



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

김 경 희 교수지도  
석사학위 청구논문

언캐니 시각적 방법론에 따른  
미디어아트 작품제작

2017

성신여자대학교 뷰티융합대학원  
뷰티융합학과 메이크업·특수분장 전공  
추 유 나

언캐니 시각적 방법론에 따른  
미디어트 작품제작

김 경 희 교수지도

이 논문을 석사학위 논문으로 제출함

2016년 11월

성신여자대학교 뷰티융합대학원  
뷰티융합학과 메이크업·특수분장 전공  
추 유 나

# 인 준 서

추유나의 석사학위 논문으로 인준함

2016년 11월

심사위원 \_\_\_\_\_인

심사위원 \_\_\_\_\_인

심사위원 \_\_\_\_\_인

성신여자대학교 뷰티융합대학원

## 논문개요

본 연구는 최근의 문화이론에서 현대적인 사유를 가능하게 하는 독창성의 근원이 된 미학적 개념인 언캐니(Uncanny)를 바탕으로 한다.

연구의 목적으로는 언캐니를 분석하여 도출한 시각적 방법론을 응용하여 미디어아트 작품을 제작함으로써 미디어아트의 독창적이며 신선한 표현양식에 대한 자료를 제공하고자 한다.

연구의 방법은 언캐니의 시각적 방법론을 분절, 접합, 교란, 위장, 월경으로 세분화하여 미디어아트 작품 제작의 특성으로 삼아 시각적 방법론에 따라 미디어아트의 표현 기법 중 페인팅 기법, 에어브러시 기법, 오브제 기법을 사용하여 상반신 바디 페인팅 1점, 전신 바디 페인팅 4점, 총 5점의 작품을 제작하였다.

작품 I 은 마그리트의 'Polar Light'를 모티브로 '분절'이 뜻하는 신체의 훼손과 파편화 된 몸을 블랙컬러를 이용하여 모델의 뒷배경과 일치시켜 시각화함으로써 조각나고 절단된 신체를 나타내었다.

작품 II 는 데 키리코의 'The Predictor'를 모티브로 하여 '접합'의 방법론을 신체가 분절된 인형인 마리오네트로 표현하여 인위적이고 변질된 새로운 신체의 기능으로 강조하였다.

작품 III 는 마그리트의 작품 중 'The Natural Graces'를 모티브로 이질적인 것의 조합인 '교란'을 데페이즈망(Dépaysement)으로 표현기법을 적용하여 인공적이고 파괴적인 인간의 어둡고 기괴함을 자연의 대표적 이미지인 숲으로 나타내었다.

작품 IV 는 스텔락의 작품 중 '제3의 손'을 모티브로 하여 대상의 정체성이 고정되어 있지 않은 몸의 경계를 벗어난 존재인 사이보그로 나타냄으로써 '위장'의 하이브리드적인 표현을 부각시켰다.

작품 V는 매튜 바니의 ‘크리마스터,3편’이 모티브가 되어 ‘월경’을 인간의 몸이 다른 생물체와의 분명한 경계가 없는 유전자 변형인 반인반수로 표현하여 초현실적인 탈 경계성을 강조하였다.

언캐니 시각적 방법론에 따른 바디아트 작품 제작은 표현방법의 다양성을 토대로 일반적인 기준의 미에서 벗어나 언캐니의 기괴함과 새로운 흥미와 미적 쾌감을 유발 시키는 것으로 창조적인 재현의 가능성을 제시할 수 있었다.

본 연구를 통하여 조형 예술로서의 바디 아트의 중요성을 인식하고 다양한 시도를 통한 컨템퍼러리 아트(contemporary art)로 바디아트의 영역과 장르의 확대를 모색하여 새로운 예술적 가치로의 발전을 기대한다.

# 목 차

## 논문 개요

I. 서론 .....	1
II. 이론적 배경 .....	3
1. 언캐니 .....	3
1) 언캐니의 개념 .....	3
2) 언캐니의 형성 .....	6
2. 언캐니의 시각적 방법론 .....	10
1) 분절 .....	13
2) 접합 .....	16
3) 교란 .....	19
4) 위장 .....	22
5) 월경 .....	25
3. 바디아트 .....	28
1) 바디아트의 개념 .....	28
2) 바디아트 표현기법 .....	30
III. 작품 제작 .....	34
1. 제작 의도 .....	34
2. 작품 제작 .....	36
IV. 결론 .....	56

참 고 문 헌  
ABSTRACT

## 표 목 차

<표 1> 선행연구에 나타난 언캐니의 시각적 방법론 .....	12
<표 2> 언캐니 시각적 방법론에 따른 작품 디자인 계획 .....	35
<표 3> 작품 I 의 디자인 이미지 .....	38
<표 4> 작품 II 의 디자인 이미지 .....	42
<표 5> 작품 III 의 디자인 이미지 .....	46
<표 6> 작품 IV 의 디자인 이미지 .....	50
<표 7> 작품 V 의 디자인 이미지 .....	54

## 그림 목 차

<그림 1> Plate from La Poupée - Hans Bellmer 1936 .....	9
<그림 2> Untitled- Kiki Smith 1993 .....	9
<그림 3> Las Animas - Kiki Smith 1993 .....	9
<그림 4> 재간동이 로봇 손 2013 .....	9
<그림 5> Kentauros - Eugene Fromentin 1868 .....	15
<그림 6> Plate from La Poupée - Hans Bellmer 1936 .....	15
<그림 7> Untitld - Robert Gober 1990 .....	15
<그림 8> Polar Light - Rene Magritte 1926 .....	15
<그림 9> The robing of The Birde - Max Ernst 1940 .....	18
<그림 10> The Predictor - Giorgio de Chirico 1912 .....	18
<그림 11> Hector and Andromache - Giorgio de Chirico 1912 .....	18
<그림 12> The Doll - Hans Bellmer 1935 .....	18
<그림 13> The Red Model - Rene Magritte 1934 .....	21
<그림 14> The Natural Graces - Rene Magritte 1963 .....	21
<그림 15> Entry - Jenny Saville 2004 .....	21
<그림 16> Passage - Jenny Saville 2004 .....	21
<그림 17> 턱을 기르는 왕 - 강영호 2009 .....	24
<그림 18> 제3의 손 - 스텔락 1982 .....	24
<그림 19> 추가의 귀 - 스텔락 2006 .....	24
<그림 20> Untitled #183 - Cindy sherman 1988 .....	24
<그림 21> 크리스마스터,3편 - 매튜 바니 2002 .....	27
<그림 22> 성형수술 - 오를랑 1993 .....	27
<그림 23> Venus De Milo With Drawers - Salvador Dail 1936 .....	27

<그림 24> The Anthropomorphic Cabinet - Salvador Dail 1936 .....	27
<그림 25> 회화적 표현 기법 .....	33
<그림 26> 에어브러시 표현 기법 .....	33
<그림 27> 오브제 표현 기법 .....	33
<그림 28> 디지털 표현 기법 .....	33
<그림 29> 작품 I .....	39
<그림 30> 작품 II .....	43
<그림 31> 작품 III .....	47
<그림 32> 작품 IV .....	51
<그림 33> 작품 V .....	55

# I. 서론

오늘날 현대의 작가들은 작품을 통해 작가의 사상과 이념을 투영시키고 때로는 전통적인 미의 기준을 해체하며 실존하지 않는 괴기스러운 존재나 하이브리드와 같은 돌연변이처럼 이전 시대에서는 볼 수 없었던 어둡고 퇴폐적인 표현들이 드러나고 있다.

정신분석학 관점에서 출발한 언캐니 개념이 갖는 미학은 오늘날의 시각예술을 조망하고 창조의 근원과 방법론을 이해하는데 있어 현대적 사유를 가능하게 하는 중요한 분석틀이 되고 있다.<sup>1)</sup>

또한 초현실주의의 언캐니(The uncanny)개념은 미학적 가치가 충분하였으며 우리의 삶과 떼어 수 없는 죽음과 관련된 아름다움을 상기 시킨다.<sup>2)</sup>

바디아트(Body Art) 또한 조형 예술의 한 분야로서 21세기를 살아가는 대중들에게 상실되어가는 인간성을 회복시키고, 소외와 불안의 강박 관념으로부터 새로운 자아를 발견하게 하는 작품들이 많이 표현되어 진다<sup>3)</sup>.

본 연구에서는 두려운 낯설음의 감정인 언캐니의 시각적 방법론에 대하여 고찰하고, 바디아트 작품을 제작함으로써 바디아트의 독창적이며 신선한 표현양식에 대한 자료를 제공하는 데 그 목적이 있다. 또한 본 연구를 통하여 조형 예술로서의 바디아트의 중요성을 인식하고 새로운 예술로서 다양한 시도를 통하여 컨템퍼러리 아트로서 바디아트의 영역과 장르의 확대를 모색하는데 의의가 있다.

본 연구의 방법은 선행논문, 학회지, 문헌자료, 단행본, 인터넷 사이트 등을

- 
- 1) 임용덕(2012), *현대미술에 표현된 복식의 언캐니*, 서울대학교 대학원 석사학위논문, p.3.
  - 2) 이세희(2015), *언캐니 형상의 탐구 - 본인의 작품을 중심으로*, 동국대학교 대학원 석사학위논문, p.1.
  - 3) 육현업(2007), *바디페인팅의 초현실주의 표현양식에 관한 연구*, 건국대학교 디자인대학원 석사학위논문, p.1.

바탕으로 언캐니와 바디아트에 대하여 고찰하고 언캐니의 시각적 방법론이 드러나 있는 작품들 중 마그리트의 ‘Polar Light’와 ‘The Natural Graces’, 키리코의 ‘The Predictor’, 스틸락의 ‘제3의 손’ 그리고 매튜 바니의 ‘크리마스터,3편’을 모티브로 선정하여 총 5점의 바디아트 작품으로 재해석하여 제작하고자 한다.

## II. 이론적 배경

### 1. 언캐니

#### 1) 언캐니의 개념

언캐니는 사전적 의미로 초기 유아기에 가졌던 진능적 사고에 대한 믿음을 확인시켜 주고 생명이 없는 대상에게 생명을 부여하는 사고 양식을 활성화시키는 것으로 보이는 경험의 순간에 느껴지는 두렵고 낯선 감정을 묘사하는 말이다.<sup>4)</sup> 이것의 전형적인 예는 자신의 생령(double)을 보는 것, 이미 보았다는 느낌(déjà vu) 그리고 죽은 누군가가 살아났다는 느낌 등이다.<sup>5)</sup>

언캐니의 개념은 1906년 의학자 에른스트 엔치(Ernst Jentsch)<sup>6)</sup>에 의해 처음으로 제기 되었다.<sup>7)</sup> 엔치는 호프만의 밤의 이야기중의 모래사내를 예로 외관상은 살아 있는 듯이 보이는 것이 정말 살아있는지 하는 의문, 반대로 생명 없는 사물이 혹시 생명이 있을지도 모른다는 의문을 들어 간질의 발작과 광기의 발작 등의 섬뜩함(unheimlich)을 들고 있다.<sup>8)</sup>

이후 언캐니는 지그문트 프로이트(Sigmund Freud)<sup>9)</sup>가 1919년에 출판한

---

4) 이재훈(2002)역, 미국정신분석학회, *정신분석 용어사전*, 서울:한국심리치료연구소, p.82.

5) Ibid.

6) 에른스트 엔치는 독일의 정신과 의사 였다. 그는 심리학 및 병리학 작품을 제작하고 지그문트프로이트는 자신의 에세이에서 정신분석학의 괴기함에 대해 그에게 영향을 받았다고 했다.

위키피디아: [https://en.wikipedia.org/wiki/Ernst\\_Jentsch](https://en.wikipedia.org/wiki/Ernst_Jentsch)(검색일: 2016.09.01.)

7) 정이, 문현선(2016), 애니메이션 캐릭터 디자인에서의 언캐니 밸리 효과 연구, *만화애니메이션연구* -(43), pp.321~342.

8) 대우학술총서 공동연구(1997), *프로이트의 문학예술이론*, 서울:민음사, p.401.

