

애니메이션의 일인칭 서술자 연구 : 회상으로서의 유년 체험 서술을 중심으로

조미라

목 차

- I. 들어가는 말
- II. 현재의 ‘나’와 회상으로서의 ‘나’
- III. 유년인물의 ‘낯선 시선’으로 읽는 세계
- IV. 결론: 과거에서 ‘발굴’하는 현재

참고문헌

ABSTRACT

초 록

본 논문은 초점화자와 인물 그리고 서술자 모두 ‘나’로 지시되는 일인칭 서술자 애니메이션의 서사적 기능과 의미 분석을 목적으로 한다. 이를 위해 성인이 되어 자신의 유년 시절을 회상하는 유년의 ‘나’와 성인이 된 지금의 ‘나’가 어떤 관계를 맺는지, 그리고 유년 인물의 체험과 감각이 서사를 읽는 관객에게 주는 미학적 효과는 무엇인지 살펴보았다.

성인 서술자의 회고적 서술상황은 ‘체험적 자아(유년 자아)와 서술적 자아(성인 자아)사이의 긴장감’에서 오는 서사적 효과를 갖는다. 이들 작품은 성인 서술자의 고백을 통한 유년 체험이 중심이지만, 성인 서술자의 시선은 언제나 ‘현재’로 향한다. 즉, 일인칭 서술자가 갖는 회상의 미학은 숨겨진 것, 망각된 것들의 가치들을 끊임없이 환기시키는 것과 관련되어 있다.

또한, 유년 인물 초점화자가 ‘경험의 주체’로 나서는 서사 기법은 합리적인 시스템에 갇혀진 시선에서 벗어나, 대상 그 자체로 사유하게 하는 질적 변화를 갖는다. 성인이 되면서 상실된 미메시스적 능력이 유년 감각의 총체성과 만나 질적 변화를 일으키는 것이다. 따라서 애니메이션의 일인칭 서술상황에서 서술자가 갖는 의미는 작품의 미학적 완성도뿐만 아니라, 관객의 작품 수용에도 결정적인 영향을 주는 고도의 전략적인 서사 장치임을 알 수 있다.

주제어 : 일인칭 서술자, 회상, 유년, 기억, 서사, 과거, <추억은 방울방울>, <페르세폴리스>, <쇼와의 화산>

1. 들어가는 말

유년¹⁾인물이 주인공으로 등장하는 애니메이션은 이야기를 끌고 가는 서술자의 위치와 정체에 따라 크게 두 가지의 서술 상황으로 구별 될 수 있다. 서술자가 스토리 세계 외부에 위치하며 서술자의 정체가 드러나지 않는 서술상황(이하 ‘전지적 서술’로 지칭)과 서술자가 스토리 세계 내에 위치하며 ‘나’로 분명하게 지시되는 서술상황(이하 ‘일인칭 서술’로 지칭)이 바로 그것이다.

<마녀 배달부 키키>(Kiki's Delivery Service, 1989), <이웃의 토토로>(My Neighbor Totoro, 1988), <오세암>(2003) 등 대부분의 작품들이 전지적 서술 작품에 해당된다면, <페르세폴리스>(Persepolis, 2007, 2007), <마리 이야기>(2002), <추억은 방울방울>(Only Yesterday, 1991), <무장>(Going Equipped, 1989), <쇼와의 화산>(Showa Shinzan, 2002)등은 ‘나’에 의해 서술이 진행되는 일인칭 서술 작품에 해당된다. 이 두 가지 서술상황의 가장 큰 차이는 서술자의 스토리 세계 내/외부 위치와 서술자 정체의 불/명확성에 따라 구분된다.

물론 애니메이션을 포함한 영상예술은 영상과 대사, 음악과 음향, 편집 등의 상호 교차를 통해 서술을 구성하기 때문에 서술자가 누구인지를 정확하게 가려내기는 힘들다. 또한 문학에서 일인칭 서술과 전지적 서술은 상호 배타적이지만 영상예술에서 일인칭 서술과 전지적 서술의 결합은 지극히 자연스럽다.²⁾ 감독은 주관적인 시점쇼트(일인칭 쇼트)에서 여러 가지의 객관적 쇼트로 언제든 쉽게 전환할 수 있기 때문이다.³⁾

나아가 문학(소설)에서의 서술은 행동 후에 일어나지만, 영상은 관객에게 지나간 행위를 중계하여 ‘이전에’ 일어난 일을 ‘지금’ 제시한다.⁴⁾ 즉, 과거를 현재화하고 미래조차 현재화⁵⁾하는 매체적 특성이 일어난다. 이로 인해 “관객은 스크린 위에 펼쳐지는 사건들을 현재형으로 체험할 수밖에 없다. 설령 일인칭 서술자의 회상에 의해 이야기가 전개된다 할지라도 이미 플래시백 된 후에 펼쳐지는 영상은 현재형으로 관객에게 제시되기 때문에 서술자의 등장은 단지 그 혹은 그녀가 말하는 순간에만 두드러진다.”⁶⁾

따라서 영상에서 서술자 주체에 따라 ‘일인칭 서술자’, ‘전지적 서술자’ 혹은 ‘객관적 서술자’, ‘3인칭 서술자’ 등으로 구분하는 것이 불필요한 분류가 될 수도 있다. 주네트 역시 “1인칭 서술에서 ‘나’는 등장인물이면서 화자이지만, 3인칭 서술의 경우의 ‘그’ 혹은 ‘그녀’ 역시 단지 등장인물일 뿐 화자는 아니다. 화자란 자신의 서술에서 언제나 1인칭으로 존재할 뿐이다”⁷⁾라며 인칭 구분의 무효성을

1) 유년이라는 개념은 출생에서부터 7세까지의 연령을 의미하지만, 본고에서 지칭하는 유년은 사춘기 소년, 소녀까지 포함한다. Aries, Philippe, 문이영 역, 2003, pp.69~70 참고할 것.

2) 이채원, 2009, p.404.

3) Giannetti, Louis D, 김진해 역, 1987, pp.340~345.

4) Gerald Mast, 1983, p.10.

5) 소설의 서사적 근원 상황에 대해 볼프강 카이저는 “서술자가 일어난 일을 피서술자에게 이야기한다. 이때 ‘일어난 일’은 이미 과거 시제를 함축한다.”라고 말한다. Kayser, Wolfgang, *Das sprachliche Kunstwerk*, Berne, 1971 : Jakob Lothe, 2000, p. 14.에서 재인용 : 이채원, 2007, p.55.

6) 이채원, 2009, p.405. : Seymour Chatman, “New Directions in Voice-Narrated Cinema”, ed. David Herman, *Narratologies: a new perspectives on Narrative Analysis*, Ohio State University Press, 1999, pp.327~329.

