



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

석사학위논문

액션페인팅의 표현방법에 관한 연구

- 본인의 작품을 중심으로 -

제주대학교 대학원

미술학과

신민정

2018년 12월

액션페인팅의 표현방법에 관한 연구

- 본인의 작품을 중심으로 -

지도교수 박 성 진

신 민 정

이 논문을 미술학 석사학위 논문으로 제출함

2018년 12월

신민정의 미술학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 _____ ⑩

위 원 _____ ⑩

위 원 _____ ⑩

제주대학교 대학원

2018년 12월

<국문초록>

액션페인팅의 표현방법에 관한 연구

- 본인의 작품을 중심으로 -

신 민 정

제주대학교 대학원

미술학과 서양화전공

지도교수 박 성 진

제2차 세계대전으로 말미암아 유럽의 예술가들이 전란을 피하기 위해 미국대륙으로 활동지를 옮겨오게 된 것을 계기로 추상표현주의가 형성되었다. 추상표현주의는 초현실주의의 오토마티즘에 강한 영향을 받았으며, 종전과는 다른 표현적 추상의 형태로 나타나게 되었다.

오토마티즘의 우연적 요소를 특징적으로 받아들여 작품을 제작한 추상표현주의 작가들에 의해 ‘액션페인팅(Action Painting)’과 ‘색면 회화(Color Field Painting)’ 두 가지 양식이 만들어지게 되는데, 이 중 액션페인팅은 완성된 작품에서 미적인 가치를 구하기보다 화가가 현실의 장에서 표출하는 ‘행위’자체에 가치를 두는 것을 말한다.

본인은 이러한 액션페인팅의 우연적·행위적 표현에 유념하여 작품을 제작하였으며, 이에 따라 본 연구는 본인의 작품에서 나타나는 액션페인팅 표현의 고찰을 통하여 향후 작품 제작에 사용되는 표현방법들에 대한 다양한 방향성과 새로운 발전 가능성을 모색하는 데 목적이 있다.

이러한 연구의 과정 및 결론으로 첫째, 액션페인팅에 나타난 표현양식의 특성을 기법들을 통해 분석함으로써 본인의 작업에 나타나는 표현에 대한 이론적 근거를

마련하였다. 액션페인팅은 화면 내에서의 신체 행위의 표현으로 행위적 오토마티즘을 통한 순수성을 획득하려고 하였으며, 회화에서 행위가 지니는 필력과 제스처까지 작품에 담아내면서 새로운 회화양식을 만들게 된다. 또한 올 오버 화면을 통한 새로운 공간구성을 창출하며, 행위를 통해 그리는 과정 자체를 하나의 예술로서 인식하게 하였다.

둘째, 액션페인팅을 대표하는 작가들의 작품을 통한 사례 분석을 통하여 본인의 작품과의 연관성을 알아보고 표현의 특징을 분석하였다. 가장 특징적인 공통점으로는 작업과정에 우연성을 개입시켜 작품에 자유로운 표현을 나타낸 것인데, 본인의 작품에서 나타나는 우연성은 무의식에 의한 표출이 아닌 의식을 가지고 계획적으로 표현한 방식이라는 점에서 차이를 보인다. 이러한 우연성이 극대화된 화면을 연출하는 사례들을 연구하며, 의도되지 않은 표현에서 오는 조형성을 발견할 수 있었다.

셋째, 액션페인팅의 표현방식에 대한 연구를 토대로 본인의 작품을 분석하였으며, 작품의 방향 설정과 형성 배경을 조사하였고, 그 결과 작품에 나타나는 우연성의 가치를 파악하였다. 또한 드리핑을 통한 작업은 물감의 흔적들에 우연성을 극대화해주어 이미지 형상에 자연스러운 표현을 가능하게 하고, 신체 행위를 통한 표현은 작품에 생동감을 더해 주는 효과가 있음을 확인하였다. 그러나 이전의 작가들이 사용했던 표현이라는 것에서 한계점을 발견하였으며, 이에 따라 보다 새로운 표현형식을 만들어 나가기 위한 발전 가능성을 획득하였다.

본 연구를 진행한 결과 회화양식에 새로운 표현방식이 생겨나고 발전하게 되는 과정들을 살펴보면, 이전에 없던 표현이 새롭게 등장함으로써 회화의 발전에 큰 영향을 미치는 것을 확인하였다. 이에 따라 본인 또한 한 시대를 살아가는 작가로서 끊임없는 연구를 통하여 독특한 표현을 발견하기 위한 노력을 수반해야겠다고 느꼈으며, 앞으로 나아가야 할 작업의 방향성을 설정하게 된 것에 의의가 있다.

목 차

| | |
|-----------------------------------|----|
| <국문초록> | i |
| I. 서론 | 1 |
| 1. 연구의 필요성 및 목적 | 1 |
| 2. 연구의 내용 및 방법 | 2 |
| II. 추상표현주의의 이론적 고찰 | 3 |
| 1. 시대적 배경 및 형성 과정 | 3 |
| 2. 추상표현주의 | 8 |
| 3. 액션페인팅 | 11 |
| III. 액션페인팅에 나타난 표현양식 | 15 |
| 1. 오토마티즘 | 15 |
| 2. 드립 페인팅 | 16 |
| 3. 올 오버 페인팅 | 19 |
| 4. 액션페인팅 대표 작가와 작품 분석 | 20 |
| IV. 본인 작품의 분석 | 34 |
| 1. 작품의 형성 배경 | 34 |
| 2. 작품에 나타나는 우연성 | 36 |
| 3. 표현형식 및 내용분석 | 37 |
| V. 결론 | 50 |
| 참고문헌 | 52 |
| ABSTRACT | 54 |

그림 목차

| | |
|--|----|
| <그림 1> 마르셀 뒤샹, 「계단을 내려오는 나부」 | 5 |
| <그림 2> 잭슨 폴록, 「검정색, 흰색, 노란색, 붉은색 위의 은빛」 | 9 |
| <그림 3> 마크 로드코, 「흑색 위의 열은 적색」 | 9 |
| <그림 4> 잭슨 폴록, 「포아링이 있는 구성Ⅱ」 | 12 |
| <그림 5> 한스 호프만, 「판타지아」 | 12 |
| <그림 6> 드리핑 작업을 하는 잭슨 폴록 | 17 |
| <그림 7> 잭슨 폴록, 「가을의 리듬 NO.30」 | 19 |
| <그림 8> 윌렘 드 쿠닝, 「발굴」 | 22 |
| <그림 9> 윌렘 드 쿠닝, 「여인 I」 | 23 |
| <그림 10> 윌렘 드 쿠닝, 「여인」 | 24 |
| <그림 11> 잭슨 폴록, 「속기술적 모습」 | 26 |
| <그림 12> 잭슨 폴록, 「벽화」 | 26 |
| <그림 13> 잭슨 폴록, 「대성당」 | 27 |
| <그림 14> 잭슨 폴록, 「모든 길 다섯」 | 27 |
| <그림 15> 잭슨 폴록, 「라벤더 안개」 | 28 |
| <그림 16> 잭슨 폴록, 「파란 막대기들」 | 29 |
| <그림 17> 샘 프란시스, 「The whiteness of whale」 | 31 |
| <그림 18> 샘 프란시스, 「Blue ball」 | 32 |
| <그림 19> 신민정, 「흔적」 | 35 |
| <그림 20> 신민정, 「노인」 | 37 |
| <그림 21> 신민정, 「노인」 (부분) | 37 |
| <그림 22> 신민정, 「노인 이미지」 | 39 |
| <그림 23> 신민정, 「웃는 얼굴 연작-1」 | 40 |
| <그림 24> 신민정, 「웃는 얼굴 연작-2」 | 40 |
| <그림 25> 신민정, 「웃는 얼굴 연작-3」 | 40 |
| <그림 26> 신민정, 「웃는 얼굴 연작-3」 (부분) | 40 |

| | |
|--------------------------------------|----|
| <그림 27> 신민정, 「귀로」 | 41 |
| <그림 28> 신민정, 「바당밭」 | 42 |
| <그림 29> 신민정, 「전하지 못한」 | 43 |
| <그림 30> 신민정, 「바당밭의 해녀」 | 45 |
| <그림 31> 신민정, 「바당밭의 해녀」 (부분) | 46 |
| <그림 32> 신민정, 「바람」 | 47 |
| <그림 33> 신민정, 「바람」 (부분) | 47 |
| <그림 34> 신민정, 「해녀」 | 48 |
| <그림 35> 신민정, 「해녀」 (부분) | 48 |
| <그림 36> 신민정, 「물질하러 가는 해녀」 | 48 |
| <그림 37> 신민정, 「물질하러 가는 해녀」 (부분) | 48 |

I. 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적

미국에서 발생한 추상표현주의는 그 이전까지 행해지던 전통적인 회화양식과는 다른 독자적인 표현방식을 통해 현대미술을 새로운 영역으로 확장시키며, 회화의 의미를 다시 한 번 생각하게 만들었다.

제1, 2차 세계대전을 겪는 시대적 상황 속에서 미술가들은 전쟁으로 인한 후유증으로 상실된 인간의 마음을 회복시키고자 하는 창작 과정을 인식하였고, 추상표현주의 작가들에 이르러 새로운 가치를 찾기 위한 여러 가지 시도를 통하여 형성된 액션페인팅은 하나의 공간 속에서 회화를 창조하기 위해 행하는 ‘행위’ 그 자체의 순수성을 강조하여 작품에 표출하였다.

이와 같이 일련의 작품 활동을 ‘액션페인팅’이라고 명명한 데에 그 원인이 되는 신체 행위와 그러한 행위가 유발한 강력하고 즉흥적인 표현에서 액션페인팅은 주목을 받았다. 특히 잭슨 폴록은 초현실주의의 오토마티즘에 영향을 받아 우연적인 요소를 화면에 나타냈고, 폴록의 액션페인팅에 의해 이루어진 드리핑 기법과 올 오버 페인팅은 이후 많은 실험미술에 영향을 주었으며, 오늘날 현대미술을 이해하는 데 있어서 중요한 의미를 가진다.

따라서 본 연구는 이러한 액션페인팅에 나타나는 표현방법들에 대한 고찰을 통하여 본인의 작품에 표현된 기법에 대한 이론적 근거를 마련하는 것에 의미를 가지며, 향후 작업에 다양한 방향성과 보다 새로운 표현의 가능성을 모색하는 데 목적을 두고 있다.

2. 연구의 내용 및 방법

본 연구는 추상표현주의와 액션페인팅에 나타난 표현들에 대한 고찰과 더불어 액션페인팅의 대표 작가들의 작품을 통한 사례연구와 본인 작품의 분석을 중심으로 이루어졌으며, 연구의 내용 및 방법은 다음과 같다.

Ⅱ장에서 추상표현주의가 생겨나게 된 시대적 배경과 형성 과정에 대하여 살펴보았으며, 추상표현주의와 액션페인팅을 구분하여 그 개념을 조사하였다.

Ⅲ장에서는 액션페인팅에 나타나는 표현양식 중 오토마티즘, 드립 페인팅, 울 오버 페인팅으로 대표되는 세 가지 기법들에 대하여 알아보았으며, 액션페인팅의 대표 작가 연구에 있어서는 본인의 작품에 나타나는 표현방식과 연관성을 가지는 윌렘 드 쿠닝, 잭슨 폴록, 샘 프란시스 등의 작품에 대한 분석을 중심으로 사례를 연구하였고, 이를 통해 액션페인팅 표현의 특징을 분석하였다.

Ⅳ장은 본 연구의 바탕으로서 본인 작품의 형성 배경을 알아보았으며, 작품에 나타난 우연성에 관한 내용을 조사·분석하였다. 그리고 본인 작품에 나타난 표현 형식인 드리핑과 신체 행위를 통한 표현을 분석하였는데, 작품 표현에 대한 실제적인 분석을 진행한 부분으로서 주요 작품의 제작 과정과 방식, 그에 따른 설명을 통해 작업의 계획과 의도를 함께 살펴보았다.

이러한 연구를 통하여 추상표현주의의 제반 이론적인 고찰과 액션페인팅의 개념 및 표현의 특성을 이해하였으며, 대표 작가의 사례와 작품 비교를 통해 본인의 작품에 나타난 표현의 특징을 파악하였고, 작품의 분석을 통해 액션페인팅 표현 방법이 가지는 효과와 가치를 알아보았다.

II. 추상표현주의의 이론적 고찰

미국회화사상 가장 강력하고, 주도적인 역할을 한 회화 사조 중 하나로 손꼽히는 추상표현주의는 1940년대 중반에서 1950년대 초반까지 뉴욕의 10번가를 중심으로 생성된 사조이다. 당시의 미국미술이 세계의 중심지가 될 수 있었던 데에는 세계대전으로 말미암은 정치, 경제, 사회, 문화 등에서 생겨난 변화의 시대적인 배경이 있었다.

전쟁으로 인한 비극과 인간의 존엄성이 말살되는 불확실성의 시대를 초래하자 추상표현주의자들은 우연적 효과에 기대를 가졌고, 내면의 자발성과 본능의 폭발적 힘에 의한 감정의 분출이 만들어 내는 불확실한 형태 체계로 결과를 예측할 수 없는 표현적 추상의 조형언어를 나타내게 된다.¹⁾

“또한 그들은 조작적인 화면 구성의 과정을 넘어 의식의 통제를 자유롭게 하기 위해 오토마티즘을 운용했던 초현실주의의 사상에 많은 영향을 받았으며, 특히 20세기 회화의 중대한 인식론적 문제, 즉 이미지와 바탕, 채색과 드로잉, 일루전과 평면의 관계가 가지고 있는 문제들을 본격적으로 파고들어 탐구했던 점들에 주목하여 추상표현주의의 의의를 찾을 수 있다.”²⁾

1. 시대적 배경 및 형성 과정

제1, 2차 세계대전으로 말미암아 유럽은 정치, 경제, 사회, 문화예술 전 영역의 변화를 맞게 된다. 전쟁이 종식된 후에도 여전히 모든 영역에서 변화가 일어나고 있었으며, 새로운 시대가 열리는 상황에 대한 움직임이 구체적인 형태를 띠고 나타나기 시작하였고, 예술분야에서도 전통성을 뒤엎는 새로운 형태의 조형 언어로 기반

1) 김현화(1999), 「20세기 미술사」, 한길아트, p.199.

2) 찰스 헤리슨, 이영철 역(1988), 「추상표현주의」, 열화당, p.105.

을 잡아야 한다는 필요성 속에서 추상표현주의가 형성되었다.

추상표현주의에 근원이 된 초현실주의는 제1차 대전과 제2차 대전 중간 시기에 프랑스를 중심으로 일어난 전위 운동으로 이 운동은 프랑스의 시인 ‘앙드레 브르통(Andre Breton)’³⁾의 주도하에 1924년에 시작되어 30년대까지 계속되었다. 브르통은 1924년 초현실주의의 시작을 알리는 ‘초현실주의 선언’⁴⁾을 발표하게 되는데, 그 근간을 이루는 사상은 상상력의 해방이며, 사실주의적 태도를 비판하는 것이다.

또한 “프로이트(Sigmund Freud)의 무의식과 꿈의 분석에 영향을 받은 초현실주의 화가들은 우연과 무의식의 세계가 아무런 제약도 없이 스스로 드러나게 하는 다양한 회화적 기법을 창출하여, 이에 대한 우리의 환상은 물론 경험의 영역을 확충 시키기에 이른다.”⁵⁾

초현실주의의 주요 화가로는 막스 에른스트(Max Ernst), 살바도르 달리(Salvador Dali), 앙드레 마송(Andre Masson), 폴 클레(Paul Klee), 호안 미로(Joan Miro) 등이 있으며, 이들은 프로이트의 이성의 통제를 받지 않는 잠재된 충동, 즉 무의식에 의한 상상의 세계를 해방시킨다는 학설을 원용하여 오토마티즘에 의한 다양한 기법을 개발하였다.

