

후쿠다 시게오(福田繁雄, Shigeo Fukuda)의  
착시를 적용한 포스터디자인에 관한 연구

Shigeo Fukuda's illusion A study on applying the poster design

주저자

김진석 Kim, Jin-suk

상지대학교 시각영상디자인학과 교수 | Professor of Sangji University

kjsad4@sangji.ac.kr

투고일	2019.09.09	심사일	2019.10.25	게재확정일	2019.10.28
-----	------------	-----	------------	-------	------------

## 목 차

1. 서 론
    - 1.1. 연구의 목적
    - 1.2. 연구의 범위 및 방법
  2. 본 론
    - 2.1. 후쿠다 시게오의 생애와 디자인스타일
  3. 후쿠다 시게오의 디자인세계와 특징
    - 3.1. 착시의 정의와 개념
      - 1) 착시의 조형적 요인
    - 3.2. 착시를 적용한 포스터디자인
    - 3.3. 후쿠다 시게오 작품의 특징
      - 1) 착시
      - 2) 유머
  4. 후쿠다 시게오작품과 연계된 현대그래픽디자인
  5. 결론
- 참고문헌

### Keyword

후쿠다 시게오, 착시, 포스터디자인  
Shigeo Fukuda, Optical illusion, Poster  
design

## Abstract

The researcher wants to re-examine the effects of optical illusions as a means of understanding and persuasion, by researching and analyzing the poster design of Shigeo Fukuda, which is the most unique application of optical illusions to design in the process of expanding the scope from painting to painting based on the context and environment of optical illusions. Moreover, the purpose of this study is to be meaningful in that the results of the experiment are applied to design in many areas that require understanding and persuasion in the future by analyzing poster design applied with the optical illusion of Fukuda Shigeo and linking the extracted data to analysis of actual design type by linking the paper. What you can usually feel in the poster design of Shigeo Fukuda is the visual mnemonic symbol that uses dynamic optical illusions to make the beholder feel it. Shigeo Fukuda applied this principle to many poster works. It means to transform new elements into different shapes and, according to the idea, to choose simple and general figures as the next basic form and maintain the skeleton. The shape of the picture does not change, but the point is to maintain the main function of the basic shape and to complete the re-creation to convert it to a new element, to give the basic form of help. With 7.3 billion people living on the planet, the current global situation is a diversified society where high-level digital, AI and high-tech coexist. Planar forms are being converted into infinite three-dimensional thinking and form, and the psychological thinking of humans seems to be compressed on the outside, but the internal factors are changing to mechanically complex patterns and the end of the change will be unpredictable. In this context, Fukuda Shigeo's innovative work world brings nostalgia again. The purpose of this paper is to closely illuminate Fukuda's work world in modern design and to incorporate it into a design that constantly presents changes in form with the high-tech era.

## 논문요약

본 연구는 착시현상을 다룬 시대적배경과 환경을 토대로 회화에서 디자인으로 범위를 넓히는 과정에서 착시를 디자인에 가장 독보적으로 접목한 후쿠다 시게오의 포스터디자인을 연구 분석해 봄으로서 매우 효율적인 이해와 설득의 수단으로서의 착시효과를 재조명해 보고자 한다. 또한 후쿠다 시게오의 착시를 적용한 포스터디자인을 분석하고 추출된 자료를 논문의 연계작업으로 실질적인 디자인 유형의 분석으로 연계하여 그 분석의 결과가 향후 착시에 대한 이해와 설득이 필요한 소비자 대상의 매체를 필요로 하는 분야의 디자인에 적용되는데 본 연구의 목적과 의의가 있다 하겠다. 후쿠다 시게오의 포스터디자인에서 주로 느낄 수 있는 것은 동적인 착시현상을 사용하여 보는이가 그것을 느끼게 하는 시각적 연상기호이다. 후쿠다 시게오는 많은 포스터 작품에 이 원칙을 적용하였다. 그것은 새로운 요소를 변환하여 다른 모습으로 만들고, 그 생각에 따라 다음 기본 형태로서 간단하고 일반적인 그림을 선택하고 골격을 유지하는 것을 의미한다. 그림의 형태는 변경되지 않지만, 요점은 기본 도형의 주요 기능을 유지하고 다시 생성 완료하여 새로운 요소로 변환, 기본적인 형태의 도움을 주는 것이다. 73억명이 살고 있는 현재의 지구 상황은 고도의 디지털과 AI, 첨단기술이 공존하는 다변화된 사회이다. 평면적 형태는 무한한 입체적 사고와 형태로 변환되고 있으며 거기에 따른 인간의 심리적사고도 겉으로는 압축되어지는 듯 하지만 내적요소로서는 기계적으로 복잡해지는 양상으로 변화되고 있고 그 변화의 끝은 누구도 예측할 수 없을 것이다. 이러한 맥락에서 후쿠다 시게오의 혁신적 작품세계는 다시금 재조명 되고 있다. 본 논문의 취지는 현대디자인에 있어서 후쿠다의 작품세계를 면밀히 조명하여 첨단시대와 더불어 형태적 변화를 끊임 없이 제시하는 디자인에 접목시키는 것에 그 의의가 있다.

