

## 몸짓의 언캐니 연구 - 퀘이 형제의 작품을 중심으로 -

- I. 들어가며
- II. 언캐니: 엔치에서 프로이트로
- III. 몸짓의 언캐니
- IV. 에로스와 타나토스
- V. 나가며
- 참고문헌
- ABSTRACT

고민정

### 초 록

현대의 많은 창작자들에게 디지털 이미지를 기반으로 한 가상 캐릭터의 재현에서 나타나는 언캐니는 미학적으로 고려할 대상이 아니라 테크놀로지를 통해 극복되어야 할 부정적인 것으로 여겨지고 있다. 디지털 이미지를 사용한 영상매체의 미래는 보다 인간에 가까운 재현을 가능하게 하는 테크놀로지의 발달과 진보에 달려 있는 것처럼 보인다. 그러나 독특하고 실험적인 애니메이터로 평가받는 퀘이 형제의 시선은 미래보다는 오히려 과거를 향해있다. 두 사람은 움직임의 복제, 조작, 재현하는 매체의 기원으로 거슬러 올라가, 영화와 애니메이션이 불러일으킨 최초의 충격과 전율을 부활시키고자 한다.

퀘이 형제는 움직임을 기록하고 재현하는 매체의 작동원리를 이용하여 애니메이션, 라이브 액션, 뮤직 비디오, 댄스 필름 등 매체와 장르를 넘나들면서 일관되게 몸짓이라는 주제를 탐구한다. 빼먹거리고 경험하는, 마치 이 세상의 움직임이 아닌 것 같은 낯선 몸짓들은 초기 영사기의 깜빡거림과 같이 움직임을 재현하는 매체 고유의 특성을 드러낼 뿐 아니라, 스크린 위에서 보여 졌지만 진정한 의미에서 지각되지 않았던 몸짓 자체를 의식하게 만든다. 이들은 선형적인 순서대로 기록되고 재생되는 필름의 틈새를 파고들어 살아있는 배우의 몸과 죽은 사물을 자동인형처럼 애니메이트하는데, 그 과정에서 숨겨진 욕망들이 스크린 위로 떠오른다.

이 글은 퀘이 형제의 작품 중에서 라이브액션과 애니메이션의 조합으로 이루어진 작품들을 중심으로 이상하게 두려움을 주는 것이 익숙한 것의 낯선 변형이라는 프로이트의 언캐니 개념과 테크놀로지가 야기한 심리적 불확실성과 언캐니의 관계를 주목한 엔치의 언캐니 개념을 복합적으로 활용하여 몸짓의 언캐니를 탐구하고자 한다.

주제어 : 몸짓, 언캐니, 퀘이 형제, 죽음욕동, 가장, 분신

## I. 들어가며

프로이트는 1919년 「두려운 낯설음(Das Unheimlich)」에서 그동안 미학에서 다루지 않았던 섬뜩한 감정, ‘언캐니(uncanny)’<sup>1)</sup>의 근원을 탐구했고 이후 언캐니와 관련된 수많은 연구들에 이정표를 제시했다. 그 때까지 미학은 미와 예술을 대상으로 숭고함과 기쁨 등 긍정적인 감정을 다루었고, 극도의 불안과 공황 상태를 불러일으키는 공포감의 일종인 언캐니의 미학적 가능성은 간과되었다. 영상매체에 디지털 이미지 도입이 활성화된 지금에 와서도 상황은 크게 달라지지 않은 것 같다. 가상 캐릭터의 재현에서 나타나는 언캐니 밸리를 둘러싼 논쟁에서 언캐니는 미학적으로 고려할 대상이 아니라 테크놀로지를 통해 극복되어야 할 대상으로 여겨지고 있다.

창작자에게 있어 언캐니는 일종의 균열이다. 인간을 닮은 가상 캐릭터들의 어색한 시선과 표정, 부자연스러운 사지의 움직임은 이야기의 흐름을 중단시키고 낯설고 섬뜩한 느낌을 주는 움직임 그 자체를 드러낸다. 즉, 스크린 위에서 보여졌지만 진정한 의미에서 지각되지 않았던 몸짓을 의식하게 만든다. 그동안 몸짓은 서사의 흐름에 따라 움직이는 배우 또는 캐릭터의 연기의 일부로서 너무나 자연스러웠기 때문에 미처 인식되지 못했다. 이것이 바로 연극이나 춤, 퍼포먼스 연구에서와 달리 라이브액션과 애니메이션 분야에서 몸짓이 연구의 손길이 닿지 않는 사각지대에 놓여 있었던 이유이다.

현대의 많은 창작자들은 모션캡처에서 이모션캡처에 이르기까지, 최신의 기술들을 사용하여 어색하게 끊어지는 움직임의 틈새를 매끄럽게 메워버림으로써 그것이 만들어진 것이라는 흔적을 지워 완벽한 환상을 창조하려고 노력한다. 그들은 균열을 메우고 다시 이야기의 흐름을 복원하고자 한다. 그러나 언캐니는 반드시 극복되어야만 하는 대상인가? E.T.A. 호프만의 작품들은 현실에

1) 독일어 원어 unheimlich는 “두려운 낯설음”으로 번역된다. 그러나 본 글에서 쓰는 영어 역어인 “언캐니”로 사용하도록 하겠다.

서 불쾌감과 공포감을 안겨주었던 언캐니를 오히려 미학적으로 활용한 훌륭한 선례들을 제공한다. 현실과 환상의 경계가 불분명한 세계 속에서 유기적으로 통일된 주체 뒤에 숨겨진 자동적, 기계적 메커니즘을 드러내는 자동인형과 주체의 숨겨진 욕망을 폭로하는 분신들은 독자에게 불안, 공포와 같은 강렬한 심리적 효과를 불러일으키는데 성공했다.

호프만이 문학에서 언캐니를 활용했다면, 독특하고 실험적인 애니메이터로 평가받는 케이 형제는 영상매체에서 적극적으로 언캐니를 활용하고 있다. 이들은 다른 창작자들처럼 매끄럽게 잘 만들어진 환상을 창조하기 위해 디지털 테크놀로지와 씨름하기 보다는, 움직임의 복제, 조작, 재현하는 매체의 기원으로 거슬러 올라간다. 그리고 이미 익숙한 테크놀로지를 낯설게 변형함으로써 초기영화가 관객에게 안겨준 충격과 전율을 부활시킨다. 두 사람은 애니메이션, 라이브 액션, 뮤직 비디오, 댄스 필름 등 매체와 장르를 넘나들면서 일관되게 움직임, 몸짓이라는 주제를 탐구하는데, 이들의 작품은 이 세상의 것이 아닌 것 같은 낯선 몸짓, 언캐니를 불러일으키는 몸짓들로 가득 차 있다. 매체의 메커니즘을 드러내듯 빼겨거리고 끊어지는 몸짓, 경련하는 듯한 몸짓은 우리가 익히 알고 있는 익숙한 움직임 속에서 전혀 알려지지 않은 낯선 움직임을 보여준다. 정신분석학이 충동의 무의식적 세계를 열어줬듯이, 이러한 움직임은 시각의 무의식적 세계, 보다 정확하게 말하면, 몸짓의 무의식적 세계를 열어 보인다.<sup>2)</sup> 그리고 살아있는 배우와 죽은 사물의 움직임의 틈새를 비집고 숨겨진 욕망들이 스크린 위로 떠오른다.

이 글은 우리에게 이상한 불안감을 주는 것이 친숙하면서 동시에 낯설고 두려운 것이라는 프로이트의 언캐니 개념과 함께 테크놀로지가 야기하는 심리적 불확실성과 언캐니의 관계를 조명한 엔치의 언캐니 개념을 복합적으로 활용하여 케이 형제의 작품들에 나타난 몸짓의 언캐니를 탐구하고자 한다.<sup>3)</sup>

2) 발터 벤야민, 반성완 역, 『발터벤야민의 문예이론』, 민음사, 2005, p.224.

