

李 光 美 教授指導
碩士學位 請求論文

SF영화의 특수분장에 관한 연구
- Star Wars와 Star Trek에 나타난 캐릭터를 중심으로 -

2006

誠信女子大學校 造形大學院
조형예술학과 메이크업·스타일리스트전공
林 希 璟

SF영화의 특수분장에 관한 연구

- Star Wars와 Star Trek에 나타난 캐릭터를 중심으로 -

李 光 美 教授指導

이 論文을 碩士學位論文으로 提出함

2005年 11月

誠信女子大學校 造形大學院

조형예술학과 메이크업·스타일리스트전공

林 希 璟

認 准 書

林希璟의 碩士學位 論文을 認准함

審査委員 _____ 印

審査委員 _____ 印

審査委員 _____ 印

誠信女子大學校 造形大學院

논문 개요

“앞으로 언젠가는 우리가 배우고, 눈으로 보고, 귀로 듣는 모든 것이 꼭 이 빨대같이 흔한 것에서 나올 거요.” 영화 ‘인디애나 존스’ 촬영 중 휴식시간에 스피버그에게 조지 루카스가 한 말과 같이 영화 속에 등장하는 캐릭터들을 생활 속에서 쉽게 접할 수 있게 되었다.

공상과학 영화에 있어 특수 분장이 차지하는 부분은 시나리오에 따라 그 내용이 결정되어 진다. 캐릭터 또한 상상속의 가공인물을 만들어 가는 작업으로 인류가 공존하는 환경 속에서 그 모태를 찾을 수 있으며 등장인물을 캐릭터로 디자인하는 작업은 많은 시간을 필요로 한다. 시나리오에 의해 작업이 이루어지며 새롭게 탄생된 캐릭터는 분장사 혼자만의 작업이 아닌 제작감독과 함께, 수정을 통해 완성되고 특수효과를 곁들여 살아나는 영상으로 제작되어 진다.

영화에서 분장은 일반분장, 캐릭터분장, 디지털 디자인분장, 등으로 구분 한다. 분장이 차지하는 부분이 영화의 일부분일 수도 있고 전체를 차지 할 수도 있지만, 그 효과는 매우 크다.

캐릭터 마스크의 제작은 시나리오를 통한 자료 분석, 수집, 아이디어 스케치과정을 걸쳐 수정, 보완 된다. 선택된 캐릭터는 라이프 캐스트(Life cast), 또는 라이프 마스크(Life mask)와 데드 마스크(Dead mask)로 구분되어 제작되며 유토로 하는 모델링(Modeling)과정을 거쳐 몰딩(Molding), 폼 믹싱(Foam Mixing), 그리고 페인팅(Painting) 작업으로 마스크의 일차적인 작업이 마무리 된다. 이어서 디자인한 캐릭터 마스크를 배우의 얼굴에 직접 부착하고 분장 후 촬영을 마치면, 마지막으로 세안작업이 이루어지며 이 모든 과정을 특수 분장의 완성으로 본다.

현재 상영되고 있는 많은 영화들이 특수 분장을 하지만, 마스크와 같은 작업의

캐릭터분장은 공상과학 영화나 액션 영화에서 주로 찾아볼 수 있으며, 국내영화의 경우 마스크로 제작된 캐릭터 영화는 『용가리』를 제외하고는 거의 미비한 실정이다. 이러한 점을 미루어 볼 때 영화장르의 다양성과 특정 배우에게만 의존하는 캐릭터보다는 다양한 캐릭터 디자인작업이 필수적이라 생각된다.

앞으로, 보다 창의적이고 효과적인 캐릭터 분장의 모색을 통하여 이 방면의 발전을 도모하여야 된다고 본다.

목 차

논문 개요

I. 서론	1
1. 연구목적과 내용	1
2. 연구범위 및 방법	2
3. 연구모형 및 가설	3
II. SF 영화	4
1. 이론적 배경	4
2. 장르별 특성에 따른 분류	5
1) 공상 과학 영화(Science Fiction Movie)	6
2) 판타지 영화(Fantasy Movie)	7
3) 공포 영화(Horror Movie)	9
3. SF 영화에서의 특수효과	12
1) SF 영화의 개념	12
2) ILM(Industrial light & Magic) 설립 배경	13
3) SF 영화에서의 특수 효과	15
III. 특수 분장	17
1. 특수 분장	17
1) 특수 분장사	17
2) 분장의 재료	22

3) 영화 분장의 종류	24
2. 캐릭터의 기원	26
1) SF 영화 외계인 캐릭터	27
2) 캐릭터 디자인	29
3. 제작과정의 재현	32
1) 별들의 전쟁(Star Wars) 시나리오분석	32
2) 스타트랙(Star Trek) 시나리오분석	37
3) 마스크 제작과정	42
4) 연구자의 캐릭터 발상	44
4. 연구의 한계점	53
IV. 결 론	54

참 고 도 판

참 고 문 헌

ABSTRACT

도 목 차

<도 1> 연구모형 및 가설	3
<도 2> SF 영화 장르별 특성에 따른 분류	11
<도 3> 특수 분장사	21
<도 4> 특수 분장 마스크 제작에 사용되는 재료	22
<도 5> 마스크 제작과정	51
<도 6> 동물의 상징과 연상단어	52

그림 목 차

<그림 1> 달나라 여행(A Trip to the Moon. 1902)	58
<그림 2> 미래의 세계(Things To Come.1936)	58
<그림 3> 제3종의 근접조우(Close Encounter of the third kind. 1977)	58
<그림 4> 프랑켄슈타인(Frankenstein. 1931)	58
<그림 5> Merian Cooper(King kong. 1933)	58
<그림 6> 신반드의 모험(The Seventh Voyage of Sinbad. 1958)	58
<그림 7> 미녀와 야수(Beauty and the Beast. 1945)	59
<그림 8> 엑소시스트(The Exorcist. 1973)	59
<그림 9> 알투디투(R2D2)	59
<그림 10> 다크 베이더(Darth Vader)	59
<그림 11> The Execution of Mary, Queen of Scots. (1895)	59
<그림 12> 디지털효과(Digital effects)	59
<그림 13> 에니메트로닉스(Animatronics)	60
<그림 14> The Whole Dam family and the Dam Dog. (1905)	60
<그림 15> 노트담의 꼽추(Hunchback of Notre Dame. 1923)	60
<그림 16> 오페라의 유령(The Phantom of the Opera. 1925)	60
<그림 17> 프랑켄슈타인(Frankenstein. 1931)	60
<그림 18> 아마데우스(Amadeus. 1985)	60
<그림 19> 작은 거인(Little big Man)	61
<그림 20> 해리와 헨더슨(Harry and Hendersons.)	61
<그림 21> 너티 프로페서(The Nutty Professor. 1996)	61
<그림 22> 오즈의 마법사(The Wizard of Oz. 1939)	61
<그림 23> Buddy (1997)	61

<그림 24> 일반 분장(Queen Amidala)	61
<그림 25> 캐릭터 분장(The Passion of the Christ, 2004)	62
<그림 26> 캐릭터 분장(Even Piell)	62
<그림 27> 캐릭터 분장(Darth Maul)	62
<그림 28> 디지털 디자인분장 미이라(The Mummy, 1999)	62
<그림 29> 우호적인 외계인 캐릭터(ET)	62
<그림 30> 중립적인 외계인 캐릭터(맨 인 블랙 2)	62
<그림 31> 침입자적 외계인 캐릭터(맨 인 블랙 2)	63
<그림 32> 이워크(Ewok)	63
<그림 33> 경찰병 Paploo	63
<그림 34> 손으로 조작하는 인형	63
<그림 35> Star Wars: Miinch Yoda	63
<그림 36> Star Wars: Chewbacca	64
<그림 37> Star Wars: Daultay Dofine	64
<그림 38> Star Wars: Boss Nass	64
<그림 39> Star Wars: Lama Su	64
<그림 40> Star Wars: Taun We	64
<그림 41> Star Wars: 초기 도안 Darth Maul	65
<그림 42> Star Wars: 최종 도안 Darth Maul	65
<그림 43> Star Wars: Jar Jar binks	65
<그림 44> Star Trek: Jean-Luc Picard	66
<그림 45> Star Trek: Seven of nine	66
<그림 46> Star Trek: Romulan	66
<그림 47> Star Trek: Data	66
<그림 48> Star Trek: Bolians	66
<그림 49> Star Trek: Alixia, Neelix	66

<그림 50> Star Trek: Cardassian	67
<그림 51> Star Trek: klingon	67
<그림 52> Star Trek: Dominion	67
<그림 53> Star Trek: Antedean, Anticans and selays	67
<그림 54> Star Trek: Ishka, Zek	67
<그림 55> 파충류 외계인	67
<그림 56> 연구자의 작품 1 : 올순이 캐릭터 아이디어 발상 이미지	68
<그림 57> 연구자의 작품 1 : 올순이 캐릭터	68
<그림 58> 연구자의 작품 2 : 심미니 캐릭터 아이디어 발상 이미지	69
<그림 59> 연구자의 작품 2 : 심미니 캐릭터	69
<그림 60> 연구자의 작품 3 : 요순이 캐릭터 아이디어 발상 이미지	70
<그림 61> 연구자의 작품 3 : 요순이 캐릭터	70
<그림 62> 연구자의 작품 4 : 유수니 캐릭터 아이디어 발상 이미지	71
<그림 63> 연구자의 작품 4 : 유수니 캐릭터	71
<그림 64> 연구자의 작품 5 : 용가리 캐릭터 아이디어 발상 이미지	72
<그림 65> 연구자의 작품 5 : 용가리 캐릭터	72
<그림 66> 연구자의 작품 6 : 곤충이 캐릭터 아이디어 발상 이미지	73
<그림 67> 연구자의 작품 6 : 곤충이 캐릭터	73
<그림 68> 연구자의 작품 7 : 파충이 캐릭터 아이디어 발상 이미지	74
<그림 69> 연구자의 작품 7 : 파충이 캐릭터	74
<그림 70> 연구자의 작품 8 : 조랭이 캐릭터 아이디어 발상 이미지	75
<그림 71> 연구자의 작품 8 : 조랭이 캐릭터	75

I. 서론

1. 연구목적과 내용

우리나라의 영화 산업은 과거에 비하여 특히 근래에 와서 놀라운 발전을 이룩하였다. 특히 문화의 글로벌화로 인해 엄청난 물량의 다국적 영상매체의 정보들을 접하고 있다.

한 예로, 미국의 경제 전문잡지 포스트가 2004년을 기준으로 조사한 것에 의하면 애니메이션, 책, 영화, 장난감, 비디오게임, 의류, 등에 등장한 캐릭터를 대상으로 로열티, 등 총 매출액 1위에 미키마우스, 2위 푸, 3위 푸르도, 4위 해리포터, 5위 니모, 6위 유희왕, 7위 스피지 밥, 8위 스파이더 맨, 9위 울브린, 10위 피카츄 순으로 이들 10대 캐릭터가 지난 한해 250억 달러(약 27조 5000억원)를 벌어들였다고 한다.¹⁾ 이렇듯 캐릭터를 통한 수입의 비중이 막대함을 알 수 있다.

영화 분장은 크로즈업 촬영 술이 도입되면서 폭넓게 활용되었으며, 전혀 다른 인물이나 역할을 간접경험 할뿐 아니라, 무한한 상상력에서 비롯한 캐릭터의 제작으로 영화산업에서 고부가 가치를 창출한다. 또한, 고부가 산업인 영화의 경우 컴퓨터그래픽의 한계성에서 오는 부분들은 특수분장으로 처리하여 좀더 자연스러운 화면을 연출하게 된다.

1917년 미국의 할리우드에서 전문 분장을 위해 셀리그 스튜디오(Selig Studios)가 조지 웨스트모어(George Westmore)에 의해 발족된²⁾ 것에 반하여 국내의 경우 특수 분장의 역사가 매우 짧다.

본 연구는 영화에 있어 인간의 무한한 상상력은 무엇으로부터 시작하였을까?

1) 장세경, “미키마우스, 한해 6조원 벌이,” 『중앙경제』, 2004. 10. 25. p. 1.

2) 이경기, 『영화 속 영화』 (우리문화사, 1997), p. 178.

어떠한 형태로 가공인물의 형상을 만들어 낼까? 어떻게 하여 스크린으로 보여지는 캐릭터들을 관객들의 시점에서 공감할 수 있고 현실감 나게 제작하였을까? 이러한 관심으로 시작하여, 기존의 공상과학 영화시나리오에서 보여지는 소수의 캐릭터를 무작위로 선정, 분석하였다.

아직은 초보적이거나 새로운 캐릭터 디자인의 다양성을 보여주기 위해, 기존의 시나리오를 가지고 캐릭터를 제작하고, 다양한 가능성을 논구(論究)하고자 한다.

2. 연구범위 및 방법

연구방법은 다국적 미디어시대의 대중들에게 잘 알려져 있고 할리우드(Hollywood) SF 영화로 대표되는 “스타워즈”와 “스타트랙”에 나타나는 특수분장된 캐릭터 디자인을 시나리오를 통해 분석하였다. 몇몇 인물의 특수분장한 캐릭터에 한정하여, 어떠한 상상력을 기초로 고부가 가치의 캐릭터를 디자인하였는지 살펴보고, 특수분장 캐릭터의 특성에 대하여도 분석, 재조명하고자 한다.

여기서 특정한 캐릭터 디자인을 선정한 이유는, 디자인의 모티브(Motive)가 인간 생활공간을 모색하는 과정에서 자연의 일부로서, 동·식물이 생활과 밀접한 관계여서 쉽게 주요캐릭터로 선정하게 되었다.

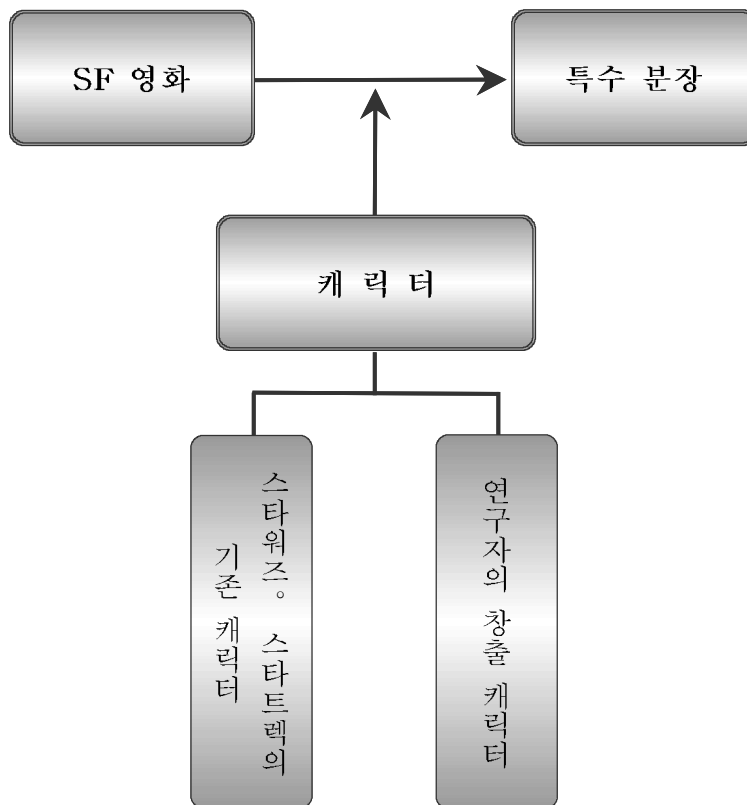
특수분장은 배우가 연기할 때 배역에 충실하기 위한, 자연스러운 분장과 같은 개념이어서 관객들의 이해를 돕는 데에 필요 불가결한 요소이기도 하다. 때문에 전체적인 캐릭터 형태의 조화와 피부색, 모양, 주름표현, 근육의 상태, 등을 면밀히 관찰하고 조화시켜 재창조 하였다

그리고 일반적으로 특수분장에 쓰이는 재료는 폴리우레탄, 실리콘, 라텍스 등이나, 현재 영화촬영 시 특수분장에 실제로 많이 사용되는 재료 폼 라텍스(Foam latex)를 사용하여 라이프 마스크(Life mask)를 제작하였다. 또한 배우의 얼굴에

직접 부착하여 근육의 미세한 움직임도 표현하는 등, 리얼리티를 살려 특수한 효과를 내고자 했으며, 그 밖에 새로운 캐릭터 창출은 시나리오를 통해 분석하고 재해석하여 제작해 보았다.

3. 연구모형 및 가설

<도 1> 연구모형 및 가설



- 가설1. SF 영화가 캐릭터에 영향을 미친다.
- 가설2. 캐릭터가 특수 분장에 영향을 미친다.
- 가설3. SF 영화가 특수 분장에 영향을 미친다.

II. SF 영화

1. 이론적 배경

영화는 성향과 내용 그리고 예술성에 따라 다양하게 나눌 수 있다. 문학 장르에서의 SF는 19세기 중반에서 후반에 걸쳐 과학과 테크놀로지의 발전에 상응해 등장하며, 우리가 스스로 창조하는 것을 더 이상 통제하지 못하게 된다는 미래주의적 비전을 제시 한다.

발달된 과학기술과 산업적 제작가의 접목에 의한 흥행 위주의 내용은 상업적인 성향과 순수예술로서의 예술적 성향으로 구분한다. 내용에 있어 보도와 기록의 역할을 하는 논픽션 영화와 상상력에 의해 가상적으로 제작된 픽션 영화로 구분할 수 있다.

또한 영화예술의 발달단계를 6기로 나누기도 한다.³⁾ 제 1기는 초기(1885~1908) 시대로 영화가 단순히 길거리의 여흥으로 장터나 연예장에서 사용되었고, 제 2기는 영화 표현기술의 확립기로(1908~1918) 단순한 구경거리에서 탈피하여 흥행 주체로서의 상설 영화관에서 상영되었다. 1920년 멜리에스(Georges Melies)에 의해 “달나라 여행 <A Trip to the Moon>”(1902) 환상적이고 마술과도 같은 특수효과를 처음 선보이게 되었다. 제 3기는 무성영화예술이 완성(1918~1929)된 시기로 영상 의 예술성만을 탐구한 무성영화예술의 전성기이며, 과학적으로 초기 단계인 토키⁴⁾와 컬러영화가 시작되는 시점으로 무성영화가 막을 내리는 시기이기도 하다. 제 4기는 토키 초기(1929~1939)시대로 이시기는 심한 혼란을 일으킨 초기 토키시대로 영화 발명 후 라디오의 증폭기가 사용되고 부터를 말한다. 1926년 파산 직전인 미국의

3) 브리태니커, 『브리태니커 세계 대백과 사전』 (한국브리태니커, Vol .16. 1993), pp. 16-22.

4) 유성영화를 의미한다.

