

테크놀로지로 재현된 트라우마와 기억: 미셸 판데르아의 오페라 《기억의 재구성》에 나타난 구성 및 연출전략*

원유선(서울대학교, 강사)

1. 들어가며

최근 디지털 미디어와 스트리밍 서비스를 통해 오페라를 대량으로 소비하고 시청할 수 있는 환경이 도래하면서, 영상 언어의 도입과 영화적 각색은 오페라의 수용에 중요한 역할을 담당하고 있다.¹⁾ 과거 오페라에서 가수의 신체적 매력, 훌륭한 연기실력, 인간의 몸이 뿜어내는 음악성이 중요했다면, 이제는 오페라에서 영화적 완성도를 높이기 위해 가수들이 카메라의 각도와 시야를 고려하여 연기하는 경우가 부쩍 늘어나고 있는 중이다.²⁾

철학자 지젝(Slavoj Žižek, 1947-)의 신랄한 지적처럼 한때는 불가항력적 매력으로 작곡가와 청중을 매혹했으나 “거대한 유물”이자 “잃어버린 아우라의 반영물”로 쇠락한 오페라³⁾는, 디지털 테크놀로지의 잠재력에 힘입어 창작의 영역에서도 시대착오적 이미지에서 탈피하고자 부단히 애쓰

* 본고는 2021년 8월 27일 유튜브로 공개된 세이이문화재단과 함께하는 음악미학연구회 학술포럼 〈오페라, 여성의 운명을 변주하다〉에서 발표된 내용을 수정하고 확장한 글이다. 이 작품의 원제인 “Blank Out”은 본래 “기억이 갑자기 중간에서 끊겨버리다”라는 사전적 의미를 가지고 있으나, 작품의 내용을 고려하여 의역한 제목을 사용하였다.

- 1) 이에 관해서는 최근 디지털 테크놀로지와 뉴미디어의 확산에 따른 오페라의 변화를 조명한 다음의 문헌들을 참조하시오. Carolyn Abbate and Roger Parker, “쉬운 접근의 역설: 오페라의 경우”, 『디지털 혁명과 음악: 유튜브, 매시업, 그리고 인공지능의 미학』, 이효인 번역, 음악미학연구회 엮음, 오희숙, 원유선 책임편집 (서울: 모노폴리, 2021), 151-178.; Christopher Morris, “디지털 디바: 영상 오페라”, 위의 책, 김석영 번역, 117-149.
- 2) Carolyn Abbate and Roger Parker, “쉬운 접근의 역설: 오페라의 경우”, 152-153.
- 3) Slavoj Žižek, Mladen Dolar, 『오페라의 두 번째 죽음』, 이성민 번역 (서울: 민음사, 2010), 14-17.

고 있다. 예컨대 현실과 가상의 경계가 모호해지는 문화를 반영하여 아날로그의 무대와 디지털 미디어를 비롯해, 물리적 신체와 가상의 이미지, 기계와 인간의 결합까지 시도하면서 동시대를 반영하는 미학적 표현을 시도하는 것이다.⁴⁾ 스크린에 투사된 가상의 오페라 가수가 무대에서 현전하는 가수만큼이나 중요한 역할을 담당하고, 인간의 육체적 한계를 넘어서는 비인간적(inhumanities) 목소리가 사용되거나, 타 매체의 어법을 활용하는 것 역시 최근 오페라의 주요한 변화상으로 거론되고 있다.⁵⁾

이러한 변화의 소용돌이 속에서 미셸 판테르아(Michel van der Aa, 1970-)의 오페라 《기억의 재구성》(Blank Out)은 테크놀로지로 다변화되는 21세기의 동시대 오페라를 이해할 수 있는 중요한 단초를 제공한다. 2016년 초연된 이 작품은 가족의 죽음을 눈앞에서 목격한 주인공의 트라우마를 집요하게 추적하면서, 전통 오페라에서 접근하기 어려웠던 심리적 세계를 정교한 테크놀로지로 구현하는 시도가 나타난다. “오페라의 경계를 뛰어넘는 작품”⁶⁾, “음악의 전통을 끊임없이 깨뜨리는 판테르아”⁷⁾, “첨단의 테크놀로지를 통해 원시적 공포와 즐거움을 혼합한 오페라”⁸⁾ 등의 평론에서 짐작할 수 있듯이, 이 작품에서는 다양한 미디어를 활용하고 무대와 스크린을 넘나들고 영화적 언어를 구사하면서 무의식까지 침투한 주인공의 아픈 기억을 그려내고자 시도하고 있다.

미셸 판테르아는 국내에서는 제대로 조명되지 않았으나 미국과 유럽에서 활동하며 전 세계적으로 대중적인 인기를 구가하고 있는 네덜란드 출신의 현대음악 작곡가이다. 2013년 그라메마 이어상의 수상으로 세간에 알려지며 주목받기 시작한 그는 테크놀로지를 활용하여 인물의 심리를 파고드는데 탁월한 역량을 지니고 있는 작곡가이다. 그는 오페라를 비롯한 다양한 장르에서 인간 심리의 관념적 내용과 철학적 세계의 구현을 시도하고, 능숙한 기술로 현실과 가상을 매끄럽게 혼합하면서 ‘미래의 종합예술’(the Gesamtkunst of the future)을 보여줬다는 평가를 받은 바 있다.⁹⁾

필자가 오래 전부터 판테르아의 작품에 주목해왔던 이유는 그가 테크놀로지를 활용하며 무대의 제약을 뛰어넘는 새로운 서사와 극적인 무대 효과를 창출해낸다는 점에 있었다. “판테르아의 작품은 테크놀로지를 활용하여 과거에는 상상하지 못했던 새로운 종류의 스토리텔링을 선보이

4) 주현식, “포스트디지털 퍼포먼스의 미학-〈천사: 유보된 제목〉과 혼합 현실(Mixed Reality)의 비전” 『드라마연구』 55 (2018), 128-129.

5) 지혜원, “공연의 확장과 매개된 라이브니스” (연세대학교 박사학위논문, 2016), 485.; 김정현, “포스트휴먼 시대의 예술 어디로 가는가”, 『열린정신인문학연구』 19/1 (2018), 18.

6) Hans Visser, “Blank Out pushes operatic boundaries,” 『Noordhollands Dagblad』, 2016년 3월 22일.

7) Jenny Camilleri, “Van der Aa continues to break with tradition,” 『Bachtrack』, 2016년 3월 25일.

8) Erik Voermans, “High-tech opera blends pleasure with primeval fear,” 『Het Parool』, 2016년 3월 21일.

9) Shirley Apthorp, “After Life, Muziekgebouw, Amsterdam,” 『Financial Times』, 2006년 6월 7일자 기사. <https://www.ft.com/content/0ebe5a9a-f643-11da-b09f-0000779e2340> [2022년 4월 28일 접속].

며 현실세계에 상응하는 이미지와 사운드를 창출해낸다”¹⁰⁾라는 리더퍼드 존슨(Tim Rutherford-Johnson)의 언급처럼, 그는 정신분열증, 순환하는 시간, 사후세계 등의 주제를 미디어를 활용한 독특한 서사와 연출로 구현하며 오페라의 세계를 확장해왔다. 특히 작품에 활용하는 기술이 보조적인 도구의 역할을 넘어 작품의 주제와 유기적으로 상호작용한다는 특징은 그의 오페라가 지닌 핵심적 장점이라 할 수 있다.

따라서 본고에서 주목하는 것 역시 그의 오페라 《기억의 재구성》이 스크린과 3D 영상 등 발전된 테크놀로지를 활용하면서 어떻게 ‘트라우마와 기억’이라는 주제를 바탕으로 새로운 서사적 구성과 연출방식을 만들어내는지에 관한 것이다. 본 연구는 먼저 이 작품을 가능케 한 판테르아의 작품세계와 최근 대두되고 있는 공연예술 및 오페라의 변화를 상세히 짚어보는 것으로 출발한다.¹¹⁾ 다음으로는 오페라 《기억의 재구성》에 나타나는 구성방식 및 연출전략을 중심으로 이 작품의 예술적 가치를 검토해보고자 한다. 이를 위해 먼저 작품의 구성전략에서는 등장인물이 겪는 트라우마 심리에 조응하는 작품의 실험적 형식을 분석할 것이다.

이후 이 작품이 무대와 스크린을 활용하여 1) 실재와 가상, 2) 기억과 현실, 3) 영화와 오페라를 가로지르며 트라우마라는 모티브를 전개해나가는 연출 방식에 관해 짚어보려고 한다. 이러한 고찰을 통해 다양한 미디어를 경유하여 내밀한 심리적 주제의 구현을 시도하는 21세기 오페라의 극적인 상상력을 가늠해볼 수 있을 것이다.

2. 미셸 판테르아의 작품세계와 디지털 오페라의 부상

2.1. 미셸 판테르아의 작품세계

미셸 판테르아는 현재 전 세계를 무대로 활동하면서 대중적 인기를 누리는 네덜란드 출신의 현대음악 작곡가이다. 네덜란드 헤이그 왕립음악원에서 레코딩 엔지니어로 음악활동을 시작한 판테르아는 같은 대학에서 작곡을 전공한 뒤, 2002년 다시 미국으로 건너가 뉴욕 필름 아카데미에서 영

10) Tim Rutherford-Johnson, *Music after the fall: Modern Composition and Culture since 1989* (Oakland, California: University of California Press, 2017), 90.

11) 여기서 많은 지면을 할애하는 이유는 판테르아의 작품에 나타나는 실험적 경향이 최근 디지털 기술로 변화를 겪는 공연예술의 특징들과 중요한 접점을 형성하고 있으며, 이에 관한 서술을 통해 오페라 《기억의 재구성》에 대한 깊이 있는 이해를 도모할 수 있기 때문이다.

화 연출 과정을 공부하였다. 2007년에는 링컨센터의 무대연출 과정을 밟으며 첨단 기술을 자유 자재로 구사하는 현대음악 작곡가로서의 기반을 닦게 된다. 1999년 가우테아무스 상을 수상하였고, 이후 폴 힌데미트상, 카펠상에 이어 2013년 그라베마이어상까지 수상하면서 세계적인 명성을 획득 하였다.¹²⁾

‘음악과 테크놀로지의 결합’은 그의 작품을 관통하는 가장 중요한 키워드이다. “테크놀로지는 다양한 기술에 둘러싸인 우리 시대의 주요한 언어이다”¹³⁾라고 이야기하는 그는 일찌감치 2000년대 초반부터 다양한 기술을 활용한 작품을 작곡해왔다. [표 1]의 작품목록에서 볼 수 있듯이, 그는 일찌감치 실내악, 관현악, 오페라, 음악극 등의 전통적인 레퍼토리에 비디오와 사운드트랙, 릴 투릴 오디오 테이프(Reel to reel audio tape) 등 다양한 매체를 결합해왔다. 그의 작품은 이후 3D 필름, 모션 캡처 시스템, 가상현실(VR) 등 공연예술의 변화되는 양상을 빠르게 포착하고 흡수하여 기술적으로 진화되는 모습을 보여 왔다.

실제로 그는 ‘디지털 인터랙티브 연곡’(the Digital, Interactive Song Cycle), ‘가상현실 인스톨레이션’(Virtual Reality Installation), ‘필름 오페라’(Film Opera)에 이르기까지 테크놀로지를 결합한 새로운 음악 장르를 꾸준히 개척해오고 있다. 이러한 경향은 그가 “다양한 미디어를 능수능란하게 다루며 현대적 테크닉과 전통적인 음악을 자연스럽게 융합시키는 작곡가,¹⁴⁾” “음악과 텍스트, 시각적 이미지의 결합에 탁월한 능력을 보유한 작곡가”¹⁵⁾의 이미지를 구축하는데 일조하였다.

여기서 간과하지 말아야 할 것은 판데르아가 동시대의 진보된 매체들을 활용하면서도 자신의 음악이 테크놀로지에 종속되는 것을 경계하고 있다는 점이다. 그는 “내 작품이 테크놀로지에 잠식되지 않았으면 한다. 테크놀로지는 어디까지나 작품의 주제를 돋보이게 하기 위한 수단일 뿐이다”¹⁶⁾라고 단호하게 말한다. 즉 그의 음악에서 사용하는 테크놀로지는 작품에서 구현하려는 주제와 내러티브의 효과적 표현을 돕는 매개체로 이해될 수 있다. 비단 오페라뿐만 아니라 그의 작품은 실내악에서도 다양한 매체를 활용해 매혹적인 음향을 만들어내는 것 이상으로 극적인 내러티브의 형성에 주력하고 있다.

12) <https://vanderaa.net/biography/> [2022년 4월 28일 접속].

13) Jelena Novak, “Music beyond Human: A Conversation with Michel van der Aa,” *New Sound* 55/1 (2020), 13.

14) Alex Ross, “Infrasound Opera”, 『New Yorker』, 2017년 10월 30일자 기사

<https://www.newyorker.com/magazine/2017/10/30/infrasound-opera> [2022년 4월 28일 접속].

