

20세기 영화 특수 분장사와 캐릭터 특수 분장 연구

장 미 숙* · 양 숙희**

숙명여자대학교 의류학과* · 숙명여자대학교 의류학과 교수**

A Study of Make-up Artists and Character's Special Make-up Effects in the Twentieth Century's Films

Mee-Sook Chang* · Sook-Hi Yang**

Dept. of Clothing & Textiles, Sookmyung Women's University*

Professor, Dept. of Clothing & Textiles, Sookmyung Women's University**

(2005. 5. 9 투고)

ABSTRACT

This study was motivated not only by the important role of the special make-up effects in films, but also by the prominent contributions created by make-up artists.

The first objective was to study of Jack Pierce, Dick Smith, Tom Savini, Rick Baker, and Stan Winston's impact in the most challenging and creative field of all make-up artistry. The second objective was to examine both affinities and differences in artistic styles as well as in make-up techniques through a comparative study of special make-up effects of horror and sci-fi movies in the 20th century films produced by Hollywood studios. The sci-fi films were designed to thrill the audience through the potential of futuristic ideas by fantastic special effects of futuristic creatures such as an extra-terrestrial, a mutant, a robot and a cyborg. In contrast, the horror films were designed to frighten the audience with more reliance on horrifying special effects including a vampire, a werewolf, a zombie and a psycho killer. Their features were shown in a common thread (masquerade, otherness and surrealism) as well as a number of different themes between horror and sci-fi films (transformation vs. extension, satanism vs. monstrosity, and primitivism vs. futurism).

Key words: make-up artists(특수 분장사), special make-up effects(특수분장), masquerade(가장성), otherness(타자성), surrealism(초현실성)

I. 서론

현대는 이미지의 시대라고 할 만큼 영화, TV, 광고, 잡지 등 일련의 대중매체에 의해 기술적으로 재생산된 이미지의 유희가 실재 자체보다 더욱 설득력 있는 실재의 재현을 제공하고, 새로운 가치와 의미를 구성하고 있다. 특히 영상 커뮤니케이션인 영화는 기술복제시대에 예술의 대중화를 이루게 하였고, 영화적 재현 장치들을 수용하여 일루전(illusion)을 창조함으로써 관객의 충동과 감각에 호소해왔다. 영화적 재현장치들 가운데 특수분장은 배우의 얼굴과 신체의 인위적인 변형 또는 보강을 통하여 캐릭터의 시작적인 이미지와 스타일을 창조함과 동시에 영화의 사회·문화적 의미를 생산하는 기호로서, 오늘날 기계 또는 컴퓨터 기술과의 합성을 통하여 무한한 영화적 상상력을 표현하면서 현실과 모사가 상호 융합된 환상적인 화면을 제공하는 수준까지 발전되고 있다. 따라서 본 연구에서는 20세기를 통해 영화의 생성, 발전과 함께 상생의 길을 걸어온 특수분장의 제작을 분석하기 위하여 기술적 범주화, 발전배경에 대한 이론적 논의를 바탕으로 첫째, 특수 분장사의 역할과 대표적인 할리우드 특수 분장사를 선정·고찰함으로써 영화 산업과 특수분장 전개에 기여한 업적을 살펴보고, 둘째, 대표적인 특수 분장사의 작품을 중심으로 하여, 특수분장이 공포와 SF (Science Fiction) 장르를 통해 비약적인 발전이 이루어졌음을 밝힌 A. Timpone의 분석을 토대로 20세기 공포영화와 SF영화의 캐릭터별 의미체계와 특수분장 기법, 장르간 미적 특성을 비교 분석해보자 한다.

연구대상은 첫째, 20세기에 제작·상영된 미국 할리우드 영화, 둘째, 특수분장이 사용된 캐릭터가 등장하는 영화, 셋째, 시각 자료 및 분장 과정에 대한 자료입수가 가능한 영화라는 상기 조건을 만족하는 공포영화 20편, SF영화 26편이 선정되었다.

II. 특수분장

1. 개념 및 기술적 범주

분장은 배우를 극본이 요구하는 인물로 만들기 위한 민족, 시대, 연령, 성격, 건강상태와 사회적 환경 등을 시각적으로 표출하는 외적인 표현방법이다¹⁾. 분장의 창조적인 역할에 의미를 둔 T. Morawetz²⁾는 분장을 '신과 유전자의 역할에 대한 모방'으로 보았으며, 배역을 완성시키는 역할에 의미를 둔 S. Winston³⁾은 '과자 위에 뿌려지는 당의(糖衣)처럼 층에 층을 더하는 것'이라 정의하였다. 초기 흑백 영화에서는 모든 색상을 표현할 수 없었기 때문에 파운데이션을 이용하여 배우의 얼굴에 하이라이트와 쟁도를 표현하는 일반적인 분장, 즉 스트레이트 분장(Straight Make-up)이 사용되었다⁴⁾. 그러나 곧 영화의 주요소가 된 것은 단순한 색조 화장이 아닌 괴물 특수분장으로, 배우들은 평면 또는 3차원적으로 입체 변화를 주는 캐릭터 분장(Character Make-up)으로 특성화되었다. 1930년대 폼라텍스(foam latex)⁵⁾ 기술로 급격한 발전을 이룬 캐릭터 분장은 타투(tattoo), 자상, 충상, 화상, 흉터, 시체분장, 노역분장 등 부분적인 신체의 변형을 비롯하여 배우를 외계인, 악마, 역사적 인물로 급격한 외모 변화를 주기 위해 얼굴 또는 전신의 형태를 석고로 떠서 모형을 제작하고 3차원의 입체변화를 주는 보철술, 즉 프로스테틱스(prosthetics) 작업이 포함된다. 1960년대 특수분장은 기계와 전자의 발전에 힘입어 프로스테틱스로 만들어진 인형 캐릭터 속에 기계장치인 애니메트로닉스(animatronics)를 장착하여 인체를 대신할 수 있는 다양한 기계적 움직임을 표현할 수 있게 되었으며, 1980년대에는 컴퓨터 그래픽을 이용하여 정교한 동작과 상상 세계에서만 가능한 것을 사실적 분장효과로 표현할 수 있는 디지털 분장(Digital make-up)이라는 특수 효과 분장이 등장하였다.

2. 발전 배경

특수분장은 영화 캐릭터를 통해 이미지를 창조하

여 이야기를 전개시키는 외부적 수단으로서, 영화 시스템 하에서 공포 장르를 통해 축발되었고 끊임 없는 과학적 연구와 기술 개발의 효율적 적용을 통해 변화·발전되었다. 따라서 특수분장의 발전 배경으로서 장르 시스템, 스튜디오 시스템, 하이 테크놀로지에 대해 살펴보았다.

첫째, 장르 시스템은 코미디, 액션, 공포, SF, 전쟁, 서부영화 등 영화의 다양한 범주를 지칭하는 것으로, 특정 장르 영화들은 고정된 캐릭터와 주제적 관심, 시각적 도상성의 관행을 이용하여 친숙한 것과 미지의 것, 전통적인 것과 새로운 것, 유사성과 차이에 의존함으로써⁶⁾ 브랜드 네임(brand name) 상품이 가지고 있는 영향력에 버금가는 통제력을 오락시장에서도 발휘하고자 하는 의도를 나타낸다. 20세기 특수분장은 공포와 SF라는 장르를 통해 기술적으로 발전되어 왔다. 유니버설 스튜디오(Universal Studio)에서 내놓은 공포영화 속의 몬스터(monster) 캐릭터가 봄을 일으키기 시작한 1930년대 이래 프랑켄슈타인, 드라큘라, 늑대인간 등의 괴물들이 특수분장을 통해 창조되었다. 공포영화 장르의 침체기였던 1940~50년대 동안 특수분장 또한 침체기를 맞을 수밖에 없었으나 1960~70년대 공포영화가 초자연적 공포보다는 인간의 폭력적 살육을 주제로 삼으면서 희생자에 대한 리얼리티를 반영한 분장연구가 활발히 진행되었다. 1970년대 후반 특수분장은 과학과 광선, 사실과 인공이 상호 교차하는 역설적 구도의 SF 장르를 중심으로 비약적인 발전이 이루어졌으며⁷⁾ 2000년대에는 「해리 포터」시리즈⁸⁾와 「반지의 제왕」시리즈⁹⁾ 등 판타지 장르 영화에서 특수 효과 분장의 사용이 확대되어 분장 발전의 원동력이 되고 있다.

