

춤, 대중문화, 영상이 함께 추는 안무

김수인*

The Oxford Handbook of Dance and the Popular Screen, edited by Melissa Blanco Borelli, Oxford University Press(2014)

『무용과 대중영상문화』, 멜리사 블랑코 보렐리 엮음, 옥스퍼드 대학 출판부.

검은 깃털이 돌아나며 흑조로 변하는 「블랙스완」의 니나, 세부의 필리핀 감옥수들이 추는 마이클 잭슨의 「스릴러」, 주먹을 쥐고 수퍼맨처럼 하늘을 날아다니는 「매트릭스」속 네오, 쿼터댄스의 따라하기 영상이 유명해지게 만든 비욘세의 「싱글레이디」, 패트릭 스웨이지의 리프트를 받으며 상승하는 「더티댄싱」속 베이비... 『무용과 대중영상문화』는 27명이나 되는 저자들의 글을 모아 엮어낸 선집(anthology)으로서 이 책이 다루는 주제와 대상은 엄청나게 다양하다. 그 속에는 내가 어렸을 때부터 지금까지 좋아하고 즐기던 많은 대중영상문화 속 춤들도 포함되어있다. 이 책은 그렇게 사랑했던 춤들을 다시 되돌아보며 그때 느꼈던 감정을 다시 불러일으키는 동시에, 그 당시에는 별로 포착하지 못했던 측면들을 새롭게 깨닫게 해준다. 『무용과 대중매체영상』은 상업적이고 대중적인 영역 속 춤들을 단순히 소개하고 묘사하는 수준이 아니라 비판적인 무용학의 관점에서 논의를 펼치기 때문이다. 그래서 재밌게 소비했던 그 춤들이 어떻게 구축되었으며 어떤 정치적 함의를 전달하고 있는지, 또 유행을 타고 그 함의들이 어디로 이동하고 있는지 좀더 신중하게 들여다보게 한다.

『무용과 대중영상문화』는 비판적 무용학 외에도 퍼포먼스 연구, 필름학, 미디어 연구를 동원하여 전통적으로 무용으로 정의된 활동 뿐 아니라 신체 움직임을 폭넓게 돌아본다. 이를 통해 춤추는 신체의 다층적 의미들을 이해하는 새로운 방식들을 제공한다. 사실 대중영상문화 속 춤은 어제오늘의 일이 아니다. 그러나 이에 대한 분석적 연구들은 상대적으로 빈약하다. 그 이유는 다양하겠으나 전통적 무용학이 진지한 연구의 가치가 있는 분야를 극장예술춤으로 상정하였던 역사적 맥락이 한 가지 이유일 수 있겠다. 그 밖의 춤들, 즉 하위집단의 춤, 길거리 춤, 제3세계의 춤, 대중춤 등은 무용의 사회문화적 맥락과 의미를 중시하는 비판적 무용학이 등장하기 전에는 그다지 주목받지 못했었다. 『무용과 대중영상문화』는 이렇게 상대적으로 논의가 빈약했던 분야에 최신 연구와 분석들의 묶음을 제공한다. 편집자 멜리사 블랑코 보렐리는 책의 서문에서 오늘날 대중영상문화 속 춤이 일상적인 삶 속에 깊이 그리고 춤추히

* 이화여자대학교 강사, algedi4236@gmail.com

스며들어있으면서도 그것에 대해 이론적으로 설명하는 학자들은 많지 않다는 지적을 한다. 그러면서 대중영상문화를 통해 매개된 춤의 재현을 살펴보는 것이 춤추는 몸에 대한 비판적 연구를 위한 풍부한 영역이 될 수 있다고 제시한다.

