

# 영화공간에서 나타난 자기실현과정에 관한 연구\*

- 분석심리학의 상징 중심으로 -

## A Study of Self-Realization in Cinema Space

- Focus on the Symbol of Analytical psychology -

Author 정향국 Jeong, Hyang-Kug / 정회원, 국민대학교 디자인대학원 실내설계전공  
허범팔 Hur, Bum-Pall / 정회원, 국민대학교 실내디자인학과 교수, 건축학박사

Abstract We are inundated with visual media; countless such media, ranging from Hollywood blockbusters, American drama, Korean films with enormous budgets to independent films, appeal to our sensibility and engage our empathy and insight. The making of mega-hits that attract millions and a drama of viewer ratings of over forty percent lies in how persuasive the sensibility of the narratives are to an audience from a different milieu and personality. It leads to a question: how can empathy of such a varied group of people be won towards the perspective of directors and authors who come from different nationality and ethnicity to themselves? In exploring the issue, I aim to adopt a psychoanalytical view of human psychology, into consciousness and unconsciousness. Freudian psychoanalysis and Jungian analytic psychology in depth psychology underpin my analysis of visual media. It further enables my examination of unconsciousness applied to spatial design, which is elementary in visual media. In sum, this research aims to improve understanding of spatial design in films, a product of creative human consciousness, by interpreting this as an outcome of the unconscious. This is to apply the concept of collective unconscious in Jung's analytical psychology.

Keywords 융, 상징, 분석심리학, 무의식, 영화공간  
C.G.Jung, Symbol, Analytical psychology, Unconsciousness, Cinema Space

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 배경과 목적

모든 인류에게 보편적으로 유전되어진 잠재된 무의식은 사회에 적응하며 형성된 의식보다 인간의 삶에 많은 영향을 주며, 각자의 정체성과 삶의 온전함을 찾아나가는 데 큰 영향력을 드러낸다. 무의식의 존재에 대한 연구는 S. 프로이트에 의해 정의되고 심층심리학분야에서 연구되므로써, 인간 정신안의 의식과 무의식의 역학 관계가 드러난다. 심층심리학의 한 분야인 C. G. 융의 분석심리학은 인간이 의식과 무의식을 통합하여 자신의 전체성을 이루는데, 이것을 알아나가는 것이 자기정체성을 갖는 것이며 자기실현이라고 했다.

우리는 많은 종류의 영화를 통하여 다양한 영상을 접하면서, 타인에 대해 동병상련의 마음을 느끼거나, 다른

문화와 환경을 배우고 이루지 못한 꿈을 대리만족한다. 또한 책이나 그림에서 상상하던 과거의 생활과 문화들 간접적으로 체험하며 느낀다든지, 알 수 없는 미래나 사후세계를 상상해 본다.

이러한 영화를 제작하는 단계에서 제작의도를 가장 잘 표현해주는 것은 연출의 배경이 되는 영화공간이다. 영화를 구성하는 많은 요소 중에서 영화공간은 스토리를 시각적으로 전달하기 위한 중요한 수단이며, 전체의 배경으로써 뿐만 아니라 독립적으로 상징적인 메시지를 주기 위한 이미지로써도 지대한 역할을 한다.

본 논문에서는 영화 스토리의 자기실현의 특성을 영화 사례를 통하여 분석하고 영화공간에 나타나는 무의식의 상징을 파악하므로써, 영화 속에서 공감하는 인간심리와 무의식적 교감을 만들어내는 영화공간의 특성을 알아보고자 한다. 이러한 연구는 영화의 기획과 제작단계에서 관람 수요층의 관심과 감동을 불러일으킬 수 있는 영화

\* 이 논문은 2011년 국민대학교 교내연구비를 지원받아 수행된 연구임

공간의 제작에 성공의 비법으로써 도움을 주고, 또한 제작된 영화를 관람하는 개인에게도 자기실현과정에 보탬이 되고자 함이다.

## 1.2. 연구 방법 및 범위

본 논문의 연구범위와 방법은 다음과 같다.

### 1) 심층심리학의 무의식과 융의 분석심리학

심층심리학의 무의식 이론에 대한 문헌연구를 통하여 무의식에 대한 개념을 파악하고, 융의 분석심리학의 이론에서 인격의 구조와 개념 요소의 상호작용을 정리하여 자기실현의 의미를 학문적으로 파악한다.

### 2) 융의 상징과 영화공간의 사례분석

자기원형과 자아의식의 관계를 중심으로 영화를 선정하여, 융의 상징이 영화공간에 적용되어 나타나는 집단 무의식의 원형을 근거로 제시하며, 사례별 연구를 통하여 영화 속 상징의 역할과 영화 공간의 영향력에 대하여 확인한다. 또한 영화의 사례를 앞에서 제시한 논리 안에서 비교분석하여 영화공간의 무의식적 특성을 정리한다.

### 3) 결론

마지막으로 1)의 문헌연구와 2)의 영화사례 비교분석을 통하여, 영화공간이 융의 무의식의 원형상을 상징적으로 드러내며 심리적으로 자기실현의 과정을 표현함을 말한다. 또한 자기실현의 주제를 가진 영화가 관람객의 자기실현 및 영화제작에 대하여 영향을 준다는 것을 결론으로 제시한다.

## 2. 심층심리학의 무의식

20세기 초 프로이트<sup>1)</sup>는 인간의 전체적인 심리를 이해하기 위하여 '의식'으로 해명할 수 없는 영역을 '무의식'이라 지정함으로써, 정신계의 본질을 의식 속에 위치시키지 않고 의식을 정신적인 것의 한 특성으로 간주하며, 이것이 다른 특성에 덧붙여 존재할 수도 부재할 수도 있다는 입장에서 의식적인 것과 무의식적인 것을 구분한다.<sup>2)</sup> '무의식'이라는 정신 영역의 현존을 주장하는 '심층심리학'은 '정신=의식'이라는 입장을 고수해 온 근대 이후의 서구 정신사적 흐름에 정면으로 도전한다.

인간의 정신구조에는 의식적인 과정 이외에 무의식적인 과정이 존재한다는 전제에서 의식의 배후에 있는 무의식 현상에 관해 연구하며 '무의식'이라는 정신영역의

실재를 주장하여, 기존의 정신영역을 확장시키고<sup>3)</sup> 새로운 학문영역으로 창조되었다. 물론 의학심리학적 접근이 있기 전에도 '무의식'의 논의들이 있었지만, '무의식'이라 명명되거나 오늘날과 같은 개념으로 사용되지 않았고, 문학이나 예술 같은 비합리적인 정신의 산물을 해명하기 위해 의식 언저리의 불명료한 의식성 정도로 상정<sup>4)</sup>한다.

그러나 프로이트에 의해서 '무의식'을 '의식'과 달리 고유한 의도와 목적을 가진 정신의 객관적 요소로서의 개념으로 확립되었다. 그는 인간의 정신과 의식은 동일하지 않을 뿐 아니라 인간의 정신활동 중에서 의식이 차지하는 부분은 극히 제한된 일부일 뿐이며, 무의식적 과정이 의식적인 사고와 활동에 영향을 끼치고, 의식을 조장하는 활동적이고 역동적인 성격을 갖고 있다는 것이다.<sup>5)</sup> 또한 프로이트는 무의식이 예술 활동의 원천이며, 본능 충족의 일환으로써, 예술가가 예술 작품을 창조하는 동기도 성욕의 승화이며 인간이 예술작품을 사랑하는 의식도 성욕의 상징적 만족을 원하기 때문이라는 예술론을 가진다.<sup>6)</sup> 그러나 그에게 있어서 유일하고 근원적인 충동인 리비도와 연결시키는 인과론적 성격은 모든 것을 항상 성 본능에 귀착시킨다. 심층심리학 분야에는 창시자인 S.프로이트의 정신분석학(Psychoanalysis)과 초기 조력자인 C.G. 융의 분석심리학(Analytical psychology)과 A. 아들러의 개인 심리학(Individual psychology)이 있다.

### 2.1. C.G. 융의 분석심리학(Analytical psychology)

S. 프로이트의 정신분석학이 무의식의 존재를 인정하고 그 잠재력을 중요시하는 과정에서 융은 프로이트의 조력자로서 그의 이론 확립에 기여했지만, 프로이트의 성본능 이론에 반대하여 그와 결별하고 융만의 자율적이고 자기완성의 목표를 가진 무의식이라는 독창적인 이론의 분석심리학을 확립해 나간다.

