

碩士學位論文

영화에 나타난 그로테스크 분장 연구

- 팀 버튼 영화를 중심으로 -

2003年

漢城大學校 藝術大學院

패션藝術學科

扮裝藝術專攻

朴 善 只

碩 士 學 位 論 文
指導教授 黃 東 烈

영화에 나타난 그로테스크 분장 연구
- 팀 버튼 영화를 중심으로 -

A Study on the Make-up in Films

2002年 12月

漢城大學校 藝術大學院

패션藝術學科

扮裝藝術專攻

朴 善 只

碩 士 學 位 論 文
指 導 教 授 黃 東 烈

영화에 나타난 그로테스크 분장 연구
- 팀 버튼 영화를 중심으로 -

A Study on the Make-up in Films

이 論文을 藝術學 碩士學位論文으로 提出함

2002年 12月

漢城大學校 藝術大學院

패션藝術學科

扮裝藝術專攻

朴 善 只

국 문 초 록

영상예술의 완성은 바로, 내러티브의 중심을 이루고있는 배우의 캐릭터를 어떻게 잡느냐에 직접적인 영향을 받는다. 캐릭터를 만들어 가는데 있어, 결정적인 권한은 물론 작가-감독에게 있다. 그러나 작가가 아무리 좋은 시나리오를 가지고 있다고 하여도, 그것을 효과적으로 표현할 수 있는 스텝이 없다면 아무런 소용이 없을 것이다. 그렇다면 직접적으로 캐릭터를 시각화하는 분장스텝이야말로 작가의 영상철학을 가장 잘 이해하고 있어야 한다고 본다. 특히, 영화의 다양한 장르가운데 환상성에 기초한 독창적인 캐릭터를 창출하고자 할 때는 분장디자이너의 역할이 가장 중요하게 영향을 미친다. 이에, 독특한 비주얼을 영화에 적용하고있는 팀 버튼감독의 작품을 분석대상에 놓고, 그로테스크이론에 입각한 캐릭터의 시각화작업을 시도해 보았다.

그로테스크 캐릭터 분장을 첫째, 인간의 양면성을 기초로 한, 사실적인 이미지의 보조재 역할로의 분장. 둘째, 이질적인 요소의 결합을 통해 시각화되는 창조적 이미지. 여기에는 과학적인 근거를 바탕으로 창조된 인물과, 상상 속에서 변형되어질 수 있는 가능성을 지닌 이미지 모두를 포함한다. 셋째, 신체의 은폐, 혹은 절단과 파손을 통해 시각화되어지는 그로테스크한 이미지의 창출. 넷째, 삶과 죽음의 경계에 선 존재들이 가지고 있는 그로테스크한 이미지의 외적형태로의 표현. 다섯째, 성을 매개로 지금까지 존재하고 인식되어졌던, 남녀 구분의 이분법을 넘어 젠더의 경계를 흐리고 넘나드는 캐릭터. 마지막으로, 키치적 특성을 캐릭터에 적용함으로써 조롱과 웃음을 유발하는 그로테스크한 인물의 분장 등으로 분류하였다.

이러한 연구는 앞으로 내러티브를 지닌 영상물의 실제 촬영에 있어 하나의 철학적 기초가 되어질 것이라고 믿는다. 그러한 가능성의 현실화를 위해, 촬영 현장에서 활동하는 분장디자이너나, 교육현장에 종사하는 교육자 모두 공통적으로 분야의 발전을 위해 노력해야 한다고 본다. 아직까지 아이디어나 기술에 있어 저급한 수준에 머물러 있는 우리의 현실을 감안할 때, 현재 학문에 노력하고 있는 연구자들의 적극적인 자세가 필요하다고 본다.

목 차

국 문 초 록

I. 서 론	1
1. 연구 목적	1
2. 연구 방법과 내용	4
II. 그로테스크 영화의 유형	6
1. 그로테스크의 개념 및 특성	6
2. 영화에 나타난 그로테스크 캐릭터 유형	13
1) 이질적 요소의 결합	16
2) 신체의 은폐와 절단	20
3) 삶과 죽음의 경계	30
4) 성의 유희와 도착	33
5) 키치적 요소	35
III. 팀 버튼 영화의 특성연구	38
1. 팀 버튼 영화에 대한 접근	38
2. 팀 버튼 영화의 미학적 기초	40
1) 20년대 독일 표현주의 영화	40
2) 50년대 B급 공포영화	43
3) 스톱모션 애니메이션	45
4) 분열된 세계	47
5) 페르소나	50

IV. 텀 버튼 영화의 그로테스크 분장연구	54
1. 이질적 요소의 결합	55
2. 신체의 은폐	59
3. 신체의 훼손 및 왜곡	64
4. 회화적 요소	69
5. 젠더의 모호성	72
V. 결 론	75
참고 문헌	78
ABSTRACT	81

표 목 차

<표 1> 그로테스크 특성으로 본 영화 캐릭터 유형 분류 표	12
<표 2> 영화에 나타난 그로테스크 캐릭터 유형 분류표	37
<표 3> 팀 버튼 영화의 특성과 작품 및 주요 캐릭터 구분표	52
<표 4> 팀 버튼 영화의 등장인물과 작품 분류 표	74

그 립 목 차

[그림 1] 칼리가리 박사	14
[그림 2] 모유병자 케사르	14
[그림 3] 제인	14
[그림 4] 드라큐라 울룩 백작	14
[그림 5] 학명 : 똥파리	17
[그림 6] 전송기 안의 과학자	17
[그림 7] 런던의 늑대인간	18
[그림 8] 늑대 이빨 자욱	18
[그림 9] 변환 과정	18
[그림 10] 늑대 인간	18
[그림 11] 로보캡	19
[그림 12] 헬멧을 벗은 로보캡	19
[그림 13] 전기톱을 휘두르는 살인마	21
[그림 14] 가면을 쓴 살인마	21
[그림 15] 다크맨	21
[그림 16] 봉대로 얼굴을 감춘 모습	21
[그림 17] 벽을 타고 오르는 스파이더맨	22
[그림 18] 스파이더맨	22
[그림 19] 마스크맨의 짐 캐리	23
[그림 20] 악령에 의해 손상된 신체	23
[그림 21] 파리의 늑대인간 I	24
[그림 22] 파리의 늑대인간 II	24
[그림 23] 팔이 잘린 어머니의 식사를 도와주는 피닉스	25
[그림 24] 꼭두각시를 어머니로 착각하는 피닉스	25
[그림 25] 돼지 피를 뒤집어 쓴 캐리	26
[그림 26] 나이트메어의 프레디 크루거	27
[그림 27] 화상 입은 얼굴	27
[그림 28] 갈고리 장갑	27

[그림 29]	엘리펀트맨	28
[그림 30]	이레이저 헤드	28
[그림 31]	다크시티	29
[그림 32]	1931 제임스 웨일의 프랑켄슈타인	30
[그림 33]	1994 캐네스 브래너의 프랑켄슈타인	30
[그림 34]	프랑켄슈타인의 탄생	31
[그림 35]	고뇌하는 프랑켄슈타인	31
[그림 36]	프랑켄슈타인의 신부	31
[그림 37]	1931 벨라 루고시	32
[그림 38]	1992 게리올드만	32
[그림 39]	일상 속의 드라큘라	33
[그림 40]	괴물이 되기 전 울부짖는 드라큘라	33
[그림 41]	흡혈귀가 된 드라큘라	33
[그림 42]	핑크 플라밍고	34
[그림 43]	록키 호러 픽처 쇼	34
[그림 44]	프리실라	35
[그림 45]	아담스 패밀리	36
[그림 46]	레닌그라드 카우보이 미국에 가다	36
[그림 47]	펭귄맨의 스케치	55
[그림 48]	펭귄 모형	55
[그림 49]	예복을 입은 펭귄맨	56
[그림 50]	생선을 뜯어먹는 펭귄맨	56
[그림 51]	가위손 스케치	57
[그림 52]	에드워드	57
[그림 53]	가위손이 위험해 보이는 에드워드	58
[그림 54]	가면을 쓰고 배트맨 복장을 한 브루스 웨인	60
[그림 55]	비서로서의 미셀 파이퍼	61
[그림 56]	캣우먼으로 변신	61
[그림 57]	빠에로 가면을 쓴 듯한 조우커	62
[그림 58]	보라색 양복으로 치장한 조우커	62

[그림 59] 목 없는 기사 호스맨 스케치	64
[그림 60] 호스맨	64
[그림 61] 이빨을 날카롭게 간 호스맨	64
[그림 62] 스파키와 푸들	65
[그림 63] 비틀쥬스 스케치	66
[그림 64] 회전목마 모자를 쓰고 등장한 비틀쥬스	66
[그림 65] 무덤에서 나온 비틀쥬스	66
[그림 66] 검은 소녀 리디아	68
[그림 67] 화성인 그림 도안	69
[그림 68] 화성인들	69
[그림 69] 화성미녀 스케치	71
[그림 70] 분장한 리사 마리	71
[그림 71] 이카보드 크레인	72
[그림 72] 짙은 화장을 하고 다니는 피위	72
[그림 73] 수녀로 변장한 피위	72
[그림 74] 복장도착자 에드우드	73

I. 서론

1. 연구 목적

리얼리즘에 기초한 사실주의 영화가 내러티브에 보다 많은 비중을 뒀다면, 인간의 상상력을 자극하는 환상적인 영화는 비주얼에 좀 더 시간적인 할애를 하는 것이 일반적이다. 최근까지 우리나라 영화의 경우, 내러티브에 기초한 미장센은 감독의 고유영역으로 간주되어 연출파트에서 전체적인 이미지를 총괄하고 세트디자이너나 미술담당자가 실무를 수행하여 왔으며, 의상이나 분장, 소품의 경우는 내용전달을 위한 보조적인 역할에 머물렀다. 그러던 것이 프로덕션 디자이너가 영화의 시각적인 면들의 대부분을 감독하거나 집행하는 책임을 지게 되면서, 세트와 소품, 의상, 분장 등이 하나의 통일된 시각적 의미 전달수단으로 기능하게 되었다. 이제는 더 이상 자신의 영역 안에서 단순히 기술적으로 주어진 역할을 충실히 수행하는 것이 아닌 연계 파트와의 지적교류를 통해 다각적인 사고를 실제에 적용해야 된다고 본다.

우리는 지금까지 분장의 개념을 어떻게 하면 개인의 역사성과 사회성을 고려한 자연스러운 메이크업을 할 것인가에 초점을 두고 학습해 왔다. “분장이란 배우를 극본이 요구하는 데로 인물화하기 위한 외적 표현방법이며, 이는 민족, 시대, 연령, 기질, 건강상태와 사회적 환경 등을 시각적으로 표출하여 구체적으로 관객에게 납득시키는 것을 목적으로 하는 배우 연기 술의 일부”라고 보는 시각이 국내에서 영상분장을 교육하는 대부분의 교육현장에서 내려진 정의이다. 그러나 이는 사실적 인물분장에 한정된 협의의 정의라고 볼 수 있다.

지금까지는 작가적 상상력에 기초한 환상적인 캐릭터나, 인간의 내면을 외형화 시키는 심리극에서의 신체적 왜곡, 혹은 변형이 낳은 기형적 형태의 캐릭터들, 공상 과학물에 등장하는 외계의 생명체, 심지어 병으로 인한 외과적인 증상(작은 상처에서 기형적으로 뒤틀린 형태까지)들은 모두 단순히 기술적인 해석으로 영역을 독립시켜 특수 분장이라는 범주category 안에서 정의 내려왔다.

그렇다면 결국 위에서 말하는 사실적인 분장이든 특수분장이든, 모두 분장의 범위 안에서 정의 내려져야 한다고 본다. 여기에는 분장을 행하는 행위자(기술 제공자)와 캐릭터를 시각화하는 디자이너의 개념을 포함시킨 것이며, 두 분야의 완벽한 조화야말로 진정한 분장의 영역이라고 할 수 있겠다. 이러한 통합적인 개념 안에서 분장에 대한 정의도 새롭게 내려져야 한다고 본다. 즉 분장이란 앞에서 언급한 사전적정의의 전제 하에 “작가(감독)가 표현하고자 하는 의미의 정확한 분석을 통해, 전체적인 이야기 구조 안에서의, 캐릭터의 사실적인 표현과 더불어 요구되어지는 이미지의 창조적 디자인의 실체화”라고 정의할 수 있겠다.

여기서 언급하고 넘어가야 할 중요한 사실은 정확한 시나리오의 분석이 있어야 한다는 것이다. 이는 영화의 내용과 어긋나는 분장의 경우, 아무리 좋은 디자인과 기술일지라도 쓸모 없는 자기과시가 될 수 있으며, 관객으로 하여금 작품 안에 몰입되지 못하게 하는 방해요소가 되기 때문이다. 이러한 시나리오의 정확한 분석은 또한, 작가(감독)의 세계관을 이해하고, 작가가 캐릭터를 통해 무엇을 표현하고 전달하고자 하는지에 대한 선행연구작업을 기초로 한다. 즉, 작가에 대한 연구야말로 분장디자인을 하는데 최우선적으로 이루어져야 하는 작업이라고 할 수 있겠다.

본 논문에서는 영화를 읽고-관객은 영화를 보지만, 스텝은 영화를 읽고, 느끼고, 표현해야 한다- 분석하는 여러 가지 장치들 가운데 ‘그로테스크’라는 개념의 장치를 통해 어떻게 캐릭터가 디자인되어 시각적 표현형태를 갖고 나타나는지를 연구하는데 그 목적이 있다.

이러한 연구를 위해서 ‘그로테스크’가 함축하고 있는 의미는 무엇인지, ‘그로테스크’는 어떠한 특성을 가지고 있는지를 각 예술 분야에서 이루어진 선행연구를 통해 알아보고, 그로테스크한 이미지를 캐릭터화한 영화에는 어떤 영화들이 있는지를 살펴보고, 각 영화에 나타난 캐릭터를 사진자료를 통해 분석해 보았다. 그리고 독창적인 영화 스타일로 그로테스크한 이미지를 작품전반에 일관되게 펼쳐고 있는 감독 중에서, 팀 버튼 감독의 작가세계 연구와 작품을 중점 분석대상으로 삼았다.

팀 버튼 감독을 연구의 중심으로 둔 이유는 그의 영화 안에는 회화적인 이미지와 기괴하고 그로테스크한 분장, 독특한 색채가 실험적으로 표현되고 있으

며, 분장디자이너가 표현하고 싶어하는 다양한 모든 캐릭터들이 살아 숨쉬고 있기 때문이다. 고전 공포영화의 주인공인 미친 과학자나 유령들, 미적으로 승화된 기계인간, 가면, 인간과 동물의 결합, 광기 가득 찬 악당, 복장도착자에서 우주침입자까지. 또한 곳곳에 도사리고 있는 재미난 실험적 요소들 (사후세계 유령, 과거 공포영화 주인공들의 재현, 동물과 인간의 생체실험 등)은 기술적으로 특수분장을 연구하는데 뿐만이 아니라, 그로테스크한 캐릭터들의 창조된 배경을 살펴보고 각각의 아이콘이 내포하고 있는 철학적 의미는 무엇인가를 생각해서 앞으로 현장 작업을 하는데 있어 캐릭터의 이미지화에 다각적 수용이 가능하기 때문이다. 또한 그는 영화적 표현장치로 분장이 갖는 역할과 중요성을 정확히 이해하고 표현하는 몇 안 되는 감독중의 한사람이다.

그는 분장한 자신의 배우들에 대해 각별한 애정을 담고 있는데, 그의 책 [Burton on Burton]¹⁾에서 그는 “분장은 사람들을 자유롭게 한다. 마스크 뒤에 숨어 또 다른 모습을 보여준다는 것은 위대한 일이며, 분장은 인간이 아닌 존재를 연기할 수 있게 하고, 이는 바로 그 존재가 되어버리는 자유를 주는 것이다. 즉, 마술과도 같은 것이다. 계속해서 언제라도 배우는 가면의 뒤에서 몰두할 수 있고 배우의 다른 모습을 볼 수 있기에 나는 가면을 사랑한다. 사람들은 분장하고 그 덕택에 그들은 부끄럼 없이 다른 존재가 되는 것이다. 사람들의 변신, 그것은 내가 끊임없이 즐기는 영화 제작의 한 요소이다”라고 말하고 있다. 바로 본 연구자가 팀 버튼 감독을 연구하게 된 동기가 된 말이기도 하다.

1) Mary Salisbury, Burton on Burton, Faber and Faber, 2000, p.56

2. 연구 방법과 내용

본 연구에서는 팀 버튼 영화의 핵심적인 지배소인 ‘그로테스크’ 개념에 입각해, 그의 영화에서 표현되어지고 있는 캐릭터를, 기술적인 분석 대상으로 삼는 것이 아닌, 디자인 분석 측면에서 ‘이미지화’라는 방식으로 접근하고 있다.

본 연구를 위해 선행된 방법으로는, 문헌조사를 통해 ‘그로테스크’에 대한 개념정의와 특성을 분류하였다. 필립 톰슨 Philip Thomson이 저술한 [그로테스크 The Grotesque]를 기본 텍스트로 삼고, 미술, 조형작품, 애니메이션, 패션, 메이크업 등에서 연구한 연구 논문 등을 참조하였다.

또한, 이미지가 갖는 그로테스크한 캐릭터를 주요 등장인물로 설정한 영화 중에서, 국내에 개봉되어 비디오로 출시된 작품들을 중심 연구 대상으로 삼았다. 영화 분석에 객관성을 위해서는 영화전문 인터넷 사이트와 권위 있는 영화 전문잡지의 평론들을 참고하여 작품을 선정하고, 분석에 필요한 사진자료들은 인터넷상에 올라와 있는 자료들과 작품내의 장면사진을 이용하였다.

연구 대상에서 국내영화는 제외 시켰는데, 이는 아직까지 우리나라에 그로테스크한 창조적 캐릭터의 이미지가, 감독의 작가적 독창성에서 비롯한 대표적인 작품이 부재하다는, 다분히 연구자의 개인적인 판단에 근거하였다. 물론 최근의 작품 중에서 <텔미썸딩>, <복수는 나의 것>, <여고괴담>, <폰>, <소름> 등을 비롯해 공포영화와 심리극을 중심으로 그 내러티브에 그로테스크적인 요소들이 다분히 녹아 들어있다. 앞으로 분장의 기술적인 발전과 함께, 창조적이고 실험적인 작품들을 위해, 작가와 분장디자이너의 공동노력이 필요하다고 본다.

팀 버튼 영화의 분석을 위해서는 중심 텍스트를 비디오 자료에 두고, 팀 버튼이 직접 저술하고 메리 셀리버리(Mary Salisbury)가 편집한 [Burton on Burton]을 번역하여 참고하였다. 그 외에도 College of Communication and the Arts의 Mark L. Menga의 논문 [Misfits and Melancholy Nightmares: The Gothic World of Tim Burton's Cinema], 이진영의 숙명여자대학교 석사논문인 [Tim Burton 영화의 Post-modernism 표현양식에 관한 연구]를 비롯해 인터넷 사이트, 영화전문 잡지, 그리고 영화관련 서적과 관련 논문들을 참고하였다.

본 연구가 포함하고 있는 내용을 간략하게 정리하면 다음과 같다.

첫째, 제 2장에서 그로테스크의 개념과 특성을 정리하고, 그로테스크의 특성이 어떻게 영화 캐릭터에 표현되어 졌는지를 대표적인 작품을 사진과 함께 분석하였다.

둘째, 제 3장에서 팀 버튼영화의 특성 연구를 통해 작가의 영화세계관에 대한 고찰과 더불어, 팀 버튼 영화의 미학적 기초를, 독일 표현주의 영화. B급 공포영화. 스톱모션 애니메이션. 분열된 세계. 그리고 페르소나로 나누고, 각각의 특성과 함께 팀 버튼 영화에서 어떻게 미학적으로 적용되어졌는지를 살펴 보았다.

셋째, 제 4장에서는 본 연구의 핵심 내용인 팀 버튼 영화에 나타난 그로테스크 이미지분장을, 디자인 적인 측면에서 분석하였다. 여기에 부조화. 웃음과 공포. 극단과 과장. 비 정상성이라는 그로테스크의 기본 개념을 접목시켜, 영화에서 표현된 캐릭터작업의 기초와 특징들을 작품을 언급하면서 살펴보았다.

마지막으로, 제 5장 결론에서는, 분장의 영역을 세분화시켜 그 특성들을 정의하고, 예술활동으로써 영화작업을 하는데 기초 디자인 단계부터 작품이 완성되어 나오기까지 필요한 업무들을 요약 정리하였다. 또한 분장사의 역할과 위상을 한 단계 높이고, 단순한 기능직 고용인이 아닌 창조적 예술가로 자리 매김 하기 위한 연구자로서의 자세를 언급하고 있다.

이상의 연구과제를 수행하는데 있어 기초자료를 조사하는 과정에서 몇 가지 문제점을 발견했다. 지금까지 우리의 현실은 길지 않은 분장의 역사 가운데 최근 몇 년간 급격한 성장을 보여온 것은 사실이다. 그러나 기술적인 완벽함만을 추구하는데 노력이 편중되어왔다. 실제적으로 특수분장에 관한 기술적 측면, 혹은 그 수용사례에 관한 몇몇 연구 자료들은 어렵게나마 접할 기회가 있지만, 그 선행단계인 ‘분장담당자로서 캐릭터를 어떻게 이미지화 할 것인가’에 대한 그 어떠한 자료도 찾아볼 수가 없는 실정이었다. 이에 본 논문이 디자인을 포함한 분장예술가로서의 역할의 확장과 더불어 위상을 확립하는데 그 기초가 되었으면 한다.

II. 그로테스크 영화의 유형

1. 그로테스크의 개념 및 특성

세기말을 거치면서 디스토피아적 세계관이 예술 전반에 걸쳐 나타나고 있으며 ‘그로테스크’는 그러한 세계관의 하나의 표현양식으로 자리잡아왔다. 특히, 미술이나 영화와 같은 시각 예술분야에서 두드러지게 나타났고, 최근 들어 디자이너들의 패션쇼 등에서는 하나의 가치전복과 고정관념의 파괴, 창조적 상상력의 대명사로 그로테스크한 의상과 메이크업을 선보이고 있다. 이는 ‘시대적 불안과 데카당스(Decadence), 니힐리즘(Nihilism)의 문화가 전면화됨에 따라, 기존의 무겁고 진지한 담론들은 조롱과 가치전복의 대상이 되어 우스꽝스럽게 희화되거나, 혐오스러운 이미지를 통해 사회적 혼란을 반영’²⁾한 결과이다.

