

영화 「스텝 업 4: 레볼루션 *Step Up 4: Revolution*」에 대한 기호학적 분석

댄스 플래시 몹(Dance Flash Mob)과 관련하여

배수을*

- I. 서론
- II. 연구방법
- III. 결과 및 논의

- IV. 결론
- 참고문헌
- Abstract

I. 서론

컴퓨터와 무선인터넷의 대중화 및 스마트폰 성능의 고도화 등 정보통신산업의 비약적인 발전은 가상 공간(cyber space)의 커다란 변화를 일으켰고, 현실세계와 융합된 새로운 놀이문화인 플래시 몹(flash mob)이 등장하였다. 플래시 몹은 UCC(user created contents)로 제작되어 재미와 감동을 주는 놀이문화로서 전 세계적으로 확산되고 있다. 문화평론가 정운수(2004)는 플래시 몹이란 그 행동과 유희에 대하여 의미를 공유하는 불특정 다수의 대중들이 거대한 덩어리가 되어 공공장소에 순식간에 등장하여 미리 약속한 행동을 하고는 갑작같이 사라지는 문화적 행위라고 설명한다. 그 행위는 순수한 유희를 추구하는 놀이적 성격의 플래시 몹에서 비롯되어 상업적인 성격의 플래시 몹 뿐만 아니라 정치적 성격의 플래시 몹, 계몽적이거나 시위예술적인 성격의 플래시 몹 등 다양한 성격의 플래시 몹이 양산되고 있다.

정남석(2013)은 플래시 몹의 사회심리학적 배경으로 여러 사람들이 집단으로 모였을 때 그 범위를 뛰어넘는 행동을 하게 되는 군중심리(crowd mind; 群衆心理), 심리학의 대상을 의식에 두지 않고 객관적 행동에 두는 입장의 행동주의론(behaviorism; 行動主義), 다수의 개체들이 서로 협력하여 얻게 된 집단적 능력을 일컫는 집단지성(collective intelligence; 集團知性), 특정한 인물이나 분야를 열성적으로 좋아하거나 몰입하게 되는 팬덤현상(fandom)의 네 가지 요소들을 제시하였다. 임상현, 김개천(2013)은 플래시 몹의 특성을 익명성(匿名性), 일시성(一時性), 비장소성(非場所性), 이동성(移動性), 확산성(擴散性)의 다섯 가지로 제시하였다. 플래시 몹의 익명성은 온라인 상에서 출발한 놀이문화이기 때문에 이 부분의 성격이 더 강화되었다고 볼 수 있다. 플래시 몹의 일시성은 서로가 알고 있는 시간대와 알고 있는 장소에 일시적으로 집합하였다가 그 공간과 시간을 점유해서 비일상적인 행위와 퍼포먼스를 즐기고

* 경희대 · 숙명여대 강사, eul0715@hanmail.net

사라진다는 점에서 부합된다. 플래시 몹의 비장소성은 플래시 모버(flash mobber)¹⁾들이 즐길 수 있는 곳이면 장소의 특성을 제한시키지 않고 있다는 점이다. 플래시 몹의 이동성은 특정한 장소적 특성이 없고 일시적이기 때문에 도시 곳곳을 이동하면서 하루에도 여러 번씩 일어날 수 있다는 것이다. 플래시 몹의 확산성은 인터넷과 SNS(social networking service)²⁾를 통해 전세계로 순식간에 퍼져나갈 수 있다는 점이다.

이와 같은 개념과 사회심리학적 배경, 특성을 지닌 플래시 몹이 춤과 접목되어 나타나는 현상이 바로 댄스 플래시 몹(dance flash mob)이다. 즉, 댄스 플래시 몹이란 의미를 공유하는 불특정 다수의 대중들이 이메일과 휴대전화 문자메시지를 통해 특정한 날짜·시간·장소를 정해서 모인 다음, 약속된 행동을 하고 아무 일도 없었다는 듯이 흩어지는 행위를 할 때, 약속된 행동으로서 춤을 추는 문화적 행위라고 정의할 수 있겠다. 최근 국내에서 실행된 댄스 플래시 몹으로는 2014년 충청지방통계청이 8월 13일 대전지방보훈청 직원들과 함께 제69주년 8.15 광복절의 의미를 되새기기 위하여 대전 통계센터 광장에서 ‘독도는 우리땅’ 댄스 플래시 몹 행사를 하였으며, 서울시는 8월 15일 정오에 종로 보신각에서 광복절 기념 타종행사를 축하하는 의미의 댄스 플래시 몹을 실행한 바 있다. 실행된 댄스 플래시 몹 동영상은 유튜브(Youtube)³⁾ 등 각종 소셜미디어를 통해 대한민국 국민들의 독도에 대한 사랑과 애국심을 세계에 알리는데 기여했다.

플래시 몹 및 댄스 플래시 몹과 관련한 선행연구를 고찰한 결과 학위논문을 축약·보완하여 학술논문으로 발표한 경우의 중복연구를 제외하고 총 4편의 선행연구가 수행되었다. 연구주제는 건축학의 관점(구현준, 2007; 임상현·김개천, 2013), 디자인학의 관점(한세준, 2004), 광고학의 관점(정남석, 2013)에서 접근한 세 가지 유형으로 분류되었다. 연구방법은 아이템 개발연구(구현준, 2007), 기호학적 분석(한세준, 2004), 사례조사(임상현·김개천, 2013), 온라인 설문조사(정남석, 2013) 등의 네 가지 방법이 적용되었다.

구현준(2007)의 「컨테이너를 이용한 도심 내 놀이 공간 제안: 플래시 몹의 특성과 관련하여」는 현대의 놀이문화와 놀이시설은 현저히 다양하게 변화되고 있으며, 플래시 몹을 현대에 등장한 온라인상의 신종 놀이문화라는 관점에서 접근하였다. 플래시 몹의 특성 중에서 일시적 공간점유, 이동성, 비장소성의 속성을 반영할 수 있는 공간적 도구로 이동이 가능한 컨테이너 박스를 선택하여 도심 내에 적용 가능한 놀이공간으로서의 아이টে임을 제안하였다. 임상현, 김개천(2013)의 「장소성을 바탕으로 한 플래시 몹의 공간적 구현에 관한 연구: 공적 공공공간을 중심으로」는 플래시 몹의 공간적 특성이 구현된 일곱 가지 사례들을 조사하여 플래시 몹이 개입함에 따라 나타나는 장소성을 물리적 요소, 활동적 요소, 의미적 요소의 측면에서 보고하였다. 한세준(2004)의 「디지털 놀이문화에 나타난 자기유사성에 관한 연구: 플래시 몹을 중심으로」는 플래시 몹이란 놀이와 디지털 매체의 결합에서 생겨난 새로운 디지털 문화로서, 기표(signifiant)와 기의(signifie)를 통한 기호작용이자 자기복제적 커뮤니케이션 행위로 보았다. 이 연구에서는 플래시 몹에 나타난 문화적 현상을 기호학적 관점에서 18개의 시각 언어로 이미지화하고 해

1) 플래시 모버(flash mobber): 플래시 몹을 실행하는 사람들.

2) SNS(social networking service): 온라인상에서 특정 관심사나 활동을 공유하는 사람들 사이의 관계망을 강화할 수 있도록 하는 서비스로서, 'SNS' 또는 '소셜네트워킹서비스'라고 불리어진다.

3) 유튜브(Youtube): 세계 최대의 동영상 공유 사이트. <<http://www.youtube.com>>.

석하였다.

정남석(2013)의 「플래시 몹을 이용한 광고에 대한 소비자 인지반응이 상표태도에 미치는 영향에 관한 연구」는 플래시 몹을 이용한 기업광고 1편을 선정하여 해당 동영상을 첨부한 설문지를 PC나 모바일 폰으로 전송하는 온라인 설문의 방식으로 조사연구를 진행하였으며 통계적 자료처리를 실시하였다. 연구결과로는 플래시 몹을 이용한 광고가 주는 메시지는 소비자들의 인지반응에 지지되며 긍정적인 영향을 주는 것으로 나타났다. 또한 플래시 몹을 이용한 광고를 하였을 때 호의적인 이미지가 높은 기업은 상표에 대한 호감도가 더욱 높아지며, 비호의적인 이미지의 기업일지라도 상표에 대한 호감도가 호의적으로 상승한다고 보고하였다. 한편 이 연구는 이론적 배경에서 플래시 몹을 소재로 한 영화인 「스텝 업 4: 레볼루션」에 대해 간략히 정리하였으며, 댄스 플래시 몹이 실행되는 장면들을 캡처하여 사진이미지를 함께 제시하였다. 또한 영화 「스텝 업 4: 레볼루션」은 장소에 따라 실행되는 플래시 몹의 예술적 기법과 안무가 어우러진 다양한 퍼포먼스들을 비롯하여, 촬영된 플래시 몹 동영상의 조회수가 폭발적으로 상승하는 장면에서 온라인의 확장성까지도 보여주는 좋은 사례라고 언급하였다.

이상에서 살펴본 바와 같이 현재까지 이루어진 플래시 몹에 관한 연구와 댄스 플래시 몹에 관한 연구는 미흡한 실정이다. 본 연구에서는 무용학의 관점에서 댄스 플래시 몹에 주목하였으며, 영화에 표현된 댄스 플래시 몹을 연구하기 위하여 영화의 분석방법으로 사용되고 있는 기호학적 분석을 실시하였다. “영화는 오늘날 가장 대중적인 문화현상으로 인식되고 있으며, 관객 동원이나 상업적 가능성의 면에서 그 위치가 확고하다.”⁴⁾ 이에 춤 공연을 직접적으로 접한 경험이 없는 사람이라 할지라도 접근성이 용이한 영화감상을 통해 간접적으로 얻은 춤에 대한 관심과 흥미는 실제 춤 공연에 대한 관심과 흥미로 연계될 가능성이 있다. 영화 속의 춤 이미지를 분석하는 연구는 대중매체를 통해 표현된 춤 관련 현상을 학문 영역으로 끌어들이 학술적이고 전문적인 논의와 담론을 생산하는데 의의가 있다.

