

金 璉 교수지도  
석사학위 청구논문

도형적 표현스타일의 일러스트레이션을  
이용한 주제표현

-패브릭 소재를 사용한 작품제작을 중심으로-

2006

성신여자대학교 아트디자인 대학원

시각디자인전공

전 정 은

도형적 표현스타일의 일러스트레이션을  
이용한 주제표현

-패브릭 소재를 사용한 작품제작을 중심으로-

金 璉 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2006년 6월

성신여자대학교 아트디자인 대학원

시각디자인전공

전 정 은

# 인 준 서

전정은의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원 \_\_\_\_\_ 인

심사위원 \_\_\_\_\_ 인

심사위원 \_\_\_\_\_ 인

성신여자대학교 아트·디자인 대학원

## 논문개요

‘단순 하다’ 라는 말은 사전상의 의미로 복잡하지 않고 간단하며 구조가 단순한 것 이라 정의 한다. 시각적 구성원리로 보았을 때 단순함의 반대는 복잡함이며 ‘단순 하다’ 하는 것은 요소적인 형태의 방향성과 유일성을 띄며 복잡함과 정교함으로부터 해방된 시각전달 테크닉을 의미한다.

우리가 살고 있는 세계는 다양한 종류와 각기 다른 형태의 시각물로 이루어져 있지만 인간이 포함 되어 있는 자연은 하나의 단순한 행태가 반복되어 유기적인 질서 안에서 움직이며 이러한 질서 속에 단순한 도형의 원리가 숨겨져 있다. 눈에 보이는 모든 형체는 모든 형태구성의 가장 근본적인 도형인 ‘삼각형’, ‘사각형’, ‘원’ 으로 해석할 수 있다. 이 세 가지 기본도형으로 기하학적 형태구성에서 자연물체 구성에 이르기까지 모든 것을 표현해 낼 수 있는 것이다. 인간의 시지각은 대상을 볼 때 우선 그것의 전체적인 형태를 파악하고 시각 이미지를 단순화함으로써 같은 성질의 것을 유추하여 지각한다. 인간은 본능적으로 단순하고 반복적인 자극에 대해 흥미를 가지고 있으며 이러한 시각 효과를 통해 편안함과 익숙함을 느끼게 된다. 본 논문은 일러스트레이션의 다양한 종류 중 자연물의 가장 기본적인 형태이며 시각적으로 정보가 빠르게 전달되는 장점을 가진 도형적 표현스타일의 일러스트레이션에 대하여 알아보고 기존 작가들 중 도형화를 이용한 사례를 분석한 후 새로운 스타일을 만들어 내는데 그 목적을 두었다. 인간을 포함한 자연의 모든 형태는 가장 단순한 도형으로 표현이 가능한데 이들 중 물고기라는 유기적인 형태의 자연물을 소재로 선정한 후 도형화된 일러스트레이션의 이론을 적용해 보았다. 자연물은 어느 시대나 지역을 막론하고 예술에 있어서 중요한 소재가 되어왔다. 그러한 자연은 그 시대적 지역적 특성에 맞게 조형화되어 그

시대의 미학을 대표한다. 미의 기준은 시대마다 변하고 달라진다. 그러나 사람들이 보는 아름다움의 차이에서 오는 미의 기준에도 공통적으로 가지는 절대적인 기준이 있다. 그것들 중 하나가 자연의 아름다움이다. 아름다운 자연물 중 예로부터 물고기가 가지고 있는 유선형의 단순미와 골격의 형태는 훌륭한 미적 소재로 인간에게 다양한 창조의 동기를 부여했다. 본 논문에서는 물고기가 지닌 형태와 구조를 도형화하고 그 특징만을 효율적으로 부각시켰다. 바닷물고기와 민물고기를 포함하여 크게 부각되는 특징적인 형태를 여섯 단계로 분류한 후, 각 단계에 적합한 물고기를 선정하여 도형화의 단계에 이론을 두고 단순화하는 과정을 밟았다. 또한 패브릭 소재를 사용하여 남들과 차별되는 특징을 표현했고, 패브릭 소재는 도형화에서 오는 인위적이고 경직된 느낌을 한층 부드럽고 서정적으로 표현하는 역할을 했다. 일러스트레이션의 다양한 표현 방법 중에서 도형적 표현스타일을 패브릭에 적용하여 물고기의 형태를 표현한 본 연구는 새로운 스타일의 창출이라는 데에 그 의미가 있다. 또한 다양한 정보의 물결 속에서 도형적 표현스타일의 일러스트레이션에 대한 연구는 빠른 전달력과 이해력을 바탕으로 대중에게 좀 더 쉽게 다가갈 수 있는 길이 될 수 있으며 한정된 재료로 표현되었던 일러스트레이션에 패브릭이라는 독특한 소재를 결합함으로써 한층 더 다양하고 풍부한 작가의 개성을 드러낼 수 있다.

# 목 차

## 논문개요

<b>I. 서론</b> .....	<b>1</b>
1. 연구의 목적 .....	1
2. 연구의 방법 및 범위 .....	2
<b>II. 도형적 일러스트레이션의 이론적 배경</b> .....	<b>4</b>
1. 도형적 일러스트레이션의 정의 .....	4
(1) 일러스트레이션의 유형 구분 .....	6
(2) 도형적 일러스트레이션의 장점 .....	8
2. 도형적 일러스트레이션의 원리 .....	10
(1) 형태의 도형화 원리 .....	10
1) 형태의 단순화 (simplification) .....	10
2) 형태의 상징화 (symbolization) .....	10
3) 형태의 양식화 (stylization) .....	11
(2) 도형화의 단계 .....	12
1) 삭제 .....	12
2) 과장 .....	13
3) 기형 .....	13
4) 절단, 훼손 .....	14
5) 기타 .....	14
<b>III. 작가분석</b> .....	<b>21</b>
1. 순수 회화 작가 .....	21

(1) 툴루즈 로트렉(Toulouse Lautrec) .....	21
(2) 앙리 마티스(Henri Matisse) .....	24
2. 디자이너 .....	26
(1) 시게오 후쿠다 (Shigeo Fukuda) .....	26
(2) 잇코 다나카 (Ikko Danaka) .....	31
3. 참고 작가 .....	33
(1) 크리스티앙 몬테네그로 (Christian Montenegro) .....	33
(2) 벨다 뉴먼 (Velda Newman) .....	35
4. 작가 분석 .....	38
<b>IV. 사례 제작 .....</b>	<b>51</b>
1. 자료조사 및 분석 .....	51
(1) 물고기 형상이 지니는 의의 .....	51
(2) 물고기가 지니는 형태적 특징 .....	52
2. 제작 과정 .....	56
(1) 기획 단계 .....	56
(2) 아이디어 스케치 및 자료 정리 .....	58
3. 최종작품 .....	60
<b>V. 결론 .....</b>	<b>73</b>

참고문헌

ABSTRACT(영문초록)

## 그림목차

[그림 1] 사실적 일러스트레이션-노먼 록웰 .....	15
[그림 2] 사실적 일러스트레이션-내셔널 지오그래픽 .....	15
[그림 3] 반 사실적 일러스트레이션-마샬 아리스만 .....	15
[그림 4] 반 사실적 일러스트레이션-에스콰이어 잡지광고 .....	15
[그림 5] 추상적 일러스트레이션-칸딘스키 .....	16
[그림 6] 추상적 일러스트레이션-브롤트 브롤즈 .....	16
[그림 7] 도형적 일러스트레이션-맥나이트 카푸어 .....	16
[그림 8] 도형적 일러스트레이션-바바라 맥심 .....	16
[그림 9] 시지각의 과정1 .....	17
[그림 10] 시지각의 과정2 .....	17
[그림 11] 구성요소들의 추출 과정 .....	17
[그림 12] 상징물 .....	17
[그림 13] 사실적 양식화의 예 .....	18
[그림 14] 삭제의 예 .....	18
[그림 15] 과장의 예 .....	18
[그림 16] 기형의 예 .....	19
[그림 17] 절단, 훼손의 예 .....	19
[그림 18] 기타의 예 .....	19
[그림 19] 틀루즈 로트렉의 메이 벨튼 .....	40
[그림 20] 틀루즈 로트렉의 단두대 .....	40
[그림 21] 틀루즈 로트렉의 물랭 루즈 .....	40
[그림 22] 틀루즈 로트렉의 컨페티 .....	40
[그림 23] 틀루즈 로트렉의 사진작가 세스까우 .....	40

[그림 24]	틀루즈 로트렉의 밀앵글라틴 그룹	41
[그림 25]	틀루즈 로트렉의 체인 회사 포스터	41
[그림 26]	틀루즈 로트렉의 짚시	41
[그림 27]	마티스의 춤Ⅱ	42
[그림 28]	마티스의 음악	42
[그림 29]	마티스의 검은색 배경의 독서하는 여인	42
[그림 30]	마티스의 왕의 슬픔	42
[그림 31]	시게오 후쿠다의 Nation like a flower	43
[그림 32]	시게오 후쿠다의 Japanese who shut his mouth after seeing	43
[그림 33]	시게오 후쿠다의 Man who comes down to the left	43
[그림 34]	시게오 후쿠다의 The world of Shigeo Fukuda in U.S.A	43
[그림 35]	시게오 후쿠다의 Shigeo Fukuda	43
[그림 36]	시게오 후쿠다의 Shigeo Fukuda	43
[그림 37]	시게오 후쿠다의 Shigeo Fukuda	43
[그림 38]	시게오 후쿠다의 Kyogen	43
[그림 39]	시게오 후쿠다의 Victory	43
[그림 40]	잇코 다나카의 Performance of Nihon Buyo	44
[그림 41]	잇코 다나카의 Buddha A Musical by Makoto Sato	44
[그림 42]	잇코 다나카의 Hiroshima Appeals	44
[그림 43]	잇코 다나카의 산케이칸제노 시리즈	44
[그림 44]	잇코 다나카의 16th Japanese Kimono Exhibition	44
[그림 45]	크리스티앙 몬테네그로의 The beginning	45
[그림 46]	크리스티앙 몬테네그로의 The beginning	45
[그림 47]	크리스티앙 몬테네그로의 The beginning	45
[그림 48]	크리스티앙 몬테네그로의 The beginning	45

[그림 49]	크리스티앙 몬테네그로의 The paradise	46
[그림 50]	크리스티앙 몬테네그로의 The paradise	46
[그림 51]	크리스티앙 몬테네그로의 Cain and Abel	46
[그림 52]	크리스티앙 몬테네그로의 Cain and Abel	46
[그림 53]	크리스티앙 몬테네그로의 Abraham tested	47
[그림 54]	크리스티앙 몬테네그로의 Abraham tested	47
[그림 55]	벨다 뉴먼의 Lemon tree	48
[그림 56]	벨다 뉴먼의 Lemon tree	48
[그림 57]	벨다 뉴먼의 Melon	48
[그림 58]	벨다 뉴먼의 Melon	48
[그림 59]	벨다 뉴먼의 Baskets 1	49
[그림 60]	벨다 뉴먼의 Baskets 1	49
[그림 61]	벨다 뉴먼의 Sea shells	49
[그림 62]	벨다 뉴먼의 Tulip	50
[그림 63]	벨다 뉴먼의 Hollyhocks	50
[그림 64]	작품 I	61
[그림 65]	작품 II	63
[그림 66]	작품 III	65
[그림 67]	작품 IV	67
[그림 68]	작품 V	69
[그림 69]	작품 VI	71
[그림 70]	작품 VII	72

# I. 서론

## 1. 연구의 목적

정보화 시대인 지금, 우리가 사용하는 모든 커뮤니케이션의 수단은 문화에 의해 끊임없이 발전하며 새로운 문명을 만들어 낸다. 특히 출판의 대중화로 인해 퍼진 다양한 인쇄물과 정보들은 수많은 내용과 의미를 가지게 되었다. 따라서 짧은 시간에 더 많은 시각적 문화적 정보를 알아내기 위해서는 정보의 정확하고 빠른 전달능력이 요구되므로 모든 정보는 압축해야하고 시각적으로 도형화하는 것이 경제적이고 효율적이다. ‘그림은 단어보다(언어보다) 정보 전달하기에 더 좋은 방법일수 있다.’ 라고 말한 Henry Drefass의 말에서 알 수 있듯이 정확히 표현된 일러스트레이션은 언어가 가지는 의미보다 더 많은 함축적 요소를 지녔을 뿐 아니라 더 정확하게 의미를 표현할 수 있다는 것을 알 수 있다. 이처럼 더 많고 정확한 정보를 보다 빠르게 알려주기 위해서는 정보를 정확하게 표현할 수 있는 가장 효과적인 방법인 도형화 일러스트레이션의 연구가 필요한 것이다. 본 연구의 목적은 도형적 표현스타일의 일러스트레이션의 이론적 배경을 알아보고 기존 작가의 사례 작품을 연구하여 그를 바탕으로 작품을 제작해 보는데 의의가 있다. 단순화와 반복의 결과로 나온 형태의 도형화는 이미지를 통일감 있는 전체로 만들고, 명료하며 리드미컬한 움직임 만들기 때문에 다양한 조형 활동은 물론 예술작품에도 널리 쓰여 왔다. 기존의 작가 사례 작품 연구는 스타일 분석과 새로운 방법 제시의 측면에서 도형적 표현스타일을 이용한 일러스트레이션의 가능성을 더 넓힐 수 있을 것이다. 본 연구에서는 자연의 다양한 소재 중 도형적 표현에 적합한 물고기라는 소재를 채택하여 단순화된 표현 스타일을 적용해 보는 방법을 알아보고 특히 재료 선택에 있어서는 단순화된 도형화 형태가 줄 수 있는 경직되고 인위적인 느낌을 보완하기 위해 페브릭 소재를 사용하여 작품을 제작했다.

## 2. 연구의 내용 및 방법

인간의 의사 전달이나 기록은 최종적으로 문자를 사용 하는 것으로 나타났다. 오늘날 시각전달의 기능은 언어나 문장에서 충족될 수 없는 또 다른 시각의 차원에서 그 기능을 발휘하고 있으며 조형적 시각전달의 수단으로서 일러스트레이션은 시각적 기능에 선도적 역할을 담당하고 있다. 시각전달의 방법에는 여러 가지가 있지만 오늘날처럼 방대하고 다양한 정보를 정확하게 알려주기 위해서는 그 방법도 전략적이어야 한다. 인간은 사물을 인식하는 과정에서 우선적으로 그 사물의 외곽 형태를 인지한 후, 나중에 그 사물의 구성물이나 색, 질감 등을 인지한다. 이와 같이 시지각의 인식은 한꺼번에 다량의 정보가 들어오는 것이 아니라 일정한 절차를 통해 순서대로 들어오는 것이다. 따라서 이 시각의 절차가 단순해질수록 시각전달은 빠르게 되며 정보전달이 정확해진다. 이것은 외형이 단순해질수록 시지각의 인식은 더 빨리 된다는 것을 의미한다. 본 연구에서는 도형적 일러스트레이션을 이용하여 물고기라는 조형물을 시각적으로 해석해 보았다. 여러 다양한 조형물 중 물고기는 동서양을 막론하고 태곳적부터 인류와 밀접한 관계를 유지해 오고 있다. 원시시대의 암각화나 토우 등에 나타난 물고기 형상에서부터 현대의 조각품이나 장식물 등에 이용되는 이미지까지 다양한 조형 표현물에서 물고기 형상을 접할 수 있다. 이러한 물고기를 이용한 도형적 일러스트레이션 표현을 하기 위해 본 연구는 도형적 일러스트레이션의 이론적 배경과 기존 작가 사례 분석을 하였다. 그 후 물고기를 형태별 특징을 살려 6종류로 나누고, 각각의 종류에 따른 대표적인 물고기를 선정한 후에 각각의 특성에 맞도록 도형화된 스타일로 단순화 시키는 작업을 했다. 물고기를 도형적으로 단순화 시킨 후, 그 특징을 잘 보여 줄 수 있는 패브릭 소재를 선정하여 도형화된 물고기 형에 텍스처어를 입히는 작업을 했다. 이러한 작업은 자칫 도형화에서 오는 인공적인 느낌을 패브릭이라는 소재로 부드럽게

만드는 역할을 했다. II장에서는 도형적 일러스트레이션의 정의를 알아보기 위해 일러스트레이션의 유형을 사실화의 정도에 따라 나누어 구분해 보고 도형적 일러스트레이션이 가지는 시각적 장점을 알아본다. 또한 형태가 도형화되는 원리를 단순화, 상징화, 양식화의 단계로 나누어 그 특징을 살펴보고 형태를 도형화하는 다양한 방법을 알아본다. III장에서는 도형적 표현스타일을 이용하여 작품을 한 순수 회화 작가와 디자이너를 선정하여 각 작가별의 특성을 분류했다. 순수회화작가는 툴루즈 로트렉 (Toulouse Lautrec)과 마티스 (Henri Matisse)를 선정하였고 디자이너로는 일본디자이너인 시게오 후쿠다(Shigeo Fukuda)와 잇코 다나카 (Ikko Tanaka)를 알아보았다. 또한 참고 작가로 컴퓨터 그래픽을 이용하는 작가인 크리스티안 몬테네그로 (Christian Montenegro)와 퀼트 (quilt) 아티스트인 벨다 뉴먼 (Velda Newman)의 작품을 알아보았다. IV장에서는 이 연구를 바탕으로 물고기를 이용한 도형적 일러스트레이션을 제작했다. 작품은 물고기를 형태별 특성으로 나누어 6단계로 분류하고 각각의 형태를 대표하는 물고기를 가시고기, 돌돔, 나비고기, 곰치, 가시복, 쓸베감팽으로 선정하여 연구를 토대로 도형화 하는 과정을 거친 후, 패브릭 소재의 질감을 이용하여 컴퓨터 그래픽 작업으로 전개했다.

## II. 도형적 일러스트레이션의 이론적 배경

### 1. 도형적 일러스트레이션의 정의

일러스트레이션이란 시각전달 기능을 보완하는 방법과 수단 가운데 그 성격상 심벌이나 사인(sign) 이외의 모든 회화적 또는 조형적 표현이라고 할 수 있다.<sup>1)</sup> 어원을 통해 살펴보면 일러스트레이션(illustration)이란 Illumination 이 원형으로 색슨어 계통의 Lim-Lime(그림을 그리다)과 프랑스어의 Luminer(빛나게 하다)와의 복합어<sup>2)</sup>로서 어원은 ‘to make light’로 보이지 않는 대상에 빛을 비추어 육안으로 볼 수 없는 세계를 감정이나 사상을 시각화 하는 과정을 통해 대중에게 설명한다는 의미이다. 이것은 대상을 어떠한 일률적인 과정을 통하여 인간에게 설명한다는 의미로 커뮤니케이션의 의미를 지니며, 이것은 일러스트레이션의 가장 큰 의미를 그대로 나타내고 있다.

철학자 Karl-Pawk는 17-18세기가 이성을 믿었던 철학의 시대였다면 20세기는 눈을 믿는 시각의 시대라고 정의하고 이제야 인간은 보는 것과 생각하는 것이 별개의 행위가 아님을 알게 되었다고 말한 바 있다. 시각의 시대란 보고 느끼는 문화라고 할 수 있겠다. 의사소통의 도구로서 언어를 제외한 커뮤니케이션의 수단으로서 일러스트레이션은 인간에게 보다 감성적이고 생동감 있는 정보를 시각경험을 통해 느끼게 해준다. 형식에 있어서는 회화와 디자인의 중간 영역이고, 목적에 있어서는 대중설득과 미적 감동의 유발이고, 기능에 있어서는 형태와 색채에 의한 커뮤니케이션이며, 내용과 표현에는 제한이 없는 것으로서, 훌륭한 일러스트레이션이 제작 될 수 있는 요소로는 창의력, 아이디어, 자기만의 독창성과 이를 표현해 낼 수 있는 테크닉을 필요로 한다.<sup>3)</sup> 즉,

---

1) 박선의, 최호천, 시각커뮤니케이션 디자인, 미진사, p92

2) 조준영, ‘현대광고디자인에 나타난 구상적 Illustration의 연구’, 홍익대학교 대학원 석사 학위논문, 1972, p5

일러스트레이션은 회화가 가지는 독창성과 작품성 그리고 디자인이 가지는 대중성과 사회성(미적인 기능과 사회적 기능)을 충족 시켜줄 수 있는 대중예술의 장르로서 분명한 컨셉트를 가진 목표 지향적인 그림으로서 시각언어, 커뮤니케이션 아트로서의 독자적인 장르를 형성해 가고 있다.<sup>4)</sup> 이러한 일러스트레이션은 그 목적과 표현방법에 있어 다양한 종류로 분류 해볼 수 있다.

