



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

의류학박사 학위논문

몸의 움직임과 의상의
지각체계 연구

- 무용 의상을 중심으로 -

2022년 8월

서울대학교 대학원
의류학과
임소영

몸의 움직임과 의상의

지각체계 연구

- 무용의상을 중심으로 -

지도교수 하 지 수

이 논문을 의류학박사 학위논문으로 제출함

2022년 5월

서울 대학교 대학원

의류학과

임 소 영

임소영의 박사 학위논문을 인준함

2022년 7월

위 원 장 _____ (인)

부위원장 _____ (인)

위 원 _____ (인)

위 원 _____ (인)

위 원 _____ (인)

국문초록

최근 패션 이미지는 디지털 콘텐츠로 전환되어 동영상 기반의 소셜 미디어를 통해 움직이는 영상 이미지로 소비자에게 보급되고 있다. 동영상 기반의 움직이는 패션 콘텐츠는 실제와 같은 생생한 실감을 극대화하여 소비자들에게 전달하는 효과가 있다. 이에 맞추어 다수의 글로벌 패션 브랜드들은 움직이는 패션 콘텐츠를 브랜드와 고객 간 중요한 커뮤니케이션의 수단으로 활용하고, 소비자들은 움직이는 패션 이미지의 경험을 통해 그 안에 내재된 새로운 의미와 패션문화를 경험한다. 패션 영상 콘텐츠에서 소비자는 몸의 움직임과 의상을 하나의 움직이는 조형으로 지각하고 움직이는 패션 이미지는 사진의 정지된 몸과 의상의 이미지와 차별화되는 새로운 조형과 미학을 보여준다. 하지만 몸의 움직임과 의상을 조형 구조로 인식하는 관점에서 몸의 움직임과 의상이 관찰자에게 미치는 시각적 효과에 관한 연구는 부재한 상황으로, 시지각에 기반한 움직이는 몸과 의상의 관찰과 지각에 관한 연구의 필요성이 제기된다. 따라서 본 연구에서는 움직임이 극대화되어 나타나는 무용의상을 중심으로 몸의 움직임과 의상의 지각체계를 고찰하고자 한다.

본 연구의 연구 문제는 다음과 같다. 첫째, 몸의 움직임과 의상의 관찰 체계를 구축한다. 둘째, 몸의 움직임과 의상의 지각체계를 구축한다. 셋째, 몸의 움직임과 의상 지각의 특수성을 도출한다.

본 연구에서는 이를 위하여 체현연구를 기반으로 실험연구를 설계하였으며 본 연구에서 수행한 체현연구는 문헌 연구, 설문조사, 심층 면접을 포함한다. 그 구체적인 연구 방법과 절차는 다음과 같다. 먼저 연구의 첫 단계에서는 이론적 고찰을 통해서 몸의 움직임과 의상의 지각원리와 요인을 바탕으로 몸의 움직임과 의상 관찰 항목을 도출하였다. 그리고 두 번째 단계에서는 영상 자극물을 제작하고 이를 관찰하는 실험연구를 수행하여 몸의 움직임과 의상의 관찰 항목을 검증하고 수정과 보완이 필요한 관찰 항목을 추출하였다. 다음으로, 설문조사에서 파악할 수 없었던

움직이는 몸과 의상의 시지각 경험을 조사하기 위한 심층 면접을 수행하여 몸의 움직임과 의상의 관찰체계를 구축하였다. 마지막으로 설문조사 답변지와 심층 면접의 결과를 분석하여 몸의 움직임의 지각체계와 특수성을 밝혔다.

본 연구의 결과는 다음과 같다. 첫째, 몸의 움직임과 의상의 관찰 항목과 각 항목 관찰에 영향을 주는 요인을 밝혀 이들의 내용을 포함하는 몸의 움직임과 의상의 관찰체계를 구축하였다. 몸의 움직임과 의상의 관찰 항목은 크게 움직이는 몸, 움직이는 의상, 몸과 의상의 움직임, 몸과 의상의 공간으로 분류된다. 움직이는 몸의 세부 관찰 항목은 움직이는 신체의 부위와 신체의 동작이며, 움직이는 의상의 세부 관찰 항목은 선의 변화, 형의 변화, 표면의 변화이다. 그리고 몸과 의상의 움직임을 관찰하는 세부 항목은 형태의 위치와 방향, 형태와 크기, 몸과 의상의 움직임이다. 몸의 움직임과 의상의 공간은 점유하는 공간, 외부와 상호작용하는 공간, 관찰자와의 공간, 의상 내부의 공간, 몸과 의상 사이의 공간으로 유형화하여 관찰할 수 있다. 각 공간을 관찰하기 위한 상반 되는 형용사 쌍으로 개인공간-역동공간, 개방형 공간-폐쇄형 공간, 명료형 공간-불명료형 공간, 분리형 의상 공간-통합형 의상 공간, 의복 우선형 공간-신체 우선형 공간을 제시하였다. 둘째, 몸의 움직임과 의상의 지각을 고찰하였고 몸의 움직임과 의상의 지각은 형태 지각과 관계 지각의 차원으로 나타나는 것을 확인하였다. 형태 지각은 형태의 변화를 통해서 몸의 움직임과 의상을 지각하는 것으로 몸의 형태, 의상의 형태, 몸과 의상의 움직임의 형태가 이에 포함된다. 그리고 관계 지각은 몸의 움직임과 의상의 지각이 ‘몸의 움직임’과 ‘의상 형태’와 ‘재질감’의 관계를 파악하고 인지하는 과정을 통해서 지각되는 것이다. 관계 지각은 움직임에 의한 시각 우선성의 관계, 몸의 움직임에 의한 형태 변화 인과성의 관계, 몸의 움직임-의상 형태-재질감의 상호작용 관계로 분류된다. 마지막으로 몸의 움직임과 의상의 지각을 몸의 움직임, 의상 형태, 몸과 의상의 움직임, 재질감 지각으로 분류하여 각 항목에서 나타나는 지각의 특수성을 살펴보았다. 본 연구에서 밝힌 몸의 움직임과 의상 지각의 특수성은 다음과 같다. 첫째, 몸의 움직임 지각에서는 시각적 우선성을 갖는 몸의 움직임의 선택적 지각의 특성과 의상 형태 기대효과에 의한 몸의 움직임 지각오류의

특성이 나타난다. 둘째, 의상 형태 지각에서는 주관적 인상에 의한 평상적 형태 지각, 움직이는 신체 부위에 의한 형태의 부분적 지각, 복잡한 움직임 정보처리를 위한 형태의 단순화 지각의 특성이 나타난다. 셋째, 몸과 의상의 움직임 지각에서는 순차적인 움직임에 의한 움직임의 전체적 지각, 형태의 능동적 선택에 의한 움직임의 다차원 지각, 잔상효과에 의한 움직임 흔적 지각 특성이 있다. 넷째, 재질감 지각은 소재의 표면에서 나타나는 변화를 시각적 촉감과 운동감각에 의해서 지각된다는 특성을 가진다. 그리고 재질감은 몸의 움직임과 의상의 형태와 움직임의 특성을 결정하는 조형 지각 판단의 결정인자로서의 중요한 역할을 하는 것을 확인하였다.

이와 같은 연구의 결과는 몸의 움직임과 의상의 지각은 사진 이미지와 같이 정지된 상태의 몸과 의상의 지각과 차별성이 있음을 설명한다. 움직이는 몸과 의상의 형태 지각의 특수성에 대한 이해는 몸의 움직임이 적용된 의상디자인 또는, 몸의 움직임을 최종적으로 보여주는 시각 매체에서 의상을 선택할 때 숙지해야 할 새로운 조형 원리로 작용할 것이다. 그리고 몸의 움직임과 의상의 지각은 정지 이미지와 달리 시간성을 가진 다차원에서 지각되는 것으로, 몸의 움직임과 의상의 시각적 변화에 기반하는 지각 활동은 소비자와 시청자에게 즐거움을 주는 요인과 경험이 될 것이다.

본 연구의 학문적 산업적 의의는 다음과 같다.

첫째, 학술적 측면에서 몸의 움직임과 의상의 관찰체계를 제시하였다는 데 의의가 있다. 이는 무용 분야뿐 패션과 같은 움직이는 몸과 의상이 적용된 다양한 분야에서 움직이는 이미지를 해석하고 분석하는 틀로 활용될 수 있을 것이다.

둘째, 몸의 움직임과 의상의 지각체계를 제시하고 지각의 특수성을 밝혔다는 데에 학문적 의의가 있다. 본 연구에서 도출한 몸의 움직임과 의상의 지각체계와 지각의 특수성은 사진 이미지 또는 실제 대상과 같이 정지된 이미지와의 움직임 이미지 지각의 차별성과 움직이는 조형 원리를 설명한다. 이는 미디어 환경의 변화에 따른 시대적 흐름이 반영된 움직이는 의상의 조형성을 구축하는 기초 연구가 되기를 기대한다.

셋째, 이론적 프레임워크를 구현하기 위하여 체현 연구를 사용하였다는 데

의의가 있다. 본 연구는 체현 연구의 수행과정에 따라 몸의 움직임과 의상의 관찰 항목을 도출하고 의상과 영상을 포함하는 자극물 제작하였다. 본 연구에서 소개하는 방법론이 패션과 무용뿐 아니라 몸의 움직임과 의상에 관한 후속 연구들에서 다양하게 활용될 수 있을 것으로 기대한다.

마지막으로 몸의 움직임이 적용된 의상을 디자인하는 원리적 기반을 형성하여 몸의 움직임이 적용된 의상을 디자인하기 위한 기준을 제시할 것으로 전망된다. 몸의 움직임과 의상의 지각체계는 몸과의 관계, 공간과의 관계와 움직임의 형태, 선, 형, 소재의 측면에서 새로운 조형 지각의 역량을 디자이너에게 제시할 수 있다. 이는 무용 의상을 비롯한 무대의상, 퍼포먼스 의상, 패션과 같이 움직임과 결합된 의상이 필요한 여러 분야에서 적용될 수 있을 것이다. 디자이너가 본 연구에서 제시하는 관계 지각과 조형 지각의 요소를 활용하여 입체적이고 역동적인 디자인 사고와 표현방식으로 새로운 디자인을 창조하기를 기대한다.

주요어 : 몸의 움직임, 몸의 움직임과 의상, 관찰체계, 지각체계, 움직임은 패션 이미지, 체현연구

학 번 : 2017-35230

목 차

제 1 장 서론	1
제 1 절 연구의 배경과 필요성	1
제 2 절 연구의 목적과 연구 문제	8
제 2 장 이론적 배경	12
제 1 절 몸의 움직임과 의상 관찰에 필요한 움직임 분석 방법론	12
1. 라반의 움직임 분석이론	12
2. 움직임 요소	17
제 2 절 몸의 움직임과 의상 관찰에 필요한 의상 분석 방법론	28
1. 들롱의 ABC 지각체계	28
2. ABC의 공간 지각	33
제 3 절 몸의 움직임과 의상의 지각원리와 요인	37
1. 형태 변화 지각 요인	39
2. 공간과의 상호작용 지각 요인	42
제 3 장 연구 방법	47
제 1 절 연구 방법	47
1. 연구 설계	47
2. 설문 조사	53
3. 심층 면접	58
4. 연구 참여자	60
5. 분석 방법	62

제 2 절 연구 대상 및 범위	63
1. 몸의 움직임과 의상의 관찰 항목	63
2. 자극물 개발	72
제 4 장 몸의 움직임과 의상의 관찰 및 지각의 실증적 고찰	84
제 1 절 몸의 움직임과 의상의 관찰 항목 검증	84
1. 움직이는 몸	84
2. 움직이는 의상	100
3. 몸과 의상의 움직임	114
4. 몸의 움직임과 의상의 공간 유형	122
5. 관찰 항목 검증 결과	126
제 2 절 신체 움직임과 의상의 관찰 및 지각에 관한 심층 면접	129
1. 움직이는 의상의 관찰 및 지각	129
2. 몸의 움직임과 의상의 공간 관찰 및 지각	132
제 3 절 종합적 논의	144
1. 몸의 움직임과 의상의 관찰 항목에 관한 추가 검증과 수정 및 보완	144
2. 몸의 움직임과 의상의 관찰 항목에 영향을 주는 요인	148
제 5 장 몸의 움직임과 의상의 관찰 및 지각체계	151
제 1 절 몸의 움직임과 의상의 관찰체계	151
1. 움직이는 몸의 관찰체계	151
2. 움직이는 의상 관찰체계	153

3. 몸과 의상의 움직임 관찰체계	156
4. 몸의 움직임과 의상의 공간 관찰체계	157
제 2 절 몸의 움직임과 의상의 지각체계	161
1. 형태 지각	161
2. 관계 지각	175
제 3 절 몸의 움직임과 의상 지각의 특수성	182
제 6 장 결론	186
참고문헌	193
부록	208
Abstract	209

표 목 차

[표 2-1] 라반의 열두 가지 기본 동작	19
[표 2-2] 웨이프 흐름의 유형과 움직임 특징	22
[표 2-3] 웨이프 흐름에서 공간과 움직임의 특징	23
[표 2-4] 웨이핑의 유형과 특징	24
[표 2-5] 시야와 시계의 특성	35
[표 2-6] 몸의 움직임과 의상의 공간	45
[표 2-7] 몸의 움직임 지각원리에 따른 몸의 움직임과 의상의 지각원리와 지각 요인	46
[표 2-8] 몸의 움직임과 의상의 공간	45
[표 3-1] 움직이는 몸의 관찰에 관한 설문 문항	54
[표 3-2] 움직이는 의상 관찰에 관한 설문 문항	55
[표 3-3] 몸과 의상의 움직임 관찰에 관한 설문 문항	56
[표 3-4] 몸의 움직임과 의상의 공간 유형 관찰에 관한 설문 문항	57
[표 3-5] 심층 면접 질문지의 내용	59
[표 3-6] 움직이는 몸의 관찰 항목	65
[표 3-7] 몸과 의상의 움직임 관찰 항목	67
[표 3-8] 몸의 움직임과 의상의 지각 요인에 따른 관찰 항목	72
[표 3-9] 의상디자인 개발단계와 과정	75
[표 3-10] 소재의 물성 비교 이미지	77
[표 3-11] 완성된 의상	78
[표 3-12] 자극물에서 수행한 동작의 분류	81
[표 3-13] 영상의 화면과 재생 시간	82
[표 3-14] 자극물의 영상 이미지	83
[표 4-1] 움직이는 신체 부위에 대한 답변	85

[표 4-2] 움직이는 신체 부위 답변의 빈도율	87
[표 4-3] 관찰 빈도율이 높은 신체 부위와 빈도율	88
[표 4-4] 관찰 빈도율이 높은 신체 부위와 동작 추출 결과	89
[표 4-5] 자극물에 사용된 실제 신체 동작 분석	91
[표 4-6] 신체 동작 분석 과정 예시	92
[표 4-7] 자극물에 있는 동작과 관찰된 신체 동작 분석 분류 결과	93
[표 4-8] 관찰된 13가지 동작 분석 결과와 연구에 적용하는 방법	95
[표 4-9] 빈도율이 높은 동작 분석 과정의 예시	96
[표 4-10] 관찰된 신체 동작과 빈도율	97
[표 4-11] 움직이는 신체 부위와 동작이 일치하지 않은 방향에 관한 답변 예시	99
[표 4-12] 선의 변화에 관한 답변의 내용을 ‘위치’와 ‘설명’으로 분류하여 분석하는 과정의 예시	101
[표 4-13] 신체 동작 분석 과정 예시	102
[표 4-14] 움직이는 의상에서 관찰된 선의 위치 분석 ...	103
[표 4-15] 움직이는 의상에서 관찰된 선의 변화의 위치 ...	105
[표 4-16] 선 변화의 특성과 관련된 어휘의 빈도수	106
[표 4-17] 형의 변화에 관한 답변의 내용을 ‘위치’와 ‘설명’을 분류하여 분석하는 과정의 예시	107
[표 4-18] 움직이는 의상에서 관찰된 형태 변화의 위치 ...	108
[표 4-19] 형태 변화의 위치로부터 도출한 형태 변화의 근원	109
[표 4-20] 움직이는 의상의 형태 특성 분석 결과	110
[표 4-21] 움직이는 의상의 표면 분석 예시	112
[표 4-22] 움직이는 의상에서 표면의 변화가 관찰되는 위치	

분석	112
[표 4-23] 움직이는 의상에서 관찰된 표면 변화 위치의 빈도율	113
[표 4-24] 움직이는 의상에서 표면 변화의 특성과 관련된 어휘의 빈도율	114
[표 4-25] 몸과 의상의 움직임 설문지 답변의 예시	115
[표 4-26] 몸과 의상의 움직임에 관한 참여자별 답변 분석 예시	116
[표 4-27] 몸과 의상의 움직임 관찰 항목에 관한 분석 결과	117
[표 4-28] ABC 움직임의 형태 변화 관찰순서 예시	121
[표 4-29] 각 공간 유형 항목의 자료 처리와 분석 과정의 예시	123
[표 4-30] 몸의 움직임과 의상의 공간 유형의 단어 쌍의 답변에 관한 결과	125
[표 4-31] 설문조사를 통한 몸의 움직임과 의상 관찰 항목의 타당성 검증의 결과	128
[표 4-32] 몸의 움직임과 의상의 관찰 항목과 관찰에 영향을 주는 요인	150
[표 5-1] 움직이는 의상의 세부 관찰 항목과 관찰 내용 ...	155
[표 5-2] 몸의 움직임과 의상의 공간 유형	160
[표 5-3] 몸의 움직임과 의상에서 지각되는 신체 형태 사례	162
[표 5-4] 얇고 부드러운 소재 의상의 움직임에서 지각되는 신체 형태 사례	164
[표 5-5] 움직이는 의상에서 발생하는 선의 움직임 지각 사례	166
[표 5-6] 움직이는 의상의 형태의 단순형-평면형 지각의 사례	

.....	167
[표 5-7] 관찰자의 주관이 개입되어 지각되는 움직임은 의상의 형태	172
[표 5-8] 몸과 의상의 움직임 형태의 능동적 선택에 의한 다차원 지각 예시	174
[표 5-9] 몸의 움직임과 의상에서 형태 지각의 특성	178
[표 5-10] 관절을 사용하는 동작에 나타나는 신체 동작 지각오류의 예시	155

그 립 목 차

[그림 2-1] 개인공간	25
[그림 2-2] 27개의 움직임 방향	25
[그림 2-3] LMA의 움직임 구성요소	28
[그림 3-1] 체현연구를 기반으로 한 연구 설계	52
[그림 3-2] 예비 촬영에서 코딩한 24개의 동작	79
[그림 5-1] 몸의 움직임 관찰의 방향 모형	154
[그림 5-2] 몸의 움직임과 의상의 지각체계 및 특수성 ...	185

제 1 장 서 론

제 1 절 연구의 배경과 필요성

사람의 ‘몸 위’에 ‘착용되는 의상’이라는 관점에서 볼 때 의상은 착용자의 몸과 가장 밀접하게 관계하여 착용자의 움직임에 영향을 미치는 중요한 요소이다. 의상을 착용한 몸과 그 몸 위에 놓인 의상은 상호작용하여 다양한 움직임을 만든다. 그리고 이러한 몸의 움직임과 의상이 만들어내는 시각적 독특성에 주목하여, 몸과 움직임 그리고 의상을 시각적 구성요소로 활용하는 패션 이미지가 생산되고 있다. 특히 영상 기반의 움직임은 이미지를 선호하는 오늘날 소비자들은 움직임은 패션 이미지의 경험을 통해 그 안에 내재된 새로운 의미와 패션문화를 경험(Seixas, 2017)하므로 몸의 움직임과 의상이 창출하는 시각적 효과의 중요성이 더욱 강조된다. 이에 맞추어 다수의 글로벌 패션 브랜드들은 디지털 미디어를 통해 동영상 중심의 디지털 패션 콘텐츠를 제작하고 있다. 이들은 생동감 있는 움직임은 패션 이미지를 소비자들에게 전달함으로써 움직임은 디지털 패션 콘텐츠를 브랜드와 고객 간 중요한 커뮤니케이션의 수단으로 활용한다. 이에 몸의 움직임과 의상이 만들어내는 시각 구조와 관계에 관한 체계적인 연구의 필요성이 제기된다.

다양한 주제의 영상 미디어 속에서 인간이 주체가 되어 움직임을 형성하는 경우, 우리는 그 움직임이 전달하는 인간성과 신체성에 매료되고 몸과 의상의 움직임은 시각적 대상으로 큰 매력을 가진다. 특히 영상 콘텐츠에서는 영상기법과 편집 기술로 시·공간의 초월이 가능하고 몸의 움직임이 극대화되어 나타나 몸의 움직임과 의상의 관계성이 가시적으로 드러나기 때문에 몸의 움직임에 미치는 의상의 영향력이 두드러진다. 클로즈업(close up)이나 풀 쇼트(full shot)와 같이 카메라와 피사체의 거리

를 조절하는 영상기법과 점프 컷(Jump cut), 교차편집(cross-cutting)과 같이 시간을 편집하는 기술(박유정, 2016)은 몸의 움직임과 의상의 관계에 집중할 수 있도록 유도하고, 이때 몸의 움직임과 의상은 하나의 움직임이 조형으로 지각된다. 현대 영상 미디어에서 몸의 움직임과 의상의 이미지는 사진의 정지된 몸과 의상의 이미지와 차별화되는 새로운 조형과 미학을 보여주고 있다(Seixas, 2017).

오늘날 움직임은 패션 이미지는 디지털 콘텐츠로 전환되어 동영상 기반의 소셜 미디어를 통해 빠르게 보급되어왔다. 그 구체적인 사례와 방식을 살펴보면, 지면 중심이었던 패션 매거진의 경우 최근 4~5년 사이 소셜 미디어를 통해 다양한 디지털 콘텐츠를 전달하는 형식으로 전환하는 변화를 보였다. 그리고 유튜브(You Tube)와 틱톡(Tic Tok)의 인기로 온라인 동영상 이용률이 크게 늘면서 패션 매거진의 계정 게시물 중 동영상 게시물이 차지하는 비중이 증가하였다(이청순과 이승희, 2020). 또한 코로나바이러스 감염증(COVID-19)으로 인해 디지털 패션쇼는 단순히 특정 디자이너의 일회적 이벤트에 그치는 것이 아닌 패션위크 전체를 디지털로 전환하는 계기가 되었다. 최근 새롭게 주목받고 있는 디지털 패션 콘텐츠로는 라이브 패션쇼, 패션 필름, 가상 전시, 디지털 쇼룸, 숏폼 콘텐츠 등이 존재한다(김석래와 안덕기, 2016; 권지안 외, 2019; 윤혜수와 고은주, 2021). 라이브 패션쇼는 소비자가 실시간으로 런웨이(runway)를 영상으로 시청하는 것인데, 여기에 실시간 채팅을 통해 라이브 런웨이 중에 소비자와 소통할 수 있는 서비스를 제공할 수 있는 특징을 가진다. 패션 필름은 브랜드를 소개하는 영상을 통해 추상적인 비주얼을 연출하고 스토리텔링을 통해 색다른 이미지를 전개한다. 패션필름은 이전 미디어가 전달하기 어려웠던 패션의 역동성과 독창적 이미지를 만들어내는 패션 미디어로서 현대 패션 시스템 내에서 마케팅적 목적에서부터 예술적 실천에 이르기까지 다양하게 활용되고 있다(김세진과 하지수, 2019; 이수안, 2014). 숏폼 콘텐츠는 틱톡, 인스타그램 릴스(Reals), 유튜브 쇼츠(Shorts)와 같은 플랫폼을 기반으로 유통되는 15초에서 10분 단

위의 동영상이다(윤혜수와 고은주, 2021). 가상 전시는 혼합 현실 등의 기술을 적용하여 웹에서 구현되며, 디지털 쇼룸은 홈페이지 프로세스를 디지털 플랫폼에 담아 제공한다.

이러한 디지털 패션 콘텐츠들은 대부분 동영상 형태로 제작되거나 편집되어 고객들에게 전달된다. 동영상 기반의 디지털 패션 콘텐츠가 주목받는 이유는 이미지에 움직임이 더해졌을 때 실제와 같은 더욱 생생한 실감을 극대화하여 소비자들에게 전달하는 효과가 있기 때문이다. 디지털 패션 동영상 콘텐츠의 확산은 그동안 사진이라는 고정된 스틸 이미지 형태로 오랫동안 소비자들에게 전달되었던 패션 이미지를, 움직이는 패션 이미지로 경험하게 하여 새로운 의미를 형성하게 한다(Seixas, 2017, 윤혜수와 고은주, 2021). 특히 몸과 의상과 밀접하게 관계하는 패션 영상 콘텐츠라는 점에서 몸의 움직임과 의상의 관계성 그리고 이들이 상호작용하여 만들어내는 새로운 움직임, 형태, 공간에 주목할 필요가 있다.

한편 영상 미디어 공간에서 브랜드가 청중과 소통하는 새로운 방법을 모색함에 따라 무용은 동영상 기반의 플랫폼에서 브랜드 스토리와 메시지를 전달하기에 적합한 시각적 매체로 부상하였다. 무용은 감정과 시각에 자극하는 효과가 모두 강력하고, 다양한 취향, 문화, 연령대를 넘어 사람들을 경험적 차원으로 끌어들이는 힘을 가지기 때문에 무용을 활용한 브랜드 스토리텔링은 여러 채널을 통해 청중의 참여를 유도한다(Fury, 2018; O'Neill, 2018). 특히 최근 몇 년 동안 무용은 패션 촬영과 패션쇼 무대와 같은 패션의 현장에서 중추적인 역할을 하고 있다(Freeman, 2021; O'Neill, 2018). 패션에서 몸의 움직임과 의상이 만났을 때 패션을 더욱 잘 이해 할 수 있으므로, 패션과 무용의 협업은 청중에게 패션을 가까이 끌어당겨 느끼게 하고 감동을 준다. 그리고 오늘날 패션쇼가 원격으로 진행됨에 따라 디자이너들은 물리적 근접성을 보완하기 위해 무용을 자신의 매체로 선택하여 런웨이를 예술적 공연으로 풀어내고 있다. 무용은 인간의 몸을 주체로 한 예술로써 청중의 마음을 자극하여 생각하게 하고, 디자이너는 인간의 신체에 입혀지는 옷을 통해 소비자의 생각

을 자극하여 무엇인가를 느끼게 한다. 이러한 관점에서 무용과 패션은 몸을 매개로 청중과 소비자에게 영감을 준다는 공통점을 갖는다(Pike, 2017, Yap, 2021).

패션과 의상이 무용에 협업하는 방향은 다음 세 가지로 정리해볼 수 있다. 첫째는 패션과 의상이 도구적 역할에 그치는 것으로 무용 예술의 하위 구성요소로서 의상을 무용 작품에 활용하는 방식이다. 무용수 로이 플러(Loie Fuller)는 의상을 활용하여 무용수의 몸을 추상화하고 확장하였다. 그리고 몸과 의상의 상호작용에 의한 효과를 몸 움직임과 함께 안무로 결합하였다(Baronian, 2017; Coffman, 2002). 플러는 의상에 가볍고 투명한 실크(Silk), 크레이프 드 신(Crêpe de Chine)과 같이 드레이프성이 좋은 소재를 다량으로 사용하였고, 그녀의 의상은 움직임에 따라 공중에 움직이는 곡선을 그렸다. 그리고 그녀는 소매 부분을 연장하기 위해서 봉을 사용하여 팔의 동작에 따른 큰 물결을 생성하였다. 그녀는 형태의 변형을 창출하는 것을 목적으로 의상을 사용하였고, 움직이는 동안 몸은 순수한 움직임이 되고 옷을 입은 몸은 움직임을 볼 수 있게 하는 매개체가 되었다(Sperling, 2013).

둘째, 패션과 의상이 무용 예술의 중요한 주제 및 전개 방식으로 활용되며, 의상의 역할을 중요하게 강조하며 무용 작품에 적용된 사례이다. 2021년 런던 패션 필름 페스티벌에서 베스트 코스튬 디자인(Best Costume Design)을 수상한 『Biomimicry』는 2020년 네덜란드 국립 발레단(Dutch National Ballet)이 패션디자이너 아이리스 반 헤르펜(Iris van Herpen)과 협업한 단편영화이다. 라이언 맥 대니얼스(Ryan McDaniels)가 감독하고 댄서 징징 마오(JingJing Mao)가 출연한 이 영상은 패션과 춤이 교차하면서 만드는 변형력(stress, 應力) 사이에서 몸 움직임과 의상의 공생관계를 탐구한다(Bonelli, 2020). 부채처럼 열리는 팔, 가벼운 점프와 빠른 회전을 포함하는 긴장된 움직임은 다른 실루엣과 소재로 만들어진 4개의 의상을 우아하고 자연스럽게 강조하였다. 무용수의 움직이는 몸은 손으로 구조한(hand-cased) 것과 같은 효과의 반투명 폴리우레탄(polyu

rethane) 소재의 미니 드레스에 움직임에 부여하여 시청자가 바라보는 시선의 각도에 따라 새롭게 생성되는 패턴을 보여주었다. 그리고 총천연색의 따뜻한 색조를 표현하는 오간자(oganza) 드레스는 무용수의 움직임에 반응하여 중력을 거슬러 공중에 우아하게 떠 있고(Scrudato, 2021), 주름가공의 드레스는 3차원 신체에 영향을 받아 회전하는 타원체 실루엣으로 입체감 있게 펼쳐진 형태를 만들었다.

마지막으로는 디지털 패션 이미지의 움직임 효과를 극대화하기 위하여 무용의 움직임이 패션에 적용된 사례가 있다. 2021년 디지털 패션위크로 정적인 사진을 대신하여 움직이는 이미지가 부상하였고, 이는 패션디자이너와 무용수가 움직임으로 연결되어 무용, 패션, 미디어 기술, 영상과의 관계를 보여주었다는 평가를 받는다(Yap, 2021). 버버리(Burberry)의 2021 S/S 컬렉션을 위해 리카르도 티시(Riccardo Tisci)는 원시적으로 춤을 추는 하얀색의 승무원 복장의 댄서를 런웨이 쇼와 함께 게임 플랫폼 트위치(Twitch)에서 생중계하였다. 메종 마르지엘라(Maison Margiela)의 2021 S/S 컬렉션에서 존 갈리아노(John Galliano)는 패션 필름 감독 닉 나이트(Nick Knight)와 협업하여 탱고장면이 삽입된 45분짜리 패션 필름을 제작하였다. 디자이너는 오래된 웨딩 사진에서 느껴지는 ‘습한 느낌’을 전달하기 위하여 비에 흠뻑 젖은 듯한 슈트를 착용한 댄서가 느린 동작으로 표현되는 안무에 따라 바닥에서 물이 뿌려져 물보라가 일어나도록 하였다(Sarah, 2020). 구찌(Gucci)의 크레이티브 감독 알레산드로 미켈레(Alessandro Michele)는 2021 S/S 컬렉션에서 연간 5개의 런웨이 컬렉션을 대신하여 구찌에 스타(Gucci Fest)라는 영화제를 개최하여 일주일 동안 7부작의 시리즈를 선보였다(Juliana, 2020). 이 중 에피소드 4에서는 저명한 독일 안무가인 사샤 왈츠(Sasha Waltz)의 무용단인 사샤 왈츠와 손님들이 이 에피소드의 주연으로 등장하여 무대에서 아름다운 집단 동작을 만들고, 관람석에서는 유명한 극작가인 제러미 헤리스(Jeremy O. Harris)가 매혹적인 움직임에 빠져들어 이를 바라본다. 드리스 반노튼(Dries Van Noten)은 2021 F/W 컬렉션에서 주인공이 모두 전문 댄

서이거나 무용수 출신 모델로 구성된 캐스퍼 세 예로 센(Casper Sejersen) 감독의 영화를 공개하였다. 필름은 2021년 2월 8일부터 11일까지 앤트워프(Antwerp)에 있는 테아트로 유니코(Teatro Unico)의 'Red Room'에서 촬영되었다. 무용과 융합하여 움직임 포용한 패션 필름은 포기, 충만, 자신을 표현하려는 욕망을 상징하는데, 모델의 유동적인 걸음걸이는 행복에서 분노, 혼란, 행복감에 이르기까지 인간의 모든 감정을 보여준다(Giorgia, 2021). 올리베이라 밥티스타(Oliveira Baptista)는 'Kenzo Always'라는 제목의 2021 F/W 켄조(Kenzo) 컬렉션을 필름으로 소개했다. 모델들은 오리지널 사운드 트랙 『planning to KENZO』의 음악 아래 둥근 형태의 회전하는 캣워크에서 즉흥적으로 춤을 추었다(Madsen, 2021). 이때 옷은 펄럭이고 몸 움직임 따라 새로운 형태를 창조하였는데, 그 형태는 매 순간 다른 모습을 보였다.

몸의 움직임과 의상에 관해 진행된 선행연구들을 살펴보면 의상에 관한 몸의 경험을 바탕으로 한 의복 행동(Robinson, 2019; Sampson, 2018), 신체 지각(body perception)(Bugg, 2009; De Coster et al, 2021; Larsen, 2016; Rachel, 2015; Pantouvaki, 2013), 가상 의상(virtual clothes)(Adikari et al, 2020; Hu, 2019), 무용의상 (Bågander, 2017, 2020; Dean, 2012, 2014, 2016, Rachel, 2015; Pantouvaki, 2013)에 관한 연구 등이 있다. 가스로빈슨(2019)은 의복과 관련된 관습적인 행동과 몸의 움직임에 관하여 연구하였고, 샘슨(2018)은 의상에 관한 애착 관계를 옷으로 만들고 입는 행위를 통해서 밝히고자 하였다. 드 코스터(2021)는 신체 움직임의 역동성과 의상이 자신 신체의 인식에 미치는 영향에 관한 연구를 하였다. 그리고 아디카리는(2020) 움직이는 몸의 사이즈를 측정하는 알고리즘을 개발하여 3D 의상을 실시간 증강 현실로 구현하는 가상 탈의실에서 사용자에게 실제와 같은 피팅 경험을 할 수 있도록 하였다. 그리고 휴(2019)는 연속으로 동작을 수행하는 가상 신체에 맞는 가상 의상의 적합성을 평가하기 위한 프레임워크를 제안하는 연구를 수행하였다.

그리고 몸의 움직임과 의상의 상호작용에 초점을 맞춘 몸-움직임-의

상의 관계성에 대한 고찰은 무용의상과 관련된 연구에서 두드러지게 나타나다. 바간더(2017, 2020)는 의상의 재료인 직물이 몸의 움직임에 미치는 영향을 연구하였다. 그리고 라센(2016)은 몸의 움직임을 의상디자인의 도구로 활용하여 디자인 개발과정에 포함하는 연구에서 실험을 통해 움직임과 의상의 수행적, 공간적, 상호작용적 특성에 대하여 논의하였다. 버그(2009)는 움직이고 춤추는 몸의 관점에서 의상에 접근하여, 수행자의 의상에 대한 감각과 경험 및 인식에 초점을 맞추어 의상과 퍼포먼스를 개발하였다. 레이첼(2015)은 의상디자이너의 지식과 운동 미학적 이미지를 생성하는 댄서의 상호작용으로 의상디자인 및 안무 개발에 대한 다양한 접근 방식을 검토하였다. 의상이 몸의 움직임을 만들고, 몸의 움직임이 의상디자인을 결정하는 역할을 한다는 논리적 전개는 딘(2012, 2014, 2016, 2020)의 소마틱 운동(somatic movement)과 소마틱 의상(somatic costume)에서 더욱 구체화 되었다는 특징이 있다. 스미스(2020)는 공연 작품을 분석하여 의상의 특성이 공연자의 신체에 미치는 영향을 입증하였다. 그리고 장소에 따른 무용의상에 관한 인식에 관한 연구사례가 있었다 (Bugg, 2009; Pantouvaki, 2013). 이상의 무용의상 연구는 움직이는 몸이 경험하는 의상을 바탕으로 하며 의상을 몸의 동작을 구성하는 하나의 요소로 간주한다는 특징을 가진다.

하지만 앞의 선행연구와 같이 몸의 움직임과 의상의 관계성에 관한 연구가 활발히 이루어지고 있음에도 불구하고 대부분의 연구는 의상 착용자를 중심으로 한 신체적 경험에 집중하여, 몸의 움직임과 의상이 만들어내는 시각적 효과를 관찰자의 관점에서 바라보는 연구는 부재한 상황이다. 몸의 움직임과 의상을 관찰자의 관점에서 이해하기 위해서는 우선 몸-움직임-의상을 움직이는 조형 구조로 인식하는 새로운 관점을 제시해야 하며, 몸의 움직임과 의상이 관찰자에게 미치는 시각적 효과를 논하기 위해서는 관찰에 대한 객관적 기준을 제시할 몸의 움직임과 의상의 관찰체계가 필요하다.

몸의 움직임과 의상의 관찰에는 몸의 움직임에 따라 옷의 형태가 변화

하는 가능성을 가진 공간과 시간의 개념을 포괄하는 다차원(multi-dimension)의 조형적 접근이 필요한 것으로 새로운 지각체계가 요구된다. 특히, 무용의상은 시각적으로 뚜렷하고 확실한 몸 움직임과 동작을 기반으로 하여 의상의 형태를 변화하면서 새로운 공간을 창출하고 움직임의 시간성을 가시적으로 드러내어 몸의 움직임과 의상을 연구하기 위한 대상으로 적합하다. 무용에서의 움직임을 중심으로 한 의상의 지각체계 연구는 움직이는 몸과 의상의 지각 경험과 이를 관찰·분석하기 위한 탐색적 연구로써 몸과 함께 움직임을 만들어내는 의상, 몸과 함께 공간을 형성하는 의상이라는 확장된 개념을 제시할 것이다. 그리고 이는 움직이는 패션 이미지에 관한 관심과 수요가 증대되는 오늘날, 움직이는 패션 이미지에 관한 이해와 해석을 위한 단초가 될 것으로 사료된다.

제 2 절 연구의 목적과 연구 문제

영상 미디어 환경에서 새로운 형식의 패션 콘텐츠가 확산·보급되고 있는 오늘날, 시지각에 기반한 움직이는 몸과 의상의 관찰과 지각에 관한 연구 필요성이 제기된다. 따라서 본 연구에서는 뚜렷하고 확실한 움직임의 형태를 보기 위해서 움직임이 극대화 되어 나타나는 무용에서 몸의 움직임을 기반으로 하는 무용의상을 연구 대상으로 하여 몸의 움직임과 의상의 지각체계를 고찰하고자 한다. 그런데 지각은 경험의 차원으로 이루어지고, 시지각에 의한 경험은 감성적, 정서적 차원을 포괄하므로 지각 과정과 결과에 관하여 정확한 분석의 형식이나 틀을 제시 하지 못한다는 한계를 갖는다(Ruggerone, 2017). 이에 몸의 움직임과 의상의 지각체계에 객관적으로 접근하기 위해서 먼저, 몸의 움직임과 의상의 지각 요소를 고려한 객관적 분석 체계를 마련하고자 한다. 이를 위해서 체현연구를 바탕으로 한 연구 설계과정에 따라 몸의 움직임과 의상의 관찰 항목을 제시하고 관찰 항목으로서의 타당성을 검증하는 실증적 연구를 통해

몸의 움직임과 의상의 관찰체계를 구축한다. 그리고 이를 활용한 실증적 고찰을 통해 몸의 움직임과 의상의 지각체계와 특수성을 밝히고자 한다. 이를 위한 구체적인 연구 문제는 다음과 같다.

연구 문제 1. 몸의 움직임과 의상의 관찰체계를 구축한다.

- 1-1. 무용에서 몸의 움직임, 의상의 지각체계와 관련된 선행 연구 및 문헌을 고찰하여 무용의상의 지각원리를 밝히고 이에 따라 몸의 움직임과 의상의 관찰 항목을 도출한다.
- 1-2. 1-1에서 도출된 관찰 항목을 실험연구를 통해 타당성을 검증한다.
- 1-3. 1-2에서 추가 검증이 필요한 항목에 대해서 심층 면접을 통해 수정·보완하여 몸의 움직임과 의상의 관찰체계를 구체화한다.

연구 문제 2. 몸의 움직임과 의상의 관찰 항목에 관한 실험연구와 심층 면접의 분석 결과를 바탕으로 몸의 움직임과 의상의 지각체계를 구축한다.

연구 문제 3. 연구 문제 2에서 구축한 몸의 움직임과 의상의 지각체계에서 지각의 특수성을 도출한다.

본 연구에서 기대하는 학문적 산업적 의의는 다음과 같다.

첫째, 몸의 움직임과 의상의 관찰체계를 구축하고, 몸의 움직임과 의상의 지각체계를 제시한다는 데에 학문적 의의가 있다. 이는 패션과 무용 분야뿐 아니라 몸과 의상을 포함하는 다양한 분야에서 움직이는 이미지를 해석·분석하는데 활용되어, 미디어 환경의 변화에 따른 시대적 흐름이 반영된 움직이는 의상의 조형성을 구축하는 기초 자료로 활용될 수 있을 것이다.

둘째, 이론적 프레임을 구현하기 위하여 체현 연구를 사용하였다는 데 의의가 있다. 체현 연구는 실습 기반의 연구를 포함하는 연구 방법으로 몸과 공간 상황이 연구의 요소로 활용된다. 본 연구는 체현 연구의 과정

에 따라 설계하고 각 단계에 맞추어 수행하였다. 먼저, 몸의 움직임과 의상의 관찰 항목을 도출하였으며, 다음으로 의상과 영상을 포함하는 자극물 제작과 이를 관찰하는 실험연구를 통해 몸의 움직임과 의상의 관찰체계를 구축하였다. 마지막으로 몸의 움직임과 의상의 지각체계를 수립하고 이로부터 몸의 움직임과 의상 지각의 특수성을 도출하였다. 몸의 경험을 수집하는 체현 연구는 의상을 착용한 움직이는 몸과 그것을 지각하는 인간이 연구의 대상이면서 연구 문제를 밝히기 위하여 활용되는 본 연구에 적합한 방법론으로 판단된다. 나아가 몸을 활용하는 체현 연구는 몸과 불가분의 관계를 갖는 패션 분야에서 다양하게 활용될 수 있을 것으로 기대한다. 체현연구를 의상디자인에 적용하는 경우 디자인의 단계에서 평가(evaluation)보다는 발상(ideation)에 집중할 수 있고(Elena *et al*, 2013), 살아있는 있는 실증적 경험에 바탕을 두어 영감을 받는 방식으로 창의력을 끌어내는 장점이 있다(Marquez *et al*, 2016). 본 연구에서 소개하는 방법론이 후속 연구에 응용된 다양한 사례로 발전할 수 있는 실마리가 되기를 기대한다.

셋째, 산업적으로는 본 연구에서 제시한 몸의 움직임과 의상의 관찰체계는 몸의 움직임과 의상을 분석하는 측정의 도구로 그리고 몸의 움직임과 의상의 지각체계와 특수성은 그 결과를 분석하는 틀로 사용될 수 있다는 의의가 있다. 몸의 움직임과 의상을 전문가적 관점에서 분석하기 위해서는 관찰 항목과 지각 요인의 특성에 대한 이해와 숙련된 시각적 분별력이 요구된다. 몸의 움직임과 의상 관찰체계와 지각체계가 무용과 패션 평론가가 몸 움직임과 의상이 강조되는 작품이나 영상 콘텐츠를 분석하는 데 활용되기를 기대한다.

넷째, 본 연구의 결과는 몸의 움직임이 적용된 의상을 디자인하는 원리적 기반을 형성하여 몸의 움직임이 적용된 의상을 디자인하기 위한 기준을 제시하는 기초 자료로 활용될 수 있을 것이다. 몸의 움직임과 의상 관찰체계는 디자이너에게 요구되는 새로운 조형 지각의 역량을 제시함으로써, 디자이너가 입체적이고 역동적인 디자인 사고를 하여 몸의 움직임

이 결합 된 의상을 디자인하는 데 도움이 될 것이다. 이는 무용 의상을 비롯한 무대의상, 퍼포먼스 의상, 패션과 같이 움직임과 결합 된 의상이 필요한 다양한 분야에 적용될 수 있을 것이다.

제 2 장 이론적 배경

본 장에서는 무용의상의 관찰체계를 위한 이론적 근거를 모색하고자 무용의상 관찰에 필요한 몸의 움직임 분석 방법론과 이에 적용할 수 있는 의상 분석 방법론을 종합하여 무용의상의 지각 요인과 요소를 밝히고자 한다. 이를 위해서 1절에서는 라반(Laban)의 움직임 분석이론을 중심으로 무용의상의 관찰에 기초가 되는 움직임의 요소를 알아보고 2절에서는 들롱(Delong)이 제시한 인체-의복 구조의 공간을 중심으로 한 의상 지각체계를 살펴보았다. 그리고 3절에서는 몸의 움직임 지각원리에 따라 몸의 움직임과 의상의 지각 요인을 ‘형태 변화 지각’과 ‘공간과의 상호작용’으로 나누어 설명하였다.

제 1 절 몸의 움직임과 의상 관찰에 필요한 움직임 분석 방법론

1. 라반의 움직임 분석 이론

무용은 몸의 움직임을 통해 인간의 내적 정서와 충동을 표출하는 예술로 다양한 춤의 형식들은 그 고유의 몸짓인 동작 언어를 내재하고 있다(성재형, 2009). 무용의 동작은 신체 부분의 불연속적인 동작으로 인식되기보다는 몸의 여러 부위의 움직임이 동시다발적으로 일어나면서 연속된 동작으로 관찰된다. 이 과정에서 무용 동작의 움직임을 관찰할 때는 몸이 정지되어있을 때보다 복잡한 지각체계가 요구된다.

이와 관련하여 무용 분야에서 즉 움직임 분석을 위해 주로 사용되는

대표적인 방법론은 라바노테이션(Labanotation)과 모티프 이론(Motif Theory), 라반(Laban)의 움직임 분석(Laban Movement Analysis; LMA), 베니쉬 무브먼트 표기법(Benesh Movement Notation; BMN), 에슈콜-바흐만 무브먼트(Eshkol Wachman movement notation; EWMN) 표기법이 있다(Bernardet et al, 2019; Al-Dor, 2006). 라바노테이션은 라반이 창안한 움직임 기록법으로 현재까지 인간의 움직임을 묘사하는 정확하고 간결한 언어로 평가된다(신상미와 김재리, 2010). 라바노테이션은 해부학적 접근을 바탕으로 시간과 공간 속에서 만들어내는 움직임 경로를 분석한다(유시현, 2001). 모티프 이론은 라반의 움직임 이론과 라바노테이션을 토대로 창안해 낸 기호체계이다. 모티프의 기호는 간단한 묘사적 특징을 지니기 때문에 글을 읽지 못하는 유아부터, 성인, 노인에 이르기까지 나이 불문하고, 무용에 대한 이론이나 실기의 전문가적 지식을 함양하지 않고도 움직임을 읽고, 이해하여 해석·분석할 수 있다는 장점이 있다(김보미, 2013). 라반의 움직임 분석(Laban Movement Analysis; LMA)은 라반의 공간 조화이론(Space Harmony)과 에포트-쉐이프(Effort-Shape)이론을 기반으로 만들어진 움직임 분석 체계이다. 이는 인간이나 동물의 움직임 그리고 사물의 움직임뿐만 아니라 가상공간에서 표현되는 다양한 움직임에 이르기까지 이 세상에 존재하는 자연적이거나 인위적인 모든 움직임을 분석 대상으로 한다(김혜경, 2014). BMN은 인간의 움직임을 정확하고 빠르게 기록하기 위해 악보의 오선지 원리를 이용하여 몸의 위치를 기록하는 기법의 분석 체계이다(Watts, 2015). EWMN은 이스라엘에서 고안된 움직임 표기법으로 읽기, 쓰기, 움직임을 통합한 방법이며 팔과 다리의 움직임을 개별적으로 관찰한 후, 이를 점진적으로 결합하여 분석한다. 이 방법은 시간과 공간에서의 인체의 움직임을 묘사하기 위한 기호체계를 제안하며 몸 전체의 움직임이 가지는 복잡성을 깊게 이해할 수 있도록 도와주는 역할을 한다(Al-Dor, 2006).

움직임 분석 방법은 무용 분야 외에도 인류학, 행동학 및 심리학 등과 관련한 영역에서 시작된 분석 방법이 있다. 여기에는 표정에 따른 얼굴

형태 변화를 객관적인 동영상 데이터로 수집하는 안면 운동 코딩 시스템(Facial Action Coding System; FACS)(Okuda et al, 2020), 감정에 따른 신체적 표현과 움직임에 중점을 둔 신체 행동 및 포즈 코딩 시스템(Body Action and Posture Coding System; BAP)(Dael et al. 2012), 일상생활의 움직임에서 신체 동작의 표현, 활동, 외모를 설명하고 분석하는 시스템인 일상의 움직임 알파벳(Common Morphokinetic Alphabet; CMA) 분석 방법(Izquierdo & Anguera, 2018) 등이 포함된다. 이와 같은 움직임 분석 방법은 움직임을 분석할 때 중요한 시각적 정보를 선택하여 집중할 수 있도록 하며 객관적이고 체계적인 분석에 도움을 준다.

특히 라반의 LMA는 무용을 기반으로 시작되었지만 모든 움직임에 적용할 수 있는 개방형 형식을 가지는 분석 방법(Schwartz, 1995)으로 2000년대 이후의 학술적 연구에서 가장 많이 인용된 움직임 분석 방법이다(Bernardet, 2019). 라반은 공간과 몸의 밀접한 관계 속에서 창조되는 움직임에 관하여 관심을 가졌다. 그는 공간상에서 나타나는 움직임의 조화와 균형의 원리를 공간 조화(Space Harmony)로 설명하고 인체의 움직임이 공간과 관계하면서 만들어내는 흔적 형태에서 질서와 조화의 법칙을 찾으려고 하였다(권혜인, 2017). 그리고 라반은 인간의 내적 충동이 몸을 통해 표출되어 공간 안에서 움직임 형태로 나타난다는 에포트-세이프 이론을 기반으로 움직임의 질적인 측면을 분석하였다(신상미와 김재리, 2010).

라반의 에포트-세이프 이론과 공간 조화이론에 웨렌 램(Warren Lam)의 움직임의 형태적 측면을 분석하는 쉐이프(Shape)개념과 엄가르트 바르테니프(Irmagrd Barteniff)의 신체 움직임 훈련법인 바르니에프 기초원리(Barteniff Fundamentals)의 개념이 결합하여 움직임의 특질을 묘사하고 분석할 수 있는 LMA체계가 만들어졌다(신상미와 김재리, 2010). LMA는 몸(Body), 에포트(Effort), 쉐이프(Shape), 공간(Space)의 네 가지 범주로 구성되고 이를 BESS라고 한다. 몸, 에포트, 쉐이프, 공간은 각각 몸의 구조와 움직임, 움직임의 질, 움직임의 형태, 움직임과 공간의 상호

작용에 관하여 설명한다. 이들은 모두 식별 가능한 정보로 나타나기 때문에 움직임의 관찰과 분석에 활용하기에 적합하다(Sandoval, 1985; Groff, 1995). 움직임 분석은 BESS에서 발생하는 변화와 패턴의 관찰을 통해 이루어지며, 이들은 서로 밀접하게 연결되어 균형적으로 관계하며 조화를 이루기 때문에 서로 독립적이지 않고 서로 간의 관계 속에서 파악되어야 한다(정우정 2013).

LMA의 요소 BESS는 몸의 움직임과 연관된 다양한 분야에서 움직임의 관찰·분석 항목으로 설정되거나 움직임을 평가하는 척도로 적용되어왔다. LMA가 적용된 무용 관련 연구는 무용 작품 분석 프레임워크 개발, 무용 작품에 나타나는 움직임 분석, 인류학적 관점에서의 춤 민족학(Dance Ethnology) 연구 등이 있었다. 무용 작품 분석 프레임워크 개발에 관한 연구는 이론적 프레임을 제시하는 그치지 않고, 분석 프레임워크를 작품 분석에 활용하여 실무적 활용 가능성을 보여주었다. 김재리(2013)는 기하학적 형태 내에서 확립된 움직임 형태로 에포트, 공간, 웨이프의 프레임워크가 되는 라반의 공간 조화이론을 기반으로 움직임 구성요소를 구조와 특질로 분류하여 분석을 위한 세부 항목을 도출하고, 이를 적용하여 윌리엄 포사이드(William Forsythe)의 무용 작품 『Synchronous Object for One Flat Thing, reproduced』의 움직임 공간을 분석하였다. 카펜베르크(Kapenberg, 2009)는 편집 과정을 통해 영상으로 전달되는 스크린댄스의 특수성이 반영된 관찰 분석 방법을 제시하기 위하여 BESS의 에포트를 적용하여 스크린댄스 에포트 그래프(Screenance Effort Graph)를 구축하였다. 이는 프린슬루(Prinsloo et al, 2019)의 연구에서 작품 『Rosas danst Rosas』 분석에 활용되어 스크린댄스를 관찰하고 분석하기 위한 프레임워크로서 LMA의 적용 가능성과 효율성을 보여주었다. 무용 작품에서 나타난 움직임 분석연구(강성범; 2004; 최원선, 2016; 서고은, 2019; 성지민, 2007; 마소정, 2020)는 LMA를 적용한 움직임을 분석하여 작품의 특성을 도출하고 작품에 내재된 의미를 찾고자 하였다. 춤 민족학 연구는 춤에서 관찰할 수 있는 움직임 패턴이 일상생

활의 움직임 패턴과 관련될 수 있다는 관점에서 춤동작에 함의된 문화적 정보를 찾아 춤이 문화의 한 측면을 반영하고 있음을 입증하였다. 샌도발(Sandoval, 1985)과 랜드본(Landborn, 2006)은 BESS의 몸, 에포트, 공간을 활용하여 특정 지역의 전통춤을 분석하였다. 샌도발(1985)은 푸레블로(Pueblos) 인디언의 코만차(Comanche) 춤을 분석, 묘사, 평가하여 춤과 특정 문화의 관계에서 새로운 의미를 찾고자 하였다. 랜드본(2006)은 스페인 남부 지역의 플라멩코(flamenco) 춤과 스페인 투우라는 두 가지 문화의 관계를 연구하여 플라멩코 춤 동작의 동기가 투우의 기본적인 움직임과 같음을 민족학적으로 밝혔다.

LMA는 무용 외에도 행동학, 심리학과 인지과학, 인간-컴퓨터-상호 작용(Human Computer Interaction; HCI)등과 같은 다양한 분야에 적용되었다. 행동 연구에서는 비언어적 소통의 수단으로서의 움직임에 관한 연구가 있었다(Zhao, 2001) 인지과학과 관련된 연구에서는 몸의 동작과 움직임 인지 측정을 통하여 개인 성격(personality)의 관계를 찾고자 하였다(Gross, 2010; Levy & Duke, 2003). HCI 연구에서는 움직임의 질과 관련하여 LMA의 에포트를 중심으로 한 연구가 있었다(Alaoui et al, 2012; Kikhia et al, 2014) 이들 연구는 BESS의 각 요소에서 연구에 적합한 항목을 재구성하여 관찰 또는 분석 프레임워크로 활용하였다.

앞선 LMA의 선행연구와 같이 LMA는 다양한 움직임 연구에 적용 가능한 개방형 성격을 가지는 분석 방법으로, 몸의 움직임에 따라 발생하는 의상의 움직임도 함께 고려해야 몸의 움직임과 의상 분석에 적용하기에 적합하다. 특히 LMA는 움직임의 외적 양식을 관찰하고 인식함으로써 움직임을 이해하는 분석 방법(Moore & Yamamoto, 2012)이므로, 몸의 움직임과 의상 관찰체계를 구축하는 이론적 근거 구축에 적용하기에 적합하다고 사료한다.

2. 움직임 요소

1) 몸(Body)

몸은 모든 인간의 움직임이 일어나는 매개체이기 때문에 움직임의 가장 기본적인 구성요소로써 움직이는 몸의 구조적·물리적 특성을 의미한다(Prinsloo et al, 2019). 움직임 구성요소에서 몸은 구체적인 해부학 및 운동학의 원리를 기반으로 하여, 특정 몸의 부위와의 관계, 움직임의 시작, 동시적으로 발생하는 움직임 또는 순차적인 움직임의 표현과 설명을 위한 항목을 제시하고 개념을 포함한다(Groff, 1995). 몸을 구조적으로 분석하기 위해서 몸의 구조(Body Organization), 동작(Body Action), 몸의 부위 간의 관계(Relationship), 움직임의 진행 과정(Sequence) 등으로 분류하여 몸을 관찰하고, 이러한 관찰을 통해 움직임의 내용이 어떠한지를 파악해야 한다(신상미와 김재리, 2010).

