Check for updates

The Influence and Development of Op Art in Korean Graphic Design, 1960s–1980s

Sung Won Park[1*], Na Un Kim[2]

[1]Independent Researcher, Korea

[2]Department of Design Convergence, Adjunct Professor, Inha University, Incheon, Korea

Abstract

Background The visual-perceptual experiment known as Op Art (Optical Art) originated in the 1950s. Despite its relatively brief period of relevance, Op Art has exerted a profound and lasting influence on the global design industry. Prior studies have addressed Op Art primarily within the contexts of art history and fashion design, while its introduction and application in Korean graphic design have received limited scholarly attention. This study examines the introduction and development of Op-derived expressions in Korean graphic design from the 1960s to the 1980s. The objective of this study is to examine the history of Korean graphic design through the lens of a specific visual style.

Methods The study covers the period from the 1960s, when the influence of Op Art began to emerge in Korea, to the 1980s. The examination of discourse and comprehension surrounding Op Art was conducted through the analysis of periodicals such as *Design Packaging* and *Monthly Design*, in addition to extant oral history materials. Visual materials were collected and analyzed from logo archives, catalogs of the Korean Commercial and Industrial Arts Exhibition, and the archives of CDR Associates, among other sources. The study focused primarily on symbols and posters, examining how Op-derived expressions developed within the context of Korean graphic design according to the characteristics and functions of each medium. To further explore the topic, oral history interviews were conducted with senior designers Chung Un Ahn and Hyun Kim. The objective of these interviews was to gain insight into their working processes and experiences with the application of Op Art.

Results Op Art influenced Korea through various channels, including graphic design, design industry publications from other countries, and Olympic designs. The formal principles and visual effects of Op Art were used not only as subjects of perceptual and scientific interest but also as methods for achieving decorative effects. Op-derived expressions in Korean graphic design demonstrate that the same formal vocabulary can be used in different ways, depending on the medium, function, and context. This confirms that the influence of Op Art was not limited to directly reproducing a specific style, but instead it was adapted and transformed within the context of Korean graphic design.

Conclusions This study shows that Op-derived expressions and visual effects in Korean graphic design from the 1960s to the 1980s were adopted and adapted differently according to the conditions of particular media and design practices. By tracing the introduction and evolution of a particular visual style, this study offers an alternative perspective on the history of Korean graphic design, which has often been narrated primarily through individual designers and individual works.

Keywords Korean Graphic Design, Op Art, Design Archive, Design History

*Corresponding author: Sung Won Park (sungwonp@gmail.com)

Citation: Park, S. W., & Kim, N. U. (2026). The Influence and Development of Op Art in Korean Graphic Design, 1960s–1980s. *Archives of Design Research, 39*(4), 467-483.

http://dx.doi.org/10.15187/adr.2026.11.39.4.467

Received : Apr. 08. 2026 ; **Reviewed :** Jul. 06. 2026 ; **Accepted :** Aug. 25. 2026
pISSN 1226-8046 **eISSN** 2288-2987

Copyright : This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/), which permits unrestricted educational and non-commercial use, provided the original work is properly cited.

1. 서론

1. 1. 연구의 배경과 목적

1950년대부터 서유럽과 미국 미술계에서 주목받은 옵아트(Op Art)는 단순한 장식적 유행이 아닌 게슈탈트 심리학과 인지 과학에서 비롯된 시지각적 실험이었다. 미술가 빅토르 바자렐리(Victor Vasarely)와 브리짓 라일리(Bridget Riley) 등의 작품으로 대표되는 옵아트는 전통적인 회화에서 나타나는 서사를 배제하고 시각적 탐구 그 자체를 예술의 주제로 삼았다. 그러나 작품의 개념적 깊이가 부재하고 오직 물리적인 자극에만 의존한다는 비판을 받으며 활동이 오랜 시간 지속되지 못했고, 뉴욕현대미술관(Museum of Modern Art)의 전시 ≪감응하는 눈(The Responsive Eye)≫(1965)을 기점으로 정리되었다(Seitz, 1965). 하지만 미술계에서 관심도가 떨어진 이후에도 옵아트는 영향력을 잃지 않고 한국을 포함한 전 세계 디자인계에서 꾸준히 힘을 발휘해 왔다.

서유럽과 미국, 일본 디자인계에서 옵아트식 표현이 1960년대 중반부터 활발하게 사용된 이후, 한국에서는 1970년대에 본격적으로 기업 아이덴티티, 포스터, 포장 디자인 등의 분야에서 폭넓게 활용되었다. 옵아트는 국내 추상 미술에도 적잖은 영향을 미쳤는데, 미술계에서는 구체적인 유입과 영향에 대한 선행 연구가 있었던 반면, 한국 디자인계에서는 패션·섬유 분야를 중심으로 동시대적 적용에 초점을 맞춘 연구가 대부분이었다. 이에 본 연구는 1960~1980년대 한국 그래픽 디자인에 나타난 옵아트식 표현의 사례를 분석하여 서구 미술 사조에서 비롯된 양식의 도입 과정과 전개를 밝혀내는 것을 목적으로 한다. 특히 개별 인물의 성취에 가려진 당대의 조형적 흐름을 특정 양식으로 재조명함으로써 1960~1980년대 한국 그래픽 디자인사를 보다 입체적으로 서술하고자 한다.

1. 2. 연구의 범위와 방법

연구 범위는 한국에서 옵아트의 영향이 나타나기 시작한 1960년대부터 기술적 정점에 이른 1980년대까지의 그래픽 디자인을 대상으로 한다. 먼저, 『디자인·포장』, 『디자인』 등의 정기 간행물에서 옵아트를 다룬 당시 기사와 기존 구술 자료를 중심으로 국내 그래픽 디자인계로 옵아트가 유입된 맥락을 살펴본다. 다음으로, 국내 활용 사례를 수집·분석하기 위해 로고 아카이브[1], 상공미술전람회 도록, 디자인 협회지, 시디알 어소시에이츠가 소장 중인 슬라이드 필름 아카이브 등을 조사하였다. 수집된 자료는 심벌과 포스터를 중심으로 분석되었으며, 두 매체 모두 본 논문에서 정리한 형식적 기준에 따라 사례를 선정하였다. 분석에 있어서는 옵아트식 표현이 구현되는 환경으로서 두 매체의 성격에 따라 분석 요소를 달리하였으며, 국내 그래픽 디자인에서 매체에 따라 달리 전개된 양상을 살펴보았다. 마지막으로, 당대 디자이너인 안정언, 김현과 구술 인터뷰를 진행하였다. 이를 통해 당시 디자이너들의 인식과 실질적인 작업의 맥락을 알아보고자 하였다.

