

안무가가 인지한 무대의상 연구*

황혜연** · 김승일 중앙대학교

Study of stage costumes perceived by choreographers

Hwang Hye Yeon · Kim Seung Il *Chung-Ang University*

요약

본 연구는 한국창작무용 안무가들이 인식하는 무대의상 역할 분석에 무용의상의 역할과 안무 활동의 환경에 대한 사례를 심층적으로 분석하였다. 연구의 목적 달성을 위해 서울과 경기지역에서 안무 활동을 하고 있는 25-35세 이하의 안무가 4명을 대상으로 유목적 표집 후 질적 사례연구를 실시하였으며 그 결과로는 다음과 같다. 첫째, 무용의상의 역할에 있어 안무자는 의상에 자신만의 색깔과 구성을 갖고 작품에 임한다면 의상을 통해 관객에게 보다 나은 작품을 전달 할 수 있을 것이다. 둘째, 안무활동의 환경에 있어 안무자는 무용수와의 소통이 중요한 것을 알 수 있었다. 셋째, 자신이 원하는 스타일과 의상활용을 통해 표현하기 위해서는 의상디자인의 기본 요소와 원리를 습득해야 한다. 이러한 모든 것이 충족이 된 안무자와 디자이너의 합은 작품에 있어 좋은 시너지 효과를 창출 해 낼 수 있는 것을 알 수 있었다.

주요어 : 무용의상, 무용, 안무가

Abstract

The purpose of this study is to analyze the roles of dance costumes and the environment of choreography activities in the stage costume role analysis that Korean creative dance choreographers perceive. To accomplish the purpose of the study, four choreographers aged 25-35 years or younger who are choreographers in Seoul and Gyeonggi area conducted qualitative case studies after sampling of the objectives. The results were as follows. First, in the role of dance costume, a choreographer will be able to deliver a better work to the audience through costume if he / she has his / her own color and composition in costume. Second, in the environment of choreography activities, the choreographer could see that communication with the dancers was important. Third, students must acquire the basic elements and principles of costume design in order to express themselves through style and costume use. It was found that the sum of the choreographer and the designer who were satisfied with all of these things could create a good synergy effect in the work.

Keywords : dancing costume, dance, choreographer

* 이 논문은 황혜연의 석사학위 논문을 수정 및 보완한 것임.

** bonoqufl@naver.com

서론

1. 연구의 필요성 및 목적

무대의상은 공연관람에 있어 작품의 스토리를 설명 하는 매개체가 돼야 하고 시각의 미(美)의 대상이 되기도 한다. 그중 무용의상은 무용수의 신체와 가장 밀접한 관계를 가지고 있기에 무용수의 신체 움직임에 가장 큰 영향력을 미치고 있다고 볼 수 있으며, 무대의 공간적인 부분에서도 영향을 받기 때문에 무대의 공간, 조명의 색 또한 근접한 관계를 갖고 있다고 할 수 있다(박문령, 2010).

오늘날 한국무용에서 한국창작무용의 안무가가 늘어나고 있다. 계속해서 새로운 한국창작무용의 작품이 시도 되고 있기 때문에 이와 결맞는 무대의상의 발전이 있어야 하며 예술적인 표현이 중요하긴 하지만 무용수의 움직임, 피부색, 작품의 스토리에 맞춰 의상을 고려해야 하고 그것으로 인해 작품의 성취감은 물론, 작품에 관한 평가가 달라질 수 있다. 안무가는 이러한 가능성을 감안하여 신체, 움직임, 미(美)적 적절성과 기준에 맞는 의상을 선택하고 수정하여 결정해야 한다. 더불어 작품을 원활하게 맞추고 완성도를 높이기 위해 심사숙고하여 최종적 의상을 무용수에게 제안하고 작품화한다. 안무가는 작품의 첫 인상을 주제의 틀에서 벗어나지 않기 위하여 의상을 이용해 동작을 만들어 내기도 한다. 그러한 것은 의상을 활용해 효과를 극대화 할 수 있으며 무용수의 캐릭터나 동작 또한 좀 더 강조 되는 테크닉을 선보일 수 있다. 따라서 공연 성취감에 있어서 무대 의상은 중요한 역할을 하고 있다. 발레 작품에서 의상 핏이 관객의 작품 기억, 의상 이미지, 시선 패턴에 미치는 영향(박현선, 2017)에 관한 연구에 따르면 일반인 또한 전문지식이 없음에도 의상을 보는 시각은 전문가와 같고 안무가는 그러한 시각을 생각해 의상을 고려해야 한다는 결론을 지었다. 또한 Rosas Danst Rosas 작품에 나타난 의상 특성에 관한 연구 (박문령, 2010), 사회변화에 따른 한국창작무용의 추세와 변화 (박지혜, 2012) 등의 선행연구에서는 한국무용의 변화와 주요 작품을 통한 무용

수의 무대의상을 강조하였다. 시대에 따라 변화하는 한국무용 의상의 중요성을 제안하고 있는 선행연구가 존재하고 있는 반면 안무가가 작품을 구상할 때 어떠한 심리로 의상을 변화 시켜 왔고 작품 제작 과정 속에서 무용수와 안무가 사이의 어떠한 교류가 있어야 성공적으로 작품과 융합된 의상을 선보일 수 있는지에 관한 구체적인 연구가 필요하다. 따라서 본 연구는 한국창작무용의 안무가들의 심층면담을 통해 안무가로서 한 작품을 완성 시킬 때 의상에 대한 중요한 요소와 오늘날 의상의 인식에 대해 알아보고자 하는데 본 연구의 필요성이 있다.

2. 연구문제 및 연구의 제한점

본 연구의 목적은 오늘날 한국창작무용 의상의 중요성을 분석 하고 안무가들의 의상활용방법과 안무가가 만족하는 공연성취감을 얻기 위한 의상의 중요성을 도출함에 있다. 이러한 목적을 이루기 위해 구체적인 연구 문제를 다음과 같이 설정하였다.

첫째, 무용의상 역할에는 어떠한 요인이 있는가?

둘째, 안무활동의 환경에는 어떠한 요인이 있는가? 또한 본 연구에는 다음과 같은 제한점이 있다. 한국 창작 안무활동 경험이 있는 25-35세 이하의 안무가 4명을 연구 참여자로 선정하였다. 따라서 연구의 참여자는 안무가로서의 견해를 객관화 하여 일반화하기 무리가 있으므로 한국창작안무가 들을 대표 할 수 없다. 또한 연구방법의 특성상 연구결과가 잠정적으로 추정되는 가설로 보고 본 연구의 유사한 상황에서만 적용 될 수 있다.

연구방법

1. 연구계획

본 연구에서는 연구 참여자들의 경험을 이끌어내기 위해서 주관적일 수 있기에 질적 연구 방법이 유용하다고 사료된다. 이에 전반적으로 연구계획수립, 예비조사, 자료수집, 자료 분석, 분석결과의 다섯 단계로 연구계획을 나누어 진행하였다.