융은 인간을 대극적인 존재로 파악하고 역동적인 심리에너지로서 '리비도'라는 개념을 제안한다. 융의 심리학은 프로이트처럼 정신치료에만 관심을 기울이지 않고 건강한 정신이 나아가야 할 목표를 제시하여, 전인격적인 정신적 삶의 과정을 이해하기 위한 이론적 기초를 만든다. 언어를 중시했던 프로이트와 달리 융은 상징을 통해서 무의식의 발현을 발견하는데 그의 접근은 미술과 영화뿐만 아니라 다양한 예술분야와 정신분석학의 연계를 만들어가게 하였다.<sup>7)</sup>

1) 지그문트 프로이트 [Sigmund Freud, 1856.5.6~1939.9.23] 오스트리아의 신경과 의사, 정신분석의 창시자. 히스테리환자를 관찰하고 최면술을 행하며, 인간의 마음에는 무의식이 존재한다고 하였다. 꿈·착각·해학과 같은 정상심리에도 연구를 확대하여 심층심리학을 확립하였다.  
2) S. 프로이트, 정신분석학의 근본개념, 윤희기·박찬부(역), 열린책들, 2007, p.348

3) 이유경, 왜 심층심리학인가?, 사회이론 제19호, 2001, p.331

4) 이유경, 신화의 형성과 해석에 관한 분석심리학적 연구, 홍익대학교 석사학위논문, 2003, p.43

5) S. 프로이트·C.S. 홀·R. 오스본(공편), 프로이트 심리학 해설, 설영환(역), 선영사, 1999, p.211

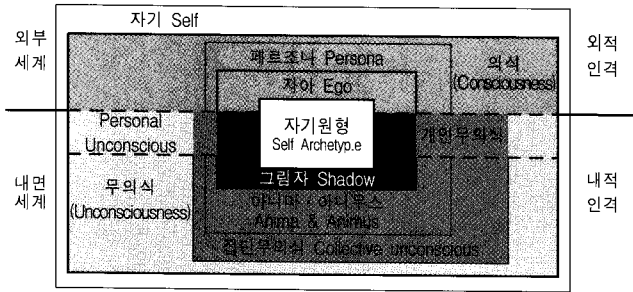
6) 김지홍·박수근 회화에 나타난 등장인물의 심리적 분석 연구, 홍익대학교 석사학위논문, 2003, p.21

본 논문에서는 융의 ‘마음의 구조와 기능(Personality Theory)’을 고찰하고, ‘자기실현이론(Self-Realization)’과 상징이론 및 집단무의식의 원형의 특성을 살펴본다.

(1) 마음의 구조와 기능(Personality Theory)

융은 인간의 정신을 처음부터 하나의 전체라는 사상이서 퍼스낼리티 전체를 ‘정신’이라 명명하며 의식적·무의식적인 모든 생각과 감정 및 행동을 포함시키고 정신분석의 궁극적인 목표를 ‘정신 종합’이라 하였다.

<표 1> 인간의 전체심리



“인간이 일생을 통해 해야 할 바는, 이 타고난 전체성을 되도록 최대한으로 분화된 것을 일관성 있고 조화롭게 발전시키는 것이다. 그것이 불꽃이 흩어져 제멋대로 움직임으로써 갈등을 일으키며, 여러 체계로 분열하여 분해된 퍼스낼리티란 비열해진 퍼스낼리티이다.”<sup>8)</sup>

융은 정신을 의식, 개인 무의식, 집단 무의식의 세 가지 수준으로 구분한다. 출생 이전부터 선형되어 나타나는 ‘의식’은 ‘생각’, ‘감성’, ‘감각’, ‘직감’이라고 부르는 네 가지 심적 기능을 거쳐서 나날이 성장하면서, 타인과 분화되어 ‘개성화(individual)’되어 간다. 개성화는 의식적인 부분과 무의식적인 부분을 통합하여 온전함으로 이끄는 것으로 나누어질 수 없는 존재가 되는 것을 의미한다.<sup>9)</sup>

개성화의 목표는 가능한 온전히 자기 자신을 아는 것으로 ‘자기의식’에 있다. 의식의 개성화 과정에서 의식의 문지기인 ‘자아(Ego)’가 생성되고, 지각·기억·생각·감정으로 이루어진다. 자아는 증류 장치여서 대부분의 체험이 의식에 도달하기 전에 제거되어 의식적으로 되지 않기에 개별적 성격의 일관성을 유지한다.

융은 무의식을 개인적인 성질의 ‘개인 무의식’과 초개인적 성질의 보편적 정신을 가진 ‘집단 무의식’으로 구분한다. ‘개인 무의식’은 프로이트의 무의식에 해당하며, 자아에게 인정받지 못하고 억압받은 약한 경험들이 보관되는 저장소로서, 필요할 때는 언제든지 쉽게 의식에 접근할 수 있다. 개인 무의식에 중요한 특징은 여러 내용들이 뭉치고 때를 지어서 한 그룹을 이루게 되는 데, 이것을 ‘콤플렉스’라고 한다. 또한 전승에 관계없이 전형적으로 드러나는 집단적 표상의 유사함을 ‘집단 무의식’의 원

형이라고 명명하면서 ‘집단 무의식’의 발견자로 알려진다.<sup>10)</sup> 이것은 지리적 차이나 문화, 인종의 차이와 관계없이 존재하는 인간의 근원적인 심리로서 드러나고, 모든 신화와 종교, 상징 등 인류 문명의 뿌리이자 예술적 영감의 원천이다.

(2) 자기(Self)와 자기실현(Self-Realization)

분석심리학에서는 자아(Ich, Ego)와 자기(Selbst, Self)를 구별하여, 자아는 의식의 중심이지만 자기는 의식적인 자아를 넘어서 의식과 무의식을 포괄하는 전체정신의 중심이라 한다. 인간에게는 원초적으로 전체가 되고자 하는 힘이 있기에 자기(Self)는 원형으로 다뤄지고, 전체인격의 통일성과 전일성을 나타내는 ‘하나가 된 인격’이다. 전체인격이란 그 사람이 끝없이 넓고 깊은 무의식을 의식화해나감으로써 서서히 드러나는 것이기에 부단히 노력해야 할 명제이고 초월적 개념이다.<sup>11)</sup>

자기(Self)는 가장 강렬하고 핵심적인 원형이며, 의식과 무의식의 중간에서 양면에 모두 포함되는 동시에 전체 정신의 현상으로서 의식적인 마음이고 전체 심리의 중심이 된다.<sup>12)</sup> 인격의 중심으로서의 자기는 무의식 뒤에서 활동하고 자아를 형성하는 요소보다 더 본래적인 요소이고 만달라의 이미지로 가장 잘 표현된다.

자기원형은 모든 사람의 마음에 “그 사람 자신”이 되게 하는 원동력으로 존재하기에, 각자가 가지고 있는 다양성과 크기 속에서 ‘전일성(wholeness)’, 혹은 ‘전체성’이 자기(Self)의 모습이다. 이것은 인간의 정신에 있는 여러 가지 요소들을 통합시키는 초월성을 가짐으로써, 정신적인 대극의 쌍 - 남성적인 것과 여성적인 것, 빛과 어둠, 선과 악 등-사이에서 평화를 가져다주는 ‘중재자’의 역할을 수행한다.<sup>13)</sup> 이런 자기원형을 자아의식에 받아들여 그와의 대극적 위치에서 화해하고 통합하여, 하나의 총체적 크기의 통일된 인격을 실현하기 위해 노력하는 능동적인 행위는 무의식을 의식화하는 과정이다. 융은 이러한 행위를 ‘자기실현(Self-Realization)’이라 하였다.

이는 우리가 꿈꾸는 최고의 신적인 인간형이며, 지향하고 노력해야 하는 최고의 인격으로서 인간으로서 실현할 수 있는 최고의 존재인 보편자로서의 형상을 말한다.