7) 웨인 부스 역시 서술의 문제에 있어서 일인칭인가, 삼인칭인가가 중요한 것이 아니라 외적 시점인가, 내적 시점인가가 중요하다고 주장한다. Booth, Wayne C, 최상규 역, 1999, pp.206~207.

을 지적인 바 있다.

그럼에도 불구하고 본고에서 애니메이션을 전지적 서술과 일인칭 서술로 구분하는 이유는 “서술자가 주인공이 보는 일체의 것을 보면서도 텍스트 가운데에 등장하지 않는 경우(전지적 서술)와 주인공 서술자가 ‘나’라고 말하는 서사체(일인칭 서술) 사이에는 뛰어넘을 수 없는 장벽이 있기”⁸⁾ 때문이다.

일인칭 서술과 전지적 서술의 차이는 단순히 나와 그/그녀의 차이도 아니며, 이야기를 들려주는 자가 누구이냐를 밝히는 문제도 아니다. 하나의 텍스트에서 누구를 서술자로 선택할 것이냐의 문제는 이야기를 효과 있게 전달하고 예술적 의미를 풍부하게 제시하는 서사 문법의 중요한 장치 중의 하나이다. 특히 이야기 세계 내에서 ‘나’로 지칭되어 등장하는 일인칭 서술은 전지적 서술과는 달리 서술자인 ‘나’를 적극적으로 드러낼 수밖에 없다. 화자가 초점화자의 체험과 의식을 공유하면서 그의 편에서 사건을 이해하고 있는 적극적 서술자이기 때문이다.⁹⁾

따라서 본 논문에서는 초점화자와 인물 그리고 서술자 모두 ‘나’로 지시되는 일인칭 서술자 애니메이션의 서사적 기능과 그 의미들을 연구하고자 한다. 그 중에서도 성인이 된 ‘나’가 자신의 유년 시절의 체험을 회상하는 서술 유형을 중심으로 살펴볼 것이다. 즉, 성인이 되어 되돌아본 유년 시절의 ‘나’와 성인이 된 지금의 ‘나’가 어떤 관계를 맺는지, 그리고 유년 인물의 체험과 감각이 서사를 읽는 관객에게 주는 미학적 효과는 무엇인지 살펴보고자 한다. 이를 위해 일인칭 서술자 애니메이션 중에서도 일인칭 화자가 유년 시절을 회상하는 구조의 애니메이션을 주요 분석대상으로 하고 있음을 밝힌다.

II. 현재의 ‘나’와 회상으로서의 ‘나’

주네트는 프루스트의 소설 『잃어버린 시간을 찾아서』를 분석하는 과정에서 “일인칭 서술이란 논리적으로 서술자를 통한 초점화이지만, 『잃어버린 시간을 찾아서』에서는 인물에 의한 내적 초점화와 서술자에 의한 외적 초점화가 공존한다”¹⁰⁾라며 일인칭 서술의 특징인 ‘이중 초점화’를 지적한다.

즉, 일인칭 서술상황에서 인물 초점화자와 서술자는 완전하게 동일한 존재가 될 수 없다는 것이다. 이러한 특성은 성인이 되어 유년 시절을 서술하는 일인칭 서술상황에서 독특한 서사적 미학으로 이어지는데, 그 중의 하나가 바로 회상 혹은 고백을 통한 자아 성찰이다.

“일인칭 서술 상황에서 서술자는 동일한 ‘나’이지만 성인 서술자인 ‘나’가 서술하는 것은 유년 시절의 ‘나’가 겪었던 체험이나 사건들을 다시 재초점화 함으로써 현재의 ‘나’를 재평가하고 재해석하는 과정이 동반된다. 따라서 유년 시절을 회상하는 일인칭 서술에서는 유년 시절에 겪었던 사건의 내용보다, 그 사건이 성인이 된 현재의 나에게 어떤 영향을 주었고 어떻게 작용했느냐가 더 중요한 관심이 된다.”¹¹⁾

8) T. Todorov, 1981 참고.

9) 이수연, 2008, pp.230~246.

10) Genette, Gerard, 권택영 역, 1992, p.193.

회상을 통해 현재의 나를 성찰하고 현실의 문제를 되짚어보는 작품으로는 <추억은 방울방울>, <페르세폴리스>, <마리아 이야기> 등이 있다. 그 중에서도 <추억은 방울방울>은 유년의 경험이 현재의 성인 서술자의 삶과 긴밀하게 밀착되어 현재의 삶에 중요한 영향을 미치는 서술 방식을 취하고 있다.

표면적으로는 도쿄에서 직장을 다니는 주인공 '다에코'가 시골을 방문하는 과정에서 유년 시절의 추억담을 그리고 있는 것 같지만, 이야기의 중심은 철저하게 현재의 사건, 즉 성인 자아의 갈등에 두고 있다.

어릴 적부터 시골 생활의 막연한 동경을 갖고 성장한 주인공 다에코는 여름휴가를 보내기 위해 농촌으로 내려간다. 그리고 그곳에서 시골 청년인 '도시오'와의 결혼을 권유받으면서 내적 갈등을 겪는다. 막상 동경하던 농촌생활이었지만 '정착'이라는 문제가 현실로 다가오자 주저하는 마음이 생긴 것이다. 농촌을 사랑하고 동경하는 마음에는 변함이 없지만 농촌에 내려와서 정착하는 것이 쉽지 않은 일이라 생각한 다에코는 결국 동경(東京)으로 돌아가는 기차에 몸을 싣게 된다.¹²⁾ 하지만 영화 마지막에 다에코는 동경행 기차에서 다시 내려 농촌 총각 도시오가 있는 마을로 되돌아가는 것으로 마무리된다.

이 때 다에코의 마음을 바꾸는데 결정적인 역할을 하는 것이 바로 유년 시절에 겪은 사건이다. 이는 작품 안에서 유년 시절의 경험이 단순한 에피소드로 머무는 것이 아니라 성인 서술자의 회상에 의해 재해석되는 과정을 거쳐서 현재의 '나'에게 영향을 주는 중요한 서사적 장치로 작용하고 있음을 반증한다.

도시 출신인 다에코가 바라보는 농촌은 낭만주의적이면서 도시 중심적인 이중적 시선이 담겨져 있다. 이러한 양면성은 다에코가 겪은 어린 시절의 추억과 밀접한 연관을 갖는다.