몸의 움직임 특징을 발견하기 위해서 몸의 구조를 분석하는 것은 중요한데, 관찰자의 다양한 시각과 관점에 따라 몸의 구조를 나눌 수 있다(Bartineff, 1980). 일반적으로 몸은 탐색, 몸짓을 담당하는 상반부와 체중의 중심 또는 운동 및 자세 변화의 코어 역할을 하는 몸통, 앞면과 뒷면 또는 오른쪽과 왼쪽으로 나눈다(Levy& Duke, 2003). 구체적으로 상체는 머리-목, 가슴-척추 윗부분, 어깨관절-어깨뼈 그리고 팔-팔뚝-손목-손-손가락으로 구성된다. 그리고 등 아랫부분- 배 아랫부분, 골반-엉덩이-허벅지-종아리-다리-발-발가락이 하체에 포함된다. 이렇게 세분화하여 나누어진 몸은 몸의 부위를 한꺼번에 사용하거나, 몸의 모든 부위를 각각 독립적으로 나누어 사용할 수도 있고, 몸을 특정 단위로 나누어 사용할 수 있다. 그리고 관찰자는 이들 중 움직임이 두드러지게 나타나는 몸의 부위를 관찰하게 된다(신상미와 김재리, 2010).

몸의 한 부위나 다양한 부위의 조합을 통해 나타나는 몸 움직임의 유

형에는 제스처(Gesture)와 포스처(Posture)가 있다. 제스처는 몸 전체의 움직임이 아니라 팔과 다리를 사용하여 만들어내는 움직임으로 머리, 손, 다리, 발 등 서로 다른 부위가 독립적으로 움직이거나 한꺼번에 움직이는 것이고, 포스처는 한 번에 변하는 몸 전체의 활동으로 좀 더 정적이고 변화가 없는 움직임이다(신상미와 김재리, 2010). LMA에서는 몸 각 부위의 기본 동작을 열두 가지로 제시하는데 이들 동작은 뛰기(Jump), 정지하기(Stillness), 수축하기(Contract), 늘리기(Extend), 접기(Fold), 펴기(Unfold), 모으기(Gather), 흩뿌리기(Scatter), 무게 이동하기(Weight Shift), 지지하기(Support), 회전하기(Turn), 이동하기(Locomote) 등으로, 다양한 움직임을 만드는 바탕이 된다 [표 2-1]. 그리고 몸의 움직임이 팔, 손, 손가락처럼 인접한 부위가 연속적으로 움직이는지(Successive Sequencing), 머리, 팔, 허리 등 인접하지 않은 부위가 순차적으로 움직이는지(Sequential Sequencing), 많은 부위가 동시에 움직이는지(Simultaneous Sequencing)를 분석할 수 있다. 대체로 연속적인 움직임은 좀 더 부드럽게 느껴지고 순차적인 움직임은 좀 더 분절적이며 주목성을 띤다(정우정, 2013).

라반의 움직임 요소 몸에서 몸의 구조, 신체 부위 간의 관계, 동작, 움직임의 진행 과정 등을 적용한 몸을 구조적으로 분석하는 방법은 본 연구에서 움직이는 몸을 분석하는 틀에 활용하였다.

[표 2-1] 라반의 열두 가지 기본 동작
(신상미와 김재리, 2010/ 정우정, 2013)

기본 동작	움직임의 형태
뛰기	<ul style="list-style-type: none"> • 몸이 바닥에서 떨어져 공중으로 도약하고 다시 바닥으로 돌아가는 동작
정지하기	<ul style="list-style-type: none"> • 진행되는 움직임을 일시적으로 멈춤 • 완전히 정지하는 것과 성행 동작의 여운을 가지고 정지하는 것을 의미
수축하기	<ul style="list-style-type: none"> • 몸을 움츠려 작아지는 동작 • 몸의 부위를 각각 움츠리거나 몸 전체를 수축시키는 동작으로 두 부위 이상의 관절이 작용
늘리기	<ul style="list-style-type: none"> • 사지 혹은 몸 전체를 길이 혹은 부피가 커지는 방향으로 확장하는 동작
접기	<ul style="list-style-type: none"> • 몸의 특정 부위를 단순히 구부리거나 접는 동작. 수축이나 움츠림의 느낌이 없이 한 부위의 관절만 작용
펴기	<ul style="list-style-type: none"> • 접기와 반대되는 개념으로 몸의 접힌 부분을 펴는 동작
모으기	<ul style="list-style-type: none"> • 몸의 다양한 관절을 사용해서 몸 안으로 모으는 입체적인 동작
흩뿌리기	<ul style="list-style-type: none"> • 모으기와 반대되는 개념으로 몸 밖으로 흩뿌리는 동작
무게 이동하기	<ul style="list-style-type: none"> • 중심을 지지하고 있는 몸의 한 부위를 다른 부위로 옮기는 동작
지지하기	<ul style="list-style-type: none"> • 몸의 특정 부위를 이용해서 무게를 지탱하는 동작
회전하기	<ul style="list-style-type: none"> • 일반적으로 회전하는 모든 동작 • 로테이션, 트위스트, 피벗 회전, 옆으로 재주넘기, 앞으로 공중제비 등이 포함
이동하기	<ul style="list-style-type: none"> • 몸무게의 이동과 함께 제자리에서 일반공간으로 나아가는 동작 • 직선 경로와 곡선 경로로 구분 • 걷기, 뛰기, 구르기 등이 포함

2) 에포트(Effort)

에포트는 움직임에 대한 개인의 태도 또는 움직임의 동적, 질적 변수로 정의(Cite by Daly, 1988)되는 것으로 움직임의 느낌, 질감, 톤 또는 색상과 같은 역동성과 움직이는 사람의 내적 태도와 내부 의도 및 에너지를 발휘하고 구성하는 방법이다(Alaoui et al, 2012). 에포트는 모든 개인의 움직임에는 개인의 의지, 내적 동기가 있으며 이를 통해 드러난 움직임 그 자체가 생명력을 지닌다고 본다(정우정, 2013). 에포트 분석을 통해 움직임의 태도와 의도뿐 아니라 움직임의 에너지가 어떻게 발휘되는지를 관찰하고 경험할 수 있다(Bernardet et al, 2019).

라반은 에포트를 이루는 요소를 흐름(Flow), 무게(Weight), 시간(Time), 공간(Space)으로 구체화하였다. 이들은 각각 상반되는 두 개의 인자를 가지고 있으며, 이 인자 사이의 범주에서 보이는 에포트 특질(quality)의 변화는 항상 시각적 관찰이 가능하다(신상미와 김재리, 2010). 먼저, 흐름 에포트는 사람이 진행하는 기본적인 움직임의 과정과 태도로 절제(Bound)하거나 자유로운(Free) 움직임의 특징을 가진다. 절제하는 에포트 흐름은 신체의 사지를 몸통에 가까이하는 움직임에서 나타나고, 자유로운 에포트 흐름은 신체의 사지가 몸통에서 떨어져 유지되는 열린 자세의 움직임에서 나타난다(Kikhia et al, 2014). 무게 에포트는 움직임에서 나타나는 몸과 중력과의 관계로 가벼운 무게(Light Weight)와 강한 무게(String Weight)의 움직임으로 구성된다. 강한 무게는 동작을 수행하기 위해 상당한 노력을 기울여야 하는 움직임, 가벼운 무게는 사람이 활동을 쉽게 수행할 수 있는 움직임을 의미한다. 시간 에포트는 객관적으로 측정하는 시간이 아닌 움직임의 전체 안에서 움직이는 사람의 시간에 대한 내적 상태를 의미하는 것으로 느려지는 시간(Sustained Time)과 빨라지는 시간(Sudden Time)의 특징을 가지는데, 느려지는 시간은 속도가 유지되는 특정 패턴을 따르는 연속적인 움직임에서의 속도 변화를 생성한다. 그리고 빨라지는 시간은 특정 패턴을 따르지 않는 빠른 움직임에

서 나타나 속도의 변화를 생성한다. 마지막으로 공간 에포트의 개념은 방향이나 높낮이를 측정하는 개념이 아닌 움직이는 사람이 자신의 주위 환경을 바라보는 느낌이나 그 공간을 의식하는 방법(신상미와 김재리, 2010)으로 직접적인 공간(Direct Space)과 간접적인 공간(Indirect Space)으로 나눈다. 직접적인 공간은 일정 시간 동안 사람이 따라가는 경로가 평균적으로 직선 경로일 때, 간접적인 공간은 일정 시간 동안 비스듬한 경로를 따라갈 때 나타난다(Kikhia et al, 2014). 에포트의 여덟 가지 요소들은 움직임에서 독립적으로 나타나기도 하지만, 일반적으로 여러 요소가 조합되어 나타나고, 움직임을 구성하여 인간의 움직임의 표현에서 리드미컬한 변화를 가져온다(Groff, 1995). 두 개의 에포트 요소가 조합되면 상태(State)라 하고 세 개의 에포트 요소가 조합되면 충동(Drive)이라 하는데, 이렇게 요소들이 조합됨으로써 복잡한 움직임까지도 에포트 요소로 분석할 수 있다(성지민, 2007).

에포트는 움직임의 동기가 되는 개인의 내적 태도 주로 움직임의 질에 영향을 미치는 움직임의 요소이므로, 조형적으로 드러나는 시각적 결과를 중심으로 객관적 관찰체계를 구축하고자 하는 본 연구에서는 적용하지 않았다.

3) 웨이프(Shape)

웨이프는 환경에 적응하기 위한 몸의 형태 변화를 설명한다(Bernardet et al, 2019). 이것은 또한 움직임과 공간의 관계 또는 움직임의 구조를 의미한다. 웨이프는 인간이 공간상에서 그리는 몸의 형태나 선적, 면적, 입체적인 움직임의 형태로 정의할 수 있다. 인간의 움직임은 내적인 충동에서 비롯되지만, 이는 공간을 통해서 최종적으로 시각화된다. 에포트와 마찬가지로 인간의 심리적인 측면을 담고 있으며, 또한 무의식적인 내면의 의미 또한 자연스럽게 표출된다는 점에서 웨이프 분석은 좀 더

폭넓은 분야에서 연구됐다(정우정, 2013). 웨이프는 몸이 변하는 성질과 움직임의 형태가 끊임없이 변하는 방식을 설명한다(Groff, 1995). 웨이프를 분석하기 위해서는 움직이는 동안 형태를 바꾸는 과정을 분석하고 공간 범주에서는 움직임이 이동하는 곳과 공간 긴장이 무엇인지 관찰한다.

웨이프의 유형(Modes of Shape Change)은 움직이는 사람이 환경을 의식하는 정도에 따라 웨이프 흐름(Shape Flow), 방향 지향적 웨이프(Directional Shape), 웨이핑(Shapeing) 등 세 가지로 구분된다. 라반은 몸을 중심으로 수직(상-하), 수평(옆-옆), 시상(앞-뒤)의 3차원상의 공간에서 움직임의 범주를 확장, 축소, 상승, 하강, 전진 및 후퇴로 분류하였고 이는 모든 웨이프 유형에 해당한다. 웨이프 흐름은 환경을 전혀 의식하지 않을 때 나타나는 움직임의 형태로 움직이는 사람이 몸의 내부에 집중할 때 나타나는 움직임으로 성장(자라나는, Growing)과 축소(줄어드는, Shrinking)의 움직임으로 나누어 설명한다(Bartenieff, 1980; Levy & Duke, 2003). 성장의 웨이프는 펼치는(Unfolding), 여는(Opening), 밖으로 향하는(Outward), 멀리(Away), 행하는 움직임의 특질을 가진다. 반면에 축소의 웨이프는 점점 움츠러드는 움직임으로 접히는(Folding), 닫히는(Closing), 안으로 향하는(Inward) 등의 특질을 가진다 [표 2-2].

[표 2-2] 웨이프 흐름의 유형과 움직임 특징

웨이프 흐름의 유형	움직임의 특징
자라나는(Growing)	펼치는(Unfolding), 여는(Opening), 밖으로 향하는(Outward), 멀리(Away),
줄어드는(Shrinking)	접히는(Folding), 닫히는(Closing), 안으로 향하는(Inward)

그리고 웨이프의 흐름은 3차원상의 공간과 움직임의 특질에 의해서 수직적 움직임에서는 몸 전체 또는 특정 부위가 위아래로 늘어나는(Lengthening)-짧아지는(Shortening), 수평적 움직임에서는 옆으로 넓어지는(Widening)-좁아지는(Narrowing), 시상적 움직임에서는 앞으로 볼록해지는(Bulging)-뒤로 움푹해지는(Hollowing) 것으로 나타난다 [표 2-3].

[표 2-3] 웨이프 흐름에서 공간과 움직임의 특징

공간 방향	움직임 특징
수직 (Perpendicular)	늘어나는 - 짧아지는 (Lengthening - Shortening)
수평 (Horizontality)	넓어지는 - 좁아지는 (Widening - Narrowing)
시상 (Back and Forth)	볼록해지는 - 움푹해지는 (Bulging - Hollowing)

방향 지향적 웨이프는 공간을 의식하기 시작하는 단계의 움직임 형태로 몸과 공간의 관계에 있어 외적 경로에 의한 변화이다(Levy & Duke, 2003). 이것은 공간 속의 한 방향으로 움직인다는 특징 때문에 주로 2차원 공간에서 발생하여 수직선, 수직면과 같은 선과 면의 형태로 관찰된다. 움직임의 경로는 직선 같은 (Spoke-like)과 원호 같은 (Arc-like)으로 나타난다. 원호 같은 모양을 그리는 방향 지향적 웨이프는 공간상에서 평면(plane)적인 움직임을 만들고, 직선 같은 모양을 그리는 방향 지향적 웨이프는 공간을 가르거나 특정 사물을 직접적으로 가리키는 선적인 움직임을 만든다. 그리고 몸은 움직임이 향하는 방향대로 수직적으로는 위로(Upward), 아래로(Downward), 수평적으로는 옆으로 교차하는(Sideways Across), 옆으로 열리는(Sideways Open), 시상적으로는 앞으로(Forward), 뒤로(Backward) 움직인다(김재리와 신상미, 2010).

웨이핑은 움직이는 주체가 공간과 환경을 완전히 의식하고 조화를 이

루어 움직임의 형태와 공간을 창출하고, 몸과 움직임의 조화 속에서 움직임의 형태를 창조하는 과정을 강조한다. 이때 움직이는 사람은 공간 속에서 움직임의 조형적인 측면이 부각 되는 3차원적인 입체감을 가지고 움직이기 때문에 웨이프 흐름이나 방향 지향적 웨이프보다 풍부한 표현적 움직임을 기대할 수 있다(Ullmann, 1959). 라반(Laban)의 열두 가지 기본 동작에서 모으기(Gather)와 흩뿌리기(Scatte)가 웨이핑 동작에 해당되며, 수직적 움직임에서는 올라가기(Ascending)-내려가기(Descending), 수평적 움직임에는 펼치기(Spreading)-감싸는(Enclosing, 시상 선적인 앞·뒤 움직임에서는 나아가는(Advancing)-후퇴하는(Retreating)으로 나타난다. 이러한 웨이핑의 움직임은 몸과 공간 사용의 범위를 넓혀서 이루어지기 때문에 다양하고 입체감이 있는 움직임을 만들게 되며, 볼륨감을 갖고 큰 공간을 사용해서 움직이는 특징이 있다. 이러한 움직임에서 부드럽고 조화로우면서 보다 완전한 정서를 느낄 수 있다(신상미, 1993) [표 2-4].

웨이프에 관한 이론에서 움직임의 특질은 몸 움직임과 의상의 관찰체계에서 몸과 의상의 움직임 관찰 방법의 근간이 되는 이론으로 적용되었다. 그리고 연구 참여자가 몸과 의상의 움직임의 형태와 흔적을 관찰하고 서술하기 위한 답변의 예시로 제시하였고 연구 참여자의 답변지 분석과 해석에 활용하였다.

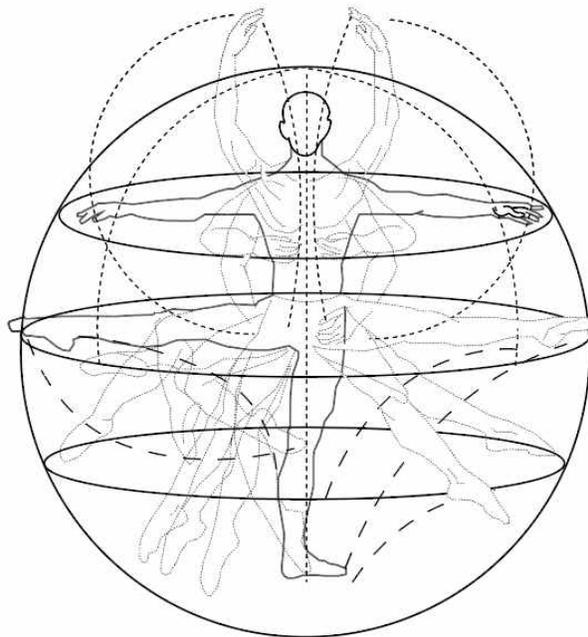
[표 2-4] 웨이핑의 유형과 특징

공간 방향	움직임의 특징
수직 (Perpendicular)	올라가는 - 내려가는 (Ascending - Descending)
수평 (Horizontality)	펼치는 - 감싸는 (Spreading - Enclosing)
시상 (Back and Forth)	나아가는 - 후퇴하는 (Advancing - Retreating)

4) 공간(Space)

공간은 공간에서 생성된 움직임의 패턴, 방향, 경로, 위치를 나타낸다 (Prinsloo et al, 2019). 음악이나 공간은 끊임없이 변화하고 창조되는 움직임들로 인해 언제나 비어 있지 않으며, 가시적인 패턴 이면에 있는 움직임의 흐름, 에너지, 역동적 긴장과 같은 다양한 요소들로 채워져 있다 (정우정 2013).

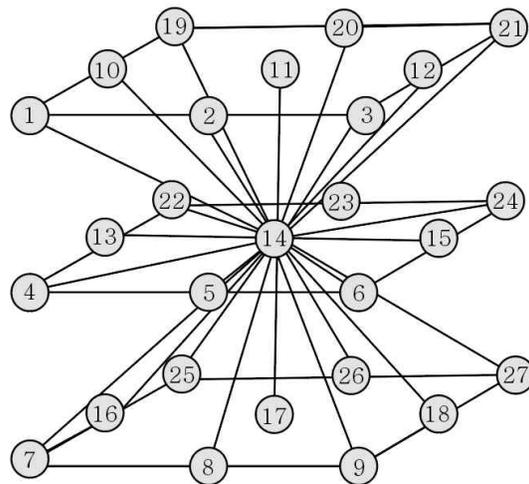
라반은 공간을 개인공간과 역동 공간으로 나누어 설명하였는데, 몸을 중심으로 한 지점에 서서 그 위치를 벗어나지 않고 팔과 다리를 가장 멀리 도달할 수 있는 범위 내의 공간을 개인공간(Personal Space) 또는 키네스피어(Kinesphere)라고 하였다(Block, 1998) [그림 2-1].



[그림 2-1] 개인공간

그리고 몸의 무게 중심이 이동하면서 만들어지는 것은 일반공간(General Space)이라고 하는데, 개인공간은 인간의 몸을 둘러싸고 있는 공간으로 일반공간으로 이동하더라도 변함없이 존재한다(Ullmann, 1959). 라반은 개인공간에서 3차원을 기본 공간으로 설정하고, 3차원 공간을 더 설명하기 위해 인간이 구체, 입방체 또는 팔면체와 같은 다양한 기하학적 형태 안에 서 있다고 상상하였다. 이러한 기하학적 모양의 꼭짓점, 모서리 및 면은 공간의 방향성 구조를 구분하는 데 쉽게 사용된다(Groff, 1995).

몸은 척추를 중심으로 회전하고 팔다리와 함께 작동하는 몸통의 움직임은 통해 몸을 중심으로 무한한 방향으로 움직일 수 있다(Bartenieff, 1980). 라반은 이때 움직임의 방향을 높음, 중간, 낮음의 높낮이로 분류하고 각 높이에 따라 수직, 수평, 시상, 대각선의 네 가지 축을 따라 방향을 설정하였다(Block, 1998). 이는 정육면체를 구성하는 각 꼭짓점을 시각화한 27개의 방향과 3개의 높낮이로 나타난다 [그림 2-2]. 라반이 정한 27개의 방향은 제 자리를 포함해서 위-아래, 오른쪽-왼쪽, 앞-뒤 방향을 기준으로 각 사이에 존재하는 4개의 방향으로 총 9개의 방향과 이 9개의 방향의 위, 중간, 아래의 세 높낮이로 구분된다.



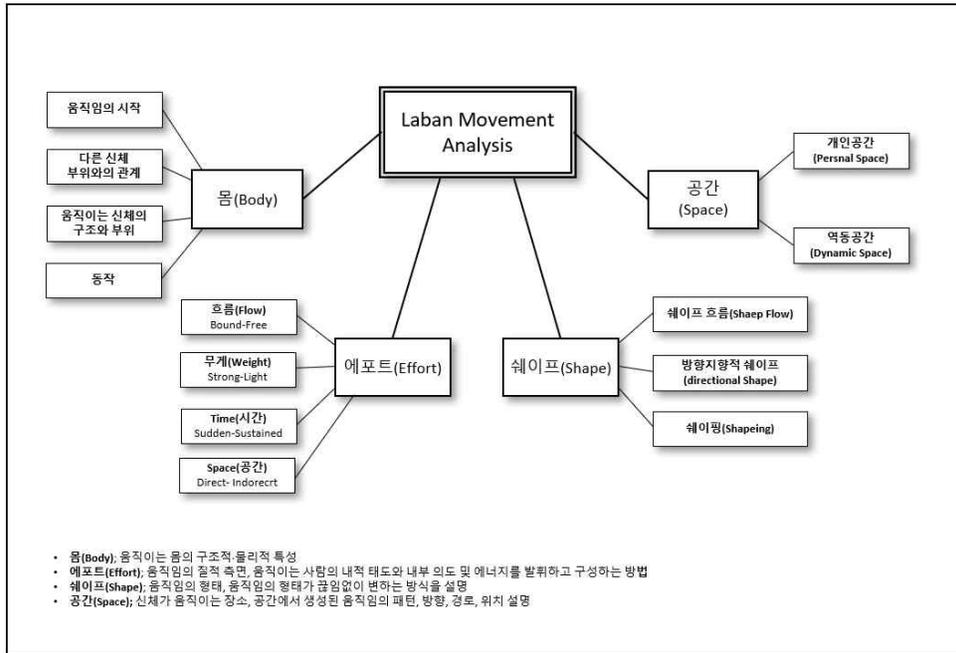
[그림2-2] 27개의 움직임 방향

움직이는 사람의 에포트나 긴장 등이 개인공간을 채울 때 역동 공간(Dynamosphere)이 창조된다(신상미, 1999). 역동 공간은 움직임을 통해 발산되는 에너지와 역동성을 포함하는 것으로(정우정, 2013) 개인공간과는 다르게 공간의 한계가 없으며 움직이는 사람의 내적 상태에 따라 개인공간을 넘어 몸이 닿지 못하는 공간까지 확장될 수 있다. 역동 공간은 에포트(흐름, 무게, 시간, 공간)와 공간적 긴장으로 결정

된다. 개인공간과 역동공간은 긴밀하게 작동하고 있으므로, 이들의 상호 관계를 통해 움직임의 의미를 파악할 수 있으며, 움직이는 사람은 자신을 둘러싸고 있는 공간상에 존재하는 많은 지점을 점유하며 다양한 흔적 형태를 그리는데 이는 최종적으로 움직임으로 시각화된다(김재리, 2013).

본 연구에서는 움직임의 요소에서 개인공간과 역동공간은 몸 움직임과 의상의 공간을 관찰하고 분석하는 방법으로, 27개의 방향을 나타내는 정육면체는 몸 움직임의 방향을 서술할 때 표기하는 틀로 적용하였다.

이상에 살펴본 LMA는 몸-Body, 에포트-Effort, 셰이프-Shape, 공간-Space의 네 카테고리 구성된다 [그림 2-3]. 이들은 서로 밀접하게 연결되어 균형적으로 관계하며 조화를 이루기 때문에 서로 독립적이지 않고 서로 간의 관계 속에서 파악되어야 한다(정우정 2013). 몸은 무엇을 움직일 것인가에 관한 것이고, 에포트는 어떻게 움직일 것인가에 관한 것으로 흐름, 무게, 시간, 공간의 인자로 구성된다. 셰이프는 몸과 환경이 어떻게 작용하는가, 그리고 스페이스는 몸이 어디로 움직이는가에 관한 것이다. BESS 이론의 몸-Body, 에포트-Effort, 셰이프-Shape, 공간-Space은 각각 움직이는 몸, 움직임의 형태, 움직임과 공간의 상호작용에 관한 것으로 몸의 움직임과 의상 관찰 방법을 구축하는 기반을 제공하고 분석과 해석의 틀로 사용할 수 있다. 하지만 에포트(Effort)는 움직이는 주체의 감정(Dynamic), 내적 충동(Inner Impulse) 혹은 내적 태도(Inner Attitude)로 움직임으로부터 객관적 지표를 제시하고자 하는 본 연구에서는 적용하지 않았다.



[그림 2-3] LMA의 움직임 구성요소

제 2 절 몸의 움직임과 의상 관찰에 필요한 의상 분석 방법론

1. 들롱의 ABC 지각체계

지각은 외부의 자극을 시각, 청각, 촉각, 미각, 후각과 같은 몸의 감각 기관을 통해 수용하고 대상의 성질을 인지하는 과정이다. 이때, 눈으로 보고 두뇌로 대상의 총체를 파악하는 것을 시지각이라고 한다. 시지각은 단순히 보는 것을 기록하는 것이 아닌, 시각적 자극을 인지하고 구별하며 이전의 경험들과 지각들이 연결됨에 따라 일어나는 자극들을 이해하는 능력이다(김춘일, 2003). 시지각은 선택이어서 주의를 끄는 것에 초점을 두는 경향이 있다. 아른하임(Arnheim, 1954)은 지각의 능동적인 선택

은 시각의 기본 특성으로 어떤 것이 나타나거나 이어질 때 한 곳에서 다른 곳으로 움직이며, 그 모양, 크기, 색깔 또는 밝기를 바꿀 때 관찰자는 자신이 처한 조건이 변화함을 알게 되고 이로 인해 시각이 형태의 성질 변화를 민감하게 받아들여 능동적으로 형태 구조를 파악한다고 하였다.

형태 시각의 원리는 의상에서 시각 형태를 지각하는 과정에도 적용될 수 있다. 하지만 들롱은 형태 시각원리에서 더 나아가, 의상을 착용한 몸의 시각적 관계들에 초점을 맞춘 시각 구조를 연구하였다. 그는 의상과 몸이 형성하는 구조(Apparel-Body-Construct)를 ABC라 하고, ABC 지각체계에 관한 이론적 프레임을 제시하였다. ABC 지각체계의 목표는 객관적인 관찰자의 시각을 가지고, 시각적으로 생각하며, 의상을 입고 있는 몸의 시각적 형태를 예리하게 의식함으로써 지각과정을 전개 시키는 것이다. 들롱은 또한 몸의 움직임에 주목하였는데, 그는 몸의 움직임은 새로운 시각적 효과를 형성하고 관찰자에게 시각적 다양성을 제공하며 감상자의 이목을 끌 수 있는 주요한 특성이라고 하였다. 이같이 몸과 의상의 구조에 기반을 둔 의상 시각 형태를 이해하는 과정이라 할 수 있는 들롱의 ABC 지각체계는 움직이는 몸과 결합한 상태의 몸의 움직임과 의상 관찰체계를 구축하는데 적용하기에 적합한 의상 분석 방법이다.

ABC 지각과정은 관찰, 분석, 해석, 평가로 설명할 수 있다. 먼저 관찰 단계에서는 전체 안에서 존재하는 부분의 형태를 지각하여 ABC 전체를 한눈에 바라보았을 때 무엇이 가장 먼저 눈에 들어오는지 관찰하고 표현한다. 분석 단계에서는 지각된 각 부분의 관계와 부분-전체의 관계를 전체적인 관점에서 분석한다. 해석 단계에서는 형태를 요약하고 설명하는 관계를 찾고 그와 연관된 의미를 해석한다. 평가의 단계에서는 앞의 세 과정을 기반으로 ABC의 시각적 이익(Visual Merit)에 대하여 평가하는 것으로, 반드시 이전 단계들을 모두 완료한 후에 실행해야 한다. 해석과 평가의 단계에는 관찰자의 개인적 경험, 관찰자가 처한 사회의 문화적 특성과 관습 등이 영향을 미치기 때문에 주관적 개입이 불가피하다. 이에 본 연구에서는 객관적 이론적 프레임을 구축할 수 있는 관찰의 단계

에 초점을 맞추어 고찰하였다.

ABC를 이해하기 위해서는 ABC 내에서 나타나는 시각 부분들의 유사성과 차이점 또는 전체 또는 부분에 미치는 영향을 의미하는 시각 관계(visual relations)에 대한 분석적 시각 능력을 향상해야 한다. 여기서 분석적 시각이란 관찰, 분석, 해석, 평가의 체계적인 과정을 통한 시각을 의미하는 것으로 분석적 시각은 ABC 내에 있는 세부적인 형태들, 전체 형태와 세부 형태들의 관계를 파악하는 것으로부터 이루어진다. 들롱의 분석적 시각은 ABC의 형태와 그 의미의 체계적인 이해를 위한 것으로 ABC 형태의 객관적인 관찰과 분석을 통해 이루어질 수 있다.

시각 형태(visual form)는 ABC의 부분이 다른 부분 또는 전체 형태와 관련된 구조를 의미한다. 여기서 시각 형태는 관찰자가 직접 지각할 수 있는 모든 것으로 선, 형, 색채, 재질 등 형태를 이루는 요소를 포함한다. 이들 형태는 관찰자의 주위와 관심 끌여 ABC 지각에 영향을 미친다. 이때 시각 부분을 명확히 지각하게 하는 역할을 하는 특징적인 선, 형, 재질, 색채 등이 발견되는 데 이를 시각적 결정인자라 한다. 시각적 결정인자는 몸-의상-공간의 관계와 몸과 의상의 특성을 결정하고 다른 것과 분리 관찰되는 시각 부분을 명확히 지각하게 하는 역할을 한다. 시각적 결정인자 요소 간의 관계는 ABC 특징을 결정하는 것에 영향을 주어 시각 관계 파악에 도움을 준다. 시각적 결정인자 선, 형, 표면의 특징은 다음과 같다.

ABC에서 형은 여러 종류의 시각 부분을 만드는 근원이다. 형은 경계가 있는 영역으로 명확한 윤곽선으로부터 인식되며 모양 또는 바탕으로 넓은 범위를 가진다. 형을 만드는 요인으로는 실루엣, 배치, 프린트 등이 있는데 실루엣은 ABC의 가장 기본적인 형을 만든다. 실루엣은 전체 형태의 외곽의 경계선으로 내부의 다른 형들의 지각과 다른 부분들의 연상에 영향을 미친다. 실루엣이 대담하고 명확할수록 주변과 분리되어 보이고, 관찰자의 시점은 형태의 내부로 집중된다. 배치(Layout)에 의한 형은 소매, 주머니, 라펠, 네크라인 등 의상의 요소와 옷감의 주름과 같은 소

체의 물성에 따른 상호작용으로 발생하는 형이 있다.

ABC 내부의 형은 곡선의 유기적 형과 기하학 형, 규칙적인 형과 불규칙적 형 등으로 분류할 수 있다. 규칙적이면서 기하학인 형이 불규칙하면서 곡선인 형보다 쉽게 눈에 띈다. 형은 단순형과 복잡형으로 구분된다. 단순형은 원, 정사각형, 삼각형, 직사각형 등의 평면도형으로 표현되며, 이들은 연결이 끊이지 않는 명확한 외곽선이 있고 쉽게 눈에 띈다. 복잡형은 의상의 형태나 소재의 물성으로 만들어진다. 형은 납작(Planer)하거나 깊이(Depth) 있게 지각될 수 있다. 평면적인 형일수록 형의 외곽선은 중요한 특성을 가진 것으로 지각된다. 표면의 주름이나 계더, 털이나 보풀과 같은 입체적 소재의 특성은 ABC를 깊이감 있는 입체형으로 보이게 한다.

형의 시각적 우선성은 ABC 내의 다른 형과의 관계로부터 결정되는데, 형들의 관계는 다른 형들과 대조를 이루어 바로 눈에 띄게 하거나 반복되는 많은 형들을 하나로 지각되게 한다. 그리고 뚜렷하게 나타나는 표면을 가지고 따로 떨어져 있는 하나의 형, 분명하고 연속적이며 단순한 외곽선을 가진 형일수록 시각적 우선성을 갖는다.

선은 사물의 특성과 성격을 단순하게 하거나 함축적으로 요약할 수 있는 독립적인 선, 형태의 가장자리를 의미하는 실루엣, 형태의 내부공간을 분할 하는 선을 의미한다. ABC에서 선은 독자적으로 관찰되는 것 보다 ABC의 전체적 모습에 영향을 준다. 선은 ABC에서 의상이 만드는 선 그리고 몸의 형, 몸과 의상 부분의 모양 간의 상호작용으로 만들어진다. 의상 부분의 선은 봉제로 만들어지는 솔기 선, 주름, 염료에 의한 프린트 등으로 생성되고 많은 선이 모여 군집화를 이루기도 한다. ABC 전체 구조에서 선은 시각적 관심의 초점과 방향을 제공하고 공간을 분리하는 기능이 있다. 그리고 많은 선이 모여있을 때는 문양을 형성하여 재질감을 느끼게 한다.

선의 일반적인 모습은 직선, 각진 선, 곡선, 접힌 선등으로 묘사된다. 선은 표면이나 3차원적으로 접힌 표면에서 관찰되고 규칙적인 선, 불규

칙적인 선, 불분명한 선, 명료한 선, 간접적인 선, 직접적인 선등으로 나눌 수 있다. 선이 방향을 가주고 휘어질 때, 선은 단순한 곡선 또는 여러 방향을 가지는 복잡한 곡선일 수 있다. 곡선에는 깊이가 완만하거나 깊이가 깊은 둥근 곡선이 있다.

선이 ABC의 특징을 결정하는 시각효과에 미치는 기여도에 따라 선의 시각적 우선성이 결정된다. 여기에는 선의 위치와 방향이 영향을 미치는 데, 선의 위치는 선의 특징을 결정한다. 선과 몸과의 관계, 선과 인접한 공간과의 관계, 관찰자와 ABC 외관상 거리와의 관계 같은 내용이 선의 위치에 포함된다. 선의 위치와 몸의 관계는 시각효과에 큰 영향을 미친다. 수직선은 몸이 가지는 수직적 특징을 강조한다. 수평선은 수직선의 신체에서 시선이 멀어지도록 유도한다.

표면은 형이 나타내는 표면의 재질감(Texture)과 색채(Color)에 의해서 그 특성이 결정된다. 표면 재질감이라는 것은 표면에 나타난 형의 다양성을 의미하는 것으로 직조와 같은 섬세한 변화를 통해 형성된 표면의 모습을 의미한다. 표면의 재질감은 표면을 다양하게 보이도록 하여 ABC에 대한 흥미를 유발한다. 또한 표면의 재질감은 전체 안에서 각 시각 부분에 대한 공간적 위치를 제공해주는 잠재력을 지닌다. 표면은 관찰자로부터 거리감을 느끼게 하는 원근의 효과를 제공하고, 단계적 재질감을 통해 방향감을 제시할 수 있다.

표면은 미세 배치(Micro-layout) 빛과 그림자, 주름에 의한 직물의 변화, 프린트 등에 의해서 나타난다. 미세 배치는 편물이나 직조 이외에도 술 장식(fringe) 매듭과 같이 돌출된 3차원적인 효과를 나타낸다. 표면은 일반적으로 구체적인 형이나 모양으로 구별되지 않지만 부드러움-거침, 평평함-울퉁불퉁함, 투명-불투명, 무거움-가벼움 등 다양한 표현성을 갖는다.

색채(Color)는 표면에 모양이나 초점을 제공하거나 바탕이 된다. ABC가 주변 환경의 색채와 조명에 의해서 크게 영향을 받는다고 하더라도, 색채는 ABC의 표면 효과로 지각된다. 표면의 색채 대비에서 색상, 명도,

채도의 세 가지 요소 중 한 가지 요소만 유사하면, 나머지 두 요소가 다르더라도 시각적 관계가 있는 것처럼 보인다.

틀롱이 설명한 시각적 결정인자에서 선, 형, 표면은 몸의 움직임과 의상의 관찰 항목에서 의상의 형태 관찰에 적용되어 분석 방법을 제시하는데 적용되었다. 그리고 선, 형, 표면의 배치, 근원, 일반적인 모습 등은 연구 참여자의 답변지 내용분석을 위해 답변을 분류하는 유형으로 사용하였다.

2. ABC의 공간 지각

1) ABC의 공간 지각 원리

틀롱은 제임스(Jamce, 1950)의 공간 지각 관점의 두 유형인 시계(Visual World)와 시야(Visual Field)의 지각원리 [표 2-5]를 ABC를 지각하기 위해 선행적으로 알아야 할 중요한 요소라고 하였다. 시계란 우리가 보통 접하는 친근한 공간으로 물체로 채워진 경계가 없이 확장된 환경이다 (James, 1950). 시계는 일상적인 환경에서 지각되는 세계로 과거와 현재의 경험과 관련된 우리의 기억을 기초로 하는 지각 공간의 관점이다(Delong, 1987). 시계는 360도를 갖는 주변으로, 시각적으로 관찰 가능한 공간과 보이지 않는 공간을 포함하는 경계가 없이 확장된 주변 공간으로 연속성을 갖는다. 관찰자는 시계의 관점에서 공간을 고려할 때 중심이나 주변을 갖지 않은 공간으로 인지한다. 시계에서는 거리나 위치가 어떻게 변하든지 물체가 일정한 크기와 모양으로 남아 있으며, 3차원 형태의 표면도 보는 위치에 상관없이 일정하게 지각된다(Delong, 1987). 시계는 관찰자와 객체의 공간에 경계가 없고 관찰 대상은 평범한 인상의 일부로 풍경 적 성격을 가진다(Kara, 2018). 이때 시계에서 객체는 관찰자 공간의 일부로 인식되지만, 객체가 움직임을 갖는 경우 관찰자의 공간과 객

체의 움직임은 상호작용한다(Delong, 1987).

관찰자가 사물의 정체성에 신경을 쓰지 않고 원근을 그리는 것처럼 단일 지점을 바라보고 전체를 인식할 때 시야의 관점이 작용한다(Kara, 2018). 시야는 눈을 한 지점에 고정하며 지각되는 것이므로, 그 지점에서 보이는 것만을 관찰하는데, 관찰하는 대상의 중앙 부분은 가장자리보다 명확해 보이고, 가장자리는 덜 명확하게 보이는 180도의 관찰 범위를 가진다(Delong, 1987). 시야의 관점에서는 한 물체가 다른 물체의 앞에 있을 때 다른 물체를 가리게 되고, 물체의 크기가 일정하지 않아 멀리 있으면 더 작아진다. 형이나 모양은 평면 위에 돌출되어 보이는 물체의 윤곽에 의해 결정된다. 이 평평한 모양은 보는 위치에 따라 변한다. 표면이 전체적으로 평평하지 않다고 하더라도, 그 표면은 거의 깊이가 없으며 평평함 혹은 2차원의 그림 같은 특성을 갖는다(Delong, 1987).

들롱은 시계와 시야의 관점이 동시에 적용되어 시각적 경험이 이루어진다고 하였다. 하지만 일상에서 관찰자가 무엇인가를 관찰할 때 시계와 시야를 의도적으로 구분하여 보지 않는다. 일반적으로 관찰자는 시계의 관점에서 자신의 환경을 스캔하면서 동시에 관찰자가 주목하는 사물에 시선이 집중된다. 이때 관찰자는 물체와 관찰자 사이의 공간인 간격과 배경에 관한 인식이 없어지면서 관찰자의 시각 체계는 시계의 관점에서 시야의 관점으로 전환된다(Kara, 2018). 이러한 시각 체계의 전환은 몸의 움직임과 의상을 관찰할 때도 나타날 것이다. 몸의 움직임과 의상의 관찰이 시작되면서 대상에 집중하게 되고 시야의 관점이 적용되어 몸의 움직임과 의상 내부에서 일어나는 형태의 변화를 주시하게 될 것이다. 그리고 동시에 공간과 깊이를 느끼면서 몸의 움직임과 의상의 공간을 지각하고, 움직임을 통해서 대상의 물성을 포함하는 본질을 이해하는 시계의 관점이 적용될 것이다.

들롱이 ABC 지각에 적용한 공간 지각 관점의 두 유형인 시계와 시야 지각원리는 본 연구에서 관찰자의 몸의 움직임과 의상 지각 경험을 분석하고 논의하는데 적용하였다.

[표 2-5] 시야와 시계의 특성

분류	시계	시야
지각 범위	<ul style="list-style-type: none"> 일상적 환경에서 지각되는 세계로 눈에 보이지는 않는 부분도 지각됨 	<ul style="list-style-type: none"> 눈을 한 지점에 고정하며 지각되는 것으로, 그 지점에서 보이는 것만을 지각함
관찰 범위	<ul style="list-style-type: none"> 360도의 관찰 범위를 가짐 	<ul style="list-style-type: none"> 180도의 타원형 관찰 범위를 가짐 관찰하는 대상의 중앙 부분은 명확, 가장자리는 덜 명확함
공간	<ul style="list-style-type: none"> 시각적으로 관찰 가능한 공간과 보이지 않는 공간을 포함함 경계가 없이 확장된 공간으로 지각 	<ul style="list-style-type: none"> 깊이가 없으며 평평함 혹은 2차원의 그림 같은 공간으로 지각
관찰 대상	<ul style="list-style-type: none"> 거리나 위치와 상관없이 물체가 일정한 크기와 모양을 가짐 객체가 움직임을 갖는 경우 관찰자의 공간과 객체의 움직임은 상호작용함 	<ul style="list-style-type: none"> 물체의 크기가 일정하지 않고 원근이 작용함 한 물체가 다른 물체의 앞에 있을 때 다른 물체를 가림

2) ABC의 공간 관찰

ABC에서 시각 관계는 ABC와 주위 공간, 의상과 신체, 의상과 의상의 부분들에서 발생한다. 이때 ABC와 주위의 공간은 형태와 형태가 존재하는 공간과의 관계로 형태의 외곽선이나 실루엣을 자세히 살펴보는 과정을 통해서 지각된다. 특히 ABC를 총체적으로 관찰할 때, 관찰자는 ABC가 점유한 공간과 인접 주변이 어떻게 영향을 미치는지 고려해야 한다. 이것은 형태를 가진 형체와 배경 사이의 공간을 고려하고 구분 짓는 방법이다. 들롱은 관찰자가 이들의 특징에서 두드러져 보이는 우선성을 파악하고 묘사에 도움이 되는 다섯 개의 단어 쌍을 제시하였다. 다섯 개의 단어 쌍은 폐쇄형-개방형(Close or Open), 전체형-부분형(Whole or Part), 공간 분리형-공간통합형(Planer separation or Integration), 평면형-입체형(Flat or Rounded), 명료형-불명료형(Determinate or Indeterminate)이다.

폐쇄형과 개방형은 ABC와 주위 공간과의 관계에서 나타나는 차이점을 표현하는 것이다. ABC와 주위 공간과의 관계는 실루엣으로 파악할 수 있는데, 실루엣은 매우 뚜렷하여 주위와 분리되어 보일 수도 있고, 혹은 뚜렷하지도 않아서 주위와 상호 작용하는 것으로 보일 수도 있다. 이 차이점들은 ABC의 시각효과에 영향을 미친다. 전체형 또는 부분형은 ABC 관찰에서 가장 먼저 분리되는 것이 무엇인가 하는 것으로, 전체형은 ABC 전체가 눈에 들어오는 경우이고 부분형은 ABC의 부분이 먼저 눈에 띄는 경우이다. 이것은 ABC 전체와 부분 또는 부분과 부분의 관계되는 정도와 이들이 질서에 의해 디자인된 것을 의미한다. ABC와 그 부분 항목들의 관계에서 무엇이 가장 먼저 보이느냐는 전체에서 가장 무엇이 지각되는가와 관련이 있는 것으로 시각 순서에 영향을 미친다. 공간통합형은 ABC의 가장자리가 불분명하거나 표면이 꼭 차서 상호연관된 형들이 있는 경우 지각된다. 공간 분리형은 가장자리가 분명하고 표면이 흩어져 분리된 형들에 집중할 때 지각된다. 표면에서 모양과 바탕과의 관

계에서 나타나는 변화는 관찰자가 대상에 대해서 지각하는 거리감에 영향을 준다. 입체형과 평면형은 ABC가 입체로 지각되는지 평면으로 지각되는지에 관한 것인데, 표면의 특성에 따라 ABC는 3차원의 입체 또는 2차원의 평면으로 지각된다. ABC 관찰에는 시야의 관점이 적용되기 때문에 관찰자는 한 번에 ABC의 한 면만을 볼 수 있다. 실루엣에 주목하는 관찰자는 ABC를 2차원 혹은 평평한 공간으로 볼 것이다. ABC는 소재가 만드는 이즈, 게더, 플리츠와 같이 표면이나 형 또는 외형에서 입체적인 단서를 제공하여 3차원으로 인식하게 한다. 명료형 또는 불명료형은 ABC의 표면 두께와 관찰자로부터의 거리를 의미하는 것으로, 관찰자가 느끼는 ABC의 표면과의 거리감을 의미한다. 이때 표면은 관찰자가 느끼는 거리감과 시각적 명확성 모두 포함한다. 명료형은 날카롭고 규칙적이고 깨끗하게 처리된 표면을, 불명료형은 공간을 점유하고 있는 방식이 덜 명료한 것을 묘사한다.

제 3 절 몸의 움직임과 의상의 지각원리와 요인

물체의 움직임에는 공간의 이동만으로 이루어지는 경직 움직임(rigid movement)과 생물체의 움직임처럼 형태가 바뀌는 연식 움직임(nonrigid motion)이 있다(오성주, 2019). 몸의 움직임은 대표적인 연식 움직임이면서 공간의 이동도 수반한다. 몸의 움직임은 머리, 손, 발, 엉덩이 같은 신체 부위들이 각각 또는 함께 움직이면서 움직임의 패턴인 형태 변화를 만든다. 그리고 몸의 움직임은 몸의 무게 중심 이동함에 따라 범주화되는 일반공간과 몸의 사지가 도달하는 개인공간 창출하고 이들 공간 내에서 이동이 이루어진다. 즉 몸의 움직임의 원리는 형태 변화와 공간의 이동으로 간주할 수 있으며, 몸의 형태 변화와 공간 이동의 시각적 관찰을 통해서 몸의 움직임 지각이 가능하므로 이들은 동시에 몸의 지각원리가 된다.

대상의 움직임 지각이 시간 및 공간 흐름 구조에 의해서 결정되듯이 (Arnheim, 1954), 몸의 움직임 지각은 몸의 형태 변화와 공간의 이동을 통해서 이루어진다. 시간은 변화의 차원(dimension of change)으로 변화를 기술하는 것을 도우며 변화 없이는 존재할 수 없다(김춘일, 2003). 여기서 변화는 주어진 장소에서 시작과 끝이 있는 시간의 분절(segmentation)을 의미하는 사건(event)(Zack & Tversky, 2001)과 형태의 변화를 포함한다. 물체의 공간 이동은 공간과 움직임을 지각하게 하는데, 공간 지각은 지각 대상들의 공간에서의 위치와 공간과의 상호관계와 관찰자의 주변 환경과 맺는 관계 등에 대한 지각도 의미한다(신명희, 1995).

우리의 지각체계는 움직이는 물체로부터 사진으로는 알아보기 힘든 방향이나 속도만이 아니라 움직이는 대상의 물리적, 심리적 성질도 구별할 수 있다(Runneson & Frykholm, 1981) 또한 움직임은 단순히 물체의 이동만이 아니라 움직이는 물체 구조 지각에 도움을 준다(Wellach & O'Connell, 1953). 시각은 단순성의 원리에 의해서 움직임을 단순화시켜 받아들이거나 경험에 의한 대상의 특징으로 지각되기도 한다. 그리고 형태심리학 이후 최근의 심리학자들은 운동지각 또한 지극히 복잡한 현상으로 실제의 움직임과 다르게 지각되는 경향이 있다고 주장한다(박영화와 강민구, 2014). 이같이 어떻게 보는가는 대상을 지각하는 방식에 영향을 줄 수도 있으므로 무엇을 보고 관찰해야 하는지 파악하는 것은 중요하다. 그리고 몸의 움직임과 의상의 움직임을 분석적으로 지각하기 위해서 무용의상의 특수성을 고려한 관찰체계가 필요하다. 본 절에서는 몸의 움직임과 의상 관찰체계의 이론적 틀을 마련하기 위해서, 몸의 움직임 지각 원리를 몸의 형태 변화와 공간의 이동에 두고 이에 따른 몸의 움직임과 의상의 지각원리를 '형태 변화 지각'과 '공간과의 상호작용 지각'으로 구분하여 각 지각원리에 따른 지각 요인을 도출하였다.

1. 형태 변화 지각 요인

몸이 공간 속에서 움직임의 전·후 관계를 시간으로 연결하는 것은 움직임 고유의 본질에 근거한다(박혜란, 2012). 몸의 움직임과 의상의 움직임 또한 근본적이고 원형적인 시간성을 가지며 이는 몸 전체 또는 부분의 이동과 동시에 인지되며 의상의 형태적 변화로 측정된다(Bågander, 2017). 몸의 움직임과 의상의 형태적 변화는 물리적 형체로 존재하는 움직이는 몸과 움직이는 의상에서 나타난다. 그리고 몸과 의상이 만들어내는 움직임은 물리적 형체를 가지지 않지만, 공간상에 그려지는 움직임의 흔적으로 가시성을 갖는다. 몸과 의상의 움직임은 움직이는 몸과 의상의 상호 작용으로 만들어지기 때문에 움직이는 몸- 움직이는 의상- 몸과 의상의 움직임, 이들의 관계를 파악하는 것은 무용의상의 분석적 지각에서 중요하다.

몸의 움직임이 어떠한지 분석하는 것은 몸의 움직임과 의상의 움직임에 영향을 미치는 첫 조건을 밝히는 것이다. 그러므로 움직이는 몸을 분석하는 것은 신체 움직임과 의상의 분석적 지각의 선결 조건이 된다. LMA는 몸을 구조적으로 분석하기 위해 몸의 구조와 동작의 세부 사항을 인체 해부학적으로 제시하고 있으므로 무용의상에서 움직이는 몸의 분석에 적용하기에 적합하다. 그리고 LMA를 적용하였을 때 몸의 구조, 동작, 신체 부위 간의 관계, 움직임의 진행 과정 등으로 분류하여 몸을 관찰한다(신상미와 김재리, 2010).

움직이는 의상은 정지된 의상을 보는 것보다 더 많은 볼거리를 제공하고 이를 지각하는 과정은 더 복잡한 지각체계를 가진다. 그러므로 움직이는 의상의 분석적 지각에는 체계적인 관찰과 분석 과정이 필요하다. 이를 위해서는 선, 형, 소재의 표면, 재질 같은 관찰 대상의 외양을 시각적으로 구성하는 사항들이 움직임과 어떻게 관계하는지 정확하게 파악해야 한다. 선행연구(김미진, 2008; 김수진과 채금석, 2003; 김이경, 1994; 김윤지, 2015; 김지은, 1993; 김홍경, 2004; 박미정, 2001; 윤여정, 2002;

정우정, 2013; DuPont & Schlaich, 1988; Trimmingham & Barbieri, 2016; Potter, 1990)에서 밝힌 무용의상의 시각화를 구성하기 위한 요인을 취합하면 형, 선, 실루엣, 소재, 재질, 색, 조명, 부피, 확장, 의상공간이 있다. 실루엣은 형을 이루는 외곽선을 의미하는 것으로 선에 포함이 되고, 색과 재질은 소재의 특성으로 소재와 통합하여 설명할 수 있다. 무용의상에서 직물의 양을 늘려 움직임에 따라 공간이 형성되고 확장될 때 이것은 부피가 된다. 부피 확장의 근원은 몸과 의상 사이의 공간인 의상공간에 있으므로 부피와 확장이라는 요소는 의상공간에 포함된다. 그리고 조명의 효과는 무용의상의 시각 결과에 영향을 미치는 것이 분명하지만 이는 무용의상의 외적 요소라는 점에서 무용의상의 구성요소에서 제외하였다. 이러한 논의를 바탕으로 본 연구에서는 움직이는 몸과 결합하였을 때 두드러지는 시각적 효과를 가지는 무용의상의 시각적 구성요소로 선, 형, 재질, 의상공간을 제시한다. 이들은 움직임과 결합하였을 때의 시각적 효과에 관하여 설명한다는 점에서 일반 의상디자인의 요소와는 차별되는 특성을 가진다.

무용의상에서 선은 유동적인 특성을 가진다. 움직이는 몸에서 무용의상의 선은 움직이는 몸과 함께 변하는데 선의 변화는 끊임없이 흐르는 듯한 유동적 움직임을 보인다. 무용의상에서 윤곽선이나 내부의 선들은 몸의 움직임에 의해서 곡선과 직선의 구분이 잘되지 않으며, 직선을 사용하였더라도 무용수의 동작에 따라 곡선으로 나타나거나 새롭게 파생되는 선으로 관찰되기도 한다(윤여정, 2002).

무용의상의 형은 안무의 동작에 따른 몸의 움직임에 의해 만들어지며 끊임없이 변화하는 외곽선을 순간적으로 관찰할 때 지각되는 것으로, 언체든지 바뀔 수 있는 가변적 성격을 지닌다. 무용의상의 형은, 디자이너는 무용의상의 최종적인 형을 만드는 움직임의 특성과 이것이 무대에서 어떤 효과를 만드는데 대한 이해가 필요하다(김수진과 채금석, 2003). 형은 몸의 움직임의 입체성과 공간성을 고려하여 신체에 흐르는 듯한 형태와 인체의 라인을 무시하고 과장된 형태로 나타난다(정우정, 2013). 무

용의상의 소재는 다중감각적 지각의 특성을 가지며 관찰자는 시각, 촉각, 청각 세 가지 감각을 통해 이루어지는 소재의 재질감 지각(Marian, 1980)을 통해 시·공간 지각이 이루어진다. 소재의 물성에 따라 선과 형의 모양뿐 아니라 움직임의 속도, 무게감과 같은 선과 형의 움직임의 질 또한 다르게 표출된다. 의상공간은 무용의상의 특수성을 잘 나타내는 시각적 구성요소로 몸의 움직임과 의상의 형태 변화에 따라 새롭게 생성되거나 소멸하고 그에 따라 부피를 확장 또는 축소한다는 부피의 개념을 가진다. 의상공간은 몸의 표피인 피부와 의상 사이의 공간으로, 의상으로 둘러 막힌 형의 내부이지만 몸으로부터는 공간이 된다. 공간 개념의 의상공간은 뚜렷한 조형성을 가진 형태로 표출되어 시각적 지각이 가능하며, 부피가 큰 무용의상은 의상공간을 극대화하여 시각적 효과를 줄 수 있다. 이같이 움직이는 의상은 정지상태의 의상과는 달리 공간과 상호 작용하면서 선, 형, 소재, 의상공간의 형태적 변화를 형성하는 구성 방식 취한다. 그러므로 움직이는 의상 지각을 위해서는 움직임을 고려한 선, 형, 소재, 의상공간을 관찰하고 분석해야 한다.

몸과 의상의 움직임은 움직이는 몸과 움직이는 의상의 상호관계로 만들어지는 움직임이다. 이는 몸의 움직임과 같은 형태의 움직임으로 동시에 나타날 수 있다. 하지만 움직이는 몸에 반응하는 의상의 움직임에 따라 몸의 움직임이나 의상의 움직임과 다른 움직임의 속도, 방향, 크기 등을 보여 줄 수도 있다. 그러므로 몸과 의상의 움직임은 움직이는 몸, 움직이는 의상과 구분하여 관찰하고 분석해야 한다. 몸과 의상의 움직임은 몸의 움직임과 의상의 움직임이 통합하여 만들어내는 움직임으로 관찰한다.

