

공포영화에 나타난 악마의 유형과 특수분장 기법에 대한 연구

장 미 숙* · 양 숙 희**

숙명여자대학교 의류학과* · 숙명여자대학교 의류학과 교수**

A Study of the Devil's Types and the Special Effect Makeup's Techniques Expressed on Horror Movies

Mee-Sook Chang* · Sook-Hi Yang**

Dept. of Clothing & Textiles, Sookmyung Women's University*
Professor, Dept. of Clothing & Textiles, Sookmyung Women's University**
(2003. 5. 27 투고)

ABSTRACT

The purpose of this paper is to be studied the Devil's types and the special effect makeup's techniques expressed on horror movies. As the theoretical background, the researcher inquired the origin of Satan, Demon and Devil, and the shapes and meanings portrayed in the religion, philosophy, art and literature. Also classified the Devil's types of the movies, and examined the factors, techniques and aesthetic characteristics of special effect makeup for each of them. The results are as follows.

1. The Devil's types are the Werewolf, the Zombie and the Vampire. The Werewolf is a kind of Devil that changes into a wolf when the full moon rises. It requires animatronics, rubber body suits, furs and fangs for special makeup effects. The Zombie is a dead body that the exorcist restored with a narcotic drug, and it nibbles on human's brain and flesh. So It needs decayed or pale skins, scars, bald heads, non-focus eyes and false teeth for making this character. The Vampire is a bloodsucking ghost. Therefore, It uses fangs, evil eyes, rubber body suits and dropping blood for special effect makeup.

2. They expresses Sadism, Masquerade and Cruelty as the aesthetic characteristics of the Devil's special effect makeup.

Key words: devil(악마), special effect makeup(특수분장), sadism(사디즘), masquerade(가장성), cruelty(잔혹성)

I. 서론

20세기 후반 시작된 포스트모더니즘의 다원주의는 남성/여성, 이성/감성, 서양/비서양, 주체/객체, 선/악이라는 서구의 이분법적 사고를 해체하고 불확정적 가치를 부여함으로써 후자에 대한 사회·문화적인 관심을 고조시키고 있다.

이 가운데 예술문화 분야에서의 선과 악에 대한 관념적 변화를 살펴보면, 전통적으로 선을 신성시하고 악을 터부시하여 악이 선과 악의 대결을 통해 소멸되어야 할 대상이었던 반면, 현대에 와서는 잔혹하고 혐오스러운 악의 이미지가 예술가들에게 새로운 창조력으로 작용하는 등 선과 악은 공존의 대상으로서 새로운 가치를 형성하고 있다. 이러한 악에 대한 관심은 1950년대 이후 공포영화를 새로운 장르로 부각시키기에 이른다. 즉, 종교시대에 이단행위를 막기 위해 만들어진 무서운 이야기들은 이제 감각적으로 전달되는 대중적이며 감성적인 소재로 탈바꿈된 것이다.

공포영화는 악과 악마의 관념적, 시각적 표출을 적극적으로 시도하며 고도의 테크놀로지의 발전에 힘입어 컴퓨터 그래픽(computer graphics), 애니메이션(animatronics)¹⁾, 특수분장 등 시각적 효과를 높여주는 특수효과기술을 이용하여 악마적 특성을 영상으로 표현하고 있다. 이 중 본고의 주제로 삼고자 하는 특수분장은 악마의 이미지를 창조해내는 데 가장 큰 역할을 하는 것으로서, 배우의 얼굴과 신체의 인위적인 변형 또는 보강을 통하여 인간 배우에서 악마로의 변신을 이끌어낸다는 점에서 영화의 필수 요소로 간주되고 있다.

본 연구에서는 우리 나라 영화산업의 급진적인 발전이 이루어지고 있는 상황에서 특수분장 연구의 필요성을 인식하고, 특수분장의 중심지인 미국 헐리우드 공포영화를 중심으로 특수분장기술로 완성되는 악마의 유형과 특수분장 기법에 대해 논하는데 목적을 두었다. 연구 내용은 다음과 같다.

첫째, 종교적, 철학적 측면에서 논의되어 온 악의 기원과 악마의 정의 및 어원은 무엇인가?

둘째, 역사적으로 악마를 작품의 소재로 삼아온

르네상스 시대의 예술과 낭만주의 시대의 고딕문학을 통해 표현된 전통적인 악마의 유형에는 어떠한 것이 있는가?

셋째, 공포영화에 등장하고 있는 악마의 유형과 그에 따른 특수분장 요소와 테크닉은 무엇인가?

넷째, 악마 특수분장은 어떠한 미적 특성을 가지는가?

연구방법은 사회·문화 구조와 예술에 관한 문헌 특히 대중문화, 영화 그리고 분장과 특수효과에 관한 국내외 문헌, 선행연구자료, 인터넷 자료를 중심으로 연구를 진행하였다.

II. 이론적 고찰

1. 악의 기원

악의 기원은 신의 기원과 밀접한 관련을 맺고 있으며, 서로의 존재를 위해 필요충분 조건의 관계에 있다고 할 수 있다. 선악에 관한 서구의 사상은 시대와 종교에 따른 신의 다양한 존재양식으로부터 전개되어 왔다. 그러나 모든 종교에서 악을 인격화한 악마의 개념이 존재하는 것은 아니며, 실제로 악마 개념을 갖춘 종교는 선과 악을 구별해서 설명하는 상대주의적 세계관을 가진 조로아스터교(Zoroastrianism), 후기 헤브루 종교, 기독교, 이슬람교를 꼽을 수 있다²⁾. 다신교(多神教)였던 고대 이집트와 메소포타미아, 그리스 로마, 에투루리아 종교에서는 자비와 악, 창조와 파괴, 삶과 죽음과 같은 극단적 대립물이 '절대신'이라는 단일한 존재 속에 드러나는 선악의 일원론을 내포한다³⁾. 많은 신들이 하나의 신, 즉 양면적 가치를 지닌 하나의 원리를 나타낸다. 예를 들어, 이집트의 세트(Set)와 호루스(Horus)는 각각 '죽음의 신', '선과 생명의 신'인 동시에, 쌍둥이 형제였으며 더 나아가 머리가 두 개인 하나의 신으로 간주되기도 했다. 이는 선과 악의 구분이 없는 유일신적 원리의 표출이지만, 우주 불화(不和)의 항시성을 설명하기 위하여 세트의 역할은 '형제살해(兄弟殺害)'를 통해 '사탄(Satan)과 유사하게 된다⁴⁾.

이와 달리 기원전 1200년경, 페르시아의 예언자 자라투스트라(Zaratustra)가 기초를 세운 조로아스터교에 의해 최초로 선악의 이원론이 대두되는데, 이는 선한 원리와 악한 원리 사이의 극단적인 이분화⁵⁾로 신의 속성 가운데 악을 분리시켜 신에게 대적하거나 신과 경쟁하는 존재로 만들었다. 따라서 진정한 최초의 악마는 페르시아의 아흐리만(Ahriman)이라고 할 수 있다⁶⁾. 태초에 두 신령, 오르마즈드(Ohrmazd)와 아흐리만이 있었으며, 오르마즈드는 빛이자 선이고 아흐리만은 어둠이자 악의 존재로 인간을 대지에 속박시키려는 의도를 가지고 있었다⁷⁾.

조로아스터교에 의해 영향은 받았으나 그리스의 헤브루 종교에도 근간을 둔 기독교의 이원론에서는 선과 악 두 원리간의 대립이 아니라, 기본적으로 선한 '영혼'과 악한 '물질' 사이의 대립을 상정했다⁸⁾. 특히 기독교 신약성경의 핵심은 신과 악마 사이의 투쟁으로 요약된다. 최초의 인류인 아담(Adam)과 이브(Eve)는 뱀으로 변신한 악마의 유혹에 넘어가 죄를 짓게 되며, 악마가 있음으로 해서 그리스도는 원죄로 인해 악마의 권능 아래 놓인 인간의 구원자라는 존재 이유를 획득하게 된다. 악마는 신의 피조물이자 타락한 천사 루시퍼(Lucifer)이지만, 모든 악한 힘의 수장으로서 신과 대립되는 동시에 하나님에 맞서는 모든 것들의 군주로 간주되었다⁹⁾. 이러한 이원론은 일상적인 판단기준과 사고체계로 작용하여 정신과 물질, 이성과 감정, 선과 악, 미와 추라는 서양 철학과 종교, 예술에서의 근본원리가 되었으며, 따라서 서구에서는 이항대립을 기본으로 하나의 요소에 우선 순위를 부여하는 차별적 견해가 오랫동안 고수되어왔다.

