|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **문서명** | **작성자** | **작성일** |
| 김효장\_인셉션 | 김효장 | 2020.04.10 |

**목차**

[**1. 개요** 3](#_Toc37607967)

[**1-1. 과제내용** 3](#_Toc37607968)

[**1-2. 줄거리** 3](#_Toc37607969)

[**1-3. 영화 개요** 3](#_Toc37607970)

[**1-4. 이 영화를 선택한 이유** 3](#_Toc37607971)

[**1-5. 분석 방법** 3](#_Toc37607972)

[**2. 영화 줄거리 분석** 4](#_Toc37607973)

[**2-1. 프롤로그** 4](#_Toc37607974)

[2-1-1. 내용 4](#_Toc37607975)

[2-1-1. 분석 요소 5](#_Toc37607976)

[**2-2. 코브와 아서, 사이토의 꿈 속** 6](#_Toc37607977)

[2-2-1. 내용 6](#_Toc37607978)

[2-2-2. 분석 요소 7](#_Toc37607979)

[**2-3. 인셉션과 새로운 꿈 설계자** 9](#_Toc37607980)

[2-3-1. 내용 9](#_Toc37607981)

[2-3-2. 분석 요소 10](#_Toc37607982)

[**2-4. 페이크맨과 약쟁이** 12](#_Toc37607983)

[2-4-1. 내용 12](#_Toc37607984)

[2-4-2. 분석 요소 13](#_Toc37607985)

[**2-5. 인셉션을 하기위한 준비와 코브의 꿈** 14](#_Toc37607986)

[2-5-1. 내용 14](#_Toc37607987)

[**2-5. 인셉션과 멜의 죽음** 15](#_Toc37607988)

[2-5-1. 내용 15](#_Toc37607989)

[**2-6. 4단계 꿈과 결말** 16](#_Toc37607990)

[2-6-1. 내용 16](#_Toc37607991)

[**3. 영화의 결론** 17](#_Toc37607992)

[**3-1. 아이들의 얼굴** 17](#_Toc37607993)

[**3-2. 돌아가는 팽이** 18](#_Toc37607994)

[**3-3. 꿈 설계** 19](#_Toc37607995)

[**4. 감독의 영화 제작 의도** 20](#_Toc37607996)

[**4-1. 이동하는 것이 보이지 않는 장면 전환** 20](#_Toc37607997)

[**4-2. 외부의 자극에 의한 꿈 변화** 21](#_Toc37607998)

[**5. 총평** 22](#_Toc37607999)

# **1. 개요**

## **1-1. 과제내용**

인셉션, 판의 미로, 콰이어트 플레이스

이 영화 셋 중 하나를 보고 영화의 내용 분석하기

## **1-2. 줄거리**

드림머신이라는 기계로 타인의 꿈과 접속해 생각을 빼낼 수 있는 미래사회.

돔 코브는 생각을 지키는 특수보안요원이면서 또한 최고의 실력으로 생각을 훔치는 도둑이다.

우연한 사고로 국제적인 수배자가 된 그는 기업간의 전쟁 덕에 모든 것을 되찾을 수 있는 기회를 얻게 된다.

하지만 임무는 머릿속의 정보를 훔쳐내는 것이 아니라, 반대로 머릿속에 정보를 입력시켜야 하는 것.

그는 인셉션이라 불리는 이 작전을 성공시키기 위해 최강의 팀을 조직한다.

불가능에 가까운 게임, 하지만 반드시 이겨야만 한다.

## **1-3. 영화 개요**

|  |  |
| --- | --- |
| **제공업체** | Warner Bros. Entertainment |
| **등급** | 12세 이상 관람가 |
| **개봉일/방영일** | 2010년 |
| **상영시간** | 2:28:05 |
| **언어** | 영어 |
| **장르** | 액션/모험, 공상과학 |

## **1-4. 이 영화를 선택한 이유**

평소에 꿈에 대한 관심이 많았고, 이에 대해서 더욱 더 재밌는 얘기들을 듣는 것을 좋아했었다.

그 탓인지 세 영화 중 유독 눈에 띄어 선택하게 되었다.

## **1-5. 분석 방법**

- 이해를 돕기 위해 직접 줄거리를 요약한다.