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 목적

우리의 인체를 구성하고 있는 인체요소 중에서 사물을 보고 느낄 수 있는 시지각이 차지하는 부분은 다른 어떤 인체요소와도 비교할 수 없다는 것은 누구나 인지하고 공감하는 부분일 것이다. 실질적으로 우리는 외부에서 획득하는

정보의 80%이상을 시지각을 통하여 얻고 있다.(네이버 지식iN) 또한 많은 경우의 정보수용 능력이나, 측정능력, 반응능력 등을 시 지각을 통하여 이해되어지고 형성되어 진다. 이러한 사물에 대한 시지각의 형성화과정에서 우리 주변의 자연적 환경, 기계적 환경, 의식과 무의식적인환경 등 다양한 환경은 늘 우리에게 시각적인 착각을 만들어 주곤 한다. 얼핏 보면 완전해 보이는 인간의 눈은 사실, 사물의 정확한 형태를 파악하지 못하는 착시현상을 수시로 겪으며 살고 있는 것이다.

착시는 시지각의 작용에 의해 일어난다. 착시는 상대방에게 메시지를 전달하는데 있어 매우 효율적인 시각전달매체의 하나이며 예기치 못한 시각적 혹은 정신적 즐거움을 동반하여 효과적인 커뮤니케이션과 설득을 가능케 하여 수시로 긍정적이고도 참여적 요인을 발생시키기도 한다.

이러한 착시현상에 대한 미술사적 해석은 본 연구가 다루고자 하는 디자인이라는 용어가 태동되기도 전에 미술작품 등을 통하여 활기차게 이루어졌다. 그 대표적인 예가 조셉 알버스(Josef Albers)와 빅터 바자렐리(Victor Vasarely), 살바도르 달리(Salvador Dali), 모리스 코르넬리스 에셔(Maurits Cornelis Escher)등의 작품에서 나타나고 있다.

본 연구는 이러한 착시현상을 다룬 시대적배경과 환경을 토대로 회화에서 디자인으로 범위를 넓히는 과정에서 착시를 디자인에 가장 독보적으로 접목한 후쿠다 시게오의 포스터디자인을 연구 분석해 봄으로서 매우 효율적인 이해와 설득의 수단으로서의 착시효과를 재조명해 보고자 한다.

또한 후쿠다 시게오의 착시를 적용한 포스터 디자인을 분석하고 추출된 자료를 논문의 연계작업으로 실질적인 디자인 유형의 분석으로 연계하여 그 분석의 결과가 향후 착시에 대한 이해와 설득이 필요한 소비자 대상의 매체를 필요로 하는 분야의 디자인에 적용되는데 본 연구의 목적과 의의가 있다 하겠다.

### 1.2. 연구의 범위 및 방법

국내 외의 착시에 관련된 문헌과 인터넷검색 자료들과 후쿠다 시게오의 착시에 관한 자료를 토대로 연구범위를 착시에 관계된 범위로 한정

지어 심층 분석하였으며 구체적인 연구방법은 다음과 같다.

첫째, 제1장 서론에서는 연구의 목적과 연구의 범위 및 방법을 제시한다.

둘째, 제2장 본론에서는 착시와 유머로 접철된 작품과 후쿠다 시게오의 생애와 디자인경력을 살펴봄으로써 살아온 환경이 작품세계에 미치는 영향에 대해 살펴보았다.

제3장에서는 착시의 정의와 개념을 살펴보고 조형적 요인에 대해 알아보고 후쿠다 시게오의 작품들 중 착시를 표현한 작품들을 선별하여 착시에 대해 분석해 보았으며 후쿠다 시게오의 작품 성향인 착시, 유머를 작품의 사례로 들어 분석하였다.

