



저작자표시 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.
- 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

- 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](#) 

석사학위 작품해설집

뫼비우스의 띠

2014년

한성대학교 대학원

무용학과

무용공연전공

홍 지 명

석사학위작품해설집
지도교수 박인숙

피비우스의 띠

2013년 12월 일

한성대학교 대학원

무용학과

무용공연전공

홍지명

석사학위작품해설집
지도교수 박인숙

뫼비우스의 띠

위 해설집을 무용학 석사학위 작품 해설집으로 제출함

2013년 12월 일

한성대학교 대학원

무용학과

무용공연전공

홍지명

홍지명의 무용학 석사학위 작품 해설집을 인준함

2013년 12월 일

심사위원장 _____ 인

심 사 위 원 _____ 인

심 사 위 원 _____ 인

목 차

I. 작품개요	1
1. 작품의 주제설정 및 의도	1
2. 작품구조 및 내용	3
1) 작품 구조	3
2) 내용	3
3. 공연프로그램 요약	5
II. 작품의 창작과정: 뫼비우스의 띠	6
1. 장면 1 : 경쟁의 시작	6
1) 내용	7
2) 안무의도	7
3) 움직임 표현방법	7
4) 조명	9
5) 의상	11
6) 음악	11
2. 장면 2 : 경쟁의 기계화	12
1) 내용	12
2) 안무의도	13
3) 움직임 표현방법	13
4) 조명	16
5) 음악	17

Ⅲ. 작품 후기	18
【참고문헌】	20
【부 록】	21
프로그램사본	21
안무노트	22

【 표 목 차 】

[표 1] 작품 구조	3
[표 2] 은유적 관계 설정	4
[표 3] 공연프로그램 요약	5
[표 4] 장면1 : 경쟁의 시작	6
[표 5] 조명 - 장면1	10
[표 6] 장면2 : 경쟁의 기계화	12
[표 7] 조명 - 장면2	16

【 그림 목 차 】

[그림 1] 조명의 변화 - 출발선	10
[그림 2] 견제	10
[그림 3] 조명의 변화 - 원형 조명	10
[그림 4] 경쟁의 내면	16
[그림 5] 경쟁의 연속	16

【사 진 목 차】

<사진1> 움직임의 형태변화 - 제자리 뛰기	8
<사진2> 움직임 접촉 - 막기	8
<사진3> 상대를 견제하는 표정	9
<사진4> 의상 - 상의 · 하의	11
<사진5> 경쟁의 내면	14
<사진6> 움직임의 형태 변화 - 분리	14
<사진7> 기계적인 반복	15
<사진8> 또 다른 경쟁의 시작	15

I. 작품개요

1. 작품의 주제설정 및 의도

2011년, 서점에서는 ‘청춘’을 타이틀로 한 자기개발도서가 줄지어 소개된다. 그 중 《아프니까 청춘이다》는 당시 베스트셀러로 자리 잡으며 많은 20대 독자들에게 위로와 공감을 이끌어냈다.

청춘이 이제는 사회를 읽는 키워드 중 하나로 제시되면서 20대들은 왜 그것에 반응하는 것일까.

우리는 현재 경쟁사회에서 살고 있다. 대학에 가기위한 입시전쟁, 일 자리를 위한 취업전쟁, 직장 내 생존전쟁. 끊임없이 계속되는 경쟁 속에서 이 시대 젊은이들의 삶은 각박하다.

“청년·고령층 일자리 세대경쟁 치열”

<2012. 9 내일신문>

“사회로 진출하는 20대가 가지는 압박감과 취업에 대한 부담감이 늘어나고 있는 실정. 특히 과도한 경쟁분위기에서 생존해야 하는...”

<2012. 12 중앙일보>

“외모가 경쟁력, 취준생·직장인 성형‘붐’”

<2013. 11 mbn뉴스>

지난 몇 년간 언론을 통해 계속해서 쏟아져 나오는 경쟁사회에 대한 기사들은 지금 우리의 현실을 대변하며 그 심각성을 내포한다. 이러한 집중적 보도는 이 문제가 사회적인 이슈로 크게 자리매김하고 있다는 사실을 말하고 있다.