셰릴 도즈(Sherril Dodds)의 『영상 속 춤 *Dance on Screen*』(2001)을 그 출발점으로 잡은 『무용과 대중영상문화』는 그러나 영상 속 춤 중에서도 특히 대중적이거나 상업적인 영역에 집중한다고 밝힌다. 그러면서 실험적이고 아방가르드적인 비디오댄스 영역과는 거리를 둔다. 이 책이 대중영상문화(popular screen)로 부르는 것에는 영화, 티비쇼, 광고, 뮤직 비디오, 유튜브, 게임 등이 포함된다. 이 용어는 영상이나 화면을 매개체로 대중들이 관객이나 사용자가 되는 영역을 지칭하는 듯하다. 물론 미디어 테크놀로지가 발달함에 따라 대중영상문화 속 대중은 단순히 수동적인 관객의 위치에 고정되어 있지 않으며, 그러한 최근의 변화가 대중영상문화 속 춤뿐 아니라 춤 일반에 대한 논의를 훨씬 더 복잡하고 풍부하게 만들고 있다. 이런 까닭에 나는 대중춤에 직접적으로 관계되지 않는 독자들이라 할지라도 『무용과 대중영상문화』가 다루고 있는 논의들을 고려해보아야 한다고 생각한다. 이 책은 춤을 바라보고, 사용하고, 소비하고, 만드는 방식들이 대중영상문화와 만나면서 어떤 창조적인 안무를 펼치고 있는지 탐색하기 때문이다.

이 책에서 고려하는 연구문제들은 다음과 같다. 어떻게 춤과 안무가 영화적 장치 속에서 기능하는가? 어떤 유형의 신체가 특정 춤과 연관되는가? 그러한 연관이 어떻게 춤이 일상에서 인식되는 방식에 영향을 미치는가? 영상 속 춤추는 신체가 어떻게 권력, 접근성, 주체성과 협상하는가? 어떻게 (인종, 계급, 젠더, 섹슈얼리티, 민족 등과 같은) 정체성 요소들의 다양한 움직임이 내러티브, 춤추는 몸, 그리고 춤 스타일을 통해 작동하는가? 어떤 유형의 신체적 노동(무용 훈련, 안무적 기술, 리허설, “천부적 재능”이라는 구성된 개념)이 재현되거나 무시되는가? 특정 영화가 할리우드 무용 영화의 계보에서 어떤 역할을 하는가? 할리우드의 내러티브적 관습과 영화적 관습이 어떻게 문화적 의미 제작에서 무용이 작용하는 방식을 이끌어내는가? 어떤 종류의 공동체가 소셜 미디어를 가지고 있는가? 춤을 통한 게임의 경험이 어떻게 체현, 사회성, 안무의 개념을 복잡하게 만드는가?

이 책은 보렐리의 서문을 제외한 27개의 챕터로 이루어져있으며, 이것이 5개의 파트와 결론으로 나뉘어져 있다. 각 파트의 타이틀은 ‘영상화된 역사들’, ‘상업적 대형 화면’, ‘뮤직 비디오와 텔레비주얼 신체’, ‘민족성을 영상화하기’, ‘사이버 스크린’이다. 첫째 파트인 ‘영상화된 역사들’은 특정한 무용 역사의 이야기를 들려주는 영화들(「몰랑루즈!」속 캉캉, 「브레이킹 *Breakin'*과 「와일드 스타일 *Wild Style*」의 힙합), 무용 영화 역사에 속하는 영화(「댄스 걸 댄스 *Dance Girl Dance*」와 「폭풍우의 날씨 *Stormy Weather*»), 무용사의 일부를 차지하는 무용작품을 보여주는 영화(「블랙스완 *Black Swan*」)를 다룬다. 여기서 기교, 창의성, 관람, 관객성, 통용되는 이미지, 제작자와 같이 무용사에서 중요하게 논의되는 개념과 용어들이 영상과 만나는 춤이라는 공간 속에서 새롭게 변주되고 있는지 살펴본다.

