

보철분장에 있어 모델링의 역할

이 화 진

안양과학기술대학교 패션뷰티디자인학부

The Role of Modeling in Prosthetics Make-up

Lee, Hwa-Jin

Dept. of Fashion and Beauty Design, Anyang Technical College
(2004. 9.12 접수)

Abstract

Representing all the parts of human body visible to fit into the script, it can be told that real make-up has been done. Based on the point of view, it will be different from others. To become the beautiful, beauty make-up has to be done, however, to be someone described in the script or any other factions after analyzing characters of being represented, special make-up fits into that category. In the special make-up, there are two different parts: one is 2 dimension make-up which is describing images using dots, lines and colors and other is 3 dimension which will include necessary shapes to figure. Even though there seems to be different between modern technologies and handy work, since accurate measures and graphics have to be used to make perfect character describes in the script, more investments and studies than before have to be made. Real attraction of 3 dimension make-up is building up the images and shapes using unseen abstract images having analyzing characters. It will be decided in the working process called modeling. As having distinguished this part from other make-ups as named prosthetics make-up, proposing means and measures of prosthetics make-up will actually help the others who are studying make-up.

Key words : modeling(모델링), special make-up(특수 분장), dimension make-up(입체 분장), prosthetics make-up(보철 분장)

I. 서 론

분장(扮裝, Make-up)은 인체에 시각적으로 표현할 수 있는 모든 작업을 완전히 갖추어 작품에 맞는 성격의 인물로 변모시켜 주었을 때 진정한 의미의 분장이라고 볼 수 있으며 이는 보는 관점에 따라 다음과 같이 구분 되어진다.

일반분장(Beauty make-up)이 아름다움을 목적으로 행해짐에 반하여, 특수분장(Special make-up)은 작품의 성격분석에 의해 인위적으로 가해지는 형상의 변

화를 나타내는 분장으로 일반분장을 제외한 일반적이지 않은 특수한 분장¹⁾을 뜻한다. 또한 인체라는 입체에 점, 선, 면, 색채 등에 의한 2차원의 회화분장과 다른 조형물로 표현되거나 또는 필요한 형태를 인체에 부착하는 3차원의 입체분장(3 Dimension Make-up)²⁻³⁾으로 구분된다.

21세기의 분장 분야는 과학 기술의 발전과 더불어 입체분장을 요하는 특수분장, 컴퓨터 그래픽(Computer Graphics), 애니메이션(Animatronics)⁴⁾가 함께 발전하고 있으며 특히 입체분장, 컴퓨터 그래픽, 디지털 영상 이미지 처리 기술은 영상 제작 기술 중 커다란 부분을 차지하고 있다. 외관상 첨단 과

*Corresponding author: Lee, Hwa-Jin
E-mail: faceljhj@hanmail.net

학문명과 사람의 손으로 비롯된 분장기술의 수작업은 상반되어 보이거나 인체에 이물질(異物)을 부착하여 표현되어야 하므로 정교한 실사 작업 없이는 아무리 고난이도의 디지털 그래픽 기술을 사용한다 하더라도 시각적인 면에서 완벽해 질 수 없으므로 인공적인 느낌이 들지 않도록 실제처럼 완벽하게 재현하는 분장기술에 보다 많은 투자가 따라야 할 것이다.

입체분장은 회화분장과 달리 인체라는 입체에 선과 색채는 물론 작품의 성격분석에 의해 인위적으로 가해지는 형상의 변화를 추상적 이미지만을 가지고 형상화, 시각화하여 무궁무진한 변화가 가능한 것이 입체분장의 매력이라 할 수 있으며, 이는 입체분장 작업과정 중 모델링(Modeling)⁵⁾에서 결정된다. 실제로 입체분장은 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 방안 제시에 대한 필요성이 요구되고 있는 실정이다.