15) Andrew Clements, “I am an art omnivore”, 『Guardian』, 2010년 4월 29일자 기사

<https://www.theguardian.com/music/2010/apr/29/michel-van-der-aa-after-life> [2022년 4월 28일 접속].

16) Jelena Novak, “Music beyond Human: A Conversation with Michel van der Aa,” 12.

제목	작곡년도	장르		특징
		편성		
《Mask》	2002	실내악	앙상블과 사운드트랙	● 사운드트랙으로 기악 앙상블의 음색을 변형
《One》	2002	실내오페라	소프라노, 비디오, 사운드트랙	● 정신분열을 표현하기 위해 라이브 연주자와 스크린 연주자가 상호작용
《Second Self》	2004	교향악	오케스트라와 사운드트랙	● 내적 갈등에 대한 묘사. 녹음된 오케스트라 샘플과 라이브 오케스트라의 대결
《After Life》	2005-2006	오페라	성악, 기악앙상블, 비디오, 사운드트랙	● 오페라에 영화적 연출을 접목하여 사후세계 구현
《The Book of Disquiet》	2008	음악극	배우, 기악앙상블, 필름	● 다중인격에 대한 이야기. 음악, 무대, 비디오의 결합
《Transit》	2009	실내악	피아노와 비디오	● 단편영화와 피아노 음악의 결합, 피아니스트의 음악적 제스처가 비디오 영상과 연극적으로 상호작용
《Up-Close》	2010	실내악	첼로, 현악앙상블, 필름	● 인간의 고통을 주제로 삼은 오페라. 첼로 독주자, 앙상블, 영화의 상호작용
《Sunken Garden》	2011-2012	영화 오페라	성악, 기악앙상블, 사운드트랙, 2D, 3D 영상	● 무대와 3D 영화의 조합
《The Book of Sand》	2015	디지털 인터랙티브 연극		● 보르헤스의 소설 『모래의 책』에 제시한 환상적 시간성을 온라인 매체로 구현
《Blank Out》	2015-2016	영화 오페라	성악, 실내오케스트라, 사운드트랙, 3D 영상	● 무대와 3D 스크린을 결합하여 인간의 트라우마 기억을 조명한 오페라
《Eight》	2020	가상현실 인스톨레이션		● 관객이 VR 고글을 장착하고 가상현실에 동참하며 등장인물로 나온 여성의 기억을 함께 추적해가는 참여형 인터랙티브 작품
《Upload》	2019-2020	영화 오페라	성악, 실내 오케스트라, 사운드트랙	● '마인드 업로딩'을 주제로 한 포스트휴머니즘 오페라, 오페라 무대와 영화적 어법이 결합된 작품
《The Book of Water》	2021-2022	실내음악극	성악, 소프라노, 현악4중주, 영상, 사운드트랙	● 막스 프리슈의 원작에 기반하여 기억 상실증을 겪는 인물에 대해 이야기하는 실내 음악극 프로젝트

(*오페라와 음악극 작품은 회색으로 표시했으며 각 장르의 명칭 구분은 작곡가에 의한 것임)

〈표 1〉 미셸 판데르아의 주요 작품목록

한편, 다양한 장르를 혼합하여 사용하는 것 역시 판데르아 음악의 중요한 특징이다. 그는 영화를 전공한 이력을 살려 오페라에 영화적 어법을 접목하고, 팝, 일렉트로닉 음악의 어법 역시 자유자재로 사용한다. “저는 크로스 장르(cross-genre)라는 말을 씩 좋아하지 않습니다. 크로스는 단어 자체가 이미 어떠한 경계를 상징하고 있기 때문입니다”¹⁷⁾라는 언급에서 알 수 있듯이, 그는

특정한 사조의 영향력에서 벗어나 미디어와 라이브 음악, 대중적인 것과 클래식적인 것, 인간과 사 이보그 등 동시대의 감각을 대변하는 다양한 콘텐츠를 위화감 없이 자연스럽게 혼합하고자 한다.

그렇다면 이처럼 판데르아가 다양한 매체와 장르, 테크놀로지를 매개로 작품에서 구현하려는 주제의식은 무엇인가? “마스크”(Mask), “두 번째 자아(Second Self)”, “분신(Double)”, “사후세계(After Life)” 등 작품제목에서 짐작할 수 있듯이, 그는 오래 전부터 인간의 이중성, 정체성, 트라우마, 정신분열과도 같은 인간의 복잡한 심리에 탐닉해왔다. 이러한 주제는 20세기 현대음악에서 줄기차게 탐구 되어왔으나, 그는 다양한 기술과 음악언어를 활용하여 전통 음악에서 미처 표현해내지 못한 관념적 세계를 보다 정교하게 구현하고자 한다.

예컨대 실내오페라 《하나》(One)는 라이브 연주자와 스크린으로 구현된 가상연주자와의 상호작용을 통해 정신분열증(Schizophrenia)을 겪는 여성이 또 다른 자아인 알터 에고(Alter Ego)와 갈등을 빚는 상황을 그려내고 있다. 스크린 속 가상 연주자가 연주하는 알터 에고는 무대 주인공을 촬영해서 스크린에 동일한 형상으로 등장시킨 인물이다. 미리 녹음된 사운드트랙으로 구현된 가상 연주자의 노래는 라이브 연주자의 선율에 에코를 넣거나 돌림노래처럼 연이어 나오게 된다. 무대와 스크린, 라이브 음악과 전자음악이 교차되는 가운데, 현실과 내면 사이에서 겪는 심리적 갈등과 분열된 의식이 표현된 작품이다.¹⁸⁾

또한 오페라 《사후세계》(After Life)에서는 고레에다 히로카즈(是枝裕和, 1962-)의 영화 《원더풀 라이프》(After Life)¹⁹⁾를 각색한 작품으로 사후세계에서 벌어지는 사건을 그려내고 있다. 이 오페라에서는 세상을 떠난 사람들이 천국과 지상의 중간 역에 머물며 가장 행복했던 단 하나의 추억을 비디오로 제작하는 에피소드를 다룬다.²⁰⁾ 스크린을 통해 등장인물들이 자신들이 제작한 비디오를 감상하는 동안, 다양한 사운드 이펙트가 주인공의 심리를 묘사한다. 무대와 비디오 프로젝션, 라이브 음악과 전자음악적 요소를 결합한 이 작품은 영화를 오페라로 옮기는 상호매체적 시도를 보여주고 있다.

그간 판데르아의 여러 작품에서 나타난 인간의 트라우마와 정체성에 대한 관심은 가장 최근에 발표된 오페라 《업로드》(Upload)에서 정점을 찍는 듯하다. 이 작품은 미래의 인간상으로 거론되는 포스트휴먼과 관련하여 끊임없이 회자되는 뇌의 업로드, 즉 ‘마인드 업로딩’(mind uploading)을 주제로 삼은 오페라이다. 주인공이 트라우마에서 벗어나기 위해 뇌 업로드를 선택했

17) Jelena Novak, 위의 글, 19.

18) 원유선, 『뉴노멀의 음악: 디지털 컨버전스 음악으로 미래를 듣다』 (서울: 모노폴리, 2021), 113.

19) 본래 영어로는 오페라와 동명으로 된 작품이지만, 국내에서는 《원더풀 라이프》라는 제목으로 발표되었다.

20) <https://vanderaa.net/work/afterlife/> [2022년 4월 28일 접속].

으나 실패로 돌아가면서 ‘디지털 안락사’(digital euthanasia)를 고민하는 서사를 담고 있다.²¹⁾ 이 작품은 일견 인간의 불완전함을 기술로 극복하려는 테크노판타지를 보여주는 듯하지만, 기술이 실패했을 때 야기될 치명적인 문제를 독특한 구성과 미학적 표현으로 조명한다. 특히 테크놀로지 자체를 주제로 삼아 음악 기법과 유기적으로 결합하는 시도를 보여주면서 과거의 작품들로부터 진화된 양상을 보여주는 작품이다.

비록 오페라는 아니지만 2015년 발표된 《모래의 책》(*The Book of Sand*) 역시 테크놀로지를 활용한 판데르아의 구성전략을 이해할 수 있다는 점에서 짚고 넘어갈 필요가 있다. 판데르아는 루이스 보르헤스(Jorge Luis Borges, 1899-1986)의 소설 『모래의 책』에서 제목을 차용했으며, 평소 보르헤스가 여러 소설에서 설파한 “매번 복수로 갈라졌다가, 다시 만나기도 하며, 혹은 평행으로 달리는 시간”을 음악으로 구현하고자 했다. ‘디지털 인터랙티브 연극’이라는 새로운 형식을 개척한 이 작품은 청자가 온라인에서 세 개의 영상을 자발적으로 넘나들며 감상하는 가운데, 독립적 사건으로 분산되어 있으면서도 하나의 사건으로 수렴하는 보르헤스의 시간성을 경험하게 된다.²²⁾

2.2. 테크놀로지의 확산에 따른 공연예술의 변화와 디지털 오페라의 부상

위에서 살펴본 판데르아의 작품에서 주목할 것은 그의 음악 언어가 디지털 테크놀로지와 뉴미디어의 확산으로 연극을 비롯해 공연예술에 나타난 변화들과 상당한 접점을 지니고 있다는 점이다. 한스-티스 레만(Hans-Thies Lehman)을 비롯해 스티븐 디슨(Steve Dixon), 아우슬랜더(Philip Auslander)와 같은 공연예술학자들이 지적하듯이, 2000년대 이후 미디어 테크놀로지의 발달은 크게 세 가지 측면에서 공연에 변화를 촉발하고 있다.

그 첫 번째 변화는 공연을 다양한 미디어로 수용할 수 있게 되면서 물리적 현존성과 일회성을 전제로 하던 공연의 본질이 위협받게 되었다는 것이다. 전통적인 공연은 배우와 관객의 몸이 한 공간에 위치하는 것을 의미하는 라이브니스(liveness) 개념을 전제하는 것이었다. 그러나 공연을 미디어로 기록하고 편집한 뒤 온라인으로 재생산할 수 있게 되면서 공연의 전통적인 현존성과 일회성이 상실되는 동시에 라이브 공연의 범위도 미디어로 재생산되는 공연까지 포괄하게 된다.²³⁾

이러한 환경을 바탕으로 나타난 두 번째 변화는 공연에서 무대의 아날로그적 공간과 디지털 미디어로 창조된 공간, 그리고 배우의 물리적 신체와 디지털로 구현된 비물리적 신체가 소통

21) <https://vanderaa.net/work/upload/> [2022년 4월 28일 접속].

22) 원유선, 『뉴노멀의 음악: 디지털 컨버전스 음악으로 미래를 듣다』, 113.

23) 이경미, “디지털 미디어 시대, 공연의 커뮤니케이션-participation 또는 interaction”, 『드라마 연구』 44 (2014), 42.

하고 있다는 점이다. 특정한 물리적 형상을 0과 1의 숫자 기호로 치환하여 변형하는 디지털 미디어의 가변적 속성은 물리적 실체와 가상적 실체의 혼합 및 변형을 가능케 했다. 이에 따라 현실에서 존재하지 않는 시공간의 재현이 가능해지게 된다. 디지털 테크놀로지로 편집된 영상은 무대와 병치되면서 작품의 시공간을 외적으로 확장시키는 동시에, 역으로 내적인 심리공간을 창출해낸다. 디지털 영상 매체는 실제 배우의 신체를 대체하기도 한다. 덕슨의 표현에 따르면 “디지털 분신”(Digital Double)²⁴⁾으로 지칭되는 가상의 신체는 무대의 중요한 요소로 기능하고 있다. 디지털로 매개된 배우의 이미지는 무대 위 현전(presence)으로서 자신의 존재를 분명하게 드러내고 무대 위 또 다른 배우와 대화하거나 상호작용한다.²⁵⁾

영화적 언어의 도입 역시 동시대 오페라가 마주한 중요한 변화로 지적할 수 있다. 라이브 공연에 클로즈업(Close-up), 슬로우모션(Slow motion), 카메라워크(Camera Work), 몽타주(Montage)처럼 영화에 사용되는 이미지 변형 기법과 편집 기술이 활용되는 것이다. 대표적으로 디지털 테크놀로지를 무대 위에서 적극적으로 활용하는 연출가 로베르 르파주(Robert Lepage, 1957-)의 경우 대형 스크린을 통해 비디오와 3차원의 이미지를 투사하여 관객에게 영화에서 경험하는 시공간의 확장을 경험하게 한다.²⁶⁾ 또한 그는 다양한 카메라워크와 영화적 편집을 무대에 접목시키며 공연의 표현 영역을 넓혀가고 있다.²⁷⁾ 이러한 시도들은 영상매체의 문법을 참조하여 무대의 공간적 제약을 넘어서는 미학적 가치를 창출하는 것으로 볼 수 있다.

