

무용수준에 따른 무용창작 사고과정 탐색

최재희*

I. 서론
II. 연구의 방법
III. 연구결과 및 해석

IV. 결론
참고문헌
Abstract

1. 서론

무용은 인간내면의 감정을 외적으로 표출하는 예술로서¹⁾ 타 장르의 예술과 달리 전달과정의 주요 매개체가 실제적인 인간의 움직임으로 표현되는 특수성을 지니고 있다. 따라서 신체를 통해 표현되는 무용동작은 타인과의 의사소통의 언어가 되며²⁾ 창조적 표현을 위한 핵심적 수단이 된다. 즉, 무용동작은 자신의 내적 과정을 외면적인 이미지로 창출하는 창의적 산출물로서³⁾ 각 동작의 형태들은 내적감정을 외적으로 표출하는 감정이라 할 수 있다. 이와 같은 맥락으로 무용창작은 자신의 내면적 과정을 기초로 하는 어떠한 지적인 정신활동이며, 그것은 과정의 시각으로 바라보아야 한다.

지금까지 무용동작을 창안하는 것과 관련하여 이루어진 연구를 살펴보면 매개체

* 전북대학교 겸임교수, yellow7001@hanmail.net

- 1) 최윤영(2010), 다문화교육에 있어서 무용교육의 적용방안 고찰, 『대한무용학회지』 63, p. 262.
- 2) 반주은, 김윤경(2008), 호세리몽의 움직임 언어에 내재된 표현성, 『무용예술학연구』 25, p. 81.
- 3) 강혜원(2010), 무용표현의 결정요인에 관한 경험적 탐색, 이화여자대학교 대학원 박사학위논문, p. 2.

인 신체동작이나, 움직임요소의 활용, 무용창작능력의 향상을 위한 프로그램 개발, 안무의 형식에 관한 효과적인 표현방법, 및 창작의 방법론적인 측면에 관한 연구들이 주로 이루어져 왔다.⁴⁾ 이에 반해 무용창작의 근원이 되는 창작자의 내적인 사고 과정에 대한 실천적인 연구는 거의 없다.

21C 무용교육은 전인적 인간의 육성을 목적으로 학생 개개인에게 잠재되어 있는 창의적 재능을 개발시키며, 다양한 신체경험을 통해 창의적 사고의 기회를 제공하여야 한다.⁵⁾ 즉 지식과 기술적인 방법만을 단순히 주입시키는 교육이 아닌 보다 개인이 가진 잠재적인 능력을 발휘 할 수 있는 교육으로 나아가야 한다. 이러한 측면에서 무용창작의 교육은 학습자 자신의 생각과 사상을 창의적으로 표현하고자 집중하며 움직임 개발의 예술적 목적을 추구하는 활동으로서⁶⁾ 창작자의 직관력과 분석력, 통찰력을 높여주는 교육적 효과를 지니고 있다.⁷⁾ 뿐만 아니라 창조적 무용역량을 개발하고 촉진하며, 평가 할 수 있는 중요한 역할을 수행하고 있으며⁸⁾ 학생들이 다른 무용교과목에서 축적된 무용경험을 토대로 창조적 문제해결과정을 통해 자신만의 예술적 표현을 탐구할 수 있는 기회를 제공한다는 점에서 지향해야 할 교육방법이라 생각한다. 따라서 학습자 개개인의 독자적인 특성과 창의적 사고를 촉진하기 위한 무용창작 능력을 개발시킬 수 있는 기회를 확장시키는 것은 매우 바람직하

-
- 4) 맹연미(2002), 창의력과 무용창작능력 향상을 위한 즉흥무용프로그램, 충북대학교 대학원 석사학위논문. 정은혜, 권영옥(1996), 무용창작의 구성방법에 관한 연구, 『체육과학연구』 14, p. 51-64. 황문숙, 황미숙(1997), 대학무용과의 창작수업에 효율적인 교육방법론에 관한 연구, 『용인대학교 논문전집』4. 김경련(1997), 무용의 미학적 창작구성에 관한 연구, 『한국체육 철학회』 5(2), p. 165-183. 권미자(1980), 무용리듬의 특성과 창작 방법에 관한 연구, 『한국체육학회지』 19(1), p.97-105. 배귀영(1995), 무용창작의 단계적 접근방법에 관한 연구, 『체력과학연구』 17, p. 124-135. 한윤희(1986), 무용창작의 기본동작에 관한 연구, 『용인대학교 학술저널지』 2, p. 409-423. 전향원(2004), 구성주의를 기초로 한 창작무용교수-학습에 관한 연구, 『한국스포츠리서치』 15(4), p.147-156. 서예원(1998), 대학교양무용 교육과정 모형개발연구, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 5) 박영하(2010), 교육학적 관점에 따른 창의성 개념분석, 『대학무용학회지』 64, p. 128.
- 6) 옹영신(2007), 대학생의 창작무용활동 만족이 몰입경험에 미치는 영향, 『대학무용학회지』 52, p. 256.
- 7) 전향원(2004), 구성주의를 기초로 한 창작무용교수-학습에 관한 연구, 『한국스포츠 리서치』 15(4), p. 152.
- 8) 황인주(2009), 안무역량개발을 위한 안무기능과 구조에 관한 연구, 『한국무용기록학회지』 17, p. 199.

리라 판단된다.

무용창작은 창작자의 경험적 지식을 기준으로 판단하고 분석, 평가 한다. 따라서 개인적인 성격과 능력에 따라 외적으로 형상화되는 동작이 상이하게 다르듯, 개별적인 무용경험에 바탕을 두고 있는 무용창작의 사고과정은 개인의 특성에 따라 큰 차이점을 보이고 있다. 이에 따라 동일한 조건하에서 매우 다른 결과물을 생성하는 창작자의 내적 사고과정을 파악하는 일은 매우 중요하다. 이를 위해서 무용창작 과정에서 행위와 결과를 바탕으로 창작자가 어떤 내용과 형식을 사고하며 문제해결에 대한 해결방법과 의사결정이 어떤 영향으로 이루어지는지의 과정(Process)을 규명하는 것은 매우 의미 있는 일이라 여겨진다.

최근 정순주(2011)는 무용동작창안 과정이 어떻게 이루어지는지 규명하고자 74명의 무용전공자와 6명의 무용 전문가를 대상으로 경험적 접근을 시도하였으며 무용동작 창안과정을 주제인식과정, idea 탐색과정, idea 선택과정, idea 구성과정, 동작탐색과정, 동작선택 과정, 동작구성 과정, 동작 발전 과정, 이미지화 과정, 검토 및 수정 보완 과정의 단계로 도출하였다. 이와 관련하여 최재희(2012)는 대학무용수들의 무용창작 사고과정의 탐색을 위하여 대학무용수 4명을 연구 참여자로 선정하여 무용창작 실험을 실시한 후 무용창작의 사고과정을 주제인식단계, 형상화단계, 검증단계로 도출하였다.