철학적 측면에서 악의 기원에 대해 세 가지로 요약할 수 있다. 첫째, 악은 '존재의 결여'라는 설이다. 소크라테스(Socrates)¹⁰⁾는 인간은 본성에 대한 참된 지식을 통해서 행복을 얻을 수 있다고 보고, 이성적으로 행동하거나 본능적으로 행복을 추구하는 갈망을 완전하게 실현하는 것이 덕이라고 주장하면서, 인간의 잘못된 행동은 항상 무의식적이며 '지식의 결여'에서 기인한다고 보았다. 또한 플라톤주의자들은 세계를 이데아계(Idea)와 현상계로 구분하였으나 현상계에 존재하는 모든 것이 이데아의 산물이라고 믿

음으로써 일원론을 주장했다. 그러나 현상계는 절대적으로 이데아(Idea)의 실제 세계를 적절히 나타낼 수 없기 때문에 반드시 부족하고 불완전한 악의 존재는 필연적이며 이를 선의 하위 개념으로 상정하였다. 악의 표상인 악마가 엄청난 힘을 지니게 된 것은 선을 흡수해서 결여를 강화시킨 결과라고 설명한다¹¹⁾. 즉 악은 선의 결핍 또는 부재를 의미한다. 둘째, 악의 실재성은 선의 다른 면이며 '악은 필연적으로 선에 속한다'는 설이다. 스피노자(Spinoza)는 실존하는 모든 것은 신 '속에' 있으며¹²⁾, 신에 대한 지식을 통해 욕구와 갈망이 순화되고 신에 대한 지적인 사랑이 생겨날 때 쾌락은 선이 되고 고통은 악이 된다고 보았다¹³⁾. 스피노자의 생각을 더욱 발전시킨 라이프니츠(Leibniz)¹⁴⁾는 선과 악의 조화에 대해 설명하고, 악의 존재로 인해 상대적으로 선이 강한 힘을 발휘하게 되며 모든 불완전한 것을 완전한 것으로, 악을 선으로 섭취하면서 이 세계의 아름다운 조화가 이루어지고 조화를 인식할 때 영혼의 평안을 느낄 수 있다고 주장하였다. 셋째, 악의 본질적인 근거는 신의 불완전성에서 비롯되었다는 견해이다. 이에 따르면 선과 악이 혼재되어 있는 것을 불완전하다고 보았을 때 세계가 불완전한 것은 신이 불완전하기 때문이다¹⁵⁾. 더 나아가 니체(Niche)는 악의 문제를 더 이상 신에 연관시키지 않고 인간의 지평으로 끌어내렸다. 그는 처음부터 선의 역사와 악의 역사라는 양면적 역사가 존재하며, 하나는 주인의 도덕이고 다른 하나는 노예의 도덕이라고 보았다. 즉, '권력에의 의지'를 통해 인간 존재의 성격을 규정함으로써 인간의 등급을 삶을 고양시키는 부류와 퇴보·부패·허약을 대변하는 부류로 구분하고, '약자와 못난 자는 멸망할 지어다'라고 주장함으로써 악을 나약함에서 유래하는 것으로 보았다¹⁶⁾. 또한 이들에 대한 동정적 행위와 구원의 길을 택한 기독교에 대해서도 비판을 가하였다. 이러한 진화론적 범신론은 종교적 신의 이념을 부정하고 악을 모든 존재의 궁극적인 원리로 환원해서 형이상학적으로 이해하고 해석하려는 합리적 요구를 만족시켜 준다고 할 수 있다¹⁷⁾.

2. 악마의 정의 및 어원

악마란 악의 구현체 즉, 악을 인격화한 것으로, 인간에게 고통을 안겨주는 존재이다. 통상적으로 사용되는 단어는 사탄(Satan), 데몬(Demon), 데빌(Devil)이 대표적인데, '사탄'은 헤브라이어 shatana에서 유래한 것으로, '반대하는 것', '고통을 주는 것' 또는 '신의 적'을 지칭하며, 막강한 힘을 지닌 존재로서 악마 군대의 지휘자라고 할 수 있다¹⁸⁾. <요한계시록> 제12장 9절¹⁹⁾에 따르면, 데빌, 사탄, 용, 뱀은 동일한 존재이며 하늘에서 지상으로 내쫓겼다고 설명한다. 또한 사탄은 하늘에서 떨어지기 전에 루시퍼라고 불렸다. 원래 루시퍼는 '밝음을 넓힌다'는 의미를 지니고 있고, 라틴어의 루시퍼는 '불꽃을 옮기는 자'를 의미한다²⁰⁾. 17세기 중반에 쓰여진 밀턴(John Milton)의 <실낙원>에 의하면, '사탄이 루시퍼라고 불리게 된 것은 이 별의 빛이 사탄의 빛에 비유되었기 때문'이라고 언급한다. 이때 루시퍼는 금성을 지칭하며, 이러한 빛의 존재가 인간에게 빛을 주기 위해 인간 세계에 내려왔으며 그는 형벌로 사탄이 되었다는 것이다. 결국 인간을 유혹해서 지상의 책임을 방기하도록 하며 그 빛은 지옥의 이글거리는 불꽃을 상징한다. 시인 윌리엄 블레이크(W. Blake)는 사탄은 '죽음의 상태로, 인간의 존재가 아니다'라고 설명함으로써 사탄은 인간이 더 이상 타락하지 않도록 기독교가 창조한 '암흑의 한계'로 보았다²¹⁾.

'데몬'은 인간에게 유해하고 인간의 미래를 파괴시키려고 하는 비물질적인 영(靈)으로서, 본래 산스크리트어의 어근 div(빛나다)에서 유래한 그리스어의 다이몬(daimon)에서 변형된 것이다²²⁾. 데몬이 부정적인 의미로 쓰이게 된 것은 플라톤의 제자인 크세노크라테스(Xenocrates)에 이르러서였다. 그가 선한 신들을 악한 데몬들과 분리하고 신들의 파괴적인 특질을 데몬들에게 전가하면서부터 악마 또는 악령을 지칭하는 말로 사용되기 시작했다. 철학자들은 데몬의 의미가 확립된 이후 비로소 악의 문제에 관심을 갖고 신화 및 이성적인 면에서 악을 본격 탐구하고 분석하기 시작했다²³⁾.

'데빌'은 데몬의 어근 div와 동일한 어근 deva에서 유래한 것으로, 예전에 높은 신들 속에 있다가 그곳

에서 떨어져 현재는 인간의 발전을 저해하는 신들이다. 데빌은 갈라진 말굽과 털투성으로 묘사되어왔는데, 많은 학자들은 이것이 그리스 로마시대의 목초의 신인 판(Pan)의 고전적인 모습에서 비롯되었다고 주장한다. 판은 하반신이 산양이고 상반신이 인간으로 묘사되는데 매우 호색적이고 음란한 성격을 지닌다. 이 개념은 19세기 영국의 시인 브라우닝(Browning)의 시 <죽음을 당하는 판>의 테마가 되었다. 또한 그리스도가 십자가에 못 박혀 죽을 때 슬픈 목소리가 바다를 건너 "위대한 판이 죽었다"고 알렸고, 이것이 신탁으로 가득 찬 고대 종교의 종언과 새로운 기독교의 도래를 보여 주는 것으로 인정받고 있다²⁴⁾.

3. 악마의 유형

앞의 내용에서 살펴보았듯이 악마는 한가지 형태로서 정의될 수 있는 것이 아니라 악을 구현함으로써 공포를 주는 존재로서 다양한 형태로 나타난다. 여기서는 역사적으로 악마를 작품의 소재로 삼아온 르네상스 시대의 예술과 낭만주의 시대의 고딕문학을 중심으로 악마의 표현 형태를 고찰해보고자 한다.

1) 르네상스 예술에서의 악마 - 동물

앙드레 지드(Andre Zid)²⁵⁾가 "사탄의 협력 없이는 위대한 예술작품이 탄생하지 못한다"고 말하였듯이, 악의 개념은 개인의 상상력을 증시했던 르네상스 시대의 화가들에게 무한한 상상력을 주었다. 이를 통해 유머러스하거나 으스스한 분위기를 풍기는 그림들 속에서 악마가 그로테스크할 정도로 과장되어 우스꽝스럽게 그려지기도 하고, 카니발 순간의 방탕한 모습과 함께 표현되기도 하였다. 특히 그림을 바라보는 기독교 신도들에게 겁을 주기 위해 무서운 발톱이나 갈고리, 혹은 가시와 바늘이 달린 보기 흉한 동물의 모습으로 악마를 표현하였다. 이는 미켈란젤로의 <최후의 심판>에서 절정에 이르게 되는데²⁶⁾, 악마들은 머리에 뿔이 나거나 정상인과는 다른 길고 뾰족한 귀를 가졌으며, 그림의 우측 하단에 있는 지옥의 심판관 '미노스'(Minos)는 뱀이 온몸을 감싸고 있다. 여기서 뿔은 남근과 수컷의 생식력과 결부됨으로

써 또 다른 상징적인 힘의 획득을 의미한다. 뿔을 나타내는 기호는 행운과 다산, 권력을 가져온다고 믿어졌다. 이러한 의미에서 악마의 뿔은 그가 누리는 악의 군주로서의 권력을 상징화한 것이며, 동시에 초승달 모양을 한 뿔은 그것이 시사하는 밤, 어둠, 죽음이라는 강력한 부정적인 의미를 포함한다. 또한 뱀 또는 용은 카오스(Chaos)를 표현하는 것으로, 보르네오섬의 다악족들은 자기 꼬리를 문 물뱀이 세계를 둥글게 둘러싸고 있다고 믿었는데, 무한한 원의 궤도를 따라 자기 꼬리를 끝없이 뒤쫓는 태초의 뱀은 시작과 끝이 결합되어 있는 대립물의 공존을 의미했다. '태초에는 오직 어둠에 감싸인 어둠만이 있었다'는 <창세기> 제1장 2절의 말처럼, 공허와 무(無)의 상태인 카오스는 세상이 창조되기 전 어둠을 의미하며 이는 곧 창조적 잠재력인 동시에, 신이나 인간이 존재하기 위해서는 카오스가 극복되어 형태를 지녀야 한다는 점에서 악이라고 볼 수 있다. 신들이 뱀을 자신의 상징으로 삼을 때 풍요와 성장의 상징인 초승달 형태로 몸에 지니는데, 달을 통해 뱀은 밤, 죽음, 월경 때의 피와 연결되며, 이러한 이미지를 통해 죽음이나 밤이 드러내는 공포와 관련된다²⁷⁾.

