



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



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

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

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

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

[Disclaimer](#)

김 봉 천 교수지도

석사학위 청구논문

21세기 현대미술 작품에
응용된 특수분장 연구

오브제 · 비디오아트
극사실주의 조각 중심으로

2014

성신여자대학교 융합디자인예술대학원
융합디자인예술학과 메이크업 특수분장 전공
장 원 선

21세기 현대미술 작품에 응용된 특수분장 연구

오브제 · 비디오아트
극사실주의 조각 중심으로

김 봉 천 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2013년 11월

성신여자대학교 융합디자인예술대학원
융합디자인예술학과 메이크업 특수분장 전공
장 원 선

인 준 서

장원선의 석사학위 논문으로 인준함

심사위원 _____ ①인

심사위원 _____ ①인

심사위원 _____ ①인

성신여자대학교 융합디자인예술대학원

논문개요

21세기의 현대미술 작품들 중에는 특수분장의 기술을 응용하였거나 재료 등을 활용하여 작품을 제작한 사례들이 있다.

본 논문의 연구는 특수분장이 영화나 드라마 등의 영상제작 영역에서만 쓰이는 한정된 기술만이 아니며 다양한 활용 범위에서 특수분장 기술을 응용할 수 있다는 것을 알리고 특수분장의 활성화에 대하여 도움을 주기 위해서이다.

21세기의 현대미술은 대중적인 성향을 띄고 있으며, 현재에도 계속적으로 발달되며 융합되어 있다. 그리고 그 미술사의 흐름에 있어 더욱 상업적이며 그 어떤 미술사보다 현실적이고 다양한 기술적인 면모를 가지고 있다.

기존 미술계의 작가들은 현대 대중들의 관심 등을 고려해 궁금증과 관심을 유발시키는 주제와 여러 가지 복합적인 기술과 재료 영역을 가지고 서로 응용시켜 새로운 분야를 창조하고 넓혀가고 있다.

21세기 현대미술에 있어서 특수분장의 도입은 새로운 표현이고 언어인 동시에 소통이다.

본 논문에서는 특수분장 기법이 쓰인 21세기 현대 미술 작품에 대하여 알아보고 현대 작품들에 쓰인 특수분장 기술을 통해서 특수분장 기술을 전혀 다른 분야에서도 응용할 수 있다는 것을 증명하려 한다.

본 논문은 다음과 같은 내용들로 서술되었다.

첫 번째, 20세기 이후의 현대미술사의 발전과 흐름에 대하여 정리하였고 그 범위는 21세기 현대미술 작품들 중 특수분장 활용 사례 작품의 미술사적인 영역인 오브제, 팝아트, 비디오아트, 극사실주의

조각을 중심으로 정하고, 특수분장의 이론적인 개념과 정의, 그리고 특수분장에 대한 전문적인 용어들을 그 의미와 함께 해석하려 한다.

두 번째, 특수분장의 여러 특성들과 필요성과 효과성을 설명하고 새로운 영역에서 쓰인 특수분장의 다양한 활용범위를 참고자료와 함께 설명하려 한다.

세 번째, 특수분장 기술을 사용한 21세기 현대미술 작가들의 작품 세계에 대하여 살펴보고 각 작품들에 응용되었던 특수분장의 기술적인 기법이나 재료에 대한 활용에 대해 조사하고 분석하려 한다.

네 번째, 본 연구에서는 작가들의 작품을 영상자료와 사진자료 만으로는 분석하는 것이 정확하지 않으므로 21세기 현대미술 작가들의 작품과 같은 기법의 제작과정, 그 작품마다 응용된 특수분장 재료에 관해 분석하여 유사성을 띤 작품을 연구하여 응용제작 한 뒤 그 결과물을 디지털 기술과의 융합, 응용 등으로 활용할 수 있다는 것과 기존의 현대미술 작품을 차용하거나 응용하여 크레이티브 작품을 시도하여 새로운 예술적인 작품을 만들어 그 결과물을 작품화 시킬 수 있다는 것 또한 밝히려 한다.

연구자는 특수분장 영역이 대중으로부터의 더욱 많은 관심과 또 다른 영역에서의 희소가치로 인해 활발하게 활성화 되는 것에 도움을 주고자하는 것에 이 연구의 의미를 두었다. 그리고 특수분장 기술이 현대 미술에 있어 앞으로도 다양한 작품들 속에 많은 영향을 줄 것이라 예상된다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
1. 연구의 배경 및 목적	1
2. 연구 범위 및 방법	3
II. 이론적 배경	4
1. 21세기 현대미술의 발전과 흐름	4
2. 특수분장의 이론적 고찰	20
3. 특수분장의 필요성과 활용성	32
III. 21세기 현대미술의 특수분장 활용사례와 작품응용 제작연구	43
1. 사진 아트와 오브제	44
2. 비디오 아트와 신체변형	72
3. 극사실주의 조각과 주물작업	83
IV. 결론	94

참고문헌

Abstract

표 목 차

<표 1> 현대 미술의 특징	5
<표 2> 프로스테틱스 제작과정	30
<표 3> 대형 테디베이(Giant Teddybear)	39
<표 4> 공룡 슈트(Suit Dinosuar)	40
<표 5> 듀 공(Dugong)	41
<표 6> 타르보사우루스(Tarbosaurus)	42
<표 7> 지구이미지 오브제연구 제작과정	60
<표 8> 자연이미지 오브제연구 제작과정	62
<표 9> 폐허도시이미지 오브제연구 제작과정	64
<표 10> 작품에 쓰인 오브제 이미지	66
<표 11> 신체변형 응용연구 제작과정	79
<표 12> 디지털 신체변형 응용연구 제작과정	82
<표 13> 손 제작과정	92
<표 14> 얼굴 제작과정	93

그림 목 차

<그림 1> 인공스킨 부착 사례	35
<그림 2> 로버트 배런의 보형물 부착과 제작과정	37
<그림 3> 레비 반 블뤼	45
<그림 4> 레비 반 블뤼 작품 1	46
<그림 5> 특수가면	46
<그림 6> 레비 반 블뤼 작품 2	47
<그림 7> 레비 반 블뤼 작품 3	48
<그림 8> 레비 반 블뤼 작품 4	48
<그림 9> 레비 반 블뤼 작품 5	49
<그림 10> 레비 반 블뤼 작품 6	50
<그림 11> 레비 반 블뤼 작품 7	50
<그림 12> 강영호	51
<그림 13> 특수분장 과정	53
<그림 14> 강영호 사진전 메인 포스터	53
<그림 15> 강영호 작품 1	54
<그림 16> 강영호 작품 2	54
<그림 17> 강영호 작품 3	55
<그림 18> 강영호 작품 4	56
<그림 19> 강영호 작품 5	56
<그림 20> Landscape 1(봄)	57
<그림 21> Landscape 1(여름)	57
<그림 22> Landscape 1(가을)	58
<그림 23> Landscape 1(겨울)	58

<그림 24>	작품응용 제작연구 1	54
<그림 25>	작품응용 제작연구 2	61
<그림 26>	작품응용 제작연구 3	63
<그림 27>	에릭 요한슨 작품	67
<그림 28>	작품응용 제작연구 2-1	67
<그림 29>	야체 예르카 작품	69
<그림 30>	작품응용 제작연구 3-1	69
<그림 31>	작품응용 제작연구 CG 활용사례 1(지구)	70
<그림 32>	작품응용 제작연구 CG 활용사례 2(자연)	70
<그림 33>	작품응용 제작연구 CG 활용사례 3(폐허도시)	71
<그림 34>	작품응용 제작연구 CG 활용사례 4	71
<그림 35>	매튜바니	72
<그림 36>	매튜바니의 러프턴 캔디트	73
<그림 37>	매튜바니의 특수분장 후의 여러 모습	74
<그림 38>	매튜바니의 작품 속 인물들	75
<그림 39>	매튜바니와 에이미 멀린스	76
<그림 40>	에이미 멀린스의 의족	77
<그림 41>	치타 특수분장	77
<그림 42>	진격의 거인	80
<그림 43>	작품응용 제작연구 4	80
<그림 44>	작품응용 제작연구 5	81
<그림 45>	론 뮤익	83
<그림 46>	론 뮤익의 자화상	84
<그림 47>	마스크 II	85
<그림 48>	젊은 연인	86
<그림 49>	론 뮤익의 작품	87

<그림 50>	최 수 양	88
<그림 51>	The Heroine	89
<그림 52>	최수양 작품	90
<그림 53>	The Wing	91
<그림 54>	작품응용 제작연구 6	92
<그림 55>	작품응용 제작연구 7	93

I. 서론

1. 연구의 배경 및 목적

21세기 현대의 대중들은 복합적이고 다양한 성격을 지녔다. 빠르게 변화되어가는 현대 문명과 산업화, 새롭게 생겨나는 디지털 문화의 발달로 일반 대중들은 취미 정도에 있는 여러 분야의 지식들을 전문적인 분야에서 활동하는 전문가들처럼 접하고 정보를 공유한다.

영화, 사진, 그래픽, 음악 등의 디지털 테크놀로지(Technology)와 결합한 예술은 인간의 지식을 포함하는 복합적인 현대미술(現代美術)에서 중요한 소통방식이 되어가고 있다¹⁾.

21세기의 현대미술은 대중적인 성향을 띄우며, 현재에도 계속적으로 발달되며 융합되어가고 있다. 현대 미술계를 중심으로 대중적이지 못했던 미술 영역이 21세기 현대에 와서는 대중들의 문화적인 취향과 예술적으로 높아진 정서에 의해 다양한 모습으로 변모하였고 오래전부터 있던 순수회화나 조각도 마찬가지로 대중들에게 친근감과 호기심을 가질 수 있게 새롭게 발전되었다.

현대미술에서 분장의 의미를 역사적인 시각으로 볼 때, 아직은 실험적인 과정에 있고 그에 따라 고정된 의미를 부여 할 수 없으므로 유행성을 특징으로 하는 현사회의 미술에 대하여 논하는 것은 쉬운 일이 아니다²⁾.

1) 서 윤(2012), "포이어만의 하이퍼리얼리즘 조각의 조형성에 관한 연구", 원광대학교 대학원 석사논문, p.23.

2) 유우정(2001), "분장(Make-up)이 현대미술에 미친 영향 : 마르셀 뒤샹, 모리무라 야스마사, 신디셔먼의 작품을 중심으로", 호남대 대학원 석사논문, p.1.

현대 미술가들은 새로운 시각과 예술의 재료와 역할의 본성에 대한 신선한 생각으로 실험하였다. 전통적 예술의 특징인 묘사에서 벗어나 추상을 지향하는 것이 더욱 현대적인 미술의 특징이다³⁾.

기존 미술계의 작가들은 현대 대중들의 관심 등을 고려해 궁극증과 관심을 유발시키는 주제와 여러 가지 복합적인 기술과 재료 영역을 가지고 이것들을 응용시켜 새로운 분야를 창조하고 넓혀가고 있다.

현대 미술이 급격하게 다양한 장르로 변화 되면서 그 중에 분장의 역할 역시 중요한 일부분을 차지하게 되었다⁴⁾.

빠르게 변해가는 문화와 전문적인 정보의 발달로 인해 대중들의 눈높이가 높아짐에 따라 21세기의 현대미술 작가들은 자신들의 작품들을 더욱 창의적이고 작품의 현실감과 완성도를 높이기 위해서 분장이나 특수분장의 다양한 기법과 재료 등을 작품에 응용하고 있다.

연구자는 특수분장 기술의 필요성과 다양한 활용범위를 연구하던 중 시각적인 극대화와 현실감을 위해 현대미술 작품의 여러 영역에서 특수분장 기술이 사용되고 활용된다는 점을 찾으려 한다.

본 연구는 특수분장 기법이 쓰인 21세기 현대 미술 작품을 통해서 특수분장의 기술들은 영화나 대중매체가 아닌 새로운 분야에서 활용이 가능하고 필요한 기술임을 알리고자 한다. 또한 특수분장 영역이 앞으로 대중으로부터의 더 많은 관심과 여러 영역에서의 희소가치로 인해 활발하게 활성화 되는 것에 도움을 주는 것이 본 연구의 목적이다.

3) http://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%98%84%EB%8C%80_%EB%AF%B8%EC%88%A0(검색일자:20 13.10.12.)

4) 유우정(2001), 전계서, p.43.

2. 연구 범위 및 방법

본 연구에서는 21세기 현대미술 작품들 중 특수분장 활용 사례 작품의 미술사적인 영역인 오브제, 팝아트, 비디오아트, 극사실주의 조각 영역을 조사하였다.

21세기 현대 미술 작품에서 활용된 특수분장 기술과 재료 응용에 대해 연구범위를 정하여 현대미술과 특수분장에 관련된 학위 논문 및 전문서적(사전이나 학술지)등의 자료를 참고로 현대 미술과 특수분장의 개념과 정의, 역사 등의 이론적 배경과 특수분장의 특징, 효과성, 필요성, 그리고 희소성에 대하여 서술하려 한다.

연구자는 21세기의 현대 미술 작품의 특징과 작품 속에 응용된 특수분장 기술을 분석하여 그 작품마다 응용된 특수분장 기법이나 재료를 선택하여 유사한 특징을 가진 결과물을 제작하여 이론적인 연구의 결과를 증명하려 한다. 그리고 특수분장의 다양성과 희소성을 보여주기 위하여 제작한 결과물에 디지털기법 활용이나 또 다른 현대미술작품을 차용하여 또 다른 새로운 작품을 제작하여 다양한 예를 보여주려 한다.

II. 이론적 배경

1. 21세기 현대미술의 발전과 흐름

미술은 시대를 초월한 인간 정신의 표명이 아니며, 일시적이고 지정학적이며, 사회적이고 정치적인 조건들이 구체적으로 결합된 산물이다⁵⁾. 현대미술에 있어서 미술사의 흐름은 현대에 와서 더욱 상업적이며 그 어떤 미술사보다 현실적이며 다양하고 기술적인 면모를 가지고 있다.

현대미술이란 개념은 특수분장의 개념이나 영역처럼 실제로 매우 막연하고 광범위하다. ‘포스트모더니즘(Post-modernism)’이란 말은 최초로(1972년) 미술에서 사용한 것으로 알려져 있는 레오 스타인버그(Leo Steinberg) 이래 많은 이들이 1970년대 말경부터의 미술을 ‘포스트모더니즘 미술’이라고 부르고 있으며⁶⁾ 더욱이 새로운 양식의 발명보다 이전 것에 대한 반성에 몰두하고 있는 근래의 미술에서는 실천이 곧 담론인 셈이다.

20세기 초부터 나타난 대표적인 미술사조의 발전과 그 흐름적인 특징을 정리한다면 다음 장의 표와 같이 나눌 수 있다.

5) Rosalind Krauss and Annette Michelson(1979), "October", Cambridge, Massachusetts (United States): Massachusetts Institute of Technology(MIT) Press, pp.3-4.

6) 윤난지(2000), "현대미술의 풍경", 서울: 예경출판사, 6p.

<표 1> 현대미술의 흐름과 특징

미술사조	년 도	특 징
야수주의	1905 ~ 1907	색채만으로 이루어진 공간 구성과 평평한 색조, 두터운 윤곽선에 의한 형태의 단순화, 빨강과 녹색의 지배적인 사용 등이 특징.
표현주의	1905 ~ 1933	표현하고자 하는 대상의 주제를 강조하며, 기술적인 측면에서 색채와 구도, 형태와 대상의 조화를 과장하거나 생략하고 있는 것이 특징.
입체주의	1908 ~ 1914	다양한 시점에서 대상의 모습을 한 화면에 동시 표현, 대상을 시각적으로 분해하여 화면에 재구성, 원시 미술의 우직함, 상징성, 언어적 기능 등을 차용이 특징.
미래주의	1909 ~ 1924	전통을 부정하고 기계문명이 가져온 도시의 약동감과 속도감을 새로운 미(美)로써 표현하는 것으로 다이내믹한 힘이 용솨음치는 기계문명 감각을 강하게 표현하는 것이 특징.
다다이즘	1915 ~ 1924	인간의 이성을 배제하고, 전통적인 예술과 기법을 부정하고 비합리적이고 무계획적인 예술 활동을 통하여 새로운 표현 방법의 예술을 현실적으로 통합하여 반이성 반도덕 반종교 반자연 반예술을 추구하는 것이 특징.
초현실주의	1917 ~ 1950	초현실적이고 비합리적인 자유로운 상상을 추구하는 미술로 이성을 거부하고 잠재의식과 무의식의 표현을 강조하며 우연성을 드러내는 표현기법(데칼코마니, 콜라주, 프로타주 등)을 활용하는 것이 특징.
추상표현주의	1950~	추상표현주의는 크게 3가지로 구분(자동기술법, 울오버 페인팅, 석면회화) 형태가 없고 몸이 움직이는 대로 무의식을 표현하는 것이 특징.
팝아트	1950~	대중 문화적 시각이미지를 미술의 영역 속에 적극적으로 수용한 구상미술로 순간적, 대중적, 대량생산적, 성적(性的)인 것 등의 현대 대중문화의 속성을 그대로 표현한 것이 특징.

1) 21세기 현대미술의 발전

현대미술은 대략 1860년대에서 1970년대에 이르는 기간의 예술 작품들을 포함하며, 또한 이 기간에 생겨난 예술의 형식과 철학을 의미한다⁷⁾. 21세기 현대 미술가들은 작품의 내용에 깊이 관여한다.

사적인 감정과 비전의 표현이나 테크닉(technic)의 능숙함을 표현에 머물지 않으며 정치적인 사건이나 사회적인 쟁점, 테크놀러지와 대중 문화, 그리고 환경 등의 외적인 요소에서 자극을 받으며 주제를 끌어낸다⁸⁾. 그것이 팝아트(Pop Art)⁹⁾, 옵티컬아트(Optical Art)¹⁰⁾, 컨셉트롤아트(Conceptual Art)¹¹⁾와 같은 장르(Genre)이다.

모더니즘에서 대중적인 미술작품과 함께 새로운 리얼리티(Reality)의 추구는 하이퍼리얼리즘(Hyperrealism)¹²⁾은 팝아트를 시작으로 하였고 프랑스의 원색의 강렬한 색채 사용이 특징인 야수주의는 대상을 보는 시각의 전환인 다시적 시각과 입체적 표현이 특징인 입체주의에서 객관적인 대상을 떠나서 주관적 순수 구성을 표현하는 추상미술로 흘러갔다.

7) http://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%98%84%EB%8C%80_%EB%AF%B8%EC%88%A0, (검색 일자:20 13.10.12.)

8) Karl Val (1922), 'Demarovich loganson,"Ot Konsttsiik tekhnike Tizobr etenyiu" (privat), Moscow, p.2.

9) 팝아트(Pop Art) : 20세기 중반(1960년대 초엽)에 뉴욕을 중심으로 출현한 구상미술의 한 경향. 팝 아트라는 용어는 1954년 영국의 비평가 알로웨이(Lawrence Alloway, 1929-90)가 매스컴 광고 문화에 의해 창조된 '대중미술'(popular art)을 가리키는 명칭으로 처음 사용했다.

10) 옵티컬아트(Optical Art) : 광학적 미술. 시각적인 예술을 뜻하며 특히 착시(錯視)에 의해 시각적 효과가 나타나는 작품.
1960년대 미국에서 일어난 추상 미술의 한 흐름.

11) 컨셉트롤아트(Conceptual Art) : 개념미술. 미니멀 아트(minimal art) 이후에 대두한 현대미술의 경향. 60년대 이후 미국을 중심으로 일어난 일종의 미술운동.

12) 하이퍼리얼리즘(Hyperrealism) : 극사실주의(極寫實主義). 1960년대 후반 미국에서 일어난 새로운 경향의 회화와 조각.

20세기 추상미술은 다양하게 흘러가는 단계였고 이 단계에 초현실주의 작가들은 자기만의 표현 방식으로 작품 세계를 보여 주었다. 이 때 포스트모던 시대의 미술가들이 가장 우선으로 의심하는 눈길을 보내기 시작한 표적은 작품과 작가의 절대적인 관계이다¹³⁾.

추상표현주의 이후의 현대미술은 오묘하고 복잡하면서 다양했다. 이 때 오브제가 다시 등장하면서 오브제에 대한 관심도가 커졌으며 발달하게 되었다. 이 초현실주의의 표현은 추상표현주의, 팝아트 등에 융합되고 현대미술에 있어서 큰 영향을 주었다.

팝 아트의 발전에 결정적인 영향을 미쳤던 것은 다다(Dada)와 초현실주의에서 나타난 ‘반예술’(anti-art), ‘반전통’(anti-tradition) 태도였다.¹⁴⁾ 본질과 외관이라는 깊이의 모델로 바라본 주체의 모습은 파편화된 표피들로 대치되었다¹⁵⁾.

초현실주의는 20세기 현대 미술에서 기존의 전통적인 미술의 표현 방식 등을 없애고 팝아트로 인하여 예술이라고 하는 영역을 전혀 다른 면의 시각으로 볼 수 있게 하였다.