둘째, 1910~1920년대에 일어난 스튜디오 시스템¹⁰⁾은 기본 영화 특허권을 통제함으로써 영화의 제작, 배급, 상영을 지배하던 산업적 모델로, 스튜디오 내에 감독, 시나리오 작가, 의상 디자이너, 분장사, 음향 녹음기사 등 모든 기술진을 전속으로 고용하여 영화 제작이 용이했고 특히 무대 장치, 축소 모형들을 생산하기 위한 공장과 물리적 설비 등 특수 효과부 까지 갖추고 있어 특수분장 분야에 안정

된 고용과 재정적 지원을 제공하였다¹¹⁾. 그러나 미국 법무성이 가한 스튜디오의 독점적인 관행 제재와 2차 세계 대전 전후 지속된 스튜디오 노조 파업, 텔레비전과 경쟁, 독립 프로덕션 부상 등으로 스튜디오 시스템이 몰락함에 따라 1960~70년대에는 영화 예술가들의 한 세대 전체가 쇠퇴하였다. 영화 제작은 산업시대 이전의 워크숍 형태로 돌아가 특정 프로젝트를 위해 한시적으로 모인 예술가들에 의해 맞춤으로 만들어지며 그것이 끝나면 새로운 프로젝트를 위해 해체되었다. 그러나 영화감독 G. Lucas가 1975년 「Star Wars」를 제작하기 위해 일시적으로 설립한 특수분장 스튜디오 ILM (Industrial Light & Magic)은 속편의 계속된 성공으로 할리우드 특수 효과의 메카(mecca)로서 현재까지 그 명성과 명맥을 유지하고 있다. 이후 블록버스터(blockbuster) 화된 영화적 현실 속에서 특수분장 스튜디오 시스템의 형성은 시대적 조류가 되었고, 분장 발전을 가져오는 하나의 배경으로 작용하고 있다. ILM 외에도 R. Baker의 Cinovation Studios, S. Johnson의 XFX, S. Winston의 Digital Domain, T. Gardner의 Alterian Studios 등이 있다.

셋째, 특수분장은 하이 테크놀로지, 즉 기계와 컴퓨터 시대의 도래와 함께 과학기술과 예술의 핵심 작용을 통해 획기적인 변화를 겪게 되었고 SF, 판타지 장르의 환상적인 표현을 가능하게 함으로써 테크놀로지 아트로서의 지위를 부여받았다. 특히 디지털 분장은 컴퓨터 그래픽에서 시작되었는데, 몰핑(morphing), 와핑(warping), 인터폴레이션(interpolation), 디포메이션(deformation) 등¹²⁾ 극단적인 원근법을 사용하여 실존하지 않는 초현실적 공간과 화상 전개가 가능해졌다. 최초의 몰핑 영화는 「Willow」(1988)로, 마녀가 염소, 타자, 공작, 거북, 호랑이, 여인으로 변형되는 것을 애니메이션 하여¹³⁾ 특수 효과를 담당했던 ILM은 아카데미상을 수상하게 되었다.

III. 특수 분장사

1. 특수 분장사의 역할

영화는 영상문화의 모태인 동시에 과학의 산물이고 순수예술과 대중상품의 특성을 함께 지닌 다면적 매체로서 그 가치를 인정받고 있으므로 신체 예술가, 상업 예술가, 영화인으로서 특수 분장사의 위상과 역할을 고찰해보았다.

1) 신체 예술가로서의 역할

분장사의 창조 작업이 타 예술과 다른 것은 예술을 입는 사람인 배우와 예술작품인 영화 캐릭터와의 상호관계를 전제로 하기 때문이다. 가공되지 않은 예술 재료인 배우는 소위 비어있는 캔버스이고, 특수 분장사는 배우의 신체를 변형시킴으로써 캐릭터의 외관을 창조하고 새로운 창조물을 탄생시키는 신체 예술가이다. 이때 배우는 자신의 신체 변형에 대한 목격자이자 협력자가 되고, 완벽한 연기를 통해 그것에 생기를 주고 삶을 부여하는 역할을 하게 되며 캐릭터의 본성을 체득하고 자아에 대한 인식 및 수용, 자아 발견을 통해 정체성에 대한 숙고가 이루어지게 되는 것이다. 따라서 분장사와 배우 사이의 공조는 일종의 퍼포먼스 아트(performance art)로서 전위적이고 일시적인 것으로, 창조된 영화 캐릭터는 잠시 존재하고 필름이나 테이프에 녹음되어질 때만 생존하지만, 존재하는 동안 영화 캐릭터는 고유의 성격과 개성, 관련성, 특질 즉 정체성을 가지며 영화 상영을 통해 재현 반복되는 영원한 기록물로 남게 된다.

2) 상업 예술가로서의 역할

A. Timpone¹⁴⁾이 특수 분장사들의 작업을 제한하는 가장 중요한 요인은 프로덕션 예산(production budget)이라고 말한 바와 같이, 특수분장은 영화 예산의 산출 정도에 따라 방법과 규모뿐 아니라 담당 분장사까지도 달라질 수 있는데, 공인된 분장사들의 능력과 명성은 영화의 지출을 높이는 동시에 공신력을 높여 영화의 성공에 일조하기도 한다. 한 예로

특수 분장사 S. Winston과 ILM이 작업을 했던 「Jurassic Park」은 컴퓨터 영상이 단 6분30초 분량이지만, 이 장면을 위해 특수 효과 요원 50여명과 1천5백만 달러의 제작비를 투입하여 2년간 작업을 하였고, 그 결과 아카데미 시각 효과상을 수상하였다. 매표소에서 가장 많이 팔린 표라는 흥행 순위 개념인 박스 오피스(box office) 또한 분장사와 밀접한 관계를 가지는데, \$6,500,000로 만든 「Terminator」가 \$40,000,000를 벌어들이고, 감독 J. Cameron과 분장사 S. Winston 그리고 주연배우 A. Schwarzenegger를 일약 스타로 만든 예는 오늘날 할리우드 영화 제작에서 고비용에 따른 고이익의 창출이 절체절명의 과제가 되었음을 보여주는 것이며 특수 분장사 또한 상업 예술가로서의 정체성이 표출됨을 의미한다.

3) 영화인으로서의 역할

특수 분장사의 업적은 세계적인 영화 축제인 아카데미 분장 상(Best Make-up Academy Awards)을 통해 그 가치를 인정받게 되는데, 아카데미상은 1927년 창설된 미국 영화상으로, 전년의 우수작품에 대해 수여하는 상이다. 이를 통해 문화적, 교육적, 기술적 진보를 위한 창조적인 리더들의 협력을 촉진하고 뛰어난 업적을 기리며, 기술적 연구와 방법·장비의 개선을 위한 협력, 영화 제작자들의 견해를 제시한다. 수상자에게 수여되는 황금 트로피는 십자군 용사의 검을 든 기사가 배우, 작가, 감독, 제작자, 기술자를 의미하는 5개의 발판이 있는 필름 릴(reel) 위에 서 있는데¹⁵⁾ 특수 분장사는 기술자 부분에 속하는 영화인으로 상정된다. 초기에 분장과 관련된 상이 전무했던 상황에서 1964년 the Motion Picture Arts and Sciences 부문이 창설되면서 「Seven Faces of Dr. Lao」에서 분장을 담당한 W. Tuttle이 최초로 수상하였고, 1968년 「The Planet of the Apes」에서 J. Chamber가 뛰어난 유인원 분장으로 아카데미상을 수상한 바 있다. 그러나 1981년 분장 상이 추가 설립되어 「An American Werewolf in London」의 R. Baker가 최초로 수상하였다.

2. 대표적인 특수 분장사

할리우드 스튜디오 시스템 내에 특수분장 효과부문이 최초로 설립된 1930년대 이후의 분장사들을 중심으로 20세기 각 시대를 대표하는 Jack Pierce(1930~40년대), Dick Smith(1950~70년대), Tom Savini(1980년대), Rick Baker와 Stan Winston(1980~2000년대)을 선정하고 특수분장 계에 미친 영향과 전문 영역을 살펴보았다. 아카데미 분장 상이 제정된 1981년 이후의 분장사들은 수상 횟수와 노미네이트된 횟수를 합산하여 가장 높은 점수를 획득한 분장사들을 선정하였고, 그 이전의 분장사들은 문헌 고찰을 통해 현저한 능력과 업적을 가진 것으로 판단되는 분장사들을 임의 선정하였다.

1) Jack Pierce

분장 연구가들은 특수분장의 시조를 Jack Pierce로 보는 견해가 지배적이다. 과거 전문 특수 분장사가 없었던 무성영화 시절에는 배우들이 자신의 배역에 맞는 분장을 직접 실연했으나 1930년대에 이르자 스튜디오들은 시스템 내에 분장 부문을 만들기 시작했다. 배우들을 아름답게 만드는데 주력해 왔던 영화 분장은 Pierce가 영화 「Frankenstein」(1931)을 위해 몬스터를 제작하기 시작하면서 특수 분장의 시도가 본격화되었다. Pierce는 제1세대 분장사로서 유니버설 스튜디오와 계약을 맺고, 1928~1945년까지 특수분장 책임자가 되었다. '호러 분장'(Horror Make-up) 전문인 그가 했던 작품 중 「Frankenstein」, 「Dr. Jekyll and Mr. Hyde」(1931), 「미라」(1932), 「The Wolf Man」(1941)에서의 몬스터들은 많은 아류작들을 탄생시킨 고전 호러 캐릭터로서 특수분장 기법 또한 모방되었다. 그는 「Frankenstein」의 괴물(사진 1)을 분장시키기 위해 코튼, 울을 총총이 겹쳐 이마에 쌓아 콜로디온(collodion)¹⁶⁾으로 코팅을 하고, 그런 색으로 채색하였다. 또한 머리에는 헤드피스(headpiece)를 붙이고 와이어로 연결하였으며 장의사가 사용하는 왁스 눈꺼풀 덮개로 눈꺼풀이 쳐져 보이게 하였다¹⁷⁾. 「Dr. Jekyll and Mr. Hyde」에서는 Dr. Jekyll과 Mr.

