

碩 士 學 位 論 文

특수분장 디자인 기법의
적용재료에 관한 연구

2003年

漢城大學校 藝術大學院

패션藝術學科

扮裝藝術專攻

李 和 眞

碩士學位論文
指導教授 池在元

특수분장 디자인 기법의
적용재료에 관한 연구

A Study on the Application Materials
of Special Make-up Design Skill

2002年 12月

漢城大學校 藝術大學院

패션藝術學科

扮裝藝術專攻

李 和 眞

碩士學位論文
指導教授 池在元

특수분장 디자인 기법의
적용재료에 관한 연구

A Study on the Application Materials
of Special Make-up Design Skill

위 論文을 藝術學 碩士學位 論文으로 提出함

2002年 12月

漢城大學校 藝術大學院

패션藝術學科

扮裝藝術專攻

李 和 眞

李和眞의 藝術學 碩士學位 論文을 認定함

2002年 12月

審査 委員長 印

審査 委員 印

審査 委員 印

국 문 초 록

본 논문은 분장재료가 특수분장의 디자인 기법에 어떻게 적용되었으며, 그 방법론 및 상관관계를 분석하여 특수분장의 다양한 디자인 기법과 적용재료를 연결시킨 분장 디자인을 연구하는데 목적을 두고 있다.

본 논문에서는 분장의 영역 중에서 아름다움을 추구하는 일반분장을 제외한 특수분장으로 한정하여 다양한 적용재료에 의해 디자인 기법이 표현되는 특수분장의 방법론과 적용재료의 특성을 중점적으로 다루었다.

연구의 범위는 가장 널리 사용되어지는 적용재료를 중심으로 그 특성에 따라 변형재료와 보강재료로 분류하여 디자인화하는 것으로 범위를 국한하였다.

연구를 수행하기 위하여 먼저 특수분장 디자인의 필요성과 사실 표현에 근접하기 위해 인간의 얼굴과 신체에 관련된 자료를 중심으로 방법론과 사진자료를 제시하는 방법을 택하였다.

특수분장에 있어서의 디자인 기법의 적용재료에 관한 연구 결과는 다음과 같이 요약할 수 있다.

첫째, 적용재료에 의해 특수분장의 디자인 기법은 다양한 성격적 분류의 변화를 알 수 있다.

둘째, 적용재료에 있어서 대체재료와 부가재료는 특수분장의 디자인 기법을 더 사실적이고 생동감 있게 표현하고 상호(相好) 조화의 효과를 살려 폭넓은 디자인을 묘사하게 한다.

셋째, 특수분장 디자인 기법은 적용재료에 의한 변화와 응용되는 또 다른 재료는 서로 밀접한 관계를 갖으며 이는 배우의 모습을 배역에 맞게 묘사하여 관객들로 하여금 극의 이해에 필요한 인물성격의 재창조를 표현한다.

이와 같이 새로운 특수재료, 특수효과, 고화질의 화면, 디지털 카메라 등 빠르게 변화되는 세계 속에서 특수분장의 디자인 기법과 다양하고 새로운 재료는 특수분장의 멀티화를 추구하는데 중요한 요소로 자리잡게 되었다.

이상에서 살펴본 바와 같이 미를 추구하는 일반분장과는 달리 사실에 근접

할 수 있는 표현 묘사에 초점을 두는 특수분장은 다양하고 계속적으로 발전되는 새로운 재료를 떠나서는 존재할 수 없으며 이는 점점 더 중요한 요소로 자리잡게 되었다.

이에 본 연구자는 특수분장 디자인 기법을 표현하기 위하여 적용재료가 가지는 특성을 상황과 성격에 맞게 특수분장 디자인 기법에 적용함으로써 창의적인 감각과 무언의 의미를 전달한다고 본다.

특수분장이 극적(dramatic)인 효과를 얻기 위해서는 작품상의 인물의 성격(character)을 정확하게 표현해야 하며, 이를 위해서는 효과적인 재료 선택이 더욱 필요하며 그 중요성은 커질 것이라 본다.

그러나 특수분장 디자인 기법은 체계적인 이론을 바탕으로 재료의 정확한 선택과 기술의 반복 연습에 의해 숙달되는 표현이지만, 반면에 개인의 창의력과 손끝에서의 표현 묘사에 많이 좌우되고 보는 사람 개개인의 시각적인 측면에도 좌우되므로 그 척도가 모호할 수 있다는 것이 연구의 제한점으로 남는다.

그러한 관점에서 보면 폭넓은 실험과 경험으로 표현기법에 대한 지속적인 연구가 요구된다.

목 차

국 문 초 록

I. 서 론	1
1. 연구의 목적	1
2. 연구의 범위 및 방법	2
II. 특수분장의 이론적 고찰	5
1. 특수분장의 개념과 의의	5
2. 특수분장의 이론적 분류	8
3. 특수분장의 재료	11
4. 특수분장과 재료의 상관 관계	29
III. 특수분장의 디자인 기법	31
1. 분장 디자인의 필요성	31
2. 특수분장 디자인 기법의 유형	34
3. 적용재료에 의한 특수분장 디자인 기법	51
IV. 디자인 기법에 관한 적용재료 활용연구	79
1. 적용재료와 대체재료의 비교	79
2. 적용재료와 효과재료의 응용	83
V. 결 론	91
참 고 문 헌	94
ABSTRACT	96

표 목 차

표 1. 변형재료와 성격분류의 상관관계	30
표 2. 분장계획표의 실례	33
표 3. 연극분장과 일반분장의 디자인 기법의 차이	37
표 4. 틀 재료의 종류와 차이점	70

그림 목 차

그림 1. 두개골의 전면	35
그림 2. 두개골의 외측면	35
그림 3. 안면근 전면	35
그림 4. 안면근 외측면	35
그림 5. 연극 분장	38
그림 6. 뮤지컬 분장	38
그림 7. 오페라 분장	38
그림 8. 노화분장(페인팅 기법)	38
그림 9. 노화분장(액체 라텍스 기법)	41
그림 10. 노화분장(보철 기법)	41
그림 11. 노화분장(영상용)	41
그림 12. 노화분장(무대용)	41
그림 13. 성격분장(타박상)	42
그림 14. 성격분장(칼자국)	42
그림 15. 성격분장(화상)	42
그림 16. 성격분장(피부질환)	42
그림 17. 성격분장(동맥절단)	43
그림 18. 성격분장(총상)	43
그림 19. 성격분장(잘린 손가락)	43
그림 20. 성격분장(환자 표현)	43
그림 21. 수염분장(그리는 수염)	45
그림 22. 수염분장(점각 수염)	45
그림 23. 수염분장(가루 수염)	46
그림 24. 수염분장(붙이는 수염)	46
그림 25. 수염분장(망 수염)	46
그림 26. 수염분장(스타킹 수염)	46

그림 27. 대머리분장(액체 플라스틱)	48
그림 28. 대머리분장(핫폼)	48
그림 29. 대머리분장(액체 라텍스)	48
그림 30. 보철분장(전체변형)	49
그림 31. 보철분장(전체부위)	49
그림 32. 보철분장(핫 폼)	50
그림 33. 보철분장(콜드 폼)	50
그림 34. 보철분장(라텍스 폼)	50
그림 35. 액체 라텍스를 적용한 노화분장	53
그림 36. 면 나누기 및 당기는 방향	53
그림 37. 액체라텍스를 적용한 노화분장(손)	53
그림 38. 액체 라텍스를 적용한 성격분장(부풀어오르는 상처)	58
그림 39. 물집 표현	58
그림 40. 액체 라텍스를 적용한 성격분장(피부가 벗겨진 상처)	58
그림 41. 액체 라텍스를 적용한 성격분장(여드름)	58
그림 42. 액체 라텍스를 적용한 성격분장(입술이 튼 상처)	58
그림 43. 라텍스 표피 만들기	59
그림 44. 표피에 수염 붙이기	59
그림 45. 액체 라텍스를 적용한 대머리분장	60
그림 46. 액체 라텍스를 적용한 보철분장	64
그림 47. 음각틀	66
그림 48. 양각틀	66
그림 49. 모델링	66
그림 50. 키홀 만들기	70
그림 51. 왁스를 적용한 성격분장(칼자국)	74
그림 52. 왁스를 적용한 성격분장(동맥절단)	74
그림 53. 왁스를 적용한 성격분장(목을 칼로 벤 효과)	74
그림 54. 왁스를 적용한 성격분장(깊이 패인 상처)	74

그림 55. 왁스를 적용한 성격분장(광통상)	76
그림 56. 왁스를 적용한 성격분장(화상)	76
그림 57. 왁스를 적용한 성격분장(찌그러진 코)	76
그림 58. 핫 폼을 적용한 대체기법	82
그림 59. 콜드 폼을 적용한 대체기법	82
그림 60. 부분조각의 마스크	82
그림 61. 액체 라텍스와 부가재료를 적용한 디자인 기법	84
그림 62. 젤라틴과 부가재료를 적용한 디자인 기법	88
그림 63. 오부라이트를 적용한 디자인기법	88

I. 서론

1. 연구의 목적

인간은 기본적 욕구 외에도 겉모습을 변하게 하고 싶다는 강한 사회적 욕구가 있어서 동·서양을 막론하고 예나 지금이나 변함없이 다양한 방법으로 그 욕구가 표출¹⁾되며 오늘날에 이르러서는 시각표현의 매체로 자리잡게 되었다.

현대산업사회에서의 매스미디어 발달과 산업화로 인해 이러한 부분들은 다양한 시청각 중심의 문화로 변하면서 기술적 발전과 비례해서 예술적 감성, 창의성, 독창성 등의 시각적인 요소를 매우 중요시 여기게 되었다.

또한 현대인은 영화, 연극, 오페라, 무용, 쇼 등 다양한 공연 예술을 접하고 있으며 그 예술작품의 연출자 또는 작가가 나타내고자 하는 내용이나 의미를 관객에게 보다 효율적으로 전달하기 위하여 분장, 의상, 조명, 음향 등을 종합적으로 구성하여 하나의 완성된 예술세계로 표현하고 있다.

예술작품에서의 특수분장은 여성들의 아름다움을 목적으로 행해지는 일반분장과는 달리 배우를 극본이 요구하는 인물로 만들기 위해 민족, 시대, 연령, 성격, 건강상태, 사회적 환경 등을 시각적으로 표출하여 구체적으로 관객을 납득시키는 것을 목적으로 전달하고자 하는 작품의 성격과 출연진의 성격에 맞는 분장을 시도하여야 한다.²⁾

분장이란 하나의 종합예술이다. 분장 내적인 측면에서는 조각가의 손놀림과 화가의 색감이 필요하며 분장 외적으로는 미술, 조명, 촬영, 특수효과, 컴퓨터 그래픽 등이 뒷받침되어야 한다.

분장은 디자이너가 연기자의 얼굴을 화가가 화폭을 대하는 것처럼 접근해 작가가 의도하는 인물로 새롭게 태어나게 하여 관객들에게 전달하는 작업이다.

분장 디자이너의 표현방법에 따라 형태들은 강조될 수도 있고 완전히 무시될 수도 있다. 이러한 과정을 통하여 변형된 새로운 형태를 창조해 내기 위해

1) 이학재, 분장의 길, 자유문화사, 1994, p.28

2) 이학재, 앞의 책, p.28

끊임없는 변화와 연구가 필요한 분야이다. 질적·양적으로 문화 발전함으로써 특수분장의 내용이나 표현 방식이 예전과 달리 많이 다양해지고 있다.

분장디자이너를 필요로 하는 분야인 영화 영상산업, 뷰티산업, 패션산업, 광고산업 등 문화 예술계의 급신장으로 분장 디자인의 전문성이 더욱 절실히 요구되고 있으나 오늘날 우리 나라의 분장에 관한 교육은 이론교육이 바탕이 되지 않은 실기 위주의 기술적인 방법에 주력하고 있어서 이론적 체계가 밑바탕이 되어 실기에 임할 수 있는 분장사례 등도 매우 부족한 게 사실이다.³⁾ 이에 본 논문은 폭 넓은 재료의 활용과 응용을 분장 디자인과 연결시켜 특수분장 디자인 기법에 있어 각각의 적용재료는 물론 또 다른 재료와 응용되어 표현되는 서로의 상관관계를 연구함으로써 분장 디자인분야의 발전 모색에 그 목적을 두고 있다.

2. 연구의 범위 및 방법

일반적으로 분장은 표현영역 및 방법에 따라 크게 일반분장(beauty make-up)과 특수분장(special make-up)으로 구분하며 각각은 고유한 영역을 가지고 상호 보완적인 역할을 한다.⁴⁾

일반분장은 낱말 뜻 그대로 ‘美’ 즉 아름다움을 표현하는데 목적을 두며 특수분장은 의사전달 수단으로서 인물의 모습을 감추거나 변화시켜 배우의 나이나 성격 등을 대본이 요구하는 개성 있는 인물로 표현하는 것이다.

즉, 관객으로 하여금 필요한 사실들을 쉽게 이해할 수 있도록 도와주는 외면적인 표현이며 상황에 따라 무대분장(stage make-up)과 영상분장(movie & television make-up)으로 구분된다.⁵⁾

또한 성격에 따라 노화분장(old age make-up), 성격분장(character make-up), 연극분장(theater make-up), 수염분장(hair work), 대머리 분장(bald

3) 김은전, 한국 전통분장과 중국 경극분장의 비교연구, 부산여대 대학원 체육학과 석사학위논문, 1997, p.1

4) 이화진 외, 뷰티 & 스페셜 메이크업, 신정, 2002, p.80

5) 문예진흥원편, 문화예술, 한국문화예술진흥원, 1991, p.49

cap), 보철분장(prosthetic make-up)으로 구분 지을 수 있다.⁶⁾

본 논문에서는 이 같은 분장의 영역 중에서 대본이 요구하는 대로 연출하는 특수분장을 디자인 기법에 있어서 적용재료에 따른 성격표현의 변화와 분류로 한정하여 재료의 본질적 특성을 이해하고 적용재료에 의해 분장 디자인이 표현되는 특수분장의 디자인 기법을 중점적으로 다루었다.

적용재료의 물리적 특성에 따른 특수분장 디자인 기법과 표현의 효과를 위해 또 다른 재료의 응용과 필요성을 분석하여 서로의 상관관계를 이해하는 것으로 연구범위를 국한하였다.

원칙적으로 특수분장은 사실적으로 표현되어야 하기에 주로 사진자료를 통하여 연구하였다. 또한 재료는 이론에 의하기도 하며 응용에 의하기도 하는 방법론적인 변수가 많으므로 창의력과 응용에 따라 작용하는 미묘한 점을 정확하게 설명하기 위하여 방법론을 제시하였다.

본 연구는 재료의 물리적 성질에 근거하여 특수분장에서 가장 널리 사용되어지는 적용재료를 변형재료와 보강재료로 분류하고 적용재료는 물론 그에 따른 보다 효과적인 재료를 대체재료로 분류하여 서로를 비교분석하며, 적용재료에 부가재료를 첨가하여 응용한 효과연구로 제한했으며, 이를 바탕으로 보다 체계적이고 논리적인 연구가 앞으로의 과제라고 할 수 있다.

연구를 수행하기 위한 방법으로 먼저 특수분장 디자인의 필요성과 사실적인 표현에 근접하기 위해 인간의 얼굴과 신체에 관련된 자료를 중심으로 하였으며 본 연구자 작품을 사진자료로 제시하였다.

일반분장을 제외한 특수분장의 디자인 표현기법에 관한 재료의 적용을 중점적으로 다루며 각각의 적용재료는 독립적으로 표현되어지기보다는 또 다른 재료와 함께 응용되어 효과적인 표현을 함으로써 그 상관관계를 연구해 보고자 한다.

문헌적 자료를 토대로 디자인 원리에 입각하여 특수분장의 디자인 기법의 관련자료를 사진으로 보여 주도록 한다. 본 연구를 수행하기 위하여 다음과 같은 연구 방법을 택하였다.

6) 이화진 외, 앞의 책, p.81

첫째, 특수분장의 본질을 이해하고 적용재료에 의해 다양한 성격적 분류의 변화를 알 수 있도록 적용재료의 활용과 응용을 통하여 다양한 디자인을 표현하고자 한다.

둘째, 적용재료에 있어서 대체재료와 부가재료는 더 사실적이고 생동감 있게 표현하고 상호(相好) 조화의 효과를 살려 폭넓은 디자인을 묘사하기 위해 디자인의 조형적 측면으로 파악하여 사실적 표현을 연구하고자 한다.

셋째, 배우의 모습을 배역에 맞게 묘사하여 관객들로 하여금 극의 이해에 필요한 인물성격의 재창조를 표현하기 위해 사진자료를 이용하여 제시하고자 한다.

II. 특수분장의 이론적 고찰

1. 특수분장의 개념과 의의

분장은 실용적인 목적으로 출발하였다.⁷⁾ 신체에 짐승의 기름을 발라 흑한을 견디거나 독충이나 안질로부터 눈을 보호하기도 했다. 인간이 본능적으로 가지고 있는 미적 욕구의 충족을 위해서나 성적 매력의 증진을 목적으로 한 것도 있고 주술적 또는 종교적 행위로서 병이나 재액을 물리치고 복을 비는 기능도 있었으리라 추정된다. 더욱이 경축의식이나 성대한 제례 등 부족의 연중행사가 있을 때에는 한층 더 화려하고 성대한 분장을 하여 조상을 기쁘게 하고 풍년을 기원하는 풍습이 나라마다 빠짐없이 있었다.⁸⁾ 이와 같이 분장은 오랜 옛적부터 원시적인 여러 방법으로 사용되어져 왔고 화장의 역사와 그 맥을 같이한다.⁹⁾

인류가 생활을 시작한 이래 사람들은 타인에게 좀더 아름답게 보이려고 노력하고 타인들로 하여금 미의 위엄성을 과시하려 하였다. 절대자로서의 위엄을 나타내기 위해 몸치장이나 착색 등의 방법을 동원하게 되었고 원시 샤머니즘의 주술적 효과 등을 위한 화장법과 마스크 등의 사용법이 발달하게 되었다. 즉, 분장술의 발달은 가면이나 채색을 이용한 초기 원시적 분장술에서 유래되었다고 볼 수 있다.¹⁰⁾

분장(扮裝)의 한자에 따른 사전적 의미는 꾸밈 분(扮)과 갖출 장(裝)으로 이루어져 있으며 영어로는 메이크업(Make-up)이라고 하는데 이 역시 메이크(Make)와 업(up)이 합쳐져 ‘만들어서 상승효과를 주게 한다’¹¹⁾로 풀이 할 수 있다. 또한 페인팅(Painting), 토일렛(Toilet), 드레싱(Dressing) 또는 프랑스어

7) 김은전, 앞의 논문, p.4

8) 엘리자 리, go go make-up, 가서원, p.13

9) 박승배, 한국의 무대공연에 나타난 분장에 관한 연구, 홍익대 산업대학원 석사학위논문, 1991, p.5

10) 이학재, 앞의 책, p.25

11) 강대영, 한국분장예술, 서울 지인당, 1999, p.8

의 마끼야주(Maquillage) 등으로 표현되기도 한다.

분장은 일반적으로 표현영역 및 방법에 따라 크게 일반분장과 특수분장으로 구분하며 각각은 고유한 영역을 가지고 상호 보완적인 역할을 한다.

일반분장이 아름다움을 목적으로 행해진다면 특수분장은 상황에 따라 늘어질 수도 있고 추해질 수도 있으며 또 아름다워질 수도 있다. 극본이 요구하는 성격이라면 어떤 경우이건 배우를 극본이 요구하는 인물로 창출한다. 그러므로 특수분장은 배우를 극중 인물의 민족·시대·연도·성격·건강상태·사회적 환경 등에 맞게 시각적으로 표출하여 구체적으로 배우가 창출해내려는 극중 인물의 외적인 면을 관객에게 전달시키는 중요한 극적 요소이다.

즉, 분장은 배우의 가장 필수적인 의사전달 수단으로서 그 목적은 배우의 모습을 정확하게 배역에 맞게 인물화 하여 관객들로 하여금 필요한 성격적 사실을 이해시키기 위한 배역의 성격 창조에 목표가 있다.¹²⁾

특수분장은 넓은 의미로 해석하면 아름다움을 표현하는 것을 목적으로 하는 일반분장을 제외한 나머지의 일반적이지 않은 특수한 분장을 뜻한다.¹³⁾

실질적으로 얼굴에 행해지는 모든 작업이 분장이란 용어로 일컬어지고 있으나 보다 넓은 의미의 분장에 대해서도 이해하여야 한다. 현실 속의 배우와 작품 속의 배역 인물과는 차이가 있다는 이러한 개인의 이원성을 일원화하기 위하여 인체에 시각적으로 표현할 수 있는 모든 작업 즉, 얼굴 분장뿐 아니라 헤어, 의상, 소품, 장신구 등을 완전히 갖추어 작품 속의 배역인물로 변모시켜 주었을 때 진정한 의미의 분장이라고 볼 수 있다.

특히 특수분장은 극의 분위기나 사건진행을 위해 인위적으로 가해지는 형상의 변화를 말하며 일반 분장과는 달리 가장 전문적이고 사실적인 완벽한 기술을 요구하는 분야이다.

특수분장의 개념은 내적·외적 상황에 따라 여러 가지 형태로 나타날 수 있는데 각종 상황에 따라 내용에 충실한 분장, 전달 매체에 따른 분장, 거리에 따른 분장, 미술적인 조건에 의한 분장으로 나눈다.¹⁴⁾

12) 박승배, 앞의 논문, p.5

13) 이화진 외, 앞의 책, p.80

내용에 충실한 분장은 어떠한 경우에서든지 대본에 충실해야 한다는 원칙을 말하며 배우의 인물창작은 대본에 나타나 있는 인물의 배경과 삶의 형태, 시대, 신체적 정신적 건강 상태, 나이와 성격, 사회환경 및 성격이나 외모를 판단할 수 있는 제반 요소들에 의해 결정된다.

전달 매체에 따른 분장은 전달 매체에 따라 무대분장과 영상분장으로 구분된다. 무대 분장은 연극, 뮤지컬, 오페라 등의 특정 무대 혹은 장소에서 행해지는 행위를 관객이 직접 눈으로 보는 것을 말하며, 영상분장은 TV, 영화, 비디오 등과 같이 카메라 및 기타 기계장치와 같은 중간 매체를 통한 화면을 시청자가 간접으로 보는 것을 말한다.

거리에 따른 분장은 배우와 관객 또는 무대와 객석 사이에 거리상의 공간이 있으므로 관객들이 어느 정도의 거리를 두고도 연기자의 특징을 인식하고 표현할 수 있도록 뚜렷하고 선명하게 표현하며 극장의 크기나 관객과의 거리에 따라 선이나 면 처리의 정도를 가감해야 한다. 영상분장은 상황에 따라 클로즈업(close-up)될 수 있으므로 전체적으로 세밀하고 조화되게 절제된 분장을 하여 실제처럼 자연스럽게 보여야 한다.

미술적인 조건에 의한 분장은 카메라 및 기타 기계장치의 기술적인 조건과 세트나 장치와 도구, 의상과 헤어, 액세서리 및 기타 미술적인 조건 등에 의해서도 영향을 받는다.

또한 특수분장은 표현 방법에 따라 모사적 분장(copy make-up), 사실적 분장(realism make-up), 공상적 분장(fantasy make-up)으로 나누기도 한다.¹⁴⁾

모사적 분장은 배우를 그 어떤 실존 인물과 같게 하거나 흡사하게 분장하는 경우를 말한다. 사실적 분장은 80세 또는 100세 이상의 노인 역을 맡은 20대 배우를 사실감을 살려 진짜 노인같이 표현하거나 또는 상처나 수염 등을 사실적으로 분장하는 경우를 말한다. 공상적 분장은 ET나 괴물(monster)같은 상상속의 모습을 디자인하여 그것을 가시화시켜주는 작업을 말한다.

특수분장에서는 일반분장에 쓰이는 재료 외에 특수약품이나 폼 라텍스(foam

14) 이상훈 외, 분장의 세계, 고문사, 2000, p.99

15) 강대영, 앞의 책, p.172

latex), 왁스(wax) 등의 화학물질로 입체적인 분장을 하거나 임의로 설정된 캐릭터의 여러 가지 다양한 방법을 통해 표현한다. 오늘날에는 상상할 수 있는 모든 살아 있는 물체의 움직임을 정교하게 만드는 데까지 이르렀고 특수효과는 특수분장이 가장 밀접하고 더욱 사실에 가깝게 근접한 효과를 낼 수 있도록 도와주고 있다.

2. 특수분장의 이론적 분류

특수분장은 주로 TV나 영화 등의 영상매체에서 많이 활용된다.

영화에서는 대형화면에 모든 인물이 확대되기 때문에 TV보다 더욱 섬세하고 자연스러운 분장이 이루어져야하며 SF, 오락, 환타지, 액션 등의 장르에서 특수분장을 이용한 시각적인 표현을 필요로 하는 경우가 많다.

영화분장은 특수분장과 함께 특수효과, 컴퓨터그래픽 등의 기술적 방법을 이용한 분장이 함께 이루어진다. 고화질 화면의 발달과 카메라의 고급화와 조명기자재 및 발전된 테크닉에 의하여 대형 화면에 얼굴의 땀구멍이나 숨털 등 미세한 부분까지도 명확히 노출되므로 정확하고 섬세한 분장이 필요하다.

특수분장은 일반분장을 토대로 극중 인물의 특성을 더 강조해 주고 일반분장으로는 표현할 수 없는 부분과 실제로 촬영할 수 없는 장면까지 사실적으로 보여준다. 따라서 작품의 완성도와 호응도를 높이기 위해서는 특수재료의 화학적 성분에 의한 물리적 변화에 대한 전문지식이 필수적으로 수반된다. 글로써 밖에 표현이 안되는 추상적 이미지만을 가지고 형상화시키고 시각화해야 할 경우가 많아서 풍부한 상상력과 창의력이 필요한데, 무궁무진한 형상화가 가능하다는 것이 특수분장의 매력이라 할 수 있다.¹⁶⁾

특수분장은 여러 의미의 분류기준으로 나눌 수 있다.

재료에 의한 방법의 차이에 따라 분류하면 '변형물'과 '보강재'로 분리된다.

'변형'의 의미는 일반적인 분장과는 많이 다른 변형이라는 뜻에 중점을 둔다.

16) <http://yeozawa.com/career/success/090101/090101,01,0327,htm>

‘보강’의 의미는 보강하여 변형한다는 뜻이다.¹⁷⁾

상황설정에 의한 방법의 차이에 따라 분류하면 무대분장과 영상분장으로 분류한다. 무대분장은 가장 먼저 상업화, 기술화, 대중화된 분야로서 직업이나 민족성, 성격 등을 제한된 상황에서 표현해야 하기 때문에 무대가 갖는 특성을 정확하게 파악하여야 한다. 무대분장의 종류에는 연극분장으로 창작극, 번역극이 있으며 그 외 오페라분장, 뮤지컬분장, 성극, 마당놀이 등이 있다.