워너브러더스사를 구한 것도 부분 토키작품인 <돈 주앙>이다. 1928년 미국영화는 모두 토키화 되었고, 1935년 컬러영화는 색채디자인의 필요성에 영향을 줌으로써 컬러토키의 예술성이 완성되었다. 제 5기는 토키표현의 혁신(1939~1952)으로 전쟁 후 영화작가의 세대를 교체 및 전시의 현실은, 영상현실의 중요한 수단이며 이야기 전개중심이 아닌 지적주제로서 때로는 그 묘사내용이 참혹하기 조차한 시기였다. 그리고 제 6기는 대형영화시대(1952~)로 1952년 컬러텔레비전의 본격화로 대형영화(시네라마, 시네마스코프, 70mm 등)가 등장하는 시기이다. 1970년 비디오의 보급은 영화흥행 및 자체예술에도 대변화를 맞게 된다.

2. 장르별 특성에 따른 분류

영화 장르는 그것이 하나의 내러티브⁵⁾ 체계일 수 밖에 없기 때문에 플롯, 캐릭터, 무대(배경), 주베⁶⁾스타일등의 기본구성 요소들로 분석될 수 있다.

문학연구에 있어서 장르의 범주는 작품들 자체에 부과된다. 때문에 작품이 생산되고 소비되는 과정에서는 아무런 주의를 기울이지 않는다. 하지만 상업 영화에서는 주관적, 해석적 작업과는 상관없이 자체의 물질적 조건의 결과로 나타난다. 그것은 영화 장르가 하나의 특권적 영화스토리의 정형이라는 것으로 일관되게 특정한 가치를 반영하며, 개별적인 장르의 영화들을 반복해서 보면 특정한 캐릭터들과, 장소, 사건들의 전형을 발견하게 된다. 이를 통해 우리는 그것의 의미와 체계를 이해하게 된다.

SF 영화에 나타난 시나리오의 캐릭터에 따라 외계인 SF, 괴물 SF, 사이보그 SF, 등으로 분류되며, 대부분 한 가지 이상의 범주에 속하는 캐릭터들이 등장한다.

5) 내러티브(narrative)의 사전적 의미. 이야기를 표현하는, 설명적인, 을 말함

6) 주베(Louis Jouvet 1887-1951)프랑스의 배우, 연출가 무대장치가

1) 공상과학 영화(Science Fiction Movie)

공상과학 영화는 Science-fiction film, Sci-fi film, SF film이라고 하며, 가상의 세계나 현실에 있을 법하지 않은 세계를 묘사하는 판타지영화의 소 장르(과학 판타지영화)로도 분류되지만, 다소 과학적 상상력을 바탕으로 즐거움을 꾸며가며 현실의 상황을 확장한다는 점에서 순수한 판타지영화와 구별된다. 또한 SF는 정치, 사회, 문화, 등 제반사항을 소재로 한다. 아울러 미래세계에서 벌어지는 이야기와 상상력으로 고안된 세트와 기계 장치들을 다채롭게 보여 줌으로써 시각적으로 현란함을 주고 있다. 과학적이고 합리적인 설명을 시도하는 동시에 이러한 가능성이 주는 놀라움을 묘사한다.⁷⁾

사회적 상황이나 새로운 과학적 발전, 또는 특수효과와 새로운 테크놀로지에 발맞추기 위해 갑자기 분출하듯 쏟아져 나오는, 일련의 간헐적인 파도와 같은 독특한 경향을 수반하기도하며, 반면에 불확실한 미래에 대한 불안 그리고 경이와 조바심도 공상과학 영화를 충동(衝動)하는 중요한 힘이다.⁸⁾

SF 영화는 일부 비평가들에 의해 공포영화의 하위 장르로 간주되기도 한다.⁹⁾ 어떤 사람들은 공포영화와 뚜렷이 구분되는 장르로 보기도 한다.¹⁰⁾ 그리고 또 다른 비평가들은 판타지영화의 하위 장르로 보기도 한다.¹¹⁾

① 무성영화시대

무성영화시대에 나타나는 공상과학 영화의 공통점은 시대적배경이 20세기로 접어드는 시기로, 영화라는 매체가 식민지 확장의 시대, 진보와 현대화에 대한

7) 이경기, 『세계영화대백과 II』 (사단법인 한국 언론인협회), 2004, p. 180.

8) 박성학, 『세계영화문화사』 (집문당, 2001), pp.52~53.

9) Cook, P, *The Cinema Book* (London: British film Institute Publishing,1999), p. 99.

10) Kuhn, A with Radstone, S. *The Women's Companion to International Film London: Virago*, p. 355.

11) Konigsberg, I, *The Complete Film Dictionary*. (London: Bloomsbury, 1998), p. 303.

회구가 팽만했던 ‘용감한 신세계’의 야망을 그려 내기에는 너무나도 적절하였다.¹²⁾

줄 베르누와 H.G.웰스의 영향을 받아 미래의 우주탐험을 형상화한 “달나라 여행 <A Trip to the Moon>(1902)[그림1]¹³⁾ 유명한 무대 마술사였던 멜리에스 (Georges Melies)의 원시적, 초자연적 판타지영화 ”불가능한 항해 <An Impossible Voyage>“(1904)가 공상과학 영화의 대표적인 예이다.

② 유성영화시대

공상과학영화 초기의 유성영화들은 대체로 과학이 인간의 이해 범위를 초월하여 인간사회를 지배하게 된다는 윌스적인 공포를 바탕으로 한 것들이 많았다.¹⁴⁾

최초의 정통 공상과학 영화로 손꼽히는 “미래의 세계 <Things To Come>”(1936) [그림2]는 130분의 상영시간 동안 관객들로 하여금 미래의 세계를 진지하게 그려보게 하면서 우주여행의 문턱으로 안내했으며 영화기술을 한층 확고하게 전진하는데 성공한 경우이다.

2) 판타지 영화(Fantasy Movie)

판타지 영화는 1920년대 바이마르시대의 사회적 혼란 속에서 크게 붐을 이루면서 영화의 소재로 편입되었고 핵 참사와 컴퓨터 등 테크놀로지에 대한 관심과 두려움, 그리고 무엇보다도 냉전이데올로기를 비유한 외계인의 침입을 소재로 새로운 공상과학 영화의 형태를 대량 제작하였다.

일반적으로 이성적이고 경험적인 논리를 무시하고, 있을 법하지 않거나 현실에

12) Ibid., p. 53.

13) <달나라의 여행 A Trip to the Moon>(1902)은 상영시간이 21분인 인간의 우주여행에 대한 포부를 영상으로 시도한 작품으로 발표 당시 기발한 아이디어와 제작기법을 동원해 조르주 멜리에스 감독의 천재성을 보인 걸작이다. Phil Hardy, "The overlook film encyclopedia Science Fiction." (New york: Wood stock, 1994), pp. 23-25.

14) 박성학, op. cit., p. 53.

존재하지 않는 가상의 인물과 사건 등 인간의 물리적인 경험을 넘어서는 상상의 세계를 특수효과를 이용하여 영상으로 나타내는 영화이다.

‘우리가 정말로 알지 못하는 세계, 우리가 실재하는 것으로 생각하지 않는 세계에 관한 것으로 무의식의 표현이다.’¹⁵⁾라고 지적한 판타지영화는 초기 조르주 멜리에스(Georges Melies)의 상상력 넘치는 작품들에서 다양한 특수효과를 사용하여 새로운 세계를 창출하였고, 편집을 통해 시간과 공간을 자유로이 이동 할 수도 있다.

대표적으로 공상과학 영화, 모험 판타지영화, 공포영화, 동화, 등 4가지 기본 범주를 포괄하나 이들 영역은 구분이 상당히 모호해서 두 가지 이상을 내포하는 경우가 많다. 예를 들어 “프랑켄슈타인<Frankenstein>”(1931)은 공포영화이면서 공상과학 영화 이고 “헤지 2만리”(1954)는 공상과학 영화이면서 모험 판타지영화라 할 수 있다.¹⁶⁾

① 공상과학 판타지영화

우리에게 미래적 환상의 세계를 제공하고 논리적 사고나 사실의 세계를 초월하는 수단으로 과학적 지식을 원용하는 조지 루카스(George Lucas)의 “스타워즈 <Star Wars>”(1977)와, 스티븐 스피버그(Steven Spielberg)의 “제3종의 근접조우 <Close Encounter of the third kind>”(1977)[그림3]등이 있다.¹⁷⁾

② 공포 판타지영화

초자연성과 기괴함을 통해 공포와 으스스함을 창출해 낸 제임스 웨일(James Whale)의 “프랑켄슈타인<Frankenstein>”(1931)[그림4]와, 메리언 쿠퍼(Merian

15) Susan Hayward, 『영화사전(이론과 비평)Key Concepts in Cinema Studies』, 이영기 역, (한나래, 1997), p. 365.

16) 임경환, 『세계영화문화사전』 (집문당, 2001), p. 883.

17) Ibid., p. 884.

Cooper)의 “킹콩<King Kong>”(1933)[그림5] 캐릭터는 외모가 매우 거대한 고릴라로 키가 50피트, 양팔의 길이가 75피트, 가슴둘레가 60피트, 입 6피트이며, 성별은 수컷으로 성욕이 왕성하다고 표현 했다.¹⁸⁾

③ 모험 판타지영화

현실에는 존재할 수 없는 세계로 안내하는 네이센 주란 (Nathan Juran)의 “신발드의 모험<The Seventh Voyage of Sinbad>”(1958)[그림6]이 있다.

④ 우화 판타지영화

로맨틱한 마술과 경이의 세계를 펼쳐보는 장 콕토(Jean Cocteau)의 “미녀와 야수<Beauty and the Beast>”(1945)¹⁹⁾[그림7]와 체코슬로바키아의 카렐 제만 (Karel Zeman)의 “몽카우젠 남작<The Fabulous Baron Munchausen>”(1961), 등이 해당된다.

3) 공포영화(Horror Movie)

공포영화는 유니버설사(Universal Picture)가 경쟁사인 워너브러더스(Waner Brothers)에 의해 뮤지컬과 갱스터로부터 위기의식을 느끼자 창안해낸 장르로,²⁰⁾ 초자연적 요소를 다루며, 흡혈귀나 유령, 악마 등이 주로 등장한다. 심리공포 영화는 인간의 왜곡된 심리를 주 소재로 한다. 보는 사람으로 하여금 등장인물과 동일시(同一視)되는 죽음이나 폭력에 대한 두려움, 그리고 인간의 정상적인 경험과 지식의 한계를 넘어서기 때문에 전율을 느끼게 할 수 있는 미지의 존재나,

18) Jan stacy and Ryder Syvertsen. *"The great book of movie Monsters"* (Chicago: contemporary books, 1983), p. 176.

19) Denis Gifford. *A Pictorial History of Horror Movies*, (Exeter books, 1984), p. 15.

20) 이경기, op. cit., p. 161.

상태를 소재로 삼으며, 실제로는 우리가 이러한 위협과는 동떨어진 안전거리에서 이를 보고 있다는 것을 알기 때문에 이러한 느낌을 즐기게 해준다고 한다. 안전한 상황에서 경험하는 공포(恐怖)와 카타르시스(Catharsis)가 공포영화가 주는 독특한 미학적 즐거움이다.²¹⁾ 또한 초인적인 등장인물이나 소재의 잔인성을 내세워 늘 관객들에게 두려움과 동시에 재미를 전달해 주고 있다.

공포영화는 관객들에게 공포심을 유발하는 것을 추구하는 영화장르로 흡혈귀나 유령, 마귀, 요술, 등 초자연적 현상을 다룬다. 대체로 메리 셸리(Mary Shelley)의 “프랑켄슈타인<Frankenstein>”(1816)²²⁾, 존 폴리도리(John Polidori)의 <흡혈귀 The Vampyre>(1819), 등 빅토리아시대의 고딕소설에 그 뿌리를 두고 있다.

공상과학 영화와 함께 판타지영화의 소 장르로 인정되지만 언제나 명확하게 구분하기 어려우며 괴물영화(Monster Movie)와 자매 관계에 있는 영화장르이기도 하다.²³⁾ 토드 브라우닝(Tod Browning)의 “드라큘라<Dracula>”(1931), 제임스 웨일(James Whale)의 “프랑켄슈타인<Frankenstein>”(1931)등이 공포영화의 황금기를 이룬 1930년대를 대표하는 영화이다.

또한 특수효과를 이용해 주류 영화에 전례가 없던 공포와 상상력을 펼쳐낸 “엑소시스트<The Exorcist>”(1973)[그림8]도 악령을 주제로 한 영화로 메이저가 배급한 대작으로 아카데미 각본상을 수상 하였다.

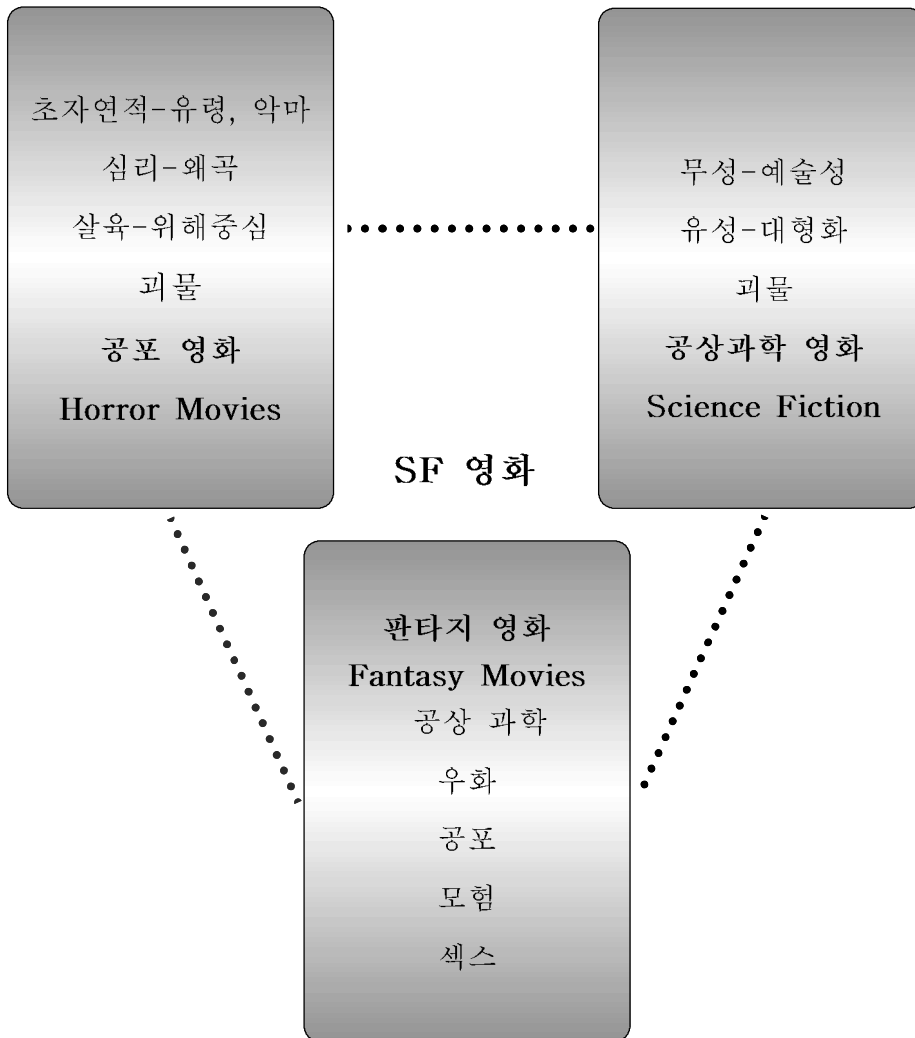
살육영화(Splatter film)는 신체에 대한 피해를 중심으로 하는 영화로, 2차 대전 핵 공포시대 이후에 본격적인 핵 참화라는 과학에 대한 새로운 인식의 결과로 등장 한다.

21) 박성학, op. cit., p. 56.

22) Richard. Davis, *The Encyclopedia of Horror* (Octopus Books Limited, 1981), p. 41.

23) 이경기, op. cit., p. 73.

<도 2> 장르별 특성에 따른 분류



3. SF 영화에서의 특수효과

1) SF 영화의 개념

문학 장르에서의 SF는 19세기 중반에서 후반에 걸쳐 과학과 테크놀로지의 발전에 상응해 등장한다. 20세기 초의 특수영화는 프랑스의 마법사 조르쥬 멜리에르(Georges Melies)가 처음으로 영화를 관람하고는 바로 SF 영화의 신기술을 다양하게 적용, 시도한 기술과 기법들이 오늘날 사용되어지고 있는 다양한 기법의 효시가 되고 있으며, SF가 다양한 영화 가운데 하나의 영화장르로 자리 잡은 것은 다른 장르의 영화에 비해 늦은 1950년대 이후부터이다. 이전에 만들어진 몇 안되는 SF 영화들은 인간성을 파괴할 과학-악마(Science-Demon)로서의 테크놀로지에 초점을 맞추었고 대개유럽에 기원을 두었다.

프랑스인들은 SF 영화를 다른 나라 같으면 호러 영화라 해서, 하나로 묶어버릴 것들에 대해 판타지(Fantasiqe), 공포(Horreur), 공상과학(Science fiction)으로 나누어 구분한다.²⁴⁾ 초창기 SF는 화면에서 다소 특이한 불거리를 제공하거나 호기심을 자극 시켜주는 기이한 소품들이 등장하는 것이 단골 표현법이었다.²⁵⁾

영화에서의 특수효과란 우주선과 레이저 광선을 촬영하기 위한 수단만은 아니다. 특수효과는 영화 도중에 비정상적인 방식으로 촬영하기에는 비실용적, 비경제적이거나 위험한, 또는 불가능한 장면이 요구될 때 사용된다.

24) Susan Hayward, op. cit., p. 230.

25) 이경기, op. cit., p.52.

2) ILM(Industrial light & Magic) 설립배경

1920년대 초반 남부 캘리포니아로 대규모의 영화스튜디오들이 집중 통합되어 완벽한 제작시설을 건설함으로써 스튜디오 건물 내에서 모든 서비스를 제공하도록 하였다. 창조적인 무대장치, 무대도구, 축소모형들과 특수카메라 장비를 설계하고 제조하였으며, 심지어는 그들 자신의 필름을 처리하는 물리적 설비까지 소유하고 있었다. 또한 특수효과는 무대장치, 엑스트라, 그리고 장소에 이르기까지 많은 예산을 줄일 수 있었다.

모든 스튜디오의 예산에는 “속임수(ticks)²⁶⁾”를 위한 자금이 마련되어 있었으며, 이 부분에 영화의 강한 경제적인 원인이 작용했던 것은 대부분의 영화가 제공하는 모든 도움을 필요로 함은 당연 시 되었기 때문에 특수효과를 사용하였던 것이다. 당시 스튜디오들은 대규모 체인의 극장을 소유하였으며 영화제작의 모든 측면 즉, 작품 분배 및 제공과 통제를 맡았다.

미국 대법원에서는 1950년 12년간의 소송 끝에 대규모 스튜디오들에게 영화 제작과 영화상영의 기능을 분리할 것을 명령하였다. 법원 측은 제작과 상영의 완전한 통제가 독점적이라고 평가하였고, MGM, 파라마운트, 그리고 그 밖의 영화제작 회사들은 법원으로부터 그들의 극장을 팔아넘길 것을 강요당했다.²⁷⁾ 동시에 독립적인 영화제작들은 대규모 스튜디오의 도움 없이, 그러한 조직과는 별도로 자신들의 영화를 만들기 시작하였고 이 무렵 관객들은 또한 뉴스릴(New thrill)에서 실제장면에 익숙해진 나머지 스튜디오의 특수효과 기술자들에 의해 만들어지는 특수효과보다는 더욱 더 영화에서의 사실주의를 요구하게 되었다.

