

碩 士 學 位 論 文

한국영화에 나타난 보철분장 변화과정 및
활용사례에 관한 연구

2005年

漢城大學校 藝術大學院

패션 예술學科

분장 예술專攻

尹 讚 均

碩士學位論文
指導教授 李和眞

한국영화에 나타난 보철분장 변화과정 및
활용사례에 관한 연구

The Study on the Changing Process of Prosthetic
Make-up and its Cases Shown in Korean Movies

2004年12月

漢城大學校 藝術大學院

패션예술學科

분장예술專攻

尹 讚 均

碩士學位論文
指導教授 李和眞

한국영화에 나타난 보철분장 변화과정 및
활용사례에 관한 연구

The Study on the Changing Process of Prosthetic
Make-up and its Cases Shown in Korean Movies

위 論文을 藝術學 碩士學位 論文으로 提出함

2004年12月

漢城大學校 藝術大學院

패션예술學科

분장예술專攻

尹 讚 均

尹 讚 均의 藝術學 碩士學位 論文을 認定함

2 0 0 4 年 12 月

審査 委員長 印

審査 委員 印

審査 委員 印

국 문 초 록

오늘날 영상분장은 과학기술의 발전과 더불어 특수분장(Special make-up), 컴퓨터 그래픽(Computer Graphic), 애니메트로닉스(Animatronics)가 함께 발전하고 있으며 특히 특수분장, 컴퓨터 그래픽, 디지털 영상처리기술은 영상제작기술 중 커다란 부분을 차지하고 있다. 아울러 한국영화는 경기 침체에도 불구하고 천만 명 이상의 관객이 관람할 정도의 흥행신화를 기록하고 있으며 외국영화제의 수상은 작품성뿐만 아니라 영화장면의 실감나는 특수분장의 결과라 할 수 있다. 과거 한국영화의 특수분장은 공포물에서 주로 사용되었으며 소복 입은 여인이 긴 머리를 풀어헤치고 어두운 화면에서 귀신소리를 내는 정도가 분장의 전부였다. 매스미디어 발달과 과학 기술의 발전으로 보다 더 사실감 있는 완벽한 영상을 요구하게 되었고 외관상 첨단과학문명과 사람의 손으로 비롯된 분장기술은 상반되어 보이나 정교한 실사작업 없이는 아무리 고난이도의 디지털 그래픽 기술을 이용한다 하더라도 시각적인 면에서 완벽해질 수 없다.

분장(扮裝, Make-up)이란 인체에 시각적으로 표현할 수 있는 모든 작업을 완전히 갖추어 작품에 맞는 성격의 인물로 변모시켜 주는 것으로 배우의 가장 필수적인 의사전달 수단으로 그 목적은 배역의 성격에 맞게 인물화 하여 관객들에게 정확하게 이해시키기 위한 배역의 성격 창조에 목표가 있다. 분장은 전달매체에 따라 사실적인 표현의 영상분장(Movie & Television make-up)과 과장된 표현의 무대분장(Stage make-up)으로 구분되며 영상분장은 일반분장(Beauty make-up)을 기본으로 하여 작품의 성격분석에 의해 인위적으로 가해지는 형상의 변화를 특수분장으로 표현하며 표현기법에 따라 회화분장과 입체분장(Dimension Make-up)으로 구분된다.

이에 본 논문은 사실적인 표현묘사를 필요로 하는 영상분장 중 안면, 전신 또는 신체의 부분 등의 변형을 위한 분장을 보철분장(補綴扮裝, prosthetics Make-up)으로 분류하여 변화과정을 연구하였으며 도입된 시기와 전개과정에서 어떻게 변화 발전해 왔는지를 분석함으로써 앞으로 영화에서 뿐만 아니라 특수분장이 활용될 수 있는 모든 분야의 사용영역 확대와 보철분장의 발전 모색에 그 목적을 두고 있다.

오늘날 한국영화에 있어 특수분장은 10여년이라는 짧은 역사에도 영화 제작기술의 발달과 함께 발전하고 있으나 아직까지 분장의 현실은 열악한 실정이며 과도기적 단계라고 할 수 있다. 하지만 점차 보철분장의 중요성이 인식되기 시작했고 거의 모든 작품에서 다양한 요구가 있으므로 앞으로 보철분장은 더욱 큰 변화가 있을 것이다. 또한 과감한 투자와 근본분석을 통한 철저한 준비로 정교한 실사작업이 이루어진다면 완벽한 보철분장テクニック이 완성될 것이고 짧은 역사에도 이처럼 성공을 거둔 한국영화의 잠재력만큼 특수효과의 발전과 함께 세계적 수준으로 성장할 것을 기대해 본다.

목 차

국문초록

I. 서 론	1
1. 연구목적	1
2. 연구범위와 방법	2
II. 분장의 이론적 고찰	3
1. 분장의 개념	3
2. 분장의 이론적 분류	4
3. 특수분장의 이해	7
III. 특수분장에 있어 보철분장의 이해	8
1. 보철분장의 개념 및 정의	8
2. 보철분장의 방법론	9
IV. 한국영화 발전과 보철분장의 변화과정	13
1. 한국영화의 발전	13
2. 보철분장의 변화과정	15
1) 1960년대	16
2) 1970년대	18
3) 1980년대	20
4) 1990년대	24
5) 2000년대	34
V. 결 론	58
참고문헌	60
ABSTRACT	63

표 목 차

표 1. 한국 영화에 나타난 보철분장의 특징(1960 ~ 1980년)	55
표 2. 한국 영화에 나타난 보철분장의 특징(1990년)	56
표 3. 한국 영화에 나타난 보철분장의 특징(2000년)	57

그림 목 차

그림 1. 최초의 초천연색 영화	14
그림 2. ‘파티칼라’ 최초 사용	14
그림 3. 대피수 용가리	15
그림 4. 왼쪽 용가리, 오른쪽 ‘Giant Monsten Gameru’	15
그림 5. 남부군	29
그림 6. 잃어버린 너	29
그림 7. 하안전쟁	29
그림 8. 티라노의 발톱	29
그림 9. 지구를 지켜라(절단다리 1)	40
그림 10. 지구를 지켜라(절단다리 2)	40
그림 11. 신체 부분(인조팔)	40
그림 12. 신체 전체	40
그림 13. 얼굴 전체(귀 부분변형)	41
그림 14. 귀 부분변형 완성	41
그림 15. 고릴라 기계장치	41
그림 16. 고릴라 모델링	41
그림 17. 고릴라 완성	41
그림 18. 청풍명월 1	42
그림 19. 청풍명월 2	42
그림 20. 살인의 추억(사체 제작1)	43
그림 21. 살인의 추억(사체 제작2)	43
그림 22. 살인의 추억(사체 제작3)	43
그림 23. 살인의 추억(못에 난 상처)	43
그림 24. 여우계단 (시술 전)	44
그림 25. 여우계단 (시술 1)	44
그림 26. 여우계단 (시술 2)	45
그림 27. 여우계단 (얼굴 흉터)	45

그림 28. 여우계단 (얼굴제작 1)	45
그림 29. 여우계단 (얼굴제작 2)	45
그림 30. 여우계단 (괴물)	46
그림 31. 여우계단 (괴물제작 1)	46
그림 32. 여우계단 (괴물제작 2)	46
그림 33. 여우계단 (괴물제작 3)	46
그림 34. 여우계단 (조형제작 1)	47
그림 35. 여우계단 (조형제작 2)	47
그림 36. 4인용 식탁	47
그림 37. 4인용 식탁 1	47
그림 38. 네츄럴 시티	48
그림 39. 네츄럴 시티 (공상적 조형)	48
그림 40. 태극기 휘날리며 (원빈 상처)	50
그림 41. 태극기 휘날리며 (시체 1)	50
그림 42. 태극기 휘날리며 (시체 2)	50
그림 43. 태극기 휘날리며 (시체 3)	50
그림 44. 태극기 휘날리며 (시체 4)	51
그림 45. 태극기 휘날리며 (시체 5)	51
그림 46. 범죄의 재구성 (박신양 1)	51
그림 47. 범죄의 재구성 (박신양 2)	51
그림 48. 범죄의 재구성 (박신양 3)	52
그림 49. 아는여자	52
그림 50. 알포인트 (두상1)	53
그림 51. 알포인트 (두상2)	53
그림 52. 알포인트 (두상3)	53
그림 53. 알포인트 (손1)	53
그림 54. 알포인트 (손2)	53
그림 55. 알포인트 (손3)	53
그림 56. 알포인트 (시체)	54

그림 57. 알알포인트 (시체1)	54
그림 58. 포인트 (시체2)	54
그림 59. 알포인트 (두상1)	54
그림 60. 알포인트 (두상2)	54
그림 61. 알포인트 (두상3)	54

I. 서론

1. 연구목적

영화에 있어 특수분장은 완벽한 영상을 창출하기 위한 작업으로 시각적인 부분을 사실적으로 전달하여 작품의 완성도를 결정하며 가장 고난이도의 기술을 요구하는 보철분장¹⁾²⁾은 단순한 얼굴, 신체에 국한되지 않고 사물과 현실이 아닌 3차원의 공간에서도 컴퓨터그래픽합성을 통하여 움직임과 변화를 부여하고 생명력을 창조하는 것에까지 이르고 있다.

1960년대 한국영화의 특수분장은 주로 공포물에서 사용되었으며 기괴한 모습을 표현하기 위하여 동물가면을 이용하거나 배우의 얼굴에 색상만 칠해 주는 수준이었으나 최근에는 과장되고 억지스런 모형이 아닌 자연스럽고 사실감 있게 표현되며 많은 영화에서 보철분장이 널리 활용되고 있다.

한국영화 최초로 보철분장이 사용된 작품은 1967년 영화 <월하의 공동묘지>로 과거의 분장의 개념을 탈피하여 입체적으로 피부에 부착했다는 의미는 크나 초보적인 수준에 지나지 않으며 1990년대에 이르러 컴퓨터그래픽합성이 일반화되면서 2000년대 이후 보철분장과 특수효과의 결합으로 더욱 사실감 있는 장면들이 만들어지고 있다.

최근 개봉해 한국영화 사상 최고의 흥행신화를 기록한 영화 <태극기 휘날리며>는 온갖 종류의 시체를 보철분장을 이용하여 정교하게 표현함으로써 실제로 전쟁을 겪는 듯한 착각을 일으킬 정도로 사실적이었다. 그 결과 영화 관람동안 관객들로 하여금 끊임없이 비명을 자아내게 했다. 이처럼 보철분장은 영화제작기술의 성장과 더불어 더욱 다양하게 발전하여 관객으로 하여금 영화 장면애 몰입하는 사실적인 화면을 만듦으로서 흥행신화를 이끄는 주요한 요인으로 자리 잡고 있다. 한국영화에서 보철분장의 중요성이 인식되기

1) 김희숙, 이연희, 이화진, 뷰티 & 스페셜 메이크업, (2002) p.142
2) 이상훈, 장병인, 분장의 세계, 서울: 고문사, (2000) p.199

시작했고 거의 모든 작품에서 다양한 보철분장을 요구하므로 과감한 투자와 극본분석을 통한 철저한 준비 작업이 필요하고 완벽한 보철분장 테크닉 창출을 위해 꾸준한 연구개발이 선행되어야 할 것이다.

이에 본 연구는 한국영화에서 보철분장의 도입과 변화과정을 연대별로 고찰하여 영화제작기술의 성장과 함께 보철분장의 변화 및 발전단계를 알아봄으로써 영화 및 보철분장이 활용될 수 있는 모든 분야의 사용영역 확대와 보철분장의 발전 모색에 그 목적을 두고 있다.

2. 연구범위와 방법

분장의 이론적 고찰을 통해 개념과 분류 그리고 특수분장의 전반적인 부분을 서술했고 본 연구의 이해를 돕기 위하여 보철분장의 개념 및 방법론을 제시하였다. 그리고 한국영화의 발달과 보철분장의 변화를 알아보았으며 이 시기에 제작된 영화 중 보철분장이 사용된 작품 70편을 선정하여 고찰하였다.

1960년대부터 2004년 현재까지의 한국영화를 연대별로 구분하여 안면, 전신 또는 신체의 부분 등의 변형을 위한 분장을 보철분장으로 분류하여 범위를 국한하였으며 연구방법은 다음과 같다.

첫째, 한국영상자료원에 소장된 영화자료를 기초로 사진자료와 영화를 직접보는 방법을 택하였다.

둘째, 선행 논문과 인터넷 자료를 통하여 분석하였다.

셋째, 보철분장의 변화를 연대별로 구분하여 사진과 도표로 정리하였다.

