

포토몽타주와 현대 조경 설계의 표현적 경향

송유진* · 조정송**

*서울대학교 대학원 생태조경학전공 · **서울대학교 생태조경 · 지역시스템공학부

1. 서론

건축 분야에서 새로운 매체로 등장했던 컴퓨터는 프랑크 게리(Frank O. Gehry)의 유연한 건축물을 탄생시켰다. 건축가 스탠 알렌(Stan Allen)의 말대로 설계의 역사가 매체개발의 역사(Allen, 1998: 16)인 것이다. 그렇다면 조경에서 매체는 새로운 경관을 탄생시켰는가, 아니면 새로운 사고를 이끌고 있는가? 경관이라는 실시간으로 변화하는 대상을 다루는 조경에서는 이것의 유동성을 표현하는 매체가 이전부터 필요했었는지도 모른다. 21세기 역동적 경관과 조경에 대한 패러다임의 전이는 “조사, 분석, 설계의 과정을 통해 마스터플랜을 생산하는 전통적인 설계 방법을 지양하고 프로그램과 프로세스 위주의 열린 접근을 취하고 있다. 또한 고정된 시점의 완결된 형태를 제시하는 설계보다는 부지의 맥락을 존중하고 시간의 변화에 유연하게 반응할 수 있는 유동적인 전략 설계”(배정환, 2004: 123)를 지향하는 변화된 설계안을 탄생시켰다. 그리고 변화된 생각은 테크놀로지의 발달과 더불어 다이어그램, 맵핑, 콜라주 테크닉 등의 새롭게 변화된 매체를 출현시켰다.

조경에서 스케치는 조경가의 생각을 전달하는 주요 매체이고, 대다수 조경가들은 스케치의 중요성을 공감한다. 하지만 최근의 조경설계경기에서 포토몽타주라 불리는 콜라주 테크닉이 스케치를 대신하여 사용되고 있다. 1920년대 베를린 다다가 정치적 설득 수단으로 사용했던 포토몽타주 기법이 현대 조경에서 유행하고 있다는 점은 포토몽타주가 단순히 스케치를 대신하는 재현의 수단으로만 사용되지 않음을 뜻한다고 하겠다. 그리고 그러한 현대적 표현 양상은 조경 매체로서 어떠한 특성과 지향을 가지는가를 살펴보게 한다.

II. 콜라주 및 포토몽타주 개념 정의

1. 콜라주와 포토몽타주

포토몽타주(photomontage)는 오브제에 관심을 둔 큐비즘에서 영향을 받아, 회화의 보조적 역할을 하던 사진 매체를 베를린 다다이스트들이 직접적인 재료로 작품에 이용하면서 새로운 기법으로 등장하였다. 하지만 19세기 후반에 이미 ‘사진 합성’이 일반 대중들에게 유행하고 있었다. 사진이미지를 잘라내어 폴로 붙이는 기법은 영국 빅토리아 여왕시절에 포토몽타주 사진집이 간행될 정도로 유행했으며, 광고와 상품 선전 효과를 위해 화보 잡지에 사용되던 기법이기도 하다. 그래서인지 포토몽타주에 대한 용어의 정의는 미술가들 사이에서도 일반적인 합의가 이루어지지 않고 있으며¹⁾, 조경에서 역시 콜라주(collage)²⁾와 혼동되어 사용되고 있다. 하지만 단어에서 드러나듯 포토몽타주는 몽타주³⁾의 성격도 내재하고 있으며, 회화사에서는 입체파 화가들이 시도한 오브제를 작품에 부착시키는 콜라주의 한 종류로 분류된다. 그러나 그 효과는 상이하기에 구분해 둘 필요가 있다. 우선, 콜라주는 접합이나 붙이기를 통해 오브제라는 실체를 등장시키는 데 반해 몽타주는 오브제보다 구축된 이미지에 관계된다고 할 수 있다. 콜라주는 파편화된 오브제들이 ‘낮선 공간에서의 우연한 만남’에 의한 일시적인 새로운 의미 발생을 추구하는 것이라면, 몽타주는 ‘하나의 세계(場)’를 표상하는 단편 이미지들이 그 내부 세계와의 유기적 관계 가운데 상호 결합되어 새로운 지평을 여는 것을 궁극적 목표로 삼는다(이승현, 2005: 289). 즉, 콜라주는 우연성에 의한 충격효과를 강조한다면, 몽타주는 관계성에 의한 맥락적 의미를 중시한다고 볼 수 있다. 이러한 특성은 조경설계에서도 고스란히 드러나는데, 콜라주의 경우 설계의 과정에서 주로 행해지며 우연적 조합에 의해 새로운 무언가를 탄생시킴으로서 설계과정상 창조에 영감을 주거나, 개별적인 오브제 자체를 강조하여 물성을 드러내

