

碩 士 學 位 論 文

指導教授 金 奉 千

TV매체의 발전에 따른 드라마 분장과
조명의 변화에 대한 연구

A study on the change of make-up and lighting in drama
caused by the development of TV media

2003年 12月

漢城大學校 藝術大學院

패션藝術學科

扮裝藝術學專攻

朴 暻 玉

碩 士 學 位 論 文

指導教授 金 奉 千

TV매체의 발전에 따른 드라마 분장과 조명의 변화에 대한 연구

A study on the change of make-up and lighting in drama
caused by the development of TV media

위 論文을 藝術學 碩士學位 論文으로 提出함

2003年 12月

漢城大學校 藝術大學院

패션藝術學科

扮裝藝術學專攻

朴 暲 玉

朴 暲 玉의 藝術學 碩士學位論文을 認定함

2003年 12月

審査委員長_____印

審査委員_____印

審査委員_____印

국문초록

흑백TV에서 컬러TV, HDTV로 발전해 가는 방송의 과정은 각 단계의 변화마다 그 사회적·경제적 영향이 매우 컸다. 오늘날 전자공학의 발달과 컴퓨터의 발달은 방송환경을 혁명적으로 변화시키고 있으며 이러한 방송환경의 변화는 내적으로는 방송장비의 디지털화, 외적으로는 다 매체 다 채널 시대를 열어 가고 있다.

특히 HDTV로 인해 생기는 변화는 단순히 화질과 음질의 성능 향상에 있지만은 않다. 기존의 TV가 가지고 있던 단방향성의 정보제공에서 쌍방향 커뮤니케이션이 이루어지며 이로 인한 각종 콘텐츠, 멀티미디어의 발달은 사용자로 하여금 보다 업그레이드된 정보생활을 영위하게 한다. 따라서 방송환경의 변화와 함께 드라마의 다양화와 전문화에 균형을 이룰 수 있는 조명과 분장 기술의 개발이 절실히 요구된다고 할 수 있다.

이러한 필요성에 의해 본 논문에서는 TV매체의 발전에 따른 드라마 분장과 조명에 대해서 연구하였다. 먼저 분장과 조명의 개념과 종류를 살펴보고 TV매체의 발달사를 구체적으로 분석하고자 흑백 TV에서 컬러 TV 그리고 HDTV 시대로 변화되면서 분장과 조명이 어떻게 발전해 왔는지 고찰하였다. 또한 실제 사례를 통하여 컬러TV와 HDTV 드라마의 분장과 조명을 비교분석하였다. 그리고 결론적으로 HDTV에 부합되는 분장과 조명의 발전적 방향을 제시하였다.

따라서 본 연구는 다음과 같은 결론을 얻을 수 있었다.

첫째로 HDTV시대의 드라마에 적합한 분장은 HDTV는 색 재현 기술이 발달하여 120인치 정도의 화면확대에도 영상의 세밀함이 그대로 살아있으므로 분장 전체를 고르고 섬세하게 표현해야 하며, 배우의 땀 구멍, 흉터 등 디테일한 부분의 조절을 위해 HDTV 메이크업을 위한

새로운 소재의 고운 입자와 다양한 컬러 파운데이션의 개발이 필요하다.

또 분장을 할 때 피부색과 거의 같은 색의 베이스를 해야만 분장한 곳과 하지 않은 곳의 차이점을 작게 할 수 있으며 그렇지 않은 경우 카메라에 노출되는 피부의 모든 부분을 분장 해야만 한다.

둘째로 HDTV시대의 드라마에 적합한 조명은 HDTV는 스펙트럼의 개선으로 구현할 수 있는 색상이 많아져서 색에 윤기가 있고 밝기가 있으므로 자연 그대로의 색상이 화면에 재현된다. 또한 HDTV 카메라는 색 재현이 뛰어나 시각적으로 잘 느낄 수 없는 조명 광원의 색온도 차이에도 영상의 미묘한 차이를 보인다. 따라서 컬러TV보다 더 많은 광원이 필요하였기 때문에 조명의 주 광원을 반사시켜 보조광원으로 사용하는 방법을 택하였다. 그러므로 색온도 변화는 상대적으로 적게 하고 필 라이트로 대치하여 사용하는 조명 방법과 인물에 Catch light를 활용해야 한다. 또 HDTV는 조명에서의 광량을 더욱 더 많이 필요로 하게 되었고 배우의 얼굴이 조금이라도 샤프해 보이면 더욱 날카로워 보였다. 그래서 컬러TV에서는 직접광으로도 충분했던 조명이 3~4배나 되는 반사판을 사용한 간접광을 이용하여 얼굴을 소프트하게 보이게 해야 한다.

본 연구는 TV매체의 발전에 따른 분장과 조명에 대한 학문적 자료의 부재와 열악한 환경개선의 참고자료가 되고 나아가서는 21세기 TV드라마의 분장과 조명의 발전관계에 기여한다는 점에 연구의 의의를 둔다.

목 차

국문초록

I. 서론	1
1. 연구의 목적	1
2. 연구범위와 방법	2
II. TV드라마의 분장과 조명에 대한 고찰	4
1. TV드라마 분장	4
1) 분장에 대한 일반적 고찰	4
2) TV드라마 분장의 개념	11
2. TV 드라마 조명	17
1) 조명에 대한 일반적 고찰	17
2) TV 드라마 조명의 개념	26
3) 컬러TV 조명	28
III. TV 매체의 발전에 따른 분장과 조명	30
1. 흑백TV 시대	31
2. 컬러TV 시대	34
3. HDTV 시대	43
IV. 컬러TV와 HDTV 드라마의 분장과 조명 비교분석	53
1. 컬러TV 드라마에서의 분장과 조명	55
2. HDTV 드라마에서의 분장과 조명	60
3. 컬러TV와 HDTV 드라마에서의 분장과 조명 비교분석	65
V. 결론	70
참고문헌	72
ABSTRACT	75

표 목 차

<표 1> 연구방법	3
<표 2> 분장의 종류	10
<표 3> 영상분장의 종류와 특성	13
<표 4> 각종 광원의 색온도	21
<표 5> 흑백TV와 칼라TV의 여자 기본 분장 비교	41
<표 6> 컬러TV와 HDTV의 비교	43
<표 7> 조명색과 분장색의 혼색표	54
<표 8> 컬러TV 상황에 따른 분장과 조명(SBS 선녀와 나무꾼)	56
<표 9> 컬러TV 상황에 따른 분장과 조명(SBS 여인천하)	58
<표 10> HDTV 상황에 따른 분장과 조명 (KBS 향기로운 우물이야기	60
<표 11> HDTV 상황에 따른 분장과 조명(MBC 다모)	62
<표 12> 컬러TV와 HDTV 드라마의 분장 비교분석	67
<표 13> 컬러TV와 HDTV 드라마의 조명 비교분석	69

•

그 립 목 차

(그림 1) 자연 색소를 이용하여 치장을 한 원주민	6
(그림 2) 신체 보호를 위한 분장	7
(그림 3) 뼈에로 분장	8
(그림 4) 피사체의 위치에 따른 기본적인 빛의 방향	22
(그림 5) 입사방향에 의한 조명	23
(그림 6) 용도에 따른 분류	26
(그림 7) KBS 토지	32
(그림 8) 칼라TV화면을 흑백으로 컨버팅	33
(그림 9) SBS 야인시대	37
(그림 10) 컬러화면을 흑백으로 컨버팅	38
(그림 11) 4 : 3과 16 : 9 화면비교	48

I. 서론

1. 연구의 목적 및 필요성

오늘날 고화질 방송을 실현할 수 있는 HDTV¹⁾ 방송이 지상파TV, 케이블TV로 확대됨에 따라 방송환경은 급속하게 변화하고 있다. 즉 단방향 불특정다수에서 쌍방향 특정소수로 방송의 대상과 전달개념이 바뀌고, 컴퓨터, 통신, 방송의 융합으로 방송의 고유 영역이 붕괴되고 있다. 방송의 내용은 기존의 A/V 위주에서 멀티미디어방송으로 변화하고 있으며, 방송과 시청자와의 관계도 수동적인 이용자에서 능동적 이용자로 바뀌고 있다. 디지털방송의 특징은 다채널, 고품질, 다기능화로 요약되며, 이 특징들은 앞서 언급한 방송환경 변화의 구동 요인으로 작용한다. TV는 1941년 FCC²⁾에서 흑백 TV 방식을 결정한 이래 칼라 TV, 그리고 HDTV로 발전되어 왔다.

HDTV는 사용자로 하여금 보다 향상된 정보생활을 영위하게 할 것이 자명하므로 이때 특히 기획자, 프로그래머, 조명, 분장 디자이너 등은 이 새로운 미디어와 매체의 변화에 대비하여 준비해야 할 것이며 적응해야만 한다.

김봉천(2001)은 TV드라마의 성격분장 기법에 관한 연구에서 디지털 방송(HDTV)은 지금까지 제작자 중심의 소통방식이 아니라 제작자와 시청자가 동시에 소통할 수 있는 쌍방향 소통 방식이어서 성격분장도 시청자의 주문에 의해 변화될 수 있는 가능성이 있으므로 방송사와 시청자의 공동 주문 형태의 성격분장에 대한 연구와 기법개발이 필요하다 하였고, 김용선(2002)은 HDTV환경에서 피부 재현색에 관한 연구에서 HD촬영시 피부재현색은 동일착색기법에서는 연기자의 개성이나 피

1) HDTV : High Definition TV , 고선명 TV

2) FCC : Federal Communication Committee , 미연방 통신 위원회

부질감 표현에서 어느 한쪽이 피해를 보게 되고 개별 착색시에는 연기자의 개성에 대한 표현과 피부질감의 사실적 표현은 가능하나 전체 화면 색조가 나쁘다고 하였다. 그러나 아직까지도 이 분야에서 이론적인 정립은 대단히 부족한 상태이다.

또한 21세기로 들어서는 현 시점은 멀티미디어의 시대이자 정보산업 시대로의 본격적인 전환이 급속히 이루어지고 있다. 그러기에 환경 변화와 함께 드라마의 다양화와 전문화에 균형을 이룰 수 있는 조명과 분장 기술의 개발이 절실히 요구된다.

이러한 필요성에 의하여 본 연구는 TV매체의 발전에 따른 분장과 조명의 변화를 연구하고 HDTV시대에 맞는 분장과 조명의 발전방향을 모색하는데 연구의 목적을 두었다.

이를 위해 연구자는 먼저 분장과 조명의 개념과 종류를 살펴보고 TV매체의 발달사를 구체적으로 분석하고자 흑백 TV에서 칼라 TV 그리고 HDTV 시대로 변화되면서 분장과 조명이 어떻게 발전해 왔으며 HDTV에 부합되는 분장과 조명을 중심으로 연구하고자 한다.

그러므로 이 연구는 TV매체의 발전에 따른 분장과 조명에 대한 학문적 자료의 부재와 열악한 환경개선의 참고자료가 되고 나아가서는 21세기 TV드라마의 분장과 조명의 발전관계에 어느 정도 도움이 되고자 한다.

2. 연구 범위와 방법

본 논문에서는 TV매체의 발전에 따른 TV드라마 분장과 조명의 관계 변화에 대해서 연구를 하였다. 연구범위는 흑백TV시대가 시작되었던 1876년부터 HDTV시대로 이어지는 현재까지로 하였다.

연구방법을 구체적으로 제시하면 다음과 같다.

1단계로 분장과 조명에 관한 일반적인 개념을 문헌연구를 통해 고찰하였다.

2단계로 TV 드라마 제작기술의 발전사의 개관과 흑백 TV에서 컬러 TV 그리고 HDTV 시대로 변화되면서 드라마에서 어떻게 분장과 조명이 변모되었는가를 알아보았다.

3단계로 실제 제작된 컬러TV와 HDTV 드라마에서 분장과 조명을 비교 분석하여 HDTV에 적합한 분장과 조명의 관계를 제시하였다.

4단계로 이를 바탕으로 HDTV 드라마에서 분장과 조명의 발전적 방향을 제시하였다.

본 연구의 방법을 요약하여 다음의 <표 1>에 제시하였다.

<표 1> 연구방법

	방 법
1단계	문헌연구를 통한 분장과 조명의 개념에 대한 이론적 고찰
2단계	드라마 제작기술의 발전사와 시대별 분장과 조명의 관계 조사
3단계	실례분석을 통한 컬러TV와 HDTV 드라마의 분장과 조명의 비교 분석
4단계	HDTV 드라마 에서 분장과 조명의 발전적 방향 제시

II. TV드라마의 분장과 조명에 대한 고찰

II장에서는 TV드라마에서 분장과 조명의 개념을 고찰하기 위해서 문헌연구와 사진자료를 통해 연구하였다.

1. TV 드라마 분장

1) 분장에 대한 일반적 고찰

(1) 분장의 정의

분장(扮裝)이라는 말은 한자로 나눌 분(扮) + 갖출 장(裝) 분장(扮裝)으로 이루어져 있다. 이는 "서로 나누어진 것을 만든다(갖춘다). 또는 이루어진다.", "나누어진 모든 것을 알맞게 챙겨 완전히 갖추도록 한다."라고 풀이할 수 있다. 영어로는 MAKE-UP 이라 하는데 이 역시 MAKE+UP으로 이루어져 있으며 만들어서 상승효과를 주게 한다³⁾로 풀이 할 수 있다. MAKE-UP의 의미를 얼굴을 꾸미는 것으로만 국한해서 말하기도 하고, 뷰티 메이크업의 경우와 혼용하기도 한다. 물론 실질적으로 얼굴에 행해지는 모든 작업이 분장이란 용어로 일컬어지고 있으나, 보다 넓은 의미의 분장에 대해서도 이해해야 할 것이다. 한자와 영어의 구성에서도 알 수 있듯이 이는 얼굴에만 국한된 작업을 지칭하는 의미만은 아니기 때문이다. 무대공연과 각종 방송 제작물, 또는 이벤트 물까지 면밀히 살펴보면 생활 속의 배우와 작품 속에서의 배역 인물과는 상당한 차이가 있다. 이러한 개인의 이원성을 일원화하기 위하여, 인체에 시각적으로 표현할 수 있는 모든 작업-즉 얼굴 분장뿐

3) 강대영, 「한국분장예술」, 지인당, 1999, P8.

아니라 헤어스타일, 의상, 소품, 장신구 등을 완전히 갖추어 작품 속의 인물로 변모시켜 주었을 때 진정한 의미의 분장이 완성되었다고 볼 수 있다. 최근의 추세는 분장과 미용담당 그리고 코디네이터와 함께 종합적으로 작업을 해 나가고 있으며 의상, 소품, 조명, 무대 디자이너 등과 스타일이나 색조, 분위기 등에 대해 상호 협의하는 과정을 거쳐, 작품의 분위기를 표현하기도 한다. 결론적으로 진정한 의미의 분장은 작품 내에서 독자적으로 보여지는 것이 아니라 작품을 이루는 각각의 요소들과 함께 어우러져 그 내용을 올바르게 전달하는데 도움이 되어야 한다는 것이다.

(2) 분장의 목적

분장의 본질적인 목적은, 배우를 배역인물로 표현하는데 가장 외형적인 의사 전달 수단으로써 배우의 모습을 정확하게 역 인물화시켜 관객들로 하여금 필요한 성격적 사실을 이해시키기 위한 배역(성격) 창조에 있다 하겠다. 즉 분장은, 자연인(배우)을 극본이 요구하는 인물로 만들기 위한 시대, 민족, 연령, 성격, 건강(생리), 사회적 환경 등을 시각적으로 표출하여 구체적으로 관객에게 납득시킴을 목적으로 하는 외적 표현 수단이라 할 수 있다.⁴⁾

(3) 분장의 역사

“분장의 기원은 미적인 성적 본능의 만족 수단, 주술적, 종교적 욕구의 충족수단, 성별, 사회적 지위, 소속집단의 표시수단, 신체의 보호 또는 보존을 위한 실용적 수단”⁵⁾등의 학설로 정리되고 있다. 화장을 한

4) 공연 예술 총서 V. 「분장」 한국 문화예술 진흥원, 1981, P.11

5) 김덕록, 화장과 화장품, 도서출판 담계, 1998, P.15

다는 것과 분장을 한다는 것은 근본적으로 다른 점이 있지만 화장의 발달 과정을 거슬러 올라가면 분장의 발달 과정도 엿볼 수 있다. 화장을 한다는 것은 인간이 가진 미적 본능을 나타내고자 하는데서 오는 끊임없는 자기표현의 수단이라 할 수 있으며 분장의 역사는 인간이 미적인 본능을 느끼기 이전으로 거슬러 올라가지 않으면 안 된다. 즉 분장은 인간이 이 땅에 태어나면서부터라고 보아야 할 것이다.

