

1. 분장의 이해

모든 무대예술을 완성시키는데 있어서 가장 중요하고 기본적인 요소 가운데 하나가 바로 분장 (Make-up)이다. 분장은 배우의 의사 전달 수단으로서 배우의 모습을 배역에 맞게 변화시켜 관객들로 하여금 필요한 성격적 사실들을 이해시키는 것을 말한다.

즉 인물의 창조나 재창조를 위한 변장이나 화장술, 두발 등을 총괄한다고 볼 수 있다. 그러므로 분장은 배우, 배역, 작품, 공연장소, 조명 등과의 여러 요소들과 잘 조화를 이루어 멋진 무대예술을 창조하는데 중추적인 역할을 하고 있다. 오늘날 분장은 무대예술의 다양화와 더불어 매우 세분화, 전문화되고 있으며 영상매체(영화, TV등)의 발전으로 인하여 급속한 발전이 이루어지고 있다.

2. 분장의 역사

(1) 고대의 분장

- 분장술의 발달은 원시 사회의 종교 의식에서 주술적인 효과를 나타내기 위하여 가면이나 채색을 이용한 초기 원시적 분장술에서 유래
- 이집트
 - 일반인을 비롯하여 특히 지배계층들에게 정교한 분장과 가발이 일상생활 생활의 일부분

- 입술에 붉은색을 칠하고 광대뼈위에 높게 입술연지를 칠함, 밝은 기초 화장품을 사용
- 눈썹은 검정색으로 강조되었고, 관자놀이 쪽으로 향하여 아래쪽으로 그렸다.
- 푸른색 공작석 선은 눈 주위의 선위에 그리기도 하고 때로는 눈 아래에 그림
- BC 3200년경 이집트의 종교 의식에서 백납을 이용하여 얼굴을 착색
- 검은색과 파란색의 Eye Shadow를 사용한 증거를 벽화와 유물 등을 통해 발견
- 남성, 여성 둘 다 자신의 머리를 면도하여 가발을 더 편하게 쓸 수 있도록 함
- 머리띠, 보석이나 화관으로 가발을 장식
- 그리스, 로마
 - 짧고 깨끗한 머리와 귀걸이, 코걸이로 신분을 나타냄
 - 전쟁 중 적을 놀라게 해 줄 목적으로 분장도 사용
 - 분장의 형태는 주로 마스크(MASK), 분장행위로 많이 이용
 - 헤어스타일을 단정히 하기 위한 다양한 방법이 고안
 - 간단한 머리띠는 짧은 머리를 간수하는데 사용
 - 긴 머리를 잡아당겨 머리띠 아래로 밀어 넣었다.
 - 리본 주위에 곱슬곱슬한 머리를 정리

(2) 중세의 분장

- 중세 암흑시대에는 기독교 국가에서 연극 공연이 공식적으로 금지되었으나 9~10 세기부터는 종교 교육의 일환으로 전례극이 발전
- 배우들은 남자들로만 구성되어 있으므로 극중 인물 표현을 위해 가면이 사용

(3) 르네상스 시대

- 무대 예술은 다양화되기 시작
- 고전 양식의 부활로 인하여 이탈리아에서는 오페라와 발레가 발전
- Commedia Dell'arte(즉흥가면희극)가 생겨났으며 희극 배우들은 가면을 사용
- 헤어스타일
 - 앞 중심의 가르마를 타고 앞이마를 전체적으로 내놓았으며 뒷머리는 목덜미에 붙였다.
 - 머리에 얇은 거즈(gauze)나 보일(boil)로 된 베일을 씌우는 것이 유행하였다.
 - 본 넷(bonnet)을 머리 뒷부분에 쓰고 앞부분에 깃털로 장식하였다.
- 영국
 - 엘리자베스 왕조 시대에 연극이 크게 융성
 - 귀족의 보호 아래 대규모의 전문 극단이 출연
 - 극장, 무대장치, 대본, 의상 및 소도구 등 배우들의 시각적 요소가 대단히 중요시되었으므로 이에 따라 각 배우들의 분장 기술 또한 크게 발전
 - 셰익스피어(W. Shakespeare)라는 극작가의 등장 : 시대를 재현하기 위한 분장술 역시 팔목할 만한 발전을 가져오게 되는 동기

- 프랑스
 - 이탈리아로부터 발레를 수입하여 크게 발전
 - 발레 작품이 공연되었는데 모두 가면을 쓰고 있는 것이 큰 특징
 - 헤어스타일
 - 풍탕쥬(Fontanges) : 프랑스 궁정에 등장하여 유럽에서 유행
 - 양옆으로 길게 늘어뜨린 천이 달린, 단색 톤으로 만든 모자 위에 여러가지 복잡한 장식을 한 것
 - 모자에 풀을 먹이거나, 철사심을 넣은 줄이나 레이스로 만든 높은 구조물을 층층이 탑처럼 쌓아올렸다.
 - 때로는 커다란 겹은 리본을 붙여 더욱 정교하게 만들기도 하였다.
 - 풍파두르(Pompadour) 형

(4) 근세의 분장

- 19세기에는 동서양의 활발한 교역으로 인해 동양의 전통 극이 서양에 많이 소개
- 19세기 초 무대조명이 촛불과 석유에서 가스로 대체되었고, 다시 19세기 말 전기로 대치되면서 더욱 밝아진 무대조명에 맞추어 배우들의 분장에도 큰 변화를 가져오게 되었다.
- 일본 연극 중 가면음악인 "노"와 여장 남자배우가 등장하는 "가부키"가 소개되었으며 분장한 얼굴의 색채 등으로 성격이 표현되는 중국의 경극이 소개되었다.
- 자연과학의 발달로 인하여 분장 용품의 발달이 가속화 되면서 주인공의 성격 묘사를 더욱 사실적으로 표현할 수 있는 방향으로 분장술이 발전하게 되어 오늘날의 무대 분장의 형태를 갖추게 되었다.

(5) 현대의 분장

- 20세기 들어 미래주의자들이 시도한 새로운 형태의 "퍼포먼스"란 공연 예술이 등장하면서 바디페인팅 등 새로운 분장술이 좀 더 발전
- 다양한 무대 예술의 분화에 맞추어 분장술도 다양화
- 특히 특수 분장 용품의 개발로 인하여 보다 자연스러운 특수 분장 효과를 발휘

시대별 배우의 메이크업 스타일

- 1910년대 – 김슨 걸(gibson girl)
 - 피부는 인공적이지 않고 자연스런 붉은 빛
 - 코의 측면에 음영을 주어 곧고 섬세한 느낌
 - 입술은 조각된 듯한 두터운 입술모양을 표현
- 1920년대 클라라 보우(Clara Bow)
 - 짧은 코와 도톰한 뺨
 - 장미 봉오리 같은 입술
 - 멀리 떨어진 눈썹, 강하게 강조된 눈

- 1930년대 그레타 가르보(Greta Garbo)
 - 얼굴색은 밝고 눈썹과 눈동자 사이의 간격이 높다.
 - 눈썹은 가늘고 곡선 적이며 진하다.
 - 눈 뼈 부분의 하이라이트를 강조하였다.
- 1950년대 엘리자베스 테일러(Elizabeth Taylor),
 - 대담하게 눈 주위를 검정색으로 그리고 눈 끝에서 밖으로 직선을 연장한 클레오파트라 스타일
- 1950년대 마릴린 먼로(Marilyn Monroe)
 - 내추럴한 눈 메이크업에 위쪽으로 도톰하게 올라가 강조된 아이라인
 - 아웃커브로 강조된 빨간 입술
- 1960년 트위기(Twiggy)
 - 위아래 속눈썹을 인형처럼 과장되게 표현하였다.
 - 립은 내추럴한 립글로스나 옅은 평크로 표현하였다.
 - 얼굴의 주근깨가 드러나 보이는 투명 메이크업을 하였다.
- 1970년 평크족의 메이크업스타일과 헤어
 - 잘 정돈되고 인위적으로 다듬어진 것을 부정하여 기존의 화장법을 거부하였다.
 - 눈에는 파격적인 검정, 흰색 Eye Shadow를 대비시켰다.
 - 입술을 검정, 밤색 웜슬로 윤곽선을 그린 후 검정, 와인 색을 발랐다.
 - 머리를 불규칙적으로 잘라서 뾰족하게 만든 다음 뺏뺏이 세워 고정시켜서 뿐이 돋아난 것처럼 보이게 했다.
 - 양쪽 머리를 바짝 잘랐다.
 - 앞이마부터 뒷목덜미의 부분을 넓은 부채모양처럼 손질해 수탉의 벼슬처럼 보이게 했다.
- 예콜로지 스타일
 - 자연으로 돌아가자는 캠페인 아래 내추럴 컬러가 유행하였다.
 - 자연색인 초록색, 살색을 유행색조로 부각시켰다.
 - 메이크업의 키포인트는 내추럴, 소프트, 라이트라는 단어로 집약되었다.
 - 피부 톤은 리퀴드 파운데이션으로 아주 가볍고 소프트하게 표현
 - 연한갈색으로 눈두덩이 전체를 바른 후에 짙은 밤색, 초록, 연두색 아이섀도우로 포인트
 - 블러셔는 갈색과 살색 등을 볼 뼈 밑으로 음영을 줄 뿐 볼 뼈를 두드러지게 강조하지 않음
- 페일(pale) 메이크업
 - 창백하고 생기가 없는, 마치 아픈 듯 한 인상을 주는 메이크업
 - 피부톤을 투명하게, 블루나 그레이 계열 섀도우로 눈 주위를 어둡게 그라데이션하여 눈을 강조
 - 의상 스타일은 전체적으로 시스루 스타일로 신비스럽고 연약하게 느껴지는 선을 강조하고 색도 가라앉는 색과 연한색이 주를 이룬다.

(6) 한국분장의 역사

1) 삼국시대

- 고분에서 출토된 부장품 중에는 치장을 하는데 사용했던 것으로 보이는 예쁜 토기들이 출토
- 여러 가지의 화사한 장신구도 많았던 점으로 미루어, 몸을 치장하는 방법에 상당히 신경을 썼다는 것을 알 수 있다.
- 고구려
 - 고분 벽화를 통해 보면 여인들의 의상이나 헤어스타일, 화장 모습은 대체적으로 화려한 모습
- 신라 시대
 - 금제 귀걸이, 목걸이, 비취 등의 장신구로 보아 신분에 따른 많은 장식과 화장술이 이루어졌음
 - '아름다운 육체에 아름다운 정신이 깃든다'는 영육일치사상의 영향으로 남녀 모두 외모에 대한 관심이 높은 시기

2) 고려 시대

- 화장구들(빗, 기름병, 분합)이 많이 출토되었으며, 이들의 화려한 무늬 등으로 보아 당시 여인들의 몸치장과 화장이 매우 발달했음을 알 수 있다.
- 피부에 부드러움을 강조하기위해서 꽈지기름을 바르기도 하였다.
- 몽고족에 팔려갔던 젊은 처녀들이 연지곤지를 들려와서 결혼 때 사용

3) 조선시대

- 화장이 평상시 화장과 혼인, 연회, 외출화장 등 세분화되었던 시대
- 많은 유물들이 전해져 화장 발달 과정의 변모를 찾아볼 수가 있으며, 문헌 또한 많이 보전되어 있다.
- 신분 계급이 더욱 뚜렷하여 양반과 천민 사이의 의상이나 장신구, 머리 모습 등이 엄격하게 구분
- 나이에 따라 머리 모습이나 의상, 장신구 등이 차별화
- 색조화장 보다는 살구씨 등의 한방 피부미용이 많이 이용
- 매분구 - 화장품과 화장구를 집집마다 방문하여 판매하는 여자
- 보엠서 - 일시적으로 궁중에 화장품생산을 전담하는 관청
- 무대조명의 조도가 더욱 강해지고 특수한 분장재료가 많이 나와 기법과 전체적인 분위기가 더욱 발전

4) 근대개화기

- 현대적 개념의 신식화장품이 생산되고, 상품화가 이루어짐
- 개화와 더불어 나운규 등의 영화와 원각사 등의 연극단체가 들어서면서 자급자족의 분장이 이루어짐
- 1920년대 박가분이 등장함으로써 대중적인 화장이 발전
- 외래로부터 전해진 신극에 의해서 분장의 유입
- 전통극에 현대극이 유입되면서 비로소 극장이라는 공간에 들어가게 된다.
- 근대 개화기에 신신화장품과 아울러 신식 화장법도 도입
- 신식 화장법은 재래화장법에 비하여 큰 차이가 있는 것은 아니지만 입술연지의 색깔이 진해지고, 향수의 향내와 비누의 향내가 강렬해졌다.

5) 현대

- 1950년대~1960년대 초
 - 본격적으로 영화가 들어오기 시작하여 구체적으로 분장이란 단어를 우리가 말할 수 있게 된 시점
- 70년대 초반 이후
 - TV문화가 발달되면서 대중화되며 서서히 일반인에게 인식되어 가기 시작

3. 중국의 경극

(1) 경극

- 경극은 중국의 모든 전통극 예술형식 가운데 가장 대표적인 것
- 수세기에 걸쳐서 천재 예술가들이 창조하고 발전시켜 온 이 중국의 고전극은 독특한 자기 양식을 가진 포괄적 공연예술
- 중국의 전통음악, 시, 창, 영송, 무용, 곡예와 무술이 하나의 위대한 연극예술로서 뭉뚱그려져 있다.
- 중국의 전통극은 하나의 창극, 또는 가극이면서 서양의 오페라(Opera)나 오페레타(Operetta)와는 전혀 다르다.
- 중국 연극은 전통적인 경극을 통해 발달
- 등장인물들을 다양하고 도식적인 분장을 하는데 등장인물들을 생, 단, 정, 축으로 구분
- 경극 분장의 특징은 분장을 연기의 보조적인 수단에 그친 것이 아니라 상징적인 분장의 표현이었으며 사실성을 배제

(2) 의상

- 경극용어로 의상 부문을 '성토우'라 하며, 그 디자인은 엄격한 법의 적용을 받는다.

(3) 머리장식과 신발

- 경극의 모자, 투구, 신발은 어느 한 시대가 아닌 당, 송, 원, 청 등 각 시대에 걸친 유행을 종합하여 디자인된 것
- 무대에서 쓰여 지는 것들은 실생활에서 쓴 것보다 훨씬 세련된 것

(4) 계급의 색채

황색은 황제, 붉은색은 관리인, 검은색은 거칠고 품위 없는 남자의 색이다.

(5) 성격

성격은 얼굴에 그려져 있는 독창적인 선과 착색에 의하여 과장된 화장으로 나타낸다.

청색은 잔인성, 뺨간색은 충실과 용기를 나타낸다. (연극의 역사)

(6) 役(역)의 종류

- 경극에는 네 가지의 주된 배역 형식이 있다.
- 생[생 : 남자 역], 단[단: 여자 역], 정[정: 채면] 그리고 촤우[축: 어릿광대]

4. 일본

- 일본 연극분장의 특징
 - 교갱 , 분라꾸, 노오, 가부키 등 일본의 4대 연희와 함께 발전
 - 가부키는 그 이름이 뜻하는 바와 같이 노래와 춤 연기로 이루어진 연극



1. 화장의 역사

(1) 한국의 역사

1) 삼국시대

곡식분말, 분꽃씨앗가루, 조개껍질 가루를 이용, 백분을 사용하여 얼굴을 희게 하고 연꽃으로 연지를 만들어 입술, 뺨에 사용(통일이전은 얇은 화장, 통일이후 다소 화려해짐)

2) 고려시대

태조 왕건 때부터 국가정책으로 화장장려(기생들의 화장을 반드시 교방에서 가르침)

분만 사용하고 연지는 사용하지 않았으며, 벼드나무 잎을 갈아 눈썹을 가늘게 그리고 비단향료 주머니를 차고 다님.

