

박 복 규 교수지도
석사학위 청구논문

아동미술교육을 위한
우연적 표현기법 연구

2005

성신여자대학교 교육대학원
교육학과 미술교육전공
홍 성 희

아동미술교육을 위한
우연적 표현기법 연구

박복규 교수지도

이 논문을 석사학위 논문으로 제출함

2004년 11월

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 미술교육전공

홍성희

인 준 서

홍성희의 석사학위 논문으로 인준함

심사위원 _____인

심사위원 _____인

심사위원 _____인

성신여자대학교 교육대학원

논문개요

현대 미술에서 있어서 우연성을 이용한 작품들은 무수히 찾아 볼 수 있다. ‘우연성’의 기준을 어디에 두느냐에 따라 작품의 범위가 결정 지워지겠지만 본 논문에서는 주로 추상표현주의에서 등장한 우연적인 표현 기법과 현대 미술에서 적재적소에 사용했던 우연적 표현 기법을 미술교육에 효과적으로 활용시키면 초등학생들에게 많은 도움이 되리라 여겨진다.

우연의 효과를 통한 현대 미술에 부딪치는 조형의 다양성과 우연히 나타나는 형상의 즐거움 등을 이해시키고 표현 기법의 결과물을 가지고 연상하여 그리기를 유도 하므로써 창의적 표현 능력을 개발시키는데 일조를 기하고자 하였다.

미술에서의 우연적 효과의 의의를 새롭게 조명하고, 우연의 효과가 나타나는 현대 미술의 배경과 심리적 배경, 현대미술에서의 우연성을 살펴보면서, 우연성을 나타내는 여러 가지 기법을 알아본다. 이와 같은 목적을 달성하기 위해서 본 논문 서론에서는 우연적 표현기법들을 사용했던 화파를 중심으로 무의식을 통한 내면세계의 순수 표현과 우연성에 대해 논했으며 본론에서는 추상표현주의가 지니고 있는 미술 치료적 배경과 우연적 표현 기법의 미술 교육적 의의를 규명하고 미술 임상 사례를 통해 교육적 가치와 효용에 대해 논했으며 결론에서는 미술 교육의 실제에 있어서 우연적 기법을 어떻게 지도할 것이냐를 위해 프로그램을 연구해보고 현대 회화에서 우연의 기법을 통한 새로운 회화표현의 지도 방안을 제시하고 학생들이 흥미를 유도하며 현대미술에서 추상화를 이해하고 표현력 신장을 위한 활동방법에 대해 논하였다.

목 차

논문개요

I. 서론 -----	2
1. 연구의 배경 및 목적 -----	2
2. 연구의 범위 및 방법 -----	4
II. 우연적 표현 기법의 배경-----	6
1. 미술사적 배경 -----	6
2. 현대미술에서 우연적 표현기법 -----	14
3. 심리적 배경 -----	17
III. 우연적 표현기법의 활용 -----	23
1. 교육적 의의 -----	23
2. 교육적 가치와 효용 -----	24
3. 프로그램 유형 제시 -----	29
4. 지도시 교사의 역할 -----	49
IV. 결론 -----	52
1. 연구의 요약 및 성과 -----	52

2. 연구의 한계와 차후 연구과제 -----	55
참고문헌 -----	56
ABSTRACT -----	60

도 판 목 차

< 도 판 1 > < 낮은 곳에서 떨어뜨린 것 > -----	29
< 도 판 2 > < 높은 곳에서 떨어뜨린 것 > -----	29
< 도 판 3 > < 물감을 이용한 데칼코마니 > -----	31
< 도 판 4 > < 실을 이용 > -----	31
< 도 판 5 > < 크레파스를 이용 > -----	31
< 도 판 6 > < 마아블링 > -----	33
< 도 판 7 > < 여러 가지 종류의 붓을 사용 > -----	34
< 도 판 8 > < 번지기 > -----	36
< 도 판 9 > < 수직방향에서 뿌린 것 > -----	37
< 도 판 10 > < 측면에서 뿌린 것 > -----	37
< 도 판 11 > < 양초와 물감을 이용한 흘리기 > -----	39
< 도 판 12 > < 빨대로 불기 > -----	40
< 도 판 13 > < 거품내서 찍어서 연상하기 > -----	40
< 도 판 14 > < 그을리기 > -----	42
< 도 판 15 > < 태우기 > -----	43
< 도 판 16 > < 뜯어 내기 > -----	45
< 도 판 17 > < 실 튕기기 > -----	49

< 도판18 > <로울러 이용> -----	49
< 도판19 > <작은 공 이용> -----	49
< 도판20 > <크레파스 가루를 다림질 한 것>-----	49
< 도판21 > <롤러에 물감 문혀 찍기> -----	49
< 도판22 > <색종이 겹쳐 돌맹이로 찍기>-----	50
< 도판23 > <녹말풀을 이용한 핑거페인팅> -----	50

I. 서론

1. 연구의 배경 및 목적

현대 회화에 있어서 추상표현주의는 하나의 획을 긋는 중요한 위치에 있으며 미술의 역사에 있어서도 그것이 갖는 의의와 영향은 아주 크다고 할 수 있다. 추상표현주의의 기법 가운데 하나인 우연적 표현 기법은 추상표현주의에서 뿐만 아니라 현대 회화 전반에서 광범위하게 활용되고 있으며, 하나의 방법으로서 유용성을 인정 받은 지 이미 오래다.

현대 미술에서 있어서 우연성을 이용한 작품들은 무수히 찾아 볼 수 있다. ‘우연성’의 기준을 어디에 두느냐에 따라 작품의 범위가 결정 지워지겠지만 본 논문에서는 주로 추상표현주의에서 등장한 우연적인 표현 기법에 한정 시킨다. 현대 미술에서 적재적소에 사용했던 우연적 표현 기법을 미술교육에 효과적으로 활용시키면 초등학생들에게 많은 도움이 되리라 여겨진다. 미술 교육적 측면에서 ‘우연의 이용’이라는 테마는 새로운 것이 아니고 창조성 개발이라는 커다란 가능성을 지니고 있다.¹⁾

현재 우리나라의 미술교육과정은 급변하는 현대 사회와 발맞추어 단순한 기능 위주의 수업에서 조금씩 탈피하고 있다. 그러나 아직 우리 아이들의 인식 속의 ‘미술’은 현대 사회에 발맞추어 변화하기보다는 점점 더 관심과 흥미의 대상에서 멀어지고 있는 실정이다. 교사들 또한 전문적인 지식을 갖고 있기보다는 기존의 방식대로 수업을 진행하는 경우가 많았다.

미술교과목의 목적은 전문적인 기능인 육성에 있는 것이 아니라 조형 활동의 경험을 통하여 표현 및 감상능력을 기르고 창조성을 개발하여 정서를

1) 『사향미술교육 논총』 제 4권, 1996, p. 185.

함양하는데 있는 것이므로 무엇보다도 학생들에게 쉽게 다가가고 흥미를 느끼도록 해야 한다고 생각한다. 따라서 교사의 수업능력과 학생들의 수준에 맞는 수업이 요구되며, 다양한 재료와 표현 기법을 학생 스스로의 재료와 기법에 대한 선택의 자유가 주어져야하며, 아동 개개인의 취향과 개성을 등을 존중해 주어야한다.

그러므로 사실적 묘사의 기능이 다소 떨어진다고 해도 미술을 어려워하지 않고 흥미를 잃지 않으며 자신 있게 자기를 표현 할 수 있는 수업 방안이 필요하다고 생각된다. 이러한 문제인식에 근거하여 본 논문의 연구목적은 다음과 같이 설정하였다.

첫째, 우연의 효과를 통한 현대 미술에서의 조형의 다양성과 우연히 나타나는 형상의 즐거움 등을 이해시키고 표현 기법의 결과물을 가지고 연상하여 그리기를 유도 하므로써 창의적 표현 능력을 개발시키는데 일조를 기하고자 한다.

둘째, 미술에서의 우연적 효과의 의의를 새롭게 조명하고, 우연의 효과가 나타나는 현대 미술의 배경과 현대미술에서의 우연성을 살펴보면서, 심리적 배경과 우연성을 나타내는 여러 가지 기법을 알아본다. 이와 같은 목적을 달성하기 위한 전제조건으로서 미술에 있어서 우연성의 미술사적 이해를 통하여 많은 예술가들이 그들의 작품을 제작하는데 있어서 우연성을 어떠한 방법으로 이용했는지 알아보고 심리적 특성과 미술치료에서의 연관성을 살펴보고자 한다.

셋째, 우연적 표현 기법의 미술교육적의의 규명과 더불어 미술교육의 실제에 있어서 우연적 기법을 어떻게 지도할 것이냐를 위해 프로그램을 연구한다.

넷째, 현대 회화에서 우연의 기법을 통한 새로운 회화표현의 지도 방안을

제시하고 학생들이 흥미를 유도하며 현대 미술에서 추상화를 이해하고 자신의 표현력을 신장시키는 데 목적을 두었고 미술치료에서의 효과와 장점을 말하고자한다.

우연적 표현 기법을 통한 미술교육은 아이들에게 표현의 자유와 심리적인 자유를 보장해주고 또한 작품을 주관적으로 분석하고 관찰하도록 이끌며, 추상적인 사고를 구체적인 형태로 표현 하도록 함으로써 상징성과 의미성을 갖는다.

창의적인 표현은 남의 것을 모방하거나 모사하지 않고 자기 나름대로 대범하게 표현하는 것에 의해 형성된다. 따라서 이 우연적 표현기법을 활용한 수업은 창의력 신장에 효과적일 것이라 여겨진다.

따라서, 수업내용의 다양성과, 경직되지 않은 미술교과의 전반적인 흐름도 중요하지만 교사의 아동에 대한 배려 즉, 아동의 인격을 인정하고 그들을 늘 긍정적으로 보아주고 격려와 칭찬을 아끼지 않는 교육 태도도 중요하다. 이럴 때, 아동들의 미적 체험이 훨씬 넓어지리라 판단되기 때문이다. 그래서 교사는 다양한 학습 방법의 연구로 아동들의 창의적인 표현 활동이 일어나도록 지도하는 것이 바람직하다.

2. 연구의 범위 및 방법

위와 같은 목적을 실현하기 위해서 본 논문의 연구내용은 우선 미술사적 배경과 심리적 배경과 그 사례들을 이해하고 재료의 선택이나 표현 방법 등을 다양하게 살펴보고 동기부여와 결과물의 연상그리기를 통해 흥미유발에 중점을 두고자 한다.

본 논문에서는 추상표현주의에서 많이 사용했던 우연적 표현기법들에 중

점을 두고 우연성이 갖는 미적 의미와 다양한 표현유형을 살펴보고 창의력 신장과 감정과 심상을 표현할 수 있도록 프로그램을 제시해 자아발전의 계기가 될 수 있는 미술교육이 되고자 하였다.

오늘날 주변 환경의 제약 속에서 동화적 환상의 세계를 떠나서 아이들의 그림은 무감각해진다.²⁾ 그러한 무감각해지는 아이들의 감정을 되살려 보는 차원에서 기능적 우열을 가리지 않고 누구나 자신감과 성취감을 얻을 수 있는 우연적인 표현기법을 도구의 소재로 정한 것이다.

우연적 표현 기법, 즉 떨어뜨리기, 데칼 코마니, 마아블링, 캘리 그라피, 번지기, 뿌리기, 불기, 태우기, 그을리기 등은 보고 그리는 대상이 없이 우연적인 효과로 화면을 구성함으로써 얻어지는 조형적 표현의 기쁨과 경험하는 즐거움이 학생들이 미술에 흥미를 갖게 하는 동기부여가 될 것이다.

따라서 본 논문에서 우연적 표현기법들을 사용했던 화파의 특징적인 기법들을 여러 이론서의 문헌을 중심으로 연구하였으며, 또한 미술 치료에서 우연적 표현 기법을 적용한 임상사례를 소개하고 그 기법들의 유형과 동기부여 활동 방법 등을 아동중심으로 연구해 보았다.

2) 한스마이어, 『독일의 미술교육』, 김정 역, 서울:교육과학사, 2000, p. 42.

II. 우연적 표현기법의 배경

1. 미술사적 배경

현대 추상미술의 변천과정에서 특기할만한 것은 인간의 내면요소인 무의식과 우연성의 등장이다.

우연성은 초기 추상에서 현대 미술에 이르기 까지 여러 가지 형태로 현대 회화를 지배해 왔는데 작가들은 창작의 요소가 될 수 있는 우연성의 원리를 선호해 왔다. 작가들은 무의식의 작용에 의한 순수한 표현으로서 우연을 받아들인 것이다.

1910년 다다주의에서 시작하여 1920년에서 30년대의 초현실주의, 2차 세계대전 후의 추상표현주의, 1960년대의 신사실주의를 거쳐 1970년대의 이른바 신 회화로 불리는 새로운 추상화에 이르기까지 무의식에 의한 우연적인 표현기법은 다수의 작가들에 의해 여러 형태로 현대 미술 속에 이용되어져 왔다.

