

Robert Longo 의 작품에서 Montage 기법과 해석

- 작품 〈Still〉을 중심으로 -

오 세 권*

- I. 서론
- II. Robert Longo에 대한 예비적 고찰
 - 1. 미국 포스트모더니즘과 Robert Longo의 작품세계
 - 2. Robert Longo 작품세계의 특성
- III. 몽타주 기법과 Robert Longo 작품에서의 이용
 - 1. 몽타주(Montage) 기법
 - 2. 포스트모더니즘 작품과 몽타주 기법
 - 3. Robert Longo 작품에서의 몽타주 기법
- IV. 작품 〈Still〉, 몽타주 형식의 분석과 해석
 - 1. 〈Still〉의 분석
 - 2. 〈Still〉의 해석
- V. 결론

I. 서론

Robert Longo는 1953년 뉴욕의 브룩클린 출생으로 1973년 유럽일대를 여행하면서 풍부한 경험을 쌓고, 1974년 찰스 클라우 등과 함께 〈Hallwalls〉전을 기획하였으며 퍼포먼스, 설치, 비디오 등 다양한 작품 활동을 하였다. 1975년 뉴욕 주립 대학(버팔로)을 졸업하였으며 1977년에는 〈The American Soldier〉를 제작하였다. 그리고 1979년 〈Men in the Cities〉를 통해 그의 유명세와 함께 1980년대 미국의 대표 작가로서 인식되기 시작하였다.

초기 Longo의 작품에서는 영화 스틸(Still)의 사진 이미지를 이용한 작품을 볼 수 있다. 그 대표적인 것이 〈The American Soldier〉인데 이는 몇 년 후 〈Men in the Cities〉 시리즈의 전제가 되었다. 나아가 그는 작품의 연출능력과 편집능력으로 서로 다른 재료나 이미지를 차용하여 결합한다. 여기서 편집된 서로 다른 이미지

* 홍익대학교 미술학과 박사과정(예술학), 홍익대학교 강사.

와 재료들은 새로운 의미를 생산하게 하는데, 1980년대 미술 표현의 특성이었던 다양한 장르와 이미지의 차용, 결합, 혼성모방 등의 포스트모더니즘 방법론과 관계를 가진다. 이는 당시 해체주의, 절충주의, 다원주의로 말해지는 당시대의 문화를 반영하는 것이라 할 수 있다. 동시대를 살아가는 도시인의 일상에 대한 긍정과 비판의 시각을 동시에 나타낸 작품들이었다.

Longo는 대중매체의 이미지 차용에 있어서 적극성을 보여주는데 이는 대중문화에 대한 남다른 관심 때문이었다. 특히 영화의 영향을 많이 받았으며 그러한 영향은 그의 작품의 표현 방법에 있어서 영화와 사진의 기법을 부분적으로 접목시킨 부분에서 나타난다. 이러한 영화와 사진 기법을 작품에 접목시키는데 있어서 그 표현법은 마치 여러 가지 일상 이미지들을 모아 정렬하고 편집하면서 직조와 같이 얽혀진 복잡한 현실을 구성한 몽타주로서 나타내었다. 몽타주로 편집된 화면들은 서로 '충돌' 또는 '융합' 하면서 다양한 의미들을 생산한다. 이는 오늘날과 같은 복잡하고 다양한 이미지들을 생산하는 사회현상에 가장 적합한 작품의 표현 방법이라고 할 수 있다.

본 연구에서는 Longo의 작품 <Still>을 중심으로 하여 작품을 분석하고 해석하여 그의 작품세계와 작품 속에 몽타주 기법을 어떻게 차용하고, 또 응용하여 표현하고 있는가 하는 것을 알아보며, 나아가 작품의 의미생산에 어떠한 영향을 미치는가를 해석을 통하여 알아보는데 목적이 있다.

선행연구로서는 Anthony Leo Banon의 『Robert Longo』와 Carter Ratcliff의 『Robert Longo』에서 Longo 작품세계에 대한 이해의 도움을 받았다.

위의 목적을 위하여 2장에서는 Longo의 작품세계와 특성을 알아보고, 3장에서는 몽타주 기법과 포스트모더니즘 표현에서 몽타주 기법의 사용을 알아본다. 그리고 Longo작품에서의 몽타주 기법의 사용에 대해서도 알아본다. 그리고 4장에서는 Longo의 대표 작품 가운데 하나인 작품 <Still>을 분석하고 해석하여 몽타주 기법이 어떻게 이용되고 있는가 하는 것을 살펴본다.

II. Robert Longo에 대한 예비적 고찰

1. 미국 포스트모더니즘과 Robert Longo의 작품세계

1980년대 미국의 포스트모더니즘 미술은 1970년대까지 지배적인 미술사조였던 미니멀리즘(Minimalism)에 대한 반발과 함께 이미지와 형상성을 회복하는 경향으로 나타나게 되었다. 이러한 양상은 모더니즘의 권위주의적이고 엘리트적인 순수문화에 대항하여 대중문화와의 결합을 시도하였는데 후기 산업사회의 정신적 상황을 작품에 반영해 나갔던 것이다. 이 같은 포스트모더니즘 미술의 출발을 팝아트로 볼 수 있다. 서구 사회의 경제적 풍요와 밀접한 관계를 맺고 발전한 팝아트는 포스트모더니즘을 발전시켜 가는 바탕이 되었던 것이다. 권위와 규범 그리고 계급질서에 대한 도전으로서 여기서 나타나는 대중문화의 이미지들은 포스트모더니즘 미술의 형식에 있어서 중요한 부분을 차지하였다. 곧 대중문화인 영화, 광고, 상업디자인 등은 포스트모더니즘 미술을 형성하는 자양분이 되었던 것이다.

포스트모더니즘 미술은 일상생활의 대상들이나 이미지들에 큰 관심을 보인다. 예술과 삶, 이미지와 실재, 심미적인 것과 비(非)심미적인 것들의 상호 관련성을 강조하면서 예술은 사회적 삶의 총체성과 밀접하게 관계하면서 발전한다. 나아가 예술을 대중들의 일상적 삶에 접근시키는데 기여를 한다.

Robert Longo는 1980년대 미국의 포스트모더니즘 미술을 대표하는 작가이다. 그러므로 Longo의 작품세계에 대한 이해는 1980년대 미국 포스트모더니즘 미술로부터 실마리를 찾아야 한다. 그는 그림, 조각, 영화, 설치, 음악, 비디오, 공연, 연극 등 다양한 영역을 표현수단으로 삼는 작가인데 그의 작가로서 경력은 1974년 뉴욕 주립대학의 화랑 전시로부터 시작되고 있다. 그리고 1975년에 <Hallwalls>라는 스튜디오를 창립하였으나 1977년에는 Cindy Sherman과 함께 나와 미니멀 작업을 한다.

1977년에 뉴욕에 등장한 그는 뛰어난 작품의 연출력과 조합력을 바탕으로 서로 다른 재료나 예술 장르를 혼합하고, 대중매체의 이미지를 차용하거나 결합하는 '몽타주 기법'의 작품으로 대중적인 인기를 얻었다. 가령 하나의 작품에 여러 가지 이미지나 재료들을 함께 사용하였던 것이다. 그리고 서로 다른 반대의 이미지들을 결

합하여 작품 내에서 이미지들이 서로 충돌을 일으키며, 그 충돌을 통하여 새로운 의미를 생산하도록 하는 것이다. 이러한 작품은 극적인 효과를 거두게 된다.

1979년부터 발표된 'Men in the Cities' 연작은 그의 성공을 예감하게 하였는데, 1981년 뉴욕 메트로 픽처(Metro Pictures)에서의 'Men in the Cities' 를 시작으로 하여 인체를 주요 소재로 사용한 회화적인 것과 조각적인 것을 결합하는 작업들을 해나간다.

1980년대 후반부터 최근까지는 몽타주적인 혼합방식에서 단일한 주제와 일반적인 상징을 지닌 기호들을 작품에 도입하여 제작하는 작품을 발표한다. 그리고 1988년에 발표한 'Superheroes' 연작은 Longo가 만화책에서 차용한 캐릭터들을 재해석하는 작품이었다. 그리고 2001년의 'Freud Drawings' 연작에서는 프로이드의 이미지와 연결된 작품을 보여주고 있다.