2. 옵아트식 표현과 디자인계로의 전이

2. 1. 옵아트와 시지각 이론

1950년대 말과 1960년대 초에 걸쳐 전개되기 시작한 옵아트는 전통적인 회화가 추구해 온 서사나 감정적 표현을 배제하고 오로지 '보는 행위' 자체를 실험적 대상으로 삼는 미학적 태도를 견지했다. 옵아트는 평면 위에 고정된 이미지를 그리는 것이 아니라 망막과 시신경의 생리적 반응을 통해 관객의 지각 내부에서 이미지를 재생성하는 반응을 탐구했다. 『미술과 시지각』의 저자 루돌프 아른하임(Arnheim, 1954/2003, p. 35)은 회화의 균형에 대해 설명하며, '무계조적(atonal)' 동질성을 가진 회화는 "구조적인 관건(structural key)"이 사라지고 구성 요소 간의 네트워크가 그 자리를 차지한다고 설명한다. 이러한 주제와 배경의 위계를 완전히 없앤 시도 중 하나가 옵아트라고 할 수 있다. 시릴 바레트(Barrett, 1970/1987, pp. 7-28)에 따르면, 기하학적 추상이 형태와 색채의 균형감이나 내면의 정서를 화면에 완결된 구조로 표현한 것과 달리, 옵아트의

1) 국내 자료 김성천(Kim, S. C., 2024)과 해외 자료 뮐러(Müller, 2015)에서 옵아트의 영향이 두드러지는 사례를 추출하여 구성하였다.

관심은 화면을 넘어 관람객의 눈과 뇌가 반응하는 상호작용 프로세스에 있다. 재현을 거부하고 순수 기하학적 형태를 기본 단위로 삼은 점은 모더니즘과 동일하지만, 작품이 그 자체로 완결된다는 모더니즘 논리와 달리 관객의 망막을 종착지로 여겼다.[2] 작품의 의미가 캔버스에서 관객의 지각으로 이동된 것이다.

옵아트의 영역에서 활동한 작가는 많지만 영향력이 컸던 대표 작가를 꼽으라면 빅토르 바자렐리와 브리짓 라일리가 있다. 먼저 바자렐리는 원초적인 기하학적 단위를 반복적으로 배열하여 구조를 만들고, 이를 통해 표면과 깊이 사이의 움직임을 시각적으로 구현했다. 그는 옵아트 조형 언어를 처음으로 체계화했다. 반면 라일리(Riley, 1965/2009, pp. 89-90)는 자연에서 발견한 현상을 결합하여 유기적인 리듬을 표현했다. 라일리는 1965년 발표한 글에서 본인은 광학 이론을 연구한 적이 없으며, 수학 대신 직관과 경험에 의존한다고 작업관을 밝힌 바 있다. 라일리는 '옵'(Op)이라는 용어 자체를 그다지 반기지 않았고, 대신 '지각적 추상'(perceptual abstraction)이라는 용어를 선호했다. 종합해 볼 때 바자렐리와 라일리의 작업은 외적으로 유사한 논리에서 출발한 것으로 보이지만, 바자렐리의 작업이 표준화된 규격을 조립하는 방식인 데 반해, 라일리의 작업은 신체적, 자연적 체험이 결합된 반복의 산물이었다. 둘은 시작점이 달랐지만, 지각 자체를 매체로 삼아 관객의 신체에서 작품을 완성시켰다는 점에서 일치했다. 때문에 옵아트란 양식적 범주라기보단 효과에 의해 규정된다. 이는 생리학적 효과에 의해 정의되며, 그 효과는 지각의 안정성에 대한 의식을 촉발하는 경험을 산출했다(Caplan, 2025, p. 1093).

2. 2. 디자인으로의 확장

20세기 여러 현대 미술 사조와 달리 옵아트를 이해하는 데는 특별한 이론이나 개념이 필요하지 않았다. 미술 평론가 데이브 히키(Hickey, 2007, pp. 11-13)는 옵아트가 뚜렷한 감식안이 요구되는 것이 아니라 관객의 망막적 반응을 통해 누구나 평등하게 경험할 수 있는 보편적인 시각 언어를 추구했다고 평가했다. 이러한 옵아트의 보편적이고 민주적인 특성은 작가들의 견해 차이와 관계없이 미술계를 넘어 더 넓은 청중이 있는 디자인계로 확장을 이끌었다.

하지만 옵아트를 성립시키는 맥락이 디자인으로 동일하게 전이된 것은 아니었다. 많은 디자인이 옵아트에서 유래한 조형 언어를 전유해 왔지만, 시각 효과가 일어나지 않거나, 특정한 대상을 재현하거나, 지각의 안정성을 실험하는 본래의 맥락과는 무관한 작업이었다. 이들은 오직 고빈도 반복, 점진적 변주, 모아레 간섭, 보색 대비와 같은 조형 어휘를 활용했기에 옵아트를 구현한 것이 아니라 옵아트에서 유래한 조형의 표현으로 여겨진다.[3] 이를 본 논문에서는 '옵아트식 표현(Op-derived expression)'으로 통칭한다.[4]

바자렐리는 디자인계로의 진출을 반겼던 만큼 직접 디자인 작업을 남기기도 했지만, 옵아트식 표현을 그래픽 디자인 영역에서 더욱 활발하게 활용한 같은 시기 인물은 이탈리아의 작가이자 디자이너인 프랑코 그리냐니(Franco Grignani)였다. 그리냐니는 1950년대부터 광학적 왜곡 실험을 통해 옵아트에 선행하는 평면 작업을 생산했으며, 이를 그래픽 작업과 병행하여 전개했다(Piazza and Ossanna Cavadini, 2019). 〈울마크(Woolmark)〉(1963, Figure 1)가 이를 보여주는 대표적인 작업이다. 이후 글로벌 디자인 사조에서 옵아트는 1968년 멕시코시티 올림픽 엠블럼(Figure 10)[5]과 1972년 뮌헨 올림픽 엠블럼(Figure 18)을 통해 당대 현대성을 표상하는 상징으로 자리잡았다(Counter-Print, 2025, p. 3). 랜스 와이먼(Lance Wyman)의 여타 그래픽이나 베르너 팬톤(Verner Panton)의 텍스타일 작업 등에서도 이러한 표현이 나타난다.[6]

한편, 필립 멕스(Meggs, 1998/2011, p. 459)에 따르면, 옵아트 영향의 한 갈래로서 팝아트·아르누보 등의 다양한 양식과 결합해 변주된 '사이키델릭 포스터 운동(Psychedelic posters movement)' 역시 1960년대 옵아트의 유행과 같은 시기에 짧고 강렬하게 전개되었다.[7] 이 둘은 근원과 목적이 전혀 다름에도 불구하고 구현되는 시각 효과가 유사하다는 이유만으로 혼용해서 지칭하는 경우도 많았다.[8]

일본에서도 1950년대부터 그래픽 디자인에서 옵아트식 표현의 활용이 나타났는데, 대표적인 사례는 가메쿠라 유사쿠(亀倉雄策)와 나가이 가즈마사(永井一正)의 작업이다. 두 사람 모두 유럽이나 미국 디자인과 다르게 일본 미학을 표현하기 위해 해당 조형 언어를 활용했다. 가메쿠라 유사쿠의 작업에는 일본성을 상징하는 태양과 광원의 모티프가 빈번하게 등장하는데, 그는 이를 시각화하기 위해 옵아트식 표현을 활용했다. 〈니콘사 포스터〉 시리즈, 일본 〈참의원(参議院) 선거 포스터〉(1965)뿐만 아니라 다수의 심벌 작업에서도 이러한 경향이 뚜렷하게 나타난다(Kamekura, 1973). 나가이 가즈마사의 작품은 옵아트식 기하학 표현을 활용하면서도 이를

2) 그린버그(Greenberg, 1960/2019, pp. 346-353)는 모더니즘 회화가 각 예술 매체의 고유한 특성을 순수하게 탐구하는 방향으로 전개되었으며, 이를 통해 회화는 평면성이라는 자신만의 고유한 조건에 집중하게 되었다고 주장한다.

