

필로볼러스(Pilobolus)의 「쉐도우랜드(Shadowland)」에 나타난 융·복합적 특성연구*

유정민** · 김현남****

I. 서론

II. 예술에 나타난 융·복합의 경향과 양상

III. 필로볼러스의 쉐도우랜드에 나타난 융·복합적 특성

IV. 논의

참고문헌

Abstract

I. 서론

20세기로 넘어가면서 무용 예술은 새로운 춤의 형태로 변모하기 시작했다.¹⁾ 현대의 무용 예술은 연극, 서커스, 영상, 과학, 미술 등 다양한 타 장르와 융·복합되어 나타났다.²⁾ 또한 다양한 디지털 기술과 미디어를 사용하여 이전에 경험하지 못한 새로운 모습을 선보이게 되었다. 이는 단순한 2차원적인 이미지와 움직임에서 벗어나 관객들에게 보다 신선하고 새로운 자극을 경험하도록 했다. 이러한 무용의 탈 장르화를 통해 관객은 보다 다양한 양상의 무용 공연을 접할 수 있게 되었다. 공연 작품들이 다양해지면서 일반 대중들도 무용 예술에 관심과 흥미를 갖기 시작하였고, 전 세계적으로 지명도 높은 단체들이 생겨났다. 디지털 미디어의 규모가 방대해지고 매체의 역할이 중요해지면서, 유럽이나 미국 등 선진국을 중심으로 무용 단체들이 동영상 공유 웹 사이트인 유튜브(Youtube) 등의 영상 매체를 활용하여 자신들의 작품을 대중에게 선보이기 시작했다. 이에 현대예술은 융·복합 양상이 두드러지게 나타난다는 것을 알 수 있다. 이에 본 연구는 융·복합의 양상을 선도한 대표적인 미국 유명 무용단인 필로볼러스의 대표작 쉐도우랜드를 통해 그 양상을 분석하고자 한다.

필로볼러스는 ‘그림자 댄스’로 유명한 퍼포먼스 댄스 그룹이며 전 세계에서 관객들의 호응을 얻고 있다. 1977년 브로드웨이에 데뷔하면서 호평을 받기 시작하였고 2013년 8월, 64개국 월드투어 중 아시아

* 본 연구는 2017학년도 석사학위 논문을 수정·보완한 것임.

** 주저자, 한국체육대학교 석사과정 졸업, jungmin37373@naver.com

*** 교신저자, 한국체육대학교 생활무용학과 교수, hnkim1127@naver.com

1) 김말복(2003), 『무용예술의 이해』(서울: 이화여자대학교 출판부), p.170.

2) 앞의 책, p.196.

단독 내한 공연으로 한국을 찾아 「쉐도우랜드」 공연을 선보였다. 따라서 본고는 이 단체의 작품을 21세기 무용예술에 가장 두드러지게 나타나는 융·복합 현상을 담지 한 것으로 보고 구체적이고 분석적으로 검토하려 한다. 이 단체는 이 시대를 대변하는 융·복합의 다양한 요소들을 포함하고 있다. 무용 공연에서 가장 중요시되던 움직임뿐만 아니라 다채로운 시각효과와 다양한 기법들을 도입하여 관객들로 하여금 공연에 보다 즐거움과 새로움을 느낄 수 있게 하였다. 이에 연구자는 21세기에 보인 대중적인 작품들 중 예술성을 높게 평가받고, 이 시대를 대변하는 융·복합의 다양한 요소들을 포함하고 있는 필로볼러스 댄스 시어터의 쉐도우랜드에 타 장르의 활용, 움직임의 실험적 성향, 창의적 발상인 디지털 매체의 사용을 중심으로 그 특성을 살펴보는 데 목적이 있다. 또한 작품이 어떠한 파급력을 지니고 관객들에게 수용되는지 살펴보는 기회가 될 것이다. 이러한 논의는 학문적인 기초를 마련하는 의미 있는 연구가 될 것으로 기대된다.

본 연구의 구성은 먼저 융·복합의 정의와 양상에 대해 알아볼 것이다. 융·복합의 의미가 어떠한 것이며 그 의미가 예술에 어떻게 적용되었는지 살펴볼 것이다. 그리고 예술에 나타난 융·복합 양상을 살펴보고자 한다. 즉, 미술, 연극 등 타 장르를 중심으로 살펴볼 것이다. 마지막으로 춤에서 선보이는 융·복합적 양상을 다룰 것이다. 포스트모더니즘의 시기를 지나 현대에 들어서면서 신체의 움직임과 표현뿐만 아니라 타 장르와의 결합, 매체의 사용 등을 통해 변화된 융·복합의 경향을 알아볼 것이다. 그리고 필로볼러스 댄스 시어터의 쉐도우랜드를 중심으로 융·복합 양상을 분석하고자 한다. 먼저 무용단의 역사와 공헌 그리고 무용단 작품 스타일을 소개한다. 그리고 작품의 전반적인 내용을 살펴본 뒤, 작품에 나타난 융·복합 현상들을 세 가지로 분류하여 보다 세부적으로 설명할 것이다. 먼저 융·복합 현상인 타 장르의 유입 현상을 살펴볼 것이다. 다음으로 움직임의 변화가 작품에서 어떻게 효과적으로 이루어졌는지를 살펴볼 것이다. 마지막으로 디지털 매체, 즉 영상 매체가 작품에서 활용되는 양상에 대해 살펴본다. 이러한 틀은 작품을 해석하는데 중심이 되는 토대가 될 것이다.

연구 방법은 작품의 전반적인 내용을 인터넷 상의 짧은 홍보영상 자료 및 사진과 필로볼러스 무용단 홈페이지를 통하여 단체의 연혁, 수상내역, 활동 작품 등 기초 자료를 수집한 뒤 쉐도우랜드 공연 실황 DVD를 구입하여 작품의 전체를 분석하고 그 안에 드러나는 융·복합의 양상이 어떻게 드러났는지를 종합적으로 검토하도록 하여 살펴보고자 한다.

본 연구의 제한점은 분석 대상으로 선정된 작품이 필로볼러스의 단 하나의 작품으로 한정된다는 것이다. 이는 타 장르와의 결합과 영상 매체의 사용이라는 특징이 모두 나타나는 2000년대 이후 작품 중 인지도가 높은 단체의 것이면서, 동시에 영상 확인이 가능한 것을 선정하고자 했기 때문이다.

