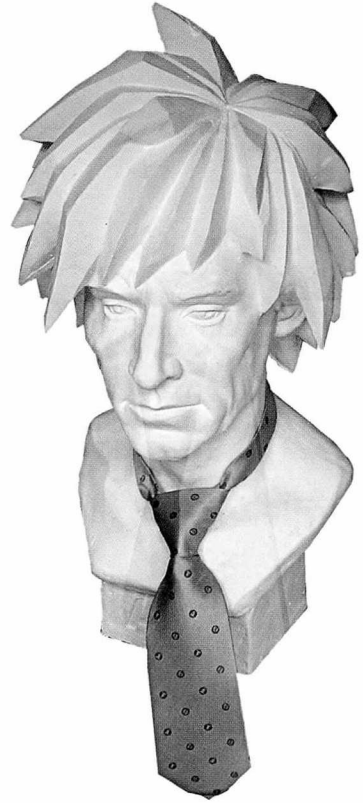


앤디 워홀과 디지털 미학



김원제 유펴러스연구소장 · 언론학박사

팝 아트의 거장 앤디 워홀(Andy Warhol, 1928~1987)이 인가다.

삼성미술관의 전시실에 마련된 워홀의 회고전 <앤디 워홀 팩토리>에는 2004년 개관 이래 최대 관객이 몰렸다고 한다. 워홀의 고향인 미국 피츠버그 '앤디 워홀 미술관'의 소장품 200여점을 보러 주말 입장객이 4천명을 넘길 정도라고 하니, 황사에 버금가는 바람이다. 워홀의 전시는 지난해 9월 서울 크리스티 한국사무소에서 대표 판화작품인 '오렌지 마릴린'을 선보인 것을 시작으로, 10월 인사동 쌈지길의 '깨어나라 워홀' 전, 12월 서울대 미술관의 '앤디워홀 그래픽' 전, 올해 3월 압구정 현대백화점 갤러리 H의 워홀전이 잇따랐다. 이렇게 많은 전시장이 한 작가를 집중적으로 다룬 것은 유례가 없는 일이다. 워홀은 그의 대작 자화상과 유명한 마오쩌둥, 마릴린 먼로 실크스크린 판화, 수소가스 넣은 은색 풍선 방등으로 우리에게 친숙한 편이다. 대중적 인기 못지않게 그의 작품은 경제적으로도 높은 평가를 받고 있는데, 지난해 워홀 작품은 세계 경매시장에서 피카소에 이어 두 번째로 많은 1억9천여만 달러의 거래 총액을 기록했을 정도이다. 그의 작품은 지금 미술시장에서 가장 각광받는 우량주임에 틀림없다.

1960년대 워홀은 매스미디어와 대중문화를 접합하여 '팝 아트(pop art)'를 창시한 것으로 인정받는다. 팝 아트는 1950년대 초 영국에서 그 전조를 보였으나 1950년대 중후반 미국에서 추상표현주의의 주관적 엄숙성에 반대하고 매스미디어와 광고 등 대중문화적 시각이미지를 미술의 영역 속에 적극적으로 수용하고자 했던 구상 미술의 한 경향이다. 팝 아트는 텔레비전이나 매스미디어, 상품광고, 쇼윈도 등의 다중적이고 일상적인 것들뿐만 아니라 코카 콜라, 만화 속의 주인공 등 범상하고 흔한 소재들을 미술 속으로 끌어들이므로써 순수예술과 대중예술이라는 이분법적, 위계적 구조를 불식시키고, 산업사회의 현실을 미술 속에 적극적으로 수용하고자 한 긍정적인 측면을 지니고 있다.

앤디 워홀과 디지털 창작

워홀의 작업은 소수의 고급 예술과는 근본적으로 다른 그 무엇을 구현한 최초의 예술 창작이었다. 워홀의 작업은 매스미디어에 대한 태도를 반영한다. 그의 그림은 TV를 통해 보는 것처럼 관람자의 시점을 취함으로써 일종의 이탈감(sense of detachment)을 드러낸다. 워홀의 작품들은 매스미디어와 대량생산방식을 통해 만들어낸 것들이다. 그의 작품 주제는 미디어가 미디어 스타들을 만들어낸 것처럼 '만들어진' 과장된 이미지들이다. 스



타들은 복제될수록 가치가 더욱 커진다.

