

리프친스키의 포토몽타주영상과 시각적 충돌 고찰

Photomontage and optical conflict in Rybczynski's films

주저자 : 윤현철(Yoon, Hyun Chul)

한세대학교 디자인학부

논문요약

Abstract

1. 서론

2. 디지털 포토몽타주영상

- 2.1. 사진과 포토몽타주
- 2.2. 디지털 포토몽타주영상

3. 포토몽타주영상의 반사실성과 하이퍼매개성

- 3.1. 포토몽타주영상의 반사실성
- 3.2. 포토몽타주영상의 하이퍼매개성

4. 공간적 몽타주와 시각적 충돌

- 4.1. 포토몽타주영상의 공간적 몽타주
- 4.2. 포토몽타주영상의 시각적 충돌

5. 리프친스키의 포토몽타주영상 분석

- 5.1. 시점의 충돌, 다시점구조와 탈육체화
- 5.2. 색채의 충돌, 혼성모방과 시물레이션
- 5.3. 착시의 충돌, 데페이즈망과 낯설음
- 5.4. 몰핑의 충돌, 디지털과 초현실성

6. 결론

참고문헌

(Keyword)

Photomontage, Optical conflict, Spatial montage

논문요약

포토몽타주(photomontage)는 여러 개의 시점이나 서로 다른 장면들을 하나의 이미지로 조합하여 새로운 메시지를 만드는 표현방법이다. 이 연구는 디지털영상시대에 새롭게 부각되고 있는 포토몽타주영상의 특성을 ‘반사실적’, ‘하이퍼매개적’으로 규정하고 이를 분석하였다. 포토몽타주영상은 동일한 공간에 놓인 이미지 레이어간의 시각적 충돌을 표현한다. 이것은 에이젠슈테인의 파토스적인 충돌몽타주이론이 시간의 연속에서 뿐만 아니라 이미지와 이미지의 경계에서 다양하게 변형되어 표현되는 것이다. 따라서 포토몽타주영상은 ‘시간적 몽타주’에서보다 ‘공간적 몽타주’라는 형식에서 파악해야 한다고 보았다.

이 연구는 리프친스키의 포토몽타주영상을 사례 분석하여 ‘공간적 몽타주’와 ‘시각적 충돌’을 확인하였다. 리프친스키의 작품은 시점, 색채, 착시, 몰핑의 충돌을 통해 각각 탈육체성, 낯설음, 초현실성, 그리고 시물레이션공간으로 비약하고 있었다.

Abstract

Photomontage is an expression method to create new message by mixing several points of time or very different views into one image. This study defines and analyzes the characteristics of photomontage as ‘antirealism’ and ‘hypermediacy’.

Photomontage image expresses ‘optical conflict’ between image layers placed in the same space. This is expression of conflict montage theory of Sergei Eizenshtein which is diversely transformed and expressed on the border of images as well as continuance of time. Therefore, it is determined photomontage image should be defined in the type of ‘spatial montage’ rather than ‘time montage’.

This study analyzes cases of photomontage image of Rybczynski, and confirms ‘spatial montage’ and ‘optical montage’. The works of Rybczynski is jumping up into disembodiment, strangeness, surreality and simulation space through the conflict of point of view, color, optical illusion and morphing.

1. 서론

오늘날 디지털이미지는 다중 이미지접치기와 재순환, 혼합의 복잡한 연출을 통해 일종의 상호텍스트성을 포함하는 새로운 미학을 출현시켰다. 그 결과 다양한 이미지와 스타일들이 서로 연속적으로 재조합되면서 또 다른 하나의 텍스트가 만들어지고 있다. 포토몽타주영상(photomontage)은 이러한 분해와 재조합의 미학이 가장 잘 나타나는 것으로서, 서로 다른 순간에 일어난 사진 이미지 조각들을 변형시키고 조합시켜 하나의 새로운 사진을 만든다. 디지털 광고영상과 뮤직비디오, 영화 그리고 다양한 UCC(User Created Content)콘텐츠는 이제 고도의 시각적 충격과 참신성을 무기로 하는 포토몽타주에 의존하여 텍스트를 전달하고 있다. 포토몽타주라고 하면 주로 아방가르드적 모더니즘 예술을 연상하게 된다. 하지만 20세기 말 디지털 이미지 구현기법이 출현하면서 현대 시각문화에서도 많은 포토몽타주영상이 등장하고 있다. 아방가르드의 콜라주(collage) 전략이 잘라내기과 붙이기라는 보다 편리한 디지털이미지 제작방식으로 다시 활용되는 것이다.

이 연구의 목적은 이처럼 새롭게 부각되고 있는 포토몽타주영상의 표현적, 미디어적 특성을 파악하고, 그것을 기존 영상 몽타주이론의 틀 안에서 어떻게 해석할 수 있는지 확인하는 것이다.

이를 위해 두 개의 연구가설 및 연구방법을 세웠다. 먼저 포토몽타주영상을 ‘반사실적(antirealism)’, ‘하이퍼매개적(hypermediacy)’이라고 가정하고 그 특성을 검토한다. 또한 이러한 포토몽타주영상의 특성은 ‘시간적 몽타주(time montage)’가 아닌 ‘공간적 몽타주(spatial montage)’에서 파악되어야 한다고 가정하고, 리프친스키(Rybczynski)의 포토몽타주영상을 ‘공간적 몽타주’와 ‘시각적 충돌(optical conflict)’이라는 관점에서 분석한다.

