1. 바디페인팅의 개념

바디페인팅은 바디아트의 영역에 속하며 인간의 신체에 행해지는 장식품과 장식물 등 신체를 새롭게 만드는 헤어 드레싱, 패션들을 포함한 말이다. 영구적인 문신, 브랜딩, 상처 또는 일시적인 염색, 페인팅을 포함한다. 미술사조로 볼 때는 개념미술의 한 분류이며 퍼포먼스 아트의 선구로서, 사람의 몸을 도구로 한 미술 형태이다. 입체적인 몸 위에 그림을 그리기 때문에 신체의 골격구조, 피부의 특성 등을 먼저 파악한 뒤 입체적인 형태와 구조에 따라 디자인해야 한다. 이렇듯 인체를 하나의 조형물로 간주하고 조형 디자인의 원리를 이용하여 시술된 바디페인팅은 예술의 한 장르로 자리매김 되고 있다.

2. 바디페인팅의 역사

원시시대부터 바디페인팅은 쇠퇴를 거듭해 왔고, 인류는 자신의 몸을 보호하거나 위장, 주술적인 목적으로 몸에 그림을 그려왔다. 고대인들은 자신이 속한 종족만의 춤과 노래, 인체표현, 예술 등을 위해 장식된 피부를 통해 몸을 살아 있는 조각품으로 표현하기도 하였다.

백연, 석고, 백묵 등의 염료를 사용한 그리스 시대의 화장과 로마전성시기 시대의 신체 장식 등은 오늘날의 바디페인팅의 시작이 되었다. 20세기 중반에는 주로 퍼포먼스의 형식으로 만들어졌고, 1960년대 후반인 1966년, 미니멀 아트(minimal art) 이후에 대두된 아트 디렉터인 리트(Ritt, Martin, 1914~1990.12.08.)의 주도하에 현대적 예술의 한 장르로 표현되기 시작했다. 그 이후에 프랑스, 이탈리아, 오스트리아 등 해외에서 1980년대부터 각종 대회가 생겼고, 미국의 트레이드쇼 등 매년 관련 행사와 페스티벌이 활성화 되었고, 국내 바디페인팅은 1980년대부터 급성장하게 되었다.

1) 바디페인팅 역사(시대별 유형)

(1) 원시시대 : 자신의 신분, 지위 표현의 수단.

▶ 구석기 시대

- 종교적, 주술적 신앙의 의미
- 부족간의 전쟁시 자신들의 위치를 감추기 위한 수단
- 동굴의 벽화, 붉은 황토의 무덤, 무덤의 도구 위에 놓여 있는 유골

▶ 고대시대

- 미케네 문명시대 ~ 로마제국 쇠퇴기 : 신에게 더 가까이 다가가기 위한 수단, 콜(Kohi)이라는 흑탄을 이용하여 강렬한 눈화장
- 색채들은 신과 연관이 있다는 개념, 색채를 통해서 영혼의 세계가 표현된다.

▶ 근대시대~르네상스시대 : 절대주의, 중상주의가 전개

- 17~18세기까지의 바디페인팅 보다는 의상 · 헤어 · 메이크업 부분이 발전됨.
- 아프리카 페인팅은 색이나 형태가 문양을 그리거나 선을 넣음.
- 나이집단 : 노란색
- 부족집단 : 색과 문양으로 구분

▶ 현대시대 : 문화 예술적 순수 예술의 현대 미술로 작가들이 받아들임

- 문화 축제 : 이벤트, 무용, 패션쇼, 무대예술로서 환경, 인간내면 이미지 퍼포먼스도 행해졌다.
- 오늘날 바디페인팅은 무대, 조명, 음악, 시나리오 종합 예술의 면모를 갖추고 있다.

2) 바디페인팅의 요소

: 율동, 음악, 조명, 소품과 장신구, 특수효과

- 바디페인팅 디자인의 요소 : 선, 형태, 색채, 질감
- 바디페인팅 디자인원리 : 조화, 균형, 통일, 강조, 리듬

(1) 율동

: 율동은 바디페인팅의 관객에게 이미지 전달하기 위한 일차적인 요소이다. 음악에 맞추어 즐거움, 슬픔, 아름다움, 놀라움, 분노 등을 몸동작으로 표현해야 한다.

(2) 음악

: 음악은 관객에게 페인터가 전달하고자하는 이미지를 증폭시키고, 작품의 평안함, 화려함, 긴장감 등을 청각적 이미지로 전달하는 역할을 한다.

(3) 조명

: 무대에 있어서 조명은 전문 분야이며 바디페인팅에 컬러에도 변화를 주게 되고 작품분위기를 나타내는 중요한 요소로 사용된다.

(4) 소품과 장신구

: 소품과 장신구는 모델이나 무대에 장식하며 바디페인팅만으로 전달되지 않은 사항을 표현하여 바디 페인팅 효과를 상승시켜준다.

(5) 특수효과

: 특수효과는 공연되는 작품에 엑센트를 주는 요소로서 관객의 감정을 배가시킨다. 효과로는 안개 효과, 비누방울 효과, 눈효과, 색종이 효과, 푹죽, 향, 불꽃 등이 있다.

3. 바디페인팅의 재료와 도구

1) 바디페인팅의 재료

: 원시시대에는 망간에서는 검은색 안료, 석회에서는 흰색 안료, 붉은 황토에서는 붉은 색 안료를 추출하여 신체에 장식하였다.

(1) 수성물감

① 아쿠아 컬러(Aqua Color)

: 수성페인팅 물감으로 물에 녹여서 사용하며 워터컬러(Water Color)라고도 칭한다. 사용방법은 브러쉬나 스펀지에 물을 묻혀 사용하고, 농도 조절이 중요하고 인체에 채색할 때에는 흡착이 될 때까지 붓질을 해야만 색감이 유지된다. 물에 개어서 사용하는 케익타입이 있고, 물을 섞지 않고 스피디한 작업이 가능한 크림타입이 있다.

② 리퀴드 컬러(Liquid Color)

: 물감이 유화액상타입, 에어브러시(Air Brush)를 사용할 때, 물감과 물의 농도가 일정하게 유지하여 사용하는 타입이다.

③ 형광물감(UV body cream)

: UV광인 Black Light에서 발광하는 특수한 물감으로 다른 수성물감을 사용한 후 덧바를 수 있으며, 고형타입, 크림타입, 리퀴드 타입 3종류가 있다. 형광스프레이, 형광 헤어젤등에 이용되며 아쿠아컬러를 사용한 후에 덧발라서 포인트를 주는 기법을 이용해도 된다.

(2) 유성물감

① 라이닝 컬러(Lining Color)= 화르 그라(Fard gras)

: Lining Color는 유성 크림타입의 물감으로 그리스 페인트(Grease Paint)라고도 하고 부드러운 질감으로 나타난다. 좁은 면적보다 넓은 면적에 효과적이고, 묻어나는 단점이 있으므로 파우더(Powder)를 덧발라 번짐 효과를 없앨 수 있다

② 화운데이션(Foundattion)

: 얼굴에 사용하는 제품으로 피부색이나 잡티커버를 할 때 사용한다. 종류에 따라 케익타입, 스틱타입, 리퀴드 타입, 크림타입이 있다.

(3) 자연재료

① 진흙(Mud)

: 자연산 진흙은 좋은 재료가 되며, 양감과 질감이 생기고 진흙의 두께에 따라가 색감을 낼 수 있으며 마른 후에 채색도 가능하다. 헤어의 형태도 머드를 사용해 디자인 할 수 있고 바디페인팅의 소재로 많이 쓰이고 있다.

② 헤나(Henna)

: 인도, 아프리카, 중앙아시아에서 나는 헤나 잎사귀를 햇볕에 말린 후 곱게 빻은 가루로 만든 천연염료이다. 신체에 문양을 그려 넣어 일시적인 염색을 하며 에스닉한 표현에서 많이 사용된다.

(4) 특수재료

① 스티플 왁스(Stipple Wax)

: 수염의 형태를 고정시켜주는 제품으로 가루수염을 바를 때에도 사용된다.

② 캐스터 실러(Kastor Sealer)

: 라텍스 어플라이언스 위에 한 메이크업의 변색이나 탈색을 막아주는 재료이다.

③ 노즈 스카 왁스(Nose & Scar Wax)

: 총상이나 부러진 코, 상처나 얼굴의 일그러짐을 분장하는 데 사용되며, Spirit Gum을 바르면 오래 지속된다.

④ 모델링 왁스(Modeling Wax)

: 눈썹을 덮거나 상처를 표현할 때, 얼굴일부를 변형하는데 사용하는 재료이다.

(5) 기타

① 펄(Pearl)

: Paul은 화려하고 글로시하거나 광택의 느낌을 연출하고자 할 때 사용하며 파우더 타입으로 다양한 색상이 있다.

② 글리터(Glitters)

: 일명 “반짝이”라고도 하며 “오팔 펄” 이라고도 한다. 가루타입으로 화려함을 연출할 때 사용하며 굵고, 가는 입자별로 다양한 색상이 있으며 입자크기와 색상에 따라 여러가지 종류가 있고 빛에 반사되어 환상적인 연출을 할 수 있다. 스프레이나 미스트를 분사후 글리터를 뿌려주면 더욱 효과적이다.

③ 인조 속눈썹

: 바디페인팅에서는 얼굴 디자인도 많은 비중을 차지하므로 다양한 인조속눈썹을 사용한다. 다양한 색상의 깃털로 제작된 눈썹을 사용하기도 하고 사선모양으로 제작된 디자인도 있다.

④ 인조보석(큐빅,스톤)

: 화려함을 주기 위해 액센트로 얼굴의 미간이나 눈꼬리 부분, 꽃의 술부분, 장신구를 표현할 때 사용한다. 크기와 색상에 따라 디자인의 흐름과 컨셉에 맞게 사용한다.

2) 바디페인팅에 사용되는 도구

(1) 에어브러쉬(Air Brush)

: 콤프레셔 기계를 이용하며 물감이 분출되는 건(Gun)을 사용한다. 작업 소요시간이 짧고 똑같은 모양을 반복적으로 쉽게 처리할 수 있으며, 핸드페인팅은 색상을 덧바르면 변색이 되지만 에어브러쉬는 색상의 변함이 없이 컬러감을 유지할 수 있다.

① 스텐실 모형 : 에어브러쉬 페인팅을 할 때 여러가지 모양을 표현할 때 사용한다.

② 에어브러쉬 건 청소솔 : 물감의 찌꺼기나 부분적으로 건을 청소하는 도구이다.

③ 에어브러쉬 건 받침대 : 색상을 교체하거나 건을 두 개나 세 개 사용할 때 거치대 및 받침대를 사용한다.

④ 에어브러쉬 건 : 보통 8mm 건이며 전체적인 부분을 분사할 때 사용한다.

⑤ 에어브러쉬 유리병 : 에어브러쉬 용액을 담아서 건에 부착하여 분사하고 여러개의 유리병에 다양한 색상을 넣어 놓고 사용하면 빠른 시간내에 작업할 수 있다. 밑에서 위로 공기를 유입시켜 분사시키는 에어브러쉬 건에 사용된다.

⑥ 컴프레샤 : 압축 공기를 만들어 내는 기계이며 공기압 조절이 가능하다.

(2) 브러쉬(Bruish)

: 디자인의 면과 선의 크기에 따라 납작붓과 둥근붓, 가는붓, 굵은붓 등을 다양하게 사용하며, 섬세하고 가는 부분이나 점을 찍어 주어야 할 경우는 둥근붓을 사용한다. 면적이나 경계를 확실히 할 경우에는 납작붓을 사용한다. 인체의 큰 면적을 할 경우에는 블랙브러쉬(Black Brush)를 사용하는 것이 좋다.

(3) 스펀지

: 크림타입의 수성물감을 사용할 때 빠르게 작업할 수 있는 도구이다.

4. 바디페인팅의 디자인 계획과 실행

1) 바디페인팅의 디자인 계획

⑴ 주제선정

: 바디페인팅의 주제는 메시지를 전달하려는 것, 순수한 아름다움을 보여주는 것, 어떤 대상을 보이는 대로 표현하는 것 등이 있고 특정한 모티브를 주제로 정하여 시리즈로 연작하는 경우도 있다.

⑵ 바디페인팅의 표현기법 선정

: 표현방법에 따라 디자인은 변화될 수 있으며 전달하려는 메시지의 느낌도 달라 질 수 있다.

⑶ 디자인 스케치

: 디자인을 위한 자료수집을 하고 바디페인팅의 완성도를 높이는 데 중요한 역할을 한다. 디자인의 데생이 필요하고 디자인의 이차원적인 평면에 일러스트레이션을 해야 한다. 남성이나 여성의 신체를 일러스트레이션한 후에 인체의 골격을 살려 주제와 표현기법에 맞는 디자인을 일러스트레이션한다.

⑷ 모델선정

: 바디페인팅은 모델의 신체위에 표현되는 작품이므로 모델이 작품 이해도가 높을수록 작품을 표현하기가 더 용이하다. 또한 모델을 선정할 때에는 작품의 주제와 잘 맞아야 한다.

2) 바디페인팅의 실행

: 장시간동안 작업이 이루어지므로 모델이 지치지 않도록 작업자는 적절한 휴식 및 수분을 공급해야 한다. 모델의 상반신부터 작업해야 하고 모델이 서서 작업할 부위는 마지막에 하는 것이 좋다. 또한 메탈릭한 성질의 물감을 사용할 때에는 피부호흡을 전혀 하지 못하게 되므로 척추부분의 몇 마디는 남겨놓으면 모델의 현기증을 막을 수 있다. 페인팅을 지우고난 후에는, 피부가 건조하므로 수분보충을 할 수 있는 보습제를 발라 주어야 한다.

5. 바디페인팅의 표현기법

1) 회화적 표현기법

- 바디페인팅의 표현 기법들 중 가장 많이 사용되고, 화운데이션, 칼라 등을 이용하여 창의적인 감각을 표현할 수 있도록 하는 기법이다.

- 자연물을 양식화하거나 기존예술 작품을 장식화, 작가의 예술적 감성과 메시지를 시각화 하는 등 다양한 소재를 주제로 정한다.
- 다양한 모티브를 작가의 의도에 맞게 표현하기에 적합한 기법이다.
- 화가가 회화작품을 통해 작가의 의식과 감성을 전달하는 것과 같이 바디아티스트는 회화적 기법으로 제작한 작품을 통해 자신의 감성적 예술성을 전달할 수 있다.

2) 그래픽적 표현기법

- 추상적인 대상을 형상화 하는 기법을 말한다.
- 그래픽(graphics)의 어원은 그리스어 그라피코스(graphikos)로 "쓰다", "도식화 하다"는 의미가 있다. 사실적이고 눈앞에 보는 듯한 묘사를 뜻하며, 도형이나 기호를 의미하기도 한다.
- 선의 나열, 흑과 백의 조화, 색의 배열, 규칙이나 불규칙적으로 표현하는 이미지를 나타낼 수 있다.
- 바디페인팅에서 기하학적인 형태를 규칙적으로 반복하거나 단순한 형태의 모티브를 색채대비를 통해 다양하게 표현 할 때 사용되는 기법을 말한다.

3) 에어브러쉬 기법(Air Brush Technique)

- 콤프레셔로 압축된 공기를 이용하여 에어브러쉬 건을 통해 다양한 색상의 물감을 분사하여 채색하는 기법을 말한다.
- 정교한 그라데이션을 할 수 있으며 스텐실을 이용하는 방법과 투명 필름이나 종이 등으로 다양한 문양을 표현 할 수 있다. 레이스, 어망, 철망등을 이용하여 스텐실처럼 사용하기도 한다.
- 단시간내에 손쉽게 할 수 있는 장점이 있다.

4) 오브제를 활용하는 표현기법(Objet Technique)

- 바디와 접목할 수 있는 다양한 재료의 사용으로 오브제를 활용하는 방법이다.
- 마스크나 머드팩, 석고, 종이, 비닐, 레이스, 금속, 직물, 스톤, 깃털, 특수 볼드캡등 이용하여 인체를 과장하거나 확대 및 왜곡하여 환타지한 작품을 제작하는 데 적합한 방법이다.
- 바디페인팅의 표현은 딱딱한, 거친, 매끄러운, 따듯한, 차가운 등의 느낌의 촉각적 질감과 색과 명암, 패턴으로 눈으로 보여지는 질감형태의 시각적 질감으로 표현할 수 있다.

5) UV 발광 기법(UV Luminous Technique)

- UV 발광물감과 블랙라이트 표현기법은 바디페인팅 물감과 빛을 결합한 과학적 바디페인팅 기법이라 할 수 있다. 이러한 기법은 생동감을 줄 수 있고 화려하기 때문에 무대공연이나 쇼 연출에 많이 활용된다. 이 표현기법은 UV 라이트의 와트(Watt) 수에 따라 색상의 선명도가 좌우되고, UV라이트 단

독사용시 더욱 효과가 크다.
- UV발광물감을 사용하여 바디페인팅 할 때에는 무대의 크기, 배우의 활동 범위, UV라이트가 작품에 반응할 수 있는 거리등을 계산하여 작업해야 한다.

6) 일루미네이션 기법(Illumination Technique)

- 신체에 직접 페인팅을 하는 것이 아니고, 프로젝트를 사용하여 슬라이드 필름으로 실제 사물을 촬영하거나 디지털의 기술로 신체에 투영시켜 간접적인 바디페인팅을 하는 방법이다. 먼저 영상을 촬영하여 디지털 이미지를 제작한 후 모델을 선정하고, 어두운 벽면 공간에서 모델을 세운 후 촬영한 영상을 투영하여 작품을 완성시킨다.
- 신체위에 그 무늬와 빛과 그림자를 얻거나 대상의 표면의 질감이나 색조를 바꾸어 작업하여 만들어지는 기법을 프로젝트 일루미네이션 기법이라 한다.

7) 3D 디지털 기법(3D Digital Technique)

- 3D 디지털 기법은 신체 자체를 3D 컴퓨터 그래픽으로 만든 후 그 굴곡된 형상에 따라 그 위에 작가가 의도한 이미지를 무늬나 문신기법을 통해 신체에 그대로 새겨내는 컴퓨터상의 정교한 작업으로 이루어 지는 기법을 말한다.
- 이러한 작업방식은 디지털 프린트, 빔 프로젝션, 모니터 등의 여러 출력물로 보여준다는 점에서 원소스 멀티 유즈(one source multi use)의 방식을 추구하고 있다.

8) 브러쉬 기법

- 브러쉬의 질감을 나타내며 터치선을 그대로 드러나게 하는 기법을 말한다. 이 기법은 회화적인 느낌을 잘 나타낼 수 있다.

9) 뿌리기 기법

- 모델의 몸 위에 젖은 브러쉬의 물기를 털어 내듯이 뿌려주는 기법을 말하며, 페인팅이 완성되어 있는 상태에서 이용해야 한다.

10) 점, 선, 면을 이용한 기법

- 조형요소인 점, 선, 면을 응용하여 바디페인팅에서 다양한 느낌을 표현 할 수 있고, 반복, 강조, 율동, 리듬 등의 조형원리로 나타나는 이미지를 표현할 수 있다.

a. 점을 이용한 기법 : Dot은 조형상의 최소단위이지만 시작과 동심을 연상시키며, 팝아트의 망점으로

표현할 수 있고, 입체감을 주어 물방울과 꽃 봉우리로 표현할 수 있다. 원, 타원은 부드러움과 온화한 느낌을 줄 수 있고 구슬, 바다의 파도, 구름, 지구 등을 표현하며, 파상선, 나선은 율동적, 자유로움, 유연함을 연상케 하고 회오리, 바람, 물결, 연기 등 표현하며, 라운드 브러시, 필버트 브러쉬(붓펜모양)로 표현한다.

b. **선을 이용한 기법** : Line은 굵기에 따라 다른 느낌을 전달하며, 일정한 간격의 직선은 딱딱함과 간결함을 표현하지만 바디페인팅의 표현에서는 선의 굵기를 조절하여 태양광선, 속도감을 표현할 수 있다.

- 직선 – 강함, 딱딱함, 속도감, 긴장감, 남성적, 간결함, 직접성, 예리함의 느낌을 전달하며 바디페인팅의 표현에서는 전깃줄, 태양광선, 기계적표현, 타투, 속도감을 표현한다
- 곡선 – 유연, 풍요, 우아, 간접, 약동, 여성적인 느낌을 전달하고, 바디페인팅의 표현에서는 유연한 웨이브, 볼, 자유로운 표현, 파도, 꽃, 구름, 물결, 나비 등을 표현한다
- 사선/대각선 – 사선은 동적, 차가움, 불안정한 느낌을 주고 대각선은 운동감의 느낌을 전달하며 바디페인팅의 표현에서는 기하학적인 문양, 추상적표현, 거미줄 등을 표현한다.
- 지그재그 – 율동, 다이나믹, 불안, 초조, 이지적 ,경쾌함의 느낌을 전달하고 바디페인팅의 표현에서는 갈라짐, 부서짐, 날카로운 표현을 한다. 선을 이용하여 표현할 때 사용되는 브러시는 둥근브러시, 필버트 브러시, 터치 브러시, 납작브러시 등을 사용한다.

c. **면을 이용한 기법** : Plane은 평면과 곡면으로 나눌 수 있고 수직면과 수평면, 경사면이 있으며 곡면은 기하곡면과 자유곡면으로 나눌 수 있다.

