

비디오 댄스로서의 뮤직 비디오가 취하는 안무전략에 대한 고찰

정 옥 희*

I. 서론	V. 결론
II. 뮤직 비디오의 역사와 특성	참고문헌
III. 뮤직 비디오 및 비디오 댄스의 안무전략 유형	Abstract
IV. 시아(Sia)의 「샹들리에 <i>Chandelier</i> 」(2014)에 나타난 안무전략 분석	

I. 서론

디즈니 애니메이션인 「판타지아 *Fantasia*」(1940)는 흔히 “의도되지 않은 첫 번째 장편 뮤직 비디오”¹⁾라고 회자된다. 클래식 음악을 시각화한 이 애니메이션은 필름테크닉에 기반을 둔 구도와 전개, 조지 발란신 등이 참여한 안무, 그리고 동식물 캐릭터나 무생물이 체현하는 춤이 결합하여 클래식 음악의 특성을 증폭시켰다고 인정받는다. 그런데 「판타지아」는 댄스 미디어 백년사의 타임라인에도 “랜드마크” 작품으로 등장하며,²⁾ 심지어 “씨네댄스(cinedance)”라고 정의되기도 했다.³⁾ 동일한 애니메이션 작품에 대한 이 같은 반응은 비디오 댄스와 뮤직 비디오의 출발점이 유사할 뿐 아니라 춤과 영상의 결합에 있어 공통적 기반이 있음을 암시한다. 그런데 그 이후의 양상은 비디오 댄스가 일찍이 실험성과 예술성을 강조하는 방향으로 발전했다면, 80년대 MTV의 등장으로 비로소 등장한 뮤직 비디오는 상업성과 대중성을 전면에 내세우며 발전했다. 게다가 무용학의 담론 안에서 비디오 댄스가 (최소한 이론적으로는) 독자적 예술형식으로 변모되고 인정받은 것과는 달리 뮤직 비디오는 진지한 논의의 대상이 되지 못하였다. 이에 따라 본 연구는 뮤직 비디오와 비디오 댄스의 연관성을 부각시킴으로써 무용학의 영역을 확장하고자 한다.

뮤직 비디오는 가수의 최신곡을 위한 홍보물로 시작하였으나 이제 하나의 커다란 산업이자 예술작품, 그리고 문화현상으로 탈바꿈했다. 그럼에도 불구하고 이에 대한 무용계의 관심은 미흡하기만 하다.

* 성균관대학교 강사, okheejeong1@gmail.com

1) Larry Billman(2002), Music Video as Short Form Dance Film, In *Envisioning Dance on Film and Video*(New York and London: Routledge), Judy Mitoma(ed.), p.15.

2) Virginia Brooks(2002), Timeline: A Century of Dance and Media, In *Envisioning Dance*, p.vix.

3) Mary Jane Hungerford(1947), Must Screen Dances Be Incidental? *Dance Magazine*(June), p.16.

무용학자 테레사 질 버클랜드와 엘리자베스 스튜어트가 지적하듯 뮤직 비디오는 문화연구, 필름이론, 페미니즘, 대중음악연구 등에서 다양하게 다루어지고 있지만 유독 무용학에서의 관심은 미흡하다.⁴⁾ 국내외를 막론하고 무용학 분야에서 뮤직 비디오에 대한 본격적인 논의는 드물며, 그나마 존재하는 논의가 주로 여성 이미지나 섹슈얼리티 등 이데올로기적 측면에 편중된다는 한계가 있다.

뮤직 비디오에 대한 무용학의 소극적 태도는 다음과 같은 논리적 층위로 분석될 수 있다. 첫째, 버클랜드가 지적하듯 춤은 전문적 영역이라 여겨지기에 필름학자들이 다루지 않았다.⁵⁾ 둘째, 막상 무용학은 극장예술춤 중심으로 전개되어 왔기에 순수주의자들은 춤의 장르(대중춤 위주), 특성(강한 상업성), 양식(과도한 편집)의 측면에서 뮤직 비디오를 외면해왔다. 셋째, 무용계에서 영상매체와 춤의 결합은 소위 “비디오 댄스”의 영역으로 전문화되었으나 이 역시 순수예술 및 아방가르드적 성향이 강하여 대중문화와의 연결이 희박하다. 특히 비디오 댄스는 역사적으로 헐리우드 뮤지컬 및 텔레비전 프로그램에서의 춤의 부수적 위치, 즉 가수들 뒤에서 백댄서들이 춤추는 관습에 대한 반발이 강했기 때문에 초기 뮤직 비디오의 전형성을 받아들일 수 없었다.⁶⁾

이처럼 비디오 댄스는 내재된 대중성과 상업성으로 인해 무용학에서 좀처럼 주목받지 못한 게 사실이다. 그러나 관습적으로 춤을 활용하는 뮤직 비디오의 홍수 속에서도 예술형식으로서의 가능성을 발휘하는 일련의 작품들은 비디오 댄스 못지않은 완성도를 보여준다. MTV는 1984년 비디오 뮤직 어워드에서 최고 안무상을 마이클 잭슨의 「스릴러 *Thriller*」에 수여한 이래 매년 상을 수여함으로써 춤을 예술적으로 풀어낸 작품들을 인정하고 있다. 현재 올해의 후보작인 비욘세(Beyoncé)의 「7/11」, 쳇 페이커(Chet Faker)의 「골드 *Gold*」, 플라잉 로투스(Flying Lotus)의 「네버 캐치 미 *Never Catch Me*」, 오케이 고(OK Go)의 「아이 윌 렛 유 다운 *I Won't Let You Down*」, 에드 셰란(Ed Sheeran)의 「돈 *Don't*」을 살펴보면 모두 상업적 홍보물의 형식을 넘어 하나의 비디오 댄스로서의 완결성과 작품성을 갖추었다고 볼 수 있다.⁷⁾

이와 같은 배경에서 본 연구는 일련의 뮤직 비디오가 비디오 댄스의 예술형식을 차용해왔음에 주목하고 뮤직 비디오를 비디오 댄스의 한 분야이자 나아가 컨템포러리 예술의 한 형식으로 인식할 수 있음을 제안한다. 구체적인 목표는 우선 뮤직 비디오와 비디오 댄스를 아우르는 안무전략을 다섯 가지 유형으로 제시하고, 이를 실제 뮤직 비디오에 적용하여 분석하는 것이다.

뮤직 비디오에 대한 접근법은 크게 이데올로기적 측면을 다룬 텍스트 분석(라지용, 1994; 김현석, 1997), 하위주체를 중심으로 하는 수용자 분석(김형곤, 1997; 김명곤, 1992; 하남경, 1994), 생산과 유통에 대한 산업적 분석(Goodwin, 1992)으로 구분될 수 있다. 그런데 선행연구들은 주로 수용자 연구 및 이데올로기 분석에 치우치는 경향이 있기에, 매체적 특성 및 예술성에 대한 접근은 미약했다. 드물게도 뮤직 비디오의 유형을 분류한 김영식 외(2000)는 뮤직 비디오를 양식적 측면과 내용적 측면으로 나누고, 전자를 인물 이미지 중심형, 내러티브 중심형, 메시지 전달형, 공연중심형, 몽타주 중심형, 영화/드

4) Theresa Jill Buckland and Elizabeth Stewart(1993), *Dance & Music Video*, In *Parallel Lines: Media Representations of Dance*(John Libbey & Company Ltd), Stephanie Jordan and Dave Allen(eds.), p.53.

5) Theresa Buckland(1998), *Dance and Music Video: Some Preliminary Observations*, In *The Routledge Dance Studies Reader*(London and New York: Routledge), Alexandra Carter(ed.), p.278.

6) Ok Hee Jeong(2011), *A Historiography of Dance Film: Focusing on the Dynamics between Art, Academe, and Film in the Early 20th Century American Dance Field*, 『무용예술학연구』 32, pp.75-126.

7) MTV 2015 Music Award Best Choreography 부문 공식 웹사이트, <<http://www.mtv.com/ontv/vma/2015/best-choreography/>, 2015. 8. 1>.

라마 편집형으로, 후자를 낭만적 유형, 사회의식적 유형, 감각표출형, 무언표출형, 관념적 유형으로 나누었다.⁸⁾ 또한 남명희(2008)는 무대와 가수의 존재 유무, 노랫말과 화면의 일치 여부, 내러티브에 따라 뮤직 비디오를 분류하였다.⁹⁾ 그러나 이러한 분류방식은 뮤직 비디오의 유형을 전반적이고 거시적으로 분류하는 데는 유용하지만 무용학의 관점에서 의미 있는 방식으로 뮤직 비디오의 유형과 특성을 담아내기에는 부족하다.

뮤직 비디오를 비디오 댄스의 틀에서 접근하는 본 논문과 가장 유사한 접근으로는 뮤직 비디오와 비디오아트의 상관관계를 탐구한 나찰 바드릴(2008)의 연구가 있다. 바드릴은 뮤직 비디오와 비디오아트의 개념 정의, 표현 방법(실사, 그래픽, 실사와 그래픽의 결합, 레이저, 네온, 설치), 구성요소(연출, 촬영, 편집, 사운드), 상영형식(TV, 인터넷, 전시)에 대한 비교를 통해 뮤직 비디오가 비디오아트의 특성을 차용해왔음을 밝히고 있다.¹⁰⁾ 이에 비하여 본 연구는 비디오 댄스가 뮤직 비디오에 미친 영향을 포괄적으로 분석하기 보다는 비디오 댄스와의 공통기반을 밝히는 것이다.