위와 같은 선행연구들은 무용창작 사고과정 연구를 위한 초기 단계로서 창작자의 내적인 사고과정에 대해 표면화 시키고자 하였다. 하지만 무용창작의 사고과정은 대단히 종합적이고 암묵적이며 내재적(Implicit)인 특징을 지니고 있으며⁹⁾ 주관적인 체험에 근거를 둔 인식의 양상을 객관적인 형태로 표출하는 것이기 때문에 인간의 복잡 미묘한 내적인 사고과정에 대해 뚜렷하고 명확한 이론으로 제시하기에는 아직도 미흡하다. 따라서 이를 명확하고 체계적인 이론으로 정립하기 위해서는 다양한 접근방법과 다양한 연구 대상자들을 적용한 연구가 활발히 이루어져야한다. 이에 무용수준에 따라 다르게 나타날 수 있는 무용창작 사고과정을 탐색하여 무용창작 교육지침서로서 교육적 가치를 높이고자 한다.

9) 김기수(2009), 제품디자이너의 인지적 사고과정 분석, 홍익대학교 대학원 박사학위논문, p. 2.

따라서 본 연구는 무용수준에 따라 다르게 나타날 수 있는 무용창작 사고과정을 탐색하기 위해 선행 연구결과를 바탕으로 연구의 기본 틀을 마련하고 무용수준에 따른 무용창작 사고과정을 탐색하여 보다 체계적, 창의적으로 접근 할 수 있는 무용창작 교육에 대한 기초 자료를 제공하고자 한다.

II. 연구방법

1. 연구 참여자의 선정

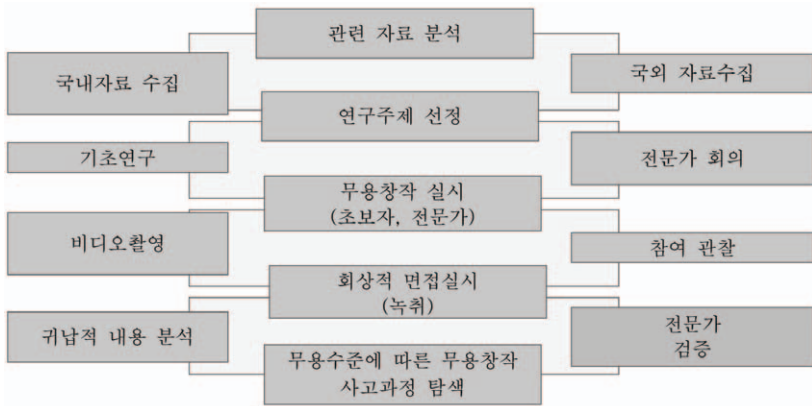
본 연구는 무용창작 사고과정을 탐색하고 분석하는 실증적 연구로서 연구 참여자의 선정은 연구목적의 특성을 대표할 수 있고 무용창작에 대한 실질적인 지식과 경험이 없으면 참여할 수 없는 점을 고려하여 ‘준거적 선택’(Criterion-based Selection)의 이상적 사례선택(Ideal Case Selection)의 방법을 사용하였다. 또한 무용창작은 개인의 성격과 능력에 따라 다르게 나타나는데 그 가운데 결정적으로 중요하게 간주되는 것이 개인적인 무용경험이다. 이에 따라 본 연구의 목적에 적합한 선택기준으로 초보자와 전문가를 분류하여 선정하였다. 초보자는 무용창작의 경험이 다소 적으며 무용을 전공하는 대학교 2학년 3명을 선정하였으며, 전문가는 C 무용단에서 무용전공 분야의 경력이 10년 이상으로 무용창작 경험과 그에 따른 시행착오의 과정을 거치면서 형성된 무용창작의 이론적 배경을 지닌 3명을 선정하였다. 연구 참여자들의 개인적 특성은 <표 1>과 같다.

<표 1> 연구 참여자의 개인적 특성

집단	연구 참여자	성별	나이	무용 경력	현 직
초보자	JSH(A)	여	22	4년	대학교 2학년재학
	LJE(B)	여	22	4년	대학교 2학년재학
	CSA(C)	여	22	5년	대학교 2학년재학
전문가	TJH(D)	여	35	20년	C무용단부대표, J대학 출강
	SRS(E)	여	29	10년	C무용단 단원, J대학 출강
	C S(F)	여	27	10년	C무용단 단원, J대학 출강

2. 연구의 절차

본 연구의 절차는 <그림 1>과 같다.



<그림 1> 연구의 절차

첫째, 사고과정에 대한 관련 자료의 수집과 분석을 통하여 연구의 주제를 선정하였다. 둘째, 전문가 협의를 거쳐 무용창작 실험을 위한 설계와 주제어를 선정하였다. 주제어 선정은 사고과정 못지않은 중요한 요인으로 작용 된다.¹⁰⁾ 이에 따라 표현하는 것에 어렵지 않으며, 창작을 위한 적절한 사고를 할 수 있을 정도의 난이도 등을 고려하여 무용창작을 위한 주제어를 ‘침묵’으로 선정하였다. 셋째, 무용창작을 위한 시간은 연구 참여자가 의도하는 표현이 충분히 나타날 수 있도록 제공하였다. 넷째, 실험을 실행하기 이전에 연구자는 연구 참여자들에게 사고과정에 대한 이해와 본 실험의 목적에 대해 자세히 설명해주었으며, 연구 참여자에게 동의를 얻어 무용창작 전 과정을 촬영하였다. 다섯째, 연구자는 연구 참여자가 무용창작을 하는 동안 참여 관찰(Participant Observation)을 통하여 연구 참여자의 특징적인 행동이나, 표정, 돌발 상황 등과 같은 것들을 기록하였다. 여섯째, 무용창작의 실험은 연구 참여자별로 각자 이루어졌다. 연구 참여자 A는 2011년 12월 3일 J대학교

10) 최재희(2012), 대학무용수들의 무용창작 사고과정 탐색, 전북대학교대학원 박사학위논문. p. 39.

예술대학 2호관 209호실에서 실시되었으며, 연구 참여자 B는 2011년 12월 9일 J대학교 예술대학 2호관 209호실에서 실시되었다. 연구 참여자 C는 2011년 12월 10일 J대학교 예술대학 2호관 403호실에서 실시되었다. 연구 참여자 D는 2011년 12월 13일 J대학교 예술대학 2호관 209호실에서 실시되었으며, 연구 참여자 E는 2011년 12월 15일 J대학교 예술대학 2호관 209호실에서 실시되었다. 연구 참여자 F는 2011년 12월 22일 J대학교 예술대학 2호관 403호실에서 실시되었다. 일곱째, 각 연구 참여자별 무용창작 실험의 종료 후 즉시 회상적 면접(Retrospective Interview Method)을 실시하였다.

3. 자료수집

본 연구의 목적을 달성하기 위한 자료수집방법은 <표 2>와 같다.

<표 2> 자료 수집 방법

종 류	내 용
참여 관찰(Participant Observation)	참여관찰 기록 노트
회상적면접(Retrospective Interview Method)	면담기록지, 녹음테이프
기타 관련자료	비디오 테이프

가. 참여 관찰(Participant Observation)

본 연구는 무용수준에 따른 무용창작 사고과정의 탐색을 목적으로 무엇보다 정확한 사고과정의 도출이 중요하다. 따라서 본 연구자는 연구의 특성상 무용창작의 흐름을 방해하지 않도록 창작과정에 개입하지 않고 무용창작과정을 촬영하면서 창작과정의 전반적인 상황을 관찰하였다. 연구 참여자들은 관찰과 녹화에 있어서 평소와 다른 의식적 혹은 가식적 모습이 다소 보였으나 초기의 불안해하는 모습은 어느 정도 사라지게 되었다. 무용창작 전 과정이 녹화된 기록과 관찰된 특징들은 회상적 면접(Retrospective Interview Method)에서 보충자료로 사용되었다.