이 중 본 논문에서 다루어질 도형적 표현스타일의 일러스트레이션은 일러스트레이션의 특징 중 가장 기본적이며 핵심적인 요소만을 표현하는 것이며 빠른 이해력과 전달성이 장점이다. 일러스트레이션의 가장 큰 목적인 의사 전달에 있어서 가장 중요한 요소는 얼마나 빠른 시간 안에 정확한 의미전달을 하는가이다. 인간이 어떤 사물을 관찰할 때 작용하는 감각은 주로 시각과 촉각이다. 이들 두 지각은 각기 독자적으로 작용함과 동시에 서로 밀접한 관계를 가진다. 우리가 지닌 지식의 대부분은 눈을 통해 얻어지는데 시각은 촉각보다 예민하고 정밀한 능력을 가지고 있어서 촉각에 속하는 감각을 보는 것만으로 느낄 수 있는 경우가 많으므로 인간의 시각은 다른 감각보다 우위에 있다고 할 수 있다.<sup>5)</sup>

이러한 지각의 원리는 우리에게 이미지 전체를 읽도록 만든다. 이는 배경과 주체로 대비되어 나타나는데 이때 주체가 되는 것을 ‘도형’이라고 부른다.<sup>6)</sup> 도형이란 그림의 모양이나 형태를 의미하며<sup>7)</sup> 원, 삼각형, 사각형으로 이루어진다. 모든 자연은 기본 도형으로 재현되며 아무리 복잡한 사물이라도 도형의 원리에 입각해 인간은 지각한다. 따라서 도형적 일러스트레이션은 가장 효과적으로 의사를 전달할 수 있는 표현수단이라고 할 수 있다. 따라서 이번

---

3) 임덕수, ‘Illustration에 나타난 입체표현방식에 대한 연구’, 한양대학교 대학원 석사학위 논문, p7

4) 박선의, 최호천, 시각커뮤니케이션 디자인, 미진사, p92

5) 김유택, 시각디자인의 이해, 신지서원, p32

6) 같은 책, p33

7) 권상구, 시각디자인의 기초, 미진사, p157

장에서는 도형적 일러스트레이션을 알아보기 위한 작업의 기초로 도형적 일러스트레이션이 가지고 있는 장점을 연구하고 일러스트레이션의 사실정도에 따른 유형구분을 해보고자 한다.

## **(1) 일러스트레이션의 유형구분**

### **1) 사실적(구상적) 일러스트레이션**

사실적 일러스트레이션은 구상적 일러스트레이션이라고도 한다. 사실적이란 ‘실제 상태 그대로이다’라는 의미로<sup>8)</sup> 사실적 일러스트레이션은 사물을 있는 그대로 가깝게 표현하여 논리적이고 현실감을 주며 사물의 특성이나 장점을 부각시켜 보는 이로 하여금 정확하게 인지하도록 하는 역할을 한다. 이러한 일러스트레이션은 사진과도 같은 기능을 하여 현실적 실체감에서 주는 신뢰감이나 고지적 소구력을 목적으로 사용되는 예가 많다. 따라서 광고나 신문 광고 등 정확한 정보를 요구하는 매체나 정밀함을 요구하는 전문 서적용 삽화에서 많이 볼 수 있다. 사실적 구상일러스트레이션은 사진과도 같이 사실적으로 그린 것을 말하지만, 대상을 단지 기계적으로 재현한다는 의미는 아니고 카메라의 렌즈로 할 수 없는 과장이나 생략 등이 가미된 것을 말한다.<sup>9)</sup>

[그림 1] [그림2]

### **2) 반 사실적(반구상적) 일러스트레이션**

반 사실적 일러스트레이션은 구상적인 모티브에서 발상을 얻어 마음껏 단순화 하든지 혹은 과장을 하여 구상과 추상이 혼합된 것을 말한다. 무엇이 그려져

---

8) <http://krdic.naver.com/krdic.php?docid=63071>, 네이버 백과사전

9) 김유탉, 「시각 디자인의 이해」, 신지서원, p95

10) 같은책, p95-96

있는가를 즉시 알 수 있는 구상성과 보는 사람의 생리나 심리에 스며드는 추상성이 적당히 얽혀 다각적<sup>10)</sup>인 효과를 낸다.[그림3] [그림4]

### 3) 추상(자유 도형적) 일러스트레이션

추상적 일러스트레이션은 현대적 표현 양식이지만 내용에 관한 구체성이 없기 때문에 대중적이지 못하다. 그러나 추상 일러스트레이션은 보는 사람에게 생리적 심리적 소구가 강하기 때문에 전달하는 정보 내용을 정확하게 암시하면 효과가 있다. 추상적 일러스트레이션은 표현양식에 따라 기하학적 추상 일러스트레이션과 유기적 추상 일러스트레이션, 앙포르멜(informel)적<sup>11)</sup> 일러스트레이션으로 소분류 할 수 있다.<sup>12)</sup> [그림5] [그림6]

### 4) 도형적 일러스트레이션

도형적 일러스트레이션은 보통 추상적 일러스트레이션의 소 분류로 나누어지고는 했다. 이는 형태의 단순화에 따른 도형화된 이미지가 자칫 현대적 표현 양식으로서의 기하학적 요소로 비추어 지는 경우가 있기 때문이다.

모든 자연물의 형태는 삼각형, 사각형, 원으로 표현이 가능하며 모든 일러스트

---

11) 제1차 세계대전 후 독일 표현주의나 다다이즘의 영향을 받아들여 기하학적 추상(차가운 추상)의 이지적인 측면에 대응하여 서정적 측면을 강조, 색채에 중점을 두고 보다 격정적이고 주관적인 호소력을 갖는 표현주의적 추상예술. 그 뒤 제2차 세계대전 후인 1951년 프랑스의 평론가 M.타피에는 이러한 경향의 화가들의 그룹전을 기획하고 소책자 《또다른 예술 : un art autre》(1952)을 발간, 이 운동의 새로운 방향을 제시하면서 그것을 앙포르멜(非定形)이라 했다. 선묘(線描)의 오토메티즘, 산란한 기호, 그림물감을 똑똑 떨어뜨리거나 석회를 쳐 바르는 기법 등을 구사, 구상·비구상을 초월하여 모든 정형을 부정하고 공간이나 마티에르에만 전념함으로써 또 다른 새로운 세계를 만들어내려는 것으로 그것은 기성의 미적 가치를 파괴하고 새로운 조형의 의미를 만들어내려 했으나, 무정형·무한정한 자유가 오히려 표현에서 멀어질 수 있는 위험성도 내포하였다. 대표적인 화가로 포트리에, 뒤뷔페, M.마투, G.마티외 등이 있으며, 국제적인 예술운동으로 전개되었다. naver백과사전

12) 김유탉, 「시각 디자인의 이해」, 신지서원, p94

레이션은 이 기본 형태에서 출발한다. 따라서 도형적 일러스트레이션은 추상적 일러스트레이션의 일부분이 아니라 하나의 독립된 표현 양식을 가진 스타일의 한 분류라고 하겠다. 형태의 도형화는 단순화의 원리에 입각하여 다양하게 나뉘는데 극단적으로 삼각형, 사각형, 원으로만 표현한 것에서부터 개체의 수를 줄여 시각적 요소를 축소시킨 것까지 다양하게 표현할 수 있다.

[그림7] [그림8]

## (2)도형적 일러스트레이션의 장점

### 1)시지각의 특성

각종 환경 자극에서 그 자극이 지니는 의미 또는 정보의 내용을 심적 표상으로 다시 구성하여 보유, 변환, 산출, 활용하는 심리적 과정을 인지과정이라고 한다.<sup>13)</sup> 인간에게 어떠한 자극이 주어지면 감각기관을 통해 그 정보가 들어가고 그 정보를 얻고 분석하며 해석을 하는 지각의 단계를 지나면 보다 깊은 정보 처리를 할 수 있도록 특정 정보를 선택하는 주의의 과정을 거쳐 수집된 정보를 기억한다. 이때 기억 속에는 정보를 있는 그대로 저장하는 것이 아니라 실제 대상을 어떤 상징이나 다른 형태로 재 표현 하여 인식하게 되는 것이다. 이러한 점에서 정보는 실제 대상이 아니라 머릿속에서 새롭게 만든 어떠한 내용이 표상으로 기억되는 것이다. 이런 일련의 시지각 과정을 통하여 우리가 아는 정보는 단순화되어 머릿속에 남는다. 이렇게 우리가 새롭게 만든 내용은 도형화로 머릿속에 인식이 되며 사물이 가지고 있는 개체의 속성을 하나씩 줄여가며 정보는 단순화되는 것이다. <sup>14)</sup> [그림9] [그림10]

---

13) 이정오외, 인지심리학, 학지사

14) 박지은, 단순입체형의 반복을 활용한 동화 일러스트레이션 표현연구, 이화여자대학교 디자인 대학원 석사학위논문, p6

## 2) 형태

형태는 그것을 이루고 있는 요소들의 밀착도가 높아지는 과정에서 어느 한계를 넘어서면 이미 복잡적이라고 말할 수 없는 단일한 구조가 된다. 그것을 이루고 있는 복합적인 요소들은 특징이나 세부가 같은 요소끼리 묶여 배열이 되는데 이 결과 이러한 요소들은 그 형 자체의 고유한 그룹이나 분류상의 명칭을 얻기 힘들다. 한편, 도형은 혼합된 복합체이기 때문에 그 구성요소들을 추출하여 분석해 내야한다.[그림11] 나뭇잎은 곡선화된 삼각형이며 그 끝은 자세히 보면 작은 삼각형이 선을 따라 줄지어 이어져 있다. 이러한 나뭇잎을, 각선에 줄지어 있는 작은 삼각형들을 잘라내고 곡선화된 삼각형의 끝부분을 잘라낸다고 해도 우리는 그 잎이 원래 삼각형의 모양을 가지고 있었으리라는 심리적 기제를 가질 수 있다. 또한 이 변형된 도형은 단순화 된 것 이상의 다른 의미도 가지고 있지 않다. 도형을 복합체나 기본형 또는 다른 단순한 형과 정확하게 구별하기는 쉽지 않다. 이때에는 특정한 기본형으로부터 시작해서 복합체, 도형 등에 이르는 이행 단계를 상정해 볼 수 있다. 연꽃은 그 끝이 톱니 모양이며 중앙의 한 부분이 삼각형으로 잘려나간 듯 파여 있지만 이 경우 원이라는 기본 도형이 되는 것을 알 수 있다. 십자형은 오려 내거나 두개의 각재를 십자로 조합한다던지 두개의 직사각형을 가로질러 짜 맞춘다던지 하여 만들어 낼 수 있다. 형태는 분할을 통해 그것을 손상시키고 거기서부터 본질적인 성격을 제거하여 새로운 형이 되어버릴 가능성을 찾는다. 그렇기 때문에 도형적 일러스트레이션의 다양성이 더 커지는 것이다. 예로 반으로 절단된 원은 원이기도 하지만 원이 아닐 수도 있다. 반원은 궁형과 직선의 반분으로 이루어진 독자적인 도형이 될 수도 있는 것이다. 또한 원과 성질이 다른 삼각형은 혼합하여 서로 만날 때 더욱 새로운 느낌의 도형으로 드러난다. 즉 가름한 물방울 형이나 계란형이 만들어 지는 것이다. 모든 형태를 도형으로 견주어 보는 것은 어려운 작업일 수 있으나 우리에게 익숙한 형으로 다가가서 접근하면 그 해석이 쉬워진다. 그 형태를 규정하기 어렵지만 우리에게 이미 친숙하

여 새롭게 정형화된 도형도 있는데 태양, 달, 십자가형 등이 그 대표적인 상징물이다.[그림12] 분절, 돌기, 깊이 베어진 형 등이 전체로서 또 통일적으로 바라다보이게 될 때, 도형은 생겨난다. 복잡한 도형은 기억하기도 쉽지 않고 재현하기도 어렵다. 15)

## 2. 도형적 일러스트레이션의 원리

### (1) 형태의 도형화 원리

일러스트레이션은 상징성이나 외형의 특성 등 여러 각도에서 그 원리를 분류해 볼 수 있다. 이 중 형태의 도형화의 원리는 시각 디자인의 기초가 되기도 하며 대상의 본질을 파악 하는데 중요한 역할을 한다. 본 논문에서는 형태의 도형화 원리를 크게 단순화와 상징화와 양식화로 나누었으며 이는 한 형태가 가지는 기본적 의미를 최소한의 방식으로 최대한 부각 시키는 원리라고 할 수 있다.

#### 1) 단순화(simplification)

복잡한 형태의 세부묘사를 버리고 가장 기본적인 요소만을 살려 단순화 하는 방법이다. 심리학에서 게슈탈트주의자들은 모든 심리적인 현상은 가장 단순하고 가장 균형 있고 가장 규칙적인 체제로 향하고자 한다는 결론에 도달했다.<sup>16)</sup> 이는 형태의 모든 것을 취하고자 하는 것이 아니라 꼭 필요하고 좋은 형태만을 취함으로써 대상의 본질과악의 기능을 갖는다. 단순화된 형태는 사실적인 구조적 형태에서보다 더 완벽하고 완결된 이미지를 발산할 수 있다. 단순화는 과학적 측면에서의 절약의 법칙, 경제성의 원리와 마찬가지로 최소의 투자로 최대의 효과를 얻을 수 있다는 점에서 동일하며, 필요 이상의 과잉

---

15) 권상구 시각 디자인의 기초 미진사 p 183

16) 루돌프 아른하임(1982) 김춘일역, 미술과 시지각, 미진사

을 유발하지 않는 자연의 법칙과도 부합된다.<sup>17)</sup> 이러한 단순함의 질서는 시각적 종합에 상당히 기여한다 하겠다. 즉 요소적인 형태의 방향성과 유일성을 띄며 복잡함과 정교함으로부터 해방된 시각전달 테크닉을 말한다.<sup>18)</sup>

## 2) 상징화(symbolization)

어떠한 형태가 구조적으로 단순화 되었을 때 그 형태가 내포하고 있는 의미는 더 함축적이며 쉽게 각인이 된다. 즉, 같은 사물이라도 단순화를 통해 보여 지는 사물이 더 의미가 쉽게 전달된다는 것이다. 태양이나 달, 십자가등은 실제 모습의 사진이나 구상적으로 일러스트레이션화된 이미지보다 단순화된 도형적 형태가 먼저 인식이 되는 것이다. 이처럼 어떤 형태가 단순화되면 그것이 가지는 의미가 더 부각이 되면서 상징성을 가지게 된다. 상징성이란 사전상의 의미로 어떠한 사상이나 개념 따위에 대하여 그것을 상기시키거나 연상시키는 구체적인 사물이나 감각적인말로 바꾸어 나타내는 일이다.<sup>19)</sup> 어떠한 사물에 대한 상징화는 그 사물을 ‘~다운 것’으로 대변하게 하며 메시지 전달에 있어 효과적이다. 디자인에 있어서 픽토그램 (pictogram)<sup>20)</sup>은 상징화의 대표적인 예라고 할 수 있다.

## 3) 양식화(stylization)

사물을 도형화 할 때는 그 사물의 개성과 특성을 살려 더 쉽게 인식할 수 있도록 단순화하는 것이 제일 중요하지만 얼마나 보기 좋고 아름답게 표현 하느냐도 중요하다. 보기 좋고 아름답게 라는 표현은 사물의 비례나 각 부분의 조화력, 균형 등 다양한 디자인적 요소를 아우르는 말이다. 사전상의 의미로 양

---

17) 같은 책

18) 김영호, 시각디자인의 구성원리, 태학사, p143

19) <http://krdic.naver.com/krdic.php?docid=67109>, naver 백과사전

20) 사물·시설·행위·개념 등을 상징화된 그림문자(pictograph)로 나타내 불특정 다수의 사람들이 빠르고 쉽게 공감할 수 있도록 만든 상징문자.

식화는 역사적, 사회적인 의미로 자연히 그렇게 정해진 공통의 형식이나 방식이며 예술작품이나 건축물 따위에 나타나는 독특한 표현형식을 의미한다.<sup>21)</sup> 도형화에 있어 양식화란 단순화의 정도가 일정하고 공통적으로 비슷하며 단순화된 스타일의 통일성을 말한다. 즉, 개성적이고 창의적인 형을 만들어야 한다는 것이다.<sup>22)</sup> 상징화의 방법을 살펴보면 있는 상태의 무늬 등을 그대로 구성하기도 하지만 이를 변형시켜 사용 목적에 알맞도록 변화시키기도 한다. 양식화는 크게 사실적 양식화와 사상적 양식화로 나누어 볼 수 있다.

#### ①사실적 양식화

사실적 양식화란 실제 사진보다는 도형화된 상태이지만 주관적인 해석보다는 객관적인 시각으로 그것의 일부를 과장하거나 생략하는 것이다. 꽃을 예로 단순화 시킬 때 꽃의 외형만을 이용하여 도형화 시킬 수도 있지만 객관적으로 보았을 때 꽃이 가지고 있는 수술이나 암술 등을 삭제하지 않고 그 형태만을 도형화시켜 사용하는 것을 말한다.<sup>23)</sup> [그림13]

#### ②사상적 양식화

자기의 주관적으로 사물을 도형화 하는 것인데 자연의 형태를 임의로 개조, 변경하여 소기의 목적을 달성하고 만족하는 것이다. 여기에서 임의로 개조한다는 것은 작가의 개성이나 성향 등이 존중된 행위를 말하는 것으로 작가의 스타일이라고도 할 수 있다. 하지만 그 변화에도 통일과 조화가 필요하며 미의 법칙을 따라야 할 것은 말할 나위 없다.<sup>24)</sup>

---

21) <http://krdic.naver.com/krdic.php?docid=86059>, naver백과사전

22) 권상구, 시각디자인의 기초, 미진사, p158

23) 같은 책, p158

24) 같은 책, p162

- ㉠윤곽의 양식화: 윤곽선의 양식화, 외형의 양식화(직선, 곡선 등으로)
- ㉡닿는 곳의 양식화: 닿는 곳의 확대 및 생략
- ㉢표면의 양식화: 단순화, 복잡화
- ㉣농담, 명암의 양식화: 윤곽선의 유무 및 그 농담, 입체적 바탕과 무늬와의 농담 관계
- ㉤색채의 양식화: 색상과 색조의 양식화

## (2)도형화의 단계

### 1)삭제(delete)

일반적으로 단순화는 사물의 사실적인 구조나 형태를 볼 때 무의미하다고 생각되거나 혹은 없어도 사물을 인지하는데 지장이 없는 부분들을 배제하고 단순화시킴으로써 사물의 본질적 특성만을 효과적으로 표현하는 것을 말한다.