영화에 나타난 춤 이미지 분석에 관한 주요 선행연구로서 장희전(2001)은 「댄스 댄스 (Dance Dance)」의 텍스트 분석과 수용자 해독을 중심으로 영화에 나타난 무용이미지와 의미화 과정에 관한 연구를 수행하였다. 박종길·김현남(2004)은 「빌리 엘리어트 (Billy Elliot)」를 대상으로 등장인물의 대사를 중심으로 하는 내용분석 방법론을 적용하여 무용의 교육적 의미를 발견하였다. 김주희(2008)는 「탱고 레슨 (The Tango Lesson)」을 대상으로 비디오와 문헌을 함께 연구하였으며, 자넷 애드셰드(Janet Adshear)의 무용비평의 틀을 대입하여 춤 장면에서 나타나는 여성의 역할을 분석하였다. 변혁·정의숙(2009)은 「자유부인(自由夫人)」에 표현된 1950년대 서울에서의 춤에 대한 사회적 인식을 고찰하기 위해 플롯, 인물, 시청각 요소를 분석하였다. 배수을(2010)은 등장인물의 대사와 영화에서 재현된 춤 이미지를 중심으로 하는 내용분석 방법론을 적용하여 영화 「왕의 춤」에 나타난 루이 14세 시대의 무용사적 정황과 정치적 함의를 연구하였다.

최근 무용영화 관람 유무에 따른 무용공연 참여도를 분석하기 위하여 김한나(2013)가 서울시 거주하는 20~30대 남녀 300명을 대상으로 실시한 설문조사 결과에 따르면 ‘무용영화 중 관람한 경험이 있는 작품’에 있어서는 「스텝 업(1, 2, 3, 4)」이 189명(28.8%)으로 가장 높게 나타났으며, 이어서 「블랙스완」 160명(24.4%), 「빌리 엘리어트」 104명(15.8%), 「페임」 51명(7.8%), 「스트리트 댄스」 49명(7.5%),

4) 박종길, 김현남(2004). 영화로 읽는 무용교육 이야기. 『한국체육학회지』 43(5), p.758.

「발레교습소」 43명(6.5%), 「열정의 무대」 28명(4.3%), 「마오의 라스트댄서」 15명(2.3%), 기타 12명(1.8%), 「스바루」 6명(0.9%)의 순으로 나타났다. 또한 ‘가장 인상 깊었거나 가장 기억에 남는 작품’에 있어서는 「블랙스완」이 91명(39.9%)으로 가장 높게 나타났으며, 이어서 「스텝 업(1, 2, 3, 4)」이 70명(30.7%), 「빌리 엘리어트」가 44명(19.3%)으로 높게 나타났다. 이러한 조사 결과를 통해 「스텝 업(1, 2, 3, 4)」은 무용영화 중에서도 대중으로부터 관심을 많이 받은 작품이며, 관람 후에도 긍정적인 반응을 많이 얻은 작품이라고 할 수 있겠다.

본 연구에서는 댄스 플래시 몼을 소재로 한 영화 「스텝 업 4: 레볼루션」을 대상으로 다음과 같은 몇 가지 질문을 가지고 접근하였다. 첫째, 영화 속에서 표현된 댄스 플래시 몼의 특성은 무엇인가? 둘째, 영화 속에서 댄스 플래시 몼과 대치되는 이항대립 구조는 어떠한가? 셋째, 영화에 내재된 댄스 플래시 몼의 사회문화적 이데올로기는 무엇인가?이다. 본 연구의 목적은 영화에 표현된 댄스 플래시 몼의 특성과 이항대립 구조를 도출하고, 영화 속 댄스 플래시 몼에 내재된 이데올로기를 파악하는데 있다. 향후 본 연구가 댄스 플래시 몼의 현상을 학문적으로 해석하는데 있어 기초자료가 되기를 기대해본다. 또한 플래시 몼 활동이 세계적으로 활성화되고 있는 추세에서 댄스 플래시 몼을 중심소재로 하고 있는 영화 「스텝 업 4: 레볼루션」에 대한 분석은 무용학 분야의 연구자들이 댄스 플래시 몼에 대해 학문적 관심을 가질 수 있는 계기가 되리라 여겨진다.

II. 연구방법

1. 분석 대상 및 자료 수집

본 연구의 분석 대상은 영화 「스텝 업 4: 레볼루션」이다. 영화 「스텝 업」시리즈는 모두 춤을 소재로 제작되었다. 현재까지 「스텝 업」시리즈 1~4가 개봉 및 상영되었으며, 시리즈 5는 개봉 예정이다.⁵⁾ 본 연구자는 「스텝 업 4: 레볼루션」에 관한 자료들을 수집하는 과정에서 「스텝 업」시리즈 1~4의 영상물을 모두 시청한 후 시리즈별 영화의 초점을 파악하였으며, 그에 따라 분석 대상을 「스텝 업 4: 레볼루션」으로 선정하였다.

앤 플레처(Anne Fletcher) 감독이 제작한 「스텝 업 1」은 ‘메릴랜드 예술학교’를 배경으로 한 발레와 힙합의 조화에 영화의 초점을 두었다. 존 추(Jon Chu) 감독이 제작한 「스텝 업 2: 더 스트리트」는 언더그라운드 댄스 그룹의 ‘더 스트리트’ 대회 참가기를 중심으로 스토리가 전개되며, 「스텝 업 3: 3-D」는 세계 비보잉대회 배틀에서의 고난도 테크닉과 파워풀한 댄스의 역동성을 표현하기 위해 3D 상영을 목표로 제작되었다. 스콧 스피어(Scott Speer) 감독이 제작한 「스텝 업 4: 레볼루션」은 플래시 몼과 댄스의 접목으로 사회에 메시지를 표출하는 유니크한 문화현상에 영화의 초점을 두었다. 이와 같이 영화의 초점을 파악하여 볼 때 「스텝 업 4: 레볼루션」은 댄스 플래시 몼을 중심 소재로 하고 있으며, 영화에서 차지하는 댄스 플래시 몼의 비중이 크다는 점에서 댄스 플래시 몼에 관하여 연구하기 위한 분석 대상

5) 「Step Up 1」 2006년 11월 23일 개봉 / 「Step Up 2: The Streets」 2008년 3월 13일 개봉 / 「Step Up 3: 3-D」 2010년 8월 5일 개봉 / 「Step Up 4: Revolution」 2012년 8월 15일 개봉 / 「Step Up 5: All In」 2014년 9월 3일 개봉 예정.

으로 가장 적합한 영화라고 판단하였다. 자료를 수집하기 위하여 DVD 전문쇼핑몰 www.dvd.co.kr에서 「스텝 업 4: 레볼루션」 DVD(digital versatile disc)를 구매한 후 분석을 실시하였다.”

2. 분석 방법

본 연구에서는 영화 「스텝 업 4: 레볼루션」의 체계적인 분석을 위하여 기호학의 관점에서 접근하였다. 영화 기호학의 창시자로 알려져 있는 크리스티앙 메츠(Christian Metz)⁶⁾는 영화 연구를 정의하고 정립하는데 크게 공헌한 인물이다. “초기 메츠 이론의 독창성은 영화 미학, 영화 역사, 영화 비평 등에서 논의되는 담론과 확연히 차별화되는 다른 시각으로 영화를 관찰하는 데 있었고, 그 시각이 기호학적 접근이라는 데 있었다.”⁷⁾ 본 연구에서는 영화 기호학의 다양한 방법들 중에서 통합체 분석(syntagmatic analysis), 계열체 분석(paradigmatic analysis), 이데올로기 분석(ideology analysis) 방법을 적용하여 영화 속에 표현된 댄스 플래시 몼을 해석하기 위한 준거로 삼았다. 통합체 분석은 영화의 통시적(diachronic) 구조를 수평적으로 파악하고, 계열체 분석은 영화의 공시적(synchronic) 구조를 수직적으로 파악하는 것이며, 이데올로기 분석은 영화에 투영된 사회문화적 관념들을 도출하는 것이라 할 수 있다.

첫째, “통합체 분석은 텍스트 속에 담겨진 이야기 즉, 연쇄적으로 일어나는 사건들로 구성된 전체적인 이야기가 어떻게 진전되고 있는지 흐름을 밝혀내는 것이다.”⁸⁾ 본 연구에서는 통합체 분석방법을 적용하여 「스텝 업 4: 레볼루션」의 서사적 흐름을 범주화하였다. 또한 서사구조에서 파악된 댄스 플래시 몼의 유형들을 비교논의하여 그 특성을 제시하였다.

둘째, ‘음/양’, ‘자유/억압’ 등 역관계에 있는 상호배타적 개념들의 쌍을 이항대립쌍이라고 하며, 텍스트에서 이러한 이항대립쌍들을 밝혀내는 것을 계열체적 분석이라고 한다. 본 연구에서는 계열체 분석방법을 적용하여 「스텝 업 4: 레볼루션」에 나타난 이항대립(binary opposition)⁹⁾ 구조를 분석하여 극명하게 드러나는 대립관계를 확인하였다.