- 면 – 유연성, 경쾌함, 해방감, 자유, 무거움, 중량감 등의 감정을 나타내며 바디페인팅의 표현에서는 도시, 복잡, 벽돌, 미묘함, 별, 방패 등을 표현한다.
- 곡면, 삼각면 – 평온, 소란, 탄생, 고요 등의 감정을 나타내며 바디페인팅의 표현에서는 동물, 낭만적, 풍만한 꽃, 화려함, 의상, 그림 등을 표현한다.
- 면을 이용하여 표현할 때 사용되는 브러시는 납작브러시, 필버트 브러시 등을 사용한다.

11) 질감의 표현기법

– 눈으로 보거나 손으로 만졌을 때의 느낌, 촉감으로 표현된다.

– 작업의 재료나 도구에 따라 다양하게 표현되며 일반 스펀지, 블랙 스펀지, 라텍스 스펀지나 브러시마다 느낌은 달리 표현되며, 재료에 따라 머드, 아쿠아 컬러, 라이닝컬러, 에어브러시 등 다양한 질감의 효과를 표현할 수 있다.

a. **시각적 질감** : 시각적으로 느낄 수 있는 질감으로 사물을 구성하는 재료, 구조, 빛의 반사, 굴절, 투과 정도에 따라 인식되는 질감의 표현을 말한다. 색상, 명암, 패턴 등을 눈으로 보여지는 질감의 느낌을 말한다.

b. **촉각적 질감** : 눈으로 볼 수 있고 손으로 만져서 느끼는 질감을 말하며 2차원의 평면에서 3차원의 양각으로 발돋움 하는 형태이다. 바디페인팅에서의 촉각적 질감표현은 작가의 의도에 따라 물감을 얇거나 두껍게 칠하거나 붓으로 두드리거나 거친 스펀지, 부드러운 스펀지 등으로 표현하며, 신체에 부착할 수 있는 재료를 부착하여 다양한 질감을 표현하는 것을 말한다. 즉 티슈, 신문지, 찰흙, 펄, 석고 등의 재료를 사용하여 촉각적인 질감을 다양하게 표현하여 사람들로 하여금 만지고 싶은 충동을 불러 일으킨다.

12) 점각 표현기법

- 스펀지에 물을 묻혀서 모델의 신체에 찍듯이 발라주는 기법을 말하며 그라데이션 처리가 아직 되어 있지 않은 단색의 컬러 위에 또 다른 색상으로 그라데이션을 해 줄 단계에서 시간을 절약하기 위해 스폰지에 물감을 묻혀 찍어주는 기법을 말한다.

13) 두드리는 표현기법

- 질감을 이용하여 그라데이션 효과를 볼 수 있는 기법을 말하며 스펀지의 종류, 뭉치의 상태, 두드리는 강도, 물감의 묽기, 재료, 도구 등을 응용하여 다양하게 표현한다.

14) 스텐실 표현기법

- 원하는 디자인을 종이나 투명필름에 그린 후 오려서 도안을 신체에 밀착시킨 후 에어브러쉬로 분사하거나 붓이나 스펀지로 찍거나 두드려서 표현하는 기법을 말한다.
- 레이스, 어망, 철망 등 복잡한 문양의 스텐실을 원하는 부위에 밀착시켜 물감을 분사하거나 스펀지로 찍어서 표현한다. 정교한 무늬나 일정한 디자인의 표현이 가능하다.

15) 그라데이션 표현기법

- 색상을 단계적으로 변화시켜 나타내는 방법을 말하고 점층법이라고도 한다.
- 색상, 명도, 채도, 톤의 요소에 따라 점차적인 변화를 주어 입체감과 생동감을 줄 수 있다.
- 엷은 색상으로 분사하여 덧바르는 요령으로 표현하며 브러시나 스펀지, 에어브러시 등을 사용하여 명도차이나 색상차이를 주어 점진적으로 표현한다.

16) 양감에 의한 표현기법

a. **평면적 기법** :

- 화면이 평평한 것 전부를 말하며, 일러스트에서 텍스추어나 그늘을 표현한 바탕에 사용된다. 평면은

길이와 폭을 가진 것을 말하고 길이와 폭이 평면을 형성하고 그 표면상에 착시적인 유형을 제외하고는 깊이를 갖지 않는 평탄한 가시적 형태를 의미한다. 이러한 세계는 그림, 사진, 인쇄 등과 같이 인간이 창조해 나가는 세계이며, 일상적으로 체험하는 세계와는 다른것이라 할 수 있다.

- 단순하며 주제 전달력이 빠르다.

b. 입체적 기법 :

- 위치, 넓이, 길이 , 두께를 가진 물건에서 받는 느낌, 또는 삼차원의 공간적 부피를 가진 물체를 보는 것과 같은 느낌을 말한다. 우리는 3차원에 살고 있고 우리 앞에 보이는 것은 길이와 폭을 가진 평면의 그림이 아니라 눈에 보이는 깊이가 확장된 3차원인 것이다.
- 바디페인팅의 표현에서는 많은 이미지의 사용(일상, 도시, 사회적 사상)과 이전 전통적인 캔버스와 안료 같은 수단을 버리고 다양한 물질들이 사용되기 시작했고 오브제의 사용으로 삼차원의 입체적 표현을 가져왔다. 정교한 그라데이션을 해야 하고 입체적 윤곽을 중시하여 작업을 해야 한다.

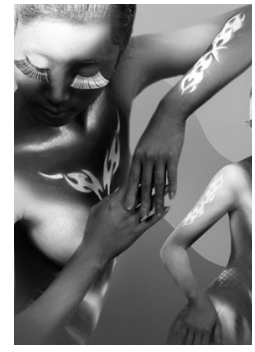
6. 바디페인팅의 응용(작품)

1) 에어브러쉬를 이용한 바디페인팅

2) 핸드브러시를 이용한 바디페인팅

3) 오브제를 사용한 바디페인팅

4) 스텐실을 이용한 바디페인팅



7. 색채학

1) 색의 개념

(1) 색과 빛

: 색이란 빛이 물체를 비추었을 때 생겨나는 빛의 파장과 물체의 표면 특성과 물질이 지닌 특성에 따라 흡수, 반사, 투과, 굴절, 회절, 분광 등의 과정을 통해 인간의 눈을 자극함으로써 생기는 물리적인 지각현상을 말한다. 이 때 인간이 지각할 수 있는 광선의 영역 내에서 지각이 되는데 이 광선의 범위를 가시광선이라고 한다.

2) 색의 3속성

: 색의 3속성은 색상, 명도, 채도를 말한다. 색상을 가지는 색을 유채색이라고 하고, 색을 갖지 않은 색을 무채색이라 하며, 무채색에는 흰색, 회색, 검정이 있다.

3) 톤 (Tone)의 개념과 이미지

(1) 톤의 개념

: 톤은 색의 명도와 채도의 복합개념으로 색조라고도 한다. 색의 이미지를 보다 쉽게 표현할 수 있다. 색은 원색의 혼합인 순색에 무채색이 섞이는 정도에 따라 만들어진다. 색상이 달라도 톤이 같으면 유사한 이미지를 나타내게 된다. 같은 색상이라도 톤의 차이를 크게 하면 명쾌한 느낌을 준다.

(2) 톤의 이미지

	톤(Tone)	의 미
1	비비드톤(Vivid tone)	선명한 색조
2	스트롱 톤(Strong tone)	강한 색조
3	브라이트 톤(Bright tone)	밝은 색조
4	페일 톤(Pale tone)	연한 색조
5	베리 페일 톤(Very pale tone)	아주연한 색조
6	라이트 그레이시 톤(Light grayish tone)	밝은 회색조
7	라이트 톤(Light tone)	흐린 색조
8	그레이시 톤(Grayish tone)	회 색조
9	덜 톤(Dull tone)	칙칙한 색조
10	딥 톤(Deep tone)	진한 색조
11	다크 톤(Dark tone)	어두운 색조

4) 색의 체계

: 표색계는 색상 · 명도 · 채도의 3속성을 체계화 한 것이다. 무채색 축을 중심으로 둘레에 유채색의 3속성을 3차원 공간에 체계화하여 이들의 관계를 입체적으로 정리한 것을 색입체라고 한다.

5) 색상

(1) 동일 색상

: 한 가지 색상을 기초로 한 배색으로 동일한 색상의 농담 배색으로 조화된 것으로 단색상의 배합이다. 전체적으로 무난하고 부드러운 조화로 많이 쓰이고 있으며, 명도나 채도 차이를 이용해 변화를 주면 효과적이다.

(2) 유사 색상

: 색상환에서 30도 범위내로 인접한 색상간의 배색의 조화이며 인접색은 어떻게 배제해도 자연스럽게 어울린다. 난색계열의 배색은 따뜻하고 여성스러우며 정열적이고 섹시하고 강렬한 이미지를 만들 수 있다. 또한 한색계열은 따뜻한 색에 비해 주목성이 덜하고 뒤로 후퇴되어 보이는 경향이 있지만, 시원함과 청량감을 유지할 수 있다. 전체적으로 온화하고 부드러운 느낌을 주는 반면, 개성이 약해 보이거나 다소 지루할 수 있다.

(3) 보색 색상

: 색상환에서 180도 정반대에 위치한 두 가지 색의 배색이다. 대비 색상은 색상환에서 가장 멀리 떨어져 있는 색끼리의 조화로 반대적인 시각 특성 때문에 서로를 돋보이게 하여 강렬하고 자극적인 인상을 주며 활동적인 느낌과 개성적인 이미지의 표현에 많이 쓰인다.

(4) 다색 배색 색상

: 각각의 다른 여러가지 색상으로 배색함으로써 이미지의 화려함과 약동감을 줄 수 있다. 선명한 색상의 조합은 역동적이며 엷고 부드러운 색상의 조합은 온화하고 침착하다. 색상, 명도, 채도의 그라데이션 기법을 활용하면 조화롭고 다색 배색에 톤을 통일하여 톤인톤의 방법으로 배색하면 조화롭다.

6) 색조

(1) 동일색조 : 동일 색상에 의한 배색 방법으로서 명도와 채도를 다르게 하여 통일감을 나타낸다.

(2) 유사색조 : 색상차가 유사한 배색 방법이며, 명도차 · 채도차를 조절하여 조화로운 배색을 나타낸다.

(3) 반대색조 : 서로 대배가 되는 색상차를 이용한 큰 배색 방법으로써 화려하고 강한 이미지를 나타 낼 수 있다. 명도 · 채도의 변화나 면적의 비례를 고려한다.

7) 배색

(1) 분리 배색 (Separation) 배색

: 배색의 관계가 모호하거나, 대비가 너무 강한 경우 색과 색 사이에 '분리', '구분'의 의미로서 색상 간의 조화가 애매하거나 두 색이 지나치게 강렬할 때 두 색 사이에 무채색이나 중간색을 첨가 하여 배색 분위기를 차분하게 하거나 혹은 변화시키는 기법이다. 예를 들어 강렬한 원색끼리의 배색일 때, 흰색, 검정 등의 무채색을 이용하여 벨트나 악세사리 등으로 세련되고 차분한 분위기를 도모할 수 있다.

(2) 강조배색 (Accent) 배색

: 강조 배색은 어느 부분에 액센트가 되는 색을 조합하는 것이다. 주로 강한 원색의 포인트를 주어 주목성을 높이고 평범하고 단조로운 배색이나 강한 명시성을 요구할 때에 많이 쓰인다.

(3) 톤온톤 (tone on tone) 배색

: 동일 혹은 유사한 색상의 조합에서 톤의 차이를 큰 배색을 말한다. 주로 명도 차이를 크게 하여 대조톤을 배색하면 명확하면서도 통일감을 얻을 수 있다.

(4) 톤인톤 (tone in tone) 배색

: 동일 또는 유사한 톤으로 선택에 따라 강하고 약한, 가볍고 무거운 등의 다양한 이미지를 표현한다. 동일한 톤의 배색은 안정적이며 조화로운 분위기를 연출할 수 있다.

(5) 까마이외 (Camaieu) 배색

: 색상 · 명도 · 채도와 톤의 차이가 거의 없는 배색으로 거의 동일한 색상에 미세한 명도차를 주는 배색으로 변화를 주는 것이다.

(6) 포카마이외 (Faux Camaieu) 배색

: '포' (Faux)는 모조품 또는 애매한 이라는 뜻이 있다. 색상과 톤의 차이가 약간 있는 까마이외 배색과 미묘한 차이가 있지만 구별해서 사용한다.

(7) 도미넌트 (dominent) 배색

: 배색 전체의 주조색을 말하는 것으로 많은 색이 서로 조화를 이루고 있을 때, 그중에서도 가장 지배적인 색을 말한다. 공통된 요소로 통일감과 조화를 만들어 융합된 느낌을 표출할 때 중요한 기본 원리의 효과를 가지고 있다.

(8) 그라데이션 (gradation) 배색

: 색을 점점 단계적, 규칙적으로 변화시켜서 얻어지는 배색 효과이다. 3색 이상의 다색 배색에서 이러한 효과를 나타낸 배색을 말한다. 특징은 색 수가 많을수록 리듬감이 생긴다는 것이다. 자연스럽게 시선이 유도되어 아름다움과 통일감이 얻어지게 된다. 색상 · 명도 · 채도의 변화를 살려 그라데이션 효과를 나타낸다.

8. 색채지각과 대비 및 심리효과

1) 색채의 의미와 연상

(1) 빨강(Red)

: 빨강은 강렬하고 선동적이며 화려한 사람들의 장식품과 열정적인 자기 색을 분명하게 드러낸다. 빨강과 가장 잘 어울리는 색상은 검정색이고 흰색과 배치하면 깨끗하고 스포티한 이미지를 준다. 빨강과 반대색상과의 조화는 명쾌함을 주며 빨강색을 강조해 준다. 어두운 딥 컬러와 매치하면 엘레강스한 분위기, 내추럴한 컬러와의 조화는 부드러우면 파스텔 톤과의 조화는 빨강을 악센트 컬러로 사용할 수 있다.

(2) 핑크(Pink)

: 여성스럽고 아기자기한 사랑스런 느낌으로 검정색과 매치하면 성숙한 이미지, 회색과 매치하면 고급스럽고 품위 있어 보인다. 파스텔 톤 컬러와는 비슷해서 매치하기가 쉽고 내추럴 컬러와의 매치는 부드러우면서 캐주얼한 분위기를 연출할 수 있다.

(3) 마젠타(Magenta)

: 창조적 특이함과 예술가의 색이라고 불리 운다. 도도함과 우아한 이미지로 연출할 수 있으며, 검정색, 흰색과 매치하면 모던하고 샤프한 인상과, 반대색인 녹색 계열은 이국적인 분위기를 줄 수 있다.

(4) 브라운(Brown) : 외로움, 쓸쓸함, 대지, 부드러움, 아늑함, 우아함

: 차분하고 수수한 느낌의 컬러로 붉은 기나 노란 기가 강하지 않은 색을 배합하는 것이 좋다. 갈색과 흰색은 잘 매치되지만, 회색과의 매치는 탁해 보이기 쉬우니 주의를 한다. 선명한 톤과의 매치도 자연스러우며 파스텔 컬러에서는 연한 색이 잘 어울린다. 어두운 딥 컬러와 내추럴 컬러로 연출할 수 있다.

(5) 베이지(Beige) : 온화함, 유연함, 편안함, 융통성

: 온화하고 무난한 세련된 느낌의 이미지 컬러이다. 모노톤과 기본적으로 가장 무난한 코디가 된다. 겨울에 활용하면 고급스럽고 세련되어 보이고 선명한 비비드 톤 컬러와의 매치는 너무 강렬한 색보다는 조금 톤이 어두운 색상과 잘 어울린다.

(6) 오렌지(Orange) : 원기, 적극, 희열, 활력, 만족, 유쾌, 건강, 따뜻함, 약동, 풍부함

: 침샘을 자극하는 에너지와 따뜻하고 즐거운 이미지로 모던한 연출을 원한다면 검정색을 매치하고 반대 색상인 보라색, 녹색 계열과 매치하면 개성있어 보인다. 또한 어두운 딥 컬러와, 내추럴 컬러와 비교적 자연스럽게 매치된다.

(7) 노랑(Yellow) : 희망, 광명, 명랑, 유쾌, 대담한, 빛남, 부드러움, 따뜻함, 다정함, 감미로움

: 희망적이고 유쾌한 밝고 가벼운 이미지이다. 검정, 흰색, 그레이와 매치하면 모던하고 경쾌한 인상을 줄 수 있는 반면 배색할 컬러의 색상과 색조 선택에 주의를 해야 한다. 반대색상인 파랑 계열과 매치하면 시원한 여름 배색, 빨강 계열과 매치하면 팝(Pop)한 느낌을 줄 수 있다.

(8) 연두색(YellowGreen) : 친애, 젊음 , 신선함, 자연, 초여름, 유아, 새싹, 희망

: 신선하고 산뜻한 젊음의 이미지로 여리고 맑은 자연의 내추럴 컬러와 매치하면 에스닉한 배색이 된다. 또한 반대색상인 보라 계열과 매치하면 개성 있는 표현이 가능해 진다.

(9) 카키(OliveGreen) : 냉정, 평정

: 이지적이고 지성적인 느낌, 자연의 컬러로서 내추럴 톤과 매치할 때는 검은색으로 악센트를 주어 효과적으로 배색할 수 있으며, 난색 계열과 매치하면 경쾌한 느낌을 줄 수 있으며, 한색 계열과 매치하면 샤프함을 강조할 수 있다. 선명한 톤이나 어두운 딥 톤 컬러와 매치하면 잘 어울리는 색상이다.

(10) 파랑(Blue) : 차가움, 심원, 명상, 냉정, 영원, 성실, 바다, 하늘과 물의 상징, 깨끗함, 신선함, 젊음, 희망, 청결

: 파랑은 세계인들이 가장 선호하는 컬러로 이지적이고 긍정적 이미지이다. 흰색과의 매치가 가장 선호되며 비교적 어떤 색과도 매치하기 쉬운 색상으로 특히 원색의 노랑과 빨강색이 특히 잘 어울린다. 어두운 딥 컬러나 내추럴 컬러와 매치하게 되면 깊이 있고 엘레강스한 이미지를 준다.

(11) 네이비(Navy) : 숭고, 냉철, 심원, 무한, 영원, 신비, 신뢰

: 숭고하고 냉철한 차갑고 거리감을 주는 컬러이다. 무겁고 깊이있는 고상한 중년의 이미지로 신뢰감과 세련된 느낌을 준다. 흰색과의 매치가 가장 이상적이며, 검정색과의 배색은 주의한다. 선명한 톤, 파스텔 톤, 어두운 톤 컬러와는 반대색을 중심으로 배색한다. 내추럴 톤 컬러 중에서는 베이지색과 잘 어울린다.

(12) 화이트, 회색, 검정 (White, Gray, Black)

: 화이트와 블랙은 모든 색들과 가장 잘 어울리는 기본색이다. 화이트의 경우 너무 흐린 파스텔 컬러와는 어울리지가 않으며, 블랙은 다크 컬러와 잘 어울리지 않는다. 그레이의 경우 파스텔 컬러와는 잘 어울리지만 비비드 컬러와는 매치하기가 힘들고 내추럴 컬러와도 명도에 주의해서 난색 계열로 매치시키는 것이 무난하다.

	색 상	의 미
1	빨강(Red)	열정, 활력, 위험, 외향적, 흥분, 적극적, 체력, 생명력
2	핑크(Pink)	낭만, 설레임, 청춘, 애정, 부드러움, 섬세함
3	마젠타(Magenta)	창조적, 심리적, 정서적, 애정, 연정, 몽상, 환상, 신비
4	브라운(Brown)	외로움, 쓸쓸함, 대지, 부드러움, 아늑함, 우아함
5	베이지(Beige)	온화함, 유연함, 편안함, 융통성
6	오렌지(Orange)	원기, 적극, 희열, 활력, 만족, 유쾌, 약동, 풍부함
7	노랑(Yellow)	희망, 광명, 명랑, 유쾌, 대담한, 빛남, 부드러움, 다정함,
8	연두색(YellowGreen)	친애, 젊음, 신선함, 자연, 초여름, 유아, 새싹, 희망
9	카키(OliveGreen)	냉정, 평정
10	파랑(Blue)	차가움, 심원, 명상, 냉정, 영원, 성실, 바다, 하늘과 물의 상징, 깨끗함, 신선함, 젊음, 희망, 청결
11	네이비(Navy)	숭고, 냉철, 심원, 무한, 영원, 신비, 신뢰
12	하양(White)	순수, 청결, 소박, 순결, 정직, 독립, 빛의 상징, 희망, 숭고함, 상쾌
13	회색(Gray)	겸손, 우울, 중성, 젊잖음, 우아함, 수수함, 보수적, 신뢰감
14	블랙(Black)	세련됨, 죽음, 공포, 권위, 허무, 절망, 침묵, 불안, 밤, 영원, 신비

2) 색채의 대비

: 단색들의 고유한 감정을 수반하는데 다른색을 배색하거나 영향을 주게되면 본래의 색과 다른 감정을 느끼게 되며, 다른색의 영향을 받아 변이된 현상을 색채의 심리효과에 의한 대비현상이라 한다.

(1) 동시대비

: 시선을 한곳에 집중시키려는 색채지각과정에서 일어나는 현상을 말하며, 동시에 두 색을 인접시킬 때에 지각되는 것을 말한다. 색상차가 클수록 대비현상은 강해진다.

(2) 계시대비

:두색을 대비 시켰을 때 일정한 자극이 사라진 후에도 이전의 자극이 망막에 남아 다음 자극에 영향을 주는 현상을 말한다.

① 연속적으로 두가지 이상의 색을 보았을 때 생기는 현상을 말한다.