2. 연구 참여자 선정 및 이해

1) 연구 참여자 선정

본 연구의 목적은 안무가들의 의상에 따른 성취감에 대한 사례를 탐구함에 있다. 따라서 이러한 연구 특성을 주제로 할 수 있는 참여자로 현재 안무가로 활동 중인 여성 안무가 4인을 택하였으며 연구 참여자는 현재 안무가로서 현재 활동 중인 25-35세 이하로 선정하였고 안무가로서 창작안무 활동에 적극적이고 자기표현이 활발한 사람으로 선정 하였다. 본 연구의 참여자 선정 기준을 통한 사례 연구 배경에는 단일 사례를 대상으로 할 경우 연구의 결과가 극단적인 결과와 주관성으로 인해 자료의 결과가 왜곡되는 상황이 발생할 수 있으며, 반대로 다수의 연구 대상을 선정할 경우 표본의 심층적인 이해를 저해 시킬 가능성이 높기에 4인의 심층 인터뷰를 통해 균형을 맞추어 논고의 타당성을 확보하는데 주력하였다. 본 연구는 사례 간 비교를 통하여 일반화를 제한하고 목적에 맞게 자료 수집을 이루어 연구자가 원활한 연구를 진행하기 위해 근거리에 거주 하는 접근용이성을 고려하였으며 연구 참여자는 안무가로서 창작안무 활동에 적극적이고 자기표현이 활발한 사람으로 선정 하였다.

2) 연구 참여자의 이해

연구의 참여자는 현재 활발히 활동 하고 있는 25-35세 이하로 연구 참여자의 기준에 적용되고 본 연구의 취지에 동의한 4명의 안무가로 선정하였다. 또한 해당 안무가들의 이력과 창작 활동 약력을 각각 다음과 같다.

표 1. 연구 참여자의 인적 사항

	연구 참여자	성별	연령	안무작
1	연구 참여자A	여자	32	<아르렁> <모래시계>
2	연구 참여자 B	여자	32	<만월> <여인> <만신 무당의 춤>
3	연구 참여자 C	여자	28	<밥그릇은 하나> <어디에나, 어디에도>
4	연구 참여자 D	여자	29	<삭제된>

① 연구 참여자 A

연구 참여자 A는 30대의 여성 창작안무가이다.

C대학에서 한국무용을 전공 하였으며 현재 C대학 강사로 예술제 및 창작공연 안무활동을 하고 있다. 또한 예술 고등학교의 강사로 크고 작은 무대의 안무를 맡아 활동 하였다. 최근에는 김승일 무용단의 창작 춤 공감Ⅱ <모래시계> 라는 작품을 안무 했으며 이 외에도 C대학교 창작발표회 및 예술제 안무를 하며 활발히 활동 중인 안무가이다.

② 연구 참여자 B

연구 참여자 B는 30대의 젊은 창작안무가로 활동 중인 여성 안무가 이다. C대학교에서 한국무용을 전공 하였으며 제40회 동아무용콩쿠르에서 입상한 경향이 있다. 현재 K예술 고등학교 강사로 활동하고 있으며 C대학교 강사로서 안무 경험이 있으며 2018년 에는 <만월> 이라는 작품을 안무 하였으며 프리랜서 무용수뿐만 아니라 안무가로서 활발히 활동 중이다.

③ 연구 참여자 C

연구 참여자 C는 D대학교를 졸업 하고 활발히 활동 중인 여성 안무가 이다. C연구 참여자는 대학 재학 중에도 여러 안무 활동과 무용수로서 활동을 활발히 해온 젊은 안무가이다. 가장 최근 <밥그릇은 하나> 라는 작품을 안무 하였으며 D대학교를 졸업하여 지속적인 안무 활동을 하고 있다. 현재에는 프리랜서로 주로 소극장에서 안무가로서 활발히 활동 중이다.

④ 연구 참여자 D

D연구 참여자는 20대의 젊은 여자 안무가 이다. H대학교를 졸업 하여 '쿰 댄스 무용단'에 소속되어 안무가 및 무용수로 활발히 활동 중이다. <삭제된> 이라는 작품으로 출연 및 안무를 하였으며 현재 예술중학교의 강사로 예술제 및 여러 공연을 안무 및 연출자로 활동 중이다. 현재 H대학원을 졸업하였으며 지도자로서 활발히 활동 중이다.

3. 자료수집

1) 심층면담 (In-Depth Interview)

심층면담(In-Depth Interview)은 질적 사례연구에서 연구 주제에 직접적인 결과를 줄 수 있는 방법이며 핵심적인 내용 도출이 가능하다. 또한 면담자가 피면담자의 경험을 진솔한 대화를 통해 상황에 대한 이해를 피하고 반복적인 만남 속에서 연구자의 연구 목적에 따른 일괄된 질문을 유지해야 한다.

본 연구는 2회의 공식적인 만남을 통해 이루어졌으며 공식적 면담 형식으로 비구조화된 면담과 반구조화된 면담을 혼합하여 사용 하였다.

표 2. 면담 질문지 영역과 내용

내용영역	세부내용	비고
연구 참여자의 이해	연령, 성별 안무 활동 참여경력	서술적 설문 조사
무용의상의 역할	무용의상의 중요도 결정원인 의상 활용 안무자의 의도	심층면담
안무활동의 환경	무용수와 의상의 의사소통 안무자와 디자이너 관계 선택기준	심층면담

(1) 면담 설문지 작성

본 연구는 공식적인 면담을 위해 본 연구에서 아래의 과정을 거쳐 설문지 작성을 하였다.

(2) 면담내용 전사

면담 진행 전 면담자의 동의를 구한다. 심층면담은 모두 개별적으로 진행 되었으며 면담 내용을 녹음 후 직접 컴퓨터에 저장하여 안전하게 면담 내용을 전사 하였다. 다소 문맥이 매끄럽지 않은 내용은 면담자의 의도를 벗어나지 않는 범위에서 재구성 되었다.

2) 문서수집 (documents collection)

문서 수집(documents collection)은 연구내용을 기술하는데 필요한 자료나 연구대상을 이해하는데 필요한 문서를 수집하는 것이다. 본 연구의 관련 문서는 연구 참여자의 동의를 얻고 직접 안무한 안무 노트, 공연연상, 안무작의 팸플릿 등의 자료를 수집하였다.

4. 자료분석

본 연구의 자료 분석은 문서자료를 수집하고 심층면담을 통해 얻은 자료를 전사(Transcription)하였다. 전사 된 자료는 1차 부호화 과정으로 연구 참여자의 개인별 사례기록을 한 후 종합프로파일(Multi-profile)을 작성 하였다. 작성된 개인별 종합 프로파일을 기반으로 2차 부호화 과정을 통해 연구 문제의 주제를 도출하였다.