2. 디지털 포토몽타주영상

2.1 사진과 포토몽타주

19세기 사진의 탄생 이후 회화와 사진은 상호 영향을 끼쳐왔다. 회화사에서 사진의 등장은 중대한 의미를 갖는다. 기본적으로 사진은 오랜 시간동안 회화가

누리고 있던 재현의 기능을 회화보다 훨씬 더 완벽하게 수행할 수 있었기 때문에 미술계에는 큰 위협이 되었고 따라서 ‘사진의 등장으로 회화는 죽었다’라는 인식까지 생겨날 정도였다. 하지만 당시 사진은 완벽한 재현과 복제라는 장점을 통해 스스로 새로운 예술 장르를 개척하기 보다는 오히려 ‘또 하나의 회화’로서 위상을 찾으려 했다. 따라서 자연의 사실적 재현이라는 역할을 버리고 사진에 채색을 하거나 촬영, 현상과정에서 기교를 부리는 등 새로운 표현가능성을 모색하였다.

반면 회화적 문맥에서 사진이라는 대중매체를 이용하려는 움직임이 있었는데 이것이 바로 포토몽타주이다. 포토몽타주 기법은 1920년대 베를린 다다이스트와 러시아 구성주의에 의해 많이 시도되어졌다. 다다이스트들은 신문, 잡지 등에서 오려낸 사진이나 문자를 붙이고 드로잉을 첨가하는 콜라주 방법을 통해서 당시 상황을 풍자했다. 반면 전 국민의 8할 이상이 문맹이었던 러시아에서는 혁명의 이데올로기를 전달하기 위한 시각매체로 포토몽타주를 이용했다.

포토몽타주는 입체파 회화화도 많은 관련성을 갖는다. 20세기 초, 입체파화가들은 자연의 재현을 거부하고 독립적인 화면공간구성을 추구하기 시작했다. 그들은 ‘하나의 눈(單眼)’에 의한 시각공간의 선 원근법적 통일성을 촉각적으로 분해된 단편적시상의 결합으로 대치함으로써 이를 파괴해 버린다. 입체파에 의해 회화에서 이미지보다는 ‘물체성’, 재현보다는 ‘오브제’가 강조되는 추상회화의 길이 열린 것이다. 이것은 대상의 분해와 조합 그리고 비재현성이라는 포토몽타주와 근본적 의식을 같이 한다.

2.2 디지털 포토몽타주영상

디지털 포토몽타주는 표현형식과 활용의 측면에서 아날로그 포토몽타주와 거의 유사하다. 디지털 포토몽타주에서도 여전히 사진을 이용하며 그 이미지를 자르고, 수정하고, 합성하여 새로운 이미지를 만들어 낸다. 과거에 사진을 활용한 모더니스트들이 그랬던 것처럼, 동일한 제작과정이 컴퓨터라는 매체로 넘어와 디지털이미지 편집 프로그램 내에서 다루어지는 것이다. 주요한 특징이라면 디지털 이미지는 사진의 손상 없이 무한히 복제할 수 있고, 보다 다양하게 변형시킬 수 있다는 것이다. 또한 포토몽타주의 핵심이

라고 할 수 있는 자르기와 붙이기가 디지털 환경에서 가장 기본적인 조작수단이라는 것이다. 따라서 포토몽타주는 디지털이라는 보다 다양하고 편리한 방법을 응용하여 시간과 재료의 문제를 극복하고 더욱 새로운 실험적 표현방법을 시도할 수 있게 되었다. 이제 디지털 포토몽타주는 그 활용범위가 메시지의 정확한 기록이라는 고전적 정의를 넘어서 무한한 표현의 영역으로 확대되었다고 볼 수 있다.

디지털 포토몽타주는 ‘물질의 조립’이 아니라 ‘정보의 조립’이다. 자신이 기계의 생산품을 조립하고 있다는 사실에 대한 자각, 또는 예술을 생산하고 있다는 혁명적인 의식에서 나타난 용어인 몽타주는 우선 ‘물질의 조립’을 연상시킨다. 그러나 기계적인 생산품으로서의 영상과 사운드는 오브제가 아니라 시청각 정보이다. 포토몽타주의 경우, 인화된 사진, 즉 오브제를 조립하는 콜라주적인 방법도 포함하고 있으나, 이 경우에도 실제로 그것이 시각정보의 조립이라는 사실은 변하지 않는다. 따라서 포토몽타주영상은 ‘정보의 조립’이라고 불러야 할 것이다.¹⁾

전자시대로 넘어오면서 포토몽타주에 가장 크게 영향을 받은 분야로 비디오아트를 빼놓을 수 없다. 비디오아트는 1970년을 전후해서 이제 막 개척의 손길을 기다리고 있는 신대륙이나 다름없었다. 사진이나 영화예술의 경우와 마찬가지로, 어떤 종류의 영상이 하나의 예술표현을 위한 도구로서 정착하기 위해서는 얻어진 이미지를 잘라내고 몽타주하는 기법의 개발을 전제로 한다. 비디오에 있어서 이 장치에 의한 이미지의 합성은 포토몽타주의 기법을 전자적으로 실현한 결과라고 말할 수 있다. 피드백 등은 예외로 치더라도 크로마키는 바로 컷팅(cutting)을 실행하는 기법이며, 영화로 말하자면 광학인화기를 사용한 특수효과 기술과 마찬가지로 공정을 전자적으로 바꾸어 놓은 것이다. 이로써 비디오 아트는 영상예술의 한 장르로 편입될 수 있게 된 것이다.²⁾

비디오 아트 작품 속에서 포토몽타주된 이미지들은 변형되고, 서로 교차되고, 반복하면서 전자적인 영상의 흐름 속에서 뒤섞여가는 모습으로 나타난다. 이처럼 이미지가 잘려져서 몽타주되고, 또 시간적으로도 교차되는 상황은 1980년대 이후 백남준의 작품에서

1) 이원근, 『영상기계와 예술』, 현대미술사, 1996, p.175

2) Ibid, pp.176-177

‘인지’의 한계를 위협하는 수준으로 나타나기도 한다. 그것들은 어떤 이미지라기보다는 거대한 이미지 파편들의 소용돌이로 인식된다.