- 내부 구성 요소 중 눈에 띄는 중요한 것들 위주로 분석한다.

- 영화의 주된 주제인 꿈에 관해서 좀 더 자세히 분석한다.

# **2. 영화 줄거리 분석**

## **2-1. 프롤로그**

### 2-1-1. 내용

|  |  |
| --- | --- |
| **주제** | 주인공의 등장 |
| **줄거리** | 영화가 시작되고, **파도가 치는 바다**에 한 남성이 쓰러져 있는 것으로 시작된다.  남성은 흐릿한 시야로 **아이 둘**이 놀고 있는 것을 보고는 다시 쓰러진다. 주변을 정찰하는 듯이 보이는 총을 든 남자가 이 쓰러져 있는 남성이 총을 가지고 있는 것을 보고 **일본 저택**으로 보이는 곳에 데리고 간다. 거기에서 만난 한 노인이 쓰려져 있던 남성이 가지고 있던 팽이를 보며, 본 적이 있다고 얘기한다.  그리고 화면이 전환되며 쓰러져 있던 남성(코브)가 상처하나 없는 채 양복을 입고, 그의 동료(아서)와 함께 부자(사이토)에게 얘기를 한다.  이를 통해 쓰러져 있던 남성이 주요 인물(주인공)이라는 것을 알 수 있다. |

### 2-1-1. 분석 요소

|  |  |
| --- | --- |
| **바닷가** | **놀고 있는 아이들** |
|  |  |
| 코브(주인공)가 바닷가에서 쓰러진 채로 이야기가 시작된다. 이는 주인공이 바다와 유사한 무언가에 당했거나 떠밀려왔다는 것을 알 수 있다. | 희미한 시야로 보이는 아이들은 이 코브의 환상 또는 바다에 떠밀려 오기 전의 회상으로 추정된다. 이유는 총을 든 남성이 코브를 발견했을 때엔, 아이들이 보이지 않았다. |

|  |  |
| --- | --- |
| **팽이** | **결혼 반지** |
|  |  |
| 노인이 이것을 들고, 코브에게 이것을 본 적이 있다고 얘기한다. 또한, 다른 요소들 보다 이 팽이만을 단독으로 컷을 내준다는 것은 영화의 중요한 요소가 된다는 것을 알 수 있다. | 코브가 밥을 먹는 도중 네번째 손가락에 반지가 있는 것을 알 수 있는데, 이는 결혼한 가장이고, 전에 나왔던 아이들이 코브의 아이들이라는 것을 추측할 수 있다. |

## **2-2. 코브와 아서, 사이토의 꿈 속**

### 2-2-1. 내용

|  |  |
| --- | --- |
| **주제** | 세계관 소개 |
| **줄거리** | 장면은 바뀌었지만, 내부 구조가 비슷한 채로 코브와 사이토가 대화를 하기 시작한다. 코브는 사이토에게 꿈을 지켜주겠다고 하고, 옆의 아서 보충하여 설명한다. 이때 꿈을 훔치는 것을 **‘추출’**이라고 설명한다. 코브는 자신을 최고의 ‘추출자’라고 얘기하며, 사이토를 설득하는 모습을 보인다. 그리고 사이토는 생각을 해보겠다는 말과 함께 나가고, 아서는 코브에게 사이토가 눈치를 챈 것 같다고 얘기한다.  땅이 흔들리기 시작하자 장면이 전환되며, 코브와 아서가 잠이 든채로 집안에 있었고, 밖에선 폭파가 일어나고 있었다. 코브와 아서는 얘기를 나누던 중 사이토의 비밀을 얻기 위해 이런 일을 벌이고 있다고 하였다. 그 와중 코브는 꿈에 있던 중 **한 여성**을 발견하게 되었고, 아서에게 나중에 보자라고 한 후 여성을 보러 간다. 그 여성은 “뛰어내리면 살 수 있을까”라고 질문을 하기 시작했고, 코브는 “운이 좋다면” 이라며 대답하며, 그녀를 못 믿는다고 얘기하였다. 이 후 코브는 저택을 잡입하여 사이토의 비밀이 있는 것으로 추정되는 금고를 털게 되는데, 이때 사이토와 여성이 함께 들어오며 아서를 붙잡고 비밀을 달라고 한다.  이때 여성의 이름은 멜이며, 사이토에게 코브와 아서의 계획을 알린 듯하다. 아서가 인질로 잡혀 있었고, 꿈 속에서 죽어도 영향을 끼칠 수 없다며 코브가 멜에게 말하지만, 죽이지 않고 고통만 줄 수 있다고 얘기한다. 코브는 빠르게 아서를 죽여 아서를 꿈에서 깨게 한 뒤에 꿈에서 깬 아서는 **어떤 상자 모양의 장치**를 이용해 조작 할려고 하였다. 아서는 옆에 있던 남성에게 코브를 깨우라고 하였고, 깨워지지 않자 물에 빠트려 코브를 깨운다. 사이토도 깨자 사투를 벌이게 된다. 그리고 장면 전환이 일어나고, 기차에 있었던 사람들이 타고 있는데, 중앙의 장치가 있어서, 이것도 꿈이라는 것을 알 수 있다. 사이토는 꿈속의 꿈을 경험하자 감탄하고, 코브와 아서는 먼저 꿈에서 깬 채로 기차를 떠난다. |