그리하여 본 연구의 첫 번째 목표는 개별적 촬영 및 편집기술을 넘어서 춤과 영상에 접근하는 방식 자체를 다루는 보다 포괄적인 차원의 틀인 안무전략(choreographic strategies)이라는 분석틀을 제시하는 것이다. 안무전략이란 단순히 동작을 연결하는 방법을 넘어 작품 전체를 아우르는 컨셉과 구성, 기술적 측면을 포함한다. 에린 브래니건은 『*Dancefilm: Choreography and the Moving Image*』에서 “댄스 필름(dancefilm)”이라는 용어를 “안무적 전략 혹은 효과에 지배받는 영화적 퍼포먼스(filmic performance dominated by choreographic strategies or effects)”라는 의미로 정의하며 뮤지컬, 실험적 단편영화 등의 장르를 넘나드는 하나의 “양식체계(modality)”라고 제시했다.¹¹⁾ 그녀는 구체적으로 제스처럴 시네마(gestural cinema), 마이크로-안무(micro-choreographie), 아나키 무브(anarchic move) 등을 제시하고 있다. 아방가르드 필름에서 대중영화까지 넘나들며 안무전략을 분석하는 브래니건의 연구는 뮤직 비디오를 비디오 댄스, 나아가 공연예술춤을 포함한 컨템포러리 예술현상과 연관시키는 강력한 근거가 된다. 그러나 그녀가 제시하는 전략들이 개념적으로 구분되기 보다는 느슨하고도 방만하게 확장되는 경향이 있으며, 나아가 씨네-안무(cine-choreographie), 제스처롤로지(gesturology), 제스처럴 아나크루시스(gestural anacrusis), 소마토그래피(somatography) 등 다양한 개념들이 제스처를 중심으로 방사형으로 연결된다. 따라서 본 연구자는 브래니건의 논의를 바탕으로 하지만 이를 직접 작품분석에 적용하기에는 한계가 있다는 판단에 따라 좀 더 단순하고도 유용한 분석틀로 제시하고자 클로즈업, 연속성, 제스처 댄스, 현장성, 내러티브라는 다섯 가지의 안무전략으로 개념화하였다.

본 연구의 두 번째 목표는 이러한 분석틀을 바탕으로 시아(Sia)의 최근 뮤직 비디오 작품인 「상들리에 *Chandelier*」의 안무전략을 분석하는 것이다. 호주 출신 가수이자 작곡가인 시아는 2014년에 발매된 여섯 번째 스튜디오 앨범인 「1000가지 형태의 두려움 *1000 Forms of Fear*」에 수록된 곡 중 세 곡을 뮤직 비디오로 만들었으며 「상들리에」(2014년 5월 발표), 「일렉트릭 하트 *Electric Heart*」(2015년 1월 발표)

8) 김영식, 권중문, 지현호(2000), 국내 뮤직 비디오의 영상적 특성에 따른 유형분류, 『한국사진학회지 *Aura*』 7(1), pp.74-82.

9) 남명희(2008), 뮤직 비디오의 내러티브, 『현대영화연구』 5, pp.51-82.

10) 나찰 바드릴(2008), 뮤직 비디오와 비디오아트: 뮤직 비디오에서 발견되는 비디오아트의 표현구성요소에 관한 연구, 숭실대학교 석사학위 논문.

11) Erin Brannigan(2011), *Dancefilm: Choreography and the Moving Image*(New York: Oxford University Press), p.vii, Emphasis original.

「빅 걸스 크라이 *Big Girls Cry* (2015년 4월 발표)», 특히 세 작품 모두 필름감독인 다니엘 아스킬 (Daniel Askill), 안무가 라이언 헤핑톤(Ryan Heffington), 그리고 당시 11살이던 무용수 매디 지글러 (Maddie Ziegler)와 협업하였다. 그 중에서도 2014년 MTV 뮤직 어워드에서 최고안무상을 수상한 「샹들리에」는 타 작품에 비해 다양한 안무전략이 고루 활용되었다는 점에서 본 연구자가 제시하는 안무전략이라는 틀의 타당성과 포괄성을 가늠해 보기에 적절한 사례라 여겨진다.

본 연구는 뮤직 비디오에 대한 형식적 분석에 집중하기에 그 문화적 맥락과 정치적 요소들은 다루지 않는 한계점이 있다. 그러나 뮤직 비디오 자체에 대한 국내외 무용학계의 관심이 저조한 가운데 방법론적 틀을 제시하고 구체적 사례를 분석해봄으로써 뮤직 비디오를 비디오 댄스의 한 형식이자 나아가 컨템포러리 예술의 한 형식으로서 조명하는데 의의가 있다.

II. 뮤직 비디오의 역사와 특성

뮤직 비디오의 역사는 1981년 MTV 개국이 공식적인 출발점이지만 영상과 춤의 상업적 결합이라는 그 기원은 1920년대 유성영화 시대의 뮤지컬 영화까지 거슬러 올라갈 수 있다. 춤을 찍는 방식을 기준으로 볼 때 뮤지컬 영화는 춤의 영상화에 대한 양대 담론, 즉 프레드 아스테어와 에르메스 팬(Hermes Pan)으로 대변되는 춤 자체의 운동성을 존중하는 방식과 버스비 버클리로 대변되는 카메라의 현란한 움직임과 편집을 통해 춤을 제시하는 방식이라는 두 가지 접근법을 일찌감치 드러냈다.

춤 영상화하는 작업에 있어 뮤지컬 영화의 영향력이 짙게 남아 있는 가운데 MTV가 등장하기 전 과도기적 형태의 뮤직 비디오로는 사운드즈(Soundies)와 스코피톤(Scopitone)을 들 수 있다. 1940년대 유행한 사운드즈는 가수가 출연하는 짤막한 뮤지컬 단편영화이며, 1950년대 유행한 스코피톤은 25센트를 넣으면 가수 공연을 볼 수 있는 일종의 시각적 주크박스였다. 이러한 형식은 음반가수가 직접 등장했다는 점에서 뮤직 비디오의 요건을 갖추었으며, 주로 가수가 앞에서 노래를 부르고 무용수들이 뒤에서 당시의 유행춤을 추는 방식이었다.¹²⁾

1981년 8월 1일 개국한 MTV는 24시간 “음악 전용 텔레비전”으로 특성화한 케이블 채널이다. 초기에 그들은 음반사들에게 홍보용 뮤직 비디오를 공짜로 제공해달라고 요청했다. 가수들은 이를 통해 방송에 노출되어 인지도를 쌓을 수 있었기에 뮤직 비디오는 음반판매를 촉진하기 위한 상업적 산물이자 방송국의 주요 콘텐츠였던 것이다. 그러나 “MTV 국가의 탄생”이라는 기사에서 자세히 다루어지듯 당시에 음악전문방송이라는 형식, 게다가 같은 음악과 홍보영상을 반복하여 보고 듣는다는 개념은 매우 낮설고 비주류적인 모험이었다. MTV의 초기 공신이었던 존 잭이 방송국 사장(잭 슈나이더)을 설득하던 당시에 대한 다음의 회상은 이를 잘 드러낸다.

슈나이더의 첫 질문은 “왜 그들[시청자]이 두 번씩이나 볼 것이라 생각하죠?”였다. 나는 이렇게 답했다. “잭, 왜냐하면 당신이 음악을 들을 때 처음엔 그 곡을 알게 됩니다. 두 번째는 이해하게 됩니다. 세 번, 네 번, 다섯 번, 여섯 번 들으면서 당신은 “이것이 훌륭한 곡이군”이라고 생각합니다.

12) Larry Billman(2002), pp.13-14.

그러나 100번쯤 듣게 되면 이러한 온갖 심리적 시냅스가 튀어나오게 됩니다. 매번 들을 때마다 뭔가 새로운 것이 발생하고 이로 인해 여러 가지에 대해 떠올리게 됩니다. 우리가 잘 해낸다면, 비디오는 영화이자 짧은 시가 될 것이며, 혹은 그 이상으로 매력적이게 될 것입니다. 그러면 시청자는 이렇게 생각하게 되겠지요. “오, 나는 저걸 이제야 깨달았군.”¹³⁾

이처럼 MTV가 새롭게 제시한 뮤직 비디오는 단순히 가수의 최신 싱글 곡을 홍보하기 위해 제작된 홍보물에 그치는 것이 아니라 음악을 감상하고 수용하고 활용하는 방식을 바꾸었으며, 특히 청각적 산물에 시각적 측면을 부각시킴으로써 음악 자체의 정체성을 변화시켰다고 할 수 있다.

실제로 가수의 최신 싱글 곡을 홍보하기 위해 제작된 뮤직 비디오는 이전의 LP나 순회공연을 통한 홍보에 비하여 음반판매를 즉각적으로 끌어올리는 효과가 있었다.¹⁴⁾ 게다가 뮤직 비디오 자체가 회자되고 상업적 성과로 이어지게 되면서 하나의 산업으로도 성장했다. 최초의 성공작 뮤직 비디오로는 마이클 잭슨이 안무가 마이클 피터스, 감독 밥 지랄디와 협업한 「빋 잇 *Beat It*」(1983)과, 마찬가지로 피터스와 감독 존 랜디스와 협업한 「스릴러」(1983)가 꼽힌다. 「스릴러」는 CBS 음반사가 의뢰한 작품으로 러닝타임이 예외적으로 14분이나 되며, 비용도 백만 달러 이상이 들었다. 오늘날까지도 MTV 역사상 최고의 뮤직 비디오 중 하나로 여겨지면서 하나의 예술적 창작물로서의 장을 열게 되었다. 이에 따라 무용학자 셰릴 도즈는 뮤직 비디오가 이제 홍보수단이기 보다는 소비재에 가깝다고 지적한다.¹⁵⁾ 즉 하나의 문화적 산물로서 독자적 영역을 구축한 것이다.

그런데 「스릴러」를 비롯한 마이클 잭슨의 히트작 뮤직 비디오들에서 잭슨이 노래 뿐 아니라 춤의 중심점이었다는 점에서도 알 수 있듯이 춤은 뮤직 비디오에서 필수요소는 아니지만 주요요소로 일찍이 자리매김하였다. 실제로 대중음악은 대중춤의 형식 및 유행과 밀접한 관련이 있었고, 따라서 대규모의 백댄서를 기본으로 하는 뮤지컬 장르의 관습을 반영하거나 브레이크댄싱, 팝핑, 힙합 등의 거리춤 형식을 받아들이기도 한다. 이에 따라 가수, 밴드 멤버, 백댄서, 나아가 관객들은 뮤직 비디오를 통해 느슨하고 즉흥적인 춤부터 철저히 안무된 춤까지 다양한 형태의 대중적 춤을 생산, 소비, 혹은 유통시켰다. 게다가 전문 안무가를 고용하거나 가수가 직접 안무에 참여함으로써 춤의 형식과 재현에 다양한 실험을 했으며, 나아가 감독-안무가-가수-무용수-기술자 등으로 확장되는 창작팀과 제작여건을 구축하여 집단적 예술창작물로서의 면모를 갖추었다고 할 수 있다.

그렇다면 뮤직 비디오라는 장르가 지닌 특성은 무엇인가? 본 연구자는 뮤직 비디오에 대한 여러 논의들을 종합하여 다음과 같이 네 가지로 제시하고자 한다.