나. 회상적 면접(Retrospective Interview Method)

사고과정을 연구하는 연구자들은 머릿속에 숨겨진 다양한 사고과정을 연구하기 위

하여 언어 보고법을 사용한다.¹¹⁾ 본 연구는 이를 위해 회상적 면접¹²⁾(Retrospective Interview Method)법을 사용하였다. 이것은 무용창작과정 중에 생각하였던 사고를 다시 정확하게 인식하고 확인하기 위해서 실시하였다. 회상적 면접은 연구 참여자에게 동의를 얻어 녹취하였으며, 무용창작 전 과정을 녹화한 비디오테이프를 재생시켜 놓고 연구자와 연구 참여자가 함께 비디오테이프를 보면서 연구자가 질문하고 연구 참여자가 답하는 형식의 반 구조화¹³⁾(Semi-Structure Interview)형식으로 이루어졌다. 회상적 면접의 내용은 연구 참여자별로 평균 약 1시간에서 1시간 30분이 소요되었으며, 연구자는 회상적 면접을 종료 한 후 곧바로 모든 대화의 내용을 정확하게 전사(Transcript)하여 문서로 정리하였다.

다. 비디오테이프

본 연구의 기타 관련 자료는 연구 참여자들의 무용창작 전 과정이 녹화된 비디오테이프의 분석이다. 본 자료는 회상적 면접의 보충자료로 사용되었으며, 면접 중에 반복적으로 재생되어 활용되었다.

4. 자료 분석

본 연구에서 각각도로 수집된 관련 자료는 귀납적 내용분석(Inductive Content Analysis)을 실시하였다(Spradley, 1980). 귀납적 내용분석은 미리 정해진 주제와 범주군을 이용하는 연역적 분석 대신에 수집된 자료로부터 범주화하여 유형화하고, 범주화 과정에서 다양한 원 자료를 일정한 기준에 따라 유사한 주제들로 범주화시

11) 한경희(2008), 사고기술방법을 통한 시 텍스트 이해과정에 관한 연구, 고려대학교대학원 석사학위논문. p. 18.

12) 회상적 면접법(retrospective interview method)은 연구과제 수행이 끝난 후 연구대상자에게 과제 수행 동안의 사고과정을 언어로 표출하도록 요구 한 후 이것을 분석하는 방법으로 연구 대상자가 과제를 수행하는 동안의 사고를 방해하지 않는다는 장점을 지니고 있다. 따라서 회상적 면접법은 과제 수행이 끝난 후 가능한 빨리 이루어지는 것이 좋다.

13) 질적 연구에서의 면담은 면담 가이드에 의한 구조화 정도에 따라 구조화된 면담, 반구조화된 면담, 비구조화된 심층면담으로 구분된다. 특히 반구조화된 면담(semi-structure interview)은 면담 전에 연구자가 작성한 면담 가이드에 의해서 면담을 진행하되, 면담과정에서 상황에 따라 질문의 방식이나 순서에 있어서 다소 융통성이 발휘 될 수 있는 방식이다. 그러나 연구자가 미리 정한 면담 가이드에서 벗어난 질문은 제외된다.

키는 것이다. 귀납적 내용분석은 무용창작 과정에서 나타나는 사고과정을 탐색하기 위해 활용하였으며, 자료 분류 및 분석과정에서 연구자의 주관적 편견이 연구결과의 신뢰도를 저해할 우려가 있기 때문에 전문가 협의(Auditing)를 구성하여(전공무용교수 2인과 박사 2인) 여러 차례 세심한 검토를 거쳤다. 또한 자료의 수집에서부터 결론으로 수렴되는 과정까지 구성원간의 검토(Member Checking)를 통하여 회상적 면접 내용, 참여 관찰에서 발견된 특징과 내용 등을 분석하고 해석하는 절차를 거치며 연구 참여자와 재확인하였다. 이와 함께 각각도 검증법(Triangulation)을 활용하여 자료의 진실성을 확보할 수 있었다.

III. 연구 결과 및 해석

본 연구는 무용수준에 따른 무용창작 사고과정을 탐색하고자 초보자집단 3명과 전문가집단 3명의 연구 참여자를 선정하여 무용창작을 실시하였으며, 수집된 자료는 귀납적 내용분석을 통해서 이루어졌다. 도출된 결과는 <표 3>과 같다.

<표 3>에서 제시된 바와 같이 무용창작 사고과정의 단계는 주제인식-형상화단계-검증단계의 기본적인 틀을 지니고 있는 것으로 파악되었다. 이러한 각 사고과정의 단계들은 일정한 시간의 흐름에 따라 직선적으로 전개되기 보다는 단계별 과정들은 동시 복합적으로 중복되거나 상호작용을 이루어가면서 순환되는 특징으로 발견되었다.¹⁴⁾ 정순주(2011)는 무용동작의 창안과정을 주제인식과정, idea 탐색과정, idea 선택과정, idea 구성과정, 동작탐색과정, 동작선택 과정, 동작구성 과정, 동작발전 과정, 이미지화 과정, 검토 및 수정보완 과정의 단계가 복합적으로 이루어지며, Csikszentmihalyi(1996)는 창작의 과정을 직선적으로 이해하기보다 단계별 과정들이 서로 중복되거나 되풀이 되면서 순환한다고 밝히고 있다. 신은경(1996)은 창작의 과정에는 제반의 요소가 수반되기 마련이고 이들 각 요소들 간에는 유기적 관계가 끊임없이 형성되고 상호작용을 한다는 보고는 본 연구의 결과를 더욱 강화시켜 주는 것으로 사료된다. 한편 기존의 무용연구에서 언급되어 오는 무용창작 과

14) 최재희(2012), p. 49.

〈표 3〉 무용창작 사고과정의 귀납적 내용분석

소분류 영역	중분류 영역	대분류 영역
수다스러움, 입 막기, 아무 말하지 않는다, 조용, 무거움, 무언의 소리, 화났을 때, 복잡함, 눈, 귀, 입, 비밀, 진실, 거짓, 답답한, 고요 새벽, 아름다움, 웅크림, 조용함, 소리 없음, 정적, 어색함, 아우성, 낯선 곳, 적막함, 기도 벽, 집중, 조용한 공간속의 흐름들, 차단, 고요함, 정지, 불공평	주제 의미 파악	주제 인식 단계
과거에 경험했던 상황회상 과거에 침묵을 경험했던 이유 회상 침묵에 관련된 모든 상황 이미지화	주제에 대한 회상	
전에 배웠던 동작 시도 주제를 생각하며 새로운 동작 시도 평소에 해보고 싶었던 동작을 생각하며 시도 내가 수업시간에 배웠던 동작을 변형하여 시도 나에게 맞는 동작들을 계속해서 시도 유난히 습관적으로 나오는 동작들 발견 익숙한 동작을 가지고 변형시킴 익숙한 동작이 무의식적으로 계속 나타남	경험된 동작	형상화 단계
평소 잘하는 익숙한 동작이 자연스럽게 나옴 나의 의지가 아닌 몸이 찾아가는 것 같음 몸이 흐르는 대로 즉흥적으로 계속 시도 그냥 동작이 자동적으로 생성	무의식적인 동작 생성	
스토리의 상황을 생각하며 동작을 만들 주제어를 생각하며 거기에 맞는 동작 생성 철저히 주제에서 벗어나지 않으려 함	스토리화	
이 동작이 좀 더 괜찮은 동작 같다 계속 수정하고 평가해 가는 과정을 인식 동작을 찾아가는 중 '아니다'는 생각 동작을 시도해 가면서 어울리지 않는다고 생각함	동작의 형태에 대한 인식	동작 평가
나의 의지가 아닌 몸이 찾아가는 것 같음 몸이 흐르는 대로 즉흥적으로 계속 시도 그냥 제 몸이 그렇게 갔던 것 같음 흐름이 깨진다고 생각함	무의식적인 평가	