영상분장은 작품의 내용에 따라 분장표현이 크게 달라지므로 영상매체에서의 분장은 작품 속에 설정된 각 인물의 특징을 잘 분석하고 대본의 내용과 프로그램의 성격과 연기자와 연출자 또는 감독의 의도를 잘 고려해야 한다. 영상에 비치는 연기자의 모습이 일반인들의 이해와 상식을 벗어나지 않는 범위 내에서 표현되어 시청자의 거부감이 없어야 한다. 그 종류에는 TV분장, 영화분장, 광고(CF)분장, 사진분장이 있다.

또한 성격에 의한 방법의 차이에 따라 분류하면 노화분장, 성격분장, 수염분장, 대머리분장, 보철분장 등으로 나눌 수 있다.

노화분장을 하려면 특수재료 중 라텍스(latex)라는 특수재료의 성질을 잘 파악하고 있어야 하며 세월의 진행과정으로 인한 골격 및 근육의 변화에 따른 차이점을 정확히 분석해 두어야 한다. 대본이 원하는 대로 인물의 성격을 정확히 만들어야 하는데 그 디자인 기법에는 연극노화, 영상노화, 손 노화, 목 노화 등이 있다.

성격분장(상처분장)의 경우 상처의 사전적 의미는 ‘부상을 입은 자리’¹⁸⁾를 말한다. 분장에서의 ‘상처’는 단순한 사전적 의미에서 탈피하여 상상력과 창조력을 발휘해야만 정확하게 표현해낼 수 있다. 상처분장의 경우 그 상처가 자의에 의한 것인지 타의에 의한 것인지 혹은 과거에서 현재까지의 어느 시점에서 상처가 이루어졌는지 하는 점들을 충분히 인지한 뒤 표현에 쓰여질 재료를 분석해야 하고 언제, 어디서, 누가, 무엇을, 어떻게, 왜 라는 설정이 정확히 분석되어야 한다.¹⁹⁾ 상상력과 창조력을 바탕으로 성격적 표현을 요구하는 상처분장을

17) 김영희, 특수영상효과에 관한 연구, 중앙대 예술대학원 석사학위논문, 1999, p.19

18) 이회승, 국어대사전, 민중서관

캐릭터 메이크업(character make-up)으로 칭하며, 그 디자인 기법의 표현적 분류에는 타박상, 칼자국, 화상, 피부질환, 동맥절단, 총상, 잘린 손가락, 환자표현 등이 있다.²⁰⁾

수염분장의 경우 시대구분의 특징과 다양한 성격배우로 변모시킬 수 있는 것이 여자의 경우 헤어스타일이라면 남자의 경우는 수염이다. 수염은 자기 나라만의 고유한 역사적 특징을 가진다. 고전이나 시대극의 분장은 철저한 고증으로 그 시대에 맞는 사실감 있는 표현을 해야 한다. 수염의 성질은 모발과 똑같다고 보며 동양인과 서양인의 수염은 색상, 모발의 양, 모양, 수염의 재료 등에서 많은 차이가 있다. 디자인 기법의 표현적 분류에는 그리는 수염, 점각수염, 가루수염, 붙이는 수염, 망수염, 스타킹 수염 등이 있다. 성격적 분류에는 털보수염, 암체수염, 선비수염, 도사수염, 카이젤 수염, 채플린 수염, 산적수염, 구레나룻 등 많은 캐릭터의 수염이 있다.

대머리 분장은 TV, 영화, 무대, 작품 전시회 등에서 많이 사용된다. 다양한 인물로 변모시켜 줄 수 있는 기본적인면서 복잡한 특수분장 방법으로 많은 재료와 시간이 소요된다. 주로 연기자의 머리카락이 없어야 할 상황 즉, 스님역할이나 머리카락이 모두 빠진 암환자의 역할 또는 보철분장의 데드 마스크 작업 시 머리 전체를 떼내야 할 때 주로 사용한다. 대머리 분장은 재료의 종류에 따라 라텍스(latex) 대머리, 글라잔(glazan) 대머리, 핫 폼(hot foam) 대머리로 구분된다.

보철분장은 모델의 전체 얼굴 모양을 변형시키거나 신체의 모든 부위 및 얼굴 일부분의 형태를 변형시키는데 사용될 제작물을 만들기 위한 작업이다.

특수분장의 기초적인 작업으로서 얼굴 변형 및 신체의 모든 부위에 관한 대부분의 특수분장 제작물이 보철분장을 기초로 해서 제작된다. 인체의 모형을 복사하는 기술로써 치과용 재료인 알지네이트(alginate)를 배우의 얼굴에 바른 다음 석고 붕대로 보철하고 굳으면 음각 틀에 해당하는 알지네이트를 빼낸 뒤 다시 석고를 부어서 양각 틀을 만들어 낸다. 이 과정을 통해 나온 것을 데드

19) 강대영, 앞의 책, p.228

20) 이화진 외, 앞의 책, p.81

(dead, 死面)마스크라고 하며, 라이프(life, 實物)마스크라고 부르기도 한다.²¹⁾

이 양각 틀에 원하는 표현을 점토를 사용해 모델링(modeling)을 한다. 이것을 다시 음각시키고 형틀로 만든다. 원하는 재료에 따라 오븐에 넣고 열을 가하거나 바로 뜯어낼 수 있는 고무로 된 얼굴 본이 나오는데 이것을 배우의 얼굴에 씌워 분장을 한 후 채색 작업을 한다. 또한 신체의 모든 부위의 모형도 이와 같은 방법으로 제작하며 몰드분장(mold make-up)이라 하기도 한다.²²⁾

이상은 특수분장의 상황적, 표현적, 성격적 방법의 차이에 따라 분류한 것이다.

3. 특수분장의 재료

분장에 관한 뛰어난 기술과 디자인 능력을 갖추어도 분장에 필요한 재료가 충분하지 못하면 효과적인 표현을 해낼 수 없다. 배우를 성격에 맞는 인물로 표현하기 위해서는 단계별로 변화가 필요하며 이를 완벽하게 소화하기 위해서는 다양하고 충분한 분장재료가 필요하다.

각각의 재료는 완벽한 기능을 갖추고 있지 못하기 때문에 모든 재료의 특성을 파악하여 그 재료가 갖는 장점을 최대한 활용하고 단점은 다른 재료에서 보완한다. 또한 특수분장의 재료는 일반분장 재료보다 훨씬 더 다양해서 관련 지식이 필요하며 분장 재료에 대한 지식 또한 분장사로서의 자질을 판단할 수 있는 부분이다.

동일한 분장을 할지라도 사용하는 재료에 따라 효과가 달리 나타날 수 있다. 즉, 다양한 재료 사용은 다양한 분장 표현과 직결된다고 볼 수 있다. 분장재료의 기능이 날로 발전하고 있으므로 어느 특정재료만을 고집할 필요가 없고 다양한 재료를 접하면서 그 재료의 특성을 잘 파악하여야 한다.

21) Lee Baygan, Three-Demension Make-up, Watson-Guptill Publications New York, 1998, p.12

22) 진현용, 한국영화에 있어서 특수분장 기법의 활용사례에 관한 분석 연구, 한성대학교 예술대학원 석사학위논문, 2001, p.7

현재 국내에는 일반분장은 물론 특수분장 재료 및 제품들이 다양하게 판매되고 있다. 분장재료는 많은 제조 회사에서 다양한 종류와 형태 및 색상으로 생산 및 판매되며 국내 제품과 수입 제품으로 구분된다.

현재 일반적으로 사용되고 있는 국내외 분장 제품의 제조 혹은 판매 회사 브랜드는 다음과 같다.

크리오란(KRYOLAN), 죠브라스코(JOE BLASCO), 버만(BURMAN), 벤나이(BEN NYE), 라이쉬너(LEICHNER), 찰스폭스(CHARLS FOX), 인디오(INDIO), 그리마스(GRIMAS), 맥스팩터(MAX FACTOR), 알씨엠에이(R.C.M.A), 시네마 시크릿(CINEMA SECRET), 미츠요시(MITSUYOSHI), 메이크업스튜디오(MAKEUP STUDIO), 메이크업포에버(MAKEUP FOREVER), 부루조아(BOURJOIS), 아프리에(ATLIER), 슈에무라(SHU UEMURA), 케사랑파사랑(KESALAN PATHARAN), 맥(MAC), 메론(MEHRON), 스타인(STEIN), 밥 켈리(BOB KELLY), 시세이도(SHISEIDO), 클리오(CLIO) 등이 있다.²³⁾

분장용품은 크게 재료와 도구로 나눌 수 있다.²⁴⁾

본 논문에서는 일반분장은 물론 특히 특수분장에 쓰이는 주요 분장제품을 재료와 도구로 구분하였다. 재료의 경우 이를 다시 협의(狹義)의 의미로 변형(變形)재료와 보강(補強)재료로 구분한다.

변형재료의 경우 신체에 부착시키어 형태를 변형하거나 감추어 어떠한 형태를 변화시키는 것에 의미를 두었으며 보강재료의 경우 최종적인 변형물에 더욱 사실적이고 시각적 효과의 증대를 위한 위장(僞裝)의 의미를 갖는 재료로 분류했다.

변형재료는 특수분장의 성격적 분류를 토대로 그 성능(性能)에 의해 분류하거나 유사한 성능으로 묶어 분류하였으며 그 외에는 약품류로 분류하였다.

주요재료들을 같은 성분이거나 비슷한 성분 및 유사한 용도로 분리하여 살펴보면 다음과 같다.

23) 이상훈, 장병인, 분장의 세계, 고문사, 2000, p.255

24) 강대영, 앞의 책, p.286

1) 변형재료

신체에 부착시켜 형태를 변형하거나 감추어 임의의 형태로 변화시키는 유동성(流動性) 재료이다.

(1) 라텍스(latex)류

① 액체 라텍스(liquid latex)- 고무나무의 가지에서 추출한 수액(생고무)에 암모니아수, 가성칼륨 등에 용해한 흰 빛깔의 액체 고무를 농축시킨 것이며 탄력성이 있고 암모니아 성분이 들어있기 때문에 강한 냄새를 가지고 있는 제품이며 마스크, 상처, 대머리 모자 제작, 노화분장의 주름 표현이나 소품제작 등의 다양한 용도로 사용되는 재료이다.

빨리 말리기 위해 헤어 드라이어(hair dryer)를 사용하며 말린 후 벗겨낼 때 서로 달라붙지 않게 하기 위해서는 반드시 파우더를 발라야 한다. 일반적으로 흰색이지만 마르면 투명한 색으로 변한다. 어느 정도의 시간이 경과하면 액체에서 고체로 변하며 액체일 때에는 흰색이고 고체로 변하면서 투명하게 되며 원하는 색상의 안료를 섞어 사용할 수도 있다. 그러나 독성이 강하기 때문에 오랜 시간 얼굴에 다량 사용하는 것은 위험하다.

② 다텍스(datex)- De-Ammoniated latex(암모니아를 제거한 라텍스)의 약자로 얼굴이나 손 등 피부에 주름을 만들 때 사용되며 피부가 라텍스에 민감한 사람의 경우 사용을 피한다.

③ 핫 폼(hot latex)- 거품 라텍스(foam latex)라고도 하며 상처, 신체 부분 폼, 마스크 및 인조 표피 등을 만들 때 사용되는 재료로 일반적으로 4가지 성분(base, foaming agent, curing agent, gelling agent)으로 구성되며 제품에 따라 차이가 있다. 알맞은 비율로 혼합하여 믹서로 저은 후 틀(mold)에 바르거나 주입하여 오븐에 넣어 굽는다. 틀의 크기 및 제품에 따라 굽는 온도 및 시간이 다르며 구입제품의 설명서를 충분히 숙지한 후 작업에 임해야 한다. 대표적인 제품으로 크리오란, 버만사의 폼 라텍스가 있다.

④ 콜드 폼(cold foam)- 소프트 폴리우레탄(soft polyurethane)이라고도 하며

라텍스 혹은 폼 라텍스로 특정한 형태를 만들 때 빈 공간을 채우거나 상처, 마스크 및 인조 피부 등을 만들 때 사용되는 재료이다. 두 가지 성분 A파트와 B파트를 비율에 맞춰 혼합하면 위로 발포하면서 공간을 채운다. 발포시 발생하는 기체는 유해하므로 환풍이 잘되는 곳에서 작업해야하며 대표적인 제품으로 크리오란, 버만사의 제품 등이 있다.

⑤ 올드 스킨 플라스트(old skin plast)- 일종의 액체 라텍스이며 눈가의 잔 주름이나 섬세한 피부 주름 등을 표현할 때 사용된다.

⑥ 라텍스 필러(latex filler)- 액체 라텍스와 혼합하여 라텍스의 유연성을 조절할 때 사용되는 액체 재료다. 많이 섞을수록 라텍스의 탄력성이 줄어들며 더 단단해진다.

⑦ 고무 필러(rubber filler)- 액체 라텍스의 일종으로 어떠한 틀을 만들 때 라텍스의 점도를 높이거나 강화시키기 위해 액체 라텍스와 혼합하여 사용한다.

⑧ 액체 플라스틱(liquid plastic)- 대머리 모자나 입체 상처 등을 만들기 위한 재료로 플라스틱 머리 모형에 4~5번 정도 칠해 말린 후 파우더를 걸 표면 위에 바른 후 벗겨 만든다. 냄새는 인체에 해가 되므로 반드시 환기가 잘 되는 곳에서 작업해야 한다. 점도가 높아 뭉게 하거나 녹일 때에는 맥(mek)이나 아세톤을 사용한다. 대표적인 상표로 독일 크리오란 제품인 글라잔(glazan)이 있으며 이것으로 만든 대머리 모자는 주름과 경계선이 얇아 자연스러운 분장 표현이 가능하다. 액체 라텍스로 대머리 모자를 만들기도 한다.

(2) 상처 재료류

① 실러(sealer)- 라텍스나 왁스 위의 표면에 덧바르면 더 단단하고 표면을 매끄럽게 해준다. 또한 채색작업을 도와주며 어떠한 작업 위에 피부질감 표현 및 코팅효과를 주거나 표면을 커버하고 밀봉하며 가장자리를 표시나지 않게 하는 역할을 한다. 젤 타입의 액체로 살색과 투명한 색이 있다. 굳는 속도가 다소 늦고 접착력은 강하지 않다.

② 콜로디온(collodion)- 켈로스킨(keloskin)이라고도 하며 부드러운 콜로디온과 딱딱한 콜로디온의 두 종류가 있다. 일반적으로 부드러운 것은 솜이나 티슈

와 함께 상처를 표현할 때 사용되며 딱딱한 것은 오래된 칼자국, 흉터, 피부굴절 등을 표현하는데 사용한다. 냄새는 인체에 해로우므로 가능한 한 맡지 않도록 하고 쉽게 기화되어 그 성능을 잃으므로 사용 후 반드시 뚜껑을 꼭 닫아 두어야 한다. 팔목 등에 피부 진단 후 사용하며 눈 가까이는 가급적 사용하지 않는 게 좋다. 완전히 마른 후 벗겨 내거나 아세톤으로 녹일 수 있으며 일본 제품으로는 켈로스킨(keloskin)이 있다.

③ 튜플라스트(tuplast)- 상처나 물집을 표현하는데 사용한다. 피부에 바르면 약간의 수축이나 수포 표현이 되며 가장자리의 경계가 아세톤에 녹으므로 섬세한 표현이 가능하다. 투명한 젤 타입으로 튜브에서 짜서 피부에 바로 부착시켜 분장한다.

④ 빵가루(bread crumb)- 상처나 딱지 표현 또는 각종 피부질환 표현시 라텍스와 섞어 사용할 수 있다.

(3) 왁스(wax)류

① 왁스(wax)- 각종 상처나 효과 표현 등에 사용된다. 특수분장이 활성화되기 전에는 매우 널리 사용되던 재료이다. 정교하게 색상을 표현하기가 어렵고 움직임이 많은 부위에 모양을 유지하면서 붙이기가 어려우므로 근육이 많이 움직이지 않는 곳에 사용한다. 열에 약한 단점이 있는 반면 간편하고 신속하게 사용할 수 있다. 손가락에 달라붙는 것을 방지하기 위해 손가락에 크림이나 오일을 바르면 잘 달라붙지 않으므로 왁스의 가장자리를 피부와 맞닿게 다듬을 때도 이와 같은 방법을 사용한다. nose wax, derma wax, putty wax, scar wax 및 plasto 등의 제품명으로 나와 있으므로 알맞은 색상과 적당한 점도의 제품을 선택한다.

② 더마왁스(derma wax)- 피부의 돌출부분을 입체감 있게 표현하는 재료로서 주름살, 흉터, 얼굴 부분을 변형시키는 데 주로 사용한다. 유연성이 없는 고체의 형태로 될 수 있는 데로 근육이 많이 움직이지 않는 뼈가 있는 딱딱한 부위를 설정해 작업해야 금(crack)이 안 생기고 갈라지지 않는다. 작업할 때는 왁스로 형태를 변형한 후 그 위에 라텍스나 실러로 피부의 표면을 입힌 후 그 위에 캐릭터에 맞는 표현을 한다. 묽은 왁스는 눈썹을 없애는데 적합하다.

③ 플라스토(plasto)- 칼자국, 신체부위의 상처, 가루수염의 접착 시에 주로 사용한다. 반고체 상태의 물질로 딱딱하고 무른 정도에 따라 용도와 명칭이 다르다. 용도에 맞는 제품을 선택한다. 겨울에는 굳어 딱딱해지므로 체온으로 충분히 주물러 녹여가며 작업을 해야 한다.

④ 노즈 왁스(nose wax)- 왁스의 일종으로 노즈 퍼티(nose putty)라고도 부른다. 끈적끈적하고 유연하다. 코나 얼굴의 광대뼈가 있는 부분에 주로 사용한다. 낮은 코를 높인다든지 큰 코, 빼뜯어진 코, 높은 광대뼈를 표현하기에 용이하다.

⑤ 이빨 왁스(tooth wax)- 이빨 사이의 벌어진 틈을 메우거나 이빨의 형태를 변형한다. 검은색 왁스는 이빨 빠진 효과를 표현할 때 사용한다. 이빨에 습기가 없도록 닦고 왁스를 녹인 후 사용하며 여러 가지 색상이 있다.

(4) 젤라틴(gelatine)류

① 젤라틴(gelatine)- 화상과 같은 상처 표현시 뜨거운 물과 혼합하여 직접 사용한다. 마르면 딱딱해지고 젤리나 젤스킨 제조에 사용된다.

② 젤스킨(gelskin)- 스킨 젤(skin gel)이라고도 하며 화상이나 상처를 표현하거나 신체 부분 폼을 만들 때 사용한다. 말랑말랑한 젤리 형태의 젤스킨을 만들 경우 젤라틴과 글리세린 및 물과 혼합하여 제조할 수 있다. 사용시에는 뜨거운 물에 증탕하여 녹여서 사용한다.

③ 오브라이트(oblite)- 가루약을 싸서 먹을 때 사용하는 얇은 식용 비닐로 화상분장에 사용한다.

여러 겹을 구겨서 물을 적당히 필요한 형태가 나올 정도로 뿌리면 화상 표현을 할 수 있다. 이때 물의 양이 많으면 오브라이트가 녹을 수 있으므로 주의한다.

(5) 수염류

① 망(net)- 뜬 수염을 만들 때 사용되는 것으로 망구멍의 형태는 사각형과 육각형이 있다. 재질에 따라 여러 종류가 있으며 가발 재료상에서 구입한다.

② 생사(raw silk)- 비단실(silk thread)로서 주로 흰색과 또는 흰색을 염색한 검정색으로 공급되며 수염이나 털을 표현할 때 사용된다. 한국인 수염 표현에 적합하며 다양한 색상으로의 염색이 용이하고 부드러워 다루기가 쉬우나 윤기가 적고 습기에 약하다.

③ 크레이프 울(crepe wool)- 양털을 꼬아 놓은 것으로 수염이나 털을 표현할 때 사용한다. 술이 많은 서양인 수염표현에 적합하다.

④ 나일론사(nylon thread)- 수염 분장이나 뜬 수염을 만들 때 사용되는 나일론 실로서 여러 가지 굵기와 색상의 재료가 있다. 수염 재료로 사용할 때는 21데니아(denier) 정도가 적당하다. 생사와 혼합하여 사용할 수 있으며 윤기가 있어 어느 정도 사실적이며 습기에 강한 반면 너무 뻣뻣하여 다루기가 어렵다.

(6) 접착 재료류

특수분장에는 여러 기능의 접착제가 필요하다. 얼굴의 각 부위를 임의의 형태로 바꾸어 주기 위해서 인조수염이나 고무조각 눈썹과 코 등을 알맞게 붙여 주어야 하므로 용도를 달리하는 접착제가 있어야 한다.

① 스피리트검(spirit gum)- 스피리트검은 용도가 광범위하여 특수 분장용으로 자주 이용되며 수염, 가발, 상처 조각, 대머리 모자, 각종 마스크 등을 표현하거나 탈지면과 섞어 얼굴모습을 바꾸는데도 사용되는 분장용 접착제의 일종이다. 송진(resin)을 메틸 알콜(methyl alcohol)로 용해한 재료로 제품에 따라 마르는 시간과 광택에 차이가 있다. 번들거림을 경감시키려면 스피리트검에 카보실(cab-o-sil)을 첨가하여 사용한다. 제품화된 전용 제거제(remover)가 있으나 통상적으로 가격이 저렴한 석유나 알코올 등을 제거제로 사용한다.

② 듀오 접착제(duo adhesive)- 속눈썹이나 마스크를 붙이거나 눈가의 주름 등을 만들 때 사용되는 재료다. 액체 라텍스의 일종이다. 라텍스를 정제하여 자극적인 냄새와 독성을 없앤 제품이다.

③ 의료용 접착제(medical adhesive)- 인체에 무해한 의료용 접착제를 분장에서 응용하여 사용하는 것으로 스피리트검은 어느 정도 시간이 경과한 후 붙이지만 의료용 접착제는 곧바로 붙인다. 망에 뜬 수염이나 마스크 등을 붙일

때 유용하게 사용되며 전용 제거제가 있으나 아세톤으로도 제거가 가능하다.

④ 접착 테이프(adhesive tape)- 눈이나 입의 형태 또는 눈꺼풀을 처지게 하거나 피부를 끌어당기는데 사용된다. 1차적으로 이 접착 테이프를 피부에 붙이고 2차적으로 그 위에 피부색과 동일하게 분장한다.

⑤ 보철 접착제(prosthetics adhesive)- 라텍스나 각종 폼(foam)으로 만든 상처나 마스크 등을 피부에 붙일 때에 사용되는 접착제이다. 보철 접착제 제거제가 있으나 석유나 알코올로도 가능하다.

⑥ 아교(hot glue)- 물체를 붙이는데 사용되는 재료로 아교총에 끼어 넣어 가열 후 사용한다

⑦ 에폭시(epoxy)- 두 가지 A파트와 B파트를 섞어 사용하는 강력 접착제로 일반적으로는 물체를 붙일 때 사용된다. 투명과 회색 등 몇 가지 색상이 있는데 여러 가지 용도로 특수분장에 응용할 수 있다.

⑧ 프로제이드(pros-Aide)- 흰색을 띤 액체로 마스크 등을 붙이는 접착제로 사용되거나 마스크 등의 가장자리를 감출 때 사용된다. 제거할 때는 디타출(detachol)를 사용한다.

2) 보강재료

보강재료란 최종적인 변형물에 보강과 위장(偽裝)함으로써 더욱 사실적이고 시각적 효과를 높여주는 재료로서, 보강재료의 적절한 응용(應用)으로 특수분장 효과를 극대화할 수 있다.

(1) 페인팅(painting)류

① 라이닝 칼라(lining color)- 분장용 유성칼라로 크림타입의 재료이다. 다양한 색상이 있으며 크림 라이너(cream liner)라 부르기도 하며 일반 파운데이션이나 러버 마스크 그리스(rubber mask grease)의 색상을 조절할 때 라이닝 칼라를 섞어 색상을 조절할 수 있다.

② 러버 마스크 그리스 페인트(rubber mask grease paint)- 그리스 페인트라고도 하며 라텍스나 플라스틱 및 폼(hot and cold foam) 마스크 표면 등에

색상을 입힐 때 사용하는 재료이다. 그리스 페인트(grease paint -크리오란 제품) 또는 티피엠(t. p. m -조브라스코 제품) 등의 상표로 제품화되어 있다.

일반 파운데이션, 라이닝 칼라, 그리스 페인트 순으로 점도가 높다. 그리스 페인트의 경우 점도가 높으므로 일반 라텍스 스펀지를 사용하면 스펀지가 떨어져 나와 지지분하게 되므로 고무 점각 스펀지를 사용하는 것이 좋다.

③ 워터 메이크업(water make-up)- 분장용 수성 칼라로 물에 녹여 사용한다. 페이스페인팅(face painting) 또는 바디 페인팅(body painting)에 주로 사용되는 재료로서 붓이나 스펀지에 물을 묻혀 사용한다. 여러 가지 색상의 제품들이 있으며 워터 칼라(water color), 리퀴드 메이크업(liquid make-up) 또는 아쿠아 칼라(aqua color)라고도 한다.

④ 이빨 에나멜(tooth enamel)- 이빨 빠짐이나 이빨 혹은 손톱 변색 효과를 낼 때 사용된다. 검정색, 흰색, 빨간색, 갈색 등이 있으며 사용하고자 하는 부위의 수분을 완전히 제거하고 충분히 제품을 흔들어 사용한다. 장시간 지속되지 않고 벗겨지는 단점이 있다.

(2) 인조피(artificial blood)류

① 인조피(artificial blood)- 식용 색소(적색), 물엿, 물, 초콜릿 시럽 등을 사용하여 여러 가지 색상 및 점도의 인조피를 만든다. 제품화되어 있는 것도 있지만 상처, 사고, 혈투, 전쟁 등 피를 많이 흘리는 장면에서는 진짜 피의 농도를 지닌 진한 점성액체의 인조혈액을 필요로 한다. 이 경우 색상이나 점도가 분장 상황에 맞추기 어려우므로 직접 제조하여 사용하는 것이 좋다.

② 캡슐 블러드(capsule blood)- 캡슐 속에 인조피 혹은 초콜릿이나 체리 시럽을 넣어 입에서 흐르는 피의 효과를 내는데, 입 속에서 미리 터지지 않도록 시간을 잘 조절해야 한다.

