

Fashion Illustration by Applying Children Pictures' Traits of Action Paintings for Expression

Youngsun Shin¹, Heayeon Kim¹

¹Department of Fashion Design, Ewha Womans University, Seoul, Korea

Abstract

Background The current trend of fashion illustration reflects a change from emphasizing visible art to pursuing the value of art itself more and more. And in the other, the expression method by casualty of the realm of infant painting is constant with the action painting of the current trend of painting. Focusing on that point, I try to compare the traits of each thing and make a new fashion illustration by using only things from action painting. The goal of this research is to improve the value of illustration and the artistic position of original fashion illustration through it.

Methods This study was progressed by reference and case research. At first, I explored the concept and traits of action painting to survey case researches of the casualty expression method of infant painting. Second, I analyzed the similarities and differences between the casualty expression method of infant painting and action painting methods. Finally, I created a work by applying the original characteristics of action painting to infant fashion illustration based on these two studies

Result As a result, when comparing infant fashion illustration incorporating action painting with existing infant fashion illustration, I found that unconscious expression and inner desires are more dramatically expressed, and an even stronger energy and dynamic is created by using a different kind of media and different tools. Finally, I was able to convey more effective fashion images by repeating the processes of drying and dripping paints, so a deeper expression of colors with time was achieved.

Conclusion Through this study, I could suggest a new method of fashion illustration utilizing infant expression and differentiated features. The creative methods can continue to be expanded and it is ultimately relevant to improve the artistic value of fashion illustration.

Keywords Fashion Illustration, Action Painting, Children Picture, Automatis, Dripping.

Citation: Shin, Y., & Kim, H. (2015). Fashion Illustration by Applying Children Pictures' Traits of Action Paintings for Expression. *Archives of Design Research*, 28(1), 203-217.

<http://dx.doi.org/10.15187/adr.2015.02.113.1.203>

Received Jun. 11. 2014 **Reviewed** Jul. 22. 2014 **Accepted** Aug. 28. 2014
pISSN 1226-8046 **eISSN** 2288-2987

Copyright : This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>), which permits unrestricted educational and non-commercial use, provided the original work is properly cited.

1. 서론

1.1. 연구목적

오늘날의 패션 일러스트레이션은 현대패션의 빠른 흐름, 대중문화와 매체의 급성장 및 인쇄기술의 발달로 산업 사회의 여러 분야에서 사용되고 있으며, 점차로 이미지 전달의 주된 기능에서 벗어나 예술로서의 가치를 추구해 나아가고 있다.

한편, 액션페인팅(action painting)은 20C에 현대미술 추상표현주의자들로 부터 출현되었는데, 이들은 전통적인 회화의 방식 대신에 본질적이며 순수한 회화의 조형요소를 탐색하기 시작하였다. 이 무렵 아동화는 현대 화가들에게 새롭게 그 가치를 인정받는데, 아동화적 표현은 순수하고 솔직한 내면의 표출이라는 점에서 액션페인팅의 표현기법과 일맥상통한다.

본 연구는 아동화가 인간 내면의 반영이라는 가치와 액션페인팅의 무의식적 표현을 통한 강렬한 시각적 효과를 접목 시켰을 때, 현대인에게 순수한 동심을 찾아주고 일상에서 벗어난 자유로움을 느끼게 해 줄 수 있을 것이라는 가설을 세우게 되었다.

본 연구의 주제에 따른 주요 키워드와 관련한 선행연구에 의하면, 최희영(Choi 2008)은 액션페인팅에 나타난 우연적 표현에 관한 연구를 통해 자신의 직접적 표현 행위와 우연적인 효과의 중요성을 입증하였고, 전금자(Chon 2009)는 아동미술과 현대미술의 상관성에 관한 연구를 통해 액션페인팅 기법과 아동화와의 유사성이 있다는 점을 확인하였다. 최윤정(Choi 2007)은 아동화적인 표현이 현대미술의 창조적인 근원임을 말하고 아동화적 표현이 변화하는 시대에 새로운 표현양식으로의 대안이라 했다. 또한 신영선(2010)은 패션 일러스트레이션에 아동화의 표현적 특성의 응용 가능성을 연구하여 아동화적 패션 일러스트레이션 작품을 제시 했다.

본 연구는 액션페인팅 기법과 아동화의 우연성 표현기법이 유사성이 있다는 선행연구 결과를 토대로 출발하였다. 문헌과 선행연구 및 작품사례를 통하여 조형분석을 한 후, 액션페인팅 기법과 아동화의 우연성 표현기법의 유사점과 차이점을 비교분석하고, 아동화적 표현기법과 액션페인팅만의 독창적인 기법을 응용한 새로운 패션 일러스트레이션을 제작해 보고자 한다. 이를 통해 패션 일러스트레이션의 표현영역을 확대시키고 예술적 위상을 높이는데 본 연구의 목적이 있다.

1.2. 연구내용 및 방법

본 연구는 단행본과 학술지, 학위논문 등의 문헌자료 및 인터넷 등을 참고하여 이론적 고찰과 작품 및 자료의 수집, 조사 분석을 하였고, 연구 결과에 따른 액션페인팅을 적용한 아동화적 표현의 패션 일러스트레이션을 제안하고자 한다. 연구의 방법으로는 다음과 같다.