3) 케이 형제의 작품을 프로이트의 두려운 낯설음, 언캐니 개념을 통해 분석한

## II. 언캐니: 옌치에서 프로이트로

프로이트는 언캐니의 근원을 탐구한 글, 「두려운 낯설음(Das Unheimlich)」의 서두에서 한편으로는 단어 ‘heimlich’의 의미 변화를 추적하고, 다른 한편으로는 언캐니를 불러일으키는 경험적 사례들의 공통점을 살펴봄으로써, “이상하게 불안감을 주는 것은 친숙하지 못한 것”이라는 옌치(Jentsch)의 등식을 넘어서 보고자 한다고 적고 있다.<sup>4)</sup> 옌치는 프로이트보다 한발 앞서 「두려운 낯설음의 심리학에 대하여(Zur Psychologie des Unheimlichen)」<sup>5)</sup>에서 ‘새로운/낯선/적대적인’(neu, fremd,

feindselig) 것과 ‘오래된/알고 있는/친밀한’(alt, bekannt, vertraut) 것을 구분하고, 전자를 언캐니와 연결한다.<sup>6)</sup> 따라서 언캐니는 ‘집의 한 부분인’, ‘친숙한’, ‘친근한’이라는 의미의 ‘heimlich’의 반대말로서 ‘집에 있는 것 같지 않은’ 느낌 혹은, ‘낯선’ 것을 의미한다. 그러나 프로이트는 ‘heimlich’가 의미의 변화를 거쳐 마침내 반대말 ‘unheimlich’의 의미를 지니게 되는 과정을 통해 두 단어가 서로 대립되는 것도, 무관한 것도 아니라는 것을 밝혀낸다.<sup>7)</sup> 그리하여 ‘unheimlich’는 완전히 새롭거나 낯선 것이 아니라 익숙하고 친숙하던 것이 억압 기제에 의해서 낯설고 두려운 것으로 변한 것이라는 결론에 도달한다.<sup>8)</sup>

그러나 옌치가 새로운 것, 낯선 것을 언캐니와 연결시킨 이유

---

연구는 다수 존재한다. 그러나 그러한 연구들의 분석 대상이 장면이나 오브제에 국한되어 있어 ‘몸짓’, ‘움직임’을 다루는 본 연구와는 차이점이 있다.

- 4) 지그문트 프로이트, 『예술, 문학, 정신분석』, 열린책들, 2003, pp.405-407.
- 5) 옌치는 「두려운 낯설음의 심리학에 대하여(Zur Psychologie des Unheimlichen)」를 1906년 8월과 9월 두 달에 걸쳐 기고했으며, 프로이트는 「두려운 낯설음」에서 이 두 글을 따로 구분하지 않고 인용했다.
- 6) Ernst Jentsch, "Zur Psychologie des Unheimlichen", *Psychiatrisch - Neurologische Wochenschrift*, Nr. 22(Aug. 1906), Halle a. S., Carl Marhold, p.196.
- 7) 지그문트 프로이트, 앞의 책, pp.406-410 참조.
- 8) 지그문트 프로이트, 앞의 책, p.434.

는 그것이 낯선 테크놀로지와 관련되어 있었기 때문이다.<sup>9)</sup> 옌치는 경계의 혼란에 기반하는 심리적 불확실성(psychischer Unsicherheit)<sup>10)</sup>이 언캐니를 불러일으키는 요인이라고 보았는데, 그 중에서 상당히 자주, 강력하게, 매우 일반적인 효과를 발생시키는 것은 살아있는 존재가 정말 살아있는 것인지 또는 죽은 사물이 정말 죽은 것인지에 대한 의혹이다.<sup>11)</sup> 다시 말해, 시체와 인간을 닮은 형상들이 살아 있는 것이 아닐까 하는 의혹, 살아있는 유기체가 사실은 움직이는 기계에 지나지 않는 것이 아닐까 하는 의혹이다. 옌치는 그 예로 밀랍인형 전시관, 파네텐콘, 파노라마를 방문한 동시대인들이 느낀 불쾌감을 언급한다. 어두침침한 공간에서 사람들은 어느 것이 인간 형상을 한 복제물이고 누가 살아있는 사람인지 구분하기 어려웠다. 해부학적 리얼리티로 완벽하게 재현된 밀랍인형들과 복잡하고 정교한 인간의 행동을 재현하는 실물 크기의 자동인형들은 나무나 돌로 만들어진 예술적 조각상들에서는 찾아볼 수 없었던 불쾌감을 자아냈다. 모방의 수준을 현명하게 조절한 예술과 달리 테크놀로지는 인간 형상을 완벽하게 재현하면 할수록 심리적 불확실성을 심화시켜 언캐니를 불러 일으켰던 것이다.<sup>12)</sup>

9) 로라 멀비, 『1초에 24번의 죽음』, 현실문화연구, 2007, pp.54-55.

10) 프로이트는 「두려운 낯설음」에서 ‘심리적 불확실성(psychischer Unsicherheit)’ 대신 ‘지적 불확실성(Intellektuelle Unsicherheit)’이라고 쓰고 있다. 지그문트 프로이트, 앞의 책, p.406. 프로이트가 이를 지적 불확실성이라고 이야기한 이유는 옌치가 심리적 불확실성에 대항하는 보루로서 지적 확실성을 들었기 때문이다. 옌치는 지적인 지배, 과학의 확실성으로 조명하여 낯선 것이 익숙한 것이 되면 언캐니가 사라진다고 보았다. 그러나 프로이트는 『모래사나이』의 분석에서 옌치가 언캐니의 원인이라고 주장한 심리적 불확실성이 해소된 뒤에도 두려운 낯설음이라는 감정이 각인된 듯 남는 다면서, 억압된 욕망과 내면적 충동이 언캐니를 불러일으키는 것이라고 주장하였다. 그러나 심리적 불확실성이 불안과 공포를 안겨준다는 사실 자체를 부정할 것은 아니었다. Ernst Jentsch, "Zur Psychologie des Unheimlichen", Psychiatrisch - Neurologische Wochenschrift, Nr. 23(Sept. 1906), Halle a.S., Carl Marhold, p.205.

11) Ernst Jentsch, (Aug. 1906), 앞의 글, p.197.

12) 이는 인간 형상을 극사실적으로 재현한 디지털 이미지가 불러일으키는 언캐니와 맥을 같이 한다. 옌치에 따르면, 테크놀로지는 인간 형상을 완벽하게 재현하면 할수록 인간과 복제물 사이의 경계를 불분명하게 만들어 주체를 심리적 불확실성속에 빠뜨리고, 이러한 불확실성 속에서 죽은 것들에 생기를 불어

그런데 흥미로운 점은 영화의 탄생과 성장의 시대를 살았던 엔치(와 프로이트)가 다양한 언캐니의 사례들 중 영화에 대한 이야기를 전혀 언급하지 않았다는 것이다. 특히 엔치는 테크놀로지가 야기한 언캐니에 관심을 가지고 있었는데도 말이다. 반면 초기 영화를 연구한 영화학자 톰 거닝(Tom Gunning)은 「An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In)Credulous Spectator」에서 뤼미에르 형제의 영화 <열차의 도착>을 보고 겁에 질리고 공황상태에 빠졌다고 전해지는 초기 관객(first audience)의 신화에 의문을 제기한다. 거닝은 영화 속 기차를 실제 현실로 착각한 순진한 관객 외에, 자신이 보고 있는 영화가 현실이 아니라는 것을 인지한 관객이 있었다고 주장한다. 그리고 <열차의 도착>를 본 러시아의 작가 막심 고리키가 경험한 언캐니 효과(uncanny effect)를 예로 든다.<sup>13)</sup> 고리키는 1896년 러시아의 한 신문에서 뤼미에르의 영화가 불러일으킨 충격을 다음과 같이 묘사했다.