나는 20대가 왜 자기개발도서를 통해 멘토를 찾는지, 왜 청춘을 통한

위로에 공감하는지, 왜 계속해서 경쟁할 수밖에 없는지에 대하여 생각을 하게 되었고 그것을 작품으로 풀어내고 싶었다.

‘경쟁’이라는 단어에 대한 가지치기를 해보니 그 안에는 치열함, 압박, 불안, 절실, 목표, 목적, 도달, 승패, 도전, 힘, 반복 등 작게 세분화 할 수록 다양하게 파생되었다.

본 작품은 반복되는 경쟁 즉, 경쟁의 반복성에 초점을 맞추어 결국은 기계처럼 변해버리는 우리의 모습을 인식하고, 현 사회의 세태를 다시금 생각하는 계기를 만들고자 한다.

작품의 제목은 관객들이 그들 자신의 관전에 따라 안무를 경험할 수 있는 여지를 주는 안내판에 해당한다. 피비우스의 띠는 수학의 기하학과 물리학의 역학이 관련된 곡면으로 안과 밖의 구별이 없는 2차원적 도형으로, 계속해서 본래의 상태로 돌아가는 피비우스의 띠가 가지는 형태적 의미와 작품의 주제에 연결고리를 만들어 제목으로 선정하였다. 끊임없이 연결되어 반복되는 도형 피비우스의 띠를 통하여 계속되는 경쟁에 의해 반복성을 띄는 우리의 모습을 연상시키고 있다.

안무자는 움직임 형태를 있는 그대로 표현하되 그 속에서 변화되는 다양한 움직임 방법을 토대로 작품을 구성하고자 하였다. 여기서 움직임 방법은 미학적 원칙에 의한 변화(신체 부분, 신체의 방향, 높이, 위치, 시간, 강약, 박자)의 원리, 반복의 원리, 대조-대비 원리, 이행-연속의 원리, 절정(climax)의 원리, 변이의 원리, 균형의 원리, 조화의 원리, 통일성의 원리를 포함한다.

2. 작품구조 및 내용

1) 작품 구조

[표 1] 작품 구조

주제	경쟁
소주제	달리기시합
소요시간	15분
구성	장면1(A) - 장면2(B)
조명	길 조명, 전체 조명, 탑(Top)조명, 스퀘어(square)조명
음악 (제목-아티스트)	▪ KissKiss - Parov Stelar ▪ Another White Bird - Woven Hand ▪ To Make a Ring - Woven Hand & Ultima Vez ▪ 나레이션

작품의 주제는 ‘경쟁’으로 달리기 시합을 소주제로 갖는다. 소요 시간은 총 15분으로 장면을 A-B로 나누어 구성을 하였으며, 길 조명, 전체 조명, 스퀘어(square)조명, 탑(Top)조명의 사용은 출발선, 내면-외면, 운동장 트랙을 상징하는 중요한 역할을 한다.

음악은 아티스트 Parov Stelar의 곡 KissKiss, Woven Hand의 곡 Another White Bird, 마지막으로 Woven Hand와 무용단 Ultima Vez의 공동작업 앨범에 수록된 곡 To Make a Ring을 사용하여 움직임 표현과 질(quality)에 영향을 주며, 나레이션을 통하여 작품의 의미를 전달하고 있다.

2) 내용

이 작품의 전체적인 틀은 달리기 시합의 이미지를 갖는다. 5명의 달리기 선수가 경쟁을 하는 모습 속에 취업 경쟁을 하는 20대의 모습을 은유적으로 표현하고 있다.

[표 2] 은유적 관계 설정

작품 구조 및 내용	사회 현상
달리기 선수	20대 경쟁자
목표(도달)	꿈, 취업, 생존

모두의 출발선은 같지만 상대보다 더 앞으로, 더 빠르게 혹은 느리게, 상대를 이기기 위하여 쉴 틈 없이 뛰어가는 움직임을 통하여, 남보다 더 많은 스펙을 쌓고, 더 많은 경험을 하려 고군분투하는 젊은 취업준비생들의 모습을 담아낸다.