첫째, 액션페인팅의 이론적 고찰과 작품사례를 통한 조형분석을 한다.

둘째, 아동화의 이론적 고찰과 작품사례를 통한 조형분석을 하고, 아동화적 표현의 패션 일러스트레이션의 특징과 사례를 조사한다.

셋째, 아동화의 우연성 표현기법과 액션페인팅 기법의 조형특성을 상호비교분석 한 후, 두 가지 기법의 유사점과 차이점을 파악한다.

넷째, 위와 같은 연구를 토대로 액션페인팅만이 가지고 있는 독창적인 특징을 적용시킨 아동화적 패션 일러스트레이션, 총 4개의 작품으로 제작한다.

작품 제작 시, 아동화의 특성을 응용하는데 있어서 아동화의 '포래집단기'(gang age: 9세~11세의 아동)의 특징적인 요소를 모티브로 삼는데 한정한다. 이것은 이 시기의 어린이들이 패션에 대한 관심이 시작되면서 아동화를 그릴 때, 의상의 디테일과 액세서리의 표현 및 장식적 요소가 강조되는 등 패션 일러스트레이션에서 응용할만한 아동화의 특징적 요소를 잘 갖추고 있기 때문이다.

2. 이론적 고찰

2. 1. 액션페인팅

2. 1. 1. 액션페인팅의 개념 및 형성배경

20C에 들어와 미술가들은 수백 년 동안 서양미술을 지배해 오던 전통적 회화기법에서 벗어나 새로운 조형, 기법, 매체를 창출해냈다. 또한 과거와는 달리 인간 개인에게 중점을 두어 작가의 정신세계에 대한 탐구, 작가의 감정들이 회화의 중요한 소재가 되었다.

액션페인팅이라는 용어는 1952년 미국의 해롤드 로젠버그(Harold rosen berg)가 처음 사용하였는데, 그는 ‘행위 그 자체가 대상이 되는 상황의 회화’라고 설명했으며 이것이 곧 액션페인팅의 개념이다.

특히 초현실주의 미술가들이 무의식을 강조하며 사용한 기법 중 하나인 ‘자동기술법’은 추상표현주의의 액션 페인팅을 탄생시키는데 결정적 역할을 하였다.

2. 1. 2. 액션페인팅의 특성과 표현기법

본 연구에서는 문헌과 선행연구 및 잭슨 폴록(Jackson Pollock)을 중심으로 한 미국의 추상표현주의 작품사례를 살펴본 결과 액션페인팅의 특성은 다음과 같다.

첫째, 우연성을 표현한다. 찰스 해리슨(Charls 1988)에 의하면 “폴록의 우연적 효과야말로 자동기술 법이라는 이름 아래, 회화 기법에 대한 자의식적 자세로부터 방법과 이미지를 해방하는 수단으로 개발시키려고 탐구해 온 것이다.”라고 말하였다. 이는 작품 구상을 미리 계획하지 않은 상태에서 무의식적으로 나타나는 우연적인 현상, 그 자체를 예술적 효과로 수용함을 의미한다.

둘째, 무의식을 표현한다.

액션페인팅 화가는 무의식적인 행동으로 작품제작 하였으며, 이 때 순간적인 감정을 중요시하였다. 화가는 자신의 내면세계를 보다 솔직하고 자유롭게 표현하였고 이는 격렬한 에너지로 바뀌어 더욱 작품에 몰입하게 한다.

셋째, 신체가 개입된다.

폴록은 캔버스에 안료를 떨어뜨리거나 뿌리는 따위의 즉흥적인 행동을 취하였다. 이에 대해 김현화(Kim 1999)는 “화가는 화폭의 주변을 걸어 다니고 어느 방향에서든 화가가 원하는 위치에서 그릴 수 있으며 화가는 진정으로 그림 안에 있을 수 있는 것이다.”라고 설명하였다. 곧 묘사된 결과보다도 작품을 제작하는 신체적 행위에서 예술적 가치를 찾음을 의미한다.

본 연구에서는 허소영(Hur 2007), 최희영(Choi 2008)에 의한 액션페인팅의 표현특징을 참고하여 분석하였고, 내용은 다음과 같다.

첫째, 오토마티즘(Automatism)이다.

오토마티즘은 ‘자동기술법’으로도 불리는데, 이것은 인간의 내면세계, 잠재의식, 환상, 꿈의 세계를 솔직하게 외부로 표출하는 것에 의의가 있다.

둘째, 드리핑(Dripping)이다.

드리핑(Dripping)이란 ‘흘리다’의 뜻으로 폴록은 붓, 이젤, 팔레트 같은 전통적 화구 대신에 삽, 막대기와 같은 이질적인 재료를 도구로 사용하여 페인트를 떨어뜨리거나 뿌림으로써 자신의 에너지를 표출하였다. 이러한 엉클어진 형상의 선들에 대하여 김난경(1993)은 “액션페인팅의 선은 생명력이 있으며, 선을 다듬지 않음으로써 오히려 전체적으로 생생한 조형을 이루고 있다.”고 하였다. 이는 드리핑기법의 순수성을 의미한다.

셋째, 올 오버 페인팅(All Over Painting)이다.

