

**콘 사토시 작품에서 나타나는  
양면성을 지닌 캐릭터의 페르소나 연구  
- <퍼펙트 블루>, <망상대리인>, <파프리카>를  
중심으로 -**

- I. 서론
- II. 페르소나의 개념적 정의와 인격 형성과의 상관관계
- III. 페르소나의 기능
- IV. 작품 속 캐릭터의 페르소나 분석: <퍼펙트 블루>, <망상대리인>, <파프리카>
- V. 결론
- 참고문헌
- ABSTRACT

추혜진

**초 록**

콘 사토시는 양면성이란 모티브에 초점을 맞춰 인간의 근본적인 자아 정체성을 다루며 존재에 대한 성찰을 담아내는 대표적인 애니메이션 감독이다. 본 연구는 그의 작품 속의 자아와 또 다른 자아의 결합 방식에 따라 캐릭터의 페르소나, 즉 인격의 가면이 어떻게 드러나며 자기실현을 이루어 나가는지 그 유형을 응의 분석 심리학적 견해를 토대로 분석하는데 그 목적이 있다.

인간의 가장 외적 인격을 의미하는 페르소나는 자신이 속한 사회 속에서 타인과 지속적인 관계를 맺기 위해 일정한 역할을 수행하는 사회적 행위와 연결된다. 사회적 요구가 많아질수록 개인은 여러 가지 인격의 가면을 쓰고 주어진 역할을 수행하며 외부 환경에 적응해 나간다. 이처럼 페르소나는 외부와 중요한 관계기능의 역할을 담당하게 되는데, 집단의 요구에 지나치게 순응하여 인격의 가면에만 몰입할 경우 의식과 무의식 간의 불균형을 야기하여 개인의 자아 정체성 형성에 부정적인 영향을 미칠 수 있다. 그러나 페르소나가 항상 부정적인 요인으로만 작용하는 것은 아니다. 원활한 사회적 역할을 수행하기 위해 적절하게 발달된 페르소나는 내면의 무의식과 외면의 의식 사이에 균형을 이뤄 건강한 자아 정체성을 확립할 수 있도록 돋는다. 이러한 관점에서 의식과 무의식의 상관관계와 결합 유형에 따라 작품 속 캐릭터를 분석함으로써 각 캐릭터의 내면에 숨어있는 가면의 욕망이 어떻게 표면화되어 긍정적 혹은 부정적으로 작용하는지 확인할 수 있다. 이와 더불어 본 연구에서 차용한 심리학적 관점의 분석 방식이 다양한 캐릭터 연구에 유용한 이론적 틀로 활용되기를 바란다.

주제어 : 페르소나, 가면, 양면성, 정체성, 자기실현, 분석심리학

## I. 서론

인간은 사회의 일원으로서 자신이 속한 집단 속에서 타인과 지속적인 관계를 맺으며 그 집단적 가치에 맞게 일정한 역할을 수행하며 살아간다. 이때, 개인에게 요구되는 외부 상황의 역할이 다양해질수록 개인은 자신의 본 모습을 감추고 집단이 기대하는 특정한 역할을 위해 가상의 가면을 쓰고 주어진 도리나 본분, 사회적 의무와 규범을 수행함으로써 외부 환경, 즉 사회나 현실에 적응해 나간다. 이렇게 개인은 자신의 내면적 성격과 다르게 필요로 한 사회적 역할을 위해 외부 세계로 보여주는 다양한 성격을 연기할 수 있는데 이런 가면들을 일컬어 페르소나<sup>1)</sup>라고 부른다.

페르소나라는 용어가 심리학 분야에서 처음 사용된 것은 분석심리학자 칼 구스타브 용<sup>2)</sup>(Carl Gustav Jung, 1875-1961)에 의해 서 이다. 페르소나는 개인이 다른 사람들에게 보이는 겉모습, 즉 가면이라 불리며 자신의 성격 이외에 다중의 성격을 연기할 수 있다는 의미를 내포한다.<sup>3)</sup> 다시 말해 페르소나는 자신이 속한 집단에서 내가 나로서 존재하는 것이 아니라 집단 속에서 자신이 어떻게 보일지 타인의 시선을 더 크게 의식하면서 적절한 사회적 역할을 수행해 나가기 위해 만들어진 관념적 혹은 가상의 가면으로 나름대로 자율적인 행동양식을 갖고 있는 외적 인격으로 정의하고 있다.<sup>4)</sup> 여기서 가면을 외적 인격이라는 맥락에서 용이 정의한 페르소나의 용어와 함께 본 논문에서 그 의미를 혼용하여 사용하고자 한다.

의식과 무의식의 대립으로 내면의 충돌에 의해 발생하는 인간의 자아 정체성에 대한 심리적 문제는 영화에서 자주 등장하는

1) 이부영, 『자기와 자기실현』, 한길사, 2002, p.44.

2) 용은 지그문트 프로이트의 정신분석학에 영향을 받아 초기에는 프로이트 이론에 동조했지만, 이후 입장 차이로 결별 한 후 독자적인 정신 분석 이론을 발전시켜 이를 ‘분석심리학’이라 명명했다. 캘빈 S. 홀, 『용 심리학 입문』, 문예출판사, 2004, p.44.

3) 캘빈 S. 홀, 앞의 책, p.69.

4) 이부영, 『분석심리학』, 일조각, 2012, pp.96-97.

소재이다. 특히 인간의 이중인격을 말할 때 거론되는 가장 대표적인 작품으로 영화 <지킬 박사와 하이드>(Dr. Jekyll and Mr. Hyde)를 꼽을 수 있는데, 이 작품의 모티프는 인간에게 선과 악의 양면성이 동시에 존재할 수 있다는 가능성으로 부터 시작하여 인간의 내면과 외면이 갖는 인격의 양면성을 다루고 있다. <지킬 박사와 하이드>의 현대판 버전이라 할 수 있는 <헐크>(Hulk) 역시 자아와 역압된 또 다른 자아의 대립관계를 전면에 드러내며 인간의 내면에 숨겨진 양면성을 효과적으로 묘사하고 있는 작품이다.

영화에 비해 애니메이션은 오락적인 측면과 상업적인 측면에 보다 치중하여 어린이나 청소년을 타깃으로 한 소재들이 작품의 주류를 이루고 있기 때문에 인간의 의식과 무의식을 탐구하며 자아에 대한 통찰을 다룬 깊고 복잡한 애니메이션 작품들은 영화만큼 흔치 않다. 그런데 일본의 콘 사토시 감독의 애니메이션은 인간의 ‘양면성’이라는 모티브에 초점을 맞춰 자아 정체성에 대한 문제를 일관되게 다루고 있어 일반적인 애니메이션의 범주와는 차별성을 갖는 독특한 작품 세계를 구축하고 있다. 콘 사토시 감독의 작품에는 자아와 또 다른 자아인 페르소나의 관계로 설정된 여성 캐릭터의 유형들이 빠짐없이 등장한다. 그리고 감독은 내적 충동과 이에 상반되는 외적 욕망 간의 불균형으로 양면적 인격을 드러내는 캐릭터들을 통해 자아 정체성에 대한 화두를 지속적으로 던진다. 또한 역압되어 있거나 부정적인 이미지의 페르소나를 병치시키며 캐릭터가 변화하는 과정을 통해 자아 찾기와 함께 개인의 성장을 제시한다. 감독의 첫 장편 데뷔작 <퍼펙트 블루>는 현실과 환상이라는 이중적 서사 장치를 복선으로 깔아두고, 분열된 자아를 지닌 주인공 ‘미마’의 충동과 그녀를 둘러싼 주변 인물들의 욕망을 뒤엉켜 놓으며 자아와 페르소나의 경계를 모호하게 그려낸 작품이다. 13부작 옴니버스식 TV시리즈 <망상대리인>(2004)은 강박과 역압된 그림자를 숨긴 채, 가면을 쓰고 살아가는 다양한 군상의 캐릭터들이 스스로를 구원하기 위해 ‘소년

'배트'라는 대리 자아를 등장시켜 에피소드를 전개해 나간다. <파프리카>에서는 앞서 언급된 두 작품들과 달리 의식과 무의식의 경계를 비교적 뚜렷하게 설정해 놓고 이야기를 전개시킨다. 현실과 꿈을 넘나드는 히로인 캐릭터는 현실 속에서는 냉철하고 이성적인 치바 아즈코 박사로, 꿈속에서는 자신감 넘치는 발랄한 이미지의 해결사 파프리카로 등장하여 내적 인격과 외적 인격의 균형적인 관계를 유지하며 정체성을 찾아가는 긍정적인 캐릭터의 양상을 제시한다. 이처럼 콘 사토시 감독의 작품에는 전형적인 캐릭터보다 복잡한 성격의 입체적인 인물들이 등장하여 내적 인격과 외적 인격 간의 문제를 심리적 갈등과 함께 현실과 환상이라는 이중적 서사 구조의 맥락 안에서 이야기를 펼쳐 나간다.