두 번째 파트인 ‘상업적 대형 화면’은 정체성의 정치학, 상업주의, 테크놀로지, 그리고 움직이는 신체의 정치학을 통해 다양한 상업 영화를 논의한다. 이 담론 속에서 인종, 젠더, 계급, 섹슈얼리티에 대한 문화적 기표들(signifiers)이 나타나고, 다시 나타나고, 유통된다. 이 파트는 상업주의가 강화시키는 이분법, 이데올로기, 구성들이 영화의 줄거리, 등장인물, 춤을 형성하는 지점에 집중하여 논의한다. 예를 들어, 「더티댄싱 *Dirty Dancing*」의 줄거리는 베이비라는 여주인공의 여성성에 대한 이야기를 맘보라는

춤을 통해 들려준다. 여기서 상업영화 속 춤과 몸은 그들의 사회적 리얼리티를 드러내는 동시에, 그것을 상업화하고 상품화하는 현실을 의식하게 한다.

세 번째 파트 ‘뮤직 비디오와 텔레비주얼 신체’는 앞의 파트들과 마찬가지로 젠더, 재현, 전유, 자본주의, 소셜 미디어와 같은 요소들에 초점을 맞추어 뮤직 비디오와 텔레비전 서바이벌 쇼에 대해 말한다. 두 번째 파트와 마찬가지로 상업적 이윤을 추구하는 뮤직 비디오와 텔레비전 쇼는 대중, 즉 많은 사람들에게 쉽게 소비될 수 있는 춤과 몸 이미지를 구축하고 판매한다. 그래서 이미 지배적으로 유통되고 있는 이미지나 관념들에 맞추어 대중영상 속 춤을 편집하고 재단한다. 그러나 영상은 여러 가지 요소가 계획적으로 혹은 계획 없이 포함되는 텍스트이기 때문에 다의적이고, 그 때문에 온갖 의미들이 상호작용하는 가운데 충돌과 모순이 공존하게 된다. 그래서 영상 속 춤은 다양한 의미들이 상호 교섭하고 투쟁하는 장이 된다. 예를 들어, 중국계 미국인 슈퍼스타인 코코 리(Coco Lee)의 뮤직 비디오 「힙합 투나잇 *Hip Hop Tonight*」은 진본성, 민족주의, 그리고 섹시함이 역설과 모순 속에 공존하는 상징적 싸움터로 논의된다.

네 번째 파트인 ‘민족성을 영상화하기’는 춤과 국가 정체성이라는 미묘한 관계를 다룬다. 여기에 포함되는 대상들은 할리우드 뮤지컬 영화, 혁명 후 쿠바 영화, 미국 공연 다큐멘터리, 발리우드 영화에 이르기까지 다양하다. 춤은 국가와 민족 정체성의 표현으로 재현되지만, 그것은 현실이라기보다는 희망이나 이상향을 재현할 수도 있다. 이 네 번째 파트의 논문들은 민족성이 대중영상문화 속에서 춤을 통해 재현될 때 함께 고려되어야 할 여러 요소들, 즉 제작 당시의 사회적·역사적 상황, 제작이나 후원 주체, 비교문화적 교환과 변용들의 요소를 지적한다. 그 가운데 몸 움직임이 발휘하는 의미작용 과정을 해석에 내는데 도움을 준다.

다섯 번째 파트 ‘사이버 스크린’은 인터넷, 유튜브, 그리고 비디오 게임 속 춤의 역할, 실천, 유통에 대해 다룬다. 특히 사이버 공간이라는 새로운 테크놀로지가 춤의 의미작용에 미치는 영향이 드러난다. 예를 들어, 마이클 잭슨의 「스릴러 *Thriller*」같은 경우, 가수의 사후에 팬들에 의해 여러 가지 버전으로 만들어지고 공연되었다. 그것의 전파와 유통에는 유튜브와 소셜 미디어라는 테크놀로지가 주요했는데, 전세계적인 연결망을 구축한 이 테크놀로지들로 인해 「스릴러」는 지리학상 경계를 초월하는 정서적 소속감과 집단성을 강화시키는 구심점이 되었다. 한편 소셜 미디어와 유튜브가 주는 손쉬운 접근성은 기존에 주변화되었던 집단들(25장의 경우 캐나다 원주민들)이 그들의 정체성에 내재된 복잡성에 대해 어떻게 인식하고 있는지 주장하고, 유통시킬 수 있는 장을 마련해 준다. 그들은 일렉트로닉 비트와 혼합한 원주민 문화를 유튜브에 올리고 어떻게 춤추는 몸이 식민주의를 초월할 수 있는지 예시한다. 다른 한편 모션 캡처 기술을 이용한 「댄스 센트럴 *Dance Central*」이라는 게임은 춤추는 신체를 소멸시키고 다시 구체화시키는 가운데 체현(embodiment)이라는 개념을 되돌아보게 만든다. 디지털화를 통해 춤춘다는 것은 어떤 의미를 지니는가?