(3) 상징이론

1911-12년의 ‘리비도의 변환과 상징’에서 무의식의 정신과정에서 드러난 표현들이 여러 나라의 신화나 종교현상에서도 흔히 등장함을 밝히며, ‘리비도’를 성애적인 요소에서 생명력과 같은 정신 에너지로 일반화 할 것을 제안한다. 상징은 초과된 리비도의 표현이며 변형으로써, 융은 집단무의식에 뿌리를 둔 원형이 역사적인 정황에

7) 최효식, 건축구성원리의 정신분석학 적용 연구, 홍익대학교 박사학위논문, 2008, p.29  
 8) C.G. 융·C.S. 홀·J. 야코비, 융 심리학 해설, 설영환(역), 선영사, 1986, p.81  
 9) 김자영, C.G. Jung의 상징이론, 홍익대학교 석사학위논문, 2003, p.42

10) C.G. 융·C.S. 홀·J. 야코비, 앞의 책, 1986, pp.81-86  
 11) 이부영, 자기와 자기실현, 한길사, 2002, p.53  
 12) C.G. 융·C.S. 홀·J. 야코비, 앞의 책, 1986, p.284  
 13) 김자영, 앞의 논문, 2003, p.57

따라 다양하게 표현되는 것이라 했다. 어원적으로 독일어의 *sinbild* <대립되어 있는 한 쌍이 통합되어 있는 것> 이고, 상징은 결합의 의미로써 상징화하는 사고 자체 내에서 두 개의 요소가 종합적으로 녹아 혼용하는 것을 말한다.<sup>14)</sup> 상징의 개념은 규정하기 힘들고 완벽하게 인식할 수 없는 대상을 가리키는 어떤 불특정한 표현 내지는 다의적인 표현을 말하는 것이다.<sup>15)</sup>

융은 무의식언어로서의 상징을 보편적 암시로서의 기호와 다르게 표현한다. 상징이란, 그 의미의 특징을 모두 표현할 수 없고, 아직도 설명하지 못한 의미가 남아 있기에 생동을 갖고 있다고 말한다. 또한 상징은 정신의 표현이며, 인간성 모든 면의 투영이고 민족적 및 개인적으로 획득하여 저장된 인류의 지혜를 표현할 뿐 아니라, 개인의 미래 상태를 미리 결정하는 발달 수준들을 나타낼 수도 있다.

상징은 의식과 무의식의 중개자이며 인간 정신에 존재하는 대극의 요소를 제3자의 자리에서 통합시키는 ‘초월적인 기능’을 한다. 상징은 초과된 리비도의 표현인 동시에 문화적이라고 불려야 하는 새로운 활동들을 위한 디딤돌이다.<sup>16)</sup> 그것은 과도한 리비도를 효과적으로 전환할 수 있도록 함으로써 심리적 에너지를 미적 종교적, 혹은 사회적 가치의 실현을 위해 변형할 수 있도록 한다.

융의 상징의 초월적 기능은 무의식적 내용을 의식화하고 심혼이 건강한 균형을 회복하는 원형적 과정으로서, 우리 내면의 갈등이 해소되고 전체성이 회복되어 정신은 안정을 찾게 된다. 상징을 통해 다양하게 드러나는 원형들은 예술작품 속에서 새로운 형상을 만들어 예술가와 관람자에게 자기실현을 돕는다.

#### (4) 집단무의식의 원형(Archetype)

융에 의하면 집단 무의식은 인간으로서의 전형적으로 행동 할 본능인 “행동양식”과 전형적으로 표상 할 능력으로서의 “원형(Archetype)”으로 나타나며, 그 자체는 고유한 목적적인 활동력을 가진다. 또한 원형들은 본능적인 행동의 기본 틀을 표현한다.<sup>17)</sup> 프로이트의 본능과 같은 고유의 활동력을 가진 원형들은 각기 고유한 목적을 가지고 행동하므로 개인의 의식은 적절하게 움직이고 제어하면서 개인성을 넘어 보편적으로 나아가게 된다. 이러한 의식에 반하는 본능의 특징을 융은 보상적이라 표현하였다.

융의 집단무의식의 원형들은 모두가 의식에서 무엇인가로 실현되기 위한 목적론적 관점을 가지고, 의식의 일방적인 태도와 보완이라는 목적으로 보상작용을 하며, 의식의 부분 인격적인 면모를 환기시키는 인간 내면의 근원적 조절자로서 창조적 힘의 주체로 드러난다.<sup>18)</sup>

융은 인간의 심층심리 속에서 생물학적인 성별과는 무관한 심리적인 양성성의 원형에 대하여, 남성 속에 존재하는 여성적인 성향을 ‘아니마(Anima)’, 여성 속에 존재하는 남성적인 성향을 ‘아니무스(Animus)’라고 불렀다.

‘아니마’는 남성의 심층 심리 속에 존재하는 여성적 속성이며, 인간의 마음속의 여성성에 해당한다고 볼 수 있고 감성적, 낭만적, 직관적, 주관적, 몽상적인 기질을 가진다. ‘아니무스’는 남성적 속성으로 합리 지향적이고, 지위, 명예, 권위, 사회성과 이성적, 지식과 이해를 강조하는 기질이다. 아니무스가 인간의 심층 심리로부터 표면적 의식으로 떠오르려는 외향적 성향이라면, 아니마는 인간의 내면세계로 침잠하려는 성향을 갖는다.<sup>19)</sup> 예를 들어 외향적으로 지나치게 남성적인 남자는 아니마인 여성적 특성이 불균형하게 발달하여 무의식에 머물고 원시적인채로 남게 되어 내면은 약하고 복종적인 성향이 짙게 되고, 외적 생활에서 지나치게 여성스러운 여자는 무의식 속의 아니무스가 미발달되어 남성의 외적행동양식인 완강함과 고집스러움을 무의식적으로 가지게 된다.

‘페르조나(Persona)’는 원래 연극에서 쓰는 가면을 뜻하며 인간 심리의 표면적인 자아로서, 사회에 받아들여지기 좋은 인상을 주기 위해서 외부적으로 자기와 다른 성격을 연출하기위해 쓰는 걸로 보이는 탈이다. 융은 어떤 사람이 외부적으로 어떻게 나타나 보여야만 되는가 하는 문제에 대한 사회와 개인 사이의 하나의 타협점이라 했다.<sup>20)</sup> 개인의 생존을 위해 필요한 원형이지만 자아가 지나치게 페르조나에 압도되면 자기 본성에서 소외당하게 되고 갈등과 긴장 속에서 살게 되며, 페르조나가 팽창된 상태에서 사회적 수준이 기대치에 합일치 못하는 경우는 열등감과 자책감에 몰려 사회에서 제외되어 있다고 느끼며 고독감과 소외감도 갖게 된다.

‘그림자(Shadow)’는 표면적으로 드러나지 않는 억압된 자아로서, 무의식에 끈질기게 잠재 된 상태로 존재하는 열등한 인격 부분이며 타인을 통해서 ‘투사(Projection)’의 형태로 발견된다. 그림자는 의식에서 불쾌한 생각, 감정, 행동을 일으키는 원인으로, 인간의 동물적 본성이 많이 포함되어 진화의 역사 속에 깊은 뿌리를 가진다. 원형들 중에서 가장 강하고 잠재적으로 가장 위험하며 이성보다는 동성에게 투사되는 속성을 가지고 있다.<sup>21)</sup>

그림자의 투사는 다양한 인간관계에서 일어나는데, 억눌린 자아의 그림자가 타인에게 투사되면 우리는 이유 없는 거부감이나 반감을 갖게 된다. 그림자의 투사현상은 내부의 불안을 회피하기 위한 자기방어의 기제로 작

14) 질베르 뒤랑, 상징적 상상력, 진형준(역), 문학과지성사, 1998, p.77

15) C.G. Jung, 상징과 리비도, 한국융연구원 C.G.융 저작번영위원회(역), 융기본저작집 7, 숲, 2005, p.188

16) C.G. Jung, On psychic Energy, C.W.8, per91, 제인용: 김자영, 2003, p.29

17) 이유허, 앞의 논문, 2001, p.350

18) 이유허, 앞의 논문, 2001, p.357

19) 진형준, 융 C.G. Jung의 개성화 과정 연구, 인문과학 제2권, 1994, p.75

20) C.G. Jung, 인격과 전이, 한국융연구원 C.G.융 저작번영위원회(역), 융기본저작집 3, 숲, 2004, pp.55-56

21) C.G. 융·C.S. 홀·J. 야코비, 앞의 책, 1986, p.101

용하여 투사하는 사람의 마음을 일시적으로 편안하게 만든다. 그것은 투사됨으로써 무의식의 콤플렉스를 의식화할 기회를 갖는 정신현상이다.<sup>22)</sup>

용은 원형이 많은 에너지를 방출하는 능력이며 이미지인 동시에 감정이고, 그 자체로서는 비어있지만 선형적으로 주어진 여러 관념 유형을 형성할 수 있는 가능성이 있다. 또한 원형은 상징을 통해서만 자신을 드러낸다고 하였다. 이러한 원형들이 자아와 화합하므로써, 우리에게 주체적이고 개성화된 인격으로써 살아나가게 만드는 것이다.

