

문양 이미지에 관한 연구[I]

-문양 이미지 포지셔닝 기준 개발을 중심으로-

유현정* · 김민자**

단국대학교 패션·제품 디자인과 강사* · 서울대학교 의류학과 교수**

A Study on Image of Patterns [I]

- With a focus on Development on Image Positioning of Patterns -

Hyun-Jung Ryu* · Min-Ja Kim**

Instructor, Dept. Design of Fashion & Product , Dankook University*

Professor, Dept. of Clothing & Textile, Seoul National University**

(투고일: 2008. 8. 28, 심사(수정)일: 2009. 2. 19, 게재확정일: 2009. 2. 20)

ABSTRACT

Perception between real object and recognized subject of human on objective subject is not the same. The reason is that individual perception of visual design components are transmitted as the image of whole. It is required process of visual perception. Therefore, I developed the vision of seeing image of pattern which is based on Gestalt visual perception theory in clothes. The summary of this study's results is like followings.

Extremely antagonistic terms which are specialized by formative characteristics of formative components are clearness and blur of outline/ fixed shape and non-fixed shape/ visuality and tangibility of representation/ simplicity and complexity of structure/ invariability and variability of mobility/ symmetry and asymmetry of arrangement/ singularity and plurality of group number. The expression of motive shows that clearness, fixed shape, visuality and simplicity pursuit Determination image, and blur, non-fixed shape, tangibility and complexity pursuit Ambiguity image. The arrangements of motive shows that invariability, symmetry and singularity pursuit Order image, and variability asymmetry and plurality pursuit Disorder image. Therefore, the standard of the coordinates of Pattern image positioning is established as Determination and Ambiguity of motive are X-axis, and Order and Disorder of pattern are Y-axis. As the frame of Pattern image positioning, four separated dimensions have made.

Key words: pattern(문양), image of pattern(문양 이미지), positioning(포지셔닝), Gestalt theory(게슈탈트 이론)

I. 서론

산업혁명 이후 20세기 중반까지 생활 디자인의 전반은 기계문명의 그늘에서 대량생산체제에 순응하며 장식성을 배제하는 기능주의적인 경향으로 부단한 행보를 이어갔다. 그러나 20세기 말에 이르러 대량생산체제의 반동의 움직임들이 등장하면서 다원화, 다양화, 절충적인 경향을 형성하여 패션에서도 표현적, 장식적인 부분이 중요시 되면서 시각적 질감인 문양과 색채가 부각되기 시작했다. 이 중 문양은 디자인의 요소는 아니지만 선, 색채, 재질 이라는 모든 요소들을 포함하고 있기에 오히려 타 디자인요소들보다 강한 시각적 효과를 발휘하므로 패션의 전체 이미지 파악을 위해 의미 있는 연구 분야라 사료된다. 더불어 시각적 질감의 하나인 색채에 대한 이미지 연구들은 활발한 반면, 문양에 대한 이미지 연구는 매우 미흡하다는 점에서 문양 이미지 연구의 필요성이 있다고 판단되었다. 인간이 바라보는 외부의 객관적 대상은 시각적 요소들의 개별적 지각이 정신세계와 통합되어 시지각의 해석과정을 바탕으로 둔 이미지 즉, 전체 영상으로 뇌에 저장되기에 본 연구자는 이미지 형성과 형태 심리학의 대표 이론인 게슈탈트 시지각 이론에 기초하여 복식에 나타난 문양 이미지를 보는 시각을 제시하고, 문양 이미지 포지셔닝의 기준을 개발하고자 한다.

연구의 방법은 문양에 대한 선행연구들, 일반적인 이론들, 게슈탈트 시지각 이론 등등 문헌 연구를 통해 문양 이미지의 기준이 되는 조형요소들을 추출하여 포지셔닝의 기준들을 제시하고자 한다. 연구의 목적은 복식에 나타난 문양을 객관화 할 수 있는 이미지 포지셔닝의 기준을 개발하여 감성적인 느낌을 좌표에 표시함으로써 심리적 공간을 객관적이고 즉각적으로 가시화 할 수 있는 효율적인 도구로써 디자인경향을 예측하고 개발하는데 지침서의 역할이 되고자 함이며, 복식에 나타난 문양 이미지를 객관적이고 총체적으로 파악하려는데 연구의 의의가 있다.

II. 이론적 배경

1. 문양의 정의

1) 문양

문양은 모든 물체의 겉에 나타나는 장식 형태를 말하며¹⁾ 건축, 조각, 공예, 디자인 등 조형예술품의 표면에 장식²⁾을 목적으로 표현되어진 형상을 지칭한다. 패션디자인에서 문양과 유사한 용어인 '무늬'는 문양과 동의어로³⁾ 영어로 옮기면 패턴(Pattern)이다. 문양은 모티프(motif)와 영문 소문자 패턴(pattern)의 상위 개념이다. 따라서 문양은 모티프와 패턴을 통칭한 개념으로 볼 수 있으며, 장식의 역할로서 바탕 위에 형태를 이루며 의도적으로 계획되어 생성된 미적 조형이라고 정의를 내릴 수 있겠다.

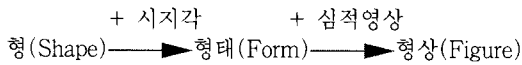
2) 모티프와 패턴

모티프와 패턴은 바탕과 관계없이 바탕 위에 새롭게 생성된 문양의 하위개념에 속한다. 모티프란 여러 무늬가 하나의 무늬로 통합되어 그 연속에 의해서 하나의 제품을 구성하는 기본 단위⁴⁾이며 패션디자인에서는 문양을 이루는 기본단위의 형태⁵⁾를 지칭하므로 본 연구에서는 문양의 가장 작은 최소의 단위라고 정의할 수 있겠다. 이에 비해 패턴은 모티프가 '일정한 형태', '양식', '유형', '모형', '본체', '틀'로 순화된 것으로서 모티프들의 배열 방식을 뜻한다. 따라서 패턴은 모티프가 일정한 양식으로 재구성된 형태의 전체 스타일이며, 모티프란 그 패턴을 구성하는 주된 조형요소를 의미한다.

3) 형(Shape), 형태(Form), 형상(figure)

형(Shape)은 물리적인 선들이 결합된 단순화된 상태로서 의미가 부여되지 않는 것이고, 형태(Form)는 관찰자가 형(Shape)에 시지각의 힘이 더해진 상태로 '형태 = 형 + 시지각의 힘'이라는 공식이 성립한다.⁶⁾ 형상(figure)은 형태와 그 형태의 심적 연상 부분을 포함하는 의미라고 할 수 있으므로 '형상 = 형태 + 형태의 심적 연상'이라는 공식도 성립된다. 따라서 형은 의미 없는 물리적 선들의 결합상태로, 형태는

형의 시지각적 판단에 의해 힘이 작용된 상태로, 형상은 형태에 심적 영상이 반영된 상태로써 정의를 내리고 진행하고자 한다. 이를 요약 정리하면 <그림 1>와 같은 관계식을 유추해 낼 수 있다.