그러므로 Longo의 작품세계에는 소재의 이미지나 재료가 혼재되어 있는 것이다. 특히 그는 인체를 소재로 하는 작품을 많이 제작하였는데 인체를 통한 '예술성'과 '대중성'이라는 명제를 적절하게 조화시켜 동시대 문화적 양상을 잘 반영하였던 것이다. 그의 작품에서 나타나는 익명의 인물들은 우리들 자신일 수 있는데 그는 작품을 통하여 사회와 개인의 문제에 대한 여러 가지 의미를 던져주었다. 특히 그는 'Men in the Cities' 연작을 통해서 후기 산업시대를 살아가는 도시인들의 모습을 나타내었으며 인간이 갖는 슬픔과 기쁨, 괴로움 등 감정의 표현을 하였다. 여기서 도시인은 어느 개인을 나타내는 것이 아니라 동시대를 상징적으로 나타낼 수 있는 인물로 제시된다.

Longo는 경계를 가리지 않고 다양한 방면을 넘나드는 활동을 통하여 고급문화와 미디어 문화, 미술과 삶의 구분을 해체한다. 이러한 면은 미국적 포스트모더니즘의 국면을 보여주는 본보기라고 할 수 있다.

2. Robert Longo 작품세계의 특성

· 이미지의 차용과 이질적 재료의 결합

Robert Longo의 작품에서는 장르간의 영역이 파괴되고 이질적인 재료나 이미지들의 차용 그리고 서로 다른 이미지의 결합이 나타난다. 이때 이미지들은 과거에 경

협하였던 이미지를 비롯하여 새로이 상상하는 이미지를 만들어 내기도 하고, 자신의 기억 속에서 필요한 부분만을 차용하여 나타내기도 한다. 대개가 도시의 일상적 삶에서 나타나는 이미지들인데 영화의 장면에서 나타나는 이미지이기도 하다. 그리고 각기 다른 이미지와 매체가 결합되고 있어 마치 이미지를 편집한 몽타주와 같다.

그러므로 그의 작품에서는 구체적 형상과 추상이 하나의 작품 속에 존재하는가 하면 회화와 조각이 한 작품으로 나타난다. 이같이 서로 다른 매체와 이미지들의 결합 작품들은 다중적인 의미로 서로 충돌하기도 하면서 다양한 의미를 생산한다. 이때 감상자가 Longo의 작품을 이해하려 하면 작품을 구성하는 모든 요소와 이미지들을 재조립하며 상상의 나래를 펼치게 된다.

이러한 특성들을 보여주는 작품은 〈Boot of a Comic〉에서 볼 수 있다. 아래 부분에는 봉고를 두드리는 사람의 하체 부분을 나타내고 위 부분은 추상적인 입체로 처리하였는데 한 화면 속에 두 개의 서로 다른 이미지와 재료를 사용하고 있음을 볼 수 있다. 〈Culture Culture〉에서는 회화로서 왼쪽 화면에는 말을 탄 영웅의 이미지와 오른쪽에는 노인의 이미지를 표현하였는데 한 화면을 두 개의 이미지로 양분하여 표현하고 있다. 그리고 〈Corporate War: Walls of Influence〉에서는 추상과 구상의 입체물을 나열하여 마치 회화처럼 벽에 붙여 놓았다. 이와 같이 서로 다른 이미지와 매체의 결합 방식은 그의 많은 작품에서 나타나는데 이는 몽타주 표현 기법을 통하여 이루어진다.

· 도시인의 표현

Robert Longo의 작품에 나타나는 대개의 인물들은 작가 자신의 자화상이며 현대인들의 자화상이다. 그는 〈도시인(Man in the Cities)〉연작을 통하여 도시의 남성을 그렸는데 나중에 여성들도 표현하였다. 이러한 도시 인물 표현들에서 미묘한 차이는 있지만 B급 영화, 언더그라운드 패션사진, 흑백 TV 등에서 나온 이미지를 차용하여 남자들은 좁은 양복 깃과 좁은 타이로 장식하고 있다. 〈Man in the Cities〉작업은 1978년부터 1982년까지 계속해서 제작하였는데 무형의 도시인들은 익명성의 비유적 인물로서 나타난다.¹⁾

이러한 도시인의 탄생에는 영화 스틸사진의 이미지를 이용한 〈The American

1) Carter Ratcliff, *Robert Longo*, (New York: Rizzoli, 1985) p. 13.

Soldier>가 <Man in the Cities> 연작의 전제가 되었다.<The American Soldier>는 당시 Longo의 관심사였던 드로잉과 영웅의 이미지 그리고 대중성을 포괄적으로 담고 있는 작품이었다.²⁾ 이는 총알이 남자의 육체에 맞는 순간을 포착한 사진인데 잡지 『Village Voice』에서 나타나는 이미지를 Longo는 재해석하여 작품으로 나타내었던 것이다.



<The American Soldier>, 1977

Longo는 1981년 뉴욕 메트로 픽처(Metro Pictures)에서 가진 개인전에서 <Man in the Cities> 연작을 발표하는데 초기에는 2/3 크기였다. 많은 실험 끝에 발표된 <Man in the Cities> 연작은 Longo에게 명성을 가져다주었다. 여기서 Longo의 'Man in the Cities'는 동시대를 살아가는 '도시인'으로서 어느 개인을 나타내기보다는 익명성을 통한 시대의 전형을 인물로서 제시하고 있다.

이러한 <Man in the Cities> 연작을 보면, 작품 <Men Trapped in Ice>에서는 얼음 위에서 미끄러지는 장면을 볼 수 있고, <Pilots>에서는 두 명의 남자들이 싸우고 있는 장면을 볼 수 있다. 그리고 <Untitled(Dancing Trio)>에서는 춤을 추는 세 사람의 여인이 표현되어 있다. 'Man in the Cities' 연작에서 '얼음에 미끄러지는 사

2) Haward N. Fox, 'In Civil War', *Robert Longo*, Los Angeles Country Museum of Art, New York, 1989, p. 18. 1976년 Fassbinder의 영화 <The American Soldier>가 미국에서 상영될 당시 『Village Voice』라는 잡지에 실린 스틸사진으로부터 이미지를 인용하여 이 작품을 제작하였다.

람, '주먹싸움', '춤' 등 다양한 모습이 표현되고 있음을 볼 수 있다. 여기서 다양한 포즈의 도시인들을 볼 수 있는데 도시인들의 행위가 작품마다 다르게 나타나지만 그 행위들에서 슬픔과 기쁨, 괴로움 등 인간의 감정을 포괄적으로 담고 있다. 이러한 'Man in the Cities'의 형상에 대하여 Longo 자신은 '불운한 영혼들(Doomed Soul)', '타락한 천사들(Fallen Angels)'이라는 표현을 사용하였다.³⁾

이상과 같이 Longo의 작품세계에서는 '도시인'의 이미지가 다양하게 그려지고 있다. 그리고 그 도시인의 형상에서는 보이지 않는 힘에 대한 저항과 도시인의 역정을 잘 나타내고 있다. 나아가 인간 고뇌의 몸짓이며 도시 속에 살아가는 사람들의 실존적 모습이기도 하다.

· 대중매체의 이용과 차용

대중매체가 주요 예술품의 표현 방법으로 등장하는 것은 예술과 일상이 차별화 되지 않고 서로 스며들어 있음을 말하며, 대중문화의 홍수 속에서 살아가는 생생한 현장의 모습들을 예술 작품 속에 끌어들인다는 것이기도 하다. 팝아트에서는 대중매체를 이용한 미술표현의 좋은 예를 보여주는데 적극적으로 상업적인 대중매체에서 나타나는 이미지들을 차용하였다. 그리고 포스트모더니즘의 작가들은 이전의 모더니즘 작품과는 달리 대중매체에서 나타나는 이미지를 즐겨 사용하였다.

Longo의 작품세계에서도 상업적인 대중매체의 이미지 차용에 있어 적극적인 자세를 볼 수 있다. 그는 다양한 매체로부터 아이디어를 얻는다. 가령 과학소설 『The Fly』를 바탕으로 작품 〈The Fly〉가 만들어졌다. 그리고 그의 작품이 부분적으로 영화의 선전판이나 잡지의 일러스트레이션처럼 보이는 것은 영화와 TV 프로그램 제작 과정에서의 각색과 이미지 선별법 등을 통하여 화면의 이미지를 증폭시키거나 서로 결합시켜 극적인 효과를 연출하였기 때문이다. 매체 가운데 영화는 그의 초기 작품의 소재를 얻는데 중요한 역할을 하였다. 영화 〈Men with a Movie Camera〉⁴⁾에서 나타나는 이중 인화된 러시아의 도시생활에 대한 이미지는 Longo의 초기 영화와 비디오 작품의 모델이 되었으며, 영화 〈Missouri Break〉⁵⁾는 작품 〈Seven

3) Anthony Leo Banon, 『Robert Longo: A Practice of Art』, Buffalo: University of New York Press, 1996, p. 70.

