

# 포지티브와 네거티브 형태 지각 유형을 활용한 패션 일러스트레이션 개발

이 인 영 · 김 수 경\*

경주대학교 융·복합 시각예술디자인학부 패션·문화디자인 전공 조교수  
가톨릭대학교 의류학 전공 교수\*

## 요 약

본 논문은 포지티브와 네거티브 형태를 계슈탈트 형태 지각 이론을 바탕으로 고찰하고 그 유형을 연구하여, 실험적이며 창조적인 패션 일러스트레이션 개발을 하고자 하는데 그 목적이 있다. 연구는 문헌 연구를 통하여 형태, 형태 지각 원리, 포지티브와 네거티브 형태의 개념을 정리하였으며, 포지티브와 네거티브 형태 지각을 유형화하였다. 또한 유형화한 포지티브와 네거티브 형태 지각을 적용하여 패션 일러스트레이션 작품 6개를 제시하였다. 형상으로 나타나는 포지티브 형태와 배경으로 나타나는 네거티브 형태를 지각하는 유형은 서로의 공간이 분리되는 ‘분리 유형’, 포지티브와 네거티브 공간이 공유되는 ‘암시 유형’, 포지티브와 네거티브 공간이 전이되는 ‘반전 유형’으로 분류된다. 포지티브와 네거티브 형태 지각 유형을 활용한 패션 일러스트레이션 개발은 포지티브와 네거티브 형태의 지각 효과를 극대화하기 위하여, 흰색과 검은색만을 사용하여 드로잉 작업을 하였다. 이를 기초 작업으로 하고, 컴퓨터 프로그램을 통해 완성하였다. 포지티브와 네거티브 형태 지각 유형을 적용한 작품 I은 ‘분리 유형’이 적용된 작품으로, 형상과 배경의 경계를 명확히 나타내어 서로의 공간이 분리되도록 하였다. 작품 II는 ‘암시 유형’이 적용된 작품으로 서로의 공간이 공유될 수 있도록 형상과 배경의 경계를 부분적으로 없애는 구조를 통해 사라진 경계와 형태를 암시에 의해 인지하도록 하였다. 작품 III은 ‘반전 유형’이 적용된 작품으로 형상과 배경이 서로 반전 가능한 구조로 구성하였다. 이러한 작품 개발은 형상과 배경이라는 이분법적인 생각의 틀을 깨고, 포지티브와 네거티브의 형태를 다양하게 인지할 수 있는 작품을 구성해 봄으로써 형태와 공간을 새롭게 지각하는 패션 일러스트레이션을 작업해 보았다는데 그 의미가 있다.

주제어 : 포지티브 형태, 네거티브 형태, 계슈탈트, 형태 지각, 패션 일러스트레이션

본 연구는 2018년도 가톨릭대학교 교비연구비의 지원으로 이루어졌음.

\*교신저자: 김수경, [kimssoo@catholic.ac.kr](mailto:kimssoo@catholic.ac.kr)

접수일: 2018년 4월 2일, 수정논문접수일: 2018년 5월 21일, 게재확정일: 2018년 6월 4일

## I. 서론

일러스트레이션은 현대 예술 분야에서 매우 중요한 부분을 차지하고 있으며 책 표지, 광고, 웹툰(webtoon) 등 다양한 경로를 통해 생활 속에 뿌리 내리고 있다. 일러스트레이션 중에서도 전문적인 이해와 기술을 필요로 하는 패션 일러스트레이션은 사진의 발달과 더불어 그 수요가 주춤해졌다. 그러나 이탈리아 『Vanity』, 프랑스 『La Mode en Peinture』와 같은 잡지의 등장과 온라인 매체, 컴퓨터 프로그램을 활용한 표현 기법의 발달로 인해 패션 일러스트레이션의 영역과 기능의 폭이 넓어지고 있다. 이는 패션 일러스트레이션의 표현 방식이 사실적 표현을 주로 하는 사진보다, 패션 스타일을 좀 더 자유롭게 실험적으로 표현할 수 있기 때문이다(Simpson, 1990/1997).

자유롭고 실험적인 표현 방법의 하나로, 주제를 드러내는 포지티브(positive)와 여백과 배경으로 나타나는 네거티브(negative)를 형태 지각적 관점에서 주목하고자 한다. 관련 선행 연구(Kim, 2010; Suh, 2009; Yoon, 2016)에서 살펴본 포지티브와 네거티브는 현대 회화나 그래픽 디자인에 나타난 시지각적 관점이나, 공간 확장성 측면에서 연구가 진행되어왔을 뿐 패션 일러스트레이션에 관련된 형태 지각 연구는 진행되지 않았다. 따라서 본 연구는 포지티브와 네거티브 형태 지각에 대해, 게슈탈트(Gestalt) 이론을 바탕으로 고찰하고 유형화하고자 한다. 또한 형태 지각 유형을 패션 일러스트레이션 개발에 활용해 봄으로써 패션 일러스트레이션의 표현 방법을 다양화해보는데 그 목적이 있다. 이러한 패션 일러스트레이션 연구를 통해, 인물과 의상에 집중된 지각 영역을 여백과 배경으로까지 확장하고 새로운 이미지 전달 방법 및 표현 방법을 개발하기 위함이다.

연구는 문헌 연구를 통하여 이론적 배경과 패션 일러스트레이션 사례를 제시하고, 이를 바탕으

로 패션 일러스트레이션 작품을 개발하고자 하였다. 연구 내용을 살펴보면 첫째, 형태와 형태 지각 원리, 포지티브와 네거티브에 대한 개념을 정리하고 둘째, 포지티브와 네거티브 형태 지각 유형을 분류하고 21세기 발표된 패션 일러스트레이션 사례를 제시하고자 하였다. 셋째, 유형화된 포지티브와 네거티브 형태 지각을 토대로 패션 일러스트레이션을 위한 디자인 프로세스를 구성하고 각각 2개씩, 작품을 개발하고자 하였다. 작품 개발은 핸드 드로잉, 검증과 선별, 스캔, 컴퓨터 드로잉 순서로 진행하였다. 1차 핸드 드로잉은 완성작의 2배수로 작업하였으며, 개발자 2인과 패션·미술 전공자 3인의 검증과 선별을 통해 A4 크기 300dpi로 각각 2개씩 완성하였다. 작품 색상은 포지티브와 네거티브 형태 지각 효과를 극대화하기 위하여 흰색과 검은색만을 사용하였으며, 재료는 종이·먹·펜·연필·마커 그리고 일러스트레이터(Adobe Illustrator), 포토샵(Adobe Photoshop) CS6 프로그램을 사용하였다.

이와 같은 포지티브와 네거티브 형태를 활용한 패션 일러스트레이션 연구는 패션 일러스트레이션의 구성과 표현을 여백과 배경으로까지 확장시키고, 활용할 수 있는 계기를 마련할 것으로 기대한다. 또한 형태와 공간에 대한 인식의 폭을 넓히고, 공간을 활용한 형태 지각과 이를 적용한 디자인 프로세스를 개발하는 계기가 될 것으로 사료된다.

## II. 이론적 고찰

### 1. 형태 지각

#### 1) 형태의 개념 및 용어 정의

모든 시각적 표현은 눈으로 인지할 수 없는 개념적인 요소인 점·선·면 등을 사용하여 나타낸다. 개념적 요소인 점·선·면은 눈으로 인지할 수 있는

형(shape), 크기, 색채, 질감 등에 의해 가시적 요소로 바뀌고, 다양한 형태(form)를 표현하게 된다(Wong, 1993/1994).

형태란 철학적으로 실체적 본질(matter)에 대한 외형적 양식을 의미하며, 일반적으로 물건의 윤곽(contour), 형, 3차원 덩어리감(mass), 볼륨(volume), 깊이감이 있는 3차원(three-dimensional) 성향을 의미한다(Han, 2006). 3차원의 형태는 영어의 form으로 번역되며, 형태가 2차원에 표현될 때 shape로 번역 가능한 형, 모양으로 불린다. 또한 표현 대상물 중 주제를 나타내는 경우 형상이나 도형, 전경 등의 용어로 사용되며 figure로 번역된다.

