

팝 아트에서 대중적 디자인의 모방과 증식에 관한 연구

A Study on the Emulation and Repetition of Popular Design in Pop Art

주 저 자 : 왕 양 (Wang Yang)

동의대학교 산업디자인학과

교신저자 : 양재범 (Jaebum Yang)

동의대학교 산업디자인학과 교수

jbyang@deu.ac.kr

Abstract

Pop art is closely related to the reality of our individual daily lives. The most prominent aesthetic sense of everyday life is the explosion of simulacrum within modern culture. The 'visual and cultural conversion' formed by the flood of images of modern images, filming and advertising surrounds the daily lives of the masses as an infinite reproduction of visual images offered to the public. For Jean Baudrillard, art is no longer an independent, isolated, realistic, and sophisticated mental activity, but a wide range of areas of ubiquitous territory, so all things can be attributed to design even in everyday or ordinary realities and become a public beauty.

In this study, the research method was centered on the literature review, and the existing prior research literature was used to define the terms of pop art, and the works and techniques of 10 representative artists were studied in depth to identify the appearance and substance. To analyze fashion design using pop art, reference was made to domestic and foreign fashion information magazines, fashion related literature and Internet collection sites. After selecting by design, the composition was analyzed based on style, color, material, pattern, detail, and decoration.

As a result of the analysis, this study was designed to study the public design cases using pop art, which is an art history based on elements of mass consumer society, to examine the shaping characteristics of pop art and the beauty of the imitation and growth inherent in it.

Pop art writers' imitations and the popular design methods of repetitive multiplication have changed from simple graphics of life to fashion codes expressing public life, narrowing the distance between art and life. In particular, it was confirmed that the visual design had a wide impact on the field of visual design, which was presented in case studies in the 21st century, and that it was shown in the repetitive pattern of imitation and proliferation in visual design.

Keyword

Pop Art(팝 아트); Popular Design(대중적 디자인); Imitation(모방); Multiplication(증식)

요약

팝 아트는 우리 개개인의 일상생활 현실과 모두 밀접한 관계가 있다. 일상생활의 미적 감각이 가장 두드러진 대목은 현대 문화 내에서의 시뮬레이션(Simulacrum) 폭발이다. 현대 영상, 촬영, 광고의 영상이 범람하면서 형성된 '시각 문화적 전환'은 대중에게 제공되는 시각적 이미지의 무한복제 시각적 작품으로서 대중의 일상생활을 둘러싼다. 장 보드리야르(Jean Baudrillard)에게 있어서 예술은 더 단독적·고립적·현실적·정교적인 활동이 뿐만 아니라 광범위한 영역에 들어갔기 때문에 모든 사물은 일상적인 일이나 평범한 현실에서도 디자인에 귀착되어 대중의 미가 될 수 있다. 본 연구에서는 문헌 고찰을 연구방법의 중심으로 하여, 팝 아트의 용어 정의를 위해 기존의 선행연구 문헌을 활용하였고 등장과 실체를 파악하기 위해 대표적인 작가의 작품과 디자인 기법을 심도 있게 고찰하였다. 팝 아트를 활용한 패션디자인을 분석하기 위해 국내외 패션 정보지, 패션 관련 문헌과 인터넷 컬렉션 사이트를 참조하였다. 디자인을 선정한 후 스타일, 색채, 소재, 문양, 디테일 및 장식을 중심으로 조형성을 분석하였다.

분석결과 본 연구자가 이에 본 연구는 대중 소비사회의 요소들을 소재로 하는 예술사조인 팝 아트를 응용한 대중적 디자인 사례를 연구하여, 팝 아트의 조형적인 특징과 그 안에 내재한 모방과 증식의 조형미를 고찰하고자 하였다.

팝 아트 작가들의 모방과 반복적인 증식의 대중적 디자인 수법은 삶의 단순한 그래픽에서 대중의 삶을 표현하는 유행 코드로 바뀌어 예술과 삶의 거리를 좁혀 주었다. 특히 시각디자인 영역에 광범위한 영향을 미쳐 21세기 사례연구에서 제시되고 밝힌 바와 같이 시각디자인에 모방과 증식의 반복적인 양상으로 나타나고 있음을 확인하였다.

목차

1. 서론

- 1-1. 연구배경 및 연구목적
- 1-2. 연구 범위 및 연구방법

2. 팝 아트에서의 모방과 증식

- 2-1. 팝 아트의 사고
- 2-2. 팝 아트에서의 모방
- 2-3. 팝 아트에서의 증식
- 2-4. 모방의 미학, 증식의 디자인

3. 팝 아트를 활용한 모방과 증식의 디자인

- 3-1. 광고디자인에서 나타나는 모방과 증식
- 3-2. 패키지디자인에서 나타나는 모방과 증식
- 3-3. 패션디자인에서 나타나는 모방과 증식
- 3-4. 인테리어디자인에서 나타나는 모방과 증식

4. 결론

참고문헌

1. 서론

1-1. 연구배경 및 연구목적

현대 사회 경제의 발전에 따라 ‘소비’ 의식의 증가가 날로 두드러지면서 개인의 일상생활에서 미학적 역할은 날로 증가하고 있다. 일상생활 미학화의 가장 대표적인 형식은 바로 ‘시물라크르(Simulacrum)’이다. 현대 사회에서 영화와 TV, 촬영, 광고 영상의 범람으로 형성된 ‘시각 문화 전환’이 대중들에게 제공하는 시각 이미지는 무한복제 영상물이며 대중들의 일상생활 속에 가득 차 있다. 이러한 복제품들이 원래의 모방 대상과 편차가 생겼기 때문에 본체 이미지를 상실한 ‘시물라크르’가 된다. 이것은 최초에는 ‘기본적인 현실을 반영’하지만 이어서 ‘기본적인 현실을 숨기고 왜곡’하며 최종적으로 어떠한 사실과도 연계를 발생하지 않아 새로운 예술 형식과 표현기법이 된다.