용의 분석심리학적 관점에서 페르소나는 주로 외적 인격을 이루는 중요한 관계기능<sup>5)</sup>의 역할을 담당하는 인격의 구조 중 하나이다. 의식과 무의식 사이의 균형은 개인의 정체성에 영향을 미치게 되는데, 개인이 외부에서 요구하는 역할에 지나치게 몰입하여 자신의 외적 인격과 동일시 할 경우, 내적 자아와의 관계를 상실하고 이를 억압하기 시작한다. 그리고 왜곡된 이중인격을 불러일으키게 만들면서 페르소나를 부정적 관계기능으로 작용하도록 한다. 그렇다고 페르소나가 항상 부정적인 기능만을 수행하는 것은 아니다. 원활한 사회적 역할을 수행하기 위해 개인이 자신의 페르소나를 잘 인식하고 사용하게 되면 오히려 외부 환경에 적응하는데 긍정적인 요인으로 작동할 수 있게 된다.<sup>6)</sup> 이렇게 페르소나는 내면의 무의식과 외면의 의식사이에서 어떻게 균형을 이루며 결합하느냐에 따라 개인에게 긍정적으로 또는 부정적으로도 기능하게 되는 것이다.

따라서 본 연구에서는 내적 충동과 외적 역할의 간극에서 촉발된 캐릭터의 양면성을 분석하는데 있어서 무의식의 본질을 탐색하며 페르소나를 자기 안의 또 다른 인격으로써 관계기능의 중요

---

5) 이부영, 앞의 책, p.99.

6) 박순환, 「다면 페르소나와 정신건강과의 관계」, 부산대학교 박사학위논문, 2005. p.20.

한 인격 구조로 바라 본 용의 심리학적 견해를 토대로 살펴보는 것을 목표로 한다. 이는 기존 애니메이션의 캐릭터 연구가 대부분 조형적 요소나 외형적 행위의 특징 등의 분석에만 치우쳐 있어 사회적, 철학적, 심리학적 관점 등의 반영이 미흡하다고 판단되었기 때문에 이와 같은 접근 방식이 다양한 캐릭터 연구에 유용한 이론적 틀이 될 것이라는 생각에서 출발하였다. 먼저 본 연구의 2장에서는 페르소나에 대한 일반적 개념과 인격 간의 상관관계를 살펴볼 것이다. 3장에서는 무의식 층에 얹압된 욕망과 충동이 의식 층과의 결합 여부에 따라 페르소나가 어떻게 기능하는지 두 가지 유형으로 정리해 볼 것이다. 이어지는 4장에서는 도출된 유형을 토대로 콘 사토시 감독의 작품 <퍼펙트 블루>(Perfect Blue, 1998), <망상대리인>(Paranoia Agent, 2004), <파프리카>(Paprika, 2007)에 등장하는 캐릭터의 양면성을 분석해 볼 것이다.

## II. 페르소나의 개념적 정의와 인격 형성과의 상관관계

### 1. 페르소나의 일반적 개념과 속성

페르소나(persona)란 고대 그리스 어원의 ‘가면(mask)’에서 유래한 말로, 연극에서 배우가 자신의 역할을 위해 쓰던 ‘가면’을 의미한다. 인물(person)과 성격(personality)이란 말도 같은 어원에서 파생되었으며, 인격이란 의미로도 번역될 수 있다. 이외에도 ‘페르소나’와 유사하게 사용되는 우리나라 말로는 ‘체면’이나 ‘얼굴’, ‘낯’ 등이 있다.<sup>7)</sup> 한편 페르소나라는 단어에는 ‘인위적 인격’이라는 연극 속 가면의 역할이나 ‘허구의 자아’라는 의미와 함께 개인의 성격, 즉 ‘본성’을 나타내는 상반된 의미도 내포하고 있다.<sup>8)</sup>

사회적 집단 속에서 살아가는 개인은 독립적인 존재인 동시에 그 집단에 적응하기 위하여 타인과 상호 작용을 하며 구성원의

7) 이부영, 『분석심리학』, 일조각, 2012, p.97.

8) 벵자맹 주아노, 『얼굴』, 21세기북스, 2011, pp.132-35.

일원으로도 존재하는 이중적인 위치를 갖게 된다. 개인의 인격은 때로는 안과 밖이 구분되어 형성되기 때문에 타인의 시선을 의식하면서 집단이 허용하는 범위 내에서 사회적 활동을 하게 된다.<sup>9)</sup> 이처럼 개인은 타인과 적절한 관계를 맺으며 그 안에서 자신이 맡은 역할을 수행하기 위해 또 다른 인격의 가면을 연기하게 되는데, 이는 마치 연극에서 배우들이 가면을 착용함과 동시에 극 중에 등장하는 인물로 존재하게 되는 것과 유사하다.

페르소나의 개념은 현대적인 심리학 용어로 통용되기 이전부터 이미 철학자 키케로에 의해 인간의 다양한 모습을 설명하기 위해 사용되었다. 키케로는 자신의 저술서인 『의무론(De Officiis)』을 통해 인간에게 다양한 모습이 존재한다는 것을 규명하면서, 페르소나를 다른 사람들에게 보여지는 가장 외적으로 드러나는 가면이라 정의하고 있다. 마치 배우들이 극에서 자신에게 맞는 배역을 수행하기 위해 역할에 맞는 인물이 되어 캐릭터를 연기하고, 다른 역할이 주어지면 바뀐 인물의 성격에 따라 연기하는 것처럼 외적 가면은 개인의 진정한 모습이 아니라 배우가 캐릭터를 연기하듯 연출된 모습인 것이다.

영화에서 감독은 배우를 내세워 자신의 페르소나를 드러낸다. 경우에 따라 영화감독이 직접 자신의 작품 속에 등장하여 페르소나를 드러내는 경우도 있다. 찰리 채플린은 불우했던 어린 시절, 청소년기 그리고 영화배우로써 성공하기 위해 노력했던 집념 등을 충결집하여 자신의 첫 장편 영화 <키드>(The Kid)에서 사회에 적응하지 못하는 떠돌이의 삶을 통해 스스로의 자아를 표출한다. 중절모와 지팡이 그리고 혈령한 바지에 커다란 구두를 신고 얼굴에는 콧수염을 붙인 과장된 스타일은 찰리 채플린의 대표적인 페르소나가 되어 그의 작품 속에 지속적으로 등장한다. 이 때문에 페르소나는 감독이 작품 속 등장인물을 통해 자신의 생각이나 감정, 사고, 더 나아가 그림자까지 투사하는 것이라 풀이된다.

애니메이션 역시 감독이 자신의 작품 속에 등장하는 창작된 캐

---

9) 이기호, 『가면과 사람』, 예니, 2007, pp.60-61.

릭터를 통해 숨겨뒀던 페르소나를 드러내는 경우가 많다. 프랑스 애니메이션을 대표하는 감독 실뱅 쇼메(Sylvain Chomet)는 장편 애니메이션 <일루셔니스트>(the Illusionist)에서 프랑스 스포츠 마임과 코미디의 대가이며, 영화 감독인 자크 타티의 작품 속 주인공 월로씨를 완벽하게 투사해 내면서 그가 맑고자 했던 페르소나를 드러낸다. 자크 타티는 단 10편의 영화만으로 수많은 후배 감독들에게 ‘위대한 감독’으로 칭송받는 예술가였으며, 유성영화 시대였음에도 불구하고 절제된 대사를 통해 섬세한 움직임의 장점을 극대화시킨 감독이었다. 자크 타티의 영향을 받은 실뱅 쇼메 감독은 자신의 작품 속에 그의 연출 스타일을 일부 수용하여 대사로부터 자유로운 독특한 스타일의 애니메이션을 완성시켜 나간다. 스타일 뿐 아니라 <월로씨의 휴가>(Monsieur Hulot's Holiday)에서 등장하는 키가 크고 구부정한 자크 타티 본인의 모습을 <일루셔니스트>의 마술사로 완벽하게 변신시켜 감독의 페르소나로 표출하는 데 성공한다.