세릴 도즈의 결론은 대중춤을 무용학을 위한 풍요로운 장소로 주장한다. 특히 도즈는 대중춤에서 있어 빈번하게 가치절하되곤 하는 기교, 변형, 유머, 판타지, 욕망들의 요소를 긍정적으로 평가한다. 그녀는 앞으로 대중춤 연구에서 사용될 수 있는 접근법들과 영역들에 대해 논평하며 마무리 짓는다.

이 책은 이렇게 여러 가지 연구 대상, 방법, 수사학적 전략, 이론적 배경들을 거론하면서 무용과 퍼포먼스를 분석하고자 하는 독자들이 참고할 수 있는 방대한 방법론적 보고를 제공한다. 그렇다면 이 책을

읽고 나서는 어떻게 해야 할까? 편집자인 보렐리는 수동적으로 남아있지 말고 적극적으로 여기서 소개된 전략들을 적용해 보라고 계속해서 독자들에게 말을 건넨다.

이 점에 있어 보렐리의 서문은 독특하다고 느껴지는데, 그녀가 특히 염두에 두고 있는 예상 독자층이 춤을 공부하는 학생들이라는 점이다. 대중매체 속 춤은 재미있고 쉽게 접근할 수 있다는 점에서 무용을 공부하는 학생들에게 좋은 자료가 될 수 있다. 보렐리는 대중매체 속 춤을 공부하는 학생들을 염두에 두고 있음을 곳곳에서 암시하는데, 그녀의 강의 경험에서 대중매체 속 춤이 상당히 유용하게 쓰인다고 설명하는 대목에서도 알 수 있다. 대중매체에 의해 매개된 춤의 재현은 학부생들과 대학원생들이 정치학, 계급, 섹슈얼리티, 소비자 자본주의 등의 이슈들에 대해 역동적인 토론을 벌일 수 있는 가장 중요한 공간이라고 보렐리는 말한다. 예를 들어, 첫째 파트의 관객성 논의는 영화 속 춤을 보면서 운동감각적으로 연루된다는 것이 무엇인지에 궁금해 하는 학생들에게 특히 유용할 것이다. 둘째·셋째 파트의 예시를 보면서 학생들은 유사한 영화에 나타나는 춤들의 유형들을 분석하는데 도움을 받을 수 있을 것이다.

서문의 마무리 부분에 보렐리는 학생들을 위해 대중춤에 대해 글을 쓰라고 권유하면서, 그 방법을 단계적으로 친절하게 설명해준다. 먼저 몸이 무엇을 하고 있는지 질문하라. 이를 통해 몸, 외모, 움직임의 파악한다. 다음으로 몸이 '그것을' 어떻게 하는지 질문하라. 여기에서 부사를 사용해서 움직임의 특질을 묘사해라. 또 카메라의 위치를 고려해라. 혹시 어떤 특정 대상을 클로즈업으로 부각시키고 있지는 않은가? 예를 들어, 엉덩이의 움직임을 부각시키면서 섹시한 이미지를 만들어내고 있는가? 그렇다면 섹슈얼리티의 다른 기표들은 무엇이 있겠는가? 섹시하게 만들어진 몸의 역사를 영화적 장치가 불러내는가? 또 고려해 볼 수 있는 질문들은 춤에 관계된 주제는 무엇이 있는가이다. 어떤 문화적 기표들/재현/고정 관념들이 유통되는가? 특정 춤 스타일에는 특정한 신체가 연관되는가? 이러한 재현의 기저에는 어떤 역사적, 사회적, 문화적, 정치적 함의가 있는가? 보렐리는 이러한 질문들은 (학생)독자들이 바라보고, 글을 쓰고, 분석하는데 길잡이가 될 수 있다고 소개한다.