Ⅱ. 분장의 이론적 고찰

1. 분장의 개념

분장의 한자에 따른 사전적 의미는 ‘꾸며서 갖추어준다’이며 ‘만들어서 상승효과를 주게한다’의 영어(Make-up)로 풀이 할 수 있다. 또한 페인팅(Painting), 토일렛(Toilet), 드레싱(Dressing), 프랑스어의 마끼야주(Maquillage) 등으로 표현되기도 한다. 인류가 생활을 시작한 이래 사람들은 타인에게 좀 더 아름답게 보이려고 하는 욕구와 절대자로서의 위엄을 나타내기 위해 몸치장이나 착색 등의 방법을 동원하게 되었고 원시 샤머니즘의 주술적 효과 또는 종교적 행위로서 병이나 재액을 물리치고 복을 비는 등을 위한 화장법과 마스크 등의 사용법이 발달하게 되었다. 신체에 짐승의 기름을 발라 혹한을 견디거나 독충이나 안질로부터 눈을 보호하기도 했고 인간이 본능적으로 가지고 있는 미적 욕구의 충족을 위해서 그리고 성적 매력의 증진을 목적으로 분장은 사용되었다. 이와 같이 분장은 오랜 옛적부터 원시적인 여러 방법으로 사용되어왔고 화장의 역사와 그 맥을 같이한다.³⁾

영화에서의 분장은 배우의 성격을 표현하는 수단이면서 새로운 인물로 창출하여 연출자나 감독의 의사를 정확하게 전달하는 역할을 한다. 민족·시대·연도·성격·건강상태·사회적 환경 등에 맞게 시각적으로 표출하는 가장 필수적인 의사전달 수단으로서 그 목적은 배우의 모습을 정확하게 변화시키는 것으로 단순히 얼굴만을 분장하는 것이 아니라 헤어, 의상, 소품, 장신구 등을 완전히 갖추어 작품 속의 배역으로 완성시켰을 때 진정한 의미의 분장이라고 볼 수 있다.

3) 박승배, 한국의 무대공연에 나타난 분장에 관한 연구, 홍익대 산업대학원 석사학위논문, (1991), p.5

2. 분장의 이론적 분류

분장은 크게 무대분장과 영상분장으로 분류된다. 그리고 전달 매체에 따라 또는 극장의 크기에 따라 대극장과 소극장으로 나누어지며 표현되는 분장도 달라진다. 그리고 작업의 난이도에 따라 일반분장과 특수분장으로 구분하며 각각은 고유한 영역을 가지고 상호 보완적인 역할을 한다.

1) 무대분장

무대분장은 거리에 따라 무대와 객석 사이에 공간이 있으므로 관객들이 먼 거리에서도 연기자의 특징을 인식할 수 있도록 뚜렷하고 선명하게 표현하며 극장의 크기에 따라 선이나 면 처리의 정도를 가감해야 한다. 무대분장은 분장분야에서 가장 먼저 상업화, 기술화, 대중화된 것으로 직업이나 민족성, 성격 등이 제한된 상황에서 표현되므로 특징을 정확하게 파악하는 것이 중요하다. 특정 무대 혹은 장소에서 행해지는 행위를 관객이 직접 눈으로 보는 형태로 창작극, 번역극 등의 연극분장과 그 외 오페라분장, 뮤지컬분장, 성극, 마당놀이 등이 무대분장에 속한다.

2) 영상분장

영상분장은 TV, 영화, 비디오 등과 같이 카메라 및 기타 기계장치와 같은 중간 매체를 통한 화면을 시청자가 간접적으로 보는 것을 말하며 전체적으로 세밀하고 절제된 분장을 하여 실제처럼 자연스럽게 보여야 한다. 또한 연기자의 모습이 일반인들의 이해와 상식에 벗어나지 않게 표현되어 시청자에게 거부감이 없어야 하며, 대본의 내용과 프로그램의 성격 및 연기자와 연출자 또는 감독의 의도가 잘 고려되어야 한다. 영상분장의 종류에는 TV분장, 영화분장, 광고(CF)분장, 사진분장 등이 있다.

(1) 일반분장

일반분장은 낱말 뜻 그대로 ‘美’ 즉 아름다움을 표현하는데 목적을 두고 있는 분장이다.

(2) 특수분장

특수분장은 표현 방법에 따라 모사적 분장(copy make-up), 사실적 분장(realism make-up), 공상적 분장(fantasy make-up)으로 나눌 수 있다. 모사적 분장은 배우를 그 어떤 실존 인물과 같게 하거나 흡사하게 분장하는 경우를 말하며 사실적 분장은 80세 또는 100세 이상의 노인 역을 맡은 20대 배우를 사실감을 살려 진짜 노인같이 표현하거나 또는 상처나 수염 등을 사실적으로 분장하는 경우를 말한다. 또한 공상적 분장은 ET나 괴물(monster)같은 상상 속의 모습을 디자인하여 그것을 가시화시켜주는 작업을 말한다.⁴⁾ 그리고 특수분장을 표현되는 성격, 시술되는 방법의 차이에 따라 노화분장, 상처분장, 수염분장, 대머리분장, 보철분장 등으로 나눌 수 있다.

①노화분장(old age make-up)

노화분장은 페인팅기법으로 하느냐 아니면 라텍스(latex)라는 특수재료를 사용하여 입체적으로 하느냐에 따라 다시 회화 분장과 입체분장으로 구분되며 이것도 무대 혹은 영상에 따라 표현의 정도는 달라진다. 노화된 모습을 분장하기 위해서는 골격 및 근육의 변화에 따른 차이점을 정확히 분석해 두어야 하며 그 디자인 기법에는 연극노화, 영상노화, 손 노화, 목 노화 등이 있다.

②상처분장(character make-up)

4) 이화진, 특수분장 디자인 기법의 적용재료에 관한 연구, 한성대 예술대학원, 석사학위논문, (2003), p.7

분장에서의 ‘상처’는 단순한 사전적 의미에서 탈피하여 상상력과 창조력을 발휘해야만 정확하게 표현해낼 수 있다. 상처분장의 경우 그 상처가 자의에 의한 것인지 타의에 의한 것인지 혹은 과거에서 현재까지의 어느 시점에서 상처가 이루어졌는지의 여부를 충분히 인지한 뒤에 표현해야 하고 언제, 어디서, 누가, 무엇을, 어떻게, 왜 라는 설정이 정확히 분석되어야 한다. 상상력과 창조력을 바탕으로 성격적 표현을 요구하는 상처분장을 캐릭터 메이킹업으로 칭하기도 하며, 그 디자인 기법은 표현적 방법에 따라 타박상, 칼자국, 화상, 피부질환, 동맥절단, 총상, 잘린 손가락, 환자표현 등이 있다.

③수염분장(hair work)

수염분장은 전통사극처럼 시대구분의 특징과 다양한 성격의 배우로 변모시키기 위하여 필요한 것으로, 여자의 경우 헤어스타일로 변화가 가능하다면 남자는 수염으로 표현될 수 있다. 수염은 자기 나라만의 고유한 역사적 특징을 가지며 고전이나 시대극의 분장은 철저한 고증을 통하여 그 시대에 맞게 사실적으로 표현되어야 한다. 수염의 성질은 모발과 똑같다고 보며 동양인과 서양인의 수염은 색상, 모발의 양, 모양, 수염의 재료 등에서 많은 차이가 있다. 표현적 분류에는 그리는 수염, 점각수염, 가루수염, 붙이는 수염, 망수염, 스타킹 수염 등이 있다. 성격적 분류에는 털보수염, 암체수염, 선비수염, 도사수염, 카이젤 수염, 채플린 수염, 산적수염, 구레나룻 등 많은 종류의 캐릭터의 수염이 있다.

④대머리 분장(bald cap)

대머리 분장은 TV, 영화, 무대, 작품 전시회 등에서 많이 사용된다. 다양한 인물로 변모시켜 줄 수 있는 기본적인면서 복잡한 특수분장의 한 방법으로 많은 재료와 시간이 소요된다. 주로 연기자의 머리카락이 없어야 할 상황 즉 스님역할이나 머리카락이 모두 빠진 암환자의 역할 또는 보철분장의 데드마스크(dead, 死面) 작업 시 머리 전체를 떼내야 할 때 주로 사용한다. 대머리

분장은 재료의 종류에 따라 라텍스(latex) 대머리, 글라잔(glazan) 대머리, 핫폼(hot foam) 대머리로 구분된다.

⑤보철분장

보철분장은 모델의 전체 얼굴 모양을 복사해 만들거나 신체의 모든 부위 및 얼굴 일부분의 형태를 변형시키는데 사용될 제작물을 만들기 위한 작업이다. 인체모형의 복사를 위해서 치과용 재료인 알지네이트(alginate)를 배우의 얼굴에 바른 다음 석고 붕대로 보철하고 굳으면 음각 틀에 해당하는 알지네이트를 빼낸 뒤 다시 석고를 부어서 양각 틀을 만들어 낸다. 이 과정을 통해 나온 것을 데드마스크라고 하며, 라이프(life, 實物)마스크라고 부르기도 한다.⁵⁾ 특수분장 제작물이 이것을 기초로 해서 제작된다.

3. 특수분장의 이해

특수분장은 특수한 분장, 다시 말해 극의 분위기나 사건진행을 위해 인위적으로 가해지는 형상의 변화를 말하며 일반 분장과는 달리 전문적이고 완벽한 테크닉이 요구된다.⁶⁾ 이처럼 특수분장은 아름다움의 표현을 목적으로 행해지는 것이 아니고 배우를 극본이 요구하는 인물로 창출해 내어 늙어질 수도 있고 추해질 수도 있으며 또 아름다워질 수도 있다.

특수분장은 주로 TV나 영화 등의 영상매체에서 많이 활용되는데, 대형화면에는 얼굴의 땀구멍이나 숨털 등 미세한 부분까지도 명확히 노출되므로 TV보다 더욱 섬세하고 자연스러운 분장이 이루어져야 한다. 그리고 고화질 화면의 발달과 카메라의 고급화 또한 조명 기차재 및 발전된 테크닉에 의하여 분장은 더욱 정교해 지며 특수효과, 컴퓨터그래픽 등의 기술적 방법을 이용

5) Lee Baygan, Three-Demension Make-up. New York: Watson-Guptill Publications,(1998), p.12

6) 홍수경, 20세기 헐리우드 영화 속의 특수효과에 나타난 특수분장에 관한 연구, 에이이언 시리즈를 중심으로, 한성대학교 예술대학원 석사학위논문, (2003), p.8

해 더욱 사실적인 묘사가 가능하게 되었고 SF, 오락, 환타지, 액션 등의 장르에서 특수분장을 이용한 시각적인 표현을 필요로 하는 경우가 많다.

특수분장은 오늘날 상상할 수 있는 모든 살아 있는 물체의 움직임을 정교하게 만드는 데까지 이르렀고 특수효과는 더욱 사실에 가깝게 근접한 효과를 낼 수 있도록 도와주고 있다. 또한 일반분장에 쓰이는 재료 외에 특수약품이나 화학물질을 이용하여 입체적으로 피부에 부착하여 사실적으로 표현하기도 하는데 이 작업을 특수분장 중에서도 보철분장이라 한다. 이 과정은 신체 모양의 양각 틀에 유토를 사용해 원하는 모델링(modeling)을 하고 이것을 다시 음각석고 형태로 만든다. 원하는 재료에 따라 오븐에 넣고 열을 가하거나 바로 뜯어낼 수 있는 고무로 된 결과물을 해당 부위에 부착한 후 채색 작업을 한다. 또한 모든 부위의 모형도 이와 같은 방법으로 제작하며 몰드분장(mold make-up)이라 하기도 한다.⁷⁾

Ⅲ. 특수분장에 있어 보철분장의 이해

1. 보철분장의 개념 및 정의

보철분장은 특수분장의 한 부분으로 가장 고난이도의 기술을 요하며 어원적으로 ‘갑고 께뻤(prosthesis)’, ‘의수, 의족 등을 끼거나 덧댄(prosthetic)’, ‘보철구, 보장구(prosthetics)’의 뜻을 가지고 있다. 즉, 인체에서 잃어버린 부분을 보완하는 의지(義肢) 등과 기능적 결함을 보조하여 준다는 의학적 의미를 가지고 있으며 오늘날에 와서는 의학에서 뿐만 아니라 분장에서도 가장 중요한 부분으로 새롭게 재인식되어지고 있는 추세이다.

7) 진현용, 한국영화에 있어서 특수분장 기법의 활용사례에 관한 분석 연구, 한성대학교 예술대학원 석사학위논문, (2002), p.7

보철분장은 모델의 몸에 직접 부착하여 실제와 정확하게 일치 되어야 할지 아닌지를 고려하여 다음과 같이 구분하여 작업한다. 인체와 상관없는 조형물로 골격을 새롭게 창조하여 3차원의 공간에서 움직임과 변화를 만드는 조형분장(造型扮裝, Mold make-up)과 신체의 부분을 복사해서 다시 변형하여 피부에 부착하는 프로스테틱스(prosthetics)로 나뉘어 진다.

컴퓨터그래픽 기술과 애니메트로닉스⁸⁾가 함께 발전하며 영상 제작 기술 중 커다란 부분을 차지하고 있는 보철분장은 인간의 몸에 새로운 재료를 붙이거나 변형함으로써 새로운 표현효과를 만들어내므로 입체분장의 성격을 띠고 있다. 보철분장에서 모델링을 통하여 신체부분을 무궁무진하게 변화하고 창조해 낸다. 유도를 사용하며 대부분 이 과정을 기초로 해서 그리는 방법이 아닌 미리 제작된 보형물을 부착하는 방법이 행하여지며 다른 분장에 비해 제작비와 시간이 많이 들지만 시각적인 효과 면에서는 비교할 수 없을 만큼 월등한 차별성을 보여준다.

2. 보철분장의 방법론

보철분장은 음각 뜨기, 양각 뜨기, 모델링, 양각주물 뜨기, 폼 뜨기, 채색의 순서로 진행되며 모델링에서 보형물의 형태나 크기, 재질 등이 결정된다.

1) 음각 뜨기(Negative imprinting)

손이나 도구를 이용해서 작업하고자 하는 신체의 표면에 재료를 입힘으로써 음각형태를 만드는 과정으로, 이는 보철분장에 있어 인체의 모형을 복사하는 기술로 모델 얼굴을 똑같이 만들기 위한 작업이다. 알지네이트, 몰라지, 실리콘 등의 재료를 사용하여 얼굴 형태를 뜨며 음각 틀(Negative mold)이라 한다. 각 재료마다 장단점이 있으며 주로 알지네이트를 많이 사용하고, 이 과정을 통해 나온 것을 테드마스크 또는 라이프마스크라고 칭하기도 한다.