## 2.2. 소결

용의 분석심리학에 대한 무의식 특성을 <표 2>에서 다음과 같이 정리하였다.

<표 2> 용의 분석심리학의 무의식 특성 정리

분류	C.G. 용의 분석심리학의 무의식 특성
무의식	- 심리적 조절자로서 의식 변화를 일으키므로써 인간의 '전체성'을 실현
리비도	- 보편적인 정신적 에너지 - 정신조직 상호간에 연관성을 맺어주는 총체적인 힘
본능	- 보상적(kompensatorisch)
상징	- 진정한 상징은 결코 완전히 설명될 수 없고, 아직도 존재하지 않은 어떤 것을 표현하기 위한 노력 - 합리적인 개념으로는 표현할 수 없는 그 무엇을 의미 - 모순되는 것을 결합시키는 통로이고, 정신의 표현이며 인간성의 모든 연의 투영 - 예술의 창조적 언어의 매개자
개성화 과정	- 의식과 무의식, 무의식 속의 다양한 총동들이 종합적으로 균형을 취하는 정상화 과정, 자아실현의 과정 - 이미지를 낳는 능력, 상징화 능력의 획득 과정 - 한 개인의 실존을 넘어 인류의 보편적인 꿈과 연결
아니마	인간의 마음속의 내향적인 여성적 속성, 감정적, 낭만적, 직관적, 주관적, 몽상적인 기질
아니무스	인간의 마음속의 외향적인 남성적 속성, 합리적, 지위, 명예, 권위, 사회성과 이성적, 지식과 이해를 강조하는 기질
페르조나	외부적으로 스스로와 다른 성격을 연출하는 기질
그림자	무의식에 끈질기게 잠재된 상태로 존재하는 열등한 인격
자기	의식적인 자아를 넘어서 의식과 무의식을 포괄하는 전체정신의 중심, 전체성, 전일성

용의 '무의식'은 프로이트의 정신 병리적 증상을 만드는 요인으로써가 아니라 욕망간의 균형을 취하면서 인간의 자기실현과 연관된 객체로서 존재하게 된다. 또한 리비도의 역할이 프로이트가 주장하는 것처럼 단지 성적인 경향이 아니라, 보편적인 정신에너지로서 정신조직 상호간에 연관성을 맺어주는 총체적인 힘이다. 또한 프로이트에게 상징은 단순히 성적인 표현이지만, 용에게 있어서 상징은 합리적이거나 완전히 설명할 수 없는 표현이며 개념이고, 인간 정신의 표현으로서 모순된 것을 결합하는 힘이다.

결론적으로 용의 분석심리학은 '심혼(psyche)'을 대상으로 하는 심리학이 되었으며, 그의 집단무의식의 원형들은 상징으로 나타나서 우리의 개성화를 돕고, 예술 창작활동의 매개자이며, 보편자로서 초월적 존재에까지 닿

을 수 있는 가능성을 표현한다.

## 3. 용의 상징과 영화공간의 사례 연구

용은 신화나 민화 등을 연구하며 그 속의 상징에서 무의식의 언어를 연구하였다. 용의 상징은 의식과 무의식의 세계를 연결하는 무의식의 언어로서, 예술의 창조적 언어를 이해하게 만드는 매개자로서 역할을 한다. 분석심리학의 상징을 통하여 영화사례 속에서 용의 상징 기능이 영화공간에 이바지하는 영향을 살펴보고자 한다.

### 3.1. 영화 공간속에서 상징의 역할

영화는 스크린이라는 매개체를 이용하여 스토리를 이미지로 만들어나가는 영상 예술이며, 배경 및 배우의 성격, 사회적 지위 등을 상징적으로 표현한다. 또한 인위적으로 구성된 스토리를 영상의 시각적 요소로 가시화하여 인간의 감수성과 의식을 확장시키고, 자신의 주변 환경과 타인에 대한 이해의 폭을 넓히며 다양한 경험과 대리만족을 통한 욕구 충족은 개인의 삶을 풍요롭게 한다.

영화 속에서 '미장센(Mise-en-Scène)'은 장면화를 뜻하는 용어로서 무대 연출에 관한 기술적 용어에 제한되지 않고, 영화가 세계를 재현하고 인식하는 방식에 대한 인식론적이고 철학적인 논쟁을 불러일으킨 용어이기도 한다.<sup>23)</sup> 미장센이 영화에서 강력한 역할을 하는 이유는 관객이 영화를 본 후에 연상하는 것이 스토리로서의 텍스트보다는, 인상적으로 인식된 장면이 시각화되어 재현되기 때문이다. 이는 우리가 어떤 단어를 들었을 때, 처음으로 떠오르는 것은 그 단어의 텍스트가 아니라 그 단어가 연상하는 이미지가 먼저 심상화(心象化)되어 떠오르는 정신 구조를 가졌기 때문이다.

인식론적 의미에서 미장센의 하나인 영화공간은 일반적인 건축공간에서 평가하는 개념이나 디테일보다는 분위기를 나타내는 이미지가 중요한 요소이다. 즉, 공간자체의 개별적인 디자인보다는 화면을 통해서 관람자에게 인식시키고자하는 의도에 적합하게 인지될 수 있는 스케일이나 표현 등이 중요한 요소이다. 이는 영화의 제작공간이 카메라의 구도나 연출에 따라 과장되거나 축소되고, 공간의 색감 등이 변경되기에 창작의 공간이나 재현의 공간에서 사전에 고려되는 사항이다.

일반적인 건축공간이 사용자의 목적이나 편의를 위해서 설계되는데 반해, 영화의 공간은 쓰임새보다는 영화 전체의 분위기를 도와주는 암시적인 성격의 상징 공간이다. 영화공간은 의도에 맞게 창작되는 공간과 이미 만들어진 공간들이 자연과 함께 이용된다.

넓은 의미에서 인간의 의식을 넘어 무의식까지 포괄하

22) 이부영, 앞의 책, 한길사, 2002, p.127

23) 이현승, 프로덕션 디자인의 이해, 소도, 2002, p.10

는 공간이다. 또한 영화에서 공간은 영화의 중요한 전개 자로서, 관객에게 이야기의 흐름을 자연스럽게 이해시키며, 연출자의 의도를 위해 공간적 복선으로 활용되고, 등장인물의 심리를 표현하는 상징의 기능을 수행한다.

다음은 영화사례를 통하여 영화공간이 주는 영향과 집단무의식의 원형과 그 표현을 알아보면서, 상징의 변화와 함께 변하는 공간의 표현을 확인한다. 또한 원형의 상징들이 공간적으로 드러나면서 자기원형과 자아의식의 관계가 변화되어 나가고, 이러한 변화가 자기실현과정에서 어떻게 나타나는지를 알아본다.

### 3.2. 분류별 영화의 공간과 원형적 표현

본 논문은 융의 자기실현과정을 위한 자기(Self)원형과 자아의식과의 관계를 3가지 관점으로 분류하여, 영화의 사례를 다음과 같이 선정하고자 한다.

#### 1) 자기원형과 자아의식에 화해의 관계

: 스타워즈, 매트릭스

#### 2) 자기원형과 자아의식의 통합의 관계

: 웰컴 투 동막골, 버킷리스트

#### 3) 자기원형과 자아의식의 대극적 관계 : 황후화

제시된 5편의 영화는 집단무의식의 원형을 상징화한 이미지로써 공간에 표현하여, 자연스럽게 스토리의 변화를 심리적으로 이끌고 있다. 영화공간에 적용된 원형적 상징이미지의 변화는 자기원형과 자아의식의 관계를 변화시킨다. 이러한 상징이미지들은 공간적 복선으로도 활용되며 심리적으로 자기실현의 과정을 드러낸다.

