

# 웹디자인에 있어서 팝아트에 관한 연구 - 패션 사이트를 중심으로

## A Study of the Influence of Pop Art on Web site Design - With Emphasis on Fashion Sites

홍서연

동명정보대학원 컴퓨터그래픽학과

Hong, Seo-Youn

Dept. of Computer Graphics, Tongmyong University of IT

홍동식

동명정보대학교 컴퓨터그래픽학과

Hong, Dong-Sik

Dept. of Computer Graphics, Tongmyong University of IT

• Key words: Pop Art, Fashion Sites

### 1. 서론

20세기 중반에 나타난 구상 미술의 한 경향인 Pop Art는 큐비즘과 같은 미술운동이 아니라, 미술 양식에 관한 일반적 논의의 범위를 벗어나기 때문에 '미술'이라는 개념과 관계되는 부분은 극히 일부분에 지나지 않은 현상이라는 사실을 이해해야 한다. Pop Art가 주로 영국과 미국에서, 특히 뉴욕과 런던에서 큰 발전을 보인 것은 필연적이었다. 물론 프랑스나 이탈리아, 스웨덴 등의 유럽 지역에서도 팝 화가들의 활동이 있었으나 영국과 미국의 팝아트와는 달리 고의적으로 계획된 요소가 있으며 주변 환경으로부터 곧장 솟아나온 단순한 직접성이 없으므로 팝아트의 시작을 알린 영국과 팝의 완성을 이룬 미국의 팝 아트를 중심으로 다루기로 한다. 더불어 Pop Art가 패션디자인 및 패션 사이트에 미친 영향을 살펴보고자 한다.

### 2. Pop Art

#### 2-1. Pop Art의 개념

Pop Art는 1950년대 초 영국에서 그 전조를 보였으나 1950년대 중후반 미국에서 추상표현주의의 주관적인 엄숙성에 반대하고 매스 미디어와 광고 등 대중 문화적 시각이미지를 미술의 영역 속에 적극적으로 수용하고자 했던 구상미술의 한 경향을 말한다. 처음에 Pop Art라는 용어는 로렌스 알로웨이(Lawrence Alloway)가 매스 미디어의 산물들을 지칭하여 팝 아트라는 어휘와 함께 '팝 컬처(pop culture)'라는 말을 사용하여 매스컴이 지배하는 대중문화가 만들어내는 '대중예술'을 가리키기 위한 명칭으로 쓰였다. 그리고 영국의 인디펜던트 그룹 회원들의 공동 작품 및 토론과 관련된 대화에서 널리 사용되기 시작하여 그 후 대중적인 이미지를 '순수 미술'의 문맥 안에서 사용하고자는 미술가들의 활동을 가리키는 명칭이 되었다.

#### 2-2. Pop Art의 형성

1960년대의 Pop Art는 유럽의 신사실주의와 관련이 있었으나 특별한 인식은 없었고 추상표현주의나 파리에서 성행하던 앵포르멜 아트(L'Art Informel)와는 구별되었다. 유럽의 예술가들은 다다와 초현실주의를 유산으로 상속받아 그러한 경향의 미학을 추구했던 반면, 영국과 미국의 예술가들은 근래의 대중적인 문화와 상업적이며 재현 가능한 이미지들에 관심을 기울였다. Pop Art는 1950년대 초 영국에서 시작되었고, 그 다음에는 미국(특히, 뉴욕과 로스앤젤레스로 국한됨)에서 각각 독자적으로 일어났다. 1960년대 미국의 예술은 장르별로 만개하였고 시각에

술에서도 쓰레기 예술과 조립예술 및 설치예술뿐만 아니라 환경 예술, 해프닝과 이벤트 등 성행하였는데 마치 자유방임시대와도 같았다. 당시 20세기 예술의 개선자로서 뒤상은 뉴욕 화단에서 뉴욕 다다를 창설하였고 리우센버그가 뒤상으로부터 영향을 받아 다다이즘을 부활시켰는데 이를 네오다다라고 한다. 다다는 팝을 가능케 한 미학적 상황을 형성하는데 큰 도움을 주었고. 추상주의가 한창 성행하던 1950년대 중반에 활약하기 시작한 리우센버그와 존스는 팝아트의 선구적인 역할을 담당했다. 팝이 화단에 공식적으로 데뷔했을 때 뉴욕에서 거부반응이 심했는데, 팝아티스트들의 활동이 당시 미국 내에서 일어난 양식으로 최초로 국제적 명성을 획득하는데 성공한 추상표현주의에 대한 도전이었기 때문이다. 그러나 팝아트는 의심과 비판에도 불구하고 물질적인 면에서 성공을 거두었는데, 팝은 대중에게 직접 파고들었고 미술품 수집가들의 마음을 사로잡았던 것이다. 그리하여 주요한 팝 작가들은 단시간 안에 확고한 지위를 차지하게 되었고 물질적인 부까지 누리게 되었다.