20여년 전 사망한 위홀이 오늘을 사는 우리에게 던져 주는 메시지는 '디지털 미학'에 대한 통찰이다. 위홀의 작업 방식은 디지털 창작방식을 통해 다양한 예술세계를 펼쳐가는 최근의 예술 경향을 선도했다는 의의를 가진다. 주지하다시피 이 시대 문화예술은 디지털 테크놀로지에 기반한 디지털문화이다. 디지털 기술의 발전이 커뮤니케이션 표현과 유형, 양식에 미치는 영향은 매우 크다. 새로운 매체의 발전은 인간의 다양한 감성과 체험을 표현하는 방법에도 큰 변화를 가져오고 있으며, 문화를 생산하는 방식에도 커다란 변화를 일으키고 있다.

디지털은 최상의 포스트모던적인 표현 수단이다. 우리가 처음 컴퓨터를 접하고 아주 빠르게 배운 것은 모든 종류의 재료를 복제할 수 있고 그 복제물을 대비시키고 병치시킬 수 있다는 것이다. 디지털 세계에서는 몇 번의 마우스 클릭으로 오리고 복사하고 붙일 수 있다. 이미지나 오디오·비디오 샘플을 오려내서 붙이는 것이 새로운 것을 만들어 내는 것보다 더욱 쉽다. 디지털 프로세스를 통해 복제물들은 또 다른 작가들에 의해 수정, 변경할 수 있고 다른 복제물과 합성이 가능해 진다.

디지털 기술과 새로운 표현

디지털 세계가 선사해 주는 예술 영역에서 흥미로운

부분은 우리의 친근한 세계를 그럴싸하게 모방해내는 것이 아니라, 디지털 기술이 인간 표현을 위해 열어놓은 완전하게 새로운 영역이다. 그것은 컴퓨터 발명 이전에는 생각할 수 없는 표현의 세계인 것이다. 컴퓨터의 이진 작업을 통해 만들어진 음향은 걸러지지 않은 소음일 수 있지만, 분명 새로운 창작물을 생성해 낼 수 있는 원천을 제공해준다.

디지털문화는 디지털 미디어테크놀로지를 통해 생산되고 유통되며 소비된다. 본질적인 구조적 차원에서 아날로그 현실 공간과 디지털문화는 그 구성원리가 완전히 다르다. 디지털 기술을 통해 개인은 과거 그 어떤 미디어에 대해서도 가져보지 못한 자신만의 독특한 시각을 갖게 된다. 디지털 기술은 우리의 다양한 문화를 변화시키고 있으며, 나아가 궁극적으로 우리 자신을 바꾸어놓을 정도로 그 내용도 바꾸어 놓고 있다.

다른 미디어들과 마찬가지로 디지털 미디어는 특정한 관념을 표현하는데 특히 적합한 독특한 특질을 가지고 있다. 돌과 철의 특질이 조각가가 만든 구조물에 반영되듯이 그리고 기타의 특질이 기타 곡에 반영되듯이, 디지털 미디어의 특질은 디지털의 세계에 반영된다. 디지털 세계의 새롭고 독특한 이러한 특질들은 그 세계에 대한 우리의 경험, 즉 미학을 결정짓는다. 디지털은 다양한 유명작품들을 쉽게 모사할 수 있다. 예컨대 아날로그로 녹음된 음악을 복제하려면 음파를 나타내는 전기적 진

동을 복제해야 한다. 가장 좋은 아날로그 기술이라 하더라도 원본의 근사치만을 복제할 수 있을 뿐이다. 디지털 기술을 활용하여 예술작품을 복제할 때에는 일련의 숫자들만 제대로 복사한다면 완벽한 모조품을 얻게 된다. 아무런 품질의 손상 없이 수십 개, 수천 개, 수천만 개의 모조품을 얻을 수 있다. 각각의 복제물은 원본과 구별할 수 없을 정도로 똑같다.