도시(東京)에서 교양화된 교육을 받고, 타인에 대한 배려와 예의를 배우며 성장한 다에코는 전형적인 중산층 가정의 아이이다. 하지만 '지저분하고 더러운' 전학생 '아베'와 짝꿍이 되면서 가족과 학교에서 배운 교양과 도덕이 '내면의 정서'와 충돌하는 사건이 벌어진다.

비록 다른 아이들처럼 전학생 아베의 가난을 두고 노골적으로 속덕거리는 데 동참하지는 않지만, 그것은 다에코가 다른 아이들보다 배려심과 포용력이 많아서가 아니다. 뒤에서 친구를 홍보하는 것은 '세상에서 가장 나쁜 일'이라고 교육받아온 다에코의 자존심이 허락하지 않은 것뿐이다. 그래서 친구들의 '뒷담화'에서 슬그머니 발을 뺀 채 '좋은 아이'인 척 가장하지만, 아베는 그런 다에코의 이중적 마음을 누구보다 가장 먼저 읽어낸다.

그리고 아버지를 따라 또 다시 전학을 가게 된 아베는 친구들과 마지막 악수를 나누면서도 다에코에게 "너와는 악수하지 않아!"라며 매몰차게 악수를 거절한다. 그제야 아베에게 큰 상처를 주었다는 것을 깨달은 다에코는 아베의 걷는 모습을 흉내 내며 친구의 마음을 이해해보려고 하지만 이미 아베는 떠나버린 이후다. (<그림1>, <그림2> 참고)

다에코가 추억하는 유년의 경험은 성인의 시선으로 보면 그저 소소한 일상에 지나지 않을 수 있다. 하지만 유년의 체험은 "사물과 세계의 살아있는 황홀한 원체험"으로 각인되어 현재의 삶에 뿌리

11) 이채원, 2002, p.15. : 슈탄첼은 일인칭 서술의 특징 중 하나로 독자가 "사건 자체가 관심사가 아니라 그 사건이 어떤 사람에게 과연 어떻게 작용했는가에 대해서 가지는 관심"이며 이는 "전지적 서술상황에서보다 일인칭 서술상황에서 더 잘 충족된다."라고 말한다. Stanzel, Franz, 안삼환 역, 1990, pp.59-60.

12) 김종태, 2010, p.357.

깊게 내려앉았다. 벤야민의 말처럼 유년은 “어른들에게 경이와 신비로운 체험을 되돌려 주는 존재”이기 때문이다.



그림 1. 아버지와 함께 마을을 떠나는 날, 다에코와 마주치자 호주머니에 손을 찢어 넣고 침을 뱉는 특유의 행동을 하며 다에코를 외면하는 아베



그림 2. 아베에게 준 상처를 깨닫고 미안한 마음에 아베의 걷는 모습을 훑내 내는 다에코

<추억은 방울방울>과 같이 일인칭 서술자가 이야기의 중심을 이루는 작품에서는 “체험적 자아(유년 자아)와 서술적 자아(성인 자아)사이의 긴장감”이 의미구조를 결정한다. 슈탄첼은 이러한 특징과 관련하여 “일인칭 인물의 인생에는 전혀 다른 경향의 두 발전 단계들이 서로 정면충돌한다. 그리고 이 두 단계들 사이의 긴장을 고조시키거나 이완시키기 위하여 서술적 자아가 계속해서 행하는 변증법적 노력이 일인칭 서술의 내적 구조를 특징짓게 한다.”¹³⁾라며 서술적 자아의 회고담 속에 성인 자아와 체험적 자아가 맺는 독특한 관계를 강조한다.

농촌에서의 정착과 결혼을 권유받았을 때 성인 다에코가 유년 시절의 ‘아베’를 떠올린 것 역시 기억들 속에 남겨져 있던 후회의 감정을 반복하지 않으려는 ‘서술적 자아와 체험적 자아’ 사이의 변증법적 과정이 작용한 결과라 할 수 있다. 일인칭 서술상황에서 성인 서술자에 의해 회상되는 기억의 의미도 바로 여기에 있다.

기억이란 한 때 체험했던 일이나 사건 등을 단순히 회상하는 것에 있지 않다. “기억이란 살았던 순간의 어떤 생의 단면을 현재화하는 일이다”¹⁴⁾ 기억하는 자에게 중요한 것은 기억의 내용이 아니라 그 기억을 현재화하는 것에 있다. 과거의 순간이 ‘현재’에 아무런 의미를 획득하지 못한다면 그 기억은 향수(병)에 불과하며, 오히려 과거가 현재의 시간을 지배하는 상황이 되고 만다.

프루스트에 따르면 유년 시절을 현재화하는 일은 기억 주체의 의지와는 상관없는 ‘비자발적 의지(무의지적 기억)’에 의해 이루어진다고 말한다. 『잃어버린 시간을 찾아서』에서 주인공이 마들렌 한 조각을 넣는 순간, 그토록 기억나지 않던 어린 시절 전체가 한순간에 떠오르듯, 기억은 ‘우연’에 의해서 이루어진다는 것이다.¹⁵⁾ 그러나 벤야민은 ‘비자발적 기억’이 전적으로 ‘우연’에만 의지하지 않는다

13) Stanzel, Franz, 앞의 책, p.62.

14) Benjamin, Walter, 윤미애 역, 2007 참고.

15) 프루스트에게 기억은 우연과 직결된다. 그리고 무의지적 기억은 내가 아무리 원해도 오지 않으면 올 수 없다 라며 켈트족의 전설을 인용한다. “나는 켈트인의 신앙을 매우 옳다고 생각한다. 켈트인의 신앙에 의하면 내 주위의 모든 것들은 죽은 것이 아니라 세상의 사물들 속에 들어가 살고 있다. 그리고 우리가 우연히 길을 걷다가 내가 그것을 알아보거나 그것이 나를 알아

고 말한다. 어떤 이미지가 떠오르는 순간, 그 이미지들은 우연히 생기는 것이 아니라 ‘소환’된다는 것이다. 소환은 어떤 기억이 담겨있는 저장소가 있을 때에만 가능한 것으로, 모든 것을 불러내지 않는다. 소환이란 특정한 것만을 불러내는 적극적 행위이기 때문이다.¹⁶⁾ 결국 기억이 갖는 의미는 무한정 기억을 펼쳐놓는 데 있는 것이 아니라 특정 순간에 포착된 대상을 ‘경험’하는 것에 있다고 할 수 있다.

가령 <마리 이야기>에서 성인 서술자 준호가 친구가 건네준 조약돌을 보고 유년 시절을 떠올리는 모습은 오롯이 ‘우연’에 의한 것처럼 보일 수 있다. (<그림 3> 참고) 하지만 만약 그것이 ‘우연’에만 의지하는 것이라면 단순한 ‘추억거리’에 불과하다. 현재가 과거의 기억에 대해 귀를 열어줄 수 있는 능력이 없다면 그것은 현재에 어떠한 영향도 미치지 않는 죽은 기억이기 때문이다.