이처럼 영화나 애니메이션 감독은 극중에 등장하는 배우를 통해 또는 창조된 캐릭터를 통해 다른 성격의 인물을 연기하면서 직·간접적으로 자신의 페르소나를 나타낼 수 있다.

## 2. 페르소나와 인격 형성과의 상관관계

인격의 구조를 형성하는 요소는 무엇이며, 페르소나에 어떤 영향을 미치며 상호 의미 작용을 하는 것일까?

인간의 마음은 ‘자아의식’과 ‘무의식’ 두 가지로 구분된다. 일반적으로 자아의식은 생각이나 감정, 기억 등 우리가 자각할 수 있는 요소들로 구성되며, 여기서 자아는 인간의 인격을 규정함과 동시에 일관성이 유지될 수 있도록 작용한다.<sup>10)</sup> 이에 반해 무의식은 우리가 인식하지 못하는 생각이나 감정, 기억 등과 같은 것들로 이뤄져 있다. 그러나 이러한 내용물들은 우리가 그 존재를 자각할 수 없다고 해서 무조건 사라지는 것이 아니라 무의

---

10) 캘빈 S 홀, 『용 심리학 입문』, 문예출판사, 2004, p.54.

식 속의 참고에 남아 있게 되는 것이다. 그렇지만 의식과 무의식의 경계가 정확히 구별되는 것이 아니기 때문에 각각의 내용들은 서로 바뀔 수 있으며 의식에서 지워진 경험들은 자아의 적극적인 인식 활동을 통해 의식화 될 수도 있다.

페르소나는 우리의 인격을 형성하는 중요한 역할을 하는 원형들 중 하나이다. 그림자가 무의식에서 작용하는 내적 인격의 한 부분이자 어두운 면을 나타내는 또 다른 자아라고 한다면 페르소나는 이에 대응하여 자아가 외부와 마주하면서 발달되는 외적 인격이라 할 수 있다. 페르소나는 개인이 어떤 상황이나 역할에 놓여 있느냐에 따라 주변 환경의 요구에 맞추기 위해 다른 페르소나를 드러내면서 어느 정도 자율적으로 적응할 수 있다.<sup>11)</sup> 따라서 페르소나를 어떻게 사용하느냐에 따라 개인에게 긍정적으로 또는 부정적으로 작용할 수 있게 된다. 만약 개인이 외부 환경의 요구에만 일방향적으로 치우쳐 자아가 페르소나에 지나치게 동화되면 내적 인격과의 관계가 끊어지게 되면서 인격 해리라는 정신적 장애까지 초래하게 된다.<sup>12)</sup> 반대로 개인이 상황에 따라 필요한 가면들을 적절히 사용하게 되면 오히려 이를 계기로 자아의 성장과 발전의 기회로 삼을 수 있다. 따라서 페르소나는 자아가 어느 한쪽으로 치우치지 않고 균형 있게 발전해 나갈 수 있도록 역할을 해주는 것이 중요하며 긍정적인 자기실현의 필수적인 단계라고도 볼 수 있다.

### III. 페르소나의 기능

가면은 본질적으로 양면성을 지닌다. 가면을 쓰는 사람은 가면 뒤에 자신의 정체를 감추는 동시에 또 다른 존재를 드러내기 때문이다. 개인이 물리적 가면을 착용하면 그에 따른 역할을 수행하게 된다. 예를 들어, 광대의 가면을 쓴 사람은 광대 흉내를 내

11) 박순환, 「다면 페르소나와 정신건강과의 관계」, 부산대학교 박사학위논문, 2005. pp.1-2.

12) 이부영, 『분석심리학』, 일조각, 2012, pp.98-99.

며 연기하게 되고, 동물 가면을 쓴 사람은 그에 맞는 동물 소리와 동작을 연출하며 캐릭터를 표현하게 된다. 한편, 어떤 특별한 물리적 가면을 쓰지 않아도 표정과 몸짓 등 행위와 관념만으로도 다른 인물이나 동물인척 하는 관념적 가면 혹은 무형의 가면을 만들어 그에 맞는 역할을 수행할 수 있다.<sup>13)</sup>

가면의 기능에는 자신을 보호하기 위한 방법이나 다른 존재를 드러내기 위한 방법 등 다양한 목적을 갖는다. 예를 들어 가장 무도회나 축제에서 개인이 가면을 사용할 경우 자신에게 부여된 익명성 뒤에 숨어 타인에게 신분을 노출시키지 않은 채 자유롭게 유희를 즐기는 등 통제적인 상황에서 벗어나 평소에 하지 못했던 것에 대한 일탈을 꿈꿀 수 있다. 또 다른 예로는, 가면이 변신의 도구로서 사용되는 경우이다. 만화나 애니메이션, 영화 속 슈퍼히어로들은 주로 자신의 정체를 숨기기 위해 가면을 쓰고 등장하는데, 이때 가면은 쓰는 사람을 바꿔주는 일종의 기호로서 작용하면서 역할이나 지위를 부여하여 ‘하찮은’ 자기에서 뭔가 ‘중요한 의미’를 갖는 자아로 변화시키는 작용을 한다.<sup>14)</sup>

이처럼 가면은 스스로를 감추는 기능과 함께 동시에 또 다른 얼굴을 드러내는 본질적 양면성을 가지며, 자신의 정체성을 가리기 위한 목적으로 또는 가면을 통해 금기된 것에 대한 일탈과 동시에 스스로를 보호하기 위한 목적으로도 사용될 수 있다.<sup>15)</sup> 따라서 가면은 개인이 어떻게 사용하느냐에 따라 부정적 혹은 긍정적 기능으로 작용할 수 있다.

## 1. 부정적 기능의 페르소나

일상에서 우리는 자신이 속한 집단에 자연스럽게 받아들여지기 위해 사회적 가면을 쓰게 된다. 여기서 사회적 가면이라는 것은 인격의 외적 페르소나를 일컫는데, 이것은 개인으로서 내가 있는 것이 아니라 집단의 요구에 맞추기 위해 보여주는 또 다른 나의

---

13) 이기호, 『가면과 사람』, 예니, 2007, p.73.

14) 이기호, 앞의 책, pp.93-95.

15) 이기호, 앞의 책, p.153.

인격이기 때문에 상황에 따라 다양한 역할의 가면을 번갈아 쓰면서 정작 자신의 본 모습은 가면 뒤에 숨겨두는 경우가 많다. 또한 현실에서의 불안은 개인에게 현실을 회피하고 허구의 세계로 몰입하도록 만들기도 하는데, 얼굴에 대한 가공이나 가면은 현실에서 실현되지 못한 억눌린 그림자가 또 다른 존재가 되어 이루고자 하는 강한 욕망을 담아내기도 한다. 특히, 현대사회가 분화되고 복잡해짐에 따라 개인에게 더 다양한 역할을 요구하게 되면서 욕망이 과도하게 팽창될 경우 개인은 심각한 정체성 혼란에 빠질 가능성이 많다.

어떤 개인이 외적인 역할에 지나치게 빠져들어 사회적 순응에만 치우쳐 자아가 페르소나와 완전히 동일 시 될 때, 자아는 내면세계와 단절되어 의식과 무의식의 분리가 발생하게 된다. 이때 지나치게 발달된 일방향적 페르소나에 의해 밀려난 다른 인격들은 대립과 긴장, 갈등을 일으켜 의식의 구조를 깨뜨리게 되어 여러 가지 신경증 증상을 야기하게 된다. 이처럼 자아가 페르소나와 동일시되는 현상을 팽창이라고<sup>16)</sup> 하는데 무조건적인 동일시는 정신적·육체적인 건강을 해칠 뿐만 아니라 인간관계에서도 심각한 문제를 초래하게 된다.