형태란 <Figure 1>의 나뭇잎과 같이 본질은 3차원 볼륨과 덩어리감 등을 가지고 있지만 <Figure 1>의 1, 2, 3, 4에서와 같이 관찰자 시점에 따라 다양한 나뭇잎 모양으로 표현될 수 있으며, 이때 나뭇잎은 주제를 나타내는 형상이 된다. 따라서 3차원 형태는 다양한 2차원 모양 즉, 형을 포함하는 개념이 된다(Wong, 1993/1994).

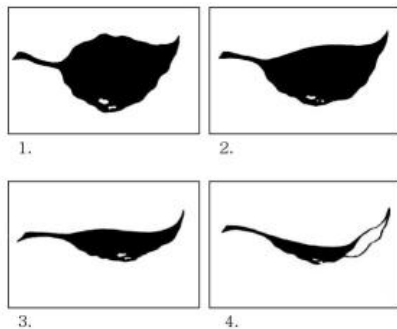


Figure 1. 나뭇잎의 여러 형.  
From Wong. (1993/1994). p. 140.

이와 같이 형태란 3차원적인 덩어리감, 볼륨, 깊이감 등을 가지는 외형적 양식을 의미하는 것으로 2차원의 다양한 형을 포함한다. 패션 일러스트레이션 작품 또한 3차원의 표현 대상을 2차원적으로 구성하는 시각적 표현이다. 따라서 본 논문에서 form과 shape를 지칭하는 외형적 양식의 표현

용어는 2차원을 포함하는 3차원 개념의 ‘형태’로, 주제를 나타내는 형태는 figure 개념의 ‘형상’으로 통일하여 사용하고자 한다.

## 2) 게슈탈트 형태 지각

지각이란 사물과 사건을 탐지하고 그 속성을 파악하여 의식하고, 판단하여 행동하기까지의 과정들을 일컫는다(Gurwitsch, 1957/1994). 이러한 형태 심리학에서는 인간이 형태를 파악할 때 특정 부분의 관찰이나 형태를 이루는 단위 요소들을 통해 전체를 지각한다고 주장하고 있다(Oh, 2007). 즉, 형태를 이루는 모든 부분들을 구체적으로 관찰하여 종합하는 부분의 합이 아닌 전체를 이루는 일부분으로 전체를 파악한다는 것이다. 형태 지각 이론 중 가장 잘 알려진 것은 1912년 막스 베르트하이머(Max Wertheimer)가 연구한 지각 실험에 근거를 두고 있는 게슈탈트 이론이다(Lauer & Pentak, 1996/2002). 게슈탈트 이론에서 게슈탈트란 독일어로 “모양, 패턴, 전체 형태, 배열(configuration) 등 매우 다양한 개념을 포함”하는(Clarkson, 1999/2010, p. 21) 개념이며, 처음 심리학에 도입된 것은 1890년 크리스티안 에렌펠스(Christian Ehrenfels)에 의해서다(Kim, 2002). 형태를 지각하는 게슈탈트 원리는 크게 근접성(factor of proximity), 유사성(factor of similarity), 폐쇄성(factor of closure), 연속성(factor of continuation) 그리고 형상-배경(figure-ground)에 대한 연구가 중요하게 다뤄지고 있다(Min, 2011) 이와 같은 형태 지각 원리를 심리학 저서인 「Field of consciousness」, 「게슈탈트 치료의 이론적 배경」과 디자인 관련 저서인 「기초 디자인 점 선 면」, 「입체 조형」 등을 통해 정리하면 다음과 같다.

첫째, 근접성의 원리이다. <Figure 2>와 같이 서로 가까이 있는 요소들을 a-b, c-d, e-f, g-h로 묶어 인식하려는 지각 현상으로, 개별적인 단위 객체들의 조화와 통일을 이루는 가장 단순한 방법이다(Woo, 2003). 근접성의 원리는 <Figure 3>과 같이

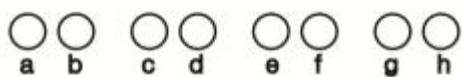


Figure 2. 원에 나타난 근접성의 원리.  
From Cho and Kim. (2003). p. 36.

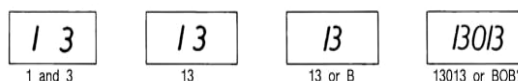


Figure 3. 글자 인식에 나타난 근접성의 원리.  
From Min. (2011). p. 215.

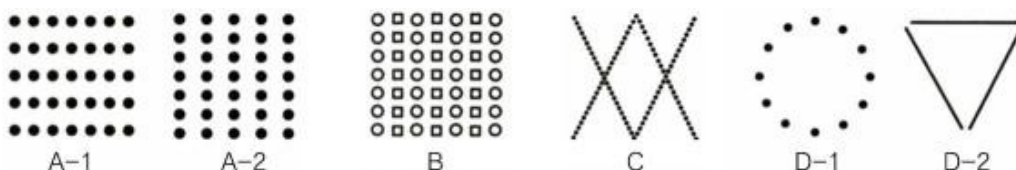


Figure 4. 게슈탈트 지각의 원리.  
From An. (1999). p. 31.

단어들을 인식될 때나, <Figure 4>의 A-1, A-2와 같이 원들이 모여 사각형으로 인식될 때 나타나는 현상으로, 가까이 있는 단위 요소들을 하나로 묶어 패턴이나 또 다른 형태로 인식된다. 둘째 유사성의 원리이다. <Figure 5> 같이 서로 다른 색 원이 존재한다면 흰색 원은 흰색 원끼리 검은색 원은 검은색 원끼리 연결시키거나 묶어서 인식하려는 지각 현상을 말한다(Kim, 2004). 이러한 현상 속에서 새로운 형태가 지각되기도 하는데 <Figure 4>의 B에서와 같이 번갈아 배치되어 있는 원과 사각형들 사이에서, 원은 원대로 사각형은 사각형대로 연관성을 가진 채 세로 줄 무늬로 인식된다. 이와 같이 형, 크기, 입체, 방향 등과 같은 요소들이 유사할 경우 이들은 서로 연관성 있게 인식된다. 셋째, 연속성의 원리이다. <Figure 4>의 C와 같이 형태가 가까이 있거나 겹쳐져 있을 때 그 형태들을 따라 시선이 이동하게 되고 영어 알파벳 X가 인식된다. 이와 같이 연속성은 시선의 이동을 통해 연속적으로 보임으로써 방향성을 가지게 되는 지각 현상을 말하는 것으로, 공동운명의 법칙이라고도 한다. 넷째, 폐쇄성의 원리이다. 서로 인접해 있는 것들을 덩어리로 묶어 하나로 인식하려는 지각 현상을 말한다(Kim, 2004). 이러한 지각 원리는 사람의 일부분을 보고도 그 사람의 전체를 인식하는 것과 같으며, <Figure 4>의 D와 같이 외곽선이



Figure 5. 유사성의 원리.  
From Cho and Kim. (2003). p. 36.



Figure 6. 『Rubin's cup』.  
From Rubin vase. (n.d.).  
<https://en.wikipedia.org>

불완전한 형태임에도 불구하고 D-1에서는 원을 D-2에서는 삼각형으로 인식하는 지각 현상을 말한다.

그 외에 다섯째, 형상-배경의 원리이다. 에드가 루빈(Edgar Rubin)에 의해 최초로 연구된 이론으로, 하나의 형태는 그것을 둘러싼 배경과 차이가 있을 때만 인식된다는 것이다(Behrens, 1984/2001). 즉, 사람의 시각 체계가 형상을 인식할 때 주변과의 관계에 의존한다는 원리이다(Im, 1999). <Figure 6>의 『Rubin's cup』은 형상-배경의 원리를 보여주는 사례로 검정을 배경으로 인식하게 되면 중앙에

존재하는 꽃병이, 중앙의 흰색을 배경으로 인식하면 좌우에 존재하는 사람 얼굴이 보인다. 이와 같은 현상은 그림을 바라보는 사람의 인식 전환에 의해 일어나게 된다.