② 동시대비와 상반되며, 계속대비, 연속대비라고도 한다.

③ 시간차를 두고 보았을 때 그 시점에 일어나는 일시적 현상이다.

(3) 색상대비

: 서로 다른 두색을 인접했을 때, 서로의 영향으로 색상환에서 멀어지는 효과가 나타난다.

(4) 명도대비

: 명도차를 갖는 두색을 배색했을 때, 서로의 영향으로 밝은 색은 더 밝게, 어두운 색은 더 어둡게 보이는 현상을 말한다.

(5) 채도대비

: 채도가 다른 두색을 대비시켰을 때 다른 채도감을 보이는 현상을 말한다. 같은 색을 저채도 위에 놓으면 채도가 더 높아보이고, 고채도 위에 놓으면 채도가 더 낮아 보이는 현상이 나타난다.

(6) 보색대비

: 보색관계인 두색을 대비시켰을 때 서로의 영향으로 각각의 채도가 더 높아 보이는 현상을 말한다.

(7) 면적대비

: 동일한 색상이 면적에 따라 명도, 채도가 다르게 나타나는 현상을 말한다. 동일한 색상이 면적이 클수록 명도, 채도가 높아보이고, 면적이 작을수록 명도, 채도가 낮아 보인다.

(8) 연변대비

: 두색을 인접하여 배치시켰을 때 인접한 부분이 유난히 강한 대비효과가 나타나는 현상을 말하며, 두색 사이에 무채색의 테두리를 만들면 연변대비를 감소시킬 수 있다.

예) 마하밴드(Mach Band), 스테인드글라스(Stained Glass), 세퍼레이션(Separation) 배색

- 하만 그리드 효과 : 색상과 색상의 교차 부분에서 희미한 회색 망점이 보이는데 이 교차점은 색과 색이 만나는 경계부분보다 거리가 멀고, 자극이 약하기 때문에 나타나는 현상을 말한다.
- 색과 색 경계부분의 명도와 채도, 색상이 더욱 강하게 일어나는 현상
- 무채색을 명도 단계별이나 유채색을 색상별로 배열할 때 잘 나타나는 현상
- 색 경계에서 가까운 색의 영향으로 한 쪽은 밝게, 한 쪽은 어둡게 보임
- 대비되는 경계가 너무 강해 몽롱하게 보이는 경우(할레이션 현상)

(9) 한난대비

: 한색 계통의 색과 난색 계통의 색을 대비시키면 한색은 더욱 차게, 난색은 더욱 따뜻하게 느껴지는 현상을 말한다.

3) 색채의 심리효과

(1) 진출성과 후퇴성

: 진출성은 앞으로 나와 보이는 현상을 말하고, 후퇴성은 작아보이고 후퇴되는 느낌을 말한다.

- 진출색, 팽창색 (명도가 높은색 따뜻한 느낌의 색) : 채도가 높은색이 실제보다 커보이며 앞으로 나와 보인다. 명도나 채도가 높은색은 자극이 강하므로 그 자극이 망막상에서 크게 퍼지는 성격이 있기 때문에 크게 보인다.

– 후퇴색, 수축색 (명도가 낮은색 차가운 느낌의 색) : 채도가 낮은 색이 실제보다 작아보이고 후퇴되는 느낌이 강하다.
– 어두운 색보다 밝은 색이 나와보이고
– 차가운 색보다 따뜻한 색이 나와보이고
– 채도가 낮은 색보다 채도가 높은 색이 나와보이고
– 무채색보다 유채색이 나와보인다.

(2) 경연감

- 딱딱함과 부드러움을 말한다.
- 채도가 높은 색은 딱딱한 느낌을 주고, 채도가 낮은 색은 부드러운 느낌을 준다.
- 색의 3속성 중 채도의 영향을 많이 받으며, 명도에 의해서도 영향을 많이 받는다.

(3) 중량감

- 가벼움과 무거움을 말하며, 명도에 따라 영향을 받는다.
- 고명도의 색은 가벼운 느낌, 저명도의 색은 무거운 느낌을 준다.

1. 무대분장의 개요

1) 무대분장의 개념

무대 공연에서 행해지는 모든 분장을 무대분장이라고 정의하며 인간의 신체를 대상으로 내적 이미지의 세계를 표현하는 예술형태로 극본이 요구하는 캐릭터를 시각적으로 표현하여 배우를 극중 인물화 시킴으로써 관객에게 극에 대한 이해를 돕고, 배우에게는 심리적인 효과나 안정감을 주어 내면연기를 이끌어 내는데 중요한 역할을 하는 외적 표현 방법이다.

2) 무대분장의 특성

- 배우와 관객과의 거리가 형성되므로 관객의 위치(극장의 크기)에 따라 분장의 강약을 조절한다.
- 배역 인물의 직업이나 성격, 연령, 건강 상태 등을 염두에 두고 표현한다.
- 무대의 배경과 무대조명, 의상, 소품과의 조화를 염두에 두고 표현한다.
- 공연이 시작되면 수정이 불가능 하므로 사전에 철저히 분석하여 분장한다.

3) 무대공연의 분류

- 연극, 오페라, 뮤지컬, 무용, 악극, 창극, 마당놀이, 퍼포먼스, 패션쇼, 이벤트 등으로 분류된다.

(1) 연극

① 연극의 정의

: 배우가 특정한 무대에서 관객을 앞에 두고 말이나 동작을 하는 예술이다. 연극은 조명, 음악, 안무, 음향, 무대장치 등이 필요하기 때문에 종합예술이라고 한다.

② 연극의 구성요소

- 연극의 3대 요소 : 배우, 관객, 희곡
- 연극의 4대 요소 : 배우, 관객, 희곡, 무대
- 희곡의 3요소 : 해설, 지문, 대사
- 대사의 3요소 : 대화, 방백, 독백

* 대표작품 : 햄릿, 리어왕, 고도를 기다리며, 늙은 도둑 이야기 등

(2) 오페라

① 오페라의 정의

: Opera의 어원은 라틴어의 opus(작품이라는 뜻)의 복수형에서 파생된 것이다. 초기의 오페라는 dramma in musica 또는 dramma per musica라 불리었으나, 그 후 opera in musica로 불리워졌으며, 여기에 musica가 생략되어 opera로 불려지게 되었다.

오페라란, 대본(text, libertto)을 바탕으로 하여 작품 전체가 일관성있게 이루어진 복잡한 종합예술을 말한다. 즉, 음악적 요소는 물론이고 문학적 요소(대본)와 시각적요소(대사), 미술적 요소(무대장치, 무대의상, 무대분장), 무용적 요소 등이 종합된 것으로 극적인 요소와 음악적인 요소를 완벽하게 조화시킨 음악극을 뜻한다.

② 오페라의 구성요소

- 서곡 : 막이 오르기 전에 극의 내용을 암시하는 관현악곡
- 간주곡 : 막과 막 사이에 연주되는 관현악곡
- 아리아 : 오페라의 주연들이 부르는 독창곡
- 레치타티보 : 아리아 앞에 이야기하듯이 부르는 선율
- 중창 : 2, 3, 4중창 등 몇사람이 함께 부르는 노래
- 합창 : 극중의 군중들이 부르는 노래

③ 오페라의 종류별 특징

- 오페라 세리아(opera seria) : 18세기 이탈리아 오페라로서, 레시타티브와 아리아를 중히 여기며, 중창이나 합창은 간혹 사용한다. 소재로는 신화나 고대 영웅적인 테마를 주로 사용한다.
- 그랜드 오페라(grand opera) : 이탈리아의 오페라 세리아에 대해 프랑스에서 나타난 대 가극이다. 이것은 19세기 프랑스의 특징있는 양식으로 서사시적이고 역사적인 성질의 비극을 테마로 한다. 합창을 중히 다루고, 발레를 넣어 프랑스 사람들의 기호에 알맞게 하였다.
- 오페라 부파(opera buffa) : 18세기 초 이탈리아에서 생긴 희가극으로서, 차차 유럽 여러 나라에 퍼졌는데 19세기 중엽까지 성행하였다. 소재는 서민생활이나 인정미담을 주로하였고, 그 취재나 형식을 확립한 것은 페르골레지였다.
- 오페라 부프(opera bouffe) : 프랑스의 희가극으로 어원적으로 오페라 부파와 비슷한 점이 있으나 양자 사이에는 다소 차이가 있다. 오페레타와 비슷한 가벼운 음악희극으로 대화의 부분에 대사를 사용한다. 뒤니가 창시자이다.
- 오페라 코미크(opera comique) : 희가극의 일종으로 음악 사이에 대화와 독백이 있는 것이 특징이다. 코미크라 하지만 줄거리가 희극적이어야 한다는 것은 아니다. 이는 18세기 후반 프랑스에서 생긴것으로 처음에는 희극적이었지만, 후에 그와는 상관없이 대사가 없는 오페라가 되었다.

– 오페레타(operetta) : 오페레타는 경가극이라고도 하며 극적인 진행에 있어서 대사를 동반한다. 여기에 노래와 무용이 들어가기는 하지만, 음악적인 내용은 낮은 편이며 또한 오케스트라도 소규모적이다. 이러한 작품의 예로는 요한 슈트라우스의 〈집시의 남작〉 〈박쥐〉 등이 유명하다.

* 대표작품 : 피가로의 결혼, 나비부인, 투란도트, 라보엠, 리골레토, 마술피리 등

(3) 뮤지컬

① 뮤지컬의 정의

: 뮤지컬은 미국의 산물이며 '코메디' 란 말에서 나왔다. 극작가와 작곡가의 창작활동의 결합에서 만들어지는 뮤지컬은 연극의 한 양식으로 볼 수 있으며 공연의 본질인 놀이를 통해 일상에서 벗어나 탈일상의 경험으로 나타나게 된다. 노래, 춤, 연기가 어우러지는 공연 양식을 'Musical' 이라 부른다.

원래 Musical이라는 용어는 미국의 대중연극의 한 분야를 차지하는 Musical Comedy, Musical Play등을 일괄된 약칭으로 통용한다. Operetta의 방식을 도입한 대사극과 극적인 가창과 헌성으로 이루어지고, 극적인 의미를 지닌 춤을 첨가한 것이 Musical의 정의라 할 수 있다. 미국에서 발달한 대중예술로 음악 특히 노래가 중심이 되어 무용(춤)과 극적 요소(드라마)가 조화를 이룬 종합 공연물로 음악, 무용, 연기, 의상, 무대장치, 조명, 분장 등 각 분야가 세부적 완성도를 기하면서 총체적인 조화를 이루어 낸다.

② 뮤지컬의 종류

: 현대 뮤지컬에서 오락성과 작품성 어디에 비중을 두느냐에 따라 몇 가지로 분류할 수 있다. 우선 북 쇼가 있다. 일반적으로 말하는 정통 뮤지컬로 극적 구성이 노래나 춤의 요소보다 우위를 차지하고 코미디 뿐만 아니라 진지한 주제도 다룬다. 〈캣츠〉, 〈레미제라블〉 등이 그것이다. 극적 요소보다는 무대장치, 의상, 춤 등의 특별 효과에 주안점을 두는 스펙터클 쇼(Spectacle Show)가 있다.

대표작으로 〈42번가〉, 〈에비타〉, 〈지저스 크라이스트 슈퍼스타〉 등이 있다. 그 외에 두루 갖춘 스타를 중심으로 하는 스타 비이클, 단일 세트로 앙상블을 이루어가는 앙상블 쇼, 레뷰 형식의 뮤지컬, 오페라타가 있다.

③ 뮤지컬 공연의 특징

: 뮤지컬은 낭만적인 공연물이다. 이성보다는 감성이, 정형보다는 파격이, 사실성보다는 환상이 지배적이다. 연극과 뮤지컬의 변별력은 음악에 있으며, 뮤지컬의 음악은 오페라의 노래와 같은 형식일 수 있으나 보다 대중적이다. 뮤지컬은 종합극이다. 극작가, 연출가, 안무가, 배우, 가수, 무용가, 분장과 의상 디자이너들의 공동작업이다. 또한 배우가 관객을 끊임없이 의식하며 공연하는 '프리젠테이셔널극' 이며, '대중극' 이라는 특징이 있다.

④ 뮤지컬의 음악구조

1. 서곡
2. 오프닝 넘버
3. 제시
4. 프로덕션 넘버
5. 반복 연주
6. 쇼 스타퍼
7. 아리아
8. 커튼 콜

* 대표작품 : 레미제라블, 맘마미아, 명성황후, 캣츠, 미스 사이공, 아가씨와 건달들 등

(4) 무용

① 무용의 정의 [(프)danse, (독)Tanz]

: 사람의 몸을 소재로 하여 육체의 내적 · 외적 행동(정신과 육체의 행동)을 통해 감정 · 정경 · 상황 등을 표현하는 예술활동으로 고대 독일어 'danson'(잡아늘리다, 잡아당기다)에서 나온 말이다. 무용의 고유한 이미지란 신체의 동작으로 형성되거나 암시되는 그 '무엇'이다.

신체동작 자체는 물리적 현상이며 무용의 소재에 불과하므로 신체동작은 무엇보다도 몸짓으로 변형되어야 한다. 무용의 동작은 모두 몸짓인데 그 몸짓은 무용의 이미지를 형상화해서 이루어지는 기본적인 추상작용이다. 몸짓을 상상하고 연출해야 비로소 그것은 예술적 요소, 곧 무용의 동작이 될 수 있다.

② 무용의 구성요소

: 무용가의 신체를 들 수 있다. 그 자체로는 소재에 지나지 않으나 신체운동이 지향하는 것은 이미지의 세계를 형상화하는 것이다. 그 이외에 무용을 구성하는 중요한 요소는 음악, 의상, 조명, 무대장치, 분장 등을 들 수 있다.

③ 무용의 분류법

: 무용은 그 종류가 아주 많고 분류방법도 여러 가지이다. 예를 들면 개인무용과 집단무용처럼 구성요소에 따라 나눌 수도 있고, 스페인 무용이나 인도 무용 따위와 같이 민족별로 분류할 수도 있다. 상징적 무용과 비상징적 무용으로 나누는 예도 있다. 사회적 기능에 따라 무용을 나누고 관객을 염두에 두는 무용과 그렇지 않은 무용으로 나누어 관객을 염두에 두지 않는 무용은 자기들만 즐기기 위해 춤추는 것(민족무용ethnological dance 또는 ethnic dance · 민속무용folk dance 등)이다. 민속무용은 향토무용이라고도 한다. 한편 관객을 예상하는 무용에는 쇼나 레뷰 등과 같은 오락무용

과 한국무용 발레나 현대무용 같은 예술무용이 있다.

④ 무용 장르의 분류

: 한국에서 예술무용으로 분류되는 것은 대 범주로 한국무용, 발레, 현대무용으로 분류하고 소 범주로 한국무용에는 전통무용과 신무용, 창작무용이 분리되어진다. 또한 발레의 경우도 클래식발레와 창작발레인 모던발레가 분류되어지고, 현대무용의 경우는 이사도라 던컨 이후 마사그래함까지의 표현주의 무용을 모던댄스, 머스 커닝햄의 포스트모던댄스, 유럽의 포스트모던적 창작활동을 탄츠테아터로 분류하고 있다. 그러나 이와 같은 무용의 분류는 사실상 전통과 새롭게 창작되어지는 컨템포러리 댄스로 간단하게 분리되어진다.

- 한국무용의 종류는 작게는 궁중무용, 민속무용, 가면무용, 의식무용, 신무용, 창작무용이 있으나 보통 크게 전통무용과 창작무용으로 나눌 수 있다.
- 발레란 '춤을 추다'를 의미하는 이탈리아어의 동사 'ballare'에서 유래되었다. 초기 발레의 모습은 무용수들의 뛰어난 솜씨보다는 장식미, 우아미, 기품 등을 강조하는 사교춤으로 주로 궁중에서 역할을 하다가 루이 14세 시대에 최고로 번성하며 작곡자이자 무용가 륄리, 감독 보샹 등이 재능을 펼쳤다. '낭만발레'는 〈라 실피드〉 〈지젤 Giselle〉이 있고, 고전발레 〈잠자는 숲 속의 미녀〉와 〈백조의 호수〉가 있다.
- 현대무용 : 발레는 지나치게 기교적이고 형식적이어서, 그 인습과 질곡을 벗어나 인간의 정신과 내재한 영혼의 소리를 자연스럽고 자유롭게 표현할 수 있는 무용을 추구하였다. 이러한 기운에 부응하여 생긴 것이 모던 댄스이다. 그러므로 초기에는 프리댄스(free dance), 익스프레싱 댄스(expressing dance)라고 불렀고 독일에서는 노이에 탄츠(neue Tanz)라고 하였다. 그후 모던 댄스라고 총칭하게 되었고, 이를 현대 무용이라고 번역하기도 한다.

(표) 한국 무용계에서 분류하고 있는 무용장르 분류

한국 무용	발레	현대 무용
• 전통무용 - 민속무용 - 궁중무용 • 신무용 • 창작무용	• 낭만발레 - 지젤 • 클래식 발레 - 백조의 호수 • 모던발레 - 현대무용의 영향 - 표현성 강조	• 20세기 이후 - 표현주의 무용 • 포스트모던댄스 • 해프닝과 같은 다양한 시도 • 탄츠테아터 - 표현성 극대화 - 연극적 요소 도입

4) 무대규모에 따른 분류

분 류	객 석 수	극 장
대극장	1000석 이상	예술의 전당, 국립극장, 세종문화회관 등
중극장	500석 ~ 1000석	문예회관, 호암아트홀, 연강홀 등
소극장	500석 이하	대학로 소극장, 국립극장 소극장 등

5) 무대 조명

(1) 무대조명의 정의

: 무대공연의 효과를 높이기 위해 '빛의 밝기, 색상, 방향, 움직임' 등의 조절하는 것을 '무대조명'이라고 한다. 무대조명은 배우의 연기와 무대장치 등 무대 상황을 관객이 알아 볼 수 있도록 가시도를 높이고 시각적으로 공연의 흐름을 뒷받침하여 관객이 공연을 이해하고 공감하도록 한다. 조명의 색상과 밝기에 따라서 극의 분위기를 설정하며 관객에게 시간의 경과, 날씨, 공간전환 등의 정보를 전달해주고 집중된 조명으로 극적인 효과도 만들어 낼 수 있다.

(2) 무대조명의 기능

조명의 기능	내 용
가시성	무대 위에 빛을 제공해줌으로써 관객으로 하여금 무대 위의 어느 곳을 봐야 할지를 말해주는 조명의 가장 기본적인 기능 이다
시간성	새벽, 아침, 낮, 저녁, 밤 등의 때와 시간의 변화, 그리고 봄, 여름, 가을, 겨울 등 계절의 변화를 나타낸다.
분위기	작품상의 극적인 상황과 분위기를 나타낸다. 비극적인 분위기는 일반적으로 어둡고 무거운 느낌이 들도록 하고, 희극적 분위기는 밝고 가벼운 느낌이 들도록 한다.
강조	특정 장면이나 무대 위 특정 공간, 또는 출연자를 강조하거나 돋보이게 한다.
조화	극적인 분위기나 장면 변화, 음악, 무대장치 등의 변화와 조화를 이룬다.
특수효과	비, 눈, 구름, 낙엽, 숲, 번개, 물결, 무지개, 불길 등을 연출할 수 있다.

(3) 무대조명이 분장에 미치는 영향

: 분장에 사용되는 색과 빛이 나타내는 색의 원리가 서로 달라 조명에 따라 분장색이 다르게 표현될 수 있다. 무대분장에서는 조명의 각도에 따라 배우의 얼굴 윤곽이 달라져 보일 수 있으므로 조명의 위치와 밝기에 따른 명암 처리에 신경써야 한다. 따라서 분장 디자이너가 계획했던 색이 조명아래

에서는 전혀 다른 결과를 초래할 수도 있으므로 반드시 리허설 등을 통해 분장 결과를 사전에 확인하여야 한다.

구분	3원색	배합 원리
분장	빨강,노랑,파랑	감법혼색(3원색이 모두 합해지면 검정색이됨)
빛	빨강,녹색,파랑	가법혼색(3원색이 모두 합해지면 흰색이됨)

(4) 무대조명의 방향

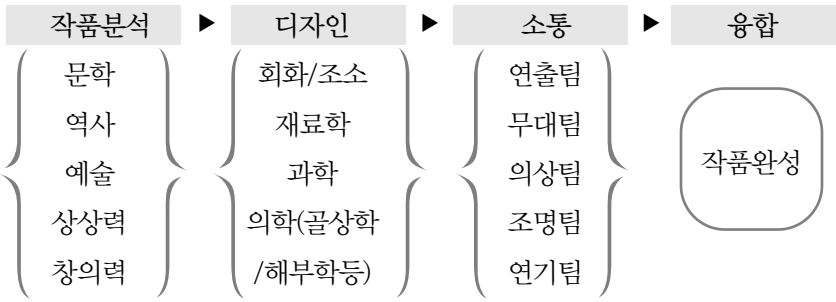
조명의 방향	내 용
전광(Front light)	배우의 정면에서 오는 빛 배우의 얼굴을 뚜렷이 보여 주지만 평면적으로 보이게 한다.
후광(Back light)	배우의 뒤에서 오는 빛 얼굴은 전혀 볼 수 없고 실루엣만 보여 준다. 배우를 무대 배경으로부터 분리시킨다.
측광(Side light)	배우의 옆면을 비추는 빛 배우의 45도 위치에서 들어오는 상측광은 배우를 가장 자연스럽고 입체감 있게 보이게 하고 배우의 키 높이에서 들어오는 중 측광은 추상적으로 입체화 시킨다.
두광(Top light)	배우의 머리 위에서 내리 비추는 빛 얼굴의 윤곽은 제대로 볼 수 없으나 배우를 공간적으로 독립시키고 키를 작아보이게 한다.
각광(Foot light)	무대 앞쪽 바닥에서 배우의 얼굴을 향해 위쪽으로 비추는 빛 부자연스러운 느낌을 주지만 극적인 효과를 줄 수 있다.