③ 피 파우더(blood powder)- 붉은 색을 내는 파우더로 붓을 사용하여 머리 카락 속이나 피부에 소량을 묻힌 다음 그 위에 물을 뿌리면 피가 흐르는 효과가 난다.

④ 눈물 피(eye blood)- 눈에 넣어 피눈물이나 핏발 선 눈을 표현한다. 빨강,

파랑, 노랑, 검정색이 제품화되어 있다. 사용 후 1~2분 정도 효과가 있다.

⑤ 티어 스틱(tears stick)- 눈 근처에 발라 조명에 의해 눈에 자극을 줌으로써 눈물을 흘리게 만드는 제품이며 때에 따라 물파스 등을 사용하기도 한다.

⑥ 마술피(magic blood)- 두 가지 성분 파트 A(투명색)와 파트 B(열은 노랑)를 섞어 피를 표현하는 액체 재료이다. 예를 들어 칼에 손가락이 베어 피가 나는 표현을 할 경우 먼저 손가락에 파트 A를 바르고 칼(날이 무딘 칼)에 파트 B를 바른 다음 칼로 손가락을 그으면 두 성분이 합쳐져 붉은 색이 나타난다.

⑦ 프레쉬 스के브(fresh scab)- 굳거나 덩어리진 피 효과를 낼 때 사용되는 재료다.

⑧ 고무 주머니(rubber pouch)- 피 등을 담아 피가 흘러내리는 효과를 표현할 때 사용된다. 비닐이나 라텍스 등으로 필요한 형태 및 크기로 만들어 사용한다.

(3) 분말(粉末)류

① 검정 파우더(charcoal powder)- 파우더의 일종으로 화상 표현시 재(ash) 효과 표현에 사용된다.

② 베이비 파우더(baby powder)- 라텍스가 달라붙지 않도록 분장용 파우더 대용으로 바르거나 폼 라텍스 작업시 폼 라텍스가 석고와 잘 분리되도록 폼 라텍스 작업 전에 알코올과 섞어 틀(mold)이나 주물(cast)에 바른다.

③ 아크릴 파우더(acrylic powder)- 여러 형태의 이빨이나 잇몸, 손톱, 눈알, 뼈 등을 만들 때 사용되는 재료이다. 아크릴 파우더를 녹일 때 사용되는 액체인 모노머(monomer)와 혼합하여 사용하며 투명, 흰색 및 핑크색 세 종류가 있다.

④ 식용 색소(food color)- 인조피를 제조하거나 기타 각종 색을 표현하기 위해 사용되는 식품 첨가물로 여러 가지 색상을 표현할 수 있으며 먹을 수 있는 신체 부분품 등을 만들 때 사용한다.

⑤ 소금(salt)- 치약과 함께 얼음이나 눈(雪) 효과를 낼 때 사용된다.

⑥ 카보실(cab-o-sil)- 라텍스나 프로제이드의 점도를 높이거나 스피리트검의 광택을 경감시킬 때 사용하는 백색 가루이다.

(4) 스프레이(Spray)류

① 고착 스프레이(fixative spray)- 각종 분장 후 필요한 부위에 뿌리면 얇은 막이 형성되어 분장 상태의 지속력을 높여주는 제품이다. 분장의 흡착이나 바디페인팅 시술후 색을 고정시키는데 사용하며 많이 분사하면 광택이 날 수도 있다. 눈에 들어가지 않도록 주의하며 픽스 스프레이(fixer spray-크리오란 제품) 또는 라스트 스프레이(last spray-쥘브라스코 제품)라고도 한다.

② 투명 아크릴 스프레이(clear acrylic spray)- 유성찰흙 작업 후 석고 틀을 분리할 때 석고와 찰흙이 쉽게 분리되도록 하기 위해 찰흙 표면에 가볍게 뿌린 후 석고 작업을 실시한다. 또한 마스크 등에 색을 칠한 후 색이 잘 묻어나지 않도록 하기 위해 가볍게 뿌릴 수도 있다.

③ 실리콘 스프레이(silicone spray)- 주물이나 틀에 각종 재료를 바르거나 부어 작업을 하기 전 나중에 재료가 쉽게 분리되도록 주물이나 틀의 표면에 뿌리는 분리제(separator)이다.

④ 헤어 스프레이(hair spray)- 머리카락의 형태를 변화시키거나 수염 분장 후 수염 형태를 조절할 때 사용된다.

(5) 약품류

① 글리세린(glycerine)- 표면장력으로 인해 방울처럼 뭉치기 때문에 눈물이나 진물 및 땀의 효과를 표현하거나 젤스킨 제조의 첨가물로 사용된다. 공업용과 식용이 있으므로 용도에 맞게 선택하여 사용한다.

② 알코올(alcohol)- 각종 도구 및 신체 등을 살균 소독하거나 찰흙이나 접착제 등을 제거할 때 사용된다.

③ 아세톤(acetone)- 스피리트검을 녹이거나 액체 플라스틱(글라잔) 점도를 묽게 하거나 녹일 때, 유성찰흙을 청소할 때, 수염을 수염 틀에서 뺄 때, 뜬 수염의 접착제를 제거할 때, 콜로디온을 녹여 제거할 때, 붓을 멸균할 때 등 다

양한 용도로 사용된다.

④ 바셀린(vaseline)- 석고, 시멘트 및 기타 다른 재료들이 서로 달라붙지 않도록 바르는 분리제의 일종으로 사용한다. 데드 마스크 작업시 눈썹이나 수염 등에 발라 털이 빠지지 않도록 하는 역할도 한다.

⑤ 윤활 젤리(lubricant jelly)- 진물이 흘러 번들거리는 효과 표현에 사용된다. 필요에 따라 색상을 첨가하여 사용할 수 있다.

⑥ 솜(cotton)- 접착제 제거제(adhesive remover)를 문혀 생사를 제거하거나 화상이나 각종 상처 표현 및 기타 여러 가지 용도로 사용된다.

⑦ 비누(soap)- 붓으로 라텍스 작업을 할 때 또는 라텍스를 씻어 낼 때 사용한다. 과거에는 비누를 물에 불려 눈썹이나 머리카락을 커버(cover)하기도 하였다.

⑧ 석유(petroleum)- 수염분장 후 수염을 제거하기 위해 솜에 문혀 스피리트 겜을 녹인다. 냄새가 역하며 피부에 좋지 않은 영향을 끼치는 단점이 있으나 접착제 제거제에 비해 가격이 저렴하여 통상적으로 사용되고 있다.

⑨ 시너(thinner)- 유성찰흙의 표면을 다듬거나 붓으로 유성찰흙 작업시 유성찰흙을 녹여 주름을 표현할 때 사용한다. 붓에 묻은 찰흙을 씻어 내거나 유성물감을 희석할 때, 완전히 굳은 라텍스를 녹일 때에도 사용한다.

⑩ 용화제(wetting agent)- 인조피가 방울지지 않고 잘 흘러내리게 하기 위해 사용하는데 이때에는 샴푸로 대체할 수도 있다. 석고 작업 시에는 기포가 생기는 것을 방지하는 역할도 한다.

(6) 기타 특수재료류

① 알지네이트(alginate)- 바다의 암갈색 해초에서 추출하는 아교성 물질인 알긴산(alginic acid)의 염제로 치과에서 이빨의 본을 뜰 때 사용하는 것을 분장에 응용한 재료이다. 얼굴이나 이빨, 몸통 등 신체의 각 부분을 본뜰 때 사용된다. 물과 혼합하여 사용하며 실온에서는 굳는데 약 2~5분 정도 걸린다. 시간을 연장하려면 지연제(retarder)를 첨가하거나 차가운 물과 혼합하여 사용한다. 겨울철에 더운물을 사용하면 더욱 빨리 굳으며 색은 백색과 청색 및 분

홍색 등이 있고 냄새는 박하향 등 여러 가지 종류가 있다.

② 실리콘(silicone)- 각종 본(impression)이나 틀을 만들기 위한 재료로, 실리콘은 다른 재료와 달라붙지 않으므로 틀을 만들기에 이상적인 재료이다. 작업 또한 간편하게 할 수 있으나 가격이 비싼 것이 단점이다. 유연성 및 색상에 따라 여러 가지 제품이 있으며 석고 형틀제작과 인공 유방이나 인공 심장 등 모형제작에 주로 쓰인다.

③ 폴리오라이프(poly-o-life)- 얼굴이나 몸통 등 신체를 본뜬 때 사용되는 실리콘으로 5~10분 정도의 빠른 시간에 굳어 사용하기 편리하지만 가격이 비싼 것이 단점이다.

④ 몰라지(moulage)- 알지네이트나 실리콘과 마찬가지로 신체의 각 부분의 본을 뜰 때 사용하는 재료이다. 사용 후 녹여 재 사용할 수 있으나 작업 시간이 많이 걸린다.

⑤ 석고(plaster of paris)- 각종 주물이나 틀을 만들 때 사용되는 재료로 품질에 따라 등급이 다르다. 굳는 시간은 대략 20~30분 정도 걸리며 시멘트나 덴탈 스톤에 비해 가격은 싸지만 강도가 약하다.

⑥ 시멘트(cement)- 각종 주물이나 틀을 만들기 위한 것으로 일반 건축용 시멘트와는 달리 입자가 매우 미세하고 빨리 굳는 울트라칼(ultracal) 또는 하이드로칼(hydrocal) 시멘트를 사용한다. 가열 후에도 강도가 강하므로 오븐(oven) 작업용으로 적당하다.

⑦ 덴탈 스톤(dental stone)- 치과 등에서 주물이나 틀을 만들기 위해 사용하는 돌가루(stone)로서, 물과 혼합 후 굳으면 매우 강도가 높으나 가열 후에는 잘 깨어지므로 오븐(oven) 작업용으로는 적당하지 않다.

⑧ 석고 밀봉제(gypsum sealer)- 일반적으로 석고나 시멘트는 물을 흡수하는 성질이 있으므로 작업의 필요에 따라 이러한 성질을 없애기 위해 석고나 시멘트 표면에 밀봉제를 바르고 말린 후 작업을 실시한다.

⑨ 석고붕대(plaster bandage)- 알지네이트 혹은 실리콘 등을 사용하여 각종 본을 뜨거나 틀을 만들 때 사용한다. 분리 후 허물허물하여 독립적으로 형태를 유지할 수 없을 때 석고붕대를 표면에 발라주면 형태가 고정된다.

⑩ 유성찰흙(oil-based clay)- 필요한 각종 형태를 조각하기 위한 찰흙으로 오래 두어도 굳지 않는다. 단단한 것에서 무른 것까지 4~5가지 서로 다른 경도(硬度)의 제품이 있으며 작업 상황에 따라 적당한 것을 선택하여 사용한다. 대표적인 상표로 로마 플라스티리나(Roma Plastilina, 크리오란 제품)가 있다.

⑪ 수성찰흙(water-based clay)- 찰흙 조각용으로 사용하거나 또는 유성찰흙 조각 작업 및 틀 작업시 여러 면을 분리하는 분리 댐(dam)으로 사용한다.

⑫ 아크릴 60(acrylic 60)- 석고 혹은 시멘트 작업시 이들의 강도를 더욱 높이기 위해 물과 혼합 후 석고나 시멘트를 반죽한다. 석고나 시멘트의 굳는 시간이 물만 사용했을 때보다 약간 오래 걸린다.

⑬ 폴리우레탄 폼(polyurethane foam)- 쿠션이 있는 것(soft)과 쿠션이 없는 것(rigid) 두 가지 종류가 있다. 라텍스 혹은 폼 라텍스로 특정한 형태를 만든 후 빈 공간을 채울 때 사용된다. 재료이며 두 가지 성분 A 파트와 B 파트를 비율에 맞춰 혼합하면 위로 발포하면서 공간을 채운다. 발포시 발생하는 기체는 유해하므로 통풍이 잘되는 곳에서 작업하도록 한다.

3) 분장 도구

(1) 기계류

① 가위(scissors)- 수염분장시 생사를 자르거나 수염을 다듬을 때, 인조 속눈썹이나 대머리 모자 등을 크기에 맞게 자를 때 사용한다. 다루기 쉬운 짧은 커트용 가위가 좋다.

② 꼬리빗(rattail comb)- 수염분장 시 생사를 다듬거나 수염 형태를 잡을 때 사용한다.

③ 드라이어(dryer)- 수염이나 머리카락의 형태를 잡거나 라텍스나 화공약품 등 각종 재료를 말릴 때 사용한다. 냉풍과 온풍 겸용이 사용하기에 편리하다.

④ 머리모형(head form)- 대머리 모자를 만들기 위한 머리 모양의 제품으로 플라스틱, 알루미늄 및 도자기로 된 제품이 있다. 플라스틱 제품의 경우 주물(mold)로 찍어낸 가운데 자국에 줄(file)이나 있으므로 사포로 매끈하게 다듬은

후 사용해야 대머리 모자를 벗길 때 흠이 나지 않는다.

⑤ 믹서(mixer)- 폼 라텍스 작업 시 혹은 각각의 재료들을 혼합할 때 사용되는 도구이다. 속도 조절기가 부착된 것으로 사용하는 것이 좋다.

⑥ 분무기(spray)- 머리카락 형태를 바꾸기 위해 물을 뿌리거나 땀 표현시 글리세린 등을 넣어 뿌리는데 사용된다.

⑦ 빗(comb)- 용도에 따라 빗살이 굵은 빗이나 가는 빗, 재질에 따라 플라스틱이나 쇠로 된 빗 등 여러 종류의 제품이 있다. 생사를 취급할 때는 정전기 방지를 위해 쇠 빗을 사용한다.

⑧ 수염 바늘(needle)- 망(net)에 수염을 뜯 때 사용하는 바늘이며 걸 수 있는 머리카락의 양에 따라 여러 가지 크기의 제품이 있다.

⑨ 에어 브러시(air brush)- 마스크 착색이나 바디 페인팅 등에 사용되는 도구로 에어 컴프레서(air compressor)와 연결하여 사용한다. 여러 가지 규격의 노즐(nozzle)이 있으므로 용도에 알맞은 것을 선택하여 사용한다.

⑩ 오렌지나무 스틱(orangewood stick)- 왁스를 붙이거나 찰흙 조각을 하거나 기타 다양한 용도로 사용되는 도구이다.

⑪ 오븐(oven)- 석고나 시멘트를 말리거나 폼 라텍스 등의 습기를 제거할 때 사용하는 기기로 온도 조절과 시간 조절이 되는 것이 좋다. 제품화된 것을 사용하거나 혹은 주문 제작하여 사용할 수 있다.

⑫ 이빨 틀(dental tray)- 알지네이트를 담아 이빨의 본을 뜯 때 사용하는 도구로 플라스틱 또는 스테인레스(stainless)로 된 제품이 있으며 입의 크기에 따라 적당한 크기를 선택하여 사용한다.

⑬ 저울(scale)- 각종 재료의 무게를 달기 위한 도구이다.

⑭ 조각 도구(sculpture tool)- 각종 찰흙을 조각할 때 사용되는 재료로 나무 혹은 스테인레스로 된 제품이 있다.

⑮ 키트(kit)- 각종 분장 재료 및 도구를 보관하는 용구이다. 대부분 압축 종이로 만들며 플라스틱, 나무 또는 알루미늄으로 된 제품이 있으며 크기 및 용도가 다양하다.

(2) 그릇 및 장판류

① 고무 그릇(rubber bowl)- 알지네이트, 석고, 시멘트 및 덴탈 스톤(dental stone) 등을 반죽할 때 사용하는 용기로 고무로 되어있어 사용 후 청소하기가 쉽다.

② 고무 댐(rubber dam)- 석고, 시멘트 및 덴탈 스톤 등으로 이빨 주물 받침대를 만들 때 사용하는 고무로 된 얇은 용기이다.

③ 바닥용 장판(linoleum)- 일반 가정에서 바닥용으로 사용되는 장판으로 얼굴 주물이나 머리주물 작업후 보다 편리하고 정확하게 폼 라텍스 작업을 하기 위해 받침대(base)를 만들 때 댐(dam)의 역할을 한다.

④ 사포(sandpaper)- 각종 표면을 매끈하게 다듬기 위한 도구로 면이 거친 것에서부터 매끈한 것까지 다양한 종류의 제품이 있다.

⑤ 케이프(cape)- 작업할 때 옷이 더럽혀지지 않게 모델이나 시술자가 두르는 것으로 천이나 비닐로 된 제품들이 있다.

(3) 스펀지류

① 고무 점각 스펀지(rubber stipple sponge)- 파운데이션이나 러브 마스크 그리즈 페인트 칼라를 두드려 바르거나 왁스로 만든 상처나 코에 피부 질감을 줄 때 사용된다.

② 라텍스 스펀지(latex sponge)- 파운데이션을 고르게 펴 바를 때 사용하는 스펀지로 8조각으로 나누어져 있는 것이 사용하기 편하며 위생상에 좋다.

③ 스펀지(sponge)- 파운데이션을 펴 바르기 위한 라텍스 스펀지, 러브 마스크 그리스를 점각하기 위한 고무 점각 스펀지, 수염이나 굵은 자국을 표현하는 플라스틱 점각 스펀지 등 다양한 종류가 있다. 가장 많이 사용되는 라텍스 스펀지의 경우 8조각으로 나누어져 있는 제품이 있다.

④ 플라스틱 점각 스펀지(plastic stipple sponge)- 수염 자국, 굵은 상처, 왁스에 피부 질감을 줄 때 사용되는 스펀지로 흔히 곰보 스펀지라 불린다. 입자가 가는 것과 굵은 것이 있다.

⑤ 분첩(puff)- 메이크업 후 파우더를 바를 때 사용하는 제품이다.

⑥ 붓(brush)- 각종 재료를 사용하여 색을 칠할 때 사용하는 도구이며 용도

및 털의 종류에 따라 다양한 제품이 있으며 일반적으로 분장용으로는 청설모와 족제비 털이 품질이 좋다.

4) 일반분장 재료류

(1) 파운데이션 및 파우더류

① 메이크업 베이스(make-up base)- 메이크업을 하기 전 피부를 보호하거나 피부톤을 조절하며 파운데이션이 고르게 퍼 발릴 수 있도록 바르는 제품으로 용도에 따라 분홍, 녹색, 보라, 오렌지, 노랑 및 파란색 등의 제품이 있다.

② 케익 파운데이션(cake foundation)- 얼굴 혹은 신체의 넓은 부위를 분장할 때 쓰이며 분첩으로 그냥 사용하거나 혹은 스펀지에 물을 묻혀 사용한다. 사용 후 다시 파우더를 바를 필요는 없으며 문지르지 않는 한 물에 쉽게 지워지지 않으며 지울 경우 비누를 사용하면 쉽게 지울 수 있다. 글리세린, 알코올, 물 등과 혼합하여 바디 페인팅용 재료를 만들 수도 있다. 일명 팬 케익(pan cake)이라고도 한다.

③ 크린싱 크림(cleansing cream)- 일반적인 화장을 지우는데 사용되는 크림 타입의 재료이며 크린싱 재료는 크림 타입이나 액체 타입 및 폼 타입이 있다.

④ 파우더(powder)- 파운데이션, 하이라이트, 섀도우 등 각종 메이크업 재료의 유분을 제거하고 피부에 고정시키며 번들거림을 방지하기 위해 분첩을 사용하여 살며시 누르면서 바른다. 표현 효과에 따라 색상을 결정하며 용도, 표현 효과, 색상 등에 따라 다양한 제품이 있다.

⑤ 파운데이션(foundation)- 피부의 잡티를 감추어 균일한 색상의 피부 표현을 위해 라텍스 스펀지 등을 사용하여 고르게 퍼 바른다. 다양한 색상의 제품이 있으며 일반적으로 크림(cream), 케익(cake) 및 액체(liquid) 타입의 제품이 있다.

⑥ 펄 파우더(pearl powder)- 빛이 반사되는 효과를 표현하기 위한 파우더로 다양한 색상의 제품이 있다.

(2) 색상재료류

① 립 칼라(lip color)- 입술에 색을 더하기 위한 재료로 다양한 색상과 제품이 있다.

② 마스크라(mascara)- 속눈썹을 짙고 길게 나타내어 선명하고 깊은 눈매를 표현한다. 뭉치거나 지저분하게 표현하지 않도록 주의한다.

③ 칼라 섀도우(color shadow)- 눈을 입체적으로 나타내거나 선명하게 나타내거나 화려하게 표현하거나 눈 모양을 수정하기 위한 재료이며 크림(cream), 케익(cake) 및 연필(pencil) 타입의 재료로 다양한 색상 및 형태의 제품이 있다.

④ 인조 속눈썹(artificial eyelash)- 속눈썹을 강조하여 눈을 더욱 선명하고 아름답게 표현하기 위해 인조 속눈썹을 사용한다. 다양한 색상 및 형태의 제품이 있으므로 효과에 알맞은 것을 선택하여 사용한다.

⑤ 블러셔(blusher)- 피부에 혈색을 주기 위한 제품으로 크림 혹은 케익 타입이 있으며 볼연지 혹은 볼 터치라고도 표현하지만 이는 잘못된 표현이며 블러셔의 용도는 볼(cheek)에 국한된 것이 아니고 볼과 그 밖의 얼굴 전체의 혈색을 표현할 때 사용된다.

⑥ 스파클러(sparkler)- '반짝이'라 불리는 것으로 각종 메이크업시 빛이 반사되어 반짝거리는 효과를 내는 제품이다.

(3) 연필류

① 아이라이너(eyeliner)- 눈을 선명하고 또렷하게 표현하고 눈 모양을 수정하기 위한 재료로 연필이나 액체(liquid) 및 케익 타입의 제품이 있다.

② 에보니 연필(ebony pencil)- 원래는 미술용 연필로 메이크업에서 눈썹을 그리거나 수정할 때 사용된다.

③ 눈썹 연필(eyebrow pencil)- 눈썹을 그리기 위한 연필로 다양한 색상의 제품이 있으며 용도에 알맞은 색상과 경도(硬度)에 따라 연필을 선택한다.

④ 입술 연필(lip pencil)- 입술 윤곽을 그리거나 입술에 색을 칠하기 위한 재료이며 다양한 색상의 제품들이 있다.

4. 특수분장과 재료의 상관 관계

특수분장의 디자인 기법은 극의 분위기나 사건진행을 위해 인위적으로 가해지는 형상의 변화를 말하므로 일반분장에 비해 전문적이고 사실적인 완벽한 기술을 요구한다.

특수분장은 어떠한 재료를 어떻게 적용하고 응용하는가에 따라 형상이 달리 표현되기 때문에 분장에서 가장 중요한 시각적(視覺的) 의사전달 기능을 수행한다. 특수분장의 성격적 분류와 적용재료에 있어서 변형재료와의 상관관계를 도표로 표시하면 <표 1>과 같다.

이와 같이 특수분장은 일차적으로 적용재료에 의하여 분장 디자인의 성격을 표현할 수 있으며 이는 적용재료 중 변형재료에 의해 결정된다. 그 후 보강재료에 의해 더욱 효과적이고 창조적인 분장이 만들어진다.

대체재료의 경우는 적용재료와 같은 부류의 성질을 가진다. 또한 상황 설정과 성격구분 및 전달매체 등에 의해 어떤 재료와 성격으로 분장 디자인을 할 것인지가 결정된다. 그 선택의 가감(加減)으로 선명하게, 세밀하게, 사실감 있게 진행되며 정도의 차이에 따라 표현의 강도를 조절할 수 있다.

아울러 특수분장 디자인 기법에 가장 많이 적용되는 재료는 라텍스류와 왁스류인데, 이 적용재료가 대체재료(代替材料), 보강재료(補強材料), 부가재료(附加材料)와 더불어 활용되고 응용되어지는 상관관계 또한 중요하다. 본 논문에서는 가장 많이 적용되는 재료인 라텍스류와 왁스류를 중심으로 이와 연관되는 디자인 기법의 상관관계를 연구하고자 한다.

<표 1> 변형재료와 성격분류의 상관관계

재료	분류	노화분장	상처분장	수염분장	대머리분장	보철분장	보강재료	
							대체재료	효과재료
라텍스류	라텍스	노화 주름	피부벗겨짐	수염 표피 제작	라텍스모자	전체 또는 부분 마스크	핫 폼 다텍스	부가재료 접착재료
	다텍스	노화 주름	피부벗겨짐	수염 표피 제작	다텍스모자	전체 또는 부분 마스크	핫 폼 라텍스	부가재료 접착재료
	핫 폼	전체 또는 부분 주름	piece 제작	piece 제작 후 수염 응용	작업 중간과정 시 필요	전체 또는 부분 마스크	라텍스	효과재료 접착재료
	콜드폼	과장된 노화	잘린 손, 발등	piece 제작 후 수염 응용	작업 중간 과정 시 필요	마스크, 신체부위 제작	석고 + 라텍스	효과재료 접착재료
	올드스킨 플라스틱	미세한 노화 주름	피부벗겨짐	머리 빠진 표현에 수염 응용	머리가 빠진 표현에 대머리 응용	마스크를 붙인 후 정교한 가장자리 표현 시	핫 폼 라텍스	효과재료 접착재료
	액체 플라스틱	전체 마스크 착용시	전체 화상	대머리 후 부분 머리 변형	글라잔 bald cap	데드 마스크 작업시 필요	라텍스	효과재료 접착재료
상처재료류	실러		피부표면 코팅시, 입술 톤 효과		대머리 표면 코팅시		라텍스	효과재료
	콜로디온		피부굴절 피부수축					효과재료
	류플라스트		물집표현				젤라틴	효과재료
왁스류	왁스		모든 상처 표현	가루 수염			폼 부분 마스크	부가재료 접착재료
	더마왁스		모든 상처 표현				폼 부분 마스크	부가재료 접착재료
	플라스토		모든 상처 표현				폼 부분 마스크	부가재료 접착재료
	노즈왁스	노화로 인한 코뼈 함몰	코 변형 뼈 변형				코 부분 마스크	효과재료 접착재료
	이발왁스	노화로 인한 이발 빠짐	이발 변형				플라스틱 이발 주물	
젤라틴류	젤라틴		화상 잘린손가락		전체 화상		왁스	부가재료 접착재료
	젤스킨		화상		전체 화상		왁스	부가재료 접착재료
	오브라이트		화상		전체 화상		왁스	부가재료 접착재료

Ⅲ. 특수분장의 디자인 기법

1. 분장 디자인의 필요성

디자인이란 물건을 만들기 전에 여러 가지로 생각하고 연구하는 것을 의미하며 이는 목적에 합치하는 조형의 과정을 일관하는 계획을 일컫는 말로 사용되고 있다.

분장 또한 이러한 과정을 거치게 되는데 이는 분장을 시작하기 전에 표현되어야 할 이미지와 형태를 미리 스케치하여 의논과 수정작업을 거친 후 시작하는 것과 동일하다.