II. 예술에 나타난 융·복합의 경향과 양상

1. 융·복합의 정의 및 개념

융·복합이라는 단어는 융합과 복합이 결합된 것으로, 현대 사회의 여러 분야에서 다양하게 사용되고 있다.³⁾ 융·복합은 21세기에 들어 급진적으로 활성화되기 시작하였다. 사회, 정치, 경제, 문화 등 각각의

3) 김주빈(2015), 신개념 융복합작품의 제작과정 연구, 성균관대학교 대학원 석사학위 논문, p.10.

분야들이 독자성을 지키는 것이 아니라 다른 분야의 다양성을 인식하고 받아들여 새로운 융·복합의 분야를 만들어 냈다. 그렇다면 융·복합은 유사한 개념으로 혼동되어 사용되고 있는 융합(融合), 복합(複合), 컨버전스(Convergence), 퓨전(Fusion), 하이브리드(Hybrid), 크로스오버(Crossover), 콜라보레이션(Collaboration)과 어떻게 다른지 살펴보고, 명확한 융·복합의 의미를 파악해 보도록 하자.

먼저 융합과 복합의 사전적 의미부터 살펴보자. 융합이란 ‘다른 종류의 것이 녹아서 서로 구별이 없게 하나로 합쳐지거나 그렇게 만들 또는 그런 일’⁴⁾이다. 과학이 발전하고 사회가 급변하는 현재 융합은 인문, 예술, 과학 등 다양한 다른 학문들이 합쳐지고 결합되는 것에서 그치는 것이 아닌, 더 나아가 통합되고 응용되어 새로운 학문을 도출하는 과정까지를 의미한다. 한편, 복합의 사전적 의미는 ‘두 가지 이상이 하나로 합침 또는 두 가지 이상을 하나로 합침’⁵⁾이다. 이는 다시 말해 비슷한 성향을 가진 것들을 하나로 결합하여 그 이상의 효과를 얻는 것을 뜻한다.

다음으로 컨버전스의 사전적 의미는 ‘한 점으로 모인다.’는 뜻으로 ‘하나로 합친다.’ 또는 ‘경계가 무너지면서 사실상 하나가 된다.’는 뜻으로, 포괄적 의미를 갖고 있다. 이러한 뜻을 가진 컨버전스는 기술 영역인 IT분야에서 디지털 컨버전스로 통용되어 사용되었다. 컨버전스는 혼합, 결합의 의미에서 벗어나 시대를 대변하는 것으로 초고속 통신망을 통해 정보와 지식을 신속하고 광범위하게 전달, 확대시켜 서로 다른 기술이나 분야를 융합하는 것이라고 할 수 있다.⁶⁾

퓨전은 라틴어의 ‘fuse(섞다)’에서 유래한 말로, ‘이질적인 것들의 뒤섞임, 조합, 조화’를 뜻한다. 퓨전은 예술의 각 장르들이 다른 것과 합쳐지면서 새로운 것을 모색하는 예술의 한 경향이다. 따라서 퓨전은 각 분야들의 기본적인 틀이 아닌 새로운 형식의 문화로 나타난다. 다음으로 하이브리드는 특정한 목적을 이루기 위해 두 개 이상의 기능이나 요소를 결합한 것⁷⁾이라는 기술적 의미와 서로 다른 계통 간의 교배로 생긴 새로운 개체 즉, 잡종이라는 생물학적 의미를 가지고 있다.

크로스오버는 교차, 혼합, 횡단이라는 뜻을 가지고 있으며 기본적인 요소에 이질적인 다른 요소가 합쳐져 만들어진 것⁸⁾으로 특히 음악 분야에서 주로 이루어지고 있다.

마지막으로 콜라보레이션은 공동, 협력, 합작이라는 사전적 의미를 지니고 있으며, 콜라보레이션을 통해 새로운 것을 창출해 내고 서로간의 극대화된 효과를 얻을 수 있다.

이처럼 오늘날 융·복합과 비슷한 의미로 사용되는 많은 용어들이 있으나 본 연구자가 융·복합이라는 용어를 사용하고자 하는 이유는 급변하는 시대에 발맞춰 현대 예술 또한 급진적인 변화를 겪고 있기 때문이다. 현대 예술은 타 장르와의 결합, 매체의 활용, 장르의 융합 등 다양한 방식으로 변화하고 있다. 무용 예술에서 또한 예술 영역들이 상호 침투하는 융·복합 현상이 드러나기 시작하였다. 이에 따라 본 연구자는 이 시대에 통용되는 조금 더 포괄적인 의미로서의 융·복합이라는 개념을 통해 작품을 분석하고자 한다.

4) 우혜주(2014), 빈 반데키부스(Wim Vandekeybus)의 작품에 나타난 융복합성 연구, 성균관대학교 대학원 석사학위 논문, p.10.

5) 이정민(2012), 현대예술에서 무용과 영상미디어를 활용한 융복합 작품분석, 성균관대학교 대학원 석사학위 논문, p.16.

6) 이지원(2012), 컨템포러리 춤에 나타난 컨버전스(Convergence)의 의미와 해석, 『무용·예술학연구』 35, p.188.

7) 네이버 백과사전, <http://krdic.naver.com/detail_nhn?kind=newword&docid=231399, 2017. 5. 6.>.

8) 김은정(2012), 현대 장신구의 융합 현상 및 융합 정도에 관한 연구, 단국대학교 대학원 박사학위 논문, p.8.

2. 예술에 나타난 융·복합의 경향

오늘날 현대 예술은 예술 간의 경계를 허무는 작업을 진행하며 타 장르와의 결합, 융합, 협업을 통해 다채롭고 새로운 작품을 만들어냈다. 이는 앞서 연구자가 말했던 융·복합의 의미와 일맥상통하는 바이며, 이를 통해 융·복합 예술은 재창조와 재조합으로 전혀 다른 새로운 것으로 탄생하게 되었다.⁹⁾ 이에 미술과 연극에 나타난 융·복합 양상을 살펴보고자 한다.