인간이 태어나 살아가기 위한 생존 경쟁의 시대로 접어들게 되면서 수많은 외부 적들로부터 자기보호의 방법(그림 2)⁶⁾이 필요하게 되었다. 인간에겐 지혜가 있기 때문에 자연에서 얻어지는 동물들의 뼈다귀나 조개 등으로 장식하고 풀이나 나무 열매, 씨앗, 뿌리 등에서 얻어진 자연 색소를 사용하여 얼굴이나 몸에 치장하여 자신의 모습을 변장하기 시작하였다.(그림 1)⁷⁾



(그림 1) 자연 색소를 이용하여 치장을 한 원주민

6)
http://imagesearch.naver.com/search.naver?where=dt_iphoto&query=%BF%F8%C1%D6%B9%CE&sort=0&scp=0&qt=df&xc=&rec=&c=8&top=0, 2003, 9

7)
http://imagesearch.naver.com/search.naver?where=dt_iphoto&query=%BF%F8%C1%D6%B9%C&sort=0&scp=0&qt=df&xc=&rec=&c=8&top=0, 2003, 9



(그림 2) 신체 보호를 위한 분장

화장이 언제부터 무대에서 사용되었는지는 분명치 않으나, 대개의 경우 고대의 연극이 노천극장에서 실내 극장으로 들어오기 시작한 것을 시점으로 잡고 있다. 고대 연극의 경우 야외에서 햇빛을 쬌고 자연스런 얼굴 상태로 공연을 하였으나, 극장이 보다 상업화되고 공연이 잦아지면서 무대가 실내로 이동하였으며, 그 거리감이 형성됨에 따라 배우의 얼굴이 잘 보이지 않게 되었다. 이에 얼굴에 혈색을 부여하고 입체감을 주어 배우의 모습이 관객에게 잘 보이게 하는 방법으로 분장이 무대에서 사용되었다. 더불어 시간이 흐름에 따라 시대극이 생기게 되었고, 재현의 과정에 있어 분장은 필수 불가결한 요소가 되었으며 영국과 프랑스, 독일을 중심으로 유럽 지역의 공연이 활발해짐에 따라 분장 술의 발전을 가져오게 되었다.

현대에 와서는 극의 흐름과 내용, 배우의 특성을 최대한 살릴 수 있는 자연스런 분장이 요구되고 있으며, 각종 공연뿐 아니라 여러 거리행사, 이벤트, 뽀에로 등에서도 변형되어 이용되고 있고 (그림 3)⁸⁾, 19C 이후 과거에 존재하지 않았던 영상 매체의 등장과 발달은 분장 영역을

8) <http://imageserch.naver.com/search.naver>, 2003, 10

더더욱 확대시켰고, 나아가 고도의 전문기술을 요구하게 되었으며, 다양한 종류의 분장도와 재료의 개발을 가져오게 하였다.



(그림 3) 삐어로 분장

(4) 분장의 종류

분장의 종류는 연구자에 따라 다르나 일반적으로 기능에 따라 광의와 협의 표현 방법에 따라 일반 분장과 성격분장, 표현기법에 따라 평면분장과 입체분장, 연출 공간에 따라 무대분장과 영상분장, 성격에 따라 일반분장과 특수분장으로 나누어진다. 광의와 협의 표현 방법에 따른 일반 분장은 용모를 아름답게 표현하기 위한 분장이고, 성격분장은 배우의 성격을 관객이나, 시청자에게 전달하기 위한 분장이며, 표현기법에 따른 평면분장은 입체감을 부각시키지 않고 자연스럽게 표현하기 위한 분장이고, 입체분장은 얼굴의 입체감을 부각시키기 위해 들어간 부분과 나온 부분을 확실하게 표현하는 분장이다. 또 연출 공간에 따른 분류에서 무대분장은 관객이 배우의 모습을 보다 명확하고 확실하게 보이도록 하는 분장이고, 영상분장은 관객이 아닌 렌즈에 의해 보여 지는

분장으로 세밀함이 필요했으며, 성격에 따른 분류에서 일반분장은 배우의 일반적인 성격을 관객이나, 시청자에게 전달하기 위한 분장이고, 특수분장은 이상화된 표현에 의해서 그 성격을 묘사하는 분장이다.

연극 등의 무대예술에서 극적인 효과를 살리기 위해서는 무대분장으로서는 배우와 관객간의 거리가 가장 중요하다. 관객이 배우의 모습을 보다 명확하고 확실하게 보이도록 콧대를 세우거나 눈썹을 진하게 하는 등 과장되게 분장해 거리감을 좁히는 것이다.

무대분장은 극의 종류에 따라 다시 연극.오페라.마당놀이.뮤지컬.성극.무용.이벤트 등의 분장으로 나뉜다.

연극이나 오페라분장은 사실적 표현 기법으로 처리되며, 고전 무용 분장이나 드라마틱 발레분장은 사실적이면서도 이목구비가 선명하고 화사하게 형상하고 현대 무용 분장은 개성 있는 분장 연출로 다양하게 형상화 할 수 있어야 한다.

위 내용을 다음 <표 2>에 요약하여 제시하였다.

<표 2> 분장의 종류(1)

구분	분장	사진	특성
광의 와 협의 에 따라	일반분장 9)		용모를 아름답게 표현하기 위한 분장
	성격분장 10)		배우의 성격을 관객이나, 시청자에게 전달하기 위한 분장
표현 기법 에 따라	평면분장 11)		입체감을 부각시키지 않고 자연스럽게 표현하기 위한 분장
	입체분장 12)		얼굴의 입체감을 부각시키기 위해 들어간 부분과 나온 부분을 확실하게 표현하는 분장

9) <http://www.hera.co.kr/brand>

10) 구유진 분장

11) <http://www.imbc.co.kr>

12) 뮤지컬, 어린왕자

<표 2> 분장의 종류(2)

구분	분장	사진	특성
연출 공간 에 따라	무대분장 13)		관객이 배우의 모습을 보다 명확하고 확실하게 보이도록 분장을 한다.
	영상분장 14)		관객이 아닌 렌즈에 의해 보여지는 분장으로 세밀함이 필요하다.
성격 에 따라	일반분장 15)		배우의 일반적인 성격을 관객이나, 시청자에게 전달하기 위한 분장
	특수분장 16)		이상화된 표현에 의해서 그 성격을 묘사하는 분장

13) 뮤지컬, 어린왕자

14) <http://www.sbs.co.kr>, 때려

15) <http://www.imbc.co.kr>, 대장금

16) 구유진 분장, 뮤지컬, 캣츠

2) TV드라마 분장

분장은 넓은 뜻으로 머리끝에서 발끝까지 즉 모자의 종류, 가발을 포함 한 헤어스타일, 안면 분장, 의상, 장신구, 신발류, 지참 소도구 등을 포함 하지만, 현재 각 방송사의 분장은 좁은 뜻의 헤어스타일과 안면분장 만을 의미한다. 따라서 방송 분장은 얼굴과 머리가 핵심이다. 이들을 중심으로 의상, 장신구, 의상 부품, 신발과 무대의 배경 세트, 기구, 집기, 의상, 장신구 등이 조화를 이루어야 한다. 특히 헤어스타일과 가발은 배우의 성격을 구분 짓는 중요한 표현 수단으로서 연기자의 얼굴을 배역에 맞게 변모시키기 위해 다양한 헤어스타일이 시도되고 있다.

드라마 분장은 그 성격에 따라 성격분장, 일반분장, 특수분장으로 나뉜다. 각각의 예를 <표3>에 제시하였다.

먼저 성격분장¹⁷⁾은 연기자가 맡은 배역이 성격을 관객 즉 시청자에게 구체적으로 전달하기 위한 분장으로 드라마나 코미디의 연기자들에게 행해진다. 이 때 배역의 성격은 극본에서 얻어 지는데 극본에 표현된 대화나 설명문에 내재된 인물의 성격과 시대적 배경, 환경, 연령, 외양 특징, 작품 속 다른 인물과의 관계 등을 면밀히 검토해 연기자의 외양에 따라 용모의 변화 폭을 결정하게 된다. 배역의 성격을 정하는 것은 연기에 필요한 만큼 분장에도 꼭 필요하다.¹⁸⁾

일반 분장은 출연자의 성격이나 개성보다는 용모를 아름답게 표현하고 피부색을 최상으로 나타내고 조명의 강렬한 광선으로부터 피부를 보호하기 위한 분장으로서 아나운서, MC, 뉴스 캐스터, TV리포터, TV대담 프로그램 출연자 등에게 적용된다. 일반 분장은 다시 기본분장¹⁹⁾, 뷰티분장²⁰⁾, 스트레이트 분장²¹⁾, 기본 패션분장²²⁾, 신부화장²³⁾, 기본 광

17) SBS, 여인천하, 야인시대, 2003

18) 박승배, 한국의 무대공연에 나타난 분장에 관한 연구, 홍익대 산업대학원 석사학위 논문, 1991, PP.12~23

19) SBS, 태양의 남쪽, 2003

고 분장²⁴⁾ 등으로 나뉜다.

특수분장은 이상화된 표현에 의해서 그 성격을 묘사하는 것인데, 때로 분장이 완전히 비사실적이어야만 할 경우 극본에 제시된 등장인물의 성격 자체가 비사실적으로 표현되기도 한다. 이럴 경우 사실적인 정확정보다는 과장, 단순화, 상징화, 의미화 된 선과 색채, 형태, 생물 등과 연기에 사용되는 가면도 이에 해당한다.²⁵⁾ 특수분장은 다시 시대분장²⁶⁾, 성격분장²⁷⁾, 데드마스크를 이용한 접착 분장²⁸⁾, 추상 분장²⁹⁾, 인종 변화 분장, 공상 과학 영화에서 보는 추상적인 인물의 실제화 분장, 연령 분장³⁰⁾, 원격조정에 의한 근육의 움직임과 컴퓨터를 이용한 로버트의 특수 효과 분장³¹⁾으로 나누어진다.

<표 3> 드라마 분장의 종류와 특성(1)

종 류	특 성	사 진	
성격 분장	배우의 성격을 시청자에게 구체적으로 전달하기 위한 분장		

20) SBS, 천국의 계단, 2002

21) SBS, 아름다운 날들, 2002

22) SBS, 아름다운 날들, 2002

23) SBS, 흐르는 강물처럼, 2002

24) www.hela.co.kr, 2003

25) Richard Corson, stage make-up, Prentice-hill ink, Englewood cliffs, New Jersey, 1986, P.264

26) SBS, 대망, 2002

27) SBS, 왕의 여자, 2003

28) SBS, 천년지애, 2003

29) Hallmark chanel, 마법사 멀린, 2003

30) SBS, 피아노, 2002

31) SBS, 순수의 시대, 2003

<표 3> 드라마 분장의 종류와 특성(2)

종 류	특 성	사 진	
일 반 분 장	출연자의 성격이나 개성보다는 용모를 아름답게 표현하고 피부색을 최상으로 나타내고 조명으로부터 피부를 보호하기 위한 분장		
		기본	뷰티
			
		스트레이트	기본 패션
			
		웨딩	광고

<표 3> 방송 분장의 종류와 특성(3)

종 류	특 성	사 진	
특 수 분 장	이상화된 표현에 의해서 그 성격을 묘사하는 분장		
		시대	성격
			
		접착	추상
			
		연령	특수효과

드라마 분장은 표현부위에 따라 정신분장, 대사분장, 신체분장으로 나누어진다. 정신분장은 배우가 연기하는데 있어서의 진실성, 영원성, 순수성, 예술성, 신비성 등을 추구하는 분장이고 대사분장은 대사의 고저, 장단, 어투의 시대성 등을 표현하는 분장이다. 그리고 신체분장은 얼굴 표정과 의상 일체까지를 포함하는 분장 형태를 말한다. 원칙적으로는 이 세 가지 모두가 분장이지만 실제로 오늘날의 분장은 신체분장 그 중에서도 의상은 별개의 분야로 독립되고 신체조건 만으로 맡은바 역할의 인물로 분장하기 위한 안면분장 만을 의미하는 경우가 많다. 안면분장은 헤어스타일을 포함한다.

드라마 분장은 무대 분장처럼 무대와 떨어져 있는 관객을 상대로 하는 분장이 아니라 렌즈를 상대로 하는 분장이므로 필름 감응에 비상하고 색에 민감한 렌즈를 거쳐 화면에 투영되기 때문에 세밀한 분장이 요구된다. 그러나 아무리 뛰어난 분장 술을 지녔더라도 분장에 필요한 재료나 도구가 충분히 갖춰져 있지 않다면 효과적인 분장 표현을 할 수가 없을 것이다. 대부분의 분장 재료는 서양에서 발생 보급되고 있으나 강한 기름기와 향료, 색상 때문에 우리 실정에 부적합한 경우가 많다. 오히려 같은 동양인인 일본인이 개발한 화장품이 우리의 농도나 색조에서 우리의 기호와 대부분 일치한다.

우리나라의 배우 및 분장사들은 대부분의 분장용품을 수입해서 사용하고 있으며, 그 종류만도 수천 가지에 이른다. 구할 수 없는 분장용품은 일부 직업 분장사가 자가 제조해서 쓰거나 다른 목적으로 제조된 제품을 변조하여 사용하고 있다. 요즘에는 국내 화장품 회사들도 국민 생활 향상과 수요급증에 따라 다양한 화장품을 개발하고 있으며 이들 가운데 분장 용품으로 적절히 활용되는 제품도 있다.

2. TV 드라마 조명

1) 조명에 대한 일반적 고찰

(1) 조명의 정의

빛이 투영되어 나타나는 상(Image)으로 생각이나 느낌을 표현하는 예술을 영상예술이라 총칭한다. 즉 사진, 영화, TV 등은 빛을 기본으로 하는데. 이 같은 영상예술에서 빛은 단순히 사물을 식별하게 해주는 역할에만 그치지 않는다. 음악의 톤, 그림의 물감처럼 빛은 영상을 만드는 재료이며 텔레비전 영상은 빛으로 표현된다. 그러므로 카메라맨은 빛을 이해하고, 적절히 사용할 줄 알아야만 한다. 즉, 광선의 세기, 방향 등이 피사체의 느낌을 어떻게 변화시키고 표현하는지, 피사체에 따른 빛의 반사정도 및 피사체의 특성에 따른 빛의 변화 등을 정확히 파악하여야만 한다.

이렇듯 조명이란 영상을 촬영하기 위해 피사체에 빛을 주거나 조절하는 행위를 말한다. 조명은 자연광은 물론 인공 광까지를 포함하여 빛을 조절하는 행위로서, 피사체를 효과적으로 표현하기 위해 알맞은 광선을 선택하는 행위까지를 포함한다.

조명은 단조롭고 특징 없는 2차원 텔레비전 영상을 시청자의 상상력을 자극하여 3차원적 환상으로 전환시켜줄 수 있는 빛나는 에너지이고, 조명을 통해서 텔레비전의 세계는 창조되며 그 세계가 황량하거나, 폭풍우가 치거나, 공포스러운 밤이거나, 혹은 햇빛이 비치고, 따뜻하고, 밝은 날이거나 간에 조명은 텔레비전 화면에서 모든 것의 열쇠가 된다.³²⁾ 영화나 드라마의 제작에 있어서 과학이 예술에 길을 양보해야 할 부분이 있다면 그것은 빛의 컨트롤과 질일 것이다. 빛의 창의적 조

32) 프랭크 비참: 「American Cinematographer Video Manual」

작은 평범한 소비자용 캠코더만으로도 놀랄만한 영상을 이끌어낼 수 있고 반면에 서투른 조명은 초 고가의 최첨단 방송용 카메라를 무용지물로 만들 수도 있는 것이다.

(2) 조명의 목적

조명이란 빛으로 그림을 그리는 것이다. 석양의 태양 빛이 나뭇잎 사이로 드리우고 낙엽을 태우는 연기가 옅은 등색(等色, Amber)으로 피어오르는 것을 보면 목가적(牧歌的)인 한편의 아름다운 그림이다. 자연광이 이와 같은 아름다움을 창조하고 있는 것을 보고 살아온 시청자나 관객에게 조명을 하는 사람도 인공의 빛으로 아름다운 영상을 만들어야 한다는 마음가짐이 있어야 한다.

일반조명은 일반 건축물 즉, 빌딩의 사무실이나 일반가정의 조명으로 과거에는 밝게 비치는 것만으로 인식되어 왔으나 최근에는 인테리어 조명이 보급 되어 실내 장식에도 무드 조명이 중요시되고 그 등 기구도 다양해졌다.