첫째, 뮤직 비디오는 음악의 지속성과 선행성을 전제로 존재한다. 뮤직 비디오는 하나의 완결된 사운

13) Interview with John Jack, Robert Sam Anson(2000), Birth of a MTV Nation, *Vanity Fair*(November) <<http://www.vanityfair.com/news/2000/11/mtv200011>, 2015. 8. 7>.

“Schneider’s first question was “What makes you think they will watch a second time?” I said, “Jack, because when you listen to music, the first time is just to be introduced to the song. The second time, you get to know it. The third, fourth, fifth, and sixth time, you think, This is a great song. But it’s the 100th time you hear it that gives you all these psychological synapse poppings. Every time you hear it, something else happens. It reminds you of things. If we do our job right, and the videos are movies and little poems, it’s going to be even more attractive. You are going to say, ‘Oh, I just noticed that for the first time.’” (연구자의 번역).

14) Simon Frith(1988), *Music for Pleasure: Essays in the Sociology of Pop*(Cambridge: Polity), quoted in Sherril Dodds(2001), p.50.

15) Sherril Dodds(2001), p.50.

드 트랙을 바탕으로 분절적이고 이질적인 이미지들을 보여준다. 음악학자 블레인 앨런이 지적하듯 시각적 이미지가 연속적이든 아니든 간에 뮤직 비디오 전체를 한데 묶어주는 것은 음악적, 음악적 지속성에 근거하며, 이는 뮤지컬 영화의 관습과 연결되는 지점이기도 하다.¹⁶⁾ 또한 뮤직 비디오에서 음악은 항상 시각 이미지에 선행한다. “비디오 시대에 음악의 운명에 대한 순수주의자들의 걱정에도 불구하고, (뮤직) 비디오의 제작에서 출발점은 반드시 음악이다. 즉 노래, 가사, 편곡, 퍼포먼스, 프로덕션, 레코딩이 선행되어야 한다.”¹⁷⁾라고 앨런은 지적한다. 바로 이 같은 음악의 선행성은 뮤직 비디오에서 존재론적 우위를 차지하기 때문에 춤 분야에서의 순수주의자들이 뮤직 비디오를 예술춤 형식에서 제외한 근거로 작용하기도 했다.

둘째, 뮤직 비디오의 시각적 이미지는 포스트모더니티의 특성을 나타낸다. 음악적 지속성에 비해 단절적인 영상은 포스트모더니즘의 특성을 고스란히 반영한다. E. 앤 카플란에 따르면 뮤직 비디오는 과거의 여러 이미지들을 병치하고 차용하기에 역사성을 거부하고, 아방가르드, 모더니스트, 대중적, 상업적 접근 등 다양하고 모순적인 미적 성향들을 공존시키며, 그리고 해체적이고 무정부주의적 세계관을 내세운다.¹⁸⁾ 김형곤은 이를 바탕으로 뮤직 비디오가 꿈과 유사한 구조의 사용, 페스티쉬, 일관성을 상실한 정신분열적 내러티브, 역사성을 상실한 환상의 세계에 대한 주목 등의 형식적 특성을 나타낸다고 분석한다.¹⁹⁾ 이처럼 뮤직 비디오의 역동적이고도 분절적인 이미지는 합리성과 주체성을 바탕으로 하는 모더니티적 성향과는 다른 문법과 접근법에 기초한다고 할 수 있다.

셋째, 뮤직 비디오는 형식적으로 완결성을 전제로 한다. 뮤직 비디오는 대개 3-5분 길이의 싱글 곡의 소요시간을 바탕으로 하기에 그 안에서 전체 시나리오가 완결된다. 래리 빌먼이 지적하듯 뮤직 비디오는 다른 것으로부터 파생되거나 다른 것으로 넘어가지 않는다. 물론 장편영화에 비교해 본다면 뮤직 비디오 속의 내러티브는 아주 단순하고 알파하게 느껴지기도 한다.²⁰⁾ 대표적으로 내러티브성을 강조하는 뮤직 비디오로는 마이클 잭슨의 「빋 잇」, 「스릴러」, 「스무스 크리미널 *Smooth Criminal*」 등이 있으며, 특히 「빋 잇」은 예외적으로 14분에 달하는 상영시간을 통해 곡의 앞뒤에 영화적 상황을 설정하고 기승전결을 전개해 나갔다. 한편 구체적 내러티브가 없더라도 이미지의 전개와 감각의 투사가 곡의 흐름에 따라 발생하고 전개되고 종결된다.

넷째, 뮤직 비디오는 예술적으로 무한계성을 내포한다. 사운드츠와 스크피톤은 고정된 카메라로 가수를 촬영한 원시적 형태로 춤은 노래의 가사나 주제를 단순히 표현하는 부수적 역할에 불과했다, 그러나 뮤직 비디오는 기술이 발전하고 미학적 접근이 다양해지면서 형식 및 내용에 있어 한계가 없어졌다. 적어도 곡의 소요시간 안에서는 말이다. 안무가, 가수, 감독은 노래와는 연관되지만 동시에 독자적인 뮤직 비디오의 「컨셉」을 논의하고 이를 실천한다. 잭슨과 작업했던 안무가인 피터스는 “이건 누구나 사용할 수 있는 놀라운 도구”이며, “너무나 새로워서 어떤 기준도 마련되어 있지 않다”고 말했다.²¹⁾ 특히 불연속적이고 비논리적인 화면의 구성 및 편집은 일반적인 영화문법보다는 아방가르드 영화의 기법에 가

16) Blaine Allen(1990), *Musical Cinema, Music Video, Music Television*, *Film Quarterly* 43(3, Spring), p.7.

17) *Ibid.*, p.7.

18) E. Ann Kaplan(1987), *Rocking around the Clock*(New York: Methuen), p.63.

19) 김형곤(1992), 새로운 영상매체: 뮤직 비디오, 『한국언론정보학보』 1, pp.317-318.

20) Larry Billman(2002), p.14.

21) Dan Cox(1984), *Video Fever*, *Dance Magazine*(October), quoted in Larry Billman(2002), p.17.

갑다는 점으로 인하여 무한계성은 증폭된다. 즉 클리셰와 같이 특유의 관습적 유형은 있을지라도 관습적 제약은 존재하지 않음을 뜻한다.

III. 뮤직 비디오 및 비디오 댄스의 안무전략 유형

뮤직 비디오의 출발점을 버스비 버클리의 뮤지컬영화로 소급시키는 담론적 관행에서도 알 수 있듯이 단순하고 수동적인 촬영보다는 현란한 카메라의 움직임과 빠른 편집이 뮤직 비디오 작품의 전형으로 자리매김해왔다. 음악학자 사이먼 프리스는 뮤직 비디오의 목적이 작은 화면에서 라이브 공연의 효과를 창출하는 것이기 때문에 현란한 촬영 및 편집이 선호되었다고 분석한다. 그에 따르면 움직임은 사운드에 대한 메타포가 되기 때문에 빠른 편집과 회전하는 카메라, 시각적 효과 등이 사용된다는 것이다.²²⁾

현란한 촬영과 편집기법으로 인해 뮤직 비디오에서의 춤 이미지는 실제 구현된 움직임을 알아볼 수 없는 정도였고, 이것은 춤에 대한 순수주의자들의 주된 비판을 받는 부분이다. 안무가 수잔 스캔란은 뮤직 비디오에 대하여 “이건 그냥 춤을 난도질 하는 것이다. 안무를 4카운트로 자르고 또 자른다”²³⁾고 비판했다. 이로 인해 무용학에서 뮤직 비디오는 주로 산업의 차원이나 이데올로기적 분석의 대상은 되었지만 진지한 예술형식으로서 여겨지지는 못했다고 할 수 있다.

그러나 뮤직 비디오가 즉각적 홍보의 역할에서 벗어나 점차 예술가/가수의 특색을 드러내는 영역으로 전문화됨에 따라 이러한 특정 유형의 접근법에 대한 집착은 서서히 줄어들고 오히려 미학적, 이념적, 철학적 고려들이 중시되기 시작했다. 즉, 현란한 카메라워크와 과도한 편집이라는 관습적 틀에서 벗어나 자유롭고 실험적인 접근이 대거 등장하면서 하나의 예술적 자의식을 갖추게 된 것이다.

그렇다면 뮤직 비디오를 포괄할 수 있는 댄스미디어가 상정하는 안무전략이란 무엇인가? 여기서 단순히 춤(dance), 움직임(movement)이 아니라 안무(choreography)의 개념을 부각하는 것은 비판적 무용학의 이론적 작업에 근거한다. 무용학자 안드레 레페키는 서양 예술사에서 춤이 끊임없이 움직이는 것과 동일시되어 왔으며, 이는 운동성에 기반한 근대성의 프로젝트에 포섭되었다고 말한다. 이처럼 춤과 움직임의 관습적 연결고리를 바탕으로 안무는 “쓰인 글이 시키는 대로 움직이도록 훈육된 몸을 창조하는 기술”로 작용했지만, 오늘날의 안무가들은 이로부터의 방향전환을 통해 “몸을 통해 주체를 다시 생각하는 것”을 과업으로 삼게 되었다고 관찰한다.²⁴⁾ 레페키가 주의 깊게 다루는 안무가인 제롬 벨의 경우 춤을 움직임으로 동일시하는 근대적 관습에 도전해 왔으며, 특히 의도적으로 움직임을 배제한 작품 경향으로 유명하다. 이러한 작업을 통해 벨은 안무가 “단지 하나의 틀, 구조, 혹은 무용 이상의 것이 쓰여지는 언어”²⁵⁾임을 드러낸다. 즉 그에게 있어 안무란 지식의 생산과 분배를 위한 형식인 것이다.

이와 같은 안무의 담론에 근거해 볼 때 안무전략은 뮤직 비디오를 무용학의 담론에서 논할 수 있는 유

22) Simon Frith(1988), p.216.

23) Susan Scanlan(1984), quoted in Larry Billman(2002), p.18.

24) 안드레 레페키(2006), 『코레오그래피란 무엇인가: 퍼포먼스와 움직임의 정치학』, 문지운(역)(서울: 현실문화, 2014), pp.20-22.

25) Jérôme Bel in Bauer(2008), p.42. Quoted from Jenn Joy(2014), *The Choreographic*(Cambridge, London: The MIT Press) p.15.