그로테스크(grotesque)란 물론 20세기 유일의 현상은 아니며 서구에서는 멀리 로마문화의 초기 기독교시대까지 거슬러 올라가는 예술양식이다. 이 시기에는 하나의 그림 속에 인간적 요소와 동·식물적 요소들이 정교하게 한데 얹혀 결합된 양식이 발전했었다. 즉, 이질적인 요소들이 한데 섞여 식물, 동물, 인간, 건축 형식이 얹혀 있는 혼합형식을 기괴하면서 우스꽝스럽다고 여기는³⁾ 현상을 초기에 그로테스크 개념으로 해석하고 있다.

지나치게 황당무계해서 도저히 다른 상이한 반응을 유추해 내지 못할 때는 단순히 허구에 지나지 않는다. 그러나 사실적인 틀 안에서 감정의 대립적인 충돌이 있을 때에 즉, 이질적인 요소의 불안정한 혼합, ‘일종의 갈등에 의존하며 본질적으로 조화롭지 못한 것이고 심각한 일탈감과 소외감의 표현이거나 혹은 풍자와 같은 것에서 쓰이는 한가지 공격적인 기법’⁴⁾으로 그로테스크를 해석하는 것이 올바른 이해이다.

2) 장미숙·양숙희, 1990년대 후반 그로테스크 메이크업에 관한 연구 -메이크업 광고와 컬렉션을 중심으로-, 복식문화연구 제8권 제 3호, 2000, p.437

3) 필립 톰슨 Philip Thomson, 김영무 역, 그로테스크 The Grotesque, 서울대학교 출판부, 1986, p.17

4) 앞의 책, p.24

그로테스크(grotesque)라는 용어는 1500년 무렵 로마유적 발굴과정에서 출발한다. 동굴 혹은, 발굴이라는 의미를 가진 이태리어 ‘grotte’이며 여기에서 형용사이형인 그로테스코(grottesco)와 명사형인 그로테스카(la grottesca)가 생겨났다. ‘그로테스크’라는 말을 문학과 비 미술 분야로까지 확대시키게 된 것은 프랑스의 경우 일찍이 16세기경이며 영국과 독일의 경우는 18세기에 와서 쓰이게 되었다. 특히 이 용어가 캐리커처(caricature, 풍자적 회화)와 관련됨으로써 우스꽝스럽고 괴상한 것을 지나치게 강조하게 되었으며, 후에 클레이버러(Arthur Clayborough)도 그의 책 「영문학에서의 그로테스크(1965)」에서 이 말에 담기게 된 보다 일반적인 의미를 형용사로 ‘우스꽝스러운’ ‘뒤통그러진’ ‘부자연스러운’, 명사로 ‘부조리’ ‘자연의 왜곡’등으로 풀이하고 있다.⁵⁾

독일의 「표준 독일어 방언의 문법비평사전(Grammatisch-Kritisches Wörterbuch der hochdeutschen Mundart)」에서 그로테스크의 의미는 다음과 같다.

그로테스크

프랑스어 ‘grotesque’에서 온 말로, 아름다운 예술 작품에서 자연 법칙에 어긋나며 자연 법칙을 따르지 않는다. 그리고 그로테스크는 예술가의 상상력을 기초로 하여 만들어 졌다. 동물과 인간의 그로테스크적 형상은 규칙적이고 일상적인 관계에서 상상되어지지 않는다. 건축 예술에서 그로테스크 양식은 저급하면서도 고상한 조형물을 지칭한다. 이것은 환상적인 것과 한데 뒤얹혀 있는 특징들의 각양각색에 의해서 형성되고, 자연에서는 만날 수 없다. 폭넓은 의미로는 기이하고, 자연 법칙에 어긋나며, 기괴하고, 우스꽝스러움을 뜻한다.⁶⁾

또한 필립 톰슨은 「그로테스크 The Grotesque」란 책에서, 그로테스크의 한 예로 인간이지만 동시에 기괴한 벌레를 사실적인 기법으로 묘사한 카프카

5) 앞의 책, p.17

6) 신지은, 조형작품에 나타난 그로테스크적 표현(表現)과 신체성에 관한 연구, 고려대학교 석사학위 논문, 2001, pp.16-17

의 「변신」을 들고 있다. 초기 그로테스크 담론의 출발이 인간의 신체와 결부된 시각적 예술에 적용되었다는 사실을 상기할 때, 기괴한 신체의 변형을 그로테스크의 제 1차 적 논의 대상에 올려놓는 것은 당연하다 하겠다.

그로테스크는 이러한 수많은 유형들 가운데 시대적 상황이 야기 시킨 기형적인 예술로서 이전의 전통과는 결별하고 대신 기괴하고 거북하며 때로는 추하게 가치 절하된 이미지들을 통하여 리얼리티를 재창조하는 데 그 목적이 있다.⁷⁾

다시 말해, 어느 한쪽에서는 웃음이고 다른 한쪽에서는 공포와 혐오감이라는 근본적으로 상충되는 반응의 충돌을 나타낼 수 있는 낱말을 찾는 가운데 ‘그로테스크’(grotesque)라는 낱말을 떠올리게 될 것이다. 이것은 ‘그로테스크한 장면’이라는 말마디에서 이 낱말이 우스꽝스러움과 무서움 혹은 혐오감을 동시에 전해 준다는 막연한 근거에서 그냥 떠오른 것일 수 있다. 즉, ‘그로테스크(grotesque)’라는 낱말이 무엇보다도 우스꽝스러운 것과 우스꽝스러움과는 상반되는 그 무엇이 함께 있는 상태를 나타낼 수 있다는 점에는 일반적으로 이의가 없을 것이다.⁸⁾

1775년 뷔란트(Wieland)에 의해 캐리커처(caricature)의 본질규명을 시도하는 가운데 이전까지 무늬 등의 장식 술에 제한되어왔던 그로테스크의 개념이 보편적인 예술개념으로 발전되어 미학적 범주로까지 끌어올려졌다. 뷔란트가 제시한 그로테스크의 미학적 개념의 세 단계는 첫째, 그로테스크는 거친 상상력의 산물로, 비현실적이고 환상적이며, 비논리적이고 허구적인 태도에서 성립된다. 둘째, 초자연적이며 모순적인 것으로 기존질서가 용납되지 않는 지옥의 세계, 즉 소원된 세계를 표현의 대상으로 한다. 셋째, 세계가 본래의 모습을 상실하여 변형된 모습을 독자에게 보임으로써 우스꽝스러움, 놀라움, 공포감, 당혹감을 느끼게 하여 표현된 사물을 중립적, 객관적 위치에서 관찰 비판하여 내면의 숨겨진 진의를 파악케 한다.⁹⁾

그로테스크의 본질을 밝히기 위해 19세기에도 주목할 만한 산발적인 몇 가

7) 김은영, 현대 메이크업에 나타난 그로테스크적 특성 연구, 세종대학교 석사학위 논문, 2000, p.18

8) 필립 톰슨 Philip Thomson, 앞의 책, p.3

9) 차제무, F. Dürrenmatt의 「Der Besuch der alten Dame」에서 나타난 그로테스크 연구, 충남대학교 석사학위논문, 1982, pp.9-10

지 시도들이 있었지만 1957년 독일의 비평가 볼프강 카이저(Wolfgang Kayser)가 「예술과 문학에서의 그로테스크(The Grotesque in Art and Literature)」를 출간함으로써 비로소 그로테스크가 주목할 만한 미학적 분석과 비평적 평가의 대상이 되었다. 카이저가 규정한 그로테스크의 본질을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 낯설어진 세계에 대한 표현.

둘째, 소외된 세계의 표현.

셋째, 부조리한 것과의 유희

넷째, 악마적 요소를 통제해서 쫓아내려는 시도.

그리하여 예전에는 그로테스크를 견잡을 수 없는 격한 부조화나 희극적인 것의 보다 조잡한 형태로 치부해 버렸으나 요즘의 경향은 그로테스크를 근본적으로 양면적인 어떤 것으로, 대립적인 것들의 격렬한 충돌로, 존재의 근원적, 문제적 성격에 대한 적절한 표현으로 보려고 노력한다.¹⁰⁾

필립 톰슨은 그의 저서 「그로테스크(The Grotesque)」에서 갈등, 충돌, 이질적인 것의 혼합, 혹은 본질적으로 다른 것들의 융합 등의 부조화를 가장 기본적인 요소로 두고, 희극적인 것과 끔찍스러운 것(혹은 혐오스럽거나, 불쾌한 것) 골치 아픈 일종의 혼합형식으로, 해소되지 않은 갈등이 내재해 있다고 밝히고 있다. 또한 정상을 벗어난 과장과 극단에서 공상적인고 환상적인 것과의 연관을 짓는데, 공상적인 것과의 친화관계를 부정할 수는 없지만 지나치게 허무맹랑한 것이 아니라 ‘공상과 사실의 의식적인 뒤엎힘’, 즉 현실과 비 현실의 뒤엎힘을 전제로 해야 한다고 지적하고 있다. 마지막으로 재미와 혐오, 웃음과 공포, 유쾌함과 불쾌함을 동시에 체험하는 것을 비 정상성이라 정의하면서, 여기에는 지나친 주관의 침투할 여지가 있으므로 평가기준의 절대성은 없다는 점을 조심스럽게 언급하고 있다.

앞에서의 논의를 이론적 배경에 두면서 분장을 디자인하는 위치에 있는 연구자로서 관련분야에서는 어떻게 그로테스크를 정의하고 있는지 살펴볼 필요가 있다고 본다. 연구논문 중 패션과 메이크업에서 각각 그로테스크의 특성을 적용한 예를 살펴보면 다음과 같다.

최정화¹¹⁾는 현대 패션에 나타난 그로테스크한 표현의 특징으로 다음과 같이

10) 필립 톰슨 Philip Thomson, 앞의 책, p.14

정의하고 있다.

첫째, 경계의 모호성

- 1) 성적인 모호성 - 남녀의 성적인 경계의 모호성
- 2) 인간적/비인간적 신체의 경계의 모호성 - 동물 식물과 인간신체의 결합, 기계와 인간 신체의 결합, 고전적인 그로테스크 표현 방법은 인간과 식물, 동물 등이 하나의 유기체로 얹혀 있는 모습이다.
- 3) 탄생. 죽음의 이분법의 모호성 - 창백한 얼굴과 눈 주위의 검은 메이크업, 풀어헤쳐 얼굴 주위로 흘러내리는 머리가 마치 살아있는 시체의 이미지처럼 보인다
- 4) 복식. 신체의 관계의 모호성 - 신체와 복식의 경계를 한정짓는 명확한 방법은 없다. 신체적 외양의 경계를 명확히 세우려는 시도는 문신. 피어싱. 페인팅. 화장. 상흔. 의복 등의 신체 장식의 다양한 수행들에 의해 복잡해 질 수밖에 없다.
- 5) 신체의 전체성, 통합/분해, 파편성의 모호성 - 어느 한 부분만을 강조하거나 생략함으로써 그로테스크함을 창출한다.
- 6) 깨끗하고 적절한 신체와 더러운 신체의 경계의 모호성 - 서양 로맨틱시대의 전형적인 실루엣의 의상을 피를 연상시키는 오염으로 더럽힌 것이다.

둘째, 신체에 가해진 폭력

- 1) 신체의 단순화, 과장, 기형화에 의한 왜곡 - 인체를 기형적으로 재생산
- 2) 신체의 절단, 파손, 훼손 - 신체 뚫기를 이용한 액세서리를 과장된 기법으로 사용함으로써 신체를 훼손시킨 이미지를 제시한다.

김은영¹²⁾은 현대 메이크업에 나타난 그로테스크적 특성으로 공격성. 퇴폐성. 유희성. 비인간성을 들고 있다. 각자의 효과로는 공격성은 섬뜩함. 악마적인 느낌. 공포감. 괴기스러움을 퇴폐성으로는 부조화. 비 정상성. 혐오감. 섹시함. 에로틱함. 유희성으로는 놀라움. 쾌감. 해방감. 의외성 그리고 비인간성으로는 낯설음. 중성적이고 미래적인 느낌. 창백함. 질병, 죽음을 연상시키는 효과가 있다고 정리한다.

11) 최정화, 현대 패션에 나타난 그로테스크, 경북대학교 석사학위 논문, 1997

12) 김은영, 현대 메이크업에 나타난 그로테스크적 특성 연구, 세종대학교 석사학위 논문, 2000

장미숙·양숙희¹³⁾는 1990년대 후반 메이크업의 그로테스크현상으로 상관없는 '이질적인 요소들이 도입되면서 아름다움보다는 희극적이면서도 혐오스러운 이미지를 불러일으키고 있다. 이는 세기말과 새로운 밀레니엄으로 이어지는 혼란한 현실세계에 대한 불안과 기대감을 반영한 그로테스크 현상으로써, 특히 새로운 충격을 원하는 대중의 욕구와 실험적이고 혁신적인 크리에이터들의 의도가 부합된 메이크업 광고와 컬렉션이 그 흐름을 선도하고 있다'고 설명하면서 현대 메이크업의 그로테스크 현상을 키치적 요소, 기계적 요소, 동물적 요소, 악마적 요소로 분류하였다.

다음은 필립 톰슨과 각 분야에서 정의하고 있는 그로테스크의 특성을 바탕으로 영화 속에 표현되어지고 있는 그로테스크를 분류하기 위한 표이다. 이는 팀 버튼 영화의 특성분류에도 동시에 적용되고 있다.

13) 장미숙·양숙희, 앞의 책, pp.438-440

<표 1> 그로테스크 특성으로 본 영화 캐릭터 유형 분류 표

그로테스크 요소	그로테스크 특성	영화에 나타난 그로테스크 캐릭터
신체적 요소	기형 은폐와 강조 절단과 파손	병이나 사고로 인한 신체의 변형 이나 이질적인 요소들과 신체의 병합, 신체의 절단과 파손의 형태
악마적 요소	삶과 죽음의 경계 악마성	주로 공포영화에 나타나는 캐릭터 들로 흡혈귀나 좀비, 프랑켄슈타 인, 드라큐라 류의 영화
키치적 요소	모방(패러디) 유희	과거 등장인물들의 희화적 표현이 나, 저급한 예술품처럼 보이는 유 치한 미장센들.
성적인 요소	성적인 유희 성의 도착	성을 매개로 경계를 흐리고, 성적 인 요소들을 이용해 유희를 즐긴 다. '

2. 영화에 나타난 그로테스크 캐릭터 유형

영화 비주얼적 측면에서 그로테스크한 영상을 가장 잘 표현하고 있는 장르는 단연 공포영화와 공상과학 영화이다. 심리적이고 극히 주관적인 카메라, 기괴한 분위기의 강한 콘트라스트로 명암의 구분이 뚜렷한 조명, 현실적 공간과 비현실적 공간의 공존, 시간과 공간의 파괴, 음습하고 기하학적인 도시공간, 괴기스럽고 비현실적인 등장인물 등. 그러나 본 논문에서는 영화의 등장인물-인간이건 변형된 무엇이 됐건 간에-의 분장을 중심으로 그로테스크에 접근하기 위하여 특정 장르에 국한되기보다는 국내에 소개된 영화와 비디오를 중심으로 주목할만한 작품 중 몇 개의 캐릭터를 중심으로 살펴보고자 한다.

김홍희는 신체, 성애와 관련된 현대적 의미의 그로테스크가 작품에 나타나고 주목받게 된 경우를 특히 '컬트영화 cult movie'에서였다고 지적하면서 공포영화, 에로물, 공상과학, 뮤지컬을 혼합시킨 듯한 짐 샤먼 Jim Sharman의 <록키 호러 픽처 쇼 The Rocky Horror Picture Show>(1975)를 출발로 그로테스크한 컬트 풍의 영화가 할리우드로도 진출하게 되었다고 한다. "컬트 코미디의 대가 존 워터스 John Waters가 '생존해 있는 가장 추잡한 인간 the filthiest person alive'을 묘사한 <핑크 플라밍고>(1972)가 그로테스크의 고전으로 현재 재평가되고 있으며, 데이빗 린치 David Lynch의 <에레이저헤드Eraserhead>(1977), 피터 그리너웨이 Peter Greenaway의 <요리사, 도둑, 아내, 그리고 그녀의 정부 The Cook the Thief his Wife and Her Lover>(1989), 장 피에르 주네 Jean Pierre Jeunet와 마르크 카로 Marc Caro의 <델리카트슨 Delicatessen>(1990)등이 성애, 시체, 식인을 주제화한 대표적인 그로테스크 영화로서 컬트와 할리우드의 경계를 흐리고 있다. 그밖에 팝 아티스트이자 영화 제작자인 앤디 워홀의 <프랑켄슈타인>(1974), <드라큘라>(1974)가 그 예이듯이, 프랑켄슈타인, 드라큘라, 뱀파이어, 마녀 주제의 전통 공포물이 끊임없이 재해석, 제작되고 있으며, 80년대 이후는 첨단 기술인 컴퓨터 기술을 사용하는 공상과학 영화가 현대판 괴기물로 성행하고 있다."¹⁴⁾

14) 김홍희, 미국 페미니즘 비디오 미술 연구, 홍익대학교 박사학위 논문, 1997, p.205

본 논문에서는 1920년대 독일 표현주의를 출발로 영화에서 그로테스크 신체에 대한 논의를 시작해 보고자 한다. 최초의 표현주의 영화인 로베르트 비네 Robert Wiene의 <칼리가리 박사의 밀실Das Dabinett des Dr. Caligari> (1919)은 광인의 비정상적인 심리상태를 드러내기 위한 왜곡되고 추상적인 영화로 볼 수 있는데, 연쇄 살인을 벌이는 최면술사 칼리가리 박사와 그의 하수인인 케사르에 관한 이야기이다.



[그림 1] 칼리가리 박사



[그림 2] 몽유병자 케사르



[그림 3] 제인

영화에서 미장센을 이루는 모든 요소들이 전체 구성을 위하여 회화적으로 상호작용 한다. 특히 등장하는 인물들의 분장은 당시 표현주의 미술에 기초한 기하학적이고 심리적인 세트와 어울려 통일된 하나의 미술로써 기능하는데, 단지 세팅 속에 있는 것이 아니라 연기, 의상, 분장 등이 함께 어우러져 시각적 요소를 이룬다. 마치 연극에서의 분장을 연상케 하는데, 이는 얼굴 윤곽선의 강조로 특징 지워진다. 칼리가리 박사의 외형적 특성은 이후 미친 과학자의 원형이 되었다. 제멋대로 헝클어진 머리는 혼란한 정신세계를 나타내며, 거칠은 수염, 편집증적으로 보여지는 원형의 안경 속에 감춰진 광기에 가득 찬 눈을 표현하기 위해 눈 주위는 시커멓게 강조를 한 것을 볼 수 있다. 항상 구

부정한 자세로 음침한 분위기를 담고 있는 귀신같은 걸음걸이 역시 외부세계와의 단절을 의미하며, 명쾌하지 않은 음모를 숨기고 있는 그로테스크한 양면적인 캐릭터를 보여주고 있다[그림 1].

칼리가리 박사가 조종하고 있는 몽유병자 케사르의 경우, 무덤 속에서 방금 파내 온 듯한 관속에서 생활하며, 온몸을 타이트하게 감싸고 있는 검은 옷이 신체의 기형적으로 보이게 한다. 무릎까지 늘어진 기다란 팔을 어깨 위로 치켜 올린 몸짓은 마치 춤을 추는 듯이 보인다. 칼리가리 박사가 은발에 산발한 머리스타일을 하고 있다면, 케사르는 그와 대조되는 독특한 스타일로, 검은 칼라에 신체의 일부처럼 얼굴을 감싸고 있다. 얼굴의 윤곽선을 강한 콘트라스트로 표현하고 있으며, 검게 칠해진 눈두덩은 마치 해골을 연상시킨다[그림 2].

여자주인공의 헤어는 부담스러우리 만큼 무게감있게 늘어져 있고, 강한 연극적인 분장을 볼 수 있다. 라스트에서 그녀의 모습은 정신병동에서의 병적인 모습을 강조하기 위해, 시커먼 눈 주위와 아주 작게 그려진 입술로 비현실적인 인물로 묘사하고 있다[그림 3].

<칼리가리 박사의 밀실>과 더불어 독일 표현주의 영화의 대표작으로 꼽히는 프리드리히 무르나우 Friedrich Wilhelm Murnau 감독의 <노스페라투 Nosferatu> (1922)는 전설적인 흡혈귀 드라큐라 백작에 관한 영화로 당시 혼란스럽던 독일의 사회적 상황을 간접적으로 풍자하고 있다. 영화는 몽유병이라는 주제와, 악마의 힘으로 지배되는 인물들로, 부동산 중개업자인 주인공 조나단과 그의 애인 니나, 펜트필드 드라큐라 백작의 집단 살인과 광기를 다루고 있다.



[그림 4] 드라큐라 울룩 백작

당시 막스 슈렉이 연기한 흡혈귀 이름은 드라쿨라가 아닌 울룩 백작이었다. 길게 늘어진 실루엣의 검은 망토를 걸친 대머리의 드라큐라 이미지는 많은 변형을 거쳐 1992년 프란시스 포드 코폴라의 드라큐라에 이른다. 흡혈귀 울룩 백작은 큰 키에 꼭 끼는 검정 색의 프록 코트를 입고 기형적으로 길게 늘어진 팔을 흐느적거리

며 꾸부정한 걸음걸이를 하고 있다. 또한 술이 하나 없는 대머리, 길다랗고 뽀족한 두 귀에 하얀 얼굴, 매부리코, 짐승의 눈을 연상하게 하는 켤한 눈과 긴 손톱은 신체의 왜곡된 표현형태인 그로테스크한 이미지로, 기형적이고 두드러진 모습을 보여주어 흡혈귀인 악마를 묘사하고 있다[그림 4].

이상에서 살펴본 바와 같이 표현주의 영화의 그로테스크한 캐릭터를 출발로, 이질적 요소의 결합, 신체의 은폐와 절단, 삶과 죽음의 경계, 키치적 특성, 성적 경계의 모호성이라는 그로테스크의 특성을 영화의 캐릭터에 적용하여 그 유형과 특성들을 살펴보고자 한다.