3) 조선시대

여성의 아름다움을 외적인 것 보다 내적인 아름다움 중시(깨끗하고 부드러운 마음이 우선, 화장은 부덕한 행위로 간주)

4) 현대

- 1916년 박승직 "박가분" 최초판매(초기에는 인기를 누렸으나 납 성분 함유로 치명적 영향)
- 1940년 일본화장품업계가 대거 한국진출 시련기 맞음.
- 1960년 이전 화장품 발달 안됨
- 1972년 태평양 메이크업 프로모션 실시
- 1980년부터 메이크업 일반화(88올림픽부터 본격적으로 부각)
- 2000년대 이후 미에 대한 요구와 체적한 환경에 대한 요구를 동시에 충족시킬 수 있는 제품과 내추럴한 투명 메이크업 화장의 세분화 발달.

(2) 서양의 역사

1) 고대 이집트

강한 장식욕을 화장으로 나타냈으며, 눈화장(녹색-곤충으로부터 접근금지)으로부터 시작되었다. 눈을 대단히 중요한 부분으로 여겼으며, 검은 화장먹(kohl)을 이용하여 라인을 그려 눈을 강조했다. 이집트의 마지막여왕 "클레오파트라" 화장으로부터 메이크업이 시작되었다.

2) 중세시대

로마제국 붕괴 계르만족 대이동 100년 동안 전쟁 속에 금욕적인 믿음 이외는 다 죄악으로 불리던 시대로서 목욕이나 화장 등이 쇠퇴 (암흑시대)

3) 근세

① 16세 르네상스시대

문예부흥과 함께 상류층 여성들이 필수 불가결한 덕목으로 아름다움에 대한 기준은 창백하고 투명함이였다. 영국최고 전성기를 이끈 엘리자베스 1세 여왕이 유난히 화장을 좋아해 상류사회 전체를 메이크업 유행시킴.

② 바로크 시대

가식적인 미를 앞세운 사치의 시대이면서 한편으로 도덕주의 성향이 팽팽하던 시대로 화려한 의상과 진한화장이 하얀 얼굴에 전사의 고결함을 상징하는 발그레한 볼이 높이 평가되었다.

③ 로코코 시대

백옥같이 흰 피부에 짙은 위치보다 약간 밑에 볼 화장을 함. 장미꽃 봉오리 같은 정교하게 그려진 눈썹, 밝고 붉은색으로 입술을 가꾸었다.

4) 19세기

프랑스혁명에 따른 생활 풍조가 겸소해져 자연스러운 화장이 주조를 이룸. 이와 대조적으로 창녀나 바람난 아가씨는 진한 화장으로 어두운 측면도 존재

5) 20세기 현대

시대는 점차 변모하여 직업을 가진 여성이 증가되어 아름다움을 유지하고자 했으며 모든 사람들은 "자연스러운 아름다움"을 열망하는 건강한 미인에 중점을 두게 되었다.

2. 화장품 성분학

(1) 계면화학

1) 계면활성제

비누와 세제의 주성분은 계면활성제이다. 계면활성제는 크림이나 로션 등을 제조할 때 넣으면 유화제로 작용하고 비누와 샴푸에서는 물의 세척력을 더욱 활성 시키는 역할을 한다. 또한 립스틱에서는 색소가 지방성분에 잘 분산되도록 한다. 계면활성제는 포괄적인 용어로 그 기능과 효과에 따라 유화제, 세정제, 물에 녹지 않는 물질인 식물의 에센스, 향, 지용성 비타민 등을 녹이는 가용화제, 적시거나 거품 등을 만드는 발포제, 혼탁제 등으로 분류시킬 수 있다.

2) HLB(친수친유 균형치 Hydrophilic Lipophilic Balance)

미국의 Atlas Powder 회사 연구진에 의해 처음 도입된 개념으로써 계면활성제 분자 중에서 친수성인 부분과 친수성인 부분의 균형을 나타내며 친수성 유화제는 HLB가 낮고, 친유성 유화제는 HLB가 높게 나타낸다. 계면활성제를 선택 할 때 매우 유용한 기준이 되며 HLB는 계면활성제를 선정하는 하나의 방향 제시가 되는 기준일 뿐 모든 계면활성제에 전반적으로 적용될 수 있는 기준은 아니고 유화제의 특성이 결정되는 것이 아니라는 사실도 유의해야 한다.

3) 유화(Emulsion)

유화란 물 혹은 그 이상의 섞이지 않는 물질 (오일과 물)이 접합제나 유화제의 도움으로 결합 되어진 영구적인 혼합물이다. 유화액은 대개 육안으로 보아 우윳빛의 흰색을 나타낸다. 대표적인 유화제품은 크림과 로션이 있다.

4) 유화형태

① O/W (Oil in Water, 수중유적형)

수분바탕에 오일의 입자를 분산시켜서 제조하며 수용성물질을 함유하고 있다.
오일입자는 물에 녹지 않으므로 오일 층은 피부의 외부 윤활제로 작용하여 피부 표면을 부드럽게 해주고 보호해준다. 클렌징 밀크와 같은 묽은 에멀젼은 쉽게 제거되며 수분 량이 많아 묽고 흐름이 있다.

② W/O (Water in Oil, 유중수적형)

유분 바탕에 수분의 입자를 분산시켜 제조하며 유분기가 더 있다. 유화상태는 크림상이다

③ Multiple emulsion (다상 에멀젼)

유화제의 종류나 유화조건에 따라 O/W의 에멀젼이 기름 속에 분산한계(O/W/O), 또는 W/O 형 에멀젼이 물속에 분산한계(W/O/W)등 이 있다.

5) 유화공정

유화입자크기, 분포상태, 조건에 주의해야 하며 70°C에 가열과 첨가방법, 속도에 의해 결정된다.

(2) 식물성 오일

식물성 기름은 건성유 반건성유 불건성유의 세 가지로 구분된다. 건성유는 공기 속에 내놓으면 산소를 흡수하여 산화하고, 점성도가 커지고 단단하게 되어 얇은 페막을 만들며 페인트나 니스의 제조에 쓰인다. 흡수력이 비교적 좋으며 미안유 등에 쓰인다. 피부염, 거친 피부치료에 효과적이고 혈액순환을 좋게 하며 긴장감을 주는 작용을 한다.

1) 동백유

동백의 씨를 압착하여 얻는 불건성유(不乾性油)이다. 이 기름은 방치해두어도 증발하는 일이 거의 없고, 비중은 약0.916으로 물과 비슷하다. 주성분은 올레인산(酸)으로 약90%를 차지하고 있으며, 황색의 맑은 기름으로 한국에서는 옛날부터 특히 부녀자들이 머릿기름으로 많이 써 왔으나, 지금은 거의 쓰지 않고 공업용으로 다소 이용할 뿐이다. 주요 산지는 제주도와 남해안이며 많은 양이 생산되지는 않는다.

2) 올리브유

올리브나무(감람나무)의 열매에 함유된 30~70 %의 기름. 지방산의 주성분은 불포화산인 올레인산(oleic acid)으로, 함량은 65~85% 정도이며, 포화지방산으로는 팔미틴산이 주성분이다.

3) 피마자유

피마자의 종자를 압착하여 얻는 지방유 아주까리기름이라고도 한다. 종자 속에 약 45%함유된다. 담황색으로 약간 점성이 있고, 간유(肝油)처럼 특이한 냄새가 강하다. 대부분 다른 지방유와 달리 알코올에 녹는다. 주요 성분은 리시놀산이 90%, 글리세리드로가 함유되어 있다.

(3) 보습제

화장품제조 시 기본원료에 하나로 알코올에 OH(수산기)를 하나 이상 갖고 있는 경우는 친수성 부분이 강해져서 수분을 끌어당기고 보유하는 성질이 강해진다. 화장품에 있어서 이러한 보습제는 수분을 피부 표면에 견조한 세포를 부드럽고 촉촉하게 만들어주며 성분으로는 프로필렌글리콜, 폴리에틸렌글리콜, 글리세린, 솔비톨이 있다.

(4) 방부제

동식물성 유기물이 미생물 작용에 의해 부패하는 것을 막는 것이 방부이고, 보존을 목적으로 방부하기 위해서 첨가하는 약제가 방부제이다. 세균의 발육을 저지하는 정규제(靜菌劑)방부제의 일종이다. 일반적으로 방부제라고 하면 식품 화장품 의약품의 변질을 막고 그것을 사용하거나 보존하는 동안에 그 순도를 유지시키기 위해서 첨가하는 것이다. 따라서 인체에 해가 없어야 한다는 것이 필수조건이고, 또 그 첨가로 인해 품질을 손상시키지 않아야 한다. 방부제 성분으로 파라옥시안식향산 메칠, 이미다졸리디닐 우레아, 프로필 파라벤 등이 있다.

(5) 분말 원료

분말 원료는 안료가 주종을 이룬다. 안료는 일반적으로 백색 또는 유색의 고체분말로서 물이나 기타 용매에 녹지 않는 불투명한 착색료를 말한다. 그 중에서 백색안료는 백분류(파운데이션)의 주성분으로 착색의 목적을 달성하거나 그 밖에 유색의 착색료를 배합하여 메이크업용 화장품을 만들기 위해 쓰이며, 파우더류에도 주원료로 사용되고 있다.

분말원료는 일반적으로 표면력과 흡착력이 큰 것이 특징이므로 수분이나 유분을 흡수하고 증발시키는 힘이 우수하다. 백색안료가 파우더류 제품이나 메이크업용 화장품에 사용되는 것은 이 때문이다.

- 1) 산화아연(Zinc Oxide- Zno)
- 2) 이산화티타늄(TiO₂)
- 3) 탈크(Talc)
- 4) 카올린(Kaolin)

(6) 기타

- 1) 알코올
- 2) 위치하젤 (Witch hazel)
- 3) 스쿠알렌
- 4) 사포닌
- 5) 실리콘오일
- 6) 옥틸 메틸 파바 (Octyl dimethyl PABA)
- 7) 리포좀(Liposome)
- 8) 유동파라핀
- 9) AHA (Alpha Hydroxy Acid)

3. 기초 화장품

(1) 화장품의 정의

인체를 청결, 미화하여 매력을 더하고 용모를 밝게 변화 시키거나 피부모발의 건강을 유지 또는 증진하기 위하여 인체에 사용되는 물품으로서 인체에 대한 작용이 경미한 것을 말한다.

(2) 기초 화장품(Skin Care)의 종류

일반 화장품은 사용 목적과 사용부위에 따라 몇 가지로 분류되며 그 분류에 따라 합당한 기능을 가지고 있다. 종류별로 청정작용, 정돈작용, 보호 작용 및 활성작용이 기초화장품 사용의 목적이라고 볼 수 있다.

- 1) 세정제(클렌저)
- 2) 비누
- 3) 화장수(스킨)
- 4) 에센스
- 5) 크림

(3) 기초 화장품 (Skin Care) 분류

1) 클렌징

피부 표면의 유성 더러움, 파운데이션 등 물에 녹지 않는 친유성 성분들을 예멀젼 상태의 클렌징류의 용해에 의한 세정작용에 의해 피부를 세정 시킨다.

2) 딥클렌징

먼저 피부표면에 분비된 피지, 파운데이션, 먼지, 땀 등을 일차적으로 제거한 후 사용하는 모공 클렌저로 모공에 남아있는 파운데이션이나 노폐물 등을 제거하는 제품이다. 또 한 다음단계 영양물질의 침투를 용이하게 돋는다.

3) 팩의 기능

팩이란 '막으로 감싸준다.'는 의미로 마스크와도 같은 용어로 쓰이고 있다.
팩은 피부의 혈액촉진, 청정작용, 경피 흡수 촉진, 각질제거 등의 작용을 하며 종류와 그 기능에 따라 여러 가지로 구분된다.

(4) SPF란

Sun Protection Factor의 약자로 자외선 차단 지수라고 하며 자외선에 대한 개인 방어시간, 즉 자외선으로부터 얼마나 오랫동안 피부를 보호할 수 있는가를 나타낸 것을 말한다.

4. 메이크업 화장품

(1) 베이스 메이크업

1) 메이크업 베이스

피부의 유수분 밸런스를 맞춰 주고, 파운데이션과의 밀착력을 높여 주며, 피부색을 보정해 줄 뿐 아니라 메이크업의 첫 단계로 매우 중요한 역할을 한다.

2) 파운데이션

파운데이션은 기초화장과 메이크업 베이스의 단계를 마친 후 피부색을 정돈하고 잡티를 감추며 외부의 자극으로부터 피부를 보호하기 위하여 사용하는 제품이다.

3) 컨실러

파운데이션 사용 후 부분적인 잡티나 다크 서클을 커버할 때 이용하는 제품이다.

4) 파우더

피부색을 가다듬고 기미, 주근깨 등의 피부 결점을 감추는데 널리 사용된다.
파운데이션의 유분감을 제거하고 얼굴의 피지, 땀 등 피부 분비물에 의한 번들거림을 억제하여 준다.

(2) 색조 메이크업

1) 아이 브로우 (Eye Brow)

얼굴의 이미지를 결정해 주고 눈썹으로 인해 분위기 변화를 연출하는데 쓰인다.

2) 아이 쟤도우 (Eye Shadow)

눈에 색감과 음영을 주어 깊이 있고 입체감 있는 눈으로 보이게 해주며 눈 모양의 수정, 눈의 크기, 깊이 등을 좌우 하여 눈의 표정을 연출 할 수 있다.

3) 아이 라이너 (Eye Liner)

아이 라이너는 속눈썹을 따라 눈꺼풀에 가는 선을 그리고 눈의 윤곽을 뚜렷이 하고 눈의 형태를 수정하여 눈을 보다 매력적으로 화장하는데 사용한다.

4) 마스카라 (Mascara)

속눈썹을 풍부하고 길게 보이게 하여 눈매의 깊이를 준다. 눈동자를 선명하게 보이도록 하게하고, 눈을 크게 보이게 하는 역할을 한다.

5) 립스틱 (Lipstick)

립스틱은 입술의 건조를 방지하고 보호하며 바르는 색상이나 방법에 따라 얼굴전체의 느낌을 돋보이게 한다. 또한 여성미를 강조하는 부분이 될 수도 있다.

6) 치크 (Cheek)

볼에 사용하여 얼굴에 입체감을 주고 건강한 혈색으로 보이게 하여 여성스러움과 건강미를 표현한다.

5. 향수의 분류

향은 영어로 Perfume 인데 Perfume은 Fumus (연기를 내다)라는 라틴어에서 유래한다.

향수는 조향사의 감각, 이미지, 취향 등과 조합하는 향료에 따라 그 종류가 천차만별이다.

오데 코오롱, 오데 퍼퓸, 오데 또알렛 등이 있는데 이들은 향을 포함하는 비율에 약간씩 차이가 있다.

