

가다머의 해석학적 순환이론을 통한 무용창작 프레임과 상호작용*

김경신** 세종대학교

이 연구는 한스 게오르그 가다머의 해석학적 순환이론을 차용하여 디지털매체를 활용한 창작과정을 텍스트화 하는 것에 목적이 있다. 이러한 텍스트 작업은 내가 무용수와 안무가로서 경험한 과거의 창작과정을 이해하고 탐구함으로써 가능할 수 있었다. 나의 창작과정을 탐구하고 분석하는 행위에 있어서 가다머의 해석학적 순환이론은 이론적인 바탕과 철학적인 근거로 활용되었으며, 디지털매체인 영상편집프로그램과 음악작곡프로그램은 작품을 분석하고 움직임을 탐구하는 도구로 활용되었다. 또한, 가다머의 해석학적 순환이론과 디지털매체를 실제 안무에 적용하여 그 창작과정을 분석하고 기술하였다. “나의 움직임 재현하기”에서 나의 과거의 춤과 안무에 대하여 기술하였으며, 이러한 과정을 통해 나의 움직임과 창작과정을 가다머의 해석학적 순환이론과 함께 상호보완적 연속성이 존재하는 반성적 구도를 유지하면서 기술할 수 있었다. 가다머의 해석학적 순환이론은 과거와 현재에 존재하는 나의 춤과 창작물에 대한 접근방법을 전체와 부분으로 나누어 관찰할 수 있는 이해의 도구로 활용되었다. 영국 안무가와와의 협업작품 〈Unplugged Bodies〉의 창작과정을 분석함으로써 디지털매체를 활용한 무용창작과정에 대한 연구의 가치를 기술할 수 있었다. 이후, 디지털매체를 활용한 창작과정을 철학적으로 이해하고 접근하기 위해 가다머의 해석학적 순환이론을 차용한 무용창작과정에 대하여 분석하였다. 그리고 가다머와의 조우를 통해 자기반성적 태도를 가지는 안무자의 능동적 반성 체계를 이끌어 낼 수 있음을 기술하였다. 이러한 모든 과정을 거치며 가다머의 해석학적 순환이론과의 상호작용으로 안무되어진 나의 작품 〈Empty Project〉의 창작과정을 다양한 관점에서 분석하고 기술할 수 있었다. 나아가 가다머의 해석학적 순환이론과 디지털매체가 어떠한 형태와 방법으로 상호작용을 하였는지에 대하여 기술하였다. 또한, 가다머의 해석학적 순환이론을 바탕으로 무용창작과정에서 발견된 상호작용인 나와 무용수, 나와 디지털매체, 나와 참여자 그리고 나와 해석학적 순환이론의 관계를 분석하였다. 이를 통해 내가 주체가 되는 창작과정을 연행적으로 기술하였고, 이러한 연구의 결과로 나만의 창작프레임을 발견할 수 있었다. 해석학적 창작 프레임은 관찰, 분석, 편집, 반성, 적용이며 이와 같은 요소들이 비순차적으로 창작과정에 나타나는 것에 대하여 기술하였다. 나의 이야기를 기반으로 한 창작과정을 이해하고 자기반성적 견해로 접근함으로써 가다머의 해석학적 순환이론과 디지털매체를 활용한 창작과정의 결과는 새로움을 창조하는 예술가와 안무자에게 모종의 타당성을 인식시켜 새로운 매개체를 통한 창작과정의 접근을 제시할 수 있었다.

주요어 : 한스 게오르그 가다머, 해석학적 순환이론, 디지털매체, 무용창작 프레임, 연행연구

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

나는 2004년부터 영국 런던에서 무용수와 안무가로 활동 중이며, 영국 런던의 예술가들과 다양한 교류를

* 이 논문은 박사학위논문을 수정 및 보완한 것임.

** 교신저자 : kshink@hotmail.com

통해 안무활동을 진행 중에 있다. 나는 25년이라는 시간동안 무용수와 안무가로 활동하면서 부상으로부터 자유로울 수 없었다. 2010년 한국으로 귀국할 당시에만 해도 단순히 허리가 더 이상 버티지 못해 다리로 통증이 내려갔다고만 생각했다. 하지만 병원에서는 ‘버거씨’ 라는 진단을 내렸다. 그 증상이 심해질 경우 다리를 절단해야 할지도 모르는 병이었다. 나는 재활의 시간동안 무용실보다는 집에 머물며 컴퓨터로 무용에 대한 고민을 하기 시작했다. 디지털매체를 사용해 움직임 관찰하는 과정은 이전과는 다른 관점에서 나의 춤과 안무를 들여다볼 수 있도록 하였다. 또한, 디지털매체인 영상편집프로그램을 활용하여 움직임과 작품을 편집하는 과정을 통해 나를 반성적 견해로 관찰하고 분석할 수 있었다. 컴퓨터로 작곡을 하면서 음악적인 면에서 움직임을 바라보고 이해하는 과정을 경험하기도 하였다. 움직임에 맞는 음악을 직접 만들면서 그 움직임을 효과적으로 이해할 수 있었고 음악을 통해 작품의 틀을 이해하고 분석할 수 있었다. 이러한 모든 과정을 거치면서 디지털매체를 활용한 창작과정에 대한 연구의 필요성을 가지게 되었다.

나는 3년 동안의 재활을 마치고 2014년 영국인 안무가 프레디(Freddie Opoku Addaie)와 듀엣 작품 〈Unplugged Bodies〉를 모다페(Modafe)에 올리게 된다. 이는 무엇보다 디지털매체를 통해 협업작업을 완성했다는 데 큰 의미가 있었고, 무용창작과정에 대한 새로운 접근과 움직임에 대한 고민을 하게 해주었던 작품이다. 나는 안무를 하며 나의 움직임을 통해 세상을 이해하고 바라보려 한다. 그리고 재활의 시간을 거치며 디지털매체를 활용하여 세상의 움직임을 이해하려 했다. 나에게 창작과정은 고뇌의 시간을 거쳐 작품을 무대에 올리고, 반성적 견해로 경험을 반복적으로 이해하는 과정이었다. 디지털매체는 도구로서의 역할을 할 뿐만 아니라 창작과정을 구상하고 관찰하며 나아가 작품을 부분적으로 그리고 전체적으로 이해하는 계기를 마련해 주었다.

디지털매체는 다양한 예술분야에서 연구되어지고 있다. 영화, 영상, 미술, 사진, 음악, 건축 등 다양한 예술분야에서 디지털의 특성과 활용성을 중심으로 많은 연구들이 이루어졌다. 또한 디지털을 활용한 예술창작물 제작에 대한 연구도 활발하게 이루어지고 있다. 무용의 경우에는 조양희(2012), 황인주(2004), 마승연(2017), 유희주(2008) 등에 의해서 디지털매체에 관한 연구가 이루어졌다. 하지만 이러한 연구들은 디지털매체의 특성, 개념 그리고 확장성에 관한 논문이 주를 이루고 있고, 공연에 활용되는 무대장치나 소품에 대한 활용성에 대한 연구들로 조사되었다. 또한, 디지털매체가 무대장치나 효과로 사용된 작품을 분석하는 한계점을 나타내고 있다. 이러한 연구 실태를 고려하여 무용창작과정에 디지털매체를 직접 활용하는 연구가 필요할 것이라고 사료된다.

나는 작품을 관찰하고 분석하는 데 있어서 기준이 되어줄 철학적 근거를 한스 게오르그 가다머(Hans Georg Gadamer)의 ‘해석학적 순환이론’에 두었다. 가다머의 해석학적 순환이론은 교육학 연구에서 자주 활용되는 철학적 개념이다. 가다머는 자기 부정성(self-negation)에서 시작되고 자기반성적(self-reflection) 태도로 온전한 이해를 도모할 수 있다고 말한다. 이러한 가다머의 반성적 철학은 무용에서는 그 철학적 개념이 미학과 관련된 연구의 형태로 존재할 뿐 무용창작의 개념으로 사용된 연구는 미흡한 실정이다. 이에 나는 가다머의 해석학적 순환이론을 차용하여 디지털매체를 활용한 무용창작과정을 연구할 필요성이 있다고 생각한다.

연행연구는 공연예술, 판소리, 마당극, 전통연회에서 나타나는 특성이나 그 창작과정을 연구하는 방법이다. 연행연구는 연구자가 경험한 이야기를 자기중심적이고 자기 분석적으로 연구하는 성격을 가지며, 연구자의 이야기에 기반을 두어 연구자 경험을 바탕으로 이루어지는 연구방식이다. 하지만 이러한 연행연구는 무용학에서는 활발히 이루어지지 않고 있는 상황이다. 이에 나는 가다머의 해석학적 순환이론과 디지털매체를 활용하는 본 연구를 연행연구 할 필요성을 가지게 되었다. 또한, 나의 연구는 나의 예술적 경험을 바탕으로 현재의 창작과정을 연구한다는 관점에서 연행연구의 활용성과 필요성이 존재한다고 사료된다. 연행연구를 통해 과거의 나와 현재의 내가 조우하는 창작과정을 탐구하는 것은 가치 있는 학문적 접근이라고 생각한다.

나는 디지털매체를 활용한 무용창작과정을 연행관점에서 연구할 필요성을 가지고 창작과정에서 발견되는 안무의 요소와 움직임의 특성 등을 분석하기 위해 무용작품을 분석한 연구에 대하여 선행연구 하였다. 선행연구를 통해서 실기기반연구(PBR : Practice based Research)와 창작자중심연구(CBR : Creator based Research)에 대하여 조사하였다. 실기기반연구의 특징을 살펴보면, 본인의 체험을 1인칭 시점으로 탐구하고 기술한다는 것을 알 수 있고, 1인칭으로 시작된 작품분석의 단계가 객관적이고 논리적인 형태로 나타나는 것을 볼 수 있다. 조기숙(2013)의 연구에 따르면 PBR은 춤추는 체험을 이해하고 이 체험에 의미를 부여하는 것을 목표로 체험을 현재의 시점에서 의미를 부여하여 미래의 원동력이 되게 하는 가장 좋은 방법이라고 하였다. 일회성으로 무대에서 공연되어진 작품을 반성적 태도로 분석하는 실기기반연구는 과거로 돌아가 안무자가 작품을 구상하고 계획하는 단계에서부터 공연이 평가되는 최종단계까지 일정한 규칙에 의해 기술함으로써 발전된 형태의 창작물을 만들어 낼 수 있다는 데 그 필요성이 있다고 할 수 있다. 정연수(2014)의 창작자중심연구(CBR)에서는 ‘관계’에 초점을 맞추어 창작물이 탐구되고 분석되어진다고 할 수 있다. 창작자중심연구는 다양한 요소들과의 상호작용에 초점을 맞춘다. 전체적인 틀 안에서 분류한다면 함께 작업하는 출연진과 스태프 그리고 환경적인 요인들을 들 수 있다. 스태프들과의 상호작용에는 조명, 영상, 음악, 의상, 무대장치 등이 포함된다. 환경적인 요인과의 상호작용은 안무자와 무용수의 관계 그리고 연습이 이루어지는 조건과 상황을 의미한다고 이해하며, 창작에 필요한 모든 조건과 항목들을 창작자의 중심에서 연결 짓고 이해하려는 연구이다. 하지만 PBR과 CBR 모두 무대에서 공연된 작품을 관찰하며 이루어지는 연구라는 점에서 그 한계성이 있다고 생각하여 나의 연구에서는 창작과정에 PBR 및 CBR 그리고 디지털매체를 적용시켜 그 상호작용을 연구할 필요성이 있다고 사료된다.

따라서 나의 연구의 목적은 가다머의 해석학적 순환이론을 차용하여 디지털매체를 활용한 창작과정을 텍스트화 하는 것이다.

II. 이론적 배경

1. H. G. 가다머의 해석학적 순환이론

예술작품을 구상하고 창작과정을 창의적인 관점으로 이끌어내기 위해서 표현하고자 하는 창작자의 의도나 창작과정에서 발생하는 창의적 요소들을 텍스트화 하는 것은 그 의미를 찾는 중요한 방법이라고 생각한다. 가다머(Hans Georg Gadamer)는 “텍스트의 순수한 표현 자체야말로 의미추적의 근거가 되는 명확한 것으로써 ‘문자 그대로의 의미’를 지니고 있다(가다머, 1990).”고 그의 저서 「진리와 방법」에서 언급하며 텍스트 작업의 중요성과 필요성을 강조하고 있다. 텍스트 작업을 통한 창작과정은 창작자의 의도와 작품을 명확하게 이해하여 보다 창의적인 작품을 구상할 수 있는 근거를 만든다. 가다머의 해석학적 순환에서는 전체와 부분이 순환적 관계에 놓여있고 전체를 통해 부분을 바라보고, 부분을 통해 전체를 바라볼 수 있다고 강조하고 있다. 전체를 바라봄으로써 부분을 이해하고, 부분을 이해함으로써 전체를 이해할 수 있다는 가다머의 철학적 사상은 텍스트 작업과 밀접한 관계를 형성하여 무용창작과정에서 발생할 수 있는 혼란스러움과 명확하지 못한 것들에 대해 구체적인 방법을 제시할 것으로 사료된다. 가다머는 ‘이해한다는 것’을 강조하며, 이는 모든 현상을 상대방과 소통하기 위해서 필요한 조건이라고 말한다. 이해한다는 것은 무엇보다도 상대방의 생각 속으로 들어가서 이해한다는 것을 의미한다(가다머, 1990). 창작자는 자신의 작품과 무용수들을 이해하기 위해서 가다머가 말하는 전체와 부분에 대한 순환적 반성태도가 선행되어야 할 것이다. 가다머는 “상대방의 생각 속으로 들어가는 것을

목표로 서로 소통할 수 있다(가다머, 1990).”고 말한다. 상대방의 생각 속으로 들어간다는 것은 상대방의 의도와 관점에서 서서 사물을 바라보고 상황을 이해하는 것을 의미한다. 이러한 과정을 통해서 서로를 진정으로 이해하게 되며 이를 통해 진정한 소통이 이루어질 것으로 생각한다. 하지만 진정한 이해를 위한 소통이 항상 계획했던 방향이나 긍정적 상황을 유발시키는 것은 아니다. 가다머(1990)는 잘못된 이해를 피하는 것을 위한 기술이 해석학이라고 주장하였으며 잘못된 이해는 당연히 생겨나기 때문에 이를 위해서는 의식적으로 염두 해두어야 하는 부분이라고 하였다. 그 의식적 행위에는 가다머가 강조하는 자기부정성(self-negation)과 자기반성적(self-reflection) 사고가 동반되어 순환적 구조를 형성해야 한다고 사료되어진다.

유혜령(2016)은 각각의 개념들이 지니는 근본적인 의미를 해석하는 것은 연구자에게 방법론적으로 반성의 계기가 될 수 있다고 언급하였다. 해석학적 순환은 열린 관점으로 바라보고 발전해 나간다는 의미를 지닌다. 즉, 가다머의 해석학은 역사와 경험을 바탕으로 하는 이해의 과정으로 창작과정에 있어 창작자의 의도를 확실하게 이해할 수 있는 중요한 철학적 이론이라 할 수 있다. 또한 해석을 위해 선이해적인 파악이 이루어지는데 선이해를 돕는 텍스트를 이해하는 과정은 이와 동시에 그 자체가 변증법적 과정이라 할 수 있는 것이다. 이 과정에서 자기 반성적 자세로 질문과 대답의 순환이 이루어진다. 이러한 나선형식 과정을 통해 연구는 좀 더 명확해지며 발전하는 것이다. 이러한 나선형식 발전과정은 해석학적 의미를 근간으로 디지털 매체를 활용하는 무용창작과정에 있어서 유용한 이론적 배경으로 활용되어지며, 작품을 구상하고 관찰하여 반성적 태도로 이해와 변화를 추구하는 철학적 근간이 된다고 사료된다.

2. 자넷 애드슈드의 무용분석 프레임

나는 가다머의 해석학적 순환이론과 디지털매체에 근거한 무용창작과정을 탐구하며 그 과정에 나타난 요소들을 분석하기 위해서 자넷 애드슈드(Janet Edshead)의 작품분석 프레임을 활용하였다. 자넷 애드슈드가 정의한 작품분석의 단계는 총 4단계로 나뉜다. 그 단계는 개념적인 면에서는 구성요소, 형식, 해석 그리고 평가의 단계로 설명된다.