〈표 3〉 계속

소분류 영역	중분류 영역		대분류 영역
동작을 시도해 보는데 계속 만족하지 못함 다양하게 방향을 바꾸어 동작을 변형 다음 동작의 연결성을 위해 반복해서 변형 익숙한 동작을 가지고 와서 변형 생각만큼 하고 싶은 동작이 안됨 다양한 각도나 방향으로 계속 수정 그 다음동작이 잘 이어질까하고 계속 반복해서 변형 의도했던 동작이 뜻대로 안됨	동작 변형 시도	동작 변형	형상화 단계
'이건 아니다' 라는 생각 후 바로 무의식적인 동작변형 나의 의지가 아닌 몸이 찾아가는 것 같음 몸이 흐르는 대로 즉흥적으로 계속 시도 익숙한 동작이 무의식적으로 계속 나타남	무의식적인 몸의 반응	동작 반복	
동작 창작과정 중 막힐 때는 다시 처음부터 반복 동작의 연결성이나 흐름을 익히기 위해 계속 반복 계속적으로 동작을 수정하면서 더 좋은 동작을 찾음 자연스럽게 할 수 있는 동작 찾기 신체 각 부분을 이용하여 반복적으로 표현 동작의 연결을 위해서 주제를 표현하기에 적절한 동작을 찾기 위해	동작 탐색		
표현하려는 주제를 전체적으로 파악 주제에 적합하기를 생각 창작한 작품을 관객의 입장에서 평가	주제 관련 검토	자기 평가	검증 단계
흐름에 맞게 다시 한 번 검토 주제에 대한 다른 방향 시도 및 재탐색	전체 흐름 파악		

정에 대하여 안병순(1994)은 관찰, 확산적사고, 분석, 종합, 반성의 단계로 제시하였고 송수남(1987)은 체험, 주제설정, 형식과 기교의 구성으로 제시된 창작과정은 실제적으로 창작자가 경험하여 도출된 본 연구의 결과와는 일치되지 않음을 보여준다. 무용창작 사고과정으로 도출된 주제인식단계, 형상화단계 및 검증단계에 관한 구체적인 내용은 다음과 같다.

1. 주제인식단계

무용창작의 첫 번째 단계인 주제인식단계¹⁵⁾에서 발견된 사고는 초보자 전문가집단 모두 주제를 지각하고 판단하는 주관적인 해석들이 다양하게 이루어지는 것으로 나타났다. 김자연(2004)은 주제인식에 대해 작품의 중심사상, 핵심적인 의미를 전달하려는 생각과 소재를 다뤄 나가는 통일 원리로 정의하였으며, 정순주(2011)는 무용동작을 창안하는데 있어 주제를 지각하고 판단하는 과정이라 하였다. 즉, 연구 참여자들은 주제에 대한 의미파악과 함께 주제에 관련된 과거의 회상과 상황 등을 떠올리며 주제에 대한 각자의 주관적인 해석에 따라 다양한 탐색과 관찰이 이루어졌다. <표 3>에서 제시된 바와 같이 '수다스러움', '입 막기', '아무 말하지 않는다', '조용', '무거움', '무언의 소리', '회났을 때', '복잡함', '눈', '귀', '입', '비밀', '진실', '거짓', '답답한', '고요', '새벽', '아름다움', '웅크림', '조용함', '소리 없음', '정적', '적막함', '기도', '아우성', '낯선 곳', '조용한 공간속의 흐름들', '벽', '집중', '고요함', '정지', '불공평', '차단' 등의 주제에 대한 함축된 단어들을 연상하였다.

너무 큰 주제로 하기에는 너무 광범위하고 표현하기 어렵기 때문에 마인드맵을 이용하여 주제를 파악하며 연관된 단어들을 떠올렸어요.(연구 참여자 B)

주제를 들었을 때 기억 속에 있는 여러 가지 상황들이 떠오르며, 생각난 단어들에 답답함, 불공평 등 있었어요. (연구 참여자 E)

김성희(2012)는 익숙하지 않은 문제에 직면했을 때 문제를 해결하기 위해 취하는 첫 번째 단계가 바로 자신이 경험했던 기억들을 기초로 문제해결을 이루어나가며, James(1890)은 경험은 물리적 세계인 '제 1세계'와 의식적 사고과정의 세계인 '제 2세계'를 연결시켜주는 역할과 모든 사고에 구체적 자료를 제공한다고 하였다. 백순기(1997)는 창작의 본질적 의미는 이제까지 삶에서 직·간접적으로 경험한 것을 이미지화(Imagination)하고 전환하며 형상화하여 표현하는 경험이라고 정의하였다. 이와 같은 맥락으로 황인주(2009)는 무용작품이 구체적으로 형상화되는 과정 중에서 창작자는 개인적 경험을 기초를 바탕으로 형식을 만들어 가며 일반화 시킨

15) 앞의 글, p. 51.

다고 하였으며, 한정원(2000)은 무한하게 나타날 수 있는 디자인의 범위를 축소시키기 위해 경험과 직관을 통해서 초기 해결안을 형성하고 이를 발전시킨다고 하였다. 이상과 같은 연구 보고들을 통해 알 수 있듯이 무용창작 과정에서 특히 창작자의 경험은 매우 가치 있는 기초자료로서 적용되며, 경험을 바탕으로 하지 않는 무용은 무용교육이 되지 못한다는 점을 암시해 주고 있다.¹⁶⁾ 즉, 무용창작 사고과정의 주제인식단계에서 이루어지는 연구 참여자들의 주관적인 해석은 의미 있는 경험들의 축적 속에서 사고를 확장한다고 할 수 있으며¹⁷⁾ 이러한 사고의 확장을 통해서 이루어어나가는 것은 무용동작의 모티브가 되는 스토리의 전개이다.

일단 세부적으로 침묵에 관련된 상황을 회상하며 문장을 작성하고 이야기를 만들었어요. 저는 이야기를 만들지 않으면 동작을 창작하기 힘들어요
(연구 참여자 A)

제시된 주제 침묵을 생각하며 곧바로 내 몸에 손을 터치하였어요. 내 몸에 대한 관찰을 통해서 구체적인 표현내용을 찾아갔던 것 같아요. (연구 참여자 D)

위의 면담내용에서 알 수 있듯이 스토리화의 전개방식은 주제에 대하여 무한하게 나타낼 수 있는 창작과정안의 범위를 축소시키고 핵심적인 의미를 부여하며, 추상적인 주제어에 대한 구체적인 형상화 작업을 위하여 사용되는 방법으로서¹⁸⁾ 무용창작과정을 통해 지속적으로 영향을 주고받는 중심적 역할을 하는 것으로 해석할 수 있다.