9) 지그문트 프로이트: 오스트리아의 정신분석학자로 <꿈의 해석>(1899), <일상생활의 정신병리학>(1901), <성욕에 관한 세 편의 에세이>(1905) 등의 저서는 정신질환자가 아닌 일반인

글 괴기함(The Uncanny)에서 미학과 관련이 깊은 프로이트의 글들 가운데 하나가 되었으며<sup>10)</sup>, 정신분석학에서 그동안 억압되어왔던 것이 통합된 정체성이나 미적 규범, 사회질서 등을 파열시키면서 회귀하는 것으로 볼 때 생기는 심리적 분위기로 정의된다.<sup>11)</sup> un은 unheimliche의 접두사, 언캐니의 억압 표식으로<sup>12)</sup>, 프로이트의 언캐니는 억압에 의해 낯선 것이 되어 버렸으나 원래는 익숙했던 현상이 되살아나는 것과 관련된다.<sup>13)</sup>

프로이트는 언캐니를 독일어 어원에 있는 운하임리히(Unheimlich)라는 고향처럼 편한이라는 의미를 가진 하임리히(Heimlich)라는 말에서 유래한다고 하였다.<sup>14)</sup> 지적인 불확실성에만 근거 한다기보다는 친숙했던 것(Himlich)이 회귀하게 될 때 불러일으켜지는 감정이라는 것이다.<sup>15)</sup>

따라서 프로이트는 언캐니를 억압된 것의 회귀로 심리적인 억압이 쌓였을 때, 그 억압된 것들이 반복적으로 회귀하는 것으로,<sup>16)</sup> 억눌리고 잠재되어 있던 인간의 원초적 감각과 감정을 무의식이 깨우면서 나타나는 감정, 즉 원래 친숙한 것인데 억압되었다가 다시 나타나기 때문에 낯설고 공포적인 것을 언캐니라 설명하고 있다.<sup>17)</sup>

프로이트는 갓 태어난 인간의 정신은 쾌락원칙을 추구하는 원초적 상태로 존재한다고 하였으며 그러다가 원초적 충동들에 대한 억압이 최초로 작동된다

의 심리분석을 통해 인간 무의식의 근본 구조를 규명하려고 시도 하였다.

네이버: [http://navercast.naver.com/contents.nhn?rid=75&contents\\_id=1123](http://navercast.naver.com/contents.nhn?rid=75&contents_id=1123)

(검색일:2016.09.01.)

10) 권택영(1996), 해결이 또 하나의 문제인 세상 - 프로이트와 토리모리슨의 언캐니, *인문학연구 1(-)*, pp.93~110.

11) 진중권(2014), *이미지 인문학 2-섬뜩한 아름다움을 창조하는 언캐니의 세계*, 서울:천년의 상상, p.140.

12) 정장진(2010)역, 지그문트 프로이트, *예술,문학,정신분석*, 파주:열린책들, p.440.

13) 진영백과 현대미술팀(2007)역, *할 포스터, 욕망 죽음 그리고 아름다움*, 파주:아트북스, p.38.

14) 정장진(2010)역, 지그문트프로이트, *op.cit.*, pp.406~411.

15) *Ibid.*, p.406.

16) 유아림(2014), *현대패션에 나타난 언캐니 이미지의 표현방법*, 성균관대학교 디자인대학원 석사학위논문, p.28.

17) 노현지, 박영원(2014), 언캐니 개념으로 본 그로테스크 광고 분석, *디자인지식저널 29(-)*, p.p.235~244

고 하였다.<sup>18)</sup> 이러한 억압은 정신분석이론의 가장 기초적인 개념 가운데 고통스럽고 불쾌한 생각이나 기억을 의식에서 추출하여 무의식에 가두어 두는 과정을 가리키며<sup>19)</sup>, 억압의 후유증은 여러 유형의 증상들을 통해 평생에 걸쳐 반복해서 출현한다.<sup>20)</sup> 이것은 동일한 것의 반복, 곧 반복강박으로 프로이트의 언캐니 이론에서 가장 중요한 특징이 된다.<sup>21)</sup>

이러한 언캐니의 개념은 최근의 문화이론에서 현대적인 사유를 가능하게 하는 중요한 주제로 작용하고, 독창성의 근원이 되는 미학적 개념이다. 기존의 미학은 숭고함과 아름다움을 불러일으키는 대상만을 연구했다면 현대의 미학은 두려움이나 혐오, 자극, 공포의 대상 또한 미학의 한 분야로서 취급해야 한다.<sup>22)</sup>

---

18) 이창재(2010), *프로이트와의 대화*, 서울:학지사, pp.95~96.

19) 네이버: <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1124828&cid=40942&categoryId=31531>  
(검색일:2016.09.03.)

20) 이창재(2010), *op.cit.*, p.129.

21) 전영백과 현대미술탑(2007)역, *할 포스터*, *op.cit.*, p.30.

22) 김석원(2010), *언캐니 이론으로 바라본 라제페의 정신분석학적 연구*, 숭실대학교 대학원 박사학위논문, p.36.

## 2) 언캐니의 형성

프로이트는 The Uncanny라는 논문을 통해 무의식의 억압과 회귀라는 측면에서 언캐니 개념을 미학적인 범주로 구상했고,<sup>23)</sup> 억압에 의해 낯설게 된 익숙한 것이 반복되어 회귀하는 현상을 두고 초현실주의의 텍스트와 이미지(회화, 오브제, 인물, 사건 등)를 탐색했다.<sup>24)</sup>

언캐니를 환기 시키는 대상으로 밀랍상과 마네킹, 자동인형이라 하였고 그 이유는 생명이 있는 것과 생명이 없는 것, 인간과 비인간의 혼돈상태, 그리고 실명과 거세, 죽음에 대한 유아기의 불안을 떠오르게 하기 때문이라고 했다.<sup>25)</sup>

이것은 초현실주의의 이미지 레퍼토리에서 주요한 위치를 차지하고 있는 것들로 모두 언캐니함을 보여준다.<sup>26)</sup>

또한 언캐니는 자크 라캉(Jaques Lacan)<sup>27)</sup>과 줄리아 크리스테바(Julia Kristeva)를 비롯하여 더욱 확장된 개념으로 논의 되었다.<sup>28)</sup>

라캉은 엑스띠미떼(extimite')라는 언캐니와 흡사한 고유 개념을 만들어 내며 이것을 주체의 분열을 나타내는 낯선 신체, 낯선 대상으로써의 오브제 아<sup>29)</sup>로

23) 정장진(1996)역, 지그문트 프로이트, op.cit, pp.401~405.

24) 김남훈(2013), *디지털 캐릭터의UV(Uncanny Valley)현상에 관한 연구*, 경성대학교 디지털디자인전문대학원 박사학위논문, p.42.

25) 전영백과 현대미술팀(2007)역, *할 포스터*, op.cit., p.192.

26) 김남훈(2012), op.cit., p.42.

27) 자크 라캉은 파리에서 태어나 파리 의대를 졸업하고 1932년 의사자격 취득 후 평생을 정신분석가로 활동했다. 젊었을 때부터 초현실주의자들과 광범위하게 교류했으며, 파리에서 열린 코제브의 헤겔 강독 모임과 제임스 조이스의 올리시스 최초 공개 낭독회에 참석하는 등 정신분석 외에도 20세기의 다양한 지적 흐름과 교류를 계속했다.

네이버: <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2268009&cid=44546&categoryId=44546>  
(검색일:2016.09.05.)

28) 임용덕(2012), op.cit., pp.22~23.

29) 오브제 아는 라캉의 개념으로서 욕망의 대상-원인(object-cause)이다. 오브제 아는 1959—60년의 세미나에서 제시된 물(das Ding)개념과 밀접히 연관된다. 라캉이 말하는 물은 상실된 대상이며 근원적인 어머니처럼 절대적인 타자이다. 물은 주체가 욕망하는 궁극적인 것이지만 그것을 소유할 순 없다. 물은 실재계에 위치하며, 주체의 결핍(\$)을 상기시켜줄 뿐 아니라 상징계 기표들의 의미망으로 재현될 수 없다는 점에서 상징적 대타자의 결핍(∅) 역시 상기시켜준다.

네이버: <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1530594&cid=41799&categoryId=41800>

규정하고 이를 안과 밖에 동시에 있는 어떤 것으로 설명한다.<sup>30)</sup>

라캉의 언캐니는 실세계 속의 어떤 대상에 속하며, 상상계와 상징계의 잉여물로 대상을 향해 욕망하게 만드는 일종의 미끼 즉 오브제 아이다.<sup>31)</sup> 라캉은 상상의 상황 속에서 주체가 출현한다는 이론을 기본으로 욕망과 징후, 트라우마와 반복 개념을 초현실주의에 바탕을 두어 만들었다.<sup>32)</sup>

초현실주의의 이론은 프로이트의 언캐니와 동시대에 탄생한 이론으로 매우 유기적인 관계를 갖으며,<sup>33)</sup> 상징계 이전의 원초적인 현실인 실재와 무의식의 경험들을 표현하려는 예술사조이다.<sup>34)</sup>

<그림 1>과 같이 할 포스터(Hal Foster)는 초현실주의를 언캐니와 반복강박, 죽음충동에 몰두한 예술로 보아 작품을 통하여 언캐니가 초현실주의 핵심적인 요소임을 주장하였다.<sup>35)</sup>

또한 크리스테바는 절단된 사지, 피, 정액, 머리카락, 토사물, 똥, 오줌, 땀 등 분비물과 배설물처럼 몸에서 분리되어 더 이상 전체의 일부가 아닌 대상과 마주칠 때 느끼는 고조된 공포나 수치심을 뜻하는 언캐니의 표현을 학술적으로 논의하여 아브젝트 아트로 개념화하였다.<sup>36)</sup> 아브젝트 아트는 원초적 억압의 대상이었으며, 아브젝션은 정체를 분명하게 할 수 있는 자아나 대상에 앞서는 혐오스러운 실재에 대한 경험으로 정의된다. 그것은 매혹과 반감의 이중적인 언캐니의 체험<sup>37)</sup>이라 할 수 있다.

이러한 경향은 신체를 주제로 한 미술 작품들에서도 많이 표현되었는데, 여

---

(검색일:2016.09.05.)

30) 유경희(2007), '언캐니'개념으로 본 정신분석학적 시각예술론 연구, 연세대학교 영상대학원 박사학위논문, p.77.

31) Ibid., p.78.

32) 전영백과 현대미술팀(2007)역, 할 포스터, op.cit., p.12.

33) Ibid., p.38.

34) 김석(2010), *프로이트&라캉 무의식에로의 초대*, 파주:김영사, p.156.

35) 전영백과 현대미술팀(2007)역, 할 포스터, op.cit., pp.17~25.

36) 문혜진(2011)역, 진 로버트슨, *테마 현대미술 노트*, 서울:두성북스, p.148.

37) 김석원(2010), op.cit., p.84.

성의 신체를 주요 소재로 몸에서 나오는 배설물과 체액 등 몸의 분비물을 다루었으며 몸속에서 쏟아져 나오는 배설물과 분비물 형상들은 억압된 내면의 폭발을 표현한 것으로 보고 있다.<sup>38)</sup>(그림 2), (그림 3)

이 후 언캐니는 일본의 과학자 모리(Mori)의 로봇 연구에서 관찰된 이상하고 특이한 심리적 반응에 대해 부키미노 타니, 즉 불쾌감 또는 혐오감, 섬뜩함의 계곡이라고 한 것에서 비롯된 언캐니 밸리(Uncanny valley)현상으로<sup>39)</sup> 전개되었다.(그림 4)

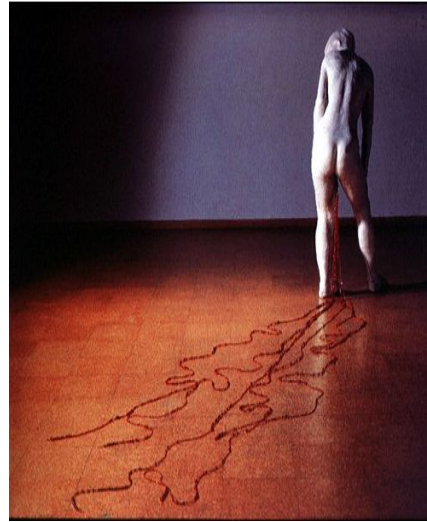
---

38) 오세권(2015), 상품화를 위한 마크 라이덴 작품에서 나타나는 ‘언캐니’표현연구, 한국상품문화디자인학회 논문집 43(-), pp.125~141.

39) 김남훈(2013), op.cit., p.32.



<그림 1> Plate from La Poupée  
Hans Bellmer 1936  
(출처: 욕망, 죽음 그리고 아름다움,  
할 포스터, 전영백과 현대미술담 역,  
2007, p.28.)



<그림 2> Untitled  
Kiki Smith 1993  
(출처: <https://www.wikiart.org/en/kiki-smith/untitled-body-trailing-blood-1993>)  
(검색일:2016.09.11.)



<그림 3> Las Animas  
Kiki Smith 1993  
(출처: <https://www.wikiart.org/en/kiki-smith/las-animas-1997>)  
(검색일:2016.09.11.)



<그림 4> 재간둥이 로봇 손  
2013  
(출처: [http://navercast.naver.com/magazine\\_contents.nhn?rid=1697&contents\\_id=40054](http://navercast.naver.com/magazine_contents.nhn?rid=1697&contents_id=40054))  
(검색일:2016.09.12.)