이러한 초현실주의는 제2차 세계대전 중에 사실상 분열·분산되었으며, 이후 예술 운동의 주도권이 미국으로 옮겨지게 된다. 직접적으로 전쟁을 겪은 유럽은 사회, 경제, 예술 활동의 정체를 가져왔고, 미국으로 이주해 온 유럽의 초현실주의 화가들에 의해 활발하게 전개된 미술운동이 바로 추상표현주의 미술운동이다. 하지만 당시의 상황으로 볼 때 미국의 현대미술이 유럽 전위미술에만 전적으로 영향을 받은 것은 아니었으며, 어느 정도 전위미술을 수용할 수 있는 환경이 조성되어 있었다.

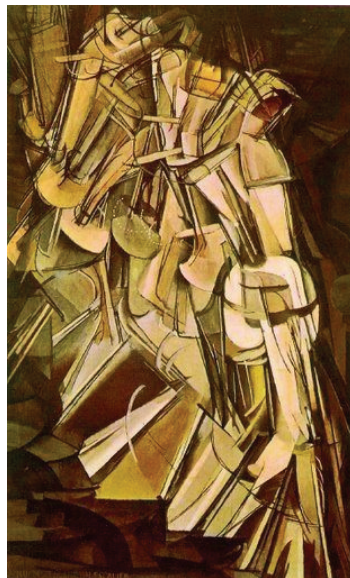
이와 같은 환경의 조성은 1910년으로 거슬러 올라가 미국 현대미술의 발전에 큰 영향을 미친 여러 가지 사건들에 의해 대두 되게 되는데, 그 첫 번째는 1913

3) 앙드레 브르통(Andre Breton) : 프랑스의 시인이자 초현실주의의 주창자.

4) 초현실주의 선언 : 앙드레 브르통은 1924년 출판된 그의 초현실주의 제1선언에서 “초현실주의는 구두, 기술, 기타 온갖 방법으로 사고의 참된 작용을 표현하려고 하는 순수한 심적 오토마티즘이다. 이성에 의한 일체의 통제 없이, 또는 미학적, 윤리적인 일체의 선입관 없이 행해지는 사고의 진실을 기록한 것이다.”라고 주장했다. 또 1929년 발표된 제2 선언에서는 “예술품을 만드는 것이 중요한 일은 아니다. 우리가 거의 자각하지 않는 미나, 애정이나, 재능으로 훌륭하게 빛나고 있음에도 불구하고 지금까지 표현되지 않았던 것이 있다. 그러나 이것은 표현할 수 있는 것이다. 이 미개척 부분을 밝히는 것이 초현실주의의 목적이다.”라고 말하고 있다.

5) 김해성(1985), 「현대미술을 보는 눈」, 열화당, p.76.

년 뉴욕 병기고에서 열린 국제적 전시회 ‘아모리 쇼(Armory Show)’⁶⁾로서 유럽의 새로운 미술을 미국 대중에게 소개하는 전시회였다. 이 전시는 유럽의 새로운 미술을 미국에 소개해 주었으며, 미국에서 현대 작가들의 작품을 대중에게 선보이는 계기가 되었다. 그중에서도 가장 화제를 불러일으킨 작품은 앙드레 브르통에 의해 ‘움직이는 요소로서의 빛’으로 평가된 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp)의 「계단을 내려오는 나무」 <그림 1>였다.



<그림 1> 계단을 내려오는 나무, 1913

이 작품은 파리의 ‘앵데팡당(Independant)’⁷⁾ 전에서는 아무런 반응을 불러일으키지 못했지만 아모리 쇼에 출품되면서 미국 화단에 커다란 영향을 주었다. 이 전시는 편견을 버리고 당시 미술의 모든 것을 보여주었으며, 이를 계기로 하여 뒤샹은 미국으로 이주해오게 된다. 이후 그를 중심으로 만 레이(Man Ray), 프란시스 피카비아(Francis Picabia) 등으로 구성된 뉴욕 다다가 결성되며, 미국의 현대미술을 형성하는 계기가 되었다.

유럽 각국이 제1차 세계대전의 후유증에서 벗어나려고 고심하고 있던 1920년

6) 아모리 쇼(Armory Show) : 1913년 뉴욕에서 개최된 미국 최초의 국제 현대 미술전. 서유럽에서 일어난 새로운 예술 운동을 신대륙에 보급시키는 데 큰 역할을 했다.

7) 앵데팡당(Independant) : ‘독립, 자주적’을 뜻하는 형용사로서, 속박이나 지배를 받지 않는 독립 정신을 의미하는 독립예술가협회(La Societe des Artistes Independant)의 약어.

대에 미국은 새로운 부강한 나라로 부상하고 있었다. 미국적 생활양식이 확립된 시기로 여겨지기도 하는 1920년대는 상업 지상주의와 소비를 미덕으로 여기는 풍조를 낳았고 할리우드 영화, 스포츠 영웅들이 우상이 되는 대중문화를 만들어 냈다. 그러나 영원한 번영을 약속해 주는 것처럼 보이던 미국의 자본주의가 1930년대 경제공황을 맞이하게 되면서 미국 문화는 상당히 보수화되었으며,⁸⁾ 미술에 있어서 유럽을 따르기보다는 자신의 모습을 돌아보아야 한다고 주장했던 보수적 비평가들의 견해가 더욱 지지를 얻게 되었다.

따라서 1913년 아모리 쇼를 기점으로 궤도에 올랐던 미국의 추상미술운동은 농민들의 생활을 주제로 한 토마스 하트 벤튼(Thomas Hart Benton)이나 경제공황 속에서 도시 빈민과 민중의 억눌린 삶을 주제로 하는 사회적인 그림을 그린 벤 샨(Ben Shahn)과 같은 작가들의 ‘사회주의 리얼리즘’⁹⁾이나 ‘지방주의 운동’¹⁰⁾ 미술에 밀리고 있었다. 이들의 주장은 미술가들이 작품에 사회를 반영해야 한다는 것이었으며, 추상미술이나 실험미술을 적대시하였다.

이러한 1930년대의 불황 시대 속에서 미국의 현대미술은 폐쇄 상태를 완전히 벗어나지 못하고 있었다. 한편, 불황 대책의 일환으로 비롯된 ‘F.A.P(연방 미술진흥계획)’¹¹⁾가 있었으며, F.A.P는 불황에 허덕이는 예술가들에게 도움의 손길을 주려는 취지에서 정부에서 설립한 것으로 정식으로는 ‘W.P.A(공공사업 촉진국)’¹²⁾의 하부조직이었다. F.A.P에서 화가들은 스스로 전문가로서 이해하도록 격려를 받았으며, 추상과 구상미술을 평등하게 대하여 30년대 미국의 추상미술이 그 명맥을 유지할 수 있었다.

1930년 미국 미술계는 유럽에서 온 재능이 탁월한 망명 작가들에 의해 자극을

8) 권선정(2004), “추상표현주의 액션페인팅의 우연성에 관한 연구-책슨 폴록의 액션 페인팅을 중심으로”, 한국교원대학교 대학원, p.6.

9) 사회주의 리얼리즘 : 1934년 소련에서 창조된 예술이론, 현실을 역사적 발전 속에서 사실적으로 포착하여 야한다고 주장하였다.

10) 지방주의 운동 : 1920년대부터 30년대에 걸쳐 활동했던 토마스 벤튼, 존 스튜어드 커리, 그랜트 우드 등을 중심으로 한 중서부 여러 주의 그룹을 가리킨다. 그들은 유럽의 추상예술을 퇴폐예술이라고 규정하고 자신의 눈을 미국의 지방적 풍물로 돌렸다.

11) F.A.P(Federal Art Project) : 연방미술 정책은 1930년대 대공황을 맞아 미국의 루즈벨트 대통령의 뉴딜정책의 일환으로 대형벽화를 그리는 것으로 화가들의 생계를 도와주기 위한 방법으로 제시되었으나 실패하였다. 그러나 미국 작가들의 공동의식을 심어주고 멕시코 벽화가 갖는 의의를 돌아보게 하였다. 한편 미국적인 회화의 특징인 대형화면의 전통도 여기서 유래되었다.

12) W.A.P(Works Progress Administration) : 1935년 8월 미국정부에 의하여 계획, 불경기 동안에 예술가들을 돕기 위하여 시작하였으며 대략 2,500여명의 예술가들이 이 계획에 고용되었다. 1,500점이 넘는 유화, 조각, 수채화, 동판화 등과 공공건물을 장식하는 벽화 등이 있다.

받기 시작하였다. 그 당시 망명 작가로는 모홀리 나기(Moholy Nagy), 조셉 앨버스(Josef Albers), 한스 호프만(Hans Hofmann) 등이 있으며, 특히 호프만은 추상회화에서 색채의 밀고 당기는 상호 관계와 공간 탐구를 연구하였다. 또한 1940년부터 캔버스를 바닥에 놓고 그 위에 물감을 떨어지게 하는 드리핑 기법을 사용하였고, 드리핑을 통하여 폴록에게 영향을 주게 됨으로써 미국의 현대회화에 실질적인 기반을 형성하는 데 큰 역할을 하였다.

이러한 시대적 배경과 일련의 과정 속에 추상표현주의는 “1942~46년에 페기 구겐하임(Peggy Guggenheim)의 화랑에서 여러 차례 전시회를 가지면서 본격적으로 하나의 미술사조로서 형성된다.”¹³⁾

구겐하임은 1942년 ‘금세기미술 화랑(Art of This Century Gallery)’을 운영하면서 유럽의 초현실주의자는 물론 당시의 미국의 젊은 예술가들의 작품을 전시하는 등 새로운 문호를 개방하였고, 전시에는 고르키(Arshile Gorky), 고틀리브(Adolf Gottlieb), 마더웰(Robert Motherwell), 바지오테스(William Baziotos), 스틸(Clyfford Still), 폴록 등이 함께 참여하고 있었다.

또한 추상표현주의는 1951년 뉴욕의 현대미술관에서 열린 ‘미국 초상화 조각전’을 계기로 강력하고 주도적인 미술 운동을 전개하였고, 1951년부터 1961년 사이에 이 운동은 미국을 비롯해서 세계 각국으로 파급되었다. 그리고 1960년을 그 정점으로 폴록, 클라인(Franz Kline), 로드코(Mark Rothko), 바지오테스, 톰린(Bradley Tomlin), 뉴먼(Barnett Newman), 라인하트(Ad Reinhardt) 등이 차례로 작고하면서 쇠퇴기를 맞게 되지만 드 쿠닝(Willem de Kooning), 고틀리브, 스틸 등의 남은 작가들은 그들의 이미지를 더욱 확대 시켜나갔다. 특히 뉴먼, 라인하트, 로드코, 마더웰 등은 1960년대와 1970년대 일어난 색면과 회화에 많은 영향을 주었다.

이처럼 추상표현주의는 외부적으로는 제2차 세계대전이라는 역사적 상황과 미국으로 이주한 유럽 예술인들의 영향이 있었고, 내부적으로는 대공황을 헤쳐 나가기 위한 정부의 노력과 전후 미국에 형성된 작가들의 자각이 함께 어울려 형성된 것이다.

13) 장혁 다발, 홍승혜 역(1990), 「추상 미술의 역사」, 미진사, p.97.

2. 추상표현주의

“추상표현주의라는 말은 1940년대부터 10여 년간 미국의 뉴욕을 중심으로 활동한 특정 세대 내지 미술가 집단의 다양한 작품들을 총괄해 부르는 용어이나 ‘추상적’이라고 말할 수 없는 윌렘 드 쿠닝의 작품과, 그 특성상 표현주의적이라 볼 수 없는 바넷 뉴먼의 작품을 모두 포괄하므로 오해의 소지를 갖고 있다. 하지만 이 용어는 일반적으로 널리 통용되어 왔으므로 비교적 적절한 것으로서 사용될 수 있을 것이다.”¹⁴⁾ ‘추상표현주의’를 포괄적으로 해석하면 유럽에서 일어난 표현적 추상인 ‘앵포르멜(Informel)’¹⁵⁾ 운동도 포함되고, 더 넓게는 표현적 느낌을 주는 추상 모두가 추상표현주의에 해당된다.

추상표현주의란 용어는 미술평론가 알프레드 바(Alfred Barr)가 1929년 미국에서 전시되고 있었던 바실리 칸딘스키(Wassily Kandinsky)의 유동적인 초기 작품을 가리켜 형식은 추상적이지만 내용은 표현주의적이라는 의미에서 추상표현주의라는 말을 사용하였다. 그 후 1940년대에 「뉴욕커」지의 로버트 코츠(Robert Coates)기자가 ‘미국의 젊은 작가들’을 지칭하는 용어로서 잭슨 폴록, 윌렘 드 쿠닝 등의 작품을 설명하기 위해서 ‘추상표현주의’라는 명칭을 사용함으로써 일반화되었다.

“추상표현주의의 모호한 개념은 1952년에 로젠버그(Harold Rosenberg)가 명명한 ‘액션페인팅’과 1955년에 그린버그(Clement Greenberg)가 명명한 ‘색면 회화’라는 두 개념의 커다란 흐름에서 분명해진다.”¹⁶⁾

액션페인팅은 잭슨 폴록, 윌렘 드 쿠닝 등으로 대표되는데, 그들은 신체의 움직임에 의해 표현되는 붓 터치가 만들어내는 효과 또는 페인트의 질감에 따라 변하는 다양한 양상에 관심을 기울였다. 폴록의 작품 「검정색, 흰색, 노란색, 붉은색 위의 은빛」 <그림 2>에 이러한 액션페인팅의 특징이 잘 드러나 있는 것을 알 수 있다.

14) 찰스 해리슨, 이영철 역(1988), 「추상표현주의」, 열화당, p.7.

15) 앵포르멜(Informel) : 앵포르멜이란 ‘비정형(非定形)’을 의미하는 말로, 넓은 의미에서 보면 추상표현주의의 범주에 들지만 특히 미국의 액션페인팅에 대응하는 프랑스의 예술 동향을 가리킨다.

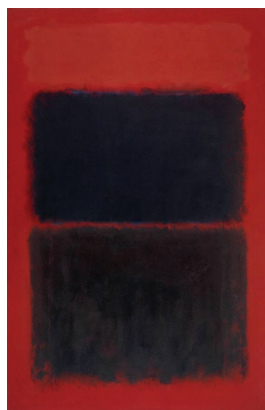
16) 김현화(1999), 「20세기 미술사」, 한길아트, p.202.



<그림 2> 검정색, 흰색, 노란색, 붉은색 위의 은빛, 1948

반면에 색면 회화는 마크 로드코, 바넷 뉴먼, 스틸, 라인하트 등의 작품 경향을 일컫는 것으로, 화가의 성격이나 감정을 직접적인 방식으로 나타내지 않고 커다란 색면의 캔버스 작업을 통하여 명상을 유도하는 특징이 있다.