는데 주로 사용되는 반면, 포토몽타주는 개별 이미지의 조합에 의해 의미있는 공간을 구성하는 표현적 도구로 주로 사용되고 있다. 현대 조경설계에서 널리 사용되고 있는 포토몽타주는 주로 표현방법으로 쓰이고 있으나 간혹 콜라주 기법임에도 포토몽타주라 불리는 경우도 있다. 본 논문에서는 포토몽타주에 대해 주로 언급할 것이나 이것은 해체주의에서 주로 사용하는 프로그램과 이벤트의 병치에 의한 설계방법론(영화론적 시각)으로서가 아닌 표현 방법으로서, 회화사의 콜라주 하위 개념으로 포토몽타주를 한정하여 다룰 것이다.

2. 현대 예술에서의 포토몽타주 전개

포토몽타주는 다다이즘, 러시아 구성주의, 초현실주의, 팝아트로 이어지는 동안 지속적으로 활용되었으며, 사조별로 의미와 표현을 달리하며 전개되었다. 다다이즘과 러시아 구성주의에서 사용된 포토몽타주가 다분히 정치적 성향을 띄면서 이미지의 기호적 효과와 풍자적 성격에 의미를 두었다면, 초현실주의와 팝아트의 그것은 미학적 차원에서 예술성을 수용하며 진행된다. 그리고 이러한 특성들은 현대 조경설계에서의 포토몽타주 표현에 영향을 주었다고 할 수 있다.

1) 다다이즘과 포토몽타주

포토몽타주가 태동해 전성기를 이루었던 1920~30년대는 유례없는 정치적 이념들의 격변기였다. 가속적으로 변화하는 시대상황에 대응하기 위해 단일 초점의 원근법은 사라지고 대신 복합 초점의 원근법에 의존하는 다다의 수법이 제시되었다. 다다 그룹 중에서 정치적 성향을 가장 강하게 띤 베를린 다다가 사용한 포토몽타주 기법은 그들 자신들의 정치적, 혁명적인 메시지를 효과적으로 담기 위해 신문이나 잡지에 나온 정치 지도자들의 사진이나 다다이스트 자신들의 사진을 캔버스에 오려 붙이는 방법이었다. 이렇게 부분적으로 떼어낸 이미지 혹은 텍스트들은 원본 사진이 지니고 있던 의미에서 전혀 다른, 새로운 의미로 재창조된다. 사진이 병치되고 중첩된 형상들은 사진 특유의 사실성을 가지므로 정치적 메시지를 선명하게 전달할 수 있는 선동의 도구가 되기에 적합했고, 사진의 '낯설게 하기'라 불리는 비합리적인 방식의 결합을 통한 무질서하면서도 충격적이고 거친 형상은 반조형적, 반미학적인 것으로서 당대의 현실

을 끌어들이는 강렬한 혁명적 에너지를 지니기에 효과적이었다.

2) 러시아 구성주의와 포토몽타주

한편 러시아에서 포토몽타주는 러시아 혁명과 깊은 관련을 갖고 대중에게 혁명의 이데올로기를 전달하기 위한 수단으로 사용되었다. 대부분의 국민이 문맹이었던 러시아에서는 혁명 이후 혁명의 이데올로기를 전달하는데 강력한 수단은 언어가 아닌 시각매체라고 이해되었고, 그 중 사진은 사회주의의 리얼리즘을 대량으로 보급할 수 있는 용이한 수단이였다. 소비에트 제도권 사진이 전형적인 원근법과 소실점을 이용한 사진을 선호한 반면, 러시아 구성주의는 원근법에 의존하는 사진은 리얼리즘이 아니며 새로운 체험을 제공하지 못한다고 보아, 프레임이 있는 전형적 원근법의 사진보다는 프레임 안에서 완성되지 않는 사진이 비논리적, 비선형적이어서 바깥 현실을 상상하게 만든다고 주장하며 선호하였다.

