

한 만 영 교수지도
석사학위 청구작품 연구논문

현대 미술에 있어서 우연성
표현 방법에 대한 조형적 고찰

-본인의 작품을 중심으로-

2005

성신여자대학교 대학원
서양화과
이 보 라

현대 미술에 있어서 유연성
표현 방법에 대한 조형적 고찰

-본인의 작품을 중심으로-

한 만 영 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2004년 11월

성신여자대학교 대학원

서양화과

이 보 라

인 준 서

이보라의 석사학위 논문으로 인준함

심사위원 _____인

심사위원 _____인

심사위원 _____인

성신여자대학교 대학원

논문 개요

본 논문은 표현 방식에 있어서 본인의 조형의지를 갖고 우연의 기법으로 전개되는 조형이념의 본질에 접근하려는 시도에서 출발하였다.

자기표현의 조형적인 체계와 그 당위성을 모색하는 연구 과정으로서 본 연구자가 우연의 기법에 관심을 가지게 된 배경을 다양한 현대 미술 속의 한 단면을 통해서 정체성을 규명하고 자신만의 조형언어를 얻고자 한다.

제2차 세계 대전 종결과 더불어 전쟁을 피해 미국으로 건너온 일단의 화가들로 인해 미국 회화 사상 가장 중요하고 영향력 있는 추상표현 주의가 탄생되었다. 추상 표현주의의 출현은 그 이전까지 행해지던 회화에 대한 의미를 다시 한번 생각하게 만들었다. 현대 미술의 근원이라 할 수 있는 인상주의 이전까지는 재현적 미술이 가치를 인정받았으나, 이후 새로운 시도와 발전을 거듭하여 추상표현 주의 작가들은 하나의 공간 속에서 회화를 창조 하기 위해 행하는 행위, 그 자체의 순수성을 강조하기 시작했다.

현대 회화가 오늘과 같이 전개되고 특히 방법론에 있어 다양하게 발달할 수 있었던 데에는 추상표현주의가 중추적인 역할을 했다고 볼 수 있다.

추상표현주의는 오토마티즘, 드리핑, 타시즘 등 매우 다양한 양식들로 이루어져 있지만, 근본적인 정신은 자유롭고 능동적이며 무엇보다도 개인의 감정을 표현하는 것에 목적을 두고 있으며 이를 위해 다양한 표현 기법을 이용하였다.

이러한 추상표현주의에서의 우연적 기법들은 기법은 본인 작품제작에 근간이 되는 표현 방식이라 할 수 있다. 본 연구자는 물의 가시적 대상을 은유적으로 표현하는데 있어 물과 기름의 화학 반응으로 질료가 만들어 내는 유동성은 조형의지를 갖는 우연적 요소가 드러나는 추상적 형태로 표현되

어 진다. 여기서 우연성은 초현실주의의 오토마티즘 기법의 암시를 받아 추상표현 주의자들이 표현하였던 드리핑 기법에서 영향을 받은 것으로 본인 작업에 나타나는 우연적 요소들에 대한 이론적 근거를 찾아보고자 미술사에 개입된 우연성을 중심으로 연구 비교 분석하였다. 미술사에 나타난 우연성을 살펴본다는 것은 본인 작업에서 나타나는 우연성의 의미를 파악해 볼 수 있는 첫걸음이 된다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
II. 본론	3
1. 미술사적 측면에서 우연성의 표현 방법	3
1) 오토마티즘의 전개	3
1)-1 오토마티즘의 의미	3
1)-2 형성배경	5
A. 초현실주의	6
B. 추상표현주의	8
2) 드리핑	11
3) 타시즘	12
III. 본인 작품의 내용적 측면	15
1. 우연성의 흔적으로서의 물 이미지	15
2. 본인 작품과 우연성 비교 연구	18
IV. 본인 작품의 조형적 특징	26
1. 마블링의 화학적 반응	26
2. 색의 절제를 통한 공간 형성	29
3. 원형의 공간과 은유적 표현	31
4. 작품분석(개체별)	33
V. 결론	51

참고도판

참고 문헌

ABSTRACT

작 품 목 차

- 【작품1】 마음에 무엇이 되어보다 Einfühlen 50×50 mm(each) 36
mixed media on canvas 2002
- 【작품2】 마음에 무엇이 되어보다 Einfühlen 50×50 mm(each) 36
mixed media on canvas 2002
- 【작품3】 흘러가는 물이 말하는 도 1200×1000 mm(each) 38
mixed media on canvas 2003
- 【작품4】 흘러가는 물이 말하는 도 1500×1500 mm(each) 40
mixed media on canvas 2003
- 【작품5, 6, 7】 근본자리에 머물다 1000∅3 42
mixed media on board, linen 2003
- 【작품8】 근본자리에 머물다 800∅3 45
mixed media on board, linen 2003
- 【작품9】 마음에 무엇이 되어보다 Einfühlen 500×500(each) 47
mixed media on canvas 2003
- 【작품10】 마음에 무엇이 되어보다 Einfühlen 910×610(each) 47
mixed media on canvas 2003

- 【작품11】 마음에 무엇이 되어보다 Einfühlen750×250(each) 48
mixed media on canvas 2003
- 【작품12】 마음에 무엇이 되어보다 Einfühlen910×610(each) 48
mixed media on canvas 2003
- 【작품13】 마음에 무엇이 되어보다 Einfühlen910×610(each) 50
mixed media on canvas 2003

도판 목차

【도판1】 에른스트 (Max Ernst)

Europe after the Rain 1933. Oil and gypsum on plywood. 101x149cm. 1933

【도판2】 안드레 마송(Andre Masson)

서체주의 회화 Les Chevaux 15 1/2" x 22 3/4"1957

【도판3】 잭슨 폴록(Jackson Pollock)

【도판4】 샘 프랜시스(Sam Francis)

Untitled, , Paintings 28 x 40 in 1987

【도판5】 샘 프랜시스(Sam Francis)

Untitled Paintin 48 x 34 (cm) 1987

【도판6】 피카비아 프란스(PICABIA Francis)

Le Sphinx, huile sur toile, 131 x 163 cm1929

【도판7】 한스 호프만

The Wind oil,101 x 149 cm. duco, gouache and ink on posterboard1942

【도판8】 미셸타피에(Michel Tapie)

UntitledOil on canvas 131 x 163 cm1959

I. 서론

본인은 물(水)의 표면적인 이미지와 물질적 속성을 통하여 여러 가지 은유적인 이미지들을 발견하였다. 흐르는 물을 통해 자유를 보기도 하고, 끝없이 펼쳐진 대양을 통해서는 무한에 대한 상념에 젖기도 하며, 물의 끝없는 흐름 속에서 매 순간마다 다른 삶을 살아가는 인간의 삶과 인간의 운명을 생각하기도 하며, 본인에게 물은, 물질적 대상이 아닌 의인화된 실체로서 인간의 삶의 전형이 되었으며 하나의 작은 우주가 되었다.

즉 물은 존재의 본질과 근원을 사유하게 하는 정신적 사유대상이 되었고, 그러한 물을 통하여 본인은 미묘한 생(生)의 전형을 유추하였으며, 나아가 인생을 투영하며 존재에 대한 물음과 사유를 심화시킬 수 있는 계기가 되었다. 그 사유과정을 구체적인 Image 모티브로 삼은 것이 아닌 추상 표현 방법으로 의도와 우연이 공존하는 추상적 방법으로 상징화하였다.

본인은 본 논문에서 우연성의 이론적 근거와 방법적 측면에 중점을 두고 연구하고자 하는 것이 목적이며 이에 대한 배경으로서 초현실주의 추상표현에 이르기까지 오토마티즘 기법과 드리핑, 타시즘 우연성의 방법적 측면을 살펴보았다. 또한 초현실주의의 대표작가인 상징적인 오토마티즘과 리드미컬한 오토마티즘으로서 대변되는 막스 에른스트 와 안드레 마송, 추상 표현주의 대표 작가 잭슨 폴록과 샘프랜시스 오토마티즘 기법을 연구해 보았다. 이들은 오토마티즘 표현을 통해 현대 미술사적으로 다양한 기법과 질료로 자유로운 실험을 가능케 한 요소로 추상적 형태성을 부여한 조형영역에의 확대를 이루게 되며 그 미술사적 위치를 확실히 하였고 이들의 그러한 실험정신과 창조적 기법 연구 자세는 본인에게도 커다란 도움을 주고 있다. 또한 이들의 오토마티즘과 본인 작품과의 연계성 또는 또 다르게 적용된 우연성을 비교해 보았다. 이러한 일련의 방법들은 본인 나름의

독자적 표현 양식을 제시하고자 하는 것이다.

작업과정에서 자연스러움만은 선택하려는 본인의 미적 기준에 의해 우연성은 계획되고 제어되고 때로는 제거되는 의도된 우연성에 의한 작품은 물에 대한 은유적 표현으로 나타나게 된다.

본 논문에서 제시될 작품들은 2002년과 2004년 사이에 제작된 것들이다.

본 논문에서는 그 작품들의 제작과정에 개입된 우연성을 중심으로 서술하고자 한다. 그에 대한 준비 과정으로 1장에서는 우연성의 미술사적 측면에서의 우연성표현방법 고찰하였고 2장에서는 본인 작품 내용적 측면과 미술사에 나타난 우연성의 시기별 전개와 변화과정을 본인 작업 표현 방법과 본인 작업에 나타난 우연성과 비교하며 정리해 보았다.

3장에서는 그 우연성이 화면 안에서 어떻게 이루어지고 받아들여져서 하나의 조형요소로 구체화되어 가는지에 대한 표현과정을 나타내었고 제작과정을 밝혔다.

본 논문의 연구목적은 미술사에 나타난 우연성 표현들을 비교 분석해 봄으로써 조형요소의 특징을 결정한 정서에 근접해 보고 보다 객관적인 논리화와 더불어 앞으로의 작업 관을 구축하는 계기가 되기를 기대한다.

II. 본 론

1. 미술사적 측면에서 우연성의 표현 방법

본인은 회화를 추상적으로 표현함에 있어서 우연성은 가장 중요한 요소로 적용된다. 미술사적으로 다다와 초현실주의에 거쳐 추상 표현주의 회화에서 나타난 우연성은 많은 작가들에게 새로운 방법을 제시하였는데 본인 작품에서 보여지는 의도성이 개입된 우연성에도 많은 영향을 미친다. 이에 본인 작업에 나타나는 우연적 요소들에 대한 이론적 근거를 찾아보고자 하는 것이 본 논문의 연구계기가 되었고 다다와 초현실주의의 ,추상표현주의 오토마티즘의 의미와 미술사적 배경을 살펴보고 본 연구자의 작업의 근간을 이루는 우연성의 요소들의 방법적 측면을 정리 해보고자한다.

1) 오토마티즘의 전개(Automatism)

1)-1 오토마티즘의 의미

1924년 [초현실주의}1)선언에서 앙드레 부르통2)(Andre Breton,1896~1966)은"이성에 의한 의식의 통제 없이 또는 미학적, 윤리적인 선입관 없이 행해지는 사고의 진실한 의식하의 세계를 탐구하기 위하여 사용되는 방법이라고 오토마티즘을 정의하고 있는데, 이것은 외부나 이성으로부터 벗어난 상

1) 초현실주의:1924년 앙드레 부르통에 의해 시작되었으며 마그리뜨, 달리, 맛송 ,에른스트 가 참여했고 상상력과 무의식으로부터의 해방과, 합리주의로부터 미술가를 자유롭게 함을 목적으로 하여, 꿈의 세계를 재구성하고 순수 환상, 환각과 피기적인 작품을 제작하였다.

2) Andre Breton(1896~1966) : 프랑스 태생의 문필가이자, 초현실주의 이론가. 수포(Soupault)와 아라공(Aragon)그리고 엘뤼아르(Eluard)와 함께 「문학」잡지를 만들었고 이 잡지에서 초현실주의를 선보였다.

그는 평생동안 동안 초현실주의 운동에 매달렸으며, 문학, 예술, 윤리 또 그 시대의 감성에 막대한 영향을 행사하였다.

태에서 무의식이 이끄는 데로 표현하는 자동기술법이라 요약 할 수 있다.

초현실주의의 오토마티즘 이전에 있었던 신비주의 오토마티즘의 개념은 무당이나 주술가가 초월자 또는 비인간적인 신성한 원천과의 관계를 통해 얻어지는 자동 기술적인 발언으로 이러한 현상은 자기 체면을 유발해서 그 고조된 몽환 상태에서 이루어지는 것으로 그 영감의 원천을 외부적인 힘이나 초자연적인 속성으로 돌렸었다. 그러나 심리학의 보다 과학적인 연구로 인간 내면에 있는 무의식의 존재가 프로이트³⁾에 의해 규명되었고 브르통이 오토마티즘에 흥미를 갖게 된 원천도 프로이트 때문이었다고 한다. .프로이트 정신 분석학 중에서 가장 중시된 과제는 무의식이고 인간 심리에 가장 큰 영역을 차지하는 가장 중요한 부분으로 전의식(Preconscions)과 진짜 무의식 (unconscious proper)으로 나뉘고 있다.

전의식은 기억이나 생각으로 쉽게 의식화되는 반면 진짜 무의식은 억제력이 너무 강하기 때문에 여간해서 의식화되지 않고 꿈이나 정신 분석학이라는 방법에 의해서만 의식화되어진다고 보았다.