8) 애니메트로닉스란 애니메이션(Animation)과 일렉트로닉스(Electronics)의 합성어로 전기, 전자의 힘으로 움직임을 만들어 낸다는 뜻.

2) 양각 뜨기

음각 형틀에 의해 만들어지는 것으로 얼굴에서 분리한 알지네이트 음각 틀에 석고, 시멘트, 돌가루를 바르거나 부어 얼굴 형태와 똑같은 모양의 양각 틀(positive mold)을 만든다. 석고를 주로 사용하며 음각 틀을 움직이지 않게 고정시킨 상태에서 크림상태의 석고가 굳은 후 알지네이트를 분리하여 양각을 얻어낸다.

3) 모델링(modeling)

소조라고도 하며 양각 틀 위에 유토를 사용하여 원하는 형태를 작업하는 과정이며, 부분적으로 변형한 부분 조각(piece)을 얻어낼 수도 있고 전체를 다시 창조해 내는 전체 조각을 얻어낼 수도 있다.

4) 모델링 한 양각주물 뜨기

모델링한 양각주물의 반대 틀을 뜬 다음 최종적으로 핫 폼(Hot foam), 콜드 폼(Cold foam), 라텍스 폼(Liquid latex foam) 등의 특수재료를 사용하여 다시 양각을 얻기 위한 사전 작업 과정이다.

5) 폼(foam) 뜨기

최종적으로 핫 폼, 콜드 폼, 라텍스 폼 등을 사용하여 다시 양각을 얻어낸다.

(1) 액체 라텍스 폼

고무나무의 가지에서 추출한 수액(생고무)을 암모니아수, 가성칼륨 등에 용해한 흰 빛깔의 액체 고무를 농축시킨 것으로, 탄성이 있으며 마스크, 상처, 대

머리 모자 제작, 노화분장의 주름 표현이나 소품제작 등의 다양한 용도로 사용되는 재료이다. 라텍스 폼의 경우는 틀에 붓거나 발라 폼을 얻어내는데 그 재질은 핫 폼에 비해 질감이 떨어지거나 가격이 저렴하고 특수기계인 오븐기, 믹싱기, 디지털 저울, 인젝션 등이 필요치 않으므로 널리 사용된다. 라텍스 폼을 얻기 위해서는 액체 라텍스를 칠하는 방법(painting method)과 라텍스를 부어 흔들어 주는 방법(slush method)이 있으며 두 가지 방법을 혼합하여도 무방하다.

(2) 핫 폼

거품 라텍스(foam latex)라고도 하며 상처, 신체 부분 폼, 마스크 및 인조 표피 등을 만들 때 사용되는 재료로 일반적으로 4가지 성분(base, foaming agent, curing agent, gelling agent)으로 구성되며 제품에 따라 차이가 있다. 알맞은 비율로 혼합하여 믹서로 저은 후 틀(mold)에 바르거나 주입하여 오븐에 넣어 굽는다. 핫 폼은 라텍스 폼이나 콜드 폼에 비해 그 재질이 섬세하여 피부조직과 흡사한 효과를 낼 수 있으므로 사실적인 표현을 필요로 할 경우 많이 사용되며 사람의 피부와 가장 비슷한 질감의 재질을 얻을 수 있다.

(3) 콜드 폼

소프트 폴리우레탄(soft polyurethane), 발포 라텍스라고도 하며 특정한 형태를 만들 때 빈 공간을 채우거나 상처, 마스크 및 인조 피부 등을 만들 때 사용되는 재료로, 두 가지 성분 A파트와 B파트를 비율에 맞춰 혼합하면 위로 발포하면서 공간을 채우므로 재료의 특징인 부풀어 오르는 성질을 이용하여 과장된 얼굴과 신체부위의 제작에 사용한다.

(4) 채색

고무제품에 바르는 파운데이션을 사용하여 채색하며 일반 파운데이션, 라이

닝 칼라(Lining color), 러버 마스크 그리스 페인트(Rubber mask grease paint), 티피엠(T.P.M,그리스 페인트의 일종) 순으로 점도가 높다. 그리스 페인트의 경우 점도가 높으므로 고무 점각 스펀지를 사용한다. 라이닝 칼라는 분장용 유성칼라로 크림타입의 재료이며 크림 라이너(Cream liner)라 부르기도 한다. 일반 파운데이션이나 러버 마스크 그리스의 색상을 조절할 때 라이닝 칼라를 섞어 색상을 조절할 수 있다. 러버 마스크 그리스 페인트는 그리스 페인트라고도 하며 라텍스, 플라스틱, 폼 등 마스크 표면의 채색 시에 사용한다. 채색 후 파우더를 바르며 스프리트검 및 필요한 재료를 사용하여 원모델의 얼굴에 부착하며 폼의 가장자리와 피부의 경계를 자연스럽게 처리한다.

IV. 한국영화 발전과 보철분장의 변화과정

1. 한국영화의 발전

대중들에게 처음 영화가 소개된 것은 1903년으로 알려져 있다. 그 당시 한국영화 개척자들은 대부분 연극에 종사하던 사람들이었으며 연극계의 불황을 극복하려는 수단으로 연쇄극⁹⁾을 만들게 된다. 일제하에서 처음 만들어진 연쇄극 <의리적 구투>(1919, 김도산 감독) 이후 한국영화의 역사는 80여년이 넘어 가고 있다.

일제로부터 해방된 후 바로 6. 25전쟁을 겪으면서 우리 영화의 기반은 폐허가 되었으나 50년대 국산영화에 대한 면세혜택으로 중흥기를 맞이한다. 그러나 1961년 5·16군사정권이 제정한 영화법으로 인하여 한국영화는 위축기에 직면하였고 유신정권 몰락 후 제5공화국 출범과 함께 선포한 ‘영화예술의 향상’이라는 영화시책으로 전환점을 맞이하게 된다. 이 시책으로 인해 사회현실의 모순을 소재로 비판의식이 돋보이는 영화제작이 가능해졌다.

문화의 질적 향상을 위한 정책과 대중들의 의식전환으로 80년대의 영화산업은 새로운 도약을 맞이하는 전환점에 서게 된다. 그러나 1987년 7월 국내에 미국영화의 지사를 둘 수 있도록 정부가 허용함으로써 그들에게 한국에서의 활동기반을 제공해 주었고, 1988년 UPI의 직배영화 <위험한 정사>의 국내 첫 상영으로 위기의식을 느낀 한국영화계는 한국영화법 개정을 비롯하여 UPI의 직배 저지를 위해 저항했으나 미국직배영화는 곧 국내영화시장을 장악하게 된다.¹⁰⁾

1990년대 후반에 들어서 IMF로 인한 경기침체와 영화<타이타닉>(1997)을 비롯한 몇몇 헐리우드 대작들의 수입으로 인해 한국영화시장은 잠시 침체기

9) 연극과 영화를 한 무대에서 교차시키며 하나의 줄거리를 이끌어 나가는 상연 형식을 말한다.

10) 고은주, 영화에서 CG를 이용한 특수효과에 관한 연구, 성신여자대학교 조형대학원 응용미술학과, 석사학위논문, (2000), p.44

를 맞게 되지만 그런 와중에 개봉된 영화<여고괴담>(1998)의 흥행성공으로 국내 영화계는 다시 활기를 띠기 시작한다. 이후 계속되는 흥행성공에 영화 제작사들은 기존의 스타일에서 벗어나 새로운 소재의 영화를 기획하면서 다양한 장르의 영화들이 만들어진다.

또한 한국 영화계는 1999년에 접어들어 <쉬리>를 선두로 다시 한국영화의 열풍을 만든다. 이 시기는 대규모의 제작비를 투자한 대작들이 가장 많이 쏟아졌던 한해로 이때 한국영화의 시장 점유율은 정점에 달한다.¹¹⁾ 이후 국내 영화산업분야는 영화에 대한 사회적 인식이 높아졌고, 2000년대에 들어와서 영화<태극기 휘날리며>의 성공은 한국영화제작기술이 세계적 수준에까지 높아졌음을 의미하며 영화제작 여건도 점점 나아지고 있는 추세이다.



<그림 1> 최초 초천연색 영화 (1958)



<그림 2 > '파티칼라' 최초사용

11) 진현용, (2002), 앞의 논문 p.19~20



<그림 3 > 대괴수 용가리(1967)



<그림 4 >왼쪽 용가리, 오른쪽 'Giant Monsten Gameru'

2. 보철분장의 변화과정

우리나라 최초의 분장도입은 1890년대 말(고종조말) 일본 동경 유학생들이 귀국하면서 목랍(木蠟)과 채유(菜油)를 섞은 기름을 칠하고 물분을 바르는 방법을 들여오면서 시작되고 가부끼 분장재료를 사용하여 배우의 손에 의해 직접 행해졌다. 1915년경 지금도 사용하고 있는 도랑(Lining color)을 일본에서 구입하여 사용하였다. 또한 배우가 직접 아궁이 숯 밑에 붙어 있는 검정이를 포마드에 개어 사용하였고 군용 Oil Pencil이 훌륭한 분장도구가 되기도 하였

으며 붉은색과 흑색 두 자루가 분장도구의 전부라고 할 정도였다. 수염재료로는 마로 만든 노끈을 풀어 사용하였고 화공약품인 썬메다인 접착제를 Spirit-Gum 대용으로 사용하였다. 이처럼 연기자에 의해 직접 행해지던 분장은 방송매체의 발달로 세밀한 작업이 요구되어지면서 전문화되고, 1961년 12월 31일 KBS-TV 방송국의 개국으로 전예출(작고), 최효성, 장인환, 조향(작고) 등의 직업분장사가 탄생하게 된다.

한국영화에서도 1960년 이후 전문 분장사가 등장하게 되며 정철, 채훈, 송건호 등 8명이 이 시기에 전문적으로 활동하였으나 TV 수상기의 빠른 보급으로 영화가 사양길에 들면서 영화분장사의 위상도 추락하게 된다. 이후 1980년 후반부터 점차 영화 시장이 활기를 띄면서 분장사도 전문가로 자리잡게 된다.

1960년대 분장은 주로 얼굴에 페인팅을 하여 괴기스럽게 표현하고 피를 바르며 머리를 풀어헤치고 소복을 입은 것이 전부였다. 하지만 1990년대를 거치며 한국영화에서도 다양한 장르의 보철분장이 활용되기 시작하며 1994년 영화<구미호>에서는 최초의 컴퓨터 그래픽 효과를 사용하기도 하였다.

다음은 한국영화에서 특수분장이 활용된 영화를 보철분장 중심으로 살펴보고 그 결과를 연대별로 고찰하였다.

1) 1960년대

공포물이 많이 제작된 시기로 소품이나 분장 등의 기타 효과들이 함께 발전했다. 영화<왕자미륵>은 이례적으로 촬영을 위해 직접 수원성 근처에 오픈세트를 지었고 <지옥문>처럼 총제작비 9천만 원 중 세트 제작비만 2천만 원이 투자된 작품도 있다. 그리고 <불러도 대답 없는 이름이여>에서는 한국영화에서 처음으로 '파트 컬러'¹²⁾라는 새로운 기법이 시도 되었다.

1967년 개봉된 영화<월하의 공동묘지>에서 비록 지금의 기술과 비교를 하면 상당히 조잡스럽고 허술하지만 이후 귀신을 표현하기 위한 보철분장과 조

12) '파트컬러'의 기법은 기본적으로 전반적 과정을 흑백필름으로 촬영을 한 후 부분적인 장면은 컬러로 촬영을 하는 방식이다.

명효과, 월하의 원귀가 나타날 때 주변에 깔리는 안개효과, 나뭇대로 섬뜩함을 주기 위해 잔인하게 만들어진 도구들, 그리고 소품들이 허공을 떠다니는 장면 등은 공포영화가 갖출 수 있는 시각효과를 나타내고 있다. 특히 무덤이 반으로 갈라지는 장면은 좀더 극적인 공포감을 자아낸다. 1960년대 당시의 현실과 분장의 수준에서는 상당히 앞선 시도라고 볼 수 있다. 현대 보철분장의 개념이 아닌 초보적인 수준으로 핫 폼이나 콜드 폼처럼 우수한 재료가 사용된 것이 아니고 목화솜에 라텍스를 여러 번 덧칠하여 두껍게 만든 수준에 지나지 않았지만 기존의 페인팅분장을 탈피하고 입체적으로 얼굴에 보형물을 부착했다는 점에서 높이 평가된다. 영화 전반부에서 보철분장을 확인할 수 있는데 배우의 왼쪽 얼굴에 보형물을 부착해 괴수의 모습을 표현했고 동물의 털을 사용하여 좀더 사실적으로 표현하였다. 입은 돌출되고 썩고 영성한 치아에서 이물질이 흘러나오며, 해골과 피부가 찢겨 터진 상처와 얼굴은 희뿌옇고 눈이 충혈 되었으며 입술이 찢긴 채 고문당하는 장면이 생생하게 연출되었다. 그러나 절단된 손은 마네킹에 피만 칠하는 정도였고 동물의 송곳니처럼 과장된 입에서 피가 뿜어져 나오며 눈에는 나무송곳이 관통하고 얼굴 전체에 화상과 곰보 분장이 표현되었다.