4) 러시아 영화감독 Dziga Vertov의 작품

5) 미국 영화감독 Arthur Pennd의 작품

Seals for Missouri Break)의 바탕이 되었다.

특히 그의 작품에서 도시인 연작의 출발점이었던 〈The American Soldier〉는 1976년 영화 〈The American Soldier〉가 상영될 때 잡지 『Village Voice』에서 보여줬던 스틸사진을 그대로 차용하여 작품을 제작하였는데, 그가 매체에서 많은 아이디어를 얻고 있음을 확인할 수 있다.

1998년에는 〈Superheroes〉 연작을 제작하는데, 1970년대 문화를 상징하는 인간과 사이보그 등의 이미지를 바탕으로 하여 작품을 제작하고 어린이들이 좋아하는 만화책에서 나오는 캐릭터를 작품으로 끌어들이며 'Dolls on Steroid' 라는 부제를 붙인다. 여기서 미국의 대중매체에서 나타나는 초인적이고 신비한 힘을 가진 전통적인 캐릭터들을 작품으로 차용한 것이다.

이와 같이 Longo는 TV, 영화, 잡지 등의 대중매체로부터 표현 방법과 이미지의 아이디어를 얻고, 또 일부는 대중매체에 나타나는 이미지를 차용하여 직접 작품에 이용하는 경우를 볼 수 있다. 이러한 대중성의 차용은 Longo의 작품을 폭넓고 다양한 표현을 하게 만드는 원동력이 되었다.

이상과 같이 Longo의 작품세계에서 나타나는 특성들을 여러 가지로 볼 수 있겠지만, 본 연구에서는 크게 '이미지의 차용과 이질적 재료의 결합', '도시인의 표현', '대중매체의 이용과 차용' 으로 보았다. 이는 본 연구의 목적인 Longo 작품에서 나타나는 '몽타주 기법과 해석' 을 이어가기 위한 것이다. 여기서 Longo의 작품세계는 몽타주와 같은 도시의 일상과 현실의 이미지를 차용하거나 결합하여 작품에 표현하고 있음을 알 수 있다. 나아가 이러한 이미지들을 대중매체 속에서 재해석해내는 작가의 능력을 볼 수 있다.

Ⅲ. 몽타주 기법과 Robert Longo 작품에서의 이용

1. 몽타주(Montage) 기법

‘몽타주(Montage)’란 프랑스 말로 ‘조립하는 것’이라는 뜻으로, 서로 관계가 없는 여러 장면을 한 화면에 짜 맞추어 비현실적인 느낌이 들게 하는 그림의 기법인데 서로 이미지를 낯설게 하면서 극적 효과를 노리는 것이다. 이 기법은 사진, 영화 기법으로 발전하였다. 그리하여 오늘날 좁은 의미로는 사진의 필름이나 영화의 쇼트를 결합하는 편집기술이며, 넓은 의미로는 미학적 효과를 위해 극적 요소, 시각적 요소, 청각적 요소 등을 상호 결합하는 방식을 의미하기도 한다.⁶⁾

영화론에서 ‘몽타주’라는 용어는 필름편집, 영화의 구성과 기술에 관한 이론을 말한다. 여기서 영화는 촬영되는 것이 아니라 조립되는 것, 다시 말해서 원래 따로 따로 촬영된 필름의 단편을 창조적으로 접합해서 현실과는 다른 영화적 시간과 공간을 만들어 거기에 새로운 현실을 구축하여 시각적 리듬과 심리적 감동을 자아내게 하는 것에서 영화의 예술성이 성립된다고 보고 그 방법을 명확하게 하려는 것이 몽타주 이론이다.

몽타주는 이미 프랑스의 무시낙(Leon Moussinac)에 의해 1910년 전반부터 사용되고 있었다. 그는 필름을 몽타주하는 것은 영화에 리듬을 부여하는 것을 의미한다고 주장하였다. 1915년경 마이어홀드(Vsevolod Meyerhold)도 직접 ‘몽타주’라고 말하지는 않았지만 연극에 있어서 그 대략적인 개념을 설명한 바 있다. 그리고 1916년 러시아에서 쿨레쇼프(Lev Kuleshov)는 예정된 순서로 쇼트를 결합하는 것을 기술적인 용어로 ‘몽타주’라고 정의하였다.⁷⁾

영화의 예술적 표현 수단으로 기능을 확대하기 시작하는 것은 복수 쇼트⁸⁾에 의한 몽타주 기법이 사용되기 시작하는 시기였다고 할 수 있다. 그 이전에는 단수 쇼트(One Shot)로서 대상이나 사건을 기록하는 기능적 역할을 하였다. 이러한 몽타주 기법은 미국의 영화감독 그리피스(David Wark Griffith)에 의해 본격적으로 실

6) 김용수, 『영화에서의 몽타주』, 열화당, 1996, p. 21.

7) 이원곤, 『영상기계와 예술』, 현대미학사, 1996, pp. 135-136.

8) 쇼트(Shot): 카메라가 작동하기 시작해서 멈출 때까지 한 번의 카메라 조작에 의해 기록되는 것을 말한다. 초기 영화들은 단수 쇼트가 대부분이었고, 20세기에 들어 2쇼트 이상 늘어났으며, 1906년경부터 복수 쇼트 영화가 주를 이루었다.

힘되기 시작하였다. 그러다가 영화에서 몽타주 형식이 본격적으로 탐구되고 완성된 것은 1917년 혁명 후의 러시아라는 특수한 환경 속에서였다.⁹⁾

프랑스 무성영화 이론과 미국의 그리피스 등의 실험 작품들을 세밀하게 연구해서 몽타주 이론을 체계화시킨 것은 1920-40년까지 러시아 영화 이론가와 감독들인 쿨레쇼프, 푸도프킨(V.I. Pudovkin), 에이젠슈테인(Eisenstein) 등에 의해서 시작되었다. 1920년 그들은 많은 논문과 저서를 발표해서 보급에 힘쓰는 동시에 에이젠슈테인은 영화 <전함 포템킨: 1925>, 푸도프킨은 영화 <어머니: 1926>을 통하여 그 실천을 보여주었다.

쇼트와 쇼트를 편집하는 방법에 있어서 에이젠슈테인의 이론은 '충돌 몽타주 ((Montage of Collision))'¹⁰⁾에, 푸도프킨의 이론은 '연결 몽타주(Montage of linkage)'에 토대한다. 이를 푸도프킨은 '연결(Linkage)-P', '충돌(Collision)-E'의 공식으로 제시한다. 에이젠슈타인은 몽타주가 상호 독립된 대립적인 화면의 충돌에서 생겨난다고 생각하고, 동일 차원의 두 요소를 불연속적인 편집을 통해 이중으로 겹쌓음으로써 항상 새로운 의미를 발생시켰다.¹¹⁾ 화면과 화면의 단절은 관객의 이성을 통해 채워나감으로써 스스로가 역동적으로 의미를 생성할 수 있다고 생각했다. 이는 분명 변증법적 유물론을 바탕에 간 영화형식의 혁명이었다. 그는 『전함 포템킨: 1925』의 유명한 '오데사 계단의 장면'을 통해 군중들이 시위 진압대에 쫓겨 계단으로 몰려가다가 많은 사람들이 사상되는 장면을 표현하기 위하여 계단에서 굴러 떨어지는 유모차의 모습을 병렬적으로 보여준다. 여기서 영화 장면들을 순서대로 조화롭게 결합하는 것이 아니라 서로 충돌하고 갈등하는 관계임을 보여주었다. 충돌과 갈등 관계의 영화 컷(Cut)을 연결시켜 관객에게 새로운 의미를 찾게 하고 그를 통하여 민중의 생활을 역동적으로 묘사하며 나아가 혁명에 동참하도록 하였던 것이다.

에이젠슈테인의 '충돌 몽타주'가 시각적 요소들인 쇼트를 대위법적으로 구성하는 반면, 푸도프킨의 '연결 몽타주'는 관객의 이해를 도모하기 위해 이야기를 누적적으로 그리고 점진적으로 쌓는 이론을 옹호하였다. 사건들을 잘 선택하고 연결해

9) 영화는 1917년 10월 혁명 이래 러시아가 가장 필요로 했던 혁명사상을 보급하기 위한 혁명교육의 새로운 미디어로서 이용되었다.