20세기 중반까지의 현대미술 특징을 지으려면 그것은 ‘추상’(abstraction)이라고 말할 수 있다. 그러나 그 후반으로 나아가면서는 그 추상을 극복하기 위한 노력과 시도가 나타났고, 그것은 사실성과 현실성에 대한 자각으로 이어졌다¹⁶⁾.

13) 윤난지(2000), 전계서, p.53.

14) 정규돈(2008), “포토리얼리즘 형성에 미친 팝 아트의 리얼리티 분석”, 원광대학교 박사학위, pp.16-17.

15) Fredric Jameson(1984), “The Cultural Logic of Late Capitalism”, Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism, Durham: Duke University Press, p.15.

16) Tony Richardson & Nikos Stangos(1974), “Concepts of Modern Arts”, London: Penguin Books, p.224

팝아트는 일상생활에서 유행하는 대중적 이미지를 작품의 소재로 삼거나 차용하여 예술의 접목을 시도한다¹⁷⁾.

팝아트는 미술에서의 키치적 현상으로 고상한 미술에 반기를 들고 저속한 대중문화와의 결합을 기치로 내세운 미술사조이다¹⁸⁾. 범속한 소재들에 대한 탐닉은 엘리트 예술과 저급한 예술을 구별하는 수직적 미술 개념을 해체하였다.¹⁹⁾ 순수한 시각적 가치를 쫓아 목적론적 진행을 전개하던 모더니즘에 도전하여 대중미술과 함께 새로운 실재를 발견하려는 움직임이 팝 아트에서 나타난 것이다²⁰⁾.

팝 아트는 대중의 미적 감수성을 저급화시키는데 기여한 소비미술이라는 비난과 함께 상업주의라는 문제에도 불구하고, 현대 산업사회의 혁신적인 자기 표현양식으로 자리매김 되었다²¹⁾.

팝아트는 소모되고 마는 대중적인 요소들에 예술적 의미를 부여하여 가치를 인식하는데 의의가 있다. 50년대 영국에서 발생하였으나 60년대 경제적 안정을 바탕으로 미국에서 활발해졌다²²⁾.

팝아트의 특징은 현실 그대로 우리의 환경을 받아들이는 예술을 말한다. 팝아트는 한쪽에서는 신선함을 또 한쪽에서는 상당히 부정적인 면으로 엇갈림이 많은 영역이었다.

소재의 수평화, 나아가서는 미술의 평준화, 예술과 일상의 결합을 부를 수 있는 태도였다. 이러한 점은 고상한 미술의 이상을 수호하려는 엘리트주의자들에게는 일종의 도전으로 받아들여졌다²³⁾.

17) 홍태희(2006), “3일만에 읽는 서양미술사”, 서울: 서울미디어, p.161.

18) <http://www.pinterest.com/chunsafe/pop-art-and-kitsch/>(검색일자:2013.10.1.)

19) 조명식(2010), “The Public Idea Strategy and the Limitation in Pop Art-Centered in the Deconstruction and Pluralism”, 조형미디어학회, 13권(3호), p.254.

20) Tony Richardson & Nikos Stangos(1974), 전계서, p.224.

21) 조명식(2010), 전계서, p.254.

22) 홍태희(2006), 전계서, p.161.

23) 조명식(2010), 전계서, p. 254.

팝 아트를 보는 관람자의 입장은 친숙한 일상 이미지가 미술로 둔갑한 것에서 공감할 수도 있고 거리감을 느낄 수도 있는 것이어서 종래의 미술처럼 어느 하나의 준거로 가치를 판단할 수 없다²⁴⁾.

1976년에 창간된 ‘<옥토버>(October)’를 중심으로 활동한 미국의 비평가들은 주로 프랑스에서 수입한 기호학과 막시즘, 정신분석학 등이 동원된 철학과 사회이론에서의 포스트모던 담론들을 미술에 적용하였다. 앤디워홀(Andrew Warhola, 1928-1987), 로이리히텐슈타인(Roy Lichtenstein, 1923-1997), 클래스 올덴버그(Claes Oldenburg, 1928-), 로버트 라우센버그(Milton Rauschenberg, 1925-2008) 등이 대표 작가이다²⁵⁾.

24) Arthur C. Danto, 이성훈역,(2004), “예술의 종말 이후”, 서울: 미술문화, p.247.

25) 윤난지(2000), 전계서, p.6.

2) 21세기 현대미술의 흐름과 영역

21세기 현대에 있어서 미술의 발전은 미국을 중심으로 점점 상업화되고 있다. 21세기의 미술이라는 범위는 전에 볼 수 없었던 새로운 미술 영역이 생겨나고 활발하게 발전되었다.

현대에 와서 미술작품은 더 이상 이상적인 질서나 숭고함 같은 원작자의 메타담론(Metadiscourse)을 담아낸 유일한 창조물이 아니라 시장에서 유통되면서 서로를 창조하는 이미지 정보가 되었다²⁶⁾.

그림의 의미는 그것의 근원에 있는 것이 아니라 그것의 목적지에 있다. 화가 대신에 관람자가 탄생해야 한다²⁷⁾.

21세기 현대미술은 현실의 이미지를 도입하고 대중화 되어 가고 있다는 특징을 보이며 한 세기의 역사나 문화적으로 큰 사고나 영상과 매개체등의 이미지를 그대로 응용하거나 전한다²⁸⁾. 사진, 인쇄, 복사, 전광판, 비디오, 설치, 퍼포먼스, 영화 등의 혼용은 이제 익숙한 것이 되었다²⁹⁾. 이미지는 작가 의깊은 내부로부터 창조된 것이라기보다 주변에서 표류하는 선행목록들 중에서 차용한(Appropriate)것이 되었다³⁰⁾.

차용의 행위는 매체간의 혼합과 확산을 가져오는 점에서 모더니즘의 또 하나의 신화인 매체의 순수성에 대한 강력한 도전이기도 하다.

26) 윤난지(2000), 전게서, p.17.

27) Sherrie Levine(1987), "Five Comments", Brian Wallis, Cambridge, Massachusetts (United States): Massachusetts Institute of Technology(MIT) Press, p.92.

28) 윤난지(2000), 전게서, p.15.

29) Douglas Crimp(1979), "Pictures" October, Vol. 8, Spring, p.77.

30) 윤난지(2000), 전게서, p.15.

최근의 미술이 모더니즘의 신화를 해체하고자 하는 점에서 담론으로서의 포스트모더니즘에 상응하는 측면이 많다.

예술 밖의 공간으로까지 연장된 차용행위를 통하여 이 시대의 미술가들은 장르간의 교배뿐 아니라 대중문화의 이종교배에까지 적극적인 태도를 보인다. 차용과 매체 간 교배의 범람은 ‘일관성’에 대한 모더니스트적 신념도 와해되었음을 의미한다³¹⁾.

21세기 현대미술계는 다양하여 예측하기 힘들다. 현대 미술은 더 이상 혁신에 있지 않으며 원본성이 허물어지면서 모더니즘의 추진력 또한 사라졌다.

저자가 없어진 시대의 미술을 보는 형태가 아닌 읽는 텍스트가 된다³²⁾. 현대 미술은 유동적이며 매체나 문화의 낯은 위계나 확고한 범주가 무너졌고 새로운 테크놀로지가 개념과 제작에 영향을 주었으며 일상 무화가 시각미술에 영감을 제공하며 경쟁한다.

이제 예술가들은 계몽주의 이래 축적되어 온 대서사에 종말이 왔다는 포스트 모던적인 조건을 직시하고 있는 것이며, ‘장-프랑수아 리오타르(Jean Francois Lyotard)’가 제안한대로, 전문가의 호몰로지(homology)보다 창조자의 패럴로지(paralogy)를 택하고 있는 것이다³³⁾.

오늘날의 조각은 전통적인 경향과 실험적인 경향이 공존하는 가운데 풍요로운 탐구를 계속하고 있다³⁴⁾. 미술가는 예술 오브제의 제작

31) 윤난지(2000), 전계서, pp.18~19.

32) Hal Foster(1982), "Subversive Signs", Art in Tbeory:1900~1990(ed. Charles Harrison and Paul Wood), Blackwell, p.1066.

33) Jean Francois Lyotard(1979), "The Postmodern Condition : A Report on Knowledge", 윤난지 역(2000), 전계서, p.19.

34) <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1163069&cid=2000000000&categoryId=200003495>(검색일자:2013.10.12.)

자가 아니라 기호의 조작자가 되며, 관람자는 수동적인 관조자에서 능동적인 독해자가 된다³⁵⁾. 회화에서 조각으로, 조각에서 건축물로, 건축물에서 기술과 발명으로 이것이 모든 혁명적 예술가들의 궁극적 목표이다³⁶⁾.

20세기부터 미술에서 조각이 차지하는 위치도 결코 도외시될 수 없다. 다다이스트들에 의해 새로운 의미를 띠고 등장한 오브제(Object)가 바로 이 변질을 가져왔으며, 물체인 동시에 조각이기도 한 입체물이 새로운 문제를 제기하고 있다³⁷⁾.

회화의 경우와는 달리 현대 조각은 일찍이 집단적인 운동을 형성하지 못하고 각기 개별적인 활동을 통해 현대조각의 다양한 전개과정을 보여주고 있다.

각종 오브제의 입체 구성물 속으로의 도입은 급기야 다다이즘과 초현실주의 이래의 오브제들에 현대적 호칭인 아상블라주(Assemblage)³⁸⁾라는 특수한 조각 형태를 낳게 했고, 이는 구성적인 성격의 조각과 대조를 이루며 조각의 영역을 크게 확장시켰다³⁹⁾.

아상블라주는 콜라주와 구별하기 위하여 장 뒤뷔페가 사용하였고, 1961년<아상블라주 미술전>(the Art of Assemblage, 윌리엄 시츠 William C. Seitz 기획, 뉴욕 현대미술관)으로 일반화되었다.

35) Hal Foster(1982), 전게서, p.1066.

36) Karl Val(1922), 전게서, p.2.

37) <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1163069&cid=2000000000&categoryId=200003495>(검색일자:2013.10.12.)

38) 아상블라주(Assemblage) : 수집하는 것, 집합, 조합'등의 뜻. 미술에서는 2차원, 3차원을 막론하고 기성제품을 수집하는 것을 의미함.

39) <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1163069&cid=2000000000&categoryId=200003495>(검색일자:2013.10.12.)

(1) 오브제

오브제(Object)의 어원은 ‘객체’, ‘대상’ 또는 ‘앞으로 던져진다’는 뜻의 라틴어인 ‘오브제툼(objectum)’이고, 영어로는 ‘Object’ , 프랑스어로는 ‘objet’ , 독일어로는 ‘Objekt’ 으로 표기된다⁴⁰⁾.

오브제는 작품에 일상적인 물체를 결합하거나, 그러한 물체의 외관을 띤 일군의 경향을, 종래 조형예술의 범주를 넘어서는 일상적인 사물의 차용과 사물에 대한 변화된 인식 전반을 지시한다⁴¹⁾.

오브제에 대한 사전적인 정의는 ‘시각, 청각, 촉각들의 감각기관을 통해 인식할 수 있는 물건, 물체’라는 뜻과 ‘인식 주체의 인식대상으로서의 정신적인 것을 포함한 대상, 객체’ 라는 뜻을 품고 있다⁴²⁾.

오브제는 본래의 실용과 기능으로부터 분리된 물체가 작가의 주관적, 내면적 현상으로 재해석 됨으로써 예술작품으로 전화한 것이다⁴³⁾.

오브제라는 단어는 여러 영역에서 쓰인다. 현대 미술에서 오브제는 표현방법과 표현영역의 확장이라는 면에서 그 중요성이 강조 될 수 있으며⁴⁴⁾ 사전적 의미의 해석은 ‘보여 지거나’, ‘만져지거나’ 또는 ‘다른 방법을 통해 인식 되는 것’과 ‘주체가 인지할 수 있는 물질적 또는 정신적인 것’이다. 즉 인간의 감각을 통해 습득되는 ‘객체’ 또는 ‘대상’ 이라는 뜻이다⁴⁵⁾.

40) 박천국(1999), “현대미술의 기초 개념” 서울: 재원출판사, p.186.

41) 고충환(2001), “물신주의와 오브제의 이해”, 문화예술지, 2월호, p.17.

42) 박천국(1999), 전개서, p.186.

43) 고충환(2001), 전개서, p.17.

44) 박미리(2011), “현대미술의 오브제 표현에 관한 연구”, 동덕여자대학교 대학원 석사 논문, p.25.

45) 박천국(1999), 전개서, p.186.

오브제의 등장으로 종래의 타블로 형식이 파괴되고 조각이라는 고전적 장르의 분류 또한 모호해져 예술의 탈 장르화를 가속시켰다⁴⁶⁾.

사실상 오브제는 물신주의의 몸에 해당하는 것이며, 물신주의의 표면은 키치다. 오브제와 키치는 구분되는가 하면, 그렇지 않기도 하다⁴⁷⁾.

키치적 현상이란 하류 계층 사람들이 상류계층을 모방함으로써 상류계층의 사회적 신분을 상징하는 것들이 점차 하강하는 현상이다. 키치란 원래 값싸고 조잡한 자질구레한 장식품을 뜻하는 독일어로⁴⁸⁾ ‘키치’는 그 역사가 짧은 매우 현대적인 용어이다. 말하자면 그것은 1980년대 독일 뮌헨의 미술가들과 화상들 사이에서 통용되던 싸구려 미술작품을 지칭했다⁴⁹⁾.

키치의 어원은 독일어의 ‘키첸’(kitschen)이며 ‘짜게 하다 또는 짜게 만들다’라는 의미가 있고 또 하나는 ‘베어키첸’(verkitschen)은 싸구려 물건으로 판매하는 일을 말한다⁵⁰⁾.

미술비평가인 클레멘트 그린버그(Clement Greenberg, 1909-1994)는 참된 문화의 가치에는 무감각하면서도 특정한 문화만이 제공할 수 있는 오락을 갈망하는 사람들을 위해 생겨난 대용문화가 있는데, 그것이 키치라고 보았다⁵¹⁾.

‘키치’라는 말 속에는 애초부터 ‘윤리적으로 부정한’ 또는 ‘진품이 아니다’는 의미가 내포되어 있다. 이 용어는 20세기에 들어와 산업

46) 박미리(2011), 전계서, p.26.

47) 고충환, 전계서, p.17.

48) <http://www.pinterest.com/chunsafe/pop-art-and-kitsch/>
(검색일자:2013.10. 20.)

49) Curtis Brown(1975), “Star-Spangled Kitsch”, Universe Books, p.9.

50) 서윤(2012), 전계서, p.23.

51) 클레멘트 그린버그(1987), “아방가르드와 키치: 현대미술비평 30선”, 중앙일보 계간 미술편, 서울: 중앙일보사, p.283.

생산이 본격화되고 소비가 증가하는 시점에서 그 의미가 확정되었고, 일상 삶의 전 영역에 파고들었다⁵²⁾. 오브제가 소재의 물질적인 성질에 기울어지는가 하면, 키치는 대중문화와 그 호흡을 공유하는 것으로서 반드시 오브제의 물질적인 성질에 대비되지는 않는다⁵³⁾.

현대에 와서는 실물보다 크거나 작은 복제품, 소재를 회반죽이나 플라스틱으로 모조한 것, 형태를 일부러 우스꽝스럽게 하거나 아니면 어울리지 않게 조합하는 것, 값비싼 진품을 모사한 복제품이나 모조품 등 여하튼 모든 가짜 싸구려 상품을 지칭하게 되었다⁵⁴⁾.

오늘날의 현대 소비사회에서 그 사용 범위는 액세서리, 민속품의 장식물, 기념품 등의 저속하고 시시한 물건들의 총체로서 뿐 만아니라 회화와 조각, 더 나아가 공예, 디자인, 실내디자인, TV 프로그램, 광고 등에 이르기까지 광범위하게 적용되고 있다⁵⁵⁾.

오브제는 예술과는 무관한 단일 물체, 혹은 몇몇의 물체를 끌어 모은 것 곧 아상블리지와 이러한 조각으로 된 독립적, 자족적 물체나 구성물을 말한다⁵⁶⁾.

이런 키치 문화와 함께 대중적으로 흘러가는 오브제는 원본성, 주관적 표현, 또는 형식적 독창성이라는 개념들의 모조품을 만들어 내었다. 그것은 대중적, 업적인 예술과 원색화보가 있는 문학지, 잡지의 표지, 삽화, 광고, 호화판 잡지나 선정적인 싸구려 잡지, 만화, 유행가, 탭댄스, 할리우드의 영화를 지칭했다⁵⁷⁾.

52) 서윤(2012), 전계서, p.23.

53) 고충환(2001), 전계서, p.17.

54) <http://www.pinterest.com/chunsafe/pop-art-and-kitsch/>
(검색일자:20 13.10.20.)

55) 서윤(2012), 전계서, p.23.

56) 고충환(2001), 전계서, p.17.

57) 서윤(2012), 전계서, p.23.

(2) 비디오아트

예술가들은 이제 수세기 동안에 걸쳐 사용하던 재료나 장르를 버리고 새로운 실험적인 재료와 기법을 채택하면서 모든 일상행위와 환경, 모든 대상이 곧 예술작품일 수 있다는 실험 정신으로 미술표현의 사고 개념이 변화되었고, 예술은 일상의 모든 표현으로 확정되어 가고 있음을 발견하게 되었다⁵⁸⁾.

비디오아트란 비디오를 사용한 예술작품을 총칭⁵⁹⁾하는 말이다. 비디오아트는 예술의 한 분야로 비디오를 표현 수단으로 하는 영상 예술. 조형 표현의 활동을 비디오테이프에 담아 그것을 영상으로 발표함으로써 작가의 조형 활동의 과정을 전달하려는 방식으로 1970년대에 독일에서 시작되었다⁶⁰⁾.

비디오아트는 광범위한 예술가 집단들의 서로의 융합 활동이다. 1990년대 이후 디지털 녹화기술의 출현은 현대 예술에서 주요한 매체로서의 TV 모니터나 영사 비디오 아트의 가능성을 더욱 확장시켰다⁶¹⁾.

현대의 와서는 비디오아트 작가들은 처음 시도했던 비디오 아트와는 다르게 알 수 없는 내용 전개들이 아닌 리얼리티와 시각적인 전달 효과를 위해 영화적인 요소와 미술과 소품, 그리고 분장에 많은 신경을 쓰기 시작했다.

58) 박미리(2011), 전개서, pp.25 ~ 26

59) <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=935307&cid=1389&categoryId=1389>
(검색일자:2013.10.20.)

60) <http://www.dixvgbq.nyebi.com/295184>(검색일자:2013.10.20.)

61) http://preview.britannica.co.kr/bol/topic.asp?article_id=b10b2985n9
[2013. 11. 6자 기사] (검색일자:2013.10.20.)

1980년대와 1990년대에의 비디오 작가로는 매튜 바니(Matthew Barney, 1967-), 피필로티 리스트(Pipilotti Rist, 1962-)⁶²⁾, 빌 비올라(Bill Viola, 1951-)⁶³⁾와 같은 예술가들의 작품에서도 높은 생산적 가치와 설치 전략의 긴밀한 결합이 표면화되기 시작했다⁶⁴⁾.

비디오 아트는 영상물을 만든다는 것에서 영화나 드라마적인 요소가 많고 특수분장과는 잘 어울리는 영역이다.

(3) 극사실주의 조각

리얼리즘은 1845년부터 80년까지 서유럽과 미국에서 유행했지만 특히 프랑스를 무대로 펼쳐진 사조⁶⁵⁾이며, 1960년대 후반 미국에서 일어난 새로운 경향의 회화와 조각. 같은 시기에 독일을 비롯한 유럽에서 시도된 비슷한 경향의 미술을 포함시키기도 한다⁶⁶⁾.

하이퍼리얼리즘의 사전적 정의를 보면, ‘하이퍼(hyper)’는 병리학의 영역에서 ‘과다하다’(excessive)는 의미로 어떤 비정상적인 증세를 일컫는 용어이다⁶⁷⁾.

62) 피필로티 리스트 [Pipilotti Rist], 본명 : 엘리자베스 샬롯 리스트(Elisabeth Charlotte Rist) 피필로티라는 이름은 어렸을 때 즐겨보았던 ‘말괄량이 소녀 삐삐 Pippi Longstocking에서 따온 별명. 비디오 아티스트. 퍼포먼스와 음악, 조각, 영상 등이 어우러진 새로운 방식의 비디오 작업으로 스위스 현대 미술을 단숨에 세계 수준으로 끌어올렸다는 평가를 받고 있다. 작품은 강렬한 색채, 속도의 왜곡, 감각적이며 충격적인 영상, 커다란 스케일의 구성 등으로 관람자를 압도한다.