그가1917년에 펴낸 [정신 분석학 인문]이라는 저서를 통해 초현실주의는 그들이 추구하던 무의식 세계를 과학적으로 확인 할 수 있었다. 그리고1921년 부르통 은 프로 이드를 방문하고1924년에 [초현실주의 선언]에서 프로이드의 예술관과 그가 밝힌 무의식의 영역을 초현실주의 작가들에게 암시해주었다. 무의식에 대한 접근 방법에 있어서는 프로이트와 브루통 은 차이가 있지만, 꿈을 통해 밝혀내려 한 점은 같다. 브르통 의 경우 꿈의 근본적인 문제 해결을 위한 방법으로 초현실적 세계를 창출하고 그것을 의식과 무의식의 융합으로 보았다.

이 융합의 방법으로 프로이드의 연상과 자동 기술 법을 사용하였다.

3) Sigmund Freud (1856~1939): 오스트리아의 정신의학자, 정신분석학의 창시자, 최면 현상과 자유 연상 법을 연구했고 1차대전 후 그의 사상은 심리학, 문화인류학, 사회학, 교육학, 범죄학, 종교, 문학 등 각 분야에 받아들여져 많은 영향을 미쳤다.

이렇게 초현실주의의 오토마티즘은 인간 내면세계에 잠재해 있는 무의식을 표현하는 방법으로 문학이나 회화에 있어서 상상력의 원천으로 의식의 영역을 넓히고 이로 인해 예술 전반에 걸쳐 많은 변화를 가져오게 된다.

1)-2 형성배경

초현실주의 형성 배경을 살펴보려면 먼저 다다이즘⁴⁾에 대해 알아야 하는데 그것은 초현실주의로 이어졌기 때문이다.

19세기 후반 유럽은 평화롭고 합리적인 분위기 속에서 풍요로운 생활을 하던 중에 제1차 세계대전 (1914~1918)이 일어나게 되고 평화는 파괴되고 사람들은 절망에 빠진 채 전통과 합리적 사고에 의한 불신이 자리 잡기 시작했고 결국 혼돈 속에서 다다라는 예술운동이 일어났다.

다다 선언에서 ‘다다는 어떤 것도 의미하지 않는다. ‘다다는 어떤 강령도 갖지 않는다. 는 강령을 가지고 있다. 라고 밝히면서 모든 것을 부정하는 ‘부정 정신’에 의해서만 참다운 존재성을 발견 하고자 했다.

그들은 정치적, 도덕적, 그리고 미적 안목의 고정 관념을 해방시키기 위해 개인의 정신적 해방에 가장 큰 중점을 두고 있었지만 실제로 다다는 인간의 정신을 완전히 해방시키지 못했고 나름대로 일관성 있는 미학을 전개시키지도 못했다. 또한 이것은 다다가 소멸된 가장 근본적인 이유가 되기도 했다.

이렇게 쇠퇴한 다다의 뒤를 이어 꿈, 무의식, 광기, 환각 상태, 불가사의 등을 추구하는 것을 목적으로 하고 다다의 파괴적 무질서에 불만족한 젊은 작가들이 브루통을 중심으로 모여 다다의 발전적 계승을 시도 한 것이 초현실주의이다.

4) Dadaism(1915~1922): 어원은 장난감말 .취리히에서 일어난 예술 운동. 폭력에 가까울 정도의 반전통, 반예술, 반기성 적 성격을 띠었던 운동으로 우스꽝스러움을 강조함으로써 여론을 모독하는데 목적을 두었다.

A. 초현실주의 (surrealism)

초현실주의는 문학에서 발생하였지만, 점차 미술의 영역으로 발전해 갔다.

초현실주의의 이름 아래 모여든 시인과 미술가들은 지적인 특권과 허구성에 항의하기 위해 결속했다. 또 꿈과 사랑과 지각의 정당성을 확신했고 우연성이 제공해주는 신비한 만남에 대해 마음의 문을 열도록 고취시키는 작업을 함께 했다.⁵⁾ 1924년 브르통이[초현실주의 선언문]을 발표하면서 부터 본격적인 초현실주의 문이 열렸고, 여기에서 이들은 환상. 몽상. 환각의 세계를 펼쳐 나갔다. 초현실주의 최근 2, 3년간은 꿈의 기술 등과 심령 술적 시험 등이 많이 행해 졌다.

그들은 꿈과 우연, 원시적인 이야기에서 힌트를 얻어 자유로운 이미지를 표현했고, 오토마티즘은 무의식 적인 취급이 예기치 않은 아름다움을 강조할 때 그 우연의 효과를 가리키는 조형적 용어로 쓰게 되었다.⁶⁾ 초현실주의는 19세기를 통해 점차적으로 이루어진 다다의 상상력의 해방을 오토마티즘이라는 방법을 통해 확실히 구축시켰다. 즉, 이성이 배제된 상태에서 잠재의식을 표출하기 위한 방법으로 적극 활용된 것이다.

다다에서 우연의 범칙의 시도는 1916년 어느 날 한스 아르프(Hans Arp, 1897~1966)⁷⁾ 로부터 비롯되는 데 그는 데생 한 것이 마음에 들지 않아 조각조각 찢어서 방바닥에 떨어뜨렸고 그때 바닥에 떨어뜨린 조각들이 우연히도 재미있는 구도여서 이종이 조각들을 바닥에 흩어진 상태로 다른 바탕 위에 옮겨 붙였다고 한다.

5) S. 알렉산드리아, 이대일, 「초현실주의 미술」, 열화당, 1984, P.54

6) 현대 미술 용어 사전, 중앙일보사, 1984년 P.136

7) Hans Arp(1897~1966) : 시인이자 화가, 조각가, 1913년 쾰른에서 에른스트 를 만났으며 1916년 파리로 가서 짜라와 함께 취리히에서 다다운동을 일으켰다. 1922년 초현실주의 운동에 참가했고 1925년 피에르 화랑에서 최초의 초현실주의 전시회에 출품했으며 그의 작품은 현대 예술의 원동력의 하나로 되어 있다.

그 후 아르프 는 계속 이러한 우연의 법칙을 그의 작품 제작에 적용하였고 의도적으로 구성한 결과보다 우연히 가져온 결과가 우월하다는 것을 우연히 체험하게 된 것이다.

“우연은 모든 법칙을 내포하고 있으며, 거기서부터 나타나는 생명의 근원처럼 포착하기 힘들나 무의식에로의 완전한 귀의를 통해서만 체험 할 수 있다. 또한 그 법칙을 추구하는 사람만이 순수한 생명을 창조한다.” 라는 말에서 우연과 생명의 요소를 중요시한다는 것을 알 수 있다.

그리고 1920년 피카비아 (Francis Picabia,1879~1953)⁸⁾는 먹물을 종이 위에 떨어 뜨려 큰 점과 튀긴 자국을 만들고 [성치녀][도판1]라고 명명했는데, 그는 이 먹물을 튀긴 얼룩 의 우연의 법칙이 초현실주의에 와서 오토마티즘으로 정착되고 막스 에른스트(Max Ernst) 는 데칼코마니 기법을 써서 우연적인 얼룩무늬를 기초하여 그 주변을 강한 색조로 대비시킨 것이 보이는데 이것은 우연의 효과에 서체 적인 영상을 포착하려는 초현실주의다운 발상 이다. [도판2]

그리고 무의식적인 자동 데생을 선보인 앙드레 맛송(Andre Masson)은 데생에 끊임 없는 애정을 잃지 않았으며 동양 철학의 이해에서 비롯된 서체 주의적 회화를 선보였다. [도판3]

또한 호암 미로((Joan Miro)등의 작가들은 그들 자신의 독자 적인 개성에 의해 활발하게 작품 활동을 해 나갔다.

8) Francis Picabia(1879~1953): 다다운동에 참가했고 다다잡지를 발행함.1919년 파리에서 다다이벤트를 조직하고 그 후에 초현실주의전등에 참여함.

B. 추상 표현주의

제 2차 세계 대전의 반발로 유럽의 초현실주의 작가들은 자유와 개방이 있는 미국으로 망명을 하게 되고, 반이성적 경향을 띄면서 통제되지 않는 자아의 표현은 전후 미국미술에 하나의 큰 흐름을 형성하게 되고 추상 표현주의를 탄생 시켰다.

1942년 문을 연 <금세기 미술 화랑>을 중심으로 해서 에른스트(Max Ernst), 맛송(Andre Masson), 마타(Robert Matta), 달리같은 초현실주의 작가들은 폴록(Jacason Pollock), 마더웰(Robert Mother Well), 로드코(Mark Rothko)가 샘프랜시스와 같은 미국 작가들과 함께 활동하기 시작했다.

에른스트 오토마티즘 정신은 프로타주⁹⁾, 콜라주¹⁰⁾에서 미국으로 건너온 후에 드리핑(Dripping)¹¹⁾이라는 새로운 기법으로 나타나게 되었고, 이것은 잭슨폴록에게 그대로 이어지게 되었다.

마송의 추상적 오토마티즘 또한 미국회화의 추상적 전개에 큰 영향을 주었고, 마더웰은 마타와 팔 렌으로부터 초현실주의의 이론적인 면에서 배웠고 새로운 인간의 이미지와 오토마티즘 기법의 잠재력을 발견해야할 필요성에 대해 뜻을 같이했다¹²⁾

그리고 유럽의 초현실주의와 미국의 추상표현주의의 다리역할을 한 작가는 아철 고르키(Arshile Gorky,1904~1948)를 꼽을 수 있는데 그는 1920년

9) Frotage:1925년 막스 에른스트가 처음 시도하여 나뭇조각, 돌, 형겅 등 울퉁불퉁한 물건 위에 종이를 놓고 연필이나 붓으로 문질러서 독특한 형태의 모양을 얻어내는 기법

10) Collage: 1911년경 입체파시대의 피카소와 브라크는 화면 효과를 높이고 구체감을 강조하기 위하여 사용.‘폴칠’ ‘바르기’ 라는 의미로 화면에 인쇄물, 천, 쇠붙이, 나무조각, 모래, 나뭇잎 등 여러 가지를 붙여 구성하는 기법

11) Dripping: 도구를 사용하지 않고 그림물감을 캔버스 위에 떨어뜨리거나 부어 버리는 회화 기법으로 20세기 초 막스 에른스트 같은 화가에 의해 종종 사용되었지만 주목을 끌기 시작한 것은 액션 페인팅 화가들 특히 잭슨 폴록에 의해 전혀 새로운 스타일로 창조됨

12) 찰스 해리슨 지음,이영철 옮김, 「추상표현주의의 이해」,열화당,1988년, p.14

미국에 정착해 입체주의에 대해 연구해오다 1930년대에 피카소에 심취해 작업을 하던 중 ‘생물 형태학적 형상’ 이 나타나게 되고 이것은 초현실주의로 이어지게 된다. 식물이나 꽃에 대한 정열적인 관찰과 잠재의식 속에서 오토마티즘에 내맡겨 표현함으로써, 극도의 자유분방함과 넘쳐흐르는 화려한 빛깔 등의 개성을 발휘했다.

또한 그의 미술철학에 있어서 「영속성」을 믿고 있었는데 끝낸다는 것은 죽음을 의미하는 것이며 그림을 끝내지 않고 단지 쉴 따름이라고 표현했고, 한번에 여러 개의 그림을 그리기도 했다.

그의 작품은 단순히 즉흥적인 것으로 끝나지 않고 연속적인 변형을 거쳐 결정적인 형태를 이끌어 냈고, 이런 연속적인 역동성은 잭슨 폴록(Jackson Pollock, 1912~1956)¹³⁾의 작품 제작<도판4>에서도 나타나고 있다.

추상표현주의란 말은 1929년 미국의 미술 비평가 알프레드 바(Alfred H. Barr)가 러시아 칸딘스키(Vassily Kandinsky, 1866~1944)의 작품을 보고 형식은 추상적인데 내용은 표현주의 적이라고 말 한데서 연유하고 1950년대 미국의 추상회화를 지칭하는 말로 사용되었다.

추상표현주의는 두 가지 경향으로 나타나는데 물감의 조직 과 손에 의한 자유로운 표현으로 동적인 경향의 행위 예술(Action Painting)¹⁴⁾과 단색의 형태나 공간을 통해 추상적인 암시나 상상을 표현하는 색면회화(Colorfield Painting)¹⁵⁾이다.

초현실주의에서 오토마티즘은 내적 주제를 표현한다는 목적아래 존재했

13) 추상표현주의자로 발전하기 전에 입체파와 초현실주의의 양식으로 그림을 그렸고 가장 잘 알려진 행위예술의 주창자로 불림

14) 액션 페인팅; 2차 대전 후 뉴욕을 중심으로 일어난 전 위 회화 운동. 미국형 회화라고도 불리며 ‘행위’자체가 중요시되며 대표자로 잭슨 폴록을 들 수 있다.

15) 색면회화: 1940년대 후반부터 1950년대에 걸쳐 일어난 미국회화의 한 경향. 한결 같이 정연한 색깔의 화면에 집착했고, 급진적인 단순화와 내부의 형태를 캔버스의 장방형 구성에 연관시킨 경향은 ‘미니멀 아트’의 기초를 마련하는데 많은 도움이 되었다.

지만 액션페인팅에서는 행위자체가 목적이 되면서 행위의 표현수단으로 오토마티즘을 수용하게 된다.