나탈리 포트만 주연의 <블랙스완>(Black Swan)은 완벽한 1인 2역의 프리 마돈나 연기를 위해 내면에 숨겨진 이중적 자아를 끌어내는 과정에서 갈등을 겪는 양면적 캐릭터가 등장하는 영화이다. 뉴욕 발레단에 소속된 주인공 니나는 새로운 시즌의 백조의 호수 공연에 프리 마돈나로 지명된다. 평소 꿈꿔왔던 공연에서 주인공 백조가 될 기회를 얻게 된 니나는 기쁨으로 들떠있지만, 한편으로 자신의 성격과 전혀 상반된 관능적인 ‘흑조’ 연기에는 크게 부족함을 느끼게 된다. 완벽한 흑조 연기를 위해 연습에 매진하나 그럴 때마다 그녀에게 돌아오는 것은 여전히 뭔가 부족하다는 우려 섞인 시선 뿐이다. 설상가상으로 새로 발레단에 입단한 릴리는 항상 자신의 프리 마돈나 자리를 노리고 있는 것 같아

---

16) 이부영, 『자기와 자기실현』, 한길사, 2002, p.71.

그녀를 위협적인 존재로 느끼며 불안감을 키우게 된다. 니나는 자신의 본래 성격과 상반된 도발적이고 관능적인 흑조 연기에 대한 집착으로 인해 무의식적으로 감추고 억압했던 열등감과 성적인 욕망을 차츰 분출하기 시작한다. 시간이 흐를수록 순수한 이미지의 백조 니나와 관능적 이미지의 흑조 니나의 두 인격 간 균형이 깨지면서 그녀는 환각과 망상에 빠져들게 된다. 완벽한 흑조 연기를 위한 집착이 강하면 강할수록 열등감과 자아 분열은 더욱 심화되면서 니나는 더 이상 자신의 또 다른 인격을 통제할 수 없을 지경에 까지 이른다. 결국 팽창된 무의식 속 분열된 자아는 니나의 본성을 잃게 만들어 타인 뿐 아니라 스스로를 공격하는 결과는 낳는다.

이처럼 억압되어 있던 한 쪽의 인격이 지나치게 팽창되어 다른 인격에 위협을 가하게 되고, 이를 제거하려는 과정에서 팽창된 인격과 수축된 인격 사이에 갈등이 일어나 자아를 불안정한 상태로 만든다. 결국 무조건적으로 팽창되어 통제가 불가능하게 된 일방향적 페르소나는 밀려난 다른 인격들과 충돌하여 개인의 자아 정체성을 혼란스럽게 만드는 부정적 기능의 페르소나로 존재하게 된다.

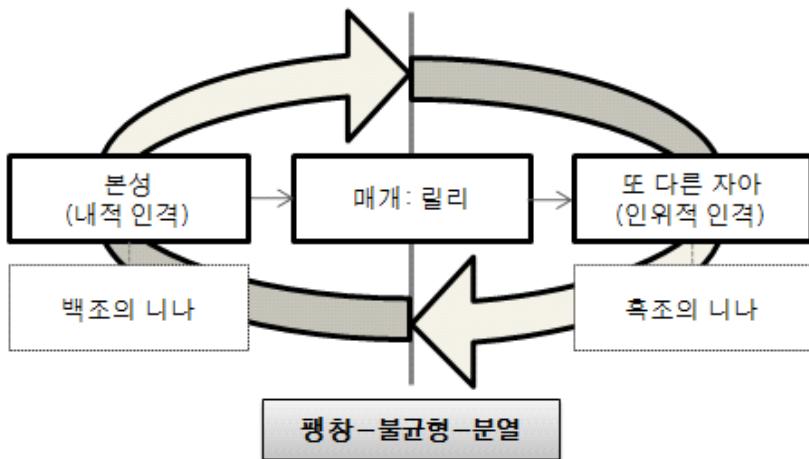


그림 1. 부정적 기능의 페르소나

이 작품은 무의식적 욕망과 현실 속 절제된 자아 간의 이중적 충돌만을 다루고 있지만, 오늘날처럼 복잡한 사회 속에서 한 개인이 다양한 역할을 수행하게 될 경우 혹은 욕구가 많아질수록 더 많은 숫자의 의식화 되지 못한 인격들이 존재할 수 있어 인격 사이의 대립과 갈등은 더욱 심화될 수 있다.

## 2. 긍정적 기능의 페르소나

개인에게 나타나는 페르소나는 환경이나 상황에 따라 다양하게 존재할 수 있다. 여러 페르소나들 중에 어떤 페르소나가 개인에게 중요한 역할을 하는지는 개인에 따라 다르게 나타날 수 있다. 내적 욕구와 여러 외적 가면들을 어떻게 균형 있게 사용하느냐에 따라 개인에게는 페르소나가 변화와 성장을 추구하는 긍정적인 기능으로 작용할 수 있게 된다.

<슈퍼맨>에서 <캡틴 아메리카>까지 할리우드를 대표하는 다양한 슈퍼 히어로 영화 속에 등장하는 캐릭터들은 하나 같이 가면이나 혹은 망토와 같은 복장을 하고 등장하는데, 이때 이들은 평소 자신의 모습과 다른 새로운 정체성을 드러낸다. ‘스파이더맨’의 경우를 예로 들어보자. 주인공 피터 파커는 현실 속에서 좋아하는 여자 친구에게 자신의 감정을 솔직히 고백할 용기조차 없는 소심하고 평범한 10대 소년의 모습을 취한다. 우연히 생물학 연구소를 방문했다가 슈퍼 거미에 물려 초능력을 갖게 되면서 그는 자신의 시크릿 아이덴티티(secret identity)인 스파이더맨으로 활동하게 된다. 피터는 자신의 이름과 외모를 철저히 감추고 이로부터 분리되어 스파이더맨이라는 이중적 인격으로 영화 속 악당들과 맞서 싸운다. 이와 같이 슈퍼 히어로들이 사용하는 가면이나 복장은 타인으로부터 자신의 본 모습을 숨기려는 목적 뿐 아니라 동시에 새로운 인격을 창조하여 주변 인물들에게 세상을 구하는 영웅적 존재로써 위치하며 긍정적으로 작용하게 된다.

이번에는 영화 <마스크>(the mask, 1994)를 통해 본래의 자아와 분리된 새로운 인격이 통합되는 과정 속에서 긍정적인 자아상

을 갖게 되는 캐릭터를 살펴보기로 한다. 영화 속 주인공 스탠리는 대학을 졸업하고 은행에 취직하여 단조로운 일상을 보내는 평범한 인물이다. 은행에서는 실적이 좋지 않다는 이유로 매번 상사에게 편장을 받기 일쑤이고, 주변 사람들에게 불합리하게 당해도 싫은 소리 한 번 못하는 소심한 성격의 소유자이다. 어느날 그는 신비한 힘을 가진 마스크를 우연히 발견하게 된다. 마스크를 씀으로써 스탠리는 초인적인 힘을 갖는 녹색인간으로 변하게 되고 평소 자신과는 전혀 다른 자신감 넘치는 모습으로 거듭난다. 자신을 괴롭히던 직장 상사는 물론이고 괴팍한 집주인, 악당 조직의 보스와 맞서 그들에게 통쾌한 복수를 한다. 비록 신비한 마스크를 매개로 촉발된 녹색가면의 스탠리였지만 이는 스탠리가 몰랐던 자신의 일부이기도 하고 동시에 외부 환경과의 관계 속에서 형성된 내적 욕망이 원하는 초월적 인물상이기도 하다. 마침내 이들 간의 상호작용이 이루어지면서 유형의 가면인 ‘마스크’는 더 이상 필요 없게 되고, 스탠리는 본래의 모습과 새로운 인격이 통합된 긍정적인 자아상으로 발전해 나간다.

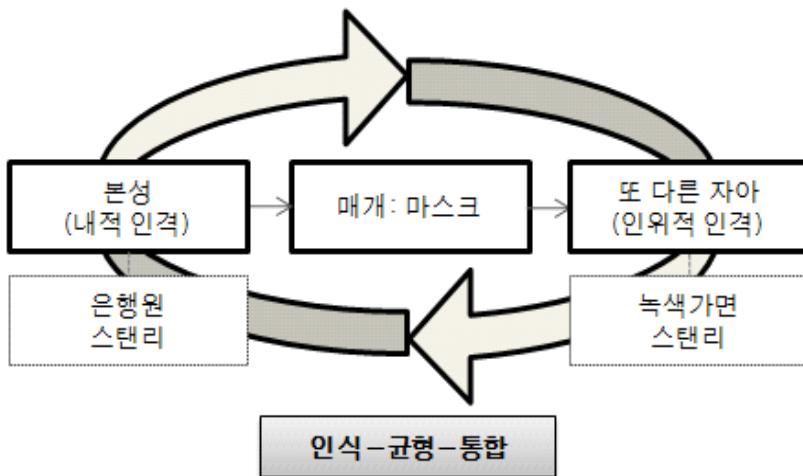


그림 2. 긍정적 기능의 페르소나

이처럼 자신의 또 다른 정체성에 대한 의식화와 통합 과정을 통해 적절하게 발달된 페르소나는 개인의 본질을 파악하는 긍정

적인 도구로써 사용 될 수 있다. 즉, 인간이 자신의 페르소나를 잘 인식하면 할수록 자아의 강화와 함께 통합적인 인격형성이 가능하여 의지에 의해 삶을 발전시키며 자기실현을 달성할 수 있다. 또한 결합 정도에 따라 한 캐릭터 내에서 페르소나는 역기능에서 순기능으로 또는 순기능에서 역기능으로도 전환되어 작동할 수도 있다.