2) 낭만주의 고딕문학에서의 악마 - 유령, 시체, 괴물, 흡혈귀

18세기 말 낭만주의는 프랑스 혁명(1789)을 기점으로 신고전주의(Neo-classicism)가 지나치게 합리성에 근거하여 규칙만을 강조하고 개인의 상상력을 억제한 데 반발하여 중세의 고딕양식이 부활되었다. 낭만주의자들은 이성(reason)이란 신고전주의가 절대왕정을 옹호하기 위하여 사용한 하나의 도구일 뿐이라고 비판하고, 정치 제도가 개인을 억압하지 않고 개인의 상상력이 왕성하였던 시기를 중세로 보고 시와 소설로 대표되는 문학을 통해 고딕양식을 차용하였다. 대표적인 고딕소설로는, 최초의 작품으로 인정받고 있는 호라스 월폴(Horace Walpole)의 소설 <오트란트의 성>(Castle of Otranto, 1764)을 필두로 하여 래드클리프 부인(Mrs Ann Radcliff)의 <아슬린과 둔베인의 성들>(The Castles of Athlin and Dunbayne, 1789), 제인 오스틴(Jane Austen)의 <노스앵거의 사인>(Northanger Abbey, 1818), 메리 셸리

(Mary Wollstonecraft Shelly)의 <프랑켄슈타인>(Frankenstein, 1818), 브램 스토커(Bram Stoker)의 <드라큘라>(Dracula, 1897)를 예로 들 수 있다. 그들의 소설에는 유령이 출몰하는 성, 시체가 묻힌 무덤, 폐허, 소름끼치는 자연의 경관, 동굴과 지하통로 등이 사건의 배경으로 등장한다. 그곳에는 유령들이 신비하게 사라졌다가는 나타나고, 벽에 걸린 그림 속의 인물들의 눈에서 피가 흐르거나, 사람도 없이 갑옷이 홀로 걸어다니는 장면들이 연출되고 무대에는 중세의 성들이 등장한다. 이처럼 소설 속에서 감각적이고 초자연적인 일들이 벌어지며, 세속성과 신성의 혼재, 유령, 시체, 괴물, 흡혈귀의 출몰은 공포를 유발한다²⁸⁾.

특히 메리 셸리의 <프랑켄슈타인>과 브램 스토커의 <드라큘라>는 1931년 공포영화로 제작된 이후 시리즈²⁹⁾로 만들어짐으로써 전설적인 악마 캐릭터로 자리 매김 하게 되었으며, 고딕문학의 영향으로 공포영화의 전형적인 미장센³⁰⁾이 형성되었다.

III. 공포영화에 나타난 악마의 유형에 따른 특수분장 기법

이제까지 종교, 철학, 예술, 문학적 측면에서 다루어져 왔던 악마는 1895년 영화가 발명된 이후, 보다 실감나는 영상을 통해 감각적으로 전달되는 대중적이며 감성적인 소재로 인식되고 있으며 특히 1950년대 본격 등장한 공포영화 장르의 산파역할을 했다. 이경덕³¹⁾은 인간세상의 많은 불행들이 신으로부터 야기된 것이 아닌 악의 존재에 의한 것이라고 치부하고 악마들을 처단함으로써 불행에 대한 분노를 터뜨리고 극단적인 공포로부터 벗어나 사회적 카타르시스를 느낄 수 있다고 지적한다. 따라서 할리우드 영화에서 보듯 사회적 공적(公敵)이 설정되면 그들을 보통 인간과는 다른 외모와 초월적 힘을 지닌 존재로 신화화할 필요가 생기게 된다. 특히 영화는 특수분장기술을 사용하여 영화의 전개구조에 적합한 시각적 스타일을 창조함으로써 악과 악마의 이미지 생산에 기여하고 있다. 과거 일반적인 메이크업 수준

에 머물렀던 분장은 기계 또는 컴퓨터 기술과의 합성을 통하여 무한한 영화적 상상력을 표현하면서 환타지(Fantasy)를 도출해내고 있으며, 오늘날 할리우드(Hollywood)에서는 좀더 실감나는 캐릭터의 창조를 위해 메이크업 아티스트와 특수효과 팀의 공조가 필수적으로 요구된다.

이론적 고찰을 통해 살펴보았듯이 악마의 유형으로는 동물 형태, 유령, 시체, 괴물, 흡혈귀의 형태가 대표적이며 이를 적용하여 본 장에서는 공포영화에서 등장하는 동물 형태인 늑대인간(Werewolf), 시체 형태인 좀비(Zombie), 흡혈귀 형태인 뱀파이어(Vampire)를 임의 선정하여 그들을 다룬 영화를 고찰하고 특수분장 요소 및 테크닉을 고찰해보고자 한다. 이 세 가지 유형을 선정한 이유는 유령이나 괴물은 영화에 따라 그 형태가 다양하게 나타나고 특수분장 또한 일원화시킬 수 없지만 늑대인간, 좀비, 뱀파이어는 이미 공포영화에 전설적인 캐릭터로 정형화되었고, 특수분장 패턴들이 도상화 되어 영화상에서 가시적으로 표출된 상태이므로 명확하게 객관화시킬 수 있을 것으로 사료되기 때문임을 밝힌다.

1. 늑대인간

늑대인간의 전형적인 이미지는 보름달이 떠오르면 늑대로 변해 가는 사내의 표정이 고통과 번민으로 일그러지고, 늑대가 되고 나면 체념의 포효를 내지르는 것이다³²⁾. 늑대인간은 고대 로마시대부터 이미 널리 유포되어 있는 전설적인 악마로, 늑대인간에 게 물린 사람은 그 또한 늑대인간으로 변한다. 늑대인간이 되는 원인을 몇 가지로 살펴볼 수 있다. 첫째, 양친의 성적인 범죄에 대한 벌이 아이에게 미친다는 설이다. 이와 관계되어 전해지는 유형 가운데 하나가 성직자의 사생아가 늑대인간이 된다는 전승이다. 이는 중세 이후 은밀히 행해지던 성직자들의 불륜과 음란 행위를 지적하고 있다. 둘째, 몸을 깨끗이 해야 하는 날, 즉 크리스마스 이브나 부활절 전날 임신된 아이는 늑대인간이 된다는 설이다. 이렇게 태어난 아이는 눈이나 입술 등이 늑대와 비슷하고 선천적으로 사람을 싫어한다고 전해진다. 셋째, 자기의지와 상관없이 독초를 먹거나 강물을 먹고 늑대인간이 되거나

넷째, 늑대 가죽을 뒤집어쓰는 행위 또는 흑마술가³³⁾의 주문에 의해 늑대인간이 되기도 했다고 한다. 16세기에는 늑대인간의 정체성을 둘러싸고 늑대로 변신해서 살인을 저지른 것에 대한 법 적용의 논란이 있었다. 일부에서는 늑대인간이 악마의 장난으로 자기의 의지와 관계없이 변신을 하게 되고 살인까지 저지른다고 주장한 반면, 일부에서는 악마가 인간의 눈을 조종해서 실체는 사람인데 늑대처럼 착각하게 만든다고 주장했다. 그러나 살인의 의도를 지녔고, 악마와 거래를 해서 늑대인간이 되었다는 것에는 모두 동의하여 늑대인간은 모든 죄에 대해 책임을 져야했다³⁴⁾.

늑대인간에 관한 영화로는 1941년 <울프맨>(The Wolf Man)을 비롯해 <런던의 늑대인간>(An American Werewolf in London, 1981), <늑대인간>(My Mom's A Werewolf, 1989), <울프>(Wo.f, 1994), <파리의 늑대인간>(An American Werewolf in Paris, 1997) 등이 있으며, 인간의 심장을 도려내거나 먹는 장면은 극심한 공포를 불러일으킨다.

애니메트로닉스와 같은 전자기계 또는 컴퓨터그래픽을 이용한 분장기술이 발달되기 이전의 초기 영화에서는 직접 배우가 늑대인간의 변신과정을 연기하도록 하기 위해 상당히 많은 분장시간과 노력이 요구되었고 이는 분장사와 배우, 스태프 모두에게 고된 작업이었다. <늑대인간>(The Wolf Man, 1941)에서 론 체니(Lon Chaney)가 신사에서 늑대로 변화되는 장면 하나를 촬영하기 위해 특수분장사 잭 피어스(Jack Pierce)는 21번이나 분장에 변화를 주어야 했고, 무려 22시간이나 소요되었다³⁵⁾. 그러나 최근에는 전자 기계 기술의 발달로 전통적 분장과 애니메트로닉스를 합성하여 배우가 표현하기 어려운 동물과 괴물을 실감나게 표현하는 것이 가능해졌다. 따라서 늑대인간을 표현하기 위한 특수분장 요소로서 애니메트로닉스 장치와 러버 바디 수트(rubber body suits), 그 외부에 늑대임을 나타내기 위한 모피(furs)와 송곳니(fangs)가 요구된다.

1) 애니메트로닉스

‘애니메트로닉스’라는 용어는 1960년대 초반 처음 만들어진 용어로서, 1955년 7월 월트 디즈니(Walt

Disney)가 테마 파크 ‘디즈니랜드’(Disneyland)를 오픈했을 때, 매직 킹덤(magic Kingdom)의 피조물인 3차원의 기계에 생명을 불어 넣어준 것이 계기가 되었다. 기계로 만든 4중주 멤버들은 메탈 추 또는 회전운동을 상하 또는 전후운동으로 바꾸는 장치인 캠(Cam)에 의해 움직이고 노래했다. 초기 애니메트로닉 캐릭터들은 필수적으로 규모가 컸는데, 그 이유는 기계 장치들의 부피가 크고, 케이블(cable), 레버(lever), 기어(gear)와 경첩(hinge)에 의존하여 움직였기 때문이다. 캐릭터들은 주로 사지의 움직임을 통해 생명을 얻으며 이러한 기계 괴물은 모험과 환타지 영화에서 대중적인 캐릭터가 되었다³⁶⁾.

영화에서 늑대인간의 변신과정은 일반적으로 손 <사진 1>, 얼굴<사진 2>, 몸<사진 3>의 순서로 이루어진다. 영화 <런던의 늑대인간>(An American Werewolf in London, 1981)에서 특수분장사 릭 베이커(Rick Baker)는 손목과 손가락의 움직임을 제어할 수 있는

장치와 손가락을 펼 수 있도록 하기 위한 공기압력 조절 튜브를 사용하였다³⁷⁾. <사진 4>는 기계로 만들어진 두개골의 측면도로서, 아크릴로 만들어진 코 부분의 움직임에 따라 턱과 이빨부분이 늑대가 포효하듯 확장된다.