(5) 조명색에 따른 분장색상의 변화

조명색 / 분장색	Red	Orange	Yellow	Green	Blue	Violet
Brown	붉은 자색	어두운 오렌지	맑은 오렌지	어두운 녹색	탁한 청색	밝은 보라
Red	밝은 적색	맑고 붉은 오렌지	노랑 오렌지	어두운 녹색	어두운 적색	붉은 보라
Orange	맑은 오렌지	밝은 오렌지	밝은 노랑	갈색	갈색	어두운 보라
Yellow	노란 빨강	노란 오렌지	밝은 녹색	녹색	녹색	오렌지
Green	어두운 녹색	갈색	밝은 노랑	밝은 녹색	짙은 녹색	어두운 녹색
Blue	어두운 청색	갈색	녹색	짙은 녹색	밝은 청색	탁한 청색
Violet	붉은 보라	어두운 오렌지	어두운 보라	어두운 녹색	탁한 청색	밝은 보라

6) 작품 분석

(1) 작품완성의 단계



- 하나의 작품이 완성되기까지는 다양한 인문학적인 소양과 학문적 지식이 요구되며 또한 다른 팀들간의 협업이 필수적으로 요구된다.
- 작품을 이해하기 위한 인문학적인 소양, 분장에 필요한 다양한 학문적 지식 그리고 작품을 완성하기 위하여 다른 팀들간의 소통 등이 하나로 모여질 때 좋은 작품이 완성될 수 있다.

(2) 작품 분석 방법

: 모든 분장은 작품 분석에서부터 시작된다. 무대분장을 하기 위해서는 먼저 주어진 작품에 대한 충분한 이해가 필요하며 작품의 내용은 물론 작품에 등장하는 인물의 성격 분석 및 시대적 상황에 대한 연구가 이루어져야 한다.

대본 분석	인물 분석	인물 디자인	제작회의	리허설
작가/연출자 의도파악	나이, 성격, 건강, 환경 등 고려	분장디자인	무대, 조명, 의상, 소품 등과의 조화 확인	수정보완

- 대본분석

: 작품이 만들어진 배경, 작가의 의도 그리고 연출자의 의도를 파악하는 것이 중요하다. 분장에 관련된 내용을 체크하며 필요한 사항이나 참고할 사항을 메모한다. 작품이 오페라나 뮤지컬인 경우에는 음악을 이해하고 분석하는 것도 중요하다. 작품이 시대극/현대극, 사실적/비사실적 등의 특성에 따라 자료조사가 필요할 경우에는 자료 수집 후 분장의 표현방법과 방향을 결정해야 한다.

- 인물분석

: 등장 인물의 특징을 시각적으로 표현하고 관객에게 효과적으로 전달하려면 인물 분석과정이 필요하다. 나이, 성격, 심리상태, 건강, 사회적 지위, 환경, 시대, 민족, 인종 등을 분석하여 특성을 파악

한다.더불어서 다른 등장인물등과의 관계를 분석한다.

- 인물디자인

: 작품의 이미지를 구체적으로 파악하고 배우의 얼굴 형태와 피부색상, 피부상태 및 인상과 골상을 파악하고 헤어스타일을 체크하고 분장디자인을 완성한다.

- 제작 회의

: 연출자와 무대, 조명, 음향, 의상, 분장, 소품 등의 각 파트별 디자이너들과 디자인을 확인하면서 작품이미지에 맞게 서로 조율하여야 한다.

- 리허설

: 리허설은 배우, 장치, 조명, 음향, 의상, 분장, 자막 등 작품의 각 요소가 전체적으로 조화를 이루며 계획대로 진행되는지 판단하는 매우 중요한 과정이다. 실제 공연에서 일어날 수 있는 문제점을 꼼꼼히 체크, 연출자와 상의하여 최종적으로 수정작업을 한다.

2. 무대분장의 이해와 실제

1) 무대분장을 위한 디자인적 요소

: 무대분장 디자인의 요소에는 선, 형태, 색채, 질감, 착시가 있다

(1) 선(Line)

: 선은 무수히 많은 점들의 집합체로 모든 시간적 예술에서 외곽선을 나타내고, 형을 연결시키며, 공간을 형성하고 모양을 결정짓는다. 무대분장에 있어서 선은 성격표현의 중요한 시각적 요소를 지니고 있으며 선의 길이, 두께, 방향, 굴곡 등의 변화에 따라 다양한 느낌을 표현할 수 있다. 분장의 선에는 눈썹, 아이라인, 입술외곽선 등이 있다

(2) 형태(Form)

: 형태는 사물의 생김새나 모양을 나타내는 말로 점, 선, 면으로 이루어진다. 형태는 크게 평면형(Shape)과 입체형(Volume)으로 나눌 수 있는데 평면형은 선으로 둘러싸여 있는 형태를 말하고 입체형은 면으로 둘러싸여 있는 형태를 말한다.

(3) 색채(Color)

: 무대분장에 있어서 색채는 극의 분위기를 설정해 주고 배우의 특성을 표현해주며 극을 이루는 요소들을 조화시켜줌으로써 무대 예술의 공연효과를 높이는 역할을 한다. 색채는 색의 3속성인 색상, 명도, 채도를 중심으로 한색과 난색, 유채색과 무채색으로 나눌 수 있으며 분장에서는 피부색, 아이

쉐도우, 눈썹, 치크, 립, 헤어 등 다양한 색채에 의한 이미지가 가능하다. 색채는 시각적 기능과 심리적 기능으로 나눌 수 있는데, 시각적 기능에는 색의 톤(Tone)과 그라데이션(Gradation)이 있고 심리적 기능에는 색채의 영향과 미적효과가 있다. 색채의 영향은 난색, 한색, 진출색, 후퇴색, 팽창색, 수축색, 저명도, 고명도, 저채도, 고채도의 변화에 따라 받는 느낌을 말하며 미적효과는 배색에 의한 색의 조화, 연상 작용과 색이 주는 상직적 이미지의 효과를 말한다.

(4) 질감(texture)

: 질감이란 사물의 재질에 따라 달리 느껴지는 독특한 느낌을 말한다. 질감은 촉각적인 질감, 시각적인 질감으로 나눌 수 있으며 분장에서의 질감은 건조한 질감과 촉촉한 질감 즉, 광택감으로 분류할 수 있다.

(5) 착시(Optical illusion)

: 착시란 시각적인 착각 현상으로 '정상적인 지각을 가지고 사물을 바라보았음에도 불구하고 사물을 둘러싸고 있는 주위의 상황에 의해 그 사물의 모습을 실체와 다르게 인식하는 것을 의미한다. 무대분장은 극중 인물의 역할에 맞는 성격적 특징을 표현하기 위해 배우의 특정부위를 강조하거나 약화시키는 착시현상을 이용하며 그 방법에 따라 더욱 효과적이고 다양한 느낌의 분장을 실시할 수 있다.

2) 무대분장 디자인에 영향을 미치는 요소

: 극장의 크기, 무대조명, 무대의상은 그 조건에 따라 무대분장 디자인이 달라질 수 있는 중요한 요소이다.

3) 캐릭터 메이크업

(1) 캐릭터 메이크업의 정의

: 캐릭터의 개념은 사용 범위나 용도에 따라 조금씩 해석이 다르나 무대나 영상매체에서의 캐릭터란 독특한 개성과 이미지가 부여된 존재로서 작품 속에서의 '작중인물' 또는 '등장인물'을 뜻한다. '등장인물'은 페르소나(Persona)로 많이 사용하는데 고대 극장에서 배우들이 극적인 성격을 나타내기 위해 쓰던 가면을 가리키는 말이었으나, 그것이 점차 예술성이 강한 작품의 등장인물을 말할 때 사용되게 되었다.

캐릭터는 그것이 꼭 인간일 필요는 없으며 이성과 의지를 가지고 자유로이 책임을 지며 행동하는 주체로 작품내용에 의하여 독특한 개성과 이미지가 부여된 존재를 말한다.따라서 캐릭터 메이크업은 등장인물의 성격적 특징과 상황 및 심리적 상태를 표현하고 전달하기 위한 것으로 미화, 수정을 위한 'Beauty Make up'이나 'Straight Make up'과는 다르다.

(2) 캐릭터 분석방법

① 골상학에 의한 분석 방법

: 얼굴의 뼈와 안면 근육에 대한 지식은 등장 인물의 성격을 파악하는 기본이 되고, 등장 인물의 노역변화에 절대적인 기준이 된다. 근육의 긴장도가 줄어 들고, 피부의 탄력 저하로 주름이 지기 시작하면서 얼굴은 두개골 위에 피부만이 남은 듯한 모습으로 나타나는데 노역분장에 있어 두개골과 근육의 구조를 이해하고 응용하는 것은 분장작업 이전에 숙지해야 할 분야이다.

② 인상학에 의한 분석 방법

: 인상학을 토대로 얼굴의 형태 및 얼굴의 구성요소인 눈썹, 눈, 코, 입, 턱 등을 몇가지 형태로 성격의 특징을 분류 할 수 있다.

〈표〉 얼굴형태에 따른 인상학의 성격 특징

형 태		성 격 특 징
얼굴의 형태	달걀형	성격이 원만함, 사교적, 상상력이 풍부함, 우유부단함
	둥근형	낙천적, 솔직함, 적극적, 원만함, 자기주장이 약함
	사각형	책임감이 강함, 성실함, 침착함, 끈기, 고집이 셈, 엄격함
	역삼각형	두뇌회전이 좋음, 자존심과 독립심이 강함, 자기중심적
	긴 형	부드러움, 감수성이 풍부함, 공상이 많음, 감정이 예민함
	마름모형	인내력이 강함, 실천력이 뛰어남, 고집이 셈, 냉정함, 신경질적
눈썹의 형태	짙은 눈썹	대범함, 실행 능력이 뛰어남, 교만함, 이기적
	엷은 눈썹	얌전함, 지적, 우아함, 설득력, 의지가 약함
	두꺼운 눈썹	의지가 강함, 화통함, 적극적, 물불을 가리지 않음
	가는 눈썹	소극적, 우유부단함, 섬세함, 감정이 풍부함
	끝이 올라간 눈썹	자존심이 강함, 호전적, 타협을 싫어함
	끝이 내려간 눈썹	동정심이 많음, 봉사 정신이 강함
	일자 눈썹	현명함, 대담함, 독단적, 자존심이 강함, 의지력이 강함
	미간이 넓은 눈썹	온화함, 도량이 넓음, 정조관념이 약함
	미간이 좁은 눈썹	소심함, 섬세함, 속이 좁음, 고집이 셈
	눈썹과 눈 사이가 넓은 경우	온화함, 태평함, 직관력이 뛰어남
	눈썹과 눈 사이가 좁은 경우	인색함, 질투심이 강함
눈의	큰 눈	낙천적, 명랑함, 감수성 풍부, 정열적, 겁이 많음
	작은 눈	내성적, 보수적, 관찰력이 예리함, 통찰력, 인내심이 강함
	눈꼬리가 올라간 눈	담대함, 고집스러움, 냉정함, 변덕스러움, 진취적 기상

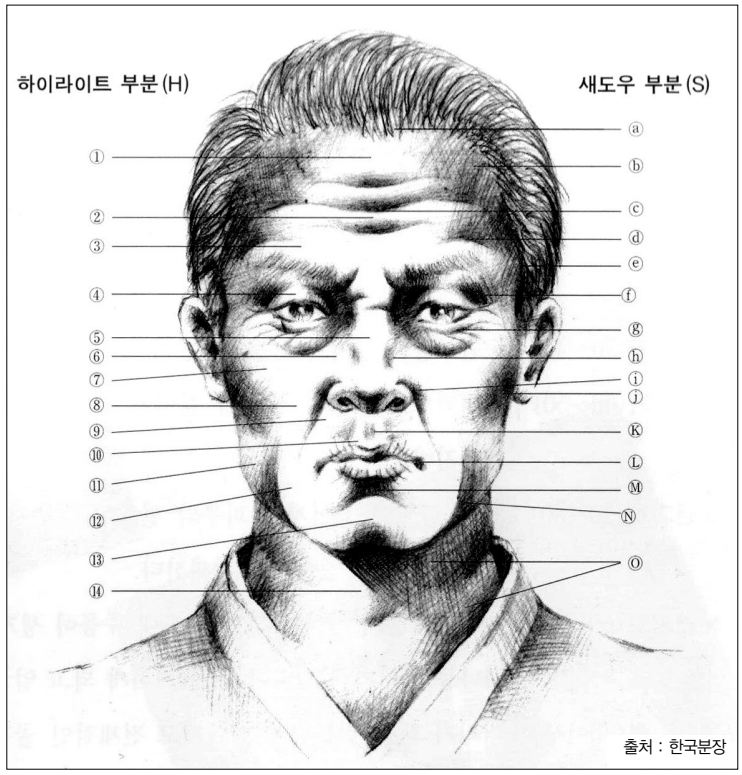
눈의 형태	눈꼬리가 내려간 눈	내성적, 온순, 소극적, 세심함, 애교가 있음
	쌍꺼풀인 눈	감수성이 풍부함, 서구적, 현대적, 유쾌함
	홑꺼풀인 눈	냉정함, 침착함, 집중력, 의지가 강함, 끈기, 세심함
	들어간 눈	영리함, 이해력이 풍부하고 생각이 깊음
	나온 눈	명랑함, 관찰력이 빠름
	가는 눈	생각이 깊고 의심이 많음, 신경질적, 날카롭고 예리함
	눈 사이가 넓은 눈	낙천적, 착실함, 온화함, 느긋함
	눈 사이가 좁은 눈	섬세함, 질투심이 강함, 신경질적, 소극적, 무뚝뚝함
코의 형태	높은 코	자존심이 강함, 결단력, 정복욕, 명예욕, 적극적, 공격적
	낮은 코	내성적, 의존적, 수동적, 소심함
	긴 코	책임감, 인내심, 성실함, 인정이 많음, 사려 깊음
	짧은 코	명랑함, 낙천적, 사교성, 경솔함
	매부리 코	점잖음, 욕심이 많음, 공격적
	들창 코	통찰력, 유머감각이 있음, 개방적
	넓은 코	활동적, 생동적, 물욕과 인내심이 강함
	코끝이 쳐진 코	냉정함, 우울함, 사려 깊음
입의 형태	큰 입	생활력, 통솔력, 활동적, 개방적, 호탕함, 식욕이 왕성함
	작은 입	보수적, 소심함, 의지가 약함, 실행력 부족, 미적 감각이 좋음
	두꺼운 입술	온화함, 정서적, 섹시함, 애교가 많음, 질투심, 솔직함
	얇은 입술	겸손함, 냉정함, 정확함
	끝이 올라간 입	명랑함, 쾌활함, 자신감, 사교성, 유머감각이 뛰어남
	끝이 내려간 입	비관적, 내성적, 고집이 셈, 신념이 강함
	윗입술이 두껍고 아랫입술이 얇은 입	능동적, 소심함, 잔소리가 많음
	아랫입술이 두껍고 윗입술이 얇은 입	열정적, 자기중심적, 욕망이 강함
턱의 형태	넓은 턱	행동력, 신뢰감, 관용적, 성실함, 정직함, 질투심
	작은 턱	애정이 부족함, 행동보다 말이 앞섬
	긴 턱	원만함, 온화함, 성실함, 인내력, 진보적
	둥근 턱	성실함, 원만함, 정숙함
	모난 턱	행동력, 과감함, 결단력, 합리주의자
	주걱 턱	충동적, 독단적, 괴팍함, 자존심이 강함
	이중 턱	관대함, 포용력, 사교성, 침착함, 애정이 풍부함

(3) 무대 노역 분장

: 노역분장은 연기자가 극중 배역의 연령표현과 맞지 않을 때 분장재료에 의해 인위적으로 늙어 보이도록 하는 방법이며 무대에서는 주로 음영에 의한 굴곡 표현방법이 사용된다. 극장의 크기나 조명에 따라 강약을 조절하며 인물의 성격, 살아온 환경에 따라 피부톤과 주름의 굴곡, 모양 등을 결정한다.

① 노역 분장 굴곡 표현

- 주요 하이라이트와 새도우를 표현할 때의 굴곡 순서는 다음과 같다.

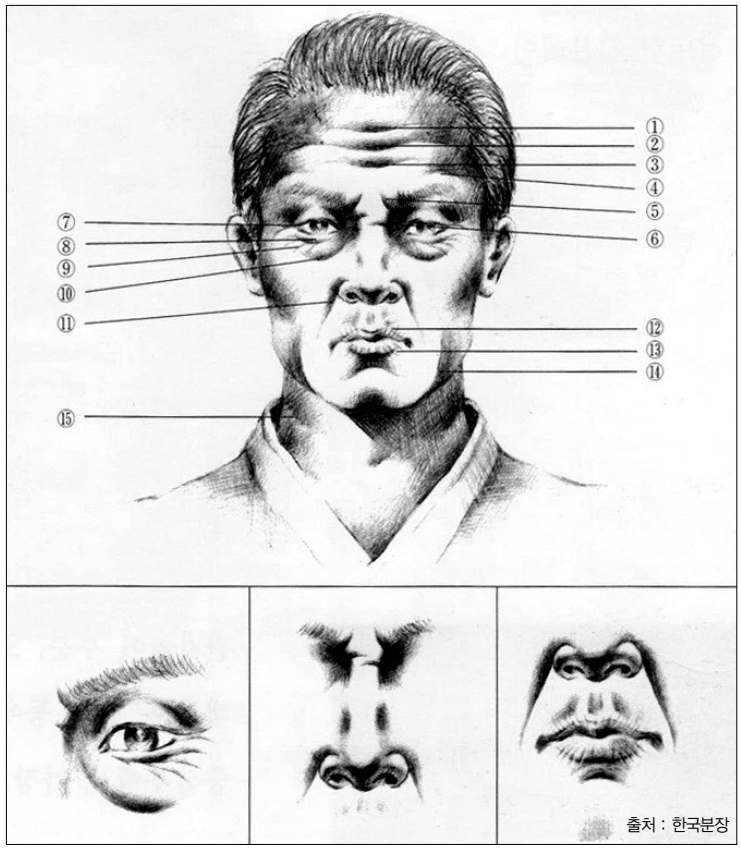


출처 : 한국분장

돌출(HIGHLIGHT)		굴곡(SHADOW)	
① 이마 위	② 이마 중앙	ⓐ 이마 위	ⓑ 이마 옆
③ 눈썹 뼈 위	④ 눈두덩이	ⓒ 이마 중앙	ⓓ 눈썹 위
⑤ 콧등	⑥ 코벽	ⓔ 관자놀이	ⓕ 눈두덩이
⑦ 광대뼈	⑧ 코볼옆	ⓖ 눈밑처짐	ⓗ 코벽
⑨ 코볼밑	⑩ 인중	ⓘ 코볼	ⓙ 광대뼈 밑
⑪ 아래턱	⑫ 볼	ⓚ 인중	ⓛ 입술 구각
⑬ 턱	⑭ 목	ⓜ 입술 밑	ⓝ 볼처짐
		ⓞ 목 부위	

② 노역 분장 주름 표현

– 주요 주름의 위치



① 이마 윗 주름	② 이마 가운데 주름
③ 이마 아래 주름	④ 눈썹 윗 주름
⑤ 미간 주름	⑥ 콧 등 주름
⑦ 눈꼬리 주름	⑧ 눈밑 처진 주름
⑨ 눈밑 잔주름	⑩ 눈밑 큰주름
⑪ 코 주름	⑫ 입술 윗주름
⑬ 입술아래 주름	⑭ 볼 주름
⑮ 목 주름	

(4) 무용 분장

① 무용 분장의 개념

: 무용분장은 무대분장 중의 하나로 작품에 등장하는 무용수의 성별, 직업, 성격 등과 요소를 표현

하기 위한 중요한 요소이다. 무용분장 디자인이란 무용수가 표현하고자 하는 의미와 내면적 가치를 시각적으로 극대화하여 표현하는 개념이라 할 수 있다.

무용분장 디자인은 관객들로 하여금 이해시키기 위해 작품의 양식에 따라 새롭게 해석하면서 무용수의 모습을 정확하게 배역에 맞게 인물화 시키는 이미지 창조자로서 무용수의 내면적 성격을 내포하는 외면적 성격적 특성을 드러냄으로써 작품의 완성도를 극대화시키는 심적 기획자라 할 수 있다. 무용분장디자인은 작품이 요구하는 인물(배역)을 재창조해내는 작업이므로 작품분석의 중요성을 재인식시켜 주어야 한다.

또한 무용분장 디자이너는 예술가로서 분장의 이념과 원리를 바탕으로 작품 속 극의 내용과 흐름에 따라 작가가 의도하는 인물로 새롭게 태어나게 하도록 한다. 즉 무용수의 자연적인 인물을 부각시키기보다 섬세한 작업으로 인해 인물의 특징을 부각시키는 창조적 작업을 통해 관객들에게 제대로 전달시키는 역할을 하는 것이다.

