

## 21세기 패션에 수용된 추상표현주의 기법에 관한 연구

김 선 영<sup>†</sup>

순천대학교 패션디자인학과

### A Study of Abstract Expressionist Techniques in 21<sup>st</sup> Century Fashion

Sun Young Kim<sup>†</sup>

Dept. of Fashion Design, Sunchon National University

접수일(2009년 5월 11일), 수정일(2009년 5월 28일), 게재확정일(2009년 6월 25일)

#### Abstract

This study is on the abstract expressionist techniques among the art activities variously expressed in modern fashion. Its significance lies in making fashion artistic through the combination of fashion and art in contributing to the development of creative fashion culture. In terms of method, documents are used to characterize the concept of abstract expressionism, the works of representative artists, and the painting techniques in relation to modern art based on existing literature. Fashion-related anthology, domestic, and foreign fashion magazines were used to analyze the abstract expressionism applied to modern fashion since 2000. According to the findings, the abstract expressionism applied to modern fashion showed artistic expressions with the abstract beauty by chance, using only the images or techniques similar to those in abstract expressionism. Expressionist works had abstract and dynamic images, as they were given a third dimension through the process of being worn on the human body. Second, details or decorative factors were excluded to ensure the maximum space for expression, modern images were displayed using the simple forms such as silhouettes (spacious or dense) and the beauty of harmony was shown that had abstract beauty emphasized by the expression effects of textile design, the division of space, and the composition of colors. Third, the action painting techniques in modern fashion were used for textile designs printed on the surface of clothes, and the dynamic character of the design was shown by the duplication and juxtaposition of stains created by chance. The color field abstract techniques were shown through printing, texture, and dying, in addition the intense and pure abstract images were displayed by treating clothes like large screens.

**Key words:** Abstract expressionism, Action painting, Color field painting; 추상표현주의, 액션페인팅, 색면추상

#### I. 서 론

패션은 조형예술의 한 분야로 그 시대의 대표적인 예술양식과 불가분의 관계를 맺고 있다. 20세기로 접어들면서 예술사조는 대상의 형태 재현에서 벗어나

자기표현이 강조되는 조형적인 측면을 추구하기 시작했고, 이는 패션에도 영향을 미치게 되었다. 또 현대 패션의 예술적 표현이 점차 극대화되면서 이제까지 일상성으로 간과되었던 의상이 하나의 작품으로 그리고 시대정신을 표현하는 사회적 공간으로 나아가게 되었고, 예술의 실용화 및 의상의 예술화로 나타나게 되었다. 따라서 많은 예술양식들에 나타났던 조

<sup>†</sup>Corresponding author

E-mail: bcbgyoung@hanmail.net

형상의 요소들은 패션에서도 공통된 표현기법으로 나타나 현대패션의 독특하고 개성적인 창의성을 나타내는 유용한 수단이 되고 있다.

특히 현대패션은 그 어느 때 보다도 독창적이면서 개성 있는 스타일이 요구되고 있으며 새로운 패션디자이너의 실루엣이나 형태 전개에 있어 이미 한계상황에 와 있는 가운데 시각적인 효과가 크고 인간의 창조성과 상상력을 거의 무한하게 활용할 수 있는 텍스타일 디자인의 중요성은 크게 부각되고 있다 하겠다. 의상이 그 시대의 대표적 예술양식과 그 맥을 같이 하는 것과 같이 텍스타일 디자인 역시 새로운 디자인 발상을 위해서 여러 가지 방법이 많이 시도되고 있다. 이러한 시도 중 회화와 의상은 그 역사가 시작하면서부터 불가분의 관계로 그중에서도 현대미술은 인간의 내면을 복합적이고 다양한 기법을 통하여 보여주고 있어 현대패션디자인에 많이 응용되고 있다.

특히 2000년 이후 현대미술양식을 이용한 패션디자이너의 전개가 그 어느 때 보다 부각됨에 따라 패션은 착용 가능한 현대미술의 표현의 장으로까지 인식되고 있다. 이 중에서도 추상표현주의를 이용한 패션디자이너의 전개가 두드러지는데, 추상표현주의에 관한 선행연구(이선화, 금기숙, 1993; 정우진, 2004; 정홍숙, 1991; 조말희, 1998; 한정희, 2004)는 주로 회화기법을 응용한 패션디자인의 연구나 패션디자인과 미술사조에 관한 연구, 추상표현주의 작가의 작품을 이용한 디자인 연구 또는 텍스타일디자인 관련 연구를 통해 간단하게 언급되었을 뿐 현대패션에 나타난 추상표현주의에 대한 연구는 미흡한 실정이다.

본 논문에서는 지금까지 현대패션에 다양하게 표현된 미술활동 중에서 현대미술의 특징으로 부각되고 있는 추상표현주의 기법을 중심으로 연구하고자 한다. 이러한 연구를 통해 특정 예술양식을 패션이라는 고유의 수단을 통해 표현함으로써 패션디자인의 독창적인 디자인 전개와 그 창작 영역의 확대를 모색할 수 있고 궁극적으로는 패션과 예술의 접목을 통한 패션의 예술화 및 창조적인 패션문화 발전에 기여할 수 있다는 데 그 의의가 있다고 본다. 이를 위해 이론적 배경으로서 추상표현주의의 개념과 대표 작가들의 작품 및 회화기법의 특징을 현대미술과 관련된 문헌고찰 중심으로 전개하였으며, 현대패션에 응용된 추상표현주의의 실증적 분석을 위해 2000 S/S부터 2008 S/S까지의 작품을 중심으로 Vogue, Harper's Bazaar, Gap press, Fashion news, Mode&Mode 등 국내의 패션잡

지와 컬렉션지 등을 참고로 하였다. 작품선정에 있어서는 현대미술에서의 추상표현주의의 대표기법에 따라 액션페인팅과 색면추상으로 구분하였고, 액션 페인팅의 경우 기법을 세분화하여 드리핑과 타시즘, 서체추상으로 세분하였으며, 그 표현유형에 따라 각 특성을 가장 잘 대표 할 수 있는 작품들로 최종 선정하였다.