첫 번째로 키네틱 아트(Kinetic Art)이다. 키네틱 아트는 움직이는 예술로서 어떠한 수단이나 방법에 의하여 움직임을 드러내는 작품들을 총칭하는 단어이다.¹⁰⁾ 공기의 흐름이나 형태의 구조에 따라 움직이며 변화를 보이는 모빌(mobile)이 키네틱 아트의 대표적인 작품이다.¹¹⁾ 모빌은 조각이나 공예품 등에서 기계력 혹은 자연력에 의해 움직일 수 있는 것을 말한다. 일반적으로 알렉산더 칼더(Alexander Calder)의 움직이는 조각 작품을 총칭한다. 칼더의 모빌은 예술 작품의 움직임을 작품의 조형 요소이자 본질로 보는 것으로서 1950~1960년대 키네틱 아트의 선구가 되었다. 최근에는 빛 그 자체를 소재로 하는 라이트 아트와 결부되어 단순한 움직임의 미술에서 벗어나 빛과 움직임의 예술로 발전하게 되었다.

두 번째로 미디어 아트(Media Art)이다. 미디어 아트는 TV, 컴퓨터, 사진, 영화 등 대중매체에 파급 효과가 큰 미디어 테크놀로지를 미술에 적용시킨 것을 말한다.¹²⁾ 그렇다면 넓은 의미의 미디어 아트는 대중매체와 미디어 테크놀로지를 활용한 미술을 가리키는 것이다. 1839년 사진의 발명으로 이미지의 재현과 복제, 그리고 대량보급 기능이 미디어 아트의 속성으로 볼 수 있다. 좁은 의미의 미디어 아트는 1990년대에 들어 사용된 용어로, 컴퓨터를 기반으로 하는 창작행위를 일컫는다. 이는 기존 미디어 아트와는 다르게 뉴미디어 아트라 불린다. 이러한 좁은 의미의 미디어 아트는 각종 CD-ROM 작업에서 인터넷을 통한 작업으로 확장되면서 디지털 아트, 인터랙티브 아트, 웹 아트 등의 이름으로 통용되고 있다.

세 번째로 이미지 연극(The Theater of Image)이다. 이미지 연극이란 시적·청각적 이미지가 지배하는 연극으로 언어에 대한 반발로 나타났다. 연극의 구성요소인 플롯, 인물, 주제를 무대그림, 삽화, 음향, 영상들이 대체하여 만들어진 연극이다. 이 용어는 미국의 비평가인 보니 마랭커가 1976년에 처음 사용한 것으로 미국의 작가이자 연출가이자 제작자인 리처드 포만(본체론적 히스테리 극장), 로버트 윌슨(바이트 호프만 스쿨), 리 브로이어(매보우 마인즈), 로베르 르파주의 등에 의해 발전됐다.¹³⁾

마지막으로 신체 연극(physical theater)이다. 신체 연극이란 현대연극의 새로운 미적형태로 인정되고 있으며, 연극과 신체의 움직임을 결합하여 만든 새로운 형식의 연극이다. 대사로 이루어지는 기존의 연극에서 탈피하여, 작품 속에서 신체 움직임과 대사를 접목시켜 독창적인 언어를 표현해 낸다. 이 때 극대화된 움직임과 언어의 일치를 통해 하나의 이미지를 구축하고 전달하는 것이다. 영국의 '프란틱 어셈블리(Frantic Assembly)' 극단은 이러한 신체 연극에서 가장 권위 있는 단체이다.

이처럼 예술은 점차 각 분야의 독창성이 아닌 타 분야와의 결합, 협업을 통해 다양성과 새로움을 얻을 수 있었고, 그 결과 작품성, 화제성, 대중성을 갖게 되었다.

9) 우혜주(2014), 빈 반데키부스(Wim Vandekeybus)의 작품에 나타난 융복합성 연구, 성균관대학교 대학원 석사학위 논문, p.14.

10) 네이버 백과사전, <<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=264252&cid=42635&categoryId=42635>, 2017. 5. 17.>.

11) 네이버 백과사전, <<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=73071&cid=43667&categoryId=43667>, 2017. 5. 17.>.

12) 네이버 백과사전, <<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=287299&cid=42822&categoryId=42822>, 2017. 5. 17.>.

13) 네이버 백과사전, <<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=935459&cid=43667&categoryId=43667>, 2017. 5. 20.>.

3. 춤에 나타난 융·복합의 양상

1960년 ‘저드슨무용단’이 창단되었고, 이 무용단은 춤을 전혀 접하지 못했던 미술가, 시인, 음악가, 영화 제작자 등이 함께 작품을 만들었다. 또한 그들은 테크닉과 감정 표현에서 벗어나 무의미한 동작들을 만들어냈으며, 음악과 춤을 분리시켜 음악이 춤에 귀속되지 않는 작업에 이르게 되었다. 이는 처음으로 춤에서 나타난 복합의 양상으로 살펴볼 수 있다. 이후 1990년대에 이르러 춤은 장르의 혼재를 가져오게 되었다. 극장 기술의 발전과 영상, 서커스의 도입은 춤이 더 이상 신체의 움직임만으로는 관객들의 흥미를 이끌 수 없는 상황을 만들어냈다. 2000년대의 춤은 탈장르를 통해 단순히 기존의 장르를 넘나드는 수준이 아닌 장르가 혼합되어 전혀 새로운 것을 만드는 독특한 예술의 성격을 띠고 있다. 문학, 영상, 미술, 서커스 같은 다양한 장르를 무대 위에서 혼합시켜, 공연을 특정한 스토리 없이 일상적인 움직임들로 채워 나갔고, 전문 무용수뿐만 아니라 일반인, 음악인, 연기자, 곡예사, 장애인들이 등장하여 공동 작업을 선보였다. 융·복합은 새로운 창조적인 작품을 구현하는 것으로 디지털, 즉 컴퓨터나 테크놀로지적 기술을 춤과 함께 선보이는 것이다.¹⁴⁾ 이는 예술 각각의 장르를 적극적으로 수용하여 예술에 활기를 불어넣었다. 또한 무용은 움직임 자체의 경계를 허물고 연극, 건축, 패션, 음악, 문학, 영상, 회화 등을 인용하여 각 영역을 융합, 통합하였다.¹⁵⁾ 이러한 융·복합의 형태는 무용계에 적지 않은 영향을 미치고 있다.