② 무용 분장의 특징

: 첫째, 작품분석은 연출, 대사, 인물의 환경, 성격, 인품, 그리고 작품 내에서 다른 인물들과의 관계 등에 대한 분석이 포함되며 둘째, 성격분석에는 작품분석을 내용을 바탕으로 외모를 결정짓는 유전, 종족, 환경, 기질, 건강, 연령 등의 요소를 잘 살려내며 셋째, 환경적 분석으로 무용분장이 그 역할을 제대로 표현하기 위한 여러 요소로써 장치, 조명, 의상 등 무대의 조형적, 미술적 제반요소들과 조화를 이루어야 한다.

무엇보다도 무용분장디자인은 다른 분장과 동일한 측면도 있지만 사실상 몸을 움직여 표현하는 예술이라는 특징 때문에 춤을 추는 무용수의 감정과 느낌을 전달할 수 있는 분장을 해야만 한다.

무용분장디자인이 타 분야보다 더욱 중요한 이유는 첫째, 무용예술은 대사나 상황설정이 구체적이지 않고 움직임 위주로 표현하는 경우가 많아 움직임 표현의 한계를 극복할 수 있는 보조수단으로서 역할을 담당하며 둘째, 무용작품에 등장하는 상징적인 인물들을 표현하는 동시에 무용수 자신의 특성을 살리면서 작품 전체 내용이 표현하고자 하는 의미들을 표출해야 한다는 특성을 지닌다.

또한 무용분장디자인은 스토리가 있는 무용과 스토리가 없는 무용으로 분류되어 접근해야 한다. 첫째, 스토리에 따라 장과 막으로 구성된 작품에서는 등장인물의 캐릭터가 명확하게 구분되어 등장인물의 성격을 표현하는데 치중하며 둘째, 이미지가 중시되는 스토리가 없는 경우 작품의 전체 분위기를 시각화하는데 주력한다. 또한 무용분장디자인의 경우는 무용장르의 특징에 따라 다르게 나타난다.

무용분장디자인은 안무가나 무용수가 해석한 무용인물의 성격이나 이미지를 재창출하는 영역으로서 조형성을 기반으로 하는 무용 분장디자인은 안무가의 등장인물해석과 표현하고자 하는 주제에 따라 다양하게 형상화되어질 수 있다. 이에 무용분장디자인은 새롭게 해석된 무용작품에 등장하

는 무용수들의 외형적인 아름다움 뿐만 아니라 내면의 성격이나, 감성도 동시에 구상, 표현하는 역할을 담당한다.

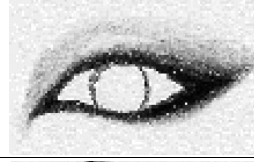
③ 한국무용 (기본)

: 한국무용 전통무용의 경우는 동양인의 동그란 얼굴형을 좀 더 갸름하고 조명에 의해 얼굴이 확장되 보이지 않게 하기 위해 기본 베이스에 하이라이트와 쉐딩을 강조하여 무용수 얼굴의 골격에 맞게 조절하면서 배합하며 아이쉐도우는 높은 채도와 보색 대비의 효과 그리고 명암을 곱게 그라데이션 하여준다. 한국무용의 의상은 주로 오방색이나 화려한 파스텔톤의 의상들이 많기 때문에 다양한 채도와 명도의 색채를 가지는 경우가 많다.

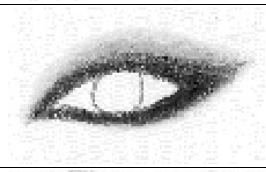
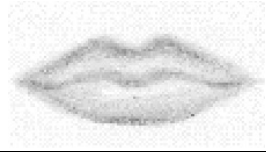
이러한 의상의 영향으로 한국무용의 기본 베이스는 화려한 의상에 얼굴이 초라해 보이지 않게 하기 위해 핑크빛이 가미된 베이스를 사용하는 경우가 많으므로, 얼굴이 화사하고 환하게 보이도록 베이스를 깔아주고 의상과 조명에 얼굴이 뭍히지 않도록 하여 준다.

한국무용 중에서도 창작무용의 경우는 안무가의 의도나 컨셉에 따라 다양한 분장들이 등장하게 된다.

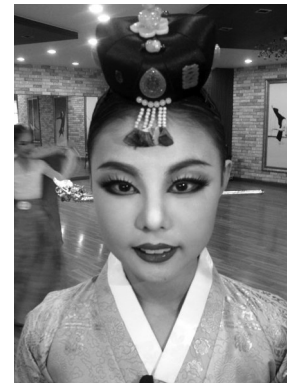
〈표〉 한국무용 여성의 일반적 분장틀

	이미지	설명
눈썹		초승달 눈썹 - 성격이 얌전하고 지혜로움. 전통적인 동양의 미인형 눈썹. 브라운에서 검정칼라로 그라데이션.
아이 새도우		따뜻하고 부드러운 품위 있는 성격. 길고 눈 꼬리가 살짝 올라간 라인. 앞, 뒤꼬리의 사선 확장. 베이스 칼라 - 오렌지, 핑크, 포인트 - 보라
콧대&볼		얌전하고 평온한 성격. 미간사이가 넓게 시작하여 좁아지는 곡선형 콧대. 볼- 화사한 혈색을 주는 붉은 핑크 톤의 광대부위의 넓은 범위의 치크.
입술		얌전한 내향적 성격과 생기 있는 모습을 표현. 앵두 같은 입술- 전통적인 동양의 미인형의 도톰한 아웃커브 입술. 밝은 붉은 칼라.

〈표〉 한국무용 남성의 일반적 분장틀

	이미지	설명
눈썹		정의로우며 용감하고 강인한 성격. 사선 방향으로 올라가는 눈썹 형태(검미) 브라운과 검정으로 그라데이션.
아이 새도우		담대하고 진취적인 올라간 눈꼬리와 한꺼풀의 침착하고 의지가 강한 성격. 사선방향으로 앞 뒤 라인 확장. 브라운과 청색 그라데이션의 음영.
콧대&볼		강인하고 품위 있는 성격. 직선의 곧은 콧대와 뚜렷한 음영. 혈색 표현을 위한 붉은 치크의 그라데이션
입술		강인하며 품위 있는 성격, 꽉 다문 모형의 도톰하고 윤곽선이 뚜렷함. 본인의 혈색을 살리는 베이지의 붉은 색감.

④ 한국무용(전통(부채춤))



- 베이스 : 갸름한 얼굴윤각표현을 위한 하이라이트와 쉐딩의 강한 대조의 베이스에 화사함을 더해주는 핑크톤의 기본베이스를 사용하여 그라데이션 한다.
- 눈썹 : 초승달 모양의 곡선형 눈썹을 갈색의 앞머리 부분부터 시작하여 검은 색상으로 그라데이션 한다.
- 눈 : 검은 아이라인은 앞꼬리와 뒤꼬리를 모두 길게 빼주어 붙이되 눈꼬리가 상향되도록 하여 샤프하지만 매력적으로 올라가도록 한다.
- 쉐도우 : 의상의 컬러와 맞추어 주는 것을 기본으로 하여 채도를 높여 화려하고 깔끔하게 처리한다. 눈썹뼈와 눈두덩이 가운데에 옅은 미색을 넣어 주고 그 위쪽으로는 콧대에서부터 꼬리까지 핑크색상으로 꼬리를 빼어 그라데이션 하고 라인끝의 3/1지점에서부터 상향방향으로 보라를 바깥쪽으로 빼어 화려하면서도 긴 눈매를 연출한다.
- 콧대 : 베이스 단계에서부터 쉐딩으로 뚜렷하게 들어가져있고 눈썹과 자연스럽게 연결시킨다.
- 볼광대 : 위부터 넓은 범위에 걸쳐 볼안쪽으로 선명한 붉은 계열의 핑크톤으로 처지지 않게 넣어 준다.

- 입 : 라인을 그리고 붉은색상으로 선명하게 아웃커브로 그려준다.
- 귀밑머리 : 검은색 펜슬로 입술과 턱사이를 향하여 점점 얇게 빼어 주며 앞쪽으로 올수록 연하게 그라데이션 시킨다.

⑤ 발레

: 발레는 동양인을 서양인의 얼굴골격으로 만드는 과정에서 분장이 시작되며 무대 홀 메이크업과 더블라인으로 발전되어 서양의 눈과 같은 깊고 큰 눈을 만드는데 사용되어진다. 또한 아이홀 선과 라인도 컬러를 넣어 좀 더 화려하고 이국적이게 표현하는 것이 특징이다.

이러한 기본 발레 분장은 클래식 발레의 분장에서 가장 많이 사용되어지는 방식이며, 발레의 기본적인 분장으로 베이스는 서양의 흰 피부 표현을 위한 창백한 느낌이 날 정도의 밝은 베이스를 사용하고 음영 또한 뚜렷한 골격 표현을 위주로 한다.

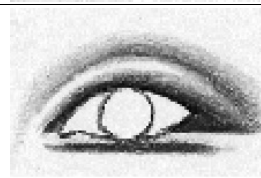
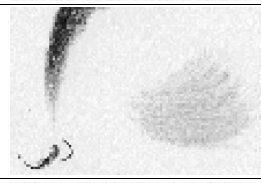
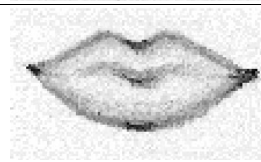
아이새도우를 칠할 때 홀을 넣어 이중선으로 표현함으로써 눈을 확장시키고 아이라인을 아래 위 일직선으로 그려 크고 선한 눈매를 그리는 것이 특징이다. 또한 입술 톤은 파스텔의 오렌지나 핑크 빛 톤으로 색감을 주고 의상의 색깔이 흰색이거나 파스텔의 의상은 밝은 파스텔 핑크로 볼을 안쪽까지 칠해서 얼굴을 더 갸름하게 보이게 한다.

〈표〉 발레 여성의 일반적 분장틀

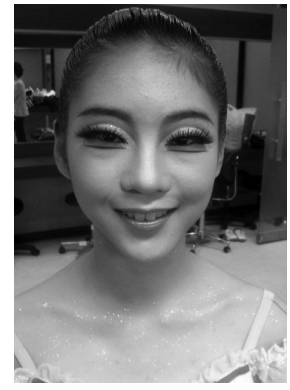
	이미지	설명
눈썹		사려깊고 동정심이 많은 성격. 일직선의 끝이 내려간 남자 눈썹 . 부드러운 이미지의 브라운 컬러 그라데이션.
아이 새도우		부드럽고 품위있는 성격. 확장된 눈매의 깊이감 있는 아이홀. 푸른 눈동자의 표현위한 파란 더블라인. 선한 눈매의 일직선 각도.
콧대&볼		부드럽고 품위있는 성격. 이국적인 직선의 높은 콧대. 콧망울도 사선으로 살려를 만든다.
입술		정의롭고 사려깊은 성격. 꽉다문 평평한 입술산. 윤곽선만 잡아 주고 본인의 혈색으로 표현.

그러나 발레의 경우도 한국 창작무용과 마찬가지로 새로운 극적 구성이나 새롭게 창작되어지는 발레를 우리는 종종 창작발레(모던발레)라 부르는데 그 경우는 서양의 얼굴을 표현하는데 그치는 것이 아니라 캐릭터의 성격유형에 따라 다양하게 디자인 되어지고 있다.

〈표〉 발레 남성의 일반적 분장틀

	이미지	설명
눈썹		부드럽고 평온한 성격. 산이 있는 조금 각진 형태의 눈썹. 서양의 기준에 따른 부드러운 브라운 칼라.
아이 새도우		감수성이 강하고 평온한 성격. 앞뒤가 확장된 직선 각도의 긴 길이. 홀을 잡는 홀 메이크업과 파란 라인 사용 베이스-핑크, 보라, 포인트-파랑
콧대&볼		부드럽고 품위 있는 성격. Y자 형태의 이국적인 높은 콧대. 광대뼈 밑의 파스텔 핑크칼라 치크.
입술		얌전하고 부드러운 성격. 각이 있는 형태의 입술선, 핑크칼라의 여성스런 화사하고 부드러움 .

⑥ 발레 – 지젤



– 베이스 : 갸름한 얼굴윤각표현을 위한 하이라이트와 쉐딩의 강한 대조의 베이스에 서양의 피부표현을 위해 창백한 밝은 톤의 기본베이스를 사용하여 그라데이션 한다.

– 눈썹 : 직선의 각진 모양의 눈썹을 연한갈색의 앞머리 부분부터 시작하여 진한갈색 색상으로 그라데이션 한다.

– 눈 : 푸른 눈동자의 표현을 위해 파란색상의 떨어지는 더블라인을 사용하되 언더라인은 상향되지 않고 일직선 방향으로 윗라인 보다 짧게 그린다.

– 쉐도우 : 의상의 컬러와 맞추어 주는 것을 기본으로 하여 채도를 높여 우아하고 부드럽게 파스텔 컬러로 처리한다. 아이홀 안쪽과 눈썹뼈는 미색을 사용하여 밝게 넣어주고 홀은 핑크색상으로 위로 그라데이션 한다. 파란라인의 위쪽으로 파란색의 쉐도우를 밝

게 처리하여 동그랗고 깊이감 있는 선한 눈매를 연출한다.

- 콧대 : 베이스 단계에서부터 쉐딩으로 뚜렷하게 들어가져있고 눈썹과 자연스럽게 연결시킨다.
- 볼 : 광대부터 넓은 범위에 걸쳐 볼안쪽으로 연한 핑크톤으로 처지지 않게 중앙을 향해 넣어준다.
- 입 : 라인을 그리고 핑크색상으로 처리한다.

⑦ 현대무용

: 현대무용 분장의 특성을 살펴보면 현대무용은 안무자의 자유로운 의도에 의해서 다양한 사건들이 무용화 되어지는 특징 때문에 사실상 분장이 중요할 수도 있지만 상대적으로 특별한 분장이 없는 경우도 많다.

그러나 현대무용의 경우도 발레와 마찬가지로 서양에서 유입되었기 때문에 서양식 얼굴표현을 하는 경우가 많은데, 최근의 컨템포러리 댄스의 경우는 무대 분장이 아닌 일반 메이크업을 하는 경우가 종종 있다. 그 이유는 현대무용은 발레의 신화적이고 서사적인 구조가 아닌 보다 인간적인 감정을 표현하는 예술이기 때문에 특이한 분장 보다는 인간본연의 모습을 그대로 보여주는 경우가 많기 때문이다.

(5) 희화 캐릭터 분석 (삐에로)

: 삐에로의 분장 표현은 기쁨, 슬픔, 재미있는, 코믹한 등으로 다양하게 표현될 수 있다. 분장의 특징은 기본3색 즉, 흰베이스에 검은 눈썹, 빨간코를 중심으로 연출되며 다양한 움직임이 많으므로 땀과 유분에 뭉개지지 않고 유지될 수 있도록 한다.

〈기본 삐에로 분장 사진〉

- 베이스 : 흰베이스의 표현을 위해 모델의 피부색보다 밝은 베이스를 얇게 발라 발색을 도우며 그 위에 흰베이스나 라이닝 컬러를 이용하여 전체적으로 도포한다. 백파우더를 이용해 유분기를 잡아주고 분장 디자인 스케치를 한다.
- 눈썹 : 과장된 혹은 축소된 눈썹표현을 위해 실제의 눈썹을 지우고 디자인에 맞는 과장된 눈썹을 라이닝 컬러를 이용해 그려준다.
- 눈 : 디자인에(주로 별이나 마름모 모양) 맞는 눈 표현을 위해 라이닝 컬러를 이용하여 그려준다.
- 입 : 과장된 입모양을 붉은 색상을 이용하여 표정의 풍부함을 살려준다.

〈응용 삐에로 분장사진〉

(6) 바보 캐릭터

: 바보 분장은 순수한, 어눌한, 우스운, 모자란 컨셉으로 친근감 있는 자연스러운 분장표현을 한다.

- 눈썹 지우기 : 스프리트껌을 발라 접착시키고 플라스토를 이용하여 덮어준 후 실러를 이용하여 커버하여 굳힌다. 무대의 경우 기본베이스를 이용하기도 한다.
- 베이스 : 연령과 신분에 따라 지저분하게 표현하고 양미간 사이는 하이라이트로 넓게 돌출되 보이도록 한다. 눈두덩이 콧망울과 인중에도 하이라이트를 넣는다.
- 눈썹 : 하양선의 처진 눈썹을 뒤쪽으로만 그려 표현을 극대화 시킨다.
- 눈 : 눈썹의 각도와 같은 처진 형태로 아래로 내려그려 어눌한 모습으로 표현한다. 앞은 밝은 색상으로 뒤쪽은 브라운 색상으로 내려 칠한다.
- 콧대 : 내려앉아 보이도록 명암을 주고 콧망울은 퍼져 보이게 하이라이트로 넓혀준다.
- 볼 : 홍조띤 천진한 모습이 되도록 중앙에 발그레한 표현이 되도록 칠하고 주근깨를 넣어준다.
- 입 : 축소시키거나 과장되게 늘려서 입구획은 처지게 한다.
- 치아 : 치아 빠짐을 표현하기 위해 튜스왁스나 튜스에나멜을 수분을 제거 후 칠하거나 검은 펜슬로 그려 표현한다.

(7) 악인 캐릭터

: 악인의 이미지는 사악함, 비열한, 매서운, 비열한 컨셉으로 주로 골격과 관상학적인 측면에서 과장된 날렵하고 강한 디자인을 보이며 대조와 색감에서 뚜렷한 표현방식을 쓰고 있다. 주로 인간본연의 모습보다는 강한 모습의 노역이미지의 신적인 모습이나 마녀 악마들로 표현된다.

- 베이스 : 골격의 강한 대조를 이루는 베이스로 이마, 콧대, 관자놀이, 눈밑, 광대, 팔자주름선, 입술과 턱부분에 강한 쉐딩을 넣고 붉은 색상으로 그라데이션 준다. 상반되는 하이라이트를 백색에 가깝도록 골격의 돌출되는 부분과 처지는 라인 선을 따라 그라데이션 한다.

〈악인 스케치〉

- 눈썹 : 강한 상승형의 갈라지는 눈썹형으로 콧대에서부터 연결되는 검은 색상으로 그리고 선명하게 갈라지는 부분을 하이라이트 처리한다.
- 눈 : 언더라인까지 같이 연결하여 눈썹과 같이 상승형으로 매서운 눈매를 길게 빼주어 검정과 군청색상으로 그라데이션 하며 주름선도 같이 표현한다.
- 콧대 : 곧지 않은 굴곡있는 콧대로 사악한 이미지를 더하며 콧망울과 팔자주름선을 연결하여 강인한 인상을 부여한다. 붉은 색상에서 브라운과 검정으로 그라데이션 한다

– 볼 : 붉은 브라운으로 사선방향으로 깊게 넣어 돌출되는 광대와 움푹 패인 턱선을 연결한다.
– 입 : 길고 처진 입술표현을 위해 입 구획을 아래로 늘리고 붉게 표현한다. 전체적으로 의상과 헤어의 붉은 컬러와 통일감을 갖도록 검정에서 브라운, 붉은 색상을 열결하여 그라데이션하여 사악한 모습을 표현한다.

〈마녀분장〉

(8) 캣츠 캐릭터

: 고양이라는 특정 동물의 분장으로 뮤지컬 '캣츠' 로 유명하다. 넓은 미간에서 좁은 턱으로 이어지는 앞면 중앙의 돌출 윤각을 기본으로 털의 표현 또한 중요하며 가발과 의상의 색상과 연결시켜 컬러를 조정한다.

– 베이스 : 이마에서 역삼각형 모양을 이루며 코끝까지 하이라이트를 백색에 가깝에 주고 인중주변과 턱, 눈 밑 부분까지 하이라이트를 주어 돌출된 앞면이 모아져 보이게끔 표현한다. 외곽은 브라운이나 검정색상으로 대비시켜 털의 느낌이 나도록 베이스를 깔아준다.
– 눈썹 : 털의 결 방향으로 상승각도로 그리되 가발의 각도와도 고려한다.
– 눈 : 샤프하고 날렵한 눈매를 위해 라인을 사선 앞으로 빼주고 뒤도 날렵하게 올려준다. 홀을 잡는 경우는 앞쪽 깊이 내려오게 하며 전체적으로 상승 방향이 되게 한다. 털의 색상과 맞추어 새도우는 심플하게 컬러를 많이 넣지 않고 라인 위주로 빼주되 각도나 음영을 중점으로 한다.
– 콧대 : 일자나 퍼지는 모양의 콧대로 코끝을 검은색 펜슬이나 라이닝 컬러를 이용하여 돌출된 인중과 입술선까지 연결하여 동물적 표현이 되도록 그려준다.
– 입 : 윗입술은 얇고 길게 검은 라인으로 그리고 중앙은 붉은 색상으로 안쪽으로 칠해준다.
– 수염과 털의 모양 : 인중 양 옆으로 모근의 표현인 점들과 함께 얼굴 바깥쪽을 향해 수염을 펜슬이나 라이닝으로 빼준다. 가발과 연결되게 털의 방향과 색상을 맞추어 날렵하게 그라데

〈캣츠분장1〉

〈캣츠분장1〉

〈캣츠분장3〉

이션시키고 이마와 광대턱 아래쪽까지도 연결하여 털의 방향을 맞추어 붓으로 섬세하게 그려준다.

4) 수염 분장

: 수염은 각나라, 민족, 시대별로 특징 지을 수 있는 성인 남성의 상징으로 그 모양, 길이, 색깔, 형태 등을 달리하여 각각의 성격을 표현할 수 있는 분장 방법이다.