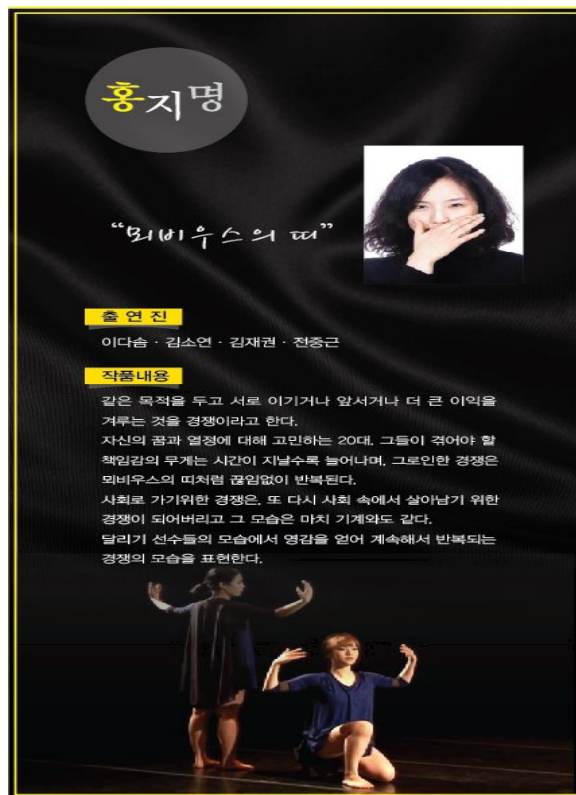
그러나 경쟁은 더 이상 다수의 사람을 필요로 하지 않는다. 우리는 계속되는 치열한 타인과의 경쟁으로 인하여, 혼자 남겨진 상황에서도 무의식적으로 달리기를 반복하고 있다. 누군가 금방 나를 쫓아올까, 추월해 가진 않을까, 나 혼자 낙오되는 것은 아닐까 하는 생각과 함께 지치고 힘들지만 멈출 수가 없다. 쓰러져도 다시 일어나서 달리는 사람들의 모습은 점점 기계처럼 변하고 같은 동작을 수없이 반복하며 변형된다.

사회로 가기 위한 경쟁이 사회 속에서 살아남기 위한 경쟁이 되듯이, 지쳐 쓰러져있는 우리는 또 다른 출발선 앞에서 새로운 경쟁을 하기 위해 준비하고, 이미 그 경쟁은 시작되었다.

3. 공연프로그램 요약

[표 3] 공연프로그램 요약

작품명	뫼비우스의 띠
일 시	2013. 11. 21. 7시
장 소	M극장
안무자	홍지명
출연진	이다솜 · 김소연 · 김재권 · 전중근
의상디자인	홍지명
무대감독	김정웅
조명감독	김진아
영상감독	이동현



II. 작품의 창작과정: 뫼비우스의 띠

같은 목적을 두고 서로 이기거나 앞서거나 더 큰 이익을 겨루는 것을 경쟁이라고 한다. 자신의 꿈과 열정에 대해 고민하는 20대. 그들이 겪어야 할 책임감의 무게는 시간이 지날수록 늘어나며, 그로인한 경쟁은 뫼비우스의 띠처럼 끊임없이 반복된다.

사회로 가기위한 경쟁은, 또 다시 사회 속에서 살아남기 위한 경쟁이 되어버리고 그 모습은 마치 기계와도 같다. 달리기 선수들의 모습에서 영감을 얻어 계속해서 반복되는 경쟁의 모습을 표현한다.

1. 장면 1: 경쟁의 시작



[표 4] 장면1 : 경쟁의 시작

소요시간	8분
조명	길 조명, 스퀘어(square)조명, 전체 조명
음악 (제목-아티스트)	KissKiss - Parov Stelar

1) 내용

3명의 달리기 선수(무용수)들이 시합 전 몸을 푼다. 초조한 마음으로 출발선에 선 그들은 서로를 견제하며 자신의 목표에 도달하기 위한 달리기를 준비한다.