따라서 본 연구는 모델링을 필요로 하는 입체분장 중 안면, 전신 또는 신체의 부분 등의 변형을 위한 분장을 보철분장(補綴扮裝, prosthetics Make-up)⁶⁻⁷⁾으로 분류하여, 안면을 중심으로 한 보철분장의 전반적인 방법론을 제시하며, 이를 통하여 캐릭터의 성격분석에 의한 이미지 선정과 폼(형태) 선택 등이 모델링 작업에 미치는 역할과 재료와 모델링에 따른 표현기법의 차이를 파악하고자 한다. 본 연구의 구체적인 목적은 다음과 같다.

첫째, 미술 및 특수분장 관련서적, 국내외 영화자료 및 잡지⁸⁾, 인터넷 사이트를 중심으로 분장의 이해를 돕기 위해 보는 관점에 따른 분류로 개념을 정리하였다.

둘째, 모델링이 보철분장의 시각적인 의사전달과 미술 분야의 모델링과 달리 결과물(폼)을 인체에 다시 부착하는 점을 고려하여 모델링과정을 점도의 본질 성을 중심으로 단순, 과장, 기형, 질감 등의 표현기법으로 정리하였다.

셋째, 작품에 따른 분장디자인 분석에 의한 폼의 선택을 한 폼, 콜드 폼의 2가지 재료를 임의로 선정하여 각각의 폼에 따라 모델링의 표현기법의 차이를 제시하였다.

본 연구를 통하여 보철분장에 대한 이해를 돕고,

인체에 부착하여 움직여지는 보철분장 작업 방법의 정확성, 일반적인 모델링과의 차이점, 양가의 필요성을 제시함으로써 보철분장의 사실적 표현을 위한 창작 활동에 보탬이 되고자 한다.

II. 분장의 개념 및 분류

분장이란 한자에 따른 사전적 의미는 꾸밈 분(扮)과 갖출 장(裝)으로 이루어져 있으며 영어로는 메이크업이라고 하는데 이 역시 메이커(Make)와 업(up)이 합쳐져 ‘만들어서 상승효과를 주게 한다.’⁹⁾로서의 도하는 인물로 새롭게 태어나게 하여 관객에게 전달하는 작업으로 배우의 가장 필수적인 의사전달 수단이다. 즉, 배우의 모습을 정확하게 배역에 맞게 인물화 하여 관객들로 하여금 필요한 성격적 사실을 이해시키기 위한 배역의 성격 창조에 목적이 있다¹⁰⁾.

분장은 일반적으로 크게는 일반분장과 특수분장으로 구분되며 표현영역에 따라 무대분장(Stage make-up)과 영상분장(Movie & Television make-up)으로 구분된다. 또한 분장의 성격에 따라 노화분장(old age make-up), 성격분장(character make-up), 연극분장(theater make-up), 수염분장(hair work), 대머리 분장(bald cap), 보철분장(prosthetic make-up)¹¹⁾ 등으로 구분하며, 그 표현효과에 따라 선과 색채의 변화를 가하여 인물의 성격과 극적 특징을 창조하는 회화분장과 필요한 형태를 입체로 만들어 조형성을 강조하는 입체분장으로 구분되며 각각은 고유한 영역을 가지고 상호 보완적인 역할을 한다.

입체(立體, Dimension)분장은 특수분장의 한 분야이며 특수분장효과¹²⁾(Special make-up effects)라고도 한다. 시각적인 면이 강조되는 회화분장이 인체에서 이루어지는 2차원 분장이라면 입체분장은 공간 속에서 입체로 만들어지는 3차원 분장으로 3차원적 입체성이라는 특징을 갖으며 시각적인 면과 더불어 촉각적인 면도 강조된다.

입체분장은 공간 속에 놓이는 것이므로 중력, 역학, 재료의 무게, 크기 등을 고려하며 이는 신체의 부분, 얼굴, 전신 등의 변형 물을 얻어내 인체에 부착하여 분장하는 보철분장과 인체와 상관없는 조형물로 골격을 만들어 안에 움직일 수 있는 기계적 장치와 그 표면에 피부를 새롭게 창조하는 조형분장(造型扮裝, Mold make-up)으로 나뉘며, 이들은 분장지식이 요구되는 가장 높은 난이도의 분장이다<그림 1-2>.