그로인해 하룻밤 사이에 건물 내에 수십 개 되는 소품 작업소 및 대규모의

26) 그 당시에는 영화의 특수효과를 “속임수(ticks)”라 불렀고 종종 스크린에는 특수효과 기술자들의 이름이 빠지는데, 이것은 관객들에게 속임수가 사용되는 것이 알려져서는 안 된다는 스튜디오 측의 생각 때문이었다.

27) Thomas G. Smith, *Industrial Light & Magic* (Ballantine book, 1986), p. 5.

제작회사들은 문을 닫았으며, 그 중 1920년대 초기에 일을 시작했던 특수효과 직공들은 퇴직 때까지도 신입사원이 고용되지 않았다. 1960년과 1970년 사이에 영화기업에서는 직공들의 한 세대 전체가 쇠퇴하는 최초의 희생물 중의 하나 이었기에, 조지 루카스가 고용한 새로운 기술자들 중 과거의 커다란 스튜디오에서 기술을 숙련했던 거장들에게 기술을 배울 기회가 있었던 이는 거의 없었다.

이러한 이유가 ILM (Industrial light & Magic)를 조지 루카스로 하여금 1977년 “스타워즈” 제작을 위해 직접 차리게 만들었고, ILM은 우주에 생명을 불어 넣을 새로운 특수효과의 산실이 되어 인터스트리얼 라이트 앤드 매직(Industrial Light & Magic: ILM)이라고 명명되었다. 이후 ILM은 거의 모든 공상과학영화의 산실이 되었다. 또한 제작비가 아깝지 않을 만큼 엄청난 흥행의 수입을 올렸다. 하지만 스타워즈를 제작하는 데는 많은 어려움이 따랐다.

1973년 “스타워즈<Star Wars>”에 앞서 제작한 영화 “미국의 낙서<American Graffiti>”가 흥행에 실패하자 유니버설스튜디오는 스타워즈의 제작을 거절함으로써 제작비를 구할 수 없었다. 조지 루카스(George Lucas)는 영화제작사에게 영화에 대한 구상을 보여줄 필요성을 느끼며, 20세기 폭스사에게 스타워즈의 초기 캐릭터 디자인을 보여주고나서 조지 루카스(George Lucas)는 우선적으로 작품을 시작할 출발기금을 마련할 수 있었다. “스타워즈”가 본격적인 제작에 들어가게 된 것은 20세기 폭스사가 캐릭터 디자인을 더 받아 본 후로, 캐릭터 디자인의 중요성을 알 수 있다.²⁸⁾

28) 랄프 맥쿼리(Ralph Mcquarrie); ILM에 고용된 첫 직원으로 보잉사에서, 프린터서로, NASA에서, 많은 연구용그림을 그렸다. 우주선이나 기계설비를 사실적으로 정밀묘사 하는데 명인이며, “스타워즈”의 공상적 세계에 시각적 생명을 불어 넣은 사람이다. 현재는 공상과학 도서의 표지그림을 그리며, 가끔은 영화를 위한 개념과 디자인을 창작하는데 분주하다. 영화계에서 가장 뛰어난 사실주의적인 화가이며, 스토리보드를 스케치하는 것과 공상적인 의상 디자인에 있어서 권위자이다. Ibid., pp. 1-40.

3) SF 영화에서의 특수효과

특수효과란 단지 우주선과 레이저광선을 촬영하기 위한 수단만은 아니다. 영화 도중에 정상적인 방식으로 촬영하기에 비실용적, 비경제적이거나 위험한, 불가능한 장면이 요구될 때 사용된다.

특수효과와 특수 분장의 효율성은 상상속의 아이디어를 보여 주는 것과, 실제 하지만 사실화할 수 없는 것을 영상화하는 면은 일맥상통한다. 그러므로 영화의 구성 요소로부터 시각적 만족도를 최대한의 효과로 끌어내기 위해 특수효과 장면은 필수적이다.

초기 특수영화는 20세기가 막 시작할 무렵 프랑스의 마법사 조르쥬 멜리어스(Goerges Melies)가 파리에서 처음으로 영화를 관람하고는, 자신의 놀랄 만큼 창의성 넘치는 마술에서의 잠재력을 포착하여 그의 초기 영화에 도입하였다. “인도인의 고무머리<Indian Rubbern head, 1901>”, “달 세계여행<Voyage to the Moon, 1902>”, “극지의 정보<The Conquest of the Pole, 1912>”등으로 현재 ILM에서 사용하고 있는 특수효과의 거의 모든 유형들을 도입했던 특수효과의 창시자이다.²⁹⁾ 또한 알바 에디슨(Alva Edison:1847-1937)은 특수효과로 스톱 모션을 처음 도입하여 “메리여왕의 처형<The Execution of Mary, Queen of Scots>”(1895)[그림11]을 제작하였다.³⁰⁾

특수효과는 카메라효과(Camera effects), 물리적효과(Physical effects), 디지털 테크닉(Digital technology), 음향효과(Sound effects), 등으로 시간의 효율성과, 표현할 수 없는 상상의 세계를 환상적인 속임수로 만들어내는 영화적 기술들이다.

카메라효과(Camera effects), 또는 시각효과(Visual effects)는 화면합성으로

29) Ibid., pp. 4-7.

30) Richard Rickitt, *Special effects the history and technique* (Billboard Books: Watson-Guption Publications, 2000), p. 12.

필름영상을 조작하여 만들어 내는 효과로 디졸브(Dissolve), 매트 페인팅(Matte Painting), 스탑 모우션(Stop motion), 블루 스크린기법(Blue Screening), 또는 그린 스크린기법(Green Screen)들이 있다.

물리적 효과(Physical effects)는 날씨조절, 지진, 폭발, 충돌, 총기류, 화재, 미니 어처(Miniature), 등 광범위하게 촬영 중 물리적인 수단으로 만들어지는 기계효과(Mechanical effects)들을 말하며, 특수 분장도 이 범주에 속한다.

디지털효과(Digital effects)[그림12]는 이미지를 합성하거나, 영상의 수정, 물핑, 등 촬영된 영상의 효과를 증폭시키기 위해 컴퓨터그래픽을 이용하여 나타내는 효과이다. 미래의 영화로 주목받고 있는 3-D(입체)영화는 컴퓨터 그래픽을 활용하여 만들어지는 디지털 디자인분장이다.

에니메트로닉스(Animatronics)[그림13]는 특수 분장과 상호보완적인 특수효과로 기계모형, 캐릭터로 대역배우에 해당하는 괴물, 동물, 등 각종 모형의 제작이나 기계장치, 등과 분장술을 이용해 영화에 활용하는 기술이다.

Ⅲ. 특수 분장

1. 특수 분장

분장이란 배우의 중요한 의사전달 수단이며, 또한 공연예술, 영화, 텔레비전에서 배우가 자신의 모습을 보기 좋게 하거나 극중 인물에 어울리는 모습을 지니기 위해 사용하는 모든 것, 또는 그 행위라고 한다.³¹⁾

또한 분장이란, 외모를 돋보이게 하거나 변형시키기 위해, 또는 촬영에 적절한 모습을 만들어내는 화장으로 연기자가 몸에 걸치거나 바르는 의상, 가발, 머리염색 까지도 포함하며 최근에는 각종 보철술까지도 망라하는 분야가 되었다.³²⁾

교정수단도 되고 창조의 수단도 되는 영화분장은 캐릭터에 맞게 결점을 감추어 자연스럽게 비쳐주고, 배우를 더욱 매력적이거나, 덜 매력적이거나, 더 추하게 보이도록 하는 일반적인 분장도 포함한다.³³⁾

1) 특수 분장사

영화사에서 메이크업이 처음 시도된 것은 에드윈 포터(Edwin S. Porter) 감독의 “홀 댄 패밀리 앤더 댄도그 <The Whole Dam family and the Dam Dog>”(1905) [그림 14]로 출연진들을 한 가족처럼 보이게 하기 위해 외모를 꾸민 것이 분장 필요성을 대두시켰다.³⁴⁾

31) 브리태니커, op. cit., NO,10. p. 255.

32) 박성학, op. cit., p. 333.

33) 어글리업(ugly-up)이란 외모를 덜 매력적이거나 더 추하게 보이도록 하는 과정의 분장을 말한다.

34) 이경기. op. cit., p. 279.

특히 얼굴변화에 있어서는 특수염 분장이 주였으며, 초기에 비단을 이용해 수염을 분장하다가, 후에 티베트산 야크털을 활용해 좀더 생동감 있는 모양새를 고안해낸 MGM의 수석분장사 세실 홀랜드(Cecil Holland)는 또한 탁월한 재능을 떨친 이로 기록되고 있다.

초기 특수 분장사로는 흑백필름에 시대의 배우 론 체니(Lon Chaney)와 잭 피어스(Jack Pierce)를 들 수가 있다.³⁵⁾

① 론 체니(Lon Chaney)

론 체니(Lon Chaney 1883-1930)는 천의 얼굴을 가진 배우로써 명성을 떨치고 있는 최초의 특수 분장사이다. 65편의 영화에 출연하면서 캐릭터에 따라 메이크업을 자신의 얼굴에 직접 디자인하였다. 그는 특수 분장을 시작하면서 특별한 입체 메이크업을 선보이기 위해 밀납 왁스나, 퍼티(putty 접착제의 일종)를 사용하여 얼굴을 완전히 바꾸거나, 또는 콜로디온³⁶⁾과 솜, 물고기 껍질, 등으로 얼굴형태의 변형을 주었다.³⁷⁾ 론 체니(Lon Chaney)는 자신의 특수 분장 기술을 알려주려 하지 않았고 메이크업실에서 분장이 끝난 뒤에만 카메라 앞에 나섰다.

특수 분장한 론 체니를 기억하는 최고영화로는 “노틀담의 꼽추<Hunchback of Notre Dame>”(1923)[그림15]와, “오페라의 유령<The Phantom of the Opera>”(1925)[그림16]을 들 수 있다.

② 잭 피어스(Jack Pierce 1889-1968)

특수 분장의 거장 잭 피어스(Jack Pierce 1889-1968)는 화려한 직업 경력을 가진 할리우드의 유명한 분장사다.

35) Richard Rickitt, op. cit., pp. 210-211.

36) 콜로디온(collodion)은 현재는 분장시 오래된 흉터를 만드는데 사용되는 제품명이나 당시에는 사진 감광막에 사용하던 제품이다.

37) Timpone, Anthony. *Men, Makeup & Monsters* (St. Martin's Griffin, 1996), p. 1.

폭스사(Fox production)에서 제작한 “말하는 원숭이<Monkey Talks>”(1927)는 주로 영양털(Chamois leather)로 접착제(스프리트껌 spirit Gum)를 사용하여 배우얼굴에 분장한 초기괴물영화이다.

1936-1940년 중반에는 뮤지컬과 갱스터로부터 위기의식을 느끼자 창안해낸 유니버설의 공포영화분장 책임을 맡아, 론 체니를 늑대 인간으로 분장해주었다. 괴물분장에서는 잭 피어스를 거장이라 부른다.

그의 대표적인 작품으로는 “늑대인간<The wolf man>”(1941)[그림17], “드라큘라<Dracula>”(1931), “프랑켄슈타인<Frankenstein>”(1931)[그림4]등을 들 수 있다.³⁸⁾

③ 디크 스미스(Dick Smith:1922-)

‘늙은 사람의 얼굴 표정을 그대로 보는 자연미가 최고의 분장’이라고 주장하면서 인위적인 치장을 거부한 프랑스의 영화감독 로베르 브레송(Robert Bresson 1907-1999)감독³⁹⁾이 있다.

반면에 1984년 63세에 영화 아마데우스(Amadeus)로 아카데미 시상식에서 새로운 기술로 최고의 메이크업 상을 수상⁴⁰⁾했으며, 연이어 1985년 “아마데우스 <Amadeus>”[그림18]에서 분장한 아브라함(F.Murray Abraham)역 ⁴¹⁾이 주목 받아 오스카(Oscar)에서 수상을 받는 등, 현존하는 노인분장의 대가 디크스미스(Dick Smith)가 있다.

과거로부터 현재, 미래를 넘나드는 노인분장은 가장 일반적인 영화의 특수 분장 중의 하나로 주로얼굴의 각 부위를 디자인하여 분장하는데 이 부분의 최고 권위자이다⁴²⁾.

38) Richard. Rickitt, op. cit., p. 212.

39) 이경기, op. cit., p. 303.

40) Timpone. Anthony, op. cit., p. 13.

41) Richard Rickitt, op. cit., p. 221

대표적인 작품으로 “작은 거인<Little big Man>”(1970)[그림19], “대부<The Godfather>”(1972), “엑소시스트<The Exorcist>”(1973)[그림8], “아마데우스<Amadeus>”(1984), 등이 있다. 현재 영화시장에서 가장 많이 사용하는 폼 라텍스(Foam latex)를 이용하여 얼굴 형태를 창조하는 보철술의 새로운 기술을 개발해 많은 분장사들이 활용하고 있다.⁴³⁾

④ 릭 베이커 (Rick Baker:1950-)

수상경력이 화려한 특수 분장사로⁴⁴⁾ 유인원 특수 분장의 지배자인 릭 베이커(Rick Baker:1950-)는 관객들이 영화관람 후 특수 분장한 캐릭터에 반응이 없자 이것이 대표적인 동기가 되어 생동감 있는 캐릭터를 제작하게 되었다.⁴⁵⁾ “타잔-크리스토퍼 램버트 <Greystoke: The Legend of Tarzan, Lord of the Apes>”(1984), “해리와 헨더슨<Harry and Hendersons>”(1987)[그림20], “너티 프로페서<The Nutty Professor>”(1996)[그림21], “혹성탈출<Planet of the Apes>”(2001), 등의 유인원 캐릭터를 분장하거나 의상⁴⁶⁾까지도 제작하였다.

42) Ibid., p. 218.

43) Timpone. Anthony, op. cit., pp. 19-22.

44) 미국의 아카데미 시상식 특수효과상: 그린치<How the Grinch stole Christmas, 2000> 2001년 수상, 맨 인블<Men in Black, 1997>1998년 수상, 너티 프로페서<The Nutty Professor, 1996>1997년 수상, 에드우드<Ed Wood, 1994>1995년 수상, 해리와 헨더슨 <Harry and Hendersons, 1987>1988년 수상, 영국아카데미시상식 분장상: 너티 프로페서 <The Nutty Professor,1996>1996년 수상, <http://movie.naver.com>

45) Timpone. Anthony, op. cit., p. 23.

46) 여기서 가리키는 의상은 캐릭터 디자인한 유인원의 몸통을 말함.

<도 3> 특수 분장사

분 장 사	대표적인 영화
<p>론 체니 (Lon Chaney 1883-1930)</p>	<p>“노틀담의 꼽추<Hunchback of Notre Dame>”(1923). “오페라의 유령<The Phantom of the Opera>”(1925). “악령의 나무<The Unholy Tree>”(1930). “천의 얼굴<The Man of a Thousand Faces>”(1957).</p>
<p>잭 피어스 (Jack Pierce 1889-1968)</p>	<p>“드라큐라<Dracula>”(1931). “프랑켄슈타인<Frankenstein>”(1931). “미이라<The Mummy>”(1933). “늑대인간< The wolf man>”(1941).</p>
<p>딕 스미스 (Dick Smith 1922-)</p>	<p>“작은 거인 <Little big Man>”(1970). “대부<The Godfather>”(1972). “엑소시스트<The Exorcist>”(1973). “아마데우스<Amadeus>”(1984).</p>
<p>릭 베이커 (Rick Baker:1950-)</p>	<p>“타잔-크리스토퍼 램버트<Greystoke: The Legend of Tarzan, Lord of the Apes>”(1984). “해리와 헨더슨<Harry and Hendersons>”(1987). “너티 프로페서<The Nutty Professor>”(1996). “혹성탈출<Planet of the Apes>”(2001).</p>

2) 분장의 재료

특수 분장의 마스크제작에 사용되는 재료는 신체에 부착시켜 변형을 주는 재료와 접착재료, 채색재료, 기타재료로 구분할 수 있다.

영화초기의 특수 분장 재료는 원시적인 밀납 왁스, 퍼티(putty접착제), 콜로디온, 슝, 물고기껍질, 영양털(Chamois leather), 스프리트검(Spirit gum 접착제)등으로 1930년 후반까지 사용되었고, 일부의 재료는 개선되어 현재에도 사용하고 있다.

1930년 후반에 발견한 제품 Foam latex기술은 특수 분장에 큰 혁신을 이룬 제품으로 1939년 제작된 “오즈의 마법사<The Wizard of Oz>”[그림22]에 처음으로 소개된다.

특수 분장 마스크제작에 사용되는 재료를 선별하여 도표로 만들면 다음과 같다.

<도 4> 특수 분장 마스크제작에 사용되는 재료

종 류		특징 및 용도	
라텍스제품 Latex 고무나무에서 추출하는 원료	Foam Latex ⁴⁷⁾	Hot Foam	4가지 성분으로 구성되면 배합순서, 혼합, 굽는 시간 및 온도, 등의 정확성을 요구한다. 1. Latex base 2. Foaming agent 3. Curing agent 4. Gelling agent 마스크, 인조피부, 모형제작, 상처, 등에 사용
		Cold Foam	마스크, 인조피부제작, 인체모형제작시 빈공간을 채우는데 사용.
	Liquid Latex	Liquid latex	대머리모자, 마스크제작, 상처, 노화, 등
		Liquid plastic	대머리모자, 상처, 노화, 등

47) Donna Drexler, "Foam latex survival manual," Burman industries, Inc 1995 pp.10-30

종 류		특징 및 용도
접착제	스프리트껌 Spirit gum.	수염, 가발, 대머리모자 등에 사용.
	의료용 접착제 Medical adhesive.	인체에 무해한 강력 의료접착제.
	보철용 접착제 Prosthetics adhesive.	각종 보철술로 만든 폼 제품에 사용 .
페인팅제품	일반 화운데이션 Foundation.	인체에 무해한 수성, 유성제품 분장한 인체의 상처, 왁스, 등에 사용.
	Premiere products. RMGP.	인체에 무해한 제품, 캐스트오일 베이스에 일종의 화운데이션 제품. 라텍스, 볼드 캡, 등 분장에 사용. FX palette, Skin illustrator, Reel color palette, Mask Cover palette
	아크릴 물감 Acrylic paint.	라텍스, 볼드캡, 등 분장에 사용.
기타제품 ⁴⁸⁾	실리콘 Silicone.	석고의 형틀제작 및 모형제작에 주로사용.
	알지네이트 Alginate.	해초에서 추출한 알기산염으로 치과에서 이빨 본을 뜰 때 사용.
	석고 Plaster.	각종 주물이나 틀 제작에 사용.
	석고 붕대 Plaster bandage.	알지네이트, 실리콘, 등의 형태고정으로 사용.
	유성찰흙 Oil based clay.	각종 형태조각에 사용.
	조각도 Sculpting tools.	각종 형태 제작에 사용.