상대를 앞지르기 위한 달리기가 계속 될수록 경쟁자는 3명에서 5명으로 늘어나고, 달려가는 방향과 경쟁자 수는 조금씩 변화되지만, 그들의 시선은 오직 정면, 자신의 목표를 향하고 있다.

2) 안무의도

작품의 시작은 20대들의 이야기를 배제하고 오직 ‘달리기’의 움직임만을 요소로 잡아 관객들에게 경쟁의 이미지를 쉽게 전달하는 것을 목적으로 한다.

무용수들이 시선과 몸 방향은 조명과 동시에 변화하는데, 그것은 달리고자 하는 방향 곧, 목표지점을 의미한다. 무대동선의 변화를 이용하여 공간의 활용도를 높이고, 음악과 조명은 움직임을 강조하며, 제스처와 표정으로 긴장감과 사실감을 살린다.

3) 움직임 표현방법

움직임을 찾아내는 단계에서 가장 고려한 점은 달리기의 다양한 변형과 패턴의 차이다. 기본적인 달리는, 뛰는 동작의 형태 변화(제자리에서, 누워서 혹은 바닥에서, 허공에서)와 발걸음(1step, 2step)의 차이를 두어 움직임을 구성한다<사진1>. 또한 단순히 상대를 앞서려는 움직임의 패턴은 서서히 밀고, 막고, 짚고 올라서는 접촉의 여러 형태로 발전되어진다<사진2>.

경쟁자들이 서로를 마주보고 서있는 이미지는 그들의 대립적인 구도를 나타내고 제스처와 표정을 통해 서로의 견제<사진3>를 보여준다.

무용수들의 제스처와 표정은 【장면1】의 움직임에 더 많은 생동감을 불러일으키는 표현법이기에 때문에, 실제 육상선수들의 경기영상을 관찰하고 그들의 실질적인 움직임을 습득하여 표현한다.



사진1. 움직임의 형태변화 - 제자리 뛰기



사진2. 움직임 접촉 - 막기



사진3. 상대를 견제하는 표정

4) 조명

【장면1】에서 조명은 작품의 방향을 이끄는 도구이자 핵심적인 요소이다. 몸을 풀던 무용수들 머리위로 출발선 조명이 비추면서 경쟁의 시작을 알리는 긴장감을 조성한다.

무용수들이 바라보는 방향으로 빛을 강하게 주는 효과는 그곳(목표)을 향해 달려가고자 하는 강한 의지를 빔대어 표현하고 있다.

두 명의 남녀무용수가 무대 앞으로 나와 서로를 견제하며 눈치싸움을 할 때는 조명을 통해 그들의 외면과 내면을 상징적으로 보여준다.

무대 전체는 경기장(외면-조명out), 무대 앞 스퀘어(square)조명은 무용수들의 내면(조명in)으로 설정하여 상대방보다 먼저 경기장으로 달려가려는 심리를 조명의 대비로 표현하고 있다.

다 같이 트랙을 도는 움직임에서는 원형 조명으로 그 느낌을 살려 이미지를 더 명확하게 드러내는 효과를 주었다.