오토마티즘(Automatism)³⁾, 드리핑(Dripping)⁴⁾, 앵포르멜(Informal), 옵아트(Op Art)⁵⁾등 대부분의 기법과 화파가 우연성을 수용하거나 직접적 목적

3) 오토마티즘(Automatism): 본래는 쉬르리얼리즘(초현실주의)의 용어, 전후 미국 작가들에 있어서는 드리핑 등의 기법에 의해 화가 내면의 정신 상태를 그대로 작품으로서 나타내는 것을 의미했다

4) 드리핑(Dripping): 붓을 사용하지 않고 그림물감을 캔버스 위에 떨어뜨리거나 붓는 회화기법. 20세기 초에 M.에른스트와 같은 화가가 때때로 이런 기법을 사용하였으나, 주목을 끌기 시작한 것은 액션 페인팅 화가들, 특히 J.폴록이 이 방법으로 새로운 회화스타일을 창조했던 1940년대부터이다. 이 기법은 폴록에 있어서 작품의 핵심을 이루는 행동이나 숙달된 서예적(書藝的) 동작을 표현하는데 적합하였다. 드립페인팅은 오토마티즘과 유사점이 많으나, 중요목표가 형식적 요소의 개발이라는 점과 잠재의식을 탐사하지 않는다는 점에서 약간 다르다.

5) 옵아트(Op Art): 옵티컬 아트 즉 '시각적인 미술'의 약칭이다.

1960년대 미국에서 일어난 추상미술의 한 동향으로 팝 아트의 상업주의나 상징성에 대한 반동적 성격을 띠고 있다.

옵 아트는 미술품의 관념적인 향수를 거부하고 순수하게 시각적으로 작품을 제작하고자 했으며 다

으로 채택하고 있는 것이다. 이와 같은 경향은 예술의지를 무의식적 심층 심리의 근원에 이르게 하며, 인식 가능한 논리적 현실로부터 완전히 벗어나 순수한 우연적 기법에 연원하는 무한 자유적 기술, 작품을 창조하고자 하는 비이성적 표현 욕구의 발로이다.⁶⁾

초현실주의 초기에는 특히 '수면의 시대'라고 불릴 만큼 자동기술법, 꿈과 우연, 원시적인 이야기 등에서 힌트를 얻어 불가사의하기 짝이 없는 이미지를 자유로이 전개, 새로운 미의 세계를 펼쳐 예술계를 풍미했다.

막스 에른스트(Max Ernst, 1891-1976년)에 의하여 시작된 프로타주, 데칼코마니 등은 자동기술법의 일종이며 오브제도 그와 같은 것이다. 그 후 자동기술법은 전용되어 마티에르의 처리나 필세에 있어서 무의식적인 취급이 예기치 않은 아름다움을 만들어 내는데 그 우연의 효과를 가르치는 조형 일반적인 용어로 쓰이게 되었다.

그 후에 일어나 추상 표현주의는 초현실주의의 자동기술법에서 강한 암시를 받았다. 추상표현주의는 크게 두 가지 경향으로 나눌 수 있다.

첫 번째 경향은 액션 페인팅이라 칭하는 그룹의 경향인데 물감의 조직과 붓의 동작과 행위로써 여러 가지 방법을 전개하는 것으로 활동적이고 제스처적이다.

이나믹한 빛·색·움직임의 가능성을 추구한다.

옹 아트는 크게 나누어 두 가지 계열이 있다.

키네틱한 옹 아트와 평면상에서 구성하는 회화적인 옹 아트가 그것이다.

옹 아트는 팝 아트와 같이 시사적인 자극이라든가 정서적인 매력을 가지고 있지 않다. 과도하게 지적이고 조직적이어서 차가운 느낌을 준다.

옹 아트의 가장 두드러진 특성은 가능한 방법으로 시각적 영역을 확대하고자 했음에도 불구하고 철저하게 비재현적이라는 사실에 있다.

옹 아트의 선구자는 몬드리안에게까지 거슬러 올라갈 수 있다. 오늘날 이 미술의 독창적 실천자이자 주요 이론가인 빅토르 바자렐리의 작품에서 주로 유래하고 있다.

옹 아트가 미국에서 공식적으로 정착하게 된 것은 뉴욕 현대미술관에서 1965년 열린 '응답하는 눈'전을 계기로 해서였다.

6) 정병관, 『현대미술과 우연의 법칙』 계간미술, 1978, 6호 p. 127

추상표현주의의 중추적 이론가인 해롤드 로젠버그(Rosenberg Harold, 1906-1978년)는 액션페인팅이란 표현을 처음 시도하였는데 그는 액션페인팅의 특징을 비영상, 비상형, 즉흥, 생명적 운필의 자동성으로 요약하였다.

액션 페인팅은 자기창조, 자기규정과 관계가 있다.⁷⁾

이 행위예술은 추상적이고 전면적인 구성을 행위 역동성에 의지하고 있는 회화이며 일반적으로 이성적인 것, 체계적인 것을 거부하고 감정 및 그 자발성에 기초하는 하나의 창조적인 경향의 미술이라고 할 수 있다. 대표적 작가로는 잭슨 폴록(Jackson pollock, 1912-56년), 프란츠 클라인(Franz Klin, 1910-62년), 윌렘 드 쿠닝(Willem de kooning, 1904-97년)등이며 두 번째 경향으로는 색면 추상(color field painting)으로 더욱 순수한 추상으로 단색 형태이고 공간을 통해 추상적인 암시나 상상을 표현하려는 것을 말한다. 대표적 작가로는 마크로트코 (Mark Rothko, 1903~70년), 아돌프 고틀리브(Adolph Gottlieb)등의 회화 경향이다.

유럽에서 시작된 큐비즘, 다다, 표현주의, 초현실주의 등의 영향을 받은 추상표현주의(Abstract Expressionism)미술은 유럽과는 다른 새로운 자체의 시각언어를 만들어 냈다. 화가들은 그들의 캔버스에 큰 붓으로 사다리를 놓고 올라가 그리거나 캔버스를 바닥에 눕혀 놓고 돌아가면서 그렸다. 그 캔버스에는 어떤 실제적 이미지가 전혀 없었다. 추상 표현주의 미술에서 가장 중요한 것은 캔버스의 그림 표면이다. 왜냐하면 추상 표현주의는 미술가의 감정과 몸동작이 물감을 통해서 표현되며 그림을 미리 생각하고 그리는 것이 아니라 페인팅하는 과정에서 생긴 최종의 이미지가 그림이기 때문이다. 그러므로 화가가 몰입하여 그리다보면 마음에 드는 이미지를 얻게 되면 그때 그의 그림이 완성되는 것이다.

7) H.로젠버그, 장덕상 역, 『새로운 것의 전통』, 서울:삼성문화문고, p.19.

추상표현주의 근원을 찾아 올라가면 칸딘스키(Kandinsky, 1866-1944년)가 1911년 비재현적인 또는 추상적인 구도의 그림을 그렸고 청기사파⁸⁾도 1914년까지는 추상표현주의의 지점에 도달하고 있었다. 추상표현주의 표현을 ‘사고의 참된 과정’ 즉 칸딘스키는 이것을 ‘내적 필연성의 표현’이라 불렀다. 일반적인 역사상의 의미에서도 오랫동안 성숙된 것이며 널리 분포된 현상이었고 조형 예술분만 아니라 시와 음악과 철학에서 나타났다.

수많은 뉴욕의 화가들, 추상표현주의 첫 세대들은 초현실주의를 고양하게 되었으며 1940년 초에 오토마티즘을 경험하게 되었다. 신비적이고 원초적인 예술에 심취되어 인간 마음에 내재하는 보편적인 상징이라고 믿는 것을 나타내기 위해서 오토마티즘을 사용하였다. 추상표현주의 화가들은 대규모의 비구상 화면에서 개성의 해방을 추구하였으며 이 새로운 자유는 전화면 구도를 풀어 주기위해 입체파의 닫힌 공간에 도전한 그 형태 자체에도 반영되어 있음을 알 수 있다. 그 내용은 대개 잠재의식 층에서 오는데 이것은 추상표현주의의 작가들이 소재를 투쟁, 사고, 영감, 결심 따위가 충만한 결과에로 이끌어가는 오토마티즘 기법을 이용하고 있기 때문이라는 사실이다.⁹⁾

잭슨 폴록은 이러한 추상표현주의 운동의 기수였다. 그는 미국 중부 와이오밍에서 태어나 캘리포니아에서 성장했으며 미술 공부를 하기우해 1929년에 뉴욕으로 갔다. 그는 루마니아에서 뉴욕으로 이민 온 초현실주의 경향

8) 청기사파: 독일 표현주의 회화의 한 파. 운동이나 유파가 아닌, 1911~1914년까지의 작품을 함께 전시했던 미술가들의 집단을 말한다.

이름의 유래는 창립회원인 F.마르크와 W.칸딘스키가 공동편집한 미학평론집 《청기사》에서 비롯되었다. 사실주의(寫實主義) 원칙을 무시하고 색채 강조와 형태 과장 등에 프랑스의 입체주의 미학을 도입함으로써 화면을 정신성이 강조된 신비로운 형상으로 구성하였다.

이는 칸딘스키·P.클레 등에 의해 주도되어 표현주의 운동에 결정적인 영향을 끼쳤다. 청기사파에 앞서 결성된 브뤼케파의 표현주의와 달리 서정적 추상성을 추구하고 다양한 양식적 특징을 나타내어 추상미술 발전에도 크게 기여하였다.

9) J.모리스 유근준 역, 『현대 미술의 감상』 서울:열화당 1979, p. 53.

의 추상화가 아실 고르키에게 많은 영향을 받았다. 칸딘스키의 이상화와 미로의 작품에서도 영양소를 얻어 물감과 행위와 캔버스가 서로 뒤엎기는 자기의 독창적인 양식을 구축했다. 폴록은 이젠 없이 초벌 페인트도 안 된 대형 캔버스를 화실 바닥에 펼쳐 놓고 물감에 붓을 적서 캔버스 주위를 돌며 여러 색의 물감을 뚝뚝 떨어뜨리거나 그려 넣었다. 폴록은 종래의 부슬 사용하지 않고 막대기를 쓰건, 수건을 문지르건, 잘 굳으라고 모래를 섞건 간에 중요한 것은 방법이 아니라 그림의 최종 결과라고 했다. 다시 말하면 유연성과 통제가 화가의 열정적인 감정과 행위의 지속적인 반복 과정 속에서 그림을 만들어 가는 것이다.¹⁰⁾

초현실주의의 자동기술법에 강한 암시를 받은 추상표현주의자들 특히 폴록의 경우 이런 자동기술법의 강조는 전면 균질적인 공간 구성, 드립 페인팅의 개발 또 그린다는 행위 자체에 중점을 둔 액션 페인팅으로 발전했다. 그는 ‘우연’이 제작 초기 단계에서 큰 역할을 할뿐 아니라 그 우연은 끝없는 변주를 하면서 의식적 통제 하에 전 작품의 제작 과정에 관통된다. 그의 이러한 완전 자동기술 방법에 의한 그린다는 행위 자체에 중점을 둔 액션적인 제작 방법은 ‘컨트롤 된 우연의 방법’으로 묘사된다.

구성, 공간, 양감, 깊이 등에 대한 전통적인 개념이 폐기됨에 따라 화면의 평면성이 존중되었으며 화면의 평면성과 모호한 관계를 맺고 있는 색채들의 다양한 역할이 소중히 여겨졌다. 그린다는 육체적 행위 또는 노고는 하나의 수단이면서 또한 목적이 되었으며 그 결과 생겨난 이미지는 미술가의 무의식적 상태를 직접적으로 표현한 것으로 지성적이기보다는 본능적인 표현이었다. 그림그리기는 미술가들의 자기 발견 과정이었지만 미술가들의 자아는 각기 분명한 차이가 있으며 따라서 이 운동에 참여한 주도적 인물들

10) 최승규, 『서양미술사 100장면』 가람기획, 1996, p. 345.

의 작품도 마찬가지로 다양하여 그들이 사용한 표현적 이미지의 측면뿐 아니라 기법이나 태도면에서 상당한 차이를 보였다. 그들은 단지 편의상 활발한 부류와 수동적이거나 명상적인 부류의 두 극단으로 범주화 될 수 있을 것이다. 수동적인 요소는 그들이 무의식을 전달한다는 점에서는 어느 정도 그들 모두에게 공통적이라 할 수 있고 또한 그들 모두 ‘심리적인 즉흥 상태’에서 그림을 그렸다. 하지만 몇몇은 활동이 격렬하며 공격적인 몸짓을 취하기도 하는데 시간이 지남에 따라 폴록과 드 쿠닝이 활발한 부류의 극단의 탁월한 인물로서 보다 두드러지게 부상하였다. 마크 로드코와 바넷 뉴먼의 명상적인 작업 과정은 수동적인 극단의 특색을 보여주고 있으며 그들은 이후의 보다 색채주의적인 화가들과 같은 맥락에서 다루어진다. 필립 거스통, 클리포드 스틸, 프란츠 클라인, 로버트 마더웰, 에이돌프 고틀리브와 항상 실험적이고 빈틈없는 한스 호프만은 이들 두 극단의 중간에 위치하는 것으로 보여 진다. 언제나 홀로 떨어져 지냈던 인물인 클리포드 스틸(Clyfford Still, 1904-80년)은 매우 거대한 규모의 작품을 그렸으며 넓고 고른 색면 바탕에 물감을 두껍게 칠한 들쭉날쭉한 형태가 극적인 대조를 띠면서 실루엣으로 나타나 있는 것이 그의 특징적인 이미지였다. 필립 거스통(Philip Guston, 1913-80년)은 자기만의 매우 개성적인 변모를 보여주었는데 때로 ‘추상 인상주의’라고 일컬어지기도 한다. 그는 이러한 양식에서 1950년대 후반에는 보다 표현적인 양식으로 옮겨간다. 프란츠 클라인(Franz Kline, 1910-62년)의 힘차고 온몸으로 그린 듯한 작품은 때로 중국 서예의 일부분을 엄청나게 확대시켜 놓은 것에 비유되어 왔다. 그의 작품 가운데 가장 널리 알려져 있는 것은 결렬한 힘을 느끼게 하는 흑백 작품이긴 하지만 그 역시 일찍부터 색채를 사용하기 시작하였다. 원래 화가라기 보다는 오히려 학자에 가까웠던 로버트 마더웰(Robert Motherwell,

1915-91년)은 이 운동의 이론가였다. 자신의 입장을 분명히 했던 그는 실존주의 철학에 몰두해 있었고 그림그리기는 본질적으로 윤리적인 활동이라고 간주하였다. 그는 자신의 작품을 의식(직선, 디자인된 형태, 중후한 색채, 추상언어)과 무의식 (유연한 곡선, 모호한 형태, 자동기술법)이 변화해 가면서 그 어느 쪽과도 일치하지 않은 통합체로 되는 변증법의 시각에서 보았다.¹¹⁾

스틸과 매우 가깝게 지냈던 동시대인 에이돌프 고틀리브(Adolp Gottlieb, 1903-74년)는 1930년대에 초현실주의적 이미지들을 탐구했지만 그 역시 인디언 미술에 깊은 관심을 갖고 있었으며 1940년대에 이르러 이 인디언 미술에서 프로이트적 이미지를 가진 이른바 ‘그림 문자’를 발전시키게 된다.