63) 빌 비올라 [Bill Viola] : 미국의 비디오 아티스트. '현대미술의 영상 시인'이라 불린다.

64) http://preview.britannica.co.kr/bol/topic.asp?article_id=b10b2985n9
(검색일자:2013.10.20.)

65) 이종남(2010), “극사실주의 조각가 비교연구”, 동아대학교 교육대학원 석사논문, p.4.

66) <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=935267&cid=1389&categoryId=1389>
(검색일자:2013.10.20.)

67) 서윤(2012), 전계서, p.13.

미국의 하이퍼리얼리즘은 실재를 사진과 같은 버전으로 해석해낸 회화와 조각을 일컫는 사조인데, 그것이 유행했던 시기는 1960년대 중반부터 70년대 중반까지였다⁶⁸⁾. 이 사조는 ‘슈퍼리얼리즘’, ‘포토리얼리즘’, ‘샷-포커스 리얼리즘’(Sharp-Focus Realism) 등으로 일컬어졌다⁶⁹⁾.

보다 총제적인 면에서 볼 때 팝아트 이래 가장 사실적인 즉사실주의를 총칭하는 뉴 리얼리즘(New Realism)으로 불리기도 했다⁷⁰⁾. ‘초사실주의’라고 옮겨지고 있는 듯도 하나 이 역시 초현실주의와의 혼동을 일으키게 하고 있다.

하이퍼 리얼리즘은 고대 그리스의 트롱프 뵤유 (Trompel’oeil)⁷¹⁾기법에서 유래 하였다. 트롱프 뵤유란 사물을 정밀하게 생생하게 사실적으로 묘사하여 관람하는 대중으로 하여금 시각적으로 당황하게 하여 자연환경의 일부분으로 착각하게 하는 기법을 말한다⁷²⁾.

주로 일상적인 현실을 지극히 생생하고 완벽하게 묘사하는 것을 특징⁷³⁾으로 하는 하이퍼리얼리즘은 트롱프 뵤유의 표현목적과 같다.

20세기말부터의 미술은 조형을 가장 순수한 관점에서 보았다. 이러한 리얼리즘이 조각의 영역에서는 ‘근대적 생명의 환기’라는 주제에 매달렸다⁷⁴⁾.

68) Robert Atkins(1992), Art Speak: A Guide to Contemporary Ideas, Movements, and Buzzwords-1945 to the Present, Abbeville Press Publishers, p. 144.

69) 김춘일(1979), “Pop Art와 현대인”, 파주: 열화당, p.6.

70) 안연희(1999), “현대미술사전”, 서울: 미진사, p.50.

71) 트롱프 뵤유의 뜻은 ‘속임수그림’이란 말로 해석할 수 있는데 구도나 물체의 명암, 질감, 양감을 실물 그대로의 모습을 재현하는데 목적.

72) 이종남(2010), 전개서, p.4.

73) <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=893939&cid=1388&categoryId=1388> (검색일자:2013.10.20.)

74) 엘버트 E 엘센(1988), 최병길 역, "근대조각사", 서울: 잡문당, pp. 22-23.

하이퍼리얼리즘 조각은 재치와 유머를 표현하는데 있고 환상적, 도덕적, 경솔적이며 아이러니한 기법으로 20세기에 하이퍼리얼리즘의 조각가들에 의해서 재현되어 함축적인 미술로 남아 있다⁷⁵⁾.

조각의 영역에서는 듀안헨슨(Duane Hanson, 1925-1996)과 존 드안드레아(John DeAndrea, 1941-)가 대표적이며, 그들은 의상을 걸치거나 누드모델로부터 주형을 떼내어 수지로 마무리했다⁷⁶⁾. 그것들은 정확한 세밀 묘사, 사진과의 불가분의 관계, 리얼리즘의 새로운 형태 등 여러 가지 특성을 지녔던 이유⁷⁷⁾이다.

인간의 주관적인 감정을 극단하게 완전히 배제를 시키고 중립적이고 객관적인 입장, 그리고 비원근적인 방법으로 극도한 사실적인 기술로 사진보다 더 사실처럼 표현을 한 것이 하이퍼리얼리즘의 특징이라고 할 수 있었다⁷⁸⁾.

1960-70년대 극사실주의 경향을 포토리얼리즘으로 호칭하고 있으나, 현재는 오히려 하이퍼리얼리즘으로 대부분 호칭⁷⁹⁾하고 구상미술의 성향을 띄고 있다.

하이퍼리얼리즘의 조각가들은 실물조형기법을 사용하여 카메라의 렌즈를 통해서 보는 것 보다 더 섬세하고 정확하게 미국 현대사회의 부조리를 꿰뚫어 예술로서 재현함으로서 현실로서의 실재와 예술품으로서의 경계를 허물고 있다⁸⁰⁾.

75) 이종남(2010), 전계서, p.4.

76) 서 윤(2012), 전계서, p.15.

77) 안연희(1999), “현대미술 용어사전”, 서울: 열화당, p.50.

78) 이종남(2010), 전계서, p.6.

79) 서 윤(2012), 전계서, p.15.

80) 이종남(2010), 전계서, p.7.

2. 특수분장의 이론적 고찰

오늘날은 무대 예술의 다양한 변화와 영상매체 및 분장용품의 발달에 따라 분장술 또한 다양화가 이루어지고 있다⁸¹⁾.

그 가운데 특수분장은 분장 본래의 목적 이상의 그 무엇, 즉 보다 광범위한 허구의 이미지를 상징하고 괴물, 외계인과 같은 새로운 존재의 영역을 포함 하여왔다⁸²⁾. 특수분장은 인위적인 형상의 변화와 보강을 통해 극사실적, 공상적 대상을 창조하는 분야로서 매우 전문적인 기술을 요하는 분야이다⁸³⁾.

학문적인 측면에서 볼 때 특수 분장에 관한 연구는 영상산업 50년 역사에 특수 분장에 관한 연구 논문이 많지 않다는 한계를 지니고 있다⁸⁴⁾. ‘Special Effect Make up’ 이란 원어를 우리나라 말로 직역한다면, ‘특수효과분장’이라고 말 할 수 있다. 하지만 우리나라에서는 ‘특수효과분장’이라는 용어 대신 ‘특수분장’ 이라는 용어를 사용하고 있는데,⁸⁵⁾ 본 논문에서도 ‘특수분장’과 ‘특수효과분장’, ‘특수소품’ 등의 분야를 ‘특수분장’으로 서술하여 설명하겠다.

81) 김봉천(2001), “한국 TV드라마의 성격분장에 관한 연구”, 한성대학교 예술대학원 분장예술학 석사논문, p.9.

82) 안호명(2005), 전계서, p.1.

83) 이현주(2011), “특수분장이 적용된 캐릭터 개발연구”, 건국대학교 대학원 석사논문, p.22.

84) 안호명(2009), 전계서, pp.2~3.

85) 김윤예(2007), 전계서, p.22.

1) 특수분장의 개념과 정의

분장(扮裝)은 넓은 뜻으로 머리끝에서 발끝까지 즉, 모자의 종류, 가발을 포함한 헤어스타일, 안면 분장, 의상, 장신구, 신발류, 지참 소도구 등을 포함하지만, 현재 각 방송사의 분장은 좁은 뜻의 헤어스타일과 안면 분장만을 의미한다⁸⁶⁾.

분장이란 일반적인 뷰티메이크업(Beauty make-up)과는 다르게 배우를 극본이 요구하는 인물로 만들기 위한 민족, 시대, 연령, 성격, 건강 상태와 사회적 환경 등을 시각적으로 표출하여 구체적으로 관객에게 납득시키는 것을 목적으로 하는 외적인 표현방법이다⁸⁷⁾.”

분장이란 연극이나 드라마 또는 영화에서 극에 맞게 등장인물을 나이와 성격, 그 인물의 특이한 특징 등을 관객들이 이해하기 쉽도록 하기 위해 극에서 요구하는 인물의 이미지를 표현하기 위한 하나의 수단이라고 볼 수 있다⁸⁸⁾.

이렇듯 분장은 배우의 가장 필수적인 의사전달 수단으로서 그 목적은 배우의 모습을 정확하게 배역에 맞게 인물화 하여 관객들로 하여금 필요한 성격적 사실을 이해시키기 위한 배역의 성격 창조에 목표가 있다.⁸⁹⁾ 그 성격에 따라 기본적인 기본분장과 조금 더 인물의 특징을 살릴 수 있는 성격분장, 그리고 특수한 효과를 낼 수 있는 특수분장으로 나눌 수 있다.

86) 김봉천(2001), 전계서, p.15.

87) 이학재(1994), “분장의 길”, 서울: 자유문학사, pp.28~29.

88) 김봉천(2001), 전계서, p.9

89) 박승배(1999), “한국의 무대공연에 나타난 분장에 관한 연구”, 홍익대산업대학원 석사논문, p.5.

일반분장과 같이 배우의 외모를 변화시키기 위한 메이크업만으로는 표현할 수 없는 캐릭터의 특성을 나타내기 위해 특수한 재료나 효과를 사용한 분장을 일반적으로 특수분장이라 정의할 수 있다⁹⁰⁾.

뷰티 메이크업이나 캐릭터 메이크업이 주로 색을 사용한 평면적인 표현이라면, 특수 분장은 나뭇대로의 전문 기술과 노하우를 사용하여 신체나 특정 형상을 입체적으로, 창의적으로 표현하는 작업이다⁹¹⁾.

특수분장은 이상화된 표현에 의해서 그 성격을 묘사하는 것인데 때로 분장이 완전히 비사실적이어만 할 경우 극본에 제시된 등장인물의 성격 자체가 비사실적으로 표현되기도 한다⁹²⁾.

특수분장은 원어의 의미로 본다면 special effect make-up, fx make-up, sfx make-up 등으로 표기하는데, 번역하자면 '특수 효과 분장'이라 한다. 특수분장은 special effect make-up와 character make-up 을 복합적으로 의미한다⁹³⁾. 이는 특수분장 분야의 용어 정립에서 혼동의 원인이 되고 있다⁹⁴⁾.

특수분장은 현재에는 아직 그 개념에 대한 정리가 확실히 잡힌 것은 아니다. 특수 분장은 조명의 반사광을 이용하는 분장 이상의 것을 말하며 정확히는 극본상의 분위기나 사건들을 위해 인위적으로 가해지는 형상의 변화라고 말할 수 있겠다⁹⁵⁾. 이와 같이 특수분장은 일반분장과는 다르게 많은 차이점을 가진다.

90) 이현주(2011), 전계서, p.4.

91) 안호명(2009), 전계서, p.6.

92) Corson, Richard(1986), "Stage Makeup", New Jersey : Prentice-Hall, p.264.

93) 윤지민(2011), "영화 특수분장 연구 : 할리우드 영화에 나타난 특수분장 기법과 재료의 발달 연구", 중앙대학교 예술대학원 석사논문, p.9.

94) 김윤예(2007), 전계서, p.22.

95) <http://www.sfxman.com/cgeffect04.htm>, (검색일자:2013.10.19.)

특수분장은 광학적 효과(optical effects)와 물리적 효과(physical effects), 메이크업 효과(makeup effects), 사운드 효과(sound effects)로 분류된바 있으나⁹⁶⁾, 디지털 특수효과의 등장으로 프로덕션(production) 단계에 사용되던 기계적 효과와 포스트(post) 프로덕션 단계에 사용하는 디지털 특수효과로 분류되었다.⁹⁷⁾

특수분장의 영역은 재료와 기법에 따라 여러 형태로 나뉘는데, 크게 인간의 신체와 직접적으로 작업⁹⁸⁾하는 프로스테틱스(Prosthetics)와 시체(Dummy Making), 그리고 첨단 기술을 활용한 애니메트로닉스(Animatronics)⁹⁹⁾ 등이 특수분장의 영역을 있다.

특수분장은 평면 분장을 넘어서 부조적, 입체적 특징을 가진다. 재료와 방법의 차이에 따라 특수효과 분장이 되기도 하고, 기본적인 프로스테틱스로도 구별된다¹⁰⁰⁾.

이렇게 특수한 재료들을 이용해서 만든 인공피부나 특수소품을 만들어 신체에 붙여 신체의 일부나 전체를 변형하는 효과를 보는 것을 일반적으로 특수분장 이라고 정의를 내릴 수 있다.

96) Jake Hamilton(1998), "Special effects in films an television", New York: DK Publishing, p.5.

97) 김영우(2009), 전계서, p.9.

98) 김윤예(2007), 전계서, p.27.

99) 애니메트로닉스(Animatronics) : 몸체에 기계장치를 넣고 캐릭터 모형을 덧씌운 후 전기·전자의 힘으로 움직이게 하는 특수효과 기법

100) 홍수경(2003), "20세기 헐리우드 영화 속의 특수 효과에 나타난 특수 분장에 관한 연구 : 에일리언(Alien)시리즈를 중심으로", 한성대학교 예술대학원 석사논문, p.9.

2) 특수분장의 특성

특수분장은 영화 초창기부터 이어져 내려온 특수효과의 중요한 역할을 담당하고 있다¹⁰¹⁾. 상상 속에서만 존재하지만 웬지 현실적으로 가능성이 있을 법한 외계인이나 괴물과 같은 캐릭터를 설정하고 디자인하여 그것을 시각적으로 가시화 시켜준다.

특수 분장은 표현방법에 따라 모사적 분장(Copy Make-up), 사실적 분장(Realism Make-up), 공상적 분장(Fantasy Make-up)으로 나누기도 한다¹⁰²⁾.

모사적 분장은 실존 인물과 흡사하게 분장하는 경우를 말하며 사실적 분장은 80세 이상의 노인 역을 맡은 20~30대의 젊은 배우의 사실감을 살려 표현하거나 상처, 수염 등을 사실적으로 분장하는 경우를 말한다. 그리고 공상적 분장은 외계인이나 괴물 같은 상상속의 생명체를 디자인하여 가시화 시켜주는 작업을 말할 수 있다.

특수분장은 본연에 모습이 아닌 새로운 형태를 만들어 제작하는 것에서 일반분장과는 다른 면이 많다.

특수분장은 분장에서 벗어나 색채를 적극적으로 활용하고 소재의 질감 등에 따라 시각효과 또한 변한다는 것을 중요한 부분으로 인식하였고 SF영화(science fiction films)에서 더욱 주목받는 분야로 자리가 확고하게 매김 되었다.

특수분장은 평면 분장을 넘어서 부조적, 입체적 특성을 가진다¹⁰³⁾. 그리고 특수 분장은 하나의 종합예술이며, 의학(내과, 외과, 치과

101) 김운예(2007), 전계서, p.22.

102) 안호명(2009), 전계서, p.6.

103) 홍수경(2003), 전계서, p.13.

등), 미술(조소, 회화), 화학(화공학, 재료학) 등의 여러 분야에서 필요한 각각의 기술을 결합하여 탄생한 하나의 총체적(總體的)¹⁰⁴⁾인 특성을 가지고 있다.

특수 분장을 하기 위해서는 전문재료의 특성과약과 이용법, 특수공구, 특수기계, 쾌적한 작업실 등의 조건을 갖추어야 하며, 온도, 습도의 변화까지도 작업일지에 기록함을 습관화하여 정확한 데이터와 통계수치에 의한 작업이 이루어져야 한다¹⁰⁵⁾.

특수분장은 여러 가지 분야가 오브제를 사용한 듯 융합되어 탄생한 하나의 미술 작품이다. 현재에는 모든 장르를 넘어 다양하게 널리 쓰이고 있고 특수효과 분야에서도 없어서는 안 될 중요한 분야이다.

현재의 활동하고 있는 특수분장사들은 미술적인 것만이 아닌 여러 가지 전문분야를 알아야하며 특히 화학에 대한 기본적인 지식과 화공약품 재료의 이해와 재료에 대한 응용 방법 및 위험성 등의 특성 또한 자세히 알고 있어야한다.

각 분야의 기술을 더욱 개량·발전시키고 아울러 기존의 메이크업 재료를 비롯한 각종 재료 및 화공약품 등에 대한 전문적인 지식을 갖추고 이를 응용 발전시킴으로써 무궁무진한 표현 효과를 얻을 수 있다¹⁰⁶⁾. 특수분장은 많은 시도들과 연구들을 하여야 더 좋은 방향의 기법들과 재료들로 인하여 더욱 완벽한 결과물이 나올 수 있다.

특수분장에는 여러 종류의 분장법이나 기술 등의 특성이 있다.

촬영 시에 배우들이 연기를 하는 부분에서 시간의 흐름이 필요한 노인분장이나 아주 심한 신체훼손 등의 장면을 촬영 할 때에 전체의

104) 이상훈(2007), “메이크업 예술 기법”, 서울: 들샘출판사, p.99.

105) 강대영(1999), “한국분장예술”, 서울: 지인당, p.72.

106) 이상훈(2007), 전게서, p.99.

손상, 왜곡, 변형 등을 사실과 매우 흡사하게 대치 혹은 복사하는 분장법¹⁰⁷⁾을 더미라 한다.

특수분장은 실사가 아닌 카메라에 비춰진 이미지를 위한 것이므로 사실적인 정확성보다는 과장, 단순화, 상징화, 의미화 된 선과 색채, 형태, 생물등과 연기에 사용되는 가면도 이에 해당한다¹⁰⁸⁾. 그리고 상상속의 인물을 창조해 원격 조정에 의한 근육의 움직임과 컴퓨터 그래픽을 이용한 ‘특수효과분장’ 등이 있다¹⁰⁹⁾.

영화시스템의 거대자본과 전자 기계기술, 컴퓨터 기술력을 바탕으로 생산되는 특수분장은 현실적으로 존재 불가능한 캐릭터 또는 시공간의 초월적 상황들을 시각적으로 가능하게 하는 것으로 애니메이션스 분장과 디지털 분장(Digital make-up)으로 대별된다¹¹⁰⁾.

디지털 기술은 미국 헐리웃에서 특수한 시각적 효과를 내는 특수 분장 기술로 활용되어지면서 다양한 특수효과의 최첨단 방식의 획기적인 변화를 보여주고 있다¹¹¹⁾.

디지털 분장(Digital make-up)은 1980년대 이후 컴퓨터 그래픽을 이용하여 3-D 이미지의 캐릭터와 정교한 동작, 상상세계에서만 가능한 장면들을 사실적인 분장 효과로 표현할 수 있는 최첨단 방식의 특수효과 분장이다¹¹²⁾.

컴퓨터 그래픽은 맵핑(Mapping)¹¹³⁾, 몰핑(Morphing), 와핑(Warp

107) 이현주(2011), 전계서, p.5.

108) Corson, Richard (1986), 전계서, p.264.

109) 이현주(2011), 전계서, p.5.

110) 안호명(2009), 전계서, p.8.

111) 신원선, 신세영, “디지털 드로잉 기법과 특수 분장을 활용한 3D 아트메이크업 디자인 프로세스” 패션비즈니스 제15권 2호, p.137.

112) 장미숙(2004), 전계서 pp. 6~7

113) 2차원 평면 이미지를 3차원 모델에 둘러싸우는 기법.

hing), 인터플레이션(Interpolation), 디포메이션(Deformation)등¹¹⁴⁾을 통해 극단적인 원근법을 사용하거나 원근법을 완전히 배제시키는 등의 초현실주의적 표현이 가능하다¹¹⁵⁾.

과거에는 캐릭터 특수 분장을 이용하여 단계별 촬영을 한 후 디졸브(Dissolve)¹¹⁶⁾로 연결시키는 방식이었으나 오늘날에는 컴퓨터를 이용하여 좌표 값을 변화시킴으로써 다양하게 결과물을 얻을 수 있게 되었다¹¹⁷⁾.

애니메트로닉스의 영역은 기계적인 뼈대와 전자회로를 이용해 모형 캐릭터를 만든 다음 이를 무선으로 원격 조종해 연기를 이끌어내는 영역으로, 일반적으로 특수분장과 애니메트로닉스에 컴퓨터그래픽(Computer Graphics, CG)¹¹⁸⁾을 연계해 활용한다¹¹⁹⁾.

애니메트로닉스는 ‘animation’과 electronics’의 합성어로, 보철분장과 특수효과의 물리적 기법에 해당하는 메카닉(mechanic)기술과의 혼합 기법을 말한다¹²⁰⁾.

애니메트로닉스^{sms} 1960년대 초반 처음 만들어진 용어로서, 기계로 만든 4중주 멤버들은 메탈 추 또는 회전 운동을 상하 또는 전 후 운동으로 바꾸는 장치인 캠(Cam)에 의해 움직이고 노래했다¹²¹⁾.

114) 권 경숙(1998). “영상 이미지 제작에 있어서 초현실주의 표현기법의 응용에 관한 연구 : Morphing 기법을 중심으로” 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문 pp. 11~20.

115) 안호명(2005). 전계서, p.9.

116) 두 개의 페이드(fades)된 그림이 합해진 것으로, 한 화상은 페이드아웃(fade-out) 되고 다른 화상은 페이드인(fade-in)되어 그림이 합쳐진다.