예로 일반적으로 생각하는 물고기의 모습을 표현해 볼 때, 일차적으로 바다나 강 등의 배경이 되는 요소를 없애고 물고기 외형을 배제한 구성요소인 비늘이나 숨구멍 등을 없앤다. 이러한 세부적인 요소들은 물고기를 설명할 때 삭제하여도 그 구조를 인식하는데 큰 지장이 없을 것이다. 사물을 나타내는 최소한의 요소들과 필요한 부분들을 제외한 일반적인 요소들을 약화시킴이 어떤 특징을 더 강하게 표현 할 수 있는 것과 같은 원리이다. 즉, 필요 없는 부분을 최소화 한다는 것은 시각 정보의 효율성을 말하는 것이다. 사진에서 빛을 조절하여 생략과 강조를 하거나 그림에서 크로핑(cropping)이라는 화면 설정 방법은 이의 대표적인 예이다.[그림14]

### 2)과장(exaggeration)

과장의 사전적 의미는 사물이나 상황을 실제보다 지나치게 떠벌려 나타낸다는 의미이다. 과장은 크기의 확대나 축소, 또는 길이의 연장이나 단축, 면의 확장

등을 통해 이루어지는 방법을 의미한다. 과장은 궁극적으로 형태의 특징이 강조될 수 있으며, 형상을 과격적으로 깨뜨리지 않으면서도 다양한 효과를 얻을 수 있다는 장점이 있다.<sup>25)</sup> 과장법은 중요시되는 부분을 강조 할 수 있는 기법이기에 때문에 사용자가 형태를 통해 의도하는 바를 쉽고 정확하게 표현할 수 있게 된다.[그림15]

### 3)기형 (deformity)

통상적인 의미로는 삭제나 과장도 기형의 한 부분일 수 있으나, 여기서의 기형이란 넓은 의미로 비합리적, 비정상적, 비체제적으로 형상화되는 것을 의미한다. 형태의 기형은 주로 특정 부분의 생략, 반복을 통해 이루어지거나, 특정 형태의 위치나 방향의 전환, 부분과 부분의 모순 된 결합, 또는 속성을 변화시켜 형태나 용적을 바꿈으로써 가능하다. 예로 두개인 눈을 하나로 표현한다던지 곧은 형태를 인위적으로 비꼬는 것이 있다. 이러한 방법은 초현실주의의 데페이즈망(depaysment)기법<sup>26)</sup>에 절대적 영향을 받은 것으로써, 이는 일상적으로 있어야 될 곳의 사물을 우연한 곳이나 의외의 장소에 옮겨 놓음으로써, 시각적, 심리적 당황감과 놀라움, 그리고 신비감을 갖게 하는데 그 목적이 있다.<sup>27)</sup> [그림16]

---

25) 서정희, 시적언어화에 의한 일러스트레이션 표현 연구, 이화여자대학교 디자인 대학원 석사논문

26) 어떤 물건을 일상적인 환경에서 이질적인 환경으로 옮겨 그 물건으로부터 실용적인 성격을 배제하여 물체끼리의 기이한 만남을 현출시키는 기법이다. 원래 ‘환경의 변화’를 뜻하는 말로서, 이 방법으로 보는 사람의 감각의 심층부에 주는 강한 충격 효과를 노리는 것이다.

27) 현대미술용어사전

#### 4) 절단, 훼손(cutting, damage)

절단, 훼손은 의도적으로 있어야 할 것을 없애 경각심을 주거나 이목을 끄는 법을 말한다. 이러한 방법은 손쉽게 강력한 이미지를 전달할 수 있으나, 단지 처참하고 비관적인 피상적 형상에 그치지 않게 하기 위해서는 작가의 고도의 조형적 테크닉과 함께 인간적 감성, 사회의식이 수반되어야 한다. 의도나 의식이 없는 절단, 훼손은 현대사회의 폭력적 양상만을 보여 줄 수 있기 때문이다.[그림17]

#### 5) 기타

위의 방법 외에도 사물을 도형화 시키는 데에는 다양한 변형 방법이 있다. 그 예로는 투시나 굴절, 확대 등이 있는데 투시는 보이지 않는 것을 훤히 보이게 하여 독특한 시각적 효과와 정확한 정보전달을 가져 올 수 있다. 이러한 방법은 환상적인 느낌도 들게 한다. 확대는 중요하게 생각되는 부분을 실제보다 크게 해석하여 보여주는 방법으로 손쉽게 시선을 모을 수 있으며 굴절은 확대와 기형의 조합으로 렌즈나 물, 유리판 등 투명체에 의해 왜곡되게 보이는 현상을 말한다. 이러한 변형방법은 의도하는 것을 극대화시킨다는 장점이 있다. 28) [그림18]

---

28) 서정희, 시적언어화에 의한 일러스트레이션 표현 연구, 이화여자대학교 디자인 대학원 석사논문

<참고 도판>

[그림1] 노먼 록웰, 세계의 자화상, 1960년

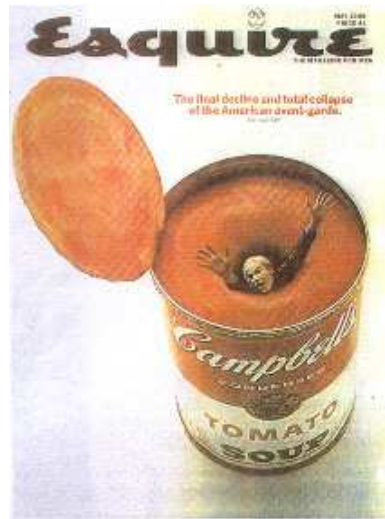
[그림2] 존 도슨, 식물의 생태에 관한 그림, 내셔널지오그래픽, 1987년 3월호



[그림3] 마셜 아리스만



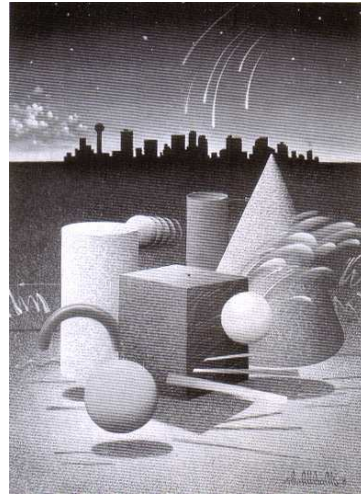
[그림4] 에스콰이어 잡지



[그림5] 칸딘스키

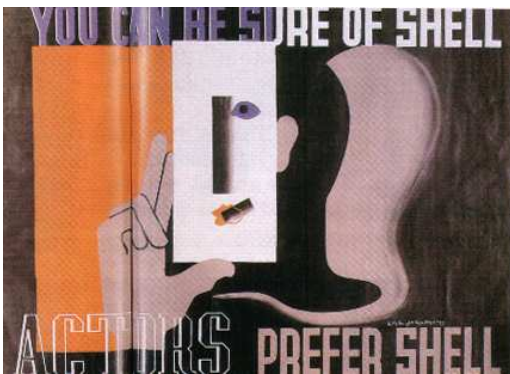


[그림6] 브롤트 브롤즈

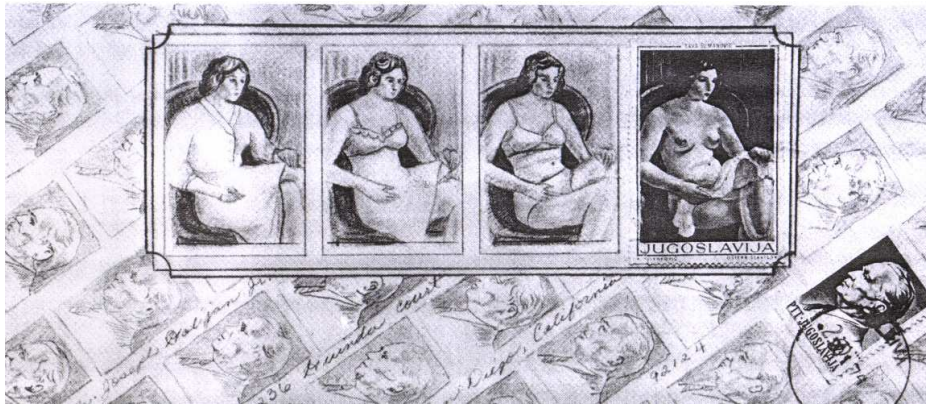


[그림7] 맥나이트 카우퍼, 셸 석유 광고 포스터1933

[그림8] 바바라 네심, 중심의 평화

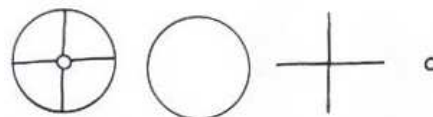
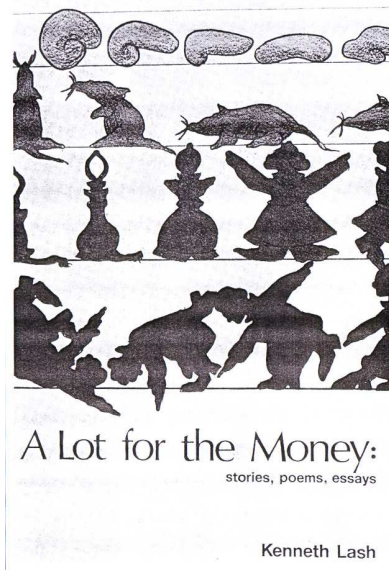


[그림9] 산드라 그루얼, 무제

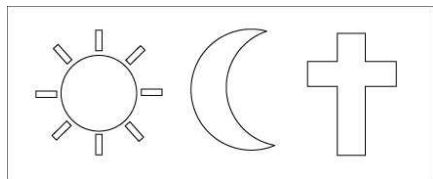


[그림10] 코니 리드, 책 표지제안, 1980

[그림 11] 도형의 세분화 단계의 예

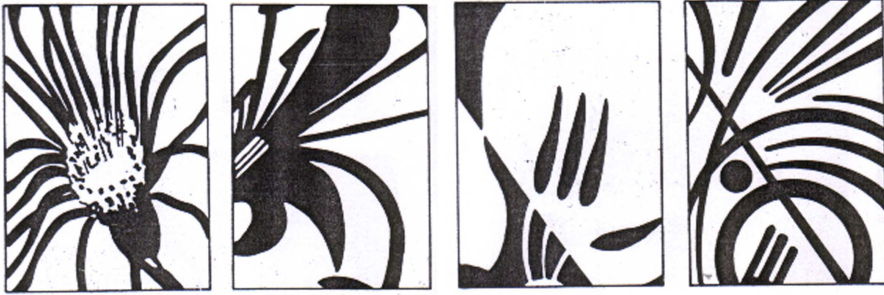


원둘레, 바퀴살, 바퀴 등으로 만들어진 복합체로서의 차바퀴



[그림12] 해, 달, 십자가의 상징물

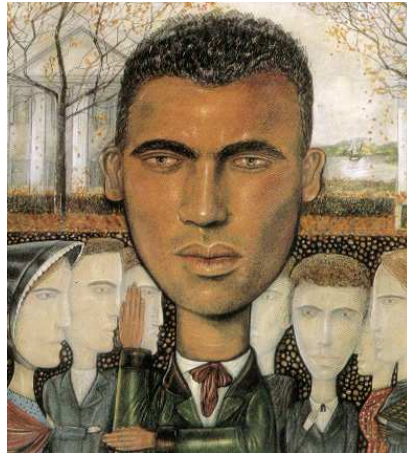
[그림13] 꽃의 단순화



[그림14] 밀턴 글레이저



[그림15] 재닛 율리



[그림16] 마그리트, 피레네의 성



[그림18] 테렉 드라이몬



[그림17] 바스코브, 1985



### Ⅲ.작가분석

#### 1. 순수 회화 작가

##### (1)툴루즈 로트렉 (Toulouse Lautrec)

1864년 남 프랑스의 고도 알비(Albi)에서 태어난 툴루즈 로트렉은 1901년 37세 젊은 나이에 요절한 화가 이다.<sup>29)</sup> 로트렉은 무명 시절부터 고흐, 고갱 등과 친분을 쌓으며 예술가적 기질을 키웠으며 처음에는 '물랭 루즈'(Moulin Rouge)라든가 매춘굴 등을 소재로 한 작품과 함께 풍자적인 화풍으로 눈길을 끌었다. 석판화와 삽화 등에서 보여 지는 툴루즈 로트렉의 작품을 두고 그를 포스터의 선구자라 하기도 한다. 툴루즈 로트렉은 카바레(르.미를리통)를 다니면서 무용수, 가수, 남녀 배우 등을 그의 모델로 삼았다.<sup>30)</sup> 그의 작품에 나타나는 올려다보는 포즈, 노출된 목덜미, 치장한 머리등은 막연한 신비함, 본질적인 것에 대한 아름다움 등으로 표출되며 이는 일본 판화의 영향도 크다고 볼 수 있다. 1891년 그는 현재 툴루즈 로트렉을 유명하게 만든 '물랭 루즈' (Moulin Rouge)포스터를 디자인 해달라는 요청을 받는다. 그 무렵 1886년부터 물랭 루즈는 손님들을 유치하기 위해 여러 가지 선전 포스터를 제작하게 되었는데 그중 툴루즈 로트렉의 물랭 루즈 포스터는 개성적이고 독특한 표현으로 즉각적으로 대중의 찬사를 받았다. 그의 포스터의 가장 큰 특징은 '그래픽적'(graphic) 이라는데 있다. 또한 인물을 원근법으로 처리한 선, 과감하게 자른 형태 등 일본미술의 영향도 감지할 수 있다. 그는 전부 30점의 포스터를 디자인하였는데 그가 가장 활발하게 활동한 해는 1893~1895년이다. 그의 포스터는 일정한 공식이 없다. 그는 매 경우에 있어서 적절한 자극적인 이

---

29) 장소현 옮김, 툴루즈 로트렉, 열화당, p16

30) 앤드류 장, 줄리 리버맨 공저, 일러스트레이션, design house, p115

미지를 고안해 냈고 그것들은 시선을 끄는 효과를 지니고 있으면서도 전체의 즐거움과 장식적 성질을 파괴하지 않고 있으며 또한 회화적인 수단을 매우 절제하여 사용하고 있기 때문이다.

## 1)틀루즈 로트렉 포스터의 특징

### ①선

로트렉은 독특한 선의 기법을 이용한 작가이다. 간결하면서도 직선적인 선은 디자인적이며 윤곽선은 면과 면을 구분시켜준다. 그는 주제로부터 세부적인 모든 것을 삭제하여 본질적인 것만 취하려 했다. 그러나 선이 간결한 만큼 대상의 독특한 표정이나 동작을 통해 개성을 부여함으로써 전체적으로 동적인 요소가 강하다. 때문에 그의 포스터는 장식적이지만 간결하다. 이러한 선에 의한 편편한 면이나 단순화는 메이 밀튼(May milton)과 같은 작품에 잘 들어나 있다. [그림19]

### ②면

윤곽선에 의해 면을 형성하고 분리시킴으로써 형태를 단순한 공간구성으로 처리하였다. 세부적인 묘사나 깊이를 암시하는 그림자는 형성하지 않았기 때문에 이러한 면의 특징이 그의 작품에는 잘 들어나며 면과 색을 대립시킴으로써 배경과 대상과의 대조를 일으키도록 했다. 1893년에 디자인한 단두대 (At the foot of scaffold)는 대담하고 단순처리로 면을 넓고 평면적이게 표현했으며 배경은 실루엣으로만 표현하였다.[그림20]

## 2)포스터

Moulin Rouge(물랭 루즈 1891)[그림21]

로트렉이 첫 번째 제작한 포스터로 물랭 루즈의 개관을 알리는 포스터이다.

춤추는 무희의 화려한 치맛자락을 단순하게 처리하여 주목성을 높였으며 역동적인 동작을 특징만을 부각시켜 간결하게 표현했다. 또한 주위의 구경하는 사람들은 실루엣으로만 어둡게 처리하여 춤추는 무희를 더 강조하며 주제가 앞으로 나오도록 유도하여 포스터에 깊이감이 형성되는 효과를 가져왔다.

Confetti (컨페티 1894) [그림22]

영국 런던의 사탕제조 메이커인 컨페티 회사 선전 포스터이다. 화면 가운데의 소녀는 화려한 드레스를 입고 있으나 간단한 선으로만 표현되어 있다. 목의 스카프와 장갑을 낀 손만이 어둡게 처리되어 선으로만 이루어진 형태에 무게를 더해준다.

Sescau photographer (사진작가 세스카우 1894~1895) [그림23]

로트렉의 친구인 사진작가 세스카우를 위해 제작한 포스터로 사진작가의 모습을 유머러스하게 표현하였다. 화면 왼쪽의 드레스를 입은 여인은 복잡한 형태의 드레스를 입고 있으나 강한 색으로 표현되어 하나의 개체로 인식되며 사진기의 복잡한 형태를 원과 사각형만으로 재미있게 표현하였다.

Troupe de mille e'glantine (밀앵글라틴 그룹 1896) [그림24]

잔느.아브릴이 밀앵글라틴 그룹과 함께 영국에 등장했을 때 그녀를 위해 만든 포스터이다. 화면의 구성은 대각선으로 줄지어 춤추는 무희들의 화려한 치마 속을 생략한 채 면으로 구성하였다. 반면 치마 밖으로 빠져나와있는 무희들의 다리는 어두운 하나의 면으로 구성해 시각적 효과와 재미를 주고 있다.

La chaine simpson (체인회사 1896) [그림25]

런던에 있는 자전거 체인 회사의 포스터이다. 아이들이 자전거 경주를 하는 모습의 포스터인데 아이들의 모습은 간결하게 하나의 면으로 표현되어 오히려

자전거를 부각시키는 효과를 가지고 왔다. 끝에 아이의 바지가 벗겨지는 모습은 로트렉의 유머를 보여준다.

La gitane (짚시 1900) [그림26]

로트렉의 마지막 작품으로 연극 포스터이다. 후기 작품은 곡선이 대부분 직선화되는 경향이 있으며 이는 더욱더 형태를 단순하게 보이게 한다. 여인의 부드러운 드레스 자락도 직선에 가까운 선으로 표현하였고 안의 세부적인 주름이나 장식도 더욱 더 과감히 생략하여 주제를 부각시키고 있다.

## (2) 앙리 마티스(Henri Matisse)

20세기 최고의 색채화가로 불리는 앙리 마티스는 1869년 12월 31일 노르현 카토 캉브레지(le catrau cambresis)에서 출생했다. 그는 1890년부터 화가의 길을 접어들어 해를 거듭할수록 각기 개성이 다른 화풍의 변화가 많았다. 마티스의 화풍 중 도형적 일러스트레이션의 관점에서 보았을 때 집고 넘어가야 하는 부분은 1908년부터 1913년까지의 단순성과 장식성이 돋보였을 시기이다. 1907년 이후 마티스의 그림은 야수파 시기의 거친 터치와 명암이 사라지고 끊임없는 새로운 화법의 실험의 결과로 마침내 ‘회화에 있어서 필요치 않은 요소는 해로운 것’이라는 신념 아래 단순성을 향해 나아간다. 마티스는 형태의 단순화에 대한 연구와 함께 장식적이고 감각적인 표현으로 1913년까지 계속해서 작업을 하는데 마티스의 표현에 대한 추구는 그의 ‘화가의 노트’<sup>31)</sup>에서 규명하고 있다. 순수한 조형요소-선, 색채, 구성-는 작품 자체에서 파생되며 얼굴의 표정이나 제스처의 결렬함은 과장된 서술 방법에서 유래되지 않는다. 마티스의 예술 중에서 도형화의 원리를 보여주는 작업에는 색

---

31) 수필로 마티스가 야수파 시기에 얻은 예술적 경험과 그 후 자신이 나아가야 할 방향에 대해 정리한 것으로 마티스 그림에 대한 이해 뿐 아니라 화가의 가장 완성되고 주요한 예술관을 보여주는 유일한 자료이다.

종이 작업을 빼놓을 수 없다. 그는 선과 형상과 색채에 대한 실험을 통하여 색에 강하게 끌렸으며 여러 가지 장식적인 기법을 실험하게 되었고 결국 색지화(paper cut out cut)라는 기법을 만들게 된다. 마티스는 선묘나 색채의 행위를 일체화 시켜주며 색 자체가 형태와 통합화를 이루는 경지를 색종이 오려 붙이기 작업에서 찾았으며 이와 같은 방법은 데생은 오리는 것으로 바뀌고 채색 및 구성은 붙이는 행위로 바뀌게 된 것이다. 그는 색종이 오려 붙이기를 통하여 주제를 단순화 시키는 작업을 하였다.

