

# 현대 상업공간의 실내에 나타난 그래픽 특성에 관한 연구

## A Study on Characteristics of Graphic Appeared in interior of Contemporary Commercial Spaces

이미희\* / Lee, Mi-Hui  
김문덕\*\* / Kim, Moon-Duck

### Abstract

The objective of commercial space design is not only to sell goods but also provide customer experience so called 'Experience marketing'. Therefore, companies are in search for various methods to give special customer experience and interior design is being considered as an important tool. For example, providing catharsis through commercial interior design, or bringing in the concept of hands-on exhibition into sales area relate to affirmative images of specific products or brands. Graphics in various methods has now become important interior design medium of expression. Therefore the study investigates graphical methods that appear in interior space such as objet, frame, optical illusion, moire and information transmission. It also analyzes their applications and roles in commercial spaces as major element in establishing spatial identity.

키워드 : 실내 디자인, 상업공간, 그래픽

Keywords : Interior Design, Commercial Spaces, Graphic

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 목적 및 의의

오늘날 상업 공간은 단순히 물건만을 파는 공간이 아니라 고객과 만나는 경험까지 디자인하는 곳으로 진화했다. 그리하여 기업은 고객과 만나는 최접점인 상업공간에서의 경험을 특별하게 디자인하기 위해 다양한 방법을 구사한다. 매장의 내부 인테리어를 통해 카타르시스를 느끼게 하거나 판매 공간과 전시 공간이 결합된 방식으로 나타나는 경우가 많다. 이를 통해 사람들은 작품을 감상하면서 제품과 브랜드에 긍정적인 이미지를 갖게 된다. 그래픽은 공간 내에서 다양한 방법을 구사하며 공간의 성격을 나타내는 중요한 표현 매체가 되었다. 현대는 시각적인 이미지(TV, 영화, 광고, 각종 싸인)들과 밀접한 관계를 맺고 있으며, 이는 우리의 도시와 건축, 실내 공간 전반을 뒤덮고 있는 주도적인 환경의 이미지들이다. 우리는 건축과 실내공간에 있는 각종 이미지들에 감흥과 감수성을 느낀다. 최근 이런 도시공간의 이미지를 가능하게 한 것이 그래픽이며, 그래픽은 실내 공간에서 다양한 이미지와 상상력을 제공하는 주요 요소로 대두하였다. 이렇게 최근 현대 실내디자인에 있어 그래픽적인 요소가 주요한 표현요소로 대두하면서 정보전달 이미지

이상의 역할을 하고 있다. 따라서 본 연구의 목적은 현대 상업공간의 실내에서 주요 표현요소로 대두된 그래픽적인 특성을 통하여 현대 실내디자인의 흐름을 알아보는 것으로 한다.

### 1.2. 연구의 방법과 범위

본 연구는 상업 공간 실내의 표피에 나타난 그래픽 특성의 관점에서 고찰하였다. 그래픽의 실내 공간에서 발전 과정은 고대 그리스의 벽화에서부터 시작해야 할 것이나, 그래픽 디자인이 대중과 시각적인 대중 커뮤니케이션이 가능하게 된 산업혁명 이후 데 스틸부터 시작하였다. 연구 범위는 2000년대 이후의 그래픽이 주요 표현요소로 연출된 상업공간의 실내를 중심으로 국내외 인테리어와 건축 잡지에서 선정하였다.

연구방법은 그래픽 특성이라는 관점으로 사례 분석을 하여 그 표현방법과 특성이 어떻게 나타나는가에 대하여 하였다. 연구의 진행은 실내 공간에서 그래픽의 정의와 발전과정을 고찰하고 특성에 의한 사례분석을 통하여 상업 공간 실내에서 그래픽 적용 방법과 특성을 분석하고자 한다.