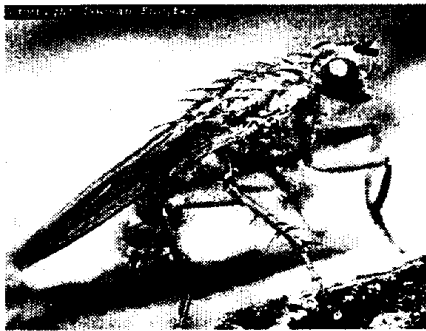
1) 이질적 요소의 결합

동물과 인간 신체의 결합

앞에서도 살펴본 바와 같이 그로테스크 양식이 하나의 그림 속에 인간적 요소와 동, 식물적 요소들이 정교하게 한데 얹혀 결합된 양식으로부터 출발했다는 점을 상기할 때, 영화에서 표현하고 있는 동물과 인간 신체와의 결합은 그로테스크에 기반한 전형적인 캐릭터라 할 수 있다. 대표적으로 데이빗 크로넨버그 David Cronenberg 감독의 <플라이 The fly>(1986)의 경우, 파리와 인간의 DNA합성과정을 통해, 과학적 근거를 토대로 변형체의 이미지를 만들고 있다. 외형적인 실험정신에서 비롯한 새로운 생명체의 탄생은 인간의 상상력의 극한을 자극하여, 무한한 창조적 변형체를 만들 수 있는 가능성을 열고 있다. 또한 크로넨버그가 연출하는 영화들은 한결같이 신체의 절단이나 해체에 집착하고 있다는 점에서 그로테스크하다고 볼 수 있다. 초현실적인 공포영화를 만들어온 데이비드 크로넨버그의 영화에서 인간은 인간 아닌 것과 결합한다. <열외인간>에서는 인간과 흡혈귀, <비디오 드롬>에서는 인간과 TV, <크래쉬>에서는 인간과 자동차, <엑시스턴즈>에서는 인간과 최첨단 게임 프로그램과의 결합이 낳는 기괴한 풍경을 통해 감독은 인간에 대한 철학적 고민을

유도하고 있다.

<플라이 The fly>에서 주인공은 수십 벌의 같은 양복을 번갈아 입으며, 연구에만 몰두하는 괴팍한 천재 과학자다. 생명체의 공간이동을 실험하던 단계에서 마지막 생체실험을 남겨두고 자신이 직접 전송되기 위한 실험을 단행한다. 그러나 전송을 위한 준비과정에서 파리가 함께 전송됨으로써, 두 개체간의 물리적 합성이 이루어지게 된다[그림 5]와 [그림 6]. 여기서 각기 다른 두 종(種)의 분해, 통합과정을 통해 새로운 변종 생명체를 탄생시킨다. 몸이 유연해져 마치 체조 선수처럼 철봉 묘기를 하게 되는 현상이 일어나는가 하면, 커피에 설탕을 가득 넣어 마시는 등, 단 것을 좋아하고, 성격이 급하고 난폭해진다.



[그림 5] 학명 : 똥파리



[그림 6] 전송기 안의
과학자

외형적인 변형으로는, 작은 상처에서부터 뽀뽀한 털이 돋아나기 시작해, 몸에 물이 닿거나, 털을 깎으면 아픔을 느끼고, 손톱이 빠지며, 점점 신체 부분이 떨어져 나가는 등 흉칙한 형상으로 변해간다. 이윽고 손톱과 발톱이 퇴화되어 벽과 천정을 타고 다니며, 점액을 뱉어내어 음식물을 녹여 섭취하는 완벽한 ‘인간파리’가 된다. 이러한 일련의 변환과정은 파리의 특성을 파악해 인간에게 접목시킨 것인데, 그는 최후의 순간까지 인간성을 유지하기 위해 필사적으로 노력한다. 인간이면서 동시에 파리로 변해 가는 과정에서 겪는 내적인 갈등은 그를 더욱 인간적이면서, 파리로 보여지게끔 하는 아이러니한 상황을

연출한다.

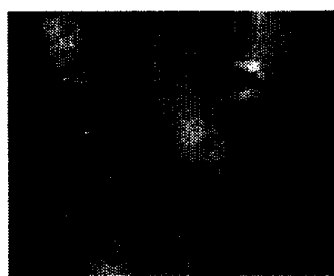


[그림 7] 런던의 늑대인간

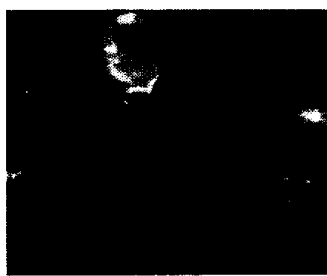
존 랜디스 John Landis 감독의 <런던의 늑대 인간 An American Werewolf in London> (1981)은 보름달이 뜨는 날 늑대에게 물리면 늑대인간이 된다는 이야기에 기초한다. 이 영화에서는 <플라이>처럼 점차적인 화학적 반응으로 파리가 되어 가는 상황을 그리는 것이 아닌, 환한 전등불이 켜진 런던의 아파트에서 주인공을 늑대로 변신시킨다[그림 7]. 같은 소재의 영화 <더

울프>에서는 컴퓨터 그래픽을 사용해 인간의 얼굴과 늑대의 얼굴을 과학적인 합성을 통해 이미지를 만들기도 했다[그림 8] [그림 9] [그림 10].

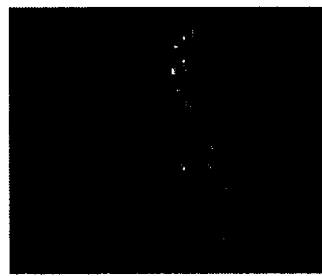
<런던의 늑대인간>은 이러한 영화의 기초가 되었던 작품으로, 특수분장 담당자인 릭 베이커에게 아카데미 분장 상을 안겨준 작품이다. 당시 사용된 특수분장 테크닉은 지금의 관점에서 보면 아주 초보적으로 보일 기계적인 특수효과였지만 결과는 대단했다. 컴퓨터 그래픽에 비해 동작은 좀 굼뜰지 모르지만, 리메이크작인 <파리의 늑대인간>의 컴퓨터 그래픽과 특수 모형의 조작을 통해 늑대로 변하는 과정보다 현실감은 훨씬 뛰어나다.



[그림 8] 늑대 이빨 자욱



[그림 9] 변환 과정



[그림 10] 늑대인간

인간신체와 기계의 결합

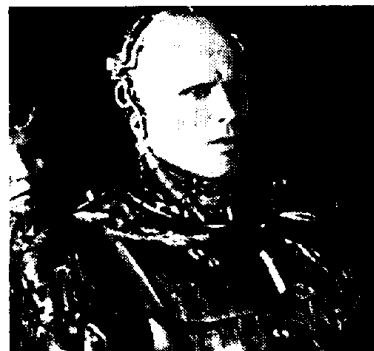
인간신체에 기계적인 결합을 꾀한 영화들의 대부분은 <로보캅>과 같이 장치적 특성을 이용한 반인 반 로봇 상태의 인간들이었거나, <블레이드 러너>의 사이보그와 같이 완벽한 인간의 외형에, 심지어는 인간의 감정마저도 부분적으로 수용한 것을 볼 수 있다. 최근에 스피버그 감독의 <A.I.>의 경우, 인간인지 창조된 기계인지 도무지 분간을 할 수 없는 신종 생명체로서 기계인간Android이 등장하기도 했다. 이러한 모든 경우는, 인간이면서 인간일 수 없는 혹은, 인간이 아니면서 인간이기를 원하는 내적 갈등을 가지고 있다는 점에서 그로테스크유형에 포함된다.

폴 버호벤 Paul Verhoeven 감독의 <로보캅 Robocop> (1987)은 멀지 않은 미래의 사회를 그린 공상과학영화이다. 어느 날 성실한 경찰관이 범죄자들을 쫓다 무참히 살해되고 방위산업체의 과학자들은 그의 몸을 티타늄으로 보강한 다음, 지워진 기억 위에 정교하게 짜여진 프로그램을 집어넣어 최첨단의 사이보그를 탄생시킨다. 하지만 인간의 감정을 지우지 않았기 때문에 인간과 로봇으로서의 양면성을 지니게 된다.

사이보그로 개조되어, 전투경찰복장과 헬멧을 쓰고 범죄자를 소탕하는 로보캅은, 인간이기보다는 조종되는 로봇으로써의 기능이 강해 보인다. 그러나 인간의 정서가 살아나면서 정체성의 혼돈상태에서의 헬멧을 벗은 로보캅은, 내



[그림 11] 로보캅



[그림 12] 헬멧을 벗은 로보캅

적인 갈등을 표현하기 위하여 정교한 기계장치에 너무나 인간적인 얼굴을 대비시킴으로써 그로테스크한 캐릭터를 창조해냈다[그림 11] [그림 12].

이러한 인간과 기계의 혼합형태인 사이보그의 전신인 로봇이 영화에 등장한 것은 1927년 프리츠 랑 감독의 무성영화 <메트로폴리스>에서의 ‘마리아 로봇’에서 출발한다. 영화 초기에 로봇은 인간의 유기체와 기계의 결합으로 창조된 ‘사이보그’, 그리고 유기체로 된 물체의 구성물 또는 그 물체를 인공적으로 배양시킨 가장 고단위의 유기체인 안드로이드(Android)로 구별된다.¹⁵⁾

2) 신체의 은폐와 절단

신체 은폐

추악한 외형을 감추기 위한 가면이나, 소외와 주변으로부터의 괴리를 비정상적인 방법으로 접근을 시도하는 방편으로써의 신체의 은폐는, 또 다른 그로테스크의 표현양식이다. 사이코 살인마가 얼굴에 무언가를 뒤집어쓰고 별다른 이 유도 없이 무자비하게 사람들을 살인하는 슬래셔 무비 역시 신체은폐를 통한 그로테스크 캐릭터의 범주 안에 포함된다. 토비 후퍼 Tobe Hooper 감독의 <텍사스 살인마 Texas Chainsaw Massacre>(1974)는 실제로 벌어진 연쇄 살인을 기초로 만든 영화로 엽기적인 살인가족을 그리고 있다. 눈. 코. 입만 괴기스럽게 뚫린 가면을 뒤집어쓰고, 푸줏간에서나 입는 앞치마를 두른 살인마는 시종일관 전기톱을 들고 사람들을 쫓아다닌다. 방안에 인골과 짐승뼈들이 가득하고 푸줏간에는 사지 절단된 사람고기가 즐비하다. 단 한마디도 하지는 않지만 은폐에 따른 행위의 과장과 비 정상성이 그로테스크를 유발하고있다[그림 13] [그림 14].

15) 박광수, 공상 과학 영화의 인물 유형과 공간 이미지 연구, 중앙대학교 석사 학위논문, 1998, pp.44-45



[그림 13] 전기톱을
휘두르는 살인마



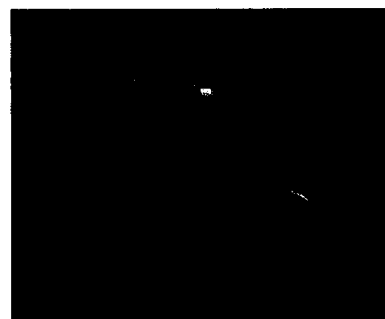
[그림 14] 가면을
쓴 살인마

합성피부를 연구하던 과학자가 악한들에 의해 실험실이 폭발되는 과정에서 커다란 화상을 입고, 흉하게 일그러진 얼굴을 가리기 위해 미이라처럼 온통 붕대를 감고 다니는 샘 레이미 Sam Raimi 감독의 <다크맨 Dark Man> (1990)은 신체 은폐를 주제로 한 대표적인 그로테스크 비주얼의 영화다. 주인공의 캐릭터뿐만 아니라, 영화는 빛이 잘 들지 않은 어둡고 음습한, 파괴적인 밤의 공간을 그로테스크하게 잘 묘사하고 있다.

언제나 검은 모자와 검은 외투, 검은 장갑을 끼고, 주로 밤에 활보하는 라이엄 니슨은 자신이 발명한 합성피부를 뒤집어쓰고 거리를 활보하기도 한다[그림 15]. 온몸에 화상을 입은 모습을 표현하기 위해 그의 얼굴은 한 쪽 면은 내피가 그대로 드러나 있으며, 반대편은 붉고 흉한 물집을 만들었다. 입 주위의 살은 타 들어가서 해골형태로 돌출 되어 있다[그림 16].



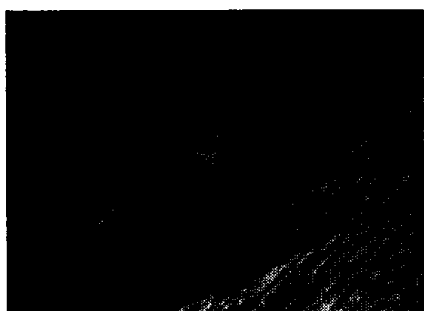
[그림 15] 다크맨



[그림 16] 붕대로 얼굴을 감춘 모습

이러한 외형은 마치 수 천년을 땅속에서 묻혀 있다가 환생한 미이라를 연상 시키게 하는데, 얼굴을 감싸고 있는 붕대는 하얗고 깨끗한 것이 아니라 지저분 하며 뜯겨져 표현되었다.

<다크맨>이 외상을 감추기 위해 붕대와 검은 망토로 포장한 캐릭터라면, <슈퍼 맨>이나 <스파이더 맨> 혹은, <배트맨>등의 영화는 자신의 신분을 감추고 정의를 위해 활약하는 방법으로써 가면을 사용한다는 점에서 신체은폐에 관한 그로테스크 캐릭터라 할 수 있다. <스파이더 맨>의 경우는 신체의 은폐와 더불어 이질적인 요소의 결합 즉, 거미와 인간의 합성형태로 분류할 수도 있다[그림17] [그림 18].



[그림 17] 벽을 타고 오르는
스파이더 맨



[그림 18] 스파이더 맨

척 러셀 Chuck Russell 감독의 <마스크 The Mask> (1994)는 풍자적인 요소가 가미된 가면의 형태로 볼 수 있는데, 고대 북유럽의 짓궂은 신 록키가 만든 마스크를 쓰고 온갖 유희를 즐기는 캐릭터를 그리고 있다. 가면을 쓴 마스크 맨은 자유자재로 몸을 변형시키고, 엄청난 힘과 스피드를 발휘하는 '마스크'로 변신해, 소심하고 착한 성격이 심술궂고 요란한, 정신 사나운 캐릭터로 변한다는 설정이다.

애니메이션으로도 제작된 인기 신문연재 만화를 원작으로 하고 있으며, 컴퓨터 그래픽을 이용한 ILM의 특수효과 기술로, 몸 속에는 백화점을 방불케 하는 잡동사니들의 창고가 만들어 졌다. 낮에는 소심한 은행원인 짐 캐리는 마스크



[그림 19] 마스크 맨의 짐 캐리

를 쓰면 초록색 얼굴로 변하며, 장난스런 가지각색의 원색 옷으로 갈아입고 밤을 활보한다. 짐 캐리의 놀라운 안면근육 연기가 마스크의 분장을 더욱 돋보이게 한 작품이다 [그림 19]. 영화에서 본래의 자신의 모습과 변신된 모습의 이중성은 익명성을 기초로 한 독특한 캐릭터의 창조이자, 초록색 마스크를 통해서 사회를 조롱거리로 대상화시킨다.

신체 절단과 훼손

윌리엄 프리드킨 William Friedkin 감독의 <엑소시스트 The Exorcist> (1973)는 윌리엄 피터 블래티의 베스트셀러 소설을 영화화 한 작품으로 어린이의 몸 속에 침투해 온갖 신체적 가해행위를 저지르는 악마성에 기초한 신체 파괴이다. <쳐키>나 <쳐키의 신부>의 경우는 인간이 아닌 인형이란 물체를 통해 악마성이 개입되어 스스로 생명을 가지고 판단하며, 인간에 대해 공격하지만, <엑소시스트>의 경우는 내부에 존재하는 악마적인 존재로부터 스스로를 파괴하고 자해하는 행위를 저지르게 한다.



[그림 20] 악령에 의해
손상된 신체

악령의 힘이 강해질수록 어린 리건의 신체에 나타나는 현상들은 그 어떤 작품에서 보다 흉측하게 변해간다[그림 20]. 실물크기의 인형을 제작해 악령에 사로잡힌 리건이 조롱하며 자신의 머리를 회전시키는 장면은 가히 충격적이다. 영화에서는 인간의 신체가 파괴될 수 있는 극한의 상태까지를 표현하는데 있어 가장 뛰어난 작품이며, 인간과 악마의 경계를

구분할 수 없다는 점에서 악마성에 근거한 그로테스크로 볼 수 있으나, 분장디자인의 측면에서 본다면 신체 절단과 파괴에 더욱 가깝다고 할 수 있겠다.

이러한 신체 절단과 파괴에 관한 영화로는 조지 로메로 George A. Romero 감독의 1968년 작품인 <살아있는 시체들의 밤 Night of the Living Dead>을 출발로 <이블데드 Dawn of the Dead>(1978), <죽음의 날 Day of the Dead>(1985)등 ‘시체 3부작’을 비롯해 수많은 좀비영화에서 표현되어지고 있다.

하드고어의 스피레터 영화를 만드는 뉴질랜드 출신의 컬트 감독 피터 잭슨 Peter Jackson의 <데드 얼라이브 Dead Alive>(1992)는 좀비영화와 신체 절단과 파괴의 극한을 표현하고 있다.



[그림 21] 파리의 늑대인간
늑대인간에게 물려 죽은 친구



[그림 22] 파리의 늑대인간
휘파람을 불자 눈알이
튀어나와 데롱거린다

앞에서 언급한 <파리의 늑대인간>에서도 역시 신체 절단과 파괴에 관한 비주얼이 잘 묘사되고 있으며[그림 21] [그림 22], 멕시코 출신의 알레한드로 조도로프스키 Alejandro Jodorowsky 감독 또한 컬트의 거장으로써 그가 만든 초현실주의적 공포 영화 <성스러운 피 Santa Sangre> (1989)는 현실과 악몽을 오가며, 마더 콤플렉스에 깊이 빠진 한 청년이 어머니의 영향력을 벗어나는 과정을 다룬 것이다. 마치 집안에 뿌려진 깊은 저주와도 같은 감독의 의식 세계를 설명할 수 없는 표현들로 채워 넣어 난해하다.



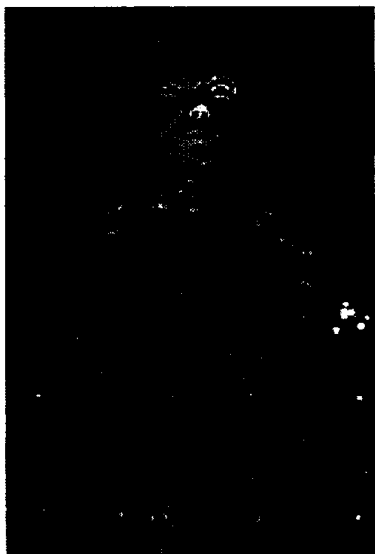
[그림 23] 팔이 잘린 어머니의
식사를 도와주는 피닉스



[그림 24] 꼭두각시를 어머니로
착각하는 피닉스

양팔이 잘린 어린 성녀를 섬기는 콘치타와, 온 몸에 문신을 한 서커스 단원을 대비시켜 표현하고, 어머니의 죽음에 상처를 가지고 영향력에서 벗어나지 못하는 피닉스와, 뼈에로 분장을 하고 다니는 병어리 소녀 알마, 난장이 단원들을 비롯해 검은 피를 흘리며 죽어 가는 코끼리까지, 모든 등장인물은 과거의 환영과 상처로부터 벗어나지 못하고, 영화의 전체적인 비주얼은 모순과 난잡함으로 가득하다. 하얗게 뼈에로 분장을 한 알마는 온통 부조리한 현실 세계로부터 자신을 보호하기 위한 장치적 가면으로 작용한다. 자신이 숭배하는 성녀처럼, 남편에게 양팔을 잘린 콘치타는 아들의 의식 속에 숨어 들어가 그를 조종하지만[그림23], 결국 모든 것은 어린 시절의 강박에서 헤어 나오지 못하는 오이디프스 콤플렉스에 빠진 아들 피닉스의 환영이다. [그림 23]과 [그림 24]에서처럼 사실은 꼭두각시인 어머니를 마치 살아있는 듯이 취급하며, 내면에 자신과 어머니라는 두 가지의 인격체가 충돌하며, 살인을 저지르며 스스로 피해의식에 사로잡혀 있다. 문신과 절단, 엽기적인 살인이 난무하는 충격적 그로테스크 비주얼의 영화다.

오랜 역사를 지닌 설화나 신화, 초자연적인 현상에 대한 맹목적 공포감 등에 원형을 둔 문학 등에서 많은 모티브를 가지고 온 ‘공포영화’에 신종명사가 된 ‘왕따’라는 상황이 결합되어 사춘기 시절의 악몽, 성(性), 억압, 복수 등에 관한 이야기를 하고 있는, 브라이언 드 팔마 Brian De Palma 감독의 <캐리 Carrie> (1976)역시 신체훼손에 관한 그로테스크 비주얼의 영화다. 주근깨 투



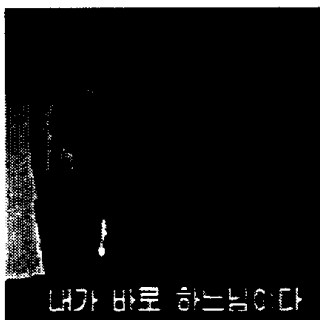
[그림 25] 돼지피를 뒤집어
쓴 캐리

성이의 어리숙한 캐릭터의 캐리는 어머니의 병적인 신앙생활로, 주변의 친구들과 어울리고 싶지만 종교적 억압을 강요당해 친구들로부터 왕따를 당한다. 단 한번도 스포트라이트를 받아본 적이 없는 캐리는 어느 날 학교에서 열린 파티에서 퀸이라는 영광을 차지하게 된다. 지금까지 보지 못했던 가장 아름다운 모습으로 그려지는 순간에, 그녀를 괴롭히는 학생들로부터 돼지피 세례를 받게 되는 충격적인 수모에 분노한 그녀는, 어머니를 포함한 주변의 모든 사람들에게 가공할만한 살인의 초능력을 발휘한다. 영화는 사춘기의 억압과 복수라는 주제를 담고 있다. 라스트에 온몸에 피를 뒤집어쓴 채, 광기에 사로잡힌 눈을 부릅뜨고 마을전체를 화염으로 몰아넣는 캐리의 모습은 공포영화 중에서도 대표적인 그로테스크한 장면으로 평가받고 있다.