한편, 팝 아트(Pop Art)는 1950년대에 영국에서 기원하였고 이후 미국에서 유행한 포스트모더니즘 디자인 스타일로서 대중화를 선도하면서 인기하고 기이한 조형과 화려한 색채를 추구한다. 팝 아트로부터 예술과 디자인이 서로 어울리고 융합되면서 양자는 밀접한 연계를 구축하게 되었다. 앤디 워홀(Andy Warhol)은 20세기의 유명한 미국 팝 아티스트의 대가이다. 그의 예술 형식은 현대 대중문화와 비즈니스 포스터의 계발을 받았고 현대 디자인 분야에 영향을 주어 비즈니스, 예술, 디자인의 상호 영향과 융합의 창시자로 간주하였다. 디자인 시각에서 앤디 워홀의 예술 성과와 스타일 특징을 연구하면 그의 실크 스크린 판화 기법의 인쇄 예술 작품에 널리 활용된 중복 표현기법을 주목하게

되었다. 이리하여 시물라크르 세계 속에서 관중 간의 거리가 좁혀 졌다. 팝 아트가 탄생한 후에 예술과 디자인은 교차하여 양자는 긴밀히 결합하였다. 앤디 워홀은 그의 이미지 ‘복제’ 예술은 사람들에게 깊은 인상을 남겨 주었다. 그가 현대 예술에 남긴 영향과 공헌도는 훨씬 강렬하다. 생활 중에서 그의 작품의 활용은 어디서든지 볼 수 있다고 할 수 있다. 이러한 상황에서 앤디 워홀의 모방과 증복의 예술 작품에 관한 연구를 통하여 팝 아트가 대중화 디자인에서 나타나는 모방과 증식의 미학적 의미를 고찰하고자 한다.

1-2. 연구 범위 및 연구방법

디자인에서 나타나는 모방과 증식의 미학적 의미를 고찰하기 위해서 먼저 보드리야르의 시물라크르 이론을 기반으로 팝 아트의 기원, 내력과 스타일 특징을 돌아보고 미학과 디자인의 이론을 결합하여 소재 내용, 창작 방법, 스타일 패턴 등 분야에서 팝 아트 예술의 특징인 모방과 증식의 표현기법을 정리하고 모방과 증식이 표현된 광고, 패키지, 패션, 인테리어디자인의 범위 내에서 합의점을 찾고 표현되어서 하여야 하는 중요한 요소라는 것을 사례로 설명한다.

첫째, 문헌연구법이다. 보드리야르의 시물라크르에 관한 연구 논문을 고찰하고, 팝 아트의 내력과 스타일 특징을 수집하며, 추상적으로 생각하고 있던 연구 문제를 문헌연구를 통해 특정 분야로 한정하고 구체화한다.

둘째, 사례연구법이다. 앤디 워홀의 평면 예술 작품에 관해 사례 분석을 하고 그의 예술 창작 중의 중복

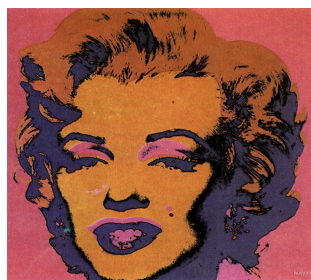
그래픽 활용과 발전 과정을 연구하며 중복 기법으로 인해 생기는 디자인 영향을 검토한다.

2. 팝 아트에서의 모방과 증식

2-1. 팝 아트의 사고

팝 아트는 대중적 예술(Popularart)의 약어로서 대중화, 통속화, 유행의 의미를 지니며 신사실주의(New Realism)라고도 불리는 대표적인 대중문화이다. 20세기 50년대 초기에 영국에서 기원하여 50년대 중반에 미국에서 성행하였다. 대부분은 사회의 상류층 이미지나 연극 중의 우연한 사건을 표현 내용으로 하였다. 팝 아트는 2차 세계대전 이후 성장한 젊은이들의 사회·문화 가치관 그리고 자신을 표현하고 대담하게 혁신 창조를 하려는 마음을 표현하였다. 팝 작품을 창작할 때 예술가들은 주변의 물품, 폐기물, 상품, 포스트, 영화 광고, 만화, 각종 신문 잡지 그림 등을 활용하여 구조 해석, 콜라주, 결합하고 팝 아트 창작 주제로 하여 예술 창작을 한다. 이러한 작품들은 현대의 패션, AC-DC, 담배, 스티커, 락 앨범 등의 임의의 제품들에 폭넓게 등장한다. 이리하여 뉴 다다이즘¹⁾이라고도 하였다.

팝 아트에서 영향력이 가장 큰 대표적인 아티스트 앤디 워홀의 작품을 보면 거의 모두 천편일률적인 그림 패턴을 적용하여, 그림과 촬영 및 인쇄 등 기법을 여러모로 활용하였고 대중 매체에서 취득한 이미지 요소를 무한 중복, 재구성, 복제하여 냉담하고 공허한 작품들을 창작하였다. 1967년에 창작한 ‘메릴린 먼로’는 앤디 워홀의 대표적인 작품이다. [그림 1] 그는 메릴린 먼로의 상반신을 화면의 기본 요소로 하고 하나하나씩 중복으로 배열하였다. 색채가 간단하고, 단정하게 배열된 메릴린 먼로 화면은 현대 상업 사회에서 사람들의 어쩔 수 없는 공허감과 방황감을 반영하였다.



[그림 1] Warhol의 작품 <메릴린 먼로>, 1967

팝 아트는 한편으로는 리얼리즘 예술의 가치를 재정립하였고 다른 한편으로는 추상적인 예술을 배격하고 대중 홍보 매체와 상업 문화 기호, 상표 등의 구체적인 테마로 전향하고자 하였다. 팝 아트는 수많은 소비문화 이미지를 창작 소재로 하여 복제하고 소비문화 ‘신사실주의’ 방식에 대한 반응으로 개조하였다. 팝 아트의 영향을 받은 팝 디자이너들이 디자인한 조형이 이상한 제품, 특수한 표면 장식, 특별한 디자인들은 모두 풍요로운 시대에 진입한 사람들이 놀라게 하였다.

팝 아트의 표현 방식은 포스트모더니즘의 ‘예술과 삶의 경계를 무너뜨린다.’라는 사고방식과 일맥상통하다. 팝 아트의 표현 방식은 모더니즘의 긴장감과 진지함을 와해시켰다. 팝 아트를 포스트모더니즘의 첫 탈바꿈으로 간주하였다. 팝 아트는 포스트모더니즘의 많은 패턴과 특징을 폭넓게 반영하였다. 포스트모더니즘 디자인은 팝 아트의 영향을 크게 받았고 팝 아트의 아이디어도 많이 받아들였다. 영국의 팝 아티스트 앨런 존스(Allen Jones)가 디자인한 ‘의자’는 소비 시대의 성적인 이미지를 가정용품과 교묘하게 결합하였다. 이탈리아에서 자유자재로 만들어진 조명 기구, 실용 가치가 없는 다기와 틀에서 벗어난 포스트모더니즘 가구들은 많은 젊은이의 사랑을 받았다. [그림 2]와 같다.