“로드코의 그림은 폴록의 작품을 보는 것만큼이나 어려운데, 이는 그의 그림이 여러 해석들을 가능하게 하기 때문이 아니라, 우리들이 인지하려고 하지 않는다는 데서 더욱 어려운 것이다. 「흑색 위의 옅은 적색」 <그림 3>을 보면 그의 그림은 몇 개 안되는 매우 단순한 형태 위에 변화를 주어 화면을 구성하고 있는데, 색칠한 공간 위에 매달린 장방형, 빈 공간을 둘러싼 형태들, 약간 솟아오른 곳 뒤에 드리운 검은 커튼 같은 것으로 이루어져 있다.”¹⁷⁾



<그림 3> 흑색 위의 옅은 적색, 1957

17) 로즈메리 램버트, 이석우역(1986), 「20세기 미술사」, 열화당, p.88.

폴록이나 로드코의 표현 방식에는 “작품의 전체성을 강조하는 올 오버 페인팅이 그림의 스타일로 특징적으로 채택되고 있다. 이러한 유형은 화면을 주제나 부주제 등으로 경중을 따져서 제작하는 방식이 아니었기 때문에 이전에 비하여 그리는 방식이나 사고하는 유형에 있어서 큰 변화가 있었던 것이다. 이러한 양식적인 특성은 기하학적인 추상, 광선주의, 미래파 등의 스타일에서도 드러나긴 했으나 크게 주목되지 않았으며, 액션페인팅과 색면 화화에 이르러 본격적인 양식적 스타일로 드러나게 된다.”¹⁸⁾ 이러한 올 오버 화면의 작품들은 이전의 회화들에 비해 작품의 규모가 상당히 커졌다는 특징이 있는데, 실제로 동일한 색이라 할지라도 면적이 커질 경우에는 대단히 다른 명시도를 드러낼 수 있을 뿐만 아니라 그 울림이 매우 강렬하게 다가온다.

추상표현주의자들은 초현실주의의 오토마티즘에서 영향을 받아 새로운 정신적 차원의 지평을 열게 된다. 특히 추상표현주의 작가들 중에는 작품을 제작함에 있어서 ‘직관’을 우선으로 하는 이들이 주를 이루는데, 바로 이 ‘직관’ 속에 작가의 순간적인 판단에서 나오는 ‘우연’이 개입하게 된다고 보았다. 그들은 이러한 우연의 요소를 특징적으로 받아들였다. 작가가 보여주고자 직관적인 무의식 세계를 강조했던 것이다.

추상표현주의의 특징 중 또 하나로는 동양 사상을 들 수 있는데, 동양의 신비주의에 영향을 받았던 화가들의 공통적인 이념은 초자연적 경험이었다. 그들은 작품과 인생에서 기술사회의 비인간화가 되는 것을 벗어나려고 노력했으며, 그러한 노력으로 인간과 자연의 결합을 통한 순수성을 강조하였다.

추상표현주의는 미국의 회화가 전후 유럽의 회화와 상통하는 일면을 보여 주는 회화양식이었다. 이 회화양식은 미국의 기본적인 스타일로서 유럽 화가들이 때로 ‘일시적’ 미술로 오해하는 그런 양식이 결코 아니라는 사실을 깨우쳐주고 있다. 추상표현주의는 미국 미술로서는 처음으로 유럽 화단, 특히 ‘에콜 드 파리(Ecole de Paris)’¹⁹⁾에 영향을 미쳤다.

18) 권선정(2004), “추상표현주의 액션페인팅의 우연성에 관한 연구-잭슨 폴록의 액션 페인팅을 중심으로”, 한국교원대학교 대학원, p.17.

19) 에콜 드 파리(Ecole de Paris) : 일반적으로 제1차 세계대전 후부터 제2차 세계대전 전까지 파리의 몽파르나스를 중심으로 모였던 외국인 화가들을 가리킨다.

3. 액션페인팅

“제2차 세계대전 후 뉴욕을 중심으로 일어난 전위 회화운동으로 미국형 회화라고도 불리며, 추상표현주의와도 중복되는 부분이 많다. 양식상으로는 유럽의 같은 시기의 앵포르멜과 마찬가지로 전전(戰前)의 기하학적인 추상과 대비를 이루며, 유기적(有機的) 표현주의적인 다이내믹한 추상으로 간주되지만 액션페인팅의 어의(語義)에서도 분명한 것 같이, ‘행위’자체가 중요시된다.”²⁰⁾

또한 “액션페인팅은 캔버스 기능의 새로운 정의를 의미한다. 캔버스는 실제 혹은 허구의 대상을 재창조하거나 재현하는 것이 아니라 미술가 각자의 행동을 위해 제공되는 행동의 장(場)이 되었다. 액션페인팅은 신체를 통해 정신을 직접적으로 보여주는 것으로, 폭발하듯 분출되는 감정과 본능적 직관을 신체 행위를 통해 캔버스에 표현하는 것을 ‘액션페인팅’이라고 명명(命名)한다.”²¹⁾

액션페인팅이라는 용어는 1952년 미국의 비평가 해롤드 로젠버그가 ‘미국의 행위 예술가들(American Action Painters)’이라는 논문 속에서 처음 사용한 것으로, 전후 미국의 회화가 도달한 뜨거운 추상 표현을 말한다. 로젠버그는 화폭이 행동의 장 그 자체였던 화가들의 작업을 규정하기 위해 ‘액션페인팅’이라는 용어를 제안하였고, 그 이후 보편적으로 사용되었다. 그는 「아트뉴스」에 발표된 자신의 이 평론에서 다음과 같이 기술하고 있다.

“현재 캔버스는 미국의 화가들에겐, 대상(對像)의 재현(再現), 재구성(再構成), 분석(分析) 또는 현실적이며 구체적인 이미지가 있는 어떤 것을 표현하는 장(場)으로서보다는 행위 하는 장(場)으로서 의미를 띠기 시작했다. 캔버스에 나타나는 것은 하나의 그림이 아니라 사건(事件)이다. 화가는 이제 자신의 심중에 도사리고 있는 이미지를 화포에 옮겨 놓기 위하여 이젤 앞에 다가서지 않는다. 그는 자기 손으로 취할 수 있는 재료로써 그의 면전에 또 다른 재료의 어떤 부분을 만들어 낼 뿐이다. 영상(映像)은 이 같은 충동에서 빚어진 결과에 지나지 않는 것이다.”²²⁾

20) 중앙일보사(1989), 「세계미술용어사전」, 중앙일보사, pp.271~272.

21) 김현화(1999), 「20세기 미술사」, 한길아트, p.207.

22) 오광수(1975), 「전환기의 미술」, 열화당, p.12.

“로젠버그는 또한 행위를 통한 최초의 작품을 선으로 규정하며 ‘선은 액션페인팅에서 중요한 의미를 차지한다.’고 하였다. 이러한 주장을 뒷받침 하는 작품으로는 폴록의 「포아링이 있는 구성Ⅱ」 <그림 4>, 호프만의 「판타지아」 <그림 5>를 들 수 있다. 이 두 작품은 액션 그 자체의 재현을 선으로 제작한 것이 특징이며, 특히 폴록은 그림을 그린다고 생각하지 않고 그리는 순간에도 어떤 그림으로 완성될지 모르는 상태인 무의식적인 행동을 반영하였다.”²³⁾



<그림 4> 포아링이 있는 구성Ⅱ, 1943



<그림 5> 판타지아, 1943

이처럼 액션페인팅 작가들은 무엇을 그리겠다는 의도를 갖고 화폭을 대하는 것이 아니라 물감이 우연적으로 만들어 내는 이미지를 위해 행동을 결정하고 화면과 관계를 맺는다. 그들은 정신의 본능적 자발성으로 표출되는 신체 행위에 장애를 주지 않기 위해 그럴 대상을 결정하는 것을 배제하였다. 초벌 그림인 크로키를 해놓고 캔버스 위에 옮겨 작업하는 전통적 방식은 작가의 감정, 정신 자체로 그림을 그리는 것이 아닌 이미 정신 속에 가지고 있는 것을 고착시키기 위해 캔버스를 필요로 할 뿐이라고 생각했기 때문에 무엇을 그럴 것인지를 계획하기보다는 신체 행위를 결정짓는 리듬과 긴장을 필요로 하였다.

23) 최희영(2008), “액션페인팅에 나타난 우연적 표현에 관한 연구 -본인의 작품을 중심으로”, 숙명여자대학교 대학원, p.9.

액션페인팅의 대표 작가로는 잭슨 폴록 이외에도 윌렘 드 쿠닝, 샘 프란시스 등이 있다. 이들 중 가장 늦은 시기에 활동한 프란시스는 뿌리기 기법으로 서정적인 추상회화를 선보였고, 폴록의 신체 행위만큼 격렬하지 않지만 또 다른 방향에서 액션페인팅을 발전시킨 드 쿠닝의 작업은 “무엇보다 과정의 실체가 중요시되었다. 즉 계획적이든 아니든 형태를 암시하는 흔적들, 공간을 암시하는 형태들, 그리고 형상과 동시에 정신적 상태를 표현할 수도 있는 형태들, 공간들, 색채들이 화면 위에서 조우하고 있다.”²⁴⁾

반면 폴록은 회화의 창조란 화가가 수정하고 계획해서 그려나가는 것이 아닌 회화 그 자체가 고유의 생명을 갖고 있다고 믿었으며, 때문에 회화가 완성되어 가는 과정 속에서 화폭과 관계를 이루어야 한다고 생각했다. 또한 신체 행위를 작업에 도입함으로써 공간과 시간의 개념이 화면에 도입되었다. 신체의 속도에 따라 물감이 뿌려지는 형태가 달라진다는 것은, 시간의 속도가 화면에 반영된다는 것을 의미한다.²⁵⁾ 그는 자신의 작품 제작 방식에 대해 다음과 같이 말하였다.

“나의 그림은 이젤에서 만들어지지 않는다. 그리기 전에 좀처럼 캔버스를 구획하지 않는다. 나는 딱딱한 벽이나 바닥에 일정하게 구획되지 않은 캔버스를 고정시킨다. 딱딱한 표면의 저항을 필요로 한다. 바닥 위에서 나는 이젤에서보다 더 많은 것을 느낀다. 내 자신이 회화의 더욱 많은 부면에 밀착되어짐을 느낀다. 이렇게 된 연후에 나는 그 주위를 걸을 수 있으며, 그 돌레를 자유자재로 돌면서 작업할 수 있으며, 그야말로 회화 속에 잠입되는 것이다. 이는 서부 인디언의 모래 그림의 작가들과 흡사하다. (중략)

내가 그리고 있을 때 나는 내가 무엇을 하는지를 의식하지 못한다. 다만 그것이 끝났을 순간에야 비로소 내가 무엇을 한지를 볼 뿐이다. 나는 변화를 시도하거나 이미지를 파괴시키는 데 대해 두려워하지 않는다. 나는 그것을 충분히 통과되어 나올 것에 대해서만 노력한다. 내가 그림과의 관계를 잃었을 때만이 그 결과는 뒤죽박죽이 될 뿐이다. 다른 한편, 그것이 잘 조화되었을 때 주고받는 것이 쉬우며, 그림은 아주 좋은 것이 된다.”²⁶⁾

이러한 폴록의 말에서도 알 수 있듯이 그는 팔레트나 붓과 같은 도구를 통해 그리는 전통적인 방식에서 벗어나 물감이 들어 있는 통 그대로를 화면에다 붓고, 흘러내리면서 작업하였다. 통 속에서 직접 흘러내리는 이른바 드리핑 기법은 붓에 의한

24) 노버트 린튼, 윤난지 역(1993), 「20세기의 미술」, 예경, p.258.

25) 김현화(1999), 「20세기 미술사」, 한길아트, p.219.

26) 오광수(1975), 「전환기의 미술」, 열화당, p.10.

묘사를 벗어난 우연적인 방법의 표현이며, 초현실주의에서 나타나는 오토마티즘과 유사한 폴록의 이러한 작품 제작방식은 ‘그리는 의식’을 ‘그리는 행위’와 일체화시켜 몰입의 상태를 중요시하였다.²⁷⁾

이젤에 세워둔 캔버스에 붓을 가지고 팔만 움직여 그림을 그리던 과거와는 달리 온몸을 움직여 가며 그림을 그리는 행위, 즉 캔버스 위에 오직 신체 행위의 흔적만을 남겨 흔적 자체의 생명감을 오히려 강조하는 이러한 액션페인팅은 제2차 세계대전 이후 유럽에만 집중되었던 미술적 관심을 미국으로 향하게 하는 획기적인 계기가 되었다.

27) 김혜성(1985), 「현대미술을 보는 눈」, 열화당, p.62.

Ⅲ. 액션페인팅에 나타난 표현양식

액션페인팅에 나타난 표현기법은 그 의미와 영향력에 따라 크게 세 가지로 구분하였다. 초현실주의의 대표적인 기법이자 액션페인팅의 근원이 된 오토마티즘과 액션페인팅 그 자체로 대변되는 드립 페인팅, 그리고 회화의 새로운 공간의 확장을 가능하게 한 올 오버 페인팅에 대하여 연구를 진행하였다.

또한 액션페인팅의 대표 작가로 윌렘 드 쿠닝, 잭슨 폴록, 샘 프란시스를 연구하였는데, 본인의 작업과의 연관성을 중점으로 하여 선행 작가들의 작품과 작업 과정에 대한 사례를 분석함으로써 본인의 작품에 나타나는 액션페인팅 표현의 특성을 알아보았다.

1. 오토마티즘

오토마티즘은 초현실주의 미술에 있어서 가장 중요한 개념이며, 20세기 미술 및 문학 등에 영향을 미쳤다. 또한 초현실주의 작가들이 사용한 기법으로 자동기술법이라고 하며, 의식 하의 세계를 탐구하는 방법 중 하나로 정신의 상태를 대상으로 한 사고의 움직임의 기록하는 것이다. “즉 이성의 지배와 미적 선입견을 일체 배제하고 무념무상의 상태에서 손이 움직이는 대로 그림을 그리는 것을 말한다. 이렇게 되기 위해서는 잠이 든 것도 아니고 깨어 있는 것도 아닌 중간 상태가 좋은데, 여기서 자연스럽게 표출되는 선이나 형태는 무의식의 세계를 투영하고 있다.”²⁸⁾

1924년 앙드레 브르통이 ‘초현실주의 선언’에서 이성에 의한 통제 없이 또는 미학적, 윤리적 선입관 없이 행해지는 사고의 진실한 의식 하에 세계를 탐구하기 위하여 사용되는 방법으로 정의한 데서 연유한다.²⁹⁾

28) 중앙일보사(1989), 「세계미술용어사전」, 중앙일보사, p.333.

29) 방근택, 김인환(1977), 「세계미술대사전」, 아트뱅크, p.690.

초현실주의자들은 인간의 내면에 꿈틀거리는 이성의 억압으로부터 해방시키기 위해 작업의 방법으로 오토마티즘을 사용하였다. 오토마티즘이 가지는 가장 본질적인 기능은 바로 인간 내면의 무의식 표출이며, 인간의 잠재의식, 환상, 꿈의 세계를 의식이 여과 없이 그대로 드러내는 것이다. 또한 오토마티즘은 “무의식적인 취급이 예기치 않은 아름다움을 만들어낼 때, 그 우연의 효과를 가리키는 일반적인 조형 용어”³⁰⁾로 쓰였다.