## 2. 언캐니의 시각적 방법론

초현실주의 예술에서는 그 이전까지 볼 수 없었던 해체된 신체, 이중교배, 기괴한 인물의 등장 등 극단적인 시각적 현상이 가시화 되었다. 이러한 현상들이 초현실주의에만 국한 되는 것은 아니다.<sup>40)</sup> 그 요소 가운데 인간은 초현실주의의 예술에 나타난 이미지들 중 가장 언캐니하며, 초현실주의와 신체의 만남은 언캐니의 전략에서 배제할 수 없는 것이었다.<sup>41)</sup>

몸은 근대 시각문화 속에서도 가장 중요하게 부각된 구경거리의 양산화로 인간은 더 이상 보는 존재가 아니라, 보여지는 존재라는 것을 인식했던 것으로 언캐니한 체험과 동시에 자기 몸의 시선과 응시의 교차에 대해 자각한다는 것이 바로 언캐니한 응시라 하였다.<sup>42)</sup>

이에 본 연구에서는 몸을 대상으로 한 바디아트 작품을 제작하기 위하여 선행연구에서의 언캐니의 시각적 방법론을 고찰하고자 한다.

유경희(2007)<sup>43)</sup>와 임용덕(2012)<sup>44)</sup>은 신체와 결부하는 미적 대상, 성의 구분이나 집단 혹은 개인의 정체성 등을 드러내는 작품에서 언캐니의 미학을 드러내기 위한 낯설게 하기<sup>45)</sup>로 분절, 접합, 폭로, 교란, 위장, 월경을 시각적 전략으로 구분하였다.

김남훈(2012)<sup>46)</sup>은 언캐니의 미학을 한스 벨머의 작품을 예로 들어 인형을

---

40) 유경희(2007), op.cit., p.23.

41) Ibid., p.21.

42) 주은주(2003), *시각과 현대성*, 서울:한나래, pp.403~404.

43) 유경희(2007), op.cit., pp.146~213.

44) 임용덕(2012), op.cit., pp.50~52.

45) 러시아 형식주의자들에 의해 처음 사용된 용어로서, 문학적 장치에 한정적으로 사용되기보다는 문학이나 예술 일반의 기법에 관련되어 있는 용어이다. 낯설게 하기는 독자적으로는 이상하게 만들기(make strange)를 의미한다. 쉬클로프스키에 따르면 문학은 일상언어와 습관적인 지각양식을 교란한다. 문학의 목적은 재현의 관습적 코드들로 인해 지각이 무디어지게 놓아두는 것이라기보다는 대상을 친숙하지 않게 만들고, 형태를 난해하게 만들고, 지각 과정을 더욱 곤란하고 길어지게 하는 것이다.

네이버: <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1529728&cid=41799&categoryId=41800>  
(검색일:2016.09.15.)

오브제로 사용하여 기이하고 폭력적인 방식으로 분절, 해체, 집합을 재구성 하여 표현하였다고 하였다.

조가영(2014)<sup>47)</sup>은 언캐니의 시각적 방법론인 낯설게 하기를 단순히 낯선 것을 보여주는 차원에서 벗어나 억압되어 타자로 소외된 것들을 낯선 방법으로 보여주는 것까지 모두 포함하는 의미로 분절, 집합, 폭로, 교란, 위장, 월경 등의 방법으로 나누어 정리하였다.

유아림(2014)<sup>48)</sup>은 시각적 표현방법의 분류 기준을 정신분석학에서 억압된 존재를 환기시키는 요소로 나타나는 훼손된 몸, 죽음을 연상시키는 대상, 낯선 존재로 상징하고, 파편화된 몸, 죽음의 공포, 포스트 휴먼으로 구분하였다.

따라서 본 연구에서는 선행연구를 토대로 언캐니의 시각적 방법론을 분절, 집합, 교란, 위장, 월경으로 구분하여 몸이 주체가 되는 바디아트 작품을 제작하고자 한다.(표 1)

---

46) 김남훈(2012), op.cit., pp.41~45.

47) 조가영(2014), 발레작품에 나타난 자동인형 모티브연구- 프로이트의 언캐니를 중심으로, 한양대학교 대학원 박사학위논문, pp.50~51.

48) 유아림(2014), op.cit., pp.56~57.

<표 1> 선행연구에 나타난 언캐니의 시각적 방법론

선행연구	유형분류	연구자
유경희 (2007)	분절, 절합 폭로, 교란 위장, 월경	
임용덕 (2012)	분절, 절합 폭로, 교란 위장, 월경	분절
김남훈 (2012)	분절, 해체 접합, 재구성	접합
조가영 (2014)	분절, 접합 폭로, 교란 위장, 월경	교란
유아립 (2014)	파편화된 몸 죽음의 공포 포스트 휴먼	위장
		월경



## 1) 분절(Segmentum)

언캐니 개념이 등장하는 시대의 이론인 인간기계론은 언캐니의 관점으로 바라 볼 수 있다. 인간 기계론은 19세기 후반부터 미술가들에 의해 파편화와 반복의 형식으로 등장하기 시작했다.<sup>49)</sup>

사진가 엔티엔느쥘 마레(Etienne-Jules Marey)는 유기체의 요소들과 행위를 고립된 부분들로 나누어 측정할 수 있는 형태로 재구축했으며 에드가 드가(Edgar De Gas), 오귀스트 로댕(Auguste Rodin) 등도 신체를 기계부품처럼 분해와 조립이 가능한 모듈로 간주했다.<sup>50)</sup>

위와 같은 당시 예술가들의 신체 파편화 작업은 언캐니의 시각적 방법론 중 하나인 분절로 설명할 수 있다.

분절(조각내기)은 언캐니의 가장 원초적인 시각적 방법론으로 조각나고 절단된 신체를 다루는 것으로 이미지를 해체하고 파편화시키는 모든 방법을 뜻한다.<sup>51)</sup> 켄타로우스(Kentarouseu) 같은 고대 신화 속 인물들에서부터 중세에 두드러진 훼손된 신체, 근대 아방가르드 미술의 양태를 거쳐 오늘날의 도상들까지, 그 효과는 그 어떤 이미지보다도 강력한 언캐니의 심상을 자아낸다.<sup>52)</sup>(그림 5)

현대 미술에서 절단되고 훼손된 신체는 초현실주의 회화에서 적극적으로 가시화 되었다. 초현실주의의 신체는 모든 경계들이 뒤섞이고 융합되는 새로운 상상력의 장으로 과감하게 신체를 해체시켰다.<sup>53)</sup> 초현실주의 화가들은 신체뿐 아니라 인형과 마네킹과 같은 유사 인간형의 적극적 사용과 더불어 그것들의 파괴는 초현실주의뿐만 아니라 미래파, 다다 예술가들에 의해서

---

49) 박소현(2001), *바우하우스의 기계인간*, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, p.10.

50) Ibid., p.10.

51) 조가영(2014), op.cit., p.102.

52) 임용택(2012), op.cit., p.68.

53) 허정아(2011), *몸 뱉출 수 없는 상상의 유희*, 파주:21세기북스, pp.179~180.

확장되었다.<sup>54)</sup>

한스 벨머(Hans Bellmer)는 언캐니를 예술작업의 모토로 삼았던 초현실주의 대표적인 작가로 인간의 형을 하고 있는 인형을 소재로 절단하여 기형적인 신체를 만들어 내며, 그의 작품은 두려움과 공포, 기분 나쁜 느낌을 관람자에게 던져주고 있다. 이러한 괴기스러움을 자극하는 것은 인간이라는 친숙한 형상을 하고 있지만 갑자기 낯설어지는 언캐니함을 보이고 있는 것이다.<sup>55)</sup>(그림 6)

<그림 7>은 로버트 고버(Robert Gober)의 작품에 나오는 절단된 수족으로 동성애 공포의 병리현상에 대한 은유로 단순히 타자로서의 동성애자를 드러내는 것이 아니라, 타자를 배척하고 혐오스러워하는 사람들에 대한 편견을 드러낸 것이다.<sup>56)</sup> 고버의 작품은 그로테스크한 파편들의 소외와 죽음을 은유하는 동시에 언캐니한 실존적 공포를 자아낸다고 한다.<sup>57)</sup>

프로이트의 정신분석학에 영향을 받은 또 다른 초현실주의자인 르네 마그리트(Rene Magritte)는 일상적인 사물들을 변형시키거나 그 전에는 보지 못했던 인체의 변화들이 나타나면서 새로운 면을 바라보게 한다. 마그리트 작품은 인체를 주제로 한 작품들이 많고 그 중 신비감을 느끼게 하거나 동시에 풍부한 상상력을 유발시키는 작품들이 대부분인데,<sup>58)</sup> <그림 8>은 인간의 이미지의 해체와 더 많은 실험을 갖추고 있어 언캐니한 감정을 일으킨다.<sup>59)</sup>

---

54) 유경희(2007), op.cit., p.148.

55) 장성훈(2008), *신체의 알레고리와 그로테스크*, 홍익대학교 대학원 석사학위논문, pp.29~30.

56) 유경희(2007), op.cit., p.150.

57) 김홍희(1998), *페미니즘, 비디오, 미술*, 서울:재원, p.326.

58) 신미경(2015), *르네 마그리트의 <거대한 나팔들>에 나타난 심리학적 인체표현 연구*, 창원대학교 대학원 석사학위논문, p.12.

59) 네이버: <http://www.mattesonart.com/1926-1930-surrealism-paris-years.aspx>  
(검색일:2016.09.17.)



<그림 5> Kentauros  
Eugene Fromentin 1868

(출처: <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1399975&cid=46720&categoryId=46831>)  
(검색일:2016.09.15.)



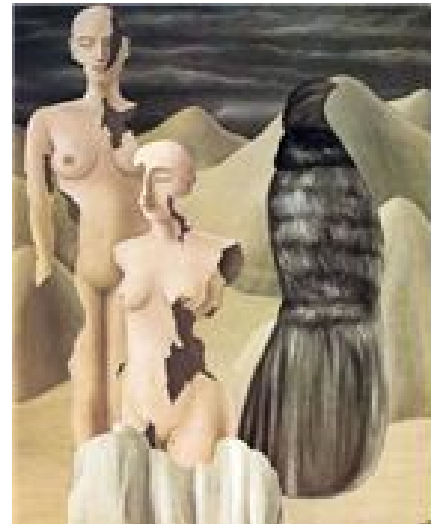
<그림 6> Plate from La Poupée  
Hans Bellmer 1936

(출처: <https://www.wikiart.org/en/hans-bellmer/plate-from-la-poup-e-1936-6>)  
(검색일:2016.09.16.)



<그림 7> Untitled  
Robert Gober 1990

(출처: 컨템퍼러리아트북, 살렛본햄카터외1인, 김광우외3인 역, 2014, p.12.)



<그림 8> Polar Light  
Rene Magritte 1926

(출처: <https://www.wikiart.org/en/rene-magritte/polar-light-1926>)  
(검색일:2016.09.17.)

## 2) 접합(inosculation)

접합(붙이기)은 분절되고 해체된 이미지가 재조합되어 접합되는 것으로 단순히 분절된 것이 떨어져 나오기 이전의 자리에 다시 배치되는 것이 아니라, 전혀 다른 장소에 위치함으로써 새로운 개체를 탄생 시킨다. 결합된 몸은 낮익은 존재에서 낯선 존재로 변질되어 공포의 대상이 되며,<sup>60)</sup> 새로운 대상성을 갖는 것으로, 가령 사이보그와 같은 포스트 휴먼도 그렇다.<sup>61)</sup>

막스 에른스트(Max Ernst)는 초현실주의 작가로 작품에서 로플로프를 통해 인간형태의 새로운 해석을 전개 하였다. 반인반조의 존재를 작품에 드러내며 새는 사람과 죽음의 상징으로 받아들여지고 그 예술의 원천이 되는 환각 이미지의 매개체가 되기도 한다.<sup>62)</sup>(그림 9)

조르조 데 키리코(Giorgio de Chirico)의 작품은 인간성을 말살하는 전쟁의 경험을 은유한 마네킹 이미지로 실존적인 비애감을 느끼게 하며, 변형된 신체에 나타나는 우수는 당대의 사람들이 가진 고독과 불안을 대변한 상징물이 되었다.<sup>63)</sup>(그림 10)

<그림 11>은 그리스 신화의 영웅 헥토르(Hector)가 트로이 전쟁에 출전하기 전에 아내인 안드로마케(Andromache)와 이별하는 장면을 인간의 형상을 하고 있는 마네킹에 반영하였다. 그들은 갑옷을 입은 영웅과 인간 사이의 중간으로 나타난다.<sup>64)</sup>

벨머는 인형을 조각내고 재조합함으로써 가학되어지고, 분열되고, 죽음에 이르는 자기 반영적 과정에서 오는 언캐니를 추구한다.<sup>65)</sup>(그림 12)

60) 피종호외 13명(2004), *몸의 위기*, 서울:까치글방, p.17.