주목할 것은 이러한 변화가 이제 “디지털 오페라(digital opera)”로 대표되는 새로운 음악

24) 여기서 디지털 분신은 “디지털 영상 매체로 배우를 매개한 비물질적인 가상의 신체”로서 무대 위의 배우와 동등한 지위를 지닌 존재로 간주된다. 디지털 분신의 개념은 프랑스 연출가 앙토냉 아르토(Antonin Artho)의 ‘연극과 그 분신’(The Theatre and its Double)에서 비롯되었다. 덕슨의 분류에 따르면 디지털 분신은 네 가지 유형으로 나뉜다: 1) 무대 위 행위자의 모습과 행동을 그대로 반사하는 “반영(reflection)”, 2) 무대 위 행위자의 복제물을 넘어서서 독자적인 인격을 지닌 또 다른 자아로서의 “대체자(alter-ego)”, 3) 무대 위 배우를 디지털로 매개하면서 그 형태와 속성이 변화되는 “영적발산(spiritual emanation)”, 4) 무대 위의 배우를 아예 대체하면서 배우의 역할을 수행하는 ‘조작 가능한 마네킹’(manipulable mannequin); 이재운, 전석, 김동호, “디지털 퍼포먼스에서 신체, 디지털 분신 그리고 통합된 세계의 관계”, 『한국기초조형학회』 16/5 (2015), 443.

25) 이재운, 전석, 김동호, 위의 글, 443.

26) 르파주는 ‘예술을 섬기는 기술’(technology in the service of art)을 모토로 삼아 바그너의 오페라 공연 연출에서도 최신의 디지털 미디어와 오페라를 결합하여 총체예술론을 디지털적으로 구현했다는 평가를 받고 있다. 가령 그가 연출한 《니벨룽의 반지》에서는 오페라 가수의 음성과 제스처에 따라 스크린의 모습이 변화하거나, 3D 비디오를 오페라 무대에 최초로 접목하는 시도가 나타난다. 자세한 내용에 관해서는 다음의 문헌을 참조하시오: 노영혜, “21세기 첨단 디지털 기술이 활용된 바그너 오페라 공연의 현황”, 『음악논단』 26 (2011), 79-82.

27) 지혜원, “공연의 확장과 매개된 라이브니스”, 89.

적 경향으로 대두되고 있다는 점이다. 디지털 오페라는 고전적인 라이브 무대의 대안으로 등장한 장르로서 최근 10년간 영미권의 공연예술학을 중심으로 활발히 거론되고 있는 중이다.²⁸⁾ 맥퍼슨(Ben Macpherson)에 따르면, 디지털 오페라는 무대의 구현에 있어서 디지털 미디어를 주요한 도구로 사용하며 공연언어로 다양한 가상적 요소를 활용하는 것을 특징으로 한다.²⁹⁾ 또한 비어(Craig Vear)는 디지털 오페라를 기존의 오페라 형식(음악, 극작술, 목소리, 연주, 작곡)에 디지털 기술(기술, 문화, 이야기, 참여, 미디어)이 적용된 오페라로 정의하고 있다. 비어에 의하면 디지털 오페라는 작품이 창작되는 방식뿐만 아니라 공연되는 방식의 변화까지 포함한다.³⁰⁾

현재까지 논의된 디지털 오페라의 유형은 세 가지로 언급될 수 있다. 그 첫 번째는 무대 위의 사건과 스크린에서 벌어지는 사건, 라이브 악기와 사운드트랙의 상호작용을 통해 무대의 공간을 확장하고, 등장인물의 심리나 정신세계를 면밀하게 구현하는 것이다.³¹⁾ 이러한 유형의 작품들에서는 기존의 무대장치와 디지털 기술로 복제된 공간을 결합하며 새로운 서사구조와 경험구조를 만들어내는 것을 목적으로 한다.

두 번째는 오페라와 타 장르간의 상호매체적(Intermedial) 소통이다. 최근 디지털 기술의 확산으로 다양한 미디어 간의 융합(convergence)을 통해 장르와 영역의 경계를 넘어서는 시도가 빈번하게 일어나고 있다. 변화된 매체 환경 속에서 활자문화를 대표하는 소설이 영화나 애니메이션처럼 영상매체를 활용하는 장르로 변용되고 각색되듯이, 오페라 역시 영상예술에서 소재를 차용하거나 영화적 기법을 접목하는 시도가 나타나고 있다.³²⁾ 이미 20세기 중반부터 프란코 제피렐리(Franco Zeffirelli, 1923-2019)와 장 피에르 폰넬(Jean-Pierre Ponnelle, 1932-1998)의 ‘오페라 영화’(Opera Film)³³⁾가 전통 오페라 작품에 영화적 기법을 적용하는 시도를 보여줬다면, 조르지오 바

28) 디지털 오페라는 『국제저널 공연예술과 디지털 미디어』(International Journal of Performance Arts and Digital Media)에서 2012년 8권 1호에서 특집으로 다뤄진 이후 활발히 논의되고 있다. 관련된 문헌들로 다음을 참조하시오: David Ryan, “Opera outside of itself”, *International Journal of Performance Arts and Digital Media* 8/1 (2012): 11-30.; Julie Wilson-Bokowiec, “Future voices of digital opera: Re-imagining the diva,” *International Journal of Performance Arts and Digital Media* 8/1 (2012): 79-92.; Ben Macpherson, “Embodying the virtual: ‘Digital opera’ as a new Gesamtkunstwerk?,” *International Journal of Performance Arts and Digital Media* 8/1 (2012): 49-60.; Craig Vear, “Gesamtkomposition and the digital opera: A Sentimental Journey,” *International Journal of Performance Arts and Digital Media* 12/1 (2016): 61-81.

29) Ben Macpherson, “Embodying the virtual: ‘Digital opera’ as a new Gesamtkunstwerk?,” 50.

30) Craig Vear, “Gesamtkomposition and the digital opera: A Sentimental Journey,” 65.

31) Vear, “위의 글”, 66.

32) David Ryan, “Opera outside of itself,” 11-12.

33) 자세한 내용은 다음의 문헌을 참조하시오: Marcia J. Citron, “Subjectivity in the Opera Films of Jean-

티스텔리(Giorgio Battistelli, 1953-)의 《불편한 진실》(*An Inconvenient Truth*)과 《CO²》, 미시 마줄리(Missy Mazzoli, 1980-)의 《브레이킹 더 웨이브》(*Breaking the Wave*)와 같은 ‘영화 오페라’(Film Opera)는 이제 창작의 영역에서도 영화적 어법이나 내러티브를 접목하는 시도가 활발히 나타나고 있음을 보여준다.

온라인 공간이나 가상현실을 활용하여 관객이 직접 참여하는 인터랙티브(Interactive)한 특징 또한 디지털 오페라의 유형으로 언급되고 있다.³⁴⁾ 이를테면 사용자가 온라인 사이트에 접속하여 마치 게임 플레이어처럼 오페라 캐릭터를 선택한 뒤 미지의 공간을 탐색하는 가운데, 작곡가가 설정한 음악적 요소(텍스트, 분위기, 성악 양식, 반주 유형, 곡의 길이) 안에서 원하는 선택지들을 조합하면서 자신만의 오페라를 만들어내는 것이다.³⁵⁾ 이러한 특징들은 사용자의 참여에 따라 새로운 해석이 담긴 작품으로 재조합된다는 점에서 기술을 활용한 오페라의 실험적 시도를 보여주고 있다. 이처럼 최근 오페라에서 다양한 매체를 활용하고, 타 장르의 기법을 접목하며, 현실과 가상의 경계를 넘나드는 특징들은 이제 다음 장에서 소개할 《기억의 재구성》을 이해하는데 도움을 줄 수 있을 것이다.

3. 미셸 판데르아의 오페라 《기억의 재구성》의 선행적 이해

오페라 《기억의 재구성》은 아들의 죽음에 대한 어머니의 트라우마와 그리움을 담아낸 70분 길이의 오페라이다. 등장인물 두 명과, 4채널의 사운드트랙, 3D 필름 프로젝션으로 구성된 이 작품은 북아프리카의 시인이자 페미니스트로 활약했던 잉그리드 욘커(Ingrid Jonker, 1933-1965)의 시집과 실제 겪었던 삶을 작곡가가 스스로 각색하고 연출하여 제작되었다. 판데르아는 아프리카 내전 중에 죽은 아이에 대해 슬퍼한 내용을 담은 욘커의 시와, 직접 물에 걸어 들어가 익사를 택한 그녀의 삶에 깊은 자극을 받아, 이와 연관된 내용을 부분적으로 작품에 변형하여 차용하게 된다.³⁶⁾

Pierre Ponnelle,” *The Journal of Musicology* 22/2 (2005): 203-240.; Marcia J. Citron, *When Opera Meets Film* (Cambridge and New York: Cambridge University Press), 2010.

34) Craig Vear, “Gesamtkomposition and the digital opera: A Sentimental Journey,” 65.

35) Andrew Hugill and Lee Scott, “The Imaginary Voyage: an online opera,” *Digital Creativity* 24/3 (2013), 270.

36) 미셸 판데르아의 홈페이지:

<https://www.vanderaa.net/work/blankout/> [2022년 4월 28일 접속]

미셸 판데르아의 오페라 《기억의 재구성》의 아티스트 토크:

2016년 네덜란드 국립오페라단 연주로 초연된 이 작품은 네덜란드뿐만 아니라, 미국, 중국, 대만, 독일, 그리스, 이태리 등 전세계적으로 20차례 이상 재연되면서 평단의 호평과 대중적인 인기를 확 인받은 바 있다.

이 작품에서 일차적으로 주목할 지점은 등장인물 이름이 구체적으로 부여되지 않았다는 것이다. 오페라에 등장하는 두 명의 배우, 즉 소프라노 여성과 바리톤 남성은 어머니와 아들이라는 모자관계로 설정되어있으나, ‘여성’과 ‘남성’이라는 익명의 배역으로 처리되어 있다. 이는 판테르아의 다른 오페라 작품들에서도 발견할 수 있는 특징으로, 오페라 속 사건이 특정 인물만의 이야기가 아닌 누구나 공감할 수 있는 보편적 서사라는 것을 강조하려는 작곡가의 의도로 해석될 수 있다.³⁷⁾

기존 오페라의 통념을 깨는 무대 구성 또한 눈여겨 볼 특징이다. 이 오페라는 테크놀로지를 활용하여 압축된 무대 구성을 선보이고 있다. 흥미롭게도 무대에는 처음부터 끝까지 단 한 명의 여성 배우만 등장하고, 남성 배우는 3D 영상이 담긴 프로젝션 스크린에만 등장하며, 오케스트라와 합창단 역시 사운드트랙으로 대체되어있다. 따라서 여성 배우는 미리 녹화된 연기가 담겨있는 남성 배우의 영상과 타이밍을 맞추며 연기하게 된다. 그러나 무대 배경이 어둡고 고화질의 스크린이 사용되며, 3D 안경을 끼고 영상을 감상하기 때문에 관객은 무대와 스크린 속 사건이 위화감 없이 하나로 연결되었다고 느끼게 된다.

총 7장으로 구성된 작품의 줄거리는 다음과 같다. 이 작품은 아들의 익사 장면을 떠올리며 괴로워하는 어머니의 모습에서 출발한다. 남편과 이혼한 뒤 혼자서 아들을 키우는 미혼모인 여성은 어느 날 아들이 집 앞의 강가에서 놀다가 익사하는 장면을 생생하게 목격한다. 여성은 아이가 차디찬 물속으로 빠져들며 발버둥 치는데도 자신은 충격으로 얼어붙어 먼발치에서 바라볼 수밖에 없었다고 토로한다. 2장에서는 아들과의 행복했던 추억을 회상하는 여성의 모습이 조명된다. 여성은 아들과 살았던 집을 정교한 미니어처로 구현하면서 아들과의 추억을 이야기한다. 이윽고 공간의 전환이 일어나면서 3장에서는 어머니가 집을 한참 짓고 있는 동안 실제로 아들과 함께 살던 집이 무대 위 스크린에 등장하게 된다.

4장부터는 이 오페라의 핵심이라 할 수 있는 기억의 반전이 일어나는 부분이다. 어머니는

<https://www.youtube.com/watch?v=mR6fmsRqXc&t=2206s> [2022년 4월 28일 접속]

37) 판테르아는 자신의 오페라가 누구나 공감할 수 있는 작품이 되기를 원하며, 이에 따라 죽음, 그리움, 상실 등의 보편적 주제를 선택하는 한편, 일부러 인물에 대한 구체적인 정보를 제공하지 않는다고 밝힌 바 있다. 따라서 등장인물의 이름을 따로 설정하지 않은 것 역시 특정 인물의 문제가 아닌 보편적인 유형의 인물을 그려내고자 하는 작곡가의 의도로 추측해볼 수 있다. Jelena Novak, “Music beyond Human: A Conversation with Michel van der Aa,” 16.