폴록은 커다란 캔버스를 이젤에 세우지 않고, 마루 바닥위에 놓으면서 새로운 환경으로서의 회화 공간을 시도하였다. 이에 대해 최희영(Choi 2008)은 작품의 크기는 예술가의 행위를 수용할 수 있는 공간을 제공할 뿐만 아니라 회화 요소들의 시각적 영향을 확장하게 하는 계기가 된다고 하였다. 이는 기존의 이젤에 세워 그림 그리던 전통적 회화의 구속에서 벗어나는 신선한 충격이었다.

액션페인팅 사례로, 윌렘 드 쿠닝(Willem De Kooning)의 작품을 보면 물감이 채 마르지 않은 상태로 흘러 내림으로서 생겨난 우연한 현상은 더욱 신선한 충격으로 받아들여졌으며(Figure 1), 플록은 공업용 페인트를 사용하여 캔버스 주위를 돌아다니며 안료를 흘리고 뿌려 우연적 형상을 만들었다.(Figure 2) . 또한 프란츠 클라인(Franz Kline)은 거대한 흑백화면에서 느껴지는 일종의 힘으로써 마치 한자 필법의 초서와도 같은 검은색의 선을 하얀 캔버스 위에 거침없이 그렸다.(Figure 3)



Figure 1
드 쿠닝. 『여인』 1950~52.
캔버스에 유채.
192.8 x 147.3 cm.
뉴욕 현대미술관



Figure 2
플록. 『No. 5』 1948.
캔버스에 유채, 에나멜, 노끈, 담뱃재.
157.5 x 94.6cm.
워싱턴 허시혼 미술관



Figure 3
클라인. 『뉴욕』 1953.
캔버스에 유채. 200.7 x 129.5 cm.
버팔로. 알브라이트- 녹스 아트 갤러리.

본 연구에서는 문헌과 선행연구 및 작품사례를 통해 조형분석 하였으며, 그 내용은 아래의 <Table 1>과 같다.

Table 1 action painting's aesthetic features

액션페인팅의 조형분석	
· 선적 요소 : Drip의 선 특징 - 묘사나 윤곽선이 아닌 에너지의 흔적	빠르고 힘찬 선 ⇒ 역동적인 힘
	엇글어진 선 ⇒ 순수성
	리듬감, 생동하는 강렬함
· 우연성 : 본능적인 반응 ⇒ 무의식, 초월 상태	몰입, 화가와 회화의 일치
	우연과 직관을 조절한다. 화가의 경험과 숙련이 작용한다.
	시간의 지속성 (물감의 건조 후 다시 재작업)
· 색 : 대담한 색 ⇒ 격정적인 에너지 표출	
· 격정적인 화법 : 신체의 개입	전통적 기법과 도구의 거부
	화가가 그림의 일부가 되는 듯한 회화적 공간의 형성
· 관람자의 개입 : 해석의 유도	
· 창조성 : 모방을 통한 재생산의 불가 (작품마다 고유의 독창성)	



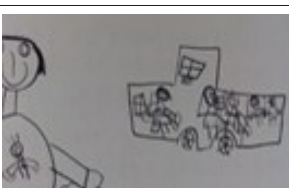
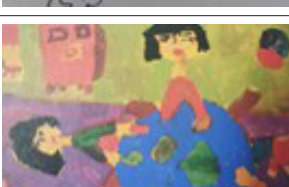
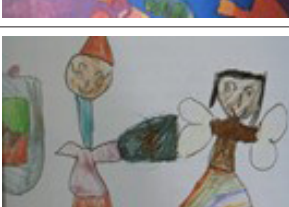

2. 2. 아동화적 표현의 패션 일러스트레이션

2. 2. 1. 아동화적 표현의 개념과 특성

‘아동화’란 아동이 자유롭게 그린 그림을 말하며, 아동의 주관적이고 풍부한 감성과 상상력의 표현이 특징이다. 김 정(kim 1992)에 의하면 ‘아동화적 표현’은 자신이 가지고 있는 인식의 기록이며 지극히 주관적인 주장의 표현이다. 또한 하버드 리드(Harberd Read)는 “아동의 그림은 그들 내면세계의 자유로운 표출이며 자발적인 영감에 의한 유희의 예술이다.”라고 하였는데, 실제로 아동들의 미술활동을 살펴보면 어린이만의 독특한 특성이 보인다.

본 연구는 권상구(Kwon 1996)의 연구에 따른 아동화의 특징을 살펴보고 그 내용은 아래의 <Table 2>와 같다.

Table 2 The feature revealed in infant painting.

특징	내용	작품사례
· 난화적 표현	4~5세까지의 고적임. 그리고 싶은 욕구 자체가 목적이 되어 행위에 대한 쾌감을 위하여 그린다.	
· 의인화적 표현	모든 만물에 생명력을 부여하여 자신과 같은 얼굴을 붙인다.	
· 투시적 표현	X-Ray화법. 실제로 안 보이는 자동차 속에 있는 사람의 다리를 모두 그리거나, 집안의 사람이 벽을 통하여 보이게 그린다.	
· 동시성의 표현	정면과 측면을 동시에 표현. 비례, 시간, 공간, 방향, 위치 등이 하나의 평면상에 동시에 표현된다.	
· 자기중심적 표현	자기주관적인 표현. 과장과 생략. 강한 인상을 받거나 중요하게 느끼는 것은 크게 그리고, 중요치 않은 것은 작게 그린다.	
· 미분화적 표현	크기의 상호 구성력 무시. 집보다 더 큰 꽃, 사람보다 꽃을 더 크게 그리기도 한다.	
· 환상적 표현	현실에서 이루어지기 어려운 일을 생각해내어 무한한 상상의 세계를 표현한다.	

