

조명을 위한 색채 이론 및 TV 분장 이론

최영익*, 김유정**

*KBS 문화사업단 차장, **KBS 아트비전 분장감독

I. 색채 이론

1. 색이란 무엇인가.

인간은 살아가면서 다양한 색을 경험한다. 변화로 가득한 삶 속에서 다양한 색과 접하면서 자연의 위대한 연출력에 감탄하게 된다. 태양이 내리쬐는 빛은 자연만물에 비추면서 신비로운 색의 세계를 드러낸다. 생물의 세계도 마찬가지이다.

- 하늘을 나는 새나 땅위의 동물들, 바다 속의 물고기 등 모든 동물들이 고유의 색을 지니며 아름다운 세계를 창조해 낸다.

- 심해의 어두운 바다에서도 물고기들은 화려한 색으로 그 현란한 색을 자랑한다.

- 땅위에 자라는 나무와 꽃들을 보면 우리가 살고 있는 세상이 얼마나 화려한 색으로 둘러 쌓여 있는가를 알 수 있다.

- 색은 음식의 맛을 떠올려 주기도 한다. 색깔에 따라 각기 그 맛이 다르다.

- 색은 계절을 알려주기도 한다. 하나의 자연 환경은 철따라 다른 색으로 옷을 갈아 입는다. 뿐만 아니라 기후, 대기조건과 같은 기상상태에 따라 심하게 변화하며 시간대마다의 태양위치와 이에 따른 광선의 기울기에 따라 변한다.

그렇다면 과연 색이란 무엇인가?

우리들이 물체의 존재를 인정할 수 있는 것은 그 물체의 형이 보이기 때문이고, 또한 그 형에 색이 있다고 믿기 때문이다.

그러나, 흰 종이 위에 흰 물감으로 어느 형체를 그렸을 때 그것이 안보이는 것은 무슨 이유일까? 그 이유는 종이의 색과 그려진 형체의 색이 같기 때문이고, 이러한 점에서 생각해 본다면, 어느 형체가 보여지기 위해서는 그 형체의 색과 달라야 할 필요가 있으며, 또 색이 있음으로써 형체가 보이게 된다는 사실을 알게

된다.

한편, 흰 종이 위에 놓여진 흰 달걀이 보여지는 것은 달걀이 입체이기 때문에 음영이 나타나, 그 밝음의 차이로 그 달걀이 보여지는 것이고 이러한 밝음의 차이도 또한 넓은 의미에서의 색의 차이이다.

따라서 물체의 존재를 지각시키는 근본은 색이라 할 수 있다.

그렇다면 이러한 색은 어떻게 보여지는 것인가? 사람들은 칠혹 같은 어두움이란 말을 일상적으로 쓰고 있는데 이 말은 아무 것도 안 보이는 어두움의 상태를 뜻하는 것이다. 여기서는 빨강 의상이든 청색 모자이든 전혀 빛이 없는 어두운 상태에 있기 때문에 색이 안 보이는 것이다. 태양이나 전등 등의 광원에서 나오는 빛은 우리들의 눈에 비칠 수도 있지만 주로 물체에 부딪쳐 반사광(reflecting light)이 되거나 투과광(transmitting light)이 되어 우리들의 눈에 들어온다. 예로서 네온사인 색이라는 것은 광원에서의 빛이 부딪쳐 반사되어진 빛의 색인 것이며, 한편 색유리나 색셀로판을 거쳐 보여지는 색은 투과되어진 빛의 색인 것이다.

이러한 빛이 우리들의 눈에 들어와서 안구의 안쪽에 있는 망막에 부딪쳐 시신경을 자극하여 대뇌의 시각을 지배하는 시각 중추에 전달되어 색이라는 감각이 생기는 것이다. 이 색의 감각은 빛이 발산되는 장소와 방향에 관계되어 마침내 눈앞의 빨간 옷이랑 필통 등이 있음을 알게 되고, 또한 그 물체 자체에 색이 있는 것처럼 지각하게 된다.

이렇듯이 빛-눈-정신이라는 과정을 거쳐서 색이 보여지는 것이며, 이에 색을 정의한다면, "색이란 빛이 눈을 자극함으로써 생기는 시감각이다."라고 할 수 있다.

색채는 합리적인 세계이며 동시에 비합리적인 세계이기도 하다. 또한 과학의 세계이기도 하다. 이성에 의하기도 하며 감성에 의하기도 한다. 여기에서 우리는 인간으로서 혹은 생활인으로서 색채를 보는 눈이 중요하게 된다. 어떤 의미에 있어서 현대를 혼미의 시대라고도 한다. 인간 역사의 일면은 색채에 의하여 생각할 수 있기에 색채는 화가나 색채학자 혹은 디자이너나

건축가 등 전문가의 전유물은 아닌 것이다.

인간은 자연에 포함된 일종의 생물이다. 그러나 인간은 미의식을 가지고 있어서 여러 가지 색에 대하여 기호를 나타내기도 한다. 색과 인간과의 밀접한 관계를 구체적으로 말하면 우리가 일반적으로 이야기하는 색에 관한 여러 가지 이름, 공업용의 색소, 색종이, 색실 등과 상징적으로 사용되는 것으로, 예를 들면 불교에서의 색계, 색법 등이 있다. 또한 색채는 다른 학문과 밀접한 관련을 맺고 있다.

우리의 눈으로 모든 사물을 느끼는 것을 지각이라 하며 색채란 광원(태양, 전등, 발광체, 광선 Energy)으로부터 나오는 광선이 물체에 비추어 반사, 분해, 투과, 굴절, 흡수될 때 안구의 망막과 여기에 따르는 시신경에 자극됨으로써 감각된 현상으로 나타난다. 즉 물체의 성질과 광선의 파장에 의해서 개성화되고 생명화 된 빛이 시각을 통하여 감지되는 것이다. 따라서 색은 빛이며, 물질이며, 감각의 세계인 것이다.

따라서 색을 연구하기 위해서는 빛을 대상으로 하는 물리학의 분야, 눈을 대상으로 하는 생리학의 분야, 정신을 대상으로 하는 심리학의 분야를 보아야 한다. 디자인의 요소로서의 색도 어느 때는 물리적인 면에서 색의 나타냄을 살펴야 하고 또 어느 때는 생리적인 면에서 색의 보임을 검토해야 하며, 또는 심리적인 면에서 색의 효과를 추측하는 것이 필요하다. 결국 조형이라는 데서 배색과 조화의 기능과 미를 얻는 것이 목적이 되고 있다.

2. 빛과 색

우리들에게 색의 감각을 일으키는 것은 앞서 말한 바와 같이 빛이다. 현대의 물리학에 의하면, 빛은 라디오나 전파, X선 등과 같이 전자파(electro magnetic wave)라는 복사에너지(radiant energy)의 일종이며, 시각을 일으키게 하는 것이다.

전자파라고 하는 것은 공간의 전기나 자기의 상태변화를 파동이라고 하며 이를 수학적으로 표시하는데, 예를 들면 수면의 물결과 같은 파장(wave length)을 가지고 있다. 그 파장은 긴 것과 짧은 것이 있으며 제각기 성질이 다르다.

색광을 일으키는 빛, 즉 우리 눈에 보이는 가시광선(visible light)은 파장 $400m\mu$ 부터 $700m\mu$ 쯤까지 사이의 전자파이다.

여기의 $1m\mu$ 은 $1mm$ 의 100만분의 1에 해당된다. $400m\mu$ 보다 짧은 것이 자외선(ultraviolet)과 X선 등이고 $700m\mu$ 보다 긴 것이 적외선(infrared)과 전파 등이다. 빛은 1초 동안 $30만km$ 의 속도로 공간을 직선으로 나간다. 한편 태양빛을 우리들은 무색(백색)으로 느끼고 있

는데 이것을 백색광(white light)이라 한다.