<그림 1> 형, 형태, 형상의 관계

2. 문양의 선행연구

본 연구자는 문양 이미지를 보는 시각을 정립하기 위해 선행연구들의 문양을 보는 관점들을 살펴보았다. 맥짐세이(H.T. McJimsey)⁷⁾는 의복의 장식적인 디자인에서 문양 모티프로 자연적, 기하학적, 양식적, 추상적으로 구분하였다.⁸⁾ 장수경⁹⁾은 문양의 표현대상에 따라 자연문, 동물문, 식물문, 인공물문, 기하문, 복합문, 기타문의 7가지로 분류하고, 표현방법에 따라서는 사실형, 양식형, 추상형의 3가지로 유형화 하였다. 데이비스(Marian L. Davis)¹⁰⁾은 패션디자인의 문양 모티프의 원천에는 자연적, 인공적, 상상력, 상징성으로, 표현에 따라서는 사실적, 양식적, 추상적, 기하학적으로 구분하였다. 모티프의 배열은 전방, 4방, 2방, 1방, 가장자리, 공간으로 구분하였다. 이은영¹¹⁾은 문양 모티프 원천으로 자연물, 인공물, 상상력, 상징성으로, 표현방법에 따라서는 사실적, 약화, 기하학적, 추상적으로, 모티프의 배열은 전방향, 4방향, 2방향, 1방향, 식서방향, 공간배열로 유형화 하였다. 김재숙 외4인¹²⁾은 한복에 나타난 무늬 형태를 사실적, 양식적, 배열은 전체적, 전통적, 현대적으로 분류하였다. 이호정¹³⁾은 문양을 모티프의 특성에 따라 사실적, 양식적, 추상적, 기하학적으로 분류하고, 배열은 전면, 4방, 2방, 1방, 보더, 스페이스드로 구분하였다. 위의 내용을 종합하면 <표 1>과 같이 정리되며, 문양은 크게 모티프 대상, 표현, 배열로써 바라보고 있는 것으로 나타나 이 3가지가 문양 연구에 주요한 의미가 있다고 판단되었다.

또한 문양 이미지를 포지셔닝으로 전개한 김윤경, 이경희¹⁴⁾는 의복 무늬에 대한 감성을 무늬의 형태적

<표 1> 문양에 대한 선행연구

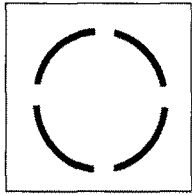
내용 기준	내용	연구자
모티프	자연적인 것/인공적인 것/상상력/상징성	데이비스 이은영
	자연문/동물문/식물문/인공물문/기하문복합문/기타문	장수경
	사실적/양식적/기하학적/추상적	맥짐세이 데이비스 이은영
	구상(동물, 식물, 인공물) 추상(정형, 비정형)	전천혜
배열	사실적/ 양식적	김재숙 외4인
	사실형/양식형/추상형	장수경
	전체적 /전통적 /현대적	김재숙 외4인
	전방/4방/2방/1방 /가장자리/공간	데이비스 이은영 이호정

특성, 무늬의 형태적 특성과 배경과의 관계, 배색효과과의 3가지 조형요소로써 무늬의 형태적 특징의 조형적 특징을 파악하여, Y축은 soft와 hard로, X축은 simple과 complicated로 명명한 좌표를 제시한 후, 분할된 4면을 감성의 정도에 따라 좌표에 포지셔닝하여 시각화하였다.

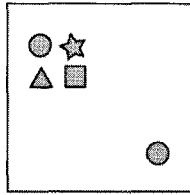
시각을 통해 지각되는 조형예술들의 이미지를 평가하기 위해서는 기준이 되는 조형요소들의 추출이 가장 중요하다고 할 수 있으므로 본 연구자는 문양 이미지를 파악하기 위해 기준이 되는 조형요소의 추출과 추출된 조형요소들의 대표적인 용어들로부터 양극 좌표의 기준을 제시하며, 이미지 정도를 가시화할 수 있는 좌표인 포지셔닝으로 문양 이미지를 파악하는 틀을 삼고자 한다.

3. 게슈탈트(Gestalt) 시지각 이론

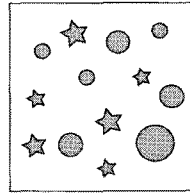
인간의 뇌는 외부 자극을 모두 받아들이지 않고 주의를 기울이는 자극만 골라서 처리하도록 진화했다.¹⁵⁾ 외부자극은 객관적 시각자극 외에 수용자의 대뇌에서 정신세계와 감정이 결합된 '시지각'에 의해 처리되어 이미지로써 뇌에 저장된다. 이 두 가지를



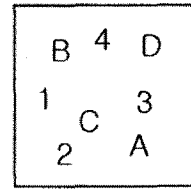
〈그림 2〉 단순간결성과 폐쇄성



〈그림 3〉 인접성



〈그림 4-1〉 유사성



〈그림 4-2〉 유사성

이어주는 교량역할에 '형태 심리학(Gestalt psychology)'¹⁶⁾이 있다.

게슈탈트란 독일어로 조형, 전체, 형상, 형태, 모습 등의 뜻을 지닌 용어로서 대상을 지각할 때 부분들의 집합이 아니라 전체인 '게슈탈트'로 만들어 지각한다고 한다.¹⁷⁾ 따라서 객관적 대상과 실제 대상의 지각대응이 동일하지 않기에 인간에게 실제 대상이 아닌 특정 이미지로써 인간의 뇌에 기억과 저장되는 지를 알 수 있는 시지각의 대표 이론인 게슈탈트 이론으로서 문양 이미지 기준이 되는 조형요소들의 추출하고자 한다.

형태 심리학을 연구하는 학자들마다 다양한 관점과 견해가 있지만 현재까지 알려진 시지각 현상에 대한 선행연구들¹⁸⁾에서 기본 원리들인 단순간결성, 인접성, 유사성, 폐쇄성, 심도성, 연속성, 등가성, 친숙성, 삭제성 등을 정리하면 다음과 같다.

1) 단순간결성

일명 프래그만츠(Pragnanz) 법칙이라고 한다. 이것은 시지각의 가장 기본이 되는 법칙으로 어떠한 형태든 가능한 한 단순하게 지각된다는 것이다. 형태(Form)는 물리적인 외형(Shape)과 관찰자의 내적인 힘이 합쳐진 상태로 지각되는 것으로, 형태의 양과 질, 질서, 의미의 간결화를 의미한다. 〈그림 2〉는 4개의 호로 구성되었지만 지나친 거리의 차이만 없다면 완성된 원으로 인지하려는 지각현상이다.

2) 인접성

인접성은 분리되어 있는 요소들 가운데 인접한 요소들끼리 서로 관계를 지어 보려는 경향이다. 이것은

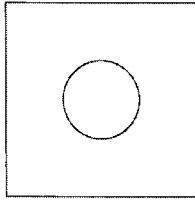
형태를 구성하는 구성요소들 간의 거리에 초점을 두고 있다. 예를 들면 단어를 구성하는 문자의 간격이 없는 것보다 띄어쓰기를 하여 간격이 있는 것의 의미 파악이 쉽다. 예로 〈그림 3〉은 왼쪽 상단에 모여 있는 것끼리 무리 지으려는 성격이 강하고 오른쪽 하단에 있는 것은 거리의 차로 인해 무리 지으려는 그룹에서 제외된다.