10) 대위법적 구성이라고도 한다.

11) 몽타주의 기본 논리는 두 개의 사건이 부딪치면 제3의 이미지를 탄생시키는데 일종의 연상적 변증법으로 나아간다.

현실을 보다 인상적으로 묘사하는 사실주의 몽타주를 주장한 것이다. 나아가 일반적인 것에서 특수한 것으로 구축해 가는 연역적 구성을 취하는데, 이때 몽타주 조각은 주어진 주제에 맞게 선택된다. 여기서 연역적 구성을 취한 몽타주는 주제를 먼저 선택한 다음 그 주제에 맞는 몽타주 조각을 구축해 나가는 방법을 택하였으므로, 관객들은 그 작품의 내용과 주제를 명확히 이해할 수 있다.¹²⁾

이러한 몽타주에 관하여 아도르노는 『미학이론』에서 '의미의 위기'에 대해 언급한다. 예술이 가상이라는 것은 예술이 무의미한 것 가운데서 의미를 암시하기 때문이다. 예술이 무의미하다는 것은 전통예술에서는 예술이 목적을 벗어나 있기 때문이고 현대예술에서는 의미를 파괴하였기 때문이다. 의미를 부정하는 예술작품은 전체적 하나 내에서도 혼란스러운 모습을 지니는데 그것이 바로 몽타주의 잠재적 요소이다. 몽타주는 드러나는 부분들간의 서로 다름을 통해 통일성을 거부하면서 형식적으로는 통일성의 효과를 나타내는 것을 말한다. 몽타주는 영화에서 적절하게 활용될 수 있다. 일련의 사건을 불연속적이고 충격적으로 병렬시키거나 예술 수단으로 사용된 단편적 장면들이 영화에서 문제시되는 단순한 현존재의 무(無)의도성을 파손시키는 일 없이도 다양한 의도로 이용된다. 그리하여 그는 인상주의 이후 모든 현대 예술작품은 주관적 체험의 '단일성'이나 '연속체'라는 가상에서 벗어난다. 유기적인 '단일성'에 대한 저항의 행위가 몽타주이다.¹³⁾

한편 소설에서는 두개 이상의 사건을 동시에 보여줌으로써 독자들이 그 사건의 이중 층위의 의미를 스스로 깨닫게 하는 기법으로 활용된다. 몽타주를 통한 문예이론에서도 독자나 작가가 단순히 진술이나 이미지를 답습에 그치는 것이 아니라 재구성하고, 바꾸고, 왜곡시켜서 흥미진진하게 수용하고자 하는 것이다.

2. 포스트모더니즘 작품과 몽타주 기법

20세기 후기, 특히 1970년대 이후의 미술표현은 근대적 조형개념인 단일 요소를 중시하였던 '단순계'의 구조를 해체하고 있음을 볼 수 있다. 이는 20세기 전기 시대에 단일 요소들을 중요시하던 구성주의로부터 출발하여 1960년대 미니멀리즘에 이르는 합리성에 바탕을 둔 조형개념인 '환원주의'의 해체 내지는 이탈을 말한

12) 김용수, 앞의 책, pp. 239-240.

13) T. W. 아도르노, 홍승용 역, 『미학이론』, 문학과지성사, pp. 246-248.

다. 단순계의 해체는 복합적 요소에 의한 '복잡계'의 구조로 나아가는데, 복잡계의 구조는 오늘날 시대적 현상을 파악하고 극복하기 위하여 그 동안 꾸준히 발전되어 왔던 학계의 지식모형과 관련성을 지닌다.

학계에서는 20세기 중반까지만 해도 이성의 절대성, 자아의 명증성, 과학의 확실성, 언어의 도구성으로 확신성을 지니고 있었다. 그러나 후반기에 들어 새로운 이념들이 나타나기 시작하면서 오히려 이들은 비판을 받는 입장이 되었다. 곧 근대 합리주의와 경험주의 그리고 계몽주의에 의해 형성된 모든 서양 전통철학의 지적 가치를 전면적으로 뒤엎고 탈중심화하는 운동이 시작된 것인데, 이는 그 동안의 세계관으로 자리 잡았던 인간, 이성주의를 해체하는 것과도 같다. 이 같은 입장들은 대체로 후기구조주의 사상에 그 배경을 두고 있다.

후기구조주의는 구조주의에서 벗어나, 데리다의 현상학의 해체, 언술에 의한 주체의 구성이라는 푸코의 사상, 무의식적 개념의 라캉 등에 의해 합리적이고 이성적인 인간 개념을 해체하고 추방하는 개념의 사상들이었다. 이들 외에도 많은 사상가와 학자들에 의해 기존의 전통적인 시각과 사고들인 형이상학, 동질성, 주체, 절대적 진리 등에 대한 비판적 시각들이 등장한다. 이러한 사조의 흐름은 근본적으로는 신의 죽음을 선언한 니체, 무의식의 기저에 관한 프로이트의 정신분석 이론, 존재의 은폐와 개시에 관한 하이데거의 존재론에 그 바탕을 두고 있다.

복잡계 구조를 표명하고 있는 포스트모더니즘 작품들은 나타내고자 하는 내용들을 직설적으로 나타내기보다는 간접화시킨다. 이에 대해 료타르(Jean-Francois Lyotard)는, 포스트모더니즘은 표현하고자 하는 그 행위 속에 무엇인가 그리움을 생각할 수 있는 것, 생각할 것을 더욱 강화시키는 것, 관객 이해의 합의 도출이 불가능하고 동시에 즐거움을 생각하게 하는 것, 보는 것만이 아니라 생각할 것으로 보이고 또한 보이는 것 속에 생각할 수 있는 것을 내재시켜 저쪽을 향하여 시사하려 하는 것, 사물의 실상을 생각할 수 있는 것으로 송고의 미를 그리움(nostalgic)의 미로 보여준다고 말한다.¹⁴⁾ 그리고 실물보다는 모상(Simulacrum)으로 나타나며, 완결성보다는 과정성을 제시한다고 본다. 이와 같은 표현을 위하여 단일한 텍스트 구조

14) Jean-Francois Lyotard, 'Introduction to The Postmodern Condition,' 'What Is Postmodernism?' in *Art in Theory 1900-1990: An Anthology of Changing Ideas*, ed. Charles Harrison and Paul Wood, Blackwell, Oxford UK & Cambridge USA, 1992, pp. 998-1000, pp. 1008-1015 참조.

보다는 복수 텍스트의 중첩과 병렬 그리고 탈중심적 의미화를 강조한다. 또한 형식적 측면에서는 동질적인 공간 패턴을 연계성 있게 다루기보다는 서로 다른 이질적인 패턴들을 의도적으로 부각시키며 정보적으로 과잉된 형식을 보인다.

그리고 포스트모더니즘 체제인 복잡계의 조형적 표현방법으로 혼성(Pastiche) 양식, 콜라주, 몽타주 기법 등이 전면화 또는 일반화되어 나타난다. 몽타주에서는 이미지에 대하여 어떤 정해진 중심도 가장자리도 없다. 어디서든 시작이 가능하고, 끝이 가능하다. 몽타주는 비(非)선형적이다. 순서가 없다. 어떤 부분과 마디와의 물리적인 순서가 정해져있는 것도 아니고 또 마디마다 어떤 번호가 매겨져있는 것도 아니다.

이와 같은 몽타주 기법을 사용한 포스트모더니즘 작품들을 보자. Eric Fischl의 작품에서는 주로 관음적인 소재를 많이 사용하였지만 현장 스케치와 각종 스냅사진을 바탕으로 화면을 연출적으로 구성한다. 그의 작품이 미국 중산층 삶의 모습을 옮겨내면서도 사실주의를 넘어서 포스트모더니즘 시대의 작품으로 호응을 얻은 것은 이미지의 연출력 때문이라고 평가받는데, 그러한 연출의 바탕에는 몽타주 기법이 자리하고 있다.



Eric Fischl, <섬을 찾아감, 섬에서 찾아옴>, 캔버스에 유채, 213×427cm, 1983

그의 대표작품 가운데 <섬을 찾아감, 섬에서 찾아옴>에서도 몽타주 기법에 의한 연출력을 볼 수 있다. 화면을 양분하여 어둠과 밝음, 백인사회와 흑인사회, 휴양과 죽음이라는 대립적 관계를 몽타주화시켜 연출하고 있다. 이는 마치 영화감독이나 연출자가 이미지를 각색하고 결합시키는 방법과 같다.