한편 참여관찰을 통해 초보자집단과 전문가집단의 소요시간의 확연한 차이의 특징이 발견되었다. 초보자집단은 평균 14분을 소요하였으며, 전문가집단은 평균 3분을 소요하였다. 이러한 특징은 전문가집단이 초보자집단보다 무용창작의 주제어에 대한 표현방법의 중요한 핵심 사항에 빨리 초점을 맞추고 있는 것으로 파악된다. 이와 같은 맥락으로 김기수(2011)는 초보자와 전문가의 디자인 과정에서 전문성이 높

16) 한정원(2004), 구성주의를 기초로 한 창작무용교수-학습에 관한 연구, 『한국스포츠 리서치』 15(4), p. 151.

17) 강정하(2008), 과학적 창의성과 예술적 창의성: 지식의 성장으로서의 창의성에 대한 사례 연구 및 과학적 창의성의 타당화, 성균관대학교 대학원 박사학위논문, p. 20.

18) 최재희(2012), p. 55.

을수록 디자인 프로세스의 처리방향이 자유롭고 문제해결을 위한 문제표상이 전 과정에서 유연하게 발생하며, 김용일(1995)은 디자인 초기 문제정의 과정에서 전문가는 신속하게 접근하는 특징이 발견되었다. 이에 한정원(2000)은 과거에 습득한 경험의 유무와 디자이너의 교육적, 실무적 배경에 의한 경험되고 축적된 지식과 검증된 정보들을 토대로 문제해결에 접근한다고 하였다. 이를 토대로 풍부한 경험적 지식의 유무는 무용창작과정에 중요한 요인으로 작용하는 것으로 해석할 수 있으며 주제인식단계에서부터 개인적인 특성에 따라서 무용창작을 위한 접근방법과 목표를 달리 하고 있음을 알 수 있다.

2. 형상화 단계

무용창작 사고과정의 형상화단계는 주제인식단계에서 결정된 스토리에 따라 창조적 표현을 위한 핵심적 수단인 무용동작이 표출되는 단계로서 동작생성, 동작평가, 동작변형, 동작반복의 행위가 동시 복합적으로 나타났다.

가. 동작생성

형상화단계에서 동작생성은 이전 주제인식 단계에서 결정된 스토리에 따라 무용동작을 형상화하기 위한 사고들이 주로 이루어졌다. <표 3>에서 제시된 바와 같이 '전에 배웠던 동작 시도', '주제를 생각하며 새로운 동작 시도', '평소에 해보고 싶었던 동작을 생각하며 시도', '내가 수업시간에 배웠던 동작을 변형하여 시도', '나에게 맞는 동작들을 계속해서 시도', '유난히 습관적으로 나오는 동작들 발견', '평소 잘하는 익숙한 동작이 자연스럽게 나오음', '나의 의지가 아닌 몸이 찾아가는 것 같음', '몸이 흐르는 대로 즉흥적으로 계속 시도' 등과 같다.

특히 초보자집단은 과거에 경험하고 습득하여 얻어진 무용동작에 주제의 핵심적인 의미를 함축시키는 순차적인 방법을 활용하는 것으로 나타났으며, 전문가집단은 한정된 무용동작 형태의 범위를 벗어나기 위해서 즉흥적인 움직임의 흐름 속에서 순간적으로 발견되는 핵심적인 동작을 선택하는 확연한 차이의 특징이 발견되었다.

주제를 생각하면서 동작을 만들어요, 생각이 떠오르지 않을 때는 전에 배웠던 동작을 끌어내서 연결을 시킵니다. 그리고 추상적이지 않으며 관객들이

이해할 수 있을 정도의 동작을 만들어요. (연구 참여자 A)

주제에 연관된 상징적인 단어들을 대표할 수 있는 움직임을 찾고자 동작을 만들어었어요. (연구 참여자 C)

주제를 표현하기 위한 스토리를 생각하며 즉흥적인 움직임을 통해서 핵심적인 움직임을 찾아내는 것 같아요. (연구 참여자 D)

김기수(2007)의 제품디자이너의 사고과정에서 전문가와 중급자의 경우 시각화 단계에서 병렬적인 처리과정(Parallel Process)을 통해서 시각적 표현물을 도출한 반면 초보자의 경우 순차적인 처리과정(Serial Process)을 통하여 표현물이 도출된다는 보고에서도 알 수 있듯이 전문가 집단의 병렬적인 동작생성 과정은 무용창작의 전문성의 추상화 혹은 일반화의 수준이 높기 때문에 한 번에 도출된 것으로 해석되며, 그에 반해서 초보자의 순차적인 동작 생성 과정은 무용창작 전문성의 추상화 혹은 일반화의 수준이 낮기 때문에 한 번에 하나씩 전개단계의 방법을 채택해 가는 결과로 해석될 수 있을 것이다.

형상화단계의 동작생성의 과정에서 발견된 또 다른 특징은 연구 참여자들의 의지와 다르게 몸에 익숙해져 있는 동작들이 무의식적으로 생성된다고 하였다.

이건 아닌데 어떻게 해야 하지 다르게 시도해보고자 하지만 그러는 찰나에 몸이 먼저 무의식적으로 새로운 동작이 나와요. (연구 참여자 A)

나도 모르게 무의식적으로 익숙한 동작도 많이 나오는 것 같아요.
(연구 참여자 C)

즉흥적으로 움직이는 과정 속에서 익숙한 흐름의 동작들이 무의식적으로 나올 때가 많아요. 그것은 몸에 기억된 흐름...(중략) 익숙한 동작의 형태와 흐름과 방향 등이라고 할 수 있어요. (연구 참여자 D)

특히 연구 참여자 D는 무의식적인 반응에 대해 몸에 기억되어 있는 익숙한 흐름과 같은 것이라 하였다. 사람의 신체는 기억을 많이 한다. 즉, 뛰고 나면 곧바로 도는 흐름의 경험을 계속 해왔다고 가정을 한다면 어느 순간 뛰고 나면 무의식적으로 바로 돌게 될 것이다. 이러한 무의식적인 반응에서 중요하게 선택해야 할 것은 가장 적절하고 효과적으로 내용을 표현할 수 있는 것을 결정하는 것이다. Morgenroth (1987)은 무의식적인 흐름은 움직임의 활동력의 범위를 넓혀주고 공간의 구조와 새로운 동작을 발견하여 조화시킬 수 있으며 장애숙(2002)은 사람의 마음이 모든 경

힘에 개방하면 할수록 창조성의 가능성이 더욱 증대되며, 의식과 무의식 사이의 마음이 자유롭게 흐르고 개방적으로 활동 할 수 있도록 해야 한다고 하였다. 이에 창작자들은 의식적 또는 무의식적인 모든 요소들을 순간의 문제와 상황을 고려하여 잘 활용하고 조화시킬 수 있는 능력을 개발해야 한다고 사료된다.