3) 유사성

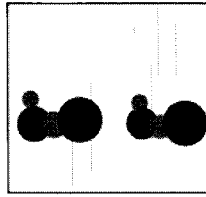
형, 크기, 색채, 방향, 질감, 배열 등이 비슷한 혹은 동일한 조형 요소들끼리 무리지어 보려는 지각현상이다. 색맹과 색약 검사지가 대표적인 예가 될 수 있다. 예로 〈그림 4-1〉은 별모양과 원모양이 다양한 크기로 섞여 퍼져있다. 그러나 크기는 달라도 별모양은 별 모양끼리, 원모양은 원모양끼리 무리지어 보려는 현상으로 인해 별모양과 원모양 두개의 패턴이 중첩되어있다고 해석될 수 있다. 〈그림 4-2〉는 숫자라는 특성과 알파벳이라는 특성이 이미 친숙하기에 숫자는 숫자끼리, 알파벳은 알파벳끼리 무리지어 보려는 현상이다.

4) 폐쇄성

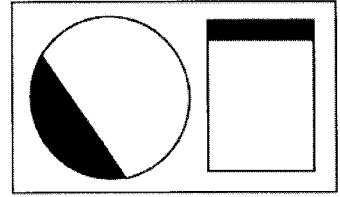
보이지 않는 부분까지 보이는 것으로 지각하는 현상이다. 사물의 일부를 보고 전체를 알아볼 수 있는 능력으로 덩어리지어 보려는 경향이다. 즉, 전체를 닫힌 모양으로 덩어리져 지각하려는 원리이다. 그러나 시각적으로 폐쇄될 수 있는 간격이 지나치게 넓은 경우 덩어리를 이루지 못하고 하나하나 개별적인 형으로 지각된다. 예로 〈그림 2〉와 같이 호들이 떨어져 있어도 원으로 보려는 현상이다.



<그림 5> 심도성



<그림 6> 연속성



<그림 7> 등가성

5) 심도성

심리학자 코렌(Coren)은 위에서 설명한 폐쇄성에서 2차원상의 평면들의 나열과 엇갈림으로부터 깊이를 형성하는 공간성이 있다는 것을 밝혀냈다.

예로 <그림 5>는 2가지 경우로 해석될 수 있다. 하나는 원이 사각형 위에 놓여있다는 배경-사각형-원의 순서로의 3단계의 이해와 다른 하나는 원 모양의 구멍이 뚫려 있는 사각형인 배경-원 모양이 뚫린 사각형의 순서인 2단계로 이해될 수 있다. 그러나 시지각의 경제성의 원리에 따라 가급적 후자인 적은 단계로 보려는 경향이다.

6) 연속성

형태의 일부가 겹쳐지거나 혹은 다른 형태와 접근했을 경우, 시선이부수적인 조형 요소에 구애받지 않고 주도적인 조형 요소를 따라가는 지각현상으로 시선이 자연스럽게 방향성을 가지며 연결되는 것을 말한다. 예로 <그림 6>은 크고 작은 원들이 인접성의 원리에 의해 'L'자 형태로 모여서 반복되고, 좌우로 방향성을 가지고 있다. 그러나 수직의 가는 선들이 겹쳐 있다하여도 주도적인 형태인 원 그룹들의 방향성에는 크게 영향 받지 않는다.

7) 등가성

인간이 사물을 받아들이는 인지과정에서 시각적 균등을 유지하려는 지각현상을 말한다. 이것은 물리적 균등과는 다르며 시각적으로 판단하기에 비대칭에서 느낄 수 있는 강한 불안감을 이완시켜 주는 심리적인 균형에 관련된 원리이다. 이 원리는 비대칭적인 균등을 가능하도록 만들었고, 면적, 색상, 재질,

위치 등의 조형요소를 구성함에 있어서 형태적으로 상호 등가적이어야 한다는 것을 의미한다. 예로 <그림 7>과 같이 원과 직사각형내의 분할된 면적은 물리적으로 비대칭을 이루고 있다. 그러나 검정색 부분은 낮은 명도로 인해 시각적인 무게가 많이 나가므로 적은 면적을 차지하고, 대신 흰 부분은 색상에 의한 무게감은 적지만 면적으로써 넓은 부분을 차지하고 있기에 물리적인 비대칭을 이루고 있다하여도 시각적으로는 균형을 이루고 있다고 볼 수 있다.

8) 친숙성

형태를 보는 사람이 형에 관한 관련지식이나 과거의 정보가 있다면 정확하지 않은 형에도 불구하고 완성된 형을 상상하며 완전한 지각이 빠르게 진행된다는 원리이다.

9) 삭제성

보는 사람이 필요한 대로 해석하여 볼 수 있기 위해 불필요한 부분들을 가능한 배제하고 보는 지각현상이다. 간략하게 그리는 크로키, 혹은 과장이나 단순에 의한 약화의 표현방법에 관한 원리이다.

이 중 단순간결성, 인접성, 유사성, 폐쇄성은 공통적으로 응집하려는 경향을 갖는다. 일반적으로 하나의 패턴에 하나 이상의 시지각 원리들이 동시에 작용하므로 실제로는 복잡한 단계를 거치게 된다. 그러나 이러한 원리들에도 불구하고 시각적 대상들이 대뇌에 저장하기 좋은 계슈탈트로 처리되지 못하면 대뇌는 저장하려다 포기하고 그것을 제거하는데 에너지를 소비하게 된다. 이 에너지 소비는 미해결된 과

제가 해결된 과제보다 기억 속에 오래 남게 되는 이 유가 된다.¹⁹⁾

Ⅲ. 문양 이미지를 보는 시각

앞서 살펴본 계슈탈트 시지각의 원리들인 단순간결성, 인접성, 유사성, 폐쇄성, 심도성, 연속성, 등가성, 친숙성, 삭제성 등을 문양에 적용하여 조형요소들을 추출하고자하며 그 과정은 다음과 같다.

단순간결성은 대상의 내부적 요소 보다 외형적 요소와 깊은 관계를 이룬다고 볼 수 있다. 문양과 관련하면 문양 외형의 외곽선이나 전체형태 판단에 관여하므로 모티프 표현의 외곽선과 형태에 긴밀성을 지닌다고 볼 수 있다.

인접성은 거리가 인접한 조형요소들끼리 관계 짓는 원리이므로 가까운 거리에 있는 조형요소들이 군집을 이룰 때 인접 요소들의 관계가 단순하나, 복잡하나의 구조로 해석될 수 있다. 또한 인접성이 군집을 이루어 특정 패턴을 이룰 수 있으며, 그 한계로 군집을 이루지 못하면 여러 개의 패턴으로 인식될 수 있다. 따라서 모티프 표현의 구조와 모티프 배열의 군집수의 조형요소를 추출할 수 있다.

유사성은 유사하거나 동일한 조형요소들이 하나의 패턴으로 인식되면 단독일 경우와 중첩이나 병치에 의해 여러 패턴들로 판단되는 군집수의 해석이 가능하다. 또한 유사하거나 동일한 조형요소가 있다면 모티프의 구조 또한 복잡하나 단순하나를 결정지을 수 있기에 모티프 표현의 구조와도 관계한다고 볼 수 있다. 따라서 패턴의 군집수와 모티프 표현의 구조인 조형요소를 추출할 수 있다.