이시기는 정통적 공포물인 귀신영화들 외에도 김기덕 감독의 영화<대괴수 용가리>(1967)가 제작되었다. 당시 1300만원의 제작비가 투자된 새로운 형식의 영화로 기획은 새로웠지만 아쉽게도 기술력이 부족하여 특수효과 등의 일부 기술을 요하는 부분은 일본에서 작업되었다. 이 작품은 중간에 필름이 분실되어 자료가 별로 남아있지 않고 제작당시 일본의 배급을 통해 미국으로 수출되어 몇몇 매니아들만 테잎을 보유하고 있는 실정이다. 영화<우주괴인 왕마귀>는 순수 우리기술로 만든 작품으로 의미가 크다. 그러나 국내외 비디오나 다른 매체로는 전혀 출시된 적이 없어 자료를 찾기가 어렵다. 1969년에 제작된 영화<천년호>는 신체의 일부분을 표현하기 위해 주물 폼을 사용한 것이 특징이며, 발에 난 상처, 시체, 이마에서부터 흘러내리는 피, 목이 잘린 사람, 시체에서 해골로 변하는 모습과 팔이 잘려 나가 피가 뿜어져 나오는 장면 등이 묘사되었다.

2) 1970년대

이 시기는 경제적으로 고도의 성장을 이루게 되면서 흑백텔레비전의 등장으로 이른바 TV시대가 열리게 된다. 텔레비전의 보급은 영상문화에 있어 하나의 전환점을 이루는 계기가 되지만 영화계는 심각한 타격을 받게 되어 극장을 찾는 관객 수는 점점 감소하게 된다. 영화 제작 편수도 차츰 줄어들어 에로성 멜로물이나 허무맹랑한 소재의 외국 무협영화들이 점점 주류를 이루게 된다. 반면 영화<별들의 고향>, <바보들의 행진>, <겨울여자>, <사랑방 손님과 어머니>, <소나기>와 같은 주요 작품들도 이 시기에 나오게 되고 70년대 후반기에는 청소년들을 대상으로 하는 하이틴 영화, 어린이용 장르들이 유행 하게 된다. 또한 한국 정통적 공포물인 귀신영화에서 현대의 스릴러물까지 다양한 작품들이 이 시기에 제작되어진다.

(1) 화녀

①개봉시기 : 1971년

②적용된 보철분장의 범위 : 신체 부분

등에 칼이 꼽히는 장면을 위해 배우의 몸에 부분적으로 폼을 제작하여 칼을 심는 방법의 보철분장이 사용되었다.

(2) 암흑가의 공포

①개봉시기 : 1971년 6월 25일

②적용된 보철분장의 범위 : 얼굴 부분

배우 머리에 창상이 표현되었고 주인공을 변장시키는 장면에서 이마와 코등을 높였다.

(3) 설야의 여곡성

①개봉시기 : 1972년

②적용된 보철분장의 범위 : 신체 부분

신체의 부분을 표현하기 위한 주물식 폼이 사용되었다. 일본 고을 영주의

집에 여귀가 나타나 자신의 원한을 갚아 간다는 고전영화로 잘려진 손을 원귀가 물고 있는 장면이 나오며 얼굴에 상처가 표현되었다.

(4) 정형미인

①개봉시기 : 1975년 3월 15일

②적용된 보철분장의 범위 : 얼굴 부분

성형을 통하여 아름다워지기를 원하는 젊은 여성들이 성형부작용으로 일어나는 괴기 공포 장르의 영화이다. 얼굴에 돌출된 큰 점과 입에는 틀리를 사용하여 괴기스러운 얼굴을 표현하였으며 코 주변에 고양이처럼 수염이 나있고 얼굴의 부분을 변형하기 위한 보철분장이 사용되었다.

(5) 킹콩 대 역습

①개봉시기 : 1976년

②적용된 보철분장의 범위 : 신체 전체(미니어처)

'3D 입체 영화'¹³⁾형식으로 촬영된 이 영화는 킹콩이나 상어 등의 모형이 등장한다. 1976년 국내에서 개봉되었지만 현재 이 영화에 대해서 알고 있는 사람은 거의 없다. <대괴수 용가리>는 영화의 감독을 공식적으로 김기덕으로 소개하고 있는 반면 <킹콩 대 역습>은 감독을 포함한 모든 스탭들이 미국인으로 소개되었다. 이 영화는 기술력이 미국 측에서 제공되었지만 스토리 면에서는 <대괴수 용가리>보다도 오히려 뒤떨어진다.

(6) 용왕 삼태자

①개봉시기 : 1977년 12월 10일

②적용된 보철분장의 범위 : 신체 부분

신체의 부분을 표현하기 위한 주물 폼이 사용되었다. 내용은 용이 사람으로 변해서 인간들을 돕고 용으로 승천한다는 고전물로 용으로 변하는 장면, 입

13) 여기서 말하는 '3D 입체 영화'는 컴퓨터 그래픽의 '3D 입체' 형식과는 다르다. 우리가 어릴 때 경험한 것 중의 하나인 3D 입체 영화관에서 입체 영화를 보기 위해 안경을 쓰고 관람을 했던 그런 작품들의 형식을 말한다.

에서 불을 품는 장면이 묘사되었으나 자연스럽지 못했다.

3) 1980년대

전반적으로 영화계는 어려웠다. 70년대에 이어 80년대에도 TV의 영향으로 여전히 관객 수는 감소하고, 거기에다 컬러TV의 등장과 80년대 후반의 UIP 직배 영화로 그 부담은 한층 더 가중된다. 이 시대 영화의 특색으로는 여전히 공포물이 활기를 띠고 있고 한편에서는 사회적 풍자를 다룬 코메디물이 등장하면서 주목을 끈다. 또한 80년대 중반에 들면서 국내에서도 괴수영화와 SF 영화가 만들어지기 시작한다.

(1) 용권사수

①개봉시기 : 19981년 2월 4일

②적용된 보철분장의 범위 : 얼굴 부분

무협영화로 얼굴의 부분 변형을 위한 폼이 사용되었다. 얼굴이 일그러지고 코가 변형되며 손에서 불이 나오는 장면에서 보철분장이 사용되었다.

(2) 망령의 웨딩드레스

①개봉시기 : 1981년 4월 16일

②적용된 보철분장의 범위 : 얼굴 부분, 신체 부분

유령으로 나타나는 주인공이 망령의 마네킹으로 다시 태어나서 복수한다는 내용으로 얼굴은 흉직한 모습으로 표현 되고 해골과 앙상한 뼈가 묘사되어져 있는 것을 볼 수 있다.

(3) 흡혈귀 야녀

①개봉시기 : 1981년 5월 9일

②적용된 보철분장의 범위: 신체 부분

고려중엽을 배경으로 제작된 영화로 손의 변형과 흡혈하는 귀신을 표현하기 위해 주물 폼이 사용되었다.

(4) 신 서유기

①개봉시기 : 1982년 1월 1일

②적용된 보철분장의 범위 : 얼굴 부분, 신체 부분

중국의 전통 활극으로 김종성 감독과 중국의 조사룡 감독의 합작품이다. 640년 당나라를 배경으로 제작된 영화로 저팔계의 돼지얼굴을 표현하기 위해 코와 귀를 변형했으며 원숭이 형상의 손오공 그리고 각종 요괴들의 얼굴이 표현되었다.

(5) 사후세계

①개봉시기 : 1982년 2월 19일

②적용된 보철분장의 범위 : 얼굴 부분, 신체 부분

공상장르의 영화로 현세에 죄를 지어 사후세계 지옥에 떨어져서 고통당하는 내용이다. 오프닝과 영화 중간 중간에 쓰인 특수효과가 특징적인 작품으로 우주공간을 나뉠대로 묘사해서 영혼을 상징하는 불덩어리들이 날아다니기도 하며 또 다른 장면에서는 날아다니는 돌덩어리들이 공중에서 부딪치기도 한다. 또한 다양한 캐릭터의 보철분장이 사용되어져 1980년대의 보철분장 수준을 한 눈에 볼 수 있는 작품이다. 얼굴이 불타는 대머리 야수, 괴물들의 매부리코, 길게 나와 있는 혀, 동물의 귀, 얼굴이 다양하게 변형되었으며 칼이 관통된 시체 등 다양한 보철분장이 등장한다.

(6) 괴적괴무

①개봉시기 : 1982년 6월 5일

②적용된 보철분장의 범위 : 얼굴 부분

얼굴 부분 변형을 위한 폼이 사용된 영화로 고려를 배경으로 제작된 괴기 공포장르이다. 얼굴전체에 회색빛으로 분장한 것이 특징이며 코와 치아 그리고 인물의 성격을 강하게 하기 위하여 이마주름을 깊게 변형하는 보철분장이 사용되었다.

(7) 관속의 드라큐라

①개봉시기 : 1982년 6월 25일

②적용된 보철분장의 범위 : 신체 부분

외국인이 출연한 영화로 다양한 색의 눈동자와 긴 송곳니가 표현되었으며 목이 잘려진 장면에서 드라큐라의 치아 자국이 선명하게 남아있고 입에 뱀을 물고 있다.

(8) 외팔이 여신용

①개봉시기 : 1982년 12월 11일

②적용된 보철분장의 범위 : 신체 부분

활극장르의 영화로 외팔이를 표현하기 위해 신체의 부분을 만드는 보철분장이 사용되었고 얼굴에 상처와 변형된 모습이 표현되었다.

(9) 월하의 사미인곡

①개봉시기 : 1985년 5월 11일

②적용된 보철분장의 범위 : 신체 부분

연산시대를 배경으로 과육에 의한 죽음을 상징화한 공포 호러 장르의 영화이다. 손이 괴물처럼 변형되어 울퉁불퉁하고 털이나 있다. 괴물의 눈에서 피가 흐르고 용가리와 유사하게 만들어졌다.

(10) 미녀공동묘지

①개봉시기 : 1985년 7월 13일

②적용된 보철분장의 범위 : 얼굴 부분, 신체 부분

고려 말을 배경으로 제작된 <미녀공동묘지>는 앙상하게 뼈만 남은 손, 해골과 갈비뼈가 드러난 몸, 얼굴이 일그러져 변형된 모습이 표현되었다.

(11) 목 없는 여 살인마

①개봉시기 : 1985년 8월 24일

②적용된 보철분장의 범위 : 얼굴 부분

괴기 공포장르로 해골과 송곳니가 양 입술에 나와 있고 변형된 검회색의 얼굴이 표현되었다.

(12) 손오공 대전 홍해아

①개봉시기 : 1985년 12월 21일

②적용된 보철분장의 범위 : 얼굴 부분, 신체 부분

삼장법사의 보행 길에 방해하는 요괴와의 싸움을 소재로 한 영화로 요괴의 얼굴, 두터운 코, 일그러진 볼, 돌출된 이마, 노화된 얼굴 등이 표현되었고 손오공, 사오정, 저팔계의 모습이 묘사되었다.

(13) 여곡성

①개봉시기 : 1986년 8월 23일

②적용된 보철분장의 범위 : 얼굴 부분, 신체 부분

귀신영화 중 현재까지도 최고로 뽑히는 작품으로 그 어느 영화들보다 섬뜩한 느낌의 귀신 분장과 눈이 뒤집히는 장면, 푹 튀어나온 송곳니, 오싹함을 더해주기 위한 조명효과 등은 기존 귀신영화에서의 분장효과를 압도한다. 이외에도 구더기로 변하는 국수, 뱀으로 변하는 지팡이 등은 순간순간 공포감을 조성하는 소품의 역할을 적절히 하고 있다. 또한 얼굴을 흉칙하게 표현하기 위해 이마에서 목까지 왁스를 사용하여 연출하였으며 가슴에 절 문양을 돌출되게 부착하였다. 그리고 닭 피를 빨아먹으면 눈동자가 회색으로 변해간다. 얼굴은 회고, 악마로 변신할 때 눈 주위에 주름이 강해지며 입에 피가 흘러내리고 남자 모습처럼 얼굴이 커지며 손톱이 길어지고 몸이 움직이면 얼굴이 변형된다. 흡혈장면에서 송곳니가 제작되었고 눈이 없어지며 레이저가 발사된다. 또한 시체가 불에 타서 앙상한 뼈만 남는 장면도 연출되었다.

(14) 공포의 축제

①개봉시기 : 1986년 8월 30일

②적용된 보철분장의 범위 : 얼굴 부분, 신체 부분

임신 중 복용한 약에 의해 기형아가 태어나 벌어지는 공포영화로 왼쪽 얼굴이 일그러져 흉직하게 표현되고 변형된 손을 볼 수 있다.

(15) 외계에서 온 우리매 전격쓰리작전

①개봉시기 : 1987년 7월 17일

②적용된 보철분장의 범위 : 얼굴 전체, 신체 부분

공상과학을 소재로 한 만화와 같은 청소년 장르의 영화이다. 외계인으로 변형하기 위해 머리를 크게 하여 우주복을 입고 얼굴에는 돌기들이 표현되었다. 큰 귀와 손에는 장갑처럼 제작된 소품을 착용하여 전체적 모습이 귀여운 외계인이다. 이 작품은 86년 심형래 주연의 SF 영화로 흥행에 성공하여 그 후 92년까지 무려 7편의 시리즈물이 제작되었다. 그리고 <영구와 땡칠이>시리즈가 어린이 영화로 붐을 이루면서 이러한 영화들 속에 특수효과 사용이 주류를 이루게 된다. 비록 스토리나 구성 면에서 미약하지만 새로운 소재와 다양한 특수효과 사용으로 어린이와 청소년들 사이에서 선풍적인 인기를 얻게 된다. 또한 시리즈물들에서 보여 주는 무술 장면, 보철분장, 레이저 광선, 괴물 모형과 하늘을 날아다니는 효과 등은 이후의 시리즈물에서도 계속되며 이러한 과정들을 통한 새로운 시도와 기술의 발달로 점점 발전된 형태의 특수효과들을 보여준다.