3. 포토몽타주영상의 반사실성과 하이퍼매개성

3.1 포토몽타주영상의 반사실성

영상은 현실을 강력하게 재현하는 능력을 가지고 있지만, 반면에 여러 가지 장면을 합성하거나 가공하고, 또는 필름을 이리저리 연결함으로써, 현실에서는 불가능하지만 영상에서만 가능한 상황을 창조할 수 있다. 시네마토그래프(cinematograph)가 처음 태어났을 때 그것은 전자 쪽이었다. 하지만 일반적으로 영화가 본격적인 예술표현수단으로서의 기능을 획득하는 것은 후자, 즉 쇼트 편집이 가능해지면서부터이다.³⁾

영화 몽타주는 쿨레쇼프와 푸도프킨에 의해 통일성과 유기성을 강조하는 형태로 발전하여 현재 할리우드영화의 편집방법으로 발전된 ‘사실적 몽타주’와 실험영화, 광고, 비디오아트, 뮤직비디오 등에서 지속적으로 연구되고 있는 에이젠슈테인의 반사실적인 ‘충돌 몽타주’로 구분된다.

쿨레쇼프와 푸도프킨의 몽타주는 곧잘 ‘벽돌쌓기’로 불리기도 하는데, 그것은 하나하나의 벽돌을 쌓아올려 가는 것처럼 쇼트의 자연스러운 연결에 의해 영화를 구축해야 한다는 것이다. 에이젠슈테인의 몽타주는 푸도프킨의 것과는 근본적으로 차이가 나고 있는데, 그는 장면과 장면의 병치를 통해 새로운 의미를 창출해내는 것을 중요시 하였다.

에이젠슈테인의 대표적인 어트랙션 몽타주 이론과 대위법적 몽타주 그리고 후기 지적영화(intellectual movie)까지 이어지는 그의 다양한 몽타주 이론은 총체적으로 반사실적 편집방법으로 요약된다. 그는 ‘연상적 비교’에 의해 정서적 충격을 주는 것을 ‘어트랙션 몽타주(attraction montage)’라고 했는데 이것은 대위법의 몽타주로 이어진다.

포토몽타주영상은 에이젠슈테인의 몽타주와 형식을 같이 한다. 그것은 쇼트 내에서 조립된 정보의 조각들이 사실적이고 유기적으로 통합되는 것이 아니라 서로 충돌하고 비약하여 또 다른 의미를 생성한다. 고전적 영화양식은 프레임에서 공간적 연장을 한정

3) Ibid, p.122

하고, 필름의 길이에 의해 절대적인 시간을 한정하며, 나아가 관객과 특정한 '거리'를 전제하면서 세계를 창조한다. 이렇게 해서 만들어진 고정된 시야, 직선적인 시간은 일체가 되어 융합하고, 생성하고, 소멸한다. 그리고 그것은 인간의 눈높이에서 바라본, 말하자면 현실의 시야와 마찬가지로의 풍경을 스크린에 비추려고 노력한다. 따라서 외부세계를 완벽하게 재현하고자 하는 의도로 제작되었다고 말할 수 있는 것이다. 그러나 몽타주는 이와 정반대로, 리얼리티를 분해하는 작업에서 시작하고 있다. 영상기계는 여러 가지 정보를 현실과 일치시키려는 데 비해, 몽타주는 그것을 분해하고 재구성함으로써 독자적인 현실을 구성하려는 시도인 것이다. 포토몽타주영상은 몇 개의 사진으로부터 잘라낸 형식적으로 다른 요소가 하나의 프레임 속에서 조립되는 것이고, 그 결과는 '형식적 불일치'였다.⁴⁾

에이젠슈타인의 충돌몽타주는 2차대전 이후 등장한 새로운 영화 속에서 더욱 직접적이고 혁신적인 형식으로 전개된다. 몽타주의 형식은 점프컷(jump cut)적 연결, 무리수적(無理數的)이고 비합리적(irrational)인 연결, 그리고 이접적(離接的)인 연결로 다양한 비약을 시도한다. 이러한 영화들은 고전적 양식자체를 거부하고 파괴한다. 영화 속의 이야기는 인과율적인 면에서 결락(缺落)되며 완결되지 않는다. 내러티브적인 시간은 과거-현재-미래의 선형적(線型的)인 구조를 이루지 않고 파편화되며, 공간적 구성 또한 합리적이지 못하고 '무규정적(無規定的) 공간'이 되면서 서사적 배경과 분리되어 버린다.⁵⁾

3.2 포토몽타주영상의 하이퍼매개성

지금까지 미디어들은 선형 원근법, 지움 및 자동성이라는 테크닉들과 투명성의 미학적 가치 사이의 상호작용을 통해 비매개(transparent immediacy)를 구축해 왔다. 선형 원근법은 투영 기하학을 활용해 캔버스를 넘어 공간을 표상함으로써, 자신을 지워버리는 것이다. 알베르티(Alberti)는 캔버스를 세상을 향해 열린 창문이며 관람자에게 그 너머의 장면을 제공하는 것이라고 했다. 회화는 또한 그림평면 밖 자국

의 '지움'을 통해 그림그리기 과정을 은폐했다. 이러한 미디어의 '투명성(transparency)'을 위한 노력은 이제 카메라 옵스큐라(camera obscura)기술, 사진, 영화, 텔레비전을 거치면서 자동화되었다.

영화에서도 '투명성'에 대하여 많은 노력이 있어왔다. 몽타주는 그 중 대표적인 것이다. 영화는 연속되지 않는 사건의 불연속이 가능하면 은폐되어야 한다는 조건에서, 영화적 연속이 재현될 수 있기 때문이다.