다시 아들이 죽던 시점으로 돌아가서 괴로워하는데, 갑자기 어머니 곁에 아들이 등장하면서 사건의 전모가 밝혀지게 된다. 사실은 어머니가 아들의 목숨을 구하고 물에 빠져 죽게 되었던 것. 어머니의 희생은 아들의 기억을 통해 새롭게 재구성되기 시작한다. 5장부터는 아들의 관점에서 어머니와의 추억이 그려지고 있다. 아들은 어머니와 마찬가지로 집에서 있었던 기억을 추억하며, 어머니의 환영과 춤을 추며 상호작용한다. 6장에서 아들의 행복한 기억은 어머니가 죽던 시점의 기억으로 전환된다. 중반부에서 아들의 관점에서 어머니의 죽음이 서술되었다면, 이제는 어머니가 직접 물에 빠져드는 순간의 고통이 묘사되고 있다.

7장에서는 회상이 끝나고 혼자 남은 아들은 어머니를 애도하며 집을 떠나는 장면이 그려진다. 기억 속에서 함께 하던 어머니는 사라졌으며 잠깐의 행복했던 환상도 산산조각난다. 아들이 씩씩한 감정을 안고 차에 올라탄 채 오랫동안 머물렀던 집을 떠나는 것으로 작품은 마무리된다.

4. 구성전략

4.1. 순환구성을 통한 인물의 심리 강조

앞서 언급했듯이 이 작품의 출발점이 되는 서사적 모티브는 가족을 잃은 인간이 겪는 트라우마와 짝은 그리움이다. 이 작품은 과거를 회상하는 등장인물의 의식의 흐름을 중심으로 사건이 전개되면서 일종의 심리주의 오페라로서의 면모를 보여주고 있다. 즉 사건의 객관적 묘사보다는 등장인물의 머릿속에 떠오르는 생각과 기억, 자유 연상을 중심으로 사건이 전개되는 것이다.

작품의 구조와 표현방식을 보다 잘 이해하기 위해, 먼저 작품의 중요한 비중을 차지하는 트라우마의 심리적 속성을 살펴볼 필요가 있을 것이다. 전문용어로 ‘외상 후 스트레스 장애’(Post Traumatic Stress Disorder)로 지칭되는 트라우마는 사고, 전쟁, 자연재해, 고문 등을 경험한 후 지속적으로 발생하는 개인의 심리적 장애를 의미한다. 프로이트(Sigmund Freud, 1856-1936)에 따르면 트라우마는 ‘심리적 보호방패를 뚫을 만큼 강력한 외부로부터의 자극’으로 정의되며, 심리적으로 감당할 수 없는 자극이 내부로 유입되어 정신적 교란이 일어나는 상황을 일컫는 것이다.³⁸⁾

트라우마는 ‘과편성과 ‘반복강박’으로 발현된다는 특징을 지닌다. 일반적 기억이 시간 개념이 분명하고 앞뒤 맥락이 질서 정연한 이야기라면, 트라우마 기억은 정리되지 않은 기억의 파편

38) Sigmund Freud, 『쾌락 원칙을 넘어서』 (서울: 열린책들, 1997), 41.

조각들이라 할 수 있다.³⁹⁾ 감각, 정보, 감정, 생각을 한 가닥의 기억으로 연결시켜 특정한 의미를 부여하는 보통의 기억과 다르게, 트라우마 기억은 시간 개념도 없고, 앞 뒤 맥락도 없으며, 강렬한 신체감각으로 뜬금없이 표출되는 것이다. 삶에 통합되지 못한 충격적 경험은 파편적 기억으로 흩어져서 경험되며, 개인의 의지와는 상관없이 강박적으로 되풀이된다.⁴⁰⁾

오페라 《기억의 재구성》은 ‘동일한 사건이 반복적으로 되돌아오는 순환 구조’를 통해 특정한 사건의 전개보다 인물의 심리를 심층적으로 표현할 수 있는 바탕을 마련하고 있다. [표 2]에서 볼 수 있듯이, 1장부터 3장까지 이야기를 끌여가는 주체는 어머니이며, 4장부터 6장까지는 아들이 이야기의 새로운 주체로 등장하며 진실이 밝혀진다.

1장		어머니의 레치타티보	4장		어머니의 레치타티보 + 아들의 레치타티보
2장	A	어머니의 아리아 1	5장	A	아들의 아리아 1
	B	어머니의 아리아 2		B	아들의 아리아 2
	C	어머니의 말로 하는 독백		C	아들의 말로 하는 독백
	D	어머니의 아리아 3		D	아들의 아리아 3
3장		연결구: 공간의 전환	6장	A	어머니와 아들의 듀엣
				B	어머니의 레치타티보
7장			아들의 아리아		

〈표 2〉 미셸 판데르아, 《기억의 재구성》의 서사구성 및 음악구성

한편, 이러한 순환적 내러티브는 외스터라이히(James R. Oestereich)가 지적하듯이 동일한 사건을 각기 다른 인물의 상반된 입장으로 제시하는 영화적 기법인 라쇼몽 기법(Rashomon technic)과도 흡사하다는 점에 주목할 필요가 있다.⁴¹⁾ 구로사와 아키라 감독(黒澤明, 1910-1998)의 영화 《라쇼몽》(羅生門, 1950)에서 유래된 라쇼몽 기법은 동일한 사건을 두고 서로 대립된 입장으로 진술하는 현상을 활용한 연출기법을 일컫는다.⁴²⁾ 여러 등장인물이 특정한 사건을 자신의 관점

39) 김준기, 『영화로 만나는 트라우마 심리학』 (서울: 수오서재, 2021), 24-25.

40) 김준기, 위의 책, 25.

41) James R. Oestereich, “3-D Enhances an Enigmatic New Opera”

<https://www.nytimes.com/2017/09/22/arts/music/blank-out-opera-park-avenue-armory.html> [2022년 4월 30일 접속]

42) 이쿠타가와 류노스케(芥川 龍之介, 1892-1927)의 소설을 원작으로 한 영화 《라쇼몽》은 살인사건의 용의자

에서 진술하면서 이야기가 반복되는 라쇼몽 기법은 사건에 갈등과 긴장을 불어넣는다. 진실의 모호함과 기억의 주관성을 표현하는 라쇼몽 기법은 《기억의 재구성》에서도 발견할 수 있으며, 이러한 다중적 서술구조는 자칫 단조로워 보일 수 있는 사건을 역동적으로 만드는데 일조하는 것으로 보인다.

중요한 것은 이러한 구조가 오페라의 내러티브로만 구현되는 것이 아니라 음악으로도 뒷받침되고 있다는 점이다.⁴³⁾ [표 2]를 다시 살펴보자. 1-3장까지의 음악과 4-6장까지의 음악은 거의 동일한 양식과 기능을 지니며 데칼코마니처럼 대칭을 이루고 있다. 이 작품에는 레치타티보, 아리아, 독백, 듀엣, 합창, 전자적 효과음이 주요한 음악적 장치로 사용되었는데, 레치타티보는 트라우마 기억을 떠올릴 때 등장하고, 아리아와 독백은 행복했던 추억을 회상할 때 사용된다.

급기야 1장과 2장에서 어머니가 부른 레치타티보를 아들이 4장과 5장에서 그대로 변주하여 부르게 된다. 가령 4장에서는 1장에서 어머니가 부른 레치타티보에 아들이 노래하는 성부가 추가되고, 5장에서는 2장에서 부른 어머니의 아리아에 아들의 노래가 덧붙여지는 것이다. 이처럼 이 작품은 순환적 플롯을 사용하여 압축적인 줄거리를 극적인 사건으로 변화시키고, 동일한 음악을 사용하면서도 적절한 타이밍에 긴장감을 부여하여 등장인물의 심리를 강조하고 있다.

4.2. 플래시백: 트라우마 기억의 반복적 소환

오페라 《기억의 재구성》은 처음부터 끝까지 트라우마와 연관된 내용만 조명되는 것이 아니라, 모자간의 행복했던 추억이 교차되는 구성을 지니고 있다. 1, 4, 6장이 레치타티보 양식을 활용하여 트라우마 기억을 표현한다면, 2장과 5장에서는 아리아와 독백을 중심으로 행복했던 추억이 그려지고 있다.

행복했던 추억과 트라우마 기억이 교대로 등장하는 이 작품에서 특히 주목할 점은 트라

로 지목된 세 사람이 각자 다른 진실을 이야기하는 내용을 다루고 있다. 이 영화는 두 개의 구조가 있고 처음 제시된 구조를 두 번째 구조가 다시 반복하면서, 프로이트가 말한 반복강박을 보여주는 것으로 해석되고 있다. 김철권, 임진수, “라쇼몽-욕망의 진실에 대하여”, 『영화연구』 80 (2019), 11.

43) 이 작품에는 레치타티보, 아리아, 독백, 합창, 전자적 효과음 등이 주요한 음악양식과 장치로 사용되었다. 레치타티보는 트라우마 기억을 떠올릴 때 등장하고, 아리아와 독백은 행복했던 추억을 회상할 때 사용된다. 또한 사운드트랙으로 구현되는 합창은 레치타티보와 아리아를 음향적으로 보조하는 역할을 하고 있다.

레치타티보	아리아	독백	듀엣	합창	효과음
죽는 순간의 기억	행복했던 추억의 기억				사운드트랙으로 솔로를 뒷받침

우마의 주요한 증상으로 거론되는 플래시백(Flashback)⁴⁴⁾ 현상이 작품의 구조에 활용되고 있다는 점이다. 여기서 플래시백이란 전쟁, 질병, 화재, 테러, 자연재해 등 심리적 외상을 입는 사건을 경험한 후에 본인이 원하지 않는 때에도 과거의 충격적인 기억들이 비자발적으로 재현되는 현상을 일컫는다. 즉, 사건과 연관된 고통스러운 생각, 회상, 지각, 꿈 등이 거침없이 의식으로 침입하며 반복적으로 출현하는 것을 의미하는 것이다.

트라우마에 수반되는 플래시백 현상은 ‘현재의 시간을 압도하는 과거 사건의 생생함’을 특징으로 한다. 일반적으로 과거의 기억이 시간이 지나면서 점점 희미해진다면, 트라우마와 관련된 기억은 아무리 시간이 흘러도 지금 눈앞에서 벌어지는 것처럼 생생한 착각과 지각을 동반한다. 따라서 트라우마 기억은 조리 있는 이야기로 표현되지 못하고 갑작스러운 분노나 발작으로 표현되는 것이다.⁴⁵⁾

이 오페라는 독특하게도 등장인물이 가족의 죽음을 목격한 기억을 서술하며 고통을 느끼는 장면이 반복적으로 등장하며, 작품의 주제를 구현하는 가장 핵심적 장면으로 사용된다. 극에서 과거의 행복했던 추억을 회상하는 장면이 급작스럽게 단절된 뒤 끔찍했던 사건이 등장인물의 의식으로 잠입하는 과정이 되풀이되는 것이다.

동일한 사건을 이야기하는 트라우마 기억은 작품 전체를 통틀어 세 번이나 등장한다. 그 첫 번째 장면은 1장에서 물속에서 죽어가는 아들에 대한 트라우마를 어머니의 관점에서 토로하는 장면이다. 4장에서는 아들이 어머니의 죽음을 회상하는 반대의 진실을 떠올리면서 크나큰 긴장감

1장	아들의 익사 사건을 기억		4장	반전: 어머니의 익사 사건을 기억	
2장	A	어머니의 아리아 1	5장	A	아들의 아리아 1
	B	어머니의 아리아 2		B	아들의 아리아 2
	C	어머니의 말로 하는 독백		C	아들의 말로 하는 독백
	D	어머니의 아리아 3		D	아들의 아리아 3
3장	연결구: 공간의 전환		6장	어머니의 익사 사건을 기억	
7장			아들의 아리아		

〈표 3〉 미셸 판데르아, 《기억의 재구성》, 트라우마의 플래시백 현상을 적용한 작품구조

44) 본고에서 논의하는 플래시백은 선형적으로 흘러가는 이야기 속에서 과거에 일어난 일을 회상하거나 묘사하는 영화적 기법과는 다른 트라우마의 병리적 특징을 일컫는 의미로 사용된 것이다.

45) 김준기, 『영화로 만나는 트라우마 심리학』, 26.

과 파급력을 만들어내고 있다. 이처럼 1장과 4장이 다른 등장인물의 시점에서 주관적 경험을 이야기한다면, 마지막으로 사건이 반복되는 6장에서는 비교적 객관적인 시점에서 그 날의 상황을 전달한다. 여기서는 어머니가 스스로 물에 빠져드는 고통을 서술하는 장면과 아들이 죽음을 목격하고 괴로워하는 장면이 병치되면서 사건이 관객의 눈앞에서 일어나는 것처럼 전달되고 있다. 6장에서는 아들의 머릿속에서 현실처럼 재생되는 사건이 제3자의 시점에서 생생하게 구현되면서 아들을 대신하여 어머니가 죽었다는 사실이 진실이라는 점이 재확인되고 있다.