그림 3. <마리 이야기>에서 주인공 준호가 친구가 건네준 유리구슬을 통해 유년 시절로 진입하는 장면



그림 4. <페르세폴리스>에서 이란을 떠나 프랑스 공항에 도착한 마잔느가 유년 시절을 회상하는 장면

그렇다면 <마리 이야기>, <추억은 방울방울>, <페르세폴리스>등의 일인칭 성인 서술자가 끊임없이 과거를 기억하고자 하는 것은 무엇이고, 기억하려는 이유는 무엇인가.

인간의 사유는 당대를 지배하는 시간 이데올로기에 따라 움직인다. 생성과 소멸이 끝없이 반복된 다라는 순환적(신화적) 시간관이 저물면서 새롭게 등장한 근대적 시간관은 우리에게 과거에서 현재를 거쳐 미래라는 ‘유토피아’를 향해 나아가야 한다고 강요한다. 소위 진보적(문명적) 시간관에 따르는 사유 방식이다.

하지만 과거는 이미 지나가버린, 그래서 쉽게 폐기될 수 있는 시간이 아니다. 인간이 동물 혹은 비인간(非人間)과 구분되고, 인간의 정체성이 결정되는 중요한 요소 중의 하나가 바로 ‘기억’ 행위이다. 소위 인간을 행복하게 만드는 것은 현재를 희생하고 얻게 될 먼 미래에 주어지는 것이 아니라, 미래를 위해 희생된 과거의 행복을 복원하는 것에 있기 때문이다. 그것은 ‘우리를 날카롭게 지켜보는 꿈추 난쟁이’처럼 과거 속에 실현되지 않은 욕망이 현재에 실현되기를 요구하고 있는 것이다.¹⁷⁾

보면, 만남이 이루어진다. 우리의 과거(기억)도 마찬가지이다. 과거의 환기는 억지로 그것을 구하려고 해도 헛수고요, 지성의 온갖 노력도 소용없다. 과거(기억)는 우리가 꿈에도 생각하지 못했던 어떤 물질적인 대상 안에(이 물질적인 대상이 우리에게 주는 감각 안에) 숨어있다. 이러한 대상을 만나는 것은 어떤 계기, 즉 냄새나 소리나 맛과 같은 것이 오지 않으면 결코 만나지 못하고 지나갈 수밖에 없다” Proust, Marcel, 김창석 역, 1995, p.33.

16) <http://www.artnstudy.com/Lecture/default.asp?lessonidx=jhKo01&lessonpart=philosophy>

17) 벤야민에 따르면 “과거를 역사적으로 표현한다는 것은 그것이 ‘원래 어떠했는가’를 인식하는 일을 뜻하는 것이 아니다. 그것은 위협의 순간에 섬광처럼 스치는 어떤 기억을 붙잡는다는 것”을 뜻한다. Benjamin, Walter, 최성만 역, 2008, pp.331~334.

1978년부터 16년간 이란에 휘몰아친 정치적 격변과 정체성의 혼란을 그린 마르잔 사트라피의 자전적 이야기 <페르세폴리스>는 고통스러웠던 유년의 과거를 ‘잊지 않고’ 현재의 자신과 정면으로 마주한 작품 중의 하나이다.

“기억난다. 그 시절, 내 삶은 평온했다. 어린 소녀의 삶. 케첩 바른 감자튀김을 좋아했고 아디다스 신발을 신고서 두 가지 소망이 있었다. 다리털 면도하기와 마지막 예언자가 되기”라는 보이스 오버 내레이션 함께 시작하는 이 작품은 유년 인물의 체험과 지각이 성인 서술자에 의해 전달되는, 전형적인 회고적 서술 양식에 포함된다. (<그림 4>참고)

이 작품에서 서술자는 12살의 어린 나이에 보고 체험한, 전쟁의 폭력과 죽음에서 오는 두려움과 공포를 그리고 있지만, 당시 이란의 정치적 힘의 역학관계에 의해 벌어진 역사적 모순에 대한 평가와 해석은 현재의 성인 서술자의 몫으로 넘겨진다.

이러한 서술상황을 ‘경험자아의 내면화’로 설명하는 슈탄첼은 “일인칭 서술에서 서술자는 자신을 이해하고자, 정의하고자 하며, 주위 세계로부터 자신을 구분 짓고자 하며 동시에 인간적 격정이 토로된다”¹⁸⁾ 라고 밝힌다. <페르세폴리스>에서 성인 서술자가 (고통스런) 유년 시절을 끊임없이 회상하는 것 역시 과거의 사건과 경험을 통해 지금의 ‘나’를 평가하고 재해석하고자 하는 의지를 반영하는 것이라 할 수 있다.

회상의 시선 끝에는 언제나 따뜻함과 평화로움만 있는 것이 아니다. <추억은 방울방울>에서처럼 첫사랑에 가슴 설레던 행복한 순간도 있지만, 자기로 인해 상처받은 친구에 대한 미안함과 후회, 나아가 부당한 이유로 짓밟힌 그 무엇인가에 대한 회한과 슬픔이 함께 공존한다.

과거의 기억을 끄집어내어 자신의 근원을 들여다본다는 것은 분명 고통스러운 일이다.¹⁹⁾ 하지만 회상이라는 행위는 과거가 현재의 나에게 끊임없는 질문을 던지는 살아있는 시간이다. 유년의 기억이 따뜻함이든, 혹은 고통스러움이든 과거를 ‘적극적’으로 생각한다는 것은 과거와 현재가 따로 떨어져 있는 별개의 시간이 아니라 서로 소통하고 있다는 것을 의미한다.

따라서 일인칭 서술자가 갖는 회상의 미학은 숨겨진 것, 망각된 것들이 지니고 있는 가치들을 끊임없이 환기시키는 것과 관련되어 있다. 과거의 기억은 박제되고 화석화된 것처럼 낡고 고정된 것이 아니라 ‘현재’의 나에게 언제나 새로운 각성과 깨달음을 주는 기억으로 생성되기 때문이다.

유년의 기억을 통해 우리에게 끊임없이 중요한 무언가를 망각했음을 상기시킴으로써 새로운 현재적 자아를 형성하게 하는 것. 이것이 바로 유년을 회상하는 일인칭 서술상황에서 오는 서사적 미학이라 할 것이다.