### 2-2-2. 분석 요소

|  |  |
| --- | --- |
| **추출** | **장면 중 여성** |
|  |  |
| 우리가 흔히 말하는 추출은 무언가를 뽑아내는 것이다. 이 영화에서의 추출도 마찬가지로 꿈을 주어로 훔쳐온다라는 말로 사용한다. | 장면 중 나온 여성은 코브와 미리 알던 사이였다. 중간 대사 중 “아이들이 나를 보고 싶어해”라는 대사를 통해 코브와 부부관계라는 것을 알 수 있다.  코브는 장면 중 이 여성을 달갑지 않아 하였는데, 이로 현재 관계가 좋지 않다는 것을 알 수 있다. |

|  |  |
| --- | --- |
| **같은 저택** | **장치** |
|  |  |
| 초반 프롤로그에서 나왔던 저택과 같은 저택인 것으로 보아 프롤로그의 세계도 꿈이고, 노인이 사이토일 수 있다는 추측 할 수 있다. | 장면 내에서 위와 같은 장치를 두 번 정도 보게 되는데, 꿈에서 나오게 될 때 타이머와 함께 볼 수 있다.  이를 통해 이는 꿈을 연결해주는 장치이며, 시간 제한을 두고 사용할 수 있다는 것을 알 수 있다. |

|  |
| --- |
| **꿈에 관한 것** |
|  |
| 대화, 장면 속에서 영화 세계관의 꿈에 대해 알 수 있는 점들이 있다.  **1. 코브와 멜의 대화**  - 아서가 붙잡힌 채로 멜과 코브의 대화 중에서 코브는 멜이 아서에게 총을 겨누자 “여기선 통하지 않는다”라는 말을 하는 데, 꿈에서 죽더라도 현실에 지장이 없다는 것을 알 수 있다.  - 이에 대해 멜이 아서의 발을 쏘며 고통을 줄 수는 있다고 하는 것을 보아 꿈에서의 감각은 살아있는 것을 알 수 있다.  **2. 코브와 사이토의 대화**  - 사이토는 꿈에서 나온 곳이 꿈이라는 것을 알게되자 코브에게 칭찬을 한다. 이를 통해 꿈속에서도 장치를 통해 꿈을 꿀 수 있다는 것을 알 수 있다.  **3. 의자를 기울이는 것과 물에 빠지는 것**  - 꿈 속에 있던 중 아서는 옆의 남성에게 코브를 깨우라고 한다. 코브를 흔들거나 의자를 젖히면, 코브에게도 반응이 와서 꿈에서 벗어날 수 있게 해준다.  - 그럼에도 일어나지 않을 경우 물에 닿게 하여 꿈 내부에도 물을 흘려보낼 수 있게 되는데, 이는 바로 일어날 수 있게 해주는 듯하다. |