셋째, 이데올로기 분석은 영화에 나타난 기표와 외시 의미, 함축 의미를 분석하여 이데올로기로 연계하는 것이다. “외시 의미란 기호와 대상체 사이에 있는 단순하고 분명하며 직설적인 관계를 나타낸다. …(중략)… 함축 의미는 해석자가 임의로 매기는 주관적 가치를 뜻한다. 여기서 중요한 것은 기호가 표상하는 대상체와 연관된 문화적 경험으로부터 함축 의미가 생긴다는 점이다.”¹⁰⁾ 본 연구에서는 영화 「스텝 업 4: 레볼루션」의 기표로부터 파생되는 외시 의미(denotation)와 함축 의미(connotation)를 살펴본 다음, 작품에 내재된 배경적 맥락에서 댄스 플래시 몼의 사회문화적 이데올로기를 도출하였다.

6) 크리스티앙 메츠(Christian Metz, 1931-1993)는 프랑스의 기호학자이자 영화 기호학의 창시자이다. “『영화의 의미작용에 관한 에세이 *Essais sur la signification au cinema*』 제1권(1968)과 제2권(1973), 『랑가주와 영화 *Langage et cinema*』(1971), 『상상적 기표 *Le Signifiant imaginaire*』(1977), 『기호학 소론 *Essais semiotiques*』(1977), 『비인칭적인 언표 상황 혹은 영화의 지점 *L'Enonciation impersonnelle, au le site du film*』(1991) 등 영화 기호학의 탄생과 발전 과정의 궤적을 서술한 여섯 권의 역작을 남겼다.” 크리스티앙 메츠.(1968). 『영화의 의미작용에 관한 에세이 1』, 이수진(역)(서울: 문학과 지성사, 2011), 책 표지의 저자 소개.

7) 크리스티앙 메츠.(1973). 『영화의 의미작용에 관한 에세이 2』, 이수진(역)(서울: 문학과 지성사, 2011), p.297.

8) 전우성, 김인형(2013). 기호학적 방법을 통한 영화 <코리아>에 내재된 스포츠 이데올로기 분석, 『한국여성체육학회지』 27(2), p.22.

9) “버거는 텍스트에 이항대립이 반드시 존재함을 절대적으로 믿는다. 그는, 이항대립쌍들이 모든 텍스트 안에 ‘있어야만 한다’고 주장한다.” Berger, Arthur Asa(1982). *Media Analysis Techniques*(CA: Sage), pp.30-31(김경용(2012), p.182 재인용).

10) 김경용(2012). 『기호학이란 무엇인가: 기호의 우리, 우리의 기호』(서울: 민음사), p.48.

3. 연구의 신뢰성

본 연구에서는 연구과정의 신뢰성을 확보하기 위해 영화학 분야의 전문가에게 자문을 구하고 무용학 박사학위 소지자에게 객관적 관점에서의 검토를 요청하여 영화의 기호학적 분석과 영화 속에 표현된 댄스 플래시 몹 현상을 해석하는 과정에서 연구자의 주관성을 최소화하고자 하였다. 또한 연구가 진행되는 단계마다 반복적인 성찰과 반성을 통해 연구자의 편견 및 선입견이 배제될 수 있도록 노력하였다.

III. 결과 및 논의

본 연구에서는 영화 「스텝 업 4: 레볼루션」을 대상으로 기호학적 분석방법인 통합체 분석, 계열체 분석, 이데올로기 분석을 실시하였으며 그 결과는 다음과 같다.

1. 통합체 분석: 서사구조

통합체 분석방법을 적용하여 「스텝 업 4: 레볼루션」의 서사적 흐름을 범주화 한 결과 <표 1>과 같은 서사구조가 파악되었다. DVD 분석의 시작점(starting point)은 영화의 등급, 수입, 배급, 제공에 관한 안내 화면이 끝나는 지점(00: 00: 22)부터 스토리 전개가 종결되는 지점(01: 31: 35)까지를 영화의 종료점(ending point)으로 구분하여 서사구조를 분석하였다. 따라서 제작스텝의 자막이 제시되는 화면이나 제작과정의 에피소드를 제공하는 화면 등은 분석에 포함시키지 않았다. 「스텝 업 4: 레볼루션」의 서사구조는 <표 1>에 나타난 바와 같이 발단, 전개, 위기, 절정, 결말의 시간적 배열에 따라 구분된다.

<표 1> 「스텝 업 4: 레볼루션」의 서사구조

단계	시간	서사구조
발단	00: 00: 22 - 00: 07: 28	사건 발생
전개	00: 07: 29 - 00: 45: 54	사건의 배경과 등장인물 간의 관계 및 갈등구조 부각
위기	00: 45: 55 - 01: 13: 43	갈등 심화
절정	01: 13: 44 - 01: 25: 57	갈등 완화를 위한 퍼포먼스적 노력의 최고조
결말	01: 25: 58 - 01: 31: 35	갈등 해소와 화합

발단 구조는 미국 대도시 마이애미(Miami)의 중심가에 불현듯 나타난 댄스 그룹 'THE MOB'의 <카댄스 플래시 몹>으로 시작된다. 댄서들은 약 3분 가량의 짧은 퍼포먼스가 끝나자마자 순식간에 흩어져 사라지고, 방송 보도 및 각종 SNS 정보 확산을 통해 그들의 정체에 대한 대중의 궁금증이 증폭된다. 전개 구조는 앞서 발생한 사건의 배경과 주인공을 중심으로 한 등장인물 간의 관계 및 갈등구조를 부각시키는 대목이다. 'THE MOB'의 리더인 션(Sean)과 재벌가 외동딸인 에밀리 앤더슨(Emily Anderson)이 첫 만남 이후 사랑의 감정을 확인하는 관계로의 발전과정, 세계적으로 유명한 윈우드무용단(WDC: Wynwood Dance Company) 입단을 원하는 에밀리와 그것을 반대하는 아버지 빌 앤더슨(Bill Anderson)과의 갈등, 'THE MOB'의 공동창시자인 션과 에디(Eddy)와의 절친 관계 등이 주요 골자이다. 이들의 관

계 및 갈등구조의 묘사는 이후에 등장인물 간의 관계가 반전되거나 갈등이 심화되는데 있어 인과관계의 이해를 도모한다. 위기 구조는 부동산 개발업계의 거물인 빌 앤더슨이 ‘강변 리노베이션(riverside renovation)’을 내세우며 대형 상업지구 착공을 위해 슬럼가(slum街)의 강제 철거를 통보하면서부터 등장인물들 간의 갈등이 심화되는 양상으로 나아간다. 절정 구조는 심화된 갈등의 완화를 위한 퍼포먼스적 노력이 최고조에 이른다. 결국 에디와 션의 화해로 ‘THE MOB’이 재결성되면서 갈등이 완화되기 시작한다. 결말 구조는 ‘THE MOB’의 열정과 도전정신에 감동받은 빌 앤더슨이 슬럼가 강제 철거 통보를 철회함에 따라 마이애미 주민들과 앤더슨 글로벌 개발과의 갈등이 해소된다. 갈등 해소와 동시에 등장인물 간의 관계는 모두가 화합하는 구조로 종결된다.

위와 같은 서사구조 분석을 통해 「스텝 업 4: 레볼루션」에 표현된 댄스 플래시 몹의 유형을 <표 2>와 같이 제시하였다.

<표 2> 「스텝 업 4: 레볼루션」에 표현된 댄스 플래시 몹의 유형

유형	이미지	시간성	공간성	무대장치/소품	의상	춤의 구성	메시지
카 댄스 플래시 몹		02: 57 일시적	거리	자동차	각자의 개성을 살린 자유로운 의상	스트릿댄스, 스티트	‘THE MOB’을 주목하라
모션댄스 플레이 댄스 플래시 몹		02: 45 일시적	박물관	전시작품	각각의 전시작품과 조화되는 의상	서커스, 현대무용, 발레, 스트릿댄스	‘THE MOB’을 주목하라: 순수예술의 반전
테이블 댄스 플래시 몹		01: 40 일시적	레스 토랑	테이블, 의자	주연 - 파티의상, 파티가면	현대무용	‘THE MOB’을 주목하라
에스컬레이터 댄스 플래시 몹		03: 36 일시적	빌딩	에스컬레이터, 서류가방, 모조지폐, 신문, 테이크아웃 커피컵, 핸드폰	검정색 정장, 넥타이, 페도라 모자	현대무용, 스트릿댄스	돈과 권력으로 주민들의 타전을 사려고 하지마라
방독면 댄스 플래시 몹		01: 43 일시적	갈라쇼 행사장	드라이아이스 캔, TV영상	검정 작업복, 방독면, 워커화, 검정 장갑	현대무용, 스트릿댄스	에밀리의 신분 은폐에 대한 보복과 빌 앤더슨에 대한 저항이다
컨테이너 댄스 플래시 몹		07: 34 일시적 이나 비교적 긴 시간	야외 행사장	컨테이너, 쇠파이프, 트램펄린, 시위진압용 방패	일상복, 경찰복	스트릿댄스, 스티트, 파쿠르 등이 조합된 고난이도 안무	주민들의 타전을 파괴하면 잃게 될 것들을 보여주자

이 영화에서 실행된 댄스 플래시 몼은 <카 댄스 플래시 몼>, <모션디스플레이 댄스 플래시 몼>, <테이블 댄스 플래시 몼>, <에스컬레이터 댄스 플래시 몼>, <방독면 댄스 플래시 몼>, <컨테이너 댄스 플래시 몼>의 여섯 가지 유형으로 파악되었다.

