

아트 슈피겔만의 공감적 불안 —『마우스』에 나타난 재현 윤리

이 성 현 (전남대 대학원생) · 김 명 서 (전남대 대학원생) · 김 연 민 (전남대 부교수)*

I. 들어가기

근대 문명의 발전과 이성에 대한 신화는 홀로코스트(Holocaust)를 통해 철저히 그 허구가 폭로되었다. 유대인 대학살에 대한 집단적 트라우마는 원 사건의 지역, 인종, 세대의 경계를 넘어 전수되고 재해석되면서 식민주의 제노사이드의 폭력을 일깨우는 등 다양한 기억의 연대(mnemonic solidarity)를 이루어 왔다. 동시에 홀로코스트를 각 정치적 입장으로 전유하는 토착화 현상을 통해 “희생자의식 민족주의를 정당화하기 위해 자신들의 비극적 과거와 홀로코스트를 같은 심급에 단순 병치하고 비교하는 기억 정치”(임지현 253)를 낳기도 한다. 타자의 고통에 공감하는 작업은 자아의 영역을 타자에게 내어 주는 환대임과 동시에, 타자의 고통을 자아의 영역으로 환원시키는 폭력을 이미 출발부터 배태하고 있다. 그렇기 때문에 기억연구에서 트라우마 재현방식의 윤리성에 대한 끝없는 논쟁이 지속되는 것은 자연스러운 현상이다. 1990년대 중반 하트만(Geoffrey H. Hartman)과 캐루스(Cathy Caruth)

* 이성현(주저자), 김명서(공동저자), 김연민(교신저자)

등은 언어의 불완전함을 근거로 트라우마의 재현 불가능성을 강조하면서 문학적 재현 윤리를 확립했다. 이러한 접근법과 함께 2000년대 초반 탈식민주의 및 페미니즘 비평가들은 기존의 개인 또는 이론 중심적 서양의 트라우마 이론에 의문을 제기하면서 트라우마 현상을 더욱 집단적, 정치적 관점에서 읽어야 함을 역설해 왔다. 홀로코스트와 같은 사건들은 라카프라(Dominick LaCapra)와 로스버그(Michael Rothberg) 등에 의해 “연구되고, 정신적으로 소화되고, 표현될 수 있는”(Stampfl 15) 것으로 여겨지며 트라우마에 관한 내러티브의 가능성으로 그 전환을 맞이했다. 물론 크랩스(Stef Craps)와 벨렌스(Gert Buelens)가 고찰하듯이, 개인의 심리학적 현상을 집단의 경험으로 읽는 알레고리 또는 은유적 방식에 대한 논쟁은 지속되고 있다. 라카프라 등은 개인 트라우마에서 집단으로의 이행을 자연스럽게 이해한 반면, 로이드(David Lloyd) 등은 이러한 독법이 가지고 있는 환원주의적이고 정치적으로 무책임한 면을 경계한 바 있다(4).

트라우마 재현방식에 관한 논쟁이 격화되기 이전 1973년부터 1991년까지 홀로코스트 트라우마를 만화 장르로 재현한 아트 스피겔만(Art Spiegelman)의 자전적 그래픽 소설(graphic novel) 『마우스』(Maus)¹⁾의 등장은 분명 그 재현 장르의 파격성으로 인해 논란을 불러왔다. 생존자들의 고통을 만화로 표현하고 그들로부터 일종의 정서적 거리를 두는 듯한 이 작품은 아우슈비츠(Auschwitz) 비극에 대한 일종의 신성모독으로 여겨졌다(Rothberg, “We Were Talking Jewish” 665-66). 아우슈비츠 생존자인 아버지 블라텍(Vladek)의 트라우마와 그의 증언을 기록하는 아들 아티(Artie)의 이야기를 담고 있는 이 작품은 1992년 만화로서는 최초로 풀리처 특별상을 수상하는 영예를 안았다. 『마우스』에 대해 국내외의 많은 연구자들이 내리는 평가는 한 가지 면에서 공통점을 보이는데, 그것은 바로 『마우스』가 담지하고 있는 홀로코스트 재현의 윤리성이다. 마리안 허쉬(Marianne Hirsch)는 『마우스』의 사진이 미지를 분석하면서 포스트메모리(postmemory) 세대가 지니고 있는 트라우마 재현의 갈등과 재현되지 못한 여성 희생자의 목소리에 주목한 바 있다. 슈트(Hilary Chute)는 홀로코스트를 정치적이고 윤리적으로 재현하고 싶은 스피겔만의 강렬한 욕구로부터 『마우스』가 탄생했다고 평한 바 있다(214). 강현구는 『마우스』를 증언

1) 본 연구에서는 흔히 『쥐』로 번역되는 이 작품을 『마우스』로 표기한다. 이는 이후에 논의되겠지만 “마우스”라는 발음이 가지고 있는 중층적 의미를 퇴색하지 않기 위함이다.

자의 시각이 갖는 한계와 효과적인 전달자로서의 자의식을 보여주는 작품으로 평가한다(388). 이 모든 찬사와 평가들이 증명하는 것은 『마우스』가 만화의 예술성을 넘어 윤리성까지 동시에 획득함으로써 타자의 트라우마에 대한 미학적 재현의 과제를 성실히 수행한 작품이라는 것이다. 이러한 점을 비추어 볼 때, 1990년대까지 이해와 재현의 불가능성 혹은 불가능성의 당위에 갇혀 있던 홀로코스트 담론을 1970년대부터 만화로 전사한 슈피겔만은 홀로코스트 트라우마를 미학적으로 선취한 인물로 평할 수 있다.²⁾

본 연구는 타자의 고통을 다루는 『마우스』를 분석하는 데 있어 슈피겔만이 사용한 재현 전략에 초점을 맞추고자 한다. 『마우스』를 단순히 폭력에 대한 비판 등 윤리적 교훈으로 요약하거나, 미학적 측면을 강조한 나머지 당대의 구체적인 배경을 간과하는 환원주의적 방식을 경계하고자 한다. 이러한 작업을 위해 『역사 쓰기, 트라우마 쓰기』(*Writing History, Writing Trauma*)에서 라카프라가 제시한 “공감적 불안”(empathic unsettlement) 개념은 주목할 만하다. 라카프라는 전통적인 역사가들이 이상화하는 연구의 객관성 담보를 위한 실증주의 및 배타적인 대상화 작업에 의문을 제기한다(40). 사실 역사가들이 추구하는 객관성은 그들이 거리를 두려는 공감(empathy) 작업과 상충되지 않는데, 여기서 공감은 희생자에 대한 단순한 대리경험이 아닌 더욱 섬세한 연구, 맥락화, 그리고 타자성을 인식할 수 있는 타자의 목소리에 주목하게 한다(LaCapra 40). 라카프라에게 있어서 공감은 타자에 대한 존중과 더불어 타자의 경험을 함부로 자신의 것으로 전유하지 않는 것을 전제로 한다. 이 내용을 담고 있는 개념이 바로 공감적 불안이다.