61) 임용덕(2012), *op.cit.*, p.51.

62) 김선명(1994), *막스에른스트 작품의 정신적배경과 양식구조 연구*, 건국대학교 교육대학원 석사학위논문, pp.43~46.

63) 박주석(1992)역, *던 에이드스, 포토몽타주*, 서울:해뿔, p.131.

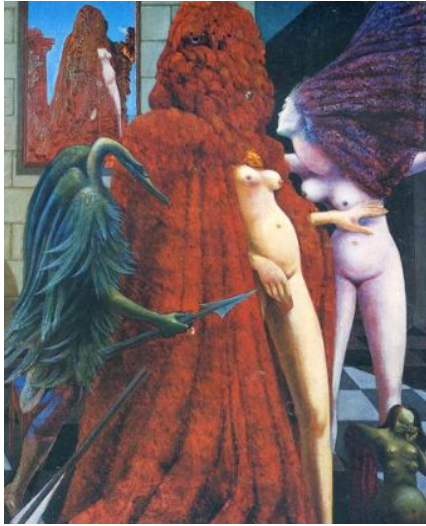
64) 김정선(2012), *데키리코의 형이상학적 회화에 나타난 정신분석학적 테마*, 경희대학교 대학원 석사학위논문, pp.50~56.

65) 조가영(2014), *op. cit.*, p.53.

벨머의 인형을 비롯하여 살바도르 달리(Salvador Dail)와 피에르 몰리니에(Pierre Molinier)의 마네킹을 이용한 포토콜라주(Photocollage), 키리코의 마리오네트(Marionette)를 이용한 구성 등 초현실주의 작품들은 익숙한 이상적인 신체의 표상을 분절하여 거부하고 새로운 의미로 접합함으로써 언캐니의 미학을 추구한다.<sup>66)</sup>

---

66) 임용택(2012), *op.cit.*, p.73.



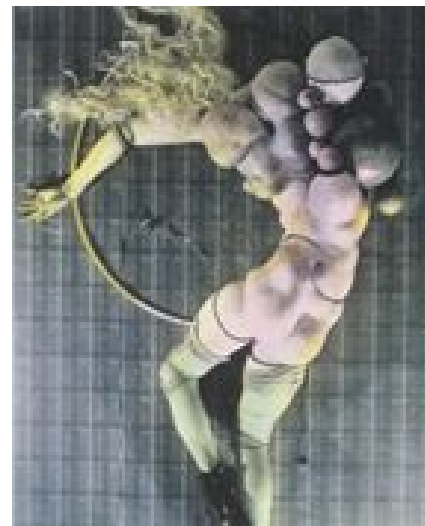
<그림 9> The robing of The Birde  
Max Ernst 1940  
(출처: <https://www.wikiart.org/en/max-ernst/the-robing-of-the-bride-1940>)  
(검색일:2016.09.20.)



<그림 10> The Predictor  
Giorgio de Chirico 1912  
(출처: <https://www.wikiart.org/en/giorgio-de-chirico/the-predictor-1916>)  
(검색일:2016.09.22.)



<그림 11> Hector and Andromache  
Giorgio de Chirico 1912  
(출처: <https://www.wikiart.org/enggiorgio-de-chirico/hector-and-andromache-1912>)  
(검색일:2016.09.23.)



<그림 12> The Doll  
Hans Bellmer 1935  
(출처: 욕망, 죽음 그리고 아름다움, 할 포스터, 진영백과 현대미술탐 역, 2007, p.160.)

### 3) 교란(Derangement)

교란(뒤집기)은 통상적으로 조화할 수 없다고 여겨온 고정관념 속의 대상들을 뒤섞어 놓는 것으로 이것은 이질적인 것의 조합을 의미한다는 점에서 데페이즈망과도 통한다. 뿐만 아니라 포르노그래피의 이름으로 드러나는 성적 조합의 부조화한 관계도 교란에 속한다.<sup>67)</sup>

주체들은 합성 및 전치를 통해 시야 너머의 것을 응시하고 있으며 상징계를 교란시키는 기호 너머의 무엇을 통해 폭로한다. <그림 13>은 인간이 벗은 두 발, 혹은 발의 모양새를 하고 있는 한 쥘레의 신발이다.<sup>68)</sup> 이것은 신발이기도 하고 발이기도 한 것이다. 마그리트 회화에서 나타나는 대상에는 이렇듯 언캐니의 양가성의 미학이 두드러지게 나타난다. 1934년 초기작으로 신발과 발의 데페이즈망은 이 후 몇 차례 반복해서 그려지기도 했다.<sup>69)</sup>

마그리트는 다른 초현실주의자들보다 사색적인 화가였다. 다른 초현실주의자들의 그림이 자동기술에 의한 낯설게 하기라면 마그리트 그림은 매우 의도적이며 뚜렷한 사고의 결과였다. <그림 14>와 같이 새롭고 인위적인 특성을 보여 주는 대립물의 상호침투는 자연의 법칙을 깨뜨리는 교란을 보여준다.<sup>70)</sup>

<그림 15>는 얻어맞은 창백한 얼굴이다. 검은 코 주위의 핏덩이에 고통과 병마가 드리워진 녹색과 우윳빛 옅은 색조까지, 화면 속 그의 얼굴에서는 이질적인 죽음이 보여지며 낯익은 것에서 낯설음이 느껴진다.<sup>71)</sup> 또한 제니 샐빌(Jenny Saville)은 거대한 캔버스에 살덩어리 여성 누드를 노골적으로 그린 작품들로 주목받았으며, 이 후 성별을 구별하기 힘든 비구상형 모델을

67) 유경희(2007), op.cit., p.143.

68) 임용덕(2012), op.cit., p.86.

69) Ibid., p.86.

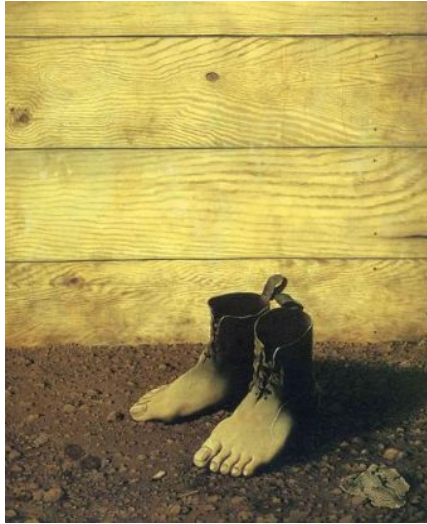
70) 허선옥(2016), *르네 마그리트의 철학적 사유와 회화작업의 의미*, 건국대학교 예술디자인대학원 석사학위논문, pp.47~48.

71) 정세원(2009), *유년의 감성적 표현*, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, pp.43~44.

작품에 반영하고 있다. 또한 샤빌은 <그림 16>과 같이 작품에 얼굴은 남성인 모델, 또는 몸은 남성인데 얼굴은 여성인 모델이 두드러지는데 이는 교란의 시각적 방법론이 잘 드러나 있다.<sup>72)</sup>

---

72) 유아림(2014), *op.cit.*, p.34.



<그림 13> The Red Model  
Rene Magritte 1934

(출처: 르네 마그리트,  
마르셀 파케, 김영선 역,  
2008, p.59.)



<그림 14> The Natural Graces  
Rene Magritte 1963

(출처: 마그리트와 시플라크르,  
박정자 역,  
2011, p.193.)



<그림 15>Entry  
Jenny Saville 2004

(출처: [https://search.naver.com/search.naver?where=image&sm=tab\\_jum&ie=utf8&query=%EC%A0%](https://search.naver.com/search.naver?where=image&sm=tab_jum&ie=utf8&query=%EC%A0%))  
(검색일:2016.09.27.)



<그림 16> Passage  
Jenny Saville 2004

(출처: [https://search.naver.com/search.naver?where=image&sm=tab\\_jum&ie=utf8&query=%EC%A0%](https://search.naver.com/search.naver?where=image&sm=tab_jum&ie=utf8&query=%EC%A0%))  
(검색일:2016.09.28.)

#### 4) 위장(Camouflage)

위장(속이기)은 대상의 정체성이 고정되어 있지 않은 과정 중의 주체임을 드러내어 기존의 관습과 성적 구분 등을 고발하고, 뒤집는 폭넓은 개념의 방법론으로 다중적 삶과 다중적 주체를 드러내기 위해 지속 가능한 전복적 방법론이다.<sup>73)</sup>

위장은 예술가가 변신하거나 변장 혹은 사이보그를 만들어내는 등의 방법론으로 하이브리드(hybrid)를 탄생시킨다. 예술가의 변신은 아름답게 변신하는 것보다는 그로테스크한 성취를 이루고 있는 것이 대부분이다.<sup>74)</sup> 사이보그는 인간과 기계의 합성된 기계인간으로 유기체와 비유기체 사이의 경계가 불분명한 혼종을 의미하며 신체와 기계의 잡종화에 대한 갈망은 인간이 지닌 유한함과 연약함을 두려워하는 시대상을 볼 수 있다.<sup>75)</sup>

강영호<sup>76)</sup>와 스텔락(Stelarc)<sup>77)</sup>은 실험적인 퍼포먼스로 포스트휴먼을 구현하는 아티스트들로 사이보그 이미지는 경계를 넘어 타자를 수용하는 잡종적 포스트 휴먼의 신체로 괴기스럽고, 불쾌하게 연출하였다.<sup>78)</sup>(그림 17)

스텔락은 1982년 자신의 오른쪽 손에 로봇의 팔을 달고 선보인 퍼포먼스 제3의 손을 시작으로 신체와 결합되는 로봇과 사이보그 연구에 몰두했다. <그림 18>과 같이 또한 자신의 왼팔에 귀의 모형과 칩을 삽입한 <그림

---

73) 조가영(2014), op.cit., p.51.

74) 유경희(2007), op.cit., p.181.

75) 마정미(2014), *포스트 휴먼과 탈근대적 주체*, 파주:커뮤니케이션북스, p.5.

76) 강영호는 대한민국의 사진가이며 이미지텔링이라는 새로운 장르를 개척하였다. 춤추는 사진 작'라는 별명을 가지고 있다.

위키피디아: <https://ko.wikipedia.org/wiki/%EA%B0%95%EC%98%81%ED%98%B8>

(검색일:2016.10.01.)

77) 영국 브루넬 예술대학에 교수로 재직 중인 스텔락은 예술가의 입장에서 사이보그 개념을 연구한다. 그는 1970년대 로보틱 아트의 선구자 역할을 하였으며 현재까지 신체에 결합되는 로봇과 사이보그의 개념에 집중하고 있다.

네이버: <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1052652&cid=42695&categoryId=42695>

(검색일:2016.10.02.)

78) Ibid., p.50.

19>를 통해 인간의 사이보그화 과정을 인간의 진화라 설명하였다.<sup>79)</sup>

신디셔먼(Cindy sherman)은 1988년에서1990년 사이에 제작된 역사 초상 시리즈는 다양한 갖가지 소도구와 인공적인 신체를 활용하였다.

<그림 20>은 가짜 가슴을 사용하여 거장의 회화 속에 나타난 여성을 공포스러운 모체와 두려움 혐오감을 동시에 유발시켰다.<sup>80)</sup>

이와 같이 신체를 극한의 그로테스크로 표현한 기괴함에 의해 정신적 신체적인 분열을 야기하고, 사이보그의 반인반수에 나타난 비천함은 인간/기계, 자아/타자의 불확실한 경계로서 정체성을 왜곡하여 기괴한 것에 대한 공포를 가시화하여 여기서 언캐니를 엿볼 수 있게 한다.<sup>81)</sup>

---

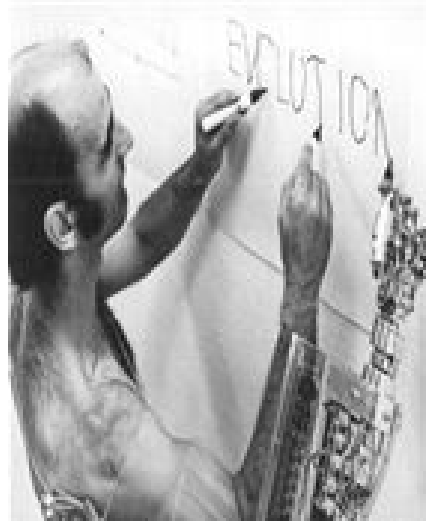
79) 유아림(2014), op.cit., p.54.

80) 이윤주(2001), *신디셔먼의 사진 작품에 나타난 신체 이미지 연구*, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, pp.53~55.