신체의 변형

신체의 변형은 절단이나 왜곡과는 다른 형태로 영화에서 표현되어 지는데, 주로 기형을 소재로 한 작품이나, 화상 등 외상에 의한 형태의 변형에서 많이 나타나고 있다. 또한 극의 내러티브를 이해를 돕기 위한 방편으로, 신체 일부분의 강조를 하기도 한다. 대표적으로 볼커 슬렌도르프 Volker Schlöndorff 감독의 <양철북 The Tin Drum>(1966)이 그로테스크 영화의 고전으로 평가받고 있다. 토드 브라우닝 Tod Browning 감독의 1932년 작 <프릭스 Freaks>는 육체적으로 불구인 서커스 단원을 통해, 정상과 비정상을 도치해 현실에 대한 동시대적 공격을 퍼붓는 컬트영화로, 기괴한 인물들과 음산한 분위기의 그로테스크 비주얼의 영화다. 프릭스라는 제목 자체가 마약 중독자를 의미하는 속어이면서, 영화에서는 변종이나 기형적인 인간을 일컫는다. 웨스 크레이븐 Wes

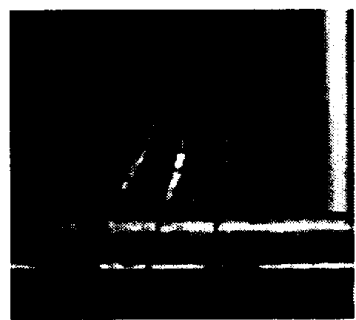
Craven 감독의 <나이트 메어 Nightmare on Elm Street>(1984)의 살인마 프레디 크루거는 전설적인 어린아이 유괴살인마로, 마을 주민들에 의해 불에 타 죽게 되는데, 검은 줄과 붉은 줄의 스포라이프 슈터와 칼날이 달린 갈고리 장갑을 끼고 나타나 어린아이들의 꿈을 지배하는 대표적인 그로테스크 공포 캐릭터이다[그림 26]. 얼굴은 온통 화상으로 형태가 왜곡되고 변형되었으며[그림 27], 길게 늘어져 기형적으로 길어 보이는 팔은 단숨에 도망자를 낚아 챌 듯한 공포감을 자아낸다. 치명적인 무기로도 사용되어지는 갈고리가 달린 장갑을 질질 끌며 소름끼치는 소음을 자아내는 것[그림 28] 또한, 프레디의 주요한 외형적 특성의 하나이다. 꿈과 현실의 경계를 흐리고 고유한 신체의 정상성을 벗어난 독특한 외형은 그로테스크 캐릭터의 한 전형으로 보여진다.



[그림 26] 나이트메어의
프레디 크루거



[그림 27] 화상 입은
얼굴



[그림 28] 갈고리 장갑

기형을 소재로 한 영화로 데이빗 린치 David Lynch 감독의 <엘리펀트맨 The Elephant Man> (1980)은 19세기 런던에 실존했던 기형아 엘리펀트 맨을 다룬 영화로 인간의 존엄성에 대해 묻고 있는 작품이다.

다발성 신경섬유종증이라는 희귀병 때문에 끔찍하게 생긴 기형의 얼굴을 가진 존 메릭은, 서커스단의 구경거리로 온갖 학대를 받는다. 항상 머리에 자루를 쓰고 다닌다는 설정이 신체의 은폐에 의한 그로테스크에도 해당된다. 병으

로 인해 제대로 건지도 말하지도 못하는 엘리펀트 맨의 심하게 일그러진 얼굴은 두개골의 형태를 알아볼 수 없을 만큼 기형적으로 불거져 나왔으며, 한쪽 얼굴은 온통 부스럼과 고름투성이의 흉물스러운 모습이다[그림 29]. 다양한 형태의 병과 증후들을 알아야 하는 분장디자이너로서 일상적인 상처나 흔히 알려진 병상의 증후뿐 아니라, 존재할 수 있는 모든 가능성의 병들을 자료화해 놓는 것도 중요하다.



[그림 29] 엘리펀트 맨



[그림 30] 이레이저 헤드

데이비드 린치 감독의 또 다른 작품인 <이레이저 헤드 Eraserhead> (1977)는 신체의 일부분을 강조함으로써 캐릭터의 혼란스러운 내면을 외형에 드러내고 있는 작품이다. 흑백의 거칠고 강력한 콘트라스트 조명과 색채, 기괴함과 독창성이 돋보이는 작품으로, 영화는 꿈과 현실의 경계를 알 수 없으며 정신분석 같은 다양한 독법이 시도된 영화이다.

영화의 주인공의 하늘로 치솟을 듯 구불구불 형클어져 있는 머리는[그림 30], 존재를 엿어메는 현실의 압박에 대한 풀리지 않는 숙제다. 꿈에 자신의 동

강난 머리를 한 소년이 지우개 공장으로 넘기는 장면이 나오는데, 이는 모든 이성적인 사고와 현실로부터의 강한 도피의지라고 해석된다. 주인공 헨리의 치켜 올라간 머리 모양에서부터 껍질이 벗겨진 양처럼 보이는 기괴한 아기, 살아 움직이는 식물, 끊임없이 소음이 들려오는 좁은 아파트, 정충을 닮은 벌레등 비정상성에 기초한 독특한 비주얼의 그로테스크 영화다.

알렉스 프로야스 Alex Proyas 감독의 <다크시티 Dark City> (1998)에서는 '튜닝'능력을 지닌 괴인들이 등장하는데, 그들은 중절모를 쓰고 검은 코트를 길게 늘어 입어 이상적인 신체의 착시효과를 가지고 온다. 창백한 피부 톤은 살아있는 사람의 모습이 아니고, 마치 시체처럼 혹은, 흙혈귀처럼 묘사되고 있다. 여기서 괴인들의 이미지는 독일 표현주의 영화 <노스페라투>의 울룩 백작을 연상시킨다. 음습한 도시의 거리, 초고층 빌딩 숲, 강한 콘트라스트 조명등



[그림 31] 다크시티

표현주의 영화의 강한 영향을 볼 수 있다. 길게 늘어져 엄습해 오는 그림자 조명은 공포스러운 분위기를 자아내고, 이러한 효과를 인간의 신체에 적용시켜 표현한 듯한 '실루엣 캐릭터'의 전형이라고 할 수 있겠다. 윤곽만 살아있는 핏기 없는 얼굴을 내놓고, 신체 전체를 검은 모자와 검은 코트, 검은 장갑으로 무장을 한 괴물의 외형은 정체성에 관한 신비한 의혹을 유발시킨다. 괴물이라고 하기에는 인간적인 모습에서 아이러니하며, 인간의 정신을 지배한다는 설정과, 변형된 신체적 왜곡이 가져오는 공포스러운 캐릭터는 그로테스크한 분위기를 자아낸다[그림 31].

3) 삶과 죽음의 경계

삶과 죽음의 경계에선 캐릭터는 균형의 파괴에서 오는 물질계의 붕괴를 의미한다는 점에서 그로테스크의 범주 안에 포함시킬 수 있다. 보통은 좀비나 흡혈귀를 소재로 한 뱀파이어 영화가 주류를 이룬다. 그러나 좀비나 흡혈귀는 단지 괴물성에 기초한 공포 캐릭터라는 점에서 그로테스크가 아닌, 인위적으로 창조된 가상의 캐릭터로 보는 것이 지배적인 견해이다.

뱀파이어를 소재로 한 영화 중에서 닐 조던 Neil Jordan 감독의 <뱀파이어와의 인터뷰 Interview with the Vampire>(1994)에서는 루이스라는 뱀파이어가 기자에게 자신이 뱀파이어로 살면서 느끼는 고통을 이야기한다. 자신도 하나의 인간과 똑같은 삶을 살고 있다는 것을 보여준다. 이러한 설정은 인간과 뱀파이어와의 경계를 흐린다는 점에서 그로테스크 특성을 포함하고 있다.

미친 과학자에 의해 창조된 괴물에 대한 이야기인 프랑켄슈타인은, 죽은 자를 살려낸다는 과학의 무모한 인간존엄성에 대한 전면적인 도전이며, 괴물 스스로 탄생의 근원과 자신의 정체성에 대해 고뇌한다. 이는 인간과 괴물의 경계를 넘나드는 그로테스크한 캐릭터이다. 각기 다른, 절단된 신체들의 병합이 낳은 기괴하고 흉측한 괴물에 대한 이야기로, 인간의 창조주에 대한 거역은 피할 수 없는 불행을 가져온다는 교훈을 남기고 있다.



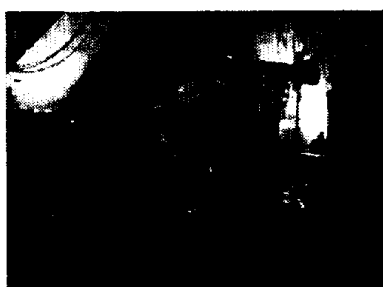
[그림 32] 1931 제임스 웨일의
프랑켄슈타인



[그림 33] 1994 케네스 브래너의
프랑켄슈타인

메리 셸리 Mary Shelly의 소설을 원작으로 한 <프랑켄슈타인 Frankenstein>은 토마스 에디슨에 의해 1910년, 16분 길이의 단편으로 처음 제작되었고 그 이후 많은 감독들에 의해 지금까지 거의 20여편에 이르는 작품이 만들어 졌다. 많은 <프랑켄슈타인>영화 중에서 가장 걸작으로 꼽히는 것은 1931년 제임스 웨일 감독이 만든 동명의 영화이다. 미국 유니버설 영화사에서 제작한 이 영화는 고딕풍의 세트와 기괴한 분위기, 목에 큰 침이 박히고 얼굴에는 수술 자국이 가득한 괴물을 창조한 특수 분장[그림 32]과 괴물의 스톱모션 촬영이 돋보이는 작품이다.¹⁶⁾

괴물의 외형에 많은 변화가 있어왔지만 케네스 브래너 Kenneth Branagh 감독의 <프랑켄슈타인 Frankenstein> (1994)에서는 로버트 드니로의 변신과 사실적인 분장이 주목을 받았다[그림 33]. 탄생의 순간에 쏟아지는 끈적이는 양수는 마치 어머니의 뱃속에서 태아가 탄생한 듯한 착각을 가져올 정도로 사실적으로 표현되었다[그림 34]. 손으로 거칠게 꿰매어진 온몸의 바늘 자국은 시차를 두면서 치유되어 가는 모습을 잘 묘사했으며, 얼굴과 목, 일그러진 눈과, 치켜올려진 입술 등은 시각적으로 공포와 연민을 불러일으키게 하였다[그림 35]. 영화의 라스트에 탄생되는 프랑켄슈타인의 연인의 경우, 과학자의 죽은 연인을 환생시킨 것인데, 사실적인 분장은 좋았으나 캐릭터의 특성을 살리기보다는 지나치게 과장되게 표현되어 역겹기까지 하다[그림 36].



[그림 34] 프랑켄슈타인의 탄생



[그림 35] 고뇌하는 프랑켄슈타인



[그림 36] 프랑켄슈타인의 신부

16) 앞의 책, p.40

삶과 죽음의 경계에 관련된 그로테스크한 캐릭터로 드라큘라를 들 수 있다. 이는 흡혈귀이면서 인간과 흡혈귀라는 양면성을 내포하고 있다는 점에서 그로테스크 범주 안에 포함시킬 수 있다.

브램 스토커의 <드라큘라>가 처음으로 만들어진 해는 1922년 무르나우의 무성 영화 <노스페라투>다. 그러나 검은 망토와 연미복, 트랜실바니아 악센트, 공격적인 섹스 어필과 같은 드라큘라에 대해 가지고 있는 이미지의 거의 대부분이 1931년 벨라 루고시 주연의 토드 브라우닝 Tod Browning 이 감독한 유니버설 호러영화 <드라큘라>에서이다[그림 37].



[그림 37] 1931 벨라루고시

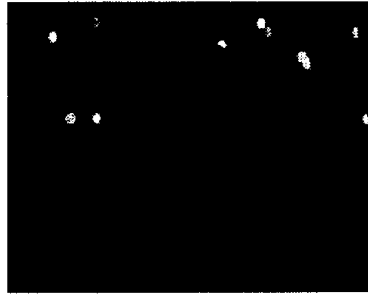


[그림 38] 1992 게리올드만

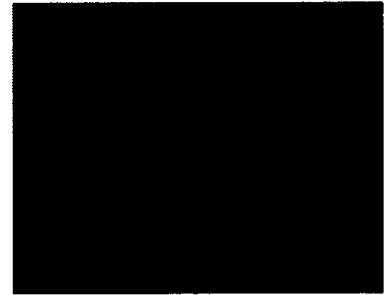
벨라 루고시와 크리스토퍼 리 등의 전문 드라큐라 배우로 상징되는 얼음처럼 냉정하고 말끔한 연미복을 입은 전형적인 흡혈귀로서의 드라큘라의 이미지는 70년대에 들어서면서 점차 호감을 느낄 수 있는 이미지로 변모하기 시작했는데, 프란시스 포드 코폴라 Francis Ford Coppola 감독의 <드라큘라 **Bram Stoker's Dracula**> (1992)에 표현된 드라큘라의 이미지는 사랑 받을 수 있는 존재로까지 낭만적으로 묘사되었으며, 종전의 드라큘라를 상징하는 검은 망토 대신 황금색과 붉은 색, 흰색의 화려하고 우아한 의상으로 악마 흡혈귀의 이미지보다는 위엄 있는 제왕으로서의 이미지와 낭만적이고 귀족적인 이미지를 연출하였다[그림 38].¹⁷⁾



[그림 39] 일상속의
드라큘라



[그림 40] 괴물이 되기
전 울부짖는 드라큘라



[그림 41] 흡혈귀가 된
드라큘라

지금까지 보아왔던 검은색 망토는 영화에서 사용되어 지고 있지 않고, 붉은 색과 황금색을 사용한 긴 가운을 입힘으로써 현대적 의미의 새로운 드라큘라 이미지를 탄생 시켰다. 헤어에 있어서도 인간생활 속에서의 드라큘라는 긴 머리에 콧수염을 한 평범한 백작의 느낌을 살렸다[그림 39]. 성안에서의 모습은, 무덤 속에서 피가 말라붙은 듯이 하얗고 두꺼운 피부가 가면처럼 묘사되었으며, 길게 뚫아 내린 은발을 하고 있다. 역시 무덤 속에서 자라난 듯한 기다란 손톱과 주름진 하얀손은 섬뜩한 공포를 유발시킨다[그림 38]. 괴물이 된 드라큘라의 모습은 흡혈괴물을 그대로 이미지화해서 표현하고 있다[그림 40] [그림 41].

4) 성의 유희와 도착

그로테스크의 비정상성은 ‘도착’이라는 말과 밀접히 관련된다. ‘도착’이라는 용어는 적절하고 올바른 것으로부터 벗어난 것을 의미하는 것과, 옥스퍼드 축대사전에 의한 ‘다양성’ 또는 ‘갈지 않음’으로 풀이 할 수 있다. 결론적으로 두

17) 박은순, 앞의 책, p.14

가지 의미의 종합적인 정의는 서로 얹혀 있는 가운데 그 어떤 ‘정상성 Normality’으로부터 벗어나 있는 그로테스크와 닮아 있다. 18)

이렇듯 비정상성에 기초한 성의 도착은 복장 도착과도 깊은 연관을 맺고 있는데, 남성과 여성의 경계를 이루는 외형적인 벽이 허물어지는 ‘여장행위 Travesti’는 성의 근원성에 대한 그로테스크의 또 다른 표현형태이다.

존 워터스 John Waters 감독의 <핑크 플라밍고 Pink Flamingos> (1972)는 135킬로그램의 몸무게를 가진 거구의 복장도착자[그림 42]와 측근들이, 미국중산층의 위선과 거만함을 지저분한 비웃장으로 비웃는 컬트의 명작이다. 자가 인공수정, 하드코어 게이섹스, 식인 잔치등 혐오스러움으로 가득 찬 영화다. 지나침과 도착으로 인한 혐오스러움에 기초한 그로테스크이다.



[그림 42] 핑크 플라밍고

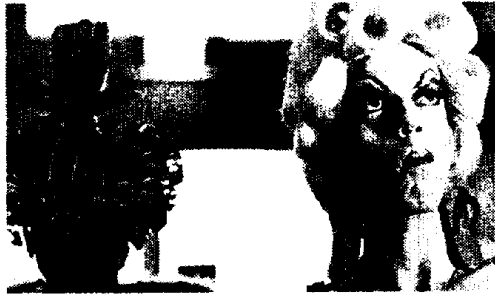


[그림 43] 록키 호리
픽쳐 쇼

짐 샤만 Jim Sharman 감독의 <록키 호리 픽쳐 쇼 The Rocky Horror Picture Show> (1975)는 당시에 유행하던 뮤지컬 형식을 기본으로, SF와 코미디, 호러를 넘나들며 장르의 경계를 흐리며 한판 잔치를 벌이는 포스트모더니티한 대표적인 컬트영화다. 주인공 남녀가 들리게 되는 성안에는 외계로부터 온 괴상한 무리들이 살고 있으며, 성의 영주는 트랜스섹슈얼(異性同體)이고 외계인이며 과학자이다[그림 43].

18) 최정화, 앞의 책, p.47

스티븐 엘리엇 Stephan Elliott 감독의 <프리실라 The Adventures of Priscilla, Queen of the Desert> (1994)는 드랙 퀸 영화의 최고봉으로, 캠핑카를 타고 공연을 떠나는 성전환자들의 로드무비다. 67회 아카데미 의상상을



[그림 44] 프리실라

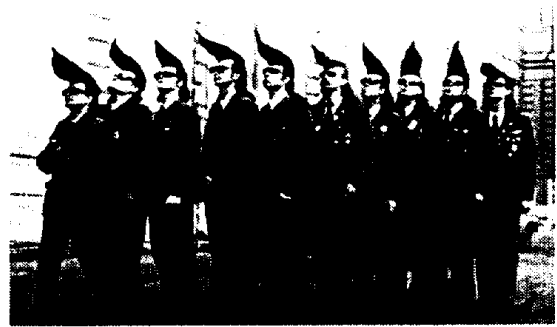
받은 이 영화는 환타스틱한 비주얼의 무대 의상과 분장으로도 주목할 만한 작품이다. 유희에 가까울 정도로 장난스럽고 독창적인 디자인의 의상과 헤어스타일, 악세사리, 환타지 메이크업은 인물들의 캐릭터에 초점을 맞추기보다는 화려한 볼거리를 제공하는데 그쳤다는 아쉬움을 남긴다[그림 44].

5) 키치적 요소

배리 소넨펠드 Barry Sonnenfeld 감독의 <아담스 패밀리 The Addams Family> (1991)는 수많은 공포영화 캐릭터를 패러디 했다는 점에서 그로테스크에 포함된다. 고풍스럽고 음산한 고딕 풍 대저택에 사는 괴팍하고 음침하기 짝이 없는 아담스 일가의 구성원은, 하나같이 과거 공포영화에서 살아 나와 ‘헤쳐 모여’한 듯이 보인다. 우스꽝스럽게 앞가르마를 타고 시퍼런 얼굴을 가진 가장 고메즈와 창백한 얼굴에 뱀피라처럼 화장을 하고 표정 없이 검은 옷만 입고 다니는 부인 모티샤, 색조 없는 백지장 같은 얼굴로 위험한 장난을 서슴치 않는 딸 웬즈데이, 아둔해 보이지만 착한 아들 펍슬리, 동화에 나오는 빗자루를 탄 마녀를 연상시키는 할머니는 탈색된 머리를 풀어 헤치고 마녀복장을 하고 다닌다. 프랑켄슈타인을 닮은 집사 와 유명한 할로윈 마스크인 고메즈의 형 페스터, 살아있는 손가락, 몸이 붙은 삼쌍둥이 등 비정상적인 인물들의 퍼레이드처럼 보인다.



[그림 45] 아담스 패밀리



[그림 46] 레닌그라드 카우보이
미국에 가다

엉뚱하고 과장된 표현 속에서 참된 웃음을 끌어내는 블랙코미디인 아키 카우리스마키 Aki Kaurismaki 감독의 <레닌그라드 카우보이, 미국에 가다 Leningrad Cowboys Go America> (1989)에서 캐릭터의 특징은, 모두들 하늘을 찌를 듯이 뽀족하게 세운 우스꽝스러운 머리를 하고있으며, 무표정한 얼굴에 선글라스를 쓰고, 어색하게 맞춰 입은 검은 양복에 두터운 외투, 머리모양과 똑같은 뽀족구두를 신고 있는 모습에서 밴드의 이미지는 찾아보기 힘들다.

아버지와 아기, 심지어는 강아지까지 똑같이 뽀족하게 뻗어 나온 부풀린 딱따구리 헤어스타일과 한 번 접어 못으로 박아야 할 정도로 길고 언제 찢려죽을지도 모른다는 불안감에 휩싸이게 하는 뽀족한 신발 등, 이들 일가의 해괴한 외모적 소속감은 웃음을 유발하는 그로테스크 미학이다. 무표정과 기괴한 모습이 그들을 더욱 우스꽝스럽게 만든다.

<표 2> 영화에 나타난 그로테스크 캐릭터 유형 분류표

그로테스크 특성	영화에 표현된 캐릭터	대표적인 영화
이질적 요소의 결합 -동물과 인간 신체의 결합 -인간신체와 기계의 결합	파리와 같은 곤충 혹은, 늑대를 비롯한 동물과의 결합형태. 인간과 로봇의 신체 일부나 전체의 결합.	<플라이> <런던의 늑대 인간> <더 울프> <파리의 늑대인간> <로보캅>
신체의 은폐와 절단 -신체 은폐 -신체 절단과 훼손 -신체의 변형	신체의 전체 혹은, 일부분을 의상이 아닌 마스크등을 이용하여 은폐하거나, 내. 외적인 요소들로 인하여 절단되고 훼손된 상태. 병으로 인한 왜곡과 내용의 특성을 살리기 위한 신체의 강조.	<텍사스 살인마> <다크맨>, <마스크 > <엑소시스트> <성스러운 피> <캐리>, <다크시티> <나이트 메어> <엘리펀트맨> <이레이저 헤드>
삶과 죽음의 경계	재생되거나 창조된 생명체로서의 인간이나 영원히 죽을 수 없는 존재	<프랑켄슈타인 > <드라큘라> <뱀파이어와의 인터뷰>
성의 유희와 도착	복장도착이나 트랜스 섹슈얼. 성의 모호한 경계 속에서 유희를 즐기는 캐릭터	<핑크 플로밍고> <록키 호러 픽처 쇼> <프리실라> <투윙푸> <벨벳골드마인>
키치적 요소	저급한 문화로 치장되거나 패러디 된 캐릭터	<아담스 패밀리> <레닌그라드 카우보이, 미국에 가다>

III. 팀 버튼 영화의 특성연구

‘영화는 미장센을 통해 영상화되는 과정에서 그 예술성이 결정되기 때문에, 미장센을 주관하는 감독은 영화의 예술성을 결정하는 중요 인물’¹⁹⁾이다. 즉, 감독의 독창적 예술관에 대한 이해는 영화를 해석하는 주요한 단서가 될 것이며, 미학적 측면에서 캐릭터를 시각화하는 기초 철학을 제공할 것이다. 시나리오를 분석하고 분장 컨셉을 결정하는데 있어 디자이너의 주관이 지나치게 개입되어 범할 수 있는 결정적인 오류를 막기 위해, 감독이 영화적 세계관을 어떠한 장치들을 통해 펼치려고 하는지에 대한 이해가 반드시 선행되어야 한다.