무용분석의 제 1단계 구성요소는 무용을 구성하는 다양한 요소를 의미하며 움직임, 무용수, 시각적 환경, 청각적 환경으로 분류할 수 있다(자넷 애드슈드, 1996). 이러한 네 가지 요소는 다양한 방법과 형식으로 복합적 진행과정을 거쳐 단순한 요소가 아닌 하나의 단위로 거듭날 수 있다. 예를 들어, 움직임이라는 요소가 복합적 진행과정을 거치며 움직임 단위로 진화하는 것이다. 나머지 구성요소들도 구성단위로 거듭나며 결과적으로 무용단위를 만들어 내는 것이다(자넷 애드슈드, 1996). 자넷 애드슈드가 말하는 움직임은 다양한 형태 즉, 구부리거나 움츠리고 늘리는 동작으로 나타날 수 있고, 뛰거나 멈추고 혹은 달리거나 회전하는 형상으로 규칙적 그리고 불규칙적으로 나타날 수 있다. 자넷은 무용수라는 구성요소를 조명, 음향 그리고 무대장치들과의 상호작용으로 분석하고 기술하는 것이 바람직하다고 이야기하고 있다. 시각적 요소는 무용의 시각적 환경을 의미하며 움직임, 무용수, 의상, 소품, 조명 등 무대에 나타나는 모든 시각적 요소를 포함한다. 마지막으로 청각적 요소는 무용작품에 나타나는 모든 소리를 의미한다. 이는 음향 시스템에서 출력되는 소리, 육성, 오케스트라, 무용수나 움직임이 만들어내는 소리 등을 포함한다.

무용분석의 제 2단계는 무용의 형태를 식별하는 단계이다. 무용의 형태는 1단계의 네 가지 요소를 근간으로 하여 분석하는 단계이다. 하지만 무용의 형태를 구분할 때 활용되는 무용구성 요소들은 독립적으로 적용되어 분석되어지지 않고 네 가지 요소들의 복합적인 상호작용을 통해 이루어진다.

무용분석의 제 3단계 무용해석은 1단계와 2단계에서 발견된 특징들에 대한 이해가 중요한 요소로 작용한다(자넷 애드슈드, 1996). 무용예술은 특정한 시간과 공간에 존재하는 사건들을 때로는 비판적 사고로 무용수의

신체를 활용하여 표현하는 예술이다. 이러한 이유에서 자넷 애드워드스는 무용작품을 분석하는 무용해석에 있어서 사회-문화적 배경이 바탕이 되는 신념과 지식, 가치들을 중요한 상호작용의 매개체로 언급하고 있다. 또한, 무용을 해석하는 단계에 있어서 무용의 장르 그리고 각 장르의 무용이 발생한 배경과 현재에 나타나는 무용의 사회적 배경을 파악함으로써 폭넓고 깊이 있는 해석을 유도해 낼 수 있다고 말한다. 사회와 문화 속에 나타나는 다양한 현상들과 종교, 예술, 예매, 오락이라는 다양한 의도들도 무용해석을 위한 가치 있는 요소들로 활용되어 질 수 있다.

무용분석의 제 4단계는 무용의 진가나 주목할 만한 독특한 가치에 대한 판단 및 평가이다(자넷 애드워드스, 1996). 이러한 평가의 단계에 나타나는 기준은 크게 두 가지로 분류하여 설명할 수 있다. 첫째는 전형적이고 일반적인 무용의 기준이고 둘째는 개별적인 사례를 바탕으로 한 기준이다. 판단과 평가에 나타나는 분석요소들과 기준들은 사회적 그리고 문화적 가치를 내재하고 있어야 한다. 또한, 판단과 평가의 기준은 무용의 장르와 안무자의 역사와 관련되어 분석되고 기술되어야 한다.

3. 실기기반연구(PBR)와 창작자중심연구(CBR)

1) 실기기반연구(PBR : Practice based Research)

공연을 통한 실기연구의 가치와 이해를 높이기 위해서 실기에 기반을 둔 연구는 중요하다고 할 수 있다. 조기숙(2013)의 연구에 따르면 PBR은 춤추는 체험을 이해하고 그 체험에 의미를 부여하는 것을 목표로 한다고 말한다. 그리고 현재의 시점에서 과거의 체험에 의미를 부여하여 미래의 창작활동에 원동력이 되게 하는 방법이라고 하였다.

표 1. 무용에서 PBR의 단계(조기숙, 2013)

	실기실행		연구실행	
1단계	계획, 구상	'명제적 앞'	연구제안서 쓰기: 작업의 필요성, 목적, 주제와 방법 결정.	
2단계	창작, 연습	'경험적 앞'	춤체험을 통한 '몸적 자료' 확보	'설명적 앞'
3단계	공연, 감상	'경험적 앞'	공연을 통한 자료와 관객조사를 통한 자료 확보	'설명적 앞'
4단계	분석, 평가	'명제적 앞'	전 과정의 분석과 평가. 논문쓰기	

공연자는 몸을 통해 세상을 받아들이고, 사회를 이해한다. 공연자의 몸은 역사와 현상, 사건을 품고 있는 것이다. 강현숙, 조기숙(2016)은 PBR 연구는 예술작품에 대한 설명이 아니며, 논리적이고 객관적으로 설명되어야 한다고 말한다. 즉, 실기기반연구는 구상부터 시작하여 공연의 전 과정을 담고 있으며, 다양한 시각에서 바라본 여러 관점을 제시하는 창의적인 작업이다.

2) 창작자중심연구(CBR : Creator based Research)

나의 연구에서 작품을 관찰하고 분석하는 과정에 있어서 조기숙의 실기기반연구(PBR)와 함께 활용된 창작자중심연구(정연수, 2014)는 총 4단계로 나누어진다. 첫 번째 단계로 창작의 구성단계가 이루어지며, 두 번째로는 연습과정단계가 이루어진다. 세 번째 단계에서는 작품을 무대에 구현하는 창작결과 단계로 이루어지며, 마지막으로 평가와 반성의 단계가 이루어지는 것을 알 수 있다.

다음은 정연수(2014)가 제시한 창작자 중심 연구의 틀이다.

표 2. 창의적 움직임 창작 구성 체계(정연수, 2014)

창작 구성 단계	주요 철학과 의도			
	구성	움직임에 대한구성, 환경에 대한 구성		
연습과정 단계	개인적 상황			
	무용수와의 상호작용	작품 의도 설명, 주요 동작 구성, 연습과정, 연습 후 피드백, 동작에 대한 재정립		
	환경과의 상호작용	환경과의 상호작용		
	스텝들과의 상호작용	조명 스텝과의 상호작용, 영상 스텝과의 상호작용, 음악 스텝과의 상호작용, 의상 스텝과의 상호작용, 무대장치 스텝과의 상호작용		
창작결과 단계 (무대 구현)	리허설	리허설		
	보이는 현상	대분류	장면분류	장면(Scene)별 묘사
		소주제	시간	내용, 배경, 동작 구성, 환경구성
보이지 않는 현상	창작자의 관찰			
평가 및 반성 단계	작품에 대한 평가와 반성			

III. 연구방법

1. 연구관점

나의 연구는 창작과정이 이루어지는 전반적인 단계와 결과물을 얻어내기까지의 구체적인 과정을 디지털매체를 활용하여 작품분석의 단계를 거치며 모든 과정을 텍스트화 하는 작업이 진행되었다. 이러한 과정에 한스 게오르그 가다머(Hans Georg Gadamer)의 해석학적 순환을 철학적 근거로 활용하였다. 작품분석 과정은 디지털매체와 가다머의 해석학적 순환이론이 기반이 되어 전반적인 창작과정을 분석적이고 구체적으로 연행연구할 수 있었다.

2. 연구문제

- 1) 나는 과거 움직임 재현하기를 통해 몸과 춤의 어떠한 현상을 발견하였는가?
- 2) 나는 디지털매체와의 조우를 통해 무엇을 인식하였는가?
- 3) 나는 디지털매체를 활용한 창작과정과 가다머와의 만남을 통해 어떠한 반성적 고찰을 하였는가?

3. 연구절차

나의 연구는 창작자로서의 경험과 해석학적 순환의 개념을 바탕으로 디지털매체를 활용하여 작품을 분석하고, 이후 자기반성을 통하여 새로운 작품을 창작하는 과정을 탐구하는 것이다. 이는 창작과정을 통해 나타나는 예술적 관점과 안무방법이며 나의 주관적인 순수한 경험에 의한 것이다. 또한, 내가 사용하는 디지털매체는 영상편집프로그램(Final Cut Pro X)과 음악작곡프로그램(Logic Pro X)으로 한정하였으며, 영상을 직접 촬영하고 편집하여 자작곡을 활용하여 연구하였다. 나의 창작과정과 창작물을 분석하는 방법으로는 자넷 애드워드(Janet Edshead, 1996)의 작품분석 프레임이 기본적으로 사용되었다. 나의 연구를 뒷받침하고 나의 창작

과정을 반성적 견해로 구상할 수 있는 철학적 기반으로는 한스 게오르그 가다머(Hans Georg Gadamer)의 해석학적 순환을 차용하였다. 나는 이러한 이론적 연구기반을 토대로 2014년 안무한 <Unplugged Bodies>와 2015년 안무한 <Empty Project>를 실제 사례로 연행연구 하였다.

따라서 이 연구는 나의 창작에 대한 경험을 기술하고 탐구하여 나의 경험을 반성의 시각에서 기술하였기 때문에 1인칭 관점의 표현인 ‘나는’, ‘나의’, ‘내가’, ‘내게’(조용환, 2013; 정연수, 2014)등으로 작성되었다. 나는 작품을 창작하는 과정과 그 결과물을 무대에 실행하는 경험을 하였으며, 그 창작과정은 끊임없이 반복하는 나의 움직임을 관찰하고 이해하는 것으로 이루어졌다. 또한 작품을 창작하기 위해서 작품의 주제를 설정하고 작품에 대한 전반적인 구상을 계획했다. 그렇게 구상된 작품의 요소들은 무용수들과 함께 연습실에서 동작을 탐구하는 과정을 통해 실현되었으며, 디지털매체인 영상편집프로그램을 활용하여 관찰되고 분석되어졌다.

작품을 분석하는 프레임으로는 자넷 애드셰드(Janet Adshead)의 무용분석 방법을 차용하였고, 철학적 근거로는 가다머의 해석학적 순환을 접목시키는 과정을 통해 나의 창작과정을 반성적 견해와 순환적 과정으로 이해할 수 있었다.

디지털매체인 영상편집프로그램과 음악작곡프로그램을 활용해 나의 작품을 관찰하고 분석하는 과정을 반복적으로 시행하였다. 연습실에서 만들어진 움직임들을 영상편집프로그램을 사용해 관찰, 편집, 삭제 그리고 반복을 하였다. 그리고 컴퓨터상에서 영상을 관찰하며 음악작곡프로그램으로 직접 음악을 제작하였다. 나의 연구에서는 ‘Practice based Research’와 ‘Creator based Research’ 연구방법을 적용하여 작품을 관찰하고 나아가 작품이 만들어지는 창작과정에서 디지털매체와 작품분석 프레임을 동시에 활용하는 방식으로 작품을 안무하였다. 가다머의 해석학적 순환이론에 근거한 무용창작 프레임 연행연구를 위해 다음과 같은 연구절차를 설정하였다.

표 3. 가다머의 해석학적 순환이론에 근거한 무용창작 프레임 연행연구의 연구절차

연구과정	연구기간	내용
연구계획	2013년 9월~2014년 4월	연구 주제를 선정하고 문헌조사를 통한 연구의 전체적인 틀을 설정. 연구방법을 구상하고 선정.
연구 프로그램 구성	2014년 1월~2014년 4월	연구에 필요한 프로그램을 구성하고 연구의 방향을 뒷받침할 이야기를 기술.
<Unplugged Bodies> 제작	2014년 2월~2014년 6월	디지털매체 즉, 영상편집프로그램과 음악작곡프로그램을 활용한 창작.
<Unplugged Bodies> 창작과정 텍스트작업 및 작품분석	2014년 9월~2014년 11월	자넷 애드셰드(Janet Edshead)의 작품분석 프레임을 적용하여 나의 작품을 분석.
반성 및 연구방법 수정	2014년 10월~2015년 1월	가다머(Gadamer)의 해석학적 순환을 통한 반성과 연구방법의 수정.
<Empty Project> 제작	2015년 1월~2015년 7월	디지털매체, 가다머(Gadamer)의 해석학적 순환이론, 자넷 애드셰드(Janet Edshead)의 작품분석 프레임을 활용한 창작과정을 통해 안무.
<Empty Project> 창작과정 텍스트작업 및 작품분석	2015년 12월~2016년 9월	<Empty Project>의 창작과정 전반을 텍스트작업 및 분석.
논문작성	2016년 12월~2017년 5월	디지털매체를 활용한 창작과정을 가다머(Gadamer)의 해석학적 순환이론을 근간으로 연행연구.

4. ‘나의 움직임 재현하기’

나는 ‘나의 움직임 재현하기’를 통해서 과거에 내가 경험한 움직임과 창작과정 그리고 무용가로서의 활동에 대해서 기술함으로써 현재의 나와 나의 창작과정을 보다 창조적으로 들여다보는 자기 반성적 자세를 취하려고

노력하였다. 이 논문은 나의 박사학위 논문을 수정 보완하여 요약한 결과물이기 때문에 25년간의 무용경험을 기술한 ‘나의 움직임 재현하기’와 디지털매체를 활용한 ‘작품 〈Unplugged Bodies〉의 창작과정’을 요약하여 작성하였다. 하지만 나의 움직임을 재현하고 기술하는 과정을 통해 창작과정에 나타나는 상호작용과 창작프레임을 이해하고 발견할 수 있었다. 또한, 대중무용, 현대무용, 해외무용단 활동 그리고 안무의 경험들을 시간의 흐름에 따라 연대기적으로 기술함으로써 과거의 경험을 현재의 창작적인 예술성에 부합시켜 공유하고, 도야의 과정을 거쳐 모종의 공감대를 형성하고 객관화하려는 과정을 거쳤다. 손수현(2006), 박명숙(2010), 정연재(1999), 문현일(1997), 유혜령(2016)등 가다머의 해석학적 순환이론에 대한 선행연구를 거치며 나의 움직임을 재현하는 과정에 있어서 철학적 근간이자 반성적 태도를 취할 수 있는 도구로 활용하였다. 가다머는 텍스트화하는 작업이 문헌을 연구하거나 역사를 탐구하는 중요한 방법이라고 이야기한다. 전체를 바라봄으로써 부분을 이해하고, 부분을 이해함으로써 전체를 이해할 수 있다는 가다머의 철학적 사상은 텍스트 작업과 밀접한 관계를 형성하여 무용창작과정에서 생길 수 있는 혼란스러움과 명확하지 못한 것들에 대해 구체적인 방법을 제시할 것으로 사료된다.

IV. 디지털매체를 활용한 무용창작

1. 러셀 말리펀트 무용단에서의 나의 경험과 The Place Prize에 나의 작품 올리기

나는 2005년부터 2010년 까지 러셀 말리펀트(Russell Maliphant) 무용단, 호페쉬 쉐터(Hofesh Shechter) 무용단 그리고 영국 웨일즈의 국립 단체인 다이버전 무용단(Diversions Dance Company)에서 무용수로 활동을 하였다. 러셀(Russell)과 작업하던 프로젝트는 세계적인 설치 미술가 아이삭 줄리언(Issac Julien)과의 협업작업이었다. 아이삭 줄리언(Issac Julien)은 영상을 기반으로 작업을 하는 설치 미술가이다. 러셀(Russell)과 아이삭(Issac)의 협업작업인 〈Small Boat〉는 영상과 함께 이루어지는 공연이었기 때문에 실제로 공연이 되어 질 극장에서 연습이 이루어졌다. 그리고 나를 포함한 단원들은 안무자인 러셀(Russell)과 함께 연습과정을 촬영한 동영상을 수도 없이 관찰해야 했다. 또한 아이삭(Issac)의 영상 속 이미지를 움직임으로 만들어 내는 과정을 거쳤고, 그렇게 만들어진 움직임을 영상을 통해 다양한 각도에서 분석한 뒤 같은 움직임을 다른 각도에서 수행함으로써 새로운 이미지를 만들어 낼 수 있었다. 이러한 경험은 내가 학창시절부터 다루었던 영상편집프로그램을 나의 안무에 활용할 수 있는 사건이 되었다.

나는 영국 런던에서 개최되는 더플레이스 프라이즈(The Place Prize)라는 안무경연대회에 참가했다. 블룸버그(Bloomberg) 방송사에서 협찬을 하고 더플레이스(The Place)에서 주관하는 대회였다. 세 번의 심사와 오디션을 통해 더플레이스 프라이즈(The Place Prize)에 〈Oblivion〉이라는 작품을 올릴 수 있었다. 나는 연습과정을 촬영하여 관찰하고 그 움직임에 맞는 음악을 직접 작곡하였다. 그렇게 만들어진 음악에 맞춰 다시 움직임을 수정하고 구상할 수 있었다. 나에게 음악을 작곡하고 움직임을 관찰하는 것은 안무가로서 창의적인 관점을 가지게 하는 행위이자 작품을 분석하는 도구로서 현재에 이르기까지 활용되고 있다.