(1) 방향성제품의 부향율

- ① 오데 퍼퓸 – 5~10%
- ② 오데 또알렛 – 4~7%
- ③ 오데 코오롱 – 3~5%

* 오데 코오롱류는 향수에 비해서 향료가 적게 배합되어 일반적으로 청량감, 신선함 등을 부여 한다. 또한 제품의 숙성기간이 향수보다 훨씬 짧아 향수보다 가격이 저렴하다.

(2) 향료

① 식물성 향료 – 에센셜오일

꽃이나 식물, 나무의 뿌리, 잎, 줄기로부터 추출해 낸 100% 순수 자연성분이다. 인체에 흡입, 흡수시킴으로써 호르몬계, 신경계, 순환계, 호흡기계, 소화기 등을 정상화 시켜준다.

② 동물성 향료 – 무스크, 앰버

아시아의 독특하고 이국적인 꽃들, 중앙아시아에서 티벳에 걸쳐 생식하는 사향노루(무스크)나 바닷물에 부유하는 향유고래의 분비물(앰버)에서 얻어낸다고 하는 동물성 향료. 인도의 값비싼 스파이스 등을 이용한 향료로, 유럽이나 미국 등지에서 옛부터 매우 인기 있는 향이다.

(3) 향료 추출법

1) 증류법(Distillation)

가장 일반적인 방법으로 꽃, 줄기, 껍질, 씨, 이끼, 풀 등 채유한 식물을 그대로 또는 건조 시킨 것을 수증기를 불어넣어 정유를 수증기와 함께 유출하는 방법이다.

2) 액슬루트법

냉침법이나 유기 용제 법으로 얻은 오일로서 고도로 농축되어 강한 향기와 치유력을 가지고 있어서 저 농도로 허석 시켜 이용하며 자스민, 네로리(오렌지꽃), 로즈가 있다.

(4) 향수 사용 시 주의점

① 땀이 나는 부위에 사용하지 않는다.

② 향수는 농도에 따라 뿌리는 방법이 다르다.

기본적으로 소량을 많은 부위에 바르면 향이 풍치지 않고 은은하게 퍼지며 오래 지속된다.

향은 아래에서 위로 올라오는 성질이 있으므로 아래쪽에 뿌리는 것이 좋다.

③ 한 번에 두 가지 향수를 사용하지 않는다.

6. 기초 피부학

(1) 피부란?

피부는 몸 안에 여러 기관들을 둘러싸고 있는 하나의 막으로서 외부 환경으로부터 몸을 보호하는 중요한 기관 중 하나이다.

피부의 두께는 약 1~2mm 정도이고 손바닥, 발바닥이 가장 두껍다.

(2) 피부의 구조

표피, 진피, 피하조직으로 구성되어 있다. 그 외 한선, 피지선, 모발, 손톱 등의 부속기관이 있다.

1) 표피 : 피부의 맨 위층인 각질층은 각화현상이 일어나 각질이 탈락되는 곳이다.

2) 진피 : 피부의 탄력을 주는 콜라겐, 엘라스틴 등의 결합섬유로 이루어져 있다.

3) 피하조직 : 지방을 다량 함유한 곳으로 체온조절의 기능이 있다.

(3) 피부의 기능

- 1) 보호 기능 : 외부 유해환경과 세균 등으로 부터 피부를 보호하는 작용
 - 2) 체온조절 기능 : 체온을 평열(36.5도)로 유지하는 작용
 - 3) 감각(지각)과 반사 기능 : 신경세포 분포로 모든 자극을 받아들이는 작용
 - 4) 호흡 및 흡수 기능 : 피부를 통한 산소 호흡과 유용성 물질을 흡수하는 작용
 - 5) 비타민 D의 형성 작용
- * 그 외 분비, 배설 기능과 재생 및 저장 기능이 있다.

(4) PH(Power of Hydrogen Ions)란?

: 수소 이온의 농도 지수를 말한다.

- 1) 산성과 알칼리성 : 어떤 물질의 성질이 산성 인지 알칼리성인지를 나타내는 기준
수치는 0~14까지 나타낸다. 0에 가까울수록 산성이라 하며 14에 가까울수록 알칼리성을 나타내고 7은 중성을 말한다.
- 2) 피부의 pH : 피부에서 분비된 땀과 피지가 혼합되어 피부를 덮고 있는 천연 피지막
말한다. 정상적인 피부의 PH는 약4.5~6.5를 가리키며 이를 약산성막 이라 한다.
이 약산성 천연 피지막의 중요한 역할은 세균으로부터 피부의 감염을 막기 위한
보호막 형성이다.

(5) 피부 타입별 특징

- 1) 정상피부 : 가장 이상적인 피부로 피지분비와 각질층의 수분양이 정상적이므로 유, 수분의 밸런스
를 유지하여 매끄럽고 촉촉한 피부를 오래 유지 시킨다.
- 2) 건성피부 : 계절의 변화나 연령의 증가로 쉽게 나타나는 유형이며 노화 현상이 빨리 나타난다.
유, 수분이 부족하여 모공은 작으나 피부가 거칠고 혈색이 맑지 않다. 외부 환경에 의해 피부
가 건조해져 당기고 잔주름이 많이 생긴다.
- 3) 지성피부 : 심하면 문제점을 가진 피부로 변하나 건성이나 정상피부 보다는 노화가 지연된다. 짚
은 층에서 많이 볼 수 있고 피지 분비량이 많아 지저분해 보이지만 외부 환경에 보호력을 가
진다.
- 4) 민감피부 : 연령이나 피부타입과 관계없이 외부 자극에 예민한 반응을 나타내며 피부가 붉어지는
현상이 생긴다. 피지분비가 고르지 못한 복합성 상태로 피부가 쉽게 건조해져 당긴다. 민감
피부의 원인은 매우 다양하다.

7. 피부 관리학

(1) 스킨케어란?

피부는 몸 안의 여러 가지 기관들을 싸고 있는 하나의 막으로서 신체에서 가장 많은 부분을 차지하며 외부 환경으로부터 몸을 보호하는 중요한 기관 중의 하나이다. 우리는 화장품을 이용하여 피부미화, 청결, 보호 등을 할 수 있는데 이러한 피부자체의 아름다움을 유지하기 위하여 기초적인 손질을 하는 것을 스킨케어라고 한다.

(2) 피부 관리의 목적

- 1) 건강한 피부를 얻음으로서 건강한 삶을 유지하게 해줌.
- 2) 피부의 탄력을 줌으로서 피부의 기능저하를 예방.
- 3) 결과적으로 피로를 회복시키고 윤기 있는 피부로 가꾸어주므로 자신감을 가지게 해줌.

(3) 마사지

마사지는 그리스어의 ‘masso(문지르다)’에서 나온 말로 신체조직의 기능회복과 함께 건강을 지속시키기 위한 것이다.

1) 마사지의 효과

- ① 혈액순환을 원활히 한다.
- ② 모세혈관을 튼튼히 한다.
- ③ 피부기능과 호흡을 활성하게 한다.
- ④ 피부의 온도를 높여준다.
- ⑤ 피로를 회복시키고 윤기 있는 피부로 해준다.
- ⑥ 노화방지를 해준다.

8. 아로마 테라피(Aroma Therapy)

(1) 아로마테라피란?

아로마(aroma:향기)와 테라피(therapy:치료요법)의 합성어이다.

특별한 치료효과가 있는 향기 나는 식물(허브)의 꽃, 줄기, 잎, 열매, 수액 등에서 추출한 100% 순수한 정유(에센셜 오일)로 향기치료 또는 향기요법을 말하며 건강증진, 질병 예방, 심리적 불안정 회복, 미용 등을 목적으로 하는 자연 치료법이다.

순도 100% 에센셜 오일은 휘발성이 높은 방향물질이며 순수 아로마 테라피 외에 공기 청향제, 향수, 방향제 등에 이용하는 것도 있다.

(2) 아로마 테라피의 효과

- 마음을 편안하게 하고 정신을 함양하여 신체와 정신을 통합적으로 다스릴 수 있는 효과가 있다.
 - ① 신체가 질병을 스스로 치유할 수 있는 힘을 배양하고 면역체계를 강화
 - ② 좋은 향기로 마음의 안락과 평정, 여유를 갖게 하여 신체의 리듬과 건강을 유지
 - ③ 신체에 나타난 가벼운 증상의 여러 질환을 치유하는데 도움을 줌
- 현대인의 건강문제의 큰 원인인 이성과 감정 그리고 정신과 신체의 부조화를 균형있게 조절함.

(3) 에센셜 오일

1) 에센셜 오일의 특징

- ① 식물의 에너지 저장고이며 인체의 호르몬과 같은 역할을 한다.
- ② 천연 성분으로 좋은 향기를 가지고 있는 휘발성이 강한 오일
- ③ 후각과 피부를 통해 흡수되어 혈액과 임파선을 따라 전신을 순환
- ④ 순도 100% 에센셜 오일은 물과 오일에 모두 잘 희석됨

2) 에센셜 오일의 보관방법

오일을 덥지 않은 시원한 곳, 햇빛이 들지 않는 그늘진 곳에 보관, 직사광선을 차단할 수 있는 짙은 갈색용기에 보관하는 것이 효과적이다.

3) 에센셜 오일의 사용방법

순도 100% 오일은 단독(원액) 또는 혼합(블랜딩)하여 사용 할 수 있으며 각 오일은 증상에 따라서 제시되는 용량과 사용법을 정확하게 지키는 것이 중요하다.

4) 에센셜 오일의 이용법(기법)

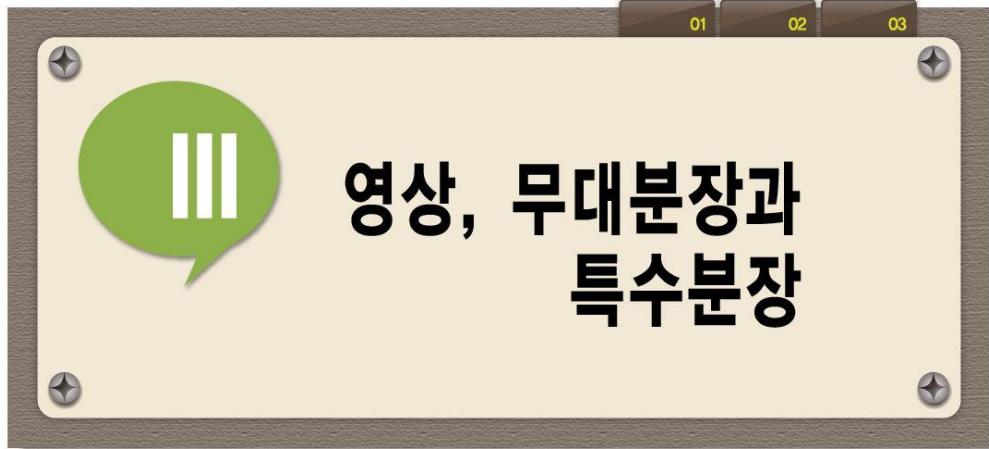
① 코를 통한 흡수방법

- 램프 확산법 ; 실내에 사용하면 효과적
- 수증기 흡입법 ; 호흡기 장애에 도움을 줌

② 피부를 통한 흡수방법

- 수욕, 족욕 ; 원액을 미온수에 희석해서 사용
- 마사지 ; 블랜딩하여 피부에 직접 마사지하여 흡수시킴.

* 그 외 베개나 손수건에 한 방울 떨어뜨려 사용하거나 '쟈스민 오일' 같은 차 또는 물에 타서 마실 수 있다.



1. 영상매체 분장

영상으로 보여지는 것을 카메라나 브라운관 등 각종 기자재를 통해 하나의 드라마나 작품으로 완성하여 시청자에게 전달하는 것을 말한다.

(1) 영상매체 분장의 분야

- 교양 프로그램 : 해설자, 대담자, 아나운서 분장
- 다큐멘터리 : 실존인물, 역사인물 분장
- 쇼프로그램 : 가수 및 출연자 분장
- 드라마 : 고전(사극), 시대극, 현대물 등의 분장
- 영화

(2) 영상매체 분장의 분류

영상매체 분야는 TV, 영화, 광고(CF), 사진(PHOTO)등으로 나눌 수가 있으며 이 분야는 무대와는 달리 카메라, 브라운관, 각종 방송기자재 등 매개체를 통해 거리감이 무시되고 화면을 통해 시청자에게 생생히 전달되는 방법이기 때문에 분장 전문가는 분장을 하기 전에 영상기자재에 대한 최소한의 상식이 우선되어야 함은 필수이다. 더불어 과학기술의 발달로 영상기자재는 갈수록 첨단화, 정밀화 되어가고 있으므로 그에 따른 분장전문가의 노력도 한층 요구되는 시점이다.

1) 텔레비전 분장

텔레비전 프로그램의 분장에서는 그 내용에 따라 분장 목적이 달라짐으로 분장 담당자는 대부분의 내용과 프로그램의 성격, 연기자와 연출자의 의도를 잘 고려하여 효과적인 분장을 시도하여야 한다. 텔레비전 분장은 멋있거나 아름다움만을 추구하기보다는 작품 속에 배역의 다양한 모습을 이질감이 가지 않도록 새로운 인물로 변모시켜 주어야 한다.

2) 영화분장

영화분장은 대형 화면에 모든 인물이 확대되기 때문에 TV보다 더욱 섬세한 분장이 이루어져야 한다. 시대극, 고전극, 현대물, 애로, 액션, 코믹, 과기 영화 등으로 다양하게 분류되며 특수 분장과 특수 효과 컴퓨터 그래픽 등을 이용한 분장이 함께 이루어지고 있다.

3) CF분장(광고분장) -Commercial Film

제품, 기업 홍보, 공공기관의 캠페인 등 특수 목적을 갖고 일반인에게 알리고자 제작한 전문 영상 작업을 광고라 하며 광고 분장은 그 광고의 효과를 극대화시키기 위해서 기획 의도를 충분히 파악하여 이미지 또는 제품의 분장을 구상해야 하며 제작(연출)자의 요구 조건을 충분히 수용, 의견을 수렴하여 분장 작업자가 더 나은 아이템을 창출해 낼 수 있는 양질의 능력을 발휘해야 한다.

4) 기타

분장의 중요성이 인식되고 그 활용도가 광범위해지면서 정치인이나 유명 인사들이 대중 앞에 나서기 전에 분장을 기본으로 하고 있다. 또 앵커맨, 아나운서, 쇼 MC는 물론 기업들의 면접시험에도, 분장을 필요로 하는 등 거의 모든 분야에서 활용되는 추세이다.

대답자, 해설자, 퀴즈프로 출연자, 아나운서 등에 대한 분장 포인트는 인상을 더욱 명확히 살려주고 개성을 뚜렷이 해주는 것이라 할 수 있겠다.

2. 무대분장

(1) 무대의 특징

- . 일정한 시간을 갖는다.
- . 무대 공간에 있어 한정적이다
- . 일정한 거리의 범주에 있다
- . 무대 크기가 일정하지 않다
- . 관객과의 직접적인 교감 대를 갖는다.
- . 조명, 음향, 효과 등이 동시에 이루어진다.