<카 댄스 플래시 몼>은 2분 57초 동안 실행되며, 댄스 플래시 몼을 통해 'THE MOB'에 주목하도록 하는데 목적이 있다. 플래시 모버들은 각자 자동차를 타고 약속된 장소에 집결한다. 모버레이터(moberator)¹¹⁾가 자동차의 경적을 울리자 거리를 차단하면서 경쾌한 사운드의 음악과 함께 댄스 플래시 몼이 시작된다. 도로와 빌딩들은 대형 무대가 되고 선명한 비비드 컬러의 자동차들은 소품이 되며 그 거리를 지나가던 수많은 사람들은 관객이 된다. 의상은 형식에 얽매이지 않고 각자의 개성을 살린 자유로운 콘셉트로 연출했다. 2열 종대로 주차된 자동차의 루프판넬(roof panel)과 보닛(bonnet) 위에 올라서거나 자동차 사이를 지나가면서 춤을 추기도 한다. 자동차 위에서 다른 자동차로 건너뛰며 자리를 교체하기도 하고, 공중으로 점프해서 자동차를 뛰어넘기도 하는 등 스텐트(stunt) 기술을 결합한 고난도 테크닉도 안무에 일부분 포함되었다. 튜닝한 자동차로 선보이는 화려한 카 퍼포먼스와 함께 플래시 모버들의 절도 있고 강렬한 군무로 이루어진 스트릿댄스는 거리를 지나가던 주민들의 시선을 사로잡는다. 퍼포먼스가 종결되면 즉각 차를 타고 흩어지고 거리는 다시 일상의 공간으로 되돌아온다. 마이애미 거리 한복판에는 지나가는 자동차들 사이로 'THE MOB'이 그려진 그래피티 아트만이 남겨져 있다.

<모션디스플레이 댄스 플래시 몼>은 2분 45초 동안 실행되며, 순수예술의 반전을 통해 'THE MOB'에 주목하도록 하는데 목적이 있다. 플래시 모버들은 퍼포먼스를 성공적으로 실행하기 위해 사전에 복잡한 건물의 구조를 파악하거나 위장취업을 하기도 한다. 박물관에서 미술전시회가 열리는 당일 플래시 모버들은 각각 약속된 전시작품 근처에 위치해 있다. 벽면에 전시된 거대한 그림과 일체되어 있던 한 명의 플래시 모버가 서서히 그림과 분리되어 움직이면서 신비로운 음악과 함께 댄스 플래시 몼이 시작된다. 의상은 전시작품과 동일한 패턴으로 페인팅한 유니타드(unitard)를 입어 관람객들이 사전에 알아채지 못하도록 하였다. 조각상과 동일한 형상으로 전신 바디페인팅을 한 플래시 모버의 움직임은 마치 조각상이 살아 움직이는 듯한 착각을 불러일으킨다. 암전이 되자 조명이 비추어지고 설치되어 있던 미술작품 속에서 튀튀(tutu)를 입은 여성 플래시 모버들이 밖으로 등장하여 춤을 춘다. 퍼포먼스의 후반에는 블랙 의상을 입은 남녀 플래시 모버들이 조명을 이용한 특수효과와 함께 일렉트로닉한 분위기를 연출한다. 서커스, 현대무용, 발레, 스트릿댄스 등 여러 장르의 춤이 각각의 전시작품과 조화될 수 있는 안무로 구성되었다. 미술작품과 춤의 조우는 관람객과 박물관장까지도 몰입하게 할 정도로 획기적인 인상을 준다. 정지되어 있던 미술작품에 춤으로 생명력을 불어넣어 움직이는 요소가 있는 모션디스플레이(motion display)로 변모시킨 것이다. 퍼포먼스가 종결되면 도로로 연결된 뒷문에 미리 세워두었던 밴(van)을 타고 현장을 떠난다. 박물관 내부와 외벽에는 'THE MOB'이 새겨져 있다.

<테이블 댄스 플래시 몼>은 1분 40초 동안 실행되며, 댄스 플래시 몼을 통해 'THE MOB'에 주목하도록 하는데 목적이 있다. 사람들이 식사를 하고 있는 레스토랑에서 주연을 맡은 여성 플래시 모버가 테이블 위로 올라가 춤을 추면서 댄스 플래시 몼이 시작된다. 플래시 모버들은 파티의상과 파티가면을 착용하였으며, 남녀가 커플을 이루거나 군무의 구도로 현대무용을 춘다. 레스토랑에 배치되어 있던 테이블

11) 모버레이터(moberator): 플래시 몼 실행에 대한 지시 또는 진행을 하는 사람.

과 의자는 무대장치와 소품으로 활용된다. 플래시 모버들의 흡입력 있는 춤은 레스토랑의 손님들과 지배인까지도 압도한다. 퍼포먼스가 종결되면 즉각 흩어져 사라지고, 테이블 위에는 ‘THE MOB’을 형상화한 조각품이 올려져 있다.

〈에스컬레이터 댄스 플래시 몹〉은 3분 36초 동안 실행되며, 돈과 권력으로 주민들의 터전을 사려고 하지마라는 경고의 메시지를 남기는데 목적이 있다. 슬럼가의 강제 철거 통보에 대항하는 시위예술로서 시의회와 빌 앤더슨사의 회의장이 있는 빌딩을 타깃으로 하였다. 회의가 시작되려는 순간 모버레이터가 비상경보를 울리고 빌딩에 있던 사람들이 1층 로비로 이동하면서 댄스 플래시 몹이 시작된다. 플래시 모버들은 검정색 정장을 입고, 검정 벵타이와 검정 페도라 모자를 착용한 채로 서류가방을 들고 정지해 있다. 음악이 흐르면 동일한 의상을 입은 무용수들이 일렬로 서서 에스컬레이터를 타고 내려오면서 춤을 춘다. 로비의 카페테리아에 앉아있던 플래시 모버들은 신문과 테이크아웃 커피컵을 활용하여 춤을 춘다. 그들은 핸드폰으로 통화하는 연기를 하며 바쁜 일상을 표현하고, 마지막에는 모조지폐를 휘날린다. 돈을 쫓는 사람들의 무의미한 일상을 현대무용과 스트릿댄스로 연출하였다. 플래시 모버들은 시종일관 무표정하며, 춤은 절도 있다. 퍼포먼스가 종결되면 순식간에 빌딩 밖으로 흩어져 사라지고, “We ARE NOT 4(for) SALE...(우리를 사려고 하지마라...)”이라는 메시지가 남겨져 있다.

〈방독면 댄스 플래시 몹〉은 1분 43초 동안 실행되며, 에밀리의 신분 은폐에 대한 보복과 빌 앤더슨에 대한 저항의 메시지를 남기는데 목적이 있다. ‘시의회를 위한 빌 앤더슨 주최 갈라쇼’ 행사장에서 ‘리버사이드 파라다이스’를 소개하는 TV영상의 화면이 제대로 조작되지 않아 혼란스러운 분위기가 조성될 때 어디선가 드라이아이스 캔이 투척되고 플래시 모버들이 등장한다. 그들은 검정 작업복을 입고 방독면, 위커화, 검정 장갑을 착용했다. 음산한 분위기에 소스라치게 놀란 참석자들은 서둘러 행사장을 빠져나간다. 플래시 모버들은 기물을 손괴시켜 장내를 아수라장으로 변하게 하고, 현대무용과 스트릿댄스의 요소를 결합하여 공포감을 주는 보복과 저항의 춤을 춘다. 결국 이들은 퍼포먼스를 실행하던 중 출동한 경찰에게 붙잡히고 만다.

〈컨테이너 댄스 플래시 몹〉은 7분 34초 동안 실행되며, 주민들의 터전을 파괴하면 잃게 될 것들을 보여주는데 목적이 있다. 플래시 모버들은 강력한 메시지를 담은 시위예술의 일환으로 빌 앤더슨의 연설이 진행되는 야외행사장에서 큰 규모의 댄스 플래시 몹을 준비한다. 연설이 진행되던 중 마이크 작동에 오류가 생기고, 이 때 높이 쌓여있는 컨테이너 사이에서 플래시 모버들이 등장한다. 그리고 마이크를 통해 ‘THE MOB’의 정체는 마이애미 주민이며, 주민은 곧 문화이므로 문화를 파괴하는 것에 대해 말하고자 하는 것을 춤으로 보여주겠다고 방송한다. 의상은 각자 일상복을 자유롭게 입고 있다. 쇠파이프를 돌리기도 하고 바닥을 쳐서 불꽃을 일으키기도 하며 스트릿댄스를 춘다. 다른 그룹의 플래시 모버들은 높이 쌓여져 있는 컨테이너 위에 올라서서 춤을 추기도 하고, 컨테이너 꼭대기에서 트램펄린 위로 낙하하는 아슬아슬한 퍼포먼스를 선보여 지켜보던 사람들의 탄성을 자아낸다. 또 다른 그룹의 플래시 모버들은 경찰복을 입고 춤을 추다가 컨테이너 안으로 사라지고, 다시 일상복을 입은 플래시 모버들의 춤으로 이어진다. 시위진압용 방패를 소품으로 활용한 군무를 추는 것으로 퍼포먼스는 종결된다. 이들이 연출한 댄스 플래시 몹은 스트릿댄스, 스텐트, 파쿠르(parkour)¹²⁾ 등이 조합된 고난이도 안무로 매우 역동

12) 파쿠르(parkour): 도시와 자연환경 속에 존재하는 다양한 장애물들을 활용하여 효율적으로 이동하는 개인 훈련. 두산백과사전. <<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1225636&cid=40942&categoryId=32002>, 2014. 8. 3>.

적이고 호소력이 좋다. 다른 경우들의 댄스 플래시 몹이 대체적으로 3분 내외의 짧은 시간 동안 실행되었다면, 〈컨테이너 댄스 플래시 몹〉은 비교적 긴 시간 동안 짜임새 있는 안무 구성과 메시지를 진정성 있게 전달한다. 또한 춤의 테크닉과 퍼포먼스의 규모 측면에서 볼 때, 그동안의 댄스 플래시 몹과는 차원이 다르다. 댄스 플래시 몹이 성공적으로 끝나자 마이애미 주민들은 열렬히 환호한다.