헤롤드 로젠버그(Harold Rosenberg)¹⁶⁾는 「미국의 action painter」라는 논문에서 액션 페인팅의 특징을 캔버스는 현실적이며 구체적인 이미지를 표현하기 위한 장이 아니라 행위 하는 장소로서의 의미를 띤다고 밝히면서 대상의 이미지를 분석하고 표현하는 것이 목적이 아니라 행위 자체가 예술의 목적임을 밝히고 있다.

추상표현주의 오토마티즘은 폴록을 중심으로 한 오토마티즘 자체에 순수성을 부여해서 조형의식을 획득하려 했던 순수한 오토마티즘과 마더웰¹⁷⁾을 중심으로 하는 내면적 관련의 차분한 구성적 오토마티즘으로 구별할 수 있다.

마더웰의 작품은 폴록의 작품에 비해 분열적이지 않고 의식적인 면이 더 강조되고 있다. 그는 브르통이 제창한 ‘심적 오토마티즘을 대신해서’ 조형적 오토마티즘을 주장하였다.

마더웰은 초현실주의 오토마티즘에서 출발했지만 무의식적 표현 기법보다 형태와 배경과의 관계를 숙고하고 색면 중심으로 작업하면서 자발적인 제스처와 미학적 조절에 적절한 조화를 중요시했다.

이렇듯 미국 작가들은 초현실주의의 상상력과 오토마티즘 받아들이되 나름대로 해석하고 의미를 부여해서 새로운 추상 표현주의를 바탕으로 한 현대 미술 저변에도 오토마티즘 정신이 흐르고 있다는 것을 간과해서는 안 될 것이다.

16) Harold Rosenberg: 미국의 비평가로 1952년에 「미국의 행위 예술가들」이란 평론에서 ‘액션 페인팅’이라는 말을 처음 사용.

17) Robert Motherwell(1915~): 샤피로 에 의해 초현실주의자들과 만나게 되고, 주로 연사나 편집인으로서 활동했고 곧 초현실주의에서 벗어나 1950년까지 그의 회화는 충동적 테마와 색채의 충만함을 보여 주었다.

2) 드리핑(Dripping)

전후의 상황에서 폴록이 드리핑이란 방법으로 전혀 새로운 회화 스타일을 강조 했던 것은 1940년대부터이었으며, 드리핑이란 붓이나 ,주걱 또는 유사한 도구를 사용하는 것이 아니라, 그림물감을 캔버스 위에 더 떨어 드리는 또는 부어 버리는 회화기법을 일컫는다.

이러한 기법은 20세기 초 막스 에른스트와 같은 화가 에 의해 때때로 사용되었지만 주목을 끌기 시작한 것은 액션 페인팅 화가들이었다.

에른 스트는 진동이란 기법을 새로이 발명해 냈는데, 이것은 실 끝에 구멍 뚫린 깡통을 매달고 그 안에 액체 물감을 담은 뒤 그것을 흔들 때 캔버스 위에 생기는 흔적으로 그림을 만드는 것이다.

후에 이 기법을 드리핑으로 변화시키는데 드리핑으로 완성된 작품의 특징을 일반적으로 살펴보면 전체적인 형태를 구성하는 선들은 모든 과거의 그림 특히 종합적 입체파들과 다르게 작용한다. 그 선들은 전통적인 그림의 기법인 이미지를 묘사하기보다는 에너지의 흔적들로서 자유롭게 표현하였다.

잭슨 폴록은 신화시기를 거쳐 1948년 이후부터 드리핑을 사용하는 액션 페인팅으로 유명해졌다 드리핑은 엄밀히 말해서 이전에 그 예를 볼 수 있는데 1917년 피카비아의<성 처녀>[도판1],막스 에른스트의<비유클리드 기하학적 파리의 기행을 당혹한 남자>,1940년과1943년 에 가장 잭슨 폴록과 유사한 형태로 영향을 미치는 한스 호프만의 <Spring>[도판5]가 있다. 그러나 피카비아의 드리핑은 일시적인 우연의 효과에 주목한 것이고 에른스트는 보다 실험적인 성격의 적용에 지나지 않으며 드리핑의 순수한 우연의 효과를 노렸다.

잭슨 폴록 은 드리핑의 기법의 기본적인 성격 즉 우연성을 인정하고 사용하지만 무엇보다도 어떻게 그렸느냐가 아니라 그런 방식으로 그린다는

것이 어떤 것인가 하는 점이 중요하다¹⁸⁾ 즉 그 순간에 그러한 중요한 기술이 어떤 목적에 도움을 주게 되는가가 중요하다. 따라서 일련의 행위는 그가 작업 중에 그 자신을 잊고 행해 자신을 초월하여 그것을 이루고자 함일 뿐 목적의식은 뚜렷하다.

어떤 경로를 통해 우연의 요소 즉 보다 구체적으로 오토마티즘을 도입했던 간에 폴록의 무의식은 맹목적이지 않았으며 그것은 하나의 회화 형식의 수단이었으며 이와 같은 성격이 폴록의 작품이 지적인 회화로서 평가받는 이유이다¹⁹⁾

3) 타시즘

우연의 법칙은 모든 법칙을 그 속에 내포하고 있으며, 거기서부터 나타나는 생명의 근원처럼 포착하기 힘들다, 무의식에서 완전한 귀의에 의해서만 체험 될 수 있는 것이다. 나는 이 법칙을 추구하는 사람만이 진정한 것을 창조해 낼 수 있다고 주장한다.²⁰⁾ 타시즘에서도 Tach란 ‘얼룩을’을 의미한 것이며, 물감의 분말 상태, 흘러내림, 스며듦, 마티에르의 우연적 효과, 즉 소위 얼룩에 의한 표현을 특징으로 했던 회화 세계는 현대에 와서 추상표현주의, 뜨거운 추상으로 지칭되기도 한다.²¹⁾ 프랑스 중심으로 등장한 Tachism 역시 표현, 또는 재현하는 것이 아니라, 존재하는 것으로서의 보다 순수한 본능의 기록이란 점에 Action Painting과 유사하다.

타시즘이란 말이 처음 쓰였던 것은 1889년의 일로 작가 페네옹이 인상주의자들의 기교를 가리켜 타시스트(Tachist)란 표현을 쓴 이래 이 말은 막연

18) 니코스 스텐고스: 성완경, 김안례 역, 「현대 미술의 개념」 문화출판사, 1994, pp.203~204

19) Stephen Polcari Abstract Expressionism and the Modern Experience, (New York: Cambridge Univ. Press), 1991, p.263

20) 이일 ‘현대 미술의 시각’ 서울: 미진사 1985 p.42 재인용

21) ‘현대 미술 용어 사전’ 계간 미술편, 서울: 중앙일보사 1982, p.180-181.

히 포비즘 표현주의적 요소를 지칭하는 의미로 쓰였다.

그러다가 1952년 비평가 미셸타피에(Michel tapie) (도판 6) 가 불규칙하게 두드리거나 얼룩이 저서 언뜻 보기에 아무 생각 없이 마음대로 그린 듯하다. 규칙이 있어 보이는 듯한 그림을 칭하기 위하여 만든 단어이다.

즉 엄격한 계산에 바탕을 둔 기하학적 화면 구성을 거부하고, 행위의 자발성을 중요시하며 자유분방한 운필 을 즐겨 사용하는데서 마치 그 화면이 그림물감의 얼룩을 떨어뜨린 것 같다는데 대한 조소적 형용이 통용어가 된 것이다 19)

추상표현주의 제 2세대라고 할 수 있는 샘프랜시스는 폴록 마튜와 같이 뛰고 달리며 흠뿌리는 격렬한 행위에 비해 이따금 붓을 멈추고 작품을 마무리 짓는 차분한 자제력을 보여주는데 폴록의 드리핑에서 나타나는 타슈와 마튜나 볼스의 타슈보다 한층 타슈의 효과를 확장시킨 것이 샘프랜시스의 작업이었다. 샘프랜시스는 공간에 새로운 차원을 부여하고자 드리핑 기법이나 스펀지에 물감을 적셔 칠하는 기법 등을 사용해 새로운 공간을 창조해 냈다.(도판7)과 (도판8)에서의 물감의 번짐, 떨어짐, 튀김, 휘갈김은 신선하고 감각적이며 우연적이다. 그는 동양 사상에 매료되어 동양화의 침묵 공간을 채택하는 방법 즉, 절제된 우연의 효과를 그림에 응용하였다.

1953년 이후 '뜨거운 추상'의 경향을 띤 화가들을 부르는 이름으로 널리 쓰이게 되었으며, 프랑스를 중심으로 등장한 타시즘 역시 표현 또는 재현하는 것이 아니라 존재하는 것으로서의 보다 순수한 본능의 기록이란 점에서 액션 페인팅(Action Painting)과 유사하다 하겠다.

미셸쉐퍼는 이러한 표현 방법은 타시즘이 유일하여 제한되지 않는 것을 창조하는 예술이라 했다.

어떤 한순간의 행위나 그 흔적, 그리고 예술가의 개별성만큼 유일하고 무한한 가능성을 지닌 것은 없을 것이다. 그는 덧없는 행위라도 그것은 존재

의 무의식적인 표현으로 존재에 대한 예술을 구성하며 그 생활 자체와 함께 예술을 규명한다고 했다. 20)

이렇게 타시즘의 외적 형식이나 표피적 형태가 아닌 주장은 순수한 자유의지에 의한 충동의 표현이며 개별 주관적 입장을 강조한 극단적인 개별 작업이라 할 수 있다. 이러한 타시즘의 전형적인 작가로는 조오지 마튜 (Cieorges Maehieu)를 들 수 있다.

그는 창작행위의 신속성이 자신의 화법의 가장 중요한 전제 조건중의 하나 라고 생각하였다. 그는 신속성의 개념으로 서양의 화법을 소개한 첫 번째 화가이며 행동의 신속성만이 본질적인 것의 깊은 곳에서 나타나는 자연적인 발생을 이성적인 사고와 간섭에 의해 제시하거나 변증시키는 일 없이 포착하고 표현하는 것을 가능하게 한다고 확신하고 있다.21)

이렇듯 타시즘은 우연적 표현 효과를 강하게 드러내고 있는데 마튜의 경우에는 동양의 서체가 갖는 신속한 제작법과 긴장감이 있는 선의 미에 영감을 받은 것 같으며 형상은 사군자의 난초 그림을 연상케 한다.

Ⅲ. 본인작품의 내용적 측면

1. 유연성의 흔적의 기법으로서의 물 이미지

본인은 작업에서 물이 갖는 은유적 상징성을 조형화 하면서 인간 존재의 본질과 근원을 사유하게 하는 대상으로서 작품을 조형화 시키는데 있어 추상적 표현으로 상징화하였다.

물의 속성을 통한 상징적 이미지는 객관적 논리에 의해 증명될 수 있는 것이 아닌 본인의 실존을 바탕으로 한 '자신에의 성찰과정'에서 출발한다.

그것은 본인 자신의 실존을 바탕으로 한 직관과 명상 속에 얻어진 은유적 이미지였다. 물을 바라보고 있노라면 겸허한 자세로 스스로를 성찰하게 함으로써 물의 깊이 속에서 느낄 수 있는 영원함에 동참하게 해준다. 영원함 속에서 존재는 자아를 비운 상태의 평온함을 느낄 수 있다.

물의 깊이는 그것을 바라보는 사람의 내면의 심층과 동일시된다. 물은 그 깊이와 투명도에 따라 밑바닥을 보여주기도 하며 바라보는 자의 물의 깊이에 이끌려 물 표면의 자신의 영상과 그것에 겹쳐지는 물의 깊이에 빠져들게 된다. 물은 소리를 내며 움직이기도 하지만 명상의 대상이 되는 물은 잠자는 듯 움직이지 않고 침묵하는 물이다. 고요한 물은 본인의 마음속에 영원한 이미지로 존재한다. 마음속의 물은 그 스스로 완전한 존재인 이데아처럼 침묵하면서 존재한다.

자신을 애써 드러내려 하지 않고 침묵하면서도 초연하게 그 스스로 완전하게 존재하고 있다.

또한 물 속으로 떨어지는 먼지나 낙엽들을 자기 내부로 가라앉혀 정화시키듯이 마음속에 명상이 되고 있는 물은 유한한 존재들이 만들어 냈던 불순물들을 말없이 받아들이며 정화시키고 있다.

본인은 물의 이미지와 물질적 속성을 통하여 여러 가지 은유적인 이미지들을 발견하였다. 흐르는 물을 통해 자유를 보기도 하고, 끝없이 펼쳐진 대양을 통해서는 무한에 대한 상념에 젖기도 하며, 물의 끝없는 흐름 속에서 매 순간마다 다른 삶을 살아가는 인간의 삶과 인간의 운명을 생각하기도 하며, 본인에게 물은, 물질적 대상이 아닌 의인화된 실체로서 인간의 삶의 전형이 되었으며 하나의 작은 우주가 되었다.

즉, 물은 존재의 본질과 근원을 사유하게 하는 정신적 사유대상이 되었고, 그러한 물을 통하여 본인은 미묘한 생의 전형을 유추하였으며, 나아가 인생을 투영하며 존재에 대한 물음과 사유를 심화시킬 수 있는 계기가 되었다. 그 사유과정은 조형형식으로 전환되어 작품으로 드러나게 되었다.

본인 작품에 있어서의 물은 단순한 물질적 대상이 아니라 심리적 상징 대상이며, 존재론적 상징 대상으로 그 가치가 있다. 그러나 그 상징적 의미들은 논리적이고 합리적인 근거와 확신 속에 명증되는 것이 아닌 개인의 실존을 바탕으로 한 직관과 명상 속에서 얻어진 자아성찰의 은유적 이미지였다.