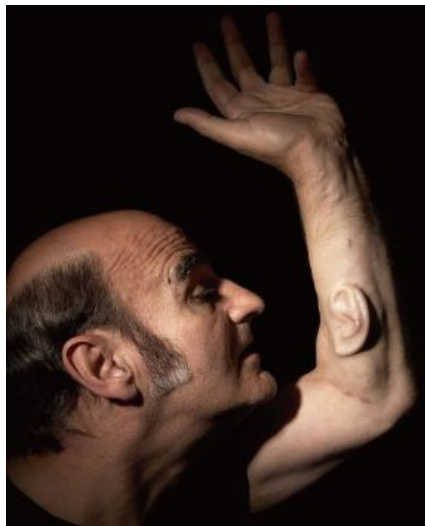
81) 김현수, 양숙희(2004), *디지털시대 패션에 나타난 사이버페미니즘 연구(제2보)*, *한국의류학 회지* 28(2), pp.200~211.



<그림 17> 턱을 기르는 왕  
강영호 2009  
(출처: [http://navercast.naver.com/magazine\\_contents.nhn?rid=1439&contents\\_id=87571](http://navercast.naver.com/magazine_contents.nhn?rid=1439&contents_id=87571))  
(검색일:2016.10.01.)



<그림 18> 제3의 손  
스텔락 1982  
(출처: <http://blog.naver.com/ssontagg/220369470643>)  
(검색일:2016.10.02.)



<그림 19> 추가의 귀  
스텔락 2006  
(출처: <http://blog.naver.com/ssontagg/220369470643>)  
(검색일:2016.10.03.)



<그림 20> Untitled #183  
Cindy sherman 1988  
(출처: <https://www.wikiart.org/en/cindy-sherman/untitled-183-1988>)  
(검색일:2016.10.05.)

## 5) 월경(Transgress)

월경(넘어서기)은 말 그대로 경계를 뛰어넘는 방법론으로 남녀, 성적 금기와 위반, 인종차별 등을 뛰어넘는 것으로 신체의 정상과 비정상, 성의 정상과 비정상의 경계를 뛰어넘는 경계와 탈 경계를 넘나드는 가장 특별하다고 할 만한 신체를 다루는 것이다.<sup>82)</sup>

<그림 21>은 인간과 동물의 결합인 반인반수의 모습으로 신화적인 도상으로 인간의 신체구조를 하고 있지만 표범의 특징인 얼룩무늬와 꼬리, 귀를 지니고 있어, 초현실적인 존재로서 탈 경계성을 의미한다.<sup>83)</sup>

매튜 바니(Matthew Barney)는 대학에서 의학과 미술을 전공하며 신체의 물리적 한계와 남녀 성의 문화에 대한 의문을 제기함으로써 동시대 문화가 주목하는 신체, 성, 정체성 등의 일반적인 개념을 초극해왔다.<sup>84)</sup>

현대 사회는 인간의 신체를 ‘변형 가능한’ 것으로 바라보았다. 매튜 바니는 영화적 기법을 활용해 시각적 이미지를 연출하였다면 오를랑(Orlan)은 <그림 22>와 같이 성형수술을 받는 퍼포먼스를 연출하였고, 스티락은 자신의 몸에 장기를 이식하는 퍼포먼스를 했다.<sup>85)</sup>

반면 초현실주의 작가 중 프로이트를 가장 존경하는 인물로 꼽는 달리는 얼굴의 형상이 없는 많은 서랍들이 달린 몸을 가진 여인과 눈이나 가슴 등이 서랍으로 대체된 인물의 작품에서 언캐니함을 보여주는 것으로서 서랍은 잠재의식 속의 이미지들을 담을 수 있는 그릇을 의미하기도 한다.<sup>86)</sup>(그림 23), (그림 24)

이렇듯 월경은 신체의 변형이나 변질, 그리고 해체 과정을 통해 시각적

---

82) 유경희(2007), op.cit., p.144.

83) 유아림(2014), op.cit., p.48.

84) 김지영(2005), *퍼포먼스의 표현매체에 관한 연구*, 성균관대학교 대학원 석사학위논문, p.60.

85) 진중권(2014), op.cit., p.178.

86) 한진화(2014), *살바도르 달리의 작품연구*, 단국대학교 문화예술대학원 석사학위논문, p.21.

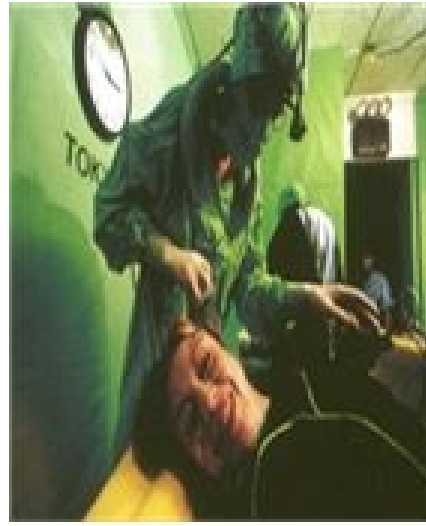
재현이나 형태의 가능성을 진복하는 비정형, 기괴한 것이나 이상한 일 또는 그런 물건에 강한 흥미를 가지고 찾아다니는 것을 일컫는 엽기 등으로 언캐니의 시각적 방법론이라 할 수 있다.<sup>87)</sup>

---

87) 김남훈(2012), *op.cit.*, p.46.



<그림 21> 크리스마스터,3편  
매튜 바니 2002  
(출처: 이미지인문학,  
진중권 역,  
2014, p.177.)



<그림 22> 성형수술  
오를랑 1993  
(출처: <http://blog.naver.com/blueyolk/130032334111>)  
(검색일:2016.10.09.)



<그림 23> Venus De Milo  
With Drawers  
Salvador Dail 1936  
(출처: 초현실주의,  
카트린 클링뢰어르루아, 김영선 역,  
2008, p.42.)



<그림 24> The Anthropomorphic  
Cabinet  
Salvador Dail 1936  
(출처: <http://blog.naver.com/5002sesang/40005170232>)  
(검색일:2016.10.11.)

### 3. 바디아트

#### 1) 바디아트의 개념

바디아트(Body Art)는 1960년대 말과 1970년대 초 미술동향의 하나인 신체미술로서 인간의 신체를 표현과 조형의 매체로 사용한다.<sup>88)</sup>

인간의 신체를 예술의 대상으로 여기는 바디아트는 인간의 몸을 어떤 일정한 재료와 양식, 기교 등을 사용하여 미를 창조하고 표현한다.<sup>89)</sup> 이는 인류발생 초기부터 신체를 아름답게 가꾸기 위해 장식의 방법으로 사용되었고, 자신들의 미적 욕구를 충족시키고 심리적, 신체적 보호의 수단과 주술적인 목적으로 주로 사용 되었으며<sup>90)</sup>, 현대에 와선 신체에 특정 문양의 상흔, 타투 등을 새긴 듯한 장식방법을 사용하여 패션의 한 부분으로써 시각적으로 표현하였다.<sup>91)</sup>

즉 바디아트는 인간의 몸을 대상으로 어떤 일정한 재료와 양식, 기교 등을 사용하여 미를 창조하고 표현하는 인간의 활동이나 산물으로써 인간의 신체를 형상화하는 조형예술분야의 하나이며, 인간의 몸이 예술의 행위자인 동시에 표현의 재료로써 나타나는 예술형태라고 정의할 수 있다.<sup>92)</sup>

또한 신체를 통한 행위의 전개를 중요한 계기로 삼기 때문에 행위예술과도 동일시한다. 행위예술은 개념미술에서 발전한 것으로, 육체의 운동 및 변화의 여러 조건을 나타냄으로서 시간의 경과에 따른 각 순간의 육체적 변화

---

88) 홍석현(1996), *세계미술용어사전*, 서울:중앙일보사, p.251.

89) 이진용(2012), 카부플라주를 이용한 바디아트 연구, *한국인체미술학회지* 13(2), pp.189~200.

90) 임미연(2003), 신체에 표현된 기하학적 형태에 관한 연구, *한국의상디자인학회지* 5(2), pp.75~91.

91) 송남경(2009), *타투와 문신에 관한 인지도 및 타투패션의 표현특성에 따른 이미지 연구*, 경성대학교 대학원 박사학위논문, p.25.

92) 한명숙(2004), *바디아트에 나타난 메이크업의 포스트모더니즘적 특성에 관한 연구*, 대구대학교 대학원 박사학위논문, p.9.

를 사실적으로 보여준다.<sup>93)</sup>

1960년대 미니멀 아트 이후 대두된 바디아트는 완성된 작품보다는 아이디어나 작품을 제작하는 과정을 중요시하는 개념예술로 자리매김하게 되었고, 새로운 예술 장르로서 현재까지 발전하게 되었다.<sup>94)</sup>

---

93) 태동숙(2011), 투명성을 응용한 바디아트 표현연구, 성신여자대학교 대학원 박사학위논문, p.29.

94) 최경옥(2008), 아르누보 문양 이미지를 응용한 바디아트 연구, 성신여자대학교 대학원 박사학위논문, p.27.

## 2) 바디아트 표현기법

바디아트 표현기법은 시대에 따라 차이를 보이며 현대에 이르러 다양한 방법과 재료의 발달로 여러 가지 기법이 등장하였다.

본 연구에서는 현대 바디아트에 주로 많이 사용되는 재료 및 표현방법에 따라 회화적 표현 기법, 그래픽 표현 기법, 에어브러시 표현 기법, 오브제를 이용한 기법, 디지털 표현 기법을 살펴보고자 한다.

### (1) 회화적 표현 기법

회화적 표현 기법은 바디아트에서 가장 많이 사용되고 있는 표현기법으로 인체를 캔버스 삼아 기교나 형식 등의 기법에 의존하지 않은 정서가 반영된 그림을 그리는 것이다.<sup>95)</sup>

회화적 표현 기법에는 정밀묘사, 관념적 묘사, 약화 등의 회화적 요소를 이용한 회화적인 페인팅 기법과 우연적으로 표현되는 이미지를 연출하기 위해 물감을 던지고 뿌리고 흘리는 방법의 액션 페인팅 기법이 있다.<sup>96)</sup>

이 기법은 자연물을 양식화 하거나, 기존 예술 작품을 장식화, 작가의 예술적 감성과 메시지를 시각화하는 등 다양한 소재를 주제로 하여 작가의 창의적인 표현을 가능하게 하는 적합한 기법이다.<sup>97)</sup>(그림 25)

### (2) 그래픽 표현 기법

---

95) 박은희(2015), *슈르레알리즘의 미학적 특성을 표현한 바디아트 작품제작*, 성신여자대학교 융합디자인예술대학원, p.35.

96) 이유나(2011), *시물라시옹 개념에 의한 바디아트의 시각적 이미지 표현에 관한 연구*, 성신여자대학교 대학원 박사학위논문, p.38.

97) 최경욱(2008), *op.cit.*, p.42.

그래픽(Graphic)의 어원은 그리스어 그라피코스(Graphikos)로 ‘쓰다’, ‘도식화한다’는 의미로, 일반적으로는 사실적이고 눈앞에 보는 듯한 묘사를 뜻하며, 도형이나 기호를 의미한다.<sup>98)</sup>

그래픽 표현 기법은 주로 추상적인 모티브를 주제로 한다. 선의 나열, 흑과 백의 조화, 여러 가지 물건들로 찍는 행위 등이 있으며<sup>99)</sup>, 또한 색의 배열과 규칙적, 불규칙적인 구성에 표현하고자 하는 이미지를 나타낼 수 있는 특징을 가지고 있다.<sup>100)</sup>

### (3) 에어브러시 표현 기법

바디 페인팅 기법 중 에어브러시(Airbrush) 표현기법은 에어브러시 도구를 사용하여 압축한 공기로 물감을 뿜어내어 바디에 채색하는 것으로 손으로 페인팅 하는 것에 비해 시간을 절약할 수 있고 자연스러운 그라데이션 표현이 가능하며 스텐실 효과도 얻을 수 있다.<sup>101)</sup>(그림 26)

### (4) 오브제를 이용한 표현 기법

바디페인팅은 조형 예술인 바디아트의 하위 개념으로서 현대 조형 예술가들은 표현의 한계를 뛰어넘기 위하여 새로운 기법과 재료의 개발에 노력하고 있다.<sup>102)</sup>

오브제(Objet)를 이용한 표현 기법은 인체에 해가 되지 않고 작가의 표현

98) 이연화(2016), *비정형 이론에 따른 바디아트 표현 연구*, 성신여자대학교 융합디자인예술대학원 석사학위논문, p.28.

99) 공영희(2007), *구스타프 클림트의 회화 작품을 응용한 바디아트에 관한 연구*, 건국대학교 디자인대학원 석사학위논문, p.35.

100) 임정미, 구자명(2006), *촉각적 질감을 응용한 바디아트 작품 연구*, *한국미용학회지* 12(1), pp.13~19.

101) 신단주외3인(2007), *신단주의 바디아트와 캐릭터메이크업*, 서울:크라운, p.68.

102) 최경욱(2008), *op.cit.*, p.46.