그리고 조명도 사무실(事務室)은 장시간의 세심한 일을 해야 하기 때문에 그 일로 피로를 느끼지 않도록 고려한 조명을 하여야 하고, 병원은 정신안정과 청결, 교회(教會)는 장엄함을 나타내게 해야 하며, 공장(工場)은 작업능률과 화재예방에 중점을 두어야 하고, 상점(商店)이나 쇼윈도의 조명은 보이게 하는 상품이 돋보이게 하는데 역점을 두어야 한다. 스포츠조명, 도로조명, 광고조명도 요즈음은 상당히 세심하고 발전적으로 사람들의 관심이 높아졌다.

연극조명은 빛에 의한 예술적 창조를 추구(追求)하는데 목적이 있다. 다시 말하면 빛에 의한 미(美)의 표현과 시각적 표현(視覺的 表現)이 추구되지 않으면 안 된다.

그리고 TV는 영화나 사진과는 다른 매체의 광전 변환특성을 가진

Camera에 의해서 재현화상을 얻어야 하므로 좋은 화상을 얻으려 머는 Camera의 특성에 맞는 밝기 즉 적정조도(適正照度)가 필요하다. 이 적정조도는 Color TV의 초기에는 상당히 높은 수치의 조도가 필요했으나 현재는 기술진보에 의해서 표준 Camera에서는 조리개(Iris) F4에서 1,500lx 정도면 충분하다.

Studio에서 Program을 제작할 때는 때때로 1,500lx보다 낮은 조도에서 제작할 때도 많이 있다. (예 밤 Scene)

TV조명기술은 초기에 비해서 제반조명설비, 기구의 경량화로 현재는 조명감독(Lighting Director)이 빛을 자유로이 조작할 수 있어 빛으로 심리표현(心理表現)이나 감전표현(感情表現)을 충분히 할 수 있다.

따라서 조명을 하는 사람은 화가가 캠퍼스(Campus)에 그림을 그리듯이 빛으로 브라운관에 그림을 그린다는 기분으로 조명을 하지 않으면 안 된다. 그렇게 해야만 시청자에게 공감을 얻을 수 있는 재현 화상을 보여줄 수 있다.

(3) 조명의 역사

고대 최초의 조명은 모닥불이었다. 그리고 10C경에 등과 초가 발명되었고 15,16C에 아크등, 파라핀초, 석유램프가 발명되었으며, 18C에는 가스등, 탄소전구가 발명되었고, 19C경에는 네온, 나트륨, 형광등, 할로젠, 메탈 할라이드 램프 등이 발명되었다. 이 조명의 1차적 목적은 공연을 위한 광원을 확보하기 위해서였고 연극이 발달해가면서 소수귀족을 위한 실내 공연이 행해지고 이후 조명은 극적인 조명기법으로 발전하였고, 빛의 방향성을 조절할 수 있는 조명의 개념이 들어서면서 라부아지에 의해 프랑스의 조명은 그 시대의 연극을 선도하게 되었다. 1849년 카본 아크가 연극에서 사용되어서 후에 고 광량의 팔로우 스팟으로 사용되었다. 그러나 동시 녹음시대가 도래하자 카본아크는 소음과 경제

성의 문제로 도태되어 아크조명을 이용한 강한 조명 효과를 만들어 낼 수가 없어 선명치 못한 저급한 화질의 영화생산에 사용되었고, 1913년 다양한 용도로 이용될 수 있는 텅스텐 조명이 발명되었으나 여전히 적색에 반응하지 못하는 필름사용으로 텅스텐 조명을 사용할 수 없었다. 그러나 1927년 모든 가시광선에 반응할 수 있는 팬크로매틱 필름이 개발되어 텅스텐 조명을 사용할 수 있게 되었고 백열 조명의 출력저하의 문제는 초기에는 광택 반사판을 사용하여 해결하고 1934년에 프레넬 렌즈의 개발로 해결되었다. 3색 테크니컬러 시대가 도래 하자 텅스텐 조명은 일광에 가까운 스펙트럼 분포를 필요로 하는 요구사항을 충족시킬 수 없게 되었고, 동시녹음에 적절한 소음이 적은 카본아크 조명을 개발하여 사용하게 되었다. 이 조명은 정확한 색 밸런스를 지니고 있고 다시 3개의 필름 띠로 구분하는 테크니컬러 특유의 작업에 유용하였으나 필터 사용으로 광량이 부족해지자 다시 도태되었다. 테크니컬러의 등장으로 엄격한 노출지수와 노출 기준을 필요로 하게 된다. 1951년 고감도 테크니컬러의 개발로 텅스텐 조명을 다시 사용하였고, 텅스텐 조명용 필름을 생산하게 되고 이를 필터 처리하여 일광에도 사용할 수 있게 되었다. 1955년 황색 광염 카본의 개발로 아크 조명 역시 색온도 조절 없이 텅스텐 필름을 사용할 수 있게 되었다.

1960년 텅스텐-할로젠 재순환 램프가 개발되면서 램프의 수명을 연장하고 출력의 효율을 높일 수 있게 됨. 쿼츠 램프가 도입되어 작은 크기의 조명들이 등장하였고, 1960년대 후반 어떤 조명보다 효율이 우수하고 일광에 가까운 금속성 아크 조명기, HMI³³⁾가 등장 하였다. 이 조명은 12K나 18K HMI는 직류 사용을 하지 않으면서도 강한 광량을 가지고 있어서 그 옆에서 조명을 조절할 필요가 없었다. 1982년 <블레이드 러너>에서 제논 조명이 등장 하였다. 기체 방전아크방식의 제논

33) HMI : Hydrayram Medium Iodide의 약자.

방전램프의 일종으로 독일의 오스람사가 칼라방송용 조명램프로 개발한 것.(색온도가 5600°K)

조명기는 고효율의 광량을 지니고 있고 고풍택의 반사판을 장치하고 있어 빛을 협각으로 모아 초점을 맞춘 상태에서 고출력을 구사할 수 있었고, 제한적이긴 하나 고 광량이 가능하여 새로운 조명기법을 구사하는데 매우 효과적이었다.

(4) 조명의 종류

조명의 종류는 광원의 특성, 입사방향, 그리고 용도에 따라 구별할 수 있다.

① 광원의 특성에 따른 종류

기구는 Spot와 Flat Light를 사용하며, 방향성이 있고 그림자가 나오는 빛을 주는 것이 Spot조명이며, 그림자가 나오지 않고 장면 전체에 넘칠 정도의 빛을 주는 것이 Flat 조명이다. Flat 조명에는 Scoop Light, Bank Light, Soft Light 등이 사용된다. <표 4>는 각종 광원의 색온도를 측정한 것이다.

<표 4> 각종 광원의 색온도

광 원	색 온 도(° K)
촛불	1930
형광램프	4200
태양광(평균직사광)	5400
HMI램프	5600
섬광전구	3700~4000
구름낀 하늘	6500~7000
맑게 개인 하늘	5000~7000

② 입사방향에 따른 종류

기본적인 빛의 방향은 카메라와 피사체의 위치에 따라 순광³⁴⁾, 측광³⁵⁾, 역광³⁶⁾, Top Light³⁷⁾등으로 분류된다.(그림 1,2)



順光



側光



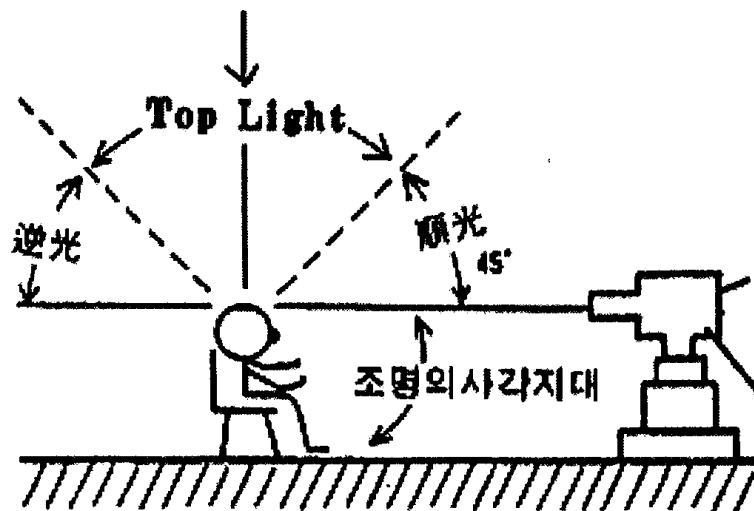
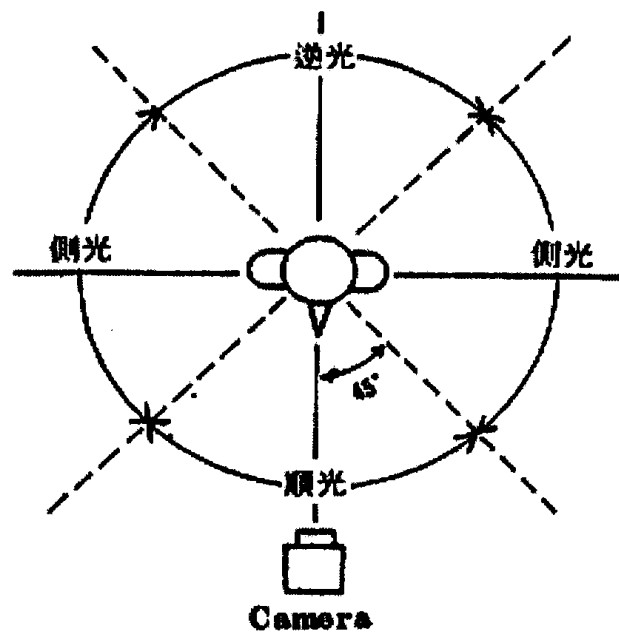
逆光



Top Light

(그림 4) 피사체의 위치에 따른 기본적인 빛의 방향

-
- 34) 순광(順光) : 순광은 카메라와 같은 방향에서 비추는 빛이다, 정확히 말하면 카메라와 피사체(인물)를 잇는 선을 생각할 때 인물을 원점으로 하여 좌우(수평각)로 각각45°의 범위 내에서 비추는 빛을 순광 이라 한다. 단 가장 효율적 인 빛의 밝기를 얻을 수 있으나 인물 정면의 빛이기 때문에 좋은 음영을 얻기가 힘들다.
- 35) 측광(測光) : 측광은 말 그대로 옆에서 비추는 빛을 말한다. 일명 Fill light,또는 Side light라고도 한다. 카메라와 인물을 잇는 각도에 90. 를 이루는 방향에서 비추는 조명이며 일반적으로 좌우 어느 한쪽에서만 비추는 수가 많고 양쪽에서 동시에 사용하는 일은 거의 없다. 측광은 순광에 비하여 딱딱한 느낌을 주지만 피사체의 윤곽과 구성을 강조해주고 강한 입체감을 내게 해준다. 그리고 불안, 불쾌한 감정을 나타내준다.
- 36) 역광(逆光:BACK LIGHT) : 역광은 등뒤에서 비추는 조명으로 피사체의 윤곽을 빛으로 강조하는 효과가 있다. 또한 역광은 신비함, 엄숙함, 환상적인 분위기를 연출한다.
- 37) TOP LIGHT : TOP LIGHT는 인물의 머리 바로 위에서 비추는 조명이며 인물의 위치를 표시하기 위한 수단으로 사용되는데, 우리가 가로등 밑에 서 있다고 생각하면 쉽게 이해될 것이다. 그러나 그대로의 터치로는 음영(陰影)이 강한 것이 난점이다.



(그림 5) 입사방향에 의한 조명

③ 용도에 따른 분류

ㄱ. Key Light

인물을 비치는 주 조명이다. 피사체 눈 위치에서 30°~40°각도의 높이로 비치며 순광이다. 사용 기구는 Solar Spot를 사용하며 다음 사항에 주의하여야 한다.

순광의 위치가 높으면 턱밑의 어두운 부분이나 코의 그림자가 보기 싫게 되고, Key Light의 위치가 카메라와 같은 방향이 되면 입체감이 저하되고 분위기가 없어진다. 특별한 경우를 제외하고 Key Light는 사람의 얼굴에서 없으면 안 된다. Key Light에 의해 마이크 Boom 등의 그림자가 나오기 쉬우므로 불필요한 빛은 반도아로 빛을 차단해야 된다.

ㄴ. Base Light

인물 배경을 포함해서 Set전체에 균일하게 조도를 비치기 때문에 그림자가 나오지 않는 확산 조명이다. 순광에서 측광까지 배치되며 Key Light 등이 사용된다. 순광에서 측광까지 배치되며 Key Light보다 낮게 배치한다. 사용기구는 Bank Light, Scoop Light, Soft Light 등이 사용된다. 이 조명을 너무 인물에 집중적으로 비치면 배경에 그림자가 생기게 되므로 주의하여야 한다.

ㄷ. Back Light

인물의 윤곽을 확실하게 하고 입체감을 증가시키기 위한 효과적인 조명이다. Key Light와는 반대 방향에서 인물의 45° 각도 높이에서 비치게 된다. 사용기구는 Solar Spot Light를 사용한다.

ㄷ. Fill Light

Key Light로 생성된 음영을 보충하기 위한 조명이다. Fill Light는 카메라의 양측 위치에서 순광 또는 측광으로 다소 낮게 비치는 것이다. 사용기구는 Soft Light와 경우에 따라 Solar Spot가 사용된다. 이상이 인물 조명의 기본이 되는 조명이다. 각 광원과 인물의 거리는 2m 이상 떨어져서 설치해야 한다. 광원이 피사체에 가까울수록 조명의 능력은 좋아지나 너무 가까우면, 피사체가 움직임에 따라 조도의 변화가 많아 전체 분위기를 해친다. 이 밖에 인물 이외의 것, Set 전용으로 조명하는 Set Light가 있다. 배경이 인물에 가까울 때는 Base Light로 조도가 얻어지기 때문에 생략하는 경우도 있다. 인물로부터 떨어져 있는 배경과 반사율이 낮은 Set 같은 것은 조도가 부족하기 때문에 Set의 위 또는 아래로부터 Flat하게 조명한다.

ㄹ. Touch Light

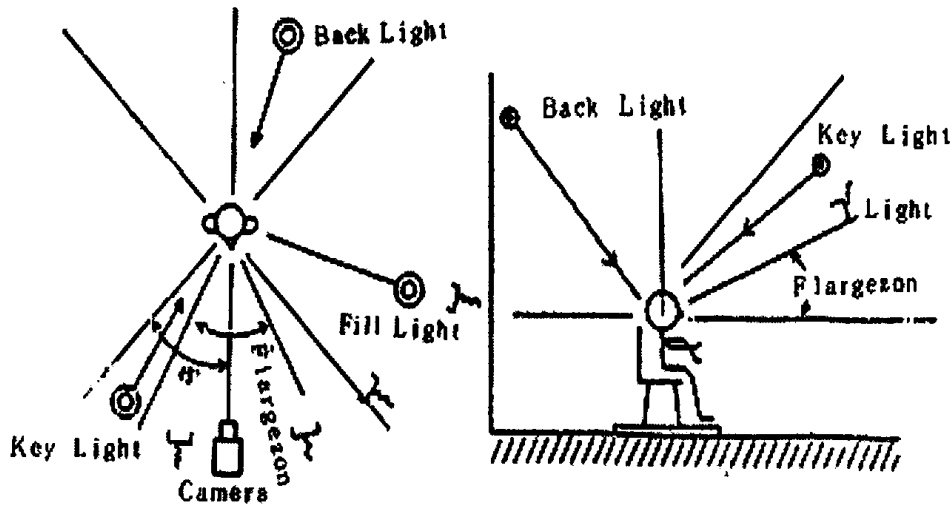
Horizont³⁸⁾나 배경에 조명으로 여러 가지 모양을 만들거나 수목 같은데, 액센트를 주기 위한 조명으로 사용기구는 Solar Spot, Lens Spot 등이다.

ㅂ. Effect Light

전항의 Touch Light도 Effect의 일종으로 볼 수 있으나, 더 한층 구체적인 효과를 노린 조명으로 전용기구가 이용된다. 그 효과로서는 구름, 물결, 번개, 밀라볼을 이용한 각종 무늬, 오로라 등으로서 제작의 특징을 살려서 효과 조명을 실시한다. 이상의 각종 조명이 기초가 되어서 드라마, 음악, 무용, 대담 등, 프로그램의 조명은 이들을 적절히 조합해서 응용하고 있다.³⁹⁾ 위 내용을 (그림 3)에 제시 하였다.