용한 틀이 된다. 특히 작품의 생산, 유통, 수용의 매커니즘이 예술춤의 그것과 분리되어 있는 뮤직 비디오를 하나의 예술적 양식으로 자리 잡은 비디오 댄스와 연결선상에 놓음으로써 이론적 고립을 피할 수 있다는 것이다. 실제로 비디오 댄스 뿐 아니라 뮤지컬 영화, 내러티브 영화 등의 장르를 안무전략의 개념으로 포괄하는 무용영상학자 에린 브래니건은 그 중심점으로서 지시대상으로부터 해방된 움직이는 신체, 언어 기능의 주변화와 내러티브화에 대한 저항, 춤추는 몸과 춤 영상 이미지의 경계의 해체 등을 꼽았다. 이처럼 장르를 넘나드는 안무전략들은 관습적 내러티브 영화에서 벗어나 새로운, 대안적 영화 형식을 가능케 한다고 보았다.²⁶⁾ 이렇게 볼 때 비디오 댄스와 뮤직 비디오가 공유하는 속성은 언어와 논리보다는 몸과 움직임(혹은 그 부재)에의 주목이라 할 수 있다.

다음에서 제시하는 다섯 가지의 안무전략인 클로즈업, 연속성, 제스처 댄스, 현장성, 내러티브 중에서 클로즈업과 제스처 댄스는 브래니건의 논의를 직접적으로 바탕으로, 나머지는 보다 포괄적인 비디오 댄스의 담론을 바탕으로 본 연구자가 구성한 틀이다. 이는 단순한 분류적 유형(type)이나 영상제작기술(technique)의 개념으로 소급될 수 없으며, 뮤직 비디오나 비디오 댄스에 국한될 수도 없다. 그보다는 뮤직 비디오를 포괄하는 댄스 미디어에서 춤이 작동하는 방식과 그 가능성을 탐색하기 위한 고안물이라 할 수 있다.

1. 클로즈업(Close up)

브래니건이 밝히듯 클로즈업, 특히 얼굴에 대한 클로즈업은 영화의 역사에서 스타 페르소나 및 내러티브 구축에 있어서 중심적인 역할을 하였다.²⁷⁾ 따라서 클로즈업은 뮤직 비디오 뿐 아니라 팝 문화의 영역에서 전형적인 관습으로 활용되어 왔다. 밴드 및 가수의 얼굴을 보여주거나 그들의 스타일과 장르를 대변한다는 점에서 홍보의 수단으로써 유용하다. 따라서 많은 뮤직 비디오들에서 가수의 얼굴이 클로즈업되고, 혹은 보다 은유적 이미지들과 교차편집되는 경향이 강하다.

그런데 클로즈업에는 이러한 관습적 의미화 외에 대안적이고 전복적인 기능도 있다. 클로즈업은 “담론으로서의, 예술로서의 영화의 시작을 알린다”²⁸⁾라고 주장될 정도로 카메라 앞에서(profilmic) 춤추는 신체에 대한 새로운 관점을 제공한다. 뮤지컬 영화에서 무용수의 전체적 행위를 비추는 익숙한 시선으로 내러티브를 끌고 가는 전신 샷과는 달리 움직이는 신체에 친밀하게 가까이 감으로써 완전히 새로운 안무적 영역을 창조하는 것이다.

클로즈업이 강조된 대표적인 작품으로 안느 테레사 드 키어스매커와 윌터 버딘이 감독한 「오토네, 오토네 끝에서 푸미오 이케다의 독백 *Monoloog van Fumiyo Ikeda op het einde van Ottone, Ottone*」(1989)은 무용수 푸미오 이케다가 독백하는 얼굴을 클로즈업하여 슬로우모션으로 촬영한 작품이다. 브래니건은 이에 대하여 발화의 내용보다는 얼굴의 미세한 움직임을 미적으로 감상하게끔 함으로써 마이크로-안무로 탈바꿈한다고 주장한다. 즉 언어와 논리를 기반으로 하는 발화의 관습에서 벗어나 몸의 움직임의 고유한 충위를 주목케 하는 것이다.

한편 얼굴 이외의 신체부위에 대한 클로즈업 역시 중요한 안무전략이다. 아담 로버츠의 「핸즈 *Hands*」

26) Erin Brannigan(2011), p.46.

27) Ibid., p.40.

28) Mary Ann Doane(2003), The Close-Up: Scale and Detail in the Cinema, *Differences: A Journal of Feminist Cultural Studies* 14(3), p.91.

(1995)는 전적으로 클로즈업에 집중하는 작품이다. 무용수가 무릎에서 차분하게 움직이는 손을 클로즈업함으로써 추상적이고도 역동적인 신체성을 강조하였다. 또한 「더스트 *Dust*」(1998, 앤소니 아타나시오)나 「허스크 *Huski*」(1987, 에이코와 코마)의 경우처럼 얼굴이 아닌 신체부위를 클로즈업하여 알아볼 수 없을 정도로 추상화시킨 작품들은 춤 퍼포먼스의 특성과 정의에 대하여 도전하면서 새로운 춤 공간을 창조한다. 얼굴 클로즈업을 중심으로 한 기존의 필름 관습에서 벗어나 신체부위 간의 위계를 전복시키고 나아가 춤의 도식과 가능성을 확장한다. 이처럼 얼굴 이외의 신체에 대한 클로즈업에 대하여 브래니건은 어떠한 신체부위도 춤을 위한 장소가 될 수 있다는 점에서 신체의 탈영역화를 이끌어내며, 탈중심화된 마이크로-안무가 발생한다고 분석한다.²⁹⁾ 이로 인해 스토리 전개와 인간의 육체적 조건으로부터 해방되어 카메라에 의해 매개된 피사체의 디테일들은 실제의 몸과는 구분되면서도 긴밀히 연관됨으로써 완전히 영화적인 표현적 가능성을 확장시킨다.

2. 연속성(Continuity)

전통적인 헐리우드 내러티브 영화에서 샷과 편집은 시청자에게 공간에 대한 장악력을 제공한다. 즉 샷과 리버스 샷, 180도 법칙(두 인물간의 대화 시 180도 이내에서 찍는 방식), 아이라인 매치샷이나 시점 샷 등은 2차원의 공간에서 3차원의 공간을 생생하게 구현하기 위해 활용된다.³⁰⁾ 그런데 본 연구자가 안무전략으로서 제시하는 연속성은 공간적 측면 보다는 움직임의 측면에서 운동감각적 장악력을 제공한다고 할 수 있다. 편집 혹은 무편집을 통해 움직이는 몸이 전달하는 운동성에 대한 공감을 끌어내는 것을 목표로 한다. 즉 단순히 편집의 유무에 따라 결정되기 보다는 오히려 극단적인 선택 속에서도 지속적인 운동감각을 전달하는 것을 목표로 한다.

대표적인 예로는 마야 데린의 「카메라를 위한 안무습작 *A Study on Choreography for Camera*」(1945)을 들 수 있다. 마지막 장면에서 응접실에서 도약하여 수풀로 매끄럽게 착지하는 무용수의 점프는 흔히 비디오 댄스 장르의 상징이 될 정도로 잘 알려져 있으며, 이는 샷과 샷의 연결에 새로운 의미를 담아내는 몽타주(montage) 기법을 키네틱한 측면에서 활용한 것이라 할 수 있다. 몽타주를 통해 성취한 움직임의 연속성은 움직임을 짧고도 불연속적으로 편집하여 인식불가능할 정도로 바꿔놓는 전형적인 뮤직 비디오의 무신경함에 대한 무용계의 비판을 상쇄시키며, 나아가 현실의 물리적 조건에선 불가능한 춤을 창조해낸다는 점에서 비디오 댄스의 존재론적 근거로 작용했다. 그러나 이는 동시에 카메라 앞의(profilmic), 이미 완결된 안무구조를 전제로 한다는 점에서 보수적인 성향을 드러내기도 한다.

한편 철저히 계산된 편집을 기반으로 하는 몽타주적 연속성 외에도 때로는 의도적인 무편집을 통해 움직임의 연속성을 강조하는 안무전략도 가능하다. 즉 처음부터 끝까지 하나의 샷으로 구성된 원테이크는 과도한 편집을 기본으로 하는 뮤직 비디오에서 특히 신선한 안무전략이 된다. 췌트 페이커의 「골드」의 경우 어두운 1차 도로 위에서 조명 속으로 등장하거나 사라지면서 롤러 스케이트를 타는 무용수/가수를 고정된 시점의 달리(dolly) 위에서 하나의 샷으로 찍은 작품이다. 기존 팝음악이 수반하는 군무적 관습과 뮤직 비디오가 차용하는 전면 전신샷의 관습을 수용하면서도 이를 무용수와 함께 평행하게 이동하는

29) Erin Brannigan(2011), pp.43-44.

30) David Bordwell et al.(1985), *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*(New York: Columbia University Press), pp.55-57.

카메라로 촬영함으로써 색다른 움직임의 차원을 만들어냈다. 비슷한 방식으로 오케이 고의 「히어 잇 고즈 어게인 *Here It Goes Again*」의 경우 고정된 지점에서의 지속적 이동이라는 모순적 운동성을 제공하는 러닝머신을 지그재그로 배치하고 이것이 파생시키는 움직임을 고정된 카메라로 담아냈다. 나아가 오케이 고의 「아이 원 랫 유 다운」의 경우 거대한 야외공간에서 치밀하게 계획된 대규모 군무의 안무를 줌인과 줌아웃, 조안시점(bird eye's view)을 활용하여 하나의 테이크로 담아낸다. 드론장비를 사용하여 우산 하나의 움직임에서부터 바다 위 섬 하나의 스케일까지 확장되는 역동적 규모와 이를 관통하는 안무적 연속성은 운동감각적 공감을 유지하면서도 증폭시킨다.

이처럼 안무전략으로서의 연속성은 몽타주 기법에서 원테이크 샷까지 다양한 방식으로 작동하면서도 운동감각적 장악력을 잃지 않는 것을 목표로 한다. 이는 무의미하게 분절된 움직임 이미지의 조합이나 무대무용의 안무를 보존하는 수동적 기록과는 다르며, 오히려 몸의 움직임 뿐 아니라 카메라워크나 시간성에 대한 섬세한 안무를 필요로 한다.

