

공포영화에 나타난 공포 캐릭터의 분장표현 연구

김유경* · 조진아

서경대학교 미용예술대학원 석사*
서경대학교 미용예술대학원 교수

A Study on Make-up Expression of Horror Character in Horror Movie

Kim, Yu-Kyoung* · Cho, Ji-Na

Master, Graduate school of Beauty Arts, Seokyeong University *
Professor, Dept. of Beauty Arts, Seokyeong University

Abstract

The purpose of the study was to examine make-up expression elements of horror characters as an evil spirit, a vampire, a zombie, a monster and a psycho murderer through make-up, focused on horror movies of the United States after 1960s.

First, an evil spirit was expressed that the pupil grew dim without a focus and the skin was torn by going bad and rot completely. Also, it was expressed that its teeth was changed to pointed canine teeth as a wild beast and its pale and bloodless face showed blood vessels clearly. To express its bloodless and pale skin, air brush was swept into the skin over several times. Its canine tooth was made acryl powder into its shape and was harden to make its shape smooth. Also, it was colored to show people like the real thing. Second, a vampire was expressed by make-up elements as long nails, a sharp canine tooth, a pale skin with a blood vessel and dead eyes. Its rough skin and long nails were manufactured with latex foam, which was colored like the skin.

Third, a monster image as a werewolf was expressed by make-up elements as fur, sharp teeth, changed nails and toenails, a rough skin and a face changed to a wolf. Rubber mask and rubber body suit were manufactured as a make-up of special character and so all its body was changed.

Fourth, a psycho murderer and body-deformed man were expressed by make-up elements as a distorted mask, swelled-up and deformed skull and face form, terribly deformed body, discolored and hang down skin and teeth with an indeterminate form. Its body and face were manufactured by the foam latex technology according to make-up design as a make-up of special character.

Key Words : Horror Character Expression(공포 캐릭터), Horror Movie(공포영화), Make-up Expression(분장표현)

I. 서론

영화는 자유로운 영상표현을 통해 시간과 공간을 초월한 자유로운 형식을 갖는 대중매체라는 특성을 가지고 있으며 그로인해 현실에서 존재하지 않는 초현실적인 존재를 창조할 수 있게 되었다. 특히 공포 영화는 심리적으로 공포를 일으키고 환영과 환상의 영상을 통해 현실과 비현실을 자유롭게 넘나들며 새로운 장르로서 인간의 공포 심리를 반영하고 있다.

공포영화에 등장하는 주 소재는 환생이나 빙의, 사이코 패스 등 초현실적인 현상으로 악령, 흡혈귀, 좀비, 괴물, 사이코 살인마 등은 사회적인 피억압자나 타자들을 극화한 것 이라는 견해는 널리 알려져 있다.¹⁾

공포 캐릭터 분장은 이러한 외형의 변화를 통해 극본에 맞는 극중 인물로 재탄생 시키는 과정으로 극단적이고 급격한 외모변형을 통해 독특한 공포 요소를 표현해 왔으며 배우의 얼굴을 감추어 은폐하고 새로운 인물을 드러내는 표현양상을 갖는다. 이렇듯 공포영화의 영상을 이끄는 공포 캐릭터는 관객으로 하여금 공포감의 조성에 커다란 역할을 하며 공포 이미지의 완성도를 높여 관객으로 하여금 성공적으로 극 속에 몰입시키는 필수적인 역할을 한다.

대부분의 분장표현에 대한 선행연구는 기본적인 분장기법에 대한 방법과 캐릭터 특수분장의 연구, 관상학적인 시점을 위주로 인상의 변화를 주는 변형 분장에 중점을 두고 연구 되었다.²⁾ 영화에서 표현된 공포이미지에 따른 공포캐릭터와 분장기법을 동시에 다룬 논제는 없었다. 따라서 본 연구는 공포영화의 제작이 활발했던 1980년대부터 2008년 현재까지 미국에서 제작된 공포 영화 중 기계적 장치를 요한 것과 컴퓨터 그래픽에 의한 효과를 사용한 영화를 제외한 공포영화를 중심으로 공포캐릭터를 분석하였다. 공포 캐릭터의 분장표현 방법은 분장관련 실무자들에게 다양화된 요소를 표현하고 더욱 창조적인 캐릭터 분장을 하기위한 기초 작업으로써 그 의의가 있다고 하겠다.

연구방법은 영상 자료와 참고문헌을 바탕으로 캐릭터 분장표현 방법을 고찰하고 공포영화의 시초라고 할 수 있는 1910년 '칼리가리박사의 밀실'로부터 2008년 현재까지 공포영화의 흐름을 파악하였고 그 중에서 할리우드 공포영화가 활성화되기 시작한

1980년대부터 2008년까지 속편으로 제작되거나 독특한 분장으로 대중에게 인기를 얻었던 할리우드 공포영화를 중심³⁾으로 공포이미지를 분류하고 그에 따른 공포캐릭터의 분장요소의 표현기법을 연구하였다.

II. 공포영화

1. 공포영화의 발생의 기원과 시대적 흐름

18세기 말 고딕 소설에 젖줄을 대로 있는 공포영화는 영화 역사의 초창기부터 만들어져 왔지만 70년대 들어서야 본격적인 미학적, 사회학적 연구의 영역으로 진입한다.⁴⁾ 다른 영화장르와 달리 장르 전통의 계승 및 진화의 단계를 통해 이루어진 것이 아니며, 다른 문화의 여러 이질적인 요소들이 합쳐져서 형성된 영화로서 18~19세기 영국 고딕 문학에서 비롯되어 1910~1930년대에 독일 표현주의 (Expressionism)⁵⁾ 영화의 영향으로 확립되었다. 1919년 <칼리가리박사의 밀실>은 독일표현주의를 대표하는 영화로 흑백의 대비되는 영상과 더불어 기괴한 마을과 밀실의 모습은 현실의 세계가 아닌 상상의 공간을 보여주어 존재의 다른 차원을 강조하였다. 최초의 흡혈귀 영화<노스페라투>(1922)는 음산한 조명과 기괴한 세트를 강조하면서 전위영화의 호시 작품으로 극찬을 받았다. 이러한 공포영화의 근원은 독일 표현주의 예술가들에 의해 그 근원을 찾을 수 있으며, 현대 사회의 불합리와 심리적인 불안감과 불확실성은 이 같은 새로운 장르를 탄생시켰다⁶⁾.

1930년대에 미국 할리우드로 유입되면서 하나의 스타일을 형성하고 공포장르의 공식이 본격적으로 성립되었다. 유니버설을 중심으로 제작된 1931년 <드라큘라>는 인간의 피를 빨아먹는 드라큘라 백작, 걸어 다니는 시체 등 기존에 영화에서 볼 수 없었던 장르로 인해 할리우드 공포 영화의 초서가 되었으며, 서커스에서 알게 된 신체 장애인들을 출연시킨 <프릭스>(1932)는 영화사에 길이 남을 공포영화의 초석으로 평가된다.⁷⁾

2차 세계대전으로 공포영화가 전쟁과 멜로영화에 밀리기 시작하자 늑대인간, 몬테 크리스토 백작, 프랑켄슈타인 등 이전과는 다른 종류의 캐릭터들이 등

장하기 시작했다. 1942년 '캣피플'은 인간 내면에 잠재한 감정 및 억압된 욕망을 괴물로 변이되면서 전환시켰으며, 발 류튼⁸⁾은 당시 유행하던 '느와르' 기법을 받아들여 흑백을 강하게 대조시켰을 뿐만 아니라, 긴장감 넘치는 연출로 이후 'Leopard Man', 'I walked with zombie', 'Isle of death', '캣피플의 저주', 'Body Snatcher' 등 일련의 작품들을 만들어냈다. 1950년대 Hammer Production은 이런 종류의 영화를 만들었던 거의 최초의 영화 제작사였고, <프랑켄슈타인의 저주>(1957)와 <프랑켄슈타인의 복수>(1958)는 시체들에게서 떼어낸 눈, 손 등을 보여 줌으로써 조각난 시체에 관한 불쾌한 영상을 이끄는 데 이로 인해 신체절단과 훼손, 파괴, 해체 등은 공포영화의 핵심이 되었다. B급 공포영화로 대표되는 해머 영화(Hammer Film)는 18, 19세기 고딕 소설의 양식을 차용해 수많은 흡혈귀 영화를 제작해 '해머 호러'(Hammer Horror)라는 용어가 전 세계적으로 공포영화를 지칭하는 타이틀이 되었다.⁹⁾

1960년대 미국의 자유주의 운동이 일어나면서 여성해방운동, 핵 반대 평화운동, 인종차별문제가 사회의 문제로 대두되면서 이전 공포영화에서 외부로부터 온 괴물은 내부에서 생겨난 사이코로 대치되었다. 슬래셔(Slasher)무비¹⁰⁾의 효시가 된 알프레드 히치콕 감독의 <사이코>(1960)는 더 이상 괴물은 초자연적인 존재가 아니라 현실적인 인간의 또 다른 내면적 존재에서 생겨난 괴물로 대치되었다. 광기어린 주인공의 여성 신체에 대한 페티시즘(fetishism)은 관음증에 대한 또 다른 공포를 유발하였다. 1968년 조지 로메로 감독의 <살아있는 시체들의 밤>을 필두로 시체를 되살려낸 것으로 삶과 죽음의 경계적 불확실성을 표현한 좀비는 초현실적인 공포캐릭터로 인기를 끌게 되었고 인간은 좀비의 먹이감으로 전락하였다.¹¹⁾ <텍사스살인마>(1974)와 초현실적인 악마에 대한 공포를 불러일으키고 사회적 폭력의 배후에 있는 악마의 존재를 주장하는 <엑소시스트>(1973), <오멘>(1976)등은 극단적인 영화적 상상이 발휘된 작품들로 공포영화의 수준을 높여주었다.