<사진 3> 늑대로의 변신과정3-몸 (Special Make-up Effects, p. 45)



<사진 1> 늑대로의 변신과정1-손 (Special Make-up Effects, p. 43)



<사진 4> 늑대인간의 애니메트로닉스2 -얼굴(Special Make-up Effects, p. 44)



<사진 2> 늑대로의 변신과정2-얼굴 (Special Make-up Effects, p. 45)

2) 러버 바디 수트

배우의 전신을 늑대처럼 변형시키기 위해 러버 바디 수트의 착용이 요구된다. 러버 바디 수트는 폼 라텍스(Foam Latex) 기술의 적용을 통해 만들어지는데 그 첫 번째 단계인 프로스테틱스(Prosthetics)는 배우의 신체부위의 정확한 형판을 얻어내기 위해 얼굴 또는 원하는 부위에 치과용 알지네이트(alginates)³⁸⁾를 바르고, 굳어지면 반을 자르고, 분리하는 단계이다. 그 결과로 배우의 완벽한 두 부분의 ‘음각’이 만들어지고, 여기에 석고 반죽을 채워 반죽이 굳어지면, 배

우의 외모를 복사한 양각의 주물, 즉 몰드(mold)가 만들어진다. 두 번째 단계인 조각(sculpting) 단계는, 주물 위에 점토(clay)를 가지고 직접 조각하는 과정으로, 배우에게 맞는 자연스런 신체 부분을 창조하는 순수미술 분야라고 할 수 있다. 세 번째 단계에서는 조각단계에서 만들어진 변화들이 최종적으로 폼 라텍스로 만들어지게 된다. 폼 라텍스는 가볍고 페인트와 글루(glue) 작업이 쉬운 고무(rubber) 재료로서, 정확한 비율로 기본성분을 함께 혼합한다. 방부제와 살균제를 포함한 화학물질들은 사용 전에 액체 라텍스에 혼합되며, 여기에 거품제(foaming agents)인 비누가 첨가되는데 비누의 등급에 따라 거품의 양이 달라지게 된다. 라텍스에 굳히는 성분인 경화제(curing agents)가 첨가되는데, 그 결과 시럽 향이 나는 물질이 되며 이 때 염색약이 첨가된다. 일단 혼합되면 구성성분들을 믹서기 안에 넣고 휘저어서 부드럽게 만든다. 조금만 저으면 거품이 조금 생겨 좀더 딱딱한 폼이 만들어지고, 가볍고 폭신해질 때까지 오래 저으면 폼은 스펀지처럼 보이게 된다. 원하는 농도가 되면 겔화제(gelling agents)를 첨가하는데 이는 폼이 몰드 안에서 안정된 상태로 형성되도록 하기 위한 것이다. 작고 단순한 형태의 몰드에는 스펀을 사용해서 폼 라텍스를 채우고, 크고 복잡한 몰드에는 주사기를 사용해서 모든 틈에 폼 라텍스를 채워준다. 그런 다음 오븐에 넣고 1-2시간 동안 80-100℃로 구워주면 완성된 것이다³⁹⁾.

3) 모피

애니메트로닉스에 몰딩된 주물을 입히고, 늑대 털을 부착함으로써 외관이 완성된다<사진 3>. 특수효과 분장 시 모피를 붙이는 몇 가지 방법이 있는데 첫째는 완전히 인공물이거나 또는 야크(yak)⁴⁰⁾ 털로 만들어 다양한 색상으로 염색된 기성품을 구입하는 방법이고, 둘째는 원하는 컬러나 재질을 쉽게 구할 수 없는 경우 직접 제작하는 방법으로, 제조 전문가들이 제작 설명서에 따라 실제 모피를 만들게 된다. 좋은 모피를 만들기 위해 스판덱스(spandex)같은 탄성 있는 재료와 손으로 엮기도 하는데, 몇 주 혹은 몇 달이 걸려 완성된 모피는 알맞은 형태로 재단되어 캐릭터의 몸에 부착된다. 셋째는 캐릭터의 폼 라

텍스 혹은 실리콘(silicon) 피부 속에 직접 손으로 심는 방법이다. 고무 피부가 모피를 자연스럽게 잡는 특성이 있기 때문에 글루를 사용할 필요가 없다. 다양한 품질과 색상을 가진 모피를 피부에 심고 정확한 각도로 혼합하는 것 자체가 예술이며 영화 촬영 시 가장 자연스럽게 표현된다. 특히 실리콘 피부는 투명하여 모근이 보이기 때문에 가장 효과적이다. 그러나 극도로 짧은 모피의 경우 직접 손으로 심는 방법은 비실용적이므로 글루를 몸 전체에 바른 후 굵게 자른 모피를 뿌려준다. 이때 몸은 음전기를, 모피는 양전기를 띠게 되며 이로 인해 모피가 수직으로 서게 된다. 글루를 건조시키기 전에, 서있는 모피를 막대기로 움직여주면 동물의 실제 모피와 유사해진다⁴¹⁾.

4) 송곳니

송곳니는 육식동물의 경우 고기를 쉽게 찢을 수 있도록 발달된 것으로, 동물의 본능을 드러내는 상징적인 것이다. 악마의 기호 가운데 하나인 초승달 모양의 빨이 남근과 수컷의 생식력과 결부됨으로써 상징적 힘의 획득을 의미하듯이, 유사한 형태의 늑대 송곳니<사진3>는 인간에게 해를 입히고 심장을 꺼내 먹음으로써 악마로서의 힘을 획득하게 된다. 또한 빨과 송곳니는 밤, 어둠, 죽음을 상징한다.

분장요소로서 송곳니를 만드는 방법은 첫째, 크기, 굵기, 길이 등에 따라 필요한 송곳니를 원하는 위치에 유성찰흙으로 조형한 후, 붙이고 시너(paint thinner)를 묻힌 붓을 이용하여 송곳니의 표면을 매끈하게 하여 원래의 치아와 조화되도록 다듬는다. 둘째, 송곳니 위에 액체 라텍스(Latex)⁴²⁾를 사용하여 틀을 만든다. 셋째, 라텍스 틀 안쪽 면에 아크릴로 만든 파우더(tooth acrylic powder)를 뿌리고, 용해제를 넣어 굳혀 송곳니를 만든다⁴³⁾.

2. 좀비

좀비는 부두교(Voodoo)에서 신봉하는 신의 이름이지만 그보다는 제사장들이 마약을 투여해 되살려 낸 '시체'로 알려져 있다. 부두교는 원래 아프리카 서 인도제도에서 정령(精靈)인 로아(Loa)를 숭배하는 종교였는데, 그 정령 가운데 낮은 등급에 해당하는

뱀의 정령이 좀비였다. 부두교에는 중앙 조직 또는 성직의 계급제도는 없으나, 남성 또는 여성 제사(祭司)를 중심으로 한 자치적·자발적 집단을 이룬다. 의식은 대개의 경우 밤중에 특정의 성소(聖所)에서 행하고, 동물을 산 제물로 바친다. 의식에서 행해지는 성스러운 북의 리듬에 맞추어 추는 춤이나 로아에 흘렸을 때의 엑스터시(Ecstasy) 상태는 유명하다⁴⁴⁾. 그러나 이후 아프리카인들이 아메리카 대륙에 노예로 잡혀 와 기독교로 개종(改宗)하면서 로아는 악마와 동일시되었다. 그러자 위기의식을 느낀 부두교의 지도자들은 자신들이 지배하고 있는 좀비로 인해 개종자들이 해를 당하거나 죽음을 당할 것이라고 선포했고, 따라서 좀비는 공포를 불러일으키는 악마가 되었다⁴⁵⁾.

영화나 공포소설에 자주 등장하는 좀비는 뇌는 죽어있고 몸만 움직이면서 인간의 뇌와 살을 뜯어먹기 위해 사람을 죽이고, 아무리 죽어도 죽지 않는 극도의 공포 대상이다. 이들은 사지가 절단되어도 절대 죽지 않으며 태워야 완전히 처치할 수 있고⁴⁶⁾ 좀비에게 물린 사람은 죽어서 다시 좀비로 부활한다. 영화 <시체들의 새벽>(Dawn of the Dead, 1978)에 등장하는 정신분석가에 의하면 좀비들은 지능은 있으나 이성 없으며 다만 일상생활에서 했던 일만 기억하는 본능 덩어리로, 희생자들도 좀비가 되어 마치 질병이 퍼지는 것과 같다고 분석하였다. 또한 인간이 그들의 먹이이기 때문에 인간이 살아있는 한 그들은 퇴치될 수 없으며, 하나의 대안으로 핵을 사용하여 처치해야 한다는, 인간의 파멸을 막기 위해 스스로 자멸해야 하는 역설적인 해결책을 제시했다. 탐욕에 가득찬 좀비들은 자본주의에 세뇌된 소비 대중의 모습으로 평가되며, 이러한 의식 없는 시체라는 좀비의 특성에 부합되어, 최근에는 현대의 관료화된 사회조직에서 요령과 처세술만 터득하고 무사안일주의에 빠져 주체성 없이 로봇처럼 행동하는 화이트칼라(White Collar)를 지칭하는 경영용어 '좀비족'으로 사용되기도 한다⁴⁷⁾. 1932년 <화이트 좀비>(White Zombie)가 좀비를 다룬 첫 작품이며 <살아있는 시체들의 밤>(Night of the Living Dead, 1968, 1990)을 기점으로 해서 <시체들의 새벽>(1978), <바탈리언>(The Return of the living Dead, 1985), <죽음의

날>(Day of the Dead, 1985), <좀비오>(Dead Men Don't Die, 1990), <악령의 관>(Serpent And The Rainbow, 1988)과 같은 많은 작품들이 탄생했다.

좀비는 본래 시체이기 때문에 영화 캐릭터로 창조하기 위해서는 핏기 없이 푸르스름한 피부, 초점없는 눈, 부패되거나 불거진 상처, 모발이 없거나 성근 두상, 불규칙한 형태의 인조 치아로써 효과적으로 표현된다.