형태의 지각이란 시각적 단위 요소들이 하나의 형태로 인지되는 원리를 의미한다. 특히 게슈탈트 원리 중 접근성, 유사성, 폐쇄성, 연속성에 의해 나타나는 형태 지각은 형태를 구성하는 시각적 단위 요소들에 의해 인지되는 것으로 형태를 구성하는 공간과 주변 공간이 분리되어 있지 않은 상태에서 나타난다. 반면 게슈탈트 원리 중 형상-배경의 원리가 적용된 공간 구조에서는 관찰자의 인식의 변화를 통해 주변 공간 즉, 배경이 또 다른 형태로 지각된다. 따라서 형태가 근간이 되는 디자인에 있어 게슈탈트 원리의 이해와 활용은 형태 안에 존재하는 개념을 이해하고 활용하는 것을 의미하는 것으로, 디자인의 콘셉트를 이해하고 결정하는 중요한 역할을 하게 된다(Han, 2006).

## 2. 포지티브와 네거티브 형태

형태는 표현하는 물체의 종류나 대상, 표현 방법 등에 의해 다양하게 분류되며, 그 중 포지티브와 네거티브 개념은 공간과 주제에 의한 관점으로 형태를 설명하고 분류한다.

사전적으로 포지티브와 네거티브란 각각 ‘낙관적인’(Positive, n.d.), ‘부정적인’(Negative, n.d.) 뜻으로 해석되며, 사진에서는 양화(陽畵), 음화(陰畵)의 의미와 상통한다. 포지티브는 ‘사진의 대상과 명암이 같게 인화되는 사진이나 필름’인 양화와 같은 뜻으로, 대상의 명암이 있는 그대로 표현되는 것을 말한다. 반대로 네거티브는 ‘사진의 대상과 명암이 반대인 사진이나 필름’인 음화와 같은 뜻으로, 대상의 명암이 반대로 표현되는 것을 말한다(Kwak et al., 2004). 그러나 조형적 요소를 통해 의미를 전달하는 디자인 예술 분야에서는 다른 의미

를 가지는데, 포지티브와 네거티브 형태 개념은 다음과 같다.

### 1) 공간으로서의 포지티브와 네거티브 형태 개념

디자인 요소로서 공간이란 실제 공간(actual space)과 묘사 공간(pictorial space)으로 나누며, 디자인이나 회화 작업 공간은 캔버스를 구성하는 4각형의 외곽 구조(frame of reference) 안에서 시작된다(Wong, 1993/1994). 실제 공간이란 작품 속 실제 공간이나 캔버스 안에 존재하는 공간 혹은 조형 작품 안과 밖에 존재하는 실존 공간을 의미한다. 묘사 공간은 회화와 작품에서 2차원적으로 표현된 3차원 공간이나 비현실적 공간을 의미한다(Bevlin, 1963/1989). 이러한 공간들 중 <Figure 7>과 같이 시각적 요소에 의해 채워져 만들어지는 공간(occupied space)을 포지티브 공간이라 하며, <Figure 8>과 같이 포지티브 공간에 둘러싸여진 비워진 공간 즉, 여백을 네거티브 공간이라 한다. 형태는 이러한 공간과 시각적 요소들에 의해 드러나게 되며, 드러나는 방식에 의해 포지티브 형태와 네거티브 형태로 나눈다. 그중 일반적으로 형태라 인식되는 것은 포지티브 형태로 포지티브 공간을 포함한다. 반면 네거티브 형태란 포지티브 공간이 <Figure 8>과 같이 빈공간을 둘러싸고 하나의 형태로 지각될 때 만들어지는 것을 의미한다(Wong, 1993/1994). 이러한 형태는 실존하는 형태와는 다르게 손에 잡히거나 만져지지 않는 허상이며(Asakura, 1992/2000), 네거티브 공간을 포함한다(Figure 8). 네거티브 공간은 <Figure 9>와 같이 같은 공간, 동일한 크기의 포지티브 형태에 의해 형성되더라도 포지티브 형태가 놓인 위치에 따라 다르게 만들어진다. <Figure 9>에서 검은색 사각형은 포지티브 형태가 되고 그로 인해 생성되는 각기 다른 여백은 네거티브 공간이 된다(Lauer & Pentak, 1996/2002). 이와 같이 네거티브 공간은 포

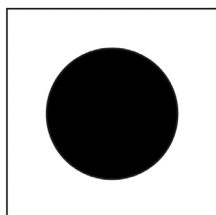


Figure 7. 포지티브 형태.  
From Wong. (1993/1994). p. 48.

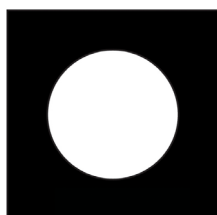


Figure 8. 네거티브 형태.  
From Wong. (1993/1994). p. 48.

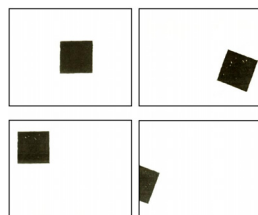


Figure 9. 포지티브 형태 위치에  
다른 네거티브 형태.  
From Lauer and Pentak.  
(1996/2002). p. 152.

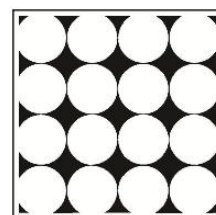


Figure 10. 포지티브 형태와  
네거티브 공간.  
From Wong. (1993/1994). p. 128.

지티브 형태의 배경이 되는 경우 형태가 분명한 재현적 형태로 표현되지 않기도 한다. 포지티브 공간도 네거티브 형태의 배경이 되기도 하지만, <Figure 10>과 같이 포지티브와 네거티브 형태가 의도적으로 얹힌 구조에서만 나타나게 된다(Wong, 1993/1994).

## 2) 주제로서의 포지티브와 네거티브 형태 개념

대부분의 사람들은 검은색 부분을 포지티브 형태로, 흰색 부분을 네거티브 형태로 인식하는 것이 일반적이지만, 시각적 요소나 공간으로만 판단하기 모호한 경우도 있다(Han, 2006). 특히 흑백으로 여러 공간과 형이 얹혀 하나의 형태를 이루는 경우이거나 선으로만 표현되어 있는 경우, 또는 형상과 배경이 반전되는 경우에는 포지티브와 네거티브로 구분하기 어렵다(Zelanski & Fisher, 1996/2000). 이런 경우 작품에서 주제를 나타내는 대상은 포지티브로, 포지티브 형태를 둘러싼 다른 형태나 공간은 네거티브로 분류한다(Kim et al., 2006). 분류된 포지티브 형태는 주제를 나타내는 형상이 되며, 형태 사이 공간 혹은 형태를 둘러싼 공간은 네거티브 영역의 배경이 된다(Wong, 1993/1994). <Figure 11>의 『Salome』는 포지티브와 네거티브 공간이 혼재되어 있는 작품으로, 작품 속에 여인과 의상, 테이블 위 적장의 머리를 단순히 공간적 관점으로 나눌 수 없다. 이 작품의 경우 여인과 의상, 테이블