III. 유년 인물의 ‘낯선 시선’ 으로 읽는 세계

문학에서 서술자의 ‘목소리’에 해당하는 영화적 기법은 카메라의 ‘눈’에 해당된다. 이 때 관객은 카메라의 ‘눈’과 자기 자신을 동일화하는 효과를 갖는다. 가령, 카메라가 일인칭 시점으로만 전개되면

18) Stanzel, Franz, 앞의 책, p.70

19) 이채원, 2002a, p.64.

관객은 주인공이 보는 것만 볼 수 있게 되면서 인물에 대한 감정 이입이 효과적으로 작용된다. 하지만 관객이 주인공의 모습을 볼 수 없다는 문제점이 동시에 발생하게 된다. 결국 영상에서 일인칭 서술이 전지적 서술과 결합하는 것은 불가피한 현상으로 일인칭 서술자가 서사 전체를 지배하는 데에는 한계를 가질 수밖에 없다.²⁰⁾

그러나 예술에서의 제약이란 언제나 양면성을 갖고 있다. 영상에서는 서술자가 자기의 존재를 온전히 드러내어 자신의 내면 심리와 생각을 ‘목소리’로 들려줄 수는 없지만, 대신 ‘소리’와 ‘장면’을 직접 제시함으로써 언어에 맞먹는 시각적 효과를 전략적으로 배치할 수 있다.²¹⁾ 예를 들어 <추억은 방울방울>에서 자신을 좋아해주는 아이의 마음을 확인하고 기뻐하는 주인공의 심리가 ‘하늘로 똥똥 날아오르는 모습’으로 표현된다. 이 장면에서 서술자 혹은 등장인물 그 누구도 첫사랑의 가슴 설레는 내면적 심리를 언어로 절대 설명하지 않는다. 하지만 관객은 ‘장면’과 ‘소리’를 통해 주인공이 느꼈을 행복과 기쁨을 충분히 공유할 수 있다.

또한 서술자의 내적 심리와 생각을 부분적으로 표현할 수 있는 보이스 오버 내레이션도 빼놓을 수 없는 서사적 기법 중의 하나이다. "보이스 오버는 청각인 목소리가 감각적 영역에서 시각과 공유되어야 한다는 의미를 지니고 있다. 그리고 많은 보이스 오버 서술은 서사 중간에 끼어들며, 보통 영화 초반에서 액자 장치 서술로 사용되어, 곧바로 스토리를 전달하는 캐릭터 연기에 전적으로 의지하도록 한다."²²⁾

특히 유년 시절을 회상하는 일인칭 서술 상황에서 보이스 오버 내레이션은 서술자의 내적고백을 전달하는 주요한 장치로 이용된다. 이 방식에는 크게 두 가지가 있다.

첫째, 성인 서술자가 전면에 나서서 현실과 과거를 오가며 사건에 대한 해석과 평가를 담당하는 방식이다. 성인서술자와 유년서술자가 스토리 세계 내에 동시에 등장하는 <추억은 방울방울>, <페르세폴리스>, <마리 이야기>등이 여기에 해당된다. 둘째, 성인 서술자가 자신의 존재를 전면에(시각적으로) 드러내지 않고 목소리로만 등장하여, 과거의 사건이 지금 눈앞에서 벌어지는 것처럼 재체험하는 방식이 있다. <쇼와의 화산>(Showa Shinzan, 2002)이 바로 그것이다.

위의 작품들은 서술자가 허구세계에 등장하고 개입하는 방식에 그 차이가 있지만, 유년인물들이 시각과 인식의 주체로서 등장한다는 점에서 공통점을 갖는다. 즉, 유년 시절을 이야기하는 주체(서술자)는 성인 자아이지만, 그 경험을 지각하고 인식하고 경험하는 주체(초점화자)는 모두 유년 인물이라는 것이다. 물론 영상이 갖는 매체적 특성상, 카메라가 유년 자아의 초점화자를 유지하지 않는 한 유년의 지각과 체험을 온전히 전달하기에는 불가능하다.

그런데 여기서 주목해야 할 것은 보는 주체 또는 경험하는 주체로서의 초점화자와 이야기하는 주체로서의 서술자의 분리 현상이다. 자신의 경험을 회상하고 이야기하는 주체는 성인 인물이지만, 그 경험을 지각하고 인식하고 경험하는 주체는 유년 인물이기 때문이다.

가령 <페르세폴리스>에서 이란의 정치적 격동과 전쟁 속에서 이방인의 삶을 회고하는 서술자가 성인 자아라면, 실제 그 경험을 체험하고 인식하고 감각하는 주체는 유년 자아로 분리되어 존재한다.

20) Louis Giannetti, 앞의 책, pp.340-345.

21) Abbott, H. Porter, 우찬제 외 3인 역, 2010, p.230.

22) Abbott, H. Porter, 앞의 책, p.156.

즉, 내러티브의 전체 구성은 성인 서술자에 의해서 유년 시절이 추억되고 서술되지만, 관객이 지각하고 체험하는 것은 유년 자아의 체험과 감각이 되는 것이다. 이것이 가능한 이유는 "서술자와 초점화자가 시간적 거리를 둔 회고적 서술을 전제"²³⁾로 하기 때문이다.

서술연구에 있어서 주네트가 보는 자(누가 보는가, 초점화자)와 말하는 자(누가 말하는가, 서술자)의 기능을 분리한 것은 커다란 성과 중의 하나이다. 문체는 소설을 대상으로 연구된 위의 성과들을 영상체계에 그대로 적용하는데 많은 한계가 발생한다는 것이다.²⁴⁾

이에 프랑스와 죠스트는 주네트가 정의한 초점화는 '보는 것'과 '아는 것' 사이에서 혼동을 일으킨다라며 "초점화가 이야기에 의해 채택된 시점이라면, 시각화는 카메라가 보여주는 것-관객이 보고 있는 것-과 등장인물이 보고 있다고 여겨지는 것 사이의 관계"²⁵⁾라고 지적한다.

주네트 역시 죠스트의 지적을 받아들여 초점화를 "누가 보는가?"라는 질문은 "누가 지각하는가?"로 초점화의 개념을 재정의 한다.²⁶⁾ 즉, 초점화는 '보는 자'만 의미하는 것이 아니라 '지각하고 경험하고 인식하는 자'를 의미하며, 어느 정도 추상성을 가지고 있다는 것이다.

추상성은 영화보다도 애니메이션 이미지가 갖는 중요한 속성 중의 하나이다. 애니메이션은 "현실에 대한 구체적 재현이 아닌 기호에 대한 기호이며, 묘사에 대한 묘사"이다. 유리 로트만은 "애니메이션이 회화 언어의 표현적 특성이 극히 두드러지는 그림-캐리커처, 아이들의 그림, 프레스코화-에 기초를 두고 있다는 점에서 관객에게 제시되는 것은 단순한 외부 세계의 형상이 아니라, 언어로 된 외부 세계의 형상"²⁷⁾이라고 말한다.