〈그림 1〉 보철분장 S.M.H(Vol.7, 1997)



〈그림 2〉 조형분장 S.M.H(Vol.8, 1997)

III. 보철분장의 개념

보철분장은 작품의 성격분석에 의해 인위적으로 가해지는 형상의 변화를 모델의 얼굴 및 신체부위의 전체 또는 일부분을 변형시키기 위한 제작물을 만들어 부착하는 분장¹³⁾으로 입체감이 살아있으며, 분장에 있어 대부분의 입체분장 제작물이 보철분장을 기초로 해서 제작된다.

그리는 방법이 아닌 미리 제작된 형상이거나 형상에 맞게 제작하여 신체의 부분, 얼굴, 전신 등의 변형물을 근육의 움직임에 고려하여 인체에 부착하는 방법으로 다른 분장에 비해 제작비와 시간이 많이 들지만 시각적인 효과 면에서는 비교할 수 없을 만큼 월등한 차별성을 보여준다. 이는 음각 뜨기, 양각 뜨기, 모델링, 음각 뜨기(모델링 한 양각 주물), 폼 뜨기, 채색의 순서로 진행되며 작품의 성격(Character)은 모델링에서 결정된다.

1. 보철분장의 정의

보철(補綴, prosthesis)은 어원적으로 ‘깁고 껴매기(prosthesis)’, ‘의수, 의족 등을 끼거나 덧댄(prosthetic)’, ‘보철구, 보장구((prosthesis)의 뜻¹⁴⁾을 가지고 있다. 즉, 인체에서 잃어버린 부분을 보완하는 의지(義肢) 등과 기능적 결합을 보조하여 준다는 의학적 의미를 가지며 넓은 의미의 특수분장에 있어 보철분장은 ‘인간의 몸에 새로운 재료를 붙이거나 변형함으로써 새로운 표현효과를 만들어냄’으로 입체분장의 성격을 띠고 있다.

2. 보철분장의 방법론

1) 음각 뜨기(Negative imprinting)

손이나 도구를 이용해서 작업하고자 하는 모델의 표면에 재료를 입힘으로써 음각형태를 만드는 과정¹⁵⁾으로 이는 보철분장에 있어 인체의 모형을 복사하는 기술로 모델 얼굴을 똑같이 만들기 위한 작업으로 알지네이트, 몰라지, 실리콘 등의 재료를 사용하여 얼굴 형태를 뜨며 음각 틀(Negative mold)이라 한다¹⁶⁾. 각 재료마다 장단점이 있으며 주로 알지네이트를 많이 사용하며 이 과정을 통해 나온 것을 데드(Dead, 死面)마스크 또는 라이프(Life, 實物)¹⁷⁾ 마스크라고 부르기도 한다. 처음의 음각 틀은 마지막 폼 부착 시 모델의 형태 및 골격과 일치하여야 하므로 정확성을 필요로 하며 이는 사실적인 표현을 돕는다.

2) 양각 뜨기(positive imprinting)

음각 틀에 의해 만들어지는 형태로 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 크림 상태의 석고가 굳은 후, 알지네이트를 분리하여 양각을 얻어낸다.

3) 모델링(塑造, modeling)

모델링은 양각 틀 위에 모델링 찰흙을 사용하여 원하는 성격의 형태를 작업 하는 과정이며, 부분적으로 모델링을 하여 부분 조각¹⁸⁾(piece)을 얻어낼 수도 있

으며, 전체를 모델링을 하여 전체 조각을 얻어낼 수도 있다. 작품성격을 형상 및 시각화 하며 폼 선택에 따라 세부묘사를 달리한다.

4) 음각 뜨기(모델링 한 양각주물)

모델링한 양각 주물의 반대 틀¹⁹⁾을 뜬 다음 최종적으로 다시 원하는 특수재료 즉 핫 폼, 쿨드 폼 등을 사용하여 다시 양각을 얻기 위한 사전 작업 과정을 음각 뜨기라 한다.

5) 폼(foam) 뜨기

최종적으로 핫 폼(Hot foam), 쿨드 폼(Cold foam) 등을 사용하여 다시 양각을 얻어낸다.