117) 안호명(2005). 전계서, p.9.

118) 가트 가드너 저, 이인재 역(2007), “컴퓨터그래픽과 애니메이션” 컴퓨터그래픽(Computer Graphics, CG) : 컴퓨터 처리로 제작된 모든 화상정보와 그 기술을 통틀어 일컫는 시각예술의 한 분야.

119) 유수련(2006), “IT키워드 애니메트로닉스(Animatronics)”, 전자신문p.9.

120) 김영우(2009), “클래버러티브 체계에 의한 특수효과 메이크업 고찰: 헐리우드 특수효과 메이크업을 중심으로”, 중앙대학교 예술대학원 석사학위논문, pp.10~11.

121) Rickitt,R.(2000), "Special effects-the history and technique", New York : Billboard Books, p.221.

애니메트로닉스는 배우에게 하는 특수분장만으로 표현을 할 수 없는 장면, 동물과 식물이 사람처럼 말을 하고 움직이는 장면, 위험한 장면을 연출할 때 주로 사용된다¹²²⁾.

초기 애니메트로닉 캐릭터들은 필수적으로 규모가 컸는데, 그 이유는 기계장치들의 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 판타지 영화에서 대중적인 캐릭터가 되었다¹²³⁾.

특수분장은 이렇듯 신체의 전신이나 팔과 다리 혹은 손가락 같은 부분이나 여러 종류의 형상들과 새로운 캐릭터를 탄생시키기 위한 조형작업 및 보철작업을 시작으로해서 애니메트로닉스까지 전문화되고 숙련된 작업 기술을 가미하여 입체적이고 사실적으로 표현할 수 있다.

현재의 한국 특수분장 회사들이나 팀들은 인공피부 제작이나 신체의 일부, 동물 등의 특수소품, 그리고 애니메트로닉스의 영역을 특수효과팀이 아닌 특수분장 회사나 특수분장 팀에서 제작하고 있으며 외국의 시스템도 이와 같은 시스템이며 더욱 세분화 되어 있고 특수분장 영역이라 한다.

특수분장은 조소, 회화, 디자인 등과 같은 미술 분야에 관한 지식과 기법들과 미적인 감각이 많이 필요하다. 그리고 해부학, 피부학, 내과학, 외과학, 치과학, 치기공학, 법의학 등의 전문적인 의학 분야에 관련된 지식이 덧붙여지면 좋다. 그러나 무엇보다 화학, 재료학 등에

122) 유수련(2006), 전게서, p.9.

123) Rickitt,R.(2000), 전게서, p.222.

관한 분야들의 지식과 기술 경험을 기본적으로 갖춰야 한다. 이런 여러 분야에서 사용되는 각각의 재료와 기술, 그리고 지식들을 응용하여야 특수 분장을 할 수 있다.

특수분장을 위한 작업 공간은 다음과 같다.

첫 번째, 넓고 쾌적하고 깨끗하고 통풍이 아주 잘되는 작업실이 필요하다. 두 번째, 일반 가정에서 쓰는 도구들과 전문가들이 쓰는 특수공구, 그리고 탈포기계나 가마, 에어컨과 같은 전문분야에서 쓰는 특수기계가 갖추어져 있어야 한다. 세 번째, 공업용과 의료용으로 사용되는 실리콘, 공업용 석고와 치기의료용 석고, 유성 성질을 가진 유토와 수성 성질을 가진 점토, 공업용 안료와 먹을 수 있는 식용 안료 등의 기본 재료들이 갖추어져 있어야 한다.

위와 같이 여러 재료나 환경적인 조건을 이상적으로 갖추어야 한다. 정확한 수치와 통계에 의한 작업이 이루어져야 실패를 하지 않는다. 그리고 재료의 여러 가지의 특성 등을 정확하게 파악하고 사용량과 사용 시 주의사항 등을 잘 알고 있어야 한다. 특히 폼 작업이나 실리콘 작업 시에는 온도나 습도의 변화를 체크하는 것이 좋다.

재료를 선택 할 때에도 촬영이나 분장 상황과 계절 및 환경을 고려하여서 그에 맞는 적절한 재료들을 선택하여야 하며 재료에 대해서 정확한 사용방법과 다양한 응용력이 있다면 또한 좋다.

특수 분장의 기술에는 다양한 기법들이 있다. 특수분장에서 가장 많이 쓰이는 기술은 배우의 얼굴 또는 전신의 형태를 석고로 떠서 모형을 제작하거나 3차원의 입체효과를 주는 프로스테틱스¹²⁴⁾인 인공 피부 피스제작이다.

124) 김윤예(2007), 전게서, p.27.

<표 2> 프로스테틱스 제작과정

순서	기 법	설 명
1	인상 작업 및 보수 작업 (Life Casting and Trimming)	라이프캐스팅 ¹²⁵⁾ 후에 석고로 주물을 뽑고 석고 보수 작업을 한다.
2	형틀 작업 (Molding)	조형작업을 한 주형물을 실리콘을 사용하여 영구적 형틀을 만든다.
3	양각 틀 작업 (Positive Molding)	실리콘 형틀에 덴탈스톤(dental stone) ¹²⁶⁾ 으로 주형물을 뽑아낸다.
4	조소 작업 (Sculpture)	덴탈스톤으로 뽑은 주형물에 유토 ¹²⁷⁾ 로 작업을 한다.
5	음각 틀 작업 (Negative Molding)	유토로 작업을 한 주조물에 덴탈스톤으로 또다시 겹 형틀 작업을 한다.
6	보형물 제작 및 채색 (Appliance and Colouring)	원형 복제 혹은 다양한 재료를 이용하여 가면이나 인공 피부를 제작하고 채색 등을 하여 배우의 얼굴에 붙이거나 대상물에 적용 시킨다.

마스크 제작 과정을 간략히 살펴보면 연출하고자 하는 캐릭터의 스케치, 베이스가 필요할 경우 베이스 모형 제작, 찰흙조형 작업, 원형 복제, 혹은 몰드 제작 작업, 다양한 재료를 이용한 마스크 제작, 마스크 채색, 대상물에 대한 적용 등 여러 단계를 거쳐야만 하나의 작품이 완성된다¹²⁸⁾.

125) 라이프캐스팅(Lifecasting) : 살아있는 사람의 얼굴이나, 몸의 일부 등을 캐스팅 하는 것을 말한다.(3차원 복사본을 만드는 과정)

126) 덴탈스톤 (dental stone) : 치과용 경질석고(齒科用硬質石膏)

127) 유토 [기름흙] : 찰흙에다 기름을 섞어 조각으로 빚기에 좋도록 만든 흙.

128) 이상훈(2007), 전계서, p.99

틀(Frame)제작, 몰딩(Molding), 조각(Sculpting), 폼(Foam)제작, 채색과 접착의 순서로 이뤄지는 실물주조(Casting)기법이 요구¹²⁹⁾되는 것이다. 이 인공피부 피스제작에 쓰이는 조각 기법은 원피스(One Piece) 조각기법과 멀티 피스(Multi Piece) 조각 기법 등이 있다¹³⁰⁾.

원피스는 양각몰드에 유토 작업을 하고, 그 위에 덴탈스톤을 부어 음각 몰드(Negative Mold)를 만든 후 피스 재료를 넣고 스킨 피스를 통으로 한 개만 만들어 내는 것을 말한다.

멀티피스는 양각몰드를 여러 개 복제해서 언더컷(Undercut)을 이용하여 다시 음각 몰드를 만들어 피스를 부위별로 여러 개 제작하는 기법이다. 여기서 언더컷 기법이란 안면부 석고 몰드(Mold)를 음각 몰드 제작을 하기 전에 음각 몰드를 양각 몰드에서 손쉽게 분리하기 위한 사전 작업을 말한다.

이렇듯 여러 가지 재료들과 기술 방법 중 많은 상황들을 고려하여 특수분장을 한다면 효과적이고 이상적이고 가장 훌륭한 시각적인 효과를 얻을 수 있다. 더 나은 특수분장의 효과와 제작과정 시에 소비되는 비용과 시간을 좀 더 단축시키고 실패가 많았던 부분과 손이 많이 가는 제작과정을 보완하기 위해서 현직 특수분장사들은 시간과 제작과정이 단축되는 다양하고 사용하기 수월해진 월등한 재료와 기술들을 연구하고 만들어 냈다.

129) 김윤예(2007), 전계서, p.27.

130) 안호명(2009), 전계서, p.8.

3. 특수분장의 필요성과 활용성

현대에 와서 영화의 가치를 높이기 위해 특수 분장의 중요성은 높아지고 있다¹³¹⁾.

특수분장의 필요성과 활용성은 독보적이다. 영화라는 영상매체의 발전에 있어서 특수분장은 현실과 공상의 경계를 허무는 상상력의 표현 도구로서 SF, 공포와 같은 장르 영화에서 가장 중요한 수단으로 사용되고 있다¹³²⁾.

특수분장은 영화나 드라마에서 표현적 완성도를 높이기 위한 창조적 과정으로 시나리오를 정확히 분석한 후 시각적 상상력을 창출함으로써 훌륭한 캐릭터를 만들어 낼 수 있다¹³³⁾.

다양한 재료의 선택과 많은 연구와 새로운 시도로 인해 여러 방식과 기술들의 기법 등이 개발되었고 많은 발전을 거듭하고 있다. 영화와 같은 영상매체가 아닌 또 다른 영역에서 특수분장의 필요성과 활용성을 살펴보려 한다.

1) 특수분장의 필요성

현재의 특수분장은 드라마나 영화에서만 쓰이던 과거와는 다르게 그 활용 범위가 매우 확장되었다.

영화에서만 많은 돈과 시간을 투자해서 볼거리를 위해 사용했던 특수분장의 영역이 TV화면의 발달과 다양한 미드 영상들을 접하면서

131) 안호명(2005), 전계서, p.1.

132) 이현주(2011), 전계서, pp.22-23.

133) 안호명(2005), 전계서, p.1.

시청자들의 눈높이가 높아져 있어 시청자들을 만족시키기 위해 이제 는 드라마나 뮤직비디오와 광고 등의 여러 장르에서 다양성을 가지고 한몫하고 있다. 심지어 현대미술의 영역에서 또한 그 기술이 활용되며 응용되고 있다.

컴퓨터나 많은 것들이 기계화된다고 하여도 특수분장 영역은 그 필요성과 최소성이 감소되지 않고 더욱 활성화 될 것이다. 특수분장은 사실감이 없는 CG부분에 많은 영향을 주며 서로의 영역이 서로를 보완해주고 그 존재의 역할이 매우 크다. 그래서 CG만으로 만든 피사체가 아닌 미니어처 제작이나 특수분장을 한 배우, 모델 또는 형체들을 컴퓨터에 담아 CG를 활용해서 보정하여 영상들을 만든다. CG로만 만들어진 피사체나 특수효과는 현실감이나 사실감이 많이 떨어진다. 그 예로 영화 ‘전우치’를 보면 그래픽으로 만들어진 캐릭터의 문제점이 지적되는 작품이다¹³⁴⁾.

1980년대에 컴퓨터 그래픽을 이용하여 한 차원 정교한 동작과 상상 세계에서만 가능한 것을 사실적인 분장 효과로 표현 할 수 있는 디지털 분장¹³⁵⁾은 특수분장과 CG가 융합되는 효과이다.

영화 ‘전우치’에서는 이런 특수분장과 CG 융합이 아닌 컴퓨터 그래픽으로만 제작된 결과물이 애니메이션이나 실제 배우의 연기에 비해 캐릭터의 현실성이 떨어지고 중력에 의한 무게감이 느껴지지 않아 움직임이 지나치게 가벼워졌다¹³⁶⁾.

영화 ‘콘스탄틴’은 컴퓨터 그래픽으로 만들어진 캐릭터가 섬세하게 잘 표현되어 있으며 기존의 같은 기법의 CG에 비해 무게감도 어느 정도 개선된 모습을 보여주었다. 원작 캐릭터의 표현에서 분장과

134) 이현주(2011), 전계서, p.19.

135) 장미숙(2002), 전계서, p.9.

136) 이현주(2011), 전계서, p.19.

소품의 고증이 잘 이루어져 극의 긴장감을 높인 모습을 찾을 수 있었다¹³⁷⁾.

특수분장 기술이 들어가 있는 실사물이 없다면 CG가 더 효과를 보지 못하며 많은 시간과 비용이 든다. 그래서 특수분장, 특수효과 소품이나 미니어처는 CG 작업에 없어서는 안 될 존재이다. 물론 광대한 영역은 CG가 더욱 용이 할 것이다. 그러나 그 속에서 완전한 사실감을 주어야 하는 생물이나 움직이는 것들은 특수분장이나 애니메트로닉스가 꼭 필요하다.

이와 같이 영화나 드라마와 같은 대중매체들이 사라지지 않는 한 아무리 많은 영역이 기계화가 된다고 해도 특수분장은 꼭 필요한 영역으로 자리하고 있을 것이다.

2) 특수분장의 활용성

현재의 특수분장은 드라마나 영화에서만 쓰이던 과거와는 달리 그 활용범위가 확장되었고 다양한 재료들의 선택과 새로운 시도와 연구로 인하여 여러 방식과 기술들의 기법 등이 개발되었고 지금도 발전을 거듭하고 있다.

< 그림 1 >과 같이 사건 사고로 인하여 안구를 들어 낸 사람의 안구와 함몰된 부위나 손과 팔 그리고 발가락이나 손가락, 코 등의 신체 일부가 잘려진 부위를 만들거나 한쪽만 귀가 아예 없거나 태어날 때부터 기형인 사람에게 필요한 신체부위 등을 개발 제작 할 수도 있고 쓰여 질 수 있는 기술이다.

137) 이현주(2011), 전게서, p.22.



<그림 1> 인공스킨 부착 사례¹³⁸⁾

또한 아이를 입양하는 불임부부를 위한 모형 배도 만든 사례가 있다. 외국에 경우 CIA나 FBI에 변장술사로 일하는 사례도 있다.

로버트배런(Robert Barron)은 신변 보호를 위해 가짜 얼굴을 만들던 전직 미 중앙정보국(CIA) 변장 담당가이다. 로버트 배런은 1993년 은퇴 후에도 진짜와 똑같은 얼굴 보형물을 만들고 있다.

CIA 때와 다른 점은, 사람을 감추기 위한 것이 아니라 세상 밖으로 드러내기 위해서다. “사람들을 속이던 제 기술이 사고나 선천성 기형 때문에 사회활동을 꺼리는 사람들의 자신감을 찾아줄 수 있겠다고 생각했습니다”¹³⁹⁾.

138) <https://www.prosthesis.com/services.htm>(검색일자:2013.11.10.)

139) 로버트배런(Robert Barron)인터뷰 <http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=moonjaoh&logNo=10000235804>(검색일자.11.10.)

워싱턴 포스트에 소개된 로버트배런 스토리에서는 “30년간 CIA에서 변장 기술자로 일했던 로버트 배런이 사고와 질병으로 신체 일부를 잃은 이들에게 큰 희망이 되고 있다.”

“선천적으로 한 쪽 귀가 없는 다섯 살 소녀는 로버트 배런 덕분에 실리콘 귀를 얻었다. 코를 잃은 암환자도 그리고 911 테러 때 손가락을 잃은 이도 배런의 탁월한 기술 덕분에 새로운 삶을 찾았다¹⁴⁰⁾.” 라고 쓰여 있다.

그의 웹사이트에는 화상을 입은 얼굴과 머리카락을 되찾은 사례도 소개되어 있다. 1993년 퇴직한 로버트 배런은 실리콘과 티나늄 등을 이용해 훼손된 신체 부위의 보철물을 만들고 있다¹⁴¹⁾.

사진을 촬영하고 틀을 짜고 피부의 주름 하나하나 그리고 코의 기미까지 재현하는 등 복잡한 과정을 거쳐 보철물을 완성하는 데는 수개월의 기간이 소요된다¹⁴²⁾.

그는 은퇴 후 할리우드 분장사로 진출하지 않고 보철의료협회를 찾아 의학 기법을 배운 뒤, 맞춤형 보형물 디자인 사업을 시작했다. 배런의 보형물은 접착과 분리가 수월하다¹⁴³⁾.

140) http://2-7.pannchat.com/bbs/board.php?bo_table=sad&wr_id=253
(검색일자:2013.11.10.)

141) <http://blog.naver.com/moonjaoh?Redirect=Log&logNo=10000235804>
(검색일자:2013.11.10.)

142) 김경훈 기자 http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&m_id=sec&sid1104&oid=105&aid=0000006480(입력 : 2007.5.23.)(저작권자 팝뉴스)(검색일자:2013.11.10.)

143) 이건호기자 ghlee@chosun.com <http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=moonjaoh&logNo=10000235804>
(입력 : 2005.12.12. 22:41 41')(검색일자:2013.11.10.)



<그림 2> 로버트 배런의 보형물 부착과 제작과정¹⁴⁴⁾

유명분장 윤예령 대표는 최근엔 청와대 경호원을 대상으로 특수분장 강의를 진행하기도 했다. 경호를 위해 변장이 필요할 때가 있기 때문이다. 영화 ‘미션 임파서블’에서 주인공이 탈을 써 다른 사람으로 변장하는 것처럼 다른 인물로 감쪽같이 변장하는 일이 실제로 가능하다고 한다¹⁴⁵⁾.

제일분장 정기운(45) 대표는 항공사 채용 시기만 되면 특이한 전화를 많이 받는다고 한다. 경찰 채용 시기에도 전화가 많이 온다고 한다. 주로 문신을 없애 달라는 부탁이 많다. 정기운 대표는 “여러 가

144) <http://blog.daum.net/skcoskc/11262303>(검색일자.11.10.)

145) 김경수 기자 kimks@chosun.com : <http://blog.naver.com/ckawls77>
(입력 : 2007.9.20.)(검색일자.11.10.)

지 부탁을 많이 하지만 법에 저촉되거나 범죄에 이용될 소지가 있는 분장은 하지 않는다”고 했다¹⁴⁶⁾.

여러 방면에서 이용되는 특수분장은 때로는 시체에도 필요하다. 유명 인사가 사망한 경우 동상 제작을 위해 얼굴에 분을 쓰는 작업도 특수분장사의 몫이다¹⁴⁷⁾.

다음의 작품들은 애니메트론릭스 개발자인 ‘위저드’의 장종규 대표의 작품들이다. 그는 특수분장 회사인 셀(cell)팀의 특수분장사 황호균 대표와 함께 한국의 대표적인 특수분장 회사인 ‘메이지’에서 함께 한 팀으로 일을 하였으며 지금까지 특수분장 분야에서 10년 이상의 경력을 가지고 있다. ‘태극기 휘날리며’, ‘실미도’등 40여편 이상의 한국 영화를 통해 애니메트로닉스의 가능성을 깨닫고 2006년 ‘위저드’를 설립하였다¹⁴⁸⁾.

‘위저드’는 영화를 위한 특수분장 분야로 시작하였으나 현재에는 다양한 분야로 진출하고 있다. 아래의 표와 같은 영역들이 특수분장의 기술과 재료를 바탕으로 한 영역이라 할 수 있다.

146) <http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=kimhs310276&logNo=140042695010&categoryNo=6&viewDate=¤tPage=1&listtype=0>(검색일자.11.10.)

147) <http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=kimhs310276&logNo=140042695010&categoryNo=6&viewDate=¤tPage=1&listtype=0>(검색일자.11.10.)

148) <http://www.wizard-fx.com/>(검색일자.11.10.)

<표 3> 대형 테디베어 (Giant Teddybear)¹⁴⁹⁾

제품용도	제주도 테디베어뮤지엄 이벤트 연출 및 퍼레이드용
제작연도	2013년
<p>2013년 8월부터 공연중인 대형 테디베어는 외관재질로 카본섬유 (Carbon Fiber)¹⁵⁰⁾를 사용하여 대형 인형 에서 구현하기 힘든 경량화를 실현하였다.</p> <p>높이 9m, 폭 7.5m 로 테디베어 형태로는 세계에서 가장 큰 크기의 애니메트로닉스 인형 (Animatronics Puppet) 이다.</p> <p>모션 트레이스(Motion Trace)의 웨어러블 컨트롤러 (Wearable Controller)를 사용하여 조종자가 움직이는데로 자유롭게 움직일수 있다.</p>	
<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>	

149) <http://www.wizard-fx.com/>(검색일자:2013.11.10.)



150) 탄소섬유 (Carbon Fiber) : 유기섬유를 비활성 기체 속에서 가열, 탄화하여 만든 섬유이다.