폐쇄성은 문양의 외곽선이 모호하거나 불연속적인 선이더라도 완벽한 닫힌 도형으로 지각할 수 있으므로 모티프 표현의 외형과 긴밀한 관계를 이루는 외곽선과 형태의 조형요소를 추출할 수 있겠다.

심도성은 전달하고자 하는 표현성에 의하여 깊이감과 공간감이 전해지기에 표현성의 조형요소를 추출할 수 있으며, 상이한 조형요소들에 의한 군집들의 수에 따라서도 중첩과 엇갈림으로써 깊이감이나 공간감이 형성되므로 모티프 배열의 군집수와 긴밀성

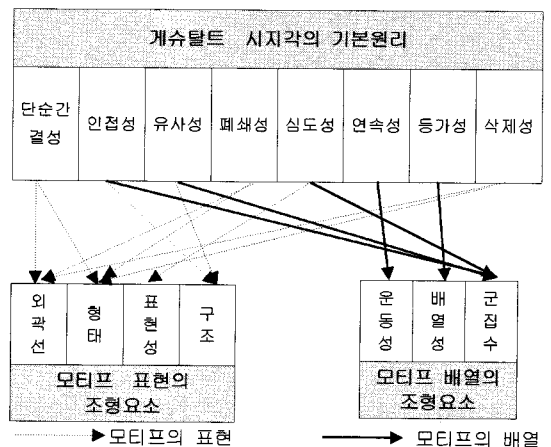
을 갖는다. 따라서 모티프 표현의 표현성과 모티프 배열의 군집수와 관련된 조형요소를 추출할 수 있다.

연속성은 형태의 일부가 겹쳐지거나 다른 형태와 접근했다라도 시선이 주도적인 조형 요소를 따라가는 지각현상으로서 시선의 운동방향을 유도한다. 따라서 조형요소들의 반복 배열로 시선의 운동감을 형성하므로 모티프 배열의 운동성의 조형요소를 추출할 수 있다.

등가성은 심리적인 균형에 관련하며 전체균형이 상호 등가적이어야 한다는 원리로서 심리적 균형감이 유지되더라도 모티프의 배분 정도는 달라질 수 있다. 따라서 모티프들의 시각적 균등에서 파생한 모티프 배분과 배열에 관련한 배열성의 조형요소를 추출할 수 있다.

삭제성은 불필요한 부분들을 배제하는 지각현상이다. 대상의 내부적인 요소 보다는 외형적인 요소와 더 깊은 관계를 이루므로, 문양과 관련하면 외형을 이루는 모티프 표현의 외곽선과 형태의 조형요소를 추출할 수 있겠다.

위의 내용을 정리하면 계슈탈트 시지각 원리로부터 추출된 문양 이미지를 보는 조형요소들인 외곽선, 형태, 표현성, 구조는 모티프 표현으로, 운동성, 배열성, 군집수는 모티프 배열이라는 상위 범주로 응집되었다. 이 과정은 <그림 8>과 같이 정리된다.



<그림 8> 계슈탈트 시지각 원리에 의한 문양 이미지의 조형요소 추출

IV. 복식에 나타난 문양 이미지 포지셔닝의 기준 개발

이미지란 상, 표상, 심상 등의 뜻으로 가시적 형태나 울동 등의 대상으로부터 느끼는 분위기, 감각, 연상 등의 총체적인 개념이며,²⁰⁾ 지각과정을 통해 어떠한 의미를 부여할 때 부여된 의미를 이미지라고 할 수 있다.

본 연구는 문양 이미지의 정도를 좌표에 표시하는 포지셔닝²¹⁾으로 문양 이미지를 파악하기 위해, 앞으로 모티프의 표현은 '모티프'로, 모티프의 배열은 '패턴'이라는 용어로 함축하여 사용하고자 하며, 모티프와 패턴은 문양 이미지를 보는 시각의 중심축이기에 포지셔닝 좌표에서 X축은 모티프 축으로써 모티프의 외곽선, 형태, 표현성, 구조를, Y축은 패턴 축으로써 패턴의 운동성, 배열성, 군집수의 조형적 특성을 바라볼 것이다.

1. 모티프와 패턴을 보는 시각

문양 이미지 포지셔닝의 개발에 다가가기 위해 모티프와 패턴의 세부 조형요소들을 정확하고 명료하게 강조하거나 두드러지는 시각적 효과를 창출하는 대립 용어들을 선정하여 문양 이미지의 구체적인 시각을 제시하고자 하며, 그에 대한 구체적인 설명은 다음과 같으며, <표 2>로 정리된다.

외곽선은 단순간결성과 폐쇄성, 그리고 삭제성이 이루는 모티프 외형의 가장자리라고 할 수 있다. 외곽선의 명확도에 대한 대립 개념은 뚜렷과 흐릿으로 볼 수 있다. 데이비스가 제시한 선의 8개의 성질²²⁾ 중에서 선의 두께, 연속성, 예리함, 일관성으로 외곽선이 파악된다. 문양 외곽의 테두리 선이 두껍고 균일하거나, 테두리가 없어도 모티프가 바탕과의 색채와 재질 차가 커 칼로 자른 듯한 기계적인 인상을 주면 뚜렷에 가까우며, 손으로 그린 듯 우연적인 효과나 일관되지 못한 거칠고 불균일한 외곽선, 바탕과의 색채와 재질차가 적어 자연적 인상을 준다면 흐릿에 가깝다고 할 수 있겠다. <그림 9-1>²³⁾은 수확공식에 의해 만들어진 완벽에 가까운 원의 형태를 매

끈한 외곽선으로 나타내어 기계적인 인상을 주므로 뚜렷이라 하겠으며, <그림 9-2>²⁴⁾는 입체적인 표현을 위해 다양한 색채와 선의 사용으로 외곽이 불균일한 선들에 의해 형성되고 있으므로 자연적인 인상의 흐릿이라 할 수 있겠다.

형태는 단순간결성과 폐쇄성, 그리고 삭제성이 모티프 외곽을 형성하여 나타내는 것으로, 특정한 형태를 이루고 있으나 아니나의 문제이다. 즉, 모티프의 표현이 대상의 연상이나 실제 형태를 유추해 낼 수 있는가에 관한 조형요소로서 대립 개념은 정형과 부정형으로 볼 수 있다. 모티프 원형이 연상되거나 익숙한 형태는 정형, 대상의 실제 형태와는 무관한 상상력과 창의력으로 비묘사적인 형태를 취하면 대상의 원형을 연상할 수 없을 뿐 아니라, 낯설음의 성격을 강하게 지니므로 부정형의 특징을 갖게 된다. <그림 10-1>²⁵⁾의 모티프는 그 원형이 꽃이라는 연상과 유추가 가능하므로 정형이라 하겠으며, <그림 10-2>²⁶⁾는 우연적인 번짐 효과로써 특정 모티프의 원형의 연상이 어렵다고 사료되어 부정형으로 볼 수 있겠다.