2. 디지털매체를 활용한 작품 〈Unplugged Bodies〉

2013년 나와 오래된 친구 프레디(Freddie)는 협업에 대한 본격적인 이야기를 나누게 된다. 작품에 대한 아이디어와 콘셉트에 대하여 이야기를 나누기 시작했고, 영상통화와 음성통화를 통해 작품에 대한 아이디어를

발전 시켜나갔다. 이메일과 메시지를 통해 서로의 정보를 공유했고, 한국과 영국을 오가며 쉽지 않은 협업작업을 마무리했다. 그리고 2014년 모다페(Modafe)에 〈Unplugged Bodies〉라는 듀엣작품을 올렸다. 나와 프레디(Freddie)는 〈Unplugged Bodies〉를 제작을 위해 한국에서 4주간 연습을 하고 다시 영국으로 돌아가야 했다. 그러나 프레디(Freddie)와 다시 만나서 연습을 하기 전까지는 한 달이 넘는 시간을 기다려야 했다. 그 시간을 무의미 하게 보내며 머릿속으로만 작품을 구상하고 녹화된 영상을 보며 순서를 외우는 것은 큰 도움이 되지 않았다. 그래서 나는 녹화된 영상을 관찰하고 부족한 부분을 찾기 시작했다. 발견된 부족한 부분들은 영상편집프로그램을 사용해서 제거했다. 작품의 의도를 담은 움직임은 영상편집프로그램을 사용해 반복적으로 삽입하였다. 또한, 영상의 배열을 다르게 하며 전체적인 작품의 흐름을 컴퓨터의 공간 안에서 변형하고 그 변형된 구성을 통해서 앞으로 진행될 작업과정을 예상하고 관찰할 수 있었다. 그렇게 만들어진 영상을 프레디(Freddie)에게 보냈고 그의 관점과 의견을 담아 다시 수정하는 과정을 거쳤다. 서로 떨어져 있는 한 달 정도의 기간 동안 우리는 그러한 과정을 반복해가며 영상을 주고받았으며, 다시 연습을 시작할 때 작품에 대한 참여도는 기대했던 것 이상이었다. 그리고 작품의 진행방향에 대한 고민의 시간 역시 단축될 수 있었다.

3. 디지털매체를 활용하여 〈Unplugged Bodies〉 분석하기

나는 디지털매체를 활용한 창작과정을 연구하기 위해서 〈Unplugged Bodies〉에 대한 기본정보와 안무자 노트를 작성하였다. 나는 이러한 과정을 텍스트화 하고 〈Unplugged Bodies〉를 분석하기 위해서 정연수의 CBR(Creator based Research)와 조기숙의 PBR(Practice based Research) 차용하였다. 그리고 자넷 애드쉐드의 작품분석 프레임과 디지털매체인 영상편집프로그램을 활용하여 〈Unplugged Bodies〉를 분석하였다.

1) 〈Unplugged Bodies〉 작품 개요

가. 기초 정보

표 4. 〈Unplugged Bodies〉 정보

구분	내용
공연일자	2014년 5월 25일
공연장소	대학로예술극장 대극장
공연시간	30분
무용수	2명
스텝	안무 및 연출 - 김경신, Freddie Opoku Addaie / 대본 및 Observer - 이희재 예술감독 - 김경신, Freddie Opoku Addaie / 무대감독 - 김태영 / 조명디자인 - Lucy Hansom 조명 감독 및 Operator - 류백희 / 작곡 및 음악 - 김경신 / 사진 - 박영규 / 의상 - 김기령 출연 - 김경신, Freddie Opoku Addaie

나. 안무자 노트

나는 자넷 애드쉐드(Janet Edshead)의 작품분석 프레임(Janet Edshead, 1996)과 정연수가 'performing body' 개념을 적용하여 작품을 분석한 연구(정연수, 2013)의 프레임을 차용하여 안무자 노트를 작성하였다.

표 5. 안무자 자기 문답 노트 (정연수, 2013)

범주	내용
자기질문과 대답	<p>Unplugged Bodies란 무엇에 대한 작품인가? Unplugged Bodies의 'unplugged'는 plug되지 않은 상태를 뜻한다. 음악에 있어서 unplugged music은 전 자악기를 사용하지 않는 음악을 말한다. 무용에 있어서 표현의 언어가 되는 인간의 몸은 plug되지 않은 몸을 의미한다는 관점에서 '진화'를 소재로 한 작품 <Unplugged Bodies>의 제목이 만들어졌다. 위에서 언급하였듯이, <Unplugged Bodies>는 진화에 대한 이야기이다. 그 진화의 초점은 두 무용수사이에 나타나는 움직임에 대한 진화를 의미한다.</p> <p>그렇다면 그 '진화'는 어떠한 형태로 작품에 나타나는가? 진화는 어떠한 일이나 사물이 발전해 나가는 것을 의미한다. 이러한 진화의 의미를 두 무용수의 움직임에 접목시켜 즉흥적인 움직임이나 두 무용수간의 상호작용을 통해 만들어진 움직임을 끊임없이 발전시키는 형태로 작품의 전반에 걸쳐 표현했다. Unplugged Bodies의 창작과정에는 진화라는 발전의 형태와 움직임을 단순화하는 퇴보라는 행동을 취했다. 진화의 반대 개념을 통해 움직임에 나타나는 진화의 의미를 더욱 명확히 하였다.</p> <p>'진화'라는 주제를 통한 움직임의 창작과정은 어떠한가? / plug되지 않은 신체와 진화는 어떠한 관계가 있는가? 진화를 바탕으로 창작과정을 진행하며, 움직임을 만들어 가는 과정은 다양한 형태로 나타나고 삭제되었다. 그것은 움직임의 창작과정에서 만들어지는 다양한 움직임만큼이나 작품이 나아가는 방향이 다양할 수 있다는 결론에 도달했다. 그러한 상황에서 진화라는 주제는 안무자인 나와 Freddie에게 '길잡이'의 역할을 하며 움직임을 한 가지 방향으로 진행시키고 불필요한 움직임이나 텍스트는 삭제하도록 만들어 주었다. 진화를 할 때는 다양한 조건들에 의해서 반응하고 변화해 간다. 인간은 삶을 살아가며 진화라는 과정을 겪는다. 그러한 과정에는 의도되지 않은 진화와 의도한 진화가 공존한다. 이렇듯, unplug된 신체와 plug된 신체는 진화라는 주제를 만날 때 각기 다른 움직임의 성향을 나타냈다. 두 명의 무용수 사이에서 이루어지는 움직임은 상호작용의 움직임 형태와 그렇지 않은 형태로 나타났으며 이러한 움직임의 형태는 나의 신체를 Freddie의 신체에 plug시키고 unplug시키며 진화의 과정을 만들어나갔다. 하지만 이러한 작업은 나에게 다음의 의문을 남겼다.</p> <p>사람의 신체를 상대의 신체에 plug시키는 것이 가능한가? 작품의 창작과정 중에 나의 신체를 파트너의 신체에 plug시키는 것은 시각적인 관점에서 시작되어지는 것이 아닌 움직임을 시행할 때 그 시행자가 가지고 있는 '의도'를 지속적으로 파트너와 유지하며 상호작용할 수 있는가에 그 해답이 있다고 생각한다. 그러할 때 그 의도는 결국 시각적인 형태로 나타나 그 움직임을 관찰하는 사람으로 하여금 두 신체가 plug된 것에 공감하도록 해주는 것이다.</p>

다음은 <Unplugged Bodies>에 나타난 움직임을 분석한 결과이다. 디지털매체인 영상편집프로그램으로 <Unplugged Bodies>에 나타난 움직임을 반복적이고 구체적으로 관찰하여 도출해낸 움직임의 형태에 따른 움직임의 정적 이미지와 동적이미지를 기술하였다. 이러한 분석은 자넷 애드워드스의 작품분석의 첫 번째 단계인 무용분석 중 움직임과 시각적 요소에 초점을 맞추어 분석되었다.

표 6. <Unplugged Bodies>움직임 분석(자넷 애드워드, 정연수)

움직임 형태	내용
1. plug된 움직임과 unplug된 움직임	unplug된 두 무용수는 상대와 접촉되지 않은 형태로 plug되기 위한 과정을 움직임으로 표현한다. 이때의 이미지는 한 무용수가 온전한 몸으로 묘사되고 다른 한 명의 무용수는 그림자의 형태로 묘사된다. 나아가 plug된 움직임은 두 무용수의 감정을 대변하며 주제에 관한 이야기를 만들어내는 재해석의 단계를 나타낸다. 이러한 과정은 몸과 감정의 관계를 이해하고 지속적인 plug과정을 알아가도록 유도한다.
2. 진화되는 움직임 및 퇴보하는 움직임	진화되어 발전해 나가는 움직임은 plug된 움직임을 의미한다. 한 무용수의 사지는 상대방 무용수에게 plug될 수 있는 조건을 만들어주고 그렇게 만들어진 움직임은 plug와 같은 상호교류를 통해서 진화된 움직임을 이끌어낸다. 퇴보는 진화의 무조건적인 반대말을 의미하지는 않는다. 퇴보 후에 발견되는 또 다른 이미지는 진화를 위한 배경으로 활용된다.
3. 움직임의 진화와 연속성	무생물, 식물, 동물 그리고 인간에 이르기까지 그 진화에 대한 과정과 완벽한 인간 이전의 형태를 움직임으로 표현한다. 인어공주에서 사람이 되는 이야기를 움직임으로 나타내며 진화의 연속성을 직관적으로 묘사한다.
4. 움직임과 조명	조명에 의해 만들어지는 움직임의 그림자는 진화의 흔적이고, 그 흔적의 조각들은 진화의 재료로 사용된다. 움직임을 보조하는 조명의 역할에서 움직임이 진화되는 조건과 방향을 제시하는 도구로써의 조명을 위해 조명디자이너와 끊임없는 상호교류의 작업을 진행한다.

움직임 형태	내용
5. 1무와 듀엣의 움직임	1인무 움직임은 진화를 꿈꾸는 나의 움직임을 상대 무용수에게 그 에너지와 움직임의 형태를 전달하는 도구로 사용된다. 1인무이지만 그 1인무는 듀엣의 동작에서 한 무용수의 움직임을 제외한 형태로 나타나며 듀엣의 움직임에 대한 연관성을 나타낸다. 이것은 움직임의 진화를 의미하며 두 무용수의 상관관계를 통해 진화된 형태이다. 서로에게 반응하는 움직임은 서로의 대화를 의미한다. 대화는 독백, 대화 그리고 서로에 대한 질문을 만들어 내는 이미지를 나타낸다.
6. 공간속의 움직임 움직임속의 공간	무용수의 움직임은 개인의 공간과 공유하는 공간으로 나뉜다. 그리고 진화의 과정에서 나타나는 공간은 무대의 상수와 하수, 무대의 위쪽과 아래쪽 그리고 중앙의 무대로 분리된다. 그 공간들은 시간의 흐름을 나타내는 요소로 사용된다. 과거를 묘사하는 무대의 하수, 현재를 나타내는 무대의 상수 그리고 작품이 진화되어 나아가는 미래를 의미하는 무대의 중앙으로 분리되어 구성되어진다.
7. 공간에 의한 움직임과 감정	인간은 장소의 변화에 따라 평온함을 느끼거나 불안함을 느끼는 등 감정의 변화를 느낄 수 있다. 두 무용수의 움직임은 감정을 포함한다. 그 감정을 포함한 움직임은 무대 위의 공간에 따라 특정한 감정을 표현한다. 특정 공간에 특정 감정이 나타난다. 상수와 하수 그리고 무대의 중앙은 무용수의 감정이 다르게 나타나는 공간으로 존재한다.
8. 단순화 및 일반화공존 - 단순화하면서 일관성을 갖춰가는 움직임	두 무용수의 움직임은 반복되는 형태의 움직임으로 진행된다. 마치 새를 나타내는 것 같은 움직임으로 날갯짓을 반복적으로 하며 상대를 자신만의 공간으로 이끌어내는 이미지를 만들어 낸다. 또 다른 무용수는 반복되는 손짓으로 상대의 움직임을 유도한다. 이러한 모든 움직임은 단순화하는 과정을 의미한다. 반복적인 움직임은 복잡한 움직임을 단순하게 만들거나 단순한 움직임을 다양하지만 일관성 있는 움직임으로 만들어낸다. 단순화는 일반화처럼 축적에서 축소를 통한 과정에서 나타난다. 그 축소의 과정은 일관성이 바탕이 된다.
9. 영상속의 움직임 / 실제 공간의 움직임	디지털 매체를 활용한 창작과정에서는 영상속의 움직임과 실제공간의 움직임 즉, 무대 위의 움직임으로 분리된다. 무대 위의 움직임은 영상 속의 움직임을 관찰하고 분석하여 반성의 과정을 거쳐 나타난다.
10. 반복되는 움직임 그리고 진화의 의미	반복되는 움직임은 연속되지만 순환하는 인생의 모습을 그려낸다. 반복되는 움직임은 진화의 단계가 순환되면서 결국 자아를 되돌아보는 작품속의 진화의 본질을 의미한다.

V. 가다머의 해석학적 순환이론을 통한 상호작용과 무용창작 프레임

1. 작품 <Empty Project>의 단계별 창작과정

나는 디지털매체를 활용한 창작과정을 통해 작품 <Unplugged Bodies>를 안무하였고, 이후 디지털매체를 활용하여 작품을 분석하였다. 이러한 과정을 거치며 디지털매체를 활용한 나의 창작과정과 작품분석 방법에 있어서 명확한 철학적 근거가 필요하다는 것을 깨달았다. 기존에 존재하는 작품분석 프레임을 적용시켜 <Unplugged Bodies>를 작품 분석하는 단계가 순차적으로 일어나는 것에 대한 의문을 가지게 되었다. 또한, 디지털매체를 활용하여 작품영상을 관찰한다는 것은 디지털이 가지는 다양한 특성(복합성, 상호작용, 비선형성, 우연성 등)에 의해서 다양한 관점과 특성에 맞추어 작품의 분석이 이루어질 수 있다는 것을 발견했다. 나는 작품을 분석하는 단계가 보다 복잡적이고 유연하게 나타날 수 있다는 것과 디지털매체와 더불어 철학적 개념이 필요하다는 것을 발견하며, 철학적 뒷받침과 디지털매체가 함께 활용된 연구를 계획하게 되었다. 나의 연구에 있어서 가다머의 해석학적 순환이론은 반성적 자세로 창작과정을 진행할 수 있는 철학적 근거가 되었으며, 작품의 전체와 부분을 분석적으로 접근할 수 있는 창의적 발상의 근간이 되었다. 또한, 디지털매체인 영상편집프로그램과 음악작곡프로그램은 가다머의 순환적 반성체계를 바탕으로 이루어지는 창작과정을 탐구하고 분석하는 도구로써 활용되었다.

1) 첫 번째 구상단계

나는 'Empty Project'를 위한 창작구상의 첫 번째 단계로 무용수들의 움직임을 관찰하고 무용실에서 만들

어지는 움직임 발현시키는 과정을 거쳤다. 모든 움직임들은 나로부터 무용수들에게 일방적으로 전달되는 움직임과 내가 설정한 특정한 제한점을 바탕으로 이루어진 즉흥적인 움직임에 의해서 진행되었다. 나는 영상자료들을 컴퓨터의 모니터를 통해 반복적으로 관찰 하였다. 나는 무용수들과 즉흥적인 움직임을 시도하면서 얻어진 결과물을 초기에 설정한 의도에 맞도록 수정하는 과정을 거쳤다. 그리고 즉흥으로 만들어진 동작들 중에 내가 원하는 부분만을 제한적으로 보며 그 움직임에 맞는 음악을 만들었다. 처음 음악을 만들 때는 기본적인 틀에 집중했다. 나는 음악의 콘셉트(concept)를 정하고 어떠한 악기를 사용할지에 대해서 결정을 내렸다. 그리고 선택한 악기를 가지고 편집한 영상을 보면서 음악을 연주하고 녹음했다. 모든 움직임과 즉흥자료들을 영상에 담았다. 또한, 영상자료를 관찰하며 영상속의 음악을 삭제하고 새로운 음악을 붙여서 재생하는 과정을 거쳐 재개될 2차 연습을 위해 다시 작곡을 하는 시간에 집중하였다. 나는 컴퓨터의 공간에서 음악을 작곡하는 중에도 지속적으로 움직임을 관찰하고 분석할 수 있었으며 자기반성의 시간을 가질 수 있었다. 녹화한 영상들을 모니터링(monitoring)하면서, 한 달 뒤에 다시 시작할 연습에 대한 구상을 했고 전반적인 작품에 대한 계획을 세웠다. 영상편집프로그램을 통해 2시간이 넘는 자료들을 분석했다. 움직임의 순서를 앞뒤로 바꾸고, 불필요한 부분은 삭제했다. 어떠한 동작들에 대해서는 영상을 거꾸로 돌리거나 속도에 변화를 주어 그 움직임의 새로운 느낌과 변화된 형태를 발견할 수 있었다. 나 혼자만의 창작과정이 컴퓨터의 공간 안에서 이루어지다 보면 리서치를 통해서 얻은 자료들의 부족한 점을 모니터를 통해 직관적으로 확인할 수 있었다. 영상편집프로그램으로 '기승전결'을 재구성 해보며 발전해야 할 부분들을 표시했다. 메모는 노트에 적거나 무용수들과 쉽게 공유하기 위해서 영상의 한쪽 구석에 문구를 넣었다. 어느 부분에 어떤 변화를 주고 어떤 식으로 작품을 진행해야하는지 대한 메모를 영상위에 직접 표기했다.