이에 본 장에서는 팀 버튼 영화에서 표현되어지고 있는 그로테스크한 인물들의 분장을 분석하는 연구 작업에 앞서, 팀 버튼 영화의 미학적 기초는 어디서부터 비롯되었으며, 감독은 영상을 통해 무엇을 전달하고자 하는지에 대한 접근을 시도하고자 했다.

1. 팀 버튼 영화에 대한 접근

사물을 보이는 그대로 보다 영화 이면에 존재하는 비현실적인 세계에서 진실을 돌아보고자 했던 팀 버튼은 영화의 줄거리보다는 시각적인 이미지의 전달에 무게를 두고, 독특하고 의외적인 세계를 창조하고자 했다. 포스트 모더니즘에 미학적 기초를 두고, 기괴한 분장과 특수효과, 무대장치, 만화적인 상상력과 관습의 파괴를 도전적인 영상으로 표현하는 팀 버튼의 영화적 세계관은 어린시절 성장배경에서부터 기초한다.

군인 인형의 머리를 잘라 내거나 옆집 아이에게 외계인이 쳐들어 왔다고 거짓말로 겁주기를 즐겨한 공포영화 마니아 팀 버튼은 캘리포니아의 버뱅크에서

19) 한양대학교 연극영화과 편, 영화예술의 이해, 한양대학교 출판부, 2001, p.249

나고 자랐다. <scream Blackula Scream>, <Destroy All Monster>이나 <The Brain that Wouldn't Die>와 같은 작품들을 주로 보고 자랐는데, 한 남자가 그의 팔을 잘라 죽기 직전에 벽을 따라 잘린 팔을 문지르고 접시 위에 놓인 머리가 그를 보며 마구 웃어대는 내용의 <The Brain that Wouldn't Die>같은 비정상성에 기초한 영화를 좋아했다.

감정을 잘 드러내지 않는 조용한 성격의 어린아이에게 대규모스케일로 분노를 분출해 내는 아이디어가 들어있는 영화는 감정의 표출방법이 되었다. 빈센트 프라이스의 괴물영화나 기괴한 겉모습의 희생양으로 사람보다 더 따뜻한 영혼을 가진 괴물들이 나오는 <King Kong>, <Frankenstein>, <Godzilla>, <The Creature from the Black Lagoon>과 같은 영화들은, 후에 그의 영화에서 암울한 상처로 자아가 분열될 정도로 고통받는 인물을 완전히 다른 존재로 변화시킬 수 있는 상상력의 기초가 형성되었다고 본다.

“표면적인 것이 아닌 다른 무엇인가를 상징하는 동화나 민담을 좋아하는데, 그것들에는 많은 예외들이 존재하고 다양한 해석들에 대해 개방적이다. 항상 사물들을 보면서 나만의 생각을 가지는 것을 즐겼다.”²⁰⁾고 한다. 그의 영화에 주요한 모티브가 되는 거미, 해골, 할로윈 등에 대한 이미지의 창조가 자신의 내면의 기록과 함께 낙서와 스케치로 남게되는 시기이다.

팀 버튼이 일관적으로 다루는 주제는 분열된 세계(선과 악, 미와 추의 양면적인 세계)와 아웃사이드들의 소외의 문제이다. “공포와 절망, 불안과 증오 사이로 가득 넘쳐나는 비극적인, 너무나 비극적인 주인공”²¹⁾이 기괴함과 유쾌함의 조율 속에 살아 움직이고 있다며, 자신만의 화법으로 기발한 환상적인 비주얼을 디테일한 미술적 감성과 특수효과를 통해 매력적인 영상으로 쏟아놓는다.

그는 “내가 보고 싶지 않은데 누가 그것을 보고 싶어하겠어? 그리고 내가 보기를 원하는데 아무도 원하지 않는다면 최소한 나라도 그것을 볼 것이다. 무엇이든 즐기는 사람은 단 한 명이라도 있다는 얘기다.”²²⁾며 이야기 중심이 아닌 영화를 견디지 못하는 사람들을 이해할 수 없다고 한다. 그 이유를 이미

20) Mary Salisbury, 앞의 책, p.29

21) 키노, Burton Attacks! 1997, 2월호, p.85

22) Mary Salisbury, 앞의 책, p.27

지야말로 영화만의 고유한 경험이라고 믿기 때문이라 밝힌 바 있다. 여기에 그의 작품이 고유한 특징의 영상을 보이는 이유가 있다. 이미지 자체를 캐릭터처럼 대한다는 그의 말에 의하면 그는 이미 팀 버튼 식의 영상이라는 고유한 내러티브를 만들어낸 것이라 볼 수도 있다. 블랙의 온갖 스펙트럼을 펼치며 그 안에 안개를 살짝 덮거나 걷어주는 것만으로도 특유의 음산한 분위기를 창조해내는 것을 보면 팀 버튼의 시각적 능력은 이미 일종의 경지에 올라서 있음을 인정하지 않을 수 없다. 그가 하면 우스꽝스러운 것도 독특한 미의 세계를 개척한 것으로 보인다.²³⁾

1982년 팀 버튼의 영화세계의 핵심개념인 ‘20년대 독일 표현주의’, ‘50년대 할리우드 공포영화’, ‘아웃사이드’, ‘분열된 세계’ 그리고 자신의 페르소나가 함축되어있는 6분 짜리 단편 흑백 스톱모션 애니메이션인 <빈센트>를 시작으로 특유의 음침함과 기묘하게 어긋나는 인물들이 주는 이상한 웃음의 세계, 강박과 상상의 몽상은 시작된다.

팀 버튼은 현실에서는 찾아볼 수 없는 색채대비와 명암 차를 훌륭하게 스크린에 그려내고 있다. 어린 시절 할로윈데이와 크리스마스에 대한 강한 각인이 초록, 빨강, 보라색 등 화려한 색채의 향연을 통해 표현되어지고 있다.

2. 팀 버튼 영화의 미학적 기초

1) 20년대 독일 표현주의 영화

1920년대는 프랑스의 인상주의, 러시아의 형식주의, 그리고 독일의 표현주의가 영화매체의 독자성을 밝히기 위해 활발하게 움직이던 시대이다. 이들은 현실을 그대로 재현하는 영화매체의 기존의 속성에 도전해 영화의 내재적 의미를 탐구하고자 현실을 새롭게 인식하기 시작했다. 객관적이고 물리적인 대상

23) [www. cinebus. com](http://www.cinebus.com)

의 사실적인 재현보다는 작가의 의도에 따라 현실의 모습을 왜곡할 수 있으며 이를 통해 작가가 주관적으로 현실을 재해석해야 한다는 입장을 견지한다. 표현주의 영화들은 혼란한 사회적 상황을 극명하게 표현하기 위해서 등장인물들에게 이중적 성격을 부여하는데, 이것은 영혼이 겪는 내적 갈등과 분열을 가장 직접적이고도 관념적으로 드러내는 역할을 한다.²⁴⁾

독일 표현주의 영화를 말할 때 빠지지 않는 것이 신비주의 적인 것과 밤에 관련된 것, 괴상한 것과 그로테스크한 것, 요괴 적인 것과 무시무시한 것, 병리학적인 것과 도착적인 것 등에 대한 찬양과 숭배인데 이는 표현주의자들이 마치 일체의 어두운 것과 불명확한 것, 혼돈스러운 것과 도취적인 것, 악마적인 것과 디오니소스적인 것 속으로 뛰어들 듯이 자기이중화에 빠져들었고, 그 속에서 자신들이 합리적으로 장악할 수 없는 현실로부터의 도피처를 찾고자 했기 때문²⁵⁾이다.

독일 표현주의 영화의 양식화된 특징을 살펴보면, 첫째, 심리적이고 주관적인 카메라의 움직임. 둘째, 극단적인 흑백(명암)의 대비로 감정상태를 반영하는 키아로스쿠로로 조명. 셋째, 기하학적이고 회화적인 비현실적 무대세트. 넷째, 과장되고 기교화된 연기 패턴(여기서 의상과 분장, 소품 등은 배우와 동일한 개념의 아이콘으로 작동하고 있다)등을 들 수 있다.

최초의 표현주의 영화인 로베르트 비네의 <칼리가리 박사의 밀실The Cabinet of Dr. Caligari>(1919)은 표현주의 영화의 특징을 가장 잘 보여주면서 표현주의의 정신을 농축시켜 보여주고 있다. 그 서사성과 시각적 특성은 당대의 가장 실험적 양상의 하나로 꼽힐 뿐 아니라 이후 수년간 지속된 표현주의 영화 경향의 모범을 보여주고 있다.²⁶⁾ 표현주의 영화의 미장센은 환상적인 조명에 대한 철저하게 계산된 연출로 영화의 주제의식과 무대장치에 효과를 극대화시켰을 뿐 아니라, 의도적인 화면을 위해 곡선과 사선이 야릇하게 지배하는 그로테스크하고 왜곡된 세트, 양식화된 연기 스타일, 무대장치에 어울리는 배우들의 의상과 분장등 반(反)사실주의 적인 요소로 이루어졌으며, 불안과 혼돈의 내적 이미지를 강렬하게 주관묘사하고 있다.

24) 노인화, 독일표현주의 영화 연구, 중앙대학교 박사학위논문, 1998, p.2

25) 앞의 책, pp.23-24

26) The Cabinet of Dr. Caligari

표현주의적 작품에서 나타나는 가장 두드러진 또 다른 특징들 중의 하나는 혼란한 사회적 상황을 극명하게 표현하기 위해서 영화 속의 등장인물들에게 이중적 성격을 부여한다는 점이다.²⁷⁾

전설적인 흡혈귀, 드라큐라 백작에 관한 영화인 빌헬름 무르나우 감독의 <노스페라투>는 <칼리가리 박사의 밀실>과 더불어 독일 표현주의 영화의 대표작으로 꼽힌다.

팀 버튼 영화와 독일 표현주의

팀 버튼 영화의 가장 독특한 요소는 그의 영화의 시각적인 표현이다. 그의 영화에서 보여지고 있는 기괴하고 이상한 세계의 양식들은 20세기 독일 표현주의 영화로부터 받은 비중 있는 영향력의 결과이다. ‘왜곡된 원근, 극명하게 대조되는 빛과 어둠의 대비, 또 이를 부각시키기 위한 독특한 조명 스타일은 낡고 음침한 고성, 명암이 뚜렷한 인공적으로 치장된 그로테스크한 화면 등으로 그의 영화 전체에 걸쳐 주요한 코드로 작용한다.

<빈센트>의 일그러진 화면과 음습한 분위기. 기하학적인 배경, <유령 수업>에 나타난 흑백의 격자무늬에 기울고 중첩된 복도와 왜곡된 집안의 미장센, <가위손>에서는 위선적인 중산층이 살고 있는 과장된 파스텔 색조의 구름 한 점 없는 마을과, 착한 과학자와 에드워드가 살고있는 햇빛이 비치지 않는 고딕양식의 고성이 표현주의 특성 중 빛과 어둠의 대비를 가장 잘 드러나는 부분이다.

<배트맨>과 <돌아온 배트맨>의 고담시는 완벽한 잿빛도시로 도시 전체의 건물들이 음침하고, 복잡하게 얹혀 있으며, 고딕양식의 성당처럼 하늘 높이 치솟아 어둡고 기괴한 분위기를 자아낸다.

스톱모션 애니메이션으로 촬영한 <크리스마스의 악몽>에서는 기괴한 조명과 무대장치, 책의 얼굴과 길게 늘어진 몸통 등의 왜곡된 표현 등을 들 수 있으며, 스튜디오 영화의 소젯감을 특유의 음습함으로 풀어낸 <슬리피 할로우>

27) 노인화, 앞의 책, p.21

는 새로운 표현주의 실험적 도전이다.

2) 50년대 B급 공포영화

공포영화는 일반적으로 민담, 신화, 미신, 초자연, 마술적인 것을 기초로 제작된 영화이다. 이러한 영화에서 공포의 요소로 나타나는 것들은 쓰러진 성곽, 시체 애호증 환자, 사디즘 환자, 움직이는 시체, 흡혈귀, 괴물, 악령, 미친 과학자, 고문실, 약물, 악마의 혼령, 정신병자 등이다.²⁸⁾

미국에서 공포 장르가 대중들의 인기 장르로 번성한 시기는 30년대와 50년대. 70년대 후반에서 80년대에 이르는 기간으로, 공황기와 불경기, 급격한 인플레이션, 냉전시대의 긴장, 인종문제, 가족제도의 붕괴 등으로 무력함과 마비상태, 불안감과 불신의 시대라 할 수 있다. 위기의 시대는 몇몇 재현 방식을 낳는데, 이상화된 해결이나 대안을 제시하는 것이 그 하나라면, 대중들의 극심한 두려움을 메타포의 형식으로 투사하는 것이 다른 하나일 것이다. 후자에 해당하는 호러는, 우리의 내면에 혹은 사회 내부에 존재하는 억압과 열망과 두려움을 우회적인 방식으로 표현한 것일 수 있다.²⁹⁾ 초기 미국의 공포영화는 영국의 해머영화가 호러장르의 새로운 포물러로 자리잡은 이후에 나타났다.

50년대 B급 공포영화로 대표되는 해머영화Hammer Film는, 영국의 해머영화사Hammer Production에서 18,19세기 고딕 소설의 양식을 차용해 수많은 흡혈귀 영화를 제작해 ‘해머호러 Hammer Horror’라는 용어가 전 세계적으로 공포영화를 지칭하는 타이틀이 되었다.

해머 영화사는 1930년대 배급사로 출발했으나 그것은 <The Curese of Frankenstein>를 시작으로 해서 <Dracula>, <Frankenstein>, <The Wolfman and the Mummy>처럼 고전적인 호러 캐릭터들의 재해석으로 가장 유명하다. 해머의 역사적 호러는 세계적으로 흥행수입을 적지 않게 올렸고 피터 커싱과 크리스토퍼 리 등의 스타들을 배출해 냈다.³⁰⁾

28) 박광수, 앞의 책, p.36

29) 한양대학교 연극영화과 편, 앞의 책, p.203

30) Mary Salisbury, 앞의 책, p.170

해머영화는 컬러의 도입 등으로 영화에 사실성을 증가시킨 화려한 색조의 세트와 드라큐라의 이야기에 폭력적이고 성적인 요소를 노골적으로 가미해 고딕호러의 감각적이고 꿈같은 특질을 강화시켰다. 반면 유니버설 호러는 흑백의 화면에 표현주의적 미장센이 주를 이룬다.

팀 버튼 영화와 B급 공포영화

어린 시절 B급 공포영화에 매료되었던 팀 버튼은 디즈니 시절부터 자신의 영화를 위한 디자인을 시작했다. 에드가 앨런 포우와 빈센트 프라이스 대한 오마주인 <빈센트 Vincent>는 7살짜리 빈센트 말로이라는 소년이 자신을 빈센트 프라이스라고 상상한다는 영화로 실제로 빈센트 프라이스의 목소리로 녹음이 되었다.

<프랑켄위니 Frankenweenie>는 에드가 알란 포우와, <밀랍의 집>, <팅글러>, <미친 마술사>처럼 변형된 프랑켄슈타인으로서의 빈센트 프라이스와, <어서가의 몰락>등 로저 코만의 B급 영화들과, 50년대 공포영화의 본산지 ‘해머필름’에 사로 잡혀 있던 팀 버튼의 은밀한 애정고백이며, 프랑켄슈타인이라는 주제의 변주는 ‘미친 과학자’에 대한 공포영화의 고유주제이면서 동시에 팀 버튼의 개인적인 표식 ‘프랑켄위니’로서 존재한다.³¹⁾ 제임스 웨일의 <프랑켄슈타인 Frankenstein>(1930)과 그 후속 편 <프랑켄슈타인의 신부>(1933)에서 이미지의 영향을 받았다.

유령나라의 흙물스런 공포영화의 캐릭터들과 수공적 작업을 통해 저급하게 보이기를 원했던 <유령수업 Beetlejuice>, 주인공인 해골 책과 누더기 형짚인 형 샬리를 비롯하여 공포영화의 캐릭터(미치광이 과학자 ‘이블’, ‘뱀파이어’, ‘프랑켄슈타인’, ‘늑대인간’ 등)들로 가득 찬 <크리스마스의 악몽 The Nightmare Before Christmas>, 중세의 침탑 같은 고성에서 모습을 감춘 채 살고 있는, 프랑켄슈타인 박사와 B급 공포영화 감독 에드워드 D. 우드 주니어의 이름을 연상시키는 그의 창조물 에드워드가 나오는 <가위손 Edward Scissorhands>, 그

31) 키노, 앞의 책, pp.86-87

리고 <배트맨 Batman>에서는 그것이 ‘드러내 놓고 세트공간임을 묘사하기 위해 50년대 B급 호러영화의 방법을 가져온다. 여기에서 세트는 무성영화의 공간감과 텔레비전 프레임의 원근법을 동시에 갖고 있다.’³²⁾

94년 사상 최악의 감독 에드워드 우드 주니어를 영화 일 백년에 다시 부활시킨 흑백 영화, <에드워드 Dd Wood>는 완벽한 1950년대 식 공포영화의 재현이다. 영화에 등장하는 인물들과 왕년의 드라큘라였던 벨라 루고시와, 여자 흡혈귀의 뱀피라. 프랑켄슈타인과 유사한 역의 전직 레슬링 선수 등의 공포영화 캐릭터뿐이다.³³⁾

<화성침공 Mars Attacks!>은 50년대의 영화에서 영감을 얻었으나 <스타워즈 Star Wars>식의 하이테크보다는 50년대의 저질 공상과학영화를 흉내내려고 있다.

팀 버튼은 <슬리피 할로우 Sleepy Hollow>를 원했던 이유로, “해머 호러 영화들이 가지는 아름다운 분위기 때문이며, 해머영화를 이용하여 무대가 되는 부분은 배경처럼 보이게 배경은 무대처럼 보이기”³⁴⁾를 원했다고 한다. 머리 없는 귀신 호스맨의 전설을 기괴하면서도 환상적 세트 위에 펼쳐놓는다.

<슬리피 할로우 Sleepy Hollow>에는 해머필름의 전성기 시절 배우들이 카메오 출연한다.

3) 스톱모션 애니메이션

애니메이션은 생명이 없는 사물에 움직임을 연속적으로 만들어 생명을 붙여 넣는 동영상 작업을 총칭하는 광의의 개념으로 볼 수 있으며, 움직임을 없는 무생물이나 상상의 물체에 인위적인 조작을 통해 살아 움직이는 듯 한 시각적인 착각을 일으키게 하는 방법이나 그로 인해 만들어진 시각이미지를 말한

32) 앞의 책, p.93

33) 이진영, Tim Burton 영화의 Post-modernism 표현양식에 관한 연구, 숙명여자대학교 석사학위논문, 1998, p.40

34) Mary Salisbury, 앞의 책, p.169

다.³⁵⁾ 투명한 셀룰로이드에 그림을 그려, 그것을 채색된 배경화 위에 놓고 촬영하는 셀 애니메이션이 본질적으로 2차원 예술인데 반해, 스톱모션 애니메이션은 손으로 직접 만져볼 수 있는 물리적 실체를 가진 3차원 캐릭터들을 사용한다. 스톱모션 애니메이션에서 인물들은 그려지는 것이 아니라 만들어지는 것이다. ³⁶⁾

최초의 스톱모션 애니메이션은 1907년 스튜어트 블랙턴의 <The Haunted Hotel>이다. 스튜어트 블랙턴은 1925년 <The Lost World>에서 효과 장치로서 스톱 모션을 개발했다. 그리고 가장 기념비적 작품은 1933년 <King Kong>이다. 뒤를 이은 레이 해리하우젠은 <Jason>, <Argonauts>, <Sinbad>같은 환상적인 작품들을 만들어 냈다.³⁷⁾

팀 버튼의 만화적 상상력과 스톱모션 애니메이션

어렸을 때 스톱 모션 영화를 좋아했으며 친구들과 스톱모션을 이용해 늑대 인간이나 미친 박사에 관한 영화를 만들기도 했던 팀 버튼은 디즈니시절에 Dr. Seuss의 스타일로 시를 써놓은 것에 기초한 <빈센트 Vincent>를 만들었다.³⁸⁾ 그는 <빈센트 Vincent>를 시작으로 <피위의 대 모험 Peewee's Big Adventures>, <유령수업 Beetlejuice> 및 <크리스마스의 악몽 The Nightmare Before Christmas>등에서 이 기법을 사용하고 있으며 <화성침공>에도 시도하려했으나 캐릭터의 수가 너무 많고 똑같이 생겨서 효과가 없었으며, 시간적 요소가 개입되면서 CG작업으로 대체되었다.

<피위의 대 모험 Peewee's Big Adventures>에서 동료 릭 하인리치에 의해 살아난 티라노사우루스가 피위의 자전거위에서 먹이를 먹고 있는 꿈 장면에서, 그리고 피위가 자기 바로 앞에서 얼굴이 뒤틀리는 유령 같은 여자 트럭

35) 고수영, Spot 애니메이션의 유형과 캐릭터 확장성에 관한 연구, 홍익대학교 석사학위논문, 2002, p.4

36) 고장원, <크리스마스 전의 악몽>을 통해 본 팀 버튼의 작품세계

37) Mary salisbury, 앞의 책, p.118

38) 앞의 책, pp.5-12

운전사, 라지 마지를 만나는 장면에서 버튼은 스톱모션 애니메이션에 대한 그의 강한 애착을 충분히 표출해냈다.³⁹⁾

<비틀쥬스 Beetlejuice>에서 지나 데이비스와 알렉 볼드윈이 그들의 얼굴을 잡아당겨 그들의 모습을 비틀어 버리는 장면에서도 사용되었으며, <크리스마스의 악몽 The Nightmare Before Christmas>은 전체가 스톱모션 애니메이션으로 제작되었다. “뭐라 표현할 수 없는 아름다움이 있기에 스톱 모션 기법에 애착이 간다. 스톱모션 애니메이션은 리얼리티를 지니고 있어서, 특히 캐릭터들이 매우 비현실적인 <크리스마스의 악몽 The Nightmare Before Christmas>의 경우, 캐릭터들을 보다 믿음직스럽고 그럴듯하게 보이게 해준다.”⁴⁰⁾

4) 분열된 세계

광기는 자유로운 욕망을 다루는 방식에 따라 편집적이거나 분열적으로 나타난다. 편집적 광기는 폭력적이고 반사회적인 모습으로 개인과 사회를 과멸에 이르게 한다. 분열적 광기는 욕망의 흐름을 제한하는 벽이나 제한에 완전히 갇히거나 할 때 발생한다. 분열적 광기의 발현은 편집적으로 작동하는 도덕적 규율이나 거대한 권력이 행사하는 실제적 위협과 폭력에 직면하더라도 끊임없이 유연하게 흐르고 자신만의 방식으로 자유롭게 나아간다.⁴¹⁾

분열된 세계에 대한 표현은 대부분 인간의 내면을 다루는 심리극이나 공포영화의 캐릭터에 나타나고 있지만, 획일화된 모범적 인간의 표상을 정해놓고 그 안에서 정상성을 평가하려는 현대사회의 몰인성에 대한 이해는 거의 모든 드라마 구조 안에서 캐릭터를 표현하는 주요한 코드로 작용하고 있다.