이처럼 이 작품은 트라우마의 플래시백 현상을 작품의 구조와 대응시키며 이야기의 주제를 효과적으로 드러내는 전략을 구사한다. 《기억의 재구성》에서 반복적으로 나타나는 트라우마 장면은 작품의 전체 내러티브에 서사적 긴장감을 불어넣으며 등장인물의 고통과 슬픔에 몰입하게 만드는 역할을 한다. 1장의 첫 번째 장면이 작품을 관통하는 핵심적 사건을 도입부에 두어 호기심을 증폭시킨다면, 4장의 장면은 다른 시점으로 같은 사건을 조명하여 반전을 만들어내며 극 전체에 충격적인 반향을 일으키다고 볼 수 있다. 즉 사건의 진실에 대한 궁금증을 고조시키며 극적인 긴장감을 자아내는 것이다. 마지막으로 6장에서는 사건의 진실을 재확인하며 관객의 궁금증을 해소시키는 한편, 아들을 구한 어머니의 모성애에 공감하며 슬픔의 감정을 촉발하고 있다.

여기서 주목할 점은 순환구성 및 트라우마의 플래시백 현상을 구현한 독특한 구성 전략이 디지털 미디어를 활용한 연출전략과 긴밀하게 맞물리면서 극적인 설득력을 만들어낸다는 점이다. 이에 따라 다음 장에서는 앞서 이야기한 세 개의 플래시백 장면을 중심으로 테크놀로지를 매개로 작품의 주제를 구현하는 연출전략에 대해 살펴보도록 하겠다.

5. 연출전략

이 작품에서 주제를 구현하는 작품의 구성만큼이나 눈여겨볼 부분은 바로 디지털 미디어와 편집기술을 활용한 연출 방식이다. 서두에서 언급했듯이 판테르아의 오페라 작품이 종종 외국의 평단으로부터 ‘미래의 종합예술작품’이라는 표현으로 소개되는 이유는 무대장치와 첨단 멀티미디어를 결합하여 몰입과 환각을 만들어낸다는 점에서 기인한 것으로 보인다. 주지하듯이 바그너(Richard Wagner, 1813-1883)는 시각적 환영과 음향적 환각을 만들어 관객이 극에 집중할 수 있도록 노력하였다. 관객이 작품의 가상적 세계에 완벽하게 빠져드는 것을 목표로 했던 바그너는 어두운 실내조명, 보이지 않는 오케스트라석, 암흑의 관객석, 이중의 프로시니엄(proscenium)을 활용한

급진적인 무대 배치와 연출전략을 고안한 바 있다.⁴⁶⁾

일찍이 바그너가 극의 몰입과 집중을 위해 오케스트라를 무대 아래로 옮기고 암흑으로 가득찬 관객석을 만들었다면, 판테르이는 한 발 더 나아가 “기술의 사라짐”(The disappearance of technology)이라는 모토 아래 대부분의 무대 장치를 스크린으로 흡수하고 기악반주와 합창단까지도 사운드트랙으로 대체하고 있다.⁴⁷⁾ 또한 이 작품에서는 1) 무대 위 사건, 2) 영상 속 사건, 3) 무대 위 사건과 영상 속 사건의 동시진행이 교차되는 양상을 통해 전통 오페라와는 구별되는 라이브니스(liveness)를 만들어낸다. 이러한 연출을 통해 이 작품은 구조적으로 반복되는 사건들의 몰입을 촉발하며 현실에서 경험할 수 없는 심리적 세계를 표현해내고 있다.

5.1. 실재와 가상의 상호작용으로 재현된 트라우마

이 작품의 핵심적인 무대 전략은 스크린과 무대의 상호작용을 활용하여 충격적인 사건을 마주한 인간의 병적인 심리를 표현해내는 것이다. 조너선 마샬(Jonathan M. Marshall)이 지적했듯이, 비극적인 사건으로 정신분열증을 앓는 무대 위 주인공이 스크린으로 구현된 또 다른 자아(technologised others)와 상호작용하는 것은 판테르아의 작품에서 일관되게 나타나는 연출기법이다.⁴⁸⁾ 이 작품에서도 트라우마로 고군분투하는 인물을 표현하기 위해 무대에서 실재하는 주인공은 동일한 형상으로 복제된 스크린 속 인물과 대위적으로 상호작용한다.

장박적으로 반복되는 분열된 기억과, 그러한 기억을 일관된 기억으로 재구성하려는 등장 인물의 노력은 무대와 스크린을 활용한 실재와 가상의 대화로 구현된다. 대표적으로 첫 장면을 살펴보자. 1장은 어머니가 아들이 익사하는 장면을 상기하면서 트라우마로 괴로워하는 장면이다. 어머니는 해변에서 아들이 노는 모습을 지켜보고 있었는데 파도가 덮치면서 아들이 물에 빠져버렸고 충격으로 인해 제대로 구호조치도 못한 채 넋이 나가버렸다고 이야기한다. 멍하니 허공을 바라보며 트라우마를 이야기하는 어머니의 레치타티보는 파편적인 선율로 구현된다. 노래의 대사는 ‘strong’, ‘is’, ‘he’, ‘crashing’, ‘drowning’ 처럼 음절 단위로 분절된 단어가 드문드문 반복되고 있어

46) 노영해, “21세기 첨단 디지털 기술이 활용된 바그너 오페라 공연의 현황”, 75-76.

47) 판테르이는 이 작품의 인터뷰에서 이 오페라에서 상당히 복잡하고 정교한 기술적 요소가 사용되었지만, 일부러 기술의 사라짐을 염두하여 연출했다고 말한다. 또한 이 오페라를 감상한 관객들이 기술적 화려함에 대해 이야기하기보다, 작품의 주제에 대해 많이 이야기했다는 점이 만족스러웠다고 밝히고 있다. <https://www.youtube.com/watch?v=mR6fmfSRqXc&t=2206s> [2022년 4월 28일 접속]

48) Jonathan W. Marshall, “Freezing the Music and Fetishising the Subject: The audiovisual dramaturgy of Michel van der Aa,” *Sound Scripts* 2/1 (2009), 16.

서 처음 들었을 때는 그 내용을 온전히 파악할 수 없다.

스크린까지 세 명으로 분열된 어머니는 이처럼 조각나서 형체를 알아볼 수 없는 선율을 사운드트랙의 반주 없이 대위적으로 노래한다. 이때 어머니의 레치타티보는 총 세 번 반복되는데,

Score
Scene 1

Blank Out

Chamber opera for soprano, baritone, choir and 3D film

Michel van der Aa
2015-2016
Text: Ingrid Jonker &
Michel van der Aa

This scene is repeated twice. Each layer is sung live.
Layer 1 and 2 will also be pre-recorded in the rehearsal period
and this footage is played back with the 2nd and 3rd live layer.
So it strars solo, then a duet, and finally a trio.

♩ = 68

Soundtrack

rewinding tape low G low 'G' echo click

Soundtrack pitch

Woman (layer 1)

Woman (layer 2)

Woman (layer 3)

Man

Soprano

Alto

Tenor

Bass

Film

clicktrack

layer 1

layer 2

layer 3

반복을 거듭할수록 다른 성부가 추가되며, 무대 위의 어머니는 어머니의 형상을 복제한 스크린 속 여성과 노래 부르게 된다. 어머니는 가장 위의 보표에 위치한 첫 번째 성부의 음악을 부른 뒤 다시 처음으로 되돌아오는데, 노래가 반복될 때는 첫 번째 성부와 두 번째 성부의 듀엣이 나타난다. 다시 처음으로 돌아와서 마지막으로 반복할 때는 세 번째 성부의 노래까지 합세하여 트리오로 노래하게 된다. 이때의 듀엣과 트리오는 라이브로 진행되는 음악과 사운드트랙의 상호작용으로 구현된 것이다. (악보 1)

노래가 반복될수록 성부가 추가되는 가운데 이해하기 어려웠던 노래는 점차 이해될 수 있는 노래로 변해간다. 각각의 성부는 점 잇기 놀이를 하듯이 하나의 선율이 마무리되자마자 또 다른 선율을 이어받아 부르고, 서로의 선율을 메아리처럼 모방하는 가운데 날카로운 울림을 형성하면서 당시의 비극적인 상황과 등장인물의 아연실색한 심정을 전달하고 있다.

여성(어머니) 1: 강해- 배꼽- 일곱살, 독의 경계에서- 일곱살, 돌 귀퉁이에, 일곱살, 나는 서있었자- 아래에, 돌 귀퉁이에- 돌- 올라가- 진홍색- 냇이 나가버렸네- 냇이 나가버렸네-

여성(어머니) 2: 오늘은- 우리 아들은 잘 알아- 배꼽 밑보다- 잘, 그와-, 우리 집과 분리된, 보고 있어- 가득- 나는 보고 있어- 물결쳐, 나는- 냇이... 냇이 나가버렸네, 냇이... 냇... 버렸네, 기다리면서-

여성(어머니) 3: 바다 깊은 곳, 규칙, 더 깊은 곳으로는- 잘 알고 있어- 물 속 모래 깊은 곳- 깊은 곳- 그 제방, 제방- 바다로부터, 수건 귀퉁이에 있는 돌무더기- 바람- 히, 나는, 냇이 나가버렸네, 냇이 나가버렸네, 기다리면서- 갑자기- 갑자기 달치네- 거기를 바라보니, 그가- 안에서- 공중에서- 그와- 올라오고 있어- 들리는 건 오로지- 바위가 부딪치는- 내 아이를 뺐히 쳐다보았어, 그의 얼굴- 키스하면서, 얼어붙어서- 난 마비되어 버렸어- 그가 조용- 주저앉아- 얼어버렸어-

〈표 4〉 미셸 판데르아, 《기억의 재구성》 1장 중 어머니의 레치타티보 가사, 마디 1-79.

(가사는 필자가 번역함)

중요한 것은 기억의 분열을 겪는 어머니를 표현하기 위해 스크린에 가상의 형상이 활용되었다는 점이다. 어머니의 모습을 사전에 녹화한 영상은 성부가 반복될 때마다 어두운 무대를 바탕으로 스크린에 하나씩 등장하면서 트라우마로 분열된 자아를 구현하고 있다. 같은 얼굴과 차림새를 갖춘 배우의 모습이 무대 위 배우와 스크린에 동일한 크기로 투사된 채 나타나기 때문에, 스크린 속 배우는 마치 어머니의 분신처럼 보이게 된다. (그림 1)



<그림 1> 미셸 판데르아, 《기억의 재구성》

1장에서 무대에 실재하는 주인공과 스크린에 복제된 주인공간의 상호작용

또한 이러한 성부간의 대위적 상호작용이 배우의 신체적 제스처를 통해 시각적으로도 구현된다는 점에 주목할 필요가 있다. 무대 위 어머니와 비스듬히 거울처럼 마주보거나 같은 방향으로 서 있는 스크린 속 가상의 배우는 어머니의 제스처와 계속해서 상호작용한다. 피로움에 주저앉고, 머리를 감싸며, 아들이 놀이하던 돌을 줍는 어머니의 다양한 제스처는 가상의 배우에 의해 시간차를 두고 모방된다. 또한 어머니의 행동은 가상의 배우를 통해 조금씩 다른 형태로 변형되고 동일한 시간에 똑같은 제스처로 반복되기도 한다. 특히 1장의 마지막 부분에서는 가상의 배우들이 무대 위 배우의 몸 뒤로 한 명씩 순차적으로 포개지면서 사건의 트라우마로 인한 정신분열증이 표현되고 있다.

이와 같은 이른바 ‘물리적 신체와 비물리적 신체의 폴리포니’는 4장에 이르러 더 극적인 형태로 구현된다. 4장이 시작되면 스크린에 아들이 등장하는 동시에 아들의 몸속에서 여러 명으로 분열된 어머니의 형상이 양 옆으로 걸어 나온다. 어머니의 이야기가 사실은 아들의 기억 속에서 벌어진 일이라는 것을 앞서 암시하는 이 장면에서는 1장에서 어머니가 불렀던 음악이 되풀이된다.

1장에서 세 명으로 분열된 어머니가 부르던 음악에 아들의 노래가 추가되면서 음악은 4성의 폴리포니로 확장된다. 1장에서 어머니가 불렀던 트리오가 2인칭의 시전에서 상대방의 의사를 서술한 노래였다면, 4장에서는 아들이 1인칭의 시점에서 사건을 이야기하는 노래가 덧붙여지고 있다. ((악보 2))

♩ = 68

Soundtr. | : -> rewinding tape | low G | click | low 'G' echo |


W (layer 1) | PRE-RECORDED in scene 1 | *mf* > *mp* | *mf* > *mp* |

W (layer 2) | Repeat 1 | PRE-RECORDED in scene 1 | strong — | *mf* | *mp* | *mf* | *mp* | be lly bu tton."