Hyde의 2인 역을 했던 F. March의 얼굴에 Dr. Jekyll의 캐릭터일 때는 녹색 분장을, Mr. Hyde의 캐릭터일 때는 적색 분장을 하고, 각각 적색과 녹색 카메라 필터를 사용함으로써 보색 대비를 통한 분장을 시각화하였다. 이는 첨단의 분장 기술이 아직 개발되지 않았지만 화장품을 이용한 스트레이트 분장과 영화 촬영 기술을 이용해 그 효과를 극대화시킨 것으로 평가된다.



〈사진 1〉 Jack Pierce
(Special Make-up Effects, p. 20)

2) Dick Smith

특수분장 계에서 마에스트로(maestro)로 칭송되는 Dick Smith의 대표작은 「Little Big Man」(1970), 「The God Father」(1972), 「Exorcist」(1973) 그리고 아카데미 수상작품인 「Amadeus」(1985)이다. Smith는 1945년 6월 NBC 방송에서 주급 \$50을 받고, 6개월 계약적으로 분장 일을 시작하여 TV 최초의 분장사가 되었다. 그는 이 기간 동안 모든 종류의 분장을 경험하고 특히 전문 분야인 '노역 분장'의 기초가 다져졌다고 스스로 평가한다. 그는 「The God Father」에서 M. Brando의 분장을 통해 노역분장의 마스터로서 명성을 얻었고 영화가 박스 오피스 히트, 오스카 베스트 필름상을 받음으로써 할리우드의 주목을 받게 되었으며 「Amadeus」에서 영화 캐릭터 Antonio(사진 2)의 자연스럽고 카리스마 넘치는 외관을 창조하여 아카데미 분장상을 수상하였다.



〈사진 2〉 Dick Smith
(Men, Makeup and Monsters, p. 117)

Smith의 가장 큰 업적은 개방적이고 혼신적인 장인 정신으로. 그동안 비밀 시 되어왔던 분장 테크닉들을 오픈하고 지식을 나누어 분장의 공식화·현대화·개방화에 기여하고 많은 분장사들을 도운 것으로 평가된다. 특수분장 테크닉의 바이블(bible)로 인식되는 이론서 『Dick Smith's Do-It Yourself Monster Make-up Handbook』(1965) 뿐만 아니라 시작적으로 쉽게 이해할 수 있도록 비디오 교재를 출시하기도 하였고, 현재는 Advanced Professional Make-up Course에서 분장 재료들의 유용성, 기본적인 분장 테크닉·공식·정보에 대한 지식들을 후배 분장사들에게 제공하고 있다¹⁸⁾.

3) Tom Savini

Savini는 영화 「Dawn of the Dead」(1979), 「Friday The 13th」(1980), 「Maniac」(1981), 「Day of The Dead」(1985) 등 1970년대 후반 새롭게 유행한 고어(Gore)¹⁹⁾ 영화로 인해 고어의 왕(King of Gore), 스플래터²⁰⁾의 왕(Splatter King)으로 알려져 있다.

그의 분장에 가장 큰 영향을 미친 것은 베트남 전쟁 참전으로, 잔혹한 전쟁 이미지들이 잠재의식 속에 깊이 스며들어 영화 속의 신체 상해와 극단적인 살육 장면들을 연출하는데 리얼하게 표출되었다고 스스로 평가한다²¹⁾〈사진 3〉. 1980년대는 전쟁에 대한 공포, 미국 중심의 이데올로기 비판, 가족주의 해체 등의 위기를, 신체 절단과 훼손·파괴·해체로

표현하고 현대인의 정신적·심리적 병폐를 지적하는 대학살 영화가 주를 이루었는데, A. Timpone²²⁾은 이러한 고어 영화들이 Savini의 주도로 가능하게 되었다고 주장한다. 그가 한 최초의 스플래터 분장은 「Martin」(1977)에서 배우 J. Amplas가 엄지와 검지 사이에 무딘 면도칼을 잡고 손바닥에 가짜 피를 담은 고무 주사기를 감추고 있다가 여배우의 팔을 자르는 장면에서 주사기로부터 피를 짜는 속임수를 연출한 것이었다. 「Maniac」에서 머리가죽이 벗겨진 장면은 분장 역사상 가장 잔인하고 역겨운 특수 효과로 평가되는데 Savini의 스플래터 분장은 공포의 전율을 분사하면서 인간의 생명력을 상징하는 피를 특수분장에 있어서 가장 중요한 요소로 등장시키는 계기가 되었다.

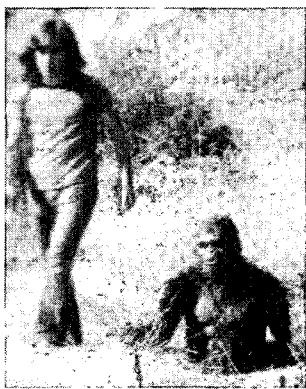


〈사진 3〉 Tom Savini
(Men, Makeup and Monsters, p. 60)

4) Rick Baker

Rick Baker는 2000년까지 「An American Werewolf in London」(1981), 「Harry and the Hendersons」(1987), 「Ed Wood」(1994), 「The Nutty Professor」(1996), 「Men In Black」(1997), 「How the Grinch Stole Christmas」(2000)로 6번의 오스카상을 수상한 최고의 아티스트이다. 그는 「Schlock」(1971) 〈사진 4〉에서 몬스터를 유인원 형태로 한 것을 시작으로, 고릴라 슈트(gorilla suit)를 최대한 실재 고릴라 피부처럼 만들기 위해 노력한 결과, 현실감 있는 유인원 분장(Ape Make-up)을 자신의 고유 영

역으로 특화시켰다. 「Incredible Shrinking Woman」(1981)에서는 기계가 자체 완비된 두상을 제작하였고 「Greystock: The Legend of Tarzan」(1984)에서는 케이블로 제어되는 두상을 제작하였으며, 「Gorillas in the Mist」(1988)에서는 원격조정장치에 의해 작동되는 고릴라 버전을 선보여 영화가 제작될수록 더욱 진보된 기술로 자연스런 외관과 표정을 지닌 유인원을 창조하였다. T. Burton 감독은 유인원 분장에 Baker를 따라온 전문가가 없다고 판단하고 리메이크 작품인 「The Planet of The Apes」(2001)의 특수분장을 맡겨 놀라운 유인원 분장을 탄생시켰다. 이는 기존의 마스크 개념을 완전히 벗어나 배우의 피부와 똑같이 움직이는 유인원 얼굴을 창조했다는 평가를 받았다.

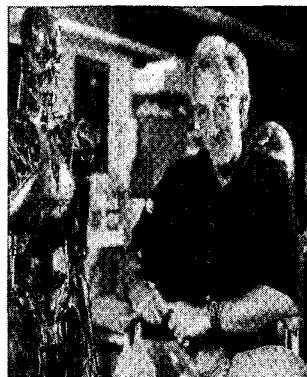


〈사진 4〉 Rick Baker
(Men, Makeup and Monsters, p. 26)

5) Stan Winston

특수 효과 분장 기술의 첨단화를 통해 초현실적 캐릭터의 시각화를 이룬 Stan Winston은 분장 부문에서 「Terminator 2」(1991)로, 시각 효과 부문에서 「Alien 2」(1986), 「Terminator 2」, 「Jurassic Park」으로 총 4번의 오ска상을 받았다. Winston이 컴퓨터를 활용한 특수 효과 분장의 위력을 극대화시킨 영화는 바로 「Jurassic Park」이다. 7종의 공룡들을 시각화시켰는데 이는 새로운 로봇 공학을 포함한 최첨단 기술, 즉 라이브 액션과 컴퓨터 애니메이션을 통합한 것으로, 드로잉(drawing), 테스트 조각,

풀 사이즈 조각, 컴퓨터 이미징 등 70명이 넘는 스텁들이 동원되었다. 「Terminator 2」는 가장 비용이 많이 들고, 규모가 크고 특수 효과 기술이 복잡하게 결합된 영화 중 하나로, 메탈릭 전사(metallic warrior)라는 Cameron 감독의 아이디어와 Winston의 특수 분장 테크닉이 함께 창출해낸 걸작이다(사진 5). 슈트 안에 사람이 들어가 연기하는 것이 아니라, 사이보그인 주인공이 화상을 입고 인공피부가 손상되면서 내골격이 드러나는 리얼한 효과를 창출하고자 했다. Winston은 사이보그의 내부구조, 충격과 폭력 등의 위험한 장면을 대체할 Schwarzenegger의 복제 애니메트로닉 인형, 액체 메탈 맨 T-1000을 위한 인형 그리고 전보다 더 명료한 발음과 기동성을 가진 로봇을 만들기 위한 실제 크기의 기계 내골격 제작 등에서 많은 난관에 부딪혔으나 가벼운 우레탄 수지(urethane resins) 사용, T-800의 얼굴 퇴화로 사이보그 내부구조가 드러나는 장면을 위해 Schwarzenegger의 분장 품을 3단계로 만들고 라디오 제어 시스템으로 제어하는 등 최고의 기술력을 발휘하였다²³⁾. 그는 특수 효과 분장 스튜디오인 Digital Domain 활동 뿐 아니라 SF영화감독으로서도 활동하여 「Pumpkinhead」(1988), 「The Adventures of a Gnome called Gnorm」(1989)을 제작하기도 하였다.