그것을 보는 것은 무서운 일이다. 그러나 그것은 그림자, 단순한 그림자의 움직임이다. 도시 전체를 영원한 잠에 빠뜨리는 저주들, 유령들, 악령들이 생각나고, 멀린의 사악한 속임수가 당신 앞에서

---

넣으려는 충동인 애니미즘의 잔재가 의식을 밀치고 나오면서 심리적 갈등, 언캐니를 유발한다. 그리고 인간과 테크놀로지가 재현한 인간의 복제물이 유사할수록 이러한 심리적 갈등은 심화된다. 테크놀로지를 통한 인간 형상의 재현과 그것이 야기하는 언캐니의 관계는 인물공이 “인간과 유사한 정도(human likeness)”에 따라 느껴지는 “친밀감(familiarity)”의 관계를 나타낸 모리 마사히로(森政弘)의 언캐니 밸리와 일맥상통하는 부분이 있다. 언캐니 밸리는 로봇공학자 모리가 처음 언급한 개념으로, 인공물이 “인간과 유사한 정도”에 따라 느끼는 “친밀감”의 변화가 움푹 패인 계곡과 같은 그래프 형태로 나타나기 때문에 붙여진 이름이다. 이 그래프를 보면 로봇이 사람과 닮아갈수록 친밀감이 증가하다가 어느 정도를 넘어서면 되려 친밀감이 급격하게 하락하는데, 인간과 거의 구별할 수 없을 정도로 똑같아지면 친밀감이 다시 회복된다. Ernst Jentsch, 앞의 글, p.198, 구신애, 『로봇디자인의 숨겨진 규칙』, 도서출판 살림, 2009, pp.44-46, 유현주, 「두려운 낯설음」, 브레히트와 『현대연극』 제23집, 2010, pp.203-204 참조.

13) Tom Gunning, 'An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In)Credulous Spectator', *Viewing Positions: Ways of Seeing Film*, Rutgers University Press, 1994, p.117. 이 책은 *Art and Text* 34(1989)에 실린 거닝의 원문을 재인쇄하여 수록하였다.

펼쳐지는 것처럼 느껴질 것이다. 그가 온 거리에 주술을 걸어 고층 건물들의 꼭대기부터 바닥까지 압축하여 작은 사이즈로 만든 것 같다. 그는 작은 사이즈의 건물들에 맞춰 사람들을 압축하고 그들에게서 말하는 힘을 빼앗고 하늘과 땅의 모든 색을 모노톤의 회색으로 바꿔버렸다.<sup>14)</sup>

거녕은 뤼미에르의 영화가 사실적인(realistic) 것과 비사실적인(non-realistic) 것의 혼합이라고 지적하는데, 고리키에게 있어 영화는 현실을 그럴듯하게 모방하고 재현한 것이지만, 현실과 동일한 것은 아니었다. 그는 뤼미에르의 영화가 현실의 색채를 모노톤으로 바꿔버린 “그림자의 왕국”이며, 영화 속의 움직임은 “생명의 그림자, 소리 없는 그림자의 움직임”이라고 이야기 한다. 그는 관객을 향해 화살처럼 쏘살같이 달려오는 기차를 보고 “조심해!” 라고 이야기하지만, 그것이 “한날 기차의 그림자”에 지나지 않는다는 것을 알고 있었다.<sup>15)</sup> 다시 말해, 그는 관객이 위치한 현재 속에 과거를 생생하게 불러오는 영화의 특성, 즉 현실과 가상, 과거의 경계를 흐리는 영화의 특성을 정확하게 파악하고 있었다.

이제 막 태어난 영화는 카메라 앞의 현실을 있는 그대로 담은 것 같은 환상을 심어주는 현대의 영화와 달랐다. 컬러, 사운드, 내러티브가 없는 초기 영화는 현실보다는 흑백 사진에 더 가까웠다. 영화의 영사과정 역시 이점을 강조했는데, 고리키는 영화 상영이 시작되기 전 방의 불이 꺼지고 스크린 위에 익숙한 ‘파리의 거리(A Paris Street)’ 사진이 나타났다고 적고 있다. 그런데 갑자기 ‘낮선 깜빡임(flicker)’이 스크린을 가로질러 가면서 사진이 살아 움직이기 시작한다.

이미 파리의 거리 사진들을 수없이 봤기 때문에 너무나도 익숙한

14) Maxim Gorky: The Lumière Cinematograph in the Richard Taylor, Ian Christie (eds.), *The Film Factory: Russian and Soviet Cinema in Documents*, Routledge, 1994, p.25.

15) Maxim Gorky, 앞의 글, pp.25-26 참조.

장면들에서 새로운 것을 기대하기란 어려운 일이다. 그런데 갑자기 낯선 깜빡임(flicker)이 스크린을 가로질러 가면서 사진들이 살아 움직인다.<sup>16)</sup>

고리키는 자신을 향해 달려오는 기차의 환영을 실제상황이라고 착각하여 공포를 느낀 것이 아니라, 기차의 환영을 만들어내는 영화의 테크놀로지에 놀랐던 것이다. ‘정지(still)’ 사진에 움직임과 생명(motion and life)을 부여하는 ‘낯선 깜빡임’은 테크놀로지가 불러일으키는 언캐니이며, 영화 메커니즘의 본질을 나타낸다. 여기서 우리는 “정지된 사진들에 움직임과 생명을 부여하는” 영화의 메커니즘이 “스스로 움직이지 못하는 것에 움직임과 생기를 부여하는”<sup>17)</sup> 애니메이션의 본질과 매우 밀접한 관계에 있다는 것을 주목할 필요가 있다. 홀로덴코(Alan Cholodenko)는 초기 영화에 대한 거닝의 논의 속에서 관객에게 충격과 전율 뿐 아니라 즐거움과 호기심을 안겨주는 영화 메커니즘의 핵심에 애니메이션이 존재함을 주장한다. 스틸 사진들이 영사기의 빛으로 움직여지면서 생기를 부여받는 것(becomes endowed with animation)이야말로, 움직임의 환영을 만들어내는 영화의 본질 속에 자리한 애니메이션을 드러내며, 거닝의 매혹의 영화(cinema of attractions)는 매혹의 애니메이션(animation of attractions)이라고 할 수 있다는 것이다.<sup>18)</sup> 로라 멀비 역시 현실의 재현이라고 여겨지는 영화가 사실은 “생명이 없는 형상들, 특히 인간 형상에 기계적으로 생명을 불어넣는 것”<sup>19)</sup>이라고 지적한 바 있다. 영화를 구성하는 스틸 사진은 현실의 대상을 필름 위에 기록하면서 움직임과 생기를 제거한다. 이것은 생명이 있는 것에서 생명이 없는 것으로, 삶에서 죽음으로의 이행이다. 반면

16) Maxim Gorky, 앞의 글, p.25.

17) 애니메이션(animation)은 ‘생명을 불어넣다(아니마투스animatus)’는 뜻의 라틴어 어원대로, 스스로 움직이지 못하는 사물에 인공적인 움직임을 부여하여 생명을 창조한다.

18) Alan Cholodenko, (The) Death (of) the Animator, or: the Felicity of Felix, *Animation Studies - Animated Dialogues*, 2007, pp.14-15.

19) 로라 멀비, 앞의 책, p.14.



영사기의 ‘깜빡이는 빛’은 스틸 사진들에 움직임과 생기를 붙여 넣음으로써, 문자 그대로 애니메이트(animate)함으로써, 스크린 위에 움직임과 생명의 환상을 만들어낸다.