W (layer 3) | Repeat 2 | sung LIVE | *mf* | *mp* | *mp* | is to day. He knows than your —

M | ON FILM | *mf* | *mp* | The un dertow the rule. "No dee per | Iwasa fa

Film | clicktrack strats (black out) | pre-recorded clip



<악보 2> 미셸 판데르아, 《기억의 재구성》, 4장의 마디 1-10

아들은 처음 어머니가 이야기한 사건을 유사한 리듬 패턴으로 모방하면서 사건을 자신의 관점에서 재구성해나간다. 이 장면에서 표현하려는 장면은 다음과 같다. 아들은 바닷가에서 수건을 미술양탄자 삼아 놓고 있었다. 그러나 갑자기 거센 파도가 몰려와 아들의 몸을 덮치고, 아들은 물 속에서 허우적거리게 된다. 거친 물살 탓에 물에서 나오지 못했고, 비명을 지를 틈도 없이 물로 고통 받으며 점점 가라앉게 된다. 그러나 [표 5]에서 볼 수 있듯이 노래가 진행되면서 아들은 어머니가 자신을 구하고 익사했다는 충격적인 사실을 토로한다. 어머니가 자신에게 구할 것을 던져주고 아들을 대신하여 물속으로 빠져버렸던 것이다. 물에서 나와 경황이 없었던 아들은 어머니를 찾기 위해 해변을 가로질러 집으로 달려갔으나, 어머니를 찾을 수 없었다. 그 순간 아들은 비로소 어머니가 자신을 구하고 익사했다는 사실을 깨닫게 된다.

여성(어머니)의 대사 ⁴⁹⁾	남성(아들)의 대사
● 나는 제방을 바라보고 있네	● 물살에 휩쓸려 나는 넘어지고, 빙글빙글 돌아버렸어. 어느 곳이 위인지도 모르고 물속에서 마구 허우적거렸지
● 그가 거기에 있어	● 그러나 내 몸은 물속으로 천천히 가라앉고 있었어
● 저기 내 아들이 공중에서 나가떨어지면서 수직으로 솟구쳤어.	● 고통의 행렬, 내 몸이 느려지고 울렁대고 있어
● 아들의 팔은 보이지 않는 사다리를 올라가려고 하는 것처럼 위로 향해 있고	● 흘러드는 물로 내 폐는 터지려 하고 있어
● 모든 것이 조용해졌어. 오로지 바위 위로 부딪치는 파도소리만 들릴 뿐	● 어두움이 내 시야를 덮치고 있어
● 물에 다친 내 아들을 쳐다보았어. 수면에서 파도에 키스하는 그의 얼굴.	● 탈진해가고 있어
● 나는 꼼짝 못하고 얼어붙어 마비되어 버렸지. 무력할 뿐이었어.	● 어둠에 둘러싸여 물에 무력하게 항복해가고 있어. 조용히 물속으로 빠져들고 있었어. 조용히 물속으로 빠져들고 있었어
● 아들은 조용히 물속으로 빠져들고 있었어.	● 조용히 물속으로 항복해가고 있어
● 나는 땅에 주저앉아 아무 것도 하지 못한 채 잔뜩 얼어버렸지	● 조용히 물속으로 항복해가고 있어
	● 그 때, 무언가가 내 팔목에 감겼어. 금속성의 부드럽고, 쟁그랑 거리고, 튼튼한 것. 나는 그것에 죽기 살기로 매달렸지. 그것을 잡고 빙글 돌았어. 그제서야 하늘을 볼 수 있었지. 숨을 헐떡거렸어. 찾았어. 암흑이 걷히고 선명해졌지. 난 살아있었던 거야. 해변을 가로질러 제방 위로 비틀거리며 다시 해안으로 돌아왔지. 그런데 엄마가 없었어. 온 집안을 다 뒤졌어. 엄마가 없네. 물속으로 사라져버렸네...

〈표 5〉 미셸 판데리아, 《기억의 재구성》,

4장에서 레치타티보로 진행되는 아들과 어머니의 대화 (가사는 필자가 번역함)

이처럼 각자의 진술이 엇갈리는 동안 스크린에는 여러 명으로 분열된 어머니와 아들은 각자 다른 제스처를 취하며 반목과 대립을 거듭한다. 물에 빠져드는 경위를 진술하는 동안 어머니와 아들은 갈수록 짧은 호흡으로 선율을 주고받는 가운데 급기야 불협화음을 이루며 충돌한다. 그 사이 스크린에 투사된 아들의 형상은 어머니의 육체적 현존을 압도할 만큼 확대되면서 극적인 긴장감을 조성하고 있다.

이윽고 스크린 속 공간은 어머니와 살던 집으로 전환되고, 아들이 어머니가 자신을 대신하여 죽었다는 사실을 밝히는 순간 무대 위 조명도 꺼져버린다. 이후 카메라는 트라우마 사건을 마주하며 울부짖는 아들의 얼굴을 클로즈업하고 다양한 앵글의 카메라워크를 사용하면서 격렬한 충격과 슬픔의 감정을 전달하고 있다. (그림 2)

49) 이 부분은 1장과 동일하게 세 명의 분열된 어머니가 파편화된 가사를 주고받으며 일관된 가사로 만들어내는 방식으로 되어있으나, 작품의 내용에 대한 이해를 도모하기 위해 세 명의 가사를 합쳐 온전한 문장으로 표기하였다.



<그림 2> 미셸 판데르아, 《기억의 재구성》, 4장에서 어머니와 아들의 진술이 대립되는 장면

위에서 살펴봤듯이 이 작품에서는 디지털 영상매체를 통해 비물질적인 가상의 신체로 매개된 주인공의 모습이 무대 위 주인공과 긴밀하게 상호작용한다. 중요한 것은 이러한 특징들이 단순한 시각적 스펙터클을 넘어서서 트라우마라는 작품의 주제와 긴밀하게 연결된다는 점에 있다. 스크린에 구현된 주인공의 가상적 형상은 무대의 등장인물과 서로 모방하고 충돌하고 대립하면서 파편적 기억으로 흩어진 채 삶에 통합되지 못한 충격적 경험을 표현해내고 있다.

5.2. 3D 영상을 매개로 기억과 현실의 경계를 무너뜨린 연출

오페라 《기억의 재구성》에서는 기억과 현실의 경계가 모호하다. 스크린은 무대 공간을 보조하고 배경으로 머무는 정도가 아니라, 무대 위 사건이나 인물의 제스처와 긴밀하게 호흡하면서 인물의 심리적 세계에 빠져들게 하는 핵심적 장치로 사용된다. 한 가지 눈여겨 볼 점은 작품의 중반부 이후, 즉 4장 이후에 기억의 반전이 일어난 후에도 아들은 계속해서 스크린에서, 어머니는 그대로 무대에서 연기를 이어나간다는 점이다. 가족을 잃은 트라우마와 슬픔, 그리움이 현실을 초월할 만큼 생생하다는 점을 감안할 때, 기억 속 어머니 모습을 오히려 현실의 물리적 무대에서 구현하는 것은 제법 설득력 있는 연출이라 할 수 있을 것이다.

무엇보다 이러한 연출에 3D 영상의 사용이 수반된다는 점을 짚고 넘어갈 필요가 있다. 2000년대 이후 공연예술에서는 평면의 스크린을 통해 현실과 구분된 가상세계를 형성해왔으나, 스

크린의 물리적 존재로 인해 가상세계의 완전한 몰입에 한계를 지니고 있었다. 관객의 관점에서는 스크린에 투사된 이미지가 무대와 명백히 구분된 세계에 존재한다고 인지하게 되는 것이다.⁵⁰⁾ 이러한 한계를 극복하고자 최근 공연에서는 3D 영상을 활용해 영상의 시각적 입체감을 극대화시켜 무대와 분리된 스크린의 존재를 극복하고 있다. 3D 영상으로 디지털 이미지가 정교하게 투사되면서 무대와 스크린의 경계는 희미해지고 현실과 가상세계 사이에 유연한 상호작용이 이뤄지게 된다. 또한 이를 통해 관객은 평면의 디지털 영상에서 느끼지 못했던 환영적 몰입감과 사실감을 경험하게 된다.⁵¹⁾

판데르아 역시 인터뷰에서 작품에 활용된 3D 영상에 대해 언급한 바 있다. 그는 3D 영상을 통해 스크린에 입체감과 촉각성을 부여하여 무대를 확장하고, 아들과 어머니의 세계가 유연하게 섞일 수 있을 것으로 기대했다고 밝히고 있다.⁵²⁾ 판데르아가 3D 영상을 활용한 것은 <<기억의 재구성>>이 처음이 아니다. 그는 2015년 필름 오페라 <<침상정원>>(Sunken Garden)에서 3D 기술로 곤충, 연못, 나뭇잎 등 무대 배경이 살아 움직이는 것처럼 만들었고 홀로그램을 활용하여 영화 속 세계와 무대의 세계의 결합을 시도하였다. 그러나 “판데르아의 <<침상정원>>은 기술을 구현하기에 너무 바빠서 오페라가 되는 것을 망각해버렸다”⁵³⁾, “홀로그램과 무대 연기를 정교하게 결합했으나 기술이 예술적 제스처로 전환되지 않는 작품⁵⁴⁾” “기술은 호화롭지만 진부한 오페라⁵⁵⁾” 등 3D 영상을 무대에 접목한 그의 첫 시도는 난잡한 무대장치와 과도한 시각적 스펙터클로 비난을 면치 못했다.

이와 같은 혹평을 의식하기라도 한 듯 <<기억의 재구성>>에서는 최대한 간결하고 절제된 무대 장치와 함께 3D 영상을 활용하면서 기억 속을 헤매는 등장인물의 심리를 효과적으로 전달하고 있다. 예컨대 5장의 첫 부분(A)에서는 3D 영상을 활용한 연출이 등장한다. 여기서는 어머니를 그리워하는 아들의 심정이 절절한 아리아로 노래된다. 아들은 어머니는 더 이상 살아있지 않지만 아직도 곁에서 속삭이고, 웃음 지으며, 멀쩡한 사람처럼 미장원에 다니는 것처럼 느껴진다고 노래

50) 이재운, 전석, 김동호, “디지털 퍼포먼스에서 신체, 디지털 분신 그리고 통합된 세계의 관계”, 444.

51) 이재운, 전석, 김동호, 위의 글, 444.

52) <https://www.youtube.com/watch?v=mR6fmfSRqXc&t=2206s> [2022년 4월 28일 접속]

53) Alexandra Coghlan, “Sunken Garden, English National Opera, Barbican Theatre: 21st-century opera so busy being digital that it forgets to be an opera”

<https://theartsdesk.com/opera/sunken-garden-english-national-opera-barbican-theatre> [2022년 4월 28일 접속].

54) Holly Rogers, “The Public Will Only Believe the Truth If It Is Shot in 3D’: Michel van der Aa, ‘Nine Years in an Ophanage’ (Zenna), Sunken Garden, Scene 6”, *Cambridge Opera Journal* 28/2 (2016), 278.

55) Andrew Clements, “Sunken Garden—review”

<https://www.theguardian.com/music/2013/apr/13/sunken-garden-eno-review> [2022년 4월 28일 접속]

부른다. 이들의 마음속에서 아직도 살아있는 것처럼 기억되는 어머니를 표현하기 위해 어머니는 계속해서 무대 위에서 연기하고, 아들의 아리아에 화음을 넣어 함께 노래 부른다.

이러한 상황을 표현하기 위해 영상 속 소품이 무대에 그대로 등장하는 연출이 나타나고 있다. 이 작품에는 생전에 아들과 어머니가 함께 놀이를 할 때 사용했던 양탄자가 추억의 물건으로 나온다. 이때 스크린 영상 속 집에 있던 양탄자가 무대를 관통하여 어머니의 손에 천천히 건네진다. 영상 속 양탄자가 무대 위로 빠져나오는 듯한 연출은 3D 영상을 매개로 사실감 있게 연출되면서 과거의 추억 속에 젖어있는 아들의 심정이 현실감 있게 그려지고 있다.

무대의 장치와 영상 속 장치의 연결을 꺾는 장면은 6장(A)에서도 등장한다. 1장의 첫 시작부터 어머니가 영사기에 필름을 끼우고 돌리는 장면이 나오는 것에서 알 수 있듯이, 영사기는 과거의 기억을 회상한다는 의미로 사용된 장치이다. 이 장에서는 어머니가 영사기에서 빼낸 필름을 스크린 속 아들에게 전달하고, 아들은 건네받은 필름을 자기 앞에 있는 영사기에 연결하면서, 필름이 스크린을 관통하여 피비우스의 띠처럼 이어지는 장면이 연출된다. (그림 3) 무대와 스크린을 필름이 가로지르는 가운데 어머니와 아들은 함께 춤을 추며 노래 부른다. “시작도 끝도 없이 너를 반복한다, 너의 몸을 반복한다”(I repeat you without beginning or end. repeat your body)는 불교의 무시무종(無始無終)을 상기시키는 노래 가사에서 알 수 있듯이, 삶과 죽음을 하나의 연결고리로 잇는 아들의 기억이 의미심장하게 표현된다.