## II. 이론적 배경

### 1. 추상표현주의의 개념과 기법

추상표현주의는 제2차 세계대전 직후 1940년대부터 10여 년간 미국에서 활동해 온 특정세대 내지 미술가 집단의 다양한 작품들을 총괄해 부르는 용어로서, 좁은 의미로는 미국의 액션페인팅을 가리키지만 넓은 의미에서는 유럽의 앵포르멜과 그 주변의 움직임들을 포함하며, 순수추상 즉 기하학적 추상에 대립하는 것으로서 형식상에 있어서는 추상적이나 내용상에 있어서는 표현주의적인 양식을 말한다(Bernard, 1985). 추상표현주의는 자연의 재현이 아닌 작가의 내면세계를 중시하는 추상형태나 무의식의 상태에서 발생한 우연한 결과를 존중하는 20세기 현대미술의 변화된 요소들을 바탕으로 창조자에게는 자유롭게 표현할 수 있는 자유를 보장하고 또 관람자에게는 창조자의 의지와는 상관없이 자유롭게 해석할 수 있는 권리를 부여한다(김현화, 1998).

미국에서의 추상표현주의 개념은 회화적 추상을 의미하며 이 회화적 추상은 색채와 윤곽선이 명료하고 또한 단순 명쾌한 형과 색채구성이 보는 이로 하여금 어떤 충격을 느끼게 하는 수법이었다. 따라서 '후기 회화적 추상'이라고 명명하기도 했다(정홍숙, 1991). 일반적으로 추상표현주의는 전후 뉴욕 화단에서 일어난 추상미술을 의미하지만 Kandinsky의 표현적 추상에서 비롯한 서구 근대미술의 복합적인 요소를 모두 포함하고 있다. 따라서 야수파, 표현주의, 다다이즘, 미래주의, 초현실주의로 이어지는 한 계보와 인상주의, 입체파, 기하학적 추상의 계보를 모두 받아들이고 있다(정우진, 2004).

미술평론가 Alfred Barr는 1929년 미국에서 전시되고 있던 Kandinsky의 초기작품을 가리켜 형식은 추상적이지만 내용은 표현주의적이라고 언급한바 있으며, 1945년 New Yorker지의 Robert Coates기자가 Pollock

과 Kooning의 작품을 언급하면서 ‘추상표현주의’라는 명칭을 사용하였다. 추상표현주의의 모호한 개념은 1952년 Rosenberg가 명명한 ‘액션페인팅’과 1955년 Greenberg가 명명한 ‘색면회화’라는 두 개념의 커다란 흐름에서 분명해지게 되었다.

액션페인팅은 Pollock, Kooning, Francis, Kline 등으로 대표되는데, 이들은 신체의 움직임에 의해 표현되는 붓 터치가 만들어 내는 효과 또는 페인트의 질감에 따라 변화하는 다양한 양상에 관심을 기울였다. 액션페인팅의 경우 그 기법을 세분화하면 첫째, 드리핑으로 붓을 사용하지 않고 캔버스를 바닥에 깔아 놓고 그림물감을 캔버스 위에 떨어뜨리거나 붓과 뿌리는 기법이며, 둘째, 타시즘은 수묵화의 서체나 번지는 효과를 강조한 것이다. 타시즘이란 용어가 처음 쓰인 것은 1889년 얼룩, 오점 등을 의미하는 ‘Tache’에서 유래한 것으로, 작가 Pencon이 인상주의자들의 기교를 지칭해 타시스트란 표현을 쓴 이래 이 말은 막연히 포비즘, 인상주의적 요소를 지지하는 의미로 쓰였으나, 1950년대 추상표현주의의 향방에 대하여 조소적으로 형용한 것이 통용어가 되었다(한정희, 2004). 셋째, 서체추상은 활자에 의하지 않은 서체로 화가의 충동적이고 자발적인 역동성을 부여하여 표의문자와 같은 이미지를 나타낸 것이다. 미술사학자 Clark는 미국의 추상표현주의자들에게 서체는 자동기술법을 대신한 방법이었다고 지적한바 있는데, 서체는 자동기술법과는 달리 인간의 무의식적이고 정신분석학적인 의미와 전혀 연관이 없고 화가의 충동적이고 자발적인 역동성만을 화면에 부여할 수 있기 때문이다(김현화, 1999).

반면에 색면회화는 Rothko, Newman, Still, Gottlieb 등의 작품경향을 일컫는 것으로 화가의 성격이나 감정을 직접적인 방식으로 나타내지 않고 커다란 색면의 캔버스 작업을 통해 명상을 유도하는 특징이 있다. 이들은 순수시각에 의존하여 넓고 통일된 색채형태나 색면의 기법으로 추상적 상징 또는 이미지를 표현하였다(김현화, 1999). 액션페인팅과 색면회화는 표면적으로 다르지만 공간상 그림과 바탕의 관계가 근접되어 있다는 점, 울 오버, 다 초점, 또는 무 초점의 공간과 정신내용을 가지는 그림이라는 점 등에서 공통점을 찾을 수 있다(정우진, 2004).

그리고 추상표현주의자들은 신화의 주제를 생물유기체적 형태와 결합시켰고, 신화적 내용을 가지고 정신분석학의 개인적 경험이나 그것의 문화적 영향 등에 접근했다. 그들은 자신의 내면 깊은 곳이나 고대

신화에서 발견되는 자신의 내적 체험, 느낌을 표현하고자 하였으며, 특히 자신들의 이념을 풍부히 할 수 있는 Jung, Freud 등 유럽에서 건너온 사상을 받아들 이면서 미국의 지리적이고 정신적인 개척의 전통을 반영하는 예술세계를 보여주었다(김현화, 1999).