3) 초현실주의와 포토몽타주

프랑스를 중심으로 한 초현실주의 미술의 초점은 반항적이기보다는 초이성적인 하의식의 형상(꿈에서 본 듯한 괴이한 이미지)을 보다 구체적인 방법들을 통하여 시각화하는데 있다. 초현실주의자들은 순수한 미학적 차원에서나 내적 세계의 확대 차원에서 기성 이미지와 물체 또는 발견된 이미지와 물체들을 우연한 만남이나 무의식, 꿈의 세계 등 새로운 표현 욕구를 충족시키는데 이용함으로써 콜라주 기법을 적극 발전시켰다. 초현실주의에서 포토몽타주는 콜라주의 연장으로서 '포토콜라주'라고 불렸다. 그들은 정치적 이념의 표현에는 관심이 없었으며, 사진 이미지의 엉뚱한 결합은 바로 초현실주의 회화에서 보듯 '오브제의 우연한 만남'이었던 것이다. 이 같은 '우연에 의한 감각의 체계적인 혼란'은 이전부터 일러스트 잡지나 우편엽서와 같은 여러 대중 매체에서 자주 등장했는데, 그 대부분은 일상적인 사물의 스케일을 비일상적인 크기로 대비시킨다든지, 장소의 이동에 의한 초현실주의적인 상황 연출 즉, 데페이즈망(dépayement)이었다. 초현실주의의 콜라주는 기성품을 변형하지 않고, 전혀 엉뚱한 물체끼리 조합시킴으로써 별개의 새로운 현실을 만들어 비유적, 연상적, 상징적인 효과를 노렸으며, 부조리하고 기이한 이미지의 연상체

계를 구현했다.

4) 팝아트와 포토몽타주

팝아트의 작품제작 방식도 다다의 콜라주적 전통에서 나온 것으로, 상업적이고 기계적인 소재를 대중성과 익명성, 콜라주와 이상블라주적 기법 등으로 모방하였다. 또한 레디메이드 오브제나 사진이미지와 같은 기성 소재를 사용하여 작품 제작의 과정을 선택의 과정으로 생각하면서 얻어지는 비인격적이고 기계적인 성격도 다다와 공통된 것이었다 할 수 있다. 그렇지만 다다가 반예술적인데 반해 팝아트 계열에서는 사진이미지를 예술적으로 수용하여 다른 사조보다 사진이미지를 작품에 도입한 작가들이 많았다. 팝아트의 사진이미지는 아무런 여과 없이 그대로 모은 것처럼 아이러니가 느껴지지 않게 잘 이어져 있는데 이는 스케일에 뚜렷한 변화가 없기 때문이다.

III. 조경에서의 포토몽타주 경향

조경에서 콜라주와 포토몽타주는 디지털카메라의 보편화와 컴퓨터 그래픽 기술의 발달에 힘입어 급속도로 유행하고 있다. 물론 디지털카메라와 컴퓨터가 활발하게 사용되기 전에도 큐비스트들의 작업 방식과 같이 종이를 오려내고 여러 가지 재료를 조합하는 콜라주 기법이 드물게 학교 스튜디오에서나 이브 브르니에(Yves Brunier) 등의 몇몇 조경가들에 의해서 행해졌다. 하지만 수작업으로 진행되었던 이러한 방법은 그 단편적인 재료들을 잡지, 신문 등에서 직접 찾아내는데 오랜 시간이 걸렸고, 조경에서 활용하기 쉽지 않았다. 이후 컴퓨터 테크놀로지의 발달은 스케치를 대신하여 포토몽타주가 활성화될 수 있는 기초를 제공했으며, 대상지 현황사진이나 항공사진 바탕에 여러 이미지를 비교적 단시간 내에 조합하여 결과물을 만들 수 있게 하였다. 이것은 설계자가 원하는 입체적인 구상을 손쉽게 할 수 있게 하였으며, 선형으로 진행되던 분석, 조사, 설계 프로세스 자체를 유동적으로 변화시켰다(정옥주·제임스코너, 2005: 94). 매체가 설계방법의 변화를 이끌고 있는 것이다. 이러한 현대 조경의 포토몽타주 경향은 다음의 세 가지 측면에서 정리하여 볼 수 있다.