1950년대에는 추상적인 ‘상상의 풍경화’들이 그의 주제가 되었다. 그는 이것을 더욱 다듬는 동시에 대담한 크기로 확대시켜 ‘폭발’연작을 제작하였다. 이 연작은 지상에서 펼쳐지는 색채의 폭발 위로 압도적인 태양의 구가 빛나고 있는 주제를 여러 가지로 변형시킨 연작이며 묵시록적 현존성을 지니고 있는 작품이다. 더 젊은 화가 샘 프란시스(Sam Francis, 1923-)는 좀 더 밝고 낙천적인 성격의 신비적 작품 세계를 발전 시켰다. 예를 들면 색채들이 캔버스 위에 서로 융합하고 엮여져 있는 1950년대의 거대한 캔버스 시리즈가 그러하다. 한때, ‘무의식적 정신계의 표면을 그린 초상화’라고 일컬어지기도 한 그의 작품은 마치 높은 하늘에 떠다니는 구름처럼 형태도 없고 텅텅이 사라지는듯하여 명상에 잠기게 한다. 프란시스는 일본과 파리에서 활동을 하였기 때문에 분명 뉴욕 화파에 속하지는 않는다. 그의 화면은 때때로 후기 모네의 ‘수련’과 거의 같은 인상을 풍겼으며 한편으

11) 찰리 해리슨저 이영철 옮김, 『추상표현주의』 열화당, 1998 p9

로는 1960년대의 이른바 ‘색면파’ 회화를 예견하고 있었다.¹²⁾

추상표현주의와 연관이 있는 화가들 중에서 오늘날에는 윌렘 드 쿠닝의 위상이 확고한데, 그는 폴록과 더불어 가자 강력하고 독창적인 인물로 꼽힌다. 거칠고 강한 색채를 사용한 그는 언제나 추상표현주의의 육체적이고 행위적인 측면에 매달려 있었고, 진정한 액션 페인터였지만 그의 작품은 이 운동의 구상적 요소를 대변하다.¹³⁾

이상에서 살펴본 바와 같이 우연성의 이용은 미술사와 더불어 점점 증가해 왔고 특히 현대 미술에 있어서 우연성은 그것의 배경 시기부터가 미술사와는 불가분의 관계에 있으며 많은 미술가들이 정도의 차이는 있지만 우연을 작품을 제작 원리로 이용하고 있다.

우연의 효과를 이용한 회화적 시도는 아무렇게나 뿌려진 것, 혹은 흘러내린 물감에서도 무엇을 의미한다는 존재 근거가 아니라 그 자체가 이미 회화 언어로서 존재한다는 것에 가치를 둔다. 이러한 창조행위는 더욱 구체화되며 새로운 질서를 창출해내는 것이다.¹⁴⁾

이러한 시도는 창조의 힘을 자유롭게 하고 동시에 작품에 자연스러운 효과를 줄 수 있는 좋은 방법이라는데 이견의 여지가 없는 거 같다.

12) 최승규 저 『서양미술사 100장면』 가람기획, 1996, p345

13) 데이비드 파이퍼, 김영나 감수, 강민기 외 4인역, 『새로운 지평선』, 시공사, 1995, p 679.

14) 이수미, 『유기체적 과정의 회화적 표현에 관한 연구』 이화여자대학교 석사논문, 1996, p 14.

2. 현대미술에서의 우연적 표현기법

다양해진 현대 미술은 그 표현 양식의 기법 또한 신 재료의 개발과 함께 현대 미술을 특징짓는 하나의 요인이다. 한 예술가의 이미지, 즉 그의 감정, 또는 무의식 등을 미술 작품으로 표현해 내기 위해서 작가는 그러한 기법이나 재료에 대한 모든 것을 알고 그것을 다루는 기술이 필요하게 된다. 그러므로 예술의 내면적 생명인 이미지와 외적 조건인 기술이 서로 융합해서 예술 작품이 이루어지는 것이다.¹⁵⁾

이와 같이 현대 미술표현에 있어서 재료와 아울러 기법적인 문제 또한 큰 비중을 차지한다. 즉 표현의 과정이 더욱 중요한 현대 미술에서 그 표현 재료에 의한 기법적인 측면의 변천성을 조망한다는 것은 현대 미술을 이해하는 하나의 방법이라 할 수 있다.

현대 미술사를 통해서 나타나는 우연적 표현 기법들을 대부분 추상표현주의에서 많이 볼 수 있는데, 추상표현주의는 쉬르레알리즘(surrealism)¹⁶⁾과 유사한 자동화기법으로서 표현 행위 그 자체를 강조하는 것으로 하여 근대의 표현 행위 그 자체를 강조하는 것으로 하여 근대의 표현 개념의 이해를

15) 로즈메리 램버트, 이석우 역, 『20세기 미술사』, 서울:열화당, 1986, p 9.

16) 쉬르레알리즘(surrealism): 프로이트의 정신분석에 영향을 받아 억압된 무의식을 예술로 표현하려는 20세기 문학, 예술 사조. 1924년 앙드레 브르통이 '쉬르레알리즘선언'을 발표하면서 본격적인 활동이 시작하였다. 그는 다음과 같이 정의하였다.

“쉬르레알리즘 : 남성 명사. 순수한 정신의 자동현상으로서, 이것으로 인하여 사람이 입으로 말하든 붓으로 쓰든 또는 다른 어떤 방법에 의해서든간에 사고의 참다운 움직임을 표현하는 것. 이것은 또 이성에 의한 어떠한 통제도 받지 않고 심미적인, 또는 윤리적인 관심을 완전히 떠나서 행해지는 사고의 받아쓰기”

프로이트의 정신분석학으로부터 커다란 영향을 받은 이 선언문은 꿈과 무의식에 대한 일종의 권리 선언이라 할 수 있다. 브르통은 아폴리네르가 처음 사용한 '쉬르레알리즘'이라는 용어를 빌어, 이른바 '자동기술'(criture automatique) 방법에 의해 이성의 통제를 받지 않고 순수한 사고의 자연스러운 움직임을 표현하고자 했다.

확장시키는 계기를 마련하였다.

오토마티즘은 모든 습관적 기법이나 고정관념, 이성 등의 영향을 배제하고 무념무상의 상태에서 손가는 대로 그리는 것으로 초현실주의자들에게 있어서는 중요한 조형적 근각을 이루며 또한 정통 합리주의 미학에 대한 비합리주의적인 세계관의 존재를 증명하고자 하는 표현수단으로 사용되었다. 오토마티즘 기법은 동양화에서도 찾아볼 수 있는데 특히 현대회화의 캘리그래피는 동양의 서예에 크게 영향을 받아 발전된 한 양식으로 기호 및 운동 표현으로서ダイナ믹하고 암시적인 표현력이 재인식 되었다. 19세기 사실주의 회화시대 이후 선이나 형태 자체의 표현력이 새삼스럽게 강조되고 이와 함께 동양의 서예가 현대 화가들 사이에 크게 재인식되었다. 그것은 무의식의 세계를 증명해 보인다는 것으로 꿈, 광기, 무의식 등 인간의 화면에 꿈틀거리는 비합리의 세계를 이성의 억압으로부터 해방시키기 위해서 자동기술법을 그 방법으로 삼게 된다. 이러한 방법으로 표현하는 작품에서는 특별한 생각이나 철학이 작가의 그림 속에 개입하는 것보다 우연히 개입하는 정도가 높게 된다.

추상표현주의에서 우연적 기법을 사용한 대표적인 예는 미국적 양식인 잭슨 폴록의 액션 페인팅과 유럽적 양식인 비정형적인 타시즘을 들 수 있다. 폴록의 드리핑 기법은 쉬르리얼리즘의 오토마티즘의 전통 기술과 그 기법이 유사하나 그 주요 목표가 형식적 요소의 개발이라는 점과 잠재의식을 탐사하지 않는다는 점에서 약간 다르다.

추상, 구상을 불문하고 모든 정형을 넘어서 비정형으로서 생명의 긴장감을 마티에르와 공간에 의해 직접 표출하였던 앵포르멜(Informal)¹⁷⁾과 관련하

17) 앵포르멜(Informal): 제 2차 세계대전 후에 일어난 서정적 추상 회화의 한 경향. 정형화 되고 아카데미즘화 된 추상, 특히 기하학적 추상에 대한 반동으로 생겨난 것으로, 격정적이며 주관적인 것이 특징이다. 앵포르멜이란 '비정형'을 의미하는 말로, 넓은 의미에서 보면 추상 표현주의의 범주에 들지만 특히 미국의 액션 페인팅에 대응하는 프랑스의 예술 동향을 가리킨다. 앵포르멜에는 포트리

여 타시즘 기법은 유럽의 ‘뜨거운 추상’을 대표하였는데 타스즘이란 ‘얼룩’, ‘오점’등을 의미하는 ‘타세’에서 유래한 말로서 물감 떨어뜨리기, 번지기 등 마티에르의 우연한 효과의 표현을 특징으로 기법으로 하는 기법이다. 그밖에도 두꺼운 화면에 거친 터치로 표현한 릴리이프 기법, 캘리 그래피 등의 모든 기법은 사물을 그리기보다는 기법 자체에 몰두함으로 그 과정 자체가 그대로 표현되는 것이다.

또한 추상표현주의에서 뿐만 아니라 현실주의에서도 우연적인 기법들을 사용하고 있는데 데칼코마니나 그라타주 등을 찾을 수 있다. 이 데칼코마니 기법은 연상적인 우연의 효과를 나타내면서 그것이 어떤 다른 이미지로 변화할 때 환각을 가로지는 방법으로 정신분석학적 통찰력을 초월하여 자신도 알 수 없는 형태와 질감을 획득하게 하는 기법이다. 막스 에른스트¹⁸⁾는

에, 볼스, 뒤뷔페 등 세 사람의 선구자가 있어, 그 기원은 1945년에 발표된 포트리에의 '인질전' 1946년에 뒤뷔페의 '오트 파트 전', '1947년의 볼스의 전시회' 등에서 찾을 수 있다. 이들은 모두 가혹한 전쟁의 피해자들로서, 이 세 전시회의 공통적인 특징은 전쟁의 체험에 바탕을 두고 억압된 인간의 극한적인 정신 구조를 다루고 있다는 점이다. 그러나 앙포르멜의 이념이 구체화된 것은 비평가 미셸 타피에에 의해서였다. 그는 <아르 오트르>란 소책자를 내어, 본래 앙포르멜의 근원적인 생명의 징후는 구상 비구상을 부정하고, '생생한' 포름에 정착하는 것이라고 주장했다. 그는 또 입체파와 기하학적 추상은 붕괴된 고전주의의 마지막 절규에 지나지 않고 초현실주의도 낭만주의의 문학적 변종으로 보아 부정한다고 밝히고, 가치 전도를 위해 엔티 휴머니즘의 극한까지 밀고 갔던 니체와 다다이즘만이 받아들일 수 있는 유산으로 규정한 뒤, 이 반 근대주의 위에 위상기하학, 집합론, 양자역학, 비교적 기독교, 노장사상 등을 끌어들여 앙포르멜 미술의 진로를 제시했다. 1952년 6월에 타피에의 주도하에 '앙포르멜이 의미하는 것 Significant de l'informel' 이란 명칭의 전시회가 열려 이운동은 구체화되기 시작했다. 이 전시회의 명칭은 구조주의 언어학자 소쉬르의 개념에서 따온 것으로 '의미하는 것'과 '의미하지 않는 것'을 등가로 놓고, 비정형 속에서 의미를 찾고자 한 것이었다. 따라서 타피에는 앙포르멜 미술에서는 표현의 제스처 보다는 마티에르에 중점을 두어야 한다고 강조했는데, 이것이 액션페인팅과 다른 점이다. 그 후 앙포르멜은 국제적인 예술 운동으로 전개 되었다. 앙포르멜 운동은 그 구성원도 늘 유동적이었지만 주로 파리에 살고 있던 쟈킨스 리오펠, 아펠, 등이 중심이 되었다.