2) 타자의 고통과 이에 대한 미학적 재현 사이의 긴장은 이미 많은 비평가와 이론가들을 통해 논의된 바 있다. 『타인의 고통에 관하여』(*Regarding the Pain of Others*)에서 손택(Susan Sontag)은 사진이 가진 고통스러운 사건에 대한 “기록”과 “시각예술 작품”으로서 상충되는 내재적 기능을 논한다(76). 특히 역사적 증언으로서의 기능과 그래픽 소설이라는 미적 자율성이 공존하는 『마우스』와 같은 작품은 사진예술이 가지고 있는 것과 같은 재현의 딜레마가 있다. 그럼에도 불구하고 모드링거(Martin Modlinger)와 손택(Philipp Sonntag)이 지적하듯이 예술은 “트라우마의 영역을 훌륭하게 탐색할 수 있지만, 관음증적이고 오만한 관객의 위치로 굴복되지 않도록 경계해야 한다”(9). 이러한 논의들이 시사하는 바는 타자의 고통과 이에 대한 예술적 재현 사이에는 기록된 혹은 기억된 역사와 미학 사이의 긴장과 균형이 섬세하게 유지되어야 한다는 점이다.

타자, 특히 희생자들의 트라우마적 경험에 반응한다는 것은 그들의 경험을 전유하는 것이 아니라 공감적 불안이라 칭할 수 있는 것을 의미한다. [. . .] 최소한 공감적 불안은 담론이 종결되는 것을 막아주고, 우리가 안심이나 혜택(예를 들어, 어떠한 고난을 존엄과 고귀함으로 이겨내는 인간 영혼의 능력에 관한 과분한 자신감)을 취하려는 극한의 사건들을 조화시키거나 정신적으로 고양시키는 서술들을 위협에 빠뜨린다.

Being responsive to the traumatic experience of others, notably of victims, implies not the appropriation of their experience but what I would call empathic unsettlement. [. . .] At the very least, empathic unsettlement poses a barrier to closure in discourse and places in jeopardy harmonizing or spiritually uplifting accounts of extreme events from which we attempt to derive reassurance or a benefit (for example, unearned confidence about the ability of the human spirit to endure any adversity with dignity and nobility). (41-42)

라카프라가 제시하는 공감적 불안의 핵심은 트라우마를 극복하고 사건을 유의미하게 종결하려는 일련의 낭만주의적 해석 체계에 대한 거부이다. 라카프라는 타자에 고통에 대한 공감 과정에서 기존의 공감 개념이 가지고 있는 자아 중심의 목적론적, 총체적 함을 지양한다. 이는 곧 타자의 고통에 대한 일차원적 대상화를 넘어 “자아를 불안에 공감적으로 노출”(LaCapra 42)시키는 작업으로, 타자의 고통을 대면한 자아가 그것을 자아의 영역으로 편입시켜 이해하지 않고 타자의 영역으로 남겨두면서 일종의 불안(unsettlement)과 동요를 경험하는 것이다. 동시에 이는 타자의 고통 앞에서 “유토피아적 열망이라는 목표에 열려 있으면서도 인지적으로, 윤리적으로 책임을 다하기 위해 분투하는 자세”(LaCapra 42)를 견지하는 것이다. 결국 라카프라에게 공감의 과정에서 불안은 필수불가결한 상태이며 그가 지향하는 타자 윤리학의 핵심이다.

공감적 불안의 궁극적 가치는 제3자에 의한 타인의 트라우마와 고통이 소위 공감이라는 이름으로 국가 발전이나 진실과 화해 등 어떠한 형태의 이데올로기로 전유되는 것을 경계하는 데 있다. 오늘날 이른바 홀로코스트 산업(the Holocaust industry)이라는 말이 나올 정도로 홀로코스트를 주제로 한 문학작품과 영화 등이 대량으로 생산되고 있으나, 이러한 홀로코스트 문화산업의 범람은 트라우마의 전유

화와 담론적 완결성을 추구하면서 라카프라에게 비판의 대상이 된다(정지민 261). 비록 라카프라는 하트만과 캐루스와는 달리 트라우마 담론의 가능성을 이론적 전제로 하고 있기에 그의 공감적 불안 개념은 자칫 모순적으로 들릴 수 있다. 그러나 앞서 논의했듯이, 홀로코스트가 고통을 경쟁하는 민족주의적 갈등으로 전유되고 있듯이,³⁾ 라카프라는 기존의 공감 개념이 가지고 있는 특정 이데올로기로의 전유 또는 자아로의 지나친 동일시의 한계를 넘어 더욱 섬세한 윤리적 공감의 가능성을 열고 있다. 라카프라가 제시하는 공감적 불안과 동요에 처하는 작업은 타자의 고통을 재현하는데 있어 다양한 균열의 양상을 보여주는 『마우스』를 이해하는 데 유용한 방법을 제공할 것이다.

홀로코스트에 대한 직접 경험이 없는 슈피겔만은 전형적인 포스트메모리 세대에 속한다. 허쉬에 따르면 이 세대가 홀로코스트와 같은 과거의 사건을 인식하는 방식은 직접적 회상이 아닌 그들이 자라면서 들은 이야기, 이미지, 그리고 주변인들의 행동을 통해서이다. 특히 이들은 자신들의 “상상적 부여, 투사, 그리고 창조”를 매개로 과거와 연계된다(Hirsch, *The Generation of Postmemory* 5). 포스트메모리 자체가 일종의 창조라는 점에서 미학적인 성격을 지니는 동시에, 이들의 창조는 순전히 상상적인 것이 아닌 이전세대의 생생한 경험과 증언(물론 역사적 사실과 구별될 수 있는)을 소재로 한다는 점에서 슈피겔만은 역사와 미학 사이에서, 동시에 자아와 타자(의 고통) 사이에서 외출타기를 하고 있다.⁴⁾ 결국 그의 외출은 공감적 불안에 노출된 슈피겔만이 당면한 재현의 긴장된 상황을 말해준다.

홀로코스트에 대한 기존의 성급한 윤리적, 이데올로기적 전유를 경계하면서 본 연구는 슈피겔만이 『마우스』에서 홀로코스트를 재현하는 전략으로서 드러낸 공감적 불안의 양상을 세 가지 관점에서 고찰하고자 한다. 첫째, 슈피겔만은 타자의 고통 앞에서 자아가 균열된다. 그의 자이는 타자의 고통의 재현에 대한 죄책감이 동

3) 스탈린주의 학살의 경험을 기억하는 포스트 공산주의 시대의 동유럽 사회가 홀로코스트 희생자에 대해 나르시시즘적 동일시를 시도하거나, 2차세계대전 중 원폭 희생자들을 홀로코스트 희생자들과 동일시하려는 일본의 민족주의적 시도들에 관한 논의는 임지현의 『희생자의식 민족주의』 페이지 369-413을 참조.

4) 트라우마에 대한 “서사적 기억”이란 생존자가 외상 경험을 사후적으로 대응하는 능동적이고 창조적인 방식이라 할 수 있다”(109)는 안아람의 지적처럼, 생존자 이후의 세대 역시 트라우마에 대한 서사적 기억을 창조적인 방식으로 재생산한다.