현실과 환상 또는 내적 세계와 외적 세계의 갈등으로 고통을 겪는 그들은

39) 앞의 책, p.45

40) 고장원, 앞의 책, 재인용

41) 김권화, 스탠리 큐브릭의 영화에 나타난 광기에 관한 연구, 전남 대학교 석사학위 논문, 2001, p.2

두 세계 사이에서 방황하면서 어느 한곳에 정착하지 못하고, 그러한 방황 속에서 점차로 존재의 이중성이 이 지상의 제한된 삶을 살아가야 하는 인간의 존재 조건임을 깨닫게 된다. 현실과 환상중의 어느 한 세계만을 인정하면서 다른 세계를 부정하는 것이 아니라 두 세계가 결국은 하나라는 인식에서 그 갈등을 중재시키고 화해시켜 나갈 때, 두 세계의 갈등은 극복되고 주인공은 완전한 자아 인식에 도달하게 된다.⁴²⁾

그러한 영화들의 계보는 1920년대 독일 표현주의 영화 그리고 각각 1930년대와 1940년대 미국에서 유행했던 갱 영화 및 필름노와르까지 거슬러 올라간다. 1920년대에 선보인 독일 표현주의 영화들은 심리적인 영역에 관심을 보였다. 이 영화들은 음울하고 환상적이며 섬뜩한 분위기를 표현했으며 광기에 사로잡힌 인물의 세계를 창조해 냈다. 갱 영화는 일탈된 주체 및 조직을 등장 시킴으로써 일반인들에서는 쉽게 찾아볼 수 없는 광기를 표현하고 있다.⁴³⁾

팀 버튼 영화의 소외되고 분열된 세계

현재를 살아가는 거의 모든 사람에게 분열된 자아가 있으며 하나의 자아만을 가진 사람은 없다고 보는 팀 버튼은 특히 미국에서, 하나의 모습처럼 비쳐지는 사람들 안에, 진정으로 드러나지 않는 그 외의 다른 모습에 관심을 갖는다. 그는 “배트맨, 캣우먼, 펭귄, 그들의 세계, 그들의 이중성, 모두 맘에 들었으며, <배트맨 Batman>에서 등장인물들이 모두 혼란스러워 한다는 것에 깊이 매료되었다. 악당이고 배트맨이고 간에 모든 등장인물이 엉망이지만 매우 매력적으로 표현한다.”⁴⁴⁾

팀 버튼 영화의 주요 소재인 분열적이고 소외된 인간상은 그의 모든 영화 전반에 걸쳐 나타나고 있다. 대부분 성공한 사람들이나 정상적인 생활을 하는 사람들은 풍자의 대상이 되고 사회로부터 배척받거나 비정상적인 세계 속의

42) 노인화, 앞의 책, p.28

43) 김권화, 앞의 책, p.41

44) Mary Salisbury, 앞의 책, p.72

캐릭터들이 주인공이 되고 있다.

영화<빈센트Vincent>의 빈센트는 어른들에게 보여지는 평범한 아이로서의 세계와 자신의 상상 속에 있는 공포의 세계를 가진 아이이다. 인간이 아니기 때문에 사회에 적응할 수 없는 <가위손 Edward Scissorhands>의 에드워드는 고립되어 고성에서 은둔생활을 한다.

모든 영화의 시작은 캐릭터라고 말하는 팀 버튼은 배트맨의 어둠을 좋아하는 성향에 입각해 도시는 거의 낮이 없는 밤을 만든다. 분열된 자아를 가진 신비한 사람인 배트맨이야말로 자신이 표현하고자 하는 인물이며, 밝은 면과 어두운 면을 동시에 가진 채 그것을 해결할 수 없다는 점에서 배트맨과 자신을 유대 짓는다.

“<배트맨 Batman>은 변종의 대결. 즉, 자아가 손상된 두 사람의 싸움이다. 조커는 완전한 자유를 가지고 있는 훌륭한 캐릭터로 사회 바깥에 맴돌고 변종이면서 해방된 사람이다. 그러한 모든 캐릭터는 그들이 원하는 것을 가질 자유가 있다. 즉, 조커와 비틀쥬스는 정나미 떨어지는 존재로 간주되었기 때문에 <Edward Scissorhands>의 에드워드나 피워보다는 그들이 원하는 것을 자유롭게 할 수 있다. 그들은 자유의 어두운 측면에 속해 있다. 광기는 자유를 가질 수 있는 무서운 방법이다. 왜냐하면 사회의 규율에 구속되지 않기 때문이다.”⁴⁵⁾라며 분열된 세계를 가지는 자신의 캐릭터에 자유라는 선물을 제공한다.

<돌아온 배트맨 Batman Returns>의 주인공은 배트맨이 아니며, 이 영화의 이야기는 마치 정신분열증에 가까운 서로 다른 이야기가 크리스마스 전야에 이루어지는 것 같다.⁴⁶⁾

<에드우드 Ed Wood>에서 주인공 에드우드는 트랜스 섹슈얼에 관심이 있었던 복장도착자였으며 결코 위대하지 않는 헐리우드로부터 철저히 외면당한 인물이다.

45) 앞의 책, p.80

46) 키노, 앞의 책, p.96

5) 페르소나

페르소나(persona)는 그리스 어원의 ‘가면’을 나타내는 말로 ‘외적 인격’ 또는 ‘가면을 쓴 인격’을 뜻한다. 본래 연극에서 배우들이 쓰던 가면을 뜻하는 페르소나는 용에 따르면, 자아가 다른 사람에게 투사된 성격, 외면적으로 보여 지기를 원하는 자기 모습, 사회적 자아로서 사회적 역할에 따라 변화하는 인간의 가장 외적인 인격을 말한다. ‘페르소나라는 단어가 영화에서 의미하는 것은 한 감독이 창조해낸 캐릭터를 관객이 가감 없이 그대로 받아들일 수 있게 해주는 특정한 배우가 존재하는 경우를 의미한다.’⁴⁷⁾ 또한 자신의 본래의 모습은 감춘 채 공개적으로 들어 나는 모습을 말하기도 한다. 대표적으로 <지킬박사와 하이드씨>는 외형적 페르소나와 자신의 억압된 부분을 동시에 불러내는 적절한 예이다.

많은 영화 감독들이 자신의 어린 시절이나 성장과정 혹은 꿈꾸는 세계를 작품을 통해 투사한다. 우리는 이들 작품을 통해서 감독의 내면세계와 교류하고 있다.

팀 버튼과 페르소나

저승사자 같은 검은 옷, 헝클어진 머리카락, 약간 쳐져 반쯤 감긴 눈꺼풀, 딱 다물어져 있는 입술, 그리고 길쭉하게 늘어진 얼굴을 한 어수룩해 보이는 팀 버튼의 외형은 그로테스크한 이미지를 연상시킨다. 그런데 그의 이미지는 그의 작품을 통해 어렵지 않게 접할 수 있다. 자신의 삶의 일부가 담겨져 있기 때문에 영화 속에 등장하는 모든 캐릭터에 애정을 가진다고 하는 그는 “모든 캐릭터들은 나의 내면을 상징하거나 나와 일치되는 면을 갖거나 나의 한 부분이 되기 때문”이라고 말한다.

그의 첫 영화 <빈센트 Vincent>는 팀 버튼 자신을 꼭 빼 닮은 모습을 하고

47) <http://www.cinefocus.co.kr/newcinefocus/special/200205/special03.htm>

나타난다. 그리고 자신이 상상하는 모든 영화세계를 거침없이 토해낸다. <빈센트 Vincent>를 보았던 사람은 검고 헝클어진 머리에 창백한 얼굴을 한 주인공이 버튼과 많이 닮았다는 사실을 의심할 사람은 없을 것이다. 그는 “빈센트 프라이어, 애드가 엘런 포우, 괴물영화는 나에게 뭔가를 얘기한다. 등장하는 인물들이 분노 표출하고 고통을 겪는 데에서 나와의 공통된 요소를 발견하게 된다. 나는 항상 그것들을 연결시키려 한다. 그런 면에서 <빈센트 Vincent>는 정말 나에 대한 영화라고 할 수 있다. <빈센트 Vincent>의 빈센트 말로이는 현실세계와 상상의 세계를 넘나든다. 그는 자신을 빈센트 프라이어와 동일시하고 그것을 믿게 된다. 그리고 나는 그의 눈을 통해 세계를 보았다.”⁴⁸⁾라고 고백적인 말을 하고 있다. 그러나 그는 의식적으로 ‘나와 닮은 인물을 그려야지’라고 생각한 것이 아니라 가지고 있던 느낌을 옮겨 놓은 것일 뿐이라고 말한다.

저승사자처럼 검은 옷만 입고 다니는 사춘기 소녀 리디아는, 검은 옷을 즐겨 입는 팀 버튼의 습관이 리디아를 통해서 나타나는데 이는 비현실적인 세계, 즉 영계에 대한 그의 집착의 발로이자 이 작품의 모티프에 대한 지속적인 환기의 작용까지 한다. 영혼과 현실의 세계에 공존하는 리디아(=팀 버튼)의 존재가 확립되는 것이다.⁴⁹⁾

팀 버튼은 또한 고독한 예술가의 초상과도 같은 빅터 프랑켄슈타인과 가위손 에드워드와 에드워드 우드 주니어를 그리고있다. <가위손 Edward Scissorhands>에서 에드워드의 모습에 투영된 이미지도 팀 버튼 감독 자신의 모습이다. 가위손을 가진 에드워드의 비정상적인 모습이 주류 할리우드와 타협하지 못하는 자신과 닮았다고 한다. <에드우드 Ed Wood>에서 팀 버튼은 자신의 성공에 쏟아졌던 수많은 찬사와 영광을, 끝없이 실패하면서 마침내는 컬트라는 새로운 문턱을 넘어선 에드우드에게 돌리고 있다. <에드우드 Ed Wood>는 팀 버튼의 복화술이다.

늙은 과학자 빈센트 프라이어의 모습은 자신의 창조물에 은유적인 의미가 아닌 진짜 생명을 집어넣으려는 창조자의 모습이며, 동시에 예술가로서 팀 버튼은 마치 심장을 가진 가위손처럼 자신의 영화에 마음을 담고 싶어했다.

48) Mary Salisbury, 앞의 책, p.17-18

49) 이한상, 영화 헤쳐모여, 푸른나무, 1996, p.107

<배트맨 Batman>에서 조커와 배트맨 두 사람 모두 가면을 쓰고 있지만 그 가면은 동시에 그들 자신의 페르소나이다. 그들은 이항대립항인 것 같으면서도 서로 놀랍도록 닮아 있으며 서로가 서로를 창조한 셈이다.⁵⁰⁾

<표 3> 팀 버튼 영화의 특성과 작품 및 주요 캐릭터 구분표

특 성	20년대 독일 표현주의 영화의 영향 - 왜곡된 원근법, 빛과 어둠의 대립, 독특한 조명 스타일의 그로테스크한 화면 등.		
	50년대 B급 공포영화에 대한 오마주 - 의식적으로 인위적인 셋트, B무비의 거장 에드워드의 전기영화, 공포영화 캐릭터의 재현 등. 스톱 모션 애니메이션 - 거의 모든 영화에서 스톱모션 기법이 사용되어지고 있다.		
성	소외되고 분열된 세계 - 모든 등장인물은 외적으로 보여지는 모습과 또 다른 자아를 가지는 양면성을 가지고 있다.		
	페르소나 - 빈센트, 리디아, 가위손, 에드워드		
작 품 및 주 요 캐 릭 터	주요 작품	제작 년도	주요 캐릭터
	<빈센트>	1982	빈센트 말로이
	<프랑켄위니>	1984	스파키와 푸들
	<피위의 대 모험>	1985	피위
	<유령수업>	1988	비틀쥬스, 리디아, 유령들
	<배트맨>	1989	배트맨, 조우커
	<가위손>	1990	가위손 에드워드
	<돌아온 배트맨>	1992	캣우먼, 펭귄맨
	<에드워드>	1994	에드워드
	<화성침공>	1996	화성인과 화성미녀
<슬리피 할로우>	1999	이카보드 크레인	

50) 키노, 앞의 책, p.94-95

이상에서 살펴본 팀 버튼의 작가적 영상 세계를 바탕으로, 그의 영화에서 표현되어 지고 있는 캐릭터가 갖는 특성을 그로테스크를 통해서 살펴보고자 한다.

먼저 그로테스크란 무엇인가의 바른 이해를 위해 ‘그로테스크’에 대한 개념 정의를 하고 그로테스크가 내포하고 있는 특성에는 어떠한 것들이 있는지 살펴보았다. 또한 기존에 나와있는 영화들 중에서 그로테스크한 캐릭터가 등장하는 작품들을 특성별로 분류해 각각의 인물이 내포하고 있는 철학적 의미는 무엇이며, 영화의 내러티브가 어떻게 캐릭터에 녹아 들어갔는지를 간략한 작품설명과 함께 사진을 통해 디자인을 분석해 본다.

IV. 팀 버튼 영화의 그로테스크 분장연구

영화제작이 주는 매력을 감독이 배우들로 하여금 다소 미치광이 같은 세상에 뛰어들게 하는 데 있다고 보는 팀 버튼 감독은 자신과 닮은 그로테스크한 유명이나 괴물을 희극적이고, 인간적으로 그려내는데 천재성이 인정된다. 그는 호러마저도 폭력이나 잔혹함, 사악함보다는 그로테스크함에 더 치중한다. 그게 바로 버튼 미학의 기초이다. 유명한 할리우드 스타들을 분장 기술을 동원해 변형시키고 심지어는 심하게 왜곡시킴으로써 정작 화면에서 그들의 본모습을 감추어버리는데 즐거움을 느끼고 있다. 그는 동일 인물 안에 상반되는 두 가지 속성을 함께 융합해 넣는 그로테스크한 인물들을 설정하지만, 선악의 대립으로 캐릭터를 바라보지 않는다. 치유될 수 없는 고독한 등장인물들을 언제나 친밀감을 가지고 바라본다.⁵¹⁾

영화 <배트맨 Batman> <가위손 Edward Scissorhands> <에드 우드 Ed Wood> <슬리피 할로우 Sleepy Hollow>등에서 표현한 아웃사이드, 이상한 사람, 정상적인 세계에서 쫓겨난 인물들에게 집착하는 이유를, 자신과의 동일시 안에서 의식적인 선택이 아닌, 결코 분석하지 않고 있는 그대로 이해하려 노력한 결과다. 기이한 캐릭터를 좋아하고 그런 인물에 대한 영화 만들기를 즐기기 때문⁵²⁾에 지금까지 다양한 실험적인 영화의 캐릭터들이 창조되었다.

앞에서 살펴 본 영화에 나타난 그로테스크 캐릭터의 인물유형 분류를 중심으로 팀 버튼의 영화에 등장하는 다양한 등장인물들을 캐릭터의 분석과 함께 어떻게 작품에서 그로테스크하게 묘사되고 있는지를 살펴보고자 한다. 첫째, 이질적 요소의 결합으로 펭귄맨과 가위손을. 둘째, 신체의 은폐는 배트맨과 조우커, 캣우먼. 셋째, 신체 훼손 및 왜곡으로는, 빈센트, 스파키, 비틀쥬스, 리디아, 호스맨과 사후세계의 유명들. 넷째, 화성인과 화성미녀, 그리고 이카보드 크레인을 희극적 요소의 그로테스크로 분류하고, 다섯째, 피위와 에드우드를 젠더의 모호성이라는 범주 안에서 분석해 보았다.

51) Mario Serenellini, Interview; Tim Burton, Mondo Uomo International, Maggio/Giugno, 1994, pp.54-55

52) 씨네 21, 1999, 팀 버튼과의 인터뷰

1. 이질적 요소의 결합

이질적 요소의 결합형태로의 그로테스크 인물유형에는 동물적인 부분과 기계적인 결합으로 크게 나누어 볼 수 있는데, 먼저 팀 버튼은 <배트맨 리턴스 **Batman Returns**> (1992)에서, 인간신체에 펭귄의 특성을 희극적으로 결합시켜 ‘펭귄맨’이라는 새로운 캐릭터를 창조해 냈다. 추악한 외모와 주어진 역할은 악의 범주에 들어가지만 결코 미워할 수 없는 희생자로 그려진 펭귄맨의 분장은 펭귄의 이미지[그림 48]를 옮겨왔다는 점에서 이미지 분장이라고도 하며, 환상성에 기초한 캐릭터의 창조라는 점에서 환타지로 분류할 수도 있다. 중요한 것은 감독이 요구하는 만화적인 상상력을 어떻게 실체화 하느냐에 있다. 특수 분장을 담당한 스탠 윈스턴은 팀 버튼의 스케치[그림 47]에서 펭귄의 기괴한 모습을 만들어 냈다.



[그림 47] 펭귄맨의 스케치



[그림 48] 펭귄 모형

펭귄맨의 탄생배경을 보면, 펭귄맨은 인간의 몸에서 태어났으나 흉물스러운 손과, 순식간에 고양이를 잡아먹는 괴물성 때문에 부모에 의해 하수구에 버려

진, 기형의 몸을 가진 괴물인간이다. 그는 거대한 도시의 한복판 폐허가 된 동물원지하에 거주하는 펭귄들에 의해서 길러진다. 인간세계의 모든 부모들을 저주하며, 어린 시절의 상실감을 사회에 대한 복수심으로 해소하려는 펭귄맨은 “정상적”인 세계에서 살아갈 수 있는 유일한 방법은 가면을 쓰는 것뿐이라고 말한다. 가죽가면을 쓴 배트맨이나, 위선의 가면을 쓴 슈렉 같은 인간을 미워하며, 가면 쓰지 않은 자신의 얼굴을 인정하게 되는 <배트맨 리턴스 Batman Returns>의 실질적인 주인공이다.



[그림 49] 예복을 입은 펭귄맨



[그림 50] 생선을 뜯어먹는 펭귄맨

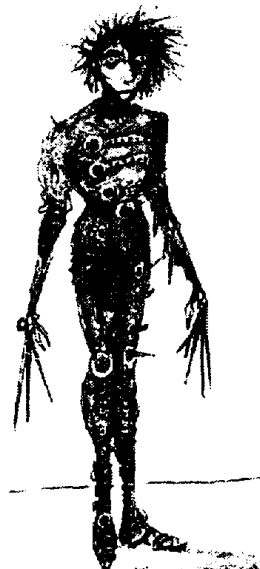
펭귄맨의 분장을 위해서 대니 드 비토의 캐스팅은 적절한 것이었다. 그의 신체적인 특성이 일반인들에 비해 상대적으로 작고, 펭귄처럼 통통하기 때문이다. 여기에 허리를 부풀리고 다리가 짧아 보일 수 있도록 살을 입히고 내복과 같은 언더웨어를 입혔다. 되도록 목이 없이 타원형의 라인을 살리기 위해 어깨 근육을 최대한으로 올렸으며, 매끈한 펭귄의 머리처럼 보이도록 대머리를 만들고 펭귄의 뾰족한 부리를 연상시키는 날카롭게 구부러진 메부리코에 시종일관 입에서 뿜어져 나오는 검 초록색의 액체-“펭귄은 쓸개즙 같은 물질로 가득 차 있고 조그만 등치의 어두운 캐릭터로 그 속에는 아주 많은 것들이 있다”⁵³⁾-는 관객의 비위를 상하게 만든다. 또한 조류의 발가락이 세 갈래로 나누어져 있으므로 그의 손가락은 특수고무장갑을 끼고 있다[그림 50].

53) Mary Salisbury, 앞의 책, p.109

펭귄맨은 시장 출마를 위해 흉측한 외모를 신사처럼 보이려고, 검은 실크 모자에 검은 턱시도와 흰 셔츠, 스트라이프 베스트에 머플러, 검은 우산으로 자신을 치장한다[그림 49]. 이러한 치장은 펭귄 같은 모습을 더욱 펭귄처럼 보이게 하는 역할을 한다. 인간과 펭귄의 조합인 반인 반수의 독창적 외형은 이질성과 양면성이라는 측면에서 그로테스크한 캐릭터이다.

일상적으로 신체의 기형적 변형을 기본으로 하는 추한 형상을 우리는 ‘괴물성’이라고 규정한다. 대표적인 영화가 <프랑켄슈타인 Frankenstein>류의 영화인데, 프랑켄슈타인 박사에 의해 창조된 생명체는 인간이 아닌 바로 괴물이었다. ‘신체적인 것이 정신적인 것을 상징하고 물질화 한다’⁵⁴⁾는 점에서 그 창조주와 괴물은 괴물로서 동시성을 띤다.

영화 <가위손 Edward Scissorhands> (1990)은 세상과 단절된 채 고성에서 살아가는 늙은 과학자 프랑켄슈타인의 창조물인 에드워드의 이야기이다. 에드워드는 마음과 뇌를 가졌지만 가위 날이 달린 흉칙한 손을 지닌 미완성품이다[그림 51] [그림 52].

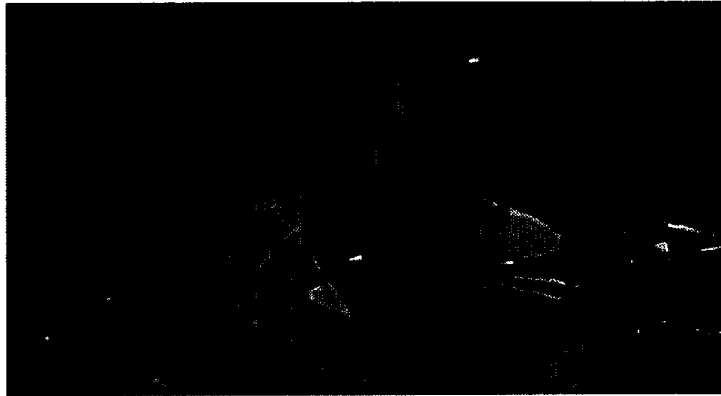


[그림 51] 가위손 스케치



[그림 52] 에드워드

54) 제라르 렌, 윤현옥 역, 판타스틱 영화와 그 신화들, 정주, 2001, pp.20-22



[그림 53] 가위손이 위험해 보이는 에드워드

<가위손 Edward Scissorhands>은 손 대신에 가위를 가지고 있는 한 남자의 이미지를 바탕으로 하고 있는데, 그 이미지는 버튼이 어린 시절에 가지고 놀던 장난감에서 온 것이다. 만지고 싶지만 만질 수 없는 한 인물-파괴적일 수도 있고 창조적일 수도 있는-로 그것은, 말로 표현하는데 어려움을 겪었던 어린 시절의 자신에 대한 느낌을 이미지화 한 것이다.