3) 조형 어휘의 분류는 카플란(Caplan, 2025)이 제시한 효과 중심의 옵 정의(p. 1092) 및 의사형식주의(pseudoformalism) 개념에 관한 논의를 참조하여 재구성하였다.

4) 옵아트 조형 어휘를 차용하되 본래의 미술사적 맥락을 공유하지 않는 디자인 작업을 가리키기 위해 본 논문이 제안하는 용어다.

5) 랜스 와이먼은 자신의 작업에 대해 생동감 넘치는 색채, 당시 유행했던 옵아트, 초기 멕시코 문화에서 흔히 볼 수 있는 대담하고 표현력 있는 기하학적 형태가 전체 디자인 프로그램에 기여했다고 밝힌 바 있다(Byrne, 2014).

6) 랜스 와이먼의 1976년 USA Bicentennial 아이덴티티 제안안, 베르너 팬톤의 Spectrum textile(1974, The Museum of Modern Art, New York) 참조.

7) 보다 직선적이고 복제적인 옵아트에 비해, 아르누보와 팝의 영향을 함께 표현하는 사이키델릭의 특성은 차이가 있다. 사이키델릭 포스터 운동에서는 웨스 윌슨(Robert Wesley 'Wes' Wilson), 예일대학교에서 요제프 알베르스(Josef Albers)에게 수학한 빅터 모스코소(Victor Moscoso) 등이 대표적인 디자이너다.

8) 실제로 옵아트의 영향을 받은 대표적인 디자인 사례 중 하나인 '68 멕시코시티 올림픽 엠블럼'은 최근에도 "the fashion of the time: hippy psychedelia(당시 유행하던 히피풍의 사이키델릭 스타일)"로 소개되고 있다(Olympics.com, n.d.).

우주론적 질서와 일본 전통 미학 언어로 치환한 것으로 읽힌다. 이 외에도 가타야마 도시히로(片山利弘)나 히지카타 히로카쓰(土方弘克)와 같은 디자이너의 작업에서 같은 표현을 다수 발견할 수 있다.[9] 서유럽과 미국, 일본의 그래픽 디자인에서 옵아트의 영향은 다양한 양상으로 나타났다. 한국에서도 유사한 시기에 옵아트식 표현이 나타나기 시작했는데 이하에서는 우선 이와 관련된 선행 연구를 검토한다.

2. 3. 한국 옵아트와 디자인 분야의 선행 연구

서한샘(Seo, 2015, pp. 24-27, 33-48, 74-79)은 한국의 옵아트 경향이 1960년대 중반 앵포르멜 이후 새로운 조형 질서를 모색하는 과정에서 등장했으며, 이를 해외 미술 동향이 국제전과 신문·잡지 등을 통해 국내에 빠르게 소개된 상황과 연결했다. 1966년 제10회 ≪현대작가초대미술전≫에 출품된 하종현의 〈탄생〉을 공식적인 첫 사례로 들고, 1967년 ≪청년작가연립전≫에서 오리진 그룹이 집단적인 기하학적 추상을 시도했으며 그중 이승조만이 옵아트 경향을 보였다고 설명했다.[10] 이 과정에서 주목할 점은 1967년부터 시작된 〈핵〉 연작이 당시 옵아트와 관련지어지는 동시에 '도안'으로 인식되었다는 사실이다. 조수진(Cho, 2020, pp. 144-145, 166-168)에 따르면 국전 심사위원과 방근택·이일·오광수 등의 평론가들은 이를 "도안처럼 보인다"고 평가했다. 기하학적이고 계획적인 화면을 회화적 개성의 결여로 보고 응용미술인 도안과 결부한 것이다. 강현주(Kang, 2025, pp. 386, 388-389)는 1972년 한국그래픽디자인협회(KSGD)의 창립을 그래픽 디자인이 도안·응용미술·상업미술로 인식되던 한계를 넘어 현대적 정체성과 하나의 독립된 분야로서의 전문성을 정립해 간 과정으로 설명한다. 이승조의 〈핵〉 연작을 '도안적'이라고 평가하게 한 조형적 특성이 같은 시기 한국 그래픽 디자인에서는 어떤 기능과 의미로 수용되었는지 살펴볼 필요가 있다.

한편, 현재까지 축적된 국내 디자인 분야의 옵아트 관련 선행 연구는 주로 패션·뷰티 분야에서 조형 특성의 응용과 적용에 집중되어 있다.[11] 이들 연구는 대체로 바자렐리·라일리 등의 작품을 분석한 뒤 그 조형 특성을 특정 디자인 매체에 적용하는 구조를 취했다. 이 과정에서 옵아트의 율동적 이미지가 유발할 수 있는 어지러움과 시각적 피로를 줄이기 위해 선을 절제하거나 모티브의 크기와 색채 대비를 조절하는 방안이 제안되었다. 이는 옵아트가 디자인에서 지각적 부담을 줄이고 장식적 효과를 살리는 방향으로 단순화되었음을 보여준다.[12]

한국에서의 유입과 수용 과정을 직접 다룬 연구도 찾기 어려웠다. 김은숙(Kim, E., 1991, pp. 55-57)은 한국에서 옵 패턴이 회화보다 디자인에서 활발히 활용되었으며, 외국 디자인 제품과 잡지 광고를 접한 국내 디자이너들이 이를 상업적으로 차용했다고 언급했지만, 구체적인 수용 경로와 배경까지 분석하지는 않았다. 기존 연구에서는 한국 그래픽 디자인에서 옵아트가 수용된 경로와 전개 양상, 특히 아이덴티티 분야의 구체적 실천이 충분히 다루어지지 않았다.

3. 당대 전문지와 기존 구술 자료 분석

이 절에서는 당대 문헌자료와 기존 구술 자료를 통해 당시 한국 그래픽 디자인계에서 옵아트에 관해 어떤 언급이 있었는지 살펴본다. 당대 디자인 전문 매체에서는 『디자인·포장』, 『디자인』, 『꾸밈』 등에서 옵아트 관련 글 4건을 찾을 수 있었다. 작품 당사자의 기존 구술 자료 중에서는 『한국 디자인의 새벽』 시리즈에서 양승춘의 언급이 있다.