위 적장의 머리는 주제를 표현하는 포지티브 형태의 형상이 되며, 주인공 여인을 둘러싼 빈공간과 배경 속 포지티브 공간은 배경이 되는 포지티브 공간이 된다. <Figure 12>의 앙리 마티스(Henri Matisse)의 작품은 계슈탈트 형태 지각의 폐쇄성 원리에 의해 인접해 있는 선의 흔적들이 묶여 여인의 형상으로 나타나고, 목에 그려진 원들은 연결되지 않았음에도 방향성과 근접성에 의해 하나의 목걸이로 인식된다. 여인의 형상은 선으로만 그려져 공간이 시각적으로 배워지지 않은 작품이므로, 단순히 공간적 관점으로 분류하는 것이 아니라 주제의 개념으로 나누어야 한다. 이 경우 주제의 대상이 되는 여인은 내부 공간이 비어있음에도 포지티브 형태가, 여인의 뒤에 여백 공간은 네거티브 형태가 된다. <Figure 13>과 <Figure 14>의 조르주-피에르 쇠라(Georges-Pierre Seurat)의 작품은 계슈탈트 형태 지각의 근접성 원리에 의해 점과 선 등의 시각적 요소들이 하나로 묶여 여성 형상으로 지각된다. 이 두 작품은 외곽 구조 안에 존재하는 거의 모든 공간이 시각적인 요소에 의해 채워진 경우로, 주제에 의해 포지티브와 네거티브 형태가 분류될 수 있다. 시각적 요소에 의해 공간이 채워져 있는 <Figure 13>은 명암과 윤곽선에 여인과 배경 공간이 분리되어 있는 경우로, 여인은 형상으로써 포지티브 형태가, 여인을 제외한 공간은 공간이 채워져 있음에도 불구하고 배경으로써의 네거티브 형태가 된다. <Figure 14>는 시각적



Figure 11. 『Salome』  
(1893).  
From Milosevic. (2016).  
<https://www.widewalls.ch>

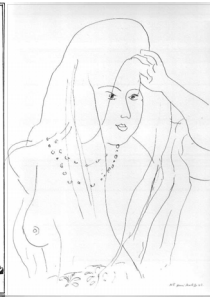


Figure 12. 『N5  
Mediterranean』 (1942).  
From Henri Matisse  
(1869-1954). (n.d.).  
[http://mjames.com/  
index.html](http://mjames.com/index.html)



Figure 13. 『Silhouette of a  
woman』 (1882-84).  
From Lauer and Pentak.  
(1996/2002). p. 153.



Figure 14. 『The Black  
Bow』 (1882).  
From Lauer and Pentak.  
(1996/2002). p. 153.

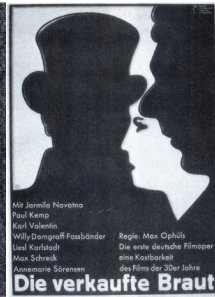


Figure 15. 팔려간 신부  
영화 포스터 (1972).  
From Lauer and Pentak.  
(1996/2002). p. 154.

요소에 의해 공간이 채워져 있지만 여인과 배경이 분리되지 못하고 일부 공간이 공유되어 있는 경우로, 폐쇄성의 원리에 의해 여인의 형태가 지각되어 형상으로써 포지티브 형태가, 여인을 제외한 공간은 배경으로써의 네거티브 형태가 된다. <Figure 15>의 한스 힐만(Hans Hillmann)의 영화 포스터는 포지티브와 네거티브 공간에 의해 각각의 사람 형태가 뚜렷이 나타나고, 공간적으로 포지티브와 네거티브 형태의 구분이 명확하다. 그러나 공간적 관점으로 명확히 구분되었던 포지티브 형태의 남성과 네거티브 형태의 여성이 구조적으로 얹혀 있어, 포지티브 남성이 네거티브 여성의 배경으로 인식이 전환된다(Figure 15). 이것은 게슈탈트 형태 지각 중 인접한 것들을 하나로 인식하려는 폐쇄성의 원리, 비슷한 시각적 요소를 하나로 보려는 유사성의 원리, 형상-배경의 원리가 적용된 것이다. 이와 같은 원리로 인해 검정색의 포지티브 형태가 네거티브 형태로 전환되는 현상이 일어나게 된다.

따라서 디자인이나 회화 작품에서 공간에 의한 포지티브와 네거티브의 의미는 공간의 점유 상태를 나타낸다. 공간이 시각적 요소에 의해 채워져서 존재감을 드러내는 형태는 포지티브가 되며, 포지티브 공간에 둘러싸인 빈공간이 존재감을 갖

고 인식될 때 나타나는 형태는 네거티브가 된다. 또한 포지티브와 네거티브 공간은 각각 네거티브와 포지티브 형태의 배경이 되기도 한다. 그러나 시각적 요소가 복잡하게 얹혀있는 작품에서 포지티브와 네거티브 형태는 공간적으로 명확히 구분하기 어려우며 이런 경우 주제에 의해 포지티브와 네거티브 형태를 구분할 수 있다. 이때 포지티브와 네거티브의 의미는 주제를 표현하는 대상인지 아닌지를 나타낸다. 작품에서 주제를 나타내는 형상은 포지티브 형태라 하며, 작품 안에서 주제를 둘러싼 공간이나 포지티브 형태 뒤에 존재하는 공간은 네거티브 형태가 된다. 또한 공간적 관점에서 포지티브와 네거티브 형태가 지각되더라도 게슈탈트 원리의 형상-배경의 원리가 적용되어 네거티브 공간이 포지티브 형태로 인지되면, 포지티브와 네거티브 형태가 뒤바뀌어 인식의 전환이 이루어진다. 이러한 포지티브와 네거티브 형태가 나타나는 작품을 살펴보면 윤곽선이나 면 등의 경계가 단혀져 형태를 구성하는 구조이거나, 형태를 이루는 여러 시각적 구성요소들에 의해 윤곽선이나 면 등의 경계가 열린 구조로 형태를 구성한다. 한편 포지티브와 네거티브 형태가 작품에서 열린 구조나 닫힌 구조를 형성하더라도 포지티브와 네거티브 형태가 서로 바뀌는 구조가 나타나기도 한다.



단한 구조에서의 포지티브와 네거티브 형태는 독립된 단일 객체로 구성되고 있으며, 열린 구조에서 포지티브와 네거티브 형태는 개별적 단위 개체들로 이루어진 시각적 요소들이 계슈탈트 이론에 의해 지각된다. 작품 안에서 포지티브와 네거티브 형태가 지각되는 유형을 살펴보면 첫째, 경계가 닫힌 구조에서 포지티브와 네거티브 형태가 서로의 공간이 분리된 채 인식되는 분리 유형이 있다. 둘째, 경계가 열린 구조에서 포지티브와 네거티브 형태가 서로의 공간이 연결된 채, 근접 요소들을 묶어 인식하거나 하나의 덩어리로 인식하는 계슈탈트 원리에 의해 인식되는 암시 유형이 있다. 셋째, 형상-배경 원리가 나타나는 구조에서 포지티브와 네거티브 형태가 관찰자의 인식의 변화에 의해 서로 뒤바뀌어 인식되는 반전 유형이 있다.

### III. 포지티브와 네거티브 형태 지각 특성과 유형

포지티브와 네거티브의 형태가 지각되는 유형은 ‘분리 유형’, ‘암시 유형’, ‘반전 유형’으로 정리될 수 있으며 그 구체적 내용은 다음과 같다.

#### 1. 분리 유형

‘분리 유형’은 형상인 포지티브와 배경인 네거티브 형태를 구성하는 공간이 독립적으로 드러나는 디자인이나 회화 작품에서 나타나는 형태 지각 유형으로, 분리 가능한 공간 구조에 의해 포지티브와 네거티브 형태가 인식되는 것을 의미한다. 분리 유형에 의해 형태가 지각되는 작품에서 포지티브와 네거티브 형태는 선이나 면 혹은 색 등에 의해 경계가 명확하게 나타나고, 형태를 구성하는 윤곽선이나 면이 단혀져 있다. 이때 주제를 표현하는 형상은 단혀있는 윤곽선이나 면 등을 통해 형태를 구성하고, 배경과 분리되는 구조를 형성한다. 이러한 구조 속에서 형상과 배경은 각각 독립적인 공간을 형성하며 포지티브 형태와 네거티브 형태로 지각된다. 분리 유형에 의한 포지티브와 네거티브 형태 지각은 <Figure 16>과 <Figure 17>에서와 같이 주제와 배경 공간이 분리되는 닫힌 구조에서 살펴볼 수 있다. <Figure 16>은 인체와 배경 공간을 분리시키는 윤곽선과 면에 의한 명확한 경계가 있으며, <Figure 17>은 의상과 배경을 분리시키는 의상의 윤곽선을 기준으로 포지티브 형태와 네거티브 형태인 배경이 분리되어 지각된다. 전체 작품 공간이 시각적 요소로 채워져 있는



Figure 16. 히토미 나카오 패션 일러스트레이션.  
From Delicatessen, (2002), p. 36.