38) HORIZONT : 배경막

39) [http:// www.hdmhc.com](http://www.hdmhc.com)



(그림 6) 용도에 따른 분류

2) TV드라마 조명

TV드라마 조명에서 가장 중요한 사항은 명부와 암부의 면적 비에 의해 결정된다. 명부가 많은 영상을 High Key, 암부가 많은 영상을 Low Key 라고 하는데 옥외의 야경 같은 것도 명부와 암부의 면적 비를 전기적 제약에 의해 1:3 이내로 하는 것이 요구된다. 이것은 수상기의 특성에도 관계되지만 암부가 많으면 영상 전체가 대단히 화질을 나쁘게 한다. 결국 얼마만큼 어두운 야경이라 할지라도 어떠한 빛으로써 액센트가 강한 부분 조명이 필요하며, 이것이 TV조명에 가장 중요한 사항의 하나이다. 화면 전체의 밝고 딱딱한 기분 또는 부드러운 기분의 조명은 면적내의 명암비로서 결정된다. 다음 Tone의 표시 방법에는 6가지로 나눌 수 있다.

(1) High Key

SET에도 인물에도 화면 가득히 빛을 주어 어두운 부분은 사람의 그림자와 물체의 그림자뿐인 화면이다. 밝고 행복한 홈드라마 중 대낮의

정숙한 장면에서 사용된다.

(2) Low Key

화면의 일부를 남겨놓고 어둡게 한 조명이다. 예를 들면 드라마에서 토굴 가운데 음침한 어두움이나 밤 장면 같은데 이용된다. 그냥 단순히 어둡다고 하는 것이 아니라 TV조명의 특질로서 25% 이상의 백색 조명을 넣어서 이들의 대비에 따라 어둡기를 표현하는 것이다. Low Key는 신비성, 범죄 장면 같은 감정을 주는 것이다. 또는 배후의 공간을 넓게 그리고 무한하게 하는 것이 그 특질이다.

(3) Medium Key

기본 화면으로 대담 프로그램에 잘 쓰인다. 3:1의 조명을 하면 이 화면이 된다.

(4) Flat Key

Spot Light⁴⁰⁾에 의한 조명을 하면 그림자가 생기는데 이것을 피하고 Flat Light⁴¹⁾로 조명을 비친 화면이다. 이 화면은 TV화면으로서 탐탁하지 않은 것이다. 어디에 포인트가 있는지 알 수 없는 조명이다. 그러나 고전 무용과 같은 화려한 의상, 소도구를 사용하는 경우에는 조명에는 Flat하게 비치고 분장을 선명하게 하여 인물을 돋보이게 한다.

(5) Soft Key

조명 기법 중에는 Soft Key가 가장 어려운 수법이다. Spot Light에서 생성된 피사체 내부에 생긴 그림자 배경의 그림자 등, 그림자와 그림자

40) 스포트라이트 [spotlight] : 무대 위의 특정부분을 조명하여 강조하거나 연기자의 움직임을 따라 조명함으로써 미적 효과나 심리적 효과를 높여 연극의 내용을 돋보이게 하기 위하여 사용하는 조명기구.

41) Flatlight : 평면광(피사체 정면에서의 균등한 조명).

가 아닌 부분과를 자연적으로 융합하게 만드는 조명이다. 이것을 하려면 Spot Light가 점광원이 되지 않도록 확산 필터를 사용하면 Soft한 조명이 된다.

(6) hard Key

Spot Key를 많이 사용하고 Flat Light를 쓰지 않는 조명을 할 때에 화면은 Hard Key가 된다. 이와 같은 조명은 발레의 군무 같은 데 사용한다

3) 컬러TV 조명

(1) 컬러조명의 특징

컬러TV조명은 흑백TV의 조명 법에 색채라 하는 표현수단을 더한 것이다. 보통 색채를 중심으로 표현하는 경우는 흑백 조명으로 보이게끔 명암 비를 만드는 편이 좋다고 말하나 대단한 잘못이다. NTSC⁴²⁾방식에서는 색 재현 및 흑백재현의 양립성을 생각할 경우 흑백TV의 양호한 재현상은, 좋은 컬러TV의 재현상이 되고, 컬러TV의 양호한 재현상은, 좋은 컬러TV의 재현상이 된다고는 할 수 없다고 하는 것은 이해되어야 한다.

컬러TV 조명의 기본은 흑백TV 조명기법으로 색상차, 채도차라고 하는 표현 수단을 갖는 컬러 화상에 현혹되지 않는 일이 컬러조명의 비경이라고 말할 수 있다. 이와 같이 생각하면 흑백TV에서도 색상차, 채

42) NTSC : US National Television Standards Committee 에 의해 고안된 컬러 TV 시스템으로 한국, 북아메리카, 일본 등에서 사용된다.

NTSC 방식은 interlaced 525 라인, 초당 30 프레임의 영상 생성, 4:3 aspect ratio, 60 Hz 프레임율(rate), 전체 6 MHz의 비디오 채널 폭에서 4MHz 비디오 대역폭을 가진다.

도차의 판별이 되는 육안과 명도차만 판별하는 흑백TV와의 차에 가끔 현혹되고 있는 것으로, 컬러TV의 경우와 같은 것이다. 따라서 컬러TV 조명이라도 그의 본질은 흑백TV의 경우와 똑같다고 생각된다.

(2) 색채조명(필터)

조명용 색채필터에는 색온도 변화필터와 색채효과용 필터의 2종류가 있다. 후자는 저녁장치, 야경, 화재의 정경, 혹은 환상적인 효과사인 등에 쓰여 진다. 또 사전에 색광을 준비해 두면, 1색의 배경을 연속적으로 색채 변화시켜, 세트의 효과적 이용을 도모하고 있다. 이와 같은 관계로 칼라조명에서 색광을 쓰지 않을 때는 극히 드물다. 조명용 색 필터의 특징으로는 광원 바로 앞에 놓기 때문에 넓은 면적과 내열, 내광, 견고성에 대해 충분한 여유가 있을 것과 또 다품종 대량으로 소비하기 때문에 가격이 싸고, 가공이 쉬운 것 등이 있다. 이 때문에 소재로서는 플라스틱이 종합적으로 우수하다.

(3) 조명과 색재현

TV의 피사체는 입체적인 구조를 갖고 있어 밝은 부분도 어두운 부분도 있다. 밝은 부분에 있는 물체색은 피사체의 위쪽에 면셀 색입체 단면으로 표시되어 있다. 조명의 어두운 부분에 있는 물체는 그림 아래쪽의 단면에 표시되어 있다. 칼라TV의 색 재현을 잘 하느냐 못하느냐는 평탄한 조명을 기조로 한 적절한 조명과 밝은 곳은 어두운 색으로, 어두운 곳은 밝은 색으로 배치한 피사체의 선택, 그리고 소 면적을 희생해서 대 면적에 대하여 적정동작을 시킨 카메라 렌즈조리개의 조절의 세 가지 점과 이들 상호관계에 특히 주의를 해야 한다.⁴³⁾

43) http://www.3ccd.tv/btech/btech_02_2.htm

Ⅲ. TV 매체의 발전에 따른 분장과 조명의 관계

Ⅲ장에서는 TV매체의 분장과 조명을 알아보기 위해 텔레비전 제작기술의 발전사를 알아보고 흑백TV시대부터 컬러TV시대, HDTV시대에 이르는 분장과 조명을 연구하였다.

텔레비전 제작기술의 발전사를 세 단계로 구분하여보면 첫 번째 단계는 흑백TV의 시대이다. 이 시대는 텔레비전의 도입기로 하드웨어가 프로그램을 지배하던 시대로 볼 수 있다. 왜냐하면 그 시대에는 텔레비전 프로그램의 제작과 관련한 콘텐츠웨어들이 라디오, 연극, 영화로부터 흘러나오기 시작하여 축적되지 않은 초기상태이기도 하였지만, 프로그램 제작과 관련한 기계장치들의 신뢰도나 실현도가 너무 낮아, 기계장치의 능력 한계 내에서 모든 구상을 할 수밖에 없었기 때문에 하드웨어의 제약이 우선될 수밖에 없었다. 결과적으로 하드웨어를 담당하는 엔지니어의 역할이 상대적으로 매우 중요시되었으며, 제작기술이란 용어자체가 불필요할 정도로 엔지니어적 성향이 깊었다.

두 번째 단계는 컬러TV시대이다. 이 시대에는 소프트웨어가 프로그램을 지배하는 시대였다. 전자공학의 발달과 더불어 점차 프로그램제작과 관련한 기계장치의 성능 면에서나 안정도 면에서 자리 잡기 시작했으며, 프로그램 기법에 관한 기술도 많이 축적되어 아이디어의 구상과 실현이라는 차원에서 경쟁적으로 교환이 이루어졌다. 이 시대에는 장치의 기능이 다양하게 추가되어 사용하는 사람의 응용능력에 따라 영상물이 달라지는 소프트웨어 측면에서 개인차가 심화되기 시작했으며, 창조적인 영역으로서의 제작기술이 자리잡게 되었다.

세 번째 단계는 HDTV시대이다. 이 시대는 현재로부터 미래이며 콘텐츠웨어가 프로그램을 지배하는 시대이다. 하드웨어의 디지털화와 소

소프트웨어의 편리성으로 영상을 표현하는데 기술적이 제약을 받지 않게 되었으며, 그로 인하여 중요한 것은 무엇을 어떻게 전달할 것인가 하는 영상의 표현, 제작 기법인 콘텐츠웨어인 것이다.

1. 흑백TV 시대

흑백 텔레비전은 1884년 독일의 P. 님코브가 < 님코브 원판에 의한 주사법 > 발견하고, 1935년 영국의 IMI 사의 I. 쉘베르그가 실용적인 텔레비전 시스템을 개발한 후 1936년 영국에서 세계 최초의 텔레비전 방송 실현됨으로써 흑백TV시대가 열렸다.

1956년 HLKZ TV의 개국과 함께 시작된 흑백TV시대는 TV방송 환경이 매우 열악했다. 드라마는 제작 시스템이 갖추어져 있지 않아 미국 프로그램을 방영하거나 30평 규모의 스튜디오에서 연극을 촬영, 생중계하는 정도였다.

배우들은 무대 위에서 관객을 향해 연기하던 것과는 달리 카메라 앵글을 의식하면서 연기해야 했고 텔레비전이라는 새로운 공연 환경은 배우들에게나 분장사들에게 극복해야할 과제이기도 했다.

TV드라마가 연극을 옮겨놓은 것에 불과했던 까닭에 TV드라마 분장 역시 연극 분장을 그대로 적용하는 선에서 이루어 질 수밖에 없었다. 무대 위에서 배우와 고객간의 거리 좁히기에 익숙해 있던 무대분장사들은 관객대신에 반응 없는 카메라를 의식하면서 분장을 해야만 했다. 관객의 시각 역할을 하는 카메라의 위치 및 거리에 따라 배우의 연기가 달라지기 때문이다. 따라서 TV라는 새로운 공연환경에 대한 이해 부족과 TV드라마의 분장에 지식이나 경험이 전무한 상태에서 TV드라마의 분장이 이루어져 시행착오도 많았다. 연극무대에서 했던 질고 두꺼운 분장이 TV 드라마 분장에 그대로 적용되는 예가 많았던 것이다. 그러나 시행착오는 방송국의 드라마 자체 제작 및 시청자들의 인기에

편승해 점차 줄어들게 되면서 TV드라마 분장 발전에 기틀이 되었다.

초기 흑백TV 시대 분장은 연극계에서 유난히 자신 분장을 잘하거나 선후배의 부탁으로 그들의 분장을 해주는 횡수가 늘어나 전문 분장사로 전업한 사람들이 TV로 옮기면서 시작된다. 이에 따라 TV드라마의 분장은 전문화되기 시작했다. 그러나 특별한 경우를 제외한 대부분의 분장은 연기자가 반드시 습득해야 할 기술로 인식되었던 것이다.⁴⁴⁾ 아래사진은 KBS에서 방영한 토지의 한 장면이다.



(그림 7) KBS 토지

흑백TV시대에는 분장재료가 많이 부족하여 분장에 어려움이 많았다. 그 당시 분장 재료는 거의 100%가 국산이었고, 일부외제도 있었으나 대부분 가짜여서 국산이나 마찬가지였다.

그러나 국산 분장재료조차 완전하지 못해 분장사들이 직접 조제하거나 제작해 사용했다. 기초 화장품인 도량이라고 하는 파운데이션조차도 바세린과 지당에 색소 안료를 섞은 뒤 파라핀을 조금 넣어 연탄불에 끓여 만들었는데 필통에 칸을 막아 그것을 부어서 분장 재료로 사용했

44) 김봉천, 한국 TV드라마의 성격분장에 관한 연구, 한성대 예술대학원 석사학위 논문, 2001, PP.37~38

던 것이다. 분장의 테크닉은 초보수준이었으며 연기는 과장적이었다. 따라서 얼굴의 강한 시각적 표현을 통해 성격을 나타내는 방법이 많이 사용되었다. 흑백TV 초기에는 촬상 장치가 발달하지 못하여 대개 현재 기본 조도 1500lux⁴⁵⁾보다 훨씬 많은 기본 조명을 요구했다.

흑백TV에서는 모든 색상구성이 순수한 백색을 시작으로 하여 밝은 회색, 중간회색, 어두운 회색, 가장 어두운 블랙까지의 미묘한 회색 빛으로 전환시킨다. 따라서 TV미술의 기준인 그레이 스케일(gray scale)에 기준을 두었다. 그러므로 분장에 있어 흑과 백의 대비표현은 무엇보다도 중요했다.⁴⁶⁾ (사진 13)은 칼라TV화면을 흑백으로 컨버팅한 사진이다. 이사진에서 알 수 있듯이 흑백TV화면은 서로 다른 색상이라도 명도가 같으면 동일면적으로 재현되므로 색상보다 명도의 차이로 면과 면이 구별되고 따라서 약간의 고증된 시대적 유행스타일만 표현되면 큰 문제가 없었다.



(그림 8) 칼라TV화면을 흑백으로 컨버팅⁴⁷⁾

45) Lux : 기호는 lx. 1m²의 넓이에 1lm(루멘)의 광속(光束)이 균일하게 분포되어 있을 때의 면의 조명도, 즉 1cd(칸델라)의 점광원으로부터 1m 떨어진 곳에 있는 광선에 수직인 면의 조명도가 1lx이다. 미터 축광은 광도의 예전 단위로서, 1.0067cd가 1축(燭)에 해당한다.

46) MBC, 「문화방송 30년사, 문화방송 출판부」, 1992, P.400

47) SBS, 여인천하

흑백은 현실세계에서 색채를 제외한 추상적인 부분을 특징으로 삼은 것이라 할 수 있다. 사람들은 그런 대로 흑백을 실제적인 사물 그대로를 복사한 것으로 받아들였다. 흑백 TV에서는 그림에서와 같이 명암의 대비로 화면의 깊이와 변화를 추구 할 수밖에 없었다. 이때의 조명은 스포트라이트가 주종이었기 때문에 밝게 비추는 것에만 목적을 두었다. 이로 인해 평면적으로 보일 수 있는 부분을 보완하는 밝은 피부색 표현, 짙은 눈썹과 강조된 아이라인 그리고 콧날 등을 입체적으로 표현하게 되었다.

그러나 보다 섬세한 부분까지의 표현은 힘들었다. 노인 분장 역시 짙은 밤색을 이용하여 주름을 표현하였다.

2. 컬러TV 시대

1) 컬러TV란

화질은 대체로 구성하는 최소단위인 화소(화면의 세포)가 얼마나 많은냐로 결정되는데, 일반적으로 HDTV는 화소수가 가로×세로로 1920×1080 (약 200만), 컬러TV는 720×480 (약 35만)을 갖게 된다. 이러한 화소수는 컴퓨터 모니터가 1024×768 (약 80만)등을 사용하는 것과 비교될 수 있다.

현재 방송되고 있는 지상파 아날로그 컬러TV는 640×480(약 31만) 정도 수준이며, KBS 와 EBS의 무궁화 위성 디지털 TV는 현재 컬러TV에 해당하는 영상규격으로 방송되고 있습니다. 화면의 가로 세로비에 있어서 컬러TV는 기본적으로 4:3 비율이다.

2) 컬러TV의 역사

컬러 TV는 1902년 독일의 O. von 브룅크가 삼원색 신호 전달방법 발
견하고 1954년 미국에서 NTSC 방식으로 컬러 방송을 시작하여 1967
년 영국과 독일 PAL 방식의 컬러 방송 시작하였으며 1967년 프랑스에
서 개발한 SECAM 방식의 컬러방송 소련과 프랑스가 함께 시작하였
다.