[그림 2] Allen Jones의 작품 <의자>, 1969

1) 다다이즘은 모든 사회적·예술적 전통을 부정하고 반이성, 반도덕, 반예술을 표방한 예술운동이다.

2-2. 팝 아트에서의 모방

팝 아트는 글로벌 비즈니스의 발전과 소비문화의 형성에 따라 발전되었다. 사람들의 욕망, 욕구 그리고 향락주의는 아티스트들이 당시 사회 문화를 재현하고 복제하는 것을 촉진하였다. 팝 아트의 탄생은 예술이 생활에서 소재를 취하고 생활을 표현한다는 것을 내다보였다. 유명한 팝 아티스트 앤디 워홀의 사례를 들어 그가 바로 ‘모방’의 달인이다. 다만 그는 타인의 예술품을 ‘모방’하지 않고 다양한 예술 브랜드와 현실 이미지를 ‘모방’하였다. 어떤 면에서는 그의 작품에는 혁신적인 것이 없다. 그것은 처음부터 ‘모방 게임’이었다. 그의 모방이 원작의 개성을 완전히 말살하고 모방작이 원작의 지위를 초월할 때까지 모방하였다. 다만, 이러한 ‘모방’은 통상적인 의미의 표절이 아니고 일종의 재현이다. 그의 창조적인 점이 바로 이러한 ‘중복적인 재현’이다.

팝 아트의 논리적 시작점이 모방이라고 한다면 앤디 워홀이 모방한 대상은 문화와 대중화 이념을 비롯한 현실과 전통을 지향하는 것이다. 앤디 워홀과 그의 모방 예술은 의도적 모방과 중복을 암시로 하고 중복 중에서 지속해서 말살되고 있는 개성과 특징을 주요 표현 대상으로 하여 현대 도시 사람들의 무미건조한 정서와 운치(韻致)를 보여 주었다.

2-3. 팝 아트에서의 증식

팝 아트 중의 생활에서 기원한 증식의 디자인 예술이 사람들에게 완전히 새로운 시각적 감흥을 주었다. 증식은 변화가 없는 것이 아니고 중복 과정에서 증식의 변화가 있다²⁾. 중복이 바로 ‘변화’이다. 단일 사물은 변화하지 않고 변화하지 않는다면 발전과 창조가 있을 수 없다. 노자가 말하길 ‘도는 하나를 낳고, 하나는 둘을 낳고, 둘은 셋을 낳고, 셋은 만물을 낳는다.’라고 하였다. 이것은 증식의 역량과 아름다움을 보여 준 사례이다. 증식의 간단함과 진실함이 있어야 우주 만물이 변화할 수 있을 것이다.

팝 아트 디자인 영역에서 증식과 중복이라는 개념은 같은 시각 공간에서 같은 기본 형태로 2회 혹은 2회 이상 출현하는 공간 구성을 말한다³⁾. 중복 표현기법은 주관이 뚜렷한 것이고 간단한 복제나 모방이 아니다. 단일 요소 기호는 늘 이미지 뼈대의 중복 구성 방법으

로 표현되어 작품 전체의 시각 영향을 높인다. 뼈대가 공간에서의 이미지의 포맷과 표현을 결정하고 이미지는 뼈대를 통하여 공간에서 순서에 따라 표현된다⁴⁾.

시각 이미지에서 베이직 폼(Basic Form)은 이미지 구성의 기본 시각 요소이고 그 배열 위치, 모양, 크기, 방향, 색채, 질감 등이 매우 중요하다. ‘기본형은 많은 소단위로 복합식 만들어진 기본형이고 그다음에 복합식 기본형의 조합과 변화를 통해 중복의 화면을 구성하고 최종적으로 작품에 새로운 의미를 부여한다.’ 중복은 일종의 가장 기본적인 예술 구성 기법이다. 그의 구성 방식은 수학 방식에 따라 진행되는 순서화 배열이다. 의도적으로 단일 요소 기호를 반복적으로 사용하여 이미지 표현력을 높여 사람들에게 깊은 인상을 남겨 준다. 또한 작품에 질서감과 리듬감을 넣어 시각적 충격과 미감을 이룬다. 반대로 중복 표현이 적절하지 않으면 무미건조한 기계적인 느낌이 생겨 화면도 무미건조해질 것이다. 이리하여 구도(構圖)할 때 기본형의 일부분에 작은 차이가 있을 수 있지만, 이러한 차이는 공통점보다 작아야 화면이 조화롭게 할 수 있을 것이다.

2-4. 모방의 미학, 중복의 디자인

2-4-1 장 보드리야르의 ‘모방’

시뮬라크르(simulacre)는 가상, 거짓 그림 등의 뜻을 가진 라틴어 시뮬라크르에서 유래한 말로, 시늉, 흉내, 모방 등의 뜻을 지닌다. 보드리야르의 관점에서 본다면 현대의 기술 플랫폼에서 생산된 ‘시뮬라크르’는 원본보다 부족함이 있는 ‘복사본’이 아니라 리얼 원본에 가까운 재현과 정확한 복제이다. 이리하여 ‘원본’과 ‘복사본’ 간의 등급 차이가 없어지고 또한 많은 ‘복사본’이 동질화되었다. ‘복사본’과 ‘복사본’ 간의 유사성 차이도 사라졌다.

대중 매체에 있어서 여러 ‘시뮬라크르’의 복제와 생산도 마찬가지로 객관적인 진실의 변계와 제한을 초월하였고 ‘하이퍼 리얼리즘(초현실)’이 대중들이 직접 직면하는 유일한 현실이 되었다. 따라서 상상 속의 사물과 현실 속의 사물에 대해 명확하게 인지하고 구분하는 것이 어렵게 되었다. ‘시뮬라크르’는 모든 진실과 무관하고 ‘원본’인 객관 사실에 대한 모방도 아니라 ‘시뮬라크르’로 인해 생긴 자기 복제와 자체뿐이다. ‘시뮬라크르’는 팝 아트의 현대 사회에서 기호, 이미지, 모형이 이미 본체가 되어 현실과 관련된다는 것을 의미

2) [日]原研哉, 朱鐸译, 设计中的设计[M], 济南: 山东人民出版社, 2006: 39.

