

현대 예술에 나타난 창의적 표현에 관한 연구 -팝아트 작품을 중심으로-

A Study on Creative Expression in Contemporary Art -Focusing on Pop Art works-

장경숙¹

Kyung-Sook Jang¹

요약

디지털 전환이 가속화됨에 따라 인공지능의 가능성은 측정하기 어려울 정도이며 이렇게 급변하는 사회 속에 인간의 창의성은 더욱 요구되고 있고 비단 문화 예술계에서도 예외일 수 없다. 현대 예술에서 창의성은 미래 사회에서 중요한 경쟁력으로 더욱 각광받고 있으며 다행히도 현대 예술가들의 창작물들과 아이디어는 실험적이며 다양하게 나타나고 있다. 현대 회화의 한 사조인 팝아트 작품에서 확산적 사고를 유도하는 스캠퍼의 7가지 질문을 대입해보고 창의력 창출을 제공하기 위한 도구로서 스캠퍼 기법이 어떤 식으로 발현되고 전개되었는지 분석해 보았다. 또한 창의적이며 확산적 사고를 위한 스캠퍼의 기법의 '제거하기'와 '적용하기'를 대입하여 팝아트 작품으로 만들어 보고 창의력 창출의 활용가능성을 제시해 보았다. 광범위해지고 실험적인 현대 미술의 창의적인 특성을 분석한다는 것은 분명 한계가 있지만 스캠퍼 기법은 창의적인 사고기술의 도구로서 확산적 사고와 창의력 증진의 유용한 방법임을 시사하며 연구 가치를 부여하였다.

핵심어 : 창의성, 창의적인 사고 방법, 스캠퍼, 팝아트

Abstract

As digital transformation accelerates, it is difficult to measure the potential of artificial intelligence, human creativity is more demanded in a rapidly changing society, and the arts and culture world is no exception. In contemporary art, creativity is becoming more prominent as an important competitive advantage in the society of the future, and fortunately, the creations and ideas of contemporary artists are experimental and diverse. Seven questions of Scamper that induce divergent thinking in pop art, a flow of contemporary art, were substituted, and how the Scamper technique was expressed and developed as a tool for creating creativity was analyzed. I also substituted the 'elimination' and 'applying' of Scamper's techniques for creative and diffuse thinking into a work of pop art and then suggested the possibility of using creativity creation. While the analysis of the creative nature of broad, experimental contemporary art

¹ Department Tax accounting, Bucheon University, Bucheon-si, Korea [Assistant Professor]
e-mail: jks@bc.ac.kr

* 이 논문은 2021년도 부천대학교 교내연구비를 지원받아 수행된 연구임.

Received(August 8, 2022), Review Result(1st: September 3, 2022), Accepted(October 14, 2022), Published(October 31, 2022)



© 2022 The Authors. Published by NCISS.
This is an open access article licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>.

certainly has its limitations, the scamper technique has given research value to it, suggesting that it is a useful method of promoting diffuse thinking and creativity as a tool of creative thinking skills.

Keyword : Creativity, Creative Thinking Methods, Scamper, Pop Art

1. 서론

바야흐로 디지털 대전환의 시기는 코로나 팬데믹으로 인하여 더욱 가속화되고 있으며 인공지능의 처리 속도와 가능성은 실로 측정하기 어려울 정도이다. 사회, 경제, 과학 등 다양한 분야에서 유연하게 사고하고 창조하는 능력은 인공 지능이나 로봇이 할 수 없는 인간만이 가진 능력이라고 믿어 왔지만 인간이 할 수 있는 능력과 영역은 디지털에 밀려 점점 좁혀져가고 있다. 미래 사회는 더욱 디지털화 되어 가고 인공지능의 범위는 더 확대 되어 질 것은 자명한일이다. 디지털 대전환은 비단 문화 예술계도 예외일 수 없으며 디지털 기반의 경험과 실험으로 몰려들며 이로 인해 인간의 상상력과 창의성에 대한 중요성이 더욱 부각되고 중요시되고 있다.