컬러TV의 등장은 모든 미술작업에 일대 변혁을 요구했다. 화면 안에
등장하는 인물, 의상, 대 도구, 소도구 등 스튜디오 작업에서 그래픽에
이르기까지 그 동안 TV 미술의 기준이었던 “그레이 스케일(gray
scale)이 무력해지면서 모든 미술제작 시스템 자체에 변화를 가져오게
했다. 다른 TV 분야와 마찬가지로 미술 부문도 일본의 경험과 기술이
많은 도움이 되었으나 인물의 피부색과 벽체의 배면 색에서 색에 대한
조심스러운 대체는 많은 시간과 경험을 필요로 했고, 자연 색과 물체의
질감 표현 등 새로운 TV 표현은 많은 연구와 자료를 필요로 했다.

따라서 미술 제반 업무에 투자가 급증하였고 인원도 대폭 확충되어
현재의 미술 부문에 대규모 조직의 기초가 되었고, 특히 인력 관리 면
에서 새로운 기술 습득을 위한 교육 투자에 관심을 둔 시기였다.

3) 컬러TV의 특성

컬러TV의 등장은 흑백TV와는 달리 색상표현이 민감하게 또 다른 문
제점으로 제기되었다. TV의 발전은 분장에 있어 정교하고 치밀한 조
화미를 바탕으로 하여 연구되고 발전되어 왔다. TV분장은 눈의 착시
효과⁴⁸⁾를 적절하게 이용하는 데서부터 출발한다.

48) 착시 [錯視, optical illusion] : 외계 사물의 객관적인 성질(크기 · 형태 · 빛깔 등의 성질)과 눈
으로 본 성질 사이에 차이가 있는 경우의 시각, 착시로는 기하학적 착시, 원근(遠近)의 착시,
가현운동(假現運動), 밝기나 빛깔의 대비, 요구나 태도에 입각하는 착시 등이 있다.

우리는 눈이 비교적 정확하다고 생각하나 사실 무수한 맹점을 가지고 있다. 이런 맹점을 이용하여 눈의 착각을 유도, 착각현상을 일으키게 하여 이를 분장에 이용하는 방법이 생겨났다.

컬러TV는 첫째로 재현이라는 문제의 기본적 측면과, 둘째, 보다 선명해진 화면에 맞는 사실적 재질감 표현이라는 측면, 그리고 마지막으로 화면 구성이 대면적 색은 감당해야만 하는 세 가지 사항에서 많은 문제점이 발생하게 되었다. 컬러TV에서는 색채의 주파수대를 제한함으로써 기술적인 번잡을 피하고 있었다. 즉 크고 중간정도의 면의 색채는 비교적 정확하게 재현되지만 매우 섬세한 광도의 변화가 겹쳐 나타나는데 불과하다.

시청자에게 가장 만족감을 줄 수 있는 화면은 제한된 범위 내에 색들을 효과적으로 사용하는 것이다. 즉, 특출난 색조들이 너무 많으면 눈은 여러 가지의 색에 관심을 집중시키고 초점을 맞추려는 경향이 생기게 되는데 그 결과는 그 색들이 상극을 일으킴으로써 구도상의 통일성을 파괴하는 결과를 낳을 수도 있다.

사람들은 컬러 TV의 영상을 보면서 자 nhiên 그대로 재현되었다고 생각한다. 당시 NHK⁴⁹⁾에서 오랜 기간 연구된 색상테스트 자료와 TV컬러 기본 색 운영체계는 우리의 TV 기본색 운영에 기초가 되어 짧은 컬러 TV 준비기간으로 인한 혼란 방지에 도움이 되었으며, 일본 기준으로 우리 TV실정에 맞는 기본 색 운영의 정착 사업을 추진하게 되었다.

컬러 TV 방영은 TV미술 종사자들의 의식 변화를 불렀다. 흑백 TV 시대의 방송제작 행위에 안주하던 의식에서 벗어나 정보의 시각화 환경의 미화라는 명제 아래 국제화 시대에 대처할 새로운 조형과 새로운 자체 개발 기법 연구가 강조되게 된다. 이러한 변화는 산업구조가 변화

49) NHK : Japan Broadcasting Corporation, 日本放送協會

일본방송협회의 약칭이다. 1925년 각각 라디오 방송을 시작한 도쿄[東京], 오사카[大阪], 나고야[名古屋] 등의 3개 방송국을 통합하여 1926년 사단법인 일본방송협회를 발족하였다.

되고 생활 공간의 분위기도 날로 새로워지는 데에 따른 의식 변화이다.

컬러TV이후 대 도구 부분은 다른 여타의 미술 부분 보다 더 심각한 변화에 적응해야 했다. 그것은 TV컬러 재현이라는 소프트 적인 면에서 대응뿐 아니라 선명해진 화면에 맞는 사실적 재질감 표현이라는 문제와 화면 구성의 대면적 색을 감당해야 하는 문제를 해결하기 위해 기본 세트를 재구성 해야하는 하드웨어적인 대응까지 해야 하기 때문이었고, 드라마 내용은 스튜디오를 벗어나 대형 오픈 세트가 활발해지고, 내용도 정치, 경제, 전원 등으로 전문화되었으며 쇼프로그램도 다양한 기획으로 전개되어 왔다 (사진 14)는 SBS 드라마 야인시대의 오픈 세트다.



(그림 9) SBS 야인시대

TV방송이란 화면에 재현된 영상을 통해 시청자에게 전달 인지시키는 것이다. 또한 TV 화면의 재현 색은 거의 미술 부분의 영역이므로 어느 부문보다 더 직접적일 수밖에 없다. 특히 의상 소품들은 출연자의 얼굴주변에서 직접 영향을 주는 분야이므로 더욱 더 변화는 컸다.⁵⁰⁾ 흑백 TV화면은 서로 다른 색상이라도 명도가 같으면 동일 면적으로 재현되므로 색상보다 명도의 차이로 면과 면이 구별되고, 약간의 고중

50) 윤재덕과의 인터뷰 (2003. 4.)

된 시대적 유행 스타일만 표현되면 큰 문제가 없으나 컬러 TV화면은 색상 무늬 소재 디테일한 장식 스타일 등이 리얼하게 재현되고 방송 매커니즘적 영향에 따라 실제와 약간 차이가 생기므로 다음과 같은 작업 변화를 가져왔다.

첫째 색상과 문양 면에서 흑백TV 화면에서 퍼지고 희미해질지 모르는 면과 면이 명확히 구분되어 사물 형상을 명확하게 나타내는 반면, 삼원색과 그 인접 색은 금지 색이 되어버렸다. 또한 일정한 화면 속에 재현된 색상들의 조화에 대해서도 주의를 기울여야 했고, 색상의 진출성과 후퇴성, 수축성과 팽창성 등을 잘 이용하면 육안으로 보는 것보다 훨씬 깊이 있고 효과적인 화면 구성을 이룰 수 있게 되었고 컬러 조명에 따라 재현 색의 폭이 넓어지게 되어 색상 선택 시 조명의 변화에 따라서 재현 색이 어떻게 영향을 받게 되는지 까지도 염두에 두면 다양한 화면을 구상할 수 있게 되었다. (사진 10)⁵¹⁾



(그림 10) 컬러화면을 흑백으로 컨버팅

둘째, 소재에 있어서는 일단 과도한 반사광을 발휘하는 소재 및 원단은 얼굴등 그 주위에 영향을 미치게 되어 그 당시 유행하던 의상인 공단이나 반사 광류는 특별히 강조하고 싶은 부분만 사용할 수 있는 소재로 되어버렸고, 포마이카⁵²⁾로 된 가구들도 광택을 없애야만 되었기

51) SBS, 여인천하

52) 포마이카(Formica) : 내약품성(耐藥品性)과 내열성(耐熱性)이 있는 합성수지 도료(合成樹脂塗料). 가구나 벽의 널빤지 따위에 칠함. [상표명]

에 소품 요원들은 일종의 무광택 락카류를 개발하기에 이르렀다.

셋째, 디테일한 의상 장식 면에서 흑백TV 화면에서 원단의 부조화와 질의 고하를 막론하고 유치하기 그지없는 장식품도 통일 감 있게 디자인되어야 했다.

넷째, 프로그램 제작 형태가 .흑백TV시 모두 스튜디오 촬영이었던 것이 컬러TV와 더불어 야외 촬영이 증가 작업량이 배가됨에 따라 특수 시설을 갖춘 이동 분장 차를 제작하기에 이르렀고 담당 요원이 증가되었다.

다섯째, 컬러 TV는 시청자에게 미치는 흡인력이 커져 프로그램이 다양하고 대형화되면서 전문요원의 확보가 요구되었다. 이처럼 업무가 세분화되면서 후지TV와 TV미술에 대한 전문가를 초청, 상호 정보를 교환하며 요원의 재교육이 실시되었다.

4) 컬러TV에서의 분장과 조명의 관계

흑백 TV에서 컬러TV로의 전환은 조명에 특히 많은 변화를 가져왔다. 70년대 흑백TV에서는 명암대비로 화면의 깊이와 변화를 추구할 수밖에 없었다. 흑백TV 시대의 장비는 스포트라이트가 주종이었고 쇼 프로그램을 위해 사용되는 소수의 효과 장비 및 가수를 비추어주기 위한 팔로우핀 스포트가 고작이었다. 컬러조명에서는 컬러필터로 감정을 표현하기가 쉬워지고 다양해졌다. 컬러는 집중도를 풀어놓는 요소이다. 흑백에서 두드러져 보이는 대상물이 컬러의 경우에 있어서는 흑백TV의 미묘한 명암 효과가 종종 흐려지고 마는데 이는 색조가 명암을 흐리게 하고 대상물의 영상 이미지를 평평하게 만들기 때문이다.

분장도 컬러TV의 등장에 따른 변화에서 예외일 수 없었다. 흑백TV와는 달리 자연색상에 가까운 컬러 재현력과 선명한 화질을 자랑하는 컬러TV의 특성에 부합되도록 연기자의 분장과 의상, 세트, 조명등을

조화시킬 필요가 있었다. 보다 체계적이고 과학적인 분장이 요구되었던 것이다.

컬러분장은 어떤 피부의 흠도 자세하게 분별해 내는 것은 물론 TV는 실체보다 축소되는 현상이 있다. 즉 쉽게 지나칠 수 있는 색과 선이 눈에 두드러지게 나타나므로 절제된 색상의 표현과 조화와 배합을 이룬 섬세하고 간결한 분장 술을 필요로 한다. 자연스럽게 처리하며 건강하고 생기 있는 모습을 재현해야 한다.

컬러방송 초기에는 제품의 색상만을 중요시했으나 여러 제품의 유입과 국민 생활의 향상이 맞물려 기본 스킨 톤에도 영향을 미쳤다. 카메라 및 조명 TV 수상기의 발달에 힘입은 TV의 재현성이 우수해진 영향도 있다. 일례로 남자의 기본 스킨 톤이 10여년 전에 비해 대략 2~3단계 정도 밝아 졌다. 인물의 피부색을 보완하는 알맞은 피부색을 선택하여 착색하고 2~3단계 밝은 색으로 하이라이트를, 2~3 단계 어두운 색으로 쉐딩을 하여 착색한다. 눈썹이나 아이라인도 흑백TV 보다는 자연스럽게 인물의 이미지에 맞는 형을 선택하여 섬세하게 그려주며 그라데이션을 하여 입체감이 나타나도록 한다.

이상에서와 같이 TV분장 술(여자기본 분장)을 흑백, 칼라로 비교해보면 다음 표와 같다.⁵³⁾

53) 김용선, HDTV 분장환경에서의 피부 재현색에 관한 연구, 한성대 예술대학원 석사학위 논문, 2002,

<표 5> 흑백TV와 칼라TV의 여자 기본 분장 비교

	흑 백 TV	칼 라 TV
피부	원래의 피부색보다 2단계 밝은 색, 하이라이트 베이스보다 1~2단계 밝은 색 섀딩은 1~2단계 어두운 색 선택	원래의 피부색에 근접한 색을 선택하여 짙고 두껍게 착색, 2-3단계 밝은 색으로 하고 하이라이트 2-3단계 어두운 색으로 섀딩
눈썹	회색은 자연스럽게 표현되지만 검정과 회색을 섞어 사용하면 진하게 표현된다. 주로 검정으로 강하게 표현한다.	인물의 머리색과 동일한 색상으로 처리하며 보통은 갈색 연필로 처리하여준다.
눈	밝은 부분은 흰색이나 노랑, 중간색은 연두나 주황으로 포인트를 주고, 어두운 부분은 진한 갈색, 회색, 카키, 검정 등으로 처리한다. 핑크, 블루, 퍼플색은 표현되지 않는다.	인물의 의상 색을 감안하여 색상을 고려하여 얼룩이 생기지 않도록 그라데이션을 시킨다.
코	갈색 또는 회색으로 처리하여 세워준다.	인물의 피부색보다 튀지 않은 색으로 착시현상을 유도시킨다.
볼	진하지 않고 섬세하게 피부색보다 어둡다.	얼굴형이 평면적으로 보이지 않게 입체감을 살린다. 표현한 피부색과의 차이가 2톤 이상 나지 않게.
입술	벽돌 색이나 갈색+핑크 등은 중간회색으로 표현되고 빨강 와인 등은 진한 색으로 표현된다.	입술라인을 그리고 새도우와 조화되는 색상의 립스틱을 바른다.

컬러TV는 흑백의 영상신호에 색상 정보를 추가하여 색상을 재현함으로써 자연 그대로의 색을 제대로 재현 할 수 없다. 그러므로 조명은 분장과 상당한 상호 보완 관계를 가지고 있다. 잘 짜여진 조명 설계는 분장을 돋보이게 하지만 그 반대의 것은 분장과 분장색을 망치게 하기도 한다. 그러한 문제점을 해결하기 위해 분장과 조명이 적절히 조화를 이루어야 한다. 예를 들어 분장의 입체감이 떨어질 때는 back light와 side light를 이용하여 피사체의 입체감을 더 강조할 수 있다. 하지만 이 경우에는 back light가 너무 강렬해서 부자연스러운 모습이 되지 않게끔 주의를 할 필요가 있다.

예를 들어, 복도에 서있는 사람과 집안에 서 있는 사람을 1 shot으로 잡을 때 집안의 조도가 복도보다 높다면 같은 톤으로 분장을 했더라도 복도에 있는 사람이 얼굴이 어두워 보인다. 집안이 조도가 높기 때문이다. 그러므로 복도에 있는 사람의 얼굴을 1~2톤 정도 밝게 분장을 해야 한다.⁵⁴⁾

또 다양화된 조명의 색과 분장색이 합쳐져 생겨나는 색상의 효과는 굉장히 다양화되고, 복잡해졌으며, 이 혼색의 결과는 안면에 직접 나타난다. 예를 들어, 무대 위의 달빛이 고요히 비치는 달밤에 젊고 건강한 처녀가 등장하는 장면에서 처녀의 분장은 하얀 피부에 혈색이 발그레한 볼, 붉은 입술 등은, 그 색깔을 잃고 창백한 피부, 발그레한 볼과 붉은 입술은 검게 나타나 마치 죽은 사람의 얼굴로 보여 지게 된다. 이것은 달빛이 비치는 밤 장면을 만들기 위해 Blue의 조명을 많이 사용했기 때문이다.

또한 적색 분장색과 적색 조명이 비쳤을 때는 어떻게 변화될까, 또 Blue와 Blue, Yellow와 Yellow등 같은 색의 Light와 분장색이 혼합되었을 때 어떤 변화가 오는지 <표 7>에서 알아봤다.⁵⁵⁾

54) 김봉천과의 인터뷰 2003.8

55) 장우식, 「분장예술 세미나」, 한성대학교 예술대학원 교재,

<표 6> 조명색과 분장색의 혼색표

	Red	Orange	Yellow	Green	Blue	Violet
Brown	붉은 자색	어두운 오렌지	밝은 오렌지	어두운 녹색	탁한 청색	밝은 보라
Red	밝은 적색	밝은 오렌지	밝은 노랑	갈색	갈색	어두운 보라
Orange	밝은 오렌지	밝은 오렌지	밝은 노랑	갈색	갈색	어두운 보라
Yellow	노란 빨강	노란 오렌지	밝은 녹색	밝은 녹색	녹색	오렌지색
Green	어두운 녹색	갈색	밝은 노랑	밝은 녹색	짙은 녹색	어두운 녹색
Blue	어두운 청색	갈색	녹색	짙은 녹색	밝은 청색	탁한 청색
Violet	붉은 보라	어두운 오렌지	어두운 보라	어두운 녹색	탁한 청색	밝은 보라

3. HDTV 시대

1) HDTV(High Definition Television)란

HDTV는 60년대 일본에서 최초로 그 기본개념이 제안됐으며, 68년부터 일본이 선구적으로 개발에 착수, 80년대 말부터 실험방송을 하고 있습니다. 우리나라에서도 89년부터 개발에 착수, 93년 세계에서 두 번째로 HDTV용 브라운관 개발에 성공한 바 있다.