오토마티즘은 초현실주의자들이 처음 사용했으나, 1950년대에 추상표현주의자들에 의해 크게 발전하게 되었다. 추상표현주의 작가들은 오토마티즘의 정신과 방법들을 적극적으로 받아들였고 발전시켜 나갔으며, 그 표현양식을 더욱 보완시켜 나갔다. 액션페인팅 작가들에 의해 행해지는 드리핑 기법은 오토마티즘에서 오는 ‘우연성’의 영향을 받았다. 오토마티즘은 작가의 감정을 신속하게 전달하며, 조형적 사고와 자유로운 상상력 이전에 내면의 무의식 표출로서 개방적이고 실험적인 창작 에너지로 표현된다. 이것은 이후 추상표현주의 액션페인팅에 나타나는 ‘행위’로서의 표출 그 자체를 통해 무의식의 무한한 가능성을 표현하는 행위적 경향으로 발전하였다.

2. 드립 페인팅

드리핑 하여 그린 그림을 드립 페인팅이라고 한다. 드리핑 기법은 작가가 붓이나 나이프 등으로 그림을 그리는 것이 아니라 바닥에 캔버스를 놓고 그 위로 물감을 흘리거나 부어서 표현하는 회화 표현 기법 중 하나이다.

20세기 초부터 중요한 회화 운동의 이면에는 ‘행위’에 대한 문제가 늘 강조되어 왔다. 드리핑 기법과 같이 행위를 중심으로 하는 작업을 함으로써 작가의 공간과 시간에 대한 관계는 더 이상 화폭 밖에서 이루어지지 않고, 작가의 감정이 신체 행위를 통한 혼적으로 화면 안에 나타나게 되었다. 그리고 이 감정적인 요소는 잭슨 폴록에 의해 절정에 이른다.

30) 중앙일보사(1989), 「세계미술용어사전」, 중앙일보사, p.333.

폴록은 1947년 이후 본격적으로 드리핑 기법을 사용했는데, 이러한 과정의 직, 간접적인 배경들을 살펴보면 먼저 1936년 멕시코 화가 시케이로스의 공방 실험을 들 수 있다. 시케이로스는 멕시코를 대표하는 예술가이고 그는 그림을 그릴 때 얼마나 크게 그릴지 어떤 그림을 그릴지를 미리 구상하지 않고 물감을 그대로 쏟아 부어 ‘우연의 이미지’들을 창조하였다.

드리핑 기법은 초현실주의 화가 막스 에른스트에 의해 처음 사용되었지만 본격적으로 주목을 끌기 시작한 것은 액션페인팅 화가들 특히 잭슨 폴록이 이러한 방법으로 새로운 회화 양식을 창조했던 1940년대부터였다. 드리핑 기법은 폴록에 의해 본능과 정신의 무한한 자유를 표현하는 격정적인 화법으로 발전되었다. 내면의 정신적인 표출뿐만 아니라 불규칙하게 엉클어진 실타래의 형상을 나타내는 폴록의 드리핑은 새로운 회화 양식을 창출해낸 획기적인 사건이었으며, 전통적인 회화 요소들을 한순간에 뒤집어 놓았다.

폴록의 작업방식은 <그림 6>에서 확인할 수 있듯이 붓과 이젤, 팔레트를 이용한 전통적인 관습을 거부하였고, 대신에 삽, 막대기 등의 여러 도구로 물감을 떨어뜨리거나 뿌릴 수 있는 물기가 많은 물감을 사용했으며, 혹은 모래 등의 재료들을 가지고 달리거나 뛰면서 신체 행위의 흔적을 남기는 표현을 하였다.



<그림 6> 드리핑 작업을 하는 잭슨 폴록

또한 폴록은 드리핑 기법의 효율성을 위해 전통적인 유채 물감 대신에 공업용 왁스인 듀코 에나멜 물감을 사용하고, 캔버스를 바닥에 펼쳐놓고 못, 집게 등을 이용해 고정한 후 작업하였다. 이러한 그의 작업 방식은 유럽의 이젤 회화의 전통과는 완전히 다른 개념이라는 것을 알 수 있다. 땅바닥에 펼쳐놓고 그림을 그릴 때 캔버스와 화가는 더 밀접한 관계를 유지할 수 있고 화가는 그림의 일부가 되는 듯한 친밀한 느낌을 가질 수 있다. 화폭의 주변 어디든 걸어 다닐 수 있고 어느 방향에서든 화가가 원하는 위치에서 그림을 그릴 수 있으며, 진정으로 그림 안에 있을 수 있는 것이다.³¹⁾

폴록은 자신만의 사상을 표현할 새로운 수단을 초현실주의자들의 오토마티즘에서 발견했다. 물감이 가득 찬 깡통의 구멍에서 떨어지는 물감의 우연적인 흔적을 통해 의식을 초월한 형태와 색을 화면에 도입하여 진정한 내면세계를 표현했으며, 외형으로만 그림을 제한하려는 것에서 자유로워지기 시작했다.

“나는 데생이나 밑그림을 준비해 놓고 작업하지 않는다. 내 그림은 직접 그린 그림이다. 내가 그리는 방식은 자연적으로 증대되는 필요의 결과이다. 나는 나의 그림을 그림화 하기보다는 표현하고 싶다.”³²⁾

위와 같은 폴록의 말처럼 그는 드리핑 기법을 통해 자신의 감정과 정서, 그리고 기분에 따르는 행동을 어떤 제약 없이 자동 기술적으로 캔버스에 기록하고자 하였다. 그것은 회화에서 더 이상 의식적으로 재현하는 것이 아닌 화가의 즉흥적이고 자발적인 행동을 기록하게 되는 것을 의미한다.

1956년에 「타임」지는 폴록에게 드립퍼(Dripper)라는 명칭을 붙였다. 드리핑은 작가가 의식하지 않고 작위적으로 만들어내지 않은 일종의 자동 현상으로 자동 기술법과 유사한 점이 많지만 잠재의식을 추구하지 않는다는 점에서 차이를 보이며, 드리핑 된 화면은 일정의 구심이 없는 전면 회화로의 특징을 가진다. 이른바 올 오버 페인팅으로 불리는 새로운 화면 구성을 창안함으로써 폴록은 추상표현주의의 발전에 결정적인 영향을 미쳤다.

31) 김현화(1999), 「20세기 미술사」, 한길아트, pp.215~217.

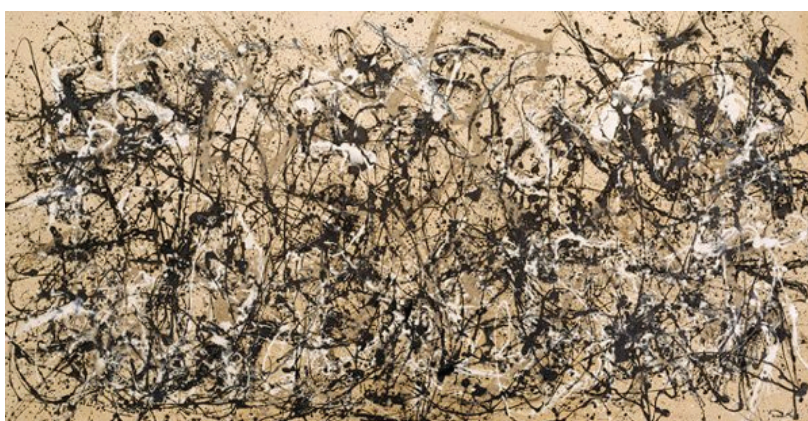
32) 장루이 페리에, 김정화 역(1990), 「20세기 미술의 모험」, 에이피인터네셔널, p.493.

3. 올 오버 페인팅

전면균질회화로 번역되는 올 오버 페인팅은, 화면에 어떤 중심적인 구도를 설정하지 않고, 전체가 균질하게 표현되는 것으로 순수한 행위의 궤적에 의해서만 남아난 결과로 주로 액션페인팅 회화에서 나타난다.

“화폭의 테두리까지도 그림으로 가득 채우며, 화면 전체를 동일한 방법으로, 같은 강도로 칠한다. 이러한 기법의 대표적인 작가는 잭슨 폴록으로 그의 작품은 때때로 위아래가 분명치 않을 뿐만 아니라, 캔버스를 초월하는 확장 가능성을 보여주기도 하며, 올 오버의 개념은 외관상 되는대로 만들어 낸 것 같은 전면적 처리에서 유발된 것으로 폴록은 캔버스를 바닥에 눕어놓고 여러 방향에서 작업을 하거나 캔버스 속에 들어가서 작업을 하곤 했다. 후에 이 용어는 동일한 요소 혹은 거의 균일한 색의 바탕에서 전면적 디자인을 시도한 몇몇 다른 작가들의 작품에도 적용되었다.”³³⁾

이러한 올 오버의 화면을 잘 나타내고 있는 대표작품으로 1950년에 제작된 잭슨 폴록의 「가을의 리듬 NO. 30」 <그림 7>을 꼽을 수 있다. 이 작품은 457×274cm 크기의 벽화로 그물처럼 뒤엉킨 색채와 선들이 앞뒤로 겹이치며 끊임없이 움직이는 듯한 환영을 창조하고 있다.



<그림 7> 가을의 리듬 NO. 30, 1950

33) 중앙일보사(1989), 「세계미술용어사전」, 중앙일보사, p.340.

폴록이 이젤 회화에서 벗어나 바닥에 캔버스를 펼쳐놓고 작업한 것은 캔버스를 이미지가 탄생되는 ‘무한의 장’으로 발전시켰다는 것에 의미가 있다. 회화의 공간은 화가, 물감, 캔버스 간의 관계에서 결정되는데, 신체 행위에 의해 계속적으로 뿌려지는 물감의 분출은 화면을 바탕과 형상이 구별되지 않은 복합적인 세계로 만든다. 화가는 화면의 구성을 정교하게 계산하고 계획하지 않고, 본능적으로 반응하고 자유로운 신체 행위 속에 내재된 무의식에 의해 회화의 공간이 결정되도록 내버려 둔다. 튀고 흘러내려 복잡하게 얽힌 물감 얼룩들의 중복과 병치로 이루어진 형태들이 화폭의 전면을 뒤덮은 올 오버의 회화는 폴록의 내적 구조와 연결된 일관성을 드러낸다.³⁴⁾

올 오버 페인팅을 통해 대형 화면을 가능하게 한 폴록은 회화에 있어서 새로운 공간구조를 만들어 낼 수 있게 했으며, 그의 기법을 자유자재로 구사할 수 있도록 하였다. 또한 폴록의 드리핑 기법에 있어서 알맞게 희석된 물감을 캔버스 위에 떨어뜨리며 표현한 목적의 일부는, 붓에 적용된 손과 손목의 움직임이 제거하고 화가의 몸 전체가 회화의 도구가 되려는 것에 있으므로 대형 화면의 필요성을 알 수 있다. 이렇게 거대한 작품의 크기는 화가의 행위를 수용할 수 있는 공간을 제공했을 뿐만 아니라 회화 요소들의 시각적 영향을 확장시켰던 계기가 되었다.

올 오버 화면에서 전체적인 형태를 구성하는 드리핑 된 선들을 모든 과거의 회화와 다르게 작용한다. 올 오버에서 선은 전통적인 그림의 기능인 이미지를 묘사한 다거나 떨어진 면들의 윤곽을 나타내는 것에서 탈피하여 화가의 에너지의 흔적들을 나타내면 자유롭게 그려진다.

4. 액션페인팅 대표 작가와 작품 분석

액션페인팅이 실제 작품에 사용된 사례를 분석함으로써 본인의 작품에 나타난 표현방법에 대한 이해를 돕고자 하였으며, 향후 작업에 있어서 보다 발전된 표현을 모색하기 위해서는 선행 작가의 작품에 대한 분석이 필요하다고 보고 본 연구를

34) 김현화(1999), 「20세기 미술사」, 한길아트, p.217.

진행하였다.

연구 방식으로는 윌렘 드 쿠닝, 잭슨 폴록, 샘 프란시스의 작품을 위주로 하여 살펴보았으며, 액션페인팅 표현을 통해 나타난 특징들을 중점적으로 알아보았다.

1) 윌렘 드 쿠닝

윌렘 드 쿠닝은 1950년대 미국 추상표현주의 미술가로 잭슨 폴록과 함께 액션페인팅을 대표하는 작가이다. 그는 잭슨 폴록의 신체 행위를 통한 표현만큼 강력한 또 다른 형태의 표현으로 액션페인팅 회화의 경향에 새로운 활력을 주었으며, 그의 작품에 나타나는 주제와 강한 색채는 표현주의를 표방하였다.

“드 쿠닝은 1940년까지는 자코메티(Alberto Giacometti)를 연상시키는 인물화, 초상화를 그렸다. 1940년대 뉴욕 화단에서 유행한 생물유기체 형태의 추상표현주의 흐름에 자연스럽게 동참하였고, 1946년 이간 화랑에서 흑백의 추상화를 보여주는 개인전을 가진 후 젊은 실험파 화가들 중 한 사람으로 주목받는다. 흑백 추상회화의 창조과정을 거친 후 드 쿠닝은 1950년경부터 회화에서 주제는 필수적이라고 결론짓고 다시 구상적 형상을 채택하였다.”³⁵⁾

1947년부터 드 쿠닝은 입체주의와 초현실주의 예술가들의 개인적인 합성을 시도했다. 또한 그는 분석입체주의 화가들처럼 색을 제거하는 작업에 열중했으며, 서로 대립되는 실제 묘사된 세계와 주어진 공간속의 인물과 캔버스의 평면성과 안료의 성질의 조화를 위해 반복적인 작업을 계속했다.

그는 이러한 조화를 이루기 위해 화면에 ‘일루전(illusion)’³⁶⁾을 도입하게 되는데, 1950년에 제작된 그의 작품 「발굴」 <그림 8>은 그의 복잡하고 조밀한 방법을 잘 설명해준다. 힘이 넘치고 생기 가득한 긴장상태를 잘 간직하고 있는 이 작품은 작업 과정에서 표현된 자유로운 선들이 통합되고 흡수된 결과로서, 오토마티즘적인 요소가 드러나 있다.³⁷⁾

35) 김현화(1999), 「20세기 미술사」, 한길아트, p.231.

36) 일루전(illusion) : 환각, 착각, 망상 등의 의미이다. 예술 작품을 볼 때 일어나는 심적 과정의 하나로 의식적인 자기착각. 회화는 평면 위에 그린 것이지만 마치 실제의 사물에 있는 입체감, 원근감, 공간감이 그대로 나타나는 것은 일루전이 있기 때문이다. 원근법에서는 가까운 것은 크게, 먼 것은 그만큼 작게 나타난다. 이런 방법으로 화면에서 거리감을 만들어 마치 멀리 있는 듯한 느낌이 들게 착각을 일으키도록 하는 것이 일루전이다.

37) 정윤정(2007), “추상표현주의에 나타난 우연성에 관한연구-본인 작품을 중심으로”, 숙명여자대학교 대학원, p.21.



<그림 8> 발굴, 1950

이 후 드 쿠닝은 여인을 주제로 한 작품에 몰두하게 되는데, 1950년대부터 그리기 시작한 여인시리즈는 이미지의 반복과 증식, 고도의 속도감이 잠재의식 속에서 움직이는 격렬한 선의 표현으로 이미지를 형상화시키며 표현한 것을 특징으로 작업 과정은 붓을 휘갈기는 신속하고 격렬한 팔의 제스처에 의해 이루어지지만 결코 단숨에 완성되지 않는다. 그는 오랜 시간 동안 구성의 완성도를 위해 심사숙고하였다.