#### (1) 스타워즈 - 에피소드1(Star Wars - Episode 1)

: 보이지 않는 어둠

“아주 오래전에, 멀고 먼 은하계에서”라는 자막의 범상치 않은 시작을 하는 조지 루카스 감독의 영화는 미래형 공상과학영화이다. 사라진 문명도시 애틀랜타를 외계인이 만들었다는 우리의 상상처럼, 마치 존재했던 사실인 듯한 문구로 우주의 이야기가 시작된다.

나부행성을 구하는 두 명의 제다이 기사는 ‘포스’를 가진 개성화된 인간형으로 표현된다. 포스는 누구나 마음에 있지만 의식하지 못하는 것으로, 포스를 느끼기 위해서는 스승을 통해 끊임 없이 수련해야 한다는, 융의 무의식을 의식화되는 과정을 상징하는 표현이다.

제다이 기사들의 원탁회의장은 내·외부가 원형인 공간으로서, 외부는 원통형 조합 건물로 디자인하고, 내부는 바닥에 깔린 원형 기하학패턴이 탁자를 대신하면서 전체성과 민주적인 분위기를 나타내고, 내부 벽면을 따라 돌면서 의자를 배치하여 내부 공간자체가 아더 왕의 원탁회의장과 같은 공간형태를 표현한다. 우리가 집단적으로 공유하는 상징인 원탁 기사의 상징을 공간적으로 적용한 것이다 이것은 자기의 이미지로써 전체성을 드러낸다.

<표 3> 인트로와 제다이 기사 공간 이미지

구별	첫화면	제다이 기사 건물	제다이 원탁회의
자기와 자기실현			
	과거를 회상하는 미래	원형 타워	원탁의 기사

제다이 기사들의 심리를 페르조나와 자아가 합일하여 자기실현을 완성해가는 과정을 표현했다면, 악의 세력인 시스족의 흑기사는 페르조나가 팽창하여 자아와 동일시되어 개인 욕구만을 추구하는 모습으로 나타내며, 그들을 추종하는 무역연합은 악에 의지해서라도 원하는 것을 얻으려는 집단적 욕망의 표현된다. 이것은 의식 안에 그림자가 과도하게 억압되어 빠져어지게 분출되는 정신 형태로써, 이들의 공간은 기계적이고 모던하며 장식의 최소화 된 형태로 절제된 아미무스적인 형태를 가진다.

나부행성은 지상도시와 지하도시가 공존하는 장소로서, 지상도시는 이슬람서원 모스크의 형태를 한 황성과 돔의 형태를 갖는 건물들을 배치하여 로마시대의 건물의 이미지를 나타내고, 외적인적인 권위의 페르조나를 표출한다. 반면 지하의 수중도시는 원형의 구 형태로 작은 구(球)들이 모여서 유기적으로 결합된 도시로 디자인하여, 권위의 페르조나에 대항하여 화합을 추구하는 그림자의 상징으로서, 위기에 처한 나부행성을 구하는 잠재된 내적인격의 발현으로 표현된다.

<표 4> 무역연합과 나부행성 이미지

구별	무역연합	나부행성 지상도시	나부행성 지하도시
자아의 대립과 인식의 관계			
	기계적이고, 모던함	돔형태, 사원형태	구형태, 유기적디자인

구원자적인 인격의 가능성을 가진 소년 아나킨을 만나게 되는 타투인 흑성은 모든 악당이 모여서 사는 중립도시로써, 지배층과 중속노예가 생활하는 공간표현을 로마시대와 서부 사막의 느낌을 혼용하여 이미지화 하였다. 전체적으로 정의나 절대 권력의 규율이 존재하지 않는 황량함을 표현하는 사막을 배경으로 하여, 모든 것이 금전의 논리이고 개인 간의 거래가 이루어지는 광장 같은 도시와 장식 없는 돔형 석조 건물들, 자동차 경주를 하는 콜로세움형태의 원형 경기장이 배치한다.

또한 노예들이 사는 주거지는 카타콤(catacomb)형태로서, 구원자를 기다리는 그들의 심리를 공간적으로 표현하는, 모든 영화 속 공간이 상징과 상징의 결합이다. 각각의 목적만을 가진 원형들이 산재한 무의식의 집합소로서 인간의 동물적 본능의 욕구에 의해서 서로가 충돌을 할 뿐이지만, 중재자의 조정이나 화합 없이 지배자와 피지배자만이 존재하는 공간이다.

<표 5> 타투인 혹성 이미지

구별	타투인 혹성 전경	아나킨의 집	자동차 경주장
자아의 대립관계			
	서부시대, 로마시대	로마의 카타콤 형태	로마의 콜로세움형태

이와 반대로 절대적인 규율과 정의가 존재하는 중립 도시인 공화국은 행성들 간의 질서와 규율을 통제하는 의식의 도시로서, 전체적인 공간 이미지는 원형과 기하학패턴의 이성적인 디자인이며 변화하고 발전된 첨단 미래형 도시이다. 자기의 전체성 안에서 아나마와 아니무스, 페르조나와 그림자의 상징이 조화롭게 어울려져 공간에 표현된 형태의 도시 이미지로 나타난다.

도시의 핵인 의회는 미래형 포룸(Forum)의 공간형태를 회의장 디자인에 적용하여 공청회를 통해 다수결의 의견을 수렴하던 로마식의 회의장을 보여준다. 대극사이의 갈등을 조절하고 통합해 나가는 용의 자기(Self) 모습의 공간형태로서, 연합국의 성격인 공화국을 정의와 평화 안에서 통일된 인격으로 실현하기 위해 노력하는 능동적인 조직으로 표현한다.

<표 6> 공화국 이미지

구별	공화국 외부	공화국 내부 점권실	공화국 의회
자아의 화합관계			
	유선형의 고층건물	오른편 유선형 디자인	로마의 원형경기장

조지 루카스 감독의 스타워즈는 자유 진보주의적 SF<sup>24)</sup>영화로서, 미래를 과거시점에서 시작하여 선형적으로 알았다는 암시를 내포한 스토리를 상징과 공간적 이미지로 훌륭하게 표현한 영화이다. 영화 속에서 소년 아나킨을 통해서 포스라는 자기원형의 존재를 언급하고, 자기 실현의 과정을 통해 개성화 된다는 것을 설명한다. 또한 용의 집단무의식의 원형인 자기(Self)가 개성화된 인격인 제다이기사가 나부행성의 지상도시와 지하도시를 화합시키며, 그들의 자기실현을 증대하는 과정을 나타낸다.

용이 원형적 상징에는 무한한 상상력과 신화적요소가 함축되어 있다고 했다. 전 세계적으로 문화와 종교가 다른 사람들에게도 공감대를 얻었던 영화 '스타워즈'의 표현은 관람객과 제작진이 공감할 수 있는 맥락의 동일한 원형상이 무의식속에서 존재한 것이고, 이런 스토리를 이미지화 시킬 수 있도록 공간적인 배경이 밑받침되었기

24) 과학/기계/외계에 대해 우호적이고 긍정적 입장으로 과학은 사용하기에 따라 좋은 것도 나쁜 것도 될 수 있고, 외계인의 범주도 중립적인 것이다. 그들은 인간과 공존할 수도 대립할 수도 있다는 중립적 입장.

박현자, SF영화의 장르적 특성에 관한 연구, 서울대학교 석사학위논문, 1998, p.60

때문이라 볼 수 있다.

<표 7> 스타워즈-에피소드 1: 자기원형과 자아의식의 변화비교

자아와 대립	자아 인식단계	개성화 집단	자아와 화합
<ul style="list-style-type: none"> <li>- 무력 연합의 나부행성 공격</li> <li>- 노예 아나킨</li> <li>- 악의 세력 시스템</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 아나킨, 제다이 기사를 만남</li> <li>- 나부행성 여왕이 지하도시를 찾아감</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 제다이 기사</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 아나킨, 제다이 수련생이 됨</li> <li>- 나부행성을 합심하여 구함</li> </ul>

(2) 매트릭스 1(The Matrix 1)

주인공 네오는 현실의 인간들이 찾는 매트릭스의 구원자이다. 그는 살고 있는 현실이 가상현실인 매트릭스라는 것을 자각하지 못하지만, 모피어스를 만나 충격적인 사실을 깨닫고 사고의 전환을 겪는다. 네오의 자아는 혼란과 충격 속에서 갈등과 회의를 겪지만, 자기(Self)를 인식하고 화합하며 개성화의 과정을 시작한다. 구원자로서의 자기 소명과 화합된 네오는 매트릭스와의 전쟁에서 모피어스를 구한다.