종합적인 관점에서, 댄스 플래시 몹의 시간성에 있어서는 최저 1분 40초에서 최고 3분 36초를 초과하지 않을 정도의 짧은 순간에 실행되는 일시성이 나타난다. 한편 〈컨테이너 댄스 플래시 몹〉의 경우 7분 34초로 일반 공연시간에 비해 일시적이라 할 수 있으나 댄스 플래시 몹의 유형에서는 비교적 긴 시간 동안 실행되었다. 이는 영화의 서사구조 상 절정 단계에서 갈등 완화를 위한 퍼포먼스적 노력이 최고조에 이르렀기 때문이라고 볼 수 있다. 공간성에 있어서는 거리, 박물관, 레스토랑, 빌딩, 갈라쇼행사장, 야외행사장 등 댄스 플래시 몹이 실행되는 장소의 특성을 제한시키지 않는 비장소성이 파악되었다. 무대 장치 및 소품으로는 거리의 자동차, 박물관의 전시작품, 레스토랑의 테이블과 의자, 빌딩의 에스컬레이터, 갈라쇼행사장의 TV영상, 야외행사장의 컨테이너 등 퍼포먼스가 실행되는 장소에 존재하고 있는 시설이나 생활물품을 활용한다. 이에 따라 댄스 플래시 몹이 실행되는 동안 일시적으로 점유하게 되는 공간의 성격은 자연스럽게 일상 공간에서 무대 공간으로 변화된다. 의상은 각각의 퍼포먼스마다 공간과 소품, 메시지를 고려하여 조화를 이룰 수 있는 콘셉트로 반영된다. 댄스 플래시 몹에 있어 춤의 구성은 스트리트댄스, 현대무용, 발레 등 특정한 장르에 제한을 두지 않으며 경우에 따라서는 서커스, 스텐트, 파쿠르 등의 고난이도 테크닉을 수용할 정도로 범(凡)장르적인 특성을 지닌다. 또한 댄스 플래시 몹을 실행하는 목적은 메시지를 통해 대중에게 인식된다. 그러한 메시지는 단지 행위를 즐김과 동시에 집단의 존재를 알리고자하는 목적에서 비롯되기도 하며, 사회문제와 결부된 시위로서 공통의 문제를 겪고 있는 집단의 목소리를 대변하고자 하는 목적에서 비롯되기도 한다.

2. 계열체 분석: 이항대립 구조

계열체 분석방법을 적용하여 「스텝 업 4: 레볼루션」에 나타난 이항대립 구조를 분석한 결과는 다음과 같다.

1) '지배층' 대 '피지배층'의 대립구조

영화 「스텝 업 4: 레볼루션」에 나타난 지배층 대 피지배층의 대립구조는 서사적 흐름에 있어 전개에서부터 결말에 이르기까지의 주요 갈등기제로 작용한다. 마이애미 최대 호텔 그룹의 회장이자 부동산 개발업계의 거물인 빌 앤더슨은 '강변 리노베이션'과 '리버사이드 파라다이스 착공'을 위해 슬럼가의 강제 철거를 통보하고, 이에 실의에 빠진 주민들의 무기력한 모습이 대치된다.

〈표 3〉 ‘지배층’ 대 ‘피지배층’의 대립구조

대립적 이미지	지배층	피지배층
표면적 이미지	<ul style="list-style-type: none"> - 재벌가, 고층빌딩, 고소득층 - 마이애미 최대 호텔 그룹의 회장이자 부동산 개발업계의 거물, 권력자 - 댄스 플래시 몼의 관조자 	<ul style="list-style-type: none"> - 슬럼가, 노후주택, 저소득층 - 마이애미에서 몇 십 년 동안 거주해온 전월세 주민들, 무권력자 - 댄스 플래시 몼의 실행자
관련 대사	<p>〈슬럼가 클럽 리키스의 사장 리키 아저씨와 에디, 선의 대화〉 리키: 앤더슨이란 자가 대형 상업지구를 만든대. 럭셔리 호텔에, 명품샵에, 강 이쪽 편을 다 사들이고 있어. 이 술집, 너희 집, 너희 누나가 일하는 가게도 날아가는 거지. ‘리버사이드 파라다이스’라나.. 에디: 황당한 게, 나 자른 그 놈이야. 놈이 다 앓아가게 놔둘 순 없대구. 선: 안 팔면 안돼요? 리키: 선택권이 없어. 다들 그렇듯 세든거거든. 대부분 여기가 밥줄인데 다 갈아엎어 날아가게 생겼어.</p> <p>〈아버지를 설득하려는 에밀리〉 에밀리: 아빠, 거기 사람들 다 몇 십 년씩 살았어요. 빌 앤더슨: 지으려면 뭇가는 부숴야 해. 누구 집이든 가게든, 발전의 대가지. 또 결정된 사안이라 다음 주 목요일 시의회측 만나서 허가 떨어지면 월말에 착공할거다. 에밀리: 제발 하지마세요.</p> <p>〈시의회와 앤더슨사의 회의장을 타깃으로 한 빌딩에서의 댄스 플래시 몼〉 — 댄스 플래시 몼 실행 중 — (현장을 목격하던 사람들이 댄스플래시 몼에 관심을 가지며 핸드폰으로 동영상을 찍기 시작하고, 마케팅사 CEO도 핸드폰으로 동영상을 찍는다) 앤더슨 글로벌 개발의 총매니저: (마케팅사 CEO를 제지하며) 찍으실 거까진 없습니다. — 댄스 플래시 몼 종결 후 — 마케팅사 CEO: 심각한 일입니까? 앤더슨 글로벌 개발의 총매니저: (개의치 않는 표정으로 머리 위에 떨어지는 모조지폐를 툭툭 털어내며) 전혀 아닙니다. 철없는 애들 짓이죠. 마케팅사 CEO: 철없는 애들이 저렇게 합니까? 앤더슨 글로벌 개발의 총매니저: 그럼요.</p>	

마이애미에서 몇 십 년 동안 거주해온 주민들이지만 전월세를 살고 있는 형편 때문에 선택권이 없다는 대사를 통해 사회제도적으로 부여된 피지배층의 현실적인 무력함이 명백하게 묘사된다. 또한 선과 ‘THE MOB’ 멤버들이 살고 있는 슬럼가의 강제 철거를 중단시키기 위해 아버지를 설득하려는 에밀리와 빌 앤더슨의 대화에서도 피지배층의 입장과 고충을 전혀 고려하지 않는 지배층의 강압성이 극명하게 대비된다. 영화 「스텝 업 4: 레볼루션」에서 댄스 플래시 몼의 실행자로 표면화되는 ‘THE MOB’ 멤버들은 절대다수의 피지배층으로서, 극소수의 지배층이 내린 일방적인 결정과 통보가 불합리하다고 판단하여 시의회와 앤더슨사의 회의장을 타깃으로 한 빌딩에서의 댄스 플래시 몼을 통해 대항한다. ‘THE MOB’ 멤버들은 절실한 심정으로 마이애미 주민들의 입장을 대변하고자 댄서들을 보강하여 퍼포먼스를 실행하고 주민들의 터전을 지키기 위한 메시지를 남긴다. 한편 이 영화에서 댄스 플래시 몼의 관조자로 표면화되는 앤더슨 글로벌 개발의 총매니저는 권력을 지닌 지배층으로서, 댄스 플래시 몼이 실행되는 동안 현장을 목격하던 마케팅사 CEO가 핸드폰으로 동영상을 찍는 행동을 제지하거나 개의치 않는 표정을 지으며 철없는 애들 짓이라고 단정지어 말하는 등 댄스 플래시 몼에 대해 방관하거나 경시하는 태도를 보

이다. 이와 같이 「스텝 업 4: 레볼루션」에서는 댄스 플래시 몹의 관조자와 실행자 사이에서 권력에 의한 지배층과 피지배층, 강자와 약자라는 커다란 간극이 존재한다.

2) '일상성' 대 '일탈성'의 대립구조

영화 「스텝 업 4: 레볼루션」에 나타난 일상성 대 일탈성의 대립구조는 주인공인 에밀리와 선의 성격과 주변 환경 대비를 통해 순수예술무용의 규칙과 댄스 플래시 몹의 반전이라는 표면적 이미지로 부각된다.