먼저, 4건의 전문 매체 기사 가운데 시기상 가장 이른 글은 1971년 『디자인·포장』 제16호에 실린 문태선의 「Graphic Design에 있어서 OP Art의 影響」이다. 문태선(Moon, T., 1971, pp. 53-61)은 "그래픽 디자인 분야에 있어서 비주얼 커뮤니케이션의 한 방법으로 옵아트의 영향을 받은 일러스트레이션이 많이 사용되고 있다."라면서 그 기원과 원리, 대표 작품, 그리고 시각 효과와 한계를 개괄적으로 소개하였다. 이 과정에서 그리냐니의 〈Foto Grafica〉, 바자렐리와 막스 빌(Max Bill)의 〈뮌헨 올림픽 문화포스터〉, 오틀 아이허(Otl Aicher)의 〈학술지 포스터〉, 일본 오오치 히로시(大智浩)의 〈전기회사 캘린더〉 등의 도판을 제시하고, 가메쿠라 유사쿠의 〈니콘사 포스터〉도 함께 언급하였다. 이러한 사례 제시는 당시 한국 디자이너들이 참고했던 옵아트

9) 가타야마 도시히로의 작업으로는 *Graphis* No. 124(1966) 표지 디자인과 *New Directions in Japanese Architecture* (London: Studio Vista, 1968) 표지 디자인을, 히지카타 히로카쓰의 작업으로는 포스터 〈No More Hiroshimas〉(1968)를 참조.

10) 후속 연구에서는 1967년 작품과 1968년 이후 작품의 차이를 강조하며, 이승조의 작업을 옵아트라는 단일 범주로 설명하는 관점이 재검토되었다. 최정주(Choi, 2018, pp. 76-77)는 이승조의 1967년 평면적 기하학적 색면추상과 1968년 이후 입체적 추상회화를 '옵아트'라는 범용의 의미로 통합해 단선적으로 보는 데에 무리가 있다고 지적했고, 조수진(Cho, 2020, p. 169)은 〈핵〉 연작이 국전·오리진·산업디자인의 영역이 교차하는 지점에서 탄생했으며 어느 한 범주에만 국한해 이해할 수 없다고 보았다.

11) DBpia에서 '옵아트 디자인'과 '옵티컬 디자인'을 검색하여(최종 검색일: 2026년 6월 11일) 중복 자료와 옵아트를 실질적으로 다루지 않은 자료를 제외한 약 43건을 분류한 결과, 패션·섬유 12건과 뷰티 11건이 가장 많았고, 시각디자인 8건, 제품·공예와 이론 연구가 각 6건으로 뒤를 이었다. 그래픽 디자인을 직접 다룬 연구는 포스터와 패키지 각 1건 등에 불과했으며, 아이덴티티 관련 연구는 찾기 어려웠다.

12) 김차현·박문희(Kim and Park, 2010, pp. 160–161). 간문자(Kan, 1989) 및 손찬희(Son, 1993)의 연구는 DBpia에 수록되지 않아 앞서 제시한 43건의 분류에 포함하지 않았으며, 김차현·박문희(Kim and Park, 2010)에서 재인용하였다.

시각 어휘의 범위를 가늠할 수 있는 근거를 제공한다.

또한 "옵아트가 현재 그래픽 디자인 분야에 많이 쓰여지고 있는 이유는 그것이 색채학적인 의미를 지닌 단순한 장식성이라는 데에 있지 않을까 한다."라면서 "형식과 내용을 일체화하려는 조형원리가 예술의 근본문제이듯 옵아트 역시 같은 과제를 지니고 있다. (…) 옵아트 그것 자체는 하나의 양식이 아니고 하나의 기술 즉 어떤 효과를 위한 방법으로서의 의미를 남긴다."라고도 했다. 이는 당시 디자이너들이 장식성 때문에 옵아트를 많이 사용했고, 이에 대해 내용과 형식이 일치하는 '기술'로서 쓰여야 한다는 비판으로 해석된다.

두 번째 글은 1973년 『디자인·포장』 제25호에 실린 정시화의 「매치 밴드(Mach Band) 현상과 그 외-자극과 콘트라스트와 변화와 -」이다. 정시화(Chung, 1973, pp. 18-23)는 착시의 일종인 '마흐 밴드' 현상을 소개하면서 그 핵심 원리로 '콘트라스트(contrast)'를 강조했다. 그러면서 이 현상이 "오늘날의 많은 디자이너의 연구대상"이자 "조형적 자극의 한 가지 예로서 현대 그래픽 디자인에 많이 응용되고 있으며 그 기하학적 추상과 냉혹하고 매카닉한 감각"을 가지고 있다고 표현했다. 또, 바우하우스의 '디자인 과학화' 논의를 끌어와, 현대 과학의 진보와 사회 변화가 예술에 긍정적인 자극제라고 의미를 부여했다.

함께 제시된 도판과 참고문헌은 이러한 인식의 참조 범위를 보여준다. 바우하우스 작가들의 작업, 일본 그래픽 디자인, 미국의 과학 전문지와 지각심리학 연구가 동시에 호출되며, 특히 일본어 번역서와 해외 원서가 병행 참조되고 있다는 점이 확인된다.[13] 이는 당시 디자이너들의 착시 현상에 대한 관심이 단일한 계보가 아니라, 서로 다른 출처가 중첩된 상태에서 형성되었음을 시사한다.

그밖에 1977년 『꾸밈』 9·10월호에 실렸던 장화진(Chang, 1977, pp. 84-93)의 「바자렐리 작품을 통한 지각현상」, 1980년 7월호 『디자인』에 실린 『Graphis』 발췌 번역문 「프라스틱 유니트의 창시자, 바자레리」[14]가 있었다. 둘 다 바자렐리의 작품 세계와 그 배경이 된 물리적·과학적 조형 실험 및 사회적 철학으로의 확장까지 상세히 소개한다. 바자렐리의 초기작부터 건축물의 슈퍼 그래픽스로 확장된 후기 작업까지 다양한 작품 도판도 풍부히 제시되었다.

이는 적어도 1980년까지 국내에서 옵아트에 대한 관심이 지속되었음을 보여주며, 특히 바자렐리를 중심으로 그 조형 원리와 이론적 배경까지 함께 수용하려는 경향이 있었음을 시사한다. 또한 『Graphis』와 같은 유럽 매체의 글이 소개·번역되며 수용의 참조 범위가 넓어지고 있었음을 보여준다.

한편, 작업 당사자의 기존 구술 자료가 많지 않기도 하지만, 그중에서도 옵아트 관련 내용은 명시화된 바가 거의 없다. 다만 양승춘이 1960년대가 자신에게 일종의 "도전의 시대"였다며 다양한 실험의 경험을 회고한 일부 내용이 있다(Kim, S. Z., 2013b, pp. 80-81).