### 1) 마티스 회화의 도형적 특성

#### ① 단순성

1908년 이후의 작품은 불필요한 세부를 삭제하고 볼륨을 명암의 표현에 사로잡히지 않은 단순한 수단에 의한 표현을 향하고 있다. 이러한 경향은 1910년 ‘춤Ⅱ’과 ‘음악’에서 알 수 있다. 단순화한 인물의 형태와 단조로운 배경의 배치가 등장하면서 형태와 내용과의 관계 뿐 만 아니라 색과 공간 등에 대한 탐구가 극치가 된다. 색채나 형태의 단순화는 자칫 단조로움과 딱딱함을 유발 시킬 수 있으나 여기에 생명적 통일성의 리듬을 주어 그런 단점을 극복한 마티스는 ‘생략의 천재’라 불려지고 그의 그림 속에는 가능한 모든 것이 생략되어 단순하게 암시되고 있다.<sup>32)</sup> [그림27] [그림28]

#### ② 평면성

그의 작품 중 ‘검은색 배경의 독서하는 여인’은 사각형의 도형으로만 구성된 화면 배치를 가지고 있다. 그림안의 모든 사물은 2차원 평면의 요소만을 가지고 있으며 거울에 비친 여인의 뒷모습마저 2차원적으로 표현했다. 완전히 평면화된 화면이면서도 거울에 비친 여인의 뒷모습은 공간의 깊이를 느끼게

---

32) H. W & D. J. 켄슨 공저, 유흥중 역, 회화의 역사, 열화당, p214

해주는 2중적 요소가 작용하고 있다. 그의 색지화 작업 중 평면성이 두드러지는 작품으로는 ‘왕의 슬픔’ 을 예로 들 수 있는데, 이 작품은 극도의 단순함과 평면성을 가지고 있지만 ‘아라베스크’ 무늬를 사용하여 장식적이며 화려한 요소도 가지고 있다. 마티스는 1941년 큰 병을 앓게 되면서 더 이상 붓을 잡지 못하자 가위로 색종이를 오려 잘라 붙이는 작업을 하게 된 것이지만 이러한 그의 즉흥적이고 드라마틱한 작업은 대담한 구성과 섬세한 조화로 화면 안에서 리듬감마저 느끼게 한다. [그림29][그림30]

## 2. 디자이너

### (1)시게오 후쿠다 (Shigeo Fukuda)

시게오 후쿠다는 세계디자인에 있어 지대한 영향을 미친 일본 디자이너이다. 실제 그는 일본 그래픽 디자인계의 산 역사이자 거장으로 평가받고 있으며 일본에서 성장하여 세계무대로 진출한 정통 일본파 디자이너로 표현의 장르를 탈피해 컨셉트(concept)를 추구한 대표적인 디자이너 이다.

그는 그래픽 디자인 뿐만 아니라 2차원과 3차원의 다양한 예술 전반에 걸친 작업을 하였으며 주된 디자인 철학은 ‘일루전(illusion)으로 유머와 착시가 녹아든 작품을 하였다. 그의 디자인적 특징은 주제의 본질을 간결하고 즉흥적으로 표현하여 상징적인 의미를 가지고 있으며, 간단명료한 해석방식은 소재의 국한이 없다. 본 연구에서는 그의 다양한 작품 중 설치물이나 조형물을 제외하고 포스터를 위주로 2차원 그래픽의 특징을 알아보려고 한다.

#### 1)시게오 후쿠다의 포스터 디자인

후쿠다는 그의 시대에 관대하며 자유와 환경, 핵전쟁, 환경보전, 가난한 사람들, 도움이 필요한 사람들에게 관심을 가진다. 그리고 이러한 것들은 그의 많은 포스터들의 주제를 제공한다. 그의 포스터들에는 역설적 유머와 놀이가 들

어있다. 후쿠다의 세계를 통하는 시각적 기호들의 명백성과 분명함은 모든 대상에 대해 열려있다. 포스터라는 매체가 간단, 명료해야하며 정보전달을 해야 한다는 측면에서 볼 때 시게오 후쿠다의 포스터는 군더더기 없는 정갈함과 단순함, 분명함이 빛을 발하며 이런 그의 장점은 포스터가 갖는 힘과 정비례 관계에 있다고 볼 수 있다. 포스터의 경우 단순할수록 강력한 포스터가 되기 때문이다.<sup>33)</sup>

#### ①개인전 포스터

Nation like a flower,1965[그림31]

패르소나(Persona)그래픽 디자인 전시회를 위해 만들어진 첫 번째 포스터이다. 원과 직사각형과 4개의 변형된 삼각형으로 구성된 이 포스터는 위아래가 바뀌어지면 “꽃병에 꽂힌 꽃처럼 평화로운 나라”라는 의미가 된다. 이것은 일본이 평화롭게 사는 나라가 되는 자세가 되 있음을 풍자한 것이다.

Japanese who shut his mouth after seeing, 1965[그림32]

패르소나(Persona)전시회의 포스터로 실제 이 포스터는 전시회장에 전시될 때 벽에서 회전이 되는 실험적인 포스터이다. 이 포스터 역시 뒤집어서 보게 되면 눈을 감고 화를 내는 듯한 모습의 사람이 그려지게 되는데 이는 “보지도 않고 투덜대는 일본인”이라는 의미가 된다. 한 장의 포스터에 두 가지의 의미가 내포되어 있는 실험적인 포스터로 눈이 있었던 곳에 입이 생기고 이것을 회전시키면 다문입이 눈으로 변하게 된다. 포스터에서 표현된 사람은 끝이 굴러진 사각형틀에 삼각형의 코, 원으로 파내어진 눈 등 기본적인 도형으로만 이루어져 있어 반전을 했을 경우에도 시각적 주목성이 뛰어나다. 이 작품은 국제적으로 공모한 반전 포스터 콩쿠르 입상 작품이다.

---

33) 유한태, 한일 현대 포스터전, 월간 디자인(디자인하우스1984년 4월호), p36

Man who comes down to the left, 1967[그림33]

일본 선전 미술회전 출품 작품으로 회전 포스터의 제2의 작품이다. 이 작품을 회전시켜보면 “오른쪽으로 기댄 인간”이라는 카피로 “왼쪽으로 내려오는 사람”이라는 포스터의 이름과는 정반대의 의미가 있다. 이것은 어느 쪽으로 해도 인간은 같다고 하는 사상을 표현한 것이다. 포스터를 대각선으로 가로지르는 직사각형의 도형이 인간의 모습을 간략하고도 제목과 일치하게 표현하고 있다.

The world of Shigeo Fukuda in U.S.A, 1971[그림34]

샌프란시스코(San Francisco), 로스엔젤레스(Los Angeles), 산타 바바라(Santa Barbara)에 위치한 아트 갤러리에서 열린 장난감을 중심으로 한 개인 전시회 포스터이다. 이것은 악마의 포크로 알려진 불가능한 이미지를 응용한 작품이다. 물리적으로는 3개의 다리와 2개의 사각기둥이 자연스럽게 연결되어 애매한 형상과 불가능한 3차원을 표현하고 있다. 불가능한 선들은 화면 안에 가운데가 뚫린 사각형의 틀이 있는 것처럼 보이게 하고 이로 인한 호기심유발과 시선유발은 포스터로서 그 힘이 크다.

Shigeo Fukuda,1975[그림35]

이 안내장은 흰 화면에 검은색의 반원이 화면을 가로질러 놓여있다. 한 쪽은 여성의 발이고 다른 한쪽은 남성의 발이다. 또한 안내장을 멀리서 보았을 경우 다리의 곡선은 사람의 머리로 보이고 각각의 발은 귀로 연상이 된다.

Shigeo Fukuda,1975[그림36]

도쿄의 게이오 백화점에서 개최된 개인전을 위한 포스터이다. 형상과 배경의

원리를 응용한 디자인으로 흰 배경은 여성의 다리로 보이고 검은 형상은 남성의 다리로 보인다는 후쿠다의 유머와 시각원리를 대입한 대표적인 작품이다.

Shigeo Fukuda, 1976 [그림37]

일본 seibu 미술관에서 개최된 ‘현대 포스터 전망전’을 위해 디자인한 오리지널 포스터로 루빈(rubin)의 향아리에 나타난 형상과 배경의 도형원리를 응용한 것이다. 배경부분을 보면 두 사람이 얼굴을 마주보고 있는 것으로 보이고 형상의 부분을 보면 목이 긴 잔이 도형으로 보인다. 또한 이 두 가지의 착시적인 요소에 잔이 테이블로 보이도록 치즈 조각 혹은 피자 조각으로 보이는 부가적인 설명적 요소가 시각적 요소로 추가됨으로 때로는 형상과 배경의 구분을 확실히 하고 때로는 이미지의 반전을 일으키는 착시가 된다. 이 원리는 후쿠다 자신의 옆모습을 디자인에 사용한 것인데 이 옆모습의 제작 방법은 슬라이드용 프로젝트 빛에 얼굴을 내밀어 벽에 비추어진 실루엣을 그림에 복사하는 방법이다. 이 작품은 평면상 착시도형을 의도하여 만든 것으로 시게오 후쿠다의 특징을 잘 나타내주고 있다.

Kyogen, 1981 [그림38]

일본 고전 드라마가 UCLA 후원 하에 미국에서 공연을 하게 되었다. 고전드라마의 Kyogen이 포스터의 주제로 택해졌다. 이 포스터에는 일본의 타월처럼 단순한 남색의 컬러에 원을 기본으로 한 도형이 보인다. 원은 가운데로 소용돌이치는 형이며 이는 사람의 발이 가운데의 한 점으로 빨려 들어가는 형상이다. Kyogen은 Noh극장에서도 유머러스한 재담 콘테스트라는 의미를 가지고 있었기 때문에 이런 생동감 있고 기운찬 움직임을 소용돌이로 표현한 것이다. 또한 소용돌이로 빨려 들어가는 사람의 발 한쪽이 원 밖으로 나와 있어 조금 멀리 떨어져 보게 되면 물음표를 연상시켜 포스터의 궁금증을 더하게 된다. 시지각적 관점에서 애매한 형상(ambiguous figure)이나 다의적 형상 등으로

하나의 모티브를 전개하여 사람의 발과 의문부호를 교묘히 결합하여 형태를 간략화 시킨 점은 그의 특이한 디자인 해결법 중 하나이다.

## 2) 시게오 후쿠다 포스터 작품의 특징

시게오 후쿠다의 포스터는 크게 착시, 유머로 나누어 그 특징을 알아볼 수 있다. 단순하고 간략한 형태로 표현되는 디자인의 기본원리들이 유머나 착시로서 재해석되어 그의 작품에 들어있다.

### ① 착시 (illusion)

일본 그래픽 디자인계의 정상급들은 다 자기 나름대로의 확고부동한 디자인 창조 철학을 가지고 있다. U.G사 또는 “진화론”, 사또 고이찌는 일본적인 “시간”, 이가라시 다께노부는 “스페이스 그래픽”, 가따야마 도시히로는 “스퀘어(square)+무브먼트(movement)”를 들수 있다. 여기서 시게오 후쿠다하면 “착시(illusion)”를 든다. 착시라는 컨셉트를 가지고 표현의 장르를 탈피했다고 볼 수 있다.<sup>34)</sup> 모든 양식의 범주들, 불가능한 물체들, 애매한 조각들, 왜곡된 투영들이 만나 환상적인 디자인을 만들었다. 그에게서 기술은 스타일이나 자기표현으로서가 아니라 내용으로서 중요하다. 그의 작품 속에는 아이디어가 본질적으로 들어있으며, 예상치 못한 비틀기나 착시는 놀라운 아이디어로 다가온다. 이러한 디자인적 감흥이 사회적인 메시지를 담고 있는 것이든 단순한 즐거움을 위한 것 이던 간에 그는 반드시 정신적 충격을 던져준다. 그는 단순함에서 오는 강한 효과를 알고 있으며 이는 포스터의 기능성을 더해준다.

### ② 유머 (humor)

스티븐 힐러(Steven Heller)는 "따뜻함과 편안함을 가진 인류의 공통의 언어

---

34) 김교만, 시게오 후쿠다의 작품세계, 월간디자인(디자인하우스, 1979년 8월호) p85

가 유머 “라고 말한바 있다. 단, 그 시각적 유머 속에는 전달하고자 하는 메시지가 반드시 있어야만 강한 생명력을 가진다고 강조했다. 또한 강한 성격과 과격한 내용의 메시지라 하더라도 유머를 그 속에 담게 되면 거부감 없이 설득력을 증가시키고, 궁극적 분위기로 메시지를 이끌어 줄 수 있다는 점에서 매우 강한 장점을 가진다.<sup>35)</sup> 시게오 후쿠다는 그 자신의 독창적인 고유성, 시각적 표현과 형상의 힘을 포함하는 시각적 스캔들(visual scandal)의 모습을 통해 고도로 발달된 유머감각을 우리에게 선물한다. 그는 보편적 설득력에는 세상에 대한 역설적 아이디어로 형성되는 유머가 포함 된다면, 유머는 인생에 있어 매우 중요한 의미를 지닌다고 생각한다. 이러한 관점에서 대포의 반대 방향에서 나아가는 대포알을 형상했던 “빅토리(Victory)”와 도끼에서 돌아나는 잎을 형상한 “지구의 날을 축하합니다.(Happy Earthday)”는 그의 독창성과 유머를 보여준다.[그림39] 미국의 유명한 디자이너인 폴 랜드(Paul Rand)는 그에 대해 이렇게 이야기 한다. “즐거움과 이해의 언어인 농담은 통역자가 필요 없다. 그것은 지성과 상상력에 호소할 따름이다. 농담은 아마 다른 어떤 특징보다도 후쿠다를 잘 나타내 주는 말 같다.”<sup>36)</sup>

## (2) 잇코 다나카 (Ikko Tanaka)

잇코 다나카는 일본 전통 문양과 우키요에 양식<sup>37)</sup>, 일본식 전통 문자를 세계적인 예술 장르로 발전시킨 인물로 평가받으며 2002년 1월 향년 71세의 나이로 생을 마감하기까지 50여년에 걸쳐 5천점이 넘는 작품을 완성했다. 그의 작업은 그래픽아트, 캘린더, 북 디자인, 로고타입, 토탈 이미지 메이킹에 이르기까지 디자인이 활용되는 모든 장르를 섭렵했다고 해도 과언이 아니다. 그러

35) 김지현, 디자이너를 위한 타입과 타이포 그래픽, impress, p207

36) 김학성, 시게오 후쿠다의 디자인에 관한 연구, 숙명여자대학교 디자인 대학원 석사학위 논문

37) 일본의 무로마치시대부터 에도시대 말기(14~19세기)에 서민생활을 기초로 하여 제작된 회화의 한 양식으로 일반적으로는 목판화를 뜻하며 그림내용은 대부분 풍속화이다.

나 그의 작품이 높게 평가 받는 이유는 많은 작품수와 다양한 분야에서의 작업물 때문이 아니라 그가 다양한 장르를 넘나들며 추구하고자 했던 잇코 다나카 고유의 스타일이 존재하기 때문이다. 그는 디자인에 대한 개념이 확립되지 않았던 전후 일본에서 그래픽 디자인이라는 용어가 정착되고 예술의 한 장르로 인정되기까지의 과정을 함께 걸어온 인물이다.<sup>38)</sup>

Performance of Nihon Buyo, A Japanese dance, in Los Angeles (1981) [그림40]

니혼부요(日本舞踊)란 가부키(歌舞伎)에서 파생한 일본의 전통춤을 일컫는 말로 미국에서 열리는 일본 춤 전시회를 홍보하기 위한 포스터이다. 이 작품은 도형의 기하학적 구성과 일본적 색채의 표현으로 잇코 다나카의 대표작으로 꼽히는 작품이다. 화면은 절제된 사각형의 구성을 기본으로 사용하고 있는데 머리 위 오른쪽의 둥근 원은 화면의 지루함을 덜어줄 뿐 아니라 달을 상징하는 의미도 포함되어 있다. 따라서 배경과 주제가 거리감이 생겨 단순한 도형적인 화면 구성이지만 깊이감이 생겼다. 단순한 도형만으로 일본의 전통의상을 입고 있는 무희의 모습이 정확하게 전달된다.

Buddha a musical by Makoto Sato (1998 ) [그림41]

마코토 사토의 뮤지컬 '부다'를 위한 포스터 디자인으로 오사무 타츠카의 만화를 원작으로 하고 있으며 신 국립극장에서 공연했다. 배우의 모습은 모두 같은 톤으로 처리하여 원안에 인물을 넣어 정렬 배치했다. 이것은 배경과 같은 효과를 주며 부처의 모습은 구체적인 형상은 생략 한 채 외곽만 보여주는 방식을 택했다.

---

38) <http://www.meecker.co.kr/danaka>

Hiroshima Appeals (1988) [그림42]

히로시마 원폭에 대한 호소와 항의의 의미를 담은 포스터이다. 이 포스터는 다소 강하고 부정적일 수 있는 내용을 서정적인 칼라 사용과 평화의 상징을 의미하는 흰 비둘기를 소재로 이용하여 부드럽고 완곡하게 표현했다. 비둘기를 표현하는 곡선은 원을 기본으로 부드럽고 간결하게 나타난다. 잇코 다나카는 최소한의 표현만으로 비둘기의 특징을 완벽하게 소화해 냈다.

산케이칸제노 시리즈(1973) [그림43]

이 포스터는 산케이 신문사 시절에 제작한 노(能)공연의 포스터중 하나로 여인의 모습을 사각형으로 화면 구성한 것이 특징이다. 여인의 모습은 단정하게 빛은 머리와 동양인 특유의 길고 가는 눈, 그리고 가부키 분장을 한 듯한 인상을 주는 입술 등 일본 여인을 표현 할 수 있는 최소한의 요소만 사용되었다.

16th Japanese Kimono exhibition (1991) [그림44]

기모노 전시회를 위한 포스터로 기모노를 펼쳤을 때 모양을 단순화 시켜서 그 안에 정보를 가진 문자를 넣은 형이다. 직사각형과 삼각형으로 이루어진 기모노의 모양은 단순하지만 글자의 색을 화려하게 선택하여 기모노 특유의 화려한 특징을 잘 부각시키고 있다.

### 3. 참고 작가

#### (1) 크리스티앙 몬테네그로 (Christian Montenegro)

크리스티앙 몬테네그로는 현재 아르헨티나(Argentina) 부에노스아이레스 대학에서 (Universidad de Buenos Aires) 그래픽 디자인을 전공하는 일러스트레이터이다. 본 논문에서는 2004년 발간된 ‘The creation’의 일러스트레이

션을 분석해 보았다. ‘The creation’ 은 제목 그대로 천지창조에 관한 성경 속의 이야기를 컴퓨터 그래픽으로 구성한 것이다. 그는 도형화된 패턴을 이용하여 기본 도형으로 이루어진 화면을 화려하게 장식하는 효과를 내었고 컴퓨터 그래픽의 장점 중 하나인 복제와 반복을 자유자재로 사용함으로써 그만의 독특한 도형적 표현스타일의 일러스트레이션을 만들었다. 그는 주로 원을 기본으로 나뭇잎이나 꽃, 별, 해 등 자연의 소재를 도형화 하여 유기적인 곡선과 함께 화려한 장식적 효과를 내고 있다. 그가 만들어낸 도형화된 꽃이나 나뭇잎의 모양은 우리나라의 단청무늬나 전통문양과도 그 형태가 유사하다. 또한 그는 작품에서 컴퓨터 그래픽을 통해 표현한 도형적 표현스타일의 일러스트레이션이 주는 경직된 스타일을 낫고 바랜 듯한 거친 종이 질감으로 완화시켰다.

The beginning [그림45] [그림46] [그림47] [그림48]

천지창조의 첫날을 표현한 것으로, 아무것도 생성되지 않은 우주의 공허한 모습과 신이 처음으로 빛을 만들어내 그 빛이 은은하게 퍼지는 모습을 표현하였다. 원으로만 구성된 이 작품은 반복적인 원의 패턴으로 나타낼 수 있는 신비함을 드러내고 있다. 또한 땅에서 식물이 피어나는 모습을 반복적인 원의 형태로 뿌리와 꽃과 잎을 각각 개성 있게 나타내고 있다.

The paradise [그림49] [그림50]

꽃의 반복적인 패턴화로 수풀이 우거진 자연의 모습을 아름답게 표현하였다. 패턴의 반복은 지루할 수 있다는 단점이 있지만 이 작품에서는 원으로 그룹을 만들어 패턴들이 섞이지 않도록 하였으며 일관된 톤을 사용하여 분위기를 만들어 냈다. 첫 인간인 아담과 이브의 모습도 남녀의 특징만을 재미있게 부각시켜 유머러스하게 표현하였다.

Cain and Abel [그림51][그림52]

크리스티앙 몬테네그로의 작품 특징 중 대표적인 것이 대칭형 구조이다. Cain and Abel장에서는 사람을 대칭형 구조로 도형화 시켰다. 의도적으로 종이를 접은 듯이 반을 나누어 기본도형으로 구성한 사람의 형상은 색의 변화를 제외하고는 완벽하게 대칭이다. 반면 배경의 구도를 사선으로 비스듬히 구성하여 지루함을 없애는 효과를 내었다. 또한 이 장에서는 타이포의 사용도 눈에 띄는데, 픽토그램을 연상시키는 부호를 강하게 부각시켜 도형화된 일러스트레이션이 전달하고자 하는 내용을 강조하였다.