페인트용 붓의 큰 붓 터치는 면에 해당할 만큼 커다란 형태를 남긴다. 그는 면을 붓 터치의 드로잉으로 대신하는 효과를 추구하였다. 따라서 선적 형태는 자연스럽게 명암을 불필요하게 만든다. 드 쿠닝의 회화에서 페인트용 큰 붓의 면적이 하나의 형태가 되고 이 형태들의 연속체가 추상적 이미지가 되므로 캔버스는 2차원의 평면을 유지한다. 신체 제스처에 의해 드 쿠닝은 캔버스의 평면성과 그림물감의 속성, 즉 물질성을 획득할 수 있었다. 신체 행위에 의해 휘둘러지는 붓 터치는 캔버스에 역동적인 힘을 부여한다.³⁸⁾

드 쿠닝의 여인시리즈 중 1950년에서 1952년 사이에 발표된 가장 유명한 것으로 알려져 있는 「여인 I」 <그림 9>은 여인의 모습을 아름다움의 이상으로, 모성으로, 또는 욕망의 대상으로 표현되어왔던 전통적 여인상에서 벗어나 전혀 새로운 여인상을 제시하고 있다.

38) 김현화(1999), 「20세기 미술사」, 한길아트, p.234.



<그림 9> 여인 I, 1950~1952

“드 쿠닝이 이 작품을 통해 보여주고자 한 바는, 외부적 사물을 재현한다는 의무에서 해방된 화가는 자신의 작품에서 구체적인 형상들을 자연히 발견하게 되며, 따라서 그것들을 제거하는 것은 자신을 제대로 표현하지 못하는 것이라는 점이다. 드 쿠닝의 붓질은 입, 어깨, 가슴, 엉덩이, 다리 등을 형상화하는 방향으로 나아갔다. 이같이 구체적 형태들을 수용하고 이와 함께 ‘인체’라는 무한한 변이와 변형이 가능한 구조 전체를 받아들이는 것은 더욱 높은 수준의 진정한 해방을 의미하는 것이었다.”³⁹⁾

드 쿠닝의 작품에서는 대상이 연상되더라도 그것의 의미보다는 붓의 움직임에 의한 색채와 형태의 상호작용이 우선시되었다. 강렬하고 빠른 붓 터치로 움직임을 표현함으로써 무의식의 행위를 나타냈으며, 캔버스에 물감을 두텁게 발라 거칠고 자유로운 힘이 느껴지도록 하였다. 따라서 그의 작품은 구상적 형태에도 불구하고 큰 붓이 만들어내는 표현들은 추상적 형태의 기능으로 받아들여진다.

39) 노버트 린튼, 윤난지 역(1993), 「20세기의 미술」, 예경, p.259.



<그림 10> 여인, 1966

드 쿠닝의 「여인」 <그림 10>에서 알 수 있듯이 “그는 사람을 주제로 그림을 그렸다. 그는 “한때 나는 사람의 모습을 붉은색이나 파란색으로 그리면서 그러한 그림들이 아주 아름답다고 생각했고, 이제는 사람들을 살색으로 칠할 때 아름답다고 생각하게 되었다.” 고 고백하면서 “미술은 어떤 한 가지 방법에 국한되어서는 안 된다. 난 그렇게 하는 것이 정말이지 웃긴다고 생각했다. 그러나 생각해 보라. 그렇게 안 하는 것도 웃기는 일이다.”라고 말했다.”⁴⁰⁾

드 쿠닝의 작업은 완전한 의미의 추상이라고 정의하기에는 모호한 구상적 측면을 다루고 있다. 그러나 그는 붓으로써 형태를 암시하고, 공간과 형태가 섞여서 형태가 공간이 되고 공간이 형태가 되는 추상성을 보여주었으며, 의도된 목적 아래 거칠게 표현하여 생긴 우연의 효과를 작품에 드러낸다. 다시 말해 드 쿠닝의 회화는 거친 붓질과 강렬한 색채를 통해 추상과 구상의 경계를 넘나들면서 이 두 개의 장르를 추상표현주의라는 이름으로 파괴하였고 또 다시 결합시킨 것이다.

40) 김광우(1997), 「폴록과 친구들」, 미술문화, p.144.

2) 잭슨 폴록

미국의 추상표현주의를 전 세계적인 양식으로 발전시키는데 기틀은 마련한 작가 잭슨 폴록은 액션페인팅이라는 새로운 회화 양식을 창안해내면서 전통적인 회화의 개념을 바꾸어놓았다.

폴록의 액션페인팅은 본격적으로 드리핑 기법을 사용한 1947년경에 시작되어 1950년 사이에 최고의 융성한 시기를 보였고, 그 후 1953년경까지는 액션페인팅 시기의 다양한 색채 사용으로부터 물계 희석된 검은 듀코를 사용하여 흑과 백이 주가 되게 드리핑 하였다. 1954년 이후 폴록의 작품에서 드리핑 기법은 거의 사라지게 되었지만 그의 기법은 추상과 형상 사이를 넘나들며 항상 변증법적인 모습을 보여주었다.

이러한 “폴록의 액션페인팅은 무의식이 미술의 근원이 되는 오토마티즘에서 출발한다. 그는 1936년 시케이로스의 워크숍에 참가하면서 초현실주의자들의 자동기술법을 알게 되었다.”⁴¹⁾ 그는 여기서 이후 드리핑 기법에서 본격적으로 활용한 합성 도료를 공기총, 에어브러시 등을 사용해 붓고, 뿌리고, 던지는 기법을 하며, 그 과정에서 생겨나는 우연성을 시험하는 등의 오토마티즘적인 표현적 실험을 시도하였다. 폴록이 이러한 오토마티즘과 무의식에 영향을 받게 된 대에는 여러 가지 직, 간접적인 영향들이 있었다.

1937년 폴록은 알코올 중독과 정신분열증세로 1943년까지 조셉 헨더슨 박사로부터 정신분석 치료를 받게 되는데, 헨더슨은 예술가이기도 했던 융(Carl Gustav Jung)의 제자로써 화가였던 폴록에게 자유로운 드로잉을 시켜서 정신을 치료하는 회화요법을 실시했고, 이러한 치료를 통해 그는 융의 무의식에 매료되었다.

또한 1942년 바지오테스의 소개로 로버트 마더웰을 알게 되고 그를 통해 초현실주의의 심리적 오토마티즘을 터득하게 된다. 오토마티즘은 폴록에 있어서 일종의 ‘조정제’였다. 그는 오토마티즘을 구사할 때 다른 초현실주의자들과 같이 이미지를 부여하려고 하지 않았다. 초현실주의의 기법과 유사하지만 결과 지향에서 그 의미지 주의를 버리고 단순히 오토마티즘의 역할만을 이끌어내어 진행 과정 자체에 의미를 두었다.

1943년은 잭슨 폴록에게 있어서 중요한 한 해였다. 페기 구겐하임이 기획한 ‘젊은

41) 김현화(1999), 「20세기 미술사」, 한길아트, p.213.

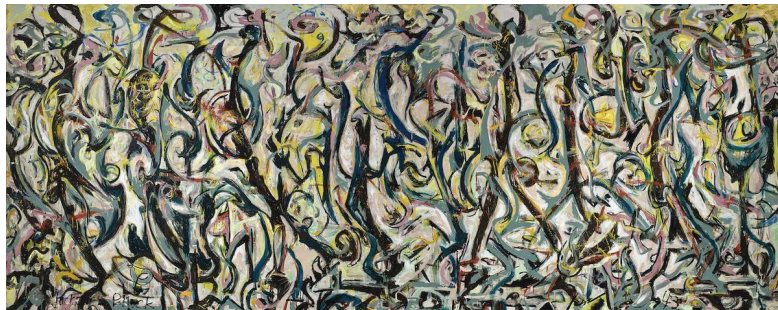
예술가들을 위한 봄의 살롱'에 「속기술적 모습」 <그림 11>을 출품하여 호평을 받게 되고, 이를 계기로 1943년 11월 첫 개인전을 열게 된다.



<그림 11> 속기술적 모습, 1942

그는 이 시기에 대표되는 작품으로 「암이리」, 「달의 여인」, 「파사파에」, 「남성과 여성」 등을 그렸다. 이 작품들에서 폴록은 오토마티즘적인 표현을 사용하며, 융의 무의식 세계에 영향을 받았다는 것을 알 수 있다.

같은 해 폴록은 구겐하임의 제안으로 그녀의 자택의 현관홀을 장식하기 위한 6미터의 길이가 넘는 거대한 「벽화」 <그림 12>를 제작한다. 이 작품은 붓과 막대기를 함께 사용하여 내려댄 듯한 검은 선과 소용돌이치는 형태들로 그림 전체를 울 오버 방법으로 구성하면서, 이젤 페인팅과의 결별과 울 오버 페인팅의 예고를 제시하게 되는 전환점을 맞이한다.



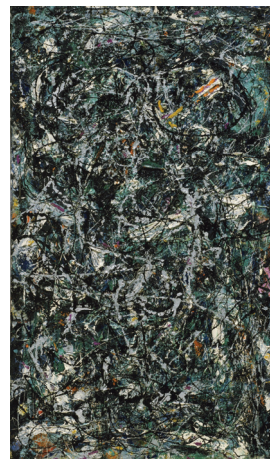
<그림 12> 벽화, 1943

1946년에 접어들어 폴록은 이젤을 넘어서려는 의도로 올 오버에 몰두하게 된다. 이러한 표현은 그에게 공간적 시도가 시작된 것이었으며, 폴록의 드리핑 형성에 있어 중요한 역할을 한 초현실주의 화가 앙드레 마송과 함께 작업을 하며, 마송의 작품에 보이는 오토마틱한 선의 표현과 추상성에 직접적인 영향을 받는다.

1947년 폴록은 베티 파슨스 화랑(Betty Parsons Gallery)에서 처음으로 열린 전람회를 위해 그림에만 전념했다. 이 시기에 폴록은 여러 가지 물감들을 실험하면서 드리핑 기법으로 신체의 개입방식이 작품의 리얼리티를 결정하는 회화를 창조하였다. 그의 드리핑은 캔버스를 이젤이나 벽에 걸지 않고 마룻바닥에 펼쳐 놓은 뒤 공업용 에나멜이나 페인트를 가지고 흘리고, 뿌리는 기법과 마른 붓, 막대기, 삼 등을 도구를 사용하는 방식으로 작업하였다.



<그림 13> 대성당, 1947



<그림 14> 모든 길 다섯, 1947

1947년 제작된 「대성당」 <그림 13>이나 「모든 길 다섯」 <그림 14>과 같은 작품에서 표현된 색선들은 혼합된 이미지의 연결로 작용하고 있으며, 행위의 궤적을 통한 긴장감을 나타내고 있다. 또한 폴록은 자신이 직접적이고 직관적으로 통제한다고 느꼈던 과정에 우연을 개입하지 않고, 물감의 농도를 가장 적당한 상태로 만들어 중력에 의해 캔버스에 떨어질 때 즉시 처음에 예상했던 위치에 놓이도록 했다.⁴²⁾

42) 황미경(2002), “Jackson Pollock과 Sam Francis의 드리핑-절차와 과정으로서의 드리핑”, 단국대학교 대학원, p.17.

그는 캔버스를 바닥에 놓고 사방으로 돌아다니면서 마치 무대에서 행위 하듯이 그림을 그렸으므로 액션페인팅은 그에게 아주 잘 어울리는 말이었다. 그는 유화 물감을 묽게 타서는 깡통에 붓고 막대기로 물감을 젖다가는 허공에 휘휘 저으면서 물감이 캔버스에 떨어지게 했다. 그러면 캔버스에는 아주 가는 선들이 강줄기 처럼 나타났으며, 물감이 막대기에서 거의 흘러내렸을 때에는 더욱 가는 선들이 나타났다. 폴록은 이런 방법을 반복해서 작업했다.⁴³⁾

1950년대에 접어들면서 폴록의 자연적인 선들은 우연에 의한 우연성을 넘어 비기술적인 선의 형태로 회화에서 전례 없는 독자적인 움직임 가진다.⁴⁴⁾ 이 당시에 제작된 대표 작품인 「라벤더 안개」 <그림 15>에서는 검은색, 흰색, 황갈색이 과도처럼 굵아치면서 놀라울 정도로 전체가 조화로운 리듬을 보여주고 있다. 이 당시 폴록의 작품들은 독자적인 드리핑 기법에 의한 리드미컬한 구성으로 처리되고 있다.



<그림 15> 라벤더 안개, 1950

폴록은 이후 흑색의 듀코만을 사용하여 작품을 제작하는 ‘블랙 페인팅’시기에 접어들게 된다. 블랙 페인팅은 좋은 반응을 얻지는 못했지만 1947~1950년의 작

43) 김광우(1997), 「폴록과 친구들」, 미술문화, p.135.

44) 정윤정(2007), “추상표현주의에 나타난 우연성에 관한연구-본인 작품을 중심으로”, 숙명여자대학교 대학원, p.18.

업 방법과 크게 동떨어진 것은 아니었다. 그는 여전히 캔과 스틱, 단단한 붓으로 페인트를 드리핑 했다. 그는 작업이 끝날 때까지 어디가 위고 아래인지에 대한 결정을 연기하면서 캔버스의 사면 모두에서 작업했다. 다른 것은 바닥에 캔버스를 고정하지 않고 밀칠하지 않은 두루마리 캔버스를 펼쳐놓은 일이다. 그리고 그 위에 이전보다 훨씬 더 묽게 희석된 오일을 사용하여 점성과 물질적인 질감이 없어졌지만 얼룩을 만들 수 있었다. 이 시기에 대부분의 그림은 흑색과 백색이 주조로 이루지만 「파란 막대기들」 <그림 16>과 같은 작품에 나타난 것과 같이 때로는 적색, 황색, 갈색 등의 유채색을 사용하는 경우도 있었다.⁴⁵⁾



<그림 16> 파란 막대기들, 1952

잭슨 폴록의 회화를 대변하는 액션페인팅은 인간의 제스처에 의해서 선이나 형상이 정의되며, 그의 회화는 외적 세계와 관련이 없으며 단지 신체 행위의 기록의 장이었다. 액션페인팅 회화에서 직관과 우연성이 중요한 요소가 되는 것은 사실이지만 전적으로 직관과 우연에 의해서만 회화가 완성될 수는 없다. 초현실주의 자동기술의 영향을 받아 오랜 기간의 연습과 사고를 통해 수반된 절제가 액션페인팅을 만들어 낸 것이다. 이렇게 잭슨 폴록은 드리핑이라는 새로운 기법을 통한 액션페인팅 회화양식을 창안하였으며, 제2차 세계대전 이후 미국의 현대미술을 발전시키는데 크게 기여하였다.

45) 황미경(2002), “Jackson Pollock과 Sam Francis의 드리핑-절차와 과정으로서의 드리핑”, 단국대학교 대학원, p.19.

3) 샘 프란시스

샘 프란시스의 회화는 행위 속에서 많은 형이상학적인 실제성을 붙잡을 수 있는 시간과 공간의 모티브로 이루어져 있다. 그는 이미지를 해석하기 위한 수단으로써 초기에는 ‘원시, 원형물질’과 액체의 성격으로, 중기에는 공간의 의미를 확장하는 내용으로, 후기에는 공간 속의 구조를 통한 다양한 세계로, 더 나아가서는 이 요소들의 혼합적 양상으로 모색해왔다. 그러면서도 이 요소들은 독립적이지 않고 되풀이되며 관계성을 갖고 있다.⁴⁶⁾

색슨 폴록이 액션페인팅 계열의 선구자로 미국의 추상표현주의가 표면화될 당시 학생 신분이었던 프란시스는 미국 화단에 흐르는 신선하고 활발한 변화의 영향을 받았다. 그의 작품에서 발견되는 뿌리기, 흘리기, 튀기기 등과 같은 드리핑 기법에서 이러한 영향이 입증된다고 볼 수 있다. 하지만 프란시스의 작업은 폴록의 드리핑에 나타난 신체 행위의 격렬한 에너지와 힘과는 다른 감미롭고 서정적인 추상을 보여주며, 특유의 밝은 화법을 창안하였다.