1980년대는 단순하고 유사한 내용의 시리즈물인 <할로윈>(1981), <13일의 금요일>(1984), <나이트 메어>(1988)는 사회적 가치를 잃어가고 슬래셔 무

비의 집대성으로 이어지고 있으며 현대인의 잔혹성을 드러낸 심리물로써 기능은 잔존하였다.

1990년대 공포영화는 타락한 우주를 배경으로 한 <에일리언>시리즈를 통해 우주적인 소재와 첨단 공상과학이 무기로 작용하여 문명이 발달함에 따라 유출되는 인간성의 부재를 외계인이라는 새로운 공포의 모습을 보여준다. 또한 이때는 에이즈의 심각성이 제기되고 흡혈을 통해 자신도 흡혈귀로 변화하는 공포를 보여주었는데 <드라큘라>(1992), <뱀파이어와의 인터뷰>(1994) 등을 통해 재현되었다.

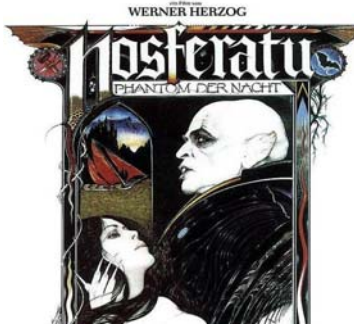
21세기에 들어 공포영화는 다양해진 공포장르 속에서 인간의 심리를 보여주었는데, 동양적인 원혼의 소재가 인기를 얻기 시작했다. 미국의 공포영화가 잔인하게 인간을 죽이는 것에 중점을 두는 슬러셔 무비라고 본다면 일본 공포영화는 동양적인 원혼¹²⁾의 소재로 한 원혼영화이며 이는 동양적인 공포영화의 독특함을 보여주었다. 이러한 인기는 미국에서 할리우드 리메이크 버전의 제작으로 이어졌다. 현실 세계에 나타나 인간의 삶을 혼란케 하는 원혼영화는 할리웃 영화에서 볼 수 없었던 새로운 영상과 독특한 소재로 인기를 얻었다. 우물에 빠진 원귀가 비디오를 통해 재현되는 현실은 21세기를 사는 현대인들이 항상 가까이 접하는 대중매체의 반복적인 요인과 영상으로 표현되는 매체의 현실화라는 소재로 그 영화만이 갖는 독특한 이미지와 캐릭터로 인식되고 있다.¹³⁾ 천사와 악마의 대립을 보여주고 지옥의 이미지를 독특하게 보여준 <콘스탄틴>(2005)에서는 인간이 악령에 의해 악령으로 변이되는 모습과 사후세계 지옥의 좀비 모습은 고딕소설에서 표현된 뇌가 없는 좀비의 독특한 모습을 재현하였다. 이렇듯 원귀의 등장이 공포영화의 소재로 인기를 얻었으며, <링2>(2002)에서의 원귀는 현대인이라면 꼭 갖고 있는 영상매체를 통해 존재하며 그 안에서 원귀가 나온다는 사실만으로도 공포의 이미지를 나타내었다. <메신저>(2006)에서는 억울하게 죽은 가족의 원귀는 그 집에 살면서 그 집에 사는 가족에게 살인자에 대한 메시지를 주고 있다. 메신저에 등장하는 귀신은 시체의 모습과 흡사하여 죽음의 공포를 자아내게 한다. 좀비영화의 인기는 계속되었는데 <30데이 오브 나이트>에는 좀비나 괴물에게 대항하는 따뜻한

인간애를 가진 주인공의 모습은 감동을 주기도 하였다. 이들은 공포영화에서 보여지는 공포감뿐만 아니라 처절한 절망의 상황에서도 용기를 잃지 않는 주인공의 모습에서 색다른 영웅의 이미지를 보여주었으며, 2007년<나는 전설이다>에서는 잘못된 약물의

사용으로 변이된 유전자로 인해 좀비로 변해버린 인간을 치료하기위한 주인공의 노력은 기존의 좀비를 공포의 존재로만 여겼던 이미지를 또 다른 시각으로 보여주었다.



<그림 1> Erich pommer 제작
칼리가리박사의 밑실 (1919)
-<http://movie.naver.com>



<그림 2> F.W 무르나우 제작
노스페라투(1922)
-<http://movie.naver.com>



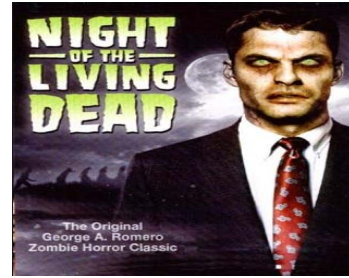
<그림 3> 토드 브라우닝 제작
드라쿨라 (1931)
-<http://movie.naver.com>



<그림 4>제임스 웨일 제작
프랑켄슈타인 (1931)
-<http://movie.naver.com>



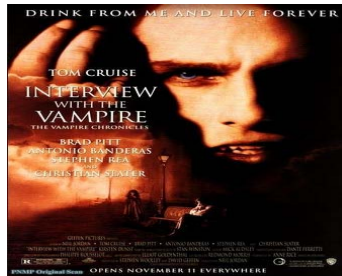
<그림 5> 토드 브라우닝 제작
프릭스 (1932)
-<http://movie.naver.com>



<그림 6>조지 로메로 제작
살아있는 시체들의 밤(1968)
-<http://movie.naver.com>



<그림 7> 존 카펜터 제작
할로윈(1981)
-<http://movie.naver.com>



<그림 8> 닐 조단 제작
뱀파이어와의 인터뷰(1994)
-<http://movie.naver.com>



<그림 9> 프란시스 로렌스 제작
콘스탄틴 (2005)
-<http://movie.naver.com>



<그림 10> 나카타 히데오 제작 링2 (2004)
-<http://movie.naver.com>



<그림 10> 대니 팡 제작 메신저(2007)
-<http://movie.naver.com>



<그림 11>프란시스 로렌스 제작 나는전설이다(2007)
-<http://movie.naver.com>

<표 1> 공포영화의 시대적 흐름

연도	구분	시대적 배경	대표적인 영화	공포캐릭터	주제
1930년대		-유성영화시대 -세계공황 -독일 표현주의 영화 할리우드 유입	드라큘라(1931) 프릭스(1932) 킹콩(1933)	흡혈귀 신체 기형 동물	- 어두운 사회 현실
1940 ~1950년대		-2차 세계대전 -매카시즘 -미소냉전	캣피플(1942,1944) 프랑케슈타인의 저주(1957) 프랑케슈타인의 복수(1958)	괴물 괴물 괴물	-인간내면의 심리공포 표현 -생명창조를 통한 신성모독에 대한 신의 저주
1960년대		-여성해방운동 -핵반대 평화운동 -인종차별 문제	사이코(1960) 2000매니악 (1964) 살아있는 시체들의 밤(1968)	사이코살인마 사이코살인마 좀비	-인간심리, 내면적 공포 -미국중심 이데올로기 비판
1970년대		-베트남 전쟁 -세계경기침체	텍사스 살인마(1974) 엑소시스트(1973) 오멘(1976) 할로윈(1978)	사이코 악령 악령 악령	-신구세대의 갈등 -사회적 폭력의 배후로 악마지옥
1980년대		-미국 패권주의	엘리펀트맨(1980) 할로윈(1981, 1982, 1988, 1989) 13일의금요일 (1980, 1981, 1982, 1984, 1985, 1986, 1988) 나이트메어 (1984, 1985, 1987, 1988) 더 플라이(1986)	악령 사이코살인마 사이코살인마 괴물	-팝콘 호러 -현대인의 잔혹성, 심리적 병폐
1990년대		-디지털 정보화 -유전공학 발달 -에이즈 확산	늑대인간(1991) 드라큘라(1992) 바디에어리언(1993) 뱀파이어와의 인터뷰(1994) 나이트메어(1994)	괴물 흡혈귀 괴물 괴물 흡혈귀 사이코살인마	-인간 존재, 정체성의 위기 -가치관의 혼란 -에이즈의 공포
2000~07년		-멀티미디어의 시대 -정보의 홍수	꿈꾸는 엘리펀트맨(2001) 링2(2004) 콘스탄틴(2005) 텍사스전기톱살인사건(2006) 하우스 오브 왁스(2006) 플래닛 테러(2007) 나는 전설이다 (2007) 30데이오브나이트(2007)	신체기형 악령 악령 사이코살인마 사이코살인마 괴물 좀비 흡혈귀	-배신으로 인한 원혼 -개인주의, 기회주의 팽배 -기존공포영화의 창조성과 효과를 더한 속편 제작 -좀비와 괴물, 악마적 공포영화의 혼재 -세계를 위해 괴물적 존재와 맞서는 인간애