1) 사례기록(Case record): 1차 부호화

본 연구는 심층 면담을 통해 수집된 자료를 일정한 형식의 분석 체계를 통하여 분석 하고 연구 참여자들에게서 수집된 개별 사례에 대해 기록 하였다. 원 자료를 사례기록으로 구조화 하고 비교법 분석으로 연구문제와 관련된 새로운 주제를 도출 하였다.

2) 개별 프로파일 작성(Multi-profile) : 2차 부호화

본 연구에서 개별 프로파일작성을 연구문제에 대해 대상자들의 전체적인 윤곽을 파악 하고 개별 사례기록에서 도출한 모든 정보를 통합해 기록 하였다. 수록된 내용은 항시비교법과 진실성을 검증 후 보고서 작성에 필요한 기초자료로서의 역할을 하고 연구 문제를 설명해 주는 내용과 인용문들이 선정 되어 인용 되었다.

3) 항시비교법(Constant comparison)

다양한 사례들로 얻은 자료들이 수집되어 그 다음 과정으로 자료의 범주, 일관성, 패턴 및 비일관성을 분석 하였다. 다양한 사례로 광범위해진 사실을 결정하여 순차적으로 종합한다. 이론이 확실해질 수록 중요한 수정들이 점차 줄어들게 되고 후기 수정들은 거의 정리정돈 작업에 속하게 되어 진다(김윤옥,1996).

(1) 자료 분석과정

질적 연구의 자료 분석과정은 양적 연구에서 진행되는 일반 통행식인 연역적 방법으로 결론을 도출하는 것과 다르게 연구의 전반적인 과정에서 이루어지는 지속적인 활동이다(Bogdan, Biklen, 1982). 연

구자는 연구문제를 기초하기 위해 자료를 재 수집함으로써 분석의 질을 높였다.

본 연구의 자료 분석은 문서, 면담내용, 등의 본래의 자료의 심층적이고 총체적인 이해를 돕기 위해 부호화, 단일화, 범주화 하였으며 핵심주제를 찾아내는 형식으로 진행됐다.

5. 연구의 진실성

본 연구는 질적 연구 전문가, 안무가로 활동 중인 한국창작무용 전공자 참여자들로 구성 되고 연구 참여자와 지속적인 협의를 통해 연구자의 오류를 최소화 시키며 연구의 타당도와 신뢰도를 높였다. 본 연구는 수집된 자료의 진실성을 높이기 위해 연구 참여자와의 지속적인 검토를 통한 개입, 각각도 접근법과 구성원간의 검토, 장기적인 관찰과 수집 등을 종합적으로 제시하였다.

6. 연구의 윤리성

본 연구는 연구의 윤리성을 위해 다음과 같은 노력을 하였다.

질적 연구의 자료 수집 과정은 연구 참여자들을 신뢰하고 친밀한 관계형성 유지가 중요하다. 또한 연구과정에서 참여자들의 사생활 침해나 모든 윤리적인 문제에 신중해야 한다. 따라서 연구 참여자들에게 연구의 목적을 충분히 설명 후 확실한 동의를 얻고 연구를 진행 하였다. 또한 원활한 협조를 위해 모든 자료 수집을 위한 일정은 연구 참여자에 의해 맞추어 진행되었으며 연구 참여자를 존중하기 위해 연구 참여자의 선택 하에 장소를 선택하였다.

결과 및 논의

1. 무용의상의 역할

1) 작품구성의 마무리

무용의상은 일상생활에서 착용되어지는 의상과 다르게 실용성 보다는 시각적인 표현성에 치중하여

관객에게 시각적 만족감을 전달하고, 작품의 주제, 성격, 분위기 등을 암시하여 예술성 높은 공연을 위해 중요한 역할을 담당한다(김미진, 2008). 창조적인 예술적 표현으로 무용수, 작품의 성격, 이미지와 다른 무대장치 등과 조화를 이루어야 한다. 다음은 무용의상의 중요도에 대한 안무자들의 생각이다.

크게 3단계로 나누면 첫 번째는 안무, 두 번째는 음악, 마지막이 의상이에요. 의상을 전체적인 느낌에 어울리게 제작하길 원해요. 의상은 그렇게 색깔이나 동작적인 부분에서 디자인이 무수하게 가능하기 때문에 마지막으로 작품의 구성을 마무리 하는 거 같아요. 그렇게 해야 안무부터 의상까지 같은 느낌이 나온다고 생각해요.
(A 연구 참여자의 인터뷰 내용 중에서)

의상의 중요도를 네 번째 로 생각해요.
의상은 말하자면 음식을 만들면 마지막에 어떤 그릇에 나간다는 거 같아요.
(B 연구 참여자의 인터뷰 내용 중에서)

의상은 거의 마지막에 생각하는 편이에요. 음.. 의상 중에서도 색깔을 제일 먼저 생각하는 편이구요. 제가 안무한 동작에 따라 의상이 많이 달라져요. 저의 기본 안무 스타일에 따라 기본적으로 의상의 디자인이나 정해지는 순서가 생기는 것 같아요.
(C 연구 참여자의 인터뷰 내용 중에서)

연구 참여자 A, B, C에 있어 의상의 중요도는 모두 첫 번째 요인은 아니었다. 이처럼 의상은 작품에 있어 제일 중요한 요소는 아니지만 한편으로는 작품의 마무리는 의상이라 언급한다. 이승완(1994)연구에 따르면 무대의상은 무대장치, 무대조명, 분장 등과의 조화를 꾀해야 하며 무대효과도 고려하여 무대의 현실감과 통일감을 주어야 하고 관객에게 시각적 만족감을 부여하는 시각예술을 담당한다고 말하며 의상의 중요성을 강조했다. 따라서 연구 참여자들은 의상이 공연 전체의 통일성을 위해 마지막으로 갖춰지는 것이라고 생각 한다. 그렇기 때문에 무대의상은 안무 작업에서 성공적인 성과를 위해 안무자가 원하는 구성의 작품을 위해 기본적으로 의상의 중요성을 무시하지 않아야 한다는 것으로 파악된다.

2) 디자이너와의 소통매개

의상은 극중 인물이 사는 시대나 장소, 인물의 사회적 지위, 환경, 연령, 성별 직업, 인물의 관계나 감정 상태까지도 반영하여 등장인물들의 중요도, 심리 상태, 분의기 등을 표현 할 수 있는 사람이 안무자 본인이다. (최영로, 1997). 이러한 것을 책임있게 인지하고 이 대부분의 안무가들은 이러한 총체적인 완성을 위하여 다양한 학습을 경험하고 다른 이의 의견을 듣고 수렴해 여러 가지의 창조적인 자신만의 작품을 위한 디자인을 결정한다. 다음은 안무자들의 의상결정에 대한 인터뷰 내용이다.