디자인학과 신생학문으로 자리 매김을 하고 있는 분장학은 독립적으로 연구되어 왔으나, 어떤 대상의 이미지를 구체화하고 시각화시켜 어떤 대상의 성격적인 부분과 기능적인 부분을 디자인하는 연관성에 비추어 볼 때 분장은 디자인의 한 분야라고 할 수 있다.²⁵⁾

인간의 육체에 디자인을 하는 분장은 그 방법이 다양하여 눈, 코, 입의 형태뿐만 아니라 새로운 시점에서 내적 정신과 외적 감각으로 창조하는 작업이다.

현대에 와서 분장은 단순히 주어진 형태에 색을 칠하는 화장의 의미를 지나 질서를 위한 계획으로 어떤 대상의 이미지를 구체화하고 시각화하는 작업으로 이처럼 분장의 조형원리와 디자인 원리는 밀접한 상관관계를 가지고 있기 때문에 분장디자인을 하기 위해서는 사전에 디자인 원리에 입각하여 분장계획을 세워야 한다.

연극, 영화, TV, CF 등의 모든 작품은 각 구성요소가 독자적으로 이루어지는 것이 아니고 여러 스텝간의 조화 속에 구성되는 종합 예술적 특성을 갖고 있다.²⁶⁾

분장계획이란 분장을 시작하기 전에 전반적인 작품 분석 및 인물의 성격을

25) 홍지은, 메이크업의 조형성과 디자인원리의 상관관계 고찰, 경남대학교 산업대학원 석사학위논문, 2001, p.5

26) 이학재, 앞의 책, p.139

완전히 파악한 후 인물에 맞게 디자인을 하고 관련 스텝 및 연출자나 감독 등과 협의하여 수정하거나 보완하는 과정을 말한다.

이러한 전제하에 분장디자인의 조건을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, '작품의 배경연구'로 작품의 종류와 시대적 배경이나 환경 등을 고려한다.

둘째, '등장인물의 분석'으로 성격분석이나 인물간의 대비와 관계나 변화 등을 고려하며 유전, 종족, 환경, 기질, 건강, 연령 등의 요소를 토대로 등장인물의 성격을 분석·창조한다.

셋째, '분장계획 설정 및 응용'으로 대본을 중심으로 각 인물성격과 그에 따른 분장표현 방법을 설정하고 난 뒤 신(Scene)별, 인물별로 분장계획을 작성한다. 분장계획표의 실례는 <표 2>와 같다.

<표 2> 분장계획표의 실례²⁷⁾ (SBS 드라마-한강 뱀꾸기)

배역명	연기자	배역나이	직업	특징	활동무대	분장설정
한정균 (상필 父)	변화봉	55~75세	농부	중농의 완고한 성격	70년대 경기도 농가	거칠고 가무잡잡한 피부색. 머리 탈색된 듯한 흰머리 포인트 굵게 표현. 눈 이마 주름은 약간 진한 수염 자국.
과천덕 (상필 母)	안영주	45~65세	시골 어머니	전형적인 농군의 아내	70년대 경기도 농가	어두운 톤의 기본색. 머리 흰색 강조.
상 필 (주인공)	이종원	22~42세	무직→ 농사→ 서울	돈키호테적 성격	경기도 광주→ 서울	건강미 넘치는 피부색. 머리는 짧게
정애순 (주인공)	송혜령	20~40세	무작정 상경한 시골처 녀	순진하고 저돌적 성격	강원도 →서울	건강한 피부색. 색조 화장 배제
허장석	박인환	48~65세	당구장 주인	인정 많은 당구장 주인. 촌스럽지만 멋을 내는 성격	서울→ 왕십리	머리 쌍가리마로 기름 발라 뒤로 넘김. 반백의 약간 카이젤형 콧수염. 눈썹 진하고 두껍게 표현

27) 이학재, 앞의 책, p.141

2. 특수분장 디자인 기법의 유형

분장에 있어 두개골(skull)²⁸⁾의 구조(그림 1.2)와 신체의 근(muscle of body) 중 안면근(facial muscle)²⁹⁾(그림 3.4)에 관한 지식은 등장인물의 성격을 파악하는 기본이 된다.

특히 골상학은 등장인물의 노화변화에 절대적인 기준이 된다. 근육의 긴장도가 피부의 탄력저하로 주름이 생기면 얼굴은 두개골 위에 피부만이 남은 듯한 모습으로 나타나는데 노화분장에서 두개골과 근육의 구조를 이해하는 것은 필수적이다. 가장 중요한 근육은 턱 근육으로 귀의 앞쪽 아래턱 부위에 위치하며 턱을 움직이는 아주 강한 근육이다. 턱에는 또 하나의 중요 근육이 있는데 두개골 측면의 넓은 부분의 근육과 한쪽 턱뼈의 끝 쪽에 접촉하는 근육으로, 이 두개의 근육이 움직여야 음식물을 씹을 수 있다. 눈과 입 주위에 위치한 근육은 동일한 작용을 하며 칼집을 낸 듯한 형태를 하고 있다.

안면 근육 중 인상을 주는 근육은 입 가장자리를 잡아당기는 리본형태의 작은 근육으로 미소짓는 표정을 만드는 작용을 하며 살의 안쪽에 붙어 수축되면서 뺨을 둥글게 한다.

코의 양쪽 가장자리를 따라 입 주변을 타고 턱까지 내려오는 근육은 위로 잡아당기면 치아가 노출되고 아래로 잡아당기면 심술긋은 표정이 만들어진다. 한쪽 가장자리는 코 주변의 뼈에 붙어 있고 다른 한쪽의 끝은 턱뼈에 붙어 있는 이 근육의 움직임으로 인해 치아를 닦을 수 있다.

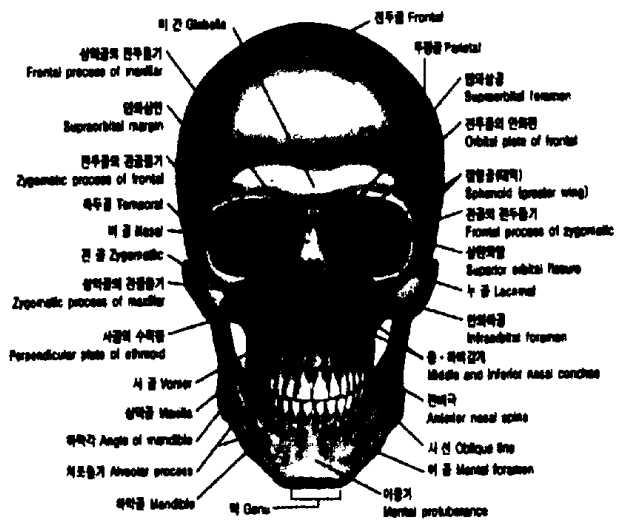
눈초리에 생기는 주름은 광대뼈 아래에 위치한 근육으로 위쪽으로 오므릴 때 생기는 주름 형태와 순수한 광대뼈 살의 작용이며 그 외 다른 근육은 주름을 만드는 근육이라 해도 무리가 없다.³⁰⁾

이와 같이 얼굴뼈와 근육의 구조는 분장의 흐름을 잡아주는 중요한 부분이다.

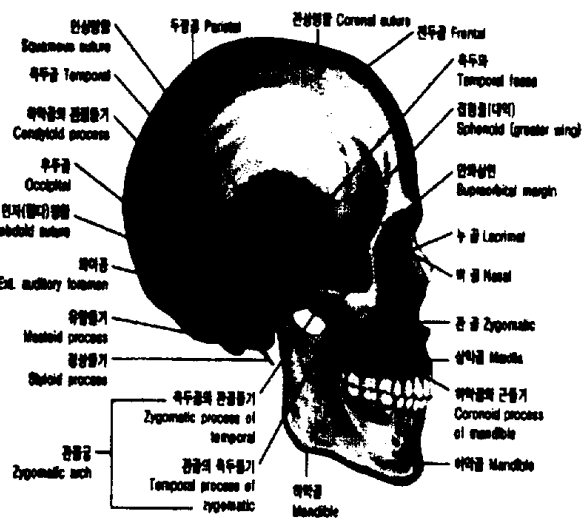
28) 노민희 외, 인체해부학, 정담, 2000, p.75

29) 노민희 외, 앞의 책, p.181

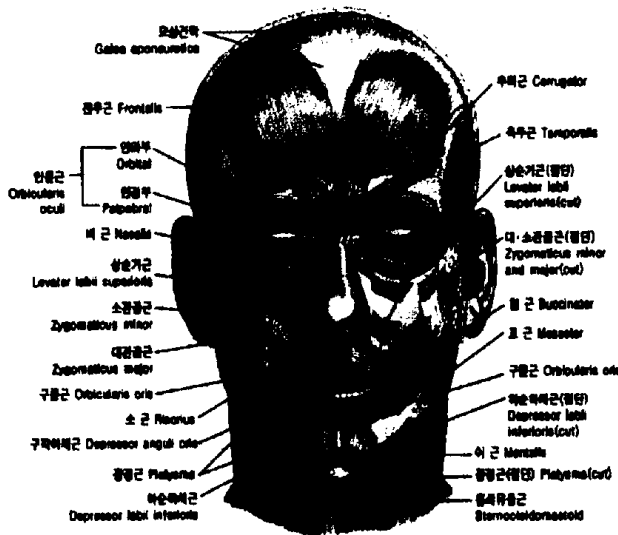
30) 강대영, 앞의 책, p.14



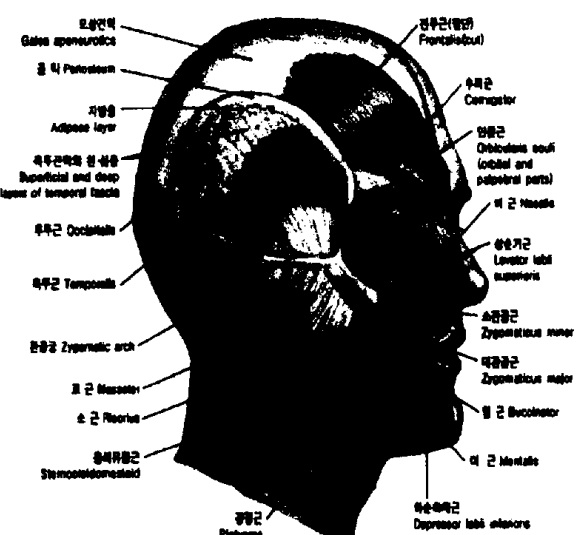
<그림 1> 두개골의 전면



<그림 2> 두개골의 외측면



<그림 3> 안면근 전면



<그림 4> 안면근 외측면

1) 연극분장

연극(그림 5), 뮤지컬(그림 6), 오페라(그림 7) 등은 그 형태로써 인물을 나타내는 시각언어의 성질을 가지고 있다.³¹⁾ 특정 무대 혹은 장소에서 행해지는 행위를 관객이 직접 눈으로 볼 수 있는 분장을 말한다.

연극분장은 배우와 관객 또는 무대와 객석 사이에 거리상의 공간이 있으므로 관객들이 어느 정도의 거리를 두고 연기자의 특징을 인식할 수 있도록 뚜렷하고 선명하게 표현한다.

조명으로 인해 연기자의 모습이 변화되기 때문에 관객과 조명을 염두에 두고 분장계획을 잡아야 하며 극장의 크기와 거리에 따라 선이나 면 처리의 정도를 가감해야 한다.

연극분장의 특징은 일정한 시간성을 갖고 있으며 공간이 한정적이라는 점이다. 또한 무대 관객과 직접적인 교감을 갖는 특성을 갖고 있다. 조명, 음향, 효과 등이 동시에 이루어지며 여기에 의상, 헤어, 소품 등을 활용하여 인물의 성격에 따라 다양한 표현을 한다.

극장의 규모는 대극장, 중극장, 소극장으로 나뉜다. 대극장의 경우 객석 1,000석 이상의 규모로 예술의 전당, 국립극장, 세종문화회관 등이 있다. 중극장은 객석 500~1,000석 정도의 규모로 문예회관, 호암아트홀, 연강홀 등이 있다. 소극장은 객석 100~500석 이하의 규모로 대학로의 소극장들과 국립극장 소극장 등이 이에 속한다.

극장의 크기에 따라 표현하는 선이나 면 처리가 달라지는데 연극분장은 일반분장 디자인 기법상으로도 차이가 있다. 그 차이점은 <표 3>과 같다.

31) 정대웅 외, 디자인·공예 대사전, 1990, p.239

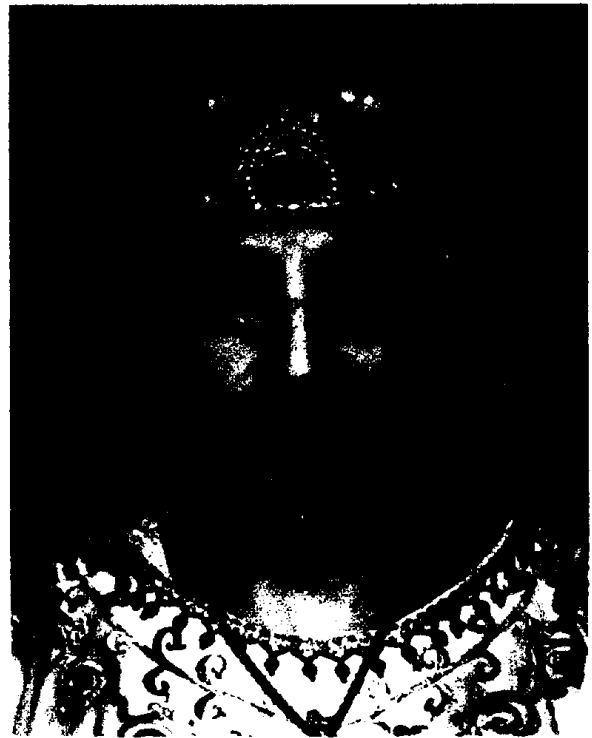
〈표 3〉 연극분장과 일반분장의 디자인 기법의 차이³²⁾

	연극 분장	일반 분장
베이스	과장되고 두껍게 연출	자연스럽고 투명한 피부 연출
코 선	강한 선과 면이 조화된 입체적 분장. 하이라이트는 흰색을 사용해도 무관	자연스럽게 연출. 흰색 하이라이트는 거의 사용 안 함
세도우	눈매를 선명하고 과장되게 입체적 분장. 눈의 형태 수정 및 보완	과장되지 않고 자연스러운 색상 표현. 의상, 헤어와 조화
눈썹	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 개성 및 자연스러움 강조
보조 아이라인	그려줌으로써 선명도 강조	안해도 상관없다.
불연지	혈색을 주며 강한 윤곽 수정. 배역에 따른 개성미 연출	혈색부여. 윤곽수정
입술	뚜렷한 윤곽 표현. 포인트 강조	입술 수정. 입술 보호

32) 이화진 외, 앞의 책, p.83



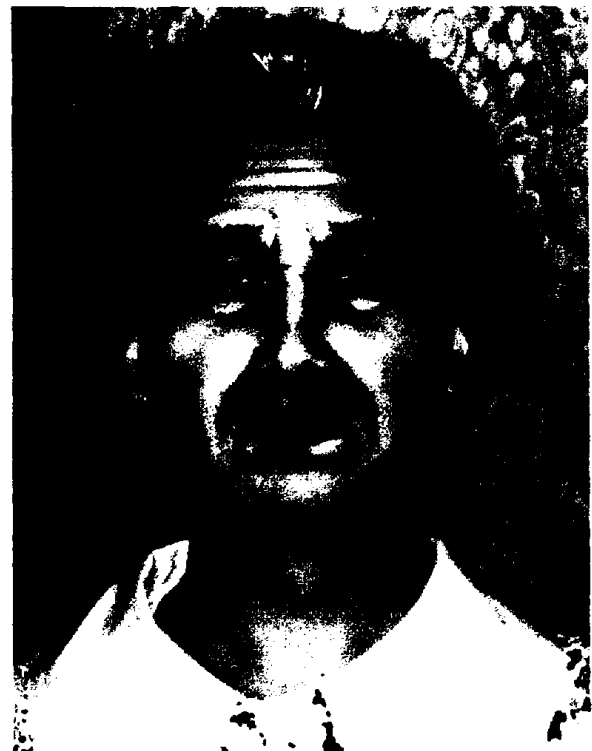
<그림 5> 연극 분장



<그림 6> 뮤지컬 분장



<그림 7> 오페라 분장



<그림 8> 노화분장(페인팅 기법)

2) 노화분장

생명체의 능력은 시간이 경과함에 따라 점차 저하된다. 모든 생명체는 동물 이든 식물이든 태어나면서부터 노화(aging)의 길로 들어서는 것이다.

노화의 과정은 신체 전 기관에서 일어나는데 피부 역시 나이를 먹음에 따라 노화가 진행된다. 이같은 신체 자체의 자연적인 노화현상 외에도 신체 외적인 요소들에 의해서도 노화가 일어나는데 그 중 자외선에 의한 피부노화는 환경에 의하여 야기되는 가장 대표적인 노화증상이라 할 수 있다.

피부노화는 태양광선에 노출되지 않는 부위에서 나타나는 연대학적 노화(chronologic ageing)의 자연노화와 태양광선의 노출부위에서 일어나는 퇴행성 변화가 연대학적 노화와 복합되어 발생하는 광인성 노화(actinic ageing)의 광노화로 구분된다.

연대학적 노화과정의 특징적인 임상 피부소견으로는 미세한 주름, 진피의 위축 그리고 피하지방층의 감소 등이 관찰된다.³³⁾ 이는 편안하면서 자연스럽게 보이는 이미지를 가진다.

그 표현방법으로는 페인팅 기법³⁴⁾(그림 8), 액체 라텍스 기법(그림 9), 보철 기법(그림 10) 등이 있다.

광 노화 과정에서는 거칠고 깊은 주름(coarse wrinkling and furrowing)이 나타나고 비정상적인 탄력섬유 중 물질(elastotic material)이 축적되어 피부가 가죽같이 두터워지며 느슨해지는 특징을 가진다.

모진 세월의 흐름을 의미하거나 시골의 거칠고 투박한 이미지를 느끼게 하는 광 노화 분장은 라텍스 또는 라텍스와 부가재료를 사용하여 표현할 수 있다.³⁵⁾

인간의 일생은 유년기, 소년기, 청년기, 장년기, 노년기로 구분진다. 60대 이

33) 최현철, 오칠환, 영상분석법을 이용한 노화에 따른 피부주름의 변화에 대한 연구, 대한 피부과 학회지, 1997, p.292

34) Grimas, Make-up Voor Professionnal En Hobby, Stichting Grimas Haarlem, 1992, p.134

35) 이화진, 노화분장의 표현기법 연구, 한국인체예술학회지, 2002, p.200

후를 노년기로 보며, 노인층도 보다 세분화하면 나이, 성격, 국적, 건강상태, 환경, 기후 등에 따라 다양하게 표현할 수 있다.

시간의 흐름에 따라 인간은 누구를 막론하고 두개골 형상의 변화가 나타나게 된다. 나이가 들면 얼굴의 굴곡과 주름살이 깊어지며 주름이 피부의 전신으로 확대되면서 노인의 모습을 띠게 된다.

연령에서 오는 얼굴의 변화를 살펴보면 20대 후반에 들어서면서부터 얼굴에 굴곡이 생기기 시작한다. 30대와 40대를 넘어가면서 얼굴빛의 변화가 두드러져 어두운 그늘이 눈 밑 주름으로 나타나며 이마주름, 눈가의 잔주름, 코 옆주름, 미간 주름 등이 연령의 특징으로 나타난다.

50대와 60대에 와서는 모세혈관이 뚜렷이 보이며 피부조직이 늘어지면서 반점이 생긴다. 눈 주위와 입 주위의 피부조직은 더욱 얇아져 주름이 깊게 잡히며 두개골의 모습이 얼굴에 점점 뚜렷이 나타난다.

70대 이후에는 코 모양새는 늘어지고 볼과 턱뼈는 심하게 돌출되며 그 외에 흰 눈동자 부위의 황색화와 근육이완으로 인한 눈꺼풀 처짐, 이의 빠짐, 눈썹의 탈모, 노인반점의 확산, 머리카락의 색상 변화 등이 나타난다.³⁶⁾

노화분장의 경우, 모델의 기본골격을 최대한 살려 표현하며 적용재료에 따라 또는 색, 선, 면 처리의 강약과 자연스러움과 뚜렷하고 선명함에 의해 무대용(그림 11)과 영상용(그림 12)으로 표현할 수 있다.

36) 강대영, 앞의 책, p.94



<그림 9> 노화분장(액체 라텍스 기법)



<그림 10> 노화분장(보철 기법)



<그림 11> 노화분장(영상용)



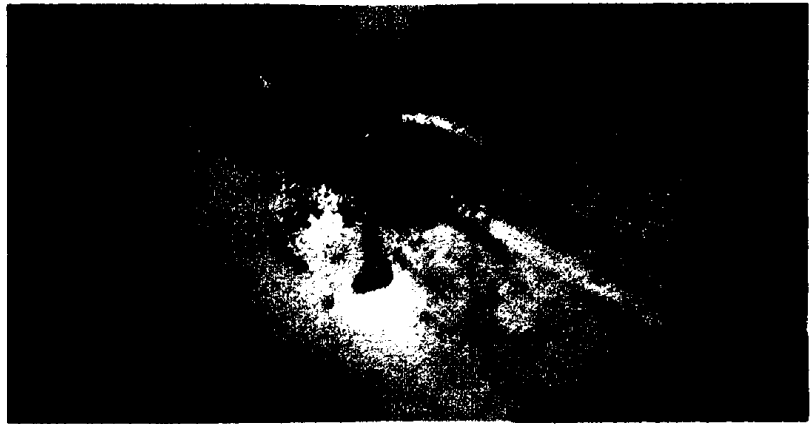
<그림 12> 노화분장(무대용)

3) 성격분장

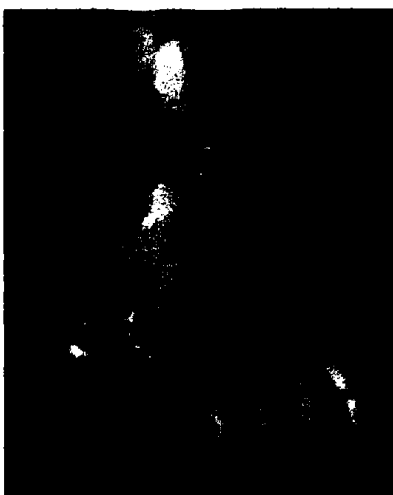
성격분장은 많은 상상력과 창조력을 바탕으로 성격적 표현을 요구하며 발휘하는 분야이다. 사실감 있게 표현하기 위하여 사전에 정확한 디자인을 설정해야 하며 그 디자인 기법에는 타박상(그림 13), 칼자국(그림 14), 화상(그림 15), 피부질환(그림 16), 동맥절단(그림 17), 총상(그림 18), 잘린 손가락(그림 19), 환자(그림 20)표현 등이 있으며 이는 적용재료가 무엇인가에 따라 많은 차이를 보인다.



<그림 13> 성격분장(타박상)



<그림 14> 성격분장(칼자국)



<그림 16> 성격분장(피부질환)



<그림 15> 성격분장(화상)



<그림 17> 성격분장(동맥절단)



<그림 18> 성격분장(총상)



<그림 19> 성격분장(잘린 손가락)



<그림 20> 성격분장(환자 표현)

4) 수염분장

수염분장은 시대구분의 특징을 보여주며 또한 배우의 다양한 성격을 표현해준다. 여자의 경우가 머리 모양이면 남자의 경우에는 수염이라 할 수 있다.

수염분장은 우리나라의 전통사극은 물론 각종 인물의 성격을 나타내는데 매우 중요한 표현수단이다. 수염은 자기 나라만의 고유한 역사적 특징을 갖기 때문에 고전이나 시대극으로 분류되는 분장은 철저한 고증에 의해 그 시대에 맞는 사실감 있는 표현해야 한다.³⁷⁾

수염은 모발과 똑같다고 본다. 또한 동양인과 서양인의 수염은 색상, 양, 형태, 재료 등에서 많은 차이가 있으므로 잘 분석하여 분장 디자인을 한다.

알맞은 재료와 길이, 색상을 선택하여 어떠한 형태로 어떻게 붙이는가 하는 것은 성격 표현에 있어서 매우 중요하다. 수염분장만으로 인물의 성격, 사회적 환경, 신분, 연령, 계급, 국적 등 다양한 성격을 표현할 수 있다.

디자인 기법에는 그리는 수염(그림 21), 점각 수염(그림 22), 가루 수염(그림 23), 붙이는 수염(그림 24), 망 수염(그림 25), 스타킹 수염(그림 26) 등이 있으며 그리거나 부착하여 표현한다.

수염 분장은 파운데이션을 사용하여 그리거나 블랙 스티플 스펀지를 사용하여 찍어 표현하거나 붙여 표현한다. 변형재료로서의 수염의 종류에는 생사(raw silk), 인조사(artificial hair), 크레이프 울(crepe wool) 및 인모(human hair) 등이 있다. 생사(raw silk)는 우리 나라에서 많이 사용되며 주로 흰색과 검정색으로 공급된다.

인조사는 나일론사(nylon thread)라고도 부르며 여러 가지 굵기와 색상이 있다. 표현 효과에 따라 적당한 굵기와 색상을 선택해야 하지만 일반적으로 21데니어(denier-생사, 레이온, 나일론 등의 굵기를 나타내는 단위) 정도가 적당하며 생사와 혼합하여 사용할 수도 있다.

크레이프 울은 서양 수염에 주로 사용하는 재료로 양털을 길게 땅아 놓은 것으로 웨이브가 있고 생사에 비해 울의 길이가 짧고 굵기가 가늘고 풍성하여

37) 이상훈 외. 앞의 책, p.165

서양 사람의 수염을 표현하기에 적합하다.

인모의 경우는 사람의 머리카락으로 망에 뜬 수염을 만들 때 사용된다.

쓰이는 용도에 따라 다르게 표현되므로 표현 효과를 생각해서 재료를 선택한다.