에 적합하다면 어떠한 것도 소재로 가능하며 바디아트에 적용되어 현실 세계에 존재하는 사물을 제한 없이 부착하여 조형적으로 표현할 수 있다.<sup>103)</sup>  
(그림 27)

#### (5) 디지털 표현 기법

21세기의 첨단 테크놀로지와 뉴미디어의 등장으로 디지털 기술의 급격한 발달은 예술 표현 영역의 무한한 가능성을 조성한다. 디지털 시대의 예술은 예술과 기술이 단순한 결합이 아니라 과학기술과 예술의 퓨전화, 융합의 가능성을 제시하고 있다.<sup>104)</sup>

디지털 아트는 디지털 매체를 사용하여 제작되는 회화, 조각, 순수사진, 시각예술, 설치미술 등을 이루는 예술형식으로 컴퓨팅 기술이 핵심이 된다.<sup>105)</sup>

그 중 3D 디지털 기법은 신체 자체를 3D 컴퓨터 그래픽으로 만든 후 그 굴곡된 형상에 따라 그 위에 작가가 의도한 이미지를 무늬 등의 문신기법을 통해 신체에 그대로 새겨내는 것으로 그래픽으로 작업한 것을 프린트하거나 영상으로 투사하기도 한다.<sup>106)</sup> 또한 디지털 표현기법은 컴퓨터를 이용한 아이디어 발상 및 표현, 드로잉, 3차원 모델을 통한 시뮬레이션, CAD, CAM의 응용 등 디자인 도구의 활용을 가능하게 하였다.<sup>107)</sup>(그림 28)

---

103) 김금란(2010), *오브제바디아트의 표현기법에 따른 심리적 반응 연구*, 조선대학교 대학원 석사학위논문, p.61.

104) 최성진(2014), *옵아트와 조형성을 활용한 바디아트 디자인 연구*, 성신여자대학교 융합디자인예술대학원 석사학위논문, p.16.

105) 박철훈(2008), *디지털 아트 디지털 페인팅*, 서울:한언, p.16.

106) 공영희(2007), *op.cit.*, p.42.

107) 이연화(2016), *op.cit.*, p.31.



<그림 25> 회화적 표현 기법  
 (출처: <https://kr.pinterest.com/pin/494410865326414280/>)  
 (검색일:2016.10.13.)



<그림 26> 에어브러시 표현 기법  
 (출처: <https://kr.pinterest.com/pin/34762228353243983/>)  
 (검색일:2016.10.16.)



<그림 27> 오브제 표현 기법  
 (출처: <https://kr.pinterest.com/pin/92534967314024803/>)  
 (검색일:2016.10.18.)



<그림 28> 디지털 표현 기법  
 (출처: <https://kr.pinterest.com/pin/154318724706204030/>)  
 (검색일:2016.10.20.)

### III. 작품 제작

#### 1. 제작의도

바디아트는 인간의 신체를 바탕으로 시간적인 감각과 공간적인 감각을 표현하는 조형예술의 한 분야이다.

예술은 주체, 소재, 의미로 구성된다고 할 때 그 중 가장 중요한 주체라는 범주는 예술가인 인간 주체가 자신의 무의식을 표현해 내는 심리적 재현이라는 데에 있다. 그러므로 예술 창조에는 무언가 근원적인 것이 작용하고 있으며 오직 정신 분석적 해석만이 들추어 낼 수 있다.











이에 본 연구에서는 언캐니라는 정신분석학에서 두려운 낯설음의 감정을 경험하는 억압으로부터의 회귀나 반복충동과 같은 문제로부터 출발한 미학적 개념을 가지고 선행연구를 바탕으로 언캐니의 시각적 방법론 중 분절, 접합, 교란, 위장, 월경을 중심으로 바디아트 작품을 제작하고자 한다.

작품 디자인은 언캐니의 시각적 방법론이 드러나 있는 작품들 중 마그리트의 'Polar Light'와 'The Natural Graces', 데 키리코의 'The Predictor', 스틸락의 '제3의 손' 그리고 매튜 바니의 '크리마스터,3편'을 모티브로 선정하여 바디아트 작품 디자인을 계획하였다.

또한 작품 제작의 표현 범위는 언캐니의 시각적 방법론의 특성에 따라 얼굴에서 허리까지를 범위로 한 상반신 바디 페인팅 1점과 전신을 범위로 한 바디 페인팅 4점으로 총 5점의 작품을 바디아트로 제작하고자 한다.

언캐니의 시각적 방법론에 따른 바디아트 작품 디자인 계획을 정리하면 <표 2>와 같다.

<표 2> 언캐니 시각적 방법론에 따른 작품 디자인 계획

구분 특성	언캐니 시각적 방법론	표현 범위	모티브	표현기법	일러스트
작품 I	분절	전신		페인팅 에어브러시	
작품 III	접합	전신		페인팅 에어브러시 오브제	
작품 III	교란	전신		페인팅	
작품 IV	위장	상반신		페인팅 에어브러시	
작품 V	월경	전신		페인팅 에어브러시 오브제	

## 2. 작품제작

### 1) 작품 I

#### (1) 작품 설명

작품 I 은 언캐니의 시각적 방법론 중 분절을 표현한 작품이다.

분절은 신체를 파편적이고 탈경계적으로 나타내는 것으로 파편성은 삶과 죽음이 병존하는, 절단된 신체는 총체성을 상실한 표현으로 낯설고 그로테스크하게 보이게 한다.

대표적인 작가 중 마그리트는 언캐니한 감정을 예술 작품에 많이 표현하는데 그 중 인체를 주제로 한 작품들이 많으며 신비감을 느끼게 하거나 동시에 풍부한 상상력을 유발시키는 작품들이 대부분이다.

작품 I 은 마그리트 작품인 'Polar Light'를 모티브로 바디아트에 적용하여 인생에서 빛나는 순간을 표현하기 위해 인체를 빛나는 골드 색상으로 채색한 후 인간에게서 빛나는 순간 이면의 죽음인 어두운 부분을 표현하기 위해 몸의 부분 부분을 어두운 블랙 색상으로 채색하여 조각나고 절단된 신체로 표현하였으며 언캐니의 양가성을 드러내 그로테스크한 느낌을 나타낸다.



작품 I 의 <그림 29>는 페인팅 기법과 에어브러시 기법으로 표현하였으며, 아쿠아 물감과 에어브러시 물감으로 채색하고 글리터로 마무리하였다. 주조색은 베이지와 브라운, 블랙 그리고 골드색상을 사용하였다.

## (2) 제작 방법

작품 I 의 세부적인 제작 방법은 다음과 같다.

- ① 바탕이 되는 신체부위에 베이지 색상의 수성물감과 큰 브러쉬를 사용하여 페인팅 한다.
- ② 그 위에 굵은 스펀지를 이용하여 브라운 색상의 수성 물감을 찍어 거친 표면 느낌을 표현한다.
- ③ 디자인 펜슬로 조각내고자 하는 부위를 디자인 스케치 한다.
- ④ 조각내고자하는 디자인 부위에 중간 브러시를 사용하여 수성 물감 블랙 색상으로 그 안을 페인팅 한다.
- ⑤ 에어브러시 건을 사용하여 골드 색상의 에어브러시 물감으로 강조하고자 하는 부위에 분사하여 표현한다.
- ⑥ 골드 글리터를 이용하여 강조 부위를 부각시킨다.

<표 3> 작품 I의 디자인 이미지

디자인 이미지	
	
구성	내용
표현 기법	페인팅, 에어브러시
재료	아쿠아 물감, 에어브러시 물감, 글리터
컬러	



<그림 29> 작품 I

## 2) 작품 II

### (1) 작품 설명

작품 II는 언캐니의 시각적 방법론 중 접합을 표현한 작품이다.

일종의 앗상블라주(Assemblage)가 될 수도 있는 접합은 분절된 이미지가 접합을 통해 변형된 이미지로 진이 되는 것으로 이는 대상 자체의 대상성을 복원시키기 위한 것이 아니라 그 전과는 전혀 다른 낯선 개체로 치환되는 것을 의미한다.

테 키리코의 작품은 인간성을 말살하는 전쟁의 경험을 은유한 마네킹 이미지로 실존적인 비애감을 느끼게 하며, 변형된 신체에 나타나는 우수는 당대의 사람들이 가진 고독과 불안을 대변한 상징물이 되었다.

작품 II는 테 키리코의 ‘The Predictor’ 작품을 모티브로 인간의 신체를 분절시킨 뒤 관절과 관절을 접합하여 본인이 아닌 다른 주체에 의해 조정되어지는 마리오네트로 표현하였다. 또한 기존의 나무 인형이 아닌 금속 스틸과 같이 표현하여 기계적인 느낌으로 조금 더 낯선 존재로 변질되어 보이도록 연출하였고, 각 신체를 다양한 컬러로 페인팅 하여 독립된 부분을 더욱 강조하였다.

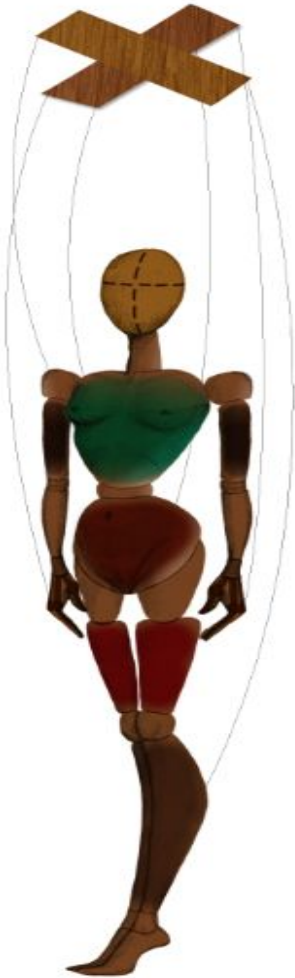

작품 II의 <그림 30>은 페인팅 기법과 에어브러시 기법으로 표현하였으며, 아쿠아 물감과 에어브러시 물감으로 채색하고 글리터로 마무리 하였다. 주조색은 레드와 브라운, 카키 그리고 골드 색상을 사용하였다.

## (2) 제작 방법

작품 II의 세부적인 제작방법은 다음과 같다.

- ① 디자인 펜슬로 인체의 관절을 기점으로 디자인을 스케치 한다.
- ② 신체의 관절을 제외한 부분은 큰 브러시를 이용하여 블랙 색상으로 페인팅 하여 없어져 보이게 표현한다.
- ③ 신체의 상체부분은 포인트가 되는 카키 색상으로 중간 브러시를 이용하여 페인팅 한다.
- ④ 신체의 상체부분을 제외한 부분에는 레드와 브라운 색상을 이용하여 그라데이션 하여 페인팅 한다.
- ⑤ 신체의 관절이 되는 부분은 작은 브러시를 이용하여 브라운 색상으로 페인팅 한다.
- ⑥ 전체적으로 골드 색상으로 에어브러시 건을 이용하여 금속의 느낌을 연출한다.
- ⑦ 얼굴부위에는 인형임을 표현하기 위해 블랙 색상 점선으로 포인트를 준다.
- ⑧ 클리터를 이용하여 금속인 느낌을 강조한다.

<표 4> 작품 II의 디자인 이미지

디자인 이미지	
	
구성	내용
표현 기법	페인팅, 에어브러시
재료	아쿠아 물감, 에어브러시 물감, 클리터
컬러	



<그림 30> 작품 II

### 3) 작품 III - 교란

#### (1) 작품 설명

작품 III는 언캐니의 시각적 방법론 중 교란을 표현한 작품이다.

교란은 분명한 경계 짓기의 불가능함을 통하여 본질적인 형식의 정체성을 배제한다. 이것은 일상에서 만날 수 없는 사물들을 만나게 하는 것으로 일종의 혼란을 야기한다.

데페이즈망의 대표적인 작가이며 언캐니한 감정을 잘 표현하는 마그리트의 작품 중 ‘The Natural Graces’는 새롭고 인위적인 특성을 보여 주는 대립물의 상호침투로 자연의 법칙을 깨뜨리는 교란을 보여준 것으로 작품 III에서 이 작품을 모티브로 인간의 몸에 자연의 상징적인 숲을 표현하였다. 이는 인간과 자연을 하나로 조화시킴으로써 인간에 의해 훼손되어지는 자연을 인간의 존엄성을 부여하여 인간과 같은 귀중한 존재로서의 가치로 표현하고자 하였다. 즉 인간과 자연을 뒤섞어 놓는다는 점에서 교란을 뜻한다.



작품 III의 <그림 31>은 신체를 그린과 옐로우 색상으로 전체적인 숲을 표현하기 위해 페인팅 기법을 사용하였으며 나무의 모양을 블랙 색상으로 표현하여 조금 더 언캐니한 느낌을 강조하였다.