장미숙(2004)이 정리한 것을 연구자가 일부 보완한 것임

2. 공포영화의 장르적 특성

공포영화의 시초는 인간이 공포감을 느끼는 것이 개인이 상실되고 가치는 부정되리라는 예감으로 인한 혼란에서 생겨나며 두려움이 현실로 구체화되어 파시즘(Fascism)이라는 사회분위기 속에서 발명되었다는 설이 그 시초라고 볼 수 있다.¹⁴⁾ 즉, 20세기 공포영화는 산업화, 기계화, 경제 결정론의 이론적 근거로 특정화된 새로운 세계에 대한 공포증을 그리고 있다. 이것은 판타지와 이데올로기의 이슈를 넘어 공포에 안의 악마의 개념을 재구성하는 것으로 문화적 가치 체계에 대한 도전이라고 할 수 있다.¹⁵⁾

정상성이 괴물에 의해 위협받는다라는 것은 정상성과 괴물의 그리고 그들간의 양자 관계라는 세 가지 변수가 생기게 된다. 정상성은 일부일처 커플, 평안하고 안정된 가족, 그리고 이들을 보호하고 지탱하는 사회제도 등 지배적인 사회 규범에의 순응을 의미하며 괴물은 이러한 정상성 위협하고 저해하는 비(非)정상성을 의미한다.¹⁶⁾

공포영화는 현실감 있는 공포의 유발과 인간의 원초적인 공포의 심리를 자극하는 영상과 상상력의 발현이 필요하며¹⁷⁾ 이렇듯 인간이 느끼는 공포는 심리적으로 구분을 통해 공포 심리를 통해 알 수 있는데 Charles Derry는 사회 심리적인 연구를 통해 신에 반하는 악마라는 존재에 대한 '악마적인 것의 공포(Horror of the demonic), 와 지구 종말의 심리를 반영한 '아마겟돈의 공포'(Horror of armageddon), 개개인의 정체성의 혼돈과 반사회성으로 인해 느끼게 되는 이질성의 공포에서 오는 '인격의 공포'(Horror of Personality)라는 하위 범주로 분류하고 있다¹⁸⁾.

1) 악마적인 것의 공포(Horror of Demonic)

악마에 대한 공포는 도덕적 질서를 강조하기 위해 오랫동안 언급되어 왔던 초자연적인 힘에 대한 공포를 의미한다. 고대부터 종교적인 관점으로 인식되어 온 악마와 악마주의에 대한 관점은 삶과 죽음의 경계에 있는 죽은 자도 산자도 아닌 영으로 남은 존재에 대한 두려움에서 기인한다. 악마는 악을 인격화한 구현체로서 인간에게 고통을 안겨주는 존재이며

보통의 인간과는 다른 외모와 초월적 힘을 지닌 존재로써 형태적 불안정성이 정신적 불안정성까지도 표출한다. 공포영화에서 이러한 공포이미지는 삶과 죽음, 낮과 밤, 인간과 악령의 경계에 있는 흡혈귀와 좀비, '악령들인 아이'같은 소재로 이들의 정체성과 불안정성을 통한 주체의 혼돈을 야기하며 공포이미지를 표현한다. 이들은 초자연적인 존재들로 세상을 종말로 치닫게 하는 불안감을 조성하게 한다. 또한 인간도 아니고 혼령도 아닌 사후세계의 어떠한 초현실적인 존재인 원혼으로 사후세계에 대한 공포를 반영하고 있으며 기독교적인 선행에 반(反)하는 삶은 사후세계에 지옥이라는 초현실적인 공간의 공포를 보여준다. 대표적인 영화는 <드라큘라>, <늑대인간>, <오멘>, <엑소시스트> 등이 있다.

2) 아마겟돈의 공포(Horror of Armageddon)

아마겟돈의 공포는 지구 종말에 대한 종교적 의미의 공포로, 1930년대와 50년대의 돌연변이, 외계인 공포영화가 그 대표적인 예이다. 이는 전체주의의 확산과 핵전쟁에 대한 공포 등 격변에 대한 두려움을 상징한다.¹⁹⁾ 외계인이나 외계 돌연변이들이 지구를 멸망시키고 혼란 시켜 사회적 질서를 파괴하고 혼돈상태로 만들 것에 대한 공포를 의미한다. 또한 자연스러운 세계의 부자연스러운 존재이자 파괴력을 가진 침입자로서 공포의 대상이 되며 인간과는 다른 종으로 인한 비정상성에서 오는 공포의 대상으로써 이들은 우주괴물 또는 돌연변이로 표현되었고 해양생물, 곤충, 파충류, 등의 이미지를 차용하여 인간보다 더욱 번식능력과 생존능력이 강하고 흉측하고 잔인하며 난폭함을 표출하는 모습에서 인간에게 혐오와 공포감을 일으킨다고 볼 수 있다. 이들은 이상하고 알 수 없는 상상력의 소산물인 일종의 괴물로 상징되고 기괴한 형상 때문에 추하고 혐오스러운 모습으로 정상성과의 차이를 둔 타자에 대한 공포를 말한다. 대표적인 영화로는 <히든>, <토미노커스>, <에이리언>, <싸인>, <우주전쟁> 등이 있다.

3) 인격의 공포(Horror of Personality)

공포스러운 인간을 통해 느끼는 공포를 말하는 것

으로 인간의 억압된 심리적, 병리적 요인을 반영한다. 이러한 요인은 인간의 내면에 있는 또 다른 정체성인 다중인격의 존재로 표현되는데 이들이 가지는 다중인격의 존재는 고통, 폭력, 악과 같은 비정상성을 드러내면서 동기 없이 무차별 살인을 하는 사이코살인마(psycho killer)이다. 일반 대중의 심리에 미친 사회 부조리의 영향으로 인해 불안정한 현실 속에서 도덕성과 인간성이 결여된 광기를 표현하고 생명을 해하는 것에 대한 아무런 감정이 없는 사이코패치(psycho path)의 성향을 나타내는 캐릭터는 잔악무도한 성향으로 인해 사람들로 하여금 공포를 자아내게 한다. 히치콕 감독의 <사이코>(1960) 이후 등장한 심리 스릴러물에서 공포의 근원이 심리적인 것에 있음을 보여주는 사이코 살인마는 가면으로 얼굴을 위장함으로써 악의 이미지를 단일화하고 고정된 이미지와 익명성을 추구하는 동시에 초자연적인 힘을 통해 상대방을 제압하고 공포를 유발한다. 이와 같은 공포는 같은 인간이면서도 다른 불안정한 인격체가 존재하는 인간이면의 정체성을 통해 분산과 혼돈의 공포를 야기한다.

대표적인 영화로는 <사이코>, <나이트메어>, <택사스살인마>, <살아있는 시체들의 밤> 등이 있다.

III. 공포캐릭터와 특수 분장표현

1. 특수분장의 기원과 의의

최초의 특수 분장을 이용한 캐릭터 특수 분장은 <프랑켄슈타인>(1931)에서는 기형적으로 높은 이마를 만드는데 사용됨으로써 탁월한 특수분장 효과가 입증되었다. 캐릭터 분장의 획기적인 계기가 된 것은 1930년대 후반 폼 라텍스 기술의 개발이었다. 이는 촬영시마다 일시적으로 가짜 코, 가짜 턱 등을 만들 필요 없이 폼 라텍스 조각을 미리 준비하여 매일 영화촬영을 시작할 때 배우의 얼굴과 몸에 직접 부착 시킬 수 있었기 때문에 아침마다 새롭게 분장을 해야 할 필요성이 없어졌으며 이는 항상 동일한 분장 결과를 보장했다.²⁰⁾ 폼 라텍스 기술을 적용하기 위해서는 얼굴 또는 다른 신체부위의 정확한 형판을 얻어내야 하는데 알지네이트 반죽을 이용하여

주물을 뜯 부분에 골고루 넣고 석고 봉대를 감아 굳게하여 형틀을 만든다. 알지네이트 층이 굳으면 반으로 자르고 분리하면 완벽한 음각의 틀이 만들어지고 여기에 석고반죽을 부어 채워지고 굳으면 배우의 모습의 석고 몰드가 만들어진다. 그 다음 점토를 가지고 배우의 얼굴모양의 형틀위에 변형하고자 하는 형태를 주물로 만든다. 이 작업을 하기 전에는 사진 자료에 의한 디자인에 입각하여 조각하고 재생산하는 단계로 신체 부분을 창조하는 순수미술 분야라고 할 수 있다. 이렇게 재생산된 형태를 다시 프로테스틱스 작업을 한 후 폼 라텍스로 생산해내면 인공의 피부가 완성 된다.