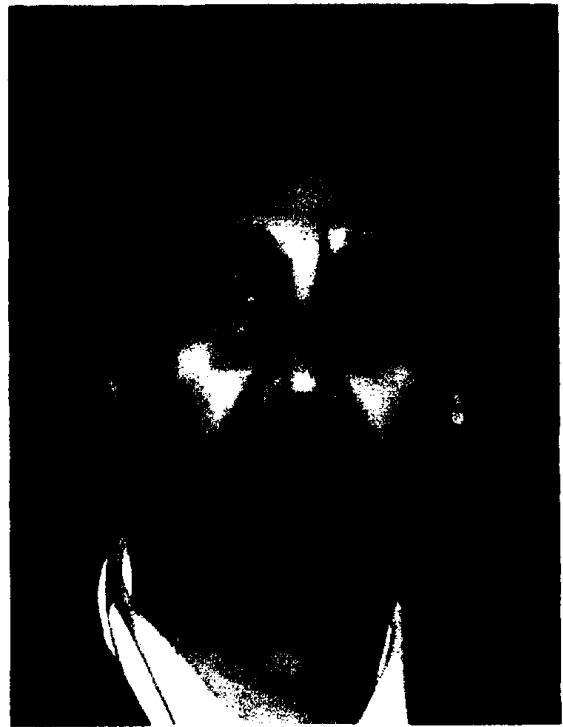
그 방법에는 직접 부착방법, 망에 뜬 수염 붙이는 방법, 얼굴 틀을 이용하는 방법, 스타킹이나 라텍스 판에 붙여 붙이는 방법 등이 있다.

직접 부착방법은 피부에 직접 붙이는 방법으로 생사, 인조사, 크레이프올 등을 이용하여 피부에 직접 붙인다. 동양, 서양인의 특징적인 수염을 섬세하고 사실적으로 표현할 수 있으나 붙이는데 시간이 많이 소요된다.

망에 뜬 수염은 망에 인조사나 머리카락을 매듭지어 수염 형태로 만들어 피부에 붙인다. 연속적으로 사용할 경우 동일한 형태를 계속 유지할 수 있고 붙이는 시간을 절약할 수 있으나 사실적이지 않고 인위적이다.

얼굴 틀을 이용하는 방법은 석고, 고무 등으로 만든 얼굴 틀 위에서 만들어 붙인다. 미리 만들어 사용함으로써 시간을 줄일 수 있으나 정교하지 못한 면이 있다.

스타킹이나 라텍스 판에 붙여 붙이는 방법은 한번 만들어 놓으면 여러 번 사용할 수 있으나 정교하지 못한 단점이 있다.



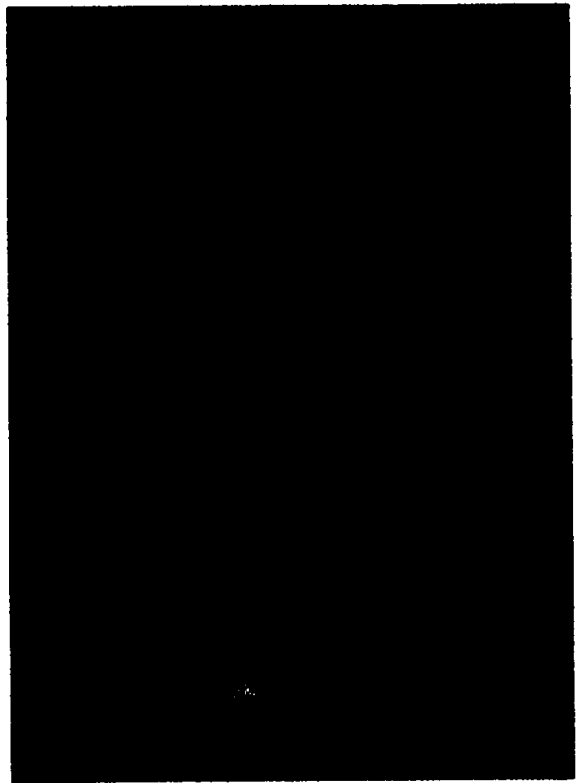
<그림 21> 수염분장(그리는 수염)



<그림 22> 수염분장(점각 수염)



<그림 23> 수염분장(가루 수염)



<그림 24> 수염분장(붙이는 수염)



<그림 25> 수염분장(망 수염)



<그림 26> 수염분장(스타킹 수염)

5) 대머리 분장

대머리 분장은 TV, 영화, 연극 등에서 많이 사용되며 연기자를 다양한 인물로 변모시킨다. 상황설정에 의해 대머리를 표현해야 할 경우 한 장면 또는 몇 장면을 위해 머리카락을 깎는 것이 배우에게 무리가 될 때가 있다. 이러한 점을 보완하면서 실제와 같은 대머리 표현을 위해 과거부터 몇 가지 방법들이 사용되어 왔다.

그 방법으로는 비누를 물에 불린 후 머리카락에 바르고 말려 대머리를 표현하거나, 석고로 틀을 만들어 그 안에 액체 라텍스를 발라 대머리 모자를 만든 후 씌우는 방법, 머리 모형에 액체 라텍스나 액체 플라스틱을 발라 대머리 모자를 만들어 씌우는 방법, 보철기법을 적용한 핫 폼으로 대머리 모자를 만들어 씌우는 방법 등이 있다.

이는 대머리 모자 만들기, 씌우기, 붙이기, 분장하기 등의 단계로 나눌 수 있다. 대머리 모자를 만들 수 있는 머리 모형의 종류에는 플라스틱 모형, 도자기 모형, 알루미늄 모형이 있으며 그 차이는 다음과 같다.

플라스틱 모형은 값이 비교적 저렴하고 다루기가 쉬우며 가장 널리 사용된다. 도자기 모형은 표면이 매끄러워 가장 사용하기가 좋으나 값이 비싸며 깨지기가 쉽다. 알루미늄 모형은 영구적이거나 대머리 모자를 벗기기가 힘들다.

이상은 대머리 모자를 만들 수 있는 방법과 도구들이다.

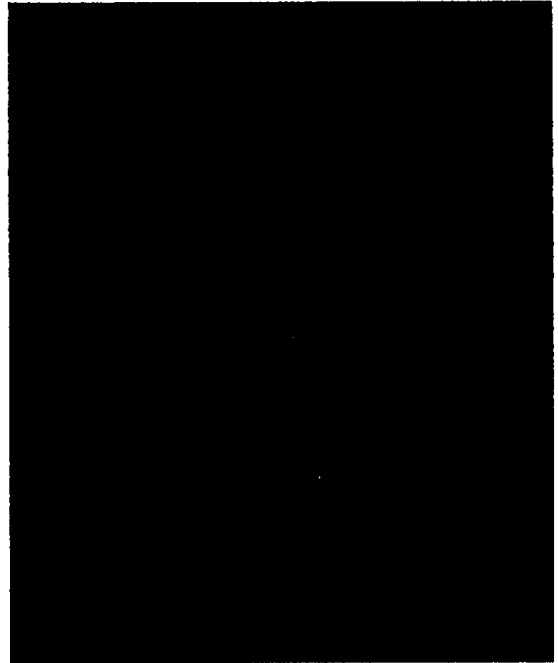
적용재료의 종류에 따라 액체 플라스틱을 이용한 대머리분장(그림 27), 핫 폼을 이용한 대머리분장(그림 28), 액체 라텍스를 이용한 대머리분장(그림 29) 등이 있다.

그 중 가장 효과가 좋은 것은 핫 폼 대머리 모자이나 시간과 비용이 많이 소요된다. 분장재료의 지속적인 연구로 개발된 액체 플라스틱 모자는 라텍스 모자보다 얇고 가장자리의 경계가 자연스럽게 때문에 영화나 TV 등 정교한 대머리 표현에 적합한데 한번밖에 사용할 수 없다. 제품으로는 독일 크리오란사의 글라잔(Glazan)이며 라텍스 모자에 비해 값이 비싸 비용이 많이 드는 단점이 있다.

상황에 따라 원하는 두께에 따라 적용재료를 달리 선택해야 한다. 이 재료들은 각각의 질감과 적용하는 용도에 따라 차이가 있다.



<그림 27> 대머리분장(액체 플라스틱)



<그림 28> 대머리분장(핫폼)



<그림 29> 대머리분장(액체 라텍스)

6) 보철분장

보철 분장은 모델의 전체 얼굴 모양을 변형(그림 30)하거나 신체의 부위(그림 31) 및 얼굴 일부분의 형태를 변형시키기 위한 제작물을 만드는 작업이다.

대부분의 특수분장 제작물이 이것을 기초로 해서 제작되며 그리는 방법이 아닌 미리 제작된 형상을 부착하거나 형상에 맞게 제작하는 방법을 말한다.

다른 분장에 비해 제작비와 시간이 많이 들지만 시각적인 효과 면에서는 비교할 수 없을 만큼 월등한 차별성을 보여준다.

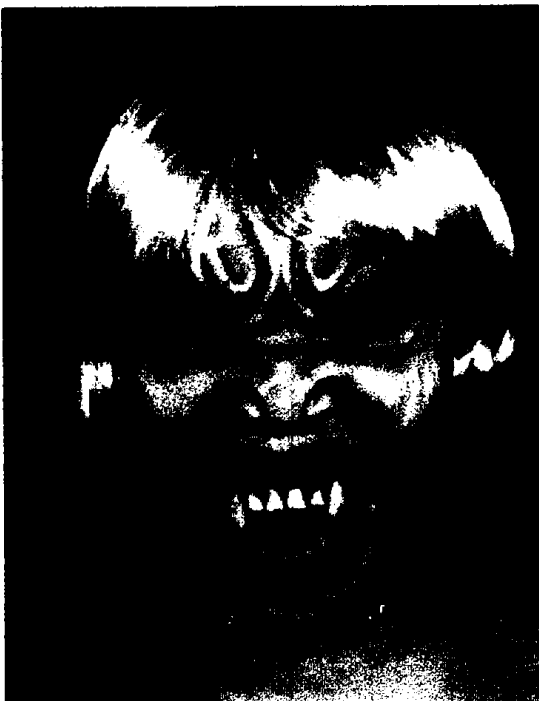
적용재료에는 핫 폼, 콜드 폼, 라텍스 폼 등이 있으며 적용재료에 의한 표현의 차이는 (그림 32), (그림 33), (그림 34) 등과 같다. 보철분장의 대표적인 형태인 마스크는 일반적으로 다음과 같은 과정을 거쳐 만든다.

첫째, 모델의 얼굴에서 음각(negative)을 뜬다.

둘째, 양각(positive)의 라이프 마스크를 얻는다.

셋째, 양각의 표면 위에 찰흙으로 모델링작업을 한 후 다시 음각을 뜬다.

넷째, 최종적으로 다시 원하는 특수재료 즉 핫 폼, 콜드 폼, 라텍스 폼 등을 사용하여 다시 양각을 얻어낸 후 칼라링을 하며 모델의 얼굴에 부착한다.



〈그림 30〉 보철분장(전체변형)



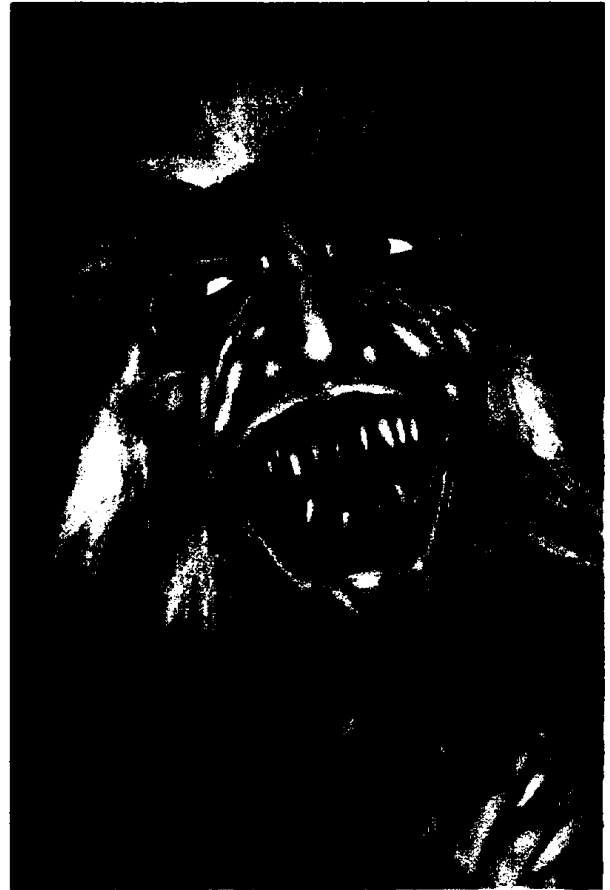
〈그림 31〉 보철분장(전체부위)



<그림 32> 보철분장(핫 폼)



<그림 33> 보철분장(콜드 폼)



<그림 34> 보철분장(라텍스 폼)

3. 적용재료에 의한 특수분장 디자인 기법

변형재료와 성격분류의 상관관계(Ⅱ-4-표 1)와 특수분장 디자인 기법의 유형(Ⅲ-2)에서 변형재료로써의 적용재료가 각 성격의 특징을 최대한 표현함을 알 수 있다.

그러므로 각각의 적용재료는 이들의 물리적, 화학적 성질을 이용하여 성격의 특징을 최대한 표현하고 묘사하여 줄 수 있는 재료이며, 이는 보강재료로써 효과재료를 부가함으로써 필요한 성격적 변화를 상승시키며 더불어 시각적인 효과까지 끌어주는 재료라 할 수 있다.

또한 대체재료는 특수분장에 있어서 가장 필요로 하는 정교하고 사실적인 표현을 위해 계속적으로 연구 개발되어지는 재료로서 기존의 재료로 표현하던 것을 대신 사용함으로써 더욱 정교하고 사실적인 표현을 도모하며, 부가재료는 적용재료에 부가적으로 그 무엇을 첨가함으로써 적용재료와 함께 분장의 효과를 높여준다.

이 모든 재료들은 서로 다른 재료와 응용되어 조형(造形)되고 또 다른 재료와 어떻게 조절되고 배합되느냐에 따라 사실적 표현 때로는 과장된 표현을 보여준다.

서로는 각각 고유한 성질을 가지고 있으나 독립적으로 사용되기보다는 더불어 함께 사용됨으로써 그 효과를 낼 수 있다. 서로 밀접한 상관관계를 갖고 상호 보완적인 역할을 하기 때문이다.

또한 특수분장에서 가장 많이 활용되는 재료는 라텍스류와 왁스류임을 알 수 있다. 라텍스류를 적용한 디자인 기법에는 액체 라텍스를 적용한 노화분장, 상처분장, 수염 분장, 대머리분장, 보철분장 등이 있다. 왁스류를 적용한 디자인 기법으로는 왁스를 적용한 성격분장과 수염분장 등을 들 수 있다.

이를 토대로 가장 널리 사용되는 변형재료를 중심으로 적용재료에 의한 특수분장 디자인 기법의 응용과 방법론을 연구한 결과 그 표현방법은 다음과 같다.

1) 라텍스류를 적용한 디자인 기법

(1) 액체 라텍스를 적용한 노화분장(그림 35)

액체 라텍스와 다텍스는 같은 성질이며 다텍스는 암모니아를 제거한 라텍스(De-Ammoniated Latex)의 약자로, 주로 영상매체에서 사용한다.

라텍스를 칠할 부분은 보통 10~11부분(그림 36) 정도로 나누는데 면이 작을 수록 탄력 있는 주름을 얻을 수 있다.³⁸⁾

이마, 각 눈꺼풀, 얼굴의 양쪽 옆면, 윗입술, 턱, 아랫입술, 목, 코 등 모든 각각의 부분이 서로 벌어지지 않게 맞물려야 한다.

당기는 방향에 의해 수평으로 양쪽에서 당기면 수직의 주름이 생기고 수직으로 당기면 수평의 주름이 생긴다.

피부를 당김 → 라텍스를 바름 → 드라이어로 말림 → 파우더 → 원위치의 상황을 실시하며 원하는 정도의 주름이 생길 때까지 2~4회 정도 반복한다. 피부의 상태, 당기는 힘, 라텍스의 양 등에 따라 달리 표현되므로 대본이 요구하는 나이와 모델의 연령을 분석하여 계획을 잘 잡은 뒤 실시해야 한다. 그 방법은 다음과 같다.

① 이마 부분

지속력 및 접착력 유지를 위해 얼굴을 비누 혹은 알코올로 깨끗이 닦는다.

모델은 양손을 눈썹 위에 놓고 액체 라텍스에 손이 닿지 않도록 조심하면서 최대한 피부를 아래로 끌어당긴다.

보조자는 보조자의 가슴에 모델의 머리를 기대게 한 다음 양손으로 최대한 머리카락과 피부를 뒤로 끌어당긴다. 이 상태에서 눈썹과 머리 선에 가까운 부분까지 액체 라텍스를 스펀지에 묻혀 충분한 양을 고르게 빠르게 바른다. 바르는 동안 마르지 않게 주의하며 손을 놓지 않은 상태에서 드라이어로 라텍스를 말린다. 라텍스가 마르면 무색, 투명하게 된다. 이마에 파우더를 바르기 전까지 계속해서 당기고 있어야 하며, 라텍스의 서로 달라붙는 성질을 막기 위해 파우더를 발라준다. 여기서 파우더는 분리제 역할을 한다. 완전히 마르면 손을 놓

38) 이화진 외, 앞의 책, p.96

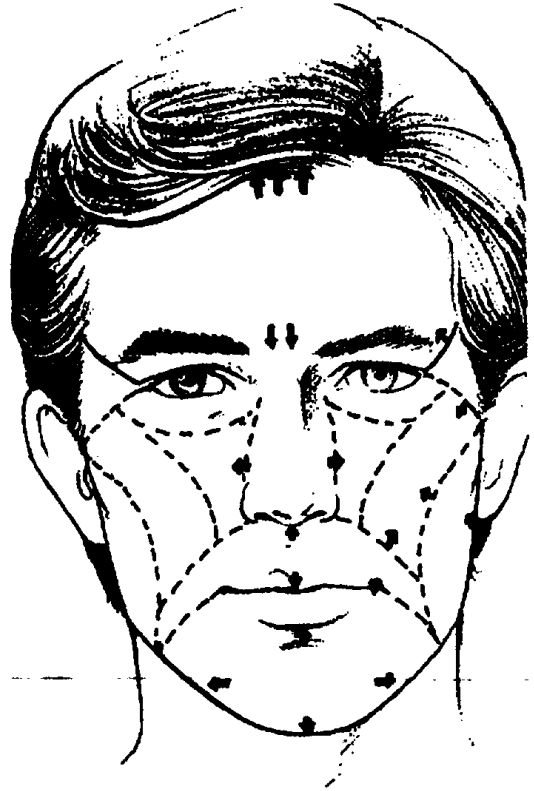


〈그림 35〉 액체 라텍스를 적용한 노화분장
고 눈썹을 위·아래로 움직여 보면서
주름을 만든다.

피부의 탄력성에 따라 크거나 작은
주름이 가로방향으로 생기게 되는데 원
하는 정도의 주름이 생길 때까지 위의
방법을 2~3회 반복한다.

② 눈 부분

눈꺼풀 부분과 눈 아래 부분을 동시
에 실시하거나 따로 진행해도 무관하
다. 모델이 눈을 감은 상태에서 한 손
으로 눈썹을 위로 당기고 다른 한 손으
로 눈꺼풀을 아래로 당긴 다음 속눈썹이나 눈썹에 라텍스가 묻지 않도록 작은
스펀지로 눈꺼풀과 눈 아래 부분을 최소량의 라텍스를 빠르게 바른다. 보조자



〈그림 36〉 면나누기 및 당기는 방향



〈그림 37〉 액체라텍스를 적용한 노화분장 (손)

가 빈 공간을 잡아당겨 주면 좀 더 많은 주름을 만들 수 있다. 드라이어로 말리고 나서도 피부를 놓지 말고 두 번째 층을 더 바른 다음 다시 드라이어로 말린 후 파우더를 바른 다음 손을 놓는다. 같은 방법으로 반대편의 눈을 실시한다. 피부의 탄력성과 당겨주는 강도에 따라 얻고자 하는 주름의 정도가 결정되며 눈썹의 중앙을 당기면 자연스럽게 못한 수평 주름이 생기므로 비스듬하고 자연스러운 주름을 얻기 위해서는 바깥쪽 가장자리를 당겨준다.

③ 관자놀이 부분

모델의 양 손가락을 관자놀이 위, 아래 부분에 놓고 최대한 당긴 후 작은 스펀지로 라텍스를 바른다. 이때 눈꺼풀 부분, 눈 아래 부분, 눈썹 끝의 이마부분이 딱 맞물리거나 약간 겹치도록 한다.

피부를 당기고 있는 상태에서 보조자는 빈 공간을 당겨주어 좀 더 주름을 얻어낼 수 있도록 한다. 드라이어로 말린 후 파우더를 바르며 완전히 마르면 손을 놓고 양 손가락을 위·아래로 움직이면서 주름을 만들어 가로방향의 주름을 얻는다. 피부의 탄력성에 따라 크거나 작은 주름이 생기며 원하는 정도의 주름이 생길 때까지 위의 방법을 2~3회 반복한다. 반대편 관자놀이 부분을 같은 방법으로 진행한다.

④ 뺨 부분

모델은 한 손은 입에 대고 다른 한 손은 귀밑 목부분에 대고 피부를 양쪽으로 당긴다. 얼굴의 한쪽 옆면에 충분한 양의 액체 라텍스를 빨리 고르게 발라준다. 이때 관자놀이와 눈 밑부분을 약간 겹치거나 맞물리게 하며 피부를 당기고 있는 상태에서 드라이어로 말린 다음 파우더를 바른 후 손을 놓고 주름살이 생기도록 근육을 움직인다.

원하는 정도의 주름이 생길 때까지 위의 방법을 2~3회 반복하고 얼굴의 다른 쪽 옆면도 동일한 방법으로 실시한다.

⑤ 코 밑부분

모델이 손가락을 뺨 부분에 대고 좌우로 힘껏 당긴 후 라텍스를 바르며 피부를 당기고 있는 상태에서 드라이어로 말린다. 파우더를 바른 후 손가락을 놓고 주름살이 생기도록 입술 근육을 움직이며 원하는 정도의 주름이 생길 때까

지 위의 방법을 2~3회 반복한다.

⑥ 턱 부분

코 밑부분과 동일한 방법으로 모델이 손가락을 뺨 부분에 대고 좌우로 힘껏 당긴 후 액체 라텍스를 바르며 피부를 당기고 있는 상태에서 드라이어로 말린다. 파우더를 바른 후 손가락을 놓고 주름살이 생기도록 턱 근육을 움직이며 원하는 정도의 주름이 생길 때까지 위의 방법을 2~3회 반복한다.

⑦ 코 부분(콧등 포함)

다른 부분과 겹치도록 하면서 코 위에 액체 라텍스를 바른다. 코에는 주름살을 만들 수 없지만 나머지 부분과 동일한 피부질감을 주기 위한 것이다. 당길 필요 없이 원하는 정도의 질감이 생길 때까지 위의 방법을 계속한다.

⑧ 목 부분

목을 최대한 뒤로 젖힌 다음 라텍스를 바른다. 마를 때까지 똑같은 위치를 유지하며 드라이어로 말린 후 파우더를 바른다. 그 다음 목을 원 위치시킨 뒤 목을 좌우로 움직여 주름을 만드는데 원하는 정도의 주름이 생길 때까지 위의 방법을 2~3회 반복한다. 헤어 라인, 목 뒤쪽, 틈이 벌어진 부분에 얼굴의 나머지 부분과 동일한 질감을 주기 위해 라텍스를 발라준다.

고무 점각 스펀지를 사용하여 러버 마스크 글리즈 혹은 티피엠 칼라로 색상을 만들어 얼굴과 목 부분을 채색한다. 주름을 만든 부위가 피부가 아니고 고무제품이므로 절대 문지르면서 바르지 말고 점각하듯 얇게 두들기며 바른다. 채색 후 적당량의 파우더를 가볍게 바른다.

자연스럽게 노인 반점을 표현한 뒤 인물 성격의 설정에 따라 모발 화이터너를 사용하여 눈썹 붓 혹은 칫솔을 머리카락 뿌리 근처에 놓고 머리와 눈썹을 위로 빗어 올리듯 바른다. 머리카락을 완전히 말린 후 조심스럽게 빗질을 하고 속눈썹에도 파운데이션을 바른다.

⑨ 손 노화

손 및 손목 윗 부분까지 주름을 표현(그림 37)하는 방법으로 손등을 먼저 한다. 모델은 분장할 손의 손목을 꺾은 상태에서 반대편 손으로 손등을 제외한 손가락을 힘껏 잡아 안으로 밀어 넣어 손등이 당겨지게 한다. 이 상태에서 액

체 라텍스 → 드라이어 → 파우더 → 원 위치시키는 것을 원하는 정도의 주름이 생길 때까지 2~3회 반복한다. 손가락은 모델이 손가락을 벌린 상태에서 손가락을 꺾은 뒤, 액체 라텍스 → 드라이어 → 파우더 → 원 위치시키는 것을 원하는 정도의 주름이 생길 때까지 계속한다. 그 후 고무 점각 스펀지를 사용하여 얼굴색상과 동일하게 바른 후 적당량의 파우더를 가볍게 발라준다.

전체적으로 머리에는 흰칠 및 이빨 빠짐, 노인반점 등 세부적인 표현을 하며 입체감을 위해 새도우를 주어 전체적인 조화와 균형을 이루도록 한다.

(2) 액체 라텍스를 적용한 상처분장

액체 라텍스는 부풀어오르는 상처, 피부가 벗겨진 표현, 사마귀나 점, 여드름, 입술이 튼 상처 등 상처표현에도 널리 쓰이는 재료이다.

상처 표현의 디자인 기법은 다음과 같다.

① 부풀어오르는 상처(그림 38)

괴기물 영화 등에서 피부의 상처나 물질이 부풀어오르는 효과를 표현하는 방법이다.

가위로 필요한 크기와 모양으로 종이를 오려 여러가지 필요한 모양으로 만든다. 편편하고 깨끗한 유리면 위에 종이를 놓고 매직펜 등으로 모양을 따라 선을 그린다. 그 옆에 종이를 뒤집어 다시 한번 모양을 따라 선을 그리면 대칭되는 두 개의 모양이 나타난다.

표시한 선 안에 각각 액체 라텍스를 고르게 바른다. 드라이어로 말리며 대략 5~10겹의 원하는 두께가 될 때까지 계속 실시하며 완전히 말린 후 상처의 크기에 따라 다르지만 보통 가장자리 약 0.5cm를 제외한 나머지 부분에 파우더를 바른다.

각각의 뒷면 전체에 파우더를 발라 떼어 낸다. 파우더를 바르지 않은 두 면을 액체 라텍스의 서로 달라붙는 성질을 이용하여 정확히 두 면을 겹쳐 붙이며 이때 한쪽 끝부분은 붙이지 않는다.

튜브를 연결시킨 다음 완전히 밀봉한 후 튜브의 반대편 끝에 주사기 또는 공기 주머니를 연결시켜 공기를 밀어 넣거나 빼내면서 상처나 물질을 부풀어

오르게 하거나 꺼지게 하는 효과를 표현한다. 상처 적용 부위에 스프리트검을 바르고 약간 휘발한 다음 그 위에 부착하며 더불어 다른 재료와 함께 응용하여 표현하기도 한다.