제4장에서는 2009년 타계한 후쿠다 시게오의 포스터디자인이 현대디자인에 끼친 영향에 대해 재조명 하였으며 특히 타계 이후의 여러 디자이너들이 작품에 접목된 착시요소에 중점을 두어 분석하였다.

제5장 결론에서는 본 연구에 대한 결론을 지었으며 착시를 적용한 조셉 알버스(Josef Albers), 모리스 콜넬리스 에셔(Maunits Cornelis Escher)의 작품 분석으로 본 논문의 연결선상이 있다는 것을 명시하였으며 그 영향을 받아 착시현상을 적용한 디자인의 제시로 본 연구의 연계가 마무리됨도 명시하였다.

## 2. 본 론

### 2.1. 후쿠다 시게오의 생애와 디자인스타일

후쿠다 시게오는 1932년 일본 도쿄 아사쿠사에서 출생하였으며 1956년 도쿄예술대학 미술학부 도안과를 졸업하여 주식회사 아지노모토의 광고부에 입사, 1958년 퇴사하였다.

또한 1981년부터 1986년까지 도쿄예술대학 미술학부 조교수를 역임하였고 2009년 타계하였다.

후쿠다 시게오는 일본의 대표적인 그래픽 디자이너로 자신 특유의 위트가 담겨있는 포스터로 세계적인 명성을 쌓아올렸다. 또한 일본의 디자인을 국제적인 디자인으로 그 위상을 높이는데 확고한 역할을 하였으며, 그의 명쾌하고 알기 쉬운 visual communication은 세계 각국의 호감을 샀다.

주요 저서로는 <후쿠다 시게오 위작집>, <디자인 쾌상록>, <나와 나>, <나의 지구>, <후쿠다 시게오의 트리아트 트립> 등이 있다.

후쿠다 시게오의 포스터디자인에서 주로 느낄 수 있는 것은 동적인 착시현상을 사용하여 보는이가 그것을 느끼게 하는 시각적 연상기호이다. 후쿠다 시게오는 많은 포스터 작품에이 원칙을 적용하였다 .그것은 새로운 요소를 변환하여 다른 모습으로 만들고, 그 생각에 따라 다음 기본 형태로서 간단하고 일반적인 그림을 선택하고 골격을 유지하는 것을 의미한다. 그림의 형태는 변경되지 않지만, 요점은 기본 도형의 주요 기능을 유지하고 다시 생성 완료하여 새로운 요소로 변환, 기본적인 형태의 도움을 주는 것이다.

그의 디자인 작품에서 그는 활용 교체 요소가 아니라 단지 그래프 모양이 단순 교체하지만 대체 요소에 전달 반복 토의, 전체적인 스타일의 균일성을 유지하고, 자신의 설계 의도를 실현하였다

“디자인은 놀이처럼 즐거워야 한다. 생각을 많이 하고 스스로가 만족할 수 있는 일을 해야 한다. 새로운 것을 즐겁게 만들어 내지 못하는 디자이너는 시대에 뒤떨어진다” 라는 말을 남겼다.

## 3. 후쿠다 시게오의 디자인세계와 특징

### 3.1. 착시의 정의와 개념

착시란 시각에 관해 생기는 착각으로, 크기나 형태, 길이나 거리, 색채나 움직임 등과 같은 둘 이상의 시각적 속성에 대한 바르지 못한 지각이라고 정의 할 수 있으며, 사과의 한계점이라고 할 수 있다.<sup>1)</sup> 또한 경험한 대상이 실제 존재하는 것과는 달리 인식되는 것으로 잘못된 경험이라는 뜻을 가지고 있으나, 이것은 경험하는 세계와 실제 세계를 분리한 후 실제 세계와 비교해서 잘못이라고 단정하는 것으로, 물리적인 측정과 일치하지 않는 시지각을 말한다.<sup>2)</sup> 착시현상은 이시대를 살아가는 현대인이 라면 여러 상황에 의해 시각적, 심리적 등의

1)유한태.(1987)착시의 조형심리,월간디자인,p.91

2)철학대사전.(1974).p.432

요인으로 수시로 경험하는 현상으로, 시각적인 상황외에도 인체를 통한 생리적 현상에서도 나타날 수 있는 것이다.