반된 가면쓰기 작업과 언어유희를 통한 의미체계의 균열을 통해 공감적 불안에 처한다. 둘째, 슈피겔만의 자아 균열은 곧 세계의 균열로 확장된다. 작품의 패널(panel) 내부에 서론 다른 시공간이 병치되면서 기존의 세계가 가지고 있는 경계에 균열이 일어난다. 또한 작품 속 사진의 등장으로 재현의 경계 또한 위기를 맞이하게 되며, 이 균열된 세계관은 그를 공감적 불안으로 이끈다. 마지막으로, 슈피겔만은 가해자와 피해자로 양분된 기존의 홀로코스트 윤리서사에 균열을 낸다. 회색시대 범주에 해당하는 다양한 인물들을 등장시키고, 비위안적 종결로 작품을 마무리하면서 그는 공감적 불안을 일으키며 타자의 고통을 재현하는 데 있어 근본적인 물음을 제기한다.

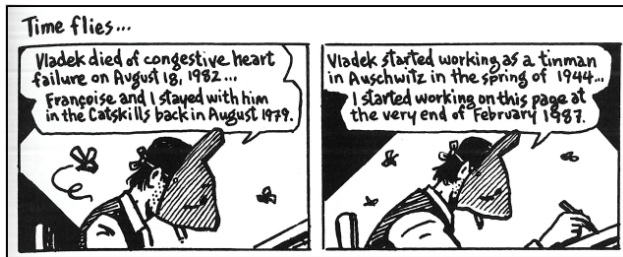
II. 자아의 균열

슈피겔만이 『마우스』를 창작하는 작업은 공감적 불안에 자신을 던지는 윤리적 행위이다. 역사와 미학 사이 그리고 자아와 타자 사이의 긴장을 유지하며 한쪽으로 치우치지 않으려는 그의 전략은 포스트메모리 세대로서 자아의 균열로 나타난다. 이 균열 기법은 크게 가면쓰기와 언어유희를 통해 작품 속에서 드러난다. 먼저 『마우스』에서 가장 두드러진 특징은 등장인물들이 우화에서처럼 모두 동물의 얼굴로 등장한다는 것이다. 슈피겔만은 유대인을 쥐, 독일인을 고양이, 폴란드인을 돼지, 프랑스인을 개구리, 미국인을 개로 묘사하며 인종과 민족성에 따른 차이를 부각시킨다. 물론 각 집단을 특정 동물 이미지로 고정할 때, 그는 민족 정체성에 대한 본질주의적 관점을 지니고 있는 듯하다. 더욱이 다양한 동물들을 등장인물로 내세울 때 『마우스』는 이솝 우화처럼 일종의 알레고리로서 교훈을 주려는 장르로 해석될 여지도 있다. 그러나 허쉬가 분석하듯이 작품 속 동물 이미지는 정체성을 구성(construction)의 관점에서 보는 슈피겔만의 미학적 전략(*Family Frames* 28)이라는 점에서 슈피겔만은 본질주의적 민족 정체성도, 특정 교훈을 주려는 우화적 알레고리 방식 모두를 거부한다.

슈피겔만이 동물 이미지를 사용하는 것은 그가 지향하는 공감적 불안과 그 맥락을 같이 하는데, 이는 자신의 창작과정의 모순을 인식하는 자기반영성(self-

reflexivity)으로 인한 것이다. 아티는 자신이 『마우스』를 창작하는 배경과 자신이 고민하는 과정을 작품 속에 직접 표현하면서 자기반영성을 드러낸다. 『마우스』가 창작물 그 자체임을 드러내 보이면서도 이 작품이 지닌 역사적 증언의 가치를 유지 하면서 그는 재현의 긴장을 드러낸다. 이 긴장은 아티가 자신의 아내 프랑수와즈(Francoise)에게 작품의 창작의미를 설명하면서 접근할 수 없는 홀로코스트에 대해 자신의 “주제넘은”(174) 태도를 고백하며 우울해 하는 모습으로 확인된다. 아티는 우울함을 넘어 작품 창작에 대한 죄책감을 느끼는데, 첫째로 포스트메모리 세대로서 이전세대보다 훨씬 더 쉬운 삶을 사는 것에 대한 죄책감, 둘째로 자신이 형언할 수 없는 비극적인 과거의 현실을 재구성해야 한다는 죄책감, 그리고 매우 복잡한 현실에 대한 재구성 작업을 만화로 해야 한다는 죄책감이다(176). 이 삼중의 죄책감에서 발견되는 중요한 점은 이 모든 죄책감을 아티 스스로 인식하고 있고, 또한 죄책감을 인식하는 자신의 모습을 작품 속에서 그대로 표현한다는 점이다. 다시 말해, 홀로코스트의 고통을 재현하는 과정에서 드러나는 자신의 모습을 스스로 표현하는 점은 슈피겔만이 타자의 고통에 대한 공감이라는 자기 환상에 빠지지 않으려는 최소한의 안전장치가 된다.

슈피겔만이 자기반영성을 통해 공감적 불안에 처하는 장면은 그가 사용하는 동물의 얼굴들이 일종의 가면임을 드러내는 과정에서 나타난다. 아티는 『마우스』의 창작과정을 작품 속에서 다음과 같이 표현한다.



<그림 1> 가면. *Maus* 201

스스로 쥐 가면을 쓰고 창작하는 모습을 표현한 아티는 홀로코스트를 재현하는 자신의 한계를 끊임없이 드러낸다. 더욱이 『마우스』의 출간과 함께 자신을 향한 언론

의 과도한 관심과 출판사의 경제적 이익에 관한 집요한 협상에 대한 스트레스로 아티는 성인에서 점점 어린이 형상으로 변해가다 결국 울음을 터뜨린다(202). “가끔 나는 내가 어른처럼 역할을 못하는 것 같아”, “아버지의 유령이 여전히 내 주변을 맴돈다”(203)고 고백하면서 심리치료를 받으러 가는 그의 모습을 통해 홀로코스트를 재현하는 작가로서 자아에 균열이 생기고 있음을 보여준다. 이 균열은 재현의 윤리에서 기인한 슈피겔만의 딜레마를 반영한 것이기도 하지만, 오히려 자신의 재현 윤리를 완성하는 데 있어 필수적인 공감적 불안을 드러낸 것이라는 점에서 주목할 만하다.