대체재료로 상처재료류의 튜플라스트(tuplast)를 사용(그림 39)하여 간단히 표현하며 물질 표현에 사용하기도 한다.

② 피부가 벗겨진 표현(그림 40)

라텍스를 활용하여 가벼운 화상을 입거나 따가운 햇볕에 과다하게 노출되거나 습진에 걸려 피부가 벗겨진 효과를 표현한다.

필요한 부위에 라텍스를 바른 후 드라이어로 완전히 말리며 대략 3~5겹의 원하는 두께가 될 때까지 계속 바르고 말린다. 파우더를 바른 후 주걱(spatula)이나 손톱 등으로 긁어 껍질을 벗겨 낸다. 마르면 투명해지므로 따로 색을 칠할 필요는 없으며 필요에 따라 기타의 효과를 더한다.

③ 여드름(pimple), 점(mole)(그림 41)

라텍스는 여드름 또는 작은 점을 표현하는 방법이다. 붉은 색 라이팅 칼라를 이용하여 필요 부위에 붉은 점을 표현한다. 이 뾰족한 도구를 사용하여 붉은 점 위에 라텍스를 바른다.

말린 다음 파우더를 가볍게 바르며 튀어나온 부분에 기타 필요한 색을 더한다. 점, 사마귀 등을 표현하고자 할 때는 편편한 거울 등에 라텍스를 몇 방울 떨어뜨린다. 완전히 마른 후 파우더를 바르면서 떼내어 뒷면에 스프리트검을 발라 설정 부위에 붙인다.

④ 입술이 튼 상처(그림 42)

라텍스로 피로하고 초췌한 모습, 환자의 표현, 입술이 트거나 찢어진 표현에 사용한다. 인조 피로 피딱지 표현도 가능하다.

시간경과에 따른 표현의 강약도 가능하며 대체재료로 상처 재료류의 실러를 사용하기도 한다.



〈그림 38〉 액체 라텍스를 적용한 성격분장
(부풀어오르는 상처)



〈그림 39〉 물집 표현



〈그림 42〉 액체 라텍스를 적용한
성격분장(입술이 뜯 상처)



〈그림 40〉 액체 라텍스를 적용한 성격분장
(피부가 벗겨진 표현)



〈그림 41〉 액체 라텍스를 적용한 성격분장
(여드름)

(3) 액체 라텍스를 적용한 수염분장

특수분장 디자인 기법 유형(Ⅲ-2)에서 수염의 부착방법으로는 직접 부착방법, 망에 뜬 수염 붙이는 방법, 얼굴 틀을 이용하는 방법, 스타킹이나 라텍스 판에 붙여 붙이는 방법, 그리는 방법 등이 있다.

그 중 액체 라텍스를 적용한 수염분장은 액체 라텍스를 사용하여 라텍스 표피를 만들어 그 위에 붙이는 방법이다. 스타킹 수염과 비슷한 용도로 사용될 수 있다.

디자인 기법은 석고나 고무 얼굴틀(그림 43) 위에 라텍스 표피를 만들어 그 위에 수염(그림 44)을 붙인 다음 떼내어 사용하는 방법이다.

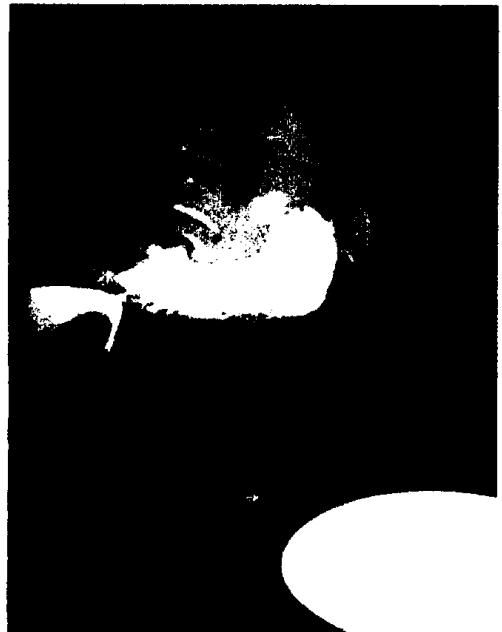
장시간 착용하기 어렵고 정교하지는 못하지만 한번 만들어 놓으면 간단하게 여러 번 사용할 수 있어 편리하다.

석고나 고무 얼굴 틀 위에 5~10점 정도의 액체 라텍스를 바르고 말려 라텍스 표피를 만든 후 필요한 길이와 색상의 생사를 잘라 정리한다.

액체 라텍스를 이용하여 형태를 생각하며 단계별로 생사를 붙인다. 이때 액체 라텍스는 접착제의 역할을 한다.

꼬리빗 끝을 이용하면 편리하고 액체 라텍스가 마른 후 빗으로 빗고 가위로 길이와 형태를 정리한다.

헤어 스프레이로 고정시키며 스피리트검 혹은 액체 라텍스를 이용하여 피부에 붙인다. 한번 만들어 놓으면 여러 번 사용할 수 있으나 정교하지 못하고 라텍스가 피부 호흡을 막으므로 장시간 착용할 수 없는 것이 단점이



<그림 43> 라텍스 표피 만들기



<그림 44> 표피에 수염 붙이기

다.

(4) 액체 라텍스를 적용한 대머리분장(그림 45)

대머리분장을 위한 적용재료의 종류에는 액체 라텍스, 액체 플라스틱, 핫 폼 등이 있다. 그 중 라텍스 대머리 모자는 액체 플라스틱 대머리 모자에 비해 비용이 적게 들며 핫 폼을 적용한 대머리 분장에 비해서도 작업시간과 비용이 적게 든다. 인위적이거나 과장되게 설정된 표현도 할 수 있으며 주로 무대분장에 널리 사용된다.

신축성이 좋고 잘 찢어지지 않아 보철분장에 있어서 데드 마스크 작업 또는 전체 마스크를 쓰고 불일 때 머리를 보호하기 위해 사용된다.

대머리 모자를 만들 수 있는 재료들은 상황에 따라 원하는 성격에 따라 재료를 선택한다. 재료의 차이는 질감과 적용하는 용도의 차이이다.

액체 라텍스를 적용한 대머리 분장의 디자인 기법은 다음과 같다.

① 만들기

표면 처리는 뾰뾰한 사포를 이용하여 플라스틱 머리 모형의 경우 이음새 부분을 문질러 요철부분을 없앤다. 이때 주위는 문지르지 말고 필요한 부분만 조심스럽게 이음새를 문지르며 거친 사포와 부드러운 사포를 번갈아 사용하여 표면이 매끄럽고 편편하게 다듬는다.

② 머리 모형에 윤곽선 그리기

재료를 머리 모형에 바르기 전에 정확한 위치를 표시한다. 이때 두껍게 칠할



〈그림 45〉 액체 라텍스를 적용한 대머리 분장

부분과 얇게 칠할 부분을 설정하여 경계부분을 최대한 얇게 바른다.

모델의 머리에 투명한 비닐 모자를 씌운다. 모델의 머리 선과 귀의 위치를 연필이나 사인펜 등으로 표시하여 비닐 모자를 벗겨낸 다음 표시되어진 부분에 점선으로 가위 밥을 준다.

머리 모형에 씌운 다음 머리 선을 펜으로 점선 표시를 하여 윤곽선에서 약 2cm 간격 밖으로 똑같은 선을 그리며, 앞의 2cm 부분은 피부에 붙일 부분이다.

③ 바르기

천(면)을 사용하여 머리 모형을 깨끗이 닦는다. 액체를 흔들어 완전히 섞은 다음 쓸 양만큼 플라스틱 혹은 사기 접시에 덜어 사용하며 용기는 굳지 않게 항상 닫아 놓는다.

붓(1인치)의 넓직한 앞면의 1/2 부분을 사용하여 칠하거나 스펀지를 약 2cm × 2cm로 잘라 사용한다. 붓을 사용하면 속도는 빠르나 꼼꼼하게 발라지지 않으며 스펀지를 사용하면 속도는 느리나 꼼꼼하게 발라진다.

먼저 머리 모형 중앙에서 왼쪽 옆과 뒤를 빙 둘러 바른다. 다시 머리 모형 중앙에서 오른쪽 옆과 뒤를 빙 둘러 바르며 가장자리를 다 바른 후 위의 정수리 부분을 꼼꼼하게 차근차근 바른다.

헤어 드라이어로 말린 후 파우더를 바른다. 같은 방법으로 원하는 두께만큼 4~5회 반복하며 가장자리는 조금씩 밀리면서 발라 두꺼워지지 않게 하며 붙일때 경계가 생기지 않도록 한다.

④ 벗기기

바르기가 끝나면 머리 모형에서 벗겨낸다. 재료에 따라 라텍스 대머리는 신축성이 좋고 질기나 액체 플라스틱 대머리는 아주 얇고 라텍스 대머리에 비해 신축성이 적다.

이러한 재료의 성질을 잘 파악한 뒤 전체 머리모형을 빙 둘러 머리모형 밑부분 가장자리를 손톱으로 긁어 벗긴 다음 서로 달라붙지 않도록 안쪽 면을 두터운 브러시에 파우더를 묻혀 안으로 발라 주면서 말아 올리듯 조금씩 벗긴다. 왼쪽, 오른쪽, 뒤쪽을 교대로 조심스럽게 위로 말아 올리면서 완전히 벗긴

다. 달라붙지 않도록 안쪽과 바깥쪽에 다시 한번 파우더를 빠짐없이 바르며 접을 때 찢어지거나 굵히지 않도록 조심하면서 공기가 완전히 빠지도록 하며 안쪽으로 4등분하여 접고 다시 길이로 4등분하여 접어서 보관한다.

⑤ 씌우기

모델에게 씌울 때는 가장자리에 경계가 생기지 않도록 한다.

머리카락에 헤어젤, 헤어 무스, 헤어 스프레이 등을 사용하여 머리의 볼륨을 없애고 납작하고 편편하게 영킨부분 없이 만든다. 긴 머리의 경우 머리를 부분별로 나누고 각 부분을 돌려 감아 헤어 스프레이로 고정시킨다.

머리선 부분 즉 붙일 부분을 알코올로 닦아 유분기를 완전히 제거한다. 그러면 지속력도 유지된다. 모델로 하여금 대머리 모자의 앞부분을 이마 위에서 누르게 하고 씌운다. 대머리 모자의 밑 부분을 잡고 아래로 잡아 당겨 편편하게 만들며 밖으로 나온 머리카락은 꼬리 빗을 사용하여 안쪽으로 밀어 넣은 후 대머리 모자를 정확히 씌우고 이마의 불필요한 부분을 자른다.

귀의 위치와 머리 선, 귀밑(컷볼)을 표시 한후 한번에 다 자르지 말고 잡아 당겼을 때를 염두에 두고 귀 모양에 꼭 맞게 될 때까지 조심스럽게 반복해서 조금씩 자른 후 반대편 귀를 실시한다.

⑥ 붙이기

이마, 목, 양쪽 귀 순으로 붙인다.

이마는 대머리 모자를 머리선 위에 접어 올리고 먼저 이마 중앙에만 스프리트점을 바른 후 약간 휘발시킨 다음 중앙 부위만 붙인다.

한쪽 관자놀이에서 이마 중앙까지 대머리 모자를 당겨 내리며 편편하게 붙인 후 반대편 관자놀이에서 이마 중앙까지 붙인다. 이때 머리선 밖으로 최소 1cm 이상의 폭으로 스프리트점을 바른다. 약간 휘발시킨 다음 붙이면 지속력이 좋아진다.

목은 모델이 이마 부분을 잡고 머리를 뒤로 젖힌다. 대머리 모자를 조심스럽게 최대한 직각으로 뒤로 당겨 내린다. 한쪽 귀 뒤쪽에서 목 부분의 머리 선을 따라 반대편 귀 뒤쪽까지 머리선 밖으로 최소 1cm 이상의 폭으로 넓게 스프리트점을 바르며 머리를 계속 뒤로 젖힌 상태로 스프리트점이 마를 때까지 눌러

주며 마른 후 목을 원위치 시킨다.

귀의 경우는 관자놀이부터 머리 선을 따라 0.5~1cm 정도의 폭으로 스프리트검을 바른 다음 광대뼈 쪽으로 대머리 모자를 살짝 당긴 후, 관자놀이 부분을 붙인다. 귀 부분을 모두 붙인 후 반대편을 실시한다.

실러를 사용하여 대머리 모자 바깥쪽 경계선 아래에 턱을 피부와 경계가 생기지 않도록 턱 만큼 몇 차례 발라주어 경계를 최소화한다.

적용재료가 액체 플라스틱인 경우는 전체적으로 붙인 후 면봉에 아세톤을 묻혀 대머리 모자 바깥쪽 경계선 위의 가장자리를 녹여 피부와 경계가 생기지 않도록 한다.

⑦ 채색

러버 마스크 그리스 페인트 또는 티피엠 칼라를 사용하며 고무 점각 스펀지 등을 사용하여 피부의 색과 맞게 채색한 다음 파우더를 바른다.

이상은 대머리 분장의 만들기와 씌우기 방법이다. 대머리 분장도 인물의 성격이나 상황에 따라 재료의 선택이 달라짐을 알 수 있다.

(5) 액체 라텍스를 적용한 보철분장

액체 라텍스를 적용한 보철분장(그림 46)의 디자인 기법은 앞의 특수분장 디자인 기법 유형의 보철분장(Ⅲ-2-6) 라텍스 폼을 말한다.

이는 핫 폼이나 콜드 폼과의 질감의 차이이며 상황에 따른 적용방법의 차이이다.

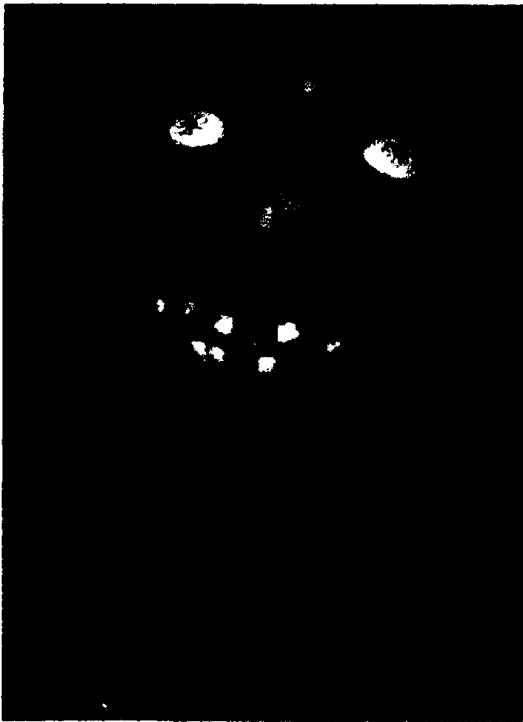
그 표현 방법은 다음과 같다.

① 음각 본뜨기

알지네이트나 몰라지 및 실리콘 등의 재료를 사용하여 얼굴 형태를 뜨며 이는 모델 얼굴을 똑같이 만들기 위한 작업으로 음각 틀(negative mold)(그림 47)이라 한다.³⁹⁾

각 재료마다 장단점이 있으며 주로 알지네이트를 많이 사용한다.

39) Lee Baygan, 앞의 책, p17



〈그림 46〉 액체 라텍스를 적용한 보철 분장

그 방법은 모델을 라텍스 대머리 모자를 씌우고 사인펜 또는 눈썹연필 등으로 구레나룻에서 머리 선을 따라 반대편 구레나룻까지 머리 선을 따라 점선을 그린다.

모델을 45° 각도로 편안히 눕히고 비닐 케이프로 어깨선 밑부분까지 내린다.

목부분을 테이프로 고정시키며 모델은 작업 중에 머리는 물론 얼굴 근육을 움직이지 않는다.

눈을 편안히 감고 입을 자연스럽게 다물며 입으로 숨을 쉬지 말고 코로 숨을 천천히 들이쉬고 내쉬도록 한다.

털이 있는 눈썹, 속눈썹, 콧수염 부분 등에 바셀린을 소량 바른다. 여기서 바셀린은 분리제의 역할을 한다.

한쪽 귀 위에서 다른쪽 귀 위까지 머리위로 작업할 부분을 점선으로 표시한다.

플라스틱 혹은 고무 그릇에 알지네이트를 붓고 물을 넣기 전에 거품기로 입자를 미세하게 부순다.

물을 붓고 거품기로 빨리 혼합하며 그 양은 얼굴의 크기에 따라 알지네이트와 물의 양을 가감한다.

알지네이트 250g에 물 550ml 정도가 적당하다. 물이 차가울수록 굳는 시간이 오래 걸리는데 상온에서 굳는 시간은 2~5분 정도이다. 알지네이트는 굳으면 다시 사용할 수 없으므로 최대한 빨리 작업하여야 한다.

알지네이트가 걸쭉하게 혼합이 되면 얼굴에 신속하게 바르는데 콧구멍을 제외하고 약 0.5cm 정도의 두께로 양손으로 알지네이트를 떠서 얼굴에 문지르지 말고 얼굴 위에서 붓는 느낌으로 발라준다. 모든 부분의 두께를 균일하게 빈틈없이 머리 윗부분부터 시작하여 얼굴 안면 전부 및 귀, 턱아래를 포함하여 목

아래 부분까지 바른다.

알지네이트가 콧구멍을 막지 않도록 한다. 알지네이트가 코를 막으면 코로 숨을 밖으로 내쉬어 알지네이트를 밀어내거나 면봉으로 뚫어준다.

알지네이트가 변형되거나 손상되지 않도록 석고붕대 2~3겹을 사용하여 보호 틀을 만든다.

미열이 날 때까지 기다려 표면이 완전히 굳으면 모델의 상체를 조금 앞으로 숙이게 한 상태에서 머리 위에서부터 알지네이트와 보호대를 동시에 얼굴에서 분리시킨다.

② 양각 본뜨기

얼굴에서 분리한 알지네이트 음각 틀에 석고, 시멘트, 돌가루를 바르거나 부어 얼굴 형태와 똑같은 모양의 양각 틀(positive mold)(그림 48)을 만들며⁴⁰⁾ 석고를 주로 사용한다.

연필 등으로 알지네이트 안쪽에 새겨진 머리 선을 다시 한번 선명하게 그려 찰흙으로 모델링 작업을 할 때의 경계선이 되게 한다.

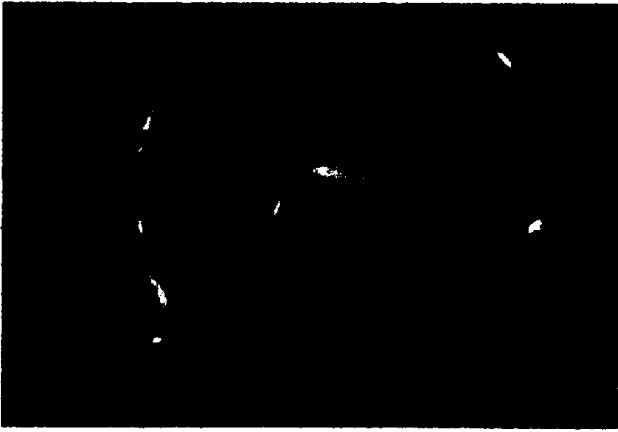
모래 상자 위에 음각 틀을 움직이지 않게 고정시켜 석고를 부었을 때 한쪽으로 기울지 않게 똑바로 놓으며 찰흙 또는 솜으로 음각 틀의 콧구멍을 막아 석고가 흐르지 않도록 한다.

석고를 크립 상태가 되도록 개고 석고 그릇을 흔들거나 입으로 불어 기포가 생기지 않도록 한다.

붓(1~)으로 얼굴 틀 안 전체에 석고 반죽을 고르게 바른 후 빠르게 조금씩 모든 부분에 석고를 0.5cm 이상 두껍고 매끄럽게 바른 후 남아 있는 석고를 다시 저은 후 떠서 얼굴 틀을 모두 채운다. 이때 틀이 흔들리지 않게 주의하고 윗면을 편편하게 해주며 라텍스 폼을 재료로 사용할 경우는 윗면에 철사 손잡이(그림 48)를 5cm 깊이로 분리시 빠지지 않도록 깊이 넣어 틀을 빼낼 때 용이하게 하고 핫 폼과 콜드 폼 등의 경우는 받침대를 만든다.

열이 발생하면서 석고가 완전히 굳은 후 코가 위로 향하게 얼굴 틀을 뒤집고 얼굴 틀의 석고 붕대 가장자리를 분리한다. 이때 이마 부분부터 석고 붕대

40) Lee Baygan, 앞의 책, p.21



〈그림 47〉 음각틀



〈그림 48〉 양각틀



〈그림 49〉 모델링

와 알지네이트를 분리한다. 전체적으로 불필요한 석고나 알지네이트를 제거한 후 양각을 얻어내며 양각 석고 얼굴의 머리 선을 다시 선명하게 그린다.

조각 도구를 사용하여 콧구멍은 약 0.1~0.2cm 정도로 파주며 눈썹, 속눈썹의 튀어나온 부분을 제거하고 전체적으로 다듬어 바람이 잘 통하는 그늘에서 말린다.

③ 모델링(modeling)

모델링은 양각 틀 위에 모델링 찰흙(그림 49)을 사용하여 원하는 성격의 모습으로 작업 하는 과정이다.

부분적으로 모델링을 하여 부분 조각⁴¹⁾(piece)을 얻어낼 수도 있고 전체를 모델링을 하여 전체 조각을 얻어낼 수도 있다.

그 방법은 모델링 찰흙을 5×5×2cm 정도의 크기로 잘라 마르지 않도록 비닐에 넣어서 사용하며 손의 온도를 이용하여 필요한 양만큼 주무른다.

양각 주물 위에 전체적인 균형을 잡은 후 눈, 코, 입 중심으로 전체 균형을 잡는다. 양각 주물의 나와 있는 부분 즉, 이마, 광대뼈 등은 부착 할 때 중심이 되므로 염두에 두고 작업을 한다.

다양한 모델링 도구를 적절하게 사용하여 원하는 캐릭터에 맞게 부분적인 것보다는 전체적인 균형을 맞춘다. 주름, 점, 피부질감 등을 모델링할 때는 사실에 가깝게 세밀한 부분까지 모델링을 하고 불필요한 찰흙이나 이물질 등을 제거하여 가는 선까지도 잘 보이도록 한다.

④음각 뜨기(모델링한 양각 주물)

모델링한 양각 주물의 반대 틀⁴²⁾을 뜬 다음 최종적으로 다시 원하는 특수재료 즉 핫 폼, 콜드 폼, 라텍스 폼 등을 사용하여 다시 양각을 얻기 위한 사전 작업 과정을 음각 뜨기라 한다. 이때 가장 많이 사용되는 것이 라텍스 폼이며 그 방법은 다음과 같다.

바닥이 편편하고 고른 장소에 바닥용 비닐을 놓고 그 위에 모델링한 양각 주물을 한쪽으로 치우치지 않게 똑바로 놓는다. 얼굴 뒷면과 목 부분은 바닥과 붙여지게 하며 이때 바닥과 만나는 밑부분에 미술용 찰흙을 편편하게 깔면 기울기를 조절하거나 분리할 때 편리하다.

바셀린을 모델링한 양각 전체와 목 부분까지 빈틈없이 세밀하게 바른다.

테두리용 비닐로 모델링한 양각 주물에서 전체적으로 5cm 정도의 여유 간격을 두고 주위를 둘러 주고 테두리용 비닐의 바깥쪽 면 아랫부분과 바닥용 비닐과 접하는 아래 밑부분은 빙 둘러 테이프를 꼼꼼하게 붙여 석고를 부었을

41) Lee Baygan, 앞의 책, p.25

42) Lee Baygan, 앞의 책, p.34

때 흘러나오지 않도록 한다.

크림 상태가 되도록 석고를 갠 후 테두리 안쪽의 모델링한 양각 전체에 석고가 튀지 않도록 조심스럽게 흔들어 주면서 붓는다. 석고가 어느 정도 굳었을 때 이음 부분에 있는 테이프, 바닥용 비닐, 테두리용 비닐을 제거한 후 철사를 잡아당겨 분리한다.

양각주물과 음각주물의 모델링 찰흙을 깔끔하게 제거한 뒤, 완전히 마르지 않은 상태이므로 파손되지 않게 주의하며 바람이 잘 통하는 그늘에서 말린다.

⑤ 폼(foam) 뜨기

최종적으로 특수재료 즉 핫 폼, 콜드 폼, 라텍스 폼 등을 사용하여 다시 양각을 얻어낸다.

라텍스 폼의 경우는 틀에 붓거나 발라 폼을 얻어내는데 그 재질은 핫 폼과 비슷하나 질감의 차이가 떨어진다. 핫 폼에 비해 가격이 저렴하고 특수기계인 오븐기, 믹싱기, 디지털 저울, 인젝션 등이 필요치 않으므로 널리 사용된다.

핫 폼의 경우는 폼 믹싱 과정을 통해 오븐작업에 들어가는데 사람의 피부와 가장 비슷한 질감의 재질을 얻을 수 있다.

콜드 폼은 재료의 특징인 부풀어오르는 성질을 이용하여 과장된 얼굴과 신체부위의 제작에 사용한다.

라텍스 폼을 얻기 위해서는 액체 라텍스를 칠하는 방법(painting method)과 라텍스를 부어 흔들어 주는 방법⁴³⁾(slush method)이 있으며 두 가지 방법을 혼합하여도 무방하다.

그 방법은 연필로 음각 틀 즉 모델링한 양각 주물의 반대 틀에 액체 라텍스를 바를 부분까지의 경계선을 표시한다. 브러시를 사용하여 음각 틀 안의 바를 부분을 꼼꼼하게 바르며 가장자리는 경계가 생기지 않도록 얇게 바른다. 한번 쓴 브러시는 굳어서 딱딱해지므로 더이상 사용을 안하는 것이 좋다.

그후 드라이기를 사용하여 말려 준 후 파우더를 바른다. 이 방법을 4~5회 반복하고 깊이 파인 부분은 지탱할 수 있도록 부분적으로 액체 라텍스를 덧 발라주며 완전히 마른 후 가장자리를 조금씩 떼어내면서 안쪽에 파우더를 발

43) 서기원, 공연예술총서 V, 예니, 1990, p.197

라 주면서 벗긴다.

러버 마스크 그리스 페인트 또는 티피엠 칼라를 사용하여 칼라링을 한 후 파우더를 바른 다음 스프리트검 및 필요한 재료를 사용하여 원래 모델의 얼굴에 부착하며 폼의 가장자리와 피부의 경계를 자연스럽게 처리한다.

채색 요령은 핫 폼이나 콜드 폼의 경우도 동일하다.