‘아크람 칸(Akram Khan)’, ‘퐁빠니 111(Compagnie 111)’의 작품이 무용과 타 장르의 결합, 움직임의 변화, 디지털 매체의 사용을 통한 융·복합 작품으로 극찬을 받았다. 그는 연극, 영화, 미술, 음악, 문학 등 타 예술가들과의 협력 작업을 통해 융·복합을 시도하였다. 아크람 칸의 작품 「데쉬(Desh)」는 자신에 대한 탐구를 드러낸 작품이다. 그는 자신이 태어난 영국과 그의 부모님이 태어난 방글라데시라는 두 나라와 서로 다른 두 세대 사이에서 벌어지는 다양하고 재미난 일화를 애니메이션 캐릭터, 다양한 이미지들과 더불어 흥미진진하고 생동감 있게 펼친다.¹⁶⁾ 영화 아이즈 와이즈 셋, 베니스의 상인의 작곡가 “조셀린 푸크(Jocelyn Pook)”의 음악과 “마이클 헐스(Michael Hulls)” 조명, 그리고 영화 와호장룡으로 아카데미상 ‘미술상’을 수상했던 디자이너 “팀 입(Tim Yip)”의 애니메이션을 통해 융·복합적 양상을 보여 주었다.¹⁷⁾

퐁빠니 111(Compagnie 111)도 융·복합적 양상을 보인다. ‘퐁빠니 111은 무용, 연극, 시각예술, 신 테크놀로지를 혼합하여 익숙한 형태와 평범한 예술적 표지들을 뒤섞는 방식으로 작업하는 단체’이다. 그들의 작품은 공간에 대한 질문을 중심으로 하는 무대연출을 펼쳐낸다. 「플랜 비(Plan B)」는 기술어진 무대를 활용해 기존의 공간개념을 재구성하고 가시화하였다.¹⁸⁾ 이 세트는 무용수들의 저글링과 체조, 연극 등을 활용한 움직임을 극대화해 보여 주었으며 무대의 변화를 통해 관객들로 하여금 작품에 온전히 집중할 수 있도록 하였다. 작품에 다양한 장르(연극, 서커스, 무용, 시각예술, 음악)를 융합한 독특한 장르인 피지컬시어터를 개발한 오넬리앙 보리(Aurélien Bory)는 콘셉트 및 무대연출을 담당하였고, 육상

14) 정명지(2011), 융복합 교육에서 대학 무용교육과정 개선 방안 탐색, 세종대학교 대학원 박사학위 논문, p.57.

15) 앞의 글, p.57.

16) LG 아트센터 홈페이지, <<http://m.lgart.com/Home/Azine/AzineView.aspx?Id=53934&size=10>, 2017. 5. 20.>.

17) 정길쳐 블로그, <<http://www.jungculture.co.kr/news/articleView.html?idxno=7719>, 2015. 5. 31.>.

18) 퐁빠니111 홈페이지, <<http://www.cie111.com>, 2017. 5. 31.>.

허들 경기 선수 출신이자 비디오, 다큐멘터리 연출가로도 활동하고 있는 프랑스의 안무가 피에르 리갈(Pierre Rigal)은 비디오를 설치하여 신선한 충격을 선사하였다.¹⁹⁾

이처럼 춤은 연극, 서커스, 음악, 디지털 매체와의 융·복합을 통해 그동안 공연에서 찾아볼 수 없었던 흥미로운 작품을 탄생시켰다. 또한 시대가 변화하면서 점차 확대되었고, 21세기에 들어서면서 장르의 결합이 아닌 장르의 융합, 복합으로 나타나게 되었다. 그리하여 미디어 매체의 사용이 두드러지게 나타났다. 이는 공연이 온전한 무용수의 움직임으로만 구성되기보다는 관객들의 이목을 집중시킬 수 있는 색다른 변화를 시도할 수 있었다.

다음 장에서는 타 장르의 활용, 움직임의 실험적 성향, 창의적 발상인 디지털 매체의 사용, 예술가들과의 다양한 협력 작업이 두드러지게 일어난 단체들 중 대중적으로 많은 관심을 받은 필로볼러스 댄스 시어터의 「쉐도우랜드」를 살펴보도록 한다.

III. 필로볼러스의 쉐도우랜드에 나타난 융·복합적 특성

1. 필로볼러스의 역사

필로볼러스(Pilobolus)는 1971년 뉴햄프셔(New Hampshire)의 다투머스 대학(Dartmouth College)에서 시작되었다. 영문학 전공이자 크로스컨트리 스키 선수 모즈 팬들턴(Moses Pendleton), 철학과학 전공이자 펜싱 선수인 조나단 워켄(Jonathan Wollen), 의학부 예과 학생이자 장대높이뛰기 선수인 스티브 존슨(Steve Johnson)은 엘리스 베커 체이서(Alison Becker Chase)가 가르치는 무용창작 수업을 수강하였다. 이 수업에서, 그들은 자신들이 ‘필로볼러스’라고 이름 지은 그들의 첫 무용 작품을 창작했다. 그 이후 40년이 넘는 시간 동안, 필로볼러스는 브로드웨이(Broadway), 오스카(Oscars), 올림픽 경기에서 공연을 했으며 TV는 물론 영화, 광고 등에 출연했고, 학교와 기업에서도 공연을 이어가며 120편이 넘는 작품을 창작해왔다.²⁰⁾ 지난 45년 동안 64개국 이상의 국가에서 100개 레퍼토리를 가지고 투어를 진행했다. 또한 ‘79회 아카데미 시상식 방송(79th Annual Academy Awards Broadcast)’, ‘60분(60 Minutes)’, ‘세서미 스트리트(Sesame Street)’, ‘오프라 윈프리 쇼(Oprah)’, ‘엘런 쇼(Ellen)’, ‘코난 오브라이언 심야 토크쇼(Late Night with Conan O’ Brien)’에도 등장한 바 있다.²¹⁾

이 단체는 또한 2000년 스크립스 상(Scripps Award)을 시작으로 2010년 무용 매거진 상(Dance Magazine Award), TED 펠로우십(TED Fellowship)을 수상했고, 2012년에는 그래미 상 후보에 올랐으며, 여러 번 국제 창의 페스티벌의 깐느 사자상(Cannes Lion Awards at the International Festival of Creativity)을 수상했다. 그리고 2015년에는 무용 유산 협회(Dance Heritage Coalition)가 선정한 “귀중한 무용의 보배(Irreplaceable Dance Treasures)” 중 하나로 지명되며 대중들에게 참신하고 흥미롭고 대중성 짙은 단체로 인식되었고, 예술성 또한 높게 평가받는 단체가 되었다.

필로볼러스는 끊임없이 무엇인가를 만들고 협업을 통해 창작을 하며, 그래픽과 표현 매체로서의 인

19) 모다페 2015 홈페이지, <<http://www.modafe.org/modafe2015/>, 2017. 5. 31.>.