한편 미디어가 끊임없이 투명성을 추구해왔지만 불투명성, 즉 하이퍼매개성을 통해 미디어로서의 자신을 드러내려는 노력도 있어왔다. 포토몽타주영상이 바로 그것이다. 하이퍼매개는 컴퓨터 데스크탑의 윈도우처럼 다중성(multiplicity)으로 표현된다. 비매개의 논리가 표상 행위를 지우거나 아니면 자동화하도록 유도한다면, 하이퍼매개는 다중적 표상 행위를 인정하고 그것을 가시적으로 드러나게 한다. 비매개가 통일된 시각 공간을 보여준다면, 하이퍼매개는 이질적인 공간을 제공하는데, 여기서 표상은 세계를 보는 창문이 아니라 오히려 '창문' 자체인 셈이다. 창문을 통해 다른 표상물이나 다른 미디어가 열린다.⁶⁾

한편으로 하이퍼매개는 통합된 하나의 미디어에도 나타난다. 특히 사실주의적 표상의 환상을 약화시키거나 단절시키는 경우가 그렇다. 회화는 물론 사진, 영화, 디지털그래픽에서도 관객이 실제로 가능하다고 받아들일 것으로 기대되지 않는 환상적인 장면을 묘사하기 위해 적극적으로 하이퍼매개된 세상을 표현했다. 어떤 형태로든 하이퍼매개는 미디어를 인식하도록 해주며, 나아가 비매개에 대한 우리의 욕망을 환기시켜준다.

이처럼 시각문화에서 지배적인 위치에 있었던 투명성의 패러다임은 모더니스트들의 하이퍼매개의 논리에 의해 실질적으로 도전을 받게 된다. 모더니스트는 회화의 공간을 분절화하면서 그와 동시에 초의식적으로 그 미디어를 인식한다. 특히 콜라주와 포토몽타주는 미디어의 실재성에 대한 모더니스트적 열망을 보여주는 증거가 된다. 콜라주가 원근법 회화의 비매개성에 도전한다면, 포토몽타주는 사진의 비매개성에 도전한다. 포토몽타주 작가들이 기존의 사진을 찢어 다시 결합할 때, 그들은 탈보트(Talbot)가 시사하는

4) Ibid, p.175

5) 고호빈, <영화 이미지에 대한 포스트모더니즘적 고찰>, 호남대학교 학술논문집 Vol.26 No.2, 2005, p.906

6) 제이 데이비드 볼터, 리처드 그루신, 『재매개: 뉴미디어의 계보학』, 이재현 역, 커뮤니케이션북스, 2006, p.38

바와 같은 ‘자연이라는 연필’에 의해 사진이 그려지는 것이라는 생각을 믿지 않는 셈이다. 그 대신 사진 그 자체는 예술적 목적에서 인간이 개입해 선택하고 배열하는 요소들이 되는 것이다. 사진은 또 다른 사진의 위나 옆에 붙여지며, 활자, 회화, 연필로 그린 그림의 경우에는 전자적인 멀티미디어에서도 발견할 수 있는 층위 효과(layered effect)를 만들어 낸다.⁷⁾

4. 공간적 몽타주와 시각적 충돌

4.1 포토몽타주영상의 공간적 몽타주

레프 마노비치(Lev Manovich)는 『뉴미디어의 언어』에서 디지털 합성으로 귀결되는 시뮬레이션 기술의 고고학을 약속하기 위해 몽타주를 두 가지로 구분한다. 첫 번째 기술은 ‘시간적 몽타주’로 별개의 현실들이 시간적으로 연속된 시점들을 형성하는 것이다. 두 번째 기술은 ‘장면 내의 몽타주’로서 첫 번째와는 반대로 별개의 현실이 단일한 이미지에 속하는 부분을 구성하는 것이다. ‘장면 내의 몽타주’의 예로 1920년대 아방가르드 영화감독들이 만든 이미지의 병치와 다중스크린을 들 수 있다. 이러한 레프 마노비치의 논리는 에이젠슈타인과 쿨레쇼프의 몽타주이론에서도 발견된다. 에이젠슈타인은 1929년에 이미 ‘쇼트 내의 대립(inflict within the shot)’도 몽타주의 일종이라고 언급했다. 쿨레쇼프는 여기에 영향을 받아 몽타주가 쇼트과 쇼트 사이의 상호관계에서 발생할 뿐 아니라 쇼트 내에서도 존재하는 것으로 설명한다. 사실 디지털시대 이전에는 영화에서 허구적 현실을 만들기 위해 시간적 몽타주가 지배적인 대안이었다. 하지만 이미지의 기록과 편집에 전자적 방식이 도입되면서 상황은 달라졌다. 시간단위로 분절되고 편집되는 방식 뿐 아니라 ‘블루 스크린(Blue Screen)’으로 일반화되어있는 ‘키 기법(keying)’을 통해 쇼트 내에서 분절할 수 있는 방법이 가능해진 것이다. 그 후 1970년대에 이르면 전자적으로 자동화된 키 기법을 활용하는 ‘쇼트 내 몽타주 기법’이 일반화되기 시작한다. 동영상 내에서의 포토몽타주가 가능하게 된 것이다. 키 기법으로 만들어진 이미지는 스스로 하나의 새로운 개체가 되기도 하고, 다른 이미지와 병치되기도 하면서 새로운 혼성적 현실을 구성하게 된다. 그

7) Ibid, pp.44-45

전형적인 예가 TV스튜디오에 있는 아나운서 뒤편에 도시의 거리장면이 보이는 이미지이다. 두 공간은 그들의 의미에 의해 연관된다. 그러나 시각적으로 그들은 같은 크기도 아니고 같은 관점에서 보이는 것도 아니므로 분리된다. 전통적인 회화의 몽타주가 일치하는 공간의 환상을 만들면서 그 실상을 숨기는 반면에, 전자 몽타주는 관객에게 서로 다른 공간이 확실하게 충돌하고 있음을 숨기지 않고 보여준다.⁸⁾