표현성은 심도성이 모티프 내부의 깊이감과 공간감을 형성하여 나타내는 시각적 질감과 관련한다. 이에 대한 대립 개념은 가시성과 가축성으로 볼 수 있다. 모티프의 질감이 평면적인 기법에 의해 명암이 잘 나타나지 않는 시각적인 질감으로의 전달 성향이 강한 특성을 가시성이라 칭하며, 이와 상반된 개념으로 재질 효과나 입체적, 부조적인 기법이나 명암 효과를 충분히 활용한 촉각적 질감의 성향이 강하게 나타내는 효과를 가축성이라 하겠다. <그림 11-1>²⁷⁾은 직물에 프린트로써 명암이나 바탕과의 재질 차이 없이 평면적인 선으로만 표현되었기에 시각적 성향이 강한 가시성으로 볼 수 있으며, <그림 11-2>²⁸⁾의 꽃은 명암효과로써 입체적으로 표현되어 공간감이나 깊이감, 생동감까지 느껴지는 촉각적 성향을 나타내므로 가축성이라 할 수 있겠다.

구조는 인접성과 유사성으로 모티프 내부의 존재 방식을 나타내는 것으로서 대립 개념은 단순과 복잡으로 볼 수 있다. 모티프의 구조가 단순하다는 것은 선, 색채, 재질 등이 하나의 주제 외의 것을 배제한

〈표 2〉 문양 이미지의 모티프와 패턴을 보는 시각

모티프		패턴			
외곽선			운동성		
	〈그림 9-1〉 뚜렷	〈그림 9-2〉 흐릿		〈그림 13-1〉 불변성	〈그림 13-2〉 가변성
형태			배열성		
	〈그림 10-1〉 정형	〈그림 10-2〉 무정형		〈그림 14-1〉 균등	〈그림 14-2〉 불균등
표현성			군집수		
	〈그림 11-1〉 가시성	〈그림 11-2〉 가촉성		〈그림 15-1〉 단수	〈그림 15-2〉 복수
구조					
	〈그림 12-1〉 단순	〈그림 12-2〉 복잡			

최소한의 상태거나 특정 도형이 모티프 표현의 전부일 때를 지칭하며, 각각의 조형요소들간의 분리가 가능한 것이다. 복잡하다는 것은 선, 색채, 재질 등이 하나의 주제에 대해 각각의 조형요소들이 유기적으로 얽혀있어 분리되기 어려운 상태를 일컫는다. 〈그림 12-1〉²⁹⁾의 다이아몬드형과 점선으로 모티프를 최대한 단순화시켜 각각의 조형요소가 분리되기 용이하므로 단순이라 보며, 〈그림 12-2〉³⁰⁾의 꽃 문양들은 생동감을 주기위해 수많은 조형요소들이 유기적으로 얽혀 있기에 조형요소분리의 어려움이 있는 복잡이

립 12-1)의 다이아몬드형과 점선으로 모티프를 최대한 단순화시켜 각각의 조형요소가 분리되기 용이하므로 단순이라 보며, 〈그림 12-2〉³⁰⁾의 꽃 문양들은 생동감을 주기위해 수많은 조형요소들이 유기적으로 얽혀 있기에 조형요소분리의 어려움이 있는 복잡이

라 하겠다.

운동성은 모티프의 반복 배열이 연속성에 의해 시선을 유도하는 조형요소로서 대립 개념은 불변성과 가변성으로 볼 수 있다. 모티프가 특정 규칙으로 전개되어 일정한 진행 방향을 나타낼 경우는 하나의 모티프에 대한 다음 모티프의 크기, 방향, 위치의 예측에 어려움이 없으므로 확정적인 운동감을 유도하는 불변성이라 하며, 이에 반해 모티프가 일정 방향을 유지하지 않거나, 자유로운 공간이동으로 일정한 규칙과 질서가 없이 배열되었을 경우 다음 모티프 예측에 어려움이 있으므로 불확정적인 시선을 유도하는 가변성이라 할 수 있겠다. <그림 13-1>³¹⁾는 명확한 모티프가 일정한 규칙과 질서에 따라 시선의 방향을 유도하여 다음 모티프의 위치를 가늠하게 하므로 확정성에 의한 불변성이라 할 수 있으며, <그림 13-2>³²⁾는 모티프 배열에 특정한 규칙과 질서가 나타나지 않아 다음 모티프의 예측과 가늠이 불가능하므로 불확정성에 의한 가변성으로 볼 수 있다.

배열성은 심리적인 등가성에 의해 모티프들이 반복 배열의 배분 정도를 나타내는 시각적 균등의 조형요소로서 대립 개념은 균등과 불균등으로 볼 수 있다. 시각적 균등을 이루는 가운데 모티프들의 배열이 규칙적이고, 균일하게 배분된 배열이라면 균등이라 볼 수 있고, 한 쪽으로 치우침 같이 불규칙과 불균일한 배분으로 이루어질 경우는 불균등이라 볼 수 있다. 즉, 물리적인 등가성과 심리적인 등가성이 일치정도에 따라 구분된다. <그림 14-1>³³⁾은 바탕의 어느 영역을 지정해도 바탕에 대한 문양이 유사한 균형감을 유지하여 심리적, 물리적 균등이 일치를 이루어 균등이라 보며, <그림 14-2>³⁴⁾는 심리적, 물리적 균등이 일치되지 않으므로 어떤 부분은 바탕이, 어떤 부분은 문양이 밀집되어 있으므로 불균등이라 하겠다.

군집수는 유사성, 인접성, 심도성이 어우러져 패턴을 형성할 때 모티프 종류에 대한 조형요소로서 대립 개념은 단수와 복수로 볼 수 있다. 하나의 주제를 가지고 있는 모티프는 하나의 단위를 형성한다. 단독 모티프들의 반복으로 특정 패턴을 이룰 때 군집수는 단수로 볼 수 있으며, 다수의 모티프가 각각의 질서와 규칙으로 중첩이나 병치를 이루어 여러 패턴으로

인식 될 때 군집수는 복수로 볼 수 있다. <그림 15-1>³⁵⁾은 등근 스팽클에 직선이 관통하는 모티프 하나가 반복적으로 전개되므로 군집수는 단수라고 할 수 있으며, <그림 15-2>³⁶⁾는 각기 다른 조형성을 취하는 여러 모티프들이 제각기 다른 질서와 규칙으로 전개되었으므로 군집수는 복수라고 할 수 있다.

이로써 문양 이미지 포지셔닝의 좌표를 형성하기 위한 세부 조형요소들의 기준용어들은 외곽선의 뚜렷과 흐릿, 형태의 정형과 무정형, 표현성의 가시성과 가축성, 구조의 단순과 복잡, 운동성의 불변성과 가변성, 배열성의 균등과 불균등, 군집수의 단수와 복수를 구체화되었다.

2. 포지셔닝의 기준 도출

문양 이미지 포지셔닝의 기준을 정립하기 위해 이와 유사한 시각조형예술 분야들인 회화, 조각, 건축, 복식을 보는 시형식들과 그 근본에 대한 논의들로부터 문양의 기준이 되는 언어들 추출하고자 한다.

이에 본 연구자는 복식, 회화, 조각, 건축의 예술작품을 몇 가지 형식 원리로 범주화 한 뵐프린(Heinrich Wölfflin)의 시형식 이론, 드롱(DeLong)의 복식 조형을 보는 시각, 장파(長法)의 동양·서양의 문화형식 시형식들을 살펴보고자 한다.