3) 田旭桐, 新编平面构成教程[M], 南宁: 广西美术出版社, 1995: 65.

4) 郭佳磊, 无声的律动——浅析重复在版画创作中的价值[D], 内蒙古师范大学, 2009.

한다. ‘시물라크르’의 필연적인 결과는 전통적인 진실 개념이 해체된 것이다. 원래 ‘허위적인’ 기호와 모형 및 상상을 ‘진실’로 간주하였다. 이리하여 ‘시물라크르’ 세계는 팝 아트 세계로 나타났다.

일상생활 가장 대표적인 표현은 바로 ‘시물라크르’가 현대 문화 내부에서 폭발한 것이다. 현대 사회의 영화와 TV, 촬영, 광고 이미지의 범람 때문에 형성된 ‘시각 문화 전향’이 대중들에게 제공하는 시각적 이미지는 무한 복제된 영상물이고 대중의 일상이 되었다. 이러한 복제물은 원래의 모방 대상과 멀어지게 되었기 때문에 근본을 상실한 ‘시물라크르’가 된다. 초기에는 ‘깊은 사실성을 반영’할 수 있었지만 나아가 ‘깊은 사실성을 감추고 변질시킬’ 수도 있으며 결국 ‘깊은 사실성의 부재를 감추게 되고’ 사실과의 연계를 끊을 것이다. 대중들이 그 속에 몰입했을 때 보이는 것은 현실 자체가 아니고 현실을 이탈한 ‘시물라크르 문화’뿐이다.

구체적으로 살펴보면 ‘원본과 복사본’의 관계에서는 전통적인 진실 개념의 기본적 원칙이 두 가지가 있다. 첫 번째 모든 복사본은 다 원본에 대한 결함이 있는 복제와 대체이다. 원본은 복사본의 모체, 기원이자 귀속이고 복사본의 가치는 복사본의 원본과의 유사 수준이다. 복사본의 가치는 원본을 통해서만 확인될 수 있다. 원본은 진실하고 복사본은 거짓되니 복사본은 영원히 원본을 대체할 리가 없다. 두 번째 원본과 복사본 사이에 차이가 있고 복사본과 복사본 사이에도 차이가 있다. 모방 수단과 기술조건의 자연성과 인위성 때문에 모든 모방에는 다 구체성이 있다. 결과 이 복사본과 저 복사본의 원본과의 유사성에 차이가 있기 마련이다. 복사본 품질의 높낮이도 마찬가지로 원본으로 가능하고 평가하여야 한다. 상술한 두 가지는 전통적인 진실 개념에서 ‘원본과 복사본’의 상호 관계를 바라보는 기본적인 시각이다. 동시에 전통적인 진실 개념에서의 ‘모방(Imitation)’ 원칙의 기본적인 의미를 구성하였다.

보드리야르의 엄청난 영향 때문에 팝 아트 중의 대중적 모방과 중복 디자인을 언급할 때 주로 ‘시물라크르’ 차원에서 토론한다. ‘시물라크르’에는 인위적으로 생산된 호적도 없고 마치 객관 사물 자체 같아 보인다. 그러기로 ‘시물라크르’는 원본과 복사본 간의 차이를 없애고 결국 객관적인 사실을 대체할 수 있었다.

2-4-2 모방과 증식의 힘 — 앤디 워홀

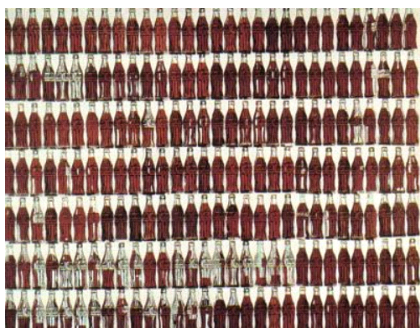
앤디 워홀은 가장 영향력을 지닌 대표적인 팝 아트 아티스트이다. 앤디 워홀의 예술 작품 디자인 스타일과 특징은 아래와 같은 두 가지로 요약될 수 있다. 첫째는

팝 아트 작품의 순환성이다. 둘째는 기성품과 일상생활 용품을 복제, 차용하여 이미지로 전환하고 모방, 증식하며 엘리트 예술과 대중 예술 간의 경계를 무너뜨린 것이다. 앤디 워홀은 전통 예술 창작에서 손으로 그리는 방식을 버리고 현대의 비단 인쇄 기술을 적용하여 그림을 제작하고 산업 생산 복제 방식을 결합하고 중복이 다시는 간단한 재현이 아니라 일상생활에 더욱 접근하도록 하였다.

첫째, 차용과 모방이다. 미국의 예비 게일 솔로몬 고도(Abigail Solomon Godeau)와 더글러스 크리프(Douglas Crimp)는 ‘차용은 포스트 모더니즘 예술의 기법이고 모더니즘이 숭배하는 예술 독창성(Originality)에 대한 도전이다.’라고 하면서 ‘차용’의 개념과 이론을 명확하게 설명하였다. 여기에서 말하는 ‘차용’은 개인이 타인의 기존 이미지 혹은 패턴을 사용하여 창작하는 것이다. 이는 객관적이고 수동적으로 그대로 모방하는 것과 달리 적극적이고 목적이 명확한 표현이다. ‘차용’은 포스트 모더니즘 예술의 가장 중요한 창작 기법의 하나로 간주하며 팝 아트에서 늘 사용되는 예술 기법이다. 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp)의 작품 ‘샘’이 차용의 선례를 남겼다. 이러한 가장 직접적이고 가장 간단한 예술 표현이 포스트모더니즘 예술의 다다이즘에서 기성품을 차용하는 발단이 되었고 팝 아티스트들의 추앙을 받았다. 앤디 워홀의 작품[그림 3, 4] <브릴로 상자>와 <210개의 코카콜라 병>에서처럼 이러한 흔히 볼 수 있는 물품이 예술 소재로 차용되었다. ‘차용’은 팝 아트의 이미지 구성 창작 방식과 수단이고 그 속에 예술가들의 모더니즘 예술에 대한 저항의 창작 개념이 내포되어 있다.