폼 라텍스 기술을 대규모로 적용한 최초의 영화는 <오즈의 마법사>(1939)이다. 영화의 마술 같은 캐릭터 분장은 관객들에게 많은 사랑을 받았으며 오즈의 마법사에 나오는 캐릭터 가운데 허수아비는 얼굴을 천으로 싸인 것처럼 보이지만 실제로 천의 위사와 경사의 질감효과를 내도록 만든 라텍스 스킨이다. 양철 나무꾼은 메탈소재의 의상과 함께 머리와 턱을 감싸거나 볼과 코에 붙여진 라텍스 조각과 실버 색상의 페인팅은 사람과 사물의 이중적 이미지를 보여주었다. 분장은 배우를 극본이 요구하는 인물로 만들기 위한 민족, 시대, 연령, 성격, 건강상태와 사회적 환경 등을 시각적으로 표출하여 구체적으로 관객에게 납득시키는 것을 목적으로 하는 외적인 표현방법이다.²¹⁾ 무대예술과 영상예술에서 그 매체의 특성에 따라 차별화된 기법이 사용되어왔으며 영화가 탄생되기 전에는 연극배우들에 의해서 먼 거리에 있는 관객에게 배우의 이미지를 보이게 하기 위해 과장된 선에 의한 분장이 주를 이루었다. 그러나 영화가 탄생한 직후 관객과 배우의 거리가 가까워진 영상스타일은 무대분장과 다른 분장이 필요하게 되었고 초기 흑백 영상 매체의 영화의 영상스타일은 모든 피부톤을 보여줄 수 없었기 때문에 색조화장을 질게 하여 윤곽만을 뚜렷이 보이게 할 뿐 이었다. 이렇듯 파운데이션과 단순한 색조화장으로 윤곽과 배우 얼굴의 하이라이트(highlight)와 새도우(Shadow)를 표현하는 분장을 스트레이트(straight) 분장이라 하며, 이러한 일반 분장과 달리 배우의 얼굴과 신체에 인위적인 변형 또는 보강을 통해서 배우의 급격한 외모변화를 주는 것이 캐릭터 분장이다.

특수 분장은 캐릭터 분장과 캐릭터 특수효과 분장으로 나누어 볼 수 있는데 배우의 실제 얼굴을 변형시키기 위해 분장 재료들을 사용하여 평면 또는 3차원적으로 입체 변화를 주는 것으로 총상, 화상, 흉터, 자상, 문신, 시체분장, 젊은 분장(young age), 노역분장(old age), 수염분장, 등 캐릭터의 나이, 환경, 직업, 유전 등 과 더불어 피곤함, 병약함, 세련된, 촌스러움 등 인간의 신체적인 변화나 상황들을 분장으로 암시하기도 한다. 다시 말해 극의 분위기나 사건진행을 위해 인위적으로 가해지는 형상의 변화를 말하며 일반 분장과는 달리 전문적이고 완벽한 테크닉이 요구 된다²²⁾. 캐릭터 분장과 캐릭터 특수 분장은 캐릭터의 유형에 따라 시각적으로 표현하므로 두 분장은 서로 상호 보완적인 역할을 하며 동시에 사용되기도 한다.

또한 특수분장은 표현 방법에 따라 모사적 분장(copy make-up), 사실적인 분장(realism make-up), 공상적 분장(fantasy make-up)으로 나눈다.²³⁾

특수효과 분장은 화면의 2차원적인 평면적 스타일을 실제공간과 유사한 3차원 공간으로 오해하게 만드는 영상의 움직임의 환영이나 심도의 환영에서 보여지는 영화 특유의 현실감을 발생 시킨다.²⁴⁾ 영화의 소재가 창조성을 바탕으로 발달함에 따라 특수효과 분장은 현실세계에 일어날 수 있을법한 초현실적인 세계를 표현하는데 중요한 역할을 하게 되었고 우주공간이나 우주에 살고 있는 괴물, 공중에 떠도는 귀신들의 모습을 표현할 수 있게 되었다.²⁵⁾

1960년대 이르러서 특수분장의 작업은 단순히 배우의 얼굴에 변화를 주는 작업에 그치지 않고 기계와 전자에 힘입어 특수 제작된 인형에 기계장치인 애니메트로닉스(animatronics)²⁶⁾를 장착하여 다양한 기계적인 움직임을 표현할 수 있게 되었으며 1980년대에 이르러서는 컴퓨터 그래픽을 이용하여 정교한 동작과 상상 세계에서만 가능한 것을 사실적인 분장효과로 표현할 수 있는 디지털 분장(Digital make-up)이라는 특수 효과 분장(Special Effect make-up)의 형태로 급속히 발전하였다.

2. 공포 캐릭터의 특수분장 표현

공포캐릭터는 공포의 분류를 통해서 알 수 있듯이

악마적인 것의 공포로 오는 초현실적인 이미지에 관한 캐릭터들이 주를 이루고 있는데 그 성격과 특성에 따라 악령, 좀비, 흡혈귀, 괴물, 사이코 살인마 등으로 분류할 수 있다. 이들은 삶과 죽음, 낮과 밤, 산자와 죽은 자의 경계에 있는 악령과 좀비, 흡혈귀로 볼 수 있고, 늑대인간, 파리인간, 살인마, 돌연변이 등은 인간과 괴물의 본능사이에 갈등하는 공포캐릭터이다. 이러한 특수한 캐릭터를 표현하기 위해서 분장에서는 캐릭터 특수분장 이라고 하여 창조적인 캐릭터를 탄생시키는 특수분장 기법이 사용되며 상처나 흉터, 화상 등 상황에 따른 캐릭터 분장이 혼용되어 사용되어진다. 상처나 흉터의 형태의 특성에 따라 표현법은 여러 가지 기법이 혼용되어서 표현하게 된다.

절창(incised wound)은 칼에 베인 상처를 말하며 상처를 표현하고자 하는 부분에 붉은 색을 얇게 펴 바른 후 상처부위 만큼 왁스를 덜어 상처부위를 설정하고 스프리트 검을 바른 후에 왁스로 상처부위의 형태를 만들어 붙인 후 헤라를 이용하여 원하는 디자인의 칼자국을 만든다. 칼자국 안으로 갈색의 라이닝 컬러를 바르고 고무 정각 스펀지를 이용하여 왁스 위에 피부의 질감을 표현한 후 상처의 주변은 갈색과 붉은색, 보라색 등으로 멍을 표현한다.<그림 12>²⁷⁾ 화상(burn)은 우선 3가지 범주로 나누는데 1도 화상은 피부가 붉게 변하고, 2도 화상을 수포가 생기며, 3도 화상은 출혈 수포와 함께 피부가 검게 변한다. 2도 화상은 스킨 젤 또는 튜플라스토(tuplast)를 사용하여 수포를 표현한다. 스킨 젤(skin gel)은 젤라틴과 물, 글리세린을 혼합하여 만든 것으로, 사용 시에는 뜨거운 물에 중탕하여 사용하고, 튜플라스토는 투명한 젤 타입으로 튜브에서 짜서 바로 사용한다. 3도 화상의 경우는 액체 라텍스, 슝, 왁스를 이용하면 심한 화상을 표현할 수 있으며, 가벼운 화상, 물에 대인 것, 불에 탄 효과까지 표현이 가능하다. 심하게 일그러진 화상의 경우는 젤라틴을 이용한 젤 스킨을 중탕하여 모델링 도구를 사용하여 물결모양으로 그려주고 물집을 만들어 젤라틴이 굳기 시작할 때 젤라틴을 넣어준다. 젤라틴을 벌려주거나 벗겨내어 물질이 터지거나 화상으로 벗겨진 상처를 만들고 라이닝 컬러를 이용하여 색을 칠하여 현실감있는 화상을 표현한다. 또한 필요에 따라서는

글리세린(glycerin)을 가볍게 발라 좀 더 사실감 있는 분장을 할 수도 있다. 오브라이트를 적당히 구긴 후 물기를 묻혀 분장할 부분에 붙인 후 라이닝 컬러로 착색하고 글리세린과 인조피를 이용하여 흐르는 피를 표현한다²⁶⁾. <그림 13>