특수 분장담당자 스탠 윈스턴이 가위손을 만들었다. 보통의 특수효과 담당자들과는 달리 영화의 정신적인 면을 보려고 애썼던 그는, 조니가 아름다우면서도 위험해 보이기를 원했기 때문에 가위손은 매우 크게 만들고, 먼저 한 쌍의 가위손을 만들어 착용해보는 실험을 여러 번 거쳐서, 어떻게 느껴지는지를 실험했다. 즉, 창조자가 그 주인공이 되어 보는 것이다.⁵⁵⁾

프랑켄슈타인 박사에 의해 창조된 에드워드는 온몸이 고철로 이루어 졌으며 손은 커다란 가위를 달고 있다. 창조된 이후 한번도 손질해 본 적이 없는 듯한 산발한 머리와 위험한 가위로 온통 상처투성이의 얼굴, 투명하면서 생기가 없는 눈빛과 금방이라도 울 것 같은 커다란 눈으로 역의 특징을 살려냈다. 실제 살아있는 인간의 피부와 대조되어 보이도록 마치 밀랍 인형처럼 진하게 이크업되었으며, 인간이 될 수 없는 깊은 슬픔을 표현하는 방법으로는 눈 주위의 그로쉬한 메이크업, 먹지도 마시지도 못하는 핏기 없는 입술은 검은 칼라를 띄고 있다[그림 52] [그림 53].

55) Mary Salisbury, 앞의 책, p.99

<프랑켄슈타인 Frankenstein>의 창조된 괴물이 20세기 첨단과학과 만나게 되면서, 과거에 동강난 시체들의 조합이 아닌, 반인 반 로봇의 <가위손 Edward Scissorhands>이 탄생한 것이다. 여기에 감독의 페르소나인 조니 뎀에게 자신과 똑 닮은 외형을 투영함으로써 팀 버튼은 인간보다 더욱 인간적인 기계인간의 새로운 이미지를 창조해 냈다.

2. 신체의 은폐

신체의 은폐와 관련된 영화의 캐릭터는 주로 신체적 결함이나, 무자비한 공격용 무기, 혹은 신분의 노출을 꺼려하는 인물들에서 주로 사용되어진다고 이미 앞에서 밝힌 바 있다. <배트맨 Batman> (1989)은 어쩌면 세 가지 모두다 적용되는 경우라 할 수 있겠다. 육체적으로 왜소하며 믿음직스럽지 못하고 불안해 보이기까지 하는 배트맨은, 양친을 악당의 손에 잃고 분노를 자제할 수 없어 가면을 쓰고 거리로 나선 백만장자로 그려진다. 더 이상의 상처를 받지 않기 위해 외부인과의 관계를 막아버리고 자신만의 세계로 빠져 들게 된 폐쇄적인 캐릭터다. 또한 영화는 “사람들은 당신이 조커보다 위험하다고 생각한다.”고 말하며, 조커를 정신병자고 사람들은 배트맨을 정신병자로 생각하게끔 그렸다. 이는 기존에 주인공을 영웅으로 묘사하고, 멋진 활약상을 기대하던 관객들에 대한 역 공격이다. 인간의 이중성을 가장 극명하게 표현해주는, 현대의 반 영웅으로 볼 수도 있다.



[그림 54] 가면을 쓰고 배트맨 복장을 한 브루스 웨인

박쥐의 탈을 쓴 번뇌하는 인간인 배트맨은 평범한 인간일 때의 모습인 지역 유지 부르스 웨인이지만, 밤에는 박쥐가면과 날개 달린 갑옷을 걸치고, 멋진 차를 이끌고 거리로 나가 악당에게 자신의 존재를 알리는 이중성을 가지고 있다. 그는 비서인 알프레드가 없으면 양말 한 짝 못 찾는 사람으로 도시의 온갖 일을 참견을 하고 다닌다. 영웅이라기보다는 용감한 배트맨으로서의 자신의 존재를 알리기 위해, 밤마다 죽도록 고생하는 박쥐인 척 하는 인간의 모습에서 불안한 성격의 다중인격자, 또는 콤플렉스에 가득 찬 신경증 환자를 발견하게 된다. 그가 행사하는 폭력은 그런 콤플렉스를 해소하는 방편일 뿐이다.

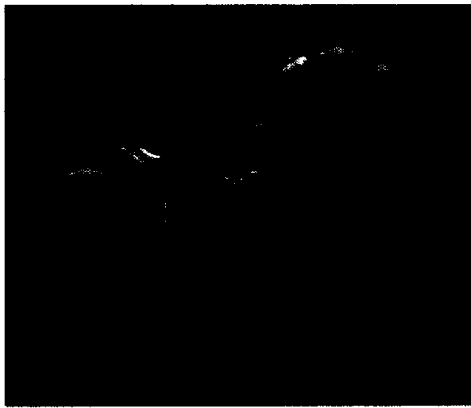
모든 인간은 여러 가지 삶을 가지고 있으며, 최소한 두 개 이상의 삶을 가지고 있다고 말하는 팀 버튼은 배트맨을 두터운 갑옷으로 치장하고, 동굴 속에 숨어 사람들을 훑쳐보는 나약한 참견꾼으로 만든다.

인간의 양면성을 표현하는 방편으로서의 가면은 내재된 심약한 자기방어와 표현되는 영웅적이고 과장된 인물에 그로테스크한 분위기를 연출해 내고 있다.

<배트맨 리턴스 Batman Returns>의 캣우먼 Cat Woman은 고층건물에서 떨어져 죽은 후 도둑고양이로부터 생명의 비약을 얻어 캣우먼이 된다. 고양이 처럼 유연한 몸에 침으로 목욕을 하고, 새끼를 잡아먹는, 그야말로 고양이와 유사하다는 점에서는 반인 반수의 동물성에 기초한 캐릭터로 볼 수 있다. 그러나 온통 기워진 비닐 옷을 입고, 가면을 쓰고 다닌다는 점에서 신체 은폐로 분류하는 것이 옳다.

고양이가 마스코트인 회사 건물에서, 고양이 애드벌룬이 걸린 창문을 뚫고,

고양이 차양을 찢으며 떨어져 고양이로부터 생명을 받게 되는 것이다. 커다란 안경으로 눈을 가린 어리숙한 비서[그림 55]에서 뇌세적인 매력을 발산하는 위험한 고양이로 탄생[그림 56]한다.



[그림 55] 비서로서의 미셸 파이퍼



[그림 56] 캣우먼으로 변신

인간과 고양이의 이중성을 가지고 모든 남자에 대해 공격적이며 자신을 인간이 아닌 밤의 생명체로 만든 슈렉에 대해 복수심을 불태운다. 갈기갈기 찢긴 자신의 상처처럼, 그녀는 온통 기워진 검은 비닐 옷으로 모든 외적인 세계로부터 자신을 차단한다. 고양이가 공격적으로 변할 때 길고 날카로운 발톱을 내놓듯이, 캣우먼은 장갑위로 날카롭게 갈아 부친 무기 같은 손톱을 달고 다닌다. 말을 뱉을 때마다 마수가 느껴지게 짙은 핑로 입술을 표현하고, 커다란 눈을 짙은 분장으로 더욱 강조하였으며, 충혈 된 눈과 원래부터 불안해 보이는 특유의 동작은 캣우먼을 더욱 멋진 미치광이 고양이로 만들고 있다. 한번 죽임을 당할 때마다 찢겨져 나가는 비닐 옷은, 상처받은 그녀의 내면을 표현해주는 역할을 한다.

감독은 “그녀는 어떤 기괴한 짓도 마다하지 않았다. 입에 새를 넣기도 하고 눈에는 이상한 분장을 했다. 얼굴에 가면을 쓸 경우 눈이 가장 중요한 연기를 한다는 것은 새삼스러운 일이 아니다.”⁵⁶⁾며 영화의 캐릭터를 만들어 가는데 연기가 얼마나 중요한지를 말하고 있다.

고양이와 평범한 여자로서의 두 개의 상반된 삶의 이중성을 가진 불행한 캐릭터이다.

<배트맨 Batman>에서 조우커의 역할은 이름과 마찬가지로 매우 희극적이다, 그러나

조커는 살인을 하면서도 “사그러지는 달빛 아래서 악마와 춤을 춰본 적이 있느냐... 나는 겉으로는 언제나 웃고 있지만 나의 웃음은 단지 피부 깊숙이 색인된 것일 뿐, 만약 당신이 나의 내부로 들어와서 정말로 울고 있는 모습을 본다면 나와 함께 기꺼이 울 것”이라며 스스로 자신의 이중성 역설한다.



[그림 57] 빼에로 가면을 쓴 듯한 조우커



[그림 58] 보라색 양복으로 치장한 조우커

배트맨 영화의 모든 공간은 무채색으로 표현되어 있으며, 포인트칼라로 옐로

56) 앞의 책, p.104

우와 암바톤을 사용했다. 이러한 공간 안에서 온통 보라색으로 치장한 조우커 Joker의 모습은 팀 버튼 감독이 조커라는 인물에 각별한 애정을 담고, 그 안에 메시지를 전달하고자 하는 의도가 숨어있다고 볼 수 있다. 조커는 인간의 탈을 쓴 악의 원형으로, 어릿광대로 변해 제정신이 아닌 사람에 대한 공상을 좋아한 데서 조커라는 캐릭터가 비롯되었다. “한번 죽은 사람은 자유롭다”는 영화의 대사처럼, 그는 자신이 하고 싶은 대로 거리낌없이 살아가는 유일한 인물로 묘사된다. 조커는 카드에 그려진 그림과 같이 웃는 모습을 하고 있지만 그의 배역은 악당이다. 사람을 죽이고 충질을 해대며 자신의 일을 즐긴다.

화학약품으로 예전의 얼굴을 잃은 조우커는 초록색 머리에 초록 와이셔츠와 보라색 양복을 입고, 멋지게 코디네이트 된 행커치프나 넥타이를 메며, 주변의 모든 사람들을 자신과 동일한 외모로 만들고자 악행을 저지르는, 그는 아이러니하게도 피카소와 자신을 동일선상에 놓는다[그림 57] [그림 58].

화학약품 통에서 사람의 색을 모두 잃어버린 그는 하얗게 표백된 모습을 하고 있으며, 눈 밑에 붉은 칼라는 그가 가진 광기를 나타낸다. 인간들에게 친근하게 접근해야 할 필요가 있으며 가면을 쓰는 대신에 살색의 화장의 화장으로 변장을 한다. 그가 초록색 손수건을 꺼내어 땀을 닦으면 얼굴에 칠해져 있는 회칠이 벗어져 살갗이 드러나는데 어쩐지 회칠 밑에서 드러나는 정상적인 피부의 색깔이 이로 인해 더욱 그로테스크하게 느껴진다.

3. 신체의 훼손 및 왜곡

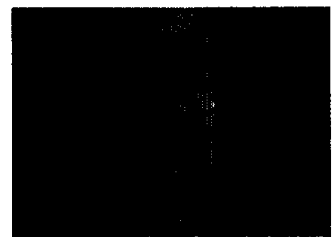
영화 <슬리피 할로우 Sleepy Hollow> (1999)에서는 처음부터 끝까지 사람들의 머리가 절단되어 나간다. 초자연적 존재 머리 없는 기사 호스맨은 식인종처럼 날카롭게 간 이와 시드 비셔스 같은 헤어스타일로 크리스토퍼 워큰이 연기를 했다. 머리 없는 기사는 전설 속의 흐릿한 존재가 아니라 초자연적인 연쇄살인마이다[그림 60] [그림 61].



[그림 59] 목없는 기사
호스맨 스케치



[그림 60] 호스맨



[그림 61] 이빨을
날카롭게 간 호스맨

특수효과에서 팀 버튼은 디지털의 재간보다 장인의 "손맛"을 신뢰했다. 그래서 그는 잘려나간 머리통과 죽음의 나무 따위를 손으로 직접 빚게 했다. 죽음의 나무는 폴리에틸렌을 조각한 뒤에 나무껍질과 이끼, 나뭇가지들을 덧붙여 완성했고, 다른 나무들은 원저 그레이트 공원의 참나무를 거꾸집으로 삼았다. 잘려나간 머리는 석고와 실리콘으로 형태를 만든 뒤에 정교한 화장을 입혔고, 머리카락을 하나하나 심었다. 눈동자와 이빨도 특별 제작된 것이다. 머리 한 개를 만드는 데 무려 5주가 걸렸다. 이로써 슬리피 할로우를 완전히 팀 버튼 식으로 완성됐다.⁵⁷⁾

자신의 머리를 돌려 받기 위해 아무런 죄의식 없이 사람들의 머리를 잘라내

는 호스맨은, 그로테스크 특성 중 신체 절단을 가장 유희적으로 표현한 캐릭터이다.

또한 <화성침공 Mars Attacks!> (1996)에서 화성인들은 여자 앵커의 머리에 개의 몸뚱아리를 붙여 괴물을 만드는데 하면, 잘려진 머리에서 피를 뚝뚝 흘리는 박사의 머리를 공중에 메달아 둔다. 잘려진 머리와, 개머리 여자가 나누는 사랑의 대화는 감독의 괴팍한 장난기에 웃음을 자아내게 한다.

<프랑켄위니 Frankenweenie> (1984)는 제임스 웨일즈의 1931년도 작 <프랑켄슈타인Frankenstein>과 1935년 그 후속 편 <프랑켄슈타인의 신부The Bride of Frankenstein>를 25분 짜리 흑백 영화로 다시 만든 작품이다. 팀 버튼 감독은 자기가 사랑하던 개를 죽지 않도록 하고 싶다는 생각을 기초로 해서 프랑켄위니를 만들었다.⁵⁸⁾



[그림 62] 스파키와 푸들

우연히 차 사고로 죽은 개 스파키를 10살짜리 소년 빅터 프랑켄슈타인이 자신의 다락방에서 수업시간에 배운 전기의 힘을 이용하여 살려내려고 한다. 이렇게 살아난 스파키는 선사 시대의 괴물처럼 분장이 되고 <고질라>에서 곧 튀어나온 듯한 괴물에 의해 공격을 당한다. 나중에 다시 살아난 스파키는 온몸이 바늘 자국이고 그의 목 양쪽에는 나사가 끼워져 있다. 죽은 사람의 신체 일

57) 이유란, 키노-이상한 나라의 팀버튼, 1997, p.98

58) Mary Salisbury, 앞의 책, p.32

부를 모아 께메고 엮어 창조한 <프랑켄슈타인 Frankenstein>의 괴물처럼 보이고, 스파키가 사랑하는 푸들은, 풍성한 머리를 가진 프랑켄슈타인의 신부의 모습에서 이미지를 가져온 것이다[그림 35].

<비틀쥬스 Beetlejuice> (1988)는 버튼의 작품에 계속 등장하는 시각효과를 특성화했다. 이 시각효과에는 모험마을, 흑백 줄무늬로 성형화 된 인물, 묘지가 포함되어 있다. “내가 살았던 데서 한 블록쯤 떨어진 곳에 묘지가 있었는데 난 거기서 놀곤 했다. 영혼의 일부라는 사실을 제외하고는 묘지가 왜 자꾸 떠올랐는지는 모르겠다. 묘지는 나에게 평화롭고 편안한 장소였고 고요함과 평화가 있으며 흥분과 드라마가 있는 세상이었다. 묘지는 그러한 느낌이 하나로 뭉쳐진 곳이다. 여느 아이들처럼 나도 죽음이 두려웠다. 평범한 무덤도 있었지만 한쪽에 괴상한 문이 있는 기괴하고 커다란 무덤도 있었다. 그리고 난 밤이나 낮이나 상관없이 그 주위를 돌아다녔으며 그 안에 들어가 놀기도 하고 물 건들을 보면서 그곳이 좋다고 생각했다.”⁵⁹⁾



[그림 63] 비틀쥬스 스케치



[그림 64] 회전목마 모자를 쓰고 등장한 비틀쥬스



[그림 65] 무덤에서 나온 비틀쥬스

59) Mary Salisbury, 앞의 책, p.103

귀신을 몰아내는 서양 무당인 엑소시스트 대신, 생명체를 몰아내는 프리랜서 바이오-엑소시스트 비틀쥬스는 팀 버튼의 세계관에 충실히 조응하면서 호러 환타지와 현실세계를 연결하는 역할을 한다. 오리온 좌의 1등성인 베텔게우스(Betelgeuse : 영어식 발음은 ‘비틀쥬스’)에서 이름을 딴 바이오-엑소시스트 비틀쥬스⁶⁰⁾는 유령이 편안하게 살기 위해서 인간을 내쫓아주는 유령이다. 외설스럽고 사악하며 하는 일마다 말썽을 피워 유령 사이에서도 기괴인물이다.

면지를 뒤집어써서 하얗게 탈색되고 지저분해 보이는 머리카락은 반쯤 벗겨져 이마를 흰히 들어내 놓고, 흰가루를 뿌려놓은 듯한 하얀 얼굴은 가뭄에 땅이 갈라져 부서진 것처럼 메말라서 금방이라도 딱지가 떨어져 나갈 것 같다. 해골처럼 눈 주변을 켕하게 표현하고, 온몸과 얼굴은 흙가루와 이끼딱지가 더덕더덕 붙어, 기괴하다. 또한 배는 볼록 튀어나와 있는 데다 더러운 옷은 몸에 꼭 달라붙어 우스꽝스러운데, 한마디로 이렇게 더럽고, 추잡하고, 우습고, 무섭고, 엉뚱하고, 재미있는 유령은 찾아보기가 힘들다[그림 65].

“마이클은 아주 재미있는 사람이었다. 그는 ‘이빨을 사용해보면 어떨까?’라는 말을 했고 이빨을 더 해 넣었고 그의 목소리는 변하기 시작했다. 그것은 창조의 과정이었다. 완전한 하나의 새로운 인물을 창조하는 것은 우리에게 아주 재미있었다. 베텔게우스 역을 위해 우리는 마이클이 바위 아래에서 기어 나온 것처럼 보이기를 원했다. 그래서 그의 얼굴에는 흙과 이끼가 있었던 것이다.⁶¹⁾”

잔인하고 기괴하고 괴이한 세트와 가능성을 위한 고도의 상상력과 혁신적인 특수효과는 버튼 식 소재의 정수였다. 인간적인 특수효과를 위해 저급하게 보이려고 노력했고, 많은 부분 손으로 직접 주조해서 만들었다. 상황이 진짜처럼 보이게 하여 섬뜩하게 보이는 것을 막으려 했는데, 가짜임이 너무도 분명해서 효과가 없었던 뱀 같은 괴물을 등장시키기도 한다[그림 63] [그림 64].⁶²⁾

저승사자처럼 검은 옷만 입고 다니는 사춘기 소녀 리디아는 검정 옷을 즐겨 입는 팀 버튼의 습관이 리디아를 통해서 나타나는데 이는 비현실적인 세계, 즉 영계에 대한 그의 집착의 발로이자 이 작품의 모티프에 대한 지속적인 환기의 작용까지 한다.⁶³⁾

60) 키노, 앞의 책, p.94

61) Mary Salisbury, 앞의 책, p.67

62) 앞의 책, p.79



[그림 66] 검은 소녀 리디아

아담과 바바라의 집으로 이사온 텔리아와 찰스 부부의 딸, 리디아는 검은 상복에 검은머리를 하고 검은 모자를 쓴 독특한 아이로, 매일 우울한 표정을 지으며 현실에 불만을 안고 사는 문제아이다. “내 인생은 암실이다. 커다란 암실”이라고 말하는 그녀는 이사온 집에 대해 불만스러웠으나 벽을 타고 올라가는 거미를 보고는 마음의 평온을 찾는다. 그녀가 유령의 존재를 눈치채고 다락방으로 걸어 올라가는 모습은, 집안 어딘가에서 뿔어져 나오는 수증기에 쌓여 실제 유령들보다도 더욱 유령처럼 보인다. 사람은 유령을 볼 수 없다고 하면서 그녀만은 유일하게 실제 유령을 볼 수 있다.

흔히 영화에서 저승사자를 묘사할 때면 의례 검은 상복과 그로테스크한 분장을 한 모습으로 표현된다. 찢기 없는 하얀 얼굴에 눈가에 그로쉬한 메이크업을 하고 산발한 검은머리에 검은 상복은 그녀를 죽음과 삶의 중간쯤에 위치하게 한다[그림 66].

또한 <혹성 탈출 Mars Attacks!> (1996)의 대피(나탈리 포트만)는 대통령의 딸이면서도 검은 색을 가까이에 둔 우울한 얼굴을 하고 있다. 이 어린 소녀들의 검은색은 슬픔과 죽음, 외로움에 더 익숙한 듯하다.

영화 <비틀쥬스 Beetlejuice>의 사후 세계야말로 찬란하게 그로테스크하다. 유령들은 그들이 죽었을 때의 모습을 극도로 과장한 괴물들이다. 파란색 얼굴의 영혼나라 공무원이 등장하며 얼굴색과 대조되게 붉은 매니큐어와 붉은 단발머리를 하고 있어 매우 화려한 색채대조를 이룬다.

유령상담소에 대기하고 있는 각종 귀신들의 모습을 보면, 손톱을 다듬고 있는 공무원 유령-영화에서 자살한 사람들은 죽어서 유령세계 공무원이 된다는 농담을 한다-, 자동차 사고로 종이처럼 납작해진 유령, 침대에서 담배로 죽어 온 몸이 새까맣게 타버린 귀신, 허리부터 두 동강이 나있는 여자귀신, 상어에 다리가 먹힌 스킨스쿠버, 머리가 쭈아 든 사냥꾼 귀신, 아담과 바바라 담당 유령

63) 이한상, 앞의 책, p.121

인 주노는 목에 깊은 칼자욱이 있어, 담배를 피울 때마다 칼자욱으로 연기가 새어 나오는 등, 무섭다기보다는 익살스럽다. 롭 보틴은 이 영화로 아카데미 분장 상을 받았다.