20) Pilobolus Dance Theater 홈페이지, <<http://www.pilobolus.org>, 2017. 6. 1.>.

21) Pilobolus Dance Theater 홈페이지, <<http://www.pilobolus.org>, 2017. 6. 1.>.

간 신체를 사용하는 방법을 항상 탐구하였다. 그리고 그들이 가지고 있는 다양한 방식으로 창의적인 에너지를 지역 사회에서 실행으로 옮겼다. 모든 연령, 배경, 능력을 가진 사람들을 대상으로 독창적으로 사고할 수 있는 방법을 교육하고, 진정한 인간 사이의 관계를 형성해 나갈 수 있도록 공동 작업을 하며 예상치 못한 장소에서 공연을 하였다.

필로볼러스는 예술, 교육 그리고 대규모 사업 분야에 본인들의 작업 방식을 적용해 사회에 적지 않은 영향을 주었고 춤을 통해 누구나 소통 가능한 영역으로 무용 단체가 뛰어 들었다. 그 예로 세계 합작 프로젝트(International Collaborators Project)를 통해 서로 다른 분야 간의 교류를 가능하게 했다. 2007년 창의적 혁신을 위한 실험의 일환으로 시작된 이 프로젝트는 큐레이션 과정을 통해 다양한 예술가와 사상가들을 스튜디오의 감독과 무용수로 초대하였고, 필로볼러스의 독특한 안무법을 사용하여 모두가 함께하는 새로운 작업을 창작하였다. 이 발전적인 과정은 예술가, 학문, 문화, 심지어 관객까지 참여했다.

그리고 교육 및 지역사회 참여 프로그램을 직접 설계하였다. 이 프로그램은 필로볼러스의 협업 창작 과정을 적용하여 모든 유형의 집단들이 더 잘 일하고 공통된 목표를 더 잘 성취할 수 있도록 돕는 교육 프로그램으로 전문가 교육, 지역 주민을 위한 교육, 아동 캠프, 어린이 쇼, 공연 예술 분야의 젊은이들이 전문가로 발전할 수 있는 기회와 컨설팅뿐만 아니라 가족, 노인, 무용수들을 위한 교육 워크숍이 포함되어 있었다.

또한 춤을 테마로한 크리에이티브 서비스(Creative Service)를 가능하게 했다. 이것은 똑같은 창작 방법론을 사업 분야에도 적용한 것으로, 기업을 위해 다양한 범위의 교육, 감독, 디자인, 운동 서비스와 광고, 출판, 맞춤형 이벤트 등을 제공했다. 다시 말해 필로볼러스 무용단(Pilobolus Dance Theater)은 공동 창작 방법을 적용하여 작품을 창조하고, 공연하며 무용을 보존한다. 또한 라이브 공연, 영화, 디지털 미디어 등 다양한 유형과 크기의 프로젝트를 통해서 관객에게 확장성과 다양성을 전달하며, 어떻게 집단이 창의적인 잠재력을 활용할 수 있는지를 무용수와 일반인, 기관에게 지도하는 단체이다. 이를 통해 필로볼러스 댄스 시어터는 타 단체들에 비해 보다 대중적이고 인기 있는 단체로 인식되었다.

2. 필로볼러스 작품 스타일

필로볼러스는 창단 이후 120여개의 작품들 가운데 현재 활발히 공연되어지고 있는 레파토리 작품을 지속적인 호평을 받으며 관객과 만나고 있다. 그 중 2000년도 스크립스 상 수상을 기점으로 더욱 활발한 활동을 보인 5가지 작품에 나타난 스타일을 알아보고자 한다. 그 스타일을 요약하면 다음과 같다.

첫 번째, 타 장르의 활용이다. 무용 공연이 가지고 있던 편견을 탈피하고 연극, 음악, 서커스, 과학, 마술쇼 등 다양한 예술 장르의 혼합을 통해 보다 역동적이고 생기 넘치는 작품을 만들었다. 이는 관객들이 흥미를 가지고 공연에 집중할 수 있는 요소로 나타났다. 그 예로 2011년도에 초연한 올 이즈 낫 로스트(All Is Not Lost)이다. 이 작품은 트리시 시에(Trish Sie)감독과 구글(Google)팀이 함께 만든 작품으로, 필로볼러스 댄스 시어터의 신체를 활용한 실험적 관점을 잘 보여주는 작품이다. 음악은 유명 록 밴드인 오케이 고(OK go)가 만들었다. ‘정면 혹은 위에서 바라보는 춤이 아닌 아래에서 바라보는 춤은 어떤가?’라는 아이디어에서 만든 이 작품은 유리로 만든 판 위에서 무용수들은 팔과 다리, 엉덩이, 발로 움

직임을 실행하고 유리의 아래에서 카메라로 촬영한 뒤, 기하학적 편집을 통해 만화경 같은 이미지를 만들어 내며 시각적인 효과를 연출한 작품이다.

두 번째, 움직임의 실험적 성향이다. 아크로바틱, 기하학적 움직임, 일상적 움직임, 유기체적 움직임, 동물과 사람의 표현을 통해 움직임을 보다 다채롭고 신선하게 만들었다. 이제껏 접해 보지 못했던 신선한 움직임들은 관객들을 사로잡을 수 있는 새로운 감상적 관점의 포인트가 되었다. 그 예로 2004년에 초연한 메가와트 (Megawatt)이다. 본 작품은 조나단 월흔(Jonathan Wolken)에 의해 만들어진 이 작품은 무용수들의 신체적 내구력과 기량을 보여 주는 숨 막히는 움직임의 연속이다. 어두운 조명 속 무용수들은 하늘을 향해 뛰어 오르듯 역동적인 움직임을 계속한다. 또 전기충격을 받은 듯 한 움직임은 우리가 살고 있는 세상의 과도하고 고압적인 상태에 대한 아이러니하고 놀라운 에너지를 설명한다. 또한 프라이어스(Primus), 라디오헤드(Radiohead)의 음악을 사용한 작품이다.