3. 제스처 댄스(Gesture dance)

하나의 안무전략으로서의 제스처 댄스란 몸의 안무된 제스처를 바탕으로 일상성을 드러내면서 캐릭터와 스토리를 연상케 하며 의미를 표현하는 표현양식이다.³¹⁾ 피터 앤더슨, 로즈마리 리, 피나 바우쉬, 빈 반데키부스, 미란다 펜넬 등의 안무가/감독의 작품에서 자주 발견되는 양식이다. 인식가능하고 익숙한 몸의 움직임과 일상적 몸의 태도들을 다루기 때문에 내러티브와 깊은 관련이 있다. 즉 캐릭터와 플롯을 바탕으로 하는 전통적 극영화의 어법을 가져온다는 것이다.

예를 들어 피터 앤더슨과 로즈매리 리의 「보이 *Boy*」(1995)의 경우 모래사막 위를 뛰어다니는 소년이(같은 공연자가 연기하는) 다른 소년을 관찰하고, 엿보고, 추적하고, 대결하는 과정을 다룬 작품이다. 추격 및 대결구도를 차용함으로써 스릴러 영화, 스파이 영화, 액션 영화 등을 연상케 하는 이 작품에서 소년은 상상의 대항자를 대상으로 업무적이고 기능적이며 일상적인 제스처를 행한다. 또한 마야 데런의 「변형된 시간 속의 의식 *Ritual in Transfigured Time*」(1946) 역시 바다에서 떠내려 온 미지의 여성(데런 분)이 일상적 공간과 상황을 모험하는 과정을 다루고 있다. 특히 데런이 바닷가에서 회의장 테이블로 올라가 팔 다리 사이로 지나가는 장면과 파티장에서 떠들썩하게 서로를 알아보는 사람들 사이로 지나가는 장면은 일상적 움직임의 미학적 측면을 드러내고 기능적 행위를 통한 제스처를 강조하며, 새로운 움직임의 영역으로 끌어들인다.

그런데 제스처 댄스는 단순히 일상적이고 기능적 움직임에 미학적, 안무적 측면을 붙여넣는 것에 그치는 것이 아니라 언어로 표현할 수 없는 특유의 의미를 구축한다. 브래니건은 제스처 댄스가 익숙한 요소들에 천착하기 보다는 이를 완전히 새로운 것으로 소화함으로써 특유의 영화적 안무를 양산한다고 주장한다. 그녀가 요약하듯 20세기 안무는 독창적인 움직임에 대한 추구의 역사였으며, 안무가들은 온갖 제스처를 번역하고 변형시켰다. 제스처 댄스에서의 제스처는 문화적, 역사적, 기술적, 유전적, 학문적 경계를 넘나들면서 변형되고 순환함으로써 새로운 안무적 법칙을 생산한다.³²⁾ 따라서 제스처 댄스는

31) Erin Brannigan(2011), p.63.

32) Ibid., pp.90-91.

단순히 일상적 제스처를 그대로 활용하는 것이 아니라 신체의 표현성에 대한 축적 관심, 그리고 영상이 몸을 표상하는 방식과 결합되면서 언어를 통해서 표현할 수 없는 미묘한 몸의 지식을 나타낸다.

이러한 예로써 피나 바우쉬의 「황후의 탄식 *The Lament of the Empress*」(1989)를 들 수 있다. 바우쉬는 인간 제스처의 영역을 탐구하면서 탄츠테아터라는 독자적 스타일을 구축했으며, 그러한 작업은 무대작품 뿐 아니라 영상작품에서도 이어진다. 브래니건은 바우쉬의 작품이 퍼포먼스 자체에 대한 탐구이자 구체적으로 제스처의 퍼포먼스에 대한 탐구라 분석한다. 인간관계에서 비롯된 제스처에 바탕을 둔 그녀의 작품은 그녀의 드라마투르기였던 라이문드 호게가 “드러나지 않는 상황에 대한 드러나는 반응”³³⁾이라 묘사했듯 뚜렷한 스토리전개는 없지만 언제나 드라마 및 내러티브의 요소를 지닌다. 토끼 가면을 쓰고 야한 코르셋 의상을 입은 여성이 삭막한 돌언덕을 떠도는 장면이나 여장한 남자가 깔끔하게 차려진 아침식사 테이블에 앉아 담배를 피는 장면 등의 인물의 행위는 관객에게는 알려주지 않거나 관객이 알 수 없는 상황을 제시한다. 이러한 드라마적 의도의 삭제는 춤을 내러티브에 포섭시키지 않고 퍼포먼스를 전면에 내세우게 된다. 이처럼 제스처 댄스는 일상적이고 기능적인 움직임에서 새로운 움직임 영역을 발견하고 미적 표현성을 부여할 뿐 아니라 드라마적 요소를 부각시키면서도 이를 낫설게 함으로써 춤의 영역을 확장시킨다.

4. 현장성(Location)

제스처 댄스와 긴밀하게 연관된 안무전략인 현장성은 현실공간 혹은 환상공간 자체가 안무의 주요기제로 작동하는 방식으로 제시할 수 있다. 프로시니엄 무대의 물리적 한계를 극복하고, 나아가 현실세계의 시공간적 제약을 뛰어넘는 설정은 비디오 댄스의 주요한 안무전략이라 할 수 있다. 사실 극장춤의 역사가 무대기술의 발전과 다양한 관습적 약속들을 통해 시공간적 제약을 부분적으로 극복해왔다면, 비디오 댄스에서는 보다 본격적으로 라이브 퍼포먼스가 지니는 “지금/여기”의 한계를 벗어나게 되었다.

블랙박스로서의 프로시니엄 무대가 아닌 공간 자체가 주는 현장성은 비관습적 공간, 현실적 공간, 그리고 비현실적 공간으로 나누어 볼 수 있다. 우선 비관습적 공간은 폐건물의 내부나 외부, 혹은 건물의 옥상이나 화장실 등 비관습적 공간이 춤의 배경으로 제시되거나 작품 전체의 분위기와 안무를 형태짓는 것이다. 로라 테일러의 「마을 삼부작 *The Village Trilogy*」(1994)은 2차 세계대전의 상흔에 대한 주제를 현장성을 통해 제시한 사례라 할 수 있다. 흑백으로 촬영된 이 연작은 폐허가 된 공장건물의 안팎, 무심하게 자란 풀밭 등의 공간이 주는 분위기에 다분 기댄다. 특히 널찍하고도 황량한 폐공간은 뮤직 비디오와 비디오 댄스를 막론하고 클리쉐가 될 정도로 자주 활용된 미장센(Mis-en-scène)이라 할 수 있다.

비관습적 공간이 극장공간으로부터 낫선 분위기 구성에 초점을 맞춘다면 비현실적인 공간은 좀더 환영적이고 인공적인 설정을 만들어낸다. 멜리에스의 전통으로까지 거슬러 올라가는 형식주의적 전통은 무대의 제약을 벗어나 영상기술이나 컴퓨터 그래픽, 혹은 후반작업을 통해 더욱 과감해지고 강화된다. 하늘 위를 날아다니고 물속을 헤엄쳐 다니며, 이는 현실에선 감상이 불가능한, 나아가 행위 자체가 불가능한 움직임을 보여준다는 점에서 연출적 특성이 강하다. 팻보이 슬림(Fatboy Slim)의 「웨폰 오브 초이스 *Weapon of Choice*」(2000)은 호텔 로비의 암체어에 앉아 있던 신사가 조금씩 춤을 추기 시작해서 호

33) Raimund Hoghe(1980), *The Theatre of Pina Bausch*, trans. Stephen Tree, *The Drama Review: TDR* 24(1), p.65.

텔 로비와 층계를 종횡무진 누비고 날아다니는 뮤직 비디오는 현실의 공간이지만 비현실적 공간으로 전환되는 하나의 완결된 뮤지컬 형식을 드러낸다.

반면에 현실적 공간의 경우 일상적이고 익숙한 공간에서 일상적 움직임과의 미묘한 구분짓기를 통해 춤의 특질을 더욱 드러내는 경향이 있다. 그런데 브레니건이 지적하듯 현실적 공간은 단순히 장식적 기능을 하는 것이 아니라 작품 전체에서 능동적인 요소로 작용한다. 특히 그녀는 대도시의 빌딩 숲과 복잡한 거리는 일상적 움직임에서 춤으로 변환하기 위한 효과적인 공간이라고 지적한다. 그리하여 헐리우드 뮤지컬 영화의 상당수가, 특히 프레드 아스테어/진저 로저스의 작품들이 주로 도시의 거리와 바 등에서 이루어지며 스타의 특유의 신체적 존재감을 과시한다고 역설한다. 이처럼 「싱 잉 인 더 레인 *Singin' in the Rain*」의 진 켈리가 빗속을 걷다가 춤으로 발전시키는 장면처럼 현실적 공간은 움직임에 개연성을 부여할 뿐 아니라 현실을 더욱 낮설게 하는 효과가 있다.

DV8의 「엔터 아킬레스 *Enter Achilles*」(1995) 중에서 술집 장면은 현실적 공간이 주는 익숙함과 낯설음이 극명히 드러나는 사례이다. 술집에서 술을 마시고 떠드는 남성들의 제스처를 춤으로 발전시킨 이 장면은 특히 공간 자체가 부여하는 개연성에 따라 면밀하게 안무되고 전개된다. 한편 파스칼 마닝(Pascal Magnin)의 「일일천하 *Reines d'un Jour*」(1996)은 내러티브, 제스처, 연속성 등이 종합적으로 활용된 비디오 댄스인데, 특히 시골의 자연환경과 마을공간의 물리적 환경을 작품 전개 및 움직임 수행의 계기로 삼았을 뿐 아니라 현지주민과의 상호작용을 엮어내며 현장성을 극대화하였다. 이처럼 안무전략으로서의 현장성은 로케이션 촬영을 통해 현실성을 부여하거나 움직임 및 극을 전개시키는 기제로 작용하고, 때로는 미장센의 차원에서 사물과 공간의 선택과 배치를 통해 의미를 부여하기도 한다.

5. 내러티브(Narrative)

안무전략으로서의 내러티브는 스토리텔링의 전통에 기인한 극장공연예술 및 클래식 헐리우드 내러티브 영화의 관습을 바탕으로 하지만 보다 은유적이고 자유롭게 작동한다. 대사가 없는 대부분의 비디오 댄스에서 내러티브는 부차적이었으며, 때로 플롯과 캐릭터가 존재하는 경우에도 그 구속력은 약하다.