프란시스의 작품에 나타나는 서정성은 앵포르멜 회화의 영향이라고 할 수 있는데, 그는 파리에서 10년을 머물면서 파리 화단에서 유행했던 앵포르멜 운동에 영향을 받았다. 1950년대는 세포형태시기(1950~1956)로 전면균질적인 화면 구조를 사용했으며, 특히 1953년에 완성한 작품 「Big Red」는 1956년 뉴욕시의 모던 아트에서 열린 ‘Twelve Artists’ 전시회에 소개되었는데, 이 전시를 계기로 프란시스는 세계적인 명성을 얻게 된다.

프란시스는 작품에 구조적으로 접근한다. 그의 그림들은 풍부한 색채로 개성을 강조하며, 세계적인 전통을 계승하고 있다. 동양의 신비주의에 영향을 받은 여백의 미와 물감을 흘려서 드리핑 했을 때 물감이 흐르거나 번져서 연출되는 우연성의 효과가 접목되어 나타나는 그의 대표적인 작업인 ‘타시즘(Tachisme)’⁴⁷⁾을 비롯하여 그의 모든 작품들은 동양 정서의 서정적인 감성을 자아낸다.

1957년 프란시스는 멕시코와 태국, 인도 그리고 일본을 포함한 세계여행을 시작하게 되는데, 그의 작업에 가장 최종적인 영향을 미친 것은 동양미술이었다. 그는

46) 황미경(2002), “Jackson Pollock과 Sam Francis의 드리핑-절차와 과정으로서의 드리핑”, 단국대학교 대학원, p.22.

47) 타시즘(Tachisme) : 캔버스에 부딪치는 터치의 우연적인 효과. 튕겨지고 번지고 스며드는 등 표현을 위주로 한 경향. 그 뜨거운 표현 행위에 있어서 앵포르멜과 같은 계열에 속한다고 할 수 있다.

미술을 사색의 매개체로 여기는 일본의 전통적인 경향에 많은 영향을 받았다. 그의 이런 서정적인 경향은 그의 1957년 작품 「The Whiteness of the Whale」 <그림 17>에서 찾아볼 수 있다.



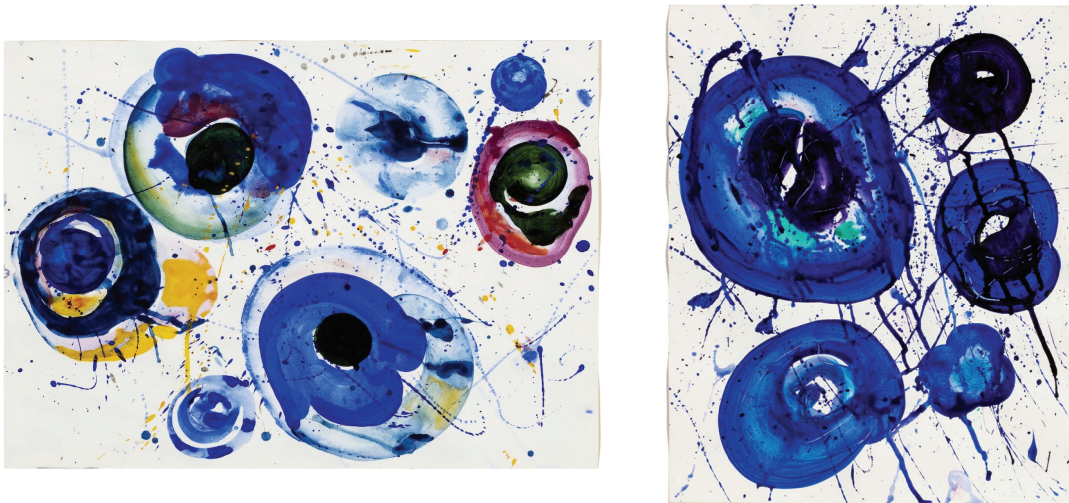
<그림 17> The whiteness of whale, 1957

1956~1958년에는 흰색을 중심으로 자유로움 붓 터치와 흘리는 기법으로 그림의 가장자리에 색채의 유려하고 기품 있는 흘리기로 그의 대표적인 작품들을 제작한다. 회색과 흰색으로 색채를 제한하면서 색채의 투명한 층들로 이루어진 단색조의 회화를 제작하였으며, 물감을 염색하듯 캔버스에 문지르면서 화면 가장자리에서 시작해 점차 중심으로 다가가는 방식으로 작업하였다.

프란시스는 1950년대 말부터 뉴욕에 정기적으로 머물면서 맨해튼 은행에 설치되는 벽화를 그리는 등 왕성한 활동을 하였다. 무엇보다도 뉴욕에서의 가장 중요한 활동은 1964년 그린버그가 주관한 ‘후기 색면 추상’ 전시회에 참여한 것이다. 이후 그는 후기 색면 추상회화 미술가로 꼽히게 되었다. 작품의 성격은 파리에서 앙포르멜 회화 운동에 참여했을 때와 크게 다르지 않았다. 그는 동양의 회화처럼 그림에서는 여백이 중요하다고 강조하였으며, 흰색의 빈 여백의 화면은 점점 넓어지고 회화의 중요한 공간이 된다.⁴⁸⁾

48) 김현화(1999), 「20세기 미술사」, 한길아트, p.229.

그는 형태와 색채를 계획 없이 직관적으로 선택했는데 1960년대 작품에서는 푸른색이 점점 지배색이 되어간다. 푸른 공 시기(1960~1964)라고 일컫는 이 시기는 뉴욕과 동경 그리고 신장 결핵으로 입원해 있던 시기를 지나 1962년 산타 모니카에 정착할 때까지 지속되었다. 1960년대 초반의 작품들과 드로잉은 대부분 닫힌 모형을 하고 있으며, 한 부분이 찌그러지거나 겹쳐져 채색되어 있는 등 다양한 모습을 하고 있으면서도 파란 물방울 모양을 기본으로 하고 있는 것을 알 수 있다. 「Blue ball」 <그림 18>이라는 주제의 연작인 파란 물방울의 형태로 대표되는 이 시리즈는, 신장 결핵의 영향인 듯 신체의 기관 형상을 보이고 있으며, 결핵으로 고통 받는 프란시스의 괴로움을 표현하는 존재로 해석되고 있다.



<그림 18> Blue ball, 1960~1964

1960년대 중반부터는 미니멀한 색채와 강한 스트로크를 이용해 캔버스의 많은 부분에 여백을 두는 방식으로 작업하였다. 1960년대에 들어 프란시스는 벽화 작업과 이외에도 여러 가지 다른 미디어에서도 다양한 미술적 시도를 하였다. 일례로 1966년 다섯 대의 헬리콥터에서 공중에 색채의 연기를 뿜어 하늘을 배경으로 그림 그리는 것을 시도하기도 했다.

그는 시기별로 작품의 양식에 변화를 주었다. 초기의 작품에서는 화면 가득 색채들이 축축하게 젖어들고, 옅은 막과 안개가 낀 것 같은 표현을 보인다. 1950년대

와 1960년대의 초기 작품들은 이후 좀 더 구조적으로 발전하여 1970년대와 1980년대로 연결되어 작업되는데, 1970년대에 들어와서 「Fresh Air」로 언급되는 프란시스의 작품들은 물감을 문힌 롤러를 이용해 그린 모양이 특징적이다. 물웅덩이 같은 모양이나 수직과 수평의 선들은 격자무늬로 나타나 새로운 색채의 조합 방식을 보여주고 있다. 그는 1980년대와 1990년대에 이르러서도 왕성한 작품 활동을 이어나갔다. 작품은 전체적인 양식, 주제, 재료 등 모든 부분에서 다양함을 더해갔고, 특별한 설정 없이 다방면으로 제작하였다.

샘 프란시스의 회화에서 색채의 효율성과 조화, 빛과 색채의 뉘앙스의 복잡한 놀이는 오토마티즘에 의해서 발휘된다. 또한 야수파의 영향을 받은 색채와 동양적 사상을 받아들인 공간을 작품에 반영하였고, 칼 융의 탐구를 통해 인간의 원초적 정신세계와 심리학적 이해의 깊이를 더해가는 한편 많은 작가들과 관계하면서 폭넓은 기법을 수렴하였고, 여러 회화 사조를 고찰하는 동시에 이탈하려는 노력과 함께 동양적 정신의 수용을 통해 자신만의 독자적이고도 순수한 화가의 길을 걸었다.

IV. 본인 작품의 분석

이 장에서는 본인 작품의 분석을 통하여 작품에 나타난 표현방법의 한계점을 파악하고, 그에 따른 발전 가능성을 획득하였으며, 표현기법에 대한 분석과 연구를 통하여 액션페인팅 표현방식을 통한 표현의 효과와 가치를 알아보았다.

먼저 액션페인팅 표현방식을 사용하게 된 계기를 알아보기 위해 작품의 형성 배경을 살펴보았으며, 액션페인팅과 본인 작품의 공통적 특징인 유연성에 대하여 고찰하였다. 또한 작품의 표현형식과 내용분석을 진행하였는데, 표현형식은 액션페인팅의 드리핑 기법과 신체 행위로 구분하여 표현방식과 효과를 연구하였다.

1. 작품의 형성 배경

본인이 액션페인팅의 표현방식으로 작업을 하게 된 것은 세상을 통해 바라보고 느낀 것을 보다 생동감 있게 나타내고자 하는 데서 시작된다. 세상의 모든 것은 때 순간 변화하고 있고, 그 변화의 시작과 끝을 알 수 없으며 과거, 현재, 미래를 분리해서 생각할 수 없듯이 진정한 모습의 이미지는 고정되어 표현될 수 없기 때문에 시간에 따라 변화하는 이미지의 흐름을 포착하여 화면 안에 나타내고자 하였다. 이에 따라 시간의 흐름과 변화되는 모습까지 작품에 담아내기 위해서는 새롭고 독특한 표현방식이 필요하다고 보았고, 다양한 회화적 표현을 모색하게 되었다.

또한 본인은 인생을 살면서 마주치는 인물들의 모습을 기록하고자 회화 작업을 시작하였는데, 주변의 인물을 관찰한 후 형태의 묘사를 통해서 표현하는 것이 아니라 작가의 감정으로 느낀 인물의 모습을 생동감 있게 표현하여 화면 안에서 살아있는 것 같은 인물을 그려내고 싶었다.

드리핑 기법으로 작업을 시작했던 처음 주제인 노인의 얼굴을 예로 들어, 본인

은 작품 「흔적」 <그림 19>을 작업하면서 형태적으로 닳게 묘사된 사실대로의 표현보다는 살아온 세월을 담고 있는 노인의 얼굴에 삶의 흔적을 표현해내는 것이 보다 의미가 있다고 보았다. 캔버스에 물감을 두껍게 발라 굴곡진 마티에르를 만들고, 그 위에 노인 얼굴의 형태를 그리거나 묘사를 통한 사실적 표현도 시도해보았지만 의도적인 붓질에서 나오는 인위적인 표현으로 본인이 원하는 자연스러운 인물의 표현이 가능한지에 대한 의문이 들었다.



<그림 19> 흔적, Acrylic on canvas 2016

이러한 의문에 답을 찾기 위해 붓질을 하는 방식에서 벗어나 캔버스에 물감을 쏟아 붓고, 흘리는 드리핑 기법을 시도하였고, 인물의 자연스러운 표현을 위해 시도한 드리핑 기법은 붓질을 할 때 나타나던 인위적인 선을 부드럽게 바꾸어 주었다. 또한 쏟아 부은 물감들이 마르고 또 중첩되어 쌓여가는 과정을 반복하면서 나타나는 일련의 작업 과정들은, 삶의 흔적이 조각조각 만들어져 완성되는 모습으로 포착되었다.

인물뿐만 아니라 자연의 모든 요소들은 물리적인 힘이 개입되지 않은 순수한 상태의 모습으로 존재할 때 가장 아름다운 것처럼 본인의 작업 또한 최대한 작가의 의식을 배제한 우연적인 표현을 통해 시시각각 변화하는 자연의 흐름을 작품에 담아내는 것을 목적으로 하였다. 작가의 눈으로 세상을 바라보고 느낀 것에 대한 생동감을 작품에 담아내고자 하는 마음으로 시작하여, 그 표현에 가장 도움이 될 수 있는 표현방법을 찾아 다양한 시도를 한 결과 액션페인팅의 표현방법을 사용하게 된 것이다.

2. 작품에 나타나는 우연성

“칼 구스타프 융은 우연을 “이유 없이 배열되고 인과관계를 벗어나 불규칙한 질서를 만드는 상태의 총칭”이라고 정의하였는데, 넓은 의미로는 비논리적인 것, 직접적인 것, 인과관계에서 벗어난 현상들을 말한다. 비계획적이며 비의도적이고, 비목적성을 띤 것으로 예측할 수 없는 현상을 포괄한다.”⁴⁹⁾

추상표현주의의 액션페인팅에 있어서 우연성은 보다 새롭고 창조적인 것을 제시하고 암시하였기에 가능할 수 있었으며, 우연적 현상이 이루어내는 표현력은 작가의 직관이 작용하는 자연스러운 자유로움, 상상력과 인간의 원초적 심성에 직결되는 감성들이 조화를 이루어 표현해내는 다양함과 풍부한 자연적인 조형미 연출에 그 매력이 있다.

본인은 이러한 우연성의 개념을 기준으로 작가의 의도대로 그려지지 않고, 작업 과정에서 발생하는 예기치 않은 우연도 작품의 일부가 될 수 있다는 점에 주목하여 드리핑 기법을 통한 표현방법을 사용하게 되었다. 드리핑이 가진 우연성을 통해 작가의 의식적인 행위를 해체시키고, 작품 안에 우연적 요소를 통한 자연스러운 표현을 강조하여 나타내고자 하였다.

또한 작가의 창작행위, 행적, 움직임을 통해 우연적으로 표현되는 물리적인 현상

49) 권선정(2004), “추상표현주의 액션페인팅의 우연성에 관한 연구-잭슨 폴록의 액션 페인팅을 중심으로”, 한국교원대학교 대학원, p.53.

은 작가로 하여금 강한 표현 욕구를 만족시켜주기 때문에 일련의 제작 과정에서 물감을 흘리고, 뿌리는 방식으로 작가의 내적 긴장과 본능을 형상화하는 수단으로써 작품 속 이미지에 생동감을 부각시켜주는 하나의 조형요소로 활용하였다. 본인의 작품 「노인」 <그림 20>에서 표출된 이러한 우연성은 인물의 이미지를 나타내는 데 있어 자연스러운 표현을 가능하게 하였으며, 작품 안에 생명력이 드러나는 이미지의 형상을 구축하는데 적절한 표현요소로 사용되었다.



<그림 20> 노인, 2016



<그림 21> 노인(부분), 2016

또한 우연성을 통하여 나타나는 표현은 작가의 행동에 제약을 주지 않으며, 관습화된 표현의 한계성을 극복할 수 있게 해주는 통로로써 효과적인 방법임을 확인할 수 있었다.

3. 표현형식 및 내용분석

작품에 나타난 표현형식과 내용을 분석함으로써 향후 작품의 표현방식에 있어 보다 새로운 기법의 발견과 다양한 발전 가능성을 모색하였으며, 액션페인팅의

표현이 본인이 원하는 이미지 형상의 구현을 가능하게 해주는 효과적인 방법이 있음을 확인하였다.