50년 간의 컬러에 비교될 만한 획기적인 변화가 지금 진행 중에 있다. '꿈의 TV'로 불리는 HD(high definition)TV의 등장이 바로 그것이다.

디지털 방송 시대로의 전환기인 지금 HDTV는 차세대 텔레비전 방식으로 기존의 아날로그 방송 시스템을 서서히 대체해 나가고 있다. 현재 디지털 기술이 TV분야에 도입되면서 화상의 처리 및 가공이 자연스럽게 되면서 TV와 방송 그리고 멀티미디어의 구분이 점차 없어지고 있는 시점에서, 이러한 뉴미디어의 요구에 부응하기 위하여 개발된 영상 시스템이 바로 고선명TV(High Definition TV)인 것이다.

HDTV는 현행 TV의 성능을 대폭 개선하고 화상의 세밀도 부분에서도 출력이나 현장감(임장감)이라고 하는 시각심리 효과 면에서도 지금까지의 TV에서는 표현할 수 없었던 것을 가능하게 하는 새로운 매체이다. 기술적으로는 HDTV방식과 NTSC방식의 가장 큰 차이는 HDTV방식에서는 주파수 다중을 하지 않고 시분할 다중처리로 전송함으로써 Cross Color, Cross Luminance를 완전히 제거할 수 있다는 점이다.

HDTV는 고등 TV (Advanced TV, or ATV)의 일부로서, 화질은 35mm 영화와 비슷하며, 음질은 CD와 비슷한 품질을 제공하는 새로운 TV 기술이다. HDTV 기술은 현존하는 기술이며, 몇몇 TV 방송국들은 이미 제한된 수의 채널이긴 하지만, 시청자들에게 전송을 시작했다. HDTV는 아날로그 대신에 디지털 신호를 전송한다.

미국에서는, 연방통신위원회가 HDTV를 포함, ATV⁵⁶⁾ 전송을 위한 방송채널을 할당했다. ATV는 HDTV 수준의 단일 신호 대신에 현재의 품질수준에서 여러 개의 신호를 위해 할당된 채널들을 사용하는 가능성을 포함한다. 상용 및 공영 방송국들은 현재 그들이 ATV와 HDTV의 사용을 정확히 어떻게 이행할 것인지에 대해 결정하고 있는 중이다. HDTV는 또한 점차 케이블 TV 상에서 활용이 가능하게 될 수 있는 표준이다.

56) ATV : Advanced TV, 고등 TV

2) HDTV의 역사

1956년 5월 우리나라에 TV가 처음 소개된 이후 새로운 영상 매체에 대한 욕구와 전자산업의 발달에 힘입어 TV의 보급은 빠른 속도로 확대되었습니다. 또한 1980년 12월 컬러TV가 우리 앞에 등장했던 순간부터 TV의 매커니즘 자체에 일대 혁신이 일어나기도 했다.

그로부터 20년 후인 지금, 아날로그 방식에서 디지털 방식으로의 전환이 이루어져 HDTV가 등장하였고, 2001년 10월부터 지상파 디지털 본방송이 수도권을 중심으로 시작되었으며, 2002년 3월부터는 위성 디지털 방송이 시작되는 등 우리나라도 본격 디지털 방송 시대로 접어들고 있다.

이렇듯 디지털 방송시대를 맞아 디지털 방송에 적합하도록 고품격 HD 화질, 돌비 디지털 음향의 고품격 TV가 대거 출시되고 있고, HDTV용 프로그램만으로 편성이 이뤄진 위성방송 전용채널이 오는 2003하반기에 시작될 예정이다.

정부는 최근 디지털TV 수상기의 보급확대 기반 마련과 HDTV용 프로그램 제작의 활성화를 위해 HDTV 위성전용채널을 편성하는 방안을 마련하기로 하고 위성방송사업자인 KDB⁵⁷⁾와 세부협의를 추진하고 있고, KDB와의 협의를 통해 오는 2003하반기에 1차로 2개의 HDTV전용 PP사업자를 출범시킨 후, 궁극적으로는 위성중계기 한 개를 HDTV 전용으로 확보하여 4개의 HDTV채널이 만들어질 수 있도록 한다는 방침을 세우고 있다. 정부의 이 같은 방침은 디지털지상파에 이어 위성방송에서도 HDTV 방영을 늘려 나감으로써 디지털TV수상기의 획기적인 보급 확대를 꾀하는 한편 매체간 경쟁 환경을 조성하여 HDTV 프로그램 제작을 늘려나가겠다는 의미로 풀이할 수 있다.

일본은 1964년 동경 올림픽 때부터 고선명TV에 관해 연구하기 시작

57) KDB : Korea Digital Roadcast 한국디지털 위성방송

하였고, 20여 년에 걸친 연구 끝에 직접위성방송(DBS)⁵⁸⁾을 목표로 탄생시킨 것이 바로 "Hivision"이다. Hivision의 핵심은 영상신호를 8.1MHz대역폭으로 압축하기 위해 필터링과 부 표본화와 시분할 다중화를 결합시킨 MUSE(Multiple Sub-NyquistEncoding)방식이다. 이 신호의 전송을 위해서는 아날로그FM방식이 사용된다. MUSE는 가장 먼저 실용화된 고선명 TV방식으로서 91년부터 본격시험방송에 들어갔지만 데이터압축이나 전송 면에서 이미 낡은 기술이 되어 버렸기 때문에 그 존재여부는 일본의 고민거리가 되고 있다.

유럽도 이 MUSE를 흉내내 HD-MAC이라는 고선명TV방식을 80년대 말 개발하였다. 그러나 이는 한계에 부딪혀 최근에 이를 포기하고 미국을 MPEG⁵⁹⁾2에 기초한 완전디지털방식의 고선명TV로 선회하였다.

미국은 후발주자로서 단시간에 전세를 뒤집기 위해 90년대 초부터 완전디지털방식의 고선명TV의 개발을 서둘렀습니다. 일본이나 유럽과 달리 미국은 지상방송을 목표로 하였기 때문에 현재의 NTSC방송에서 간섭을 피하기 위해 채널과 채널사이에 사용하지 않고 남겨둔 소위 터부채널에 고선명TV신호를 실기로 결정하였다. 또한 고선명TV신호는 반드시 동일프로그램을 현행 TV방식으로도 송신함으로써 현재의 수상기로 고선명TV 프로그램을 수신할 수 있도록 하는 동시방송을 염두에 두었다.

미국의 고선명 TV개발은 MPEG2와 많은 영향을 주고받고 있다. 본래 MPEG에서는 고선명TV는 MPEG3규격으로 차후에 표준화할 예정이었으나 미국의 발 빠른 행보에 결국 MPEG3를 MPEG2에 흡수통합, 서둘러 표준화하였고, 미국은 이 MPEG2를 자국의 고선명TV의 표준으로 채택함으로써 MPEG2가 사실상 방송, 통신, 가전, 컴퓨터 등 멀티미디어분야의 전 세계적 표준으로 자리잡는 계기가 되었다.

58) DBS : Direct Broadcasting via Satellite

59) MPEG : Moving Picture Experts Group
디지털 데이터 압축에 대한 체계 규약 그룹

3) HDTV의 특성

HDTV는 다음과 같은 부분에서 기존의 방식의 텔레비전과 완전히 차별되는 특성을 가지고 있다.

첫째로 높은 해상도와 선명한 화질이다. HDTV는 현 미국의 표준인 NTSC⁶⁰⁾방식의 주사선 수(525개)보다 2배 이상 많은 1125개의 주사선을 가진다. 1125개의 수평 주사선과 작고 정밀한 픽셀을 통해 시청자들은 매우 선명한 화면과 정교한 색상을 경험할 수 있다. 가까이 보더라도 주사선이 보이지 않기 때문에 현재의 TV보다 가까이서 시청해도 눈의 피로가 적다. 또한 52" 이상의 대형 스크린에서도 소형 화면과 같은 선명한 영상을 볼 수 있다. 수평해상도는 영상의 휘도 신호대역으로 결정되는데 NTSC의 4.2MHz에 비해 HDTV는 22MHz로 5배정도 되지만 주사선의 배수에 따라 수평해상도는 약 2배 정도인 1000Line정도가 된다.

둘째로 와이드 화면이다. HDTV의 화면 비(aspect ratio)는 영화 화면과 같은 16:9의 비율을 갖는다.⁶¹⁾ 인간의 눈은 수평적으로 더 넓게 볼 수 있는 구조로 되어있다. HDTV의 화면 비는 인간의 눈이 볼 수 있는 시각에 적합하다. 따라서 HDTV의 와이드 화면은 시청자에게 강한 임장감을 전해준다.

(사진 16)은 일일 드라마의 한 장면으로 HDTV로 녹화할 경우정상적인 16 : 9 화면으로 녹화가 되지만 참고 화면과 같이 그림 양쪽에 하얀 선이 표시되어 있어 컬러TV 녹화 시 4 : 3으로 제작되는 것을 전제로 미리 화면이 잘려나가는 범위를 표시하여 카메라의 앵글을 모니터

60) NTSC : US National Television Standards Committee 에 의해 고안된 컬러 TV시스템으로 한국, 북아메리카, 일본 등에서 사용된다. NTSC 방식은 interlaced 525 라인, 초당 30 프레임의 영상 생성, 4:3 aspect ratio, 60 Hz 프레임 율(rate), 전체 6 MHz의 비디오 채널 폭에서 4 MHz 비디오 대역폭을 가진다.

61) HDTV의 화면 비는 16.32:9이다. 미국의 경우 일반적으로 영화화면의 가로와 세로의 비율은 16.65 :9 이다. 현재 NTSC방식의 화면 비는 약 4:3 이다.

터에서 볼 수 있게 하였다. 화면비가 다른 두 화면을 보면 16 : 9에서는 인물이 2 Shot이나 4 : 3의 화면은 인물 1 Shot이 된다.

이 만큼 넓어진 화면이 영상제작 시 조명, 세트, 마이크 수음, 연기자 액션 등 더 많은 변화가 요구된다. 카메라 워킹 중 종종 세트 안에 불필요한 소품과 제작 장비가 앵글 내에 포착되는 경우가 있는데 HD드라마 경우 더 넓어진 화면으로 더 많은 요소들이 드러난다. 그러므로 더 세심한 주의가 필요하며 이로 인해 제작시간이 늘어나는 경우도 있다.



4 : 3



16 : 9

(그림 11) 4 : 3과 16 : 9 화면비교

셋째로 HDTV는 스펙트럼의 개선으로 구현할 수 있는 색상이 많아졌다. 색에 윤기가 있고 밝기가 있으므로 자연 그대로의 색상이 화면에 그대로 재현된다. NTSC 컬러텔레비전은 과거 흑백TV의 기록방식에 색상 정보를 집어넣기 위해서 색상의 질을 희생시켜 만든 경우이다. 텔레비전 스크린이 작으면 이런 색상의 희생이 별로 눈에 띄지 않으나 대형 스크린을 사용하는 경우에는 원색이 살아나지 못하고 선명도가 떨어진다. HDTV는 녹화와 재생 과정에서 그와 같은 색의 손실을 거의 거치지 않기 때문에 피사체를 화면에 원색에 가깝게 재현 할 수 있다.

넷째로 음질의 개선되었다. HDTV의 네 번째 특징은 디지털 CD수준의 음질로 제공되는 멀티채널 음향이다. 미국에서 HDTV의 음향 표준으로 채택한 Dolby⁶²⁾ AC-3 방식은 5.1채널로 녹음하고 송출할 수 있는 기술이다. 시청자는 HDTV를 통해 전방(좌, 우, 센터)+후방(좌, 우)+우퍼⁶³⁾로 분리돼서 나오는 입체음향을 듣게 된다. 선명한 화면과 함께 들리는 고음질의 입체음향은 시청자들에게 강한 현장감과 함께 박진감을 느끼게 한다.

현재 방송을 중심으로 하는 TV는 기술적으로나 이용방법의 측면에서 커다란 변혁기에 있다. 그것은 진보라기보다는 오히려 기술 혁명이며, 사회적으로 멀티미디어 열풍의 중심 핵을 이루는 것이다.

HDTV 방송은 바보상자로 불리는 아날로그 TV의 오명을 송두리째 뒤집어 놓을 일대 사건에 해당한다. 극장 화면처럼 시원한 영상에 해상도가 두 배 이상 선명해지고, 서라운드 입체 음향이 울려 퍼지는 것은 물론 TV로 의료, 쇼핑, 교육, 은행 등의 업무도 간단하게 처리 할 수 있다. TV가 가정의 정보중심기지로 변모하는 것이다. 방송 관계자들은 HDTV가 컬러TV 등장보다 더 큰 충격을 줄 것으로 점치고 있다.

62) 테이프의 잡음을 녹음·재생 과정에서 적게 하는 방법

63) 저음용 스피커

HDTV시대에 알맞은 좋은 프로그램 기술력을 바탕으로 한 고화질에 대한 시청자 욕구가 상호작용을 보다 밝은 미래의 HD시대를 맞이하게 될 것이다.

4) HDTV에서의 분장과 조명

HDTV는 구현해야 될 색상의 스펙트럼을 개선하여 대형스크린 에서도 피사체를 거의 원색에 가깝게 재현하는 특징이 있다. 그래서 HDTV의 분장에 있어서 무엇보다도 중요시되는 것은 분장을 했지만 안한 것처럼 보여지는 분장방법 즉, 최대의 자연스러움을 요하는 분장술이 되어야 한다는 점이다. 게다가 HDTV는 화면 전체를 고르고 섬세하게 표현해준다. 그리고 섬세한 표현이 가능하기 때문에 120인치 정도로 늘려도 섬세함이 그대로 살아있으므로 분장 전체를 고르고 섬세하게 표현해야 한다. 그래서 분장은 가장 자연스러운 부분이 되어야 한다. 따라서 연기자의 피부색에 가장 근접한 Base의 선택이 중요하다. Base도 두껍지 않게 가능하면 연기자의 피부가 보일 정도의 투명한 분장이 훨씬 효과적이었다. 그럼에도 불구하고 분장을 한 얼굴과 안 한 목 부분이 모니터 상 두드러지게 표현되어 애를 먹었다. 결국 목과 손도 분을 발라 촬영에 임하기도 했고, HDTV는 고선명이기 때문에 한 곳을 강조하면 강조한 부분만 튀어 보이게 된다. 따라서 배우의 땀구멍, 흉터 등 디테일한 부분의 조절을 위해 HDTV 메이크업을 위한 새로운 소재의 고운 입자와 다양한 컬러 파운데이션의 개발이 필요하게 된 것이다. 최근 MBC에서 방영한 “다모”가 그 예로 적절하다.

HDTV 카메라는 색재현이 뛰어나 시각적으로 잘 느낄 수 없는 조명 광원의 색온도 차이에도 영상의 미묘한 차이를 발견 할 수 있다. 조명의 광원을 조절하는 디머나 종류가 다른 확산용 필터의 사용, 확산 아

크릴 판을 통한 외부 조명 광원 등에서 발생하는 약간의 색온도⁶⁴⁾ 변화에도 HD카메라는 색상재현에 변화를 주었다. 스킨톤 같은 기억 색을 색온도의 변화로 붉거나 노랗게 되어 광원에 따른 스킨톤 변화를 매우 확연하게 나타냄으로 인물에 사용되는 조명기구의 색온도 변화에 각별한 주의가 필요하다.

HD카메라는 특성상 광량이 지나치게 낮고 색온도에 민감하여 컬러 TV보다 더 많은 광원이 필요하다. 그러나 짧은 시간에 적은 인력으로 많은 분량의 녹화를 하는 현재의 스튜디오 제작 여건으로는 매우 어려운 일이어서 조명의 주 광원을 반사시켜 보조광원으로 사용하는 방법으로 색온도 변화는 상대적으로 적게 하고 필 라이트로 대치하여 사용하는 조명 방법과 인물에 catch light를 활용해야 한다.