〈사진 5〉 Stan Winston
(Men, Makeup and Monsters, p. 38)

IV. 캐릭터 특수분장

본 장에서는 Ⅲ장에서 고찰한 특수 분장사의 작품을 중심으로 20세기 공포영화와 SF영화의 개별영화에 나타난 캐릭터 유형에 따른 특수분장과 미적 특성을 상호비교 해봄으로써 장르간 유사점과 차이점을 규명해보고자 한다.

1. 공포영화의 캐릭터 유형과 특수분장

C. Derry는 공포영화에 대한 사회·심리학적 연구를 통해 공포영화에서의 공포를 첫째, 초자연적인 힘에 대한 공포를 의미하는 '악마에 대한 공포' (Horror of the Demonic), 둘째, 지구 종말에 대한 공포를 의미하는 '아마겟돈의 공포'(Horror of Armageddon), 셋째, 심리 스릴러물에서 공포의 근원이 심리적인 것에 있음을 의미하는 '퍼스널리티의 공포'(Horror of Personality) 세 가지로 분류하고 있다²⁴⁾.

본고에서는 이를 근저로 '악마의 공포'에 해당하는 대표적인 영화 캐릭터를 흡혈귀, 늑대인간, 좀비로, '퍼스널리티의 공포'에 해당하는 대표적인 영화 캐릭터를 사이코 살인마로 선정하여 이들이 제시하는 내적 의미와 특수분장의 외적 표현 방법을 분석하였다. 여기서 SF 장르적 성향이 강한 아마겟돈의 공포는 논의에서 제외되었다.

1) 흡혈귀(Vampire)

17~18세기 동유럽에서 유래한 흡혈귀는 피를 뺏아먹는 악마로서, 일단 죽어야 흡혈귀가 될 수 있지 만 죽음 자체를 거부하고 지상을 돌아다니는 이중성을 지닌 존재이다²⁵⁾. 기독교적 세계관에 있어서 흡혈귀는 악, 비합리, 비정상의 표상으로, 초기에는 흥측한 짐승이었으나 1980년대 이후 흡혈귀를 감상 적이고 사색적이며 철학적으로 여기게 되었고 1990년대는 세기말 혼돈상황에서 우리의 혈액, 즉 정체성의 고갈을 두려워하면서 과거를 재조명하고 미래에 대한 두려움을 표현하였다²⁶⁾. 따라서 흡혈귀 특수분장은 혐오스러운 뱀파이어 데몬(Vampire Demon)²⁷⁾

의 동물적 이미지와 사색적인 드라큘라(Dracula) 이미지로 구분할 수 있는데 첫째, 「The Lost Boys」(1987), 「Buffy The Vampire Slayer」(1992), 「From Dust Till Dawn」(1996)〈사진 6〉에서 발견되는 뱀파이어 데몬은 뼈가 양상한 몸통에 뾰족한 귀, 짐승의 포효하는 듯한 짹그린 얼굴표정, 사안, 흡혈도구인 송곳니와 피가 특징이다. 얼굴 변형을 위한 러버 마스크(rubber mask)와 전신의 변형을 위한 러버 바디 슈트(robbet body suit)가 분장 요소로 사용되었다. 둘째, 드라큘라 이미지의 특징은 B. Stoker 소설을 원작으로 한 영화²⁸⁾들을 통해서 중세시대 백작의 검은 프록(frock)과 깅마른 체구, 흰 피부, 날카로운 얼굴표정과 살기어린 눈, 긴 손가락, 송곳니로 유형화시킬 수 있다. 〈사진 7〉에서 B. Lugosi는 올



〈사진 6〉 뱀파이어 데몬
(Making Faces Playing Gods, p. 54)



〈사진 7〉 드라큘라
(<http://www.movist.com/movies/movie.asp?mid=7463>)

백(all-back) 머리스타일에 검은 연미복과 망토, 흰 드레스 셔츠(dress shirt), 베스트(vest), 보우 타이(bow tie)를 매었다. 분장은 색조 화장만을 이용하여 캐릭터의 특징을 살린 스트레이트 분장으로, 사자(死者)의 특징인 빛기 없이 창백한 피부를 표현하기 위해 흰색 파운데이션을 두껍게 발랐고, 검은 아이라인과 뚜렷한 입술로 흑백 필름에서 섬뜩한 인상을 연출하였다.

2) 늑대인간(Werewolf)

늑대인간은 고대 로마시대부터 이미 널리 유포되어 있는 전설적인 악마로, 성직자의 사생아, 크리스마스이브나 부활절 전날 임신된 아이, 독초나 강물을 먹거나 늑대 가죽을 뒤집어쓰는 행위에 의해 늑대인간이 된다는 설이 있다²⁹⁾. 오늘날 늑대인간을 주제로 한 영화는 현대인의 내면에 지닌 잔혹함과 야만성을 표현하는 것으로, 1935년 「An American Werewolf in London」을 비롯해 「The Wolf Man」(1941), 「The Howling」(1980), 「An American Werewolf in London」(1981), 「Wolf」(1994), 「An American Werewolf in Paris」(1997) 등이 대표작으로 꼽힌다.

늑대인간 특수분장은 인간에서 늑대로 변신하는 과정을 보여주는 장면과 변신 후 늑대로 등장하는 장면에서 상이한 테크닉이 사용되었다. 후자의 경우 단순한 캐릭터 분장이 사용되나 전자의 경우 다양한 분장기술이 사용되어 왔다. 초기 영화에서는 직접 배우가 모든 장면을 연기하도록 하기 위해 몸은 그대로인 체 노출된 부위, 즉 얼굴과 손에 텔이 돋고 송곳니가 솟는 것을 여러 단계로 나누어 분장하였으나 전자 기계 기술의 발달은 다양한 테크닉으로 실감나는 변신장면 연출을 가능하게 했다. 「The Howling」에서는 얼굴표면과 인조 피부 사이에 공기주머니를 삽입하여 변신의 전조로써 얼굴의 진동을 일으키는 표현을 가능하게 한 bladder 테크닉과 얼굴의 진동 이후 늑대로의 얼굴 변화과정을 단계별로 보여주는 change-o-heads 테크닉을 사용하였고, 「An American Werewolf in London」(사진 8)에서는 몸 전체의 변화를 하나의 샷 속에서 보여주는

change-o-body 테크닉을 개발하였다. 이는 사실성을 강조한 것으로, 실제 크기로 늑대인간 모형을 만들고 밝은 조명 아래서 변신하는 과정을 보여줌으로써 고통스러움을 그대로 드러내는 하나의 해프닝이라는 점에서 늑대인간 특수분장에 새로운 장을 연 계기가 되었다³⁰⁾.



〈사진 8〉 늑대인간 change-o-body
(Behind the mask, p. 46)

3) 좀비(Zombie)

좀비는 서인도제도의 부두교(Voodoo)에서 신봉하는 신의 이름이었으나 아프리카인들이 노예로 아메리카 대륙에 잡혀 와 기독교로 개종하면서 다른 신을 인정하지 않는 기독교인들에 의해 악마와 동일시되었다³¹⁾. 영화에서 좀비는 의식도 없고 이미 죽은 몸이기 때문에 불멸의 공포 대상이며, 뇌는 죽



〈사진 9〉 좀비
(Men, Makeup and Monsters, p. 116)

어있고 몸만 움직이기 때문에 본능적으로 인간의 뇌를 먹기 위해 사람을 죽인다. 「Night of the Living Dead」(1968), 「Dawn of the Dead」(1978), 「Day of the Dead」(1985), 「Serpent And The Rainbow」(1988) 등이 대표적인 영화이다. 좀비 분장(사진 9)은 부패되어 탈모된 두상. 땋기 없는 피부. 몽환 상태를 의미하는 초점 없는 눈. 상처. 붕괴된 치아 등 시체 이미지로 유형화 된다.