## 2. 실내 공간과 그래픽

### 2.1. 그래픽의 정의 및 개념

\* 정회원, 건국대학교 건축전문대학원 실내건축설계학과 석사과정  
\*\* 전임회장, 건국대학교 실내디자인학과 교수, 건축학박사

그래픽 디자인은 선사시대의 유물이나 유적 등에서 보이는 인류 최초의 표현 흔적을 포함한 모든 문자와 회화, 사진, 싸인 등 시각적 표식을 의미하며, 일반적으로 포스터, 신문·잡지의 광고 카탈로그, 책 표지, 포장 등의 디자인을 가리킨다.<sup>1)</sup> 회화적 시각 이미지는 그래픽 디자인의 대중적인 시각의 근간을 이루었으며, 디자이너는 관중과 함께 변화하는 시각적 형식에 적응하면서 시각적인 커뮤니케이션의 기능을 수행하였다. 또한, 현대에 들어와서는 그래픽 디자인이 실내 요소들과 상호관련을 맺으며 단순히 이미지라는 평면적 범주를 넘어서 실내공간의 주요 표현요소로 대두하고 있다.

## 2.2. 근대 이후 공간인식의 변화

근대 이전의 벽은 매스와 볼륨을 통해 내부 공간을 한정시켰으며, 추상적으로 공간을 둘러싸는 물체가 아니라 문화의 의미와 성격을 나타내는 표현의 대상, 조형의 힘으로 여겨져 왔다. 근대 이후의 벽은 매스와 구조와는 무관한 표피와 볼륨에 의해 내부 공간을 구성하게 된다. 벽은 발달된 기술과 인식의 변화에 따라 구조체와는 무관하게 내부 공간을 자유롭게 한정하거나 외부 파사드를 표현하게 되었다. 이에 따라 과거 내력벽에 나타났던 여러 표현 방법들이 더욱 더 적극적으로 나타나거나, 또는 과거와는 다른 표현 체계를 통해 새로운 의미들로 다양하게 나타나게 되었다.<sup>2)</sup> 실내공간의 그래픽적인 표현은 표현방법 중 하나로 디자이너나 건축가에게 다양한 시도와 함께 보는 사람들로 하여금 다양한 시각적 경험을 하게 하였다.

## 2.3. 근대 이후 실내 공간에 나타난 그래픽 발전 과정

데 스틸(De Stijl)은 리트벨트(Geriit Rietveld)에 의해 몬드리안(Piet Mondrian)의 회화를 3차원적 공간으로 변화시켜 이전에 보아왔던 실내와는 전혀 다른 이미지를 보여준다. 공간의 매스들은 다양하게 분할하면서 색채적인 요소들이 강렬하게 사용, 평면적인 요소를 공간에서 입체적으로 보여주기 시작하였다. 그 후 현대의 팝아트(Pop Art)는 이미지를 복제시켜 회화가 더 이상 부르주아를 위한 것만이 아닌 대중을 위한 예술로 변모시켰다. 팝아트를 통한 예술의 대중화로 회화는 모든 영역에 걸쳐 널리 이용되며 실내 디자인 영역에 있어서는 회화, 사진 등 그래픽적 요소가 자유롭게 사용할 수 있는 시초가 되었다. 포스트모더니즘 시대에는 수퍼 그래픽이라는 건축과 연계된 대규모의 환경 그래픽을 통하여 도시환경을 활성화하는 역할을 하였다. 옵아트(Optical Art)는 시지각적 착시를 활용한 그래픽들로서 착시는 시각적 흥미를 유발, 실내공간에서 그래

픽적 요소가 공간디자인의 아이디어 원천의 충분한 역할을 하였다. 현대 실내디자인에서 포스트모더니즘을 구현한 멤피스 그룹은 표피에 상징성을 부여하기 위한 라미네이트 합판 같은 다양한 재료를 사용한 그래픽적인 표현으로 공간을 활성화 시켰다. 이 후 컴퓨터 개발은 디자인 세계를 변화시켰으며, 디지털적인 새로운 도구의 등장은 보다 많은 디자이너들이 쉽게 실내공간에서 그래픽 디자인을 연출할 수 있는 기회를 주었으며, 공간과 사용자가 상호 감응할 수 있게 하였다.<sup>3)</sup>