1) 핏기없는 피부와 초점없는 눈

시체의 이미지를 내기 위해서는 핏기없는 피부를 만드는 것이 기본이다. 이를 위해 화이트 파운데이션을 베이스로 사용하고, 블루 라이닝 칼라(lining color)로 핏줄이 얽힌 효과를 주어서 푸르스름한 피부를 만든다. 또한 초점없는 눈을 만들기 위해서는 특수제작된, 우유빛의 탁한 콘택트렌즈를 착용하면 된다 <사진 5>.



<사진 5> Zombie, <The Night of the Living Dead, 1990>(Men, Makeup, and Monsters, p. 118)

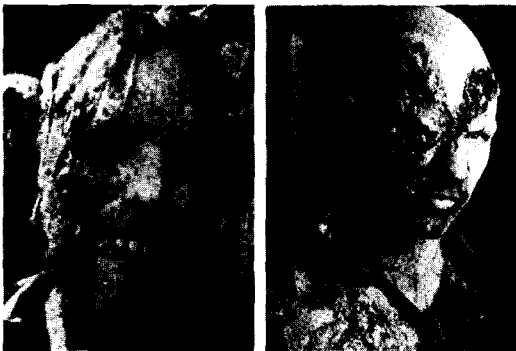
2) 상처

상처분장<사진5, 6, 7>은 과학적 상상력과 창조력을 발휘해야 하는 대표적인 분야로, 그 상처가 발생한 시점, 원인, 정도에 대한 세밀한 사전분석이 중요하다. 분장재료에는 여러 가지가 있으나, 특히 불거진 상처<사진5, 6>를 표현하기 위해서는 두꺼운 폼라텍스 또는 몰드에서 미리 만들어진 플라스틱 몰딩(Plastic Molding) 재료를 피부에 접착하고, 건조되면 화이트와 레드 파운데이션(Foundation)으로 채색한다⁴⁸⁾. 또는 투명한 액체인 콜로디온(Collodion)을 여러 번 발라 건조시킨 후 형태를 잡으면 피부가 수

축·굴절되는 점을 이용하여 상처, 칼자국, 깊은 흉터를 표현할 수 있다⁴⁹⁾.

3) 성근 모발

모발이 성근 두상을 표현하기 위해서는 볼드 캡(Bald Cap)에 모발을 심는 특수분장이 요구된다<사진 5, 7>. 볼드 캡 분장은 모발이 없어야 할 상황 또는 몰드 메이크업시 두상 전체를 떼내야 할 때 사용되는 기본적인 분장 방법으로, 글라잔(Glatzan)⁵⁰⁾ 용액을 이용하여 플라스틱 두상에 3-5번 정도 칠해 말린 후 파우더로 표면처리를 한 후 떼어내고 사용한다⁵¹⁾. 모발은 접착제로 사용되는 스프리트 검(Sprit gum)⁵²⁾을 볼드 캡의 원하는 부위에 바른 후, 인모(人毛)를 적당한 길이로 잘라 부착한다.



<사진 6> Zombie, <Dawn of the Dead, 1979>(Men, Makeup, and Monsters, p. 63) <사진 7> Zombie, <Day of the Dead, 1985>(Men, Makeup, and Monsters, p. 71)

4) 불규칙한 치아

붕괴된 입안의 불규칙한 치아는 시체의 이미지를 더욱 극대화시키는 효과가 있다<사진 6>. 이를 위해 배우는 인조 치아를 착용해야 하는데, 인조 치아는 송곳니를 만들 때처럼 아크릴 파우더와 용해제로 아크릴 치아를 만든 후, 의도하는 모양에 따라 각 치아를 사포나 줄로 다듬는다. 유성찰흙으로 치아 사이의 틈을 채운 후, 바셀린을 주물 전체에 바르고 아크릴 파우더와 용해제를 뿌려 새로운 잇몸을 만든다. 이때 잇몸을 얇게 만들고, 뒷면은 폭 0.3-0.5cm 정도의 높이 이외에 불필요한 부분을 굳기 전에 끊어낸다⁵³⁾.

3. 뱀파이어

뱀파이어는 인간의 피를 빨아먹는 흡혈귀로서, 17~18세기에 걸쳐 헝가리, 세르비아, 트란실베이니아 등의 동유럽에서 유래한 것이며, 이단자나 범죄자 또는 자살한 자 가운데 악령에 영혼을 팔았거나 신의 저주를 받아 죽어서도 저승에 가지 못하는 귀신을 말한다⁵⁴⁾. 일단 죽어야 흡혈귀가 될 수 있지만 흡혈귀는 죽음 자체를 거부하고 지상을 돌아다니는 이중성을 지닌 존재이다. 다시 말해 생명을 잃었지만 생명을 찾아 떠도는 아웃사이더(outsider)들이며⁵⁵⁾ 불멸의 존재이다. 그들은 생명을 유지하기 위해 인간의 피를 필요로 하며 주로 자고 있는 사람의 피를 빼앗고, 피를 빼앗긴 사람도 흡혈귀가 된다고 전해진다. 즉, 뱀파이어는 인간이 아닌 악마이지만 그 경계의 불확실성을 가지고 있다⁵⁶⁾.

미(美) 신경학회지 '뉴롤로지'(Neurology)에서 한 스페인 신경학자는 흡혈귀 특성과 광견병 환자의 증상을 분석한 결과, 많은 유사점을 발견하고 흡혈귀는 광견병 환자에 대한 오해에서 비롯된 것이라고 주장하였다⁵⁷⁾. 또한 고려대 의대 김형규 교수는 송곳니로는 목 깊숙이 있는 동맥을 물 수 없고, 물어서 구멍을 냈다 하더라도 송곳니가 구멍을 막고 있는 한 출혈은 없으며, 송곳니를 빼면 혈관은 수축하여 출혈이 멈추고 새어나온 피도 2-3분만에 굳어버리므로 흡혈에는 부적당하다⁵⁸⁾고 의학적 측면에서 흡혈귀의 허구성을 설명한 바 있다. 그러나 이러한 과학적인 근거에도 불구하고, 뱀파이어를 소재로 한 영화들은 헐리우드 최초의 작품인 <드라큘라>(Dracula, 1931)를 비롯하여 최근까지 <뱀파이어>(Vampire, 1985), <드라큘라>(Bram Stoker's Dracula, 1992), <뱀파이어와의 인터뷰>(Interview with the Vampire, 1994), <황혼에서 새벽까지>(From Dust Till Dawn, 1996, 1999, 2000) 등 많은 작품들이 발표되었다. 이는 영화에서 흡혈이 가능한가 불가능한가가 중요한 것이 아니라 흡혈의식을 통한 의미구조의 형성을 의도한 것으로 보인다.

흡혈귀는 사람의 피를 먹는다는 점에서 끔찍하고 혐기적이지만 한편으로 죽을 수밖에 없는 인간의 한계를 초월해 영생을 희망하는 인간의 환상이 투영된

모습이기도 하다. 오디세우스(Odysseus)가 죽은 자와 이야기할 때 검은 암소가 낳은 송아지의 살아있는 피를 마셔야 죽은 자가 말을 할 수 있다는 그리스 신화처럼, 피가 생명의 원천이라는 직관이, 전능한 십자가의 힘으로 악마를 퇴치할 수 있다는 기독교의 상징 체계와 부합되어 전승되어 왔던 것이다⁵⁹⁾.

지난 1990년대 동안 뱀파이어는 영화와 TV뿐 아니라, 문학에서도 르네상스였다. 이는 세기말의 혼돈 상황에서 도덕적, 정치적으로 개인성, 정체성, 프라이버시를 재정의 하기 위한 것이며, 다시 말해 우리는 우리의 혈액, 즉 정체성의 고갈을 두려워하면서 과거를 재조명하고 미래에 대한 두려움을 표현한다⁶⁰⁾. 뱀파이어 연구자 리리엘 맥마혼(L. McMahon)은 뱀파이어의 시대적 의미가 변화하여 초기에는 옹호하고 지지분한 짐승이었으나, 1980년대 중반 이후 뱀파이어를 아주 감상적이고 사색적이며, 심지어는 철학적으로까지 여기게 되었으며, 현대 사회에서는 다른 사람의 노동력을 착취해서 살아가는, 말하자면 기형형 뱀파이어로 그 의미구조가 변화되고 있다고 지적한다⁶¹⁾.

영화 캐릭터로서 뱀파이어를 상징적으로 표현하기 위한 특수분장 요소로는 송곳니(fangs), 사안(邪眼), 피가 요구되며, 괴물의 형태로 전신의 변형이 요구될 경우 러버 바디 수트가 사용되기도 한다.

1) 송곳니

뱀파이어의 송곳니는 늑대인간의 송곳니와는 달리 흡혈의 도구로 사용된다. 뱀파이어는 송곳니를 이용하여 목에 구멍을 내고 흡혈을 함으로써 생명을 획득하며, 흡혈행위가 하나의 생식행위로 인식되어 영화 <뱀파이어와의 인터뷰><사진 8>에서는 흡혈행위를 하는 동안 오르가즘(orgasm)을 경험하듯 표현되기도 하였다. 즉, 송곳니는 흡혈의 도구이자 남근의 의미를 부여받으며 악을 전도하는 군주로서의 힘을 획득하게 한다. 제작 기법은 늑대인간의 송곳니와 동일하다.