## **2-3. 인셉션과 새로운 꿈 설계자**

### 2-3-1. 내용

|  |  |
| --- | --- |
| **주제** | 제목인 인셉션에 대한 설명과 새로운 등장인물 |
| **줄거리** | 기존의 꿈설계자가 실패하고, 의뢰사에 끌려가게 된다. 다시 만난 사이토는 **‘인셉션’**을 요구한다. 아서는 안된다고 하였지만, 코브는 가능하다고 한다. 사이토는 인셉션을 해준다면 자식에게 돌아가게 해준다고 하자 코브는 제안을 듣게된다. 사이토의 경쟁자의 아들이 회사를 상속하게 되어 그의 아들에게 인셉션을 해달라고 요구한다. 코브는 팀을 꾸리기 시작한다.  코브는 자신에게 꿈을 침범하는 법을 알려준 자신의 아버지에게 찾아가 꿈 설계를 도와줄 사람을 찾는다. 코브는 그렇게 찾게 된 아버지의 수제자 아리아드네와 함께 카페에 도착한다. 그리고 얘기를 나누게 되는데, 코브는 이곳이 꿈이라는 것을 알게 해준다. 코브와 아리아드네는 다시 꿈에 가게 되는데 이번엔 코브가 아리아드네에게 직접 꿈을 설계해보라고 한다. 아리아드네는 꿈 속을 설계하고 가지고 놀며 다닌다. 그러다 아리아드네는 자신이 본래 다녔던 기억속의 장소를 만들게 되었고, 코브는 기억을 바탕으로 꿈을 설계하면 꿈과 현실을 구분하지 못한다고 경고했다. 그런데 갑자기 무의식에서 나온 맬이 아리아드네를 칼로찔러 그녀를 깨우게 된다. 코브는 아리아드네에게 **‘토템’**이 필요하다고 말한다. 하지만 아리아드네는 그 충격으로 합류하지 않겠다고 나가버렸고, 코브는 잡지 않고 곧 돌아올 것이라고 말한다. |

### 2-3-2. 분석 요소

|  |  |
| --- | --- |
| **인셉션** | **토템** |
|  |  |
| 영화의 제목이기도 한 인셉션은 꿈을 훔치는 게 아닌 심는 것이라고 얘기한다. 무의식에 있었던 것처럼 꾸미면 그것을 진짜였던 것처럼 기억하게 만듬으로서 조작하는 것인데, 아서가 얘기하는 것으로 보아 매우 어렵거나 불가능에 가까운 듯하다. | 토템은 꿈내에서 자신만의 물건으로 이곳이 꿈인지 아닌지 판단하는 도구이다.  자신만이 가지고 있어야만 다른 사람의 생각이 들어있지 않아 진짜인 지 알 수 있기 때문에 다른 사람이 만지는 것을 허용하지 않는다.  프롤로그의 팽이는 코브의 토템이다. |

|  |
| --- |
| **꿈에 관한 것** |
|  |
| **1. 물리법칙의 왜곡**  - 코브와 아리아드네가 꿈 속을 돌아다니던 와중 아리아드네의 의문점으로 물리법칙을 바꿀 수 있는 가를 생각하자 바닥이 천장으로 바뀌었다. 이것을 통해 물리법칙을 왜곡시킬 수 있다는 것을 알 수 있다.  **2. 무의식**  - 꿈에 변화가 일어나게 되면 무의식들은 그 사람에게 집중하게 된다.  - 만약 금고나 교도소 같이 갇혀있는 곳을 설계한다면 무의식은 그곳을 비밀로 가득 채운다. |