창의성은 예술 분야뿐만 아니라 다가올 미래사회에서 중요한 경쟁력을 갖춘 요소로 더욱 대두되고 있는 것이며 다행이도 예술가들의 창작물들은 독창적이고 창의적인 아이디어가 다양하다. 그러한 기발하고 독창적인 아이디어는 어디에서 기인하고 어떠한 사고에서 전개되고 발현되는지 고찰할 필요가 있다. 이에 창의적인 사고기술과 창의력 증진에 향상을 주는 창의적 발상에 대한 체계적이고 다양한 연구가 시도되어야 하며 필요하다.

위와 같은 필요성에 입각하여 창의적인 표현 향상을 위한 방안으로 창의성에 대한 이론 고찰과 전통 예술의 개념을 타파하고 전위적이며 창조적인 예술에 주목하였던 현대 미술의 한 사조인 팝아트를 살펴보고, 팝아트를 대표할 수 있는 대표 화가의 작품을 선정하여 주제의 상징성이나 발상법과 구성 방식을 스텀퍼 기법에 대입하여 분석하고 연구 결과로써 팝아트의 스텀퍼 기법을 창의적인 관점에서 작품으로 적용하여 활용 가능성을 살펴보고 제안하였다.

2. 본론

2.1 창의성과 SCAMPER

창의성에 관한 학문적 연구는 1900년대 이전부터 이루어져 왔으나, 1950년 길포드(Guilford)가 미국 심리학회에서 창의성에 대한 새로운 접근과 노력의 필요성을 강조하면서 현대적 과학과 연구 주제로서의 창의성이 탄생하였다.

창의성이란 인간정신의 특유한 것으로 ‘없는 것’에서 ‘있는 것’, ‘보이지 않는 것’에서 ‘보이는 것’, ‘불확실한 것’에서 ‘명백한 것’으로 만들려는 인간이 갖는 기본인 의지를 의미하며 새로운 상

징(Symbol)과 아이디어(Idea)를 만들어내는 능력, 보편화 될 수 있는 상징을 현상적으로 표현할 수 있는 능력, 확고하거나 가상인 조직을 새로운 조직으로 재배열하는 능력, 새로운 여러 아이디어를 이상적으로 통합시킬 수 있는 능력을 의미한다 [1].

창의적 사고로서 아이디어 발상은 일상생활에서 뿐 아니라 과학 기술, 예술 디자인, 산업 분야와 같은 전문 분야에서 당면하고 있는 여러 가지 문제를 슬기롭게 해결하고, 더 나아가 세상을 발전시키기 위한 사고를 적용시키는 중요한 가치를 갖는다 [2]. 여기서 창의성이란 아이디어 창출뿐만 아니라 그 아이디어를 적용한 결과까지 보여주는 어떠한 것을 말한다 [2].

창의적 아이디어를 전개하기 위한 여러 가지 기법이 아이디어 발상 원리, 발상 기법 유형, 그리고 프로세스에 따라 분류될 수 있으며 [3] 기법에 따른 아이디어를 얻기 위한 연구들이 있다.

미리 정해져 있지 않은 다양한 답이나 해결책을 내는 확산적 기법으로는 브레인스토밍, 브레인 라이팅, 마인드 맵, 스캬퍼 기법 등이 있는데 스캬퍼는 알렉스 오스본(Alex Osborn)이 아이디어 창출을 위한 질문을 모아 만든 것을 밥 에버럴(Bob Eberle)이 일련의 사고 과정을 기억하게 좋게 만들어 나타낸 약성어로 7가지 질문에 있는 Substitute(대체하기), Combine(결합하기), Adapt(응용하기), Modify(수정하기), Magnify(확대하기), Minimize(축소하기), Put to other use(용도 변경하기), Eliminate(제거하기), Reverse(뒤집어보기), Rearrange(역발상하기)의 첫 글자를 따서 'SCAMPER'라고 이름 붙여졌다 [3].