- 기저선의 표현 기저선(Base line)을 두고 하늘과 땅을 구분 짓는다. 최초의 공간개념 확립이다.



* 아동화 출처 : 박은덕.1999. 은덕이의 아동화 이야기

위와 같이 아동은 성인과는 다른 독특한 그림세계를 표현하는데 그 중심에는 사물을 새롭게 인식하는 ‘동심’이 있다. 이러한 ‘동심’이 내재된 아동화는 감상자로 하여금 어린 시절을 추억하게 하고, 순수하고 거짓 없는 마음을 갖게 한다.

본 연구에서는 신영선(Shin 2010)의 선행연구를 기반으로 하고 아동화의 우연성 표현기법에 의한 작품사례를 통해 조형분석 하였으며, 그 내용은 다음의 <Table 3>과 같다.

Table 3 infant painting's aesthetic features

아동화에서 보이는 우연성 표현의 조형분석	
· 선적 요소 : 난잡한 선 ⇒ 순수성	그림 그리고 싶은 욕구 자체가 목적 목적이 없는 난화 속도감, 리듬감
· 우연성 : 본능적인 반응 ⇒ 즉흥적인 창조적 본능, 무의식의 표현	
· 격정적인 화법 : 신체의 개입 ⇒ 신체의 활발한 운동성, 운동의 조정력 향상	표현과정에서의 즐거움, 자유로운 해방감, 총동적 감정표현 새로운 회화 공간 ⇒ 화지의 이동으로 인한 자유로운 화법
· 독창성 : 재생산 될 수 없음	

2. 2. 2. 아동화적 표현의 패션 일러스트레이션 특징과 사례

현대회화에서 아동화적인 요소가 종종 등장하여 현대인에게 강한 호소력을 보이듯이, 패션 일러스트레이션에서도 아동화의 표현적 특성을 응용하여 인간의 순수한 본성을 회복시키는 예술적인 시도가 일어나고 있다.

본 연구에서는 아동화적 패션 일러스트레이션의 특징에 따른 구체적 사례를 분류하여 조사하였다.

첫째, 미숙한 표현으로는 어린이의 그림과 같은 즉흥적이거나 미완성 느낌으로 된 표현을 말하는데, 예를 들어 두상이 크고 주관적으로 인물을 해석한 자기중심적 표현(Figure 4), 낙서화가의 영향을 받은 낙서화적 표현(Figure 5), 인체를 도형으로 단순하고 기교 없이 표현한 사례 등이 있다.(Figure 6). 둘째, 환상적 표현으로 동심에 의한 아동의 무한한 상상의 세계에서 영감을 얻어 인체와 헤어디자인을 변형한 패션 일러스트레이션이 있다.(Figure 7). 셋째, 의인화적 표현으로 아동화에서는 모든 생물, 무생물에 사람의 얼굴을 그려 넣는 경향이 있는데, 이러한 특징을 적용시킨 패션 일러스트레이션의 사례가 있다.(Figure 8).

이렇게 볼 때, 아동화적 패션 일러스트레이션의 가치는 동심을 통한 어린 시절의 추억을 떠올리며 순수함과 자유로움을 전달하는데 목적이 있다고 할 수 있다.



Figure 4

박은영. 1999. 『단순·입체형 입체형의 반복을 활용한 동화 일러스트레이션 연구』



Figure 5

박천수. 1999. 『낙서화 화를 응용한 패션 일러스트레이션 연구』

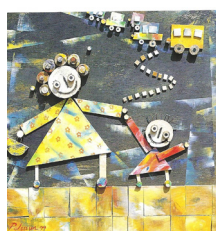


Figure 6

박은 1999. 『단순·입체형의 반복을 활용한 동화 일러스트레이션 표현』

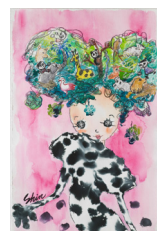


Figure 7

신영선. 2010. 『아동화적 표현특성을 응용한 패션 일러스트레이션 연구』

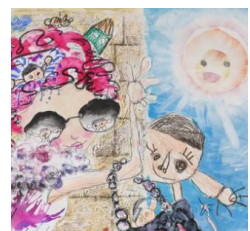


Figure 8

신영선. 2010. 『아동화적 표현 특성을 응용한 패션 일러스트레이션 연구』

2. 3. 아동화의 표현적 특성과 액션페인팅 기법의 특성 비교

현대 미술가들은 아동화에서 보이는 솔직함, 우연성, 창의성, 자유로움, 순수함 등의 요소를 자신의 그림에 적용하면서 아동화와 현대미술 간의 관계도 긴밀하여졌다. 특히 미술표현 기법에 있어서는 상호 영향력이 컸다. 액션페인팅을 통한 선과 선의 움직임과 울동은 현대회화 작가들이나 아동들 모두에게 정신적 해방감과 창의성을 주는 동시에 자신의 솔직한 감정을 있는 그대로 표현한다는 측면에서 많은 유사성이 있다.