‘창의, 실험, 공유, 해방’의 디지털 미학

디지털문화의 미학은 디지털문화의 특징이 스토리구조나 형식, 주제와 표현 기법이나 편집 및 효과의 삽입 등을 통해 적극적으로 구현하는 것을 추구한다. 즉 디지털 미디어테크놀로지를 통해 디지털문화의 특징들을 창의적이고 실험적으로 구현함으로써, 디지털 기술이 갖는 한계에 의해 이루어지는 부자연스러운 표현까지도 이용하여 즐거움을 공유하며 기존의 문화가 지닌 한계에 대한 해방감을 경험할 수 있도록 하는 것이 디지털문화의 미학인 것이다. 디지털 미디어테크놀로지는 음악, 영화나 미술, 게임 등의 장르에서 새로운 가능성을 제공하는데, 그 가능성을 어느 정도 현실화시키는가 하는 것이 중요하다고 하겠다. 영화가 회화를 위협하며 새로운 미학을 만들어 낸 것처럼 디지털문화는 기존의 문화들과 분명하게 대비되는 새로운 미학을 형성해 가고 있는 것이다. 인간이 가진 미디어테크놀로지 수준 자체가 인간 표현의 한계를 결정짓는 것처럼 디지털 미디어테크놀로지는 새로운 표현의 가능성을 제공하고 있기 때문이다. 디지털문화의 미학은 기존 문화에서 경험하지 못한 것들을 창의적으로 실험하여 즐거움과 유쾌함 또는 해방감을 맛보게 하는 것이다. 전기기타가 등장하면서 하드락이나 헤비메탈 등과 같은 장르를 형성하고 나름대로의 미학을 구성하였던 것처럼, 영화의 경우에도 기존 카메라로는 촬영이 불가능한 장면을 촬영함으로써 생산자와 소비자 모두에게 새로움으로 인한 즐거움과 충격적 해방감을 느끼게 해준다. 디지털 장비를 이용해 미술작품을 창작하여 새로운 표현기법을 구현하는 경우 역시도 디지털미학의 측면에서 가치 있는 것으로 평가된다. 미술관에 직접 가지 않고도 집에서 온라인을 통해 미술작품을 감상하거나 디지털 방식으로 제작된 작품들

을 감상하는 것은 수용자에게 새롭고 흥미 있는 경험이 된다. 모든 종류의 문화적·예술적 생산물들이 디지털 컴퓨터라는 특수한 필터 장치에 의해 매개되고 있다. 웹 브라우저라는 창이 영화와 TV의 화면, 미술관의 벽, 도서관과 책을 모두 한꺼번에 대체하면서 새로운 상황이 도래하고 있는 것이다.

예술문화 향유의 새로운 기회 제공

디지털문화는 비물질성을 지니며 시간과 공간에 예속되지 않고, 상호작용성과 하이퍼텍스트적 특징, 그리고 멀티미디어적 특징을 지닌다. 디지털문화는 디지털신호로 구성되고 존재한다. 따라서 물질성을 결여하고 있다. 시간과 공간에 얽매이지 않고 상대적으로 자유롭게 생산, 유통, 소비될 수 있다. 디지털문화는 메시지의 일방적 전달이 이루어지지 않으며, 원활한 양방향 커뮤니케이션을 보장한다. 디지털문화는 다양성과 다중성(multiplicity)을 지닌다. 디지털문화는 획일적이지 않고 일방적이거나 위계적인 것도 아니다. 이성적인 것만도 아니며 합리성만을 전적으로 추종하지도 않는다. 디지털문화는 다양한 가치를 지니며 다양한 참여자에 의해 구성되고, 다양한 미디어적 양식으로 표현된다. 또한 디지털 문화는 다중성을 지니는데, 이는 곧 유동적이며 가변적이고 동시에 복합적이라는 의미이다. 놀랍도록 진화한 인간-컴퓨터 간 인터페이스는 예술과 커뮤니케이션을 위한, 근본적으로 새로운 가능성들을 제공하고 있다. 가상현실은 사용자들로 하여금 존재하지 않는 3차원 공간을 여행하게 해 주고 있으며, 컴퓨터 네트워크에 연결된 모니터는 창이 된지 오래다. 이 창을 통해 우리는 수천 마일 떨어진 곳에 언제든 갈 수 있게 되었고, 마우스 또는 비디오카메라를 통해 컴퓨터가 우리와 대화하는 지적인 존재로 바뀔 수도 있게 되었다. 또한 디지털 기술은 VR(가상현실), 원격현존(telepresence) 그리고 상호작용성을 가능하게 했으며, 그것들은 더 오래된 기술, 즉 스크린에 의해 현실화된다. 오늘날 컴퓨터 그리고 디지털 기기들과 짝을 이루는 스크린은 빠르게 정보, 이미지, 동영상 또는 텍스트에 접근하도록 하는 중요수단이 되고 있다. 디지털 기술이 문화미디어 향유의 새로운 장을 열어가고 있는 것이다.Ⓞ