[표 5] 조명 - 장면1

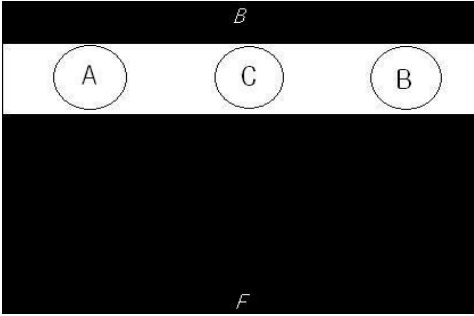
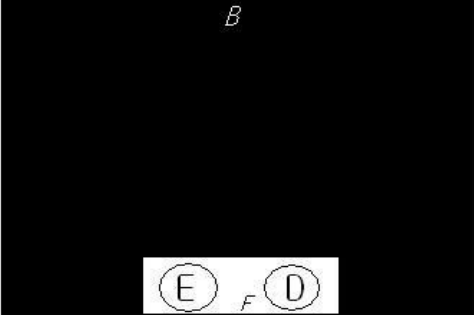
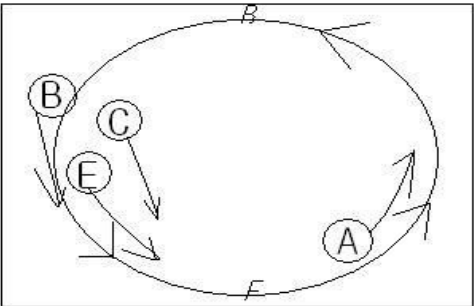
	조명의 변화는 본격적인 경쟁의 준비를 암시하고, white조명은 출발선을 의미한다.
	조명은 경쟁자의 심리를 나타내고 있다. 암전된 무대전체는 외면, 무대 앞 스퀘어(square)조명은 내면을 상징하며, 두 무용수는 표정과 제스처를 이용하여 서로를 견제하는 모습을 보여준다.
	4명의 무용수는 상대를 앞지르며 원형으로 달려 나간다. 이때 원형 조명은 운동장 트랙을 상징하고, 서서히 탑 조명으로 작아진다.

그림3. 조명의 변화 - 원형 조명

5) 의상

의상은 육상선수 유니폼으로 선택하여 색상과 디자인에만 차이를 두었다. 5명이 모두 다른 색을 입어야 서로 경쟁상대인 것이 분명해지겠지만, 한 무대에 있을 때 전체적인 그림을 고려하여 색상은 흰색과 청색 두 가지 색상으로 통일한다.

유니폼 상의디자인을 5명 각각 다른 패턴으로 선택하여 색상의 통일성을 조금은 분산시키고 서로가 개개인이라는 전제를 명확히 하고 있다.

운동복이기 때문에 소재가 가볍고 움직임에 있어 불편함이 없다.



사진4. 의상 - 상의 · 하의

6) 음악

작품에서 음악의 시작은 곧 경쟁의 시작을 의미한다. 무음(건제)과 음악(경쟁)의 타이밍 조절은 상황의 긴장감을 극대화하고, 소리의 높낮이와 Smoother(사운드 파일 안의 잡음을 여과하는 기능)효과의 활용은 음악과 움직임에 변화를 가져오면서 움직임 질(quality)에 영향을 주기도 한다.

음악은 4/4박자의 리듬으로 멜로디가 있고 빠른 속도(Tempo)로 진행되는데, 이 또한 장면의 분위기를 잘 표현해주고 있다.

2. 장면 2: 경쟁의 기계화



[표 6] 장면2 : 경쟁의 기계화

소요시간	7분
조명	탑(Top)조명, 전체 조명, 길 조명
음악 (제목-아티스트)	▪ Another White Bird - Woven Hand ▪ To Make a Ring - Woven Hand & Ultima Vez

1) 내용

혼자 남겨진 선수(무용수)의 경쟁은 여전히 진행형이다. 경쟁자들은 사라지고 내 몸이 지쳐 쓰러지는 이 순간에도 달리기는 멈추지 않는다.

경쟁자들은 살아남기 위해 바닥에 쓰러져도 다시 일어나 상대를 견제하고 목표를 향한다. 경쟁은 이제 꿈이 아닌 생존의 이유로 변질되며 살아남기 위한 달리기는 기계처럼 반복된다.

우리는 지금, 새로운 경쟁을 위해 또 다시 달려 나간다.

2) 안무의도

현 사회의 끊임없는 경쟁구도에 대한 이야기이다. 경쟁을 거쳐 사회로 나온 사람들에게 지금의 사회는 더 철저하고 냉정한 경쟁을 요구한다.

이러한 구조의 반복은 곧, 사람의 생각과 행동의 반복으로 이어지고, 무용수들은 한 움직임의 기계적 반복을 통하여 그것을 표현한다.