## 2. 추상표현주의의 대표작가

### 1) Jackson Pollock

미국의 추상표현주의를 전 세계적인 양식으로 발전시키고 유럽의 조형적 이론에서 자유로운 미국적 미술양식의 기틀을 세운 사람은 Pollock이라고 할 수 있다. 무엇보다도 그는 드리핑기법이라는 자동기술법을 사용해서 회화를 전통적 구속에서 해방시킨 가장 선구자적 인물이다. 그는 유럽 미술 뿐만 아니라 멕시코의 벽화, 인디언 부족의 문화와 미술 등에도 관심을 가졌는데, 1943년부터 1946년까지 초기 작품에는 Picasso 후기양식과 초현실주의의 생물유기체적인 형태를 인디언들의 토tem적 양식과 연결시켜 본능적이고 격렬하면서 동시에 서구 취향적인 성격을 나타냈다. 또 자동기술법을 이용하여 우리가 꿈속에서 보는 새들이나 그리스 신화의 인물 등과 같은 주제들을 다루었는데, Pollock에게 신화는 환상적인 환영을 의미하는 것이 아니라 Freud와 Jung의 심리학과 결합되면서 일종의 영혼을 충만하게 하는 영양분이 되었고 인간 내적인 심리를 바라보는 눈을 자주 표현하였다(김현화, 1999).

그의 작품에 큰 영향을 미친 것은 유럽의 초현실주의를 추상표현주의와 연결시키는 역할을 한 Hofmann과 Gorky이다. Hofmann이 추구한 색채들의 상호관계와 공간 탐구는 미국 화가들의 회화에 궁극적인 조형성을 추구하는데 큰 자극이 되었는데, 무엇보다도 캔버스를 놓고 그 위에 물감이 떨어지게 하는 드리핑기법을 사용하여 Pollock에게 큰 영향을 미쳤다. 또한 Gorky는 초현실주의에서 영향을 받아 무의식과 잠재의식을 자극하는 회화를 제작하여 그의 작품에 나타난 생물형태의 유기체적인 요소들과 자동기술법은 Pollock의 액션페인팅으로 발전하게 하였다(정우진, 2004).

1947년부터 Pollock은 본격적으로 드리핑기법을 이용해서 회화를 창조하였는데 내적인 정신성의 표출 뿐만 아니라 영클어진 실타래의 형상을 만들어 내는 Pollock의 드리핑회화는 현대회화의 방향을 급속도로 변화시킨 획기적인 사건이라 하겠다. 그는 “나는 작

폼에 몰두해 있을 때 내가 무슨 짓을 하고 있는지 알지 못한다. 일이 끝나고 나서야 내가 어디에 와 있는지 깨닫곤 한다. 나는 어디를 어떻게 변화시키고 어느 부분을 지워야 한다는 등의 걱정을 느끼지 못한다. 회화는 스스로의 삶이 있는 것이다. 그림을 망치게 되는 것은 바로 내가 그림과 이러한 관계를 지키지 못할 때이다. 이 같은 관계가 이루어졌을 때 우리들은 순수한 조화를 이루며 편안한 교류를 갖게 되고 그림은 잘 만들어지는 것이다(장 퓌, 1988/1994).”라고 하여 그의 작품세계를 짐작 할 수 있다.

Pollock은 붓, 이젤, 팔레트 같은 전통적 화구를 버리고 대신 삼, 막대기 등의 여러 도구와 방울방울 떨어뜨리거나 뿌릴 수 있는 물기 많은 물감 혹은 전통적 물감과는 전혀 상관없는 모래 등의 재료들을 달리거나 뛰면서 신체행위의 흔적으로 뿌리기를 시도하여(김현화, 1999) <그림 1>과 같이 여러 가지 형상들이 복잡하게 얽힌 그물과 같은 작품을 창조하였다.

액션페인팅은 캔버스 기능의 새로운 정의를 의미한다. 캔버스는 실제 혹은 허구의 대상을 재창조하거나 재현하는 것이 아니라 미술가 각자의 행동을 위해 제공되는 행동의 장이 된 것으로, 추상표현주의에 있어서 액션의 의미는 ‘행위 속에 숨겨져 있는 이미지’인 것이다. 화가는 물감이 우연적으로 만들어 내는 이미지를 위해 행동을 결정하고 리듬과 긴장을 조율하면서 화면과 관계를 맺는다. 행위와 화가들의 환상과 심리적인 내용표현은 모든 감정의 계기를 미학적 과정으로 복귀시키며 제작과정 역시 에너지의 자유로운 유희가 그 특징이기 때문에 화면은 하나의 방법이 아닌 새로운 창조력을 열어주는 하나의 길인 것이다(전현숙, 1991). 따라서 Pollock의 작업은 신체행위를 강조하지만 결코 해프닝이나 퍼포먼스가 아닌 행위로부터 창조된 예술의 결과물인 화면인 것이다.

그러나 1951년 말부터 Pollock은 드리핑기법을 점점 버리고 회화의 전통적 방법인 나이프와 붓을 사용해서 그림을 그리기 시작하였다. 그는 소용돌이 모양의 스케치를 하면서 평면성의 추구를 버리고 깊이 있는 회화를 추구하였는데, 특히 중요한 변화는 무한히 확장되는 올 오버의 공간 추구를 버리고 캔버스의 공간을 결정하고 규정하였다는 것이다. <그림 2>에서 보듯이 Pollock은 초기작품에서 보여주었던 물감반죽의 새로운 물질성을 탐구하면서 내용면에서 아주 치밀하게 상징성을 부여하고 있다. 이것은 구성회화로 의 전환이라기보다 화가의 밑바닥에 내재되어 있는



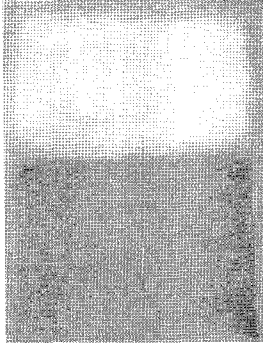
<그림 1> Jackson Pollock, NO 3, 1949년      <그림 2> Jackson Pollock, 심연, 1953년

무의식적 잠재의식의 강한 표출이라고 할 수 있다. 말년의 작품들은 구상과 추상 사이에서 어느 것도 선택하지 못하는 회의와 우유부단으로 특징 지워지는데, 이러한 특징은 내면의 의식과 무의식 사이에서의 분열 그리고 Jung, Freud 등의 정신분석학을 그에게 적용시킬 수 있는 정신적 혼란 같은 것들의 표현이라고 할 수 있다(김현화, 1999).