#### 2-3. Pop Art의 특성

Pop Art는 국제적으로 확산되고, 표현에 있어서 추상과 구상을 포괄하여 범주를 명확히 한정하기 어려운 잡다한 성격을 띠고 있다. 그것은 추상이 지배하던 20년간의 산물로서 구상적 전통보다는 추상적 전통을 물려받고 있다. 또한 팝 아트는 현재의 리얼리즘보다는 미국의 색채추상과 더 많은 공통점을 지니고 있다.

팝아트의 발생에 필요한 조건은 팝적인 생활양식이다. 팝 아트에는 전형적인 '양식'이 없는데, 원래 속성상 양식이 없으며 예술을 범주화 하는데 반대하기 때문이다.

팝 회화의 특징은 현실을 재창조하는 것이 아니라 '가공된' 이미지들 가운데서 선택할 따름이다. 팝 화가들의 관심은 개성적인 대상에 있지 않고 비개성적이고 전형적인 대상에 있다. 팝 아트에서 이미지를 단조롭게 반복하는 방법이 그 점을 증명한다. 대중적인 이미지들을 약간 변형함으로써 인생과 예술의 폭을 좁히려 했었는데 이는 팝아트의 미학이기도 했다.

팝 아트가 다루는 이미지의 특성은 범속한 이미지이며 다중적인 의미를 지닌다는 것이다. 동일한 이미지가 보는 이에 따라 의미와 내용이 다르다는 사실로부터 의미의 다중성이 나타난다.

팝아트의 범속한 소재들에 대한 탐닉은 순수예술과 대중예술을 구별하는 수직적인 미술개념에 대한 도전이며 산업사회의 현실을 미술 속에 적극적으로 수용하여 '미술의 민주주의'라 할 수 있다.

### 3. 패션디자인과 팝 아트

팝 아트에 자료를 제공해 주는 원천인 대중문화는 산업혁명과 그에 뒤따른 일련의 기술혁명이며 산물로 유행, 민주주의, 기계와 함께 대중문화는 그 결과의 일부이다. 기계와 관련해서 유행은 강력한 추진력을 제공해주었고 또한 대체의 과정을 가속화시킴으로써 산업을 유지시키는 데 큰 힘이 되었다. 또한 정치적 민주화의 과정은 누구나 원하면 유행을 따를 권리가 있다는 생각을 불러 일으켰다. 이처럼 대중문화는 앞으로 계속 전개될 경제적 과정의 일부였다. 이런 대중 문화적 이미지를 소재로 삼아 현대적 삶을 조명한 팝아트는 패션 디자인에도 영향을 미쳤다. 예를 들어 이번 2003 봄 패션 디자인은 레트로 패션이 이슈인데 그중에서 60년대의 팝아트적인 경향을 살펴볼 수 있다.

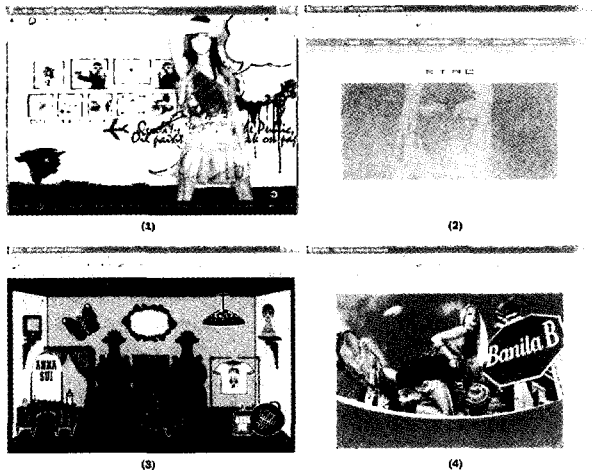


< 2003 Vogue Korea April에 실린 화보집 >  
A-Prada B-Custo Barcelona C-Cacharel, Benetton D-Benetton, Christian Dior

미니스커트, 마리콰트, 꾸레쥬, 팝아트 등 60년대를 상징하는 심벌들로 가득한 2003 봄 컬렉션으로 모던함이 믹스된 유틸리티 넘치는 패션이다. 위 사진의 배경이 되는 공간과 설치물은 팝 아트의 거장이라고 불리는 아오이 쿠사마의 작품들이다.