(1) 수염 분장의 종류 및 형태

① 기술적 분류

분 류	구 분	내 용
그리는 수염	특징	면도한 수염자국을 표현한 것이다. 땀이나 터치에 의해 지워지거나 변형될 수 있다.
	기법	라이닝 컬러를 이용하여 붓이나 스펀지로 수염의 면도 자국을 그려준다. 붓이나 펜슬로 터치 하듯이 수염의 모양을 그려준다.
찍는 (점각) 수염	특징	거친 수염을 표현하고자 할 때 사용한다. 2~3일 정도 수염이 자란 형태를 표현한 것이다. 큰 덩어리나 뭉친 부분이 생기지 않도록 주의한다.
	기법	블랙(곰보) 스펀지에 라이닝 컬러를 이용하여 적용 부위에 수염자국을 찍는다.
가루 수염	특징	면도 후 3~5일 정도 경과한 아주 짧은 수염을 표현하는 방법이다.
	기법	왁스(플라스토)를 수염 적용 부위에 얇고 고르게 펴 바르고, 생사를 매우 짧게 자른 다음 붓에 골고루 묻혀 왁스에 눌러 붙인다. 수염이 난 방향에 유의하면서 붙인다. 대략 0.5~2mm 정도로 등장인물의 설정에 따라 조절 한다.
붙이는 수염	특징	가장 사실적인 수염 표현 방법이며 연기자의 나이나 캐릭터에 따라 컬러나 길이 또는 형태 등을 달리하여 표현한다.
	기법	스프리트껌을 적용 부위에 바른 후 적당한 접착력이 생기면 턱아래 중심부터 붙여준다. 젖은 거즈수건으로 눌러 수염을 고정하고 접착제의 광택을 제거 한다. 빗질 또는 핀셋으로 불필요한 수염을 제거하고 정리한다. 원하는 길이대로 마무리 커트를 한다.
망수염	특징	망사에 수염바늘을 이용하여 형태를 뜬 수염의 형태로 영상 사극분장시 주로 사용 되었으나 보존이 용이하고 분장시간이 짧고 사실감이 있다는 장점이 있어서 근래 들어 무대에서도 많이 사용되는 추세이다.

(뜬수염)	기법	붙이고자 하는 부위에 스프리트껌을 바른다. 망수염을 턱 부위에 대고 가제수건을 이용하여 가볍게 눌러 붙인다. 망수염의 가장자리 부분은 한올 한올 심듯이 붙여준다. 빗질과 핀셋을 사용하여 정리한다.
스타킹 (거는) 수염	특징	무대 분장에서 많이 쓰이는 수염 분장법이다. 1인 다역 출연시 빠른 분장변화에 용이하다.
	기법	두상 모형이나 배우얼굴에 스타킹을 고정시킨다. 원하는 형대로 라텍스를 바른다. 라텍스를 바른 부위에 원하는 형태로 수염을 붙인다. 균형을 맞추어 정리한 후 커팅한다. 라텍스나 헤어스프레이, 헤어드라이어로 형태를 고정 시킨다.

② 성격적 분류

: 선비 수염, 도사 수염, 산타크로스 수염, 털보 수염, 망나니(산적) 수염, 얌체 수염, 카이젤 수염, 채플린, 구렛나루 등이 있다.

(2) 생사와 인조사의 장 · 단점

구 분	장 점	단 점
생사	· 염색하여 다양한 색깔을 만들 수 있다. · 부드럽고 붙이기가 쉽다. · 긴 수염, 짧은 수염 등에 가장 많이 사용한다.	· 윤기가 없다. · 힘이 없다. · 모양이 흐트러지기 쉽다. · 물에 쉽게 젖는다.
인조사	· 사실감이 있고 힘이 있어 보인다. · 긴 수염, 짧은 수염, 가루 수염, 뜬 수염에 사용한다. · 외국인 수염에 사용한다. · 물에 잘 젖지 않는다.	· 너무 뻣뻣하다. · 붙이기가 어렵다. · 윤기가 많이 난다. · 떨어지는 속도가 빠르다.
생사& 인조사 혼합	· 생사와 인조사의 단점을 보완할 수 있다. · 사실감이 있으면서 자연스럽다.	· 혼합이 잘 안될 수 있으므로 생사와 인조사의 비율을 잘 조절해야 한다.

(3) 수염의 재료와 도구

– 수염 : 생사, 인조사, 그레이프 울 등이 있다.

– 접착제 스프리트 껌 : 99% 주정 알코올에 송진을 용해하여 제조한 제품으로 수염의 접착 용도로 사용한다.

– 라텍스 : 암모니아수에 생고무를 용해한 액체로 스타킹 수염이나 무대분장의 수염 접착시 사용 가능하며 수염의 형태를 고정하는 용도로도 사용된다.
– 가위 : 수염의 형태를 만들고 커트 한다.
– 핀셋 : 수염의 양을 솎아내며 잘못 붙여진 수염의 방향을 조정한다.
– 빗 : 수염을 정리정돈 하는데 사용한다.
– 드라이어 : 수염의 형태를 잡아준다.
– 고정 스프레이 : 수염 형태를 고정 시켜준다.
– 가제 수건 : 물을 적신 후 사용하며 접착제의 번들거림을 제거한다.

5) 헤어스타일

(1) 고전 헤어(여자)

① 대수머리
: 조선시대 궁중에서 대례를 행할 때 왕비가 갖추는 가체로 전체적으로 위보다 아래가 넓은 삼각형 형태를 이루고 있다. 머리를 어깨높이까지 곱게 빗어 내리고 양 끝에 봉이 조각된 비녀를 꽂으며, 뒷머리 가운데에는 숱이 많은 머리를 두갈래로 땋아 자주색댕기를 늘이고 머리 위 앞부분에 떨잠과 봉비녀 등으로 웅장하게 장식한다.

② 떠구지머리
: 명부들이 착용하던 의식용 수발양식으로 어여머리 위에 떠구지라는 나무로 만든 큰 머리를 얹어 놓은 것으로 정조 3년에 생겨났다.

③ 어여머리
: 예장할 때 머리에 솜 족두리(어염족두리)를 쓰고 그 위에 다래로 된 큰 머리를 얹어 옥판과 화잠으로 장식하였다. 예장용으로 궁중에서나 반가 부녀들이 하였고 상궁으로는 지밀상궁만 하였는데 또아머리 라고도 하였다.

④ 댕기머리(처녀머리)
: 미혼녀는 머리를 땋아 뒤로 늘어뜨린다. 신분에 따라 머리모양이 달랐으며 금박댕기(양반)와 붉은 댕기(평민)로 구분된다.

⑤ 쪽머리
: 한국의 대표적인 전통 고전머리 모양으로 결혼한 부녀의 일반적인 머리모양이다. 이마 중심에 가르마를 타 양쪽을 곱게 빗어 뒤로 넘겨 한데모아 검정댕기로 묶고 한 가닥으로 땋아 끝에 조림댕기를 드리고 쪽을 진 후 비녀로 고정시키는 형태이다. 쪽진머리의 역사는 삼국시대부터 있던 것으로

고구려, 백제, 신라에서 모두 행하여졌던 머리 형태이다

⑥ 트레머리

: 얹은머리의 일종으로 가르마를 타서 뒤로 넘겨 뒤에다 넓적하게 틀어 붙이는 헤어스타일이다. 본인의 머리를 보다 크고 돋보이게 하기 위해 가체를 사용하였으며, 주로 기생들이 널리 사용하였다. 다리를 사용하여 땋아서 얹은 형태를 갖춘 후 여러 가지 떨잠이나 비녀로 장식하였다.

⑦ 첩지머리

: '가체금지령' 이후 여인들의 헤어스타일이 얹은 머리에서 쪽진 머리로 변화되면서 그것에 맞는 장식이 도입되었는데 그것이 바로 첩지머리이다. 첩지머리는 첩지를 가르마 위에 얹도록 하였고, 여인들의 계급을 표시하였다. 또한 화관이나 족두리가 흘러내리지 않도록 고정시키는 역할도 하였다. 조선시대 왕비를 비롯한 내외명부가 머리를 치장하던 장신구의 하나로서 장식과 형태, 재료에 따라 신분을 표시 하기도 하였다. 궁중에서는 일상생활에서 언제나 첩지를 사용하여 신분의 구별을 쉽게 하였다.

⑧ 머리장식

- 비녀 : 머리장식에 일종이지만 혼인한 여자가 머리 형태를 고정시키는 도구로 사용하였다. 비녀가 다양한 모습을 갖추게 된 동기는 영 · 정조시대 가체 금지령이 내려지면서 순조중엽에 얹은머리 대신 쪽머리가 일반화 되면서 가체에 치중해 있던 머리장식이 비녀로 그 관심이 옮겨지면서 그 재료와 모양이 한층 더 다양해지고 화려해지기 시작하였다. 재료와 형태에 따라 명칭과 용도 등이 달랐다. 상류층에서는 금 · 은 · 주옥으로 된 비녀, 서민층에서는 목(木), 각(角), 골(骨) 등으로 사용하였다.
- 뒤꽂이 : 얹은머리와 쪽머리 뒤에 덧꽂았던 비녀 이외의 장식품들로서 왕가, 일반 부녀자들의 품위를 나름으로 가려 신분의 귀천을 나타냈다. 한국복식문화사전에서는 뒤꽂이를 "조선시대 부녀의 쪽머리 뒤에 꽂은 머리 장식품"이라 하였다.
- 댕기 : 땋은 머리끝에 드리는 장식용 끈으로 고구려 · 백제 · 신라 모두 사용하였다.
- 떨잠 : 왕비이하 상궁들이 예복을 입고 큰머리나 어여머리를 할 때 좌우에 꽂았던 머리장식품이다. 특히 전면 중앙에 꽂았던 것을 선봉잠이라 하고 양편에 꽂은 것을 떨잠이라 하였다. 떨잠은 금사로 가늘게 용수철을 만드고 그 위에 꽃이나 새 모양과 보석들을 만들어 붙인 것인데 이것은 움직임에 따라 떨리면서 화려함을 더한다.
- 첩지 : 조선시대 왕비를 비롯한 내외명부가 머리에 치장하였던 장신구로 영조때의 가체금지령 이후에 얹은 머리 대신 쪽진머리를 하고 예장때 족두리, 화관등을 사용하면서 비롯된 것이다. 장식과 형태, 재료에 따라 신분을 나타내기도 하였고 예장 시에 화관과 족두리가 흘러 내리지 않도록 고정시키는 역할도 하였다. 황후는 도금한 용첩지를 사용하였고 비빈은 도금한 봉첩지를 사용하였으며 내외명부는 지체에 따라 도금 혹은 검은빛의 무소이빨로 만든 개구리첩지를 사용했고 궁

중에서는 신분표시를 위해 침실에 들때만 풀어놓았고 그 외 사대부 부녀자들은 예장 시에만 사용하였다.

(2) 고전 헤어(남자)

① 상투

: 성인 남자가 머리카락을 자르지 않고 위쪽으로 끌어 올려 틀어 감은 머리, 삼국시대부터 근세 개화 이전까지 전승해온 우리나라 남자의 기본 머리형이다. 고려를 거쳐 조선시대에까지 내려오다가 조선조 26대 고종 32년(1895) 11월에 단발령이 내려지면서 상투의 풍속이 점차 사라지게 되었다.

- 망건 : 조선시대 성인 남자가 상투를 틀 때 잔머리를 위로 걷어올리기 위해 이마에 쓰는 것
  - 관자 : 망건에 달아 당줄을 꿰는 작은고리. 색과 형태에 따라 평민, 양반, 관료의 계급표시
  - 1~3품(당사관) : 금, 옥
  - 3품이하 서민 : 뼈, 뿔, 호박, 대모, 마노 등을 사용
  - 상인 : 소 발톱, 나무 등
  - 천민일 경우 : 희 광목천(머리띠)
  - 풍잠 : 망건의 정면 윗부분에 고정시키는 장식품. 갓이 앞쪽으로 넘어가지 않도록 고정시켜 주는 역할을 하며 신분에 따라 재료를 달리했다.
  - 당줄 : 망건에 달려있는 줄. 윗 당줄과 아랫당줄의 두가지가 있다.
  - 당 : 망건의 윗부분에 달린 고리. 윗줄을 당에 꿰어 뒤에서 머리를 졸라 상투에 잡아 맨다.
  - 편자 : 망건을 졸라매기 위해 아랫부분에 붙이는 말총으로 짠 두꺼운 띠.

② 기타 관의 종류

- 정자관
  - 조선시대 사대부와 유생들이 도포, 창의와 함께 집안에서 착용하던 관
  - 단층, 2층(20cm), 3층(25.5cm)까지 있고 조선후기까지 쓰임
- 사모 – 고려말부터 조선시대 말에 걸쳐 문무백관의 평상복에 착용하던 검은 관모
- 갓 – 조선시대 사대부의 대표적인 관모의 하나
- 주립 – 조선시대 문무 당상관이 융복에 착용하는 붉은 색의 갓
- 전립 – 조선시대 무관이 착용하던 입자
- 벙거지 – 조선시대 관의 노비나 전령복에 착용하던 전립모양의 입자
- 자건 – 조선시대 별감이 착용했던 붉은색 두건

- **탕건** – 조선시대 벼슬아치가 망건의 덮개로 쓰거나 갓 아래에 받쳐 쓰던 건 선조 이후부터 유행하기 시작하였으며 대나무, 말총 등을 엮어 옻칠을 하여 곱게 말려서 썼다
- **복건** – 머리에 쓰는 건의 한가지. 머리 뒷부분은 곡선으로 하고 앞단에서 귀윗부분에 좌우 2개씩 주름을 잡되 아래 주름속으로 끈을 달아 뒤로 돌려 맨다.
- **패랭이** – 고려시대부터 사용되었던 굵은 대오리로 만든 갓의 하나. 이후 조선 초기에는 흑립이 양반층의 전유물이 되면서 역졸, 보부상, 천인계급이 착용하였다.

1. 방송분장의 이해

1) 방송분장의 개념

방송분장은 무대분장과 달리 카메라, 브라운관, 각종 방송 기자재, 매개체에 의해 거리감이 무시되고 화면을 통해 시청자에게 생생하게 전달되는 방식이기 때문에 분장전문가는 분장을 하기 전에 영상 기자재에 대한 상식이 우선시 되어야 하며, 지나치게 과장되기 보다는 사실적 표현에 의한 분장이 요구된다. 또한 세트, 카메라, 조명, 의상, 소품 등과의 관계를 고려하여 전체 화면으로서의 조화로운 분장이 되어야 한다. 따라서 카메라, 조명, 기타 부속 기계 장치들의 영향을 받는 방송분장은 HD TV와 같이 고화질 TV가 대중화되면서 보다 정교하고 섬세한 분장으로 발전하고 있다.

2) 매체 발전에 따른 분장

(1) 흑백 TV

- 컬러가 없는 그레이스케일로 분명한 대비적 이미지 추구
- 명암대비로 화면의 깊이와 변화 추구, 얼굴 윤곽에 중점을 둔 음영에 의한 표현

(2) 컬러 TV

- 색채를 통하여 컬러에 의한 입체적 표현, 실제보다 메이크업을 진하게 해야 뚜렷하게 보임.
- 사실적인 질감, 입체적표현 중점
- 초기에는 두껍고 짙은 화장을 하였으나 점차 자연스럽게 표현
- 연기자의 분장과 의상, 세트, 조명 등을 조화하여 전체의 이미지 추구

(3) HD TV

- 해상도가 크게 증가하여 이미지의 화질이 획기적으로 개선. 고선명, 고화질
- 자연스런 컬러로 높은 재현성, 화면비율이 16:9 가로가 더 넓은 와이드 화면
- 입체서라운드 음향시스템으로 입체적인 음질 제공
- 화면을 고르고 섬세하게 표현하므로 정교한 사실적 표현의 분장 요구

	흑백 TV	컬러 TV	HD TV
메이크업	원래의 피부톤보다 밝은 하이라이트와 어두운 쉐딩으로 확실한 음영대비	원래의 피부톤에 비슷하거나 살짝 밝게 하고 완벽한 결점커버, 꼼꼼한 마무리	원래의 피부 톤에 맞게 하고 입자가 고운 HD전용파운데이션으로 피부 질감을 섬세하게 표현, 컬러TV에 비해 섬세하고 자연스러운 메이크업

3) 방송분장과 무대분장의 차이점

	방송분장	무대분장
고려해야할 특징	카메라 촬영을 통한 브라운관 시청과 HD TV의 보편화	무대와 관객사이의 거리감, 현장성
재현성	연속성	1회성
강조	렌즈의 클로즈업	스페셜 조명
분장	캐릭터에 맞는 사실적이고 섬세한 자연스러운 표현	얼굴윤곽을 뚜렷이 하여 이목구비를 명확히 표현하며 인물의 특징, 캐릭터를 부각

4) 디지털 미디어 시대를 전, 후로 선호하는 메이크업의 내용 비교

구분	디지털 미디어 시대 전	디지털 미디어 시대 후
얼굴형	계란형, 동그란형	역삼각형, CD 크기의 V라인
얼굴 비례	1 : 1 : 1	1 : 1 : 0.8
피부 표현	· 완벽한 결점 커버, 뽀송뽀송 매트한 무거운 느낌 선호 · 파운데이션과 파우더 꼼꼼하게 사용	· 맨얼굴에 가까운 질감과 윤기가 흐르는 느낌, 물광, 글로시 선호 · BB크림, 컨실러, 소량의 파우더 사용
메이크업	· 얼굴형에 맞는 표준형 눈썹, 다양한 선 변형, 펜슬 이용한 눈썹 연출 · 아이새도우는 입체적인 느낌, 다양한 색 테크닉 이용 · 다양한 아이라인, 인조 속눈썹 등 과장된 눈매 연출 · 눈이 커보이도록 길게 아이라인을 빼거나 두껍게 강조 · 입술의 위치는 중간으로 다양한 테크닉과 립스틱을 이용한 색조와 볼륨감 강조, 립라이너 사용	· 좀 더 어려 보이는 느낌을 위해 두툼하고 짧은 길이의 새도우를 이용한 눈썹 연출 · 아이새도우는 산호색, 피치색을 이용한 자연스러운 느낌을 선호 · 뚜렷한 아이라인으로 커다란 눈매로 연출, 눈썹만 메워주는 정도로 자연스럽게 · 입술의 위치는 자연스러운 느낌을 위한 립글로스와 틴트를 사용 · 본래의 입술을 자연스럽게 살려서 립글로스로 가볍게 표현
얼굴 윤곽 수정	· 계란형 입체적인 얼굴형으로 윤곽 수정 · T, U 라인으로 하이라이트	· CD크기 역삼각형 돌출된 느낌 윤곽 수정 · T, V 라인으로 하이라이트
특징	· 여성스러움을 미덕으로 생각, 여성성 강조, 남성과 구분	· 여성성 내세우지 않고 하나의 인간으로서의 본연의 모습 추구, 내추럴한 화장 선호

출처 : 디지털 미디어 시대의 방송 분장 변화에 관한 연구

2. 방송 장르별 연출과 분장

1) 방송 장르별 프로그램의 분류

(1) 교양

: 민족 고유문화의 계승발전, 공중의 일반적 교양의 향상 및 교육을 목적으로 하는 방송.

- 다큐멘터리, 교양

(2) 예능

: 국민정서의 함양과 생활의 명랑화를 목적으로 하는 방송

- 오락, 음악, 무용, 코미디, 종합 구성 쇼

(3) 보도

: 정치 · 경제 · 사회 · 문화 등 모든 분야의 시사에 관한 속보 또는 해설을 목적으로 하는 방송.

- 뉴스, 시사

(4) 드라마

: 일일연속극, 주말연속극, 단막극, 특집극 등

– 사극, 시대극, 현대극

2) TV 기본 분장

: TV기본 분장은 장르별 프로그램의 특징을 이해하고 프로그램의 성격에 맞는 이미지를 연출하여야 한다. 출연 프로그램의 대본을 철저히 분석하여 캐릭터에 맞는 인물을 위한 이미지 창조가 중요하며 인물의 단점은 보안하고 장점을 최대한 부각시켜 깨끗한 피부 표현과 뚜렷한 이목구비를 표현한다. 무리한 윤곽수정이나 결점수정은 피하며 HD TV의 보급으로 인해 섬세하고 자연스러운 이미지를 살리는데 중점을 둔다.

3) 프로그램별 분장과 연출

(1) 보도

: 보도 프로그램은 공신력과 신뢰도를 바탕으로 한 정확한 뉴스 전달 이미지를 부각하여야 한다. 따라서 두꺼운 메이크업은 신뢰와 진실성의 이미지를 줄일 수 있으므로 피하고 자연스럽게 표현한다. 카메라 렌즈와 인조 광선 등의 메커니즘을 통한 아름다움을 추구해야하며 얼굴의 윤곽을 또렷하게 표현하고 지적이고 단정하게 정돈하여 자연스러우면서도 단정함이 느껴지는 부드러운 색감

의 메이크업을 한다.

(2) 교양

: 교양프로그램은 공감할 수 있는 분위기를 조성하며 온화하고 안정된 부드러운 느낌을 살려 편안하고 신뢰감을 줄 수 있는 이미지 연출이 중요하다. 정확한 정보 전달의 보도보다 서로 공감 할 수 있는 프로그램이므로 차분하고 통일감 있는 메이크업으로 신뢰와 안정감을 주며 집중 할 수 있는 분위기를 조성한다.

(3) 예능

: 스타들이 출연하는 예능프로그램은 화려함과 즐거움의 에너지를 주는 연출이어야 한다. 코미디의 경우 등장인물의 성격에 맞는 캐릭터 분장으로 희노애락을 잘 표현하여 극의 이해를 도와준다. 사실적인 리얼한 분장보다 캐릭터에 맞는 희극적 요소를 부각시킨 분장이 중요하다.