(2) 극장의 규모

대극장	객석 1,000석 이상의 규모(예술의전당, 국립극장, 세종문화회관 등)
중극장	객석 500~1,000석 정도의 규모(문예회관, 호암아트홀, 연강홀 등)
소극장	객석 100~500석 이하의 규모(대학로의 소극장, 국립국장 소극장 등)

(3) 무대 분장과 뷰티 메이크업의 차이점

구 분	무대분장	뷰티메이크업
베이스	과장되고 두껍게 연출	자연스럽고 투명한 피부를 연출
코 선	강한 선과 면이 조화된 입체적 분장 하이라이트는 흰색을 사용해도 무관	자연스럽게 연출 흰색 하이라이트는 거의 사용을 안함
섀 도	눈매를 선명하고 과장되게 입체적 분장 눈의 형태 수정 및 보완	흰색 하이라이트는 거의 사용을 안함 의상, 헤어와 조화
눈 썹	- 남자 : 모델 눈썹 위치에 표현 - 여자 : 모델 눈썹 산에 맞추어 성격에 어울리게 표현	모델 눈썹을 최대한 살려 얼굴형에 맞게 그린다.
아이라인	실제 아이라인보다 2~3mm 두껍게 과장되게 한다.	눈매를 선명하게 하고 개성을 강조 자연스러움 강조
보조 아이라인	그려줌으로써 선명도 강조	안 해도 상관없음
볼 터치	- 혈색을 주며 강한 윤곽 수정 - 배역에 따른 개성미 연출	혈색 부여, 윤곽 수정
입 술	뚜렷한 윤곽 표현, 포인트 강조	입술 수정 효과, 입술보호

(4) 무대 분장의 특징

연극, 오페라, 뮤지컬 분장은 성격적 구분이며, 상황적 구분으로는 무대분장에 속한다.

연극, 오페라, 뮤지컬은 모두 무대에서 이루어지므로 여기에 다른 효과(의상, 헤어, 소품 등)를 표현하여 인물의 성격에 따라 다양한 분장 표현을 할 수 있다

무대 분장은 관객과 배우 사이에 거리상의 공간이 있으므로 뚜렷하고 선명하게 표현해야 한다. 극장의 크기에 따라 표현하는 선이나 면 처리의 정도를 가감할 수 있어야 하며, 중극장, 소극장의 경우 대극장을 기준으로 할 때보다는 정도에 따라 선이나 면이 약해진다.

(5). 노역 분장(Old Age Make-up)

1) 노역 분장(무대용)

노역분장 역시 대본의 설정 및 성격을 충분히 파악한 후 캐릭터의 환경, 건강상태, 신분, 성별, 각 개인의 얼굴의 근육, 골격 구조, 표현하고자 하는 노역의 나이와 배우의 나이에 따라 형태 및 방법이 다르게 표현된다. 그러므로 대본의 설정, 성격은 물론 그 외의 모든 상황을 잘 살피고 고려하여 표현을 하여야 한다.

Tip 노역분장의 얼굴부위별 분장법

이마주름	실제와 같은 주름(모델이 인상을 찌푸렸을 때 주름이 생기는 곳을 판단)을 먼저 그린다(2~4개). 나머지 부분 즉, 새도(주름선)가 들어간 곳의 안팎에는 하이라이트가 항상 뒤따른다고 할 수 있는데 하이라이트 부분(찌푸렸을 때 돌출된 부분)은 나와 보이도록 하이라이트 색상을 사용하여, 색의 강약을 조절한다.
관자놀이	관자놀이 부분이 더 들어가 보이도록 새도 선을 넣어 주는데 손가락으로 만져 보아 눈썹뼈 끝에서 헤어라인 쪽으로 들어간 부분에 깃털 모양으로 그려 그레이션 처리를 한다.
아이 홀	움푹 들어가 보이도록 아이 홀 부분에 선을 긋고 그레이션 처리를 한다. 이때 눈썹뼈 부분에 하이라이트를 넣어 효과를 더할 수도 있다
눈 밑 주름	눈 밑 주름은 눈 밑 큰 주름과 작은 주름으로 나눌 수 있다. 눈 밑 큰 주름은 눈 밑을 손으로 잡아보아 생기는 주름에 선을 그리며 그레이션 처리를 한다. 이때에 눈 밑 작은 주름은 눈동자 바로 밑에, 그리고 눈 밑 큰 주름은 작은 주름 바로 아래 약간의 원 형태를 유지하게 그리며, 주름 안팎에 하이라이트를 그려 눈 밑 처짐이 드러나 보이도록 한다.
코 옆 큰 주름	콧망울 가장자리에서 입술선 가까이 아래로 끝을 입가에서 약간 안으로 들어가게 그린다. 새도가 약간 부채꼴 모양으로 보이도록 그리며 선이 흐트러지지 않도록 그레이션을 자연스럽게 해주어야 한다. 또한 주름은 끊어진 느낌이 나지 않도록 하여야 한다. 주름선이 시작된 부분보다 끊어지는 부분을 흐리게 하여 여운이 남게 표현하며, 옆 부분에 하이라이트를 그려 주어 주름이 더욱 깊어 보이게 표현한다.
인중과 입술 가장자리	인중은 들어가 있는 만큼 강하게 잡아주며, 입술이 쳐져 보이도록(비부가 들어진 표현) 입술 가장자리를 아래로 향하게 새도로 면 처리를 한다(선처럼 표현되지 않도록 주의한다).
광대뼈 굴곡선 (뺨)	광대뼈 부분을 손으로 만져 보아 광대뼈 밑 부분의 움푹 들어간 곳을 따라 입체감이 생기도록 깃털 모양으로 그려 넣고 그레이션을 한다. 가장 깊이 들어간 곳으로, 광대뼈 부위에 하이라이트를 넣어 더욱 홀쭉해 보이도록 한다.
턱선 (턱 옆주름)	코 옆주름과 평행한 느낌이 들도록 쉬 뒤쪽으로 이어 주는데 손으로 턱선을 만져 보고 눌러보면 귀쪽에 나눠지는 부분이 있다(2개 정도가 적당) 이 부분에도 하이라이트와 새도를 바깥쪽(귀 방향)으로 퍼주면서 굴곡을 강조한다.
아랫입술 밑	아랫입술 밑이 들어가 보이도록 새도를 넣어 주며(선처럼 표현되지 않도록 한다), 밑에 나와 있는 턱 부분에 하이라이트를 넣어 양쪽을 자연스럽게 그레이션 처리한다.
목선 (목 노화)	나이가 들면 목도 노화되어 주름이 생기게 된다. 주의해서 할 점은 인체의 굴곡을 그대로 이용하는 것인데 목을 좌우로 돌려보아 튀어나온 부분에는 하이라이트를 들어간 부분에는 새도를 하고 양쪽을 그레이션 처리한다. 다음에는 세로로 가는 주름을 몇 개 그려 넣는다.
잔주름	이마, 코, 눈가, 입가에 주름을 그려 넣는데 하이라이트, 새도 선이 반복되게 그려 사실감을 주도록 한다.
입술	연필 또는 부리쉬를 사용하여 주름선(윗입술 양쪽 2~3개, 아랫입술 3개 정도)을 그린 다음 하이라이트 선을 그려준다.
노인반점 (검버섯)	관자놀이와 광대뼈 사이에 군데군데 갈색을 사용하여 너무 강하지 않게 표현한다.

3. 특수분장

(1) 상처분장

1) 명 자국 (Bruise)

피부에 타박상을 표현하는 것으로 타박상은 그 진행 과정 및 상황에 따라 서로 다른 색상을 가지게 된다.

따라서 원인, 진행과정, 시간 경과 등 전 과정을 생각하면서 타박상의 형태나 색상을 정확히 표현한다. 또한 대본을 잘 분석하여 new bruise, old bruise(시간 경과 시)를 판단한 다음 상황에 맞게 색을 선택하여 당당하게 표현하도록 한다.

2) 칼자국(Cuts)

칼에 베어 생긴 칼자국을 표현하는 방법으로 일반적으로 칼이 들어갈 때는 날카롭게 들어가고, 가운데는 힘이 들어가며 빠져 나올 때는 날카롭게 되므로 상처의 형태는 가운데는 긁고 벌어지며 양끝으로 갈수록 가늘어진다.

3) 긁힌 자국(Scratches)

길바닥, 철조망, 암벽 등에 피부가 긁히거나 벗겨진 표현을 하는 방법이다. 너무 강하지 않고 자연스럽게 표현하도록 한다. 중간에 피부가 살짝 보이거나 약간 벗겨지게 표현하는 것이 효과적이다.

4) 기타

특히 상처분장에서 중요한 점은 상처 자체의 표현 뿐 아니라 약간 흐트러진 헤어스타일이나 얼굴 진 의상의 변화도 함께 보여줘야 한다는 점이다. 분장사는 테크닉보다는 작품 분위기에 맞는 분장설정 능력이 우선시 되어야 한다.

(2) 노역 분장(영상 특수분장)

1) 라텍스를 이용한 노역분장

분장용 라텍스를 사용하여 피부의 주름을 표현하는 방법이다. 이 분장을 하기 위해서는 다른 사람의 도움이 절대적으로 필요하며 알코올 혹은 비누로 씻어서 기름기를 완전히 제거한 후 실시해야 오랫동안 지속력을 유지 한다

라텍스를 칠한 부분은 10~11부분 정도로 나누고, 면이 작을수록 탄력 있는 주름을 얻을 수 있다. 즉 이마, 각 눈꺼풀, 얼굴의 양쪽 옆면, 윗입술(콧수염이 없다면), 턱, 아랫입술, 목, 코 모든 각각의 부분이 서로 벌어지지 않게 맞물려야 한다.

라텍스를 사용할 때 얼굴의 각 부분을 양쪽에서 수평으로 당기면 수직의 주름이 생기며, 수직으로

당기면 수평의 주름이 생긴다.

항상 피부를 당김 → 라텍스를 바름 → 드라이어로 말림 → 파우더(분리제 역할) → 원위치의 상황을 실시하며, 원하는 정도의 주름이 생길 때까지 2~4회 정도 반복한다.

피부의 상태, 당기는 힘, 라텍스의 양 등에 따라 달리 표현될 수 있으며, 대본이 요구하는 나이와 모델의 연령을 잘 분석하여 계획을 잡도록 한다.

2) 직물을 사용한 노역 분장

Burn Cloth, 티슈, 솜과 같은 직물과 액체 라텍스를 함께 사용하여 피부의 주름을 강하게 표현하는 방법이다.

알코올 혹은 비누로 씻어서 기름기를 완전히 제거한 후 실시해야 오랫동안 지속력을 유지 한다.

얼굴 부분은 10~11부분 정도로 나누고 면이 작을수록 탄력 있는 주름을 얻을 수 있다 즉 이마, 각 눈꺼풀, 얼굴의 양쪽 옆면, 윗입술(콧수염이 없다면), 턱, 아랫입술, 목, 코, 모든 각각의 부분을 서로 벌어지지 않게 겹쳐야 한다.

액체 라텍스를 사용하는 경우와는 달리 처음은 당기지 않고 편안한 상태에서 액체 라텍스 → 티슈 부착(홀겹) → 당김 → 액체 라텍스 → 드라이어 → 원위치의 순서대로 실시한다.

(3) 볼드 캡 분장

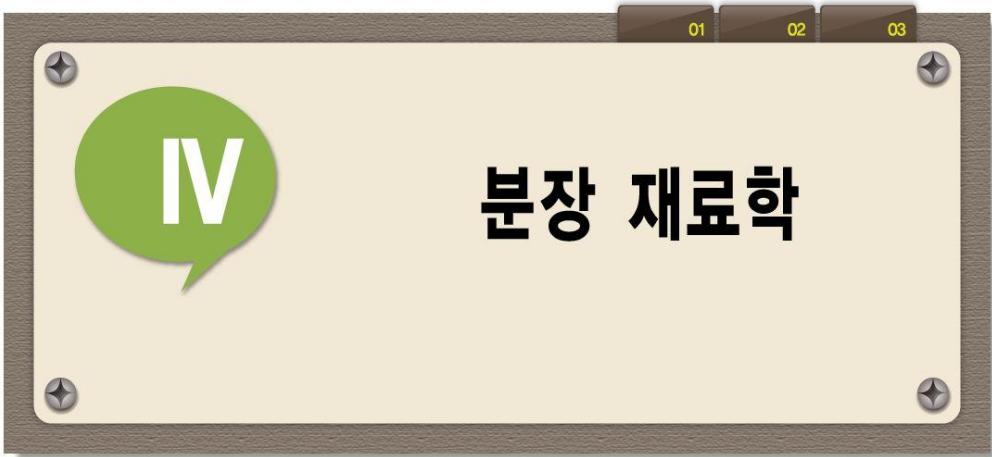
· TV, 영화, 무대, 작품전 등에서 많이 사용되며 다양한 인물로 변모시켜 줄 수 있다.

· 훌륭한 볼드캡 분장을 하기 위한 모델의 조건

– 모델의 두상에 맞게 디자인하여 가장자리 선을 최대한 얇게 제작

– 모델의 구레나루와 목뒤머리가 짧고 면도가 되어있어야 한다.

– 모델의 이마가 넓어야 하며, 땀을 흘리지 않고 인내심이 강해야 한다.



1. 영상노역분장

(1) 연령별 인물변화

- 노인분장을 하려면 연령에서 오는 얼굴의 변화를 분석
- 얼굴은 20대 후반에서 들어서면서부터 얼굴줄곡이 생기기 시작
- 30대에서 40대로 넘어가서는 얼굴빛의 변화가 두드러져 부드러운 빛을 잃고 어두운 그늘이 눈 밑 주름으로 나타나며 이마주름, 눈가의 잔주름, 코 옆주름, 미간주름, 그리고 제법 짙게 자리 잡힌 수염자국이 그 연령의 특징을 나타난다.
- 50, 60대로 와서는 모세혈관이 더욱 뚜렷이 보이고 피부조직이 늘어지면서 반점이 생기며 얼굴 색도 고르지 않게 나타난다. 눈 주위와 입주위의 피부조직은 더욱 얇아져 주름이 깊게 자리 잡히며 두개골의 모습이 얼굴에 점점 뚜렷이 나타난다.
- 70대 이후에는 피하지방이 더욱 얇아져 반투명 껍질같이 되며, 코 모양새는 늘어지고 볼과 턱 뼈는 심하게 돌출된다. 이밖에도 흰 눈동자 부위의 황색 화, 근육이완으로 인한 눈꺼풀 처짐과 이의 빠짐, 눈썹의 탈모, 겨버섯의 확산현상이 두드러진다. 물론 나이가 들어감에 따라 머리카락이 점점 희어짐도 그 특징 중의 하나이다.

(2) 노역분장 시 사전 작업

- 대본을 읽고 캐스팅 체크

- 연출자와 상의
- 연기자의 연기 패턴 및 성격을 파악(소리, 몸의 균형, 걸음걸이, 눈의 상태 및 헤어스타일)
- 배역인물 스캐치
- 헤어스타일을 만들어 준다.(머리 모양의 비중이 30%정도, 올백, 가르마, 길고 짧음, 칼라)
- 의상 소품 등을 체크(파이프 모자, 의상 칼라, 소품 칼라)
- 전반적인 것을 체크하고 연기자의 과거, 현재의 생활환경을 알아본다.

(3) 노역 분장 시 주의 할 점

배우의 기본골격을 최대한 살려주어 표현하고자 하는 주름의 강약이나 살아온 환경에 따른 피부 톤과 헤어의 밝기 등 그 차이를 표현해 주어야 한다.