이상과 같이 얼굴 본뜨기를 하기 위해서는 음각 본뜨기 → 양각 본뜨기 → 받침대 만들기 → 모델링 → 음각 본뜨기(모델링한 양각주물) → 폼 뜨기의 과정을 거쳐야 한다. 폼의 차이와 그 방법은 개인의 취향과 선호도, 재료의 선택에 따라 차이가 있는데 그 차이와 각 재료의 장단점은 다음과 같다.

앞의 방법에서 쓰인 얼굴 본뜨기의 재료로는 알지네이트 외에도 몰라지 및 실리콘 등이 있다.

몰라지로는 얼굴 및 각종 형태의 본이나 틀을 만들 수 있으며 사용 후 녹여 재사용 할 수 있으나 가격이 비싸고 강도가 약하며 녹이거나 녹인 후 식히는데 시간이 오래 걸려 널리 사용되지 않는다.

실리콘은 본을 뜨거나 틀을 만들 수 있는 재료로서 최근 신체에 바를 수 있는 제품이 개발되었다. 경화(硬化) 시간은 5~10분 정도로 작업시간이 빠르고 사용이 간편하지만 가격이 비싸다. 일반적인 실리콘의 경화 시간은 촉진제를 사용하지 않았을 경우 24시간 정도이다.

얼굴 본뜨기에서 주물 혹은 틀을 만들기 위한 재료로 쉽게 구할 수 있는 것으로 석고(plaster of paris)를 들 수 있는데 석고는 등급에 따라 몇 가지 종류가 있다. 이 외에 시멘트, 돌가루를 사용하기도 한다.

시멘트는 입자가 크고 굳는데 시간이 하루 이상 걸리는 건축용 시멘트가 아닌 입자가 곱고 굳는 시간이 30분 정도 걸리는 주물이나 틀 제작용 시멘트이며 돌가루는 주로 덴탈 스톤을 사용하는데, 치과 재료상에서 구할 수 있다. 이들은 같은 역할을 하나 용도에 알맞고 또한 경제적인 재료를 선택하여 사용하며 그 차이점은 <표 4>와 같다.

<표 4> 틀 재료의 종류와 차이점⁴⁴⁾

종 류	강도(자연상태)	가 격	경화 속도	가열 후 강도
석 고	약하다	싸 다	빠르다 (약 15~20분)	약하다
시멘트	중 간	중 간	느리다 (약 30~60분)	강하다
돌가루	강하다	비싸다	중 간 (약 20~40분)	중 간

보철분장에서 틀을 얻어내기 위한 재료의 종류와 차이는 이상과 같다.

또한 라텍스 폼의 경우 철사를 사용하여 작업을 빠르게 할 수 있으나 핫 폼과 콜드 폼 및 라텍스 폼은 각종 폼의 마스크 작업 등을 정확히 할 수 있도록 주물의 받침대를 만들어야 한다.

그 방법의 차이는 다음과 같다.

매끈하고 편편한 작업대 가운데 얼굴 주물을 놓는다.

바닥용 장판이나 두꺼운 비닐(10cm×120cm)로 얼굴 주물 주위에 댐(dam)을 만들어 얼굴 주물의 목 부분은 장판과 붙이고 나머지 부분은 약 3~5cm 정도 띄워 장판을 둘러싼 다음 장판의 바깥쪽 바닥과 접하는 밑부분을 석고가 새어나오지 않도록 빙둘러 테이프를 붙인다.

얼굴 주물을 댐 밖으로 끄집어낸 다음 댐 안쪽에 바셀린을 바른다.

물통에 약 1~1.5ℓ 정도의 물을 담고 물이 보이지 않을 때까지 물통에 석고를 부은 다음 손으로 섞은 다음 석고 반죽을 테두리 안쪽에 약 1cm 두께로 붓고 주걱으로 저어 공기가 위로 올라오게 하여 기포를 제거한다.

주물을 댐 안에 놓은 다음 목 밑부분까지 석고를 붓는데 이때 반원 모양의 고무롤 필요 부위에 놓고 석고가 완전히 굳은 후 분리하여 키홀(key hole)만들

44) 이상훈 외, 앞의 책, p.211

기(그림 50)를 한다.

키홀은 양각주물을 음각 틀과 결합했을 때 움직이지 않고 정확히 고정되게 잡아주는 역할을 한다.

키홀을 만들 때에는 단단한 주물 등을 쉽게 떼낼 수 있도록 드릴 등을 사용하여 구멍을 매끈하고 둥글게 지름과 깊이를 약 1.5cm 정도로 파준다. 보통 3~5개정도 필요하다.



〈그림 50〉 키홀 만들기

이상과 같이 재료와 방법에 따라 디자인 기법도 차이가 난다는 것을 알 수 있다.

2) 왁스류를 적용한 디자인 기법

분장용 왁스(wax)는 과거부터 특수분장이 활성화되기 전까지 많이 사용되어 온 재료다. 지금도 계속 사용되고 있으며 각종 상처나 변형효과 표현 등에 주로 사용되는데 이는 변형재료로서 상처재료류와 보강재료와 더불어 풍부한 상상력과 창조력을 표현할 수 있다.

왁스는 정교하게 색상을 표현하기가 어렵고 무게로 인해 큰 부분을 표현하는데 무리가 따르고 근육이 많이 움직이는 곳은 떨어지거나 갈라지기 쉽고 열에 약한 것이 단점이며 빠르고 신속하게 사용할 수 있는 장점이 있다.

그 종류에는 제품회사에 따라 더마왁스(derma wax), 플라스토(plasto), 노즈 왁스(nose wax), 이빨 왁스(tooth wax) 등이 있으며 각각은 색상, 강도, 점도에 있어 차이가 있으므로 성격 표현에 맞는 재료를 사용한다.

이들은 보강재료와 부가재료를 더불어 사용함으로써 다양한 표현을 할 수 있다. 왁스 작업을 할 때는 왁스 자체의 끈끈한 성분이 손가락에 달라붙는 것을 방지하기 위해 손가락에 크림이나 오일을 발라 달라붙지 않게 해야 한다. 작업 부위의 가장자리를 피부와 맞닿게 매끄럽게 하여 자연스러움을 강조해야

하는데 부위가 너무 크거나 주위의 온도가 높거나 이물질과 접촉하게 되면 변형될 수 있으므로 똑같은 표현을 반복하거나 정교하게 작업을 할 경우에는 왁스를 사용하기가 어렵다.

이 상황에서는 대체재료로써 보철분장에 있어 주물과 틀을 적용한 디자인 기법을 사용하여 부분 마스크로써 완전한 효과를 표현한다.

왁스류를 적용한 디자인 기법에는 칼자국, 잘린 손가락, 눈이 부어 오른 표현, 코 변형, 찌그러진 귀, 총상, 깊이 패인 상처, 동맥 절단 등이 있다.

이밖에 왁스류 각각의 성질, 강도, 왁스 양의 많고 적음, 창의력 등에 따라 다양한 표현을 할 수 있다.

(1) 왁스를 적용한 성격 분장

① 칼자국

칼에 베어 생긴 칼자국(그림 51)을 표현하는 방법이다.

일반적으로 칼에 베일 경우 칼이 들어갈 때 날카롭게 들어가고 가운데는 힘이 들어가 벌어지며 빠져 나올 때 역시 날카롭게 되므로 상처의 형태는 가운데는 굵고 넓게 벌어지며 양끝으로 갈수록 가늘어진다.⁴⁵⁾

어떤 상처든 그와 연관된 자료 또는 실물을 관찰하여 사실과 같게 표현할 수 있게 디자인해야 하는데 적용재료의 특성을 살린 활용방법은 다음과 같다.

먼저 근육이 많이 움직이지 않는 곳을 설정한다.

붉은 색을 가볍게 바른 후 필요한 양만큼 왁스를 덜어 손가락으로 상처 형태를 가운데는 넓고 두텁게 가장자리는 가늘고 얇게 만든다. 설정 부위에 스프리트점을 바른 후 약간 휘발시킨 다음 붙인다. 나이프 등으로 상처 형태를 만들며 눌러 붙인다. 가장자리와 표면을 매끈하게 만들며 이때 손가락에 오일종류를 약간 묻혀 문지르면 매끈하게 되는데 너무 많이 사용할 경우 왁스가 끈적끈적해진다.

상처모양이 잡히면 상처가 벌어진 효과를 내기 위해 가운데 부분을 잘 도려낸다. 왁스의 형태를 유지시키고 왁스 위에 피부 표면을 만들어주기 위하여 왁

45) 이화진 외, 앞의 책, p.110

스 표면에 실러(sealer)나 액체 라텍스를 바르고 드라이기로 말린다.

파우더를 바른 후 피부 톤을 맞추어 파운데이션을 채색한다. 다시 파우더를 바르고 상처의 깊이를 더해 주기 위해 도려 낸 부위에 검정색 혹은 진한 갈색 칼라를 칠해준다.

상처 주위에 붉은 색, 보라색, 갈색 등을 발라 멍든 표현을 하며 고무 점각 스펀지를 이용하여 왁스 위에 피부의 질감을 표현한 후 칼자국을 표현한 그 안에 효과재료 중 인조 피를 넣어 흘러내리게 하는데 좀 더 강한 느낌을 주기 위해서는 솜을 넣고 피를 넣는다.

이상과 같은 방법을 응용하여 동맥절단(그림 52)이나 목을 칼로 벤 효과(그림 53), 깊이 패인 상처(그림 54) 등을 표현할 수 있다.

② 총상

주로 극중에서의 총상은 관통상(그림 55)을 표현할 때가 많다. 관통상은 폼(foam)을 만들어 사용하거나 왁스를 이용하기도 한다.

관통상의 경우는 왁스를 사용하여 가운데는 도톰하게 가장자리는 얇게 하여 전체모양이 불룩하게 엄지손톱 크기의 모양으로 둥글게 만든다. 설정부위(이마)에 스프리트검을 바른 후 붙인다. 피부에 왁스 경계가 생기지 않도록 그라데이션을 시킨다. 브러시 뒤에 오일을 묻혀 왁스모양 가운데 부분에 구멍을 뚫어준 후 파우더를 바르고 왁스 표면에 실러나 액체 라텍스를 바른다.

구멍에 검정 색을 칠한 후 왁스부분에 피부 톤에 맞게 파운데이션을 바르고 자연스러운 선으로 하이라이트 선과 셰이드 선을 왁스 표면 위에 뼈를 관통하여 부어오르면서 갈라진 느낌을 표현하고 인조 피의 경우는 최소량으로 넣어 준다.

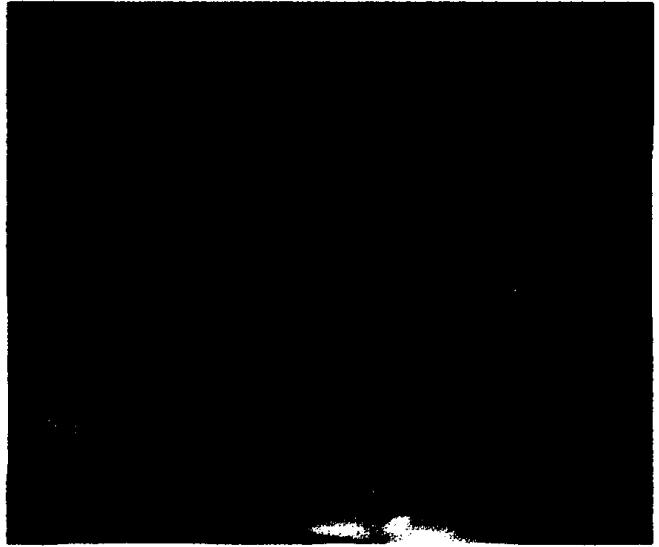
이와 같은 방법으로 왁스의 양을 조절하면 눈이 부어 오른 표현도 할 수 있으며 대체기법으로써 보철분장으로 부분 조각을 만들어 사용하면 보다 사실적인 표현을 할 수 있다.

③ 화상(burns)

화상은 다양한 재료를 사용하여 상태에 따라 약하게 때로는 강하게 표현한다.



<그림 51> 왁스를 적용한 성격분장
(칼자국)



<그림 53> 왁스를 적용한 성격분장
(목울 칼로 벤 효과)



<그림 52> 왁스를 적용한
성격분장
(동맥절단)



<그림 54> 왁스를 적용한 성격분장
(깊이 패인 상처)

약간 데인 것은 붉은 색의 파운데이션만을 사용하여도 충분한 표현이 가능하고 그 정도가 심할 경우는 액체 라텍스, 솜, 왁스를 이용(그림 56)하면 심한 화상 표현을 할 수 있으며 가벼운 화상, 물에 데인 것, 불에 탄 효과까지 표현이 가능하다.

대체재료로서 오브라이트, 젤라틴을 사용하기도 하고 또한 부가재료인 솜과 휴지 등을 첨가하여 그 표현을 상승시켜 보강재료와 함께 시각적 표현을 만들어낸다.

왁스를 적용한 표현 방법은 다음과 같다.

왁스, 라텍스, 솜을 사용하여 표현하고자 하는 얼굴 혹은 신체부위를 붉은 색으로 강하지 않게 가볍게 바른다.

얼굴부위 중 많이 튀어나온 광대뼈를 3° 부위로 설정하고, 3° 부위를 중심으로 2°, 1°로 표현한다.

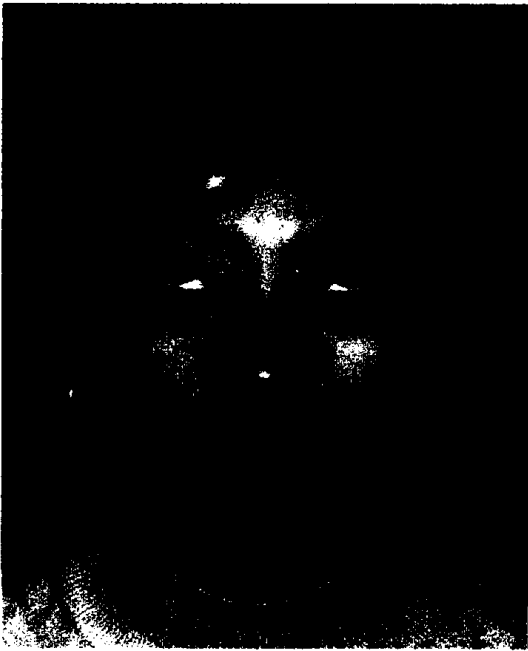
1° 표현은 튜플라스트(tuplast)를 사용하여 물집을 표현한다. 튜플라스트를 짜면서 빙빙 돌려 꿰으며 손가락으로 가볍게 눌러준다. 나이프를 사용하여 가장자리를 펴준 다음 조금씩 뜯어 놓아 물집이 터진 상태를 연출하며 면봉에 아세톤을 묻혀 물집 가장자리 부위를 피부와 맞닿게 녹인다.

2° 표현에 있어서는 액체 라텍스 → 드라이 → 파우더를 3회 반복하며 핀셋으로 다양하게 뜯어 큰 구멍이 난 곳은 안에 튜플라스트를 넣어준다. 1°, 2° 부위에는 스펀지, 브러시, 손가락 등을 사용하여 타박상에 사용한 색상을 자연스럽게 표현하며 구멍난 가장자리에 약간의 피를 넣어 사실감을 더해준다.

3° 표현은 광대뼈 부위에 약간의 스포리트점을 군데군데 바른다. 소량의 솜을 얇게 붙인 후 왁스를 사용하여 불규칙하게 피부가 일그러진 표현을 한다.

실러로 왁스 표면을 바르며 다양한 색상을 사용하면 여러 가지 효과를 표현할 수 있다. 강도에 따라 보라색과 갈색 등을 사용하면 상처 주위에 멍이 든 표현과 검정 색으로 피부의 입체감과 불에 그을린 효과 등을 표현할 수 있다. 돌출 부위에 밝은 색의 파운데이션을 바르면 부은 효과 등이 표현된다.

움푹 패인 부분이나 갈라진 부분에 소량의 인조 피를 넣어 흘러내리게 하고 불에 그을린 효과를 강조하려면 튀어나온 부위에 검정 색을 가볍게 바른다. 전



〈그림 55〉 왁스를 적용한 성격분장
(관통상)



〈그림 56〉 왁스를 적용한 성격분장(화상)



〈그림 57〉 왁스를 적용한 성격분장
(찌그러진 코)

체적으로 번들거림을 강조하기 위해서는 오일을 충분히 발라준다.⁴⁶⁾

④ 찌그러진 코(broken nose)

오즈 왁스 또는 그 외의 왁스를 사용하여 코의 모양이 찌그러지거나 휘어진 느낌(그림 57)이 나도록 왁스의 모양을 잡아준다.⁴⁷⁾

콧등의 제일 높은 부분에 스프리트점을 바르고 그 위에 붙인다. 손가락, 나이프, 오일등을 사용하여 휘어진 정도를 표현하며 가장자리는 피부와 맞닿게 잘 펴준다.

파우더를 바르고 블랙 스티플 스펀지로 왁스 표면에 피부 질감을 표현한다.

46) 이화진 외, 앞의 책, p.116

47) Martin Jans, Stage Make-up Techniques, Players Press, Inc, 1992, p22

라텍스 또는 실러를 발라 왁스를 고정시키고 피부표면을 만든 후 채색을 하며 이때 콧등의 제일 높은 부분을 약간 밝게 하여 그 표현을 살려준다.

⑤ 찌그러진 귀(cauliflower ear)

왁스를 사용하여 귀의 모양을 변형시켜 일그러진 표현을 한다.

권투선수, 교통사고 부상자 등에서 많이 시도된다.

찌그러진 강도에 따라 왁스를 선택하여 귀의 가장자리 안쪽으로 왁스를 밀어 넣어준다.

손가락, 나이프, 오일 등을 사용하여 원하는 모양으로 표현한 후 블랙 스티플 스펀지로 왁스 표면에 피부 질감을 표현한다.

라텍스 또는 실러를 발라 왁스를 고정시키고 피부표면을 만든다.

가는 브러시를 사용하여 표면 위에 붉은 색으로 정맥(整脈, vein)을 표시한 후 피부 톤에 맞게 채색한다.

(2) 왁스를 적용한 수염분장

왁스를 적용한 수염분장(그림 23)은 가루수염과 동일하며 면도 후 3~5일 정도 자란 수염 또는 초췌한 분장을 표현하는 방법이다. 묽은 왁스를 발라 붙이기 때문에 날씨가 더울 때는 적합하지 못하고 분장 후 멍치지 않도록 손으로 만지지 않도록 주의해야 한다. 왁스의 끈끈한 성능이 접착제의 역할을 한다. 표현 방법은 다음과 같다.

우선 수염의 길이와 색을 선택한 뒤 가위로 약 0.5~2mm 정도의 크기로 생사의 길이를 일정하게 짧게 자른다.

표현하고자 하는 부위에 묽은 왁스를 사용하여 쉽게 펴지도록 손가락으로 빠진 부분이 없이 고르게 펴 바른다. 왁스는 온도에 민감하므로 적당한 점도를 선택해야 하며 두터운 브러시에 큰 덩어리가 생기지 않도록 생사의 양을 조절하여 턱수염의 형태를 생각하면서 왁스를 바른 부위 위에 생사를 눌러주듯 고르게 찍어준다. 전체적으로 양쪽이 조화가 되도록 턱선 부분은 조금 진하게 붙이고 가장자리 부분은 경계선이 생기지 않도록 얇게 붙인다. 덩어리진 부분이 생겼으면 핀셋으로 정리하고 빈 부분이 있을 경우 플라스틱 점각 스펀지에 검정색 혹은 갈색 라이닝 칼라를 문혀 점각하거나 유사 색의 펜슬로 그려주며

다른 물체에 닿아 변형되지 않도록 한다.

이상과 같이 특수분장 디자인 기법은 성격의 특징적인 표현과 방법에 따라 적용재료의 물리적, 화학적 성질을 이용하여 최대한 다양하게 표현할 수 있다.

또한 이들은 보강재료, 대체재료, 부가재료를 적용함으로써 필요한 성격적 변화를 더욱 구체적으로 표현할 수 있게 해준다. 각종 재료들은 서로가 각각의 고유한 성질을 가지고 있어서 독립적으로 사용되기보다는 함께 사용될 때 더 효과적이다. 서로가 밀접한 상관관계를 갖고 상호 보완적인 역할을 하기 때문이다.

IV. 디자인 기법에 관한 적용재료 활용연구

1. 적용재료와 대체재료의 비교

대체재료라 함은 기존에 사용하였던 재료를 대신하여 더 나은 효과를 위하여 사용되는 재료를 말한다.

적용재료와 대체재료의 상관관계는 일반적으로 다음과 같다.

특수분장 디자인 기법의 경우 라텍스, 다텍스, 왁스 등으로 복잡한 과정을 거치지 않고 이들과 더불어 다양한 분장제품을 함께 응용하여 표현됨을 알 수 있다. 이들을 대체할 수 있는 재료는 폼(foam)을 만들어 전체 또는 부분적인 표현(breakdown of the life mask)을 할 수 있음을 알 수 있다.⁴⁸⁾

또한 적용재료가 핫 폼이나 콜드 폼인 경우 이들을 대체할 수 있는 재료는 라텍스 또는 다텍스임을 알 수 있으며, 이들 전부는 적용재료에 있어 변형재료의 물리적, 화학적 성질을 이용하여 최대한 표현할 수 있다.

보강재료로써 효과재료, 대체재료, 부가재료를 적용함으로써 필요한 성격적 변화를 더욱 정확하게 표현 할 수 있게 한다. 더불어 시각적인 효과와 정교하고 사실적인 표현을 할 수 있다. 각각의 고유한 성질을 가지고 있으나 독립적으로 사용되기보다는 더불어 함께 사용됨으로써 그 효과를 낼 수 있다.

또한 앞의 액체 라텍스를 적용한 보철분장의 디자인 기법{Ⅲ-2-(5)}과 이를 대신하여 또 다른 재질의 폼으로 대체할 수 있으며 그 적용재료의 활용방법은 다음과 같다.

1) 핫 폼을 적용한 대체기법

핫 폼은 거품 라텍스라고도 한다. 핫 폼은 라텍스 폼이나 콜드 폼에 비해 그 재질이 섬세하여 피부조직과 흡사한 효과를 낼 수 있으므로 사실적인 표현을

48) Lee Baygan, 앞의 책, p25

필요로 할 경우 많이 사용된다(그림 58).

대표적으로 많이 사용하는 핫 폼은 크리오란, 버만사의 제품인데 제품에 따라 성질의 차이가 있으므로 구입제품의 설명서를 사전에 충분히 파악해야 한다.

본 연구자는 크리오란사의 제품으로 그 방법을 알아보았다. 그 중간과정은 앞의 라텍스를 적용한 보철분장{Ⅲ-2-(5)}과 동일하나 마지막에 양각을 얻어낼 때 차이가 있으며 그 방법은 다음과 같다.

제품은 라텍스, 큐어링 에이전트(curing agent), 포오밍 에이전트(foaming agent)로 구성되어 있다.

그 외 작업실 온도(20~22℃), 저울, 유연한 용기, 금속이나 플라스틱 주걱, 브러시, 믹싱기 등의 재료는 도구를 준비한다.

도구를 준비할 때 음각 틀에 분리제를 미리 발라두면 작업을 신속하게 할 수 있다.

라텍스(150g), 큐어링 에이전트(15g), 포오밍 에이전트(30g)를 준비하고 또 다른 용기에 젤 에이전트(gelling agent) 14g을 덜어 놓은 후 라텍스, 큐어링 에이전트, 포오밍 에이전트를 혼합한다.

믹싱 속도는 단계 2로 1분간, 단계 8로 6분간, 단계 4로 3분간, 단계 1로 3분간 혼합하며 여기에 30초 이내에 젤 에이전트(14g)를 넣는다.

이때 젤리처럼 굳히기 위해 휘젓던 반대 방향으로 돌리며 다시 30초동안 1단계의 속도로 섞으면 거품의 상태가 완전하므로 미리 준비한 음각 틀에 부어 주며 그 위에 양각 틀을 올려놓는다.

그 후 5~30분 이내에 젤리상태의 모양이 만들어지면서 젤리상태가 엉키기 시작하면 오븐에 넣는다. 오븐의 최적온도는 99℃이며 95℃이상에서 3~4시간을 구우면 딱딱해지며 꺼내기 전에 이것을 40℃ 정도에서 식혀주어 미지근한 상태에서 파우더를 바르면서 떼어낸다.

고무 점각 스펀지를 사용하여 성격에 맞게 채색한다. 효과재료로는 고무제품에 사용하는 파운데이션 즉 러버 마스크 글리즈 혹은 티피엠 칼라를 바른 후 적당량의 파우더를 가볍게 발라준다.

2) 콜드 폼을 적용한 대체 기법

콜드 폼은 소프트 폴리우레탄(Soft polyurethane) 또는 발포 라텍스라고 한다. 라텍스 혹은 폼 라텍스로 특정한 형태를 만들 때 빈 공간을 채우거나 상처, 마스크 및 인조 피부 등을 만들 때 사용되는 재료다.(그림 59)

이는 두 가지 성분 A파트와 B파트를 비율에 맞춰 혼합하면 위로 발포하면서 공간을 채우는 것을 말한다. 콜드 폼은 얼굴과 신체에 사용하기에 적당한 부드러운 폼으로 제조된다. 크리오란, 버만사의 제품이 일반적으로 많이 사용되고 있다. 제품에 따라 약간의 차이가 있으므로 사전에 구입제품의 특성을 충분히 파악한다. 본 논문에서는 크리오란사의 제품으로 그 방법을 알아보았다.

파트A, 파트B, 유연 용액(release agent), 저울, 유연한 용기, 금속이나 플라스틱 주걱, 브러시, 헤어 드라이 등의 재료와 도구를 준비한다.

작업실의 온도를 18~24℃로 유지하고 용액이 딱딱하거나 찢득찢득해졌으면 내용물이 부드럽게 액체가 될 때까지 뜨거운 물에 용기를 담구어 데운다.

석고 틀을 완전히 건조시켜 틀의 표면에 유연 용액을 부드러운 브러시로 발라주며 완전히 마를 때까지 드라이기로 말리는데 이 방법을 2~3회 반복한다.

틀의 크기에 따라 파트A(82g)와 파트B(21g)의 무게를 잰다. 두 용액을 빠른 속도로 완벽하게 혼합한 후 즉시 음각 틀에 부은 다음 여기에 양각 틀을 고정시킨다. 만약 틀이 작거나 무게가 가벼우면 휘밍(foaming) 작용시 두 틀이 분리되므로 이것을 막기 위해 틀 위에 하중을 두며 진동없이 20~25분 동안 고정시켜 놓는다. 시간을 엄수하며 틀을 분리하여 폼 조각을 얻어낸다.

고무 점각 스펀지를 사용하여 성격에 맞는 채색하며 러버 마스크 글리즈 혹은 티피엠 칼라를 바른 후 적당량의 파우더를 가볍게 발라준다.