● 스펙트럼(Spectrum) 현상

〈스펙트럼〉

1666년 Newton은 이탈리아에서 프리즘(Prism, 우리 말로 삼륜경)을 들여와 실험을 하였는데, 빛의 굴절 현상을 이용하여 백광을 분광시켜서 스펙트럼을 발견하였던 것이다. 스펙트럼이란 무지개색과 같이 (빨강, 주황, 노랑, 녹색, 파랑, 남색, 보라)는 Newton이 주장한 7색) 연속된 색의 띠를 말하는 것이다.

무색의 태양의 빛을 암실에서 좁은 틈을 통하여 그 통로에 프리즘을 놓으면 빛이 꺾이는 굴절 현상이 나타난다. 이 굴절광은 흰 스크린 위에서 무지개와 같은 아름다운 색의 띠를 보여준다.

이 사실은 1666년 영국의 물리학자 뉴턴(Issac Newton, 1642~1727)에 의하여 발견된 것으로 빛의 분산(dispersion)이라고 하며 색의 띠를 스펙트럼이라 부르고 있으며, 거기에는 빨강, 주황, 노랑, 초록, 파랑, 보라 등의 순서로 나란히 색이 있다. 태양의 빛은 이러한 색광의 혼합이며, 그 하나하나의 색은 파장에 따르는 굴절률이 다르기 때문에 발생하는 것이다. 예로 빨강은 가장 굴절률이 작고, 보라는 가장 굴절률이 크다.

〈파장과 색과의 관계〉

빨강(red)	-----	700~610m μ
주황(orange)	-----	610~590m μ
노랑(yellow)	-----	590~570m μ
초록(green)	-----	570~500m μ
파랑(blue)	-----	500~450m μ
보라(violet)	-----	450~400m μ

스펙트럼에 나타난 색은 프리즘으로 그 이상 분산할 수 없는 바 단색광(monochromatic light)이라 부른다.

● 빛의 색과 물체의 색

우리는 보통 색과 색채를 혼동하여 사용하고 있지만 색채학적 용어로는 엄밀히 구별되고 있다. 스펙트럼의 단색광이나 모든 백광(태양광, 인공적인 텅스텐 전등, 형광등 등)과 또 백광에다 색셀로판이나 색유리 등을 필터로 하여 나오는 색광 등을 모든 색(light)이라고 하며, 물체 자체가 발광하지 않고 빛을 받아서 반사에 의하여 보이는 물체의 색을 색채라고 하는데, 색과 색채를 통틀어 색이라고 부르는 경우도 있다.

우리들이 보통 보고 있는 색은 동식물의 색이든 복식의 색이든 건축이나 기물의 색이든 거의 모두가 조명광의 반사나 통과에 의한 복합광의 색이고, 이러한 색을 물체색이라 하며, 스스로 빛을 나타내는 광원색과

구별한다.

한편, 물체는 제각기 고유의 물체색을 가지고 있다고 생각될 수 있다. 그러나 그것은 성장에 따라 빛을 반사하거나 통과하는 비율이 그 나름대로 정해져 있을 뿐이고, 태양광과 같은 백광으로 비추어 보면 일정한 색으로 보이나, 광원의 색의 조성이 다르면 당연히 물체색은 다르게 보인다. 텅스텐 전구 밑에서 볼 때와 형광등 밑에서 볼 때 물체색이 다르게 보이는 이유도 여기에 있다.

〈색료의 색〉

한편 인공적으로 여러 가지의 물체를 착색하기 위하여 사용되는 재료는 일반적으로 색료라 하며, 또한 색료 안에서도 불투명한 것을 안료(pigment)라 하고, 투명한 것을 염료(dyestuff)라 한다. 안료로 만들어진 것으로는 도료나 그림물감이 있고, 염료로 만들어진 것에는 잉크 등이 있다.

이러한 안료나 염료는 색에 따라 제각기 특성의 파장빛을 어느 비율로 흡수하고 나머지 광을 반사하는 것인데, 흡수하는 광은 정해져 있기 때문에 태양광과 같은 백색에 가까운 광원으로 비추면 거의 일정한 색을 나타내, 이것을 일반적으로 그 색료의 색이라고 한다.

앞에서 말한 바와 같이 물체의 색을 색채라고 하는데, 물체의 색에도 표면에서 빛을 반사하여 나타내는 색을 표면색(surface color)이라 하고, 색유리와 같이 빛을 투과하여 나타내는 색을 투과색(transparent)이라고 한다. 이와 같이 빛을 받아서 반사하는가, 흡수하는가, 또는 투과하는가에 따라서 그 물체의 색채가 결정되는 것이다.

● 표준광원

우리들의 생활 주변에서 보통 물체를 본다는 것은 매우 복잡한 상태인데, 자세히 살펴보면 그 물체들은 어떠한 조명이든지 조명에 의해서 보인다는 것은 이미 알고 있는 사실이겠지만 그 조명하는 광원은 매우 종류가 많다. 조명의 광원색이 달라짐으로써 물체색도 변한다는 것은 쉽게 알 수 있다. 즉 같은 물체색도 조명에 따라 색이 달라져 보이는데, 이것을 광원의 연색성이라고 한다.

우리들이 백화점에서 넥타이나 와이셔츠를 살 때에 조명된 형광등으로 인해서 색깔을 잘 판별하지 못하는 경우가 있다. 형광등은 푸른 기미가 있고, 텅스텐 전등은 노란 기미가 있음을 알 수 있다.

오늘날 색을 정확히 보기 위하여 표준광원(standard illuminants)이 정해져 있는데 1931년 CIE(국제 조명 위원회)에서는 측광, 측색에 필요한 표준광원의 색온도를

결정할 것을 약속하여 표준광 A, B, C를 표준조명으로 사용할 것을 공표하였다.

- 표준광 A: 색온도는 2854°K, 가스입 텅스텐 전구의 점등된 빛으로서 백열 전구의 빛을 대표한다. (밤의 빛)

- 표준광 B: 색온도는 4870°K, 표준광 A에다 Davis-Gibson 필터를 첨부하여 만든 빛으로서 평균 태양의 직사광을 대표한다.

- 표준광 C: 색온도는 6740°K, 표준광 A에다 C종의 Davis-Gibson 필터를 첨부하여 만든 빛으로서 청공을 포함하는 평균 수광을 대표한다.

이상은 특수한 광원 장비로 만들어지는 것이며, 색을 알리는 경우 가장 많이 사용되는 것은 C 광원이다.

그러나 보통 색을 보기 위해서는 태양의 직사광선을 피하고 북쪽 창을 통해서 보는 것이 좋다.

광원색에 따라 같은 물체의 색도 달라져 보인다고 이미 말하였지만, 반대로 두 가지의 물체색이 다르더라도(분광 반사율이 같지 않음) 어떤 조명 아래에서는 같은 색으로 보이는 경우가 있다. 이와 같이 분광 반사율이 다른 두 가지의 색이라도 특수한 조건의 조명 아래에서는 같은 색으로 느껴지는 현상을 메타메리즘(metamerism), 또는 조건동색이라고 한다.

3. 색의 분류

색채는 일반적으로 무채색과 유채색으로 나눈다.

● 무채색(achromatic color)

무채색이라 함은 흰색, 회색, 검정처럼 색기운이 없는 색을 말하며 유채색에는 색의 3속성인 색상, 명도, 채도가 모두 있으나, 무채색에는 색상이나 채도가 없으며 오직 명도만 있을 뿐이다.

● 유채색(chromatic color)

유채색은 빨강, 노랑, 녹색, 보라 등과 같은 색기운을 띄고 있는 모든 색이 여기에 속한다. 즉 무채색을 제외한 모든 색을 말한다. 유채색에는 색의 3속성인 색상, 명도, 채도가 모두 있다.

〈색의 종류〉

색의 종류에는 명암의 정도에 따라 밝은 색은 명색, 어두운 색은 암색이라고 한다.