표현 방법에 있어서 바닥에 놓인 화면 위에 뿌려진 물성이 물이 높은 곳에서 낮은 곳으로 흐르듯이 천천히 캔버스 기울기의 흐름을 타고 스스로 정착지를 찾아 흔적을 남긴다. 물감이 흘러가서 생긴 번짐과 얼룩은 우연과 자연의 힘에 의해서 형성되어 지는 것이다.

물이 스며드는 속성은 본인의 작품에 그대로 이용하였으며 이른바 흔적의 기법이라는 것으로 시간의 흐름과 인간이 살아가는 삶의 흔적으로 그 의미를 부여하였다.

본인 작품에서 사용하는 스며듦은 곧 시간의 흐름과정과 동일시하게 되며 그것은 흔적을 남기게 된다. 즉 물감이 캔버스로 스며들면서 생겨나는 우연의 형상의 흔적은 물의 속성이 드러내는 결과이며 이는 곧 시간의 흐

름의 흔적이다.

규칙적으로 반복되는 시간 속에서 여러 형태를 나타내며 순환하는 물은 생성하고 소멸하면서 정화의 의미로 창조되는 과정을 되풀이하고 있으며, 이러한 의미를 본인은 화면 안에서 물과 기름의 화학 반응을 이용한 흔적으로 나타나게 된다.

우연성의 흔적의 기법을 나타내는 재료로는 그라운드²²⁾를 임의의 형태로 붓거나 물과 혼합되면서 물과 기름의 반발작용이 자연스러운 형상을 이루는데 제작 시에는 순간적이고 촉발 적으로 서로 뒤엎키면서 작가의 의도적 작용이 갖는 효과를 뛰어 넘어서 그라운드 본래의 성질이 지니는 번짐의 상태가 자연 발생적으로 세롭고도 무한한 공간을 낳게 한다. 또한 물과 기름의 반발작용은 시간이 흐르면서 대기 중으로 기체화되는 물의 순환적 특성으로 물성의 흔적을 남기게 된다.

여기에서 물은 자유로움(정화)의 상징이고 그라운드는 속박되어지는 인간의 욕망의 상징이다.

자유와 속박, 정신과 육체 등 모순된 두 세계의 대립의 흔적 물들은 나뉠 대로의 조화를 이루며 살수밖에 없는 인간의 삶으로 표현되어진다.

작품1)에서 보여지는 중첩에 의해서 생겨나는 얼룩처럼 보이는 이 경계는 손에 의해 그려지던 인위적인 표현에서는 얻을 수 없는 독특한 현상이다. 이러한 겹침은 평면에서의 시간성과 일차적이지 않는 공간성을 표현하기 위한 방법이며 시간성과 새로운 공간성은 화면에 깊이 감을 더해준다. 흘리기, 번지기, 등의 기법으로 다소 의도 적이면서 우연적인 느낌을 혼합하는 방법을 취하고 있다. 이렇듯 흔적의 기법이라는 것으로 시간의 흐름과 인간이 살아가는 삶의 흔적으로 그 의미를 부여하였고 작품2)작품에서 나타

22) 그라운드: 아스팔텀, 송진 등의 성분으로 제조 된 것으로 기름 또는 다른 용제를 섞어서 사용하며 액체, 고체 등의 형태로 되어있다.

나는 물 자체의 형상을 보면서 물질적인 속성이 우러나오는 이미지가 정신적으로 승화되면서 순환의 원리이자, 정화(淨化)와 창조의 의미로 연상되게 하였다. 그러한 의미에서 “흘러가는 물이 말하는 도”라는 제목으로 일관하였으며 그것은 물이 가지고 있는 물질적, 정신적인 연상의 이미지로 나타내고자 하였다.

2. 본인 작품과 우연성 비교 연구

미술사에 나타난 우연성을 살펴본다는 것은 본인의 작업에 나타나는 우연성의 의미를 파악해 볼 수 있는 첫 걸음이 된다. 언뜻 같아 보이는 우연성은 사용하는 목적이나 의도에 따라 커다란 차이가 남을 알 수 있다.

본 연구 과정의 배경이 되는 우연성의 진정한 의미 획득은 작업의 결과뿐만 아니라, 다르게 적용된 우연성과의 비교 분석을 통해 가능하다.

여기에서 중요한 점은 최근 본인의 작업과정이 나름대로는 상당부분 계획적으로 진행되었다는 점과 한편으로는 행위의 자발성이 아닌 그라운드라는 재료가 물과 혼합됐을 때 가지는 자발성 특성을 작업에 도입함으로써 오토마티즘의 순수한 의미에서의 자동 기술적인 방법을 동시에 사용하였다는 것이다. 물론 재료의 자발성도 어느 정도는 의도적으로 통제할 수 있다고 보지만 그렇다고 해서 이러한 계획적이고 의식적인 통제에 의한 의도성과 자발적인 재료의 성질이 서로 밀고 당기면서 형성되는 화면에서의 긴장감 그에 따른 힘의 균형이 본인의 작업의 근간을 이룬다고 할 수 있겠다.

본인은 이러한 오토마티즘에서의 우연성과 연 과해 본인의 작업에서의 우연성의 방법이 초현실주의로부터 전개되는 우연성의 방법적 측면과 몇몇의 작가들을 비교해 보고자 한다.

본인의 작업에서 나타나는 우연성은 뒤상이나 초현실주의 작가들, 그밖에 재료가 갖는 우연성을 부각시켰던 작가들과는 조금 다른 양상을 띤다.

본인이 시도한 우연성은 우연히 발견한 미적 형태의 재현을 위해 계획하고, 제어하고, 때로는 제거되는 의도된 우연성이다.

이러한 우연성은 본인의 미적 기준에 중심을 두었기 때문에 사물의 고유한 성질을 드러내려는 그로 인해 작가의 작품에 대한 개입을 억제하는 형식을 보인 뒤상과는 거리가 있다고 할 수 있다. 또한 무의식이 아닌 의식에 내재되어 어떤 기준을 가지고 있는 시각에 의지한다는 측면에서 초현실주의자들이 사용했던 우연성과도 다르다. 오히려 더욱 극적인 연출과 자연스러운 외적 형상을 추구한다는 측면에서 탐미 주의적 성격을 띤다고 할 수도 있다.

한편으로 다다에 나타나는 우연성과도 공통점도 발견할 수 있다.

다다가 전달하려는 핵심은 이성과 반이성, 의미(sense)와 무의미(non-sense), 계획적 조작과 우연, 의식과 잠재의식은 서로 단짝을 이루고 하나의 전체에 필수적인 일부분들이라는 생각이었다.

뛰어난 다다이스트 중의 한 명인 아르프가 자신의 화실에서 데생 작업을 하다가 찢어 바닥에 흩어진 종이 조각들의 배열상태에서 우연히 발견한 느낌을 두 번, 세 번 반복한 것처럼 본인의 작업도 일정한 행위가 반복되었다. 그러한 반복은 우연의 결과에 대한 기대감의 작용에 의해 이루어지는데 우연이 창작의 새로운 자극제로 인식되었다는 점에서 우연성을 이용한 목적이 같다고도 할 수 있다.

뒤상이 결과를 예측할 수 없는 우연의 원리를 그대로 수용한 반면, 본인의 작업에 있어서의 우연성은 어느 정도 결과를 예측할 수 있는 모호한 성격을 띤다. 그것은 처음 발견했을 때 가졌던 우연성의 순수한 본질이 우연성을 적용하는 작업과정 중에 본인의 미적 개입으로 인해 변형되었기 때문일 것이다. 우연성의 적용범위는 본인의 판단에 따라 한정되겠지만 그 이전

에 적용하는 의미를 미리 부여해 두어야 한다는 생각이다.

초현실주의 오토마티즘에서는 대표적인 두 작가 마송과 에른스트 살펴보았는데 마송과 에른스트의 작품들을 통해서 본인이 볼 수 있었던 것은 무의식세계를 구축하였다는 것이다. 무의식의 표현이란 무의식의 포착을 위한 의식적인 실험 태도이며 방법적인 면에서도 무의식적인 방법으로서가 아닌 무의식을 표현하는 방법으로서의 의미를 지니고 있음을 작품을 통하여 알 수 있었다.

이와 같이 무의식의 표현 방법인 오토마티즘의 적용방법은 두 가지로 나누어 볼 수 있다.

그 하나로 에른스트 작품들을 통해서 우연에 의한 환각을 미적인 콤포지션에 통합하는 에른스트의 프로타주에서 대표하는 “상징적인 오토마티즘”과 다른 하나로, 마송이 시도한 “리드미컬한 오토마티즘”이라는 것에 도달하게 된다. 또한 오토마티즘 표현 기법의 방법 면에서도 각각 독창적인 재료와 화면 구성 및 오토마티즘 기법의 실험을 통해 마송은 종이나 캔버스 위에 직접 펜이나 물감, 모래 등으로 그리거나, 뿌리거나, 붙여나가는 방법을 선택하였으나 에른스트는 종이 밑에 물체를 두고 문질러 나나내는 즉물적인 표현 방법을 선택하고 있다.

여기서 잠시 본인의 오토마티즘과 에른스트, 마송의 오토마티즘을 비교해보았다.

기 법	특 징	대표작가
①상징적인 오토마티즘	* 부조리, 환각, 우연을 미적인 콤포지션에 통합한 것 * 프로타주, 폴라주, 그라타주(Gattage)사용(도판2)	에른스트
②리드미컬한 오토마티즘	*공상적인* 충동적인 형성의욕을 도취적인 제스처에 확장한 것 *자동 주의적 소묘→폴록의 드리핑 기법에 영향(도판4)	마 송
③화학적인 오토마티즘	* 어느 특정 양식에 속하지 않고 조형적 창의성에 의한 생명적 표현 * 수성과 유성 화학적 기법(본인작품12)	본 인

앙드레 마송(Andre Masson)에른스트 이성에 의한 어떠한 통제나 수정 없이 작가가 외부 세계로부터 완전히 벗어난 상태에서 떠오르는 모든 심적 대상을 가능한 빨리 기술하는 방식으로 작가는 단순한 '기록장치'로서의 역할만이 강조되는 그야말로 순수한 의미에서의 오토마티즘에 이라면 본인 작업 표현방식 에서의 우연성에는 의도성이 개입되어 있는데 의도성의 개입여부는 본인의 처음 우연의 효과 또는 자동 기술적인 방법을 이용하면서 가지적인 대상에 대한 표현에서 벗어나 최근에 이르기까지 많은 변화가 있었다고 본다.

초기의 작업들에서는 표현의 내용이나 대상에 집착하고 있었는데 나름대로는 대상을 해체하고 추상화 시키려하는 의도가 있었고, 방법적으로도 오토마틱한 형식을 취하였으나 무념무상의 상태에서 손가는 대로 그리는 것 보다는 본인이 조형의지를 갖는 의도된 우연성이라 할 수 있겠다.

표현방법으로는 그라운드와 테레핀이 혼합된 형태가 수성과 조화를 이루는 자발적인 성질을 이용한 마블링 적 성격의 우연의 효과를 바탕으로 한 표현 방법으로는 오토마티즘적 요소가 더욱 강해졌다고 볼 수 있으나 초기의 순수한 오토마티즘 성격에서 여러 가지 측면에서의 의도성이 개입되면서 다소 변형된 오토마티즘으로 발전되어 갔다

마송과 에른스트는 오토마티즘 표현을 통해 현대 미술사적으로 다양한 기법과 질료로 자유로운 실험을 가능케 한 요소로 추상적 형태성을 부여한 조형영역에의 확대를 이루게 되며 그 미술사적 위치를 확실히 하였고 두 사람의 그러한 실험정신과 창조적 기법 연구 자세는 본인에게도 커다란 도움을 주고 있다.

추상표현주의 대표작가 폴록의 드립 페인팅과 샴프란시스의 거친 일회적 필법의 붓 터치는 공통적으로 전면 균질 적인 요소를 지녔다고 볼 수 있다.

폴록과 프랜시스는 서로 다른 정서로 드리핑이 표현되었지만 그들이 현대 미술에 기친 영향은 참으로 지대하다.

전면 균질 개념의 회화에서 발전하여 색면회화를 추구하게 되는 모리스 루이스, 뉴먼, 스틸 과 그 다음 세대로서 1960년대초에 일어난 모노크롬 회화를 형성하게 되는 엘즈워스 켈리, 케네스놀랜드 같은 화가들이 있다.

그러나 이들 작업에서 보이는 드리핑의 개념보다는 폴록이나 프랜시스 사용된 드리핑 기법이 본인의 작업과 더 가깝다고 말 할 수 있다.

폴록이나 프랜시스의 작업 방법과의 동일성은 뿌리고, 흘리고 붓고, 튀기는 여러 가지 표현들과 이러한 상황들이 만들어 내는 우연성과 그 결과물인 캔버스 위의 표현들은 드리핑과 액션 페인팅의 과정에서 생겨난 것이다. 이모든 작업은 본인의 작업과 연결되어 진다.

그러나 본인의 작업에서는 폴록과는 차이점이 있다고 생각한다. 그것은 본인의 작업의 첫 과정인 드리핑에서의 붓기는 밑 작업과 미리 에스키스된 상황에서 이루어진다. 따라서 이것은 반 무의식적인 자동적 행위의 방법론인 잭슨 폴록과는 구별된다.