매트릭스의 공간은 가상현실의 공간으로써 1999년의 이상적인 공간이다. 외향성의 페르조나와 아니무스를 고층의 오피스 건물과 모던한 사무공간이미지를 적용하여 변화하고 빠른 일상의 공간으로 표현한다. 반면 2199년은 기계가 지배하는 그림자와 아나마가 적용된 공간으로서, 인간은 자아를 인식하는 존재가 아닌 AI(artificial intelligence)의 생명 에너지로서 매트릭스에 갇힌 존재이고, 기계와 곤충이 결합된 이미지인 인공자궁에서 산다. 일부의 자각한 인간만이 매트릭스에서 벗어나 기계의 끊임없는 공격에 대항한다.

<표 8> 가상 공간과 현실 공간의 이미지비교







구별	공간 이미지		
자아의 대립관계   가상공간			
	변화한 가상의 도심지	사무실 내부	스카이라운지
자아의 인식단계   현실공간			
	기계의 생명에너지	선실 내부	선박을 공격하는 기계

이 영화는 공간을 대극적인 이미지로 설정하여, 매트릭스 프로그램 속 세상은 1999년의 가공되고 풍요로운 도시적인 환경으로 설정되고, 기계적 언어로 프로그래밍되었음을 화면에서 보여준다. 반면 2199년, 현실의 인간의 공간은 마치 폐선박의 내부같이 어둡고 침울한, 분해되어 미완된 분위기로서 노력하는 자유의지 세상으로써 역동적인 공간을 표현한다.

또한 현실의 기계들의 공간은 만화적인 느낌의 인공자궁과 기계적이고 금속성의 차가움을 표현하여 인간과 기계, 감성과 이성의 대립적인 상황을 보여준다. 폐쇄적이지만 첨단기계의 이미지와 암울하지만 자유로운 동물적인 이미지 속에, 페르조나에 대항하는 그림자와 아

니무스에 반하는 아니마를, 나타내 갈등하는 자아를 공간적인 복선으로 표현한다.

<표 9> 기계 공간과 인간 공간의 이미지비교

구별	공간 이미지		
자아와 대립관계 ↓ 기계공간			
자아의 인식단계 ↓ 인간공간			

메트릭스 속의 가상세계를 현실인간들이 원하는 페르조나 원형의 표현이라면, 현실의 인간세상은 내적 인격의 아니마/아니무스와 그림자와 자기(Self)가 공존하는 공간으로 모자람과 어려움 속에서도 희망을 잃지 않는, 개성화를 추구하는 능동적인 공간이다.

영화에서 구원자로서의 네오는 매트릭스와 현실을 넘나들며, 인지하지 못했던 무의식 속의 자기본능을 의식화시키며 기계와의 전쟁에서 '개성화' 되어가는 인격으로 표현된다. 이들은 명확하게 차별화되어 표현된 영화 공간 안에서 매트릭스와 현실세계, 기계와 인간 공간을 매개로 심리적 흐름을 전개한다. 이처럼 영화에서 스토리가 상징이나 복선을 가지고 움직일 때, 공간 이미지는 스토리의 동반자로서 관람객의 감정을 도와주며 영화의 흐름을 이끌어간다는 좋은 예가 '메트릭스'이다.

미래에 대한 우리의 집단적 무의식은 누구나 극단적인 양상의 의문을 갖는다. 하나는 과학의 발전으로 풍요로운 미래이고, 다른 하나는 지나친 발전과 환경오염, 전쟁 등으로 인한 세상의 멸망이다. 이 영화공간에서 전자는 매트릭스 속에서 첨단 도시로, 후자는 동굴과 폐선박 내부의 이미지로 표현한다. 매트릭스가 보여주는 세상은 우리에게 충분히 상상 가능한 현실로 다가온다.

<표 10> 매트릭스: 자기원형과 자아의식의 변화비교



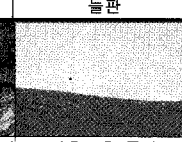
자아와 대립	자아 인식단계	자아와 화합
프로그래머 앤더슨	현실에서 내오로 태어나다	기계와 전쟁 모피우스 구하기
가상현실	현실세계	소명을 깨달음

(3) 웰컴 투 동막골

동막골은 우리 민족의 지울 수 없는 아픔인 6·25전쟁의 포화를 비껴난 산골의 평화로운 마을이다. 100일에 걸쳐 만든 인공마을은 실제로 전쟁이 터진 줄도 모르고 갑자기 찾아온 외지인을 반갑게 대접해 보냈던, 가난하지만 착한 심성을 가진 사람들이 있는, 순수함을 간직한 시·공간이다. 동막골은 유토피아로 그려진다. 넓은 들판과 마을들이 따뜻하게 통하는, 각각의 구성원이 하나이

며 전체인 마을이고, 태고의 원형이 의식화되어 안정된 균형아래 인격적으로 성장한 마음들의 장소이다. 개인적인 목적이나 충동에 의한 갈등이 조정되고 화합되어 '전일성'속에서 움직이는, 개성화된 인격체로 상징되는 곳이며 자연과 합일하여 생활하는 유토피아이다.

<표 11> 동막골 이미지

장소	마을 초입	마을 내부	들판
자기원형 이미지			
	손님을 반기는 접로등	경계가 없는 마을	자유로운 풍경

각각의 다른 전쟁이념을 지닌 남·북한군과 연합군은 사회적 이데올로기라는 페르조나에 개인의 자아가 억눌린 상태에서 전일성의 집단인 동막골과 대면하면서 군인이라는 페르조나는 혼란과 갈등을 겪는다. 남·북한군이 뜰 마루에 앉은 주민들을 사이에 두고 총을 장전한 채 서로 대치하는 장면, 겨우살이 식량을 함께 만들고 타협을 했으면서도 끊임없이 대립하는 장면 등에서 이러한 갈등을 드러낸다.

하지만 불완전한 인격체들이 완전체에 동경을 느끼는 본능, 전일성을 추구하는 본능은 그들을 동화시켜 나간다. 자아의 내면을 바라보고 이념이라는 그림자들과 화해하면서 그들 스스로 변화하여, 어느새 타인이었던 그들은 동막골과 하나가 되고 그들의 수호자가 되는 전복적구도의 내러티브를 갖는다. 함께 농사짓고, 멧돼지를 잡으며 수확의 기쁨을 함께 나누게 된다. 결국 그들은 동막골 주민을 지키기 위해 힘을 합치고, 더 이상 이념이 다른 군인의 신분을 벗는다. 죽음 앞에서 환하게 웃는 그들의 모습은 더 이상 갈등과 혼란이 존재하지 않는 개성화된 인격이다.

<표 12> 자아와 대극관계, 통합관계의 이미지비교

구별	공간 이미지		
자아와 대극관계			
자아와 통합관계			

현대인이면 누구나 사회적인 역할에서 자유롭게 못하고, 역할에 대한 집단적 강요를 받는다. 때론 개인의 의식보다는 타인에게 비추어지는 모습인 페르조나를 위한 결정들은 언젠가부터 자아의 혼란으로 소급된다. 우리는 웰컴 투 동막골의 군인들을 통해 우리의 갈등을 느끼고, 그들을 통해 통합된 자아를 꿈꾸게 된다.

영화 속의 동막골은 우리의 집단 무의식속에서 원형으



로 존재하던, 신성함과 자연미를 가진 유토피아를 상징하는 공간으로 이미지화됨으로써, 우리에게 실존보다 실제함을 느끼게 한다. 이는 우리가 경험하지 않은 역사나 환경도 원형의 상징이 공간에 적용됨으로써, 함께 공감될 수 있도록 돕기 때문이다.