그러나 영화는 이후 내러티브 강화, 사운드 도입, 컬러 전환 등을 통해 초기 관객에게 충격과 공포를 안겨준 테크놀로지의 존재를 지워나갔다. 혹은 보이지 않게 매끄러운 표면 아래로 은폐했다. 그로 인해 영화는 카메라 앞의 현실을 있는 그대로 기록한 것 같은 리얼리즘을 더욱 공고히 하게 되었다. 반면, 애니메이션은 필름이라는 물질적 기반을 영화와 공유하면서, 정지된 이미지에 움직임과 생기를 부여하는 힘, 애니메이트하는 힘을 그 자신의 본질적 특성으로 내세웠다.<sup>20)</sup>

처음에는 새롭고 낯설었던 영화(그리고 그 속에 본질적으로 존재하는 애니메이션) 테크놀로지는 이제 더 이상 새롭지 않고, 그것이 안겨준 충격은 거의 사라져 버렸다. 현대의 관객들에게 이러한 충격을 안겨주는 것은 새로운 테크놀로지인 디지털 테크놀로지일 것이다. 현대의 많은 창작자들은 테크놀로지를 보다 정교화하여 그것이 불러일으키는 언캐니를 극복하고자 한다. 이들이 보기에 디지털 이미지를 사용하는 영화와 애니메이션의 미래는 테크놀로지의 진보에 달려있다. 그러나 웨이 형제의 눈은 미래를 향하지 않고 오히려 과거, 초기 영화가 스틸 사진들을 살아 움직이게 만든 과거의 테크놀로지를 향하고 있다. 작품에서 볼 수 있듯이, 웨이 형제는 깨끗하고 반짝이는 새로운 것들로 이루어진 현재가 아니라 오히려 시간의 흐름 속에서 낡고 부서지고 오래된 과거의 것들을 흑백 화면 속에 등장시킨다. 에디슨의 키네토스코프(kinetoscope), 자막들은 과거 무성영화를 연상시키고, 먼지 낀 유리벽, 부서지고 닳은 오래된 인형들은 세월의 흔적들을 보여준다. 웨이 형제는 오래된 것들, 친숙한 것들을 붙잡고, 매체의 기원으로 거슬러 올라가 영화(와 애니메이션)이 불러일으킨 충격과 전율을 부활시키고자 한다. 웨이 형제의 이러한 시도는

20) 레브 마노비치, 서정신 역, 『뉴미디어의 언어』, 생각의나무, 2004, pp.375-376 참조.

낫설고 새로운 테크놀로지가 아닌, 오래되고 친숙한 테크놀로지를 낫설게 변형하여 그 옛날 프로이트가 그랬던 것처럼, “이상하게 불안감을 주는 것은 친숙하지 못한 것”이라는 엔치의 도식을 뛰어넘고자 하는 것이다. 즉, 우리에게 두려운 낫설음을 주는 것은 실제로는 새로운 것도 낫선 것도 아니며, 오히려 언제나 친숙하던 것이 낫설게 변형된 것이라는 것을 보여주하고자 한다.

### Ⅲ. 몸짓의 언캐니

웨이 형제는 1970년대 말 애니메이터로서 활동을 시작한 후 지금까지 애니메이션, 라이브액션, 뮤직 비디오, 댄스필름 등 매체와 장르를 넘나들면서 움직임의 기록하고 재현하는 매체의 작동 원리를 이용하여 몸짓이라는 주제를 탐구한다. 웨이 형제의 피조물들, 라이브 액션<sup>21)</sup>의 살아있는 배우와 애니메이션의 죽은 사물은 스스로 움직이는 몸이 아니라 외부의 힘에 따라 움직여지는, 애니메이트되는 몸이다. 정지와 움직임, 죽음과 생명, 기계와 인간이라는 경계 사이에서 떨리는 이들의 몸짓은 자동인형의 몸짓으로 수렴된다.

웨이 형제는 두 편의 장편 영화 <벤야멘타 학원>(Institute Benjamenta, 1995)과 <지진 속의 피아노 조율사>(The Piano Tuner of Earthquakes, 2005)에서 배우의 연기 자체를 기계적으로 움직이는 자동인형의 움직임으로 표현하고자 했다. <벤야멘타 학원>은 로베르트 발저(Robert Walser)의 소설 『벤야멘타 하인 학교-야콥 폰 군텐 이야기』를 영화화한 것이다. 귀족의 자제인 야콥은 자신의 생각이나 의지와는 상관없이 주인의 명령에 따라 기계적으로 움직이는 하인이 되고자 한다. 즉, 살아있는 인간을 가장한 자동인형이 되고자 한다. 야콥과 다른 학생들은 교실에서 하인이 되기 위한 몸짓들을 익힌다. 그들은 저마다 소리치고 팔

21) 본 글에서 사용된 ‘영화’가 보편적이고 포괄적인 의미로서 사용되었다면, ‘라이브 액션’은 ‘실체의 동작을 촬영한 것’이라는 뜻으로, 인공적으로 움직임을 부여하는 애니메이션과 구분하기 위하여 사용하였다.

을 휘젓고 고개를 돌리고 허리를 숙이는 등, 각각의 행동을 반복한다. 이러한 기계적인 행동의 반복은 마치 몸짓을 그들의 몸에 ‘입력’ 하려는 것처럼 보인다. 그들은 때로는 순서에 맞춰 한 사람씩, 때로는 한 덩어리처럼 동시에 움직이는데, 이는 군무를 연상시킨다. <벤야멘타 학원>의 학생들의 이러한 움직임은 <지진 속의 피아노 조율사>에 등장하는 6명의 환자들과 비슷하다. 정원이라고 불리는 6명의 환자들은 말비나의 오페라 공연을 재연하려는 드로즈의 지시에 따라 동작을 연습한다. 그러나 이들의 연습은 오페라 무대 위에서 배우로서 자신의 움직임을 내보이기 위한 것이 아니라, 지휘자 드로즈를 대신하여 무대 위에서 막대기로 조율사와 말비나의 움직임을 직접 조종하기 위한 것이다.

기계장치의 힘으로 움직이는, 인간의 형상을 닮은 자동인형은 “인간 형상에 기계적으로 생명을 불어넣고자” 하는 매혹의 실현이며, 정지 사진들에 기계장치의 힘으로 움직임과 생명을 불어넣는 영화와 애니메이션 매체 자체에 대한 은유이기도 하다. 라이브 액션과 애니메이션은 필름이라는 물질적 기반을 공유하지만 움직임을 복제/창조하고 재현하는 데 있어서 서로 다른 방식을 사용한다. 그러나 케이 형제는 죽은 사물에 움직임을 부여하기 위해 매 프레임마다 수정하고 변형하는 애니메이션의 제작 기법을 라이브액션에 그대로 적용하여, 배우가 연기한 라이브액션의 필름을 프레임 단위로 분해하고 재조립하여 기계적인 움직임을 만들어낸다. 환자의 신체 내부를 침투하는 외과의사처럼, 케이 형제는 라이브액션에서 선형적인 순서대로 기록되고 재생되는 배우의 몸짓을 여러 개의 정지 사진들로 해부하고 새로운 법칙으로 다시 조립한다. 이러한 움직임의 재구성은 한편으로 시각의 무의식을 열어서 우리가 이미 알고 있는 익숙한 움직임 속에서 전혀 알려지지 않은 낯선 움직임을 보여주고, 다른 한편으로는 숨겨져 있던 무의식적 욕망을 드러내 보인다.