## 2) Mark Rothko와 Barnett Newman

색면파 작가들은 전쟁의 허무감을 극복하기 위해 실존적 입장에서 좀 더 근원적인 상징물이 필요함을 자각하여 우연과 임의보다는 철학적 이념을 바탕으로 색채의 망막적인 효과를 탐구하여 단순하고 강렬한 화면을 추구하였다. 특히 원시미술과 마티스를 연상시키는 강렬하고 단순한 색채를 통하여 그들이 도달하고자 한 종교의 이미지를 넓은 색면 위에 나타냈다(정우진, 2004).

이들은 예술을 보다 순수하고 절대적인 태도에 기초를 둔 회화의 선행적인 것으로 받아들이며 세속의 현상을 넘어서 있는 보다 거룩한 양식 즉 보다 절제되고 두드러지게 단순화 된 안정된 예술, 돌발적인 것과 우연적인 것에서 벗어난 예술을 추구하였다. 이는 생략의 예술로 정신적인 면을 중요시한 예술이다(전현숙, 1991). 색면파 작가들은 1940년대에는 자동기술법을 이용해서 그리스 신화 등의 주제를 생물유기체 형태로 탐구하였으나, 1950년대부터 자동기술법에서 탈피하고 생존과 창작의 의미를 찾는 작업을 하였다. 색면파 작가들은 넓으면 넓을수록 색채의 강도가 깊어진다고 믿고 큰 캔버스를 선택하였다. 색면파에게 색채는 하나의 면을 채우는 역할을 하는 것이 아니라 색채 스스로 자신의 존재를 주장하는 것으로 Newman과 Still



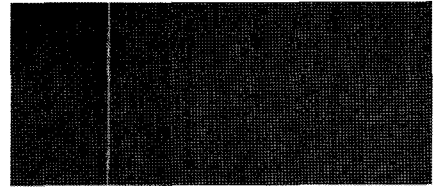
<그림 3> Mark Rothko, 추황과 노랑, 1956년

은 자신들의 회화를 ‘송고’라 칭하였고, Rothko는 ‘초월적인 경험’이라고 설명하였다(김현화, 1999).

색면추상의 대표작자인 Rothko는 색채와 형태의 질서 있고 논리적인 기하학적 구성에는 전혀 관심이 없었으며, 대신에 비극, 황홀, 운명 등의 인간의 기본적인 감정표현과 회화와 관람자간의 감정교류에 관심을 가졌다. 그는 1952년경부터 색채가 회화적 언어의 기본 요소가 되는 회화를 창조하여 <그림 3>과 같이 단순한 색면구성으로 극단적인 환원과 순수화의 경향을 보여주는 독자적인 성숙한 회화양식을 완성하였다. 또한 그는 물질성을 거부한다는 의미로 작품들의 제목을 번호와 색의 이름만으로 붙이기도 하였다.

Rothko의 회화는 일반적으로 두개의 사각형의 큰 색면을 수평적으로 배치하고 상호침투시키는 방법을 통해 밀접한 관계를 유지시켜 평면성을 이룬다. 색채는 회화의 평면적인 면적이 되기도 하고 빛으로 채워진 볼륨이 되기도 한다. 그는 관람자의 시각을 완전히 포화상태로 이끌기 위해 커다란 면적에 색채를 사용하면서, 드로잉과 제스처를 단순화 시키고 색채의 효과를 약화시키는 명암의 대조를 억제하였다. 물감은 불투명성의 표현으로 시작하면서 끝없는 순수한 색채의 진동이 되고 색채의 진동은 빛의 떨림이 되어 캔버스 안에 침투되지 않고 표면에 가볍게 떠서 비물질적인 것이 된다. Rothko는 “내가 늘 큰 그림만을 그리는 것은 친밀감과 인간미를 느끼고 싶기 때문이다. 작은 작품을 그리는 것은 자신의 경험의 외부에 자기 자신이 위치하는 것이다. 그러나 대형 작품을 제작할 경우에는 화가 자신이 그 그림 속에 담긴다(장 루이, 1990/1993).”라고 말하여 캔버스와 함께 호흡하는 그의 작품세계를 나타냈다.

또 Newman 역시 색면추상의 대표작가라 할 수 있



<그림 4> Barnett Newman, 위대한 송고를 위하여, 1950년

는데, Rothko와 구별되는 작품의 특징은 대형화면과 화면을 수직으로 가르는 형태인 수직의 띠라 하겠다. Newman의 회화에서 띠는 1946년 이후부터 나타나기 시작하는데 초기의 띠는 엄격한 기하학적인 직선이 아니었으며 붓으로 자유롭게 수직으로 그어진 선들이었다. 수직으로 그어진 붓 터치 흔적은 일반적으로 남성적인 요소를 의미하고 여백은 여성적인 요소를 상징한다.

그의 대표작품인 <그림 4>에서 띠는 완전히 일직선이고 색면은 붓 터치 흔적 없이 깨끗하고 정갈하게 칠해져 있다. Newman의 색면들은 Rothko와 달리 붓 터치 흔적이나 음영의 변화 그리고 질감 없이 완전히 깨끗하게 그려진 것이다. 매우 단순한 구성으로 움직임은 거의 찾아볼 수 없는 단일 색으로 칠해진 모노크롬 그림은 완벽한 짜임새를 가지고 있으며, 수직의 띠가 작품 내부의 비율과 척도 문제를 제기하면서 반복적 리듬을 만들고 있다. Newman의 회화에서 수직 띠는 화면을 부분적으로 분할시키는 것처럼 보이나 반대로 계속적인 반복의 가능성으로서 무한대로 확장되는 공간 개념을 연출하였다(김현화, 1999).

이와 같이 초상표현주의 작가들은 화폭의 끝이 그림의 경계선이라는 전통적 개념을 파괴하고 무한대의 공간 확장을 시도하였으며, 색면추상 작가들은 액션 페인팅과 달리 화가의 감정 혹은 본능적, 감성적 반응 등을 직접적으로 드러내지 않고 감정을 정화시키고 절제시키면서 철학적 의미를 회화에 부여하였다.