4) 사이코 살인마(Psycho Killer)

사이코 살인마는 광기를 드러내며 살인 혹은 집단 학살을 하는 캐릭터로. 1960년대 이후 공포대상이 더 이상 초자연적인 존재가 아니라 현실적으로 존재 가능한 인물로 변신을 겪으면서 등장하였다. 이들은 인간의 억압된 심리적·병리적 요인을 반영하는 캐릭터로서, 가면을 착용하거나 얼굴을 알아볼 수 없을 정도의 심한 화상 또는 상처로 인해 실제적인 외모와 신분을 감추고 잔인한 무기를 사용하여 살인을 저지른다. 대표작품으로는 「Friday the 13th」(1980), 「The Texas Chain Saw Massacre」(1974), 「Halloween」(1978), 「A Nightmare on Elm Street」(1984), 「Scream」(1999) 등이 있다. 특수분장 요소로 사용되는 가면은 공포를 주기 위한 이유도 있거니와 인간의 악마화를 상징하는 것으로, 그로테스크하고 추악하다. 특수분장이 따로 필요 없는 할로윈용 가면이 있는가 하면, 프로스테틱스 과정을 거쳐 배우의 얼굴에 꼭 맞게 제작되기도 하였다. 「The Texas Chain Saw Massacre」의 Leather Face는 품 라텍스 기법으로 제작되었는데, 인간 피부를 기워 만든 가면이라는 끔찍한 설정과 요란한 굉음 소리를 내는 살인도구 전기톱은 극도의 공포를 유발한다. 「Friday the 13th」에서 Jason은 얼굴 전체의 기형을 감추기 위해 하키 마스크를 쓰고 등장하며 「A Nightmare on Elm Street」의 Freddy(사진 10)는 가면을 착용한 것은 아니지만 심한 화상분장으로 전체 얼굴을 은폐한 캐릭터로서, 화상은 실질적으로 가면을 상징하는 메타포(metaphor)로서 의 역할을 한다.



〈사진 10〉 사이코 살인마
(<http://members.tripod.lycos.co.kr>)

2. SF영화의 캐릭터 유형과 특수분장

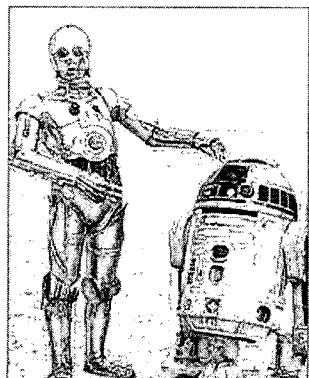
SF장르는 과학 기술 문명과 인간과의 관계성을 언급하는 상상에 의해 만들어진 시간과 공간을 배경으로 한다는 점에서 표면적으로 탈 역사화된 것처럼 보이나. 대부분이 당대 사회에 대한 은유로 읽힐 수 있다는 점에서 우희적으로 역사를 다루고 비판하는 텍스트이다. 오늘날 공포장르와의 절합이 이루어지고 있으나 공포영화와 달리 SF영화에서 유발되는 궁극적인 공포는 죽음이나 파괴가 아니라, 탈 인간화라는 인간 삶의 중지 상태에서 기인한다. 인간은 감정과 도덕적인 판단, 자유 의지를 박탈당하게 되며 그런 의미에서 인간의 정체성이라는 측면이 SF장르를 에워싸고 있는 것이다.

과학자³²⁾는 SF영화가 대체적으로 외계인, 괴물, 사이보그, 시간여행, 디스토피아, 모험, 사이버펑크 등의 하위 장르로 분류된다고 보았다. 논자는 이러한 분류 중 외계인, 괴물, 사이보그를 SF영화 캐릭터의 유형을 선정하는데 지표로 삼고, 이를 재편하여 외계인과 우주괴물을 포함한 외계생명체, 핵 방사능 또는 유전공학의 폐해로 창조된 괴물인 돌연변이, 기계문명의 소산인 로봇과 사이보그로 분류하여 그 특징과 특수분장을 고찰하였다.

1) 외계생명체(Extra-Terrestrial)

기원전 7세기 그리스 시대부터 시작된 외계생명체설은 1950년대 이후 UFO(Unidentified Flying

Objects), 즉 미확인 비행물체가 목격되면서 외계인 영화의 증가를 가져왔다. SF영화의 제2부흥기로 평가되는 1977년 이후 SF영화에 나타난 외계생명체의 모습은 두 가지로 요약되는데³³⁾ 첫째, 인류와의 선린관계가 가능한 우호적인 외계인으로, 인간보다 우수한 과학 문명을 지닌 우월한 존재이며 「Superman」(1978), 「E.T.」(1982) 등이 대표적이다. 특수분장 디자인은 Darwin의 진화론에 맥락을 두고 인류종의 기원인 유인원의 모습과 인간보다 더욱 진화한 모습으로 대별되어 나타났다. 유인원의 계보는 J. Chamber가 분장한 「The Planet of The Apes」(1968)의 외계인, S. Freeborn이 분장한 「2001: Space Odyssey」(1968)의 선사시대 인종과 「Star Wars」의 Chewbacca로 이어지는데 이들은 몸에 털이 많이 나고 코와 입이 크고 돌출된 것을 제외하고는 몸집이 현대인과 유사하기 때문에 캐릭터 분장기술인 폼 라텍스로 만든 러버 마스크, 장갑, 바디 슈트를 착용하고 배우가 직접 연기하였다. 고등 문명을 가진 외계인은 Yoda(사진 11)와 E.T.처럼 자주 쓰는 머리와 손가락이 비정상적으로 발달해서 몸에 비해 비대하고, 다리는 기형적으로 짧은 것이 특징이며 필요 없는 털이나 머리카락 또한 퇴화된 모습으로 표현되었다. 이는 키가 작고 비정상적인 모습이기 때문에 인형 안에 기계를 장착하여 움직이게 하는 애니메트로닉 분장을 사용하였다. 둘째, 자신들의 목적을 위해 지구를 침략하는 우주괴물로, 「Alien」(1979), 「Predator」(1987), 「Mars Attacks」



〈사진 11〉 외계인 Yoda
(Special Effects, p. 224)

(1996) 등이 여기에 해당된다. 특수분장 디자인은 열악한 악조건에서도 생존할 수 있는 가장 생명력이 강한 종으로 평가되는 곤충류나 과충류, 갑각류 형태의 우주괴물(사진 12)로 디자인되었다. 이는 화성탐사 이후 화성의 신비가 벗겨지면서 생명체가 없고 존재하기도 어렵다는 회의론에서 비롯된 것으로, 영화 캐릭터가 자신의 머리나 도구로 대결하기 보다는 직접 몸으로 인간과 대립하는 경우가 많아져 시각적으로 위협감과 혐오감, 공포감을 유발하기 위해 기괴한 캐릭터가 필요하게 되었기 때문으로 분석된다.



〈사진 12〉 갑각류 우주괴물
(<http://www.darkhorizons.com>)

2) 돌연변이(Mutant)

SF영화에서 돌연변이는 과학 기술 남용의 폐해 또는 죽음이라는 인간의 한계를 초월하고자 인위적으로 창조되어 비정상적인 외모와 탁월한 능력을 가지고 평화로운 세계를 위협한다는 줄거리를 통해 과학기술과 생명공학의 미래에 대한 우려를 반영하고, 가장 근본적인 인간 존엄성의 문제를 제기한다. 대표적인 돌연변이 영화로는 「The Creature From The Black Lagoon」(1954), 「The Fly」(1986), 「X-men」(2000) 등이 있다.

돌연변이 특수분장은 영화의 내러티브와 관련되어 선천적으로 기형적인 모습으로 등장하는 경우와, 정상적인 인간의 모습이다가 인위적인 돌연변이로 변신하는 과정을 보이는 경우에 따라 상이한 분장

기법, 즉 전자는 전통적인 캐릭터 분장 기법이, 후자는 애니메트로닉 분장과 디지털 분장이 적용되었다. 영화 「The Creature From The Black Lagoon」에서 눈에 사는 아가미 인간 괴물은 공룡머리에 악어몸통을 가진 돌연변이로, 품 라텍스로 제작된 러버 바디 슈트 속에 사람이 들어가 연기한 캐릭터 분장기법이 사용된 반면, 「The Fly」는 과학실험 중 과학자가 유전자적 변이로 인해 파리로 변신해가는 과정을 애니메트로닉 분장과 디지털 분장 기법을 사용하여 전신 변형까지의 단계를 점진적으로 보여주는 새로운 분야를 개척했다. 여섯 단계의 분장으로 디자인되었는데, 1~3단계까지는 변형단계로서 분장 색상을 바꾸는 것에서부터 부분적인 분장 품이 부착되었고 4, 5단계에는 온몸을 커버하는 완벽한 분장작업이 이루어져 배우는 20일 동안 하루 10시간 이상 무거운 분장작업을 견뎌야 했다. 6단계에서는 배우를 대체하는 기계인형(사진 13)이 사용되었다³⁴⁾.



〈사진 13〉 돌연변이
(Men, Makeup and Monsters, p. 116)

3) 로봇(Robot) · 사이보그(Cyborg)

로봇이 중요성을 띠게 된 것은 SF영화에 등장하는 강력한 메탈릭 이미지로서의 시각적 효과에 기인한다. 초기 영화에서는 악의 무리에 의해 프로그래밍 되어 인간을 두려움에 떨게 하는 무자비한 캐릭터로 그려졌으나 점차적으로 인간적이고 친근한 이미지로 진화되어왔다. 휴먼로이드(humanoid)로

봇, 즉 인간의 지능을 갖춘 로봇처럼 로봇이 인간과 유사해질수록 그 이면에 존재하는 이질성으로 인해 정체성의 혼란을 겪게 되며, 이는 영화의 내러티브를 통해 인간의 위기의식으로 극명하게 드러나고 있다. 로봇 캐릭터 중 대표적인 것은 「Metropolis」(1926)의 Maria, 「The Day the Earth Stood Still」(1951)의 외계 로봇, 「Forbidden Planet」(1956)의 Robby, 「Star Wars」의 R2-D2, C-3PO, 「Bicentennial Man」(2000)의 Andrew Martin이다.