1) 착시의 조형적 요인

착시의 조형적 요인은 인간의 시각적 측면에서는 사물의 위치, 면적과 길이,점,선,면,형태와 각도,깊이감,변화된 형태 등에서 주로 일어나고 체험할 수 있지만 자연계에서도 많은 사례들을 볼 수 있다. 대표적인 것이 카멜레온의 자연환경의 일부나 식물의 일부에 따라 변신하는 색채의 착시현상이다. 이 현상은 일부 종의 개구리에서도 얼마든지 볼 수 있다. 천적의 눈과 감각을 속이는 방법에 대해서는 일반적으로 카르플라즈(Camouflage)라고 부른다. 카르플라즈는 한 형태의 주요 경계선을 보다 지배적인 다른 형태 속으로 혼합시켜버림으로써 그 형태를 감추는 기술을 말한다.<sup>3)</sup> 인체를 통한 착시현상은 인간의 망막이 평면이 아니기 때문에 일어나는 것으로 바르고 긴 직선이 중앙에서 오목하게 보이는 시각적 현상이다.



그림1 시각적 착시현상1

위의 그림1에서 보여지듯이 실제로 존재하는 형태와 존재하지 않는 윤곽이 어우러져 이중적 의미를 보이며 보는 이는 무한대의 깊이감이라는 착시현상을 겪게 되는 것이다.

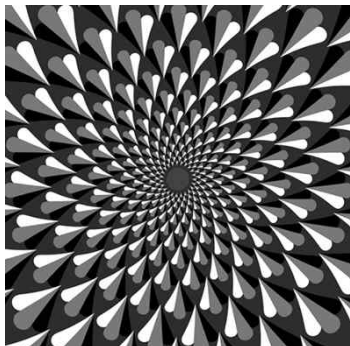


그림2 시각적 착시현상2

위의 그림2 또한 작은 요소의 형태들이 하나의 직선적 형태를 이루며 왜곡을 통하여 변환되는 과정에서 보는이는 깊이감을 느끼게 된다.

3.2. 착시를 적용한 포스터디자인

후쿠다 시게오는 표현의 장르를 탈피하여 컨셉트를 추구하고 그것을 표현한 대표적인 디자이너이다. 단순한 그래픽디자인에 국한된 것이 아니라 자신만의 확고부동한 창조철학인 “일루션(illusion)”의 컨셉트를 가지고 2차원과 3차원의 세계를 오가며 광범위하게 작품세계를 표현하였다.



그림3 포스터디자인1

그림4 포스터디자인2

후쿠다 시게오는 환경문제와 관계되는 작업을 주로 하였는데 그림3에서 보여지듯이 자연계의 새의 날개와 음표를 접목하여 형태가 다른 이미지를 하나의 메시지로 변환하여 다중적 의미를 나타낸다. 같은 맥락으로 그림4 또한 과거를 상징하는 미국의 인디언과 현재를 상징하는 미국 맨하탄을 이미지를 접목시켜 공존하며 살아야한다는 메시지를 전달한다.

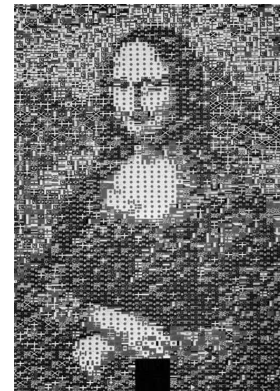


그림5 포스터디자인3

3)M.Ponty,오병남역,(1983),현상학과 예술,서광사.p.245

그림5는 50여개국의 국기를 모아서 모나리자를 완성하였다. 그는 “국기를 모은 것은, 모든 사람들을 어떻게 놀라게 할 것인가에 대해 생각하고 그것은 완성되어지는 작품에 달려있기 때문에 힘들었지만 국기를 모았다” 라고 말했다4). 50여개국의 국기가 하나의 요소로 선을 만들고 면을 만드는 과정에서 평면에서만 가능한 착시를 성립하였다.



그림6 포스터디자인4

그림6은 고정적이미지의 베토벤의 얼굴과 여러 형태의 이미지로 변환된 머리카락을 통하여 동일 평면상에 어떤 형태가 다른 형태를 차단하는 두 개의 이미지사이에는 공간적인 의미를 통하여 하나의 관련있는 개념으로 새롭게 생성되는 것을 알 수 있다.