### III. 작품 속 캐릭터의 페르소나 분석:

<퍼펙트 블루 Perfect Blue>, <망상대리인 Paranoia Agent>, <파프리카 Paprika>

콘 사토시 감독의 작품은 일반적인 영화와 애니메이션의 방법론과 다르게 인식되는 리얼리티를 구축한다. 영화와 애니메이션 두 분야 모두 인간의 상상력을 살아 움직이는 예술로 창조해 냈다는 점에서 유사성을 갖는다. 그러나 움직임을 형상화하는 메커니즘에 있어서는 각각 차별화된 접근법을 가지고 이를 현실에서 실현 가능하게 만든다. 영화가 사진적 리얼리즘의 재현을 토대로 가공된 현실을 보여주는 대표적인 작업 그 자체로 리얼리즘의 특성을 내재하고 있다면, 애니메이션은 오히려 현실의 충실햄 재현과 자연의 모방에서 벗어나 일상의 리얼리티에 대한 변형을 통해 우리가 지각하고 있는 시·공간을 재구성하여 움직이는 환영을 그려내는 작업이라 볼 수 있다. 그런데 콘 사토시 감독의 작품은 실사영화에서 인식될 수 있는 리얼리티를 애니메이션이라는 환상성의 문맥에서 완벽하게 만들어 내는 것이 가장 두드러지는 특징이다. 감독의 장편 애니메이션 데뷔작 <퍼펙트 블루>는 초기에 다른 감독에 의해 실사영화로 제작될 뻔 했다가 콘 사토시 감독에 의해 애니메이션으로 만들어진 작품이다. 감독 스스로는 애니메이션을 제작할 때 특별히 현실적인 묘사를 염두에 두지 않는다고 밝혔지만, 아이러니하게도 그의 작품들을 본 관객들은 영화에서 느껴지는 사실성보다 더 강한 리얼리티를 느끼게 된다. 일례로, 감독은 그냥 지나칠 법한 소품까지도 치밀하게 계산하여 사

실감이 살아있는 배경 화면을 구성한다. 낡은 아파트를 표현할 때, 마치 등장인물이 그곳에 오래 전부터 살아 왔던 것처럼 방안에 빛바랜 포스터 한장을 붙여 놓음으로써 교묘하게 리얼리티를 구축해낸다. 이런 이유로 어떤 평론가들은 감독이 추구하는 사실적 애니메이션 스타일을 페이크 리얼리티(Fake Reality)라 부르기도 한다.<sup>17)</sup>

작품의 또 다른 특징은 바로 양면성을 가진 캐릭터를 통해 인간의 정체성 문제를 다루고 있다는 것이다. 감독은 실재와 환상 혹은 현실과 꿈의 교차를 통해 인간의 의식과 무의식이 갖는 양면성의 세계를 다루며 자아의 존재와 성장에 대한 사유를 담아낸다. 그의 작품 속에는 또 다른 자아와 직면하는 양면성을 지닌 여자 캐릭터가 자주 등장한다. 그는 자아와 또 다른 자아 간의 대립과 보상, 통합 등의 존재 방식을 통해 자아 정체성에 관한 메시지를 전달한다. 이를 위해 고전적 서사에서 벗어나 현실과 환상 또는 실재와 가상의 동시성이 존재하는 시간-이미지를 보여주며 그 경계를 모호하게 만들어 관객들을 환영의 세계로 끌어들이는 독특한 연출 스타일을 보여준다. 또한 동시에 치밀한 이중적 플롯 장치 위에 인물들을 등장시켜 인간의 본질적인 모습을 드러내게 만들면서 심리적 내면까지 해부한다.

### 1. 퍼펙트 블루 Perfect Blue(1997): 분열된 자아의 욕망

아이돌, 호러, 스토크라는 키워드를 가지고 다소 거칠고 선정적인 장면 구성과 탁월한 연출력으로 평단의 극찬을 이끌어낸 <퍼펙트 블루>는 대중들에게 애니메이션은 더 이상 어린이들의 전유물이 아니라는 것을 각인시키는 계기가 된 작품 중 하나이다.

미스터리 스릴러 장르로 분류되는 이 작품에서 여자 주인공 ‘미마’는 겁먹고 수동적인 희생자인 동시에 가해자라는 양면성을 지닌 캐릭터로 등장한다. 미마는 순수한 이미지의 인기 아이

---

17) Andrew Osmond, Satoshi KON the Illusionist, Stone Bridge Press, 2009.  
p.23.

돌 그룹 리더로 활동 중인 가수이다. 그러던 어느 날, 소속사는 미마에게 가수 생활을 그만두고 신인 배우로 새롭게 시작할 것을 요구하게 된다. 자신의 의지와 상관없이 연기자가 될 수 밖에 없는 상황에 놓인 미마와 그녀를 둘러싼 주변 인물 간의 갈등과 사건이 현실과 TV 드라마 속 비현실의 경계 사이를 모호하게 오가며 이야기가 전개된다.

신인 연기자로 전업하게 된 미마는 첫 출연하게 된 TV 드라마에서 대사 몇 마디 없는 희생자 역할에 강간 장면까지 촬영하게 되는 고난을 겪는다. 여기서 미마는 자신의 힘든 속마음을 숨기며 주변 사람들에게 걱정을 끼치기 싫어하는 소심하고 소극적인 캐릭터로 그려진다. 비록 자신이 원치 않은 선택이었으나 그녀는 주어진 환경을 담담하게 받아들이며 순응하는 것처럼 보인다. 그러나 연기자로서 바닥부터 시작해야 하는 우울한 상황에 설상가상으로 탈퇴한 아이돌 그룹은 인기 차트에서 높은 순위를 기록하며 승승장구하게 된다. 현실의 미마는 순수한 이미지의 아이돌 그룹으로 활동하던 자신을 그리워하며 그 시절로 되돌아가고 싶은 마음을 조금씩 표출하기 시작한다. 시간이 지날수록 가수 시절의 과거 미마와 연기자가 된 현재 미마의 인격 사이의 갈등이 서서히 드러나면서 양면적 인격의 대립이 본격화된다.

작품 속에서 감독은 거울에 비친 모습이나 유리창의 반사 이미지, 컴퓨터 모니터 등을 현실과 환상을 넘나드는 매개로 자주 등장시키며 이질적 공간을 잇는 기능으로 적절히 사용하고 있다. <퍼펙트 블루>에서 나타나는 거울 속 반사 이미지나 창문에 비친 이미지는 완전하지 못한 캐릭터의 또 다른 모습 혹은 무의식 속의 양가적인 감정 등을 보여주는 장치로 활용된다. 연기자로서 살아가야 하는 자신의 현재 모습에 대한 갈등이 깊어질수록 과거 아이돌 시절 미마의 모습은 컴퓨터 모니터 혹은 유리창을 통해 자주 등장하게 된다. 과거의 미마는 “그것 봐, 하기 싫다고 했잖아!”, “이제부터 내가 진짜이고, 너는 나의 그림자일 뿐이야!”라고 외치며 현재의 미마를 조롱하고 원망하며 정체성의 혼란을 가중시킨다. 감독은 여기서 미마의 인격 간 대립 이외에 미

마와 그녀의 매니저 루미와의 숨겨진 갈등을 이중적 복선으로 깔아 둔다. 미마와 루미는 배우와 매니저의 관계이지만 루미 역시 아이돌 출신으로 현재는 미마의 매니저로 활동하며 가수로 성공하지 못한 자신의 욕망을 미마를 통해 대리만족하며 살아가는 인물로 그려진다. 소속사의 일방적인 결정에 의해 미마가 아이들에게서 배우가 됐을 때, 루미는 당사자 보다 오히려 더 크게 분노하면서 미마의 또 다른 인격인 아이돌 미마로 전이되어 사람들을 위협한다.