대표적인 내러티브 작품이라 할 수 있는 DV8의 「삶의 대가 *The Cost of Living*」의 경우 비교적 명확한 플롯과 캐릭터가 존재한다. 그러나 여기에서도 직접적인 대사 보다는 상황에 근거한 설정을 통해 내러티브가 암시된다. 내러티브를 전개시키기 위해선 전통적인 영화기법인 반응 샷, 시점 샷, 아이라인 매치 등이 많이 쓰인다. 예를 들어 방 안에서 뒹굴던 두 남성 주인공 캐릭터들이 창밖에서 춤추는 두 명의 여성 발레 무용수들과 밀고 당기기를 하다가 막상 밖으로 나가니 여성들이 가고 없는 장면에서 두 그룹 간의 시선 교환 및 시점 샷은 정밀하게 계산되어 미묘한 뉘앙스와 상황을 전달한다.

그런데 뮤직 비디오에서의 내러티브는 비디오 댄스와는 또 다른 층위의 문제를 지닌다. 왜냐하면 뮤직 비디오는 가사를 지닌 곡에 대해, 그리고 이를 위하여 제작되기 때문이다. 따라서 가사의 내용은 뮤직 비디오의 내러티브에 직간접적으로 영향을 미칠 수밖에 없다. 그러나 모든 뮤직 비디오가 노래의 형식과 내용에 구속받는 것은 아니며, 때로는 이를 증폭하거나 반전시키기도 한다.³⁴⁾

34) Simon Frith(1993), Youth/Music/Television, In *Sound and Vision: The Music Video Reader*(London: Routledge), S. Frith, A. Goodwin and L. Grossberg(eds.), pp.67-83.

이처럼 뮤직 비디오 및 비디오 댄스는 클로즈업, 제스처 댄스, 연속성, 현장성, 내러티브라는 안무전략을 활용해 왔다. 이들은 때로 작품의 주요 모티브가 되기도 하지만 많은 경우 여러 개가 부분적으로 결합되고 변화하면서 작품을 구성해나간다. 이에 따라 다음 장에선 시아의 뮤직비디오 「샹들리에」가 어떠한 방식으로 안무전략을 활용했으며, 이것이 비디오 댄스로서의 뮤직 비디오를 어떻게 드러내는 지 논의할 것이다.

IV. 시아(Sia)의 「샹들리에 Chandelier」(2014)에 나타난 안무전략 분석

가수이자 작곡가인 시아(Sia)는 2014년에 발매된 여섯 번째 스튜디오 앨범인 「1000 가지 형태의 두려움」에 삽입된 세 곡인 「샹들리에」, 「일렉트릭 하트」, 「빅 걸스 크라이」를 2014-15년에 걸쳐 모두 뮤직 비디오로 만들었으며 세 작품 모두 동일한 제작 팀(필름감독 다니엘 아스킬, 안무가 라이언 해핑톤, 무용수 매디 지글러)와 협업하였다. 동일한 무용수의 동일한 분장, 비슷한 분위기의 배경을 사용함으로써 세 작품은 연작 시리즈라 해도 무방할 정도로 연결점이 많다.

그 중에서도 「샹들리에」는 앨범의 타이틀곡이며, 시아와 제스 샷킨이 작곡하고, 샷킨과 그레그 커스틴이 제작했다. 평단의 호평과 대중적 인기를 모두 누린 이 곡은 호주뿐 아니라 영국, 미국, 노르웨이 등 여러 국가에서 인기를 얻었으며, 특히 미국에서는 그 싱글앨범이 빌보드 차트 8위를 기록하고 2만부 이상이 팔렸다. 이 곡과 함께 발표된 뮤직 비디오는 2014년 MTV 뮤직 비디오 어워드에서 “베스트 코레오그래피” 부문을 수상하고 그래미 어워드에선 “베스트 뮤직 비디오” 부문 후보에 올랐다.³⁵⁾




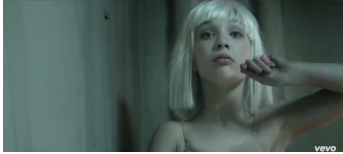


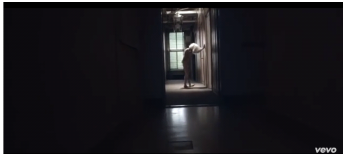
비슷한 컨셉의 뮤직 비디오 세 작품 중에서 「샹들리에」를 분석의 대상으로 선택한 이유는 「빅 걸스 크라이」가 무용수 얼굴의 전면 클로즈업을 전적으로 사용하여 안무전략이 단순하다면, 「일렉트릭 하트」의 경우 추상적인 백색 공간 속 새장 구조물의 제약 속에서 파트너와 춤추는 구성이기에 무대작품의 관습에 가깝기 때문이다. 이에 비해 「샹들리에」는 버려진 아파트 내부라는 미장센을 활용하여 클로즈업, 연속성, 제스처 댄스, 현장성, 내러티브라는 안무전략을 골고루 활용한다는 점에서 적절하다고 판단한다. 분석 대상은 시아가 유튜브에 공식적으로 업로드한 비디오를 사용했다.³⁶⁾


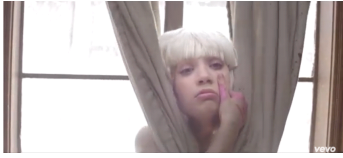
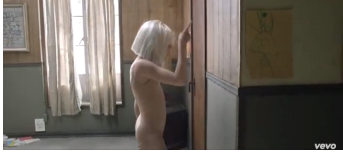
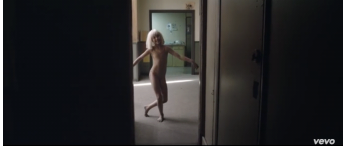
「샹들리에」 곡의 가사는 “파티 걸”의 의식의 흐름을 따라가는 방식으로 알코올 중독에 대한 후회 및 합리화를 묘사하는 어두운 분위기이다. 그러나 뮤직비디오에는 파티 걸의 캐릭터 대신에 살색 레오타드를 입고 금발의 단발머리를 한 어린 무용수가 주인공으로 등장한다. 무용수인 매디 지글러는 「댄스 맘 Dance Moms」(Lifetime, 2011-)이라는 유명한 춤 리얼리티 프로그램의 출연자로, 당시 이미 상당한 인지도와 인기를 얻은 11살 소녀였다. 그런데 지글러가 착용한 금발 단발머리 가발은 오랫동안 시아의 상징이었으며, 특히 시아가 이 앨범부터 사생활보호를 위해 공식적으로 자신의 얼굴을 공개하지 않겠다고 선언함으로써 더욱 상징적 의미가 강해졌다. 이후 시아는 라이브 무대 및 텔레비전 프로그램에 지글러와 함께 출연하여 자신은 커다란 가발로 얼굴을 가린 채 노래를 불렀다. 이렇게 볼 때 시아의 상징이었던 금발 단발머리를 한 무용수 지글러는 그녀의 분신으로도 해석될 수 있다.

35) Adam Fleischer(2014), Here's Your Full List of 2014 VMA Winners, <<http://www.mtv.com/news/1910671/2014-vma-winners-full-list/>, 2015, 8, 5>.

36) Sia의 “Chandelier”(2014) 공식 뮤직비디오, <<https://www.youtube.com/watch?v=2vjPBrBU-TM>, 2015, 8, 10>.

〈표 1〉 「상들리에」의 연출, 촬영, 편집, 안무전략에 대한 분석표

시퀀스	타임라인	주요 장면	연출	촬영 및 편집	주요 안무전략
오프닝	00'00" ~ 00'10"		황량한 집의 실내(거실-복도-침실)를 느리게 비춘다.	Long shot Dolly in Jump cut	현장성
침실	~ 00'20"		침실 문지방에 매달려 정면을 바라보던 무용수가 바닥으로 착지한 후 거실로 달려간다.	Dolly in, Close up Medium shot	클로즈업
	~ 01'32"		무용수는 소파, 매트리스, 벽의 코너, 창문을 자연스럽게 오가며 점프, 턴, 다리 들기 등의 동작을 빠르게 수행한다.	Follow shot Jump cut Medium shot	연속성
부엌	~ 01'36"		무용수는 거실을 나와 부엌으로 달려와서 작은 식탁에 앉는다.	Follow shot	
	~ 01'55"		무용수는 밥을 먹는 제스처, 손가락을 활용한 제스처를 한 후 배를 문지르는 제스처로 일어나 부엌을 나선다.	Close up Long take	클로즈업 제스처 댄스
거실	~ 2'35"		거실로 들어온 무용수는 스플릿, 손가락 제스처, 턴, 점프 등 역동적 움직임을 한 후 손을 흔들며 부엌 쪽으로 퇴장한다.	Follow shot Full & Medium shot Long take	연속성
복도	~ 2'50"		부엌을 거쳐 좁은 복도로 나온 무용수는 닫힌 벽을 두드리는 제스처와 바닥에서의 움직임을 한 후 사라진다.	Long shot Long take	현장성 (미장센), 연속성

거실 및 클로징	~ 2'57"		다시 부엌을 거쳐 거실로 돌아온 무용수는 창문 앞 커튼으로 얼굴을 감싼다.	Follow shot	
	~ 3'08"		클로즈업된 무용수 얼굴은 슬픔, 놀람, 공포 등의 연기를 보여준 후 달려나간다.	Close up	클로즈업
	~ 3'28"		거실 공간에서 몇 가지 움직임을 수행한 후 벽을 향해 꾸짖는 제스처를 반복적으로 행한다.	Follow shot	제스처 댄스
	~ 3'51"		무용수는 거실 입구로 걸어와 오싹한 표정으로 발레의 révérence 인사를 천천히 네 번 행한 후 정면을 응시하고 서있다.	Long shot Long take Dolly out Fade out	제스처 댄스

「샹들리에」의 구성을 살펴보면 무용수의 공간적 이동을 기준으로 오프닝(3)-침실(7)-부엌(1)-거실(1)-복도(0)-거실 및 클로징(4)으로 나눌 수 있고, 각각에 포함된 샷의 개수는 괄호 안과 같다. 아래의 <표 1>은 시퀀스를 기준으로 주요 장면을 나누고 카메라 앞의(profilmic) 연출, 촬영 및 편집, 그리고 주요 안무전략에 대한 분석을 종합한 것이다. 이를 바탕으로 작품에서의 중요도에 따른 순서로 각각 현장성, 연속성, 제스처 댄스, 클로즈업, 내러티브를 논의할 것이다.