## (2) 제작 방법

작품Ⅲ의 세부적인 제작방법은 다음과 같다.

- ① 전체 바탕이 되는 부분을 수성 물감 옐로우 색상으로 큰 브러시를 사용하여 페인팅 한다,
- ② 그 위에 굵은 스펀지를 이용하여 수성 물감 그린 색상을 찍어 나뭇잎의 불규칙적인 느낌을 표현하다.
- ③ 디자인 펜슬로 나무 모양을 스케치 한다.
- ④ 나무 모양을 중간 브러시를 이용하여 수성 물감 블랙 색상으로 페인팅 한다.

<표 5> 작품 III의 디자인 이미지

디자인 이미지	
	
구성	내용
표현 기법	페인팅
재료	아쿠아 물감
컬러	



<그림 31> 작품 III

#### 4) 작품 IV

##### (1) 작품 설명

작품 IV는 언캐니의 시각적 방법론 중 위장을 표현한 작품이다.

위장은 탈경계로 인해 새로운 경계들이 만들어지거나 또 다른 소외현상이 나타날 수 있는 양면성을 지니고 있으며 고도의 변장술을 포함한다. 대표적으로 포스트 휴먼 시대에 인간을 초월한 대상으로 신비하고 기괴한 이미지인 사이보그를 예로 들 수 있다.

스텔락은 실험적 퍼포먼스인 포스트 휴먼을 구현하는 아티스트로 경계를 넘어 타자를 수용하는 잠종적 포스트 휴먼의 신체로 괴기스럽고, 불쾌한 감정이 들 수 있는 작품들이 많다.

작품 IV의 모티브가 된 스텔락 작품인 ‘제3의 손’은 기계와 신체와의 결합으로 사이보그 이미지를 표현하였는데, <그림 32>는 인간의 신체에 직접 기계적인 느낌을 그려 사이보그와 인간의 중간 형태인 제 3의 인간형을 만들어 인간도 사이보그도 아닌 고정되어지지 않는 형태를 작품으로 표현하였다.



작품 IV는 상반신 전체에 화이트와 글리터를 이용하여 사이보그 느낌이 나도록 페인팅 기법과 에어브러시 기법을 이용하여 표현하였으며 기계적인 느낌이 나도록 블랙 색상으로 세필붓을 이용하여 핏줄과 근육을 표현하였다.

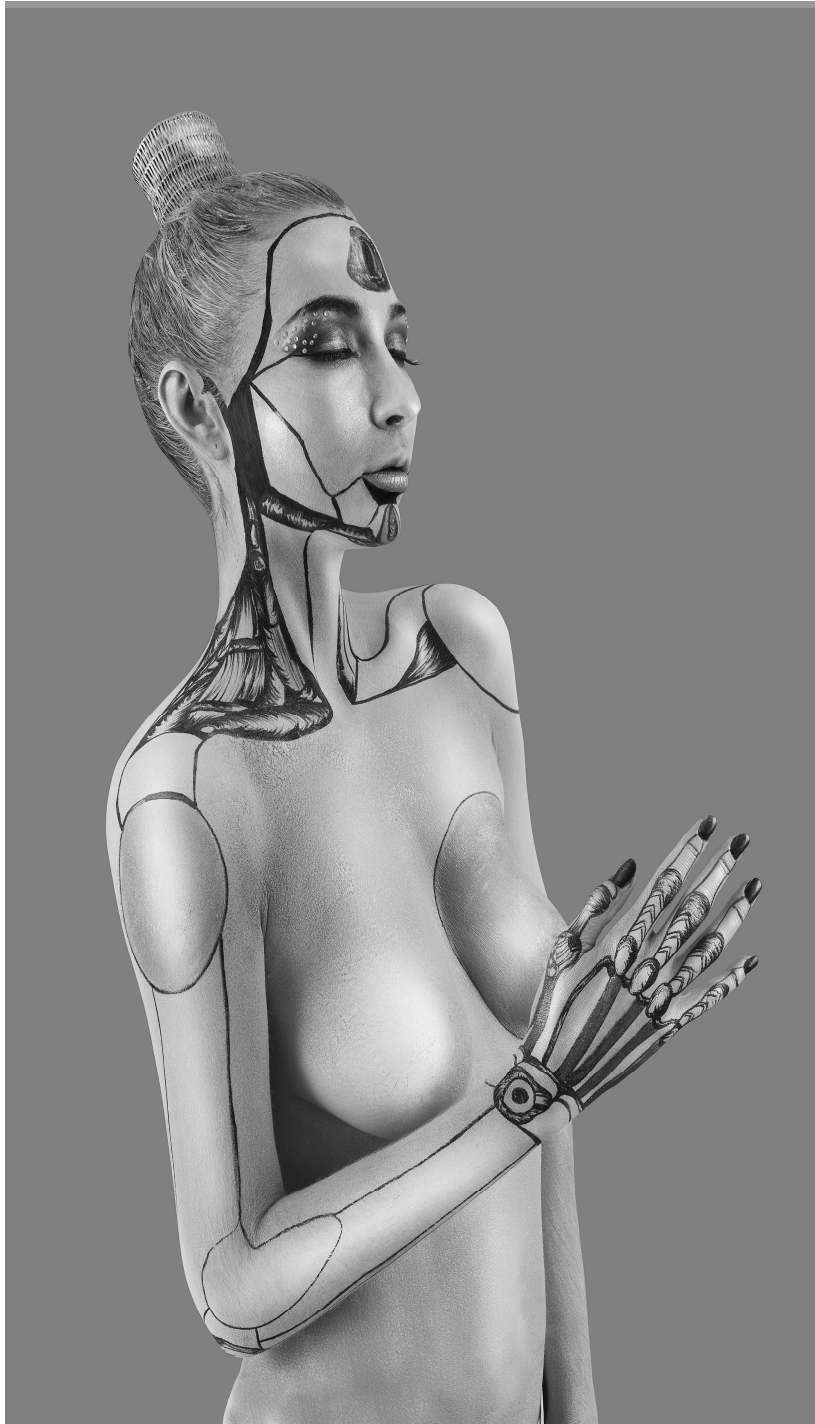
## (2) 제작 방법

작품 IV의 세부적인 제작방법은 다음과 같다.

- ① 상반신 전체 바탕이 되는 부분을 수성 물감 화이트 색상으로 큰 브러시를 사용하여 페인팅 한다.
- ② 에어브러시 건을 이용하여 화이트 색상을 분사하여 표면을 균일하게 표현한다.
- ③ 그레이 색상으로 상반신 전체를 그라데이션하여 조금 더 입체적으로 페인팅 한다.
- ④ 클리터를 상반신 전체와 얼굴에 뿌려 사이보그 느낌을 연출한다.
- ⑤ 블랙 색상으로 세필붓을 이용하여 혈관과 근육을 목과 손 부위에 페인팅 한다.
- ⑥ 뎀 그레이 색상으로 팔과 얼굴의 포인트 되는 부위를 중간 브러시로 페인팅 한다.
- ⑤ 얼굴 부분인 눈썹과 눈두덩이 부위에 그레이 색상으로 메이크업 한 후 비즈를 사용하여 눈가에 포인트를 준다.

<표 6> 작품 IV의 디자인 이미지

디자인 이미지	
	
구성	내용
표현 기법	페인팅, 에어브러시
재료	아쿠아 물감, 글리터, 비즈
컬러	



<그림 32> 작품 IV

## 5) 작품 V

### (1) 작품 설명

작품 V는 언케니의 시각적 방법론 중 월경을 표현한 작품이다.

월경은 인간과 다른 존재들의 결합을 통해 인간의 순종성을 혼종성으로 대체하는 것을 말한다. 이것은 유전자 변형으로도 말할 수 있으며 인간과 동식물과의 이종교배, 환경의 발전으로 돌연변이의 탄생 등 경계가 불분명하여 공포스럽거나 한편으로는 신비로운 모습으로 표현된다.

그 중 작품 V의 모티브가 된 매튜 바니의 ‘크리마스터,3편’은 인간과 동물의 결합으로 인간의 신체구조를 하고 있지만 표범의 특징을 지니고 있어, 초현실적인 존재로서 탈 경계성을 나타낸다. <그림 33>도 인간과 동물의 결합인 반인반수를 표현하였으며 인간의 신체구조를 하고 있지만 기린의 특징인 얼룩무늬와 큰 귀를 지니고 있어 인간과 동물의 경계를 뛰어넘는 모습으로 제작하였다. 이것은 단순히 기린의 모양을 사람의 몸에 그린 것이 아닌 신체의 특징을 기린에 맞추어 헤어를 오브제로 활용하여 기린의 뿔로 표현해 내었으며 네발인 동물의 다리를 인간의 손과 발로 표현하여 인간과 기린을 동일 시 하여 조금 더 반인반수의 느낌을 표현하고자 하였다.



작품 V는 페인팅 기법과 스텐실을 이용하여 체계적인 기린의 얼룩무늬를 표현해 내었으며 헤어를 오브제로 활용하여 기린의 뿔을 표현하였다.

## (2) 제작 방법

작품 V의 세부적인 제작방법은 다음과 같다.

- ① 헤어를 철사로 고정하여 뿔로 만든 후 기린의 귀를 표현한다.
- ② 전체 바탕이 되는 부분을 옐로우 색상으로 큰 브러시를 사용하여 그라데이션하여 페인팅 한다.
- ③ 손과 발의 끝부분에는 화이트 색상으로 페인팅 한다.
- ④ 스텐실을 이용하여 큰 무늬와 작은 무늬를 교차하여 불규칙하게 무늬를 만든다. 이때 스펀지에 브라운 색상을 묻혀 찍듯이 표현한다.
- ⑤ 손톱과 발톱부분에는 블랙 색상을 작은 브러시를 이용하여 페인팅 한다.
- ⑥ 글리터를 전체적으로 뿌려 이질적인 느낌으로 표현한다.

<표 7> 작품 V의 디자인 이미지

디자인 이미지	
	
구성	내용
표현 기법	페인팅, 오브제
재료	아쿠아 물감, 스텐실, 오브제, 글리터
컬러	



<그림 33> 작품 V

## VI. 결론

언캐니는 최근의 문화이론에서 현대적인 사유를 가능하게 하는 중요한 주제로 작용하고, 독창성의 근원이 되는 미학적 개념으로 예술 전반에 걸쳐 많은 영향을 끼치고 있다.

이에 본 연구는 조형예술의 한 장르인 바디아트를 언캐니의 시각적 방법론을 고찰하여 창의적인 재해석을 통해 다양한 표현방법으로 작품을 제작하는데 의의를 두었다.

연구의 방법으로는 언캐니와 바디아트의 이론적 고찰을 위해서 각종 국내외의 단행본, 학위논문, 학술지, 인터넷 자료를 바탕으로 이론적 배경을 살펴보았으며, 언캐니의 시각적 방법론을 응용하여 바디아트를 제작하였다.

본 연구의 결과는 다음과 같다.

첫째, 이론적 배경에서 정신분석학적 개념인 언캐니를 바디아트로 제작하기 위하여 언캐니의 시각적 방법론을 분석하였다.

언캐니는 억압된 것의 회귀에 의해 발생하는 감정으로 기존의 미학이 숭고함과 아름다움을 불러일으키는 대상만을 연구했다면 두려움이나 혐오, 자극, 공포의 대상 또한 미학의 원리로 작용하였다. 이에 언캐니의 미학을 표현하기 위한 시각적 방법론으로는 분절, 접합, 교란, 위장, 월경, 폭로가 있는데 이중 바디아트의 표현 방법으로 분절, 접합, 교란, 위장, 월경을 제시하였다.

둘째, 언캐니 시각적 방법론에 따른 바디아트 작품제작으로 바디아트의 표현 기법 중 페인팅 기법, 에어 브러시 기법, 오브제 기법을 사용하여 상반신 바디 페인팅 1점, 전신 바디 페인팅 4점, 총 5점의 작품을 제작하였다.

언캐니의 시각적 방법론에 따른 바디아트 작품을 제작한 결과는 다음과 같다.

작품 I 은 마그리트 작품인 ‘Polar Light’를 모티브로 하여 분절이 뜻하는 신체의 훼손과 파편화된 몸을 시각화하여 바디아트 작품으로 제작 하였다.

작품 II는 데 키리코의 ‘The Predictor’를 모티브로 하여 접합은 절단된 신체를 결합하여 새로운 신체의 기능을 부여한다는 의미로 마리오네트를 표현하여 바디아트 작품으로 제작 하였다.

작품 III는 마그리트의 작품 중 ‘The Natural Graces’를 모티브로 이질적인 것의 조합인 교란을 데페이즈망으로 표현하여 바디아트 작품으로 제작 하였다.

작품 IV는 스틸락 작품인 ‘제3의 손’을 모티브로 하여 대상의 정체성이 고정되어 있지 않은 몸의 경계를 벗어난 존재로 사이보그를 위장으로 표현하여 바디아트 작품을 제작 하였다.