<표 4> 공룡 슈트(Suit Dinosuar)¹⁵¹⁾

제품용도	중국 중화공룡원 퍼레이드 및 대극장 공룡뮤지컬용
제작연도	2012년
<p>중국 중화공룡원의 공연용으로 제작된 Suit Dinosuar는 약 4m 사이즈로 Raptor의 외형을 하고 있고, 눈꺼풀과 입, 목 등에 기구학 및 전자제어 기술을 적용한 Suit type animatronics 다. 공연용으로 제작되어 머리 부분을 제외한 나머지 부분은 별도의 동력을 사용하지 않고 퍼포머의 연출로 공룡동작이 표현 가능하도록 기구학적으로 설계되었다. 장기간 공연에 적합하도록 중량을 최소화 하기 위해 외피는 자사가 보유한 특수기법으로 제작된 섬유스킨을 사용하여 제작하였다. 현재 진행 중인 중화공룡원을 시작으로 중국순회공연을 가질 예정이다.</p>	
<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>	

151) <http://www.wizard-fx.com/>(검색일자:2013.11.10.)

<표 5> 듀공(Dugong)¹⁵²⁾

제품용도	2012 여수세계박람회 주제관 공연용
제작연도	2011~2012년
<p>'듀공'은 전세계 100마리 정도 밖에 남아 있지 않은 희귀 해양동물이다. 해양을 주제로한 2012 여수세계박람회의 주제관의 '상생의 샘'공연을 위해 제작된 애니메트로닉스 듀공은 실제 듀공의 생태적 특성과 행동 방식 등에 대한 사전 조사를 통해 제작되었다. 윈치(winch)를 이용한 와이어 플라잉(Wire Flying) 방식으로 공연에 사용되는 듀공은 CAN과 EatherCAT 통신방식을 채용, 직접제어, 기억재생, 수치제어 방식으로 제어되며, 안면부 12개소, 동체부 7개소의 구동이 이루어져 다양한 표정 연기와 듀공이 바다에서 헤엄치는 듯한 자연스러운 동작 재현이 가능하도록 제작되었다.</p>	
<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>	

152) <http://www.wizard-fx.com/>(검색일자:2013.11.10.)

<표 6> 타르보사우르스(Tarbosaurus)¹⁵³⁾

제품용도	영화촬영 및 공연용
제작연도	2010~
<p>2012년 극장 개봉된 입체영화인 '점박이, 한반도의 공룡 3D'는 120만 관객을 동원한 영화이다. (주)위저드는 한반도의 공룡 촬영을 위한 애니메트로닉스 공룡을 제작하여 작품의 퀄리티를 높이는 데 기여하였다. 한반도에도 실존했을 것으로 추정되는 '타르보사우르스'는 대중적으로 많이 알려진 '티라노사우르스'와 같은 종으로 분류되는 대형 육식 공룡이다. 현재 '점박이, 한반도의 공룡3D' 공연을 위한 대형 애니메트로닉스 제품의 설계와 원형 제작을 완료하였고, 3미터 내외 크기의 공연용 벨로시랩터의 제작을 진행 중이다.</p>	
	

153) <http://www.wizard-fx.com/>(검색일자:2013.11.10.)

Ⅲ. 21세기 현대미술의 특수분장

활용사례와 작품응용 제작연구

디자인은 주어진 어떤 목적을 달성하기 위하여 여러 조형요소(造形要素) 가운데서 의도적으로 선택하여 그것을 합리적으로 구성하여 유기적인 통일을 얻기 위한 창조활동이며, 그 결과의 실체가 곧 디자인이다¹⁵⁴).

분장 또한 이러한 과정을 거치게 되는데 이는 분장을 시작하기 전에 표현되어야 할 이미지와 형태를 미리 스케치하여 의논과 수정작업을 거친 후 시작하는 것과 동일하다¹⁵⁵).

현대에 와서는 미술이라는 전통적인 영역 또한 특수분장 기술을 응용하고 활용하고 있다. 팝아트나 사진, 비디오아트 등의 발달로 인해 작가들의 새로운 작품세계에서도 특수분장의 쓰임을 알 수 있었고 특히 하이퍼리얼리즘 중에 극사실주의 조각에서 예전과 다른 새로운 두각을 보이고 있다.

다음은 특수분장의 기술과 재료 등을 활용한다거나 응용한 사례를 21세기의 현대미술 작품 위주로 조사 분석하려 한다. 그러나 각각 작품에 쓰인 특수분장 기법이 영상자료와 사진자료 만으로는 분석하는 것이 정확하지 않으므로 제작 방법과 변형에 관한 기법들을 응용 작품 제작연구를 통해서 21세기 현대미술 작품에서 쓰인 기술과 재료가 특수분장을 응용하고 활용하였다는 것을 증명하려 한다.

154) <http://terms.naver.com>(검색일자:2013.11.10.)

155) 홍지은(2001), "메이크업의 조형성과 디자인 원리의 상관관계 고찰"경남대학교 산업대학원 석사 학위논문, p.5.

1. 사진아트와 오브제

사진은 모든 미학적 행위의 중심부에 있는 다수성, 사실성, 반복, 그리고 스테레오타입을 노출시킴으로써 오리지널과 카피의 구분 가능성을 해체시킨다¹⁵⁶⁾. 또한 사진은 예술품의 유일성, 작가의 원본성, 작업의 일관성, 자기표현 이라고 일컬어지는 개성 등의 개념 자체에 의문을 제기한다¹⁵⁷⁾.

사진술은 화학적으로 준비된 물질 위에 빛의 작용에 의해 영상을 제작하는 기술을 말한다. 그러나 이것은 ‘디지털 포토그래피’(digital photography)가 출현하기 이전의 정의이며, 그 이후에는 위의 정의에 추가하여 전자적 영상신호로 받아들이는 디스크 위에 시각적인 이미지를 제작하는 기술로 전환되었다¹⁵⁸⁾. 사진은 실제로 포스트모던 작품에 필요한 자료를 사진술이 제공하고 있기 때문에 그 자료가 새로운 미술의 소재가 되고 있다¹⁵⁹⁾.

사진아트와 오브제에서는 오브제를 사용하여 자신의 신체를 피사체로 작가 자신의 몸을 작품세계에 조형도구로 사용하는 두 명의 사진 작가에 대하여 작가의 약력과 작품에 관하여 간단히 정리하겠다.

156) Rosalind Krauss(1984), "A Note on Photography and the Simulacrum", October, Vol. 31, Winter, p.59.

157) Rosalind Krauss(1984), 상계서, p.63.

158) Fred Rost & Ron Oldfield(2000), "Photography with a Microscope", Cambridge University Press, p. 222.

159) 서 윤, 전계서, p.22

1) 레비 반 블뤼(Levi Van veluw)의 신체오브제

신체 오브제는 흔히 바디 아트로 알려져 있으며, 최근에 대중문화 이론의 중심 개념이 되고 있는 ‘몸의 담론’을 반영하고 있다¹⁶⁰).



<그림 3> 레비 반 블뤼

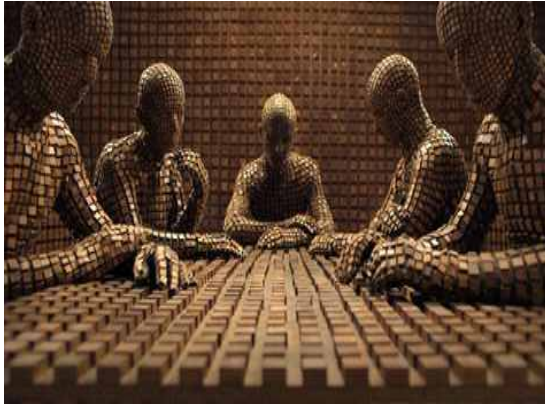
주로 신체 오브제로 작업을 하며 페이스 아트(Face Art)라는 새로운 영역을 탄생시킨 네덜란드 작가 레비 반 블뤼(Levi Van veluw)¹⁶¹)는 1985년생의 젊은 작가이다. 그림을 그리는 캔버스에 표현도 아닌 공간을 이용한 조형 예술도 아닌 자신의 신체 중 얼굴이라는 부분을 이용하여 작품을 제작한다.

최근의 작품으로 작가가 청소년기의 강박관념과 폐쇄공포증에 힘들었던 시절의 기억을 행위예술과 비디오아트로 표현한 작품으로 나무 조각 30000개를 이용하여 전신과 주변 공간과 소품들 전체를 연출시켜 또 하나의 이슈를 만들기도 하였다.

처음 작업은 볼드캡과 오브제를 사용하여 작품을 제작했지만 조금 더 발달된 작품을 제작하면서 특수 슈트와 특수 가면을 제작하여 특수분장을 하였으며 자료 사진 <그림 5> 을 구할 수 있었다.

160) 고충환, 전개서, p.19

161) 레비 반 블뤼(Levi Van Veluw) : 1985년 벨레이라는 네덜란드 마을에서 태어났다. 아른헴 예술의 ArtEZ 연구소에서 공부했다. 이후 2007년에 졸업, 2006 인턴쉽 어윈 올라프 Springveld 사진, 비디오, 조각, 설치를 포함 도면 등 다양한 작품을 몸에 그리거나 분장한다. 2009-2010 로테르담윌렘 드쿠닝 아카데미 사진부 미술교사 <http://www.levivanveluw.nl/curriculum-vitae>(검색일자:2013.10.19.)



<그림 4> 레비 반 블뤼 작품 1162)



<그림 5> 특수가면¹⁶³⁾

평범함을 거부하고 궁금증과 신기함, 그리고 재미를 유발시키는 작가 레비 반 블뤼는 미술계에 또 하나의 차별화를 둔 매력적인 작가이다.

메이크업이 발달되어 페이스페인팅과 바디페인팅이라는 아트메이크업이 생겨나고 더욱 전문화된 특수분장이라는 발전이 생긴 듯이 작가 또한 얼굴에 펜으로 낙서를 한 것을 시작으로 페이스 페인팅을 하였다. 다음으로 오브제를 사용하여 얼굴위에 숲을 창조 <그림7> 하였고 빛을 이용한 특수가면 <그림8> 제작과 얼굴에 하나하나 붙여서 작품을 제작한 듯 효과를 주는 오브제 가면 <그림9> , <그림10>을 제작으로 작품세계의 주제들을 넓혀가고 페이스아트라는 새로운 영역을 만들어내었다.

162) http://blog.naver.com/intwook?Redirect=Log&logNo=1501_49044293
(검색일자:2013.10.19.)

163) <http://www.levivanveluw.nl/news/dutch-television-het-kl-okhuis>
(검색일자:2013.10.19.)

낙서로 시작하여 페이스페인팅과 비슷하게 작품이 완성되더니 어느 순간부터 오브제를 사용하여 작품을 완성시켰으며 지금에 와서는 특수재질의 가면과 슈트를 제작하여 작품 활동을 하고 있다.

초기 작품으로 왼쪽 위에서부터 차례대로 보면 볼펜으로 얼굴에 낙서를 한 듯 작업을 하다가 점차 낙서가 바디 페인팅처럼 패턴과 컬러로 표현하기 시작했다. <그림 6>



<그림 6> 레비 반 블뤼의 작품 2164)

164) 자료출처 : <http://blog.naver.com/homine85?Redirect=Log&logNo=150080044231>(검색일자:2013.10.19.)

레비 반 블뤼를 조사하는 중 여러 대중들이나 미술인, 기자들이 보는 시선들은 조금씩 달랐고 작업 내용에 관해서는 서로의 의견차가 있었으며 제작 설명이 정확하지 않았으며 다른 부분도 많았다.



<그림 7> 레비 반 블뤼 작품 3165)



<그림 8> 레비 반 블뤼 작품 4166)

165) http://blog.naver.com/cafe_blue?Redirect=Log&logNo=150078198128(검색일자:2013.10.19.)

166) <http://blog.naver.com/homine85?Redirect=Log&logNo=150080044231>(검색일자 : 2013.10.19.)

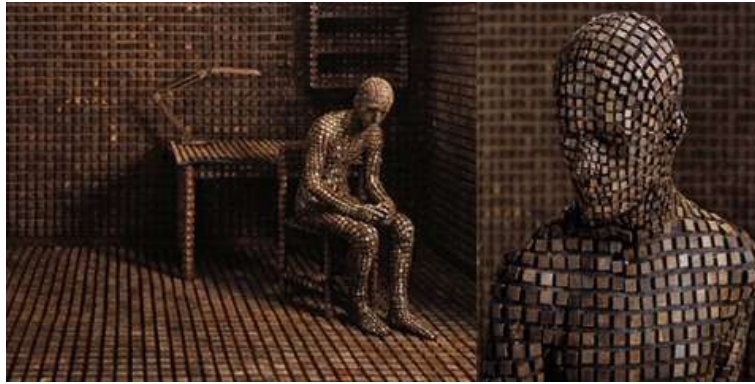


<그림 9> 레비 반 블뤼 작품 5167)

그는 사진작업에서 시작하여 비디오아트와 행위에술 영역을 넘나드는 창조적인 작업을 하는 작가 중에 하나이고 작가 본인의 얼굴에 오브제를 사용하여 표현하는 방식은 너무나도 신선한 소재였고 재료 또한 다양한 오브제 사용으로 앞으로 무척이나 기대되는 작가이다.

167) <http://blog.naver.com/homine85?Redirect=Log&logNo=150080044231>
 (검색일자:2013.10.19.)

한국 가수인 그룹 ‘에픽하이’가 뮤직비디오에서 오마주(hommage)
169) 형식으로 응용한 바가 있고 연구자가 제작에 참여 하였다.



<그림 10> 레비 반 블뤼 작품 6168)



<그림 11> 레비 반 블뤼 작품 7170)

168) <http://parublog.com/60131945155>(검색일자:2013.11.06.)

169) 오마주 [homage] : 영화에서 존경의 표시로 다른 작품의 주요 장면이나 대사를 인용하는 것을 이르는 용어, 프랑스로 존경, 경의를 뜻하는 말이다. 영화에서는 보통 후배 영화인이 선배 영화인의 기술적 재능이나 그 업적에 대한 공덕을 칭찬하여 기리면서 감명깊은 주요 대사나 장면을 본떠 표현하는 행위를 가리킨다.

영상예술에서 어떤 작품의 장면을 차용함으로써 그 감독에 대한 존경의 표시를 나타내는 것이다. 영향을 받은 영화의 특정 장면을 자신의 영화에 응용하거나 존경하는 감독의 영화 장면을 자신의 영화 속에 삽입하여 존경을 표하기도 하며, 특정한 감독의 스타일에 대한 오마주도 있다.

170) <http://parublog.com/60131945155>(검색일자:2013.11.06.)

2) 강영호의 변형오브제

변형 오브제란 흔히 가변, 식용재료를 사용한 오브제로 알려져 있으며, 미세한 온도 변화에도 민감하게 반응하는 가변성이 강한 오브제이다. 주변 조건의 변화에 따라 외형은 물론 질적인 변화를 수반하는 일체의 오브제를 포함한다. 밀랍, 파라핀, 버터, 글리세린, 비누, 물, 기름, 치약, 분필가루, 설탕, 커피 등을 예로 들 수 있다. 흔히 겔gel 혹은 가루 혹은 액체 상태로 존재하며, 유사 신체성(신체의 살점이나 분비물을 흉내내는것)이 특징이다¹⁷¹⁾.

“사진작가 ‘강영호¹⁷²⁾’는 대한민국의 영화포스터 사진을 90% 이상 찍었고, 수많은 광고화보촬영을 도맡아한 대표적인 커머셜 사진작가다¹⁷³⁾.”

네덜란드 작가는 주로 신체 오브제로 작품을 연출한다면 ‘강영호’작가는 신체오브제와 변형오브제를 함께 사용하는 것이 특징이다.



<그림 12> 강 영 호

성곡 미술관 소속의 박천남¹⁷⁴⁾실장은 “함께 사진 촬영을 했던 텔들이나 배우들 가운데 오직 강영호와의 작업만을 고집하는 이들이

171) 고충환, 전계서, p.17

172) 강영호(1970년 11월 27일 ~)은 대한민국의 사진가이다. 1998년 (주)NIX에서 주최한 신인작가 콘테스트에 입상하면서 사진작가로 데뷔하였고, 1999년 영화 <인터뷰>의 포스터 촬영을 맡으면서 본격적인 상업사진작가의 길을 걷게 되었다. 이미지텔링이라는 새로운 장르를 개척하였다. '춤추는 사진작가'라는 별명을 가지고 있다.

173) <http://blog.naver.com/ars1886/>(검색일자:2013.11.06.)

174) 박천남 : 미술인, 출생-1961년 10월 14일,성곡미술관 (실장),홍익대학교 대학원 미학, (박사과정 수료), 홍익대학교 예술학 학사수상2006년 자랑스러운 박물관인상경력 경희대학교 미술대학 겸임교수, 한국큐레이터협회 부회장.

있을 만큼 실력을 인정받았다. 그랬던 그가 어느 날 갑작스레 모든 일을 뒷전으로 미루고 거울을 마주하며 자기 자신을 찍어대기 시작했다¹⁷⁵⁾.”라고 하였다.

강영호 작가는 특수분장을 하고 자기 자신이 혼자서 타이머를 맞추어 셀프사진으로 촬영을 하는 것으로 매우 유명한 작가이다.

1998년 (주)NIX에서 주최한 신인작가 콘테스트에 입상하면서 사진 작가로 데뷔했고, 1999년 영화 <인터뷰>의 포스터 사진을 시작으로 본격적인 커머셜 사진작가의 길로 들어섰다. 사진을 찍을 때 항상 음악을 크게 틀어놓고 춤을 추듯 사진을 찍어서 ‘춤추는 사진작가’로 불린다¹⁷⁶⁾.

지금까지 삼성, 지오다노, SK텔레콤과 롯데 등 약 1,200편의 광고와 100여 편의 영화포스터를 촬영했고, 최근 이미지텔링 이라는 새로운 장르를 개척하여 자신의 영역을 확장해가고 있다.

오브제를 사용하여 작업을 하는 강영호 작가는 모든 작품 제작에 특수분장이 중요한 역할을 한다는 것을 중심으로 조사를 하던 중에 특수 분장팀과 작업을 하는 사진을 구할 수 있었다. 바로 앞서 말한 ‘셀’의 ‘황호균’ 대표였다.

작품에 쓰여진 특수분장 기술은 영화에서 사용되는 신체 더미와 인공스킨을 만들 때 사용되는 기술과 같은 방법이다.

실리콘이나 핫폼 주물을 뽑아서 채색 후 머리카락을 심고 신체에 부착을 하거나 오브제(전구 조명과 나무 등)와 함께 특수분장이 사용된 듯 하다.

175) <http://blog.naver.com/ars1886/>(검색일자:2013.11.06.)

176) <http://photoguide.com/74/>(검색일자:2013.11.06.)



<그림 13> 특수분장 과정 사진¹⁷⁷⁾



<그림 14> 강영호 사진전 메인 포스터¹⁷⁸⁾

177) <http://blog.naver.com/dogstylist?Redirect=Log&logNo=40102270508>
(검색일자:2013.10.26.)

178) <http://blog.naver.com/manosihohako?Redirect=Log&logNo=5017179566>
(검색일자:2013.11.04.)



<그림 15> 강영호 작품 1¹⁷⁹⁾



<그림 16> 강영호 작품 2¹⁸⁰⁾

179) <http://blog.naver.com/ddolal?Redirect=Log&logNo=60096043358>
(검색일자:2013.11.04.)

180) <http://blog.naver.com/pjh4496?Redirect=Log&logNo=40195029046>
(검색일자:2013.11.04.)



<그림 17> 강영호 작품 3181)

체중을 20킬로그램이나 감량하고 온몸에 초콜릿을 뒤집어쓰거나 전구를 연결하거나 철사나 거울로 온몸을 둘러싸는 등, 극한의 상상력을 동원하여 자기 자신의 또 다른 모습을 연출하고 그것을 카메라에 담는 작업을 시작하였다¹⁸²⁾.

그는 이미지텔링이라는 특유의 창작방법으로 자신의 내면에 담긴 신화적 원형들에 이미지를 입혀 엄청난 이야기성이 내장된 상상력 덩어리들을 창조해냈다¹⁸³⁾.

강영호는 그 결과물로 사진전 <춤추는 사진작가 Kang young ho 99 Variations> 및 퍼포먼스를 기획하는 동시에 ‘스토리디자이너’ 김탁환과 함께 그 속에서 한 올 한 올 기괴하고 독창적인 이야기를 꼬집어내 장편연작소설 『99』를 창조해냈다¹⁸⁴⁾.

181) <http://blog.naver.com/dogstylist?Redirect=Log&logNo=40102270508>
(검색일자:2013.11.04.)

182) 박천남, <http://blog.naver.com/ars1886/>(검색일자:2013.11.04.)

183) 김탁환, 강영호의 “99”, 살림

184) 박천남, <http://blog.naver.com/ars1886/>(검색일자 : 2013.11.04.)



<그림 18> 강영호 작품 4185)



<그림 19> 강영호 작품 5186)

185) <http://blog.naver.com/thddlsgud1?Redirect=Log&logNo=40124540824>
(검색일자:2013.11.04.)

186) <http://blog.naver.com/ddolal?Redirect=Log&logNo=60096043358>
(검색일자:2013.11.04.)