인간의 변이과정을 보여준 늑대인간, 파리인간, 돌연변이 등의 전혀 새로운 캐릭터의 표현을 위한 특수분장은 3차원 입체분장으로 러버 마스크(rubber mask)나 러버 바디슈트(rubber body suit)를 사용하여 얼굴의 깊은 주름이나 찡그린 코, 사탄과 같이 뾰족하게 큰 귀, 으르렁대며 침 흘리는 벌어진 입으로 변형시키며, 러버 바디슈트는 몸의 근육을 추하게 만들거나 살의 늘어짐을 과장하고 애니메트로닉스(Animatronics)나 CG작업으로 뼈가 튀어나오는 현상을 표현할 수 있게 되었다.²⁷⁾ <그림 14>

1. 악령

악마의 공포를 보여주는 악마적 이미지는 흡혈귀를 통해서 근본적인 공포가 잘 나타나는데 흡혈귀는 피를 빨아먹는 악마로서 17~18세기에 걸쳐 헝가리, 세르비아, 등의 동유럽에서 유래한 것으로 이단자나 범죄자 또는 자살한 자 가운데 악령에 영혼을 팔았거나 신의 저주를 받아 죽어서도 저승에 가지 못하는 귀신을 말한다. 악마적인 형태는 기교함과 요상함을 추구하며 해골이나 상상속의 캐릭터를 통해 초자연의 신비주의나 샤머니즘적 원시 종교적 특성을 갖고 있다. 과학이나 미래의 중요성보다 고대부터 구전되어온 전설적인 존재들이 실체화되었던 르

네상스 예술과 낭만주의 시대의 고딕문학을 통해서 그 근원적인 형태를 찾아볼 수 있다.²⁸⁾ 이승을 떠돌며 인간의 피를 빨아먹는 흡혈귀는 송곳니로 산자의 목을 빨아 흡혈을 한다는 이미지는 에로티시즘적인 요소와 함께 흡혈 공포영화의 전형적인 표현이다.

죽음에 대한 사후세계에 대한 두려움과 죽은 혼령이 산자의 몸으로 들어와 엑스터시의 상태를 나타내는 빙의(憑依)²⁹⁾는 몽환적 세계의 신비주의적 매혹과 불가사의한 환영의 세계를 표방한다. 신체의 변형을 통해 주술적인 몽환으로의 세계를 보여주고 있으며 인간의 형상이 괴기스럽고 혐오스럽게 표현됨으로써 공포의 대상이 되고 있다. 죽은 자 가운데 이승을 떠나지 못한 혼령은 악령의 형상으로 나타나 사회의 배반, 타자에 의한 억울한 죽음으로 인한 원한을 표현한다. 이들은 산자의 삶에 나타나서 현실과 초현실의 세계를 보여주는 캐릭터로써 현대의 영화에 주로 등장하는 타자의 전형으로 볼 수 있다.

영화 <엑소시스트>(1973)에서는 주인공은 몸에 악령이 들어와 빙의된 모습을 보여주기 위해 피부표현은 핏줄이 보여 질 정도로 창백하게 하였고 피부조직은 썩어 들어가는 시체의 느낌으로 찢겨지거나 화상 같은 일그러진 피부조직을 표현하여 추악하고 더러운 형상을 만들어 변형된 인간의 모습으로 표현되었다.<그림 15>³⁰⁾와 <콘스탄틴>(2005)에서 악령의 힘이 강해질수록 주인공의 신체에 나타나는 변형을 잘 보여주는데 얼굴은 알 수 없는 어떠한 초자연적인 힘으로 인해 공포스럽게 놀라고 일그러지는 형상이고 눈은 동공이 흐릿한 사안(死眼)을 나타내며 탁한 느낌으로 표현되었다. 창백한 피부표현을 위해



<그림 12> 젤 스킨을 이용한 자상분장

- <http://www.makeupshow.com>



<그림 13>오브라이트를 이용한 화상분장

- <http://www.makeupshow.com>



<그림 14> 러버 마스크 분장

- <http://www.makeupshow.com>



<그림 15> 창백한 피부표현,
 흐려진 동공 찢겨진 얼굴
 - 영화<엑소시스트>,DVD



<그림 16> 핏줄이 들어난 창백한
 피부 흰 막에 싸인 동공
 - 영화<콘스탄틴>,DVD



<그림 17> 핏줄이 들어난 창백한
 피부 흰 막에 싸인 동공
 - 영화<링2>, DVD

서는 질감에서 가벼운 에어브러쉬를 이용하여 여러 번에 걸쳐서 얇게 뿌리는 작업을 하였고 핏줄의 표현도 에어브러쉬로 하여 가늘면서 특유의 번지는 효과로 자연스러운 핏줄을 표현 하였다. 인간이 혐오스러운 악령에 의해 기괴한 모습으로 변형되어가는 형상은 여러 영화에서 재현되고 있고 이러한 일정한 형태를 갖추고 있다.<그림 16>³¹⁾ 또한 <링2>(2005)에서도 아들의 몸에 들어간 악령은 창백하고 눈동자의 동공이 탁해지며 눈 밑은 검게 표현하여 빙의된 악령의 모습을 표현하였다.<그림 17>³²⁾

2. 좀비

좀비는 시체를 되살려낸 것으로 삶과 죽음의 경계의 불확실한 면을 표현하기 위해 부패되고 상처 난 피부표현과 눈썹을 없앤 표현으로 인간의 중요한 인상 요건을 해체시켜 전혀 다른 인물이 되었음을 표현하고 있다. 초점 없이 흐린 동공과 형클어진 성근 모발, 붕괴된 이빨과 송곳니로 초현실적인 이미지를 극대화시켰다. 이러한 분장은 인간의 의지가 없어지고 몸만 움직이는 환각상태의 불안정한 정신 상태를 표현 하였다.

찢겨지고 붕괴된 상처분장은 상상력과 창조가 필요한 작업인데 어느 곳에 상처를 표현하는가에 따라 느낌이 달라지기 때문이다. 주로 얼굴의 튀어나온 뼈 부분에 상처분장을 많이 하는 이유는 뼈의 돌출된 부분에 상처가 쉽게 나며 상처의 효과 또한 강하기 때문이다. 패인상처를 표현할 때에는 액체 콜로

디온을 사용하여 피부가 수축, 굴절되게 하여 상처나 칼자국, 깊은 흉터를 표현할 수 있다.³³⁾ 그 위에 라이닝 컬러를 사용하여 피의 느낌을 주며 상처 주변에는 멍 표현을 해야 실감나는 분장이 될 수 있다. 부정형의 이빨은 이빨의 모양을 주조 작업을 통해 만들고 틀이 만들어지면 그 위에 부정형의 이빨을 조소 작업을 통해 한 다음 가치(假齒)를 만들어 붙인다. 흐릿한 동공을 표현은 유유빛 콘택트 렌즈를 착용하고 눈에서 나는 붉은 피눈물은 아이 블러드를 사용한다. <살아있는 시체들의 밤>(2007)에서는 부패되어 머리카락이 빠진 분장은 볼드 캠을 씌우거나 폼 라텍스 작업을 통해 본래의 머리에 씌우고 리퀴드 라텍스를 사용하여 불규칙하게 색은 피부를 표현하고 성긴 머리카락을 붙여서 표현한다.<그림 18>³⁴⁾ <플래닛 테러>(2007)의 좀비로 변한 인간의 붕괴된 얼굴은 2~3도 화상의 분장을 응용한 표현으로 오브라이트를 적당히 구긴 후 물기를 묻혀 분장할 부분에 붙인 후 라이닝 컬러로 착색하고 글리세린과 인조피를 이용하여 흐르는 피를 표현한다.<그림 19>³⁵⁾ 2007년에 <나는 전설이다>에서는 암을 치료하는 획기적인 주사를 개발한 후 그 주사를 맞은 사람들이 인간의 이성을 잃고 자외선을 보면 죽는 괴물로 변하여 인간을 살육하는 괴물의 형태로 변화한 인간을 보여주고 있다. 약물로 인해 정체성이 변한 인간의 또 다른 모습은 좀비의 모습과 흡사하게 표현되었다. 머리카락과 얼굴의 털은 다 빠져서 없어지고 몸은 뼈와 근육만이 남아있으며 얼굴은 핏줄이 드러나며 뼈가 들어날 정도의 앙상한

모습과 화상을 입은 듯한 흉터의 표현을 하였다. 자외선에 약한 얇고 창백한 피부를 표현하기 위해 얼굴에는 라텍스 피스를 제작하여 부분적으로 느낌을 살리고 창백한 피부표현과 실핏줄은 에어브러쉬를 이용하였고 누런 이빨은 튜스애너멜을 이용하여 표현하였다.<그림 20>³⁶⁾