저는 의상디자이너에게 조금 더 맡기는 편입니다. 대신 디자이너와의 회의하는 자리가 많았으면 좋겠어요.. 사전 회의하는 자리가 많아진다면 한 번에 원하는 의상을 받을 수 있지 않을까 생각해요.

(A 연구 참여자의 인터뷰 내용 중에서)

같은 동료나.. 의상 디자인 선생님한테 물어봐요. 근데 처음 결정 할 때는 작품을 같이 할 사람, 동료들한테 가장 많이 상의를 하고 내가 여러 후보를 갖고 디자인 선생님한테 상의를 해요.

(B 연구 참여자의 인터뷰 내용 중에서)

사실 대학 동기가 무용의상을 해요. 워낙 친한 친구여서 작품을 시작하기 전부터 작품의 주제와 내용을 많이 이야기 하는 편이에요. 그리고 오랜 기간 이야기를 하고 소통해서 그만큼 좋은 의상이 나와요. 그래서 좋은 의상이 나오려면 의상디자이너와의 교류가 많아야 한다고 생각해요.

(C 연구 참여자의 인터뷰 내용 중에서)

디자이너와 상의해요. 의상전공이 아니기 때문에 원하는 느낌을 있는 그대로 표현하기 힘들어요. 특히 색감 같은 것을 많이 상의하죠.

(D 연구 참여자의 인터뷰 내용 중에서)

A, B, C, D 연구 참여자 들은 공통적으로 디자이너와의 의견 교환 과정을 통해서 결정을 하는 것으로 보인다. 특히 A, C의 연구 참여자 들은 디자이너와의 소통을 중요한 요인으로 꼽는다. 소통을 많이

하면 할수록 안무자가 원하는 의상의 디자인이 나온다고 본다. 하지만 B연구 참여자는 가장 큰 결정은 안무자 자신에게 있다고 생각한다. 모든 사람들의 의견을 듣지만 결정은 안무자 자신이 해야 만족하는 작품이 나온다고 생각한다. 따라서 의상에 대한 결정은 소통이 해결 할 수 있는 것으로 보인다. 김주범(2018)의 연구에서 무용 공연은 음악, 조명, 의상, 등 모든 요소들이 조화롭게 하나를 이루어 공연이 이루어 과정에서 하나라도 어긋난다면 공연을 할 수 없으며 각 요소들이 조합을 이룰 수 있게 수많은 회의를 거듭하면서 여러 타협점을 찾아내 그 결과물을 수시로 점검하고 무대 작업과 병행하여 조화를 이루도록 해야 한다고 말한다.

안무자는 작품구성 과정에 의상의 요소는 디자이너와의 소통이 제일 중요하고 안무자 자신과 작품을 하는 사람들과의 소통 또한 중요한 것으로 보인다.

3) 작품의 완성도 기여

무대의상은 무용수의 움직임에 감정을 넣어주고 무대의 분위기와 클라이막스 부분에 효과적으로 이용된다(김지은, 1993). 의상을 활용해 작품의 대조적인 분위기를 보여 주고 무용수의 선, 스토리 표현, 감정 표현, 전체적인 조합을 구성해 낼 수 있다. 따라서 작품에 있어 의상의 활용도는 큰 비중을 차지한다. 어떻게 의상을 활용하는가에 따라 시각적으로 보여줄 수 있는 방법은 다양하게 존재한다. 다음은 안무자들의 의상 활용법에 대한 인터뷰 내용이다.

저는 의상활용을 많이 하는 편이에요 그 중 하나는 정말 슬픈 이런 절규를 표현 하고 싶는데 무용수와 동작만으로 표현이 안될 때가 많아요. 아무래도 말이 없는 예술이기 때문에.. 그럴 때 의상을 활용해 말을 하도록 해요. 치마를 움켜쥐거나 얼굴을 가리거나 미친 듯이 흔들거나 날리고 이런 식으로 활용해요. 사실 의상 자체만으로도 아름다우면 뭐든 하나가 됐을 때 너무 만족해요.

(A연구 참여자 인터뷰 중에서)

저는 무조건 치마를 활용하는 것을 최고라고 생각해요. 특히 한국무용 특성 상 치마를 길게 입는 것이 대부분인데 그때 치마의 날림을 제일 많이 활용해요. 저는 피나 바우쉬를 굉장히 좋아 하는데 여자들이 엄

청 깊게 파인 나시 드레스를 입어요. 그럼 작품의 특색은 깊게 파인 나시 드레스가 돼요. 그것을 보면서 오히려 작품에 방해가 될 수 있다고 봐요.

(B연구 참여자 인터뷰 중에서)

음 저는 무대가 꼭 차 보이도록 활용하게 되는 거 같아요. 무용수의 감정 표현이나 느낌으로 의상을 사용하면 하지만 그런 것은 무용수의 감정에 따라 사용할 수 있게 두는 편이에요. 아무래도 군무를 할 때는 팔이나 손을 이용해 동작 구성을 많이 해서 전체적으로 화려하거나 꼭 찬 느낌을 표현해요.

(C연구 참여자 인터뷰 중에서)

치마를 입는 경우 치마의 날림을 제일 많이 활용해요. 치마를 잡고 느낌을 제일 많이 주도록 해요. 음.. 뒤편에 무언가를 걸치면 그것을 벗어나 동작을 하나 더 만들기도 하고 섹시한 것을 표현 하고 싶다면 의상 자체의 디자인을 저의 의도와 맞게 처음부터 디자인을 해요. 그것으로 인해 섹시 하구나 라고 보여 지게요.

(D연구 참여자 인터뷰 중에서)

A연구 참여자는 치마를 활용해 감정 표현을 주로 사용하는 것으로 보인다. 의상을 어떻게 던지고 어떻게 움켜잡아야 감정 표현이 보여 지는 강도가 다르기 때문에 무용수와 의상의 합을 중요 하게 생각 하는 것으로 보여 진다.

B연구 참여자는 작품의 주도권이 의상이 되지 않게 활용해야 한다고 생각한다. 의상의 치마 날림의 활용도를 사용 하면서 과한 의상 활용으로 인해 작품에서의 이야기 하고 싶었던 내용이나 전달하고 싶은 메시지 전달에 방해가 되면 안 된다는 것을 강조했다.

D연구 참여자는 작품에서의 보여주고자 하는 느낌이나 묘사를 의상의 디자인에 활용해서 표현한다.

C연구 참여자는 군무를 할 때 의상의 활용성을 주장 했다. 무대의상을 활용해 무대의 웅장함과 무대의 화려함을 강조하는 것으로 보여 진다.