> "(…) 학교로 가서는 계속 실험만 한 거지. 근데 어떤 실험을 했냐. 그 때에 이미 히피문화가 절정을 이루었고 사이키델릭이 막 한국에 막 도입되고 이럴 때야. 그러니까 그 그림이나 이런 환타지한 게 나도 젊었으니까 20대니까 그게 공감이 갔던 거지. 그래서 실제 실험작을 그런 식으로 많이 했어. (…)
> 젤 먼저 형광색 종이를 일본 동경에서 구입을 해가지고 그것을 작품도 하고 실크를 밀어서 그 위에. 그 다음에 나중에는 스텐레스 밀라 스텐레스 빨간색으로 쫙 뭐 찍었어. 한 번 프린트하고 끝낸거지. 그리고 그 위에 실크를 빨간색으로 한 번 쫙 찍고 끝낸 거야. (…) "이건 스테인레스 위에 찍은 겁니다. 선진국에서는 이렇게 은박지나 이런데 찍어서 사람 눈에 얼른 띌 수 있도록 한 것입니다." 한국에서는 최초로 실험을 한 거지.
> (…) 그러한 환경에서 부딪히면서 내가 경험하고 입수한 정보를 토대로 실험을 끝없이 한 게 60년대다. 이렇게 보는 거지. 그러니까 코카콜라의 메뉴얼을 봤다는 것이 평생 쇼킹하게 기억에 남는 거야. 그러니까 CI 라는 것의 기준은 항상 거기에 있는 거지. 근데 70년대 이후에 레이블이라는 것을 개발을 하고, 그 다음에 제일모직을 하면서 그 문안을 내가 다 썼어. 그 다음해에 CI 데코마스라는 책이 소개되면서 이제 그걸 통해서 또 보충을 한 거지."

양승춘의 회고는 옵아트의 영향 아래 변주된 사이키델릭을 언급하며, 이러한 시각 문화의 유입이 새로운 재료와 인쇄 기법을 활용한 감각적 표현 실험의 배경이 되었음을 보여준다. 양승춘이 회고한 사이키델릭의 '환타지한' 감각과 앞서 정시화가 옵아트의 시각 효과를 설명하며 언급한 '냉혹하고 매카닉한' 감각은, 당시 국내에서 옵아트의 영향이 서로 다른 계열의 시각적 실험을 통해 나타났음을 보여준다.

이상의 자료를 종합하면, 우선 일본 그래픽 디자인과 해외 원서, 『Graphis』 등의 유럽 매체가 함께

13) 함께 실린 도판에는 마흐 밴드 현상을 설명하기 위한 예시 이미지 2건과 Life Science Library 시리즈 *Mathematics* 편 표지(1960년대 Time-Life 출판)에 실린 라슬로 모호이너지(László Moholy-Nagy)의 작품이 포함되어 있다. 해당 표지에는 일본어 "数の話"라는 글자가 있어, 일본어 번역판을 사용한 것으로 보인다. 또한 헤르베르트 바이어(Herbert Bayer)의 〈Eight Monochromes〉(1965) 연작 중 일부가 "빛과 그림자"라는 제목으로 일부 크롭된 형태로 제시되었다. 한편, 각주에는 Ronald G. Carraher와 Jacqueline B. Thurston의 *Optical Illusions and the Visual Arts* (New York: Reinhold Publishing Corporation, 1966)가 참고문헌으로 제시되며, 해당 저서는 이후 일본어로 번역되었다. 또한 나가이 가즈마사의 작업이 관련 사례로 언급되고, *Scientific American* 1972년 6월호 역시 참고문헌으로 인용되었다.

14) 월간디자인 편집부(Monthly Design Editorial Team, 1980, pp. 31-37). 이 글은 마르셀 조레이(Marcel Joray)가 서문을 쓴 바자렐리 작품집(*Vasarely*, Editions du Griffon, 1965)을 토대로 한 *Graphis* 153호(1971) 수록 글을 발췌 번역한 것이다.

참조되었다는 점에서도 정보의 경로는 복수로 확인된다. 또한 1960년대 말 이후 국내 그래픽 디자인에서는 옵아트와 그 영향 아래 변주된 관련 시각 문화가 함께 소개되고 활용되었다. 옵아트가 장식적으로 널리 활용되는 동시에 '어떤 효과를 위한 방법'으로 설명되었다는 점은, 그 조형 원리와 시각 효과가 디자인에서 다양한 수준으로 받아들여졌음을 보여준다.

4. 1960~80년대 한국 그래픽에서 나타난 옵아트식 표현 양상

4. 1. 심벌[15]

이 절에서는 1960~80년대 한국 심벌에서 옵아트식 표현 양상을 살펴본다. 고빈도 반복, 점진적 변주와 같은 조형 어휘는 이전 한국 상표 디자인에서 두드러지지 않았기에, 옵아트의 영향과 전개를 살펴볼 단서가 된다. 따라서 이러한 조형을 활용해 시각 효과를 직접 구현한 사례와 함께, 관련 어휘가 단순화·변형된 사례도 포함하여 수용과 변형의 양상을 추적하였다. 관찰 결과, 해당 어휘는 주로 패션·섬유 분야, 올림픽 엠블럼과의 관계 속에서 나타나, 다양하게 변형되었다.

먼저 옵아트식 반복 패턴은 1960년대 서구 패션·섬유 분야에서 크게 유행했고, 국제적으로 통용된 〈울마크〉(Figure 1)는 이 흐름이 심벌로 구현된 대표 사례다. 1963년 판본방적(Figure 2)[16]은 그 이전 국내 섬유 기업 심벌[17]에서 찾아보기 어려운 다섯 겹의 선으로 실타래를 형상화했다. 울마크와 같은 정밀한 복제와 모듈화에는 이르지 않았지만, 중첩선으로 섬유를 형상화하는 방식은 한국모방(Figure 3) 등을 거쳐 1970년대까지 이어졌고[18] 반복선이 기하학적으로 정돈되어 복제 가능한 모듈에 가까워졌다.[19]



Figure 1



Figure 2



Figure 3



Figure 4



Figure 5

Table 1 Symbols in the Fashion and Textile Industry

Figure	Title	Designer	Year
Fig. 1	울마크	Franco Grignani	1963
Fig. 2	판본(사카모토)방적	미상	1963
Fig. 3	한국모방	미상	1966
Fig. 4	제일모직	시디알	1975
Fig. 5	신세계백화점	시디알	1975

1975년 제일모직(Figure 4)에 이르면 심벌의 도상이 CIP의 응용 시스템에서 패키지 패턴으로 확장되었다. 본 연구는 시디알 아카이브에서 제일모직과 신세계백화점(Figure 5)의 심벌을 패턴으로 응용한 사진과 패턴 스케치(Figure 6~9)를 확인했다. 두 사례는 제일모직·제일합섬·신세계 등에 CI가 연속적으로 도입되던 시기에 이루어진 일련의 작업이었다.[20] 스케치에는 색상·명도 대비, 흑백 대비와 'optical 현상'이라는 메모가 기록되어 있어, 심벌 모티프를 반복하는 과정에서 발생한 시각 효과가 인식되고 검토되었음을 보여준다.[21] 이는 옵아트와 연관된 반복 어휘가 개별 심벌에 머물지 않고, 응용 시스템의 패턴으로 전개된 사례다.

15) 본 논문에서 심벌, 마크, 로고타입 등 다양한 아이덴티티 작업 양식을 '심벌'로 통칭한다. 또한 자료의 제약상 분석 범위는 색채를 제외한 형태적 특성에 한정하였다.

16) 재일 한인 실업가 서갑호가 일본 오사카에 세운 '사카모토방적'(阪本紡績, 1948)을 모태로, 1963년 모국 투자의 하나로 설립한 기업이다. 당시 심벌의 디자이너는 미상이나, 일본으로부터의 연유 과정에서 그 영향을 짐작할 수 있다. 재외동포청 (Overseas Koreans Agency, 2025) 참조.