에이젠슈타인의 ‘쇼트 내의 대립(inflict within the shot)’은 좀더 엄밀하게 말하면 그것은 ‘프레임 내의 대립(inflict within the frame)’이라고 할 수 있다. 사실상 에이젠슈타인은 개별적인 프레임은 몽타주의 요소로 보지 않았다. 그는 ‘쇼트는 몽타주의 세포이다’라고 주장한다. 세포인 개개의 화면들의 특징은 병립하는 단편들의 충돌과 갈등에 의해서 규정지어질 수 있다고 생각했다. 그러나 디지털 이미지로서 변형이 용이한 디지털 포토몽타주의 경우 한 화면 내에서의 몽타주가 불가능한 것이 아니며, 에이젠슈타인의 어트랙션 몽타주 효과를 통한 ‘정서적 충격’ 또한 유효할 수 있다. 이제 시간단위로 몽타주되던 쇼트는 하나의 공간에 레이어로 놓여지고 몽타주될 수 있게 되었다. 그것이 디지털 포토몽타주영상의 공간이다. 따라서 이제는 충돌과 비약이 쇼트와 쇼트의 관계에서 뿐만 아니라 레이어와 레이어의 관계, 즉 서로 다른 이미지가 만나는 관계 속에서도 나타나게 된다.

4.2 포토몽타주영상의 시각적 충돌

에이젠슈타인에게 있어서 충돌을 일으키는 대위법적 편집이란 거의 신비적인 과정이었다. 그는 편집을 유기세포의 성장에 비유하여 영화에서 컷팅은 세포가 두개로 나누어 질 때의 세포분열과 같다고 설명했다. 편집은 한 쇼트가 파열되는 시점에서 그 쇼트의 긴장이 최대로 확장되었을 때에 행해지는 것과 같이 단순히 장면과 장면의 연결이 아니라 충돌(conflict)이라고 생각했다.⁹⁾

디지털 포토몽타주영상에서의 충돌은 이미지와 이미지가 만나는 곳에서 찾아볼 필요가 있다. 특히 전경과 배경에 놓여지는 여러 조형요소들이 어떻게 만나

8) 레프 마노비치, 『뉴 미디어의 언어, 서정신 율김, 생각의 나무, 2005, p.205

9) 남명자, <세르게이 에이젠슈타인의 영화편집 이론에 대한 고찰>, 인문논총 Vol.7 No.1, 1997 p.165

고 스스로를 경계 짓고 있는지를 분석해야 한다. 이러한 새로운 미학적 충돌의 조건은 에이젠슈테인의 시각적 충돌이라는 개념과 유사하다.

에이젠슈테인은 1929년에 쓴 두 편의 논문 <영화의 원리와 표의문자>와 <영화형식에 대한 변증법적 접근>에서 다양한 시각적 충돌의 예를 제시하고 있는데, 이것은 쇼트와 쇼트 상의 시각적 충돌 그리고 프레임 안에서 일어나는 시각적 충돌을 포함하고 있다. 시각적 충돌을 유형별로 살펴보면, 도표적 충돌(graphic conflict), 수평면 사이의 충돌(conflict of planes), 부피의 충돌(conflict of volumes), 공간적 충돌(spatial conflict), 조명의 충돌(light conflict), 사물과 시점 사이의 충돌(conflict between matter and viewpoint), 대상물과 그 크기 사이의 충돌(conflict between an object and its dimension) 등이 있다. 이렇듯 에이젠슈테인은 충돌몽타주를 시각적인 차원에서 논의하면서 이를 ‘시각적 대위법(optical counterpoint)’이라고 부르기도 하였다.¹⁰⁾

이처럼 단편의 시각적 매개변수를 구체적인 항목들로 분류하고 분석하는 것이 모든 충돌 현상을 다 설명할 수 있는 방법은 아니다. 이러한 분류는 어쩌면 관객이 경험하는 충돌의 종류가 아니라 제작자의 생산적 편의에 의해 분류한 것일 수도 있다. 이런 관점에서 볼 때 레프 마노비치가 ‘공간적 몽타주’로서 시각적 충돌을 분류하는 방법은 좀더 포괄적이고 관객 중심적이다. 레프 마노비치는 이것을 ‘존재론적 몽타주(ontological montage)’와 ‘스타일적 몽타주(stylistic montage)’로 구분하고 있다.

‘존재론적 몽타주’는 하나의 시공간 안에 존재론적으로 조화 불가능한 것을 공존하게 하여 시각적 충돌을 일으키는 것이다. 그는 리프친스키(Rybczynski)의 작품 <Tango>(1982)를 예로 들며 인용 장면이 물리적으로 일어날 수 있으나 그러한 일이 발생할 가능성은 0%에 가깝기 때문에 그것이 시각적 충돌을 일으킨다고 설명한다. ‘스타일적 몽타주’는 쇼트 안에 다양한 미디어, 다양한 형식의 이미지를 병치해서 시각적 충돌을 일으키는 것이다. 그는 체코 영화 작가인 제만(Zeman)의 영화들에서 이러한 몽타주를 발견한다. 제만의 작품에서 하나의 쇼트는 필름으로 찍은

사람, 배경이 되는 오래된 판화, 그리고 모형이 결합되어 만들어지는데 이것은 마치 피카소, 브라크, 피카비아 그리고 막스 에른스트 같은 예술가들이 제2차 세계대전 이전에 스틸 이미지 안에 다른 미디어의 요소들을 병치시키는 것과 유사하다.

오늘날 할리우드 디지털 예술가들은 디지털합성으로 서로 다른 이미지들을 조합하여 새로운 환상적인 장면을 만들고 있지만 그것은 시각적 판타지 이상의 의미를 주기는 어렵다. 반면 1920년대 아방가르드작가의 작품과 모더니스트들에 의해 다양하게 몽타주되는 광고, 뮤직비디오와 같은 영상은 극단적으로 다른 현실을 하나의 이미지 안에 병치하여 시각적 충돌을 넘어 파토스에 이르게 할 수 있다. 그러한 경험은 이미 에이젠슈테인이 그의 작품을 통해 보여주고 있는 것이기도 하다.