2.2 팝아트의 배경과 특징

팝아트는 1950년대를 이끌던 추상표현주의에서 보던 애매하고 환영적인 형태와 주관적인 미학에 대한 매너리즘에서 탈피하였으며, 이후 1960년대 급속하게 영향력을 펼쳤던 미술 형태이다 [4].

2차 세계대전 이후, 미국과 영국에서 대량 생산과 대량 소비가 최고에 이르렀고 TV, 신문, 광고판 등 대중매체와 친숙해지면서 이를 주목하던 추상주의 작가들은 매스미디어에 등장하는 사진, 이미지, 제품 등에 아이디어를 얻어 차용하기 시작했고 재구성 재편집하기 시작했다. 그들은 인쇄 방식, 만화책, 잡지 디자인, 일러스트레이션의 고유한 기술로부터 영감을 얻었으며 이런 방식들을 회화에 통합함으로써 엘리트주의적인 예술 문화와 전통적 회화의 의문을 제기하였다. 이러한 새로운 이미지 새로운 회화 기술을 사용한 팝아트는 우리의 사고와 시각을 더 넓게 확장시켰으며 고급 예술과 저급 예술의 경계를 모호하게 하였고 자유로운 소비와 생활을 추구하던 대중들은 누구든지 예술을 향유 할 수 있는 대중예술의 서막을 열었다.

리처드 해밀턴은 대중문화의 속성을 “대중적이고, 일시적이고, 소비적이고, 저렴하고, 대량 생산되고, 매력적이며, 젊고, 참신하고, 매혹적이며, 대형 사업이며, 재치가 있다.” 라고 언급한 적이 있는데 이것은 팝아트의 특징이 고스란히 내재되어 있다.

2.3 창의적 표현 기법 사례

2.3.1 대체하기(Substitute)

21세기 피카소라고 불리우는 영국 팝아트의 거장 데이비드 호크니(David Hockney)의 대표작으로 뿔이라고 하면 수영장 시리즈를 꼽을 수 있다. 현재 생존 작가로서 최고의 경매가를 갱신하고 있는 작품 [그림 1]으로 분홍 옷을 입은 채 응시하는 남자는 호크니이고 수영을 하는 남자는 전 연인 슐레징거로 각기 다른 사진을 조합하고 대체(Substitute)한 후 작품을 구성하였다. 전경의 표현은 호크니 특유의 물결 무늬와 파장을 세련되고 섬세하게 묘사하였고 정적인 공간 안에 동적인 순간들을 상상하게 만들었으며 그의 특유의 푸른 물빛의 서정적인 팝아트 스타일이 녹아 있다. 후경은 프랑스 남부 생 트로페 인근으로 나무가 있는 언덕의 전망으로 세잔의 점묘화법이 연상된다. 자연 속에 누드 입욕과 묘사는 르네상스 이래 유럽 전통 회화에서 볼 수 있는 구성을 가지고 있으며 작품 속에 여러 가지 요소를 접목하고 대체하여 명화를 감상하는 재미가 있는 작품이다.



[그림 1] 호크니의 예술가의 초상(수영장의 두 인물) [5]

[Fig. 1] Hockney's Portrait of an artist(Pool with two figures)

2.3.2 결합하기(Combine)

[그림 2]는 리처드 해밀턴(Richard William Hamilton)의 대표 콜라주 작품으로 2차 세계대전이 끝난 후 무분별한 대중 소비문화를 관찰하고 환기하는 내용을 담고 있으며 이 작품을 계기로 영국의 팝아트 아버지라 별명을 얻었다. 그는 잡지나 광고의 사진에 나타난 대중적인 요소들을 결합(Combine)하여 예술의 영역으로 끌어들었고 절대적인 미의 기준을 무너뜨리고 금기시하던 작품의 소재에 도전하여 고급 미술과 저급 미술의 차별은 이제 낡은 미적 감성의 잔재임을 제시하였다.