<표 13> 웰컴 투 동막골의 자기원형과 자아의식의 변화비교

자아와 대립	자아 인식단계	자아와 화합	자기실현
남한군, 북한군 연합군	유토피아 동막골과 만남	함께 겨우살이 식량만들기	동막골을 위해 목숨을 건다
군인신분	낙오상태	주민과 동화	개성화

(4) 버킷리스트(Bucket list)

자동차 정비사 카터와 재벌 사업가 에드워드는 에드워드 운영하느 병원 2인실에서 만난다. 루와 커피를 마시는 에드워드와 가족을 위해 평생을 검소하고 성실하게 살아온 카터는 45년 전에 카터의 철학교수가 과제로 내주었던 ‘버킷 리스트(Bucket list)’을 함께 만들어 나간다.

우연히 병실에서 만난 두 사람의 모습은 각자의 페르조나에서 살아온 우리 아버지들의 모습이며, 현재의 우리들의 모습이다. 나만의 정체성과 ‘개성화’를 이루기에는 너무나 바쁜 우리의 사회적인 모습을 영화라는 매개체를 통해서 내적인 나, 자아와 만나보는 시간을 영화는 제공한다. 버킷리스트를 이룬다는 결과보다는 무의식 속에서 그림자로 묻혀있는 나의 다른 일면과의 대화를 이끌어 주고, 삶이라는 명제 안에서 나의 의식이 나의 자아와 어디까지 화합되고 있는지 확인해 볼 수 있는 휴먼 드라마이다.

병원 2인실의 그들은 시한부라는 동일한 조건아래 버킷리스트라는 매개체로 무의식과 대화하고 함께 ‘개성화’를 이루어나간다. 마지막 신에서 카터의 바람처럼 화장한 재가 담긴 커피 통 두 개와 마지막 리스트가 지워진 버킷리스트가 설경의 경관 좋은 곳에 안치된다.

<표 14> 자아와 갈등관계, 통합관계의 이미지비교

구별	공간 이미지		
자아와 갈등관계			
	임원실의 루와 커피	버킷리스트	남은 생을 두고 갈등함
자아와 통합관계			
	리스트-스카이다이빙	리스트-피라미드보기	리스트-잠엄함광경보기

좁은 병실의 창가에 루와 커피세트를 배치하는 장면과 퀴즈쇼의 정답을 혼자서 증명거리는 장면은 에드워드와 카터의 강한 페르조나를 상징한다. 하지만 그들은 같은 병실에서 함께 버킷리스트를 만들며, 시한부인생의 마지막 삶에서 진정한 자기를 찾아가는 모습을 병원이라는 공간에서 만든다. 시한부생을 일상으로 돌아가기 보다는

잊었던 나를 찾는 시간으로 바꾸어 나간다.

영화에서 리스트의 공간들은 누구나 한번쯤 체험을 소원하던 공간으로 설정하여 강한 공감을 만들며 대리만족과 각자의 자아와 만나는 시간을 만든다. 이 영화의 공간들은 제작공간보다는 반 이상이 로케이션의 성향이 강하지만, 피라미드를 바라보는 이집트의 장면이나 사파리 중에 머무는 텐트 속의 공간조차 영화 속의 상징의 공간으로서 위치하기에 예로 다루었다.

<표 15> 버킷리스트의 자기원형과 자아의식의 변화비교

자아와 대립	자아 인식단계	자아와 화합	자기실현
재벌 사업가 자동차정비사	병원2인실	버킷리스트를 함께 만들기	버킷리스트 함께 완성
사회적 신분	시한부인생	나를 찾기	개성화

(5) 황후花

중국 당나라 말기의 황실을 배경으로 황제와 황후, 그리고 왕자를 둘러싼 음모와 반란을 화려한 영상과 스펙터클한 액션으로 담아낸 황실 무협 대작으로 화려함의 극치를 표현하는 장이모우 감독의 작품이다.

황실 내부공간은 궁이라는 거대한 스케일의 아니무스적인 특징과 강박증에 시달리는 인물들의 심리를 표현하기 위한 아니마적인 요소의 수많은 장식과 조각, 화려한 패턴으로 가득 채운다. 긴 복도는 개별 실들과 연결되는 통로로서 화려한 기둥, 조각으로 장식된 문과 벽, 장식적인 유리창의 숨 막히는 반복으로 형성되어 분절과 단함을 표현한다. 공간적으로 아니마의 상징과 아니무스의 상징이 혼재되어 있는 그림자원형의 표현이다.

복도를 매개로 하여 연결되는 실(室)과 실(室)사이에는 발이나 파티션으로 공간을 나누거나 확장시키면서, 공간적으로 분절과 단함을 계속적으로 반복시킨다. 마치 개인 무의식과 자아사이에서 그림자원형들이 내재되어 단절과 화합을 만드는 공간표현이다. 황실의 권력과 위계질서 속에서 가족애와 권력의 갈등사이에 화합하고자 노력하는 자아들의 심리를 공간을 통해 표현한 것이라 볼 수 있다. 이 공간들은 유사한 형태를 수없이 반복하고 드러내면서, 자기원형의 혼란과 충동이 내재된 내적인격을 상징하고, 황실구성원들의 긴장과 갈등이 공간적으로 표현된다.

<표 16> 황궁내부 이미지

구별	공간 이미지		
자아와 대극관계			
	황제의 침실	분열된 가족관계	원성의 반란
자아와 갈등관계			
	복도 이미지 / 황태자	갈등하는 황후의 침실	황실가족간의 전쟁

예로부터 금색은 부과 결실을 상징하는 귀한 색이고 재료지만, 인간의 욕망과 탐욕을 표현하는 것이기도 하다. 이 영화는 주조 색을 페르조나와 아니무스의 상징인 황금색으로 하여 붉은색과 푸른색의 어우러짐으로 번성했던 당나라의 시대적 상황에 대한 화려함과 권력의 부패를 상징하고, 기둥과 기둥사이를 차지하는 벽과 문의 문양과 조각의 반복된 현란함은 그림자와 아니마의 상징으로 색과 더불어 공간의 긴장과 폐쇄성을 표현한다.

<표 17> 폐쇄성과 대칭성, 위압감과 안정감의 이미지

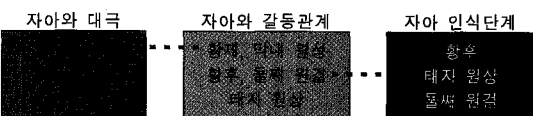
구별	공간 이미지		
폐쇄성 대칭성 ! 위압감 안정감			
	대치구도의 궁정마당	중앙홀 기둥의 구도	중앙홀 제대
	반복되는 대문	중앙원형단의 구도	원형단의 만다라배치

전체적인 폐쇄성은 거대한 궁전이라는 페르조나의 공간형태에 대칭적인 건물들과 마당, 높은 담과 거듭되는 대문들의 중첩에서 드러나고, 중앙원형단의 높은 계단을 중심으로 보이는 궁정마당과 주변장식 등에서 보여주는 대칭성은 자기의 안정감과 자아와 대립하는 페르조나의 위압감을 동시에 나타낸다.

절대 권력의 상징인 중앙원형단은 상부의 만다라 패턴은 자기의 공간형태로서 전체성과 완전함을 표현한다. 만다라 원의 내부는 인간과 지상을 상징하는 사각형에 탁자를 배치하고, 탁자에 둘러앉은 황실가족의 욕망과 갈등이 충돌하는 심리를 표현한다. 하지만 완전을 나타내는 공간에서 벌어지는 불협화음의 인격 심리는 만다라의 상징으로 갈등의 상황을 한층 강조시킨다.

장이모우 감독의 황후화는 황실가족의 복잡한 심리를 영화공간전체에 원형의 상징으로 이미지화 시키고, 이러한 상징공간을 통하여 빠른 속도로 이야기를 이끌어 간 사례이다.

<표 18> 황후화의 자기원형과 자아의식의 변화비교



### 3.3. 분석 종합

융의 분석심리학의 원형의 표현인 상징들을 통해서 영화스토리과 영화공간을 분석하면서, 영화를 관람하는 사람들이 느끼는 이미지가 단지 개인적인 것이 아님을 확인한다. 다음은 사례분석을 통하여 융의 상징과 영화 공간의 원형적 특성의 변화사례를 <표 19>로 정리하였다.