이상 이들은 전체 또는 부분 조각의 마스크(그림 60)는 물론 신체부위의 제작물(그림 31)을 다양하게 표현하며 그 방법은 폼의 종류에 따라 차이가 있음을 알 수 있다. 또한 <표 1>의 왁스류의 대체재료로써도 부분 폼을 만들어 좀 더 자연스럽게 표현한다.



<그림 58> 핫 폼을 적용한 대체기법



<그림 59> 쿨드 폼을 적용한 대체기법



<그림 60> 부분조각의 마스크

왁스류를 적용한 디자인 기법에서 왁스의 단점인 부위가 너무 크거나 주위의 온도가 높거나 접촉에 의해 변형될 수 있거나 연결되어 계속적으로 똑같은 표현을 반복을 하거나 정교하게 작업을 할 경우에는 왁스를 사용하기가 어려우므로 이 상황에서는 대체재료로써 보철분장의 주물과 틀을 적용한 디자인기법을 사용하여 부분 마스크로서 보다 완벽한 분장효과를 낼 수 있다.

2. 적용재료와 효과재료의 응용

효과재료란 적용재료에 있어서의 보강재료로 적용재료에 부가적으로 그 무엇을 첨가함으로써 분장효과를 높여주기 위해 사용되는 재료이다. 모든 재료는 적용재료이자 효과재료로써, 서로 보강재료의 의미를 가진다.

이들은 또다른 재료와 어떻게 조절되고 배합되느냐에 따라 사실적 표현 혹은 과장된 모습을 보여준다.

본 논문에서는 <표 1>에 준하여 가장 많이 적용되는 재료 즉, 라텍스류와 왁스류에 있어 어떤 것을 첨가하면 분장효과가 높은지를 알 수 있었으며 형태와 색의 표현에 있어서도 또 다른 어떤 물질을 첨가하면 변형되는 것을 알 수 있다. 그 방법은 다음과 같다.

1) 액체 라텍스와 부가재료를 적용한 디자인 기법

이 방법은 직물(tissue)을 적용한 노화 분장에서 주로 영상용으로 많이 사용한다.⁴⁹⁾

광 노화 과정에서 거칠고 깊은 주름(그림 61)이 나타나고 피부가 가죽같이 두터워지고 느슨해지는 시골의 거칠고 투박한 이미지를 느끼게 하는 노화분장이다. 티슈나 솜과 같은 직물을 첨가물로 액체 라텍스와 함께 사용하여 피부에 주름을 강하게 표현하는 방법이다.⁵⁰⁾

이 분장은 보조자의 도움이 절대적으로 필요하며 알코올 혹은 비누로 씻어서 기름기를 완전히 제거한 후 실시해야 오랫동안 지속력을 유지한다. 얼굴의 경우 10~11 부분 정도로 나눠 분장하는데 면이 작을수록 탄력있는 주름을 얻을 수 있다.

이마, 각 눈꺼풀, 얼굴의 양쪽 옆면, 윗입술, 턱, 아랫입술, 목, 코, 모든 각각

49) Lee Baygan Make-up Theatre, Film & Television, Drama Book Publishers · New York, 1982, p.56

50) 이화진, 앞의 논문, 2002, p.200



〈그림 61〉 액체 라텍스와 부가재료를 적용한 디자인기법

의 부분을 서로 벌어지지 않게 접쳐야 하며 특수분장 디자인 기법의 노화 분장과는 달리 처음에는 당기지 않고 편안한 상태에서 시작한다.

액체 라텍스 → 티슈 부착(흡점) → 당김 → 액체 라텍스 → 드라이어 → 파우더 → 원위치의 상황이며 본 연구자는 티슈를 사용하여 표현하고자 한다.

(1) 이마 부분

편안한 상태에서 이마 위에 액체 라텍스를 빠르게 충분히 티슈가 흡수할 정도로 바르며 티슈 한 장을 뽑아 흡점으로 분리해서 이마 위에 붙인다.

이마에 붙은 티슈를 제외한 나머지 티슈

를 뜯어내고 모델은 양손을 눈썹 위에 놓고 액체 라텍스에 손이 닿지 않도록 조심하면서 최대한 피부를 아래로 끌어당긴다.

보조자는 보조자의 가슴에 모델의 머리를 기대게 한 다음 양손으로 최대한 머리카락과 피부를 뒤로 끌어당긴다.

눈썹과 머리 선에 가능한 가까운 부분까지 액체 라텍스를 스펀지를 사용하여 이마에 충분히 고르게 바른다.

이마를 잡고 있는 동안 헤어 드라이어로 라텍스를 말린 후 파우더를 바르며 이때 이마에 파우더를 바르기 전까지 계속해서 당기고 있어야 한다.

파우더를 바르기 전에는 절대 손을 놓지 말고 완전히 마르면 손을 놓고 눈썹을 위·아래로 움직여 보면서 주름을 만들면 강한 가로 방향의 주름이 생긴다.

(2) 눈 부분

자연스러움을 강조하기 위해서 눈 부분을 분장할 때는 티슈를 사용하지 않는다.

눈꺼풀 부분과 눈 아래 부분을 동시에 실시하거나 따로 진행해도 무관하다.

모델이 눈을 감은 상태에서 한 손으로 눈썹을 위로 당기고 다른 한 손으로 눈꺼풀을 아래로 당긴다. 속눈썹이나 눈썹에 라텍스가 묻지 않도록 조심하면서 작은 스펀지로 눈꺼풀과 눈 아래 부분에 최소량의 라텍스를 빠르게 바르며 보조자는 빈 공간을 잡아당겨서 좀 더 주름을 얻어낼 수 있도록 한다. 드라이어로 말린 후 당긴 피부를 놓지 말고 두 번째 층을 더 바르며 말린 후 파우더를 바르고 손을 놓는다. 똑같은 방법으로 세 번째 층을 발라준다.

반대편의 눈도 같은 방법으로 하는데 피부의 탄력성과 당겨주는 강도에 따라 얻고자 하는 주름의 정도가 결정된다.

(3) 관자놀이 부분

편안한 상태에서 관자놀이 부분에 바르며 티슈 한 장을 흘겁으로 분리해서 관자놀이 부분에 붙인다.

관자놀이를 제외한 부분의 티슈를 뜯어내고 모델은 양 손가락을 관자놀이 위, 아래 부분에 놓고 최대한 당긴다. 스펀지로 라텍스를 바르며 이때 눈꺼풀 부분, 눈 아래 부분, 눈썹 끝의 이마부분이 딱 맞물리거나 서로 약간 겹치도록 하고 피부를 당기고 있는 상태에서 말린다. 파우더를 바르며 완전히 마르면 손을 놓고 양 손가락을 위·아래로 움직이면서 가로 방향의 주름을 만들며 반대편 관자놀이 부분도 같은 방법으로 진행한다.

(4) 뺨 부분

편안한 상태에서 뺨 부분을 위와 같은 방법으로 진행하며 모델은 한 손은 입에 대고 다른 한 손은 귀 밑 목부분에 대고 피부를 양쪽으로 당긴다.

얼굴의 한쪽 옆면에 충분한 양의 라텍스를 빨리 발라주며 관자놀이와 눈 밑 부분을 약간 겹치거나 맞물리게 하고 피부를 당기고 있는 상태에서 말린다. 파우더를 바른 후 당긴 손을 놓는다. 주름살이 생기도록 근육을 움직이며 얼굴

다른 쪽 옆면을 동일한 방법으로 실시한다.

(5) 코 밑 부분

위와 동일하며 모델은 손가락으로 뺨 부분에 대고 좌우로 힘껏 당긴다.

라텍스를 바르며 파우더를 바른 후 손가락을 놓고 주름살이 생기도록 입술 근육을 움직인다.

(6) 턱 부분

위와 동일한 방법으로 모델이 손가락으로 뺨 부분에 대고 좌우로 힘껏 당긴 후 라텍스를 바르며 피부를 당기고 있는 상태에서 드라이어로 말린다.

파우더를 바르고 손가락을 놓고 주름살이 생기도록 턱 근육을 움직인다.

(7) 코 부분(콧등 포함)

코끝에만 엄지손톱 분량의 왁스를 사용한다. 이는 나이가 들어 코뼈가 변형된 표현을 하고자 함이다.⁵¹⁾

편안한 상태에서 왁스를 포함한 코 부분에 액체 라텍스를 바른다. 티슈 한 장을 홀겁으로 분리해서 코 부분에 붙인다. 코를 제외한 나머지 부분의 티슈를 뜯어내고 다른 부분과 약간 겹치도록 하면서 코 부분에 라텍스를 바른다. 코에는 주름살을 만들 수 없지만 코도 얼굴의 나머지 부분과 동일한 질감을 주기 위한 것이다.

(8) 목 부분

목을 최대한 뒤로 젖힌 후 라텍스를 바른다. 분장이 끝날 때까지 젖힌 상태를 유지하는 것이 중요하다. 드라이어로 말린 후 파우더를 바르고 목을 원위치 시킨 다음 목을 좌우로 움직여 주름을 만들고 원하는 정도의 주름이 생길 때까지 위의 방법을 4~5회 반복한다. 과장된 표현을 할 경우 티슈를 사용한다.

51) Herman Buchman, Film And Television Make-up, Watson-Guptill Publications New York, 1990, p.84

최종적으로 헤어 라인, 목 뒤쪽, 틈이 벌어진 부분에 얼굴의 나머지 부분과 동일한 질감을 주기 위해 라텍스를 발라준다.

고무 점각 스펀지를 사용하여 러버 마스크 글리즈 혹은 티피엠 칼라를 원하는 색상을 만들어 얼굴과 목 부분에 점각하듯 얇게 두들겨 바른다. 주름을 만든 부위가 피부가 아니고 고무제품이므로 절대로 문지르면서 바르면 안되고 두들겨 발라야 한다. 자연스럽게 노인 반점, 머리, 속눈썹 등도 조화를 맞춘다.

(9) 손 노화

얼굴, 목 부분과 마찬가지로 손 및 손목 윗부분까지 주름을 표현한다. 편안한 상태에서 손등에 액체 라텍스를 바르며 티슈 한 장을 홀겁으로 분리해서 손등에 붙인다. 손등을 제외한 나머지 부분의 티슈를 뜯어낸다.

모델은 분장을 할 손의 손목을 꺾은 상태에서 반대편 손으로 손등을 제외한 손가락을 힘껏 잡아 안으로 밀어 넣어 손등을 팽팽하게 당긴 다음 이 상태에서 액체 라텍스를 고르게 바른다. 파우더를 바르며 원 위치를 한 다음 주먹을 쥐었다, 폼다를 반복하면서 주름을 만든다. 손가락은 모델이 손가락을 벌린 상태에서 손가락 하나하나 따로 진행한다.

편안한 상태에서 액체 라텍스 → 티슈 → 꺾으면서 당겨줌 → 라텍스 → 파우더 → 원 위치로 각각 진행하며 채색방법은 위(Ⅲ-3-1))와 동일하다.

이러한 액체 라텍스와 첨가물을 적용한 디자인 기법은 노화분장 뿐만 아니라 고릴라 같은 주름이 많은 동물이나 괴물, 귀신 등의 전체 혹은 부분표현에 많이 사용된다. 티슈의 두께에 따라 반복 횟수에 따라 또다른 숨과 같은 첨가물에 따라 많은 변화를 표현할 수 있다.

2) 젤라틴과 부가재료를 적용한 디자인 기법

이는 위(Ⅲ-3)의 적용재료에 의한 특수분장 디자인 기법에서의 왁스를 적용한 성격분장의 화상을 다른 적용재료와 첨가물을 사용하여 좀 더 사실감 있게 표현하기 위함이다.

전문 특수분장 재료 외에 일상에서 구할 수 있는 식품 등을 활용하기도 한다.

젤라틴과 첨가물을 적용한 디자인 기법은 주로 화상을 많이 표현하는데 액체 라텍스와 솜을 사용하여 심한 화상(그림 62)을 표현하기도 한다.

왁스(그림 56)나 오부라이트(그림 63) 등을 이용하면 물에 데인 것부터 불에 탄 효과까지 표현할 수 있다.



〈그림 62〉 젤라틴과 부가재료를 적용한 디자인기법



〈그림 63〉 오부라이트를 적용한 디자인기법

젤라틴과 솜을 이용한 물에 데인 표현 또는 불에 탄 표현은 입체감이 있으면서도 사실감 있는 분장방법이다. 젤라틴을 녹인 후 약간 식힌 다음 실시하며 실제로 화상을 입지 않도록 주의한다. 본 연구자는 식품으로 나오는 젤라틴(original gelatine-Knox제품)으로 그 방법을 알아보고자 하며 그 방법은 다음과 같다.

표현하고자 하는 얼굴 혹은 신체부위를 붉은 색으로 강하지 않게 가볍게 바른다. 얼굴부위 중 많이 튀어나온 광대뼈를 3° 부위로 설정하고 3° 부위를 중

심으로 2°, 1°를 표현한다.

1° 표현은 튜플라스트를 사용하여 물집을 표현한다.

2° 표현은 액체 라텍스 → 드라이어 → 파우더를 3회 반복한 다음 핀셋으로 다양하게 뜯는다.

큰 구멍이 난 곳은 안에 튜플라스트를 넣어 준다. 1°와 2° 부위에는 스펀지, 브러시, 손가락 등을 사용하여 타박상에 사용한 색상을 자연스럽게 표현한다. 구멍난 가장자리에 약간의 피를 넣어 사실감을 더해준다.

3° 표현은 광대뼈 부위에 약간의 스프리트점을 군데군데 바른 후 솜을 얇게 붙인다. 솜을 붙일 때 가운데 부분은 도톰하게 하고 가장자리는 아주 얇게 하면 입체감을 극대화할 수 있다.

물을 100°C에서 커피가루를 약간 넣어 누르스름하게 만들어 끓인 후 종이컵에 얼굴 반면 기준으로 젤라틴 한 봉지를 넣고 나이프로 덩어리가 없도록 걸쭉하게 빠르게 갠다.

젤라틴을 솜 전체의 가장자리부터 피부와 경계없이 얇게 발라 주면서 뒤집어 준다. 이때 피 혹은 식용색소 중 적색을 아주 조금 나이프로 덜어서 같이 뒤집어 주면 효과적이다.

굳기 전에 매우 빠르게 진행하고, 굳기 시작하면 젤라틴 바르는 것을 멈추고 드라이어로 말려준다.

젤라틴 자체의 번들거림을 강조하기 위해 소량의 파우더를 바른다. 다양한 색상을 사용하여 상처 주위에 멍이 든 표현을 하고 검정색으로 피부의 입체감과 불에 그을린 표현을 더해준다.

여러 가지 색을 사용하여 군데군데 화상을 입어 흉측해진 효과를 표현한다. 돌출 부위에 밝은 색의 파운데이션을 발라 부은 효과를 내고 튜플라스트를 발라 물집을 표현하며 움푹 패인 부분이나 갈라진 부분에 피를 넣어 흘러내리게 한다. 화상을 표현할 때는 피를 많이 쓰지 않아야 효과적이며, 불에 그을린 효과를 내기 위해서는 튀어나온 부위에 검정색으로 가볍게 발라준다.

좀더 효과적인 표현을 위하여 3° 부위에 오일(분리제 역할)을 바른다.

또한 3° 부위에 티슈를 붙이고 라텍스를 바른다. 드라이어로 말리고 파우더

를 바른 후 핀셋으로 뜯어내 피부가 벗겨진 표현을 하기도 하며 전체적으로
번들거림을 강조하기 위해 오일을 충분히 발라 그 효과를 더 하기도 한다.

이와 같이 식용재료를 활용할 수도 있다.

V. 결 론

이상과 같이 특수분장의 디자인 기법을 적용재료의 상관관계를 중심으로 살펴 보았다. 멀티미디어 시대의 새로운 21세기의 특수분장은 인위적인 표현이 아니라 시각중심주의(ocularcentrism) 문화현상에 따른 대중매체의 영향력에 힘입어 계속적으로 발전된 기술은 물론 신 재료의 개발과 전문 인력양상으로 보다 다양하고 개성화된 문화로 나가고 있다.

장점은 극대화시켜 표현하고 단점은 감추어 효과적으로 미를 추구하는 일반분장은 물론 모든 분장은 적용재료의 응용과 활용으로 그 형태가 훨씬 더 다양하게 변한다.

적용재료에 있어 변형재료와 보강재료는 서로 조화되고 종합되어 각각의 성격을 표현하는 특수분장은 시각적인 부분에 있어서까지 직접적으로 눈에 호소하게 된다.

형태와 색채는 변화되고 표현되므로 특수분장은 기본적으로 어떤 성격을 표현하기 위해 적용재료의 응용 및 배합이 완벽한 조화와 사실적인 표현을 이끌어내는 것이 특수분장이라 하겠다.

현대 산업사회에서 발달된 화장품 공업으로 인해 특수분장은 보편화되었으나 특수분장의 가장 큰 과제라 할 수 있는 정교하고 사실적인 표현과 특수분장이 기존에 비교하여 새롭게 창조하기 위하여 다양한 재료의 개발과 기술교육의 전문성이 필요하다.

또한 특수분장은 토털 코디네이션(total coordination)의 개념에서 존재하며 적용재료와 밀접한 관계를 가지기에 본 논문은 적용재료를 변형재료와 보강재료로 분류하여 이를 다시 성격적 특성으로 분류하였다.

특수분장에서 가장 많이 적용되는 재료를 중심으로 이들의 대체재료와 보강재료의 상관관계에 주목하여 특수분장에 적용되는 재료들을 중점적으로 다루었다.

특수분장에 있어서의 적용재료를 연구한 결과는 다음과 같이 요약할 수 있

다.

첫째, 물리적으로 재료를 이루는 두 가지 요소인 변형과 보강은 특수분장 효과를 극대화 시켜 줄 수 있음을 알 수 있다.

특히 특수분장의 적용재료에 있어서 변형재료에 의한 변화는 그 성격적 형태를 떠올리고 그 형태는 상황에 따라 보강재료에 의해 얼굴, 신체, 머리의 형태는 물론 색을 조성하는 방법의 차이에 따라 배우를 극본이 요구하는 인물로 만들며 민족, 시대, 연령, 성격, 건강상태와 사회적 환경 등을 시각적으로 표출하여 구체적으로 관객을 납득시켜 작품의 성격과 출연진의 성격에 맞는 분장의 디자인 기법의 필요성을 알 수 있다.

둘째, 적용재료에 있어 대체재료는 기존의 표현방법을 좀더 발전된 분장재료로써 사실적인 표현을 묘사할 수 있게 해주었다.

셋째, 특수분장의 적용재료에 의한 성격적 표현과 머리 또는 의상의 형태나 색에 따라 민족, 시대, 연령, 성격, 건강상태와 사회적 환경 등을 시각적으로 표출하며 머리, 의상에 관한 코디네이션은 각각의 캐릭터를 부각시켜 주는 것을 볼 수 있다.

이상에서 살펴 본 바와 같이 특수분장의 디자인 기법은 적용재료의 응용을 떠나서는 존재할 수 없고 서로의 조화는 점점 더 중요하게 자리잡게 되었다.

이에 본 연구자는 특수분장의 가장 큰 과제인 정교하고 사실적인 표현에 가치를 높여주는 특수분장문화를 이룩하기 위하여 다음과 같이 제언하고자 한다.

특수분장은 각각의 성격이 가지고 있는 고유의 특징이 적용재료에 의한 변형과 전체적인 조화를 위한 토털 코디네이션은 특수분장의 디자인 기법의 포인트가 되며 적용재료의 적절한 응용, 활용, 절제, 토털 코디네이션의 조화를 통하여 자연스럽고 개성화된 표현은 외적 미와 내적 존재가 함께 표출되어 감각과 사상을 전달하는 예술 매체의 수단으로 인식되어야 한다고 본다.

특수분장은 배우를 극본이 요구하는 인물로 만들기 위해 그 성격을 시각적으로 표출하여 구체적으로 관객을 납득시키는 행위로서 현재는 물론 나아가 앞으로 변화되고 발전된 표현은 더욱 필수적인 생활 예술문화로써 그 중요성이 더욱 커질 것이라 본다.

이에 본 연구가 특수분장에 있어서 디자인 기법이 재료의 폭넓은 묘사로 우리의 특수분장문화에 도움이 될 수 있기를 희망한다. 그러나 본 연구는 특수분장 디자인 기법이 각 개인의 독창적이고 심리적인 측면에 많이 좌우되어 모호할 수 있다는 것이 제한점으로 남는다. 그러한 관점에서 보면 표현 테크닉에 있어서 폭 넓은 실험과 경험으로 지속적인 연구가 요구된다고 보며 본 논문은 특수분장이 새로운 실용학문으로 자리 매김 하려는 시점에서 하나의 시도이고 앞으로 보다 더 다양하고 구체적인 후속 연구들이 학문적 차원에서 계속 추진되어야 할 것으로 본다.

참 고 문 헌

1. 고은주, 영화에서 CG를 이용한 특수효과에 관한 연구, 성신여대 조형대학학원, 석사학위논문, 2000
2. 공연예술총서 V, 분장, 한국문화예술진흥원, 1981
3. 김귀정 외, 화장품성분사전, 정담, 1998
4. 강대영, 한국분장예술, 서울 지인당, 1999
5. 김은전, 한국 전통분장과 중국경극분장의 비교연구, 부산여대 체육학과, 석사학위논문, 1997
6. 김성희, 성격분장의 고찰, 이화여대 대학원, 석사학위논문, 1991
7. 김영희, 특수영상효과에 관한 연구, 중앙대 예술대학원, 석사학위논문, 1999
8. 김진현, 무대공연에 나타난 분장의 실제, 경원대 대학원, 석사학위논문, 1996
9. 김연주 외, 화장품 과학, 청구문화사, 1999
10. 노민희 외, 인체해부학, 정담, 2000
11. 데이비드.A.라우어, 조형의 원리, 예경, 1996
12. 민경우, 디자인의 이해, 미진사, 1995
13. 문예진흥원편, 문화예술, 한국문화예술진흥원, 1991
14. 박승배, 한국의 무대공연에 나타난 분장에 관한 연구, 홍익대 산업대학원, 석사학위논문, 1991
15. 정대웅 외, 디자인·공예대사전, 1990
16. 진현용, 한국영화에 있어서 특수분장의 기법의 활용사례에 관한분석연구, 한성대 예술대학원, 석사학위논문, 2001
17. 진종원 외, 화장품 과학, 정담, 2000
18. 이학재, 분장의길, 자유문화사, 1994
19. 이희승, 국어대사전, 민중서관

20. 이화진, 노화분장의 표현기법 연구, 한국인체예술학회지, 2002
21. 이화진 외, 뷰티 & 스페셜 메이크업, 신정, 2002
22. 이화순, 한국여성의 메이크업 조형성에 관한 연구, 홍익대 산업대학원, 석사학위논문, 1993
23. 이상훈 외, 분장의 세계, 고문사, 2000
24. 엘리자 리, go go make-up, 가서원
25. 홍지은, 메이크업의 조형성과 디자인원리의 상관관계 고찰, 경남대 산업대학원, 석사학위논문, 2001
26. 한명숙, 무대분장의 구상에 대한 연구, 대구대 대학원, 석사학위논문, 1998
27. 최현철 외, 영상분석법을 이요한 노화에 따른 피부주름의 변화에 대한 연구, 피부과 학회지
28. Dick Smith, Monster Make-up, Morris Costumes Inc, 1990
29. Grimas, Make-up Voor Professionnal En Hobby, Stichting Grimas Haarlem, 1992
30. Herman Buchman, Film And Television Make-up, Watson-Guptill Publications New York, 1990
31. Lee Baygan, Three-Demension Make-up, Watson-Guptill Publications New York, 1998
32. Lee Baygan, Make-up for Theatre, Film & television, Drama Book Publishers · New York, 1982
33. Martin Jans, Stage Make-up Techniques, Players Press, Ine, 1992
34. Tom Savini, The Art And Technique of Special Make-up Effects, Imagine, Ine, 1994

ABSTRACT

A Study on the Application Materials of Special Make-up Design Skill

Lee, Hwa-Jin

Major in Make-up Art

Dept. of Fashion Art & Design

Graduate School of Arts Hansung University

Modern society is changing in many sides. Without exception in the world of all kinds of vocation, the fields which has stood aside in the indifference of the society or has given just slight influence to the industry may awaken the interest of people with social change and the change of the viewpoints of the public. Also, the specialty and realistic expression due to the development of technology in that field may concentrate people's attention.

One of the fields which furthermore require the specialty owing to these development of technology could be mass media-using industry, that is, culture and art industry which appeals to human's emotion.

The purpose of the study is to work on, based on the beauty make-up out of the make-up expression technique in varying situation, the expression technique for actual special make-up, the most used make-up, and to seek after the development of make-up design which requires more specialty.

The purpose of this study was to discuss how make-up materials were used for the design techniques of special make-up that is part of

impersonation, what kinds of materials were applied to special make-up design and how they were utilized, in a bid to find out more materials available for each of diverse design techniques in pursuit of better make-up design.

The most widely used materials were divided into transformational and supplementary types, and the focus of this study was placed on two different design techniques.

One put transformational materials to use, and the other utilized supplementary materials that also could serve as alternative and effect materials.

As a result of delving into how to apply materials to special make-up design, the following findings were given in summary:

First, materials should be transformed or supplemented after the nature of special make-up and the features of materials should exactly be understood. Alternative and additional materials could be used to put more life into special make-up, and the two types of materials should be in harmony to enrich design effect.

Second, the type of materials in use could be an indicator to represent the nature of special make-up design techniques.

Third, one important feature in special make-up is that any changes caused by a specific type of material have close relations to another type of applied materials.

Fourth, the special effect of special makeup could be a mirror of the contemporary social and cultural environment, and the importance and mutual harmony of different types of materials should be kept in mind, as the effect of special make-up hinges on them.

The union of the past special makeup methodology with the well-organized current theories and practice would make special make-up

more realistic.

Human being has an instinctive need for standing out from people of the same or opposite gender in society, and people have kept pursuing beauty throughout their lives across the ages and countries of the world.

Unlike general make-up that pursues beauty, special make-up focuses on realistic effect, and it cannot make any progress without newer, diverse materials which are increasingly gaining in importance.

Although special make-up designing is a skilled technique that requires systematic knowledge of theories, proper materials and repeated practice, there is no absolute standard for it, since it is a product of imagination and depends on delicate hand skills and its effect hinges on individual viewer's visual perspective.

This is what this study didn't deal with.

In the future, more comprehensive and broader-scale experiments are called for to tackle this problem.

The attempt in this study aimed to facilitate the growth of special make-up as one of new practical disciplines, and a great deal of academic research efforts should be devoted to this field from more diverse angles.