〈표 4〉 '일상성' 대 '일탈성'의 대립구조

대립적 이미지	일상성	일탈성
표면적 이미지	- 에밀리 - 규칙, 형식 - 순수예술무용	- 선 - 반전, 비형식 - 댄스 플래시 몹
관련 대사	<p>〈호텔 연회장에서 선과 에밀리의 대화〉 선: 정말 아름답더라 춤동작... 에밀리: 고마워. 사실 좀 따분하지 뭐.. 선: 무슨 소리아? 최고의 댄서인데.. 에밀리: 역부족이야 (…중략…) 선: 클럽에서 춤 것도 넣어봐. 절대 안 따분했으니까. 에밀리: 내 맘대로 막 하지 못해. 규칙이 있거든. 선: 규칙을 깨봐...</p> <p>〈박물관에서의 댄스 플래시 몹을 준비하면서〉 선: 'THE MOB'이 순수예술에 반전을 주는거지.</p> <p>〈박물관에서의 댄스 플래시 몹이 끝난 후, 선이 에밀리에게 건넨 쪽지의 내용〉 "Sometimes its good to break the rules(기쁨은 규칙을 깨는 것도 좋아)"</p> <p>〈에밀리에게 'THE MOB'을 소개할 때〉 선: 우리 사람들의 일상을 깨워줘. 생각지도 못할 때 나타나는 거지. 'THE MOB'이 말하면 다들 귀 기울여.</p>	

관련 대사 중에서 선은 에밀리에게 규칙을 깨고 순수예술에 반전을 줄 것을 제안한다. 단, 이 부분에서 순수예술무용에는 규칙만 존재하고 댄스 플래시 몹에는 반전만 존재한다는 의미로 해석하지 않도록 유의해야 한다. 이것은 표면적이면서도 부분적이지만 순수예술무용의 형식성과 댄스 플래시 몹의 비형식성 등 각각에 주요한 비중을 차지하는 요소들을 강조한 관점이라고 볼 수 있다. 영화에서 구체적으로 드러나는 그 이면의 정황은 이러한 다중적 특성을 암시한다. 스스로가 안무에 대한 역부족을 인지하고 있던 에밀리는 1차 오디션 합격 후 예술감독으로부터 테크닉은 뛰어나지만 독창성이 부족하다는 지적을 받고, 정식 단원 선발을 위한 최종오디션 안무를 구성해야 하는 부담감이 점점 가중되는 상황을 겪는다. 여기서 순수예술무용은 보편적 형식과 우수한 테크닉뿐만 아니라 독창성이 중요한 요소로 작용한다는 것을 알 수 있다. 또한 댄스 플래시 몹의 경우 외면적으로 추구하는 반전과 일탈성의 이면에 퍼포먼스 준비과정에서는 체계성이 존재한다. 따라서 영화 속에서 선은 아름답지만 따분하다고 느낄 수 있는 순

수예술무용의 일상성에서 그것을 타파하는 댄스 플래시 몹의 반전과 일탈성을 통해 에밀리가 독창성에 대한 영감을 일깨울 수 있도록 돕는다.

3) '시위예술' 대 '범죄행위'의 대립구조

영화 「스텝 업 4: 레볼루션」에 나타난 시위예술 대 범죄행위의 대립구조는 댄스 플래시 몹을 목격한 사람들의 인터뷰 보도를 통해 표현된다.

〈표 5〉 '시위예술' 대 '범죄행위'의 대립구조

대립적 이미지	시위예술	범죄행위
표면적 이미지	<ul style="list-style-type: none"> - 댄스 플래시 몹 - 메시지(목소리) - 문화현상 	<ul style="list-style-type: none"> - 소동 - 정체불명 - 돌발사건
관련 대사	<p>〈WCYZ NEWS 보도와 목격자 인터뷰〉 기자: “오늘 시내에서 일어난 돌발적인 사건을 두고 예술이란 의견도 있는 반면 소동이란 비난도 있습니다.” 목격자 1: “조용하던 길에 갑자기 튀어나와선...” 목격자 2: “경찰들이 잡아넣어야 할 **같은 놈들입니다” 목격자 3: “그렇게 놀라운 광경은 난생 처음이에요. 누군지 몰라도 진짜 사랑해요”</p> <p>〈 박물관에서의 댄스 플래시 몹에 대한 뉴스 보도〉 “댄서팀들이 갑자기.. 돌연 또 나타나... 신원은 아직...” “어젯밤엔 ‘THE MOB’이 마이애미 예술문화박물관에 나타났습니다. 소동에도 불구하고 예술작품들은 활기를 띠었습니다.” “경찰이 수사 중인 지금 수많은 의문점 중에 두 가지가 돋보이는데요.. 하나는 ‘THE MOB’은 누구이며, 왜 이러는가?”</p> <p>〈시의회와 빌 앤더슨사의 회의장을 타깃으로 한 댄스 플래시 몹에 대한 뉴스 보도〉 “이번 퍼포먼스의 타깃은 시의회와 앤더슨사의 회의장이었습니다.” “이 동영상은 급속도로 퍼져 고향을 지키려는 열의가 문화현상이 되고 있습니다.” “우리와 우리가족들을 대신해서 나서준거죠.” “우리 목소리를 찾아준 거 정말 고마워요.” “언어를 뛰어넘어 통하는 건 춤뿐이죠.” “‘THE MOB’의 뜻을 이은 집회로 앤더슨 측의 지지가 무너지고 있습니다.”</p> <p>〈보복과 저항의 의미를 담은 댄스 플래시 몹을 실행한 후 ‘THE MOB’ 멤버들의 대화〉 페넬로페: “우리 자격 박탈됐어” 에디: “조회수가 있는데 왜?” 제이슨: “유튜브에서 이메일이 왔어. 범죄행위에 결부되긴 싫대” 에디: “말도 안돼.” 제이슨: “앤더슨이 우릴 기소해서 아웃된거야.”</p>	

이 영화에서는 댄스 플래시 몹이 총 여섯 차례 실행되는 가운데 초반의 발단과 전개 단계에서는 퍼포먼스적 성격이 중심이 되며, 중후반의 위기와 절정 단계에서는 시위예술적 성격이 보다 강화된다. 여기서 시위예술의 성격이 강화될수록 대중들의 반응은 댄스 플래시 몹에 대해 긍정적으로 인지하는 경향이 많다는 점에 주목할 필요가 있다. 댄스 플래시 몹을 목격한 대중들은 정체불명의 집단이 돌발적인 사건으로 소동을 일으킨다고 인지하는 것에서부터 기인하여, 특히 행위에 대한 목적이나 이유가 불분명 할

경우 부정적 반응이 표출된다. 또한 「스텝 업 4: 레볼루션」에서는 플래시 몼에 불순한 의도가 개입되었을 경우 범죄행위로 기소될 수도 있는 단적인 예를 보여주고 있다. 에밀리리의 정체 탄로로 인해 배신감을 느낀 ‘THE MOB’ 멤버들이 보복과 저항의 의미를 담은 〈방독면 댄스 플래시 몼〉을 실행하여 ‘시의회를 위한 빌 앤더슨 주최 갈라쇼’를 의도적으로 망치고 에밀리리와 아버지와의 갈등을 악화시킨 대가는 범죄 행위 기소, 유튜브 콘테스트 자격 박탈, ‘THE MOB’ 멤버 간 갈등 심화, 팀 해체 위기 등의 엄격한 처벌과 여파로 돌아온다. 반면 시의회와 앤더슨사의 회의장을 타깃으로 한 빌딩에서의 〈에스컬레이터 댄스 플래시 몼〉 종결 후에는 빌딩 밖에 거대한 드럼통 로봇이 만들어지고 “We ARE NOT 4(for) SALE...”이라는 메시지를 남기는데, 이후 유튜브에 업로드 된 동영상 조회수가 급속도로 많아지자 언론에서는 고향을 지키려는 열의가 문화현상이 되고 있다고 보도한다. 이는 분명한 목적의식을 가지고 서민들의 고통을 토로하는 메시지를 담아 춤을 매개로 목소리를 내는 댄스 플래시 몼의 경우 비폭력 저항의 의미를 내포한 온당한 시위예술이자 일련의 문화현상으로 받아들여질 수 있다는 것을 의미한다.

3. 이데올로기 분석: 외시 의미와 함축 의미

영화 「스텝 업 4: 레볼루션」의 기표로부터 파생되는 외시 의미와 함축 의미를 살펴본 다음, 작품에 내재된 배경적 맥락에서 댄스 플래시 몼의 사회문화적 이데올로기를 도출한 결과는 〈표 6〉과 같다.

〈표 6〉 「스텝 업 4: 레볼루션」에 내재된 이데올로기 분석

기표	외시 의미	함축 의미	이데올로기
리믹스 음악, 특수효과, 그래픽티 아트, 스티트, 동영상 촬영, 유튜브 업로드, 다문화적 춤 스타일	댄스 플래시 몼의 구성을 위한 이질적인 요소들의 존재 확인	다양한 댄스 플래시 몼 요소들의 창의적 융합과 절충적 조화를 통한 하나의 퍼포먼스 완성	다원적 절충주의
‘THE MOB’	군집의 대표성	개인의 자발적 공동체 참여	공동체주의
유튜브 조회수 천만 돌파 시 상금 지급	대중의 관심과 공감 확보	공감적 반응의 확산을 통한 문화의 대중화	문화적 대중주의

첫째, 이 영화에 내재된 다원적 절충주의(Plural Eclecticism)는 댄스 플래시 몼의 구성을 위한 이질적인 요소들의 존재를 확인하는 외시 의미와 그러한 요소들의 창의적 융합 및 절충적 조화를 통한 하나의 퍼포먼스 완성이라는 함축 의미로부터 파생된 이데올로기이다. “다원적 절충주의는 $A+B=C$ 로 그의 미가 재생산된 양식과 $A+B=A$, B 로 단순히 섞여 나타나는 양식 모두가 다양하게 공존하면서 또 다른 절충을 시도하는 것을 의미한다.”¹³⁾ 「스텝 업 4: 레볼루션」에서 표현된 댄스 플래시 몼은 이질적인 문화예술의 요소가 다양하게 공존하면서 경계를 해체하거나 시·공간을 초월하기도 하며 상호 절충을 통해 새롭고 독창적인 문화예술을 만들어낸다. 이 영화에서는 ‘THE MOB’에 합류하게 된 에밀리리에게 선이 멤버들과 각자의 역할을 소개하는 장면에서 댄스 플래시 몼을 구성하는 이질적인 요소들의 존재를 확인할

13) 배정민, 김영삼(2006). Vivienne Westwood 작품에 나타난 미적 특성과 다원적 절충주의 분석 연구, 『복식문화연구』 14(4), p. 659.

수 있다.