시각예술에서와 같이 움직임에서도 조화로운(harmonic) 형태들이 존재하고 움직임이 이루어지는 동안 몸은 항상 공간과 상호관계를 맺고 있으며, 이러한 움직임은 공간에서 형태로써 지각된다(정우정, 2013). LMA의 웨이프는 움직임 형태의 관찰, 분석 항목을 흐름, 방향, 웨이핑으로 나누어 설명하고 세부 사항을 제시한다. 라반은 개인공간에서 발생하는 모든

움직임을 흔적 형태(Trace form)와 그림자 형태 (Shadow form)로 구분해서 분석하였다(마소정, 2020). 흔적 형태는 공간상에 그려지는 조형적 형태로 조형성을 갖는다. 흔적 형태의 조형 요소는 몸이 그리는 점, 선, 면, 입체 등 조형의 기본 요소와 같이 적용될 수 있다. 그림자 형태는 보이지 않는 동적 영역과 인간의 심리와 움직임의 관계성에 대한 내적인 충동으로 보이지 않지만 공간 내부에 존재하는 요소로 흔적 형태 이면에서 부차적으로 발생한다(마소정, 2020). 몸의 움직임과 의상의 움직임 또한 의상을 착용한 몸의 움직임이 공간상에 그리는 형태와 이것을 만들어가는 행위를 관찰함으로써 지각할 수 있다.

이상으로 살펴본 무용의상의 시각화를 구성하기 위한 요인에서 유동적인 변화하는 선, 가변적 성격의 형, 다중감각으로 지각되는 소재의 특성은 몸의 움직임과 의상에서 움직이는 의상을 관찰하기 위한 항목과 이를 분석하고 해석하는 데 적용하였다.

2. 공간과의 상호작용 지각 요인

무용에서는 움직임이 일어나는 무용수의 의식과 움직이는 몸은 살아있는 동적 특질을 가진 움직임의 공간을 만든다. 움직임의 주체는 몸 전체와의 상호관계를 통해서 공간성을 경험하며, 관찰자는 무용수와 공간의 상호관계에 관한 시각적 관찰을 통하여 무용수가 무용의상과 새롭게 창출된 공간의 상호관계를 파악함으로써 지각된다.

몸의 움직임-의상-공간의 상호작용을 살펴보기 위해서 형태를 가진 형체인 의상과 배경 사이의 공간을 고려하고 움직임이 몸-의상-공간의 관계에 어떻게 관여하고 작용하는지 관찰하는 것이 중요하다. 들롱 또한 ABC 전체를 관찰하기 위해서 ABC와 ABC가 인접한 공간의 관계를 강조하고 ABC의 공간을 좌-우 공간, 상-하 공간, 전-후의 공간으로 분류하였다. ABC의 공간은 사진이나 그림의 영역(pictorial quality)에서 공간

을 지각하는 시야의 관점으로 주로 논의되었기 때문에 ABC 공간에는 공간의 깊이(depth)가 부재하다. 하지만 움직임은 움직이는 대상이 존재하는 공간의 깊이를 포함하므로(오성주, 2019) 몸의 움직임과 의상의 공간에는 공간의 깊이가 있는 시계의 관점이 적용된다. 시계의 관점에서 몸의 움직임과 의상의 공간은 몸과 의상이 위치하는 위, 아래, 앞, 옆, 뒷면을 포함하는 360도의 공간, 몸과 의상과 관찰자와의 공간, 몸과 의상 내에서 의상과 인체, 의상과 의상 사이의 공간이 포함된다. 이러한 논의를 바탕으로 본 연구에서는 몸의 움직임과 의상의 공간을 ‘점유하는 공간’, ‘의상과 몸 사이의 공간’, ‘관찰자와의 공간’으로 분류하였다 [표 2-6].

점유하는 공간은 몸의 움직임과 의상이 물리적으로 점유하는 공간이다. 이는 시계의 공간으로 몸과 의상의 360도 모든 면이 지각되는 공간이며 경계 없이 연속되는 확장된 공간이다. 움직임이 이루어지는 동안 움직이는 몸은 항상 공간과 상호관계를 맺는다. 공간에서의 움직임은 조형적인 형태와 함께 움직임을 통해 발산된 힘과 에너지, 역동성을 만들며, 이를 통해 역동 공간(Dynamosphere)을 창조한다(정우정, 2013). 움직임의 성질이 공간을 규정하는 것과 같이, 몸의 움직임과 의상은 공간의 거리, 깊이, 크기를 포함하며, 꽉 채워지거나 비워진 상태 등 공간의 성격을 정의할 수 있다. 게다가 현대의 디지털 기술은 새로운 시·공간 창출을 가능하게 했는데(이태일, 2020), 이는 몸의 움직임과 의상이 영상에 담겼을 때, 현실 공간과는 달리 공간 표현에 무한한 가능성을 부여한다.

몸과 의상 사이의 공간은 의상을 걸친 몸의 표면과 의상의 내부 사이의 공간이다. 선행연구에서는 이를 의상공간(Formative Costume Space)(정우정, 2013), In-Between(Bågander, 2017), Ma(Kawaii, as cited in Bågander, 2016), 시각 공간(Delong, 1987)으로 설명하였다. 의상공간은 몸과 의상 사이의 부피로서의 공간이 되며 이는 격리 보호, 공기 유통, 동작을 위한 여유 등 기능적 디자인의 일부였다. 하지만 오늘날 의상디자이너들은 인체 중심의 사고를 바탕으로 하여 다양한 방식으로 의상공간

의 개념을 적용하여 새로운 시각적 효과를 창조하려고 시도하고 있다(정우정, 2013). 의상에서 공간은 공간적 긴장감과 거리감을 유지함으로써 새로운 형태의 조형성을 만들고 의상의 물질성과 인간의 신체 성이 서로 밀접히 연계되어 패션의 새로운 몸 이미지를 생성한다(허정선, 2004).

관찰자와의 공간은 의상을 걸치고 움직이는 몸과 이를 관찰하는 관찰자 사이의 공간을 의미하는 것으로 시계와 시야의 관점에 의해 해석이 달라진다. 시계에서는 공간적 위치에 따라 자신이 보는 것에 대한 공간적 해석을 할 수 있으므로 관찰자는 자신과 사물 사이의 연결을 설정함으로써 자신이 보는 사물의 위치, 방향 및 거리를 평가한다(Kara, 2019). 하지만 시계에서 물체가 존재하는 공간은 관찰자가 존재하는 일상의 공간이기 때문에 관찰자는 물체 사이의 공간이나 배경보다는 사물에 관심을 가지고 집중한다. 실제 상황에서 관찰자가 무용의상을 본다면 시계의 공간 지각으로 움직이는 대상에 집중하기 때문에, 움직임이 창출하는 공간을 근 감각적으로 지각하게 될 것이다. 실제로 시각, 촉각, 근육 운동 감각은 모두 무용의상의 관찰에 영향을 주고, 소재 표면 관찰을 통해 소재의 촉감을 지각할 수 있다(Delong, 1987). 시각적 촉감과 같은 교차 감각은 오래된 학습을 통해 형성되는데(오성주, 2019) 들롱은 과거의 소재에 대한 촉각적 경험이 관찰을 통해 일어나는 촉각적 지각과 유사한 관계를 보인다고 하였다. 몸의 움직임과 의상에서 소재와 움직임의 상호작용 관계가 더욱 구체적으로 묘사될 것이고, 관찰자는 이를 통해 소재의 물성에 대한 생생한 촉각적 경험이 가능할 것이다.

영상에서 몸의 움직임과 의상이 점유하는 공간은 화면을 통한 시계의 공간이기 때문에 시야와 시계의 공간이 모두 적용된다. 관찰자가 영상을 시청하는 동안 시야의 공간 지각이 작용하여 움직이는 대상과 관찰자와의 거리를 인식할 수 있다. 그리고 시계 관점의 공간 지각이 적용되어, 영화를 볼 때 발생할 수 있는 현실감(presence)의 전이(오영근, 2004)가 일어나 관찰자 자신과 움직이는 대상이 같은 공간에 있는 것으로 느낄 수 있을 것이다.

[표 2-6] 몸의 움직임과 의상의 공간

몸의 움직임과 의상의 공간	내용
점유하는 공간	<ul style="list-style-type: none"> • 몸과 의상의 360도 모든 면이 지각됨 • 몸과 의상이 물리적으로 존재하는 공간이며 경계 없이 연속되는 확장된 공간
몸과 의상 사이의 공간	<ul style="list-style-type: none"> • 몸과 의상의 내부의 공간 • 의상을 걸친 몸의 표면과 의상 사이의 공간
관찰자와의 공간	<ul style="list-style-type: none"> • 몸의 움직임-의상과 관찰자 사이의 공간 또는 물리적 거리

본 절에서 밝힌 몸의 움직임 지각원리에 따른 무용의상의 지각 요인을 정리하면 다음과 같다 [표 2-7]. 몸의 움직임은 형태의 변화와 공간의 이동으로 지각된다. 그리고 몸의 움직임과 의상의 지각원리는 몸의 움직임의 본질적인 특성을 따라, 몸의 움직임과 의상의 형태 변화와 몸의 움직임과 의상이 만들어내는 공간과의 상호작용을 통해서 몸의 움직임과 의상의 움직임이 지각된다는 데 있다. 그리고 몸의 움직임과 의상의 형태 변화의 지각 요인은 움직이는 몸, 움직이는 의상, 몸과 의상의 움직임의 관찰로 이들의 통한 총체적인 분석을 통해 이루어진다. 몸의 움직임과 의상과 공간과의 상호작용은 몸의 움직임과 의상이 점유하는 공간, 몸과 의상 사이의 공간, 몸-움직임-의상과 관찰자 사이의 공간 관찰과 분석을 통해 지각할 수 있다.

[표 2-7] 몸의 움직임 지각원리에 따른
 몸의 움직임과 의상의 지각원리와 지각 요인

몸의 움직임의 지각원리	몸의 움직임과 의상의 지각원리	몸의 움직임과 의상의 지각 요인
		움직이는 몸
몸의 형태 변화	형태 변화	움직이는 의상 몸과 의상의 움직임
		점유하는 공간
몸의 공간 이동	공간과의 상호작용	몸과 의상 사이의 공간 관찰자와의 공간

제 3 장 연구 방법

본 연구는 영상 미디어 환경에서 시지각에 기반한 움직이는 몸과 의상의 관찰과 지각 연구의 필요성으로 시작되었으며, 연구의 목적은 몸의 움직임과 의상의 상호 작용을 고려한 관찰·분석 체계를 모색하여 몸의 움직임과 의상 지각의 특수성을 밝히는 것이다. 이를 위해 관찰 항목을 도출하고 검증하기 위하여 체현 연구를 수행하였다. 연구를 위해서 몸의 움직임과 의상을 영상물로 제작하였고 연구 참여자는 자극물을 관찰하고 설문조사와 수행 면접을 수행한다.

제 1 절 연구 방법

1. 연구 설계

본 연구에서는 체현연구를 바탕으로 연구를 설계하였다. 체현(體現, Embodied)은 사상이나 관념 따위의 정신적인 것을 구체적인 형태나 행동으로 표현하거나 실현함(표준국어대사전)인데, 체현의 사전적 의미와 같이 체현연구는 사람의 행동을 강조한다. 체현연구는 사람의 몸이 무엇을 할 수 있는가(What can bodies do?)를 질문하는 것으로 신체에 대한 가능성과 잠재력이 연구의 대상이 된다는 것을 의미한다(Ben, 2017). 특히 체현연구는 예술, 실습 기반의 연구(action research, artistic research, practice research and performance research)를 통합하여 설명할 수 있는 연구 방법으로, 몸과 공간과 상황(a moment about the place of the body)이 연구의 요소로 활용된다는 점에서 다른 연구 방법들과 차별성을 가진다. 연구에서 데이터를 분석하고 기록하는 데에 기술적 요

소를 사용하여 사람을 대체하거나 도움을 받을 수 있지만, 반복되는 실습·실험과 발견의 과정은 반드시 사람의 신체로 경험되고 체험되어야 한다. 체현연구는 현상학에서 인지 연구, 질적 연구에 이르기까지 광범위한 이론적 프레임워크를 기반으로 하여 사회 과학, 인지과학, 사회 심리학에서 예술 연구까지 사용되고 있다.

몸, 움직임, 의상의 관계와 관련된 체현연구의 사례를 보면 배간더(Bågander, 2017)는 무용에서 인체를 단지 시각적 형태가 아닌 시간적 형태로서 보고 움직임의 질에 관심을 가진다. 그는 의상의 소재가 움직임 특성을 기반으로 형태를 만드는 것을 디자인 과정을 통해 보여줌으로써 몸이 발상을 위한 물질적인 재료가 된다는 것을 입증하였다. 그리고 그는 Enabling (e)motion. Dance Articulated(Bågander, 2020)에서 의상을 인체가 연출하는 동작(performativity)을 구성하는 하나의 요소로 보고 인체와 밀접한 관계를 갖는 직물의 역량을 연구하였다. 그는 직물의 고유한 성질은 의상의 형태에 있어 움직임과 감정을 발생시킨다는 관점으로, 직물의 물성과 움직임의 상호작용으로 발생 되는 몸의 표현 동작을 디자인의 영감으로 제안하여 디자인 발상에 대한 관점의 변화를 제안하였다. 그는 디자인 과정과 결과는 신체적 경험으로 발전되어 경험자에게 미적 만족감을 주고 존재감을 향상하여 사람들에게 스트레스를 줄이는 데 도움이 된다는 것을 여러 번의 워크숍을 통해 입증하였다.

토드 로빈슨(Todd Robinson, 2019)은 의복에 관한 경험(sartorial experiences)을 통하여 몸을 시각화하고자 하였다. 그의 연구에서 나타나는 신체 움직임의 관점은 라반의 움직임 이론과 메를로 폰티(Merleau-Ponty)의 신체 현상학에 근거한다. 하지만 이들 이론이 이론적 프레임을 구현하는 실증적 연구에 대한 방법을 제시하지 못하고 있는 부분을 지적하고, 질적 인지 능력과 새로운 연구 방법의 필요성을 주장하였다. 그는 의복에 물, 모래 및 구슬을 포함한 감각적인 촉각 재료를 사용하여, 체감과 촉각이 사용자의 움직임을 만들도록 옷을 디자인하였다. 그가 관찰하고자 했던 움직임은 생활에서 나타나는 의복에 관한 신체적

습관으로 미시적인 움직임, 의식하지 않는 움직임 또는 착용한 의복에 따라 나타나는 몸의 제스처나 포즈와 같은 것이다.

제시카 버그(Jessica Bugg, 2009)는 몸의 움직임이 존재하는 장소가 의상을 관찰하는 관중에게 어떠한 이미지를 상기시키는지와 인체에 입혀진 의상과 움직임과의 상호작용에 관해 연구하였다. 그는 ‘움직임의 극대화’와 ‘몸에서 몸’을 디자인 콘셉트로 하여 무용의상을 제작하였다. 그리고 몸의 움직임과 상황을 디자인의 결정 요인으로 하여 전시, 라이브 공연, 영상, 사진과 같은 다양한 프리젠테이션 방법으로 신체, 움직임, 의상을 관객들에게 노출하여 장소에 따른 의상의 인식을 조사하였다. 그는 디자인 과정에서 총 65가지 몸의 움직임과 행동을 영상으로 기록하고 이것을 기반으로 무용의상 디자인을 전개하였다. 그는 디자인 과정에서 몸의 움직임을 디자인 발상의 요소로, 의상은 몸의 움직임을 보조하는 것으로 활용하였다. 그의 연구에서 나타나는 움직임은 의식적으로 연출되는, 표현이 담긴, 적극적이고 자유로운 몸의 움직임으로 그는 움직임을 일종의 놀이와 동일시하였다.

선행연구들의 공통점을 보면 몸의 움직임은 메를로 폰티에의 신체 현상학에 근거하여 인체의 경험을 강조한다. 이들 연구에서 의상을 제작하는 과정에 몸의 움직임과 시간성을 적용하여 실제의 신체 동작이 만들어내는 형태, 과정, 포즈, 감정과 같은 모든 경험에 집중한다. 모든 경험의 과정은 사진, 영상, 인터뷰 등을 통해 기록되고 이 기록물을 근거로 각 주제와 목적에 맞는 무용의상 디자인 요소와 특성을 추출하였다. 그리고 몸의 움직임과 함께 직물과 같은 재료와의 관계성에 주목하여, 재료의 실험과 확장성을 통해 디자인의 형태와 특정한 행동과 동작을 유도하였다. 마지막으로 의상을 제작한 후 평가와 분석보다 디자인 과정과 제작된 의상에 대한 관찰자와 착용자의 지각 경험에 주목하고 그로부터 결과와 결론을 도출하였다.

본 연구는 몸의 움직임과 의상 지각에 관한 연구로 몸의 움직임과 의상 즉, 몸-움직임-의상을 움직이는 조형의 구조로 인지한다. 연구 과정

에는 몸의 움직임과 의상을 영상으로 제작하여 의상을 착용한 움직임이 몸이 연구의 대상에 포함되고, 몸의 움직임과 의상을 지각하는 관찰자의 경험이 연구에 활용되므로 체현연구를 본 연구에 적용하기에 적합하다고 판단된다.

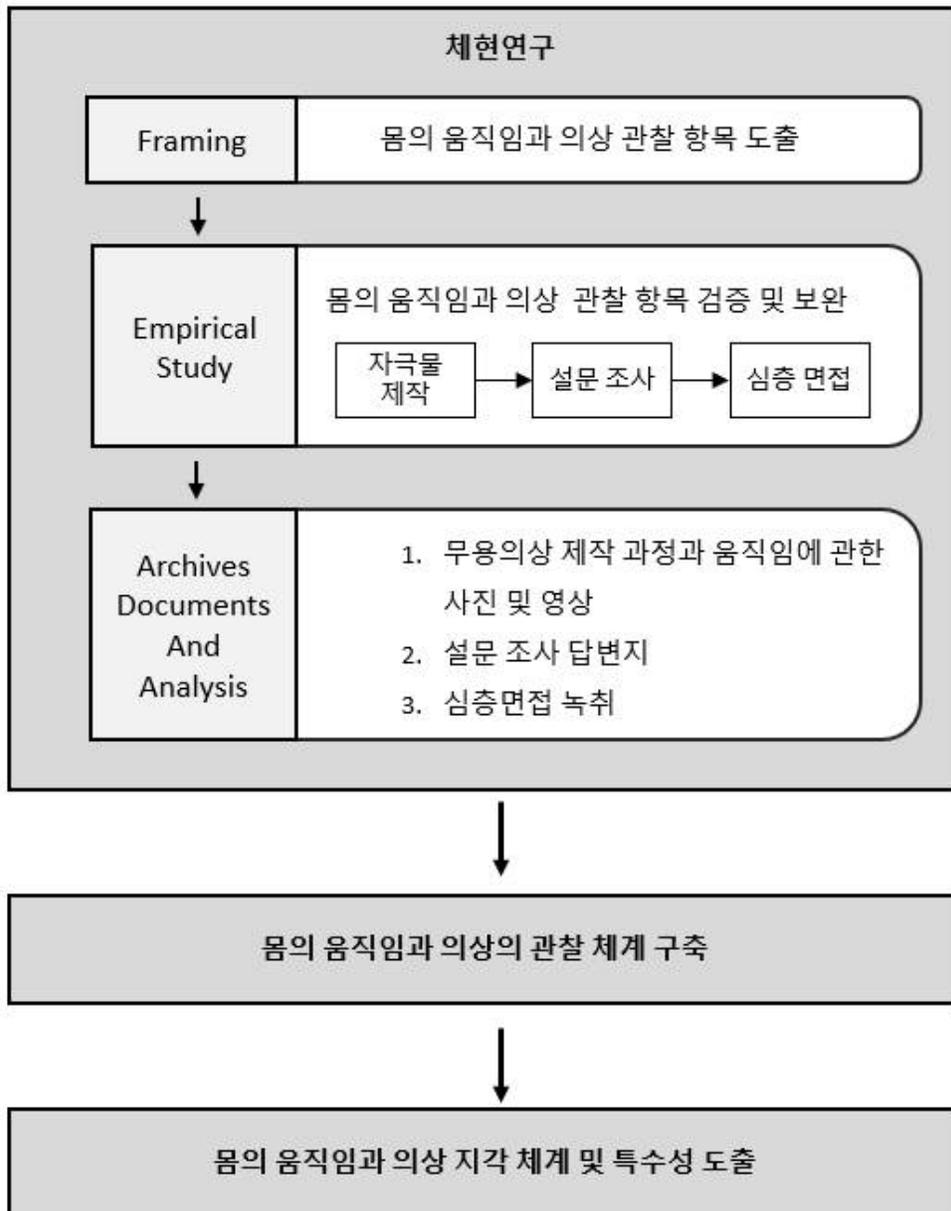
벤 스파츠(Ben Spatz, 2017)는 체현연구의 프로세스를 첫째, 연구를 설계한다. (Framing your project) 둘째, 사람, 장소, 시간(기간)을 연구 과정에 적용한다. (Working with people, space, and time) 셋째, 자료화, 문서화한다. (Archives and Documents)로 제시하였다. 체현연구의 프로세스에 적용한 연구 과정은 아래와 같다.

체현연구의 첫 단계는 프레이밍(Framing)으로, 이론적 고찰(literature review)을 포함하고 실증적 연구(practice review)를 위한 전략을 개발하는 단계이다. 프레이밍에서는 특정한 시간(time), 장소(space), 사람(people)을 고려한 연구 주제와 목적을 찾는다. 관심 있는 주제와 관련된 신체 움직임, 행동, 제스처, 포즈 등에 대해 관찰하고 행동의 유형, 패턴 등을 찾은 후에는 연구하고자 하는 분야에서 맞추어 행동 방식(embodied technique)을 연구한다. 프레이밍을 하는 목적은 연구의 구성요소인 시간, 장소, 사람에 대한 명확한 근거를 제시하고 이들에 대한 지식과 연구영역을 설립하고 설명하는 것이다. 본 연구는 프레이밍 단계에서는 몸의 움직임과 의상의 관찰 항목의 타당성을 입증하기 위한 설문조사를 수행하기 위한 전략을 수립한다. 이를 위해서 연구를 설계하고 이론적 고찰을 통해서 몸의 움직임과 의상의 지각원리와 요인을 바탕으로 몸의 움직임과 의상 관찰 항목을 도출하였다.

두 번째 단계에서는 체현연구의 필수 요소인 사람, 공간, 시간 요소를 적용한 실증적 연구를 수행하는데 본 연구는 세 번의 실증적 연구를 수행한다. 먼저 연구수행 1은 몸-움직임-의상이 움직이는 조형 구조로 인식되는 영상 형태의 자극물을 개발하는 것이다. 여기서 체현연구의 필수요소인 사람으로 움직임의 주체이자 의상의 착용자와 의상과 영상제작가 필요하다. 몸의 움직임을 극대화하여 표현하기 위해 전문 무용인이 의상

을 착용하여 움직임의 주체가 되고, 의상 제작과 영상 제작은 연구자가 담당하였다. 영상을 제작하기 위하여 먼저 착용자는 의상을 경험하고 의상과 상호작용하여 자유롭게 움직임을 창출하였다. 이러한 과정을 반복하여 최종 동작을 추출하였다. 연구수행 2는 몸-움직임-의상의 시각적 경험을 수집하기 위해서 연구 참여자를 대상으로 설문조사를 실시하였다. 관찰자는 몸-움직임-의상의 움직이는 조형 구조를 영상으로 시청하고 개방형 설문지를 작성한다. 연구수행 2는 몸의 움직임과 의상 즉, 착용자가 의상을 경험하고 상호작용하면서 구축한 의상과 움직임의 형태와 공간에 관한 관찰자의 시각적 경험을 조사한다. 그리고 연구수행 3은 설문조사에서 파악할 수 없었던 몸-움직임-의상의 시지각 경험을 조사하기 위해서 참여자를 대상으로 1:1 심층 면접을 시행하였다.

마지막으로 연구 과정을 자료화 문서화 하는 단계이다. 체현연구는 다른 학술적 연구와 마찬가지로 학술적 자료로서의 가치를 가지며 체현연구 특성상 연구를 문서화할 때 설계부터 수행과정까지 모든 단계가 자료화될 수 있다. 그리고 실습과 경험, 행동 기술에 대한 지식을 기록하는데에 글쓰기는 한계를 가지므로 전통적 방식의 글쓰기를 포함한 모든 미디어 사용을 권장한다. 본 연구의 수행 1에서 의상 제작과정은 사진 이미지로 자료화하고, 영상을 제작하는 과정에서 무용수가 의상을 착용하고 경험하면서 움직임을 창출하는 과정을 사진 촬영 및 동영상 자료로 기록한다. 관찰자의 관찰 경험은 실험연구에서 설문조사의 답변지로, 심층 면접은 녹취파일의 형태로 수집하였으며 각 단계의 구성요소와 내용은 그림 [3-1]과 같다.



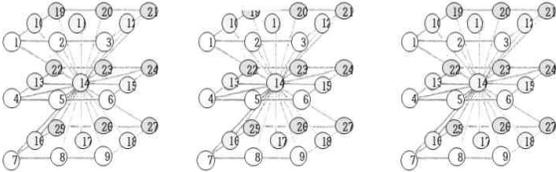
[그림 3-1] 체현연구를 기반으로 한 연구 설계

2. 설문 조사

설문조사의 설문지는 몸의 움직임과 의상의 관찰 구성 항목을 따라 크게 네 그룹으로 구성되었으며, 각 그룹은 움직이는 몸, 움직이는 의상, 몸과 의상의 움직임, 몸의 움직임과 의상의 공간이다. 설문 문항은 들롱의 저서 『The Way We Look』에서 제시된 연습문제를 참고하여 구성하였고, 몸의 움직임과 몸과 의상의 움직임에 관한 항목은 라반의 LMA의 몸과 웨이프 이론을 바탕으로 하였다.

먼저, 움직이는 신체에 관한 문항은 움직이는 몸의 위치, 동작, 방향으로 구분하여 구성하였다. 각 문항은 관찰자의 눈에 먼저 띄는 순서인 관찰순서 1, 2, 3으로 답변하도록 하였다. 몸의 위치와 동작에 답변은 글 또는 그림으로 서술할 수 있고, 동작은 라반의 27개 방향이 기재된 정육면체 모형에 표시할 수 있도록 하여 서술형의 문항으로 작성되었다[표 3-1].

[표 3-1] 움직이는 몸의 관찰에 관한 설문 문항

문항	문항 내용
움직이는 부위	<p>1. 움직이는 몸의 부위는 어디입니까? 움직이는 몸의 부위가 다중으로 관찰된다면 움직이는 부위를 관찰순서에 따라 적어 주시기를 바랍니다. (예, 머리, 몸통, 다리, 팔, 손목, 어깨, 좌측 골반, 양쪽 손목 등) 관찰순서1.____ 관찰순서2.____ 관찰순서3.____</p>
동작	<p>2. 앞서 관찰한 신체 부분의 움직임의 동작을 아래에 제시된 12개 신체의 기본 동작을 참고하여 서술하여 주십시오. 이때 전체적으로 관찰되는 움직임의 동작과 위에서 관찰된 부위와 순서에 따라서 서술하여 주시기 바랍니다. 전체 움직임의 동작.____ 관찰순서1의 움직임 동작____ 관찰순서2의 움직임 동작____ 관찰순서3의 움직임 동작____</p>
움직이는 신체	<p>뛰기(Jump), 정지하기(Stillness), 수축하기(Contract), 늘리기(Extend), 접기(Fold), 펴기(Unfold), 모으기(Gather), 흩뿌리기(Scatter), 무게 이동하기(Weight Shift), 지지하기(Support), 회전하기(Turn), 이동하기(Locomote)</p>
방향	<p>3. 움직이는 몸의 부위 또는 전체 움직임의 방향은 어떠한지 제시된 그림을 참고하여 선과 화살표 등으로 표시하여 주십시오. 움직임의 방향이 여러 개가 관찰된다면 관찰되는 순서에 따라 세 가지 움직임의 방향을 표시하여 주십시오.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%;"> <p>① 위-왼쪽-앞 ⑧ 아래-중간-앞 ⑮ 중간-오른쪽-중간 ⑳ 중간-왼쪽-뒤</p> <p>② 위-중간-앞 ⑨ 아래-오른쪽-앞 ⑯ 아래-왼쪽-중간 ㉑ 중간-중간-뒤</p> <p>③ 위-오른쪽-앞 ⑩ 위-왼쪽-중간 ⑰ 아래-중간-중간 ㉒ 중간-오른쪽-뒤</p> <p>④ 중간-오른쪽-앞 ⑪ 위-중간-중간 ⑱ 아래-오른쪽-중간 ㉓ 아래-왼쪽-뒤</p> <p>⑤ 중간-중간-앞 ⑫ 위-오른쪽-중간 ⑳ 위-왼쪽-뒤 ㉔ 아래-중간-뒤</p> <p>⑥ 중간-오른쪽-앞 ⑬ 중간-왼쪽-중간 ㉕ 위-중간-뒤 ㉖ 아래-오른쪽-뒤</p> <p>⑦ 아래-왼쪽-앞 ⑭ 중간-중간-중간 ㉗ 위-오른쪽-뒤</p> </div> <div style="width: 60%;">  <p>첫 번째로 관찰되는 인체 움직임의 방향</p> <p>두 번째로 관찰되는 인체 움직임의 방향</p> <p>두 번째로 관찰되는 인체 움직임의 방향</p> </div> </div>

움직이는 의상을 관찰하기 위한 항목은 무용의상의 시각적 구성요소인 선, 형, 소재이다. 본 연구에서 사용된 자극물의 의상을 고려하였을 때 색은 포함되지 않으므로 관찰에서 제외하였다. 무용의상의 시각적 구성요소인 소재의 관찰을 위해서는 소재에서 나타나는 변화를 관찰하도록 문항을 구성하였다. 그리고 선, 형, 소재의 재질 변화를 위치와 함께 관찰순서 1, 2, 3으로 나누어 설명하도록 하였다. [표 3-2] 모든 문항은 답변의 방식은 그림 또는 글로 서술할 수 있고, 관찰되지 않은 항목에 대해서는 무응답이 가능한 개방형 질문으로 구성하였다.

[표 3-2] 움직이는 의상 관찰에 관한 설문 문항

문항	문항 내용
움직이는 의상	1. 관찰되는 선의 위치(전체 또는 부분)와 변화를 관찰순서에 따라 적어 주시기를 바랍니다. 관찰순서1.____ 관찰순서2.____ 관찰순서3.____
	2. 관찰되는 형 위치(전체 또는 부분)와 변화를 관찰순서에 따라 적어 주시기를 바랍니다. 관찰순서1.____ 관찰순서2.____ 관찰순서3.____
	3. 소재의 표면에서의 변화가 일어나는 위치(전체 또는 부분) 변화를 관찰순서에 따라 적어 주시기를 바랍니다. 관찰순서1.____ 관찰순서2.____ 관찰순서3.____

움직임의 형태에 관한 문항은 움직임을 위치와 크기/ 방향/ 형태 변화로 나누어 관찰할 수 있도록 세분화하였고 각 문항은 먼저 전체 움직임의 변화에 대하여 답변하고 관찰순서 1, 2, 3에 따른 변화에 관해 답변한다[표 3-3]. 답변은 글 또는 그림으로 답변하거나 관찰되지 않는 경우 무응답도 가능하다.

[표 3-3] 몸과 의상의 움직임 관찰에 관한 설문 문항

문항	문항 내용	
크기의 변화	1. ‘몸과 의상의 움직임’ 크기의 변화에 관해서 서술하여 주시기 바랍니다. 전체 크기의 변화____ 첫 번째로 관찰되는 ‘움직임과 의상에 의한 형태’의 위치와 크기 변화 _____ 두 번째로 관찰되는 ‘움직임과 의상에 의한 형태’의 크기 변화 _____ 세 번째로 관찰되는 ‘움직임과 의상에 의한 형태’의 크기 변화 _____	
몸과 의상의 움직임	방향의 변화	2. ‘몸과 의상의 움직임’ 변화의 방향을 앞서 관찰한 움직임의 위치와 순서에 따라 대해서 서술하여 주시기 바랍니다. 전체 ‘움직임과 의상에 의한 형태’ 변화의 방향____ 첫 번째로 관찰되는 ‘움직임과 의상에 의한 형태’ 변화의 방향 _____ 두 번째로 관찰되는 ‘움직임과 의상에 의한 형태’ 변화의 방향____ 세 번째로 관찰되는 ‘움직임과 의상에 의한 형태’ 변화의 방향____
형태의 변화	3. 앞서 관찰한 ‘몸과 의상의 움직임’ 변화의 위치와 순서에 따라 형태 변화에 관하여 서술하거나 그려 주시기 바랍니다. 여러 개의 형태가 관찰된다면 관찰순서에 따라 서술하거나 그려 주시기 바랍니다. (모양, 부피, 입체를 포함) 전체 움직임 ‘몸과 의상의 움직임’의 형태 변화____ 첫 번째로 관찰되는 ‘몸과 의상의 움직임’의 형태 변화____ 두 번째로 관찰되는 ‘몸과 의상의 움직임’의 형태 변화____ 세 번째로 관찰되는 ‘몸과 의상의 움직임’의 형태 변화____	

몸의 움직임과 의상의 공간으로 다섯 가지 공간 유형 제시하였는데, 각 공간은 상반된 두 가지의 특성이 있다. 이를 관찰하는 방법으로 각 공간에서 나타나는 두 가지의 상반된 특성을 함축하는 단어를 연속선의 좌·우 양 끝에 배치하고 시청 중인 자극물이 해당하는 위치를 단어의 연속선에 표시하도록 하였다 [표 3-4]. 이와 같은 방법은 오스굿(Osgood) 병에 의해 개발된 의미 미분 척도법으로 들롱의 저서에서 참고하였다. 의미 미분 척도법은 단어와 개념의 정서적 의미를 끌어내기 위해 다양한

형용사 짝을 주의 깊게 선정하여 구성된 측정 도구이며 객관적인 평가 기준에 의한 정량적인 평가가 어려운 경우 적용하기에 적합하다. 특히 주관적이고 정성적인 정보를 객관성을 지닌 값으로 나타내는 데 유용하게 사용되고 있다(이기일과 김형업, 2014).

[표 3-4] 몸의 움직임과 의상의 공간 유형 관찰에 관한 설문 문항

문항 내용	문항
<p>몸의 움직임과 의상의 공간 유형</p> <p>개인공간 -역동공간</p> <hr/> <p>개방형 공간 -폐쇄형 공간</p> <hr/> <p>명료형 공간 -불명료형 공간</p> <hr/> <p>분리형 의상공간 -통합형 의상공간</p> <hr/> <p>의복 우선형의 공간 -신체 우선형의 공간</p>	<p>1. 움직임과 의상에 의한 공간의 관계를 나타내는 각 단어의 연속선에 시칭하는 ‘의 움직임과 의상’에서 관찰된 공간의 위치에 표시하기를 바랍니다.</p> <p>①개인공간 역동공간</p> <p>②폐쇄형 공간 개방형 공간</p> <p>③명료형 공간 불명료형 공</p> <p>④분리형 공간 통합형 공간</p> <p>⑤의복 우선형의 공간 신체 우선형의 공간</p>

3. 심층 면접

앞선 개방형 설문조사는 객관성과 신뢰성을 확보하고자 하기 위함이다. 하지만 답변에 일관성이 없는 경우는 항목의 타당성을 입증하기 어렵고, 각 항목에서 관찰에 영향을 주는 요인과 지각의 특수성을 밝히는데 한계가 있을 것으로 생각한다. 반면 심층 면접은 질적 연구 방법 중 하나로 인간의 다양한 경험이나 본질적인 의식구조를 밝히는데 유용한 현상학적 연구 방법에서 이용되는 자료수집의 형태로(Giorgi, 1975) 설문조사에서 파악할 수 없었던 몸의 움직임과 의상의 시지각 경험을 조사하기에 적합한 기법이라고 할 수 있다. 질적 연구는 사건의 맥락, 흐름에 대한 심층 분석이 필요할 때와 현상 이면에 내재된 가치체계, 신념 체계, 행위 규칙, 적응 전략이 연구의 주목적일 때 유용하기 때문에 다양한 관점을 갖고 상황에 관계된 여러 요인을 확인할 수 있다(Creswell, 1998).

본 연구의 심층 면접은 설문조사의 답변을 보완하여 몸의 움직임과 의상의 관찰체계를 완성하기 위한 구체적인 목적으로 진행되었다. 연구자는 심층 면접에서 개념적 틀의 정립과 질문이 수집되어 있었으므로, 반구조화(Semi-Structured Interview) 질문지를 사용하여 연구자에게 질문해야 할 내용을 숙지하고 면접 중에 필요한 내용을 추가하는 개방형 형태의 심층 면접으로 집행되었다 [표 3-5.]

심층 면접이 진행되는 동안 대화 내용은 모두 녹취하였고, 이후 연구자가 필사하는 과정을 통하여 문서화 하였다. 문서화 된 자료는 내용분석 방법을 적용하여 몸의 움직임과 의상 지각의 특수성에 관한 경향이나 패턴을 찾아 유형화하고자 하였다. 심층 면접을 통하여 설문조사의 질문 항목으로부터 파악하기 어려움이 있는 움직임과 의상에 의한 공간 체험에 관한 인식에 관한 내용을 수집할 수 있었다. 그리고 설문조사에서 각 항목을 관찰할 때 영향을 미치는 요인과 함께 답변할 때 가장 고려하였던 사항들에 관한 답변의 내용은 개인적 지각 경험을 바탕으로 수집된

자료로, 설문조사에서 항목의 타당성이 입증되지 않은 원인을 밝힐 수 있었다.

[표 3-5] 심층 면접 질문지의 내용

구분	세부 질문 내용
1. 몸의 움직임과 의상의 공간	<p>1. 6개의 영상을 시청하는 동안 아래의 공간이 인지되었습니까? 이들 중 가장 확실하게 인지되었던 공간은 무엇입니까? 그리고 ‘몸의 움직임과 의상’ 관찰에 가장 큰 영향을 주는 공간은 무엇입니까? 어떠한 영향을 줍니까?</p> <p><input type="checkbox"/> 몸의 움직임과 의상이 점유하는 공간</p> <p><input type="checkbox"/> 몸과 의상 사이의 공간</p> <p><input type="checkbox"/> 관찰자와 의상 사이의 공간</p>
2. 몸의 움직임과 의상의 공간 관찰에 영향을 미치는 요인	<p>2. 몸의 움직임과 의상의 공간 관찰에 영향을 미치는 요인</p> <p>2-1. 개인공간과 역동공간 관찰 결과에 영향을 미치는 요인은 무엇입니까?</p> <p>2-2. 폐쇄형 공간과 개방형 공간 관찰의 결과에 영향을 미치는 요인은 무엇입니까?</p> <p>2-3. 명료형 공간과 불명료형 공간 관찰 결과에 영향을 미치는 요인은 무엇입니까?</p> <p>2-4. 분리형 의상공간과 통합형 의상공간 관찰 결과에 영향을 미치는 요인은 무엇입니까?</p> <p>2-5. 의상 우선형 공간과 인체 우선형 공간에서 관찰 결과에 영향을 미치는 요인은 무엇입니까?</p>
3. 움직이는 의상	<p>3-1. 선의 변화가 관찰되었습니까? 가장 기억에 남는 선이 있다면 그 변화에 관해 설명해 주시기 바랍니다. 선의 변화 관찰 결과에 가장 영향을 주는 요인은 무엇입니까? 선 변화를 만드는 근원은 무엇입니까?</p> <p>3-2. 형의 변화 관찰 결과에 영향을 주는 요인은 무엇이라고 생각합니까?</p> <p>3-3. 소재의 표면에서 변화를 관찰하였습니까? 관찰 결과에 영향을 주는 요인은 무엇입니까?</p>

4. 연구 참여자

1) 설문조사 연구 참여자

본 연구에는 설문조사, 심층 면접, 자극물 제작 등 총 세 번의 연구 참여자를 모집하여 연구를 수행하였다. 먼저, 자극물 제작을 위한 연구에 참여자는 동작을 명료하고 정확하게 표현할 수 있는 전문 무용인으로 선발하고자, 무용 전공 학생 또는 졸업생을 대상으로 참여자를 모집하였다. 이때 인체의 움직임 또는 무용수의 움직임을 분석한 선행연구(Bugg, 2009; Robinsson et al, 2019; Prinsloo et al, 2019; Bernardet et al, 2019; 김재리, 2013)에 따라 하나의 동작에 집중하기 위하여 1인의 움직임으로 하였다. 참여자는 서울시에 소재한 대학교의 무용학과 온라인 사이트 게시판 공고를 통해 모집하였다. 영상 촬영 이전에 연구 목적 및 필요성, 연구 내용, 연구 방법과 과정에 대해 자세히 설명한 후, 대상자의 동의 여부를 결정하고, 연구 참여자가 착용할 의상의 수, 의상의 디자인적 특성, 촬영 시간과 장소, 포즈와 동작 등 촬영에서 수반되는 환경에 대하여 설명하고 동의를 구하였다. 촬영은 총 2회로 진행되었으며 1회에 3시간 이내의 시간이 소요되었다. 연구 참여자는 처음 촬영에서는 총 4벌의 착장을 착용하였고, 1개의 착장에 3번의 움직임을 수행하였다. 그리고 두 번째 촬영에서는 벌의 착장을 착용하고 각 착장에 3개의 동작을 수행하였다.

본 연구가 수행된 2021년 8월은 COVID-19의 영향으로 사회적 거리두기 지침이 발효된 상황이었다. 이에 연구 참여자와 연구자의 안전을 위하여 모두 KF94 이상의 마스크를 착용하는 것을 원칙으로 하고, 10분 간격으로 쉬는 시간을 갖고 쉬는 시간 중에는 환기를 하였다. 연구에 사용되는 의상 4벌은 모두 뜨거운 스팀을 사용한 열소독과 분무형 알코올 소독제를 사용하여 소독하였다.

설문조사 연구 참여자 모집을 위해서 IRB 승인 이후 1주간 모집 문건을 생활과학대학 정보 게시판에 부착하였다. 본 연구에서 진행하는 설문은 들롱의 인체와 의복 구조(ABC)의 지각체계를 바탕으로 구성되었고, 몸-움직임-의상의 구조인 무용의상을 관찰하는 것이므로 들롱에 관한 학습이 이루어진 의류학과 대학원생 또는 졸업생을 대상으로 하였다. 설문조사는 서울대학교 내의 통제된 강의실에서 수행되었으며 자료수집 기간은 2021년 9월 06일부터 9월 10일까지이며 11명이 실험에 참여하였다.

본 실험이 시행된 2021년 8월과 9월은 COVID-19 팬데믹의 영향으로 사회적 거리두기 지침이 발효된 시기이다. 이에 실험은 참여자와 연구자의 안전을 위하여 모두 KF94 마스크를 착용하는 것을 원칙으로 하였고 시작 전 손 소독제를 사용하였다. 또한 발열 체크를 하였으며 실험 수행 중 30분 간격으로 쉬는 시간을 갖고 쉬는 시간 중에는 환기를 하였고 실험실의 인원은 연구자와 연구 참여자 2인으로 한정하였다. 실험에서 연구자는 연구 참여자에게 고유 코드를 부여한 뒤 본격적인 진행에 앞서 실험에 관한 주요 개념과 용어, 관찰 방법 순서, 항목에 관하여 설명하고 몸의 움직임과 의상의 관찰과 설문을 시작하였다. 자극물은 영상 형태로 태블릿 PC로 시청할 수 있도록 하였고 연구 참여자는 영상을 시청하는 동안 멈추기 연속 재생 등의 기기 조작을 자유롭게 할 수 있었다. 연구 참여자는 총 6개의 자극물을 시청하였고 각 자극물을 시청하면서 설문 문항에 답변하여 총 6개의 설문지에 답변하여, 설문조사로부터 총 66개의 자료를 수집하였다.

심층 면접 대상자는 관찰 실험에 참여한 연구 참여자 11인을 대상으로 관찰 실험이 끝난 후 1주일 이내에 진행되었고, 자료수집 기간은 2021년 9월 11일부터 9월 18일까지이다. 모든 면접 내용은 참여자의 동의하에 녹취 후 전사하여 자료화하였다. 심층 면접은 IRB 심의승인을 받은 후 윤리규정을 준수하여 실행되었다. 2021년 9월은 COVID-19 유행 시기이므로 두 번의 연구 참여의 번거로움을 해소하기 위해서 인터뷰는 ZOOM으로 진행하였다.

세 차례의 연구를 수행하기 전 서울대학교 생명윤리위원회(International Review Board: IRB)의 연구계획에 대한 심의승인(승인번호 IRB No. 2108/002-003)을 받았다.

5. 분석 방법

본 연구에서는 수집된 설문 답변지와 심층 면접 녹취의 전사지를 분석하기 위해서 내용분석을 시행한다. 내용분석 방법은 의사 전달의 명확한 내용을 객관적이고 체계적이며, 계량적으로 기술하는 조사 방법(Berelson, 1952)으로 19세기 정치적 연설, 찬가, 신문, 잡지 등을 분석하는 것에 활용되었다. 하지만 1930년대 이후에는 커뮤니케이션 분야의 내용분석에 한정되지 않고 사회, 인류, 정치, 역사, 교육, 심리, 언어, 민속학 분야는 물론 심지어 음악과 미술 분야에까지 적용되고 있으며, 일반적인 문헌은 물론 심층 인터뷰 내용, 개방형 질문에 대한 답변 등 문자화할 수 있는 모든 형태의 자료로 그 적용 범위가 확대되었다(주재현, 2002). 내용분석은 의사소통을 위해 만들어진 모든 형태의 자료들을 통해 내용의 패턴이나 경향 등을 탐구하는 방법으로 전달하고자 하는 것의 의미를 파악하고 다량의 자료를 소수의 유형으로 분류 및 정의하는 것을 목적으로 한다(김세진, 2017). 내용분석은 방법론적 측면에서 크게 양적 내용분석과 질적 내용분석으로 분류된다(김철원과 윤혜진, 2012). 양적 내용분석은 객관적이라는 장점이 있는데, 내용분석을 객관화하기 위하여 어휘의 빈도수 등을 이용하여 주제를 도출해내는 방식 등이 이에 해당한다(이혜미 외, 2018). 그리고 질적 연구에서 내용분석 방법은 요소들이 만들어내는 다양한 의미를 확인하며 주제나 패턴을 확인하는 분류 과정을 통해 정보를 확인하며 해석에 집중할 수 있다(김세진, 2017).

본 연구의 설문지 문항은 의미 미분 척도법, 서술형(개방형), 선다형으로 답변하도록 구성이 되어 문항에 따라 답변의 형식이 다르게 나왔다.

특히, 설문형 문항은 글 또는 그림으로 답변할 수 있도록 하였고 관찰되지 않는 항목은 답변하지 않는 열린 구성을 취하고 있어 설문 문항과 참여자에 따라 답변하는 형식이 다양하게 나타났다. 서술형 답변은 단어, 문구, 문장형식으로 나타났다. 그림 형식의 답변은 글로 변환하는 과정을 거쳐 문서화 하였다. 설문 문항에 관한 분석은 연구 목적에 맞추어, 빈도수를 분석을 통한 관찰 항목의 검증과 지각의 특수성에 관한 내용분석으로 이루어졌다.

제 2 절 연구 대상 및 범위

1. 몸의 움직임과 의상의 관찰 항목

앞서 밝힌 몸의 움직임과 의상의 형태 변화 지각 요인에는 움직이는 몸, 움직이는 의상, 몸과 의상의 움직임이 있었고, 공간과의 상호작용 지각 요인으로는 몸의 움직임과 의상이 점유하는 공간, 몸과 의상 사이의 공간, 몸-움직임-의상과 관찰자와의 공간이 있었다. 본 절에서는 라반의 움직임 분석 방법과 들롱의 ABC 지각체계를 기반으로 하여 몸의 움직임과 의상의 형태 변화 지각 요인과 공간과의 상호작용 지각 요인에 따른 지각 요소의 세부 관찰 항목을 도출하였다.

1) 형태 변화 관찰 항목

(1) 움직이는 몸의 관찰 항목

LMA의 움직이는 몸이 관찰 항목으로 적용된 움직이는 몸은 움직임이 행하여지는 몸의 상태로, 라반의 LMA는 몸의 구조적 분석을 위해서 움

적이고 있는 몸의 구조와 동작에 집중한다. LMA가 적용된 선행연구에서 움직이는 몸의 관찰 항목은 신체 부위, 동작, 동작의 조형 요소 및 형태, 차원, 결정체 등이 있다. 이 중에서 신체 부위는 연구자의 연구 범위에 따라 움직임이 발생하는 신체 부위를 관찰하는 연구(강성범, 2004, 김재리, 2013; 서고은, 2019; 최원선, 2016)와 손목, 팔과 같이 특정 신체 부위를 관찰하도록 하는 연구(Gross et al, 2010, Mentis et al, 2013)가 있었다. 몸의 움직임과 의상에서 몸의 움직임은 특정한 움직임에 한정되지 않으며, 몸은 의상과 공간이 만드는 상황에 따라 다양한 부위에서 움직임이 발생할 수 있다. 그러므로 움직임이 발생하는 신체 부위를 중심으로 신체 부위를 관찰한다.

라반의 열두 가지 기본 동작은 선행연구(강성범, 2004; 김재리, 2013; 서고은, 2019; 최원선, 2016)에서 무용에서 신체 동작을 관찰하거나 분석하는 항목으로 활용되어 몸의 움직임과 의상에서 움직이는 신체 동작 관찰 항목으로 적합할 것으로 사료된다.

선행연구(강성범, 2004; 김재리, 2013; 마소정, 2020; 서고은, 2019; 성지민, 2007; 신상미, 2003; 최원선, 2016; Levy & Duke, 2003)에서는 몸의 움직임의 방향을 신체 공간의 관찰 항목으로 분류하고 있다. 하지만 본 연구에서 관찰 대상은 무용의상 즉 몸-움직임-의상으로, 몸의 움직임 방향과 의상의 방향이 다르게 나타날 수 있고, 몸의 공간이 관찰 항목에 포함되지 않으므로 움직이는 몸의 방향을 몸의 움직임과 함께 관찰하도록 하였다.

[표 3-6] 움직이는 몸의 관찰 항목

관찰 항목	내용	관련 연구
신체 부위	움직임이 발생하는 신체 부위	강성범(2004), 김재리(2013), 서고은(2019), 최원선(2016)
동작	라반의 기본 열두 동작	강성범(2004), 김재리(2013), 마소정(2020), 서고은(2019), 성지민(2007), 신상미(2003), 최원선(2016), Levy & Duke (2003)
방향	움직임 방향	

(2) 움직이는 의상 관찰 항목

몸의 움직임과 의상에서 움직이는 몸은 의상을 걸친 상태이므로 움직이는 몸과 함께 창출되는 의상의 움직임이 동작의 조형 요소 및 형태, 차원, 결정체 등에 영향을 주어 정확한 관찰이 어렵다고 판단하여 이들은 움직이는 몸의 관찰 항목에서 제외하였다. 이러한 논의를 바탕으로 몸의 움직임 움직임과 의상에서 움직이는 몸의 관찰 항목으로 움직이는 몸의 부위, 동작, 방향을 도출하였다.

틀론은 ABC 관찰에서 전체의 구성과 부분의 상호관계를 이해하기 위하여 전체를 관찰하고 각각의 시각 단위로 분리하여 관찰한 후 다시 통합하여 관찰하는 방법을 제시하였다. 이러한 관찰 방법은 선, 형, 재질과 같은 관찰 대상의 외양 표현에 도움이 되는 사항을 정확히 파악할 수 있으며, 이 같은 관찰 방법의 훈련을 통해 뛰어난 지각력을 만들어 시각 형태를 정확히 이해할 수 있도록 한다.

이같이 움직이는 의상 전체를 세분화하여 관찰하는 방법으로 움직이는 의상의 시각적 구성요소를 중심으로 움직이는 의상을 관찰할 것을 제안한다. 앞서 살펴본 무용의상의 시각적 구성요소는 유동적 선, 가변적 형, 다중감각의 소재, 공간 개념의 의상 공간이다. 이들 요소에서 의상 공간은 몸과 의상 사이의 공간으로 의상의 특성과 움직임에 따라 그 공간은 확장되거나 축소될 수 있다. 의상 공간이 확장되는 경우 형태와 부피의 확장으로 나타나고, 의상 공간이 축소되어 인체에 의상이 밀착되면 몸의 형태가 두드러진다. 이러한 의상 공간은 몸과 의상의 움직임에 따른 공간 형성에 미치는 영향이 크기 때문에, 움직이는 의상 관찰 항목에서 제외하고 몸과 움직임에 의한 공간의 관찰에 포함하였다. 그리하여 움직이는 의상에서 관찰하는 무용의상의 시각적 구성요소는 유동적 선, 가변적 형, 다중감각의 소재로 도출하였다. 그런데 선과 형은 조형적인 것으로써 변화가 발생하고 관찰할 수 있지만, 소재는 물질, 물성을 의미하는 것으로 움직임으로 인해서 그 물질이 변하는 것은 아니므로 소재의 특성을 파악하기 위해서 소재 표면에서 나타나는 변화를 중심으로 관찰해야 한다. 그러므로 움직이는 의상에서는 유동적 선, 가변적 형, 다중감각의 소재에서 표면의 변화를 관찰한다. 이때, 무용의상의 시각적 구성요소의 움직임과 변화를 중심으로 관찰하면서 움직임과 변화의 근원과 구성요소에서 발생하는 관계에 대해서 분석한다.

(3) 몸과 의상의 움직임 관찰 항목

몸의 움직임과 의상에서 몸과 의상의 움직임은 의상을 걸친 몸의 움직임으로, 이를 관찰하기 위하여 라반의 신체 움직임의 형태 관찰·분석 항목을 적용하였다. 신체 움직임은 조형적 형태를 가지며, 움직임 형태의 관찰과 분석은 LMA의 웨이프를 통해 이루어진다. 신체 움직임은 공간 상에 그리는 몸의 형태나 선적, 면적, 입체적인 움직임의 형태로 정의되

고, 공간을 통해서 최종적으로 시각화된다(Ullman, 2011). 움직임의 형태를 분석한 선행연구(강성범, 2004; 김재리, 2013; 마소정, 2020; 서고은, 2019; 신상미, 2003; 최원선, 2016; Levy & Duke, 2003)에서는 웨이프의 요소인 흐름(Flow), 방향(Direction Shape), 형태(Shaping)에 따라서 움직임의 항목을 구분하고 있는데 이들의 내용을 몸과 의상의 움직임에 적용하여 움직임의 크기의 변화, 방향의 변화, 형태의 변화로 구분하여 관찰 항목으로 제시하였다.

[표 3-7] 몸과 의상의 움직임 관찰 항목

관찰 항목	내용	관련 연구	
크기의 변화	커지는 움직임	펼쳐진, 열린, 밖으로, 멀리	강성범(2004), 김재리(2013), 마소정(2020), 서고은(2019), 신상미(2003), 최원선(2016), Levy & Duke (2003)
	작아지는 움직임	접힌, 닫힌, 안으로, 가까이	
방향의 변화	경로 (직선의 경로- 곡선의 경로)	방향 (앞, 뒤, 옆, 좌, 우, 위, 아래)	Levy & Duke (2003)
형태의 변화	흔적 형태		

몸과 의상 움직임의 크기는 신체 움직임과 마찬가지로 펼쳐진, 열린, 밖으로, 멀리 와 같이 커지는 움직임과 접힌, 닫힌, 안으로, 가까이와 같이 작아지는 움직임으로 표현될 수 있다. 그리고 방향 변화는 관찰되는 몸과 의상 움직임의 방향으로 직선적, 곡선 적과 같이 경로를 비롯하여 앞, 뒤, 옆, 좌, 우, 위, 아래 방향으로 표현된다. 그리고 형태의 변화는 몸이 공간의 특정한 지점들에서 그려지는 형태로 시각화되어 나타나는 흔적 형태가 변화하는 모양을 중심으로 관찰한다. 형태의 변화는 수직 방향으로 상승하는-내려가는, 수평 방향으로 펼쳐진-닫힌, 시상 방향의

나아가는- 후퇴하는 등으로 나타나는데, 몸과 공간 사용의 범위를 넓혀서 이루어지기 때문에 다양하고 입체감 있고 입체감 있는 움직임으로 관찰되고 큰 공간을 사용한다는 특징을 가진다.

2) 공간과의 상호작용 관찰 항목

들룻은 몸의 의복의 구조인 ABC와 공간의 관계를 관찰하기 위한 5가지 형용사 쌍을 제시하였다. 하지만 이는 사진 이미지, 즉 시야 공간에서 ABC를 설명한 것이기 때문에 몸-움직임-의상에 적용하기에 한계가 있다. 몸의 움직임과 의상은 360도의 공간에 존재하는 것으로 몸의 움직임과 의상의 관찰과 지각을 위해서 시계의 관점이 적용되어야 한다. 영상에서 몸의 움직임과 의상이 화면을 통해 관찰자에게 노출되더라도, 몸의 움직임과 의상은 움직이는 몸과 의상의 형태로서 시공간을 내포하고, 관찰자는 평면 화면의 영상에서 시·공간을 지각하게 되므로, 영상 속 몸의 움직임과 의상 이미지의 지각과 관찰에는 시계의 관점이 작용한다. 그러므로 본 연구에서는 시계의 관점에서 분류한 몸의 움직임과 의상의 공간에 따라 몸의 움직임과 의상의 공간을 유형화하고 이를 관찰함으로써 몸-움직임-의상과 공간의 상호작용 지각 요소를 분석할 수 있도록 하였다.