자신의 목표를 위해 살아온 날보다 살아갈 날들이 많은 20대들의 경쟁은 이미 시작되었고, 그들이 다시 출발선에서 또 다른 경쟁을 향해 뛰어가는 장면으로 작품은 마무리한다.

3) 움직임 표현방법

【장면2】에서 보여주는 확신 없는 걸음, 힘없이 바닥으로 쓰러졌다 일어나는 움직임들은 경쟁의 내면의 모습에 대한 표현으로, 이러한 움직임은 【장면1】과는 상반된 분위기를 가져온다<사진5>.

음악이 바뀌면서 무용수들은 다시 달리기를 위한 스타트 자세를 정확히 취하지만, 달리는 움직임의 틀만 남은 채 각각의 조각으로 분리되어 다른 형태의 질로 구성된다<사진6>.

한 움직임의 반복을 통해 기계적으로 변화된 사람들의 모습을 표현하고, 박자와 형식의 변화를 주어 다양성을 갖는다<사진7>. 여기서 목표의 시점은 앞이 아닌 위로 변경되어 그 움직임의 의미를 전달한다.

모두가 바닥에 쓰러진 이후 새로운 경쟁을 위한 출발선이 나타나면, 무용수들의 몸 방향과 시선을 정확히 정면으로 향하게 하여 다시 시작되는 경쟁에 대한 강한 의지를 보여준다<사진8>.



사진5. 경쟁의 내면



사진6. 움직임의 형태 변화 - 분리



사진7. 기계적인 반복



사진8. 또 다른 경쟁의 시작

4) 조명

전체조명이 서서히 모여 중앙 탑 조명으로 바뀌면서 무용수 혼자 무대에 남겨진다. 이것은 조명을 통해 경쟁의 내면으로 장면이 전환되는 효과를 가져 온다.

【장면2】의 조명은 기초(base)를 블루(blue)톤으로 설정하여 각박한 경쟁사회의 차가움과 냉정함의 의미를 포함한다.

바닥에 쓰러진 5명의 무용수들 위로 출발선이 다시 생겨나면서 【장면1】과의 연결성을 갖고, 무용수들이 암전된 조명 사이로 뛰어 들어가는 것은 또 다시 새로운 경쟁의 시작이라는 묵시적 암시로 작품은 마무리된다.

[표 7] 조명 - 장면2

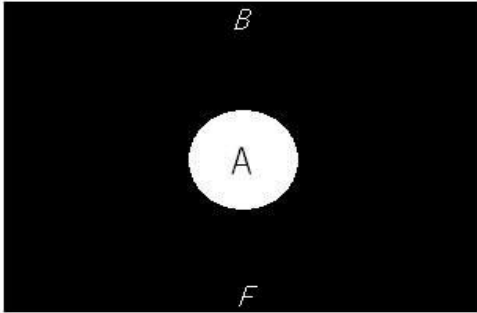
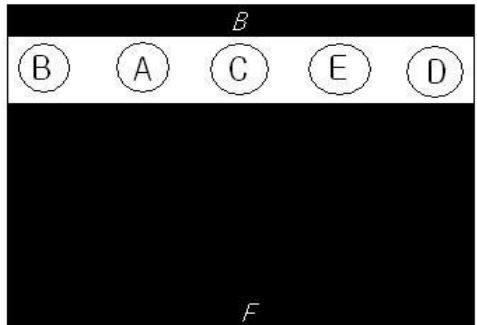
	무대에 혼자 남겨진 무용수는 달리기를 계속하고 조명과 나레이션을 통하여 경쟁의 내면 즉, 무엇을 위한 경쟁인지를 설명하고 있다.
	기계화된 경쟁은 한 동작을 끊임없이 반복하는 형태로 발전된다. 무용수들은 지치고 힘들지만 또 다시 출발선에 서서 새로운 경쟁을 향해 달려 나간다.