① 핫 폼

핫 폼은 액체 라텍스의 일종으로 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 쿨드 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. 액

체 라텍스란 고무나무의 가지에서 추출한 수액(생고무)에 암모니아수, 가성칼륨 등에 용해한 흰 빛깔의 액체 고무를 농축시킨 것이다. 탄력성이 있으며 마스크, 상처, 대머리 모자 제작, 노화분장의 주름 표현이나 소품제작 등의 다양한 용도로 사용된다. 핫 폼이 나오기 전에 가격이 저렴하고 특수기계인 오븐기, 믹싱기, 디지털 저울, 인젝션 등이 필요치 않아 널리 사용되었으나 재질이 핫 폼에 비해 질감의 차이가 떨어진다. 라텍스 폼의 경우는 틀에 붓거나 발라 폼을 얻어내는데 라텍스 폼을 얻기 위해서는 액체 라텍스를 칠하는 방법(painting method)과 라텍스를 부어 흔들어 주는 방법²⁰⁾(slush method)이 있으며 두 가지 방법을 혼합하여도 무방하다<그림 3>.

② 쿨드 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 B 파트를 비율에 맞춰 혼합하면 위로 발포하면서 공간을 채우므로 재료의 특징인 부풀어 오르는 성질을 이용하여 움직임이 적은 과장된 얼굴과 신체부위의 제작에 사용한다 <그림 4>.

6) 채색

고무제품에 바르는 파운데이션을 사용하여 채색하



<그림 3> 핫 폼을 이용한 보철분장
http://www.deathstudios.com/nonclickable_catalog_sheets.htm



<그림 4> 쿨드 폼을 이용한 보철분장
http://www.deathstudios.com/nonclickable_catalog_sheets.htm

며 일반 파운데이션, 라이닝 칼라(Lining color), 러버 마스크 그리스 페인트(Rubber mask grease paint), 티피엠(T.P.M?그리스 페인트의 일종) 순으로 점도가 높으며 그리스 페인트의 경우 점도가 높으므로 고무 점 각 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 락스, 플라스틱, 폼 등 마스크 표면 등 채색 시 사용한다.

3. 보철분장에 있어 모델링

모델링(소조)에 대한 전통적인 개념은 어떤 형태를 이루기 위해 심을 매고 이것을 중심으로 흙을 붙여 나가는 과정이라고 정의한 힐데브란트(Adolf von Hildebrand)²¹⁾에 이르러 정립되었으며 미술적 용어로서의 모델링은 ‘흙을 이겨서 물건의 형체를 만듦’의 소조(塑造)의 의미를 지닌다. 가소성이 있는 재료를 붙이거나 끊어내서 만드는 것으로 조소(彫塑)의 일종으로 모델링은 일정한 덩어리를 쪼거나 깎아 내어서 만드는 조각(Carving)의 반대 과정을 거쳐 형태를 만드는 기법으로 가루나 점성이 있는 재료를 반죽하여 안에서 밖으로 붙여 나가는 플러스(+) 작업으로 일반적인 소상(점토상), 모래성 조각, 눈사람 만들기, 유토, 밀납 wax, 지점토, 테라코타 등이 여기에 속한다.

그러나 보철분장에 있어 모델링은 미술적 용어로서의 성질은 물론 인체의 양각에 모델링을 하는 차이점과 그 형태를 폼으로 만들어 다시 인체에 부착하는 특징을 갖고 있으며 직접 모델이 되어 양각을 얻은 인체만 사용할 수 있어 사실적인 표현을 할 수 있는 장점이 있다. 이는 작품분석에 따른 분장디자인에 의해 인체의 골격, 근육의 움직임, 인체에 폼 부착 시 지속력 등을 고려하며 특히 영상물을 위한 안면 분장의 경우 사실적인 표현을 위해 이목구비의 움직임을 고려하여 모델링을 한다.

1) 모델링의 재료

전통적으로 점토는 모델링 재료로 사용되었으며 가소성이 풍부하고 표현이 자유롭고 물성에 의한 표현 질감이 풍부하여 서로 융화 화합함으로 의도하는 형태를 성형할 수 있는 이상적인 재료이다.