디제이(DJ) 페넬로페(Penelope)는 퍼포먼스용 리믹스 음악을, 무대기술 분야의 프로로 알려진 제이슨(Jason)은 특수효과(special effects)를 담당한다. 유명한 그래피티 아티스트(graffiti artist)인¹⁴⁾ 머큐리(Mercury)는 다른 멤버들의 댄스 퍼포먼스와 동시에 힙합문화의 한 가지 요소인 그래피티 아트를 실행한다. 파쿠르의 귀재인 슬라이(Sly)와 애드리언(Adrian)은 스텐트를 담당한다. 스케이터(skater)인 아이리스(Iris)는 다이내믹한 동영상을 촬영하며, 컴퓨터 천재 에디(Eddy)는 전자기구나 컴퓨터를 조작하여 퍼포먼스 실행을 위한 세세한 정보를 수집하고 촬영된 동영상을 유튜브에 업로드하는 역할을 한다. 그 외 댄서들도 미국, 유럽, 아시아 등의 여러 나라에서 영입하였으며 각각의 문화적 요소가 반영된 다양한 스타일의 춤을 구사한다. 영화 속에서 선은 에밀리에게 이 모든 요소들이 조화되는 것이 바로 'THE MOB'이라고 소개한다. 즉 「스텝 업 4: 레볼루션」에 표현된 댄스 플래시 몹은 포스트모더니즘(postmodernism)이 도래하기 전까지 하위문화(subculture)적 요소들로 치부되었던 힙합문화와 비보잉, 팝핀, 락킹 등의 스트릿댄스를 비롯하여 발레, 현대무용과 같은 예술무용 장르까지 수용한다. 또한 리믹스 음악, 무대 특수효과, 스텐트, 동영상 촬영, 컴퓨터 조작 등의 기술적 융합과 더불어 다양한 문화권의 춤 스타일을 융합하는 창작과정에서 다원적 절충주의가 기반되었음을 알 수 있다.

둘째, 이 영화에 내재된 공동체주의(Communitarianism)는 군집의 대표성이라는 외시 의미와 개인의 자발적 공동체 참여라는 함축 의미로부터 파생된 이데올로기이다. “공동체주의는 보편적인 도덕적 가치보다는 개인들이 속한 특정 공동체의 가치나 윤리를 더 중시하면서 이를 적극적으로 수용할 것을 요구한다. 즉, 개인들이 자신의 삶에만 관심을 갖는 데서 벗어나서 자신이 속한 특정 공동체의 일에 더 많은 관심과 책임감을 갖고 적극적으로 참여할 것을 요구한다.”¹⁵⁾ 「스텝 업 4: 레볼루션」에서 표현된 댄스 플래시 몹의 상징은 'THE MOB'이라는 군집을 통해 각인되며, 소속된 일원들 역시 개별적 특성이 아닌 공동체적 특성을 형성하는데 궁극적 가치를 둔다. 이 영화에서 매번 댄스 플래시 몹의 종결과 동시에 순식간에 흩어져 사라지는 일원들의 모습 이후에 퍼포먼스가 실행되었던 장소에 남겨져 있는 'THE MOB'의 그래피티 아트를 클로즈업(close-up) 하는 방법으로 대비 효과를 주는 것도 같은 맥락이다.

예를 들어 거리에서의 〈카 댄스 플래시 몹〉 종결 후에는 마이애미 중심가의 도로 한복판에 여러 개의 대형 아크릴 판이 세워지고 스프레이 페인트로 낙서화와 'THE MOB' 서명(tag)이 그려져 있다. 박물관에서의 〈모션디스플레이 댄스 플래시 몹〉 종결 후에는 건물 내부 벽면과 외벽에 조명과 레이저를 이용하여 'THE MOB' 서명을 새겨 놓는다. 레스토랑에서의 〈테이블 댄스 플래시 몹〉 종결 후에는 스푼, 포크, 나이프를 활용하여 만든 'THE MOB' 서명이 조각품이 되어 테이블 위에 올려져 있다. 야외행사장에서의 〈컨테이너 댄스 플래시 몹〉에서는 퍼포먼스 중에 경찰들의 시위진압 장비인 방패에 'THE MOB' 서명을 새기고 춤을 추기도 한다. 이러한 예시들을 통해 주목해야 할 부분은 댄스 플래시 몹을 구성하는 하나의 요소로서 그래피티 아트는 'THE MOB'이라는 공동체의 대표성을 각인시키기 위해 핵심적인 기능을 한다는 점, 댄스 플래시 몹이라는 퍼포먼스에 귀속된 그래피티 아트는 퍼포먼스의 목적의식을 반영한다는 점, 그래피티 아트를 통해 표현되는 결과물은 퍼포먼스 장소와 표현 도구의 활용 측면에서 댄

14) 그래피티 아티스트(graffiti artist): 건축물 벽면에 서명(Tag) 등의 낙서화를 그리는 사람(Tagger). 김효근(2006). 『춤으로 세계를 제패하다 대한민국 B-boy』(서울: 길벗), p.18.

15) 김지현, 손철성(2009). 세계시민주의, 공동체주의, 자유주의, 『시대와 철학』 20(2), p.105.

스 플래시 몹의 현장성을 반영한다는 점 등이다. 이러한 관념은 영화 속에서 대중들이 'THE MOB'이라는 공동체에 대해 의문을 가질 뿐 개개의 일원에 대해서는 의문을 가지지 않는 것과 상통한다.

셋째, 이 영화에 내재된 문화적 대중주의(Cultural Populism)는 대중의 관심과 공감 확보라는 외시 의미와 공감적 반응의 확산을 통한 문화의 대중화라는 함축 의미로부터 파생된 이데올로기이다. 대중매체의 발달에 따라 대중문화에 대한 이론은 변화와 진화를 거듭하고 있다. 문화적 대중주의는 대중문화의 주체인 대중에 중점을 두어 대중이 공감하는 요소와 그러한 문화를 능동적으로 생산해내는 것을 의미한다. "대중문화는 많은 사람들이 공유하고 수용할 수 있는 형식으로서 대량보급을 위한 생산체계와 매체, 그것을 소비하는 대중의 상관관계에서 이루어진다. 발터 벤야민(Walter Benjamin)¹⁶⁾이 말하는 것처럼 기술발달이 예술작품을 대량생산하는 기반을 갖추게 하였지만 그와 동반되는 전달 매체의 진화도 있어야 한다. 그리고 새로운 예술을 수용할 수 있는 많은 사람들의 공감이 있어야 수요와 공급이 일치되어진다."¹⁷⁾ 「스텝 업 4: 레볼루션」에서 'THE MOB' 멤버들은 유튜브 조회수 천만 돌파 시 상금을 지급하는 콘테스트에서 우승을 하는 것이 목표이다. 조회수 천만이면 십만 달러를 획득할 수 있다. 그러나 선은 멤버들에게 본질적으로 중요한 것은 상금이 아니라 'THE MOB'의 존재를 알리는 것이 목적임을 강조한다. 인지도가 높아지면 돈과 권력은 수반된다는 논리이다.

세계적으로 가장 규모가 큰 동영상 사이트 유튜브에서 조회수 1위를 차지했다는 것은 어떤 의미로 해석될 수 있는가. 유튜브라는 소셜네트워크를 통해 콘텐츠를 업로드하고 대중의 반응을 공유하는 것은 보다 많은 사람들이 자신의 목소리에 관심을 가져주기를 원하는 것이며, 조금 더 많은 숫자의 자기편을 만들고 싶은 마음이 반영된 것이라 할 수 있다. 이에 대중들은 자신이 공감하는 콘텐츠에 응원을 보내며 그러한 대중의 공감적 반응은 동시적·다량적으로 확산되기도 한다. 유튜브 조회수를 평가 기준에 반영한 사례는 "테이프, CD, MP 3, 스트리밍 같이 음악을 담아내고, 전달하는 매개체들의 변신과 진화가 거듭되면서, 빌보드의 차트도 오프라인 음반 판매나, 방송 횟수에만 의존하지 않고, 다양한 방법을 모색해 왔다. 최근 싸이(Psy)의 강남스타일이 유튜브에서 19억 건의 조회수를 돌파한 현상에 주목하여, 『빌보드』가 유튜브 조회수를 평가 기준에 반영한 것이 대표적인 예이다."¹⁸⁾ 특히 유튜브는 온라인 환경에서 전 세계적 공감대를 형성할 수 있기 때문에 '글로벌 센세이션을 일으켰다'는 평가를 받기도 한다. 유튜브 조회수라는 정량적 결과는 현 시대에 맞는 집계 방식으로 대중의 선호도를 평가할 수 있는 객관적 근거가 된다. 플래시 몹의 동영상 업로드와 조회수 증가 역시 사용자(User)의 사이버 공간에서의 소셜 액션(social action in cyberspace)¹⁹⁾을 통해 대중의 관심과 공감을 확보하였다는 판단을 가능하게 한다. 「스텝 업 4: 레볼루션」에서는 매번 댄스 플래시 몹을 촬영한 후, 유튜브에 업로드하고, 대중의 반응을 살피는 패턴이 반복되고 있으며 그러한 장면들에서 문화적 대중주의와 연관되는 의미를 발견할 수 있다.

16) 발터 벤야민(Walter Benjamin, 1892-1940)은 유대계 독일인으로 마르크스주의 철학자이자 문학평론가이다.

17) 조광석(2012). 제프 쿤스(Jeff Koons)의 작품에서 예술성과 대중주의 상징 분석, 『기초조형학 연구』 13(2), p.462.

18) 이진섭(2014년 4월 10일). 순위와 시스템으로 업그레이드되다: 빌보드 매거진(Billboard Magazine), 『네이버캐스트』. <http://navercast.naver.com/contents.nhn?rid=240&contents_id=52965, 2014. 8. 10>.

19) 사이버 공간에서의 소셜 액션(social action in cyberspace): 업로드 된 동영상 콘텐츠를 조회 및 공유하거나, '좋아요' 또는 '싫어요'를 클릭하거나, 댓글을 다는 행위.