2) 사안

시각적으로 악마를 표현하기 위해 분장에서 필요한 것은 악이 표출된 사안이며, 일반적으로 눈의 흰



<사진 8> <뱀파이어와의 인터뷰>(1994)-Tom Cruise의 송곳니(Hollywood, p. 583)



<사진9> <드라큘라>(1992)-Gary Oldman의 사안(Hollywood, p. 582)

자는 핏발이 선 형태로 나타나며 작고 반짝이는 동공을 가진다. 영화배우 론 체니(Lon Chaney)는 캐릭터의 눈의 중요성을 최초로 인정한 사람 중 하나로, <만달레이로 가는 길>(The Road to Mandalay, 1926)에서 장님을 표현하기 위해 달걀 껍질 안쪽의 불투명한 흰색 막을 벗겨 등글게 자르고 그것을 안구에 끼워 넣었다. 이는 백내장처럼 보이게 했지만 상당한 고통이 따랐다. 이후 개발된 콘택트 렌즈(contact lenses)는 배우의 눈의 외관을 바꾸기 위해 현재 일반적으로 사용되고 있는 안전하고, 편안한 방법이다. 원하는 색상 또는 패턴으로 제작 가능하며, 일단 디자인이 결정되면, 사용 가능한 렌즈로 패턴을 변화시키게 된다⁶²⁾. 이외에도 충혈된 눈, 광기어린 눈을 표현하기 위해 아이 블러드(Eye Blood)를 사용하기도 하는데, 적색, 검정색, 청색, 노란색 등이 있으며 사용 후 1-2분 정도만 효과가 지속된다⁶³⁾. <사진 9>는 <드라큘라>(1992)에서 뱀파이어로 분장한 게리 올드만(Gary Oldman)의 위협적인 눈으로, 이 영화는 뛰어난 분장과 의상으로 그해 오스카상을 수상하기도 하였다. 드라큘라는 뱀파이어로 살아가는 백작으로, 무서운 동물 혹은 사탄의 모습이 아닌 사랑하는 여인을 위해 스스로 신의 저주를 받는 인간적 고뇌가 담긴 근대적 악마의 형태로 그리고 있다.

3) 피

피는 흘러내리는 형태와 흘러내리지 않는 형태로 구분된다. 흘러내리는 피는 적색을 띠며 적절한 시간에 맞춰 흐르는 효과를 내야 하기 때문에 캡슐 속에

인조 피 혹은 초콜릿, 체리 시럽을 넣어 입에서 흐르는 피의 효과를 내는 캡슐 블러드(Capsule Blood)를 사용할 때는 입 속에서 미리 터지지 않도록 시간을 잘 조절해야 한다. 또한 붉은 파우더로 붓을 사용하여 모발 속이나 피부에 소량을 문힌 다음 그 위에 물을 분무하여 빠른 시간 내에 피가 망울져 흐르는 효과를 내는 블러드 파우더(Blood Powder)를 사용하기도 한다⁶⁴. 흘러내리지 않는 피는 건조되어 적갈색을 띄며, 긴 장면(long scene)에서 유용하다. 딱지가 지거나 응고된 피는 적갈색의 호도나무 또는 마호가니(Mahogany) 나무가루와 접착제를 혼합하여 만들 수 있다. 땅콩버터와 같은 점도가 될 때까지 나무가루와 접착제를 섞어준 후 원하는 형태가 되도록 피부에 부착시킨다. 딱지의 경우 미리 만든 판유리(glass plate)를 접착제로 붙여도 된다⁶⁵.

4) 러버 바디 수트

영화에서 뱀파이어는 드라큘라처럼 근대적 모습과 괴물의 모습 두 가지로 구분되어 나타나고 있다. 검은 프록(Frock)과 우수에 젖은 눈으로 도상화된 드라큘라 백작은 평상시에는 사람과 똑같은 모습을 하고 있으나 밤이 되면 본성을 드러내고 피에 목말라 하는 흡혈귀이다. 따라서 특수분장 요소로서 송곳니와 사안, 피만 요구된다. 영화에서 창조된 뱀파이어 괴물은 동물적인 형태로서 특수분장을 통해 배우의 전신을 변형시키는 단계를 거쳐야 한다. 따라서 갈비뼈가 드러나는 비쩍 마른 몸매, 추한 얼굴, 다듬지 않은 털 등 그들의 야성성을 표현하기 위해 러버 바디 수트가 요구된다. <사진 10>은 영화 <황혼에서



<사진 10> Vampire-demons, <From Dusk Till Dawn>, (Making Faces Playing God, p. 54)

새벽까지>에서 배우들이 특수제작된 러버 바디 수트를 착용하고 뱀파이어 연기를 하고 있는 장면이다. 이들의 모습은 날카로운 발톱, 뾰족한 귀, 흉측한 동물적인 형태로 나타나고 있다.

IV. 악마 특수분장의 미적 특성

일반분장을 평면 메이크업, 특수분장을 입체 메이크업이라고 표현하듯이, 특수분장에 있어서 가장 기본적인 단계는 얼굴 또는 신체의 주물을 떠서 원하는 형태로 디자인하고 다시 신체에 부착하여 본래의 피부와 자연스럽게 연결해줌으로써 완성된다. 따라서 정상적인 인간과는 다른 외모를 갖는 캐릭터들이 주로 특수분장으로 창조된다고 할 수 있다. 특히 포스트모더니즘 영화들이 등장하면서 다양한 소재들이 다루어지기 시작하였고, SF(Science Fiction) 영화, 공포 영화를 중심으로 과학물질문명의 폐해로 인한 결과물인 신체의 변형·파괴를 통한 신체의 왜곡과 정체성에 대한 의문이 제기되고 있으며, 특히 악의 존재로 등장하는 이들의 추하고 비정상적인 외모는 공포의 대상으로 치부되어 악의 강화를 구축한다.

본 장에서는 이질적인 미를 표현하면서 영화의 내러티브를 완성하는 악마 특수분장의 미적 특성을 사디즘, 가장성, 잔혹성으로 나누어 분석해보고자 한다.

1. 사디즘

18세기말 문학에서 급진적이고 극단적인 사탄주의를 표방한 대표적인 문인 사드(Sade) 후작은 악이 선보다 뛰어나고, 잔인한 것이 아름답다는 이론을 전개하면서 고문과 살인의 정당성을 비롯해 모든 비인간적이고 반(反) 그리스도적인 이론을 성적 쾌락과 연결시켰다⁶⁶. 윌리엄 에빙(William A. Ewing)은 이를 사디즘(Sadism)으로 명명하고, 타인을 지배하면서 고통을 주거나 학대를 통해 성적 쾌감을 얻는 가학적 변태성욕으로 정의하였다⁶⁷. 이러한 사드의 영향력은 보들레르(Baudelaire)의 작품 <악의 꽃>을 거쳐 19세기 유럽의 퇴폐주의자들에게 미치게 된

다⁶⁸⁾. 21세기의 새로운 밀레니엄을 앞둔 1990년대 후반에도 기존의 정치·경제·사회·문화·예술 전반에 걸친 질서의 파괴와 극단적인 감성주의, 신·구 세대의 갈등에 따른 윤리 도덕의 타락현상이 두드러지면서 세기말에 대한 담론들이 재 부각되었다. 영화에서는 과학물질문명의 고도화, 인간성 말살 등의 현제에 대한 반성으로, 다가올 미래에 대한 비관적인 추론, 또는 준거의 대상으로서 과거를 향수 하거나 전통적으로 전해 내려오는 악마의 존재에게 인간이 희생당하는 매커니즘을 사용하였다. 이는 극도의 정서적 불안을 히스테릭하게 드러내는 것으로, 영화의 소재로서 심리적 공포를 유발하는 늑대인간, 좀비, 뱀파이어의 채택 또한 이러한 맥락에서 이해될 수 있다. 사드의 이론에 따르면, 살인 또는 고통을 주는 행위는 살인자로 하여금 성적 만족을 느끼게 하며, 그것이 잔인할수록 더욱 아름답다⁶⁹⁾.

뱀파이어는 목을 물어서 흡혈을 하는 가학적 행위를 통해 온몸의 진육을 느끼는 오르가즘을 경험함으로써 흡혈행위와 성행위와의 등식을 성립시킨다. 이는 사디즘과의 유사성을 보이는 것으로, 특히 <뱀파이어와의 인터뷰>의 흡혈장면에서 잘 표현되고 있다. 효과적인 표현을 위해 특수분장에서는 송곳니와 피가 사용되는데, 흡혈의 도구로서 사용되는 송곳니는 동물적 특징을 본능적으로 드러내며 피에 대한 편집증을 묘사하게 된다. 늑대인간과 좀비 또한 심장을 뜯어먹기 위해 또는 인간의 뇌와 살을 뜯어먹기 위해 혈안이 되어있다. 유아는 구강기(0-1세)에 빨기, 먹기, 깨물기 등을 통해 치아 생성으로 인한 내부적 고통을 해소하려 하며, 이 단계에서 외부와 자신의 존재에 대한 신뢰감이 형성되지 않으면 성인이 되어 상실감을 견디지 못할 때마다 자신을 괴롭혀야 안정이 되는 마조히스트(Masochist)적인 성향을 소유하게 된다⁶⁹⁾. 이렇게 볼 때 늑대인간, 좀비, 뱀파이어는 구강기 단계에 고착되어 심장이나 뇌를 먹거나 목을 깨물어 피를 빠는 본능적 행위를 통해 자신의 정체성을 확인하는 동시에 생명과 존재의 연속성을 이어나가는 것으로 사료된다.

또한 희생된 인간은 그들과 같은 늑대인간, 좀비, 뱀파이어로 부활함으로써 신의 대립물로서 악마로 변하게 되며, 이는 악의 기원에서 살피본 플라톤주의

자들의 설명처럼 선을 흡수해서 결여를 강화시킴으로써 악마가 엄청난 힘을 가지게 되는 것이다.

2. 가장성

인간은 신체 이미지를 통해 자신과 타인을 지각하고 평가하게 된다. 따라서 처한 상황에 따라 자신을 표현하는 방식이 달라지며, 타인과 상호관계 속에서 자신을 포장하려는 성향을 가진다. 외모의 가장(假裝)은 이를 달성하기 위한 가장 용이한 방법 중 하나로, 특히 극에서 설정된 역할로 가장하기 위한 배우의 모든 분장은 그 대표적인 예가 될 수 있다. 특히 늑대인간, 좀비, 뱀파이어는 배우라는 인간이 인간과는 다른 외모를 가진 악마를 연기하기 위해 특수분장을 이용하여 적극적인 외모변화를 시도한 것으로 캐릭터 안에서 가장을 통해 자신을 다시 한번 감추게 되는 이중적 가장성을 띤다. 늑대인간의 경우 인간에서 늑대로의 정체성 변화를 나타내기 위해 늑대털과 같은 모피를 전신에 부착하게 되며 비인간적인 행위의 정당성을 의미하는 동물적 본성을 드러낸다.