조형예술 분야에서 조형을 바라보는 시각의 기틀을 마련한 뵐프린의 시형식 이론의 선행연구들³⁷⁾을 정리하면 선 형성의 정확한 한계에 의한 선적인 것과 회화적인 것, 동일한 층에 의한 것이나, 아니냐로부터 평면성과 깊이감, 외곽선이 분명하나, 아니냐에 따라 닫힌 형태와 열린 형태, 전체에 대한 부분이 독립성이나, 종속되느냐에 의한 다원성과 통일성, 사물의 표현을 있는 그대로를 재현하는가, 아니냐에 의한 절대적 명료성과 상대적 명료성의 5쌍으로 귀결되며, 전자들은 명료의 대상, 후자들은 불명료의 대상을 가리키고 있다.

드롱은 뵐프린의 다섯쌍의 기초개념에 근거하여 의복과 인체가 구성하는 구조(Apparel-Body-Construct) 일명 ABC라고 한다)들로부터 복식조형을 보는 다섯쌍의 시각을 제시하였으며 이에 관한 선행연구들³⁸⁾을 참고하여 간단히 정리하면 다음과 같다. ABC와

〈표 3〉 선행연구들에 의한 문양 이미지 포지셔닝 기준 개념

연구자 개념	벌프린		드롱		장파	
형식	선적인 것	회화적인 것	폐쇄형	개방형	형식과 수	직관과 흥
	평면성	깊이감	전체형	부분형		
	단한 형태	열린 형태	공간 분리형	공간 통합형	질서	무질서
	다원성	통일성	평면형	입체형	명료함	모호함
절대적 명료성	상대적 명료성	명료형	불명료형			
이미지 포지셔닝 기준언어	명료 / 불명료		명료 / 불명료		명료·질서 / 모호·무질서	

주변공간의 관계에서 외곽선인 실루엣이 분명하나 불분명하나에 의한 폐쇄형과 개방형, ABC와 그 세부 항목들의 관계에서 전체가 먼저 파악되는지, 부분이 먼저 파악되는지에 의한 전체형과 부분형, 형태가 배경에서 분리되도록 느끼느냐, 통합되도록 느끼느냐에 의한 공간분리형과 공간통합형, ABC가 2차원의 평면이나 3차원의 입체로 지각되느냐에 의한 평면형과 입체형, ABC가 관찰자에게 얼마나 가깝고 쉽게 또는 멀리 어렵게 인지되느냐에 의한 명료형과 불명료형이 있다. 전자들은 한정적 형태의 명료한 대상, 후자들은 비한정적 형태의 불명료한 대상을 가리키고 있다.

장파³⁹⁾는 동양인들과 서양인들의 사유체계로부터 형식구조의 특징을 규명하였다. 동양인들은 만물을 변화시키는 기(氣)가 직관(直觀)과 흥(興)에 의해 집중되는 모호함의 형식구조를 추구하며, 서양인들은 이념의 논리적 구조를 중시하여 실험과 형식논리로서 실체를 형식화, 수량화로 이끄는 명료함의 형식구조를 추구한다했다.

명료함을 나타내기 위해서는 전체에 대한 각 부분들이 질서를 유지해야만 명료한 형식으로 세례를 받게 되는 반면, 모호함은 전체의 총체적인 조화를 우선하기에 수(數)와 질서를 뛰어 넘는 무질서가 근간을 이루고 있다. 따라서 장파는 서양과 동양의 문화 형식을 명료와 질서, 그 근간을 모호와 무질서로서 형식차이를 규명하였다. 위의 벌프린, 드롱, 장파의 시형식들을 살펴보면 모두 2개의 유사한 개념의 쌍들로 이루어져 있음을 확인할 수 있다. 이들을 수렴한 대표언어들을 표로 정리하면 〈표 3〉으로 나타낼 수 있다.

위의 선행연구들의 2축에서 전자들은 정확함, 매끈함, 분명함, 단순함을 나타내는 명료의 이미지를, 후자들은 부정확함, 다듬지 않은, 흐릿함, 복잡함을 나타내는 모호의 이미지로 귀결되며, 명료와 모호의 조화를 이루는 근간은 수량화에 의한 질서의 이미지와 모호의 직관에 의한 무질서 이미지의 공통된 특성이라 볼 수 있다. 따라서 이를 본 연구자의 문양 이미지에 적용하면 모티프의 뚜렷, 정형, 가시성, 단순의 효과들은 명료, 흐릿, 무정형, 가축성, 복잡의 효과들은 모호, 패턴의 불변성, 균등, 단수의 효과들은 질서, 가변성, 불균등, 복수의 효과들은 무질서의 이미지를 추구하므로, 문양 이미지 포지셔닝 상의 X축은 모티프의 명료와 모호가, Y축은 패턴의 질서와 무질서가 이미지의 대표성을 지닌다는 해석에 이르러, 문양 이미지 포지셔닝 좌표의 틀이 완성되었다. 이 과정과 내용을 〈표 4〉로 정리할 수 있다.

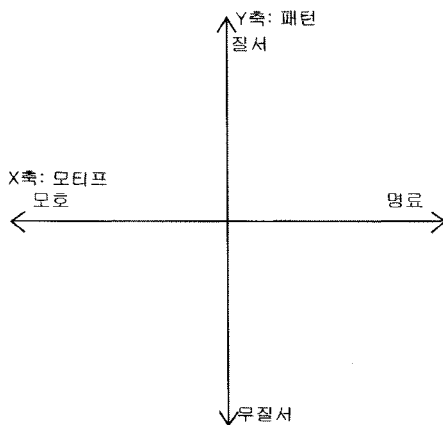
3. 문양 이미지 포지셔닝의 개발

복식에 나타난 문양 이미지 포지셔닝의 틀은 문양의 주요 조형요소인 모티프와 패턴이 수직으로 2개의 축을 형성하여, X축은 모티프의 명료와 모호, Y축은 질서와 무질서로써 문양의 이미지 포지셔닝의 틀이 완성됨과 동시에 4개의 분할된 면이 생성되었으며, 우측 상단부터 〈명료·질서〉, 〈모호·질서〉, 〈모호·무질서〉, 〈명료·무질서〉의 4영역으로 구분되었다. 위의 내용을 〈그림 16〉로 정리하였으며, 4가지 영역은 앞으로 전개 될 문양 이미지를 파악하기 위한 기초를 이루게 될 것이다.