점유하는 공간, 몸과 의상 사이의 공간, 몸-움직임-의상과 관찰자 사이의 공간은 몸의 움직임과 의상의 공간이면서 동시에, 몸의 움직임과 의상이 공간과 상호작용하면서 공간을 지각하는 요소이다. 이에 들룻이 제시한 ABC의 공간을 관찰하는 방법인 다섯 개의 단어 쌍과 라반의 LMA 공간 개념을 적용하여 개인공간(Personal Space)-역동 공간(Dynamic Space), 개방형 공간(Opened Space)-폐쇄형 공간(Closed Space), 명료형 공간(Determined Space)-불명료형 공간(Indetermined Space), 분리형 의상 공간(Layer Separated apparel)-통합형 의상 공간(One Layered apparel), 의복 우선형 공간(Apparel-body priority Space)-신체 우

선형 공간(Body-apparel priority Space)으로 도출하였다.

개인공간과 역동공간은 몸의 움직임과 의상이 어떻게 공간을 점유하는가? 에 관한 것으로 라반의 BESS 이론의 공간(Space)에서 분류한 개인공간과 역동공간과 같은 개념을 가진다. 움직임의 에너지, 힘과 같은 움직임의 질에 따라 공간의 특성이 형성되는데 이는 의상을 착용한 몸의 움직임에서도 나타난다. 몸과 의상의 변화로부터 창조되는 움직임은 공간을 움직임의 흐름, 에너지 역동적 긴장과 같은 다양한 요소들로 채운다. 그리고 이러한 요소는 움직임과 의상의 상호작용에 영향을 받아 특성이 결정된다. 이때 형성된 공간은 몸의 움직임과 의상이 만들어내는 공간의 범위에 따라서 개인공간과 역동 공간으로 나눌 수 있다. 개인공간은 의상을 착용한 몸을 중심으로 하는 3차원 공간에서 몸의 팔과 다리가 가장 멀리 도달할 수 있는 범위 내의 공간이다. 역동공간은 움직임을 통해 발산되는 에너지와 역동성을 포함하는 것으로(정우정, 2013) 개인공간과는 다르게 공간의 한계가 없이 몸이 닿지 못하는 공간까지 확장될 수 있다(김재리, 2010).

개방형 공간과 폐쇄형 공간은 몸의 움직임과 의상이 점유하는 공간과 어떻게 상호작용하는지에 대한 것이다. 들롱의 폐쇄형과 개방형은 ABC와 ABC가 존재하는 공간의 경계인 ABC의 외곽선인 실루엣과 공간의 관계에 관한 것으로, 시야의 관점을 적용한 배경과 시계의 관점을 적용한 몸의 움직임과 의상이 실제로 존재하는 360도의 공간에서도 관찰과 지각을 할 수 있다. 몸의 움직임과 의상의 개방형 공간은 공간의 상호작용이 활발하여 외부의 공간이 몸의 움직임과 의상의 공간 안으로 침투하거나 몸의 움직임과 의상이 외부의 공간으로 확장된다. 이때 몸의 움직임과 의상의 내부와 외부는 자연스러운 흐름으로 연결되어 몸의 움직임과 의상의 내부와 외부의 공간을 공유한다. 반면, 폐쇄형 공간은 몸의 움직임에도 불구하고 몸의 움직임과 의상이 외부의 공간과 확연히 분리되어 몸의 움직임과 의상이 공간에서 명확히 관찰된다. 몸-움직임-의상과 공간의 상호관계를 보기 위해서 몸의 움직임에 따른 실루엣의 변화에 주

목하여 관찰한다. 실루엣이 명확하면서 움직임에 따른 변화가 적게 나타난다면 몸의 움직임과 의상의 공간은 분리되어 관찰될 것이다. 실루엣의 변화 속도가 빠르거나 불규칙적 움직임을 가지는 경우 실루엣은 연속되는 선이 아닌, 끊기거나 사라졌다가 나기 나타나는 유동적인 선으로 관찰될 것이다. 이럴 때 몸-움직임-의상과 외부의 공간은 통합되어 관찰된다.

명료형 공간과 불명료형 공간은 몸-움직임-의상과 관찰자와의 공간에 관한 것으로 들롱이 제시한 의상 표면과 관찰자로부터의 거리감과 몸의 움직임과 의상의 시각적 명확성 모두 포함한다. 움직이는 의상의 표면에서 일어나는 변화는 몸의 움직임과 의상이 명료하게 또는 불명료하게 관찰되는지에 영향을 줄 것이므로 움직임과 상호 작용하는 소재의 표면에서의 변화를 파악하는 것이 중요하다. 명료형 공간은 날카롭고 규칙적이고 깨끗하게 처리된 표면과 실루엣으로 관찰자 눈에 선명하게 들어오는데 지각되고, 표면에서 발생하는 변화가 거의 없거나 변화가 지각되지 않을 때 명료형 공간으로 지각될 것이다. 불명료형 공간은 공간을 점유하고 있는 방식이 덜 명료한 것으로 표면에서 공간의 단계가 지각되는 경우나 표면에서 모양과 바탕의 구분이 없어지는 경우 등이 있을 것이다.

분리형 의상의 공간과 통합형 의상의 공간은 몸-움직임-의상과 관찰자 사이의 거리감에 관한 것으로 의상 내의 공간 분리로 인한 공간의 단계는 거리감 지각에 영향을 준다. 분리형 공간은 의상 내부공간이 분리되는 것으로, 몸의 움직임으로 의상 층 위의 분리가 발생하여 의상 내의 공간이 생성되고 관찰된다. 의상에서 내부의 층위는 하나의 의상에 러플, 슬릿 등 부피감과 3차원적 깊이(depth)를 부여하는 봉제 방법과 구성 등으로 생성될 수 있다. 또는 여러 겹의 의상을 착용함으로써 의상과 의상의 층위가 만들어지기도 한다. 하지만 층위 사이에 공간이 없거나 층위 사이에 공간과 깊이가 크지 않아 층위의 구분이 관찰되지 않는 움직임을 보이는 공간을 통합형 의상의 공간이라고 하였다.

의복우선형 공간과 신체우선형 공간은 움직이는 몸과 의상 사이 공간으로 의상공간에 따라 특성이 결정된다. 의상 공간을 만드는 선과 형태 그리고 직물의 재질이 움직임의 경로와 긴장감, 움직임의 크기와 결합하여 전체 형태와 구조를 만들어낸다. 이때 의복 우선형은 움직이는 의상에서 의상이 비교적 독립적으로 선과 형태를 창조하여, 의상 공간이 부피의 형태로 입체적인 조형성을 만든다. 이것은 움직이는 신체 형태에 반응하지만, 속도와 방향 같은 몸의 움직임의 특성을 반드시 따르는 것은 아니다. 그러므로 의복 우선형에서 몸의 움직임과 의상의 형태와 구조는 몸의 형과 움직임과는 다른 방향으로 전개될 수 있다. 반면 의상공간이 부재하여 형태적 변화와 구조에서 몸의 형, 움직임, 동작 그 자체가 눈에 띄게 관찰된다면 신체 우선형의 의상으로 고려할 수 있다. 신체 우선형에서 몸의 움직임과 의상의 형태와 구조는 ‘몸의 어느 부분이 움직이는가’에 대한 해답으로 몸의 움직임과 인과적인 관계로 나타날 것이다.

본 연구에서 도출한 몸의 움직임과 의상의 공간의 유형은 관찰자가 몸-움직임-의상과 공간의 상호관계에서 나타나는 특징에서 두드러져 보이는 우선성을 파악하고 묘사하는 데 도움이 되는 것으로 몸-움직임-의상과 공간과의 상호작용을 관찰하는 항목으로 적합할 것으로 사료된다.

본 연구의 실험을 위해서 정리한 몸의 움직임과 의상의 관찰 항목은 [표 3-8]과 같다.

[표 3-8] 몸의 움직임과 의상의 지각 요인에 따른 관찰 항목

몸의 움직임과 의상의 지각 요인		관찰 항목
형태 변화 지각 요인	움직이는 신체	신체 부위
		동작
		방향
	움직이는 의상	선의 변화
		형의 변화
		표면에서의 변화
몸과 의상의 움직임	크기 변화	
	방향 변화	
	형태 변화	
공간과의 상호작용 지각 지각 요인	몸의 움직임과 의상이 점유하는 공간	개인공간
		역동공간
		개방형 공간
		폐쇄형 공간
	몸-움직임-의상과 관찰자 사이의 공간	명료형 공간
		불명료형 공간
		분리형 의상 공간
		통합형 의상 공간
몸과 의상 사이의 공간	의복 우선형 공간	
	신체 우선형 공간	

2. 자극물 개발

실험에서 연구 참여자들은 무용의상을 관찰한다. 이때 자극물인 무용의상은 무용수가 의상을 착용한 상태에서 움직임을 수행하는 내용의 영상물 형태로 연구 참여자들에게 제공된다. 관찰자들이 무용의상을 명확하게 관찰하고 지각하기 위해서 자극물은 몸-움직임-의상-공간의 상호작용을 가시적으로 명확히 드러내야 한다. 본 연구에서는 움직임 관찰에 영향을 주는 주된 요인을 동작과 소재에 두고, 의상의 디자인, 색, 배경과 조명 등과 같이 관찰과 지각에 영향 미치는 외부 조건을 통제하여 자

극물을 제작하였다. 영상을 제작하기 위해서 착용자, 의상, 동작이 필요하며 착용자는 몸의 움직임의 극대화하여 표현할 수 있는 전문 무용인을 대상으로 하였다. 그리고 의상은 움직임과 의상의 공간을 잘 표현할 수 있는 디자인에 중점을 두고, 동작은 착용자의 의상에 관한 경험으로부터 추출하였다. 모든 과정은 사진과 영상으로 기록하고 자료화하였다.

1) 의상디자인 개발

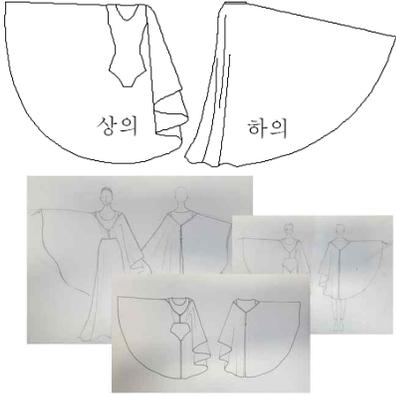
무용의상 개발과정을 위해서 디자인 씽킹 프로세스(British Design Council, D.School, Ideso)와 패션 디자인 프로세스(Lamb & Kallar, 1992; Regan et al, 1998; 김이영, 2003; 최효승과 손형미, 2020)에 관한 선행연구를 바탕으로, 실험을 위한 무용의상 제작이라는 본 연구의 목적에 맞추어 재구성하였다. 본 연구에서 실행한 디자인 과정은 정의(Define), 디자인 작업(Ideation), 디자인 실행(Experimentation), 샘플 제작(Prototype Development)으로 이루어졌고, 그 내용과 관련 이미지는 [표 3-9]와 같다.

정의(Define)하기는 디자인의 목적에 따라 정확히 원하는 것이 무엇인지를 정의(박지원, 2011)하는 단계로, 설정된 디자인의 정의에 따라 디자인의 콘셉트를 설정한다. 본 연구에서는 정의 단계에서 디자인의 목적에 따른 콘셉트와 방향성을 설정하고 이와 관련된 자료를 수집하였다. 연구에서 개발하는 디자인의 정의는 관찰의 자극물로서 몸-움직임-의상과 공간의 관계를 가시적으로 드러내는 의상 개발이다. 그리고 이를 위한 콘셉트는 ‘자유로운 몸의 움직임과 새로운 공간과 형태의 창출’이다. 의상디자인을 위한 정보 수집단계에서는 디자인을 위한 목표와 콘셉트를 위한 글과 복식, 문화의 장르 등을 총체적으로 수집하고, 시장조사를 통해 패션제품의 정체성에 따른 기능성, 소재, 형태 등에 관한 디자인 가이드라인을 수립한다(이현승, 2017). 하지만 본 연구는 실험을 위한 자극물

에 사용될 무용의상을 개발하여 소비자가 아닌 실험연구 참여자에게 제공되는 이미지를 전달하는 것이 목적이다. 이에 본 연구의 디자인 정의와 콘셉트에 맞추어 몸의 움직임이 가장 잘 표현할 수 있는 팔과 다리의 움직임에 따른 형태적 변화가 잘 나타나는 의상을 대상으로 이미지 자료를 수집하였다.

디자인 작업은 디자인 정의와 콘셉트를 구체화하는 단계로 아이디어 스케치를 한 후 최종 디자인을 결정한다. 이 단계에서 발상한 많은 아이디어를 수렴하는 과정을 통하여 실현 가능한 아이디어를 선택하여 최종 디자인을 결정한다(이영선 외, 2017). 본 연구의 자극물에 사용할 의상은 몸-움직임-의상과 공간의 관계를 잘 드러내야 한다. 그리고 동시에 의상은 몸의 움직임에 방해가 되지 않아야 한다. 몸의 자유로운 움직임을 위해서는 의상을 착용하지 않은 상태이거나 신축성이 좋은 소재가 신체에 밀착될 때이다. 하지만 본연구에서는 의상은 움직임을 방해하지 않으면서 동시에 움직임에 따른 의상의 공간을 잘 보여줘야 한다. 그리고 몸의 움직임과 의상의 상호작용에서 나타나는 변화가 가시적으로 나타나야 하므로 신체에 밀착되는 디자인보다는 움직임에 따라서 몸과 의상 사이에 공간이 형성될 수 있도록 디자인을 하였다. 그리고 실루엣은 움직임에 의한 의상과 공간의 관계를 지각하는데 중요한 요인이 되므로 의상의 디자인에 있어서 의상 공간과 함께 실루엣이 분명히 나타날 수 있도록 하였다.

[표 3-9] 의상디자인 개발단계와 과정
(이미지 출처 Showstudio, Bugg, 2009)

단계	내용	관련 이미지
정의 (Define)	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인의 목적에 따라 정확히 원하는 것이 무엇인지를 정의하는 단계 • 몸의 움직임이 자유로우면서 움직임으로 새로운 공간과 형태를 창출하는 의상 	
디자인 (Ideation)	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인 정의와 콘셉트를 구체화하는 단계로 아이디어 스케치를 한 후 최종 디자인 결정 • 팔·다리의 움직임에 따라서 다른 형태와 공간을 창출하는 의상을 디자인 	
디자인 실행 (Experimentation)	<ul style="list-style-type: none"> • 최종적으로 도출된 디자인을 실제적인 형태로 구현하는 단계 • 광목 사용 • 평면 패턴과 입체 패턴 활용 	
샘플 제작 (Prototype Development)	<ul style="list-style-type: none"> • 최종 소재와 패턴을 활용하여 실제적인 의상을 제작 	

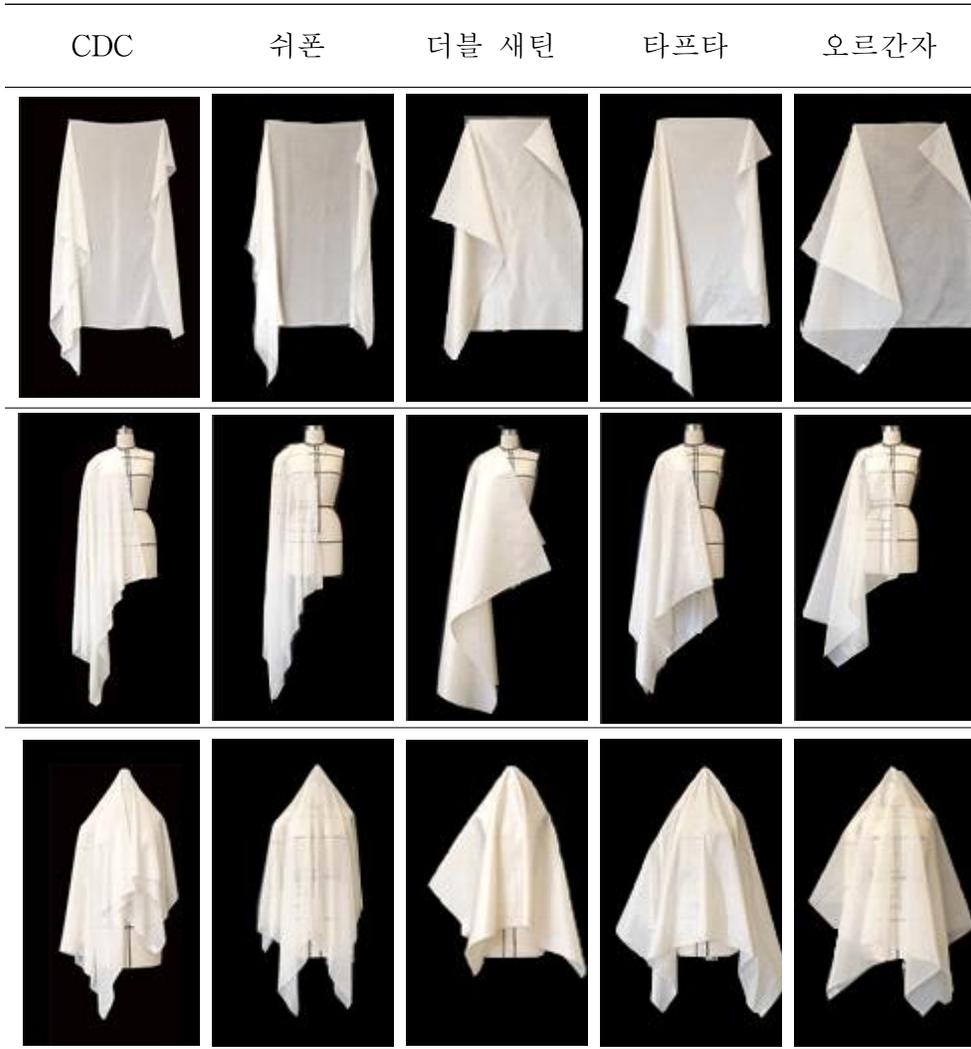
디자인 실행단계에서는 이전 단계에서 최종적으로 도출한 디자인을 실제적인 형태로 구현하는 단계로, 이 단계에서는 값비싼 재료를 사용하지 않으며 짧은 시간 내에 제작한다(최효승과 손영미, 2020). 이 단계에서는 아이디어의 결과물이 나오기 전에 제작을 통하여 아이디어의 장단점을 확인할 수 있으며, 반복적인 과정을 통하여 더 나은 결과물로 발전을 하고 실현 가능한 최적의 결과물이 나오도록 한다(구자준, 2017). 따라서 본 연구에서는 재료는 광목을 사용하였고 평면 패턴과 입체 패턴을 활용하여 실제적인 형태로 제작하였다.

샘플 제작은 앞의 과정을 완성된 패턴을 실질적 소재로 제작하는 단계이다. 연구에서 완성한 최종 의상은 플레어스커트 하의와 케이프 스타일 상의로 목과 얼굴, 손, 발을 제외한 모든 몸을 가린다. 하지만 가슴부터 허리까지의 상의 앞부분은 타이트한 소재로 신체에 밀착되어 몸의 형태와 실루엣을 드러낸다. 플레어스커트 하의와 케이프 스타일의 상의에는 충분한 양의 원단을 사용하여 착용자가 팔과 다리를 모두 펼치면 큰 원형의 형태가 발생하고, 회전과 같은 움직임에서는 상의와 하의 모두 의상 공간이 충분히 발생하여 부피와 크기의 확장이 발생한다. 그리고 팔과 다리, 허리 등을 접는 수축의 동작이 이루어질 때는 옷의 형태가 몸을 감싸게 되는데, 소재의 물성에 따라서 신체에 밀착되어 몸의 실루엣이 드러내면서 의상의 새로운 구조와 형태를 창출한다.

2) 소재 선정

소재의 물성에 따라서 의상 공간과 실루엣이 달라지며 움직이는 ABC 지각의 결과에도 영향을 미치기 때문에 소재의 선택은 중요하다. 적절한 소재를 선택하기 위하여 물성이 다른 소재 5개에서 실루엣과 의상 공간이 잘 나타날 수 있도록 사진 촬영 후 의상 공간과 실루엣에 가장 큰 차이를 보이는 소재 두 가지를 선택하여 사용하였다 [표 3-10].

[표 3-10] 소재의 물성 비교 이미지



최종 소재는 의류학박사 3인의 자문을 통해 16mm 실크 CDC(Cape de Chine)와 더블 실크새틴으로 결정되었다. 16mm 실크 CDC는 얇고, 부드럽고 유연하여 드레이프성이 강한 소재이고 더블 실크새틴은 두껍고, 뽀뽀하여 드레이프성이 없는 소재이다. 이러한 디자인 과정과 소재의 선택에 따라 두 착장의 의상이 완성되었고 결과물은 [표 3-11]과 같다. 몸의 움직임의 자율성에 관한 예비조사에서 두 착장 모두 몸의 움직임을

저지하지 않았고, 두 소재의 차이에 따라 의상 공간과 실루엣은 확실한 차이를 보여주었다. 색은 색채 고유의 이미지를 가진다. 이미지는 개인의 경험과 문화적 관습에 의해서 형성되는 것으로 관찰자의 주관적 해석이 개입될 여지가 있어 본 연구에서는 통제 조건으로 두고 소재의 색을 흰

[표 3-11] 완성된 의상

분류	A	B
의상의 이미지		
소재와 특성	<ul style="list-style-type: none"> • CDC • 얇고 부드러우며 가벼움 • 드레이프성이 좋다. 	<ul style="list-style-type: none"> • Double Satin • 두껍고 뻣뻣하고 무거움 • 드레이프성이 없음

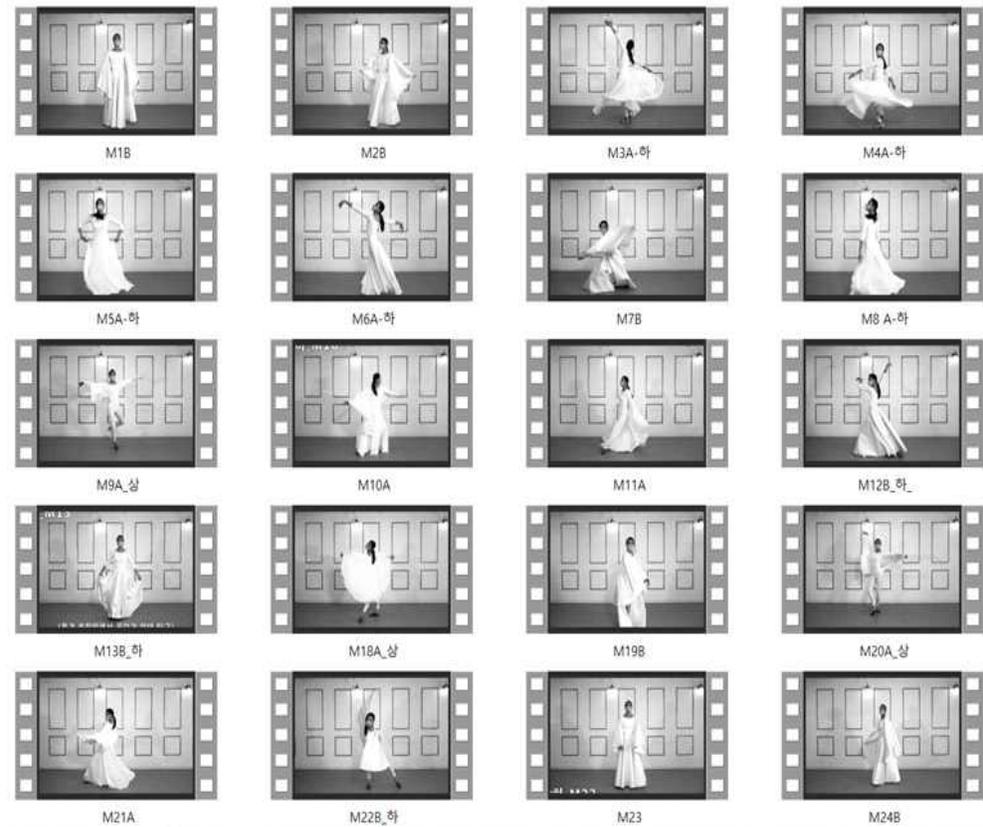
색으로 하였다.

3) 동작 추출

본 연구에서는 두 번의 촬영을 통해 동작을 추출하였는데, 처음 실습은 예비 촬영으로 참여자가 의상을 탐색하는 과정을 거쳐 각 의상에 따라서 자유로운 움직임을 수행하는 것이다. 예비 촬영에서는 동작에 대한 자료를 수집하기 위한 것으로 배경과 조명등의 조건을 통제할 필요가 없었으므로, 촬영의 장소는 연구자가 편하게 움직임을 수행할 수 있는 개인 연습실로 하였다. 의상은 소재 A의 상의만 착용, 소재 B의 상의만 착

용, 소재 A의 하의만 착용, 소재 B의 하의만 착용, 소재 A의 상·하의 모두 착용, 소재 B의 상·하의 모두 착용하여 각 의상 착용에 따라 움직임을 수행하였다.-실습이 이루어지는 동안 영상으로 기록하고, 기록한 영상의 움직임은 동작 별로 구분하여 고유의 번호로 코딩작업을 거쳐 자료화하여 총 24개 동작의 자료를 수집하였다 [그림3-2].

[그림3-2] 예비 촬영에서 코딩한 24개의 동작



자료의 분석 결과 최종 의상은 팔과 다리의 움직임에 따른 의상의 변화가 잘 나타나는 소재 A의 상·하, 소재 B의 상하로 결정하였다. 그리고 12개 움직임의 영상에서 코딩한 24개의 동작 중 최종으로 세 개의 동작을 추출하였다 [그림 3-2]. 이때 동작의 조형 요소 및 형태와 차원이 구분되는 동작을 선별하였다. 선행연구(강성범, 2004; 김재리, 2013; 마소정,

2020; 서고은, 2019; 최원선, 2016)에서는 동작을 분석하기 위한 항목으로 동작의 조형 요소와 형태와 차원을 제시하였는데, 동작의 조형 요소 및 형태는 움직임을 선(직선, 곡선, 나선), 면, 입체와 같은 조형의 형태로 보는 것이다. 그리고 동작의 차원에서 1차원은 수직축, 수평축, 시상 축으로, 2차원의 동작은 수직면, 수평면, 시상 면으로 3차원은 입체의 동작을 뜻한다. 첫 번째 동작은 팔·다리의 움직임, 신체 전체 방향의 전환, 허리의 움직임으로 움직임을 높이에 변화가 있는 동작인데 평면적 형태와 입체적 형태를 모두 가지는 복잡한 동작이다. 두 번째 동작은 회전하는 동작으로 몸의 움직임과 의상의 앞·뒤·좌·우·옆의 360도 관찰이 가능한 동작으로 입체적 형태를 가지며 역동적인 동작이다. 그리고 세 번째 동작은 정면을 바라보며 고정된 위치에서 팔·다리를 번갈아 가며 움직이는 동작으로 움직임의 크기는 크지만, 평면적이고 단순하며 동작 1, 2에 비하여 정적인 동작이다. 추출된 동작은 의류학박사 3인으로 구성된 전문가집단으로부터 동작의 조형 요소 및 형태와 차원에 대한 평가를 시행하여 검증받았다.

두 번째 실습은 본 촬영으로 예비 촬영에서 추출한 동작 세 가지를 소재 A의 상·하의, 소재 B의 상·하의를 착의하고 수행하였고 모든 움직임은 영상으로 기록하였다. 본 촬영에서 수행한 움직임과 동작은 라반의 12가지 동작으로 분류하여 동작 분석의 틀로 사용하였다 [표 3-12].

내외로 하였다 [표3-13].

[표3-13] 영상의 화면과 재생 시간

분류	자극물	관련 연구
화면 구도 및 배경		Bernardet et al, (2019), Bugg, (2009) 김재리(2013)
영상 재생 시간	9~10초	Prinsloo et al(2019), Robbins(2019). Bugg(2009)

실험을 위한 영상은 두 가지 소재와 세 개의 동작으로 총 6개의 자극물이 완성되었으며 [표 3-14] 과 같다.

[표 3- 14] 자극물의 영상 이미지

자극물	영상 이미지
소재 A-동작1 A1	
소재 B-동작1 B1	
소재 A-동작2 A2	
소재 B-동작2 B2	
소재 A-동작3 A3	
소재 B-동작3 B3	

제 4 장 몸의 움직임과 의상의 관찰 및 지각의 실증적 고찰

본 장에서는 몸의 움직임과 의상의 관찰 및 지각체계를 구축하고 지각의 특수성을 밝히기 위하여 무용의상의 관찰과 지각에 관한 경험을 조사하는 연구를 수행하였다. 이를 위해서 1절에서는 설문조사의 분석 통하여 몸의 움직임과 의상의 관찰 항목의 타당성을 검증하였다. 그리고 2절에서는 추가 검증이 필요한 관찰 항목과 관찰에 영향을 주는 요인을 중심으로 심층 면접을 시행하였다. 그리고 마지막으로 설문조사와 심층 면접 결과를 적용하여 몸의 움직임과 의상의 관찰 항목을 정비하고 관찰에 영향을 주는 요인을 도출하였다.

제 1 절 몸의 움직임과 의상의 관찰 항목 검증

1. 움직이는 몸

움직이는 몸에 관한 관찰 항목은 움직이는 신체의 위치, 동작, 방향이다. 설문지에서 각 항목의 문항은 관찰순서 1, 2, 3으로 답변하도록 하였다. 관찰순서는 관찰자의 이목을 끈 순서로 관찰순서 1은 첫 번째로 시선이 머문 부분, 관찰순서 2는 관찰순서 1 다음으로 시선이 이동한 부분이고, 다음으로 시선이 이동하여 관찰된 부분은 관찰순서 3이다. 관찰자의 이목을 끄는 부분은 여러 부분일 수도 있고 한 부분일 수도 있다. 그러므로 관찰순서는 연구 참여자가 관찰한 순서에 맞게 자율적으로 작성하도록 하여 답변의 개수를 제한하지 않았다. 그리고 움직이는 신체의 부위, 동작, 방향에 관한 각 문항은 따로 구성하였지만 각 항목 모두 관

찰순서 1, 2, 3으로 답변하도록 하였다. 몸의 움직임 관찰 항목에서 관찰한 몸의 부위-동작-방향과 순서는 모두 연결된 것으로 분석적 관찰과 지각을 위하여 문항을 나누어 작성하도록 하였다. 그러므로 이들의 문항을 관찰순서에 따라 통합하면 연구 참여자가 관찰한 신체 부위의 움직임을 파악할 수 있다. 그런데 참여자 HY는 ‘가슴-점프, 얼굴-모으기, 얼굴-이동하기’와 같이 신체 부위와 동작이 일치하지 않거나 부자연스러운 답변이 24개 중 11개가 나와 움직이는 신체 부위 관찰의 분석에 적합하지 않은 것으로 판단 되어 분석 대상에서 제외하였다. 총 11명의 연구 참여자의 답변지에서 10명의 답변지를 몸의 움직임 분석에 활용하였다.

1) 움직이는 신체 부위

움직이는 몸의 위치를 관찰순서 1, 2, 3에 따라 서술하도록 하여 한 자극물에서 움직이는 신체 부위에 관한 답변은 3개이다. 연구 참여자들은 움직이는 신체 부위에 관한 답변을 팔, 다리, 손목, 몸통, 목 등과 같이 신체 부위를 지칭하는 명사 단어로 하였다. 그리고 하나의 문항에 한 개 이상의 신체 부위를 답변하거나 답변을 하지 않은 참여자도 있었다. 참여자 10인이 관찰한 자극물 6개에서 움직이는 신체에 관한 최종 답변은 186개로 [표 4-1]과 같다.

[표 4-1] 움직이는 신체 부위에 대한 답변

자극물	참여자	관찰순서									
		SC	HY	DW	SE	JH	LJ	HE	PJ	JS	SJ
A3	1	양쪽 손목	팔	팔	어깨	팔, 다리	양쪽 손목	팔	목	팔	양손
	2	팔	다리	다리	팔	손끝, 발	왼쪽 다리	다리	발목	다리	몸통
	3	다리	머리	발	다리	목	오른쪽 다리	머리	손끝	머리	발

B3	1	양쪽 손목	팔	다리	팔	팔, 다리	양쪽 팔	팔, 팔꿈 치	팔	양팔, 하완 근	
	2	팔	다리	팔	다리	손끝, 발끝	몸통	다리	손끝	다리	어깨
	3	다리	고개	손	손목 (손)	목	왼쪽 다리	목	-	-	무릎
A1	1	팔	팔꿈 치	몸통	팔	오른 팔	왼쪽 손	왼팔	왼팔	팔	팔
	2	몸통 (회전)	발	팔	다리	오른 팔, 왼손	오른쪽 팔	오른 다리	오른 다리	다리	다리
	3	다리	몸통	다리	몸통	왼 다리	몸통	왼 다리	오른 발 끝	몸통	발
B1	1	팔	팔꿈 치	다리	팔	오른 팔	왼쪽 팔	왼팔	손끝	다리	위로 올리 는 팔 뒤로 뻗는 다리
	2	다리	다리	발(끝 ?)	다리	등	오른쪽 다리	오른 다리	몸통	팔	
	3	몸통 (회전)	몸통	오른 손	손목 (손)	왼 다리	몸통	왼 다리	다리	가슴	몸통
A2	1	팔	팔	양팔	팔	팔 (양팔)	오른쪽 팔	팔	다리	팔	팔
	2	다리	발끝	몸통	몸통	팔, 다리	왼쪽 팔	다리	팔꿈 치	다리	다리
	3	몸통	다리	양다 리	다리	팔 (양팔)	왼쪽 다리	몸통 (허 리)	목선	몸통	머리
B2	1	팔	팔	골반	팔	왼팔	양쪽 팔	팔	손끝	다리	양팔
	2	다리	다리	팔	다리	양팔, 다리	왼쪽 다리	다리	발목, 회전	팔	다리
	3	몸통 & 팔	몸통	다리	몸통	양팔	-	몸통 (허 리)	왼쪽 골반	손	머리

186개의 답변에서 자극물별로 10인의 참여자가 관찰한 신체 부위를 관찰 순서에 맞게 통합하여 빈도수가 가장 높은 신체 부위를 추출하였다. 이때 신체 부위는 라반의 신체 부위 분류를 참고하여 머리(머리, 목), 몸통(가슴, 어깨, 골반), 팔(팔뚝, 손목, 손, 손가락), 다리(허벅지, 종아리, 다리, 발, 발가락)으로 나누어 분류하였다 [표4-2].

[표4-2] 움직이는 신체 부위 답변의 빈도율

설문 지	관 찰 순 서	신체 부위와 빈도수	전체 답변 n	높은 빈도의 답변		
				신체 부위	답변 n	빈도 율 (%)
A3	1	양쪽 손목(2), 양손(1), 팔(5), 다리(1), 어깨(1), 목(1)	11	팔	8	0.72
	2	팔(2), 손끝(1), 다리(5), 발목(1), 얼굴(1), 몸통(1)	11	다리	6	0.54
	3	다리(3), 발(2), 머리(3), 목(1), 손끝(1)	11	다리	5	0.45
B3	1	팔(5), 양팔(2), 양쪽 손목(1), 팔꿈치(1), 다리(2), 하완근(1)	12	팔	9	0.75
	2	다리(4), 발끝, 팔(2), 손끝(2), 몸통(1), 어깨(1)	11	다리	5	0.45
	3	다리(1), 왼쪽 다리(1), 무릎(1), 목(2), 고개(1), 손(1), 손목(손)	9	다리 머리	3	0.33
A1	1	팔(4), 왼팔(2), 팔꿈치(1), 오른팔(1), 왼쪽 손(1), 몸통(1)	10	팔	9	0.9
	2	다리(3), 오른 다리(2), 발(1), 팔(1), 오른팔(2), 왼손(1), 몸통(1)	11	다리	6	0.54
	3	다리(2), 왼 다리(2), 발(1), 오른발 끝(1), 몸통(3)	10	다리	6	0.6
B1	1	팔(3), 팔꿈치(1), 오른팔(1), 왼팔(2), 손끝(1), 다리(2)	10	팔	8	0.8
	2	다리(4), 오른 다리(2), 발(1), 팔(1), 등(1), 몸통(1)	10	다리	7	0.7
	3	몸통(4), 가슴(1), 왼 다리(2), 다리(1), 오른손(1), 손목(1)	10	몸통	5	0.5
A2	1	팔(6), 양팔(2), 오른쪽 팔(1), 다리(1)	10	팔	9	0.9
	2	다리(5), 발끝(1), 팔(1), 왼쪽 팔(1), 팔꿈치 어깨(1), 몸통(1)	11	다리	6	0.54
	3	다리(2), 양다리(1), 왼쪽 다리(1), 몸통(3), 팔(1), 목선(1), 머리(1)	11	다리	4	0.36
B2	1	팔(4), 왼팔(1), 양팔(2), 손끝(1), 다리(1), 골반(1)	9	팔	8	0.88
	2	다리(6), 왼쪽 다리(1), 발목(1), 팔(2),	10	다리	8	0.8
	3	몸통(4), 팔(1), 양팔(1), 손(1), 다리(1), 머리(1), 왼쪽 골반(1)	9	몸통	4	0.44

그리고 자극물 6개의 관찰순서 1, 2, 3에서 가장 많이 관찰된 신체 부위와 빈도율의 결과는 [표 4-3]과 같다. 이는 관찰순서에 따른 빈도율, 자극물의 소재 A와 B, 자극물의 동작 1, 2, 3에 따라 분석하였을 때 전

체 답변의 일관성이 나타나고 특정한 패턴과 특성이 도출되어 문항의 타당성이 검증되었다고 할 수 있다.

관찰순서에 따른 빈도율은 소재 동작의 구분 없이 모든 자극물에서 관찰순서 1의 빈도율이 가장 높은 것으로 나타나 몸-움직임-의상을 관찰할 때 가장 이목을 끄는 몸의 움직임의 부위는 대체로 일치하는 것으로 나타났다. 그리고 모든 자극물의 관찰순서 1의 몸의 부위는 ‘팔’, 관찰순서 2는 ‘다리’로 일관된 답변이 나왔다. 이러한 결과에서 몸-움직임-의상의 관찰에서 동작과 소재의 차이 없이 관찰자의 이목을 끄는 부위는 팔과 다리이며 이 중에서 특히 ‘팔’이 관찰자의 시선을 집중시키는 신체 부위인 것을 알 수 있다.

그런데 관찰순서 3에서 자극물 B1과 B2의 결과가 ‘몸통’으로 다른 자극물의 결과와 일치하지 않아, 자극물 동작 1과 2는 소재에 따라 관찰되는 신체 부위에 차이가 나타난다. 이것은 움직이는 몸을 관찰할 때 이목을 끄는 신체 부위는 소재의 사용에 상관없이 일관적인 경향을 보이지만, 소재의 변화는 미비한 영향을 미치기도 한다는 것을 의미한다. 특히 평면적이고 단순한 움직임보다는 역동적이고 입체적인 움직임이면 소재의 차이에 영향을 받는다는 것을 알 수 있다. 이같이 움직이는 몸의 관찰 항목 신체 부위는 동작, 자극물 관찰순서와 빈도율에 따라 답변의 일관성이 나타나고 소재의 차이가 관찰에 영향을 줄 수도 있다는 특성을 찾음으로써 문항의 타당성을 확인하였다.

[표 4-3] 관찰 빈도율이 높은 신체 부위와 빈도율

분류	자극물 빈도율	자극					
		A1	B1	A2	B2	A3	B3
관찰순서	관찰순서 1	팔 (0.9)	팔 (0.8)	팔 (0.9)	팔 (0.88)	팔 (0.72)	팔 (0.75)
	관찰순서 2	다리 (0.54)	다리 (0.7)	다리 (0.54)	다리 (0.8)	다리 (0.54)	다리 (0.45)
	관찰순서 3	다리 (0.6)	몸통 (0.5)	다리 (0.36)	몸통 (0.44)	다리 (0.45)	다리 (0.33)

2) 움직이는 신체의 동작

움직이는 신체의 동작에 관한 문항은 몸의 움직임과 의상에서 전체적으로 관찰되는 동작과 관찰순서 1, 2, 3에 따른 신체 부위의 동작을 관찰하도록 구성하였다. 관찰순서 1, 2, 3의 동작은 참여자가 관찰한 신체 부위의 동작이다. 이에 전체적인 동작과 신체 부위의 관찰순서 1, 2, 3에 따른 동작에서 빈도율이 가장 높은 동작을 추출하여 160개의 동작에 대한 답변을 수집하였다 [표 4-4]. 동작에 관한 문항은 라반의 12가지 동작을 제시하고 이를 참고하여 서술하도록 하였다. 그런데 12가지 동작에 없는 동작이 답변으로 나타나거나 자극물에 있는 동작이지만 서술에서 누락 되는 경우가 있었다. 이에 라반의 12가지 동작이 몸의 움직임과 의상에서 움직이는 몸을 관찰하고 서술하기 위한 기준으로 적합한지 확인이 필요하였다. 그러므로 먼저 라반의 12 동작의 적합성을 먼저 검증한 후 움직이는 신체 동작에 관한 항목의 타당성을 검토하였다.

[표 4-4] 관찰 빈도율이 높은 신체 부위와 동작 추출 결과

설문 지	관찰 순서	관찰 부위	동작
A3	1	팔	양팔을 모으는 동작/ 수평으로 팔 벌리기/ (팔) 펴기/ (팔) scatter, extend, unfold (흩어지다, 확장하다, 편다)/ 양쪽 손목이 모아졌다가 원형으로 늘어나고 다시 모아짐/ 팔을 펼치기/ (팔) 늘리며 흩뿌리기/ 양손 모으기
	2	다리	다리를 수직으로 들어 올리기/ (다리) 뛰기/ 왼쪽 다리 왼쪽으로 늘어났다가 모아지고 정지하기/ 다리 올리기/ 흩뿌리기로 하면서 펴기 / (다리) 늘리며 펴기
	3	다리	다리를 번갈아가며 위로 올리는 동작/(발)이동하기/ 다리는 둥글게 위로 늘어나듯이 보입니다./ 오른쪽 다리 지지하다가 늘어났다가 모아지고 정지/ 발-위로 이동하기(뻗기)
B3	1	팔	양팔을 신체 앞쪽으로 모음/ (팔) 펼치기/ (팔) 옆으로 펼치기/(팔) unfold, extend/ 양쪽 팔이 위로 이동하기/ 팔을 펼치기/ (팔꿈치) 펴기/ (팔) 위로 이동하며 확장하기/ (양팔) 위로 펴기
	2	다리	(다리)한쪽 다리로 지탱하기/ (다리) 위로 상승하기/ (다리) fold. Contact 접기, 수축하기/ 다리를 올리기 (펼치기)/ (다리) 위로 뻗으며 늘리기

	3	다리	다리를 편 상태로 위로 훌뿌리는 동작/ 왼쪽 다리가 펴졌다가 다시 접어지기/ 들썩거리다가 늘리기
A1	1	팔	팔을 몸통 앞에 모았다가 펼치면서 바깥으로 늘리며 훌뿌림/ (팔꿈치) 늘리기/ (팔) 왼쪽으로 늘리기/(오른팔) 훌뿌리기, 회전하기/ 왼쪽 손이 회전하며 이동하기/ 왼팔을 회전하기/ (왼팔) 늘리기/ (팔) 회전하기/ 팔 - 회전하며 늘리기
	2	다리	(발) 회전하기/ (다리) 왼쪽 회전하기/ 오른 다리를 올리며 회전하기 / (오른 다리) 펴기/ (다리) 늘리기, 훌뿌리기/ 다리 -무게 이동
	3	다리	팔과 반대쪽 다리를 펴면서 밖으로 늘림/다리; 회전(왼)/ 지지하기 (오)/ (왼 다리) 멈추기/ 왼 다리가 축이되 돌아가기/(오른발 끝) 정지하기/발 -훌뿌리기
B1	1	팔	팔을 상체 앞으로 모으고 옆과 위를 향해 펼치고 늘림/ (팔꿈치) 회전/ (팔) 원으로 늘어나기/훌뿌리기/ 팔, 펴기/ 왼팔 올리며+돌리며 펼치기/(손끝) 훌뿌리기로 하면서 펴기/ (팔 위로 올리기) 동그라미 그리기(회전)
	2	다리	다리를 옆으로 펼치고 늘림/(다리) 훌뿌리기/ 발; 회전+늘리기+훌뿌리기/ (다리) 왼편 회전하기/ 다리, 뛰기/ 오른 다리 올리며, 돌리며 펼치기/ (뒤로 뺀 다리) 뒤로 차기
	3	몸통	(몸통) 회전함/ (몸통) 점프/ 몸통 회전하기/ (가슴) 정지하기/ (몸통) 이완, 수축 반복
A2	1	팔	(팔) 펴서 회전하기/ (팔) 회전/ 팔; 펴기/ (팔) 원통 오른쪽으로 회전/(팔) 훌뿌리기. 회전하기/ 오른쪽 팔 회전/ 팔을 펼치고/ (팔) 360도 회전하며 늘리기/ 팔-사방으로 펴기
	2	다리	(다리) 훌뿌리기/ 다리; 늘리기->수축/ (다리) 원형으로 펴기/ 왼쪽 다리, 위로 갔다가 아래로 이동
	3	다리	(다리) 훌뿌리기/ 다리; 늘리기->수축/ (다리) 원형으로 펴기/ 왼쪽 다리, 위로 갔다가 아래로 이동
B2	1	팔	(팔) 늘리기 회전/ (팔) 훌뿌리기, 회전하기/(팔) 원으로 회전/ (왼팔) 회전하기, 펴기/(팔) 신체 전체, 회전하기/ 팔을 펼치고 몸통 상승/ (손끝)이동하기/ (양팔) 늘리며 회전 및 수축 반복
	2	다리	(다리) 늘리기, 펴기/ 다리 뺀기 무게 중심 이동/ (다리) 왼쪽으로 늘어나며 이동/ (다리) 수축하기/ 왼쪽 다리 위아래로 이동하기/ 왼쪽으로 뺀음/ (발목, 회전) 펼치기/(발목, 회전) 펼치기
	3	몸통	(몸통) 회전하기/ (몸통) 회전하기/ (몸통) 아래로 접기/ 원형 회전 후 정지

(1) 신체 동작 관찰에 적용된 라반의 12가지 동작의 적합성 분석

라반의 12가지 동작이 몸의 움직임과 의상에서 신체 동작을 설명하는 데 타당한지 검증하기 위해서 자극물에 사용된 동작을 라반의 12가지 동

작을 기준으로 분석하고, 각 자극물에서 나타난 동작을 추출하였다 [표 4-5].

[표 4-5] 자극물에 사용된 실제 신체 동작 분석

동작	움직이는 신체 부위와 동작	동작의 설명	특징
1		<p>-제 자리에서 세 번 회전하는 동작</p> <p>-회전 동작에서 ABC의 360도의 관찰이 가능한 입체적인 움직임</p> <p>-속도감 있는 회전이 반복하여 역동적</p>	<p>단순함</p> <p>,</p> <p>입체적</p> <p>,</p> <p>역동적</p>
2		<p>-빠른 속도의 회전과 속도를 늦추면서 팔다리는 늘리는 등 여러 가지 동작으로 구성된 역동적인 움직임</p> <p>-세 동작 중 가장 복잡하고 입체적인 움직임</p>	<p>복잡함</p> <p>,</p> <p>입체적</p> <p>,</p> <p>역동적</p>
3		<p>-정면으로 서서 팔다리 사지만 늘리는 움직임</p> <p>-팔다리의 관절을 굽히지 않고 뻗은 상태로 늘리기를 반복하는 확장성을 가진 움직임이지만 ABC의 정면만이 노출되는 평면적인 움직임</p>	<p>단순함</p> <p>,</p> <p>평면적</p>

답변지에 서술된 동작을 비교하여 자극물에 없는 동작인데도 불구하고 답변으로 나타난 동작과 자극물에 있지만 관찰과 서술에서 누락된 동작을 추출하였다 [표 4-6].

[표4-6] 신체 동작 분석 과정 예시

*X-자극물에 없는 동작, *OX-자극물에 있는데 답변에 없는 동작.

자극물	진체적으로 관찰되는 신체 동작		관찰순서에 따른 신체 부위의 동작	
	동작 분석	순서 위치	동작(빈도)	분석
A3	X-흡뿌리기, 모으기, 벌리기 OX-무게 중심 이동, 접기, 정지하기	1. 팔	X-흡뿌리기(2), 팔 벌리기(1), 모으기(4) OX-접기, 펴기	X 흡 뿌 리 기 (3), 벌 리 기 (1), 펴 기 X
	X-이동하기, 흡뿌리기 OX-지지하기, 무게 중심 이동, 정지하기	2. 다리	X-올리기(2), 흡뿌리기(1), 펴기(2), 모으기(1) OX-지지하기, 무게 이동하기	(2), 올 리 기 (4), 모 으 기 (6), 이 동 하 기(2) OX
	X-흡뿌리기, 펴기 OX- 정지하기	3. 다리	X-올리기(1), 모으기(1), 이동하기(2) OX-무게 이동하기	접 기, 펴 기, 지 지 하 기, 무 게 이 동 하 기 (7),
B3	X-흡뿌리기, 펴기, 뛰기 OX-정지하기	1. 팔	X-이동하기(1), 모으기(1), OX-접기, 펴기	X 이 동 하 기(3) 흡 뿌 리 기 (1), 펴 기
	X-흡뿌리기, 펴기, 뛰기, 뺨기 OX-정지하기, 수축하기	2. 다리	X-펴기(1), 접기(1), 수축(1) OX-늘리기, 지지, 무게 이동	(2), 모 으 기 (1), 수 축 (1), 접 기 (1), 지 지, (2), 이 동 하 기(1)
	X-날아가기, 이동하기, 뺨기 OX-정지하기	3. 다리	X--흡뿌리기(1), 펴기(1), 접기(1) OX-무게 이동하기, 지지하기, 정지	OX 무 게 이 동 하 기 접 기, 펴 기, 늘 리 기, 지 지, 무 게 이 동, 정 지

자극물에 없는데 관찰되었다는 것은 동작에 대한 이해나 단어 사용에 혼돈이 있다는 것으로 라반의 12 동작이 몸의 움직임과 의상에서 움직이는 몸의 동작 분석에 적용되는지 검증하기 위한 분석 자료로 적합하다고 판단한다. 하지만 자극물에 있는 동작임에도 불구하고 답변에서 빠진 동작은 관찰자의 주목을 받지 않았거나 옷에 가려져 안 보이는 동작일 가능성이 있어 분석에서 제외하였다.

분석 결과 자극물에 없음에도 불구하고 관찰된 동작은 훌뿌리기, 펴기, 올리기, 벌리기, 뺨기, 수축, 모으기, 회전, 뛰기-점프, 날아가기, 이동하기, 무게이동, 지지 등 13가지 동작으로 총 91회 나타났다 [표 4-7].

[표 4- 7] 자극물에 있는 동작과 관찰된 신체 동작 분석 분류 결과

분류	동작(빈도수)
자극물에 없지만 관찰된 동작(빈도수)	훌뿌리기(17), 벌리기(2), 펴기(29), 올리기(8), 뺨기(7), 모으기(9), 이동하기(10), 무게 이동(1), 지지(1), 회전(21), 뛰기(2), 점프(1), 수축(2)
자극물에는 있지만 관찰되지 않은 동작(빈도수)	접기(3), 펴기, 지지하기(2), 무게 이동하기(3), 정지(5), 훌뿌리기(1), 수축(1)

이들 동작을 분석한 결과 [표 4-8]를 반영하여 라반의 12가지 동작을 8가지 동작으로 분류하였다. 훌뿌리기-펴기-올리기-벌리기-뺨기와 수축-모으기 동작의 차이는 관절과 공간의 사용에 있었다. 훌뿌리기와 모으기는 여러 부위의 관절을 사용하는 동작으로 3차원 공간에서 일어나는 입체적인 움직임이다. 수축은 몸의 부위를 각각 움츠리거나 신체 전체를 수축하는 동작으로 두 부위 이상의 관절이 작용한다. 펴기는 몸의 한 부분의 관절이 작용하는 동작이다. 본 연구의 자극물에 사용된 의상은 팔 전체와 다리 전체를 가리고 팔과 다리를 펼치면 소매와 몸통 사이의 공

간, 다리와 몸통 사이의 공간을 의상의 천으로 메우게 된다. 이러한 의상의 특성상 팔꿈치, 무릎, 손목 발목과 같은 관절의 움직임을 관찰하는 것이 힘들다는 점에서 참여자들이 이들 동작을 정확히 구분하여 사용하였다고 할 수 없다. 그리고 올리기, 벌리기, 뺏기의 동작은 라반의 12 동작에서 제시한 움직임의 어휘에 포함되지 않는다. 늘리기-훅뿌리기-펴기-올리기-벌리기-뺏기 동작은 관절과 공간을 사용하는 부분에서 미세한 차이가 있지만, 이 동작 모두 부피나 크기가 커지는 확장을 의미하고 수축과 모으기 동작은 부피나 크기가 줄어드는 축소를 의미한다. 본 연구에서 사용된 자극물에서 훅뿌리기-펴기-올리기-벌리기-뺏기 동작은 몸의 움직임과 의상의 형태 크기의 확장을 만들고, 수축-모으기 동작은 형태 크기의 축소를 만든다. 연구 참여자들이 라반 움직임 전문가가 아니므로 동작에 관한 어휘의 정확한 숙지가 되지 않았으므로 관찰자는 몸의 실질적인 동작보다 몸의 움직임과 의상 형태의 변화를 만드는 동작을 서술한 것으로 사료된다. 그러므로 본 연구의 분석에서 이들 동작을 정확히 구분하지 않고 늘리기-훅뿌리기-펴기-올리기-벌리기-뺏기를 ‘확장’의 동작으로 수축-모으기-접기 동작은 ‘수축’으로 처리하였다.

회전 동작은 신체 전체를 사용하여 몸통이 모두 회전하는 동작인데, 팔 또는 다리의 회전이라는 답변이 나타났다. 본 연구의 자극물에 사용된 의상은 신체 전체가 회전하면 의상 상의와 하의에도 몸과 같은 방향의 회전이 나타난다. 이때 소매 단과 연결되는 상의와 스커트 밑단이 분리되어 독자적인 원형의 형태를 만든다. 이러한 특성 때문에 관찰자는 신체 전체의 회전을 팔과 다리에서 회전하는 것으로 관찰하였다.

점프(뛰기)는 신체가 바닥에서 떨어져 공중으로 도약하고 다시 바닥으로 돌아가는 것이고 이동하기 무게의 이동과 함께 제자리에서 일반공간으로 나아가는 동작으로 본 연구 자극물에는 사용되지 않은 동작이다. 이 동작들은 몸의 공간 이동과 관련된 움직임으로, 가볍고 드레이퍼리한 소재의 몸의 움직임과 의상이 팔을 머리 위로 늘리면서 무릎을 접었다가 펴면서 발뒤꿈치를 세운다면 의상의 펄럭이는 움직임은 신체가 점프하는

것 같이 보일 것이다. 즉, 몸과 의상의 상호작용이 만들어내는 움직임의 변화에서 실제로 이루어지지 않은 공간 이동이 관찰된 것으로 사료된다.

이러한 분석의 결과로 본 연구의 동작을 분석하기 위해서 자극물에 실제로 사용되지는 않았지만 관찰된 13가지 동작을 포함하여 라반의 12 동작을 뛰기(점프), 정지하기, 수축(수축하기-모으기-접기), 확장(늘리기-펴기-흩뿌리기), 무게 이동하기, 지지하기, 회전하기, 이동하기의 8가지 동작으로 분류하였다.