18) 막스 에른스트(Max Ernst): 1891~1976 독일 초현실주의 화가. 브뤼셀 출생. 1909~11년 본대학에서 철학을 전공했다. 19년 쾰른에서 J. 아르프 등과 잡지 《통풍기(通風機)》에 의해 다다이즘을 일으켰다. 20년 콜라주에 의한 회화를 창안했다. 이것은 이질적인 물상의 그림을 대비시키고 의외성에 의한 환상과 욕구를 자극하여 S. 프로이트가 말한 잠재의식에 대응하는 이미지를 떠올리도록 하는 것이었다. 21년 파리로 이주, A. 브르통 등의 시지(詩誌) 《문학》의 시인들과 교류하고 24년 이후로 초현실주의 회화의 중심적 존재로서, 브르통의 선언에 있는 <순수하게 심리적·정신적인 자동법>을 실제 작품에서 추진했다. 25년 무렵에는 프로타주 기법을 개척했는데, 이것은 판자의 나뭇결과 나뭇잎, 돌, 마대(麻袋) 등의 위에 종이를 놓고 종이 위를 목탄과 연필로 문질러서 상(像)

프로타주를 유화의 화면에 물감을 두껍게 칠하여 밀바탕 색이나 재질이 보이게 다시 빗살처럼 긁어대는 그라타주 기법을 발견해 내었다.

3. 심리적 배경

추상 표현주의는 무의식 세계 속에서의 작가의 내면세계를 주관적으로 표출한 예술관을 지니고 있다. 이는 풍요로운 본능적 감정이 만들어 내는 불확실한 형태체계를 신체의 폭발적 행위에 의해 분출되는 표현적 추상의 조형적 언어로 표현된다.¹⁹⁾

추상 표현주의가 지니고 있는 미술 치료적 배경을 살펴보면 세 가지로 나눌 수 있는데 첫째는 동양사상, 주술적 의미의 미술표현을 한다는 것이다. 이것은 어린이들의 난화가 발전되어 그 속에서 원시적인 원의 형상이 나타나기 시작하는 원의 발견과 일맥상통하는 점이 있다. 이것은 어린아이가 스스로 발전해 나감을 의미하며, 폴록 역시 난화적 표현으로부터 시작한 자신의 내면의 표현에서 무의식적인 자기 발전을 보여주고 있는 것이다.

또한 원의 표현은 동양의 신비주의, 융의 집단 무의식적 표현, 서부 인디언의 모래그림 등과의 연관성을 찾아 볼 수 있다. 마술적인 원이라고 불리우는 만다라의 기본 형태인 원은 우리가 살고 있는 주변 환경의 어느 곳이나 존재하며, 근본적으로 인간세계를 감싸고 있는 삼라만상의 원리에 의해서 창조된 우주의 흐름을 표현한 것이다. 인간은 자연의 변화를 의식적·무의식

을 나타내는 방법으로, 《박물관(博物誌, 1926)》에서 볼 수 있듯이 의식의 통체가 미치지 않는 환상세계를 표현했다. 41년 제 2 차세계대전을 피해 미국으로 건너갔고, 45년까지 뉴욕에 살면서 미국의 젊은 세대에게 영향을 준 활발한 제작을 하였다. 이후 에리조나로 이주, 인디언의 원시미술에 공감하여 작품 수집도 했다. 49년 파리로 돌아왔다.

19) 안나 모진스카 전해숙 역 『20세기 추상미술의 역사』 서울:시공사, 2002, p 151

적으로 체험하고 살고 있고, 이것을 만다라의 형태로 표현해 왔다. 즉, 만다라는 인간의 무의식에 자리 잡은 원형으로 수세기 동안 다양한 문화에서 우주의 상징, 정신적 상징, 명상 치유적으로 그 흔적을 남기고 있다.

융(Jung, Carl Gustav, 1875-1961)은 만다라를 통합적인 정신의 중심인 자기와 연관시키고 있다. 만다라가 통합적인 정신의 패턴을 실현하고자 하는 우리의 정신이 이것을 자연스럽게 실현할 수 있는 구체적인 형태를 제시하고 있다는 점에서 우리의 잠재적인 가능성을 구현할 수 있게 한다.²⁰⁾ 인간정신의 통합을 향한 성장은 자연적인 성장과정으로 한 개인이 남들과 구별되는 고유한 자기를 찾는 것을 지향하는 것이라 하겠다. 이것을 개성화 과정이라 하고, 개성화가 진행되고 있음을 나타내는 이미지가 만다라 즉, 원의 표현이다, 폴록은 제스처를 통해 자연스럽게 형성되는 원의 형태를 통해서 자신의 무의식 세계 속에 각인 되어있는 원형을 즉흥적 무의식적으로 표현하는 것으로 개성화 과정을 통한 자기 인식과 심리적인 통합이라는 스스로의 치유를 느꼈을 것이다.

두 번째로 신체를 통한 정신표현이라 볼 수 있다.

추상표현주의 화가들의 난화적 표현은 캔버스에 접근하면서 투쟁하는 신체의 격투와 뿌려지는 물감을 통해 점점 초월된 흥분이 자아를 지배하고, 이는 격렬한 에너지로 바뀐다. 이 에너지는 마치 생물의 생명과 같이 시간성을 갖고 있다. 현대 미술이 과거처럼 화가들이 자신을 둘러싸고 있는 외부세계에서 주제를 찾는 것이 아니라 자아와의 격렬한 싸움을 표현하는 것이라고 정의한다면, 폴록은 진정으로 현대 미술의 확고한 정립자라고 할 수 있다. 폴록은 회화를 위해 풍경, 정물 등의 대상을 전혀 필요로 하지 않았고 격렬한 자기와의 싸움을 주제로 하였다.²¹⁾

20) Susan F. Fincher 『김지숙 역, 만다라를 통한 미술치료』 서울:학지사, 1998, p 16

21) 김현화, 『20세기 미술사』 서울:한길아트, 2001, p 218

액션페인팅은 신체를 통해 정신을 직접적으로 보여 주는 것이다. 따라서 폭발하듯 분출되는 감정과 본능적 직관을 신체행위를 통해 캔버스 위에 표현한다. 이는 완전한 자발성과 완전한 통제를 요구한다. 결과적으로 그림을 그리기 위해서 작가는 문자 그대로 물리적으로 심리적으로 불가피하게 그림 안에 있게 된다.

자유롭게 자신을 표현하지 못하고, 도식적으로 혹은 구조적으로 한 가지에 몰입되어 있거나 어떠한 형상에 집착하는 모습을 보여주는 환자에게 액션페인팅의 표현방법은 새로운 시작에 촉매제의 역할을 수행할 수 있다. 커다란 화지에 내담자가 선택하는 여러 가지 색으로 물감을 뿌리고, 신체적 표현하는 과정은 내담자가 그 행위에 몰입하면서 자신의 내부에 잠재되어있는 힘을 느끼고 발산하도록 도와주는 역할을 한다.

세 번째로 색을 체계적 사용하게 된다. 색면 추상을 표방한 화가들은 그들의 작품 속에서 단순한 색만의 사용으로 자신의 감정을 표현하고자하였다. 강렬한 색채의 통일된 색면과 커다란 캔퍼스는 관람자로 하여금 작품으로 완전히 둘러싸이게 한다. 이는 액션페인팅과 마찬가지로 화면 밖으로의 확장되는 듯 한 표면 효과와 함께 강렬한 색채로 회화 자체의 물리적 성질을 초월하는 무엇인가를 암시한다.

색면 추상은 극단적인 추상성을 지님에도 불구하고, 색으로 관람자에게 작가의 감정과 의미를 전달하려는 열망을 내포하고 있다. 색은 우리의 사고, 지각, 신체적 감각들을 표현은 물론 감정을 표현하다. 관람자가 참여할 의지만 있다면, 강렬한 색채를 지닌 회화 평면 안으로 몰입함으로써 즉각적인 주위환경을 초월하여 영원의 의미를 경험하도록 한 것이다. 이는 색채가 가지는 집단 무의식적 특징으로 가능하다.

색은 각 개인이 의식하고 있는 경험에 의한 인지를 포함하고 있으나 원시

적인 색의 자극은 의식보다 더 깊은 곳에 자리하고 있는 집단 무의식의 자극으로 화가와 관람자 사이의 공감대를 형성하게 되고, 이 공감대로 하여금 관람자들은 작가의 감정과 표현을 느끼게 된다. 색채의 표현으로 자신의 감정을 표현하는 것은 미술만이 가질 수 있는 특징이다. 이것은 미술치료 회기에서 어떤 작업도 하기 힘든 상황에 놓여 있는 내담자가 단지 색을 선택하는 것만으로도 자신을 표현할 수 있고, 그 색으로 치료자와 공감대를 형성할 수 있는 색채가 가지는 중요한 점이다.

강렬한 색채가 아닌 무채색표현 역시 개인의 심상을 드러내는 좋은 역할을 수행한다. 드 쿠닝은 1948년 첫 개인전에서 오직 흑백의 그림만을 전시하였다. 이는 한 무채색 영역과 대립하고 있기 때문에 각 형태의 매혹적인 상호작용이 발생한다고 보았기 때문이다. 그러나 그 내부에는 전쟁이 끝난 직후, 히로시마의 참상과 한국전쟁, 핵무기 경쟁의 암시 등 국제적 냉전 상태와 국내적으로는 극단적인 반공주의 정신이 만연했던 당시의 시대적 분위기 무의식적으로 관련되어 진다. 이러한 분위기는 피카소(Picasso, 1881-1973년)의 <게르니카>에서도 찾아 볼 수 있다. 게르니카 독일의 침략을 당한 바스크 시의 이름을 따서 제목을 붙인 작품으로 검정과 흰색으로 구성된 화면은 격렬한 감정을 농축시키고 있다.

칸딘스키는 검정을 다음과 같이 묘사하였다. ‘검정의 내적 음향은 가능성 없는 허무, 태양이 꺼진 뒤의 죽은 허무, 미래도 희망도 없는 영원한 침묵과 같다’²²⁾ 죽음의 색, 종말의 색인 검정과 시작과 부활을 상징하는 흰색의 대립적 표현으로 불안해하지만 그 안에서 새로운 시작을 요구하고, 삶을 열망하는 작가의 내부적 표현임을 알 수 있다. 내담자에게 흰색 도화지와 검정 잉크 혹은 먹물을 이용한 작업으로 연결되어 질 수 있으며, 이 작업을

22) 에바헬러 이영희 역 『색의 유혹1,2』 서울:예담, 2002, p 182

통해 내담자는 미술작업에 대한 두려움을 없애고 편안하게 그리기 활동을 할 수 있을 것이다.

미술은 마음속에 담고 있는 감정을 해소하는데 아주 효과적인 활동이다. 다양한 조형 활동을 통해 자신의 무의식을 의식화함으로써 자신과 타인의 발달 및 성숙을 이루어가는 과정 중에 미술치료가 이루어지는 것이다.

미술치료는 정신적인 세계를 모두 외부에서만 직접 관찰할 수 없으므로 나타나지 않는 숨겨진 정신세계를 그림을 통해서 관찰하려는 것이다. 이처럼 인간의 정신세계는 적절한 추출방법을 동원하지 않고는 이해하기 힘들다. 미술활동을 통한 심리치료 과정과 잠재성은 인간이 내재하고 있는 문제를 표출할 뿐만 아니라 문제를 치유하는 성질도 있다. 미술작품에는 자신의 기쁨과 슬픔 등 폭넓은 감정이 자신도 모르게 표현된다. 사람들은 이러한 미술활동을 통해 자신도 알지 못하던 자신의 내면을 이해하게 되며 억제된 감정을 치유할 수 있는 기회를 갖는다. 이와 같이 인간의 미술표현은 자신을 이해하는데 도움을 주며 건전한 성장을 위한 밑거름이 된다.

현대 심리학의 아버지로 여겨지는 프로이트(Freud, 1856-1939년)는 꿈과 감정, 사고가 무의식적으로 시각적 형태로 나타난다고 하였다. 그는 자신의 환자들이 꿈을 묘사 할 수 없는 데에서 오는 좌절감은 그들이 그 꿈을 그린다면 경감 될 수 있다고 하였다. 프로이트는 또한 인간의 시각적 개념은 언어적 표현능력보다 앞서 있기 때문에 미술이 무의식과 보다 근접해 있다고 하였다. 고통스런 기억들이 완전히 잊혀버리지 않고 무의식 속에 남아서 계속 영향을 미치게 되고 이러한 영향력을 제거하지 못하면 정신적, 신체적 증상으로 나타난다고 보았다. 의식하고 싶지 않은 어떤 생각이나 기억을 의식적으로 무의식 세계로 몰아내는데 그 과정을 억압의 표출이라고 불렀다. 억압된 경험은 의식으로부터 해리 되어있기 때문에 그 경험에 수반되는 감

정을 적절히 배출하지도 못하고 인격의 나머지 부분에도 동화될 수 없다. 그리하여 억압된 경험은 감정과 의지와 조화를 이루지 못한 채 비정상적인 행동으로 표출되어 증상이 나타난다.