나. 동작평가

형상화단계의 동작평가는 동작생성에 대한 긍정적 또는 부정적인 피드백(feedback)으로 정의하였으며¹⁹⁾ <표 3>에서 제시된 바와 같이 ‘이 동작이 좀 더 괜찮은 동작 같다’, ‘계속 수정하고 평가해 가는 과정을 인식’, ‘동작을 찾아가는 중 아니다 라는 생각’, ‘동작을 시도해 가면서 어울리지 않는다고 생각함’, ‘나의 의지가 아닌 몸이 찾아가는 것 같음’, ‘몸이 흐르는 데로 즉흥적으로 계속 시도’, ‘그냥 제 몸이 그렇게 갔던 것 같아요’, ‘흐름이 깨진다고 생각함’ 등과 같은 동작 평가에 대한 사고들이 주를 이루었으며 연구 참여자들의 의식에 의한 평가와 순간적으로 몸으로 인식하는 평가로 나타났다.

창작하는 과정 속에서 제 몸이 평가했던 것 같아요. 외적인 동작의 형태로 확인 한다 해도 다시 몸이 스스로 평가하거든요. (연구 참여자 C)

저는 무용동작에 대한 평가는 외적으로 평가하는 것보단 몸에 익숙한 그 기준에 따라 하는 것 같아요. 몸이 먼저 알고 있는 것 같아요. (연구 참여자 D)

동작에 대한 부정적 평가를 갖게 되는데...(중략) 그래서 순간 다른 방향으로 움직임을 시도하지만 그런 상황은 저의 생각보단 몸에서 먼저 반응되어 생각으로 전달되는 것 같아요. 저의 몸은 기억하고 있어요. (연구 참여자 E)

위의 면담내용에서 알 수 있듯이 특히 연구 참여자 D와 E는 즉흥적인 움직임 속에서 나오는 동작들의 흐름 속에서 왠지 어색한 순간을 느낄 때 정지를 하게 된다고 하였는데, 이것은 외적으로 표현되는 형태보다는 순간적인 움직임들 속에서 익숙하게 기억되어져 있는 몸의 평가 기준에 따라 이루어진다고 하였다. 이에 장정운(2009)은 무용에서의 신체는 의식의 발현체이며 체험의 축적장소로서 나아가 무용경험의 기반으로 체험을 제공하는 정신과 신체가 총괄적으로 관여한다고 하였으

19) 앞의 글, p. 65.

며, 김성희(2012)는 문제를 범주화 하는 기준을 결정하는 것은 작동된 기억(Working Memory)을 통해 이루어지기 때문에 문제를 해결하는 전략으로 경험된 기억은 중요한 변인으로 작용한다 하였다. 이를 바탕으로 외적으로 형상화되는 무용동작의 긍정적, 부정적 평가의 기준은 매개체 역할을 하는 몸과 밀접한 연관을 지니고 있으며 경험되어 기억되어진 몸의 자연스러운 흐름이라 할 수 있다.

다. 동작변형

형상화단계의 동작변형은 동작평가에 대한 부정적인 피드백(feedback)에 따라 동작을 변형시켜 나가는 것으로 <표 3>에서 제시된 바와 같이 ‘동작을 시도해 보는데 계속 만족하지 못함’, ‘다양하게 방향을 바꾸어 동작을 변형’, ‘다음 동작의 연결성을 위해 반복해서 변형’, ‘익숙한 동작을 가지고 와서 변형’, ‘생각만큼 하고 싶은 동작이 안됨’, ‘다양한 각도나 방향으로 계속 수정’, ‘그 다음동작이 잘 이어질까하고 계속 반복해서 변형’, ‘의도했던 동작이 뜻대로 안됨’ 등과 같이 동작변형에 대한 사고들이 주를 이루었다. 이와 같이 연구 참여자들은 새로운 정보와 통찰력을 바탕으로 창의적인 과정을 통하여 최종 결과물에 대해 변형을 이루어나간다고 할 수 있다.

이에 최의창(2009)은 예술작품은 이미 예술가의 마음속에 완성된 형태로 존재하며, 이미 표현될 내용에 대한 완성된 아이디어를 외형적으로 표현하기 위하여 적당한 방식을 채택하거나 만들어 내는 과정 속에서 ‘창작하는 자’와 ‘비판하는 자’ 간의 선택과 변경의 과정을 경험한다고 하였다. 이와 같은 맥락으로 이상섭(1964)은 창조의 과정에는 의식적이고 비판적인 평가가 이루어지며, 확인 교정 최고의 작업을 통하여 작품이 완성되어진다고 하였다. 따라서 연구 참여자들은 주제 인식단계에서 결정된 스토리에 따라 상호 창조적인 과정을 통하여 부분적으로 발생되는 문제에 대한 평가와 변형의 행위들이 최종 마무리단계에까지 이른다고 할 수 있다. 이러한 과정 속에서 발견된 특징은 변형되어 나타나는 동작의 형태이다.

몸이 먼저 무의식적인 춤에 다른 변형된 동작을 순간적으로 나타나는 동작들이 있어요. 하지만 주제의 범위를 벗어나지 않으며 이전에 했던 동작의 형태에서 많이 벗어나지는 않았던 것 같아요. (연구 참여자 B)

www.kci.go.kr

이전에 했던 동작의 변형이 아니라 새로운 변형인 것 같아요. (연구 참여자 D)

위와 같이 연구 참여자 B는 이전 단계에 생성된 동작의 형태에서 크게 벗어나지 못하는 동작의 변형이 주로 나타났으며, 반면 연구 참여자 D는 전혀 다른 동작의 형태를 시도되는 것으로 나타났다. 이러한 특징은 위에서 언급한 바와 같이 초보자 전문가 집단의 순차적인 동작 생성 방법과 병렬적인 동작생성 방법에서 나타나는 결과의 형태로 해석할 수 있다.

라. 동작반복

형상화단계의 동작반복은 동작생성, 평가, 변형이 확대되어짐에 따라 발견된 행동으로 <표 3>에서 제시된 바와 같이 동작의 반복은 '동작 창작과정 중 막힐 때는 처음부터 다시 반복', '동작의 연결성이나 흐름을 익히기 위해', '계속적으로 동작을 수정하면서 더 좋은 동작을 찾음', '자연스럽게 할 수 있는 동작 찾기', '신체 각 부분을 이용하여 반복적으로 표현', '동작의 연결을 위해서', '주제를 표현하기에 적절한 동작을 찾기 위해' 등과 같은 동작반복을 위한 사고들이 주를 이루었다. 즉, 연구 참여자들은 반복을 통하여 주제에 맞는 동작을 선택하고, 주제와 연관되어 표현될 수 있는 동작들을 찾으며, 즉흥적으로 움직이는 과정 속에서 동작의 풍요로운 감정의 이입뿐만 아니라, 자연스러운 동작을 선택하고자 하는 의도가 발견되었다.

특히 참여관찰을 통해서 확인한 차이의 특징이 발견되었는데 초보자집단은 무용 동작의 생성과 변형, 반복이 매우 빈번하게 짧은 구간에서 규칙적으로 발견되었으며, 전문가집단은 추론적인 방법과 기준에 경험되어 알고 있는 범위 안에서 창작을 실시하기 때문에 불필요한 무용동작의 변형과 반복이 적은 횟수로 발견되었다.

관객의 입장에서 어떤 것이 더 길어 보일까? 어느 각도로 서있어야 괜찮을까? 무용동작은 시각적으로 보이는 것이기 때문에 좀 더 잘하게 보이기 위해서 (연구 참여자 B)

제가 못하는 동작보다는 잘하는 동작으로 멋있게 표현을 하고 싶었어요. 관객들이 봤을 때도 동작이 괜찮다 잘 어울린다 하는 평가를 받고 싶어요.