본 연구는 액션페인팅과 아동화의 이론적 고찰 및 조형분석을 한 후, 상호 비교분석을 하였다. 이를 통해 두 가지 기법의 유사점과 아동화에는 없는 액션페인팅만의 차별화 된 독창성을 연구하였는데, 구체적인 내용은 아래의 <Table 4>과 같다.

Table 4 Comparison the feature of 'Casualty' in action painting

작품제작 모습	유사점	액션페인팅만의 독창성
 <p><폴록의 액션페인팅> http://kr.image.yahoo.com</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 우연성 · 유희성 · 무의식의 표현 · 순간의 표현 · 신체의 개입 · 솔직한 감정의 표현 · 창의력과 감수성의 도모 · 정신적 해방감 · 새로운 회화 공간 · 독창성: 재생산 될 수 없음 	<ul style="list-style-type: none"> · 이질적인 재료의 사용 · 아동이 사용할 수 없는 도구의 사용 · 시간의 지속성(물감의 건조 후 다시 재작업) · 아동화에 비해 강화된 에너지의 표현 · 내면욕구 표현의 강화 · 화가는 우연과 직관을 조절 한다 · 관람자의 개입: 관람자에게 해석의 자유를 부여 한다
 <p><6세, 3세 아동의 드리핑> 전금자. 『아동미술과 현대미술의 상관성에 관한 연구』. 대구대학교 대학원. 회화전공. P152</p>		

위와 같은 연구를 토대로 본 연구는 인간의 순수한 감정과 내면의 솔직한 모습을 추구하는 아동화의 특성을 모티브로 하고 액션페인팅의 역동적인 에너지를 접목한 독창적인 패션 일러스트레이션을 제작하고자 한다.

3. 디자인 계획


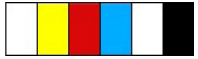
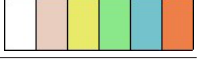

3. 1. 디자인 컨셉

작품의 주제로는 주인공인 소녀와 꽃, 동물 및 소녀가 착용한 패션 용품 등 일상의 소재들로 다루었다. 아동들은 인물, 특히 얼굴과 동물을 가장 즐겨 그리고 자신과 밀접한 환경이나 경험을 그림 그리는데, 이것은 우리 삶의 주제가기도 하다. 본 연구에서도 이러한 아동화의 특성을 참고하여 작품의 주제로 인간을 둘러싼 자연과 소박한 일상의 것들을 그대로 옮겨왔다. 이는 본 작품을 감상자가 친근하게 느끼도록 하여 자연스럽게 감정이입하기 위함이다.

3. 2. 디자인 전개

본 연구의 작품 패션 이미지로 로맨틱(Romantic)을 설정하였다. 이는 ‘또래집단기(9세~11세)’ 여자 어린이들이 그리는 아동화 중 인물표현을 보면 귀엽고 사랑스러운 이미지의 인물 캐릭터와 패션을 그리는 것에 착안 하였다. 이에 따른 세부 작품 계획은 <Table 5> 아래와 같다.

Table 5 Design Plan

작품	패션 이미지	액션페인팅 기법	사용도구	아동화적 표현 특성	표현재료	패션아이템	색채
1	Romantic	automatism에 의한 dripping	나이프, 롤러, 글루건, 구멍 뚫린 물감 통, 막대기	난화적 표현, 의인화적 표현, 자기중심적 표현, 환상적 표현, 미분화적 표현	투명 아크릴 판, White & Black 젯소, 색연필, 아크릴 물감, 크레파스, sand mortar, 글루건, 커피	one-piece dress, hair style, access-ory, bag	
2							
3							
4							

4. 디자인 결과

4. 1. 작품 1

제목 : 안녕, 꽃 친구!

size : 58cm × 86cm

미술매체 : 아크릴판, White & Black 젯소, 아크릴물감, 색연필

작품설명 : 본 작품의 아동화적 표현특성은 두상을 과대하게 크게 그린 자기중심적 표현, 미숙하게 보이는 미분화적 표현과 낙서처럼 자유로운 느낌의 난화적 표현, 꽃이 사람의 얼굴을 한 의인화적 표현을 적용하였다.

작품제작의 첫 단계로, 투명 아크릴판에 white 젯소를 낙서하듯 강한 붓 터치로 펴 바른 후, 패션에 해당하는 부분에 폴록의 작품을 모티브로 한 액션페인팅을 하였다. 아크릴물감과 흰 젯소를 각각의 구멍 뚫린 튜브 통에 넣고 화폭 위에서 휘갈기듯 짜면서 생기는 드리핑 효과로 선과 선의 연결은 예상치 못했던 거침없는 자유로움과 우연적인 효과를 나타내었다. 이는 무언가를 그리겠다는 의도를 가진 것이 아니라 물감이 우연적으로만 들어내는 이미지의 표현이다. 이 때 전통적 재료인 붓 대신에 물감을 짤 수 있는 튜브 통에 물감을 넣은 후, 뿌리는 무의식적인 행위 그 자체에 의미를 두었다.