① 점토

점토는 비금속재료이며 자연재료로 잔유점토, 침전 점토로 구분하여 도자기 원료, 테라코타 등이 소조 재료로 이용되며, 각종 암석이 오랫동안 분해 작용을 받아 이루어진 규산, 반 토질 물질을 주성분으로 한 미세한 광물질의 집합 물로 주요성분으로는 산화규소, 산화알루미늄, 산화철, 산화칼슘 등으로 구성되어 있다²²⁾.

점토는 Modeling의 재료로서 점성의 풍부하고 어떠한 형태의 성형도 가능하게 한다. 또한 변형이 용이하고 그 점성에 따라 균열하고 모양을 변화시키는 양태가 다르다. 힘을 가하여 압축시키면 크기가 변하며 덧붙여 휘기, 절단하기, 떼어내기 등의 변형이 부분적인 점토의 양(量) 및 방향 등으로 형성되는 변형 부위의 모습을 결정한다. 또한 자유 형태 성형과 장기간의 작업을 할 수 있으며 특별한 시설과 기구가 필요하지 않아 쓰기 편한 재료이다. 그러나 점토는 스스로의 중량인 수분함유비가 높기 때문에 무거운 편이며, 수분이 단순히 습기를 함유한 것과 화학적으로 결합된 것이 있는데 이는 건조나 소성 중에 제거되며 산화알루미늄이 많을수록 점력과 가소성이 많다. 건조에 따라 수축이 심하므로 형태를 만들 때 이를 충분히 고려하며 점토 스스로 제작에 알맞은 형태로 점력을 조절할 수 없기 때문에 건조하지 않게 미봉해야 한다.

② 유토

점토의 대안으로 ‘Plasticine’이라는 유토가 개발되었으며 주로 클레이 애니메이션, 입체분장에 많이 사용된다. 흙에 왁스와 오일을 혼합하여 일반점토처럼 마르거나 굳지 않으며 유토의 성질을 갖고 있는 분장 재료로 왁스(Wax)와 유성찰흙이 있다.

왁스는 각종 상처나 효과 표현 등에 사용되며 입체 분장이 활성화되기 전에는 매우 널리 사용되던 재료이다. 정교하게 색상을 표현하기가 어렵고 움직임이 많은 부위에 모양을 유지하면서 붙이기가 어려우므로 근육이 많이 움직이지 않는 곳에 사용한다. 열에 약한 단점이 있는 반면 간편하고 신속하게 사용할 수 있다. 분장재료로 nose wax, derma wax, putty wax, scar wax 및 plasto 등의 제품명으로 나와 있으며 색상과 점도를 고려하여 선택한다.

유성찰흙(oil-based clay)의 경우 필요한 각종 형태의 모델링을 위한 찰흙으로 오래 두어도 굳지 않는다. 단 단한 것에서 무른 것까지 4~5가지 서로 다른 경도(硬

度)의 제품이 있으며 분장재료로 로마 플라스티리나(Roma Plastilina)가 제품명으로 나와 있으나 알맞은 유토를 사용하여도 무방하다.

2) 모델링의 표현 기법

전체적인 모델링 표현에 있어 그 형태는 실제와 거의 흡사한 것부터 극단적인 추상적인 것까지 모양과 크기가 다양하다. 작품의 종류, 시대적 배경, 유전, 종족, 환경, 기질, 건강, 연령 등의 요소를 토대로 등장인물의 성격을 분석하여 크기, 모양, 무게 등을 감안(勘案)하여 표현 할 이미지와 형태를 디자인하여 스케치 한다. 이를 토대로 모델링하기에 적당한 수분 함량이 잘 관리된 비닐 포장된 점토 및 도구(목재 조각칼, 금속류, 플라스틱 목재, 망치, 펜치, 못, 톱, 뼈대용 철사, 용접기, 합판) 등 필요로 하는 부분을 준비한다.