4) 1990년대

80년대 말부터 시행된 UIP 직배로 인한 외화의 도입으로 90년대 초 한국영화의 제작 편수와 관객 수는 여전히 감소를 하게 된다. 한편 과감하게 제작비를 투자한 영화 <명자아끼꼬 소냐>, <하얀전쟁>과 같은 대작들이 만들어지기도 했고, 영화<장군의 아들>과 <서편제>등의 흥행성공은 한국영화에 대한 신드롬을 낳게 된다. 서편제의 기록적인 흥행이후 새로운 아이디어를

결한 다양한 장르의 영화들이 호조를 띄게 되고 2D 애니메이션을 이용한 성인용 영화 <블루시걸>, <구미호>가 제작되며, 이 시기에 디지털 작업을 위한 ‘신씨네 그래픽스’¹⁴라는 팀이 만들어 진다. 그리고 ‘몰핑’(morphing) 기법 등도 가능하게 되었으며 흥행에 성공을 거두지는 못했지만 영화 <구미호>는 ‘디지털 이펙트’라는 새로운 시도로 많은 영화에 있어 특수효과의 또 다른 개념을 부여하게 된다.

90년대 중후반 이후 재벌들의 투자로 스케일의 대형화를 이루게 되며 CF 쪽 컴퓨터그래픽 전문가들이 영화<무궁화 꽃이 피었습니다>를 시작으로 본격적으로 영화 쪽 CG작업에 참여하게 된다. 90년 후반에 접어들면서 영화 <피아노 맨>, <넘버 3>, <초록물고기>, <비트> 등 다양한 작품 속에서 컴퓨터 그래픽 사용은 점차 일반화되기 시작하고 영화 <축제>, <나쁜 영화>에서는 2D 애니메이션을 삽입한 새로운 형식을 보여준다.

90년대 후반에 IMF의 경기침체와 그로 인한 CG 전문 업체들의 도산과 <타이타닉>을 비롯한 헐리우드 대작들의 수입으로 한국영화 시장은 잠시 침체기를 맞게 되나 영화<여고괴담>의 흥행으로 다시 활기를 띄며 한국영화계는 일대 혁신적 전환기를 맞는다. 그 동안 드라마 형식의 멜로물이나 단순 코메디물에 익숙해 있던 관객들이 설득력 있는 스토리와 탄탄한 구성으로 이뤄진 공포영화<여고괴담>에 관심을 갖게 되면서 차츰 한국영화에 대한 관심도를 높이는 계기가 된다. 1998년 ‘한국형 블록버스터’라는 신조어를 최초로 내건 영화<퇴마록> 이후 개봉될 수편의 ‘한국형 블록버스터’ 영화들의 도화선 역할을 하며 그해 청룡영화상을 특수효과 팀이 수상하기도 한다. 또한 1999년의 첩보 액션물인 <쉬리>는 분단의 아픔을 재조명 한다는 소재와 거액의 제작비 지원, 스타급 배우들의 출연, 그리고 다양한 특수효과의 사용과 마케팅으로 성공을 거둬 서편제 이후 한국영화 사상 최다 최다관객 기록을 세우게 된다. 그리고 영화<건축무한육면각체의 비밀>은 한국영화 중에서 비교적 세트촬영과 컴퓨터그래픽 등의 특수효과가 많이 사용된 미스터리 어드벤처물이다. 그리고 영화<용가리>, <유령>, <자귀모>등 한국영화 세 편

14) ‘신씨네그래픽스’ 는 구미호를 탄생시키기 위해 조직되어진 컴퓨터 그래픽 팀이다.

이 잇달아 개봉되고 이 중<용가리>는 심형래 감독의 야심작으로 총 제작비만 해도 한국 영화사상 최고인 115억원이 투자된 대작이다. 이미 10여 년 전부터 특수촬영 기법을 준비시키는 등 많은 노력이 투자된 작품으로 컴퓨터그래픽 효과는 물론이고 영화<우뢰매>를 거치면서 익혀왔던 특수효과 기술을 바탕으로 200여개의 미니어처가 제작되었고 미니어처 폭파장면의 촬영을 위해 국내 최초로 고속카메라를 들여와 초당 120~500 프레임의 고속촬영을 시도하기도 했다.¹⁵⁾ 온갖 정성을 쏟아 부은 영화<용가리>는 공룡 등의 모형제작과 미니어처, 공중 비행 등은 국내의 그 어느 영화에서보다 발전된 기술들을 보여준다. 그리고 영화<유령>은 국내 최초로 시도되는 잠수함 영화라는 점과 최민수, 정우성이라는 스타급 배우들의 출연으로 주목을 받게 되는데, 메인 촬영장소가 될 잠수함 세트는 2억 5천만 원의 세트 제작비의 투자로 7개월에 걸쳐 제작된 가장 중요한 작업이다. 또한 심해(深海) 효과를 위해 물한 방울 사용하지 않고 순수하게 스모그와 조명만으로 효과를 낸 '드라이 포 웨트'(dry for wet)의 시도는 국내 특수효과 기술을 진일보하게 만든 중요한 작업이다. 그 외에도 잠수함 미니어처와 CG로 만들어진 어뢰와 바다 속 폭파 장면 등은 심해를 배경으로 하는 잠수함 영화의 사실감을 한층 더 높여주는데 일조를 했다. 이러한 여러 가지 새로운 시도들로 인해 <유령>의 특수효과 제작팀은 그해 같이 개봉되었던 다수의 특수효과 대작들을 제치고 청룡영화상에서 세트제작 부분으로 '기술상'을, 그리고 대중상 영화제에서는 CG의 시각효과 부분으로 '영상 기술상'을 수상하게 된다. 영화 <자귀모>는 약간의 코믹성을 가미한 환타지 로맨스 형식의 영화로 컴퓨터그래픽 효과를 이용한 영상이 무엇보다도 돋보이는 작품이다. 이미 <구미호>와 <은행나무침대>에서 CG효과를 보여줬던 '신씨네그래픽팀' 출신이 제작을 맡았으며, 여기에서 사용한 다양한 특수효과들은 마치 그동안 사용되었던 CG기법들을 모두 한곳에 모아 놓은 듯 그 영상적 화려함이 절정을 이루었다. 이밖에도 <인정사정 볼 것 없다>에서는 CG로 제작된 배우의 콧등에 맺힌 땀방울이 현실의 것과 거의 식별이 불가능할 정도로 하이퍼 리얼리즘(hyper realism)의 경향을 띄고 있다. 하드코어¹⁶⁾ 스릴러 <텔미썸딩>에서 영화 촬영을 위해 일본

15) <http://www.sfxmovie.com/html/intro.htm>

과 한국에서 각각 제조된 인조사체 중 국내 팀인 '메이지'에서 제작된 인조사체의 제조기술이 더 뛰어났다는 평가 함께 대부분의 촬영에서 국산 인조사체를 사용했다.¹⁷⁾ 또한 이시기는 보철분장이 가장 발전되는 시기로 현재의 보철분장의 형태가 사용되기 시작하며 신체의 전신이 최초로 제작되고 프로텍틱스의 개념이 등장한다.

(1) 남부군

①개봉시기 : 1990년 6월 2일

②적용된 보철분장의 범위 : 신체 부분

남북한의 가슴 아픈 기억들을 소재로 다룬 작품으로 시체들과 썩은 다리들이 참담하게 표현되어 있다. 동상에 걸려 갈라진 얼굴이과 상처 등 다양한 분장이 사용되어져 있으나 보철분장은 썩어가는 부상병의 다리를 절단하는 장면에서 볼 수 있으나 디테일한 것이 아니고 잠깐 스쳐간다.

(2) 잃어버린 너

①개봉시기 : 1991년 7월 23일

②적용된 보철분장의 범위 : 얼굴 부분

현재의 보철분장기술이 최초로 사용되어진 영화로 얼굴의 부분 변형을 위한 폼을 피부에 부착한 것이 과거에 비해 상당수준 발달한 것을 볼 수 있다. 배우 강석우의 한쪽 얼굴이 일그러진 것을 표현하기위하여 테드마스크로 얼굴을 복사해 내고 양각의 폼을 부착한 것이 상당히 디테일한 분장으로 지금까지는 마네킹이나 탈처럼 일정한 틀에서 얻어낸 폼을 피부에 부착하여 골격에 맞지 않고 근육의 움직임과 일치하지 않아 자연스럽게 못하여 거부반응을 일으켰으나 이 작품에서는 피부질감과 가장 가깝게 표현되는 핫 폼이라는 우수한 재료로 골격과 근육에 일치한 폼을 사용하였다. 한국영화에서 보철분장이 발전되어지는 첫 영화이며 이 시기는 계속되는 연구개발과 양질의 재료가 수입되고 외국에서 보철분장을 공부한 유학과 분장사들이 영화현장에 뛰어들

16) 주로 피가 예사료이 튀고 사지가 절단되거나 혹은 몸 속 장기들이 그대로 드러나는 영화. 사진적으로는 '굳은 피, 선지'를 뜻한다.

17) 영화잡지 Digital Movie, 한국영상자료원

면서 보철분장의 영역이 새롭게 인식되며 높은 수준으로 발전하게 된다.

(3) 하얀전쟁

①개봉시기 : 1992년 7월 4일

②적용된 보철분장의 범위 : 얼굴 전체, 신체 전체

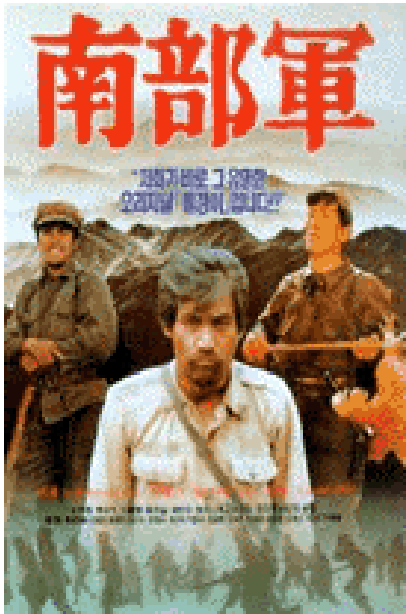
전쟁에서 참혹하게 죽어가는 시체와 신체의 부분이 표현되었다. 배우 독고 영재의 잘려나가는 귀를 만들기 위해 본인의 두상을 복사한 후 모델링 과정을 거쳐 콜드 폼 으로 귀를 제작하여 부착하였으며 폭파로 인해 강가에 절단된 시체에서 내장이 흘러나온 것을, 오리 때가 먹고 있는 장면이 연출되었다. 이 장면을 위해서 배우의 상반신을 제작하였으며 잘려나간 손, 팔, 다리, 발등을 미리 제작하여 준비하게 뿌려놓으므로 폭파된 잔여물을 나타내었다. 한국영화에서 최초로 신체부위를 복사해내어 폼을 얻어낸 영화이며, 몸의 장기를 돼지내장으로 표현하였다. 또한 죽은 사람의 상반신을 제작한 것 등은 한국영화에서 최초로 기록된다.

(4) 티라노의 발톱

①개봉시기 : 1994년 7월16일

②적용된 보철분장의 범위 : 얼굴 전체

원시인의 모습을 표현하기 위해 얼굴을 변형하고 폼을 부착하였다. 하지만 모델링 이 정교하지 못하고 주름의 굴곡과 양감의 표현이 부자연스러워 아직까지 모델링이 완성되지 못하고 미숙한 작품이다.



<그림 5 > 남부군



<그림 6 > 잃어버린 너



<그림 7 > 하얀전쟁



<그림 8 > 티라노의 발톱

(5) 구미호

①개봉시기 : 1994년 7월 23일

②적용된 보철분장의 범위 : 얼굴 전체

한국영화 최초로 컴퓨터 그래픽합성과 특수효과가 활용된 점에서 큰 의미를 지닌다. 배우 고소영이 구미호로 변해 가는 모습을 만들기 위해 40여명의 분장사가 동원될 정도로 보철분장의 완성도를 높이기 위한 노력이 기울여 졌고 구미호의 모습으로 변형된 얼굴을 컴퓨터그래픽합성을 통하여 사람에서 구미호를 변하는 장면을 자연스럽게 연결시켜 놓았다. 저승사자(배우 독고영재)가 지나가는 트럭에 치어 납작해진 후 원래 상태로 돌아오는 장면들도 몰핑기법으로 처리되었다. 이후 보철분장과 컴퓨터 효과를 접목하는 영화들이 많이 제작되어지면서 시각적인 효과 면에서도 일반 분장과 비교할 수 없을 만큼 월등한 차별성을 보여준다.

(6) 301.302

①개봉시기 : 1995

②적용된 보철분장의 범위 : 얼굴 전체, 신체 부분

정상적인 배우의 몸을 비만하게 표현하는 보철분장이 사용되었다. 핫 폼을 사용해 배우 방은진의 몸이 폭식으로 70kg까지 불어나 뚱뚱해진 얼굴을 표현하였다.