세 번째, 창의적 발상인 디지털 매체의 활용이다. 빔 프로젝터, 스크린을 이용해 작품의 극적인 효과를 높였다. 또한 영상을 사용해 관객들은 영상매체를 통해 춤을 볼 수 있다. 이중적 조명, 공간의 활용도를 높인 무용수들의 등·퇴장 움직임, 무대 위에 머물러있는 모습들은 환상적 조명을 통해 가시화 된다. 이것은 디지털과 공간의 결합을 통해 이루어지는 새로운 춤의 모습이었다. 그 예로 2009년도에 초연한 「쉐도우랜드」이다. 이 작품은 인기 있는 애니메이션 스폰지 밥 시리즈를 만든 스티븐 뱅크스(Steven Banks)와 필로볼러스의 무용수, 감독들이 협력하여 만든 작품이다. 어린 소녀가 환상적인 미지의 세계에서 겪는 이야기를 바탕으로 그려졌다. 유명한 작곡가인 데이비드 포(David Poe)가 음악을 만들었고, 다양한 크기와 모양의 움직이는 여러 개의 스크린을 활용하여 투사된 이미지와 스크린 앞에서 펼쳐지는 무용 공연이라는 포맷이다.

다음 장에서는 이러한 작품들 중 국내에서 공연이 이루어졌고, 각종 매체를 통해 극찬을 받았던 「쉐도우랜드」의 내용과 작품에 나타난 융·복합 요소들을 살펴보도록 하자.

3. 쉐도우랜드에 나타난 융·복합적 특성

가. 쉐도우랜드 작품 소개

쉐도우랜드는 그림자 연기, 댄스, 서커스, 콘서트가 접목되어 어린 소녀의 판타지적인 경험을 드라마틱하고 코미디적인 요소를 바탕으로 표현해 낸 작품으로, 아시아 단독 공연으로 2013년 국내에 소개된 바 있다. 변화무쌍한 꿈을 통해 어두운 그림자의 기묘함을 맞이하게 하며, 관객들을 스틸 넘치는 그림자의 세계로 인도하여 예상치 못한 황홀함을 경험하게 한다. 또 단순하지만 적절한 이미지의 활용을 통해 이 작품이 하고자 하는 바를 정확하게 전달하기도 한다. 본 작품은 2009년부터 2015까지 유럽, 중동, 아시아, 남미에서 공연된 필로볼러스의 대표작으로 백만 명 이상의 관객들이 관람할 만큼 화제성이 뛰어났다. 필로볼러스 무용단의 시그니처 퍼포먼스라고 할 수 있으며, 에미상, 베를린 비평가상, 미국 댄스 페스티벌상 등 다수의 수상경력을 보유하고 있다. 또한 제79회 아카데미 시상식에서 공연되면서 세계인의 이목을 집중시킨 바 있다.

작품은 내용은 다음과 같다.

어두운 밤, 조그마한 동네의 어느 아담한 집의 어린 소녀는 잠을 청한다. 소녀의 부모는 소녀를 어린

아이로만 생각하지만, 소녀에게는 잠에 들면 어디든지 갈 수 있는 능력이 있다. 단, 소녀는 무언가를 깨우고 단잠을 청하는데, 그것은 소녀의 그림자이다. 소녀의 그림자는 미지의 세계로 여행을 시작하게 되면서 쉼도우랜드로 깊숙이, 더 깊숙이 빠져든다. 쉼도우랜드에 떨어진 어린 소녀는 조심스레 걷기 시작한다. 이상한 생물들이 길을 따라 나타나고, 소녀는 재미있으면서도 사악하게 생각하고 위협적이면서도 매혹적인 생물들을 만나게 된다. 미친 요리사는 어린 소녀를 스프에 넣어 요리하려고, 괴물은 소녀를 위협하고, 거대한 손은 소녀를 개로 바꿔 놓는다. 켄타우로스(그리스 신화, 반인반마의 괴물)는 개가 된 어린 소녀의 마음속에 들어가는 길을 찾는 내용을 담고 있다.²²⁾

나. 작품에 드러난 융·복합 양상

「쉼도우랜드」는 단체의 여러 작품에서 나타난 스타일과 이 작품만의 독특한 융·복합이 요소들이 더해진 작품이다. 이에 본 연구자는 작품에 나타난 융·복합 양상을 세 가지로 분류하였다.

첫째, 음영을 통한 움직임의 변용이 새로운 환상적 이미지 댄스를 창안했다. 무용은 움직임만이 중요하다고 여겼던 편견을 탈피하고, 음악, 영상, 조명과 움직임과의 환상적 결합을 통해 새로운 영역을 창출했다. 작품 안에서 다양한 예술장르의 혼합을 통해 보다 역동적이고 환상적인 작품을 만들어 낸 것이다. 무용수들의 기하학적 움직임과 아크로바틱 그리고 불빛과 스크린 사이의 거리와 각도를 이용해 개, 꽃, 코끼리, 카페, 테이블, 의자 등 이미지 변화를 시도했다. 또한 기존의 작품들은 다양한 색의 조명을 사용하여 시각적인 효과를 이용하였으나, 이 작품은 스크린 뒤에서는 그림자 댄스를 표현하기 위해 색채가 축소되어 나타났다. 따라서 관객들은 장면 속 무용수들의 움직임과 이미지에 더욱 집중할 수 있게 되었다. 이러한 요소들은 관객들이 공연에 흥미를 가지고 집중할 수 있게 되었다.

〈그림 1〉은 쉼도우랜드로 들어가게 된 소녀는 커다란 꽃을 만나게 되는 장면이다. 소녀는 커다란 꽃을 신기해하며 건드리게 되고 꽃은 소녀의 움직임에 반응을 보이며 모양을 바꾸고 이동한다. 이 장면은 조명과 스크린 사이의 거리와 각도를 이용해 만든 꽃으로 기존의 꽃의 이미지를 변화시켰다. 또한 쉼도우랜드에서만 일어날 수 있는 상상을 통해 거대 꽃은 소녀를 집어 삼키려고 한다.



〈그림 1〉 거대 꽃과의 만남

〈그림 2〉는 다가온 아침에 눈을 뜬 소녀는 거대한 손을 만나게 된다. 이 손은 소녀를 개로 만들어 버린다. 개로 변해버린 소녀는 거대한 손의 움직임에 복종하게 되고 상체는 개의 모습으로 하체는 인간의 모습으로 또 다른 모험을 떠나게 된다. 이 장면 또한 스크린과 조명을 이용해 이미지를 만들고 변화 시키는 장면이다. 마치 그림자놀이를 하는 듯한 착각을 불러오기도 한다.