John Baldessari의 작품은 사회적 사건이나 상업적 이미지 그리고 주변적 이미지를 종합하여 새로운 이미지를 만들어 내는데, 여러 개의 사진 이미지를 모아서 하나의 작품으로 만드는 것이다. 그는 사진으로 찍혀진 주변의 이미지를 가위로 오리거나 절단하여 사건의 부분들을 여러 가지로 상상하게 만든다. 작품 소단위의 이미지들은 서로 관계를 지니면서도 전혀 관계가 없는 듯 보이기도 한다. 소단위의 이미지들은 몽타주화되어 중심의 이미지 없이 주체를 해체시키면서 관람객으로 하여금 여러 가지 해석을 야기하도록 한다.



John Baldessari, 〈Heel〉, Photograph, oil stick, acrylic, 270×220cm, 1986

작품 〈Heel〉에서도 11개의 각기 다른 이미지가 결합되어 있는 것을 볼 수 있다. 가운데 부분이 중심 이미지인 듯 하나, 자세히 보면 이 부분도 두 개의 이미지로 나뉘어져 있어 이 작품에서 중심적인 것은 없으며 모두 각기 다른 내용으로 결합되어 있음을 볼 수 있다.

이 작품에서의 가장 큰 특성은 여러 가지 이미지를 몽타주하여 작품 자체의 구조나 체제 보다 사회적인 내용인 타자를 끌어들이는 점이다. 그러므로 각 이미지는 서로 관련성을 지니면서 이미지와 이미지의 틈 사이에 무한한 내용이 생략되어 있음을 볼 수 있다. 여기서 관람자는 생략된 내용을 다양하게 상상해 볼 수 있다.

David Salle 의 작품은 계획적으로 분할하는 의도를 지니고 있다. 그리고 주변에서 흔히 볼 수 있는 사진이나 포르노 잡지에서 이미지를 차용하며 미술사에 등장

하는 작품의 이미지를 차용하고 합성하기도 한다. 이러한 분할적 표현과 이미지의 차용을 통한 합성에서는 이미지가 이질적이거나 중첩되어 충격을 준다. 이질적 이미지는 고급문화와 저급문화, 유한계급과 소외계층, 구상과 추상 등의 서로 상반되는 이미지나 서로 연관 없는 이미지로 배치되어 있다.

이와 같은 Salle 작품의 특성 가운데 하나가 화면의 분할을 통한 몽타주 기법이다. 화면의 분할에 의한 몽타주 기법은 각 이미지들이 같은 시·공간에 존재하는 것이 아니라, 서로 다른 시·공간의 이미지들을 하나의 공간 속에 결합시키려는 것이다. 이러한 화면의 분할에 있어서는 서로 다른 이미지들만이 아니라 재료에서도 서로 상이한 재료를 사용하기도 한다.



David Salle. <Improviser>, oil and acrylic on canvas, 270×243cm, 1989

<Improviser>에서도 분할적 화면을 통하여 몽타주 기법을 사용한 예를 볼 수 있다. 풍경으로 처리된 상단 부분과 여성의 포르노적 이미지인 하단 부분을 분할적으로 사용한다. 상단 부분에는 풍경 속에 촛대가 그려져 있는 또 다른 공간을 배치하였고, 하단 부분에는 다시 좌, 우로 화면을 분리하고 있으며, 가운데 연결 부분에는 고대 일본인 얼굴 모습의 가면이 새로운 공간을 차지하고 있다. 이처럼 이미지의 배치와 소재들에 있어 서로 다른 이미지를 충돌시키고 있음을 볼 수 있다.

이들 외에도 Francesco Clemente, Tony Cragg, Julian Schnabel 등의 작품에서도 몽타주 기법의 표현을 볼 수 있다.

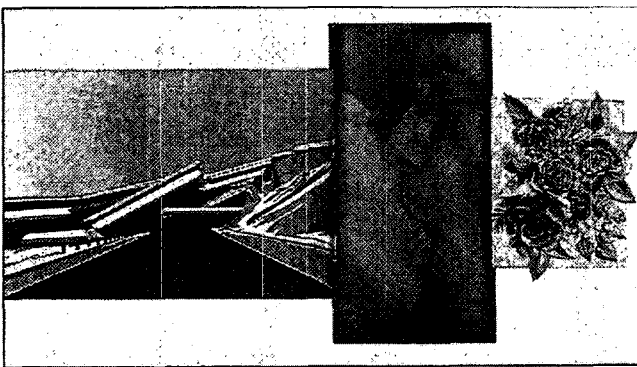
이상과 같은 포스트모더니즘 작가들의 몽타주 기법들은 그들이 사용하는 이미지

들을 서로 결합하고 연출하는데 이용되고 있음을 볼 수 있다. 그들은 작품의 조형성과 계산된 충격을 위하여 이미지들을 중첩시키며, 캔버스를 이중, 삼중, 다중으로 해체 분할시켜 마치 영화와 같이 여러 장면들을 동시에 보여주는 몽타주 기법을 사용한다. 서로 관련이 없는 다른 장면을 대비시키는가 하면 긴장적인 연속의 이미지들을 만들어 충격을 줌으로써 감상자로 하여금 무한한 상상력을 유발하게 하는 것이다.

3. Robert Longo 작품에서의 몽타주 기법

앞장에서 Longo 작품세계의 특성 부분에 관해 언급되었듯이 몽타주 기법은 '이미지의 차용과 이질적 재료의 결합'으로 나타난다. 그러므로 여기서는 그의 대표작을 중심으로 몽타주 기법을 어떻게 이용하여 나타내고 있는가 하는 것을 살펴본다.

1983년의 〈Ornamental Love〉는 크게 세 부분의 분할된 화면으로 구성되어 있음을 볼 수 있는데, 두 개의 화판과 한 개의 브론즈 주물로 구성되어 있다. 곧 세 가지의 서로 다른 이미지들이 융합되어 하나의 화면으로 구성되어 있는 것이다. 두 개의 화판을 보면 하나는 빨강색 바탕에 열정적인 키스를 하고 있는 장면이고, 다른 하나의 화판에는 무너진 고속도로를 사진으로 찍어 단순화시킨 회색 바탕의 화면이다. 그리고 브론즈는 꽃으로 이루어져 입체적으로 보여진다. 이와 같은 각기 다른 세 개의 이미지가 모여 하나의 작품을 이루고 있다.



〈Ornamental Love〉, oil: metal and linoleum on wood;
charcoal: graphite: ink and acrylic on paper: cast bronze,
258×513×46cm. 1983

이렇게 분할된 이미지들은 서로 관련성이 없이 이질적으로 구성되어 있는데, 이러한 이미지의 이질적 구성은 마치 영화에서의 감독이 인위적으로 조작, 편집하는 것과 같이 몽타주 기법을 통해 Longo가 인위적으로 조작, 편집한 것이다.

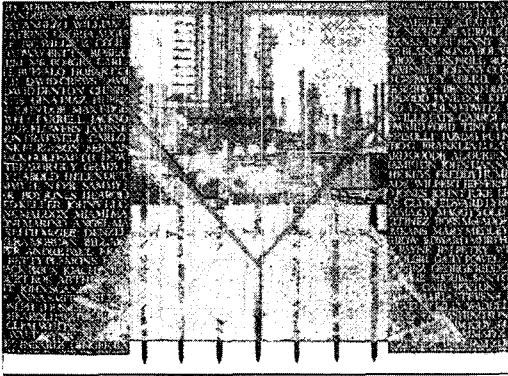
1982-83년의 <Culture Culture>에서는 하나의 작품에 두 개의 이미지로 된 화면을 볼 수 있다. 왼쪽의 화면은 말을 타고있는 영웅 이미지의 부분이다. 이는 남아메리카의 독립운동 지도자로서 콜롬비아, 베네수엘라, 에콰도르, 페루, 볼리비아를 해방시켰던 Simon Bolivar의 동상으로, 베네수엘라 공화국에서 뉴욕 시에 선물로 세운 것이다.