5. 리프친스키의 포토몽타주영상 분석

5.1 시점의 충돌, 다시점구조와 탈육체화

영상은 정지된 이미지에서 출발하여 움직이는 동영상에 이르기까지 동시에 많은 정보를 보여주기 위한 형식을 개발해 왔다. 이것은 인간의 시각구조가 대상의 일정한 단면만 관찰 가능하다는 물리적 한계를 갖고 있기 때문이다. 따라서 이를 극복하기 위한 많은 실험적 해법들이 영상예술가들에 의해 탐구되고 있다. 영상예술은 다양한 시점에서 관찰된 대상을 하나의 화폭에 표현하기를 주저하지 않았다.

이렇게 등장한 포토몽타주형식은 피카소와 같은 입체파 회화에서 근원을 발견할 수 있다. 피카소의 <아비뇰의 처녀들>과 같은 작품은 이러한 시각적 표현욕구를 가장 잘 드러낸 작품이라 평가된다. 다시점구조(multi-view structure)는 영화에서도 다양하게 시도되었는데 그리너웨이(Peter Greenaway)의 <필로우북>은 다중적인 이미지 창들을 제시하여 이미지들끼리 서로 작용하고 영향을 미치도록 하고 있다. 그렇게 하이퍼매개되어 있는 이미지들은 동등한 위치에서 관객의 선택을 기다리며 서로 다른 시간성을 보여주면서 상호 절합하거나 충돌하게 된다.

리프친스키의 작품 <Media(1980)>는 포토몽타주영상의 하이퍼매개성을 전형적으로 보여주며, 동시에 화면을 다시점구조로 표현한다. 작품에서 TV는 마치

10) 김용수, 『영화에서의 몽타주이론』, 열화당미술책방, 2006, pp.139-141

그 속에 담긴 풍선처럼 공간을 부유하며 현실의 육체와 미디어 속 육체를 다중시점으로 공존하게 한다. <media>의 이러한 표현은 몽타주 된 미디어 내부의



[그림1] Rybczynski | media

세계와 현실이 충돌하는 것을 의미한다. 즉 시각적으로 푸른색과 붉은색이 충돌하고 있으며, 비물질적인 디지털 세계와 물질적인 아날로그 세계가 충돌하고 있다. 차가운 전자적 세계와 따뜻한 아날로그 세계가 상호 소통하면서 공존하지만 동시에 충돌하여 변증법적 의미를 생성한다. 관객은 두 시점을 선택하는 과정에서 투명성과 불투명성 사이를 진동하며 탈육체화(disembodiment)로 비약하게 된다.

디지털 SF영화 <매트릭스>는 다시점에 의한 동시적 지각을 충격적으로 표현하고 있다. 영화는 플로모션(flow motion)기법으로 카메라 120대를 놓고 고속 촬영하여 공중에 정지한 인물을 360도 회전하며 다중시점으로 묘사한다.



[그림2] Rybczynski | Orchestra

리프친스키도 <The Orchestra(1990)>에서 시간의 연속성을 다시 점구조로 해석하여 자신의 미학적 사상으로 표현하고 있다. 한 프레임에 동시에 병치되는 배우의 시간 이미지는 때로는 명시적으로 병치되고, 때로는 레이어로 중첩시켜 동시적 지각을 가능하게 하고 있다. 이때 시각적 충돌은 동시에 존재하는 각각의 시간이미지들이다. 즉 과거와 현재라는 시간적 거리가 사라진 충격을 경험하게 된다. <Orchestra>에서의 이러한 표현은 또한 과거라는 기억의 잠재성이 현실의 지각으로 공존하며 충돌하는 것을 말한다.

리프친스키는 지각되는 현재만큼이나 기억되는 과거를 충분히 존재하는 것으로 상정하고 있다. 따라서 관객은 과거와 현실을 동시에 지각하는 시각적 충돌을 경험하게 되며, 그 결과 현재의 우위가 사라져 버리는 존재의 탈육체화를 경험하게 된다.

5.2 색채의 충돌, 혼성모방과 시뮬레이션



[그림3] Zbig Rybczynski | Steps

리프친스키의 <Steps(1987)>는 에이젠슈테인의 영화 <Potemkin(1925)>의 유명한 오데사 계단 장면을 자신의 작품세계에 끌어들인다. 영화몽타주와 포토몽타주의 만남이다. 하지만 <Steps>는 리프친스키가 에이젠슈테인을 오마주(hommage)한 것으로만 보기는 어렵다. 오히려 그는 여기서 에이젠슈테인과는 다른 새로운 '공간적 몽타주'를 실험하고 있다. 리프친스키는 의도적인 혼성모방(pastiche)을 통해 농민을 학살하는 오데사 계단의 충격적인 몽타주 장면을 풍자적, 조롱적으로 절묘하게 조각한다. 리프친스키는 아날로그, 전자, 디지털 미디어를 아우르는 새로운 몽타주의 영역을 가상의 공간에서 구현한 것이다. 현재의 다원화된 모든 형식들은 이항대립적으로 규정되고 그것들이 변증법적 의미작용을 하게 되는 경우가 많다. 즉, 존재와 존재하지 않는 것, 현재와 현재가 아닌 것, 같은 것과 다른 것들이 상호작용을 통해 변증법적으로 작용하여, 현재와 과거의 동시성을 획득할 뿐만 아니라 공간 상호성, 즉 병렬적, 수평적, 평등적 공간을 창조한다. 리프친스키의 <Steps>는 이러한 혼성모방적 태도를 색채에 의한 변증법적 의미작용으로 환원시킨다. 그는 에이젠슈테인 영화의 흑백 오리지널 장면과 여행자의 컬러 비디오 이미지를 대조시켰다. 작품 속 미국여행자는 전함포템킨의 농민들과 가상의 오데사 계단에서 만난다. 같은 또래 아이들이 병치되고, 같은 또래 성인들이 병치된다. 하지만 색과 복장, 행동에서 그들은 시각적으로 끊임없이 충돌한다. 흑백, 필름, 아날로그라는 과거의 이미지와 컬러, 비디오, 디지털이라는 현재의 이미지가 색이라는 하나의 지각에 담겨 충돌하고 있다. 리프친스키의 스튜디오를 방문한 여행자라는 실존인물과 영화 속 인물이라는 부재하는 배우가 색을 통해 서로의 차이를 드러내며 충돌한다. 하지만 여행자들은 또한 리프친스키가 만들어내는 새로운 혼합물 안에서 하나의 전자적 요소일 뿐임을 관객은 알고 있다. 그들은 또 다른 허상이고 이미지인 것이다. 따라서 이 작품은