### 1. 익숙한 몸짓에서 낯선 몸짓으로

1895년 영화가 현실의 움직임을 재현하기 전, 머이브리지와 마

레는 연속사진을 통해 움직임의 해부학을 탐구했다. 프랑스의 생리학자 마레는 인간과 동물의 움직임을 연구하기 위해 이들의 움직임을 필름에 기록하여 분석하였다. 그의 목적은 눈으로 지각할 수 없는 움직임을 카메라로 촬영하여 분석하는데 있었기 때문에 운동의 재구성, 필름스트립을 일정속도로 영사하는 것은 그에게 있어 무의미한 일이었다.<sup>22)</sup> 그런데 프랑스 영화박물관 기록보관소에 보관되어 있는 마레가 촬영한 필름은 현실의 움직임을 담은 정지 이미지의 재구성이 놀랄 만큼 두렵고 섬뜩하다는 것을 보여준다. 게이비 우드는 특정한 신체 부위의 움직임을 촬영한 마레의 여러 필름 중에서 주먹을 쥐었다 펴는 움직임을 다음과 같이 설명한다. 첫 장면에서 검은색 소매 때문에 손목 아래 부분만 보이는 손은 마치 조각상의 일부인 것처럼 창백하고 고요하다. 그런데 강력한 힘에 의해 손가락과 근육이 팽팽하게 펴지더니, 힘이 빠져나고 손가락이 서서히 구부러지면서 다시 처음의 주먹으로 돌아간다. 우드는 끝없이 같은 동작을 반복하는 이 손이 사람의 몸에 붙어있는 진짜 손이라고는 생각할 수 없을 정도로 “흡사한 편의 공포 영화에 나오는 손” 처럼 섬뜩하다고 지적한다.<sup>23)</sup>

마레가 촬영한 손동작의 재구성이 우리에게 섬뜩하고 두려운 느낌을 안겨주는 이유는 그것이 현실의 움직임과 닮았으면서도 완벽하게 같지 않기 때문이다. 마레의 사진들을 영사한 이미지들은 같은 동작을 계속해서 반복하는 유기체의 기계적인 움직임으로 나타난다. 정지 사진들 사이의 간격과 영사기의 깜빡임 때문에 움직임은 매끄럽지 못하고 경련하고 떨린다. 때때로 빛바랜 사진의 하얀 얼룩이 움직이는 손이나 발 위로 유령처럼 스쳐 지나가기도 한다. 이러한 움직임은 우리가 익히 알고 있는 몸짓 속에서 낯설고 기계적인 몸짓을 재현한다. 그리고 우리로 하여금 너무나도 친숙하기 때문에 이제껏 의식하지 못한 몸짓 그 자체를

22) 반면 머이브리지는 주프락시스코프(zoopraxiscope)를 사용하여 자신이 촬영한 연속사진들을 영사한 바 있다.

23) 게이비 우드, 김정주 역, 『살아있는 인형』, 이제이북스, 2001, pp.239-240. 우드가 설명한 주먹을 쥐었다 펴는 동작은 Marey Films (XII) body motions에서 볼 수 있다. <http://www.youtube.com/watch?v=111KItnGnuiY>

의식하게 만든다.

웨이 형제는 마레의 연속사진의 재구성이 불러일으킨 언캐니를 보다 전략적으로 사용한다. 카메라 앞의 움직임을 있는 그대로 촬영한 라이브액션을 정지 사진별로, 프레임 단위로 조작함으로써, 이 세상에 존재하지 않을 것 두렵고 낯선 몸짓을 만들어 내고 관객으로 하여금 몸짓 그 자체를 인식하도록 만드는 것이다. 이러한 전략 하에서 웨이 형제는 라이브액션의 배우의 신체를 마치 인형이나 하나의 오브제처럼 다룬다.

웨이 형제는 <유령박물관>(The Phantom Museum, 2003)에서 헨리 웰컴이 수집한 의학 관련 전시품과 그것을 다루는 남자-아마도 큐레이터-를 등장시킨다. 남자가 속한 현실세계는 흑백영화를 연상시키는 흑백화면 속에서 모노톤으로 젖어들고, 지난 세기의 유물은 모두 선명한 컬러로 빛난다. 시작부분에서 검은 옷을 입은 남자는 하얀 장갑을 끼고 박물관의 층계를 오른다. <유령박물관>은 남자가 계단을 오르는 모습을 다양한 각도에서 보여준다. 그런데 별다른 것 없어 보이는 이 장면에서 갑자기 낯선 몸짓이 나타난다. 난간을 잡고 올라가는 모습이 똑같이 반복된다고 지각하자마자, 곧 난간 위에 두 개의 하얀 손이 나타난다. 두 개의 손은 저마다 자유롭게 난간 위를 미끄러지며 서로 만나기도 하고, 서로의 뒤를 쫓듯이 따라다니기도 하고 헤어져서 서로 반대 방향으로 움직이기도 한다. 이 손은 장갑을 낀 남자의 손이지만 눈앞에 보이는 손의 움직임은 마레의 필름에 등장한 손처럼 인간의 몸에서 떨어져 나온 독립적인 생명체처럼 보인다. 웨이 형제는 어두운 흑백화면에서 건물의 난간을 잡고 위 아래로 움직이는 손을 촬영한 필름스트립을 프레임마다 편집하여 손이 스스로 난간을 타고 이리저리 움직이는 것처럼 보여준다. 손뿐만 아니라 건물의 전등을 켜다 끄는 것을 편집하여 마치 빛 자체가 건물 내부를 이리저리 돌아다니는 것 같다. 이러한 편집 속에서 박물관은 제목 그대로 유령이 돌아다니는 공간으로 변모한다.

## 2. 언캐니 분신

라이브액션과 애니메이션의 조합으로 이루어진 퀘이 형제의 작품들에서 라이브액션은 현실, 애니메이션은 꿈, 환상의 세계를 암시한다. 그러나 라이브액션이 과거 무성영화를 연상시키는 흑백인데 반해, 애니메이션은 세월의 흐름이 고스란히 남아있는 다크고 부서진 인형들이 등장하지만 세계 자체는 천연의 색채를 띠고 있다. <악어의 거리>에서 키네토스코프 바깥의 현실세계에 있는 남자와 <유령박물관>의 큐레이터는 흑백의 현실 세계 속에 존재한다. 반면, <악어의 거리>의 키네토스코프 내부의 인형의 세계와 <유령박물관>의 헨리 웰컴이 수집한 의학 관련 전시품들은 모두 컬러로 표현된다. 그러나 라이브액션과 애니메이션이라는 매체의 차이, 배우와 인형이라는 존재적 차이에도 불구하고 두 세계는 독립적으로 기능하지 않고, 서로 연관을 맺고 있다. <악어의 거리>의 도입부에서 라이브액션으로 촬영된 현실 세계의 남자는 인형의 움직임에 촉발시킨다. 그가 키네토스코프 안으로 숨결을 불어넣는 대신 침을 빨자 멈춰있던 인형이 살아 움직인다. 남자가 가위를 넣어 탯줄처럼 그와 인형을 연결하고 있던, 인형의 손목에 매인 실을 끊자 남자의 분신인 인형은 낮은 거리를 향해 걸음을 땀다. <악어의 거리>가 사람과 인형 사이의 연결을 끈을 통해서 상징적으로 보여줬다면, <빗>(The Comb, 1990)은 그러한 연결을 증명하는 움직임을 통해 보다 구체적으로 보여준다.

<빗>은 벤야멘타양, 리사가 인형의 꿈을 꾸고 깨어나 꿈의 단편을 떠올리며 빗질을 하는 단순한 서사를 담고 있다. 침대 위에 누워 꿈을 꾸는 여자의 세계와 애니메이션으로 표현된 세 인형들<sup>24)</sup>의 세계는 분리된 듯 보이지만, 여자와 인형의 상호작용하는 움직임 속에서 두 세계의 경계가 모호해진다. 꿈 속 세계를 헤매는 소년-아마도 야콥-인형이 담요에 걸린 사다리를 빼내려고 이

24) 잠자는 여자의 꿈에는 숲 속을 헤매는 소년-아마도 야콥-인형, 잠자는 인형, 나무뿌리 같은 머리모양을 하고 경련하는 듯, 또는 누군가를 부르는 듯한 손짓을 하는 인형, 총 세 인형이 등장한다. 마지막 인형은 결코 얼굴을 보이지 않는데, 숲 속을 헤매는 소년인형이 마지막에 얼굴을 보려는 찰나에 여자가 꿈에서 깨어난다.