<Culture Culture>, oil; acrylic on wood; charcoal; graphite; acrylic on paper with red plexiglass, 232.5×375cm, 1982-83

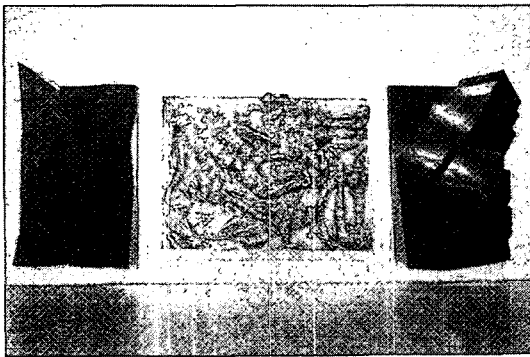
그리고 오른쪽 화면은 노인의 이미지로서 Longo 자신의 아버지이다. 여기서 영웅의 이미지와 노쇠한 자신 아버지의 이미지를 서로 대비시키면서 그 이미지들 사이에 나타나는 차이와 긴장 그리고 충격과 여백을 통해 감상자로 하여금 다양한 상상을 할 수 있게끔 몽타주 기법을 사용하고 있음을 볼 수 있다.

1983-86년의 <Meat Shot and the Homeless Count>에서는 기본적인 화면에 바탕 이미지를 나타내고, 그 위에 아크릴을 장치하고 실크스크린으로 프린트하여 또 다른 이미지를 더한다. 그러므로 이 작품 전체를 보면 실크스크린으로 제작된 고대의 건축물 피라미드의 이미지, 산업현장과 사회를 상징하는 공장의 이미지, 산업 재해에 희생된 사람들의 이름들의 이미지 등 세 개의 큰 이미지들이 하나의 작품 속에 각기 융합되어 있다. 여기서는 다른 작품과 같이 각 이미지가 따로 떨어져 상충하거나 관계를 가지는 것이 아니라 하나의 이미지에 서로 겹쳐서 나타나고 있는 것을 볼 수 있다.



〈Meat Shot and the Homeless Count〉, silk screen plate steel:
plexiglass; oil on canvas, 232×375cm, 1983-86

1982년의 〈Corporate War: Walls of Influence〉는 Longo가 뉴욕 증권 거래소의 풍경을 재해석하여 작품으로 제작한 것이다. 여기서 중심 이미지인 가운데 부분은 마치 여러 사람들이 어떠한 목적을 위하여 아우성치는 듯이 보이는데 증권회사 사무실의 이미지를 부조로서 나타낸 것이다. 작품의 재료판은 알루미늄을 사용하였다. 그리고 양옆의 검은 입체 추상물은 미니멀 작품 같이 보이는데, 뉴욕의 사무용 건물을 나타내는 것으로 이는 마치 미국의 권력과 경제적 힘을 나타내듯이 웅장하고 강하게 보인다. 그러므로 이 작품은 미니멀리즘과 사실적 표현이 혼합된 표현을 보여준다. 뿐만 아니라 표현 재료에 있어서도 회화가 아니라 조각의 표현 재료를 보여주고 있다.



〈Corporate War: Walls of Influence〉, lacquer on wood:
cast aluminium, 792×274×122cm, 1982

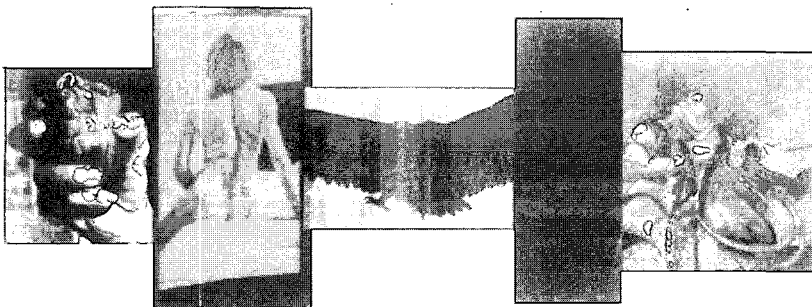
〈Corporate War: Walls of Influence〉에서 Longo는 추상과 구상이라는 반대되는 이미지를 한 화면에 등장시키고 이를 연결, 결합시키려 하고 있음을 볼 수 있다. 또한 표현 매체도 조각 재료로서의 알루미늄 같은 철 재료를 사용하여 몽타주하고 있음을 볼 수 있다.

이상으로 몽타주 기법을 이용한 Longo의 대표작 가운데 몇 가지 작품을 살펴보았다. 이 외에도 작품 〈Master Jazz〉, 〈We want God〉, 〈Pressure〉, 등 많은 작품에서 이러한 몽타주 기법을 볼 수 있다.

이러한 몽타주 기법을 이용한 작품들은 Longo가 주변에서 얻은 이미지들과 소재인데, 이는 곧 도시적이며 일상적인 1980년대의 미국 사회상이다. 즉 Longo가 차용한 소재들은 당시의 사회적 현상들을 차용하여 자신의 작품 속에 이미지로서 나타낸 것이다. 이 같은 소재들 가운데 필요한 부분만을 선택하여 작품의 구성요소로서 삼는 가운데 각 이미지의 구성요소들을 서로 결합되어 하나의 작품으로 제작한 것이다.

그러므로 이들 작품들에서 나타나는 의미들은 이를 감상하는 사회적 여건과 감상자의 위치에 따라 각기 다른 의미를 생산할 수 있으며, 감상자의 경험과 목적에 따라 각기 다르게 이해될 것이다.

IV. 〈Still〉, 몽타주 형식의 분석과 해석



〈Still〉, Acrylic and silk screen on wood; Charcoal and graphite on dyed paper:
Oil and copper leaf on oak; Granite and metal; Oil on hammered lead,
244×782cm, 1984

1. <Still>의 분석

· 구조의 분석

시각적으로 보이는 물체들은 그 특성에 따라 구조가 다양하게 얽혀있다. 미술품은 시각물이며 작품을 이루는 특징적인 형식이 있다. 이러한 작품의 구조나 그 형식을 분석하기 위해서는 분절화(Segmentation)시키는 것이 좋다. 분절을 통하여 부분들의 유사성이나 차이를 알 수 있을 뿐 아니라, 작품의 구조 전반을 파악하는데 도움을 주기 때문이다.

<still>은 크게 5개의 서로 다른 이미지와 재료로 구성되어 있기에 먼저 염통을 잡고 있는 손이 있는 화면, 옷을 벗은 여인의 뒷모습이 있는 화면, 새 형상의 동판이 장식되어 있는 화면, 미니멀 작품이 있는 화면, 납으로 두들겨 만든 말을 탄 기사의 모습이 있는 화면 등 5개의 소단위 화면으로 분절하여 보았다. 이러한 초기 분절을 바탕으로 분석자는 크게 좌, 중간, 우 등의 3개 화면으로 나누었으며, 세부적으로는 다시 좌측 화면을 2개, 우측 화면을 2개의 화면으로 각기 분절하였다.¹⁶⁾ 이를 표로 보면 다음과 같다.

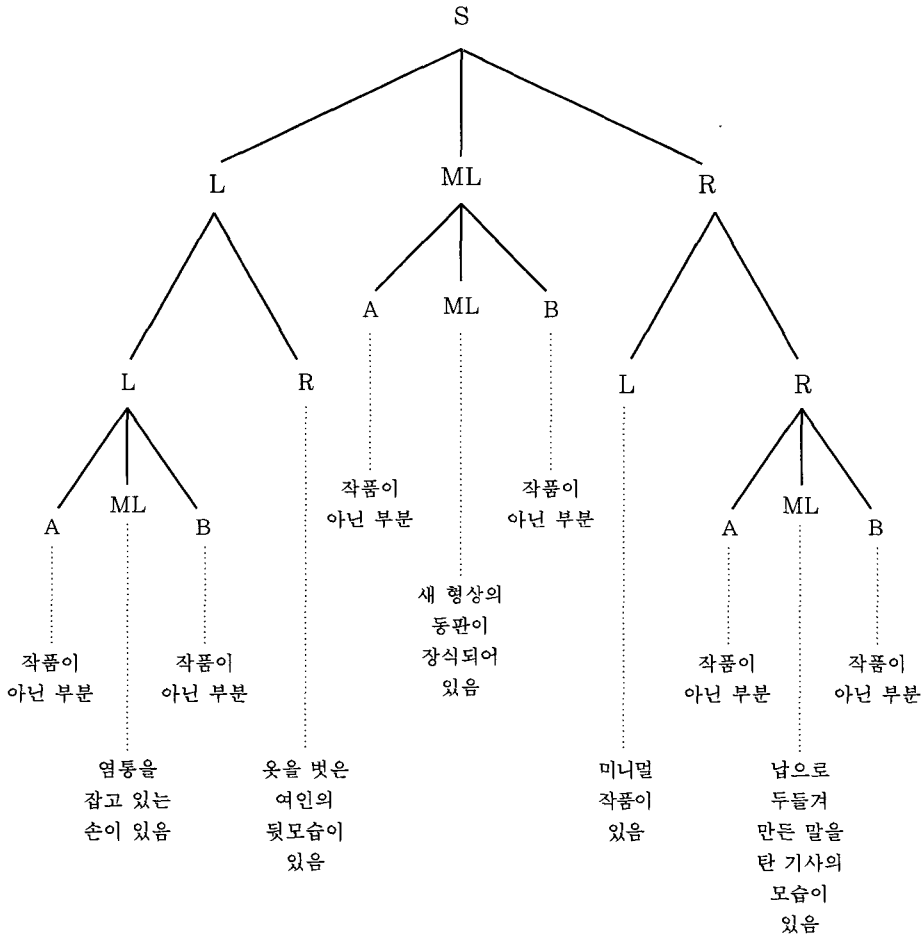
LLA	LR	MLA	RL	RRA
LLML		MLML		
LLB		MLB		RRB

<still>의 분절표

16) L-좌, R-우, ML-중앙, A-상, B-하 등으로 표기.