2) 두 번째 연습단계

무용수들은 편집되어진 영상을 보고, 영상에 나타나는 나의 메모를 확인하면서 새롭게 적용해야 할 과제가 무엇인지를 파악할 수 있었다. 그 과정에서 자연스럽게 기존의 동작을 다시 습득하고, 새로운 과제에 맞는 움직임의 느낌이 발생할 수 있기 때문에 편집된 영상과 메모는 첫 연습을 보다 수월하게 진행되도록 해주었다. 무용수들은 태블릿PC에 담긴 편집영상을 보며 재구성된 움직임과 등장, 퇴장 및 변동 사항들을 숙지하였다. 그리고 무용수들이 영상 속의 메모를 습득하는 동안에 나는 움직임에 맞춰 작곡된 음악을 사용해 특정 무용수들과 새로운 움직임을 탐구하였다. 나와 특정 무용수가 솔로나 듀엣을 진행할 때에도 디지털 매체를 통한 결과물은 무용수들이 능동적으로 공연연습에 참여할 수 있도록 만들어 주었다. 이렇듯 영상편집프로그램과 음악작곡프로그램을 통한 무용창작과정이 이루어짐에 따라 나와 무용수들은 상호 협력적 관계를 형성할 수 있었다. 나는 연습을 마칠 때는 항상 촬영을 했고, 귀가 후에는 컴퓨터 공간에서 영상편집프로그램과 음악작곡프로그램을 통해 작품을 관찰하고 작품의 방향을 수정하는 반성의 시간을 가졌다. 그리고 다시 구상된 작품영상을 태블릿PC에 담아서 다음번 연습에 참여하였다.

3) 세 번째 반성단계

작품의 전체를 관찰하고 반성적 견해로 작품에 접근하기 위해서 영상편집프로그램을 활용해 작품을 분해하고 분석하는 과정을 끊임없이 반복했다. 그 과정을 통해 부분과 전체에 근간하여 작품을 집중력 있게 분석할 수 있었고 전반적인 작품의 흐름을 파악하고 수정할 수 있었다. 나는 영상편집프로그램을 사용해 작품을 부분과 전체로 나누어 분석하며 여러 개의 조각들로 분해하기 시작했다. 영상편집프로그램을 사용해서 완성된 작품을 분해하는 작업은 작품의 전반적인 흐름과 부분적인 요소들을 나의 머릿속에 선명하게 그려지도록 해주었

다. 컴퓨터의 공간 안에서 분해와 재결합을 통해서 이전에는 발견하지 못했던 창작의 탐구과정을 경험할 수 있었다. 디지털매체인 영상편집프로그램과 음악작곡프로그램을 활용해 컴퓨터의 공간에서 이루어지는 혼자만의 작업방법은 움직임을 저장하고 관찰하고 분석하여 기존에 만들어진 움직임들을 재구성하는 역할을 한다는 것에 큰 의미를 가진다. 또한, 디지털매체는 재구성된 영상을 무용수들과 공유하며 작품이 나가야 할 방향에 대해서 공감대를 이룰 수 있도록 상호작용의 역할을 해준다. 안무자는 무용수들이 없는 공간에서도 작품을 분석하고 분해하여 반성의 시간을 가질 수 있다. 디지털매체를 활용한 창작과정은 나 스스로에게 질문을 하고 그 답을 찾는 방법이다. 즉, 변증법적 창작과정이 이루어지며 자연스럽게 창작과정에 자기반성의 태도가 형성된다. 또한, 작품을 분석적이고 반성적으로 탐구할 수 있기 때문에 결과적으로 보다 창의적인 창작과정이 성립되는 것이다.

4) 〈Empty Project〉 작품 개요

가. 기초 정보

표 7. 〈Empty Project〉 정보

구분	내용
공연일자	2015년 6월 30일, 7월 1일
공연장소	아르코 예술극장 대극장
공연시간	45분
무용수	9명
스텝	안무 및 연출 - 김경신 / 대본 - 김경신 / 예술감독 - 김경신 / 무대감독 - 한진욱, 정상효 조명디자인 및 조명감독 - 광현주 / 작곡 및 음악 - 김경신 / 음악감독 - 송지훈 / 사진 - 이운식 의상 - 유진영 / 출연 - 이보람, 송보현, 최우석, 배민우, 허지은, 이현경, 김희정, 최예나, 김은지

나. 나의 노트

표 8. 나는 나에게 묻는다

범주	내용
나의질문과 대답	<p>Empty Project는 어떠한 아이디어를 가지고 시작 하였는가? 비어있는 공간을 움직임으로 채운다는 단순하지만 복잡하고 난해할 수 있는 아이디어를 가지고 안무를 시작했다. 컴퓨터에서 음악작곡프로그램을 구동시키면, 그 프로그램은 제일 먼저 나에게 하나의 질문을 던진다. “어떠한 작업을 하시겠습니까?”라는 질문이다. 보기에는 여러 개의 항목이 순서를 이룬다. 리드미컬한 음악을 선호하는 작업자를 위해 드럼과 같은 타악기 위주로 미리 세팅을 해놓은 ‘Dance music’, 클래식 음악에 적합한 악기로 세팅해 놓은 ‘Orchestra’ 등등. 그리고 마지막 선택 항목에는 ‘Empty Project’라는 항목이 나타난다. 모든 악기와 연주 그리고 소리에 대한 효과가 작업자의 설정으로 이루어지는 항목이다. 무대라는 텅 빈 무대를 움직임과 음악 그리고 빛을 더하고 빼며 움직임 및 신체와 상호 보완하는 조명이 채워나가는 작품이다.</p> <p>나는 끊임없이 변화하고 반복되는 움직임은 우리의 삶을 비어있는 무대 위에서 그려낼 수 있다고 생각했다. ‘관계’의 심리적인 측면을 움직임의 대화로 풀어가는 작업이 〈Empty Project〉의 ‘이야기 연출’ 방식이다.</p> <p>〈Empty Project〉의 창작과정은 어떠한가? 비어있는 단순한 공간을 움직임으로 채워나가고, 또 다시 비우는 작업을 하였다. 그러한 과정에는 영상편집프로그램이 활용되었다. 연습이 4주차에 접어들면서 움직임의 양은 무수히 늘어났다. 그러한 움직임들을 영상편집프로그램을 사용해서 관찰하고 움직임이 한 가지 색과 방향으로 나아갈 수 있도록 잘라내고 삭제하며 비우는 작업을 하였다. 비우기 위해 채우고, 다시 채우기 위해 비우는 작업을 하였다. 그리고 그 과정에 작품분석 프레임을 적용한 작품분석을 함께 실시하였다. 그렇게 만들어진 결과물은 영상을 통해 무용수들과 공유되었고, 연습의 ‘길잡이’ 역할을 하였다. 또한, 그 영상을 관찰하며 음악을 작곡하는 방법으로 내가 원하는 음악을 직접 만들려고 노력했다.</p>

범주	내용
나의질문과 대답	<p>‘비우다’라는 개념이 〈Empty Project〉의 주된 개념으로 사용된 이유는 무엇인가? 〈Empty Project〉는 ‘비우다’라는 개념이외에 ‘꾸미다’라는 개념을 염두에 두고 진행된 작품이다. 다시 말해, 비우고 채우는 과정을 반복하면서 단순화 하는 작업을 끊임없이 시도한 〈Empty Project〉에 아날로그적인 혹은 디지털적인 효과를 넣는 차기작〈Rendering〉이라는 작품을 위한 움직임과 그 움직임이 구성되는 연출에 초점을 맞춘 작품이다. 최종결과물을 뽑아내기 위한 드로잉작업이다.</p> <p>그렇다면, 〈Empty Project〉는 미완성의 작품인가? 그렇지 않다. 〈Empty Project〉는 〈Rendering〉을 위한 드로잉 작업이기는 하나, ‘연필 드로잉(pencil drawing)’이라고 그 완성도나 작품의 질이 떨어지는 것은 절대 아니다. 오히려 흑백의 사진에서 색 다른 매력을 느낄 수 있는 것과 같다고 생각한다. 아직 〈Rendering〉이 안무되지 않은 시점에서 무엇이 더 나의 의도와 잘 부합하여 안무적 영감과 효과를 효과적으로 나타낼지는 나도 모른다.</p>

다. 안무자 반성

표 9. 나의 노트

움직임의 형태 및 이미지	내용
1. 비어있는 공간 그리고 움직임	나는 텅 빈 공간을 무용수의 신체와 움직임으로 채운다. 신체와 신체는 움직임으로 그 관계를 이어주고 설명한다. 또는, 조명의 빛이 공간을 채우거나 무용수의 몸과 몸을 구분 짓거나 연결한다. 움직임은 그 자체로 새로운 공간을 만들고 그 공간은 시간에 의해 다시 빈 공간을 채워나간다. 조명의 빛은 특정한 움직임의 공간을 시각적 이미지 혹은 독립적 이미지로 분리해 낸다.
2. 변화하는 움직임 및 부동의 움직임	움직임은 공간에 의해서 변화하거나 한 공간에서 ‘정지 시간’을 만들어 낸다. 움직임의 주체가 신체와 이루어질 때와 공간에 의해 표현될 때로 구분된다. 움직이지 않는 움직임도 특정한 공간에서는 움직임의 이미지로 나타난다.
3. 움직임의 단순화 및 사라진 움직임	영상편집프로그램 상에서 기존에 만들어진 움직임을 관찰하고 편집하는 과정을 거쳐 단순화 하는 작업을 한다. 존재하는 움직임은 현실에서 표현되고, 사라진 움직임은 순환의 과정을 거쳐 새롭게 만들어진다.
4. 움직임, 공간 그리고 조명	조명은 움직임의 주체인 무용수의 신체를 공간적 이미지와 시간적 이미지로 구분 짓는다. 무대라는 한 공간에서 두 개의 공간을 혹은 그 이상의 공간을 만들어내고 각기 다른 공간에서 이루어지는 움직임은 심리적인 묘사와 작품의 줄거리를 이끌어가는 이미지를 만들어낸다.
5. 집단/무리를 바라보는 한 명의 무용수	한 명의 무용수가 집단적인 무용수들을 향해 다가가는 움직임은 우리가 살아가는 사회의 단면을 보여 준다. 옹고 그룹이 없이 사회의 현상과 현실에 맞추어가는 우리들의 증독된 모습을 그려낸다.
6. 반복되는 4인무	우리가 살아가는 사회에는 꼭 ‘리더’라는 존재가 필요한가? 빈 공간을 움직임으로 채워나가는 그들의 모습에서 움직임을 이끌어가는 리더를 발견한다. 반복되는 움직임 속에서 변화되는 움직임의 형태를 찾는다. 리더의 머리는 뱀의 몸처럼 움직임을 끊임없이 이어나가고 그가 지나간 곳에는 움직임의 흔적들로 가득하다.
7. 소리에 반응하는 몸 그리고 몸에 반응하는 소리	디지털 사운드와 함께 반응하는 움직임 그리고 무용수들의 움직임을 분해하는 자극적인 소리가 들려온다. 이진법의 숫자만을 소리로 변환시키는 디지털 사운드의 특성처럼 움직임은 단순하고 반복적인 형태를 갖춘다. 움직임이 분절되고 다시 결합하는 형태로 나타난다.
8. 자아 정체감의 상실 그리고 거울속의 자아	행동이나 사고, 느낌 그리고 환경의 변화에도 내가 누구인지를 일관성 있게 인지하는 자아 정체감의 상실이 만들어 낸 움직임의 이미지가 존재한다. 무용수 각자의 성별에 대한 정체성을 들여다보는 태도가 무대 위의 분리된 공간으로 표현된다. 거울 속의 자아를 통해 현실에서 결여된 정체감의 상실을 동경하고 움직임은 거울속의 자아를 자신의 과거 혹은 미래로 표현하는 움직임으로 연출된다. 무대 위의 그러한 이미지들은 자아와 집단의 관계를 특정한 공간으로부터의 이탈과 무리로부터의 이탈에서 상체의 움직임을 통해 묘사된다.
9. 영상속의 움직임 및 실제 공간의 움직임	영상속의 움직임은 비선형적인 형태로 자유롭게 분리되고 다시 결합될 수 있다. 영상 속에서는 움직임의 공간이 현실의 공간과 비교하여 평면적인 이미지를 만들어내기 때문에 움직임이 이루어지는 공간과 그렇지 않은 공간이 명확하게 들어난다.
10. 빈 공간 그리고 움직임을 비우는 것	빈 공간을 채우기 위해 움직임을 만든다. 그것은 단순히 공간을 채우는 것이 아닌 자아와 타인의 관계를 성립시키는 조건을 만드는 작업이다. 움직임을 반복하고 변형하는 작업은 기존의 움직임을 비우고 새로운 움직임을 채우는 작업이다. 조명과 무용수들의 대형으로 비워지고 채워지는 움직임의 이미지를 부각시킨다.

5) 나와 가다머의 ‘해석학적 순환’을 활용한 작품분석

가. 한스 게오르그 가다머(Hans Georg Gadamer)의 해석학적 순환이론과 디지털매체

나는 2014년 〈Unplugged Bodies〉를 안무할 때, 그 창작과정에 디지털매체를 활용하여 진행하였다. 그 이후 작품 〈Unplugged Bodies〉를 디지털매체를 사용해 반복적이고 분석적으로 관찰하였다. 또한, 〈Unplugged Bodies〉에 대한 타인의 평가와 창작당시의 정보를 바탕으로 작품분석 하였다. 하지만 내가 창작활동을 하며 활용하는 디지털매체와 더불어 공연 후에 이루어지는 작품분석의 프레임을 창작과정에 적용하고 싶었다. 그리고 이러한 나의 창작과정을 이론적으로 뒷받침하고 나의 창작과정의 구상부터 진행에 이르기까지 반성의 자세를 일관적으로 유지시켜줄 수 있는 학문적 근거와 철학적 바탕이 필요했다. 그 이후, 나는 2015년 7월에 〈Empty Project〉를 창작하며 작품의 창작과정에 가다머의 해석학적 순환이론을 차용하여 디지털매체를 활용하기 시작했다. 가다머의 해석학적 순환이론을 통해 창작자로서 나의 자세는 많은 변화를 가져왔다. 특히, 작품을 구상하는 단계에 있어서 그리고 제목을 설정하고 움직임의 성향을 결정하는 단계에 있어서 해석학적 순환의 의미를 근간으로 창작과정을 구상하고 탐구할 수 있었다. 이는 작품에 나타나는 전반적인 움직임과 상징적인 움직임의 성질을 파악하기 위해서 창작과정에서 이루어져야 할 무용수들의 개별적 움직임을 분석하는 자세를 취하도록 해주었다. 디지털매체와 가다머의 해석학적 순환을 적용한 창작과정은 움직임을 탐구하고 발전시키는 과정에 있어서 분석적이고 가시적인 창작환경을 제공하였다. 디지털매체를 통해 작품의 전체와 부분을 관찰하며 끊임없이 반성의 자세를 취할 수 있었다. 창작과정의 변화요인으로 작용한 자기반성적 태도는 가다머의 해석학적 순환이론을 차용하여 작품을 이해하려는 노력에서 비롯되었다. 창작과정을 바라보는 관점의 차이가 결과적으로 어떠한 변화를 가져왔는지에 대해서 나 스스로에게 질문을 던지고 그 답을 찾으려는 태도 즉, 변증법적 과정이 창작과정과 함께 이루어졌다. 이러한 변증법적 창작과정을 통해 움직임을 비롯한 창작의 다양한 요소들을 관찰하고 이해하여 반성의 단계로 발전시켜 나갈 수 있었다.

무용창작과정에 가다머의 해석학적 순환이론을 차용하여 작품의 구성 단계, 음악의 창작 및 변화, 반성적 태도, 인물의 특성 분석 및 변화 그리고 조명과 의상에 이르기까지 작품의 전체를 바라보는 관점이 부분을 이해하고, 순환적 구조에 의해 작품을 분리하고 결합하는 과정을 나선형식 형태로 발전시킬 수 있었다.

나. 가다머의 해석학적 순환이론과 디지털매체의 만남으로 변화된 창작과정 결과 - 움직임의 특성 변화

표 10. 변화된 움직임의 특성

무용수	움직임 특성	반성매개체	변화된 움직임 특성
LBR	상체의 부드러운 움직임과 감정이 배제된 움직임 성향을 보인다. 하체의 직선과 상체의 유연함이 유동적으로 나타나는 움직임을 보인다.	디지털 비선형성을 바탕으로 영상 편집 프로그램을 통한 인물의 움직임 관찰과 인물의 성격을 파악하였다. 창작과정 중 만들어진 움직임과 인물의 성격은 디지털의 비선형성으로 자유롭고 구체적으로 관찰, 수정되었다.	인물과 인물 그리고 장면과 장면을 연결하고 작품의 이야기를 반복적인 동작과 상징적인 움직임으로 소통시켜주는 인물로 변화. 작품의 시작에서부터 작품의 중반에 이르기까지 공간의 개념을 신체로 사용하여 구성시켜주는 인물. 인간이지만 인간이 아닌 허상의 존재. 유령의 캐릭터.
CWS	역동적인 동작을 담당하는 에너지 넘치는 음악을 몸으로 표현하는 인물.	디지털의 가변성 즉, 촬영된 영상을 반복적으로 관찰하고 편집하는 과정을 거치며 인물의 상징적 움직임을 발견.	작품의 전반적인 움직임을 이끌어 주는 역할. 뱀과 같은 움직임을 통해 모두를 아우르는 리더의 역할. 시간여행을 동경하는 어린아이. 동화 속 이야기를 갈망하는 소년.