48) Thurston. James, *Molding & Casting* (Betterway book, 1989), pp. 30-160.

3) 영화분장의 종류

영화분장은 배우의 캐릭터에 따라 교정 수단도 되고 창조 수단도 된다.⁴⁹⁾ 특히 배우의 얼굴은 실물보다 몇 배 확대되어 나타나기 때문에 분장이 미숙할 경우 안색의 모든 결함이 확연히 드러난다. 때문에 영화분장은 관객들의 입장에서 분장한 얼굴표정이 자연스럽게 보이도록 해야 한다. 아울러 공포물의 등장으로 특수 분장의 보철술이 발달하게 된다.

스타워즈 시리즈에는 ILM에서 제작한 많은 생물들이 등장하였고, 영화프로젝트에 실제 배우들을 대신할 대역 인형들이 사용되었다. 영화에 등장하는 위험천만하고 아슬아슬한 스텐트 중 몇은 전지촬영으로 동화되거나 무선조정 장치로 조작된 인형들이 연기한 것도 특수 분장으로 만들어진다.⁵⁰⁾

캐릭터 생김새가 사람과 가까우면 유인원 버디(Buddy)(1997)[그림23]처럼 동체 부분에 사람이 들어가 조정할 수도 있고, 반면에 인간보다 몇 배나 더 큰 괴물일 경우에는 소형모형의 축소된 세트 안에서 대부분 정지촬영 인형으로 처리되며, 사람들과 직접 상호작용을 해야 할 경우 인간과 괴물이 동시에 같은 무대에 있는 것처럼 보이기 위해, ‘이동 매트’나 ‘후면 영사’같은 눈속임이 사용된다.⁵¹⁾

영화에서의 분장은 세 가지 범주로 구분 할 수 있다.

① 일반분장(Straight makeup, Street makeup)[그림24]

가장 일상적인 분장으로 주로배우의 얼굴을 중심으로 하는, 화장에 준하며 대체로 평면적인 분장이다. 인물의 미모를 돋보이게 하거나 수정하며 얼굴을

49) 브리태니커, op. cit., Vol.10. p. 255.

50) Thomas G. Smith, op. cit., p. 66.

51) 이동 매트(matte)의 가장 일반적인 형태. 청색 배경 앞에서 액션을 촬영한 후, 인화 시 천 연색 필터를 사용함으로써 하나의 복사음화 위에 두 영상을 접합하는 스크린 프로세스(screen process)의 한방법이다. Ibid., pp, 68-69.

제외한 신체를 대상으로 하는 수정분장(correctional makeup)과 바디메이크업을 포함하고 있다.

② 캐릭터분장 (Character makeup)

2차원적 일수도 3차원적 일수도 있다. 캐릭터의 특성에 맞게 수염을 붙이거나 주름을 그려 넣고, 코를 길게 만들거나 사람의 얼굴을 늑대의 얼굴로 바꾸는 등 얼굴의 형태를 바꾸기 위한 분장이다. 또한 일반적으로 촬영이 극도로 어렵거나 불가능한 총상, 칼상, 화상, 절단된 신체, 화살이 관통하는 장면과 같은 부분과 [그림25], 동물, 외계인[그림26], 괴물, 등으로 변형되는 장면, 등이다.

얼굴이나 라텍스 모자를 씌운 머리에 부분적으로 제작한 변형 모형물을 부착하거나[그림27], 전체를 마스크와 같이 착용하며, 폼 라텍스를 이용하여 제작한 마스크, 상처, 신체, 등의 일부분에 보철술이 동원되는 분장과, 신체에 변형을 주거나, 특수 제작하는 몸체, 애니메이션의 동물이나, 괴물의 겉 표면 보철술도 이에 해당한다.⁵²⁾

③ 디지털 디자인분장 (Digital design makeup)

캐릭터분장과 같이 불가능한 장면을 분장할 때 사용하는 시각효과(visual effect)로서 컴퓨터 그래픽으로 처리하는 분장에 해당한다. 때로는 특수 분장한 캐릭터에 사실감을 증폭시켜 주기위해 사용되기도 한다.

디지털 분장의 대표적인 영화 “미이라<The Mummy>”(1999)[그림28]에 등장하는 악령(Imhotep)은, 디지털 분장을 하기위해 배우의 얼굴과 목에 표시등을 부착시키고 자연스런 움직임 속에 입체적으로 컴퓨터 그래픽을 이용하여 완성하는 분장이다.

캐릭터가 거대한 실물크기의 모형들은 다루기 어려운데다, 자주 예상에 어긋나

52) Richard. Rickitt, op. cit., pp. 218-237.

는 결과를 초래하기 때문에, 주로 축소모형으로 제작한다. 또한 특수효과 기법의 컴퓨터 그래픽처리와, 리모콘 작동, 등으로 캐릭터에 생명력을 불어넣기도 하며, 디졸브(dissolve)를 통해 늑대의 모습으로 변모하기 위해 21가지 모습으로 분장했던 론 체니(Lon Chaney)의 경우 컴퓨터 그래픽의 도움을 받아 실제보다 극대화 또는 극소화하는 등 다양한 형태의 변형들을 가능케 했으며, 무한한 상상력을 시각화 시켜주는 이러한 방식은 앞으로도 많은 발전과 유망한 직업으로 기대되는 분야이다.⁵³⁾

2. 캐릭터의 기원

영화에서의 캐릭터(Character)의 뜻은 등장인물, 역(役) 성격을 말한다. 또한 캐릭터는 드라마 속에 등장하는 인물의 성격이나, 성격묘사에 알맞은 역 즉, 깡패, 노인 등과 같이 연기자의 유형, 또는 문자, 컴퓨터에서 사용되는 문자는 알파벳, 숫자, 특수 기호 외에 한글, 한자도 다루어진다. 이들을 총칭하여 일컫는 말이다. 아울러 광고 표현에서의 개성이라는 뜻으로 트레이드 캐릭터(Trade character)의 약칭으로 사용되기도 한다.⁵⁴⁾

즉 캐릭터란, 소설이나 연극 따위에 등장하는 인물, 또는 작품 내용에 독특한 개성과 이미지가 부여된 존재이다. 영화에 있어서는 시나리오에 따른 인물이나 동물의 모습을 디자인에 도입한 것으로, 영화에서 끝나는 것이 아니라 광범위하게 영화 속의 등장인물인 캐릭터가 하나의 상품으로서 장난감이나 문구, 아동용 의류 따위에 많이 사용되어지는 것을 알 수 있다.

53) Ibid., pp. 240-245.

54) 트레이드 캐릭터 trade character: 광고상품을 명작이나 전설 속의 인물과 관련시켜 의인화한 것. 이것은 상품이나 광고주를 강조하고, 다른 것과 구별시켜, 강력히 요구하고자 디자인한 의인적 마크 등을 말하는 것인데, 상품자체에서 독특한 표정을 발견할 수 없는 경우에 이용되고 있다. 캐릭터라고도 한다. <http://terms.naver.com/item.php?dlid=6&docid=12799>

최초의 캐릭터 상품은 1928년 미국 월트디즈니에서 제작한 만화영화의 주인공 미키마우스가 1930년 시계의 장식품으로 채택되면서다. 아울러 스타워즈에 있어 캐릭터 산업은 조지 루카스와 스티븐 스필버그와의 대화에서⁵⁵⁾ 벌써 계획되어 지고 있음을 알 수 있다.

캐릭터분장(Character Makeup)이란, 기이한 현상을 만들거나 얼굴을 극적으로 변모시키기 위한 분장을 말한다.⁵⁶⁾ 제작자의 손과 도구를 이용해서 오직 세상에 하나 밖에 존재하지 않는 작품을 만드는 창작적인 작업이며, 시나리오에 의해 대량 생산하는 것은 원형을 복제하여 사용한다.

다양한 캐릭터들은 영화에 있어서 시나리오의 특성에 따라 탄생되어 지고 있다. SF 초기의 조르주 멜리에스의 환상영화에서는 외계인의 캐릭터와 고도의 촬영 기술을 활용한 화면상의 트릭을 볼 수 있다.

1950년대의 인간성을 파괴할 <과학-악마 Science-demon>로, 테크놀로지의 부산물로서 괴물캐릭터와 <플래시 고든 Flash Gordon>에 지구를 침범하는 외계인의 캐릭터가 등장한다.⁵⁷⁾ 1968년 스탠리 큐브릭의 “스페이스 오디세이 2001< A Space Odyssey 2001>”는 모호한 테크놀로지의 사이보그 캐릭터를 암시하며 이것은 1970년대, 1980년대 초반에 만들어진 많은 SF 영화에서도 볼 수 있다.

1) SF 영화 외계인 캐릭터

외계인의 캐릭터가 등장한 것은 1940년대 후반부터 1950년대 걸쳐 미국을 비롯한 세계 도처에서 UFO 목격에 대한 보고가 증가 한 것과 관련 있다.⁵⁸⁾

55) “인디애나 존스 촬영 중 휴식시간에 두 사람이 대화로서 ”앞으로는 언젠가는 우리가 배우고, 눈으로 보고, 귀로 듣는 모든 것이 꼭 그 빨대같이 생긴 것에서 나올 거요“. 캐릭터의 다양한 상품성을 미리 암시 하는 말이다. 『리더스다이제스트』 1996.9, pp. 62-63.

56) 박성학. op. cit., p. 813.

57) Susan. Hayward, op. cit., p. 230.

로스웰사건 이후 외계인과의 만남이나 납치 등 많은 내용이 대중매체를 통해 보도 되었고 실제 외계인을 만났다는 사람들의 묘사에 따르면 작은 키에 커다란 머리를 가진 존재라 한다. 77년 이후 현대 SF 영화에 나타난 외계인의 모습은 우호적, 중립적 침입자적인 외계인 캐릭터로 대략 요약 된다.⁵⁹⁾

① 우호적인 외계인 캐릭터

인류와 선린관계가 가능한 우호적인 외계인으로 평화를 사랑하는 “이티<E.T>”(1982)[그림29]와 미지와 조우는 외모가 다르지만 작은 몸집과 커다란 눈망울이 혐오스런 모습의 괴물이 아닌 종종 어린이와 동일시되어 순수한 존재로 묘사되며, 또한 인간의 몸을 빌릴 경우 빛을 수반한 눈부신 존재로 그려진다. 동시에 초자연적이고 신비스런 힘이 강조된다.

② 중립적인 외계인 캐릭터

초기부터 80년대 초반의 SF 영화에서 볼 수 없던 새로운 상의 중립적인 외계인을 볼 수 있다. 이들의 외모는 사람과 유사하거나 다르기도 하며 다양한 성격, 인격 등이 인간과 유사하고 공식적이거나 비공식적으로 인간과 공존한다. “맨인블랙 <Men in Black2.>”(1996)[그림30]의 경우 중립적 외계인의 대표적인 영화이다.

③ 침입자적 외계인 캐릭터

자신들의 목적을 위해 지구를 이용, 침략하는 적대적인 외계인으로 공격적인 외계종족이 SF 영화에서는 자주 등장한다.

적대적 일수록 그 외모가 인간에게 거부감 내지, 두려움을 주는 해골 같은 모습이거나, 동시에 혐오감을 주는 파충류의 형태이거나 인간의 모습을[그림31]

58) John A. Keel, *The flying saucer subculture* (Communication in Popular Culture, ed. Robert J. Brake. 1975), 재인용. p. 20.

59) 박현자, “SF영화의 장르적 특성에 관한 연구” (서울대학교, 1998), pp. 21-32.

하지만 인간다운 면보다는 감정 표현 면에서 파충류와 유사한 냉혈적인 면과, 아예 감정 표현이 없고 복제로 인해 인간과 식별하기 위해서는 특수 안경을 착용하기도 한다.

2) 캐릭터 디자인

캐릭터(Character)는 소설이나 연극 따위에 등장하는 인물, 또는 작품내용에 의하여 독특한 개성과 이미지가 부여된 존재로 소설, 만화, 극 따위에 등장하는 독특한 인물이나 동물의 모습을 디자인에 도입한 것을 말한다.

캐릭터 디자인의 시작은 자료 수집으로 이루어진다. 시나리오에 어울리는 정보를 수집하고 조합한 다음, 짧은 시간 안에 강한인상을 심어줄 수 있는 아이디어 스케치를 거쳐 제작자의 의견을 수렴하여 수정하는 것이다.⁶⁰⁾

모든 자연물은 어떠한 형태로든, 또 어떠한 기능으로든 그들의 생존과 존속을 위한 독특한 소임을 가지고 있다. 또한 자연 그들의 생태 신비는 모든 학문의 기본원리를 이루고 있음은 물론이며, 특히 디자이너에게는 더 없는 아이디어 창고 역할을 하고 있다. 주제는 어디에나 있다. 자연의 표상 모두가 다 주제이다.

61) 현대와 같은 첨단과학의 산업사회와 과거의 역사를 되돌아보아도, 사회의 각 분야에서 위대한 현상을 발견해 낸 인물들의 아이디어 근원으로 자연의 질서나, 현상 속에서 뿌리를 두는 경우가 많다.

디자인은 생태계의 원리와 자연계의 현상, 형태, 생태, 원리, 등을 통한 자연법칙을 인간이 도구나 기계 혹은 생활에 적용시킬 수 있는 조형의식의 잠재력을 배양할 수 있게 하는 것이 목적이다. 이를 위해 실제로 적용된 사례를 보임으로써 그 적용사례를 통해 자연원리를 이용하는 요령을 알게 하고, 조형의 원리를 체득하

60) Richard. Rickitt, op. cit., p. 224.

61) 오귀스트 로댕, 『예술의 숲』 권오현 역, (돌출새김, 2000), p. 55.

며, 아이디어 발상의 기법을 익히는데 도움을 받을 수 있도록 하고 있다.

자연환경이 주는 물리적 요인인 온도, 빛, 바람, 고도, 강수, 토양, 등과 인간에 의해 제공되는 환경의 영향과 생태계의 변이 등에서 많은 아이디어를 소재로 한다. “알렌의 법칙에 의하면 추운지방의 동물은 따뜻한 지방에 사는 같은 과의 동물보다 더 짧은 부속기관(귀, 주둥이, 다리, 꼬리)을 갖는다고 한다.”⁶²⁾ 그 예로 추운지방에 사는 여우의 귀가 작은 것은 에너지의 소비를 최소화하기 위한 것으로 온대지방에서 서식하는 여우의 귀가 큰 것에 비해 작은 것을 볼 수 있다.

과학은 자연법칙의 질서를 외양의 복잡성(multiplicity)에서 추출해 내는 반면, 예술이 그 복잡성 속에서 질서를 찾기 위해 외양을 구사한다. 전문성을 요구하는 생물학 부분과 생태관찰은 생물학자들의 연구결과를 활용하는 것도 좋은 방법이다. 그것은 조사연구의 한계가 있으며 전문성이 결여될 수도 있기 때문이다.

아이디어란, 기성요소의 새로운 조합에서 형성되는 것으로 누구나 생각 할 수 있는 공유적인 것이며, 또 두뇌의 외적인 탐색을 통해서나 전문 분야의 자료, 일반상식 등 ‘두뇌의 유연성’을 필요로 하는 것이다.⁶³⁾

제임스 웰 영은 그의 저서 ‘A technique for producing idea’를 통해 “아이디어란, 낯은 요소를 배합하는 능력은 사물의 관련성을 볼 줄 아는 능력에 있다.”⁶⁴⁾라고 말한바 있다. 영화 속에서 표현하고자 하는 캐릭터는 시나리오에 따라 그 성격이 달라지지만 전반적으로 시대적배경과 사회 환경, 문화, 종족, 등에 따라 결정된다.

특수 분장의 경우도 캐릭터에 따라 지역에 따른 외부요인이나 기후, 환경, 등 생태계의 자연현상, 형태, 생태원리로 부터 시대적 특성과 그에 따른 고증 과정을 거쳐, 국적, 민족적인 특수성 등을 바탕으로 시나리오를 분석하여 캐릭터를 디자인 한다. 분장 디자인과정 또한 작품분석으로 시나리오분석과 등장인물의 성격분석

62) 고석천, 『조형의 발상 기법』 (도서출판 창미, 1997), p. 23.

63) Ibid., p. 13.

64) 에릭 서먼, 『거장들이 말하는 영화 만들기』 장미희 역, (까치, 1977), p. 281.

과정으로 시작하여 각 인물의 특성을 파악하며, 캐릭터 스케치작업과 스케치를 토대로 수정, 보완하고, 카메라 테스트 작업을 통하여 최종 수정, 보완하게 된다. 이 때 주의할 것은 배우의 분장변화에 따라 연결성을 가지고 분장하여야 한다.⁶⁵⁾

특수 분장에 나타나는 캐릭터의 경우 외계인이거나 과학실험에 따른 동식물의 변이에 따른 변종현상 등에 근거를 둘 때, 시나리오 설정에 부합하는 전체적인 배경이 설정되는데, 많은 부분에서 인간환경과 흡사한 형태나 동식물의 환경 형태를 하고 있다.

생물은 자기의 필요조건을 만족시키는 요인들이 모두 갖춰져 있는 일정한 공간을 필요로 한다. 생물에는 무수히 많은 종류의 DNA가 있다. 그것은 무수히 많은 종류의 유전자가 있을 수 있는 것을 말한다. 생명체에 관련된 모든 정보가 들어 있어 생활환경이 유사한 종들 간에는 형태, 크기, 등이 똑같이 생기거나 비슷한 형태를 만드는 것이다.

SF 영화에 등장하는 많은 외계인 캐릭터나 과학실험에 의해 탄생된 변종된 괴물의 형태 그리고 순수 자연 속에서 찾은 생물의 형태를 들 수 있는데 외계인의 경우 인간과 생김새가 비슷한 것으로 부터 다양하다. 또한 한 캐릭터가 탄생 되면 파생되어지는 종족들과 같은 유사캐릭터 들을 시나리오의 설정에 따라 함께 디자인한다.

외부 영향은 빛, 온도, 강수, 등 무생물 요인과 물, 공기, 영양, 염류, 등 화학적인 요인, 그리고 이 모든 것을 통합한 생물의 환경을 구성하는 요소로 캐릭터 디자인의 중요한 요인이 된다.

65) 윤정민, “영화 단적비연수 등장인물들의 분장디자인과정” (석사학위논문, 중앙대학교, 2000), p. 10.

3. 제작과정 재현

1) “별들의 전쟁 (Star Wars)” 시나리오분석

조지 루커스가 감독한 1977년의 공상과학 영화의 대표작으로 “별들의 전쟁 <Star Wars>”은 영화평론가들의 예상을 뒤엎고 대다수 미국인들의 좋아하는 영화사상 최고의 흥행기록을 세운 영화다. 스타워즈는 “스타워즈 에피소드1: 보이지 않는 위협 (Star Wars Episode I: The Phantom Menace. 1999).”, “스타워즈 에피소드2 : 클론의 습격 (Star Wars Episode II: Attack of the Clones. 2002).”, “스타워즈 에피소드3 : (Star Wars Episode III: Revenge of the Sith).”, “스타워즈 에피소드4: 새로운 희망 (Star Wars Episode IV: A New Hope. 1977).”, “스타워즈 에피소드5: 제국의 역습(Star Wars Episode V: The Empire Strikes Back. 1980).”, “스타워즈 에피소드6: 제다이의 귀환(Star Wars Episode VI: Return of the Jedi. 1983).” 총 6편으로 이루어진다.