[표 4-8] 관찰된 13가지 동작 분석 결과와 연구에 적용하는 방법

동작	동작의 특성	분석 결과	연구 적용방안
흩뿌리기(17)	여러 부위 관절 사용. 입체적, 확장	<ul style="list-style-type: none"> 확장의 형태를 만드는 동작 	확장의 동작으로 연구에 적용
펴기(29)	한 부위 관절, 확장	<ul style="list-style-type: none"> 몸의 관찰과 달리 의상의 특성에 따라 부분 관절의 움직임은 잘 관찰되지 않을 수 있음 	
올리기(8)	12 동작에 없음, 확장		
벌리기(2)	12 동작에 없음, 확장		
뺨기(7)	12 동작에 없음, 확장	<ul style="list-style-type: none"> 세부적인 것 보다 전체적인 움직임이 관찰 	
수축(2)	여러 부위 관절, 수축	<ul style="list-style-type: none"> 수축하는 형태를 만드는 동작 몸의 관찰과 달리 의상의 특성에 따라 부분 관절의 움직임은 잘 관찰되지 않을 수 있음 세부적인 것보다 전체적인 움직임을 관찰 	수축의 동작으로 연구에 적용
모으기(9)	여러 부위 관절, 수축, 입체적		
회전(21)	일반적으로 회전하는 모든 동작.	<ul style="list-style-type: none"> 전체 회전이지만 팔, 다리와 같은 부분적으로 답변하였음 회전 동작은 움직이는 	실제의 신체 동작과 다를 수

			몸과 의상의 전체 움직임에 영향을 주며 의상에 따라서 부분의 움직임처럼 관찰될 수 있음	
뛰기(2), 점프(1)	공간의 이동		<ul style="list-style-type: none"> 세 공간의 이동이 없음에도 불구하고 ‘몸의 움직임과 의상’의 의상과 동작의 상호관계에서 비롯되는 특성에 따라 공간의 이동으로 지각될 수 있음 	있음을 유의하여 적용
날아가기(1)	12 동작에 없음, 공간의 이동			
이동하기(10)	공간의 이동			
무게 이동(1)	무게 이동		<ul style="list-style-type: none"> 움직이는 몸이 의상에 가려 정확한 관찰이 어려움 	
지지(1)	무게 이동			

(2) 움직이는 몸의 동작 분석

앞의 12가지의 동작에 대한 분석을 바탕으로 동작에 대한 답변을 뛰기(점프), 정지하기, 수축(수축하기-모으기-접기), 확장(늘리기-펴기-홀뿌리기), 무게 이동하기, 지지하기, 회전하기, 이동하기로 분류하고 각 자극물에서 빈도율이 높은 동작을 분석하여 일관성을 검증하였다 [표 4-9].

[표4-9] 빈도율이 높은 동작 분석 과정의 예시

설문지	관찰순서	관찰부위	동작 (빈도수)	답변 n	움직임 그룹	높은 빈도의 동작		
						동작	n	빈도율 (%)
A3	전체 동작	전체	확장-펴기(6), 늘리기(3), 홀뿌리기(1), 수축-모으기(2), 지지하기(1), 정지하	15	확장, 수축, 정지, 지지	확장	10	0.66

1	팔	기(2)	12	확장(8), 수축(4)	확장	8	0.66
		확장- 늘리기(2), 팔 벌리기(1), 퍼기(3), 흔뿌리기(2)					
		수축-모으기(4)					
2	다리	확장- 늘리기(2), 올 리기(2), 흔뿌리기(1), 퍼기(2)	10	확장(7), 수축(1), 정지하기 (1), 뛰기 (1)	확장	7	0.7
		수축- 모으기(1)					
		정지하기(1), 뛰기(1)					
3	다리	확장- 올리기, 늘리기 (2)	7	확장(3), 수축(1), 지하기 (1), 이동 하기(2), 정지하기 (1)	확장	3	0.4
		수축- 모으기(1), 지 지하기(1), 이동하기 (2), 정지하기(1)					

움직이는 몸의 동작 분석 결과에서 자극물의 동작 1은 전체 움직임에서는 회전과 확장의 동작이, 관찰순서 1, 2, 3에서는 소재 B의 관찰순서 3을 제외하고 모두 확장의 동작으로 관찰되는 경향을 보인다 [표 4-10].

[표 4-10] 관찰된 신체 동작과 빈도율

설문지	관찰순서	관찰 부위	높은 빈도의 동작		
			동작	n	빈도율(%)
A1	전체	팔	확장	8	0.47
			회전	8	0.47
			확장	8	0.53
			확장	4	0.5
			확장	3	0.37
B1	전체	팔	회전	8	0.47
			확장	10	0.76
			확장	7	0.7
			회전	2	0.5
			회전	2	0.5
A2	전체	팔	확장	12	0.5
			회전	6	0.54

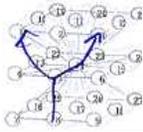
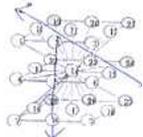
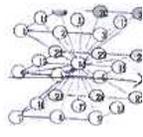
	2	다리	확장	4	0.57
	3	다리	확장	3	5
	전체		회전	7	0.43
B2	1	팔	확장	6	0.42
			회전	6	
	2	다리	확장	7	0.6
	3	몸통	회전	3	0.6
	전체		확장	10	0.66
A3	1	팔	확장	8	0.66
	2	다리	확장	7	0.7
	3	다리	확장	3	0.4
	전체		확장	15	0.88
B3	1	팔	확장	8	0.8
	2	다리	확장	2	0.4
	3	다리	확장	3	0.75

그런데 이러한 결과는 실제 자극물의 동작 1에서 확장 동작이 3번, 회전 동작이 2번 사용되어 확장 동작이 더 많이 사용된 것과 차이를 보인다. 본 연구의 자극물에서 무용수가 착용한 의상은 몸통의 세로축을 중심으로 회전을 하는 경우 원뿔형으로 퍼지면서 확장되는 형태의 변화가 나타난다. 이러한 의상의 특성을 고려하였을 때 전체 관찰에 있어서 실제 신체 동작에서 확장의 동작이 회전의 동작보다 더 많았음에도 불구하고 회전 관찰의 빈도수가 확장의 빈도수와 같다는 것은 회전할 때 만들어지는 확장되는 형태 변화가 관찰에 영향을 주었을 것으로 사료된다. 동작 2는 A, B 소재 모두 전체 동작과 관찰순서 1, 2, 3에서 확장과 회전 답변의 빈도율이 높았다. 그런데 실제 영상에서는 회전 3번, 늘리기 3번, 수축 6번으로 수축에 관한 동작이 많아, 수축 동작보다 확장의 동작이 관찰자의 이목을 끈다는 것을 알 수 있다. 동작 3은 전체 관찰과 관찰순서 1, 2, 3에서 소재 A, B와 관계없이 모두 확장의 움직임으로 관찰되었다. 확장 움직임은 동작 3에 적용된 몸의 움직임 13개에서 6개로 가장 높은 빈도수의 동작이다. 움직이는 몸의 동작에서는 이같이 답변의 일관성과 특수성이 도출되어 항목의 타당성이 입증되었다.

(3) 움직이는 몸의 방향

움직이는 방향에 관한 문항은 움직이는 몸의 위치와 동작의 순서에 따라 답변지에 정육면체 방향 모형을 제시하고 모형에 선과 화살표로 표시하도록 하였다. 본 연구에서 제시한 방향에 대한 그림은 라반이 제시한 정육면체의 형태로 총 27개의 방향이다. 11인의 전체 답변 분석에 앞서, 참여자별로 몸-동작-방향 답변의 일관성을 본 결과 11인의 참여자 중 세 명이 몸의 위치 동작과 관련이 없이 방향을 표시하였다 [표 4-11].

[표 4-11] 움직이는 신체 부위와 동작이 일치하지 않은 방향에 관한 답변 예시

참여자	답변 예시			설명
	신체 부위	동작	방향	
HY	가슴	spin turn		24개의 문항에서 9개 답변에서 방향을 표시하는 답변이 몸의 위치, 동작과 맞지 않음.
PJ	목선	늘리기		24개의 문항에서 24개의 답변에서 방향을 표시하는 답변이 몸의 위치, 동작과 맞지 않음
JS	몸통	지지하기 , 회전하기		24개의 문항에서 6개의 답변에서 방향을 표시하는 답변이 몸의 위치, 동작과 맞지 않음

그리고 정육면체를 몸 전체 비율로 적용하여 표기하거나, 몸 부분을 염두에 두고 표기한 한 참여자가 있어 답변을 분석하는데 접합하지 않아, 방향에 관한 답변의 일관성과 문항 타당성이 검증되지 않았다. 하지만

방향 표시 그림과 함께 방향, 움직임, 위치 등을 글로 설명한 답변이 있었는데, 이럴 때 참여자가 관찰한 움직이는 몸의 방향을 이해하는 데 도움이 되는 것을 알 수 있었다.

2. 움직이는 의상

본 연구의 자극물은 흰색으로 제작되었으며 설문 문항에는 이 같은 자극물의 특성을 고려하여 무대의상의 시각적 구성요소에서 색을 제외한 선, 형, 재질의 변화에 대하여 질문하는 문항지를 구성하였다. 각 무대의상의 시각적 구성요소에 관한 질문은 관찰자의 눈에 띄는 선, 형, 표면의 변화가 나타나는 위치와 모양을 관찰순서 1, 2, 3에 각각 답변하도록 하였다.

움직이는 의상에서 무대의상의 시각적 구성요소에 관한 문항은 관찰되는 선, 형, 표면의 변화가 나타나는 위치와 함께 관찰순서 1, 2, 3으로 나누어 설명하도록 하고, 마지막 문항은 몸의 움직임과 의상을 관찰할 때 선, 형, 표면에서 가장 먼저 눈에 띄는 요소를 작성하는 것이다. 참여자 YY는 형의 위치에 대한 답변을 일괄적으로 생략하여 참여자 YY가 관찰한 선과 형을 정확히 파악할 수 없었고 이는 분석 결과에 영향을 미칠 수 있으므로, 선과 형의 분석에서 참여자 YY의 답변은 제외하였다. 참여자들은 글 또는 그림으로 답변하였는데, 그림 형식의 답변은 연구자가 문자로 옮기는 과정을 거쳐 최종적으로는 글을 분석하였다.

1) 선의 변화

분석을 위하여 먼저 각 자극물에 관한 답변의 내용을 참여자별로 위치와 설명으로 분류한 후 자극물별로 10인의 답변을 취합한 다음, 각 자극물에서 관찰되는 선의 위치와 설명을 중심으로 분석하였다 [표 4-12].

[표 4-12] 선의 변화에 관한 답변의 내용을 ‘위치’와 ‘설명’으로 분류하여 분석하는 과정의 예시

자극물	참여자	관찰순서 1		관찰순서 2		관찰순서 3	
		위치	설명	위치	설명	위치	설명
B1	SC	상의 밑단 선	부채꼴 (반원)	스커트 밑단 선	-	옷 표면	주름으로 인한 선
	HY	cape ->왼쪽 팔 (윗선)	직선, 팔(윗선)	치마 drapery 오른쪽 다리	반원에 가까운 곡선	-	-
	DW	다리;	나선형	발	-	오른손	-
	SE	(왼팔) 아래쪽	반원 곡선	-	왼쪽의 직선	소매 밑단	생성되는 곡선
	JH	(오른팔)	 곡선	(전체)	 몸곡선	(전체)	 수직
	LJ	뒷모습	 원형 라인 상의 외곽선	 뒷모습 2번째 라인 스커트 밑단	원형 라인 스커트 밑단의 외곽선	치마라인	 치마 라인 외곽선 (실루엣)
	HE	왼팔	나선	오른 다리	 곡선	왼 다리	 직선
	PJ	다리 끝과 시작 사이	 반원	팔	팔을 감싸는 곡선	허리-발목까지	일직선 옆 라인
	JS	치마	치마 끝선	소매	소매자락 선	넥	넥라인
	SJ	손가락이	허공에 그리는 원형 곡선	스커트 밑단	물결 라인	상의 뒤판 밑단	반원 라인

그리고 관찰된 선의 위치는 각 자극물에서 빈도수가 높은 답변을 기준으로 선정하였다 [표 4-13]. 이때 선의 위치는 앞서 제시한 머리(머리, 목), 몸통(가슴, 어깨, 골반), 팔(팔뚝, 손목, 손, 손가락), 다리(허벅지, 종아리, 다리, 발, 발가락)로 분류하였고 여기에 포함하지 않는 신체 부위의 답변도 분석에 포함하였다. 자극물별로 모든 참여자의 답변을 취합한 선의 특징에 관한 분석 항목 실루엣, 몸과 의상 내부의 선, 움직임의 선으로도 출하였다 [표 4-14]. 그리고 항목별로 서술된 답변의 빈도수를 분석하여 답변의 일관성을 확인하였다.

[표 4-13] 움직이는 의상에서 관찰된 선의 특성 분석 과정 예시

자극물	관찰순서	선의 모양(특성)					
		실루엣		신체	의상 내부의 선	움직임 선	기타(누락)
		전체	의상(부분)				
A3	1	-	팔 아래 선/ 소매 끝자락 선-2	팔 위 실루엣/ 넓고 긴 선(팔 윗 실루엣)/ 손목, 손가락 곡선-3	-	-	(팔) 곡선/ 팔과 몸통 사이의 선/ 신체 (중심) 직선/-3
	2	-	치마 밑단의 곡선 둥근 곡선(곡선)/ 1/4 원형의 끝자락-2	다리 윗 선/ (어깨 위) 선-2	(스커트)드레이핑 라인/소매 아래 물결 모양선-2	대각선(곡선적) 왼쪽위로 향하는 선/ 발+발가락이 그리는 선/-2	곡선-1
	3	전체 실루엣 선-1	치마 끝 선(외곽선)-1	다리선/ 발 모양의 외곽선/ (손, 발 양쪽의) 손바닥, 발등의 실루엣을 따르는 작은 곡선/-2	목과 라운드 넥의 경계선-1	(목)직선 위로 움직이는-1	곡선-1
B3	1	물결 형태의 선, 직선-2	물결 형태의 선/소매 끝 원단의 드레이퍼리에 만들어진 나선형 선/소매 끝자락 명료한 선-3	팔의 직선-1	-	커지는 선/ 팔의 곡선(둥글게 위로 움직이는 선)-2	-
	2	-	반원 형태의 선/ 선 (원형이 될 때)/ 곡선(원)/2	-	접히는 의상 소매의 둔탁한 선/ 넥라인-2	(다리) 곡선 오른쪽 위로 움직이는/ (팔) 곡선 왼쪽 위로 움직이는/2	곡선/곡선-2
	3	-	치마 밑단 선/다리 위쪽의 스커트 라인 (비교적 직선)-2	옆선. 몸통의 바디 라인-1	넥라인-2	줄어드는 곡선/ 오른쪽 위로 움직이는 곡선/ 줄어드는 곡선/위로 움직이는 직선-4	곡선 (원)-1

[표 4-14] 움직이는 의상에서 관찰된 선의 위치 분석

설문 지	관찰순서	선의 위치		높은 빈도		
		그룹 분류	답변n	신체 부위	답변n	빈도율(%)
A3	1	팔(소매)-8/ 신체(몸) 중심-1/ 신체 전체-1	10	팔(소매)	8	0.8
	2	다리(스커트)-6/ 팔(소매)-2/ 왼쪽-1	9	다리(스커트)	6	0.66
	3	다리(스커트)-5/손-1/오른쪽-1/목-1/ 전체 실루엣-1	9	다리(스커트)	5	0.55
B3	1	팔(소매)-6/ 다리(스커트)-1/ 전체-2	9	팔(소매)	6	0.66
	2	팔(소매)-5/ 다리(스커트)-5/ 목-1	11	팔(소매) 다리(스커트)	5	0.45
	3	다리(스커트)-4/ 팔(소매)-2/ 목-2/ 몸통-1	10	다리(스커트)	4	0.4
A1	1	팔(소매)-5/ 전체-1/ 등-1/스커트-1/ 상의 뒤(선)-1	9	팔(소매)	5	0.55
	2	팔(소매)-5/ 다리(스커트)-5/ 전체-1	11	팔(소매) 다리(스커트)	5	0.45
	3	팔(소매)-5/ 다리(스커트)-5/ 전체-1	11	팔(소매) 다리(스커트)	5	0.45
B1	1	팔(소매)-6/ 다리(스커트)-3/ 뒤-1	10	팔(소매)	6	0.6
	2	다리(스커트)-6/ 팔(소매)-2/ 전체-1	9	다리(스커트)	6	0.66
	3	팔(소매)-3/ 다리(스커트)-3/ 전체-1/ 목-1/ 옷 표 면-1	9	팔(소매) 다리(스커트)	3	0.33
A2	1	팔(소매)-6/ 목-1/전체-1/부분-1	9	팔(소매)	6	0.66
	2	다리(스커트)-5/ 외곽 실루엣-1/ 부분-1	7	다리(스커트)	5	0.71
	3	팔(소매)-5/ 다리(스커트)/ 뒷모습/전체/ 부분-1	9	팔(소매)	5	0.55
B2	1	팔(소매)-6/ 허리띠-1/ 골반-1/ 전체-1/ 넥크-1	10	팔(소매)	6	0.6
	2	다리(스커트)-5/ 팔(소매)-4/ 전체-1/목-1/ 허리-1	12	다리(스커트)	5	0.41
	3	팔(소매)-4/ 다리(스커트)-4	8	팔(소매) 다리(스커트)	4	0.5

움직이는 의상에서 관찰되는 선의 위치를 분석한 결과 참여자가 관찰한 선의 위치는 전체 171개이고, 가장 높은 빈도수의 위치는 소매(팔) 75개, 스커트(다리) 59개이다. 다음으로 관찰된 선의 위치는 전체 실루엣(14개), 목(8개) 등으로 일관된 답변의 경향이 확인되므로 문항의 타당성이 입증된다 [표4-15].

[표 4-15] 움직이는 의상에서 관찰된 선의 변화의 위치

선의 위치	답변 수	구분
팔(소매)	75	사지(134)
다리(스커트)	59	
목	8	목(8)
몸통	1	몸통(5)
등	1	
허리	2	
골반	1	전체 실루엣
전체	14	
신체 중심	1	기타
옷 표면	1	
상의 뒷면	1	

분석 결과 빈도수가 가장 높은 소매(팔)와 스커트(다리)에서 관찰된 선의 근원은 팔, 다리의 움직임이다. 실험 자극물로 사용된 의상 상의는 소매와 상의 하단이 연결된 케이프형이며, 스커트는 발목까지 오는 길이의 플레어스커트이다. 이들은 신체의 사지인 팔과 다리에서 움직임이 작용하면 상의와 하의가 반원형으로 펼쳐지거나 접히면서 동시에 원단 표면에 변화가 발생한다. 이때 표면에서 접히는 선, 구김의 선이 관찰되는데 이러한 선은 팔·다리의 움직임에 따라 만들어진 소재 표면에서 발생하는 선이라고 할 수 있다. 또는 팔과 다리의 움직임에 따라 스커트 단

과 소매 단과 연결되는 케이프의 외곽선이 곡선으로 늘어났다 줄었다 하는 선의 변화도 관찰되었다. 소매(팔), 스커트(다리)에서 선의 변화가 가장 많이 관찰되었다는 것은, 움직임이 가장 활성화된 팔, 다리에서 선의 변화가 눈에 띈다는 것으로, 움직이는 의상에서 가장 많이 관찰되는 선은 움직임이 만들어내는 선으로 선의 관찰에 움직임이 미치는 영향이 크다는 것을 의미한다. 다음으로 ‘의상의 전체’라는 답변이 나타났는데, ‘의상의 전체’는 ‘몸의 움직임과 의상 외곽의 전체 실루엣을 의미하는 것이고 ‘목’은 ‘넥라인, 옷과 목의 경계선’ ‘허리’는 ‘허리띠, 허리의 선’의 위치를 의미한다. 이들로부터 움직이는 의상에서 신체 내부에서 의상과 피부의 경계선, 의상의 봉제선 등이 관찰되는 것을 알 수 있다.

다음은 선의 변화에서 관찰된 특성을 실루엣, 의상 내부의 선, 움직이는 선으로 하여 이들과 관련된 어휘와 빈도수를 추출하였다 [표 4-16]. 이에 따라 선의 특성을 나타내는 항목을 실루엣 선, 의상 내부의 선, 움직이는 선으로 하고 여기에 맞추어 설명의 내용을 분류하였다. 분석 결과 실루엣 선이 가장 높은 빈도수로 나타났고 이는 전체의 실루엣, 의상의 부분의 실루엣, 신체 부분의 실루엣으로 나누어진다. 특히 ‘팔 아래 선’, ‘치마 밑단의 반원 선’ 등의 의상의 부분의 실루엣의 빈도수가 가장 높게 나타나 의상에서 발생하는 선의 변화가 선의 관찰에서 가장 시선을 끄는 선임이 알 수 있다. 이것은 선의 변화와 관찰에 있어 의상의 디자인과 형태가 가장 중요함을 의미한다. ‘팔 위의 실루엣’, ‘긴 다리선’과 같은 신체 부분의 실루엣에 관한 설명은 동작 1, 2, 3 모두 소재 B보다 소재 A에서 빈도수가 높게 나타났다. 이것은 소재가 얇고 드레이퍼리 하면 몸의 실루엣 관찰이 잘 된다는 것을 의미하며 소재가 몸의 실루엣에 관찰에 영향을 미친다는 것을 알 수 있다.

몸의 움직임과 의상의 내부에서 관찰된 선은 넥라인과 같은 몸과 옷의 경계선 그리고 소재의 표면에서 발행하는 ‘구김 선, 주름 선, 드레이프 선’과 ‘허리띠의 선’과 같은 봉제선 등이 관찰되었다. 몸의 움직임과 의상 내부의 선은 변화가 관찰된 것이 아니라, 정지상태에서도 관찰되는

선의 위치와 모양으로 몸과 의상의 구성으로 만들어지는 선이다.

마지막으로 움직이는 선은 선의 움직임에 관한 설명이 있었다. 이와 관련한 답변은 주로 그림으로 표현이 되었고, 그림에 화살표와 방향 진행의 표시가 있는 경우 ‘오른쪽 위로 움직이는 선’, ‘위·아래로 움직이는 선’과 같이 움직이는 선으로 해석하였다. 움직이는 선을 설명하는 답변은 총 30개로 의상 부분의 실루엣(49개) 다음으로 높은 빈도율로 나타났다. 움직이는 선은 의상의 움직임 흔적으로 공간에 그려졌다 사라지는 선을 관찰한 것이다.

[표 4-16] 선 변화의 특성과 관련된 어휘의 빈도수

설문지	실루엣			의상 내부의 선	움직이는 선	기타
	전체	의상	신체			
A3	1	5	5	3	3	4
B3	2	6	2	3	8	3
A1	2	10	4	1	5	4
B1	2	11	2	2	4	1
A2	2	6	7	3	4	2
B2	1	11	1	7	6	1
전체 N	10	49	21	19	30	15

2) 형의 변화

움직이는 의상에서 형의 변화에 관한 답변 분석은, 먼저 각 자극물의 답변을 참여자별로 위치와 설명으로 분류하였다 [표 4-17]. 그리고 한 자극물에 대한 10인의 답변을 취합하여 자극물에 따라 형의 위치와 설명으로 나누었다. 다음으로 취합한 답변의 일관성을 확인하는 과정에서 형의 변화와 관련된 특성을 도출하였다. 관찰된 형의 변화가 나타나는 위치는 자극물별로 빈도수가 높은 단어를 분석하여 결과를 도출하였다. 그리고 형의 변화에 관한 특성은 답변을 취합한 후 특성을 나타내는 항목별로 분류하였다. 마지막으로 각 항목에 서술된 답변의 빈도수를 분석하

여 답변의 일관성을 확인하고 특성의 내용을 도출하였다.

[표 4-17] 형의 변화에 관한 답변의 내용을
‘위치’와 ‘설명’을 분류하여 분석하는 과정의 예시

자 극 물	참여 자	관찰 순서1		관찰 순서2		관찰순서 3	
		형의 위치	형 설명	형의 위치	형 설명	형의 위치	형 설명
	SC	소매 아래쪽	반원	스커트	부채꼴	상의에	큰 반원 형태
	HY	cape like upper part of clothes	-	치마	부채꼴 모양	(양팔을 왼쪽으로 들어 올렸을 때)	긴팔의 형태
	DW	팔;	회오리 모양에서 반달 모양으로 변화	몸통	오므려져 있다가 부채처럼 펼쳐짐	다리	팔에 비해서 변화가 크지 않다.
	SE	(전체)	원통형	아래 (스커트)	반원(부채 꼴 형)	(전체)	둥근 원형
A2	JH	-	꽃잎처럼 휘어진 (끝이 살짝 접힌) 형태의 반원	-	이런 형태 신체 마감 방향 두 개의 1/2 타원 형태	-	펼쳐진 형태의 반원 (가로)
	LJ	-	-	양쪽 소매 부분	반원	-	-
	HE	-	-	양쪽 소매 부분	-	(소매 원단)	-
	PJ	상체	반원	-	반원	-	-
	JS	팔 소매의	반원	하체	긴 삼각, 스커트 모양	팔을 뻗을 때	겹쳐진 두 개의 반원
	SJ	상의 네크라인 위 피부	둥근 원형	다리의 접힌	원뿔형	가만히 서 있는 몸통의	전체 모습

형의 변화가 관찰되는 위치에 관한 답변 총 147개에서 빈도수가 높은 위치는 소매 67개와 스커트 42개이고 다음으로 ‘전체’가 19개로 나타났다. 이 외에 ‘몸통 전체, 몸통, 가슴, 허리, 손, 발, 머리 목, 목, 오른쪽, 뒷모습’에서 형의 변화가 관찰되었다[표 4-18].

[표 4-18] 움직이는 의상에서 관찰된 형태 변화의 위치

설문지	관찰순서	형의 위치	답변 n	높은 빈도		
				위치	답변 수	빈도율 (%)
A3	1	소매5/ 넥크2/ 신체 전체/ 가슴	9	소매	5	0.55
	2	스커트4/ 소매2/ 신체 전체/ 허리/ 몸통	9	스커트	4	0.44
	3	스커트 3/ 발/ 손/ 전체/ 몸통	8	스커트	3	0.37
B3	1	소매4/ 스커트2/ 전체/ 가슴/ 허리	9	소매	4	0.44
	2	소매 4/ 스커트3/ 전체/ 넥크	9	소매	4	0.44
	3	스커트3/ 발/ 손/ 소매/ 전체2/ 몸통/ 허리	10	스커트	3	0.3
A1	1	소매7/ 전체 면	8	소매	7	0.87
	2	소매5/ 스커트2/ 전체2	9	소매	5	0.55
	3	소매4/ 스커트3 /전체/ 몸통	9	소매	4	0.44
B1	1	소매/ 스커트2/ 가슴표면2/ 전체/ 몸통/ 몸통 전체	8	스커트 가슴 표면	2 2	0.25
	2	소매6/ 다리/ 전체	8	소매	6	0.75
	3	스커트5/ 소매2/전체	8	스커트	5	0.62
A2	1	소매5/ 전체/ 목 머리(상의 넥크라인)	7	소매	5	0.71
	2	스커트5/ 소매2/ 전체	8	스커트	5	0.62
	3	소매4/ 전체3	8	소매	4	0.5
B2	1	소매4/ 가슴2/ 오른쪽	7	소매	4	0.57
	2	스커트6/ 소매3 / 전체/ 넥크/ 뒷모습	7	스커트	6	0.85
	3	치마 3/ 소매/ 목/ 뒷모습	6	스커트	3	0.5

형의 변화가 관찰된 위치에서 소매와 스커트는 팔과 다리 사지의 부분에 해당하는데, 여기서 관찰된 형의 변화는 은 팔과 다리의 움직임에 따라 만들어진 것이다. 즉, 움직이는 의상에서 가장 많이 관찰되는 형의 변화는 팔과 다리의 움직임이 만들어내는 변화로 형의 변화 관찰에 팔과 다리의 움직임이 미치는 영향이 크다고 할 수 있다. 그리고 ‘전체와 몸통

전체’에서 관찰되는 형의 변화는 움직이는 의상의 전체 실루엣으로 만들어진다. ‘몸통 전체, 몸통, 가슴, 허리’는 움직이는 의상 내부 몸의 형태를 의미하는데 자극물에서 의상이 신체 앞부분 상의가 목-가슴-허리 부분이 스판덱스 소재로 신체에 밀착된다는 점에서 이들의 관찰은 신체 형태에 기인한다고 할 수 있다. 그리고 손, 발, 머리 목, 등은 노출된 몸의 형이다. 이러한 분석을 바탕으로 움직이는 의상에서 형의 변화를 만들어내는 근원은 몸의 움직임. 움직이는 의상의 전체 실루엣, 노출되는 신체 부위, 밀착된 의상으로 드러나는 몸의 형인 것을 알 수 있다. 이같이 답변의 빈도수에서 일관된 경향이 나타나고, 움직이는 의상에서 형의 변화가 관찰된 위치와 관련한 특수성이 도출되었으므로 문항의 타당성이 입증되었다고 할 수 있다.

[표 4-19] 형태 변화의 위치로부터 도출한 형태 변화의 근원

형의 위치	답변 N	위치	형태 변화의 근원
소매(상의)	60	사지(104))	움직임이 만들어내는 형
스커트(다리)	42		
전체	19	전체(19)	실루엣(20)
몸통 전체	1	몸과 의상 내부 몸의 형(14)	
몸통	5		
가슴	6		
허리	2		
손	2	노출된 몸의 형(16)	몸의 형
발	2		
머리 목	2		
목	5		
오른쪽	1	방향(1)	(누락)
뒷모습	2	기타(2)	

형의 변화에 관한 특성을 분석한 결과 움직이는 의상 형태의 일반적인 모습과 근원을 파악할 수 있었다. 일반적인 모습에 관한 설명은 들롱의 시각적 결정인자에서 형태의 분류 체계인 단순한 형태-복잡한 형태, 평면형-입체형으로 분류할 수 있었다. 그리고 형태를 만드는 근원으로는

실루엣, 움직임, 배치가 나타났다 [표 4-20]. 형태의 일반적 모습에 관한 답변 133개 중 92개가 ‘부채꼴, 사다리꼴’과 같은 단순한 형태, 31개가 ‘옷감이 여러 겹 겹친 형태, 구름 같은 비정형’ 등과 같은 복잡한 형태였고 소재와 동작의 차이 없이 모든 자극물이 단순한 형태로 답변하는 경향을 보였다. 움직이는 의상에서 ‘반원, 원형’과 같은 평면으로 답변한 빈도수가 91개, ‘원뿔, 원통형’과 같은 입체가 34개로 나와 움직이는 의상의 형태를 평면적으로 관찰하는 경향이 나타났다. 이로써 움직이는 의상의 형태의 일반적인 모습은 단순한 형태, 평면형으로 관찰되는 경향을 보인다.

[표 4-20] 움직이는 의상의 형태 특성 분석 결과

답변	일반적 모습				근원				배치 (의상 의 구성)
					실루엣		움직임		
자극 물	단순	복잡	평면	입체	의상	신체	신체	의상	
A3	16 (0.57)	11 (0.39)	11 (0.39)	14 (0.5)	15 (0.41)	5 (0.13)	11 (0.3)	3 (0.08)	2 (0.05)
B3	21 (0.72)	7 (0.24)	18 (0.62)	11 (0.39)	21	7	3	0	1
A1	20 (0.71)	4 (0.14)	21 (0.75)	5 (0.17)	22	0	10	5	2
B1	20 (0.76)	4 (0.15)	22 (0.84)	2 (0.07)	22	1	3	0	3
A2	16 (0.64)	6 (0.24)	15 (0.6)	8 (0.32)	19	1	7	2	0
B2	15 (0.6)	10 (0.4)	15 (0.6)	8 (0.32)	15	0	3	1	0
전체 n	92	31	91	34	99	9	26	8	6

형의 변화를 만드는 요인인 근원은 실루엣이 108개로 가장 높게 나타났다. 실루엣은 의상의 실루엣과 몸의 실루엣으로 구분되었는데 의상의 실루엣이 99개의 높은 빈도수를 나타낸다. 이것은 움직이는 의상에서 형의 변화를 만들어내는 가장 큰 요인이 의상의 실루엣이라는 것을 설명한다. 다음으로 높은 빈도수의 답변은 움직임(26개)으로 나타났다. 움직임은 ‘한쪽 다리 뺨을 때 생기는 반원, 펼치면서 생기는 부채꼴’ 등의 신체 동작의 움직임과 ‘회오리 모양에서 반달 모양으로 변화, 오르라져 있다가 부채처럼 펼쳐짐’과 같은 의상의 형태 변화를 나타내는 움직임이 있었다. 이처럼 움직이는 의상의 위치와 형의 변화에서 나타나는 특성을 분석하는 과정과 결과에서 전체적인 답변의 일관성이 확인하였으므로 형의 변화에 관한 문항에 대한 타당성이 입증되었다.

3) 표면에서의 변화

표면에서 나타나는 변화에 관한 분석을 하기 위하여 먼저 각 자극물의 답변을 참여자별로 표면에서의 변화가 관찰되는 위치와 표면에서의 변화에 대한 설명으로 분류하였다 [표 4-21]. 다음으로 자극물 별로 10인의 답변을 취합한 후 표면의 위치와 특성에서 일관성이 나타나는지 검증하는 분석을 하였다. 관찰된 표면의 위치는 각 자극물에서 빈도수가 높은 위치의 단어의 빈도수를 분석하여 결과를 도출하였다. 움직이는 의상 표면의 설명은 답변을 취합한 후 특성을 나타내는 항목별로 분류하였다. 그리고 각 항목에 서술된 답변의 빈도수를 분석하여 답변의 일관성을 확인하고 항목별 특성을 도출하였다.

움직이는 의상에서 관찰되는 표면의 위치는 소매(상의를 포함하는), 스커트가 전체 답변 112개에서 24개, 43개로 가장 많았고, 그리고 몸통 10개, 전체 5개, 가슴 4개 등의 순으로 나타났다 [표 4-22] [표 4-23].

[표 4-21] 움직이는 의상의 표면 분석 예시

자 극 물	관찰순서-2		
	참여자	위치	표면 설명
A3	SC	팔(소매), 다 리(스커트)	올릴 때 (원단, 의상)이 가볍게 따라오는 가벼운 질감
	HY	치마의	drapery
	YY		매끈한 표면
	DW	스커트	다리 올릴 때
	SE		유연성
	JH	(소매)	부드럽고 흘러내리는 느낌
	LJ		무게
	HE		얇은 저지 느낌 (탄성이 느껴짐)
	PJ	치마 아래	길고 직선적인 무거움 주름져 있는 모습
	JS	치마단	부드러움
	SJ	귀걸이, 목 걸이	반짝임

[표 4-22] 움직이는 의상에서 표면의 변화가 관찰되는 위치 분석

설문 지	관찰 순서	위치	높은 빈도		
			위치	답변의 수	빈도율 (%)
A3	1	소매5/ 스커트1/ 가슴1/ 몸 통3	소매	5	0.5
	2	소매2/ 스커트5/ 귀걸이, 목걸이	스커트	5	0.62
	3	소매2/ 스커트1/ 신체 전체 2	소매	2	0.4
B3	1	소매4/ 몸통1	소매	4	0.8
	2	소매3/ 치마5	치마	5	0.62
	3	소매2/ 전체2/ 스커트1	소매, 전체	2, 2	0.4
A1	1	소매6/ 스커트1/ 몸통 뒤 1/ 옷1	소매	6	0.66
	2	소매3/ 치마2/ 몸통1	소매	3	0.42
	3	소매1/ 스커트6/등	스커트	6	0.75
B1	1	소매3/ 가슴2/ 전체1	소매	3	0.2

	2	소매2/ 스커트3/ 몸통	스커트	3	0.2
	3	소매1/ 스커트3	스커트	3	0.75
	1	소매7/ 스커트1	소매	7	0.87
A2	2	소매1/ 스커트4/ 몸1/ 상의 몸통1	스커트	7	1
	3	소매1/ 스커트4/ 몸통1	스커트	4	0.66
	1	소매4	소매	4	1
B2	2	스커트4/ cape 1	스커트	4	8
	3	스커트2/ 가슴1	스커트	2	0.66

소매와 스커트는 앞서 형과 선의 위치에서 밝힌 바와 같이 몸의 팔, 다리 사지의 움직임에 영향을 받는 부분이다. 이러한 결과는 표면에서 나타나는 변화 또한 몸의 움직임에 의한 의상의 변화에 영향을 가장 많이 받는다는 것을 보여준다.

[표 4-23] 움직이는 의상에서 관찰된 표면 변화 위치의 빈도율

그룹	소매	스커트 (다리)	전체	몸통	가슴	CAPE	옷	귀걸이, 목걸이
전체								
답변 N	47	43	5	10	4	1	1	1

답변지에서 표면에서 나타나는 변화에 관한 서술적 설명에 관한 내용을 재질감, 배치, 명암, 신체 동작 등의 항목으로 분류하였다. 특히 촉감, 무게감, 두께, 광택, 비침 등 소재의 재질감에 관한 답변의 빈도수가 총 답변 수 258개에서 151개로 가장 많았다 [표 4-24]. 다음으로 드레이프성, 주름, 원단의 레이어와 같은 배치에 관한 답변이 있었다. 그리고 ‘흔들거리는 가벼움’, ‘퍼지는 주름’, ‘무겁게 따라가는’과 같이 움직임과 함께 나타나는 표면의 변화를 재질감, 배치와 함께 설명하는 답변이 있었는데, 이로부터 움직임이 표면의 관찰에도 영향을 준다는 것을 알 수 있다. 표면 관찰에는 명암에 관한 답변은 ‘그림자’, ‘명암’ 등과 같은 답변

있었다. ‘다리 올릴 때 원단이 따라오는 가벼운 질감, 회전하면서 유연하게 움직이는 표면 느낌’과 같은 몸의 동작에 대한 설명도 있었는데, 이러한 동작의 설명은 동작이 표면의 근원이 된다는 것을 나타낸다. 이같이 표면의 위치와 특성을 분석하는 과정을 통해서 답변의 일관성이 확인되므로 움직이는 의상에서 표면에서 나타나는 변화 항목의 타당성이 검증되었다.

[표 4-24] 움직이는 의상에서 표면 변화의 특성과 관련된 어휘의 빈도율

자극물	일반적 모습			근원 (신체 동작)
	재질감	배치	명암	
A3	28	7	2	4
B3	26	6	4	3
A1	29	10	1	3
B1	23	9	6	4
A2	23	11	4	3
B2	22	8	3	1
전체 N	151	51	20	18

3. 몸과 의상의 움직임

몸과 의상의 움직임에 관한 문항은 움직임의 크기, 방향, 형태 변화에 관한 질문으로 구성하였다. 그리고 각 문항에서 먼저 전체 움직임의 변화에 대하여 답변하고 관찰순서 1, 2, 3에 따른 변화를 서술하거나 그림으로 답변하도록 하여 1인의 참여자는 한 문항에 4개의 답변을 하였다. 답변의 형식은 2~6개의 짧은 문구, 문장, 그림 등으로 나타났고 답변을 하지 않은 문항도 있었다. 792개 답변을 총체적으로 분석하였을 때 각 문항의 답변인 크기, 방향, 형태의 변화에 관한 답변들이 섞여 중복, 생략되어 있었다 [표 4-25]. 그리고 문항에서 전체 관찰, 관찰순서 1, 2, 3을 나누어 답변하도록 하였는데 전체 관찰을 관찰순서 1, 2, 3에서 시간

의 순서에 의해서 다시 나누어 설명하는 경향이 나타나 전체 관찰과 관찰순서 답변이 중복되었다. 이와 같은 이유로 답변 분석에 어려움이 있었고 관찰 항목과 관찰 방법에 수정이 필요하다고 판단된다.

[표 4-25] 몸과 의상의 움직임 설문지 답변의 예시

답변 <small>(참여자-자극물-관찰순서)</small>	문항	크기의 변화/ 위치	방향	형태의 변화
1-B1-전체		회전하면서 상·하의 모두 펼쳐져 늘어남.	회전하면서 옷이 옆으로 열림	회전하기 전에는 정돈된 원뿔형이 없으나 회전 후 멈췄을 때 대칭이 안 맞고 흐트러진 원뿔형이 됨
3-B1-2		지속해서 원을 그려서 확장 상태 지속	수직(뻗는)	원통에서 세 개의 원뿔이 되었다가 처음보다 부피가 큰 상태로 마무리됨
9-B3-1		팔	팔을 양쪽으로 뻗음.	원뿔에서 서서히 커지는, 펼쳐지는 형태. 둔하게 커지는 팔과 다리 부분 원단들
5-A1-3		원 다리에서 축으로 돌아가며 작은 원을 그림.	원 다리를 축으로 회전하면서 원을 그림 움직임의 형태	
8-B2-전체	전체		수평 수직 대각선 원형의 방향이 모두 나타나 다양함	커지고 퍼지고 커지고 작아짐 

움직임의 형태의 변화에 관한 관찰 방법을 수정 보완하기 위하여 연구참여자별로 관찰한 항목에 따른 답변지 72개를 점검하여 공통으로 나타나는 특성의 내용을 추출하고 범주화하여 특성의 항목을 도출하였다 [표 4-26].

[표 4-26] 몸과 의상의 움직임에 관한 참여자별 답변 분석 예시

연구 참여자	특성
SC	<ul style="list-style-type: none"> • 크기 변화에 관한 서술이 거의 없음 • 동작 방향, 위치가 모두 섞여 반복적으로 답변 • 움직임의 크기에 대해서 답변 • 전체 형태 변화를 관찰순서 1, 2, 3 에서 나누어 설명(디테일 추가) • 형태가 변하는 위치와 몸의 움직임의 위치가 다르게 서술 • 몸의 움직임이 형태 변화의 근원
HY	<ul style="list-style-type: none"> • 크기 변화에 관한 서술이 거의 없음, 동작 방향이 섞여 반복적으로 답변 • 형태- 비유적인 표현이 많음, 느낌 설명 • 움직임- 비유적 표현을 사용 • 형태에서 신체 동작을 설명 • 위치, 움직임, 방향, 형태 변화의 일관성 없이 답변 • 형태와 위치 변화에 관한 답변이 거의 없음
YY	<ul style="list-style-type: none"> • 크기 변화에 관한 서술이 거의 없음 • 동작 방향이 섞여 반복적으로 답변 • 전체 형태 변화를 관찰순서 1, 2, 3에서 나누어 답변(디테일 추가) • 형태가 변하는 위치와 몸의 움직임의 위치가 다르게 서술 • 몸의 움직임이 형태 변화의 근원
DW	<ul style="list-style-type: none"> • 동작과 방향이 섞여 반복적으로 답변 • 형태-꽃, 나비와 같은 비유를 사용 • 움직임을 거리감으로 표현 • 위치에 대한 답변이 많이 없음 • 형태가 변하는 위치와 몸의 움직임의 위치가 다르게 서술 • 몸의 움직임이 형태 변화의 근원 • 몸의 움직임이 형태 변화와 관련 없이 서술 • 움직임의 형태에 관하여 설명

그리고 도출된 특성의 항목에 따라 분석하였다 [표 4-27]. 참여자들은 글 또는 그림으로 답변하였는데, 그림 형식의 답변은 연구자가 문자로 옮기는 과정을 거쳐 최종적으로는 글을 분석하였다. 참여자 HY는 태가 변화하는 위치와 크기 변화에 대한 답변을 거의 모든 문항에서 생략하여 분석 대상에서 제외하였다. 그리고 참여자 HY를 제외한 참여자들의 답변에는 위치, 방향, 크기, 형태와 함께 움직임에 대한 설명이 있어 분석 항목에 움직임을 추가하였다. 그리고 문항에서 전체 관찰, 관찰순서 1, 2, 3을 나누어 답변하도록 하였는데 전체 관찰을 관찰순서 1, 2, 3에서 다시 나누어 설명하는 경향이 나타나 관찰 순서도 분석 항목에 포함하였다. 이상으로 몸과 의상의 움직임을 분석하기 위해 도출된 최종 항목은 위치, 방향, 크기, 형태, 움직임, 관찰순서이다.

방향에 관한 답변에서는 신체 또는 움직이는 의상의 위치와 방향과 함께 움직이는 위치가 함께 서술되는 경향을 보여, 움직임과 의상에 의한 형태의 변화를 관찰할 때 방향과 위치가 자연스럽게 연결 지어 관찰된다는 것을 알 수 있다.

- 다리를 위쪽으로 펼치며 움직임 크기가 늘어남 (참여자 SC)
- 팔을 들어 올리면서 밖으로 펼쳐져 옷이 더 넓어지며 늘어남 (참여자 JS)
- 수평 방향 (안으로 향하게)으로 양팔을 몸통 앞에 모음 (참여자 SC)
- 원형으로 아래에서 위로 서서히 펼쳐지면서 늘어나는 (참여자 LJ)
- 왼팔이 위로 열리면서 올라감 (참여자 PJ)

[표 4-27] 몸과 의상의 움직임 관찰 항목에 관한 분석 결과

항목	분류	내용
위치	신체 부위	<ul style="list-style-type: none"> • 몸의 움직임이 움직임과 의상에 의한 형태 변화의 근원이 된다.
	의상의 위치	<ul style="list-style-type: none"> • 의상의 부분의 형태 • 의상 전체의 형태
방향 형태 크기	방향, 형태의 변화, 위치를 움직임과 함께 답변함	<ul style="list-style-type: none"> • 형태의 움직임-방향이 함께 서술 • 몸의 움직임과 형태를 함께 서술
몸의 움직임과 의상의 움직임	의상의 움직임	<ul style="list-style-type: none"> • 움직임의 크기에 대해서 답변 • 움직임의 형태를 서술
	몸의 움직임	<ul style="list-style-type: none"> • 몸의 움직임이 움직임과 의상에 의한 형태 변화의 근원 • 움직이는 몸의 위치와 움직이는 몸과 의상의 움직임의 형태와 상관없음
관찰 순서	전체 형태 변화를 관찰순서 1, 2, 3에 서 나누어 설명	<ul style="list-style-type: none"> • 디테일 추가 • 시간에 따른 움직임의 변화를 차례로 설명
		<ul style="list-style-type: none"> • 전체 관찰과 관찰순서 1, 2, 3은 각기 다른 형태 변화 설명

움직이는 몸의 부분의 위치와 동작에서 의상의 형태와 움직임을 함께 서술하여, 몸의 움직임을 전체 움직임의 형태의 변화를 만드는 근원임으로 지각한다는 것을 알 수 있다. 하지만 관찰되는 몸의 위치와 형태 변화가 발생하는 의상의 위치가 반드시 일치하지는 않았다.

- 발-회전하면서 감싸는 그러나 확장하지는 않음/ 파도처럼 일랑일랑 움직임 (참여자 DW)
- 몸이 안쪽에서 오른쪽으로 제자리 이동/ 소매(상의) 원형으로 펼쳐 줘 (참여자 LJ)
- 팔을 양쪽으로 뻗음/ 전체 모양이 원뿔에서 서서히 커지는, 펼쳐지는 형태 (참여자 PJ)
- 몸 전체 멈추는 수직/ 치마 끝자락이 넓은 평면의 반원에서 원뿔형으로 수축(참여자 DW)

형태는 크기 변화와 함께 서술되는 경우가 많았고 이때, 설명이 자연스럽게 형태 변화에 대한 이해도가 높아 몸의 움직임과 의상의 움직임을 관찰할 때 형태와 크기 변화가 함께 관찰된다는 것을 알 수 있다.

- 면적이 늘었다가, 다시 줄어들 (겹쳐서), 제자리로 오면서 확장 후 바로 축소, 작은 부채꼴- 중간- 큰 부채꼴 (참여자 DW)
- 왼쪽으로 펼쳐지는 반원, 반원의 형태로 평면적으로 보임, 부피 사라지고 크기 작아짐. (참여자 SE)
- 치마 부피가 커져 다시 반원형으로 변했다가 전체 사다리꼴 모양으로 변화. (참여자 LJ)

하나의 자극물에서 몸과 의상의 움직임의 형태는 평면형과 입체형이 모두 동시에 나타났다. 이는 몸의 움직임과 의상의 관찰에 시야와 시계의 지각원리가 동시에 작동한다는 것과 움직임과 의상이 만들어내는 형에 따라 깊이와 공간에 대한 지각이 바뀐다는 것을 의미한다.



· 두 개의 원뿔이 하나로 합체, 전체 팽창(참여자 DW)



· 부채꼴의 평면에서 원뿔인 입체에서 평면으로(참여자 YY)

형태는 주로 평면형 입체형과 같이 단순한 도형으로 서술되었지만, 전체를 형태 설명에는 형태로부터 연상되는 사물에 비유하였다.

· 원통형-부채꼴-원통형-원? 꽃? (참여자 DW)

· 입체적 부채형에서 나비처럼 변화 (참여자 HE)

움직임은 의상의 움직임과 몸의 움직임으로 나타났고, 이들은 움직임이 허공에 그리는 흔적, 경로, 형을 설명하였다.

· 의상의 움직임

· 퍼지면서 늘어나는 움직임이며 원호를 그림 (참여자 SC)

· 파도처럼 일랑일랑 하는 움직임 (참여자 DW)

· 다시 원호를 그리며 아래로 이동 (참여자 LJ)

· 원 다리를 축으로 회전하면서 원을 그림 (참여자 HE)

· 몸의 움직임

· 위 방향으로 (원호 같은 움직임) 펼치며 들어 올림 (참여자 SC)

· 천천히 확장 (외부로) 하면서 팽창, 평면에서 원뿔로 변화 (참여자

LJ)

- 다시 원호를 그리며 아래로 이동 (참여자 DW)
- 왼 다리를 축으로 회전하면서 원을 그림(참여자 HE)
- 오목한 움직임, 원호를 그림(참여자 PJ)

몸의 움직임에 관한 설명은 형태 변화의 근원이 몸의 움직임이라는 것을 설명한다.

- 회전하고 팔을 올리면서 큰 부채꼴로(참여자 SC)
- 팔-수평 펼쳐는, 다리- 수직 열림, 원통에서 원뿔로 부피가 커짐 (참여자 YY)

[표 4-28] ABC 움직임의 형태 변화 관찰순서 예시

참여자 자극물 관찰순서	1-A2	6-B2	5-A3
전체			직사각형에서->왼 편 반원->직사각 형->오른편 반원 ->직사각형 둥글게 원을 그리 며 펼쳐지는 (늘어 나는) 크기로 보인 다. 다시 수축하여 보임
1	팔 벌리면서 생 기는 원(부채꼴)	 전체 실루엣이 커짐	직사각형의 직선으 로 보입니다.
2	양팔의 왼쪽 위 로, 다리 올리면 서 작은 부채꼴	 급격히 줄어들	확장되어가는 원편 의 반원으로 모양 이 변화하고 부피

	2개, 큰 부채꼴 1개		가 확장됩니다.
3	크게 회전하면 서 생기는 뒷모 습 상체의 큰 반 원		원에서 다시 직사 각형으로 부피가 수축하며, 모양이 변화하게 보입니다.

·(왼팔이 올라가면서) 밖으로 향하는 반원이 생김 (참여자 PJ)

참여자 HY를 제외한 모든 참여자는 전체 관찰을 관찰순서 1, 2, 3으로 나누어 다시 설명하였다. 이들은 전체 관찰에서 설명한 전체의 동작을 시간의 변화에 따른 움직임의 변화로 나타냈고, 이것을 관찰순서 1, 2, 3으로 나누어 설명할 때는 추가적인 설명이 있었다 [표 4-28].

이와 같은 결과를 바탕으로 몸과 의상의 움직임에 관한 문항은 수정이 필요한 것으로 밝혀졌다. 답변에서 몸과 의상의 움직임, 위치와 방향, 형태와 크기가 함께 관찰된다는 것이 밝혀져, 관찰 항목을 몸과 의상의 움직임, 위치와 방향, 형태와 크기로 하고 관찰순서 없이 전체적인 움직임을 관찰하는 것으로 제시한다.

4. 몸의 움직임과 의상의 공간 유형

몸의 움직임과 의상의 공간은 몸의 움직임과 의상이 점유하는 공간, 몸의 움직임- 의상과 관찰자 사이의 공간, 움직이는 몸과 의상 사이 이의 공간이다. 그리고 이에 따른 공간 유형인 개인공간-역동공간, 개방형 공간-폐쇄형 공간, 명료형 공간- 불명료형 공간, 분리형 의상 공간- 통합형 의상 공간, 의복 우선형 공간- 신체 우선형 공간을 관찰 항목으로 하였다. 공간 유형에 관한 문항은 각 공간에서 나타나는 두 가지의 상반되는 단어를 연속선의 좌·우 양 끝에 배치하고 시청 중인 자극물이 해당 하는 위치를 연속선에 표시하도록 하였다. 참여자는 같은 방법으로 다섯

가지 공간 유형에 해당하는 항목에 답변하였다. 문항의 타당성을 검증하기 위하여 상반되는 단어의 위치에 따른 값은 배제하고 참여자가 선택한 단어만을 분석의 대상으로 하여 답변의 일관성을 분석하였다. 참여자 HE는 한 항목에 관하여 6개 자극물 모두 같은 단어로 답변하거나, 단어의 연속선 ‘중앙’에 표기한 답변이 6개 중 3개 이상 되는 항목이 많아 문항 대한 이해도가 충분하지 않은 것으로 판단되므로 분석의 대상에서 제외하였다.

각 항목의 단어 쌍에 참여자가 선택한 단어를 자극물에 따라 분류하고 10인의 답변을 취합한 후 빈도수가 높은 단어를 항목에 나타나는 경향으로 보았다 [표 4-29].

[표 4-29] 각 공간 유형 항목의 자료 처리와 분석 과정의 예시

항목	개인공간-역동공간			폐쇄형 공간 - 개방형 공간		
참여자 자극물 관찰순서	A1	A2	A3	A1	A2	A3
SC	역동	역동	개인	개방	개방	개방
HY	역동	역동	역동	개방	개방	폐쇄
DW	역동	역동	역동	개방	개방	폐쇄
SE	개인	역동	역동	개방	개방	중간
JH	역동	역동	개인	개방	개방	폐쇄
LJ	역동	역동	역동	개방	폐쇄	중간
HE	역동	중간	개인	개방	개방	개방
PJ	역동	역동	개인	개방	개방	개방
JS	역동	역동	개인	개방	개방	개방
SJ	역동	역동	개인	중간	중간	폐쇄
답변과 빈도수	개인-1	개인-0	개인-6	폐쇄-0	폐쇄-1	폐쇄-4
	역동-9	역동-9	역동-4	개방-9	개방-7	개방-4
	중간-0	중간-1	중간-0	중간-1	중간-1	중간-2
관찰되는 경향	역동공간	역동공간	개인차	개방형	개방형	개인차

자료를 분류하는 과정에서 단어의 연속선 중앙 위치한 경우는 ‘중간’으로 처리하였다. 상반되는 단어의 빈도수가 같거나 빈도수 격차가 미미한 경우는 특정한 경향을 보이는 것이 아니라 개인적인 견해가 관찰에 미치는 영향이 큰 것으로 판단하여 ‘개인차’로 표기하고 분석 자료에 포함하였다. 이러한 과정을 통해 각 항목에서 일관된 경향을 설명하는 단어를 추출하였다. 본 연구에서 사용된 자극물은 동작과 소재에 차별성을 두고 제작하였기 때문에 동작과 소재를 기준으로 추출된 단어를 분석하고 결과를 도출하였다.

분석 결과에서 각 항목에서 동작과 소재의 특성에 따라 빈도수가 높은 단어가 다르게 나타나는 경우는 소재나 동작이 관찰에 영향을 주었기 때문이라고 할 수 있다. 그리고 이것은 해당 항목의 단어 쌍이 자극물을 분별하는 기준으로 작용한 것이기 때문에 항목에 타당성이 입증된다. 반면 동작과 소재에 관계없이 모든 자극물의 답변 같다는 것은 항목의 특징을 함축하는 두 단어가 몸의 움직임과 의상 공간 관찰에 적용되지 않았거나, 자극물 설정이 잘 못 되어 식별되지 않았다는 것으로 추가 검증이 필요하다.

자극물의 동작 1, 2는 동작 3보다 역동적이고 입체적인 움직임인데 동작 2가 1보다 더 역동적이고 복잡한 동작이며, 반면에 동작 3은 상대적으로 평면적이고 단순한 동작이다. 소재 A는 부드럽고 유연하며 드레이프성이 좋고 소재 B는 소재 A보다 두껍고 뻣뻣하고 무거운 소재이다. 그러므로 답변이 동작 1, 2 와 동작 3, 소재 A와 B로 구분된다는 것은 형용사 쌍의 항목이 분별력 있는 기준으로 작용했다는 의미로 문항의 적합성이 입증된다고 할 수 있으며, 분석의 결과는 [표 4-30]과 같다.