[그림 3] Warhol의 작품 <브릴로 박스>



[그림 4] Warhol의 작품 <코카콜라 병 210개>

둘째, 복제와 중복이다. ‘복제’를 예술 시각으로 해독하면 기존의 예술 작품이나 특정 시각 이미지를 소재로 하는 복원 제작 과정이다. 복제는 반드시 원작에 충실하고 모조나 가짜와 구별되어야 한다. 복제는 역사적·문화적 가치가 높고 손상되기 쉬운 예술문물을 보호하는 데 도움이 된다. 일반 전시 과정에서 시뮬레이션 예술 복제품으로 원작을 대체하는 것도 문물을 보호하는 좋은 방법이다. 그러나 팝 아트에서의 ‘복제’는 이러한 ‘복원’ 행위가 아니고 완전히 새로운 예술 창작 과정이다. 팝 아트의 복제는 순수하게 수량의 증식을 위해서가 아니라 전체 복제 과정에서 원작이 창조성적인 예술 재현을 이루도록 하는 것이다. 복제 기법의 활용으로 예술 작품의 홍보 범위와 영향력이 확장된다.

앤디 워홀이 팝 아트 판화의 복제 특성은 완성된 그림 작품에 독특한 시각 효과를 부여하였다. 사람들은 어느 그림이 원형이고 원작인지 분간할 수 없게 되었다. 예를 들어 ‘브릴로 박스’ 창작되었을 때 하나 혹은 몇 개의 똑같은 박스가 한 곳에 놓였다. 그 중의 어느 박스가 처음 창조된 것인지 판단할 수 없다. 이리하여 모든 박스가 다 원작이고 모두 복제품이기도 하다. 이러한 복제 행위는 전통 예술 작품의 유일성이라는 중요한 특징을 무너뜨렸다.

앤디 워홀의 모든 예술 작품에서 이미지는 모두 끊임없는 중복 배열을 이용하여 만들어진 것이다. 이러한 지속적인 중복 방식은 작품을 보는 관중에게 일정한 압박감을 가져다주기가 쉽다. 그러나 앤디 워홀 자신의 시각에서 본다면 이러한 예술 이미지가 기술 처리를 거친 후에 각 개체는 미세한 색채 차이가 있지만, 그들로 표현되는 뜻이 똑같다. 이것은 팝 아트 정신과 일치된 특징이다. 팝 아트 이전의 현대 예술이 엘리트 문화의 표현이라고 한다면 팝 아트와 그 이후의 포스트 모더니즘 예술이 대표하는 것이 대중문화의 정신이라고

할 수 있다. 이러한 대중문화의 순환성을 정신적인 의미로 하는 예술은 마르셀 뒤샹이 제출한 ‘기성품’ 예술의 의미와 같다. 이는 앤디 워홀의 팝 아트 배경 작품의 예술의 대중화 특징이다.

앤디 워홀의 작품에는 명인 시리즈, 명인 상반신, 상품 이미지, 미국 달러 등 삶 요소와 같은 주제의 이미지가 많이 나왔다. 가장 유명한 작품이 바로 ‘메릴린 먼로’ 시리즈 작품이다. 메릴린 먼로의 모든 초상은 모두 한 장의 사진에서 나왔다. ‘이러한 작품의 형식 기법과 디자인의 예술 형식은 모두 색채, 질감, 차원, 리듬 등 미학적 요소에 대한 추구를 표현하였다.’ 앤디 워홀은 1964년에 판화 작품 ‘캠벨 수프 통조림 시리즈’를 완성하였다. 이 작품의 화면 전체가 규칙적이고 엄밀한 중복 체계를 세웠고 통일적이고 조화로운 시각 리듬과 표현력을 표현하였다. 앤디 워홀의 이러한 중복 예술 작품은 같은 이미지 조형을 반복적으로 이용하여 여러 번 복제·조합하여 이미지 화면을 완성하였다. 이러한 중복 과정 중에서 표현된 새로운 시각 효과와 형식적 미감이 사람들에게 예전과 다른 세계를 바라보는 시각을 보여 주었다. [그림 5]와 같다.



[그림 5] Warhol의 작품 <캠벨 수프 통조림 시리즈>

셋째, 증식의 힘과 시각적 효과다. 중복 구성으로 싱글 이미지를 복합체로 구성할 수 있고 조직성(Organized), 순서상(Ordering) 혹은 정연한 시각 효과를 갖추게 할 수도 있다. 여러 번 중복하는 것은 중복 표현 공간 구축하는 데 도움이 되고 싱글 이미지에 대한 인상과 감각을 향상시킬 수 있으며 중복의 이름 다움을 충분히 표현할 수도 있다. 앤디 워홀은 중복 기법을 도입하여 그의 독특한 예술 관념을 전달하였다. 앤디 워홀이 작품을 창작할 때 수많은 중복 배열 방식으로 많은 영원한 순간을 기록하였다. 이에는 교실 내의 책걸상, 꽃송이, 꽃 천 도안과 진열대 위의 상품 등

이 있다. 일상생활 중에서 중복 특징이 있는 사물들이 모두 앤디 워홀이 중복 이미지로 표현하는 주제고 사람들에게 중복 이미지 예술의 시각적인 영향을 느끼게 하였다. 앤디 워홀이 중복 예술 창작할 때 사람들이 흔히 아는 일상 상품, 명인 초상화 등 물품 이미지를 복제 수단으로 이미지에 표현하였다. 이러한 중복은 주로 같은 작품에 같은 요소를 연속 중복하는 것으로 표현된다. 앤디 워홀은 싱글 이미지 본체 요소를 여러 번 중복 재현하고 디자인 배열과 예술 통합 처리를 하였다. 연속 중복되는 싱글 물체를 한 곳에 배치하여 작품이 '개체가 전체를 이루고 전체가 개체를 뒤덮는' 시각 힘을 보이게 하였다. 예를 들어 '캠벨 수프 통조림 시리즈' [그림 5]와 '메릴린 먼로' [그림 6] 등 작품의 경우 앤디 워홀은 이러한 상품 이미지 원본 속성을 제거하고 새로운 속성을 부여하였다. 즉 상품을 사람들의 생활에 융합시켜 사람들이 감상할 수 있는 예술품으로 만들었다. 중복이라는 독특한 예술 표현 방식을 이용하여 만들어진 앤디 워홀의 작품들은 사람들에게 신기한 감각과 강렬한 시각 영향을 주어 사람들이 작품에 대한 공감도 불러일으켰다.