본인의 작품에 나타나는 액션페인팅의 표현 중 대표적인 방법으로는 드리핑과 신체 행위를 통한 표현 두 가지를 들 수 있는데, 각각의 표현방법들에 대한 특징을 연구하고, 이를 통해 작업한 결과물이 작품 안에서 어떤 특징을 나타내는지에 대하여 알아보았으며, 표현방식의 가치를 함께 파악하였다.

1) 드리핑

“드리핑은 물리적인 힘과 그 힘에 반응하는 유기적인 현상으로 이루어져 있으며, 환경 속에서 변화를 일으키고 이러한 변화는 내면의 움직임에 요구한다. 행위를 통해 운동감을 수반하여 나타내는 시각적 이미지로써 캔버스 안에서 이루어지는 하나의 사건이라고 할 수 있으며, 형상과 색만으로 이루어진 이미지보다 자극을 더욱 극대화한다.”⁵⁰⁾

또한 드리핑 작업은 우연한 움직임에 의해 떨어지는 물감들이 화면 안에 어떻게 나타나게 될지 모르는 기대감을 가지게 하는데, 자연요소의 모든 것이 그렇듯이 인간의 이성과 의식의 통제로 인해 인위적으로 만들어낸 것이 아닌 우연성을 통한 자연스러움 담긴 이미지를 나타내고자 하는 데에서 드리핑 작업의 이유를 찾을 수 있다.

이러한 드리핑에 의한 표현기법은 변화하는 상황에 따른 자연스러운 이미지 형상의 구현을 가능하게 해주었으며, 다양한 응용을 통하여 풍부하고, 다채로운 표현을 가능하게 하였다. 드리핑 기법은 본인의 작품에서 대표적인 표현형식으로 사용되었으며, 이에 따라 작품에 나타난 드리핑 표현을 분석해봄으로써 새로운 표현의 가능성을 모색하게 하였다.

본인이 이러한 우연적인 효과를 기대하게 하는 표현방법을 사용하게 된 것은 「노인의 이미지」 <그림 22>를 작업하는 과정에서 처음 표출되었다. 초벌 스케치 없이 즉흥적이고 힘 있게 물감을 뿌려주어 물감을 차곡차곡 쌓아 올리는 방식으로 표현하며, 작품이 완성되어 갈수록 점차적으로 인물의 형상에 따라 드리핑의 영역을 좁혀주면서 작업하였다. 그렇게 쌓여서 만들어진 물감의 흔적을 통한

50) 박종희(2015), “드리핑을 통한 내면의 이미지 연구-본인 작품을 중심으로”, 동국대학교 대학원, p.i.

작업 과정은 나이가 들면서 노인이 된, 즉 살아온 인생이 얼굴에 담기는 사람들의 삶과 닮아있는 표현이라고 보았다.



<그림 22> 노인 이미지, Acrylic on canvas 2016

이 작품은 노부부가 얼굴을 맞대고 있는 모습을 그린 것으로, 얼핏 보면 인물의 얼굴을 잘 보이지 않고 드리핑 된 물감의 뒤엉킨 선들이 추상적인 형상을 만들고 있는 것처럼 보이는데, 드리핑 기법을 사용하기 시작한 초반에는 이미지의 형상을 뚜렷하게 구현하려는 의도보다는 드리핑 된 추상형태 속에 이미지가 자연스럽게 드러나 보이게 하는 방식을 의도하였기 때문이다.

그렇기 때문에 이 작품을 제작할 때는 얼굴을 맞대고 있는 부분과 이목구비의 부분에만 명도 조절을 통한 구분을 주었고, 나머지 요소인 피부 표현이나 색감에 대한 부분은 계획하지 않고, 자유롭게 드리핑 하였다. 그 결과 두 사람이 맞대고 있는 얼굴의 흐름이 부드럽게 연결되며 마치 인물의 잔상처럼 느껴지는 효과를 얻게 해주었다.



<그림 23>



<그림 24>



<그림 25>



<그림 26>

웃는 얼굴 연작, Acrylic on canvas 2016

노인의 이미지를 계속해서 연구하던 중 작업한 「웃는 얼굴 연작」 <그림 23>, <그림 24>, <그림 25>은 노인의 웃는 모습을 그린 작품으로 웃는 얼굴에서는 무엇보다 생동감이 느껴지기 때문에 드리핑으로 표현하기에 적합하다고 보았다. 또한 주름이 부각되고 움직임의 요소가 추가되기 때문에 중첩되는 선들의 조절

을 통해 추상표현으로 사실적인 이미지를 구축하려는 본인의 작품 목적에 알맞은 소재라고 보았다.

따라서 부분을 확대한 <그림 26>을 참고로 보면 이 작품에서는 계획적으로 빛에 의한 명도 차이와 원근에 의한 물감의 두께 차이, 이목구비 위치 따른 톤 차이를 주는 등 이전의 작품에서보다 인물의 형상을 구체적으로 표현하였으며, 이러한 표현을 통해 화면 안에서 인물의 웃음소리가 들릴 것 같은 생동감을 담아내려고 하였다.



<그림 27> 귀로, 2016

「귀로」 <그림 27>는 해녀의 이미지를 처음으로 그린 작품이며, 바다에서 일을 마치고 걸어 나오는 모습을 드리핑 기법을 사용하여 작업하였다. 이 작품에서는 노인의 얼굴 시리즈와는 다르게 인물의 전신이 다 그려진다는 것과 배경 요소가 등장한다는 점에서 새로운 요소들을 어떻게 표현할 지에 대한 고민이 필요했으며, 작품 안에 표현되는 모든 요소들에서 우연성이 나타나야 한다고 보았다.

따라서 작업 과정에서부터 인물과 배경의 경계를 구분하지 않고, 기본적인 색채의 차이만으로 물감을 뿌려주며 이미지의 형상을 구축하였다. 하지만 드리핑으로 쌓아올린 선들 만으로는 해녀의 형상이 구체적으로 나타나지 않는 한계를 느꼈고, 전신의 표현이라는 특성상 강조해주어야 할 위치에 붓 터치를 넣어줌으로써 문제점을 보완하려고 하였다. 그 결과 화면의 중심에 해녀의 형상으로 보이는 어두운 덩어리 형체가 드러나기 시작했고, 운동감을 가진 선들의 수많은 겹쳐짐으로 인해 마치 실제로 걸어서 움직이는 것과 같은 표현에 가까워지고 있었다. 또한 속도와 힘이 들어간 물감의 흔적들은 작품에 현실감을 더해주었다.



<그림 28> 바당밭, 2016

「바당밭」 <그림 28>은 바다에서 일하는 중인 해녀를 그린 작품으로 전체적인 색채 구성과 구도가 「귀로」 <그림 27>와 비슷하지만 자연의 요소인 바람과 파도를 드리핑으로 표현해 보고자 한 점에서 새로운 시도를 모색한 작품이라 할 수 있다.

현실감 있는 바다와 바람의 표현을 드리핑 하기 위하여 선의 방향성에 의미 있는 변화를 주기 시작한 작품이며, 이로 인해 가로선으로 인한 바람의 표현과 거칠게

엮혀있는 선들의 표현을 통한 파도의 표현이 특징적인 작품이다.

본인이 그린 해녀의 이미지는 모두 해녀들의 일터인 바다로 직접 찾아가 현장의 모습을 관찰하고 주변 환경과 해녀의 관계성에 대해 파악한 후 그린 작품들로써 단순히 인물의 표현을 담아낸 것이 아닌 자연 요소들까지도 하나의 구성으로 나타낸 것이다. 초반의 드리핑 작업에서는 작가의 의식이 최대한 배제된 상황에서 우연성만을 통해 이미지가 드러나는 것이 자연의 흐름과 비슷하다고 여겼기 때문에 드리핑 된 물감의 흔적과 이미지 형상에 크게 구분을 두지 않았지만, 해녀의 이미지처럼 인물의 전신을 표현하면서부터는 필요에 따라 붓 터치를 사용해 표현하기도 하였다.

이러한 드리핑 작업의 세 번째 소재는 꽃 이미지를 작업한 것으로, 이전의 작품에서 공통적으로 인물을 그리던 것과 다른 소재를 선택한 것에서 새로운 시도를 모색한 작업이라고 할 수 있으나 자연에서 우연적으로 피어나는 자연물이라는 점에서 꽃 작업이 가지는 의미는 이전의 작품들과 크게 다르지 않다.



<그림 29> 진하지 못한, 2018

「전하지 못한」 <그림 29>은 처음으로 꽃의 이미지를 드리핑으로 작업한 작품이며, 배경요소나 색감 표현에서도 이전의 작업과는 다른 시도를 많이 보이고 있다. 꽃 역시 살아있는 자연의 소재로써 하나하나 다 다른 모양을 가지고 있기 때문에 우연적인 효과를 통한 작업과 잘 어울리는 소재라고 할 수 있으며, 특히 피고 지는 꽃 자체의 특성까지도 잘 맞는 기법으로 피어난 꽃의 생기 넘치는 표현을 나타내는데 효과적이라고 보았다.

따라서 꽃의 이미지에 맞게 색감과 명도를 정하여 드리핑으로 표현하였고, 인물의 표현과 마찬가지로 중첩되어 쌓이는 선을 강조하였다. 또한 꽃 이미지는 인물을 그릴 때와 다르게 이미지 형상을 구축하는 데 있어서 보다 자유로운 표현을 가능하게 해주었다. 그 결과 뚜렷하게 나타나는 선들의 표현으로 작품 자체가 선명해지는 효과를 얻을 수 있었다.

꽃 이미지의 작업에서는 배경 표현을 하지 않고 꽃을 강조하여 그렸으며, 결과적으로 드리핑 된 물감들이 더욱 선명해지고 주제에 집중되는 효과가 있다는 것을 확인하였다. 또한 본인은 드리핑 작업을 진행함에 있어 주재료로 아크릴물감을 사용하였는데, 아크릴은 수용성으로 물에 희석하여 사용할 수 있다는 점에서 원하는 정확한 농도의 조절을 통해 드리핑 하여 의도한 바를 가장 정확하게 전달하여 표현해낼 수 있는 적절한 성질의 재료라고 보았다. 또한 아크릴은 빠르게 건조되는 특성이 있기 때문에 보다 많은 선들의 중첩을 가능하게 하며, 작품의 완성도가 높아지는 효과를 얻게 해주었다.

2) 신체 행위

1952년 액션페인팅 용어를 처음 사용한 미술비평가 ‘해롤드 로젠버그’의 말에 의하면 액션페인팅에 있어서 행위는 예술가와 일체화한 ‘창조에 이르는 과정’이며, 제작자가 하나의 도구가 되어 작품을 만들어내는 것으로 예술가와 작업은 ‘동일물’이 되는 것이라고 한다.

본인은 바로 이러한 작가의 신체 행위 자체가 하나의 작업물이 되어 표현되는 점에 주목하였다. 제주의 해녀를 작업하는데 있어서 바람이나 파도 등의 자연요소 그리고 격렬한 해녀의 동작과 그 동작에서 나오는 에너지가 느껴지는 작품을 제작하기 위해서는 기존의 드리핑 기법으로 노인과 해녀를 그릴 때와는 다른 보완·발전

시켜야 할 부분이 있다고 보았고, 신체 행위를 통해 이러한 문제점을 해소할 수 있었다.

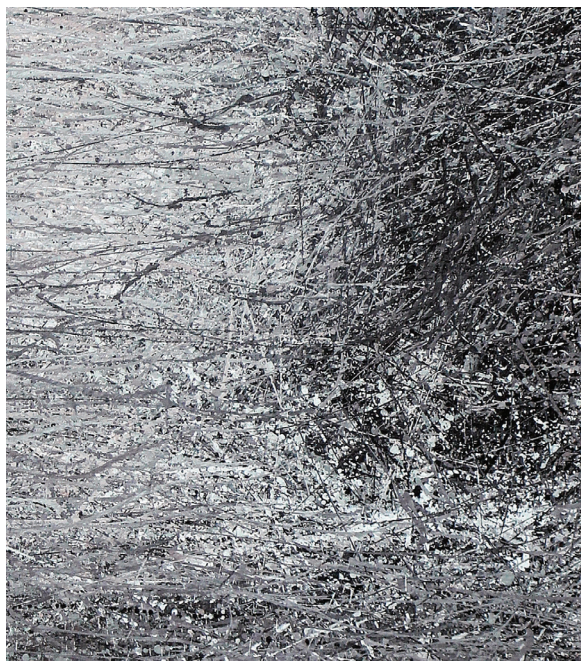
붓질을 하고 드리핑을 하는 방법도 물론 작가의 신체 행위를 통해 표현되는 것이지만 본인이 의도하는 행위는 말 그대로 온 몸의 동작을 이용해 작업에 행위 로써 개입하는 것을 말한다. 붓과 함께 움직이며, 바람의 세기와 같은 강도로 바람 의 형상을 드리핑하고, 인물의 동작에 따라 힘 조절에 차이를 주는 등 모든 물감 의 흔적에 작가의 행위가 영향을 미치는 방식인 것이다.

다시 말해 작품을 제작하는 일련의 과정에서 행위를 통한 힘의 조절로 물감의 흔적에 속도감을 주어 선의 표현에 다채로운 변화로 생동감을 더해주었고, 작품 의 내용에 따라 신체의 움직임에 변화를 주어 해녀의 이미지에 맞는 분위기를 연출 하였으며, 과정에서 쏟아내는 작가의 에너지가 작품에 표출되어 표현된 해녀의 이미지에서 힘과 에너지가 느껴지도록 하였다.



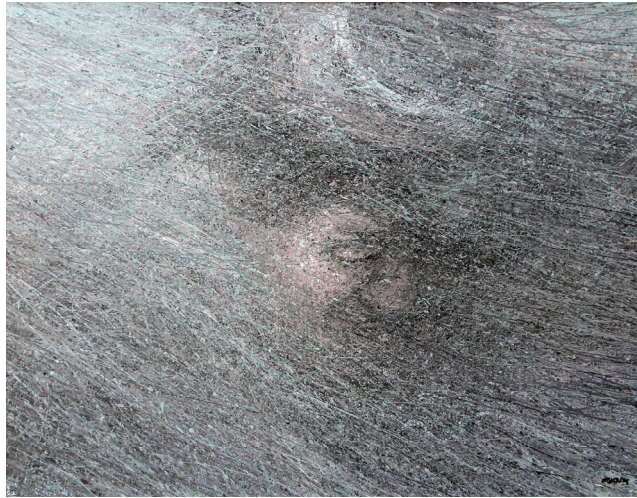
<그림 30> 바당밭의 해녀, 2016

「바당밭의 해녀」 <그림 30>는 거센 바람이 불고, 파도가 치는 바다에서 걸어 나오는 해녀의 모습을 그린 작품으로 해녀 몸동작에서 느껴지는 힘의 표현이 강조되어야 한다고 보았다. 따라서 강조되어야 하는 해녀의 몸동작에 움직임이 느껴지도록 하기 위해 바람과 파도의 방향에 맞춰서 붓질하였으며, 어둠을 잡아주는 명도차이로 해녀와 배경을 구분하였다. 또한 바람과 파도를 표현하기 위해 캔버스를 바닥에 두고 강하게 힘을 주어 물감을 뿌렸고, 선의 변화에 중점을 두어 작업하였다. 그 결과 드리핑 된 선들이 보다 촘촘해지고 많아지면서 화면의 밀도감이 높아지는 효과가 나타나기 시작하였다.