(4) 머리 흰 칠

헤어스타일을 드라이로 완전 마무리 한 단계에서 얼굴과 균형, 등장인물의 성격을 파악하여 칠해준다.

- **재료** – 흰색 기본 도란, 칫솔 2개(칫솔은 숏이 적어야 한다.)
- 연령과 시대, 계층, 직업, 환경, 지역 등을 파악하여 칼라를 선택한다.
- 영상매체 분장(TV, 영화, 광고) 무대분장(대극장, 소극장)을 구분하여 흰 머리카락 분장을 한다.
- **방법**
 - 헤어스타일을 원하는 모습으로 만져준다.
 - 머리카락은 왼손으로 잡고 오른손의 솔을 머리카락과 역방향으로 칠한다.
 - 모근부터 끝가지 뽑아 한 번에 처리한다.
- **주의**
 - 두 번 세 번 솔질을 할 경우 강도가 되지 않고 뿌옇게 되므로 회색빛이 돈다.
 - 영상매체에서는 머리카락을 하나하나 처리하는 것이 좋다.
- **스프레이**
 - 전체 백발의 흰 칠을 솔로 먼저 전체를 칠한 후, 스프레이를 잘 흔들어 30~40cm 떨어진 상태에서 올려 뿌린다. 이 경우 스프레이를 절약할 수 있으며 자연스런 백발의 효과를 낼 수 있다. 스프레이만 뿌릴 경우 화면상에 효과가 덜하다.(야외촬영 시 푸르게 보일 경우 있음)

Tip **완전백색을 표현하고자 할 경우 :** 머리색이 완전블랙일 경우 백색을 칠하면 회색이 나오므로 기본 밝은 색을 먼저 칠한 다음 백색 헤어스프레이를 뿌려주면 백색이 나온다.

2. 수염분장

분장에 있어서는 시대부분의 특징과 다양한 성격배우로 변모시킬 수 있는 것이 여자의 경우는 헤어 스타일이고 남자의 경우에는 수염이다. 수염은 라이닝 칼라를 써서 수염자국을 표현할 수도 있으며 짧은 수염부터 긴 수염가지 그 종류가 다양하다. 동양인과 서양인의 수염은 색깔이나 모발 량, 모양 등에서 많은 차이가 있어 사전에 충분히 알아두어야 하며 또한 수염 분장에는 여러 가지 종류의 재료나 도구가 많이 사용됨으로 철저히 준비하여야 한다.

(1) 수염분장의 종류 및 형태

◦ 기술적 분류

- 그리는 수염(붓, 손끝, 스폰지)
- 점각 수염(블랙 스폰지) - STIPPLE SPONGE
- 가루수염
- 붙이는 수염(선비수염, 짧은 수염)
- 망 수염(뜬 수염)
- 스타킹 수염(거는 수염) : 무대(대극장)

◦ 성격적 분류

털보수염, 암체수염, 선비수염, 도사수염, 산타크로스 수염, 카이젤 수염, 채플린 수염, 망나니(산적) 수염, 구레나룻 등

- 짧은 수염(30~40대)

시대극이나 사극에서 연령 환경, 직업, 계급 등에 따라 수염 길이와 색깔을 구분하여 붙여 준다. 단 하인이나 천민 신분일 때는 성격상 나이와 관계없이 짧은 수염을 붙여준다.

- 성격 수염(간신수염)

길이는 성격에 맞게 조정할 수 있고 수염의 양은 비교적 적어야 하며, 콧수염, 턱수염 각각이 끊어져 있어야 그 성격이 나올 수 있다.

- 성격 수염(도사, 산신령)

실제 인물이 아니고 미화시킨 상상의 인물 수염은 대체로 희고 길며 귀밑 구레나룻과 콧수염, 턱수염이 연결된다.

수염의 숲과 양이 많아야 되고 콧수염의 끝은 내리거나 올릴 수도 있으나 올렸을 경우 코믹적 느낌이나 강한 성격을 표현할 수 있으므로 성격의도가 아닐 경우는 거의 내려 붙이게 된다.

- 성격 수염(망나니, 산적)

수염의 양은 많으며 길지 않고 또한 정리되어 있지 않은, 헝클어지고 지저분한 모습이어야 한다. 대체로 강한 성격의 모습이 나타나야 한다.

(2) 수염분장의 재료와 도구

- 수염(생사, 인조사, 양모)
- 가위 : 수염의 형태를 만들고 커트, 모양과 크기에 따라 대소 두 가지 이상
- 편 셋 : 수염을 속아내는 작업과 잘못 붙여진 수염방향 등을 올바르게 조정할 때 사용
- 빗 : 수염 정리 정돈 및 빗질
- 드라이어 : 수염 모양을 잡아준다.
- 라텍스 : 수염의 모양을 고정 시켜주며 강력접착 – 무대극에서 많이 쓰인다.
- 고정 스프레이 : 수염의 모양을 잡은 후 고정 – 영상매체의 수염고정
- 스프리트 껌 – 수염 접착제
- 앞가리개 : 의상에 잔여 수염이 묻지 않도록 하고 신체에 묻는 걸 방지
- 젖은 가제수건 : 망 수염, 뜯은 수염을 불일 때 사용

3. 특수분장

(1) 상처분장

1) 명 자국

주먹이나 기타 물건, 그리고 심한 타격에 의한 상처표현으로 설정부위는 오른쪽(오른쪽 손을 쓰는 경우가 대부분) 눈가나 입 가장자리 그리고 돌출된 부위에 둥글거나 타원형의 모양으로 그려준다.

- **색상표현** : 라이닝 컬러를 이용, 파란색, 붉은 색, 밤색, 밝은 살색, 흰색도랑을 사용
- **피멍** : 파란색, 붉은 색, 밤색, 밝은 살색, 흰색도란, 곰보 스폰지 등을 이용하여 약간 부은 모습은 중심부분에 하이라이트를 그려주어 표현하고 짙은 부분은 붉고, 어둡고, 푸르스름한 칼라로 표현해준다.

☞ **Tip** 새로운 상처일수록 붉은 색에 가깝고 이후 겹푸른 모습으로 보여 진 후 오래된 시간 경과 후에는 노란색에 가깝다.

- **심하게 부어오른 모습의 상처** : 더마 왁스나 퍼티왁스, 노우즈 퍼티를 이용하여 입체감 있는 분장을 시도하고 여러 번 연결 분장이 필요할 경우 폼 라텍스 작업에 의한 특수분장의 시도도 좋은 방법이다. 여기에서는 라이닝 컬러를 이용한 방법으로 분장하였다.

2) 긁힌 상처

넘어져 다치고 맹수발톱과 사람의 손톱 그리고 날카로운 것에 의한 긁힌 상처 표현에 많이 쓰여지는 분장법이다. 작업방법에 있어서는 곰보 스폰지와 라이닝칼라(검정, 빨강, 파랑)를 이용하여 긁힌 표현을 보여준다. 조금 심하게 긁힌 자국을 표현하고자 할 경우는 라텍스를 먼저 피부에 바

르고 약간 굳어갈 때쯤 긁힌 표현을 해주며 그 사이에 약간의 피를 묻혀주면 피가 배어 나오는 듯 한 사실적인 효과를 낼 수가 있다. 많이 쓰여 지는 분장방법이며 상처가 어느 정도 치유된 표현은 게로 스킨을 이용하면 쉽다.

3) 칼에 베인 상처

특별히 칼에 베인 깊은 상처표현을 하고자 할 경우는 그 부위에 왁스종류의 재료를 원하는 부위 만큼 붙여 형태를 만들고 실러로 표면처리를 하여 어느 정도 굳힌 다음 헤라나 면도칼의 등 부분을 이용하여 자르고 라이닝 칼라표현을 한 다음 중심부분에 된 피나 흐르는 피를 묻혀주면 사실감 있는 분장이 될 수 있다.

4) 화상

화상은 상태에 따라 약간 데인 것은 라이닝 칼라와 고무 스폰지만을 이용해도 충분한 표현이 가능하고 그 정도의 차이가 심할 경우는 오브라이트나 스키н 젤 그리고 솜이나 티슈(무대극) 라텍스 등 다양한 재료를 이용하여 작업을 할 수 있다.

5) 이물질이 박힌 상처

교통사고나 기타 폭발물의 폭파 등으로 과편이나 이물질이 얼굴이나 신체에 박힌 상처표현

6) 입술이 튼 상처, 가진 상처

피로하고 초췌한 모습, 병상의 모습, 입술이 찢어진 모습 등에는 입술이 트고 벗겨진 표현을 해야 한다. 가장 많이 사용하는 방법으로 라텍스를 이용하는 분장법이다.
굳은 피를 이용하면 피딱지 표현이 가능하며 시간경과에 따른 표현강약이 달라야 한다.

7) 여드름

사춘기의 상징인 여드름의 표현법에는 라텍스나 스키ن 젤을 사용하는 방법이 사용된다.
표현하고자 하는 부위에 먼저 라이닝 칼라(붉은 계열 붉은 색 립 펜슬)를 이용하여 붉은 점을 표현한 다음 라텍스나 스키ن 젤을 끌어 뾰족한 부분으로 찍어주고 굳은 후 다시 노르스름한 칼라로 보충한다.

8) 기타

특히 상처분장에서 중요한 점은 상처 자체의 표현 뿐 아니라 약간 흐트러진 헤어스타일이나 얼굴 진 의상의 변화도 함께 보여줘야 한다는 점이다.

얼굴부분에 글리세린을 이용한 땀의 표현이 된다면 상처 발생의 리얼리티를 살릴 수 있다 하겠

다. 유능한 분장사는 테크닉적인 기술보다는 작품 분위기에 맞는 분장설정능력이 우선시 되어야 한다.

(2) 볼드 캡 분장

- TV, 영화, 무대, 작품전 등에서 많이 사용되며 다양한 인물로 변모시켜 줄 수 있다.
- 훌륭한 볼드 캡 분장을 하기 위한 모델의 조건
 - 모델의 두상에 맞게 디자인하여 가장자리 선을 최대한 얇게 제작
 - 모델의 구레나룻과 목뒤머리가 짧고 면도가 되어있어야 한다.
 - 모델의 이마가 넓어야 하며, 땀을 흘리지 않고 인내심이 강해야 한다.

(3) 두상 석고몰드 작업

◦ 알지네이트(ALGINATE)

우리가 쉽게 구할 수 있고, 많이 사용하는 알지네이트는 보통 치과용 알지네이트다.

알지네이트는 물의 온도, 작업실의 온도, 모델의 체온, 반죽 속도 등에 따라 굳는 속도가 달라지는데 특히 수온의 영향을 많이 받는다. 초보자의 경우에는 찬물을 (보통섭씨 10도까지 물의 온도를 낮추고 1분 정도의 반죽 시간을 가지면 4~5분의 여유를 가질 수 있다.) 사용하면 충분한 시간적 여유를 갖고 작업 할 수 있다.

◦ 석고

석고는 종류에는 여러 가지가 있는데 나중에 폼 작업을 염두에 두고 다이스톤(Die Stone)이란 석고를 사용한다. 석고 반죽의 농도는 사용목적에 따라 달라질 수도 있으나 물에 석고가 잠기도록 배합을 한다.(1 : 1)

(4) 분장의 재료와 도구

1) Dohran(도란)

- Grease paint
- Pan, Stick(Hard grease paint)
 - ⇒ 유성 라이닝칼라 - 강렬한 색상을 요구하는 분장에 쓰인다. 아이섀도우 대용으로 쓰이기도 하고 특수분장에 사용되는 크림타입 제품이다.
- Pan, Cake
 - ⇒ 수성용 아쿠아 칼라 - 수성 페인팅 제품으로 몸에 바를 수 있는 물감이라 생각하면 된다. 색상이 다양하고 주로 환타지 메이크업이나 바디페인팅에 사용된다.

2) Brushes

3) Hair

- Hair spray, Hair spray color, 머리 표백제 – Hair spray color, 흰색 도란사용

4) 수염

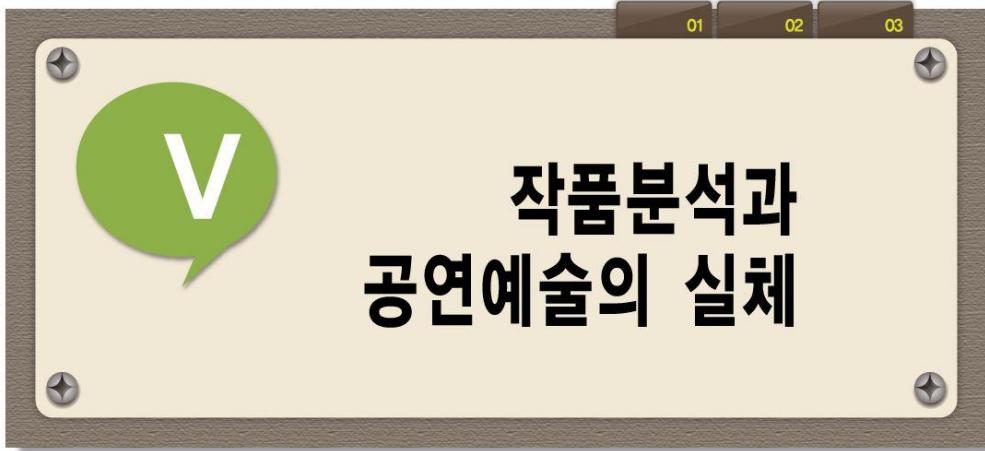
- 전 세계적으로 재료는 양모 or 인모, 말꼬리 털, 인조모 등
- 우리나라에는 생사를 사용 ; 인모(망사에 짠 수염) ⇒ 역사극에 필수

5) 접착제

- Spirit gum – 99%의 주정 AcI + 송진용해
- Latex – 암모니아수 + 생고무 용해
- Collodion – 특수분장, 굴절성 : 흉터, 일반용 : 얼굴의 주름
- Fix – 고착용

6) 특수 재료

- Derma Wax
- Black Wax – 이가 빠진 것 같은 효과 = 에나멜
- Nose Putty – 코를 높이는 분장도구
- Blood(인조피)
- 금속질 분
- Soap – 눈썹 지울 때 (Derma Wax)
- 실러(Sealer) – 라텍스, 왁스로 특수 분장한 위로 빌라 빨리 마르고 단단하게 해주는 제품
코팅 효과와 보호용으로 사용
- 젤 스킨(Gel Skin) – 화상분장, 상처분장에 사용되며 더운 물에 담가 둔다.
액체가 굳기 전에 분장을 해야 한다.
- 스티플 스폰지(Stipple Sponge) – 수염자국과 특수분장 때 사용



1. 작품분석

(1) 분장작업 계획표 작성

TV드라마, 영화 무대극, CF 등의 모든 작품을 맡은 분장인은 작품을 충분히 읽고 분석한 다음 작가의 의도를 알아야 하며 연출자의 연출기법과 연출의도를 분석해야 한다. 그리고 연기자의 성격과 분위기를 잘 파악한 다음 각 스텝(디자인, 의상, 장신구, 소품, 조명, 카메라 등)들과의 긴밀한 협의를 거쳐 분장작업 계획표를 작성해야 작품속의 등장 인물분장에 완벽을 기할 수 있다.