작품 동영상자료(검색일자:2013.11.04.)

http://www.youtube.com/watch?v=W4DB-vmHYVU&feature=player_embedded
http://www.youtube.com/watch?v=Xp2HK3N-BVc&feature=player_embedded

3) 신체오브제 작품응용 제작연구

21세기 현대미술 작가들은 영역이나 재료면에서 서로 융합되고 응용되어 있다. 연구자는 21세기 현대미술 작품들 중에서 네덜란드의 사진 작가인 레비 반 블뤼의 신체오브제 작품에 쓰인 재료와 기법을 응용 또는 차용하여 오마주 형식의 결과물을 제작하려 한다.

다음의 작품들은 자연을 주제로 한 레비 반 블뤼의 작품으로 Landscapes란 시리즈 작품들로 사계절을 얼굴에 표현한 것이다. 미니어처를 만들 때 사용하는 건축모형 재료와 우레탄 가루, 볼드캡 등으로 사계절을 표현한 듯하다. <그림>Landscape 1,2,3,4¹⁸⁷⁾



<그림 20> Landscape 1(봄)



<그림 21> Landscape 2(여름)

187) <http://www.levivanveluw.nl/work/landscapes>(검색일자:2013.10.19.)



<그림 22> Landscape 3(가을)



<그림 23> Landscape 4(겨울)

(1) 작품응용 제작연구

연구자는 레비 반 블뤼의 작품을 그대로 차용하고 이미지 디자인만 변화시켜 Landscape 1(지구)<그림 24>, Landscape 2(자연)<그림 25>, Land scape 3(도시, 폐허)<그림 26>의 각각의 3가지 작품을 제작연구 하였다.






전체적으로 들어가는 재료를 살펴보면 라텍스로 만든 볼드캡과 건축모형 재료에 쓰이는 우레탄, 인조 먼지가루, 잔디가루, 인조모래, 돌, 해바라기씨 껍질, 한지, 휴지, 커피가루, 풀잎, 머드팩, 진흙팩, 대나무, 이쑤시게, 프로세이드, SF컬러링 재료, 특수제작 속눈썹, 미니어처 자동차 모형, 파우더, 바디아트용 컬러링 제품 등의 오브제 재료가 사용되었다.

① Landscape 1 (지구)



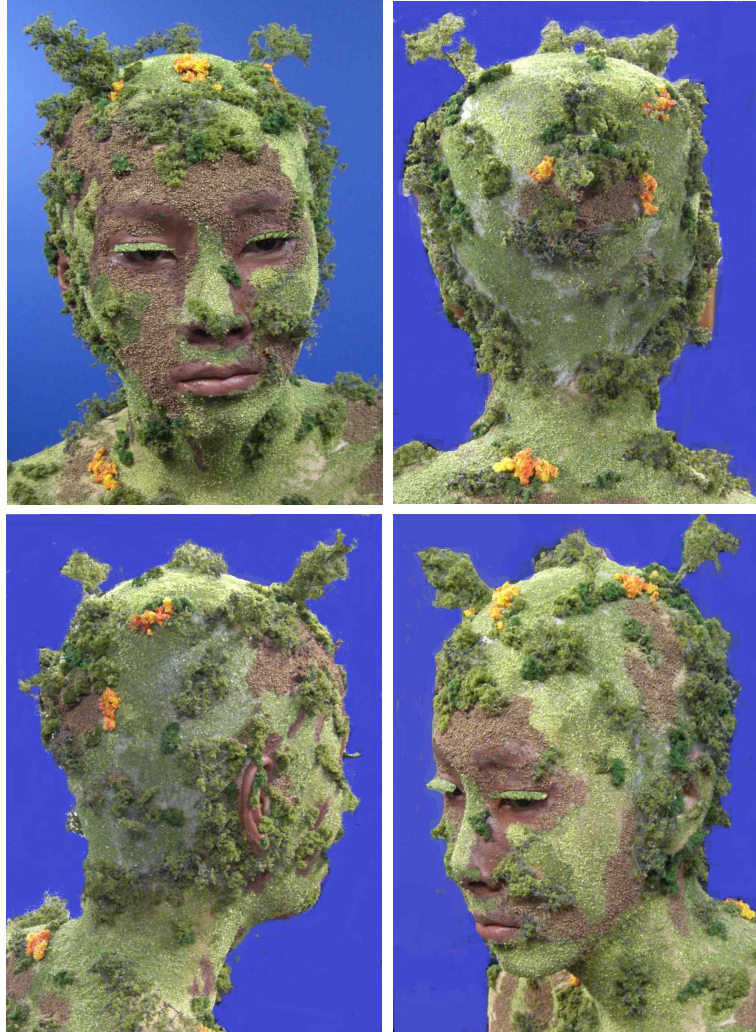
<그림 24> 작품응용 제작연구 1

<표 7> 지구이미지 연구 제작과정

순서	이미지	설명
1	 <p>지구188)</p>	구상할 지구 이미지 자료 조사.
2		볼드캡 만들기.
3		얼굴에 부착할 부착물로 대나무로 건물과 배, 등대 등의 미니어처를 사전 제작 하였다.
4		볼드 캡 씌운 뒤 디자인한 이미지를 위해 휴지와 한지, 그리고 라텍스를 이용하여 땅표현을 위해 덩어리 베이스 만들기. 이 방식은 노인 분장을 응용하여 피부에 바다나 수증기, 구름등의 텍스처 표현을 하였다.
5		인조모래, 우레탄 가루, 인조잔디가루, 인조돌, 미니어처 나무, 대나무 미니어처 배, 등대, 미니어처 건물, 해바라기 씨 껍질로 만든 배 등을 프로세이드로 접착하고 SF컬러링 재료로 채색을 한 뒤 특수제작 속눈썹을 부착하였다.






188) <http://blog.daum.net/noommul/2423253>(검색일자:2013.10.19.)

② Landscape 2 (자연)



<그림 25> 작품응용 제작연구 2

<표 8> 자연이미지 연구 제작과정

순서	이미지	설명
1	 <p>자연189)</p>	구상할 자연 이미지 자료 조사.
2		볼드캡 만들기.
3		얼굴에 부착할 부착물로 대나무로 건물과 미니어처 나무, 연못, 나뭇잎, 돌, 동물 등을 만든다.
4		볼드 캡 씌운 뒤 디자인한 이미지를 위해 휴지와 한지, 그리고 라텍스를 이용하여 베이스 만들고 바디페인팅용 펜슬로 밑그림을 그린다.
5		인조모래, 우레탄 가루, 인조잔디가루, 인조돌, 미니어처 나무, 대나무 미니어처 건물, 인공 돌 등을 프로세이드로 접착하고 SF컬러링 재료로 채색을 한 뒤 특수제작 속눈썹을 부착하였다.






189) <http://www.venturesquare.net/37638>(검색일자:2013.10.19.)

③ Landscape 3 (폐허도시)



<그림 26> 작품응용 제작연구 3

<표 9> 폐허도시이미지 연구 제작과정

순서	이미지	설명
1	 <p>폐허도시¹⁹⁰⁾</p>	구상할 폐허도시 이미지 자료 조사.
2		볼드캡 만들기.
3		얼굴에 부착할 부착물로 대나무와 우레탄으로 건물과 미니어처 나무, 미니어처 자동차, 도로, 연못, 나뭇잎, 돌, 가로등 등을 만든 다음 불에 태우거나 파괴 시킨다.
4		볼드 캡 씌운 뒤 디자인한 이미지를 위해 휴지와 한지, 그리고 라텍스를 이용하여 베이스 만들고 바디페인팅용 펜슬로 밑그림을 그린 다음 머드팩, 석고팩 등으로 도로나 건물의 갈라진 텍스처 느낌을 만든다.
5		인조모래, 우레탄 가루, 인조잔디가루, 인조돌, 미니어처 나무, 대나무 미니어처 건물, 인공 돌 등을 프로세이드로 접착하고 SF컬러링 재료로 채색을 한 뒤 특수제작 속눈썹을 부착하였다.

190) <http://blog.daum.net/noommul/2423253>(검색일자:2013.10.19.)

(2) 디지털응용사례

① 포토샵

포토샵응용에서는 현대의 미술 작품속에 특수분장 결과물을 응용하여 현대미술의 재해석으로 크레이티브 작품을 시도해 보려한다.

이미지를 디자인 한 뒤 제작해 놓은 특수분장 제작연구 결과물에 또 다른 초현실주의 작가의 작품을 차용한 뒤 사진작품을 오브제 재료로 하여 디지털 프로그램과 함께 응용해서 다른 느낌의 미술작품으로 표현해 보려 한다.

포토샵에서의 오브제로 쓰인 이미지들은 초현실 일러스트 그림과 초현실주의 화가인 야채 예르카의 작품과 초현실주의 사진작가인 에릭 요한슨의 작품을 차용하였으며 조엘 로빈슨 작품을 오브제로 활용하려 한다.

<그림 27>를 보면 도로위에 가위가 표시되어 있고 갑자기 땅이 솟아올라 갈라진 이미지를 재미있게 연출하였는데 작품을 보면 옷감처럼 대지를 가위로 자른 듯 표현한 것과 조용하고 비가 올 것 같은 차분하고 고요하며 한적한 느낌을 <그림 28>으로 재해석하여 활동적이며 시끄러운 느낌으로 하늘을 표현했으며 대지가 잘려져 있는 느낌보다 연구자가 접한 느낌은 셔츠를 연상하게 하여 얼굴 자체를 대지로 특수분장한 모델의 모습을 넣어 더욱 재미있게 연출해 보았다. 그리고 갑자기 불쑥 튀어나온 그 모습을 사람들이 지켜보는 여러 모습을 연출해 보았고 도로를 만들면서 뛰어가는 이미지는 타이나 스킵프를 메어주는 느낌으로 표현해 보았다.

<표 10> 제작연구 작품에 쓰인 오브제 이미지

	
<p>일러스트 191)</p>	<p>특수분장 이미지</p>
	
<p>왕관 거울 이미지¹⁹²⁾</p>	<p>도로를 만들며 뛰어가는 이미지¹⁹³⁾</p>
	
<p>서서 위를 쳐다보는 이미지¹⁹⁴⁾</p>	<p>앉아서 위를 쳐다보는 이미지¹⁹⁵⁾</p>

191) http://www.4shared.com/all-images/fseqrW75/Imagens_de_Alta_Defi_nio.html(검색일자:2013.11.10)
 192) http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=mhkang0225&logNo=30_154037699(검색일자:2013.11.10)
 193) http://postfiles8.naver.net/20101202_39/wendy_27_1291271939577x_363j_JPEG/2010-08-16_16%3B32%3B59_shane1953.jpg?type=w2(검색일자:11.10)
 194) http://www.fluidr.com/photos/joel_r/7379981278(검색일자:2013.11.10)
 195) <http://artigianeide.wordpress.com/2013/03/21/il-mondo-fantastico-di-joel-robinson/>(검색일자:2013.11.10.)



<그림 27> 에릭 요한슨 작품¹⁹⁶⁾



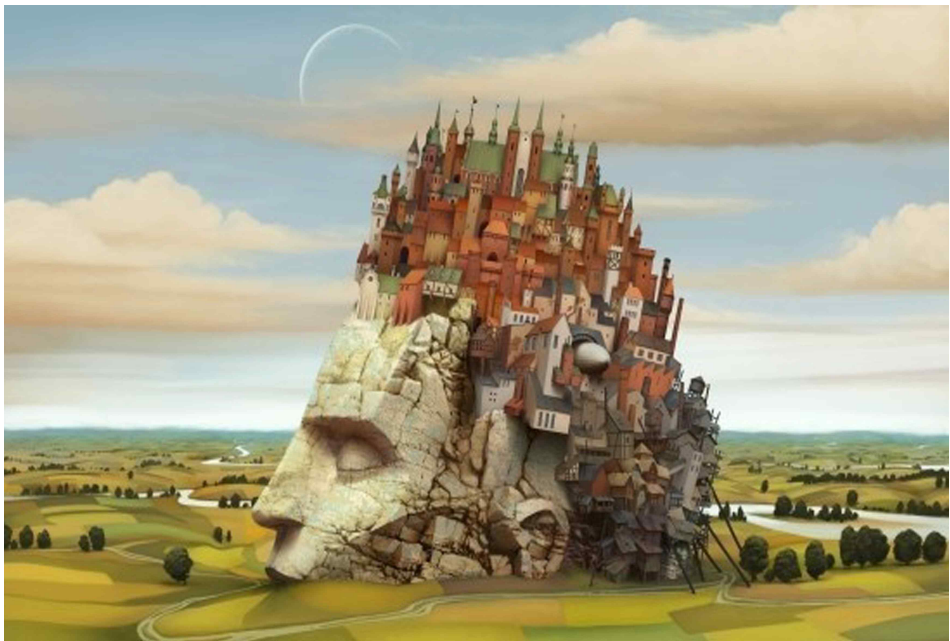
<그림 28> 작품응용 제작연구 2-1

196) <http://blog.naver.com/lespages?Redirect=Log&logNo=150172478698>
(검색일자:2013.11.10)

<그림 29>의 야책 예르카 작품은 동화 속과 같은 아름다움을 보여주고 있다. 평온하고 조용해 보이는 풍경에 사람의 형상을 하고 있는 조각상 같은 돌로 된 얼굴 위로 솟은 건물들을 보며, 마치 왕관이 연상되었다.

<그림 30>의 작품응용 제작연구의 내용은 이상한 나라의 엘리스의 원작인 거울나라 엘리스의 내용을 모티브 하였다.

하늘은 전쟁이 나있고 하늘위로 땅들이 떠있는 이상한 나라, 그 전쟁과 오염으로 인해 까맣게 타버린 진짜 사람 얼굴 위 도시에 왕관 거울을 썩워서 거울 속에 비춰진 반대 쪽 나라에 아름답고 평화로운 세상으로의 여행에 대한 느낌을 재미있게 전달하고 싶었다.



<그림 29> 야책 예르카 작품197)



<그림 30> 작품응용 제작연구 3-1

이번 연구들을 통해 나온 결과물들은 특수분장과 디지털과의 응용에 대한 설명을 예로 만든 작품들로 예상보다 재미있고 특수분장과 현대미술을 결합한 결과 더욱 재미있는 작품으로 탄생되었다.

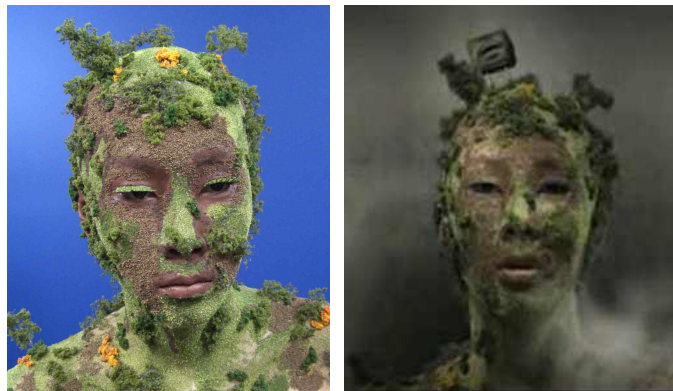
197) <http://blog.naver.com/piart?Redirect=Log&logNo=189033389>
(검색일자:2013.11.10)

② CG

다음은 특수분장과 CG 응용으로 그룹 ‘에픽하이’ 뮤직비디오 제작 시에 컴퓨터 그래픽을 특수분장 제작연구 결과물에 응용한 예이다. 특수분장을 한 배우를 블루 스크린 세트장에서 촬영 후 촬영한 이미지에 컴퓨터 그래픽을 합성하였다.



<그림 31> 작품응용 제작연구 CG 활용사례 1(지구)



<그림 32> 작품응용 제작연구 CG 활용사례 2(자연)



<그림 33> 작품응용 제작연구 CG 활용사례 3(폐허도시)



<그림 34> 작품응용 제작연구 CG 활용사례 4

부족하거나 더 강조해야 하는 부분을 입히는 형식으로 머리두상 부분에 가로등, TV영상과 간판을 넣었고 젓소, 비행기, 안개와 구름, 미사일 등을 덧입혔다.

2. 비디오아트와 신체변형

1) 매튜바니(Matthew Barney)의 신체변형

난해하고 충격적인 영상으로 매 작품마다 전세계를 놀라게 하는 매튜 바니의 <크레마스 터 사이클 (The Cremaster Cycle)> 연작이 최근 완결되었다.¹⁹⁸⁾ 매튜 바니(Matthew Barney, 1967~)는 예일 의대 출신으로 보디빌더, 미식축구 선수, 록클라이머(Rock climber)¹⁹⁹⁾, 패션모델출신의 특이한 작가경력을 가지고 스물넷의 나이에 데뷔(1991) 이후 미술계의 집중적인 관심과 화려한 명성을 얻은 작가이다. 1993년 매튜바니는 비디오아트와 설치작품을 선보인다. <드로잉 억압(Drawing Restraint)>(1993)에서 그는 리무진 속의 2마리의 반인반수를 보여준다.



<그림 35> 매튜바니

매튜바니는 매 작품마다 특수분장과 특수소품, 그리고 세트를 영화와 동일시 작업하며 화려한 색채를 상당히 좋아하는데 <크리마스 터>연작들이 이의 대표적인 경우이다. 이 작품에서 바니는 자신이 대본을 쓰고 감독 및 배우를 맡아 대하 시리즈로 제작하였다.

198) <http://blog.naver.com/dogstylist/40020091898>(검색일자:2013.11.04.)

199) 록 클라이머(rock climber)는 암벽등반을 하는 사람을 말한다. 등산하는 사람을 뜻한다. '마운티니어(mountaineer)'와 같다. (체육학대사전, 2000.2 .25, 민중서관)

그의 작품속에 등장하는 남자인지, 여자인지, 괴물인지, 악마인지 모를 정의할 수 없는 혼성적인 인물 선정과 이를 남성과 여성이라는 성을 떠난 일종의 무정형의 성이라는 새로운 성을 일구어낸다²⁰⁰⁾.

시네마와 조각적 언어를 연금술적으로 결합하는 매튜 바니는 1994년 <크레매스터 4>를 처음 제작하였으며, 그 후에는 <크레매스터> 1, 5, 2번 순서로 내용과 시각적 일관성을 무시한 채 자유자재로 제작하다가 올해 <크레매스터 3>을 마지막으로 총 8년에 걸친 장기 프로젝트를 모두 선보인다²⁰¹⁾.

1991년 예일대학을 졸업하면서 센세이션과 거부감을 함께 일으키며 뉴욕 미술계에 입문한다. 다섯 편의 장편 영화가 지속적으로 진행되는 동시에 미술관에 설치된 조각품들은 일종의 무대 소품처럼 영화에서 일어나는 사건들을 연상시키는 역할을 한다²⁰²⁾.



<그림 36> 매튜바니의 러프턴 캔디릿²⁰³⁾

200) 정연심(2002), “인간욕망의 잔혹한 유희”, 미술사, p.74.

201) http://monthlyart.com/html/who/plist/index.php?gubun=2002_12
 “Matthew Barney-The Cremaster Cycle”, 월간미술,

202) 정연심(2002), 전개서, p.74.

203) http://blog.naver.com/slicky_p?Redirect=Log&logNo=182420792
 (검색일자:2013.11.04.)

그는 1970년대의 프로세스 미술이나 신디 셔먼의 퍼포머티브한 작품 등에서 영향을 받았다.

그의 작품이 다른 작가들의 작품과 구별되는 요소로는 여러 형태, 혹은 타입의 젠더가 등장한다는 점과 나아가 공상과학 소설 같은 내용과 더불어 할리우드 영상 이미지와 독립 영화적인 요소가 있다.

매튜 바니는 자신의 작품에서 작가 자신이 타락한 악마나 루시퍼, 혹은 빨간 머리의 사티로스의 상징체로, 러프턴 캔디릿(Loughton Candidate)이라는 인물로 등장하고, 영국식 양장을 입고, 머리 부분에는 빨 흔적처럼 구멍이 두 개 만들어져 있으며 두 개의 빨이 천천히 여러 개로 나뉘어 자라나는 장면 등의 여러 곳에 특수분장이 쓰여졌다²⁰⁴).

매튜 바니가 다른 작가와 다른 점은 자신이 여러 인물로 분장하고 작품 속에 등장하는 정의할 수 없는 혼성적인 인물 선정과 이를 남성과 여성이라는 성을 떠난 일종의 무정형의 성이라는 새로운 성을 일구어낸 점이다.



<그림 37> 매튜바니의 특수분장 후의 여러 모습²⁰⁵)

204) 정연심(2002), 전계서, p.74.

205) http://blog.naver.com/slicky_p?Redirect=Log&logNo=182420792
(검색일자:2013.11.04.)

바니의 작업은 남성과 여성이 하나의 모습을 한 양성성과 반인 반수의 동물성의 표출로 아브젝트적인 신체를 재현하였다. 그는 또한 작가 자신의 신체변형을 통하여 양성적이고 동물적인 복합적인 양상의 작업으로 알려졌다²⁰⁶⁾.