## **2-4. 페이크맨과 약쟁이**

### 2-4-1. 내용

|  |  |
| --- | --- |
| **주제** | 사이토의 경쟁사의 아들에게 인셉션을 할 팀원들을 더 찾는다. |
| **줄거리** | 꿈 설계사 다음으로 필요한 팀원은 **‘페이크맨’**이다. 코브는 어딘가의 도박하고 있는 한 남성을 발견하게 되는데, 이 남성의 이름은 ‘임스’이다. 임스는 인셉션을 시도해보아 인셉션에 대해 잘 알고 있고, 위조를 잘한다고 한다. 또한 오랫동안 꿈에 머물기 위해 약을 사용해야 하는데, 임스가 유서프라는 직접 **약을 제조하는 사람**을 소개를 시켜 준다고 한다. 코브를 잡기 위해 붙여진 미행하는 사람들을 따돌리고 다시 만나자고 한 뒤에 추격전이 펼쳐진다. 궁지에 몰리게 되자 사이토가 차를 타고 코브를 구해주게 된다.  장면 사이에서 아리아드네가 다시 돌아오게 된다. 아서는 아리아드네를 꿈에 데리고 가서 설계를 하기위한 팁을 알려주게 된다. 그리고 무의식에 대해 얘기하다 코브의 아내인 멜의 얘기를 하게 되는데 아리아드네는 멜이 죽었다는 것을 알게된다.  코브는 유서프라는 친구를 찾아간다. 가서 약을 만들어주고 같이 꿈속에 들어갈 사람을 찾는다고 말하지만 유서프는 꿈속에 들어가지 않는다고 한다. 설득 이후 꿈속의 꿈속의 꿈인 3단계에 간다고 하였지만 유서프는 위험하다고 하였고, 코브는 꼭 해야만 한다고 한다. 수락한 유서프는 몇 명인지 확인하자 코브는 5명이라고 한다. 옆의 사이토가 6명이라 정정하며 자신도 들어가겠다고 한다. |

### 2-4-2. 분석 요소

|  |  |
| --- | --- |
| **페이크맨** | **약쟁이** |
|  |  |
| 인셉션에 필요한 팀원 중 하나로 타겟에게 혼돈을 주기위해 위장(위조)할 사람이다.  영화 내에서의 임스는 인셉션을 시도해본 사람이기도 하여 중요한 역할을 맡는다. | 인셉션이라는 것은 꿈을 심는 것이기 때문에 다른 꿈들 보다 많은 시간이 소비되기 마련이다. 그래서 더 오랫동안 강제적으로 꿈을 꾸게 하기 위해 약을 사용하여 꿈에 뛰어들게 해주는 역할이 필요하다. |

|  |
| --- |
| **꿈에 관한 것** |
|  |
| **상속자를 인셉션하는 것**  - 인셉션을 할려면 상상력이 필요하다.  - 깊게 가는 것이 중요한 게 아닌 완전히 뿌리내리게 하는 것이 중요하다.  - 상속자에게 뿌리를 내리기 위해서 이용한 것은 아버지와의 관계이다. |

## **2-5. 인셉션을 하기위한 준비와 코브의 꿈**

### 2-5-1. 내용

|  |  |
| --- | --- |
| **주제** | 상속자인 아들에게 인셉션을 할 준비와 코브가 아내를 그리워하는 꿈이다. |
| **줄거리** | 사이토의 경쟁자의 아들의 이름은 로버트 피셔로 등장인물이 타겟으로 잡은 사람이다. 등장인물들은 이 피셔를 인셉션하기 위해 계획을 짜기 시작한다. 임스는 1단계에 피셔의 삼촌인 브라우닝으로 위장하여 피셔의 무의식 속에 뿌리를 내린다. 그렇게 된다면 2단계에 스스로 생각을 주입하기 때문에 영향력을 발휘한다. 무의식의 변화를 감정으로 주기 위해서 카타르시스를 느끼도록 그의 반응을 긍정적으로 바뀌게 끔 계획한다.  코브가 꿈속에 들어가 있자 아리아드네가 따라 들어가게 되는데 그 속에서 아내와 같이 있는 코브의 모습을 본 아리아드네는 기억에 대입하여 꿈을 설계하면 안된다고 말했던 코브가 왜 그러고 있는지 묻는다. 아내가 있는 곳을 그리워하는 코브를 본 후 아리아드네는 기억의 엘리베이터 맨 밑으로 이동하게 된다. 그곳에는 난장판이 된 호텔 소파에 멜이 앉아있었다. 그리고 멜은 아리아드네를 공격하려했고, 코브는 아리아드네를 데리고 꿈밖으로 빠져나온다. |