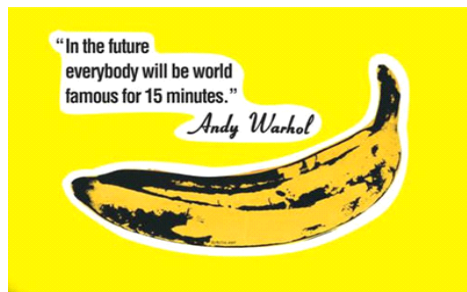
[그림 6] Warhol의 작품 <메릴린 먼로>

3. 팝 아트를 활용한 모방과 증식의 디자인

3-1. 광고디자인에서 나타나는 모방과 증식

팝 아트가 지면 광고디자인에 준 가장 큰 영향은 바로 팝 아트가 전통적 미학 이념과 디자인 스타일을 타파한 것이다. [그림 7]과 같은 대중문화를 새롭게 해독하고 지면 광고 작품을 화려한 색채, 과장된 조형으로 관중들에게 보여 주었다. 이렇게 한 것은 광고 작품의 시각 효과를 높이고 사람들의 개성을 갈망하는 요구를 크게 만족시킬 수 있다. 팝 아트 영역에서 표현된 중복은 사람들이 만든 리듬과 질서감이다. 예를 들어 각종

매체에 반복적으로 나오는 상업 광고는 반복적으로 나오면 사람들이 저절로 광고 문구와 화면을 기억하게 한다. 이는 중복적으로 전달되는 질서감이 매우 뚜렷하고 질서가 있는 중복이 반복적으로 나오면 시청자들에게 깊은 인상을 남길 수 있다는 것을 설명해 주었다.



[그림 7] Warhol의 작품 <자하 뱀뱃과 니콜>



[그림 8] Warhol의 작품 <캠벨 수프 통조림>

현대 디자이너들은 팝 스타일의 지면 광고를 디자인 할 때 보통 수많은 같은 요소를 여러 번 반복적으로 사용한다. 해당 요소를 배열 조합하는 방식으로 시각 이펙터를 강화한다. 예를 들어 앤디 워홀이 성황리에 개최한 '캠벨 수프 통조림'을 [그림 8] 주제로 하는 예술 전시회가 바로 일상생활에서 직접 예술 요소 소재를 취득하여 간단한 화면과 수많은 판화적인 중복을 통하여 남다른 작품 스타일을 이룬 것이다. 전통 미학 이념을 과감하게 타파하는 디자이너들은 지면 광고디자인 작품들에 생기를 불어넣었다. 이 과정에서 팝 아트는 빛을 보게 되고 현대 지면 광고디자인에 가장 큰 영향을 주는 예술 스타일의 하나가 되었다. 그들이 이용하는 지면 광고디자인 요소들은 대부분 생활에서 유래하고 시청자들이 선호하는 것을 가이드로 하며 문화, 미학 등 여러모로 감각과 작품을 융합시킨다. 그들이 현대 메인 문화와 사회 배경에 더 잘 적응하게 한다.

3-2. 패키지디자인에서 나타나는 모방과 증식

3-2-1 포장 디자인에서의 팝 아트 표현 특징

현대 포장 디자인에서 풍부한 색채의 배합이 많이 사용되었다. 구체적인 색채 표현 특징은 색조가 밝은 간단한 조합 방식이다. 예를 들어 수많은 추종자가 있는 미국 팝 아티스트 대가인 앤디 워홀의 초기 작품 ‘메릴린 먼로’의 경우 상반신의 반복 배열 색채가 풍부한 채색을 이용한 것을 통하여 화명의 명도를 높였다. 색채 간의 명암 변화가 더 간단해졌다. 또한, 메인 이미지에 대한 선택과 높이 요약한 것으로 이미지가 더 영향이 있게 하고 사람들이 한 번 보면 잊을 수 없게 하였다. 앤디 워홀의 이러한 색채에 대한 과감하고 창조적인 혁신 창작 방식이 현대 포장 디자인에 도입된 이후 포장 디자인의 흥미가 더 높아지고 전통적 색채의 아름다움에 대한 혁신과 초월도 이루어졌다.

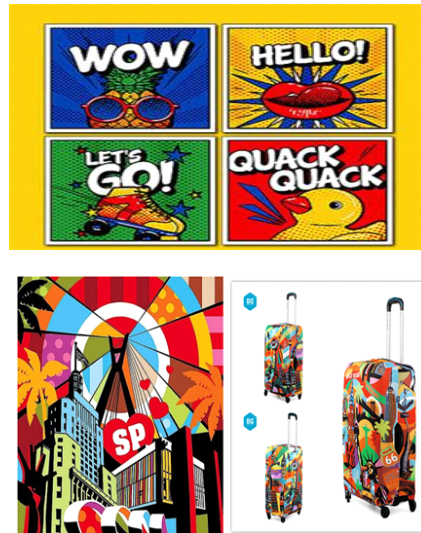
현대 포장디자인에서 팝 아트 표현의 가장 돋보이는 특징이 바로 각종 소재가 조합되는 것이다. 팝 아트 디자인의 영향을 받아 현대 포장디자인은 늘 다양한, 심지어 하이테크 느낌이 넘치는 신소재를 조합하고 붙여서 현대 포장디자인에 적용한다. 이로써 새롭고 재미있는 시각적 영향을 만든다. 팝 아티스트들은 그림을 조합하여 예술 창작을 하기도 한다. 주변에서 쉽게 볼 수 있는 폐기물 등을 재활용하여 새로운 예술품을 창작할 수도 있다. 이러한 폐기물은 어디에서나 쉽게 볼 수 있는 것이다. 예를 들어 헌 신문지, 사용하였던 종이상자, 콜라 캔, 옛날 사진 등 폐기물 등이 있다.