조지 루커스는 “별들의 전쟁<Star Wars>”을 온 가족이 볼 수 있도록 영화 속에 등장하는 액션장면이나 폭력적인 장면을 최소화한 천재적인 감독이다. 레이저 총에 맞으면 쓰러지고 우주선을 타고 우주에서 전투를 벌이는 장면도 우주선이 폭발하는 장면이 나올 뿐 잔인한 장면이나 폭력적인 장면은 나오지 않는다. 해리슨 포드, 마크해밀, 캐리피셔의 주연 그 외에도 호화배역, 실감나는 외계의 촬영무대, 깜짝 놀랄만한 특수효과로 은하계 우주간의 난폭자들을 다룬 영화이다.⁶⁶⁾

타키 제독이 지배하는 은하제국과 이에 대항하는 혁명군사이의 숨막히는 격전을 그렸다. <별들의 전쟁 Star Wars>은 공상과학 영화의 발상뿐 아니라, 모든 장르의 영화적 상상력을 총 동원하였으며, 시대, 국적, 민족성, 등 영화전반에 걸쳐 창조적

66) 브리태니커, op. cit., p. 448.

인 작업으로 제작한 작품이므로 언어, 종족, 국적, 무기, 이동수단, 등 캐릭터 전반에 걸쳐 허구(虛構)이다.

① 특정캐릭터의 배경과 성격분석

영화감독마다 차이가 있으나 조지 루카스(George Lucas)의 경우 각본의 초고가 완성되기 전에 자신이 어떤 특정한 성격의 인물들을 원한다는 것을 알게 된다. 그러면 그의 구상은 필 티페트(Philip Tippett) 같은 시각효과 아티스트(visual effects artist) 사람에게 전해지고, 그는 몇 장의 개략적인 대상이나 떠오르는 아이디어를 메모해 둬으로써 작업을 시작한다. 그 중 선택된 디자인은 빨리 건조되는 점토로 작은 원형을 조각해내며, 필요에 따라서 그 위에 채색을 하거나 옷을 입힌다. 완성된 소형모형은 제작자 조지 루카스(George Lucas)에게서 조금씩 수정되며, 실물크기가 철제뼈대 위에 만들어진다. 만일 그 생물이 배우들과 더불어 한 장면에서 연기해야 한다면, 그것은 적절한 비율의 크기로 만들어 진다.[그림23]

루카스의 스타워즈 구상은 각본과 랄프 맥쿠에리(Ralph Mcquarrie)에 의해 그려진 십여장의 삽화에 나타나며⁶⁷⁾, 영화 주인공들인 알투디투(R2D2)[그림9]와 다스 베이더(Darth Vader)[그림10]의 스케치를 했다. 커다란 볼베어링 위에 올려놓은 R2D2를 조지 루카스는 세계의 튼튼한 다리를 대신 달아주었고, 디자인한 악당 다스 베이더 위에 씌운 가면은 그대로 두었다. 각본의 가능성을 잘 이해한 디자이너 랄프 맥쿠에리는 악당 다스 베이더 캐릭터분석을 베이더가 우주선 사이에서 활동할 때 뭔가 숨 쉴 수 있는 공간이 필요할거라는 생각으로 가면을 만들었고 조지 루카스는 그 가면에서 풍기는 사악한 분위기를 마음에 들어 했다.

스타워즈 영화의 열광은 관객들로 하여금 1980년 '제국의 역습'과 1983년 '제다이의 귀환'이 나올 때까지 계속되었으며, 스타워즈와 관련된 완구제품과 캐릭터인형, 티셔츠, 팬시용품, 등 다양한 상품으로 개발되어 판매되기까지 했다.

67) Thomas G. Smith, *Industrial Light & Magic* (Ballantine book, 1986), pp. 16-28.

a. 이워크(Ewok)족[그림32]⁶⁸⁾

캐릭터의 특징을 보면 외계인으로 환경적으로는 지구와 같은 숲속의 달에 사는 외계인으로 언어는 언돌(Endor)언어를 사용하며 이워크(Ewok)족으로 분류하고 씨족사회를 구성한다. 신체적으로는 키가 1미터에 깔, 창, 투석기, 등의 무기를 가지고 다니며 전투를 한다. 글라이더를 탈 줄 알고, 동물의 형태로 온몸에 털이 덮힌 특수의상을 입고 있다.

이워크족의 대표되는 등장인물로는 이워크족의 추장인 치프 치파(Chief Chirpa)와 로그레이(Logray)는 이워크족의 주술사, 이워크족의 경찰병인 파플루(Paploo)[그림33]의 초기 스케치이며, 0.99미터의 키에 무기는 투창을 가지고 다닌다. 보철술을 사용하여 캐릭터를 제작하였다.

b. 요다[그림35]⁶⁹⁾

최고령의 숭배되는 제다이로 8세기 동안 제다이를 가르친, 가장 영향력을 가지 캐릭터이다. 캐릭터설정 상 요다에 대해서는 많은 것을 알 수 없다. 키 0.66미터, 나이 900살, 무기로는 광선검을 가지고 다닌다.

요다 캐릭터 디자인은 굉장한 모험 속에서 만들어졌다. 초기에는 큰 형태에서 시작하여, 손으로 조작하는 작은 인형[그림34]에서 영감을 받아 최종적으로 작은 꼬마 요정의 외형[그림35-1]시안으로 결정되어지며, 조소 작업을 거쳐[그림35-2], 인조피부(Foam latex)로 시간과 학문을 초월해 살아 움직이는 캐릭터민치 요다(Miinch Yoda)[그림35-3]가 되었다.

분장사 스튜어트 프리본(Stuart Freeborn)에 의해서 츠바카와 함께 제작되어졌다.

68) <http://www.starwars.com/databank/character>

69) <http://www.starwars.com/databank/character>

c. 우키(Wookiee)[그림36]

우키(Wookiee)족의 츠바카(Chewbacca)는 마시어 루커스(Marcia Lucas)의 애완견 인디애나(Indiana)에서 따온 캐릭터이다. 초기에 만들어진 츠바카는 제작자 조지 루커스의 맘에 들지 않아 다시 디자인하게 되었다.

조소 작업의 이점은 다각도에서 캐릭터를 볼 수 있어 빠르게 판단할 수 있는데, 분장사 스튜어트 프리본(Stuart Freeborm)은 스케치보다는 빠른 조소작업으로 제작자들에게 캐릭터의 형태를 보여줌으로 츠바카를 제작하게 되었다.

츠바카의 특징은 우키(Wookiee)족으로 키가 2.1미터에 털이수북하고 거대한 개로, 무엇이든 잘 먹는 잡식성에 무기로는 보우카스터(Bowcaster)를 가지고 다니며, 강인한 전투력에 운송수단으로는 선체가 돌인 우키족의 쌍동선이나, 날개가 상하로 흔들리며 날던 초기의 비행기를 타고 다닌다.

프리본은 츠바카를 부인과 함께 인조피부(Foam latex)를 작업하였는데 몸체에 해당하는 부분전체는 아내가 담당하여 털을 심었고, 얼굴은 마스크로 제작되었다. [그림36-1]은 초기 츠바카 스케치이며, [그림36-2]는 완성된 영화 속의 츠바카(Chewbacca)이다.

d. 제다이 기사

제다(Jedi)이 평의회 12명의 외계인 지도자 대표들의 일원으로, 초기 아이디어 스케치와 완성된 캐릭터들도 라이프 마스크 작업을 거쳐 보철술로 분장되었다.

말을 연상시키는 Daultay Dofine[그림37]의 초기 스케치와, 최종적으로 배우의 얼굴에 적합한 인조피부(Foam latex)마스크로 제작되었다.

Boss Nass[그림38]은 기본적인 디자인은 자자뱅크에서 출발하여, 전체적인 얼굴의 골격은 물고기로, 부분적으로는 두꺼비를 연상시키는 키 2.06미터의 건장한 캐릭터로 제작되었다⁷⁰⁾

Lama Su[그림39]의 캐릭터는 외모가 유연하고 키가 2.29미터의 큰 복제 외계인 군단의 국무총리로 애니메이션 효과를 최대한 활용한 캐릭터이다.

Taun We[그림40]는 완전하게 컴퓨터로 제작된 디지털 분장의 외계인 캐릭터로 온순한 형태로 최종디자인이 보완된 것이다.

e. 닥터 멀(Darth Maul)

악의 화신으로 최고로 무자비한 전사이며, 어둠을 지키는 어둠의 제다이 닥터 멀은 이라도이나(Iridonia)언어를 사용하며 Zabrak족으로 키가1.75미터에 양날 광선검을 가지고 다닌다.

닥터 멀의 두상은 보철술로 공격성향의 뿔을 디자인하여 부착하였고, 적색과 검정색을 조화시킨 분장 도안은 아프리카의 부족에서 전쟁시 부족장이 적색의 피로 얼굴에 페인트하는 것에서 아이디어를 가져왔다. 복잡한 문신디자인은 얼굴과 머리위에 정확하고 정교하게 분장되며, 움직임이 많은 캐릭터이기에 분장을 지속적으로 유지시키기 위해서 일반 분장용 페인트에 고무 액화제를 혼합하여 사용하였다.⁷¹⁾

또한, 영화 촬영시 매일 똑같이 분장하기 위해서, 배우 얼굴의 주름을 이용하여 도안한 디자인의 형태가 변하지 않게 분장했다. 특수제작한 분장용 칼라렌즈의 착용으로 눈동자를 분장하여, 전체적인 분장의 효과를 증폭시켰다.

[그림41]는 초기의 다양한 형태 스케치 도안들로, 발전시켜 탄생된 최종 도안 [그림42-1]과 닥터 멀(Darth Maul)캐릭터[그림42-2]이다.

f. 자자뱅크(Jar jar binks)[그림43]

물속의 도시에서 태어나 살던 곳으로부터 추방되어 방랑생활을 하는 육지와

70) <http://www.starwars.com/databank/character/bossnass/?id=bts>

71) <http://www.starwars.com/episode-i/bts/design/f20000228/indexp2.html>

물가를 자유로이 다니는 캐릭터로 수다스럽고, 감정이 풍부하며, 잘 걷고, 달리고, 의기소침한데다 키 1.96미터, 나이 20살, 보따리를 들고 다니는 조지루카스(George Lucas)가 상상한 캐릭터로, 1년 반에 걸친 많은 스케치 과정 속에서 서서히 발전시켜 완성한 캐릭터이다.

[그림43-1]는 초기 이미지를 조소 작업한 것이며, 이미지[그림43-2]는 보철술만을 사용하여 완성된 캐릭터이다. 자자뱅크의 경우 디지털 디자인분장으로 마무리 하여야만 완성된 캐릭터 디자인[그림43-3]을 볼 수 있다.

2) “스타트렉(Star Trek)”시나리오분석

“<스타트렉>”은 TV의 인기 시리즈를 영화로 제작하여 성공한, 할리우드의 대표적인 SF 시리즈 영화들 중 하나로, TV 시리즈는 23세기를 배경으로, 미지의 별들과 생명체를 찾아서 모험을 거듭하는 우주선 ‘엔터프라이즈(Enterprise)’호의 이야기를 그린 작품이었다. 미국 NBC-TV를 통해 1964년 9월 처음 세상에 공개되었고, 1966년 9월부터 3년간 총 78편의 에피소드로 방영되었다.

SF라는 장르 자체가 생소했던 당시 광활한 우주를 배경으로 펼쳐지는 우주인들의 모험담은 판타지적 묘미를 극대화시키기에 충분했고, 미국인들은 이에 열광했다.

TV시리즈의 방영과 함께 두터운 열성 팬이 형성되었고, 스타트렉 매니아를 지칭하는 트레키(Trekkie)라는 신조어까지 탄생하였다. 국내에서는 “스타워즈”의 아류정도로 인식되고 있으나, 사실상 “스타워즈”의 모태가 된 작품이 바로 “스타트렉”시리즈다. 시청자들의 폭발적인 성원에도 불구하고, 과도한 제작비 문제로 오리지널 시리즈는 3년 만에 종영되었고, 그 흔적은 애니메이션, 소설, 극장용 장편 영화 등으로 변주되어 40여년이 넘도록 미국인들이 가장 사랑하는

일종의 문화상품으로 자리하기에 이른다.

극장용 장편영화는 로버트 와이즈 감독을 시작으로 스튜어트 베어드 감독에 이르기 까지 10편이 제작되었다.⁷²⁾

① 특정캐릭터의 배경과 성격분석

“스타트렉<Star trek>”에 등장하는 캐릭터의 특성을 보면 우선, 인간과 그 형태가 흡사하지만 얼굴에서의 변화를 알 수 있다. 시나리오에 따라 제작자가 많은 변화를 원치 않은 캐릭터는 부분 특징을 충분히 살려 단순하게 디자인하였고,

72) 스타트렉 1: 모션 픽처 (Star Trek 1: The Motion Picture, 1976), Starring: 윌리엄. 샤프너, 레너드. 니모이, Director: 로버트 와이즈. Running Time: 136 Min.

스타트렉 2: 칸의 역습 (Star Trek 2 : The Wrath of Khan, 1982), Starring: 레너드. 니모이, 윌리엄. 샤프너, Director: 니콜라스. 마이어, Running Time: 116 Min.

스타트렉 3: 스팍을 찾아서 (Star Trek 3: The Search for Spock, 1984), Starring: 윌리엄. 샤프너, 레너드. 니모이, Director: 레너드. 니모이, Running Time: 105 Min

스타트렉 4 : 시간초월의 항해 (Star Trek 4 : The Voyage Home Special Edition, 1986), Starring: 윌리엄. 샤프너, 레너드. 니모이, Director: 레너드. 니모이, Running Time: 119 Min

스타트렉 5: 최후의 결전 (Star Trek 5: The Final Frontier, 1989), Starring: 윌리엄. 샤프너, 레너드. 니모이, Director: 윌리엄. 샤프너, Running Time: 106 Min.

스타트렉 6 : 미지의 세계 (Star Trek VI : The Undiscovered Country, 1991), Starring: 윌리엄. 샤프너, 레너드. 니모이, Director: 니콜라스. 메이어, Running Time: 113 Min.

스타트렉 7 : 넥서스 트렉 (Star Trek VI : Generations, 1994), Starring: 패트릭. 스튜어트, 조나단. 프레이크, 우피. 골드버그, Director: 데이비드. 카슨, Running Time: 117 Min.

스타트렉 8: 퍼스트 콘택 (Star Trek 8: First Contact, 1996), Starring: 패트릭. 스튜어트, 조나단. 프레이크, Director: 조나단. 프레이크, Running Time: 110 Min.

스타트렉 9: 최후의 반격 (Star Trek 9: Insurrection, 1998), Starring: 패트릭. 스튜어트, F. 머레이. 에이브러햄, 조나단. 프레이크, Director: 조나단. 프레이크, Running Time: 103 Min.

스타트렉 10 -네메시스(Star Trek 10: Nemesis, 2002), Starring: 패트릭. 스튜어트, 조나단. 프레이크, Director: 스튜어트. 베어드, Running Time: 116 Min.

전체를 마스크로 제작한 것은 외계인의 느낌을 충분히 살렸다. 주로 보철술(Prosthetics), 문신(Tatoos), 플라스터(Plaster), 부분 가발(Hair pieces), 등을 사용했다.⁷³⁾

a. Jean-Luc Picord

[그림44]에서 보여 지는 장면 15호 우주선의 선장인 피카드(Picard, Jean-Luc)는 기계화된 이미지를 만들기 위해, 얼굴에 헬멧과 같은 형태의 금속을 인조피부(Foam latex)로 제작하여 접착제로 부착하여 헬멧 주변을 채색한 캐릭터이다.

b. Seven of nine [그림45]

얼굴형태의 변형이 없이 눈 위에 금속 느낌으로 제작한 폼 라텍스를 부착하였으며, 단순히 눈썹부위에만 부분 분장으로 폼 라텍스(Foam latex)를 사용하여 지구인과 다른 행성의 외계인으로 자연스럽게 디자인한 캐릭터이다.

c. Romulan [그림46]

은하계의 다른 행성에 사는 캐릭터의 하나로 정형화된 콧 등선에서 연장되는 눈썹 라인과, 이마의 헤어라인, 그리고 인조피부(Foam latex)로 특수 제작한 뾰족한 귀의 분장으로 배우의 이미지에 적합한 외계인 캐릭터를 만들어주었으며, 강한 이미지를 나타내는 캐릭터이다.

d. Data [그림47]

인조인간의 느낌을 주기 위해 전체적으로 금속색상인 금색과 중성색을 사용하여 메이크업하였고 칼라렌즈를 착용했다.

73) Michael Westmore. et al., *Star Trek: Aliens & artifacts* (Paramount Pictures. 2000).

e. Boliars [그림48]

Boliars종족의 특징은 얼굴중앙에 중심선을 인조피부(Foam latex)로 제작하여 얼굴이 두 쪽으로 벌어지는 효과를 주고 있으며, 전체적으로 파란색 피부로 균일하게 채색하여 캐릭터를 분장하였다.

f. Alixia, Neelix [그림49]

인조피부(Foam latex)를 사용하여 안면 부위보다는 두상 전체의 디자인과, 이마, 뺨 그리고 턱 선을 위주로 특수 분장하여 골격을 만들었고 그 위에 표범무늬로 채색하여 자연스러운 신체의 문양을 만들었다.

g. Cardassian [그림50]

Cardassian족 캐릭터는 눈과 입을 제외한 얼굴의 모든 부위와 어깨선의 골격을 살려 인조피부(Foam latex)로 마스크를 제작해 분장하였다.

h. Klingon [그림51]

캐릭터는 공룡의 해부학 책에서 다양하게 응용하여 디자인한 것으로 절반이 인간이고 절반이 Klingondls 경우의 분장은 좀 더 부드러운 형태의 분장을 하고 있다.

i. Dominion-Eris, Weyoun [그림52]

얼굴의 윤곽선을 귀와 연결하여 부분 피스를 폼 라텍스로 만들어 분장하였다. 이마의 헤어라인과 눈썹은 배우기존의 형태를 살렸고 헤어를 다듬어 정형화된 캐릭터 이미지를 보여주고 있다.

j. Antedeans [그림53]

특수 분장에는 종종 특수효과를 필요로 하는데, 어류형 외계인의 경우는 예외로 얼굴 전체를 마스크로 제작하여 쓴 형태이다.