(2) 작품분석과 준비작업

- 대본을 철저히 파악하고 작가의 의도를 생각
 - 처음 읽을 때는 전체의 흐름을 파악
 - 두 번째 읽을 때는 작품의 시대, 환경 등을 연구
 - 세 번째 읽을 때는 연기자의 성격, 연령 등을 파악
 - 전체의 작품을 어떠한 스타일로 분장작업을 할 것인가를 구상

- 연출과 상의
 - 연출의 작품에 대한 의도가 무엇이었는가?
 - 연출의 작품 전체에 대해 대본 세부사항을 파악

- 배우의 연기 패턴과 성격을 어떻게 설정 할 것인가를 파악
 - 배우의 연기력, 얼굴 모습, 걸음걸이, 헤어스타일 등을 체크

- 전 스텝들(카메라, 조명, 의상, 소도구, 세트 등)과 상의
 - 카메라맨과 배우의 얼굴각도 및 화면의 사이즈를 상의
 - 조명 담당자와 얼굴의 밝기 및 명암 등을 상의
 - 의상 담당자와 배우의 의상 색깔 및 연령별 의상을 상의
 - 소도구 담당자와 배우의 소도구 하나하나 체크
 - 세트맨과 뒤 세트 배경의 색깔 등의 분위기를 상의

- 배우의 인물을 역 인물화하는 디자인을 한다.
 - 제인물의 사진을 스크랩하여 관찰
 - 역 인물의 직업, 성격, 연령, 등을 파악하여 디자인
 - 실제 인물과 역인물을 혼합하여 새로운 인물을 디자인
 - 작품 등장인물마다 디자인
 - 필요에 따라 다르게 성격 분석하여 2~3가지로 디자인
 - 작품의 성격상, 고전극(사극), 시대극, 현대극, 코미디, 특집극 등 여러 가지로 분류하여 체크
 - 자신의 고정관념을 버리고 늘 다른 시각에서 생각할 수 있는 여유를 가진다.

(3) 분장인의 자세

- 자기 자신의 마음과 건강을 컨트롤할 수 있도록 차분한 마음을 유지
- 자신의 분장사로 인정받을 수 있도록 모든 분들께 완벽한 분장, 예의와 친절로 신뢰감을 주어야 한다.
- 분장하는 계절과 날씨체크
- 분장하는 장소가 실내, 외 및 산과 들, 해변가 등을 체크(전기사용 유무확인)
- 분장하는 장소의 조명관계를 체크
- 모델의 연기능력, 성격, 특기, 심리상태까지 파악 분석
- 충분하고 다양한 분장자료를 확보하여 각 인물에 맞게 사용
- 기본 분장, 성경분장 등을 체크하여 특수 분장이 있는 경우는 사전에 많은 연습을 해야하며, 촬영 전 충분한 시간 여유를 갖고 분장을 시작
- 모델을 가장 편안한 위치가 되도록 배려
- 분장 중에는 모든 잡념을 버리고 그 작품에 몰입하여 편안한 마음으로 분장을 시도
- 연기자의 머리에서 발끝까지 전체적으로 역인물화 되었는지 확인하고 미비한 부분에 대하여는 수정보완
- 고정관념을 버리고 모든 시청자와 관객이 공감할 수 있는 극중 인물로 분하였는지를 생각

2. 작품 유형별 분장

(1) 무대분장

무대분장을 하기 위해서 먼저 주어진 작품을 충분히 읽고 검토해야 하며, 작품 속에 등장하는 배역 인물들의 성격, 연령, 건강 등을 면밀히 분석하고 시대의 변화에 따른 차료를 수집하여 고증적인 면에서도 완벽을 기할 수 있어야 한다. 또한 무대 공연은 종합 예술 극이므로 분장 담당자는 연출자의 의도, 연기자의 연기력, 무대의 배경, 의상, 소품 등 전체적인 조화가 이루어졌는지 파악해야 하고 공연 전 충분한 연습과 연구가 이루어져야 하며 연기자가 맡은 배역을 충실히 연기할 수 있도록 최선의 분장노력을 기울여야 한다.

1) 무대극의 유형별 분류

- 창작극 : 우리의 순수 창작품(산 셋김, 오장군의 발톱, 산 너머, 개똥아 등)
- 창극 : 국악(창)으로 하는 작품(심청전, 춘향전, 놀부전 등)
- 번역극 : 외국 작품을 번역, 각색한 작품(레미제라블, 죄와 벌, 햄릿, 수전노 등)
- 아동극 : 어린이를 대상으로 한 작품(어린 왕자, 콩쥐팥쥐 등)
- 오페라 : 음악, 무용, 연기 등이 있는 종합 극이다. 무대가 웅장하고 화려하며 분장, 의상들도 화려하고 깔끔해야 한다.(안토니와 클레오파트라, 춘희-라트라비아타, 나비부인, 토스카 등)
- 뮤지컬 : 음악극 형태인 뮤지컬의 일반적인 특색은 원칙적으로 오페레타 방식을 도입한 대사극과 극적인 가창과의 혼성으로 이뤄지며 여기에 의미를 지닌 댄스장면 등이 배합된다.
- 마당놀이 : 풍자와 해학이 있고 체육관이나 야외공연장 같은 곳에서 특별한 무대변경 없이 연기 자와 관객이 함께 어우러져 벌이는 놀이극(배비장전, 웅고집전, 이춘풍전)
- 악극 : 민족의 암울했던 시대(개화기->근대이전)에 한의 표현, 발산되어지는 극의 형태(굳세어라 금순아, 번지 없는 주막, 이수일과 심순애 등)
- 종교극 : 종교와 관련된 내용을 극화시킨 작품으로 성극이나 불교극이다.(예수의 일생, 석가모니, 모세의 기적 등)
- 무용극 : 현대, 고전의 무용 발표회 등
- 음악회 : 전문화되어 가는 현대에서는 의상 발표회나 음악회가 많다.
- 이벤트 : 거리 행사, 가장행렬, 공개행사 스포츠 마케팅 등에 범위가 확대되어 활성화되어 있다. (Face Painting, Body Painting, Pager Painting 등등)
- 기타, 행위예술, 가장행렬 등도 넓은 의미의 무대극으로 분류할 수 있다.

2) 무대형태의 분류

- 소극장(소형극장) : 편의상 500석 이하로 구분 짓는다.
세종문화회관 소극장(532), 국립극장 소극장(454), 연강홀, 동승 아트센터 소극장 등

- 중극장(중형극장) : 500~1000석 가량의 극장
문예회관 대극장(1층:556, 2층:153 합709), 호암아트홀(950)
- 대극장(대형무대) : 1000석 이상 규모의 극장
국립극장 대극장, 세종문화회관 대극장, 예술의 전당 오페라 극장 등

(2) 영상매체분장

영상으로 보여 지는 것을 카메라, 브라운관 등 각종 기자재를 통해 하나의 드라마나 작품으로 완성하여 시청자에게 전달하는 것을 영상 매체 분장이라 한다.

1) 시대별 극의 분류

- 고전극 : 단군시대~조선시대까지(1910년 한일합방 이전)
조선시대는 문헌과 진품들이 잘 보존되어 있어 분장하는데 많은 도움이 되나 그 이전의 시대에는 정확한 역사적 사실이 보존되어 있지 않기 때문에 다양한 자료를 수집하고 그 분야의 학자들로부터 고증을 받아 재정립해야 한다.
- 시대극 : 일제시대~3공화국(공화당)까지를 시대극으로 분류
이 시기에는 외세와 내적 갈등의 변화가 많은 시대였기 때문에 다양한 자료에 의한 상황의 변화를 철저하게 고증하여야 한다.
- 현대극 : 제 5공화국이 탄생하면서 현재 까지
기본적인 의식주의 총족과 생활문화 공간이 다변화되면서 영상매체와 무대의 발전을 가져오게 되었다.(극의 다양화)
- 미래극(모험극)
미래의 상상력과 추리력을 통해서 현실화 그린 작품
- 설화극(추상극)
각 나라의 신화, 전설 등을 줄거리로 사실과는 거리가 있는 이야기들을 극을 만든 작품(전설의 고향, 피터팬, 아라비안나이트 등)

2) 영상매체분장의 분야

- 교양 프로그램 : 해설자, 대담자, 아나운서 분장
- 다큐멘터리 극 : 실존인물, 역사인물 분장
- 쇼 프로그램 : 가수 및 출연자 분장

- 드라마 : 고전(사극), 시대극, 현대물 등의 분장
- 특집극(드라마) : 신년특집극, 송년특집극, 6.25특집극, 3.1절, 8.15특집극 등
- 영화 : 현대극, 시대극, 과기극, 코메디극

(3) BODY PAINTING

1) 디자인 대상

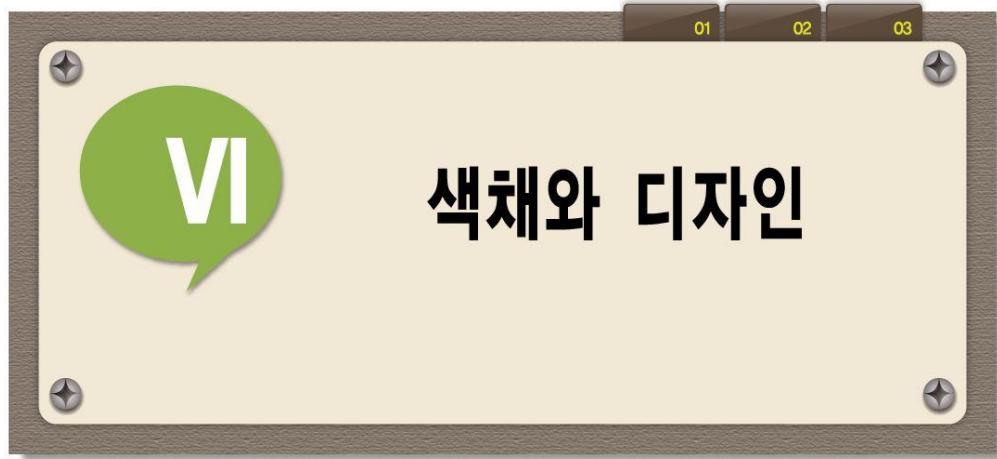
- 가시적인 대상 : 우리 눈으로 볼 수 있는 모든 사물(동물, 꽃, 바다, 태양)등
- 비가시적인 대상 : 눈에 보이지 않는 상상의 세계나 관념, 사상 등
- 내면세계 : 우리 내면에 존재하거나 상상되는 것 또는 자신의 관념 등
- 사회적 메시지를 담는 디자인 : 사회가 고도화됨에 따라 발색되는 여러가지 부작용과 문제점 등을 비판하고 그러한 느낌을 주제로 한 것

2) 디자인 대상의 구체화

- 직접적으로 표현하기 : 대상을 눈에 보이는 그대로 그려낸다. 대상을 잘 관찰하여 특징을 파악하고 비례, 균형, 입체감, 등에 신경 쓰며 디자인한다.(메시지 전달이 가장 용이하다.)
- 간접적으로 표현하기 : 대상을 자신의 주관대로 또는 일반적인 상징에 비유하여 디자인하고 전달하고 싶은 메시지를 간접적으로 표현한다. 컬러의 선택도 자유롭다.
- 감정의 흐름대로 표현하기 : 자유스러운 이미지의 흐름을 정리하여 다양하게 디자인하고 그 종 느낌이 가장 좋은 것을 택하여 페인팅 한다.

3) 디자인 완성

- 디자인 순서
 - ① 자료수집
 - ② 대상을 관찰하고 특징파악
 - ③ 인체의 근육과 골격의 흐름에 맞게 디자인하기
 - ④ 다양한 형태로 디자인하고 컬러 채색하기
- 작품의 의도 : 작품을 하게 된 동기와 작품의 배경 등을 기록하고 그 작품이 지닌 메시지를 적는다.
- 작품설명 : 디자인에 대한 설명과 색상이 지닌 뜻을 기록
- 사용되는 컬러와 소품, 장신구 등을 체크
- 그 밖의 사항으로 무대안무, 음악 조명도 정확히 파악



1. 색채지각

(1) 색

- 빛의 파장 중 380에서 780nm로 사람의 눈에 보이는 영역을 말한다.
즉 가시광선(Visible light) 또는 전자기파 스펙트럼이라고도 한다.
- 색이 나타나는 방식에 따라 광원색, 물체색, 투과색, 면색, 표면색(물체색), 공간색, 경영색, 금속색, 간접색, 회절색, 산란색, 형광색, 조명색 등으로 구분된다.

(2) 색상(Hue)

- 태양광선을 프리즘에 통과시키면 장파장에서 단파장까지 (빨강 주황 노랑 초록 파랑 남색 보라) 순서대로 구분되는 스펙트럼, 즉 파장의 길이에 의해 나타나는 색을 의미한다.

(3) 빛

- 빛은 비교적 파장이 짧은 전자기파로 에너지 전달현상이다.
- 파장의 길이에 따라 여러 가지 특성을 지닌 빛이 된다.
- 호이겐스의 파동설과 뉴턴의 입자설이 대립되면서 연구되어졌다.
- 빛의 반사에 의해 나타나는 물체의 색을 색채라고 한다.
- 색채지각의 3요소 - 광원, 물체, 관찰자
- 광원의 물리적 정의 - 태양광 : D광원 (Day light)
 - 형광등 : F광원
 - 백열등 : A광원

(4) 눈의 구조와 특성

- 빛의 시신경으로의 전달순서 : 빛 – 각막 – 안구앞방 – 홍채 – 수정체 – 망막 – 시신경
- ① **각막** : 빛을 가장 먼저 수용하는 곳으로 β 선을 차단하는 기능이 있다.
- ② **홍채** : 카메라의 조리개와 같은 기능.
- ③ **수정체** : 카메라 렌즈의 역할로 모양이 변하여 초점을 맷히게 하는 작용.
- ④ **망막** : 카메라의 필름에 해당하는 곳으로 색을 볼 수 있게 상이 맷히는 곳으로, 감지세포로 추상체와 간상체가 있다.
- 추상체 – 약 650만개 정도의 세포수를 가지고 있다.
 - 명소시에 작용하며 Red Green Blue를 구분할 수 있는 세 가지 감지세포가 있다.
(주로 색을 구분한다)
 - $100\text{cd}/\text{m}^2$ 이상의 밝기에서 활동한다.
- 간상체 – 약 1억 2천만 개 정도의 세포수를 가지고 있다.
 - 암소시에 적용한다. (주로 명암을 구분)
 - $1\text{ cd}/\text{m}^2$ 이하의 밝기에서 활동한다.

(5) 빛의 밝기에 관계한 현상

- ① **명순응** : 밝은 장소에서 강한 빛에 반응하여 정상적인 감각을 갖는 것을 말하며 암순응에 비해 시간이 짧다.
- ② **암순응** : 어두운 장소에서 사물관찰이 가능하도록 빛을 감지하는 능력.
- ③ **박명시(Twilight Vision)** : 555nm의 명순응시의 최대 시감도가 암순응시의 최대시감도인 507nm로 옮겨가는 과정의 시지각을 말한다.
- ④ **푸르킨예 현상** : 박명시의 시기에 일어나는 지각현상으로 단파장이 더 밝아 보이는 현상을 말한다. 즉 주위의 밝기에 따라 물체색의 명도가 다르게 보이는 현상으로 밝은 곳에서는 장파장의 감도가 밝아 보이고 어두운 곳에서는 단파장이 상대적으로 밝게 보이는 것을 의미한다.