· 분절표를 통한 수형도

위의 분절표를 통하여 수형도를 만들면 다음과 같다.



· 이미지와 내용의 분석

작품 <still>의 소단위별 이미지가 지닌 색채의 다양한 명도(Value)와 채도(Chroma) 변화에 주목하며 그것이 어떠한 양상으로 작품의 이미지를 구축하고 있는가를 살펴보고자 한다. 이러한 색채 분석에 있어서 색채 자극의 크고 적음의 정도를 제시하는 자극 값은 모멘트 암 (Moment Arm: $MA = [C2 + \{V2 + (V-5)2\}]^{1/2}$)의 원리에 입각한다. 그리고 소단위 색채의 주류를 이루는 명도 차이를 알아볼 수 있는데, 이는 색채 계획(Programme de Couleur: P(c))에 준한다. 또한 색채 계획을 통해서서는 주류 색채의 명도의 높음(High), 중간(Intermediate), 낮음(Low) 등의 상태와 그 명도간의 크고(Major) 작은(Minor) 간격의 차이를 알 수 있다.

이와 같은 원리를 바탕으로 하여 작품 <still>의 소단위별 이미지와 내용을 분석한 것을 보면 다음과 같다.

사항 구분	LA	LML			LB	R		
		구별소	MA	C		구별소	MA	C
L	작품이 아닌 부분	염통이 잡고 있는 손이 있음			작품이 아닌 부분	옷을 벗은 여인의 뺨모습이 있음		
		염통(밝은부분)	9.9	10R 9/1		머리	5.7	10R 4/4
		(중간 부분)	14.9	7.5R 5/14		몸(밝은 부분)	14.9	7.5R 5/14
		(어두운 부분)	4.1	10R 2/2		(어두운 부분)	4.1	10R 2/2
		손(밝은 부분)	9.9	10R 9/1		배경색채(빨강)	14.9	7.5R 5/14
		(중간 부분)	9.4	2.5YR 7/6		(검정)	3.7	10R 2/1
		P(c)		INT ^M		P(c)		INT ^M

사항 구분	LA	ML			B
		구별소	MA	C	
ML	작품이 아닌 부분	새 형상의 동판이 장식되어 있음			작품이 아닌 부분
		동판	4.1	5YR 3/2	
		배경(나무판)	7.3	5YR 4/6	
		P(c)		L ^M	

사항 구분	L		RA	RML		RB
	구별소	MA C		구별소	MA C	
R	미니멀 작품이 있음		작품이 아닌 부분	납으로 두들겨 만든 말을 탄 기사의 모습이 있음		작품이 아닌 부분
	바탕색 선	3.7 10R 2/1 7.3 10R 7/1		(밝은 부분) (중간 부분) (어두운 부분)	9.9 5P 9/1 6.4 5RP 6/2 3.7 5RP 2/1	
	P(c)	L ^M		P(c)	INT ^M	

$$\text{NEW Moon-Spencer's MA} = [C^2 + \{V^2 + (V-5)^2\}]^{1/2} \text{ 적용}$$

· 대립항에 의한 분석

작품 <still>의 분절된 소단위 의미소들은 상호작용을 통하여 의미를 발생하는데, 그 짜여진 관계의 구조망을 대립항을 통해 소단위 이미지 사이의 요소들이 어떻게 충돌하면서 긴장하고 음화되고 있는지 살펴볼 수 있다.

· 형상의 대립항

구체적 형상 / 추상적 형상, 사람 / 짐승, 날짐승 / 길짐승

· 재료의 대립항

Oil / Acrylic, 나무판 / 동판(납판)

· 형식의 대립항

평면 / 입체

· 색채의 대립항

흰색 / 검정, 빨강 / 파랑

이러한 대립 관계를 통해, 구체적인 형상이 있는 것과 추상적인 것이 함께 어울려 있으며, 표현 재료에 있어서도 Oil, Acrylic, 나무판, 쇠 등 다양한 재료가 사용되고 있음을 알 수 있다. 작품의 표현 형식에 있어서도 평면과 입체적인 표현이 동시에 나타나고 있으며, 색채는 전체적으로 빨강과 검정이 주요색으로 강하게 나타나면서 무거운 색상을 지니고 있음을 알 수 있다.

그리고 대립항을 통하여 본 <still>은 5개의 개체적인 이미지들이 몽타주화되어 결합되어 있는데, 다양한 재료와 추상과 구상, 사람과 짐승이라는 상충적 이미지를 통하여 서로 충돌하고 융화하면서 여러 가지 의미를 생산하고 있음을 볼 수 있다.

이상과 같은 구조의 분석, 분절을 통한 수형도, 이미지와 내용의 분석, 대립항에 의한 분석들에 의하여 알 수 있는 것은 한 화면 속에 하나의 구조를 가지고 있는 작품이 아니라 하나의 작품에 5개의 각기 다른 구조에 의해 몽타주화되어 편집된 작품이라는 점이다. 그러므로 기존과 같은 구조에 의해서는 이해되지 않는다. 여기에는 구조의 해체와 전복, 재구성, 장르의 혼합 등 포스트모더니즘의 특성들이 몽타주 기법을 통해 담겨있다. 특히 소단위 이미지들 사이에는 많은 내용들이 생략되어 있으며, 상호 관련되어 있으면서도 상반된 이미지이기에 서로 충돌하고 융화되어 새로운 의미를 생산하기도 한다.

그리고 이와 같은 <still>에서 나타나는 몽타주 기법의 구조는 단일한 구조가 아니라 개방적이며 복수적인 구조이며 Longo의 계산된 의도적 구조이기도 하다. Longo는 하나의 단일한 장면으로 단일한 의미를 나타내려는 것이 아니라 의도적으로 여러 이미지를 몽타주 하면서 복수적인 의미를 생산하려고 시도하였던 것이다.

2. <still>의 해석

- 파편화된 도시 일상과 기억들의 조합 -

작품이란 의미를 간직하고 있는 대상이며, 입장에 따라 다양한 해석들이 직물과 같이 얽혀있는 다면체의 공간이다. 여기에 작가의 고유성과 작품이 관계하는 맥락, 그리고 해석자의 위치에 따라 의미가 다르게 생산된다는 것은 이제 일반화된 논의이다. 이전까지 작품 텍스트 내에 지배적으로 자리를 잡고있던 작품자체의 구조와 작가는 주체의 해체를 통하여 그 자리에서 물러나고, 작품 밖의 요소들인 타자와 관람객의 상호 공존을 통하여 새롭게 재구성된다. 이는 작품의 주체 자체의 요소만이 아니라 그 밖의 요소들인 타자들과 결합하여 재구성되는 것이고, 결과적으로는 개방적이고 다양한 해석의 가능성을 열어주는 것을 말한다. 나아가 해석의 지평이 확대됨으로써 관람자는 이전처럼 작품의 생산자로부터 피동적으로 메시지를 받아들이는 것이 아니라 다양한 의미 생산의 생산자로서 역할을 하는 것이다.