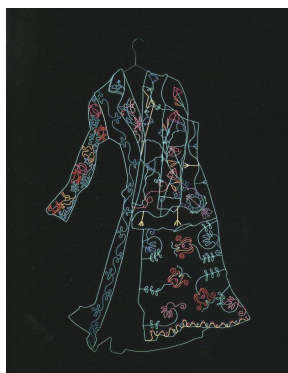


Figure 17. 줄리아 그리피스 존스 패션 일러스트레이션.  
From Morris, (2006), p. 157.



Figure 18. 미카엘 로베르트 패션 일러스트레이션 (1990).  
From Blackman, (2007), p. 311.



<Figure 18>에서도 형상이 되는 포지티브 형태와 배경되는 네거티브 형태를 분리 유형에 의해 지각될 수 있다. <Figure 18>에서 포지티브 형태는 단순하게 표현된 검은 피부의 여성이 되며, 네거티브 형태는 여성을 기준으로 뒤에 존재하는 나뭇잎과 글자 그리고 여백 공간을 통해 지각된다. 이와 같이 분리에 의한 포지티브와 네거티브 형태 표현은 작품에서 명확한 공간과 형태로 표현 대상을 묘사한다.

## 2. 암시 유형

‘암시 유형’은 형상인 포지티브와 배경인 네거티브 형태를 구성하는 공간이 분리되지 못하는 디자인이나 회화 작품에서 나타나는 형태 지각 유형으로, 공유되는 공간 구조에 의해 포지티브와 네거티브 형태가 지각되는 것을 의미한다. 암시 유형에 의해 형태가 지각되는 작품에서 포지티브와 네거티브 형태는 선이나 면 혹은 색 등에 의해 형태가 어디서 끝나고 어디서 시작하는지 그 경계가 불분명하며, 형태를 이루는 윤곽선이나 면이 닫힌 구조로 되어있지 않다. 윤곽선이나 면의 열린 구조에 의해 주제를 표현하는 형상과 배경 공간이 연결된 상태로, 포지티브 형태가 배경과 분리되지

못한 공간 구조를 형성한다. 이러한 포지티브와 네거티브의 형태 지각은 원이 지각되는 <Figure 4>의 D-1이나 삼각형이 지각되는 D-2와 같은 게슈탈트 원리에 의한 것이며, 서로의 공간이 공유된 채 형태를 인지하게 된다. 공간이 공유되는 암시 유형은 <Figure 19>과 <Figure 20>에서와 같이 인체를 이루는 공간과 배경 공간이 공유되는 구조에서 살펴볼 수 있다. <Figure 19>의 머리 부분과 <Figure 20>의 팔과 목 부분은 윤곽선이나 면이 생략되어 있음에도 불구하고, <Figure 19>의 머리 스타일은 단발머리로 <Figure 20>의 여성은 팔을 구부리고 있는 것으로 인지하게 된다. 특히 <Figure 20>은 레오파드 패턴을 통해 의상 공간과 형태를 지각시키는 작품으로, 형상이 되는 의상과 배경을 분리하는 경계가 없지만 게슈탈트 원리에 의해, 외곽에 존재하는 레오파드 무늬는 의상과 배경의 경계를 인지시킨다. 이때 관찰자는 레오파드 무늬와 무늬 사이의 간극을 암시적으로 인지함으로써 포지티브 형태로 지각하게 되고 포지티브 형태를 제외한 나머지부분은 네거티브 형태로 지각하게 된다(Figure 21). 이와 같이 암시에 의한 포지티브와 네거티브 형태 표현은 표현 대상의 명확한 형태를 묘사하지 못하지만, 보이지 않는 부분을 상상하고



Figure 19. 데이비드 다운튼 패션 일러스트레이션 (2006).  
From Downton. (2010/2012). p. 3.



Figure 20. 데이비드 다운튼 패션 일러스트레이션 (1999).  
From Downton. (2010/2012). p. 189.



Figure 21. 토니 비라몬테스 패션 일러스트레이션 (1984).  
From Downton. (2010/2012). p. 10.

지각하게 함으로써 개개인의 정서적 이미지가 작품에 첨부되어 감성적 작품을 완성한다.

### 3. 반전 유형

‘반전 유형’은 형상인 포지티브와 배경인 네거티브 형태의 인식 전환이 가능한 디자인이나 회화 작품에서 나타나는 포지티브와 네거티브 형태 지각 유형이다. 포지티브와 네거티브 형태가 분리나 암시에 의해 지각되지만, 포지티브와 네거티브 형태가 서로 반대로 지각될 수 있다는 것을 의미한다. 반전 유형에 의해 형태가 지각되는 작품 안에서 포지티브와 네거티브 형태는 <Figure 6>에서와 같이 구조적으로 게슈탈트의 형상-배경 원리가 적용될 수 있는 눈속임 기술인 트로프 외이(trompe-l'oeil)로 작품이 구성되어 있다. 이때 주제를 표현하는 형상은 포지티브 형태로, 배경은 네거티브 형태로 지각된다. 그러나 의도된 작품 구조에 의해 형상-배경 원리가 나타나게 되면, 배경으로 인식되던 여백이나 공간은 새로운 형태 즉, 포지티브 형태로 지각된다. 반전 유형에 의한 포지티브와 네거티브 형태 지각은 <Figure 22>와 같이 주제가 되는 인체와 배경 구조를 통해 형상-배경 원리가 나타나는 작품에서 살펴볼 수 있다.

<Figure 22>는 중앙에 위치한 여성 두 명의 인체를 단순한 면으로 표현한 작품으로 인체의 뚜렷한 경계를 기준으로 하여, 두 명의 여성은 포지티브 형태로 여백 공간은 배경이 되는 네거티브 형태로 지각된다. 그러나 배경으로 지각되던 여백이 또 다른 형상으로 인식되면, 네거티브 형태는 포지티브로, 포지티브 형태는 네거티브로 반전되어 두 여성 사이에서 에펠탑이 나타난다(Figure 23). 또한 <Figure 24>는 <Figure 22>와 같이 반전에 의한 형태 지각이 작품 전체에서 나타나지는 않지만 부분적으로 나타나는 작품이다. <Figure 24> 중앙에 터틀넥 형식의 의상을 착용한 여성은 포지티브 형태가 되며, 여성 뒤에 표현된 녹색 터치와 글씨 그리고 나머지 공간은 배경이 되는 네거티브 형태가 된다. 그러나 배경이 되는 녹색 터치와 터틀넥 부분이 연결된 부위를 주시하게 되면 두 명의 작은 여인이 <Figure 25>와 같이 나타나게 되는 것을 확인할 수 있다. 이때 중앙에 배치된 여인의 목 부분을 주시하면 또 다른 크기의 여인 두 명이 인식되고, 중앙에 위치해 있던 여인은 그 중요도가 적어져 네거티브 형태가 된다. 비록 중앙에 배치된 여성의 비중이 커 <Figure 22>와 같은 뚜렷한 형태 지각 효과가 나타나지는 않지만, 목선을 주의 깊게 살펴보면 인식의 전환이 나타난다. 이와 같이

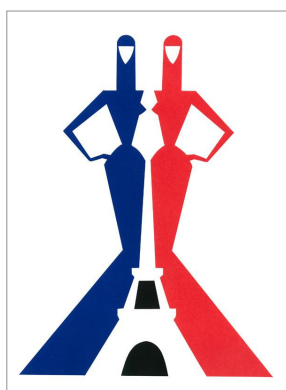


Figure 22.  
『Paris Capital of fashion』.  
From Piet Paris Illustrations. (n.d.).  
<http://www.pietparis.com>



Figure 23. Figure 22의  
작품 부분 확대.



Figure 24. 안토니오 로페즈 패션  
일러스트레이션 (1983).  
From Blackman. (2007). p. 282.