1. 유형

조경에서 사용되는 포토몽타주는 크게 이미지를 포개놓는 경우(superimposing image)와 화면을 포개놓는 경우(superimposing shot) 두 가지로 나누어 볼 수 있다. 전자는 개별 이미지가 각각의 의미를 지니므로 콜라주적 성격이, 후자의 경우는 바라보는 주체의 시각에 관계하여 장면을 구성하는 몽타주적 성격이 강하다고 하겠다. 이미지를 포개놓는 것은 개별 이미지에 초점을 맞추다보니 하나의 시점에 고정되기 보다는 자연스럽게 다시점을 형성하게 되며, 개별 이미지의 조합을 통해 새로운 환경을 구축함으로써 설계자의 의도를 표출하게 된다. 이미지를 포개놓는 경우로는 사실 포토몽타주가 유행하기 이전부터 투시도나 입면도에 활동하는 사람, 자동차, 나무 등의 이미지를 스케일이나 시점의 변형 없이 삽입하는 경향이 있었다. 그것은 설계도면에서 사진이라는 사실적 표현매체를 통해 설계의 신뢰성을 높이기 위해 사용된 것인데, 이 역시 넓은 의미의 콜라주 테크닉이라 볼 수 있다. 화면을 포개놓는 경우는 한 장소에서 인간의 제한된 주시 각도인 45도를 넘어서서 한 화면을 구성(Schnell, 2000: 64)하는 것이다. 이는 인간의 고정되지 않고 동적인 실제 시각을 연속적인 뷰를 통해 나타내는 것으로 연속된 개별 사진을 아귀가 맞게 붙여놓은 경우가 그것이다. 이는 클라이언트로 하여금 하나의 사진에서 포괄적인 시선을 형성하게 하며, 그 환경 내에 실제로 있다는 감각을 불러일으키며 설계가가 의도한 방향대로 시선을 유도하기도 한다.

2. 표현방법

이렇게 분류된 포토몽타주에는 의도적으로 행해지는 표현 방법들이 있다. 첫 번째는, 스케일의 조작이다. 포토몽타주에서 과도하게 하나의 이미지가 강조되거나, 전체적인 경관이 강조되거나 혹은 개별 오브제들이 강조되는 경우 등이다. 이는 화면에서 설계자가 강조하고자 하는 것을 전략적으로 나타내고자 할 수도 있고, 화면에 활기와 긴장감을 부여하고자 하는 시도일 수도 있다. 이는 과거 초현실주의 콜라주에서 주로 사용되었던 방법으로 일상적인 사물을 비일상적인 크기로 연출하여 현실과 괴리된 효과를 내기 위한 의도와 유사하다. 이를 두고 스케치의 중요성을 강조하는 조경가 로리 올린(Laurie D. Olin)은 컴퓨터를 활용한 묘사가 스케일을 무시한 이미지 홍수 시대를 열었다고 지적하기도 했다

(Olin, 1996). 두 번째는, 사각 프레임을 벗어나는 표현 방법이다. 제도화된 틀의 구성을 벗어나서 이미지들과 화면을 자유롭게 배치한 것이 그 예라 할 수 있다. 이는 과거 러시아 구성주의자들이 논리성에서 벗어나 바깥 현실을 자유롭게 상상하게 만들기 위해 의도적으로 사용하기도 했던 표현 방법으로, 틀 지어지지 않은 공간에 대해 클라이언트가 자유롭게 상상할 수 있는 여지를 남김으로서 생산적 효과를 준다. 세 번째는, 콜라주 기법의 근본원리라 할 수 있는 다시점의 표현이다. 이는 원근법으로 주로 표현되는 스케치의 고정되고 합리화된 시각의 한계를 벗어나 현 공간의 다양한 상황과 사건을 구성하여 재현의 틀에서 벗어나 설계가의 자유로운 창작활동에 기여하게 된다.

3. 특성

포토몽타주는 사진이라는 매체를 기반으로 해서 형성된다. 사진의 가장 큰 영향력은 객관적 사실성에 있다. 이는 단순한 표현 방식이 아니라 표현 그 자체이며 (伊藤俊治, 1987: 88-89), 사진가의 눈에 포착된, 가장 객관적인 형태로 인지된다. 그럼으로써 포토몽타주는 사진의 객관적 성격에 바탕을 둔 표현의 신뢰성을 매체 자체가 지니게 되어, 미래의 이미지를 현재화한다.

입체주의가 현실을 2차원으로 고정시킨 것에 반해 포토몽타주는 현실을 이미 다차원적인 것으로 인식하고 이를 설계과정에서 표현하고자 함으로써 사고와 설계가 동시에 진행되도록 했다. 이는 매체가 실제 공간을, 그리고 설계 사고를 변하게 한 것으로 완결되지 않은 유연한 사고를 낳게 한다.

또한 포토몽타주는 사실성에 근거한 표현보다는 의도적으로 과장되거나 왜곡된 표현을 사용함으로써 설계자의 의도를 강력하게 표출하고자 하는 표현적 경향을 보인다. 이는 클라이언트의 충격 혹은 상상력이 개입하도록 자연스럽게 유도하며 설계자는 클라이언트의 이러한 반응을 염두에 두고 그의 의도를 표현함으로써 표현 방법에서 우선 설계자와 클라이언트 사이의 상호성을 고려하게 한다.