1. 현장성이 만들어내는 의미와 움직임

작품의 오프닝에서 제시되는 텅 빈 폐가의 미장센은 이 공간이 자아내는 분위기가 작품 전체를 장악하고 있음을 보여준다. 침실-부엌-거실-복도 등 가정적이고 친밀한 공간, 그리고 냉장고에 붙여놓은 그림들이나 전등, 액자, 탁자 위의 접시 등은 모두 이 버려진 공간이 한 때에는 정상적으로 작동했음을 암시한다. 이처럼 익숙하고 긍정적인 공간에 대한 낯설게 하기를 통해 작품은 파티걸이나 알코올 중독이라는 가사를 직접적으로 표현하지 않고서도 이제는 상실한 소중한 것에 대한 후회라는 정서를 드러내고 있다.

또한 실내의 구획 지어진 공간은 작품에서 특유의 움직임을 이끌어낸다. 벽으로 나누어진 좁은 공간이 만들어내는 단절과 중첩은 같은 공간 내에서도 평면공간과 깊은 공간을 넘나들게 한다. 또한 공간의 크기에 공연자의 체격과 운동범위를 적용하여 치밀하게 안무된 움직임은 무용수가 벽에서 커튼으로, 다른 방으로, 복도로 이동하면서 격렬한 동작을 수행할 수 있도록 한다. 나아가 매트리스와 소파 위의 점프, 식탁 위 팔꿈치와 손가락의 과장된 움직임, 닫힌 문을 두드리고 발길질 하는 제스처 등은 공간 속 오

브제를 통해 자연스럽게 이끌어낸 움직임이다. 이처럼 「샹들리에」는 클리셰에 가까울 정도로 뮤직 비디오나 비디오 댄스에서 자주 사용된 폐공간에 집이 가진 가정적 특성(domesticity)이라는 반전의 의미를 덧붙임으로써 새로운 의미와 움직임을 창조해낸다.

2. 춤의 연속성을 뒷받침하는 촬영과 편집

작품의 안무전략 중에서 가장 두드러지게 나타나는 특성은 바로 촬영 및 편집이 춤의 연속성을 위해 억제되었다는 점이다. 벽과 오브제로 제약받는 실내공간 속에서 빠르고 역동적으로 움직이는 무용수의 움직임을 포착하는데 있어 카메라는 팔로우 샷(follow shot)이나 달리 샷(dolly shot)으로 비교적 차분히 따르며, 컷의 횟수도 최소한으로 줄임으로써 움직임의 완결성과 운동감각성을 뒷받침하는 경향을 보인다. 개별 샷은 대체로 통샷에서 시작하여 천천히 무용수에 가까이 갔다가 움직임에 방해될 정도로 가까워지면 뒤로 후퇴하거나 다음 컷으로 넘어간다.

또한 일관되게 흐르는 사운드트랙 못지않게 안무의 연속성은 이 작품의 기둥이다. 왜냐하면 음악에 맞춰 미리 면밀하게 안무된 움직임을 몇 가지의 샷을 연결시켜 구성했기 때문이다. 3분 51초의 소요시간 동안 총 17개의 샷이 사용되었는데, 초단위로 장면이 바뀌는 뮤직 비디오의 관습을 고려할 때 매우 긴 테이크라 할 수 있으며, 특히 후반부에 무용수가 거실과 복도, 다시 거실로 돌아오는 장면은 하나의 샷이 1분에 달할 정도로 매우 길다. 이는 안무의 연속성을 강조하는 역할을 하며, 나아가 이 뮤직 비디오가 기본적으로 하나의 샷으로 연결될 수 있는 테이크를 염두에 두고 촬영되었음을 알 수 있다.

3. 춤과 제스처 댄스의 경계 넘나들기

움직임의 스타일을 보면 돌기, 뛰기, 공중제비, 바닥에서의 스플릿 등의 테크닉적 요소 등 클래식 발레를 익힌 매글러가 보여주는 몸매에 대한 통제력을 드러내며, 발산적이고 표현적 요소가 강한 컨템포러리 댄스, 그리고 손이나 얼굴로 만들어내는 제스처 댄스가 결합되었다. 동작의 템포가 빠른 편이고 발산적이지만 무대장치로서의 실내건축과 소품을 정확한 타이밍에 활용할 수 있도록 매우 세밀하게 안무된 경로와 움직임을 보여준다.

흥미로운 점은 다양한 제스처 댄스를 활용한다는 것이다. 제스처는 크게 두 가지 기원을 가진다. 우선 집안이라는 환경에서 연상되고 유도되는 일상적 제스처들, 즉 식탁에서 밥먹기, 배가 불러 배를 만지기, 커튼 뒤에 숨기, 침대에서 구르기, 손가락질로 꾸짖기, 손 흔들기 등 일상의 습관을 드러내며 내러티브적 요소를 띠게 된다.

가사에서 비롯된 제스처들도 활용된다. 곡의 맥락에서 술에 취하는 것을 표현하는 “123 123 drink”라는 가사는 독특한 리듬과 함께 곡에서 두 번 반복되는데 뮤직비디오에선 이때 컵을 세 개를 손으로 나열하고 마시는 듯한 제스처를 취함으로써 직접적으로 풀어냈다고 할 수 있다. 그 외에 “feel my tears”, “open my eyes”와 같은 가사들은 손가락으로 눈물을 흘리거나 눈을 벌리는 제스처 등으로 나타난다.

또한 발레의 관습이 하나의 제스처로 활용된 점도 흥미롭다. 클로징에 무용수는 발레의 레버런스(révérance) 동작을 천천히 4회 반복하는데, 이때 부릅뜬 눈과 과장된 미소로 포즈를 잡고서 다시 차렷할 때에는 무표정으로 돌아오는 패턴을 반복한다. 마지막으로 무용수가 혈떡이면 차렷자세를 취하면 천천히 페이드아웃되는데 이 무용수가 계속하여 관람자를 바라보고 있는 듯한 오싹함을 전달한다.

4. 두 가지 차원의 클로즈업

좁고 장애물이 많은 실내에서 움직임의 연속성을 강조하다보니 샷은 전체적으로 롱샷 및 미디엄샷으로 연출된다. 그러나 무용수의 공간이동이 없는 장면, 즉 커튼으로 얼굴을 감싸거나 식탁에 앉아 먹는 제스처를 하는 장면 등에서선 의도적인 클로즈업이 연출된다. 작품 전체를 통해 무용수는 눈을 부릅뜨거나 과장된 미소를 짓는 등 괴기스러운 표정연기를 하는데 특히 클로즈업에서는 이러한 연기에 집중된다. 특히 커튼을 얼굴에 두르고 표정을 빠르게 변화시키는 클로즈업 장면은 이후 얼굴 클로즈업으로만 안무된 「빅 걸스 크라이」의 전신이라 할 수 있다.

그런데 이 얼굴 클로즈업 외에 빠르게 움직이는 몸의 일부를 잡아내는 미디엄샷 역시 역동적 차원의 클로즈업이라 할 수 있다. 샷은 전반적으로 롱샷에서 시작하여 미디엄샷으로 좁혀 들어오는데 그 과정에서 움직임의 운동감각은 전달되지만 신체의 극히 일부만 프레임에 잡히면서 몽환적이고 개성적인 샷이 연출된다. 격렬하게 움직이는 몸의 일부 신체가 무작위적으로 프레임에 들어오고 나가면서 이미 안무된 움직임 속에서 새로운 안무와 움직임을 창출한다.

5. 암시적인 내러티브

이 작품은 명확한 스토리텔링으로서의 내러티브는 없지만 보다 암시적으로 내러티브를 전달한다. 무용수가 황폐해진 집의 내부공간을 이동하며 몸에 각인된 익숙한 제스처를 행하는 것은 작품에는 나오지 않는 한 때의 즐거웠던 기억을 연상케 한다. 폐가를 떠도는 유령처럼 무용수는 지금 여기에는 없는 무언가를 지시하고 있는 것이다. 이는 특히 우울한 분위기의 가사와 결합되면서 과거에 대한 회상적 분위기를 암시하게 된다.

나아가 11살의 어린 무용수의 미성숙한 몸은 테크닉적으로 숙련된 움직임과 대조를 이루고, 어린아이다운 발랄함이나 천진난만한 폐가가 풍기는 괴기스러움과 대조를 이루면서 특유의 내러티브를 형성한다. 살색 레오타드를 입은 비쩍 마른 어린 몸은 연약함과 다치기 쉬운 속성을 드러내지만 동시에 공중제비를 비롯한 각종 테크닉을 자유자재로 구사하며 운동감각적 능숙함과 공간에 대한 장악력을 과시하기에 무용수 이상의 이야기를 지닌 캐릭터가 된다.

이상에서 볼 때 시아의 「샹들리에」는 클로즈업, 제스처 댄스, 연속성, 현장성, 내러티브라는 안무전략을 두루 사용하고 있으며, 이를 바탕으로 하나의 예술적 구성물이 되었다. 이는 원곡의 분위기와 주제를 살리면서도 이에 함몰되지 않고 독자적인 존재감을 가진다는 점에서 비디오 댄스 작품이라고도 할 수 있다. 본 연구자가 제시한 안무전략은 「샹들리에」가 가진 여러 가지 특성을 면밀하게 살펴볼 수 있는 분석틀로서 작용했고, 나아가 작품의 주안점과 특이성까지도 가늠해 볼 수 있는 좌표가 되었다.

V. 결론

뮤직 비디오와 비디오 댄스의 연관성을 전제로 뮤직 비디오가 활용하는 안무전략의 유형을 제시하고 실제 작품에 적용한 본 논문은 뮤직 비디오를 무용학의 관점에서 접근할 것을 제안한다. 뮤직 비디오에

서 춤이 부수적이고 하위적 존재감을 가진 사례도 많지만 춤이 중심이 되고 나아가 예술적 파장력까지 갖춘 작품도 많다는 점에서 진지한 논의의 대상이 되어야 한다고 본다.

본 연구가 제시하는 “안무전략”은 단순한 촬영 및 편집기법이라기 보다는 춤과 영상을 결합하는 방식에 대한 접근법이라는 점에서 뮤직 비디오, 비디오 댄스, 나아가 다양한 댄스 미디어까지 적용이 가능한 개념적 틀이라 할 수 있다. 시아의 「샹들리에」(2014)에 적용해 봤을 때 이 작품은 클로즈업, 제스처 댄스, 연속성, 현상성, 내러티브라는 안무전략들을 클로즈업, 연속성, 제스처 댄스, 현상성, 내러티브의 순서대로 강조하면서도 비교적 고루 활용하고 있었다고 분석되었으며, 역으로 이러한 안무전략을 통해 그 특성이 더욱 명확하게 드러났음을 알 수 있었다.