## 3. 현대 실내 공간에서 그래픽 표현 특성

그래픽적인 공간에 있어 공간은 형태의 외형을 구분 짓고, 그래픽은 형태가 갖는 의미나 표현을 명확하게 하면서 배경으로서 그림을 마무리 짓는 등 공간의 완성에 있어 꼭 필요한 제 3의 요소로 대두하였다. 그래픽은 논리적인 설명보다는 감각적이고 인상적인 연출로 사용하는 것이 효과적이며, 읽는 것보다는 보는 것이 효과적인 의사 전달 방식이다.<sup>4)</sup> 이것은 자유로운 표현과 색채효과 등으로 강한 실내공간적인 이미지들을 만들어 낼 수 있다.

### 3.1. 공간에서 그래픽의 표현 방법

#### (1) 타이포그래피

타이포그래피(typography)의 목적은 문자 정보의 효과적인 전달방법이다. 타이포그래피 원리는 시각적인 문제의 해결에 도움을 주는 이론과 원리 그리고 기법; 다시 말해, 커뮤니케이션론, 기호론(기호학), 지각론(시각적 구성, 시각 영역의 인식, 형과 형태의 지각) 그리고 형태 미학 등이다. 커뮤니케이션론은 전달할 메시지와 수신자의 관련성을 구축하는 데 도움을 주며, 기호학 이론은 사인이나 기호에 관련된 것들의 관계를 서로 연관시키고 표현하는 데 도움을 준다.<sup>5)</sup>

#### (2) 폴라쥬

그래픽 디자인에 있어서 예술적 범주에 가장 가까운 표현 방법 중 하나인 폴라쥬 기법은 예술과 디자인의 영역이 모호하다. <오려붙이기>라는 폴라쥬의 본래 의미가 그렇듯이 이 표현 기법은 전혀 관계가 없어 보이는 무언가를 혼합시킴으로써 예상을 뒤엎는 의미 충돌을 일으키는 기법이다. 폴라쥬 방식은 예술적 발상을 디자인에 적극적으로 도입함으로써 인쇄 매체가 갖는 기능성과 창조성의 의미를 동시에 보여준다.

1)주용식, 팝아트와 그래픽 디자인의 상호 연관성에 관한 연구, 경원대 대학원 석사논문, 1995, p.1

2)박상미, 공간의 상호관계 형성 요소로서의 표피에 관한 연구, 건국대학교 건축전문대학원 석사논문, 2004, p.11

3)Meggs Philip B. 그래픽 디자인의 역사, 황인화 옮김, 미진사, 1997, pp.288~453

4)홍성욱, 팝아트가 그래픽 디자인에 미친 영향에 관한 연구, 건국대 디자인대학원 석사논문, 2003, p.25

5)원유홍, 타이포그래피 구분법, <http://magazine.jungle.co.kr>

### (3) 사진

플라뉴 방식과는 전혀 다른 방식으로 사진의 실사 이미지를 공간의 그래픽 요소로 채용하기도 한다. 사진은 사실 그대로를 재현하여 기록을 하는 것이었지만 그래픽 디자인에서 사진을 사용하여 여러 가지 실험들을 하였다. 그것은 사진을 흔들리게 찍어 흐릿한 이미지로 만들어 회화작품처럼 표현하기도 하였으며, 사진적인 요소와 회화 자체가 배합되고 상호 동화되어 새로운 작품을 만들어내기도 하였다.

### (4) 일러스트레이션

일러스트레이션(Illustration)은 일상적, 대중적 대상으로 회화의 초점을 돌리고, 또 그 대상을 아주 객관적으로 차갑게 중성적으로 그린다. 구상적, 추상적, 만화적, 상징적, 위트, 착시적인 표현과 더불어 재료상의 문제에 있어서도 다양한 면모를 보여주고 있다.<sup>6)</sup> 다양한 소재를 모티브로 그래픽의 창의성을 마음껏 보여줄 수 있는 작업이다.