3. 흡혈귀

<드라큘라>(1992)와 <뱀파이어와의 인터뷰>(1994), <30Days of night>(2007)에서는 흡혈귀의 모습은 흡사 인간과 닮아있다. 드라큘라의 모습은 이중적으로 표현했는데 인간적인 드라큘라 백작의 모습은 검정 의상을 입고 긴 머리의 젊고 아름다운 모습을 연출하고 드라큘라 백작의 모습은 긴 손톱과 흉측한 괴물의 모습을 닮은 얼굴, 은발의 딸은 머리를 연출했다. 피부의 질감은 거칠고 딱딱한 느낌으로 사자의 모습을 연상시키며 피부색은 핏기가 없는 거의 창백한 흰색으로 표현했다.³⁷⁾ 얼굴변형을 위한 러버

마스크 (rubber mask)와 깊은 주름이 있는 찡그린 코, 사탄과 같은 뾰족한 큰 귀, 늘어진 살과 날카로운 송곳니 등으로 표현했다. 드라큘라 백작은 얼굴과 손에 러버 마스크 작업을 통해 거칠고 주름 많고 거친 피부표현을 하였고 가발과 뿔을 제작하여 드라큘라 백작의 악마적인 모습을 표현했고 인조손톱을 붙이고 눈동자는 야수의 눈처럼 보이기 위해 콘택트 렌즈를 착용하였다.<그림 21>³⁸⁾ <뱀파이어와의 인터뷰>에서 흡혈귀에게 물려 흡혈귀가 된 남자는 창백하고 핏기 없는 얼굴에 사안으로 인해 동공이 작아지고 날카로운 송곳니가 나오게 된다. 뱀파이어와의 인터뷰의 흡혈귀는 흰색 라이닝 컬러를 사용하여 창백한 피부를 표현하고 실핏줄의 표현을 하였다. 이빨 분장은 인조 치아를 착용 하는데, 인조치아는 아크릴 파우더와 모노머로 아크릴 치아를 만든 후 만들고자하는 치아의 모양에 따라 사포나 줄로 다듬고 유도로 치아 사이를 채운 후, 바셀린을 주물전체에 바르고 아크릴 파우더와 모노머를 뿌려 새로운 잇몸을 만든다. 이때 잇몸을 얇게 만들고 뒷면은 폭



<그림 18> 거칠고 주름진 피부 부정형 이빨, 성긴 머리카락
-영화 <살아있는 시체들의 밤>, DVD



<그림 19> 수포가 차오르는 붕괴된 얼굴
-영화 <플레닛 테러>, DVD



<그림 20> 화상으로 붕괴된 얼굴
-영화 <아임 레전드>, DVD



<그림 21> 거칠고 주름진 피부, 가발, 뿔
-영화 <드라큘라>, DVD



<그림 22> 창백한 피부, 날카로운 송곳니
-영화 <뱀파이어와의 인터뷰>, DVD



<그림 23> 검은 동공, 날카로운 이빨
-영화 <30Day of night>, DVD

0.3~0.5cm 정도의 높이 이외에 불필요한 부분을 굳기 전에 긁어낸다. 이렇게 만든 이빨에 누런색의 튜스에나멜로 색을 칠하면 누런 이빨의 표현이 가능하다.<그림 22>³⁹⁾ <30Days of night>(2007)에 나오는 흡혈귀는 기존의 분장표현에서 조금 변형된 형태를 보여준다. 동공은 홍채를 알아볼 수 없을 정도로 까맣고 입 주변은 검붉다 못해 까맣게 보인다. 입 주변은 찢어져서 붕괴되어있는 표현을 위해 피분장을 하였다.<그림 23>⁴⁰⁾

4. 괴물

공포영화에서 나타나는 괴물성은 인간과는 외모나 성격이 다른 이상하고 무엇인지 알 수 없는 상상력의 소산물로서 기괴한 형상 때문에 인간과는 다른 정상성과의 차이를 보인다. 또한 괴물성은 주제로 환원될 수 없는 이질성을 의미하는 것으로, 이는 다른 대상과의 단순한 차이를 의미하는 것이 아니라 억압되어 모습을 드러내지 않다가 어느 순간 되살아나는 전복적인 성격을 지닌다.⁴¹⁾ 괴물성은 인류와는 확연히 다른 형태로 인간에서 동물로의 전이가 이루어지는 늑대인간을 만들어내고 공간이동으로 인해 인간의 유전자와 파리의 유전자 변이가 일어나 파리인간으로 표현되었다. 이러한 초현실적인 존재의 캐릭터의 표현은 외형에서도 비정상성과 상상의 산물을 표현하는데, 변형이나 왜곡, 파손, 절단으로 인해 기이하게 형상화된 캐릭터는 성폭행과 혐오감으로 공포를 야기한다.⁴²⁾ 영화<파리의 늑대인간>(1997)과 <더 플라이>(1986)에서는 인간이 추악한 동물로 변하면서 일어나는 공포를 야기한다. 늑대인간은 인간

의 얼굴과 신체에 난 털과 날카로운 송곳니, 긴 손톱은 야수의 이미지를 표현하였고 이러한 분장요소는 동물적 특징을 드러내며 괴물로 변해가는 과정을 보여준다. 늑대인간과 파리인간과 괴물은 러버 마스크의 제작으로 얼굴이 제작되었고 인간의 늑대화라는 변화의 과정을 보여주기 위해 늑대를 상징하는 털과 송곳니, 발톱 등을 분장하였다.<그림 24>⁴³⁾ <더 플라이>(1986)에서 주인공은 공간이동의 실험으로 인해 파리와 같이 합성됨으로 인해 파리의 형상으로 변형 되어 가는데, 이 과정에서 몸에 털이 만들어지고 얼굴을 수포로 붕괴되며 손톱과 발톱이 퇴화하는 과정이 표현되었다. 파리인간의 얼굴은 마치 화상을 입은 듯 수포가 올라오고 일그러지고 붕괴된 피부조직을 표현 하였다. 이러한 수포의 표현은 화상분장과 비슷한데 화상은 출혈, 수포와 함께 피부가 검게 변하는데 피부가 열에 의해 녹은 표현을 하기위해서 라텍스나 플라스틱웍스로 피부표면 질감을 표현해야 하며 오브라이트를 이용하여 과사되어 일그러진 피부로 분장하였다.<그림 25>⁴⁴⁾

<엘리펀트맨>(1980)은 19세기 런던에 실존했던 기형아를 다룬 영화로 엘리펀트맨은 기형으로 태어난 심하게 일그러진 얼굴형과 흑으로 뒤덮인 등은 공포심을 갖게 하는 돌연변이의 전형적인 모습을 보여준다. 러버 바디슈트와 러버 마스크를 제작하여 분장하고 보철분장을 통해 붕괴된 치아를 만들었다.<그림 26>⁴⁵⁾



<그림 24> 러버마스크 분장,송곳니
-영화 <파리의늑대인간>, DVD



<그림 25> 수포로 가득찬 붕괴된 얼굴
-영화 <더 플라이>, DVD



<그림 26> 러버바디 슈트,붕괴된이빨
-영화 <엘리펀트맨>DVD

5. 사이코 살인마

사이코(phycho)는 광기를 드러낸 정신병자들의 스토커적 성향과 정신병적인 비정상으로 정신분열로 인한 비정상성을 표현하고 이러한 비정상적 이미지는 공포를 자아낸다. <나이트메어>(1994)의 살인마 프레디 크루거는 전설적인 어린이 유괴살인마로 얼굴은 온통 화상으로 형태가 왜곡되고 변형되었다. 1984년 제작된 나이트메어의 공포캐릭터는 꿈이 현

실화되는 독특한 소재로 인해 1994년 7편까지 제작되었고 사이코 살인마라는 공포 캐릭터의 전형이 되고 있다. 주인공의 화상 입은 얼굴은 정상성에 반하는 비정상성을 보여주어 흉측하고 잔인한 악의 얼굴을 대변하고 있고 러버마스크를 제작하여 흉측한 얼굴의 형태를 대변하고 있으며 한쪽손도 러버마스크로 제작되었는데 이 날카로운 손의 이미지를 살인무기로 형상화하여 공포이미지의 전형으로 표현하였다.<그림 27>⁴⁶⁾<텍사스 전기톱살인사건>(2006)의