동일 색상 가운데에서 채도가 가장 높은 색을 그 색상의 순색이라고 한다.

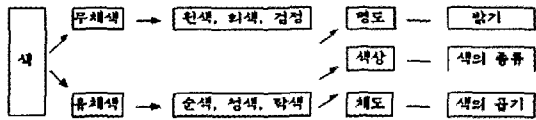
● 순색

각 색상 중에서 채도가 가장 높은 색을 순색이라고 한다. 그 색에서 더 이상 채도를 높일 수 없는 가장 깨끗하고 선명한 색으로 유채색에만 있다.

- 청색
유채색 가운데 명도와 채도가 높은 색을 청색(맑은 색)이라고 한다.
-명색(맑은 색, 명청색)
순색에 흰색을 섞은 색을 명청색이라고 하며 흰색이 분량이 많을수록 명도가 높아진다.
순색+흰색 - - - - - 명도가 높아짐. 밝은 청색(명청색)
-암색(어두운 색, 암청색)
순색에 검정을 섞은 색을 암청색이라고 하며 검정색의 분량이 많을수록 명도가 낮아진다.
순색+검정 - - - - - 명도가 낮아짐. 어두운 청색(암청색)
- 탁색
순색이나 청색에 회색을 섞은 색을 탁색(흐린 색)이라고 하며 회색의 분량이 많을수록 명도와 채도가 낮아진다.
순색+회색 - - - - - 탁색(채도가 낮아짐)
청색+회색 - - - - - 탁색(채도가 낮아짐)

※ 순색에 어떠한 색을 섞든지 채도는 낮아진다. 탁색은 청색보다 더욱 채도가 낮다.

<색의 분류와 3요소>



<순색, 청색, 탁색>

유채색	순색	각 색상 중 채도가 가장 높아 깨끗하고 선명한 색
	명색(맑은색)	순색+흰색=명색(맑은색, 명색)→명도가 높아짐 순색+검정=암색(어두운색, 암색)→명도가 낮아짐
	탁색(흐린색)	순색+회색=탁색(흐린색)→채도가 낮아짐 명색+회색=탁색(흐린색)→채도가 낮아짐

<순색, 청색, 탁색>

하나의 색상으로 만들 수 있는 색	명색	순색+흰색	흰색 분량이 많아짐에 따라 채도의 밝은 성색이 된다.
	암색	순색+회색	회색 분량이 많아짐에 따라 채도의 탁색이 된다.
	탁색	순색+검정	검정 분량이 많아짐에 따라 어두운 성색이 된다.

4. 색의 3속성

※색의 3속성

빨강, 노랑, 녹색, 파랑, 보라 등의 표정과 성질이 다

른 색과 색의 구별을 색상, 색의 밝고 어두운 정도를 명도, 색의 맑고 탁한 정도의 차를 채도라고 하며 이 세 가지 색의 속성을 색의 3속성 또는 색의 3요소라고도 한다.

● 색상(Hue)

우리는 일반적으로 색의 이름으로 수많은 색을 구별한다.

예를 들면 빨강, 주황, 초록, 파랑, 남색, 보라 등 무지개에서 보이는 빛의 순서에 따라 크게 구별하지만 우리가 느끼는 색의 식별은 무수히 많다. 이처럼 감각에 따라 색을 구별하기 위하여 필요한 색의 명칭이나 다른 색과 구별되는 성질을 색상이라 한다.

이들 색상은 기본색인 빨강, 노랑, 녹색, 파랑, 보라 등의 다섯 색과 그 사이의 주황, 연두, 청록, 남색, 자주 등 열 가지 색을 10색상이라 한다.

색상(Hue)은 H로 표시한다.

빨강, 노랑, 파랑은 모든 색의 기본이 되는 색으로 이로부터 여러 가지 색이 파생되어 나오므로 3원색이라고 한다.

색상은 유채색에만 있으며 여러 가지 유채색을 체계적으로 등글게 늘어 놓은 것을 색상환이라 한다.

다섯 가지 기본 색을 가지고 10색상을 만들고 나아가 20색상을 만든 먼셀(Munsell)의 20색상환을 1968년에 문교부에서 교육용 20색상환으로 제정하였다.

색상환에서 바로 옆이나 이웃자리(근거리)에 있는 색을 유사색(비슷한 색)이라고 한다.

색상환에서 서로 반대쪽에 있는 색을 보색(반대색)이라고 한다.

● 명도(Value lightness)

색의 밝고 어두운 정도를 명도라고 하며 무채색과 유채색은 모두 명도를 지니고 있다. 무채색에서 흰색은 모든 색 중에서 가장 밝으며 검정은 모든 색 중에서 가장 어둡다. 흰색과 검정 사이에는 밝고 어두운 단계의 회색이 있다.

무채색은 단순히 밝고 어두운 정도의 차이에 따라 여러 가지 단계로 구별되며 이와 같은 색의 밝기에 대한 정도를 명도라 한다.

유채색에 있어서도 밝은색과 어두운색이 있어 명도의 차이가 생기게 된다.

명도(Value)는 V로 표시한다.

명도는 무채색이나 유채색에 모두 있으며 색의 밝고 어두운 정도를 말한다.

색깔이 없이 다만 밝고 어두운 차이만을 가진 무채색(흰색, 회색, 검정)을 명도의 기준으로 삼는다.

가장 어두운 검정을 명도 0으로 하고 가장 밝은 흰색을 명도 10으로 하며 그 중간 회색을 명도 5로 잡는다. 이런 식으로 명도를 11단계로 나누고 이와 견주어

유채색의 명도를 판단하게 된다.

명도는 이상적으로 또는 개념상으로 검정(0)으로부터 흰색(10)까지 11 단계로 나누고 있으나 0과 10은 이상적인 완전한 흑과 백을 뜻하며 현실적으로는 얻을 수 없는 색이다.

· 명도단계(명도표준)

- a. 고명도 (light color): 10도~7도(4단계)
- b. 중명도 (middle color): 6도~4도(3단계)
- c. 저명도 (dark color): 3도~0도(4단계)

● 채도(Chroma Saturation)

한 색상 속에서도 연한색, 선명한 색이 있는 것처럼 빨강이라도 순색의 빨강, 연한 빨강, 진한 빨강이 있다. 이들 빨강색 중에서 연한 빨강은 명도가 높아진 것이고, 진한 빨강은 명도가 낮아진 것이다. 또한 이들 두 색은 모두 순색의 정도(채도, 선명도)가 낮아진 것이다. 이와 같이 색의 순수한 정도, 색의 강약을 나타내는 성질을 채도라고 한다.

색의 맑고 탁한 정도나 선명도를 채도라고 하며 어떤 색의 성질을 나타내는 강약의 정도라고 볼 수 있다.

또한 어떤 유채색의 순수한 정도를 뜻하기 때문에 채도를 순도라고도 한다.

색입체의 중심축인 무채색의 축에서 바깥쪽을 멀어질수록 채도는 점점 높아지고 이와는 반대로 색입체의 중심축인 무채색의 축에 가까울수록 채도는 점점 낮아진다.

어떤 유채색에 무채색(흰색, 회색, 검정)이 많이 섞이면 채도가 낮아지며 채도는 무채색이 섞인 정도라고도 볼 수 있다.

채도번호는 1에서 14까지 14단계로 구분되며 빨강과 노랑의 채도가 가장 높다.(새로운 안료가 개발되면 그 이상의 표현도 가능하며 한국표준색에는 16까지 재현됨.)

채도(Chroma)는 C로 표시한다. 한 색상에서 채도가 가장 높은 색을 순색이라고 한다.

무채색이 섞이지 않는 순수한 색을 순색이라 한다. 빨강 순색과 노랑 순색을 섞으면 주황색이 되는데, 이 주황에는 무채색이 섞여 있다고 볼 수 없으므로 역시 주황 순색이 된다.

무채색(흰색, 회색, 검정)이 많이 섞이면 채도는 낮아지는데, 채도는 무채색이 섞인 정도라고 볼 수 있다.