특수분장에서 신체 가장을 위해 착용되는 모피와 프로스테틱스라는 인공물은 일종의 가면으로 작용하여 주체의 이탈과 분산을 야기하고, 드러내기 위해 감추는 은폐와 노출의 양면성을 가진다. 장루이(Jean-Louis Bédouin)⁷⁰⁾는 '가면에 각인되어 있는 특징은 가면이 자기를 숨긴다기보다 기꺼이 드러내는 것이며, 또한 그것은 자기로부터 덮개를 벗는 성질을 가지고 있다'고 지적한다. 이는 자기자신을 수수께끼로서 드러내 보이고, 다른 사람으로 하여금 그 수수께끼를 풀도록 요구하기 때문이다. 악마 특수분장에서 사용되는 가면들은 얼굴을 덮음으로써 악의 단일하고 고정된 이미지를 강요하고 익명성을 추구하는 동시에 초자연적인 힘을 통해 상대방을 제압하고 공포를 유발하는 것이다. 이러한 익명성 획득은 정체성의 혼란을 초래하며 거친 행동과 잔인한 살인으로 이어진다. 가면 뒤의 자신의 존재를 보여주기 위해 또한 말하기 위해, 감추고 침묵하는 것으로 이해할 수 있다.

3. 잔혹성

잔혹성은 잔인하고 혹독함을 의미하는 특성으로 혐오스럽거나 엽기적인 상황을 묘사한다. 사소한 사건에는 미동도 보이지 않는 현대인들에게 강력하게 어필하기 위해 상상력을 발휘한 영화들이 등장하면서 공포영화에서도 이전에 사용하지 않았던 엽기적인 살인도구, 낭자한 피, 노출된 내장, 비정상적인 외모 등 역겹고 끔찍스런 장면들이 특수분장 기술을 통해 연출되고 있다.

신체 파괴로 인해 피가 사방팔방으로 튀고, 배에서 창자와 온갖 알 수 없는 것들이 튀어나오는 특수효과 장면들은 시각에 적극 호소하며 극도의 잔혹성을 보여주는 것이다. 신체에서 분리된 피와 내장, 오물들은 육체의 테두리 즉 존재의 이유를 상실한 배설물에 불과하나, 이러한 혐오스럽고 역겨운 배설물들은 비(非)자아로부터 위협 당하는 자아, 외부환경으로부터 위협받는 사회, 죽음으로부터 위협받는 삶을 의미하는 것이다⁷¹⁾. 즉, 늑대인간이 인간의 심장을 먹고, 좀비가 인간의 뇌와 살을 먹고, 뱀파이어가 인간의 피를 먹는다는 스토리 설정은 유약한 인간 존재의 절망적인 심리를 반영하는 것이며 초자연적인 존재와 환경에 대한 공포와 두려움을 의미한다고 할 수 있다. 특히 존재와 비(非)존재의 상징성에 의

해 특수분장의 필수적인 요소로 등장하는 피는 곧 희생자의 생명과 그 이면에 존재하는 죽음을 의미하며, 특히 강렬한 색채와 분출을 통해 관객으로 하여금 흥분과 두려움을 도출해 낸다.

<표 1>은 상기의 내용을 바탕으로 악마가 등장한 대표적인 영화, 악마의 유형에 따른 캐릭터의 특징과 특수분장요소 및 대표적인 재료, 미적 특성을 종합하여 정리한 것이다. <표 1>

V. 결 론

오늘날 흥행위주의 산업적 속성이라는 엘리트주의의 비판에도 불구하고, 공포영화가 양산되고 인기를 얻고 있는 것은 인간의 근원적인 본성에 호소하고 내재적인 불안감을 바탕으로 의미체계를 구성하고 있기 때문으로 분석된다. 다른 문화영역과 달리 공포영화는 잔인한 폭력과 살인 장면 등을 거대한 스크린을 통해 시각적으로 노출시킴으로써 사디즘적 쾌락과 욕망을 고조시키고 악과 악의 구현체인 악마의 이미지 생산에 기여하고 있다. 따라서 영화의 시각적 스타일을 창조하는 영화적 재현장치로서 특수분장의 역할이 중요시되고 있으며, 영화 구상단계에서 감독과 특수분장사는 영화의 가해자를 어떻게 그

악마 유형	대표적인 영화	캐릭터 특징	특수분장 요소	재료	미적 특성
늑대인간	울프맨(1941)	인간의 심장을 먹음 반인반수(동물) 보름날 밤 변신	애니메트로닉스	기계장치 공기압력조절 튜브	사디즘 가장성 잔혹성
	런던의 늑대인간(1981)		러버 바디 수트	폼 라텍스	
	늑대인간(1989)		모피	아크릴	
	울프(1994)		송곳니	아크릴 파우더, 용해제	
파리의 늑대인간(1997)					
좀비	화이트 좀비(1932)	인간의 뇌, 살을 먹음 시체 뇌는 죽고 몸만 움직임	핏기없는 피부	화이트 화운데이션 블루 라이닝 칼라	
	살아있는 시체들의 밤(1968)		초점없는 눈	우유빛 콘택트렌즈	
	시체들의 새벽(1978)		상처	폼 라텍스	
	바탈리언(1985)		성근 모발	볼드캡, 헤어	
	악령의 관(1988)		불규칙한 치아	아크릴 파우더, 용해제	
뱀파이어	드라큘라(1931)	인간의 피를 빨아먹음 흡혈귀 밤에 변신	송곳니	아크릴 파우더, 용해제	
	뱀파이어(1985)		사안	디자인 콘택트렌즈 아이 블러드	
	브랩 스토커의 드라큘라(1992)		피	캡슐 블러드 블러드 파우더	
	뱀파이어와의 인터뷰(1994)		러버 바디 수트	폼 라텍스	
황혼에서 새벽까지(1996)					

려낼 것인가를 결정하고, 실현단계에서는 가해자의 악마적 기질이 드러나는 외모를 실감나게 묘사하기 위해 특수분장사의 예술적 감각과 기술적 재능이 요구된다.

본고에서는 배우의 연기라는 내적 요소와 결합되어 캐릭터를 완성시키는 외적요소인 특수분장에 주목하고, 영화 특수분장에 나타난 악마의 유형과, 특수분장 요소, 테크닉, 그리고 그들이 표출하는 미적 특성을 고찰하였다.

첫째, 악마의 유형은 뱀파이어, 좀비, 늑대인간으로 분류된다. 뱀파이어는 인간의 피를 빨아먹는 흡혈귀로서, 송곳니, 사안, 러버 바디수트, 피 등의 분장 요소가 요구되고, 좀비는 제사장들이 마약을 투여해 되살려낸 시체로서, 부패되거나 찢기없이 푸르스름한 피부 혹은 상처, 초점없는 눈, 모발이 성근 두상, 붕괴된 입안의 인조 치아 등의 분장이 필요하며, 늑대인간은 보름달이 떠오르면 인간의 본능과 마음을 빼앗아버리는 악마의 일종으로, 전자기계 기술인 애니메트로닉스, 러버 바디수트, 모피, 송곳니가 요구된다.

둘째, 악마 특수분장에 나타난 미적 특성으로는 사디즘, 가장성, 잔혹성이 표출되었다. 고문과 살인 등 고통을 주는 비인간적인 행위를 성적 쾌락과 연결시키는 사디즘의 영향으로, 늑대인간이 심장을 먹는 행위, 좀비가 인간의 뇌와 살을 먹는 행위, 뱀파이어의 흡혈행위는 살인마로 하여금 성적 쾌감을 느끼게 하며 그것이 잔인할수록 더욱 아름다워지는 사디즘적 특성을 띤다. 또한 악마들은 이러한 행위를 통하여 희생자를 각각 늑대인간, 좀비, 뱀파이어로 부활시킴으로써 악을 창출하는, 악의 기원 가운데 선을 흡수해서 결여를 강화하고 엄청난 힘을 얻는다는 '존재 결여설'과 상통한다. 모든 영화 특수분장은 극에서 설정된 역할로 가장하기 위한 것이며, 특히 늑대인간, 좀비, 뱀파이어로 변화하기 위해 배우가 착용하는 폼 라텍스와 모피라는 인공물은 일종의 가면역할을 함으로써 주체의 이탈과 분산을 야기하고, 드러내기 위해 감추는 은폐와 노출의 양면성을 가지며, 캐릭터 안에서 가장을 통해 자신을 다시 한번 감추게 되는 이중적 가장성을 표출한다. 악마 특수분장은 혐오스럽고 엽기적인 외모를 통해 극도의 잔혹성을

드러낸다. 또한 신체에서 분리된 피와 내장은 곧 희생자의 생명과 그 이면에 존재하는 죽음을 의미하는 것으로, 존재이유를 상실한 이러한 배설물들은 비자아로부터 위협당하는 자아, 외부환경으로부터 위협받는 사회, 죽음으로부터 위협받는 삶을 의미함으로써 현대인의 불안한 심리와 자아정체성에 대한 혼란을 표현한다고 볼 수 있다.

마하트마 간디(Gandhi)가 '인간의 몸은 선과 악이 영원한 대립을 계속하고 있는 전쟁터'라고 말하였듯이 인간이 살고 있는 세계의 과학기술과 물질문명이 눈부시게 발전할 것으로 전망되는 21세기에도 악과 악마를 다룬 영화 제작은 계속될 것으로 사료된다. 악마의 유형을 뱀파이어, 좀비, 늑대인간으로 상정하여 연구의 범위를 제한한 본 연구의 한계를 벗어나 후속 연구에서는 보다 다양한 악마를 주제로 삼아 의미분석과 분장에 관한 연구가 이루어져야 할 것이며, 특수분장의 주된 영역인 외계인, 역사적 인물에 대한 재현을 다룬 연구 또한 이루어질 것으로 기대한다.