무대의상은 무대라는 특정한 공간 안에서 특별하게 표현되는 의상이기 때문에 일반적인 의상의 기능과는 다른 별개의 기능을 가진다. 공연을 무대 위에 올리는데 있어 중요한 부분을 차지하며 전체적

인 작품의 완성도를 높이는데 기여할 수 있어야 한다(이선초, 2007). 즉 의상이 작품의 주제를 주도하거나 주된 시각적 주체로 부각된다든지, 무용 공연에서 주도적인 요인으로 작동되어서는 안 되며 작품의 완성도를 높이는데 기본 요소가 되어야 한다.

4) 안무자의 의도 표현

안무자 마다 의상에 대한 인식과 표현 방식이 다르다. 하지만 의상이 중요하다는 공통점이 있다. 작품에 있어서 의상은 또 하나의 연출이고 안무자의 작품이다. 작품이 의도하는 주제와 동기를 충실하게 표현할 수 있도록 관객의 이해와 흥미를 유도해야 하며 작품의 성격과 배경이 되고 있는 시대적인 요소까지도 의상을 통해 관객이 쉽게 파악할 수 있도록 고안되어야 한다(김선경, 2001). 이러한 것을 모두 갖춰졌을 때 안무자의 의도가 무엇인지 알 수 있다. 따라서 안무자가 의상을 어떻게 인식하고 작업을 하는 것은 중요 하다. 다음은 안무자들이 생각하는 의상과 의도하는 방식에 대한 인터뷰 내용이다.

의상은 말하자면 음식을 만들면 마지막에 어떤 그릇에 나간다는 것 같아요. 일단 의상은 메인은 아니지만 중요한 알맹이 같은거..? 알맹이를 조금 더 아름답게 먹음직스럽게 살릴 수 있는 그런 데코 아닐까 생각해요.

(B연구 참여자 인터뷰 내용 중에서)

음...작품의 분위기를 시각적으로 표현해 주는 중요한 요소라고 생각해요. 무용은 관객들에게 불친절한 무대예술이라고 평소에 생각해 본적 있어요. 무용은 관객에게 상상의 재미를 주고 몸이 주는 강력한 힘이 있긴 하지만 말을 하지 않기 때문에 전달의 힘이 약해요. 그래서 의상으로 시대적이나 인물의 특징 성향 감정 여러 가지를 표현하잖아요.

(C연구 참여자 인터뷰 내용 중에서)

의상도 안무 아닐까요? 사실 작품이라는 것이 음악, 조명, 의상 작품을 살릴 수 있는 여러 가지의 것들로 비로소 완성 된다고 봐요. 보통 의상을 쉽게 생각하는 안무자도 많아요. 그것을 비난하는 것은 아니지만 개인적으로 작품에 있어 의상도 안무자가 고민해야 하는 또 다른 안무가 아닐까 생각해요.

(D연구 참여자 인터뷰 내용 중에서)

본 인터뷰를 통해 다음과 같은 내용을 유추할 수 있다. 본 연구의 참여자들의 인식한 무용의상에 대한 의견은 다르지만 본질적으로 작품에 있어 안무자로서 고민하게 만드는 요소인 것을 알 수 있다.

B연구 참여자는 음식의 데코에 비유를 했다. 음식의 메뉴인 여러 식재료가 아닌 그릇과 같은 음식이 먹음직스럽게 보이도록 하는 것들을 의상과 같다고 말한다. 의상은 무용공연에서 독자적으로 아름답게 보일 수는 없지만 작품이라는 전체에서 필요한 필연적 존재이며 작품성에 영향을 미치는 중요한 요소라고 언급하고 있었다.

C연구 참여자는 무용은 불친절한 예술이라고 언급한다. 그런 불친절을 의상으로 작품의 주제를 소화해 내어 설명을 해 주는 중요한 소재라고 생각 하는 것을 알 수 있다. 따라서 의상을 시각이라 표현 하는 것을 알 수 있다.

D연구 참여자는 안무자가 작품을 위해 안무를 하듯 의상 또한 안무라고 주장 한다. 의상도 안무자가 해내야 하는 하나의 창작의 요소라고 생각 하고 의상은 안무라고 정의 하는 것으로 보여 진다.

박선옥(2005)은 무대의상은 관객으로 하여금 정신적, 심정적 아름다움과 감동을 느낄 수 있도록 해야 하며 무대의상도 하나의 완성된 예술작품으로서 관객들에게 미적 감동을 줄 수 있도록 디자인되어야 한다고 주장 한다. 이러한 것을 심사숙고하여 작품에 대해 이해하고 있는 사람은 안무자이다. 그러므로 안무자는 관객에게 작품의 설명을 보다 쉽게 설명하기 위해서 의상에 대해 자신만의 신념을 통해 정확히 전달 할 수 있는 방법을 알고 연구해야 한다.

2. 안무활동의 환경

1) 무용수와 의상의 의사소통

의상은 조각처럼 가만히 세워지는 것이 아니라 무용수에 의해 움직여진다. 그러므로 무대의상에 있어서 선은 디자이너의 의도에 의해 만들어진 의상 고유의 선과 더불어 배우의 움직임에 의해 만들어지는 또 다른 선이 있다(박선옥, 2005). 다음은 안무자들이 작품을 작업 하는 과정에서 무용수와의 어떤 소통이 있는지에 대한 인터뷰 내용이다.

가장 보편화된 무용수에게 맞추게 되죠. 아무래도 다 똑같은 의상을 입어야 하고 같은 디자인을 입혀야 하는데 누구 하나 튀는 무용수에게 맞추게 되면 다수의 무용수가 그것에 맞추는 것은 그림이 조합이 안돼요 그래서 저는 디자인적으로 전체적인 분위기를 통일 시키는 편이에요.

(A연구 참여자 인터뷰 내용 중에서)

신체조건이 몰려있는 쪽으로 디자인을 하게 되는 것 같아요. 또 춤은 무용수가 추는 것이니까 입고 편하게 움직일 수 있는지에 중요성을 두게 되요.

(B연구 참여자 인터뷰 내용 중에서)

무용수의 움직임을 봐요. 무용수가 동작을 할 때 최대한 거슬리지 않는 선에서 의상 디자인을 하는 것 같아요. 창작무용 이니까 디자인도 동작에 따라 창작할 수 있다는 장점을 살려 최대한 무용수가 불편함이 없도록 해야 한다고 생각해요. 그러기 위해서 무용수와 저는 의상에 대한 소통을 많이 하게 되더라고요..

(C연구 참여자 인터뷰 내용 중에서)

음.. 무용수와 이야기를 해 본적이 있어요. 의상을 어떻게 하면 좋을지.. 그때 무용수는 자신의 신체나 활동성을 가장 고려하더라고요. 그래서 그러한 것에 피드백을 받고 거기에 더해 저는 개개인의 개성과 작품의 융합, 특히 군무일 경우 전체적인 합을 중요시 여겨요.