Anticans은 얼굴전체를 마스크로 제작해 개의 형상을 표현했으며, 두개골을 크게 만들고 털을 심어 육식성인 캐릭터의 특징을 살렸다. 초기 외주 제작된 마스크는 고무(Rubber casts)로 만들어져 문제가 발생하여, 무게가 가벼운 폴리우레탄(Polyurethane)으로 셀리(Selay)에 의해 다시 제작되었다.⁷⁴⁾

k. Ishka, Zek [그림54]

한 가족으로 구성된 외계인 캐릭터로 젊은 캐릭터와 늙은 캐릭터를 주름으로 나타냈으며 채색에 있어서도 나이를 구분 할 수 있게 하였다.

l. 파충류형태의 외계인 [그림55]

눈을 제외한 얼굴전체를 몰드 작업 후 폼 라텍스(Foam latex)를 사용하여 분장하였고, 파충류형태에서 얼굴중심선에서 변형을 주었고, 색상을 유사한 색으로 채색하였다.

74) 합성 고무 따위의 원료

3) 마스크 제작과정

특수 분장의 보철술은 부분 보철과 전체보철 분장으로 구분되는데, 부분 보철 분장 부위로는 눈까풀, 눈 밑의 처짐, 귀, 코, 입, 턱, 목, 대머리, 손, 발, 등을 한다.

주의 사항으로는 피부 질감과 비슷하게 만들어 사용하여야 하며, 전체 보철 분장은 캐릭터의 특성에 맞는 질감을 표현하여 디자인하는 것이 가장 중요하다.⁷⁵⁾

① 보철술(Prosthetics)

변형물이나 보강제를 입체적으로 디자인하여 얼굴이나 인체에 부착하여 분장하는 것을 말한다. 분장사는 배우의 분장하고자 하는 얼굴이나 인체의 부위를 결과물로 가지고 있어야 한다.

a. 라이프 캐스트(Life casts)과정

라이프 마스크(Life mask) 또는, 라이프 캐스트(Life casts)는 살아있는 사람을 주조물로 뜨는 것을 말하며, 일반적으로 말하는 데드 마스크(Dead mask)⁷⁶⁾는 죽은 시체를 주조물 작업 할 때 이르는 말이다.

보철술의 첫 단계로 석고 모형 제작을 위한 준비 단계로 치과용 알지네이트(Dental Alginate)⁷⁷⁾를 이용하여 배우의 얼굴인 음각 틀을 만들고, 석고로 양각 틀을 만들면 배우의 얼굴을 복제하게 된다.

b. 조각(Sculpting)과정

75) Richard Rickitt, op. cit., pp. 215-218.

Richard, Corson and James, Glavan. op. cit., pp. 165-210.

76) 많은 국내서적에는 라이프 마스크(Life mask = life casts)를 데드 마스크(Dead mask)라 잘못 표기하고 있다.

77) 갈색 해초류에서 추출된 알진산(alginic acid)으로 인체에 무해한 탄성 인상재이며, 분말로 공급되고 찬물에 혼합하여 사용한다.

복제된 배우의 석고 틀 위에 조소 연장을 사용하여 유토(油土)⁷⁸⁾로 디자인한 캐릭터를 만들어 가는 과정으로 표현하고자하는 형태의 좌우 균형과 질감표현이 매우 중요하다. 조각(Sculpting), 또는 모델링(Modeling)이라고도 한다.

c. 몰딩(Molding)과정

유토의 음각을 만드는 주형 작업으로, 주의할 점은 유토에서 상을 뜯 부분 에 찰흙을 이용하여, 석고의 음각과 양각의 두께를 균일하게 하기 위해 동일한 두께로 쌓아 둔다.

d. 폼 믹싱(Foam Mixing)과정

폼 라텍스(Foam latex)의 배합단계로 정확성을 요구하며, 제품의 혼합순서와 비율, 시간에 따라 폼 라텍스의 결과물의 상태가 결정되어 진다.

단계적으로 리퀴드 라텍스(Liquid latex), 포밍 에이전트(Foaming agent), 컬링 에이전트(Curing agent), 젤링 에이전트(Gelling agent)를 혼합하여 인위적인 거품을 믹싱기로 만들어 낸다.

e. 채색(Painting)과정

완성된 폼 라텍스 위에 채색하는 단계로 보통 아크릴물감(Acrylic color), 알엠지(RMG), 에프엑스팔레트(FX palette), 릴컬러팔레트(Reel color palette)를 사용하여 채색한다.

f. 메이크업(Make-up)과정

배우의 얼굴이나 신체에 접착제를 사용하여 채색 작업된 폼 라텍스를 붙이

78) 유토제품 정보 원산지; 미국, 제조사; 메이크업매직.

고 나서 하는 분장이다. 접착제는 보통 스프리트껌, 라텍스, 듀오, 등을 사용하기도 한다.

부분 라텍스를 붙일 경우, 폼의 육관선이 보이지 않게 마무리를 하고, 에프엑스 팔레트(FX palette), 릴 컬러 팔레트(Reel color palette)를 사용하여 메이크업 한다.

g. 지우기(Cleaning)과정

모든 촬영이 끝나고 나면 접착제 전용 리무버를 사용하여 폼 라텍스를 분리시키고, 메이크업을 깨끗이 지우는 과정이다.

4) 연구자의 캐릭터 발상

디자인한 모든 마스크 캐릭터는 아이디어의 모태가 되는 이미지와 자료 분석에 따른 아이디어 스케치 및 라이프 캐스트(Life casts)과정을 걸쳐 조각(Sculpting), 몰딩(Molding), 폼 믹싱(Foam Mixing), 채색(Painting), 메이크업(Make-up), 지우기(Cleaning)과정을 모두 마치고 작업한 자료만을 올려놓았다.

파레토(Pareto, Vilfredo)는⁷⁹⁾ 아이디어를 창출하는데 있어 사람은 두 가지 유형으로 나눌 수 있다고 했다. 스펙큘라투어(Speculateur, 무엇인가 하는 사람의 뜻)와 랑띠에르(Rentier, 아무일도하지 않고 사는 사람)라고 했다.⁸⁰⁾ 즉, 사색적(思索的)이란 뜻의 스펙큘라투어(Speculateur)는 새로운 것에 대해 늘 생각한다는 것이다.

『아이디어를 내는 방법』의 저자 James W. Young은 아이디어를 내는 기본

79) 파레토(Pareto, Vilfredo, 1848.8.20~1923.7.15) 이탈리아의 경제학자·사회학자.

80) 파레토가 쓴 『정신과 사회』란 책에서 프랑스어로 스펙큘라투어(Speculateur, 사색하거나 투자하는 사람, 늘 무엇인가 하는 사람의 뜻)와 랑띠에르(Rentier, 불로소득자나 연금으로 사는 사람, 아무일도하지 않고 사는 사람), James W. Young, 『아이디어를 내는 방법』 신인쇄역, (커뮤니케이션북스, 2005), pp. 20-21.

원칙으로 첫째, 일반적이거나 특정한 자료 수집이다. 둘째, 수집한 모든 자료를 이해하는 과정으로 떠오르는 어떠한 불안정한 생각이라도 기록하는 것이다. 셋째, 문제를 의식하지 않고 무의식 속에 잠재해 두는 방법이다. 넷째, 아이디어 스케치 과정으로 전혀 상상하지 못한 때에 아이디어가 떠오르게 된다. 마지막으로 아이디어를 선택, 정리하는 단계이다.⁸¹⁾ 라고 말하고 있다.

캐릭터 디자인은 시나리오 분석을 통해 가상 인물을 형상화하는 작업으로 신체 조건 및 특성, 성격, 환경조건, 배경, 식생활 조건, 직업, 등의 많은 것을 염두하며 이미지화 하여야 한다.

자료 조사에 의한 상상속의 아이디어는 자연이 지니고 있는 형태를 객관적으로 재현하거나, 캐릭터 이미지를 어떤 사물의 대상의 재현이 아니라 변형과 보완에 의해서 시나리오에 맞는 상상력의 캐릭터로 재창조된다.

모든 사물은 개별적(個別的) 경험에 의해서 그 상징적 의미가 달라질 수 있지만 동물의 상징과 연상 단어를 꿈 해몽을 통한 동물들의 상징적 의미와 동물들의 특성과 신화에 관련된 상징성을 참고로 캐릭터를 디자인하며 표<도6>로 만들었다.

아래 캐릭터들의 아이디어 발상 이미지 자료는 그 중 강한 영향을 주었던 이미지와 아이디어 스케치, 조소 작업, 캐릭터 작업 사진만을 도판자료에 실었다. 연구자가 디자인한 캐릭터는 다음과 같이 이름 지어 구분하고 설명하였다.

a. 울순이 캐릭터 [그림57]

재 료 : 알지네이트, 석고, 석고붕대, 유토, Foam latex, Prosthetic adhesive,
Spirit gum, Spirit gum remover, liquid latex, 인조가발,
Acrylic artists ink(FW) - #223, #578, #675, #701, #702,
Calligraphy ink(Winsor & Newton) -White, Yellow Ochre,

81) James W. Young, op. cit.,

Mask Cover palette(Mehron), Prosthetic adhesive,

제작의도 : 스타워즈 시나리오에 등장하는 제다이 캐릭터를 디자인 하고자 하였다. 캐릭터의 환경은 숲이 우거진 정글과 비슷한 대자연을 설정하여 출발하였고, 정글의 다양한 이미지 자료수집 과정 중 밤에 활동하는 조류로 지혜 여신 아테나의 상징이며, 그리스도의 지혜를 상징하는 올빼미를 선정하게 되었다.⁸²⁾

다양한 올빼미의 이미지분석[그림56], 스케치, 조각 과정을 거쳐 올순이 캐릭터 형상을 구체화하는데 특징적으로 전체적인 윤곽은 올빼미 형태를 모델로 제다이의 느낌을 살리고자 하였다. 인조피부(foam latex)를 사용하여 얼굴을 제작하고, 강인한 모습을 주기 위해 악어가죽의 질감을 변형시켜 피부 질감을 표현하였으며, 산호초의 부드러움을 콧수염으로 표현하여 강조하였다.

b. 심미니 캐릭터 [그림59]

재 료 : 알지네이트, 석고, 석고붕대, 유토, Foam latex, Prosthetic adhesive, Spirit gum, Spirit gum remover, liquid latex, Acrylic artists ink(FW) - #011, #335, #567, Holbein liquid acrylic color - #1, #3, #13, #21, #23, #31, #33, #67,

제작의도 : 캐릭터의 환경설정을 깊은 심해바다에 중점을 두고 자료수집을 하였다. 그 중 강한 영향을 주었던 심해어 도감, 조개류, 석화, 해초의 이미지 자료들 [그림58]이다.

심해어의 퇴화한 눈을 물안경처럼 돌출시켰고, 늙은 이미지를 주기 위해 양 볼을 쳐지고 늘어난 듯한 느낌으로 작업하였다. 턱의 자유로운 움직임을

82) 니콜라스J. 손더스, 『동물의 영혼』 강미경 역, (창해, 2005), p. 22.

위해 인조피부(foam latex)를 이마부터 상악골까지, 그리고 하악골부터 목의 경계선까지로 2개의 조각으로 분리하여 제작하였다.

c. 요순이 캐릭터 [그림61]

재 료 : 알지네이트, 석고, 석고붕대, 유토, Foam latex, Prosthetic adhesive, Spirit gum, Spirit gum remover, liquid latex, Acrylic artists ink(FW) - #011, #335, #567, #578, #675, Calligraphy ink(Winsor & Newton) - Leaf green, Mask Cover palette(Mehron)

제작의도 : 요순이 캐릭터는 스타워즈의 요다 캐릭터를 분석하면서 영감을 받았다. 귀의 모양은 중세 기사도의 대명사이며 삶과 지혜, 예지능력, 용기의 상징인 말의 귀 형태에서 응용하였다.

평생을 걸쳐 자라는 코끼리를 가리켜 아리스토텔레스는 “기지와 지능에서 다른 모든 동물을 능가하는 짐승”이라고 표현했고⁸³⁾ 고대인들은 영리한 동물이며, 숨결만으로도 병을 고칠 수 있다고 믿었다. 코끼리의 귀와 두개골에서 요순이의 두개골 모양을, 코는 권위적이며 강인한 아프리카 들소머리를 수염처럼 표현하고자 하였으며, 지구를 의미하는 신성한 동물 거북이의 지식인적인면과 어린사자의 이미지를[그림60] 더하고자 했다.

d. 유수니 캐릭터 [그림63]

재 료 : 알지네이트, 석고, 석고붕대, 유토, Foam latex, Prosthetic adhesive, Spirit gum, Spirit gum remover, liquid latex, Acrylic artists ink(FW) - #134, #223, #437, Calligraphy ink(Winsor & Newton) - Matt black, Violet, Dark blue

83) 니콜라스J. 손더스, op. cit., p. 80.

Mask Cover palette(Mehron)

제작의도 : 영화에 가장 많이 제작되어 등장한 캐릭터로 유인원을 들 수 있다.

많은 특수 분장사들이 도전하여 헤리와 헨더슨[그림20], 혹성 탈출 등의 살아있는 유인원을 제작하였다. 이 두 영화를 분석하면서 많은 도움을 받았고, 츠바카(Chewbacca)[그림36]의 대역으로 고릴라, 침팬지, 원숭이, 등의 자료[그림62]를 통해 공통된 특성을 살려 제작해 보았다.

e. 용가리 캐릭터 [그림65]

재 료 : 알지네이트, 석고, 석고붕대, 유토, Foam latex, Prosthetic adhesive,

Spirit gum, Spirit gum remover, liquid latex,

Acrylic artists ink(FW) - #335, #567, #578, #675,

Holbein liquid acrylic color - #3, #13, #21, #23, #33, #60,

Mask Cover palette(Mehron)

제작의도: 상상의 동물에서 출발하여 자료를 조사하였고, 시대와 나라에 따라

그 의미가 신성한 동물, 파괴와 죽음, 길조, 수호자, 지혜가, 정치가, 등 다양한 상징적 의미를 지닌 용을 택하여 캐릭터 디자인하였다.

문어와 해파리를 두개골 피부에 응용하였고, 파충류[그림64]에서는 도롱뇽의 귀여운 코와 입을, 이구아나의 눈과, 공룡을 연상하게 하는 몸통, 후두부에서 꼬리에 이르는 등선에 칼날 모양의 장식 비늘, 목 아래 있는 큰 주머니, 등 특징적인 것들을 조합시켜 마스크를 디자인 하였다.

f. 곤충이 캐릭터 [그림67]

재 료 : 알지네이트, 석고, 석고붕대, 유토, Foam latex, Prosthetic adhesive,

Spirit gum, Spirit gum remover, liquid latex,

Acrylic artists ink(FW) - #223, #578, #675, #701, #702,

Calligraphy ink(Winsor & Newton) - Yellow Ochre,

Mask Cover palette(Mehron)

제작의도 : 올빼미 원숭이와 나비의 애벌레[그림66]를 발전시켜 디자인하였다.

g. 파충류 캐릭터 [그림69]

재 료 : 알지네이트, 석고, 석고붕대, 유토, Foam latex, Prosthetic adhesive,

Spirit gum, Spirit gum remover, liquid latex,

Acrylic artists ink(FW) - #011, #223, #567, #578, #675,

Calligraphy ink(Winsor & Newton) - Yellow Ochre, Matt Black

Mask Cover palette(Mehron), Gel

제작의도 : 스타워즈의 다양한 외계 종족에 포함시키기 위해 뱀의 캐릭터를 디자인하였고, 생활환경을 도시로 설정하였다.

뱀은 생명과 죽음, 신성한 지혜, 사후세계, 또는 지하 세계의 혼란스러운 힘을 상징하는 양면성을 의미하는 파충류로 여러 문화권과 신화에 자주 등장한다. 그 중에서 성이 나면 얼굴 부분을 땅에서 일으켜 세우고 목의 후드(hood)를 편평하게 넓히는 종류의 코브라가 캐릭터 마스크 작업하기에는 가장 적합하여 선택하게 되었다.

아이디어 발상을 위한 이미지 분석과[그림68], 스케치, 조각 과정을 통해 캐릭터형상을 구체화하였다. 뱀의 징그러움을 줄이기 위해 전체적인 윤곽을 하트모양이 나오도록 디자인하고, 인조피부(foam latex)를 사용하여 얼굴을 제작하였다.

외계인의 캐릭터 디자인을 위해 뱀의 유연한 곡선외형과 적색으로 채색, 조화시켜 도외적 이미지를 표현하며, 냉혈 동물의 이미지를 줄이고자 하였고, 날카로운 코브라 뱀의 강인한 힘은 직선적인 질감 표현으로, 눈과

이빨로는 캐릭터 이미지를 강조하였다.

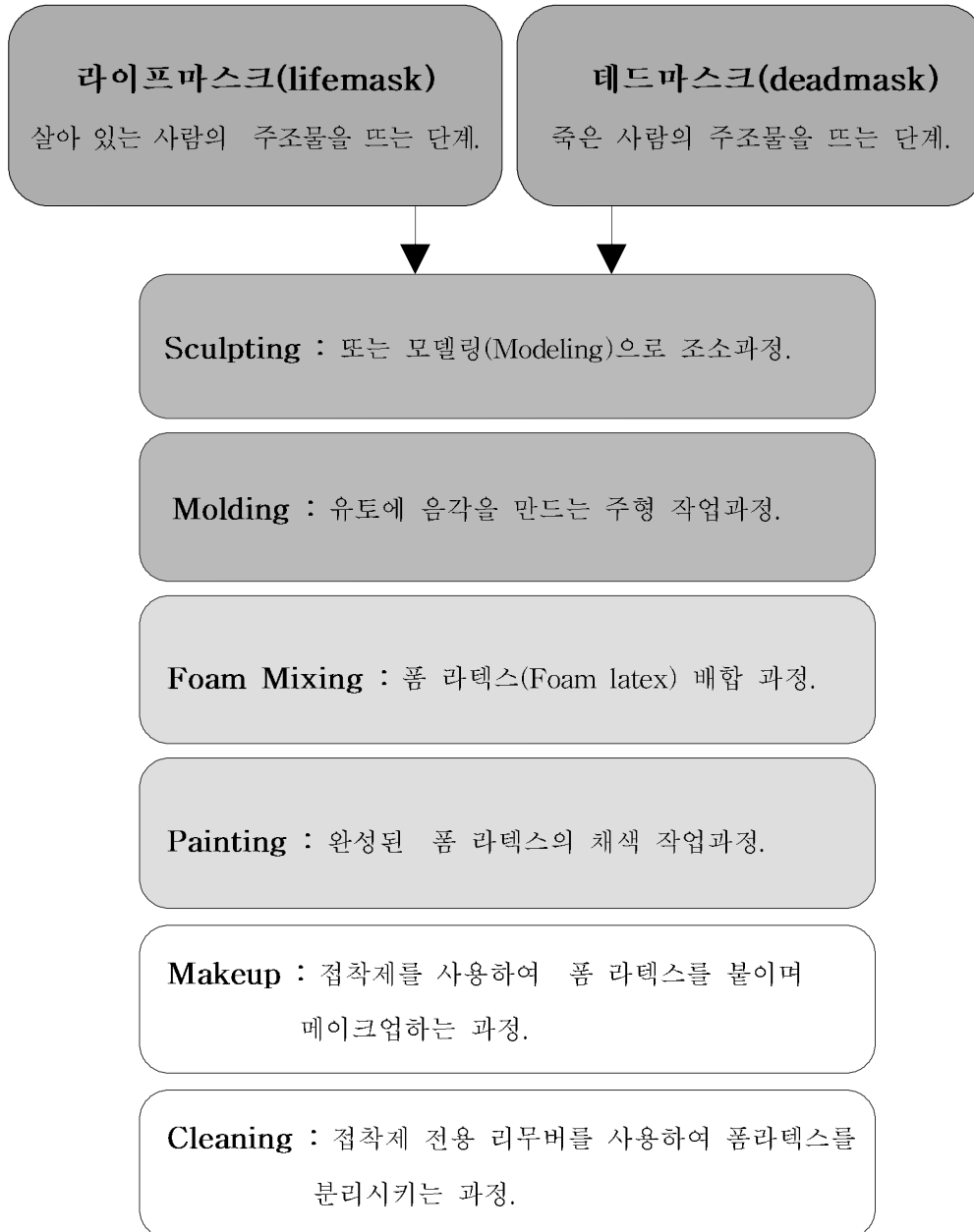
h. 조랭이 캐릭터 [그림71]

재 료 : 알지네이트, 석고, 석고붕대, 유토, Foam latex, Prosthetic adhesive,
Spirit gum, Spirit gum remover, liquid latex,

제작의도 : 새벽을 밝히는 대표적인 동물로 태양과 영혼, 나약함, 다산을 상징하는
닭을 칠면조[그림70]와 조화시켜 디자인해 보았다.