프로이드는 금지되어 억압된 원초적 본능인 소원, 충동, 생각이 무의식 속에 숨겨져 있다가 위장된 상태로 방출된다고 하였다. 미술은 내담자가 무의식 속에 형성된 증상들에 관계된 숨겨진 기억을 찾아내어 의식상에 떠오르게 하는데 도움이 된다. 즉, 미술은 인간의 마음 깊은 곳에 내재되어 숨겨진 것을 작품 속에 표현하게 하는 것이다. 무의식 과정에 억압되어 있던 것을 작품 속에 표현하게 하는 것이다. 무의식은 자연스럽게 표현된다. 그리고 무의식의 발현은 미술치료의 중요한 단서가 되고 있다,

미술활동은 언어적 의사소통의 방법보다 간편한 방식으로 무의식을 끌어내어 이미지로 표현하게 한다. 이러한 미술작업은 자신의 생각과 감정을 숨김없이 표현하게 한다. 미술활동이 가지는 미술치료적 가치는 개인이 가지고 있는 숨겨진 무의식을 세계를 시각적으로 표출하여 자기 자신을 이해할 수 있게 하고, 억제되었던 감정과 사고를 표출하여 치료적 효과를 얻는 것이다.

Ⅲ . 우연적 표현기법의 활용

1. 교육적의의

우연적 표현 기법을 미술 수업에 삽입하는 교육적 근거는 창조능력을 개발하고 표현력을 신장시키는데 우연적 기법이 효과적이기 때문이다. 연상은 주관적이고 개개인의 경험, 상상, 희망 두려움과 관련이 있다. 우연적 표현 기법을 통하여서는 자기의 감정이나 내면의 심상이 직접적으로 밀도 있게 표현 될 수 있다.

우연적 표현 기법은 학생, 특히 초등학생 경우 흰 화면 앞에서 가질 수 있는 첫 선을 긋는데 대한 두려움을 극복시켜 줄 수 있다는 것이다.

또한 사실적인 그림이 좋은 그림이라는, 잘 그린 그림이라는 고정관념을 탈피 시킬 수 있으며 누구나 자신의 마음을 표현한 것이 우연이든 아니든 색이나 선, 공간, 면 등이 조화롭게 구성된다면 아름다운 작품이 된다는 것을 알게 하는 기회가 될 수 있다.

시릴 버트(Cyril Burt,1966-)의 아동의 평면표현 발달단계에서 보면 초등학교 고학년 시기가 객관적인 사실을 추구하며 표현력이 미숙할 때 실망하며 그림에 흥미를 잃게 되는 시기라고 하였다. 아이들이 갖고 있는 이러한 고정관념을 탈피시키고 기본 조형요소인 선, 색, 형 등과 기본 조형원리인 변화, 균형, 통일, 율동, 반복 등과 같은 미적인 질서를 알고 자신의 내면의 표현이 화면을 조화롭게 구성할 수 있다면 훌륭한 작품, 아름다운 작품이 될 수 있다는 것을 알게 하는 계기가 되므로 이 우연적 표현 기법을 미술 교육적으로 심도 있게 적용하는 것은 의미 있는 일이다.

미술치료에서 우연적 표현 기법을 이용해 구체적 대상을 그리려하는 습관적 그리기 행위에 변화를 주고 색의 기능에 대해 다시금 생각할 수 있는 기회가 될 것이다. 미술활동이 장애아동의 자아개념과 아동의 자아효능감이 향상되었다고 밝힌 이수진(2002)²³⁾에서도 알 수 있듯이 미술치료가 장애아동의 자아개념과 자아 존중감 및 자아 성장에 영향을 준다는 것을 알 수 있다.

본고에서는 아이들에게 창조능력을 개발하고 표현력을 신장시키며 자기의 감정이나 내면의 심상을 직접적으로 밀도 있게 표현하기 위하여 우연적 표현기법의 방법을 보다 다각도로 응용할 수 있게 살펴보고자 한다.

미술교육과정과 미술치료에서 우연적 표현 기법을 이용한 작품제작은 추상표현주의에서 추구했던 무의식 세계표출이나 행위 자체에 이미지를 부여하는 것과 같이 아동들에게 있어 매우 의미 있는 활동이라 할 수 있다.

2. 교육적 가치와 효용

우연적인 표현 기법 및 재료에 의하여 획득되어지는 교육적 효과는 다음과 같다.

- ① 다양한 표현 활동으로 인한 아동의 흥미 유발이 쉽다.
- ② 어린이들의 창의성을 기르는데 적합하다.
- ③ 기능주의적인 기술교육에서 벗어나 아동들에게 다양한 미적 체험을 준다.

아동의 경험과 흥미, 욕구를 존중하면서 아동이 생각하고 느끼는 것을 창의적이며 개성적인 방법으로 표현 할 수 있을 것이다.

23) 이수진, 『수채화 물감을 사용한 비구조적 미술치료가 장애아동의 자기표현에 미치는 영향』 대구대학교 재활과학대학원 석사학위 논문, 2002.

- ⑤ 다양한 표현 기법은 아동들에게 있어서 자연스러운 교육으로 유도 할 수 있다.
- ⑥ 관념적으로 그림을 그리는 아동들에게 심상 표현을 할 수 있도록 유도 해 준다.
- ⑦ 다양한 표현 기법을 통하여 실생활 속에서 미의식을 찾으려는 태도를 갖게 할 수 있을 것이다.
- ⑧ 현대 미술을 이해하는 계기가 될 것이다.
- ⑨ 나름대로의 작품제작에 자신감, 성취감을 습득하게 될 것이다.
- ⑩ 미술에 대한 일종의 거부감을 없애게 될 것이다.

이상과 같이 우연적인 표현 기법을 응용 제작해 수업에서의 효과는 높을 것으로 기대 된다.

다음으로 치료적 효과를 보면 다음과 같다

- ① 심상(image)을 표현 할 수 있다.
- ② 비언어적 수단이므로 방어가 감소된다.
- ③ 어떤 유형의 대상을 즉시 얻을 수 있다.
- ④ 자료의 영속성이 있어 회상할 수 있다.
- ⑤ 공간성과 시간성을 지니다.
- ⑥ 창조성과 신체적 에너지를 유발한다.

인간은 언어적 형태를 취하기 전에 비언어적 형태인 심상으로 사고하고 느끼고 표현한다. 하지만 미술 치료에서는 무의식적 심상, 즉 내적 본능을 자극하여 창조적인 외적 이미지(image)로 표현할 수 있고, 비언어적인 소통수단이므로 통제를 적게 받을 수 있다. 창작자의 의도와는 달리 그림에서는 무의식이 자유롭게 표출 되어 숨기려했던 속마음이 객관화되고 흥미롭게 발견되는 것이다.

이상과 같은 치료적 효과를 토대로 특수아동에게 실시된 프로그램 중 우연적 표현 기법을 적용한 결과 자아감각발달과 자아개념, 자신감이 발달을 가져왔고 작업을 스스로 시작하고 마치는 변화를 가져왔고 자기표현이 향상된 사례를 이수진(2000)에서도 볼 수 있고 정신지체아의 표현력 신장을 위한 미술지도에서도 우연적 표현 기법을 통해 무기력에 빠진 학생들이 정기적이고 지속적 성공 경험을 할 수 있었고 진지한 노력과 지속적인 발전과 스스로 학업 목표를 세우게 되는 교육적 효과를 볼 수 있었던 사례를 국중효(2004)²⁴⁾는 밝혔다. 이근매(1997)²⁵⁾는 공격성 및 부적응 행동을 보이는 아동을 대상으로 실시한 미술치료사례 발표에서 아동의 언어적, 신체적 공격표현과 학교 친구들과의 부적절한 대인관계의 문제들이 미술활동을 통해 자신의 욕구불만을 발산시키고, 정서적 안정을 찾았다 하였다. 작업을 하면서 매체와 자아의 관계를 이해하고 표현력 신장면에 있어서 교육적으로 의미 있고 가치 있는 일이라고 본다.

물론 우연적으로 나온 모든 작품이 훌륭한 미술작품이 될 수는 없다.

즉, ‘우연적인 것이 영감과 새로운 아이디어를 주지만 그림의 세부를 어떻게 마무리 지어야 하는지는 가르쳐 주지는 않는다.’는 레오나르도 다빈치의 말처럼 우연적 효과 그 자체가 완성된 그림이라고 말할 수 없다. 우연적 효과라는 것은 이제까지 살펴본 것처럼 그림의 시작 단계에서 영감을 주고 상상력을 일깨워 주며 자유로운 창조적 힘을 발휘하게 하는 것으로써 그림에 자연스러운 효과를 주는 하나의 조형수단으로 보아야한다. 이러한 관점에서 볼 때 문제가 되는 것을 그러한 우연적 효과의 아름다움을 볼 줄 아는 심미안과 이를 작품에 응용하여 표현 할 수 있는 회화적 구성 능력이다.

이 우연적 표현 기법의 지도의 요체는 ‘우연’과 ‘의도’ 즉, 우연을 유도하

24) 국중효 『정신지체아의 표현력 신장을 위한 미술지도』, 2004.

25) 이근매 『공격성 및 부적응 행동을 보이는 아동을 대상으로 실시한 미술치료 사례발표』, 1997.

고 통제하고 우연과 더불어 작업할 수 있는 회화적 조형 증력과 감각을 육성하는데 맞추어져야 한다. 이것은 구체적으로 학생들에게 표현 기법의 특성을 이해시키고 학생들이 우연적 기법을 충분히 실험해 보게 함으로써 스스로가 혼란을 극복하고 작품에 변화를 주고 싶은 욕구를 갖게 하는 것이다. 우연적 표현 기법은 변형 할 수 있는 능력을 키워줌으로써 회화적 조형 감각을 더욱 확실하게 해 줄 것이다.

3. 프로그램유형 제시

우연적 효과를 얻을 수 있는 방법으로는 여러 가지가 있지만 본 논문에서는 현대미술, 특히 추상표현주의에서 사용되었던 몇 가지 평면적 기법과 그 결과물을 가지고 연상할 수 있는 프로그램을 소개하고자 한다. 우선 포괄적으로 기법들을 소개하면 다음과 같다.

1) 떨어뜨리기 - 떨어뜨리기(드리핑)이란 그림물감을 캔버스 위에 떨어뜨리는 또는 부어 버리는 회화의 기법을 일컫는다. 물건이 위에서 밑으로 떨어지는 물리적 운동을 이용하여 표현하는 기법으로 지면과 흩어져 떨어지는 수많은 점모양의 형태로 나타난다.

경사를 이용하여 흐르는 형을 정착시키는 기법으로 지면 전체를 임의로 경사지게 하여 떨어뜨리는 방법과, 지면은 수평상태이지만 높은 곳에서 붓으로 떨어뜨리거나 물감을 주사기에 넣어 떨어뜨리는 방법이 있는데 그 효과가 매우 다르다.

<활동 목표>

- 물감을 떨어뜨렸을 때 둥근 원이 생긴다는 것을 알게 한다.
- 떨어지는 높이에 따라 퍼지는 효과가 다르다는 것을 알게 한다.
- 표현의 즐거움을 느끼게 한다.

<준비물>

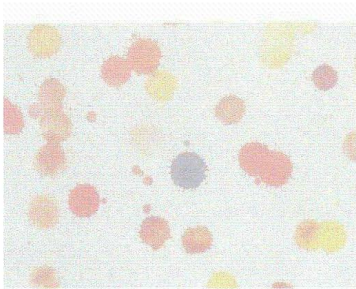
- 종이, 수성이나 유성물감, 아크릴 물감, 먹물, 잉크, 접시, 붓 등

<동기 부여>

- 맑은 물에 자신이 좋아하는 물감을 조금만 넣어봅시다.
- 물감을 높은 곳과 낮은 곳에서 떨어뜨려 그 차이를 볼까요?
- 종이를 기울이고 떨어뜨려 봅시다.
- 붓 말고 주사기나 손가락을 이용해 떨어뜨려 봅시다.

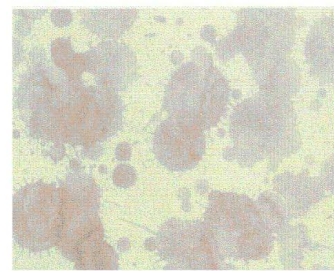
<활동 방법>

- 물감을 높은 곳에서 떨어뜨리면 광범위하게 분산되는 효과를 이용한다.
- 결과물을 가지고 엽서나 카드로 활용할 수 있다.



-낮은 곳에서 떨어뜨린 것-

<도판1>



-높은 곳에서 떨어뜨린 것-

<도판2>

2) 데칼 코마니 - 도화지 한쪽 면에 물감을 자놓고 도화지를 반으로 접어 그 위를 손으로 눌러 문지른다. 종이를 펼치면 접은 선을 중심으로 좌우대칭의 생생한 유기형태가 나타난다. 이렇게 대칭형으로 나타난 모양을 데칼코마니라고 한다. 방법이 아주 단순하므로 연령에 상관없이 누구나 쉽게 할 수 있다.

<활동 목표>

- 비의도적 우연성이 환상적 체험으로 연결된다.
- 대칭의 효과는 우연적이면서 재미있는 상상적 효과를 가져온다.
- 우연적 효과에 자신의 상상을 결합하여 새로운 형태를 만들어 보는 탐색이 가능하다.

<준비물>

- 물감, 실, 크레파스, 다리미, 켈트지, 그 외 연상활동에 맞는 추가재료

<동기 부여>

- 손가락에 물감을 묻히고 눌러 찍어본다.
- 물감을 종이 위에 놓고 투명 셀로판지로 덮어 눌러봄으로써 물감이 퍼지는 효과를 확인하다.
- 마음대로 상상해 봅시다.
- 꿈속에서, 상상 속에서 본 모습일까요?
- 만화영화에서 본 모습일까요?