『마우스』에 등장하는 다른 동물 이미지들과 마찬가지로 아티의 쥐 가면은 홀로코스트의 트라우마로부터 감성적 몰입을 방해하고 거리를 두려는 슈피겔만의 전략이 된다. 작품에 아우슈비츠의 잔혹함이 생생하게 묘사되어 있음에도 불구하고 독자들이 다소 의연할 수 있는 이유는 그것이 1차적으로 쥐의 이야기, 동물들의 이야기이기 때문이다. 그럼에도 불구하고 동물들의 얼굴은 독자들에게 묘한 위화감을 주는데, 이는 작가가 의도적으로 인간의 얼굴을 동물의 가면으로 대체한 것과 같은 느낌을 주기 때문이다. 김대중은 이것을 얼굴의 탈영토화와 재영토화의 과정으로 설명한다. 슈피겔만은 인간의 얼굴을 쥐의 얼굴로 탈영토화하고, 독자는 쥐의 얼굴을 인간의 얼굴로 끊임없이 재영토화하여 인식하면서 인간의 역사였던 홀로코스트가 동물의 서사로 탈바꿈되고, 다시 역사적 알레고리로 해석되는 과정에서 홀로코스트의 고통이 독자의 관점으로 전유된다. 그러나 동시에 인간의 얼굴과 쥐의 얼굴에는 사실 큰 차이가 없고, 차이가 발생하는 부분은 독자의 범주와 오성의 힘일 뿐이며, 실제로 쥐와 인간은 흰색 배경에 찍혀진 점들로 재현될 뿐이다(김대중 28). 결국 얼굴에 대한 일련의 탈영토화-재영토화 과정 속에서 독자의 오성은 타자의 고통에 대한 자동적, 무비판적 환원이 아닌 새로운 종류의 윤리적 해석, 즉 공감적 불안을 필요로 한다.⁵⁾

타자의 고통을 인식하는 과정에서 느끼는 공감적 불안은 인간의 얼굴이 만화 형태의 더욱 단순화된 동물 얼굴로 변화되는 과정에서 그 불안이 증폭된다. 맥클라

5) 홀로코스트와 같은 트라우마 서사 분석에 있어 독자의 실천적인 윤리가 요구되는데, “트라우마의 증인이자 증거물인 상처투성이의 텍스트는 독자들의 정치적이고 윤리적인 실천 행위를 통해서 치유되고 회복된다”(이현주 208).

우드(Scott McCloud)는 실제 인물에서 사진 그리고 점점 더 추상화된 아이콘으로 변화되는 과정을 보여주며 만화 이미지의 특징을 복잡에서 단순, 현실에서 아이콘, 객관에서 주관, 그리고 구체에서 보편으로 이동으로 정리한다(46).

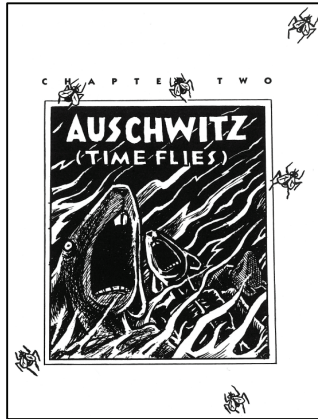


<그림 2> 추상화 과정. Scott McCloud. *Understanding Comics* 46

『마우스』에서 홀로코스트의 난해한 현실이 단순화된 만화 이미지로 대체될 때, 그 내용은 단순화되기보다는 오히려 주관적 해석의 가능성을 열어 주고, 동시에 추상화된 이미지는 다양한 독자들의 접근을 위한 보편성을 획득하게 된다. 결국 만화에서의 추상화된 아이콘들은 독자들의 해석학적 “참여를 요구”(McCloud 59)하고, 이 해석학적 과정에서 아이콘의 추상성이 높아질수록 공감적 불안은 증폭될 수 있다. 홀로코스트 희생자와 생존자들의 얼굴이 추상화된 동물의 아이콘으로 표현될지라도, 이 동물 얼굴들은 독자의 외부에서 절대적으로 존재하는 타자의 현현이다. 레비나스(Emmanuel Levinas)의 표현을 빌린다면, 이 얼굴의 출현은 독자들 자신의 존재에 의문을 제기하고 타자의 고통에 응답을 요구하는 타자윤리의 핵심이 된다.

타자의 고통을 대면하는 아티가 타자의 얼굴이 가진 절대성으로 인해 공감적 불안에 처할 때 발생하는 자아의 균열은 의미체계의 균열 양상으로도 나타난다. 『마우스』 2권 제2장의 제목은 『아우슈비츠』로 “시간은 빨리 흐른다”(TIME FLIES)라는 부제가 달렸다. 이 제목은 두 가지 측면에서 아이러니하다. 첫째, 슈피겔만이 이 작품의 거의 전부를 아우슈비츠의 참상 묘사에 할애하기 때문에 아우슈비츠에서 아티의 부모가 경험한 시간은 결코 빨리 지나가지 않았다. “시간은 빨리 흐른다”는 표현이 블라텍의 증언을 옮긴 것이라면 이는 생존자의 증언의 오류 또는 현재의 소

망을 담은 기억의 의도적 왜곡으로 이해될 수 있다. 동시에 이 표현을 슈피겔만이 의도적으로 만들었다면 고통스런 아우슈비츠에서의 생활이 전혀 빨리 지나갈 수 없 다라는 일종의 언어적 아이러니로 해석할 수 있다. 부제에 담긴 두 번째 아이러니 는 언어유희를 통한 의미체계의 균열에서 오는 상황적 아이러니이다. 절대타자의 고통을 증언으로 대면하면서 이미 자아의 균열을 경험한 슈피겔만은 기표와 기의로 이뤄진 의미화 체계의 균열도 경험하게 된다.



<그림 3> 언어유희. *Maus* 199

장 표지의 전면에서 독자들의 이목을 집중시키는 이미지는 화염에 휩쓸려 소각되는 쥐-유대인들이 비명을 지르는 모습으로, 이는 장 제목 『아우슈비츠』와 일치한다. 그러나 패널 주변에 배치된 파리들은 “TIME FLIES”라는 부제의 일반적인 의미와 충돌하면서 독자들의 의미론적 기대를 배반한다. 언어유희를 통한 이 상황적 아이러니는 오히려 아우슈비츠의 열악한 위생환경과 시신 주변을 맴도는 파리 떼들을 연상시키며 홀로코스트의 참극을 계속해서 떠올리게 한다. 더욱이 “Time flies”라는 기표 자체는 해체주의적 입장에서는 “시간이 빨리 흐른다”라는 평서문뿐만 아니라, “파리의 속도를 측정하라”라는 명령문, “시간 파리”라는 파리 종(만약에 있다면)을 의미하는 명사 어구로 다양한 의미를 전달할 수 있어, 언어의 불안정성을 드러낸다. 따라서 제2장 표지 전면에 배치된 화염 속에서 비명을 지르는 절대타자들의 절규

앞에서 견고하던 슈피겔만과 독자의 의미체계는 위기를 맞이하고, 바로 이것이 슈피겔만이 처하는 일종의 공감적 불안의 양상이다.