〈그림 2〉 소녀를 개로 변하게 만든 거대한 손

둘째, 변칙적 공간과 규칙적 시간의 조우를 통해 관객들을 사로잡을 수 있는 새로운 장치를 만들었다. 무대 위의 여러 가지 크기의 스크린을 사용하여 작품을 이끌어간다. 이는 무대 안에 또 다른 공간을 만들어내는 것을 의미한다.

22) Shadowland(2013), *Dione Orrom & Nick Morris*, Pilobolus Dance Theater, United States: 2013 Universal Studios(VHS, 2 Hours).

미지의 세계를 모험하게 된 소녀가 새롭고 신비로운 일들을 경험 할 때 마다 스크린은 계속 전환된다. 또한 예상치 못한 공간의 변화와 규칙적인 시간의 조우를 통해 관객들은 이제껏 접해보지 못했던 신선한 공연을 볼 수 있고, 이는 시각적 효과와 더불어 관객들을 사로잡을 수 있는 새로운 장치가 되었다.

〈그림 3〉은 개의 모습을 한 소녀는 또 다른 모험을 떠나 남자를 만나게 되는 장면이다. 남자는 소녀의 모습을 신기해하며 같이 길을 가기로 한다. 차에 탄 소녀는 설렘이라는 감정을 느끼며 창밖의 비 내리는 풍경을 바라본다. 이 장면은 여러 가지 크기의 스크린들 중 가장 큰 스크린을 사용하여 무대의 또 다른 공간을 만들어 냈다. 이렇듯 이미지로 무대 공간의 변화가 일어나면서 작품에 시각적 효과와 이미지를 극대화 시킬 수 있다.



〈그림 3〉 새로운 남자와 차를 타고 이동

〈그림 4〉는 켈타우로스와의 사랑을 나누는 소녀의 앞에 또 다시 거대한 손에 의해 소녀는 개의 모습을 벗어날 수 있게 된 소녀의 앞에 세 가지의 색이 등장하는 장면이다. 이 색들은 소녀의 주위를 맴돌며 움직이고 어지럽게 한다. 이는 소녀를 쉼도우랜드에서 다시 현실 세계로 돌려줄 장치이다. 이 장면은 소녀가 잠들어 있던 규칙적인 시간 속에서 계속 변화되었던 공간이 다시 돌아오며 관객들에게 신선한 이미지를 선사했다.



〈그림 4〉 현실 세계로 돌아오는 과정

셋째, 디지털 이미지의 활용으로 작품의 표현영역을 확대했다. 디지털 매체인 빔 프로젝터와 스크린, 조명을 사용해 작품 연출 효과를 극대화시켜 묘사했다. 그리고 움직임만으로 작품의 스토리를 이해하기 어려웠던 기존의 작품들과는 달리 이 작품은 다양한 크기와 모양을 가진 여러 개의 스크린을 활용하여, 투사된 이미지와 스크린 앞에서 펼쳐지는 움직임을 결합한 형태의 작품을 연출 하였다. 스크린을 통해 보여 지는 이미지만으로 관객들은 충분히 장면을 이해 할 수 있게 만들었다. 그렇다면 이러한 요소들이 보인 장면을 알아보고자 한다.

〈그림 5〉는 잠 잘 채비를 마친 어린 소녀가 침대로 변신한 세 명의 무용수 위에 누워 잠이 든다. 그 사이 소녀의 그림자가 서서히 깨어나며 미지의 세계 즉, 쉼도우랜드로 여행을 떠날 준비를 한다. 이 장면은 디지털 매체인 스크린을 통해 보이는데, 스크린 앞쪽의 현실과 스크린 뒤 미지의 세계가 처음 등장한다. 이를 통해 무대 위에 또 다른 표현 공간이 생겼음을 의미한다.



〈그림 5〉 소녀의 그림자 첫 등장

〈그림 6〉은 줄에 묶인 소녀는 줄을 끊고 도망가 숲속 낭떠러지에서 물속으로 떨어지는 장면이다. 이 장면은 정말 물속에 빠져 한 없이 밑으로 가라앉는 듯 한 느낌을 연출하였다. 스크린과 조명의 각도와 와이어를 이용해 무용수의 크기의 변화를 주었다. 이를 통해 시각적 효과뿐만 아니라 새로운 표현영역을 확대하였다.



〈그림 6〉 물속으로 가라앉는 소녀

작품의 전반적인 흐름을 이끌어가는 그림자는 이 작품이 가진 가장 큰 독창적인 음영을 통해 만들어진 움직임으로 관객들로 하여금 공연에 집중할 수 있게 만들었다.

또한 연극, 음악, 보컬, 서커스, 아크로바틱 등 춤이 아닌 타 장르와의 결합을 통해 새로운 환상적 이미지 댄스를 창출해냈다. 그리고 규칙적인 시간의 흐름 속에서 공간, 즉 장면의 전환이 빠르게 이루어지면서 지루할 수 있는 요소들을 줄였는데 이 역시 관객들의 시선을 사로잡을 수 있는 새로운 장치로 확인되었다. 마지막으로 디지털 매체인 빔 프로젝터, 스크린, 조명을 사용하여 작품 연출 효과를 극대화하여 스크린을 통해 보여 지는 움직임과 이미지만으로 작품을 내용을 쉽고 정확하게 이해할 수 있다.