### 3.3. 후쿠다 시게오 작품의 특징

#### 1) 착시

후쿠다 시게오는 생전에 “평면으로 표현 할 수 없는 디자인은 입체로 표현하며 입체로 표현할 수 없는 디자인은 평면으로 해결하면 된다. 이러한 사고는 나의 일상의 신조이다. 평면으로 보이는 입체, 입체로 보이는 평면, 이러한 모순에서 나는 조형의 신비성을 발견한다. 나는 시각을 통하여 감동하며 시각에 호소하는 조형 생활이 나의 하루, 전부이다. 착각의 원리를 응용한 일루션(illusion)의 세계에 관한 연구에 침식을 잊어가며 몰두하고 싶다” 이러한 그의 몇마디가 그의 작품에 있어서의 일루션을 요약한다5) 일상생활에서의 착시현상은 긍정적인 상황과 부정적인 상황을 발생시킬 수 있지만 후쿠다가 추구하는 착시는 이미 오랜 생각과 작업을 통해 예견된 착시이므로 긍정적 상

황을 통한 시지각적 현상이라고 볼 수 있다.



그림7 착시1



그림8 착시2

그림7과 그림8은 동일 평면상의 어떤 형태가 다른 형태를 차단하는 두 개의 도형사이에는 시각적공간이 생기고, 그것은 다른 평면에 속하는 착시현상을 일으킨다. 겹쳐진 이미지는 표현의 깊이로 형상화되며 각 이미지의 독립성으로 인하여 하나의 이미지를 변환되는 것을 표현한 작품이다. 즉, 한 장의 이미지로는 표현할 수 없는 상황에서 각자의 독립적이미지를 중첩하고 분리시키므로써 일련의 한 틀속에서 통일된 하나의 이미지를 생성하는 것이다. 그림7은 맹수의 입주변에 또하나의 맹수이미지를 중첩함으로써 착시현상을 통해 하나의 이미지를 보게 되는 것이다. 그림8은 또한 각각의 독립된 이미지가 그림자라는 평면적상황과 반대적 방향의 동작들이 수반되어 통일된 착시현상을 발생시킨다.

#### 2) 유머

스티븐 힐러(Steven Heller)는 “따뜻함과 편안함을 가진 인류의 공통의 언어는 유머” 라고 말한 바 있다. 단, 그 시각적 유머 속에는 전달하고자 하는 메시지가 반드시 있어야만 강한 생명력을 가진다고 강조하였다. 또한 강한 성격과 과격한 내용의 메시지라 할지라도 유머를 그 속에 담게 되면 거부감 없이 설득력을 증가시키고, 긍정적인 분위기로 메시지를 이끌어 갈 수 있다는 점에서 매우 강한 장점을 가진다6) 과거에도 그렇고 현시대에 있어서도 유머는 인종과 국가를 초월하여 누구나 공감하는

4)김민성(2000).후쿠다시게오의 디자인에 관한 연구.p39

5)김교만(1979.8월호),후쿠다시게오의 작품세계,월간디자인.p.85

6)김지현(1997),디자인을 위한 타입과 타이포그래픽, impress.p207

부분이며 디자인뿐 아니라 특히 영상매체 등에서 매우 광범위하게 적용되고 있다. 이러한 측면에서 후쿠다 시게오는 유머라는 요소를 많은 작품에서 보여주었고 수 많은 대표작에 유머를 접목시켰다.



그림9 유머1

그림10 유머2

그림9는 후쿠다의 대표작 “VICTORY 1945”로 단순명료한 평면적이미지를 방향성을 이용하여 평화라는 광범위한 메시지로 변환시켰다. 심플한 레아아웃을 통하여 다른 요소들의 연상작용을 차단하였으며 그것은 보는이가 쉽게 메시지를 인지하는데 매우 쉽도록 배려하였다. 그림10 또한 사람인(人)자를 연상시키는 타이포그래픽과 보행하는 인간의 하체를 접목하여 하나의 이미지와 메시지로 승화시킨 대표작이라고 할 수 있다.

#### 4. 후쿠다 시게오작품과 연계된 현대그래픽디자인

후쿠다 시게오가 타계한 지 10여년이 지났지만 그가 현대디자인에 미친 영향은 이루 말할 수 없이 많다고 말할 수 있다. 일러스트는 물론 광고나 타이포그래픽 등 디자인 전반에 그의 작품세계를 느낄 수 있다. 그 많은 사례들을 이 지면에 담는 것은 한계가 있다고 생각되며 직접적 영향에 대해서는 확인할 수는 없지만 그 맥락을 같이 하는 디자인을 나열해 보면 그림 11, 그림12, 그림13, 그림14라고 할 수 있을 것이다.