애니메이션 이미지는 현실의 '무언가'를 은유하는 것이다. 은유란 한 대상이나 개념을 다른 대상이나 개념의 관점에서 이해하고 경험하는 비유법으로 애니메이션에서의 은유적 이미지는 실제 의미의 대체물로서 기능한다. 따라서 애니메이션 이미지가 유발하는 "의미의 모호함과 다의성에 대한 해석은 수용자의 몫"²⁸⁾으로 돌아갈 수밖에 없다.



그림 5. 2차 세계대전 당시의 기록 필름을 삽입하여 다큐멘터리 형식을 취한다.



그림 6. 일본전통인형극인 분라쿠의 연극적 요소가 결합되면서 서술자의 객관적 시선이 발생한다.

23) 이채원, 2002, p.25.

24) 서정남, 2004, pp.308~309.

25) Magny, Joeol, 김호영 역, 2007, p.91.

26) 서정남, 위의 책, p.311.

27) Lotman, Yuri M, 박현섭 역, 1996, p.197.

28) 이채원, 2007b, p.89.

태평양 전쟁 중 실제로 일어난 일본의 우스 화산 폭발을 어린 소녀의 시점으로 그려낸 <쇼와의 화산>은 관객의 인지적 수용을 보다 적극적으로 요구하는 일인칭 서술 작품 중의 하나이다. 이 작품은 성인 서술자가 목소리로만 등장하고, 당시의 사건은 유년 인물 초점화자의 지각과 체험을 중심으로 표현한다는 점에서 <추억은 방울방울>, <페르세폴리스>, <마리 이야기>와 그 차이점이 있다. 나아가 다큐멘터리 기법과 일본의 전통인형극 분라쿠²⁹⁾ 형식을 활용한 <쇼와의 화산>은 몇 가지 면에서 독창적인 서술 방식을 활용하고 있다. (<그림 5>, <그림 6> 참고)

“그 옛날 어린 나의 눈에 비친 세상은 온통 화염과 폭염으로 가득했어요. 웃음은 사라져버리고 인생의 수고로움만 남아있었죠. 그것이 제가 아는 유일한 세상이었어요.” 라는 보이스 오버 내레이션 함께 시작되는 이 작품에서 성인 서술자는 자신의 모습을 끝까지 드러내지 않는다.

관객들이 성인 서술자와 만나는 통로는 보이스 오버 내레이션이 전부이다. 특히 이 작품에서는 서술자가 현재의 성인 자아인지 유년 자아인지 쉽게 판단할 수 없을 정도로 유년 시절의 체험만을 재현할 뿐, 전쟁의 광기와 그로 인한 민중들의 무고한 죽음 등에 대한 그 어떠한 해석도 내리지 않는다. 관객에게 전달되는 것은 세계대전 발발과 화산 폭발에 대한 정보, 그리고 유년의 어린 소녀가 느끼는 두려움과 공포의 정서뿐이다.

이러한 유년체험 서술방식과 관련하여 이채원은 “성인과 달리 현실 세계를 판단하고 해석할 능력이 없는 유년 인물의 지각과 체험이 현재 진행형으로 진행되는 경우, 사건에 대한 평가와 의미부여는 관객에게 더 많이 주어질 수밖에 없다”³⁰⁾라고 말한다.

이것은 작품을 받아들이는 관객들의 수용 태도에도 영향을 주게 된다. (성인 서술자의 개입에도 불구하고) 수용자는 유년인물이 체험하는 사건을 바로 그 현장에서 목격하고 있는 것처럼 받아들이게 되는 것이다. 물론 이러한 효과를 유발하는 가장 결정적인 이유는 ‘이전에’ 일어난 일을 ‘지금’ 제시하는 애니메이션의 매체적 특성에서 기인한다. 영상에서 시간의 질서는 언제나 현재 진행형으로 진행되기 때문이다. 그러나 이러한 매체적 특성을 전제로 한다할지라도 <쇼와의 화산>에서 보여지는 성인-유년 일체의 체험방식은 성인 서술자의 독특한 내레이션 화법에 의해 그 효과가 더욱 강조된다.

일반적으로 일인칭 회고적 서사물에는 명백한 시간 지시와 함께 과거의 경험을 현재 서술한다는 지시-즉, 성인의 언어 사용을 정당화하는-가 있게 마련이다.³¹⁾ 서술자가 지시하는 ‘그 옛날’ ‘1943년 12월’등의 시제형 언어가 바로 그것이다. 하지만 <쇼와의 화산>은 분명 과거의 일을 회상하는 주체가 성인 서술자임에도 불구하고 내레이션 내용은 유년 자아의 심리와 긴밀하게 밀착된다.

태평양 전쟁이 극에 달하면서 사람들이 모두 징집되고 거대한 화산마저 폭발할 조짐을 보이는 상황에서 지진 연구에만 몰두하는 할아버지를 보면서 서술자는 다음과 같이 고백한다.

“하지만 난 이해할 수 없었죠. 기억할 수 없는 전쟁의 목소리는 마을 사람들을 호령했어요.

우리 부모님처럼 사람들은 전쟁터로 혹은 무기를 만들러 징집됐어요.

땅은 여전히 요동쳤어요. 어린 제가 어떻게 할아버지의 집착을 이해할 수 있겠어요?”

29) ぶんらく(文楽): 浄瑠璃じょうりに 맞추어 하는 일본 전통 인형극. 특수한 억양과 가락을 붙여 엮어가는 인형극의 일종이다.

30) 이채원, 2002, p.111.

31) 이채원, 2002, p.103.

인용한 고백의 내용에서도 알 수 있듯이 서술자는 사건에 대한 그 어떠한 추측도, 판단도 내리지 않고 오로지 유년의 감각과 지각에만 충실하다.

볼프강 카이저는 서사적 근원 상황에 대해 “서술자가 일어난 일을 피서술자에게 이야기하는” 것으로 이때 ‘일어난 일’은 이미 과거 시제를 함축하며 “회상은 근본적인 서사적 행위”라고 말한다.³²⁾ 즉, 회고형 일인칭 서술은 기본적으로 서술자가 과거에 체험한 일을 모두 알고 있다는 전제 하에 서술을 진행한다는 것이다.

하지만 <쇼와의 화산>의 서술자는 모든 감각과 인식을 유년 인물 초점화자에 일치시킴으로써 전쟁이 일어난 원인도 그리고 왜 무고한 사람들이 죽어야하는지 ‘알지 못한다’고 고백한다.