리저리 움직일 때, 여자는 이불에 걸린 발가락을 빼내려는 듯이 발을 움직인다. 그리고 소년인형이 풀무질을 하는 것처럼 사다리를 움직이자, 여자도 그 박자에 맞춰 숨을 깊게 들이셨다 내쉬기를 반복한다. 소년인형의 손이 사다리로 다른 인형의 손을 쓰다듬으면, 침대 밖으로 나온 여자의 손이 바닥을 쓴다. 여자는 소년인형 외에 다른 두 인형과도 동일한 행동을 공유하는데, 한 인형은 여자와 똑같이 누군가를 부르는 듯 기계적인 손짓을 반복하고, 다른 인형은 누워서 잠을 자고 있다. 인형이 내쉬는 숨결이 레이스를 흔들리게 하기 때문에, 우리는 그 인형이 죽은 것이 아니라 살아있고 잠을 자고 있다는 것을 알 수 있다.

<빛>은 인형의 움직임이 여자의 움직임을 이끌어 내는가, 아니면 여자의 움직임이 인형의 움직임을 이끌어 내는가하는 물음을 이끌어낸다. 이것은 내가 나비로 변한 것인가, 혹은 나비가 나로 변한 것인가라는 장자의 나비 꿈을 떠올리게 한다. 그리고 현실과 꿈, 또는 라이브액션과 애니메이션의 모호한 경계 속에서 배우와 인형의 공명하는 움직임은 유기체와 무기물이라는 존재론적 차이에도 불구하고, 두 대상을 분신 관계로 연결한다. 프로이트는 호프만의 『악마의 묘약』에서 유사한 외관으로 인해 동일인으로 취급당하는 인물들 사이에서 한 인물의 정신적 움직임이 다른 인물에게로 즉각적으로 전이되면서 자아와 타자를 명확하게 구분할 수 없는 분신 모티브가 두드러진다고 지적한 바 있다.<sup>25)</sup> 케이 형제의 작품에서는 프로이트가 말한 “정신적” 움직임이 “육체적” 움직임으로 전환된다. 즉, 유사한 외모, 외관이 아니라 경련과 떨림과 같은 공명하는 듯한 움직임, 유사한 몸짓을 통해 배우와 인형이 분신으로서 서로 연결된다.<sup>26)</sup>

단편에서는 애니메이션이 라이브액션에 비해 차지하는 비율이 같거나 더 컸지만, 장편에서는 라이브액션이 차지하는 비율이 훨

25) 지그문트 프로이트, 『예술, 문학, 정신분석』, 2006, p.424.

26) Heather Crow는 잠자는 여자와 그녀의 꿈 속의 ‘부서진 인형’의 분신 관계는 케이 형제가 ‘유추/유사한(analogic) 몸짓’이라고 부른 것에 의해 확립된다고 지적했다. Heather Crow, "Gesturing toward Olympia" in Buchan, Suzanne (eds.) *Animated 'Worlds'*, Indiana Univ Press, 2007, p.53.

씬 커진다. 따라서 두 세계가 무엇을 재현하는가 하는 불확실성이 사라지고, 라이브 액션은 현실을, 애니메이션은 등장인물의 숨겨진 욕망들이 표출되는 환상을 나타나게 된다. 두려움과 섬뜩함을 불러일으키는 인형들은 분신으로서, 자아의 숨겨진 욕망을 대변한다. 분신들은 자아와 동일한 움직임의 반복하는데, 살아있는 배우의 몸과 죽은 사물의 언캐니한 움직임이 만들어내는 균열 사이로 숨겨진 욕망들이 스크린 위로 떠오른다. 이 욕망들의 이름은 성적욕망과 죽음욕동이다.

#### IV. 에로스와의 타나토스

웨이 형제의 작품 속에서 살아있는 배우의 몸과 죽은 사물의 언캐니한 움직임이 만들어내는 균열 사이로 숨겨진 욕망들, 성적 욕망과 죽음욕동이 스크린 위로 떠오른다. <빈 숲속의 이야기-고요한 밤Ⅲ > (Tales From Vienna Woods-Stille Nacht III, 1992)는 강박적으로 끝없이 반복되는 수사슴의 죽음의 순간을 보여준다. 애니메이션이 시작되면, 두 개의 술방울 모양의 반지를 낀 손이 나타난다. 사슴뿔로 만든 조형물 가운데 있는 하트 속에 있는 “나는 죽음 속에서 피어난다.(in death have I blossomed.)”라는 말이 보인다. 손은 별개의 생명체처럼 독립적으로 움직이며 사슴의 형상을 한 탁자 쪽으로 이동한다. 술방울 반지를 낀 손이 손목 아랫부분이 태엽으로 되어있는 다른 손을 스쳐 지나면 누르고 있던 스위치에서 손가락을 뗀다. 그러자 어디션가 총성이 울리고 총알은 나뭇가지를 스치며 날아와 사슴 형상의 테이블에 달린 두 개의 술방울-고환-을 맞춘다. 곧이어 스푼이 마치 정액처럼 앞쪽으로 발사되고, 서랍에 담겨있던 총알이 스푼 위로 떨어진다. 처음 등장했던 술방울 반지를 낀 손이 나타나 총알을 가져가고, 다시 총성이 울리면서 손가락 사이에 끼운 총알이 발사된다. 마치 저승의 라디오에서 울리는 듯 웅웅대는 소리 속에서 두 손과 총알은 이미 죽은 수사슴의 죽음을 끝없이 반복적으로 재현한다. 이 근원에 존재하는 것은 반복강박이다.



프로이트는 마치 악령 사로잡힌 것처럼 주체에게 고통스러운 것이 반복되는데, 이것이 흥분의 양을 가능하면 일정한 상태로 유지하려는 쾌락원칙을 넘어설 만큼 강력하다는 것을 발견했다. 이러한 현상은 프로이트로 하여금 쾌락원칙을 넘어서는 보다 근원적인 본능이 존재한다고 생각하게 하였다. 그리고 「쾌락 원칙을 넘어서」에서 프로이트는 마침내 반복강박의 근원에서 생명체가 무생물의 상태, 죽음으로 돌아가고자 하는 본능, “죽음욕동”을 발견했다.<sup>27)</sup> 「쾌락 원칙을 넘어서」는 「두려운 낮설음」에서 언급한 반복강박에 대해 보다 심도 있게 분석하면서, 반복강박에서 발견한 죽음욕동과 삶욕동 또는 성욕동 사이의 새로운 이분법을 제시하였다.<sup>28)</sup>

웨이 형제의 작품에서 성적욕망은 독자적으로 존재하지 않고 죽음욕동과 서로 맞출처럼 꼬여있다. <벤야멘타 학원>에서 리사가 의자에 앉아 벗겨진 신발 쪽으로 오른발을 내미는 장면은 <빈 숲속의 이야기>의 일부 장면과 교차된다. <벤야멘타 학원>에서는 앞으로 발사되는 스폰 대신 리사가 성적인 함의를 담은 페티시인 발을 서서히 뺀 장면을 교차해서 보여준다. 라이브액션에서 리사가 벗겨진 신발 쪽으로 발을 내밀며 은밀하게 성적환상에 젖어들 때, 그녀의 오빠는 사티로스같은 모습으로 머리에 돌아난 뿔을 잡고 괴로워한다. 그의 고통은 그녀의 성적환상이 오빠를 배신하고 그의 죽음을 바라는 것 때문인지도 모른다.<sup>29)</sup> 반면, 남성의 성적욕망은 자동인형에 생명을 부여하고자 하는 창조자의 욕

27) 지그문트 프로이트, 윤희기, 박찬부 역, 『정신분석학의 근본 개념』, 열린책들, 2000, p.310.