(연구 참여자 C)

몸이 먼저 움직이고, 몸이 따라가는 데로 반응해요. 몸이 기억하고 있는 것

같아요. 굳이 거울을 확인하지 않더라도 몸이 많은 경험을 통해서 습득되어
진 검증된 동작들의 형태의 위치나, 각도 등은 몸이 인식하고 있기 때문에
그런 몸의 반응을 믿어요. (연구 참여자 F)

무용은 인간의 사상과 감정을 단순한 신체 움직임이 아닌 미학적 법칙(Aesthetic Rule) 또는 심미적이고 기술적인 동작으로 표현하는 시·공간적 종합예술(Kraus & Chapman, 1981)이다. 특히 무용창작에서 핵심적 표현수단으로 사용되는 무용동작은 심미적인 예술표현 욕구를 기본으로 하고 있다. 이러한 심미적인 예술표현 욕구는 무용창작에 많은 영향을 끼친다고 할 수 있다. 즉 같은 사물도 개인의 경험이나 지식 상황 등에 따라 서로 다른 해석의 차원을 나타낼 수 있으며, 예술적으로 승화시켜 표현하기 위해서는 사물에 대한 본래의 모습을 재현하기 보다는 미적 대상으로 바라보아야 한다. 황인주(2009)는 무용창작은 일반화된 창작주제를 창작자의 미적 경험을 토대로 전환시키기 위한 노력의 비언어적 표현방법이며, 창작 과정에서 적용되는 미적 특성은 창작자의 미적경험으로부터 도출된다고 하였다. 반주은, 김윤경(2008)은 움직임을 통해 시각화되는 동작에 각자만의 의미를 부여하고 동작에 내재된 표현을 외화(外化) 함으로서 새로운 예술로 발전시키는 것이라고 하였다.

이와 같이 무용동작의 각 형태들은 심미성의 외적 양상의(육완순, 1985) 표현으로서 이러한 심미적인 표현의 욕구는 무용창작과정의 전 과정에서 나타난다고 하였다. 이에 따라 무용동작을 만들며 평가를 하는 기준의 하나라 할 수 있는 미적 태도(Aesthetic-Way)의 개발은 무엇보다 중요하다.

미적 태도(Aesthetic-Way)란 무용을 만들어내는데 특수한 반응을 일으키게 하는 경험으로서 직·간접적인 다양한 경험은 창조적 활동의 '미'를 형성해 주는 요인으로서 매우 중요하다고 할 수 있다. 이러한 미적 태도(Aesthetic-Way)의 형성을 위해서는 첫째, 대상(환경, 사물, 상황 등)을 적극적으로 바라보는 자발성이 있어야 하며 둘째, 대상에서 미적인 요소를 체험하여야 한다. 셋째, 체험된 것을 바탕으로 자유로운 사고를 통해서 다시 어떠한 대상에 부여할 줄 알아야 하고 이렇게 될 때 창조적 활동의 결과인 "미"가 형성되는 것이다.

이상과 같이 형상화 단계는 핵심적 표현수단인 무용동작이 표출되며, 무용동작 생성과 평가 그리고 변형과 반복의 형태가 활발하게 진행되는 단계로서 무용창작

과정에 있어서 가장 중요한 부분으로 사료된다.

3. 검증단계

무용창작의 마지막 단계라 할 수 있는 검증단계는 전체적인 표현의 내용과 주제가 일치하는지를 확인하고 구간 구간의 연결성과 동작의 연결 등을 확인하는 것으로 <표 3>에서 제시된 바와 같이 ‘표현하려는 주제를 전체적으로 파악’, ‘흐름에 맞게 다시 한 번 검토’, ‘주제에 대한 다른 방향 시도 및 재탐색’, ‘주제에 적합한지를 생각’, ‘창작한 작품을 관객의 입장에서 평가’ 등과 같은 주제와 창작된 작품에 대한 검증의 사고들이 주로 이루어졌다.

거의 완성 되었을 때는 다시 처음부터 전체적으로 확인했어요, 주제를 나타낼 수 있는 동작인지, 또는 전체적인 연결이 잘 이루어졌는지 등을 확인했어요. (연구 참여자 B)

마지막 단계에서는 제가 처음에 생각했던 주제에 맞게 잘 표현됐는지를 생각해요. (연구 참여자 F)

연구 참여자 F의 검증단계는 아주 짧게 순간적으로 이루어지는 것으로 확인되었다. 이는 기억 속의 경험된 지식들을 바탕으로 한 추론들이 무용창작과정에서 새로운 창조적인 안을 만드는데 중요하게 작용되는 것으로 나타났으며 이러한 특징들은 형상화단계에서부터 검증하는 과정까지 포함된다고 할 수 있다. 검증단계에서는 전체적인 흐름과 주제의 적절한 표현, 동작의 연결성을 파악하며, 자기의 평가가 상호작용하는 특징으로 나타났다.

IV. 결 론

본 연구는 무용수준에 따른 무용창작 사고과정을 탐색하고자 하였다. 이를 위하여 초보자집단 3명과 전문가집단 3명을 연구 참여자로 선정하여 무용창작을 실시하게 한 후 도출된 결과를 기초로 본 연구에서는 다음과 같은 결론을 얻었다.

첫째, 초보자집단과 전문가집단의 무용창작 사고과정은 주제인식단계, 형상화단

계, 검증단계의 과정을 거치는 것으로 확인되었다. 주제인식단계에서 초보자집단과 전문가집단의 접근방법의 차이점은 무용창작에 대한 풍부한 경험적 지식의 유무가 중요한 요인이라 할 수 있다.

둘째, 형상화단계의 동작생성의 경우 초보자집단은 주제인식단계에서 설정된 스토리를 토대로 무용동작을 창작하는 반면, 전문가집단은 즉흥적인 움직임을 통해 새로운 움직임을 발견하는 형태로 진행되는 즉각적이고 직관적인 구조를 취하고 있었다.

셋째, 형상화단계의 무용동작을 창작하는 과정에서 초보자집단은 하나씩, 하나씩 무용동작을 순차적으로 찾아가는 순차적인 방법을 취하고 있는 반면, 전문가집단의 경우 병렬적인 방법을 취하고 있었다.

넷째, 형상화단계의 동작평가는 초보자집단과 전문가집단 모두 자기 몸의 인식에 따라 보통 무의식적으로 이루어지는 상황이 발견되었는데, 특히 전문가집단은 평가에 대한 기준을 많은 경험을 통해 기억된 몸의 부자연스러운 흐름으로 파악되었다.

다섯째, 형상화단계의 동작생성, 평가변형, 반복의 형태가 초보자집단은 짧은 구간에서 매우 빈번하게 규칙적으로 나타내고 있으며, 전문가집단은 추론적인 방법과 기준에 경험되어 습득되어 있는 범위안의 요소들을 재조합하기 때문에 불필요한 무용동작의 변형과 반복이 적은 것으로 나타났다.

여섯째, 형상화단계는 무용창작과정에서 가장 핵심적인 역할을 하는 단계로서 초보자집단과 전문가집단 모두 심미성의 측면을 고려하고 있는 것으로 확인되었다.