Abraham tested [그림48][그림49]

이 장은 독특하게 흑백의 화면구성을 보여준다. 전체적으로 삼각형의 도형을 이용하여 빛이 내리쬐는 효과를 극대화 하였고 타이포의 형태도 도형에 가까운 형을 사용하여 조화롭다.

## (2) 벨다 뉴먼 (Velda Newman)

벨다 뉴먼은 현재 활동하고 있는 미국의 퀼트 아티스트로서, 본 논문에서는 그녀의 작업 중 2002년 발행된 'A workshop with Velda Newman adding dimension to your quilts'를 분석하여 보았다. 벨다 뉴먼은 주로 자연으로부터 영감을 얻어 우리 주변에 흔히 볼 수 있는 소재를 이용하여 퀼트 작업을 하는데 타 퀼트 아티스트와는 달리 그녀는 페인팅을 통해 작품의 디테일을 높인다. 위의 작품집에서도 자연에서 영감을 받은 소재인 레몬, 멜론과 같은 과일과 조개, 튜립, 접시꽃등 자연물들을 이용하여 작품을 제작하였는데 페인팅을 이용한 섬세한 붓터치가 특징이다.

Lemon tree, 2001 [그림50][그림51]

나뭇가지에 달려있는 레몬을 모티브로 한 작품으로 나뭇잎을 단순화 한 것이

눈에 띈다. 나뭇잎의 줄기나 외곽형태를 단순하게 도형화시켰기 때문에 레몬의 둥그런 곡선과 조화를 이루어 전체적으로 부드러운 분위기를 만들어냈다. 레몬의 경우 양 끝을 기준으로 입체적인 곡선으로 가로와 세로의 비율에 맞추어 여러 번 바느질하여 자칫 평면적으로 보일 수 있는 레몬의 형태를 입체적으로 나타내었고 레몬특유의 거친 표면처리도 나타내는 효과를 얻게 하였다.

Melon, 2001 [그림52] [그림53]

둥근 형태의 자연물은 도형적으로 표현할 때 입체감을 나타내기가 쉽지 않다. 이 작품에서는 멜론의 둥근 형태를 시각적으로 볼륨감 있게 표현하기 위해 멜론을 꼭지점을 기준으로 인위적으로 일정하게 나누는 방법을 사용하였다. 또한 'cheesecloth'라는 거칠고 독특한 천을 이용하여 멜론 특유의 성긴 표면을 잘 나타내고 있다.

Baskets 1, 1999 [그림54] [그림55]

대나무나 갈대 등으로 엮은 향아리 모양의 바구니를 곡선형태로 분할하여 자칫 지루할 수 있는 형태에 재미를 준 작품이다. 원의 형태를 가지고 있는 바구니를 일정하게 분할하여 작은 직사각형의 면이 여러 개 생겨 결론적으로 원과 사각형의 도형화로 이루어진 구성이다. 각 사각형의 마주치는 부분을 페인팅을 통해 음영을 주어 전체적으로 지루하지 않다.

Sea shells, 2002 [그림56]

바닷가에서 흔히 볼 수 있는 다양한 형태의 조개를 자유롭게 구성한 작품이다. 조개의 형태는 자연물이기는 하지만 기본 도형으로 표현하기는 어려움이 따르는 소재이다. 따라서 인위적으로 형태를 다듬기보다 자연스럽게 조개 고유의 형태를 보여주었으며 대신, 조개가 가지고 있는 볼륨감을 최소화하고 다양한 패턴으로 재미를 주었다.

Tulip, 2001 [그림57]

화단에 있는 활짝 핀 튜립을 켈트로 표현한 작품이다. 이 작품에서는 'painting dipping'방법을 통해 자연스럽게 천에 염색을 하여 실제 꽃잎처럼 부드럽게 보이는 효과를 만들어 내었다. 꽃잎의 형태는 완전한 도형화라기보다 반추상적 도형화로 자유로운 곡선으로 표현하였다.

Hollyhocks, 2001 [그림57]

접시꽃의 만개한 모습을 직선과 원의 형태로 구성한 것이 특징인 이 작품은, 정형화 되어 있지 않은 곡선형태의 접시꽃모습을 자유롭게 표현한 대신, 화면의 위, 아래로 물결무늬의 정형화된 곡선을 넣어줌으로써 작품의 균형이 어울리게 되었다.

#### 4. 작가 분석

6명의 작가의 도형화 정도와 특징을 작품을 통하여 분석해 보았다. 그 결과 각 작가마다 일정한 도형화의 정도를 유지하고 있으며 일관된 특징을 보여준다는 것을 알 수 있었다. 이것은 작가의 개성과도 연관이 있는 것이며 주로 시각전달 효과가 빨라야 하는 장르에서 두각을 나타냈다. 이러한 작가별 특징을 도표를 통하여 분류해 보았다.

[표1] 작가별 특징 분류

작가	도형화 단계	특징	표현 주제	결과
톨루즈 로트렉	구상적 일러스트레이션	-석판화 작업 -원근감 생략 -불필요한 부분 삭제 -포스터	배우, 댄서, 예술가	주제의 불필요한 부분을 생략함으로써 내용의 전달성이 높아지고 간결하다.
마티스	기하학적 추상 일러스트레이션	-색지화 작업 -평면성 -감성적인 기하학적 도형	사람( 여인, 왕)	감성적인 도형화로 극단적인 생략과 암시를 가지고 있다. 평면성으로 거리감과 깊이를 표현하였다.
시게오 후쿠다	도형적 일러스트레이션	-도형의 착시 -2중적인 의미 -유머 -포스터	불특정 대상	그림을 보는 측면에 따라 다른 그림이 보이는 착시와 그로 인한 2중적인 의미를 가지게 된다.
잇코 다나카	도형적 일러스트레이션	-극단적인 도형화 -서정적인 색 선택 -주제의 특징만을 부각 -포스터	일본의 이미지를 대변하는 옷, 사람, 글꼴	삼각형, 사각형, 원의 극단적인 도형을 가지고 디자인을 하지만 색이나 주제를 서정적으로 사용하여 경직됨을 완화시킨다.
크리스티앙 몬테네그로	도형적 일러스트레이션	-컴퓨터 그래픽을 이용한 반복, 복제 -도형의 반복 -대칭구조 -납고 바랜듯한 텍스처 사용	종교적인 이야기	컴퓨터 그래픽의 장점을 무한대로 활용하며 컴퓨터 그래픽의 인위적인 느낌을 오래된 종이의 질감으로 중화시킨다.
벨다 뉴먼	반구상적 일러스트레이션	-스티치를 이용한 볼륨감 -패브릭의 질감을 이용하여 주제의 특징을 부각 -반구상적 도형화 -페인팅의 사용	주변에서 접할 수 있는 자연소재	자연의 소재를 사용하여 구성하며 패브릭의 질감을 소재에 응용한다. 페인팅 작업을 통하여 주제를 더 특징적으로 부각시킨다.

도형적 일러스트레이션의 관점에서 각 작가들의 작품을 분류해 본 후 세 가지 특징을 도출해 낼 수 있었다. 첫 번째, 작가들은 주제를 부각시키기 위한 방법으로 도형적 일러스트레이션의 방법을 사용했다는 점이다. 툴루즈 로트렉의 경우, 다량 인쇄를 위한 방법으로 그 절차를 간소하게 하기 위하여 사물을 단순화 할 수밖에 없었다. 주제의 단순화는 필요한 부분만을 그리는 것으로 표현되었고 따라서 기존 회화에서 사용되었던 원근감이나 명암등이 그의 작품에는 빠지게 된다. 거리감이나 볼륨감이 사라지자 그의 작품은 평면적이 되었고 단순화된 평면성은 시각전달 속도를 빠르게 하여 포스터의 가장 중요한 요소인 전달성을 높이는 원인이 되었다. 두 번째, 도형화된 일러스트레이션의 경우 주로 포스터나 홍보물 등 시각전달 효과가 빨라야 하는 장르에서 두각을 나타낸다는 점이다. 시게오 후쿠다와 잇코 다나카의 경우, 북 디자인에서 입체 조형물, 토탈 이미지 메이킹 작업까지, 그 작업물의 종류가 방대하다. 그들의 작업물들 모두가 도형적 원리를 이용한 작품들은 아니다. 주로 포스터나 홍보물에서 도형적 일러스트레이션의 원리를 알아 볼 수 있다. 따라서 주로 정보를 알리거나 목적이 있는 상황에서 도형화된 일러스트레이션이 그 효과를 십분 발휘한다는 것을 알 수 있다. 셋째, 도형화된 일러스트레이션은 단순화된 형태로 인해 자칫 경직되거나 인위적인 느낌이 들 가능성이 있다. 이러한 도형화된 일러스트레이션의 단점을 보완하기 위해 각 작가들은 자신만의 고유한 요소를 작품에 추가 했다. 크리스티앙 몬테네그로의 경우 오래 되어서 빛이 바랜 듯 한 종이의 느낌을 일관되게 사용했다. 이는 컴퓨터 그래픽의 인공적인 느낌을 감성적으로 다가갈 수 있게 만드는 요소로 작용한다. 또한 벨다 뉴먼의 경우, 패브릭으로 도형화하여 표현한 주제의 단조로움을 피하기 위해 페인팅으로 주제의 특징을 부각시키는 작업을 했다. 이것은 패브릭 소재로 채워지지 못한 사실성을 추가해주는 역할을 한다.

<참고도판-톨루즈 로트렉>

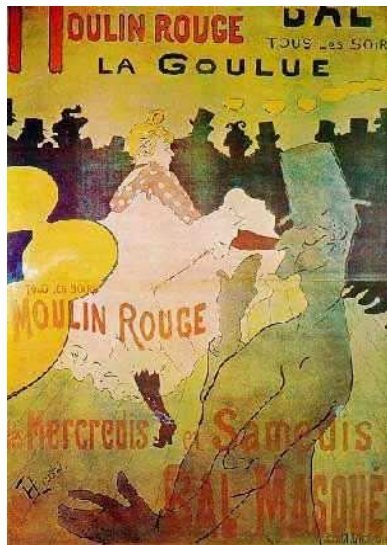
[그림19] 메이 밀튼



[그림20] 단두대



[그림21] 몰랭 루즈



[그림22] 컨페티



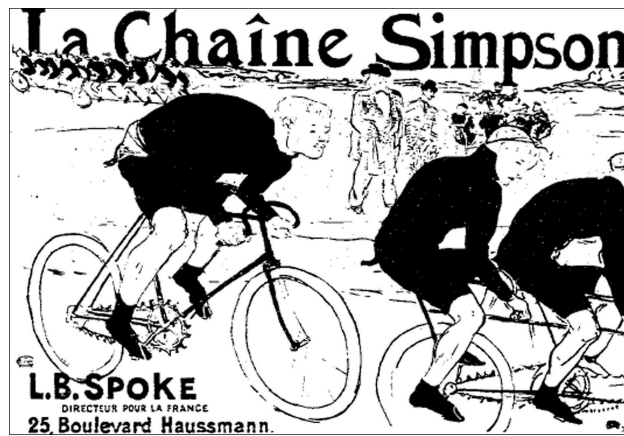
[그림23] 사진작가 세스까우



[그림24] 밀앵 클라틴 그룹



[그림25] 체인회사 포스터



[그림26] 질시

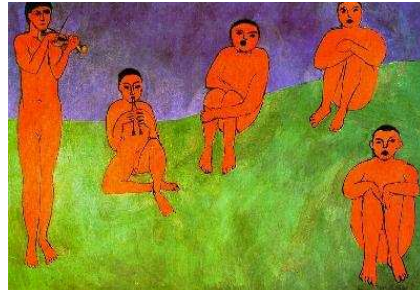


<참고도판-마티스>

[그림27] 춤 II



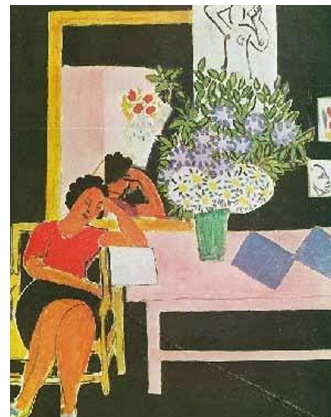
[그림28] 음악



[그림29] 왕의 슬픔



[그림30] 검은색 배경의 독서하는 여인



<참고도판-시게오 후쿠다>

[그림31]Nation like a flower [그림32]Japanese who shut his mouth  
after seeing [그림33]Man who comes down to the left

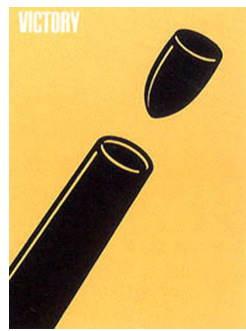


[그림34]The world of Shigeo Fukuda in U.S.A

[그림35]Shigeo Fukuda [그림36]Shigeo Fukuda



[그림37]Shigeo Fukuda [그림38]Kyogen [그림39]Victory



<참고도판-잇코 다나카>

[그림40] Performance of Nihon Buyo

[그림41] Buddha a musical by Makoto Sato



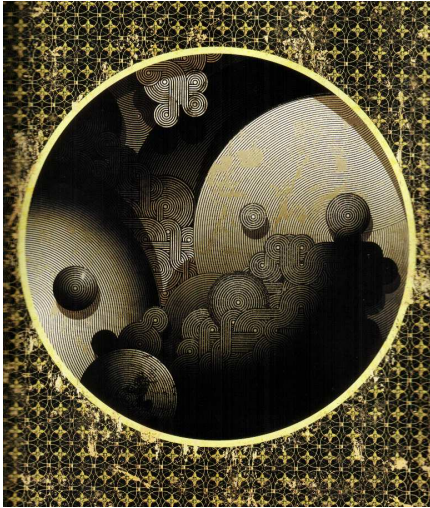
[그림42] Hiroshima appeals [그림43] 산케이칸제노 시리즈

[그림44] 16th Japanese Kimono exhibition



<참고도판-크리스티앙 몬테네그로>

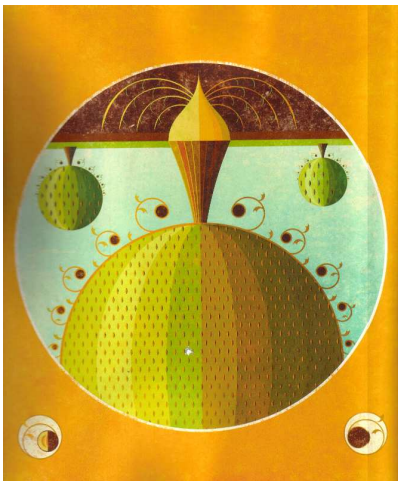
[그림45] The beginning



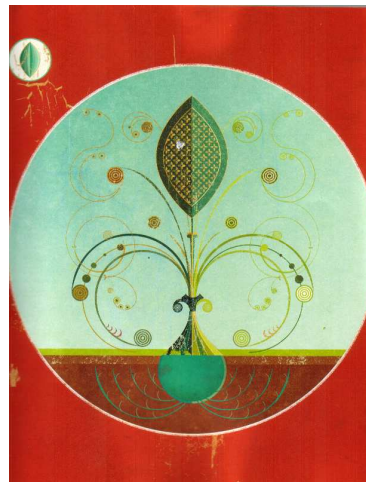
[그림46] The beginning



[그림47] The beginning



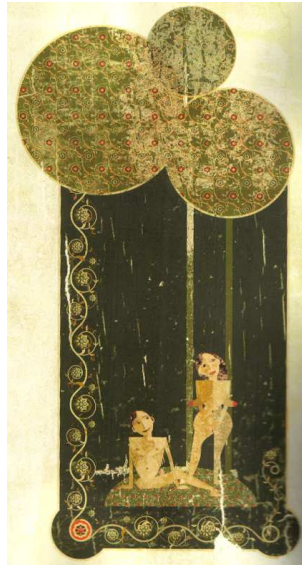
[그림48] The beginning



[그림49]The paradise



[그림50]The paradise



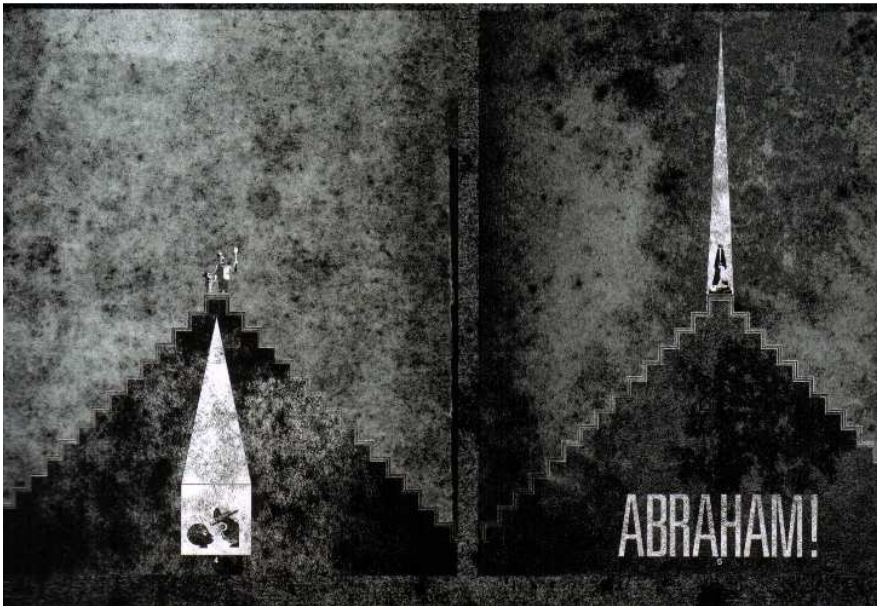
[그림51]Cain and Abel



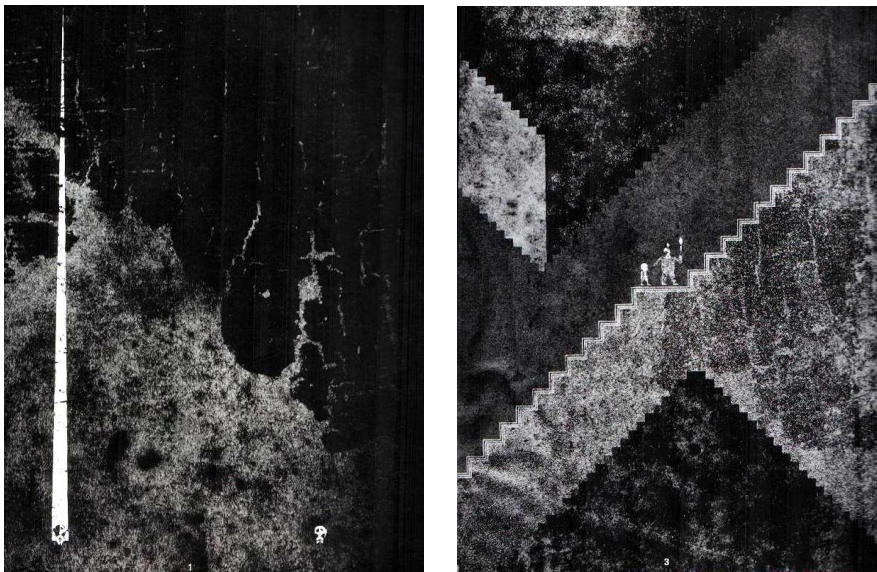
[그림52]Cain and Abel



[그림53] Abraham tested

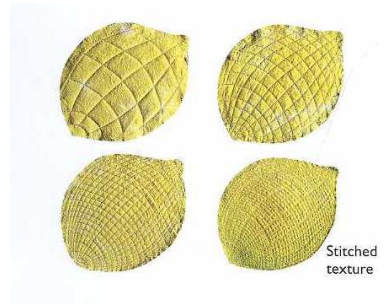
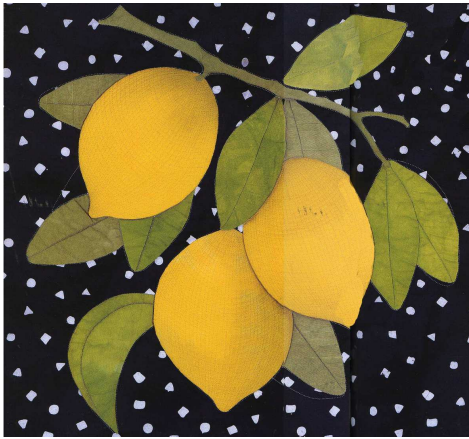