한편, 패션적인 요소로는 귀여운 로맨틱 이미지의 헤어스타일과 패션으로 디자인 하였고, 헤어와 꽃은 커피 뿌리기와 물감 찍기를 통한 소극적 액션페인팅을 하고 패션은 막대기와 나이프 등 도구를 사용하는 적극적 액션페인팅을 하여 의상과 헤어디자인의 스타일을 차별화 하였다.

색채에 있어서는 두상과 배경의 꽃은 pink 계열로 온화하게 하고, 의상은 blue 계열의 강한 색으로 대비시켜 전체적으로 경쾌한 느낌이 들도록 제작하였다.

이렇게 본 작품은 아동화적 표현으로 인한 귀여운 느낌의 캐릭터와 천진난만한 의인화적 표현으로 감상자가 마치 어린 시절로 돌아간 듯한 동심을 찾게 해주는데 효과가 있다. 아울러 순수하고 솔직한 아동화적 표현기법에 생동감이 넘치는 액션페인팅적 요소를 적용시킴으로써 보다 강한 패션 이미지를 전달하게 한다. 즉, 본 작품은 패션 일러스트레이션의 주목성을 더욱 향상 시키는데 목적이 있다.

Table 6 Work 1

작품 1	표현기법	
	 <p data-bbox="654 435 821 603">· 아동화적 표현 특성 난화적 표현, 자기중심적 표현, 미분화적 표현, 환상적 표현, 의인화적 표현</p>	 <p data-bbox="982 435 1235 603">· 액션페인팅 기법 automatism에 의한 dripping : 젯소, 아크릴 물감, 커피로 뿌리기, 번지기 · 사용도구 : 나이프, 막대기, 구멍 뚫린 물감 튜브 통</p>

4. 2. 작품 2

제목 : 나들이

size : 58cm × 86cm

미술매체 : 투명 아크릴판, White & Black 젯소, 아크릴물감, 크레파스

작품설명 : 본 작품의 아동화적 표현특성은 자기중심적 표현, 미분화적 표현, 난화적 표현, 땅과 하늘을 구분 짓는 ‘기저선’의 표현을 적용하였다. 큰 두상과 눈을 가진 인물 캐릭터는 아동화에서 흔히 보이는 특징적인 것이며, 사람의 얼굴을 한 ‘해’ 그리기는 아동화에서 자주 등장하는 소재이다. 이와 같이 본 작품에서는 ‘꽃, 나비, 비행기, 나무, 집’ 등 아동들이 친숙하게 그리는 주제로 선택하여 감상자가 자신의 순수한 동심을 찾는 데 용이하도록 하였다. 그리고 대부분의 경우 아동들이 첫 번째 미술도구로 크레파스를 선택하는 것에 착안하여 본 작품에서도 주인공 인물 그리기의 미술매체로 크레파스를 사용하였다.

한편, 패션적 요소로 아동화를 패턴으로 한 로맨틱한 드레스와 가방, 장갑 등의 소품을 등장시켜 귀엽고 사랑스러운 작품 이미지를 부각시켰다.

액션페인팅의 기법으로는 젯소와 아크릴물감 등을 이용하여 뿌리기, 혼합하기와 나이프와 칫솔을 이용하여 문지르기와 찍기, 스크래치 등 신체를 활용한 페인팅을 하였다. 본 작품의 무의식적인 행위와 우연성의 표현은 생동감 있는 강렬한 에너지를 전달하여 감상자로 하여금 일상의 구속에서 벗어나 자유로운 해방감을 느끼게 하는데 목적이 있다.

Table 7 Work 2

작품 1	표현기법	
	 <p data-bbox="621 431 921 617">· 아동화적 표현 특성 난화적 표현, 기저선의 표현, 의인화적 표현 미분화적 표현, 환상적 표현, 자기중심적 표현</p>	 <p data-bbox="949 431 1273 617">· 액션페인팅 기법 automatism에 의한 dripping : 나이프와 칫솔로 스크래치, 물감 뿌리기 · 사용도구 : 나이프, 칫솔</p>

4. 3. 작품 3

제목 : 봄바람

size : 58cm × 86cm

미술매체 : 투명 아크릴판, White & Black 젯소, 아크릴물감, 크레파스

작품설명 : 본 작품의 아동화적 표현특성은 큰 두상의 인물표현에 나타나는 자기중심적 표현과 헤어부분의 장식에서 보이는 의인화적, 미분화적, 난화적 표현이다. 특히 헤어 부분에서 아동화를 옮겨놓은 듯한 화려한 액세서리는 감상자가 어렸을 때 그렸던 그림을 떠올리게 하며, 자연스럽게 어린 시절의 순수했던 자신의 모습을 발견하게 한다.

패션요소로 romantic elegance의 우아한 드레스를 착용시키고, 파스텔 톤의 밝은 색과 무채색의 혼합사용으로 색 섞임이 잘 드러나도록 하였다.