[표 4-30] 몸의 움직임과 의상의 공간 유형의 단어 쌍의 답변에 관한 결과

항목	개인공간 -역동공간			개방형 공간 -폐쇄형 공간			명료한 공간 -불명료한 공간			분리형 의상 공간 -통합형 의상 공간			의복 우선형 공간 -신체 우선형 공간		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
동 작 소 재															
A	역동	역동	개인차	개방	개방	개인차	불명료	불명료	명료	개인차	통합형	개인차	의상	의상	의상
B	개인차	개인차	개인공간	개인차	폐쇄	폐쇄	명료	명료	명료	개인차	개인차	개인차	의상	의상	의상
결과	답변의 일관성 확인-적합함			답변의 일관성 확인-적합함			답변의 일관성 확인-적합함			추가 검증 필요			추가 검증 필요		

소재 A에서 자극물의 동작 1, 2는 역동공간으로 동작 3은 개인차로, 소재 B에서는 동작 1, 2가 개인차 동작 3은 개인공간으로 나타났다. 이것은 개인공간-역동공간의 관찰에 소재와 동작 모두 영향을 미친다는 것을 의미한다. 즉 소재가 가볍고 드레이퍼리 할 때, 동작이 역동적이면 역동 공간으로 관찰되는 경향을 보이고 동작이 단순하고 평면적이면 개인에 따라서 관찰에 차이가 있다. 소재가 무겁고 뻣뻣한 경우, 동작이 단순하고 평면적이면 개인공간으로 관찰되는 경향이 나타나고 동작이 역동적인 경우는 개인에 따라 관찰 결과가 다르다. 개인공간과 역동공간의 단어 쌍은 답변에서 일관된 경향과 특성이 나타나므로 문항의 타당성이 확인되었다.

소재 A에서 동작 1, 2는 개방형 공간으로 동작 3은 개인차로 나타났다. 그리고 소재 B에서 동작 1은 개인차 동작 2, 3은 폐쇄형 공간으로 나타났다. 즉, 소재와 움직임 모두 개방형 공간-폐쇄형 공간 관찰에 영향을 미친다고 할 수 있다. 소재가 가볍고, 드레이퍼리 하면서 동작이 역동적인 경우는 개방형 공간으로 관찰되는 경향을 보인다. 하지만 동작이 단순하고 평면적인 경우는 개인에 따라서 관찰에 차이가 나타났다. 소재

가 무겁고 뻣뻣한 경우는 움직임이 아주 역동적이거나, 아주 평면적이면 폐쇄형 공간으로 관찰하였다. 폐쇄형 공간과 개방형 공간 단어의 쌍은 답변에서 일관된 경향과 특성이 나타나므로 문항의 타당성이 확인되었다.

소재 A에 2번 동작을 제외하고 모두 개인차로 나타나 통합형 의상 공간과 분리형 의상 공간은 움직이는 ABC 관찰에 적용되지 않았으므로 추가적인 검증이 필요하다.

소재 A에서 동작 1, 2는 불명료형 공간, 동작 3은 명료형 공간으로 소재 B에서는 모두 명료형 공간으로 나타났다. 이것으로 명료형 공간 - 불명료형 공간은 동작보다 소재가 관찰에 더 영향을 미치는 것을 알 수 있다. 소재가 가볍고 드레이퍼리 하면서 동작이 역동적이면 불명료로 관찰되고, 동작이 단순하고 평면적이면 명료형으로 관찰된다. 소재가 무겁고 뻣뻣한 경우는 동작에 상관없이 모두 명료형 공간으로 관찰되었다. 명료형 공간과 불명료형 공간은 이와 같은 경향과 특성을 가지므로 문항의 타당성이 확인되었다.

소재 A에 2번 동작을 제외하고 모두 개인차로 나타나 분리형 의상 공간과 통합형 의상 공간 항목은 움직이는 ABC 관찰에 적용되지 않았으므로 추가적인 검증이 필요하다.

의복 우선형 공간-신체 우선형 공간은 소재와 동작에 관계없이 모두 의상 구조형으로 나타나 문항의 타당성을 검증할 수 없어 추가적인 검증이 필요하다.

5. 관찰 항목 검증 결과

이상으로 본 절에서 몸의 움직임과 의상의 관찰 항목의 타당성을 분석한 결과는 [표 4-31]과 같다. 먼저 움직이는 몸의 관찰에서 움직이는 신체 부위와 동작은 답변의 일관성을 확인하여 문항의 적합도가 검증되었

다. 하지만 몸의 움직임의 방향에서 제시한 방향의 모형은 답변과 분석에 혼란을 주었고, 답변지에 남긴 글과 그림의 서술로부터 문항의 적합성을 검증할 수 있었다. 그 결과 움직이는 몸의 방향은 정육면체 방향 모형 없이 관찰자가 방향을 자율적으로 기록하고 문자로 서술을 덧붙이는 방법으로 수정한다.

움직이는 의상에서는 선의 변화, 형의 변화, 표면에서의 변화의 답변에서 일관성을 확인하고 항목의 타당성을 검증하였다. 몸과 의상의 움직임 관찰 항목인 크기의 변화, 방향의 변화, 형태의 변화 모두 답변의 일관성이 없어 문항의 적합성이 검증되지 않았다. 하지만 세 문항의 답변을 취합하고 항목을 분류, 분석하는 과정을 통해 수정·보완 사항을 찾을 수 있었다. 그 결과 몸과 의상의 움직임의 관찰 항목을 몸과 의상의 움직임, 위치와 방향, 형태와 크기로 하고 관찰순서 없이 전체적인 움직임을 관찰하는 것으로 제시한다.

몸의 움직임과 의상의 공간 유형에서는 개인공간-역동공간, 개방형 공간- 폐쇄형 공간, 명료형 공간-불명료형 공간은 답변의 일관성이 확인되어 문항의 적합도를 만족하였다. 하지만 분리형 의상 공간- 통합형 의상 공간, 의상 우선 공간- 신체 우선 공간은 답변에 일관성이 없어 문항의 적합성을 위한 추가 검증이 필요하다.

그리고 설문조사에서 몸의 움직임 관찰에 영향을 주는 시각효과가 뚜렷한 동작이며 몸의 동작은 의상의 형태 변화에 영향을 받아 관찰되었다. 몸과 의상의 움직임 관찰하는 움직임의 순서, 몸과 의상의 움직임, 관찰자의 과거 경험 등이 영향을 미쳤다. 하지만 움직이는 의상과 몸의 움직임과 의상의 공간 유형 관찰에 영향을 주는 요인은 밝히지 못하여 추가적인 확인이 필요하다.

[표 4-31] 설문조사를 통한 몸의 움직임과 의상 관찰 항목의 타당성 검증의 결과

몸의 움직임과 의상의 지각 요인	관찰 항목	검증 결과 및 보완 사항
움직이는 신체	움직이는 부위	항목의 타당성 입증
	동작	항목의 타당성 입증
	방향	관찰 내용을 기록하는 방법 수정
움직이는 의상	선의 변화	항목의 타당성 입증
	형의 변화	항목의 타당성 입증
	표면에서의 변화	항목의 타당성 입증
몸과 의상의 움직임	크기의 변화	항목의 타당성은 입증 관찰 방법에 관하여 수정
	방향의 변화	
	형태의 변화	
몸의 움직임과 의상이 점유하는 공간	개인 공간-	항목의 타당성 입증
	역동 공간	항목의 타당성 입증
	개방형 공간-	
몸의 움직임-의상과 관찰자 사이의 공간	폐쇄형 공간	항목의 타당성 입증
	명료한 공간-	
	불명료한 공간	
	분리형 의상 공간-	
움직이는 몸과 의상 사이의 공간	통합형 의상 공간	추가 검증 필요
	의복 우선형 공간-	추가 검증 필요
	신체 우선형 공간	

제 2 절 몸의 움직임과 의상의 관찰 및 지각에 관한 심층 면접

본 절에서는 연구 참여자들의 관찰 과정과 지각 경험에 관한 세밀한 조사를 위해서 설문조사에 참여한 피험자를 대상으로 1:1 심층 면접을 시행하였다. 심층 면접의 질문은 움직이는 의상과 움직임과 의상에 의한 공간 관찰과 지각에 영향을 미친 요인을 중심으로 이루어졌다.

1. 움직이는 의상의 관찰 및 지각

움직이는 의상에서 연구 참여자들은 봉제선, 절개선과 네크라인과 같이 몸과 의상을 구분하는 경계선인 몸과 의상 내부의 선과 움직임이 만들어내는 선을 관찰하였다. 하지만 회전과 같이 크고 역동적인 움직임에서는 몸과 의상 내부의 디테일은 관찰되지 않았고 움직임으로 만들어지는 새로운 선들과 선들의 변화에 더 주목하였다. 이때 움직임의 속도, 방향, 동작이 선의 움직임과 변화를 지각하는 데 영향을 미쳤다.

몸과 의상 내부에서 눈에 띄는 선이 있고 움직임이 만들어내는 선이 있었는데 둘 중에서 대부분 움직임이 만들어내는 선에 더 집중했어요. (참여자 JS)

아무래도 동영상에서는 움직이니깐, 저는 선의 관찰에 움직임의 영향을 많이 받았어요. 예로 회전하는 영상은 옷의 디테일을 관찰하기 어려웠고요. (참여자 JH)

움직임으로 인해서 선이 제일 많이 보였는데, 풍성한 스커트에서 새로 생기는 선이 기억에 남아요. 이 새로운 선은 영상에서

는 움직임. 회전과 같은 동작, 방향, 속도 등으로 만들어졌어요.
(참여자 SC)

움직임이 선을 만드는 근원이 되었다면 소재는 선의 특성을 결정하는 요인이다. 참여자들은 같은 동작이지만 소재에 따라서 선의 움직임과 변화가 다르게 지각되었다.

원단은 다른 선을 만드는 데 영향을 주고, 선이 만들어지고 안 만들어지고의 유무를 따진다면 움직임인 것 같아요. (참여자 LJ)

움직임과 소재의 물성이 움직이는 의상의 관찰에 영향을 미쳤다. 움직임은 의상의 새로운 형태와 변화를 창출하고 소재의 물성은 의상 형태의 특성을 결정 짓는다. 결국 움직임과 소재의 상호작용에 의한 최종적인 형태의 특성이 지각된다. 관찰자들은 이에 대하여 같은 동작이지만 소재의 물성에 따라 다른 형태를 만들기 때문에 소재의 물성이 형태를 만드는 주요 요인이라고 하였다.

형의 변화를 만드는 요인은 옷의 재질 같아요. 같은 동작이지만 가벼운 소재를 휘날리며 나풀나풀하였고, 단단한 소재는 예를 들면 팔을 들고 회전을 하면 정확히 D와 같이 펼쳐진 채로 회전하는 것처럼 느껴져서 형에 영향을 미치는 요인은 재질인 것 같습니다. (참여자 SE)

착용자의 움직임이 형태를 만들는데 가장 먼저 영향을 미치겠죠? 그리고 다음에는 옷의 질감? 물성? 표면이 영향을 미친 것 같아요. 트레이퍼리 하나. 딱딱하냐 이런 것들? (참여자 SE)

움직임은 형태 변화의 근원이 되어 관찰자들은 형태가 변화하는 것을 인식하였지만 움직임이 빠르게 진행되거나 복잡한 경우에는 정확한 관찰은 힘들었다. 그러므로 관찰자들은 움직이는 의상의 형태에 집중하기 위해 영상을 끊어서 정지 화면으로 인식하고 그 순간의 형태를 관찰하였다. 참여자 HY는 정지된 이미지에서 대상을 관찰하는 것이 익숙하여 움직이는 의상을 관찰할 때 같은 원리를 적용하고자 영상을 정지 화면으로 끊어서 보았다고 하였다.

형태 관찰에 영향을 준 것은 움직임이라고 해야 할지? 움직임이 오래 머무를 때, 빨리 움직이면 관찰하기가 힘들었고 가만히 서 있거나 잠깐씩 정지하는 경우 형이 포착되었어요. (참여자 PJ)

영상을 끊어서 보려고 했어요. 움직이는 ABC를 하나로 보기보다는 끊어서 순간 어떻게 되는지를 보는 것 같아요. (참여자 HY)

한 자극물에서 움직이는 의상의 형태는 평면적으로 관찰되었다가 다시 입체적으로 관찰되었으며 여기에는 동작과 소재가 영향을 주었다. 참여자 YY는 자극물에서 동작에 따라서 평면과 입체로 지각되었다고 답변하였다. 그리고 원단이 두꺼울수록 입체에서 평면으로 또는 평면에서 입체로 변화하는 것이 크게 느껴지고 얇고 드레이퍼리한 원단은 평면과 입체 사이의 변화는 크게 느껴지지 않았다고 하였다. 참여자 LJ는 힘이 있는 소재는 평면적인 형태로 보여주고, 유연한 원단은 유동적으로 변화하는 형태를 창출한다고 하였다.

정지되었을 때는 평면 같았는데, 회전하니깐 입체 같이 느껴지고, 처음에 서 있었을 때는 입체로 느꼈는데, 팔을 뻗으면서 회전을 하니깐 평면으로 보인다는지 그런 것들이 있었어요. (참여 자 YY)

예를 들면 힘이 있는 원단이라면 평면적인 면을 보여주고, 힘이 없는 원단은 뭔가 곡선이 있는 변화가 있거나, 주름과 같이 일정한 형태가 아니라 변화적인 형태를 다양하게 보여주는 느낌이 들었어요. (참여자 LJ)

참여자들은 움직이는 의상에서 표면의 변화는 관찰이 어려웠고 표면을 소재의 물성, 질감으로 이해하였다. 그리고 움직임에 반응하는 소재의 모습에서 소재의 물성과 질감의 특성을 파악하였다.

표면에서는 주로 텍스처를 위주로 봤어요. 이것은 표면의 움직임보다는 그냥 소재의 물리적 특성 자체를 보았어요. 그래서 무엇이 움직일 때의 변화라기보다는 저 부분은 계속 반짝이고 있네? 와 같이 이런 물리적 속성으로 보았어요. (참여자 SJ)

다시 돌아올 때 어떤 원단은 빨리 회복이 되고, 어떤 원단은 천천히 둔탁하게 움직이면서... 표면의 변화가 일어났어요. (참여자 PJ)

원단이 얇을수록 드레이프의 변화가 역동적이고, 원단이 두꺼울수록 보이지 않았어요. 대신 두께감이나 광택감 그림자는 원단이 두꺼울수록 잘 보였어요. (참여자 YY)

2. 몸의 움직임과 의상의 공간 관찰 및 지각

심층 면접에서 연구 참여자들에게 몸의 움직임과 의상의 공간 관찰에 영향을 주는 요인에 관하여 질문하였다. 답변하는 과정에서 연구 참여자

들이 지각하는 몸의 움직임과 의상의 공간에 대하여 알 수 있었다. 이는 앞서 밝힌 몸의 움직임과 의상의 공간보다 세분되어 나타났으며, 각 공간 관찰과 지각에 영향을 주는 요인을 찾을 수 있었다.

1) 몸의 움직임과 의상이 점유하는 공간; 개인공간-역동공간

연구 참여자들은 몸의 움직임과 의상이 존재하고 점유하는 공간을 분명히 지각하였다. 본 연구에서 사용된 자극물과 같이 몸의 움직임과 의상의 배경이 되는 공간과 색과 명도 차이가 큰 경우 이들의 색과 명도 차이는 몸의 움직임과 의상이 점유하는 공간을 명료하게 지각하게 하였다. 이는 몸의 움직임과 의상이 점유하는 공간은 사진 이미지에서 인체와 의상의 배경과 같이 인식된다는 것을 의미한다.

몸의 움직임과 의상이 존재하는 공간과 색과 명도가 차이가 확연히 드러나니깐 그것 자체로 영상에서 가장 먼저 몸의 움직임과 의상이 점유하는 공간이 지각되었던 것 같아요. (참여자 LJ)

그리고 몸과 의상의 움직임은 점유하는 공간 지각에 영향을 미쳤는데 연구 참여자 SE는 몸과 의상의 움직임에 따라 공간이 확장되거나 축소되어 보인다고 하였다. 이는 몸과 의상의 움직임은 화면 안에서의 공간이 확장되거나 축소되는 것과 같이 관찰자가 좀 더 입체적으로 공간을 지각하도록 하였다.

점유하는 공간의 관찰과 지각에서는 몸의 움직임과 의상 내부로 시선이 집중되는 것보다 몸의 움직임과 의상 전체 움직임과 외부의 공간의 총체적 지각이 우선되었다. 연구 참여자 JS는 움직임이 발생하면 몸과 의상의 관계보다 몸의 움직임과 의상이 점유하는 공간이 지각되기 때문에 몸과 의상 사이의 공간에 집중하지 못하였다고 하였다.

위낙 움직이는 것에 집중하다 보니 몸과 의상의 공간보다 의상과 모델이 서 있는 공간에 더 집중하게 되었어요. (참여자 JS)

점유하는 공간은 몸과 의상의 움직임의 역동성에 따라서 개인공간과 역동공간으로 나누어 그 특성을 설명할 수 있다. 심층 면접 결과 참여자들은 개인공간과 역동공간에 대해 확실하게 이해를 하고 있었으며 6개의 자극물을 개인공간과 역동공간으로 구분하는 데 어려움이 없었다.

몸과 의상의 움직임은 개인공간과 역동공간 관찰에 영향을 주었다. 관찰자들은 움직임이 크지 않으면 개인공간으로 움직임이 큰 경우는 역동 공간으로 지각하였다. 그리고 속도가 빠르거나 속도의 변화가 급격하여 움직임이 역동적으로 느껴질 때 역동 공간으로 지각하였다. 그리고 원단의 두께와 같은 소재의 물성이 또한 개인공간과 역동공간 관찰에 영향을 주었다. 소재는 얇은 원단일수록 역동 공간으로 느꼈다. 반면, 소재가 두꺼우면 개인공간으로 지각하였는데, 소재가 두꺼우면 얇은 소재를 사용하였을 때보다 전체의 움직임의 크기와 범위가 넓지 않기 때문이다.

같은 동작이지만 원단이 두꺼울수록 좀 덜 뻗어나가는 느낌이 있어서 훨씬 제약받는 느낌이 있었어요. 그리고 사실 움직임이 동적일수록 역동 공간에 가깝다고 생각을 하기는 했어요. 움직임이 크고 다양하고 원단이 얇을수록 역동공간에 가까웠어요. (연구 참여자 YY)

그리고 몸의 움직임과 의상 실루엣의 움직임과 변화는 개인공간과 역동 공간 지각에 영향을 주었다. 연구 참여자들은 외곽선이 분명하여 의상의 형태가 분명히 나타나면 개인공간으로 지각하였다. 하지만 외곽선에 움직임이 많으면 몸과 의상 내부와 외부공간의 상호작용이 활발하면

서 몸의 움직임과 의상의 형태가 명료하게 관찰되지 않았는데, 이때는 역동 공간으로 지각하였다.

개인공간은 외곽선이 분명히 보이면서, 피사체의 형태가 이루어지는 것을 개인공간으로 생각했고. 바깥의 공간? 어쩌면 외곽선 밖까지 외곽선이 넘어가는 것 같은 느낌이 불분명하게 나면 역동공간으로 보았어요. (참여자 SE)

실루엣의 움직임에는 소재의 물성이 영향을 미쳤는데 소재가 얇은 경우 실루엣에 움직임이 발생하고 실루엣이 불분명해지면서 역동 공간으로, 뾰뾰한 소재의 의상은 실루엣이 뚜렷하게 보이면서 개인공간으로 지각되었다. 이와 같은 결과는 개인공간과 역동 공간 지각에 영향을 미치는 요인인 몸과 의상의 움직임, 소재, 실루엣이 개별적으로 작용하는 것이 아니라 요인들 간의 상호작용으로 발생하는 변화가 지각에 영향을 미친다는 것을 설명한다.

그래서 옷의 경계선? 외곽선이 확실하게 선으로 그리면서 움직이느냐? 아니면 옷의 경계선이... 줌. 얇은 원단이어서 움직임이 불분명해서 외곽선의 선이 잘 안 보이느냐? 이런 것에 따라서... 실루엣이 뚜렷하고 뾰뾰하면 개인공간으로 확실히 보였고 실루엣이 흐지부지하거나 확실한 모양이 안 나오면 줌 더 역동적인 공간으로 느껴졌어요. (참여자 LJ)

2) 외부와 상호작용하는 공간; 개방형 공간- 폐쇄형 공간

연구 참여자들은 개방형 공간과 폐쇄형 공간에 대해 이해도가 높았고 두 공간은 각 자극물에서 명료하게 구분되었다. 참여자들이 이 두 공간

을 구분할 때 영향을 주는 요인은 움직임과 소재였다. 움직임이 크거나 움직임에서 강한 힘과 빠른 속도가 느껴질 때 또는 움직임으로 인하여 형태의 확장이 일어나 ‘몸의 움직임과 의상’이 외부공간과 상호작용하는 것이 관찰될 때 연구 참여자는 ‘움직임과 의상에 의한 공간’을 개방적으로 지각하였다. 반면 작고 소극적인 ‘몸의 움직임과 의상’의 공간은 폐쇄형 공간으로 지각하였다.

손이나 다리의 움직임이, 사람이 이렇게 있으면... 밖으로 더 많이 뻗어나갈수록 공간 개방형이라고 생각했어요. 원래는 가만히 있을 때는 이 정도를 차지하다가 팔다리를 휘저으니깐 부피가 커지잖아요. 그러면 공간이 더 개방되어 보였어요. 움직임으로 인해서 형태의 변화가 있을 때 특히 확장될 때 개방적으로 느껴졌어요. (참여자 SC)

그리고 관찰자들은 소재가 뻣뻣하고 두껍고 무거울수록 폐쇄형 공간으로 지각하였다. 반면 소재가 유연하고 가벼운 경우는 의상의 실루엣과 형태의 변화가 유동적이므로 개방형 공간으로 지각되었다. 참여자 HE는 소재가 얇으면 움직임에 따라 바탕과의 상호작용이 발생하므로 외부공간과 ‘몸의 움직임과 의상’이 이어지는 느낌이기 때문에 개방형 공간으로 관찰된다고 하였다. 반면, 참여자 SE는 소재의 움직임이 활발하지 않은 무거운 천은 외곽선이 더욱 명료하게 인식되면서 폐쇄형 공간으로 관찰된다고 하였다.

원단이 더 유동성이 있고 움직임이 잘 표현되는 드레이프성이 있는 원단일 경우, 시선이 한곳에 정지되지 않고 이동하게 되므로 개방적으로 보이고, 움직임이 정지되었는 활발하지 않은 무거운 천일 경우 외곽선이 더욱 인식되면서 폐쇄적으로 보였다. (참여자 SE)

3) 관찰자와의 공간; 명료형 공간- 불명료형 공간

‘몸의 움직임과 의상’과 관찰자와의 공간은 거리감을 포함하는데 거리감 지각은 참여자에 따라서 다양하게 나타났다. 하지만 화면과 관찰자의 공간을 분리된 공간으로 인식하는 경우 관찰자와의 공간은 지각되지 않았다.

앞에 있는 화면을 분리된 대상으로 보게 되니깐 ‘움직이는 몸과 의상’과 관찰자 사이의 공간은 지각이 되지 않았어요. 옷과 옷 사이의 공간이나 ABC와 뒤의 공간과의 관계는 이해가 가는 데 화면 밖의 관찰자와 옷과의 거리는 사실 잘 지각을 안 하고 보았어요. 물리적인 거리감 또한 앞에 있는 것을 본다는 느낌이지. 멀다가깝다는 물리적 공간은 못 느꼈어요. (참여자 LJ)

반면 ‘몸의 움직임과 의상’과 관찰자와의 공간을 지각하는 참여자들은 공간을 현장감·몰입감과 물리적인 거리로 지각하였는데, 몸의 움직임과 의상에 집중해 몰입되는 경우는 대상과의 거리는 지각되지 않았다. 참여자 JS는 ‘몸의 움직임과 의상’에 몰입하여 관찰자와의 물리적 거리는 거의 느끼지 못하였다고 답변하였다.

‘몸의 움직임과 의상’과의 거리감을 지각하는 참여자들이 거리감을 지각하는 요인은 다양하였다. 참여자 DW는 움직임의 질에 따라 거리감을 느꼈는데, 복잡한 동작의 영상에서 거리가 가깝거나 멀어지면서 거리감에 변화가 느꼈다. 그는 회전과 같이 역동적인 동작에서 거리감이 느껴지고 정지한 ‘몸의 움직임과 의상’에서는 거리감을 느끼지 못하였다. 반면 참여자 JH는 움직임이 작고 정적일 경우 대상과 관찰자의 공간이 분리되고 거리가 멀어지는 느낌을 받았다. 그리고 참여자 JH는 움직임에 따른 형태 크기에서 거리감을 지각하였다. 그는 형태가 팽창하면서 확대되는 경우 ‘몸의 움직임과 의상’이 좀 더 입체적이면서 다가오는 느낌으

로 거리감이 가깝게 느껴졌다. 참여자 SJ는 움직임에 따른 의상의 변화에서 거리감을 느꼈다. 움직임이 많으면 의상에 레이어 층이 많이 생성되어 멀어지면서 대상이 불명료하게 느껴지고, 움직임이 적으면 전체가 평면적이고 명료하게 관찰되면서 가깝게 느껴진다고 하였다. ‘몸의 움직임과 의상’과 관찰자와의 거리감에 영향을 미치는 요인은 움직임의 질, 형태의 크기, 의상의 변화 등 다양하지만 이 모든 요인의 근원은 ‘몸과 의상’의 움직임이다.

몸의 움직임과 의상과 관찰자 사이의 공간은 움직임이 클수록 가까이 있다고 느껴졌어요. 가만히 있거나 걸을 때는 좀 더 멀리 있다고 느껴지고요. 거리는 물리적인 거리인데 움직임이 크면 좀 더 입체적으로 느껴지고 확 다가오고, 같은 공간에 있는 느낌이고, 움직임이 작고 정적일 경우는 나와 대상의 공간이 분리되면서 거리가 멀어지는 느낌이었습니다. (참여자 JH)

소재의 물성과 움직임의 관계는 움직임과 의상을 명료 또는 불명료하게 지각하는 것에 영향을 주었다. 소재가 무겁고, 두껍고 뻣뻣하면 ‘몸의 움직임과 의상’은 평면적이고 명료형으로 지각되는데, 무겁고 뻣뻣한 소재는 실루엣을 명확히 하여 몸과 의상의 형태를 배경과 구분해 주기 때문이다. 반면 소재가 가볍고, 유연하고, 드레이퍼리 한 경우 입체적이고 불명료형으로 관찰되었다. 이러한 소재는 움직임에 의해서 실루엣 선에 변화를 가져와 외곽선이 불명료해지기 때문이다.

명료형과 불명료형에서도 마찬가지로 원단의 무게감이 무겁고 좀 뻣뻣 할수록 뭔가 명료하게 평면적으로 면적으로 관찰이 되었고, 그 반대의 경우는 좀 더 입체적으로 곡선적으로 움직인다는 생각이 들었어요. (참여자 PJ)

소재의 두께감이 영향을 미친 것 같아요. 소재가 두꺼우면 아무래도 그게 바깥 선이 명료하다 보니깐 명료형으로 생각하게 되고, 반대로 하늘하늘한 소재는 불명확하잖아요? (참여자 HY)

움직임 또한 명료형과 불명료형 관찰에 영향을 미쳤는데, 움직임이 적고 정적일수록 명료형으로 움직임이 역동적일수록 불명료형으로 관찰되었다. 하지만 회전이 반복되는 움직임은 명료형으로 관찰되었다. 자극물에서 회전 동작은 ‘몸의 움직임과 의상’의 형태를 원뿔형으로 만들고 이때 실루엣은 변화가 없이 뚜렷한 모양을 가지기 때문에 ‘몸의 움직임과 의상’은 평면적으로 관찰되었다.

외곽선은 움직임이 영향을 주고, 움직임이 적은 경우가 많은 경우보다 명료해 보였어요. 같은 움직임에 있어서 차이를 보자면 명료한 것은 아무래도 무겁고 두꺼운 느낌이 나는 천들이 외곽선이 뚜렷해서 더 명료하게 보였어요. 하지만 회전하는 경우 원단이 무겁고 두께감이 있는 경우는 입체적이지 않고 평면적으로 보였다. 또는 같이 구를 그리는 듯한 느낌이 동작인데 얇은 천의 경우 구를 그리듯 느껴지지만 두꺼운 원단의 경우 평면의 원으로 인식되기도 하였어요. (참여자 JH)

4) 의상 내부의 공간; 분리형 의상 공간- 통합형 의상공간

참여자들은 의상 내부의 의상과 의상 사이의 공간을 관찰할 때 소재, 움직임과 드레이퍼리와 같은 의상의 입체적인 요소와 옷감의 양에 의해서 만들어지는 의상의 볼륨 등에 영향을 받았다. ‘몸의 움직임과 의상’이 정지상태 이거나 움직임이 크지 않는 경우 의상과 의상 사이의 공간은

관찰되지 않았다. 하지만 움직임으로 인해 의상과 의상이 분리되고 이들 사이의 공간을 관찰자들이 지각하였다. 참여자 YY는 회전과 같은 역동적인 움직임에서 의상과 의상 사이의 공간이 더 느껴졌다고 응답하였다.

저는 의상과 의상 사이의 공간이 가장 확실히 지각되었어요. 소매 부분에 동그렇게 붙은 부분과 하의의 치마는 가만있을 때는 약간 겹쳐 보여서 공간 층이 잘 보이지 않았는데, 춤을 출 때나 움직일 때 공간 분리가 되니깐 의상과 의상 사이의 공간이 제일 눈에 띄었어요. (참여자 SC)

관찰자들은 같은 동작이지만 소재의 차이에 따라 의상과 의상 사이의 공간을 다르게 느꼈다. 참여자 YY는 의상과 의상 사이의 공간과 몸과 의상 사이의 공간은 특히 원단이 두꺼울수록 확실히 지각된다고 답변하였다.

몸과 의상 사이의 공간이나 의상과 의상 사이의 공간은 원단이 두꺼운 것은 좀 확실하게 느껴졌지만, 얇은 원단 같은 경우는 거의 안 느껴졌어요, 두꺼운 원단은 확실히 와 닿았어요. (참여자 YY)

다 그렇지는 않은데, 소재에 따라서 의상과 의상과의 공간이 확실히 보이는 것은 있었어요. (참여자 SJ)

그리고 참여자들은 트레이퍼리와 같은 의상의 입체적 요소와 옷감의 양이 만드는 큰 형태의 볼륨으로 의상에서 의상과 의상 사이의 공간을 지각하였다.

저 같은 경우에는 그, 옷의 트레이퍼리라 하죠? 사이사이의 공

간을 유심히 보게 되더라고요. (참여자 HY)

불륨감 있는 옷이라, 의상과 의상 사이의 공간에 대해서 좀 다른 옷보다 더 명확히 드러났어요. (참여자 DW)

틀롱은 공간 통합형과 공간 분리형을 ABC 내의 층위로 설명하였다. 그리고 ABC의 층위가 있으면 공간 분리형으로 관찰자와 ABC 사이의 거리는 멀어 보이고, ABC의 층위가 없다면 공간 통합형으로 거리는 멀게 지각된다고 하였다. 하지만 ‘몸의 움직임과 의상’ 관찰에서 참여자들은 층 위에 따른 공간의 통합과 분리는 명확하게 이해하였지만, 거리감에 관하여 혼란을 느꼈다.

화면 안에서만 따지는 것, ABC 내부의 공간이 통합되어 있나를 보는 것은 상관이 없는데, 나와의 거리가 들어가니깐 복잡했어요. 이것 말고는 다들 뚜렷하게 관찰되었어요. (참여자 SJ)

‘몸의 움직임과 의상’ 내의 공간의 통합에 대한 관찰은 명확히 이루어졌으며 영향을 미치는 요소는 움직임, 의상의 층 위와 그림자 등이 있었다. 소재의 물성이 관찰에 영향을 미쳤다는 답변이 있었지만, 참여자에 따라 의견의 차이가 있었고 설득력 있는 설명이 이루어지지 않았기 때문에 일관된 경향으로 보기는 어렵다. 하지만 움직임의 경우는 소극적이고 작은 움직임은 공간 분리형으로 움직임이 많고 클 경우는 공간 통합형으로 관찰되는 경향을 보였다. 연구 참여자 10은 이에 대하여 움직임이 정적이면 의상 내부로 시선이 가기 때문에 의상 안의 공간 분리를 관찰할 수 있기 때문이라고 설명하였다.

하지만 ‘몸의 움직임과 의상’의 움직임은 의상 내의 층을 만들고, 움직임으로 인하여 의상의 층위가 분리되면 공간 분리형으로 관찰되고 움직임이 있어도 층의 분리가 없으면 통합형 의상 공간으로 관찰된다는 답변

이 있었다. 이것은 움직임은 의상 내의 층의 공간을 분리하여 분리형 의상 공간으로 지각하게 하지만, 움직임은 또한 이들 공간을 모두 통합되게 지각하게 할 수 있다는 것을 설명한다.

그리고 의상의 층위는 움직임이 아닌 드레이프, 주름과 같은 의상 표면에서도 이루어지는데, 이러한 배치에 의한 층위보다 움직임에 의해 만들어지는 층위가 공간 분리형으로 관찰하는데 더 영향을 미쳤다. 즉 분리형 의상 공간과 통합형 의상 공간에 가장 큰 영향을 미치는 것은 움직임의 질이라고 할 수 있다.

움직임에 의해서 층이 더 도드라져 보이면 더 분리형으로 보였어요. 그렇지 않을 경우, 통합형으로 보였고요. 같은 옷이라도 어떠한 움직임을 갖느냐에 따라 달라 보여요. (참여자 SC)

5) 몸과 의상 사이의 공간;

의복 우선형 공간- 몸 우선형 공간

몸과 의상 사이의 공간은 의상 외형의 부피에 영향을 주는데, 연구 참여자들이 몸과 의상 사이의 공간을 의상의 볼륨이라고 답하여 몸과 의상 사이의 공간에 대한 이해도가 높음을 알 수 있었다. 그리고 참여자들은 의복 우선의 공간과 몸 우선의 공간에 대하여 명확하게 인지하고 있었고, 움직임, 소재의 물성, 실루엣, 몸의 노출 등으로 이들 공간을 구분하였다. 몸의 움직임과 의상에서 몸이 노출되거나, 몸의 실루엣이 드러나는 의상일 때 신체 우선형의 공간으로 지각하였다. 몸의 실루엣이 드러나는 경우는 의상이 신체에 밀착되거나, 의상에 사용된 원단의 양이 많아 신체에 밀착되지 않지만, 소재가 얇고 유연하여 몸의 라인을 암시하는 경우이다. 특히 움직임에서 갑작스러운 방향 전환이 이루어지면 의상의 천이 진행되는 방향과 신체 방향의 충돌이 일어나면서 의상

이 신체에 밀착되고 이때 몸의 실루엣이 나타낸다. 이러한 경우에도 신체 구조에 시선이 집중되었다.

소재가 흐들흐들 하면 신체 라인이 슬쩍슬쩍 보이더라고요. 허벅지 라인이 드러나거나 움직이면서 팔 라인이 보인다던가, 그래서 몸이 눈에 띄는 신체 우선형으로 보았어요. (참여자 LJ)

몸이 먼저 보인다는 것은 노출보다는 움직임 때문인 것 같아요. 움직임의 방향이 급하게 전환될 때 몸이 돋보였어요. 이때 의상이 신체에 밀착되면서 실루엣이 드러났기 때문인 것 같아요. (참여자 HY)

관찰자들은 소재가 무겁고 뽕뽕할 때 의상과 의상 공간이 먼저 눈에 들어왔다. 두껍고 뽕뽕한 소재는 얇은 소재와 달리 몸의 실루엣을 드러나지 않기 때문이다. 참여자 LJ는 소재가 뽕뽕하면 몸의 움직임과 의상의 실루엣이 명확하고 이는 의상공간을 뚜렷하게 보이는 효과를 주기 때문이라고 설명하였다.

의상 우선형도 마찬가지로 의상이 뽕뽕하고 실루엣이 확실할수록 의상과 그 사이의 공간 자체가 많이 보였어요. (참여자 LJ)

하지만 무겁고 뽕뽕한 소재는 실루엣을 명확히 보여주면서 몸의 움직임과 의상의 큰 볼륨을 만들었다. 이때 몸과 의상 사이의 공간 또한 확실히 지각되면서 연구 참여자가 자극물을 의상 우선형으로 관찰하는 것에 영향을 주었다.

의상 우선형도 마찬가지로 의상이 뭔가 뻗뻗하고 실루엣이 확실할수록 의상 자체가 많이 보였다. (참여자 LJ)

이것은 일단 몸의 노출이 있거나 신체에 많이 붙는 스타일의 옷이 아닌데, 몸의 라인이 많이 드러날수록 신체 우선형으로 보였고, 소재가 방실방실한 소재는 신체에서 떨어지게 되므로 의상 우선형으로 관찰되었어요. (참여자 SJ)

옷의 실루엣이 크다는 것은 볼륨이 있다는 것이고, 옷의 실루엣이 클수록 의상 공간이 느껴지면서 단단[한 소재일수록 의상 우선형으로 지각되었어요. (참여자 JH)

제 3 절 종합적 논의

설문조사와 심층 면접의 분석 결과를 바탕으로 본 절에서는 추가 검증한 몸의 움직임과 의상의 관찰 항목을 설명하고 수정된 내용을 바탕으로 몸의 움직임과 의상의 관찰 항목을 정비하여 관찰에 영향을 주는 요인을 도출하였다.

1. 몸의 움직임과 의상의 관찰 항목에 관한 추가 검증과 수정 및 보완

설문조사에서 추가 검증이 필요한 항목은 몸의 움직임과 의상의 공간 유형에서 분리형 의상공간-통합형 의상 공간과 의복 우선형 공간과 신체 우선형 공간의 항목이었으며, 이는 심층 면접에서 검증할 수 있었다. 그리고 몸의 움직임과 의상의 공간 유형에 관한 실증적 고찰은 관찰자들이 지각하는 몸의 움직임과 의상 공간에 대한 세밀한 조사를 가능하게

하였으며, 심층 면접의 결과를 반영하여 무용 의상의 공간을 더 세분화하고 그 내용을 보완하였다.

분리형 의상 공간과 통합형 의상 공간은 몸의 움직임과 의상 내에서 발생하는 층위에 관한 것으로 분리형 의상 공간은 의상 내부공간이 분리되고, 통합형 의상 공간에서 층위 사이의 공간과 깊이가 크지 않아 층위의 구분이 관찰되지 않는다. 심층 면접에서 관찰자들은 층 위에 따른 공간의 분리와 통합에 대하여 명확한 이해를 바탕으로 관찰이 이루어졌다는 것을 알 수 있었다.

몸의 움직임과 의상에서 의상 층위의 분리와 통합의 관찰은 같은 의상이라도 움직임에 따라 다르게 관찰되었다. 움직임이 단순하고 정적이면 의상 층위의 분리가 생성되지 않으므로 공간 통합형으로 관찰하였다. 그런데 움직임이 너무 역동적이거나 복잡한 경우 의상의 층위가 많이 생성되어 분리형으로 관찰되었다. 하지만 복잡하고 빠른 움직임의 자극물의 층위는 오히려 통합되어 관찰되었다. 이것은 설문조사에서 참여자 대부분이 가장 역동적이고 복잡한 동작의 자극물 A2를 통합형 의상 공간으로 지각한 것을 설명한다.

분리형 의상 공간과 통합형 의상 공간은 층 위에 따른 관찰자와의 거리감을 포함하는데, 심층 면접 결과 관찰자들은 거리감의 개념에 대해 혼란을 느끼고 있었다. 먼저 거리감은 관찰자와 몸의 움직임과 의상과의 거리로 관찰자가 몸의 움직임과 의상을 분리된 관찰의 대상으로 인식할 때 느껴진다. 그런데 관찰자가 몸의 움직임과 의상이 점유하는 공간을 관찰자와 분리되어 단절된 공간으로 인식할 때 거리감은 느껴지지 않았다. 그러므로 몸의 움직임과 의상의 분리형 의상 공간과 통합형 의상 공간 유형을 관찰하기 위해서는 관찰자와 의상 사이의 공간에 관한 충분한 이해와 인식을 가주고 관찰하는 훈련이 필요하다고 사료된다.

심층 면접에서 거리감에 대한 이해와 충분한 훈련이 없으면 관찰과 지각이 어렵다고 판단된다. 거리감에 대한 불충분한 이해는 설문조사에서 자극물 A2에 관한 답변에서 일관성을 보여주지 못한 것에 대한 원인의

로 파악된다. 의상의 층위에 관한 거리감이 검증되지 않아 분리형 의상 공간과 통합형 의상 공간에서 층위에 따른 거리감에 관한 내용을 적용하는 것은 무리가 있다고 사료된다. 이 같은 논의를 바탕으로 분리형 의상 공간과 통합형 의상 공간의 관찰에서 의상의 층위에 따른 거리감에 관한 내용은 배제하고 층위의 분리와 통합에 집중하여 관찰할 것을 제시한다.

심층 면접에서 관찰자들은 신체 우선형은 몸의 실루엣이 드러나거나 노출이 있는 경우, 의복 우선형은 의상이 먼저 관찰되는 경우라고 답변하여 신체 우선형과 의복 우선형 공간에 관하여 명확하게 인지하고 있음을 알 수 있었다. 그런데 실험연구에서 참여자들은 모두 자극물을 의상 공간 구조형으로 지각하였는데 이는 본 연구의 자극물의 특성이 관찰에 영향을 미쳤을 것으로 사료된다.

본 연구의 자극물은 목과 얼굴, 손, 발, 가슴부터 허리까지의 상의 앞부분을 제외하고 몸의 실루엣이 드러나지 않는다. 그리고 플레어스커트 하의와 케이프 스타일의 상의에는 충분한 양의 원단을 사용하여 움직이는 의상에서 공간이 발생하고 이는 부피와 크기의 확장을 만든다. 얇은 소재의 몸의 움직임과 의상이 역동적인 움직임을 보였을 때 관찰자들은 몸의 실루엣을 부분적으로 관찰하였고 신체 우선형 공간으로 관찰하였다. 하지만 이보다 몸의 움직임과 의상에서 움직임에 따른 의상 공간과 의상 형태의 부피가 관찰에 더 큰 영향을 주기 때문에 의복 우선형 공간으로 답변하였다.

본 연구의 자극물의 의상과 움직임이 만들어내는 몸의 움직임과 의상의 소재와 상관없이 형태는 모두 부피가 확장된다는 특징을 가진다. 그러므로 실험연구에서 모든 자극물의 답변이 의상공간 구조형으로 나왔다는 것은 답변의 일관성이 있다고 할 수 있으므로, 의복 우선형 공간과 신체 우선형 공간에 관한 관찰 항목의 타당성이 입증되었다고 할 수 있다.

앞서 몸의 움직임과 의상의 공간을 시계와 시야의 관점에 따라 몸의 움직임과 의상이 점유하는 공간, 몸의 움직임- 의상과 관찰자 사이의 공

간 그리고 움직이는 몸과 의상 사이의 공간으로 도출하였다. 하지만 심층 면접에서 관찰자들은 이들 공간을 더 세분화하여 지각하는 것을 알 수 있었다. 이에 따라 몸의 움직임과 의상 공간을 몸의 움직임과 의상이 점유하는 공간, 외부와 상호작용하는 공간, 관찰자와의 공간, 의상 내부의 공간, 몸과 의상 사이의 공간으로 수정하여 제시한다.

점유하는 공간은 몸의 움직임과 의상이 존재하는 공간으로 공간은 배경과 장소의 개념으로 지각되며, 개인공간과 역동공간으로 공간의 특성을 설명할 수 있다.

외부와 상호작용하는 공간은 관찰자가 몸의 움직임과 의상이 단지 어느 장소 또는 공간에 있는 오브제를 넘어 그 공간과 상호관계하는 존재로 인지할 때 지각되는 공간이다. 이때의 공간은 개방형 공간과 폐쇄형 공간으로 나누어 관찰하고 설명할 수 있다.

관찰자와의 공간은 몸의 움직임과 의상과 관찰자와의 공간에 관한 지각이다. 관찰자는 이 공간을 같은 공간으로 지각하거나 분리된 공간으로 지각한다. 관찰자와 몸의 움직임과 의상을 같은 공간에 있다고 지각할 때 관찰자와의 공간은 거리감을 포함한다. 그런데 어떤 관찰자는 관찰자와의 공간을 현장감·몰입감으로 지각하고 이러면 관찰자는 몸의 움직임과 의상과 관찰자가 같은 공간에 있지만, 몸의 움직임과 의상에 집중해 몰입되는 경우는 대상과의 거리는 지각되지 않는다. 몸의 움직임과 의상의 공간과 관찰자의 공간을 분리하여 지각하는 경우는 공간이 단절되어 다른 차원에서 존재하기 때문에 거리감이 느껴지지 않는다. 관찰자와의 공간에서는 거리감에 대한 지각은 몸과 의상이 명료형 또는 불명료형으로 관찰되는지에 영향을 줄 수 있다. 그리고 거리감이 지각되지 않는 분리된 공간으로 지각하여도 관찰자와의 공간을 명료형 공간과 불명료형 공간으로 관찰하고 설명할 수 있다.

의상 내부의 공간은 관찰자들이 몸의 움직임과 의상에서 의상과 의상 사이에서 발생하는 공간에 관한 지각이다. 이는 정지한 상태보다는 움직임이 수행될 때 눈에 띄게 지각되는 공간이다. 의상 내부의 공간은 움직

임과 조명의 효과 등에 따라 분리형 의상 공간 통합형 의상으로 관찰되어 그 특성을 설명할 수 있다.

몸과 의상 사이의 공간은 의상 외형의 부피에 영향을 주는데, 연구 참여자들이 몸과 의상 사이의 공간을 의상의 볼륨이라고 답하여 몸과 의상 사이의 공간에 대한 이해도가 높음을 알 수 있었다. 몸과 의상 사이의 공간은 의복 우선형 공간과 신체 우선형 공간으로 유형을 나누어 관찰하여 설명할 수 있다.

2. 몸의 움직임과 의상의 관찰 항목에 영향을 주는 요인

설문조사와 심층 면접 분석으로부터 몸의 움직임과 의상 관찰 항목을 수정하고 각 항목 관찰에 영향을 주는 요인을 도출하였다 [표 4-32]. 시각효과가 뚜렷한 몸의 움직임은 움직이는 신체 부위 관찰에 영향을 준다. 하지만 신체 동작을 관찰할 때는 몸의 부위나 실제적인 움직임보다 의상의 움직임과 형태 변화가 영향을 미쳤다.

움직이는 의상에서 세부 관찰 항목은 선, 형, 표면의 변화이다. 몸과 의상의 움직임과 소재의 물성이 움직이는 의상 관찰에 영향을 준다. 그리고 선의 변화에서는 의상의 디자인적인 형태가, 형의 변화에서는 몸과 의상의 실루엣이 영향을 미친다.

몸과 의상의 움직임에서는 형태의 위치와 방향의 관찰에서는 전체 움직임의 순차적인 진행 순서가 영향을 주고, 형태와 크기는 몸과 의상의 움직임과 관찰자의 과거 경험이 영향을 미친다. 그리고 몸과 의상의 움직임 관찰은 움직임의 크기와 같은 움직임의 질, 움직임의 형태, 자취 등에 영향을 받는다.

몸의 움직임과 의상의 공간이 점유하는 공간을 관찰하기 위한 개인공간과 역동공간에는 몸과 의상의 실루엣, 몸과 의상의 움직임, 소재의 물성이 영향을 주고, 외부와 상호작용하는 공간인 개방형 공간과 폐쇄형 공

간 관찰과 관찰자와의 공간인 명료형 공간과 불명료형 공간 관찰에는 몸과 의상의 움직임, 소재의 물성이 영향을 미쳤다. 그리고 의상 내부의 공간 관찰을 위한 분리형 의상 공간과 통합형 의상공간에는 몸과 의상의 움직임, 의상의 입체적 요소, 표면의 효과, 그림자, 소재의 물성 등이 영향을 미친다. 몸과 의상 사이의 공간은 의복 우선형 공간과 신체 우선형 공간으로 관찰할 수 있으며 몸과 의상의 실루엣, 몸과 의상의 움직임, 소재의 물성, 노출되는 신체 부위 등이 관찰에 영향을 준다.

몸의 움직임과 의상 관찰 항목과 이에 영향을 주는 요인은 몸의 움직임과 의상의 관찰 방법으로써 관찰체계 구축에 적용될 수 있을 것이다.

[표 4-32] 몸의 움직임과 의상의 관찰 항목과 관찰에 영향을 주는 요인

관찰 항목	세부 관찰 항목	관찰에 영향을 주는 요인
움직이는 신체	움직이는 몸의 부위	시각효과가 뚜렷한 몸의 움직임
	몸의 동작	의상의 움직임과 형태 변화
움직이는 의상	선의 변화	몸과 의상 움직임, 의상의 디자인, 소재의 물성
	형의 변화	몸과 의상의 실루엣, 몸과 의상의 움직임, 소재의 물성
	표면의 변화	몸과 의상의 움직임, 소재의 물성
몸과 의상의 움직임	형태의 위치와 방향	전체 움직임의 순차적 순서
	형태와 크기	몸과 의상의 움직임, 관찰자의 과거 경험
	몸과 의상의 움직임	움직임의 크기, 움직임의 질, 움직임이 그리는 형태와 자취
점유하는 공간	개인공간	몸과 의상의 실루엣, 몸과 의상의 움직임, 소재의 물성
	역동공간	
외부와 상호작용하는 공간	개방형 공간	몸과 의상의 움직임, 소재의 물성
	폐쇄형 공간	
관찰자와의 공간	명료한 공간	몸과 의상의 움직임, 소재의 물성, 몸과 의상의 움직임 의상의 입체적 요소, 표면의 효과,
	불명료한 공간	
의상 내부의 공간	분리형 의상 공간	그림자, 소재의 물성
	통합형 의상 공간	
몸과 의상 사이의 공간	의복 우선형 공간	몸과 의상의 실루엣, 몸과 의상의 움직임, 소재의 물성, 노출되는 신체 부위
	신체 우선형 공간	

제 5 장 몸의 움직임과 의상의 관찰 및 지각체계

본 장 1절에서는 앞서 검증하고 수정·보완한 몸의 움직임과 의상의 관찰 항목과 이에 영향을 주는 요인들을 중심으로 몸의 움직임과 의상의 관찰체계를 구축하였다. 그리고 2절에서는 설문조사와 심층 면접의 분석에서 밝힌 몸의 움직임과 의상 지각을 형태 지각과 관계 지각으로 나누어 설명하였다. 마지막으로 3절에서는 몸의 움직임과 의상 지각에서 나타나는 특수성을 도출하여 제시하였다.

제 1 절 몸의 움직임과 의상의 관찰체계

몸의 움직임과 의상의 관찰 항목은 신체 움직임과 의상의 지각 요인에 따라 움직이는 몸, 움직이는 의상, 몸과 의상의 움직임, 몸의 움직임과 의상의 공간으로 분류된다. 몸의 움직임과 의상의 관찰체계는 몸의 움직임이 적용된 의상 또는 의상을 걸친 몸의 움직임 관찰과 분석에 활용할 수 있는 이론적 틀로써 관찰 항목의 정의와 개념, 세부 관찰 항목, 관찰에 영향을 미치는 요인을 포함한다. 몸의 움직임과 의상의 관찰체계는 몸의 움직임과 의상의 관찰 항목과 관찰순서에 따라 작성되었다.

1. 움직이는 몸의 관찰체계

몸의 움직임과 의상에서 의상은 움직이는 신체에 착용된 상태이며, 움직이는 몸은 의상의 움직임을 만드는 선행적 조건이다. 그러므로 움직이

는 몸은 몸의 움직임과 의상의 관찰에 있어 가장 먼저 관찰하고 파악해야 할 대상이다. 움직이는 동안에 변화되는 몸의 구조를 분석함으로써 몸의 움직임의 특징을 발견할 수 있으며(신상미 와 김재리, 2021), 몸의 구조적 분석을 위해서 움직이고 있는 몸의 구조와 동작에 집중하여 관찰한다.

움직이는 몸의 세부 관찰 항목은 움직이는 몸의 위치 및 부위, 동작, 방향이다. 움직이는 몸의 부위에서 관찰자의 이목을 끄는 부위는 움직임이 크게 나타나는 곳인데 팔과 다리는 몸의 움직임이 자유로운 곳으로 관찰자의 시선을 끌기에 적합한 신체 위치이다. 본 연구의 실험을 위해서 세 가지 동작과 두 가지 소재에 차이를 두어 자극물을 제작하였다. 그 결과 움직이는 신체 관찰에서 소재의 차이와 관계없이 모든 동작에서 ‘팔’과 ‘다리’에 시선이 집중되었다. 이는 움직이는 몸의 관찰에서 소재의 특성이 미치는 영향보다는 동작과 움직이는 신체 위치와 활동 범위 등이 더 중요하다는 것을 의미한다.

움직이는 몸의 동작은 수많은 움직임으로 이루어지기 때문에 움직임을 서술하고 묘사하는 데 어려움이 있을 수 있다. 이에 라반의 12 동작인 뛰기(Jump), 정지하기(Stillness), 수축하기(Contract), 늘리기(Extend), 접기(Fold), 펴기(Unfold), 모으기(Gather), 흩뿌리기(Scatter), 무게 이동하기(Weight Shift), 지지하기(Support), 회전하기(Turn), 이동하기(Locomote)를 서술과 분석의 기준으로 제시한다. 하지만 의상을 걸친 상태에서 몸의 관찰이 이루어지기 때문에 반드시 실제 몸의 움직임과 일치하는 것은 아니다. 신체 동작의 관찰에는 실제의 동작보다 오히려 움직임과 의상의 상호작용에 의한 의상의 형태 변화가 영향을 주기도 한다. 그러므로 라반의 12가지 동작은 관찰과 서술의 기준으로 제시하되, 움직임의 특성에 따라 새롭게 관찰되는 동작은 항목에 첨가하거나 의상의 특성에 따라 세부적으로 관찰이 어려운 동작의 항목은 생략하는 등 유연하게 설정한다. 그리고 동작에서는 수축-접기-모으기와 같이 형태가 축소되는 동작보다 늘리기-펴기-흩뿌리기와 같은 확장의 동작이 관찰자의

이목을 끄는 경향이 있다.

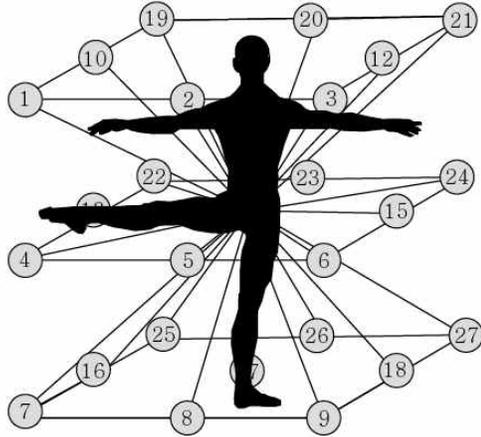
움직이는 몸의 관찰체계를 분석의 틀로 사용하는 경우 움직이는 몸의 방향은 움직이는 신체 부위와 동작과 함께 문자 또는 기호 등으로 자유롭게 서술하도록 한다. 하지만 방향과 관련된 모형을 제시하는 경우 [그림 5-1]과 같이 모형에 인체의 이미지를 함께 제공하며, 관찰자는 몸의 움직임과 방향에 대한 충분한 학습과 훈련을 하여 서술과 표기 방법을 익히도록 한다. 이러한 방법은 관찰자가 관찰하는 대상과 표기하는 모형의 스케일을 맞추어 표시할 수 있도록 하여, 이를 분석에 적용할 때 관찰자의 관찰과 지각을 좀 더 명확히 파악할 수 있다.

2. 움직이는 의상 관찰체계

움직이는 의상의 세부 관찰 항목은 선의 변화, 형의 변화, 표면의 변화이다. 몸과 의상의 움직임과 소재의 물성이 움직이는 의상 관찰에 영향을 미친다. 구체적으로 선의 변화에서는 의상의 디자인적인 형태가, 형의 변화에서는 몸과 의상의 외곽선 즉, 실루엣이 영향을 미친다. 선의 변화에서는 실루엣, 의상 내부의 선, 움직이는 선이 관찰된다. 이 중에서 가장 눈에 띄는 선은 실루엣이며 실루엣은 전체 실루엣, 의상의 실루엣, 신체 부분의 실루엣이 있다. 특히 ‘팔 아래의 소매 들레 선’, ‘치마 밑단의 반원의 선’과 같은 의상의 부분의 실루엣이 관찰자의 이목을 끈다. ‘팔 위의 실루엣’, ‘긴 다리선’과 같은 신체 부분의 실루엣은 소재가 얇고 드레이퍼리 한 의상의 디자인에서 관찰되는 경향이 있다. 그리고 팔과 다리 움직임에 영향을 받는 의상의 부분에서 선의 변화가 관찰자의 이목을 끈다.