매튜바니의 작품속의 인물들은 특수분장팀에 의해 만들어졌으며 작품 자체가 시대극이나 환타지가 섞인 영화적인 장면이 연출되며 주로 작품제작에 쓰이는 기술은 프로스테틱스이다.

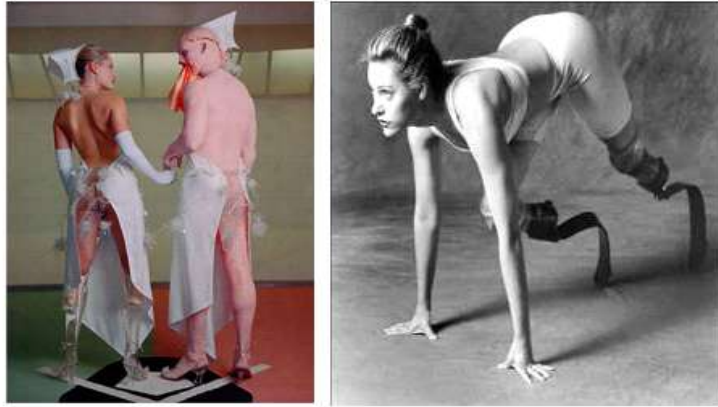


<그림 38> 매튜바니의 작품 속 인물들²⁰⁷⁾

206) 정연심(2002), 전계서, p.74.

207) http://blog.naver.com/slicky_p?Redirect=Log&logNo=182420792
(검색일자:2013.11.04.)

2) 에이미 멀린스(Aimee Mullins)의 신체변형



<그림 39> 매튜바니와 에이미 멀린스²⁰⁸⁾

‘크레마스터 3’에는 투명한 유리의족 다리의 여인 <그림 39> 이 의족으로 고구마를 자르는데 이 여인이 바로 에이미 멀린스이다.

1976년 미국 펜실베이니아 출생인 그녀는 태어났을 때부터 두 다리의 종아리뼈가 없는 신경섬유종증으로 인해 두 다리를 절단해야 했다. 절단장애인인 그녀는 반인 반수의 치타 특수분장 <그림 41> 을 위해 “무려 14시간을 견뎌 냈으며 분장을 위해 올 누드 또한 감수하는 대담함도 보였다²⁰⁹⁾.”

이 때 사용된 유리 의족은 폴리우레탄을 재료로 하여 만든 것이며 그녀가 말하길 불링공처럼 무겁다고 표현했다.

그녀와 함께 하는 그녀의 의족들 <그림 40>은 흔히 볼 수 있는 의족들이 아닌 하나의 예술품들이라 할 수 있다.

208) <http://blog.naver.com/danbsheep?Redirect=Log&logNo=150093624913>

(검색일자:2013.11.04.)

209) <http://edunstory.tistory.com/614>(검색일자:2013.11.04.)



<그림 40> 에이미 멀린스의 의족²¹⁰⁾

그녀가 말하길 그녀는 매튜 바니의 작품 이 후 “인간적인 것만이 최고의 아름다움이라는 생각을 버리고 그것만을 흉내 내려는 욕망을 버렸어요” 라고 했으며 그녀는 그녀의 의족은 입을 수 있는 조각품이라 한다.

치타 특수분장<그림 41>에서 쓰인 의족 또한 폴리우레탄에 인조피부와 털을 심어 치타의 다리를 표현하였는데 그녀가 아니었으면 할 수 없는 작업들이었다. 이 때 쓰인 기술은 영화 특수분장과 동일하며 얼굴은 핫폼을 이용한 특수분장이며 하체의 다리부분은 특수 제작한 의족에 인조털 작업을 한 것이다.



<그림 41> 치타 특수분장²¹¹⁾

210) <http://edunstory.tistory.com/614>(검색일자:2013.11.04.)

211) <http://blog.naver.com/danbsheep?Redirect=Log&logNo=150093624913>
(검색일자:2013.11.04.)

3) 신체변형 작품응용 제작연구

미국의 비디오아트 작가인 매튜바니의 작품에서 사용된 특수분장에 대한 재료적인 응용과 기술적인 기법을 활용하여 작품을 제작하려 한다. 프로스테틱스 제작 신체변형연구로는 직접 제작한 인공 스킨으로 특수분장을 한 제작연구 결과물과 디지털 특수분장을 응용하여 제작한 제작연구 결과물을 서로 비교하여 장단점에 대한 결과를 정리해보려 한다.

(1) 프로스테틱스 신체변형 응용연구

제작 변형에서는 여러 방면에서 주목을 받고 있는 ‘진격의 거인’이라는 일본만화의 캐릭터를 볼드캡과 프로스테틱스 기법으로 실리콘 피스를 제작하여 바디 페인팅과 함께 분장하였다. 만화이긴 하나 조금은 실감이 나는 피부 표현을 위해 멀티 피스를 제작 하였다.

인공 스킨을 제작 했을 시에는 제작과정에 많은 시간이 들어가야 했고 작업 장소와 재료 등의 요건이 맞아야 했다.

현장에서 특수분장을 할 시에 메이크업 과정 시에도 인공 스킨 부착과 컬러링 때문에 매우 많은 시간이 소비된다. 또 인공스킨 불량이나 잘못 부착을 했을 시 수정이 매우 힘들며 다시 수정 시에는 인공 스킨에 손상이 간다. 부착 할 때도 또한 노련한 기술이 없을 시에 실패를 할 수 있고 혼자서는 부착 과정이 어려우며 팀을 이뤄서 부착을 해야만 했다. 너무 급하게 서두르면 그 만큼 실패 할 확률이 높다. 컬러링 또한 조심하지 않으면 안 된다. 그리고 인공 스킨과 분장 제거 시에 많은 시간이 들어갔다.

<표 11> 신체변형 응용연구 제작과정

순서	이미지	설명
1		<p>진격의 거인 이미지 자료 조사.</p>
2		<p>볼드캡 만들기.</p>
3		<p>얼굴에 부착할 인공스킨을 프로스테틱스 기법으로 제작한다.</p>
4		<p>모델에게 볼드캡을 씌운 뒤 제작한 인공스킨을 부착한다.</p>
5		<p>전신 인공스킨 제작에는 무리가 있어 인공스킨과 바디페인팅을 함께 연출하였다. 킬러링은 SF컬러링을 사용하였다.</p>



<그림 42> 진격의 거인²¹²⁾



<그림 43> 작품응용 제작연구 4

212) <http://windwaker.tistory.com/1270>(검색일자:2013.11.10)

(2) 디지털 특수분장 신체변형 응용연구




미리 인공스킨을 제작 할 수 없는 여건에 사용하기 좋은 결과로 시나리오 상의 특수분장 이미지를 이해 시켜주기 위해 활용한 예로 제작 회의 중 다른 전문 분야의 스텝들에게 이해를 돕도록 디지털 특수분장을 이용하여 설명하였다. 전공 분야가 아닌 타인에게 설명 할 때엔 시각적으로 결과물을 바로 보여줄 수 있으므로 쉽게 이해시키거나 좋은 결과를 가져다 줄 수 있다.

작업이 잘못 되었을 때 다시 제작하거나 현장에서 잘못 부착했을 때 수정의 어려움이 없으며 다시 수정도 할 수 있는 점이 좋다. 사진 작업이나 스톱모션의 작업인 경우에는 이런 작은 부위를 바꾸거나 변형시키기엔 요긴하게 쓰일 수 있다는 결론이 나왔다. 그러나 배우나 모델이 연기를 하거나 움직여야 하는 영화나 드라마 같은 영상물에서는 디지털 특수분장은 여러 과정을 통해서 직접 제작을 해야 하는 인공스킨제작 특수분장보다 복잡하고 효과적으로 사용하기에는 다소 어려움이 있다.



<그림 44> 작품응용 제작연구 5

<표 12> 디지털 신체변형 응용연구 제작과정

순서	이미지	설명
1		<p>시나리오 이미지 구상을 한 다음 캐릭터 분장으로 이미지화 한다.</p>
2		<p>포토샵과 일러스트레이터를 활용하여 특수분장이 들어가야 할 부분의 인공스킨을 제작한다. 피부의 텍스처, 핏줄 등을 입체적으로 묘사해준다.</p>
3		<p>포토샵으로 코 부분을 합성한다. 그리고 전체적으로 리터칭을 해준다.</p>
4		<p>특수분장의 효과에 대하여 시각적으로 보여주기 위하여 완성된 작품.</p>

3. 극사실주의 조각과 주물작업

극사실주의 조각에서는 영국에서 활동하고 있는 ‘론 뮤익(Ron Mueck)’의 조각과 한국에서 활동하고 있는 ‘최수양’의 조각에 대한 설명이다.

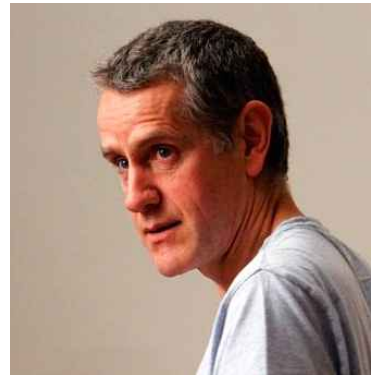
두 작가는 극사실주의 조각이라는 공통된 영역에서 활동 중이지만 ‘론 뮤익’의 경우 매우 정교하고 사실적이지만 크기의 변화가 다양한 조각이며, ‘최수양’은 사실적이라고 해도 사람을 그대로 재현하지 않으며, 해부학을 기초로 인물을 이상화시키지도 않는다. ‘최수양’은 작품에서 강조하고픈 내용에 따라서 신체의 일부분을 변형시킨다.

1) 론 뮤익의 극사실 조각

론 뮤익은 1958년 호주 멜버른 출신 조각가로서 영국에서 작업활동을 하고 있다. 그리고 텔레비전 프로그램과 영화 필름 및 캐릭터 제작자이다.

그는 영국 그레이트 브라이튼에서 활동하고 이미 세계적으로 유명한 조각가이다²¹³⁾.

그는 한번도 예술가로서 성장하는데 체계적인 교육을 받지 않고 직업으로



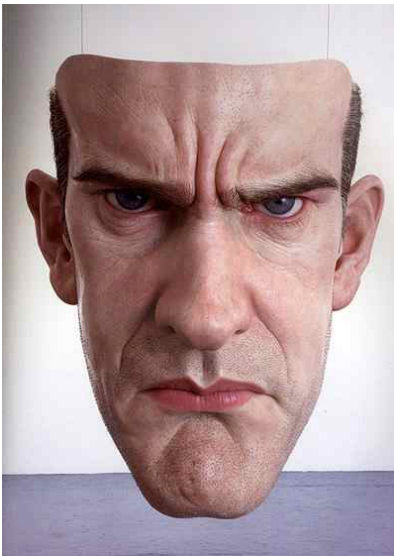
<그림 45> 론 뮤익

213) <http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=thaitour&logNo=60194338945>
(검색일자:2013.11.04.)

서의 일을 하는 중에 예술적 작가로 전향²¹⁴)하였다. 론 뮤익의 작품은 예술가의 주관적 묘사나 우연의 흔적을 철저히 제거했다는 점에서 하이퍼리얼리즘 미학을 따른다²¹⁵).

어릴적 장난감 공장을 운영하던 아버지와 화가인 장모 파울라 레고(Paula Rego)의 도움으로 세계적인 아티스트가 된다. 처음 그는 영화와 TV에 출현하는 캐릭터 제작자로 시작해 점차 사실적인 소품을 제작하다가 극사실주의 조각가의 길을 걸었다.

론 뮤익은 실물주형이 아닌 전통적 수작업을 통한 소조작업인 모델링을 하기 때문에 크기의 변형이 자유롭다²¹⁶).



<그림 46> 론 뮤익의 자화상²¹⁸

그는 크기만 실제보다 현저히 확대되거나 축소된, 세밀하고 리얼한 인물상을 제작한다. 크기의 차이, 바로 그 점이 진짜로 존재하는 인물을 본뜬 것일지도 모른다는 우리의 의심을 불식시킨다²¹⁷).

<그림 46>의 작품은 성난 자신의 얼굴을 극적으로 확대하여 실물보다 리얼한 표현으로 작품의 존재를 환기시키는 작품이라 할 수 있다.

214) 서 윤(2012), 전게서, p.56.

215) <http://www.artwa.kr/tc/1595>(검색일자:2013.11.04.)

216) 서 윤(2012), 전게서, p.57.

217) 서동희(2013), “파리 론 뮤익 전시회”, 카르티에현대미술재단(Fondation Cartier pour l'art contemporain)

218) <http://blog.naver.com/chadori911?Redirect=Log&logNo=130170150662>
(검색일자:2013.11.04.)



<그림 47> 마스크 II 219)

미세한 숨털, 주름, 모공, 살결까지 완벽하게 표현해 사실보다 더 사실 같다 평가받는 그의 작품은 관객에게 깊은 감동과 여운은 남긴다.

219) <http://blog.naver.com/chadori911?Redirect=Log&logNo=130170150662>
(검색일자:2013.11.04.)

론 뮤익의 작품은 미술사의 영원한 논쟁거리인 환영과 실제의 문제에 직면해 있다. 관객은 그의 작품을 바라보며 얼마나 실제와 닮았는가 하는 리얼리즘의 실제성을 매우 명료하게 인식하게 된다²²⁰).



<그림 48> 젊은 연인²²¹)

220) <http://www.artwa.kr/tc/1595>(검색일자:2013.11.04.)

221) <http://blog.naver.com/chadori911?Redirect=Log&logNo=130170150662>
(검색일자:2013.11.04.)

그의 작업은 이미지 구상 후 유토로 입체화 시킨후 주형을 잡고 실리콘을 입힌다. 그리고 섬유코팅(Fibre Glass)으로 최종 마무리를 한다. 전체적으로 근육과 신경조직, 피부와 정맥, 머리털과 인체 비례는 완벽에 가깝다.

인형으로 영상을 만들어내는 짐 헨슨의 영상을 위해서 유리섬유를 이용하여 극사실적인 섬세한 조각들을 만들어 내기도 한 그는 광고 촬영을 위해서 그의 사업을 진행시키기 위해서 론 영국 런던에 자신의 조각 회사를 설립하여 현재 운영 중이다.

그는 각종 영화와 CF촬영을 위해서 극사실주의적인 조각을 만들기 시작했으며 지난 2006년 에딘버러 축제 전시회에도 그의 극사실적인 작품들을 출품하였다. 론 뮤익의 극사실적 조각들은 스케일과 묘사의 디테일한 부분을 일치하지 않음으로서 만들어지는 초현실주의적인 감성을 전달하곤 한다. 그는 15년 이상동안 그는 특수효과나 영화의 특수분장 일을 하면서 수많은 인형들을 광고 사진용으로 제작하였다.

그러다 예술분야에 눈을 떠서 하이퍼 리얼리즘 작품을 제작하면서 하이퍼 리얼리즘 조각가로 이름을 떨치게 된다.



<그림 49> 론뮤익의 작품²²²⁾

222) <http://cuvismmag.com/files/2012/11/26/3181a1160cf7900e6272de73eb526813181618.jpg>(검색일자:2013.11.04.)

2) 최수앙의 극사실 조각



<그림 50> 최 수 앙²²³⁾

미술 작가 ‘최수앙’은 한국의 극사실의 조각가다. 1975년 서울출생으로 서울대 조소과를 졸업했고, 동대학원을 졸업하였다.

‘2009 갤러리 알버트 베나무(albertbenamu)’파리 개인전과 2009 The Pruritus, 그리고 덕원갤러리, 서울 2010 내일의 작가로 선정되었다.

그의 작품은 피부색깔, 주름, 표정, 몸동작이 너무 사실적으로 묘사돼 있어 언뜻 봐서는 실물이라는 착각을 불러 일으킨다²²⁴⁾. 인체를 주제로 작업하는 최수앙의 조각은 놀랍도록 사실적인 표현으로 강한 인상을 남긴다. 하지만 이 사실적인 조각은 재현개념의 극사실적인 묘사가 아니라 실재하지 않는 것을 실재하는 것처럼 보여주기 위한 방법이다²²⁵⁾.

그의 조각품들을 단단한 재질이다. 조각품의 원료는 자동차 도료로 쓰이고 있는 ‘우레탄 레진’이라는 합성수지다. 휘틀림이나 변형이 없고 내구성이 강하다는 특징이 있다. 흔히 리얼리즘 예술품에는 밀랍이나 실리콘이 많이 사용된다²²⁶⁾.

223) <http://www.mu-um.com/artist/?action=view&srl=2535>(검색일자:2013.11.04.)

224) 박태근기자 (2013), <http://dkbnews.donga.com/List/Total/3/01/20090825/34219603/1>, 동아닷컴.(검색일자:2013.11.04.)

225) <http://cafe.naver.com/spacek0/1895>(검색일자:2013.11.04.)

226) <http://dkbnews.donga.com/List/Total/3/01/20090825/34219603/1>(검색일자:2013.11.04.)



<그림 51> The Heroine²²⁷⁾

그의 초기(2003-2005년) 작업의 특징은 크기가 작고 괴기스럽다²²⁸⁾. 최수양은 실리콘이 세밀한 표현을 하는데 있어서 오히려 한계가 있다고 말한다²²⁹⁾.

이 당시 최수양은 클레이 애니메이션에서 사용되는 ‘스컬피(sculpee)’로 형상을 만들었다. 일반적 조각의 경우 제작에만 상당기간이 걸리지만, 스컬피는 자유로운 변형이 가능하여 크로키와 같이 순간적인 감흥을 담아내는데 유리하였고, 동시에 그 특성에 힘입어 형상들을 보다 파격적으로 변형할 수 있었다²³⁰⁾. 그는 사실적 묘사를 하는데 있어 가장 중요한 것은 재질이나 채색이 아닌, 조각품의 동작과 표정을 만드는데 있다고 설명했다²³¹⁾.

227) <http://blog.daum.net/rudgmltjans/13374375>(검색일자:2013.11.04.)

228) http://mest.kr/sub_read.html?uid=8765§ion=sc11기사입력: 2010 /05/25 [19:02] 최종편집: © 메스타임즈(검색일자:2013.11.04.)

229) <http://dkbnews.donga.com/List/Total/3/01/20090825/34219603/1> (검색일자:2013.11.04.)

230) 류한승 (국립현대미술관 학예 연구사),(2009) http://navercast.naver.com/contents.nhn?rid=52&contents_id=906(검색일자:201 3.11.04.)

231) http://mest.kr/sub_read.html?uid=8765§ion=sc11(검색일자:201 3.11.04.)



<그림 52> 최수앙 작품²³²⁾

2007년부터 그의 조각은 커지기 시작한다. 다른 장르에 비해 조각은 실제 공간에 놓여있는 것만으로도 조각 자체의 존재감을 크게 발휘할 수 있다. 따라서 어느 정도 크기에 정교하게 만들어진 인물형상은 살아있는 사람처럼 보인다²³³⁾.

최수앙의 조각이 굉장히 사실적이라고 해도, 그는 과거부터 현실의 사람을 그대로 재현하지 않았으며, 해부학을 기초로 인물을 이상화시키지도 않았다²³⁴⁾.

232) https://pt-br.facebook.com/pages/Xooang-Choi-Studio%EC%B59C%EC%88%98%EC%95%99-%EC%9E%91%EC%97%85%EC%8B%A4/426678114055980?group_id=0(검색일자:2013.11.04.)

233) <http://dkbnews.donga.com/List/Total/3/01/20090825/34219603/1>
(검색일자:2013.11.04.)

234) http://navercast.naver.com/contents.nhn?rid=52&contents_id=906
(검색일자:201 3.11.04.)

최수양은 사실적인 표현기법을 사용하되 있는 그대로를 재현하지 않으며 강조하고자하는 내용에 따라서 신체의 일부분을 변형시킨다²³⁵).

최수양은 사람을 꼭 빼닮은 정교한 신체조각에 극단적이고 인공적인 요소를 첨가함으로써, 외형적으로 사람처럼 만들었다는 감탄을 넘어, 내용적으로 사람들의 감성을 직접 건드리고자 한다²³⁶).



<그림 53> The Wing²³⁷

235) http://mest.kr/sub_read.html?uid=8765§ion=sc11(검색일자:2013.11.04.)

236) <http://dkbnews.donga.com/List/Total/3/01/20090825/34219603/1>
(검색일자:2013.11.04.)

237) http://navercast.naver.com/contents.nhn?rid=52&contents_id=906
(검색일자:2013.11.04.)