- 연결해서 그려 봅시다.

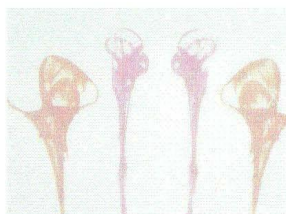
<활동 방법>

- 종이 위에 다양하게 물감을 놓는다.
- 물감을 놓을 때는 여러 가지 물감이 겹쳐지게 놓아두는 것이 더 흥미로운 모양을 만들어 준다.
- 한 쪽은 종이 또 다른 한쪽은 투명 아크릴로 덮어 눌러주면 물감이 퍼지는 효과를 직접 눈으로 볼 수 있어 흥미롭다.
- 실에 몇 가지 색으로 부분별로 다르게 문혀 종이 위에 두고 다른 종이를 덮고 손바닥으로 눌러 한쪽 실을 잡아당기면 재미있는 모양이 나온다.
- 크레파스 가루, 덩어리를 종이 위에 듬성듬성 놓고 종이를 덮어 다리로 다리면 신비로운 모양이 만들어진다.



-물감을 이용-

<도판3>



-실을 이용-

<도판4>



-크레파스 이용-

<도판5>

- 3) 마야블링 - 물에 젖은 노면에 기름기가 있거나 물위에 기름물감을 띄워보면 물의 흔들림이 그대로 전달되어 기름 부분이 조금씩 변화해가는 것을 볼 수 있다. 단순한 형에서 복잡한 무늬로 변하면서 분화,

확산해 간다.

마아블링은 이러한 표면에 움직임에 따라 변하는 우연한 무늬를 어느 한순간에 종이 위에 흡착시키는 기법이다. 이와 같이 완성된 것은 조형적 매력이 있을 뿐 아니라 제작과정에서 변화하는 형을 마치 현미경으로 들여다보는 세계와 비슷하며 미지에 대한 흥미와 놀라움을 느끼게 한다.

<활동 목표>

- 물체의 성질을 이용하는 것을 이해한다.
- 비의도적 환상의 세계를 창조적으로 이용한다.

<준비물>

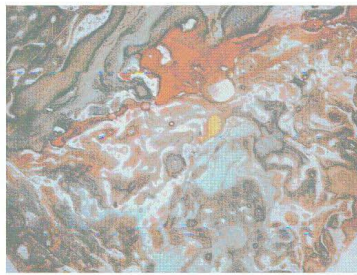
- 유성물감, 물, 넓은 면적의 용기, 켈트지, 그 외 연상 활동에 맞는 추가재료

<동기 부여>

- 물에 기름을 떨어뜨리면 일어나는 현상을 탐색한다.
- 물과 기름은 서로 잘 어울릴까요?
- 기름은 물보다 가벼울까요, 무거울까요?
- 물위에 기름을 많이 넣으면 어떤 현상이 일어날까요?
- 물과 기름은 친구가 되기를 싫어하지요

<활동 방법>

- 넓은 면적의 용기에 물을 담고 유성물감을 조금 넣는다.
- 물을 잘 휘저어 종이를 물 위에 덮어 찍는다. 이때 젤라틴(gelatin)을 가하거나 종이에 명반을 칠하는 등의 방법도 있다.
- 결과물로 크리스마스트리 꾸미기나 옷 모양 등으로 꾸며보자.



<도판6>

4) 캘리그래피 - 원래 '필적, 서법, 서도'의 뜻을 가지고 있다.

어원은 활자에 반해서 손으로 그린 문자의 뜻을 가지고 있으나, 조형에 사용되면서 본래 문자가 갖는 구조와 의미전달로부터 초월하여 순수조형의 차원에서 문장형성의 요소를 표현소재로 응용하여 부분의 확장, 조정 등 어디까지나 조형적 관점에서만 취급하는 것으로 의미가 확대되었다. 회화의 추상화나 비형상 회화로 발전하고 다시 필세의 속도감이나 운동감에 의하여 새로운 공간 구성을 하려는 기법이다.

<활동 목표>

- 먹의 농담에 따라 번지는 효과를 관찰하게 한다.

- 가늘고 굵은 선을 자유롭게 표현하게 한다.
- 평붓을 이용하여 붓의 속도감을 느끼게 한다.

<준비물>

- 여러 가지 붓, 먹물, 수채물감, 포스터컬러, 화선지, 접시, 아크릴판 등

<동기 부여>

- 크기가 다른 붓을 사용해 봅시다.
- 음악을 들으면서 리듬에 맞춰 붓을 사용해 볼까요?

<활동 방법>

- 음악의 템포와 붓의 속도를 이용하여 차이를 느낄 수 있다.
- 여러 종류의 붓을 사용함으로써 선의 차이를 볼 수 있다.



-여러 가지 종류의 붓을 사용- <도판7>

- 5) 번지기 - 도화지에 붓으로 물을 바르고 마르기 전에 그 위에 물감을 칠하거나 떨어뜨려 보면 환상적으로 번져나가는 효과를 볼 수 있다. 젖은 도화지가 아니더라도 화장지와 화선지와 같이 그 조직의 침수성

에 의해서도 그 동일한 효과를 얻을 수 있다. 이것은 사용되는 도구, 즉 환필이나 평필이나에 따라 그 효과가 달라지며 그럴 때에 도화지에 닿는 힘의 강약, 선 또는 면의 번지는 효과에 따라서도 다양한 특징이 나타나다. 또 도화지에 물을 바르고 나서 펜이나 사이펜으로 그리거나 도화지에 사인펜으로 그림을 그리고 수채물감으로 칠하면 사인펜이 번져 독특한 효과를 나타 낼 수 있다.

<활동 목표>

- 종이의 재질에 따라 번지는 효과가 다름을 알게 한다.
- 마른 종이와 젖은 종이의 효과가 다름을 알게 한다.
- 다양한 기법으로 창의적 표현의 즐거움을 맛보게 한다.

<준비물>

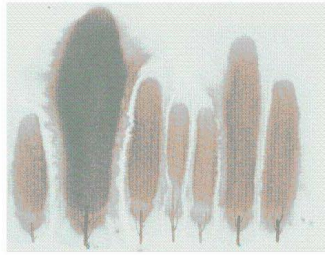
- 켈트지, 화선지, 한지, 와트만지, 수성물감, 먹물, 잉크, 붓, 접시, 형겔 등

<동기 부여>

- 넓은 종이를 준비하고 다양한 방법으로 물감을 탐색한다.
- 깨끗한 물을 붓에 묻혀 그어볼까요?
- 물감을 듬뿍 묻혀 그어볼까요?

<활동 방법>

- 물감과 물이 만나면 번지는 효과가 있으므로 이를 잘 활용한다.
- 종이의 재질에 따라 번지는 효과를 잘 활용한다.



<도판8>

- 6) 뿌리기 - 구겨진 종이나 형질에 물감을 뿌리면, 그것을 평평하게 다려도 이전의 요철감이 사라지지 않고 실물의 구겨진 면으로 보이는 느낌이 그대로 남게 된다. 보통 릴리프(relief) 모양의 것은 옆이나 위에서 비치는 빛에 의해 음영이 생기고 그 현상 때문에 우리들의 눈에서 입체로 비쳐 보인다.

<활동 목표>

- 붓, 칫솔 등을 이용하여 뿌리는 재미있는 기법을 알 수 있게 한다.
- 나뭇잎이나 종이를 올려놓고 뿌리게 하여 즐겁게 할 수 있게 한다.
- 젖은 종이와 마른 종이의 효과가 다른 것을 알게 한다.

<준비물>

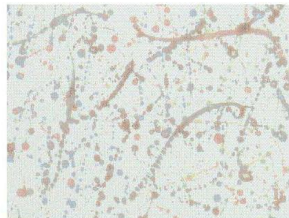
- 종이, 분무기, 에어브러시, 핸드 피스, 아크릴 컬러, 수채물감, 칫솔, 나뭇잎등

<동기 부여>

- 주위의 여러 가지 도구들을 이용하여 물감 표현법을 알아본다.
- 어떤 현상이 일어나지요?
- 수직, 수평등 방향을 바꾸어 가면서 뿌려 볼까요?

<활동 방법>

- 방향의 차이에 따라 뿌린 결과물이 다르다는 걸 알 수 있다.
- 여러 가지 나뭇잎을 놓고 뿌려보고 그 효과를 관찰한다.



-수직 방향에서 뿌린 것-

<도판9>



-측면에서 뿌린 것-

<도판10>

- 7) 흘리기 - 화지 위에 물감을 방울로 떨어뜨리고 물감이 마르기 전에 그 화지를 여러 각도로 기울려 물감이 흘러내리게 하는 방법이다. 처음에는 옅은 색으로 흘리고 말린다. 조금 진한 색으로 그 위에 겹쳐

흘리게 하여도 색의 중복이나 조화의 효과를 노리기 위해서는 물방울의 크기나 화지의 각도 등을 알맞게 조절해야한다. 때로는 우연적인 효과를 나타낼 수 있는 기법이다.

<활동 목표>

- 양초가 녹아서 흘러내리는 재료의 특성을 이해한다.
- 양초와 수채물감과의 반발작용을 이해한다.
- 양초와 물감과의 아름다운 조화를 느끼게 한다.

<준비물>

- 켈트지, 수채물감, 먹물, 양초, 성냥, 붓, 팔레트 등

<동기부여>

- 판지를 여러 각도로 기울여 물감을 흘러내려 봅시다.
- 양초의 눈물을 가지고도 흘러 볼까요?
- 흘리기 한 모양을 상상해 봅시다.

<활동 방법>

- 물을 먼저 칠해놓고 흘리기를 하면 번지는 효과를 볼 수 있다.
- 종이를 기울이면서 방향을 바꾸어 줄 수 있다.

- 흘리기 한 것에 상상하여 그리기를 한다.



-양초와 물감을 이용한 흘리기-

<도판11>

- 8) 불기 - 종이 위에 가장 정확이 쉬운 피스잉크, 물감 등을 찍어 놓고 여러 가지 위치, 각도에서 불거나 용구 등을 병용하여 불어서 변형된 신선한 형을 추출하여 형상화해본다. 부는 각도는 위에서 부는 경우와 비스듬히 부는 경우가 있는데 그때그때 부는 강도에 따라서 그 결과도 다르고, 강도나 작업방법에 따라서 섬세하고 복잡한 형까지 만들 수 있다. 그렇게 얻어진 모양에 색종이로 꽃모양과 나뭇잎 모양을 올려 붙이거나 붓으로 그려도 재미있는 작품으로 발전시킬 수 있다.

<활동 목표>

- 종이 위에 물감을 놓고 불었을 때 퍼져나가는 효과를 맛보게 한다.
- 입으로 불었을 때와 스트로로 불었을 때의 차이점을 알게 한다.
- 우연성의 효과로 별, 폭죽, 나뭇가지 등을 상상하게 한다.

<준비물>

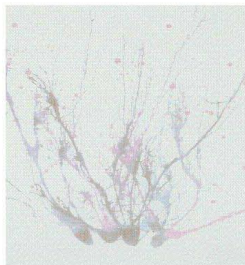
- 켈트지, 수채물감, 수성잉크, 염료, 에어브러시 등

<동기부여>

- 입과 빨대를 이용해 바람을 불어 봅시다.
- 물감에 액체 세제를 넣어서 불어 볼까요?
- 거품이 일어나게 불어 볼까요?

<활동 방법>

- 바람을 이용하여 물감을 불면 신비로운 우연의 효과를 얻을 수 있다.
- 빨대로 바람을 불어 거품을 만든 후 종이로 살짝 눌러 찍힌 모양을 관찰 할 수 있다.
- 찍힌 결과물을 가지고 상상하여 연결하여 그릴 수 있다.



- 빨대로 불기-

<도판12>



-거품내서 찍어서 연상하기-

<도판13>

- 9) 그을리기 - 호롱불과 촛불 등의 연기로 그을린 농담과 형체를 조형적 각도에서 나타내기도 하고 종이 또는 그을음이 나오는 재료의 어느 쪽인가를 움직임으로써 정착된 그을음의 농담으로 움직임과 변화까지 나타낼 수 있다. 마치 담배연기와 뜨거운 김이서려 올라오는 것과 같이 가날프게 흔들려 움직이는 것과 같은 그을음의 형을 종이에 정착시킬 수 있는 것이 이 기법의 특징이라 할 수 있다.

<활동 목표>

- 양초나 물에는 연기와 그을음이 있다는 것을 알게 한다.
- 공장이나 굴뚝 등에서 나오는 연기도 몸에 해롭다는 것을 알게 한다.
- 촛불의 그을음을 종이에 정착시켜 표현의 신비함을 느끼게 한다.

<준비물>

- 판지(흰종이 또는 색지), 양초, 성냥, 정착제

<동기 부여>

- 그을음으로 그림을 그려봅시다.
- 그을음의 방향을 따라 판지를 움직여 볼까요?

<활동 방법>

- 불꽃과 종이의 거리 조정에 의한 농담의 변화를 관찰할 수 있다.
- 그을리는 시간 움직이는 방법과 속도를 주는 법등에 따라 유연성 있는 형을 나타낼 수 있다.
- 같은 부위에 몇 번이고 끈기 있게 그을려줌으로 가냘픈 형이 겹쳐져서 깊이가 있는 입체적 공간을 만들 수가 있다.