## 32. 그래픽과 실내 구성 요소와의 관계

### (1) 색채와 그래픽

건축에 있어서의 색채의 기능은 상징기능, 식별, 은폐기능, 보호, 안전 기능, 물리적 기능, 심리적 기능으로 심미적 기능은 심리적 기능의 일부라고 할 수 있다.<sup>7)</sup> 그래픽은 색채를 사용하면서 시각적으로 복잡한 요소들에 대해 통일성을 부여함으로써 이용하고자 하는 시설이나 가고자 하는 방향을 쉽게 인지할 수 있다. 또한 건축물 내외에 어울리는 색을 입히고 마무리 작업을 하여 업무·생활환경을 쾌적하게 하여 건물의 이미지를 업그레이드 시키는데 있어 훨씬 높은 상승효과를 볼 수 있다.

### (2) 빛과 그래픽

급속한 인공조명의 발달로 자연광을 능가하는 광원을 갖게 되었으며, 빛에 대한 인식은 보다 자유로운 상황에 적면함으로써 현대건축에서 빛의 표현은 다양성을 갖는 다원화된 양상을 띠게 된다.<sup>8)</sup> 빛으로 가득한 단순한 물리적 투명성으로부터 현상적 투명성을 추구하는 건축으로의 전환, 그리고 해체논리를 바탕으로 추상적 개구부와 프레임을 통한 빛과 음영의 유희성을 표현하는 성향 등이 나타난다. 빛은 공간에 생명력을 불어넣어 심리적인 만족감을 줄 뿐 아니라 공간에 다양한 표정을 준다. 그래픽은 이런 점에 착안, 빛을 이용한 그래픽 표현에 있어서 다양한 시도를 하고 있다.

### (3) 디지털과 그래픽

디지털 기술의 발전은 디자인의 개념을 좀 더 명확하고 확실

하게 해주었다. 기술의 발전으로 사람들은 조금 더 작게, 조금 더 특이하게에서 디자인의 근본정신인 '실용적, 미적, 가시적'인 부분에 더욱 의미를 가지게 되었다. 디지털의 발전은 전반적인 디자인에 있어 상상으로만 생각했던 부분을 가능하게 해주었다. 그래픽을 디자인하는데 있어서도 컴퓨터를 이용하여 다양한 방법으로 제작할 수 있으며, 맵핑할 수 있게 되었다.

## 3.3. 실내 공간에서 그래픽의 특성

### (1) 오브제적 표현

오브제(Object)는 인간의 감각을 통해 습득되어지는 혹은 인식되어지는 개체 또는 대상이라는 의미를 가진 용어이다.<sup>9)</sup> 미술에서 오브제는 단순히 물체로서의 보편적인 기능이나 실질적인 형태로서만 파악하는 것이 아니라, 인간 의식과의 관계에서 사물의 주관적인 해석에 기초를 둔다. 그래픽은 공간에서 특별한 의미는 없지만 하나의 오브제로써 보는 이로 하여금 어떤 정서적 작용을 일으키며 공간의 상징적인 기능으로써 작용한다.

### (2) 액자적 표현

공간에서 액자적 구성이 조형적으로는 공간 속에 다른 공간이 끼워져 있는 방식이라면, 시각적으로는 공간 속에 이미지가 마치 액자처럼 끼워져 있는 모습을 이야기한다. 액자의 틀은 없지만 공간이 마치 액자들이 되면서 공간 안에 다른 예술 영역의 작업을 빌려 담아낼 수 있다.

### (3) 착시적 표현

시각적 불완전성을 이용한 착시의 효과는 화면을 더욱 긴장감 있고 흥미롭게 하는 역할을 한다. 착시는 주로 평면적 구성이 대부분이지만 입체감을 표현을 위해 원근법과 투시 등을 적용하여 깊이감을 나타내었다. 착시는 조형적 의미에서 뿐만 아니라 시각적 흥미를 갖게 할 요소들을 많이 갖고 있기 때문에, 그래픽 디자인에 있어서 아이디어 소스로 충분한 역할을 한다.