아이디어 발상을 위한 이미지 분석과[그림7], 스케치, 조각 과정을 통해
캐릭터 형상을 구체화하였다. 특징적으로 뱀의 징그러움을 줄이기 위해
전체적인 윤곽을 하트 형태가 나오도록 디자인하였고, 인조피부(foam
latex)를 사용하여 얼굴을 제작하였다. 뱀의 유연함을 곡선으로 나타내고,
날카로움은 코브라의 눈과 이빨로 강조하였다.

<도 5 > 마스크 제작과정.



<도 6 > 동물의 상징과 연상단어.

동물명	상징 단언	
	꿈에 나타난 동물들의 상징성 ⁸⁴⁾	동물들의 특성과 신화에 관련된 상징성 ⁸⁵⁾
개	경찰관, 경비원, 기자, 간부, 우환, 패륜아, 전염병, 방해물.	안내자, 사냥꾼, 신의 중개자.
거북	학위, 지위, 권력자, 협조자, 길운, 재물, 승리.	우주, 지구, 신성한 동물, 장수, 불멸성.
고양이	경찰, 이권, 독한 여자, 어린이, 경비원, 감시원, 도둑.	죽음, 다산, 흥조, 길조, 마녀 강한 독립심.
돼지	재물, 명예.	승배, 폭군, 다산, 풍요, 탐욕, 악마의 화신.
닭	인재, 공공단체, 약속, 명성, 재물.	새벽, 태양, 영혼의 부활, 다산, 신성, 악마에 대한 경계, 생명의 순결.
말	사회단체, 협조자, 일꾼, 권세, 아름다운, 재물.	생명을 운반, 삶과 지혜, 예지능력, 패권과 관용, 용기.
물고기	재물, 권리, 재주, 처세가, 명예, 출세.	연어-생명부여, 치유, 죽음과 재탄생, 풍요와 활력, 용기와 지혜, 예지력, 학문 문예.
뱀	악한, 교활한, 명예, 지혜.	삶과 죽음, 사후세계, 생명의 순환, 냉혈동물, 지하세계, 신성한 지혜.
사슴	선량하고 고매한 사람, 선비, 고급 관리, 명예, 권세, 영광.	영혼의 화신, 신의사자, 정력, 공격성, 명상, 온유, 장수, 관운, 고독, 우울.
사자	권력, 보호, 영토, 군인, 경찰, 거대한, 성공.	힘, 권력, 지하세계의 수호자, 성스런 보호.
새	재물, 작품, 명예, 흥한 일과 길한 일.	독수리- 강한힘, 전사, 영혼, 공격적, 포식자.
양	신자, 교육자, 진리, 재물.	태양의 순환, 희생양, 정력, 남성의 힘, 다산.
용	권력자, 득세, 사업체, 권세가, 명예, 권좌.	지배자, 파괴와 죽음의 상징, 영적권위, 부와 지식의 방해물, 학문적 지혜의 깊이.
원숭이	성질 급한, 질투심, 중개자, 재주꾼, 배우, 사기꾼, 권리.	호기심, 교활함, 탐욕, 이중적 성격, 선악을 비추는 거울.

3. 연구의 한계점

SF 영화의 특수 분장은 미국의 경우 그 역사가 한 세기가 넘어 체계적인 많은 관련 자료를 가지고 있으나, 아직 특수 분장의 역사가 짧은 국내에서는 관련된 자료가 없어 우선 자료 수집에 많은 어려움을 겪었다.

또한 캐릭터 디자인과정에 있어서는 기존의 시나리오를 가지고 스타워즈나 스타트랙의 기존 영화에 나타난 캐릭터를 디자인하는 면에서 영화 자체의 이미지가 너무 깊게 새겨져 기존 캐릭터의 형태를 떨쳐 버리기가 쉽지 않았다.

특수 분장은 특수효과의 영향을 받기에 때로는 캐릭터 디자인에 따라 공동 작업 여부가 결정되지만, 특히 얼굴이 많이 들출된 경우 표정을 만드는데 특수효과의 에니메트로닉스 작업의 필요성과 채색 과정에 있어 색상의 부족으로 다른 색상으로 대처하여야했다.

제작에 필요한 모든 제품을 수입 제품에 의존하다 보니 국산품의 개발의 필요성을 느낀 반면, 자료수집 과정에서 얻은 정보가 캐릭터 제작을 더욱 용이하게 하였다.

84) 피오나. 스타, 조니. 주키, 『꿈』 남경태 역, (휴머니스트, 2003).

85) 니콜라스 J. 손더스, *op. cit.*, pp. 58-155.

Ⅲ. 결 론

근대 조각사의 거장 로댕(Auguste Rodin, 1840-1917, 프랑스)은 그의 작품에 생명감 있는 움직임 중시하여 제작하였고, “지혜는 작품의 윤곽을 그린다. 그러나 그것을 형상하는 것은 마음이다.”라고 했으며,⁸⁶⁾ 아인슈타인(Albert Einstein)은 “상상력은 지식보다 중요하다.”고 하였다.⁸⁷⁾

본 논문의 공상과학 영화에서 보여 지는 특수 분장은 영화 구성요소로부터, 최대의 효과를 끌어내기 위해, 충분한 자료 분석으로부터 출발한다.

영화에 있어 특수 분장은 전혀 다른 인물이나 상상력에서 비롯한 캐릭터의 제작으로 관객들의 시점에서 공감 할 수 있고, 현실감 나게 제작 한 기존의 공상과학 영화캐릭터를 무작위로 선정, 분석, 다양한 가능성을 연구하였다.

우선 영화는 성향과 내용 그리고 예술성에 따라, 논픽션과 픽션영화로 구분 할 수 있다. SF 장르영화에 나타난 시나리오의 캐릭터는 외계인 SF, 괴물 SF, 사이보그 SF, 등으로 분류되며 대부분 한 가지 이상의 범주에 속 하는 캐릭터들이 등장 한다. 공포영화는 유니버 설사(Universal Picture)가 창안해 낸 장르이며 공포영화의 발달은 곧 특수 분장의 발달을 의미한다.

초기의 특수영화는 20세기 프랑스의 마법사 조르쥬 멜리어스(Georges Melies)가 특수효과를 사용, 새로운 세계를 창출하였고, 편집을 통해 시간과 공간을 자유로이 이동 할 수 있으며, 그 당시 사용했던 모든 기술과 기법들이 오늘날 호시가 되고 있다.

초창기 특수효과는 화면에서 다소 특이한 불거리를 제공하거나 호기심을 자극시켜주는 것에 불과하였지만, 영화도중에 비정상적인 방식으로 촬영하기에는 비실

86) 이오넬지아누, 1976, p.5 재인용

87) Bergen Evans, "Dictionary of Quotation", 1968, p. 340. 이광미, 『시각예술의 이해』 (지구문화사, 2003), p. 55. 재인용.

용적, 비경제적이거나 위험한, 또는 불가능한 장면이 요구될 때 사용된다. 특수효과는 영화사의 비대가 횡포로 이어지면서 퇴행사업의 길을 가다, 조지 루카스가 설립한 ILM(Industrial light & Magic)에 의하여 현재 새로운 특수효과의 산실이 된다.

특수효과는 컴퓨터 그래픽(Computer Graphic), 페이드(Fade), 애니메트로닉스(Animatronics), 매트 페인팅(Matte Painting), 디졸브(Dissolve), 미니어처(Miniature), 등으로 환상적인 속임수를 만들어내는 영화적 장치들이다. 특수 분장과 일맥상통하는 것은, 상상속의 아이디어를 보여주는 것과, 실제 하지는 않으나 사실화 할 수 없는 것을 스크린 상으로 영상화하는 것이다.

분장의 필요성은 영화사에서 처음 대두시킨 것이 효시가 되었고, 1930년 후반 획기적인 제품(폼 라텍스Foam latex)개발로 인하여 특수 분장은 급진적으로 발달하기 시작하여, 현재에도 특수 분장에 사용되고 있다.

분장이란, 배우의 중요한 의사전달 수단이며, 분장 없는 배우의 모습이란 있을 수 없고, 분장 자체만으로 특징을 묘사하기는 어렵다. 외모를 돋보이게 하거나 변형시키기 위해, 또는 촬영에 적절한 모습을 만들어내는 화장으로, 연기자가 몸에 걸치거나 바르는 의상, 가발, 머리염색까지도 포함하며, 최근에는 각종 보철술(prosthetics)까지 망라하는 분야이다.

영화에서의 분장은 세 가지 범주로 구분 할 수 있다. 수정분장(correctional makeup)과 바디메이크업의 일반분장(straight makeup, street makeup), 2차원적일수도 3차원적일수도 있는 보철술을 포함한 캐릭터 분장 (character makeup), 컴퓨터 그래픽으로 하는 디지털 디자인분장(digital design makeup)으로 구분한다. 국내에서는 시작단계인 디지털 디자인 분장과 접목한 심도 있는 특수 분장에 관하여 다음 연구과제로 제시하고자 한다.

캐릭터(Character)는 작품내용에 의하여 등장하는 독특한 인물이나 동물의 모습

을 디자인에 도입한 것을 말 한다. 특수 분장의 경우도 시나리오에 등장하는 캐릭터에 따라 외부적인 기후, 환경, 자연현상, 생태, 등과 그 이미지가 캐릭터를 디자인 하는데 바탕을 두고 있으며, 어떤 사물의 대상의 재현이 아니라 변형과 보완에 의해서 시나리오에 맞는 상상력의 캐릭터로 재창조된다.

특수 분장의 보철술은 부분 보철과 전체 보철 분장으로 구분되는데, 캐릭터특성에 맞는 양질의 질감을 표현하여 디자인하는 것이 가장 중요하며, 캐릭터 분장을 위해서는 보철술(Prosthetics)이 필수적이다. 대다수의 국내서적 에는 라이프 마스크(Life mask = life casts)를 데드 마스크(Dead mask)로 용어 표기를 하고 있으나, 라이프 마스크(Life mask)또는 라이프 캐스트(Life casts)는 살아있는 사람을 주조물로 제작하는 것을 말하며, 일반적으로 말하는 데드 마스크(Dead mask)는 죽은 시체를 주조물 작업 할 때 이르는 말로써, 잘못된 용어 표기의 바른 사용을 제시한다.

디자인한 모든 마스크 캐릭터는 아이디어의 모태가 되는 이미지와 자료 분석에 따른 아이디어 스케치 및, 라이프 캐스트(Life casts)을 거쳐, 조각(Sculpting), 몰딩(Molding), 폼 믹싱(Foam Mixing), 채색(Painting), 메이크업(Make-up) 그리고 지우기(Cleaning)과정, 등으로 만들어진다.

끝으로 캐릭터는 영화스토리에 맞는 제작자가 원하는 보이지 않는 허상을 실상으로 창조하는 작업으로, 다양한 캐릭터의 등장과 특수 분장사들에 의해 재창조되는 캐릭터의 제작에 있어 필요한, 구체적인 아이디어 발상의 이미지를 자연환경에서 얻을 수 있다는 것이다.

자본주의의 발전은 기초 산업이 아닌 아이디어로 승부하는 4차 산업을 급성장 하게 하였다. 4차 산업은 꿈의 산업으로 부가가치가 높은 반면, 인간 생활에 꼭 필요한 절대 산업이 아닌 만큼 경제, 정치, 사회의 흐름과 경기변동에 민감한 영향을 받는다. 선진국 일수로 캐릭터산업이 발달하는 것은 생활의 안정성과 긴밀한 연관이 있기 때문이다.

본 논문의 연구결과로는 SF 영화에 있어서 특수 분장이 차지하는 비중은 막대하며, 또한 특수 분장은 정확한 캐릭터의 분석으로 가능하다는 것이다. 그러므로 새로운 캐릭터를 직접 제작하여 캐릭터 창출의 어려움을 해소하고, 앞으로 연구발전에 도움이 될 수 있기를 기대한다. 아울러 캐릭터 제작에 기초 자료로써, 학문적으로도 산업적으로도 가치 있게 활용될 수 있을 것이라 전망한다.

참 고 도 판



그림1. 달나라의 여행 (1902)



그림2. 미래의 세계 (1936)

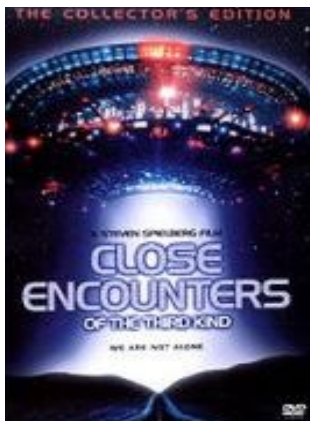


그림3. 제3종의 근접조우 (1977)



그림4. 프랑켄슈타인 (1931)



그림5. Merian Cooper (King kong. 1933)

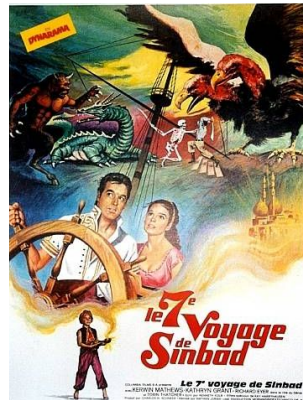


그림6. Nathan Juran (1958)



그림7. Beauty and the Beast. (1945)



그림8. 엑소시스트 (1973)



그림9. 알투디투(R2D2)



그림10. 다스베이더 (Darth Vader)



그림11. 메리어왕의 처형
(The Execution of Mary, Queen of Scots 1895)



그림12. 디지털효과 (Digital effects)



그림13.에니메트로닉스

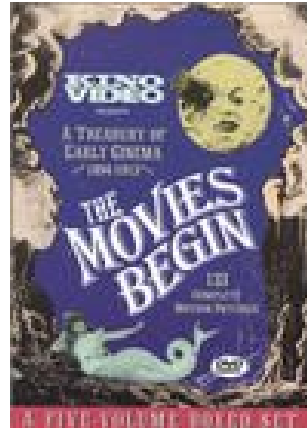


그림14. The Whole Dam family and the Dam Dog(1905)



그림15. 노트담의 꼬추 (1923)



그림16. 오페라의 유령 (1925)

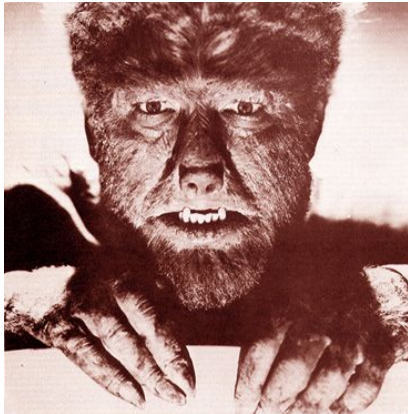


그림17. 늑대인간 (1941)

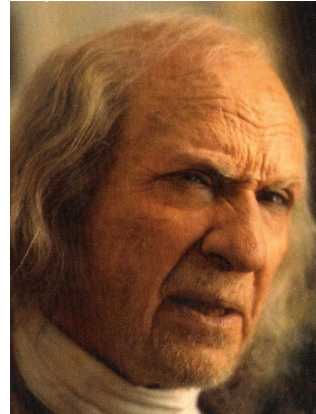


그림18. F.Murray Abraham역 (1984)

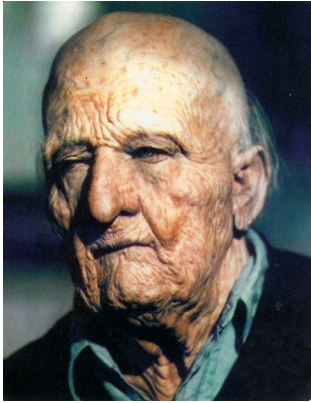


그림19. 작은 거인 (1970)

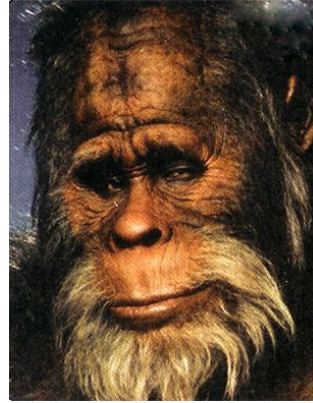


그림20. 해리와 헨더슨 (1987)

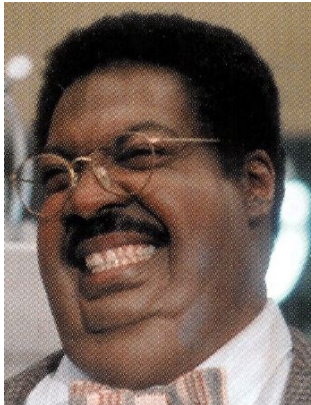


그림21. 너티 프로페서 (1996)



그림22. 오즈의 마법사 (1939)



그림23. Buddy (1997)



그림24. 일반분장 (Queen Amidala)



그림25. 캐릭터분장 The Passion of the Christ (2004)



그림26. 캐릭터 분장 (Even Piell)



그림27. 캐릭터 분장 Darth Maul



그림28. 디지털 디자인분장
미이라 (The Mummy, 1999)



그림29. 이티



그림30. 맨 인 블랙2 (1996)



그림31. 멘 인 블랙2 (1996)



그림32. 이워크(Ewok)

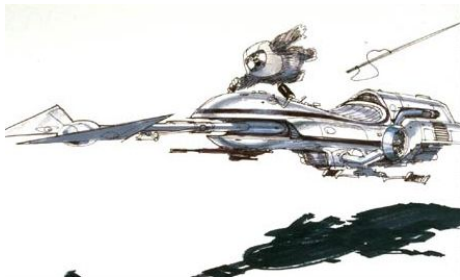


그림33. 경찰병 Paploo



그림34. 손으로 조작하는 인형



-1)



-2)



-3)

그림35. Miinch Yoda



-1)



-2)