<표 19> 상징과 영화 공간의 원형적 특성의 변화 사례

작품 상세	작품 내용	영화 공간의 원형적 특성의 변화	
<b>스타워즈: 에피소드 1</b>			
년도	1999년	나부 행성을 구출하는 두 명의 제다이의 이야기	
감독	조지 루카스		
디자이너	Alan Roderick-Jones		
제작국	미국		
장르	SF		
원형 상징	아니마/아니무스, 페르조나, 그림자, 자기		
<b>매트릭스 1</b>			
년도	1999년	미래에 컴퓨터가 지배하는 세상 매트릭스와 그 바깥 세상의 인간이 벌이는 첩보액션	
감독	워쇼스키 형제		
디자이너	Lisa Brennan		
제작국	미국		
장르	SF, 액션		
원형 상징	아니마/아니무스, 페르조나, 그림자, 자기		
<b>웰컴투 동막골</b>			
년도	2005년	전쟁 중, 동막골에서 만난 군인들이 함께 머물게 되면서, 마을을 전쟁에서 지켜나감	
감독	박광현		
디자이너	이준승		
제작국	한국		
장르	드라마		
원형 상징	아니마/아니무스, 페르조나, 그림자, 자기		
<b>버킷리스트</b>			
년도	2008년	재벌과 정비사가 병원2인실에서 만나서 버킷리스트를 통해 인생의 의미를 찾음	
감독	롭 라이너		
디자이너	Bill Brzeski		
제작국	미국		
장르	모험, 코미디		
원형 상징	아니무스, 페르조나, 그림자, 자기		
<b>황후화</b>			
년도	2006년	당나라의 황제의 화려하지만 폐쇄된 궁에서 벌어지는 황실가족이야기	
감독	장이모우		
디자이너	Huo Tingxiao		
제작국	중국		
장르	액션, 멜로		
원형 상징	아니마/아니무스, 페르조나, 그림자, 자기		

<표 19>에서 정리된 내용을 통해서 영화 스토리의 자아와 자기원형의 관계는 영화공간에서 원형의 상징이 변화하면서 표현함을 알 수 있다. 또한 <표 19>에서 예시한 사진은 영화전체의 한 장면일 뿐이지만, 보이는 공간 이미지를 통해서 이야기를 상상할 수 있다. 즉 대사나 설명이 없는 2차원의 이미지들에 내포된 영화언어는 공간을 통해서 드러난다는 것이고, 공간은 무의식의 상징을 내포하고 있는 것이다.

위의 분석비교를 정리하여 영화 공간의 표현된 상징

속에서 무의식의 요소를 파악하면 다음과 같다.

- 1) 영화에는 공통적으로 자기실현의 특성이 있다.
- 2) 지리적, 문화적, 역사적 차이 속에도 집단무의식의 존재를 표현하는 심상이 있다.
- 3) 영화공간은 상징의 일부이다.
- 4) 신화를 재현하는 신화소의 표현매체이다.
- 5) 이미지를 2D화면에 3D로 표현하여 심상이미지와 교류하는 매커니즘이다.

위에서 보이듯이 사례의 영화공간에는 많은 상징과 이야기를 내포하고 있으며, 원형의 상징이 이미지로 표현된다. 다른 스토리와 장르, 제작국이지만 근원적인 자아에 대한 키워드, 즉 자기실현의 특성을 가지고 있다. 각자의 나가 된다는, '그 사람 자신'이 된다는, 자기실현과정을 통한 개성화를 주제로 하는 영화가 모든 차이를 뛰어넘어 공감대를 형성한다. 또한 이러한 주제를 상징화시키는데 있어서 어떠한 요소보다 공간의 역할이 중요함을 알 수 있다.

#### 4. 결론

우리가 본능적으로 개성화 되고자 노력한다는 사실의 반영은 우리에게 기억되는 많은 영화들의 주제가 심리적으로 자기실현이라는 것이다. 또한 영화의 배경으로 만들어진 상징의 공간은 이런 영화를 이끌어가는 영화적 언어이며, 감정적인 호소력을 갖는 의미 있는 표현이다.

본 논문에서는 자기실현 주제의 영화를 제작함에 있어서 집단무의식의 요소를 공간적 표현에 적용한다는 것이 중요함을 알아보았다. 즉, 영화공간이 상징을 표현하는 중요한 매개체임을 확인한 것이다. 이것을 정리하면 시간과 공간의 예술인 영화는 첫째, 자기실현의 주제를 상징적으로 표현하는 영상매체이다. 둘째, 융의 집단무의식의 원형들과 심리적으로 대면할 수 있는 가장 안전한 매체이다. 우리의 의식이 고통스런 갈등과 혼란 속에서 무의식과 대면하는 것이 아니라, 영화라는 매개체를 통해서 태고의 원형들과 대면하고 자기(Self)를 찾아나서는 심리적 여행이다. 셋째, 영화공간은 상징이미지를 통하여 스토리를 이끄는 매개체이다. 사례에서 제시한 것처럼 자기의 유토피아 이미지라든지 페르소나의 공간적 표현인 세련된 디자인과 거대한 규모의 웅장함, 애니메이션/아니무스의 기하학적 형태와 반복되는 패턴의 화려하고 편집적인 공간형태 및 그림자의 어둡고 암울한 이미지와 패쇄적인 공간형태 등이 영화의 스토리를 표현하고 있다. 이와 같이 영화에서 공간적 표현은 분위기를 나타내는 영화언어으로써 이미지를 상징화시켜 인간의 심상과 교류하며 스토리를 이끌어 나가는 것이다.

결론적으로 인간의 정신적 창조물로서 종합예술인 영

화는 집단무의식의 상징들을 공간에 적용함으로써, 관람자가 간접경험을 통해서 자기실현의 과정과 만나도록 중재한다. 이러한 과정은 현실에서 억눌린 무의식과 대화하고, 깊이 내재된 원형들을 상징을 통해 의식화 할 수 있는 계기를 제공한다. 그리하여 영화공간은 문화, 지리적인 차이에도 불구하고 공감대를 형성시키는 영화의 언어로서 우리 내면의 상징들과 대화하면서 의식 안에 감춰진 자기원형, 전체성과 대면시킨다. 따라서 영화를 기획하는 단계에서 융의 분석심리학의 상징들을 영화공간에 적용한다면, 기획자는 새로운 성공의 가능성을 얻게 될 것이고, 관람자들은 정신속의 자기실현과정과 연결시킬 수 있게 되는 것이다.

#### 참고문헌

1. 이부영, 자기와 자기실현, 한길사, 2002
2. 이현승, 프로덕션 디자인의 이해, 소도, 2002
3. C.G. Jung, 인격과 전이, 한국융연구원 C.G.융 저작번영위원회(역), 융기본저작집 3, 숲, 2004
4. C.G. Jung, 상징과 리비도, 한국융연구원 C.G.융 저작번영위원회(역), 융기본저작집 7, 숲, 2005
5. C.G. 융·C.S. 홀·J. 야코비, 융 심리학 해설, 설영환(역), 선영사, 1986
6. 질베르 뒤랑, 상징적 상상력, 진형준(역), 문학과지성사, 1998
7. S. 프로이트, 정신분석학의 근본개념, 윤희기·박찬부(역), 열린책들, 2007
8. S. 프로이트·C.S. 홀·R. 오스본(공편), 프로이트 심리학 해설, 설영환(역), 선영사, 1999
9. 박현자, SF영화의 장르적 특성에 관한 연구, 서울대학교 석사논문, 1998
10. 김자영, C. G. Jung의 상징이론. 홍익대학교 석사학위논문, 2003
11. 김지홍, 박수근 회화에 나타난 등장인물의 심리적 분석 연구, 홍익대학교 석사학위논문, 2003
12. 이유헌, 신화의 형성과 해석에 관한 분석심리학적 연구, 홍익대학교 박사학위논문, 2003
13. 최효식, 건축구성원리의 정신분석학 적용 연구, 홍익대학교 박사학위논문, 2008
14. 이유헌, 왜 심층심리학인가?, 사회이론 제20호, 2001
15. 진형준, 융 C.G. Jung의 개성화 과정 연구, 인문과학 제2권, 1994

[논문접수 : 2011. 10. 26]

[1차 심사 : 2011. 11. 16]

[게재확정 : 2011. 12. 09]