IV. 포토몽타주 기법의 지향성

포토몽타주는 설계 개념을 보다 효과적으로 전달하

고자 하는 표현 방법이다. 이때의 포토몽타주는 설계 개념의 표현 도구이자 설득의 수단으로 볼 수 있으며, 사실을 재현하기 보다는 의도적인 상황을 제시하고자 하는 것으로 읽을 수 있다. 초기 포토몽타주가 스케일을 왜곡하고 이미지를 포개는 과정에서 이미지들 사이의 경계 처리가 거칠었던데 반하여, 최근의 컴퓨터 합성기술의 발달은 포토몽타주를 매끈하게 변화시키고 있다. 이는 시공된 후의 모습을 한 장의 사진으로 보여주는 듯 여러 이미지들을 이음새 없이 매끄럽게 결합하여 보다 자연스럽게 보이게 하는데 관심이 집중되어 있는 것으로 보이며, 왜 포토몽타주를 사용하는가에 대한 생각을 다시하게 만든다.

최근 광고나 디자인 분야에서의 3차원 가상현실에 기반한 표현 경향은 전달하고자 하는 바를 자극적인 화면으로 구성하여 강조하기 보다는 클라이언트에게 미래의 상황을 가상으로 체험해 볼 수 있게 하여, 더욱 사실적인 경향으로 상황을 전달하려고 한다. 이는 설계가의 의도를 클라이언트에게 읽게 하기 보다는 간접적으로나마 체험하게 하여 보다 감각적이고 직접적으로 느끼게 한다. 테크놀로지의 발달과 함께 빠르게 변화하는 상황은 포토몽타주의 의미를 다시 한번 생각해 보게 하며, 변화하는 시대적 상황에 맞추어 2차원 표현 방법에 기반한 포토몽타주 표현 방법 역시 변화의 필요성이 있음을 시사한다.

주 1. 페터 뷔르거(Peter Bürger)는 포토몽타주가 영화적인 몽타주에 가까우므로 미술에서의 몽타주를 논의하려면 큐비즘의 콜라주가 기본이라고 주장한다. 윌리엄 로빈(William Rubin)은 암실에서 합성한 이미지가 아닐 경우 포토콜라주라고 해야 할 것을 다다이스트들이 포토몽타주라고 부르도록 만들었다고 지적한다. 세르게이 트레차코프(Sergei Tretyakov)는 둘 또는 그 이상의 이미지를 결합할 때 의미가 의식적으로 변화되는 경우는 언제나 포토몽타주가 될 수 있으며, 포토몽타주가 꼭 사진으로 몽타주를 해야 하는 것은 아니라고 지적했다 (Ades, D., 1976: 17).

주 2. 콜라주는 붙어 'Coller', '풀로 붙이다'에서 유래된 말로 화면에 인쇄물, 천, 쇠붙이, 나무조각 등 여러 가지 재료를 붙여서 구성하는 회화기법 또는 그러한 기법에 의해 제작되는 회화를 말한다.

주 3. '몽타주'(montage)는 서로 다른 소재나 이미지를 잘라내어 서로 맞추고 재구성하여 하나의 작품으로 연결시키는 것으로, 프랑스 건축용어인 'monter' 즉, '벽돌 등을 쌓다'는 어원에서 파생된 용어이다.

인용문헌

1. Ades, D.(2003) Photomontage. 포토몽타주, 이윤희 역, 서울: 시공사.

2. Allen, S.(1998) Diagram of Matter. ANY(23). New York: Anyone Corporation, pp.16-19.
3. Olin, L.(1996) Transforming the common place: selections from Laurie Olin's Sketchbooks. New York: Harvard University Graduate School of Design Princeton Architectural Press.
4. Schnell, R.(2005) Medienästhetik: zu Geschichte und Theorie audiovisueller Wahrnehmungsformen. 미디어 미학. 강호진 역. 서울: 이론과 실천.
5. 배정환(2004) 현대조경설계의 이론과 쟁점. 성남: 도서출판 조경.
6. 백한울(1995) 몽타주. 현대미술의 기초개념. 박찬국 편. 서울: 재원.
7. 이승현(2005) 건축에서 '탈은폐적 몽타주'의 이미지 표출-하이데거의 현상학적 사유를 바탕으로. 영산논총 15: 285-301.
8. 정옥주, 제임스코너(2005) 프레쉬 킬스 공원 조경설계. 한국조경학회지 33(1): 93-108.
9. 伊藤俊治(1994) 寫眞と繪畫. 사진과 회화. 김경연 역. 서울: 시각과 언어.