이러한 폐기물을 사용하는 것은 팝 아트 작품의 아이디어에서 기존의 단일한 평면 디자인 기법을 변화시키고 예술이 생활에서 기원하며 고정불변한 것이 아니라 설명하려는 시도이다. 예술은 생활에 서비스를 제공하고 생활은 예술에 영향을 줄 수 있다는 것은 바로 팝 아트가 강조하려는 정신이다. 그들은 새로운 디자인 방식으로 창조하여 팝 아트가 현대 포장디자인의 추세에 많은 영향을 미치게 하였다.

3-2-2 팝 아트 스타일의 포장디자인 사례 분석

현대 포장디자인은 기능주의(Functionalism)만 추구하지 않고 정신 기능도 중요시한다. 현대 포장디자인에 기능과 실용주의가 부족하지는 않지만, 인간성과 감각, 재미가 빠져 있다. 오늘날의 시대는 사람들이 자신을 충분히 표현할 수 있는 시대이다. 이리하여 제품 포장에서도 소비자의 체험성을 주목하여야 한다. 사람들의 포장디자인에 대한 정감 피드백도 날로 중요해졌다.

예를 들어 2009년에 프랑스 디자이너인 닷드롭스(Mydotdrops)는 팝 아트와 결합하여 나만의 캐리어를 만들 수 있는 맞춤형 캐리어를 출시하였다. 캐리어마다 도안이 서로 다르고 색채 매칭도 밝고 활발하다. 소비자는 자신의 선호에 따라 이러한 즐거움을 자유롭게 누리게 되었다. 이 사례를 통해서 팝 아트가 현대 포장 디자인에 준 시사점을 알 수 있다. 본 사례 중의 캐리어는 구매자의 유일성을 표시하는 외, 사용자는 수많은 캐리어 중에서 자신의 캐리어를 빠르게 찾을 수 있게 하였다. [그림 9, 10]과 같다.



[그림 9, 10] Mydotdrops의 작품 커스텀 캐리어

3-3. 패션디자인에서 나타나는 모방과 증식

팝 아트로부터 아티스트들은 새로운 ‘독창성’을 탐구하였다. 그들은 삶 위의 예술이라는 이름 아래 ‘예술가를 위한 예술 작품’을 삶 속으로 끌어 내리려고 하였다. 하지만 팝의 이러한 라이프프로의 회귀는 현실주의의 생활 지향과 달리 리얼리즘의 테마 내용이나 창작 정신의 회귀가 아니라 기법상의 회귀이다. 팝 아트가 무엇인지를 모른다고 하더라도 색채가 화려한 ‘메릴린 먼로’에 대해 낯설게 느끼지 않을 것이다. 이 그림은 유명한 팝 아티스트 앤디 워홀의 작품이다. 동시에 그는 팝 아트의 패션 분야의 발전을 촉진하였다. 그는 자신의 디자인을 원피스에 인쇄하였다. 유명한 원피스 ‘The Souper Dress’가 바로 그의 작품이다. [그림 11]과 같다. 앤디 워홀은 창작할 때 의식적으로 개성과 감성적 색채를 버리고 너무나 평범한 이미지들을 나열하여 대

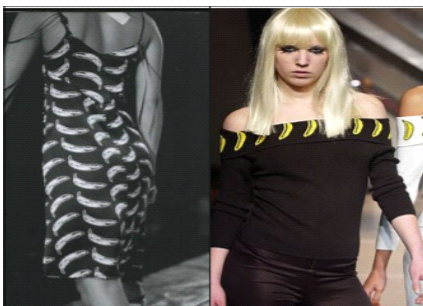
중들에게 실존의 시각을 가져 주고 대중들이 ‘보기만 해도 이해할 수 있는’ 예술을 접촉하게 하였다.

아티스트는 때로는 매우 평범하고 어디에서나 볼 수 있는 물체를 활용할 수도 있다. 이러한 사물은 사람들의 주간 구매 명세서나 저장실 뒷면 혹은 주방 기구에 나타날 수 있다. 이러한 디자인은 일상용품을 높은 예술의 위치에 올려놓고 이로써 전통적인 문화 차원을 전복시켰으며 제품 홍보하는 중요한 역할을 한다.

팝 아트는 상업 시대 상징이다. 이러한 작품에는 희노애락(喜怒哀樂)이 없고 찬양과 폄하도 없으며 다만 남다를 뿐이다. 자극히 영속적인 방식으로 물질 라이프를 직접 표현한다. 디자인은 사람을 위한 서비스이기 때문에 그 내용의 사회성과 대중화 특징을 결정하였다. 이는 순수한 차별화 표현이 아니라 폭넓은 사람들의 라이프를 표현하는 것이다. 이것은 바로 팝 아트가 준수하는 원칙이고 널리 사용되는 원인이기도 하다.



[그림 11] Warhol의 작품 <The Souper Dress>



[그림 12] Warhol의 작품 <Bananas by Annalis Caruso>

3-4. 인테리어디자인에서 나타나는 모방과 중식

작품의 장식성을 중시하는 것이 팝 아트 특징의 하나이다. 팝 아트의 장식은 주로 이미지 장식이고 아티

스트가 관찰하고 접촉하였던 대자연과 사물을 팝 디자인 형식으로 이미지와 색채를 이상화(Idealization), 순서화(Ordering)하여 표현하는 것이다. 팝 아트는 대중 예술을 매개체로 하고 베이직 이미지 요소를 팝 아트 대중화, 상업화와 결합하여 엔터테인먼트화, 해학적인 표현기법과 소재와 색채로 형성된 시각적 충격을 이용하고 대중들의 예술 욕구를 충족시켰다.

팝 아트의 중복 표현 방식은 현대주의의 긴장감과 엄숙감을 와해시켰고 향락주의 대문을 열었다. 이리하여 다양한 제품의 기이한 조형, 특수한 표면 장식, 특별한 도안 디자인은 풍요로운 시대에 진입한 사람들을 깜짝 놀라게 하였다. 이러한 예술 특징으로 팝 아트의 상업적인 분위기가 형성되었다. 게다가 팝 스타일 자체가 패션하고 색채가 화려한 특징 때문에 팝 디자인은 실내 상업 공간에 폭넓게 활용되었다. 상업 공간 디자인에서 팝 스타일은 그 예술 특징을 최대한 발휘하여 고객들의 눈길을 끌고 강렬한 상업 효과를 달성한다. 비교적 대표적인 사례가 일본 디자이너 쿠사마 야요이가 디자인한 런던 Louis Vuitton 콘셉트 스토어다. 그는 디자인에 패턴 중첩 중복의 장식기법을 도입하고 디테일한 점 구성과 화려한 색채를 사용하여 강렬한 팝 스타일을 표현하였다. 다음 [그림 13]과 같다.