(4) 드라마

: 방송형태와 드라마 주제, 시대적 배경 등에 따라 등장인물의 구도와 성격, 특성 등 대본을 철저히 분석하고 등장인물의 캐릭터를 설정하여 의상과 헤어, 분장 등 전체의 이미지캐릭터로서 연출된 메이크업을 하여야 한다.

이를 위해서 조명, 세트의 색, 의상 색, 재현색까지 고려하여 자연스럽고 깔끔하게 표현하고 출연자의 직업과 성격, 출연프로그램의 장르와 방송시간대, 주 시청자 층을 파악하여 드라마의 성격과 등장인물의 캐릭터에 맞는 메이크업을 한다.

(5) 광고

: TV광고에는 공익광고, 상품광고, 기업광고 등이 있다. 메이크업은 먼저 광고 종류에 따른 광고 기획의도, 상품의 컨셉, 소비자층의 분석을 철저히 하여야 하며, 촬영장소와 세트, 조명등을 고려하여 전달 내용이나 제품을 잘 홍보할 수 있도록 모델의 이미지 설정이 중요하다. 모델이 선정이 되면 모델의 이미지를 검토한 다음 제품의 이미지와 특성에 맞는 메이크업을 하여야 한다.

광고 메이크업에서는 특히 상품의 메시지와 호소력을 강하게 전달하기 위해 눈의 초점을 또렷하게 살릴 수 있는 메이크업이 중요하며, 더 나아가 예술성을 강조한 아트 메이크업과 바디페인팅은 상품의 고품격, 고가치의 특별함을 선사하는 이미지를 부여할 수 있다.

3. 캐릭터별 방송 분장

1) 캐릭터 방송분장이란

: 아름다움을 추구하기 보다는 대본을 통해 극중 인물의 시대적 배경, 생활환경, 성격, 건강, 연령 등을 파악한 후 카메라와 조명에 따른 색채재현을 고려하여 작품속에 설정된 캐릭터를 시각적으로 잘 표현되도록 분장하는 것이다.

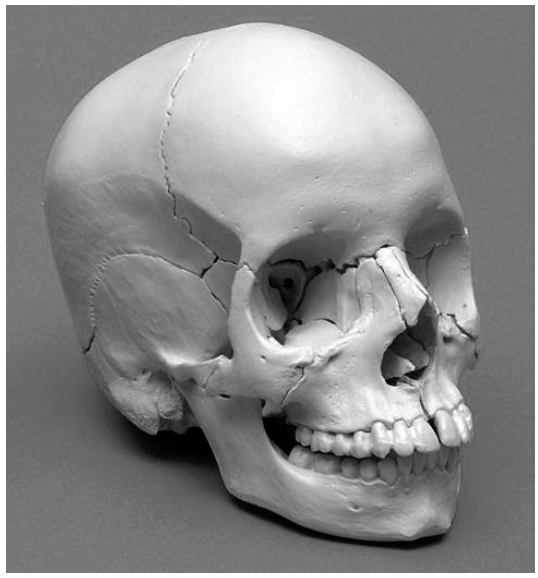
따라서 분장하기 전에 대본의 완벽한 이해와 극중 인물 분석, 연기자의 신체적 특징 파악은 필수적으로 요구된다.

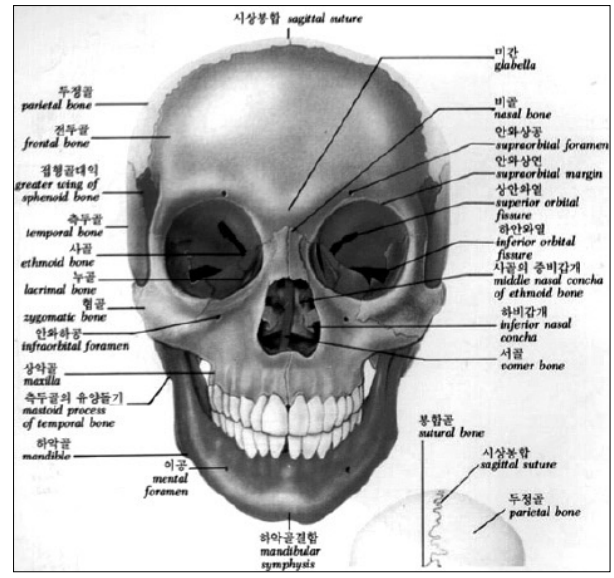
2) 안면 분석

: 캐릭터 분장으로 인물을 변화시키거나 노역처럼 나이 변화를 효과적으로 표현하기 위해서는 얼굴부분의 골격과 근육의 구조에 대한 이해가 필수적이다.

(1) 얼굴의 골격

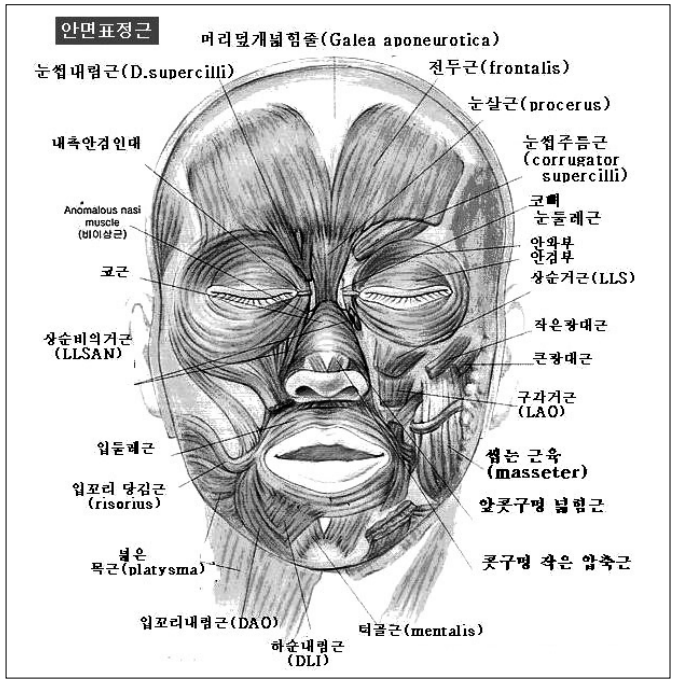
: 얼굴을 입체감 있게 표현하려면 골격에서 나온 부분과 들어간 부분의 위치, 골격이 없는 부분의 위치를 잘 파악하여 명암을 조절해야 된다.





(2) 얼굴의 근육

: 안면근육의 위치, 크기, 방향을 파악하여 나이가 들어감에 따라 변화되는 표정근을 사실적으로 표현해야 된다.



〈blog.naver.com/hurking 발췌〉

안면의표정근

근명		기시	정지	지배신경	작용
두개표면	전두근	모상건막	전두부의 피부	안면신경	이마에 주름생성, 눈썹을 올린다.
	후두근	후두골	모상건막		두피주름을 짓는다.
안륜근		전두골, 상악골, 협골 : 내측안골인대	안와의 피부		안검을 닫는다.
추미근		전두골 : 상안와연내측부	눈썹의 내측 1/2피부		눈썹을 내리고, 이마에 주름을 짓는다.
비근근		비골하부	눈썹사이 피부		눈썹을 내리고, 코주름을 짓는다.
구륜근		입술의 피부	입주위 피부		입을 닫고, 입술을 오므린다.
협골근		협골궁	구각, 상순외측부		구각을 후상방으로 당긴다.
상순거근		상악골전두돌기, 협골	상순내측부		상순을 올려 부정적 표현
구각거근		상악골의 저면하부	구각		구각을 올린다.
소근		교근과 광경근의 근막			구각을 외방으로 당긴다.
구각하체근		하악골하연			구각을 내린다.
하순하체근		하악골문치와	하순피부		하악을 내린다.
이근		하악골의 문치와	턱의 피부		하순을 위로 당기거나 앞으로 내민다.
현근		상악골과 하악골의 치조돌기	구륜근		뺨을 압박하여 공기를 내뿜는다.

3) 사극분장

(1) 사극남자

- 사극 피부톤은 현대극보다 한톤 어둡게 표현하나 연기자 개개인의 피부색과 상대연기자의 피부색을 고려한다면 우선적으로 피부톤차가 나지 않는 범위내에서 피부톤을 결정하는 것이 바람직하겠다.
- 사극에서 수염분장은 배역의 연령, 캐릭터의 성격에 따라 생사의 양, 색깔, 수염의 형태가 다르기 때문에 철저한 사전준비가 필요하다.
- 사극에서 눈썹은 배역의 성격에 따라 형태와 굵기를 다르게 표현한다.
  (무관–두껍고 진한 눈썹, 문관–가지런하면서 정리된 눈썹)
- 사극에서 눈은 명암을 강조하는 편이다.

(2) 사극여자

- 컬러화장품의 사용이 제한된다.
- 피부톤은 신분, 출신, 계급에 따라서 다르게 표현한다.
  (양반–밝은 피부톤, 천민–어두운 피부톤)
- 눈썹은 신분, 출신, 계급에 따라서 형태와 질감을 다르게 표현한다.
  (양반–가늘고 정리된 눈썹, 천민–투박한 눈썹)
- 아이섀도우는 브라운 계열로 음영 처리한다
- 립은 자연혈색으로 표현될 수 있는 색으로 사용한다
- 치크는 홍조를 띈듯하게 표현한다
- 쉐딩과 하이라이트는 자연피부색으로 표현한다
- 헤어스타일은 시대적 배경이나 신분, 출신, 계급에 따라서 댕기머리, 쪽진머리, 얹은머리, 첩지머리, 큰머리, 대수머리 등으로 연출하는데 이때 철저한 고증의 연구가 병행되어야 한다.

(3) 산적분장

- 야성미가 느껴지도록 터프하게 연출한다.
- 피부톤은 어둡게 표현한다.
- 수염은 거칠고 투박하게 털보수염처럼 표현한다.
- 눈썹은 사납게 보이기 위해서 눈썹꼬리가 올라가고 두껍게 표현한다.
- 아이섀도우는 눈꼬리가 올라가면서 어둡게 표현한다.
- 입술은 거칠게 표현한다.

– 칼자국이나 흉터도 설정해본다.
– 머리모양은 헝크러지게 연출한다.

(4) 저승사자분장

– 음산하고 괴기스럽게 연출한다.
– 피부톤을 희면서 푸르게 표현한다.
– 언더라인을 붉은색으로 표현한다.
– 무섭고 공포스럽게 보이기 위해서 피분장도 설정해본다.

(5) 산신령분장

– 위엄있게 보이기 위해서 분장을 전체적으로 깨끗하게 표현한다.
– 피부톤은 신비스럽게 보여야 되므로 밝게 표현한다.
– 머리와 수염, 눈썹은 희고 길게 표현한다.

4) 노역분장

– 방송노역분장은 무대노역분장보다 최대한 자연스럽게 표현돼야 한다.
– 대본에 나와 있는 캐릭터의 성격, 직업, 건강, 환경, 나이를 완벽하게 숙지한다.
– 연기자의 얼굴구조와 특징을 파악한 후 분장을 시작한다.
– 얼굴의 광대뼈 아래와 눈두덩, 눈밑 부분은 음영이 지듯이 어둡게 표현한다.
– 얼굴의 이마, 미간, 눈밑, 눈꼬리, 코옆, 턱, 입술의 주름은 섬세하게 표현한다.
– 머리와 눈썹은 흰 칠을 하거나 새치 가발을 착용하여 연출한다.

5) 환자분장

– 병의 종류와 아픈 정도에 따라서 다르게 표현한다.
– 피부톤은 창백하고 말라보이게 표현한다.
– 눈썹은 연하게 표현한다.
– 눈주위는 어둡게 하고 다크써클도 부각시킨다.
– 입술색은 창백하고 거칠게 표현한다.
– 머리모양은 흐트러지게 연출한다.

6) 시골사람 분장

- 피부톤은 햇빛에 그을린듯하게 표현한다.
- 얼굴의 잔주름, 기미 등 잡티를 표현한다.
- 눈주위와 광대뼈 아래는 들어가 보이도록 쉐딩한다.
- 눈썹은 정리되지 않고 투박하게 표현한다.
- 머리모양은 수수하게 표현한다.

7) 바보분장

- 코미디프로그램의 바보분장은 비정상적으로 보이게끔 이목구비를 변형시키거나 과장되게 표현한다.
- 피부톤은 한톤 어둡게 표현한다.
- 눈썹앞머리 사이는 넓게 하고 눈썹꼬리는 처지게 그린다.
- 위 아이라인과 아래 언더라인 꼬리는 모두 처지게 그린다.
- 콧물과 이가 빠진 표현도 설정해 본다.
- 빡빡머리 영구 가발을 씌워서 바보분장을 완성시킨다.

4. 방송 미디어

1) 한국의 방송역사

- 1926년 일제하 조선총독부의 주도하에 경성방송국 설립
- 1927년 경성방송국 정규방송 실시
- 1935년 최초의 지방방송국 부산방송국 개국
- 1948년 공보처가 방송국을 흡수하여 국영방송 체제 확립
- 1954년 최초의 민간방송 기독교 중앙방송국 CBS 개국
- 1956년 최초의 상업텔레비전 HLKZ 개국
- 1959년 부산문화방송 개국
- 1961년 KBS-TV 개국, 우리나라 최초 중견 연극배우 출신의 직업분장사 탄생

- 1962년 동양텔레비전과 라디오 서울 등 2개 민영방송 설립허가
- 1964년 최초의 민간 텔레비전 동양 텔레비전 TBS 개국
- 1969년 MBC문화방송 개국
- 1980년 언론통폐합, 컬러TV방송 실시
- 1991년 SBS서울방송 개국
- 1994년 4대도시 지역민방 사업허가
- 1995년 케이블 텔레비전 개국
- 1996년 위성시험방송 개시
- 1999년 디지털(HDTV)지상파 실험방송

2) 방송제작

: TV프로그램의 제작은 그 종류와 성격에 따라 다양한 방법과 과정을 거쳐 완성되는데 크게 기획, 제작, 후반작업의 3단계로 구분해 볼 수 있다.

(1) 기획 (pre-production)

: 이 단계에서 프로듀서, 디렉터, 작가 등은 협의하면서 대본을 완성시키고 전체 제작의 접근방법과 구체적인 실행방법을 모색하게 된다. 기술, 미술감독과 제작회의도 갖는다.

- 제작 아이디어
- 컨셉트(concept) 개발
- 목표와 제작방안 수립
- 대본 및 형식완성
- 예산수립
- 제작팀구성 임명
- 기획회의
- 출연자 섭외 및 확정(casting)
- 제작일정(schedule) 확정

(2) 제작 (production)

: 제작의 과정은 설치와 연습을 포함한 '준비'와 '촬영'으로 구분할 수 있다.

① 설치

- 실제 방송이나 녹화에 앞서 제작에 필요한 준비를 한다. 스튜디오에서는 각종 설치를 하고 기술감독은 테이프 필름, 슬라이드, 문자발생기, 외부 촬영 인서트 등을 점검하고 음향 담당자는 마이크 설치, 비디오 테이프와 필름의 음향상태를 점검한다.

② 연습

- 제작의 요소들을 취합해 본다. 세트, 의상, 조명, 음악, 음향효과, 카메라 샷 그리고 필름이나 비디오 인서트 등을 총 점검한다. 연출자는 연기와 카메라 샷을 주로 보고 주요 크루들은 자기 분야를 점검한다. 음향담당자는 마이크의 위치를 다시 조정하고 조명감독은 보완작업을 한다.

③ 촬영 및 녹화

- 제작은 크게 생방송과 녹화로 나눠진다.

(3) 후반작업 (post production)

: 후반작업에서 그래픽, 필름, 테이프 등 시각적 요소를 더하여 효과적인 영상을 제작할 수 있다.

- 스튜디오 철거
- 오디오 스위트닝 (audio sweetening: 필요한 소리의 삽입, 더빙, 수정 등)
- 타이틀 편집 및 자막처리
- 특수효과 삽입
- 프로그램에 대한 평가

(4) 직책별 제작의 3단계

직책	제작의 3단계		
	기획 (Preproduction)	제작 (Production)	후반작업 (Postproduction)
제작자 (Producer)	프로그램 개발, 프로그램제작, 예산수립, 연출자 위촉, 작가와 대본협의, 연출계획 승인, 기타 기획안의 감독 및 조정	제작활동 전반 감독, 리허설 참관, 변경, 개선, 시간, 예산 등 점검 최종 변경 승인, 생방송시 연출자 지원, 녹화시 편집 회의	최종편집 프로그램 승인, 홍보 P.R 계획을 방송사와 협의, 프로그램 평가
연출자 (Director)	기획회의 참석, 대본작성에 참여, 프로듀서와 협의 하에 제작계획 수립, 기술 크루와 연출계획 협의, 배역, 카메라 샷 작성	출연자 연습, 스튜디오 카메라 연습, 모든 제작 요소 취합, 제작 실시	편집감독
작가 (writer, scripter)	프로듀서 및 연출자와 대본 또는 포맷 개발 승인시까지 대본 수정	필요하면 개작함	다큐멘터리 등의 프로그램은 영상편집이 끝난 후 해설대본 작성
조연출 (Assistant Director	제작계획에 따른 연출자 보조	독회 지원, 카메라샷 기타 스튜디오 연습시 큐 준비, 녹화용 테이프(tape) 준비	편집 시 연출자 도움, 시간 점검

3) 방송 용어

(1) 방송구성

- **세트(set)** : 스튜디오나 야외 촬영장에 설치되는 인위적으로 가공된 무대. 촬영을 위해 꾸며진 여러 가지 장치. 내용과 형식에 따라 디자인형태와 구조적 형태 변화 추구
- **조명(lighting)** : 촬영에 있어서 프로그램의 특성에 맞는 환경과 동기 부여. 필요에 따라 카메라가 피사체에 대해 '가시성', '명료성', '극적 효과'를 얻을 수 있도록 기술적으로 빛을 통제하는 행위
- **각본(script)** : 극으로써 상영, 촬영, 방송할 수 있는 조건을 구비한 대본. 극본은 텔레플레이(teleplay), 영화대본은 시나리오(scenario), CM의 대본은 스토리보드(storyboard)라고 함
- **각색(dramatization)** : 문학, 기록 등 문장으로 쓰여 진 작품을 소재로 하여 영화, 연극의 각본이나 라디오 · 텔레비전 드라마의 대본으로 다시 쓰는 일.

(2) 방송 제작자 직책 용어

- **director (감독)** : 연출에 관한 모든 요소를 감독, 조정하며 전체로서 하나의 정리된 것을 만들어가는 책임을 진 사람
- **PD (Producer, 프로듀서)** : 작품 · 광고 · 텔레비전 시리즈 등에 대해서 궁극적으로 책임을 지고, 하나 이상의 프로그램의 기획을 총괄하는 사람. 우리나라에서는 프로듀서 · 디렉터 · 연출가를 거의 동일시하여 혼용하나 실제는 엄연히 구별되는 개념들이다. 프로듀서가 제작 · 기획을 담당하는 사람이라면, 디렉터는 연출을 담당한다. 말하자면 프로그램의 실무적인 감독은 디렉터이고, 디렉터의 행정적 감독은 프로듀서인 셈이다.
- **FD (Floor Director, 스튜디오 감독)** : 담당 스튜디오에 대한 모든 것을 파악하고 완벽한 스튜디오 진행을 책임지는 사람. 야외제작 진행이나 내부 작업에서 연출부의 보조적 역할을 하는 용역 인원들을 통틀어 보통 FD라 한다.
- **AD (assistant director)** : 조연출로 디렉터의 지휘 아래 프로그램의 제작, 연출을 보조하는 직능을 갖는다. 특히 텔레비전에서는 디렉터가 따로 방송지시(air commands)에만 전념할 수 있도록 스튜디오에서 연기자들에게 준비 신호를 보내고, 카메라 샷의 준비 등을 담당한다.
- **CP(chief producer)** : 몇사람의 PD를 지휘하여 몇 개의 프로그램을 제작하는 프로그램 제작자
- **크루(crew)** : 촬영반. 영화에서는 실제로 촬영에 관계된 사람들을 가리키지만, 텔레비전에서는 디렉터를 포함, 로케 스태프 전원을 가리키는 의미로 쓰이고 있다.
- **에이전트(agent)** : 배우, 작가 등을 대표하여 광고 대리점, 광고주와 교섭하는 사람
- **프로덕션(production)** : 프로그램을 만들기 위해서 구성된 스탭. 또는 그 회사
- **플로어 매니져(Floor manager)** : 스튜디오에서 조정실에 있는 연출자의 대리 역할을 하는 스텝.