무용수	움직임 특성	반성매개체	변화된 움직임 특성
LHK	군무의 움직임을 공격적으로 완성하는 힘의 요소를 담당하는 인물. 작품에 사용되는 음악의 악기 중 드럼 소리에 반응하는 인물.	이해는 창조적 사건으로 생기한다는 가다머의 해석학적 순환이론의 요소를 기반으로 인물의 움직임 성향과 캐릭터를 발견할 수 있었다.	소년이 미지의 세계에서 잃어버린 친동생. 헤어진 오빠와의 재회를 위해 미지의 세계와 현실의 세계를 넘나들며 공격적인 행동을 취하는 모든 면에서 적극적인 인물.
HJE	움직임의 성향을 설정한다. 신체의 형태와 직선적인 움직임으로 작품음악의 멜로디에 해당하는 움직임의 성향을 가진 인물.	영상편집프로그램을 통한 인물의 성격과 움직임을 탐구. 디지털의 쌍방향성을 활용하여 나와 인물의 상상속의 대화를 통한 캐릭터 설정.	소년의 여자친구. 소년의 옆에서 그의 시간여행을 돕는다. 시간여행자와 사랑에 빠질 것 같은 오묘한 분위기를 보이지만 그녀의 마음은 오로지 소년에게 있다.
BMW	돌발적인 움직임으로 구성적인 면에서 작품의 전환과 인물들의 상호작용을 주도하는 인물.	가다머의 존재론적 순환구조에 의해 작품의 전반적인 이해를 연출된 이미지에서 연속적인 장면의 새로운 이미지로 창출하였다.	공간과 시간을 넘나드는 시간여행자. 작품 전체의 균형과 작품의 이야기를 소개하고 모든 구성과 연출적인 면에서 이미지를 만들어내는 인물.
SBH	감정의 표현이 풍부하고 힘이 있는 동작으로 군무와 솔로의 역할을 통해 움직임을 리드하는 인물.	가다머의 이해와 순환이라는 관점에서 움직임을 이야기로 규정. 인물의 움직임을 이야기로 바라보는 이해의 관점에서 인물의 성격변화.	미지의 세계의 리더. 우리가 살고 있는 공간과 상대적인 이미지를 만들어내고 그 이미지의 힘을 좌지우지하는 힘의 여왕.
KHJ	한정된 공간에서 차별화 된 리듬을 만들어 내는 인물. 구성적인 면에서 반복되는 동작으로 공간적 이해를 주도하는 인물.	무용수의 움직임을 관찰하며 음악편집프로그램을 활용해 그 움직임을 부각시키기 위해서 직접 작곡하는 방법을 활용함. 움직임을 이해하고 반성하는 자세로 인물의 성격을 재설정.	미지의 세계의 요정. 시간여행자와 소년의 이동 공간을 하늘과 땅으로 나누어 주는 파수꾼.
CYN	강한 카리스마를 가지 인물로 남들과 어울리지 않는 성격의 움직임으로 접근한 인물. 독무와 같은 형식으로 작품에 접근하는 인물.	디지털의 복합성을 활용하여 인물의 성격을 음악, 조명, 작품의 구성, 반복되는 이미지의 발견 등을 통하여 설정. 음악에 반응하는 움직임 그리고 움직임에서 새롭게 창작되는 음악. 음악과 움직임의 상호작용을 통해 인물의 성격을 이해.	미지의 세계의 간신이다. 시간여행자의 현재와 미지의 공간을 방해하는 존재. 아름다운 미모에 모두들 그녀를 가까이 하려하지만 가까이 할 수 없는 마녀.
KEJ	작품의 전반적인 움직임을 보조하는 인물.	영상을 관찰하며 음악을 변형하는 편집과정을 통해 인물을 분석. 영상편집 프로그램과 음악작곡프로그램을 통한 인물의 성격을 재설정.	시간여행자의 비서. 소년과 그의 여자친구가 시간여행을 할 수 있도록 도와준다.

나는 창작과정에 디지털매체와 가다머의 해석학적 순환구조를 활용함으로써 출연진들의 캐릭터와 작품의 구성에 변화를 주고 기존에 설정된 안무요소에 다른 관점으로 접근할 수 있었다. <Empty Project>의 초기 아이디어인 빈 공간을 움직임과 조명 그리고 무용수들의 관계로 표현한다는 설정으로부터 보다 구체적인 인물의 성격과 작품에 나타나는 무용수들의 움직임을 분석적으로 관찰할 수 있었다. 그리고 디지털매체와 가다머의 이론을 지속적으로 개입시켜 각 개인의 인물 설정이나 여러 인물들의 관계를 명확하게 구성할 수 있었다. 특히, 움직임의 성향으로 분류되었던 무용수들의 인물을 움직임이 가지는 성질과 성격을 반영하여 무용수들의 변화된 역할을 발견하였다. 이러한 과정은 작품의 부분과 전체를 이해하고 나아가 무용수들의 움직임으로부터 얻어낸 정보를 텍스트 작업하면서 가능했다. 또한, 작품분석을 통한 정보를 텍스트 작업하는 데 있어서 가다머의 해석학적 순환이론과 디지털매체는 관찰, 이해, 분석, 반성, 변화 그리고 재구성하는 모든 단계의 중요한 요소로 활용되었다.

2. 가다머의 해석학적 순환이론과 디지털매체의 만남으로 변화된 창작과정 결과

나는 디지털매체를 활용하여 <Empty Project>의 창작과정을 진행하고 작품에 사용되는 음악을 작곡하였다. 또한, 영상편집프로그램을 통해서 작품의 전체와 부분적인 장면을 파악하고 안무에 필요한 요소들을 구체적으로 분석할 수 있었다. 나는 창작과정에서 만들어진 움직임들을 영상편집프로그램을 통해 관찰하며 편집과정을 통해 변화된 움직임들을 효과적으로 보조할 수 있는 음악을 직접 작곡하며 움직임과 음악의 상호보완적인 정보를 확인하였다. 이는 단순히 움직임에 의해서 음악이 결정되는 것이 아닌, 음악에 의해서 움직임의 성향과 작품의 전개방식이 변화하는 것을 경험하였다. 작품을 관찰하고 변형하여 반성적 견해를 담은 적용은 출연진들과의 이해관계를 향상시키고 나아가 안무자로서 내가 설정한 주제와 작품의 전반에 걸친 이미지를 창출하는 데 분석적 태도를 가지게 하였다.

가다머의 해석학적 이론을 바탕으로 디지털매체를 활용한 창작과정은 작품분석과 창작과정이 동시에 일어나는 것이 가능하였다. 창작과정을 순환적인 구조를 통해 즉각적이고 구체적으로 변화하고 반성할 수 있었다. 여기서 말하는 순환적 구조는 관찰, 분석, 반성, 편집 그리고 적용을 의미한다. 이 과정은 순차적인 구조로 나타나지 않는다. 창작과정에 디지털매체를 활용함으로써 위와 같은 순환적 구조는 비순차적인 방식으로 나타났다. 디지털매체를 활용하여 창작과정을 관찰하며 반성적 견해로 작품을 분석하고 그러한 분석과정에서 다시 반성할 수 있었으며, 영상과 음악을 편집하는 과정에서도 분석과 반성이 이루어졌다. 또한, 분석을 통해 얻어낸 요소들을 작품에 적용하면서도 작품에 대한 반성과 분석을 반복적으로 시도할 수 있었다. 이러한 순환적 구조들이 창작과정에 비순차적으로 이루어지며 나의 창작과정은 완성된 작품을 분석하는 것이 아닌 작품창작과 작품분석이 동시에 일어나는 안무방법으로 발전하였다. 나는 <Empty Project>를 안무하며 작품분석의 과정을 안무과정에 개입시켰고, 디지털 매체를 활용한 작품분석이 창작과정에 미치는 것에 대하여 연구하였다. 그리고 이 모든 과정은 가다머의 해석학적 순환이론을 통해서 완성되고 구체화 될 수 있었다.

표 11. 움직임 접근을 중심으로 구성

디지털매체 활용	
관찰	실제의 공간인 무용실에서 리서치를 통해 만들어진 움직임을 촬영하고, 영상편집프로그램을 활용하여 움직임을 관찰한다. 반복적인 관찰을 통해 나의 의도와 작품의 주제에 부합하는 움직임을 선별하는 기준을 설정한다.
편집	움직임을 반복적으로 관찰하며 불필요한 동작은 삭제하고 나(안무자)의 의도에 부합하는 움직임을 선별한다. 영상편집프로그램으로 움직임의 배열을 변형하고 작품에 사용될 움직임들을 사용해 영상을 편집한다.
적용	무용실에서 출연진들과 편집된 영상을 관찰하며 나(안무자)와 출연진들의 상호작용을 통한 작품의 이해를 도모한다. 변형된 움직임의 형태와 작품의 구성을 무용수들과 다시 촬영한다.
가다머의 이론 차용	
분석	디지털매체를 통한 출연진과의 상호작용으로 작품에 사용될 움직임의 성향을 파악하고 출연진들 개인의 움직임과 인물의 성격을 분석한다. 영상편집프로그램을 활용해 작품의 구성 요소를 파악하고 움직임의 형태를 분석한다.
반성	출연진들의 움직임을 보완하고 인물의 성격을 움직임과 작품의 주제에 맞도록 수정. 작품의 분석요소를 보완하고 구체화 시킨다. 즉흥과 연출된 움직임을 통해 다양하고 구체적인 움직임의 형태를 파악한다.
적용	즉흥적인 움직임과 구체적인 이야기를 바탕으로 출연진과 연습한다.

표 12. 음악적용을 중심으로 구성

디지털매체 활용	
관찰	음악작곡프로그램을 활용하여 직접 음악을 제작하고 창작되어진 움직임과 창작된 음악의 상호작용을 통해 나(안무자)의 의도와 출연진의 인물의 성격을 관찰한다.
편집	영상편집프로그램을 활용해 움직임을 관찰하며 음악편집프로그램으로 작곡한다. 움직임의 형태에 맞는 음악을 작곡하거나 음악의 형태에 맞도록 영상을 편집한다.
적용	편집된 영상을 통해 나(안무자)와 출연진의 상호작용 발견. 작곡된 음악에 맞추어 실제로 출연진들과 창작 및 재촬영한다.
가다머의 이론 차용	
분석	창작적인 요소를 중심으로 작품의 움직임을 관찰한다. 이미 만들어진 움직임에 음악적인 요소를 접목시켜 나(안무자)의 의도를 부각시키고 효과적인 작품의 형태를 연출한다. 영상관찰 없이 작곡된 음악만을 구성하여 작품의 전반적인 형태와 구상을 도모하고 움직임의 시각적인 측면과 음악의 창작적인 면에서 분할적인 분석을 한다.
반성	작곡된 음악을 통해 작품의 기승전결을 나누어 출연진들의 움직임을 이해하고 수정한다. 움직임과 음악의 상호작용을 통해 상호보완점을 발견하고 인물의 성격과 개인의 무용역사와 배경을 바탕으로 반성 및 수정한다.
적용	작곡된 음악과 출연진의 조건에 맞추어 즉흥적인 움직임을 시도한다. 기존에 창작된 움직임을 작곡된 음악에 맞추어 변형시키고, 작품에 적용시켜 움직임과 창작과정을 이해하는 행위를 반복한다.

표 13. 해석학적 순환이론을 중심으로 구성

디지털매체 활용	
관찰	시각적인 움직임과 창작적인 음악의 상호작용 측면에서 영상을 관찰한다. 작품의 전반적인 흐름과 움직임의 형태 그리고 작품의 구성을 중심으로 관찰한다. 가다머의 해석학적 순환이론을 중심으로 작품의 전체적인 이미지와 이야기를 중심으로 관찰한다. 디지털매체를 통한 작품의 전체적인 시각적, 창작적 이미지와 흐름을 이해하여 구체적인 이미지와 이야기를 발전시킬 수 있는 방안을 모색한다.
편집	움직임과 음악의 전체적인 이해를 통해 수정할 부분적인 항목들을 편집하고 작곡한다. 인물의 성격과 움직임을 수행하는 능력, 외형적인 부분 등을 고려하여 음악을 작곡하고 편집한다.
적용	출연진들과 인물에 대한 정보와 영상 그리고 새롭게 작곡된 음악을 공유. 무용실에서 무용수들의 피드백을 받아 실시간으로 음악을 변형하고 반복적이고 구체적으로 적용한다.
가다머의 이론 차용	
분석	출연진의 기본적인 조건(성별, 나이, 기량, 무용스타일 등), 작품속의 인물 성격, 작곡된 음악에 사용된 악기의 종류, 움직임의 의도, 작품의 구성, 움직임의 형태 등등을 고려하여 분석한다. 무용과 신체 그리고 안무적 요소를 바탕으로 작품을 전체적으로 분석하여 부분적인 변화를 유도하고 부분적인 장면이나 특정 출연진에 대한 분석을 통해서 작품의 전체를 이해하는 과정을 시도한다.
반성	가다머의 해석학적 순환이론을 기반으로 전체를 이해하여 부분을 발전시키고 부분을 이해하여 전체를 발전시키는 형태로 반성한다. 작품의 연속성에 초점을 맞추어 순환되는 작품의 구성요소와 움직임의 형태를 파악하고 창작의 과정을 텍스트화 하는 작업을 통해 반성한다.
적용	텍스트 작업된 항목(영상, 음악, 이야기, 구성, 조명, 의상, 인물성격 등)들을 무용수와 공유하여 상호협력적인 창작과정을 적용한다.

3. 가다머의 해석학적 순환이론과 디지털매체를 만나기 이전과 이후의 창작과정 비교

나는 2014년부터 창작과정에 디지털매체를 본격적으로 활용하면서 나와 함께 협업작업을 진행하는 영국인 안무가 프레디(Freddie)와 지속적으로 작품의 창작과정을 공유하고, 안무요소와 움직임을 분석적으로 탐구하는 자세를 취할 수 있었다. 이후 나는 2015년 <Empty Project>를 안무하며 디지털매체를 활용한 창작과정에서 발견된 다양한 요소들을 보다 창의적이고 반성적 자세로 접근하기 위해서 가다머의 해석학적 순환이론을 근거로 하여 창작과정의 전체와 부분을 넘나들며 접근하였다. 나는 이러한 과정을 거치며 창작과정을 분석적으로 이해하고, 이해를 통한 새로운 아이디어를 지속적으로 발견할 수 있었다. 다음의 표에서 가다머의 해석학적 순환이론과 디지털매체를 활용한 창작과정을 이전과 이후로 나누어 기술함으로써 그 적용범위를 제시할 수 있었다.