[그림 2] 해밀턴의 오늘의 가정을 그토록 색다르고 멋지게 만드는 것은 무엇인가? [6]
[Fig. 2] Hamilton's Just what is it that makes today's homes so different, so appealing?

2.3.3 적용하기(Adopt)

레디 메이드를 이용한 팝아트의 예술적 방법을 의식적으로 계승하고 있는 제프 쿤스(Jeff Koons)는 가장 비싼 현대미술가 또는 앤디 워홀의 후계자라는 별명을 얻으며 대중문화와 일상에서의 키치적 사물들을 예술로 승화시킨 대표적인 키치 예술가라고 할 수 있다.



[그림 3] 제프 쿤스의 강아지 [7]
[Fig. 3] Jeff Koons's Puppy

자신의 아이디어를 공장 기술자에게 맡겨 제작하기 때문에 쿤스의 작업 방식이 과연 예술 작업 인가의 논란이 분분하기는 하지만, 키치적인 사물을 고급 예술로 승화시켰고, 상업 예술로도 성공 시켰으며 현대 예술에 대한 대중적 관심과 접근을 용이하게 하고 있다는 평가를 받고 있다. 풍선 장난감을 모티브로 하여 매끈한 스테인레스 스틸을 적용(Adopt)하여 재미난 설치 조형물로 동심을 불러일으키며 사랑을 받고 있으며 그 중 1986년 작품 토끼는 생존 작가 중에서 최고의 경매가를 데이비드 호크니의 작품과 옆치락뒤치락하며 갱신하고 있다. [그림 3]은 강아지는 7만 송이의 꽃을 철재 프레임의 꽃아 적용(Adopt)함으로써 대중들에게 시각적 유희를 선사하였다.

2.3.4 변형하기(Modify)

제임스 로젠퀴스트(James Rosenquist)는 작품의 거대한 크기가 그의 미적 특징에 중요한 요소로 작용한다. 광고판 일을 했던 그는 실제보다 물건을 크게 변형(Modify)하면 큰 영향을 미치는 광고의 힘을 알고 있었기 때문에 과장된 색채와 거대한 크기의 사진적인 양식으로 현대 소비사회의 기호들을 그려나갔다. [그림 4]는 ‘f-111’은 로젠퀴스트를 국제적인 명성을 안겨준 대표작으로 총 51개의 패널로 구성된 이 작품으로 타이어, 백열전구, 케이크 등의 평범한 물건들 사이에 ‘f-111’에 폭격기를 그려 넣었다. 이 폭격기는 정치적인 것과 관련된 것으로 미국이 베트남 전쟁에 개입하는 것에 대해 반대함을 의미한다. 스파게티를 확대하고 파라솔 아래에 원자폭탄이 터지는 장면을 넣음으로써, 전쟁이 인간의 소박한 삶을 파괴할 수 있다는 것을 확대하여 강조하였다.



[그림 4] 로젠퀴스트의 에프-111 [8]

[Fig. 4] Rosenquist's f-111

2.3.5 다른 용도로 사용하기(Put to other uses)

클래스 올덴버그(Claes Oldenburg)의 소프트 조각은 이제껏 사용했던 경질 조각을 연질 조각으로 변환하고 확대하는 기법으로 그 물체가 가진 고유 성질을 상실하고 보는 이로 하여금 기대했던 기능과 어떤 연상까지 제거해버렸다. 이로 인해 작품과 관객 사이에 생소한 거리감을 유발시켜 기발

한 심리감을 느끼게 하고 고착화된 느낌과 경험을 혼란스럽게 함에 따라 새로운 시각적 체험으로 작품과 대중의 대화에 신선한 충격을 주고 있다 [9]. [그림 5]은 패스트푸드 왕국의 상징물인 햄버거를 부드러운 천을 사용(Put to other uses)하여 전통 조각의 견고한 소재를 의도적으로 벗어남으로써 고정관념을 제거하고 사과의 관성을 자극하였다.