패션에서 보이는 액션페인팅은 아크릴물감을 드리핑하고 롤러로 문지르기를 하여 물감이 서로 섞이고 찍혀지는 우연적인 형상을 역동적으로 표현하였다. 롤러를 통한 도구의 사용으로 물리적인 힘을 동원한 물감의 섞임은 물에 의한 자연스러운 물감 번지기와는 또 다른 강한 에너지의 표출이다. 또한 롤러 문지르기 작업을 반복함으로써 물감의 겹침과 덧칠을 반복해 시간의 흐름에 따른 깊이 감 있는 색의 표현을 시도하였다. 본 작품을 통해 감상자는 어렸을 적 자신의 아동화를 떠올리며 그 당시의 순수하고 행복했던 감정을 맛보게 하고, 액션페인팅의 강한 시각적 자극으로 작품의 패션이미지 전달력을 향상시키는데 목적이 있다.

Table 8 Work 3

작품 1	표현기법	
	 <p>· 아동화적 표현 특성</p> <p>난화적 표현, 의인화적 표현 미분화적 표현, 환상적 표현, 자기중심적 표현</p>	 <p>· 액션페인팅 기법 automatism에 의한 dripping : 롤러 문지르기, 물감 뿌리기, 물감 번지기</p> <p>· 사용도구 : 롤러, 나이프, 분무기</p>

4. 4. 작품 4

제목 : 모두 날아라!

size : 86cm × 58cm

미술매체 : 투명 아크릴판, White & Black 젯소, 수채물감, 색연필, 글루건, sand mortar

작품설명 : 본 작품은 이질적인 재료와 도구의 사용으로 독창적인 액션페인팅의 시각적 효과를 극대화 하는데 중점을 두고 제작하였다.

인물과 패션의 아동화적 표현특성은 자기중심적, 미분화적, 환상적 표현이 나타나도록 하였는데, 마치 어릴 적 보았던 그림책의 이야기와 같은 동화적 요소를 첨가하였다. 이는 성인의 그림에서 찾아 볼 수 없는 아동화만의 독특하고 풍부한 상상력의 표현이라 할 수 있다.

본 작품에서 보이는 액션페인팅 기법으로 글루건, sand mortar 등의 재료와 글루건 기계, 나이프, 막대기 등 이질적인 도구를 사용함으로써 화폭에 마티에르 효과와 함께 선과 선의 우연적 움직임을 더욱 생동감 있게 표현하였다. 이는 감상자에게 신선한 자극이 됨과 동시에 전통적인 미술회화의 구속에서 벗어난 해방감과 호기심을 불러일으켜서 패션 일러스트레이션에 대한 주목성을 향상시킨다.

패션의 표현에서 나타난 엉클어진 선은 억압에서 벗어난 자유로움과 함께 리듬감을 주어 경쾌하고 가벼운 기분을 느끼게 함으로써 현대인에게 정서적 치유의 기능을 한다. 본 작품에서 패션소품이 하늘을 날아다닌다는 아동화적 표현의 환상적인 구도설정과 액션페인팅만의 강렬하고 격정적인 조형미의 적용은 궁극적으로 감상자에게 순수한 마음을 갖게 하고 나아가 긍정적인 에너지의 전달에 목적이 있다.

Table 9 Work 4

작품 1	표현기법	
		
	<ul style="list-style-type: none"> · 아동화적 표현 특성 · 난화적 표현, · 환상적 표현 · 미분화적 표현, · 자기중심적 표현 	<ul style="list-style-type: none"> · 액션페인팅 기법 · 글루건, sand mortar, · Black 젯소로 automatism에 의한 dripping · 사용도구: 나이프, 글루건 기계,

5. 결론

본 연구는 액션페인팅과 아동화의 개념과 특성 및 사례를 통한 표현기법을 살피고 각각의 조형분석을 한 후, 액션페인팅과 아동화의 우연성 표현기법에 대한 유사점과 차이점을 조사 분석하였다. 그 결과를 토대로 액션페인팅만의 독창적인 표현기법을 아동화적 특성과 함께 패션 일러스트레이션으로 제작하여 본 후, 다음의 결론을 얻었다.

첫째, 본 연구의 작품과 기존의 패션 일러스트레이션과 비교하여 볼 때, 액션페인팅을 접목시킨 아동화적 표현의 패션 일러스트레이션이 무의식의 표현, 순수한 인간 내면욕구의 창출이 더욱 극적으로 표현됨을 알았고 이를 통해 패션 일러스트레이션의 예술성과 독창적인 표현기법을 더 확장시킬 수 있었다.

둘째, 액션페인팅의 거침없는 행위를 통한 무의식적 표현기법과 아동화적 특성을 응용한 패션 일러스트레이션은 대중에게 어린이와 같은 동심을 느끼게 해주어 순수한 인간 본연의 감성을 전달할 수 있었다.

셋째, 본 연구의 작품은 기존의 패션 일러스트레이션에서 사용했던 전통회화의 화법에서 벗어나 새로운 개념의 이질적인 매체와 도구의 사용으로 더욱 강력한 에너지의 발생과 역동성이 파악되었다.

넷째, 액션페인팅을 적용한 아동화적 패션 일러스트레이션은 물감의 건조와 드리핑을 반복함으로써 시간의 연속성으로 인한 환상적이며 깊이 감 있는 색채의 표현으로 패션 일러스트레이션의 예술성을 향상시켰다.

다섯째, 액션페인팅의 본능적 무의식 표출을 통한 강력한 시각적 자극과 아동화에서 보이는 독창적인 특성을 접목하여 패션 일러스트레이션으로 제작하였을 때, 주목성과 전달력을 향상시킴으로써 보다 강화된 패션 이미지를 전달할 수 있음을 확인하였다.