IV. 결 론

본 연구는 컨템포러리 댄스에 나타난 융·복합 양상이 드러난 작품을 분석한 것으로 필로볼러스 무용단의 대표작인 쉐도우랜드에 대해 살펴보았다. 융·복합은 오늘날 가장 화두가 되고 있는 단어 중 하나로, 현대 사회 전반에 걸쳐 활발히 이루어지고 있다. 예술 분야에서도 융·복합 양상이 두드러지고 있다. 현대 예술은 타 장르와의 결합, 매체의 활용, 장르의 융합 등 다양한 방식으로 변화하여 나타나고 있다. 무용 예술에서 역시 다양한 예술 영역들이 상호 침투하는 융·복합 현상이 드러나기 시작하였다. 이에 본 연구자는 공연예술계에서 활발히 활동하는 미국의 단체들 중 대중의 관심을 꾸준히 받는 필로볼러스 댄스 시어터에 나타난 융·복합 양상을 다루었다. 이를 정리하면 다음과 같다. 작품의 전반적인 흐름을 이끌어가는 그림자는 이 작품이 가진 가장 큰 독창적인 음영을 통해 만들어진 움직임으로 관객들로 하여금 공연에 집중할 수 있게 만들었다. 또한 연극, 음악, 보컬, 서커스, 아크로바틱 등 춤이 아닌 타 장르와의 결합을 통해 새로운 환상적 이미지 댄스를 창출해냈다. 그리고 규칙적인 시간의 흐름 속에서 공간, 즉 장면의 전환이 빠르게 이루어지면서 지루할 수 있는 요소들을 줄였는데 이 역시 관객들의 시선을 사로잡을 수 있는 새로운 장치로 확인되었다. 또한 디지털 매체인 빔 프로젝터, 스크린, 조명을 사용하여 작품 연출 효과를 극대화하여 스크린을 통해 보여 지는 움직임과 이미지만으로 작품을 내용을 쉽고 정확하게 이해할 수 있었다. 이렇듯 필로볼러스 댄스 시어터의 쉐도우랜드는 무용과 타 장르의 수용, 디지털 매체의 활용으로 융·복합적 양상을 드러냈으며, 안무의 획기적인 변화, 즉 아크로바틱과 기하학적 움직임을 통해 안무의 독창성을 넓혔다. 이 작품을 통해 현대의 무용예술에서는 움직임이 아닌 다른 분야와의 융·복합을 통해 새로운 시도들이 이루어지고 있음을 알 수 있다. 이러한 분석을 통해 나타난 쉐도우랜드의 융·복합 특성은 다음과 같다.

첫째, 음영을 통한 움직임의 변용을 통해 새로운 환상적 이미지 댄스를 창안했다.

둘째, 변칙적 공간과 규칙적 시간의 조우를 통해 관객들을 사로잡을 수 있는 새로운 장치를 마련했다.

셋째, 디지털 이미지의 활용으로 작품의 표현 영역을 확대시켰다.

위와 같은 요소들로 쉐도우랜드는 브로드웨이, TV, 영화, 광고 등에 등장하며 대중과의 거리를 좁힐 수 있었으며, 무용이 가지고 있던 기존의 편견에서 벗어날 수 있는 계기가 되었다. 이와 같이 무용 공연의 변화를 이끈 융·복합 공연은 계속해서 이루어져야 할 것이다. 또한 이러한 작품에 대한 연구는 무용의 영역 확장을 이루는 방법론적 토대를 마련하고, 학문적 기틀을 마련한다는 점에서 의미가 있다. 앞으로도 융·복합 작품에 대한 연구가 많이 이루어져야 할 것이다.

■ 참고문헌

- 김말복(2003). 『무용예술의 이해』. 서울: 이화여자대학교 출판사.
- 김은정(2012). 현대 장신구의 융합 현상 및 융합 정도에 관한 연구. 단국대학교 대학원 박사학위 논문.
- 김주빈(2015). 신개념 융복합작품의 제작과정 연구. 성균관대학교 대학원 석사학위 논문.
- 우혜주(2014). 빔 반데키부스(Wim Vandekeybus)의 작품에 나타난 융복합성 연구 : 「블러쉬(Blush)」와 「순수(Puur)」를 중심으로. 성균관대학교 대학원 석사학위 논문.
- 이정민(2013). 현대예술에서 무용과 영상미디어를 활용한 융복합 작품 분석. 성균관대학교 대학원 석사학위 논문.
- 이지원(2012). 컨템포러리 춤에 나타난 컨버전스(Convergence)의 의미와 해석. 『무용예술학연구』, 35: 181-196.
- 정명지(2011). 융복합 교육에서 대학 무용교육과정 개선 방안 탐색. 세종대학교 대학원 박사학위 논문.
- Shadow Land (2013). *Dione Orrom, & Nick Morris*. Pilobolus Dance Theater. United States: 2013 Universal Studios. (VHS, 2 Hours).
- LG 아트센터 홈페이지. <<http://m.lgart.com/Home/Azine/AzineView.aspx?Id=53934&size=10>, 2017. 5. 20.>.
- 정컬처 홈페이지. <<http://www.jungculture.co.kr/news/articleView.html?idxno=7719>, 2017. 5. 31.>.
- 공빠니 111 홈페이지. <<http://www.cie111.com>, 2017. 5. 31.>.
- 모다페 2015 홈페이지. <<http://www.modafe.org/modafe2015/>, 2017. 5. 31.>.
- 필로볼러스 홈페이지. <<http://www.pilobolus.org>, 2017. 6. 1.>.
- 네이버 백과사전 홈페이지. <<http://krdic.naver.com/detail.nhn?kind=newword&docid=231399>, 2017. 5. 17.>.
- 네이버 백과사전 홈페이지. <<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=264252&cid=42635&categoryId=42635>, 2017. 5. 17.>.
- 네이버 백과사전 홈페이지. <<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=73071&cid=43667&categoryId=43667>, 2017. 5. 17.>.
- 네이버 백과사전 홈페이지. <<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=287299&cid=42822&categoryId=42822>, 2017. 5. 17.>.
- 네이버 백과사전 홈페이지. <<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=935459&cid=43667&categoryId=43667>, 2017. 5. 20.>

논문투고일 2018. 09. 15

심사일 2018. 09. 29

심사완료일 2018. 11. 22

www.kci.go.kr

A Study on the Characteristics of Convergence in 「Shadowland」 by Pilobolus

You, jung min* · Kim, hyun nam**

Korea National Sports University* · Professor, Korea National Sports University**

Modern dance art combined with various other genres such as theater, circus, video, science and art. Using a variety of digital technologies and media, new faces have never been seen before. This genre of dance has given the audience access to a wider range of dance performances. As the size of digital media has grown and the role of media has become important, dance clubs around the world have begun to utilize video media to showcase their work to the public. This study was highly artistic among the popular works of the 21st century and examined the creative use of the Pilobolus Dance Theater, which contains various elements of fusion and synthesis. As a result, the following aspects of fusion and hybridization appear in Shadowland of Pilobolus. First, he created a new fantastic image dance through the transformation of movement through shading. Second, we have created a new device to capture the audience through irregular space and regular time. Third, it expanded the area of expression of works by utilizing digital images. As such, the Shadowland of the Pilobolus Dance Theater revealed its fusion and complex aspects through the acceptance of dance, other genres, and the use of digital media, and its innovative changes in choreography, or geometric movements. The work shows that new attempts are being made in modern dance arts through harmony with other fields, not movement.

Keywords: Convergence(융복합), Dance(춤), Digital media(디지털 매체), Pilobolus(필로볼러스), Shadowland (쉐도우랜드)