(7) 은행나무 침대

①개봉시기 : 1996년 2월 17일

②적용된 보철분장의 범위 : 얼굴 전체, 신체 전체

SF 멜로드라마로 과거와 현재를 오가는 네 남녀의 이루지 못한 사랑을 그린 작품이다. 천년이라는 시간 및 공간을 두고 펼쳐지는 내용으로 한석규의 머리가 잘려가는 장면과 황장군이 살아있는 사람의 심장을 꺼내는 장면 등을 인체모형을 제작하여 컴퓨터그래픽합성을 통하여 묘사했다. 심장을 꺼내는 장면은 한국영화에 새로운 가능성을 보여준 시도로 평가되며 사람의 팔과 다리로 침대의 다리를 제작하였고 상단 머리 쪽은 남녀의 얼굴 형상을 뒤섞은

미묘한 조각상을 한석규, 진희경의 석고 마스크 작업을 통해 더욱 생생하게 표현되었다. 영화 속에서는 한석규, 진희경의 얼굴로 잠시 바뀌기도 하고, 다양한 보철분장을 볼 수 있는 작품이다. 90년대 후반기로 접어들면서 다양한 작품들에서 보철분장의 활용이 일반화되기 시작했고 영화<코르셋>(1996), <초록물고기>(1997), <지상만가>(1997), <여고괴담>(1998), <조용한 가족>(1998)등에서 보철분장이 부분적으로 사용되어지며 한국영화에서 확대되기 시작한다.

(8) 퇴마록

①개봉시기 : 1998년 8월 15일

②적용된 보철분장의 범위 : 얼굴 전체, 신체 전체

보철분장, 컴퓨터그래픽, 미니어처, 특수효과(폭파) 등 다양한 분야를 골고루 사용한 작품으로 신체손상 장면을 만들어 내기위해서 다양한 보철분장이 활용되었다. 병사의 머리가 잘려나가면서 피가 솟아오르는 장면이나, 잘린 머리가 떨어져나가 자동차 바퀴에 깔리는 등 기존 영화들에서는 보기 힘들었던 잔인하고 과감한 장면들이 다양하게 보여 진다. 영화의 내용은 세상을 지배하는 사악한 악령과 맞서 싸우는 퇴마사들의 이야기로 구성된다. 위병전사가 동료병사의 목을 베어버리는 장면, 악령에 썩어 괴물로 변한 위병, 납골당에서 안성기를 괴롭히던 악령의 손, 악령으로 변한 안성기의 잔인한 얼굴, 흡혈귀의 치아를 사용했다. 이 작품에서는 첨단 보철분장기법이 다양하게 시도 되어진 것이 특징이며 ‘한국형 블록버스터’라고 규정짓는데도 크게 작용했다. 또한 사실감을 극대화하여 영상의 수준을 높인 영화로 인정되어 그해 청룡영화상에서 기술상을 수상했다.

(9) 닥터K

①개봉시기 : 1999년 1월 6일

②적용된 보철분장의 범위 : 얼굴 전체, 신체 전체

한국영화로서는 처음 시도되는 메디컬 미스터리 장르로 공간적 배경은 85% 이상이 병원이다. 따라서 실제 병원의 수술실이 주요배경으로 사용되었

다. 2D, 3D 합성효과를 이용하여 제작되었으며 3D 부분도 나비와 파리를 모델링 하였고 또한 나비가 움직일 때에 따라 다녀야 하는 그림자의 표현은 배우의 어깨구조를 따라 모델링 하는 특수효과와 보철분장을 결합시켜 줌으로써 완성된 작품이다. 해부학 실습장면에서 많은 시체들이 실제와 동일하게 제작되어 복부를 절개하는 장면과 몸과 팔에 난 체모까지 정교하게 표현해 전신시체를 완성했다. 또한 뇌수술 장면에서는 뇌의 뼈를 절단하여 해부하는 것이 묘사되어 마치 실제 수술실에 들어온 듯한 착각을 일으킬 정도로 사실적으로 연출됐다.

(10) 쉬리

①개봉시기 : 1999년 2월 13일

②적용된 보철분장의 범위 : 얼굴 전체, 신체 전체

한국영화의 돌풍을 일으킨 작품으로 폭파라는 특수효과를 결합시켜 더욱 사실감 나는 영상을 완성 시켰다. <쉬리>에 쓰인 특수효과는 총격전, 폭파, 미니어처로 크게 세 가지로 나뉘며 남침 간첩이 자폭하는 장면에서 보철분장이 사용되었다. 눈앞에서 산산 조각 나는 장면을 만들기 위하여 배우의 모형을 보철분장으로 제작하여 폭파장면에 사용되었으나 실제배우가 폭파한 것으로 착각할 정도로 정교하게 묘사되었다.

(11) 이재수의 난

①개봉시기 : 1999년 6월 26일

②적용된 보철분장의 범위 : 얼굴 전체

배우 이정재의 머리가 절단 되어 성에 걸린 장면에서 정교하게 묘사된 보철분장을 확인할 수 있다.

(12) 용가리

①개봉시기 : 1999년 7월 17일, 2001년 1월 20일

②적용된 보철분장의 범위 : 신체 전체(미니어처)

심형래 감독이 세계시장을 겨냥하여 제작한 영화로 미니어처, 컴퓨터 그래픽 등 첨단 기술의 결정체라고 할 수 있다. 국내 최초로 용가리의 몸에 기계장비를

내장하여 실제와 같은 괴물을 창조했다. 1편에서는 애니메이션의 느낌이 강했으나 이후 보다 더 사실적인 실사 작업이 선행되어져 완성도를 높였다. 심형래 감독은 용가리를 탄생시키기 위해 10년 전부터 기계장비와 컴퓨터 기술을 준비하는 정성을 들였으며 가능성이라는 또 다른 희망을 제시한 영화로 기록된다.

(13) 자귀모

①개봉시기 : 1999년 8월 14일

②적용된 보철분장의 범위 : 신체 전체(미니어처)

25억원의 제작비, 80회 촬영의 초대형 판타지 로맨스로 이승과 저승을 넘나들며 동아리를 만들어 살아가는 귀신들의 이야기이다. 소재의 특성상, 자귀모 귀신들의 개성이나 저승세계 등이 현실과는 다르게 영상화된다. 국내 영화로서는 최초로 20분의 시간, 전체 영화 중 200컷, 4억원이 투자되는 CG가 들어가며, 3D애니메이션이 선보이는 장면이 무려 1분에 달한다. 보편적인 크로마키 기법부터 물뿜기법, 미니어처, 모델링과 렌더링을 통한 3D 애니메이션까지 지금까지 선보였던 CG기법이 절정을 이루고 있는 작품이다. ‘저승감옥’은 전체 분위기를 알려주는 중요한 역할을 하므로 지상에서 볼 수 없는 것을 창조하기 위해 기하학적인 모형의 섬들과 구름의 모양들도 특이하게 하여 노을의 분위기를 만들었다. 구조물들을 만들기 위해 와이어 프레임으로 모델링해 3D 작업이 사용되었고 CG에서 구현할 수 있는 모든 것이 들어있다고 해도 과언이 아닌 작품이다. 컴퓨터 그래픽합성이 많이 사용된 영화로 보철분장과 함께 그 효과를 높였다. <자귀모>는 보철분장의 비중은 적고 CG효과와 기법으로만 만들어진 영화이다.

(14) 텔미썸딩

①개봉시기 : 1999년 11월 13일

②적용된 보철분장의 범위 : 얼굴 전체, 신체 전체

신체의 전신과 부분을 표현하기 위한 폼을 제작하여 7구의 인조사체 모형이 사용되어 졌다. 아직까지는 한국 영화의 불모지로 여겨지고 있는 스틸러 장르에 일대 변혁을 시도했으며, 이 영화에서는 토막 시체 4구, 잘린 머리 2

구, 토막 난 부위를 끼워 맞춘 머리 없는 사체 1구 등 모두 7구의 인조 사체를 제작했다.¹⁸⁾ 정교한 작업을 통하여 땀구멍, 솜털, 절단된 단면의 뼈와 근육 등 디테일이 훌륭하게 살아있다는 평가를 받았고 특히 신체소품들은 작품의 흥행을 성공시킨 것으로 평가 된다. 인조사체는 형상이나 피부조직의 질감, 입술의 잔주름, 속눈썹까지 거의 완벽하게 재현되었고 또한 한석규의 두상, 염정아의 화상 입은 다리에서도 보철분장을 볼 수 있다. 이 작품은 사체가 실제의 것과 식별이 안 될 정도로 디테일이 높고 일본의 기술보다 우수한 보철분장으로 평가된다.

(15) 해피엔드

①개봉시기 : 1999년 12월 11일

②적용된 보철분장의 범위 : 신체 전체

일반적으로 죽은 사람을 연기할 때 배우가 눈을 감고 연기한다. 배우의 호흡이 관객들에게 느껴진다는가, 감고 있는 눈이 미세하게 떨린다는가 하는 문제들이 연기자들에게 큰 과제이다. 이 영화에서는 이러한 점을 보철분장으로 보완하여 전도연의 시체를 모형으로 제작하여 완벽하여 처리 했다. 이 영화를 본 관객들 중 대부분은 살아있는 전도연이 죽은 연기했다고 생각한다.

5) 2000년대 보철분장

다양하고 사실적인 묘사로 실제의 사람과 구분이 안 될 정도의 정교한 보철분장이 표현되며 한국영화 거의 모든 장르에서 보철분장이 사용될 정도로 대중화 된 시기이다.

(1) 섬

①개봉시기 : 2000년 4월 22일

②적용된 보철분장의 범위 : 신체 전체

낚시 중에 갑자기 물속에서 시체가 떠오르는 장면이 나온다. 이 장면에서

18) <http://www.magefx.com/>

여자사체가 보철분장으로 만들어 졌으며 물속에서 손이 묶이고 입이 막혀서, 고통당했던 모습을 사실적으로 묘사했다. 정말 사람이 아닌가 할 정도로 정교하고 물속에서 시일이 경과하면서 부풀어 오르고 피부가 손상된 것이 리얼하여 섬뜩한 느낌을 자아냈다. 그리고 남자 주인공의 입속에 낚시 바늘이 꼽힌 장면이 표현 되었다.

(2) 페이스

①개봉시기 : 2000년 6월11일

②적용된 보철분장의 범위 : 신체 전체

사체가 유골로만 발견되는 경우 인공의 피부 조직을 씌워 실제 죽은 이의 모습을 되살려내는 ‘복안’ 이라는 독특한 소재를 다룬 영화이다. 그만큼 사실적인 묘사와 증빙이 필요하므로 실제 법의학자들의 도움을 얻어 유토를 사용해 해골 위에 살점을 붙여 나가는 복안 기술이 시도되어졌다. 이외에도 화공 약품에 의해 몸이 문드러져 가는 시체 등 다양하게 제작되고 피부 절개 장면에서 심장 등이 실제의 것과 동일하게 제작되었다.

(3) 거울속으로

①개봉시기 : 2000년8월 14일

②적용된 보철분장의 범위 : 신체 전체

한 밤중에 화장실에 갔다가 거울에 비친 자기 모습에 흠칫 놀라거나, 엘리베이터에 혼자 있을 때 등지고 선 거울에서 누군가 보고 있는 것 같은 느낌 등 누구나 경험해본 일상적인 ‘거울에 대한 공포’를 확장시켜 컴퓨터 그래픽을 통하여 완성한 영화이다. 똑같은 모습으로 촬영된 거울 밖과 안의 배우 모습을 시간에 맞추어 다른 행동을 하게끔 컴퓨터로 처리하였으며 냉동시체를 사실감 있게 표현했다.

(4) 찍히면 죽는다

①개봉시기 : 2000년 8월 26일

②적용된 보철분장의 범위 : 신체 전체

칼로 복부를 찢어서 피가 터져 나오고 시체에 기름을 부어 태우는 장면과 함께 잘린 팔이 사실적으로 표현되었다.

(5) 씨어터

①개봉시기 : 2000년

②적용된 보철분장의 범위 : 얼굴 전체, 신체 전체

목의 혈관에서 피가 뚫어져 나오고 목이절단 된 시체와 몸에 흉기가 관통한 장면 등이 잔혹하고 연결된 동작으로 표현되었다.

(6) 싸이렌

①개봉시기 : 2000년 10월 28일

②적용된 보철분장의 범위 : 신체 전체

<싸이렌>과 <리베라 메>는 국내영화로는 처음으로 '불'이라는 소재를 다뤘다는 점에서 관심이 집중 되었고 그 만큼 위험하게 촬영한 영화로 보철분장과 특수효과의 한부분이 사용된 영화 이다. 사람의 몸에 불이 붙은 것을 표현하기 위하여 신체를 제작하였다.

(7) 리베라메

①개봉시기 : 2000년 11월 11일

②적용된 보철분장의 범위 : 얼굴 전체, 신체 전체

화상 입은 몸과 얼굴이 자세하게 묘사 되었고 화재장면에서 불타는 상반신 등을 보철분장과 컴퓨터그래픽합성을 통하여 사실적으로 표현했다.

(8) 대학로에서 매춘하다 토막살해당한 여고생 아직 대학로에 있다

①개봉시기 : 2000년 12월 30일

②적용된 보철분장의 범위 : 신체 전체

인간의 몸을 다시 창조하기위해 기계장치로 죽은 시체의 몸과 연결시킨 장면과 여고생의 복부가 열려 탯줄로 길게 연결된 태아가 묘사 되었다. 인간의 몸과 기계의 결합으로 신체의 여러 부분이 기계로 만들어져 인조인간이 표현 되었으며 여성의 몸에 남성의 생식기를 기계로 부착하는 등 비현실적인 장면을 보철분장으로 표현했다.