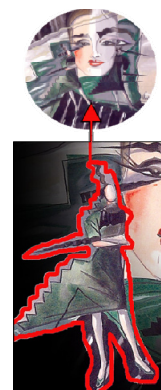


Figure 25.  
Figure 24의 작품 부분  
확대 및 표시.

반전에 의한 포지티브와 네거티브 형태 표현은 배경으로만 인식되던 네거티브 공간과 형태를 또 다른 표현 대상으로 지각하게 한다.

#### IV. 포지티브와 네거티브 형태 지각 유형별 패션 일러스트레이션 작품 개발

##### 1. 작품 기획 및 제작 방법

포지티브와 네거티브 형태 지각 유형을 활용한 패션 일러스트레이션을 개발하기 위하여, 포지티브와 네거티브 형태의 개념을 고찰하고 형상과 배경으로 나타나는 포지티브 형태와 네거티브 형태의 지각 유형을 분류하였다. ‘분리 유형’, ‘암시 유형’, ‘반전 유형’으로 분류된 포지티브와 네거티브 형태 지각 유형을 패션 일러스트레이션 작품에 활용하고자, 이 세 가지 유형의 작품을 구성하고 기획하였다. 패션 일러스트레이션 개발을 위한 디자인 프로세스는 <Figure 26>과 같으며, 작품 및 제

작 방법은 다음과 같다(Table 1).

작품의 색상은 포지티브와 네거티브 형태 지각 효과를 극대화하기 위하여 흰색과 검은색만을 사용하였으며, 1차 핸드 드로잉과 2차 컴퓨터 드로잉 작업을 통해 완성하였다. 1차 핸드 드로잉은 종이에 먹·펜·연필·마커를 사용하였으며, 형태 지각 유형별로 각각 4개씩 12개를 A4 크기로 작업하였다. 2차 컴퓨터 드로잉 작업은 1차 드로잉 작품 중 개발자 2인과 패션·미술 전공자 3인의 검증을 통해 유형별 특징이 가장 잘 드러난 6개를 선별하고 해상도 300dpi로 스캔한 후 진행하였다. 스캔한 핸드 드로잉은 형태 지각 유형이 뚜렷이 나타나도록 일러스트레이터와 포토샵 CS6 프로그램으로 작업하였다. 컴퓨터 드로잉 작업은 일러스트레이터의 펜 툴을 활용하여 핸드 드로잉 선을 보완하고 포토샵의 브러시 툴이나 문자 툴을 활용하여 완성하고자 하였다.

이와 같은 기획과 제작 방법을 바탕으로 포지티브와 네거티브 형태 지각 유형인 ‘분리 유형’, ‘암시 유형’, ‘반전 유형’의 패션 일러스트레이션 작품 6개를 완성하였다.

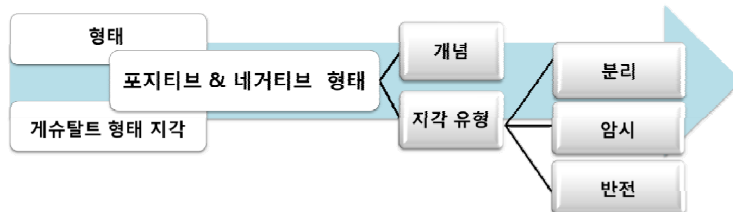


Figure 26. 포지티브와 네거티브 형태 지각 유형을 활용한 패션 일러스트레이션 디자인 프로세스.

Table 1. 패션 일러스트레이션 개발 기획.

특징 분류	기획
의도	포지티브와 네거티브 형태 지각 유형 ‘분리 유형’, ‘암시 유형’, ‘반전 유형’을 활용한 패션 일러스트레이션 개발
재료	먹, 펜, 연필, 마커, 종이, 일러스트레이터, 포토샵
색상	검은색, 흰색
크기	A4, 300dpi
기법	1차 드로잉: 종이, 먹, 펜, 연필, 마커를 활용한 핸드 드로잉
	2차 드로잉: 일러스트레이터 CS6의 펜 툴, 포토샵 CS6의 브러시 툴과 문자 툴을 활용한 컴퓨터 드로잉

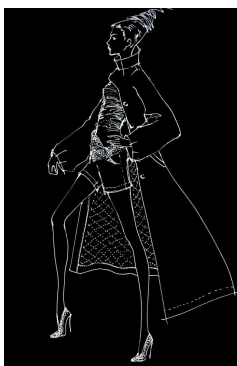


Figure 27. 분리 작품 I-a.  
Photographed by the author.  
(October 7, 2017).

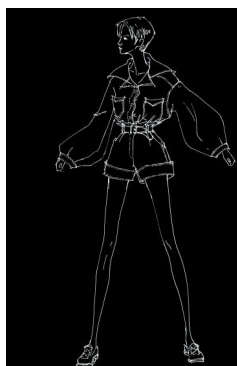


Figure 28. 분리 작품 I-b.  
Photographed by the author.  
(February 1, 2018).

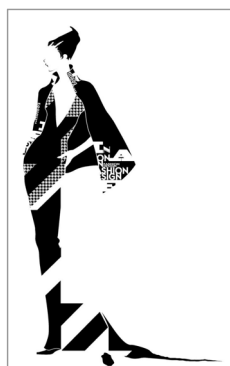


Figure 29. 암시 작품 II-a.  
Photographed by the author.  
(February 20, 2018).

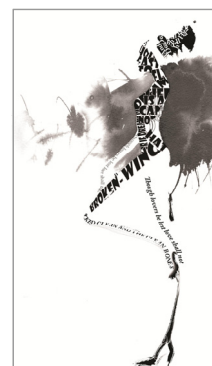


Figure 30. 암시 작품 II-b.  
Photographed by the author.  
(October 7, 2017).

## 2. 작품 개발

### 1) 작품 I

작품 I은 ‘분리 유형’에 의해 포지티브와 네거티브 형태가 지각되도록, 형상을 나타내는 포지티브 형태와 배경을 나타내는 네거티브 형태의 공간을 분리되는 구조로 표현하였다(Figure 27), (Figure 28). 작품은 색상의 제한적 사용으로 발생할 수 있는 부정확한 표현을 보완하고자 <Figure 17>과 같이 선을 사용하여 섬세한 작품 표현을 하고자 하였다. 포지티브와 네거티브 형태의 공간 분리를 위한 1차 작업으로 포지티브 공간과 네거티브 공간의 영역을 결정짓는 포지티브 형태의 윤곽선을 검은색 종이에 흰 마커를 이용해 핸드 드로잉하였다. 작품의 흰색 선은 2차 컴퓨터 작업으로 수정하여 경계가 명확한 공간 구조의 작품을 구성하였다. 이와 같은 작업을 통해 작품 I-a와 작품 I-b는 인체 윤곽선을 경계로 포지티브 형태인 인체와 네거티브 형태인 배경 공간이 분리되어, 각각의 형태가 독립적으로 지각된다.

### 2) 작품 II

작품 II는 ‘암시 유형’에 의해 포지티브와 네거티브 형태가 지각되도록, 형상을 나타내는 포지티브

브 형태와 배경을 나타내는 네거티브 형태의 공간이 공유되는 구조로 표현하였다(Figure 29), (Figure 30). 포지티브와 네거티브 형태의 공간이 공유되기 위한 1차 작업으로, 포지티브 공간과 네거티브 공간의 영역을 결정짓는 포지티브 형태의 윤곽선을 흰색 종이에 검은색 펜 선만을 이용해 드로잉 작업을 하였다. 2차 컴퓨터 작업은 일러스트레이터로 인체 라인 선을 다시 그리고, 포토샵으로 그래픽 디자인을 인체와 합성하였다. 작품 II-a는 하운드 투스 체크와 알파벳을, 작품 II-b는 알파벳을 드로잉 작업에 합성함으로써 분명했던 인체 윤곽선이 부분적으로 사라지고 인체와 배경 공간이 공유되도록 작품을 구성하였다(Figure 29), (Figure 30). 인체의 사라진 윤곽선들은 게슈탈트의 근접성의 원리 폐쇄성의 원리에 의해, 완전한 공간 구조를 형성하지 못함에도 불구하고 무의식적인 암시에 의해 하나의 형태로 지각된다. 이와 같은 작업을 통해 작품 II-a와 작품 II-b는 포지티브 형태인 인체와 네거티브 형태인 배경 공간이 서로 공유된 채 암시에 의해 각각의 형태가 지각된다.