색채가 충돌하고 상호작용하면서 모든 것이 이미지로 존재하는 가상의 시뮬레이션 세상임을 혼성모방(pastiche)적으로 경험하게 한다. 이처럼 <Steps>는 흑백과 컬러가 시각적 충돌을 일으키며 변증법적으로 과거와 현재가 혼합된 전자적 세계로 몰입시킨다.

5.3 착시의 충돌, 데페이즈망과 낯설음



[그림4] Zbig Rybczynski | tango

트롱프 뒤흘(trompe-l'oeil)라는 붙여 단어는 ‘눈속임’이라는 뜻을 갖고 있다. 미술에서 모방의 기술은 바로 이러한 눈속임의 기술을 의미한다. 2차원 평면에 3차원으로 존재하는 대상을 재현하기 위하여 시각적 환영을 창출하는 특수한 눈속임 수법은 그림이 눈속임의 예술임을 입증하는 가장 적절한 예다. 사진은 ‘눈속임’에서 그림을 능가했다. 그런데 리프친스키는 그의 혁신적인 영상미학적 감성으로 사진의 ‘눈속임’을 다시 능가한다. 그는 <tango(1982)>에서 재현될 수 없는 사실을 재현하여 마치 기하학적 착시(optical illusion)를 경험하듯이 재현성과 재현불가능성 사이의 시각적 충돌을 낯설음으로 비약하게 한다.

레프 마노비치는 『뉴 미디어의 언어』에서 <Tango>와 같은 형식을 ‘존재론적 몽타주’라고 정의한다. 하나의 시간간 안에 존재론적으로 조화 불가능한 것을 공존하게 하는 영상이라는 것이다. <Tango>의 이러한 존재론적 표현은 곧 데페이즈망(depaysment)에 의한 시각적 충돌이라고 할 수 있다. 낯익은 물체를 뜻하지 않은 장소에 놓음으로써 꿈속과도 같은 장면을 연출하는 것을 리프친스키는 <Tango>에서 절묘하게 연출하였다. 낯익은 방이라는 공간은 일상적 행위를 반복하는 아이, 아줌마, 줌도둑, 아기엄마, 전기수리공, 할머니 등으로 가득 차면서 낯선 공간으로 바뀌게 된다. 끊임없이 좁은 방으로 들어오고 나가며, 동일한 행위를 반복하는 사람들을 병치시켜 당시 사회주의 국가가 당면한 공동주거, 인구과밀이라는 문제를 은유적으로 표현한다. 좁은 방 안에서 교차하는 사람들은 같은 공간에 있지만 서로 무관하다. 이들은 단절된 채 일상을 반복하는 소시민에 대한 알레고리(allegory)이다. 그는 이 작품의 몽타주 표현을 위해

약 16,000장의 셀 매트에 직접 페인팅을 하였고, 수십만 번의 옵티컬 노출 공정을 거쳤다고 한다.

이 작품은 마치 영화가 발명된 직후의 원 쇼트영화처럼 카메라를 고정시킨 채, 줌(zoom), 팬(pan), 트래블링(traveling), 컷(cut) 등의 촬영기법은 전혀 사용하지 않고 있다. 일반적으로 영화는 우리의 시점을 현실에서 결코 체험할 수 없는 각도와 위치에 놓이게 함으로써 실제로 그러한 시각을 소유한 듯, 시선을 강하게 묶어 둔다. 하지만 <Tango>는 그러한 트릭을 사용하지 않고 오히려 카메라를 고정시켜 실제로는 존재하지 않는 재개념화된 시·공간적 또는 기하학적 착시를 그대로 충돌로 받아들이게 한다.

5.4 몰핑의 충돌, 디지털과 초현실성



[그림5] Zbig Rybczynski | The Fourth Dimension

포토몽타주영상은 디지털화되면서 분해와 재조합을 통한 의미의 생성뿐만 아니라 변형을 통한 다양한 시각적 충돌을 구현하고 있다.

리프친스키의 <The Fourth Dimension (1988)>은 디지털포토몽타주영상의 전형을 보여주는 작품이라 할 수 있다. 이 작품은 소위 몰핑(morphing)이라는 방법을 통해 새로운 시각적 충격을 던져준다. 포토몽타주 기법은 본래 화면 속에 공간적인 불일치를 만들고, 결과적으로 원근법적인 시각경험 대신, 각각 다른 시공간에서 생성된 복수시점을 조합함으로써 새로운 리얼리티를 획득하려는 방법이다. 반면 <The Fourth Dimension (1988)>은 원근법적인 시점을 그대로 유지하면서 동일공간에서 형태의 변형이라는 시각적 충돌을 통해 새로운 리얼리티를 표현하고 있다. 이러한 새로운 형식의 포토몽타주영상은 시간의 연속을 공간의 연속으로 재현한 것이라고 할 수 있다. 즉, 오브제의 변형을 쇼트를 연결하여 시간 속에서 랩 디졸브(lap dissolve)시키는 방식으로 구현하지 않고 하나의 쇼트 내에서 형태의 변형과정을 그대로 재현하고 있는 것이다. 이러한 표현은 결국 디지털영화에 ‘시간의 몽타주’와 ‘공간의 몽타주’가 하나로 인식될 수 있음을 의미한다. 몰핑의 충돌은 에이젠슈타인이 시각적 충돌의 매개변수로 제시한 부피의 충돌