채도는 순도라고도 하며 유채색에만 있고 같은 색이라도 맑은색과 탁한 색이 있다. 가장 낮은 채도를 1도, 가장 높은 채도를 14도로 한다.

〈색조(Color tone)〉

색조는 명도와 채도와 관계에 의한 색의 상태이다. 명도와 관계에 있어 무채색이든 유채색이든 밝은 색조를 명조, 가운데 정도의 밝음의 색조를 중명조, 어두운 색조를 암조라 하고, 그 색조의 색을 명색, 중명색 (middle light color), 암색(dark color)이라 부른다.

5. 색의 표시

사용하는 색을 정확히 표시할 수 있다면 색을 기록한다거나, 타인에게 색을 지시할 때에 편리하다. 실제의 경우 그림물감을 칠한 색건본이나 색이 있는 천의 건본에 의해서 목적을 달성하는 일이 많지만 그것은 번잡하고 불편하다.

뿐만 아니라 수많은 색에 하나하나의 이름을 붙인다는 것도 불가능한 것이고, 또한 몇몇의 색명으로 많은 색명을 대신할 수도 없는 것이다.

이와 같은 견지에서 생각하면 실용적이고 또한 어느 정도의 정확성을 가지고 있는 표준색표(Standard color chart)가 있어야 하며 이것은 그 기호에 의하여 색을 표시하는 방법이다. 표준색표로서 현재 우리나라에서 사용하고 있는 것은 미국의 만셀(Albert H. Munsell, 1858~1918) 색표이다.

이 밖의 색표로서는 독일의 오스왈드(Ostwald)의 것이 있다. 이 색표는 모두 색의 3속성에 의거된 색의 조직법, 즉 색채체계(color system)를 가지고 있다.

· 색의 전달 수단

1. 색을 말로 전한다.
2. 색을 기호로 전한다.
3. 색을 수치로 나타낸다.
4. 두 색의 차이를 수치로 나타낸다.

● 색입체

1. 색입체(Color Solid)의 뜻

색상, 명도, 채도 등 색의 3속성(3요소)에 의하여 색을 조직적으로 배열하여 한 눈에 알아볼 수 있도록 입체적으로 만든 구조체이며 Color Tree라고도 한다.

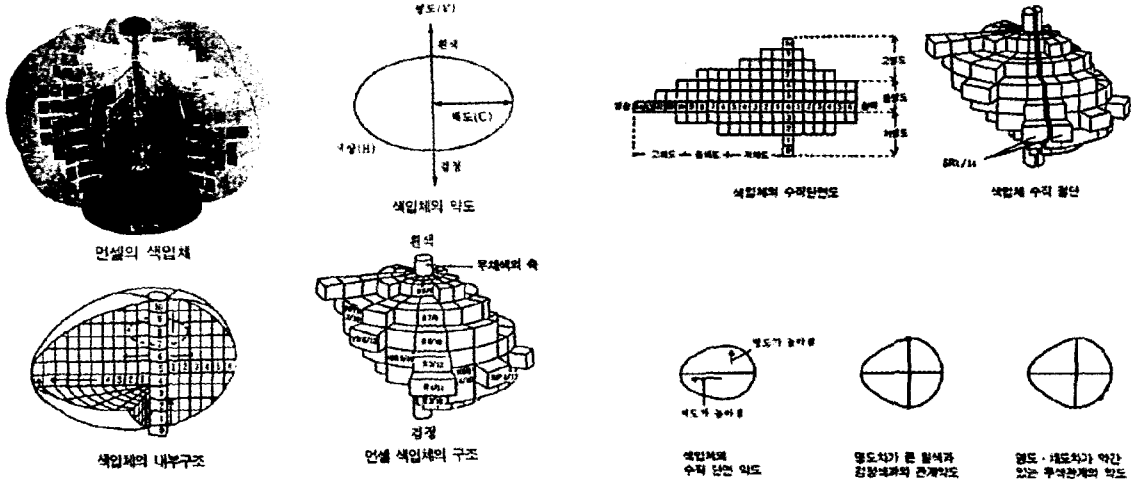
2. 색입체의 구조

색입체는 달걀(계란)모양 비슷하게 만들어졌다.

공모양의 완전한 구형이 되지 않은 것은 각 색상의 명도와 채도의 단계가 같지 않기 때문이다.

① 색상 - 가운데의 무채색을 중심으로 둘레에는 여러 가지 색상이 배치되어 있다.

② 명도 - 아래에서 위로 올라갈수록 명도가 높아지며 위에서 아래로 내려 올수록 명도가 낮아진다.



③ 채도 - 가운데서 밖으로 나올수록 채도가 높아지며 안쪽으로 들어 갈수록 채도가 낮아진다.

색입체의 수직 단면(중단면, 세로단면, 등색단면)

1. 색입체의 수직단면은 중단면이라고도 하며 세로로 절단된 단면을 뜻한다.
2. 색입체를 수직으로 잘라보면 같은 세상이 나타나므로 등색단면이라고도 한다.
3. 가운데의 무채색 축을 중심으로 동일 색상면(등색상면)이 나타난다.
4. 동일 색상의 명도, 채도의 변화를 한 눈에 볼 수 있다.
5. 각 색상 중 가장 바깥의 색이 순색이다.

색입체의 수평단면(횡단면, 가로단면, 등명도면)

1. 색입체의 수평단면은 횡단면이라고도 하며 가로로 절단된 단면을 뜻한다.
2. 색입체를 수평으로 잘라보면 같은 명도의 색이 나타나므로 등명도면이라고도 한다.
3. 중심은 무채색이고 색상순으로 방사형을 이룬다.
4. 같은 명도에서 채도의 차이와 색상의 차이를 한 눈에 알 수 있다.

● 먼셀 표색계의 색상환

이 표색계는 미국의 화가이며 색채연구가인 먼셀에 의해 1905년에 창안되었다.

그후 개량되어 1940년 미국의 광학협회(Optical Society of America)에 의하여 수정된 수정 먼셀 표색계가 표준색표로서 시판되었다.

오늘날 먼셀 표색계라고 하며 이 수정 먼셀 표색계

를 말하는 것이다.

우리나라에서도 이 표색계를 「색의 3속성에 의한 방법」이란 제목으로 한국공업규격(KS A0062)에서 채택하였고, 1965년에 문교부에서 색채 교육용으로 제정 채택하였다.

이는 합리적인 표색방법이며 국제적으로 널리 사용되고 있는 표색계이다.

〈색입체와 색의 3속성〉

이 색입체의 특징은 먼저 물체색의 색감각 3속성으로 색상을 생각하여 이것을 시각적으로 색채단계가 되도록 하여 세로축에 명도, 주위의 원주 상에 색상, 중심의 가로축에서 방사상으로 늘이는 축을 채도로 구성한 것이다.

· 색상

먼셀 휴(Munsell Hue)라고 부르는 색상(H)에서는 최초의 기준으로서 빨강(R), 노랑(Y), 녹색(G), 파랑(B), 보라(P)의 5색을 같은 간격으로 배열하고 그 중간에 주황(YR), 연두(GY), 청록(BG), 남색(PB), 자주(RP)가 배치되어 10색으로 분할하고 있다. 이 10색상의 순서는 R, YR, Y, GY, G, BG, B, PB, P, RP가 된다. 그리고 다시 이것을 시각적으로 고른 색채단계에 따라 10등분하여 전체를 100등분하도록 되어 있다. 이때 예를 들면 R의 경우 R앞에 1에서 10까지 번호를 붙여 5R이 될 때까지 R의 중심을 나타내는 것이 된다.

따라서 5R보다 큰 수의 색상은 노랑색을 띤 빨강이 되고 5R보다 작은 수의 색상은 보라색을 띤 빨강이 된다. 이 먼셀 색상환에서는 각 색상의 180도 반대 방향에 있는 색상을 서로 보색관계에 있다 하였다. 실용상

현재 쓰이고 있는 먼셀 색상환은 기본 10색상을 2등분한 20색상환이다.