• M.C : Master of Ceremonies의 약자. 프로그램 진행자. 사회자
• **스크립터(Scripter)** : 작가. 스크립터
• **탤런트(Talent)** : 모든 텔레비젼의 출연자 또는 연기자
• **나레이터(Narrator)** : 프로그램의 객관적인 진행상황이나 해설을 하는 사람.
• **앵커(Anchor)** : 대체로 뉴스 프로그램 진행자

(3) 방송 구성 및 연출 용어

• **모니터(Moniter)** : 송출되고 있는 프로그램의 내용이나 구성효과 등을 전반에 걸쳐 조사하는 일.
• **개런티(guarantee)** : 출연료. 흥행 계약 시의 보증 출연료를 의미
• **애드립 (ad-lib)** : 스크립트에 없거나 미리 연습하지 않은 즉흥적인 대사, 동작 연주, 연출
• **에프레코 (After-recording)** : 완성된 화면에 맞춰 대사, 음악, 효과 등을 녹음하는 일
• **컨티뉴티(Continuity)** : 하나의 스토리가 처음부터 끝까지 원활하고 알기 쉬운 흐름을 갖는 일.
• **큐(Cue)** : 개시신호. 연기, 음악, 조명, 음향 등의 타이밍을 지시하기 위해 정해 놓은 사인.
• **큐 시트(Cue sheet)** : 한 프로그램의 시작부터 끝까지의 전 과정을 일정한 형식에 따라 구체적으로 기입해 놓은 방송진행표.
• Dubbing : 제작된 필름에 대사, 음악, 효과음 등을 음질과 음향을 조절하며 재녹음하여 영상에 더하는 작업.
• Editing :중요한 부분을 강조하고 중요하지 않은 부분을 제거하는 일
• Effect : 인위적인 시각적, 청각적 효과
• Inter Cut : 같은 scene을 짧은 시간에 여러 관점에서 촬영하는 일
• log : 촬영 중에 행해지는 모든 영상과 음향과정에 관한 기록
• N.G : no good의 약자. 방송을 하다가 잘못됐을 때 N.G라고 말하고 다시 방송
• Test pattern : 카메라 또는 수신기 화면을 조정하기 위한 특수한 도안
• Theme music : 주제음악. 프로그램 개시 또는 종료때에 그 프로그램에 사용하는 주된 음악
• **가두녹음(VOX-POP)** : 거리에 나가 직접 일반인들의 의견을 취재 녹음하는 것.
• **스탠바이(Stand-by)** : 출연자나 스탭에게 방송준비를 알리는 시간
• **스파트(spot)** : 프로그램과 프로그램 사이에 들어가는 광고, 공지사항 프로그램 안내 등
• **컷 아웃(Cut out)** : 내보내고 있던 음악이나 말, 화면 등을 갑자기 줄이거나 없애버리는 것
• **프라임 타임(Prime time)** : 시청률이 가장 높고, 광고비도 가장 비싼 방송시간
• Dissolve : 현재의 화면이 스며들어감에 따라 다음 화면이 서서히 나타나는 것
• Fade in(Out) : 화면이 밝아온다.(어두워진다)
• Wipe in(Out) : 기계 조작으로 화면이 다른 화면으로 밀려 가면서 바뀐다.

(4) 카메라 용어

- Follow Shot : 피사체의 움직임을 따라 다니는 것.
- Zoom in(Out) : 줌을 동작하여 피사체에 다가 들어간다(나간다)
- Tilt Up(Down) : 카메라가 수직으로 올라간다.(내려간다)
- PAN : 카메라가 수평으로 좌 또는 우측으로 움직인다.
- Dolly in(Out) : 카메라가 피사체로 다가간다.(후퇴한다)(또는 TRUCK in out)
- Craint Shot : 카메라를 기중기에 실어서 잡는다.
- 부감(high angle shot) : 피사체를 위에서 아래로 쳐다보면서 촬영하는 것.
- 앙각(low angle shot) : 피사체를 아래에서 위로 쳐다보면서 촬영하는 것.
- Focus in : 카메라의 촛점이 맞지 않는데서 맞춰 들어간다.
- Focus out : 카메라의 촛점이 맞춰있는데서 흐려져 간다.
- C.U(Close Up) : 사람의 눈만 잡는다든가, 촛불의 불꽃만 잡는다.
- C.S(Close Shot) : 사람의 눈썹에서 턱까지 잡는다.
- T.B.S.(Tight Bust Shot) : 머리끝에서 어깨의 선까지 잡는다.
- B.S(Bust Shot) : 머리끝에서 젖가슴까지 잡는다.
- W.S(Waist Shot) : 허리까지 잡는다.
- K.S(Knee Shot) : 무릎까지 잡는다.
- M.S(Medium shot) : 머리끝에서 발까지 잡는다.
- F.S(Full Shot) : 집 전체가 보일 정도로 멀리 잡는다.
- L.S(Long Shot) : 아주 먼 거리에서 잡은 전망 같은 것.

5. 조명과 색채

조명은 빛의 밝기, 빛의 그림자, 빛의 방향, 빛의 변화, 색광에 의한 빛의 배치를 기조로 해서 무대를 구성하는 모든 요소들과 밀접한 관계를 가지고 있으며 분장에 있어서 이러한 조명의 양과 질을 고려하지 않으면 지각되는 색에 차이가 생길 수 있다. 실제 조명조건에 따라 원하는 색채를 계획하기 어렵거나 기대했던 색채와 달라 곤란한 경우가 발생하기도 한다. 따라서 반드시 조명환경에 대한 확인이 이루어져야 하며 조명에 의한 색채, 이미지 표현 등을 고려하여 분장한다.

1) 조명의 기능

– 무대에 생명력과 개성을 부여하고 주의를 끌 수 있는 요소 제공

- 조명의 색채를 인위적으로 사용하여 극을 긴장시키거나 완화시키는 등 조명색에 느낌을 주어 이미지 표현
- 조명에 의한 다양한 질감표현과 리얼리티 표현
- 무대 위의 배우에게는 움직이는 공간을 설정
- 조명 색채와 조도, 빛의 각도를 조절하여 극의 분위기 암시 등 다양한 이미지와 분위기 연출

2) 방송 조명

: TV 조명의 경우 한 사람의 인물을 비출 때, 일반적으로 3군데에서 빛을 주게 되는데 이것을 기본 3점 조명이라고 부른다.

(1) 주조명(Key light)

: 빛이 아주 강하며, 인물의 기본 형태를 드러내는 역할을 한다. 주조명은 흔히 인물의 정면보다 약간 오른쪽이나 왼쪽에서 준다. 주조명의 정확한 위치나 방향은 얼굴에 드리워진 그림자를 보면서 맞출 수 있다.

(2) 후면 조명(back light)

: 말 그대로 인물의 뒤에서 주는 조명인데, 인물을 배경과 분리하여 입체감을 준다.

(3) 필 라이트(fill light)

: 키 라이트에 의해 생긴 강한 그림자를 없애주는 역할을 한다. 그러나 보조명이 너무 강하면 인물의 윤곽이 아예 사라져 버릴 수도 있으니 주의해야 한다.

3) 조명의 방향에 따른 분장효과

(1) front light(앞 조명)

: 배우의 정면을 비추는 빛. 얼굴을 가장 뚜렷하게 보여주지만 평면적으로 보이게 함. 입체적 볼륨이 없고 밋밋한 형태를 만듬.

(2) side light(옆 조명)

: 무대의 오른쪽이나 왼쪽에서 비추는 빛.

- 상측광- 45도 위치에서 비춤. 배우를 가장 자연스럽게 입체적으로 보이게 함
- 중측광-배우의 키높이에서 비춤. 추상적으로 입체적으로 보이게 함
- 하측광-낮은 높이에서 옆으로 비춤. 배우를 강하게 입체화시킴

(3) back light(뒷 조명)

: 무대 뒤에서 객석방향으로 비추는 빛. 신비함과 엄숙함, 환상적임. 연기자의 윤곽과 실루엣을 강조

(4) top light(윗 조명)

: 무대상부에서 수직으로 내려 비추는 빛, 얼굴에 그림자가 강하고 공격적 분위기 연출, 주목효과

(5) foot light(바닥 조명)

: 무대바닥에서 위쪽으로 비추는 빛. 부자연스러운 느낌. 긴박감, 극적인 효과, 특별함, 공포스러운 분위기 연출

4) 조명색과 분장색채의 관계

어두운 조명	밝은 색의 분장이 쉽게 눈에 띈다.
밝은 조명	옅은 색 분장이나 짙은 색 분장 모두 무관
동일색상 조명	분장색상이 더욱 강하고 아름답게 부각됨
유사색상 조명	분장이 더욱 깨끗하고, 멋지게 보인다.
보색 조명	분장의 색채가 칙칙하거나 회색으로 보이게 된다.

5) 컬러 필터 조명의 효과

- 난색계열의 필터조명 ; 차가운 색의 물체는 흐리게 하고 따뜻한 색의 물체는 강하게 해준다.
- 한색계열의 필터조명 ; 따뜻한 색의 물체는 흐리게 하고 차가운 색의 물체는 강하게 해준다.

6) 색채 이미지 연출

(1) 귀여운(Pretty) 이미지

- 사랑스러운, 아기자기한, 달콤한, 재미있는, 쾌활한 이미지
- 귀여운 이미지 배색은 빨간색, 주황색, 노란색, 연두색 같은 난색 계열을 주로 사용한다. 따뜻하고 밝은 색상을 여러 가지 사용하면 전형적인 느낌의 귀여운 이미지가 된다. 밝고 부드러운 색상에 반대색상을 한두개 넣으면 귀여움의 폭이 넓어지는데 분홍색과 보라색을 사용하면 달콤함이 섞인 느낌이 되고 초록과 파랑색을 사용하면 리듬감이 추가되어 주의를 집중시키는 효과가 있다.
- 컬러출현율 : Y/B, R/B, YR/B, GY/Vp, RP/B, Y/P

(2) 경쾌한(Cheerful) 이미지

- 쾌활한, 활동적인, 젊은, 유쾌한, 발랄한, 스포티한 이미지
- 경쾌한 이미지 배색은 색감이 강하게 느껴지는 선명한 톤의 빨강색, 주황색, 노랑색, 파랑색을 주

로 사용한다. 다채로운 색상의 변화를 특징으로 하는 색상배색 방법을 사용하면 쉽게 경쾌한 이미지를 만들 수 있다. 경쾌한 이미지는 캐주얼, 다이나믹 이미지와 어느 정도 연관성이 있지만 두 이미지에 비해 색감이 가볍고 콘트라스트가 약하게 느껴진다. 대체적으로 따뜻하고 귀여운 인상이다.

– 컬러출현율 : R/V, YR/V, Y/V, R/B, Y/Vp, GY/B, BG/B

(3) 다이나믹(Dynamic)한 이미지

– 역동적인, 액티브한, 기운찬, 강한, 와일드한, 거친 이미지

– 다이나믹 이미지에 주로 사용되는 색상은 빨간색, 주황색, 노랑색, 검정색이다. 역동적인 느낌을 주는 빨강색과 같은 난색에 검정을 적절히 사용하면 강렬한 이미지를 얻을 수 있다. 다이나믹한 이미지는 강한 느낌의 색과 색의 강약이 느껴지는 배색으로 완성된다.

– 컬러출현율 : R/V, N1.5, YR/S, Y/B, YR/V, Y/L, PB/Dp

(4) 화려한(Luxurious) 이미지

– 장식적인, 매혹적인, 요염한, 성숙한 이미지

– 화려한 이미지는 보라색, 자주색을 기본으로 노랑색, 빨강색, 검정색 등을 더하여 완성된다. 선명한(vivid), 강한(strong), 진한(deep) 등으로 색기미가 강하게 느껴지는 색조가 주로 사용된다.

– 컬러출현율 : RP/V, RP/S, RP/Dp, P/Dp, Y/V, N1.5, P/V

(5) 내츄럴(Natural) 이미지

– 자연적인, 친근한, 전원적인, 소박한, 정다운 이미지

– 내추럴이미지는 나무와 숲, 흙의 색과 같은 자연의 색들로 배색한다. 색상은 노랑색, 연두색, 초록색 갈색으로 된 유사색상 배색이 많으며 색조로는 은은한(Light), 흐릿한(Light Grayish), 탁한(Grayish) 등의 중간톤을 주로 사용한 유사색조의 배색이 많다. 비교적 대비가 적은 차분한 이미지가 주류를 이루고 있다.

– 컬러출현율 : Y/L, YR/L, YR/Dl, Y/Lgr, YR/P, YR/Lgr, Y/Vp

(6) 우아한(Elegant)한 이미지

– 세련된, 고급스러운, 여성스러운, 기품있는, 감각있는 이미지

– 우아한 이미지는 보라색과 자주색을 주로 사용해 만들 수 있다. 우아한 이미지는 여성스러운 색상의 분홍색 보라색을 많이 볼 수 있다는 점에서 화려한 이미지와 비슷하지만 화려한 보다는 다채로운 느낌이 덜하며 정적이다. 보라색, 자주색 등 비슷한 색상을 사용하여 유사색상배색으로 정리하면 전형적인 우아한 이미지가 되며, 노랑색, 연두색, 파랑색을 넣으면 아기자기한 재미가

있는 배색이 된다.

- 컬러출현율 : P/Vp, RP/L, P/P, P/L, RP/S, R/L, R/Dp

(7) 점잖은(courtesy) 이미지

- 격식있는, 견실한, 지적인, 전통적인, 품위 있는 이미지
- 화려한 이미지보다는 정적이고 남성적인 면이 강한 이미지이다. 딱딱하고 무게감 있는 견고한 이미지로 명도와채도가 낮은 색조가 주를 이룬다. 그레이쉬(Gr),다크(Dk),딥(Dp) 톤과 무채색을 주로 하여 딱딱한 이미지의 배색을 표현한다.
- 컬러출현율 : Y/Dp, YR/Dk, RP/Dk, B/Dk, Yr/Lgr, P/Dk, N6

(8) 온화한(Mild) 이미지

- 순수한, 유연한, 소박한, 잔잔한, 연약한, 안정된 이미지
- 온화한 이미지 특징은 중명도의 은은한 색조끼리의 배색이 대부분이다. 많이 사용되는 색상은 노랑색, 주황색, 연두색 등의 따뜻한 색과 명도가 높은 회색이다. 색조는 연한(Very Pale), 흐릿한(Light Grayish)의 수수한 색조가 주로 사용된다. 전체적으로 흰색이나 회색이 포함된 색조로 편안하고 안정된 이미지를 지니고 있다.
- 컬러출현율 : Y/Vp, Y/Lgr, N9, YR/Lgr, B/Vp, PB/Vp, N8

(9) 은은한(Peaceful) 이미지

- 그윽한, 정돈된, 심플한, 단아한, 정적인 이미지
- 명도는 밝고, 가벼운 색이지만 채도가 낮아 색감이 느껴지지 않는 은은하고 한국의 단아한 이미지나 심플하고 쉬크한 이미지를 지니고 있다. 콘트라스트가 크지 않은 차분한 배색으로 만들어 지며 유사한 범위에서 색상과 색조를 모두 선택하여 정리의 느낌으로 배색한다. 라이트(L),라이트그레이쉬(Lgr), 그레이쉬(Gr)톤이 주로 이루고 있지만 탁한 이미지보다 그윽하고 정적인 이미지.
- 컬러 출현율 : N9, YR/Lgr, N8, GY/Lgr, PB/Lgr, YR/L, Y/Lgr

(10) 고상한(Noble) 이미지

- 차분한, 고전적인, 나이든, 조용한, 클래식한, 원숙한 이미지
- 고급스럽고 고상한 이미지로 저명도와 저채도의 그레이쉬(Gr), 덜(Dl), 다크(Dk)톤이 주를 이루고 있지만 무겁고 딱딱한 이미지보다는 차분하고 가라앉는 안정감 있는 이미지이다. '우아한' 이미지보다는 무게감이 느껴지지만 점잖은 이미지보다는 부드러운 이미지를 지니고 있다.
- 컬러출현율 : Y/Dp, GY/Lgr, PB/Dk, YR/Dl, BG/Dp

(11) 맑은(pure) 이미지

- 부드러운, 깨끗한, 가벼운, 옅은, 투명한, 밝은 이미지
- 가장 맑고 부드러운 색조로 투명하고 상쾌한 이미지이다. 맑은톤(Pale)과 연한톤(Very Pale)의 밝고 연한 색상을 주로 사용하여 색상보다는 톤의 이미지로 배색한다. 흰색을 사용해 깨끗한 느낌을 준 배색과 콘트라스트가 약하게 느껴지는 유사한 색조끼리 배색하는 경우가 많다.
- 컬러출현율 : P/Vp, Y/Vp, B/Vp, N9.5, YR/Vp, GY/Vp, PB/P

(12) 모던한(Modern) 이미지

- 도시적인, 현대적인, 딱딱한, 남성적인 이미지
- 현대적인 감각으로 차갑고 딱딱한 이미지이다. 배색에 있어서는 대조가 심한 분리배색으로 강한 이미지를 준다. 주요색상은 화이트, 블랙 등의 무채색과 차가운 계열의 블루, 그린을 중심으로 선명하고 무거운 색조로 심플하게 표현한다.
- 컬러출현율 : N1.5, PB/Vp, PB/Dk, N9.5, N8, BG/V, PB/V

6. 분장 재료학

1) 컬러 파렛트

- **아쿠아 컬러 :** 수성컬러로 안료가 농축되어 있는 고체타입으로 물에 잘 섞이며 쉽게 발라지고 풍부한 색상을 표현할 수 있다. 브러쉬나 스폰지를 이용하여 물에 개어 사용하며, 페이스페인팅이나 바디 페인팅 등에 주로 사용된다.
- **라이닝 컬러 :** 유성컬러로 풍부한 색상과 함께 부드러운 질감을 갖고 있으며, 스폰지나 브러쉬를 이용하여 피부에 바르고, 닦을 때는 클렌징 오일이나 크림으로 닦아낸다.
- **스킨 일러스트레이터(Skin illustrator) :** 고농축의 짙은 색소로 깊이 있는 색상을 표현할 수 있고, 지속력이 강하며 99% 알코올을 섞어서 붓이나 스폰지로 사용한다. 물이나 땀에 지워지지 않으므로 분장 후 활동이 용이하다.

2) 입체 조형

- **핫폼(hot form)** : 채색과 접착작업이 쉬운 경량의 고무재료로 주로 인조피부를 만들 때 사용한다.

- **콜드폼(cold form)**: 간단한 폼 작업을 할 때 사용하는 제품으로 상처, 마스크, 인조 피부 등을 만들 수 있다.
- **젤폼(gel form)** : 젤 타입으로 된 폼으로 컵에 넣은 뒤 전자렌지에서 1분정도 가열한 다음 2배정도 부풀면서 끓으면 준비해 놓은 틀에 붓고 굳으면 떼어내서 사용한다.
- **알지네이트(alginate)** : 네거티브(negative)의 석고 틀을 뜰 때 사용하는 제품
- **석고붕대** : 네거티브를 강하게 하기 위한 깁스 붕대
- **유토** : 필요한 각종 형태를 만드는데 사용하는 유성 찰흙으로 오래두어도 굳지 않는다.

3) 스킨 표현

- **왁스(wax)** : 눈썹을 덥거나 상처 표현 등 피부의 일부를 변형할 때 사용하는 제품. 제형과 용도에 따라 소프트 퍼티, 나트로 플라스토, 노즈 퍼티, 스틱 왁스, 스티플 왁스, 모델링 퍼디 왁스 등이 있다.
- **실러(sealor)** : 왁스로 만든 상처, 눈썹, 각종 마스크를 표면에 막을 씌워 코팅하는 제품으로 실러 위에 채색할 수 있다.
- **튜플라스트(tuplast)** : 사실적인 흉터나 물집을 만들 때 사용하는 제품. 마르기 전에 완성해야 하므로, 튜브에서 짜서 피부에 바로 부착시킨다.
- **콜로디온(collodion)** : 오래된 흉터와 칼자국을 만드는데 사용하는 피부 수축제품으로 여러 차례 바르고 건조시킨 후 손으로 형태를 잡아 완성한다.
- **카보실(cab-o-sil)** : Pros-Aid(프로스 에이드)와 섞어 크림타입으로 만들어 라텍스 볼드캡이나 폼 라텍스의 빈자리나 가장자리를 메우는데 사용할 수 있다. 라텍스, 인조피, 글리세린 등의 액체에 섞어주면 크림타입으로 만들 수 있다.
- **글리세린(glycerin)** : 땀방울이나 흐르는 눈물 자국, 젖은 듯한 피부를 표현할 때 효과적인 젤리타입의 제품, 광택이 있지만 유분이 없고 세척이 가능하다.
- **젤 스킨(gel skin)** : 화상이나 상처분장에 사용하는 제품으로 뜨거운 물에 중탕하여 사용한다.
- **글라짠(glatzan)** : 볼드 캡을 만들 때 사용하는 용액 형태의 플라스틱으로 볼드 헤드에 3~5번 정도 칠해 말린 다음 파우더로 표면 처리한 후 떼어낸다.
- **라텍스(latex)** : 암모니아수에 생고무를 용해한 흰색의 액체로 건조 후 투명해지는 성질이 있다. 접착제로도 쓰이며, 노역 분장 시 주름을 만들 때나 피부에 오브제를 붙일 때 사용 한다.
- **프로스 에이드(Pros-Aide)** : 의학용 실리콘 수성 접착제로 인체에 무해하여 라텍스보다 접착력이나 안전성이 뛰어나다. 땀이나 습기에 강한 방수효과가 있고 예민한 피부에 오브제나 수염, 볼드캡 등을 붙이는데 사용한다.

- **아이스 이펙트(ice effect)** : 눈, 서리, 얼음 효과를 주는 재료로 사용방법이 쉽고 물과 비누로 쉽게 닦아낼 수 있다.

4) 수염

- **크레이프 울 (Crepe Wool)** : 양털로 제작된 수염재료로 서양 사람들의 사실감 있는 턱수염, 콧수염, 구레나룻, 눈썹을 표현할 수 있다.
- **생사** : 생 명주실의 수염 재료로 다양한 색상으로 염색이 가능하다.
- **스프릿 검(Spirit Gum)** : 수염이나 가발의 접착제
- **스프릿트 검 리무버** : 스프릿트 검으로 붙인 수염 등을 제거할 때 사용하는 리무버