### (4) 무아레 표현

옵티컬 아트에서는 무아레(Moire)를 두 개의 선이 서로 겹쳐지면서 나타내는 효과를 말한다.<sup>10)</sup> 다른 모양의 그래픽 패턴의 겹침을 통해서 바라보는 각도에 의해 다른 모양의 패턴을 만들어낸다. 물리적인 힘의 작용이 아닌 시각적 착각으로 인해 보는 방향에 따라 패턴의 변화로 리듬감을 느낄 수 있으며, 그래픽의 다양한 면모를 보여주고 있다.

### (5) 정보 전달적인 표현

그래픽 표현 방법 중 타이포그래피는 정보 전달적인 표현에 가장 기본이 되고 널리 사용되는 방법이다. 인간은 시각적으로 받은 정보에 전달을 가장 오래 기억하며 잘 기억한다. 그런 점

6)홍성욱, 팝아트와 그래픽 디자인에 미친 영향에 관한 연구, 건국대 대학교 디자인대학원 석사논문, 2003, p.29

7)김미섭, 실내 환경에서의 색채 사용에 관한 연구, 홍익대 대학원 석사논문, 2000, p.9

8)서정연, 빛과 공간 예술에서 빛에 의한 공간의 표현특성에 관한 연구, 한국실내디자인학회 논문집 14권 4호, 통권 51호, 2005, p.37