재료면에 있어서도 지금까지 우리가 사용했던 재료와는 달리 일본에서 들여온 HDTV용 파운데이션을 사용하였다. 우리 자체적인 개발이 이루어져야 한다.

시간 면에서도 기존의 분장 시간보다 두 배정도 많은 시간을 요구했다. 선명한 화질이니 만큼 섬세하고 세밀한 분장이 되어야 했기 때문이다. 또한 인물에게 많은 조명이 쏟아지기 때문에 매번 분장을 고쳐 주어야 했다. HDTV의 경우 인원의 보강이 필요하다. 한 명은 늘 현장에 붙어 있어야 하고 또 다른 한 명이 다음 씬의 연기자를 분장해 주어야 하기 때문이다. 극중에 송영감은 수염 분장을 했는데 기존에는 수염 망에다 수염을 심어서 붙였었다. HD 카메라로 찍었을 때 수염망이 보일까봐 수염(생사)을 한올 한올 붙여서 분장을 했기 때문에 분장 시간이 훨씬 길어졌다.

일본에서도 사극의 경우 가스라의 망 부분을 ‘임페르노’라는 장비를 이용하여 CG작업으로 보정한다. 우리도 사극일 경우 가발의 망 부분 처리를 연구해야 할 것이다. 그럼에도 불구하고 상처 분장, 노인 분장

64) 광원으로부터 방사하는 빛의 색을 온도로서 표시한 것

등 기존 TV에서는 그냥 넘어갈 수 있는 부분도 HDTV의 경우 분장의 티가 남아있다고 지적을 받았다. 특수 분장에 있어 지속적인 소재 개발 및 연구가 선행되어야 한다.⁶⁵⁾

65) 김평중, HDTV 특집 드라마 “다연(茶緣)” 제작보고서, KBS 드라마제작국

IV. 컬러TV와 HDTV 드라마에서의 분장과 조명의 비교분석

IV장에서는 컬러TV와 HDTV를 비교해보고 컬러TV와 HDTV의 분장과 조명의 관계를 고찰하고자 실례분석을 통한 연구를 하였다.

우선 HDTV가 컬러TV가 비교해 갖는 특징을 연구해 보았다.

첫째, 외전상 큰 특징이 있는데 기존의 TV가 갖는 3:4의 종횡비가 아닌 16:9의 비율이다. 이것은 현행 컬러TV의 종횡비의 정수비로 여러 가지 이점을 제공할 수 있다. 일례로 다채널 동시 시청과 같은 구현할 수 있고, 영화와 HDTV 영상을 공통으로 이용할 수 있다. 둘째, 주사선 수⁶⁶⁾의 차이가 있다. 현행 NTSC 방식은 1,125개의 주사선으로 구성된다. 실험 결과에 의하면, 시력이 1.0정도인 사람이 판별할 수 있는 최소크기는 시각으로 0.016°정도라고 한다. 시야각 $\theta = 0.016^\circ$ 일 때 화면높이는 $H \approx 1,200 H'$ 가 된다. 이러한 이유로 현재 HDTV의 프레임당 주사선수는 현행 TV 주사선수의 약2배인 1,200개가 적용된다. 셋째, 신호처리방식의 차이이다. 현행 TV 방식의 신호는 모두 아날로그로 처리된다. 이 때문에 현행 TV는 트랜지스터, 저항, 콘덴서 등과 같은 아날로그 소자들이 사용되어 TV 수상기의 크기를 줄이는데 한계가 있다. 하지만 모든 신호를 디지털로 처리하는 HDTV 수상기는 모두 디지털 소자로 구성되기 때문에 몇 개의 칩으로 모든 처리를 해낼 수 있다. 이로 인해 크기 면에서 획기적인 단축을 가져올 수 있다.

위 내용을 다음 <표 6>에 제시하였다.

66) 주사선 [走査線, scanning line] : 전송사진이나 텔레비전 등의 화상을 분해하거나 조립할 때 주사점이 화면을 이동하는 수평방향의 선

<표 7> 컬러TV와 HDTV의 비교

	컬러TV	HDTV
주사선	525 line	1125 line
화면비 (Aspect Ratio)	4 : 3	16 : 9
시청거리	7H	3H
최대 화면	30인치 내외	100인치 ~ 200인치
신호전송방식	아날로그	디지털, 아날로그
영상 및 음성 신호처리방식	아날로그	디지털
대역폭	4.3MHz	20MHz이상
음성품질	FM방송급	CD급

그럼 위의 특징을 갖는 HDTV를 구성하기 위해서는 어떤 기술들이 선행되어야 하는지 살펴보자. 먼저, 신호처리과정에서 사용된 알고리즘을 하드웨어로 구현할 수 있는 기술이 필수적이다. 여기에는 반도체 기술은 물론이고 주어진 알고리즘을 하드웨어적인 구조로 변환할 수 있는 기법이 필요하다. 이러한 기법을 VLSI⁶⁷⁾ 신호처리라고 한다.

디지털 방식은 바로 반도체 기술과 결합되어 고집적화가 가능하여 가정에서 사용될 HDTV 수상기에서 디지털 신호처리를 담당하는 장치를 하나의 칩으로 만들 수 있다.

HDTV에서 사용될 반도체 기술로는 고속 A/D, D/A 변환기, ASIC

67) VLSI : Very Large Scale Integrated

및 완전 주문형 IC 설계기술 그리고 고속비디오 메모리 설계기술 등이다. HDTV의 실용화에 있어서 가장 중요한 기술은 디스플레이 기술이다. 이것은 전송된 영상을 최종적으로 표시하는 장치이다. 현행 TV에서 쓰이는 직시형 CRT⁶⁸⁾는 브라운관이 커지면 한계에 이른다. 브라운관이 커지면 두께뿐만 아니라 무게가 무거워져 40인치 이상은 현재로서는 투사형을 사용한 것이 일반적이다. 또한 브라운관을 탈피한 평면형 디스플레이에 관한 연구가 활발하게 이루어지고 있고, 이러한 기술 이외에 HDTV 카메라를 비롯한 각종 방송장비 그리고 일반가정에서 사용할 수 있는 HDTV용 VTR과 같은 저장용 장비의 개발이 선행되어야 한다.

이처럼 HDTV와 컬러TV간의 차이점으로 인해 HDTV는 시청자들에게 좀 더 박진감 넘치고 생동감 있는 영상을 제공해 줄 수 있게 되었다.

1. 컬러TV 드라마에서의 분장과 조명

컬러TV에서 분장과 조명을 알기 위해 드라마를 실례로 하였다. 현대극과 사극에서 분장과 조명이 차이가 있기에 SBS에서 방영한 「선녀와 나무꾼」과 「여인천하」를 중심으로 연구하였다.

컬러TV에서는 조명으로 인해 분장이 뭉개져 보였기 때문에 분장을 약간 두껍게 해도 화면에는 보이지 않았다. 게다가 직접 광을 많이 사용했기 때문에 피부보호를 위해서도 분장이 두꺼울 수밖에 없었다. 조명은 보통 3200°K⁶⁹⁾로 하고 상황에 따라 필터 등을 이용하여 조절하였다.

68) CRT : Cathode-ray tube, 브라운 관

69) °K : 절대온도 켈빈(Kelvin, °K), CIE에서 정한 빛의 기본단위로 일상생활에 사용하는 °C(섭씨온도)에 273°를 더한 온도

<표 8> 컬러TV 상황에 따른 분장과 조명
(SBS 선녀와 나무꾼)(1)

구분	낮	
세트		
	분장	원래의 피부색에 근접한 색을 선택하여 가볍게 착색한다.
	조명	전체를 5700~6300°K
야외		
	분장	피부 톤은 한 톤 정도 밝게 하여 잡티를 커버하면서 분장
	조명	태양광을 Key로 하여 5700~6300°K

<표 8> 킬러TV 상황에 따른 분장과 조명
(SBS 선녀와 나무꾼)(2)

구분	밤	
세트		
	분장	원래의 피부색에 근접한 색을 선택하여 가볍게 착색한다.
	조명	전체를 3200°K로 하고 인물중심으로 간접조명을 비춘다.
야외		
	분장	피부색과 근접한 색으로 착색한다.
	조명	전체를 3200°K로 하고 뒷배경은 블루필터를 사용하여 밤 씬임을 나타냄

<표 9> 컬러TV 상황에 따른 분장과 조명
(SBS 여인천하)(1)

구분	낮	
세트		
	분장	피부 톤은 한 톤 정도 밝게 하여 원래의 피부색에 근접한 색을 선택하여 질고 두껍게 착색, 2-3단계 밝은 색으로 하이라이트를 준다.
	조명	전체를 5700~6000°K
야외		
	분장	피부톤에 근접하게 잡티를 커버하면서 분장
	조명	태양광을 Key로 하여 5700~6000°K

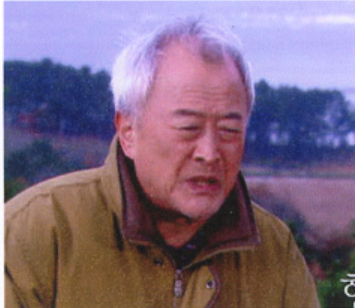
<표 9> 컬러TV 상황에 따른 분장과 조명
(SBS 여인천하)(2)

구분	밤		
세트			
	분장	원래의 피부색에 근접한 색을 선택하여 짙고 두껍게 착색한다.	
	조명	촛불을 Key로 하여 3200°K	
야외			
	분장	피부색과 근접한 색으로 착색한다.	
	조명	달빛을 Key로 하여 3200°K로 하고 배경은 블루필터를 사용하여 밤씬을 더욱 강조	

2. HDTV 드라마에서의 분장과 조명

컬러TV에서는 조명으로 가려졌던 분장의 부분들이 조명으로 인하여 더욱 잘 보이게 되었다. 그래서 분장이 더욱 디테일해지고 세밀한 부분까지도 분장을 하지 않으면 안 되게 되었다. 그러나 아직까지 HDTV로 제작하는 프로그램은 많지 않다. 그러나 KBS에서 방영한 향기로운 우물이야기와 MBC에서 방영한 다모는 전작 HD로 제작되었기 때문에 이 두 드라마를 중심으로 연구를 하고자 한다.

<표 10> HDTV 상황에 따른 분장과 조명
(향기로운 우물이야기)(1)

구분	낮	
세트		
	분장	최대한 피부색에 근접하게 베이스를 착색한다.
	조명	전체를 T 3200°K으로 하였고 인물은 간접광을 사용하여 부드럽게 표현
야외		
	분장	인물을 부드럽게 표현하였다.
	조명	배경은 T 6300°K의 프리조명과 HMI 7000°K를 사용

<표 10> HDTV 상황에 따른 분장과 조명
(KBS 향기로운 우물이야기)(2)

구분	밤		
세트			
	분장	베이스는 피부 톤보다 약간 어둡게 착색하였다.	
	조명	전체는 3200° K 에 1/4 암바를 사용하여 따뜻한 분위기를 연출	
야외			
	분장	최대한 피부색에 가까운 색으로 착색하였다.	
	조명	HMI, 7000°K와 5600°K의 fill light를 사용. 조명이 닿지 않는 부분의 음영이 확연하다.	

<표 11> HDTV 상황에 따른 분장과 조명
(MBC 다모)(1)

구분	낮		
세트			
	분장	최대한 피부에 근접함 색으로 착색하고 수염은 한올 한올 더 섬세하게 붙였다.	
	조명	문밖은 T 3200°K에 블루필터를 사용했고 인물은 T 4600°K에 암바 ⁷⁰⁾ 를 사용	
야외			
	분장	피부색에 근접한 색으로 목과의 차이가 없게 얇게 착색	
	조명	배경은 T 6300°K의 프리조명과 HMI, 1/8 암바를 사용해서 인물을 부드럽게 표현하였다.	

70) 암바(amber) : 주황색 조명

**<표 11> HDTV 상황에 따른 분장과 조명
(MBC 다모)(2)**

구분	밤		
세트			
	분장	피부색과 근접한 베이스에 황토 빛 화운데이션을 섞었다.	
	조명	촛불을 key로 하여 3200° K 에 1/4암바를 사용하였다. 초코렛색 필터를 사용하여 좀더 동양적인 분위기를 연출	
야외			
	분장	피부의 땀도 선명하게 보이므로 매우 섬세하게 분장	
	조명	달빛을 key로 하여 HMI, 7000°K와 5600°K의 back light를 사용하였고, 카메라의 특성상 영상이 영화처럼 부드럽게 보인다	

현대극과 사극에서의 조명의 차이는 주광원에 있다. 현대극은 주광원이 낮에는 태양광이나 밤에는 형광등이나 백열등 등 인공광원 이었고 사극은 낮에는 태양광이나 밤에는 촛불이나 달빛이 주광원이 되었다. 그리고 피부색도 사극에서는 동양적인 느낌을 더 가미하기 위하여 황토색 베이스를 섞어 사용 하였다.

향기로운 우물 이야기는 인물보다는 배경을 위주로 화면이 많이 구성 되어서 분장에는 그다지 특별한 차이를 볼 수가 없었다.

다모는 카메라의 특성이 영화처럼 찍히기 때문에 화면이 고우면서 영상이 영화처럼 보인다. 다모에서는 기본조명은 T71) 3200°K와 HMI조명을 사용하였고, 분장에는 미쓰비시 HD용 파운데이션을 사용하였다. 동양적인 느낌을 강조하기 위해 황토색을 가미하였으며 조명에 초콜릿색 필터를 사용하여 더욱 황토적인 느낌을 주었다. 베이스를 바를 때는 스펀지에 물을 묻혀서 편 후에 두드려주는 점각 기법을 사용하였다. 이 기법은 약간 거칠지만 인위적인 느낌을 없애주고 조명에 의해 더욱더 세세하게 드러난 피부를 좀더 사실적으로 보이게 하였다. 더군다나 수염분장을 할 때는 망에 뜬 수염이 그대로 보였고 스프리트점의 번쩍이는 자국이 더욱 표시가 많이 나서 수염도 한올 한올 신경 써서 분장해야 했다.⁷²⁾

분장이 어색해진다면 연기자의 연기까지 큰 영향을 미칠 수 있을 것이다. 분장을 통한 나이의 변화나 성격 묘사는 전문적인 분장사에 의해 만들어져야 할 것이다. 따라서 현재의 분장보다도 3~4배의 시간이 더 필요하게 되었고 화면의 디테일로 인해 연기자 혹은 출연자의 피부에서 나타나는 땀구멍 또는 흉터 등을 감쌀 수 있는 분장기술이 요구되고 있다. 이러한 분장에 맞는 도구와 재료, 기술이 필요하고 전문적인 분장을 위한 분장사가 많이 확보되어야 한다.

71) T : 텅스텐 [tungsten]조명

72) 홍기천과의 인터뷰, 2003

HDTV에서는 자연광과 인공광의 배합이 절대적으로 필요하다. 심도가 깊어짐에 따라 배경에 나타나는 색온도와 주 피사체와의 색온도가 일치되어야 한다는 것이다. 특히 실내 촬영인 경우 주변과의 색온도의 불일치로 어색한 화면은 전체적으로 톤의 균형을 깨뜨릴 수 있기 때문에 주변의 색온도에 맞춰주는 것이 바람직한 것으로 나타나고 있다. 인물의 클로즈업 샷인 경우 자연미를 강조하기 위해서는 스킨톤의 차별화가 강조되고 있는데 주인공의 코를 중심으로 빛이 닿는 부분과 닿지 않는 부분의 fall off에 따라서 자연미가 강조되고 있는데 이때 조명기의 배치와 조명방법이 달라지는데 확산필터를 사용하면서 은은한 변화를 유도하고 있다. HDTV에서는 조도가 강한 조명만이 전체적인 화면을 밝게 해준다기보다는 다양한 용량의 조명을 곳곳에 배치하여 조명함으로써 극중 내용을 강조하는 것이 특징으로 나타나고 있다.⁷³⁾ 따라서 분장에 있어서도 최대한의 리얼리티를 살려야한다. 광량으로 인해서 인물이 소프트하게 보이고 분장도 매우 확연히 드러나게 되었다.

이 같은 분석결과를 보면 HDTV의 화질이 아날로그의 5배인 점을 감안했을 때 드라마의 미술부분이 매우 중요한 분야로 나타나고 있음을 알 수 있다.