그림4. 경쟁의 내면

그림5. 경쟁의 연속

5) 음악

“하나의 일자리가 발생하면 최소 3명이 경쟁하는 것으로 나타났습니다. 일자
한 자리 당 구직자 3.3명이 경쟁하고 있다고 밝혔습니다. 실제 일자리 경쟁은
3.3대 1보다 더욱 치열한 것으로 보입니다.” - 나레이션 텍스트

나레이션 사용은 이 작품이 단순한 달리기 시합을 보여주기 위함이 아닌
취업경쟁에 대한 실질적인 의미를 직접적으로 전달하는 부분이 된다.

이를 통해 작품의 분위기와 움직임 표현방법은 변화한다.

효과음의 사용은 무용수들의 움직임과 그 의미에 대한 조화가 어울리는
소리로 선택했다. 이 소리는 마치 돌이 바람에 굴러가는 것처럼 들리고 있
는데, 지친 20대들의 내면에서 들리는 마음의 소리라고 생각했다. 끊기다
다시 시작하다를 반복하는 소리는 쓰러지다 일어나다를 반복하는 움직임을
떠올리게 한다.

이어진 다음 음악은 변화된 경쟁의 시작을 알리고, 그것은 분위기를 전환
과 움직임 변형으로 이어진다. 음악에서 들리는 중저음의 남자목소리는 군
중의 외침과 같이 들리는데, 이 또한 내면의 마음을 대변하는 소리로 해석
되어 사용하였다.

음악의 마지막 ‘탕’ 소리는 달리기의 신호탄 같은 역할로 새로운 경쟁을
향해 달려가는 또 다른 시작을 의미하고 있다.

Ⅲ. 작품 후기

작품의 핵심인물은 20대로, 그들은 나의 주변인이자 곧 나의 현실이다. 대학 졸업 후 많은 친구들이 취업으로 인해 힘들어하는 모습을 지켜보면서 주제를 잡고 구체적인 작품구상을 시작하였다.

취업준비생이라는 타이틀이 더 이상 다른 사람의 이야기가 아닌 우리를 대신하는 이름표가 되어버리면서, 현 사회를 살고 있는 20대의 한 사람으로 이번 작품의 주제가 나의 경험을 토대로 표현되고, 내 스스로 작품에 대해 충분히 몰입할 수 있을 것이라 생각했다. 또한 작품의 결론을 통하여 관객들에게 사회구조에 대한 생각의 공감대를 형성하고 싶었다.

초반 작업 단계에서는 구체적인 사례들을 직접적으로 표현하고 싶은 마음에 광범위한 장면설정과 소품사용이 무리가 되었다. 15분 안에 그 장면을 모두 끌고 가는 것은 작품에 흐름을 끊고 집중도를 감소시키면서 표현적 방법의 정확성을 떨어뜨리는 결과를 가져왔다.

결국 소주제인 달리기 시합을 가지고 움직임을 더 세밀하게 관찰, 발전시키며 구체화하는 형태로 작업방향이 개선되어 지금의 작품을 완성할 수 있었다.

안무를 위한 움직임 습작단계에서는 즉흥의 요소를 이용하였다. 접촉 즉흥을 통해 나의 몸, 상대의 몸을 인지하는 방법을 배우고 신체 접촉에 대한 반응을 느끼며 서로에 대해 인지하는 시간을 가질 수 있었다.

또 5명의 무용수가 줄거리를 설정하여 정확한 이미지의 움직임을 만들고 공유하는 과정을 통해 여러 프레이즈(phrase)를 완성하여 작품에 반영하기도 하였다.

작업을 마무리하면서 지난 시간을 돌아켜보면, 그 어느 때보다 안무에 대해 진지한 마음으로 접근한 것 같다. 작품의 움직임 표현방법에서 아쉬운 부분도 있지만 그것은 앞으로 안무를 하는데 있어 발전할 수 있는 밑거름이 되어줄 것이다.

이번 작업은 15분의 작품시간, 움직임 연구(research)방법, 5명의 무용수와의 작업, 그밖에 사소한 것들까지 모든 것이 새로운 경험이었다.

솔로 작품이 아니기 때문에 연습을 하면서 무용수들과 작품의 주제와 내용, 진행 방향에 대한 대화를 많이 하였다. 그래서 무용수들의 작품 몰입도가 강해지고 확신 있는 표현을 할 수 있었다.