9)이소현, 오브제 미술이 그래픽 디자인에 미친 영향에 관한 연구, 건국대학교 디자인대학원 석사논문, 2003, p.4

10)김소연, 파상 곡선에 의한 무아레 효과 연구, 이화여자대학교 디자인대학원 디자인학과 석사논문, 1997, p.11

<표 1> 현대 상업 공간에서 그래픽 특성에 관한 사례조사

분류	이미지	작 품	그래픽 표현 재료	그래픽 표현 방법	실내구성 요소와의 관계성	공간의 그래픽 분석
오브제적 표현		YY Grill 2005 Klein Dytham architecture	판지 쇠도장	입체물을 이용한 콜라주 표현	빛	나무 모양의 실루엣을 한 판재는 여러 개의 층으로 세워 공간에서 하나의 오브제로 사용하였다. 그래픽이 평면적인 형태를 넘어서 입체적으로 사용할 수 있음을 보여준다. 천장에는 나뭇잎 모양을 양각으로 파내고 위에서 조명을 비추어 바닥에 나뭇잎 그림자를 만들고 있다. 빛을 이용하여 그래픽적인 효과를 살린 표현이다.
		Sneakers Delight 2006 Vidal Ferreira	페인팅	페인트 드래핑 기법을 이용한 콜라주 표현	색채	잭슨 폴록(Pollock, Paul Jackson) 회화의 드래핑 기법 같은 우연성을 이용한 그래픽적인 공간 연출이다. 일반적인 그래픽의 특징인 반복성에서 탈피하여 임의적이고 우연적 연출로 새롭게 접근하고 있다. 비일상적인 표현으로 감상자에게 감성적 작용을 불러일으키며 공간 자체를 하나의 오브제로 만들고 있다.
액자적 표현		RARAAVIS Shop 2006 이호중	유리, 거울 위 시트지	꽃의 이미지를 도식화한 일러스트레이션 표현	색채	플라워 패턴을 단순화 시켜 바닥부터 천장까지 이어지도록 하였다. 벽을 캔버스로 만들고 플라워 패턴을 그려 벽 하나하나를 액자처럼 채우고 있다. 벽은 더블스킨을 이용한 거울로 인해 그래픽 이미지는 반사되어 더욱 입체적으로 보이면서 공간 역시 확장되어 보이게 하였다.
		Ballantyne Cashmere 2005 Nicola Quadri	페브릭	텍스타일 작품을 이용한 일러스트레이션 표현	색채	텍스타일 디자이너 조셉 프랭크(Josef Frank)가 디자인한 페브릭을 이용한 공간 연출로써 조형성 보다는 색채와 그래픽에 의한 장식성을 부각하였다. 공간 전체를 하나의 섬유 작품처럼 보여주면서 공간이 액자가 되어 다른 디자인 영역의 작품을 채워 넣고 있다.
착시적 표현		Louis Vuitton 2002 Jun Aoki	우드패널	패널 조각을 이용한 일러스트레이션 표현	색채	평평한 벽에 3가지 다른 색상의 우드 패널을 사용하여 마치 조각을 한 듯 울퉁불퉁하게 보이는 착시 효과를 만들어 내었다. 단순한 착시 방법을 사용하였지만 감상자로 하여금 시각적인 경험의 다양성뿐만 아니라 착시에 의한 공간의 깊이감도 느끼게 한다.
		Bisazza showroom 2003 Fabio Novembre	모자이크 타일	일러스트레이션 표현과 타이포그래피	색채	모자이크 타일을 이용, 가까이에서 보면 날개의 작은 타일이나, 멀리 떨어져서 보면 하나의 이미지를 만들고 있다. 그래픽적인 표현으로 점묘법의 회화와 같은 착시 효과를 사용하고 있다. 이미지들은 '고도를 기다리며'의 연극 무대를 테마로 각각의 이야기를 그래픽 이미지로 서술하였다.
무아레 표현		Louis Vuitton 2004 Inui Kumiko	유리 및 스테인리스	여러 레이어 층을 통한 콜라주 기법	빛	3개의 레이어 층으로 구성되어 있는 파사드는 각기 다른 성격을 가진 레이어들이 얹혀 서로를 반사시킨다. 단순한 체크무늬는 스테인리스에 반사됨으로써 좀 더 복잡해지고 바라보는 방향에 따라서 체크의 밀도감이 조금씩 다르게 비춰진다. 감상자가 보는 방향에 따라 제 3의 패턴을 만들어 내는 무아레의 표현으로 파사드의 다양한 면모를 보여준다.
정보전달적 표현		Bloomberg ICE 2002 Klein Dytham architecture	미디어 보드 위 적외선 센서	타이포그래피 및 사용자가 만들어낸 일러스트레이션 표현	빛과 디지털	ICE는 Interactive Communication Experience의 약자로 사용자가 접근하면, 화면의 후면에 장치된 적외선 센서가 접근하는 사람을 인식하여 동작이나 움직임에 따라 다양한 방식으로 상호작용하여 이미지를 만들어낸다. 디지털 기술의 발전으로 그래픽이 멈춰있는 것이 아닌 이용자가 원하는 이미지를 그 때마다 만들어 내고, 이용자가 없을 때는 회사의 정보를 보여준다.
		CHANEL 2005 Peter Marino	LED	C.I를 이용한 타이포 그래픽 및 이미지 일러스트레이션	빛과 디지털	최근 사넬은 피터 마리노(Peter Marino)에 의해 LED 조명을 이용한 첨단 기술적인 표현으로 건축물의 벽면 전체가 야간에 정보전달과 이미지를 표현하는 첨단 광고판이 되고 있다. 건축물 일면의 그래픽은 사넬의 상징적인 이미지들과 C.I를 사용하여 감상자에게 시각적 즐거움뿐만 아니라 매장 이미지에 대해 정보 전달을 하고 있다.

에서 그래픽은 정보를 시각화시켜 순간적인 자극으로 보는 이로 하여금 각인되어 시각적 사고를 하게 된다.