· 10색상환

빨강, 노랑, 녹색, 파랑, 보라 등의 다섯가지 기본색과 그 다섯가지 기본색 사이의 빨강과 노랑을 혼합한 주황, 노랑과 녹색을 혼합한 연두, 녹색과 파랑을 혼합한 청록, 파랑과 보라를 혼합한 남색, 보라와 빨강을 혼합한 자주 등의 열가지 색을 10색상이라고 한다.

5기본색과 10색상을 다시 밝히면 다음과 같다.

색을 구별하기 위하여 필요한 색의 명칭을 색상이라고 한다. 또 색상이란 다른 색과 구별되는 그 색만이 갖는 독특한 성질과 표정을 뜻하기도 한다.

위의 열가지 색(10색상)을 성질이 비슷하다고 느껴지는 순서대로 등글게 배열해 보면 빨강, 주황, 노랑, 연두, 녹색, 청록, 파랑, 남색, 보라, 자주가 되어, 다시 빨강으로 되돌아온다.

이와 같이 색상을 등글게 나열한 것을 색상환 또는 색환이라고 부르며 10색상을 등글게 나열하였다하여 10색상환이라고 한다.

· 20색상환

이 20색상환은 먼셀색상환이며 문교부 제정 「교육용 20색상환」으로 색채교육의 표준으로 채택한 것이다. (1968년에 20색상환 제정)

6. 색명

색명(color names)이란 색의 이름을 말하는 것이다. 색명에 의하여 색을 표시하는 방법은 일반적으로 많이 사용되고 있다. 그러나 빨강이라 하더라도 밝은 빨강, 어두운 빨강, 진한 빨강, 연한 빨강, 등 여러 종류의 빨강이 있으니 정확히 표시하는데는 여러 가지 어려운 점이 있다. 색명은 크게 나누어 일반색명과 실용색명으로 나누어진다.

● 관용색명 / 고유색명(Traditional Color Name)

관용색명은 예로부터 전해 내려오는 습관상으로 사용하는 색 하나하나의 고유색명을 말하는 것으로 동물, 식물, 광물, 자연현상, 지명, 인명 등의 이름을 따서 붙인다. 예를 들면 우리말의 살구색, 복숭아색, 쥐색, 하늘색 따위가 바로 그것이다.

● 일반색명 / 계통색명(Systematic Color Name)

일반색명은 계통색명이라고도 하는데, 색상, 명도, 채도를 표시하는 수식어를 특별히 정하여 표시하는 색명이다.

※ 세계 각국에서는 그 나라마다 색명이 규정으로 제정되어 있는데, 가까운 일본에서는 JIS(일본공업국)Z8102에 색명이 제정되어 있고, 미국에서는 ISCC-NBC 색명법에 정해져 있다. 미국 색채협회의(Inter-Society Color Council)와 표준국(National Bureau of

색상번호	색명	계통색명기호 (문교부)	계통색명기호	한국표준색표 의 색기호	색채 척도에 사용 한 색기호
1	빨강	R	red	5R 4/14	5R 4/14
2	다홍	yR	yellow red	10R 5/14	10R 5/14
3	주황	YR	yellow red	5YR 6/14	5YR 6/12
4	갈색	rY	reddish yellow	10YR 7/14	10YR 7/12
5	노랑	Y	yellow	5Y 8.5/14	5Y 8/14
6	노랑연두	gY	yellow	10Y 8/12	10Y 8/12
7	연두	GY	yellow green	5GY 7/10	5GY 7/10
8	올색	yG	light yellowish green	10GY 6/12	10GY 6/12
9	녹색	G	green	5GY 5/10	5G 5/10
10	초록	bG	bluish green	10G 5/10	10G 5/10
11	청록	gB	green blue	5BG 5/10	5BG 5/10
12	바다색	gB	green blue	10BG 5/10	10BG 5/10
13	파랑	B	greenish blue	5B 4/10	5B 5/10
14	감청	pB	blue	10B 4/10	10B 5/12
15	남색	PB	blue	5PB 3/10	5PB 4/12
16	남보라	bP	bluish purple	10PB 3/10	10PB 4/12
17	보라	P	purple	5P 3/10	5P 4/10
18	붉은보라	rP	reddish purple	10P 4/12	10P 4/12
19	자주	RP	red purple	5RP 4/12	5RP 4/12
20	연적	pR	purplish red	10RP 4/14	10RP 4/12

Standards)에서 계통적인 색명체계를 만들었는데, 이 색명체계를 ISCC-NBC 색명법이라고 부른다.

〈1〉 주색상명

red(R), Reddish orange(r0), orange(O), orange yellow(OY), yellow(Y), greenish yellow(gY), yellow green(YG), yellow green(yG), green(G), purple(P), reddish purple(rP), purplish red(pR)

〈2〉 통조색상명

purplish pink(pPk), pink(Pk), yellow pink(yPk), reddish brown(rBr), brown(Br), yellow brown(yBr), olive brown(ol Br), olive(Ol), olive green(ol G), brown pink(br Pk), brownish orange(br O)

위의 주요색상 및 통조색상 앞에 명암 및 채도를 표시하는 수식어는 다음과 같은 말을 쓴다.

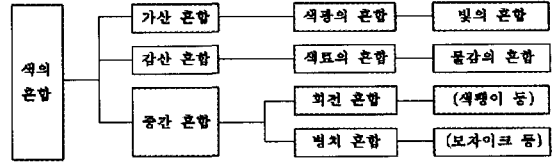
- (1) 명도에 따라서: light(l), dark(d)
- (2) 채도에 따라서: grayish(gy), strong(s), vivid(v.)
- (3) 명도 및 채도에 따라서: pale(p.) 또는 light grayish(l gy)
- (4) 여기에 very를 사용하여
dark grayish(d. gy.) very light(v.l)
blackish(bl) very dark(v.d)
brilliant(brl) very Pale(v.p.)
deep(deep.) very deep(v.deep)
- (5) 무채색: white(W), light gray(l Gy), medium gray(med. Gy), Dark gray(d. Gy), black(bl)의 5단계로 나눈다. 무채색의 앞에는 pinkish(pk), reddish(r.), brownish(br), yellowish(y.), olive(ol), greenish(g.), bluish(b.), Purplish(p.)의 색상을 나타내는 수식어를 사용하여 적는다. 전부 267의 색명의 범위가 수정 만셀표색계 속에 구획되어 있는데, 수정 만셀기호를 알게 되면 용이하게 이름을 붙일 수 있다.

7. 삼원색과 색의 혼합

색의 혼합에는 빛에 의한 색광의 혼합과 물감에 의한 색료의 혼합, 회전혼합기처럼 색원판을 회전시키는 회전혼합과 직물의 짜임이나 모자이크와 같은 병치혼합이 있으며 혼합된 색이 어떻게 변화하는가에 따라 여러 가지로 구분된다.

다시 말하면 조명 색광의 혼합, 물감, 도료의 혼합, 색유리, 색셀로판의 겹침, 색팽이, 풍차 등의 회전에 의한 혼합 또는 점묘나 직물에 의한 혼합 등이 있으며, 혼합되어 나온 색이 원래의 색의 평균 명도에 비하여 어떻게 변하느냐에 따라 다음과 같이 구분된다.

- 3원색(삼원색)의 개념



우리는 보통 색료의 3원색, 색광의 3원색 등으로 원색이란 용어를 많이 사용하고 있는데, 원색이란 개념은 한마디로 말해서 원색을 혼합해서 다른 모든 색상을 만들 수 있으며, 반대로 다른 색상을 혼합해서는 원색을 만들 수 없다는 뜻을 가지고 있다.