물감이 부어져 바닥에 놓여진 캔버스를 움직여서 흘리고, 캔버스의 상, 하, 좌, 우를 오가며 부리는 과정에서의 우연적 효과는 폴록과 프랜시스의 방법론 에 연결시킬 수 있다.

본인의 드리핑 과정에는 물 이미지 은유적 표현이라는 소재가 모티브가 된다.

본인 작업에 있어서 물이란 단순한 물질적 대상이 아니라 존재의 본질과 근원을 사유케 하는 정신적인 사유 대상으로서 구체적인 이미지를 모티브로 삼은 것이 아니라 추상표현 방법으로 의도와 우연이 공존하는 추상적 방법을 선택하였다 그 표현 방법으로서의 드리핑은 붓고, 흘리고, 마블링으로 표현되어진 재료로서의 테레핀은 유성으로서 물과는 혼합될 수 없는 성

질을 가지고 있으며 이러한 특성을 이용하여 드리핑 함으로서 수성물감에 스펀지를 막아주는 역할을 하면서 알 수 없는 우연적인 형태를 만들어 내는 것이다.

프랜시스 드리핑은 동양화에서 보이는 서정성을 느끼게 한다. 프랜시스는 자신의 작업에서도 회화적 표현을 많이 채택하였다. 프랜시스의 작업과 본인의 작업에서도 동양화에서 보이는 기법들을 많이 채택하고 있다. 이러한 맥락은 본인 작업과 많이 연결되어진다. 샘프랜시스의 동양화의 여백과 본인 그림 안에서 여백이 주는 효과는 시각적으로 그려진 부분들을 도와주고 보완하는 역할을 주도한다. 즉, 주제로 삼고 있는 이야기를 부각시키기 위해 화면상의 복잡한 배경을 생략함으로써 여백은 일종의 강조의 의미를 지니게 된다.

소재들을 작고, 약하고, 감수성이 있는 섬세한 요소로 표현함에 있어서, 배경의 역할은 매우 중요하다. 그려진 부분들끼리의 대비 혹은 변화가 미세할수록 배경이 되는 부분과 그려진 부분 사이의 대비는 그림 전체의 시각적 효과에 절대적인 영향을 미친다. 이러한 점에서 본인은 드로잉 적인 표현을 통한 미세하고 섬세한 변화가 배경의 적극적인 처리에 의해 시각적으로 방해되는 가능성을 배제하기 위해 흰색의 여백으로 처리하였다.

본인은 이러한 오토마티즘에서의 우연성과 연 과해 본인의 작업에서의 우연성의 방법이 초현실주의로부터 전개되는 우연성과 몇몇의 작가들을 비교해 보고자 한다.

초현실주의의 오토마티즘 (유럽)과 추상 표현주의의 오토마티즘(미국)의 특징을 본인의 오토마티즘과 비교해 보면 다음과 같다.

- 초현실주의의
오토마티즘 :
- * 1910년대 다다이즘에 기원(대표화가-마르셀 뒤샹)
 - * 20세기 신낭만주의 프로이트 정신분석학에 많이 의존
 - * 1924년 앙드레 브르통의 초현실주의 선언에서 출발
 - * 자기표현, 무의식표현
 - * 자발적 표현을 위한 우연의 법칙
 - * 우연적 부정형성 상을 통한 이미지 탐구
 - * 우연적 오토마티즘
- 추상표현주의
오토마티즘 :
- * 초현실주의의 상상력과 유럽의 오토마티즘에 근거
 - * 한스호프만, 로베르토, 마타등 유럽화가들이 미국으로 망명하면서 크게 대두됨-고르키 가 가교역할
 - * 자기창조, 자기 초월적인 것
 - * 의식의 조종에 의한 자발성의 표현
 - * 연속적, 자연발생적, 표현 행위적 오토마티즘
- 본인의
오토마티즘 :
- * 화면상의 조형성 탐구와 기법상 우연적 표현의 구체화
 - * 초현실주의 오토마티즘과 추상표현주의 오토마티즘에 근거
 - * 물이 갖는 은유적 이미지를 추상적 형태로 표현
 - * 마블링 기법을 응용하여 인위적이고 이미지를 의도하는 우연성
 - * 물과 기름의 반발작용을 이용한 화학적 오토마티즘

이상에서 볼 때 추상표현주의는 오토마티즘을 여과하여 비 재현 적이며 독자적인 그들만의 오토마티즘을 창출하게 된다. 이러한 연구 과정에서 본 연구자의 작품 표현 방식에서 나타나는 우연적인 요소의 개입은 초현실주의를 거쳐 추상표현주의 자들에게 의해 영향을 받았지만 어떤 양식이나 미학에 구애됨이 없는 다원주의적 경향이 뚜렷한 현대 회화에서 독창적인 표현을 진행하려는 일련의 시도로서 본인 자신이 갖는 조형의지를 물과 기름의 반발작용을 이용한 재료의 자율적 표현에 의한 창의적인 작업을 추구하고자 하였다. 재료 간에 서로 밀고 당기면서 부딪히고 흡수되어 교감하는 모습을 통해 거친 표면이 어우러지는 현상을 ‘본인의 이성과 감성’으로 대입시켰고 색채를 단순화 시켜서 상상력의 유연성을 부여하고자 하는 의도를 포함시켰다.

초현실주의, 추상표현주의의 우연적 요소들이 어떻게 형성되었는지 이러한 연구 과정은 본인의 작업과 어떻게 연결되어지며 무엇이 다른지를 토대로 새로운 차원의 조형적 가능성을 모색하고자 하였다.

IV. 본인 작품의 조형적 특징

1. 마블링의 화학적 반응

본 연구 내용은 특히 추상 표현주의의 비정형과 우연성에 근거를 두고 드리핑 타시즘의 기법 적인 조형요소를 바탕으로 유성인 테레핀과, 유화물감, 그라운드, 수성물감을 재료로 선택하였다.

표현방법에 있어서 즉흥적인 우연의 효과로 표현되어지는 추상적 형태가 아니라 재료의 특성의 연구와 실험 과정을 거쳐서 얻어진 결과를 가지고 상상력과 잠재의식을 절제된 표현 행위를 통하여 조형화 하였다.

기법으로는 물과 기름의 반발 작용을 이용하여 표현되어진다.

이것은 마블링 23)기법에서 우연히 생각해 낸 것으로 혼합될 수 없는 성질인 서로 다른 재료를 한 화면에 표현함으로써 기존의 표현방법 양식을 새롭게 인식하고자 하였다.

마블링으로 표현되어진 재료로서의 테레핀은 유성으로서 물과는 혼합될 수 없는 성질을 가지고 있으며 이러한 특성을 이용하여 드리핑 함으로서 수성물감에 스며들음을 막아주는 역할을 하면서 알 수 없는 우연적인 형태를 만들어 내는 것이다.

23) 마블(marble)이란 대리석이란 뜻이지만, 채색 용어로는 책의 배, 머리, 밑 등 책가에 대리석 무늬를 붙이거나 물들이는 것을 말한다. 또한 대리석 등의 맥리(대리석 특유의 얼룩무늬)를 연상시키는 줄무늬를 뜻하는 것으로 붙어로는 마르 뷔르(marbure)이고 마블지(marbled paper), 마블드 웨어(marbled ware), 마블드 포터리(marbled pottery), 마블링(marbling)등의 단어도 이 단어에서 나온 것이다. 마블링이란 바로 이러한 마블 무늬를 나타내는 미술기법을 일컫는 것으로, 물과 기름의 상반되는 성질을 이용하여 수면의 일정치 않는 형을 순간의 종이 또는 직물의 면에 흡착시키는 것을 말하며, 농담 혹은 색조의 그라데이션을 특색으로 한다.

마블링표현 행위가 나타내주는 우연적 물리적 현상은 본인으로 하여금 상상력의 신비를 느끼게 하여 강한 표현 욕구를 만족시킨다. 또 행위에 의한 흔적은 공간적 시간적 의미를 띄며 내적 심상 표현을 가능케 한다. 행위는 자신이 원하는 공간과 느낌이 나타날 때까지 반복되었고 행위에 의한 충동과 절제를 동시에 종합시키는데 이는 합리적인 것과 우연적인 것 절제와 무절제, 표출과 제어를 의미하는 것이다.

마블 자체가 중력에 의한 자율적 운동으로 스스로 형상을 만들고 물 이미지의 상징적 생명체에 역동적인 형상을 물질간의 상호 작용으로 공간을 표현하였다. 이러한 특성은 드리핑에 의해서 화면이 구성되는데 드리핑하면서 물과 기름의 불가분의 관계는 수성물감에 스며들음을 막아주는 역할을 하면서 우연적인 형태를 만들어 낸다. 이는 물감의 양과 테레핀의 양의 농도에 따라 색채의 농도가 달라진다.

마블링 기법의 우연에 의해 얻어진 추상적이고 유기적인 형태는 본인 작품에서 자유롭고 역동적인 물의 이미지를 부각시키기에 적합하였다. 마블링에서 나타나는 무늬는 무한한 상상력을 발휘 할 수 있어 정신세계의 끊임 없는 탐구가 될 수 있다.

마블의 차용은 다양한 공간을 변화무쌍한 형태들의 조화 속에서 보다 능동적으로 물의 가시적 대상의 느낌을 은유적으로 표현하기에 적합한 재료가 되어주고 있다.

본인의 표현 적 의도에 의해 이미지 와 결합하거나 그 자체가 회화적 요소의 역할을 하면서 역동적인 공간을 조형적으로 만들어 내었다.

본인 작품에 나타나는 물 의 심상 이미지는 자연에 대한 내적 삶의 체험을 심상화 시켜서 표현하기도 하지만 표현 방법과 화면의 질서에 있어서는 작가의 내적 동기를 환기시키고 내면적인 정신세계를 회화적 요소로서 감각 적이며 자연 발생적인 것을 추구하려는 조형의도가 있다. 작품은 표현적

형식으로 존재하며 그것을 표현하는 것은 작가 자신의 감정이다. 마블이 만들어 내는 순수 이미지들이 스스로 화면 속에 하나씩 표현되어 지고 있으며 이는 곧 본인의 감각 행위이며 삶의 탐구 노력이 부합된 조형의도가 있다.

물의 가시적 대상을 자기 내면화하여 색채와 형태의 표현을 통하여 유출되는 여러 가지 연상을 표출시켜 보고자 하였고 드리핑의 방법에서 유출된 동작의 힘과 순간적인 행위에서 예리하게 표출된 흔적의 형태 유동적인 흐름의 구성으로 작품을 제작하였다. 이에 따라 이미 에스키스 되어 의도되어진 드리핑의 결과로 나타난 색채의 겹침에서 투명성과 표면의 마티에르에 의한 미시적인 독특한 형태가 엿보인다. 전체의 작품제작 과정은 드리핑의 얼룩에 의한 복잡한 화면에서 점차로 단순화시켜 공간의 여백을 두려하는 구도로써 변화시켰다.

이러한 행위는 자신이 원하는 화면의 공간과 느낌이 나타날 때까지 반복되고 행위에 의한 충동과 절제를 동시에 종합시키는데 이는 우연적인 것과 절제와 무절제 표출과 제어의 연결을 의미하는 것이다.

본인 작업에 있어서 의도된 우연성(Contingence)이란 완전하게 형태가 상징성을 내포하고 여러 형태의 변형 과정을 거친다.

본인 작업 표현방법에 있어서 마블링에서의 우연은 인간의 내면세계를 해방시켜 단순한 무의식 세계를 표현하는 우연이 아닌 작가의 의도와 계획에 따라 무늬를 어느 정도는 인위적이고 의도적으로 만들 수 있는 우연을 의미한다.

따라서 마블링 기법은 단순히 기술적인 기법이 아닌 우연적으로 발생하는 형태를 계획에 따라 변형시켜 새로운 이미지로 표현하는 방법이다.

2. 색의 절제를 통한 공간 형성

칸딘스키(Kandinsky)에 의하면 색채가 우리에게 효과를 크게 2가지로 구분하여 순수한 물리적 작용으로서의 효과와 심리적인 효과를 설명하고 있다. 즉 색 그 자체가 주는 차갑고 따뜻한 평온한 느낌들과 함께 색채는 우리에게 정신적 동요까지 만들어 낸다. 색을 처음 대했을 때의 물리적인 인상은 정신적 동요로 이어지며 심성에 직접적 영향을 미친다.

색채는 어떤 정신적인 내용을 표현하는 것으로서 은유적인 가능성을 내포하고 있는데 그러한 것은 그것을 표현하는 사람의 기억이나 관념과 관련되어 있다. 또한 색채는 그림을 장식하는 기능을 의미하는 특성뿐만 아니라 심리학적 가치를 가지고 있는 질료로서 뚜렷하게 나타난다. 색채는 작가가 자신의 독특한 성격을 표현하게 하는 작가의 개성적인 가치 표상으로서 감성을 전달한다.

본인작품에 주로 사용되고 있는 색채는 짙은 갈색, 무채색, 푸른색정도이다. 이러한 색채들은 고요한 분위기와 깊이를 조성하여 명상을 용이하게 하려는 의도에서 사용되었다. 물의 이미지를 표현할 때 자연의 구체적인 물의 색을 차용하기보다는 초월적인 가능성을 지닌 상징의 색이다. 그로 인해 무한한 자유를 생각하게 하고 깊이 생각되어진 사유의 세계를 표상하고 생명의 가능성이 잠재되어 있는 자연의 비가시적인 영역을 상징하려는 것이다.