표 14. 가다머의 해석학과 디지털매체를 활용한 창작과정의 변화

항목	가다머와 디지털매체의 활용 이전	가다머와 디지털매체의 활용 이후	적용 범위
창작구상	연습의 준비 단계로 무용수들과 공유할 움직임을 연습실에서 준비하여 순서를 기억하고 안무의 의도에 맞게 변형하는 과정을 거친다. 움직임의 성격에 맞는 이름을 붙여 기억하거나 노트에 기록하여 무용수와 공유한다. 안무자의 의도에 부합하는 움직임을 안무자 스스로 무용실에서 리서치 과정을 거쳐 찾는다. 작품에 활용될 음악을 라이선스 음악 중에 선별하거나 작곡가에게 의뢰하여 제작한다.	무용수들과의 작업을 위해 무용실에서 움직임을 리서치하고 그 움직임을 촬영하여 컴퓨터의 공간에서 관찰하고 분석하는 과정을 거쳐 문제점을 발견한다. 준비한 짧은 움직임을 반복적으로 관찰하는 과정을 거쳐 작품의 전반적인 틀을 이해하고 예상한다. 음악작곡프로그램으로 작곡과 편집을 통해 영상 속의 움직임을 관찰함으로써 나의 움직임을 청각적인 측면에서 관찰하고 분석 수정한다. 무용수와 공유할 안무자의 의도를 영상 위에 표기하여 첫 연습에서 무용수와 공유한다.	작품의 구상 단계에서부터 안무자의 의도를 보다 직관적으로 무용수에게 전달할 수 있으며, 안무자가 원하는 음악을 제작함으로써 무용수에게 작품의 이미지나 성격을 보다 수월하게 전달할 수 있다. 움직임의 탐구와 분석이 반복적으로 이루어지기 때문에 무용실에서 이루어지는 무용수와의 연습이 보다 집중적이고 안무자의 의도가 전달되기 용이하다.
관찰 및 분석	작품의 관찰이 무용실에서 이루어지며 움직임을 글로 기록하여 무용수가 없는 공간에서는 안무자의 상상으로 움직임을 회상하며 연습을 준비한다. 작품에 사용될 음악을 준비하고 무용실에서 무용수들의 움직임을 관찰하며 음악 선별을 한다. 작품에 사용될 움직임을 실제로 무용수들과 움직이며 찾아낸다. 불필요한 움직임은 연습실에서 무용수들과 변형하고 작품의 틀과 움직임의 변화를 시도한다.	무용실에서 무용수들과의 움직임을 촬영하고 컴퓨터의 공간에서 관찰하고 분석하는 과정을 거치며 사용할 움직임 그리고 사용하지 않을 움직임으로 나누어 분리한 뒤, 편집과정을 통해 원하는 움직임을 안무자의 틀에 맞게 구상하고 사용하지 않는 움직임은 만일의 경우를 대비하여 여분의 폴더에 저장하여 수시로 재 관찰 할 수 있도록 보관한다. 편집된 움직임에 맞도록 음악을 편집 수정하여 결과물을 태블릿 PC에 담아 새롭게 구성된 움직임을 무용수와 공유한다.	디지털매체와 가다머의 반성적 철학을 바탕으로 무용수의 움직임을 보다 구체적이고 직관적으로 관찰할 수 있다. 영상편집프로그램은 안무자가 움직임을 부분적이고 전체적으로 관찰하여 작품의 전반적인 이해를 쉽게 할 수 있도록 해준다. 각 무용수의 움직임을 반복적이고 집중적으로 관찰할 수 있어 그 성향을 파악하여 작품의 이미지나 이야기에 반영할 수 있다. 영상편집프로그램을 통해 반복적으로 움직임을 관찰함으로써 무용실에서 발견하지 못한 안무자의 의도가 담긴 움직임을 찾을 수 있다.
수정 및 변형 단계	무용실에서 무용수와 함께 안무자의 의도나 작품의 이야기 구성에 맞추어 작품의 틀과 움직임의 구성을 변형한다. 무용수는 반복적으로 움직임을 시행하여 안무자와 함께 수정 및 변형의 단계를 밟아간다.	영상편집프로그램을 활용하여 컴퓨터의 공간에서 움직임을 수정 및 변형하고 무용실에서 무용수와 함께 수정사항을 재현하며 작품의 주제와 의도에 맞게 재 수정한다.	안무자는 무용수들의 움직임을 컴퓨터의 공간에서 무수히 많은 반복을 통한 수정 과정을 거치며 움직임에 대한 발전된 아이디어를 발견할 수 있으며, 그렇게 만들어진 결과물을 무용수와 실제의 공간에서 공유하며 새로운 관점의 수정과 변형을 이루어낼 수 있다.
무용수와의 상호작용	무용수와의 상호작용은 대부분 무용실에서 일어난다. 무용실에서 움직임을 만들어내고, 함께 공유하는 과정을 거치며 무용수와의 공감대를 형성하고 안무자의 의도와 작품의 주제에 부합하는 창의적인 상호작용을 이끌어 낼 수 있다.	디지털매체와 가다머와의 조우 이전의 창작과정에서 나타나는 무용수와의 상호작용은 그대로 유지할 수 있다. 다만, 안무자는 컴퓨터의 공간에서 무용수들과의 상호작용을 시간적, 공간적 제약에서 벗어나 언제든지 교감하고 공유할 수 있다. 실제 공간에서 디지털매체를 통한 결과물을 무용수와 공유함으로써 기존에는 발견하지 못한 관점에서의 공감대 형성과 그로 인한 새로운 상호작용을 경험할 수 있다.	리서치 시간을 거쳐 무용수들과 움직임을 공유하고 무용실에서 실제로 연습을 진행하는 모든 과정에 디지털매체를 활용할 수 있다. 실제의 공간 즉, 무용실에서 무용수들과 함께 음악을 만들고 그 음악에 맞춰 새로운 움직임을 즉흥적으로 시도할 수 있다. 그러한 즉흥적 움직임을 촬영하여 안무자는 관찰과 분석의 시간을 통해 무용수와의 상호작용을 지속적으로 발전시켜 유도할 수 있다.
스텝들과의 상호작용	정해진 시간에 무용수들과 스텝들이 한 장소에 모여 실제로 작품을 관찰하며 조명, 소품, 무대장치, 영상, 음악, 의상 등에 대한 아이디어를 토론한다.	작품이 완성되어 무용수들과 스텝들이 무용실에서 실연을 하기 전 스텝들과의 상호작용을 위해 준비된 영상을 주기적으로 공유하며 지속적으로 의견을 주고 받을 수 있다.	조명 디자이너는 영상을 확인하며 조명에 대한 아이디어를 발견할 수 있고 그러한 아이디어를 바탕으로 안무자는 영상편집프로그램을 활용하여 재편집 및 재구성 할 수 있다.
공간적 시간적 제약	무용수들과 연습이 없을 때에는 작품에 대한 회상과 노트를 확인하며 다음 연습을 준비한다.	무용수들과 연습이 없을 때에는 영상을 관찰, 분석 그리고 편집하는 과정을 거쳐 무용수들과의 연습에 적용할 수 있다.	무용수들과의 휴식이 길어질 경우 연습 영상과 편집영상을 웹 하드에 업로드하여 공유함으로써 연습에 오랜 공백기 후에도 원활한 연습을 유도할 수 있다.
반성 및 평가	안무자의 회상에 의해 반성과 평가가 이루어진다. 그리고 무용실에서 무용수의 움직임을 통해 이루어지기도 한다. 공연이 무대 위에서 실연된 후 공연영상을 통해 반성과 평가가 이루어진다.	창작과정의 초기에서부터 진행 중인 단계에서도 영상편집프로그램과 작곡프로그램을 통해 지속적이고 반복적인 반성과 평가가 이루어진다.	디지털매체는 작품을 창작하는 과정이나 움직임을 분석하고 변형하는 도구를 넘어서 반성적 견해로 움직임을 관찰하고 평가하여 보다 창의적이고 진취적인 안무의 방향을 이끌어 낼 수 있다.

4. 해석학적 창작 프레임 발견

가다머의 해석학적 순환이론과 디지털매체를 활용한 창작과정에서 관찰, 편집, 적용, 분석, 반성의 5단계는 서로 상호작용하여 순서 없이 순환하는 해석학적 창작 프레임을 발견할 수 있었다. 이는 비순차적인 상호작용을 통해 창작과정의 다섯 개의 각 요소들이 일정한 순서 없이 창작과정에 적용되어 안무자의 자기반성적 태도를 지속적으로 나타낼 수 있는 프레임이다. 디지털의 비선형적 특성과 쌍방향적 특성으로 안무자가 의도하고 있는 작품에 대한 진행 과정을 공간적 제약과 시간적 제약에 구애받지 않고 자기반성적 태도로 탐구할 수 있는 방법이다.

표 15. 해석학적 창작 프레임의 구성 요소

요소	반성 매개체	
	디지털매체	해석학적 순환
관찰	시각적 관찰 (움직임, 조명, 의상 등)	가다머의 전체와 부분에 의거하여 관찰. 자기부정성(self-negation) 및 자기반성적(self-reflection) 견해로 디지털매체를 활용해 관찰
	청각적 관찰 (음악, 소리, 효과음 등)	
	구성 관찰 (움직임구성 및 무대구성)	
분석	시각적 분석	해석학의 선구조(foresight structure) 이해를 통한 작품의 구성과 움직임에 구체적이고 분석적으로 접근
	청각적 분석	
	안무요소 분석 (공간, 시간, 움직임성격 및 형태, 조명, 의상)	
반성	시각적 반성	시각적인 측면에서 청각적인 면과 안무의도에 초점을 두어 반성 청각적인 측면에서 시각적인 면과 안무의도에 초점을 두어 반성
	청각적 반성	
	안무의도 반성	
편집	관찰, 분석, 반성의 단계를 바탕으로 영상편집 및 음악편집	해석학적 구조 이해와 반성을 기반으로 움직임을 설명하는 음악을 작곡 및 음악을 설명하는 움직임 편집
적용	무용수와 실행 및 상호소통	반성적 견해로 문제점 발견

이러한 자기중심적 작품 분석 프레임은 창작과정을 부분과 전체의 맥락에서 접근하고 관찰하며 전체를 근간한 부분의 관점에서 반성하고 나아가 부분적인 관찰과 분석을 통해서 작품의 전반적인 구성을 만들어 낼 수 있었다. 디지털매체 즉, 영상편집프로그램과 음악작곡프로그램을 활용한 창작과정은 시각적인 측면과 청각적인 측면의 요소들이 서로 상호작용하여 작품을 반성적 태도로 분석하여 편집하고 적용하는 과정을 성립하였다. 나아가 작품에 참여하는 출연진들과 스태프들의 작품에 대한 이해도를 높였으며, 안무자와 무용수의 소통의 매개체가 되었다. 끊임없는 관찰과 분석 그리고 반성이 기반이 된 적용은 창의적 사고와 안무에 있어서 효과적이고 창조적인 작품창작 프레임의 요소라고 사료된다.

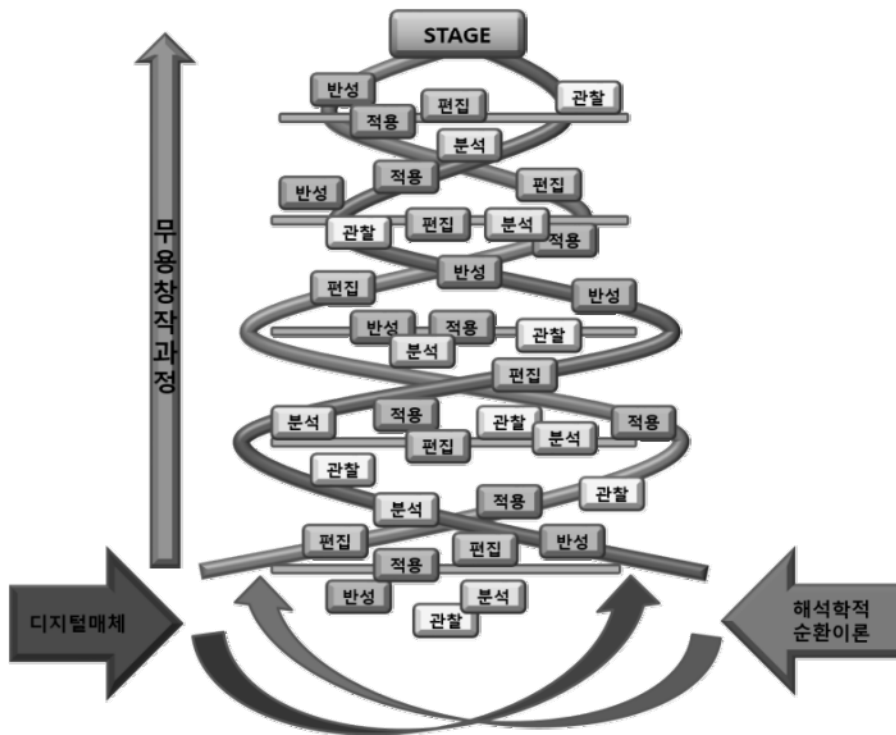


그림 1. 해석학적 창작 프레임

5. 나와 구성원들의 상호작용 및 해석학적 창작 프레임

나는 가다머의 해석학적 순환이론과 디지털매체를 무용창작과정에 활용함으로써 자기반성적 태도와 움직임을 분석적 자세로 탐구할 수 있었다. 이와 같은 과정을 거치며 발견한 해석학적 창작 프레임은 나 그리고 창작과정에 함께한 구성원들과의 상호작용을 분석하는 과정을 통해서 발견된 가치와 의미를 창조적인 예술 활동에 적용할 수 있는 틀이다. 또한, 나 그리고 창작과정에 활용된 가다머의 해석학적 순환이론과 디지털매체와의 상호작용을 이해함으로써 해석학적 창작 프레임은 더욱 명료하게 설명되어질 수 있다.

나 자신이 주체가 되는 본 연구는 나의 경험 속에서 나타나는 상호작용을 이해하는 행위에서부터 해석학적 창작 프레임의 발전 가능성을 논할 수 있다고 사료되어진다. 나는 창작과정에 나타나는 다양한 요소를 관찰하고 분석하며 창작의 광범위한 영역과 특정한 영역이 이해와 반성의 과정을 거치며 창작의 요소와 상호작용하는 것을 경험하였다. 그리고 창작과정을 분석하는 과정을 통해 실제로 경험한 나의 안무세계와 나 자신을 이해하는 것이 세상의 모든 것을 이해하는 행위인 것을 발견하였다. 또한, 나를 포함하는 창작의 요소를 자기 부정적(self-negation) 자세로 접근하고 자기 반성적(self-reflection) 견해로 접근할 때 비로소 나 자신을 명확하게 들여다볼 수 있다는 것도 알 수 있었다. 이러한 모든 과정을 거치며 기존의 창작과정에 나타난 요소들을 새로운 관점에서 바라보게 되었고, 나아가 나와 무용수 그리고 나와 스태프들과의 상호작용이 나와 가다머의 해석학적 순환이론과 나와 디지털매체로 설명되어지면서 비판적인 시각과 사고로 발전될 수 있었다. 그리고 나의 창의적인 안무세계 속에 존재하는 비현실적인 상상속의 이야기를 현실에 재현하는 과정을 이해하고 실행함으로써 창작과정에 나타나는 수많은 요소들을 새로운 시각에서 바라볼 수 있었다. 나의 창작과정을 전체와 부분으로 나누어 관찰하고 분석함으로써 반성적 자세로 작품의 창작과정과 요소들을 이해할 수 있었다. 또한, 나를 중심으로 창작의 요소들을 이해하고 창작의 요소들을 중심으로 나를 이해하는 과정을 거치며 작품에 나

타내려는 나의 의도를 명확하게 할 수 있었다. 나 스스로에게 질문을 하고 답을 하는 과정을 거치며 창작과정에 나타나는 요소들을 새로운 관점에서 이해할 수 있었으며, 실제 안무에 활용할 창작의 조건들을 탐구하는 것은 나를 탐구하고 분석하는 것에서부터 가능하다는 것을 알 수 있었다.

1) 나와 나 자신과의 상호작용

나는 가다머의 해석학적 순환이론과 디지털매체를 무용창작과정에 차용하여 연행연구하며 나 자신에 대한 반성적 태도를 가지게 되었다. 자기 반성적 태도는 “나는 아직 많이 부족하며, 이것은 내가 모르는 것이다.”라는 자기 부정적 접근에서 가능할 수 있었다. 과거에 존재하는 나의 춤과 나 자신을 이해하는 과정을 통해 현재의 움직임과 창작과정을 온전하게 이해할 수 있었다. 그리고 나의 현재를 이해하는 것은 미래의 안무를 설계하는 예술적 바탕이 될 수 있다고 생각한다. 나는 “나와 나 자신과의 상호작용”을 “과거의 나”와 “현재의 나”로 구분하여 그 상호작용을 이해하려고 했다. 그리고 그 관계는 가다머의 자기부정성과 자기반성적 태도가 기반이 되었으며, 나의 춤 역사가 근간이 되어 창작과정에 활용된 다양한 요소들이 존재하는 것을 발견할 수 있었다. 과거의 나와 현재의 나를 이어주는 상호보완적 요소들을 살펴보면 나와 무용수들, 나와 참여자들 그리고 가다머의 해석학적 순환이론과 디지털매체를 대표적으로 언급할 수 있다. 과거의 나와 현재의 나를 이론적으로 그리고 철학적으로 연결하는 것은 가다머의 해석학적 순환이론이고, 나의 창작과정에서 기능적인 도구로 활용된 디지털매체는 영상편집프로그램과 음악작곡프로그램이 활용되었다. 이러한 철학적, 기능적 도구들을 창작과정에 활용하면서 과거의 나와 현재의 나를 관찰하고 이해할 수 있었으며 분석을 통한 적용과 반성의 과정에서 상호작용이라는 협력적 현상을 이끌어낼 수 있었다. 이것은 과거의 나와 현재의 내가 공존하는 것을 의미하며 그 공존의 의미는 나의 예술적 가치가 끊임없이 순환하고 발전하고 있다는 것을 의미한다.