## **2-5. 인셉션과 멜의 죽음**

### 2-5-1. 내용

|  |  |
| --- | --- |
| **주제** | 피셔에게 인셉션하기 위해 꿈속으로 간다. |
| **줄거리** | 팀원 6명이 피셔의 꿈속으로 들어가서 피셔를 납치함과 동시에 무의식의 사람들이 팀원들을 공격하기 시작한다. 예상치 못한 공격으로 당황한 팀원들은 빠르게 몸을 숨기지만 사이토가 총에 맞아버린다. 임스가 사이토를 죽여 깨울려고 하지만 약에 의한 죽음은 림보 즉 원초적이고 무한한 무의식에 빠지게 된다고 한다. 그래서 빠르게 나가기 위해 최대한 빨리 벗어나기 위해 피셔의 무의식으로 다가가기로 한다.  중간 인셉션을 시도했던 멜의 이야기가 회상이 되는데, 그녀와 코브는 꿈의 세계에 빠져 꿈속에서 몇 십년을 살게 되었고, 멜은 꿈이 좋아 현실을 부정하기 시작했다. 그 후 꿈이 끝났지만, 멜은 오히려 현실을 부정하고 꿈이라 여겨 자살을 시도하고, 현실이 아닌 현실로 돌아가고자 하였다. 그렇게 눈 앞에서 아내의 죽음을 맞이한 코브의 무의식에서 항상 멜이 등장하게 된 것이다.  이 후 더 깊게 피셔의 무의식으로 빠져들게 된다. 마지막 3단계의 꿈에서 보안이 철저한 금고형태의 기지로 들어간다. 이는 피셔의 무의식이 잠들어 있는 곳이다. 등장인물들은 이곳에 도달하는 곳에 성공하지만 뒤에서 멜이 나와서 피셔를 총으로 쏠려고 한다. 코브는 망설임에 피셔를 지키지 못한다. 다급하게 피셔에게 가서 마지막 수단인 무의식의 끝에서 피셔를 찾아 돌아가는 방법만이 남아있다. |

## **2-6. 4단계 꿈과 결말**

### 2-6-1. 내용

|  |  |
| --- | --- |
| **주제** | 영화의 마지막 |
| **줄거리** | 아리아드네와 코브는 함께 4단계 꿈인 무의식의 해변에 도착한다. 코브는 무의식의 멜을 만나게 되었고, 멜은 꿈에서 같이 살자며 현혹한다. 하지만 코브는 넘어가지 않고 자신이 아내에게 인셉션을 한 사실을 밝히게 된다. 아내가 진실을 부정하는 건 코브가 심었기 때문이었다. 아내와 코브는 꿈속에서 갇히게 되었지만 아내는 현실을 부정하고 나가고 싶지 않았다. 그래서 코브는 멜의 머릿속에 이것은 현실이 아니다 라는 것을 심었다. 무의식의 벨이 아내의 그림자에 불구하다고 말하자 무의식의 벨은 코브를 칼로 찔렀고, 아리아드네는 그녀에게 총을 쏜다. 이 후 찾은 피셔를 킥 시켜 3단계로 돌려보내고, 코브에게 사이토를 데리고 오라며 같이 킥을 하게된다.  피셔는 3단계의 꿈으로 돌아와 자신의 무의식을 열고 아버지에 대해 긍정적인 생각을 가지게 된다. 그리고 사이토와 코브를 제외한 나머지 인물들이 1단계로 돌아오게 된다.  코브는 해변에 누워서 프롤로그에서 봤던 것처럼 진행이 되기 시작하고, 노인의 정체가 사이토인 것이 밝혀진다. 코브는 사이토와 돌아가자라고 얘기한다.  코브는 꿈속으로 돌아가기전 비행기로 돌아오게 되었고, 입국심사를 통해 아버지와 함께 집으로 돌아오게 된다. 그 집에선 아이들이 코브를 반겨준다. |

# **3. 영화의 결론**

영화의 마지막에서 코브가 팽이를 돌린 후 아이를 반기러 가는데, 이때 코브는 팽이를 확인하지 않아 팽이가 멈추는 지 멈추지 않는 지 알려주지 않고 영화는 끝이 난다.

영화의 결론은 코브가 현실로 돌아와 아이들을 맞이하는 것이다.

이유는 다음과 같다.

## **3-1. 아이들의 얼굴**



영화 중에선 아이들은 결말이 나올 때까지 얼굴을 보여주지 않는다.