감독은 캐릭터의 양면성을 통한 의식과 무의식의 대립 이외에 플롯 상에서도 이중적 장치를 의도적으로 사용한다. 미마가 연기하는 사이코 스릴러 TV 드라마 속 인물이 저지르는 사건과 그녀의 주변에서 일어나는 사건을 교묘하게 교차시키는 극중극 연출 구도를 삽입하여 무엇이 실재이고 무엇이 환상인지 그 경계를 모호하게 만들어 미마 자신 뿐 아니라 관객들조차 혼란스럽게 한다. 드라마 속 캐릭터를 연기하는 미마가 또 다른 인격에 의해 주된 자아의 전 인격을 지배당하게 되자, 그녀는 무엇이 현실이고 무엇이 환상인지 모호한 경계에서 점점 더 정체성의 혼란을 겪게 되면서 자신이 피해자인 동시에 가해자가 된다. 순수한 아이돌의 이미지로 남고 싶어 하는 충동과 성인 배우로서 감당하기 힘든 현실의 압박감은 무의식 속에 잠재된 또 다른 인격의 팽창을 불러일으켜 충돌하게 만든다. 여기에 타자인 루미의 욕망까지 더해져 인격 간의 갈등은 더욱 심화된다. 극의 후반부에서 살인 사건의 범인이 루미인 것으로 밝혀지고 정신병원에 갇히게 되면서 사건은 일단락된다. 미마 역시 연기자로 성공하게 되면서 자신의 정체성에 대한 혼란과 갈등으로부터 벗어난다. 이렇게 두 인물의 갈등은 상반된 결과를 보여주며 해소된다. 매니저 루미는 의식과 잠재의식 사이의 불균형으로 정신적 해리를 겪게 되는 반면 미마는 자신을 괴롭혀 왔던 아이돌 미마라는 과거의 표상으로부터 벗어나 배우로써 새로운 자신을 인식함으로써 자아성장을 이룬다.

페르소나의 적용 유형으로 정리하면 다음과 같다. 성인 연기자

미마는 초반 자신의 욕망을 억제하고 억압해야 하는 강박감에 의해 본성을 감출수록 부정적 기능의 페르소나를 사용하게 된다. 그러나 루미의 집착과 욕망이 드러나면서 이로 인해 미마는 무의식 속에 숨겨뒀던 분노를 분출하게 된다. 마침내 망상에서 벗어나 현실 속 자신을 인식하게 된 미마는 분열된 자아를 통합하고 이를 긍정적 기능의 페르소나로 위치시킨다. 그런데 감독은 여기에 또 다른 해석의 가능성은 숨겨둔다. 마지막 장면에서 거울에 비친 루미의 반사상과 백미러에 비친 현재의 자신과 거울 속 아이돌 미마의 이미지를 통해, 갈등을 일으킨 미마의 억압된 인격과 루미의 성취되지 못한 욕망이 잠재의식 속으로 영원히 사라졌는지에 대한 해답을 관객들의 판단으로 남겨둔 채 끝을 맺는다.

## 2. 망상대리인 Paranoia Agent (2004): 망상이 만들어 낸 허구적 구원자

<망상대리인>은 감독의 작품 중 유일하게 13부작 TV 시리즈로 제작된 미스터리 사이코 스릴러물이다. 작품은 매회 불완전한 자아들이 등장하여 현실을 헤쳐 나가기 위해 자신의 변이된 자아를 창조하여 직면한 문제를 해결해 나가는데, 에피소드에 등장하는 인물들은 실제 사건에서 모티브를 얻어 만들어졌다.

작품 도입부는 복잡하게 움직이는 주변과 단절된 채, 휴대폰에 매달려있는 고립된 현대인들의 슬픈 자화상에서부터 시작된다. 사회학자 앤서니 기든스에 따르면 현대성(모더니티 Modernity)은 개인에게 다양하게 선택할 수 있는 환경을 조성해 주었지만 급진적으로 발전된 다원화된 사회로 인해 개인은 이러한 환경에 적응하기 위해 복수의 자아정체성을 생성하며 살아가게 된다고 설명 한다.<sup>18)</sup> 그러나 개인에게 주어진 다양한 선택이란 것이 항상 긍정적인 역할의 수행만을 의미하지 않는다. 일시적이고 복잡한 사회 속에서 적절한 관계를 맺기 위해 개인은 여러 가지 인격을 연

18) 류철균 · 박은경, 「재페니메이션에 나타난 이중 인격 모티프 연구: 콘 사토 시의 <페펙트 블루>, <천년여우>, <파프리카>를 중심으로」, 문학과 영상학회, 국내학술, 2009, p.616.

기하게 되는 상황을 겪게 되면서 동시에 정체성의 위기도 맞게 된다. <망상대리인>은 이러한 다원화된 현대 사회 속에서 개인이 겪는 정체성의 위기를 통해 실제의 인격과 가상의 인격이 어떻게 기능하는가를 각각의 에피소드의 다양한 캐릭터의 유형을 통해 담아내고 있다. 작품 속 인물들은 각자가 처한 현실의 상황을 모면하기 위해 거짓말을 하고, 무의식의 그림자가 만들어낸 ‘소년 배트’를 통해 곤경에 빠진 스스로를 구원하는 순기능과 역기능의 페르소나가 공존하는 캐릭터의 유형을 보여준다. 비록 신체적인 고통이 뒤따르긴 하지만 아이러니하게도 그들은 소년 배트의 구타 덕분에 잠시나마 정신적 안도감을 얻게 된다. 그러나 안도하는 것도 잠시 뿐, 각자의 망상은 점점 겉잡을 수 없게 커지게 되면서 현실의 자아를 위협한다.

첫 회는 ‘마로미’라는 인기 절정의 귀여운 캐릭터를 디자인 한 ‘사키 츠키코’의 에피소드로부터 시작한다. 캐릭터 마로미가 전국민의 마음을 사로잡으며 최고의 인기를 누리게 되자 사무실 동료들의 질투 어린 시선과 차기 캐릭터에 대한 상사의 과도한 기대는 츠키코를 점점 압박한다. 시간이 흐를수록 주변의 관심과 기대는 그녀가 감당할 수 없을 만큼 커져 심리적으로 극단적인 상황으로 몰리게 된다. 밤늦은 퇴근길, 집으로 귀가 중이던 츠키코는 롤러브레이드에 야구모자를 쓴 정체모를 소년에게 배트로 구타당하고 병원에 입원한다. 소년 배트가 휘두른 방망이 덕분에 그녀는 마침내 정신적으로 억압된 현실에서 잠시나마 벗어나 심리적으로 안정을 찾게 된다. 이렇게 시작되는 <망상대리인>은 1화의 주인공 츠키코 이외에도 매회 위기에 몰린 다양한 등장 인물들이 등장하여 소년 배트와 직면하면서 이야기가 전개된다.

세 번째 이야기 <이중 입술 Double Lips>은 낮에는 전형적인 회사원으로, 밤에는 상류층을 접대하는 콜걸로 활동하는 여자의 실화를 토대로 만들어진 에피소드로 자아의 이중적 가면을 가장 잘 보여주고 있다. ‘하루미 초노’라는 여성 캐릭터는 낮에는 대학의 연구조교로 밤에는 콜걸로 살아가는 해리적인 정체성 장애 또는 다중성격 장애를 겪고 있는 인물로 묘사된다. 안정적이

고 정상적인 모습의 ‘하루미’ 와 파괴적이고 불안정한 ‘마리아’ 가 대립하면서 서로가 또 다른 자아를 제거하고자 하는 이야기의 맥락은 흡사 지킬 박사와 하이드와 유사하다.