(6) 색의 3속성

- ① **색상(hue)** : 각각의 색이 가지고 있는 독특한 성질로 일반적으로 색의 구별은 색상에 많이 의거한다. 한국 산업규격에서는 면셀 표색계에 기본을 두고 10색상을 지정, 교육부에서는 20색상을 지정하고 있다.
- ② **명도(value)** : 밝고 어두움을 표시하며, 명도의 단계를 그레이스케일(gray scale)이라고 한다. 색의 3속성 중 가장 민감한 부분으로 사람은 약 200단계 정도의 명도구분이 가능하다.
- ③ **채도(chroma)** : 색의 선명한 정도를 말하며 사람은 약 20~30단계 정도의 채도를 구분할 수 있다.

(7) 색채지각효과

- ① **망막잔상색** : 망막에 자극을 준 후 눈을 감거나 다른 쪽으로 눈을 옮겼을 때 느껴지는 색을 말한다.
- ② **베졸트 브뤼케현상** : 빛이 셀수록 색상이 밝아 보이는 현상으로 대비와는 반대로 원래색이 배경색에 혼합되면서 서로 동화되어 다르게 보이는 현상을 말한다.
- ③ **에브니현상** : 파장이 같아도 색의 채도가 변함에 따라 그 색상이 변하는 것을 말한다.

- ④ **면적효과** : 면적에 따라 명도나 채도의 변화를 느끼게 되는데 큰 면적을 차지하는 색이 밝고 보다 선명하게 느껴지는 것을 말한다.
- ⑤ **메카로 효과** : 잔상색이 일정한 규칙 없이 줄무늬의 방향에 따라 변화하는 것을 말한다.
- ⑥ **하만그리드효과** : 사각블럭들 사이의 백색 부분의 교차 부분에 회색 잔상이 보이는 현상을 말한다.
- ⑦ **착시효과** : 시지각 과정에서 일어나는 인간의 심리적인 지각 효과의 하나이다. 형태와 방향의 착시, 크기의 착시, 색상대비에 의한 착시, 논리적 착시, 심리적 착시 등이 있다.

(8) 3원색설

◦ 영국의 토마스 영(1802)과 독일의 헬름홀츠(1868)가 완성시킨 색채 지각설로, 망막에 과장별로 분해 특성이 다른 3종류의 시신경 세포가 있어 빨강 녹색 파랑을 3원색으로 하여 색을 보게 된다는 이론. 빛의 혼합인 가법혼색의 3원색과 같다.

(9) 색채의 지각적 특성

- ① **명도대비** : 같은 명도의 색이 배경에 의해 다른 명도로 보이는 현상으로 어두운 배경에서는 밝게, 밝은 명도에서는 어둡게 보인다.
- ② **색상대비** : 같은 색상의 색이 배경색에 의해 보색 방향으로 색상이 달라져 보이는 현상.
- ③ **채도대비** : 같은 채도의 색이 배경색에 따라 다른 채도로 보이는 현상으로 무채색 배경의 경우 채도가 높아 보인다.
- ④ **색의 동화** : 어떤 색이 다른 색에 둘러싸여져 일정거리 이상에서 주변 색과 같이 보이는 현상으로 위에 올려진 그림의 영향으로 바탕색이 다르게 보이는 현상을 말한다.
- ⑤ **색의 잔상**
 - 양성적 잔상 : 본래의 색과 밝기와 색상이 같아 보이는 잔상.
 - 음성적 잔상 : 본래의 색과 색상이 반대로 보이는 잔상(심리보색의 관계)

(10) 색채지각과 감정효과

- ① **온도감**
 - 따뜻한 색 : 장파장의 색 (빨강 다흥 주황), 무채색은 검정.
 - 차가운 색 : 단파장의 색 (파랑 남색 청록), 무채색은 고명도의 흰색.
 - 온도감이 없는 색 : 연두, 녹색, 보라.
- ② **중량감** : 색의 무겁거나 가벼운 느낌을 말하며 명도가 낮을수록 무겁고 높을수록 가볍다.
- ③ **강약감** : 색의 강하고 연한 느낌을 말하며 톤(tone)과 관계된다.
- ④ **경연감** : 색의 딱딱하고 부드러운 느낌으로 연하고 명도가 높으면 난색계열이 부드럽다.
- ⑤ **속도감과 시간감** : 장파장은 속도감이 빠르고 시간은 길게 느껴지고, 단파장은 속도감이 느리고 시간은 짧게 느껴지게 한다.
- ⑥ **진출과 팽창** : 난색계 고채도 고명도의 유채색이 진출 팽창되어 보인다.
- ⑦ **후퇴와 수축** : 한색계 저채도 저명도의 색이 수축 후퇴되어 보인다.
- ⑧ **시인성(명시성)** : 멀리서 잘 보이는 색으로 고명도 고채도의 색이 시인성이 높다.
- ⑨ **유목성(주목성)** : 사람의 주의를 끄는 색으로 난색계 고채도의 색이 주목성이 높다.

(11) 색의 혼합

① 가법혼합(additive color system)

- 빛의 색을 서로 더해서 점점 밝아지는 빛의 혼합으로 빨강(R) 녹색(G) 파랑(B)이 3원색이다.
- 컴퓨터 모니터와 TV 모니터의 혼색이 대표적이다.

② 감법혼색(subtractive color system)

- 색을 더할수록 어두워지는 혼색으로 마젠타(M) 노랑(Y) 시안(B)이 3원색이다.
- 컬러 슬라이드 필름, 인쇄잉크가 대표적이다.

③ 중간혼색

- 병치혼색 : 두 가지 이상의 색을 동시에 보여주면서 또 다른 색채효과를 나타내는 것으로 슈브롤이 개념을 도입했으며 직물의 사례에서 볼 수 있다.
- 회전혼색 : 잔상과 관계있다.

2. 색채체계

◦ 현색계

- 물체색을 눈으로 보고 비교 검색할 수 있는 것으로 대표적으로 KS(한국 산업규격), 먼셀체계 NCS, DIN 등이 있다.
- 이해가 쉽고 시각적 확인이 가능하여 측색기가 필요치 않다. 산업규격 기준에 CIE 3자극치가 주어져 있다.

◦ 혼색계

- 측색기로 측정하여 색의 특징을 판별하는 것으로 대표적으로 KS(한국 산업규격), 오스트랄트표색계, XYZ표색계, Yxy색표계, CLELAB, CIELUV, CIELCH, Hunter Lab 등이 있다.

(1) 먼셀 색체계

- 1943년 발표된 수정 먼셀체계로 확립되어 현재 국제표준(ISO)색표계로 등록되어 한국 산업규격(KS), 미국표준협회(ASA), 일본공업규격(JIS)등 가장 많은 나라들이 사용하고 있다.

① 색상(hue) – R. Y. G. B. P. 의 5가지와 각각의 중간색인 YR. GY. BG. PB. RP.를 포함한 10색상이 기본이다.

② 명도(Value) – 이상적인 흑색을 0, 이상적인 백색을 10으로 그 사이의 밝기를 나눈다.

③ 채도(chroma) – 회색을 띠고 있는 정도를 말하며 14 단계가 최대 채도 값이 된다.

* 표기방법 : 색상 명도/채도 = H V/C

(2) 오스트랄트 색체계

◦ 혼색계 색표계로 1919년 발표되어 독일의 공업규격인 DIN 색채규정의 바탕이 된다.

◦ 노랑(Yellow), 파랑(Ultramarine), 빨강(Red), 초록(Green)에 사이 색상인 주황, 청록, 보라, 연두

를 더해 8가지 색상을 3등분한 24색상을 기본으로 한다.

- 표기방법 : 같은 색상에서 백색량, 흑색량, 순색량(채도값)의 합은 100이다.

☞ Tip 색상번호/백색량/흑색량 (ex) 7 14 44

: Red계열 색상에 백색값 14, 흑색값 44, 그러므로 순색값 즉 채도값은 42

(3) CIE, ISO 색표계

① CIE

Commission International on Illumination의 약자로 국제조명위원회를 일컫는 말이다. CIE는 1931년에 XYZ 표색계, Yxy 표색계, RGB 표색계를 발표 1976년에 CIE LAB, CIE LUV, CIE LCH를 발표하였다.

② ISO 색채규정

ISO (International Organization for Standardization) 국제표준화기구는 세계 공통의 표준 개발을 목적으로 1947년에 설립된 기구이다.

(4) 기타 표준 색채계

① NCS (Natural Color System) : 스웨덴 컬러센터에서 1972년 발표하여 심리적인 비율 척도를 사용해 색지각량을 표로 만들었다.

- 기본색은 흰색(W), 검정색(S), 노란색(Y), 빨간색(R), 파란색(B), 녹색(G)으로 Y. R. B. G. 4개의 기본색이 각각 10개씩 반대편에 위치하여 40개 색상으로 구성된다.

- 표기방법 : 백색도 흑색도 포화도(순색도)의 세 가지 속성, 즉 뉘앙스와 색상으로 표기된다. 검은색정도 포화도 흰색정도 즉 뉘앙스의 합은 100, 색상의 합도 100으로 구분한다.

☞ Tip S20 30 Y70R (흑색량은 20, 채도값은 30, 그러므로 흰색량은 50, Red량 70%, Yellow량은 30%인 색상)

② DIN

독일공업규격 색표계로 오스트랄트 체계를 기본으로 하여 실용화에 주안점을 두고 개발되었다.

- 색상(T) – 24가지 색상으로 구성

- 채도(S) – 0~15단계로 구별

- 어두운 정도(D) – 0~10단계로 구별하며 10단계가 가장 어둡다.

- 표기방법 : T : S : D ex) 2 : 5 : 2

③ PCCS (Practical Color Coordinate System)

일본색채연구소가 1964년 발표한 색표계이다.

- 색상 – R, Y, G, B를 기준 축으로 24색상으로 구분

- 명도 – 17단계로 구분

- 채도 – 기호를 S (saturation)로 표현하며 지각적 등보성없이 9단계로 구성.

- 표기방법 – 색상 명도 채도

(5) 색명체계

일반적으로 색명을 구분 할 때는 크게 기본색명 관용색명 일반색명(계통색명)으로 구분한다.
일반색명(계통색명)은 기본색명에 색채 톤을 서술하는 형용사를 함께 사용하여 색채를 전달하는 색명으로 ISCC-NBS와 KS A0011 물체색의 색 이름에 계통색 이름의 부분으로 기록되어 있다.

① ISCC-NBS : 14의 색상, 16개의 톤으로 총 267개 색명
② KS A0011 : 유채색 기본색명 10개, 무채색 3개, 톤 수식어 12개
(KS A 0012의 광원의 색이름은 12개의 기본색으로 분류)

Tip 한국 산업규격 KS A 3501에 기록된 안전색채

- 빨강 - 금지, 정지의 용도로 소화설비등에 사용
- 주황 - 위험의 용도로 항해나 항공의 위험 등에 사용
- 노랑 - 경고, 위험경고, 주의표지
- 파랑 - 특정행위의 지시 및 사실의 고지
- 녹색 - 안내, 안전표지
- 흰색 - 파랑색 녹색에 대한 보조 용도로 사용
- 검정 - 문자, 빨강 노랑에 대한 보조 용도로 사용

③ 기억색과 현상색

기억색은 사람의 기억속의 색이며 현상색은 일정한 광원의 조건에서 실제 측색기로 실측해서 나타나는 색으로 서로 다소 많은 차이가 나는 경우도 있다.

(6) 한국의 전통색

오방색	의미
청(青)	동(東), 녹색, 봄, 청룡(青龍), 木, 仁
백(白)	서(西), 벽색, 가을, 백호(白虎), 金, 義
적(赤)	남(南), 주색, 여름, 주작(朱雀), 火, 禮
흑(黑)	북(北), 자색, 겨울, 혼무(玄武), 水, 智
황(黃)	중앙, 유황, 봉황(鳳凰), 土, 信

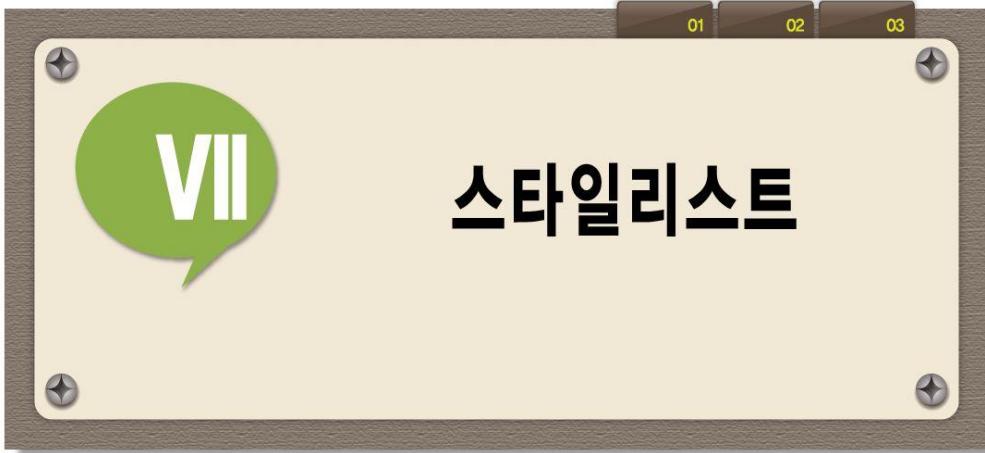
- 오정색(오방색) - 청(青), 백(白), 적(赤), 흑(黑), 황(黃)
- 오간색 - 녹색(綠), 벽색(碧), 흥색(紅), 자색(紫), 유황색(硫黃)

(7) 색채조화이론

색채조화란 두 색 이상의 배색으로 질서 통일성 변화 다양성 등의 요소를 모순이나 충돌없이 객관적인 설득력을 가지고 조화시키는 것이다.

① 루드의 조화론 - 자연의 관찰을 통해 자연계의 법칙에 합치되는 색채는 조화한다고 설명.