보철분장은 얼굴 또는 신체의 음각 틀이 필요하며 스케치를 중심으로 음각 틀에 점토로 정면, 측면, 배면 등을 고려하여 원하는 형태의 전체적인 균형을 잡으며, 조형분장의 경우는 우선적으로 필요한 것은 공간이며 원하는 조형물 만들기에 필요한 기본 뼈대가 필요하다. 연한 철사, 그것을 묶어줄 가는 철사 등을 이용해 골격을 만든 후 바닥에 망치와 못을 이용해 고정시키며 그 골격에 종이나 털실을 감고 두상이 될 부분에 맞춰 점토로 적당한 크기의 기본 살 붙이기를 한다. 이때에 점토무게는 철사로 유지될 수 있도록 형태를 표현한다.

① 단순 표현기법

보철분장에 있어 모델링은 미술적인 조형 방식이 용해된 특징을 갖고 있다. 전체적인 양감(Volume)을 조성 하기위해 일정한 덩어리를 쪼거나 깎아 밖에서 안으로 깎아 들어가는 기법의 마이너스과정의 조각과 안에서 밖으로 붙여 나가는 플러스작업의 모델링을 반복하여 통일, 조화, 균형, 비례 감을 중심으로 사실적인 표현의 형태보다는 앞뒤좌우를 지니고 있는 환조(丸彫)로 이미지를 표현한다<그림 5>.

② 과장 표현기법

단순표현을 깨뜨리지 않으면서 선, 면, 양, 비례 등의 입체적인 짜임과 인물이나 동물에서 느낄 수 있는 움직임이나 방향감 등의 특징을 과장하여 생동감 있는 표현효과를 얻는다<그림 6>.

③ 기형 표현기법

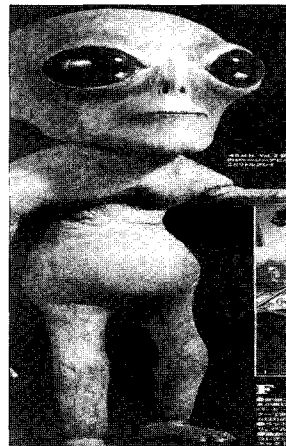
통상적으로 단순화되거나 과장된 형태도 기형에 속할 수 있으나 주로 특정 부분의 생략, 반복을 통해 특정 형태의 위치나 방향의 바뀜 등을 고려하여 관심의 초점으로 눈길을 모으게 함으로서 강조를 이루기 위해서는 한 부분을 아주 정밀하게 만들거나 아니면 다른 질감이나 색을 써서 또는 높이를 달리함으로서 표현할 수도 있다<그림 7>.

④ 질감 표현기법

돌, 나무, 석고 등의 재료에서 느낄 수 있는 독특한 표면의 느낌 등을 말하며 이들은 단단함, 부드러움,



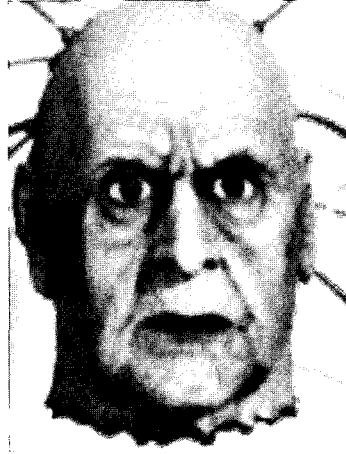
<그림 5> 단순표현기법 S.M.H(Vol. 7,1997)



<그림 6> 과장표현기법 S.M.H(Vol. 7,1997)



<그림 7> 기형표현기법 S.M.H(Vol. 7,1997)



<그림 8> 질감표현기법 S.M.H(Vol. 8,1997)

울퉁불퉁함, 날카로움, 거칠거칠함, 물렁함 등의 느낌이 작품의 성격을 규정 지어주게 된다. 모든 형태는 재질감을 지니고 있는데 비록 직접 만지지는 않더라도 우리가 어떠한 사물을 볼 때 경험에 의한 느낌으로 재질감을 보는 것이다. 따라서 작품의 내용과 그에 맞는 재질감의 선택이 중요하며 보철분장에 있어서는 모세혈관, 땀구멍 등의 피부표면의 표현을 주로 한다<그림 8>.