짙은 갈색 혹은 무채색은 우리가 시간을 초월한 현실을 표현할 때 즐겨 사용하는 색채이기도 하다. 흑백이나 짙은 갈색 톤으로 표현되는 형상들은 과거의 추억의 상상력을 작동시키는 힘의 요소로도 작용하기도 한다. 예를 들면, 오래된 한 장의 흑백이나 갈색사진은 우리에게 그 시간 속으로의 여행을 느끼게 한다. 흑백이나 갈색 화면을 통해 가능했던 상상의 영역은 오

늘날 의도된 영역에서만 활용되고 있다.²⁴⁾ 이러한 흑백이나 갈색 이미지들은 비 가식적인 세계 표현에 종종 사용되고 있다. 이러한 갈색의 절제된 색채의 사용은 이미지가 강한 색채에 의해 고정되는 것을 막고 상상력의 유연성을 부여하고자 하는 의도가 포함되어 있다. 특히 미세한 색채 변화를 통해 형성된 화면은 그 특유의 공간적 깊이를 갖게 됨으로써 다양하고 강렬한 색채를 사용하여 구체적인 형상을 갖게 되는 이미지로 보다는 표현된 이미지를 통해 상상이 가능한 공간으로 제시하게 된다.

본인 그림의 전반적인 분위기는 잔잔하고 절제되어 보이는 색을 주로 사용하였는데 이러한 색채의 절제는 소재의 고유한 색상에 충실히 표현하는 것에 비해 소재 자체가 지니는 고유의 실재감이나 상징성으로 인한 고정된 시각을 배제하는데 도움이 되리라 생각하였기 때문이다.

은유화된 소재는 그 자체의 객관적 상징성을 목적으로 하는 것이 아니라 은유의 효과를 위해 그 소재에 새로이 상징성을 부여하는 의미를 지니게 된다. 따라서 소재의 고유성이나 실재감이 드러나게 표현하는 것은 오히려 본인이 의도한 은유의 효과를 절감시킬 수도 있기 때문이다.

상징성을 위해서 고유의 색채를 사용하기보다는 색채를 절제하고 본인이 의도해 효과에 충실히 표현하는 것이 은유의 효과를 충실히 살리는데 도움이 될 수 있는 것이다. 여백과의 관계에 있어서도 색채의 절제는 이상향적인 맥락에서의 주요성도 포함 하지만 무엇보다 그러지지 않은 공간과 어울릴 수 있기 위해서는 무채색의 계열로 드리핑 된 부분이 비교적 자연스럽게 융화 될 수 있으리라 생각된다.

24) 안드레이 타르 코스스키.(1932-1986);말년에 서방세계로 망명한 소련 영화 작가 겸, 감독으로 대표작에<안드레이 류블로프><노스텔지아><희생><잠입자><솔라리스> 등이 있다. 그는 자신의 영화를 통해 인간의 삶과 영혼에 대한 진지한 성찰, '인류 구원의 가능성' 등에 대해 아름답고 심오한 영상미로 그려내고 있다. 구희영(1991){영화에 대해서 알고 싶은 두세 가지}(서울;한울) p. 271.309.313

작업이 진행 되어가면서 색은 대부분 갈 색조로 주를 이루던 화면에 생동감을 부여하고자 하는 목적으로 가벼운 색조를 약간씩 사용하였다.

주로 짙은 초록 계열과 노란 계열의 파스텔톤으로서 색상자체의 성격이 드러나지 않을 정도로 투명하게 색상을 조절하였다.

자칫 무거워 보일 수 있는 화면을 약한 파스텔조의 배경에 둥으로써 시각적으로 부드러운 이미지로 보여지게 하였는데 이를 통해 인간 심리에서의 부정 부분이 밝고 맑은 이상향 적인 순수한 세계로 지향되었으면 하는 본인 의도를 담고자 하였다.

3. 원형의 공간과 은유적 표현

본인은 물 의 은유적 이미지를 소재로 작업을 진행시키면서 초기에는 화면을 가득 메운 드리핑에서 점차로 절제된 이미지를 표현하면서 화면에서 오는 한계성을 느끼게 되었고 전시장의 벽면조차도 작업의 일부분으로서 물의 이미지를 캔버스 자체로 원형으로 변형시키는 작업을 하게 된다.

이는 단순한 원형의 화면에 집착하는 것이 아니라 하나의 소우주로서의 구조체가 떠오른 것이다. 이는 화면 자체가 표현 방법을 조율하는 하나의 거대한 물의 이미지로서 보여진다.

본인에게 있어서 드리핑은 단순한 행위에 의해 완결되는 것이 아니라 시작과 끝이 존재하지 않는 우주적 무브망에서 그 독특한 의미를 구축하고 있다. 바로 이와 같은 의미의 구축이 본인의 원형 캔버스로 나타난다고 할 수 있다. 시작도 끝도 없는 생성구조로서의 삶의 순환성을 담을 수 있는 최적의 구조가 원형이라 생각된다. 따라서 본인의 원형 캔버스는 단순한 평면이라기보다는 삶의 부피를 가진 공간으로써 무한 구체를 띄게 된다.

원이란 끝없는 생성의 순환 구조이다. 확산의 공간과 환원의 의식을 아울

러 지니고 있는 것이 다름 아닌 원형의 구조적 특징이다. 그러한 무한한 생성의 공간 속에 부단히 뛰어 듦으로서 비로소 살아 있음을 확인하는 것이라고 할까 본인에게는 자신을 가두면서도 동시에 자신을 무한히 해방시키는 구조로써 원형을 선택한 것이다.

태양을 흔히 원의 형태로 상징하는 것은 태양이 둥근 모양을 가졌기 때문 아니라 하나의 중심으로부터 모든 곳에 골고루 퍼져 나가는 영원한 에너지를 상징한다고 할 수 있다. 때문에 원은 영혼을 상징하며 모든 생명의 원천이며 존재하는 것들은 근원이다.

프란츠(Marie Louise Von Franz.1915~)는 원은 인간과 자연의 교섭을 포함하여 모든 측면에서 정신의 전체를 상징하고 있다. 동·서 고금을 막론하고 모든 원의 상징은 언제나 삶의 절대적 측면, 삶의 궁극적 정체성을 가르친다.²⁵⁾ 인도와 극동의 시각예술에서 원은 종교적 명상을 상징하는 기본형이다 특히 티베트의 라마교에서는 풍요롭게 형상화 된 만다라가 중요한 역할을 한다. 원칙적으로 이 만다라는 우주와 신의 힘이 관련된 교섭을 뜻한다. 이러한 추상적인 원은 선의 회화에서도 나타난다. 유명한 선의 고승은 “원은 선 불교에서 깨달음을 나타낸다. 원은 인간의 완성을 상징하는 것이다”²⁶⁾ 또한 아니엘라 야페(Aniela Jaffe)는 원은 마음의 전체를 표현한 것으로 그것은 항상 삶의 궁극적인 것을 가르키고 있다.²⁷⁾ c.용에 의해서도 원은 인간과 자연의 관계를 포괄하면서 다면적인 마음의 정체성을 상징하는데 이는 항상 생명력을 지닌 것에 대한 완전성을 의미한다. 즉, 완성이란 의미와 시작과 끝이 없는 계속되는 정신세계의 영원성을 상징한다고 본다.

본인에게 원은 곧 삶을 의미한다. 때문에 본인이 원형캔버스를 자르고 그

25) Aniela Taffe.[미술과 상징].이희숙 역.열화당.1979.p.35

26) Carl Gustav Jung.[존재와 상징] 실영환.역.서울 동천사1983p.221

27) Carl Gustav Jung[인간과 상징]이윤기 역.서울.열린 책들.1996p.240

위에 그림을 그리는 행위는 원의 순환을 통해 삶의 순환성을 보여주기 위한 하나의 행위이다. 제작의 까다로움을 지니고 있는 원형을 고집하는 이유는 무엇인가. 그것은 일차적으로 작가 개인의 기호에 연류 된다고 할 수 있고 또한 원이란 끝없는 생성의 구조이다. 화면 구조에서 본인 작품에서 보여주는 흘림과 흔적의 작업은 원형의 구조임을 통해서 안에서 밖으로 밖에서 안으로 흘리고, 쏟아 붓고, 조율하는 여러 반복성의리듬이 어우러진다.

4. 작품분석(개체별)

본인의 표현 방법으로는 액션 페인팅에서 드리핑에 대해 본질적인 착상에서 비롯되었다고 볼 수 있으나 이러한 방법은 드리핑에 대한 자율성을 인정하는 객관적인 자세와 그 자율성에다 자신의 의지 혹은 주관성 개입인 의도된 공간으로 긴장감을 주고 있다. 이것은 우연성과 함께 작가의 정신적 개입도 포함되는 의도와 우연의 혼합 병용이다 표현 방법이 우연의 효과에 의한 작업 같으면서도 결과적으로는 도리어 지적이고 의도적인 작업으로 비추게끔 하였다. 각 화면에서는 색의 절제를 사용하였고 물의 양과 테레핀의 농도에 변화를 줌으로써 다양한 색감의 깊이를 표현하려 하였으며 반복된 행위로 이루어진 겹겹 면들은 하나의 색채 구조로서 우연의 기법들과 결합 하여 이미지화되고 있다. 여기서 우연적 방법은 필연을 내포 하는 결과론 적이면서 계획된 우연이라 할 수 있다.

이는 재료 선택에 있어서도 제작 의도를 고려하여 틀에 얽매이지 않고 의도하는 표현에 적합하다면 어떤 재료든 수용하고자 하였다. 대체로 안료는 아크릴 과 그라운드, 테레핀을 사용하였으며 아크릴의 단점을 보완하기 위해 보조제를 사용하였다. 이는 한 안료의 속성을 야광과 무광의 보조제를

사용하여 한 색일지라도 광택의 유무로 인한 미묘한 차이를 보이게 하는 의도에서 사용되어졌다. 밑 작업의 두께를 주기 위해서 모델링 페이스트 (Modeling paste)나 젤 메딴(G meduim)을 사용하였다. 화면의 질감에 있어서는 그라운드에 테레핀을 적게 혹은 충분히 섞어 물성의 중첩에 대한 변화를 주었고 이는 시간의 흔적을 자연스럽게 남김으로써 화면의 깊이를 조정하고 있다.

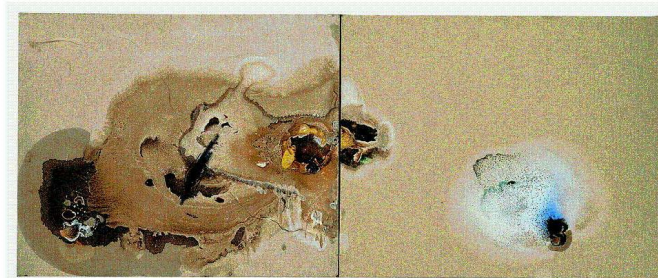
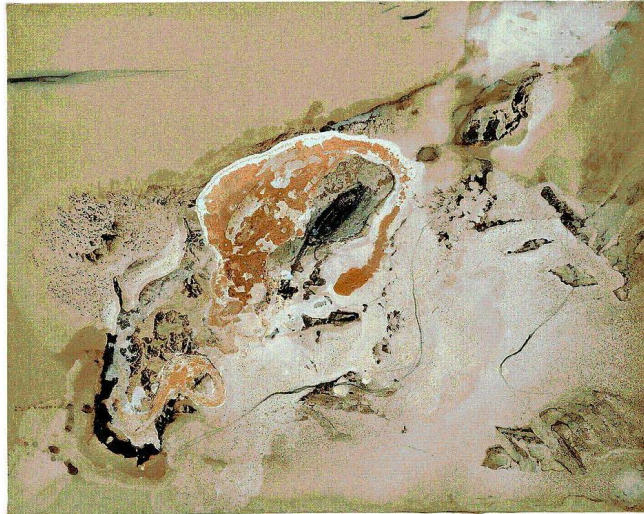
작품1, 2) 작품1)에서는 형상 표현을 계속함으로서 어떤 형상을 표현하기 보다 거기에 일어나는 화면자체에 관심을 기울이게 된다. 형상이 나타난 표현에서 그 형상들을 또다시 물로 지워감에 있어 흔적들이 서로 보완적인 것으로 유기적 교류가 생기면 무의식적인 행위 위에 의식적으로 전체 화면상의 어우러짐을 고려하게 되는 것이다.

그랬을 때 얻어지는 재료 자체에서 우연 속에서 형상이 없는 자체로도 작품에 표현의 대상이 되면서, 화면에서 질료들이 뒤섞여 일어나는 이미지로 신비함을 극대화한다. 그라운드와 물의 화학적 작용의 흔적들의 중첩에 밀도감이 생겨나기도 하고 완전히 씻어진 부분이나 남은 부분들의 생성, 소멸되는 밀도감 표현이 나타난다. 이러한 얼룩과 번짐의 효과는 시간성의 의미로 볼 수 있는데, 이미 많은 이야기로 표현되어진 커다란 화면에 물로 씻어 버리면 그 밑 화면이 보여지기도 하고 화면 안의 또 다른 밀도감이 생겨나는 것이다. 이러한 효과는 시간으로써 물의 역할, 외적 환경으로 인한 작품이 변화를 가져 왔고, 필연적으로 물이라는 것을 적극적으로 사용함으로써 물은 높은데서 낮은 곳으로 흐르고, 고이고, 물이 기체로 순환하면서 흔적이 남으며 이것은 자연에 가깝게 된다.