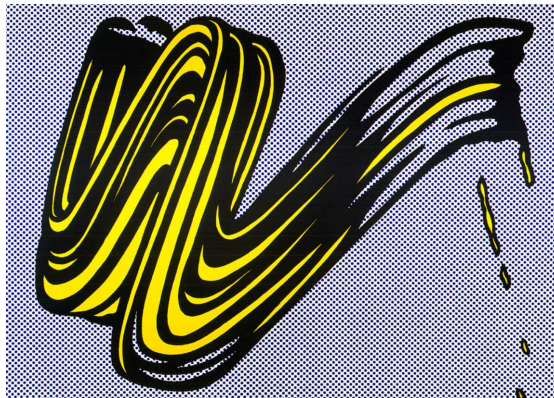


[그림 5] 올덴버그의 바닥의 햄버거 [10]

[Fig. 5] Oldenburg's FloorBurger

2.3.6 제거하기(Eliminate)

로이 리히텐슈타인(Roy Lichtenstein)은 미국 출신의 팝아티스트로서 뉴욕 타임즈의 예술 비평가는 최악의 예술가라고 칭했지만 그럼에도 불구하고 세계적인 팝아티스트로 자리매김하였다.



[그림 6] 리히텐슈타인의 붓질 [11]

[Fig. 6] Lichtenstein's Brushstroke

그는 만화나 광고의 이미지를 차용하여 불필요한 것들은 제거(Eliminate)하고 검은 윤곽선, 벤다이 도트를 사용하여 이미지를 익살스럽게 표현하였다. 벤다이 도트는 직접 드로잉 한 것이 아닌 기계적인 작업으로 기존에 이미 사용하고 있는 기법을 차용하여 자신만의 기법으로 발전시켰다. [그림 6]은 굵은 테두리의 표현으로 이미지 공간의 깊이를 최소화하여 평면화 하고 형상성을 극도로 단순화하여 마치 붓 자국만 신성하게 여기는 순수미술을 비꼬는 듯 대중이 좋아하면 어떤 것이든 예술이 될 수 있다는 표상인 것이다.

2.3.7 반전, 재배열(Reverse, Rearrange)

진 콜맨(Gene Korman)이 영화 홍보용으로 찍은 사진을 차용한 앤디 워홀(Andy Warhol)의 마릴린에 대한 연작은 대중들에게 마릴린의 명성을 넘어선 팝아트의 상징이 되었다. 두 개의 캔버스에 실크스크린으로 복제된 [그림 7]은 제단화의 형식으로 변화를 취하고 있으며 전체적인 구조의 특성상 먼로의 아이콘 효과가 더욱 강조될 뿐만 아니라 반복되는 같은 이미지의 스타의 모습은 그녀에 대한 애도의 감정에 의존하지 않고 팝아트의 아이콘이 된 먼로의 존재를 각인시키기에 충분했다 [12]. 앤디 워홀(Andy Warhol)에게 재배열(Rearrange)은 미디어가 대중에게 메시지를 전달하는 방식과 유사한데, 마릴린의 충격적인 죽음을 매체의 반복적인 보도 특성으로 기인한 감정의 완화, 객관화로의 변화를 가져온다는 특성을 이용한 것이다.



[그림 7] 워홀의 마릴린 디ptych [13]