본 연구자는 이상의 과정으로 문양을 보는 시각과

〈표 4〉 계슈탈트 시지각 원리와 시각조형예술의 시형식에 의한 이미지 포지셔닝의 기준

이미지 모티프	명료	모호	이미지 패턴	질서	무질서
모티프의 표현	외곽선 뚜렷	호릿	운동성	불변성	가변성
	형태 정형	부정형	모티프의 배열	균등	불균등
	표현성 가시성	가촉성	균집수	단수	복수
	구조 단순	복잡			
	<ul style="list-style-type: none"> · 두껍고 균일한 태두리. · 칼로 자른 듯 매끈함. · 연속적이고 완만함. · 바탕과의 색채차가 큼. 	<ul style="list-style-type: none"> · 태두리 없거나 가늘. · 번지는 듯 퍼짐. · 손으로 그린 듯 불균일, 불연속적. · 바탕과 색채차가 적음. · 미세한 형태들의 결합이나 크기가 미세. 		<ul style="list-style-type: none"> · 모티프자체에 방향성이 없고 규칙적인 반복 배열. · 모티프자체에 방향성이 있고 일정 규칙과 방향으로 반복 배열(대칭 포함). · 다음 모티프의 크기, 방향, 위치의 예측 가능. 	<ul style="list-style-type: none"> · 모티프 배열의 불규칙함. · 모티프 배열이 규칙적이어도 자체에 방향이 있을 경우 방향의 불규칙함. · 모티프 배열이 규칙적이어도 모티프 크기가 불규칙함. · 다음 모티프의 크기, 방향, 위치의 예측 불가능.
	<ul style="list-style-type: none"> · 익숙한 형상. · 양식적 표현. · 원형에 대한 연상 가능. 	<ul style="list-style-type: none"> · 낯선 형상. · 미세한 형태들의 결합이나 크기가 미세. · 추상적 표현. · 원형에 대한 연상의 어려움. 		<ul style="list-style-type: none"> · 바탕에 대해 모티프가 균일한 정도를 유지하며 배분. 	<ul style="list-style-type: none"> · 바탕에 대해 모티프가 불균일하게 배분.
	<ul style="list-style-type: none"> · 바탕과의 재질차가 적거나 매끈한 표면. · 평면적 기법. · 명암효과 없음. · 시각적 전달. 	<ul style="list-style-type: none"> · 바탕과의 재질차가 크거나 거친 표면. · 입체적 · 부조적 기법. · 명암효과 있음. · 촉각적 전달. 		<ul style="list-style-type: none"> · 하나의 단위 모티프가 하나의 패턴을 이룸. 	<ul style="list-style-type: none"> · 모티프의 크기와 방향은 규칙성을 나타내지만 색상과 재질의 변화에 의한 반복 배열. · 다수의 단위 모티프가 중첩과 병치 구조로 다수의 패턴을 이룸.
	<ul style="list-style-type: none"> · 조형요소들의 절제와 간결함. · 모티프 파악의 용이함. · 조형요소들의 분리가능. 	<ul style="list-style-type: none"> · 조형요소들 풍부. · 조형요소들의 유기적 연결로 분리의 어려움. · 모티프 파악의 어려움. 			



〈그림 16〉 문양 이미지 포지셔닝의 좌표

문양 이미지 포지셔닝의 틀을 개발하였다.

V. 결론

계슈탈트 시지각 이론으로부터 출발한 문양 이미지 포지셔닝 개발의 연구 결과는 다음과 같다.

첫째, 문양의 조형요소들은 모티프와 패턴이 문양의 중추적인 조형요소인 것으로 나타났다. 이는 앞의 용어의 정의에서 문양이 모티프와 패턴의 상위요소라는 개념과 선행연구들이 모티프 표현과 모티프 배열을 중심으로 연구되어 왔다는 결과들과 일치되는 것으로서, 결국 문양 이미지를 모티프와 패턴으로 보

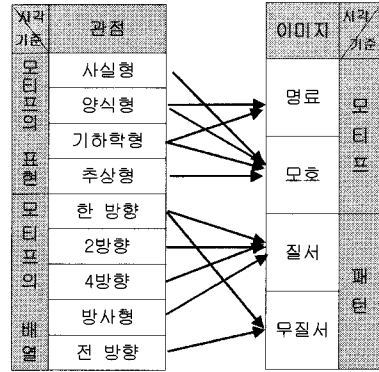
는 시각이 타당하다는 뒷받침이 되었다.

둘째, 문양 이미지를 보는 거시적인 시각은 모티프와 패턴으로, 미시적으로는 이들의 세부적인 조형 요소들과 대립 용어들인 외곽선의 뚜렷과 흐릿/ 형태의 정형과 부정형/ 표현성의 가시성과 가축성/ 구조의 단순과 복잡/ 운동성의 불변성과 가변성/ 배열성의 균등과 불균등/ 군집수의 단수와 복수로 구체화되었다.

셋째, 모티프 표현에서 뚜렷, 정형, 가시성, 단순의 효과들은 명료한 이미지를, 흐릿, 부정형, 가축성, 복잡한 효과들은 모호한 이미지를, 모티프 배열에서 불변성, 균등, 단수의 효과들은 질서의 이미지를, 가변성, 불균등, 복수의 효과들은 무질서의 이미지라는 기준들이 정립되었다. 따라서 위의 대표성으로부터 모티프를 나타내는 X축의 명료와 모호, 패턴을 나타내는 Y축의 질서와 무질서가 좌표의 기준으로 <명료·질서>, <모호·질서>, <모호·무질서>, <명료·무질서>의 4개의 영역이 생성되었다.

문양 이미지는 모티프의 대상, 표현, 배열이 합쳐져 형성된다. 기존 선행연구들의 문양을 보는 관점에서 모티프 표현의 4종류와 모티프 배열의 5종류들의 조합만으로도 20가지 이상의 경우가 발생되기에 즉각적인 문양의 이미지의 판단에 어려움이 있다고 판단된다. 이에 비해 본 연구의 문양 이미지의 기준은 일반적인 표현방법에 있어, 모티프 표현의 양식형과 기하학형은 명료와 모호의 이미지로, 사실형과 추상형은 모호의 이미지로, 모티프 배열의 한 방향 배열은 질서와 무질서로, 2 방향, 4 방향, 방사형 배열은 질서의 이미지로, 전 방향 배열은 무질서의 이미지로 볼 수 있다. 요컨대 본 연구의 문양 이미지를 보는 시각은 기존의 문양을 보는 관점을 모두 수용하는 것으로 나타났으며, 그 관계를 요약하면 <그림 17>로 정리된다.

본 연구는 기존의 문양을 보는 관점을 모두 수용하면서 모티프의 명료와 모호와 패턴의 질서와 무질서로 형성되는 4가지 유형으로써 이미지를 연상하는데 용이하고 빠르게 판단되는 것을 볼 수 있었다. 따라서 본 연구의 문양 이미지의 기준이 복식에 나타난 문양 이미지를 파악하는 기준으로서 적합하다 할



<그림 17> 문양을 보는 관점과 문양 이미지와의 관계

수 있겠으며, 문양 이미지 포지셔닝은 감성적인 문양의 전반적인 느낌을 좌표에 표시함으로써 심리적 공간을 객관적이고 즉각적으로 가시화 할 수 있는 효율적인 도구이므로, 패션 트렌드 이미지와 문양의 이미지가 서로 조화를 이루도록 이를 활용한다면 전체적인 이미지 효과를 높이는데 기여할 수 있을 것이며, 타 디자인 영역에서도 문양 이미지를 파악하는 객관적인 척도로서의 다각적인 활용이 가능하리라 사료된다.

본 연구의 제한점으로는 문양을 보는 시각의 바탕이 되는 계슈탈트 시지각 이론이 형태위주의 이론인 만큼 색채는 바탕과의 경계에 영향을 주는 농담의 범위 내에서 파악하여 색채와 함께 문양을 바라보지 못하였음을 밝힌다.

제[II]보에서는 제[I]보에서 제시된 문양 이미지를 보는 시각이 실증적으로 적용가능한가에 대한 검증으로서 20세기 서양 패션에 나타난 문양의 이미지 실증적인 고찰을 통해 살펴볼 것이다.