본인은 하나의 화면을 그려 나간 다기보다는 만들어 가는 조형의미도 내포하고 그려내야 한다는 고정관념에 대해 보다 자유롭고 확장된 의미로 사용할 수가 있었다.

이 작품은 드리핑을 시작한 초기의 작품으로 욕망덩어리인 기름진 그라운드의 유성 물질과 정화의 의미인 수성 (물) 이 서로 뒤엉켜 때로는 동조하거나 저항하면서 일궈낸 형상이다.

욕망을 쏟고 또 쏟아 부으며 마음속에 있는 헛된 욕망의 찌꺼기들이 물의 흐름에 씻겨 내려가길 원하는 본인의 내적인 흔적이었다.



【작품1, 2】 마음에 무엇이 되어보다 Einfühlen
50×50mm(each) mixed media on canvas 2002

작품3) 물은 고요하게 될 때 맑아지며 또 완전한 수평이 된다. 즉, 물의 본질적 특성중의 하나로 흐름과 함께 평형성을 추구한다는 점이다. 물이 완전한 수평을 이룰 때는 움직임이 없는 정적(靜的)인 이미지로 물체를 더욱 뚜렷하게 비춘다. 그러한 물의 속성을 수평적인 구도로써 화면을 분할하였다.

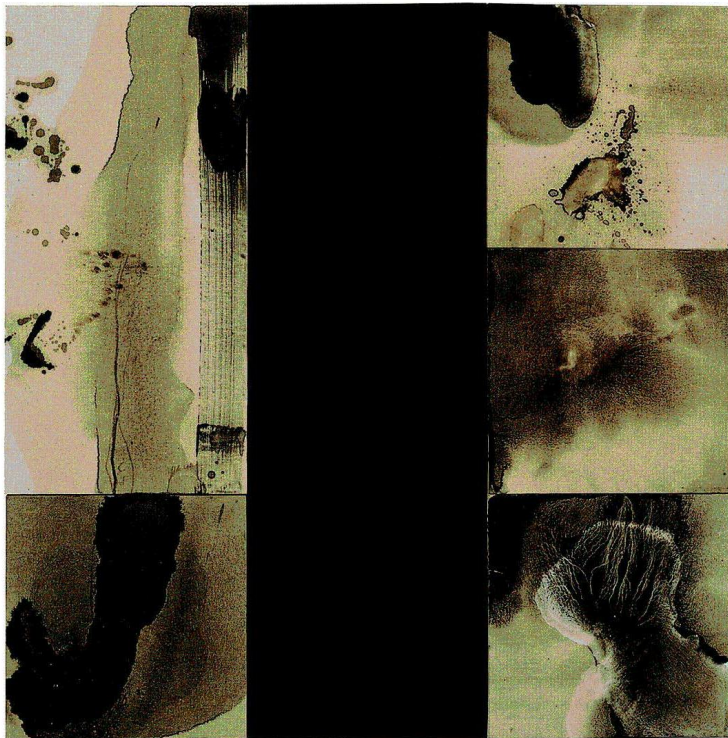
그 밑 부분의 아무렇게나 움직이는 혼란스러운 물 같지만 그것은 수평을 지향하는 움직임이며, 그것을 통하여 물의 정신적인 의미, 즉 인간이 살아가는 생활에는 반드시 질서가 있고 규칙이 있다는 의미를 보여주고자 하였다.



【작품3】 흘러가는 물이 말하는 도 1200×1000 mm(each)
mixed media on canvas 2003

작품4)는 조형적 변화를 주기 위해서 사각형 면을 만들어 부분 돌출 과 함몰작용을 의도하여 깊이감 차이를 나타내었으며 큰 면들과 작은 면들과의 균형 있는 조화와 다시 그 면들을 연결시켜 주는 물이 흐르는 이미지의 정사각형은 작은 면들은 인간이 근심과 욕망으로 가득 찬 세계에 의존하고 있다는 것을 표현한 것이고 직사각형의 텅 빈 화면은 무(無)의 존재를 나타내는데 무는 순수한 정신이 누리는 자유이다. 비었다는 것, 자신을 비운다는 것은 물에 대한 명상으로 표현된 것이다.

색감은 갈색 조로 어느 것 하나 나서는 것이 없으며 서로 어우러져 주고 받는 관계 속에 공존하고 있으며 이 색채는 물의 어두움이나 더러움이 아닌 빛의 존재에서 생겨나는 자연과 인간을 반영한 그림자 즉 영혼이 잠재되어 있는 물로서 소멸 뒤에 생성을 기다리는 재창조의 힘이 내재되어 있는 물로 생각하고 표현하였다. 또한 명상을 용이하게 할 수 있도록 모노톤을 사용하였다. 물방울들의 뭉침과 흩어짐으로 인해서 자연의 변화를 더욱 실감 할 수 있게 하는 효과를 나타내었다.



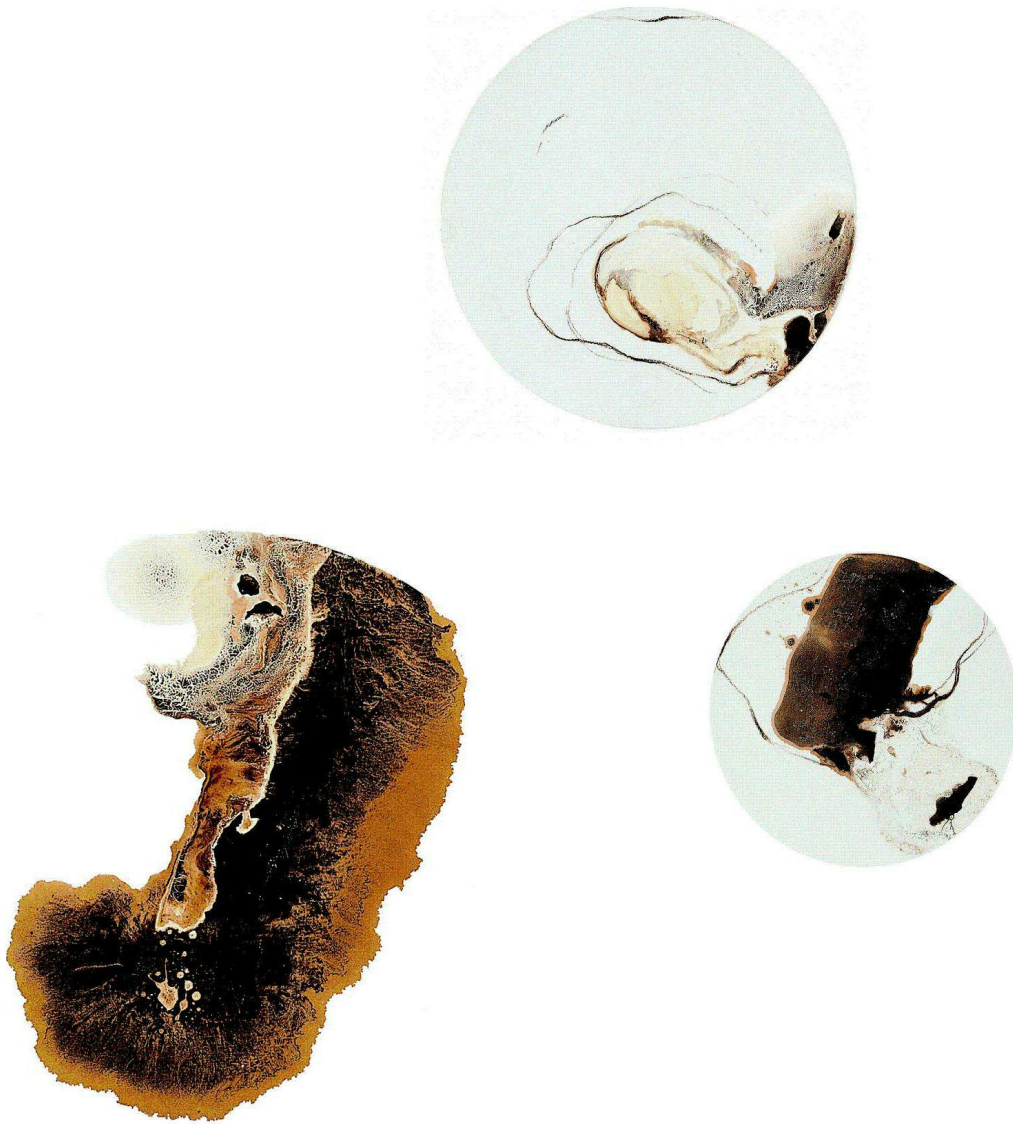
【작품4】 흘러가는 물이 말하는 도 1500×1500 mm(each)
mixed media on canvas 2003

【작품5, 6, 7】은 캔버스의 변형이 시도된다. .

여기에서의 원형 캔버스는 끝없는 생성의 순환 구조로서 도입되었다.

자연은 본인에게 마음의 안정을 찾을 수 있는 편안함을 제공하고 쉴 수 있는 안식처가 되어 준다. 모든 것이 생생하게 살아 있는 그 형태가 원형으로 비춰졌을 때 계곡에 흐르는 물의 순환적 원리가 그 형태에 반영되어졌다는 생각에 이르게 되었다. 나무, 바위나 돌 심지어 나뭇잎에 맺혀있는 물방울조차 모두 원으로 형성되고 그 원이 모여 산이라는 거대한 원형의 자연물을 만들고 있다고 생각했다. 이 작품의 이미지들은 산의 정상에 올라 수직으로 내려다 볼 때 생기는 자연의 이미지들이었다. 이에 원형이 단순한 캔버스가 아니라 부피를 가진 공간으로서 무한한 구체인 것이다. 그러한 부피는 곧 한 폭의 생생한 현실공간을 유추시킨다.

이는 화면 자체가 표현 방법을 조형화 시키는 방법으로서 화면을 배치하였고 붓은 탄력 있는 흐름과 크고 작은 반복성의 형태들이 어우러지면서 벽면 자체를 하나의 캔버스로 보고 물줄기의 형상을 나타내었다.



【작품5, 6, 7】근본자리에 머물다 1000Ø×3

mixed media on board, linen 2003

(작품8)

흐르는 물을 통하여 고고한 은유함과 자유의 힘을 보고, 어디론가 흐르고 싶어 하는, 끝없는 자유를 누리길 갈망하는 내 상념을 본다. 나에게 흐르는 물은 자유의 상징이고 동경의 대상이다.

본 작품의 화면은 전체적으로 물의 형상의 큰 덩어리와 작은 덩어리 의 부분적인 물방울 의 형상들로 나타나고 있었지만 결국 하나의 물을 나타내는 전면적인 형태이다

이 작품에서 보여지는 푸른색은 하늘과 빛을 반영하는 맑은 물의 색이다 물은 형태가 없다. 주어진 여건과 합일하여 형태가 나타난다. 즉, 푸른색의 이미지와 함께 차가움과 깨끗함의 상징으로 나타내게 되는 것이다.

이러한 일반적인 푸른색조의 이미지를 물의 색으로 표현함으로써 이 작품에서 나타나는 물 형상이 색에 의해서 더욱 감정적으로 나타나게 된다. 즉, 푸른 색조 의 색채가 갖고 있는 심리적인 효과로 인해 물의 이미지가 더욱 구체화된다는 것이다. 그러나 논자가 작품 속에서 물의 색으로 표현하고자 하는 푸른색은 단순히 물 자체만을 나타내는 색이 아니라 물의 순환으로 이루어지는 물의 자연적, 우주적 개념과 정신적 개념들이 내재되어 있는 순환하는 이미지의 푸른색이다.

이 작품에서는 맑고 투명한 은은한 색의 의도하였는데 먼저 푸른색을 자연스럽게 드리핑하고 다시 흐르는 물에 흘려보내는 과정의 반복 속에서 물이 순환하면서 나타난 흔적들이다.



근본자리에 머물다 8000×3×10000×750×2×300×4
mixed media on board, linen 2003



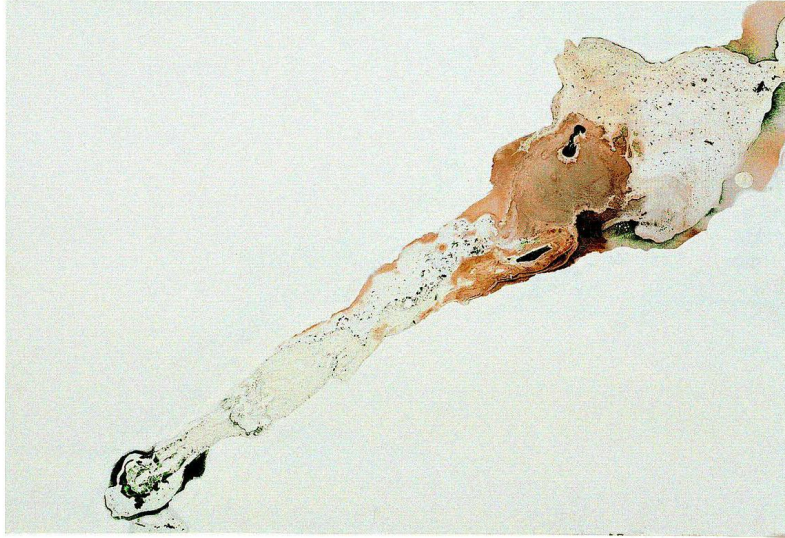
【작품8】 근본자리에 머물다 800Ø×3
mixed media on board, linen 2003

작품 9, 10, 11, 12)에서의 화면은 점점 단순해지면서 욕망으로 상징되어
졌던 그라운드느 더 이상 사용하지 않게 되고 맑은 색채의 절제된 우연의
효과의 관계성이 강조된다. 이와 같은 화면에서 절제된 우연의 효과와 욕
망, 을 억제함으로서 나타날 수 있는 앞으로의 작업방향으로서의 정신의 지
향점이기도 하다.