선의 변화에서 관찰되는 ‘움직이는 선’은 공간에 그려졌다 사라지는 선의 흔적과 자취이다. 이는 ‘오른쪽 위로 움직이는 선’, ‘위·아래로 움직이는 선’ 등으로 서술되며 의상 부분의 실루엣 다음으로 많이 관찰되는 선

이다.



[그림 5-1] 몸의 움직임 관찰의 방향 모형

움직이는 의상 내부에서 관찰된 선은 목둘레선과 같은 몸과 옷의 경계 선 그리고 소재의 표면에서 발행하는 ‘구김 선, 주름 선, 드레이프 선’과 ‘허리띠의 선’과 같은 봉제선 등으로 몸과 의상의 구성으로 만들어지는 선이다. 이는 정지상태에서도 관찰되는 선으로 의상의 고정된 선 또한 몸의 움직임과 의상의 관찰에서 집중될 수 있다는 것을 설명한다.

형을 만드는 근원은 움직임, 실루엣, 배치이다. 형의 변화에서 가장 이목을 끄는 위치는 팔과 다리의 움직임에 의해서 형태의 변화가 나타나는 의상의 부분이다. 형의 변화에서 형태는 ‘부채꼴, 사다리꼴’과 같은 단순한 도형, ‘옷감이 여러 겹 겹친 형태, 구름 같은’ 등과 같은 비정형의 복잡한 도형, 또는 ‘반원, 원형’과 같은 평면의 도형과 ‘원뿔, 원통형’과 같은 입체형의 모습으로 관찰된다.

형의 변화를 관찰하는데 근원이 되는 것은 실루엣과 움직임인데, 실루엣이 형의 관찰에 더 큰 영향을 미친다. 특히 의상의 실루엣이 형의 변화를 관찰할 때 이목을 끄는 요인이 된다. 그리고 소재가 신체에 밀착되는 경우와 몸의 노출로 몸의 부분이 드러나는 경우 몸의 실루엣에 의한

형이 관찰된다. 형의 변화를 만드는 근원인 움직임은 ‘한쪽 다리 뺨을 때 생기는 반원, 펼치면서 생기는 부채꼴’ 등의 신체 동작의 움직임과 ‘회오리 모양에서 반달 모양으로 변화’, ‘오므려져 있다가 부채처럼 펼쳐짐’과 같은 의상의 형태 변화를 나타내는 움직임으로 관찰된다.

표면의 변화에서 가장 이목을 끄는 위치 또한 팔과 다리의 움직임이 만드는 의상 부분의 표면이다. 표면에서의 변화는 촉감, 무게감, 두께, 광택, 비침 등 소재의 재질감 또는 소재의 드레이프성, 주름, 원단의 층과 같은 배치로 관찰된다. 표면에서의 변화를 만드는 근원은 움직임인데 이들은 ‘흔들거리는 가벼움’, ‘퍼지는 주름’, ‘무겁게 따라가는’과 같이 움직임과 함께 관찰된다.

움직이는 의상의 세부 관찰 항목과 관찰 내용은 [표 5-1]과 같다.

[표 5-1] 움직이는 의상의 세부 관찰 항목과 관찰 내용

세부 관찰 항목	관찰 내용 분류		
선의 변화	실루엣	전체 실루엣	
		의상의 실루엣	
		몸의 실루엣	
	의상 내부의 선		
움직이는 선			
형의 변화	일반적 모습	단순형	
		복잡형	
		평면형	
		입체형	
	근원	실루엣	의상의 실루엣
			몸의 실루엣
움직임		의상의 움직임	
		몸의 움직임	
배치(의상의 구조)			
표면에서의 변화	일반적 모습	재질감	
		배치	
		명암	
	근원	신체 동작	

3. 몸과 의상의 움직임 관찰체계

몸과 의상의 움직임은 움직이는 몸과 움직이는 의상의 상호관계로 만들어진다. 그리고 몸과 의상의 움직임 관찰은 이들의 움직임을 통합하여 관찰한다. 몸과 의상의 움직임은 움직임의 특성에 따라 신체 또는 의상의 움직임과 같은 움직임으로 관찰될 수 있을 것이다. 반면 움직이는 신체에 반응하는 의상의 움직임에 따라 몸의 움직임 또는 움직이는 의상의 움직임 속도, 방향, 크기 등이 다르게 관찰되기도 한다. 그러므로 몸과 의상의 움직임은 움직이는 신체, 움직이는 의상과 구분하여 관찰할 필요가 있다.

몸과 의상의 움직임은 관찰하고자 하는 동작이나 움직임을 시간의 순서에 따라 전체적으로 관찰한 후 다시 세부적으로 부분을 관찰한다. 몸과 의상의 움직임 관찰 항목의 세부 관찰 항목은 움직임의 위치, 형태, 움직임이 있으며 위치는 방향을 형태는 크기를 포함한다. 움직임의 위치와 방향 관찰에서는 전체 움직임의 순차적인 진행 순서가 영향을 준다. 그리고 형태와 크기는 몸과 의상의 움직임과 관찰자의 과거 경험이 영향을 미친다. 그리고 몸과 의상의 움직임 관찰은 움직임의 크기와 같은 움직임의 질, 움직임의 형태, 자취 등에 영향을 받는다.

몸과 의상의 움직임의 관찰에서 가장 시선을 집중하는 위치는 팔과 다리의 움직임이 일어나는 ‘소매, 치마’와 같은 의상 부분이다. 하지만 팔, 다리와 같이 움직임이 크게 나타나 시선을 집중시키는 부분만 아니라 ‘전체 실루엣, 신체 전체’와 같이 전체적인 움직임 또한 주요하게 관찰된다. 이는 움직이는 의상에서 시선이 집중되는 위치가 소매와 치마에만 집중되었던 것과 차이를 가진다.

몸의 움직임은 몸과 의상의 움직임 형태 변화를 만드는 근원이다. 하지만 관찰되는 몸의 움직임 위치와 몸과 의상의 움직임 형태의 위치가 항상 일치하는 것은 아니다. 움직이는 의상에서는 관찰되는 움직이는 몸의 위치와 움직이는 의상의 위치가 일치하였던 것과 거의 일치하는 경향

이 있었었는데. 이 또한 움직임은 의상의 관찰과 몸과 의상의 움직임의 관찰에서 차이를 가지는 부분이다.

몸과 의상의 움직임 형태를 관찰할 때 크기 변화는 형태와 함께 동시에 관찰되는 경향이 있다. 그리고 같은 움직임이지만 계속해서 변화하고 다른 형태를 창출한다. 그리고 각 형태는 입체형 또는 평면형으로 관찰되기 때문에 같은 동작이나 움직임에서 여러 차원의 형태가 관찰될 수 있다.

세부 관찰 항목 ‘움직임’은 실질적으로 움직이고 있는 상태를 관찰하고 서술한 것이다. 움직임에 관한 관찰은 의상의 움직임과 몸의 움직임으로 나타나며 움직임이 허공에 그리는 흔적, 경로, 형을 설명한다.

4. 몸의 움직임과 의상의 공간 관찰체계

몸의 움직임-의상과 공간의 상호작용을 살펴보기 위해서 몸의 움직임과 의상 그리고 배경 사이의 공간을 고려하고 움직임이 몸-의상-공간의 관계에 어떻게 관여하고 작용하는지 파악할 필요가 있다. 몸의 움직임과 의상의 공간은 점유하는 공간, 외부와 상호작용하는 공간, 관찰자와의 공간, 의상 내부의 공간, 몸과 의상 사이의 공간으로 유형화할 수 있다. 이러한 다섯 개의 공간을 관찰하기 위해서 각 공간에 대립하는 형용사 쌍을 제시한다 [표 5-2].

점유하는 공간은 개인공간과 역동 공간으로 설명할 수 있다. 개인공간은 의상을 착용한 몸을 중심으로 하는 3차원 공간에서 몸의 팔과 다리가 가장 멀리 도달할 수 있는 범위 내의 공간이다. 역동 공간은 움직임을 통해 발산되는 에너지와 역동성을 포함하는 공간으로 개인공간과는 다르게 공간의 한계가 없이 몸이 닿지 못하는 공간까지 확장되는 공간이다. 개인공간과 역동 공간의 관찰에는 소재와 동작 모두 영향을 미친다. 소재가 가볍고 트레이퍼리 한 몸의 움직임과 의상의 경우 동작이 역동적이

고 입체적이면 역동 공간으로 관찰되는 경향이 있고 동작이 단순하고 평면적이면 개인공간으로 관찰된다. 소재가 무겁고 뻣뻣한 경우 동작이 단순하고 평면적이면 개인공간으로 관찰되는 경향이 있지만, 동작이 역동적이고 입체적이면 소재가 미치는 영향 미미하다.

개방형 공간과 폐쇄형 공간은 몸의 움직임과 의상이 존재하는 공간 즉, 점유하는 공간과 어떻게 상호작용하는지에 대한 것으로 개방형 공간은 공간의 상호작용이 활발하여 외부의 공간이 몸의 움직임과 의상의 공간 속으로 침투하거나 몸의 움직임과 의상이 외부의 공간으로 확장된다. 반면, 폐쇄형 공간은 몸의 움직임에도 불구하고 몸의 움직임과 의상이 외부의 공간과 확연히 분리되어 몸의 움직임과 의상이 공간에서 명확히 관찰된다. 몸-움직임-의상과 공간의 상호관계를 보기 위해서는 몸의 움직임에 따른 실루엣의 변화에 주목하여 관찰한다. 실루엣이 명확하면서 움직임에 따른 변화가 적게 나타난다면 몸의 움직임과 의상의 공간은 분리되어 관찰된다. 실루엣 변화하는 속도가 빠르거나 불 규칙적 움직임을 가지는 경우 실루엣은 연속되는 선이 아닌, 끊기거나 사라졌다가 나타나는 유동적인 선으로 관찰될 것이다. 이럴 때 몸의 움직임과 의상과 외부의 공간은 통합되어 관찰된다. 개방형 공간-폐쇄형 공간은 소재와 움직임 모두 관찰에 영향을 미친다. 소재가 가볍고, 부드러우면서 유연하고 동작이 입체적인 경우는 개방형 공간으로 관찰되는 경향을 보인다. 하지만 동작이 단순하고 평면적인 경우는 개인에 따라서 관찰 결과가 다르게 나타난다. 소재가 무겁고 뻣뻣한 경우 움직임이 역동적이거나, 평면적이면 모두 폐쇄형 공간으로 관찰되는 경향이 있다.

관찰자와의 공간은 명료형 공간과 불명료형 공간으로 설명할 수 있으며, 의상 표면과 관찰자로부터의 거리감과 몸의 움직임과 의상의 시각적 명확성을 포함한다. 움직이는 의상의 표면에서 일어나는 변화는 몸의 움직임과 의상이 명료하게 또는 불명료하게 관찰되는지에 영향을 준다. 그러므로 명료형 공간과 불명료형 공간 관찰에서는 움직임과 상호 작용하는 소재의 표면에서의 변화를 파악하는 것이 중요하다. 명료형 공간과

불명료형 공간은 동작보다 소재가 관찰에 더 영향을 미친다. 소재가 가볍고 트레이퍼리 하면서 동작이 역동적이면 불명료형 공간으로 관찰되고, 동작이 단순하고 평면적이면 명료형 공간으로 관찰된다. 소재가 무겁고 뻣뻣한 경우는 대부분의 동작에서 명료형 공간으로 관찰되는 경향이 있다.

분리형 의상 공간과 통합형 의상 공간은 의상 내부의 공간을 설명한다. 분리형 공간은 몸의 움직임으로 의상 층 위의 분리가 발생하여 의상 내의 공간이 생성되고 관찰된다. 의상에서 내부의 층위는 하나의 의상에 러플, 슬릿 등 부피감과 3차원적 깊이(depth)를 부여하는 봉제 방법과 구성 등으로 생성될 수 있다. 분리형 공간과 통합형 공간은 몸의 움직임과 의상 내에서 발생하는 층위에 관한 것으로 분리형 의상 공간은 의상 내부공간이 분리되고, 통합형 의상 공간에서 층위 사이의 공간과 깊이가 크지 않아 층위의 구분이 관찰되지 않는다. 하지만 실제 몸의 움직임과 의상에서 의상 층위의 분리와 통합의 관찰은 같은 의상이라도 움직임에 따라 다르게 관찰된다. 움직임이 단순하고 정적이면 의상 층위의 분리가 생성되지 않으므로 공간 통합형으로 관찰된다. 그런데 움직임이 너무 역동적이거나 복잡한 경우 의상의 층위가 많이 생성되어 분리형으로 관찰되지만 복잡하고 빠른 움직임의 자극물의 층위는 오히려 통합되어 관찰되기도 한다.

의복 우선형 공간과 신체 우선형 공간은 움직이는 몸과 의상 사이 공간이다. 의복 우선형 공간은 몸-움직임-의상의 상호작용으로 만들어지는 의상의 구조와 형태에 주의가 집중되는 공간으로 의상이 먼저 관찰되고 몸이 관찰된다. 신체 우선형 공간은 의상의 구조적 형태보다 몸의 움직임과 구조가 돋보이는 공간으로 몸이 의상보다 먼저 관찰된다. 얇은 소재의 경우 몸의 움직임과 의상이 역동적인 움직임을 보이면 몸의 실루엣이 관찰되어 몸이 부각 되어 관찰될 수 있다. 하지만 전체 동작에서 몸의 움직임과 의상의 움직임에 따른 의상 공간과 의상 형태의 부피가 관찰에 더 큰 영향을 미친다면 의복 우선형의 공간으로 관찰될 것이다.

[표5-2] 몸의 움직임과 의상의 공간 유형

신체 움직임과 의상의 공간 유형		정의 및 개념
점유하는 공간	개인공간	<ul style="list-style-type: none"> • 신체의 사지를 뻗어 도달할 수 있는 공간 • 몸을 중심으로 하는 3차원 공간에서 팔과 다리를 가장 멀리 도달할 수 있는 범위 내의 공간
	역동 공간	<ul style="list-style-type: none"> • 움직임이 창조하는 에너지와 역동성을 포함하는 공간 • 공간의 한계가 없으며 개인공간을 넘어 몸이 닿지 못하는 공간까지 확장될 수 있음
외부와 상호작용하는 공간	개방형 공간	<ul style="list-style-type: none"> • 움직이는 의상의 경계가 불분명하거나 유동적이어서 외부와 공간의 분리가 어려움 • 움직이는 의상 내부와 외부공간의 상호작용이 활발함
	폐쇄형 공간	<ul style="list-style-type: none"> • 움직이는 의상의 외곽성과 공간의 경계가 분명하여 움직이는 의상과 공간의 분리가 명확함 • 움직이는 의상과 공간의 상호작용이 활발하지 않음
관찰자와의 공간	명료형 공간	<ul style="list-style-type: none"> • 분명한 외곽선과 깨끗하게 처리된 표면으로 인하여 평면적으로 관찰됨 • 관찰자와의 거리감이 가깝게 느껴짐
	불명료형 공간	<ul style="list-style-type: none"> • 불분명한 외곽선과 의상 표면에서 공간의 다의성이 보여 불명료하게 관찰 • 관찰자와의 거리감이 멀게 느껴짐
내부의 공간	분리형 의상 공간	<ul style="list-style-type: none"> • 몸의 움직임으로 의상 층 위의 발생 • 의상 내의 공간과 층위가 관찰
	통합형 의상 공간	<ul style="list-style-type: none"> • 몸의 움직임에도 의상 층 위의 분리가 관찰되지 않음 • 의상 내의 공간이 통합되어 관찰됨
몸과 의상 사이의 공간	의복 우선형 공간	<ul style="list-style-type: none"> • 의상이 보이고 몸이 보이는 공간 • 몸-움직임-의상의 상호작용으로 만들어지는 의상의 구조와 형태에 주의가 집중되는 공간
	신체 우선형 공간	<ul style="list-style-type: none"> • 몸이 보이고 의상이 보이는 공간 • 의상의 구조적 형태보다 몸의 움직임과 구조가 돋보이는 공간

제 2 절 몸의 움직임과 의상의 지각체계

몸의 움직임과 의상의 관찰 과정과 몸의 움직임과 의상 지각 경험 분석 결과 몸의 움직임과 의상의 지각은 형태와 관계를 인지하고 파악하는 과정을 통해서 이루어진다는 것을 알 수 있었다. 형태는 신체 형태, 의상 형태, 몸과 의상의 움직임 형태로 구분된다. 그리고 지각 관계는 몸의 움직임에 의한 시각 우선성의 관계, 몸의 움직임에 의한 형태 변화 인과성의 관계, 몸의 움직임- 의상 형태- 재질감의 상호관계 지각이 있다.

1. 형태 지각

형태 지각은 형태의 변화를 통해서 몸의 움직임과 의상을 지각하는 것으로 신체 형태, 의상 형태, 움직임 형태 지각으로 구분된다. 의상의 형태는 선, 형, 표면 변화에 관한 지각을, 신체 형태는 몸의 실루엣과 형을 포함한다.

1) 신체 형태 지각

신체 형태는 소재의 재질감과 움직임, 몸의 노출 등에 의하여 지각된다. 소재의 재질감이 영향을 미치는 경우 몸의 실루엣이 지각된다. 실험에서 소재가 얇고 유연한 소재의 의상에서 ‘팔 위의 실루엣’, ‘긴 다리선’과 같은 신체 부분의 실루엣이 지각되었다. 그리고 스판덱스(spandex) 소재와 같이 신체에 밀착되어 몸의 형을 그대로 들어내는 경우 신체 형태를 지각할 수 있다 [표 5-3].

[표 5-3] 몸의 움직임과 의상에서 지각되는 신체 형태 사례

관찰자가 관찰한 자극물의 동작	관찰자가 지각한 신체 형태	관찰자가 답변지에 서술한 신체 형태	설명		
			<p>얇고 부드러운 소재의 물성이 '팔 위의 실루엣'을 드러내고 이것이 팔의 형태 지각에 영향을 준다</p>		
<p>참여자 JH, 자극물 A1</p>					<p>노출되는 부위의 신체 형태를 지각함</p>
<p>참여자 SJ, 자극물 A3</p>					<p>신체에 밀착되는 소재의 물성으로 몸통이 지각됨</p>
<p>참여자 SJ, 자극물 B3</p>					

반면 몸과 의상 사이에 공간이 형성되어 정지상태에서는 신체 형태가 지각되지 않지만, 소재의 재질감이 부드럽고 유연한 경우 몸의 움직임에 따라 신체 형태가 지각된다. [표 5-4]와 같이 본 연구의 자극물 의상의 치마는 폭이 넓은 플레어스커트로 착용자의 하의 부분의 몸은 보이지 않으며, 서 있는 자세에서는 의상에 가려진 몸은 형태가 지각되지 않는다. 하지만 몸의 움직임이 발생하면서 의상의 소재에도 움직임이 창출되고 이때 소재의 물성이 부드럽고 가벼워서 몸의 움직임에 유연하게 반응한다. 몸의 움직임에 반응하는 소재는 몸의 움직임에 따라 몸의 부분에 마찰을 일으키는데 이때 몸을 감싸거나 밀착되어 몸의 실루엣을 드러내 몸의 형태를 지각하게 한다.

특히 착용자가 빠른 속도룩 회전하거나 방향에 변화가 있는 동작에서는 의상의 움직임의 속도와 몸의 움직임의 속도가 달라서 의상이 몸을 감싸 몸의 실루엣과 형태를 드러낸다. 이러한 몸의 실루엣과 형태는 두껍고 뻣뻣한 소재보다 소재가 얇고 유연한 의상에서 더 세밀하게 드러난다. 두껍고 뻣뻣한 소재의 의상은 얇은 소재의 의상에 비하여 자신의 형태를 유지하려는 특성을 가지기 때문에 몸의 실루엣을 비교적 덜 반영한다.

[표 5-4] 얇고 부드러운 소재 의상의 움직임에서 지각되는 신체 형태 사례

정지상태의 자극물	관찰자가 관찰한 자극물의 동작	관찰자가 지각한 몸의 형태	관찰자가 답변지에 서술한 몸의 형태
			<p>오른팔에서 허벅지까지의 긴 다리</p>
			 <p>왼팔 끝에서 오른팔 끝 (어깨선)</p>
<p>참여자 JH, 자극물 A1</p>			<p>참여자 JS, 자극물 A2</p>

2) 의상 형태 지각

본 연구에서 움직이는 의상 형태 지각은 선과 형의 지각으로 나타났다. 먼저 의상 형태에서 선은 움직임의 잔상인 선의 흔적과 자취로 지각된다. 그리고 실험에서 관찰자들이 선의 변화를 관찰할 때 의상의 부분

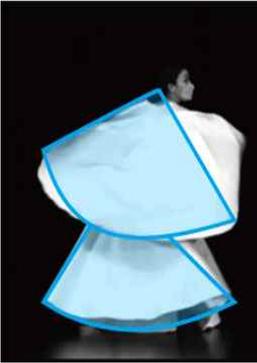
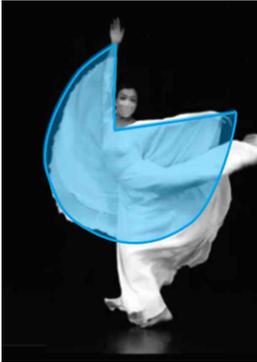
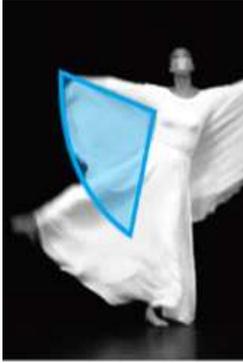
에서 발생하였다 사라지는 새로운 선들과 선들의 변화에 주목하였다. 의상에서 선의 변화는 움직임이 활발한 팔과 다리의 움직임에 영향을 받는 의상의 부분에서 지각된다. 선은 ‘팔 아래 선’, ‘치마 밑단의 반원 선’ 등 의상에서 발생하여 ‘오른쪽 위로 움직이는 선’, ‘위·아래로 움직이는 선’과 같이 공간에 그려졌다 사라지는 선의 움직임을 설명하였다. 그리고 움직임으로 소재의 표면에서 발생하는 구겨짐, 주름과 같은 변화 또한 선으로 지각하였다 [표 5-5].

관찰자들은 움직이는 의상의 형의 변화를 지각할 때, 변화하는 많은 형들 사이에서 눈에 띄는 몇 개의 형을 선택하여 지각한다. 움직임의 동작은 여러 형의 변화를 드러낸다. 그리고 의상의 움직임은 신체 여러 부위와 관계하여 여러 곳에서 동시에 발생하기 때문에 의상의 형의 변화는 복잡하다, 그러므로 관찰자는 움직이는 의상의 형을 단순한 형태와 평면형으로 단순화하여 지각하려는 경향을 보인다.

[표 5-5] 움직이는 의상에서 발생하는 선의 움직임 지각 사례

관찰자가 관찰한 자극물의 동작	지각한 움직이는 의상의 선	관찰자가 답변지에 서술한 의상의 선	설명
		 회전하는 곡선	선의 움직임을 지각함
참여자 JH, 자극물 A1			
		 아래에서 위로 올라 치는 곡선	선의 움직임을 지각함
참여자 SJ, 자극물 A2			
	 치마 밑단의 둥근 외곽선 (곡선)	의상의 형태 변화가 만드는 외곽선을 지각함	
참여자 4SJ, 자극물 A3			
		 옷 표면의 주름으로 인한 선	표면에서 발생하는 구겨짐과 주름 선을 지각함
참여자 JW, 자극물 B 1			

[표 5-6] 움직이는 의상의 형태의 단순형-평면형 지각의 사례

관찰자가 관찰한 자극물의 동작	지각한 움직이는 의상의 형태	관찰자가 답변지에 서술한 의상의 형태	설명
		 두 삼각형	상의와 하의의 확장되는 형태 변화를 두 개의 삼각형이 위아래로 놓여 있는 형태로 지각함
참여자 JH, 자극물 B1			
		 왼쪽 부채꼴(소매)	왼쪽 팔이 수직 위 방향으로 움직이면서 만들어지는 상의 형태를 평면 부채꼴 도형으로 지각함
참여자 HL, 자극물 A1			
		 양쪽 팔 소매 부분 삼각형 모양	양팔이 옆으로 펼치면서 발생하는 소매의 형태를 삼각형 도형으로 지각함
참여자 JH, 자극물 A3			

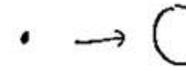
단순화의 원리(Wetheimer, 1950)는 복잡한 시각 정보를 단순·간결하게 처리하여 대상을 가장 단순하게 지각하려 지각원리로 몸의 움직임과 의상의 형태 지각에서도 적용이 된다. 실험에서 관찰자들은 움직이는 의상의 복잡한 움직임의 정보를 처리하기 위해 영상을 의도적으로 정지 화면으로 인식하거나 동작의 순간을 포착하여 그 순간의 형태를 지각하였다. 형태를 평면형 단순형으로 지각한 것은 형태의 외곽선에 집중하고 그 안을 채운 모양의 형태를 지각한다는 것으로 실루엣이 형태 결정에 영향을 미친다는 것을 알 수 있다 [표 5-6].

의상 형태 지각에서 형의 변화를 그림으로 서술하였을 때 관찰자가 관찰한 대상의 시각의 형태와 반드시 일치하지 않았다. 이는 움직이는 형의 변화는 그 대상의 정확한 형태가 아닌, 빨리 지나간 형에 대한 이미지 즉 인상을 인지하여 서술하였기 때문이다. 이때 형의 지각에 관찰자의 주관적 사고가 적극적으로 개입된다. [표 5-7]에서 연구 참여자 JH는 자극물 A2에서 팔을 펼치며 회전하는 동작에서 상의 뒷면이 펼쳐지면서 공기에 팔랑이는 움직임으로 만들어지는 반원 형태를 관찰하고 지각하였다. 연구 참여자 JH가 답변지에 서술한 그림과 설명으로부터 연구 참여자 JH는 자극물 A2에서 사진의 동작에서 나타나는 형의 변화를 통해서 꽃잎을 연상하였다는 것을 알 수 있다. 그리고 이를 그림으로 옮겨 서술할 때 원단이 접히는 방향이 실제는 왼쪽이지만 그림에서는 오른쪽으로 묘사되어 있고 반원의 방향이 실제의 영상에서의 이미지와 일치하지 않는다. 이것은 움직이는 의상의 형의 변화 지각에서는 형태가 갖는 위치, 방향, 크기와 같은 구체적인 시각 정보보다 형태로부터 연상되는 주관적 이미지에 대한 정보를 더 중요하게 인지하여 서술하였다는 것을 설명한다. 연구 참여자 SW는 자극물 B2의 관찰에서 두 팔 모두 왼쪽 위 방향으로 뻗어 올릴 때 두 소매가 포개지고 소매자락이 퍼지면서 만드는 형의 변화를 관찰하였다. 관찰자 답변의 그림에서 소매는 몸통보다 더 크게 표현이 되어 있다. 이는 관찰자가 소매를 과장하여 그린 것으로 관찰자가 소매를 인상 깊게 지각하고 있다는 것을 보여준다. 관

찰자가 관찰한 자극물의 동작에서 무용수의 손가락은 왼쪽 공간을 향하고 무용수의 하체와 발끝은 오른쪽 아래 방향을 향하고 있어 전체 몸의 방향이 사선을 만들어 왼쪽 위 방향에서 오른쪽 아래 방향으로 향하는 방향성이 강조된다. 그리고 관찰자가 관찰한 소매의 형은 전체 몸통의 사선 방향과 일치한다. 그리고 관찰자는 얇고 부드러운 소재와 비교하였을 때 자극물 B2에 사용된 소재가 더 두껍고 뻣뻣한 물성이기 때문에 소매가 펼쳐졌을 때 ‘구겨짐이 덜해서 모양이 명확함’으로 지각하였다. 참여자 SW의 자극물 B2에서 형의 변화 지각에는 전체 몸의 방향과 의상의 형태와 방향의 어우러짐, 이러한 형태와 방향을 만든 몸과 의상의 움직임, 명확한 형태를 보여주는 소재의 물성이 종합적으로 작용하였을 것으로 사료된다. 이러한 실험의 결과는 움직이는 의상의 형태 관찰에서 관찰자가 지각한 형태는 실제의 형태 크기보다 과장되어 지각될 수 있다는 것을 보여주며, 여기에는 움직임의 방향과 관찰하는 의상의 형태와의 조화, 소재의 물성 등이 영향을 미친다는 것을 입증한다.

연구 참여자 DW는 자극물 B2의 형의 변화를 점에서 큰 원으로 확장되는 그림으로 서술하였다. 그의 답변지에서 그가 전체 움직임에서 확장하는 타원의 형태를 가장 인상 깊게 지각하였을 것이라 추론할 수 있다. 그는 정지상태를 점으로 그리고 양팔을 펼쳤을 때 나타나는 의상의 형태를 원으로 표현하여 자신이 지각한 크기의 차이를 표현하였다. 실제 최대로 커진 의상의 형태는 180도 반원 크기지만 관찰자가 지각하였을 360도 원의 크기를 가진 도형으로 지각되었다. 이는 몸의 움직임과 의상에서 의상의 형태 변화 지각은 실제 형태와 크기 변화에 관한 측정보다 관찰자가 주관적으로 느끼는 형태와 크기가 더 중요하게 작용한다는 것을 입증한다.

[표 5-7] 관찰자의 주관이 개입되어 지각되는 움직이는 의상의 형태

관찰자가 관찰한 자극물의 동작	관찰자가 지각한 움직이는 의상의 형태	관찰자가 답변지에 서술한 의상의 형태	설명		
		 <p data-bbox="771 697 968 772">꽃잎처럼 휘어진 형태의 반원</p>	<p data-bbox="999 548 1193 752">상의 뒷자락을 관찰자의 주관적 연상 이미지를 꽃잎 형태로 지각함</p>		
<p data-bbox="542 807 885 838">연구 참여자 JH, 자극물 A2</p>				 <p data-bbox="771 1007 968 1125">이런 형태 (구겨짐이 떨어져서 모양이 명확함)</p>	<p data-bbox="999 842 1193 1128">움직임의 방향, 의상의 형태, 소재 물성의 종합적 지각으로 실제의 형태보다 과장된 형태로 지각함</p>
<p data-bbox="542 1132 885 1164">연구 참여자 SW, 자극물 B2</p>				<p data-bbox="999 1168 1193 1497">실제 형태와 크기 변화에 관한 측정보다 관찰자가 주관적으로 느끼는 형태와 크기가 지각에 개입함</p>	
<p data-bbox="542 1501 885 1532">연구 참여자 DW, 자극물 B2</p>					

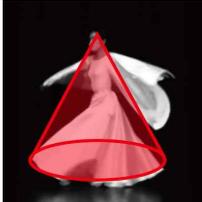
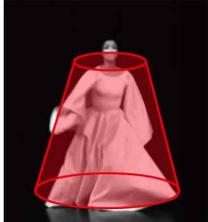
3) 몸과 의상의 움직임 형태 지각

몸과 의상의 움직임의 형태는 몸과 의상이 허공에 그리는 흔적과 경로로 만들어진다. 움직임의 형태는 부분보다 전체로 지각되는 경향이 있다. 본 연구의 실험에서 관찰자들은 처음부터 끝까지 영상 전체 시청을 통해 동작과 움직임의 진행에 따라 순차적으로 움직임을 관찰한 후, 전체의 동작에서 가장 눈에 띄는 형태를 선별하여 움직임 형태 변화를 설명하였다 [표 5-8]. 전체적으로 지각되는 움직임의 형태의 위치는 ‘전체 실루엣, 몸 전체’로 서술되었으며 이는 ‘팔-소매, 다리-치마’에만 시선이 집중되었던 움직임은 의상의 선, 형, 재질의 지각과 차이를 보인다.

그리고 관찰자는 ‘회전하고 팔을 올리면서 큰 부채꼴로 확장’, ‘왼팔이 올라가면서 밖으로 향하는 반원이 생김’과 같이 몸의 움직임을 몸과 의상 움직임의 형태 변화의 근원으로 설명하였다. 이같이 몸과 의상의 움직임 형태는 몸의 움직임과의 인과성을 바탕으로 지각된다. 하지만 실험 결과 지각되는 몸과 의상의 움직임 형태의 위치가 반드시 실제 몸의 움직임 위치와 일치하지 않았다. ‘몸이 오른쪽으로 이동’하는 몸의 전체 움직임에서 ‘소매 상의가 펼쳐짐’이 지각되고, ‘팔을 양쪽으로 뻗는’ 신체 동작에서 ‘전체 모양이 원뿔에서 서서히 커지고 펼쳐지는 형태로’ 지각되었다. 이 또한 움직임은 몸의 위치와 의상 형태 변화의 위치가 일치하는 의상 형태 지각과 차이를 갖는 점이다.

몸과 의상의 움직임 형태 지각은 움직이는 의상에서 형의 변화를 지각할 때와 같이, 변화하는 많은 형들 사이에서 눈에 띄는 몇 개의 형을 선택하여 지각한다. 이때 관찰자에게 조형 구조를 2차원의 평면과 3차원의 입체로 바꾸면서 지각하는 다차원의 능동적 선택 지각이 이루어진다. 지각의 능동적 선택은 움직임으로 형태가 변화할 때 관찰자는 자신이 처한 조건이 변화함을 알게 되고 변화하는 형태의 성질을 민감하게 받아들여 능동적으로 형태 구조를 파악하는 것이다(Arnheim, 1974). 실험에서 관찰자들은 움직임 형태를 ‘원뿔-반원형’ 또는 ‘입체->평면->입체’와 같이

[표 5-8] 몸과 의상의 움직임 형태의 능동적 선택에 의한 다차원 지각 예시

자극물 B2의 전체 동작				
관찰과 지각 순서	관찰자가 지각한 자극물의 움직임	관찰자가 지각한 움직임의 형태	답변지에 서술한 움직임 형태	
1 전체 움직임 형태 변화 지각	-	-	사방팔방, 밖으로 펼쳐지는 입체->평면->입체	
2 움직임의 진행에 따라 순차적으로 움직임의 형태 변화를 부분적으로 지각			수직으로 뻗어 올라갔다 수직 수평으로 펼쳐졌다. 원뿔 형태로 변함	
			 수평으로 펼쳐져 부채꼴 위에 반원(평면)에서 수평으로 닫힘	
			 수직으로 펼쳐지는 원호를 그리며 회전한다. 아래가 넓은 원통형(입체)으로 변함	

연구 참여자 WY, 자극물 B2

평면과 입체를 명확히 구분하여 관찰자가 다차원의 구조로 지각함을 인지하고 있었다 [표 5-9]. 이는 몸의 움직임과 의상은 연속되는 움직임을 가지기 때문에 다양한 형태와 차원으로 지각되고, 관찰자는 몸의 움직임과 의상 지각에서 변하는 형태의 구조를 파악하기 위해서 시야와 시계의 지각원리를 각 형태의 깊이와 공간에 관한 조건에 맞추어 작동하였기 때문으로 사료한다.

본 절에서 밝힌 몸의 움직임과 의상 지각체계를 관계 지각과 형태 지각의 차원에서 분류한 특성을 요약하면 [표 5-9]와 같다.

[표 5-9] 몸의 움직임과 의상에서 형태 지각의 특성

형태 지각 분류	지각의 특성
신체 형태	<ul style="list-style-type: none"> • 얇고 유연한 소재의 의상에서 신체 부분의 실루엣이 지각에 영향을 미침 • 신체에 밀착되는 소재의 부분에서 신체 형태 지각에 영향을 미침 • 움직임의 속도, 방향 전환은 신체 형태 지각에 영향을 미침
의상 형태	<ul style="list-style-type: none"> • 움직이는 의상의 형태에서 선의 변화는 선의 흔적과 자취로 지각됨 • 선의 변화는 선의 움직임, 의상의 형태 변화가 만드는 외곽선, 의상 표면에서의 주름과 같은 선에서 지각됨 • 움직이는 의상의 형태는 단순한 형태, 평면형으로 단순화하여 지각되는 경향이 있음 • 움직이는 의상의 형태 지각은 관찰자의 주관이 적극적으로 개입되어 실제의 형태와 일치하지 않음
몸과 의상의 움직임 형태	<ul style="list-style-type: none"> • 움직이는 몸과 의상의 움직임의 형태는 몸과 의상이 허공에 그리는 흔적과 경로로 만들어짐 • 움직임의 형태는 전체로 지각되는 경향이 있음 • 움직임의 형태는 몸의 움직임과 상호관계성을 바탕으로 지각되지만 지각되는 위치가 실제 몸의 움직임의 위치와 반드시 일치하는 것은 아님 • 움직임 형태의 지각은 움직임에 따라 변화하는 형태를 능동적으로 구조를 바꾸어 2차원의 평면과 3차원의 입체로 바뀌면서 지각되는 다차원의 지각이 이루어짐

2. 관계 지각

몸의 움직임과 의상의 지각은 관찰 항목을 각각 분석하고 이들의 관계를 파악하고 인지하는 과정을 통해서 지각된다. 본 연구의 실험에서 관찰자들은 몸의 움직임-의상 형태-재질감의 관계를 통하여 몸의 움직임과 의상을 지각하였다. 구체적으로 몸의 움직임에 의한 시각 우선성의 관계에서 몸의 움직임과 동작의 특성을 지각하고, 몸의 움직임에 의한 형태 변화 인과성의 관계로부터 의상의 움직임과 형태 및 특성을 지각하며, 몸의 움직임-의상 형태-재질감의 상호작용 관계에서 몸의 움직임과 의상의 공간을 규정하고 지각하였다.

1) 몸의 움직임에 의한 시각 우선성의 관계 지각

여러 몸의 움직임의 관계에서 시각적 우선성을 갖는 몸의 움직임을 지각을 ‘몸의 움직임에 의한 시각 우선성의 관계 지각’이라 하였다. 몸의 움직임은 몸의 한 부위 또는 여러 부위에서 동시에 다발적으로 일어나거나 순차적으로 일어나 동작을 형성한다. 동시다발적으로 발생하는 몸의 움직임을 동시에 모두 관찰하고 분석하는 데는 복잡한 지각과정이 요구된다. 그리고 이를 시각적 관찰을 통하여 지각하기에는 한계가 있으므로, 관찰자는 움직이는 신체 부위 사이에서 시각적 우선성을 갖는 몸의 움직임을 선택하여 관찰한다. 시각적 우선성을 갖는 몸의 움직임은 전체 몸의 움직임의 특성을 규정하고 지각에 영향을 준다.

본 연구의 실험에서 움직이는 몸의 관찰 항목은 움직이는 신체 위치, 동작, 방향으로 구성되었다. 실험 자극물로 세 가지 특성을 가진 동작 제시를 하였고 관찰순서 1, 2, 3에 따라 각각 답변하도록 하였다. 관찰순서 1은 가장 먼저 이목을 끄는 부분, 관찰순서 2는 두 번째로 이목을 끄는 부분으로 관찰순서 1, 2, 3은 시선이 머무는 시각 순서를 의미한다. 분석

결과 세 가지 동작의 관찰에서 시각 순서 1과 2의 신체 위치에 관한 답변이 일치하는 경향이 나타났다. 이때 소재의 차이는 영향을 미치지 않아 시각적 우선성을 가진 몸의 움직임이 몸의 움직임 관찰과 지각에 영향을 미친다는 것을 알 수 있다. 그리고 높은 진도율의 답변은 시각 순서 1에서는 ‘팔’, 시각 순서 2에서는 ‘다리’였다. 팔과 다리는 가장 움직임이 활발한 신체 부위로 움직임이 활발하고 자유로운 신체 부위가 관찰자의 이목을 끄는 데 유리하게 작용할 수 있다는 것을 시사한다.

몸의 움직임에서 시각적 우선성을 갖는 움직임은 관찰자들이 공통으로 주목하는 몸의 움직임이라 할 수 있다. 그리고 ‘몸의 움직임에 의한 시각 우선성의 관계 지각’은 조형을 가진 형태와 같이, 몸의 움직임에도 시각 효과를 가지는 움직임과 이를 관찰하는데 시각 순서가 있다는 것을 설명한다. 또한 관찰자는 몸의 움직임들 관계에서 시각적 우선성을 갖는 몸의 움직임을 몸의 움직임의 특성으로 지각한다. 관찰자는 시각적 우선성을 갖는 몸의 움직임과 관계된 의상의 움직임과 변화에 먼저 시선이 집중된다. 이같이 몸의 움직임에 의한 시각 우선성의 관계 지각은 움직이는 의상의 관찰과 지각에도 영향을 준다. 그러므로 몸의 움직임에 의한 시각 우선성의 관계에 대해서 이해하고 파악하는 것은 몸의 움직임과 의상의 분석적 지각을 위해서 중요하다.

2) 몸의 움직임에 의한 형태 변화 인과성의 관계 지각

몸의 움직임과 의상의 형태 변화 사이에서 발생하는 인과성의 관계에서 몸의 움직임은 의상 움직임의 근원이 되어 의상의 형태 변화를 창출하고 움직이는 의상 지각에 영향을 미친다. 이를 ‘몸의 움직임에 의한 형태 변화 인과성의 관계’ 지각이라 하였다. 팔과 다리의 움직임은 몸통에 비해서 동적인 움직임을 창출하는데(구본숙, 1991) 본 연구의 실험 결과 가장 관찰자의 이목을 끄는 몸의 움직임의 위치는 팔과 다리였다. 이와

같은 결과는 동적인 움직임이 발생하는 신체 부위가 관찰자의 이목을 끈다는 것을 의미한다. 그리고 본 연구에서 움직임은 의상의 형, 선, 재질의 변화가 가장 많이 관찰된 위치는 소매와 스커트로 움직임이 가장 활발한 팔과 다리의 움직임이 발생하는 위치였다. 자극물로 사용된 케이프형의 상의와 플레어스커트에서 관찰되는 선은 하의가 반원형으로 펼쳐지거나 접히면서 만드는 ‘소재 표면이 접히는 선, 구김의 선’등이 있었다. 그리고 케이프와 치마 밑단과 같은 의상 부분의 선이 ‘늘어나는 곡선 선, 줄어드는 선’과 같이 움직이는 선이 지각되었다. 이것은 팔과 다리의 움직임이 소매와 스커트 움직임의 근원이 되어 형, 선, 재질감의 변화를 창출하여 움직이는 의상을 지각하는 데 영향을 주었다는 것을 설명한다.

관찰자들은 ‘몸의 움직임에 의한 형태 변화 인과성의 관계’를 인지하고 몸의 움직임과 의상을 관찰한다. 이러한 관찰은 의상의 형태로부터 몸의 움직임을 유추하여 지각하기 때문에, 관찰자가 지각한 몸의 움직임은 실제로 수행한 몸의 움직임과 다르게 나타날 수 있다. 본 연구 실험에서 관찰자는 몸의 움직임 관찰 항목에서 실제 몸의 움직임보다 움직이는 의상에 더 집중하여 관찰하려는 경향이 있었다. 자극물에서 실제 수행된 몸의 움직임과 관찰된 몸의 움직임의 차이는 관절을 사용하는 동작과 공간을 이동하는 동작, 회전 동작에서 나타났다. 라반의 열두 가지 동작에서 훌뿌리기와 모으기는 여러 부위의 관절을 사용하는 동작으로 3차원 공간에서 일어나는 입체적인 움직임이다. 수축은 몸의 부위를 각각 움츠리거나 몸 전체를 수축하는 동작으로 두 부위 이상의 관절이 작용한다. 펴기는 몸의 한 부분의 관절이 작용하는 동작이다. 그런데 참여자들은 훌뿌리기와 펴기, 모으기와 수축 동작과 12 동작에 포함되지 않은 올리기, 벌리기, 뺄기 등과 같은 동작을 포함하여, 늘리기-훌뿌리기-펴기-올리기-벌리기-뺄기를 형태가 ‘확장’되는 동작에 수축-모으기-접기는 형태가 ‘수축’하는 동작에 구분 없이 사용하였다. 본 연구의 자극물에 사용된 의상은 손목까지의 팔 전체와 발목까지의 다리를 가리고 팔과 다리를 펼치면 소매와 몸통 사이의 공간, 다리와 몸통 사이의 공간을 의상의 천으

로 펼쳐서 채우게 된다. 이러한 의상의 특성으로 팔꿈치, 무릎, 손목 발목과 같은 관절의 움직임을 관찰하는 데 한계가 있다는 점에서 참여자들이 이들 동작을 정확히 구분하여 서술하였다고 할 수 없다. 그보다 관찰자는 확장, 수축과 같은 의상 형태의 크기와 변화를 만드는 동작을 유추하여 서술한 것이라 사료된다.

[표 5-10] 관절을 사용하는 동작에 나타나는 신체 동작 지각오류의 예시

<p>자극물 A3 전체 동작</p>		
<p>관찰자가 지각한 자극물의 실제 몸의 움직임</p>	<p>확장의 움직임</p> 	<p>라반의 12 동작 정의</p> <ul style="list-style-type: none"> • 펴기 - 접기와 반대되는 개념으로 인체의 접힌 부분을 펴는 동작. • 늘리기 - 수축과 반대되는 개념. 사지 혹은 몸 전체를 확장하는 동작. 몸의 길이가 늘어나는 것과 부피가 팽창되는 것 모두 포함
<p>관찰자가 관찰한 자극물의 움직임</p>		<ul style="list-style-type: none"> • 훌뿌리기-모으기와 반대되는 개념. 뿌리는 동작. 3차원 공간에서 일어남
<p>몸의 움직임에 관한 설문 답변</p>	<p>팔-훌뿌리기, 벌리기, 펴기, 올리기 다리-올리기, 훌뿌리기, 펴기</p>	
<p>설명</p>	<p>-실제 움직임에서 사용된 확장의 동작은 '펴기'와 '늘리기'이지만, 관찰자들은 '훌뿌리기', '벌리기', '펴기', '올리기' 등 확장의 형태를 만드는 움직임의 단어를 사용하였음 - '벌리기'와 '올리기'는 예시로 주어진 라반의 12 동작에 없음</p>	

그리고 실험연구에서 자극물에 없는 점프의 동작이 관찰되는 지각의 오류가 나타났다. 점프는 몸이 바닥에서 분리되어 허공에 잠시 머무르다가 다시 바닥에 착지하는 동작이다. 자극물의 영상에서 발은 고정된 상태에서 무릎을 깊게 접었다 팔을 올리면서 무릎을 펴는 동작이 치맛자락과 상의 소매와 케이프 자락을 위, 아래로 펼럭이게 하여 점프를 하는 것과 같이 관찰되었다.

회전 동작에서도 움직이는 신체 위치 지각에 오류가 있었는데, 몸 전체가 회전하는 동작이 팔 또는 다리와 같은 부분의 회전으로 지각되었다. 자극물에 사용된 의상은 몸 전체가 회전하면 상의와 하의도 몸과 같은 방향의 회전을 하는데, 이때 소매 단과 연결되는 상의 케이프와 하의 스커트가 분리되고 상의와 하의는 각각 독자적인 원뿔형의 형태를 만들어 두 개의 원뿔형이 위, 아래로 쌓여있는 형태를 창출한다. 이렇게 상의와 하의에서 만들어지는 두 개의 분리된 형태가 몸의 움직이는 부분으로 지각되었기 때문에 움직이는 신체 지각의 오류를 만든 것으로 사료된다.

이러한 실험 결과는 ‘몸의 움직임에 의한 형태 변화 인과성의 관계’로부터 의상의 움직임과 형태 변화에 맞추어 몸의 움직임을 지각하려는 것이라 할 수 있다. 이는 실제 몸의 움직임보다 의상의 형태 변화를 더 중요하게 인식한다는 것과 의상의 변화하는 형태가 몸의 위치와 동작을 지각하는 데 영향을 미친다는 것을 설명한다.

3) 몸의 움직임-의상 형태-재질감의 상호작용 관계 지각

관찰자는 몸의 움직임, 의상 형태, 재질감과 상호관계에 관한 총체적인 지각을 통해서 몸의 움직임과 의상의 공간을 지각한다. 이를 몸의 움직임-의상 형태-재질감의 상호작용 관계 지각이라 하였다. 몸의 움직임은 의상의 형태를 창출한다. 이때 소재의 물성에 따라 움직이는 의상 형태가 달라진다. 이렇게 몸의 움직임과 움직이는 의상 그리고 재질은 상호

작용하여 움직이는 의상의 형태를 형성한다. 이들의 상호작용 관계에 대한 지각은 몸의 움직임과 의상의 공간 지각과 움직이는 의상의 형태 지각에 영향을 준다.

관찰자는 몸의 움직임과 의상에서 움직이는 의상의 표면과 소재에서 나타나는 움직임과 변화를 시각적 촉감과 운동감각에 반응하여 재질감으로 지각한다. 본 연구의 실험에서 움직이는 의상 표면 변화는 소재 물성의 특성에 따라 ‘활짝 펴지는 주름’, ‘흔들거리는 가벼움’, ‘무겁게 따라가는’과 같이 시각, 촉감, 근육 운동감각의 인지로 나타났다. 그리고 관찰자들은 이러한 재질감을 만드는 근원을 몸의 움직임으로 인지하고 있었다. ‘다리 올릴 때 원단이 따라오는 가벼운 질감’, ‘회전하면서 유연하게 움직이는 표면 느낌’과 같은 소재와 질감에 함께 서술된 몸의 동작에 대한 설명은 관찰자가 몸의 움직임을 표면의 질감을 발생하게 하는 근원으로 인지하고 있다는 것을 설명한다.

몸의 움직임이 만드는 의상의 형태 변화와 소재 재질의 상호작용에 관한 관계 지각은 몸의 움직임과 의상 공간 지각에 영향을 미친다. 본 연구의 실험에서 뻣뻣하고, 무거운 질감이 만드는 의상 형태 외곽선의 움직임은 활발하지 않으며 끊임없이 이어지는 선으로 시각적으로 명확하게 관찰하였다. 이때 몸의 움직임과 의상은 외부공간과 분리되어 지각되었으며, 몸의 움직임과 의상 공간 유형에서는 개인공간, 폐쇄형 공간, 의상 우선형 공간으로 지각되는 경향을 보인다. 그리고 가볍고 드레이퍼리 한 질감의 소재는 의상 형태 외곽선의 움직임을 활발하게 하여 외부공간과 내부공간을 서로 연결하여 개방형, 불명료형 공간 유형으로 지각하게 한다.

몸의 움직임을 만드는 형태 변화에서 속도, 무게감, 방향과 같은 움직임의 질이 공간과의 관계 지각에 영향을 미친다. 본 연구의 실험에서 움직임이 크고, 빠르고 복잡한 역동적인 움직임일수록 의상의 실루엣은 더욱 유동적으로 활발한 변화가 일어나고 외부공간과의 상호작용이 활발히 일어난다. 그리고 몸의 움직임과 의상은 불명료해지고 관찰자와의 거리

는 멀게 느껴진다. 이때 몸의 움직임과 의상의 공간 유형은 역동공간, 개방형 공간 불명료한 공간으로 지각된다. 의상 내부에 층위가 있는 경우 움직임이 큰 경우 층 위의 구분이 가시적으로 드러나 분리형 의상공간으로 지각되었다. 움직임이 평면적이며 정적이고 활발하지 않을수록 실루엣의 변화는 적어 외부공간에서 동떨어져 명확히 보이며 거리감은 가깝게 느껴졌으며 개인공간, 개방형 공간, 명료형 공간으로 지각되었다.

그런데 몸의 움직임의 질이 의상의 형태 변화와 소재의 재질감과 상호작용하여 몸과 의상의 공간 지각에 영향을 줄 때, 움직임의 질의 정도가 지각에 반영된다. 예로 본 연구의 실험에서 소재가 가볍고 드레이퍼리하면서 동작이 역동적이면 불명료형 공간으로 지각되었고, 동작이 비교적 느리면서 평면적일수록 명료형 공간으로 지각되었다. 하지만 소재가 무겁고 뻣뻣한 경우 복잡하고 역동적인 동작을 포함하여 모든 동작에서 명료형 공간으로 지각되었다. 이것은 명료형 공간은 움직임의 질보다 소재의 영향을 더 받기때문에 소재가 무겁고 뻣뻣한 경우 동작에 상관없이 모두 명료형 공간으로 지각되는 경향을 보이기 때문으로 사료된다. 이는 다양한 소재의 재질감과 움직임의 조합에 따라 수많은 지각 결과가 나타날 수 있다는 것을 시사한다.

몸의 움직임은 의상의 형태를 창출하며 의상의 형태는 의상의 형과 선을 포함한다. 소재의 재질감은 움직이는 선과 형의 특성을 결정하고 의상의 형태 변화에 크게 영향을 주어, 몸의 움직임과 의상의 조형 지각을 판단하는 결정인자의 역할을 한다. 본 연구의 실험에서는 소재가 얇고 부드러우면 유동적으로 움직이는 듯한 곡선의 형태로, 소재가 두껍고 뻣뻣하면 고정되고 단단한 선으로 지각되었다. 원단이 두꺼울수록 입체에서 평면으로 또는 평면에서 입체로 변화하는 것이 크게 느껴지고, 얇고 유연한 원단은 평면과 입체의 변화하는 것이 크게 느껴지지 않았다. 힘이 있는 소재는 평면적인 형태를, 유연한 원단은 유동적으로 변화하는 형태를 창출하였다.

제 3 절 몸의 움직임과 의상 지각의 특수성

몸의 움직임과 의상의 관찰 과정과 지각 경험을 분석하여 몸의 움직임과 의상 지각체계를 고찰 한 결과 몸의 움직임과 의상 지각은 관계 지각과 형태 지각의 차원으로 나타났다. 형태 지각은 신체 형태, 의상 형태, 몸과 의상의 움직임 형태로 지각된다. 그리고 관계 지각은 몸의 움직임에 의한 시각 우선성의 관계, 몸의 움직임에 의한 형태 변화 인과성의 관계, 몸의 움직임- 의상 형태- 재질감의 상호관계로 지각된다.

형태 지각과 관계 지각의 고찰을 통해서 몸의 움직임, 형태(신체 형태, 의상 형태, 몸과 의상의 움직임 형태, 재질감의 상호작용에 관한 총체적인 지각을 통해 몸의 움직임과 의상을 지각한다는 것을 알 수 있었다. 몸의 움직임은 몸과 의상의 움직임 형태, 의상의 선, 형, 표면의 변화를 창출하고 소재 재질감은 이들의 특성을 결정 짓는 역할을 한다. 그리고 몸의 움직임- 형태- 재질감이 어떻게 상호작용하는가는 움직임과 공간 관계 지각에 영향을 미친다. 즉, 움직이는 몸과 의상의 전체 지각은 몸의 움직임과의 관계, 움직임과 공간과의 관계, 재질감과의 관계, 그리고 형태 지각의 개별 요소에 의해서 이루어지는 것이 아닌, 각 요소의 지각과 이들의 관계를 지각하는 과정을 통합한 전체로부터 이루어진다.

이상의 형태 지각과 관계 지각으로부터 도출한 몸의 움직임과 의상 지각의 특수성을 몸의 움직임 지각, 의상 형태 지각, 몸과 의상의 움직임 지각, 재질감 지각으로 나누어 정리한 내용은 다음과 같다.

첫째, 몸의 움직임 지각에서는 시각적 우선성을 갖는 몸의 움직임의 선택적 지각의 특성과 의상 형태 기대효과에 의한 몸의 움직임 지각오류의 특성이 있다.

시각적 우선성을 갖는 몸의 움직임의 선택적 지각은 동시에 발생하는 몸의 움직임의 관계에서 시각적 우선성을 갖는 몸의 움직임을 지각하는 것이다. 시각적 우선성을 갖는 몸의 움직임은 전체 몸의 움직임의 특성을

규정하여 지각에 영향을 준다.

의상 형태 기대효과에 의한 몸의 움직임 지각오류는 ‘몸의 움직임에 의한 형태 변화 인과성의 관계’로 인하여 몸의 움직임이 실제의 몸의 움직임과 다르게 지각되는 것이다. 이는 의상의 형태를 창출하는 근원이 되는 몸의 움직임을 의상의 움직임과 형태 변화에 맞추어 지각하려는 경향으로 나타나는 지각의 오류이다. 이를 통해서 몸의 움직임과 의상 지각에 실제 몸의 움직임보다 의상의 형태 변화를 가 더 중요하게 작용한다는 것을 알 수 있다.

둘째, 의상 형태 지각에서는 주관적 인상에 의한 평상적 형태 지각, 움직이는 신체 부위에 의한 형태의 부분적 지각, 복잡한 움직임 정보처리를 위한 형태의 단순화 지각의 특성이 나타난다.