여섯째, 액션페인팅에서 나타나는 표현은 현대인에게 일상의 구속에서 벗어난 해방감과 함께 밝고 경쾌한 긍정적인 에너지를 느끼게 해주는 정서적 치유의 기능을 하였다.

본 연구는 액션페인팅만의 차별화된 특징과 아동화적 표현특성을 접목시켜 새로운 방식의 패션 일러스트레이션을 제시함으로써 좀 더 창의적인 패션 일러스트레이션의 예술적 가치를 향상시키는데 의의가 있다. 앞으로 도 독창적인 패션 일러스트레이션의 창조를 위하여 새로운 표현기법에 대한 부단한 연구와 시도가 이루어지기를 기대한다.

References

- 1 Balken, D. (2006). *Abstract Expressionism*. Paju: Youlhwadang.
- 2 Choi, H. (2009). *A study on the accidental effects of the action paintings*. (Master's thesis). SookMyung Women's University, Seoul, Korea.
- 3 Choi, Y. (2011). *A Study of Painting to use childish motives in memory (of cused on my art <Mind map> series)*. (Master's thesis). Hongik University, Seoul, Korea.
- 4 Hess, B. (2008). *Abstract expressionism*. Paju: Maroniebooks.
- 5 Hur, S. (2007). *The Meaning of the Art Therapy Included in Action Painting Techniques*. (Master's thesis). Yeungnam University, Daegu, Korea.
- 6 Kim, H. (1999). *The creation and development of the abstract art*. Paju: hangilart.
- 7 Kim, Y. (2004) *A study on Illustration Expression Awaking innocence of a child*. (Master's thesis). Ewha Womans University, Seoul, Korea.
- 8 Kwon, J. (2004). *A study of the Contingency in Abstract Expressionism Action Painting (based on Jackson Pollock's Action Painting)*. (Master's thesis). School of Korea National University of Education, Chung Buk, Korea.
- 9 Kwon, S. (1996). *Art education for infant*. Paju: Misinsa.
- 10 Lee, S. (2006). *A study about Jackson pollock's action paintings*. (Master's thesis). Suwon University, Gyeonggi-do, Korea.
- 11 Park, E. (1999). *Eun duk of story for infant*. Paju: Yswpup.
- 12 Shin, Y. (2010). *A research on Fashion Illustration applying children picture's expressive characteristics to*. (Master's thesis). Ewha Womans University, Seoul, Korea.
- 13 Son, J. (2012). *A study of painting to pursue childish motive (Focusing onmy<The Good Travel> series)*. (Master's thesis). Hongik University, Seoul, Korea.

액션페인팅의 특성을 응용한 아동화적 표현의 패션 일러스트레이션

신영선¹, 김혜연¹

¹이화여자대학교 대학원 패션디자인전공, 서울, 대한민국

초록

연구배경 현대의 패션 일러스트레이션은 점차 패션이미지 전달 기능에서 벗어나 미술로서의 가치를 추구해 나아가고 있다. 이에 본 연구는 액션페인팅만의 독창적인 표현기법과 아동화적 특성을 접목시킨 창의적인 패션 일러스트레이션을 제안하고자 한다. 이를 통해 패션 일러스트레이션의 예술적 가치를 높이고 표현영역을 확대함에 본 연구의 목적이 있다.

연구방법 본 연구는 문헌 및 선행연구와 작품사례 분석을 통해 진행하였다. 액션페인팅의 개념과 특성 및 표현기법을 통한 조형분석을 하고, 아동화적 표현의 정의와 특성에 의한 조형분석 및 패션 일러스트레이션의 사례를 살펴보았다. 이를 기반으로 아동화의 우연성 표현기법과 액션페인팅의 특징을 비교 조사하여 유사점과 차이점을 연구하였다. 이를 통해 액션페인팅만이 가지고 있는 독창적인 특징을 아동화적 패션 일러스트레이션에 적용하여 작품으로 제작하였다.

연구결과 액션페인팅의 표현기법을 응용한 아동화적 표현의 패션 일러스트레이션을 기존의 패션 일러스트레이션과 비교 해 볼 때, 무의식의 표현과 내면욕구의 창출이 극적으로 표현됨을 알았고, 어린이와 같은 동심을 느끼게 해주어 순수한 감성을 전달할 수 있었다. 그리고 새로운 개념의 이질적인 매체와 도구의 사용으로 더욱 강력한 에너지의 발생과 역동성을 보였다. 이로 인하여 패션 일러스트레이션의 주목성과 전달력을 강화시킬 수 있었다. 또한 물감의 건조와 드리핑을 반복함으로써 시간의 연속성에 따른 깊이감 있는 색채의 표현이 가능하여 예술성이 높은 패션 이미지를 전달할 수 있었다.

결론 액션페인팅만의 차별화된 기법과 아동화적 특성을 접목하여 새롭고 독창적인 이미지를 창출함으로써 패션 일러스트레이션의 주목성과 전달력 및 표현력을 강화시킬 수 있었다.

주제어 패션 일러스트레이션, 액션페인팅, 아동화적 표현, 드리핑, 자동화기술