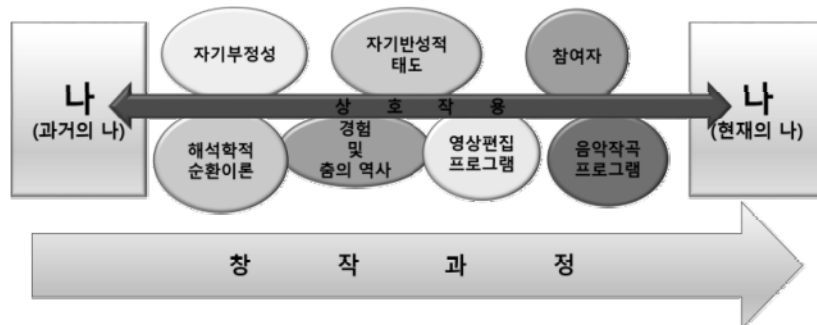


그림 2. 과거의 나와 현재의 나의 상호작용

2) 나와 무용수들과의 상호작용

나의 창작과정에 가다머의 해석학적 순환이론을 활용하면서 나 스스로에게 질문을 해보았다. “나는 나의 창작과정을 어떻게 이해하고 있는가?”라는 질문을 통해 나와 무용수들과의 관계를 이해하려고 했다. “나의 창작과정을 어떻게 이해하는가?”라는 질문은 다양한 의미로 해석되고 받아들여질 수 있다. 이는 나를 이해하고 나의 창작과정을 이해하는 것이며, 나아가 나와 함께 춤을 추는 무용수들과의 협력적 관계를 인정하고 이해하는 것이다. 나는 가다머의 해석학적 순환이론과 디지털매체의 활용하는 창작과정에서 무용수들을 통해서 나와 나의 창작과정을 이해하려 했다. 내가 바라보는 작품의 관점과 무용수들의 의견이 반영된 견해를 바탕으로 지속

적인 관찰과 편집 그리고 적용이 이루어졌다. “나의 창작과정을 어떻게 이해하는가?” 라는 것은 누구와의 상호작용으로 이해하는가를 의미한다. 해석학적 순환이론과 디지털매체는 상호보완적인 형태로 나의 창작과정에서 활용되었으며, 나와 무용수는 그러한 상호작용으로 인하여 공간적 제약과 시간적 제약으로부터 자유로울 수 있었다. 그리고 디지털매체를 통해서 나와 무용수는 움직임을 지속적이고 집중적으로 공유할 수 있었다. 무용실이라는 장소에 구애받지 않고 창작과정을 공유할 수 있었으며, 시간의 제약에서 벗어나 원하는 시간에 창작과정의 자료를 관찰하고 분석할 수 있었다.

가다머의 해석학적 순환이론을 통한 무용수와의 상호작용을 살펴보면, 자기 반성적 태도와 자기 부정적 접근으로 나와 무용수는 창작과정의 관찰과 분석을 기반으로 한 공감대를 형성할 수 있었다. 그리고 안무자와 무용수의 관계는 수평선상에 그려진 상호 협력적인 형태로 나타났다.

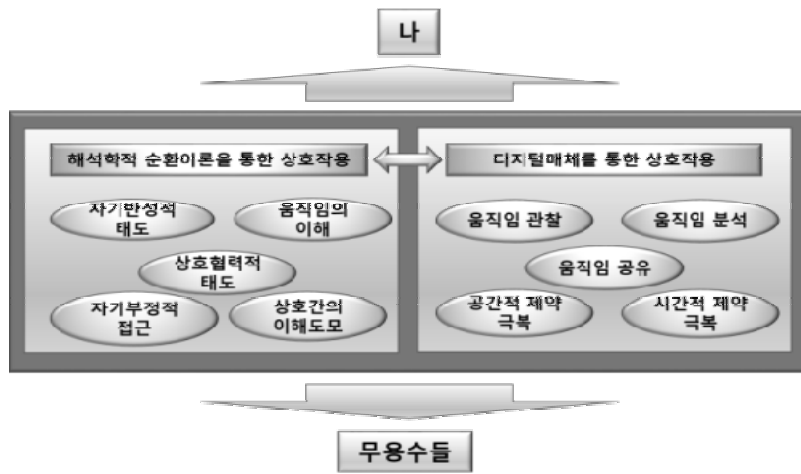


그림 3. 나와 무용수들과의 상호작용

3) 나와 참여자들(스텝)과의 상호작용

작품<Unplugged Bodies>와 작품<Empty Project>을 구상하고 제작하면서 창작과정에 참여한 스텝들과의 상호작용은 내가 안무가로서 작품을 진행하는 데에 있어서 중요한 요소로 작용하였다. 내가 가다머의 해석학적 순환이론과 조우하며 참여자(스텝)가 창작과정에 미치는 영향은 나와 참여자와의 상호작용으로 나타났다. 다시 말해, 나와 스텝들과의 상호작용으로 인해서 작품에 나타나는 조명, 의상, 무대장치, 소품 그리고 음악에 이르기까지 다양한 변화를 가지고 왔다. 가다머의 해석학적 순환이론에 근거한 스텝들과의 작업에서 나의 자기 부정적(self-negation)태도는 스텝들의 다양한 아이디어를 창작과정에 적용할 수 있었으며, 반성적 시각으로 반복적인 관찰과 편집을 통해 수많은 적용과 재편집의 과정을 경험할 수 있었다. 이러한 과정을 거치며 창작과정을 스텝들과 함께 공유하고 상호간의 협력을 통해 창작과정을 발전시켜 나갈 수 있었다. 그리고 디지털매체를 활용한 스텝들과의 공유 및 작품진행에 관련된 미팅은 공간적 그리고 시간적 한계로부터 자유로울 수 있었다. 나는 작품에 대한 정적 이미지나 동적 이미지를 스텝들에게 쉽게 전달할 수 있었고, 스텝들의 의견을 수렴하는 반성적 태도는 작품을 분석하고 편집하는 데 유용한 정보로 활용되었다. 이러한 모든 상호작용의 결과는 가다머와의 조우를 통한 디지털매체의 활용으로 가능할 수 있었다.

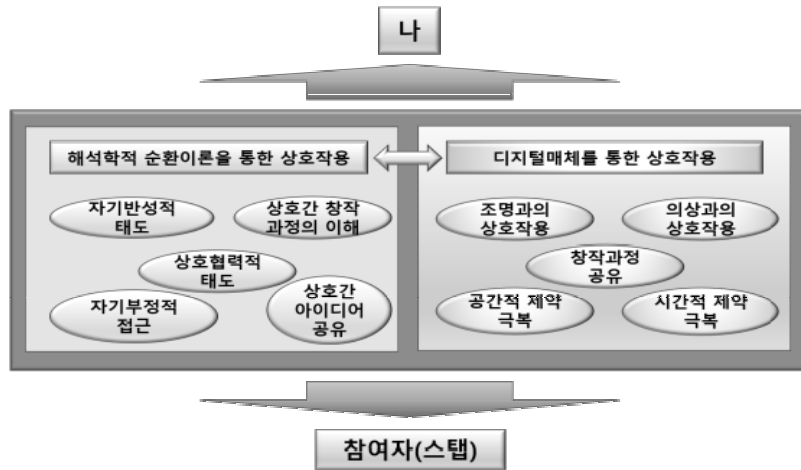


그림 4. 나와 참여자들(스텝)과의 상호작용

4) 나와 해석학적 순환이론과의 상호작용

나는 위에서 나와 나 그리고 나와 무용수를 비롯한 구성원들과의 상호작용을 기술하며 가다머의 해석학적 순환이론을 차용하여 제작한 무용작품의 창작과정을 언급하였다. 나의 창작과정에서 가다머의 해석학적 순환이론은 작품을 구상하고 무대에 올리기까지 작품에 대한 의도를 지속적으로 이끌어갈 수 있는 근원이 되었다. 해석학적 순환이론은 창작과정에 있어서 끊임없이 순환하는 반성적 태도를 취할 수 있도록 하였으며, 작품의 전체를 통해 부분을 이해하고 부분을 근간으로 작품의 전체를 이해할 수 있는 철학적 근거가 되었다. 또한, 이러한 순환적 반성태도는 나와 무용수 그리고 나와 참여자들 간의 상호 협력적 관계에 있어서 서로를 이해하는 보이지 않는 도구로 활용되었다. 나는 작품의 구성원들을 통하여 나와 작품을 이해할 수 있었으며, 구성원들을 이해하는 과정을 거치며 나의 예술 세계와 작품을 이해할 수 있었다. 이러한 모든 과정을 통해 발견된 “해석학적 창작 프레임”은 다시 나와 가다머의 해석학적 순환이론을 상호작용이라는 형태로 끊임없이 연결 지으며 변증법적 관계를 형성하였다.

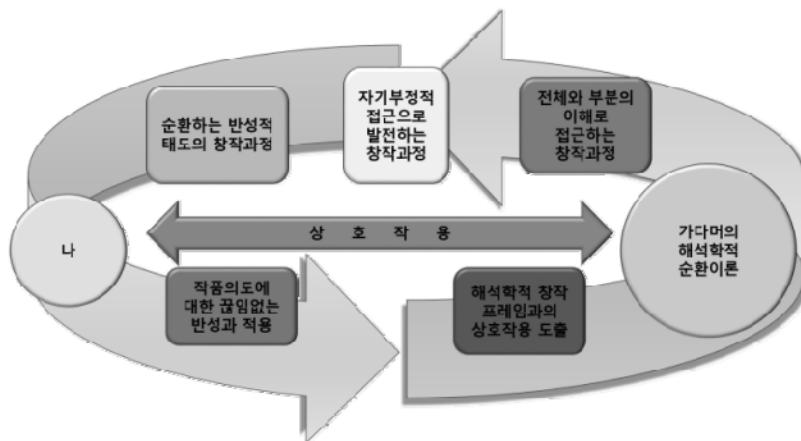


그림 5. 나와 해석학적 순환이론과의 상호작용

5) 나와 디지털매체와의 상호작용

디지털매체를 활용한 창작과정은 작품에 나타나는 다양한 형태의 움직임을 공간적 제약과 시간적 제약에서 벗어나 관찰하고 분석할 수 있다는 점에서 용이하다. 움직임을 단순히 관찰하는 것을 넘어서 완성된 작품을 분석할 때도 그 활용도가 매우 높다고 사료되어진다. 무엇보다 작품을 창작하는 과정에 있어서 디지털매체의 활용은 창작과정을 관찰, 분석, 편집 그리고 다시 적용시키는 장점을 가지고 있다. 이러한 창작과정의 도구와 나와의 상호작용을 살펴보면, 해석학적 창작 프레임의 요소인 관찰, 분석, 반성, 편집 그리고 적용을 이해할 필요가 있다. 앞에서 언급한 바와 같이, 디지털매체인 영상편집프로그램을 활용하여 움직임을 관찰하고 분석하는 도구로서의 역할은 창작과정에 나타나는 모든 움직임을 반복적이고 구체적으로 들여다볼 수 있다. 이후, 반성의 단계를 거쳐 편집의 과정에 있어서는 나의 의도와 움직임의 성향을 반영하여 창작과정과 나의 상호작용을 이끌어낼 수 있다. 나와 디지털매체는 창작과정에 나타나는 움직임과 함께 상호작용하며 협력적인 활용성을 나타낸다. 디지털매체인 음악작곡프로그램을 통해 작품을 구상하고 이해할 수 있으며, 그렇게 만들어진 음악을 통해 창작과정을 재구성하거나 작품의 기승전결을 설계할 수 있다. 나의 예술적 영감을 음악작곡프로그램을 통해 창작과정에 나타낼 수 있으며, 이러한 작업은 디지털매체와 나와의 상호작용을 끊임없이 이루어지게 한다.

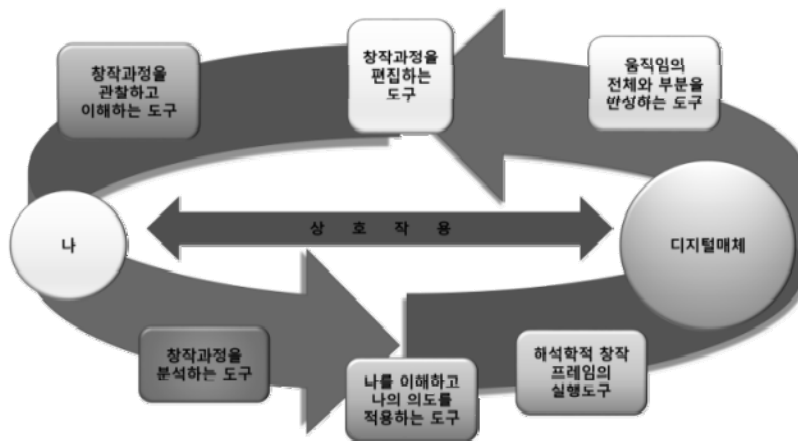


그림 6. 나와 디지털매체와의 상호작용

6) “해석학적 창작 프레임”의 발전 및 적용 가능성

나는 가다머의 해석학적 순환이론과 디지털매체에 근거한 무용창작과정을 자기반성적 견해로 탐구하는 과정을 통해 “해석학적 창작 프레임”을 발견하였다. 해석학적 창작 프레임은 관찰, 분석, 반성, 편집 그리고 적용의 다섯 가지 요소로 설명되어질 수 있으며, 이러한 요소들은 비순차적으로 창작의 과정에 나타났다. 그리고 해석학적 창작 프레임은 안무자의 필요에 의해서 최소한의 요소가 창작과정에 반복적으로 활용되어질 수도 있다. 예를 들어, 관찰 후에 반성이 이루어지고 다시 관찰과 반성이 반복적으로 나타날 수 있다는 것을 의미한다. 이러한 점에서 볼 때, 해석학적 창작 프레임의 각 요소를 차기 창작과정에 단독적으로 적용시켜 연구할 가치와 필요성 있다고 생각한다. 해석학적 창작 프레임의 요소들 중 특정 요소에 중점을 두고, 그 요소를 뒷받침할 철학적 근거나 학문적 접근을 통해 기존의 작품을 분석하거나 창작과정에 적용할 수 있다. 이러한 창작과정을 통해 나타나는 현상을 탐구하는 것은 예술적 그리고 학문적 가치가 있을 것으로 사료된다.

나는 2017년 현재 영국의 안무가들과 협업작품을 진행 중에 있다. 한영 공동작업인 작품<Ordinary Stranger>는 2017년 영국 런던에서 공연되어질 예정이며 2018년부터 전 세계 투어를 계획하고 있는 작품이다. 협업작품을 진행하다보면 무엇보다 의견의 불일치가 가장 큰 걸림돌이 된다. 여러 안무자가 공동으로 작품을 구상하고 제작하는 작업은 수많은 미팅과 의견의 조율을 필요로 하고, 서로간의 이해와 타협을 통해 궁극적인 목표점에 도달할 수 있다. 서로의 의견을 기록하고 반성적 태도로 상대의 의견을 수렴하는 창작과정은 작품을 관찰하고 분석하여 적용시키는 작업들을 깊이 있게 들여다 볼 수 있다고 생각된다. 이러한 상황을 고려할 때, 해석학적 창작 프레임을 협업작업에 적용시켜 다섯 가지의 각 요소가 적용되는 과정을 집중적으로 탐구하는 것은 본 연구를 통해 발견된 해석학적 창작 프레임을 예술적으로나 학문적으로 더욱 깊이 있게 발전시킬 수 있는 방향이라고 생각한다.

VI. 해석 및 논의

1. 반성적 해석

나는 본 연구를 위해 과거와 현재의 움직임을 재현하고 그러한 움직임과 창작과정을 가다머의 해석학적 순환이론에 근거하여 탐구하는 과정을 창의적이고 창조적인 관점에서 들여다보려고 노력하였다. 이러한 과정을 통해 현재의 안무활동을 미적 관점이나 철학적 근거를 바탕으로 재구상하고 그 과정을 일정한 반성적 프레임 안에서 분석하고 새로운 결과물을 만들어 낼 수 있었다. 나의 창작 과정을 반복적으로 관찰함으로써 움직임을 창작할 당시 인지하지 못한 것들을 발견하고 나의 과오를 인정함으로써 새로운 안무의 방향을 발견할 수 있었다. 이러한 창작과정을 거치며 일련의 창작과정이 분석적이고 수용적 태도로 나타났으며, 그 과정을 텍스트화하고 해석학적 순환의 관점에서 접근할 수 있었다. 또한, 가다머(Hans Georg Gadamer, 1990)의 “부분을 근거로 전체를 이해하고 전체를 근거로 부분을 이해한다.”라는 주장은 디지털매체를 활용해 작품을 창작하고 분석하는 과정에 있어서 그 철학적 근간의 필요성이 더욱 구체화 되었다. 가다머의 해석학적 순환이론은 내가 디지털매체를 활용한 창작의 과정에서 발견한 관찰, 분석, 편집, 적용 그리고 반성의 요소를 더욱 명료하게 해주었다. 그리고 나는 디지털매체를 창작과정에 사용하여 움직임과 안무의 요소들을 분석하고 탐구함으로써 작품의 부분과 전체를 이해하고 관찰할 수 있었다. 이는 디지털의 특성중의 하나인 비선형성을 활용해 자유롭게 작품의 부분과 전체를 들여다 볼 수 있는 계기를 마련해 주었다.