참고문헌

- 1) 박금옥 (1996), *색채와 무늬에 따른 직물의 시각적 이미지 연구*. 중앙대학교 대학원 박사학위논문, p. 6.
- 2) 지미정 (1988, 12), *장식의 의미와 가치*. 월간 공예, p. 66.
장식은 피장식물을 꾸미는 장신구 또는 장식 무늬 등으로 나타나는 곱게 꾸미는 치장을 의미하기도 한다. 일반적으로 장식은 2차원상의 오나먼트(ornament)인 장식문양과 3차원상의 데코레이션(Decoration)인 장식미술로 구분하므로, 장식은 2차원 상에서는 문양과 동의어로 볼 수 있으나, 3차원 상에서는 형태에 대한 바

- 탕이 존재한다는 전제하에만 문양으로 인정된다.
- 3) 이호정 (2002). *패션디자인*. 교학연구사, p. 116.
 - 4) 라사라 교육 개발원 (1995). *복식대사전*. 라사라 출판사, p. 375.
 - 5) 이은영 (1997). *복식의장학*. 교문사, p. 86.
 - 6) 김경희 (2000). *계슈탈트 심리학*. 학지사, p. 9.
홍동원 (1986). 디자인의 심리학적 조형성에 관하여. *홍익미술*, 7, p. 95.
 - 7) McJimsey, H.T. (1973). *Art and Fashion in Clothing Selection*. Iowa State Univ Press, pp. 175~178.
 - 8) 자연적인 모티프는 자연을 모방하거나 인공 사물을 모방한 모티프이다. 양식화된 모티프는 사물을 대상으로 하되 모방의 차원 보다는 단순이나 과장으로 묘사하는 것이다. 기하학적 모티프는 직선, 원, 사각형, 삼각형등과 같은 기하학적 형태를 이용하여 사물을 묘사하거나 추상적인 디자인을 창작하는 것이다. 추상적인 모티프는 사물의 형태와는 아무 관련 없이 상상력과 창의력에 의해 디자인된 것이다.
 - 9) 장수경 (1994). 한국정통문양의 유형에 따른 분류에 관한 연구. *복식*, 2(2), pp. 283~295.
 - 10) Marian L. Davis (1980). *Visual Design in Dress*. Englewood Cliffs: Prentice Hall, 이화연, 손미영, 노희숙 외 역 (1990). *복식의 시각 디자인*. 경춘사, pp. 202~204.
 - 11) 이은영. *앞의 책*, pp. 286~291.
 - 12) 김재숙, 이혜숙, 김연진, 송영숙 (1998). 한복의 무늬 배열, 무늬 형태, 의복색이 착용자의 인상형성에 미치는 영향. *충남생활과학연구지*, 11(1), pp. 37~47.
 - 13) 이호정. *앞의 책*, pp. 117~118.
 - 14) 김윤경, 이경희 (2000). 의복무늬의 시각적 감성연구. *한국의류학회지*, 24(6), p. 84.
 - 15) 이영환 (2007. 1. 15). 생존 위해 정보 선택. *조선일보*. 자료출처 hppt://chosun.com
 - 16) 김경희. *앞의 책*, p. 50.
 - 17) 윤혜경 (2002). *영화예술에 관한 형태심리학적 접근*. 서울대학교 대학원 석사학위논문, p. 9.
 - 18) 김인혜 (2004). *기초디자인*. 미진사, pp. 27~29.
김춘일 (2006). *미술과 시지각*. 미진사, pp. 229~239.
고현경 (2003). *계슈탈트 조형원리를 이용한 Web design의 표현 연구*. 경희대학교 교육대학원 석사학위논문, pp. 23~37.
한송이 (2002). *TV의 디자인 결정요소와 기본 준선에 관한 연구*. 과학기술원 석사학위논문, pp. 8~15.
김경희. *앞의 책*, pp. 85~104.
이현숙 (1994). *근화요인에 따른 시지각 현상에 관한 연구*. 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문, pp. 8~18.
최호천 (1984). *VISUAL DESIGN 시지각 현상에 관한 연구*. 홍익대학교 대학원 석사학위논문, pp. 22~24.
 - 19) 김경희. *앞의 책*, pp. 60~61. 이러한 현상을 차이가닉 효과(Zeigarnik-Effekt)라고 한다.
 - 20) 송용섭 (1986). *현대 소비자행동론*. 법문사, p. 200.
 - 21) 주소현, 이경희 (1999). 의복, 배경의 조합에 따른 시각적 이미지 연구. *한국의류학회지*, 23(1), p. 81.
 - 22) 이화연, 손미영, 노희숙 외 역. *앞의 책*, p. 47. 데이비스는 선의 종류(path)를 두께, 연속성, 예리함, 외곽, 일관성, 길이, 방향으로 나누고 있다.
 - 23) Spring & summer 2005 Womens Collections. Inter Fashion Plaining Collection Online. retrieved 2007. 11. 6, 자료출처 hppt://ifp.co.kr
 - 24) Spring & summer 2000 Womens Collections. First-view Collection. retrieved 2007. 11. 6, 자료출처 hppt://firstview.co.kr
 - 25) *Ibid.*, 자료 검색일 2007. 11. 6
 - 26) *Ibid.*, 자료 검색일 2007. 11. 30
 - 27) Fall & Winter 2004~2005 Womens Collections. Inter Fashion Plaining Collection Online. retrieved 2008. 1. 4, 자료출처 hppt://ifp.co.kr
 - 28) 동아TV 편집부 (2003.4.15). *COLLECTION (20032004FW)*. 동아TV, p. 297.
 - 29) Fall & Winter 2004~2005 Womens Collections. Inter Fashion Plaining Collection Online. retrieved 2008. 1. 4, 자료출처 hppt://ifp.co.kr
 - 30) Spring & summer 2005 Womens Collections. Inter Fashion Plaining Collection Online. retrieved 2007. 12. 15, 자료출처 hppt://ifp.co.kr
 - 31) *Ibid.*, 자료 검색일 2007. 12. 7
 - 32) *Ibid.*, 자료 검색일 2008. 1. 8
 - 33) 동아TV 편집부 (2000.4.10). *COLLECTION (20002001FW)*. 동아TV, p. 44.
 - 34) 동아TV 편집부 (2003.11.9). *COLLECTION(2004SS)*. 동아TV, p. 387.
 - 35) Spring & summer 2007 Womens Collections. Inter Fashion Plaining Collection Online. retrieved 2007. 11. 28, 자료출처 hppt://ifp.co.kr
 - 36) Spring & summer 2006 Womens Collections. Inter Fashion Plaining Collection Online. retrieved 2008. 1. 4, 자료출처 hppt://ifp.co.kr
 - 37) 홍준화 (2003). *조형예술의 시형식에 관한 연구*. 홍익대학교 대학원 박사학위논문, pp. 87~96.
김민자 (2004). *복식미학강의 I*. 교문사, pp. 80~87.
 - 38) Marilyn Revell Delong (1987). *The Way We Look*. Iowa State University Press.
김민자 (2004). *앞의 책*, pp. 157~159.
 - 39) 長法, 유중하 외 역 (1999). *동양과 서양 그리고 미학*. 서울 푸른숲, pp. 35~84.