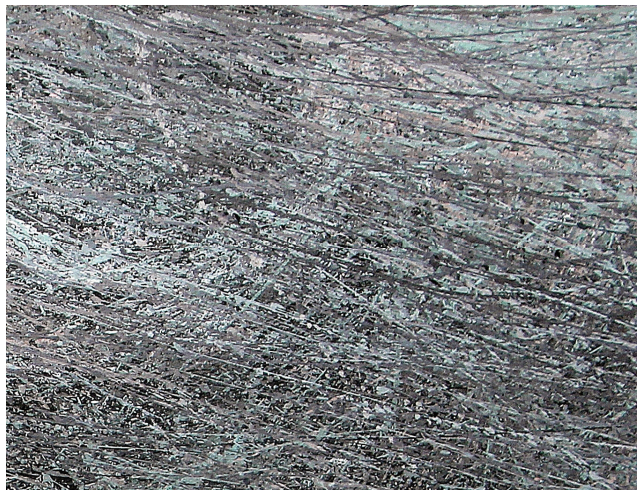
<그림 31> 바당밭의 해녀(부분), 2016

작품 안에 표현되는 선은 굵기, 방향, 각도, 속도 등에 따라 여러 가지 느낌을 나타내는데, 선의 움직임이 어디를 향하는지에 대한 문제와 화면의 운동감을 결정하는 요소는 바로 선의 방향이다. 「바당밭의 해녀」 <그림 30>의 부분을 확대한 <그림 31>을 보면 바람과 파도의 특성을 고려하여 선에 변화를 주려고 한 것을 알 수 있으며, 인물의 형상 또한 이러한 자연요소의 흐름에 따라 선의 방향을 맞추어줌으로써 보다 실제적으로 동세가 느껴지도록 하였다.

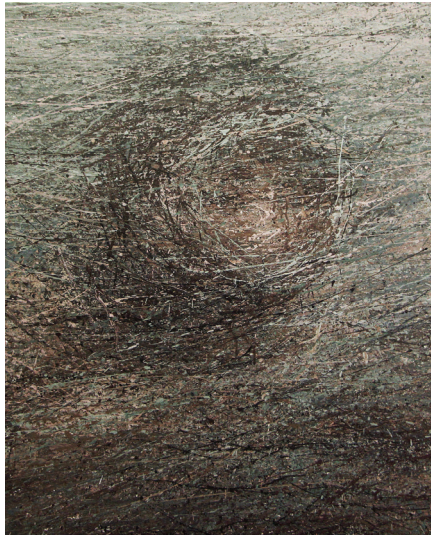


<그림 32> 바람, 2016

「바람」 <그림 32>은 바람이 부는 자연의 형상을 표현한 작품으로 한 방향으로 그려준 선들을 통해 바람의 방향성을 나타내주었고, 그 속에 해녀의 얼굴이 드러나도록 하여 거센 바람을 맞고 있는 상황에 현실감이 느껴지는 표현을 연출하려고 하였다. 따라서 선들을 표현함에 있어 바닥에 놓인 캔버스의 사방을 돌아다니며 적절한 세기와 강도 조절로 전체 화면을 드리핑 하였고, 결과적으로 바람의 방향성이 잘 표현된 작품으로 선의 변화가 작품에 주는 효과를 확인할 수 있었다.



<그림 33> 바람(부분), 2016



<그림 34> 해녀, 2017



<그림 35> 해녀(부분), 2017

「해녀」 <그림 34>에서도 선의 방향과 속도감을 강조하여 해녀의 형상을 표현하였는데, 바다 속에서 헤엄치며 모습을 그린 것으로 해녀의 얼굴 부분이 부각되어 그려진 작품이며, 이 작품에서는 해녀가 착용하고 있는 둥근 잠수경의 형태를 강조하기 위해 붓의 방향을 시계방향으로 일정하게 드리핑 하여 나타내주었고, 선들의 중첩을 통하여 화면에 입체감이 드러나도록 하였다.



<그림 36> 물질하러 가는 해녀, 2017



<그림 37> 물질하러 가는 해녀(부분), 2017

마지막으로 「물질하러 가는 해녀」 <그림 36>에 와서는 신체의 움직임을 통한 선의 특징을 다양하게 사용해 나타낸 작품으로 우연적인 효과를 가진 선들의 변화를 통해 해녀와 바람의 형상을 그린 것이다. 2016년에 작업한 해녀 작품에서는 필요에 따라 추상표현 속에 붓 터치를 함께 사용하기도 했는데, 2017년 작품에서는 붓 터치 없이 캔버스와 일정 거리를 유지하여 붓으로 속도감을 조절해 그려준 것이 특징이라고 할 수 있다.

이러한 속도감이 나타나는 표현을 위해 아크릴물감을 물과 적절한 배합으로 섞고, 뭉게 만들어 준 뒤 공중에서 붓을 드로잉 하듯이 움직인다. 무의식을 통한 내면세계의 표현이 아닌 의식을 통한 이미지 형상의 구축으로써 나타내려고 하는 이미지가 명확하게 존재하기 때문에 역동적인 신체의 움직임으로 붓의 속도감을 조절하며 캔버스 위에 형태를 만들어 나가는 방식으로 작업을 진행해 나간다. 특히 이때 캔버스 화면과 붓이 직접적으로 닿지 않고, 물감이 공중에서 캔버스로 떨어지는 순간의 우연성이 작품에 나타나게 되며, 우연성을 통한 자연스러운 형태가 화면에 표현된다.

작품을 표현하는 것에 있어 삶의 흔적과 시간의 흐름을 정지된 화면의 그림으로 그려낸다는 것이 막연하게 느껴졌지만 그만큼 많은 고민과 시도를 통해 새로운 표현으로 원하는 이미지를 구축하였기 때문에 행위를 통한 작업방식은 의미하는 바가 크다고 할 수 있다. 또한 본 연구를 계기로 하여 앞으로도 많은 고민과 발전적인 표현의 탐구를 통해 함축적이고 간결한 조형언어를 찾아내려고 할 것이며, 본인이 표현해내고자 하는 바를 작품으로 명확하게 전달하기 위해 노력해 나갈 것이다.

V. 결 론

추상표현주의는 1945년 제2차 세계대전이 끝난 후 전쟁으로 인한 기존의 가치를 뒤엎는 큰 변화가 일어나는 가운데 미국을 중심으로 하여 1920년경부터 1940년대 초까지 크게 발전하였다. 전쟁으로 인한 인간의 존엄성 말살로 인해 추상표현주의 미술가들은 내면의 세계를 표출하려는 갈증으로부터 초현실주의의 오토마티즘에 영향을 받아 불확실한 형태의 세계를 구축하였고, 결과를 예측할 수 없는 표현적 추상의 형태로 나타나게 되었다.

이러한 추상표현주의의 발전에는 액션페인팅 회화양식이 커다란 역할을 하였다. 액션페인팅은 행위의 자발성과 오토마티즘의 요소가 화면 안에 표현된 회화양식으로 전통적인 회화기법에서 벗어나 새로운 표현들을 선보이게 되는데, 드립 페인팅 기법은 캔버스에 물감을 떨어뜨리는 방식으로 제작 과정에서 발생하는 행위를 그 자체로써 작품의 내용이 되는 표현을 창조하였으며, 화면의 중심이 사라져버린 올 오버 페인팅을 창안하여 회화의 공간을 확장시켰다.

또한 액션페인팅을 대표하는 작가들의 작품에서 나타난 특징을 살펴본 결과 드쿠닝의 작업은 구상과 추상의 형태를 넘나들며 강한 색채와 붓 터치를 통해 새로운 표현을 보여주었고, 폴록은 화면 안에 물감을 뿌리고, 흘리고, 쏟아 붓는 행위를 하나의 작품 내용으로 보았으며, 그의 이러한 물감의 표현들은 묘사의 수단이나 아닌 행위 자체에 수단으로서 의미를 가진다. 반면에 강렬한 표현과는 다른 서정적인 드리핑을 구사했던 프란시스는 빛과 색채를 중요하게 여겼으며, 동양의 선사상에도 영향을 받았다. 또한 작가 행위의 자발성과 물감의 유동적인 물성을 강조했으며, 대담한 여백 공간을 조형적으로 활용하였다.

본 연구에서는 액션페인팅의 표현방법 중 본인의 작업에 나타나는 표현방식과 연관성을 가지는 부분들을 중점으로 하여 조사·분석하였으며, 그 결과 우연성을 사용한 방식에서 공통적인 특징을 보이지만 본인의 작업은 무의식에 의한 내면의 표출이 아닌 자연스러운 이미지의 형상을 구현하고자 액션페인팅의 표현방법을 사용했다는 점에서 이전의 액션페인팅 작가들의 작업과 차이점을 가진다는

것을 확인하였다.

본인은 드리핑 기법을 통하여 물감을 뿌리고 흘리면서 나타나는 선들의 운동성과 속도감을 그대로 캔버스에 옮겨 표현에 자율성을 부여하고자 하였고, 본능적인 신체 행위를 통한 작가의 에너지와 힘의 표출과 그 과정까지도 작품에 담아내려고 하였다. 이러한 방식으로 화면 안에 표현된 물감의 흔적들은 작가 자신이 예측하지 못한 이미지를 만들어 내며, 작가 내면의 감정과 정서를 시각적으로 담아낸 것이라고 할 수 있다.

본 연구를 통해 추상표현주의의 액션페인팅에서 나타난 표현방법을 연구함으로써 새로운 영역의 회화양식과 다양한 표현의 중요성을 알게 되었으며, 본인 작업에서 나타나는 표현기법의 이론적 근거를 마련할 수 있었다. 액션페인팅을 대표하는 작가들의 작품에 대한 연구를 통해서 본인의 작품에 나타난 액션페인팅 특징의 공통점과 차이점에 대해 알아보았으며, 이를 통해 향후 작업을 진행함에 있어 새로운 표현의 가능성을 모색하였다.

또한 본인의 작업에 대하여 깊이 있게 성찰해보는 계기를 마련했으며, 앞으로의 작업에 있어서도 작가가 나아가고 있는 시대적 흐름에 맞춰 본인만의 독특한 조형 언어로써 세상에 대한 소통을 시도해야겠다는 과제를 얻게 되었고, 새로운 표현의 확장을 위해 끊임없는 연구와 노력으로 다양한 방법들을 모색해 나가고자 하는 의미를 발견하게 된 것에 본 논문에 의의가 있다.

참고문헌

<단행본>

- 김광우(1997), 「폴록과 친구들」, 미술문화
김해성(1985), 「현대미술을 보는 눈」, 열화당
김현화(1999), 「20세기 미술사」, 한길아트
방근택, 김인환(1977), 「세계미술대사전」, 아트뱅크
오광수(1975), 「전환기의 미술」, 열화당
중앙일보사(1989), 「세계미술용어사전」, 중앙일보사
- 노버트 린튼, 윤난지역(1993), 「20세기의 미술」, 예경
로버트 르네, 김정란역(1990), 「초현실주의 I」, 열화당
로즈메리 램버트, 이석우역(1986), 「20세기 미술사」, 열화당
루시 스미드, 김춘일역(1985), 「현대미술의 흐름」, 미진사
바실리 칸딘스키, 차봉희역(2004), 「점·선·면」, 열화당
장루이 페리에, 김정화역(1990), 「20세기 미술의 모험」, 에이피인터네셔널
장뤽 다발, 홍승혜역(1990), 「추상미술의 역사」, 미진사
찰스 헤리슨, 이영철역(1988), 「추상표현주의」, 열화당
허버트 리드, 김윤수역(1981), 「현대미술의 원리」, 열화당
E.H 고프리치, 백승길·이종승역(1997), 「서양미술사」, 예경

<학위 논문>

- 권선정(2004), “추상표현주의 액션 페인팅의 우연성에 관한 연구 - 잭슨 폴록의 액션 페인팅을 중심으로”, 한국교원대학교 대학원
- 박소영(2004), “우연성을 통한 심상표현 - 선과 번짐의 효과를 중심으로”, 홍익대학교 산업미술대학원

박종희(2015), “드리핑을 통한 내면의 이미지 연구 - 본인 작품을 중심으로”, 동국대학교 대학원

정윤정(2007), “추상표현주의에 나타난 우연성에 관한 연구 - 본인 작품을 중심으로”, 숙명여자대학교 대학원

최희영(2008), “액션페인팅에 나타난 우연적 표현에 관한 연구 - 본인의 작품을 중심으로”, 숙명여자대학교 대학원

황미경(2002), “Jackson Pollock과 Sam Francis의 드리핑 - 절차와 과정으로서의 드리핑”, 단국대학교 대학원

<인터넷>

월간미술(1999), 「세계미술용어사전」, <http://monthlyart.com/>, 네이버 지식백과

이이다바시, 「Sam Francis 샘 프란시스」, <https://blog.naver.com/sjuinpp/220329736049>,
네이버 블로그

<Abstract>

A Study on Expressions Methods of Action Painting

-Focusing on the My Works-

Shin Min Jung

Major in Western Painting, Department of Fine Arts

Graduate School of Jeju National University

Supervised by Professor Park Sung Jin

The relocation of artists from Europe to the United States to avoid war during the Second World War served as a momentum for the formation of abstract expression in the American art scene. Abstract expressionism was strongly influenced by surrealist automatism and emerged as a form of expressive abstraction different from that of the past.

Two styles of painting, 'Action Painting' and 'Color Field Painting', were created by abstract expressionists who produced works characteristically embracing the chance element of automatism. Of the two styles, action painting refers to the style of painting that places greater value on the very 'act' of painting a painter expresses in the realm of reality instead of seeking aesthetic value from the finished work.

I have been producing works while keeping in mind such accidental and gestural expressions of action painting. Therefore, the purpose of this study is to search for various direction and new possibilities of development for expressive methods that can be used in future works by examining the

expressions of action painting in my works.

The following conclusions were drawn in the process of researching action paintings and analyzing my works. First, the theoretical basis for the expressions found in my works was established by analyzing the characteristics and techniques of mode of expression found in action paintings. Action paintings aim to acquire purity through gestural automatism with expressions of physical act in the canvas and ultimately create a new painting style by having painting embody the force of brush strokes composition through the method of 'all over' canvas, action paintings make the audience perceive the painting process itself as an art through action.

Secondly, the characteristic expressions in my works were analyzed by examining their relation to action paintings based on analysis of works by artists representing action painting. One of the most typical common features between my works and those of notable action painter is that chance operations are involved in the work process to allow free expressions in the painting. The chance operation in my work, however, differ from that in other representative action paintings for they are expressed deliberately and consciously and are not expressions by the unconscious mind. A noteworthy discovery from the analysis of action paintings where chances are maximized on the canvas was that each work has unique formativeness from unintended expressions.

Third, based on the research on expressive methods of action paintings, my works were analyzed especially in terms of direction and background of formation, which led to deeper understanding of the value of chance embodied in the works. In addition, it was confirmed that the method of dripping maximizes the chance operations in the traces of paint, allowing natural expressions in the image of forms, and that expressions through physical act have the effect of adding liveliness to the work. However, it was found that these expressive methods are limited in that they had been used by artists in

the past. Thus, my works suggested possibilities of development for creating new forms of expression.

Examining how new expressive methods emerge and develop in painting style with a focus on action painting, it was confirmed that the introduction of novel expressions have a great influence on the development of painting. Therefore, this study was meaningful in that it enlightened me with the importance of artistic endeavor to create unique expressive methods through ongoing research and helped me set the direction of my future works.