이상과 같이 암묵적으로 이루어지는 무용창작 사고과정에 대해 탐색하였다. 무용창작은 개인의 경험을 통하여 무한한 가능성을 발휘하며 창작자의 미적 체험을 새로운 환경과 상황에 맞도록 새롭게 재구성하여 아이디어의 범위를 최대한 넓힐 수 있는 기회를 제공한다. 이에 무용수준이 다른 초보자집단과 전문가집단의 무용창작 과정이 이루어지는 사고 과정을 규명한 본 연구는 매우 의미 있는 결과라 여겨진다.

하지만 무용창작의 내적인 사고과정의 연구가 아직은 초기단계이므로 본 연구를 수행하는 과정에서 무용창작의 사고과정을 언어화하여 표현하기에 어려움을 표현했으며, 개인의 경험과 인식에 근거한 답변을 통해 공통점을 추출해내는 데에 어려움을 겪었다. 이에 논리적이고 체계적인 연구방법의 개발이 요구된다. 추후 보다 다양한 시각과 방향으로 접근함으로써 체계적인 후속연구가 이루어져야 할 것이다.

■참고문헌

- 송수남(1987). 『무용창작론』. 서울: 금광출판사.
- 임노순(2002). 『시창작과 좋은시 감상』. 서울: 자료원.
- 이상섭(1964). 『예술창조의 과정』. 연세대학교 출판부.
- 육완순(1985). 『무용예술』. 서울: 도서출판 금광.
- 최의창(2009). 『반성적 무용수업』. 서울: 대한미디어.
- 김경련(1997). 무용의 미학적 창작구성에 관한 연구. 『한국체육철학회지』, 5(2): 165-183.
- 김기수(2009). 제품디자이너의 인지적 사고과정 분석. 홍익대학교 대학원 박사학위 논문. 미간행.
- 권미자(1980). 무용리듬의 특성과 창작 방법에 관한 연구. 『한국체육학회지』, 19(1): 97-105.
- 김용일(1995). 건축 디자인 사고과정의 인지학적 연구. 동국대학교 대학원 박사학위 위논문. 미간행.
- 김자연(2004). 한국 그림책의 특성과 창작방법 고찰. 『한국문예창작』, 2(2): 198-218.
- 강정하(2008). 과학적 창의성과 예술적 창의성: 지식의 성장으로서의 창의성에 대한 사례연구 및 과학적 창의성의 타당화. 성균관대학교 대학원 박사학위 논문. 미간행.
- 강혜원(2010). 무용표현의 결정요인에 관한 경험적 탐색. 이화여자대학교대학원 석사학위논문. 미간행.
- 맹연미(2002). 창의력과 무용창작능력 향상을 위한 즉흥무용프로그램. 충북대학교 대학원 석사학위논문. 미간행.
- 배귀영(1995). 무용창작의 단계적 접근방법에 관한 연구. 『체력과학연구』, 17: 124-135.
- 박영하(2010). 교육학적 관점에 따른 창의성 개념분석. 『대학무용학회지』, 64: 119-133.
- 반주은, 김윤경(2008). 호세리몽의 움직임 언어에 내재된 표현성. 『무용예술학연

- 구』, 25: 81-106.
- 서예원(1998). 대학교양무용 교육과정 모형개발연구. 이화여자대학교 대학원 박사학위논문. 미간행.
- 신은경(1996). 21C를 향한 중등무용교육의 과제. 『한국무용교육학회지』, 6(1): 153-169.
- 안병순(1994). 즉흥적 무용의 창작 가치와 그 표현과정에 관한 연구. 중앙대학교 대학원 석사학위논문. 미간행.
- 용영신(2007). 대학생의 창작무용활동 만족이 몰입경험에 미치는 영향. 『대한무용학회지』, 52: 255-273.
- 정순주(2011). 무용동작창안과정의 이론적 모형개발 연구. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문. 미간행.
- 정은혜, 권영옥(1996). 무용창작의 구성방법에 관한 연구. 『체육과학연구』, 14(1): 51-64.
- 장애숙(2002). 무용창작능력 향상을 위한 무용교육과정 개선에 관한연구. 한양대학교 대학원 박사학위논문. 미간행.
- 장정윤(2009). 몸과 춤에 대한 새로운 사유. 『대한무용학회지』, 60: 311-328.
- 전향원(2004). 구성주의를 기초로 한 창작무용교수-학습에 관한 연구. 『한국스포츠 리서치』, 15(4): 147-156.
- 최운영(2010). 다문화교육에 있어서 무용교육의 적용방안 고찰. 『대한무용학회지』, 63: 261-282.
- 최재희(2012) 대학무용수들의 무용창작 사고과정 탐색. 전북대학교대학원 박사학위논문. 미간행.
- 한경희(2008). 사고구술방법을 통한 시 텍스트 이해과정에 관한 연구. 고려대학교 대학원 석사학위논문. 미간행.
- 황문숙, 황미숙(1997). 대학무용과의 창작수업에 효율적인 교육방법론에 관한 연구. 『용인대학교 논문집』, 14.
- 황인주(2009). 안무역량개발을 위한 안무기능과 구조에 관한 연구. 『무용예술학연구』, 17: 197-218.

한윤희(1986). 무용창작의 기본동작에 관한 연구. 『용인대학교 학술저널지』, 2: 409-423.

Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity: flow and the psychology of discovery and invention*, New york: Haper Collins.

Morgenroth, J.(1987), *Dance Improvisation*, Pittsburgh: University of Pittsburgh Press.

Spradley, J. P. (1980). *Participant Observation*. New York; Holt, Reinhart & Winston.

논문투고일	2012년 08월 16일
심사일	08월 20일
심사완료일	08월 28일

Abstract

Exploration of Beginners' and professional Thinking Process in Dance Creation

Choi, Jae-Hee
Adjunct Professor of Dance
Chonbuk National University

The present paper has the purpose of examining the characteristics of beginners' and experts' thinking process in dance creation for developing creative dance programs. For this purpose, retrospective interviews were conducted together with non-participant observation, participant magnetic recording device and videotape while selected beginners and experts were requested to involve in dance creation with the theme of 'silence'. Collected data were put for inductive content analysis and following conclusion could be drawn therefrom.

It was found from the analysis that beginners as well as experts underwent the following thinking processes during dance creation: theme cognition, formation of images and verification. In the stage of theme cognition, particularly, experts approached to the very core situation for dance creation immediately upon cognition of theme, which had lasting impacts on the whole process of dance creation, even exercising decisive influences on the results eventually. In the stage of image formation, beginners turned out to be involved in creating dance movements based on the plotted story whereas experts made immediate and intuitive approaches to new movements by means of improvised ones. Both beginners and experts assessed their dance movements through feedback of their own bodies. Experts, particularly, set up unnaturalness in the flow of movements that have been verified through lots of experiences as a criterion for assessment. While beginners featured a sequential progressive stage step by step, experts tracked down the dance movements in juxtaposition.

This study has the limit of employing insufficient number of participants due to its method and its key word is limited to be 'silence', a fact that makes it difficult to apply the findings of the study generally. Furthermore, a qualitative and depth study

www.kci.go.kr

method is adopted in this study which requires small number of participants, as it focuses not on the results but on understanding of the process and significance of dance creation by beginners as well as experts, instead.

keywords: Dance Creation(무용 창작), Thinking Process(사고과정), Retrospective Interview Method(회상적 면접법), Dance Movement(무용 동작), Dance Education(무용 교육)