- ② **슈브롤의 조화론** – 고블랭의 직물 제작소에서 연구하던 중 색의 조화와 대비의 법칙을 발표, 4 가지 조화의 법칙을 설명하였다. (동시대비의 원리, 도미넌트 컬러, 세페레이션 컬러, 보색배색의 조화)
- ③ **저드의 조화론** – 질서 친근감 유사성 명료성의 원리로 조화된다고 설명.
- ④ **파비비렌의 조화론** – 환경색 채 색채조절 색채응용에 많은 작품을 남긴 실천가로 7개의 용어로 색 삼각형을 만들었다. (white, gray, black, tint, tone, shade, color)
- ⑤ **오스트랄트의 조화론**
- ⑥ **문-스펜서의 조화론**
- ⑦ **요하네스 이텐의 조화론**
- ⑧ **기타 색채조화 방법론**
- 테마 컬러 (theme color, 기준색, 베이스컬러)
 - : 색채 표현에 있어 중심의 색으로 표현.
 - 도미넌트 컬러 (dominant color, 주조색)
 - : 색이나 형태, 질감 등에 공통되는 조건을 통하여 전체에 통일감을 주는 원리를 말한다.
 - 주조색 · 보조색 · 강조색
 - : 면적 비례에 따라 주조색은 70% 이상, 보조색은 20~30%, 강조색은 5~10% 비율로 배색하는 방법이다.
 - 분리효과에 의한 배색 (separation color)
 - : 색과 색 사이에 분리 색을 삽입해서 조화를 이루게 한다.
 - 강조효과에 의한 배색 (accent color)
 - : 도미넌트 컬러와 대조적인 색상이나 톤을 사용하여 강조한다.
 - 연속효과에 의한 배색 (gradation color)
 - : 색상, 명도, 채도 톤의 효과로 표현할 수 있다.
 - 반복효과에 의한 배색 (repetition)
 - : 두 가지 색 이상을 사용하여 일정한 질서를 주는 배색 방법.
 - 톤 온 톤 (tone on tone)
 - : 동일 색상 내에서 톤의 차이를 비교적 넓게 잡은 배색 방법.
 - 톤 인 톤 (tone in tone)
 - : 동일 색상이나 인접 또는 유사색상 내에서 톤의 조합에 따른 배색 방법.
 - 토널 (tonal)
 - : 중명도 중채도인 덜(dull) 톤을 사용한 배색 방법.
 - 까마이외 (cama eu)
 - : 동일 색상, 명도, 채도 내에서 약간의 차이를 이용한 배색 방법.
 - 포까마이외 (faux cama eu)
 - : 까마이외 배색에 색상과 톤에 약간의 변화를 준 배색 방법.
 - 비콜로 배색 (bicolor)
 - : 2가지 색의 주로 강한 색을 사용한 배색 방법.
 - 트리콜로 배색 (tricolor)
 - : 3가지 색의 주로 강한 색을 사용한 배색 방법.
 - 이미지 배색
 - : 감성 배색 방법



③ 플라노 콘벡스 스포트라이트 (Plano Convex Spot Light)

④ 프레즈엘 스포트라이트 (Fresnel Spot Light)

1. 의복의 기원과 착용 동기

1) 정숙설

2) 신체보호 이론 - 신체적 보호 : 기후로부터 보호, 벌레로부터 보호, 역할에 따른

위험으로부터 보호

- 심리적 보호 : 신분의 표시, 종교적 표시, 의식의 표시

3) 신체장식이론 - 트로피즘, 테러리즘, 토테미즘

2. 유행

1) 정 의 : 어느 주어진 시기에 대중적으로 받아들여지는 스타일

2) 유행의 주기

◦ 도입기 : 새로운 것을 좋아하고 다른 사람들과 달리 개성 있는 의복을 입고자 하는 욕구가 강한 사람들에게 패션이 수용되는 시기

◦ 상승기 : 새로운 패션이 많은 사람들에게 구매되고, 입혀지고, 다른 사람들에게 보여짐으로 대중에게 전파되기 시작하는 시기

◦ 절정기 : 한 패션의 인기가 가장 높아질 때 많은 제작자들이 복제하거나 많은 소비자들이 입게 되는 시기

◦ 쇠퇴기 : 대량생산된 스타일에 실증을 느끼게 되고 좀 더 새로운 무언가를 갈망하는 시기

◦ 폐지기 : 유행주기의 마지막 시기로 이미 새로운 것에 마음을 돌리게 되는 시기

3. 유행의 종류

- **최신유행** : 유행주기의 도입기로 유행의 지도자들에 의해 채택된 디자인이나 스타일을 말한다.
- **대중유행** : 유행주기 상승기 이후의 단계로 대중에게 가장 많이 받아들여지고 보편화되는 스타일
- **클래식** : 일반적인 유행에 비하여 주기가 길고 절정이 낮아 처음 유행이 시작되어 끝날 때 까지의 기간이 길며 오래두고 입어도 유행에 크게 벗어나지 않고 영속적으로 받아들여지는 스타일
- **패드** : 비교적 소수 일부집단에 의해 순식간에 받아 들여 졌다가 같은 속도로 빨리 소멸되는 짧은 유행

4. 유행심리

- 1) 인간은 한 개인으로 자신을 표현하려는 의지와 사회에 대한 소속감을 충족시키고자 유행을 창조하고 존속시킨다.
- 2) 유행을 따름으로서 심리적 두려움, 불확실성, 불안한 자아를 보호하고 동료와 동등하다고 생각하므로 유행을 따르게 된다.
- 3) 유행을 착용하는 자의 지위를 나타내므로 높은 명예와 권력을 얻기 위해 유행을 따른다.

5. 패션디자인의 원리

1) 균형

- **대칭균형** : 의복의 좌우의 선, 색채, 재질이 같고 선의 위치가 중심에서 같은 거리에 있는 것. 평상복, 아동복, 통근복, 제복, 사무복 등에 쓰인다.
- **비대칭균형** : 일반적으로 성숙미와 세련미를 주며 운동감, 유연감, 부드러움을 느끼게 한다. 이브닝드레스, 캐테일 드레스 등에 주로 사용

2) 비율

의복을 착용하였을 때의 아름다운 비율로 황금비율은 5 : 8 이다.

3) 리듬

동적인 원리로 경쾌하고 생동감 있는 운동감을 유발한다.

4) 강조

관심을 끌기 위해 한 단위 내에서 다른 곳 보다 두드러지고 돋보이게 하는 것으로 이것을 의복에 적용한 것.

5) 통일

의복에서 통일감은 조화와 아름다움을 이끌 수 있는 질서감이다

6. 패션디자인의 요소

1) 실루엣 : 실루엣은 가장 기본적인 요소이며 복장 전체의 윤곽을 이야기한다.

2) 실루엣의 종류

- 슬림 실루엣 : ‘호리호리한, 연약한’이란 뜻으로 몸에 꼭 맞는 실루엣
- 폐그롭 실루엣 : 팽이의 윗부분을 가리키는 말로 위 부분을 부풀게 하고 밑단으로 가면서 좁아지는 실루엣
- 머메이드 실루엣 : 허리에서 엉덩이까지 타이트하게 하고 아랫부분은 밑자락을 향해 인어꼬리처럼 펼쳐진 것
- 베슬 실루엣 : 옆에서 보면 가슴에서 스커트자락 까지는 직선으로 이루어진 것에 비해 뒤는 극단적으로 조이고 엉덩이부분을 과장시킨 스타일
- 텐트 실루엣 : 삼각형의 텐트를 본따 어깨는 몸에 꼭 맞고 밑자락으로 갈수록 넓게 퍼진 모양

3) 룩과 스타일

- 스타일 : 의복의 양식이나, 형태, 유행성, 용모나 기품이 포함되는 의미
- 룩 : 소재감, 색상, 무늬 등 표면적 디자인의 특징이 반드시 있어야 한다.

4) 룩과 스타일의 종류

- 미네트 룩 : 자신의 미의식에 자신을 가지고 적극적으로 행동하는 청초하고 발랄한 이미지
- 레이어드룩 : 겹친다는 뜻으로 의상을 겹쳐 입어 개성을 나타내는 스타일
- 워킹웨어 룩 : 작업복, 노동복에서 디자인을 응용한 것으로 점퍼룩 등의 스포티한 스타일
- 댄디 룩 : 멋진 남자란 뜻으로 남성 취향의 여성 패션
- 옵티컬 룩 : 눈의 착각을 이용하여 예술적인 효과를 나타내는 것으로 직물에서 나타나는 무늬의 구성을 이용한다.
- 컨저버티브 룩 : 보수적이라는 뜻으로 의복에서 보수성이 강한 옷차림을 가리킨다.
- 에콜로지 룩 : 인공에 의한 오염된 현재 환경을 거부하고 자연으로의 동화를 꾀하는 디자인
- 소파스트캐이터드 룩 : 도시적인 세련미로 다듬어진 어른스럽고 섹시하면서 스마트
- 시스루 룩 : 속옷을 입지 않고 맨살에 입어 피부를 비쳐 보이게 하는 스타일

5) 디테일

: 의복을 만드는 봉제 과정에서 그 의복을 강조할 목적으로 이용된 세부 장식

- 프릴 : 네크라인, 소매끝, 스커트 밑단에 개더나 폴리츠로 주름을 잡아 폭이 좁은 단을 덧붙이는 것
- 파이핑 : 칼라, 포켓, 소매의 가장자리 솔기에 선을 넣어 박은 것
- 퀼팅 : 옷감의 겹감과 안감사이에 많은 숨을 넣고 무늬를 만들어 가며 바느질하여 올록볼록 올라오게 멋을 내는 방법
- 바인딩 : 색채나 재질이 대비 되는 옷감을 바이어스 방향으로 잘라 디테일이나

끝단의 밀둘레에 장식하는 것

- 테일러드 칼라: 신사복의 칼라를 가리키는 것으로 슈트나 코트에 많이 쓰이며, 딱딱하고 단정한 느낌을 준다.
- 스쿠프트 네크라인: 삽으로 떠 낸 자국같이 옆으로 벌어지면서 깊게 파인 네크라인을 말한다.
- 키홀 네크라인: 등근 목둘레에 다시 조그마한 원이나 삼각형의 열쇠 구멍을 뚫은 것처럼 도려낸 네크라인
- 슬리브리스: 소매가 달려 있지 않은 것으로 여름에 아동복이나 부인복에 많이 사용된다
- 스팽글 : 반짝이는 금속이나 조각을 의복에 페매어 달아 장식하는 것

7. 체형별 코디네이션

1) 체형의 유형

- 삼각형 체형 : 전통적인 한국형 체형으로 허리 위는 좁아 보이고 허리 아래는 넓어 보이며 살이 엉덩이 아래와 넓적다리에 모여 있다. 라인은 몸통아래에서부터 시선을 멀리 끌어내는 것이 중요하다.
- 직사각형 체형 : 어깨, 허리, 엉덩이가 거의 같은 폭을 가지고 있다. 전체적으로 슬림한 것을 피하고 상, 하의 어느 쪽에 강조하여 대조를 이루도록 한다.
- 등근형 체형 : 서구인에게 쉽게 볼 수 있는 체형으로 신체의 모든 부분에 살이 많다. 직선이나 각으로 된 디자인 시선을 얼굴로 이끄는 선 프린트나 큰 체크를 사용하고 뺏钱财한 소재나 두꺼운 소재는 피한다.

2) 체형을 아름답게 하는 코디네이션

- 가슴이 큰 체형 : 뺏钱财한 직물보다 가볍게 늘어지는 것이 좋고 가슴주위에 프릴이나 장식, 체형에 꼭 맞는 타이트한 실루엣, 퍼프 슬리브, 투명감있는 재질 스판소재는 피한다.
- 팔이 굵은 체형 : 긴 소매, 협령하게 맞는 소매, 7부 소매, 기모노 소매, 셔츠소매, 협령하게 맞는 상의 및 드레스가 적당하다.
- 상체가 긴 체형 : 허리선을 나타내는 상의, 꼭 맞는 재킷, 짧은 치마로 웨이스트 치마나 바지 흐늘거리는 직물로 된 상의, 무거운 직물로 된 하의 등을 피한다.
- 배가 나온 체형 : 길이가 긴 플레어나 던들 치마, 편편하게 놓인 앞 주름 바지나 판탈롱 바지, 겹쳐 입는 스타일의 의복이 좋다.

8 .감각에 따른 코디네이션

1) 내추럴리즘 감각

자연의 천연의 라는 뜻으로 인간의 본래 체형을 거스르지 않고 변형이나 과장을 피한 실루엣으로 천연의 소재를 이용하여 자연미를 강조하는 패션

- 에콜로지 : 자연환경을 연구하는 생태학이라는 뜻으로 급속한 문명의 발달과 자연 파괴로 오염된 현재의 환경을 거부하고 자연으로의 회기와 자연찬미를 표현한다.
- 프리미티브 : 원시적인, 소박한 이라는 의미로 이미지의 원천은 미개화한 저개발국가 열대지방이 대부분이고 찢거나 비틀거나 둘둘 말아서 만든 취향의 감각

2) 매니쉬 감각

- 남자와 같은 여성이라는 의미로 남성적인 특징이 가야하고 자립심이 강한 여성이 지니는 감각
- 맨디: 멋쟁이 신사라는 뜻으로 남성 성향의 여성 복장으로 최고급 옷감과 액세서리 사용
 - 머린: 바다 해군을 의미하며 선원 해병 어부 등 바다와 관련되는 모티브를 활용한 패션
 - 밀리터리 : 육군의 군복에서 영감을 얻어 디자인한 육

3) 모던 감각

현대, 근대적이라는 의미로 실험주의 성향과 색다른 것을 추구한다. 이미지는 날카롭고 차가운 느낌의 인상, 도시적이며 섞크한 이미지, 치밀하면서 합리적인 이미지, 미래를 동경하고 지적인 여성이 되기를 소망하는 현대적인 감각의 패션

- 페카당스 : 퇴폐적이며 허무한 감성을 표현, 과감한 색채 사용. 바디페인팅과 성적인 부분을 강조하는 세기말적인 현상의 패션
- 페테스테 : 일반적으로 추악하고 저속한 것에서 아름다움이 존재한다는 패션
- 쉬르리얼리즘 : 현실에 존재할 수 없는 모순된 양면을 기발한 아이디어로 동시에 표현하는 패션
- 아방가르드 : 기성의 개념을 부정하고 전통을 배제하거나 파괴하기 위해서 새로운 것을 창조한다는 실험적 성격이 강한 전위적인 예술

4) 소피스트케이티드 감각 : 인공적으로 잘 다듬어진 세련미가 특징이며 도시적인 세련미와 어른스러운 감각의 전문직 여성의 패션스타일

- 스나브 : 타인과의 구별되는 비싼 의복을 착용함으로 자기파시적인 사람

5) 에스닉 감각 : 민속, 민속학이라는 의미를 지니고 있으며 민속의상에서 영감을 받은 스타일

- 오리엔탈리즘 : 동양권의 중동에서 극동에 이르는 광활한 지역의 민속의상
- 이그조틱 : 이국풍 이국적 정서라는 의미로 낯설고 색다른 감성을 추구하는 패션
- 트로피컬 : 열대지방의 민속의상에서 영감을 받은 의상
- 포클로어 : 유럽지방을 대표하는 기독교 문화권의 민속의상

6) 로맨틱 감각 : 꿈을 쫓는 듯 한 여성스러운 분위기로서 귀엽고 사랑스럽고 소녀적인 패션

- 노스탤직 : 옛것에 대한 항수를 자아내는 이국적인 로맨틱 성향의 패션
- 미네트 : 자신의 미의식에 자신감을 갖고 적극적으로 행동하는 청순하고 발랄한 이미지
- 이노센트 : 청순함과 청초함을 느끼게 하는 소녀적인 패션

7) 엘레강스 감각 : 우아한 고성한 맵시라는 뜻으로 우아한 품위와 여성미를 추구하는 미의식

- 페미닌 : 품위 있는 우아하고 고상한 단정한 분위기의 이미지로 인체의 곡선미를 살려서 디자인한 스타일

8) 컨트리 감각 : 자연의 아름다움, 서민적인 정취와 야성미 자유분방함을 표현 전원에서 입을 수 있는 캐주얼한 아이템의 패션

- 웨스턴: 미국 서부 카우보이들이 즐겨 입던 의상 스타일
- 콜로니얼: 유럽 식민지 시대에 백인들이 선호한 감각

9) 클래식 감각 : 시대를 초월하는 가치와 보편성을 지닌 고전적이고 전통적인 의상

- 컨저버티브: 보수적인 성향의 의상스타일. 유행에 적극적이지 않는 소극적인 사람들의 패션
- 트래디셔널 : 보수성이 강한 캐주얼로 여성스러움 보다는 지성미를 강조하는 스타일의 패션