28) 프로이트는 1919년 3월에 반복강박을 다룬 「쾌락 원칙을 넘어서」의 초고를 쓰기 시작해 같은 해 5월에 완성하였는데, 같은 달에 「두려운 낮설음」을 완성하였다. 「두려운 낮설음」에는 언캐니를 불러일으키는 반복강박의 핵심적인 부분들이 일부 포함되어 있다. 그리고 프로이트는 「쾌락 원칙을 넘어서」에서 처음으로 에로스와 죽음본능 사이의 새로운 이분법을 제시하였다. 지그문트 프로이트, 앞의 책, pp.267-268.

29) 소설에서는 다소 모호하던 남매간의 근친상간이 영화 속에서는 교미하는 사슴들의 왜상(Anamorphosis)을 통해 드러난다. 야콥은 건물 내의 미로를 헤매면서 이 왜상을 보지만 처음에는 그것이 무엇인지 모르고 지나친다. 리사가 그에게 작별을 고하고 미로 속으로 사라질 때 그는 문구멍 틈으로 벽에 그려진 교미하는 사슴들의 모습을 발견하게 된다.

망의 형태로 나타난다. 케이 형제의 작품 속에서 창조자와 피조물 사이의 에로틱한 관계는 때로는 직접적으로, 때로는 간접적으로 표현된다. 창조자가 피조물에게 생명을 부여하기 위해서는 종종 또 다른 남성이 필요한데, 이는 작품 속에서 사랑의 삼각관계로 나타난다. 댄스 필름 <모래사나이>(The Sandman, 2000)에서 사악한 캐릭터-아마도 코폴라-는 혼자서 올림피아에게 사람답게 움직이는 법을 가르치려다 실패하자 의사/나타나엘을 초대한다. 올림피아는 두 남자 사이를 오가면서 그들을 통해 움직이는 법을 배운다. <지진 속의 피아노 조율사>에서 자동인형의 창조주 드로즈 박사<sup>30)</sup>는 자동인형 조율을 위해 조율사를 자신의 섬으로 초대한다. 자동인형 말비나의 조율은 오페라를 위한 연기 연습이기도 하다. 드로즈는 말비나에게 키스를 가르치기 위해서 조율사에게 키스 시범을 보이고 말비나에게 조율사에게 키스할 것을 명령한다. 그러나 창조주의 성적욕망은 실현되지 못하고 좌절된다. 창조주의 노력에도 불구하고 피조물은 그의 성적구애를 거절하고 사물의 상태로 돌아가 버린다. <지진 속의 피아노 조율사>는 문을 열고 탈출하려고 하지만 번번이 실패하는 인형 손의 움직임과 경련하는 말비나의 왼손을 보여주는데, 이것은 드로즈의 성적구애에서 벗어나고자하는 말비나의 몸부림에 다름 아니다.

성적환상은 종종 사물을 통해 페티시의 형태로 나타난다.<sup>31)</sup> 페티시즘은 거세 공포를 방어하기 위해 여성에게 남근의 대체물을 설정하는 것이다. 발, 신발, 속옷 등 대체물로 선택된 신체 기관 또는 물체는 거세된 여성의 성기를 목격하여 끔찍한 정신적 외상

30) 드로즈(Dorz)의 이름은 18세기 뛰어난 자동인형 제작자 자크 드로(Jaques-Droz)의 이름을 연상시킨다.

31) 프로이트는 『모래사나이』 분석에서 올림피아가 소설 속에서 불안한 낮설음을 불러일으킨 유일한 장본인이 아니"라고 주장하며 눈을 빼가는 모래사나이의 '실명' 모티브를 거세공포와 연결하여 분석하였다. 그러나 프로이트는 나타나엘의 거세 공포에 집중한 나머지 거세된 신체로서 올림피아가 페티시의 대상이 된다는 사실에는 주목하지 않았다. 로라 멀비는 프로이트가 올림피아의 형상 자체를 무시했기 때문에 거세 공포가 대체되는 곳으로서, 페티시로서 여성의 몸이라는 중요한 장소를 간과해버렸다고 지적했다. 그는 이후 1927년 「절편음란증」에서 페티시에 대해 자세히 논의했다. 로라 멀비, 앞의 책, p.64 참조.

을 입기 바로 전의 순간으로 시간을 정지시킨다.<sup>32)</sup> 다른 한편으로 페티시는 은밀하게 성적인 욕망을 충족시키는 대체물이기도 하다. 퀘이 형제의 작품에서 신발은 이러한 페티시로서 반복적으로 등장한다. <악어의 거리>에서 남자는 자신의 시선을 사로잡은 천장에 매달린 두 팔에 이끌려 먼지 낀 유리벽을 지나 양복점에 도착한다. 그곳에서 그는 점원들의 안내를 받아 굵이 나사모양을 하고 있는 하이힐을 상자 속에 넣는다. 나사가 자동인형을 구성하는 부품이라는 것을 생각할 때, 이것은 여성 자동인형-아마도 그가 처음으로 보았던 잘린 팔의 주인-의 페티시이다. 이것은 벽면에 붙은 남성 성기 도면과 핀이 잔뜩 박힌 고기 덩어리와 대조를 이룬다. <지진 속의 피아노 조율사>에서는 이러한 페티시를 통한 성적인 욕망 충족이 보다 노골적으로 드러난다. 드로즈 박사는 공연 중 돌연사한 말비나의 시체를 가져가면서 벗겨진 그녀의 구두를 바지 속에 넣는데, 박사의 환상 속에서 말비나의 뺨피 구두의 뒤축이 번들거리는 여성의 음부를 연상시키는 형상을 하고 있다. 이것은 오페라 가수인 말비나의 후두개(epiglottis)를 의미하는 것이기도 하다. 드로즈 박사는 조율사에세 후두개가 그려진 자동인형을 보여주는데, 후두개 역시 여성의 음부와 유사한 모습을 하고 있다. 이는 자신의 지휘 아래 오페라를 재연하고자 하는 드로즈의 열망이 음악 그 자체를 위한 열정으로 보이지만, 성적인 함의를 띄고 있다는 것을 은밀하게 암시한다. 드로즈의 또 다른 환상 속에서는 부서진 손가락으로 물잔 가장자리를 돌리는 자동인형이 등장한다. 이것은 와인 잔 가장자리를 돌리는 드로즈의 몸짓과 일치하는데, 그가 말비나를 말바시아, 마몰로, 마르제미노 등 포도에 비유하는 것을 고려할 때, 이 역시 성적인 욕망을 은유적으로 나타낸 것으로 볼 수 있다.

## V. 나가며

---

32) 지그문트 프로이트, 김정일 역, 『성욕에 관한 세 편의 에세이』, 열린책들, 2003, pp.320-323 참조.