### 3. 패션과 예술의 교류

현대패션은 시대적 상황의 영향을 받으면서 미적 가치를 중요하게 표현하고 있다. 따라서 패션은 시대를 대표하는 가치관의 실질적이고 가시적인 표현의 상징으로 여겨지게 되었고, 회화나 조각, 음악, 건축, 문학과 같은 문화적 환경에서 발전된 예술형태로 취급되게 되었다. 특히 20세기에 들어서 예술가와 패션

디자이너의 적극적인 교류를 통하여 조형적인 유사성을 보이고 있는데, 지난 과거 동안 의복에서의 유행은 신고전주의, 낭만주의, 절충주의, 기능주의, 입체주의, 표현주의, 추상주의 등의 정신을 그대로 반영하였으며, 옹아트와 팝아트의 영향도 당대에 적극적으로 표현되어 패션과 미술사조의 밀접한 관계를 나타냈다(마릴린, 루이스, 1981/1988).

현대패션의 아버지라 불리는 Paul Poiret는 Raoul Dufy, Erte, Sonia Delaunay 등에게 텍스타일디자이너를 의뢰하는 등 복식과 예술의 접목을 시도하여 그 시대정신과 예술적 감정을 디자인에 표현한 최초의 디자이너라 할 수 있다. 또 1920년대에 활약한 화가이자 디자이너인 Sonia Delaunay는 화가인 남편 Robert Delaunay와 공동작업을 통해 회화작업을 다양한 분야에 적용시켰으며 동시성 개념에 의한 화려한 색채의 기하학적 패턴으로 의상을 하나의 예술작품으로써 부각시켰다(이선화, 금기숙, 1993). 1930년대 패션을 주도한 Elsa Schiaparelli 역시 초현실주의 화가인 Dali, Jean Cocteau, Berard 등과의 교류를 통해 영감을 얻었으며 이들의 작품을 자신의 디자인에 이용하였다.

현대 패션디자이너들 또한 현대미술에서 의상의 소재들을 많이 차용하였는데 대표적인 사례로 Yves Saint Laurent의 몬드리안 드레스를 들 수 있으며, 패션디자이너와 미술가들의 공동작업으로 진행되었던 Issey Miyake의 전시 및 비엔날레를 비롯한 국내외의 패션전시들에서 미술과 의상의 상호작용에 관한 많은 사례들을 분석할 수 있다(허정선, 2007). 최근 2008 S/S 컬렉션에서는 다채로운 컬러와 아트적인 감성이 표현된 작품들이 트렌드를 이끌기도 하였는데, 회화적인 플라워 프린트를 선보인 Roberto Cavalli, 추상화가 Pollock의 액션페인팅 이미지를 도입한 Yves Saint Laurent과 Dolce & Gabbana, 미국 화가이자 사진작가인 Richard Prince의 간호사 그림을 차용한 Louis Vuitton 등 많은 디자이너들이 패션과 현대미술의 만남을 이루어냈다. 또 국내에서는 패션디자이너 지춘희가 백남준의 미디어 아트를 주제로 패션쇼를 여는가 하면, 패션회사 잡지는 팝 아티스트 Andy Warhol의 디자인을 적용한 의류 및 잡화를 선보였다(“데카르트 마케팅 열풍”, 2007).

이러한 경향 가운데 예술과 패션의 만남을 뜻하는 아르모드(Artmode)라는 신조어가 나타나기도 했는데, 예술가와의 공동작업인 코 워크로 대중의 관심을 집중시키고 브랜드의 인지도를 높이는 패션계의 영역을 넘어 뷰티, 마케팅, 인테리어, 전시 분야로까지 확대되

면서 새로운 문화코드로 자리 잡고 있다. 메이크업 브랜드인 Shuueimura는 일러스트레이터 Yamaguchi Ai, 옵티컬 아트의 선두주자로 꼽히는 John Tremblay 같은 모던 아티스트들의 작품을 담은 클린징 오일 패키지를 선보였으며, 코리아나가 출시한 아이새도와 립 팔레트에는 Klimt의 <기다림과 처녀들>이 전면이 프린트되기도 했다(“예술과 패션의 만남”, 2008).

또 테크놀로지 분야에도 예술적이고 감성적인 경향이 두드러지고 있는데 기술(Technology)과 예술(art)을 합친 신조어인 테카르트 마케팅(Techart Marketing)은 소비자의 감성을 만족시킬 수 있는 디자인과 기능성 구현을 지향하는 마케팅 경향을 지칭한다(“데카르트 마케팅 열풍”, 2007). 지난 2004년 Mercedes Benz와 패션디자이너 Giorgio Armani가 공동제작한 아르마니 스페셜 에디션은 테카르트 마케팅의 하나로 전 세계적으로 1백대 생산되는 한정 판매제품으로 큰 이슈를 모았으며, 국내에서는 서양화가 하상림과 외국 작가들의 작품에서 테마를 얻은 LG 전자의 아트 디오스 시리즈나 앙드레김의 감성을 담은 삼성 지펠 라인은 명품가전의 흐름을 주도하기도 했다. 휴대폰 업계 역시 삼성전자는 2008 S/S에는 아르마니 폰을, 모토로라와 LG 전자 역시 프라다 폰과 돌체 앤 가바나 폰을 유럽에서 출시하여 큰 호응을 얻었다.

이와 같이 현대에 이르러서는 패션과 예술뿐만 아니라 다양한 영역의 장르가 서로 긴밀한 관계를 형성하며 한데 어울려 현대인의 생활 속에 예술의 일상화로 나타나고 있다.

### III. 21세기 패션에 수용된 추상표현주의의 기법

현대패션은 다양한 표현 예술성을 토대로 단순히 입는다는 기능적인 면에서 한걸음 더 나아가 입을 수 있는 예술품으로 조형적이고 창조적 기능을 구현함으로써 표현예술의 일부분으로 발전해가는 추세를 보이고 있다. 현대미술사에서 자주 거론되는 추상표현주의는 독창적인 스타일을 추구하는 현대패션디자이너들의 창조적 표현욕구와 더불어 현대패션에 재 흡수되어 다양하게 표현되고 있다. 2000 S/S부터 2008 S/S까지 현대패션에 표현된 추상표현주의를 그 대표기법에 따라 액션 페인팅과 색면추상으로 구분하여 고찰하면 다음과 같다. 액션페인팅의 경우 그 기법을 세분화하여 드리핑과 타시즘, 서체추상으로 구분하였다.