17) 일본 가문(家紋)의 영향 속에서 형성된 근대 한국 상표 디자인 관행에 관해서는 김복경(Kim, B., 1997)과 전용근(Chun, 2015) 참조. 가문과 길상 문자의 결합이나 군 휘장 형식이 주로 나타났고, 그 영향으로 1970년대까지 한국 심벌에 원·마름모·세모 등의 테두리와 이를 방사형으로 반복하는 형태가 다수 관찰된다. 1960년대까지 섬유 기업에서는 경남모직공업(1956년 설립), 제일모직(1954년 설립) 등의 사례가 있었다.

18) 판본방적에서 보였던 표현법, 즉 원형 테두리, S자(사카모토) 이니셜의 형상화, 실타래 모티프, 복제되지 않은 선들의 결합 등은 한일합성섬유공업(1972년 상표출원), 동아견직(1978), 80년대의 태창(1986)까지 그 영향이 이어지는 모습을 보였다.

19) 반복적인 선을 통한 섬유의 추상화라는 이전까지의 모티프는 공유하되, 점차 기하학적 복제 모듈의 특성을 보였다. 이러한 경향은 상록수표(1972), 대한모방(1973), 삼도물산(1974), 제일모직(1975), 제일합섬(1978), 원미섬유(1979)에서 확인되었다.

20) "OB맥주 CI 도입 후 '일본의 경영방식'에 익숙했던 이병철 회장이 제일모직, 제일합섬, 신세계 등에 CI를 도입했다." 김현의 인터뷰. 강현주, 김상규, 김영철, 박해천(Kang, Kim, Kim, and Park, 2005, p. 251).

21) Figure 8에는 "색상·명도 contrast", "B/W contrast", "1차 보색대비(1次補色對比)", "통상대비(상례)(通常對比(常例)", "optical 현상부분(現像部分)" 등의 메모가 있었다. 연구자 현장 조사, 시디알 어소시에이츠, 서울, 2025년.



Figure 6 package design applications for Shinsegae Department Store(1975)



Figure 7 Package design applications for Cheil Wool(1975)

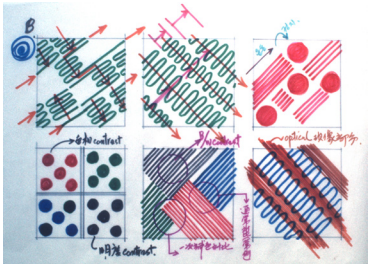

Figure 8 Sketch for Shinsegae Department Store(1975)



Figure 9 Sketch for Shinsegae Department Store (1975)

다음으로, 올림픽 엠블럼의 여러 조형 어휘가 국내 심벌에서 변형되고 중첩되었다. '68 멕시코시티 엠블럼의 직선과 곡선을 결합한 반복선의 문자 형상, '80 모스크바 엠블럼의 트랙 형상(Figure 11)[22]은 국내 심벌에서도 각각 나타났고(Figure 12~15), 일부는 더 자유로운 형태로 변형되었다(Figure 16, 17).[23]



Figure 10



Figure 11



Figure 12



Figure 13



Figure 14



Figure 15



Figure 16



Figure 17

Table 2 The 1968 Mexico City and 1980 Moscow Olympic Emblems and Related Symbols

Figure	Title	Designer	Year
Fig. 10	'68 멕시코시티 올림픽 엠블럼	Lance Wyman, Ramirez Vazquez, Eduardo Terrazas	1966
Fig. 11	'80 모스크바 올림픽 엠블럼	Vladimir Arsentyev	1976
Fig. 12	한강담배	미상	1968
Fig. 13	대한선박	미상	1968

22) 문자를 소재로 삼은 '68 엠블럼과 달리, 육상트랙과 '스탈린의 7자매'라는 마천루를 형상화했고, 방사형이 아닌 상단으로 뻗는 상승감을 표현했다는 점에서 차이가 있다.

23) 스포츠 및 이벤트(전국체전, 1978, 1979, 1982; 국제주니어오픈육상대회, 1981; TBC세계가요제, 1979), 광고기획(나라기획, 1976; 홍성기획 1978; 연합통신, 1980), 광학 및 전산(대한광학공업, 1977; 대명전산품, 1980년대), 건축(우수건축자재전, 1978; 진양종합설계, 1980년대), 생활 및 숙박업(동산유지, 1979; 삼주유업, 1978; 광주그랜드호텔, 1986) 등이 있었다.

Fig. 14	홍성기획	류명식	1978
Fig. 15	제1회 TBC세계가요제	박병욱	1979
Fig. 16	제60회 전국체전	이종훈	1979
Fig. 17	제59회 전국체전	김현	1978 현상공모

1980년대에는 ’72 뮌헨 엠블럼의 ‘빛의 왕관’(Figure 18)[24]과 ’84 LA 엠블럼(Figure 22)의 잔상·연속동작이 함께 나타났다(Figure 19~21; 23~25).[25] 정우에너지와 월간지 『2000년』 제호(Figure 26, 27)에서는 원을 구성하는 쐐기가 단계적으로 중첩되면서, 서로 다른 올림픽 엠블럼에서 두드러진 어휘가 하나의 도상 안에 결합되었다. 이는 한국에서 이루어진 조형적 변용을 집약해 보여준다.



Figure 18



Figure 19



Figure 20



Figure 21



Figure 22



Figure 23



Figure 24



Figure 25



Figure 26



Figure 27

Table 3 The 1972 Munich and 1984 Los Angeles Olympic Emblems and Related Symbols

Figure	Title	Designer	Year
Fig. 18	’72 뮌헨 올림픽 엠블럼 (도상부분)	Otl Aicher·Graphicteam Cologne (Coordt von Mannstein)·Peter Knopf	1968
Fig. 19	삼익건설산업	미상	1984년 광고사용
Fig. 20	지학사	미상	1984년 광고사용
Fig. 21	선우(주방용기)	미상	1988년 상표출원
Fig. 22	’84 LA 올림픽 엠블럼 (도상부분)	Robert Miles Runyan & Associates	1980년 공개
Fig. 23	체신부	올커뮤니케이션	1983년
Fig. 24	금성사	디자인포커스	1983년
Fig. 25	한샘	양승춘	1985년
Fig. 26	정우에너지	올커뮤니케이션	1983년 상표출원
Fig. 27	월간지 ‘2000년’	미상	1984년 리뉴얼

’88 서울 올림픽 엠블럼 지명 공모 참가작(Figure 28)은 하나의 작업군에서 이러한 어휘가 다양하게 활용된 사례다. 양승춘의 스케치(Figure 29)[26]에는 “optical”, “red”, “blue”라는 메모가 남아 있으며, 당선작은 회전하는 삼태극과 잔상의 꼬리를 표현했다. 황부용은 사이키델릭한 방사형 나선으로 직접적인 시각 효과를

24) 빅토르 바자렐리가 문화포스터에 참여하는 한편, 공식 엠블럼에 색상 변화를 더해 리디자인한 작가용 시험 인쇄본이 올림픽 박물관(Olympic Museum)에 소장되어 있다(Olympic Museum Artefacts Collection, n.d.).