보통사람들이 개념에서 시작해서 그것을 구체화한다면 팀 버튼 감독은 스케치를 먼저하고, 사물을 바라본다. 언제나 개념의 구체화에 대한 자신만의 생각을 가지고있다. <비틀쥬스 Beetlejuice>는 색깔과 어둠의 진정한 혼합체로, 많은 어두운 부분을 조절하기 위해 좀더 색감 있게 만들기를 원했다. “어떤 사람은 파란피부가 어울리겠다”와 같이 단지 느낌을 표현하는 것이다. 사후 대기실은 언제나 죽음에서 재미를 도출하려한 생각이 바탕이 되었다. 사후세계를 아름다운 하늘의 구름이 아니라 세무서 같은 분위기의, 저질 공상과학 영화처럼 묘사하고 있다.⁶⁴⁾

4. 회화적 요소



[그림 67] 화성인 그림 도안



[그림 68] 화성인들

두들겨 만든 것 같은 50년대 식 비행접시에서부터 야하기 짝이 없는 라스베가스의 촌스러운 건물들, 녹아 무너지는 에펠탑과 성형수술 받는 러쉬모어 산,

64) 앞의 책, p.59

살을 붙인 초록색 해골 같은 화성인들은 탁구공처럼 생긴 눈이 면상을 데굴데굴 굴러다니고, 아이들 장난감 같은 레이저 무기는 플라스틱 물총 같다. <화성침공 Mars Attacks!>을 구성하는 모든 요소는 좋은 의미에서 완벽한 유치함에 도달하고 있다.

<화성침공 Mars Attacks!>의 모티브가 된 것은 그림카드 제작회사인 톱스의 "화성침공" 시리즈이다. 어린 시절 "화성침공"에 매혹되어 "한시도 잊을 수가 없었던" 팀 버튼은 기상천외한 공상 물을 화면으로 옮기는 작업에 착수한다.⁶⁵⁾

현대 SF영화 속에도 50년대 SF에 자주 등장하던 적대적인 외계인의 모습이 여전히 많이 존재한다. 침략자 외계인들은 우선 그 외모부터 인간에게 두려움과 동시에 혐오감을 준다. 그들은 파충류 비슷하거나 혹은 해골 같은 모습을 하고 있다[그림 67] [그림 68].⁶⁶⁾

<화성침공 Mars Attacks!>에 등장하는 외계인들도 그러한 기본 도식에서 크게 벗어나지는 않는다. 걸어다니는 크리스마스 트리 같은 복장을 하고, 망토처럼 몸을 감싸고 바닥을 쓸고 다니는 방추형의 반짝거리는 가운데 초록색 얼굴을 하고 있으며, 조그마한 충격에도 터져 버릴 것 같은 형태가 흰히 들여다 보이는 고불 고불한 모양의 초록색 뇌를 가지고 있다. 그들의 장난감 광선총에 맞는 사람들은 모두 초록색이나 빨강색의 해골로 타버리고 만다.

그로테스크하면서도 우아한 화성인 자객은 거대한 벌통을 지니고 백악관을 속이는 말없고 껌을 씹는 화성인 자객은 버튼이 디자인한 빨간색과 흰색이 섞인 옷을 입고 아주 무섭고 낙담시키며 히스테리 같은 재미를 느끼게 하는 방법으로 대통령과 영부인을 암살하기 위해 백악관으로 들어간다.

<화성침공 Mars Attacks!>에 나오는 화성미녀의 경우, 얼굴 높이 만큼 높이 올린 머리에 기하학적인 무늬의 드레스를 입고 독특한 화장을 하고 있는데 이는 톱스 컴퍼니의 그림카드 76번에 등장하는 인물이며 화가 존 파운드의 작품이다. 여기에의 화성미녀는 가슴을 위로 바짝 세우고 금발머리로 위장하고 있으면 눈이 충혈 된 모습을 하고 있다. 머리가 그렇게 클 수밖에 없는 이유는 이 금발 머리 속에 커다란 초록색 뇌를 숨겨야 하기 때문이다. 이 76번 아가씨

65) 김의찬, 씨네21-화성침공! Mars Attack!, 1996, p.109

66) 박현자, SF영화의 장르적 특성에 관한 연구, 서울대학교 석사학위 논문, 1998, p.35

는 60년대 SF영화에서 쉽게 볼 수 있는 이상한 여자 외계인과 흡사하다.⁶⁷⁾ 눈과 입술 또한 초록과 빨강색의 강렬한 원색의 칼라를 사용했다[그림 69] [그림 70].



[그림 69] 화성미녀 스케치



[그림 70] 분장한 리사 마리

<슬리피 할로우 Sleepy Hollow> (1999)의 뉴욕의 경찰관, 이카보드 크레인(이카보드 크레인)은 철저히 데카르트 적인 인간이다. 19세기가 코앞인데 고문이 웬 말이나며 증거 위주의 과학적 수사를 주장해 시장을 귀찮게 굴던 그는, 머리 없는 변사체가 연달아 발견된 네덜란드계 이민자들의 촌락 슬리피 할로우로 가라는 명령을 받는다. 애당초 명탐정이 되기엔 겁이 너무 많은 주인공 크레인은 과장된 표정을 지으며 요란스런 모양에 비해 별 쓸모 없는 발명품을 들고 설친다[그림 71].

지나치게 예민한 괴짜 남자로, 목 없는 시체를 해부하고, 공포의 호스맨과 맞서 싸우는 그가, 다락방 침대 밑의 거미 한 마리에 호들갑을 떨고, 심심찮게 기절한다.

슬리피 할로우 마을의 무생물은 생물을 닮았고 식물은 동물의 형상을 본 따며

67) 프리미어, 1997 1월호, p.123



[그림 71] 이카보드 크레인

사람들은 인형처럼 생겼다. 피수의 입김 같은 안개가 휘도는 숲에서 어린아이의 앙상한 손목 같은 나뭇가지는 차양을 치고, 혈관 다발을 연상시키는 거목의 등치는 걸쭉한 진물을 흘린다.⁶⁸⁾

하나같이 가발을 뒤집어쓰고 얼이 빠져 그로테스크한 인상을 풍기는 일단의 우스꽝스러운 영국 배우들 패거리들 등장한다.

조니 뎀은 우아한 매너리즘 연기로 근대와 중세, 과학과 미신의 틈새에서 분전하는 만화적 캐릭터를 완성한다.

5. 젠더의 모호성



[그림 72] 짙은 화장을 하고 다니는 피위



[그림 73] 수녀로 변장한 피위

<피위의 대 모험 **Peewee's Big Adventures**>(1985)의 피위는 어른의 몸을 한 아이이며, 젠더(gender)는 모호하다. 피위는 온갖 위험에 직면할 때마다 귀여운 아내로 여장하고, 카우보이 복장 속에 몸을 숨기고, 술집 테이블에 올라가 하이힐을 신고 춤을 추는가 하면, 수녀 복을 뒤집어쓰기도 하면서 위기를

68) <http://www.joycine.com>, 백성현, (특집) 이상한 동화나라의 팀 버튼

모면하며 힘겹게 헐리우드에서 자전거를 되찾는다[그림 72] [그림73].⁶⁹⁾

하얗고 뽀얀 피부에 두께감 있고 칼라가 살아있는 메이크업은 피위의 성적 경계를 구분짓는데 혼란을 가져온다. 과장된 행동과 여성스럽고 아이스러운 행동 역시, 성의 정체성을 파악하기 힘들게 하는 요소이다.

<에드 우드 Ed Wood> (1994)의 에드우드는 앙고라 스웨터를 좋아하는 복장 도착자이며 매력적인 성격을 지닌 우드에드우드는 마음의 평안을 구할 때면 여성의 옷을 입는다. 버튼의 캐릭터는 모두 양면성을 지니고 있다. 우드는 표면상으로는 이성의 옷을 즐겨 입는 변태적 경향을 지니고 있는 남자지만 그의 도피처는 여성의 모습인 것이다[그림 74]. 이것이 바로 그의 양면성이다.



[그림 74] 복장도착자 에드우드

<에드 우드 Ed Wood>는 “사상 최악”의 영화감독인 에드워드.D.우드 2세의 전기영화다. 그는 여성 속옷을 수집하는 “변태”이며 3일 만에 영화를 완성하는 “날림” 영화 제작자이자 저질영화를 신봉하는 “몽상가”였다. 특수분장사 릭 베이커는 이 작품에서 “드라큘라” 캐릭터의 원조인 벨라 루고시를 재창조해 냈다. 그도 역시 에드 우드와 유사한 인생역정을 겪는 “숨겨진” 예술가로 묘사되고 있다.⁷⁰⁾

<에드 우드 Ed Wood>는 흑백으로 만들었는데, 마틴 랜도를 벨라 루고시로 분장하면서 분장 담당자인 릭 베이커와 함께 ‘벨라의 눈은 무슨 색깔이었을까?’ 같은 고민을 하고 싶지 않았기 때문에 흑백⁷¹⁾으로 만들어져야 했다고 한다.

69) 키노, 앞의 책, p.95

70) Burton's RoseBud, "Ed Wood"("Ed Wood" by Tim Burton), 1994, p.73

71) Mary Salisbury, 앞의 책, p.49

<표 4> 팀 버튼 영화의 등장인물과 작품 분류 표

그로테스크의 특성	그로테스크 캐릭터	작 품
이질적 요소의 결합	펭귄맨 - 인간과 펭귄의 결합 가위손 - 인간과 기계의 결합	<배트맨 리턴스> <가위손>
신체의 은폐	배트맨 - 가면과 갑옷으로 무장 조우커 - 뼈에로 분장의 가면 캣우먼 - 검은 비닐옷과 모자	<배트맨> <배트맨 리턴스>
신체의 훼손 및 왜곡	빈센트 - 형태의 과장과 왜곡 스파키 - 재생된 강아지 비틀쥬스 - 무덤 속에서 나온 지저분한 무당 유령 리디아 - 검은 상복과 창백한 얼굴 호스맨 - 목 없는 유령 사후세계유령들	<빈센트> <프랑켄위니> <유령수업> <호스맨>
희극적 요소	화성인과 화성마녀 - 현란한 천연 칼라의 장난감 같은 모습 이카보드 크레인 - 매너리즘에 빠진 나약한 경찰관	<화성침공> <슬리피 할로우>
젠더의 모호성	피위 - 짙은 화장과 모호한 성 정체성 에드우드 - 복장도착의 실패한 영화 감독	<피위의 대 모험> <에드우드>

V. 결 론

지금까지 우리는 영화의 환상성에 기초한 이미지의 창출이라는 의미에서 비주얼과 내러티브에 있어 일관된 자기 철학을 영상미학에 적용시켜온 팀 버튼 감독을 중심으로 캐릭터의 시각화라는 측면에서 그로테스크의 특성을 적용해 그 특성들을 포함한 영화와 팀 버튼 영화의 캐릭터분장을 살펴보았다.

이상에서 살펴 본 그로테스크한 캐릭터는 다음과 같이 분류할 수 있겠다.

첫째, 인간의 양면성을 기초로 한, 사실적인 이미지의 보조재 역할로의 분장.

둘째, 이질적인 요소의 결합을 통해 시각화되는 창조적 이미지. 여기에는 과학적인 근거를 바탕으로 창조된 인물과, 상상 속에서 변형되어질 수 있는 가능성을 지닌 이미지 모두를 포함한다.

셋째, 신체의 은폐, 혹은 절단과 파손을 통해 시각화되어지는 그로테스크한 이미지의 창출.

넷째, 삶과 죽음의 경계에 선 존재들이 가지고 있는 그로테스크한 이미지의 외적형태로의 표현.

다섯째, 성을 매개로 지금까지 존재하고 인식되어졌던, 남녀 구분의 이분법을 넘어 젠더의 경계를 흐리고 넘나드는 캐릭터.

마지막으로, 키치적 특성을 캐릭터에 적용함으로써 조롱과 웃음을 유발하는 그로테스크한 인물의 분장 등으로 분류해서 살펴보았다.

이러한 연구는 앞으로 내러티브를 지닌 영상물의 실제 촬영에 있어 하나의 철학적 기초가 되어질 것이라고 믿는다. 그러한 가능성의 현실화를 위해, 촬영 현장에서 활동하는 분장디자이너나, 교육현장에 종사하는 교육자 모두 공통적으로 분야의 발전을 위해 노력해야 한다고 본다. 아직까지 아이디어나 기술에 있어 저급한 수준에 머물러 있는 우리의 현실을 감안할 때, 현재 학문에 노력하고 있는 연구자들의 적극적인 자세가 필요하다고 하겠다.

현재 우리나라에서 단편영화나 독립영화들을 중심으로 실험적이고, 독창적인 비주얼을 필름에 담고자 하는 노력이 계속되어지고 있으며, 환상성에 기초한 영화들이 상업적인 측면에서 점차 환영받고 있다고 판단하는 몇몇 제작자들과 감독들의 작업이 지속성을 가지고 현실화 단계에 이르렀다. 그러나 그러한 작

가의 의도를 정확히 이해하고, 작가의 철학을 기초로 창조적인 캐릭터 작업을 수행할 수 있는 분장 디자이너가 반드시 그 배경이 되어 주어야 한다고 본다. 이러한 관점에서 분장의 영역을 단순히 기술적인 면에 국한시키는 것이 아니라, 그 영역을 세분화시켜 범위를 넓히고, 특성들을 정의해 보고자 한다.

분장의 영역으로는 첫째, 디자인의 시각화. 둘째, 기술의 실제화로 크게 구분되어지는데, 먼저 디자인의 시각화를 살펴보면,

표현하고자 하는 캐릭터를 정확히 이해하고, 그것이 사실적인 내러티브에 기초하는지 아니면 환상성에 기초하는 지를 파악해, 사실적인 내러티브에 기초한다면, 그 캐릭터가 가지는 역사적, 사회적, 환경적 배경에 대한 철저한 조사를 바탕으로 과학적인 접근방법을 통해 배우를 가장 사실에 가깝게, 진실되게 캐릭터가 디자인되어야 한다. 그리고 환상성에 기초한 캐릭터의 경우, 환상성을 표현하는 근거를 어디에다 둘 것인가를 이해해야 한다. 영화가 포함하고 있는 장르와 작가의 철학적 세계관에 근본적인 접근을 꾀함으로써, 이미지의 창조가 영상미학의 전달 수단으로 작용하도록 노력해야 한다. 이러한 접근 방법으로는 앞에서 살펴본 바와 같이 그로테스크를 기초로 접근하는 방법이 있을 수 있으며, 공상과학과 같은 밝혀지지 않은 미지의 세계에 대한 상상적이며, 과학적인 최대한의 근거를 바탕으로 이미지를 시각화 할 수 있겠다. 아니면 단순한 영상미학의 실험적 표현방식으로 접근되어지는 지도 짚고 넘어가야 하겠다.

둘째, 기술의 실제화라는 측면에서 살펴보면,

물론 이 영역에서는, 요구되어지는 이미지를 실제화 할 수 있는 충분한 기술이 전제되어야 한다고 본다. 그러한 전제를 위해서 다분히 분파적이고 독자적으로 행해져왔던 경계를 허물고, 분장전문가들간의 상호 기술적인 교류와 선진 기술의 적극적인 국내 도입을 위한 제도적인 장치가 필요하다고 본다. 이를 위해 집단 이기주의로써 기능하는 교육기관들의 통폐합을 위한 대표적인 기구의 출발이 필요하다고 하겠다.

다음으로 실제 촬영현장에서의 업무수행에 관한 체계적인 단계를 간단히 요약 정리해 보고자 한다. 먼저 작품을 시각화하는데 있어 필요한 기초정보와 그에 필요한 지식이 전제되어야 하는데, 이를 위해서는 철저한 자료 조사와 고증, 분장 디자이너의 상상력이 충분히 발휘되어야 한다. 그런 후에 감독과의 의사교환을 통해 창작된 이미지가 전체 비주얼에서 어떻게 기능하는지를 검증

해 보는 작업이 필요하다. 기초적인 합의가 이루어졌다고 판단이 되었을 때 이를 실제화 하기 위한 기술의 적용을 어떠한 방법을 통해 할 것인가에 대한 계획이 필요하다. 실제 이미지의 스케치에서부터 사용되어지는 재료에까지 그 계획이 나와 주어야 한다. 최고의 작품을 위해 필요로 되는 기술들에 대한 오픈된 자세 또한 중요하다. 마지막으로 이렇게 실제화된 캐릭터의 이미지가 영상을 통해 전달되었을 때의 효과를 미리 예측해 보는 작업이 있어야 한다. 만약 작은 오류라도 발생하였을 경우 현장에서 대처할 수 있는 대안을 언제나 가지고 작업에 임해야 한다.

이상에서의 살펴 본 논의의 현실화를 위해 분장디자이너 스스로가 자신의 임무와 역할을 수행하기 위해 전문 지식과 기술을 습득하는데 발빠르게 움직여야 한다고 본다. 이제 현장에서 더 이상의 발전이 없는 영역으로써 인식되어졌던 분장파트가 아닌, 무한한 창조의 가능성을 실현하는 고유영역으로 자리매김 하기위한 연구자로서의 자세를 갖추어야 할 때라고 본다.

참고 문헌

국내문헌

<단행본>

- 구영희, 1991, 영화에 대해 알고 싶은 두세가지 것들-에이젠스테인에서 홍콩느와르까지-, 한울
- 김우창·성완경 외, 1999, 이미지는 어떻게 살고 있는가, 생각의 나무
- 김익상, 1993, 영화 이렇게 보면 두배로 재미있다, 들녘
- 로버트 올손, 최병근 옮김, 2000, 영화.비디오를 위한 아트 디렉션, 책과길
- 박진배, 2001, 영화 디자인으로 보기 2권 -영화는 일사의 디자인을 전한다: 제품, 패션, 의자, 공간, 도시, 건축-, 디자인 하우스
- 씨네21, 1999, 영화감독사전, 한겨레신문사
- 이경기, 2001, 영화영상용어사전, 다인미디어
- 이경기, 1995, 세계 영화계를 뒤흔든 100대 사건, 우리문학사
- 이한상, 1996, 영화 헤쳐모여, 푸른나무
- 장 루이 뢰트라. 1995, 김경은. 오일환 옮김, 동문선
- 제라르 렌, 2001, 윤현옥 옮김, 판타스틱 영화와 그 신화들, 도서출판 정주
- 주진숙, 1991, 포스트모더니즘과 영화, 청하
- 주진숙. 이용관 외, 2000, 세계영화사 I.Ⅱ.Ⅲ., 시각과 언어
- 필립 톰슨 Philip Thomson, 1986 김영무 옮김, 그로테스크, 서울대학교 출판부
- 한양대학교 연극영화과 편, 2000, 영화예술의 이해, 한양대학교 출판부

<국내논문>

- 고수영, 2002, Spot 애니메이션의 유형과 캐릭터 확장성에 관한 연구, 홍익대학교 석사학위논문
- 김권호, 2001, 스탠리 큐브릭의 영화에 나타난 광기에 관한 연구, 전남대학교

석사학위논문

- 김미숙, 1996, 고딕호러영화에 관한 연구, 한양대학교 석사학위논문
- 김은영, 2000, 현대 메이크업에 나타난 그로테스크적 특성 연구, 세종대학교 석사학위논문
- 김홍희, 1997, 미국 페미니즘 비디오 미술 연구, 홍익대학교 박사학위논문
- 노인화, 1998, 독일 표현주의 영화 연구, 중앙대학교 박사학위논문
- 박광수, 1998, 공상 과학 영화의 인물 유형과 공간 이미지 연구, 중앙대학교 석사학위논문
- 박은순, 2001, 공포영화 속에 표현된 의상 스타일에 관한 연구, 국민대학교 석사학위논문
- 신지은, 2001, 조형작품에 나타난 그로테스크적 表現과 신체성에 관한 연구, 고려대학교 석사학위논문
- 윤태희, 1993, 헐리웃 B급영화 연구
- 이건모, 1989, 현대 일러스트레이션에 나타난 그로테스크한 표현에 대한 연구, 홍익대학교 석사학위논문
- 이진영, 1998, Tim Burton 영화의 Post-modernism 표현양식에 관한 연구, 숙명여자대학교 석사학위논문
- 조중현, 2000, Jan Svankmajer의 애니메이션에 나타난 그로테스크 연구, 영남대학교 석사학위논문
- 최세라, 2000, 포스트모더니즘 영화의 특성 연구, 한양대학교 석사학위논문
- 최정화, 1997, 현대 패션에 나타난 그로테스크, 경북대학교 석사학위논문

외국문헌

<단행본>

- Ken Hanke, 1999, Tim Burton-An Unauthorized Biography of The Filmmaker, Renaissance Books
- Mark Salisbury, 2000, Burton on Burton, Faber and Faber

<외국논문>

Mark L. Menga, 2001, Misfits and Melancholy Nightmares : The Gothic World of Tim Burton's Cinema

<기타>

장미숙 · 양숙희, 2000, 1990년대 후반 그로테스크 메이크업에 관한 연구, 복식 문화 연구회 제8 권

키노, 1997, 2월호

프리미어, 1997, 1월호

Burton's RoseBud, "Ed Wood", 1994

Mario Serenellini, Interview; Tim Burton, Mondo Uomo International, Maggio/Giugno, 1994

<Internet Site>

<http://myhome.naver.com/timburton/art.html>

<http://sfxmovie.hihome.com/sfx/sleepyhollow>

<http://sinny.interpia98.net/>

<http://www.cinebus.com>

<http://www.cinefocus.co.kr/newcinefocus/special/200205/special03.htm>

<http://www.joycine.com>

<http://www.stainboy.net/>

<http://www.web.cetlink.net/~taylorv/Burton/Burton.html>

ABSTRACT

A Study on the Make-up in Films -Focused on Him Burton's Films-

**by Park, Sun-Ji
Major in Make-up Art
Dept. of Fashion Art & Design
Graduate School Of Hansung University**

This research will show that Tim Burton's world-view arises out of an understanding of his characters, their surroundings, and the idea of a film. Tim burton has a specific, unique, consistent, and repeated message he attempts to reveal through his body of work, including not only the films he has directed, but also the other productions he has either written or produced.

The message contained in these texts is that even though the world views some individuals as misfits and outsiders, those who do not fit within the norms of society, these members of society are actually of worth. These misfits are misunderstood, and can actually be the heroes of society. Society, in Burton's films, is fighting against what it perceives as monsters, although society's perception is wrong. The theoretical framework of auteur research will be used to discover his world view. This thesis looks individually at each Tim Burton text, using a rhetorical analysis that uses general concepts from the Burkean Pentad. The conclusion discusses how these individual texts fit into Tim Burton's overall auteur style, and how his world view is revealed.