이를 통해 작품에 임하는 안무자의 자세와 무용수들과 소통의 중요성, 관객의 시각으로 작품을 바라보기 등 생각하지 못했던 작은 부분까지도 놓치지 않고 끝까지 고민하는 자세를 배우게 된 것 같다.

아직은 갈 길이 멀게 느껴지는 초년의 안무이지만, 작품이 말하는 끊임없는 경쟁의 반복과 같이 수많은 시행착오와 경험의 반복을 통하여 안무능력을 쌓아가는 과정을 계속해서 해야 할 것이다.

나는 이미 그 출발선을 넘어 안무가를 향한 달리기를 진행 중이다.

마지막으로 아낌없는 조언과 끝까지 포기하지 않는 자세를 가르쳐주신 박인숙 교수님과 열심히 도와준 무용수들에게 감사드립니다.

【 참 고 문 헌 】

김혜은·송혜순, 「 무용창작과 표현의 기초적 이해 」, 형설출판사, 2006.

김난도, 「 아프니까 청춘이다 」, 쌤앤파커스, 2010

이경옥, 「 안무란 무엇인가 - 그 기초적 접근 」. 현대미학사, 1992.

이경옥, 「 안무란 무엇인가 - 상세한 동작연구 」. 현대미학사, 1992.

내일신문, “청년·고령층 일자리 세대경쟁 치열”, 2012.9.17

중앙일보, “취업문제로 신음하는 대한민국 젊은이”, 2012.12.26

mbn뉴스, “외모가 경쟁력, 취준생·직장인 성형‘붐’”, 2013.11.21

【부 록】

김진선 “변화를 위한 노력”  출연진 이규리 작품내용 나는 항상 생각한다. 그리고 그생각은 변화한다. 변화를 피하기 위해 생각을 멈출 수 없다. 그것은 아마 고정관념에서 탈피하려는 이유일지도 모른다. 	김현미 “불평한 공유”  출연진 유지은 · 조연희 · 이세실 작품내용 사람들은 누구나 개인적인 공간을 항상 유지하며 살아간다. 이 개인공간에 타인이 허락없이 침범해오면 사람들은 본능적으로 불쾌함과 두려움을 느껴 방어태세를 취하는데, 일정하지 않은 개인공간인의 자신과 타인의 상호작용 속에서 폭스, 확대, 경계를 하게되는 심리적인 신경전을 보이자한다. 	2013 HANSUNG UNIVERSITY 일반대학원 무용학과 석사학위 청구작품 발표회 2013. 11. 21 THU 07:00 PM 장 소 M극장 주 최 한성대학교 대학원 
홍지명 “외비우스의 떠”  출연진 이다솜 · 김소연 · 김재경 · 전준근 작품내용 같은 목적을 두고 서로 이기거나 앞서거나 더 큰 이익을 겨루는 것을 경쟁이라고 한다. 자신의 삶과 경쟁에 대해 고민하는 20대. 그들이 겪어야 할 책임감의 무게는 시간이 지날수록 늘어나며, 그로인한 경쟁은 외비우스의 폐차할 경쟁일이 반복된다. 사회로 기꺼이한 경쟁은 또 다시 사회 속에서 살아남기 위한 경쟁이 되어버리고 그 모습은 마치 기계에도 같다. 탈라기 선수들의 모습에서 영감을 얻어 계속해서 반복되는 경쟁의 모습을 표현한다. 	손효주 “유희회”  출연진 김혜진 작품내용 당연하지만 당연하지않은 많은 시간흐름. 다시 되돌릴 수 없다는 실망감과 되돌릴 수 없지만 되돌리고 싶은 간절함 속에서 나는 지금 이 '순간' 도 흘러가버리는 것이 너무 아쉽다.. 	 무용학과 지도교수 박 영 애 교수,이른 김 경 자 교수,이른 박 인 숙 교수,원대 박 재 홍 교수,발레 김 남 용 교수,한국

<프로그램 사본>