3) 모델링 제작

본 연구의 모델링 제작은 보철분장(안면)의 중간 단계별 과정으로 모델링이 작품의 형태와 이미지, 데드마스크 및 양각을 얻은 모델의 필요성, 이목구비 및 근육의 방향, 폼 선택 등에 따른 모델링의 역할을 제시하고자 폼의 재료를 핫 폼, 콜드 폼으로 임의로 선정하여 영화자료 및 잡지에서 응용한 창작물에 관한 결과물을 사진으로 제시하였다.

① 모델링 1

안면위주의 보철분장으로 사실적인 표현을 위하여 핫 폼을 선택하여 핫 폼이 사람의 피부와 가장 비슷한 질감의 재질을 얻을 수 있는 성질을 이용하여 모델링 제작 시 섬세한 피부조직, 혈관, 주름, 모델의 눈과 입 등을 그대로 사용 할 수 있도록 하였다<그림 9>.

② 모델링 2

안면위주의 보철분장으로 콜드 폼을 선택하여 콜

드 폼의 부풀어 오르는 성질과 단단함을 이용하여 모델링 제작 시 섬세함 보다는 전체적인 형태와 이미지를 중심으로 근육의 움직임이 적은 귀, 이마, 뺨 부분에 이미지를 부각시켜 제작하였다<그림 10>.

③ 모델링 3

안면위주의 보철분장으로 핫 폼과 콜드 폼의 성질을 이용하여 사실적인 표현 및 근육의 움직임이 많은 부위를 핫 폼으로 설정하여 연한 색으로, 근육의 움직임이 적고 골격이 나와 있는 부위를 콜드 폼으로 설정하여 진한 색으로 모델링하여 같이 응용할 수 있도록 모델링을 하였다. 또한 인체라는 양각이 있기 때문에 부분적으로 원하는 부위만을 모델링하여 부분 폼을 제작할 수 있도록 하였다<그림 11>.

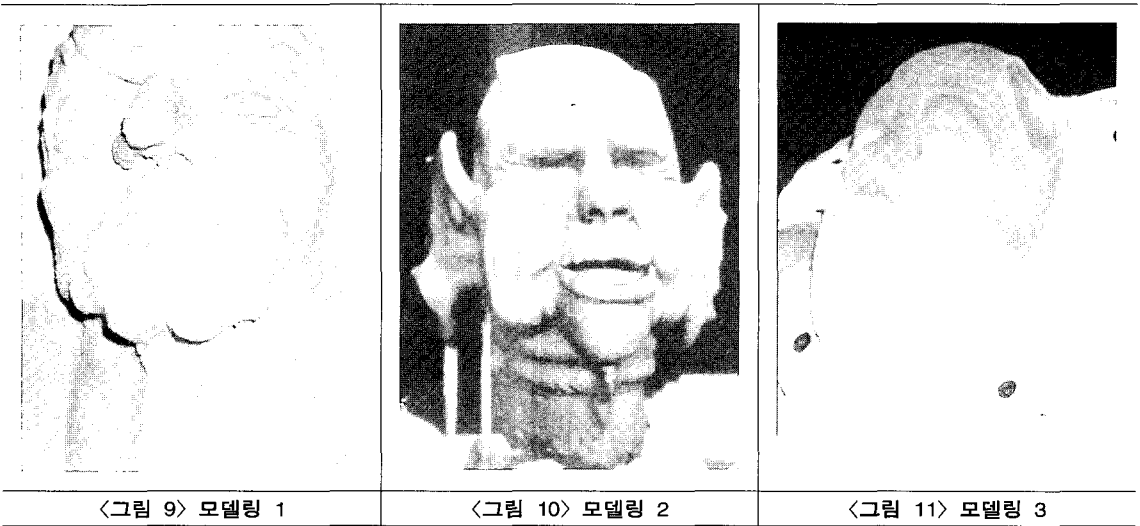
IV. 결 론

이상과 같이 안면, 전신 또는 신체의 부분 등의 변형 물을 인체에 부착하는 보철분장은 모델링에 있어 그 역할은 다음과 같다.