그런데 이처럼 뮤직 비디오를 하나의 비디오 댄스, 나아가 하나의 예술작품으로 보는 관점은 전통적 예술의 틀에서 심리적, 장르적 저항을 야기할 수도 있다. 상업성을 전제로 제작되는 뮤직 비디오에서 가수-필름감독-안무가-무용수의 협업과정은 예술의 최종 결정권자이자 권한자인 “작가(the author)”에 대한 문제를 던진다. 다시 말해서 뮤직 비디오가 예술작품이라면 누구의 작품인가? 극장예술춤의 전통에선 안무가가 작품의 창작자이자 소유자로서의 지위를 인정받고 대규모의 협업을 바탕으로 하는 영화의 전통에선 감독이 작가(auteur)로서의 최종 크레딧을 가지지만, 홍보의 목적을 최우선으로 하는 뮤직 비디오에선 안무가나 필름감독 보다는 가수가 전면에 부각된다. 즉 「샹들리에」는 감독 아스킬이나 안무가 해핑톤보다는 가수이자 작곡가인 시아의 것이다. 그러나 이처럼 가수를 전면에 제시하는 관습 뒤에는 뮤직 비디오 속 가수는 감독, 혹은 안무가가 시키는 대로 움직이는 꼭두각시라는 편견이 존재하는 것도 사실이다. 나아가 비디오 댄스에선 주로 안무가가 필름감독과 협업을 하거나 직접 감독역할까지 맡지만 뮤직 비디오에선 대부분 안무가가 따로 존재하며 심지어 춤을 추지 않는 경우도 허다하다는 사실 역시 가수의 행위주체성(agency)을 무시하게 되는 요인이 된다.

그러나 실제로 춤을 중심으로 한 인상적인 뮤직 비디오로 유명한 마돈나나 마이클 잭슨 등의 가수들은 스스로가 뛰어난 춤꾼일 뿐 아니라 작품의 특성과 지향점을 결정하고 끌고 가는 중심체로 역할을 했다. 또한 지금까지 여섯 명의 가수가 안무가 혹은 공동안무가로 수상할 정도로 가수가 뮤직 비디오의 안무가 및 무용수로 활약하는 경우도 많다.³⁷⁾ 심지어 가수가 직접 안무나 춤을 추지 않더라도 작품의 전반적인 특징과 접근법에 대한 최종결정권을 행사할 경우 총체적 의미에서의 예술가로 여길 수도 있다. 이처럼 가수/공연자에게 능동적 이미지를 부여하고 작품에의 기여에 합당한 크레딧을 부여하는 것은 탈구조주의적 관점에서 복합적 생산물인 뮤직 비디오를 분석하는데 필수적인 요소라 할 수 있다.

시아의 「샹들리에」의 경우 가수/작곡가인 시아가 직접 춤을 추거나 안무하지 않지만, 자신의 라이브 공연과 뮤직 비디오를 넘나들며 독특한 예술적 협업을 선보여 왔고 그러한 작업에 대한 안무전략을 거시적으로 제시하고 결정했다는 점에서 최종권한을 지닌 예술가라 할 수 있다. 이처럼 본 연구자는 안무의 의미를 움직임의 구성이라는 좁은 의미가 아니라 작품 전체를 구상하고 결정짓는 넓은 의미에서 접근했기에 뮤직 비디오에서 안무전략을 행하는 가수는 “저자”가 될 수 있으며, 이를 근거로 뮤직 비디오가 비디오 댄스이자 예술형식이 될 수 있다고 본다.

37) 지금까지 자신의 뮤직 비디오의 안무 혹은 공동안무로 최고안무상을 수상한 가수로는 Michael Jackson(1984), Prince(1986), Paula Abdul(1989), Janet Jackson(1990), Madonna(1998), Shakira(2006), and Bruno Mars(2013)가 있다. 위키피디아 MTV 뮤직어워드 베스트 코레오그래피 부문. <https://en.wikipedia.org/wiki/MTV_Video_Music_Award_for_Best_Choreography, 2015.8.10>.

이처럼 뮤직 비디오와 비디오 댄스의 관계성에 대하여 여러 가지 후속 논의가 이어질 수 있다. MTV와 대중매체를 기반으로 하는 뮤직 비디오와 페스티벌 위주의 매니아적 경로를 기반으로 하는 비디오 댄스는 매우 상이한 문화적 체제 속에서 제작되고 유통되고 수용된다. 즉, 작품 자체의 구성요소 보다는 그 문화적, 맥락적 구성요소가 갖는 의미의 차이가 크다. 그럴 때 뮤직 비디오의 예술적 속성과 상업적 속성의 관계, 그리고 뮤직 비디오의 예술적 속성과 비디오 댄스의 예술적 속성의 관계, 나아가 극장예술 춤 및 미디어 퍼포먼스와 이들과의 관계에 대해 폭넓은 논의가 가능하다. 본 연구는 이러한 논의를 무용학의 영역에서 발생시킴으로써 춤과 안무, 움직임에 대한 담론을 더욱 풍성케 하는데 의의가 있다.

■ 참고문헌

- 안드레 레페키(2006). 『코레오그래피란 무엇인가: 퍼포먼스와 움직임의 정치학』. 문지윤(역). 서울: 현실문화. 2014.
- Bordwell, David et al.(1985). *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*. New York: Columbia University Press.
- Carter, Alexandra, ed.(1998). *The Routledge Dance Studies Reader*. London and New York: Routledge.
- Frith, Simon(1988). *Music for Pleasure: Essays in the Sociology of Pop*. Cambridge: Polity.
- Frith, Simon et al. (eds.)(1993). *Sound and Vision: The Music Video Reader*. London: Routledge.
- Jordan, Stephanie and Dave Allen(eds.)(1993). *Parallel Lines: Media Representations of Dance*. John Libbey & Company Ltd.
- Joy, Jenn(2014). *The Choreographic*. Cambridge, London: The MIT Press.
- Kaplan, E. Ann(1987). *Rocking around the Clock*. New York: Methuen.
- Mitoma, Judy, ed.(2002). *Envisioning Dance on Film and Video*. New York and London: Routledge.
- 김현석(1997). 한국 현대 뮤직 비디오 영상의 해체적 성향에 관한 연구: 기호학적 분석방법을 중심으로. 홍익대학교 석사학위 논문.
- 김형곤(1992). 뮤직 비디오 수용자들의 포스트모던 청소년 문화에 대한 현장기술지. 서울대학교 석사학위 논문.
- 나착 바드릴(2008). 뮤직 비디오와 비디오아트: 뮤직 비디오에서 발견되는 비디오아트의 표현구성 요소에 관한 연구. 숭실대학교 석사학위 논문.
- 정은영(1994). 한국 소녀들의 뮤직 비디오 소비와 문화적 실천. 한양대학교 석사학위 논문.
- 하남경(1994). 뮤직 비디오 수용을 통한 젊은이들의 문화적 실천에 대한 연구. 성균관대학교 석사학위 논문.
- 김영식, 권중문, 지현호(2000). 국내 뮤직 비디오의 영상적 특성에 따른 유형분류. 『한국사지학회지 Aura』, 7(1): 74-82.
- 김형곤(1992). 새로운 영상매체: 뮤직 비디오. 『한국언론정보학보』, 1: 310-323.
- 김훈순(2001). 한국 뮤직 비디오의 포스트모더니즘과 성정치학. 『한국방송학보』, 15(3): 87-128.
- 남명희(2008). 뮤직 비디오의 내러티브. 『현대영화연구』, 5: 51-82.
- Allen, Blaine(1990). Musical Cinema, Music Video, Music Television. *Film Quarterly*, 43(3, Spring): 2-14.
- Doane, Mary Ann(2003). The Close-Up: Scale and Detail in the Cinema. *Differences: A Journal of Feminist Cultural Studies*, 14(3): 89-97.
- Hoghe, Raimund(1980). The Theatre of Pina Bausch. trans. Stephen Tree. *The Drama Review: TDR*, 24(1): 63-74.
- Jeong, Ok Hee(2011). A Historiography of Dance Film: Focusing on the Dynamics between Art, Academe, and Film in the Early 20th Century American Dance Field, 『무용예술학연구』, 32:

75-126.

위키피디아 MTV 뮤직어워드 베스트 코레오그래피 부문. <https://en.wikipedia.org/wiki/MTV_Video_Music_Award_for_Best_Choreography, 2015.8.10>.

Anson, Robert Sam(2000). Birth of a MTV Nation, Vanity Fair (November). <<http://www.vanityfair.com/news/2000/11/mtv200011>, 2015.8.7>.

Cox, Dan(1984). Video Fever. Dance Magazine (October).

Fleischer, Adam(2014). Here's Your Full List of 2014 VMA Winners. <<http://www.mtv.com/news/1910671/2014-vma-winners-full-list/>, 2015.8.5>.

Hungerford, Mary Jane(1947). Must Screen Dances Be Incidental? Dance Magazine (June): 16-19.

MTV 2015 Music Award Best Choreography 부문 공식 웹사이트. <<http://www.mtv.com/ontv/vma/2015/best-choreography/>, 2015.8.1>.

Sia의 「Chandelier」(2014) 공식 뮤직비디오. <<https://www.youtube.com/watch?v=2vjPBrBU-TM>, 2015.8.10>.

논문투고일	2015.	8.	15
심사일	2015.	8.	20
심사완료일	2015.	9.	3

Music Video, Video dance, and Choreographic Strategies

Jeong, Ok Hee

Lecturer, Sungkyunkwan Univ.

This research aims to promote music video as a form of video dance and, furthermore, as a form of contemporary art. Witnessing its marginalization within dance scholarship, I emphasize the correlation between music video and video dance and suggest choreographic strategies as a way to penetrate these two forms and even the larger framework of dance media. Based on Erin Brannigan(2011)'s discussion, I suggest close-up, gesture dance, continuity, location, and narrative as the five choreographic strategies, according to which I analyze Sia's hit music video 「Chandelier」(2014). The analysis reveals that 「Chandelier」 utilizes these five strategies diversely, and the result, in return, reveals that these strategies can function as a useful framework to understand music video as well as video dance.

Keywords: Music video(뮤직 비디오), Video dance(비디오 댄스), Choreographic strategies(안무전략), MTV (MTV), *Chandelier*(2014, Sia) (「샹들리에 (2014, 시아)」)