전체가 기계로 이루어진 로봇과 달리, 원형질과 기계의 부분이 결합하여 구성된 사이보그는 1960년 미국의 과학자 M. Clynes가 생 의학에서의 진보를 바탕으로 낯선 외계 환경에서 살아남을 수 있도록 보강된 인간을 가리키기 위해 이 용어를 만들어내었다³⁵⁾. SF영화에서 사이보그는 인간보다 우월한 물리력과 지능을 이용해 인류의 절멸을 위협하기도 하며, 동시에 인간을 구원할 수 있는 힘을 가진 유일한 존재이자 인간이 비인간화된 미래 사회에서 인간보다 더 인간다움의 개념을 지켜가는 존재로 인간 존재의 근본적인 문제를 제기하며 혼란을 야기하기도 한다³⁶⁾. 대표적인 영화는 「Terminator」, 「Blade Runner」(1982), 「Robocop」(1987), 「Cyborg」(1989, 1993) 등이다.

로봇과 사이보그는 외적 차이점에 의해 상이한 특수분장 기술이 적용된다. 첫째, 로봇은 전신이 기계적 특성을 가져야 하며, 그 형태는 「Star Wars」의 C-3PO와 같은 인간형과 R2-D2처럼 가장 흔한 형태인 원통형으로 나뉜다(사진 14). 인간형의 경우 품 라텍스, 폴리우레탄(polyurethane), 젤라틴(gelatine) 성분으로 제작하고 금속 느낌의 메탈릭 색상을 입힌 마스크와 슈트를 배우에게 입혀 외적으로 기계적 특징이 드러나도록 하는 캐릭터 분장을 하게 되나, 원통형의 경우 오리지널 기법인 trilog.y 즉 리모트 컨트롤로 작동되는 애니메트로닉 분장이 사용되었다. 둘째, 사이보그는 「Robocop」처럼 유실된 인간 생체조직의 대체물로서 최첨단의 기계장치를 신체의 일부에 부착하여 사이보그로서의 일차적 식별이 가능한 경우와, 「Terminator」처럼 내부 조직은 기계이고 외부 조직은 인간의 피부로 감싸인 형태로 사



〈사진 14〉 로봇 C-3PO와 R2-D2
(<http://news.empas.com>)

이보고로서의 일차적 식별이 불가능한 경우로 대별된다. 전자의 경우 신체 보강용 바디 슈트를 착용하는 캐릭터 분장이 사용되었고, 신체 내부가 기계인 경우는 결모습은 사람과 동일하므로 특수분장 없이 스트레이트 분장을 한 배우가 그대로 연기하다가 적과의 결투로 인해 기계적 내골격이 드러나는 것을 연출하기 위해 애니메트로닉 분장이 사용되었다 〈사진 15〉.



〈사진 15〉 사이보그
(*Behind the Mask*, p. 87)

V. 공포영화와 SF영화 캐릭터 특수분장의 미적 특성 비교

본 장에서는 공포영화와 SF영화 캐릭터 특수분

장 고찰 결과 도출된 주요한 미적 특성으로서 가장 성, 타자성, 초현실성이라는 동질적 특성과 각각의 하위특성으로서 변형성 대 확장성, 악마성 대 괴물성, 원시성 대 미래성이라는 이질적 특성을 상정하고 장르적 특성과의 연관성을 살펴보고자 한다.

1. 가장성(Masquerade)

배우는 극중 인물의 역할을 하기 위해 자기 본래의 모습을 숨긴 채 다양한 모습과 성격의 페르소나(persona)를 쓰으로써 캐릭터의 본성을 체득하고 자아와 캐릭터의 동일화를 시도한다. 이때 특수분장은 특수한 재료와 기술을 통해 배우가 캐릭터로 변신하도록 '가장'을 통해 완벽한 연기를 끌어내고 배역을 완성시키는 조력자로서의 역할을 하게 된다. 신체 가장장을 위해 착용되는 러버 마스크, 러버 바디 슈트라는 인공물은 일종의 가면으로 작용하여 주체의 이탈과 분산을 야기하고, 드러내기 위해 감추는 은폐와 노출의 양면성을 가진다. 특수분장을 통한 공포영화와 SF영화의 가장성은 신체의 단순한 '변형'을 통해 드러나는가 또는 신체의 인위적인 '확장'을 통해 드러나는가로 구분해 볼 수 있다.

1) 변형성(Transformation)

20세기 공포영화 중 「An American Werewolf in London」(1981)과 「An American Werewolf in Paris」(1997)를 제외한 모든 뱀파이어, 늑대인간, 좀비, 사이코 살인마 특수 분장은 기계와 컴퓨터 기술의 도움 없이 배우의 신체를 바탕으로 부분 또는 전체적인 변형이 이루어졌다. 이는 이질적인 창조물과의 결합이 아닌 순수한 인체의 변형을 의미하며, 인체에 캐릭터의 상징성을 부여함으로써 페르소나를 투영시키는 방법을 채택하고 있다. 공포영화 특수분장에서의 변형은 전문적인 해부학적 지식에 기초한다. 공포 캐릭터와 희생자의 리얼한 특수분장을 완성하기 위해 분장사들은 안면 균육과 다양한 표정 연출과의 관계, 사고 경위에 따른 사체의 외상 형태, 시일 경과에 따른 사체와 외상의 단계별 변화 등 인체변形에 대한 자세하고 세분화된 지식을 습

득하고 모방과 경험으로 예술품을 변형시킨다. 인체의 절단·파손 및 훼손은 인체가 물질적·도구적인 대상으로 전환됨을 의미하며 곧 공포 캐릭터는 인체의 변형을 통해 악마화를 표상한다.

2) 확장성(Extension)

SF영화의 성장은 특수분장을 통해 신체의 변화나 얼굴의 재형성이 아닌 전혀 다른 새로운 창조물을 요구한다. SF 캐릭터인 외계생명체, 돌연변이, 로봇과 사이보그는 애니메트로닉과 디지털 분장으로 배우의 인체 일부와 결합되거나 자동인형으로 배우 자체를 대체하는데, 이러한 기계, 전자, 컴퓨터와 인체와의 유기적 결합은 신체의 확장을 의미하며 공포영화에서 사용된 캐릭터 분장이 표방한 아날로그 미학과 신체 변형의 범위를 초월하고 기계 미학, 디지털 미학을 표상한다. 과학문명의 미래를 반영한 SF 캐릭터들은 하이 테크놀로지와 융합된 특수 효과 분장을 통해 신체의 공간 확장을 넘어 스크린 공간과 상상력의 의식 영역을 확장시키며 신체와 인공물, 지구와 우주, 현실과 공상세계, 현재와 미래의 경계를 와해하고 인간과 사회의 정체성을 재정립시키고 있다.

2. 타자성(Otherness)

공포영화와 SF영화의 캐릭터들은 공히 인간 주체와 대립하는 타자성을 표방한다. 타자의 개념에 대해 H. Joffe³⁷⁾는 근대사회를 위험사회로 규정하고, 위험을 야기하는 타자의 존재를 자아와 자기 집단의 순수성과 무고함을 보존하는 중요한 메커니즘으로 정의한다. 공포 장르에서의 악마와 SF 장르에서의 외계인은 인류 역사상 사회·경제·정치적인 혼돈과 위협을 수반한 억압의 책임이 전가되어 개인과 사회의 공적으로 설정됨과 동시에 평화로운 세계를 지키기 위해 처단되어야 할 대상으로 지목되어 인간과는 다른 외모와 초월적 힘을 지닌 존재로 신화화된다. 이는 특수분장을 통해 시각화가 가능한데, 공포 캐릭터 분장은 인간에게 잔인함과 혹독함을 줌으로써 전율을 일으키게 하는 필연적 존

재로 '악마성'을 표출하는 반면, SF 캐릭터 분장은 우주공학과 유전공학을 통해 우연적으로 탄생하여 인간에게 낯설음과 두려움을 주는 기괴한 존재로서 '괴물성'을 표출한다.

1) 악마성(Satanism)

공포영화 캐릭터는 악을 인격화한 구현체로서 인간에게 고통을 안겨주는 존재이다. 플라톤주의 자들은 세계를 이데아계와 이데아의 산물인 현상계의 일원론로 구분하였으나 현상계는 절대로 이데아의 실제 세계를 적절히 나타낼 수 없기 때문에 반드시 부족하고 불완전한 악의 존재는 필연적이며 이를 선의 하위 개념으로 상정함으로써 악을 존재의 결여로 정의하였다³⁸⁾. 특수분장으로 창조된 일그러진 변형은 악마의 형태적 불완전성을 시각화함으로써 존재의 불확실성과 사악한 내면적 성향을 드러내어 정신적 불완전성을 표출하게 된다. 흡혈귀는 흡혈행위를 통해 생명의 획득하는 인간과 악마 사이의 경계적 불확실성을 가지고 있으며, 분장요소로서 피와 송곳니가 사용되었다. 늑대인간의 불완전성은 인간과 늑대 사이의 중간 존재라는 사실에서 발생한다. 특수분장의 하이라이트인 늑대인간의 변신과정은 인간과 악마 사이의 전이의 의미로서 정체성의 불완전성을 표방하며, 늑대 털과 송곳니는 늑대인간의 혼돈된 정체성을 궁극적으로 드러내는 분장요소이다. 시체를 되살려낸 좀비는 삶과 죽음의 경계적 불확실성을 표현하기 위해 부패되거나 상처 난 피부, 초점 없는 눈, 성근 모발, 봉괴된 치아가 사용되었다. 사이코 살인마에서 분장요소로 사용된 가면은 인간의 악마화를 의미하는 것으로, 신분의 은폐, 형태의 가장자를 통해 살인과 범죄에 대한 편집증이라는 정신적 불완전성을 표상한다.