(D연구 참여자 인터뷰 내용 중에서)

A연구 참여자는 디자인을 통해 가장 보편화된 방법인 무용수에게 맞추는 것을 선택했다. 안무가는 자신의 의상을 제작한 디자이너가 제안한 샘플을 무용수들에게 제시한 후 무용수들에게 개진한 의견을 통해 일정 정도의 피드백 과정을 거쳐 최종적인 의상을 선택했다.

B연구 참여자는 작품을 하게 되는 무용수들의 전체적인 장점은 미리 파악하여 최대한 살리고 단점은 최대한 가릴 수 있는 방안을 고려해 디자인하고 의상을 활용해 동작에 대한 설명을 추가적으로 진행하는 것으로 보여 진다.

C연구 참여자는 의상디자인면에서 무용수와의 소통을 중요시 하는 것으로 보여 진다.

D연구 참여자는 군무의 합을 중요하게 여기기 때문에 전체적인 무용수의 동작이나 움직임을 먼저

파악 하고 안무자가 의도 하는 디자인한다.

안무자는 의상에서 주는 시각적 효과를 중요하게 생각 하지만 무용수의 의견 또한 중요하게 생각 하는 것을 알 수 있다. 안무자는 전체적인 조화가 이뤄진 작품을 위해 의상의 아름다운 디자인도 중요하지만 무용수의 의견 또한 중요하게 여길 필요가 있다고 보여 진다.

2) 안무자와 디자이너의 관계

본 연구 과정에서 파악된 사실은 안무가가 의상 제작 과정에서 가장 많은 소통과 피드백을 받는 사람은 의상 디자이너라는 사실이다. 자신의 안무작에 적절한 의상은 어떠한 목적으로 디자인 되느냐에 따라 의상 디자이너로서 갖추어야 할 학문적 배경 지식과, 의상을 디자인함에 있어 주력해야 할 부분에서 차이를 보이게 된다(유수진, 2018). 따라서 안무자와 디자이너의 전문 지식이 다른 상태에서 함께 작업을 해야 하는 상황에 둘의 관계의 합의에 따른 효과는 궁극적으로 작품을 통해 완성된다. 다음은 안무자 들이 의상 작업에서 디자이너와의 관계에 대한 인터뷰 내용이다.

음.. 저는 적어도 3주 정도는 무조건 소통이 필요해요. 무대에 오르기 전 까지 계속해서 의상은 수정을 해야 하기 때문이죠. 사실 저는 디자이너가 리허설 때 함께 조명의 색이나 디자인을 함께 상의 했으면 좋겠는데 그것이 어려운게 현실이죠..

(A연구 참여자 인터뷰 내용 중에서)

디자인 하나만을 봤을 때는 디자이너의 창작물이잖아요. 그렇기 때문에 값을 매길 수는 없지만.. 사실 너무 비싼건 무시 할 수 없어요. 음.. 의상이 300만원 이면 그 디자이너가 300만원 어치의 고민과 혼을 불태워 창작을 했다면 그것은 300만원이 맞는 거지만 그렇지 않는 의상은 배가 아프죠.. 공연장에 다니면 비슷한 의상을 많이 보게 되거든요.

(B연구 참여자 인터뷰 내용 중에서)

저는 디자이너가 친구이기 때문에 확실한 소통이 이루어져요. 뭐 디자인은 물론이고 움직임이나 느낌, 색, 가격 여러 가지를 편하게 소통할 수 있어서 다른 안무자보다는 의상에 대한 부담이 현저히 떨어지게 되는 것 같아요.

(C연구 참여자 인터뷰 내용 중에서)

디자인의 독창성이 조금 더 많아 졌으면 좋겠어요. 유행을 따라 가거나 항상 비슷비슷한 의상 말고 작품의 특색을 살릴 수 있는 독창성이 필요해요. 안무자는 작품의 독창성을 위해 애쓰는데 의상이 다른 작품과 다를 바 없으면 저는 100의 독창성이 30은 줄어들어 보이더라고요. 그래서 독창성이 강한 디자이너를 찾게 되기도 해요.

(C연구 참여자 인터뷰 내용 중에서)

A연구 참여자는 의상의 초안에서 멈추지 않고 계속해서 디자인을 수정해야 하는데 디자이너는 작품을 한번 보고 느낌으로 디자인 하게 되는 경우가 대부분 이였다고 말한다.

B연구 참여자는 의상 값에 대한 현실적인 문제를 제기했다. 날이 갈수록 올라가는 의상 값에 대해 고민을 많이 하는 것으로 보여 진다. 그렇기 때문에 디자이너에게 그만큼 가치를 원하게 되고 디자이너의 양심을 믿고 맡기게 된다고 말한다.

C연구 참여자는 유일하게 무용전공을 했던 디자이너와 친분이 있다. 디자이너와 편하게 소통할 수 있어 의상에 대한 부담이 줄어들기에 이러한 점이 자신이 안무자로써 작업을 할 때 장점이라고 말한다.

D연구 참여자는 앞으로 더 창의적인 디자인을 요구 하는 것으로 보여 진다. 안무자는 새로운 동작과 새로운 주제로 무대로 색다른 컨셉과 새로운 것을 창작한 무대를 선보이기 위해서 이미 유행이 지난 비슷한 디자인과 색깔을 선보이는 디자이너에게는 함께 작업을 멀리 하게 되는 것을 알 수 있다.

유수진(2018)은 의상 교육에서도 패션 관련 학과와 무대의상 관련 학과의 교육 과정에서 공통적인 영역도 존재하지만, 세부적으로 많은 차이를 보이고 있는 두 분야의 전문적인 인력 양성을 위해서는 무대의상이 의상학에 속한 영역이 아닌 전문 분야로서 독립적인 영역을 확보하고 발전적으로 연구되어야 한다고 주장 한다. 따라서 안무자는 의상에 관한 이해도를 위한 기본적인 학습과 정보가 요구되고 무용의상 디자이너 또한 무용에 대한 연구가 필요한 것으로 보여 진다.

3) 선택 기준

안무자는 작품에 있어 의상을 선택 할 때 어떠한 점을 고려해야 할까? 여러 가지 선택 사항이 있다.

무용수, 무대구조, 성별 등이 있다. 무대의상을 디자인함에 있어서 인물특성에 부합한 의상효과를 얻기 위해서는 적절한 재료의 선택이 요구된다(최영로, 1997). 다음은 의상선택 기준에 대한 안무자들의 인터뷰 내용이다.

컨셉에 따라 의상의 컨셉도 정해져요. 또.. 비용도 중요한 것 같아요. 제가 여건이 된다면 100프로 투자하면 좋겠지만 그게 아닌 상황이기 때문에 무용수가 조금 투자를 해 줬으면 하는 바램도 있죠.