<그림 27>러버마스크와 갈고리 손
-영화 <나이트메어>,DVD



<그림 28> 얼굴가면 성긴 머리카락
-영화 <텍사스전기톱살인사건>,DVD

<표 2> 공포캐릭터의 분장기법

분장기법 공포캐릭터	얼굴의 형태 및 피부조직	눈의 동공	입의 형태, 이빨	그 외 표현방법
악령	창백한 얼굴 -흰색파운데이션 사용, 에어브러쉬 사용	흐릿한 동공- 우유빛 콘택트렌즈착용	날카로운 송곳니-아크릴파우 더로 송곳니 작업	푸르스름한 실핏줄 -에어브러쉬로 섬세하게 표현
흡혈귀	거칠고 주름진 피부 -폼라텍스작업을 통한 인조피부조직	야수의 눈-동공이 작고 흐릿한 콘택트렌즈 착용	날카로운 송곳니-아크릴파우 더로 송곳니 작업	푸르스름한 실핏줄 -에어브러쉬로 섬세하게 표현
좀비	붕괴되고 썩은 상처 -스킨 젤, 콜로디온으로 상처의 모양형성, 인조피와 고름	흐릿한 동공- 우유빛 콘택트렌즈착용	부정형 이빨-아크릴 파우더로 이빨모양 작업, 튜스애너멜로 채색	성긴 머리카락- 볼드 캡과 라텍스를 이용하여 대머리 표현
괴물	늑대인간 -러버 마스크와 러버 바디슈트로 얼굴과 몸체의 기형표현	야수의 눈- 동공이 작고 흐릿한 콘택트렌즈 착용	야수 이빨-보철분장을 통한 부정형의 이빨 제작, 튜스애너멜로 채색	유전자변이인간- 볼드 캡과 라텍스를 이용하여 대머리 표현, 에어브러쉬로 섬세한 핏줄표현
사이코 살인마	화상을 형상화한 러버 마스크 가면사용, 갈고리 손 모양 제작	-	이빨-보철분장을 통한 부정형의 이빨 제작, 튜스애너멜로 채색	지저분한 머리카락의 표현

사이코 살인마는 가면이라는 익명성을 부여하여 악의 고정된 이미지를 정형화하였으며 은폐와 기괴함으로 범죄에 대한 편집증이라는 정신적 불완전성을 표현하였다. 마스크를 제작하여 항상 악의 이미지를 대변하게 하였으며 지저분한 머리칼로써 평범한 인간상을 거부하는 거친 느낌을 표현하였다.<그림 28>⁴⁷⁾

IV. 결론

현실에는 존재하지 않는 초현실적인 존재로부터 공격에 대한 두려움은 신을 믿는 오랜 전통으로 인류가 내재하고 있는 오래된 어떠한 형상이다. 반면, 인간은 현실에는 존재하지 않는 초현실의 세계를 접할 때 인간은 두려우면서도 한편으로 다시 경험하고 싶은 두려움의 매력 또한 느낀다.⁴⁸⁾ 본 연구에서 살펴본 바와 같이, 공포영화는 이러한 인간의 두려움의 매력을 간접 경험하며 즐기려는 심리를 반영하는 대중 매체로 발전하였다. 이러한 이유로 타인으로 하여금 공포를 느끼게 하는 공포캐릭터의 역할은 크다고 할 수 있으며 이를 위한 캐릭터 분장은 중요한 요소로 부각되며 발전하고 있다. 공포캐릭터의 분장 표현 연구결과를 보면 다음과 같다.

악령의 분장표현 요소는 죽은 자의 악령이 인간에게 빙의된 표현을 위해 초점 없이 흐려진 동공을 표현하였고 피부는 부패되고 썩어 찢어진 표현을 했으며, 이빨은 붕괴되고 썩어서 누렇게 변색되었으며 야수와 같이 뾰족한 송곳니로 표현되었다. 창백하고 핏기 없는 얼굴은 시체의 모습처럼 핏줄이 선명히 들어나게 표현되었다. 찢겨지고 붕괴된 상처분장은 왁스, 스킨 젤, 콜로디온을 사용하여 피부가 수축, 굴절되게 하여 상처나 칼자국, 깊은 흉터를 표현하였으며 현실감 있는 색채를 표현하기 위해 그 위에 라이닝 컬러를 사용하여 피의 느낌을 주며 상처 주변에는 멍 표현을 하였다. 흐릿한 동공을 표현은 우유 빛 콘택트렌즈를 착용하고 피눈물은 아이 블러드를 사용하였다. 부패되어 머리칼락이 빠진 분장은 볼드 캡을 씌우거나 폼 라텍스 작업을 통해 본래의 머리에 씌우고 리퀴드 라텍스를 사용하여 불규칙하

게 썩은 피부를 표현하고 성긴 머리칼락을 붙여서 표현되었다.

흡혈귀의 분장 표현요소는 사안으로 인해 창백하고 핏기 없는 얼굴과 날카로운 송곳니, 긴 손톱, 핏줄이 보이는 창백한 피부, 흐릿한 동공 등으로 표현되었다. 피부의 질감은 거칠고 딱딱하고 주름진 느낌으로 사자의 모습을 연상시키며 피부색은 핏기가 없는 거의 창백한 흰색으로 표현했다. 얼굴변형을 위한 러버 마스크 (rubber mask)와 깊은 주름이 있는 찡그린 코, 사탄과 같은 뾰족한 큰 귀, 늘어진 살과 날카로운 송곳니 등으로 표현했다. <30Days of night>에 나오는 흡혈귀는 기존의 분장표현에서 조금 변형된 형태를 보여주는데, 기존이 악령을 동공이 흰빛으로 표현했다면 이 영화에서 눈의 동공은 홍채를 알아볼 수 없을 정도로 까맣게 표현하였다. 또한 입은 찢어져서 붕괴되고 피범벅으로 표현되었다.

늑대인간의 분장표현 요소는 괴물 또는 야수의 이미지로써 인간의 모습이 초자연적인 현상에 의해 동물의 형상으로 변하면서 인간의 정체성이 변화함에 따라 초자연적인 힘을 갖게 되는 공포 캐릭터로 인체에 난 야수의 털, 야수의 날카로운 이빨, 변형된 손톱과 발톱, 울퉁불퉁한 피부, 늑대로 변형된 얼굴형으로 표현되었다. 늑대인간과 파리인간은 러버마스크의 제작으로 괴물얼굴이 제작되었고 파리인간의 울퉁불퉁한 수포로 뒤덮인 얼굴은 화상분장을 응용하여 붕괴된 피부조직이 흘러내리는 표현을 하였다. 화상의 표현은 라텍스나 플라스틱왁스로 표현이 가능하며 오브라이트를 이용하여 괴사된 피부를 표현할 수 있다. 유전자 변이된 인간 괴물은 볼트 캡으로 머리칼락을 빠진 대머리로 표현하였고 눈썹도 왁스와 실러를 사용하여 눈썹이 없는 표현을 하여 방사능 치료로 털이 빠지는 암환자의 모습과 흡사하게 표현하였다. 빛에 약한 피부 표현은 창백하고 얇은 피부의 느낌을 위해 에어 브러쉬를 이용하여 피부가 창백하고 실핏줄이 드러나는 표현을 하였다. 기형의 인간은 심하게 일그러진 얼굴형과 기형적인 두개골의 형태는 비정상적인 신체의 기형성은 공포심을 갖게 하는 신체 돌연변이의 전형적인 모습을 보여준다. 기형적인 두개골 과 얼굴형, 심한 기형의 몸, 변

색된 피부색, 늘어진 피부, 부정형의 치아 등으로 표현되었다.

사이코 살인마의 분장표현 요소는 일그러진 화상의 얼굴이나 가면을 통해 익명성과 악의 정형화된 이미지를 보여주고 있다. 화상을 입어 근육이 들어난 얼굴은 러버 마스크를 제작하고 갈고리 손 제작으로 날카로운 무기를 표현하였다.

공포 캐릭터는 공포영화의 감각적이고 창조적인 표현수단으로 다양하고 창의적으로 발전되어 왔다. 공포의 심리를 반영하는 공포 캐릭터의 발전은 공포영화를 더욱 현실감 있는 존재로 보이게 만들었으며, 표현의 독특함과 창의적인 캐릭터를 바탕으로 다양화 되고 있다. 그러므로 공포캐릭터는 그 특징에 따라 다양한 요소로 표현되어야 하며 창의성과 독창성을 갖고 실험적인 분장으로 계속 응용되어야 할 것이다. 또한 공포이미지와 캐릭터의 유기적인 상관관계를 파악하여 그에 따른 분장요소를 연구하고 적절한 재료와 표현기법을 통해 공포이미지를 표현할 수 있도록 발전해 나아가야 할 것이다.

참고문헌

1) 박진(2006), "공포영화 속의 타자들: 정신질환과 귀신이 만나는 두 가지 방식", *우리어문연구* 25, p.179.