(9) 무사

①개봉시기 : 2001년 9월 7일

②적용된 보철분장의 범위 : 얼굴 전체, 신체 전체

한중합작 영화로 배우 정우성의 복부에 창이 꼽히는 장면을 만들기 위하여 상반신을 그대로 복사해 폼을 얻어내어 다시 몸에 부착하고 창이 꼽히는 공간을 만들어주는 방법이 사용되었다. 절단된 두상과 상한 시체들, 창에 맞은 다양한 표정의 시체들이 표현 되었다.

(10) 흑수선

①개봉시기 : 2001년 11월 16일

②적용된 보철분장의 범위 : 신체 전체

물위로 떠오른 시체와 부검장면에서 장기를 꺼내는 등 아주 사실적으로 보철분장이 표현되었다.

(11) 공공의 적

①개봉시기 : 2002년 1월 25일

②적용된 보철분장의 범위 : 신체 전체

살인 장면의 전신시체와 부분모형이 제작되었으며 잘린 손톱을 핫 폼으로 제작하였다.

(12) 로스트메모리즈

①개봉시기 : 2002년 2월 1일

②적용된 보철분장의 범위 : 얼굴 전체, 신체 전체

사람의 전신, 얼굴, 짧아진 손가락의 표현을 위하여보철 분장이 사용되었다.

(13) 복수는 나의 것

①개봉시기 : 2002년 3월 29일

②적용된 보철분장의 범위 : 얼굴 전체, 신체 전체

배우 신하균의 다리, 복부 절개장면에서 보다 사실적으로 표현하기 위하여 미니어처로 제작 하여 절개 시 피가 흘러나오게 피를 내장하였다. 그리고 장기 밑매단의 목에 송곳을 찌르는 장면에서 물이 뚫어져 나오게 한 것을 편집 과정에서 마치 피가 쏟아져 나오는 것처럼 표현하였으며 목에 송곳이 찢린 상태에서 혈관이 꿈틀거리는 장면을 제작하기 위해 배우의 흉부까지를 복사해 내어 폼 속의 표피에 고무관을 삽입하여 공기를 주입시키므로 자연스럽게 만들었다.

(14) 4발가락

①개봉시기 : 2002년 5월 17일

②적용된 보철분장의 범위 : 신체 부분

손가락의 마디가 울퉁불퉁하게 튀어나온 것을 표현하였고

(15) 참피온

①개봉시기 : 2002년 1월 25일

②적용된 보철분장의 범위 : 얼굴 전체, 신체 부분

배우 유오성의 부은 눈과 돌출된 광대뼈 그리고 코의 변형을 위하여 상체를 제작하였다.

(16) 유아독존

①개봉시기 : 2002년 11월 7일

②적용된 보철분장의 범위 : 신체 전체

아이의 모형이 보철분장을 사용하여 제작되었다.

(17) 하얀방

①개봉시기 : 2002년 11월 15일

②적용된 보철분장의 범위 : 신체 전체

공간을 표현하기 위하여 신체를 이용하여 조형분장이 사용되었다.

(18) 해안선

①개봉시기 : 2002년 11월 22일

②적용된 보철분장의 범위 : 신체 전체

사람이 폭파되어 신체조각들이 뿌려져 있는 장면이 묘사되었다.

(19) H

①개봉시기 : 2002년 12월 19일

②적용된 보철분장의 범위 : 얼굴 전체, 신체 전체

제왕절개한 산모의 굴절된 배, 미숙아, 잘린 목 등이 사실적으로 표현되었다.

(20) 지구를 지켜라

①개봉시기 : 2003년 4월 4일

②적용된 보철분장의 범위 : 얼굴 전체, 신체 전체

다리절단 장면을 표현하기 위하여 배우의 구부린 다리위에 보철분장으로 제작된 다리를 부착하여 절단되는 장면을 완성시켰으며 전신 시체도 제작되었다. 또한 고릴라의 머리에 기계를 설치하여 일정한 움직임을 주었다.



<그림 9> 지구를 지켜라(절단다리1)



<그림 10> 지구를 지켜라(절단다리2)



<그림 11> 신체 부분(인조팔)



<그림 12> 신체 전체



<그림 13> 얼굴 전체(귀 변형 과정)



<그림 14> 얼굴 부분(변형 완성)



<그림 15> 고릴라(기계장치)



<그림 16> 고릴라(모델링)



<그림 17> 고릴라 완성

(22) 청풍명월

①개봉시기 : 2003년 7월 15일

②적용된 보철분장의 범위 : 얼굴 전체, 신체 전체
목 잘린 사람과 전신 시체가 제작 되었다.



<그림 18> 청풍명월1



<그림 19> 청풍명월2

(21) 살인의 추억

①개봉시기 : 2003년 4월 25일

②적용된 보철분장의 범위 : 신체 전체

화성연쇄살인 사건을 소재로 한 영화로 강간당하고 묶여져 숨진 여자 사체가 시간이 경과함에 따라 썩어가는 장면을 사실적으로 묘사했다. 그리고 몸의 움직임과 동작을 자연스럽게 표현한 것이 특징이다.



<그림 20> 살인의 추억(사체제작 1)



<그림 21> 살인의 추억(사체제작 2)



<그림 22> 살인의 추억(사체제작 3)



<그림 23> 살인의 추억(뭇에 난 상처)

(23) 여우계단

①개봉시기 : 2003년 8월 1일

②적용된 보철분장의 범위 : 얼굴 전체, 신체 전체

신체와 얼굴의 부분 그리고 전체를 변형하기 위하여 폼이 제작되었다. 공간의 변형을 위해 조형분장이 사용된 작품으로 뚱뚱한 여학생을 표현하기 위해 성형 수술용 재료인 에라스토마(실리콘 일종)를 사용했다. 또한 살이 쪼들 경우를 예상해 늘어난 살만큼 자연스럽게 만들어 얼굴에 부착하기 위해 실리콘 외에 몇 가지 재료를 더 섞어 8시간에 걸친 작업으로 날씬한 배우를 뚱뚱한 모습으로 변화시켰다. 또한 진흙에 범벅된 시체가 깨어나는 장면이 표현되었으며 얼굴을 실제와 동일하게 계단에 부착하여 살아있는 것처럼 완성했다.



<그림 24> 여우계단(시술 전)



<그림 25> 여우계단(시술과정 1)



<그림 26> 여우계단(시술과정 2)



<그림 27> 여우계단(얼굴훅터)



<그림 28> 여우계단(얼굴제작 1)



<그림 29> 여우계단(얼굴제작 2)



<그림 30> 여우계단(괴물)



<그림 31> 여우계단(괴물 제작 1)



<그림 32> 여우계단(괴물 제작 2)



<그림 33> 여우계단(괴물 제작 3)



<그림 34> 여우계단(조형제작 1)



<그림 35> 여우계단(조형제작 2)

(24) 4인용 식탁

①개봉시기 : 2003년 8월 8일

②적용된 보철분장의 범위 : 얼굴 부분, 신체 전체

섬뜩하지만 슬픈 공포로 한국 최초의 감성 미스터리 영화이다. 피가난무하는 공포영화와는 달리, 인간관계에서 비롯되는 두려움과 상처를 섬세한심리묘사와 세련되고 절제된 영상으로 강조하였으며 배우의 얼굴 부분과 아이의 몸이 보철분장으로 제작되었다.



<그림 36> 4인용 식탁



<그림 37> 4인용 식탁 1

(25) 네츄럴 시티

①개봉시기 : 2003년 9월 26일

②적용된 보철분장의 범위 : 신체 전체

각종 특수효과와 최첨단 기술의 집약체로 완성되었다. CG 작업은 사실상 영화 전체에 걸쳐 이루어졌고 미래 도시의 모습을 재현한 미니어처 세트와 더불어 실물 크기의 대규모 테크니컬 세트가 제작되었으며 각종 특수 소품과 보철분장 또한 미래적 이미지를 살리면서 영화의 역동성을 뒷받침할 수 있도록 다양하게 고안되었다. 2년간의 시나리오 작업이 끝난 후 촬영 전까지의 준비작업에만 1년 가까이 소요됐다. 도시 전체의 전경과 폭파 장면 등은 미니어처로 표현이 가능했지만 등장하는 공간 중 많은 부분은 실물 크기의 세트에서 촬영된 것이다.



<그림 38> 네츄럴 시티



<그림 39> 네츄럴 시티(공상적 조형)

(26) 태극기 휘날리며

①개봉시기 : 2004년 2월 5일

②적용된 보철분장의 범위 : 얼굴 부분, 신체 전체

경기침체에도 불구하고 1천만 명 이상의 관객이 관람하는 흥행신화를 낳았으며 영화 관람동안 관객들로 하여금 끊임없이 비명을 자아내게 했다. 강제규 감독은 전쟁의 잔혹함이 느껴지는 생생한 시체를 요구했고 보철분장은 기존의 딱딱하고 정적인 시체가 아니라 동적인 시체를 위해 다양한 종류의 기계 장치를 사용했다. 초반에 중상을 입고 병원에 누워 있다 자살하는 청년의 경우, 총구를 입에 넣은 건 실제 배우지만 총소리가 나는 순간부터는 마네킹을 사용했다. 단순히 쓰러져 있는 것보다는 총소리와 함께 관절이 유연하게 움직이며 몸이 뒤로 넘어갈 수 있게 애니매트로닉스를 사용했다. 움직임을 통제할 원리는 실린더를 이용해 공기의 압력에 따라 밀려 나가는 힘을 응용한 것으로 인조 피부 안에 폭탄에 맞아 떨어져 나갈 피와 살점들을 심고 공압에 의해 이 피와 살점들이 밖으로 밀려 나가는 힘을 만들어 준 뒤 리모컨으로 조정한다. 또한 이마에 폭탄을 맞고 머리가 터져 나가는 사람의 경우는 실제로 이마에 화약을 넣고 인조 피부를 만들어 붙이고 안전을 위해 충격 흡수용 완충 장치를 만들었다. 전쟁에서 팔다리가 잘린 시체, 손가락이 잘려나간 시체, 뒤로 구르는 시체, 앞으로 넘어지는 시체 등 서로 다른 80구의 끔찍한 시체들이 사실적으로 표현되어 있어 상영관에선 끊임없이 비명이 터져 나왔다. 최근 한국영화 속 시체들은 점점 리얼리티를 확보해가고 있고 과장되고 억지스런 모험이 아니라 과연 보철분장이 쓰였나 의심할 정도로 자연스럽게 표현되고 있다. 한국영화 최초로 가장 많은 시체와 각기 상황에 따른 시체들로 전체를 연출하였으며 썩어가는 시체들과 목이달리는 등 동작까지 정확하게 제작되었다.



<그림 40> 태극기 휘날리며(원빈 상처)



<그림 41> 태극기 휘날리며(시체 1)



<그림 42> 태극기 휘날리며(시체 2)



<그림 43> 태극기 휘날리며(시체 3)



<그림 44> 태극기 휘날리며(시체 4)



<그림 45> 태극기 휘날리며(시체 5)

(27) 범죄의 재구성

①개봉시기 : 2004년 4월 15일

②적용된 보철분장의 범위 : 얼굴 전체

배우 박신양의 얼굴을 마치 전혀 다른 사람처럼 보이게 하기 위해 보철 분장을 이용하여 큰 코, 덧니 등을 부착해 다른 모습으로 변형하였다.



<그림 46> 범죄의 재구성(박신양 1)



<그림 47> 범죄의 재구성(박신양 2)



<그림 48> 범죄의 재구성(박신양 3)



<그림 49> 아는여자

(28) 령

①개봉시기 : 2004년 6월 18일

②적용된 보철분장의 범위 : 신체 전체

공포의 매개체로 ‘물’을 활용한 영화로 빛이 나는 익사체를 만들기 위하여 헐리우드에서 수입한 재료를 사용하여 촉촉한 느낌이 들도록 피부 톤을 표현하였으며 죽기 전 마지막 장면에 가는 실핏줄들을 얼굴에 표현했다.

(29) 아는 여자

①개봉시기 : 2004년 6월 25일

②적용된 보철분장의 범위 : 얼굴 전체

주인공의 얼굴을 그대로 표현하기 위해 보철분장이 사용되었다.

(30) 알포인트

①개봉시기 : 2004년 8월 20일

②적용된 보철분장의 범위: 얼굴 전체, 신체 전체

목이 절단된 두상의 오른쪽 측면이 잘려서 혈관 과 근육 이 절개된 것을 사실 적으로 표현했다. 그리고 발가락이 절단된 것을 다시 이은 것, 안구가

뽑혀나간 것, 팔이 잘려나가는 것을 사실적으로 묘사되었으며 손가락과 팔이 찢겨 지고 폐인 상처가 실제 피부와 혈관인 듯한 착각을 일으키게 하였다. 코 속의 털과 피부에 발진까지 너무 자세히 묘사되어서 진짜 배우가 연기한 것이 아닌가 할 정도로 정교하게 표현되었다.

(31)인형사

①개봉시기 : 2004년 6월 18일

②적용된 보철분장의 범위 : 얼굴 전체, 신체 전체

죽은 시체, 찢어서 손상되어 가는 손, 안구가 빠진 머리, 부식되어가는 몸까지 사실적으로 묘사되어있다.