25) 금성사(1983), 체신부(1983), SKC(1984), 동서식품(1984), 한샘(1985), 종로외국어학원(1986), 선경그룹(1987), 일진그룹(1987), 정보통신의 해(1987), 제일증권(1987), 한국도로공사(1987), 호텔인터컨티넨탈서울(1988), 동남은행(1989), 한남투자신탁(1989), 유원유통산업(1980년대) 등이다. 이 중 정보·통신·전자 분야가 포함되어 있어, 해당 도상이 기술적 진보성과 일부 연관이 있음을 짐작할 수 있다.

26) 연구자 현장 조사, 시디알어소시에이츠, 서울, 2025년.

구현했고, 김교만은 멕시코와 모스크바 엠블럼의 어휘를 변형했으며, 정준은 반복된 곡선 띠로 입체와 회전감을 만드는 글로브형 구성을 만들었다. 이는 서울 올림픽 준비라는 초유의 과제를 수행하는 과정에서 옵아트식 표현과 연관된 여러 조형 어휘가 공모안마다 다르게 선택되고 변형된 양상을 보여준다.



Figure 28 Submitted Entries for the Seoul Olympic Emblem Competition

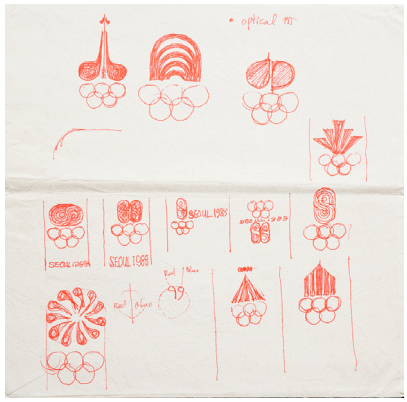

Figure 29 Sketch for the Olympic Emblem by Yang, Sung-Chun

이상을 종합하면, 한국 심벌에서 옵아트의 영향은 강한 시각 효과의 직접적인 구현뿐만 아니라, 관련 조형 어휘의 단순화와 변형을 통해서도 나타났다. 시디알 자료에서 확인한 CI 작업에서는 기본 시스템의 심벌 모티프가 응용 시스템의 패턴으로 전개되면서 시각 효과가 더욱 선명해졌고, 올림픽과 관련된 작업에서는 서로 다른 엠블럼에서 두드러진 어휘가 하나의 도상이나 공모 작업군 안에서 재구성되었다. 반면 포스터에서는 옵아트식 표현이 작품의 전면에 드러나며 구체적인 시각 효과를 구현했다.

4. 2. 포스터

국내 1960~80년대 포스터 디자인은 제품 광고, 공익 광고, 국가 홍보 등의 용도로 폭넓게 사용되었다. 옵아트식 조형 언어는 한국 포스터 디자인에서 주류로 여겨질 만한 표현 방법은 아니었지만, 특정 분야에 국한되지 않고 폭넓은 영역에서 고르게 사용되었다. 또한 시지각적 탐구라는 기존의 역사적 맥락과 관계없이, 크게 세 가지 용도로 사용되었음을 알 수 있었다.

첫째, 감각의 표현을 위해 활용되었다. 디자이너들은 시각적 어지러움, 청각적 진동, 촉각적 부드러움과 같은 감각을 시각화하는 데 옵아트식 표현을 활용했다. 시각적 어지러움을 표현한 사례로는 1982년 KSVD(한국시각디자인협회)에서 주관한 회원전 ≪88서울올림픽을 대비한 국민의식 및 환경개선 계몽포스터전≫에서 음주 문화를 주제로 제작된 최동신과 신용태의 포스터(Figure 30, 31)를 들 수 있다(Korea Society of Visual Design, 1982). 청각적 감각의 사례로는 음파와 공감각적 변화를 옵아트식 표현으로 구현한 김영기, 양승춘, 오은식의 라디오 광고 포스터를(Figure 32~34), 촉각적 사례로는 김만규의 포스터(Figure 35)를 들 수 있다.



Figure 30

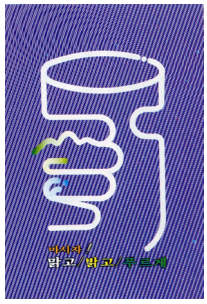

Figure 31



Figure 32



Figure 33

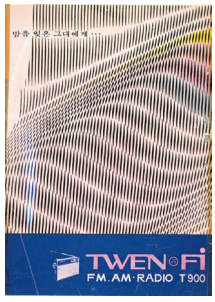

Figure 34



Figure 35

Table 4 Posters Utilizing Op Art Expression for Sensory Visualization

Figure	Title	Designer	Year	Sensory Type
Fig. 30	음주운전 경각심 포스터	최동신	1982	시각
Fig. 31	음주운전 경각심 포스터	신용태	1982	시각
Fig. 32	코노 트랜지스터 광고	김영기	1969	청각
Fig. 33	금성사 트렌시버 포스터	양승춘	1972	청각
Fig. 34	T900 라디오 광고 포스터	오은식	1972	청각
Fig. 35	한국 실크 포스터	김만규	1973	촉각

둘째, 한국성을 현대화하는 도구로 활용되었다. 한국 디자인계는 서울 올림픽을 앞두고 한국적 아름다움을 현대적으로 해석하는 데에 많은 고민을 했다고 알려진다(Moon, H., 2021, pp. 34-55). 특히 일본성을 유지하면서 현대적인 감각으로 이를 어떻게 풀어낼 수 있을지 연구했던 다나카 잇코(田中一光)를 비롯한 일본 디자이너들에게 많은 영향을 받았다고 알려져 있다(Kim, J., 2015, pp. 187-200). 이러한 맥락에서 한국 디자인계는 서양이나 일본에서 활발하게 사용되는 양식과 국내 전통적 요소의 결합을 시도했으며, 포스터 디자인에 있어 옵아트식 표현은 국제주의 양식과 함께 현대적 조형 언어의 하나로 기능한 것으로 보인다. 한국 디자이너들은 태극무늬, 하회탈, 호랑이, 보름달과 같은 전통 요소들을 옵아트식 표현과 결합하는 시도를 이어갔다. 대표적인 사례는 Table 5와 같다.