3. 컬러TV와 HDTV 드라마에서의 분장과 조명 비교분석

컬러TV 분장 중 <선녀와 나무꾼>에서 분장은 낮에 세트 촬영 때는 원래의 피부색에 근접한 색으로 가볍게 착색하였고, 낮 야외 촬영 때는 피부톤을 한톤 정도 밝게 하여 잡티를 커버하며 분장 하였다. 밤 세트 촬영 때는 낮과 비슷하게 피부색과 근접한 색을 착색 하였고, 밤 야외 촬영 때는 낮과 마찬가지로 피부와 비슷하게 착색하였다. <여인천하>

73) 고창균, HDTV방송으로 인한 프로그램 제작환경 변화에 관한 연구, 경일대 산업대학원 석사 학위 논문, 2000, P79

에서는 낮 세트 때는 피부색에 근접한 색을 선택하여 짙고 두껍게 착색, 2-3단계 밝은 색으로 하이라이트를 줬고, 낮 야외촬영 때는 피부톤에 근접하게 잡티를 커버하면서 분장을 하였다. 또 HDTV 분장 중 <향기로운 우물이야기>에서 낮 세트 촬영 때는 최대한 피부색에 근접하게 베이스를 착색하고, 낮 야외 촬영 때는 인물을 부드럽게 표현 하였다. 밤 세트 촬영 때는 베이스는 피부 톤보다 약간 어둡게 착색하였고 밤 야외 촬영 때는 최대한 피부색에 가까운 색으로 착색하였다. <다모>에서는 낮 세트 촬영 때는 최대한 피부에 근접한 색으로 착색하고 수염은 한올 한올 더 섬세하게 붙였다고, 낮 야외 촬영 때는 피부색에 근접한 색으로 목과의 차이가 없게 얇게 착색, 밤 세트 촬영 때는 피부색과 근접한 베이스에 황토 빛 화운데이션을 섞었고, 밤 야외 촬영 때는 어두워도 피부의 땀까지 선명하게 보이므로 매우 섬세하게 하였다.

컬러TV에서는 조명으로 인해 분장이 뭉개져 보였기 때문에 분장을 약간 두껍게 해도 화면에는 보이지 않았다. 게다가 직접 광을 많이 사용했기 때문에 피부보호를 위해서도 분장이 두꺼울 수밖에 없었다. 그러나 컬러TV에서는 조명으로 가려졌던 분장의 부분들이 HDTV에서는 조명으로 인하여 더욱 잘 보이게 되었다. 그래서 분장이 더욱 디테일해지고 세밀한 부분까지도 분장을 하지 않으면 안 되게 되었고, 최대한 인물의 피부색에 가까운 베이스를 깔아야 했다. 그리고 컬러TV에서는 현대극과 사극 때의 분장에 큰 차이가 없었으나, HDTV에서는 현대극은 피부색에 최대한 근접하게 베이스를 하나 사극에서는 동양적인 느낌을 주기위해 황토색 베이스를 섞어서 사용하였다.

위 내용을 <표 12>에 제시 하였다.

<표 12> 컬러TV와 HDTV 드라마의 분장 비교분석

	컬러TV	HDTV
파운데이션	일반 파운데이션	HD용 파운데이션
피부색	인물의 피부색을 보완하는 알맞은 색을 선택하여 착색	피부색과 거의 같은 색의 베이스로 착색
범위	얼굴위주의 분장	목, 다른 피부와의 차이를 최소화 하여 분장
극의 종류	현대극과 사극 때의 분장에 큰 차이가 없다.	현대극은 피부색에 최대한 근접하게 하나 사극에서는 동양적인 느낌을 주기위해 황토색 베이스를 섞어서 최대한 얇게 착색

컬러TV 조명 중 <선녀와 나무꾼>에서 조명은 낮에 세트 촬영 때는 전체를 5700~6300°K로, 낮 야외 촬영 때는 태양광을 Key로 하여 5700~6300°K, 밤 세트 촬영 때는 전체를 3200°K로 하고 인물중심으로 간접조명을 비추고, 밤 야외촬영 때는 전체를 3200°K로 하고 뒷 배경은 블루필터를 사용하여 밤 씬임을 나타내었다. <여인천하>에서는 낮에 세트 촬영 때는 전체를 5700~6000°K로, 낮 야외 촬영 때는 태양광을 Key로 하여 5700~6000°K 밤 세트 촬영 때는 촛불을 Key로 하여 3200°K, 밤 야외촬영 때는 달빛을 Key로 하여 3200°K로 하고 배경은 블루필터를 사용하여 밤씬을 더욱 강조하였다. 또 HDTV 조명 중 <향기로운 우물이야기>에서는 낮 세트 촬영 때는 전체를 T 3200°K으로 하였고 인물은 간접광을 사용하여 부드럽게 표현하고, 낮 야외 촬영 때는 배경은 T 6300°K의 프리조명과 HMI 7000°K를 사용하였다. 밤 세

트 촬영 때는 전체는 3200°K에 1/4 암바를 사용하여 따뜻한 분위기를 연출, 밤 야외촬영 때는 HMI, 7000°K와 5600°K의 fill light를 사용하여 조명이 닿지 않는 부분의 음영이 확연하였다. <다모>에서 낮 세트 촬영 때는 문밖은 T 3200°K에 블루필터를 사용했고 인물은 T 4600°K에 암바를 사용하였고, 낮 야외 촬영 때는 배경은 T 6300°K의 프리조명과 HMI, 1/8 암바를 사용해서 인물을 부드럽게 표현하였다. 밤 세트 촬영 때는 촛불을 key로 하여 3200°K에 1/4암바를 사용하였고, 초코렛 색 필터를 사용하여 좀더 동양적인 분위기를 연출하였다. 밤 야외촬영 때는 달빛을 key로 하여 HMI, 7000°K와 5600°K의 back light를 사용하였고, 카메라의 특성상 영상이 영화처럼 부드럽게 보였다.

컬러TV에서의 조명은 보통 3200°K⁷⁴⁾로 하고 상황에 따라 필터 등을 이용하여 조절하였다. 그리고 조명이 약간 어두워도 화면에 큰 무리가 없어서 할로겐 조명으로도 색온도를 충분히 나타낼 수 있었고, 직접광을 많이 사용하였으나 HDTV에서는 HD카메라의 특성상 광량이 지나치게 낮고 색온도에 민감하여 컬러TV보다 더 많은 광원이 필요했기 때문에 HMI light를 사용하고 조명의 주 광원을 반사시켜 보조광원으로 사용하여 색온도 변화는 상대적으로 적게 하고 간접광을 많이 사용하였다. 게다가 컬러TV에서의 색온도는 낮에는 5600~6000°K, 밤에는 3200°K이었으나 HDTV에서는 광량이 많이 필요했기 때문에 낮에는 6300~7000°K, 밤에는 5600~7000°K으로 낮과 밤에서 큰 차이를 보이지 않았다.

위 내용을 <표 13>에 제시하였다.

74) °K : 절대온도 켈빈(Kelvin, °K), CIE에서 정한 빛의 기본단위로 일상생활에 사용하는 °C(섭씨온도)에 273°를 더한 온도

<표 13> 컬러TV와 HDTV 드라마의 조명 비교분석

	컬러TV	HDTV
화면크기	4:3 화면 기본조명	16:9 기본조명+간접조명
조명기법	직접광	직접광+간접광
조명기	할로젠 light	HMI light
색온도	낮에는 5600~6000°K 밤에는 3200°K	낮에는 6300~7000°K 밤에는 5600~7000°K

V. 결론

방송의 아날로그 제작환경에서 디지털 제작환경으로의 변화는 직접적으로 다양한 정보와 콘텐츠의 증가로 이어져 시청자의 선택의 폭이 다양해졌고, 흑백TV 에서 컬러TV, HDTV로 발전해 가는 방송변화의 과정은 각 단계마다 그 사회, 경제적 영향이 매우 컸다.

이런 환경에서 분장과 조명의 변화 역시 더욱 더 밀접해 졌다. 따라서 본 연구는 흑백TV시대부터 컬러TV시대, HDTV시대로 이어지는 현 상황에서 HDTV시대의 드라마에 적합한 분장과 조명을 알아보고자 하였다. 이 과정에서 컬러TV에서 HDTV로 바뀌면서 분장과 조명에 영향을 미친 요인은 4:3에서 16:9로 늘어난 화면의 종횡비와 컬러TV보다 5배나 더 선명해진 화질, 그리고 피사체를 원색에 가깝게 재현하는 카메라 등이 있었고, 이러한 요인들이 컬러TV 때와는 다른 분장과 조명을 요구하고 있다.

본 연구의 결과로 살펴보는 HDTV시대의 드라마에 적합한 분장은 첫째로 HDTV는 색 재현 기술이 발달하여 120인치 정도의 화면확대에도 영상의 세밀함이 그대로 살아있으므로 분장 전체를 고르고 섬세하게 표현해야 한다.

둘째로 HDTV는 고선명이기 때문에 한 곳을 강조하면 강조한 부분만 튀어 보이게 된다. 따라서 배우의 땀구멍, 흉터 등 디테일한 부분의 조절을 위해 HDTV 메이크업을 위한 새로운 소재의 고운 입자와 다양한 컬러 파운데이션의 개발이 필요하다.

셋째로 분장을 할 때 피부색과 거의 같은 색의 베이스를 해야만 분장한 곳과 하지 않은 곳의 차이점을 작게 할 수 있으며 그렇지 않은 경우 카메라에 노출되는 피부의 모든 부분을 분장 해야만 한다.

또 HDTV시대의 드라마에 적합한 조명은

첫째로 HDTV는 스펙트럼의 개선으로 구현할 수 있는 색상이 많아져서 색에 윤기가 있고 밝기가 있으므로 자연 그대로의 색상이 화면에 그대로 재현된다. 또한 HDTV 카메라는 색 재현이 뛰어나 시각적으로 잘 느낄 수 없는 조명 광원의 색온도 차이에도 영상의 미묘한 차이를 보인다. 따라서 조명의 광원을 조절하는 디머나, 종류가 다른 확산용 필터의 사용, 확산 아크릴 판을 통한 외부 조명 광원 등에서 발생하는 약간의 색온도 변화에도 색상재현에 변화를 보였다. 그러므로 컬러TV보다 더 많은 광원이 필요하였기 때문에 조명의 주 광원을 반사시켜 보조광원으로 사용하는 방법으로 색온도 변화는 상대적으로 적게 하고 필 라이트로 대치하여 사용하는 조명 방법과 인물에 Catch light를 활용해야 한다.

둘째로 HDTV는 조명에서의 광량을 더욱 더 많이 필요로 하게 되었고 배우의 얼굴이 조금이라도 샤프해 보이면 더욱 날카로워 보였기 때문에 컬러TV에서는 직접조명으로도 충분했던 것이 3~4배나 되는 반사판을 사용한 간접광을 이용하여 얼굴을 소프트하게 보이게 해야 한다.

본 연구는 HDTV에 적합한 분장과 조명의 관계에 대해 살펴보고자 하였다. 그러나 아직까지 HDTV가 많이 보급되지 않았고 HDTV는 보급이 되었어도 셋탑박스의 보급률이 미비하여 연구에 많은 제약점이 있었다.

앞으로 본 논문과 연계하여 후속연구를 하기 위해서는 보다 더 훌륭한 조건에서 즉 HDTV의 보급률이 더 나아졌을 때, 더 많은 시간을 할애하여 이론과 방법론에 관한 연구가 진행되어야 할 것이며 분장과 조명의 관계뿐만 아니라 분장과 제작 전반에 걸친 문제점과 해결책에 관한 모색이 절실하다 하겠다.

참고문헌

1. 국내문헌

<단행본>

강도양, 「실용색채학」, 이우출판사, 1980.

곽대웅 등, 「디자인인 공예 대사전」, 1990.

강대영, 「한국 분장 예술」, 지인당, 1999.

김평중, 「HDTV 특집 드라마 “다연(茶緣)” 제작보고서」,
KBS 드라마제작국.

김덕록, 「화장과 화장품」, 도서출판 담계, 1998.

「두산세계백과」, 두산동아 출판사.

MBC 방송문화원, 「TV조명」, MBC문화제작 센타, 1995.

MBC, 「문화방송 30년사, 문화방송 출판부」, 1992.

박수명 외, 공연 예술 총서 V, 「분장」, 한국 문화예술 진흥원, 1993.

최창섭, 「한국방송총론」, 서울 법문사.

한국방송공사 편, 「한국방송 60년사」, 1996.

영화 텔레비전 기술 2003, 2월호

장우식, 「분장예술 세미나」, 한성대학교 예술대학원 교재.

정인숙, 「방송산업과 정책의 이해」

<논 문>

강호원. 디지털 지상파 TV용 셋탑 박스 구현에 관한 연구, 전남대학교
대학원 전자공학과, 2001

김민경. 「무대조명이 분장에 미치는 효과에 관한 연구」, 한성대 예술

대학원, 2002

김봉천. 「한국 TV드라마의 성격분장에 관한 연구」, 한성대 예술대학원,
2001

김용선. 「HDTV 분장환경에서의 피부 재현색에 관한 연구」, 한성대 예술대
학원 석사학위 논문, 2002,

박복만. 「TV드라마에 반영된 시대상과 장르의 변화에 대한 연구」,
한양대 언론정보대학원 석사학위 논문, 1997,

박승배. 「한국의 무대공연에 나타난 분장에 관한 연구」, 홍익대 산업
대학 석사학위논문, 1991,

최충웅. 「TV프로그램 제작과정에서 상징적 상호 작용과 GateKeeping
연구」, 한양대학교 대학원 신문방송학과, 1991,

표재순. 「텔레비전 드라마 편성의 시대적 특성과 변천에 관한 연구」,
연세대학교 행정대학원 석사학위 논문, 1992.

2. 국외문헌

Brian Fitt & Joe Thornley, Lighting by Design.

프랭크 비첨,: American Cinematographer Video Manual.

Richard Corson, stage make-up, Prentice-hill ink, Englewood cliffs, New
Jersey, 1986, P.264

3. 인터넷 사이트

<http://www.kbscam.or.kr>

<http://www.sbs.com>

<http://www.imbc.com>

<http://www.naver.com>

<http://www.kbs.co.kr/techcenter>

<http://www.3ccd.tv>

<http://home.cein.or.kr>

4. 인터뷰

김봉천, 분장사, SBS 분장실

김근수, MBC 조명감독,

윤원정, 분장사

윤재덕, 조명감독

홍기천, 분장사, MBC 분장실

ABSTRACT

A study on the change of make-up and lighting in drama
caused by the development of TV media

Park, Kyung-ok

Major in Make-up Art

Dept. of Fashion Art & Design

Graduate School of Arts

Hansung University

The developmental process from monotone TV to color TV and HDTV considerably influenced the social and economical effect. And we are currently looking at the revolutionary changes of the environment of broadcasting in the respect of the electronic engineering and computer science. Now comes the age of the digital broadcasting equipments, multi-media and multi-channels.

Especially HDTV can make the quality of the sound and the image much more developed. And this can create the mutual communication channel and make people enjoy the upgraded life of information. Therefore it's needed the development of the advanced technology of make-up and lighting suitable to the diversification and specification of TV dramas.

I examined about the make-up for drama and lighting on the respect of the development of TV media. At first I considered the kinds and the concept of make-up and lighting and then analysed the aspects of their development in the age of monotone TV, color TV and HDTV. And I compared to analyse the real cases of make-up and lighting in HDTV as well as in the color TV. At final I suggested the direction of the much more development of make-up and lighting suit to HDTV times for the future.

Therefore I decide the conclusion as follow.

Firstly, it is necessary to make the make-up much more delicate on HDTV which enables the image brighter and more accurate. And it's needed to develop the various kinds of color foundation and fine materials suitable for HDTV make-up in order to control the image of sweat hole or scar.

When we make-up a certain face, we should make-up one's toilet with the same tone of colors as that of the human skins in order to diminish the different parts of make-up . Otherwise, it's needed to make-up one's toilet with the whole part of skin exposed to camera.

Secondly, the lighting suitable to dramas projected in HDTV contains more colors provided by the deveopment of spectrum. And the colors turn brighter and more lustrous and representing the real colors. And HDTV camera has such a considerable

performance of representing the colors that can realize the minimal nuance of colors according to the change of the temperature of the lighting source. As it needs much more lighting source than color TV, It chooses the way of using the subsidiary lighting source reflected by the main lighting. Therefore I suggest the method of lighting using feel light which can minimize the change of the temperature of the colors and the appliance of catch light..

In the HDTV lighting, the image of the face of actors looks sharper and needs more quantity of the lighting. So It needs three or four times of the lighting quantity provided by the reflecting panel than an image on color TV in order to make the faces softer. .

I expect that this study will be the useful reference for the other study on the same theme and this will contribute to the development of the make-up and lighting for TV dramas in the new millenium.