독자의 한 사람으로서 나에게 『무용과 대중영상문화』가 특히 흥미로웠던 지점은 미디어와 테크놀로지가 춤의 연구에 미치는 영향을 생각해보게 한 것이었다. 먼저 춤과 공연을 둘러싼 관습적 이해들이 변화하고 있다. 기교, 창의성, 관람, 관객성, 안무, 원본과 표절 등 전통적 무용학에서 중요했던 개념들이 새로운 미디어 테크놀로지와 만나면서 확장되고 혹은 변형되고 있다. 둘째로 춤을 분석하는데 있어서 전통적임 움직임 분석이나 무용 분석 이외에도 미디어 분석 혹은 영상 분석의 용어들이나 기법들이 필요하다는 것이다. 프로시니엄 무대가 아닌 영상의 공간에서 벌어지는 춤은 카메라워크와 편집 등을 통해 새로운 무용 미학을 창출하기 때문이다. 셋째로 인터넷과 소셜미디어가 춤과 공연의 영역에 들어오면서 소비자의 역할이 커지고 있고 이에 따라 무용학의 연구 대상과 방법이 그러한 미디어에 등장하는 관객 연구를 할 수 있는 새로운 방향으로 열리게 된다는 것이다. 예를 들어, 비욘세의 「싱글 레이디」의 답론에 유튜브와 인터넷 홈페이지가 미친 영향이 거론되고 있다. 「싱글 레이디」뮤직 비디오의 소비자들은 영상을 올리고 그것이 다시 대중에게 소비되어 소비자가 저명인사가 되는 현상이 일어난다. 물론 대중 미디어 이전에도 관객과 팬은 있어왔지만 쌍방향 커뮤니케이션이 전면에서 드러나는 인터넷과 소셜 미디어는 그들의 존재를 훨씬 더 가시적으로 만든다. 그리고 연구의 대상으로 삼을 수 있는 데이터를 손쉽게 생산하고 제공한다. 그리고 인터넷이 가능케 하는 관객과 팬의 성격은 이전과는 다른 양상을 띤다. 그것은 단순히 유토피아적·민주적 공동체도 아니고, 뮤직 비디오를 만들어 내는 문화산업의 지배를 받

는 수동적 공동체도 아니며, 유튜브와 같은 거대 기업에 무료 노동력으로 만들어낸 동영상을 기꺼이 제공하는 피착취자도 아니며, 국가와 문화의 차이를 넘어 전세계적으로 한 자리에 모여 댓글을 달고 대화를 나누는 코스모폴리탄도 아니다. 그리고 동시에 이 모든 것일 수 있다. 미디어 테크놀로지로 인해 훨씬 더 가시적으로 드러난 관객, 팬, 소비자의 복잡하고 일견 무질서해보이지만 매혹적인 그 움직임들을 무용학에서 어떻게 연구할 수 있을지 기대하게 된다.

마지막으로 결론에서 도즈가 지적한 것처럼, 대중영상문화 속 춤은 재미, 유머, 판타지, 욕망, 즐거움을 담고 있다. 그리고 이 즐거움들은 종종 학문계에서 가치절하되어 왔다. 나는 춤의 연구가 진지한 학문적 정보에 더해진 춤의 재미, 유머, 판타지, 욕망, 즐거움을 함께 구현할 수 있기를 바란다. 정말이지 춤은 즐거운 것이니까.