<도판14>

10) 태우기 기법 - 태우기(버닝) 기법은 문자 그대로 불과 약품을 써서 물건을 태우고, 여기서 생기는 타서 뭉개진 물질 면, 일그러진 외관선, 변색한 색채, 또 열의 강도에 따른 면의 구김, 타서 사라져가는 형태 등, 태우는 행위에 따라 여러 가지로 변화하는 여러 가지 요소를 조형적 관점에서 추출해 내어 시각화한 기법이다. 일반적 방법으로서 모기향, 불집게, 성냥 등을 사용하여 종이를 태우면 그 부분에 흑갈색의 선이 마치 나뭇잎을 해충이 갉아먹고 남은 자리처럼 일정치 않은 변화 있는 형이 생긴다.

<활동 목표>

- 태울 종이를 붙이게 하여 여러 가지 표현 방법을 생각하게 한다.
- 흰색과 검은 부분의 대비 관계를 맞보게 한다.
- 면 분할과 구성능력을 길러준다.

<준비물>

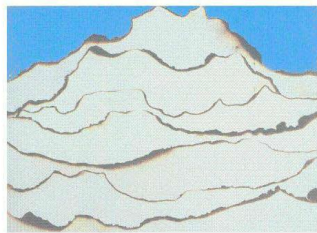
- 양초, 성냥, 형짚, 켄트지, 신문지, 가위, 칼, 풀등

<동기 부여>

- 종이를 태우면 그 부분이 어떤 색과 어떤 모형으로 변할까요?
- 많은 재료를 택하여 일반적 방법으로 태우고 각각 재료에 어떠한 차이가 생겼을까요?

<활동 방법>

- 태우고 난후 흑갈색의 선이 재미있는 형을 이용해 꾸며 볼 수 있다.
- 재료는 같은 것이지만 태우는 법을 연구하고 바꾸어봄으로써 그 차이를 관찰한다.
- 재료적 실험을 충분히 이해한 뒤에 보다 신선한 조형의 시도를 진행시켜본다.



<도판15>

- 11) 뜯어내기 기법 - 우리들 주변에는 각 현상의 차이는 있을지라도, 질적으로 닮아있는 물체를 여러 가지 형으로서 볼 수가 있다. 예를 들어, 포스터가 벗겨진 후의 전주나 시멘트 벽, 불규칙하게 무너져 떨어진 흙벽 껍질을 벗기면 부드러운 속이 보이는 과일류와 야채류 등의 인위적 혹은 자연적으로 생긴 내부의 노출부분을 관찰해 보면, 변화 있는 유기형체의, 정취 있고 복잡한 색채, 요철감있는 텍스춰등, 서로의요소가 뒤섞여 일상 늘 보던 것이라 할지라도 여기에 별도의

감칠맛이 나고 관심이 가게 마련이다. 종래의 칠하거나 껍침에서 오는 두드러진 면에 대한 작업 방법에 반하여, 거꾸로 벗기거나 깎아내는 오목 들어간 면적 작업법으로 되는 형과 텍스취를 시각화 기법이다.

<활동 목표>

- 소재의 다양성을 체험하게 한다.
- 재질감을 맛보게 한다.
- 주변의 재료를 조형 활동에 활용하는 태도를 기른다.

<준비물>

- 골판지, 하드보드지, 타이프, 못, 수채물감, 색종이, 풀등

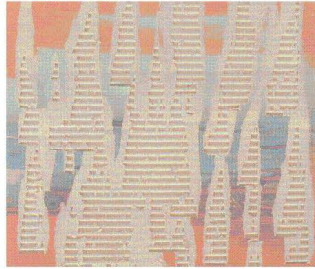
<동기 부여>

- 골판지를 맘껏 뜯어내 보시다.
- 다른 종류의 것들도 뜯어보고 차이점을 보시다.

<활동 방법>

- 표면과는 다른 내면의 재질감을 비교하면서 표출해 관찰 할 수 있다.
- 벗기거나 까끼거나 쥐어뜯음으로써 그 효과를 얻을 수 있다.

- 칠하거나 벗겨내기를 번갈아가면서 작업을 진행시켜 보면 다시 표현의 폭을 넓힐 수 있다.



<도판16>

- 12) 염색기법 - 형겅염색의 기법 중에서 형겅을 실로 꿰매고, 빨래집게로 끼우고, 또는 둘레에 감아 붙이고, 어느 한 곳을 눌러 매서 염색함으로 해서, 각각 다른 홀치기 무늬를 만드는 방법이다. 또 형겅을 실로 꿰매고, 끝에 남은 실을 잡아매서 무늬를 만드는 홀치기염색, 그리고 그 위에 여러 가지 형의 판형을 접은 형겅에 대어 붙여 그 부분은 물들지 않고 무늬가 생기게 판자 사이에 끼워 조이는 방법도 있다. 우연한 효과로 독특하고 변화 있는 무늬가 생긴다. 또 작업 방법의 연구에 따라서 변화 있는 무늬가 차례차례로 나타나고 기법의순서도 간단히 손쉽게 될 수 있기 때문에 오늘날에 와서는 형겅염색만이 아니라 포장지, 벽지등을 비롯한 패턴의 분야에도 폭넓게 이용되고 있다.

<활동 목표>

- 리듬감 있는 무늬를 민감하게 느낀다.
- 물들인 무늬를 이용하여 응용 작품을 만들 수 있다.

- 물감이 번짐 효과를 이해하고 창의적 활용을 가능하게 한다.

<준비물>

- 물감, 염색물감, 한지, 무명천, 실, 물감 담은 그릇, 나무막대, 핀셋등

<동기 부여>

- 다양한 기하 무늬를 관찰한다.
- 여기 예쁜 스웨터가 있네요.
- 빨간 네모, 노란 세모, 주황색 점이 많이 있습니다.
- 이것을 물들이기로 나타낼 수는 없을까요?
- 예쁜 무늬로 물들이 인형의 옷을 만들 수는 없을까요?

<활동 방법>

- 천, 종이를 여러 가지 방법으로 접고, 묶는 것을 탐색한다.
- 접은 종이, 천으로 여러 부분에 물들이기를 한다.
- 펼쳐서 말리고 응용하여 창의적 작품을 만들어 본다.

13) 실로 나타내기 - 팽팽한 실에다 물감을 무쳐 잡아당겼다 놓으면 그 탄력으로 지면에 물감에 의한 선이 생기는 텅기기 기법과 물러에 실을 감아 물감을 묻혀 밀어 찍는 기법과 공에 실을 묶어 굴리는 실이 우연적 흔적을 볼 수 있다.

<활동 목표>

- 실의 제한된 면적과 길 길이는 특별한 조형 느낌을 제공한다.
- 실의 감촉과 재질감을 민감하게 느껴 보고 자유롭게 탐색한다.

<준비물>

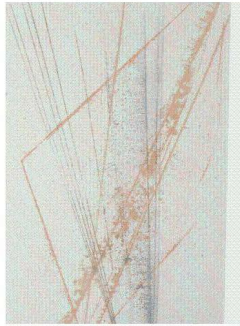
- 실, 켈트지, 물감, 롤러, 작은 공, 등

<동기 부여>

- 실은 묶는 끈 역할도 하지만 실에 물감을 물들이기도 할 수 있겠지요?
- 실에 물감을 문혀 튕기면 어떻게 될까요?
- 공에 실을 감아서 굴리면 어떻게 될까요?

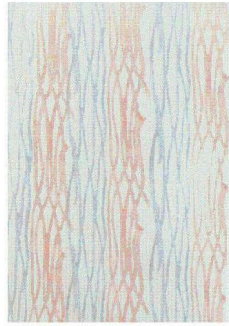
< 활동 방법>

- 실에 물감을 문혀서 여러 가지로 활용할 수 있다.
- 실의 흔적들을 어떻게 나왔는지 관찰 할 수 있다.



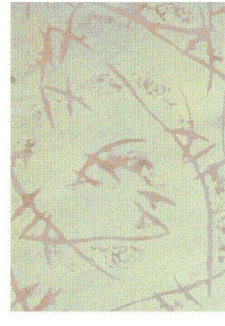
<도판17>

-실 튕기기-



<도판18>

-로울러 이용-

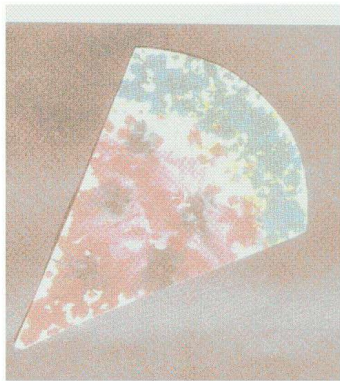


<도판19>

-작은 공 이용-

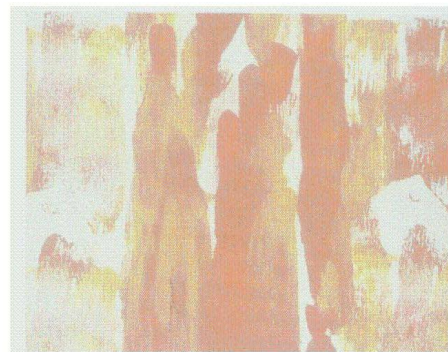
14) 그 밖의 기법

- 이 항은 지금까지 기술해 온 기법의 부류에 들지 않고 여러 가지 가능성을 갖고 앞으로 발전 할 수 있는 것이다. 크레파스 가루를 뿌려 종이를 덮고 종이를 덮고 다리미로 다리고 난 후 색다른 느낌을 볼 수 있고, 롤러에 물감 묻혀 찍으면 물감의 양에 따라 퍼짐의 효과를 볼 수 있다. 그리고 녹말풀을 이용하여 핑거페인팅을 할 수 있고 색종이를 여러 장 겹쳐 돌맹이로 찍어서 나타 낼 수도 있다.



-크레파스 가루를 다림질 한 것-

<도판20>



-롤러에 물감 묻혀 찍기-

<도판21>



-색종이 겹쳐 돌맹이로 찍기-

<도판22>



-녹말풀을 이용한 핑거페인팅-

<도판23>

4. 지도 시 교사의 역할

미술교육은 창의적 행동을 유발 시켜야 한다. 창조성을 기르기 위해서는 머릿속에 떠오르는 구상이 자유롭고 자연스럽게 움직이도록 격려하는 것이다. 이렇게 키워진 상상력을 끄집어내어 그것을 키워주고 강화시켜 주는 것이 창의성 계발의 중요한 역할이라고 볼 수 있다.

학생의 개인적 생각과 인간적인 가치가 존중 될 때 창의성의 높아지고 인간은 출생과 동시에 조형 표현에 대한 흥미와 욕구를 가지고 있다. 그러므로 미술교육에 있어서 학습활동은 그 흥미와 욕구에 따라 이루어지고 그 욕구를 자극하고 신장하며 자기표현이 되도록 해야 한다. 여기에서의 교사의 역할을 제시하면 스스로의 자발성을 기르도록 하여 새로운 것에 대한 의문을 갖게 하고 추구를 깊게 하면서 꿈을 길러 주는 것이라고 할 수 있다.

어린이가 성장해 미술가가 되든 어떤 다른 분야에 종사하는 간에 어린이

각자의 개성을 존중하는 것은 매우 중요하다고 본다.

또한 교사가 계획 재료 방법 시간 등을 제시 할 수 있지만 표현과 판단의 기준은 학생들의 몫으로 맡기고 자신의 문제를 찾고 자신의 방법으로 문제를 해결하는 수업 분위기를 만들어야한다.

학생들은 자유스러운 분위기에선 학생들은 자신의 능력을 최대한도록 살릴 수 있고 적극적으로 참여하게 된다. 그러나 자유스러운 분위기로 인해 혼란을 야기 할 수도 있다. 이때 교사 적절한 학습방법으로 수업을 이끌어 나가야 한다.

교사가 학생이 추구하고 있을 것을 발견하고 그것을 성취하도록 돕는 것은 가능하다. 이것은 교사가 스스로 교실에서 좀 더 신중할 것을 필요로 한다.

특히 교사가 학생들과 그들의 작품에 대하여 이야기 할 때는 학생들의 준거의 틀로 바라보아야 하며 학생이 표현하길 원하는 영역을 이해하고 그 생각에 대처하는 방법을 배우는데 도움이 되어야한다.

다양한 표현 양상들 속에서 조형적인 다양성을 인식하고 학생들의 내면의 욕구를 만족시킬 수 있고 자신의 감정을 다양한 표현 기법에 의한 여러 가지 방법 등을 통해 자유스럽게 표현 할 수 있다.

우연적 기법 위에 연상에 의해 우연히 떠오르는 이미지들을 표현하여 하나의 이미지를 도출할 수 있을 것이고 자신이 느낌과 생각을 형과 점, 선, 면, 입체, 색 등의 여러 가지 조형요소로 표현함으로써 자신의 생각을 다양하고 창의적이게 나타낼 수 있다. 그러한 과정에서 흥미 유발을 시킴으로써 스스로 표현해 보고자 하는 의욕을 가지게 할 수 있을 것이다.

교사들은 학생들이 표현 기법을 통해 기를 수 있는 창조하는 능력을 기르도록 하는 것이 중요하며 창조적인 호기심과 동기를 유발하도록 지도하는

것에 역점을 두어야 한다.