“TIME FLIES”와 함께 타자의 고통을 대면한 슈피겔만이 의미체계의 균열을 경험하는 현상은 작품의 제목 “MAUS”의 연상작용을 통해 드러난다. “MAUS”의 기표는 하나의 기의에 고정되지 않고 새로운 컨텍스트들 속에서 의미체계에 균열을 일으킨다. 허쉬는 이 제목에 시각적, 언어적 유희가 있다고 분석한다. 먼저 “MAUS”는 영어 단어 “mouse”처럼 발음되고, 시각적으로는 “Auschwitz”의 “Aus”와 나치의 명령어 “Juden raus”(유대인 나와)의 “raus”와 비슷하다(*Family Frames* 25). 이처럼 연상을 통한 의미체계의 균열작업은 『마우스』 2권의 목차 페이지에서도 나타난다. 『그리고 여기서 내 고난이 시작되었다』(“AND HERE MY TROUBLES BEGAN”)라는 제목에 붙은 부제는 “FROM MUASCHWITZ TO THE CATSKILLS AND BEYOND”(마우스비츠에서 캐츠킬까지 그리고 그 너머로)이다. 슈피겔만은 “아우슈비츠”를 “마우스비츠”로 표현하면서 언어유희를 사용한다. 동시에 홀로코스트 이후 아버지 블라텍이 머물고 있는 미국 캐츠킬(Catskill) 지역의 이름은 “Cats kill”의 청각적 이미지를 연상시키며 장소로서 캐츠킬의 의미에 균열을 일으킨다. 동시에, 이 지명은 “고양이”(cats)로 대변되는 독일 나치의 유대인 “학살”(kill)을 연상시킨다. 언어유희를 통해 자신과 독자들의 견고한 의미체계에 미묘한 균열을 내는 슈피겔만은 재현의 윤리를 위한 공감적 불안의 장을 조성한다.

Ⅲ. 세계의 균열

타자의 고통을 대하기 위해 공감적 불안에 자신을 던질 때 자아의 균열을 경험한 슈피겔만에게 그가 인식하는 세계 역시 균열된 모습으로 등장한다. 통합된 비전, 조화와 일치로 가득한 세계는 이미 자아가 타자의 고통을 자신의 방식으로 환원하여 공감적 불안이 상실된 세계이다. 그렇기에 슈피겔만이 창조한 세계는 시간과 공간에 균열을 보이는데, 이 균열은 작품 속 패널을 통해 표현된다. 통상 만화는 영화와는 그 작동 원리가 다르다. 영화는 하나의 프레임(패널) 안에 하나의 공간이 재현되고 연속된 프레임이 시간의 순서에 따라 배열되며 움직임이 표현된다. 그러나 만

화는 영화와는 달리 한 패널 안에서 서로 다른 공간들이 병치(juxtaposition)될 수 있는 것이 특징이다(McClaud 7). 슈피겔만이 자주 그리고 반복적으로 사용하는 기법이 바로 한 패널 내에서 서로 다른 공간을 병치시키는 것이다.



<그림 4> 시공간의 병치. *Maus* 201

위의 패널에는 네 개의 다른 공간이 병치되어 있다. 패널 중앙에 쥐 가면을 쓴 아티가 죄책감이 담긴 자신의 창작 작업과 어머니의 자살을 회상하며 괴로워하는 공간, 패널 전면에 쌓인 아우슈비츠 희생자들의 공간, 그리고 패널 오른쪽 상단의 창문 너머로 보이는 (아우슈비츠) 감시초소의 공간, 마지막으로 이 모든 공간을 하나의 연출로 담아내려는 방송국의 공간이다(현재 아티는 방송국과 인터뷰를 진행 중이다). 비록 이 네 개의 공간들이 다소 기계적으로 조합되어 보일 수 있다. 그러나 이들을 하나의 패널로 자연스럽게 연결해 주는 요소는 패널 중앙의 파리페 이미지이다. 앞서 “time flies”에 관한 장면과 연결되는 이 패널에서 홀로코스트 희생자들 주변에 맴도는 파리페는 단순히 아우슈비츠의 공간에만 있는 것이 아니라, 홀로코스트 이후 포스트메모리 세대인 아티의 주변을 끊임없이 맴돌고 있다. 바로 이 파리페 이미지로 인해 서로 다른 공간들이 유기적으로 하나의 패널 안에서 병치될 수 있는 것이다. 물론 이 공간들의 병치는 각 공간들이 존재했던 시간들의 병치로 이어진다. 이는 곧 전형적인 트라우마 현상의 발현과도 같다. 특히 이전세대의 트라우마가 다음세대로까지 전수되면서 과거와 현재의 시간적 경계가 무너지고, 과거의 영향력이

현실의 조건과 충돌하면서 현재의 자이는 갈등을 겪는다. 이처럼 한 패널 내부에서 슈피겔만은 서로 다른 시간과 공간의 병치를 통해 기존의 단일하고 균질한 세계의 시공간 개념에 균열을 일으킨다.

공감적 불안에 놓인 슈피겔이 인식하는 균열된 세계는 그가 어머니 아냐(Anja)의 자살을 회상하는 모습에서도 발견된다. 후에 논의되겠지만, 아버지 블라텍의 회상과는 달리, 어머니의 죽음은 아티에게 커다란 트라우마를 안긴 비극이었다. 그렇기 때문에 어머니의 자살을 회상하는 그림체는 『마우스』 전체에 나타난 것과 상당히 이질적이다.



<그림 5> 세계의 균열. *Maus* 104

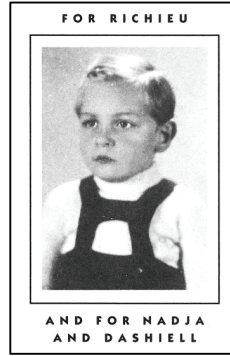
1968년 스스로 생을 마감한 어머니의 장례식에 관한 슈피겔만의 만화는 「지옥 행성의 죄수」(“Prisoner on the Hell Planet”)라는 제목으로 1972년에 완성되어, 1973년 처음 발간된 『마우스』 1권에 삽입되었다. 『마우스』 발간 이전 그의 인생에서 가장 충격적인 사건을 만화라는 장르로 재현했다는 것과 더불어 독자들의 이목을 끄는 것은 『마우스』와는 전혀 다른 그림체를 사용하여 작품 내부에서 서로 다른 결의 세계관을 병치시킨다는 점이다. 이 챕터에서 슈피겔만은 배경을 검은색으로 처리하고, 페이지 전체 레이아웃에 검은 테두리를 쳐서 고립 혹은 감금되어 있는 아티의 심리상태를 강조한다. 슈피겔만은 종종 아티의 얼굴을 클로즈업하여 그가 느끼는 불안, 죄책감, 절망감을 드러낸다. 슈피겔만의 세계가 홀로코스트 희생자들의 세계 속으로 편입될 때, 작품 전체 구조에서 「지옥 행성의 죄수」 챕터는 그 앞뒤로 홀로코스트 세대의 트라우마에 감금되어 있는 구조를 보인다. 이전세대의 서사로 인해

자신의 서사를 상실할 위험에 처할 정도로 그는 이전세대의 강력한 트라우마의 영향력 하에 놓인 것이다. 구조상 『지옥 행성의 죄수』는 『마우스』 전체 구조에 순간적으로 투입하는 모습을 취하는데, 이는 슈피겔만이 제3자로서 객관적으로 기록해 온 홀로코스트 세대의 균질한 재현의 세계관에 균열이 일어난 것을 의미한다. 홀로코스트의 고통을 온전히 재현하려던 그의 시도는 자신의 트라우마가 간섭하면서 중단된 것이다.