그림36. Chewbacca



그림37. Daultay Dofine



그림38. Boss Nass

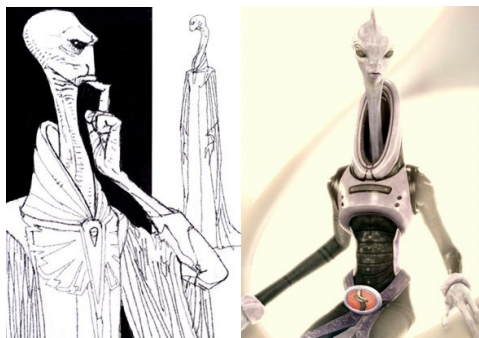


그림39 Lama Su,



그림40 Taun We의 계인



그림41 초기 도안 Darth Maul



-1)

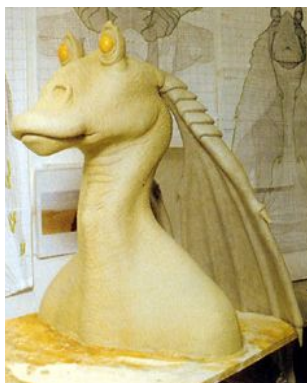


-1)



-2)

그림42. 최종 도안 Darth Maul



-1)



-2)



-3)

그림43. Jar jar binks



그림44. Jean-Luc Picard



그림45. Seven of nine



그림46. Romulan - Spock,



그림47. Data

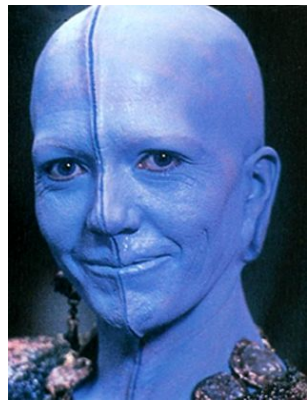


그림48. Bolians



그림49. Alixia, Neelix



그림50. Cardassian



그림51. Klingon



그림52 Dominion-Eris, Weyoun



그림53. Antedeans, Anticans and selay



그림54 Ishka, Zek



그림55. 파충류 외계인

연구자의 작품 1



그림56. 아이디어 발상 이미지



그림56. 아이디어 발상 이미지



그림57. 스케치



그림57. 캐릭터 조각



그림57. 올순이 캐릭터

연구자의 작품 2

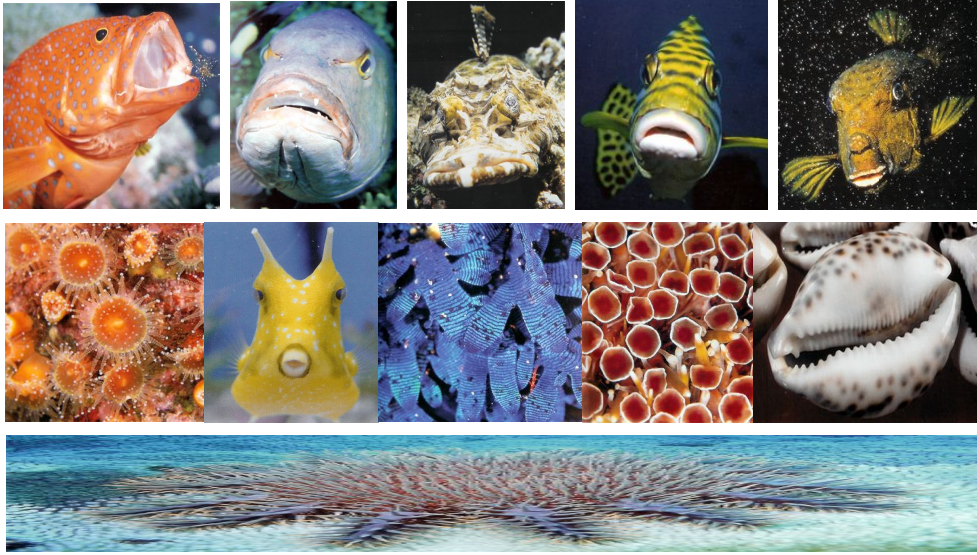


그림58. 아이디어 발상 이미지



그림59. 스케치



그림59. 캐릭터 조각



그림59. 심미니 캐릭터

연구자의 작품 3



그림60. 아이디어 발상 이미지



그림60. 아이디어 발상 이미지



그림61. 스케치



그림61. 캐릭터 조각



그림61. 요순이 캐릭터

연구자의 작품 4



그림62. 아이디어 발상 이미지



그림63. 캐릭터 조각



그림63. 유수니 캐릭터

연구자의 작품 5



그림64. 아이디어 발상 이미지



그림64. 아이디어 발상 이미지

그림65. 스케치

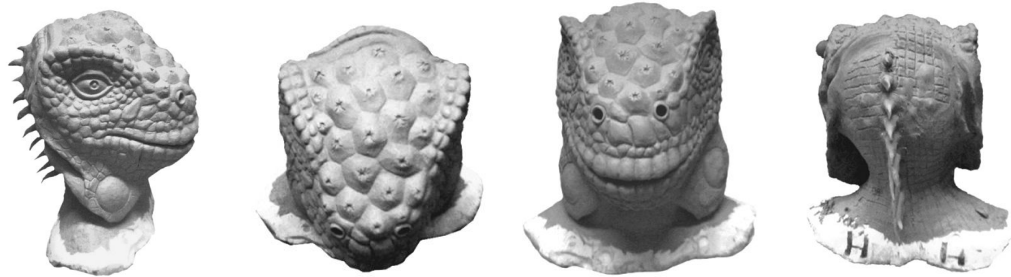


그림65. 캐릭터 조각



그림65. 용가리 캐릭터

연구자의 작품 6

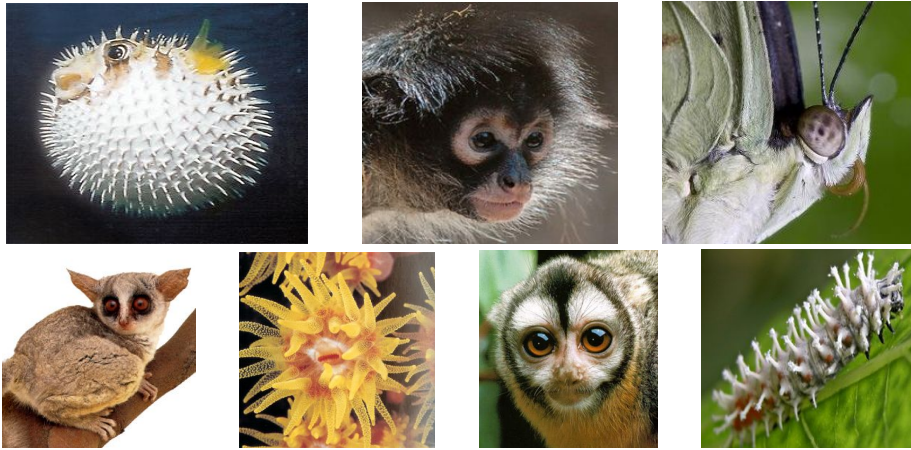


그림66. 아이디어 발상 이미지



그림67. 캐릭터 조각



그림67. 곤충이 캐릭터

연구자의 작품 7



그림68. 아이디어 발상 이미지



그림68. 아이디어 발상 이미지



그림69. 아이디어 스케치



그림69. 파충이 캐릭터

연구자의 작품 8



그림70. 아이디어 발상 이미지

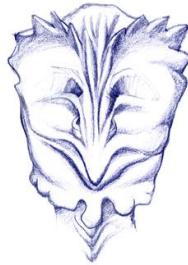


그림71. 아이디어 스케치



그림71. 조랭이 캐릭터 조각

참 고 문 헌

<국내서적>

- 고석천. 『조형의 발상 기법』. 도서출판 창미, 1997.
- 김정환. 『곤충 쉽게 찾기』. 진선출판사, 2005.
- 노웰스미스, 제프리. 『옥스퍼드 세계영화사』. 이순호 공역. 서울: 열린책들, 2005.
- 니콜라스 J, 손더스. 『동물의 영혼』. 강미경 역. 창해, 2005.
- 돈, 리빙스톤. 『영화와 감독:영화이론총서 2집』. 정일몽 역. 영화진흥공사, 1979.
- 두백, 레로이. 모쉬어,수잔. 보스,주디스. 『과학을 알면 SF영화가 보인다』. 홍주봉 공역. 서울: 한승, 1998.
- 『리더스다이제스트』. 두산동아, 9 (1996)
- Rikao yanagita 외 공역. 『공상과학대전 1』. 대원짜아이, 2002.
- _____. 『공상과학대전 2, 3』. 대원짜아이, 2003.
- 롤랜즈, 마크. 『SF 철학』. 조동섭 공역. 서울: Midea2.0, 2005.
- 마크오시, 팀할리데이. 『파충류와 양서류』. 이용철 역. 두산동아, 2005.
- 멀할, 스티븐. 『영화에 대하여』. 이영주 역. 서울: 동문선, 2003.
- 박성학. 『세계영화문화사전』. 서울: 집문당, 2001.
- 보드웰, 데이비드. 『영화 스타일의 역사』. 김숙 공역. 한울, 2004.
- 배렛,루이스. 『비비』. 윤소영 역. 서울: 다림, 2002.
- 베르너 파울스티히. 『영화의 분석』. 이상일 역. 미진사, 2003.
- 벨라, 발라즈. 『영화의 이론』. 이형식 역. 서울: 동문선, 2003.
- 『브리태니커 세계 대백과 사전』. 한국 브리태니커 회사, 1993.
- Susan Hayward. 『영화사전(이론과 비평)』. 이영기 역. 서울: 한나래, 1998.
- 안태성. 『캐릭터 문화』. 도서출판 형설, 2004.
- 이경기. 『영화 속 영화』. 우리문학사, 1997.
- _____. 『세계 영화대백과 I. II』. 서울: 한국언론인협회, 2004.
- 이광미. 『시각예술의 이해』. 서울: 지구문화사, 1996.
- 이일범. 『세계명작영화100선』. 서울: 신아사, 2004.

이토우 카츠토시. 『물고기의 지혜』. 타임스페이스, 2002
 임경환. 『세계영화문화사전』. 서울: 집문당, 2001.
 오귀스트, 로댕. 『예술의 숲』. 권오현 역. 돌출새김, 2000.
 워렌, 빅랜드. 『영화연구』. 장석용 공역. 현대미학사, 2002.
 장세정 기자. 『중앙경제』. 제12378호 42판, 2004년 10월25일.
 전진석. 『신비한 연체동물』. 북스힐, 2005.
 정금희. 『20세기 서양 조각의 거장들』. 서울: 재원, 2000.
 정승범. 『환상의 물속세계』. 세종출판사, 2005.
 줄리엣 클린턴, 브룩. 『포유류』. 이충호 역. 두산동아, 2005.
 치위생과치과재료학연구회. 『치과재료학실습』. 고문사, 2004.
 토마스 샤츠 저. 『할리우드 장르의 구조』. 한창호 공역. 한나래, 1995.
 탐신 콘스터블. 『침팬지』. 윤소영 역. 서울 다림, 2002.
 황현규. 『황현규의 분장이야』. 서울: 넥서스, 2000.

<국내논문>

곽현자. “SF영화의 장르적 특성에 관한 연구-사회문화적 기능을 중심으로.”
 석사학위논문, 서울대학교, 1998.
 윤정민. “영화 단적비연수 등장인물들의 분장디자인과정.” 석사학위논문,
 중앙대학교, 2000.

<국외서적>

Finch, Christopher. “*Special effects; Creating movie magic,*” Abbeville
 press, inc.1984.
 Steinberg, Cobbett. “*The Codes and Regulation,*” Reel Facts, 1978.
 Cook, Pam. “*The Cinema Book.*” London: British film, 1999.
 Daniel Wallace and Michael Sutfin, “*The new essential guide to
 characters : Star wars.*” Del Rey; Revised edition, 2002
 Denis Gifford. “*A Pictorial History of Horror Movies,*” Exeter books .1984
 George Perry. “*The complete Phantom of the Opera.*” Henry holt and

- company, 1988
- Jan stacy and Ryder Syvertsen. *"The great book of movie Monsters"*
chicago : contemporary books, 1983.
- Jake Hamilton. *"Special effects in film and television"* DK Publishing, Inc.
1998
- John A. Keel, *"The flying saucer subculture,"* Communication in Popular
Culture, ed. Robert J. Brake. 1975.
- Kuhn, A and Radstone, S, *"The Women's Companion to International
Film."* London: Virago, 1994.
- Konigsberg, I. *"The Complete Film Dictionary."* London: Bloomsbury, 1998.
"Makeup artist magazine." No.4, No.6, No.8, No.19, No.37, No.48.
- Mark Cotta Vaz. *"The art of Star Wars Episode II: Attack of the Clones."*
Ballantine books New York. 2002
- Michael Westmore, Alan Sims, Beadley M. Look, William J. Birnes. *"Star
Trek Aliens & Artifacts."* Pocketbooks .2000
- Timpone, Anthony. *"Men, Makeup & Monsters : Hollywood's Masters of
illusion and FX."* St. Martin's Griffin. 1996.
- Thomas G. Smith. *"Industrial light & magic : The art of special effects."*
Del Rey; Reprint edition. 1987.
- Phil, Hardy. *"The overlook film encyclopedia: Science Fiction."* Wood
stock, 1995.
- Richard, Corson and James, Glavan. *"Stage Makeup."* Allyn & Bacon
UAS. 2000
- Richard, Davis. *"The Encyclopedia of Horror,"* Limited, 1981.
- Richard, Rickitt. *"Special effects the history and technique."* Watson-Guptill
Publications; 2000
- Mark, Rowlands. *"The Philosopher at the End of the Universe :
Philosophy Explained Through Science Fiction Films."* St Martins
Pr. 2004.

Reynolds, David, W. *"Star Wars, Episode I : The Visual Dictionary : The Phantom Menace."* DK Publishing, 1999.

Laurent Bouzereau, Jody Duncan. *"Star Wars, The making of Episode I: The Phantom Menace."* A Del Rey. 1999.

Daniel Wallace and Michael Sutfin. *"The New Essential Guide to Characters : Star Wars."* Del Rey, 2002.

<인터넷 자료>

<http://www.starwars.com/databank/character/>

<http://www.startrek.com>

<http://cinemacom.com/index.html>

<사진자료출처>

<그림 1><그림 5> Christopher Finch. "Special effects," New york: Abbeville press, inc. 1984.

<그림 2><그림 6><그림 14> <http://cinemacom.com>

<그림 3> 이일범 . 『세계명작영화100선』 . 서울: 신아사, 2004.

<그림 4> "Makeup artist magazine." No. 6.(1997).

<그림 7> Denis Gifford. "A Pictorial History of Horror Movies," Exeter books. 1984.

<그림 8><그림 18><그림 19><그림 20><그림 21><그림 31> "Makeup artist magazine." No. 39.(2002).

<그림 9><그림 10> Thomas G. Smith."Industrial light & magic." Del Rey; Reprint edition. 1987.

<그림 11><그림 13><그림 23><그림 28><그림 34> Rickitt, Richard. *"Special effects the history and technique."* Watson-Guptill Publications, 2000.

<그림 12> Jake, Hamilton. *"Special effects in film and television,"* DK, 1998.

<그림 15><그림 17> Jan stacy and Ryder Syvertsen. *"The great book of movie Monsters"* chicago : contemporary books, 1983.

<그림 16> George, Perry. *"The complete Phantom of the Opera."* Henry holt

and company, 1988.

<그림 22><그림 27> "Makeup artist magazine." No. 19.(1999).

<그림 24><그림 42> "Makeup artist magazine." No. 19.(1999).

<http://www.starwars.com>

<그림 25> "Makeup artist magazine." No. 48.(2004).

<그림 26><그림 32><그림 33><그림 36><그림 37><그림 40><그림 41>

<http://www.starwars.com>.

<그림 29> http://www.imdb.com/gallery/ss/0083866/ETCVLG_ET-FS31.jpg

<그림 30> "Makeup artist magazine." No. 37.(2002).

<그림 35> Laurent, Bouzereau. Jody, Duncan."Star Wars, The making of Episode I :
The Phantom Menace." A Del Rey. 1999.

<http://www.starwars.com>.

<그림 38><그림 43> Laurent Bouzereau, Jody Duncan."Star Wars, The making
of Episode I : The Phantom Menace." A Del Rey. 1999.

<그림 39> Mark Cotta Vaz. "The art of Star Wars Episode II: Attack of the
Clones." Ballantine books New York. 2002.

<그림 44-55> Michael, Westmore; Alan, Sims; Beadley, M.Look; & William J.
Birnes; "Star Trek Aliens & Artifacts". Pocketbooks, 2000.

니콜라스 J, 손더스. 『동물의 영혼』. 강미경 역. 창해, 2005.

<그림 58> 정승범, 『환상의 물속세계』, 세종출판사, 2005.

이토우 카츠토시. 『물고기의 지혜』. 타임스페이스, 2002.

<그림 60><그림 68> 마크오시, 팀할리데이. 『파충류와 양서류』. 이용철 역. 두산
동아, 2005. / 정승범, 『환상의 물속세계』, 세종출판사, 2005.

<그림 62> 배렛, 루이스. 『비비』. 윤소영 역. 서울: 다림, 2002.

탐신, 콘스터블. 『침팬지』. 윤소영 역. 서울: 다림, 2002.

<그림 64> 줄리엣 클린턴, 브록. 『포유류』. 이충호 역. 두산동아, 2005.

<그림 66> 김정환. 『곤충 쉽게 찾기』. 진선출판사, 2005.

<그림 70> 전진석. 『신비한 연체동물』. 북스힐, 2005.

ABSTRACT

Study of the special-effects in Sci-Fi movies. (around characters in *Star Wars* and *Star Trek*)

Lim, Hee-Kyung
Make-up · Stylist Major
Graduate School of Plastic Arts
Sungshin Women's University

“One day everything that we learn, see, and hear will come out from some thing that looks just like a straw.” We can easily come into contact with the characters from a movie in our lives, just like George Lucas said to Steven Spielberg while they were filming *Indiana Jones*.

Conclusion of Special-effects in Sci-Fi movies depend on the scenario. Fictitious characters come from our environment. Designing a character requires a lot of time. The early stages of the job works through the scenario and the character becomes a living breathing image from special-effects not only from the make-up artists but also from the director.

Make-up in a movie is divided into general make-up, character make-up and digital make-up. The effect of make-up is very influential, whether it takes a little part of the movie or a lange part of the movie.

Making a character-mask is done through collecting and analyzing data and sketching the idea through the scenario. The chosen character is turned out separately into Life casts and Life mask. The work starts with

the oil-clay, and it goes through the process of molding, foam mixing and painting. Secondly, attach the mask to the actor's face, adding more make-up so it looks more realistic. And then filming continues. Last, finish the job by washing off the make-up from the actor's face.

There are a lot of movies using special make-up but you can find it mainly in science fiction films and action films. In the case of Korean films, the only movie that used a character mask with special effects is [Young-Ga-Ri], other films are too insufficient in special effects.

From this it is obvious that high quality character design involves more than just the actor, it requires character design specialists.