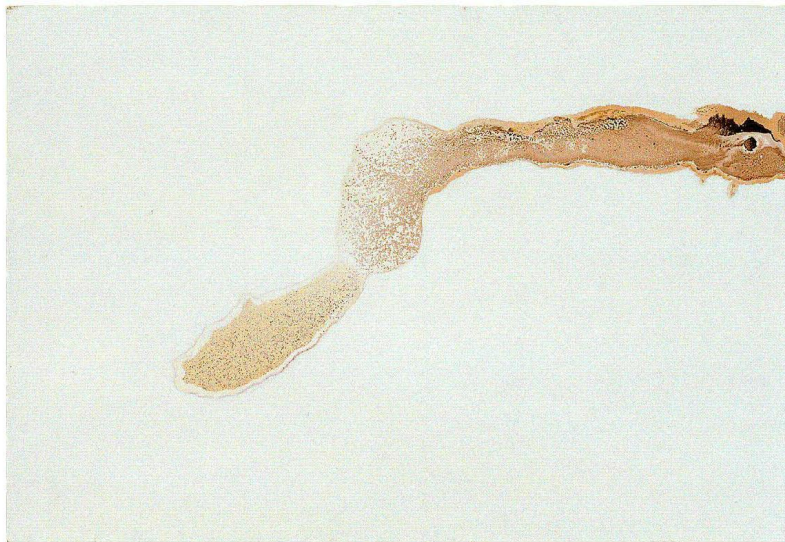
그것은 표현에의 감정억제를 통해서 형태가 거의 없는 절제의 미를 이루
려는 의도적 표현으로 그와 같은 감정의 절제된 표현은 깊숙한 침묵을 내
포한 묵시적 관념을 끌어들이면서 상상력의 영원함을 유지시키고 명상에
빠져들게 하는 역할이다.

또한 이시기의 작업들은 여백을 중시하면서 화면에 표현되지 않는 여백
에서 적극성을 띄고 한층 돋보이게 하는 여백의 처리는 많은 상상의 세계
를 낳게 하고 암시하거나 함축되는 시각적 조형적 표현 기술이기도 하다

자칫하면 밀도감이 약해 보이는 느낌을 보완하기 위해 모델링 페이스트
와 겔 메딕을 젯소, 아크릴과 혼합하여 밀 작업을 여러 번 반복하였다.



【작품9】 마음에 무엇이 되어보다 Einfühlen 500×500(each)
mixed media on canvas 2003



【작품10】 마음에 무엇이 되어보다 Einfühlen 750×250(each)
mixed media on canvas 2003



【작품11】 마음에 무엇이 되어보다 Einfühlen910×610(each)
mixed media on canvas 2003



【작품12】 마음에 무엇이 되어보다 Einfühlen910×610(each)
mixed media on canvas 2003

작품13)

노자는 “물처럼 도(道)역시 무정형이다(살아 있는) 어떤 것도 도는 모호하고 뚜렷하지 않고 모호하지만 그 안에 형상이 있고, 모호하고 뚜렷하지 않지만 그 안에서 살아 있는 어떤 것이 있다”라고 하여 물을 도에 비유하여 무정형이고 끊임없이 지나가는 어떤 것이며 어떤 것을 담고 있으나 결코 잡을 수 없는 것임을 말하였다.

이와 같이 도와 연결된 이미지로서의 물은 그 자체의 여러 가지 모습으로서의 실체, 물의 많은 변형체 뒤에 있는 원리, 우주 속에 있는 다른 모든 것들의 이미지와 흘러가는 시간의 의미이다. 본 작품은 그러한 물의 개념을 화면 안에서 정신적인 개념, 즉 도의 개념으로 환원시켜 표현하고자 하였다. 이 작품에서 보여지는 원의 형태는 자연의 환경아래 살아가는 그 일부로 자연인으로 돌아가고 싶은 원초적 회귀 본능의 이미지이다. 자연 현상이 원형(圓形)으로 이루어졌다는 시각을 통해 자연 법칙에 순응하는 물처럼, 나의 삶도 자연의 일부분으로 동화되기를 바랐다. 자연은 변형시켜야 할 대상이 아니라 ,그대로 두어야 하는 것으로써, 오히려 인간이 자연을 닮아가야 한다는 생각은 인간 중심이 아닌, 자연 그 자체로 보는 동양 철학에 있어서 가장 기본이 되는 자연관의 영향도 있음을 표현하고 싶었다.

작업이 진행 되어가면서 색은 대부분 갈 색조로 주를 이루던 화면에 생동감을 부여하고자 하는 목적으로 가벼운 색조를 약간씩 사용하였다.

주로 짙은 초록 계열과 노란 계열의 파스텔톤 으로서 색상자체의 성격이 드러나지 않을 정도로 투명하게 색상을 조절하였다.

자칫 무거워 보일 수 있는 화면을 약한 파스텔조의 배경에 둥으로써 시각적으로 부드러운 이미지로 보여지게 하였는데 이를 통해 인간 심리에서의 부분이 밝고 맑은 이상향 적인 순수한 세계로 지향되었으면 하는 본인의 의도를 담고자 하였다.



【작품13】 마음에 무엇이 되어보다 Einfühlen910×610(each)
mixed media on canvas 2003

V. 결 론

본인은 제작 과정 의 공간의 주된 표현 방법은 계획되어진 공간 구성으로서 물과 기름의 화학작용을 이용한 마블링 기법을 차용한 드리핑으로 작업을 하였다.

초기 작품에서는 캔바스를 움직여서 생기는 속도의 힘의 작용을 이용하여 무질서하게 전개된 형태의 마블의 우연성을 나타내었지만 점차로 작품을 진행시키면서 계획되어지고 변형된 캔버스의 도입으로 의도되어진 화면 구성에 형상들은 더욱 단순화되어지고 여백을 염두에 해두면서 인위적인 작업을 진행 시켜 나갔다.

본인의 이러한 실험들은 캔버스 공간 내에서 이루어지는 드리핑의 형태들에 다양한 변화를 주는 새로운 형태의 가능성을 탐구 하고자 하였다.

본인은 작품의 이론적 근거로서 우연성의 미술사적 배경 다다에서 초현실주의 추상표현에 이르는 우연성의 미술사적 배경과 대표 작가들의 방법론에 대한 전반적인 고찰과 작업을 통한 표현기법의 우연성 비교를 통한 오토마틱한 이미지 구성의 주된 표현 방법의 의미를 찾아보았다. 우연성을 표현요소로 삼아 화면공간에서 자신의 내면세계를 시각적으로 좀 더 풍부하게 체험해보고 상상을 환기시키면서 추상표현주의 기법으로 생동감 있는 재료의 자연 발생적 이미지를 도입하여 그 다양한 변화로 정체된 화면에 생동감을 부여하여 표현하고자 하였다.

본인의 작품에 있어서 구조적인 형상성은 표현에 대한 구체적인 체험이며 순수한 감각을 기초로 하고 있으나 단순한 색채 사용과 표현력의 단편성은 좀더 밀도 있게 형성되고 또 사고의 한계성이 극복되어야 할 과제이

며 표현의 다양성은 조형성 실험을 통해 대상의 상징적 감성을 강화시키고
좀 더 표현의 직접성을 다각적으로 연구하여야 한다.

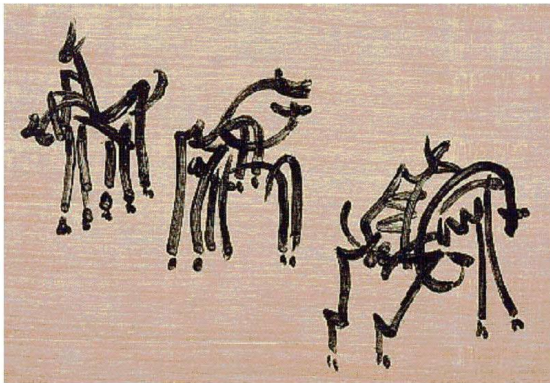
참 고 도 판



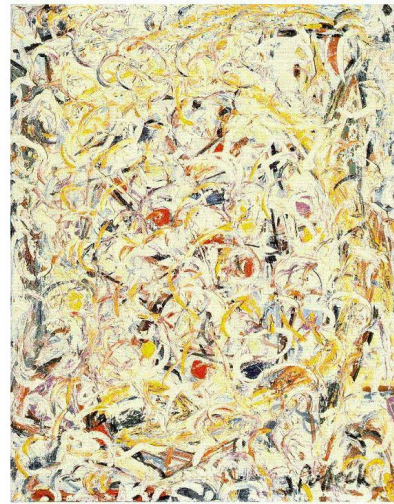
【도판1】 피카비아 프란스(PICABIA Francis)
Le Sphinx, huile sur toile, 131 x 163 cm 1929



【도판2】 에른스트 (Max Ernst)
Europe after the Rain 1933. Oil and gypsum
on plywood. 101 x 149 cm. .1933.



【도판3】 앙드레 마송(Andre Masson)
서체주의 회화 Les Chevaux 15 1/2" x 22
3/4" 1957



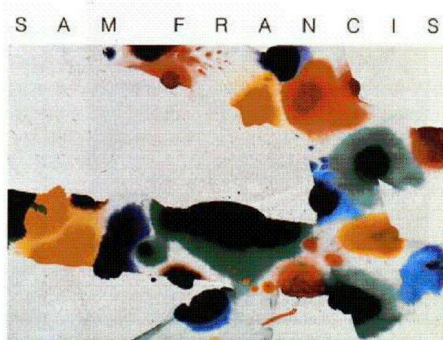
【도판4】 잭슨 폴록(Jackson Pollock)
Shimmering Substance Oil on canvas,
30 1/8 x 24 1/4 in; 1946



【도판5】 한스 호프만
The Wind oil, 101 x 149 cm. duco,
gouache and ink on posterboard 1942



【도판6】 샘 프랜시스(Sam Francis)
Untitled, Paintings 28 x 40 in 1987



【도판7】 샘 프랜시스(Sam Francis)
Untitled Paintin 48 x 34 (cm) 1987



【도판8】 미셸타피에(Michel Tapié)
Untitled Oil on canvas 131 x 163 cm 1959

참고 문헌

- 에드워드 루시-스미드, 김춘일 역 「현대 미술 흐름의 역사」 미진사
「현대조각의 흐름」 로잘린드 크라우스. 윤난지 옮김. 예경
- W. Haftman, *Painting in the twentieth century*, N.Y., 1964.
- S. 알렉산드리안 저 이대일 역, *초현실주의 미술*, 열화당, 1984
- 김현화, *20세기 미술사 추상미술의 창조와 발전*, 한길 아트, 1999,
- Herbert Read, *A concise history of Modern painting*, London, 1974
- 장 퓌크 다발, 홍승례 역, 「추상 미술의 역사」, 미진사, 1990,
- Jan Butterfield, <Sam Francis>, 서문. 서울, 한국 문화 예술 진흥원
- 구희영(1991){영화에 대해서 알고싶은 두세 가지}(서울;한울) p.
- Aniela Taffe. [미술과 상징]. 이희숙 역. 열화당. 1979.
- Carl Gustav Jung. [존재와 상징] 설영환. 역. 서울 동천사 1983
- Carl Gustav Jung [인간과 상징] 이윤기 역. 서울. 열린 책들. 1996
- 이일 '현대 미술의 시각' 서울: 미진사
- '현대 미술 용어 사전' 계간 미술편, 서울: 중앙 일보사
- 도윤희 「표현에 있어서 타시즘과 드리핑에 대한 연구」

ABSTRACT

Figurative Contemplation on Accidental Expression in Modern Fine Art

-Centering around My Work-

Lee bo ra

Dept, of western painting
the graduate school of
Sung shin women's University

This thesis is contemplation on the actions that were achieved in fine art works which intended to create an accidental result.

The initial purposes of the thesis are to study and compare the accidental findings of the works and to search the interconnection from Dada and surrealism to abstract expressionism of the origin of the automatism focusing on American abstract expressionism.

The pre-contemporary paintings are created to fit the painters' original plans but ,in the contemporary period, the range of expressions of artists is expanding and they showed endless attempts to create brand new works.

The new theme in the contemporary era could be summed up with 'expression of subconscious worlds of the artists. 'Theproduction from this method is Automatism which is very

important in understanding the flow of modern paintings.

American abstract expression is learning the spirit and methods from various cultures and thoughts. The accidental effects or methods are rooted from Dada and directly influenced by European painters who moved to U.S.

As far as the painting style is concerned, the Dada and surrealism works showed similar style to dripping works of Jackson Pollock, one of most renowned action painters. Although they influenced each other technically they showed difference in the mental backgrounds.

In discussing the accidental aspect of my own paintings, the research on periodical background where automatism appeared, from Dada to abstract expressionism to help understanding my paintings that were created accidentally.

The motive for this research is from my passion to understand and find the theoretical foundation of the accidental elements in my own paintings focusing mainly on the accidental aspect of my own paintings.