<그림 50>알포인트(두상1) <그림 51>알포인트(두상2) <그림 52>알포인트(두상3)



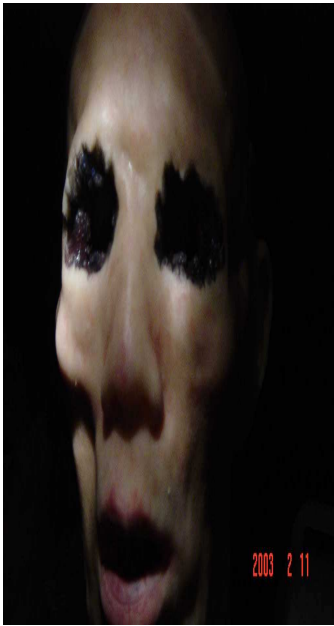
<그림 53> 알포인트(손1) <그림 54>알포인트(손2) <그림 55>알포인트(손3)



<그림 56>알포인트(시체)

<그림 57>알포인트(시체1)

<그림 58>알포인트(시체2)



<그림 59>알포인트(두상1)

<그림 60>알포인트(두상2)

<그림61>알포인트(두상3)

<표 1> 한국 영화에 나타난 보철분장의 특징(1960 ~ 1980년)

시대별영화		보철분장	얼굴		신체	
			부분	전체	부분	전체
1960년대	월하의 공동묘지	○		○		
	천년호	○		○		
1970년대	화녀			○		
	암흑가의 공포	○				
	설야의 여곡성			○		
	정형미인	○				
	용왕삼태자			○		
1980년대	용권사수	○				
	망령의 웨딩드레스	○		○		
	흡혈귀 야녀			○		
	신서유기	○		○		
	사후세계	○		○		
	괴적괴무	○				
	관속의 드라큐라			○		
	외팔이 여신용			○		
	원한의 사미인곡			○		
	미녀 공동묘지	○		○		
	목없는 여살인마	○				
	손오공 대전 홍해아	○		○		
	여곡성	○		○		
	공포의 축제	○		○		
외계에서온 우리메, 전격 쓰리작전		○	○			

<표 2> 한국 영화에 나타난 보철분장의 특징(1990년)

시대별영화		보철분장	얼굴		신체	
			부분	전체	부분	전체
1 9 9 0 년 대	남부군				○	
	잃어버린 너	○				
	하얀전쟁	○	○		○	○
	티라노의 발톱		○			
	구미호		○			
	301,302		○		○	
	은행나무침대	○	○		○	○
	코르셋	○			○	
	여고괴담	○			○	
	조용한 가족	○			○	
	퇴마록	○	○		○	○
	닥터K		○		○	○
	쉬리		○			○
	이재수의 난		○			
	용가리					○
텔미썸딩	○	○		○	○	
해피엔드					○	

<표 3> 한국 영화에 나타난 보철분장의 특징(2000년)

시대별영화	보철분장	얼굴		신체	
		부분	전체	부분	전체
2000년대	섬				○
	페이스				○
	하피				○
	거울 속으로				○
	가위				○
	해변으로 가다			○	○
	찍히면 죽는다			○	○
	씨어터		○		○
	리베라메		○		○
	대학로에서...				○
	무사		○		○
	흑수선				○
	공공의 적			○	○
	로스트 메모리즈		○		○
	복수는 나의 것	○	○	○	○
	4발가락			○	
	챔피온		○	○	
	유아독존				○
	해안선			○	○
	H		○		○
	지구를 지켜라		○	○	○
	살인의 추억			○	○
	청풍명월		○		○
	여우계단	○	○	○	○
	4인용식탁	○			○
	태극기 휘날리며	○	○	○	○
범죄의 재구성		○			
령				○	
아는여자	○				
알 포인트		○	○	○	
인형사		○	○	○	

V. 결 론

오늘날 한국영화는 점차 영상시장의 확대 및 제작기술의 발달로 첨단화, 기계화되어지고 있다. 외관상 첨단 과학문명과 사람의 손으로 비롯된 분장기술의 수작업은 상반되어 보이나 정교한 실사 작업 없이는 아무리 고난이도의 기술을 사용한다 하더라도 시각적인 면에서 완벽해 질 수 없으므로 인공적인 느낌이 들지 않도록 실제처럼 완벽하게 재현하는 분장기술에 보다 많은 투자가 따라야 할 것이다.

실제로 보철분장은 특정한 캐릭터를 표현하기 위하여 다른 소재와 형태로 만든 조형물을 인체에 부착시키고 그 움직임까지 이루어져야 한다는 측면에서 가장 어려운 분장작업으로 간주되고 있으나, 작업을 효율적으로 진행시킬 수 있는 실질적인 제작과정을 제시한 선행연구가 거의 없기 때문에 이에 대한 체계적인 정리와 방안제시 및 분장발전에 관한 필요성이 요구되고 있는 실정이다. 이에 본 논문은 한국 영화분장의 변화과정을 보철분장 중심으로 1960년대부터 현재까지 분석하여 연대별로 특징과 변화를 고찰하였고 그 결과는 다음과 같다.

첫째, 1967년 영화<월하의 공동묘지>에서 한국영화 최초로 보철분장이 시도되었으나 1980년대 후반에 들어오면서 다양한 테크닉의 보철분장이 활용된다.

둘째, 1990년대는 많은 영화에 보철분장이 활용되며 정착단계로 접어든 시기로 컴퓨터 그래픽합성이 접목되어 다양한 보철분장이 가능하게 된다.

셋째, 2000년대는 땀구멍, 입술의 잔주름, 솜털, 절단된 단면의 뼈와 근육 등의 사실적 표현이 가능하게 되며 거의 모든 장르에서 보철분장이 널리 활용되고 영화제작기술의 첨단화, 기계화로 3차원의 공간에서도 움직임과 변화를 부여하여 생명력을 창조하는 것에까지 이르고 있다.

한국영화에서 차지하고 있는 보철분장의 현실은 아직까지 과도기라고 할 수 있지만 점차 보철분장의 중요성이 인식되기 시작했고 거의 모든 작품에서

다양한 요구가 있으므로 앞으로 보철분장은 더욱 큰 변화가 있을 것이다. 또한 과감한 투자와 근본분석을 통한 철저한 준비로 정교한 실사작업이 이루어진다면 완벽한 보철분장 테크닉이 완성될 것이고 짧은 역사에도 이처럼 성공을 거둔 한국영화의 잠재력만큼 특수효과의 발전과 함께 세계적 수준으로 성장할 것을 기대해 본다.

끝으로 1967년 최초로 보철분장이 사용된 것으로 서술 하였으나 실제로는 1960년으로 추정되며 이시기에 제작되었던 영화들 중에서 시놉시스나 기타 기록으로 충분한 가능성을 보여 주나 보존된 영상자료가 없어 확인이 불가능한 점과 이로 인한 한국영화에서 보철분장 도입시기의 규명이 불분명한 것이 연구의 제한점으로 남으며 앞으로 보철분장의 학문적 체계를 위한 지속적 연구가 필요하며 더욱 구체적 분석을 통하여 효율적 작업을 위한 실질적인 연구가 요구된다.

참 고 문 헌

- 고은주, 영화에서 CG를 이용한 특수효과에 관한 연구, 성신여대 조형대학 학원, 석사학위논문, 2000
- 공연예술총서 V, 분장, 한국문화예술진흥원, 1981
- 김귀정 외, 화장품성분사전, 정담, 1998
- 강대영, 한국분장예술, 서울 지인당, 1999
- 김은전, 한국 전통분장과 중국경극분장의 비교연구, 부산여대 체육학과, 석사학위논문, 1997
- 김용미, 해방이후 한국 화장문화에 관한 연구, 이화여대 대학원, 2000
- 김성희, 성격분장의 고찰, 이화여대 대학원, 석사학위논문, 1991
- 김영희, 특수영상효과에 관한 연구, 중앙대 예술대학원, 석사학위논문, 1999
- 김진현, 무대공연에 나타난 분장의 실제, 경원대 대학원, 석사학위논문, 1996
- 김연주 외, 화장품 과학, 청구문화사, 1999
- 노민희 외, 인체해부학, 정담, 2000
- 데이비드.A.라우어, 조형의 원리, 예경, 1996
- 민경우, 디자인의 이해, 미진사, 1995
- 문예진흥원편, 문화예술, 한국문화예술진흥원, 1991
- 맹수진, 1990년대 한국 호러 장르의 경향 연구, 동국대 대학원, 석사학위논문, 1999
- 이혜령, 봉산탈을 중심으로 한 분장 기법 연구, 淸州大 大學院, 1998
- 박미정, 한국 분장의 변천과정 연구 :공연예술사 중심으로성균관대 대학원, 2003
- 박승배, 한국의 무대공연에 나타난 분장에 관한 연구, 홍익대 산업대학원, 석사학위논문, 1991
- 박은순, 공포영화 속에 표현된 의상 스타일에 관한 연구,국민대 테크노디자인 전문대학원, 2001
- 백문임, 한국 공포영화 연구, 연세대 대학원,박사학위논문, 2002
- 정대웅 외, 디자인 · 공예대사전, 1990

- 진현용, 한국영화에 있어서 특수분장의 기법의 활용사례에 관한 분석연구, 한성대 예술대학원, 석사학위논문, 2001
- 진종원 외, 화장품 과학, 정담, 2000
- 이경수, 한국 영화 영상의 디지털 특수효과 개선방안, 중앙대 신문방송대학원, 석사학위 논문, 2001
- 이순진, 한국 괴기영화의 변화과정에 대한 연구, 중앙대 첨단영상대학원, 석사학위 논문, 2001
- 이소연, 전통 화장재료의 변천과 화장법에 관한 연구, 대구가톨릭대 보건과학대학원, 2001
- 이정호, 복합 분장기법을 활용한 작품연구, 부산대 대학원, 2002
- 이재구, 영상의 특수효과에 관한 연구, 중앙대 신문방송대학원, 석사학위논문, 1991
- 이학재, 분장의길, 자유문화사, 1994
- 이희승, 국어대사전, 민중서관, 2001
- 이화진 외, 뷰티 & 스페셜 메이크업, 신정, 2002
- 이화진, 특수분장 디자인 기법의 적용재료에 관한 연구, 한성대 예술대학원, 석사학위논문, 2003
- 이화순, 한국여성의 메이크업 조형성에 관한 연구, 홍익대 산업대학원, 석사학위논문, 1993
- 이상훈 외, 분장의 세계, 고문사, 2000
- 엘리자 리, go go make-up, 가서원
- 윤정민, 영화 「단적비연수」 등장인물들의 분장디자인 과정 주요배역 단:적:비:연:수 를 중심으로, 중앙대 예술대학원 2001
- 조고미, 한국 전통탈의 분장 연구 :봉산탈을 중심으로 중앙대 예술대학원, 2000
- 한국영상자료원
- 홍수경, 20세기 할리우드 영화 속의 특수 효과에 나타난 특수 분장에 관한 연구, 한성대 예술대학원, 석사학위논문, 2003
- 홍인자, 한국 화장문화의 연대기적 변천 특성에 관한 연구 개화기 이후를 중

심으로, 한성대 예술대학원, 2002

최현철 외, 영상분석법을 이용한 노화에 따른 피부주름의 변화에 대한 연구,
피부과 학회지

Lee Baygan, Three-Demension Make-up. New York: Watson-Guptill
Publications, 1998

<http://www.lcm.wo.to>

<http://www.fxrain.com/index.ntml>

<http://www.magefx.com>

<http://www.sfxmovie.com/html/intro.htm>

ABSTRACT

The Study on the Changing Process of Prosthetic Make-up and its Cases Shown in Korean Movies

Yoon, Chan-Gyun

Major in Make-up Art

Department of Fashion Art& Design

Graduate School of Art

Hansung University

Today's movie & television make-up is developing with special make-up, computer graphics and animatronics in accordance with the development of scientific technology, and especially, special make-up, computer graphics and digital graphic processing technology are important parts of graphic production technology. Also, Korean movies are scoring great box-office successes over 10 million audiences in spite of economic recession and are being awarded in foreign movie festivals. That is because of not only artistic excellence but also the results of realistic special make-up in movie scenes. In the past, special make-up in Korean movies was mostly used in horror movies in which all things about make-up was that a long haired woman wearing white clothes was making a ghost's sounds in a dark screen. With the development of mass media and scientific technology, more realistic and perfect graphics are being asked. Though make-up technologies by cutting-edge scientific

civilization and by human hands look totally different apparently, but make-up cannot be perfect visually by digital graphic technology without delicate real drawing works.

Make-up is the most essential communicating means of actors and actresses by changing them into figures of characters suitable to movies through perfect visual works on the body. And make-up is aimed at creating the role's characters to make audiences understood by making actors and actresses fit to the role's character. Make-up is divided into realistic one, movie & television make-up and exaggerated one, stage make-up according to transferring media. Movie & television make-up expresses the change of appearances made artificially by character analysis of works on the basis of beauty make-up, and it is divided into painting make-up and dimension make-up according to expression techniques.

In this thesis, the make-up for the transformation of face, the whole body and partial body was classified as prosthetic make-up among movie & television make-up which requires realistic expression and it's changing process was studied. This thesis is aimed at expanding applicable areas of special make-up into other fields as well as movies and at developing prosthetic make-up by analyzing the changing process in its introduction and development.

Though special make-up in Korean movies is developing with movie production technology in spite of the short history of 10 years, the reality of make-up is still in inferior conditions and a transitional period. But, there will be a bigger change in prosthetic make-up because it's importance became to be recognized and various demands are being generated in almost every work. Also, if delicate real drawing works are conducted by thorough preparations through determined investment and script analysis, perfect prosthetic make-up technique will be made, and it

is expected to be developed as world-class level with the development of special effects like the potentiality of Korean movies which made a big success in spite of its short history.