첫째, 보철분장에 있어 모델링은 작품이 요구하는 캐릭터를 형성한다.

둘째, 보철분장에 있어 모델링은 반드시 인체의 양각이 필요하며 이는 양각의 모델에만 부착할 수 있으며 부분적으로 원하는 부위만을 모델링하여 부분 폼을 제작할 수도 있다.

셋째, 각 폼의 결정에 따른 모델링의 설정은 골격, 근육, 이목구비 등의 움직임을 고려하여 폼 부착 시



<그림 9> 모델링 1

<그림 10> 모델링 2

<그림 11> 모델링 3

인체표면과의 밀착을 도와주며 이는 사실적인 분장 표현을 돕는다.

넷째, 고무제품의 폼은 색상의 그라데이션 형성이 전혀 안되므로 점토의 미세한 성질을 이용하여 입체감과 정교함을 표현한 모델링은 고무제품인 폼의 채색을 도와 완성도를 높여준다.

이와 같이 보철분장에 있어 모델링은 인체라는 양각이 있기에 좀 더 사실적인 분장 표현을 할 수 있으며 모델링은 보철분장 뿐 아니라 클레이 애니메이션(Clay Animation), 실제의 사물을 축소한 모형의 미니어처(Miniature) 등에서 많이 활용되며 오늘날 영상분야에서의 특수 분장은 애니메트로닉스에 3D 효과를 보충시키는 컴퓨터 그래픽을 연계하여 사용하는 특수효과로 인하여 완성도를 높이고 있다. 그러나 추상적 이미지만을 가지고 형상화, 시각화하여 무궁무진한 변화가 가능한 것이 보철분장의 매력이지만 개인의 독창적이고 심리적인 측면과 관객의 시각적인 측면도 고려되므로 그 척도가 모호할 수 있다는 것이 연구의 제한점으로 남으며, 이러한 부분에 대한 폭넓은 실험과 경험의 지속적인 연구가 요구된다.

참고문헌

1) 김희숙, 이연희, 이화진(2002). 뷰티 & 스페셜 메이크업. 서울: 신정, p. 80.

2) 이상훈, 장병인(2000). 분장의 세계. 서울: 고문사, p. 199.
 3) Lee Baygan(1998). Three-Dimension Make-up. New York: Watson-Guption Publications, p. 9.
 4) 애니메트로닉스란 애니메이션(Animation)과 일렉트로닉스(Electronics)의 합성어로 전기, 전자에 힘으로 움직임을 만들어 낸다는 뜻
 5) Lee Baygan(1998). '앞의책', p. 58.
 6) 김희숙, 이연희, 이화진(2002). '앞의책', p. 142.
 7) Lee Baygan(1998). '앞의책', p. 9.
 8) S. M. H(Sensational Model & Hobby - 1997). Vol(7, 8), 일본.
 9) 강대영(1999). 한국분장예술. 서울: 지인당.
 10) 박승배(1991). 한국의 무대공연에 나타난 분장에 관한 연구. 홍익대학교 산업대학원 석사학위논문. p. 5.
 11) 김희숙, 이연희, 이화진(2002). '앞의책', p. 81.
 12) 이상훈, 장병인(2000). '앞의책', p. 199.
 13) 이화진(2002). 특수분장 디자인 기법의 적용재료에 관한 연구. 한성대학교 석사학위논문. p. 10.
 14) 이희승(1980). 국어대사전. 민중서관.
 15) Pascal Rosier(1990). 캐스팅의 실제와 응용. 김옥조 역. 서울: 디자인하우스, p. 15.
 16) Lee Baygan. '앞의 책', p. 14.
 17) Lee Baygan. '앞의 책', p. 12.
 18) Lee Baygan. '앞의 책', p. 15.
 19) Lee Baygan, '앞의 책', p. 34.
 20) 서기원 (1990). 공연예술총서 V. 서울: 예니. p. 19.
 21) 독일 조각가. 마르부르크 출생(1847 - 1921).
 22) 이이남(2001). 소조기법을 이용한 클레이애니메이션 및 아드만 스튜디오 클레이 애니메이션 연구, 5, p. 103.