그리고 수업 진행과정에서 교사들은 아이들이 상상의 날개를 마음껏 펼칠 수 있게 하기 위해 아이디어가 떠오르면 언제든지 자유롭게 표현 할 수 있도록 허용하는 자세가 필요하다. 또한 학생들이 표현의 기쁨과 자신감을 가지고 흥미 있는 미술활동을 하도록 도와주어야하며 아울러 풍부한 감수성과 창의성을 기르도록 해야 한다.

이러한 우연적 표현 기법을 통한 표현 활동은 자신의 생각이나 느낌 감정을 색 형 등 조형적인 방법에 의해 형식의 제약이 없어 자유롭게 다양하게 표현 할 수 있을 것이다.

IV. 결론

1. 연구의 요약 및 성과

오늘날 미술 교육에서 지배적인 사조인 창의적 미술 교육은 아동들의 개성을 충분히 신장시켜 바람직한 인간성을 형성시키는데 중점을 두고 있다. 현재 우리나라 아동화에는 아직도 개성적인 독창성이 적고, 개념적인 그림이 많이 나타나고 있다. 대부분의 어린이들은 교과서 또는 남의 그림을 보고 그리려는 모방적인 경향이 강하고, 사물을 객관적으로 그리려는 모방적인 경향이 강하고, 사물을 객관적으로 그리려는 설명적이고 기술적인 표현을 하려는 경향이 있는 것은 사실이지만, 본고에서 초점을 둔 것은 그러한 과정에서 실패하거나 자신감을 잃은 아이들과 미술에 흥미를 잃어가는 아이들에게 그 시점에만 머무르지 않고 그것을 극복하여 어린이들이 그들의 그림에 개성적인 창의력과 감정을 풍부하게 나타내고, 또한 성장하면서 미술에 대한 부담과 자신감을 잃지 않으면서 개념화에서 탈피시킬 수 있는 지도 방법을 선택하여야 한다.

이에 본 논문에서는 추상표현주의 회화에서 무의식이라는 인간의 근본적이고 순수한 상채를 외적으로 표출하기 위해 사용한 방법 중에 하나인 우연적 표현 기법을 알아보고 연상해 나가는 프로그램을 제시했다. 이 프로그램을 제시함으로써 기대되는 효과로 사실적 표현이 아닌 자신의 내면세계라는 자유롭고 주관적인 주제를 통하여 우선적으로 표현에 대한 자신감을 갖게 될 것이다

미술 치료적 측면에서 현대 미술은 그 대상이 자연, 아름다움, 신 혹은 어떤 미적 대상이 아닌 미술작품을 표현하는 작가 자신의 내면 표현이 주를

이루고 있다. 또한 자신의 무의식을 표출시켜 그 안의 원시적, 원형적인 이미지를 탐구하는 내용을 담고 있는 것을 알 수 있다. 자신의 내면 탐구를 위한 이미지의 표현은 아동들의 유희 본능으로 이루어지는 미술작업의 특성이나, 원시 미술이 지니는 특성을 내포하고 있는 경우가 많다. 많은 화가들이 치료의 과정과, 고통, 질병을 포함하는 미술을 만들거나 자기 자신을 치료하도록 개발한 창작과정을 사용하고 있다. 이것이 미술치료의 본질 자체는 아니지만, 미술치료과정의 한 부분이라고 본다.

미술치료의 궁극적인 목표는 개인의 느낌, 생각, 상상 같은 자기의 내면적 경험에 초점을 맞추어 개인의 내면에서 나오는 시각적 이미지를 표현하고 발달시키는 것이다. 이러한 과정은 내담자로 하여금 현대 미술가들이 창작 활동을 통한 의식화 과정의 결과로 이룬 개성화, 자기성찰과 흡사함 결과를 자아낸다는 것을 알 수 있을 것이다.

미술교육 측면에서 우연성을 이용한 회화적 시도는 창조력 개발이라는 커다란 가능성을 제시하고는 있지만 지나치게 우연에만 머무르거나 기법적 측면에서만 몰두하면 회화적 구성력을 육성하는데 적합하지 않을 수 있으며 수업의 특성상 자유가 허용되며 개방적이기 때문에 자칫하면 방임적 수업으로 흐를 수도 있다.

우연을 통제하고 조종하고 우연과 작업 할 수 있는 능력을 길러줌으로써 우연적 표현 기법의 학습 효과를 극대화할 수 있을 것이다. 또한 여러 가지 표현 기법을 경험하는 과정에서 붓으로 그린다는 차원을 넘어서 입으로 불고, 흘리고, 번져지는 그 행위과정 속에서 자연스럽게 개성적 특성이 발휘되고 흥미를 경험하게 될 것이고 자신이 제작한 작품과 여러 추상표현주의의 작품들을 비교, 감상하면서 현대미술을 이해하는데 많은 도움이 될 것이다.

인간의 내면세계 표현하는 심상적 표현, 즉 자기 감정의 표현과 즐거움, 상상력 등 순수한 내면적 표현 욕구를 알고 그것을 창조해 내기 위해서는 창의력이 필요하다. 이러한 창의력 신장을 위한 방법의 하나로 우연적 표현 기법의 활용은 효과적이라는 타당성이 인정된다. 또 이러한 미술 교과 운영 방식의 변화를 정서적 순화와 아울러 미적 대상의 가치를 발견하고 이해할 수 있으며 미술에 대한 긍정적인 태도와 자신감을 갖게 해준다고 볼 수 있다.

끝으로 현장교육에서의 우연적 표현 기법에 의한 지도를 단순한 기교적인 면에서의 지도보다는 표현원리를 터득하게 하고 재료의 특성을 살려 자기표현으로 유도해 나간다면 창의력 표현은 물론 학생 개개인의 문제 해결의 사고력 신장에 많은 영향을 줄 수 있다고 본다.

2. 연구의 한계와 차후 연구 과제

우연적인 표현 기법들이 초등학생에게 화면구성을 위한 쉽고 좋은 방법이고 나름대로 성취감과 자신감도 얻을 수 있는 효과적인 방법이기도 하나 이러한 미술수업을 함에 있어 무엇보다도 미술 교사의 미적인 안목이 요구되는 것이 사실이다.

활동 목표에 접근할 수 있는 수업을 하기 위하여 교사가 준비할 것과 아동이 준비할 것, 지도 과정에서의 각 단계별 수업전략 등이 ‘수업 준비 과정’에서 매우 치밀하게 준비되지 않으면 그 수업은 밀도 높은 수업이 될 수 없는 분명한 사실이다. 그러므로 교사는 교육 철학과 신념, 지도기술, 아동의 학습효과 증대 등을 생각하여 정성을 다해 수업 준비를 해야 한다. 또한 학생들의 작품제작 후 실제작가의 작품을 어떻게 감상시켜야 하는가도 이 수업에서는 중요하므로 교사의 지식과 미적인 안목이 요구된다.

또한 이와 같이 쉽게 접근할 수 있는 프로그램이 일회성이 아닌 체계적이고 지속적인 프로그램으로 개발되어야 할 것이다.

참 고 문 헌

<단행본>

- 김소영·이근매(1999). 『미술활동이 자폐성 아동의 사회성에 미치는 영향』 정서장애아 및 학습장애아 제19회 교육연수회 자료.
- 김영채 『창의적 문제해결』, 서울:교육과학사, 1999.
- 김정 외10인 『미술교육학원론』, 서울:예경, 1998.
- 김정 · 이수경 『유아를 위한 조형놀이교육』, 서울:예경, 1985.
- 김진숙 『예술심리치료의 이론과 실제』 서울:한국표현예술심리 치료 협회, 1999.
- 김춘일 『창의성 교육, 그 이론과 실제』 서울:교육과학사, 1999.
- 김춘일 『미술과교육론』 서울:잡을출판사,1998.
- 김재은 『그림에 의한 아동심리 진단』 교육과학사, 1981.
- 김현화 『20세기 미술사』 서울:한길아트, 2001.
- 권상구 『아동 미술 교육』 미진사, 1999.
- 미술교재편찬회 편, 『미술개론』 서울:학문사, 1982.
- 박승숙 『마음이 아플때 만나는 미술치료』 서울:들녘, 2001.
- 박승숙 『미술치료사가 들려주는 미술의 힘』 서울:들녘, 2001.
- 신진수 · 김동일 『성취 동기의 육성』 서울:창학사, 1986.
- 『사향미술교육 논총』 제 4권, 1996.
- 서울대학교 미술교육회 『유아 미술 교육학』 학문사, 1997.
- 이명호 『창의적 아동미술교육』 창지사, 2003.
- 임영망 『초등학교 미술과 교육』 서울대학교 출판부, 1983.
- 오병남 『현상학과 예술』 서울:서광사, 1987.

오정현 『아동미술』 형설 출판사, 1989.

윤운성 『학습과 동기전략, 서울:문음사』, 1995.

정종진 『동기와 학습』 서울:성원사, 1991.

정여주 『만다라와 미술치료』 서울:학지사, 2001.

조복희 외 2인 『인간발달』 서울:교문사, 2000.

주리에 『미술치료 마술치료』 서울:학지사, 2000.

조형교육학회 『조형교육 제13집』, 서울:한국 조형교육학회, 1997.

중앙일보 계간미술(편) 『연대미술비평30선』, 서울:중앙일보, 1987.

정병관, 『현대미술과 우연의 법칙』 계간미술, 1978,6호.

최승규 저, 『서양 미술사 100장면』, 서울:가람기획, 1996 .

한국미술치료학회 편 『미술치료의 이론과 실제』, 대구:동화문화사, 1994.

번역본-

데이비드 파이프, 김영나 감수, 장민기 외 4인역, 『새로운 지평선』, 시공사, 1995.

로즈메리 램버트, 이석우 역, 『20세기 미술사』, 서울:열화당, 1986.

루돌프 아른하임, 김재은 역, 『예술 심리학』 이화여대 출판부, 1984.

Susan F. Fincher 김지숙 역, 『만다라를 통한 미술치료』 서울:학지사, 1998.

안나 모진스카 전해숙 역 『20세기 추상미술의 역사』 서울:시공사, 2002.

잉그리트 리델 정여주 역 『융의 분석심리학에 기초한 미술치료』 서울:

- 학지사, 2000.
- 에바헬러 이영희 역 『색의 유혹1,2』 서울:예담, 2002.
- 장. 퓌다발, 홍승혜 옮김, 『추상미술의 역사』 미진사, 1990.
- 주디트 루빈, 김진숙역 『미술치료 총론』 서울:KEAPA Press, 2001
- J.모리스 유근준 역, 『현대 미술의 감상』 서울:열화당, 1979.
- Kraen Haney, 송대용 ·김현옥 역 『프로이트 정신분석의 새로운 이해』
서울:중앙적성출판사, 1991.
- K.해리스, 오병남 · 최현희 옮김 『현대미술 - 그 철학적 의미』 서광
사, 1988.
- 한스마이어, 『독일의 미술교육』, 김정 역, 서울:교육과학사, 2000.

<논문>

- 강경희 『미술교육을 통한 심리 치료적 접근(주의력 결핍·과잉행동장애)』
원광대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2000.
- 김복향 『그림 그리기 활동을 통한 정서·행동장애아 치료 교육 사례』 부산
대학교 대학원 석사학위 논문, 2001.
- 국중효 『정신지체아의 표현력 신장을 위한 미술지도』 , 2004.
- 박현희 『장애내용에 따른 미술치료의 임상적 적용과 치료 요인』 한양대
학교 교육대학원 석사학위 논문, 2002.
- 이수미, 『유기체적 과정의 회화적 표현에 관한 연구』 이화여자대학교 석
사논문, 1996.
- 이수진, 『수채화 물감을 사용한 비구조적 미술치료가 장애아동의 자기표현
에 미치는 영향』 대구대학교 재활과학대학원 석사학위 논문, 2002.
- 임미령 『회화에 나타난 무의식과 욕망의 표현연구』 홍익대학교 미술대학
원 석사학위 논문, 2001.
- 주현진 『무의식에 나타나는 이미지의 시각적 표현연구』 이화여자대학교
석사학위 논문, 1994.
- 홍성희 『무의식 세계의 표출을 위한 표현연구』 이화여자대학교 석사학위
논문, 1997.

ABSTRACT

- Accidental enemy for child art education,
expression technique study-

Hong, Sung-Hee

Sung-Shin Woman's University

(Supervised by Professor Park Boc kyoo)

Works that use contingency in modern art can find innumerable. It is limited in accidental expression technique that appears mainly abstract expressionism in this papers although the extent of the work affixes decision according to where put standard of 'Contingency'. It would be very advantageous to elementary school pupils if we make the use of accidental expression technique effectively in art education.

It contributes to improving creative expressivity with eliciting associating painting with results of expression technique that make

us understand variety of modeling and pleasure of happened shape etc. which strike in modern art.

We illuminate the meaning of the effect of contingency in art and examine background and contingency in modern art and search various technique that display it. With this from the hazard which attains a same objective from the dissertation introduction which it sees the harmonic wave which uses accidental expression techniques it led an unconsciousness to put out in the center and against the purity expression and a contingency of the world the fine arts education questionable matter of the fine arts treatment background which the abstract expressionism keeps and accidental expression technique from the main subject to discuss and to examine closely the fine arts clinical instance lead and against an education value and a use from the conclusion discuss there is to a fact of the fine arts education and accidental technique to be how the map the technique of accident today from conversation and the map plan of new conversation expression doing it is and research to try a hazard program it leads it presents, the student It induced this interest of the field and it understood against the activity method for an expression power extension it discussed an abstraction today from the fine arts.