『지옥 행성의 죄수』는 아티가 어머니의 죽음에 대한 트라우마에서 벗어나지 못할 뿐만 아니라, 아버지와 어머니가 겪은 아우슈비츠 트라우마에서도 벗어나지 못함을 보여준다. 허쉬가 지적하듯이, 『지옥 행성의 죄수』에서 아티는 아우슈비츠 수용소에서 유대인들이 입었던 옷을 입은 채 등장하는데, 이는 아티가 죄책감과 애도 속에 감금되어 있는 자신의 모습을 아우슈비츠의 감금과 은유적으로 동일시하는 것으로 볼 수 있다(*Family Frames* 32). 페이지도 없이 삽입된 『지옥 행성의 죄수』는 거대한 역사의 흐름에서 자신의 현재적 위치마저 상실한 채, 아티 자신의 연루된(entangled) 세계관을 드러내는 은유로 작동한다. 이중의 트라우마에 갇힌 그가 인식하는 세계는 더 이상 과거와 현재, 그들과 자신 사이의 뚜렷한 구분이 사라진 혼재된 세계이다.

서로 다른 세계가 병치되면서 단일한 세계의 서사 구축이 불가능한 상황에서 슈피겔만이 인식하는 세계는 사진 이미지의 등장과 함께 또 다른 균열을 맞이한다. 만화와 사진 모두 현실에 대한 재현이지만, 만화가 아티의 포스트메모리 창작물로서 홀로코스트 생존자들의 기억을 재구성한 것이라면, 사진은 홀로코스트를 경험한 이들을 직접 반사한 빛의 흔적을 지닌, 당시의 현재적 순간을 담아낸 매체이다. 그 래픽 소설로서 『마우스』가 지닌 예술적 창작물과 역사적 증거로서의 긴장은 바로 가족사진들로 인해 강화된다. 작품 속 사진의 배치는 증언에 신빙성을 더함으로써 역사적 사실성을 의도적으로 강조하기 위한 장치(강현구 388)이자, 홀로코스트의 미학적 재현과 윤리적 균형을 잡기 위한 방법이다. 만화적 재현 서사 한가운데 사진의 등장은 그 인물들이 실제 “존재했었음”을 가장 객관적으로 증명하면서 기존의 재현 세계를 깨뜨린다. 독자는 이 균열을 통해 픽션의 세계에서 논픽션의 세계로 갑작스럽게 이동하게 된다. 이 과정에서 독자는 전적인 타자의 출현을 목도한다.

세 장의 가족사진 중 슈피겔만의 세계관을 흔드는 중요한 두 사진은 죽음을 맞이한 어머니 아나의 사진과 자신이 태어나기 전 사망한 “유령 형제” 리슈의 사진이다.

<그림 6> 아냐 사진. *Maus* 100<그림 7> 리슈 사진. *Maus* 165

『지옥 행성의 죄수』 챕터에 등장하는 아냐의 사진(그림 6)에서 아티의 세계관에 일어나는 균열을 감지할 수 있다. 현재 만화 서사 속에서 만화 이미지로 재현된 손이 실제 과거에 존재했던 자의 흔적인 사진을 붙들고 있는 구도는 만화적 재현과 좀 더 실제에 가까운 사진 재현 사이 기존의 위계질서를 전복시킨다. 마치 마그리트(René Magritte)의 초현실주의 작품에서 내적 세계와 외부 세계의 단단한 경계가 무너지는 것과 같이, 만화적 재현이 더욱 실제에 가까운 재현으로 탈바꿈되고 사진 속 이미지는 만화적 재현보다 한 단계 더 실제와 거리가 멀어진다. 결국 아티가 이해하고자 했던 그녀의 존재는 만화의 손이 붙들고 있는 사진 이미지 속에서 불가해의 영역으로 침전된다. 어머니의 죽음이 그에게 평생 트라우마로 남았듯이, 아티는 그녀의 죽음을 하나의 통일된 서사로 정리하여 이해할 수 없음을 확인한 바 있다. 아티에게 그녀의 사진은 설명하고 해명할 수 없는 타자의 고통에 대한 환유가 된다. 레비나스에게 타자의 얼굴은 그 타자를 이해하고자 하는 자아의 노력을 끊임없이 빠져나가, 자아의 주도권 실패를 의미하듯이(강영안 178), 절대타자의 얼굴을 대면하는 순간 아티-슈피겔만과 독자들은 타자의 고통을 전유하려는 가능성을 완전히 박탈당한다.

사진 이미지를 통한 절대타자의 출현과 고통 전유의 불가능성에도 불구하고, 홀로코스트에 대화의 가능성을 가지고 접근하려는 슈피겔만의 시도는 아티가 태어나기 전 홀로코스트 동안 죽음을 맞이한 리슈의 사진(그림 7)을 통해 마련된다. 이 사진에

대해 프랑수와즈가 아티에게 “난 그게 당신 사진인 줄 알았어요”(175)라고 말하는 장면은 허쉬가 분석하듯이 이 사진 이미지가 가진 불확정성, 즉 사진 속 아이는 사진과 함께 등장하는 이름인 리슈, 나드자(Nadja), 아티, 혹은 그 어느 누구도 될 수 있음을 의미한다(*Family Frames* 37). 이러한 익명성은 홀로코스트의 희생자가 누구라도 될 수 있음을 내포한다. 그리고 이 익명성을 통한 존재론적 확장과 고통의 연대는 독자로 하여금 홀로코스트를 단순히 자아 중심으로 해석하려는 공감적 폭력을 극복하고, 자아를 불안의 상태에 처하게 하여 진정한 공감의 첫걸음을 시작하게 한다.

IV. 윤리의 균열

홀로코스트 생존자이자 철학자 레비(Primo Levi)는 『가라앉은 자와 구조된 자』(*The Drowned and the Saved*)에서 홀로코스트의 전형적인 가해자와 피해자의 이분법적 구도에 문제를 제기한다. 그는 아우슈비츠 생존자들 대부분이 사실상 수용소에서 혜택을 누린 이들이라는 불편한 진실을 “회색시대”(2435)라는 용어로 드러낸다. 당대 생존을 위해 수용소 내부에서 나치에 자발적으로 협력하여 동료 유대인들을 관리하던 카포(Kapo) 또는 밀수와 뇌물로 생존을 유지하던 유대인들이 그 예이다. 그러나 레비가 강조하는 것은 생존을 위해 동료 유대인도 억압했던 유대인 내부의 적에 대한 비판이 아니라, 우리도 누구나 이들과처럼 악의 공모자가 될 수 있다는 사실이다. 이를 통해 홀로코스트의 고통은 이중으로 탈신화된다. 먼저 회색시대라는 개념을 통해 전통적인 가해자와 피해자의 이분법적 구도에 균열이 일어나 단일한 개념의 희생자 신화는 도전을 맞이한다. 둘째, 타자의 고통을 대하는 제3자들, 특히 독자들 또한 이 회색시대의 카테고리로부터 자유로울 수 없다는 점에서 타자의 고통을 대하는 기존의 윤리적 자세 역시 도전을 받게 된다.