이렇게 사건에 대해 ‘아무 것도 모르는’ 아이의 지각 체험에 초점을 맞추는 서술방식은 분라쿠 형식의 연극적 요소가 결합되면서 그 효과는 더욱 극대화된다. 감정 이입을 위한 클로즈 업(close up)도 트래킹 샷(tracking shot)도 없이 아이는 무대 위에서 말하고, 보고, 느끼고, 지각한 것을 담담한 목소리로 전달한다. 그리고 이러한 연극적 기법은 지극히 주관적인 일인칭 서술방식과 결합되어 오히려 사건을 가장 객관적인 시선으로 보게 되는 변증법적 변화를 가져온다.

애니메이션에서 가장 많이 등장하는 초점화자는 어린아이, 그중에서도 바로 유년기의 어린이이다. 유년기의 어린이는 자의식을 갖고 사회의 일정한 규범을 받아들이는 성인과 구분된다는 점에서 성인과 구분될 수 있다. 성인이 되어가면서 퇴화되는 ‘미메시스’ 능력이 유일하게 유년기의 체험 세계에서 발견되고, 지각 대상을 직관으로 인식함으로써 일반적인 사물과 현시를 새로운 형태로 바꾸어 새로운 의미를 부여하기 때문이다.³³⁾

따라서 유년 인물 초점화자가 ‘경험의 주체’로 나서는 서사기법은 합리적인 시스템에 길들여진 시선에서 벗어나 대상 그 자체로 사유하게 하는 질적 변화를 가져오게 한다. 물론 <쇼와의 화산>에 서처럼 유년인물은 전쟁의 광기와 폭력의 원인이 무엇인지 이성적이고 합리적인 논리로 제시할 수 없다. 어린아이가 전쟁의 광기와 권력의 폭력을 이해하기에는 너무도 복잡한 정치적 관계가 얽혀있기에 그것은 당연한 일인지 모른다. 성인의 언어 체계에 익숙하지 못한 유년의 특성상 단지 ‘어느 날 갑자기 이웃이 사라지고, 땅이 요동치고, 이불을 털면 겨울 먼지가 금가루처럼 흩뿌러지는’ 감각적이고 비언어적인 풍경으로 제시될 뿐이다.

하지만 대상을 바라보는 유년 인물의 이 낯선 시선이야말로 성인이 되면서 이분법적으로 분리된 감각의 총체성과 만나 제 3의 시선으로 변화되는 계기를 마련하게 된다. 비록 관객은 유년인물 초점화자가 제공하는 정보에만 의존할 수밖에 없지만, 바로 이 한계로 인해 제공된 정보 이상을 해석해야 하는 적극적인 수용자로 변화할 수밖에 없는 것이다.

낯선 시선과 친숙한 시선의 유기적 긴장과 변증법적 상호 작용³⁴⁾을 통해 사물과 대상 안으로 깊숙이 들어가 관습화되고 코드화된 세계 읽기를 해체하기. 이것이 바로 유년인물 초점화자의 서술상황이 관객에게 주는 중요한 미적 체험 중의 하나이다.

32) Kayser, Wolfgang, *Das sprachliche Kunstwerk*, Berne, 1971 : Jakob Lothe, 2000, p.14에서 재인용.

33) 율미애, 2006, p.218.

34) 전나래, 2008. 참고.

IV. 결론 : 과거에서 ‘발굴’ 하는 현재

서사성을 가진 모든 텍스트는 서술자의 중계를 통해 이야기를 전개한다. 이 때 이야기를 들려주는 (혹은 보여주는) 서술자의 주체를 ‘누구’로 선택할 것이냐라는 문제는 작품의 성격과 주제, 예술적 효과에 따라 다양한 유형의 서술자를 활용하게 마련이다.³⁵⁾ 따라서 서술자를 일인칭으로 할 것이냐, 3인칭 혹은 전지적 서술자로 할 것이냐의 문제는 단순한 선택의 문제가 아니라 작품의 미적 완성도와 연결되는 서사 기법 중의 하나가 된다.

본 논문은 이러한 문제의식을 바탕으로 초점화자와 인물 그리고 서술자 모두 ‘나’로 지시되는 일인칭 서술자 애니메이션의 서사적 기능과 그 의미들을 살펴보았다.

일인칭 서술상황에서의 서술자는 공통적으로 작중 세계의 인물로 등장하여, 자신이 체험한 것이나 관찰한 것, 또는 작품 내의 다른 인물들로부터 들은 것을 서술하는 특징을 갖는다. 특히 일인칭 서술상황은 작중 세계를 거리감을 두고 바라보는 3인칭 서술 혹은 전지적 서술과 다른 독특한 미적 체험을 유발시키는데, 그 중의 하나가 회상 속에서 재체험되는 세계이다.³⁶⁾ 그리고 동일한 일인칭 서술 상황이라 할지라도 과거를 회상하는 과정에서 성인 서술자와 유년 초점화자의 역할은 각 작품마다 다양한 방식으로 구현된다.

먼저, 성인 서술자가 자신의 유년을 적극적으로 회상하여 현재의 ‘나’와 정면으로 마주하는 <추억은 방울방울>, <페르세폴리스> 등의 작품은 ‘체험적 자아(유년 자아)와 서술적 자아(성인 자아)사이의 긴장감’에서 오는 일인칭 서술상황의 서사적 기법을 보여준다.

표면적으로는 성인 서술자의 고백을 통한 과거의 유년 체험을 중심으로 구성되어 있지만, 실제 성인 서술자의 시선은 언제나 ‘현재’로 향한다. 미숙함이라는 유년의 특성상 아이가 만나는 세상은 총체성을 확보하지 못한, 파편화되고 불완전한 경험이 될 수밖에 없다. 하지만 유년의 체험이 현재의 성인 자아와 정면으로 마주하는 순간 그것은 죽은 과거가 아니라 현재의 삶을 통찰하는 계기를 마련해 줌으로써 새로운 자아를 형성하게 해준다. 사소한 것, 우연적인 것, 주관적으로 보이는 유년의 체험이 회상할 만한 가치를 가지는 것은 바로 이 때문이다.³⁷⁾

반면, 과거의 경험이 유년 인물 초점화자의 지각과 체험으로 구성되는 <쇼와의 화산>과 같은 작품에서 성인-유년 서술자는 ‘사건의 체험자’라는 역할에 보다 충실하다. 그 결과 관객은 유년 인물 초점화자에 의해 제공되는 정보에만 의존할 수밖에 없지만, 관객은 제공된 정보 이상을 해석해내게 된다. 성인이 되면서 상실된 미메시스적 능력이 유년 감각의 총체성과 만나 제 3의 시선이라는 질적 변화를 일으키는 것이다.