(A연구 참여자 인터뷰 내용 중에서)

우선 이빠야 해요. 의상의 라인이 옷을 입었을 때 전체적으로 조화롭게 이루어 져야 돼요. 또 색깔에 따라 조명의 색도 달라지고 그럼 작품의 느낌도 변하니까요

(B연구 참여자 인터뷰 내용 중에서)

음.. 저는 작품이 화려해도 의상은 다양한 컬러를 사용하지 않는 것 같아요. 주로 블랙, 레드, 화이트, 베이지 계열을 사용하는 것 같아요. 음.. 왜냐면 저는 너무 화려하지 않지만 시각적으로 화려한 깔끔한 느낌을 추구해요. 그래야 작품에 시각적으로 방해 되지 않고 그 러면서 꼭 차 보이는 느낌을 준다고 생각해요.

(C연구 참여자 인터뷰 내용 중에서)

사실 여러 벌의 의상을 입지 않아도 창작무용의 특성상 움직임이 화려하고 격하기 때문에 어떤 작품이냐에 따라 움직임의 정도를 고려한 의상을 선택하게 되죠.

(D연구 참여자 인터뷰 내용 중에서)

A연구 참여자는 작품에서 하고자 하는 이야기를 제일 먼저 고려 한 후 캐릭터에 맞는 디자인과 활용도를 선택한다. 또한 의상 제작 과정에서 비용적인 부분이 있는데 안무자 혹은 무용수가 부담한 제작비용과 비례해 효과는 다르다고 주장한다. 그렇기 위해서 안무자와 무용수는 의상에 대한 비용적인 부분에서 어느 정도 투자가 이뤄져야 한다고 말한다.

D연구 참여자는 의상을 입는 것은 무용수이기 때문에 애초에 무용수의 움직임을 고려해야 의상으로 인한 불편함을 없애기 위한 것으로 보여 진다. 정우정(2013) 연구에 따르면 무용의상은 춤추는 무용수의 움직이는 몸에 밀접하게 영향을 끼치기

때문에 연극이나 뮤지컬 등 다른 예술 장르에서도 다 기능적, 심미적인 측면이 중요하다고 주장 한다.

B연구 참여자는 제일 먼저 자신이 생각하기에 주제에 적합한 의상을 선택 기준에 놓는다. 하지만 의상이 작품을 방해 하면 안 된다고 주장하기 때문에 전체적인 조화를 생각해 색감을 선택해야 한다고 말한다. 너무 화려하지 않는 선에서 색감을 고른다.

C연구 참여자는 주로 화려한 작품을 안무 하게 되는데 그것과 반대로 의상의 색은 단색을 주로 사용하는 것으로 보여 진다. 그 이유는 B연구 참여자와 같은 생각 이다.

무용에서의 의상은 무용수와 가장 밀접하게 적용하고 있고 단순히 시각적인 요소뿐만 아니라 공간적인 역할도 담당 한다. 따라서 의상의 색, 질감, 조명과도 밀접하게 관계를 맺어 디자인 되어야 한다. 김홍경(2004)는 움직임과 작품의 주제에 위배되어서는 안 되며 무용에 조화되고 융화되어야 한다. 무용의상이 몸에 걸치는 의복의 하나이긴 하지만 입는 물건으로 생각해서는 안 되고 추는 물건으로 보아야 한다고 주장한다. 따라서 의상을 선택 할 때 무용수의 신체와 움직임, 무한한 공간 활용을 고려해야 한다.

결론 및 제언

1. 결론

본 연구의 목적은 한국 창작무용 안무가들이 인식하는 무대의상 역할 분석을 다각적으로 분석하는데 있다. 이러한 연구 목적을 달성하기 위해 안무 경험이 있는 4명의 안무자들을 유목적표집 한 후 이들을 대상으로 질적 사례연구를 실시하였다. 문서수집, 서술적 설문조사, 심층면담 등을 통한 자료 수집을 하였다. 수집된 자료는 부호화하고 항시비교법을 통해 분석하였으며, 연구의 타당도와 신뢰도 및 윤리성을 검증하였다. 창작 안무가들의 의상인식에 대한 사례 분석에 대해서 창작활동의 참여, 창작활동의 환경으로 구분하였다. 본 연구의 결론은 다음과 같다.

첫째, 무용의상의 역할에 있어 창작무용 안무가들은 작품을 올릴 때 의상은 제일 중요한 요소는

아니다. 하지만 안무자로서 작품을 설명하고 관객의 이해를 돕기 위함에 있어 의상은 결코 무시할 수 없는 하나의 요소인 것을 알 수 있었다. 작품의 완성도를 위해 의상은 모든 요소에 조화를 이뤄야 하며 만일 완벽하지 않게 제작 되어 무대에 올라간다면 안무자의 성취감에 있어 만족하는 무대를 만들어 낼 수 없다. 또한 안무자 자신만의 추구 하는 스타일이나 느낌을 기반으로 의상에 대한 연구가 따라야 작품의 완성도와 통일성을 이뤄 낼 수 있다.

무용의 특성상 언어를 사용하지 않는 예술로 주로 몸짓과 표정만으로 관객과 소통하고 스토리를 이어 나가야 한다. 의상은 또 다른 방법으로 관객과 소통하고 주제를 설명할 수 있는 방법이기 때문에 무대에 올리기 전 거쳐야 하는 하나의 중요한 요소인 것을 알 수 있었다. 때문에 안무자들은 의상에 대한 연출을 무대에 올리기 전까지 계속해서 고민해야 한다. 이와 더불어 의상은 무용이라는 특수성을 감안하여 제작 되어야 한다. 의상은 무용수의 동작에 영향을 받고 동작에 특성과 상징적 의미를 고려한 표현 방법으로 무대효과나 분위기를 다르게 보이게 할 수 있다. 특히 무용수의 동작에 따라 변화를 연출하기 때문에 의상과 움직임에 합이 될 때 조합은 큰 효과를 얻을 수 있는 것을 알 수 있었다.

둘째, 안무과정에서 안무자는 무용수, 디자이너와 무대의상의 소통이 중요한 것을 알 수 있었다. 안무자는 의상을 제안하고 정작 입고 활동하는 것은 무용수이기 때문이다. 무용수의 신체조건, 피부색, 움직임을 고려해야 하고 무대에서 활동성이 편리한 의상은 무용수의 의견을 수렴해야 하는 것을 알 수 있었다.