색료의 3원색은 곧 인쇄 잉크의 3원색인 자주(magenta), 황(yellow), 청(cyan)을 말하며, 이들 3원색을 여러 가지 비율로 혼합하면 모든 색상을 만들 수 있으나, 반대로 다른 색상을 혼합해서는 이 3원색을 만들 수 없다.

색광의 3원색은 적(red, 주황에 가까운 적), 녹색(green), 청(blue, 또는 청자, 보통 violet로 씀)을 말하며, 이것은 색료와 마찬가지로 3원색을 혼합하면 모든 색광을 만들 수 있으나, 다른 색광을 혼합해서 3원색을 만들 수 없다.

그런데, 초등 교육에 있어서나 일반적으로 사용할 때에 빛의 3원색을 빨강, 녹색, 파랑이라고 하는 것은 곧 색광 혼합의 3원색을 말하며, 물감의 3원색을 빨강, 노랑, 파랑이라고 하는 것은 곧 색료 혼합의 3원색을 말하는데, 이것은 우리들이 습관적으로 사용해 온 탓이고, 같은 빨강과 파랑이란 말을 사용해도 색광과 색료에 있어서의 차이는 매우 심한 것이다.

그리고 색광의 3원색에서 청(청)은 보라에 가까운 남색이므로 우리말로는 청자(청자)로 쓰는 것이 더욱 적절한 것 같다. 그래서 영어로 표기할 때에도 blue대신 violet를 쓰는 경우가 많다.

원색의 개념도 달라지는 경우가 있다. Heriong의 4원색설(이것은 안구의 색각 생리면에서 사용하는 것)이라든지, 또 미국의 Munsell은 만셀 색채 체계를 만드는 데 있어서 색료의 3원색을 기본으로 하지 않고 5주요 색상(R, Y, G, B, P를 그는 5원색이라고 불렀음)을 근본적인 색상으로 본 점 등을 감안한다면 원색의 개념이나 그 해석에 있어서 다소의 차이가 있음을 알 수 있다.

〈원색의 조건〉

- a. 그 색을 다른 색으로 더 이상 분해할 수 없다.
- b. 다른 색광의 혼합에 의하여 만들 수 없다.
- c. 이들 색을 전부 혼합하면 백색(White, 색광의 혼합인 경우), 또는 흑 색(Black, 색료의 혼합인 경우)이 된다.

● 원색설(원색설)

· 12원색설(Ostwald)

Red, Red Orange, Orange, Yellow Orange, Yellow, Yellow Green, Green, Blue Green, Blue, Blue, Blue Violet, Red Violet

· 10원색설(Musell)

Red, Red Orange, Orange, Yellow, Green, Yellow Green, Blue Green, Blue, Purple, Red Purple

· 8원색설(Ostwald)

Red, Orange, Red Orange, Yellow, Yellow Green, Blue Green, Blue, Violet

· 7원색설(Newton)

Red, Orange, Yellow, Green, Blue, Indigo, Violet

· 6원색설(Brewster)

Red, Orange, Yellow, Green, Blue, Violet

※ Leonardo da Vinci의 6원색설

Red(화), Yellow(지), Blue(천), Green(수), White(광), Black(그림자)

● 색광혼합(additive color mixture)

색광 혼합을 가법혼합, 가산혼합이라고도 한다.

색광 혼합의 3원색인 적(R), 녹(G), 청자(B)의 색광을 상호간 비슷한 에너지로 혼합하면 그 결과는 다음과 같다.

· 적(Red)+녹(Green)=황(Yellow)

· 녹(Green)+청자(Blue)=청(Cyan)

· 적(Red)+청자(Blue)=자주(Magenta)

그리고 3원색을 동시에 혼합하면 백색광이 된다.

이처럼 색광은 혼합하면 할수록 본래의 색보다 밝아지기 때문에 가산혼합이라고 한다.

① 무대조명의 경우

무대조명의 혼색방법이 가산혼합의 대표적인 예이며 무대조명은 단순히 적, 녹, 청자색만으로 다양한 색광의 연출이 어렵기 때문에 여러 가지 색필 터를 사용하고 있다.

② 컬러 텔레비전의 경우

색광에 의한 병치혼합을 응용한 대표적인 예로서는 컬러 텔레비전의 화상을 들 수 있다. 텔레비전의 브라운관의 형광면에서는 적, 녹, 청자색으로 이들이 방광하는 미소한 3종의 형광물체가 규칙적으로 배열되어 있다. 이들 점은 직경 0.35mm 정도이며 스트라이프 방식은 폭 0.2mm 정도이기 때문에 색광을 겹쳐 만든 상태와 똑같이 완전하게 혼합되어 보인다.

이러한 컬러 텔레비전의 병치혼합은 빛의 혼합이며, 다음의 색료에 의한 병치혼합과는 다른 완전한 가산혼합이다.

● 색료 혼합(subtractive color mixture)

색료 혼합을 감법 혼합, 감산혼합이라고도 한다.

색료혼합의 3원색인 자주(M), 황(Y), 청(C)의 색료를 서로 같은 비율로 혼합하면, 그 결과는 다음과 같다.

· 자주(Magenta)+황(Yellow)=적(Red)

· 자주(Magenta)+청(Cyan)=청자(Blue)

· 청(Cyan)+황(Yellow)=녹(Green)

이 되며, 색료의 3원색을 동시에 혼합하면 검정에 가까운 어두운 회색이 된다.

색료의 3원색을 혼합하여 만든 적은 청자색은 색광의 3원색이 되고, 색광의 3원색으로 혼합하여 만든 적자 은청색은 색료의 3원색이 된다. 이들 3원색은 서로 역의 관계에 있다.

① 컬러 사진인 경우

현재 우리가 접하는 컬러 슬라이드, 컬러 영화필름, 컬러 인화사진 등은 모두 감산혼합을 이용하여 색을 재현시키고 있다.

컬러 사진의 현상처리에 의한 색 재현 과정에서 컬러 슬라이드와 컬러 필름의 경우는 빛의 3원색인 적, 녹, 청자에 대한 감광성이 예민한 유제층으로 되어 있다. 청자 감광 유제층은 황색을, 녹 감광유제층은 적자색을 적 감광 유제층은 청색을 발색한다. 필름 베이스는 투명한 아세테이트의 불연성 재료로 되어 있으며 이것이 필름 형태를 유지시킨다. 이 컬러 필름에 백색광을 통과시켜 보면 황, 적자, 청색 층이 혼합되어 여러 가지 색이 재현된다.

그러나 인화지로 된 컬러 사진의 경우는 발색 유제층의 순서가 역으로 되어 있으며 제1층은 청, 제2층은 황으로 되어 있다. 이들 색층에 의하여 발색하는 화상은 흰종이를 배경으로 하여 우리가 보게 되는 것이며, 이것에서 반사되는 빛이 혼합되어 여러 가지 색을 재현하게 되는 것이다.

● 중간혼합(또는 평균혼합, mean color mixture)

중간혼합에는 병치혼합과 회전혼합의 두 가지 종류가 있다.

병치혼합은 혼합한다기보다 옆에 배치해 두고 본다는 뜻이며, 회전혼합은 원판회전혼합(간단히 색팽이)의 경우를 말하며, 이 때에는 명도나 채도가 낮아지거나 높아지지 않는다. 예를 들면 두 색이라면 두 색의 명도도의 합을 면적비율로 나눈 평균값과 같이 된다.

◎ 회전혼합은 색원판의 회전혼합기에서처럼 원판을 빨리 회전시키며 적당 하게 배분된 색들이 혼합되어 두 색의 밝기의 평균인 중간 밝기의 색으로 혼색되어 보인다. (색원판의 회전 혼합기, 색팽이)

◎ 병치혼합은 작은 색점을 섬세하게 병치시켜 놓고 어느 정도 일정한 거리에서 떨어져 보면 두 색이 혼합

되어 두 색의 밝기의 평균인 중간 밝기의 색을 혼색되어 보인다.