[그림54] Abraham tested

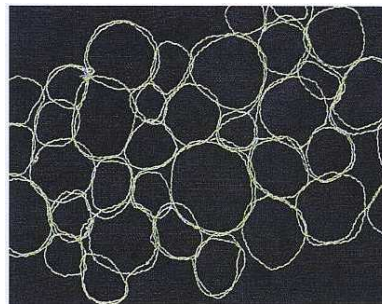
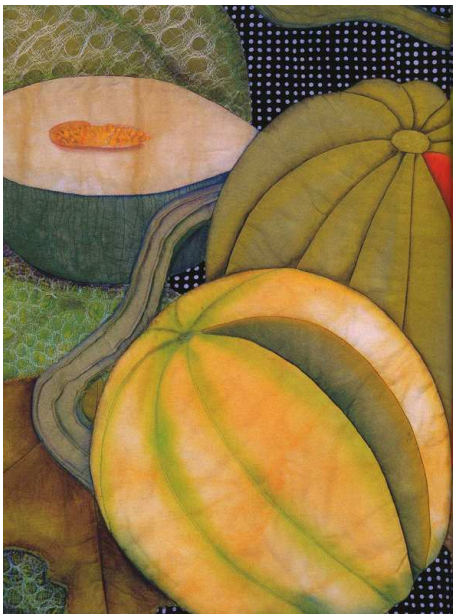


<참고도판-벨다 뉴먼>

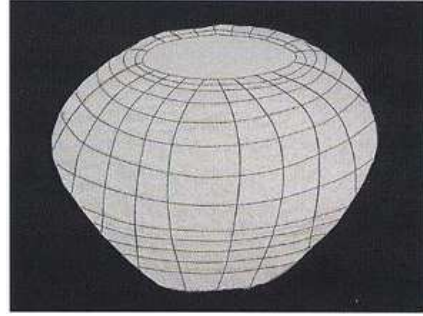
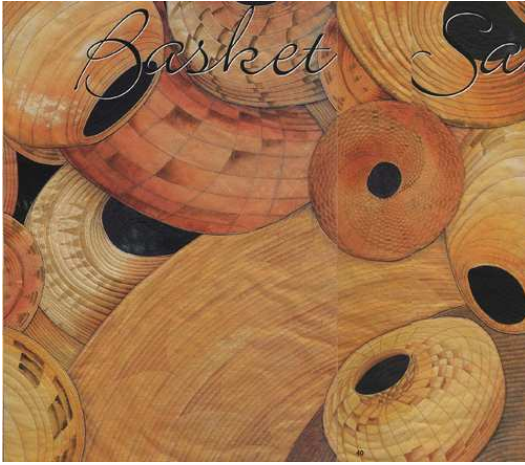
[그림55] [그림56]Lemon tree



[그림57] [그림58]melon



[그림59] [그림60] Baskets1



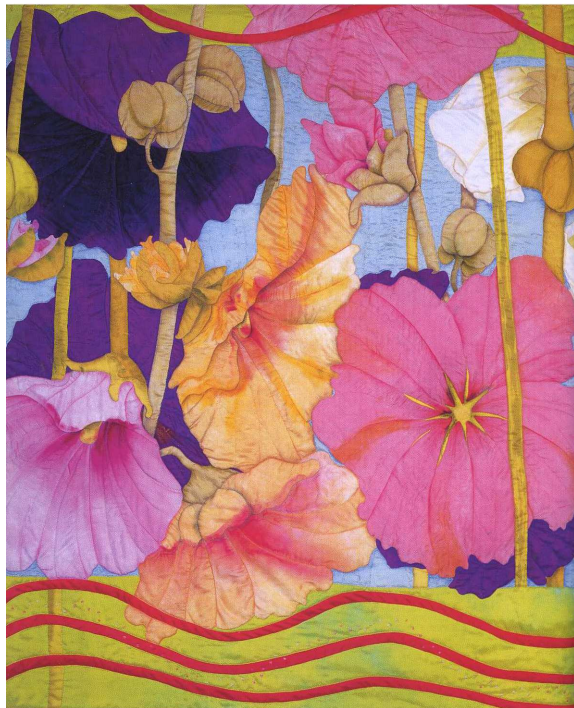
[그림61] Sea shells



[그림62] Tulip



[그림63] Hollyhocks



## IV. 사례 제작

### 1. 자료조사 및 분석

IV장에서는 도형적 표현스타일의 일러스트레이션을 제작하기 위한 소재로 물고기에 대하여 조사하고 분석한다. 형태적인 물고기의 특징을 알아보기에 앞서서 물고기의 형상이 내포하고 있는 상징성과 긍정적 의미 등을 조사해보고 물고기가 가지고 있는 외형적 요소를 알아본다. 그리고 형태적 특징을 단계별로 분류하고 도형적 표현스타일로 만들기 위해 분류된 특징들을 삭제, 과장, 기형 등의 단계를 이용하여 도형화를 했다.

#### (1) 물고기 형상이 지니는 의의

예로부터 물고기는 동서양을 막론하고 다양하게 상징화 되어 사용되어 왔다. 대표적으로 고대 동굴벽화에 나타난 물고기의 형상은 어민족의 식량자원으로서의 의미로 풍어를 비는 주술적인 뜻과 음향오행설에 무속적인 의미를 내포하고 있다.<sup>39)</sup> 뿐만 아니라 여러 다양한 예술표현의 매체로 자주 이용되기도 하는데 그 이유는 크게 두 가지이다. 하나는 물고기가 보편적으로 가지는 긍정적인 의미를 가지는 상징성 때문이고, 다른 하나는 형태에서 오는 예술적 가치 때문이다. 보편적으로 가지는 긍정적 의미란 고래(古來)로부터 농경사회의 원시신앙적인 의미가 있는 것과 더불어 부귀와 길흉을 나타내고 다산 및 번영을 뜻하는 것이다. 특히 결혼용품 중에서 혼례의복 등에 물고기를 수를 놓은 풍습이 있다. 한 쌍의 물고기는 그러한 성스러운 의미 때문에 결혼의 선물로서 결혼녀의 집에 두기도 하며 또한 권선의 상징이기도 하다. 물고기는 악을 피하는 것 중의 하나로 예를 들어 불교의 상서로운 의식도 이에 포함된다. 즉, 물고기는 구속으로부터 자유를 상징하는 것이

---

39) 김영태, 분청사기의 발생과 그 의장에 관한 연구, 계명대학교 석사학위 논문, 1980

니 거북, 물고기 등의 살아있는 생물을 사다가 놓아주는 불교 의식 행사로서 삼월 삼짇날이나 보름에 행하여 방생하는 사람은 복을 받는다고 생각했다고 한다. 사원내의 풍경도 이와 같은 의미이며 목어<sup>40)</sup>를 치는 것은 수중 중생을 구제한다는 의미를 지니고 있다. 물고기를 다양한 예술매체에서 접할 수 있는 것은 그 상징성이 가지는 긍정적 의미도 있지만 물고기 자체가 가지는 형태의 아름다움도 큰 이유가 된다. 특유의 유선형의 곡선과 다양한 요소들은 사실적 묘사로도 아름답고 추상적 묘사를 통해서도 작가의 개성을 나타내기엔 충분하다. 피카소(Picasso)의 'Fish in profile'에서 보여 지는 물고기는 둥근 원에 단순한 곡선으로 세부표현을 했으며 단순한 도형으로도 아름답고 작가의 개성이 드러날 수 있다는 것을 보여준다. 불룩한 선만으로 연출된 이 부조접시는 자연물로서의 강렬한 형태와 작가의 개성이 만나 일상적이고 친근한 느낌을 주는 작품이 되었다. "For the artist in our time is no longer a simple narrator of known or conventional circumstances." (현 시대에서 예술가는 더 이상 양식화된 환경이나 알려진 사실을 단순히 설명하는 사람이 아니다.) 이 글과 같이 현시점에서 예술가는 자연의 사실을 있는 그대로 설명하는 것을 뛰어넘어 작가의 개성을 통해 제 2의 작품을 만들어 내는 것이 필요한 것이다.

## (2) 물고기가 지니는 형태적 특징

물고기는 분류학상 척추동물 어상강(魚上綱)에 속하는 한 계통으로, 일생을 수중에서 생활을 하고, 지느러미로 몸의 평형을 유지함과 동시에 전후좌우로 운동을 하며, 아가미로 물 속에서 호흡 하는 동물이다.<sup>41)</sup> 물고기는 물이라는 특수한 환경에 적응하기 위하여 육상동물과는 매우 달리 몸의 구조 및 기능이

---

40) 나무를 깎아 잉어 모양으로 만들고 속을 비게 파 낸 불구(佛具).

41) 이희정, 물고기의 이미지를 통한 도자연구, 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문, 1997

발달하였으며 또한 몸의 형태와 몸의 빛깔은 서식장소, 환경 및 생활습성에 따라 다양하게 분화되었으며<sup>42)</sup> 환경에 적응하는 면에 있어서 세 가지 특징을 가지고 있다. 첫째, 물고기는 좌우 대칭형의 구조를 가지고 있는 유선형<sup>43)</sup>의 척추동물이다. 이것은 자연의 환경에 조화를 이루게 된 것으로 물고기를 조형화 시키는데 바탕이 되었다. 가운데가 몸통형 이며 최소한으로 물의 교란을 줄이므로 물은 몸의 선을 따라서 부드럽게 흘러간다. 또한 좀더 민첩하게 움직일 수 있도록 꼬리로 특별하게 물을 누르게 되어 있다. 물고기의 유선형(streamline shape)에도 여러 가지 변형이 있다. 물고기의 기본이 되는 모양은 물고기의 모양에 근접한 방수형(유선형)과 방추형, 측면된 타원형, 마름모형, 원통형 등으로 구분 지을 수 있다. 이중 유선형에 가장 근접한 방수형이 물고기의 대다수를 이룬다. 둘째, 지느러미는 자유로움과 율동적인 곡선을 느낄 수 있게 하며 이것은 인간의 손, 발을 대신하는 역할을 한다. 지느러미는 안정을 취하도록 하며 키를 잡는 것으로 이용되며 각각의 근육에 따라 방향을 전환할 수 있다. 등의 지느러미는 수직을 위한 것이고, 회전을 방지하도록 도와준다. 가슴의 지느러미는 평형을 유지하거나 방향을 전환하기 위해서 사용되며, 꼬리의 지느러미는 추진력을 위한 노의 역할을 한다. 물고기의 몸통형만큼 지느러미도 다양한 형태로 나뉘어 지는데, 각 물고기의 생활의 성격상 사용하지 않아 퇴화된 경우도 있으며 모래바닥을 많이 기어 다니는 물고기의 경우 가슴의 지느러미가 곤충의 다리처럼 양 갈래로 갈라진 사례도 있다. 또한 지느러미가 과장적으로 뻗어 있어서 주위의 환경에 자신을 보호하거나 적

---

42) <http://100.naver.com/100.nhn?docid=109843> naver 백과사전


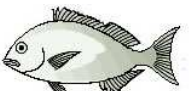




43) 유선형(streamline shape): 유체(기체나 액체)속을 운동할 때 저항을 덜 받게 되어 있는 물체의 형상. 물고기의 몸체나 물레 가락모양의 물체는 기체나 액체 등의 흐름 속에 두었을 때 유선을 그 표면에 따라 흘러보내고 소용돌이를 일으키는 일이 적으므로 유체로부터 받는 저항이 적다. 이러한 형상이 유선형이며, 항공기 로켓들의 비행체 외에 고속열차, 자동차 등의 날개나 동체 모양으로서 널리 응용되고 있다.

으로부터 위협이나 공격을 가하는 용도로 사용되는 경우도 있다. 이러한 경우 화려한 색으로 주위환경과 비슷하도록 하여 보호색의 기능을 가진 것도 있다. 셋째, 물고기의 가장 큰 특징인 비늘이다. 비늘은 머리 끝 부터 꼬리 지느러미 부분까지 덮혀 있는 것으로, 그 형태가 원형의 겹친 골판으로 되어 있어서 점액질 층과 함께 물고기를 보호한다. 비늘의 크기나 두께는 사람 손 만한 크기의 비늘을 가지고 있는 3.5 미터 정도의 마아서(mahseer)라고 하는 잉어과의 강물고기에서부터 눈에 보이지 않을 정도로 작은 비늘을 가진 뱀장어까지 다양하게 나뉜다. 비늘의 형태도 크게 4가지로 분류할 수 있다. 첫째, 방패비늘로 상어나 가오리에서 볼 수 있는 비늘이다. 이 비늘은 이빨과 같은 구조로 되어 있으며 매우 입체적인 모습을 띄고 있다. 하나 하나 거친 사포의 모래알 정도의 크기이며 물고기의 몸 전체를 덮고 있으며, 탄력이 크고 별 모양으로 되어 있다. 둘째, 곧비늘로 원시적인 경골어류인 가아(gar)의 비늘로서 마름모형의 다이아몬드형을 하고 있으며 하나 하나 이음매로 연결되어 있다. 셋째, 빗 비늘은 그 끝이 빗처럼 돌출되어 있다하여 지어진 이름으로 청어나 연어, 같은 경골 어류의 대부분이 이 비늘을 가지고 있다. 넷째, 둥근 비늘은 그 모양이 빗 비늘과 유사하나 끝부분의 마무리가 다르다. 둥근 비늘의 끝부분은 둥글게 되어 있으며 배스(bass)같은 어류에서 볼 수 있다. 이러한 비늘의 형태는 서로 겹쳐져 열(列)을 이루므로 물고기로 하여금 활동성을 준다.<sup>44)</sup> 물고기의 비늘은 물고기의 전면을 반복적인 형태로 뒤 덮고 있으며 이러한 반복은 선으로서 반복된 것이 아니라 겹겹이 쌓인 면의 형태로 그사이의 공간성도 포함하고 있다. 위와 같은 물고기의 형태적 특징을 바탕으로 물고기를 크게 6 종류로 분류해 보았다. 물고기는 몸통형을 기준으로 유선형, 측편형, 마름모형, 원통형, 복어형, 특정부분 강조형으로 나누었다. 이중 도형적 표현스타일의 일러스트레이션으로 적합한 물고기의 종을 각 분류별로 한 종씩 선택했다.

---

44) Francis. D. Ommany, 어류,(서울: 한국일보 타임 라이프), p38

선택 기준은 분류의 기준에서 형태의 왜곡이 크지 않으며 독특한 고유의 개성을 지닌 물고기로 하였다. 유선형의 물고기는 가시고기, 측편형의 물고기는 돌돔, 마름모형의 물고기는 나비고기, 그리고 원통형의 물고기는 곱치, 복어형의 물고기는 가시복, 마지막으로 특정부분 강조형의 물고기는 쏘베감팽을 선정하였다. 위의 물고기의 형태별 분류에 따라 6종의 물고기별 중 가장 대표적인 종으로 도형적 표현스타일의 일러스트레이션을 해보고자 한다.

번호	분류	물고기 형태	형태	종류
1	유선형	몸의 횡단면이 유형인 가장 일반적인 유형으로 물고기중 가장 균형잡힌 활동적인 생김새로 운동력이 풍부한 해양성 어류에게 많이 보이는 형.		가시고기, 붕어, 잉어, 은어, 열목어, 연어
2	측편형	몸이 좌우로 납작하여 몸통의 횡단면이 위아래로 긴 타원형을 보이며 중층에서 수영하는 어류.		전어, 밴댕이, 황쏘가리, 송사리, 돌돔
3	마름모형	이 형은 주로 열대어에서 많이 나타나는 형으로 다른 물고기들과 달리 지느러미가 두드러지지 않으며 그 색이 화려한 특징이 있다.		나비고기, 용달쌔돔, 세동가리돔, 철갑등어, 범돔, 리프피쉬
4	원통형	몸통의 횡단면은 구형으로 뱀처럼 몸이 길게 연장된 상태. 이처럼 몸이 길고 가는 어류는 대부분 모래 밑바닥에서 생활한다.		뱀장어, 미꾸라지, 줌수수치, 곱치
5	복어형	몸의 횡단면이 구에 가까운 형태로 길이가 짧아 체형이 둥근모양인 복어종류.		자주복, 복섬, 매리복, 까치복
6	특정부분 강조형	몸통의 형보다 지느러미의 기형으로 인한 생김새가 두드러지는 형.		쏘베감팽, 점쏘베감팽, 달고기, 돛새치

[표 2] 물고기 분류

## 2. 제작 과정

### (1) 기획 단계

각 종류별로 분류한 여섯 종류의 물고기는 모두 고유의 개성을 가지고 있다. 가시고기의 경우, 실제의 몸길이는 5~6cm정도이며, 투명한 몸체를 가지고 있고 뼈의 구조가 보이며 등지느러미에 독립된 날카로운 가시 지느러미를 6~10개 정도 가지고 있다. 비늘판은 32~36개로, 아가미뚜껑의 뒤에서 꼬리자루의 끝까지 연결된다. 몸의 바탕은 회녹색이고, 등쪽은 암녹색, 배쪽은 은백색이다. 몸 옆면에는 일정하지 않은 무늬가 있다. 돌돔은 검은 줄무늬가 몸 전체에 있으며 몸체에 비해 주둥이가 뾰족하다. 돌돔의 주둥이는 작아 위턱의 뒷 끝부분이 눈 아래에도 도달하지 않는다. 양턱의 이빨은 단단한 새의 부리모양이다. 몸 빛깔은 청흑색으로 옆구리에 7개의 뚜렷한 검은색 가로띠가 있다. 이 가로띠는 성장함에 따라 점차 희미하게 되어 전체가 은회색으로 된다. 그러나 주둥이만은 검은색이다. 나비고기는 몸길이가 20cm정도이며 옆으로 납작하다. 주둥이는 가늘고 길게 앞쪽으로 튀어나와 있으며 끝부분은 뾰족한 편이다. 머리 등 쪽은 눈 부위에서부터 매우 심한 경사로 꺾이며 머리 끝부분에서 완만한 곡선으로 된다. 입은 작고 양턱에는 길고 날씬한 이빨이 있다. 외형적 특징으로는 머리에는 눈을 가로지르는 폭이 넓은 1줄의 검은색 띠가 나타난다. 등지느러미, 뒷지느러미, 꼬리자루, 꼬리지느러미 일부는 선명한 노란색을 띠며, 몸에는 흰색 바탕에 검은색의 경사진 줄이 여러 개 나타난다. 등지느러미 끝부분에는 1개의 연조<sup>45)</sup>가 실 처럼 길게 이어져 있는데, 어릴 때는 없다가 자라면서 생기는 것이다. 꼬리지느러미는 둥글다. 곱치의 경우 어류 중 투박한 주둥이를 가지고 있고, 날카로운 이빨과 화려한 외형이 특징이다. 가슴지느러미와 배지느러미는 없

---

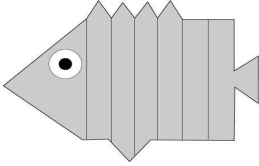
45) soft ray: 마디가 있고 끝이 갈라져 있는 지느러미 줄기

고 등지느러미와 뒷지느러미는 꼬리지느러미와 연결되어 있다. 피부는 비늘이 없고 두껍다. 가시복은 실제로는 몸은 굵고 짧은 편이나, 비늘이 변형된 가시가 몸 표면에 많이 나 있다. 가시는 움직일 수 있으며 단단하고 길다. 눈은 크며, 주둥이는 짧고 그 양쪽은 둔하다. 몸 빛깔은 등 쪽이 흑갈색, 배 쪽이 흰색이며, 검은색 반점들이 몸 전체를 덮고 있으나 성장에 따라 변한다. 공기 또는 물을 흠뻑 마셔 몸을 공 모양으로 부풀게 할 수 있다. 쏘베감펍은 등지느러미와 가슴지느러미가 길다. 등지느러미가시는 길고 독 샘이 있다. 가슴지느러미는 길고 유어 때는 그 끝이 꼬리지느러미 뒷 가장자리에 달한다. 가슴지느러미 기조는 1개로서 갈라지지 않았으며 지느러미 막은 깊이 패어 있다. 꼬리지느러미의 끝은 둥글다. 몸 빛깔은 연한 붉은색으로 옆구리에 흑갈색의 가로띠가 많이 있다. 눈의 앞쪽으로 주둥이의 등 외곽선을 따라 1줄의 줄무늬가 있고 눈의 아래로 뻗는 2줄의 줄무늬가 있다. 가슴지느러미는 붉은색이고 각 지느러미에는 5~6개의 큰 흑갈색 반점이 가로로 있다. 배지느러미도 연한 붉은색으로 5~7줄의 반점이 가로로 줄지어 있다. 물고기의 도형화 단계에서는 이러한 물고기들의 고유의 개성을 살리는 것을 1차적인 목적으로 하였다. 각 물고기의 고유한 개성을 사리는 요소를 제외하고 나머지는 모두 생략, 삭제 하였으며 몸체 또한 기본 도형으로 구성하였다. 배경은 바다 속의 몽환적이고 환상적인 느낌을 재현 하는 것에 초점을 두었으며, 컴퓨터 그래픽을 이용하여 반복, 복제를 하였다.