2) 괴물성(Monstrosity)

SF영화 캐릭터들은 상상력의 소산물로써 일종의 '괴물'(怪物)로 상정되는데, 기괴한 형상 때문에 인간과 자연의 질서로 편입될 수 없는 존재이며, 인간이라는 정상성과의 차이를 구현하는 타자의 전형이 된다. 괴물의 시각 효과는 Westrum³⁹⁾의 견해처럼

비정상적인 크기(unusual size)와 비정상적인 힘(unusual power), 낯선 종(unknown species)이라는 특징을 통해 드러나는데 첫째, 비정상적인 크기의 괴물을 만들고 비정상적인 힘을 표현하기 위해 케이블, 레버, 서보, 라디오 제어시스템 등 기계장치를 이용한 애니메트로닉 분장과 미니어처, 컴퓨터 그래픽을 이용한 디지털 분장이 동원되어 시각적 왜곡을 유발하였다. 둘째, 낯선 종의 형태로서 인류의 기원과 진화를 표현하거나 해양생물, 곤충, 파충류, 갑각류에서 이미지를 차용하고 인체와 기계를 결합시켜 비인간적 특성을 표현하였다. 결과적으로 괴물성을 표출하는 SF영화의 캐릭터 분장은 주체/객체, 인간/비인간의 이분법적 경계의 핵심을 이용한 억압된 욕망의 전경화를 통해 외계의 타자와 갈등하는 사회, 인간이 만든 사회적 질서의 파괴와 혼돈을 표현한다고 볼 수 있다.

3. 초현실성(Surrealism)

신비주의, 마르크스주의, Freud의 정신분석학과 환상문학, 낭만주의, 상징주의에 원천을 둔 초현실주의는 문명의 속박에서 인간을 해방시키고 무감각한 인간의 영혼을 깨우고 주관성과 우주적 힘 사이의 합일을 추구하려는 운동으로, 의식과 무의식, 현실과 초현실, 미학과 반미학이 뒤엉킨 카오스적 미학, 즉 제3의 미학을 제시하였다⁴⁰⁾. 비자연성, 비현실성, 비논리성에서 경이를 출현시키는 초현실주의는 영화로까지 확장되어 초자연적·샤머니즘적 신비주의 또는 과학의 결과물로서 미지의 존재와 가상 세계를 상상하는 등 무의식과 초현실의 영역을 표현하는 환상성을 함축한 장르인 공포와 SF장르를 탄생시켰다. 이들의 초현실적 캐릭터들은 공히 비실재의 현실화, 즉 허구적 리얼리티를 표출하며 초현실성이 내파된 시·공간의 상황적 특성에 따라 공포영화 특수분장은 정형화된 고딕 호러 캐릭터 분장의 형태와 수공업적 기술을 반복하고 있는 '원시성'을 띠고 있는 반면, SF영화 특수분장은 진화된 미래 사회와 미래 인을 표현하기 위해 하이 테크놀로지에 의한 최첨단화된 특수분장 디자인으로 '미래성'을 표출하고 있다.

래성'을 표출하고 있다.

1) 원시성(Primitivism)

일반적으로 민담, 신화, 미신, 초자연적인 것을 기초로 제작된 공포영화의 캐릭터는 초자연의 신비주의나 샤머니즘의 원시 종교적 특성을 갖고 있으며 역사적으로 볼 때 고대 시대부터 구전되어온 전설적 존재들이 실체화되었던 르네상스 예술과 낭만주의 시대의 고딕문학을 통해서 그 근원적 형태를 찾아볼 수 있다. 뱀파이어 데몬은 개인의 상상력을 중시했던 르네상스 시대의 화가들에 의해 악의 개념이 위대한 예술작품으로 탄생한 것에서 유래하는데 특히 그림을 바라보는 기독교 신도들에게 겁을 주기 위해 무서운 발톱이나 갈고리, 뿔이 달린 보기 흉한 동물의 모습으로 악마를 표현하였다⁴¹⁾. 늑대 인간 또한 짐승털과 송곳니, 변신과정을 통해 악마성을 드러낸다. 18세기 말 낭만주의는 프랑스 혁명(1789)을 기점으로 신고전주의가 지나치게 합리성에 근거하여 규칙만을 강조하고 개인의 상상력을 억제한데 반발하여 중세의 고딕양식을 차용하였다. 특히 흡혈귀 드라큘라는 대표적인 고딕소설 B. Stoker의『Dracula』(1897)를 통해 겁은 프록의 세련된 백작의 모습과 분장 디자인의 전통성, 영화 미장센의 전형이 확립되었다.

2) 미래성(Futurism)

20세기 예술사조 미래주의는 빠른 속도로 기계화되어 가는 삶을 궁정적으로 수용하는 입장에서 현대성을 내포하고 있었다⁴²⁾. 미래주의의 역동미, 반전통미, 기계미는 SF영화에도 나타나 우주선, 외계인과의 조우, 로켓, 로봇, 미래 도시 등을 도상화하면서 스페터클한 화면을 통해 미래에 대한 인간의 욕망과 우려를 표명한다. 분장에 나타난 미래성은 첫째, 디자인의 반전통성을 들 수 있는데, 형태적 측면에서 유전공학에 의해 밝혀낸 인간의 진화과정, 해양 생물·곤충류·파충류·갑각류에 대한 생태학적 정보, 로봇공학 등 과학에 대한 기대와 더불어 오용으로 인한 괴물의 존재 가능성을 재현하였다. 둘째, 분장 기술의 기계성을 들 수 있는데 이는 분

장의 하이 테크놀로지화를 의미하는 것으로, 과학과 결합된 미래 사회를 좀 더 실제적으로 표현하기 위해 기계와 컴퓨터라는 기술적 조력으로 배우가 실제로 할 수 없는 상황에서 배우의 역할을 대신하게 하는 탈 인간화에서 비롯된 것이다. SF캐릭터들의 초현실적인 변신 장면, 텔레포테이션(teleportation)⁴³⁾, 스피디한 동작, 내러티브 전개의 다이너미즘(dynamism)을 표현하기 위한 디지털 분장 기술은 다른 여타 장르에서 볼 수 없는 역동성과 미래성을 엿볼 수 있다.

〈표 1〉은 공포영화와 SF영화의 캐릭터 유형과 대표적 영화, 특수분장 기법, 미적 특성을 요약·정리한 것이다.

사용하는 캐릭터 분장 기법과, 기계 및 컴퓨터 그래픽을 사용하여 정교한 동작과 시공간의 초월적 장면을 사실적인 분장 효과로 표현할 수 있는 특수 효과 분장 기법, 즉 애니메트로닉 분장과 디지털 분장으로 구분되는 특수분장은 장르 시스템, 스튜디오 시스템, 하이 테크놀로지를 통해 발전되었다.

둘째, 영화 캐릭터 창조의 주체인 특수 분장사의 역할은 신체 변형 분장을 통한 배우(캔버스)와 영화 캐릭터(예술작품)와의 관계 속에서 퍼포먼스 아트를 창조하는 신체 예술가로서의 역할, 프로덕션 예산과 박스 오피스 히트를 통해 작품 활동에 제한을 받는 상업 예술가로서의 역할, 아카데미 분장 상에 의해 업적이 인정되는 영화인으로서의 역할로

〈표 1〉 공포영화와 SF영화 캐릭터 특수분장

	캐릭터 유형	대표적 영화	특수분장 기법	미적 특성		
				가장성	타자성	초현실성
공포영화	흡혈귀	Dracula(1931) From Dust Till Dawn(1996)	캐릭터 분장	변형성	악마성	원시성
	늑대인간	The Wolf Man(1941) An American Werewolf in London(1981)	캐릭터 분장 애니메트로닉분장 디지털 분장			
	좀비	Dawn of the Dead(1985)	캐릭터 분장			
	사이코살인마	Friday The 13th(1980)	캐릭터 분장			
SF영화	외계 생명체	Star Wars(1977) Alien 2(1986)	캐릭터 분장 애니메트로닉분장 디지털 분장	확장성	괴물성	미래성
	돌연변이	The Creature From the Black Lagoon(1954) The Fly(1986)	캐릭터 분장 애니메트로닉분장 디지털 분장			
	로봇 사이보그	Bicentennial Man(2000) Robocop(1987) Terminator 2(1990)	캐릭터 분장 애니메트로닉분장 디지털 분장			

VI. 요약 및 결론

본 연구에서는 20세기 공포영화와 SF영화를 중심으로 영화 캐릭터 유형에 따른 특수분장 기법과 미적 특성을 살펴봄으로써, 특수분장 내에 신체 변형을 둘러싸고 존재하는 의미체계, 장르 특성과의 연관성을 도출하고자 하였으며 연구결과는 다음과 같다.