참고문헌

- 1) 전자기계 기술을 의미하는 것으로, 예를 들면 <쥬라기 공원>(Jurassic Park, 1993)의 티라노사우루스(tyrannosaurs)는 동공을 팽창시키는 모터 조리개를 장착하여 불빛이 번쩍 빛날 때 공룡의 흉채가 팽창하도록 함으로써 야생동물의 실제적 감각을 부여했다(Rickitt, R. (2000). Special effects-the history and technique-. New York: Billboard Books, p. 234).
- 2) Russell, J. B. 최은석 역 (1999). 악마의 문화사, 서울: 황금가지, p. 17.
- 3) 위의 책, p. 23.
- 4) 위의 책, pp. 30-31.
- 5) 위의 책, pp. 35-36.
- 6) 이경덕 (1999). (신화로 보는) 악과 악마, 서울: 동연출판사, p. 109.
- 7) 위의 책, p. 118.
- 8) Russell, J. B., 앞의 책, pp. 35-36.
- 9) 위의 책, p. 75.
- 10) 이경덕, 앞의 책, pp. 67-68.

- 11) 위의 책, p. 64.
- 12) Scruton, R. (2000). 스피노자, 서울: 시공사, p. 57.
- 13) 위의 책, p. 111.
- 14) Ross, G. M. (2000). 라이프니츠, 서울: 시공사, pp. 155-158.
- 15) 이경덕, 앞의 책, p. 67.
- 16) 위의 책, pp. 81-82.
- 17) 위의 책, p. 67.
- 18) 위의 책, p. 110.
- 19) '옛날 큰 용, 즉 데빌이라고 불리고 사탄이라고 불렀으며 전 세계를 혼란시킨 백은 땅으로 던져졌고 그 천사들도 함께 떨어졌다.'
- 20) 중세 연극에 따르면 창조가 행해진 직후 신은 아홉 계급의 천사를 만들고 그들의 통치자로서 루시퍼를 창조했다. 그러나 그는 오만과 시기심으로 인해 신을 거부하고 반란을 일으키려다 신의 노여움으로 지옥으로 추락하게 된다(Russell, J. B., 앞의 책, pp. 214-216 참조).
- 21) 이경덕, 앞의 책, pp. 111-113.
- 22) 위의 책, pp. 114-116.
- 23) 위의 책, pp. 60-61.
- 24) 위의 책, pp. 116-117.
- 25) Papini, G., 송병선 역, (1998). 악마 이야기, 서울: 예문, p. 58.
- 26) 위의 책, pp. 56-57.
- 27) Russell, J. B., 앞의 책, pp. 26-27.
- 28) 김명복 (1997). 예술과 문학-고딕에서 로코코까지-, 서울: 현상과 인식, pp. 42-45.
- 29) 프랑켄슈타인(1931)에 이어 프랑켄슈타인의 신부(Bride of Frankenstein, 1935), 영프랑켄슈타인(Young Frankenstein, 1974), 프랑켄슈타인의 섬(Frankenstein Island, 1981), 프랑켄슈타인의 신부(The Bride, 1985), 돌아온 프랑켄슈타인(Frankenstein Unbound, 1990)이 제작되었고, 드라큘라(1931)에 이어 드라큘라의 미망인(Dracula's Widow, 1938), 드라큘라(Bram Stoker's Dracula, 1992), 드라큘라의 부활(Dracula Rising, 1993), 드라큘라 2000(Dracula 2000, 2000), 드라큘라2: 승천(Dracula II: Ascension 2003)이 제작되었다.
- 30) 영화에서 미장센(mise-en-scene)은 한 쇼트(short)의 내부에서 세트, 의상, 분장, 소도구, 연기, 조명 등의 요소들 간의 관계를 이용해 의미를 획득하는 것이다.
- 31) 이경덕, 앞의 책, p. 224.
- 32) 위의 책, pp. 230-231.
- 33) 성서에서 유래된 종교들, 즉 기독교, 유대교는 옛날부터 마법(magic)을 가짜 예언자와 연결시켜 말하고 있다. 이것은 사탄이 자신의 힘으로 인간을 매혹시켜, 그 힘을 인간에게 나누어준다는 믿음에 근거하고 있다. 따라서 자연법칙을 위반하는 것이 신을 통해 행해지면 성스러운 힘에 의한 기적 즉, 백마술이 되고, 만약 그것을 행한 이가 악마라면 그것은 흑마술이 된다 (<http://www.rathinker.co.kr/skeptic/magick.html>).
- 34) 이경덕, 앞의 책, pp. 229-230.
- 35) Rickitt, R. 앞의 책, pp. 210-211.
- 36) 위의 책, pp. 221-222.
- 37) Kehoe, V. J-R. (1991). *Special make-up effects*, Boston: Focal Press, p. 43.
- 38) 음각의 석고틀을 뜯 경우 사용하는 가루분으로, 물과 섞은 반죽을 사용한다.
- 39) Rickitt, R. 앞의 책, pp. 215-217.
- 40) 티벳 고원 지대에서 사는 털이 긴 소
- 41) Rickitt, R. 앞의 책, pp. 234-235.
- 42) 암모니아수에 생강을 용해시킨 불투명 흰색의 액체로 얼굴의 상처, 긁힘, 핫폼(hot foam) 작업 등 특수분장 작업시 사용하며, 독성이 강하다.
- 43) 이상훈, 장병인 (2000). 분장의 세계, 서울: 고문사, pp. 224-228.
- 44) 일반적으로 종교적 신비체험의 최고 상태를 가리키지만 종교와 무관하게 나타나는 심리의 이상상태 즉, 일상적인 의식수준이 저하되면서 빠져드는 망아(忘我) 상태 또는 황홀상태까지도 포함한다. 엑스터시 현상이 가장 두드러진 종교로서 샤머니즘을 들 수 있다. 엑스터시 상태에서 샤먼은 자신의 혼이 육체를 떠나 하늘로 상승하거나 지옥으로 하강하는 경험을 한다. 반복된 동작, 주문, 춤, 노래, 고행, 그리고 약물복용 등은 엑스터시에 이르기 위해서 자주 사용되던 방법들이다 (<http://100.empas.com>).
- 45) 이경덕, 앞의 책, pp. 234-235.
- 46) <http://www.ihorrorrmovie.com/character.html>
- 47) <http://100.empas.com>
- 48) Kehoe, V. J-R. 앞의 책, p. 62.
- 49) 진현용 (2002). 한국영화에 있어서 특수분장 기법의 활용 사례에 관한 분석 연구. 한성대학교 석사학위논문, p. 13.
- 50) 용액 형태의 플라스틱으로 섬세한 볼드캡을 쉽게 만들 수 있는 제품
- 51) 위의 책, p. 15.
- 52) 99% 알콜에 송진을 용해한 반투명 액체 상태의 접착제로, 수염의 접착, 눈썹지움 등에 사용한다.
- 53) 이상훈, 장병인, 앞의 책, pp. 230-234.
- 54) <http://www.ihorrorrmovie.com/character.html>
- 55) 이경덕, 앞의 책, p. 233.

- 56) Morawetz, T. (2001). *Making faces playing god*. Austin: Univ. of Texas, p. 53.
- 57) 유사점을 살펴보면 ①1721-1728년 사이에 헝가리에서 광견병이 크게 유행했는데 이는 흡혈귀 전설이 시작된 시기 및 장소와 일치한다. ②흡혈귀가 일반적으로 남자라는 점은 광견병에 걸리는 확률이 여성보다 남성이 7배나 높은 것과 일치하며 ③다른 사람을 무는 것도 광견병 환자에게서 흔한 증상이다. ④마늘과 거울을 싫어하는 것은 광견병 환자는 자극에 매우 민감하기 때문이고, ⑤밤에 돌아다니는 것은 광견병 환자가 불면증과 함께 밤에 방황하는 증상이 있으며, 감정과 행동을 통제하는 대뇌에 영향을 미쳐 과도한 성욕 증상을 보이기 때문이다. ⑥또한 박쥐나 다른 동물로 변신하는 것은 광견병 바이러스가 박쥐, 늑대, 개와 같은 동물을 감염시켜 광견병 증상을 보일 수 있기 때문이고, ⑦시체가 살아있는 것처럼 보이는 것은 광견병으로 죽은 사람은 피가 더디게 굳어 입으로 피가 흐를 수 있기 때문이며, 동유럽 발칸반도같이 춥고 습기가 많은 지역에서는 시체가 수개월에서 수년간 보존될 수 있다는 것이다(인터넷 한겨레, 1998년 9월 22일) 이 외에도 피를 마시고 싶어하는 일종의 정신병인 헤마토펙시아(Hematodipsia), 선천성 대사이상증인 포르피린증(Porphyrin), 색소성건피증(Xeroderma pigmentosum) 등이 흡혈귀로 오인받을 수 있는 병으로 거론되고 있다.
- 58) http://my.netian.com/~jinbk/content/kjbs1__11.html
- 59) 이경덕, 앞의 책, pp. 233-234.
- 60) Morawetz, T., 앞의 책, p. 52.
- 61) Guinn, J. & Grieser, A., 조미욱 역 (1998). *살아있는 뱀파이어를 찾아서*, 경기: 엘테크, p. 38, 43.
- 62) Rickitt R., 앞의 책, pp. 232-233.
- 63) 진현용, 앞의 책, p. 14.
- 64) 위의 책, p. 14.
- 65) Kehoe, V. J-R. 앞의 책, pp. 60-61.
- 66) Papini, G., 송병선 역 (1998). *악마 이야기*, 서울: 예문, pp. 48-50.
- 67) 윤영 (2003). *현대패션에 나타난 잔혹성 이미지 연구*, 숙명여자대학교 석사학위논문, p. 36.
- 68) Papini, G., 앞의 책, pp. 48-50.
- 69) Erikson, E. H. (1963). *Childhood and society*, 2d ed. New York: Norton, p. 247.
- 70) Bédouin, J-L., 이강렬 역 (1986). *가면의 민속학*, 서울: 경서원, p. 31.
- 71) 윤영, 앞의 책, p. 19.