홀로코스트 고통에 대한 이중의 탈신화화는 본 연구에서 강조하는 공감적 균열의 양상인 윤리의 균열과 맞닿아 있다. 슈피겔만은 『마우스』 전반에 걸쳐 희생자 영역에 속했던 인물들을 묘사하면서도, 끊임없이 이들의 회색시대성을 드러내 보인다. 포스트메모리 세대로서 아버지의 증언을 바탕으로 그가 재구성하는 아우슈비츠의 수감자들은 순전한 희생자 이미지가 아니다. 블라텍은 생존을 위해 동료 유대인

들을 억압하던 수용소의 작업반장인 카포에게 영어를 가르쳐 주며 보통의 수감자들이 맞보지 못할 음식과 의복을 제공받으며 비교적 건강을 유지한다. 홀로코스트 이후 미국에 정착해 살면서 블라텍은 자신의 아우슈비츠 경험과 고통을 이용해 이미 사용한 식료품을 교환하는 특권도 누린다(250). 더욱이 나치의 극단적 인종차별을 경험한 그가 미국의 흑인에 대해서는 비하적인 발언을 하며 모순적인 태도를 보인다(258-60). 신성화된 홀로코스트 희생자 이미지와 달리 슈피겔만은 아버지의 불편한 진실들을 보여주며 기존의 선과 악의 이분법적 윤리구도에 미묘한 균열을 일으킨다. 더욱이 수용소 화장실 바닥에 쌓여 있는 동물들의 얼굴을 자세히 관찰하면 단순히 쥐, 돼지, 개구리 등 비독일인뿐만 아니라, 고양이로 대변되는 독일인도 섞여 있음을 확인할 때(255), 희생자 그룹을 단순히 인종적 카테고리로 규정하여 민족주의 담론으로 홀로코스트를 전유하는 윤리 또한 도전을 받게 된다.

슈피겔만이 『마우스』에서 기존 홀로코스트 희생자 윤리 체제에 결정적으로 균열을 내는 장면은 작품의 종결부분이다. 그는 표면적으로 작품을 아름답게 마무리하지만, 결코 위안적(consolatory) 종결을 맺지 않는다. 블라텍이 스스로 홀로코스트 이후 아내 아나와의 삶을 “우리 둘은 아주 행복했고, 그 후로 행복하게 살았다”(296)고 평가하는 점과 작품 마지막에 블라텍과 아나의 합동 묘비의 등장은 표면상 슈피겔만의 홀로코스트 서사를 해피엔딩으로 읽을 수 있게 하는 증거들이다.



<그림 8> 작품 엔딩. Maus 296

그러나 슈피겔만의 공감적 불안은 기존의 윤리, 정반합의 변증법적 종결, 조화로운 서사와 다른 결을 보인다. 블라텍이 말하는 해피엔딩에는 근본적인 모순이 존재한다. 이는 바로 아냐의 자살이라는 비극적인 사건을 은폐한 해피엔딩이기 때문이다. 아냐는 아우슈비츠 이후 극심한 우울증과 트라우마를 견디지 못해 육조에서 동맥을 끊고 자살한 인물이다. 앞서 살펴본 「지옥 행성의 죄수」에서 아티가 받은 충격과 고통은 차치하고서라도, 슈피겔만이 비극적 기억으로 가득한 『마우스』를 과도할 정도로 성급히 훈훈하게 마무리한 것은 독자들에게 적어도 두 가지 질문을 던져 준다. 첫째, 슈피겔만은 홀로코스트 희생자들에 대한 애도를 완성할 수 있는가? 둘째, 이 작품은 과연 해피엔딩 서사를 취하는가? 아이러니하게도 표면적으로 드러나는 것과 달리 이 두 가지 질문에 대해 슈피겔만은 모두 아니라고 대답하는 듯하다. 먼저 희생자들에 대한 그의 애도는 결코 종결되지 못한다. 아냐와의 “행복한” 시절에 대한 회상을 마치고 잠들기 직전 블라텍은 아티를 “리슈”라고 부르는 실수를 범한다. 그러나 이 실언(Freudian slip)은 단순한 실수라기보다는 블라텍의 무의식 깊이 내재한 트라우마의 발현이다. 아티를 리슈로 부르는 블라텍의 행위는 그가 여전히 정서적으로 아우슈비츠에 갇혀 있음을 간접적으로 보여주고 있으며, 심지어 그는 <그림 6>의 리슈의 사진을 침실에 두고 지내면서 아티의 질투를 살 정도로 그에 대한 애도를 종결하지 못한다. 홀로코스트는 블라텍에게 여전히 현재로 존재한다. 동시에 아들 아티도 아버지와 어머니의 죽음에 대한 애도를 완성하지 못한다. 애도에는 일정 의례와 절차가 있기 마련인데, 애도를 상징하는 묘비가 어떠한 맥락도 없이 급작스럽게 등장한다. 특히 묘비 이미지가 세 번째와 네 번째 패널을 침범하는 듯한 모습에서 슈피겔만은 급작스럽게 부모의 트라우마를 정리하려는 듯하다. 슈피겔만이 어떠한 적절한 설명도 없이 그들의 인생을 마무리하려는 모습에서 오히려 그가 애도를 시작할 준비조차 되어 있지 않음을 알 수 있다. 페이지 번호조차 없는 마지막 페이지는 그의 애도가 종결될 수 없는 현재 진행형인 작업이 될 것임을 암시한다.

“그 후로 행복하게 살았다”(296)는 권선징악 또는 갈등의 낭만적 해결 구조를 대변하는 블라텍의 고백과 갑작스런 묘비의 등장에는 간극이 존재한다. 독자들은 이러한 종결방식에 대해 당혹감을 느낄 수밖에 없고, 『마우스』는 전형적인 동화의 해피엔딩과 다른 지향점을 가지고 있음을 알 수 있다. 다시 말해, 슈피겔만은 이 어

색한 종결작업을 통해 자신은 물론 독자를 공감적 불안에 놓이게 한다. 그는 『마우스』를 대하는 모든 현재적 욕망, 그것이 이스라엘 민족주의든지 헐리우드식 소비문화든지, 타자의 고통을 쉽고 편한 해피엔딩으로 종결짓고자 하는 모든 욕망들에 의문을 제기한다. 또한 홀로코스트의 참극을 통해 인간의 숭고함을 발견할 수 있다는 식의 희생자의 고통에 대한 제3자의 전유와 환원작업을 거부하며, 슈피겔만은 기존의 윤리체계에 균열을 가져온다.