이들 색료에 의한 회진혼합이나 병치혼합의 결과는 색채 자체가 혼합되는 것이 아니라 색채의 반사되는 반사광이 혼합되는 것으로 반사율의 평균치 밝기색이 우리 눈에 들어온다고 하여 중간혼합 또는 평균혼합이라고 부른다. (직물, 모자이크, 점묘법)

◎ 직물, 컬러 인쇄의 경우

색료에 의한 병치혼색의 예로는 인상과 화가들에 의한 점묘법에 의하여 시작되었고 직물 등에도 많은 예를 볼 수 있다.

니트제품의 경우 멀리서 볼 때는 청록색인데 가까이서 보면 청색실과 녹색실이 서로 짜여져 있다는 것을 알 수 있다.

또한, 컬러인쇄의 경우 인쇄의 일부분을 확대경으로 확대하여 보면 망점의 색은 황, 청, 적자 3원색과 흑색을 되어 있다.

이를 관찰하면 망점이 겹쳐 있기도 하고 떨어져 있기도 한다. 망점이 중복된 곳은 감법 혼합이지만 망점이 중복되지 않은 곳은 병치혼합의 효과가 나타난다.

II. TV 분장 이론

방송 분장 기초 이론

TV Camera에 표현된 모든 사물의 피사체를 영상이라 한다.

아름다운 미술장치, 배경, 의상, 소도구, 출연자 등 여러 가지로 구성되며 이들은 각기 나름대로 고유의 독특한 색상을 지니고 있다.

방송기술의 영상기법에 의한 배경도 있지만 출연자의 아름다운 얼굴이 명도높은 의상과 배경으로 영향을 받는 경우가 있다. 따라서 좋은 분장을 하기 위해서는 셋트, 의상, 소도구, 카메라, 조명등에 관해서 충분히 심도 있게 알아야 한다.

인간의 시각세포는 약800만개가 정확, 섬세하게 R,G,B를 판별한다. 동공으로 입사된 파장의 광입자들이 다양한 변화를 일으켜 이것이 정밀한 모자이크를 일으켜 물체를 느끼게 되는 것이다. 즉, R,G,B를 혼합하면 아름다운 색상을 만들 수 있다. 광원의 혼합원리에서 우리는 수많은 색상이나 형태를 인지할 수 있는 것이다. 이러한 시각의 뇌세포와 똑같은 원리로 만들어진 것이 바로 TV Camera이며 약 40만개의 무수한 점들로 이루어져 있는 것이다.

1. 분장의 기초:

영상재현시 중요한 것은 출연자의 인물색이 우선하고 있다. 피부색은 일반적으로 약간의 홍조색으로 영상 표현되는데 특히 코, 목덜미, 귀 주위부분이 눈에 잘 띄므로 칼라분장은 우선 먼저 붉은색을 제거하기 위하여 실현하는 분장법을 바렛트의 기법이라 한다.

2. 조명과 분장:

우리나라 방송사의 TV스튜디오 조명기구의 램프(하로겐) 색온도는 3,200K 이다.

1,500°K-- Orange 3,200°K--White 5,600°K--Blue

· 분장(Make-up)을 안할 경우

출연자의 얼굴 카메라를 통한 TV 영상 재현시 약간의 붉은 색조와 흉터, 청색, 검정과 하안점 등 생각보다 각기 고유의 얼굴색이 영상적으로 섬세하게 표출되어 불협화음과 동일 반응으로 좋지 않은 약간의 붉은색으로 영상표현되고 있다.

· 분장의 분류

TV프로그램(드라마, 쇼, 교양, 뉴스) 제작시 분장업 무분야에서 방송의 작품내용에 따라서 드라마 영상의 분위기 및 성격이 현저하게 다르기 때문에 분장담당자는 대본의 내용과 성격에 따라서 과학적, 이론적으로 가장 효과적인 현업업무를 할 수 있도록 해야 한다.

· 방송프로그램의 편성시간별 작품내용에 따라 분장기법

- 정치적 출연자의 인물, 대담자, 해설자, 리포터, 아나운서 등과 같이 방송 출연자 대상의 분장

- 클래식음악, 국악프로그램 혹은 고전 및 현대 무용 쇼프로그램 등의 TV 출연자를 대상으로 하는 분장 등으로 나누어지는데 이들 개별의 분장의 초점을 두는 것이 서로 다르다.

즉, 프로그램의 편성내용에 따라 출연자의 성격이 달라지고 또 그에 따른 분장의 초점도 상이하다.

정치적인 출연자, 세계적, 국내외 유명인사, 대담자, 해설자, 기자 및 아나운서 등 방송위주의 프로그램에서는 인품과 개성을 돋보이게 표현해 주는 노련한 분장 전문가의 예술표현이 가장 중요하다. 이때 출연자의 인물표정 하나, 하나를 산뜻함과 청결함이 미적으로 결려 되지 않도록 해야한다.

- TV음악프로그램 중 출연자의 노래, 무용, 연기 등의 아름다운 배경과 인물 중심으로 하는 프로그램에서는 분장은 산뜻함과 아름다움, 청결함, 신비함은 물론 가능한 아름답고 매력적인 면을 강조하고 인물의 분장이 한결 돋보이게 노력하여야 한다.

즉, 출연자의 매력의 포인트 특징을 최대한 도출하

여 미적 아름다움이 생동감 있게 영상표현 될 수 있도록 노력한다.

드라마, 쇼와 같이 작품성이 강한 방송 프로그램의 출연자 분장업무는 예술과 기술 전문성이 강한 극치의 분장 기법이 절실히 요구되고 있다.

· 여성 출연자의 분장기법

여성출연자의 분장기법은 남성출연자의 분장기법보다 훨씬 차연 높은 기법이 절실히 필요하며 미적이고 세련된 분장기법을 요한다. 특히 첫인상을 좌우하는 눈썹의 분장기법부터 자세히 살펴보기로 하자.

아름다운 여성의 눈썹색이 진하거나 두터우면 무거운 감을 주게 되는데 이러한 눈썹일수록 일직선의 (봉) 눈썹같이 보이지 않도록 세심한 주의를 기울여야 한다.

여성의 얼굴전체에서 반짝이는 눈동자부분의 눈썹 역할은 필수적이고 절대적으로 무시할 수 없는 것이다.

여성의 회노애락의 감정도출시 표정, 분위기 등에서 눈썹은 얼굴전체에서 가장 중요하고 미묘한 역할을 담당하고 있다. 인간의 눈은 마음의 창문이란 격언도 있다. 눈빛은 현재 생각하고 있는 마음 전체다라고 한다.

정사건의 인물 초점을 눈동자에 맞추어 살아있는 감정과 생명력을 불어넣는 것과 같이 연기자의 전체를 집약한 것이나 다를 바 없다. 특히 영상 매체인 TV화면의 피사체인 인물의 눈분장은 어느 부분보다 더욱 필요하고 중요하다. 드라마의 극중 여성 연기자의 눈분장이 아닐지라도 방송 진행자의 눈 분장을 그 사람의 인격과 매력 그리고 진행자의 모든 것을 설득을 해 주고 있을 정도로 매우 중요하다.

눈 분장은 검정 연필 또는 아이라이너 (eye liner)로 눈 주위 꺼풀의 눈머리부터 눈꼬리까지 1-2 mm 폭으로 선을 그리고 눈의 길이가 길게 보이도록 2-3 mm 정도 상승되게 그려주면 된다. 여성 출연자의 성격이나 역할에 따라 다르겠지만 굵은 눈썹이나 너무 긴 눈썹 또는 재료를 잘못 사용하여 광택이 나는 눈썹은 꿀볼견이다.

출연자의 얼굴에서 제일 높은 위치 부분은 코다. 구부러진 메부리코, 사자형 코, 들창코 등과 균형을 잃은 코, 지나치게 우뚝 돌출된 부분에도 새도우칼라 (Shadow Color)를 붙여야 한다. 또 들이간 부분에는 하이라이트를 붙여서 똑바로 수정하여야 한다. 새도우와 하이라이트의 명암이 접하게 되는 부분을 곱게 펼쳐서 거칠고 강한 터치의 분장은 피하는 것이 좋다.