(conflict of volumes)과도 같은 것이다. 다만 이 경우 충돌은 변형되는 대상 내부에서 생성된다는 차이가 있다. 몰핑 몽타주 영상이 주는 시각적 충돌은 ‘변형되는 것’과 ‘변형되기 전의 것’ 사이에서 발생한다. 일반적으로 충돌은 화면에 실제 존재하는 이질적인 것들 사이에서 발생하지만, 그 존재를 규정하기 위해 필요한 부재하는 모순적인 것과의 관계에서도 발생한다. 따라서 몰핑의 충돌은 지금 ‘화면에 변형된 것’과 ‘본래의 형상’과의 대립으로 발생한다.

<The Fourth Dimension>에서 남성과 여성, 비너스와 헤르메스 석고상은 디지털이미지로서 이렇게 몰핑으로 몽타주되어 초현실적인 이상세계를 재현하고 있다. 초현실주의 회화의 거장 르네 마그리트(Rene Magritte)가 오브제의 낯선 조합과 그 충격으로 이상세계를 표현했다면, 리프친스키는 오브제의 낯선 변형으로 시각적이고 은유적인 초현실세계를 담아내고 있다고 하겠다.

6. 결론

20세기 회화는 사진과 영화의 예술적 가능성을 예견하는 인상주의, 큐비즘, 미래파와 다다이즘을 거쳐 ‘자기 비판적’ 세계로 천착(穿鑿)해 들어갔지만, 이제 포토몽타주영상이라는 형식으로 대중예술과 비디오아트, 그리고 디지털아트 작품을 통해 전통적인 예술이 지니고 있는 ‘기계복제적 아우라’를 형성하고 있다. 벤야민은 이것을 ‘의식가치’대신 ‘전시가치’가 부각되는 것이라고 묘사한다. 포토몽타주영상은 근본적으로 ‘현실의 재생산’이라기보다는 ‘현실의 기호화’라는 의미에 더 적합한 예술형식이다. 즉 요소들의 크기와 원근법의 격렬한 대조, 머리와 몸의 무자비한 절단, 비논리적 병렬 등 기본적으로 리얼리티를 비판하는 비재현성을 특징으로 한다. 영화에서 포토몽타주영상은 서로 연관이 없는 각기 다른 이미지의 비논리적 구성을 통해 에이젠슈타인이 말하는 충돌의 변증법에 의한 연상적 효과를 표현한다. 다소 차이가 있다면 에이젠슈타인이 시간 중심적이고 논리 중심적인 쇼트 이미지의 대립 통해 ‘연상적 비교’를 시도한 반면, 포토몽타주영상은 수직적, 공간적 몽타주로서 ‘정서적 충격’에 많이 의존하는 경향이 있다는 점이다.

미디어의 관점에서 볼 때 포토몽타주영상은 스스로

불투명함을 조장하는 것으로 여겨진다. 포토몽타주영상은 지움, 상호침투, 겹침, 병치, 중첩, 다중화를 통해 새로운 시각 공간을 구축한다. 이것은 하이퍼매개성을 통해 미디어로서의 자신을 드러내고 오히려 그것을 즐기면서 여러 요소간의 시각적, 스타일적, 의미론적, 감정적 불일치를 창조하는 것으로 볼 수 있다. 리프친스키는 전자적 ‘키(keying)’ 기법을 이용해 포토몽타주영상작품을 제작하는 대표적인 작가이다. 그의 작품은 비재현적이고, 비논리적이며, 하이퍼매개적이다. 그래서 그의 작품은 시간적, 공간적으로 충돌하는 많은 형식들의 비약을 통해 새로운 의미를 만들어 낸다. 그의 작품을 분석한 결과, 발견되는 시각적 충돌은 시점, 색채, 착시, 몰핑의 충돌이었다. 이러한 충돌을 통해 그의 작품은 각각 탈육체성, 낯설음, 초현실성 그리고 시뮬레이션공간으로 비약하고 있었다. 이 연구는 새로운 시각문화 형식으로 정착된 포토몽타주영상에 관하여 지금까지 총체적으로 정의되지 못했던 것을 예술, 영화, 미디어라는 측면에서 새롭게 그 의미를 고찰하였다. 특히 그러한 시각적 충돌의 특성을 포토몽타주영상 대표작가의 작품을 통해 파악하였다. 이것은 작품의 내용적 특성까지 구체적인 사례로서 해석하고 있다는 점에서 의의가 있다고 본다. 단지 최근에 보다 극단적이고 다양한 형태로 나타나는 디지털포토몽타주영상을 종합적으로 파악하지 못하고 특정작가의 작품에 한정하였다는 점과, 보다 세밀한 조형적 형식을 근거로 시각적 충돌에 의한 변증법적 효과를 해석하지 못한 미미함이 후속연구의 필요성으로 남는다.

참고문헌

- 1) 김용수, 『영화에서의 몽타주이론』, 열화당미술책방, 2006
- 2) 레프 마노비치, 『뉴 미디어의 언어』, 서정신 옮김, 생각의 나무, 2005
- 3) 이원근, 『영상기계와 예술』, 현대미술사, 1996
- 4) 제이 데이비드 볼터, 리처드 그루신, 『재매개: 뉴미디어의 계보학』, 이재현 역, 커뮤니케이션북스, 2006
- 5) 고희빈, <영화 이미지에 대한 포스트모더니즘적 고찰>, 호남대학교학술논문집 Vol.26 No.2, 2005
- 6) 남명자, <세르게이 에이젠슈타인의 영화편집 이론에 대한 고찰>, 인문논총 Vol.7 No.1, 1997