2) 진현용(2002), "한국영화에 있어서 특수분장의 기법의 활용사례에 관한 분석 연구", 한성대학교 예술대학원 석사학위논문

박선형(2003), "영화에 나타난 그로테스크 분장 연구 -팀버튼 영화를 중심으로-", 한성대학교 예술대학원 석사학위논문

홍수경(2003), "20세기 할리우드 영화 속의 특수효과에 나타난 특수분장에 관한 연구", 한성대학교 예술대학원 석사학위논문

장미숙(2004) "20세기 영화 특수 분장사와 캐릭터 특수분장 연구", 숙명여자대학교 대학원 박사학위논문

이상훈(2005), "분장의 표현기법에 관한 연구", 중부대학교 석사학위논문

조효정(2007), "상처 유형에 따른 특수분장 기법사용에 관한 연구", 한성대학교 예술대학원 석사학위논문

3) 엑소시스트(1973, 1977, 1990, 2004), 사탄의 인형(1988, 1990, 1991, 1998, 2004), 콘스탄틴(2005), 링(2005), 살아있는 시체들의 밤(1968, 1985, 1990), 드라큘라(1992), 뱀파이어와의 인터뷰(1994), 늑대인간(1991), 더 플라이(1906), 엘리펀트맨(2001), 30Day of night(2008) 텍사스전기톱살인사건(2006), 나이트메어(1988, 1988, 1989, 1991, 1994, 2006)

4) 호러(horror)는 "머리털이 쭈뼛쭈뼛 곤두서는, 심하게 떨리는"이라는 뜻을 가진 라틴어 "horrere"에서 파생된 단어이다. 어원에서 보아 지듯 호러의 감정은 단순한 정신적 흥분을 넘어서 비정상적 육체의 흥분 상태를 동반한다. 한국어로는 '공포'로 번역되는 'fear'가 실체가 분명한 외부의 자극으로 인해 유발되는 부정적인 반응인 반면, 호러는 내부에서 솟아나 막연한 잠재의식적 불안의 단계를 거쳐 무의식중에 지너온 원시적 두려움 속에 빠져드는 상태이다.

5) 사물의 외형이나 실체를 똑같이 재현하는 사실주의 등의 예술에 반기를 들어 사물의 내면에 존재하는 것들을 나타내고자 하였으며 그 결과 미술의 영역을 확장하여 눈에 보이는 세계를 훨씬 넘어섬으로써 추상적이고 가공적인 예지할 수 없는 세계까지 다루려 하였고 도덕적 병폐를 고발하는 폭력, 꿈, 비관주의, 유토피아를 향한 갈망과 옛것에 대한 증오 등이 혼합된 독일 사회의 문제점을 반영하는 경향을 띄었으며 본질적인 인간의 내면, 비이성, 정신, 영혼에 집착한 이중적 경향이 내재되었음을 알 수 있다. 서영주(2004), "독일 표현주의 회화와 영화연구 - <칼리가리박사의 밀실>을 중심으로-", 한국교원대학교 대학원 석사학위논문, pp.9-10.

6) 임정택 외(1995), *세계 영화사 강의*, 연세대학교 출판부, p.31.

7) 한상준(2007), *영화에 대한 13가지 테마*, 도서출판 소도, pp.57.

8) 스타일의 추구에만 그치지 않고 정상적인 것과

- 비정상적인 것의 대립 구조를 통해 전복적인 환상성을 창조하였고, 신, 이성, 현실, 과학, 정신 분석은 매번 악마, 미신, 전설, 심령, 마법과 충돌하였고 선과악의 경계가 흐려진 시점에서 이성적 판단이 흐려지는 지점에 이르게 한 인물, <http://cinema5.tistory.com/898>.
- 9) 장미숙(2004), "20세기 영화 특수 분장사와 캐릭터 특수 분장 연구", 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문, p.68.
 - 10) 괴기스런 외모의 살인자가 등장해 잔인하게 사람을 죽여 대머리로 난자하는 것을 의미하는 슬래쉬(slash)라는 단어에서 용어가 유래한 만큼 피가 튀는 잔인한 장면이 많은 것이 특징이다. "슬래셔 무비 속 가면들" (2007, 10, 28), 자료검색일 2008, 10, 7, 자료출처 <http://www.cafe.naver.com>
 - 11) 심영섭(2000), "공포영화 스크린에 투영된 인간 심리의 자욱도", *신동아 (491)*, p.55.
 - 12) 원통하게 죽은 사람의 혼령
 - 13) "CG로 부활한 링의 저주는 새로운 영화다" (2005, 5, 27), *Movist.com*, 자료검색일 2007, 12, 5, 자료출처 <http://www.movist.com>
 - 14) 맹수진(1999), "1990년대의 한국 호러 장르의 경향 연구" 동국대학교 대학원 석사 학위논문, p.2.
 - 15) 장미숙, op.cit., p.66. 재인용, P. Well(2000). *The Horror Genre*, London: Walflower, p.3.
 - 16) 장미숙, op.cit., p.72.
 - 17) 맹수진, op.cit., p.9.
 - 18) Cook. Pam(1985), *Cinema Book*, London: British Film Institute, p.100.
 - 19) 장미숙, op.cit., p.73.
 - 20) 장미숙, op.cit., p.10.
 - 21) 이학재(1994), *분장의 길*, 자유문학사, pp.28~29.
 - 22) 진현용(2001), "한국영화에 있어서 특수분장 기법으로 활용사례에 관한 분석 연구", 한성대학교 예술대학원 석사학위논문, p.5.
 - 23) 강대영(1999), *한국분장예술*, 지인당. p.15.
 - 24) J. Aumont 외(1992), *영화학, 어떻게 할 것인가*, 강한섭(역), 열린책들, p.22.
 - 25) Thomas. G Smith (1994), *특수효과기술*, 민병록(역), 영화진흥공사, p.52.
 - 26) 1960년대 이후 기계와 전자의 발전에 힘입어 라텍스(latex)인형과 기계장치인 애니메트로닉스의 합성어에 의해 만들어진 원격 조정 가능한 자동 인형을 이용하여 배우 신체의 일부 또는 전부를 대체하는 특수 효과 분장이다. 장미숙, op.cit., p.7.
 - 27) "IMATS Los Angeles 2008 Competition Video", 자료검색일 2008. 03. 12 자료출처 <http://www.makeupartistsshow.com/videos.html>
 - 28) 김송현(2005), "그로테스크 특성이 반영된 예술 분장의 연구", 중부대학교 인문산업대학원 석사학위논문, p.45.
 - 29) 사망하여 육신을 잃은 영혼이 다른 사람의 몸으로 들어가는 현상. 형체가 없는 무언가에 의하여 스스로 자신을 지명할 수 없어 남에게 기대어 의지하고자 하는 것. 어떤 강한 힘에 지배되어 자신의 생각과 의지대로 행동하지 못하고 타(他)의 힘에 조종되어 비정상적으로 움직이는 현상. 자료출처 <http://100.naver.com>
 - 30) 워너브라더스(제작사)(1973), 영화"The Exorcist", DVD 자료
 - 31) 워너브라더스(제작사)(2005), 영화"Constantine", DVD 자료
 - 32) 드림웍스 제작사(2005), 영화"Ring2", DVD 자료
 - 33) 조효정(2007), "상처유형에 따른 특수 분장 기법사용에 관한 연구", 한성대학교 예술대학원 석사학위논문, p.9.
 - 34) 월터 리드(제작사)(1968), 영화"Night of the Living Dead" DVD 자료
 - 35) 웨인스타인 컴퍼니(제작사)(2007), 영화"Planet terror",DVD 자료
 - 36) 워너브라더스(제작사)(2007), 영화" I'm Regand", DVD 자료
 - 37) 권선희(1998), "괴물성의 정치학", 경희대학교 대학원 석사학위논문, p.14.

- 38) 콜롬비아 픽처스(제작사)(1992), 영화“Bram Stocker's Dracula”, DVD 자료
- 39) 워너브러더스(제작사)(1999), 영화“Interview with The Vampire”, DVD 자료
- 40) 워너브러더스(제작사)(2007), 영화“30 Day of night”, DVD 자료
- 41) 박선형(2003), “영화에 나타난 그로테스크 분장의 연구”, 한성대학교 예술대학원 석사학위논문, p.32.
- 42) 맹수진, op.cit., p.21.
- 43) 워너브러더스(제작사)(1997), 영화“An American werewolf in paris”, DVD 자료
- 44) 브루레이(제작사)(1986), 영화“ The Fly”, DVD 자료
- 45) 북스필름(제작사)(1980), 영화“ The Elephant man, DVD 자료
- 46) 플레티넘 뉴스(제작사)(1994), 영화“wes craven's New Nightmare”, DVD 자료
- 47) 플레티넘 뉴스(제작사)(2006), 영화“The Texas chainsaw massacre” DVD, 자료
- 48) 이은의(2006), “공포인자의 특징에 따른 한국 공포영화의 분류 및 흥행과의 연관성 연구”, 추계예술대학 석사학위논문, pp.8-9.
-
- 접수일(2008년 5월 20일)
수정일(1차 : 2008년 7월 3일, 2차 : 8월 4일)
게재확정일(2008년 8월 11일)