하루미는 <퍼펙트 블루>의 미마처럼 사회적 가면과 연약한 자신의 본 모습 사이에서 정체성의 위기를 느끼며 스스로에게 ‘나는 누구?’ 인가를 반문한다. 정상적인 인격으로 그려지는 하루미는 남편이 될 상사이자 교수에게 자신의 분열된 정체성을 숨긴 채 몰래 마리아의 인격을 없애고자 애를 쓴다. 각고의 노력 끝에 하루미는 이중 자아인 마리아가 결혼할 자신의 행복을 위해 사라져 주겠다는 메시지를 전해 듣고 안도한다. 마리아가 무의식 속으로 영원히 사라진 것으로 믿었던 하루미는 마리아의 흔적을 지우기 위해 그녀의 물건을 정리해 나간다. 그러나 이 모든 것이 마리아의 속임수로 밝혀지고 그녀는 밤마다 몰래 나타나 하루미를 더욱 괴롭하게 된다. 마침내 둘의 상황은 역전되어 마리아가 신체를 장악하는 시간이 길어지면서 이전보다 훨씬 강한 힘으로 하루미의 무의식 세계를 지배하게 되고, 하루미의 인격은 점점 궁지에 몰리게 된다. 마리아의 인격으로부터 거세게 공격을 당하던 하루미는 자신이 진정한 희생자라 외치며 소년 배트에게 자신을 해방시켜 달라고 도움을 청한다. 그리고 거짓말처럼 소년 배트가 나타나 야구방망이를 휘두르며 하루미를 마리아로부터 구원한다. 소년 배트에게 당한 하루미는 다른 희생자들처럼 잠시나마 마음의 안정을 되찾게 된다.

<망상대리인>은 진퇴양난에 처한 등장인물들이 현실의 상황에서 도피하고자 하는 무의식의 간절한 욕망으로부터 시작된다. 위기의 순간 떠오르는 영웅처럼 망상을 대리해 주는 사람, 즉 소년 배트는 사람들의 무의식 속 욕망을 대신 해결해 주는 구원자적 인물로 형상화된다. 거짓말이 만들어 낸 초월적 힘을 가진 허구의 가면은 잠시나마 스스로를 현실의 고통 속에서 구원해 주지만, 망상이 낳은 폐르소나 효과는 일시적 미봉일 뿐이다. 마침내 각자의 캐릭터가 과거의 잘못을 인정하고 무의식의 어두운 그림자와 만나게 됨으로써 의식과 무의식 간의 어긋난 근본적 갈등이

해소된다.

### 3. 파프리카 Paprika(2006): 꿈의 가면을 쓴 파프리카

앞서 살펴 본 <페펙트 블루>와 <망상 대리인>에서 캐릭터의 이중적 자아가 현실과 환상의 경계사이에서 모호하게 그려졌다면, <파프리카>에서는 캐릭터의 양면적 인격이 비교적 뚜렷하게 구분되어 공존하는 모습을 보여준다. <페펙트 블루>의 미마와 <망상 대리인>의 하루미는 자신의 또 다른 인격을 경쟁관계로 두고 이를 통제하려다 결국 주된 인격과 부수적인 인격의 대립이 자아의 통제력을 잃게 만들어 정신적 혼란에 빠져들게 만들었다. 그러나 이와는 대조적으로 <파프리카>에 등장하는 치바와 파프리카라는 캐릭터는 처음부터 서로 다른 인격의 존재를 인식하는 관계로 설정되어 전개된다.

<매트릭스>나 <인셉션>, <이상한 나라의 앤리스>와 같은 실재와 가상, 현실과 꿈의 세계라는 이중적 시공간을 다루는 영화나 애니메이션에서 거울의 이미지는 다른 공간으로 진입하는 매개로 혹은 그림자나 무의식 속의 자아 등 양면성을 보여줄 때 자주 활용되는 장치이다. 들뢰즈에 따르면 거울 이미지는 현실적 공간의 인물과 잠재적인 거울상의 대립 또는 성찰의 의미를 담고 있다. 여기서 재미있는 것은 거울을 바라보는 인물의 모습과 거울에 비친 반사상과의 관계 설정이다. 거울 앞에 서있는 인물이 실재인지 아니면 거울에 비친 반사상이 실제의 인물인지에 대한 물음을 던지며, 결국 실재가 수많은 허상의 이미지에 흡수되어 무엇이 진정한 실재인지 그 경계를 모호하게 만든다.<sup>19)</sup> <파프리카>에서 역시 현실과 꿈속의 서로 다른 두 인격은 인터넷이나 거울, 유리창의 반사상을 통해 자주 만나게 된다.

현실의 치바 아츠코 박사는 이성적인 판단력과 냉철한 성격의 소유자로 DC미니 개발 책임을 맡고 있는 인물이다. DC미니는 정신과치료를 돋기 위해 제작된 혁신적인 발명품으로 치바는 이 기

---

19) 박성수, 『들뢰즈』, 이룸, 2004, pp.117-118.

계를 통해 타인의 꿈속을 자유롭게 드나들며 그들을 돋는다. 이 야기 초반에는 치바와 파프리카의 역할이 현실과 꿈이라는 비교적 명확히 경계가 나뉘진 시공간에서 작동한다. 의식과 무의식이 분리되어 꿈속에서는 활달하고 자유분방한 파프리카로 등장하여 이성적인 현실의 모습과는 뚜렷한 성격 대비를 보여주며 자아와 페르소나를 구분 짓는다. 치바의 꿈 속 인격인 파프리카는 타인의 판타지 속에서 댄서가 되기도 하고, 서유기의 손오공으로 변모하는가 하면 귀여운 요정 텅커벨로 변신하여 활약을 펼친다. 여기서 상반된 인격을 지닌 두 캐릭터는 서로를 방해하거나 없애려는 경쟁 구도로서 존재하는 것이 아니라 협력하는 공생 관계를 유지한다. 그러나 현실의 치바는 비록 서로 다른 두 인격의 존재를 인정하고는 있지만 자신이 주체이며 꿈속에서 활약하는 파프리카를 자신의 분신 혹은 하위인격이라 간주하여 스스로를 우위에 위치한 자아라고 생각한다.<sup>20)</sup>

도난당한 DC미니 모형을 악용하여 타인의 꿈을 지배하려는 이 사장에 의해 현실과 꿈이 뒤섞이게 되면서 양립할 수 없는 두 인격이 한 공간에서 마주하는 일이 발생한다. 이 때문에 치바와 파프리카는 누가 진정한 인격의 주체인지 자아정체성에 대한 의문을 서로에게 던지며 그들 간의 갈등이 서서히 고조된다. 일반적으로 현실의 모습을 실재라 믿고 꿈속의 존재를 분신이라 여기지만, 파프리카는 자신을 하위인격이라 간주하며 통제하려는 치바를 향해 오히려 치바가 자신의 일부라는 생각은 해보지 않았느냐며 반문한다. 파프리카는 누가 누구의 진정한 페르소나인지에 대한 화두를 던지며 현실과 환상의 경계를 모호하게 만든다.

후반부에서 꿈속 퍼레이드가 현실로 진입하게 되어 두 공간이 공존하게 됨으로써 현실 세계는 큰 혼란과 위협에 빠져들게 된다. 그리고 꿈과 현실이 분리되지 않은 상황에서 두 인격이 다시 마주하는 위험한 상황에 놓인다. 그러나 이들의 관계는 <페펙트

---

20) 류철균 · 박은경, 「재페니메이션에 나타난 이중 인격 모티프 연구: 콘 사토 시의 <페펙트 블루>, <천년여우>, <파프리카>를 중심으로」, 문학과 영상학회, 국내학술, 2009, p.634.

블루>의 미마처럼 일방향적으로 과도하게 발달된 페르소나가 부정적 기능으로 위치하는 것이 아니라, 서로 힘을 합쳐 세상을 구하는 길을 선택한다. 치바와 파프리카는 두 인격 간의 우위를 두고 대립과 경쟁의 구도에서 벗어나 상호 공존하는 캐릭터로 진화하여 마침내 통합적인 자아정체성을 확립하고 자기실현을 이루는 긍정적 기능의 페르소나를 보여준다.

#### IV. 결론

우리는 사회를 살아가면서 다양한 사람을 만나게 되고, 그에 따라 다양한 모습의 가면을 쓰며 사회적 관계를 맺게 된다. 오늘날처럼 복잡하고 대중화된 현대사회에서 개인이 갖는 주체성의 의미는 점차 모호해지고 우리는 점점 사회가 원하는 방향으로 맞추어나가게 된다. 이때 우리는 자신이 속한 사회의 구성원들에게 어떻게 비쳐질지를 생각하는 관념적 거울을 스스로 만들어 사용하면서 사회적 요구에 맞추기 위해 노력한다.<sup>21)</sup> 이렇게 우리가 쓰는 가면은 사회적 관계를 위해 자신의 본 모습을 가리거나 변장을 하기 위해 사용하게 되는데, 이것이 반드시 자아와 페르소나와의 대립만을 의미하는 것은 아니다. 자아는 여러 종류의 페르소나와 어떻게 결합하느냐에 따라, 그리고 결합 정도에 따라 진정한 자신의 참 모습을 인식하여 더 나은 방향으로 나아갈 수 있다.