1. 액션페인팅

1) 드리핑(Dripping)

드리핑은 그림물감을 캔버스 위에 떨어뜨리거나 붓  
고 뿌리는 형태로 작업한 것으로 이는 무의식적이 강  
한 오토마티즘적인 효과를 연출할 수 있는 기법이다.

이를 패션디자인에 적용하는 경우 드리핑기법에서  
나타나는 회화의 느낌을 텍스타일디자인의 문양으로  
주로 활용하여 표현하고 있다. <그림 5>는 의상을 캔  
버스 삼아 강렬한 색상과 터치감으로 추상회화의 한  
작품과 같이 표현하고 있으며, <그림 6> 역시 의상 전  
면에 다양한 컬러로 뿌려지고 흘러내리는 듯한 드리핑  
기법을 프린트하여 Pollock의 작품을 연상시킨다. <그  
림 7> 또한 흰색 바탕에 검정 물감을 드리핑 한 것과  
같은 효과를 표현하여 색채의 사용을 포기하고 신비한  
형체가 드러나게 한 Pollock의 <블랙페인팅>과 유사한  
이미지를 나타냈다. 그러나 <그림 8>의 스커트 부분에  
화사한 컬러로 표현된 드리핑기법은 상체의 꽃문양과  
조화를 이루면서 추상적이면서도 자연적인 이미지를  
갖게 한다. 이와 같이 현대패션에 나타난 드리핑기법  
은 직조의 기법보다는 프린팅을 이용하였고, 튀고 흘  
러내려 복잡하게 얽힌 얼룩들의 중복과 병치를 통하여  
소재 자체의 디자인을 크게 부각시키고 있다.

2) 타시즘(Tachisme)

타시즘은 드리핑기법과 유사하나 얼룩과 순간적인  
붓 자국으로 행위를 객관화시키고 서정적 성격의 표  
현으로 물감이 흩어지고, 번지게 하여 우연한 효과에  
의한 표현방법이다.

이러한 기법은 추상표현주의 작가인 Sam Francis의

작품에서 주로 보이며 ‘통제된 우연’에서 드러나는 좀  
더 절제된 감성으로 인해 색채의 두꺼운 복합적 효과  
가 아닌 침윤, 침투성이 강한 맑은 색채로 이루어졌다고  
볼 수 있다. 그의 드리핑기법은 Pollock을 연상시키  
지만, 그의 회화는 신체행위의 격렬한 에너지와 힘보  
다는 감미롭고 서정적인 추상의 정수를 보여준다(김  
현화, 1999). <그림 9>와 같이 얽은 물감으로 희미하  
게 채색되어 얼룩지고 흘러내려 생성된 흰 여백과의  
관계는 자동기술법의 한계를 초월해서 부드럽게 감수  
성을 자극하는 빛과 공간의 표현으로 발전되며, 행위  
적 추상의 많은 시각적 특징을 재연하고 있다(테브라,  
2005/2006). 이러한 표현은 물감의 얼룩이 묻은 것과  
같이 프린트되어 Francis의 회화와 유사한 이미지를  
나타낸 <그림 10>에서 찾아 볼 수 있으며, <그림 11>  
은 2006 S/S에 Martin Margiela의 작품으로 색색의 얼  
음으로 만든 목걸이, 팔찌 등 액세서리가 녹으면서 옷  
에 얼룩이 지게 한 것으로 맑은 색채감과 무의식적인  
오토마티즘의 표현을 보여준다. 또 <그림 12>와 같이  
염색에 의해 번지는 듯한 얼룩으로 의도되지 않는 우  
연성에 의한 타시즘의 형태를 표현하기도 하였다.

3) 서체추상(Calligraphy)

서체추상은 넓게는 활자에 의하지 않는 서체, 좁게  
는 서예를 의미한다. 기호나 상징을 기계 따위를 이용  
하여 나무나 돌에 새긴 경우는 ‘레터링’이라고 부르지  
만, 서체추상의 본질은 레터링과 대조적으로 자와 컴  
퍼스 등의 도구를 사용하지 않고 손으로 작업하는데  
있다. 르네상스 운동 이후 회화표현에서 완전히 자취  
를 감추었던 서체추상은 기호 및 운동표현으로서의  
그 역동적이고 암시적인 표현력이 재인식되면서 20세



<그림 5>  
Dolce & Gabbana,  
2008 S/S



<그림 6>  
Ann Demeulemeester,  
2006 F/W



<그림 7>  
Burberry,  
2004 S/S



<그림 8>  
Christian Lacroix,  
2007 S/S



<그림 9>  
Sam Francis,  
회화, 1957년



<그림 10>  
Matthew Williamson,  
2003 S/S



<그림 11>  
Martin Margiela,  
2006 S/S



<그림 12>  
Robert Cary Williams,  
2006 S/S

기에 다시 주목을 받게 되었다(한정희, 2004).

대표작가인 Franz Kline은 뉴욕의 추상표현주의 작가들과 달리 초현실주의의 영향을 받지 않고 서체 덕분에 역동적인 이미지를 만들어 낼 수 있었다. 그의 작품 <그림 13>은 빠르고 힘차게 휘두르는 팔의 힘으로 내쳐진 붓 터치로 형상화되어 있는데, 그의 회화에서 흰색의 대형 캔버스에 한 획으로 그려진 검은 붓 터치와 선적 형태는 표의문자와 같은 형상을 연상시키고 특히 동양의 서체를 연상시키며, 화면을 건축적으로 구축시키는 특징을 나타낸다. <그림 14>는 Kline의 작품 <뉴욕>을 그대로 옮겨 놓은 듯한 이미지를 나타내고, <그림 15>는 흰 드레스 위에 붓 글씨를 연상시키는 원색의 프린트로 역동적인 추상의 이미지를 표현하고 있으며, <그림 16> 역시 대담한 붓 터치와 프린트로 강렬한 이미지를 나타냈다. 반면 <그림 17>은 우아한 비대칭 드레스 전면에 블랙과 화이트의 조화와 함께 동양의 서체를 연상시키는 서체추상으로 동

양적이면서도 역동적인 추상의 이미지를 표현하였다.