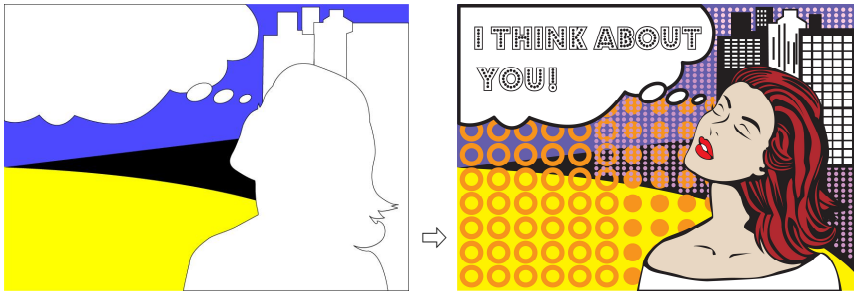
[Fig. 7] Warhol's Marilyn Diptych

2.4 스캠퍼를 적용한 팝아트 작품 제작

본 작품은 현대 자본주의 사회의 대량 생산을 통한 물질적인 풍요로움 속에 인간 본연의 주체

성과 상실감, 고독을 표현한 작품이다. 화려한 도시 속의 공간들과 인공 불빛 속에 사치스럽게 치장한 젊은 여인이지만 늦은 여름밤 눈을 감고 있는 여인은 고단하고 외로워 보인다.

작품 제작 방법은 [그림 8]과 같이 밑그림을 스케치하여 일러스트레이터에서 툴을 이용하여 스케치 라인을 추출하여 색상을 입혔고 최종적으로 [그림 9]와 같이 스와로브스키 크리스탈과 비즈, 체인, 형광을 켈팅하거나 접착제를 발라 완성하였다. 로이 리히텐슈타인(Roy Lichtenstein) 작품의 특징을 차용하여 밝은 색채와 단순한 검은 윤곽선으로 불필요한 선들을 제거하고 의성어가 섞인 말풍선을 사용하여 고독함의 메시지를 전달하였다.



[그림 8] 작품 제작 과정

[Fig. 8] The process of creating a work



[그림 9] 그리움

[Fig. 9] I think about you!

스캠퍼의 7가지 기법 중 제거하기(Eliminate)와 적용하기(Adopt)를 대입하여 절제된 색상과 선으로 대중적이며 전형적인 팝아트적인 오브제 이미지를 제작하였고 주얼리의 소재에 사용하는 크리스탈과 비즈 재료를 사용하여 인쇄 이미지에서 볼 수 없는 광채와 볼륨 있는 입체적인 텍스처 질감으로 완성하여 화려함을 더한다.

3. 결론

본 논문은 가속화되고 있는 디지털 시대의 변화로 일상생활이 편리해지는 것을 반기면서도 인공지능, 사물 인터넷의 흐름의 변화를 선도할 수 있는 인간 고유한 능력인 창의력에 대해 고찰해보고, 창의적 아이디어 창출에 도움을 주는 밥 에버럴이 제시한 스캠퍼 기법을 통하여 팝아트 거장들의 작품에서 창의적인 표현과 상상력을 이해하고 어떻게 표현되었는지를 분석해보았다.

아이디어 창출을 위한 스캠퍼 기법의 창의적인 표현은 오래전부터 시도되고 활용되었음을 확인할 수 있었고 어떤 하나의 획일적인 원리가 그 가치를 증명할 수는 없지만 적어도 스캠퍼 기법을 적용하여 작품을 분석한 결과 팝아트는 오랫동안 집착해 오던 아름다움을 뒤엎는데 노력하고 있으며 끊임없는 아이디어와 새로운 도전과 창의적인 관점의 영역을 요구하고 있다는 것을 확인할 수 있었다. 이러한 시도들은 고정관념을 허물며 시작되는 경우가 많으며 이러한 사고의 변화로 창의적 산물이 탄생하고 이러한 시도가 계속되고 대중과 소통되어질 때 비로소 예술로 거듭나고 있는 것을 확인할 수 있었다. 거장들의 팝아트 작품에서도 창의적이고 독창적인 아이디어의 창출의 근원으로 스캠퍼의 원리가 적용되고 있음을 확인할 수 있었다.

방대하고 다양한 재료와 복잡하고 실험적인 영역의 팝아트를 모두 이해하고 분석한다는 것은 무리가 있을 수 있지만 스캠퍼 도구를 이용한 창의적인 사고로의 분석으로 조금 더 쉽게 팝아트를 이해할 수 있었다. 그리고 직접 제작한 팝아트 작품을 통하여 무엇이 예술이고 무엇이 예술이 아닌지를 고민했던 팝아티스트 리히텐슈타인의 차용과 스캠퍼의 7가지 기법중 Eliminate(제거하기), 적용(Adopt)을 사용하여 표현 기법의 아이디어를 적용해봄으로써 창의적인 작품의 산출을 도와주는 훌륭한 도구임을 증명하였다.