아이들이 전화를 통해 아빠를 보고 싶어하고, 엄마를 찾는 것으로 보아 아이들의 얼굴은 기억하고 있다는 것이다.

하지만, 코브는 무의식의 멜이 보여주고자 하는 아이들의 얼굴은 쳐다보지 않는다.

다른 얼굴을 마주했을 때 대면할 자신이 없다는 것을 의미하기도 하는 듯하다.

그렇기 때문에 코브는 현실의 아이들과 마주했다는 것을 알 수 있다.

## **3-2. 돌아가는 팽이**

****

꿈 속에서 돌아가는 것은 물리법칙을 무시하여, 꿈 속이라면 계속 돌아 간다라는 것을 의미하기도 한다.

아주 잠깐이지만 팽이가 돌던 중 영화가 끝나기 전 팽이가 불안정해 보이는 것을 볼 수 있다.

꿈 속이라면 불안정해 보이는 부분도 볼 수 없기에 이는 현실임을 의미한다.

## **3-3. 꿈 설계**

****

영화 중에는 꿈을 설계하는 사람들이 존재한다.

만약 코브가 꿈을 꾸고 있다면 꿈을 설계 한 사람을 바탕으로 배경이 만들어 져야 하지만 뒷 배경에 다른 물품들이 전시되어 있고, 코브의 기억에 바탕되어 있지도 않아 이는 설계한 사람이 존재하지 않다는 것이다.

그렇기 때문에 이 또한 현실임을 의미한다.

# **4. 감독의 영화 제작 의도**

수많은 의도가 있겠지만 그 중에 꿈 같은 연출에 신경 썼다는 것을 알 수 있는 부분들이 있다.

## **4-1. 이동하는 것이 보이지 않는 장면 전환**



흔히 꿈에선 하이라이트 기준으로 기억에 남는다고 한다.

영화 내에서도 아리아드네와 코브가 카페에 있을 때 “이 카페에 어떻게 왔는 지 기억해?” 라는 말처럼 중간중간 이동수단을 타는 장면들은 있지만 실질적으로 이동하는 장면은 보여주지 않는다.

이는 영화를 보는 내내 꿈을 꾸는 것처럼 느끼게 하는 듯하다.

## **4-2. 외부의 자극에 의한 꿈 변화**

****

인셉션을 하기위해 다같이 꿈 속에 들어 갔을 때 한 단계 밖에 있는 자극이나 변화가 현재 단계에 영향을 끼치는 것이 꼭 우리가 꿈을 꿀 때와 유사하여 생동감 있게 전해졌다.

그 중엔 시간이라는 요소도 포함된다.

1단계에서 다리에서 물로 떨어지는 시간이 2단계에서는 엘리베이터를 떨어트릴 준비를 하는 시간이 되었고 3단계에서는 기지를 침투하여 피셔의 아버지를 만나는 시간이었다.

이러한 연출 하나하나가 몰입감을 주기도 했으며, 현실감 있지만, 꿈 같은 상황이 펼쳐졌다.

# **5. 총평**

등장인물들의 개성부터 마치 꿈을 직접 꾸는 듯한 연출까지 정말 재밌게 보았는데, 분석을 목표로 봐서 그런지 볼 때부터 주변 요소에 눈길이 많이 갔던 것 같았다. 처음 영화를 보고 난 뒤 분석을 하기 위해 다시 시청해보기도 했다. 이때 본 영화는 또 색달랐다.

지금은 엔딩이 현실이라고 생각하지만 처음 봤을 때는 팽이가 계속 도는 것을 보고 꿈이라고 생각하게 되었는데, 이처럼 한 영화인데 사람마다 제각기 다른 경험을 받을 수 있다는 것도 신기했다.

줄거리를 하나하나 뜯어보고 요약하며 요소들을 찾아 나갔는데, 한 장면씩 유심히 관찰하니 그제서야 볼 수 있는 것들도 있었다.

같은 작품이지만 분석하면 다른 해석들이 정말 많이 나오겠구나 하고 생각했고, 교수님이 과제로 이 영화를 선정하신 것에도 이런 이유였을 것이라고 생각한다. 다른 영화들도 직접 보지는 않았지만, 다른 해석들이 나올 그런 영화들 일 것 같다는 예상을 해본다.