V. 나가기

그동안 『쉰들러 리스트』(*Schindler's List*)와 같이 홀로코스트와 관련된 다양한 문화적 재현물들은 구원적, 영웅적 내러티브를 만들어 내면서 희생자에 대한 애도를 종결하고 요약하려는 시도를 해 왔다. 그러나 이러한 내러티브는 휴머니즘의 승리와 희망, 고통을 이겨내는 인간 정신의 강력함이라는 숭고함을 앞세워 홀로코스트 트라우마의 피해자가 아닌, 독자, 관객, 또는 시청자와 같은 제3자의 욕망을 재현했다(정지민 261). 타자의 고통을 자아의 것으로 지나치게 동일시하거나 자아의 영역으로 환원하는 순간, 타자의 고통은 손쉽게 소비되고 만다. 라카프라가 분석하듯이, 오늘날 홀로코스트를 “대단히 숭고한 이벤트”로 바라보려 하는 경향이 있는데(동시에 이 숭고함에 대한 대중의 욕망을 적절히 소비할 수 있는 재현방법들이 있고), 이에 대한 우리의 비판적 작업은 피상적인 구원이나 조화 같은 개념에 대한 근본적인 도전과 혼란을 가져오는 것이다(156). 선택이 타자의 고통을 그저 스펙터클로서 소비되는 현대사회를 비판하듯이(97), 타자의 고통에 대한 이해와 공감은 자아의 영역을 벗어나 공감의 불안에 처하는 작업이 필수적이다.

아이러니하게도 슈피겔만은 『마우스』를 대중들이 타자의 고통을 쉽게 소비할 수 있는 장르인 만화로 출간했다.⁶⁾ 그러나 지금까지 살펴보았듯이 슈피겔만은 타자

6) 앞서 논의한 것처럼, 슈피겔만 자신 또한 희생자들의 이야기를 상품화해서 이익을 얻게 되면서 로스버그가 말하는 “연루된 주체”(implicated subject), 즉 “희생자도 가해자도 아니지만 희생자와 가해자 지위를 생산하는 역사와 사회적 구조에 참여”(The Implicated Subject 1)하는 자로 등장하는데, 그는 이점을 끊임없이 고통스럽게 인식한다.

의 고통을 대면할 때, 자기주도권에서 벗어나기 위해 『마우스』에서 자아의 균열, 세계의 균열, 그리고 윤리의 균열을 드러냈다. 그는 스스로 공감적 불안과 동요에 처하면서 타인의 고통에 대한 손쉬운 전유를 거부하며 자기부정의 전략을 선택한 것이다. 홀로코스트 기억에 대한 지구적 연대와 함께, 홀로코스트를 자기중심적으로 전유하여 고통을 경쟁하는 새로운 유형의 타자에 대한 인식론적 폭력이 만연한 현대사회에서 슈피겔만이 『마우스』에서 보여주는 공감적 불안에 처하는 자세는 시사하는 바가 크다.

인용문헌

- 강영안. 『레비나스의 철학: 타인의 얼굴』. 서울: 문학과 지성사. 2005. Print.
- 강현구. 「자전적 그래픽 노블의 서사전략」. 『한국문예비평연구』 64 (2019): 367-419. Print.
- 김대중. 「『쥐』에 나타난 홀로코스트 재현의 윤리와 교육적 의의 연구」. 『영어영문학연구』 58.3 (2016): 19-46. Print.
- 안아람. 「기억의 서사를 통한 치유—『항복한 사람들』에 나타난 전쟁 트라우마」. 『영어영문학21』 30.4 (2017): 89-112.
- 임지현. 『희생자의식 민족주의』. 서울: 휴머니스트, 2021. Print.
- 이현주. 「아이티 공동체와 트라우마 회복하기—에드위제 댄티카의 『듀 브레이커』」. 『영어영문학21』 30.1 (2017): 207-30.
- 정지민. 「도미니크 라카프라의 역사적 트라우마 연구: 홀로코스트를 중심으로」. 『역사와 문화』 16 (2008): 231-68. Print.
- Craps, Stef, and Gert Buelens. Introduction: Postcolonial Trauma Novels. *Studies in the Novel* 40.1/2 (2008): 1-12.
- Chute, Hilary. “The Shadow of a Pat Time”: History and Graphic Representation in *Maus*.” *Twentieth Century Literature* 52.2 (2006): 199-230. Print.
- Rothberg, Michael. *The Implicated Subject: Beyond Victims and Perpetrators*.

- Stanford: Stanford UP, 2019. Print.
- _____. “We Were Talking Jewish: Art Spiegelman’s *Maus* as Holocaust Production.” *Contemporary Literature* 35.4 (1994): 661-87. Print.
- Hirsch, Marianne. *Family Frames: Photography, Narratives, and Postmemory*, Cambridge: Harvard UP. 1997. Print,
- _____. *The Generation of Postmemory: Writing and Visual Culture After the Holocaust*. New York: Columbia UP, 2012. Print.
- LaCapra, Dominick. *Writing History, Writing Trauma..* Baltimore: Johns Hopkins UP. 2001. Print.
- Levi, Primo. *The Drowned and the Saved. The Complete Works of Primo Levi*. Vol. III. Trans. Michael F. Moore. Ed. Ann Goldstein. New York: Liveright, 2015. 2405-2574. Print.
- Martin Modlinger and Philipp Sonntag. Introduction. *Other People’s Pain: Narratives of Trauma and the Question of Ethics*. Oxford: Peter Lang, 2011. Print.
- McCloud, Scott. *Understanding Comics: the Invisible Art*. New York: Kitchen Sink, 1993. Print.
- Sontag, Susan. *Regarding the Pain of Others*. New York: Farrar, 2003. Print.
- Spiegelman, Art. *The Complete Maus: a Survivor’s Tale*. New York: Pantheon, 1996. Print.
- Stampfl, Barry. “Parsing the Unspeakable in the Context of Trauma.” *Contemporary Approaches in Literary Trauma Theory*. Ed. Michelle Balaev. London: Palgrave Macmillan, 2014.

| Abstract |

Art Spiegelman's Empathic Unsettlement: The Ethics of Representation in *Maus*

Seonghyeon Lee (Graduate Student, Chonnam National University)

Myeongseo Kim (Graduate Student, CNU)

Yeonmin Kim (Associate Professor, CNU)

The purpose of this paper is to investigate the ways in which Art Spiegelman in *Maus* exposes himself to empathic unsettlement. Aware of the dangers of the ethical and ideological appropriations of the Holocaust, we examine three types of dissociation that the author uses in the graphic novel to refuse the reduction of the pain of others to his own understanding. First, Spiegelman dissociates himself in the face of the Holocaust. He throws himself into empathic unsettlement by wearing animal masks and using puns to disrupt the signification process. Second, the dissociation of the self leads to that of the world. By juxtaposing different time and space in panels, Spiegelman unsettles conventional borders of time and space. In addition, he places the system of representation in jeopardy by introducing photography into the comics. Last, the author disturbs the traditional narrative of ethics bifurcated into victims and perpetrators. He depicts characters who belong to an ethical gray zone and closes *Maus* with no consolation. Engaging in empathic unsettlement, he thus calls into question conventional representations of the pain of others.

▶ Key Words: *Maus*, Holocaust, empathic unsettlement, the pain of others, representation

논문투고일: 2022년 2월 16일

심사완료일: 2022년 3월 11일

게재확정일: 2022년 3월 12일