<그림 3> 미셸 판데르아, 《기억의 재구성》의 6장(A),
무대와 스크린을 잇는 기억의 필름

중요한 것은 스크린과 무대의 연결이 작품의 내러티브와 유기적으로 연결된다는 점이다. 위에서 설명했듯이 가상적 이미지와 디지털 이미지, 실재와 가상의 간극을 메우는 이른바 ‘혼합현실(Mixed Reality)적 연출’은 흥미로운 볼거리로 환원되지 않고 주인공의 그리움을 짙게 표현해내고 있다. 즉 3D 영상을 매개로 기억과 현실의 경계가 흐려진 주인공이 경험하는 상실의 감정을 표현해내는 것이다.

5.3. 영화적 연출을 통한 극적인 카타르시스 형성

영화적 연출의 사용은 판테르아의 작품을 관통하는 중요한 특징이다. 이전의 작품들과 마찬가지로 이 작품에서는 무대예술인 오페라의 특징과 영상 예술인 영화적 특징을 결합하여 작품의 주제와 내러티브를 뒷받침하고 있다. 앞 장에서 언급한 순환 구성이나 플래시백 구성 외에도 특히 이 작품은 스크린에 투사되는 영상을 통해 작품의 시간과 공간을 확장하면서 장면에 대한 몰입을 도모한다. 즉 무대에 존재하지 않는 시공간을 구체적이고 현실감 있게 창조해내는 것이다. 이러한 특징은 패노프스키(Erwin Panofsky)가 영화의 독특한 매체적 가능성으로 언급한 ‘공간의 활성화’(Dynamization of Space)와 ‘시간의 공간화’(Spatialization of Time)가 오페라에 접목된 것으로 이해될 수 있다. 여기에서 공간의 활성화란 영화에서 영상매체의 기술적 힘을 바탕으로 자유롭게 장소를 이동시킬 수 있다는 것이고, 시간의 활성화란 동일한 시간에 다른 장소에서 일어나는 에피소드를 동시에 표현할 수 있다는 것이다.⁵⁶⁾

영화와 오페라의 상호결합을 시도한 오페라 《기억의 재구성》에서 이러한 공간의 활성화와 시간의 공간화는 곳곳에서 나타난다. 이 작품에서는 무대 위 공간과 영상 속 공간이 상호작용하면서 수시로 공간의 전환이 일어나고 과거와 현재가 교차되면서 등장인물이 경험하는 의식의 흐름이 표현된다. 즉 무대와 스크린을 넘나들면서 각기 다른 시공간에서 벌어지는 사건들이 나열되고 병치되는 것이다. 이러한 특징은 다양한 시간을 자유롭게 이동할 수 있으며, 각기 다른 장소에서 일어나는 사건을 한 눈에 볼 수 있으며, 동시에 일어나는 일을 나눠서도 볼 수 있는 영화의 특성이 적용된 것으로 볼 수 있다. 특히 이 작품에서는 영화에서 사용하는 교차편집(cross cutting)과 평행편집(parallel Editing) 기법을 사용하면서 다른 장소에서 동시에 발생하는 사건을 교대로 보여 주거나, 각기 다른 시간대에 발생한 사건을 번갈아 제시하고 있다.

이러한 영화적 특징이 압축적으로 나타난 부분은 바로 6장(B)에서 마지막으로 트라우마

56) 차영호, “연극 연기·연출과 영상 연기·연출 비교 연구 (중앙대학교 석사학위논문, 2006), 16.

기억이 강렬한 형태로 급습하는 장면에서다. 이 장면은 등장인물이 경험하는 트라우마가 가장 강렬하고 생생한 형태로 다가오는 부분으로 작품의 클라이맥스에 해당하는 부분이다. 이러한 특징이 어떻게 영화적 연출과 결합하고 있는지 알아보기 위해 이 장면의 구체적인 내용을 먼저 살펴보자.

가족의 죽음에 대한 트라우마 기억이 반복되는 이 장면이 앞서 두 차례에 걸쳐 표현된 트라우마 기억과 결정적으로 차별되는 지점은 어머니가 아들을 대신하여 죽는 순간이 가장 사실적으로 그려지기 때문이다. 전술했듯이 등장인물이 트라우마를 경험하는 장면은 총 세 차례에 걸쳐 나타난다. 1장과 4장에서는 상대방의 죽음을 목격한 기억이 각각 어머니와 아들의 엇갈리는 진술과 심리적 표현을 통해 구현되고 있다. 그러나 6장에서는 어머니의 죽음에 대한 기억이 3인칭의 객관적 시점으로 재구성되면서 아들의 진술은 재차 사실인 것으로 밝혀진다.

위에서 서술한 내용은 무대 위 장면과 영상 속 장면이 병치되고 교차되는 것으로 구현되고 있다. 먼저 무대 위에는 물속으로 빠져드는 어머니가 나타나고, 영상에는 그 순간 아들의 모습이 동시에 조명된다. 어머니는 별도의 무대 장치 없이 죽어가는 순간의 고통을 노래한다. 노이즈의 전자 음향이 깔리고 장장 5분에 걸쳐 지속되는 레치타티보에서는 ‘깊은 바다로 미끄러진 뒤 파도에 쓸리고 뒤집혀져, 코에 물이 차오른 채 비명도 못 지르고 차가운 물속으로 서서히 가라앉는’⁵⁷⁾ 상황이 해체되고 파편화된 음악으로 나타난다. 무대 위에서 어머니는 한 호흡으로 숨을 거칠게 몰아쉬고(Sing on one breath, exaggerate getting out of breath), 날카롭게 헐떡거리며(sharp inhale), 같은 음을 강박적으로 반복하면서 숨 막히는 공포를 토로하고 있다.

이 때 급박한 템포로 반복되는 패턴의 전자음이 흘러나오는 가운데, 스크린에는 어머니와 아들이 과거에 함께 살던 집이 등장한다. 그리고 이어서 물에서 빠져나온 아들이 엄마를 찾기 위해 들판을 전속력으로 달려가는 장면이 순차적으로 조명된다. 무대에서 어머니가 물에 빠져드는 고통을 노래하는 장면과 아들이 어머니를 찾으러 가는 영상 속 장면은 계속해서 반복하여 교대로 등장한다.

57) 어머니가 부르는 레치타티보의 가사는 다음과 같다: (...) 나는 미끄러져, 경계, 모래의 경계, 나는 깊은 바다로 미끄러져, 거대한 파도, 나를 덮치는 거대한 파도, 뒤집어지고 빙글빙글 돌고, 뒤집어지고 빙글빙글 돌고, 거대한 파도, 수건, 모퉁이의 작은 돌탑, 모서리에, 모서리에, 모서리에- 모서리에, 모서리에-, 돌고, 뜨는 줄 알았는데, 뜨는 줄 알았는데, 뜨지 못했어, 헤매며, 계속해서 뒤집고 돌고 있어, 뒤집고 돌고 있어. 어두움, 헤매어, 어느 쪽이 위쪽인지도 모른 채, 어두움, 어딘지 알지 못하고, 어딘지 알지 못하고, 흑암에 둘러싸여-어딘지 알지 못하고, 내 목에 차오르는 차가운 물, 둘러싸여, 흑암에 둘러싸여, 비명을 지르려고 입을 벌렸어, 헤매면서, 어디가 위인지 알지 못하고, 차가운 물, 차가운 물, 차가운 물, 차가운 물, 차가운 물, 차가운 물, 비명을 지르려고 입을 열었어, 차가운 물이 목구멍과 코로 차올라, (...) 엄청난 고통, 물 속으로 가라앉아. (후략)



<그림 4> 미셸 판데르아, 《기억의 재구성》,
6장(B)의 클라이맥스에서 평행편집 기법이 적용된 장면

어머니의 폐에 물이 차오르는 동안, 아들은 집으로 달려가고, 어머니가 죽음의 그림자를 감지한 순간, 집으로 들어온 아들은 어머니의 부재를 확인하고 충격과 상실감에 사로잡힌다. 영상 안에서도 아들이 물에서 나와 추위에 떠는 장면과 엄마를 찾으러 달려가는 장면은 빠른 속도로 교차되면서 당시의 비극을 재구성하고 있다. 뿐만 아니라 물에서 나와 엄마를 애타게 찾는 어린 시절의 아들과, 심적인 고통으로 몸부림치는 현재 아들의 모습이 교차되면서 이 장면이 아들의 마음속에서 재생되는 트라우마 기억이라는 것이 암시적으로 밝혀진다.

이와 같이 작품의 클라이맥스에 배치된 무대와 영상의 병치는 어머니의 희생과 슬픔을 극대화시키는 역할을 한다. 즉 각기 다른 시공간을 뛰어넘는 영화적 기법을 활용하여 과거와 현재, 기억과 현실, 죽음과 삶을 교차시키며 주인공이 겪은 긴박한 상황과 인물의 절박한 심리를 극적으로 표현해내는 것이다.

6. 나오면서

20세기의 극작가 브레히트(Bertolt Brecht, 1898-1988)는 당대의 기술적 발전들을 바라보면서 관객이 더 이상 아리스토텔레스적인 극 형태에 만족하기 어려워졌다고 이야기한 바 있다.⁵⁸⁾ 제한된 시공간 안에서 사건을 선형적인 순서대로 엮은 아리스토텔레스적 무대가 20세기의 영화적 시각에

58) Bertold Brecht, 『새로운 예술을 찾아서』, 김창주 편역 (서울: 중원문화, 2017), 191-192.

익숙한 관객들에게 어필하지도 못할뿐더러 시대적으로도 적절하지 않다는 것이다.

그의 언급은 다채로운 기술적 발전과 함께 과거와는 또 다른 형태로 극적인 상상력을 전개해나가는 21세기의 오페라를 떠올리게 만든다. 당대의 기술과 꾸준히 상호작용해온 오페라는 오늘날 또 다시 21세기의 미적 감수성을 반영한 디지털 미디어의 표현양식과 결합하면서 새로운 관점으로 인간의 삶을 조명하고 있다. 무대와 스크린, 현실과 가상을 넘나들고, 상상의 영역과 경험의 영역을 교차시키며 미처 생각지 못했던 우리 삶의 주제들을 제시하는 것이다.

이에 따라 본 연구는 미셸 판테르아의 오페라 《기억의 재구성》을 살펴보면서 동시대의 진보된 테크놀로지를 활용하여 ‘트라우마와 기억’이라는 작품의 주제를 재현하는 독특한 내러티브 구성과 연출방식을 분석해보았다. 이 작품은 같은 사건이 반복적으로 되돌아오는 순환구조를 사용하여 인물의 주관적 심리를 강조하고 동일한 사건을 계속해서 새로운 방식으로 재조명한다. 오페라의 도입부에 배치된 트라우마 사건은 두 번에 걸쳐 회귀하며 트라우마의 반복 강박적 특징을 드러내는 한편 주기적으로 충격적 반향을 일으킨다.

이어서 작품의 연출전략에서는 앞서 언급한 트라우마의 심리적 속성에 상응하는 구조적 내러티브가 다양한 매체를 통해 어떻게 재현되고 있는지 짚어보았다. 이 작품은 무대와 스크린의 긴밀한 상호작용을 통해 인물의 비극적 심리를 표현하고 있다. 트라우마로 분열된 기억은 복제된 형상으로 분산된 주인공이 파편적 선율과 신체적 제스처를 대위적으로 주고받거나, 무대 위 어머니와 스크린 속 아들의 제스처가 반목하고 충돌하는 방식으로 형상화된다. 또한 3D 기술을 활용한 무대와 스크린의 연결은 기억과 현실, 삶과 죽음의 경계를 초월한 아들의 그리움을 효과적으로 전달하며, 영화적 기법과 오페라의 상호매체적 결합을 통해 작품의 주제를 확장된 시공간에서 구현하고 있음을 확인할 수 있었다.

이처럼 오페라 《기억의 재구성》은 다양한 무대 기술을 활용하고 타 장르와 매체의 기법들을 활용하고 있지만 절제된 무대 구성을 통해 작품의 주제를 효과적으로 재현하고 있다. 무대 위에 등장하는 것은 어머니 배역을 맡은 소프라노 한 명일 뿐이지만, 영화와도 같은 스크린 속 화려한 영상은 무대 위의 사건과 위화감 없이 촘촘하게 교차되며 사건을 극적으로 재현한다.