첫째, 테크놀로지 측면에서 단순한 분장 재료를

집약되었다.

셋째, 20세기 대표적인 특수 분장사를 시대별로 고찰한 결과, 1930~40년대에 최초로 호러 분장에 특수분장을 시도하여 특수분장 1세대로 평가되는 Jack Pierce, 1950~70년대에 분장 교재와 비디오 교본을 제작함으로써 비밀 시 되어있던 특수분장 테크닉의 공식화·현대화·개방화에 기여한 노역분장 전문 Dick Smith, 1980년대에 피를 특수분장에 있어서 가장 중요한 요소로 등장시킨 스플래터 분

장으로 특수분장의 리얼리즘을 이룬 Tom Savini, 1980년대~2000년대 유인원 분장 전문 Rick Baker, 기계와 디지털 분장을 이용해 특수분장 캐릭터의 초현실화를 실현한 Stan Winston이 선정되었다.

넷째, 공포영화의 대표적인 캐릭터 유형으로 흡혈귀, 늑대인간, 좀비, 사이코 살인마를, SF영화의 대표적인 캐릭터 유형으로 외계생명체, 돌연변이, 로봇·사이보그를 선정하고 특수분장을 분석한 결과, 장르 간 캐릭터 특수분장에 나타난 미적 특성은 주 특성으로서 가장성, 타자성, 초현실성의 동질적 특성과 각각의 하위 특성으로서 변형성 대 확장성, 악마성 대 괴물성, 원시성 대 미래성의 이질적 특성이 도출되었다.

이상에서 살펴본 바와 같이 오늘날과 같은 최첨단 방식의 특수분장의 발전 과정에는 공포영화보다는 SF영화와의 유기적 관계가 훨씬 중요하게 작용되었음을 알 수 있다. 이로서 영화의 장르적 필요에 의해서 특수분장이 기술적으로 발전되고 이러한 첨단 기술력을 바탕으로 무한한 상상이 발휘된 영화 제작이 가능하다는 상호 필연적 관계는 향후 특수분장의 위상을 더욱 견고히 하는 계기가 될 것으로 전망된다. 20세기 공포영화와 SF영화 모두에서 특수분장은 시각적으로 공포감을 불러일으키는 매체로 작용하였으며, 인간의 상상력을 표현하는 수단이자 사회적 금기(악마, 살인마, 외계인, 괴물, 기계)를 실천하는 영화적 재현장치로서, 수공업과 기계공업, 디지털 산업을 통해 트릭을 창조하고 새로운 인체 질서를 확립함으로서 영화의 시각적 스타일 창조에 기여하는 미적 기호로서 뿐만 아니라 영화 속의 세계를 구성하는 주된 상징적 기호로서 그 가치를 부여받을 수 있다고 사료된다.

참고문헌

- 1) 이학재 (1994). *분장의 길*. 서울: 자유문학사. pp. 28-29.
- 2) T. Morawetz (2001). *Making faces playing god*. Austin: Univ. of Texas Press. p. 6.
- 3) A. Timpone (1996). *Men, makeup and monsters*. New York: St. Martin's Griffin. p. 53.
- 4) *ibid.*, *op. cit.*, p. 6.
- 5) 프로스테틱스와 조각으로 창조된 형태가 피부로 최종 완성되는, 페인트와 글루(glue) 작업이 쉬운 경량의 고무재료.
- 6) J. Belton. 이형식 역 (2003). *미국영화 미국문화*, 서울: 경문사. pp. 134-138.
- 7) A. Timpone, *op. cit.*, pp. 3-4.
- 8) 「Harry Potter and the Sorcerer's Stone」(2001), 「Harry Potter and the Chamber of Secrets」(2002), 「Harry Potter and the Prisoner of Azkaban」(2004).
- 9) 「The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring」(2001), 「The Lord of the Rings: The Two Towers」(2002), 「The Lord of the Rings: The Return of the King」(2003).
- 10) 유니버설(Universal)은 1912년, 파라마운트(Paramount)는 1914년, 폭스(Fox)는 1915년, 콜롬비아(Columbia)는 1922년, 워너 브라더스(Warner Brothers)는 1923년에 설립되었다.
- 11) T. G. Smith, 민병록 역 (1993). *특수 효과 기술*. 서울: 영화진흥공사. pp. 52-53.
- 12) 2차원에서 A를 B라는 전혀 다른 모습으로 변형시키는 기법을 몰핑. A에서 이미지의 한 부분만 변형시키는 기법을 와핑. 3차원에서 A→B 변형 기법을 인플레이션. A→A' 변형 기법을 디포메이션이라 한다. 권경숙 (1998). 영상 이미지 제작에 있어서 초현실주의 표현기법의 응용에 관한 연구-Morphing 기법을 중심으로-. 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문. pp. 11-20.
- 13) 한동수 (1995). *영화와 컴퓨터 그래픽스*. 서울: 에프원. p. 259.
- 14) A. Timpone, *op. cit.*, p. 2.
- 15) 아카데미 어워드. <http://www.oscar.com/legacy/statuette.html>
- 16) 여러 번 바르면 피부의 수축 및 굴절을 이용하여 상처를 만들 수 있는 투명한 액체.
- 17) A. Timpone, *op. cit.*, p. 3.
- 18) M. Salisbury & A. Hedgcock (1994). *Behind the mask*. London: Titan Books. pp. 21-22.
- 19) 「반하트 어원학 사전」(Banhart Dictionary of Etymology)에서 고어는 쏟아진 피, 엉진 피로 정의된다. 최초의 고어영화는 1970년대 〈피의 향연〉이며, 피범벅과 잘려진 팔다리, 분리된 신체기관 등은 아이콘이 되었다. P. Louie, 윤현옥 역 (1999). *고어영화: 피의 미학*. 서울: 정주. pp. 8-11.
- 20) G. Romero 감독이 〈시체들의 새벽〉(1979)에서 처음 사용한 것으로(*ibid.*, p.12). 오늘날 스플래터는 피를 과장함으로써 오히려 코믹함을 더하는 것으로 분류된다.
- 21) A. Timpone, *op. cit.*, pp. 61-64.
- 22) *ibid.*, p. 63.
- 23) *ibid.*, pp. 49-51.
- 24) P. Cook (1985). *The cinema book*. N.Y.: Pantheon Books. pp. 100-101.
- 25) 이경덕 (1999). *(신화로 보는) 악과 악마*. 서울: 동연 출판사. p. 233.
- 26) T. Morawetz, *op. cit.*, p. 52.

- 27) 데몬(Demon)은 인간의 미래를 파멸시키려고 하는 비 물질적인 영으로, 플라톤 제자인 Xenocrates가 신들의 파괴적인 특질을 전가하면서 악마를 지칭하는 용어가 되었다. 이경덕, *op. cit.*, pp. 60-61.
- 28) 1931년(미국의 T. Browning 감독, B. Lugosi 주연), 1958년(영국의 T. Fisher 감독, C. Lee 주연), 1967년(R. Polanski 감독), 1992년(F. Coppola 감독, G. Oldman 주연)
- 29) 이경덕, *op. cit.*, p. 229.
- 30) M. Salisbury & A. Hedgcock, *op. cit.*, pp. 46-48.
- 31) 이경덕, *op. cit.*, pp. 234-235.
- 32) 꽈현자, *op. cit.*, p. 18.
- 33) *ibid.*, pp. 26-27.
- 34) A. Timpone, *op. cit.*, pp. 114-117.
- 35) 백지숙 (1999). 사이보그(들), 전통과 현대 9, pp. 267-268.
- 36) R. Scholes & E. S. Rabkin, 김정수·박오복 역 (1993). SF의 이해. 서울: 평민사, p. 237.
- 37) H. Joffe, 박종연 외 1인 역 (2002). 위험사회와 타자의 논리. 서울: 한울아카데미, pp. 5-7.
- 38) 장미숙, 양숙희 (2003). 공포영화에 나타난 악마의 유형과 특수분장 기법에 대한 연구. 복식, 53(8), p. 23.
- 39) R. Westrum (1975). *A note on monster communication in popular culture*. Ohio: Bowling Green, p. 865.
- 40) 신현숙 (1992). 초현실주의-예술 각 분야에 나타난 모험 정신과 그 한국적 수용. 서울: 동아출판사, p. 19.
- 41) J. B. Russell, 최은석 역 (1999). 악마의 문학사. 서울: 황금가지, pp. 26-27.
- 42) 이상진 (1997). 현대복식에 나타난 미래주의적 경향 연구. 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문, pp. 10-13.
- 43) 공간을 통한 물질의 운동법칙을 무시한 용어로, 초심리학이나 가공적인 기계를 수단으로 물질을 직각 또는 서서히 이동시키는 것.