이러한 분석심리학의 이론적 고찰을 바탕으로 외적 인격 구조가 어떻게 기능하는가를 인간이 지닌 양면성과 자아 정체성을 주된 테마로 다룬 콘 사토시의 작품 속에 등장하는 캐릭터에 주목하여 분석하였다.

<페펙트 블루>에서 등장하는 미마라는 캐릭터는 사회적 요구에 따라 한쪽으로 과도하게 치우쳐 자아와 동일시되는 페르소나로 인해 심리적 갈등을 겪게 되는 인물이다. 억압된 자아는 실재와

---

21) 이기호, 『가면과 사람』, 예니, 2007, p.68.

환상 사이에서 무엇이 진실이고 무엇이 거짓인지 혼란스러워하며 내적 인격과 불안정한 관계를 유지하게 된다. 자아와 페르소나는 서로 다른 한 쪽을 제거하려하는 대립적인 인격 구조 관계 속에서 끊임없이 자기정체성에 대한 질문을 던지며 마침내 불균형에서 통합의 과정으로 나아간다. 두 번째로 살펴 본 <망상대리인> 역시 억압된 내면의 인격이 지나치게 팽창되어 인격 구조들 간 갈등의 심화로 고통 받는 캐릭터들이 등장한다. 거짓이 만들어낸 어두운 그림자의 페르소나 ‘소년 배트’는 사회 혹은 집단으로부터 스스로를 보호하기 위해 허상의 구원자 역할을 자처한다. 소년 배트는 현실의 갈등을 일시적으로 해소시켜 주지만 근원적 갈등까지는 해결하지 못한 채 내적 인격의 붕괴를 초래한다. 마침내 억압된 그림자를 인식하고 현실을 수용함으로써 두 인격의 대립은 해소된다. 마지막으로 <파프리카>의 두 캐릭터들은 양립 할 수 없는 상반된 측면들을 소거하려는 대립과 갈등의 관계에서 벗어나 서로 다른 인격의 존재를 인정하고 균형을 맞춰나가는 통합적인 페르소나의 유형을 제시한다. 꿈 속 인격인 파프리카에 대한 현실 속 치바의 수용적 태도는 통합적 자아로 작용할 수 있도록 돋는다. 외적 인격이 단지 사회적 요구에만 부흥하는 것이 아니라 주체로서 개인 성장과 변화의 의지를 보이며 발전해 나가는 긍정적인 페르소나의 기능을 보여주고 있는 것이다.

콘 사토시는 작품에 등장하는 다양한 유형의 양면성을 지닌 캐릭터들은 자신의 선택과 의지에 따라 어떻게 변화되고 내적 성장을 성취할 수 있는지를 제시한다. 감독은 <페孽트 블루>에서 수동적이고 희생자였던 미마의 페르소나를 잘못된 은폐에서 해방시키고, <파프리카>를 통해 확신과 모험을 즐기며 대립에서 통합적인 주체로 성장해가는 긍정적인 인물로 발전시켜 나갔다. 여기서 주체적 자아와 양립할 수 없는 내면의 모순되고 상반되는 부조화를 수용하여 통합하려는 등장인물의 진화 방식은 무의식 속의 그림자를 인식하고, 궁극적으로 자아의 성숙과 발전을 추구하며 ‘자기실현’ 즉 ‘자기 정체성’을 찾고자 하는 용의 심리학적 견해와 유사하다는 것을 발견했다. 꿈과 환상의 문맥을 가장 사

실적인 환경의 세계로 재현해 내는 콘 사토시 감독의 실험적 시도는 영상 예술로서 애니메이션이 갖는 미학적 영역을 확장시키는데 도움이 될 것이다. 또한 의식과 무의식을 넘나들며 자아와 또 다른 자아에 대한 진지한 성찰과 정체성 탐구는 애니메이션 캐릭터 연구의 다양한 접근과 해석에 유용한 이론적 틀을 제공할 수 있을 것이다.

## 참고문헌

- 김준오, 『가면의 해석학』, 이우출판사, 1985.  
아리스토텔레스, 천병희 역, 『시학』, 문예출판사, 2002.  
이기호 외, 『가면과 사람』, 예니, 2007.  
이부영, 『그림자』, 한길사, 2004.  
이부영, 『분석심리학』, 일조각, 1998.  
이부영, 『자기와 자기실현』, 한길사, 2002.  
박성수, 『들뢰즈』, 이룸, 2004.  
벵자맹 주아노, 신혜연 역, 『얼굴』, 21세기북스, 2011.  
캘빈 S. 홀 외, 김형섭 역, 『융 심리학 입문』, 문예출판사, 2004.  
콘 사토시, 『꿈의 화석』, 미우, 2012.  
키케로, 허승일 역, 『키케로의 의무론』, 서광사, 2007.  
C.G. Jung, 한국융연구원 C.G. 융 저작 번역위원회 역, 『인격과 전이』, 솔출판사, 2007.
- 류철균 & 박은경, 「재페니메이션에 나타난 이중 인격 모티프 연구: 콘 사토시의 <퍼펙트 블루>, <천년여우>, <파프리카>를 중심으로」, 문학과 영상학회, 국내학술, 2009.
- 박순환, 「다면 페르소나와 정신건강과의 관계」, 부산대학교 박사학위 논문, 2005.
- 박윤경, 「콘 사토시 애니메이션에 연출된 시간-이미지 연구」, 홍익대학교 영상대학원 석사학위논문, 2009.
- 신세정, 「사회적 가면 페르소나를 통한 자아 연구」, 국민대학교 대학원, 2004.

이승재, 「콘 사토시의 작품에서 보여지는 초월적 기호의 해체구조 연구: 퍼펙트 블루를 중심으로」, 한국콘텐츠학회, 국내학술기사, 2007.

최민규, 「일본 애니메이션서 보여지는 리얼리즘의 특성연구: 콘 사토시 감독의 작품을 중심으로」, 세종대 공연예술대학원, 2005.

Andrew Osmond, Satoshi KON the Illusionist, Stone Bridge Press, 2009.

MIDNIGHTEYE, Jason Gray,

<http://www.midnightheade.com/interviews/satoshi-kon-2/>, 2013.12.15.

MIDNIGHTEYE, Paul Jackson,

<http://www.midnightheade.com/reviews/papr ika/>, 2013.12.15.

NAVER, www.naver.com, 검색어 : 페르소나, 2014. 03.10

<망상대리인>(Paranoia Agent, 2004).

<파프리카>(Paprika, 2006).

<퍼펙트 블루>(Perfect blue, 1998).

## ABSTRACT

### A Study on Persona of Double-sided Characters Shown in Satoshi Kon's Works

Choo, Hye-Jin

Kon Satoshi is a representative animation film director who explores human's intrinsic self-identity based on ambivalence and delivers a message for self-reflection of entity. The aim of this study is to analyze the persona of character according to the way how a self incorporates with another self in his film; that is to say, how a mask of the personality expresses and realizes itself from the perspectives of the Jung's analytical psychology.

The persona, defined as the upmost external personality, involves social behavior playing a specific role to establish constant relationship with others in a society. With increasing demand in a society, individuals get to adapt to outer environment by playing his/her given role in various masks of personality. In this way, although persona acts as a major function in relationship with outer world, it would exert a negative influence on formation of self-identity because of the inconsistency between consciousness and unconsciousness when immersed only in mask of personality, complying excessively with the demand of group. However, persona does not always have a negative effect on relationships. Developed adequately to fulfill its social function, persona is helpful to establish a healthy self-identity with balanced control between inner world of unconsciousness and outer world of consciousness. From these perspectives, this study can identify how the desire of mask hidden inside of each character expresses to function in a positive or negative way by analyzing characters in the film according to integrated pattern and correlation between consciousness and unconsciousness. Additionally, I hope that the psychological research methods in this study will be full of help for interpreting on a character analysis as a theoretical approach.

Key Word : Persona, Mask, Double-sided character, Identity, Self-Realization, Analytic Psychology

추혜진

한국예술종합학교 영상원 애니메이션과 겸임교수  
(136-716) 서울시 성북구 화랑로32길 146-37(석관동)

Tel: 070-8744-2271

jinny2u@naver.com

논문투고일 : 2014.05.01

심사종료일 : 2014.05.30

게재확정일 : 2014.06.04