지금까지 웨이 형제가 움직임의 재현하는 영화와 애니메이션의 기원으로 거슬러 올라가 친숙한 테크놀로지를 낯설게 변형함으로써 익숙한 몸짓 속에서 두렵고 낯선 몸짓을 드러내는 과정을 살펴봐왔다. 두 사람은 다양한 매체와 장르를 넘나들면서 필름 위에 기록된 움직임의 틈새를 비집고 들어가서 움직임의 연속성을 파괴하고 그것을 구성하는 정지 사진들을 드러낸다. 그리고 움직임의 연속성을 끊어버리는 경련, 떨림, 반복을 통해 스크린 위의 이미지 아래 숨겨진 질료, 필름 프레임의 존재와 그것을 움직이는 매체의 메커니즘을 폭로한다. 웨이 형제 작품에서 나타나는 경련은 초기 영사기의 깜빡임(flicker)을 연상시키는데, 배우와 인형의 어색하고 삐걱거리는 몸짓은 매체의 기계적 작동의 흔적을 고스란히 드러낸다. 그 결과 너무나 친숙한 몸짓들이 언캐니를 불러일으키는 낯설고 기계적인 몸짓들로 변형된다. 이러한 역학 속에서 살아있는 배우의 몸짓은 인형의 그것과 다를 바 없으며, 심지어 존재론적 차이에도 불구하고 배우와 인형은 동일한 몸짓에 의하여 분신 관계에 있다. 이것은 엔치가 말한 유기체와 무생물 사이의 모호한 경계 속에서 언캐니를 불러일으키는 의혹의 귀환이다.

언캐니는 프로이트도 지적한 바 있듯이 섬뜩함, 전율, 공포와 같이 부정적인 감정이다. 그러나 이는 예술적인 의도로 사용된다면, 오히려 독자/관객의 마음에 직접적인 자극을 줌으로써 강력한 심리적 효과를 이끌어낼 수 있는 가능성을 품고 있다. 웨이 형제는 호프만의 소설들과 초기 영화처럼 언캐니를 사용하여 심리적 불확실성 속에서 관객에게 불안과 공포를 안겨줌으로써, 그동안 너무 친숙해서 미처 의식하지 못했던 몸짓에 대한 지각을 일깨우고자 한다. 웨이 형제의 작품 속에서 나타나는 언캐니한 몸짓이 주는 섬뜩함과 불안은 관객으로 하여금 자신의 몸과 몸짓을 돌아보게 만들며, 다른 한편으로 그러한 몸짓을 재현하는 매체의 메커니즘을 다시금 의식하게 한다.

웨이 형제의 이러한 시도는 서사와 자연스럽고 매끄러운 움직임의 환상 아래 잊혀졌던 움직임 자체의 권위를 복권하고자 하는

시도이며, 움직임의 창조하고 재현하는 애니메이션 매체가 가진 본질을 드러내고자 하는 의지의 표현이다.

## 참고문헌

- E.T.A 호프만, 『모래 사나이』, 권혁준 역, 지만지, 2008
- 게이비 우드, 김정주 역, 『살아있는 인형』, 이제이북스, 2001
- 구신애, 『로봇디자인의 숨겨진 규칙』, 도서출판 살림, 2009
- 김준양, 『애니메이션, 이미지의 연금술』, 한나래, 2001
- 김현화, 『미술, 인간의 욕망을 말하고 도시가 되다』, 이담북스, 2010
- 레브 마노비치, 서정신 역, 『뉴미디어의 언어』, 생각의나무, 2004
- 로라 멀비, 이기형, 이찬욱 역, 『1초에 24번의 죽음』, 현실문화연구, 2007
- 로베르트 발저 저, 홍길표 역, 『벤야민 하인 학교-야콥 폰 군텐 이야기』, 문학동네, 2010
- 발터 벤야민, 반성완 역, 『발터벤야민의 문예이론』, 민음사, 2005
- 보먼트 뉴홀, 정진국 역, 『사진의 역사』, 열화당, 2003
- 브루노 쉘츠, 정보라 역, 『계피색 가게들』, 길, 2003
- 아돌포 비오이 카사레스, 송변신 역, 『모델의 발명』, 민음사, 2008
- 지그문트 프로이트, 정장진 역, 『예술, 문학, 정신분석』, 열린책들, 2003.
- \_\_\_\_\_, 김정일 역, 『성욕에 관한 세 편의 에세이』, 열린책들, 2003.
- \_\_\_\_\_, 윤희기, 박찬부 역, 『정신분석학의 근본 개념』, 열린책들, 2000.
- 권택영, 「해결이 또 하나의 문제인 세상:프로이트와 토니 모리슨의 <언캐니>」, 『인문학연구』, 1권(1996, 8).
- 고은영, 「웨이형제 애니메이션 <악어의 거리>의 초현실주의적 표현 특성 연구」, 『한국디자인문화학회지』, 17권 1호(2011).
- \_\_\_\_\_, 「‘두려운 낯설음’과 ‘경이’로서의 사유기계: 웨이형제 애니메이션 중심으로」, 『애니메이션연구』, Vol. 8. No. 1(2012).
- 유현주, 「도플갱어 : 주체의 분열과 복제, 그리고 언캐니」, 『독일언어문학』, 제49집(2010, 9).

\_\_\_\_\_, 「두려운 낯설음 -프로이트, 호프만, 키틀러 그리고 언캐니 벨리」, 『브레히트와 현대연극』, 23권(2010).

Alan Cholodenko, "(The) Death (of) the Animator, or: the Felicity of Felix", *Animation Studies - Animated Dialogues*, 2007.

Ernst Jentsch, "Zur Psychologie des Unheimlichen", *Psychiatrisch - Neurologische Wochenschrift*, Nr.22(Aug. 1906), Halle a. S., Carl Marhold.

\_\_\_\_\_, "Zur Psychologie des Unheimlichen", *Psychiatrisch - Neurologische Wochenschrift*, Nr.23(Sept. 1906), Halle a. S., Carl Marhold.

Ernst Jentsch, On the psychology of the uncanny, *Angelaki: Journal of the Theoretical Humanities*, Vol 2, Issue 1(1997).

Heather Crow, "Gesturing toward Olympia" in Buchan, Suzanne (eds.) *Animated 'Worlds'*, Indiana Univ Press, 2007.

Tom Gunning, "An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In)Credulous Spectator" in Linda Williams(eds.), *Viewing Positions: Ways of Seeing Film*, Rutgers University Press, 1994

You Tube, Marey Films (XII) body motions, 2013년 9월 9일, <http://www.youtube.com/watch?v=111KIitGNuiY>

<악어의 거리> (Street of Crocodiles, 1986).

<빛> (The Comb, 1990).

<빈 숲속의 이야기-고요한 밤III>

(Tales From Vienna Woods-Stille Nacht III, 1992).

<벤야멘타 학교> (Institute Benjamenta, 1995).

<모래사나이> (The Sandman, 2000).

<유령박물관> (The Phantom Museum, 2003).

<지진 속의 피아노 조율사> (The Piano Tuner of Earthquakes, 2005).

## ABSTRACT

The Uncanny of Familiar, yet Foreign Gestures  
Focused on the Works of Brothers Quay

Ko, Min-Jung

The issues on the representation of digital images, the uncanny is not considered aesthetically but must be overcome. It seems that the future of visual media using digital images, depends on the development and advancement of the digital technology. However, the Brothers Quay regarded as unique and experimental animators, focus their attention towards the past rather than the future. They trace back to the origin of the media, reproducing, manipulating, and representing gestures in order to restore the shock and thrill delivered in film and animation.

The Brothers Quay explore the uncanny of gestures through the mechanism of medium. They work in a wide range of genres, from animation, live action to dance film. The creaking spasms, which create the feeling that the movement does not belong to this world, and the strange gestures, reveals the flicker of the still projection and make audiences recognize gestures in the true meaning of the word. While they animate live actors and dead objects like automata, the hidden desires are revealed over screen.

In this paper, focusing on the works of Brothers Quay, I tried to explore the uncanny of gesture based on Freud's and Jentsch's theory of uncanny.

Key Words : gesture, uncanny, Brothers Quay, death-drive, masquerade, double

고민정

중앙대학교 첨단영상대학원 영상학과 박사과정  
(156-756) 서울특별시 동작구 흑석로 84 중앙문화예술관(301동) 118호

Tel : 010-5415-9719

kserr@naver.com

논문투고일 : 2013.11.01

심사종료일 : 2013.11.24

게재확정일 : 2013.11.28