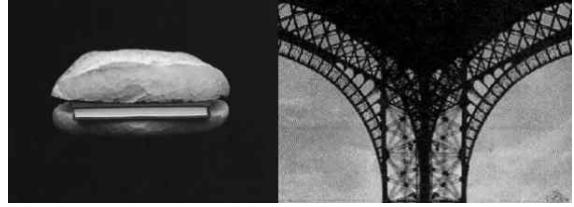


그림11 현대디자인1

그림12 현대디자인2

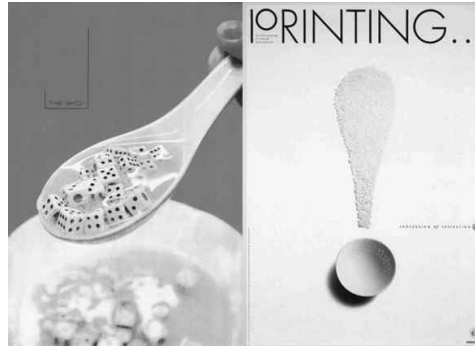


그림13 현대디자인3

그림14 현대디자인4

#### 5 결론

후쿠다 시게오가 현대디자인에 미친 영향은 매우 광범위하지만 그 이전에 요제프 알베르스(Josef Albers, 1888~1976)와 같은 작가의 영향도 매우 크다고 볼 수 있다. 바우하우스 교수를 역임하기도 했던 그는 회화에 있어서 이차원의 평면과 공간과의 관계, 지각의 다양성을 연구, 순수조형의 지향적 추구는 1950년대 이래 [정사각형에 바침]연작에 나타나 있다.



그림15 정사각형에 바침

그림16 이반 나바로

이 작품(그림15)을 통해 사각형을 통하여 색상의 상호작용과 물리적 사실과의 불일치를 표현하려 하였다. 그리고 색상의 연속적인 배열에 따른 시각적인 착시효과를 심리적인 효과를 통하여 보여주려 하였다. 그림16은 뉴욕에서 활동하고 있는 이반 나바로이며 그는 “대학시절 철저히 익힌 조셉 알베르스의 색채론을 빛 작업의 밑천으로 삼고 있다”고 말했다.

또한 모리스 콜넬리스 에셔(Maurits Cornelis Escher, 1898~1972) 역시 현대디자인을 이야기할 때 빠질 수 없는 인물이다. 에셔는 원의 형태를 더 발전시켜 차원의 공존적 병렬상황에서 한 걸음 더 나아간다. 그림17의 [상대성]에서는 이러한 면이 명확하게 표현되어 지고 있다. 4개의 계단이 있고 이 계단을 중심으로 4개의 시각이 공존하는 이 작품은 원으로서의 영원과 무한을 표현하고 있는 듯하다.

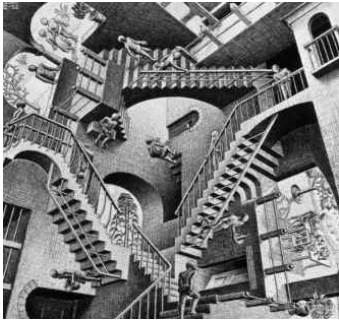


그림16 상대성. 1953

73억명이 살아가고 있는 현재의 지구 상황은 고도의 디지털과 AI, 첨단기술이 공존하는 다변화된 사회이다. 평면적 형태는 무한한 입체적 사고와 형태로 변환되고 있으며 거기에 따른 인간의 심리적 사고도 겹으로는 압축되어지는 듯 하지만 내적요소로서는 기계적으로 복잡해지는 양상으로 변화되고 있고 그 변화의 끝은 누구도 예측할 수 없을 것이다.

이러한 맥락에서 후쿠다 시게오의 혁신적 작품 세계는 다시금 재조명 되고 있다. 본 논문의 취지는 현대디자인에 있어서 후쿠다의 작품세계를 면밀히 조명하여 첨단시대와 더불어 형태적 변화를 끊임없이 제시하는 디자인에 접목시키는 것에 그 의의가 있다.

## 참고문헌

- 유한태. (1987.). 착시의 조형심리, 월간디자인,
- M.Ponty, 오병남역. (1983). 현상학과 예술, 서광사
- 김정숙. (1987). 미술작품의 착시에 관한 사례연구, 석사논문
- 김민성. (2000). 후쿠다시게오의 디자인에 관한 연구, 석사논문