주관적 인상에 의한 평상적 형태 지각은 관찰자가 느끼는 대상에 대한 주관적 인상에 따라 형태가 지각되는 것이다. 이는 관찰과 달리 실제 대상의 정보보다 관찰자가 움직이는 의상의 형에서 연상되는 이미지, 느껴지는 크기, 인상에 남는 형태가 중요하다. 주관적 인상에 따른 형태는 실제의 모양, 방향, 크기는 실제보다 과장되어 지각될 수 있으며 그 과장되는 정도 또는 형태는 개인마다 다르게 지각될 수 있다.

움직이는 신체 부위에 의한 형태의 부분적 지각은 의상 형태 지각 선, 형, 표면에서의 변화가 의상의 부분에서 지각되는 경향을 설명하는 것이다. 관찰자들은 움직이는 의상에서 형태의 변화를 지각할 때 많은 변화 사이에서 시각적 우선성을 갖는 선, 형, 표면의 변화를 선택하여 지각한다. 이때 선, 형, 표면의 변화가 지각되는 의상의 위치는 몸의 움직임이 가장 활발한 팔과 다리의 움직임의 영향을 받는 부분이다.

복잡한 움직임 정보처리를 위한 형태의 단순화 지각은 복잡한 시각 정보를 단순·간결하게 처리하여 대상을 가장 단순하게 지각하고자 하는 단순화 지각원리가 몸의 움직임과 의상의 형태 지각에 적용이 된 것이다. 관찰자들은 영상을 의도적으로 정지 화면으로 인식하거나 동작의 순간을 포착하여 그 순간의 형태를 지각한다. 이는 움직이는 이미지를 정지상태

로 전환하여 대상을 단순화하려는 지각 활동으로, 관찰자가 몸의 움직임과 의상에서 복잡한 움직임의 시각 정보를 처리하는 방식을 설명한다.

셋째, 몸과 의상의 움직임 지각에서는 순차적인 움직임에 의한 움직임의 전체적 지각, 형태의 능동적 선택에 의한 움직임의 다차원 지각, 잔상효과에 의한 움직임 흔적 지각 특성이 있다.

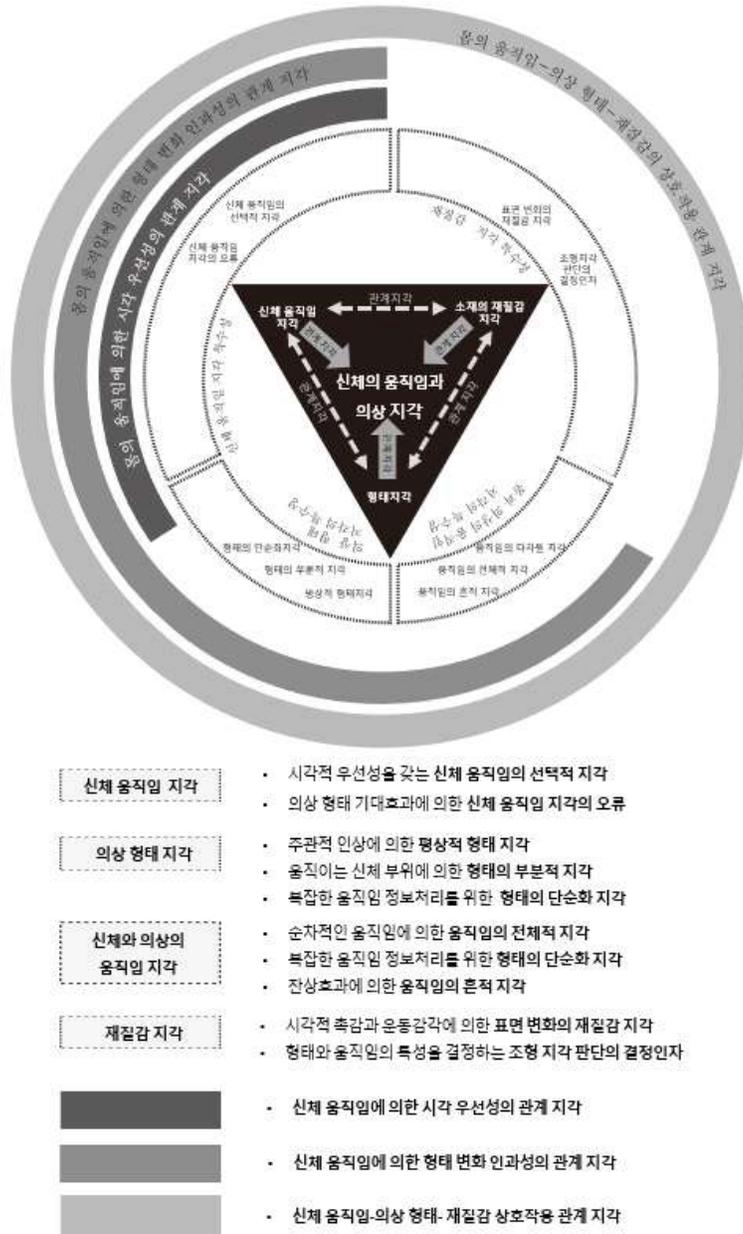
몸과 의상의 움직임 지각에서는 순차적인 움직임에 의한 움직임의 전체적 지각은 시간의 흐름에 따라 움직임의 변화를 순차적으로 지각하는 것이다. 이때 관찰자는 먼저 전체의 형태를 훑은 다음, 동작과 움직임에 따라 형태 변화를 지각한다.

형태의 능동적 선택에 의한 움직임의 다차원 지각은 순차적으로 변화하는 움직임에 따라 변화하는 형태를 능동적으로 선택하여 지각하는데, 이때 조형 구조를 2차원의 평면과 3차원의 입체로 바꾸면서 지각하는 것이다. 다차원 지각은 빈도, 순서와 같은 규칙 없이 형태의 변화에 따라 나타난다. 이는 몸의 움직임과 의상 지각에서 변하는 형태의 구조를 파악하기 위해서 시야와 시계의 지각원리를 각 형태의 깊이와 공간의 조건에 맞추어 적용하였기 때문으로 사료된다.

잔상효과에 의한 움직임 흔적 지각은 움직임이 허공에 그리는 흔적과 경로에 의해 지각되는 것이다. 특히 몸과 의상의 움직임, 선의 움직임이 움직임의 흔적과 자취로 지각된다.

넷째, 재질감은 소재의 표면에서 나타나는 변화를 시각적 촉감과 운동감각에 의해서 지각된다. 그리고 몸의 움직임과 의상의 형태와 움직임의 특성을 결정하는 조형 지각 판단의 결정인자로서의 중요한 역할을 한다는 특성을 가진다. 몸의 움직임에 따라서 선과 형이 창출된다. 같은 움직임과 의상의 형태라 할지라도 어떤 소재의 물성으로 만들어진 의상을 착용한 움직임이냐에 따라 다른 선과 형을 만든다. 이에 재질감은 형태 지각과 몸과 의상의 움직임에서 부분과 전체의 실루엣, 형태 그리고 공간과의 관계를 포함하는 몸의 움직임과 의상의 조형을 결정하는 주요한 역할을 한다.

본 장에서 서술한 몸의 움직임과 의상의 지각체계와 특수성을 요약하면 [그림 5-2]와 같다.



[그림 5-2] 몸의 움직임과 의상의 지각체계 및 특수성

제 6 장 결 론

본 연구는 몸의 움직임과 의상을 조형 구조로 인식하고 몸의 움직임과 의상 관찰체계를 구체화하여 제시하였다. 이를 위해 체현연구를 바탕으로 실험연구를 설계하여 몸의 움직임과 의상의 관찰 항목을 도출하고 검증하는 연구를 수행하였다. 본 연구에서 수행한 체현연구는 문헌 연구, 설문조사, 심층 면접을 포함하며, 이들 연구를 통하여 몸의 움직임과 의상 관찰체계를 구축하는 과정에서 몸의 움직임과 의상의 지각 경험에 관하여 분석할 수 있었다. 그리고 이를 바탕으로 몸의 움직임과 의상의 지각체계를 고찰하고 지각의 특수성을 밝혔다. 그 결과는 다음과 같다.

먼저, 본 연구에서는 몸의 움직임과 의상의 관찰 항목을 도출하기 위하여 라반의 몸의 움직임 분석이론과 들롱의 인체-의복 구조의 공간 이론을 중심으로 몸의 움직임의 지각원리에 따라 몸의 움직임과 의상의 지각원리와 요인을 도출하였다. 몸의 움직임의 지각원리는 움직임에 따른 신체 형태 변화와 몸의 공간 이동으로 몸의 움직임이 지각된다는 데 있다. 그리고 이에 따른 몸의 움직임과 의상의 지각원리는 형태변화 지각과 공간과의 상호작용 지각이다. 몸의 움직임과 의상의 형태 변화 지각 요인은 움직이는 몸의 움직임, 움직이는 의상, 몸과 의상의 움직임이며 몸의 움직임과 의상이 상호작용하는 공간 지각 요인은 몸의 움직임과 의상이 점유하는 공간, 몸의 움직임- 의상과 관찰자 사이의 공간, 몸과 의상 사이의 공간이다.

그리고 몸의 움직임과 의상의 지각원리를 바탕으로 몸의 움직임과 의상의 관찰 항목과 각 항목에 따른 세부 관찰 항목과 각 항목 관찰에 영향을 주는 요인을 밝혀 이들의 내용을 포함하는 몸의 움직임과 의상의 관찰체계를 구축하였다. 몸의 움직임과 의상의 관찰 항목은 크게 움직이는 몸, 움직이는 의상, 몸과 의상의 움직임, 몸의 움직임과 의상의 공간

으로 분류된다. 움직이는 몸의 세부 관찰 항목은 움직이는 신체의 부위와 신체의 동작이다. 움직이는 신체 부위 관찰에는 시각효과가 뚜렷한 움직임이 영향을 미치고 신체의 동작을 관찰하는데 의상의 움직임과 형태 변화가 영향을 준다. 움직이는 의상의 세부 관찰 항목은 선의 변화, 형의 변화, 표면의 변화이다. 몸과 의상의 움직임과 소재의 물성은 선, 형, 표면의 변화에 영향을 미치고 몸과 의상의 움직임은 선의 변화에 몸과 의상의 실루엣은 형의 변화를 관찰하는 데에 영향을 미친다. 몸과 의상의 움직임을 관찰하는 세부 항목은 형태의 위치와 방향, 형태와 크기, 몸과 의상의 움직임이다. 형태의 위치와 방향 관찰에는 전체 움직임의 순차적 순서가 영향을 주고, 형태와 크기 관찰에는 몸과 의상의 움직임과 관찰자의 지각 경험이 몸과 의상의 움직임에는 움직임이 그리는 형태와 자취가 영향을 미친다. 몸의 움직임과 의상의 공간은 점유하는 공간, 외부와 상호작용하는 공간, 관찰자와의 공간, 의상 내부의 공간, 몸과 의상 사이의 공간으로 유형화하여 관찰할 수 있으며 각 공간을 관찰하기 위하여 상반되는 형용사 쌍을 제시하였다. 점유하는 공간은 개인공간과 역동공간으로 관찰한다. 개인공간은 몸의 사지를 뺀어 도달할 수 있는 공간이다. 역동 공간은 움직임이 창조하는 에너지와 역동성을 포함하는 공간으로 공간의 한계가 없으며 개인공간을 넘어 몸이 닿지 못하는 공간까지 확장될 수 있다. 점유하는 공간 관찰에는 몸과 의상의 실루엣, 몸과 의상의 움직임, 소재의 물성 등이 영향을 미친다. 외부와 상호작용하는 공간은 개방형 공간 폐쇄형 공간으로 설명할 수 있다. 개방형 공간은 움직이는 의상 내부와 외부공간의 상호작용이 활발하여 움직이는 의상의 경계가 불분명하거나 유동적이므로 외부와 공간의 분리가 어렵다. 폐쇄형 공간은 움직이는 의상의 외곽선과 공간의 경계가 분명하여 움직이는 의상과 공간의 분리가 명확하고 움직이는 의상과 공간의 상호작용이 활발하지 않다. 몸과 의상의 움직임, 소재의 물성이 외부와 상호작용하는 공간 관찰에 영향을 준다. 관찰자와의 공간은 명료한 공간과 불명료한 공간으로 관찰한다. 명료한 공간은 분명한 외곽선과 깨끗하게 처리된 표

면으로 인하여 평면적으로 관찰되고 관찰자와의 거리감이 가깝게 느껴진다. 불명료형 공간은 불분명한 외곽선과 의상 표면에서 공간의 다의성이 보여 불명료하게 관찰되고 관찰자와의 거리감이 멀게 느껴진다. 몸과 의상의 움직임, 소재의 물성이 관찰자와의 공간 관찰에 영향을 준다. 의상 내부의 공간은 분리형 의상 공간과 통합형 의상 공간으로 관찰할 수 있다. 분리형 의상 공간은 움직임으로 의상 내의 공간이 분리되어 층위가 관찰되고 통합형 의상 공간은 의상 내의 공간이 통합되어 관찰된다. 몸과 의상의 움직임 의상의 입체적 요소, 표면의 효과, 그림자, 소재의 물성 등이 의상 내부공간 관찰에 영향을 미친다. 몸과 의상 사이의 공간은 의복 우선형 공간과 신체 우선형 공간으로 관찰한다. 의복 우선형 공간은 몸-움직임-의상의 상호작용으로 만들어지는 의상의 구조와 형태에 주의를 집중되는 공간으로 의상이 우선으로 보이고 몸이 보이는 공간이다. 신체 우선형 공간은 의상의 구조적 형태보다 몸의 움직임과 구조가 돋보이는 공간으로 몸이 우선으로 보이고 의상이 보이는 공간이다. 몸과 의상 사이의 공간 관찰에는 몸과 의상의 실루엣, 몸과 의상의 움직임, 소재의 물성, 노출되는 신체 부위가 영향을 미친다.

다음으로 몸의 움직임과 의상의 지각을 고찰한 결과 몸의 움직임과 의상 지각은 관계 지각과 형태 지각의 차원으로 나타나는 것을 밝혔다. 형태 지각은 형태의 변화를 통해서 몸의 움직임과 의상을 지각하는 것인데 몸의 형태, 의상의 형태, 몸과 의상의 움직임의 형태가 이에 포함된다. 그리고 관계 지각은 몸의 움직임과 의상의 지각이 ‘몸의 움직임’과 ‘의상 형태’와 ‘재질감’의 관계를 파악하고 인지하는 과정을 통해서 지각되는 것을 의미한다. 관계 지각은 구체적으로 다음과 같이 나타난다. 관찰자는 동시에 발생하는 몸의 움직임 사이의 시각 우선성의 관계에서 몸의 움직임과 동작의 특성을 지각하고, 몸의 움직임과 의상의 형태 변화 사이에서 발생하는 인과성의 관계로부터 의상의 움직임과 형태 및 특성을 지각하며, 몸의 움직임-의상 형태-재질감의 상호작용 관계에서 몸의 움직임과 의상의 공간을 규정하고 지각한다. 이를 몸의 움직임에 의한 시각 우

선성의 관계, 몸의 움직임에 의한 형태 변화 인과성의 관계, 몸의 움직임-의상 형태- 재질감의 상호작용 관계라 하였다.

마지막으로 몸의 움직임과 의상의 형태 지각과 관계 지각체계로부터 몸의 움직임과 의상 지각의 특수성을 도출할 수 있었다. 그리고 이를 몸의 움직임, 의상 형태, 몸과 의상의 움직임, 재질감 지각으로 분류하여 각 항목에서 나타나는 지각의 특수성을 살펴보았다. 첫째, 몸의 움직임 지각에서는 시각적 우선성을 갖는 몸의 움직임의 선택적 지각의 특성과 의상 형태 기대효과에 의한 몸의 움직임 지각오류의 특성이 나타난다. 둘째, 의상 형태 지각에서는 주관적 인상에 의한 평상적 형태 지각, 움직이는 신체 부위에 의한 형태의 부분적 지각, 복잡한 움직임 정보처리를 위한 형태의 단순화 지각의 특성이 나타난다. 셋째, 몸과 의상의 움직임 지각에서는 순차적인 움직임에 의한 움직임의 전체적 지각, 형태의 능동적 선택에 의한 움직임의 다차원 지각, 잔상효과에 의한 움직임 흔적 지각 특성이 있다. 넷째, 재질감 지각은 소재의 표면에서 나타나는 변화를 시각적 촉감과 운동감각에 의해서 지각된다는 특성을 가진다. 그리고 재질감은 몸의 움직임과 의상의 형태와 움직임의 특성을 결정하는 조형 지각 판단의 결정인자로서의 중요한 역할을 한다.

이와 같은 연구의 결과로 몸의 움직임과 의상의 지각은 사진 이미지와 같이 정지된 상태의 몸과 의상의 지각과의 차별성을 가지는 것을 확인하였다. 먼저 움직이는 몸과 의상의 형태 지각에서는 실제 대상의 구조적 형태보다 움직임으로 새롭게 창출되는 형태와 이러한 변화에 대한 주관적 인상이 형태 지각에 더 큰 영향을 미쳤다. 이러한 형태 지각의 특수성에 대한 이해는 몸의 움직임이 적용된 의상디자인 또는, 몸의 움직임을 최종적으로 보여줘야 하는 시각 매체에서 의상을 선택할 때 소비자와 관람객을 만족하게 하도록 숙지해야 할 새로운 조형 원리로 작용할 것이다. 그리고 몸의 움직임과 의상의 지각은 정지 이미지와 달리 시간성을 가진 다차원에서 지각된다. 정지상태의 이미지 지각은 평면형이나 입체형 또는 복잡 형이나 단순형 등으로 그 구조가 하나로 규정된다. 하지만

몸의 움직임과 의상의 형태는 변화하면서 여러 형태를 창출한다. 이때 관찰자는 자신이 처한 조건이 변화함을 인지하고 다차원적으로 바뀌는 형태 구조를 능동적으로 명확히 파악한다. 이렇게 몸의 움직임과 의상의 시각적 변화에 기반하는 지각 활동은 소비자와 시청자에게 즐거움을 주는 요인으로 정지된 이미지와 다른 경험을 제공하는 것을 확인할 수 있었다.

그리고 의상 형태 지각과 몸과 의상의 움직임 형태 지각이 구별되는 것을 입증하는 두 지각 사이에서 나타나는 차이점을 도출하였다. 먼저 의상 형태는 ‘소맷자락, 치맛자락’과 같이 의상의 부분을 지각하고, 몸과 의상의 ‘전체 실루엣, 몸 전체’와 같이 움직임은 전체로 지각되는 경향이 있었다. 그리고 의상 형태와 몸과 의상의 움직임 형태는 몸의 움직임과의 인과성 관계를 맺는다. 하지만 몸의 움직임이 발생하는 위치와 지각되는 움직임의 위치를 지각하는데 차별성이 있었다. 먼저, 의상 형태가 지각되는 의상의 부분은 몸의 움직임의 위치가 발생하는 위치와 일치하였다. 하지만 몸의 움직임과 의상이 지각되는 위치는 반드시 몸의 위치가 발생하는 곳과 일치하지 않았다. 이러한 결과는 의상 형태와 몸과 의상의 움직임 형태는 몸의 움직임과 의상의 분석적 지각을 위해서는 명확히 구분되어야 하는 항목임을 입증한다.

본 연구의 학문적 산업적 의의는 다음과 같다.

첫째, 학술적 측면에서 몸의 움직임과 의상의 관찰체계를 제시하였다는 데 의의가 있다. 이는 무용 분야뿐 패션과 같은 움직이는 몸과 의상이 적용된 다양한 분야에서 움직이는 이미지를 해석하고 분석하는 틀로 활용될 수 있을 것이다. 또한 몸의 움직임과 의상과 함께 무용의상을 단일 오브제가 아닌 몸-움직임-의상의 움직임은 조형의 구조로 인식하는 새로운 관점을 제시하였다. 움직이는 조형의 구조로서 몸의 움직임과 의상 및 무용의상은 몸과 움직임, 몸과 의상, 몸의 움직임과 의상의 관계를 총체적으로 설명한다. 이전까지 무용의상은 전체 작품에서 시각적 효과의 요인 중 하나로 서사적인 흐름의 이해를 돕고 착용자의 움직임을 보

조하는 역할을 하였다. 하지만 오늘날 영상 미디어를 기반으로 하는 무용 관련 영상 콘텐츠와 추상적인 움직임이 주가 되는 무용 작품에서 무용의상은 움직이는 시각예술의 주제로 평가받을 것으로 기대한다.

둘째, 몸의 움직임과 의상의 지각체계를 제시하고 지각의 특수성을 밝혔다는 데 학문적 의의가 있다. 본 연구에서 도출한 몸의 움직임과 의상의 지각체계와 지각의 특수성은 사진 이미지 또는 실제 대상과 같이 정지된 이미지와의 움직임 이미지 지각의 차별성과 움직이는 조형 원리를 설명한다. 이는 미디어 환경의 변화에 따른 시대적 흐름이 반영된 움직이는 의상의 조형성을 구축하는 기초 연구가 되기를 기대한다. 그리고 몸의 움직임과 의상의 지각체계와 특수성 또한 몸의 움직임과 의상을 분석하고 해석하는데 적용될 수 있을 것이다. 몸의 움직임과 의상을 전문가적 관점에서 분석하기 위해서는 관찰 항목과 지각 요인의 특성에 대한 이해와 숙련된 시각적 분별력이 요구된다. 본 연구에서 제시한 몸의 움직임과 의상 관찰체계와 몸의 움직임과 의상 지각체계와 특수성은 안무가, 무대의상 디자이너, 패션디자이너, 무용과 의상 평론가와 그래픽 디자이너 필름 디렉터와 같은 동영상 시대에 새로운 전문가들에게도 널리 활용될 수 있을 것이다.

셋째, 이론적 프레임을 구현하기 위하여 체현 연구를 사용하였다는 데 의의가 있다. 본 연구는 체현 연구의 수행과정에 따라 몸의 움직임과 의상의 관찰 항목을 도출하고 의상과 영상을 포함하는 자극물 제작하였다. 그리고 이를 관찰하는 실험연구를 통해 무용의상의 관찰체계를 구축하고 몸의 움직임과 의상의 지각체계의 특수성을 찾을 수 있었다. 본 연구에서 소개하는 방법론이 패션과 무용뿐 아니라 몸의 움직임과 의상에 관한 후속 연구들에서 다양하게 활용될 수 있을 것으로 기대한다.

마지막으로 몸의 움직임이 적용된 의상을 디자인하는 원리적 기반을 형성하여 몸의 움직임이 적용된 의상을 디자인하기 위한 기준을 제시할 것으로 전망된다. 본 연구의 실험 결과 팔과 다리와 같이 몸의 움직임이 활발한 신체 부위와 팔과 다리 움직임에 영향을 받는 의상의 부분이 관

찰자의 시선을 집중시킨다는 것을 알 수 있다. 그리고 수축-접기-모으기와 같이 형태가 축소되는 동작보다 늘리기-펴기-흩뿌리기와 같은 확장의 동작이 관찰자의 이목을 끄는 경향이 있었다. 이러한 몸의 움직임과 의상의 지각체계는 몸과의 관계, 공간과의 관계와 움직임의 형태, 선, 형, 소재의 측면에서 새로운 조형 지각의 역량을 디자이너에게 제시할 수 있다. 이는 무용 의상을 비롯한 무대의상, 퍼포먼스 의상, 패션과 같이 움직임과 결합된 의상이 필요한 여러 분야에서 적용될 수 있을 것이다. 디자이너가 본 연구에서 제시하는 관계 지각과 조형 지각의 요소를 활용하여 입체적이고 역동적인 디자인 사고와 표현방식으로 새로운 디자인을 창조하기를 기대한다.

그러나 본 연구는 11인의 의류학 전공자를 대상으로 한 질적 분석이라는 점에서 이들의 지각 경험으로부터 도출한 결과를 일반화하는데 제한점이 있다. 그러므로 무용 전문가나 모션 전문가와 같이 몸의 움직임과 의상과 관련된 다양한 분야의 전문가를 대상으로 참여자를 확대하여 분석하는 후속 연구를 제안한다. 그리고 실험 자극물에 사용된 의상은 두 가지 소재와 세 가지 동작으로 이루어져 있어 다양한 소재와 동작의 특성이 반영되지 못하였다는 점에서 한계를 가진다. 그리고 배경과 소재의 색을 배제하고 자극물을 제작하여 배경과 소재의 색이 지각에 미치는 영향을 결과에 반영하지 못하였다. 그러므로 추후 연구에서는 소재의 물성, 동작, 배경, 색과 같이 지각에 영향을 주는 요인을 파악하고 자극물의 조건을 다양화하여 몸의 움직임과 의상에서 나타나는 지각을 알아볼 것을 제안한다.

참 고 문 헌

국내 문헌

- 오길환. (2002). *기구학*. 서울. 구민사
- 오성주. (2019). *지각의 기술*, 서울. 서울대학교출판문화원
- 이경희, 이은령 (2008). *패션 디자인 플러스 발상*. 서울. 교문사
- 이희희. (1994). *국어 대사전*. 서울. 민중서관
- 신명희. (1995). *지각의 심리*. 서울. 학지사
- 신상미, 김재리. (2010). *몸과 움직임 읽기 : 라반 움직임 분석의 이론과 실제*. 서울: 이화여자대학교 출판부.
- Arnheim, R. (2003). *美術과 視知覺*. (김춘일 역). 서울. 미진사
- Edward. J(1996). *무용 분석의 이론과 실제*. (신상미 역) 서울. 대한미디어
- Creswell, J. W. (2017). *연구방법: 질적 양적 및 혼합적 연구의 설계*. (정종진, 김영숙, 성용구, 성장환, 류성림, 박판우, 유승희, 임남숙, 임청환, 허재복 역), 서울. 시스마프레스

국내 논문

- 강성범. (2004). LMA를 통한 한국 전통 무용의 움직임 특성의 분석 -중요 무형 문화재 이매방류 승무를 중심으로. *한국무용기록학회지*, 27(6), 1.
- 김미진. (2008). *무용공연을 위한 한국창작무용의상 디자인 연구*. 단국대학교 석사학위논문
- 김보미. (2013). *초등학교 표현 활동 수업을 위한 라반 모티프 표기법 활용*

- 용 방법 탐색. *Asian Journal of Physical Education of Sport Science(AJPSS)*, 2, 59.
- 김수진, 채금석. (2003). 현대무용의상의 조형성 연구 -1960년대 이후를 중심으로. *한국의류학회 학술발표논문집*, 2003(1), 23-23.
- 김석래, 안덕기. (2016). 3D 디지털 패션쇼 중요 시각 구성요소에 대한 분석연구. *커뮤니케이션 디자인학연구*, 57, 306-320
- 김세진, (2017). *패션필름에 나타난 패션 이미지의 표현특성*. 서울대학교 박사학위논문
- 김세진, 하지수. (2017). 패션필름에 나타난 뉴미디어 패션 이미지 유형분석. *한국의류학회지*, 41(6), 1085-1097
- 김윤지, (2015). *한국 창작무용 의상디자인에 관한 연구*. 경성대학교 일반대학원 석사학위논문
- 김이경, (1994). *Neo-Carmen의 무용의상 디자인 연구*. 이화여자대학교 산업미술대학원 석사학위논문
- 김이영, (2003). 특집 : 고기능 스포츠레저웨어와 섬유패션산업 ; 스포츠웨어의 디자인 프로세스. *섬유기술과 산업* 7(4). 457.
- 김재리, (2013). 루돌프 라반, Rudolf Laban ‘움직임 공간’의 안무학적 특성-공간조화, Space Harmony 이론을 중심으로. *한국무용기록학회지*, 31(0), 21-43
- 김지은, (1993). *무용의상의 효과적인 표현에 관한 연구*. 국내석사학위논문 이화여자대학교 대학원
- 김철원, 윤혜진. (2009). 관광현상 규명을 위한 질적 연구방법의 고찰과 적용. *관광학연구*, 33(1), 11-30
- 김혜경. (2014). 모션 그래픽에서의 움직임 표현에 관한 교육효과 분석연구-라반의 움직임 분석이론 중심으로. *디지털디자인학연구*, 14(1), 427-436.
- 김홍경. (2004). *한국창작무용 「天菊」의 의상디자인 연구*. 이화여자대학교 디자인대학원 석사학위논문

- 구본숙. (1991). 무용에 있어서 움직임과 신체. *대한무용학회논문집*, 13, 139-150.
- 구자준. (2017). 디자인 씽킹을 활용한 배우로 개선에 관한 연구, *조형미디언학*. 4.
- 권지안, 이수용, 임은혁. (2019). 패션필름에 나타난 촉지각 경험 유발 요인. *한국의류학회지* 43(4), 474-490.
- 권혜인. (2017). 'Moving Space' 애플리케이션에 나타난 라반의 공간조화 이론과 활용방안모색. *대한무용학회 논문집*, 75(6), 23-48.
- 마소정. (2020). 태평무의 움직임 공간성- 루돌프 반 라반의 공간조화 (Space Harmony) 이론을 중심으로. *무용역사기록학*, 56, 75-95.
- 박영화, 강민구. (2014). 입체영상에서 카메라 연출이 운동지각에 미치는 영향-카메라 앵글과 렌즈를 중심으로. *한국디자인포럼*, 44, 337-346.
- 박유정. (2016). 댄스필름의 역사와 영상기법에 대한 연구: 빔 반데키부스(Wim Vandekeybus)를 중심으로. *트랜스-*, 0(1), 45-66.
- 박지원. (2011). *디자인 씽킹 프로세스를 활용한 남성복 재킷 디자인 개선방안*, 한양 대학교 석사학위논문, p.36.
- 박미정. (2001). *아방가르드 특성을 도입한 현대무용 의상디자인 연구*. 동덕여자대학교 석사학위논문 박혜란. (2012). 디지털 미디어 시대의 무용작품 분석에 관한 이론적 접근. *한국무용연구*, 30(2), 49-70
- 서고은. (2019). 택견에서 나타난 움직임의 미학적 특성 : 라반 움직임 분석(LMA)을 중심으로. *무용역사기록학*, 52, 135-157.
- 박혜란. (2012). 디지털 미디어 시대의 무용작품 분석에 관한 이론적 접근. *한국무용연구학회*, 30(2), 49-70.
- 서고은. (2019). 택견에서 나타난 움직임의 미학적 특성: 라반 움직임 분석 (LMA) 을 중심으로. *무용역사기록학*, 52, 135-157.
- 성경숙. (2002). *90년대 이후 무용비평 경향에 관한 연구*. 국내석사학위논문 숙명여자대학교 대학원

- 성재형. (2009). 메를로 폰티의 ‘몸의 현상학’에 대한 무용의 신체관 연구. *움직임의철학 : 한국체육철학회지*, 17(3), 163-179.
- 성지민. (2007). 라반의 에포트-웨입 분석을 통한 작품 속 인물의 움직임 특질 분석 - 백조와 흑조의 solo 작품 중심으로. *무용역사기록학*, 12(0), 79-99.
- 신상미. (1999). 궁중 학무와 민속 학춤의 구조 비교 연구. *대한무용학회 논문집*, 25, 143-164.
- 신상미. (2003). 정치인들의 비언어적 의사소통에 대한 LMA 분석. *한국무용기록학회지*, 4, 93.
- 오영근. (2004). 공간디자인에서 감성적 경향에 관한 연구. *한국실내디자인학회논문집*, 13(2), 192-199
- 유시현. (2001). 라바노테이션(Labanotation)이 내포하는 무용정신. *무용예술학연구*, 7, 31.
- 윤여정. (2002). *무용의상 디자인의 조형적 특성에 관한 연구*. 부산대학교 대학원 석사학위논문
- 윤혜수, 고은주. (2021). 7대 디지털 패션위크의 비교분석 연구. *패션 비즈니스*, 25(3), 36-50.
- 이기일, 김형업(2014), 의미 미분 척도법에 의한 이중언어, 한국어 다닝러 화자 청소년들의 사회/문화 정체성에 대한 연구, *인문언어*, 16(3), 127-149
- 이종훈, 남택진. (2007). 제품의 감성적 가치증진을 위한 물리적 움직임 디자인. *디자인학연구*, 20(4), 41-52
- 이현승. (2017). *창의적 패션디자인 프로세스 연구*. 국내박사학위논문 국민대학교 테크노디자인전문대학원
- 이혜미, 이충기, 양제연. (2018). 내용분석을 이용한 메가 이벤트 효과분석: 여수엑스포를 사례로. *관광연구저널*, 32(1), 19-31
- 이수안. (2014). 감각의 문화사회학: 디지털 문화와 ‘호모 센티엔스(homo sentiens)’의 출현. *한국사회학회 사회학대회 논문집*,

253-256.

- 이영선, 오유빈, 김원경. (2017). 융합인재교육 구축의 체계화를 위한 디자인 사고 적용 타당성 연구, *한국디자인문화학회지*, 486.
- 이운서. (2020). *인터랙션 조형에 있어서의 움직임 속성과 감성의 상관관계*, 고려대학교 석사학위논문,
- 이청순, 이승희. (2020). 뉴미디어 패션 콘텐츠 유형에 따른 SNS 사용자의 관심도연구 -보그 코리아 공식 인스타그램 중심으로-. *패션 비즈니스*, 24(1) ,75-87.
- 이태일. (2020). *숨은 감각: 감각적 경험에 대한 인터랙션 디자인 실험*. *Design Works*, 3(2), 12-21.
- 정우정. (2013). *'움직이는 몸'에 기반한 무용의상 연구- 라반 움직임 분석을 중심으로-*, 이화여자대학교 석사학위논문.
- 주재현. (2002). 내용분석 방법의 수행절차 및 적용 연구사례 분석. *정부행정*, 3(1), 29.
- 최원선. (2016). LMA 분석을 통해 나타난 박병천류(流) 진도복춤 춤사위의 특성 연구. *무용역사기록학 (SDDH)*, 43, 113
- 최효승, 손영미. (2020). 창의성 함양을 위한 창의적 패션디자인 프로세스 개발 - 디자인 씽킹 프로세스를 기반으로. *브랜드디자인학연구*, 18(4), 247-258.

해외 문헌

- Arnheim, R. (1954). *Art and visual perception: A psychology of the creative eye*. Univ of California Press.
- Bartenieff, I. (1980). *Body Movement: coping with the environment*. New York: Gordon and Breach Science Publis.
- Bartenieff, I. (1970). *"Laban Space Harmony in Relation to*

- Anatomical and Neurophysiological Concepts." In Four Adaptations of Effort Theory in Research and teaching.* New York: Princeton Books.
- Berelson, B. (1952). *Content analysis in communication research*, Glencoe, IL: Free Press.
- Creswell, J. W. (1998). *Qualitative Inquiry and Research Design: choosing among five traditions*. Thousand Oaks, Calif: Sage Publications.
- Davis, Marian L (1980). *Visual Design in Dress*. Marian L. Davis. Print.
- Delong, M. R (1987). *The way we look : a framework for visual analysis of dress*. Iowa State University Press
- Dupont, B., Schlaich, J. (Eds.). (1988). *Dance: The art of production*. Princeton Book Company.
- Eco, U. (1990). *Lumbar Thought. Travels in Hyperreality*. Boston: Houghton Mifflin Harcourt
- Landborn, A. (2015). *Flamenco and Bullfighting: Movement, Passion and Risk in Two Spanish Traditions*. McFarland.
- Martin, F. D. (1981). *Sculpture and Enlivened Space*. Lexington. Univ. Press of Kentucky.
- Moore, C. L., & Yamamoto, K. (2012). *Beyond words: Movement observation and analysis*. Routledge.
- Oscar, G .B. (1979). *The Theatre ; An Instoduction*, NY: Rinehart and Wnston
- Pavis, P. (2003). *Analyzing performance: theater, dance, and film*. University of Michigan Press.
- Sandoval, M. C. (1985). MOVEMENT AND WORLD VIEW: APPLYING LABAN MOVEMENT ANALYSIS AND*

MAGOROH MARUYAMA'S PARADIGMS TO THE COMANCHE DANCE AND LIFESTYLE DATA IN THREE TEWA PUEBLOS (NEW MEXICO). University of California, Santa Cruz.

Sperling, J. (2013). *Cosmic Voyage in Advance of Cinema: 'La Loïe. Skirts the Universe' in Birds of paradise: Costume as cinematic spectacle*, edited by M. Uhlirova. London: Koenig Books, 79–88.

해외 논문

Adikari, S. B., Ganegoda, N. C., Meegama, R. G., & Wanniarachchi, I. L. (2020). Applicability of a Single Depth Sensor in Real-Time 3D Clothes Simulation: Augmented Reality Virtual Dressing Room Using Kinect Sensor. *Advances in Human-Computer Interaction*, 2020.

Alaoui, S.F., Caramiaux, B., Serrano, M., Bevilacqua, F. (2012). Movement qualities as interaction modality. *Proceedings of DIS, Newcastle, UK*, p.761–769.

Al-Dor, N. (2006). 'The spiral model for the development of coordination': a learning model based on Eshkol Wachman movement notation (EWMN). *Research in Dance Education*, 7(2), 161–177.

Bernardet, U., Fdili Alaoui, S., Studd, K., Bradley, K., Pasquier, P., & Schiphorst, T. (2019). Assessing the reliability of the Laban Movement Analysis system. *PloS one*, 14(6), e0218179.

Baronian, M. A. (2017). The dress is the screen: Dancing fashion, dancing media. *NECSUS. European Journal of Media Studies*,

- 6(2), 159–180.
- Bågander, L. (2017). Body of movement: (in)forming movement. *Högskolan I Borås*
- Bågander, L. (2020). Enabling (e)motion. *Dance Articulated*. *Dance Articulated*, 6(1), 25–44.
- Ben, S. (2017). Embodied Research: A Methodology, *A Journal of Performance Studies*, 13(2)
- Bernardet, U., Fdili Alaoui, S., Studd, K., Bradley, K., Pasquier, P., & Schiphorst, T. (2019). Assessing the reliability of the Laban Movement Analysis system. *PloS one*, 14(6), e0218179.
- Bugg, J. (2009). Fashion at the Interface: Designer–Wearer–Viewer, *Fashion Practice*, 1(1), 9–31
- Block, B. A. (1998). Keep them in their "place": Applying laban's notion of kinesphere and place in teaching scientific concepts. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 69(3), 43–47. Retrieved from <https://www.proquest.com/scholarly-journals/keep-the-m-their-place-applying-labans-notion/docview/215768208/se-2?accountid=6802>
- Coffman, E. (2002). Women in motion: Loie Fuller and the "interpenetration" of art and science. *Camera Obscura*, 17(1), 1–104.
- De Coster, L., Sánchez-Herrero, P., López-Moreno, J., & Tajadura-Jiménez, A. (2021). The Perceived Match Between Observed and Own Bodies, but Not Its Accuracy, *Is Influenced by Movement Dynamics and Clothing Cues*. *Frontiers in Human Neuroscience*, 430
- Daly, A. (1988). Movement analysis: *Piecing together the puzzle*. *TDR*, 32(4), 40–52.

- Dael, N., Mortillaro, M., & Scherer, K. R. (2012). The body action and posture coding system (BAP): Development and reliability. *Journal of Nonverbal Behavior*, 36(2), 97-121.
- Dean, S. E. (2012). Somatic movement and costume: A practical, investigative project. *Journal of Dance & Somatic Practices*, 3(1-2), 167-182.
- Dean, S. E. (2014). Somatic costumes™: Traversing multi-sensorial landscapes. *Scene*, 2(1-2), 81-87.
- Dean, S. E. (2016). Where is the body in the costume design process?. *Studies in Costume & Performance*, 1(1), 97-111.
- Elena M. S, Annika. W, Jin, M, Carolina J.(2013). The Design Space of Body Games: Technological, Physical, and Social Design. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI13)*, 3365 - 3374.
- Giorgi, A. (1975). An application of phenomenological method in psychology. *Duquesne studies in phenomenological psychology*, 2,82-103.
- Groff, E. (1995). Laban movement analysis: Charting the ineffable domain of human movement. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 66(2), 27. Retrieved from <https://www.proquest.com/scholarly-journals/labamovementanalysischartingineffable-domain/docview/215770928/se-2?accountid=6802>
- Gross, M., Crane, E., & Fredrickson, B. (2010). Methodology for Assessing Bodily Expression of Emotion. *Journal of Nonverbal Behavior*, 34(4), 223-248.
- Hu, P., Ho, E. S., Aslam, N., Komura, T., & Shum, H. P. (2019). A new method to evaluate the dynamic air gap thickness and garment sliding of virtual clothes during walking. *Textile research journal*

- urnal*, 89(19-20), 4148-4161.
- Izquierdo, C., & Anguera, M. T. (2018). Movement notation revisited: syntax of the Common Morphokinetic Alphabet (CMA) system. *Frontiers in psychology*, 9, 1416.
- Joanne, E. (2000). Fashion and the Fleishy Body: Dress as Embodied Practice, *Fashion Theory*, 4(3), 323-347.
- Kappenberg, C. (2009). Does screendance need to look like dance?. *International Journal of Performance Arts & Digital Media*, 5.
- Kara, D. (2018). "VISUAL WORLD AND VISUAL FIELD DETECTION, THREE-DIMENSIONAL AREA AND PAINTING AREA." *İdil : Sanat Ve Dil Dergisi*, 7(43), 219-25
- Kikhia, B., Gomez, M., Jiménez, L. L., Hallberg, J., Karvonen, N., & Synnes, K. (2014). Analyzing body movements within the laban effort framework using a single accelerometer. *Sensors*, 14(3), 5725-5741.
- Lamb, J. M., & Kallal, M. J. (1992). A conceptual framework for apparel design. *Clothing and Textiles Research Journal*, 10(2), 42-47.
- Larsen, U. M. (2016). *Dressing wearing: Movement directed by dress-dress directed by movement* (Doctoral dissertation, Högskolan i Borås). University of Borås studies in artistic research. ISBN: 978-91-88269-29-4
- Levy, J., Duke, M. (2003). The use of Laban Movement Analysis in the study of personality, emotional state and movement style: An exploratory investigation of the veridicality of "Body language". *Individual Differences Research*, 1(1), 39-63.
- Márquez Segura, E., Turmo Vidal, L., Rostami, A., Waern, A. (2016). Embodied sketching. In *Proceedings of the 2016 CHI Conference*

- .n Human Factors in Computing Systems*. 6014–6027.
- Moore, C., & Davies, E. (2014). Remembering Warren Lamb. *American Journal of Dance Therapy*, 36(1), 130–134.
- Okuda, I., Yamakawa, Y., Mitani, N., Ota, N., Kawabata, M., & Yoshioka, N. (2020). Objective evaluation of the relationship between facial expression analysis by the facial action coding system (FACS) and CT/MRI analyses of the facial expression muscles. *Skin Research and Technology*, 26(5), 727–733.
- Pantouvaki, S. (2013). Dance Costumes on Display: Reflections and Practice. In *Activating the Inanimate: Visual Vocabularies of Performance Practice*, 109–121
- Potter, M. (1990). Designed for dance: The costumes of leon bakst and the art of Isadora Duncan. *Dance Chronicle*, 13(2), 154–169.
- Prinsloo, Tarryn–Tanille, Munro, Marth, and Broodryk, Chris. (2019). The Efficacy of Laban Movement Analysis as a Framework for Observing and Analysing Space in Rosas Danst Rosas. *Research in Dance Education* 20(3). 331–44.
- Rachel, F. (2015). Designing for Movement: Dance Costumes, Art Schools and Natural Movement in the Early Twentieth Century, *Journal of Design History*, 28(4). 348 - 367
- Ranciere. J. (2006). Thinking between disciplines: an aesthetics of Knowledg, *Parrhesia*. 1 (1), 1–12
- Regan, C. L., Kincade, D. H., Sheldon, G. (1998). Applicability of the engineering design process theory in the apparel design process. *Clothing and Textiles Research Journal*, 16(1), 36–46.
- Robinson. T. (2019). Attaining Poise: A Movement–based Lens Exploring Embob
- Ruggerone. L. (2017) The Feeling of Being Dressed: Affect Studies and the Clothed Body, *Fashion Theory*, 21(5), 573–593.

- Runeson, S., Frykholm, G. (1981). Visual perception of lifted weight. *Journal of experimental psychology: Human Perception and Performance*, 7(4).
- Sampson, E. (2018). The cleaved garment: The maker, the wearer and the “me and not me” of fashion practice. *Fashion Theory*, 22(3), 341-360
- Seixas, M. M. (2017). Mapping the fashion film festival landscape: Fashion, film, and the digital age. *NECSUS*, 6(2), 181-188.
- Smith, L. (2020). Costume as a somatic tool in dance education: A provocation. *Journal of Dance & Somatic Practices*, 12(2), 255-265.
- Schwartz, P. (1995). Laban movement analysis: Theory and application. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 66(2), 25.
- Trimingham, M., Barbieri, D. (2016). War, revolution and design: exploring pedagogy, practice-based research and costume for performance through the Russian avant-garde theatre. *Studies in theatre and Performance*, 36(3), 269-280
- Ullmann, L. (1959). The value I see in Laban's ideas. *The New Era Home and School*, 40, 94-98
- Ulysses, B, Alaoui, F, Studd, S, Bradley, K, Pasquier, K, and Thecla, S (2019). Assessing the Reliability of the Laban Movement Analysis System. *PLoS One* 14(6) : E0218179.
- Watts, V. (2015). Benesh Movement Notation and Labanotation: From Inception to Establishment (1919 - 1977). *Dance Chronicle*, 38(3), 275-304.
- Wallach, H., O'Connell, D. N. (1953). The kinetic depth effect. *Journal of Experimental Psychology*, 45, 205-217

- Zacks, J. M., & Tversky, B. (2001). Event structure in perception and conception. *Psychological bulletin*, 127(1), 3.
- Zhao, L. (2001). *Synthesis and acquisition of laban movement analysis qualitative parameters for communicative gestures*. Ph. D. Dissertation. University of Pennsylvania.

웹 사이트

- 최덕수. (2021). 짧은 동영상 인기 ↑, 틱톡/쇼츠/릴스 100% 활용 꿀팁. 2021.03.27. <https://news.appstory.co.kr/plan14919>. 앱스토리. 2020,09,18
- Bonelli, D. V. (2020). Danza: i costumi di Iris Van Herpen per il Dutch National Ballet. 2021,01,26. <https://www.vogue.it/news/article/iris-van-herpen-costumi-dutch-national-ballet>. Vogue. 2020,12,03.
- Freeman, L. (2021). From Fendi to Versace: why fashion's biggest names are calling out for choreographers. 2022.01.25. <https://www.vogue.in/fashion/content/from-fendi-to-versace-why-fashions-biggest-names-are-calling-out-for-choreographers>. Vogue. 2021,03,08
- Fury, A. (2018). The Pioneering Female Dancers Who Inspired Dior for Spring/Summer 2019. 2022.01.25. <https://www.anothermag.com/fashion-beauty/11195/the-pioneering-female-dancers-who-inspired-dior-for-springsummer-2019>. ANOTHER. 2018,09,25
- Giorgia, C. (2021). Dries Van Noten Dances into Fall/Winter 2021 With a Movement-Filled Fashion Film, 2021.01.25. <https://www.lofficielusa.com/fashion-week/dries-van-noten-fall-winter-2021-fashion-film>. L'officiel. 2021,03,05.
- Juliana, B. (2020). GET A TASTE OF GUCCIFEST: DAY 3 AND 4.

- Watch for Harry Styles, stay for the impeccable Gucci looks. 2021,01,26. <https://vmagazine.com/article/get-a-taste-of-guccifest-day-3-and-4/>. vmagazine. 2020,11,19
- Madsen, C. A. (2021). “Extreme Comfort in a Very Strong Look Feels Very Now” – Felipe Oliveira Baptista Takes On Kenzo’s Legacy. 2021,03,02. <https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2021-ready-to-wear/kenzo>. 2021, 03,026
- O’Neill, S. (2018). The Emotional and Visual Power of Dance in Brand Storytelling. 2021,01,26. <https://www.skyword.com/contentstandards/the-emotional-and-visual-power-of-dance-in-brand-storytelling/>. skyworld. 2018,02,19
- Pike, H. (2017). Fashion’s Dalliance With Dance. 2022.01.27. <https://www.businessoffashion.com/articles/news-analysis/fashions-dalliance-with-dance/>. Businss of Fashion. 2021,01,26
- Sarah. M. (2020). John Galliano turns moviemaker for his latest Maison Margiela Artisanal collection. 2021,01,26. <https://www.vogue.com/lanek/vogue-cs-in-english/sarah-mower/john-galliano-turns-moviemaker-for-his-latest-maison-margiela-artisanal-collection>. Vogue. 2020,07,17
- Scrudato, K. (2021). Current Obsession: Designer Iris Van Herpen Collabs w/ the Dutch National Ballet on ‘Biomimicry’. <https://blackbookmag.com/fashion-style/current-obsession-designer-iris-van-herpen-collabs-w-the-dutch-national-ballet-on-biomimicry/>. Fashion & Style. 2021,01,06
- Yap, W. (2021). How dance became the go-to medium on the SS21 runways. 2021,01,26. <https://vogue.sg/dance-spring-summer-2021-trend/Vogue>. 2022, 07, 25.

[부 록] 서울 대학교 생명윤리심의결과 통보서

심의결과 통보서

수신

연구책임자	이름: 임소영	소속: 생활과학대학 의류학과	직위: 박사과정
지원기관	해당없음		

과제정보

승인번호	IRB No. 2108/002-003		
연구과제명	움직이는 ABC(Apparet Body Construct)의 관찰방법 워크프레임 검증을 위한 연구.		
연구종류	설문조사, 관찰연구, 면담(FGI 포함), 학위 논문 연구		
심의종류	재심의		
심의일자	2021-08-02		
심의대상	재심의 답변서		
심의결과	승인		
승인일자	2021-08-02	승인유효기간	2022-08-01
정기보고주기	12개월		
심의의견	<ol style="list-style-type: none"> 1. 심의결과 제출하신 연구계획에 대해 승인합니다. 2. 연구자께서는 승인된 문서를 사용하여 연구를 진행하시기 바라며, 면담 연구진행 과정에서 계획상에 변경사항 (연구자 변경, 연구내용 변경 등)이 발생할 경우 본 위원회에 변경신청을 하여 승인 받은 후 연구를 진행하여 주십시오. 3. 유효기간 내 연구가 끝났을 경우 종료 보고서를 제출하여야 하며, 승인유효기간 이후에도 연구를 계속하고자 할 경우, 2022-07-01까지 지속심의를 받도록 하여 주십시오. 		
검토의견	계획서 검토의견		
	홍역서 검토의견		
	기타 검토의견		

2021년 08월 02일

서울대학교 생명윤리위원회 위원장



Abstract

Body Movements and Clothing

Perception System Research

- Focusing on Dance Costumes -

Im So Yung

Dep. Textiles, Merchandising and Fashion Design

The Graduate School

Seoul National University

Fashion images have recently been turned to digital contents and delivered to customers as moving images through video-based social media platforms. Video-based moving fashion content provides users a more realistic and vivid experience. In accordance with this, a large number of global fashion brands employ moving fashion content as a major tool for client engagement. Additionally, customers are exposed to new meaning and fashion culture through moving fashion images. Consumers perceive body movements and clothing as one moving figure in fashion video content, and moving fashion images display innovative modeling and aesthetics that set them apart from pictures of still bodies and clothing in photographs. However, there is no research on the visual impacts of body movements and clothing on

the observer from the perspective of perceiving them as a formative structure. As a result, there is a growing demand for research on how moving bodies and clothing are observed and perceived using visual perception. In order to better understand body movements and clothing perception systems, this study will concentrate on dancing costumes that that maximize movement.

The research questions of this study are as follows. First, setting up an observation system for body movements and clothing. Second, developing perception systems for body movements and clothing. Third, the specificity of body movements and clothing perception is derived.

For this purpose, an experimental study based on embodiment research was designed for this study. The embodiment research used in this study included a literature review, questionnaire survey, and in-depth interview. The specific research methods and procedures are as follows. First, in the first stage of the study, items to observe body movements and clothes were derived based on the principles and factors of perception of body movements and clothes through theoretical consideration. In addition, in the second stage, experimental research was conducted to produce and observe image stimuli, to verify observation items of body movements and clothing, and to extract observation items that needed correction and supplementation. The visual perception experience of a moving body and clothing, which was not covered in the survey, was then investigated through an in-depth interview, and a system for observing body movements and clothing was developed. Finally, the body movement specificity and perception system were identified by analyzing the questionnaires and the results of in-depth interviews.

The results of this study are as follows. First, observation items of body movements and clothing and factors affecting observation of each item were identified, and an observation system of body movements and clothing including these contents was developed. The observation items of body movements and clothing were classified into mainly moving body, moving clothing, body and clothing movement, and body and clothing space. The detailed observation items of the moving body are the parts of the moving body and the movement of the body, and the detailed observation items of the moving clothes are the change of lines, the change of shape, and the change of the surface. Furthermore, the detailed items to observe the movement of the body and clothes were the position and direction of the shape, the shape and size, and the movement of the body and clothes. Body movements and clothing space could be observed through categorizing them into space occupied, space to interact with the outside, space with the observer, space inside the clothing, and space between body and clothing. In addition, personal space-dynamic space, opened space-closed space, determinate space-indeterminate space, layer separated apparel-one layered apparel, apparel-body priority space-body-apparel priority space were presented as a pair of opposite adjectives to observe each space. Second, the perception of body movements and clothes was examined, and it was confirmed that body movements and perception of clothes appeared in the dimensions of shape perception and relational perception. Shape perception is the perception of body movements and clothing through shape change, including body shape, clothing shape, and body and clothing movement shape. Moreover, relationship perception is perceived through the process of recognizing and recognizing the

relationship between body movements and clothing shape and texture. Relational perception is classified into the relation of visual priority due to movement, the relation of shape change causality due to body movements, and the interaction relation between body movements–shape of clothes–texture. Finally, body movements and perception of clothes were classified into body movements, shape of clothes, movements of body and clothes, and perception of texture, and the specificity of perception displayed in each item was examined. The specificities of body movements and clothing perception revealed in this study are as follows. First, in body movements perception, the characteristic of selective perception of body movements having visual priority and the characteristic of body movements perception error due to the expected effect of the costume shape appear. Second, in costume shape perception, the characteristics of ordinary shape perception by subjective impression, partial perception of shape by moving body parts, and simplified shape perception for complex motion information processing appear. Third, in the movement perception of body and clothing, there are overall perception of movement by sequential movement, multidimensional perception of movement by active selection of shape, and movement trace perception by afterimage effect. Fourth, texture perception has the characteristic that changes appearing on the surface of a material are perceived by visual touch and kinesthetic sense. In addition, it was confirmed that the texture plays an important role as a determinant of shaping perception that determines the shape and movement characteristics of body movements and clothing.

The results of this study explain that the perception of body movements and clothes is different from the perception of a body and

clothes in a stationary state like a photographic image. When choosing a costume design with body movements or a visual medium that ultimately portrays body movements, a new formative principle to be grasped is the distinctiveness of a moving body and shape perception of clothing. Moreover, the perception of body movements and clothes is perceived in a multidimensional sense with temporality, unlike still images, and perceptual activities based on visual changes of body movements and clothes will be factors and experiences that give pleasure to consumers and viewers.

The academic and industrial significance of this study is as follows.

First, it is meaningful in that it presented an observation system for body movements and clothes from an academic point of view. Therefore, it can be used as a framework for interpreting and analyzing moving images in various fields to which moving bodies and costumes are applied, such as dance and fashion.

Second, it has academic significance in suggesting the body movements and clothing perception system and revealing the specificity of perception. The body movements and clothing perception system and the specificity of perception derived from this study explain the difference between the perception of a motion image from a still image such as a photographic image or a real object and the principle of motion formation. It is expected that this will be a basic study to establish the formativeness of moving clothes reflecting the trend of the times according to the change of the media environment.

Third, it is meaningful that the theoretical framework was put into practice using the embodiment study. In this study, observation items of body movements and clothes were derived according to the implementation process of the embodiment study, and stimuli

including clothes and images were produced. It is expected that the methodology introduced in this study can be used in various ways in follow-up studies on body movements and costumes as well as fashion and dance.

Finally, it is expected to form a fundamental basis for designing clothes to which body movements are applied and to present standards for designing clothes to which body movements are applied. The body movements and clothing perception system can present a new formative perception capability to designers in terms of the relationship with the body, the relationship with space, and the shape, line, shape, and material of movement. This can be applied to dancing costumes, stage costumes, performance costumes, and various fields that require costumes combined with movement, such as fashion. It is expected that designers will create new designs with three-dimensional and dynamic design thinking and expression methods using the elements of relational perception and formative perception presented in this study.

Keywords: Body Movements, Body Movements and Clothing, Observation System, Perception System, Moving fashion images, Embodiment Research

Student number: 2017-35230