이와 같이 액션페인팅의 기법은 현대패션의 디테일이나 트리밍의 요소보다는 프린팅된 텍스타일디자인에 그대로 이용되었으며, 추상표현주의 작가들의 작품과 유사한 이미지 혹은 그 기법만을 이용하여 추상표현주의의 조형적 요소를 나타냈다. 또한 이러한 추상표현의 이미지를 극대화시키기 위해 디테일이나 장식적인 요소를 줄이고 단순한 실루엣으로 텍스타일 디자인의 추상적 이미지를 강조하였다.

## 2. 색면추상

색면추상은 붓으로 자연의 어떤 대상을 그리는 것이 아니라 우리가 살고 있는 혼동되고 뒤죽박죽인 세계의 존재에 관하여 표현하고자 한 것으로 시간을 초월하는 감동과 명상, 사색의 장이 되는 화면을 나타낸다.

현대패션에 나타난 색면추상의 기법은 <그림 18>과



<그림 13>  
Franz Kline,  
뉴욕, 1953년



<그림 14>  
Giambattista Valli,  
2007 F/W



<그림 15>  
Christian Lacroix,  
2000 S/S



<그림 16>  
Michael Kors,  
2002 S/S



<그림 17>  
Hanae Mori,  
2002 S/S

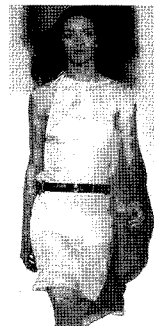




<그림 18>  
Jil Sander,  
2008 S/S



<그림 19>  
Miguel Adrover,  
2002 S/S



<그림 20>  
Max Mara,  
2003 S/S



<그림 21>  
Jil Sander,  
2003 F/W



<그림 22>  
Prada,  
2004 S/S

같이 모던한 디자인에 원단의 직조에서부터 색채의 면을 나누어 직조하거나, <그림 19>와 같이 디테일 없이 간결한 팬츠 슈트를 화면 삼아 단순한 두 가지 컬러로 면을 분할시키고 색채의 면이 주는 효과를 극대화 시키는 등 의복의 아이টে임을 이용하여 표현되었다. <그림 20>은 심플한 원피스 위에 비치는 그라데이션 된 얇은 시폰 소재를 한쪽에만 비대칭으로 레이어드하여 색면추상의 회화에서 주로 보이는 큰면의 활용과 번지는 듯한 기법을 나타냈는데, 마치 Rothko의 작품 <주황과 노랑>과 같은 이미지를 연상시킨다. <그림 21> 역시 스웨터 전면에 번지는 듯한 기법으로 염색하여 강한 색상의 대비를 완화시키고 색면추상의 이미지를 갖게 하고 있으며, <그림 22>와 같이 홀치기 염으로 염색을 한 경우에도 색면추상의 회화 작품에서 느껴지는 것과 유사한 이미지를 나타냈다.

이와 같이 현대패션에 나타난 색면추상의 기법은

디자인 전체에 걸쳐 극대화 시켜 표현하거나, 상의나 하의 한쪽의 아이টে임에만 사용하고 그 대비를 통하여 색면추상의 이미지를 살리고 있으며, 복잡한 디테일이나 장식적인 요소 없이 의상을 하나의 큰 화면으로 처리하고 색상만으로 강렬하면서도 순수한 색면추상의 이미지를 나타냈다.

추상표현주의 기법의 큰 특징은 캔버스에 대한 새로운 해석이라 할 수 있는데 이러한 특징은 현대패션에 있어 의상 자체를 하나의 새로운 화면공간으로 해석하고 행위에 의한 우연성의 강조와 같은 긴장관계를 표출하여 패션에서의 예술적 가치를 강조하였다. 이상을 내용을 정리하면 <표 1>과 같다.

#### IV. 결 론

본 연구는 현대패션에 다양하게 표현된 미술활동

<표 1> 현대패션에 나타난 추상표현주의 기법의 특성

	액션페인팅			색면추상
	드리핑	타시즘	서체추상	
기법의 특성	- 붓 터치감 없이 물감을 붓과 뿌리고 떨어뜨리는 형태	- 얼룩이나 순간적인 붓 자국, 번지는 듯한 우연적 효과	- 서체와 같은 붓 터치감	- 단순하고 강렬한 색면구성
대표작가	Jackson Pollock	Sam Francis	Franz Kline	Mark Rothko, Barnett Newman
표현방법 및 특성	- 프린팅 이용 - 디자인 전체에 올 오버 패턴 형식으로 표현 - 동일 색상계열로 기타 다른 문양과의 조화 - 강렬한 색감과 역동적, 추상적 이미지 표현	- 프린팅, 인위적인 얼룩 및 염색 이용 - 상, 하의 한쪽의 아이টে임에 이용하거나 의복의 일부 분에 얼룩 표현으로 강조 - 맑은 색채의 번지는 듯한 서정적 이미지 표현	- 프린팅 이용 - 디자인 전체에 올 오버 패턴 형식으로 표현 - 장식이나 디테일을 배제한 단순한 스타일에 표현 - 동양적, 역동적 이미지 표현	- 프린팅, 직조, 염색 이용 - 디자인 전체에 걸쳐 면분할하거나, 상, 하의 한쪽의 아이টে임에만 적용 - 장식이나 디테일을 배제한 단순한 스타일에 표현 - 공간 분할과 색상만으로 모던하고 순수한 추상이미지 표현

중 추상표현주의에 관한 것으로 패션과 예술의 접목을 통한 패션의 예술화 및 창조적인 패션문화 발전에 기여할 수 있다는데 그 의의를 두었다.

추상표현주란 일반적으로 전후 뉴욕 화단에서 일어난 추상미술을 의미하며, 서구 근대미술의 복합적인 요소를 모두 포함하는데 액션페인팅과 색면추상이라는 두개의 큰 흐름으로 구별된다. Pollock, Francis, Kline 등의 작가로 대표되는 액션페인팅은 신체의 움직임에 의해 표현되는 붓 터치가 만들어 내는 효과 또는 페인트의 질감에 따라 변화하는 다양한 양상을 특징으로 하며, Rothko, Newman 등을 대표작가로 하는 색면추상은 화가의 성격이나 감정을 직접적인 방식으로 나타내지 않고 커다란 색면의 캔버스 작업을 통해 명상을 유도하는 특징이 있다. 액션페인팅과 색면추상은 표면적으로 다르지만 공간상 그림과 바탕의 관계가 근접되어 있다는 점, 울 오버, 다 초점, 또는 무초점의 공간과 정신내용을 가지는 그림이라는 점 등에서 공통점을 찾을 수 있다.