#### 4. 현대 상업공간 실내에서 그래픽 특성에 관한 사례분석

현대 상업공간은 소비자가 브랜드에 대한 긍정적 이미지를 갖기 위해 전문화되고 다양하게 발전하였다. 현대 상업공간의 실내에서 그래픽적인 표현은 상업적인 전달효과 외에도 독자적인 표현매체로 부각하고 있기에 그래픽 특성이라는 관점에서 실내공간을 연구, 분석하였다. <표 1>

#### 5. 결론

현대에 들어와 실내공간에 그래픽적인 표현이 증가하면서 기술의 발전과 함께 그래픽 사용수법도 하루가 다르게 발전하고 있다. 현대 상업공간의 실내를 그래픽 특성으로 분석한 결과, 크게 5가지로 나타났다. 그래픽 특성은 회화성이 짙은 오브제적, 액자적인 표현과 다양한 착시 현상을 이용한 착시적 표현, 또한 현대에 와서 새롭게 시도된 무아레적 표현과 기술의 발전을 통한 디지털을 이용한 그래픽이 새롭게 나타나고 있다. 이제 실내 공간에서 그래픽이 단순한 장식이 아니라 공간의 성격을 결정짓는 주된 역할을 하면서 실내디자인의 무한한 가능성을 표출하는데 있어 큰 역할을 하고 있다. 이런 특징이 가장 부각될 수 있는 상업공간은 그래픽 표현에 있어 새로운 시도가 지속적으로 이루어지고 있다. 실내공간에서 그래픽의 사용은 공

간 연출하는 방법으로 매장 이미지에 가장 큰 역할을 담당하며 상업시설의 이미지를 각인 시키는데 가장 큰 역할을 한다. 인간은 시각적으로 받은 정보에 전달을 가장 오래 기억하며 잘 기억하는 것처럼, 상업공간 실내에서 그래픽에 의한 연출은 무한한 표현 가능성과 함께 주요한 연출수단으로 부각될 것이기에 특히 연구대상으로서 주목할 필요가 있다고 본다.

## 참고문헌

1. 김경재, 건축구성과 빛의 상관성 및 의미변화에 관한 연구, 홍익대 대학원 석사논문, 1999
2. 김미섭, 실내 환경에서의 색채 사용에 관한 연구, 홍익대 대학원 석사논문, 2000
3. 김소연, 파상 곡선에 의한 무아래 효과 연구, 이화여대 디자인대학원 디자인학과 석사논문, 1997
4. 박상미, 공간의 상호관계 형성 요소로서의 표피에 관한 연구, 건국대 건축전문대학원 석사논문, 2004
5. 박성일, 현대 그래픽 디자인에 나타난 시각적 개념에 관한 연구, 홍익대 대학원 석사논문, 1992
6. 손화정, 공간 이미지 표현으로서 표층에 관한 연구, 건국대 대학원 석사논문, 2002
7. 서정연, 빛과 공간 예술에서 빛에 의한 공간의 표현특성에 관한 연구, 한국실내디자인학회 논문집 14권 4호, 통권 51호, 2005
8. 원유홍, 타이포그래피 구분법, <http://magazine.jungle.co.kr>
9. 이소현, 오브제 미술이 그래픽 디자인에 미친 영향에 관한 연구, 건국대 디자인대학원 석사논문, 2003
10. 주웅식, 팝아트와 그래픽 디자인의 상호 연관성에 관한 연구, 경원대 대학원 석사논문, 1995
11. 최희정, 그래픽 디자인에서의 평면성 표현 연구, 이화여대 대학원, 1999
12. 홍성욱, 팝아트가 그래픽 디자인에 미친 영향에 관한 연구, 건국대 디자인대학원 석사 논문, 2003
13. Arnheim Rudolf, 미술과 시지각, 김춘일 옮김, 弘盛社, 1981
14. Meggs Philip B. 그래픽 디자인의 역사, 황인화 옮김, 미진사, 1997
15. Kroehl Heinz, 현대커뮤니케이션 디자인, 최길렬 옮김, 국제, 1993
16. 사토루 후지, 미와 조형의 심리학, 김복영 옮김, 조형사, 1994