나는 창작의 결과물보다 그 과정에 큰 의미를 두어 본 연구를 진행하였다. 창작의 과정이 곧 창작의 결과물을 결정짓는다고 생각할 수도 있지만, 내가 창작을 하는 이유를 생각해보면 그 답은 명료하다. 나에게 창작이란 나의 의도를 움직임을 통해 발견하는 작업이다. 그 창작의 과정에서 내가 해왔던 질문들을 지속적으로 묻고 답한다. 나를 이해하는 작업이 창작이다. 창작의 과정을 통해서 나의 움직임을 스스로 이해하는 순간 창작의 목적은 이미 그 역할을 다한 것이다. 나는 디지털매체와 작품분석 프레임 그리고 가다머의 해석학적 순환이론을 통해 나의 작품을 분석하고 이해하여 새로운 결과물에 도달하려고 하였다. 가다머의 해석학적 순환이론이 바탕이 되어 창작과정에서 필요한 자기이해와 자기반성의 조건을 형성하고 창작의 본질을 바라볼 수 있었다.

창작현장에서 무용수들과 함께 만들어진 움직임을 디지털매체인 영상편집프로그램을 사용하여 분석하고 편집하는 과정을 거쳐 나의 반성과 이해가 반영된 형태로 재구성되었다. 이는 무용수들과의 협력적 상호작용을 이끌어낼 수 있었고, 음악적인 부분에 있어서도 영상을 관찰하며 작곡을 진행하는 과정은 나의 움직임을 이해

하고 움직임의 표현력을 극대화 하는 데에 큰 효과를 주었다. 창작과정에 있어서 이러한 디지털매체의 활용은 무용수들과의 상호작용에 도움이 되었을 뿐만 아니라 작품에 참여하는 조명, 의상 그리고 무대감독에 이르기 까지 모든 스태프들에게도 작품의 진행 상황을 직관적으로 공유할 수 있었으며, 상호보완적인 매개체의 역할을 확인할 수 있었다. 내가 작품을 구상하는 단계에서부터 무대 위에 실연하기까지의 모든 과정에 디지털매체인 영상편집프로그램과 음악작곡프로그램을 활용함으로써 창작과정에 대한 이해와 반성의 철학이 서로 상호작용 하는 것을 발견하였다. 또한, 작품의 전반적인 부분과 세심한 부분에 이르기까지 창의적인 영감과 예술적인 아이디어를 발견할 수 있도록 해주었다.

2. 순환적 논의

나는 25년 동안 무용수와 안무가로 살아오며 다양한 작품을 통해 무대 위에 나의 춤과 나의 안무를 재현하는 과정을 반복해왔다. 이러한 모든 과정을 거치며 나 자신을 반성적 견해로 바라볼 수 있었고, 보다 창의적이고 창조적인 발전을 거듭할 수 있었다고 생각한다. 나의 창작과정에 중요한 요소로 작용하는 움직임을 끊임없이 관찰하고, 움직임과 창작과정을 반성적 견해로 바라보는 도구로 디지털매체를 활용하였다. 그리고 디지털매체가 가지는 다양한 특성을 무용창작과정에 접목시키며 창작에 대한 새로운 접근방법을 고민하고 연구하였다. 나는 무용실에서 출연진들과 함께 만들어진 움직임을 디지털매체를 통해 1인칭 관점에서 관찰하고, 움직임을 구성하는 과정에 가다머의 해석학적 순환이론을 차용하면서 보다 체계적이고 구체적인 창작과정을 발견할 수 있었다. 나의 창작과정은 작품의 전체를 근간으로 부분을 이해하고 부분을 근간으로 전체를 이해한다는 가다머의 해석학적 순환이론에 의해서 안무의 형태와 과정이 체계적으로 나타났으며, 그러한 연구의 과정은 다음과 같다.

첫째로, 나의 과거의 움직임을 들여다보는 과정을 통해 나의 춤이 가진 역사적 배경을 살펴보았다. 이러한 과정은 “나의 춤 재현하기”를 통해 구체적으로 기술 되었으며, 내가 경험한 대중무용과 순수무용의 발자취를 통해 디지털매체를 경험한 이야기를 기술하였다. 대학시절 비엔나로 해외연수를 떠나며 영국 런던에서의 경험과 디지털매체의 활용계기를 언급하였고, 자작곡을 나의 안무에 활용한 이야기를 통해 디지털매체가 가지는 안무의 경험을 재현하였다. 그리고 영국에서의 무용단 활동을 기술하며 나의 움직임을 관찰하고 나의 창작과정이 구체화 되는 과정을 나의 경험과 함께 작성하였다.

둘째로, 내가 디지털매체를 본격적으로 접하고 활용한 이야기를 통해 안무에 있어서 나의 반성적 태도를 확인하고, 다시 창작과정에 적용시키는 단계를 “디지털매체와의 조우”를 통해 기술하였다. 러셀말리펀트(Russell Maliphant) 무용단에서 무용수로 활동하며 시각예술가와의 협업을 통한 영상매체와의 조우를 언급하고 디지털매체가 창작과정에 있어서 분석적이고 해석적인 특성을 나타낸다는 것을 기술하며 나의 창작과정에 나타나는 작품분석의 단계를 연구하였다. 또한, 음악작곡프로그램을 활용하여 안무대회에 참가한 이야기를 통해 창작과정과 음악적 요소가 가지는 상호작용에 대해서 기술하였으며, 디지털매체를 활용한 영국안무가와의 협업 작업을 통해 창작과정에 있어서 디지털매체의 필요성과 활용성을 언급하고, 디지털매체를 통한 작품분석 결과를 도출할 수 있었다. 나는 디지털매체를 통한 창작과정을 연구하며 협업 안무가와의 상호보완적인 자세를 유지할 수 있었고, 이러한 모든 과정은 반성적 견해와 작품을 이해하려는 창작자의 자기 반성적 태도에서 기인한다는 것을 발견하였다.

셋째로, 위와 같은 창작과정을 거치며 발견된 자기 반성적 태도를 기반으로, 디지털매체를 활용한 창작과정에 가다머의 해석학적 순환이론을 차용하여 자기작품을 구상하고 연출하여 무대에 올리는 과정을 “디지털매체를 활용한 창작과정과 가다머와의 상호작용”에서 연구하였다. 디지털매체를 활용한 창작과정은 구상단계, 연

습단계 그리고 반성단계로 이루어졌으며, 디지털매체는 작품을 구상하고 연습을 진행하는 데 있어서 나의 작품에 대한 의도를 지속적으로 작품에 반영할 수 있었다. 또한 작품을 분석하고 적용시키는 단계에 있어서 가다머의 해석학적 순환이 반복적으로 일어나는 것을 발견하였다. 디지털매체와 가다머의 이론을 차용한 창작과정에 발견된 순환구조는 관찰, 분석, 반성, 편집 그리고 적용의 다섯 가지 요소로 분리되어 나타났다. 이러한 다섯 가지 요소는 순차적으로 일어나지 않았으며, 가다머의 자기 부정성과 자기 반성적 견해와 더불어 각 요소가 상호보완적인 작용을 나타내며 비순차적으로 나타났다. 디지털매체를 활용한 창작과정에서는 관찰을 통해 분석과 반성이 이루어졌고, 반성의 단계를 거치며 편집과 적용이 일어날 수 있었다. 디지털매체를 활용한 창작과정의 다섯 가지 요소는 “복합적이고 유기적인 형태로 안무자의 의도에 따라, 혹은 의도하지 않아도 자연스럽게 발생하는 현상에 대한 발견과 창작과정의 발전형태”라고 말할 수 있다.

디지털매체와 가다머의 해석학적 순환을 통한 무용 창작과정은 자기 반성적 자세를 바탕으로 작품에 대한 안무자의 접근방법을 차별화 시킬 수 있다. 이로 인해 발견되어지는 다양한 현상을 고민하고, 나아가 창작과정을 분석하여 움직임을 탐구하는 반성적 자세는 보다 가치 있는 안무적 접근을 제시할 수 있을 것으로 기대한다.

참고문헌

- 강현숙, 조기숙(2016). ‘고유수용감각’에 기반한 무용 창작과정 연구. *무용역사기록학회*, **40**, 55-78.
- 권경미(2016). 문화와 내러티브의 융·복합 교육과정과 실제-성신여대 <문화내러티브 전공>을 중심으로. *한국문예창작*, **15**(1), 293-313.
- 길은영(2015). 미대생의 미술치료수업에 대한 내러티브탐구. *예술교육연구*, **13**(4), 39-61.
- 김기란(2007). 조선시대 무대 공간의 연행론적 분석-산대를 중심으로. *한민족문화연구*, **20**, 249-272.
- 김미레, 조기숙(2014). 무용작품 <Holon>에 관한 연구-몸적학습(Somatic Learning)을 기반으로. *한국무용기록학회*, **32**, 1-20.
- 김병국(2012). 내러티브 탐구의 존재론적, 방법론적, 인식론적 입장과 탐구과정에 대한 이해. *교육인류학연구*, **15**(3), 1-28.
- 김성희(2010). 여성주의 영상미디어교육에 관한 연구. 미간행 박사학위논문. 중앙대학교 대학원
- 김정태, 이선희(2001). *디지털 이론 및 실험*. 서울: 도서출판차승.
- 김혜수(2010). *디지털 미디어 환경에 따른 다이내믹 아이덴티티 연구*. 미간행 석사학위논문. 이화여자대학교 대학원.
- 김혜은, 송혜순(2006). *무용창작과 표현의 기초적 이해*. 파주: 형설 출판사.
- 도정일(1999). 텍스트 이론과 텔레비전. *프로그램/텍스트*, 1999년 창간호, pp.41~74.
- 류정아(2004). 축제의 연행론적 분석. *한국프랑스학논집*, **47**, 159-178.
- 마승연(2017). 디지털로그의 개념을 수용한 무용창작작품「공존의 그늘」에 나타난 예술적 의미 연구. 미간행 박사학위논문. 이화여자대학교 대학원.
- 문상희(2002). *디지털 영상제작에 관한 연구*. 미간행 석사학위논문. 중앙대학교 대학원.
- 문현일(1997). 존재이해에서 예술작품으로 -가다머의 철학적 해석학을 중심으로-. *해석학연구*, **4**, 225-257.
- 박명숙(2010). 해석학적 관점에서 본 무용해석의 순환 구조에 관한 연구. *대한무용학회논문집*, **65**, 139-162.
- 박숙영(2016). *디지털미디어와 예술*. 서울: 이화출판.
- 박지연, 박신현, 이병준(2012). 연행이론 관점에서 본 평생학습축제의 현상학. *문화예술교육연구*, **7**(1), 97-114.
- 서연화(2016). 비주얼내러티브의 유형별 특성 사례연구. *한국과학예술포럼*, **23**, 189-201.
- 소희(2016). 예술가로서의 ‘나’와 무의식적 심상 연구. 미간행 박사학위논문. 숙명여자대학교 대학원.
- 손수현(2006). 가다머(H. G. Gadamer)의 해석학을 통해 본 무용해석에 대한 이론적 담구. *대한무용학회논문집*, **48**, 113-132.
- 안나영(2013). 정보화 사회의 인간소외현상을 바탕으로 한 무용창작작품「차갑게 식어가다」에 관한 연구. 미간행 석사학위논문. 이화여자대학교 대학원.

- 안원현(2009). 가다머의 해석학적 경험과 이해, 그리고 예술비평. 새한철학회, 57(3), 237-255.
- 유혜령(2016). 질적 연구에서 의미해석 과정의 성격과 원리: 하이데거와 가다머의 해석학에 기초하여. 교육인류학연구, 19(4), 1-40.
- 유희주(2008). 디지털시대의 커뮤니케이션 환경변화가 무용예술에 미치는 영향. 미간행 박사학위논문. 경희대학교 대학원.
- 이병준(2007). 연출과 퍼포먼스연구에서 바라보는 예술교육. 문화예술교육연구, 2(1), 103-116.
- 이병준, 이유리(2014). 연출과 연행: 미래교육의 핵심역량. 문화예술교육연구, 9(6), 171-190.
- 이원곤(2008). 디지털화 영상과 가상공간. 서울: 연세대학교 출판부.
- 이정표(2012). 방법론으로서 내러티브 탐구(Narrative Inquiry) 고찰. 초등교육학연구, 19(2), 127-147.
- 자넷 애드워드(1996). 무용분석의 이론과 실제. 서울: 현대미술사.
- 전아람, 김형남, 정연수(2016). 데보라 콜커(Devorah Colker) <Mix> 작품 중 <등반>에 나타난 융복합성 분석. 무용역사기록학회, 41, 159-185.
- 정연수(2013). 현대무용<균형의 조건>작품분석 : “performing Body” 개념적용 = Analysis of the Dance Work <condition of Balance> through the "Performing Body" concept. 한국무용기록학회, 30, 201-218.
- 정연수(2014). 창의적 움직임을 위한 예술 작품 창작 구성 체계: 메를로-퐁티와의 조우. 미간행 박사학위논문. 고려대학교 대학원.
- 정연재(1999). 철학적 해석학으로의 길-가다머의 예술론을 중심으로. 해석학연구, 6, 230-262.
- 조기숙(2013). 무용에서 ‘실기에 기반을 둔 연구’에 관한 고찰-개념과 과정을 중심으로. 한국무용기록학회, 31, 229-255.
- 조양희(2012). 디지털매체 시대의 무용작품 분석을 통한 안무방법 확장에 관한 연구. 미간행 박사학위논문. 이화여자대학교 대학원
- 조용환(2013). 메를로-퐁티의 현상학과 질적 연구. 한국교육인류학회·한국사회복지질적연구학회 2013추계공동학술대회, 3-27.
- 조은미(1994). 안무의 실제. 서울: 도서출판 정담.
- 조정희, 조기숙(2012). ‘춤추는 몸’의 인식에 관한 탐구-무용작품 <Body’s monologue>의 체험분석을 통하여. 한국무용기록학회, 24, 149-167.
- 최미자(2007). 무용창작의 이해와 표현. 서울: 광림북하우스.
- 최정윤(2014). 페미니즘의 시각에서 마이요의 발레작품 <신데렐라> 분석-계모와 두 자매를 중심으로. 미간행 석사학위논문. 이화여자대학교 대학원
- 한스 게오르그 가다머(1990). 진리와 방법2-철학적 해석학의 기본 특징들. 문학동네.
- 황인주(2004). 디지털 기술을 활용한 무용교육의 활성화 및 발전방안 연구. 서울: 정보통신부.
- Christiane Paul(2007). 디지털 아트. 천안: 시공아트.
- Eric R. Kandel(2014). 통찰의 시대. 서울: 알에이치코리아.
- Graeme Sullivan(2015). 시각예술에서의 탐구 예술실행연구. 서울: 학지사.

ABSTRACT

Dance Creation Frames & Interactions Grounded in Gadamer's "Hermeneutic Circle: Circle of Interpretation"

Kyoung Shin Kim *Sejong University*

The purpose of this research is to textualise creative processes with a digital medium by adopting Hans Georg Gadamer's so-called 'hermeneutic circle'. This textualisation made it possible to understand and explore the previous creative processes that I experienced as a dancer as well as a choreographer. In terms of evaluating and analysing the processes, Gadamer's hermeneutic circle functions as the theoretical foundation and philosophical basis, and also video editing and music composing programmes were utilised as a tool to examine art works and to investigate movements. Besides, this paper analyses and describes how Gadamer's hermeneutic circle and the digital medium were applied into the actual choreography. From "Reproducing My Movements", descriptions of my dance and choreography in the past are shown. Through such step, I was able to evaluate my own movements and creative processes with the theory of Gadamer's hermeneutic circle by maintaining the self-reflective structure that exists in the complementary continuity. Gadamer's hermeneutic circle was used as an understanding tool to examine the relationship between the parts and the wholes towards my dance and creative works in the present and past. Analysing the creative process of <Unplugged Bodies>, which is a cooperative work with British choreographer enabled me to recognise the value of the study on the creation process of the dance with the digital medium. In order to understand and approach to it philosophically, this paper investigates the whole process borrowed from the theory of Gadamer's hermeneutic circle. Moreover, through the encounter with Gadamer, it was feasible to pay attention to an active self-reflective system in which choreographers can bring critical attitudes. Going through all the procedures gave me an opportunity to scrutinise and transcribe the work <Empty Project> I choreographed with a concentration on the interaction with Gadamer's hermeneutic circle from the various point of view. Furthermore, this study states which forms and what methods allow Gadamer's hermeneutic circle and the digital medium to be interactive to each other. In addition to this, it analyses the relationships between the self-dancers, the self-digital medium, the self-participants, and the self-hermeneutics coming from the interaction founded in the creation processes of the dance based on the theory of Gadamer's hermeneutic circle. Herewith, the creative processes becoming the self, are described performatively, and by the benefit of this research result, my own frames for the dance creation are discovered. It has shown that the hermeneutic creative frames consist of observation, examination, compilation, reflection, and application: these factors appear non-sequentially. By understanding the creation processes grounded in my own story and accessing them in the self-reflective views, the outcome from the creative processes using the theory of Gadamer's hermeneutic circle and the digital medium can offer new approaches to creative processes through a vehicle for making artists and choreographers searching for newness aware of a certain validity.

Key word : Hans Georg Gadamer, hermeneutic circle, digital media, dance creation frame, performative research

논문투고일: 2017. 09. 10
논문심사일: 2017. 10. 02
심사완료일: 2017. 10. 18