## (2)아이디어 스케치 및 자료 정리

유선형의 물고기로 선정한 가시고기의 경우 투명하고 뼈의 구조가 비치는 점을 특징으로 타원형을 기본으로 삼각형을 이용하여 뼈의 구조를 표현하였고 날카로운 지느러미는 곡선으로 표현했다. 등지느러미 등은 삭제하여 유선형의 몸체가 강조될 수 있도록 했다. 가시고기의 경우 뼈의 구조와 눈을 패브릭으로 표현했다. 측편형의 물고기인 돌돔은 삼각형과 사각형만을 이용했고 단순한 도형적인 형태를 보완하기 위해 비즈를 이용하여 촉각적인 즐거움을 주었다. 검은 줄무늬의 형태를 부각시키기 위해서 검은 공단의 리본 테이프를 비즈로 장식하여 화려함을 주었고 검은 머리 부분을 표현 하기 위해 돌돔의 비늘과 유사한 비즈를 사용했다. 마름모형인 나비고기는 사각형과 변형된 곡선형의 삼각형으로 구성하였고 면과 스티치를 이용하여 표현했다. 면은 나비고기의 화려함을 나타내기 위해 이국적인 무늬가 프린트된 천을 선정하였고 단추 등을 이용하여 눈을 표현했다. 곶치의 경우 끝이 둥글려진 사각형과 직선만을 이용하여 도형화 했고 레이스를 사용했다. 다양한 질감의 레이스와 금속단추를 사용하여 곶치의 화려한 외형을 표현했다. 복어형의 가시복은 반원과 원만으로 도형화 하였고 유사한 색의 레이스, 비즈 등을 이용하여 텍스처를 주었다. 가시복은 몸 전체에 나있는 가시가 특징인데 가시를 금속의 원형 비즈로 표현하여 유머러스함을 나타냈다. 특정부분 강조형으로 선정한 쏘베감팽의 경우, 몸체는 유선형이나 돌연변이 형태의 지느러미가 특징인데 몸체와 지느러미에 불규칙하게 있는 줄무늬 형태를 부각시키기 위해 줄무늬만을 강조하는 방법으로 자유로운 직선만으로 구성했으며 데님소재를 효과적으로 사용하기 위해 청바지를 재활용했다.

[표 3] 물고기별 특징

작품	모티브	조형 특징	소재	도형화 일러스트레이션
1	가시고기	-투명한 외형 -뼈의 구조 -날카로운 지느러미	오버로크 처리된 바이어스테이프	
2	돌돔	-뽕족한 주둥이 -일정한 줄무늬 -검은 머리	비즈 테이프	
3	나비고기	-마름모꼴의 외형 -선명한 줄무늬 -긴 지느러미	면	
4	곰치	-투박한 주둥이 -긴 몸체 -날카로운 이빨 -화려한 외형	레이스	
5	가시복	-가시 -원형의 눈 -반원구조의 몸체	면, 비즈	
6	솔베감팽	-돌연변이형 지느러미 -줄무늬	데님	

### 3.최종 작품

#### (1)작품 I

모티브: 가시고기(stickeback)

소 재: 오버로크 처리된 바이어스 테이프

사 진:



작품해설: 가시고기는 투명한 몸체를 가지고 있어 뼈의 구조가 보이는 것이 특징이다. 또한 날카로운 가시형태의 지느러미를 가지고 있는데, 이점을 착안하여 도형화 작업을 하였다. 뼈의 구조는 오버로크 처리된 바이어스 테이프를 사용하였고, 직선과 삼각형을 이용하여 구성했다. 가시고기의 날카로운 이미지를 연결하기 위해 해초의 형태도 직선으로 해석하였고 깊은 바다 속을 헤엄치는 가시고기의 이미지를 표현했다. 가시고기는 유선형의 형태로 물고기중 가장 일반적인 외형을 가지고 있다. 그래서 물고기의 형태보다는 지느러미나 눈, 뼈의 구조 등을 왜곡, 강조했고 투명한 몸체는 컴퓨터 그래픽으로 처리했다.

[그림 64]



## (2)작품 II

모티브: 돌돔(parrot fish)

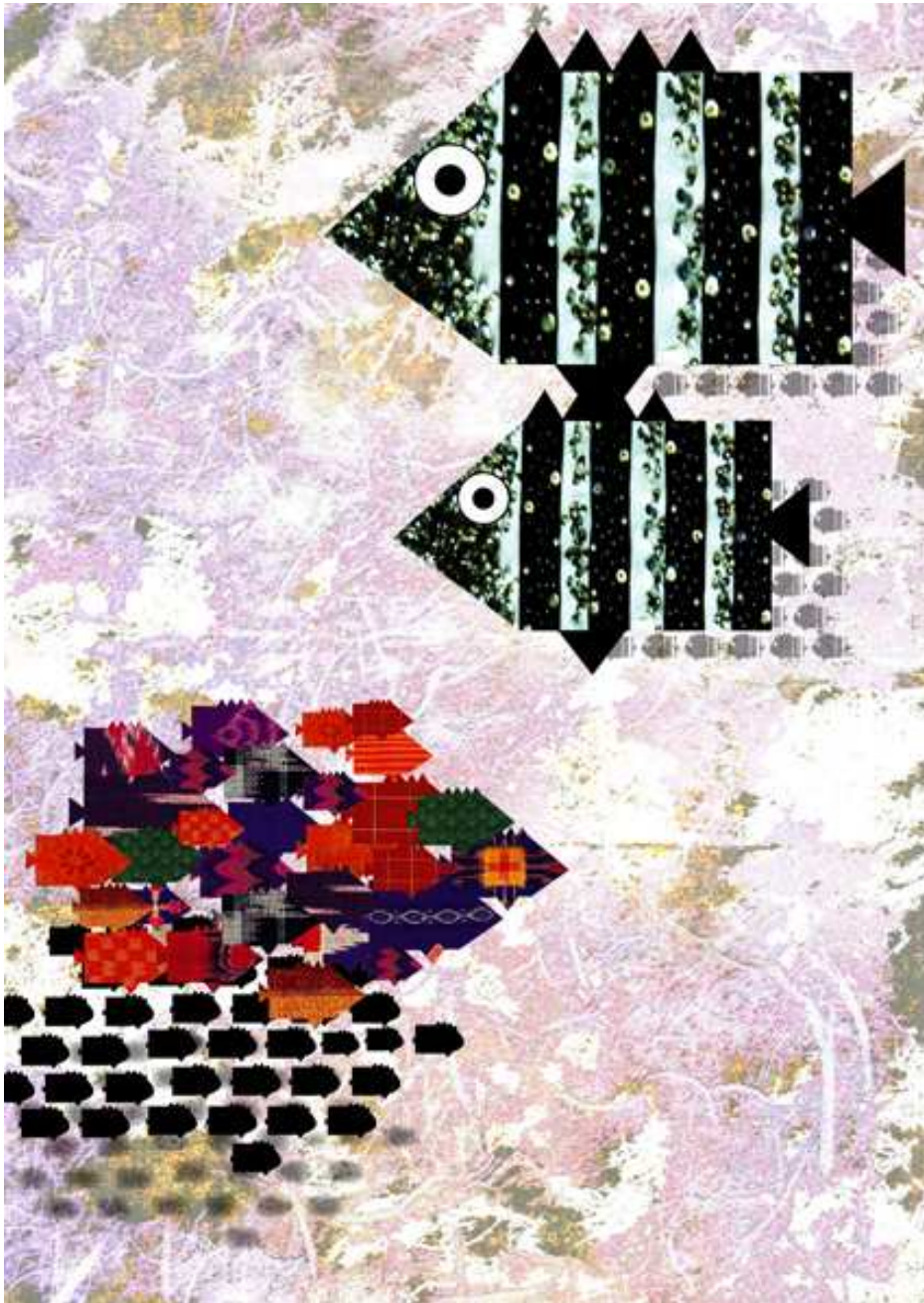
소재: 비즈 테이프

사진:



작품해설: 돌돔은 일정한 검은 줄무늬가 특징이며 넓적한 몸에 비해 뾰족한 주둥이를 가지고 있다. 바다 속에서의 돌돔은 검은색과 흰색의 대비로 인해 비늘이 화려하게 보이고 빛나는 점을 착안하여 검은 리본테이프에 비즈를 엮어 사용했다. 돌돔이 뾰족하고 검은 주둥이를 가지고 있는 것을 나타내기 위해 돌돔의 비늘과 유사한 금속 재질의 비즈를 사용하여 검은 주둥이를 표현했다. 몸체는 지느러미와 뾰족한 주둥이 등, 삼각형과 직사각형의 구조로 도형화 하였고 비즈의 화려함을 고려하여 직선적이고 단순한 형태이다. 또한 다양한 종류의 패브릭을 스캐닝하여 텍스처어로 사용하여 무리지어 다니는 돌돔의 모습을 표현했다. 이것은 그림자의 역할도 하며 멀리서 보았을 때 도형화된 스타일의 돌돔의 모습도 표현하고 있다.

[그림 65]



### (3)작품 Ⅲ

모티브: 나비고기(butterfly fish)

소 재: 면, 비즈

사 진:



작품해설: 나비고기는 아름다운 색과 납작한 형태 때문에 지어진 이름이다. 바다에 사는 물고기이지만 물속을 헤엄치는 모습이 흡사 나비가 나는 것과 같아 지어진 이름이기도 하다. 실제 나비고기의 종류는 그 수가 다양하며 모두 원색적이며 아름답다. 작품 Ⅲ은 나비고기가 물속이 아닌 하늘을 나는 듯한 느낌으로 전개했다. 나비고기는 무리를 지어 다니는 습성이 있는 점을 착안하여 두 무리의 나비고기가 하늘을 헤엄치는 이미지를 만들었다. 보색 대비를 이용하여 밝고 경쾌한 봄날을 연상케 하였고, 이국적인 무늬가 프린팅되어 있는 면을 사용하여 나비고기의 무늬를 만들었고 스티치<sup>46)</sup>(stitch)를 여러 번 사용하여 비늘을 표현했다. 그리고 비즈를 사용하여 화려함을 강조했다. 나비고기의 형태는 직사각형을 기본형으로 뾰족한 주둥이와 연조를 강조한 형으로 나비고기의 형태를 도형적으로 표현하였다.

46) 자수 · 편물 · 재봉 등의 한바늘, 한번 수놓기, 한번 꿰매기, 한번 뜨기, 한번 감치기 등을 말하는 바늘코 · 자수코 · 꿰매기코 · 뜨기코의 총칭.

[그림 66]



#### (4)작품 IV

모티브: 곱치(moray)

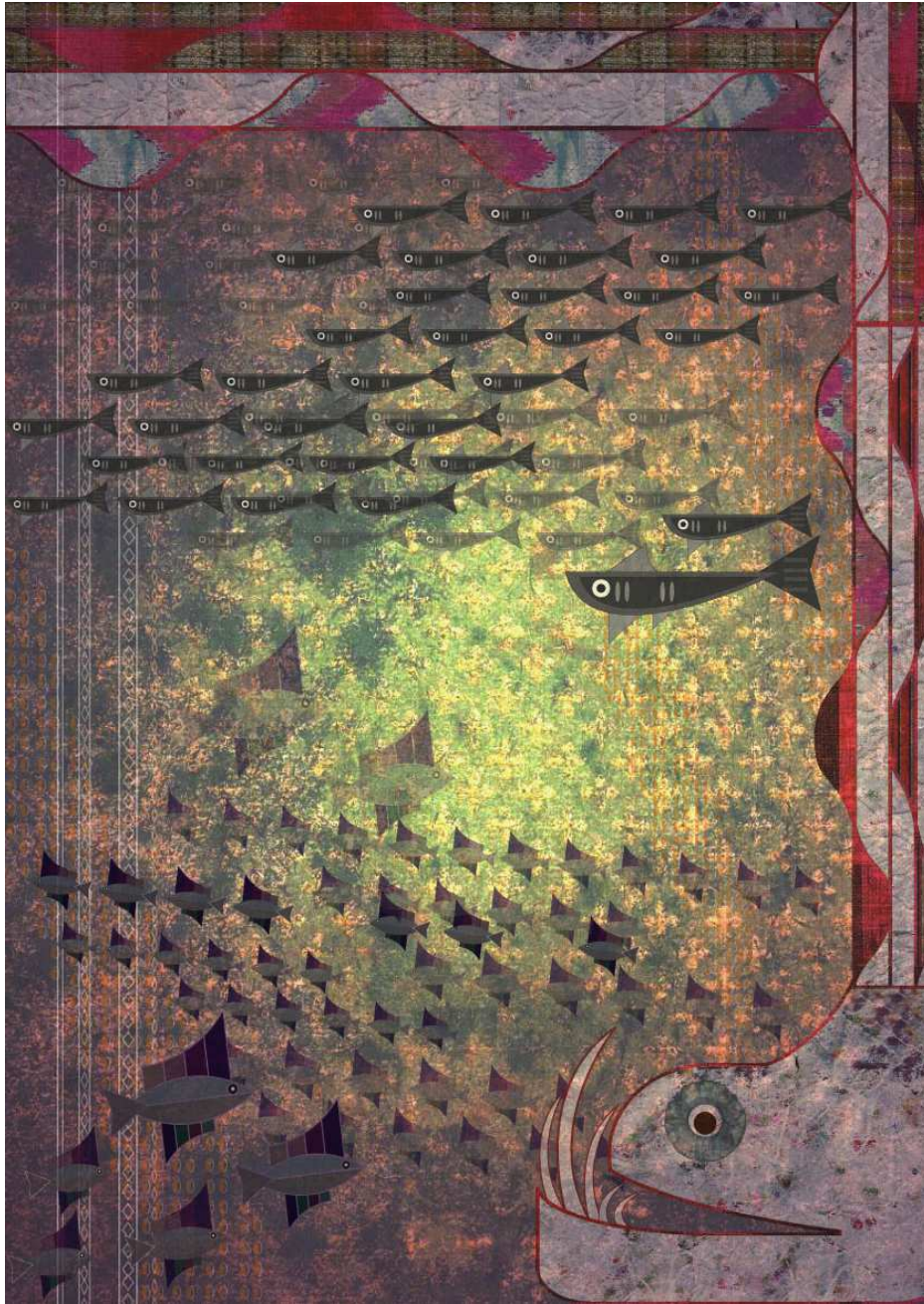
소 재: 레이스

사 진:



작품해설: 곱치는 다른 물고기와 차별되는 특징으로 투박한 머리형이 있다. 주둥이가 뚱뚱하며 날카로운 이빨을 가지고 있고 실제로는 잘 보지 못하지만 큰 눈이 두드러진다. 비늘과 지느러미가 없으며 난폭한 성격 때문에 거칠고 무서운 이미지가 강하지만 길고 유연한 몸체는 레이스처럼 부드럽고 매끄럽다. 이런 점을 착안하여 곱치의 몸통을 레이스와 연결시켜 보았다. 곱치는 구멍이나 작은 틈에 들어가는 것을 좋아하는데 뱀처럼 몸을 또아리 틀어 작은 구멍에도 숨어 있는 습성이 있다. 화면을 작은 구멍이라 가정하고 이리저리 몸을 틀어 숨어있는 곱치의 모습을 직선과 사각형을 이용하여 단순하게 표현해 보았다. 화려한 피부는 레이스와 다양한 패턴의 패브릭을 사용하여 구성하였다.

[그림 67]

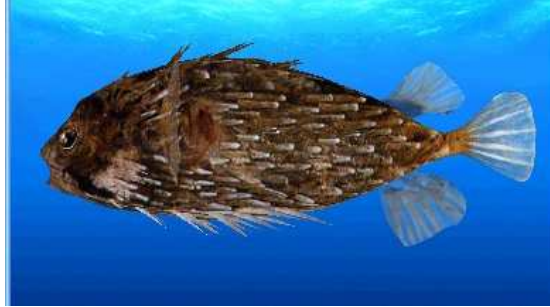


## (5) 작품 V

모티브: 가시복 (porcupine fish/balloon fish)

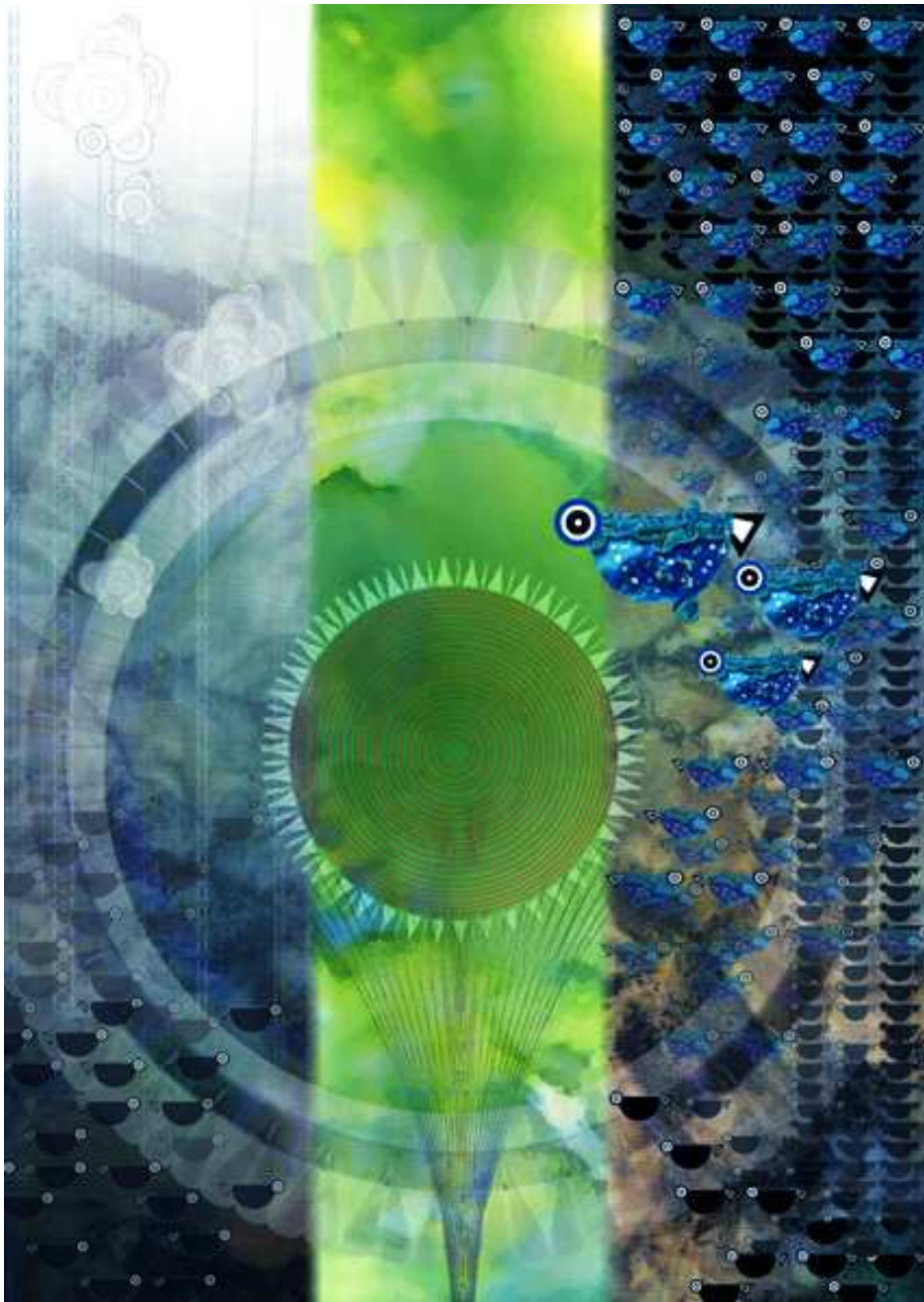
소 재: 면, 비즈

사 진:



작품해설: 가시복은 평상시에는 다른 물고기와 비교 했을 때 외형상 특이한 점이 없지만 적에게 공격을 받거나 위기의 상황에 처하면 몸을 부풀리는 것이다. 실제로는 위협감을 주는 외형과는 달리 겁이 많고 소극적인 물고기이다. 또한 무리지어 다니는 습성이 있다. 작품 V는 깊은 바다 속에서 무리지어 다니는 가시복의 모습을 구성한 것이다. 가시복의 형태는 복어의 특징인 부풀어진 아랫배를 나타내기 위해 반원의 도형을 사용하였으며 독이 없는 가시는 금속재질의 작은 비즈를 사용하여 위협적이기 보다는 재미있고 귀여운 가시복의 형태를 표현하고자 했다. 또한 깊은 심해의 오묘한 느낌을 내기 위해 불규칙적으로 염색된 천을 사용하였고 무리지어 다니는 가시복을 컴퓨터 그래픽을 이용하여 반복해서 나타냈다. 원을 반복해서 사용하여 해초들의 흔들림과 물속의 작은 파장을 나타내고자 했다.