IV. 결 론

본 연구에서는 영화 「스텝 업 4: 레볼루션」을 대상으로 기호학적 분석방법인 통합체 분석, 계열체 분석, 이데올로기 분석을 실시하였다. 이와 같은 분석방법을 통해 영화에 표현된 댄스 플래시 몼에 대한 이해와 무용학 연구자들의 학문적 관심을 유발하는데 연구의 목적을 두었다. 연구결과는 다음과 같다.

첫째, 통합체 분석을 통해 「스텝 업 4: 레볼루션」의 서사구조는 발단, 전개, 위기, 절정, 결말의 시간적 배열에 따라 구분되어 있음을 알 수 있었다. 이 영화에서 표현된 댄스 플래시 몼의 특성으로는 일시성, 비장소성, 무대장치 및 소품 활용을 통한 일상 공간의 무대화, 의상의 조화성, 범장르적 춤 구성, 메시지 전달성 등이 도출되었다. 둘째, 계열체 분석을 통해 「스텝 업 4: 레볼루션」에 나타난 댄스 플래시 몼의 특성은 ‘지배층 대 피지배층’, ‘일상성 대 일탈성’, ‘시위예술 대 범죄행위’의 세 가지 이항대립 구조로 확인되었다. 셋째, 이데올로기 분석을 통해 「스텝 업 4: 레볼루션」에 내재된 댄스 플래시 몼의 다원적 절충주의, 공동체주의, 문화적 대중주의를 파악하였다. 결론적으로 「스텝 업 4: 레볼루션」은 댄스 플래시 몼을 소재로 하여 영화의 서사구조 및 이항대립 구조 측면에서 그 특성을 충분히 반영한 것으로 판단된다. 또한 기표로부터 파생되는 외시 의미와 함축 의미는 댄스 플래시 몼의 이데올로기와 관련성이 있는 것으로 나타났다.

한편 플래시 몼이 세계적으로 확산되고 증가함에 따라 폭동의 성격을 띠는 폭력적이고 파괴적인 형태로 그 본질이 변모되는 사례들이 생겨나기도 하였다. 주로 소셜네트워크나 스마트폰 그룹 메시지를 통해 플래시 몼의 실행이 계획된다는 점에서 그 목적성과 내용적 성격에 따라 정부 차원의 규제와 통제가 강화되고 있는 실정이다. 정보통신산업진흥원(2011)에 따르면, “유럽과 미국을 포함한 전 세계적인 경제 위기 전망과 함께 신자유주의 경제정책에 따른 저고용과 복지축소 흐름이 지속되면서 청년층의 실업과 불안 요인이 높아지게 되고 불만이 다양한 시위로 표출될 가능성은 매우 높은 상태”²⁰⁾라고 하였다. 2013년 노동조합 ‘청년 유니온’은 서울 명동에서 노동부가 노조 설립 신고를 반려한 것을 비판하며 ‘청년들도 일하고 싶다’ ‘정부는 청년 실업 해결하라’는 피켓을 들고 퍼포먼스를 한 뒤 해산하였다. 이에 대해 대법원은 일종의 행위예술인 플래시 몼도 정치적 내용이 반영되었다면 ‘집회와 시위에 관한 법률(집시법)’의 신고대상이 된다는 판결을 내렸다.

이와 같이 플래시 몼, 댄스 플래시 몼을 계획하는 목적성은 사회문화적 환경에 영향을 받게 되며 그 형태는 앞으로도 변화될 가능성이 많다. 그러한 흐름에서 무엇보다도 플래시 몼, 댄스 플래시 몼은 건전한 충동을 일으키는 문화적 행위로서의 진정성을 잃지 않는 것이 중요하다고 본다. 끝으로, 영화가 현실적 세계와 허구적 세계의 관계에서 기능하는 매체예술이라는 관점에서 볼 때, 현실에 근거를 두고 묘사하였다고 할지라도 연출을 위한 허구성이 완전히 배제되었다고 보기는 어렵다. 따라서 후속연구에서는 댄스 플래시 몼의 실제적인 사례들을 조사 탐구하여 현장에서의 활동 양상을 분석하는 연구가 필요하다고 사료된다.

20) 정보통신산업진흥원(2011). 플래시 몼 증가에 따른 영국과 미국의 SNS 규제 강화 논란, 『정보통신산업진흥원』, p.39.

■ 참고문헌

- 김경용(2012). 『기호학이란 무엇인가: 기호의 우리, 우리의 기호』. 서울: 민음사.
- 김효근(2006). 『춤으로 세계를 제패하다 대한민국 B-boy』. 서울: 길벗.
- 크리스티앙 메츠(1968). 『영화의 의미작용에 관한 에세이 1』. 이수진(역). 서울: 문학과 지성사. 2011.
- 크리스티앙 메츠(1973). 『영화의 의미작용에 관한 에세이 2』. 이수진(역). 서울: 문학과 지성사. 2011.
- Berger, Arthur Asa(1982). *Media Analysis Techniques*. CA: Sage.
- 김한나(2013). 무용영화 관람 유무에 따른 무용공연 참여도에 관한 연구. 숙명여자대학교 대학원 석사학위 논문.
- 장희전(2001). 영화에 나타난 무용이미지와 의미화 과정에 관한 연구: <Dance Dance>의 텍스트 분석과 수용자 해독을 중심으로. 성균관대학교 대학원 박사학위 논문.
- 정남석(2013). 플래시몹(Flash mob)을 이용한 광고에 대한 소비자 인지반응이 상표태도에 미치는 영향에 관한 연구. 홍익대학교 산업미술대학원 석사학위 논문.
- 구현준(2007). 컨테이너를 이용한 도심 내 놀이 공간 제안: 플래시 몹의 특성과 관련하여: 일시적 공간점유, 이동성, 비장소성. 『경기대학교 건축대학원 논문집』, 11: 59-60.
- 김주희(2008). 영화 <탱고 레슨> 춤 장면에서 나타나는 여성의 역할 분석. 『무용예술학연구』, 23: 13-32.
- 김지현, 손철성(2009). 세계시민주의, 공동체주의, 자유주의. 『시대와 철학』, 20(2): 93-126.
- 박중길, 김현남(2004). 영화로 읽는 무용교육 이야기. 『한국체육학회지』, 43(5): 757-766.
- 배수을(2010). 영화 <왕의 춤>에 나타난 루이 14세 시대의 무용사적 정황과 정치적 함의. 『공연문화연구』, 21: 275-298.
- 배정민, 김영삼(2006). Vivienne Westwood 작품에 나타난 미적 특성과 다원적 절충주의의 분석 연구. 『복식문화연구』, 14(4): 657-669.
- 변혁, 정의숙(2009). 영화 <자유부인>에 표현된 춤의 사회적 인식에 관한 고찰: 1950년대 서울을 중심으로. 『무용예술학연구』, 28: 59-83.
- 임상현, 김개천(2013). 장소성을 바탕으로 한 플래시 몹의 공간적 구현에 관한 연구: 공적 공공공간을 중심으로. 『한국실내디자인학회논문집』, 22(6): 181-189.
- 전우성, 김인형(2013). 기호학적 방법을 통한 영화 <코리아>에 내재된 스포츠 이데올로기 분석. 『한국여성체육학회지』, 27(2): 19-35.
- 정보통신산업진흥원(2011). 플래시 몹 증가에 따른 영국과 미국의 SNS 규제 강화 논란. 『정보통신산업진흥원』, 35-39.
- 정윤수(2004). 젊은 세대들의 문화 독립: 플래시 몹, 1인 미디어로 대표되는 젊은 세대의 놀이문화와 그 의미. 『문화예술』, 303: 102-106.
- 조광석(2012). 제프 쿤스(Jeff Koons)의 작품에서 예술성과 대중주의 상징 분석. 『기초조형학 연구』, 13(2): 455-465.
- 한세준(2004). 디지털 놀이문화에 나타난 자기유사성에 관한 연구: 플래시 몹을 중심으로. 『디자인

연구』, 9: 17-23.

이진섭(2014년 4월 10일). 순위와 시스템으로 업그레이드되다: 빌보드 매거진(Billboard Magazine).

『네이버캐스트』. <http://navercast.naver.com/contents.nhn?rid=240&contents_id=52965,
2014. 8. 10>.

두산백과사전. <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1225636&cid=40942&categoryId=320_02,

2014. 8. 3>.

논문투고일 2014. 08. 15

심사일 2014. 08. 19

심사완료일 2014. 09. 11

Semiotic Analysis about the Film 「Step Up 4: Revolution」 related to Dance Flash Mob

Bae Su-Eul

Lecturer in Department of Dance
Kyunghee Univ. & Sookmyung Women's Univ.

The purpose of this study is to derive the features of Dance Flash Mob and binary opposition structure and to understand the ideology inherent Dance Flash Mob in the film 「Step Up 4: Revolution」. The results are as follows: First, through the syntagmatic analysis, identified that the narration structure of the film was divided by inception, development, crisis, and climax, ending in accordance with the timely arrangements. The features of Dance Flash Mob in the film are temporality, unlocation, stagization of ordinary spaces, harmony of costumes, composition of dance beyond genre, communicability of message and so on. Second, through the paradigmatic analysis, confirmed that three binary opposition structures of 'ruling class vs. ruled classes', 'daily life vs. deviation', and 'demonstration arts vs. criminal behaviors' were formed in the film. Third, through the ideology analysis, appreciated that Plural Eclecticism, Communitarianism, and Cultural Populism containing in the film.

Keyword: Film(영화), Semiotic Analysis(기호학적 분석), 「Step Up 4: Revolution」(「스텝 업 4: 레볼루션」), Flash Mob(플래시 몹), Dance Flash Mob(댄스 플래시 몹)