### 4. 패션사이트에 나타난 팝 아트의 영향

패션사이트는 그 사이트를 찾아온 네티즌들에게 다양한 모습으로 서비스를 제공하려고 노력한다. 그 차체의 브랜드의 PR 컨셉에 따라 의복의 우수성과 함께 미술적 사조에 따른 다양한 디자인 표현으로 상품에 메시지를 부여하는 새로운 표현 미디어이다. 팝 아트에 영향을 받은 패션사이트들을 살펴보면 다음과 같다.



(1)Misssixty - 이 사이트는 2003 S/S를 위해 제작하였다. 팝 아트의 특징인 대중문화적 소재로 비행기, 코카콜라 같은 이미지를 실크스크린적 기법으로 표현하면서 말풍선을 이용하여 제품을 설명하고 있는데 워홀의 작품 영향을 받았다고 볼 수 있다. 왜냐하면 실크스크린이란 모노톤의 표현과 망점처리, 높은 명도차이를 이용하여 복제의 용이성으로 인한 새로운 시각효과로 워홀이 선호하는 표현기법중 하나이기 때문이다.

(2)Etro - 실크스크린된 초상화 같은 기법이 여러 가지 컬러로 반복적으로 바뀌는데 앤디워홀의 실크스크린의 반복적 기법을 사용한 작품과 유사하다.

(3)Annasui - 일상생활에서 흔히 볼 수 있는 텔레비전, 거울, 전등 등의 가공된 이미지를 선택하여 각각의 콘텐츠로 표현하고 있는데 이것은 팝 아트 작품의 특징인 가공된 이미지 선택하는 것과 유사하다.

(4)Banila B - 자동차, 간판, 장난감, 고층건물 등 대중적인 이미지가 다뤄졌는데 팝 아트의 고전인 리처드 헤밀턴이 대중적인 이미지를 다룬 <Just What is it that Makes Today's Homes So Different, So Appealing?>라는 그의 초기 콜라주 작품과 흡사하다.

### 5. 결론

'순수 미술은 대중미술까지도 포함하는 확대된 구조에서 의사 전달의 가능한 형태를 찾아야 한다는 생각은 순수미술과 팝 아트가 연속적 관계에 있다는 것이며 이러한 관계에서 내구성 과 소모성이 그리고 영원성과 시한성이 공존할 수 있으면서도 관람자의 판단력이나 사회규범을 손상시키지 않아야 한다는 것이다. Pop Art가 의식적으로 예술작품의 영원성을 포기한 최초의 예술이었다면, 그것이 뜻하는 바는 모든 예술을 더 이상 영속성을 지니지 못하리라는 것이다. Pop Art에 관한 모든 것은 일시적이고 순간적이다. 이러한 무상성을 기꺼이 받아들임으로써, 팝 아트는 현대사회를 표현했던 것이다. 일회성과 누구나 가질 수 있는 용이성, 고급스럽지 않은 소재의 선택, 식상하기 쉬운 소비자들의 구매에 따른 선택폭의 확대로 인하여 팝아트적 표현은 패션뿐만 아니라 다양한 모습으로 디자인 분야에 표현되며 대중에게 어필한다. 이처럼 Pop Art는 현실과 예술을 다루는 새로운 방식으로써 현대 산업사회의 혁신적인 자기 표현양식이었으므로 패션 디자인에는 물론 패션 사이트에 있어서 Pop Art의 영향은 지속될 것으로 사료된다.

### 참고문헌

- Andy Warhol and his friends: 미술문화, 김광우, 1997.7
- Pop art, Lucy R. Lippard, 미진사, 1998.7
- Pop art, Edward Lucie-Smith, 열화당, 1988
- Art Attack, Marc Aronson, 도서출판 이후, 2002
- <http://www.missixty.co.kr/ms2003/index.html>
- <http://www.etro.co.jp/index.html>
- <http://www.annasui.com/flash/index.html>
- <http://www.banilab.com/>