유년인물에게는 “버려지고 은폐되고 감춰진 것들에 새로운 시선을 던지는 능력이 내재되어 있다.”³⁸⁾ 그리고 이 능력이 퇴화되어 버린 성인 자아의 감각을 건드리는 순간 모든 사물과 장소가 창조적으로 재구성되면서 과거는 새롭게 ‘발굴’하는 현재가 된다. 따라서 애니메이션의 일인칭 서술상황에

35) 김병균 외, 2001, pp.47-60.

36) Stanzel, Franz, 앞의 책, p.60.

37) 율미애, 앞의 논문, p.218.

38) 전나래, 앞의 논문, 참고.

서 서술자가 갖는 위치는 작품의 미학적 완성도 뿐만 아니라 관객의 작품 수용에도 결정적인 영향을 주는 고도의 전략적인 서사 장치라 할 것이다.

참고문헌

- 김병균, 신석호, 박근우, 「서사학에 있어서의 화자 이론에 대한 고찰」, 『논문집』, 경북외국어테크노 대학, Vol. 7 (2001).
- 김종태, 「미야자키 하야오 감독과 다카하타 이사오 감독의 애니메이션에 나타난 자연과 인간」, 『한국 문예비평연구』 제32집 (2010. 8).
- 서정남, 『영화서사학』, 생각의 나무, 2004.
- 윤미애, 「회상 속의 유년과 유년의 회상」, 『비교문학』, 한국비교문학회, Vol. 40 (2006).
- 이수연, 「유년의 서사 : 부재하는 실재」, 『슬라브학보』, 제23권 (2008. 3호).
- 이채원, 「일인칭 서술에서의 회상의 시학과 영화에서의 변이」, 『문학과 영상』, 여름(2009).
- _____, "소설과 영화의 매체 전이 양상에 대한 수사학적 연구", 서강대학교 대학원 박사학위논문 (2007).
- _____, "형성소설과 회상의 시학", 서강대학교 대학원 석사학위논문(2002).
- 전나래, "발터 벤야민의 유년 시절 회상과 도시 경험", 한국 외국어대학교 석사학위논문(2008).
- Abbott, H. Porter, *The cambridge introduction to narrative*, 우찬제 외 3인 역, 『서사학 강의』, 문학과 지성사, 2010.
- Aries, Philippe, *L'enfant et la vie familiale sous l'ancien regime*, 문이영 역, 『아동의 탄생』, 새물결, 2003.
- Benjamin, Walter, *Berliner kindheit um neunzehnhundert*, 윤미애 역, 『베를린의 유년 시절』, 도서출판 길, 2007.
- _____, *Gesammelte Schriften, Bd. 1~7.(Über den) begriff der geschichte Zur kritik der gewalt Der surrealismus*, 최성만 역, 『역사의 개념에 대하여』, 도서출판 길, 2008.
- Booth, Wayne C, *rhetoric of fiction*, 최상규 역, 『소설의 수사학』, 예림 기획, 1999.
- Genette, Gerard, *Discours de recit*, 권택영 역, 『서사담론』, 교보문고, 1992.
- Giannetti, Louis D, *Understanding movies*, 김진해 역, 『영화의 이해』, 현암사, 1987.
- Gouderault, André & Jost, François, *(Le)r cit cin matographique*, 송지연 역, 『영화서술학』, 동문선, 2001.
- Hayward, Susan, *Key concepts in cinema studies*, 이영기 역, 『영화 사전』, 한나래, 1997.
- Lotman, Yuri M, *Семиотика кино и проблемы киноэстетики*, 박현섭 역, 『영화기호학』, 민음사, 1996.
- Magny, Joeol, *(Le) point de vue : de la vision du cineaste au regard du spectateur*, 김호영 역, 『시점』, 이화여자대학교 출판부, 2007.
- Proust, Marcel, *(A)la recherche du temps perdu*, 김창석 역, 『잃어버린 시간을 찾아서』, 정음사,

1995.

Stanzel, Franz, *Typische Formen des Romans*, 안삼환 역, 『소설형식의 기본유형』, 탐구당, 1990.

Gerald Mast, *Film /Cinema /Movie : A Theory of Experience*, University of Chicago Press, 1983.

Jakob Lothe, *Narrative in Fiction and Film*, Oxford University Press, 2000.

Seymour Chatman, “New Directions in Voice–Narrated Cinema”, ed. David Herman, *Narratologies: a new perspectives on Narrative Analysis*, Ohio State University Press, 1999.

T. Todorov, *Introduction to Poetics*, University of Minnesota Press, 1981.

인문학 포털 아트앤스터디,

<http://www.artnstudy.com/Lecture/default.asp?lessonidx=jhKo01&lessonpart=philosophy>

<추억은 방울방울> (*Only Yesterday*, 1991)

<페르세폴리스> (*Persepolis*, 2007)

<쇼와의 화산> (*Showa Shinzan*, 2002)

ABSTRACT

A Study on the First Person Narrator in Animation : Focusing on the narration of childhood experience as retrospection

Mi-Ra, Cho

The paper holds its purpose to analyze the descriptive function and meaning of first person animation which the focalizer, character, and all narrators are indicated as 'I'. For the purpose, the following was reviewed; the relation between 'I' as child memorizing the days of childhood as adult and the current 'I' as adult, and the aesthetic effect of experience and sense of the child on the audience reading the narration.

The retrospective narrating situation of the adult narrator brings descriptive effect which comes from 'the tension between the experiencing self (self as child) and the narrative self (self as adult)'. The works focus on the content of child experience through the confession of the adult narrator, but the view of the adult always heading towards 'the present'. That is, the aesthetics contained by the first person narrator is related to endless arousal of the values of hidden and forgotten things.

In addition, the descriptive method of child focalizer as 'the subject of experience' brings qualitative change which enables reasoning of the subject as itself, which is free from the view tamed by rational system. Becoming an adult, the lost ability of mimesis brings qualitative change by meeting with the generality of childhood sense. Therefore, it can be known that the meaning the narrator contains in the first person narrator condition of animation links with the degree of aesthetic completion of the work, but also, it is a highly strategic descriptive device which determinately affects even the acceptance of audiences regarding the work.

Key word : first person narrator, retrospection, childhood, memory, description, past, <only yesterday>, <persepolis>, <showa shinzan>

조미라
중앙대학교 강사
(431-726) 경기도 안양시 동안구 부림동 공작부영아파트 304-208
Tel : 010-2603-0167
goho38@empal.com

논문투고일: 2011.02.15

심사종료일: 2011.03.05

게재확정일: 2011.03.14