[그림 68]



## (6)작품 VI, VII

모티브: 쏘배감팽 (lion fish)

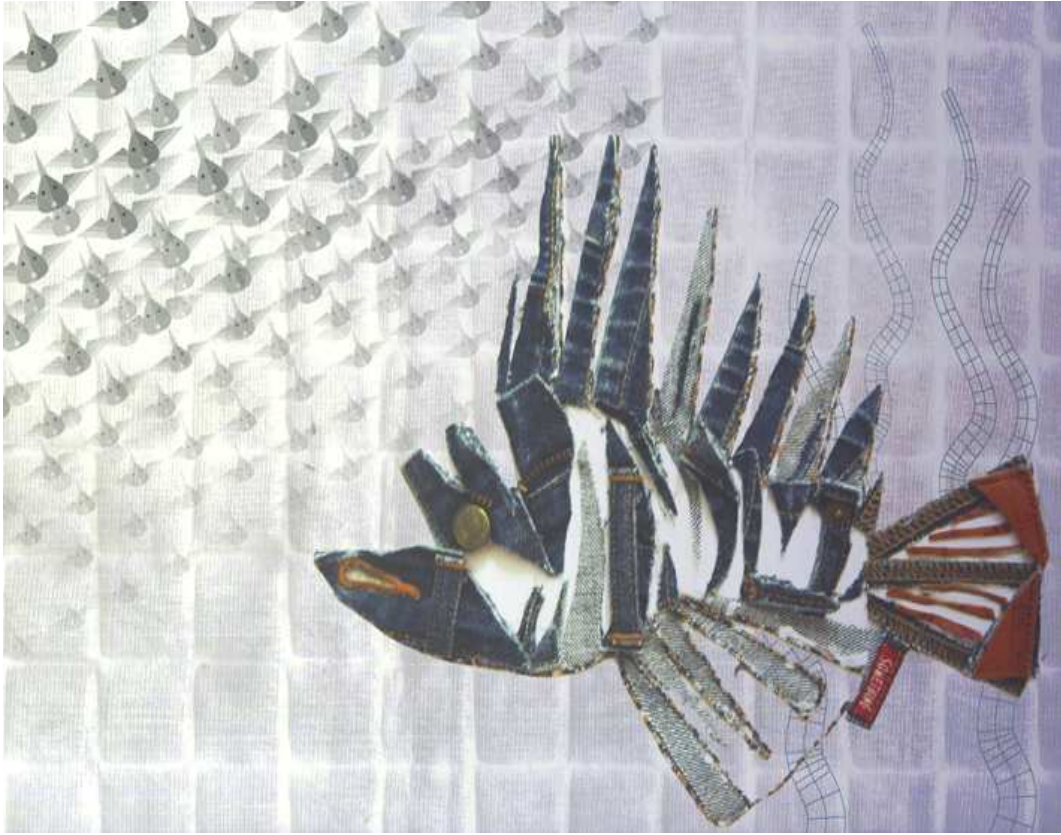
소 재: 데님

사 진:



작품해설: 쏘배감팽은 온몸에 갈색의 줄무늬가 화려하게 나있고 돌연변이화된 지느러미가 특징이다. 빠르게 솟아오른 지느러미는 가시처럼 딱딱하며 독성을 가지고 있다. 바다 속을 유유히 헤엄치는 쏘배감팽은 강하고 터프한 이미지이다. 이러한 외형적 특징을 데님과 연관시켜 도형화 시켜보았다. 데님소재는 실제 청바지를 이용하였고 청바지의 연결고리나 주머니, 단추등을 사용하여 재미를 주었다. 작품 VI, VII은 물고기의 줄무늬만을 강조하는 방식을 취하여 삼각형과 직선을 이용하여 단순화 했다. 작품 VI는 쏘배감팽을 옆에서 본 형태로 전체적인 외형을 보여 주는데 중심을 두었다. 작품 VII은 정면에서 본 쏘배감팽의 모습인데, 활짝 펼친 지느러미의 화려함을 나타내기 위해 데님과 성긴 형태의 레이스를 부분적으로 사용했다.

[그림 69]



[그림70]



## V. 결론

일러스트레이션은 특정한 대상을 지각과 인지과정을 통한 커뮤니케이션의 의미를 가지고 있고 목적에 있어서는 대중설득과 미적 감동의 유발을 하며 내용과 표현방식에는 제한이 없다. 훌륭한 일러스트레이션이 제작 될 수 있는 요소로는 창의력, 아이디어 그리고 현재에 와서는 자기만의 독창성, 즉, 남들과 차별화되는 자신만의 스타일이 필요한 것이다. 현시점에서 예술가는 자연의 사실을 있는 그대로 설명하는 것을 뛰어넘어 작가의 개성을 통해 제 2의 작품을 만들어 내는 것이 필요하다. 이러한 점에서 본인은 복잡한 형태의 세부묘사를 버리고 가장 기본적인 요소만을 살려 단순화 하는 방법인 도형적 표현스타일의 일러스트레이션에 대하여 본 논문에서 연구 했다.

단순화된 형태는 사실적인 구조적 형태에서보다 더 완벽하고 완결된 의미를 가질 수 있다. 단순화는 과학적 측면에서의 절약의 법칙, 경제성의 원리와 마찬가지로 최소의 투자로 최대의 효과를 얻을 수 있다는 장점이 있으며, 필요 이상의 과잉을 유발하지 않는 자연의 법칙과도 부합된다. 이러한 자연 안에 살고 있는 우리는 조화로운 규칙과 질서에 편안함을 느낀다. 자연의 단순하고 일정한 패턴은 원, 삼각형, 사각형의 기본적인 도형으로 모두 재현이 가능하며 시지각적 관점에서 볼 때에도 어떠한 형태가 구조적으로 단순화 되었을 때 그 형태가 내포하고 있는 의미는 더 함축적이며 쉽게 각인이 된다. 이 같은 내용은 II장에서 다루었으며 물고기라는 소재를 선정하여 그 원리를 적용해 보았다. 자연의 다양한 형태 중 물고기를 택한 것은 물고기가 보편적으로 가지는 긍정적인 의미를 가지는 상징성도 있겠지만 가장 큰 이유는 형태에서 오는 예술적 가치 때문이다. 예로부터 물고기는 동서양을 막론하고 다양하게 상징화 되어 사용되어 왔고 예술매체를 통해서도 쉽게 접할 수 있었다.

특유의 유선형의 곡선과 다양한 요소들은 사실적 묘사로도 아름답지만 단순화된 도형적 스타일로도 작가의 개성을 나타내기에 충분하다. 본 논문의 III 장에서는 작가분석을 통하여 여러 분야의 예술가들이 어떠한 방법으로 도형적 표현스타일을 사용하였는지 알아보았고 도형적 단순함을 탈피하기 위하여 어떤 방식으로 개성을 부여했는지 분석했다. 툴루즈 로트렉은 기존의 회화의 양식을 탈피하고 명암과 세부묘사 등을 과격적으로 삭제함으로 포스터로서의 기능을 가진 작품을 만들었고, 마티스는 색종이를 잘라 붙이는 색지화 작업을 통해 2차원적인 작품을 만들었다. 그는 형태를 단순하게 표현하는 대신 화려한 무늬와 원색적인 색을 사용했다. 시게오 후쿠다는 도형적인 표현방식에 유머와 착시를 이용하여 주목을 끌었고 이코 다나카의 경우 극단적인 도형구성에 일본 특유의 색과 감성을 드러냈다. 크리스티앙 몬테네그로는 컴퓨터 그래픽을 사용하여 도형적 스타일을 반복, 복제하는 방법을 사용했지만 도형적이고 인위적인 표현스타일을 완충하기 위한 방법으로 오래된 종이의 질감을 사용했다. 켈트 아티스트인 벨다 뉴먼은 소재의 질감에 맞는 텍스처를 가진 패브릭을 사용하며 세부적인 표현은 페인팅으로 나타내어 도형적 표현스타일의 작품에 재미를 주었다. 작가 분석을 통해 나누어본 다양한 표현 스타일 중에는 참고 작가의 그룹이 본인의 작품과 성향이 비슷하다고 판단하였고 이 작가들 중 컴퓨터 그래픽의 장점을 이용하여 작품을 한 크리스티앙 몬테네그로의 그래픽적 표현방식과 반복, 복제를 이용한 표현스타일, 그리고 벨다 뉴먼이 패브릭에 페인팅을 이용하여 디테일을 높인 방식을 비중있게 다루었으며 본 논문의 작품에 응용하여 대입해 보았다. 또한 일반적인 일러스트레이션과 차별되는 고유의 스타일을 만들고자 표현방식에 패브릭의 소재를 사용하였다. 일러스트레이션의 표현재료는 연필에서부터 디지털까지 그 영역이 다양하고 방대하지만 패브릭을 사용하여 일러스트레이션을 한 예는 최근에 들어서야 소수에 의해 나타나고 있으며 다양한 예로 발전하지 못하고 있다. 또한 작가의 작품의 일부로 비추어지거나 그 목적

이 표현방식의 연구에 있는 것이 아니라 패션 일러스트나 퀼트 등 의상디자인이나 패브릭 디자인 등 다른 영역에서 일부로 보여 지고 있다.

본 논문에서는 패브릭을 일러스트레이션의 영역에서 표현 방식의 한 소재로 채택했고 컴퓨터 그래픽을 사용하여 보다 친숙하게 패브릭을 일러스트레이션에 도입시키고자 했다. 도형적 표현스타일의 일러스트레이션은 안정적이고 균형 잡힌 형태를 가지고 있으며 빠르고 정확한 정보를 준다는 장점이 있지만 단순함에서 오는 지루함을 극복해야하는 요소가 필요하다. 이런 관점에서 패브릭은 인간적인 요소와 감성적인 측면을 보완해주는 효과가 있다. 또한 다양한 패브릭의 다양한 패턴이나 질감, 무늬는 도형적 스타일에서 오는 경직성을 장식적인 요소와 촉각적인 즐거움과 함께 재미있게 풀어주는 요소로 작용된다. 일러스트레이션과 패브릭의 결합은 페인팅보다 더 감성적이며 친근하다. 위의 이론적인 배경을 바탕으로 제작된 본인의 작품은 표현주제를 물고기로 한정하였기 때문에 각 물고기의 형태적인 특징을 표현하는 것에 초점을 맞추었다. 도형적인 표현스타일과 패브릭이라는 소재의 결합은 기존의 사례가 없었으며 이 같은 관점에서 볼 때 본 작품은 새로운 시도라는 의미가 있다. 향후 새로운 표현스타일의 개발과 함께 소재와 연관된 이야기나 의미를 더한다면 더 풍부하고 흥미유발을 할 수 있는 일러스트레이션으로 발전할 수 있을 것이라 생각한다. 또한 잘라 붙이거나 스캐닝 외에도 직접 패브릭에 디지털 프린팅을 하거나 스티치만을 이용하여 물체를 표현하는 방법 등 패브릭과 일러스트레이션의 결합을 위한 연구는 앞으로도 꾸준히 개발되어야 할 과제라 할 수 있다. 또한 본 작업물에 그치지 않고 새로운 방법의 개발과 다양한 소재를 연구하여 표현하는 것이 중요할 것이다.

논문을 통해 패브릭을 이용한 도형적 표현스타일의 일러스트레이션을 제작하면서 다음의 결과를 종합해 볼 수 있었다. 첫째, 도형적 표현스타일의 일

러스트레이션은 추상적이고 구체화된 일러스트레이션보다 시각전달효과가 빠르며 정보를 드러내는데 효과가 높다는 것이다. 둘째, 도형화를 하는데 있어 삭제, 과장, 절단, 훼손 등에 의한 표현 과정은 생동감 있는 조형적 아름다움을 표현하기에 적절하며 특징을 부각시켜 준다. 셋째, 도형적 표현스타일의 단순함을 채우기 위한 작가만의 개성이 추가되었을 경우 한층 풍부하고 감성적인 일러스트레이션이 될 수 있다. 넷째, 물고기의 조형미는 무한한 소재를 제공하는 요소가 많으며 다양한 창작의 결과물을 낼 수 있다는 것이다. 다섯째, 일러스트레이션의 다양한 표현방법 중 하나로 패브릭의 텍스처어나 스티치, 무늬등은 직접 잘라 붙이기를 하거나 스캐닝을 이용하는 등 다양한 방법으로 활용이 가능하다는 것이다. 이와 같은 결론을 바탕으로 본인은 도형적 표현스타일의 일러스트레이션과 물고기의 조형성, 그리고 패브릭 소재의 가능성에 대해 새로운 접근을 모색할 수 있었으며 이를 통하여 조형 활동에 대한 무한한 가능성을 확인할 수 있었다. 패브릭을 이용한 도형적 표현스타일의 물고기 일러스트레이션은 다양한 일러스트레이션의 방법과 스타일에 있어서 새로운 표현방식의 하나로 자리 잡을 수 있으며 일러스트레이션의 표현범위를 넓히는데 도움이 될 것이다.

## 참 고 문 헌

### <단행본 및 정기 간행물>

- 1 ) 도널드 노먼, 「생각있는 디자인」, 학지사, 1998
- 2 ) 루돌프 아르하임, 김춘일 역, 「미술과 시지각」, 미진사, 1996
- 3 ) 김영호, 시각디자인의 구성원리, 태학사
- 4 ) 김유태, 시각디자인의 이해, 신지서원
- 5 ) Roy R.Behrens, 명계수 역, 시각디자인의 접근, 형설 출판사
- 6 ) 권상구, 시각디자인의 기초,미진사
- 7 ) B.클라인트, 오근재 역, 인간의 시각 조형의 발견, 미진사
- 8 ) 앤드류 장, 줄리 리버맨, 최재은 역, 일러스트레이션, design house, 2002
- 9 ) 앤드류 장, 일러스트레이션의 세계, design house, 1993
- 10) 임영주, 한국의 전통 문양, 대원사, 2004
- 11) 박선의,최호선, 시각커뮤니케이션 디자인, 미진사,1989

### <학위논문>

- 1) 강희명, 「마티스 작품을 응용한 패션 일러스트레이션 연구」, 동덕여자대학교, 2000
- 2) 박지은, 「단순·입체형의 반복을 활용한 동화 일러스트레이션 표현 연구」, 이화여자대학교 디자인대학원, 1999
- 3) 김효진, 「물고기의 형태를 응용한 도자조형연구, 이화여자대학교 대학원, 1999
- 4) 이희정, 「물고기의 이미지를 통한 도자 조형 연구 : 벽면을 중심으로」, 이화여자대학교 대학원, 1998

- 5) 이미현, 「아동 일러스트레이션의 표현방법에 관한 연구 : 과장·확대 표현을 중심으로」, 이화여자대학교 산업미술대학원, 1992
- 6) 이상미, 「유아를 위한 일러스트레이션의 동물 표현 연구 : 형태 단순화와 불림감을 중심으로」, 이화여자대학교 디자인대학원, 2001
- 7) 서정희, 「시적언어화에 의한 일러스트레이션 표현연구 : '형태변형'을 중심으로」, 이화여자대학교 디자인대학원, 2002
- 8) 박완선, 「심볼에 나타난 시지각 유형의 분석」, 국내 학술 논문, 1998
- 9) 문 찬, 「조형의 상징적 의미화에 대한 고찰」, 한국기초조형학회, 2001

<Internet Site>

- 1 ) <http://www.jpff.or.kr>
- 2 ) <http://www.meecker.co.kr/danaka>
- 3 ) <http://www.youth.co.kr/rs/rs030008.htm>
- 4 ) <http://www.enjoyart.wo.to/>
- 5 ) <http://www.youth.co.kr/rs/rs030014.htm>
- 6 ) <http://www.misulq.com/feel/matisse.htm>
- 7 ) <http://www.kunsan.ac.kr/dogam/fishes/fi01.html>
- 8 ) <http://www.fish.go.kr/>
- 9 ) <http://www.jmduvivier.com/page1.htm>
- 10) <http://www.staff.jccc.net>
- 11) <http://www.christianmontenegro.com.ar>

## **ABSTRACT**

### **Expression of a theme by using the illustration of descriptive expression style**

**- Focusing on the creation of works by using a fabric material-**

**Jeon, Jung-Eun**

**Major in Graphic Design**

**Dept. of Art·Design**

**Graduate School of Art·Design**

**Sungshin Women's University**

The word 'simple' is defined to be not complicated, and a simplified structure condition on a dictionary. In terms of visual composition principle, the opposite of simplicity is complexity and 'be simple' means a visual transfer technique liberated from complexity and delicacy while having the direction and soleness of component type.

A world where we are living comprises visual objects with diverse types and diverse forms, however, nature where human beings are included moves within the scope of organic orders that are formed by one simple activity, and there is a principle of simple diagrams hidden in the orders. All visible shapes can be interpreted to be 'triangle', 'square', and 'circle' which are the most basic diagrams comprising all compositions of shape. All things from the

geometric composition of shape to the composition of natural objects can be expressed with these three basic diagrams. The visual perception of humans first grasps the overall shape of nature or an object and it perceives by analogizing a thing with similar nature by simplifying its visual image. Humans are interested in simple and repetitive stimulation instinctively, and feel comfortable and familiar through such a visual effect. This thesis is aimed to find out descriptive illustration that can transfer information promptly and visually and is the most basic shape of natural objects of diverse types, and to create new styles after analyzing cases using diagrams made by the existing artists. All shapes of nature including humans can be expressed with the simplest diagram, and among them, fish was appointed as a natural stuff with organic shape. And then, the fish was applied with the theory of descriptive illustration. The object has been an important material in arts in any time and any region. Such nature is formed according to the features of the time and the region, and represents the aesthetics of the time. The standard of beauty changes and becomes different by time. However, even in the standard of beauty, which comes from the difference of beauty that people see, there is an absolute standard that is commonly shared. One of those things is the beauty of nature. Among beautiful natural objects, the simple beauty of streamline and the shape of build that fish has endowed humans the motivation of various creations as an excellent aesthetic material. In this thesis, the shape and structure of fish were expressed as a diagram, and only their features were efficiently highlighted. After

classifying the most highlighted features of fish including sea fish and fresh-water fish with six steps, appropriate fish suitable for each step was appointed, and then, became simplified based on a theory of the step of expressing it as a diagram. In addition, the features were differently expressed from others by using a fabric material, and the fabric material was effective in expressing the artificial and rigid feeling that might have been generated in the course of making a diagram, to be much more soft and lyrical. In the wave of diverse information, a study about descriptive illustration can be a way that makes the public to more easily approach the work based on the power of rapid transfer and an understanding, and it was possible to demonstrate much more diversified and affluent personalities by combining the illustration that has been expressed with limited materials, with fabric which was a unique material.