패션에 있어 대중성과 예술성을 함께 드러낼 수 있는 방법 중 하나가 기존의 유명예술작품이나 이슈가 되고 있는 작가의 작품을 그대로 차용하면서 의상이라는 일상적인 형태로 대중에게 친숙함을 제공하고 또 과격적인 실험성을 제시할 수 있다는 것이다. 그러나 현대에 이르러서는 단순히 패션에 있어 예술작품의 차용이 아닌 패션과 아트, 테크놀로지와 마케팅 등 다양한 분야가 그 경계의 초월을 통해 한데 어울려 인간의 미적 쾌감을 충족시키고 동시에 Art Mode라는 새로운 장르까지 선보이고 있다. 특히 현대미술사에서 자주 거론되는 추상표현주의는 현대패션에 있어 과거와 달리 드리핑과 같은 액션페인팅의 기법뿐만 아니라 다양한 기법의 수용함으로써 Art Mode의 경향을 주도하고 있다 하겠다. 또한 추상표현의 특성은 독창적인 스타일을 추구하는 현대패션디자이너들의 창조적 표현욕구와 더불어 현대패션에 제 흡수됨으로써 보다 강력한 예술적 분위기를 갖게 한다고 할 수 있다.

본 연구의 내용을 정리하면 첫째, 현대패션에 수용된 추상표현주의는 추상표현주의 작가들의 작품과 유사한 이미지 혹은 그 기법만을 이용하여 우연에 의한 추상미로 창조적이고 예술적인 표현을 나타냈는데, 무엇보다도 인체 위에 착용되는 과정을 거치면서 입체성을 부여받게 되어 추상적이면서도 역동적인 이미지를 갖게 하였다.

둘째, 최대한의 표현공간을 확보로 추상표현의 특

징을 살렸는데 이를 위해 디테일이나 장식적인 요소를 배제하였으며 여유 있거나 신체에 밀착된 실루엣 등 단순한 형태가 주로 나타나 모던한 이미지를 나타냈으며, 텍스타일디자인의 표현효과 그리고 공간 분할과 색채구성에 따른 추상의 미가 동시에 강조되는 조화의미를 나타냈다.

셋째, 현대패션에 나타난 드리핑이나 타시즘, 서체 추상 등 액션페인팅 기법은 의상 전면에 프린팅된 텍스타일디자인으로 주로 이용되었으며, 우연성에 의해 튀고 흘러내려 복잡하게 얽힌 얼룩들의 중복과 병치를 통하여 디자인의 역동성을 갖게 하였다. 또 프린팅뿐만 아니라 직조, 염색 등을 통해 색면추상의 이미지를 나타냈으며 의상을 하나의 큰 화면과 같이 연상되도록 처리하여 공간과 색채가 갖는 강렬하고 순수한 추상의 이미지를 나타냈다.

오늘날 패션뿐만 아니라 모든 영역에 있어 기능 못지않게 예술이 결합된 디자인을 중요하게 생각하는 소비계층인 아티젠(Artygen)까지 등장하여 예술은 이미 일상생활 속에 깊숙이 내재되어 있다고 할 수 있으며, 현대패션에 수용된 미술양식은 직접적인 작품의 도입이나 다양한 형태 및 기법에 의해 패션의 예술성을 증대시키고 예술적 분위기를 의상에 그대로 반영시키게 하였다. 이상의 연구를 통해 미술양식과 패션의 상호관계 및 이 시대의 흐름인 예술의 실용화와 패션의 예술적 가치표현에 대해 새로운 인식을 갖게 하고, 또 앞으로 전개될 패션의 흐름에 있어 다양한 예술양식과의 상호교감 및 영역의 초월을 통해 보다 독창적인 창작디자인의 발전에 기여할 것이라고 본다.

## 참고문헌

- 김현화. (1999). *20세기 미술사*. 서울: 한길아트.
- 테브라, 브리커 발켄. (2005). *추상표현주의*. 정무정 역 (2006). 서울: 열화당.
- 데카르트 마케팅 열풍. (2007, 1. 16). *조선일보*, p. B4.
- 마릴린 혼, 루이스 구텔. (1981). *외부: 제2의 피부*. 이화연, 민동원, 손미영 역 (1988). 서울: 까치.
- 예술과 패션의 만남. (2008, 6. 3). *Daum cafe*. 자료검색일 2008, 7. 2, 자료출처 <http://cafe308.daum.net>
- 이선화, 금기숙. (1993). 현대패션에 나타난 TEXTILE DESIGN 연구. *복식*, 21, 113-127.
- 장 루이, 페리에. (1990). *20세기 미술의 모험*. 김정화 역 (1993). 서울: API.
- 장 워, 다발. (1988). *추상미술의 역사*. 홍승혜 역 (1994). 서울: 미진사.

- 전현숙. (1991). 추상표현주의의 이중적 표현양식에 관한 연구. 계명대학교 대학원 석사학위 논문.
- 정우진. (2004). 잿손 풀룩의 회화를 응용한 의상디자인 연구. 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문.
- 정홍숙. (1991). Action painting이 현대의상에 미친 영향에 관한 연구. 가정문화논총, 5, 69-83.
- 조말희. (1998). 현대패션에 사용된 텍스타일디자인의 미적 특성에 관한 연구. 복식문화연구, 6(3), 157-174.
- 한정희. (2004). 회화기법을 응용한 패션디자인 연구. 홍익대학교 산업미술대학원 석사학위 논문.
- 허정선. (2007). 20세기 현대미술과 패션의 상호작용에 관한 연구. 한국패션디자인학회지, 7(2), 189-203.
- Bernard, S. M. (1985). *The history of art*. New York: Exter Books.