3) 극사실 조각 작품응용 제작연구

(1) 손 제작연구

<표 13> 손 제작과정

순서	기 법	설 명
1	기초 작업 (Frame)	기초 뼈대를 나무, 노끈 등으로 만든다.
2	조소 작업 (Sculpting)	유토로 주물 작업을 한다.
3	형틀 작업 (Molding)	조형작업을 한 주물에 실리콘을 사용하여 영구적 형틀을 만든 후 형틀 안에 실리콘을 넣어 주형물을 뽑는다.
4	보수 작업 (Trimming)	실리콘으로 뽑은 결과물을 다듬는다.
5	채색 (Colouring)	피부톤과 핏줄, 텍스처를 표현한다.
6	보수 작업 (Trimming)	손톱과 미세한 부분을 보수하고 완성한다.



<그림 54> 작품응용 제작연구 6

(2) 얼굴 제작연구

<표 14> 얼굴 제작과정

순서	기 법	설 명
1	기초 작업 (Frame)	기초 뼈대를 나무, 노끈 등으로 만든다.
2	조소 작업 (Sculpting)	유토로 주물 작업을 한다.
3	형틀 작업 (Molding)	조형작업을 한 주물에 실리콘을 사용하여 영구적 형틀을 만든 후 형틀 안에 실리콘을 넣어 주형물을 뽑는다.
4	보수 작업 (Trimming)	실리콘으로 뽑은 결과물을 다듬는다.
5	채색 (Colouring)	피부 톤과 핏줄, 텍스처를 표현한다.
6	심기 및 보수 작업 (Trimming)	머리카락과 눈썹, 콧수염 등을 심고, 미세한 부분을 보수하고 완성한다.



<그림 55> 작품응용 제작연구 7

IV. 결 론

예술은 지금까지도 새롭게 변화 되고 있으며 끊임없이 발전되고 있다. 그 중 가장 뚜렷한 변화가 보이는 영역이 현대미술이다.

모든 재료나 장소를 소재로 정경을 만들거나 묘사하기도 하고 장소를 꾸민 그 자체가 작품이라고 한다는 점에서 21세기 현대미술은 상당히 광범위 하다. 비디오아트나 사진, 설치미술과 행위예술, 아상블라주, 페이스아트 등의 새로운 영역들이 점차 발달되어 가고 있고 서로의 영역과 범위 또한 융합되어 있다.

대중적이지 못하고 식상했던 부와 사치의 상징으로 여겨지던 미술이라는 영역이 세월과 흐름에 의해 대중들에게 새롭게 다가오고 변화되어 가고 있다.

대중들의 눈높이는 예전과 다르게 매우 높아졌고, 각 분야에 대한 궁금증도 많아졌으며 시각적인 면에서는 현실감이 완벽하게 살아있는 듯 즐거움을 유발하는 것을 선호한다.

21세기의 현대미술은 여러 분야의 장르가 서로 융합되어 또 다른 미술 영역의 분야를 창조하였으며 그 안에 새로운 아티스트들을 만들어 내었다. 이들은 기존의 전문적인 영역 안의 미술작가, 사진작가 등이 아닌 또 다른 창조자들인 것이다.

본 논문에서는 오브제아트와 비디오아트, 극사실주의 조각에 쓰여진 특수분장 기법을 중심으로 연구를 하였다.

오브제 아트에서는 크게 두 종류로 분류 할 수 있는데 신체오브제와 변형오브제이다. 자신의 신체를 오브제 재료로 사용하여 작품을 제작한다는 공통점은 있었고 특수분장사와 작업을 같이 하는 경우도

있었으며 특히 변형 오브제에서는 재료적인 면에서 식용재료인 초콜릿이나 해바라기씨, 특수화공약품과 같은 여러 가지 재료에 대해 다소 차이가 있었다.

비디오아트에서는 작품에 나오는 인물들을 인간이 아닌 동물이나 신, 몬스터, 악마나 남성이나 여성이 아닌 제 3의 성 등으로 변형시켰으며 신체를 변형시킬 때 영화에서 사용되는 특수분장 기법인 프로스테틱스를 그대로 사용하는 것을 알 수 있었다.

극사실주의 조각에서는 특수분장사 출신의 작가가 자신의 모습을 담아낸 대형 조각 작품과 누구인지 알 수 없지만 존재하지 않지만 존재할 것 같은 사실적인 인물이나 변형된 인간의 형상 조각 작품을 찾을 수 있었다. 피부 표현이나 채색에 있어서 극사실주의 조각은 특수분장 전문가들에게는 도움이 되는 유용한 영역이라 생각된다.

앞에서 살펴본 바와 같이 본 연구 결과에서는 21세기 현대미술 작품을 영상자료와 사진자료 만으로는 분석하는 것이 정확하지 않으므로 제작 방법과 변형에 관한 기법들을 응용작품 제작연구를 통해서 21세기 현대미술 작품에서 쓰인 기술과 재료가 특수분장을 응용하고 활용하였다는 것을 증명하였다. 그리고 현대 미술에 있어 앞으로도 특수분장이 현대미술의 다양한 작품에 많은 영향을 줄 것이라 예상된다.

다양한 현대 미술 작품을 통해서 특수분장 기술의 필요성과 희소성이 영화나 드라마가 아닌 새로운 영역에서의 충분한 가능성을 밝혔으며 특수분장 영역이 대중으로부터의 더 많은 관심과 여러 영역에서의 희소가치로 인해 활발하게 활성화 되는 것에 도움을 주고자하는 것이 목적임을 제시하였다.

변해가는 문화와 전문적인 정보의 발달로 인해 대중들의 눈높이가

높아짐에 따라 여러 가지 전문화된 분야 또한 많은 정보와 기술들이 대중들에게 알려져 있다.

대중들의 이런 다양한 생각들과 문화는 예술적인 면에서 높은 관심도와 전문적 수준의 지식들로 논의되어진다. 그래서 현대의 전문가들은 자신의 전문 분야에서 완벽한 지식들과 기술을 갖추고 있는 전문가가 되지 않으면 살아남을 수가 없다.

현대의 대중들은 예전에 비해 영화나 드라마와 같은 매체나 연극, 음악, 무용, 미술 등에 대한 관심과 이해력 그리고 정보력이 매우 높고 그 단순한 취미 활동이 때론 전문가들보다 뛰어날 때도 있다.

특수 분장은 현대 미술에 비해 실무적인 전문 기술에 관한 연구는 아직까지 완벽한 자료를 찾을 수 없다. 그렇지만 이론적인 배경이나 개념에 관한 의미, 역사 등은 현재 조금씩 자리가 잡혀가고 있다.

우리나라 특수분장 분야는 미국에 비해 역사가 짧고 체계적인 틀, 의미, 영역, 기술 등이 완벽하게 자리 잡혀 있지는 않다.

앞으로 특수분장의 대중화나 발전을 위하여 특수분장 분야가 확실하게 자리 잡을 수 있게 더욱 전문화되고 체계화된 교육이 필요하다. 그러기 위해서는 기존의 특수분장 분야의 전문가들이 이론적인 지식과 재료에 대한 이해와 조사 분석이 필요한 시점이다.

더 나아가 특수분장의 다양한 기법과 기술에 대한 전수를 위한 노력과 더욱 체계적인 이론과목과 현재의 교육과정보다 더욱 전문화된 교육과정을 만들기 위해서 서로간의 많은 교류가 절실히 필요하다고 본다. 그러나 개개인의 기술과 새로운 재료의 도입 등의 스킬과 정보에 대한 교류는 상업적인 목적과 현저히 좁은 시장성 때문에 아직은 서로간의 개방과 교류는 한계가 있다고 생각된다.

참 고 문 헌

국내 문헌

강대영(1999), “한국분장예술”, 서울: 지인당

고충환(2001), “물신주의와 오브제의 이해”, 문화예술지, 2월호

권경숙(1998), “영상 이미지 제작에 있어서 초현실주의 표현기법의 응용에 관한 연구 : Morphing 기법을 중심으로” 숙명여자대학교 대학원 석사논문

김봉천(2001), “한국 TV드라마의 성격분장에 관한 연구”, 한성대학교 예술대학원 석사논문

김영우(2009), “콜라버러티브 체계에 의한 특수효과 메이크업 고찰: 헐리우드 특수효과 메이크업을 중심으로”, 중앙대학교 예술대학원 석사논문

김윤예(2007), “SF영화의 특수분장 디자인 프로세스 개발에 관한 연구 : 영화 '내츄럴시티'(Natural City)를 중심으로” 중앙대학교 예술대학원 석사논문

김춘일(1979), “Pop Art와 현대인”, 서울: 열화당

김탁환, 강영호의 “99”, 살림

박미리(2011), “현대미술의 오브제 표현에 관한 연구”, 동덕여자대학교 대학원 석사논문

박승배(1999), “한국의 무대공연에 나타난 분장에 관한 연구”, 홍익대산업대학원 석사논문

박천국(1999), “현대미술의 기초 개념 재원”, 서울: 재원출판사

서 윤(2012), “포이어만의 하이퍼리얼리즘 조각의 조형성에 관한 연구”, 원광대학교 대학원 석사논문

신원선, 신세영, “디지털 드로잉 기법과 특수 분장을 활용한3D 아트 메이크업 디자인 프로세스” 패션비즈니스 제15권 2호

안연희(1999), “현대미술 용어사전”, 서울: 열화당

안호명(2009), “特殊扮裝彫刻技法에 관한 연구 : 핫 폼과 실리콘 기법을 中心으로”, 건국대학교 디자인대학원 석사논문

Arthur C. Danto, 이성훈역(2004), “예술의 종말 이후”, 서울: 미술문화사

유우정(2001), “분장(Make-up)이 현대미술에 미친 영향 : 마르셀 뒤샹, 모리무라 야스마사, 신디셔먼의 작품을 중심으로”, 호남대 대학교 대학원 석사논문

윤난지(2000), “현대미술의 풍경” 서울: 예경출판사

유수련(2006), “IT키워드 애니메트로닉스(Animatronics)”전자신문

윤지민(2011), “영화 특수분장 연구 : 헐리우드 영화에 나타난 특수 분장 기법과 재료의 발달 연구”, 중앙대학교 예술대학원 석사논문

이상훈(2007), “메이크업 예술 기법”, 서울: 들샘사

이종남(2010), “극사실주의 조각가 비교연구”, 동아대학교 교육대학원 미술교육전공 석사논문

이학재(1994), “분장의 길” 서울: 자유문학사

이현주(2011), “특수분장이 적용된 캐릭터 개발연구”, 건국대학교 대학원 석사논문

이화진(2003)“특수분장 디자인 기법의 적용재료에 관한 연구”한성대학교 예술대학원 석사논문

앨버트 E 엘센(1988), 최병길 역, “근대조각사”, 서울: 잠문당

- 장미숙(2004), “20세기 영화 특수 분장사와 캐릭터 특수 분장 연구”
숙명여자대학교 대학원 박사논문
- 정규돈(2008), “포토리얼리즘 형성에 미친 팝 아트의 리얼리티 분석”, 원광대학교 박사논문
- 정연심(2002), “인간욕망의 잔혹한 윤회”, 서울: 월간미술
- 조명식(2010), “The Public Idea Strategy and the Limitation in Pop Art-Centered in the Deconstruction and Pluralism”, 조형
미디어학회
- 클레멘트 그린버그(1987), “아방가르드와 키치”(현대미술비평 30선),
중앙일보사
- 홍수경(2003), “20세기 헐리우드 영화 속의 특수 효과에 나타난 특수
분장에 관한 연구 : 에일리언(Alien)시리즈를 중심으로”, 한성대학
교 예술대학원 석사논문
- 홍수경, 이운배 저(2007), “분장기술” 서울: 예림사
- 홍지은(2001), “메이크업의 조형성과 디자인 원리의 상관관계 고찰”
경남대학교 산업대학원 석사논문
- 홍태희(2006), “3일만에 읽는 서양미술사”, 서울: 서울미디어

국외문헌

Corson, Richard(1986), "Stage Makeup", New Jersey : Prentice-Hall

Douglas Crimp(1979), "Pictures" October, Vol. 8, Spring

Fredric Jameson(1984), "The Cultural Logic of Late Capitalism", Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism, Durham: Duke University Press

Fred Rost & Ron Oldfield, Photography with a Microscope, Cambridge University Press, (2000), p. 222. J. P. Ward, Photography, The Dictionary of Art, 1996

Hal Foster(1982), "Subversive Signs", Art in Theory : 1900~1990(ed. Charles Harrison and Paul Wood), Blackwell

Jake Hamilton(1998), "Special effects in films and television", New York: DK Publishing

Karl Val (1922), 'Demarovich loganson,"Ot Konsttsiik tekhnike Tizobr eteniyu" (privat), Moscow

Rickitt,R.(2000), "Special effects-the history and technique", New York : Billboard Books

Robert Atkins(1992), Art Speak: A Guide to Contemporary Ideas, Movements, and Buzzwords-1945 to the Present, Abbeville Press Publishers

Rosalind Krauss and Annette Michelson(1979), "October", Cambridge, Massachusetts (United States): Massachusetts Institute of Technology(MIT) Press

Rosalind Krauss(1984), 'A Note on Photography and the Simulacral', "October", Vol. 31, Winter, Cambridge, Massachusetts (United States): Massachusetts Institute of Technology(MIT) Press

Sherrie Levine(1987), "Five Comments", Brian Wallis, Cambridge, Massachusetts (United States): Massachusetts Institute of Technology(MIT) Press

Tony Richardson & Nikos Stangos(1974), "Concepts of Modern Arts", London: Penguin Books

인터넷자료 및 신문자료

<http://www.pinterest.com/chunsafe/pop-art-and-kitsch/>(검색일자:2013. 11.06)

http://preview.britannica.co.kr/bol/topic.asp?article_id=b10b2985n9(검색일자:2013. 11.06)

<https://www.prosthesis.com/services.htm>(검색일자:2013.11.10)

<http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=moonjaoh&logNo=10000235804>(검색일자:2013.11.10)

http://2-7.pannchat.com/bbs/board.php?bo_table=sad&wr_id=253
(검색일자:2013.11.10)

<http://blog.naver.com/moonjaoh?Redirect=Log&logNo=10000235804>(검색일자:2013.11.10)

<http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1104&oid=105&aid=0000006480>(검색일자:2013.11.10)

<http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=moonjaoh&logNo=10000235804>(검색일자:2013.11.10)

<http://blog.daum.net/skcoskc/11262303>(검색일자:2013.11.10)

<http://blog.naver.com/ckawls77>(검색일자:2013.11.10)

<http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=kimhs310276&logNo=140042695010&categoryNo=6&viewDate=¤tPage=1&listtype=0>(검색일자:2013.11.10)

<http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=kimhs310276&logNo=140042695010&categoryNo=6&viewDate=¤tPage=1&listtype=0>(검색일자:2013.11.10)

<http://www.levivanveluw.nl/curriculum-vitae>(검색일자:2013.10.19)
<http://blog.naver.com/intwook?Redirect=Log&logNo=150149044293> (검색일자:2013.10.19)
<http://www.levivanveluw.nl/news/dutch-television-het-kl-okhuis>
(검색일자:2013.10.19)
<http://blog.naver.com/homine85?Redirect=Log&logNo=150080044231>(검색일자:2013.10.19)
http://blog.naver.com/uu_92?Redirect=Log&logNo=70157401796
(검색일자:2013.10.19)
http://blog.naver.com/cafe_blue?Redirect=Log&logNo=150078198128(검색일자:2013.10.19)
<http://blog.naver.com/homine85?Redirect=Log&logNo=150080044231>(검색일자:2013.10.19)
<http://parublog.com/60131945155>(검색일자:2013.11.06)
<http://blog.naver.com/ars1886/>(검색일자:2013.11.06)
<http://photoguide.com/74>(검색일자:2013.11.06)
<http://blog.naver.com/dogstylist?Redirect=Log&logNo=40102270508>(검색일자:2013.10.26)
<http://blog.naver.com/manosihohako?Redirect=Log&logNo=5017179566>(검색일자:2013.11.04)
<http://blog.naver.com/ddolal?Redirect=Log&logNo=60096043358>
(검색일자:2013.11.04)
<http://blog.naver.com/pjh4496?Redirect=Log&logNo=40195029046>
(검색일자:2013.11.04)
<http://blog.naver.com/ars1886/>(검색일자:2013.11.04)

<http://blog.naver.com/thddlsgud1?Redirect=Log&logNo=40124540824>(검색일자:2013.11.04)

<http://blog.naver.com/ddolal?Redirect=Log&logNo=60096043358>
(검색일자:2013.11.04)

<http://blog.naver.com/dogstylist/40020091898>(검색일자:2013.11.04)

http://monthlyart.com/html/who/plist/index.php?gubun=2002_12
(검색일자:2013.11.04)

http://blog.naver.com/slicky_p?Redirect=Log&logNo=182420792
(검색일자:2013.11.04)

<http://blog.naver.com/danbsheep?Redirect=Log&logNo=150093624913>(검색일자:2013.11.04)

<http://edunstory.tistory.com/614>(검색일자:2013.11.04)

[http://www.ted.com/speakers/aimee_mullins.html\(2009\)](http://www.ted.com/speakers/aimee_mullins.html(2009))(검색일자:2013.11.04)

<http://edunstory.tistory.com/614>(검색일자:2013.11.04)

<http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=thaitour&logNo=60194338945>(검색일자:2013.11.04)

<http://www.artwa.kr/tc/1595>(검색일자:2013.11.04)

<http://blog.naver.com/chadori911?Redirect=Log&logNo=130170150662>(검색일자:2013.11.04)

<http://www.mu-um.com/artist/?action=view&srl=2535>(검색일자:2013.11.04)

<http://cafe.naver.com/spacek0/1895>(검색일자:2013.11.04)

<http://dkbnews.donga.com/List/Total/3/01/20090825/34219603/1>
(검색일자:2013.11.04)

<http://blog.daum.net/rudgmltjans/13374375>(검색일자:2013.11.04)

http://mest.kr/sub_read.html?uid=8765§ion=sc11(검색일자:2013.11.04)

http://navercast.naver.com/contents.nhn?rid=52&contents_id=906
(검색일자:2013.11.04)

http://mest.kr/sub_read.html?uid=8765§ion=sc11(검색일자:2013.11.04)

http://www.4shared.com/all-images/fseqrW75/Imagens_de_Alta_Definio.html(검색일자:2013.11.10)

<http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=mhkang0225&logNo=30154037699>(검색일자:2013.11.10)

http://postfiles8.naver.net/20101202_39/wendy_27_1291271939577x363j_JPEG/2010-08-16_16%3B32%3B59_shane1953.jpg?type=w2(검색일자:2013.11.10)

http://www.fluidr.com/photos/joel_r/7379981278(검색일자:2013.11.10)

<http://artigianeide.wordpress.com/2013/03/21/il-mondo-fantastico-di-joel-robinson/>(검색일자:2013.11.10)

<http://blog.naver.com/lespages?Redirect=Log&logNo=150172478698>(검색일자:2013.11.10)

<http://blog.naver.com/pipiart?Redirect=Log&logNo=189033389>(검색일자:2013.11.10)

<http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=ydm614&logNo=20126209147>(검색일자:2013.11.10)

<http://windwaker.tistory.com/1270>(검색일자:2013.11.10)

ABSTRACT

Research on Application of Special Effects

Makeup to 21st Century Modern Art

Focusing on Objet, Video Art,

Hyperrealism Sculptures

WON SUN, JANG

Make-up and Special effect make-up Major

The Graduate School of Convergence Design and Arts

Sungshin Women's University

There are a few cases which have applied a technique or materials of special make-up in contemporary art of work in 21st century.

There search has expended areas not only in drama or movie productions but also in various other are as which apply techniques of special make-up in order to introduce and activate a variety of techniques of special make-up.

Contemporary art of the 21st century is culminated in the popular tendency and continuously to be developed and fused. The flow of the contemporary art history shows that it has become more commercial and realistic than any other art history. Also it contains technical aspects in various ways.

Contemporary artists have applied a number of complex techniques and materials to questions and the interests that public have which is expanding and creating the whole area.

Introducing Special make-up to 21st century contemporary art is novel expression and a new language to communicate.

The research on techniques used in work of contemporary art in 21st century proves that Special make-up techniques may be able to utilize in whole different other field.

First of all, the development of modern art history since the 21st century is summarized with respect to the flow in the range of contemporary art of the 21st century, special make-up use cases work realm of art history objets, pop art, video art, realism sculpture around the pole Chung was a special make-up of the theoretical concepts and definitions, and special terminology for professional make-up with its meaning is analyzed.

Second, the special makeup effects in various aspects, the need of description, use in the new area and advantage of various special make-up ranges were explained with references.

Third, the research went over the work of modern art that has applied techniques of special make-up and with respect analysis has made in each work that has applied special make-up techniques and utilized materials.

Forth, to support the accuracy of analysis on image and photograph materials of works from 21st century contemporary artists, a work has produced similarly with the work of contemporary artists. This work will be fused and applied with digital technology to prove on a possibility of create whole new area of art.

The main point on this research is to support and activate the techniques of special make up in many other areas with its scarcity value. The researcher strongly believed that the technique of special make-up will be a crucial impact for the contemporary art in near future.