오늘날 의상비용은 가격과 비례해 공연에 최적화된 좋은 의상을 만들 수 있는 것을 알 수 있었다. 조금 더 화려하거나 가벼운 날림 또는 의상디자이너의 새로운 창작물을 원하게 된다면 그만큼 값을 지불해야 하기 때문이다. 하지만 이러한 외적 조건을 열악한 무용 창작 현장에서 언제나 불리하게 작동되는 경우가 많고 이러한 현실적인 문제점의 해결점을 찾는 것은 안무자의 몫이다. 그렇기 때문에 안무자는 의상디자이너에게 제시한 비용과 상황 내에서 최대한의 효과를 얻을 수 있는 창의적인 디자인을 원한다. 의상디자이너 또한 그것은 자신의 창

작물이기 때문에 자신의 예술적 노동의 가치를 객관적으로 측정하여 타당한 비용이 제시되어야 한다고 여긴다. 이러한 모순된 상황에서 효과적인 방법을 찾고 합리적 합의를 도출하기 위해서는 적절한 방법을 찾아야 한다. 따라서 안무가로서 성취감 있는 무대를 만들기 위해 의상에 대한 끊임없는 연구가 필요하다. 자신이 어떤 스타일을 원하고 있는지 제대로 표현하기 위해서는 어느 정도 의상의 기본 지식을 습득해야 한다. 그러기 위해 안무가와 디자이너는 한 작품에 있어 가장 친밀한 관계를 맺어야 하고 계속해서 서로의 분야에 관한 이해와 연구가 따라야 한다. 이러한 면이 충분히 충족 되어진 안무자와 디자이너의 합은 작품에 있어 좋은 시너지 효과를 창출 해 낼 수 있다는 것을 알 수 있었다.

2.제언

본 연구를 수행함에 있어 후속연구를 위한 제언은 다음과 같다.

첫째, 본 연구를 수행하여 분석된 과정에서 무용 의상의 역할과 환경을 창작무용 안무가들의 관점에서 인터뷰 하여 알아본 것이다. 따라서 후속연구에서는 무용 전공자에 의한 의상에 대한 역할과 환경을 다각적이고 심도 있는 연구가 이루어져야 할 것이다.

둘째, 질적 연구를 수행하며 자료를 수집하고 분석하는데 시간적으로 한계점을 갖고 있다. 따라서 본 연구에서 분석 되지 못한 다양한 핵심적인 주제에 따른 심층연구가 이루어 져야 하며 후속연구에서는 성별, 경력, 나이에 따라 안무가들의 다양한 경험에 따른 특성을 체계적으로 연구가 이루어지기를 기대해 본다.

참고문헌

- 강여주(2007). **안무가와 무용수 및 관객간의 커뮤니케이션과 의미생성과정에 관한 연구**. 연세대학교 대학원 박사학위 논문.

- 국희정(1999). **무용역사적 입장에서 본 발레안무및 제작방식에 대한 연구**. 조선대학교 대학원 석사학위 논문.
- 김미진(2008). **무용공연을 위한 한국창작무용의상디자인 연구: '미녀와 야수'를 중심으로**. 단국대학교 디자인대학원 석사학위논문.
- 김윤옥(1996). **교육연구를 위한 질적 연구 방법과 설계**. 서울: 문음사.
- 김윤지(2015). **한국 창작무용 의상디자인에 관한 연구: 황진이 시조를 주제로**. 경성대학교 일반대학원 석사학위 논문.
- 김이경(1994). **N다Carmen의 무용의상 디자인 연구**. 이화여자대학교 산업 미술대학원 석사학위 논문.
- 김정은(1991). **무용의상에 대한 고찰: 한국무용을 중심으로**. 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문.
- 김주범(2018). **무용작품 제작의 창작과정 연구: 레오나르도 다 빈치의 작품 <최후의만찬>을 중심으로**. 강원대학교 일반대학원 석사학위 논문.
- 김지은(1993). **무용의상의 효과적인 표현에 관한 연구**. 이화여자대학교대학원 석사학위 논문.
- 김현(2012). **한국창작무용 콘텐츠 개발방안 연구**. 중앙대학교 대학원 석사학위 논문.
- 김홍경(2004). **한국창작무용「天菊」의 의상디자인 연구**. 이화여자대학교디자인 대학원 석사학위 논문.
- 문수현(2003). **스트리트 패션에서의 리폼(Reform) 현상 연구**. 중앙대학교대학원 석사학위 논문.
- 문재희(2002). **한국창작무용의 작품에 관한 분석 연구 : 창작 무용작품'빈 산'을 중심으로**. 서원대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 민애경(2007). **창작무용가의 안무성향이 작품 활동에 미치는 영향분석**. 중앙대학교 예술대학원 석사학위논문.
- 박문령(2010). **Rosas Danst Rosas 작품에 나타난 의상 특성에 관한연구**. 세종대학교 대학원 석사학위 논문.
- 박선옥(2005). **한국창작춤 무대의상디자인 분석-무용가 임학선의 '태극구조 기본춤'을 중심으로**. 성균관대학교 일반 대학원 석사학위논문.
- 박지혜(2012). **사회변화에 따른 한국창작무용의 추세와 변화**. 한양대학교 대학원 석사학위 논문.
- 박현선(2017). **발레 작품에서 의상 핏이 관객의 작품 기억 의상 이미지,시선 패턴에 미치는 영향에 관한연구**. 세종대학교 대학원 박사학위 논문.
- 백지연(2009). **젊은 안무가 지원 프로그램의 개선방안에 관한 연구**. 상명대학교 문화예술대학원 석사학위 논문.
- 왕일사(2012). **무대의상 디자인에 나타난 상징성에 관한 연구: 중국 신가극 '백모녀'를 중심으로**. 중앙대학교 대학원 석사학위 논문.
- 유수진(2018). **무대의상과 패션의 디자인 접근을 위한 고려사항에 관한연구**. 상명대학교 일반대학원 석사학위 논문.
- 윤여정(2002). **무용의상 디자인의 조형적 특성에 관한 연구: 한국 창작무용을 중심으로**. 부산대학교 대학원 석사학위 논문.
- 이선호(2007). **무용공연에 나타난 작품 의상의 관한 연구**. 한양대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 이승완(1994). **"고도를 기다리며"를 위한 무대의상디자인**. 이화여자대학교 산업미술대학원 석사학위 논문.
- 이지선(2009). **체계적인 무대의상 디자인 과정의 연구-뮤지컬 「드라큘라」를 중심으로**. 상명대학교 문화예술 대학원 석사학위 논문.
- 조경은(2009). **특수교육의 무용교수 행동 사례분석**. 중앙대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 조혜영(1996). **무용 공연작품을 위한 의상연구: 마사그라함과 머스케닝햄의 작품 의상을 중심으로**. 조선대학교 대학원 석사학위 논문.
- 최영로(1997). **무대의상 디자인을 위한 조명연구: Shakespeare의 희곡 '한 여름 밤의 꿈'을 중으로**. 동덕여자대학교 디자인대학원 석사학위.
- Bofdan, B. J. & bikern. S. K. (1982). *Qualitative research for education: An introduction to theory and methods*. BOSTON,MA: Allen & Unwin
- 네이버 지식백과.
- 네이버 어학사전.

논문투고일: 2019. 02. 28

심사완료일: 2019. 04. 05

수정완료일: 2019. 07. 17

게재확정일: 2019. 07. 26