### 3) 작품 III

작품 III은 ‘반전 유형’에 의해 포지티브와 네거티브 형태가 지각되도록, 형상을 나타내는 포지티브

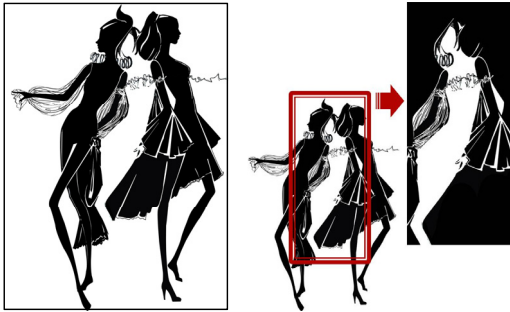


Figure 31. 반전 작품 III-a & 부분 확대.  
Photographed by the author.  
(October 7, 2017).

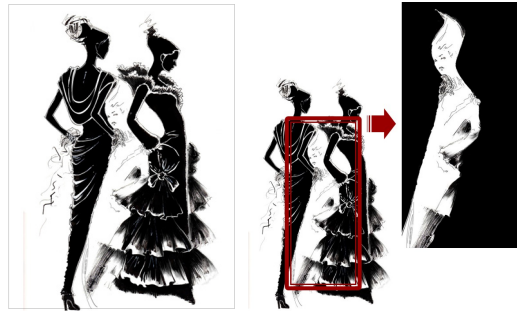


Figure 32. 반전 작품 III-b & 부분 확대.  
Photographed by the author.  
(February 1, 2018).

브 형태와 배경을 나타내는 네거티브 형태의 인식 전환이 나타나는 구조로 표현하였다(Figure 31)(Figure 32). 포지티브와 네거티브 형태의 인식 전환을 위한 1차 작업으로, 흰색 종이에 검은색 면과 선을 사용하여 <Figure 31>, <Figure 32>와 같이 포지티브 형태 두 개를 중앙에 배치하고, 두 포지티브 사이에 네거티브 공간이 나타나도록 하였다. 두 포지티브 형태 사이에 존재하는 네거티브 공간은 인식 전환에 의해 또 다른 여성으로 나타나도록 작품을 구성하였다. 근접 거리에서 포즈를 취하는 두 명의 여인을 펜과 먹, 마커 등을 사용하여 드로잉하고 컴퓨터로 인체 라인 선을 그리고 채색하였다. 2차 컴퓨터 작업을 통해 작품을 완성함으로써 구조적으로 복잡한 작품을 명확히 하고, 배경이 되는 네거티브 형태가 형상의 포지티브 형태로 반전되었을 때 배경 속 여성을 효과적으로 보여주하고자 하였다. 이와 같은 작업을 통해 작품 III-a와 작품 III-b에서 두 명의 여성은 포지티브 형태로 여성들 사이에 존재하는 공간과 그 외의 여백은 네거티브 형태로 지각된다. 그러나 두 여성 사이에 존재하는 여백 공간이 형상으로 인식되는 순간 포지티브와 네거티브 형태는 반전되어 또 다른 여성의 형태가 포지티브 형태로 지각된다.

## V. 결과 및 제언

창조적 영역에 대한 관심이 증대되고 있는 현대 사회에서, 실험적이고 혁신적인 표현이 가능한 패션 일러스트레이션에 대한 관심이 확대되고 있다. 이러한 창조적 표현 방법의 하나로, 본 논문은 주제를 드러내는 포지티브와 여백과 배경에 의해 나타나는 네거티브를 형태 지각적 관점에서 살펴보고, 그 유형을 활용하여 패션 일러스트레이션을 개발하였다. 연구 결과를 요약하면 다음과 같다. 첫째, 형태란 3차원적 외형 요소인 덩어리감, 볼륨, 깊이감 등을 가지는 외형적 양식을 의미하는 것이다. 패션 일러스트레이션의 시각적 표현은 2차원이지만, 표현하는 대상은 3차원이므로 form과 shape 개념의 외형적 양식을 표현하는 용어는 2차원을 포함하는 3차원 개념의 ‘형태’로, 주제를 나타내는 형태는 figure 개념의 ‘형상’으로 사용하였다. 형태의 지각 원리란 형태를 이루는 특정 부분의 관찰이나 형태를 이루는 단위 요소들을 통해 전체를 지각한다고 주장하는 것이며, 그 중 게슈탈트 원리는 형태를 이루는 구성 요소들의 지각 방법과 형상-배경과의 관계를 통해 형태 지각에 대해 설명한다. 포지티브와 네거티브 형태는 공간의 관점에서 공간 점유 상태를 나타내는 것으로, 공간이 시각적 요소에 의해 채워져서 존재감을 드

러내는 형태는 포지티브가 되며, 포지티브 공간에 둘러싸인 빈공간이 인식될 때 나타나는 형태는 네거티브가 된다. 그러나 시각적 요소가 복잡하게 얹혀있는 작품에서 포지티브 형태는 작품에서 주제를 나타내는 대상으로, 네거티브 형태는 포지티브 형태를 둘러싼 다른 형태나 공간으로 분류한다. 또한 공간에 의해 포지티브와 네거티브 형태로 분리되었다고 하더라도 작품 구조에 의해, 주제가 되는 포지티브 형태의 형상이 배경이 되는 네거티브 형태로 반전될 수 있다. 둘째, 포지티브와 네거티브의 형태 지각 유형은 디자인이나 회화 작품에서, ‘분리 유형’, ‘암시 유형’, ‘반전 유형’으로 나타난다. ‘분리 유형’은 형상이 되는 포지티브 형태와 배경이 되는 네거티브 형태가 단혀있는 윤곽선이나 면 등을 통해 형태를 구성하고, 배경과 분리되는 공간 구조를 형성하여 지각되는 형태 지각 유형이다. ‘암시 유형’ 형상이 되는 포지티브 형태와 배경이 되는 네거티브 형태가 열려 있는 윤곽선이나 면 등을 통해 형태를 구성하고, 배경과 공간이 공유되는 구조를 형성하여 지각되는 형태 지각 유형이다. ‘반전 유형’은 형상이 되는 포지티브 형태와 배경이 되는 네거티브 형태가 서로 반전되어 지각되는 형태 지각 유형이다.

작품 개발 의도는 포지티브와 네거티브 형태 지각 유형의 활용에 있으며, 이 세 가지 유형을 활용하여 패션 일러스트레이션 작품 6개를 개발하였다. 재료는 먹, 펜, 연필, 마커, 종이 등을 사용하였으며, 색상은 포지티브와 네거티브 형태를 효과적으로 표현하기 위해 검은색과 흰색만을 사용하였다. 작품은 핸드 드로잉 작업을 통해 1차 작업 12개를 하고, 개발자 2명과 패션·미술 전공자 3인의 검증과 선별작업 후 포토샵과 일러스트레이터 프로그램을 사용하여 작품 6개를 완성하였다. 작품 I은 ‘분리 유형’에 의해, 형상을 나타내는 포지티브 형태와 배경을 나타내는 네거티브 형태의 공간이 분리되도록 표현하였다. 작품 II는 ‘암시 유형’

에 의해, 형상을 나타내는 포지티브 형태와 배경을 나타내는 네거티브 형태의 공간이 공유되도록 표현하였다. 작품 III은 ‘반전 유형’에 의해, 형상을 나타내는 포지티브 형태와 배경을 나타내는 네거티브 형태가 반전되도록 표현하였다.