다시 한 번 강조하고 싶은 것은, 이 작품에서 주목할 점이 결코 관객의 시각을 현혹하는 화려한 기술에 있지 않다는 점이다. 오히려 이 작품은 오히려 이 작품은 첨단 테크놀로지를 매개로 인간의 무의식에 침투하여 가족을 갑자기 잃은 등장인물의 심리적 외상, 즉 현재를 찌르는 과거의 기억을 날날이 그려낸다. 기억 속을 헤매는 등장인물을 표현하기 위해 작품 속에서 죽음과 삶, 현실과 가상, 무대와 스크린의 경계는 완전히 흐려져 있으며, 시간 개념이나 앞뒤 맥락조차 모호하

다. 작품에서는 경계가 흐려진 작품의 시공간 속에서 트라우마를 비자발적으로 마주하는 등장인물의 참혹한 심리가 두드러지고 있다.

다만, 본 연구에서 자세히 조명하지는 않았으나 이 작품이 테크놀로지를 매개로 인물의 심리에 대한 참신한 구성과 연출전략을 보여주는 만큼, 음악에서도 실험적 면모가 나타나고 있는지에 대해서는 재고할 필요가 있다. 첨단 기술의 오페라에 매끄럽게 접목시키는 시도에 비해, 작품에 사용된 성악양식이나 선율적 구성 등은 여전히 전통적인 오페라의 구성을 답습하는 부분이 많기 때문이다. 따라서 이 작품의 음악적 특징이 동시대의 지각과 미적 감수성을 제대로 반영하고 있는지에 관한 문제는 이후 판테르아의 다른 작품들과 함께 후속연구에서 고찰할 예정이다.

서론에서 언급한 지적의 이야기로 돌아가보자. 오늘날 오페라는 디지털 테크놀로지에 힘입어 ‘과거를 고집스럽게 재생하는 폐물’이라는 오명으로부터 벗어났는가? 21세기에 접어들어 어느덧 20년이 지났지만 이에 관해서는 여전히 판단유보 중이라는 대답을 할 수 있을 것이다. 최근 테크놀로지를 활용한 신작 오페라 공연들은 무대를 세련되게 만들고 극적인 시공간의 발빠른 전환을 보여주지만, 동시에 무대의 스펙터클로 관객의 집중을 분산시키며 기술에 필적할만한 내러티브의 혁신을 보여주지 못하는 경우가 많다.⁵⁹⁾ 또한 다양한 감각적 몰입을 촉발하지만 기술적 시도만 각인되면서 동시대를 반영하는 의미의 부재가 일어나는 경우도 자주 목격되는 현상이다.

그런 점을 감안할 때 위에서 언급한 단점에도 불구하고 판테르아의 오페라는 21세기 동시대 오페라에 시사하는 바가 크다고 평가될 수 있을 것이다. 그의 오페라는 화려한 기술에 함몰될 수 있는 한계를 극복하고 주제와 조응하는 무대기술을 통해 상실의 감정에 대한 공감을 이끌어내고 있다. 슬픔의 밑바닥으로 걸어 들어가 말할 수 없는 끔찍한 사건에서 비롯된 마음의 흉터를 참신한 구성과 연출로 풀어나가는 방식에서 이 오페라의 진정한 가치를 찾을 수 있을 것이다. 향후 본 연구를 통해 오페라와 테크놀로지가 배합되면서 나타나는 동시대 오페라의 뛰어난 예술적 상상력과 미학적 성취에 관한 연구가 이어지기를 기대해본다.

검색어

오페라(Opera), 디지털 오페라(Digital Opera), 영화 오페라(Film Opera), 미셸 판테르아(Michel van der Aa), 기억의 재구성(Blank Out), 트라우마(Trauma), 기억(Memories), 디지털 현대음악(Digital Contemporary Music), 3D 영상(3D film), 디지털 퍼포먼스(Digital Performance)

59) 김정현, “포스트휴먼 시대의 예술 어디로 가는가”, 21.

참고문헌

논문 및 단행본

- 김정현. “포스트휴먼 시대의 예술 어디로 가는가.” 『열린정신인문학연구』 19/1 (2018): 31-59.
- 김준기. 『영화로 만나는 트라우마 심리학』. 서울: 수오서재, 2021.
- 김철권, 임진수. “라쇼몽-욕망의 진실에 대하여.” 『영화연구』 80 (2019): 3-32.
- 노영해. “21세기 첨단 디지털 기술이 활용된 바그너 오페라 공연의 현황.” 『음악논단』 26 (2011): 75-94.
- 박인영. “영화에서 플래시백을 통한 여성의 트라우마 재현.” 『현대영화연구』 27 (2017): 185-213.
- 백로라. “미디어 테크놀로지 시대에서의 퍼포먼스의 ‘라이브니스.’” 『인문언어』 13/2 (2011): 289-317.
- 원유선. 『뉴노멀의 음악: 디지털 컨버전스 음악으로 미래를 듣다』. 서울: 모노폴리, 2021.
- 이경미. “디지털 미디어 시대, 공연의 커뮤니케이션-participation 또는 interaction.” 『드라마 연구』 44 (2014): 33-61.
- 이재운, 전석, 김동호. “디지털 퍼포먼스에서 신체, 디지털 분신 그리고 통합된 세계의 관계”, 『한국기초조형학회』 16/5 (2015): 439-450.
- 주현식. “포스트디지털 퍼포먼스의 미학-〈천사: 유보된 제목〉과 혼합 현실(Mixed Reality)의 비전.” 『드라마연구』 55 (2018): 125-156.
- 지혜원. “공연의 확장과 매개된 라이브니스.” 연세대학교 박사학위논문, 2016.
- 차영호, “연극 연기·연출과 영상 연기·연출 비교 연구.” 중앙대학교 석사학위논문, 2006.
- Abbate, Carolyn and Parker, Roger. “We are alone in the forest” in *A History of Opera: The Last Four Hundred Years*. New York: Norton, 2012. 이효인 역. “쉬운 접근의 역설: 오페라의 경우.” 『디지털 혁명과 음악: 유튜브, 매시업, 그리고 인공지능의 미학』. 음악미학연구회, 오희숙, 원유선 책임편집: 151-178. 서울: 모노폴리, 2021.
- Brecht, Bertold. 『새로운 예술을 찾아서』. 김창주 편역. 서울: 중원문화, 2017.
- Citron, Marcia J. “Subjectivity in the Opera Films of Jean-Pierre Ponnelle.” *The Journal of Musicology* 22/2 (2005): 203-240.
- _____. *When Opera Meets Film*. Cambridge and New York: Cambridge University Press, 2010.
- Freud, Sigmund. “Jenseits des Lustprinzips.” in *Gesammelte Werke XII*. Frankfurt am Main,

1940. 박찬부 역. 『쾌락의 원칙을 넘어서』. 서울: 열린책들, 1997.
- Hugill, Andrew and Scott, Lee. "The Imaginary Voyage: an online opera." *Digital Creativity* 24/3 (2013): 268-273.
- Morris, Christopher. "Digital Diva: Opera on Video," *The Opera Quarterly*. 26/1 (2010). "디지털 디바: 영상 오페라." 『디지털 혁명과 음악: 유튜브, 매시업, 그리고 인공지능의 미학』. 음악미학연구회, 오희숙, 원유선 책임편집: 117-149. 서울: 모노폴리, 2021.
- Macpherson, Ben. "Embodying the virtual: 'Digital opera' as a new Gesamtkunstwerk?." *International Journal of Performance Arts and Digital Media* 8/1 (2012): 49-60.
- Marshall, Jonathan W. "Freezing the Music and Fetishising the Subject: The audiovisual dramaturgy of Michel van der Aa." *Sound Scripts* 2/1 (2009): 16-25.
- Novak, Jelena. "Music beyond Human: A Conversation with Michel van der Aa," *New Sound* 55/1 (2020): 7-22.
- Rogers, Holly. "The Public Will Only Believe the Truth If It Is Shot in 3D': Michel van der Aa, 'Nine Years in an Ophanage' (Zenna), Sunken Garden, Scene 6." *Cambridge Opera Journal* 28/2 (2016): 277-282.
- Rutherford-Johnson, Tim. *Music after the fall: Modern Composition and Culture since 1989*. Oakland, California: University of California Press, 2017.
- Ryan, David. "Opera outside of itself." *International Journal of Performance Arts and Digital Media* 8/1 (2012): 11-30.
- Wilson-Bokowiec, Julie. "Future voices of digital opera: Re-imagining the diva." *International Journal of Performance Arts and Digital Media* 8/1 (2012): 79-92.
- Vear, Craig. "Gesamtkomposition and the digital opera: A Sentimental Journey." *International Journal of Performance Arts and Digital Media*. 12/1(2016): 61-81.
- Zizek, Slavoj and Mladen Dolar. *Opera's Second Death*, New York: Routledge, 2002. 이성민 번역. 『오페라의 두 번째 죽음』. 서울: 민음사, 2012.

약보

Van der Aa, Michel. *Blank Out*. Boosey&Hawkes, 2015.

인터넷

<https://www.nytimes.com/2017/09/22/arts/music/blank-out-opera-park-avenue-armory.html>

[2022년 4월 28일 접속]

<https://www.vanderaa.net/work/blankout/> [2022년 4월 28일 접속]

<https://theartsdesk.com/opera/sunken-garden-english-national-opera-barbican-theatre> [2022년 4월 28일 접속].

<https://www.theguardian.com/music/2010/apr/29/michel-van-der-aa-after-life> [2022년 4월 28일 접속].

<https://www.newyorker.com/magazine/2017/10/30/infrasound-opera> [2022년 4월 28일 접속].

<https://www.ft.com/content/0ebe5a9a-f643-11da-b09f-0000779e2340> [2022년 4월 28일 접속].

<https://vanderaa.net/work/afterlife/> [2022년 4월 28일 접속].

<https://vanderaa.net/work/upload/> [2022년 4월 28일 접속].

**Trauma and Memories Represented by Technology:
Composition and Directing Strategy in
Michel van der Aa's Opera *Blank Out***

Yuseon Won

Michel van der Aa's opera *Blank Out*(2015-2016) provides an important clue to understand contemporary opera in the 21st century, which is diversified by digital technology. In this work premiered in 2016, an attempt is made to embody the emotion of loss that has penetrated into the unconscious with sophisticated technology while tenaciously tracking the trauma of the protagonist who witnessed the drowning of a family member. However, what is noteworthy about this work is that it is not a flashy technique that dazzles the audience's eyes. Rather, this work deeply expresses the psychological trauma of a character who has lost a family through cutting-edge technology.

In the present study, it is attempted to pay attention to the unique narrative structure and directing method that reproduces the theme of 'trauma and memory' using the advanced technology of the time in the opera *Blank Out*. This study starts by examining the changes that appeared in contemporary performing arts and operas due to the spread of technology as well as the world of Van der Aa's works indulging in the complex psychology of characters. Afterwards, it illuminates the cyclical composition that corresponds to the traumatic psychology experienced by the protagonist, and analyzes the directing method that uses the stage and screen to cross the boundaries between reality and virtuality, memory and reality, film and opera, and shape the motif of the work. This study explores the dramatic imagination of contemporary opera, using a variety of media but not being engrossed in technology, while realizing psychological themes that were difficult to express in traditional opera.

테크놀로지로 재현된 트라우마와 기억: 미셸 판데르아의 오페라 《기억의 재구성》에 나타난 구성 및 연출전략

원유선

미셸 판데르아(Michel van der Aa, 1970-)의 오페라 《기억의 재구성》(*Blank Out*, 2015-2016)은 디지털 테크놀로지로 다변화되는 21세기 동시대 오페라를 이해할 수 있는 중요한 단초를 제공한다. 2016년 초연된 이 작품에서는 가족의 역사를 목격한 주인공의 트라우마를 집요하게 추적하면서 무의식에 침투한 상실의 감정을 정교한 테크놀로지로 구현하는 시도가 나타난다. 그러나 이 작품에서 주목할 점은 결코 관객의 시각을 현혹하는 화려한 기술이 아니다. 오히려 이 작품은 첨단 테크놀로지를 매개로 가족을 잃은 등장인물의 심리적 외상을 심층적으로 표현하고 있다.

본고에서는 오페라 《기억의 재구성》에서 동시대의 진보된 테크놀로지를 활용하여 ‘트라우마와 기억’이라는 주제를 재현하는 독특한 내러티브 구조와 연출방식에 주목한다. 본 연구는 인물의 복잡한 심리에 탐닉하는 판데르아의 작품세계와 더불어 기술의 확산에 따라 동시대 공연예술 및 오페라에 나타난 변화를 짚어보는 것으로 출발한다. 이후 주인공이 겪는 트라우마 심리에 조응하는 순환적 구성을 조명하고, 무대와 스크린을 활용하여 실재와 가상, 기억과 현실, 영화와 오페라의 경계를 가로지르며 작품의 모티브를 형상화하는 연출 방식을 분석한다. 이를 통해 본 연구는 다양한 미디어를 활용하면서도 기술에 함몰되지 않고 전통 오페라에서 표현하기 어려웠던 심리적 주제를 구현해내는 동시대 오페라의 극적인 상상력을 탐색해본다.

논문투고일자: 2022년 5월 1일

심사일자: 2022년 5월 22일

게재확정일자: 2022년 5월 23일