출연자의 얼굴중 입술의 모양에도 여러 형태가 있겠지만 가장 이상적인 미적인 모습의 입술은 적당히 흥조빛 띤 부풀음이 있고 아래 입술이 윗입술보다 약간

두터운 느낌의 입술이 이상적인 입술이라 하겠다. TV 방송에 여성의 입술색은 약간 옅은 핑크색이 가장 이상적이다. 영상재현시 자연색과 동일한 색으로 선명하게 나타나 보이므로 가장 많이 사용되고 있다. 자칫 잘못 생각하여 입술색을 더욱 아름답게 표현해 보려고 붉은색 루즈를 사용한다면 입술의 분장기법은 실패하게 된다. 어떤 목적을 위해 붉은색 루즈를 사용하는 것은 예외겠지만 아나운서, 사회자, 해설자, 출연자 등의 얼굴의 입술 분장은 유의하지 않으면 안된다.

입술분장에 많이 사용되고 있는 루즈색은 낮은 채도의 색으로 만들어진 오렌지색, 핑크색, 그리고 밝은 붉은색 등이다. 이와 같은 루즈색이라 할지라도 필히 주의해야 하는 것은 입술 분장을 한 후 입술에서 광택이 나는 것은 적대 피해야 한다.

· 남성 출연자의 분장기법

출연자중 남성의 분장기법은 여성에 비해 훨씬 단순하고 간단하다. 기본색 (base color)으로 얼굴을 가볍게 적당히 처리한 다음 새도우칼라로 출연자인 남성 얼굴의 윤곽을 선명하게 나타낸다.

얼굴의 이마, 코허리 부분에는 윤기 및 광택이 없도록 파우더(powder)로 곱게 살포시 눌러 주어야 한다. 특히 남성의 턱수염의 면도자리가 가능한 나타나지 않도록 하여야 하며 얼굴 어느 부분의 작고 가벼운 상처 일지라도 영상표현시 필히 분장기법으로 감춰야 한다.

얼굴의 눈썹의 검정색이 선명치 않은 눈썹은 분장기법으로 수정해 해상도를 높여야하고 선명히 나타나는 입술과 어두운 색의 입술인 경우에는 기본색(base color)으로 열게 살짝 발라 훑은 부분이 나타나지 않도록 분장하여야 한다. 특히 주의할 것은 분장한 것이 TV영상을 통해 느껴지지 않을 정도의 분장기법 테크닉이 절실히 필요하며 간단한 분장으로 본인의 개성을 충분히 표현 할 수 있도록 분장의 기교가 필요하다.

스트레이트(Straight) 분장기법은 여성출연자 경우도 동일하겠지만 출연자의 얼굴의 아름다운 매력을 어떻게 하면 충분히 표현할 수 있을 것인가 하는 분장기법이 대단한 비결이 된다.

출연자의 얼굴은 인간의 시각적으로 판별하기 어려운 가벼운 흉터나 검은점 등이 TV영상재현시 상상외로 크고 선명하게 표현되므로 PD는 필히 방송 출연자에게 세심한 문제점을 잘 교육시켜 출연자의 얼굴 약점이 TV영상에 돌출되지 않도록 조심해야 한다.

정기적인 방송프로그램의 고정출연자의 인물의 결점을 신속 정확히 파악하여 방송제작전에 실례가 되지 않는 범위 안에서 분장으로 인물의 약점을 분장기법으로 감추어 주는 것이 최선방법이다.

· 의상과 인물의 영향

방송제작시 출연자 의상과 분장은 서로 보완적 성격을 띠고 있어 분장기법으로 영상표현이 미흡한 곳을 의상의 모양과 색으로 보완 표현하는 경우가 있다.

- 프로그램제작시 반사되는 천의 질감, 붉은 색계통 의상은 얼굴의 피부색이 약간 불그스름하게 영상표현되고 반사광은 전후사방으로 번져보인다. 출연자의 얼굴도 무척 대형으로 보이며 몸도 무척 뚱뚱해 보인다.

- 백색(white)의 반사되는 질감의 출연자 의상과 무대, 소품의 색은 얼굴의 피부를 검게 보이게 하며 반사되든 안되든 순백색의 의상은 필히 피하는 것이 기본적이다.

- TV프로그램 방송제작시 출연자에게는 분장의 색 악영향을 주지 않는 천의 질감과 약간 어두운 의상을 선택하는 것이 바람직하다. 특히 노랑, 적 색, 백색, 초록, 흑색 등 원색의 의상과 스팅크나 광채가 나는 금속재 악세사리는 조명빛에 의해 반사되어 얼굴의 분장색에 무척 심한 영향을 미치게 한다.

- 백색(white)과 흑색(black)의 중간정도에 있는 의상은 Video담당자가 Color Tone을 맞추는데 어려움이 많으므로 역시 피하여야 한다.

· 의상의 무늬 및 질감

출연자 의상이 강한색과 복잡한 무늬 못지 않게 인물의 분장에 악영향을 주는 것은 잘못 선정된 의상이다.

- 방송제작시 출연자 의상중 가로무늬, 세로무늬, 체크무늬, 정렬된 잔방울 무늬, 잔점무늬, 촘촘히 설게 배합된 백과 흑, 적색 무늬, 넥타이의 잔잔한 사선무늬.

- TV방송 프로그램제작시 출연자 의상 천 질감은 원색 또는 강하게 반사되는 재질은 절대 착용하지 말아야 한다.

예) 공단류, 양단, 광택스판, 저질실크류 (광택)합성 섬유류는 피하는 것이 절대적임. 모, 무광택합성, 혼방류, 마 등을 선택하는 것이 바람직하다.

이상과 같이 원색계통의 배경색, 의상색, 소품의 색

은 출연자 얼굴 분장색에 상당한 영향을 준다는 것을 알았다. 그래서 결론적으로 Set의 명도와 의상색 조화가 상호 유기적 관계를 가지게 되므로 이러한 모든 것은 그 색상이 분장의 얼굴색에 악영향을 미치지 않는 범위 내에서 계획되어야 한다.

· TV영상의 색재현

TV분장기법에 여러 종류의 색의 분장기법은 프로그램 제작시 우선적으로 TV영상 색재현을 필히 염두에 두어야 한다.

예) 핑크색으로 분장한 아름답고 건강한 처녀얼굴의 볼부분 분장이 TV영상 재현시 자칫하면 적색으로 표현될 수 있다.

Eye Shadow의 다양한 색은 TV영상 재현때 색이 어떻게 표현되는가를 생각해야한다. 이것은 조명등기구의 특성에 따른 것, TV수상기의 정확한 색 조정을 못한 이유 및 난시청지역 때문이다.

· 미술의 기본적인 조건

TV프로그램 제작시 분장에 영향을 주는 것은 기술적인 것도 중요하지만 미술적인 것도 상당히 큰 영향을 주고 있다.

방송제작시 수상기의 화면에서 출연자 보다 더욱 강조되는 것이 있으면 안되므로 배경장치의 색의 명도가 중요한 것이다.

- TV 스튜디오에서 Red색의 무대장치 앞에서는 출연자 얼굴 피부색이 불그스름하고 주위배경이 전체적으로 붉고 지저분하게 보인다.

- 전체적인 배경 무대장치의 색계통이 Green색과 Blue색상 일 때 출연자의 인물 피부는 한결 맑고 더욱 아름답게 영상표현된다.

- 백색(white)의 배경 무대장치 앞에서 반사광 때문에 출연자의 아름다운 얼굴 피부가 무척 어둡고 검게 영상재현 된다.

- 어두운 계란(Ivory)색 계통의 배경 무대장치 색은 출연자의 얼굴 피부색을 한결 부드럽게 해준다.