[그림 13] 런던 Louis Vuitton 콘셉트 스토어

‘예술은 생활에서 기원한다.’가 팝 아트의 관점이다. 이리하여 사람들의 일상생활 공간도 팝 아트의 영향을 받는다. 팝 아트는 평범한 사물과 간단명료한 이미지를 소재로 하여 예술 창작을 함으로써 실내 공간이 강렬한 팝 성격을 갖추게 하였다. 실내의 거주 공간 디자인 분야에서 팝 아트는 해체주의의 추상, 냉담, 이성적인 요소와 다르게 초현실주의의 몽환, 특이와도 다르다.

4. 결론

증식의 형식으로 질서 있고 단순하고 리얼하며 창조적인 힘을 표현할 수 있다. 증식의 발생과 존재로 인하여 질서화적인 미감(美感)이 창조되었고 이것은 증식의 미감이라고 볼릴 수도 있다. 앤디 워홀의 팝 중복 예술은 대중들의 미학적 기대와 심리적인 수요를 충족시켰다. 그가 단순하고 직접적인 예술 표현기법은 사람들에게 급속적·직관적인 예술 감각을 가져다가 주었다. 앤디 워홀은 수많은 사회 소비문화로부터 패션 요소와 유행 기호를 민첩하게 걸러 내고 일상생활 중의 사물, 유명인 이미지, 돌발사건 등을 예술 창작에 융합시켰다. 또한, 대중 매체를 빌려 예술과 라이프의 경계와 모든 전통 미학 개념의 벽을 무너뜨리고 역발상의 디자인 이념을 표현하였다. 앤디 워홀은 그의 독특한 중복에 의한 디자인 '코카콜라 병'과 '달러 사인' 등 작품을 고상하고 우아한 예술의 전당에 들여와 예술의 본질을 바꾸게 하고 전통 미술과 상업 미술의 경계를 무너뜨려 예술 기준의 영향을 주었다.

팝 아트의 선구자인 앤디 워홀의 작품은 수량이 엄청나고 내용이 풍부하다. 그가 사람들에게 자유와 창작의 희열이 있고 언제나 새로운 기법을 활용하여 창작하며 신기한 아이디어도 많다는 느낌을 준다. 그의 작품과 철학 사상은 이 시대 사람들이 이해할 수 있는 범위를 초월하였다. 그러나 그의 중복 예술은 이 시대의 예술 자산이다. 예술 감상의 시각으로부터 본다면 앤디 워홀의 중복 예술이 사람들의 사고방식을 다양화시켰고 그의 특수한 표현 형식도 인기를 많이 끌었다. 그의 중복은 단일한 복제가 아니라 서로 같은 중에서 다른 것도 보유하는 것이고 그 질서도 일치한 배열이 아니라 변화가 있는 조화이다. 중복 기법은 예술 작품에 리듬감과 형식적 미감을 형성시켜 작품에 대한 인상을 강화하였고 그 일체감도 강화하였다. 넓은 시각으로 본다면 중복은 일종의 예술 표현기법일 뿐 아니라, 일종의 디자인 스타일, 일종의 수식 수단, 그래픽 구성 방식, 일종의 개념이, 일종의 정신이기도 하다.

앤디 워홀의 조형 언어와 예술적 태도는 미학과 예술로부터 그 자신을 해방했을 뿐만 아니라 예술의 영역을 확장하게 시켜 포스트모더니즘 미술로의 전환점에 있어서 큰 영향을 주었으며, 매스 미디어나 광고 등 대중문화의 시각적 이미지를 미술의 새로운 영역으로 수용하여 자신만의 독특한 기법으로 현대 미술의 영역을 더욱 다채롭게 확장하게 시키는 중요한 역할을 하였다 고 볼 수 있다.

팝 아트 중의 대중화 모방과 증식기법은 대중문화를

소비 예술로 완벽하게 전환했고 창조적인 미학 관점, 예술 이념과 상업 사회를 결합하여 서로 촉진하고 함께 발전하게 하였다. 증식 예술이 표현하는 상업성과 대중성이 바로 현대 디자인이 갖춰야 하는 중요한 요소이다. 앤디 워홀이 제창했던 모방과 증식 표현기법을 깊이 연구하고 그의 '예술 생활에서 기원한다.'라는 예술관을 깨닫는 것이 바로 팝 아트가 현대 예술 디자인의 발전에 제공하는 시사점이다.

참고문헌

- [M] 로버트 휴스, 류핑군 역, 신예술의 떨림[M]. 상하이: 상하이인민출판사, 1989.302
- [M] 니코스탄고스, 후한여 역, 현대예술관념[M]. 청두: 사천미술출판사, 1988. 247
- [M] 브라이언 윌리스, 송샤오샤 역, 모더니즘 이후 예술: 표현에 대한 반성
- [M] H·H·애너선, 추덕능 등역, 서방현대예술사
- [日]原研哉,朱鐸译,设计中的设计[M]. 济南: 山东人民出版社, 2006: 39.
- 田旭桐.新编平面构成教程[M].南宁: 广西美术出版社, 1995: 65.
- 郭佳磊.无声的律动——浅析重复在版画创作中的价值 [D].内蒙古师范大学, 2009.
- 피터 새도워홀과 계급적 내용[J] 미국 예술, 1980, (5): 112
- [英]마이크 페이지스턴, 유정명 역, 소비문화와 포스트모더니즘[M], 난징: 역림출판사, 2000. 123
- [법]장·보더리아, 유성부, 전지강 역, 소비사회[M], 난징: 난징대학출판사, 2000. 2
- 켈너, 베스트, 포스트모던 이론[M], 장지빈 옮김, 베이징: 중앙편역 출판사, 1999
- Baudrillard, The Precession of Simulacra, Simulacra and Simulacration, translated by Sheila Faria Glaser, Michigan: the

University of Michigan Press, 1994

13. Richard J. Lane, Jean Baudrillard[M],
London and New York: Routledge, 2000