작품 〈Still〉은 염통을 잡고 있는 손이 있는 화면, 옷을 벗은 여인의 뒷모습이 있는 화면, 새 형상의 동판이 장식되어 있는 화면, 미니멀 작품이 있는 화면, 납으로 두들겨 만든 말을 탄 기사의 모습이 있는 화면 등 5개의 소단위 이미지들로 구성되어 있는데, 이들은 모두 연극의 소품처럼 널려 이어져 있다. 소단위 이미지들 사이에는 차이를 발생하는 틈이 있지만 관람자의 상상으로 연결되어지는 듯 하다. 그러나 구조의 차이로 몽타주로서의 역할 밖에 하지 못한다. 곧 소단위들이 관람자의 상상으로 서로 연결되는 듯 하면서 단절되는 것이다. 가령 옷을 벗은 여인의 뒷모습과 미니멀 작품의 이미지는 내용이 서로 연결되지 않는다. 그러므로 이들의 이미지를 연결하기 위해서 두 이미지 사이의 틈에 자유로운 상상으로 여러 가지 이미지를 그려보지만 그것은 헝클어진 실타래와 같아서 쉽게 연결되지 않는 것이다.

그리고 소단위 이미지들의 결합이 서로 다르게 전개되고 있어 충돌적이고 비논리적이어서 전체 화면을 볼 때 비설명적이다. 또한 작품의 각 이미지들과 재료가 너무 상이하기 때문에 서로 충돌하면서 일반적인 해석이나 인과의 연결이 용납되지 않는다. 그러므로 자유로운 연상을 하게 만들며 제3의 새로운 이미지를 연상하게 하기도 한다.

여기서는 단계적인 설명이 없다. 명확한 해석도 불가능하다. 관람자들에게는 생각하고 느낄 수 있는 상황을 제시하고 구체적이고 다양한 해석을 유도함으로써 관람자의 경험에 따른 주관적인 해석을 야기하게 된다. 따라서 해석자는 시각적인 이미지들을 지적 개념으로 받아들이고 그에 따른 연상 작용을 함으로써 작품의 의미를 생각할 수밖에 없다.

연상 작용을 통해 작품 〈still〉의 의미를 생각해 보면 먼저 염통을 잡고 있는 손에서는 생명에 관한 것을 상상해 볼 수 있고, 옷을 벗은 여인과 미니멀 작품에서는 도시의 삶과 이미지를 상상해 볼 수 있다. 그리고 납으로 두들겨 만든 말을 탄 기사의 모습과 새 형상의 동판 장식은 도시 생활용품의 파편으로 상상해 볼 수 있다. 그러므로 작품 〈still〉에서 나타나는 소단위의 전체적 이미지들은 파편화된 도시 일상의 이미지와 지나친 기억들의 이미지를 몽타주화한 작품으로 생각해 볼 수 있다. 특히 Ⅱ장에서 살펴본 Longo 작품의 특성 가운데 하나가 '도시인'에 집중되어 있음을 주지할 때 이러한 추론은 가능하다. 여기서 작품 〈Still〉은 '파편화된 도시의 일상과 기억들의 조합'으로 해석해 볼 수 있다.

이 작품에서 그려지는 파편화된 도시의 일상과 도시인의 삶, 그리고 그에 따른 기억들은 확연한 이미지로서 그 상황을 설명하지 않고 있다. 도시의 일상은 옷을 벗은 여인의 뒷모습에서 고독으로 표현되고, 미니멀 작품의 딱딱하고 차가움으로 표현된다. 염통을 쥐고 있는 손의 이미지는 작품화하기 위하여 부분적으로 이미지를 차용하였을 뿐 고정되면서도 연결고리를 지니지 못하고 있다. 그리고 낚으로 두들겨 만든 말을 탄 기사의 모습과 새 형상의 동판 장식은 도시 생활용품으로 사용하다가 버린 지나친 일상의 기억으로 남는데, 그것은 작품에서 위장된 도시생활의 이미지로서 등장하고 있는 것이다.

한편 작품 〈Still〉에서는 그가 이전에 추구하였던 '도시인' 연작의 연장으로서 몽타주 기법을 사용하면서 '상호 충돌'과 '융화'를 통해 작품의 효과를 극대화시키고 있음을 알 수 있었다. 즉 Longo는 몽타주 기법을 이용하여 도시인의 삶과 파편화된 일상 및 지나친 기억들을 박진감 있고 긴장감 있게 표현한 것이다.

V. 결론

1980년대에 들어 미술에서는 많은 변화를 보여준다. 그 가운데 이전의 단순계 표현에서 복잡계 표현으로의 변화는 미술 표현에 있어서도 새로운 변혁이었는데, 이러한 흐름을 크게 '포스트모더니즘'이라는 문화양식으로 정리하기도 하였다. 포스트모더니즘 체제인 복잡계의 조형적 표현 방법으로 주로 이용되는 것은 혼성(Pastiche) 양식, 콜라주, 몽타주 기법이었다. 그 가운데 몽타주 기법은 서로 관계가 없는 여러 장면을 한 화면에 짜 맞추어 비현실적인 느낌이 들게 하는 기법이다. 이는 서로 이미지를 낯설게 하면서 극적 효과를 노리는 것인데 사진, 영화 기법에서 발전하였다. 그러므로 몽타주 기법이란 좁은 의미로는 사진의 필름이나 영화의 쇼트를 결합하는 편집 기술이며, 넓은 의미로는 미학적 효과를 위해 극적 요소, 시각적 요소, 청각적 요소 등을 상호 결합하는 방식을 의미한다.

본 연구는 Robert Longo의 작품세계에서 몽타주 기법이 어떻게 나타나고 있는가 하는 점을 문제로 삼고 그의 작품 〈Still〉을 중심으로 연구하였다. 그 결과 다음과 같은 사실을 알 수 있었다.

첫째, 1980년대 미국 포스트모더니즘을 대표하는 작가 가운데 하나인 Longo는 몽타주 기법을 중요 표현으로 이용하여 작품을 제작하였다.

둘째, 작품 〈Still〉을 통하여 Longo의 작품세계와 함께 작품 속에 몽타주 기법을 어떻게 차용하고 또 응용하여 표현하고 있는가 하는 점을 알아보았는데, 그 결과로서 Longo는 몽타주 기법에서 나타나는 '상호 충돌' 과 '융화' 를 통해 작품의 효과를 극대화시키고 있음을 알 수 있었다. 즉 Longo는 자신의 작품에 몽타주 기법을 이용하여 박진감 있고 긴장감 있는 작품구조를 형성하고 있음을 알 수 있었다.

셋째, 작품의 의미 생산에 있어서도 몽타주 기법을 통하여 관람자들에게 다양한 상상을 제공하며 무한한 의미생산을 할 수 있게 하였음을 알 수 있었다.

한편 몽타주 기법은 Longo뿐만 아니라 20세기 후반기의 미술가들이 작품 제작에 사용하였던 중요한 표현 방법이다. 곧 복잡계의 시대를 표현하는데 있어 다중구조의 표현인 몽타주 기법이 이용되었던 것이다. 몽타주 기법이 영화나 사진 표현의 방법으로 시작된 기법이지만, 이것이 점차 미술 표현에 이용되는 과정에서 더욱 생생하고 다층적이며 많은 의미를 생산할 수 있는 표현 방법임을 작가들은 인식하고 있었던 것이다.

■ 참고문헌

김용수, 『영화에서의 몽타주』, 열화당, 1996.

데이비드 보드웰, 크리스틴 톰슨, 주진숙·이용관 역, 『영화예술』, 이론과 실천, 1993.

랄프 스티븐슨, 장 R. 데브릭스, 송도익 역, 『예술로서의 영화』, 열화당, 1982.

T. W. 아도르노, 홍승용 역, 『미학이론』, 문화과지성사, 1984.

윤난지, 『모더니즘 이후 미술의 화두』, 눈빛, 2000.

이영철 편역, 『현대미술과 모더니즘론』, 시각과 언어, 1995.

이원곤, 『영상기계와 예술』, 현대미학사, 1996.

에이젠슈테인, 이정하 편역, 『몽타주 이론-변증법적 영화 예술론』, 에이젠슈테인 선집2, 예건사, 1990.

홍가이 外 역, 『현대미술비평 30선』, 중앙일보 계간미술 편, 1987.

Banon, Anthony Leo, *Robert Longo: A Practice of Art*, University of New York Press, 1996.

Denson, G. Roger, "Robert Longo, Quest for God and Country," *Flash Art*, 1991. 10.

Foster, Hal, "The Art of Spectacle," *Art in America*, 1983. 4.

Haward, N. Fox, "In Civil War," *Robert Longo*, Los Angeles Country Museum of Art, New York, 1989.

Ratcliff, Carter, *Robert Longo*, Munich, Schirmer/Mosel, 1985.

Tsuzuki, Kyoichi, "Robert Longo," *Art Random*, No 71, Kyoto, Shio int.. 1991.