작품 V는 매튜 바니의 ‘크리마스터,3편’이 모티브가 되어 인간의 몸이 다른 생물체와 분명한 경계가 없는 유전자 변형의 반인반수인 월경으로 바디아트 작품을 제작 하였다.

셋째, 작품 결과로 바디아트 디자인 표현에 있어서 프로이트가 전개한 무의식이 억압된 잠재적 표상들의 발현으로서의 언캐니한 감정들은 현대 인간의 욕망과 요구를 담아내는 주제로서, 언캐니의 시각적 방법론을 통한 바디아트 작품 제작은 표현방법의 다양성을 토대로 일반적인 기준의 미에서 벗어나 언캐니의 기괴함과 새로운 흥미와 미적 쾌감을 유발 시키는 것을 알 수 있었다.

그러나 본 연구에서는 언캐니의 시각적 방법론 중 폭로인 아브젝트 아트를 표현 할 수 없는 바디아트의 한계점을 가지므로 후속 연구에서는 다양하게 표현될 수 있는 방법을 분석하여 좀 더 심도 깊은 연구가 진행 되어야 할 것으로 사료된다.

## 참 고 문 헌

- 공영희(2007), *구스타프 클림트의 회화 작품을 응용한 바디 아트*, 건국대학교 디자인대학원 석사학위논문.
- 권택영(1996), *해결이 또 하나의 문제인 세상 - 프로이트와 토리모리슨의 언캐니*, *인문학연구 1(-)*, pp.93~110.
- 김광우외3인(2014)역, *살렛본햄카터외1인, 컨템퍼러리 아트북*, 고양:미술문화.
- 김금란(2010), *오브제바디아트의 표현기법에 따른 심리적 반응 연구*, 조선대학교 대학원 박사학위논문.
- 김남훈(2013), *디지털 캐릭터의UV(Uncanny Valley)현상에 관한 연구*, 경성대학교 디지털디자인전문대학원 박사학위논문.
- 김석원(2010), *언캐니 이론으로 바라본 라제페의 정신분석학적 연구*, 숭실대학교 대학원 박사학위논문.
- 김석(2010), *프로이트&라캉 무의식으로의 초대*, 파주:김영사.
- 김선명(1994), *막스에른스트 작품의 정신적배경과 양식구조 연구*, 건국대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김영선(2008)역, *마르셀파케, 르네마그리트*, 서울:마로니에북스.
- 김영선(2008)역, *카트린 클링죄어르루아, 초현실주의*, 서울:마로니에북스.
- 김정선(2012), *테크리코의 형이상학적 회화에 나타난 정신분석학적 테마*, 경희대학교 대학원 석사학위논문.
- 김지영(2005), *퍼포먼스의 표현매체에 관한 연구*, 성균관대학교 대학원 석사학위논문.
- 김현수, 양숙희(2004), *디지털시대 패션에 나타난 사이버페미니즘 연구(제2보)*, *한국의류학회지 28(2)*, pp.200~211.
- 김홍희(1998), *페미니즘, 비디오, 미술*, 서울:재원.

- 노현지, 박영원(2014), 언캐니 개념으로 본 그로테스크 광고 분석, *디자인 지식저널* 29(-), pp.235~244.
- 대우학술총서 공동연구(1997), *프로이트의 문학예술이론*, 서울:민음사.
- 마정미(2014), *포스트 휴먼과 탈근대적 주체*, 파주:커뮤니케이션북스.
- 문혜진(2011)역, *진 로버트슨, 테마 현대미술 노트*, 서울:두성북스.
- 박소현(2001), *바우하우스의 기계인간*, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 박은희(2015), *슈르레알리즘의 미학적 특성을 표현한 바디아트 작품제작*, 성신여자대학교 융합디자인예술대학원.
- 박정자(2011), *마그리트와 시골라크르*, 서울:기과랑.
- 박주석(1992)역, *던 에이드스, 포토몽타즈*, 서울:해뿔.
- 박천선(2008), *디지털 아트 디지털 페인팅*, 서울:한언.
- 신미경(2015), *르네 마그리트의<거대한 나팔들>에 나타난 심리학적 인체표현 연구*, 창원대학교 대학원 석사학위논문.
- 신단주외3인(2007), *신단주의 바디아트와 캐릭터메이크업*, 서울:크라운.
- 송남경(2009), *타투와 문신에 관한 인지도 및 타투패션의 표현특성에 따른 이 미지 연구*, 경성대학교 대학원 박사학위논문.
- 오세권(2015), *상품화를 위한 마크 라이덴 작품에서 나타나는 ‘언캐니’표현연구*, *한국상품문화디자인학회 논문집* 43(-), pp.125~141.
- 유경희(2007), *‘언캐니’개념으로 본 정신분석학적 시각예술론 연구*, 연세대학교 영상대학원 박사학위논문.
- 유아림(2014), *현대패션에 나타난 언캐니 이미지의 표현방법*, 성균관대학교 디자인대학원 석사학위논문.
- 육현임(2007), *바디페인팅의 초현실주의 표현양식에 관한 연구*, 건국대학교 디자인대학원 석사학위논문.
- 이세희(2015), *언캐니 형상의 탐구 - 본인의 작품을 중심으로*, 동국대학교

- 대학원 석사학위논문.
- 이연화(2016), *비정형 이론에 따른 바디아트 표현 연구*, 성신대학교 융합 디자인예술대학원 석사학위논문.
- 이유나(2011), *시물라시옹 개념에 의한 바디아트의 시각적 이미지 표현에 관한 연구*, 성신여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 이윤주(2001), *신디셔먼의 사진 작품에 나타난 신체 이미지 연구*, 이화여자 대학교 대학원 석사학위논문.
- 이재훈(2002)역, 미국정신분석학회, *정신분석 용어사전*, 서울:한국심리치료 연구소
- 이진용(2012), 카무플라주를 이용한 바디아트 연구, *한국인체미용예술학회지* 13(2), pp.189~200.
- 이창재(2010), *프로이트와의 대화*, 서울:학지사.
- 임미연(2003), 신체에 표현된 기하학적 형태에 관한 연구, *한국의상디자인학회지* 5(2), pp.75~91.
- 임용덕(2012), *현대미술에 표현된 복식의 언캐니*, 서울대학교 대학원 석사학위논문.
- 임정미,구자명(2006), 촉각적 질감을 응용한 바디아트 작품 연구, *한국미용학회지* 12(1), pp.13~19.
- 장성훈(2008), *신체의 알레고리와 그로테스크*, 홍익대학교 대학원 석사학위논문.
- 전영백과 현대미술팀(2007)역, *할 포스터, 욕망, 죽음 그리고 아름다움*, 파주:아트북스.
- 정세원(2009), *유년의 감성적 표현*, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 정이, 문현선(2016), 애니메이션 캐릭터 디자인에서의 언캐니 벨리 효과 연구, *만화애니메이션연구* -(43), pp.321~342.

- 정장진(2010)역, 지그문트 프로이트, 예술,문학,정신분석, 파주:열린책들.
- 조가영(2014), 발레작품에 나타난 자동인형 모티브연구- 프로이트의 언캐니를 중심으로, 한양대학교 대학원 박사학위논문.
- 주은주(2003), 시각과 현대성, 서울:한나래.
- 진중권(2014), 이미지 인문학 2-섬뜩한 아름다움을 창조하는 언캐니의 세계, 서울:천년의상상.
- 최경옥(2008), 아르누보 문양 이미지를 응용한 바디아트 연구, 성신여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 최성진(2014), 옵아트의 조형성을 활용한 바디아트 디자인 연구, 성신여자대학교 융합디자인예술대학원 석사학위논문.
- 태동숙(2011), 투명성을 응용한 바디아트 표현연구, 성신여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 피종호외13명(2004), 몸의 위기, 서울: 까치글방.
- 한진화(2014), 살바도르 달리의 작품연구, 단국대학교 문화예술대학원 석사학위논문.
- 한명숙(2004), 바디아트에 나타난 메이크업의 포스트모더니즘적 특성에 관한 연구, 대구대학교 대학원 박사학위논문.
- 허선욱(2016), 르네 마그리트의 철학적 사유와 회화작업의 의미, 건국대학교 예술디자인대학원 석사학위논문.
- 허정아(2011), 몸 뭉칠 수 없는 상상의 유혹, 파주:21세기북스.
- 홍석현(1996), 세계미술용어사전, 서울:중앙일보사.

위키피디아: [https://en.wikipedia.org/wiki/Ernst\\_Jentsch](https://en.wikipedia.org/wiki/Ernst_Jentsch)  
(검색일:2016.09.01.)

네이버: [http://navercast.naver.com/contents.nhn?rid=75&contents\\_id=1123](http://navercast.naver.com/contents.nhn?rid=75&contents_id=1123)  
(검색일:2016.09.01.)

네이버: <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1124828&cid=40942&categoryId=31531> (검색일:2016.09.03.)

네이버: <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2268009&cid=44546&categoryId=44546> (검색일:2016.09.05.)

네이버: <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1530594&cid=41799&categoryId=41800> (검색일:2016.09.05.)

위키아트: <https://www.wikiart.org/en/kiki-smith/untitled-body-trailing-blood-1993> (검색일:2016.09.11.)

위키아트: <https://www.wikiart.org/en/kiki-smith/las-animas-1997>  
(검색일:2016.09.11.)

네이버: [http://navercast.naver.com/magazine\\_contents.nhn?rid=1697&contents\\_id=40054](http://navercast.naver.com/magazine_contents.nhn?rid=1697&contents_id=40054) (검색일:2016.09.12.)

네이버: <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1529728&cid=41799&categoryId=41800> (검색일:2016.09.15.)

네이버: <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1399975&cid=46720&categoryId=46831> (검색일:2016.09.15.)

마그리트아트: <http://www.mattesonart.com/1926-1930-surrealism-paris-years.aspx> (검색일:2016.09.17.)

위키아트: <https://www.wikiart.org/en/hans-bellmer/plate-from-la-poup-e-1936-6> (검색일:2016.09.16.)



(검색일:2016.10.05.)

네이버: <http://blog.naver.com/blueyolk/130032334111>

(검색일:2016.10.09.)

위키아트: <https://www.wikiart.org/en/salvador-dali/venus-de-milo-with-drawers> (검색일:2016.10.11.)

네이버: <http://blog.naver.com/5002sesang/40005170232>

(검색일:2016.10.11.)

핀터레스트: <https://kr.pinterest.com/pin/494410865326414280/>

(검색일:2016.10.13.)

핀터레스트: <https://kr.pinterest.com/pin/34762228353243983/>

(검색일:2016.10.16.)

핀터레스트: <https://kr.pinterest.com/pin/92534967314024803/>

(검색일:2016.10.18.)

핀터레스트: <https://kr.pinterest.com/pin/154318724706204030/>

(검색일:2016.10.20.)

# **Abstract**

## **Study on Body Art Works according to 'Uncanny' in Visual Paradigm**

**Choo, Yu Na**

**Make-up & Special Effect Make-up**

**The Graduate School of Convergence Beauty**

**Sungshin Women's University**

This study is aimed to investigate 'uncanny' from an aesthetic viewpoint that is the root of originality which is possible for modern rational faculty of the mind.

The object of study is to make works of body art to apply visual paradigm analyzing 'uncanny.' And this study would put meaning to afford research materials about creative and newly expressive styles.

The method of study is that uncanny of visual paradigm is departmentalized by segment, connection, disconcertion, camouflage and menstruation as characteristic of body art work production. The study of body works is consisted of five artworks in total using painting, airbrush and object techniques through visual paradigm - one works is a upper body painting, four works are whole body paintings.

The artwork I is inspired by the work of René Magritte 'Polar Light'

which is visualized in black to express physical damage and fragment so that it can be matched with background to give photographic effect.

The artwork II is inspired by the work of de Chirico 'The Predictor' to express connection by Marionette, combines segmented physical bodies to make new physical ability.

The artwork III is inspired by the work of René Magritte 'The Natural Graces' to express disconcertion by *dépaysement*, which symbolizes darkness and weird of the man in black because ultimately human in artificial and destructive tendency cannot be mixed up with the woods in nature.

The artwork IV is inspired by the work of Stelarc 'Third Hand' to express camouflage, which creates a cyborg with unestablishment of identity and out of physical limit.

The artwork V is inspired by the work of Matthew Barney 'Cremaste 3' to express menstruation, which makes half man and half beast not having clear divisions between human and other creatures.

Body art works according to 'uncanny' of visual paradigm present possibility of creative reproduction provoking bizarreness, new interest and aesthetic pleasure based on diverse methods of expression out of general standard of aesthetics.

For this study, significance of body art as the formative arts will be perceived. It makes the advance of new artistic value that diverse attempts in contemporary art will expand the field and the genre of body art.