스캠퍼의 다양한 변형과 통합 등의 활용은 완전히 다른 창의적인 방법을 떠올리는 방법이라기 보다는 기존의 발상을 더 전환하면서 창의적인 사고와 폭넓은 표현 영역의 시사하며 유의미한 연구 가치를 부여하였으며 현대 미술에서 보다 체계적이고 확산적인 사고를 할 수 있도록 도와줄 수 있는 유용한 방법이 될 것이다.

References

- [1] K. S. Jang, "A study on the creative expression method of surrealism : Focusing on Magritte's work", *Journal of Digital Art Engineering & Multimedia* vol. 7, no. 4, December 2020, pp. 359-372, doi: 10.29056/jdaem.2020.12.06.
- [2] B. W. Choi, "A Study on the Improvement of Idea Development with Complex Mathod Sketch Techniques", *Journal of Korean Society of Design Science*, vol. 23 no. 5, September 2010, pp. 79-90.
- [3] H. J. Hwang, Y. J. Huh, "Idea Effect of Product Design Class Using Scamper", *Journal of the Korea Convergence Society*, vol. 11, no. 4, April 2020, pp. 133-141, doi: 10.15207/JKCS.2020.11.4.133.
- [4] S. H. Jung, M. K. Jang, "A study on formative relationship of Pop Art expressed in modern illustration : Focus on color and an image, expression techniques", *Journal of Korea Design Forum*, vol. 1, no. 31, May 2011, pp. 215-224, doi: 10.21326/ksdt.2011..31.020.
- [5] H. David, "David Hockney' site", hockney.com, <https://www.hockney.com/works/paintings/70s>, (accessed August 2, 2022).
- [6] H. Richard, "Richard William Hamilton' site", tate.org.uk, <https://www.tate.org.uk/art/artworks/hamilton-just-wh-at-was-it-that-made-yesterdays-homes-so-different-so-appealing-upgrade-p20271>, (accessed July 10, 2022).
- [7] K. Jeff, "Jeff Koons' site", jeffkoons.com, <http://www.jeffkoons.com/exhibitions/solo/puppy-sydney-1995>, (accessed July 4, 2022).
- [8] R. James, "James Rosenquist' site", jamesrosenquiststudio.com, <https://www.jamesrosenquiststudio.com/search?question=f-111>, (accessed June 10, 2022).
- [9] H. W. Li, H. Y. Um, "Research on Borrowing and Aesthetic Expression in Modern Sculpture : focusing on ClaesOldenburg (Sweden 1929-2009) and ZhanWang (China 1962-)", *Bulletin of Korean Society of Basic Design & Art*, vol. 22, no. 3, June 2021, pp. 397-408, doi: 10.47294/KSBDA.22.3.30.
- [10] O. Claes, "Claes Oldenburg'site", thegatheredgallery.com, <https://www.thegatheredgallery.com/post/2016/11/30/collectors-item-floor-burger-by-claes-oldenburg>, (accessed July 12, 2022).
- [11] L. Roy, "Roy Lichtenstein' site", imageduplicator.com, https://www.imageduplicator.com/main.php?decade=60&year=65&work_id=3786, (accessed July 4, 2022).
- [12] Y. H. Chung, "Marilyn Monroe as Pop Icon of the 20's Century - Andy Warhol's Influence and Reinterpretation on Korean Contemporary Art", *Bulletin of Korean Society of Basic Design & Art*, vol. 14, no. 6, December 2013, pp. 331-341.
- [13] W. Andy, "Andy Warhol' site", tate.org.uk, <https://www.tate.org.uk/art/artworks/warhol-marilyn-diptych-t03093>, (accessed July 10, 2022).