이러한 작품 개발은 형상과 배경이라는 이분법적인 생각의 틀을 깨고, 포지티브와 네거티브의 형태를 다양하게 인지할 수 있는 작품을 구성해보고 형태와 공간을 새롭게 지각하는 패션 일러스트레이션을 작업해 보았다는데 그 의의가 있다. 그러나 포지티브와 네거티브를 형태를 구성할 수 있는 다양한 시각적 요소를 사용하지 못했다는 점이 한계점이라 할 수 있다. 또한 패션 일러스트레이션에서 형태와 공간을 창조적으로 활용하는 작가에 대한 연구나 다양한 방식의 표현에 대한 체계적인 연구가 후속 연구로 이루어져야 할 것으로 사료된다.

## References

- An, Y. H. (1999). *현대 미술사전* [A dictionary of contemporary art]. Seoul: Mijinsa.
- Asakura, N. (2000). *예술 · 디자인의 입체구성* [The three-dimensional structure of art and design] (Kun, O. H., Trans.). Seoul: Johyeongsa. (Original work published 1992)
- Behrens, R. R. (2001). *시각디자인의 접근* [Design in the visual art] (Mung, G. S., Trans.). Seoul: Hyungseul. (Original work published 1984)
- Bevlin, M. E. (1989). *디자인의 발견* [Design through discovery] (Jung, K. W., Trans.). Seoul: Design house. (Original work published 1963)
- Blackman, C. (2007). *100 years of fashion illustration*. London: Laurence King.
- Cho, Y., & Kim, J. H. (2003). *형태 지각과 구성 원리* [Form perception and construction principle]. Seoul: Changjisa.
- Clarkson, P. (2010). *게슈탈트 상담의 이론과 실제* [Theory and practice of Gestalt counseling] (Kim, J. K., Kim, H. G., & Lee, S. H., Trans.). Seoul: Hakjisa. (Original work published 1999)
- Delicatessen. (2002). *Mondo fragile-modern fashion illustrators from Japan*. Modena: Happy books.



- Downton, D. (2012). *패션일러스트레이션의 거장들* [Master of fashion illustration by David Downton] (An, J. L., Trans.). Paju: Mimesis. (Original work published 2010)
- Gurwitsch, A. (1994). *의식의 장: 形態의 知覺에 뿌리를 둔 先驗的 現象學* [Field of consciousness: Transcendental phenomenology rooted in the perception of forms] (Choe, K. H., Trans.). Buchun: Ingansalang. (Original work published 1957)
- Han, S. W. (2006). *입체조형* [Three dimensional modeling]. Seoul: Mijinsa.
- Henri Matisse (1869-1954). (n.d.). *m James fine art*. Retrieved January 30, 2018, from <http://mjames.com/gallery/Matisse.html>
- Im, Y. W. (1999). *현대 디자인원론* [Modern design methodology]. Seoul: Hakmunsa.
- Kim, H. K., Cho, J. G., & Son, T. J. (2006). *건축 형태 구성* [Architural form composition]. Seoul: Seowoo.
- Kim, I. H. (2004). *기초디자인 점선면* [Basic design dot line plat]. Seoul: Mijinsa.
- Kim, K. H. (2002). *게슈탈트 심리학* [Gestalt psychology]. Seoul: Hakjisa.
- Kim, S. E. (2010). *A study of the form in contemporary paintings through the visual perception: Focusing on 《positive & negative》series*. Unpublished doctoral dissertation, Hongik University, Seoul.
- Kwak, D. U., Kim, H. W., Lee, B. U., Jeon, Y. I., Kim, S. H., Back, T. H., Park, Y. J., & You, S. U. (2004). *디자인·공예대사전* [Encyclopedia of design & craft]. Seoul: Korea dictionary research publishing.
- Lauer, D. A., & Pentak, S. (2002). *조형의 원리* [Design basics] (Lee, D. I., Trans.). Seoul: Yekyong. (Original work published 1996)
- Milosevic, N. (2016, July 11). Aubrey Beardsley/Aubrey Vincent Beardsley. *WIDEWALLS*. Retrieved January 30, 2018, from <https://www.widewalls.ch/artist/aubrey-beardsley>
- Min, K. W. (2011). *디자인의 이해* [Understanding design]. Seoul: Mijinsa.
- Morris, M. (2006). *Fashion illustration*. New York: Abrams Studio.
- Negative. (n.d.). *Naver Dictionary*. Retrieved January 8, 2018, from <http://endic.naver.com/enkrEntry.nhn?sLn=kr&entryId=cc699f4473ee4bf89168d6a0d67a6910#AdjectiveO>
- Oh, G. J. (2007). *입체조형과 새로운 공간* [Three dimensional modeling & new space]. Seoul: Mijinsa.
- Piet Paris Illustrations. (n.d.). *Piet Paris Studio*. Retrieved January 21, 2018, from [http://www.pietparis.com/#work/piet\\_paris\\_illustrations/illustrations\\_83\\_432](http://www.pietparis.com/#work/piet_paris_illustrations/illustrations_83_432)
- Positive. (n.d.). *Naver Dictionary*. Retrieved January 8, 2018, from <http://endic.naver.com/enkrEntry.nhn?sLn=kr&entryId=59fa50eb724e422abe84966cad83e6b4>
- Rubin vase. (n.d.). *WIKIPEDIA*. Retrieved January 30, 2018, from [https://en.wikipedia.org/wiki/Rubin\\_vase](https://en.wikipedia.org/wiki/Rubin_vase)
- Suh, S. Y. (2009). *A treatise on the general perception of complementary relations between shape and space within graphic design*. Unpublished doctoral dissertation, Hongik University, Seoul.
- Simpson, I. (1997). *일러스트레이션 입문* [The new guide to illustration] (Center for art studies Korea., Trans.). Seoul: Sigonsa. (Original work published 1990)
- Wong, W. (1994). *디자인과 형태론* [Design and principles of form] (Choe, G. Y., Trans.). Seoul: Kukje Publishing House. (Original work published 1993)
- Woo, H. J. (2003). *게슈탈트 치료의 이론적 배경* [Theoretical background of Gestalt therapy]. Daegu: Jeongamseowon.
- Yoon, J. Y. (2016). A study on expandability of negative space. *Journal of the Korea Society of Ceramic Art*, 13(2), 97-111.
- Zelanski, P., & Fisher, M. P. (2000). *디자인 원리와 연습* [Design principles and practices] (Kim, H. J., & Lee, M. G., Trans.). Seoul: Kukje publishing house. (Original work published 1996)



## Development of Fashion Illustration Using Positive and Negative Forms of Perception

Lee, In Young • Kim, Soo Kyong<sup>+</sup>

Assistant Professor, Major of Fashion & Culture Design, Faculty of Convergence Arts & Design, Gyeongju University  
Professor, Dept. of Clothing & Textiles, The Catholic University of Korea<sup>+</sup>

### Abstract

This paper examines the positive and negative forms based on the Gestalt type perception theory, aiming to develop an experimental and creative fashion illustration. Through the literature research, the researchers have organized the concept of morphology, shape perception principle, positive and negative morphology and typified positive and negative forms of shape perceptions. In addition, the positive and negative shape perceptions are applied, introducing 6 pieces of fashion illustrations. Types like positive form, shown as figure, and negative form, depicted as ground, are categorized as 'separation type', which separates each others spaces, 'suggestion type', which shares positive and negative spaces, and 'reversion type', which transits positive and negative spaces. Development of fashion illustration utilizing positive and negative types of perception used only white and black for drawing so as to maximize positive and negative effects of perception. After this basic step, the project as a whole was done through computer programming. Among positive and negative forms of perception 'separation type' was applied on Work 1, clarifying the distinctive boundary between shape and background in order to separate each other's space. Work 2 was implemented with 'suggestion type', so that each other's space can be shared through the structure that partially eliminates the boundary between shape and background thus recognizing the disappearance of the boundaries and forms through implications. Work 3 is applied with 'reversion type' and composed of structures allowing inversion of each other's shape and background. The development of such works breaks the framework of a dichotomous idea of form and background. Fashion illustrations perceiving new forms and spaces were made possible by composing works that can recognize variety of positive and negative forms.

Key words : positive form, negative form, gestalt, forms of perception, fashion illustration