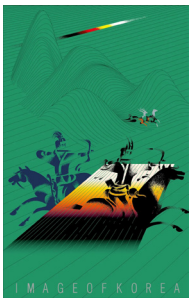

Figure 36

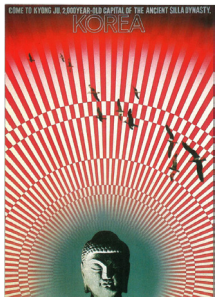

Figure 37



Figure 38



Figure 39



Figure 40

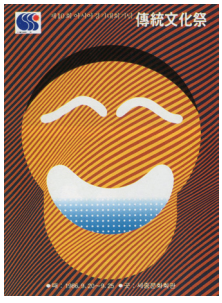

Figure 41



Figure 42

Table 5 Posters Utilizing Op Art Expression for the Modernization of Korean Traditional Elements

Figure	Title	Designer	Year
Fig. 36	한국의 이미지 시리즈	권명광	1979
Fig. 37	한국 관광 홍보 포스터	박경숙	1981
Fig. 38	한국 포스터	신용태	1981
Fig. 39	한국 민속 축제 포스터	김교만	1983
Fig. 40	한국 관광 포스터	유한태	1984
Fig. 41	아시아 경기 대회 기념 포스터	전순원	1986
Fig. 42	한국 문화 포스터	장완영	1986

마지막으로, 옵아트는 기계적 미학과 결합되어 진보성을 나타내는 언어로 활용되었다. 1980년대 컴퓨터 그래픽 기술의 발달로 그래픽 디자인에서 다양한 시도가 가능해졌고, 이를 가장 잘 드러낸 사례가 조영제의 〈서울 올림픽 공식 포스터 1호〉(1985, Figure 43)이다. 조영제는 당시 『디자인』과의 인터뷰에서 시대를 반영할 수 있는 최신 컴퓨터 그래픽 기법을 사용했다고 말했다(Monthly Design Editorial Team, 1985, pp. 50-51). 기술적인 부분은 일본의 그래픽 아티스트 겐다 에쓰오(源田悦夫)의 도움을 받았는데, 1980년 내한 당시 인터뷰에 따르면 그는 레이저 광선을 활용한 표현에 큰 관심을 보인 바 있다(Ggumim Editorial Team, 1980, pp. 54-57). 조영제의 포스터에서 오륜 주변으로 방사형으로 퍼지는 광선 패턴은 옵아트 특유의 시각적 진동과 깊이감을 환기시키며, 이는 컴퓨터 그래픽으로 구현되었다. 즉, 서울 올림픽 포스터는 옵아트적 조형 언어와 당대 최신 기술이 결합된 미학적 성취로 읽힐 수 있다.

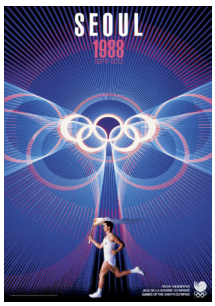



Figure 43 Cho, Young Jae(1985)　　**Figure 44** Cho, Young Jae(1972)

기존 서울 올림픽 공식 포스터에 관한 글이나 기사에서는 올림픽 포스터의 조형적 배경보다는 기술적 배경만을 다루어왔다(Kang, 2018, pp. 39-56). 조영제가 포스터에 최신 기술을 도입하고자 힘썼던 것처럼, 조형적 표현 역시 당시 최신 동향을 반영하고자 한 것으로 보인다. 조영제는 올림픽 포스터 이전인 1970년대 C.I.P. 작업부터 포스터에 이르기까지 옵아트식 표현을 빈번하게 활용했다(Figure 44). 그는 생전 인터뷰에서 옵티컬 패턴을 자주 사용한 계기에 대한 질문을 받은 바 있지만, 이에 대한 명확한 답변은 남기지 않았다(Kim, S. Z., 2013a, pp. 56-59). 하지만 조영제가 일본 디자인계와 활발하게 교류했고, 시디알 어소시에이츠가 소장 중인 슬라이드 아카이브에 가메쿠라 유사쿠나 나가이 가즈마사 같은 옵아트식 조형 언어를 활용한 디자이너들의 작업이 다수 포함되어 있다는 사실은 이들의 작업이 하나의 참조점이 되었을 가능성을 시사한다.[27] 다만 조영제가 해당 표현을 활용한 방식은 일본 디자이너들이 이를 일본 전통 미학과 결합시킨 것과는 달리, 기술적 진보와 현대성을 표상하는 방식에 보다 집중했던 것으로 보인다. 이는 당시 한국 사회의 빠른 성장과 국제화에 대한 열망을 시각적으로 표현하고자 한 맥락과 맞닿아 있는 것으로 해석된다.

심벌과 포스터에 걸친 분석을 종합하면, 우선 공통적으로 옵아트를 충실히 복제할 양식이 아니라 선택적으로 차용한 조형 자원으로 다루었다. 또한 서구 패션·섬유의 유행, 올림픽 디자인, 일본 그래픽 등이 주요 참조점으로 나타났다. 차이는 매체의 기능에서 비롯된다. 한정된 지면의 심벌에서는 강한 착시가 절제되어, 단순화가 다수, 직접 구현이 소수로 공존하는 가운데, 직접적인 시각 효과의 구현은 패키지 등의 응용 패턴으로 이전되었다. 반면 포스터에서는 시각 효과가 전면화되며 감각의 시각화, 한국성의 현대화, 진보성의 표상이라는 갈래로 전개되었다. 두 매체의 흐름은 특히 올림픽 엠블럼과 공식 포스터에서 하나의 정점을 이룬다.

5. 당대 디자이너 인터뷰

이 절에서는 당대에 활동한 디자이너 안정언, 김현과 구술 인터뷰[28]를 진행하여 당시의 실제 작업 과정과 수용 경험을 살펴보았다.

먼저, 안정언은 일본의 그래픽 전문지를 보며 성장했고, 그것이 사실상 유일한 학습 통로였다고 말했다.

> “일본의 그 전문 도서들, 말하면 『アイデア(아이디어)』, 그다음에 『Graphis(그래피스)』라는 게 있죠. 이런 잡지류들이 우리나라에 쉽게 수입돼 들어왔거든요. 그래가지고 내 경험만 해도 사실 그걸 보면서 성장을 했습니다.”

학교 교육보다는 각자 자료를 찾아보며 조형 작업을 배워가는 과정에서, 바자렐리를 좋아했던 것과 피카소와 베르나르 뷔페의 작업 과정 영상을 봤던 경험을 회고했다.

27) 시디알 어소시에이츠는 7,400여 장의 슬라이드 아카이브를 소장하고 있으며, 이 중 272장 분량의 일본 디자이너 포트폴리오(가메쿠라 유사쿠, 다나카 잇코, 나가이 가즈마사, 스기우라 고헤이(杉浦康平), 가쓰이 미쓰오(勝井三雄), 후쿠다 시게오, 아와즈 기요시(粟津潔), 요코오 다다노리(横尾忠則), 엔도 스스무(遠藤享), 사이토 마코토(サイトウ マコト), 사토 고이치(佐藤晃一), 이소자키 아라타(磯崎新), 모토나가 사다마사(元永定正), 다키노 하루오(滝野晴夫), 미즈타니 고지(水谷孝次), 아사바 가쓰미(浅葉克己) 등)가 담긴 개별 바인더가 포함되어 있다. 연구자 현장 조사, 시디알 어소시에이츠, 서울, 2025년.

28) 안정언, 저자 인터뷰, 용인, 2026년 1월 23일; 김현, 저자 인터뷰, 서울, 2026년 3월 4일.

"원래 옵프(Op)는 그 유명한 작가 있지 않습니까? 내가 이름을 잊어먹었고…. 바자레리. 바자레리를 내가 또 참 좋아했어요. 사실은 굉장히 좋아하는…. 좀 와서는 진부해져가지고 나중에는 별로인데, 그 당시만 해도, 그냥 햇빛 보듯이 봤으니까 그랬습니다. (…) 뭐, 작업으로 따지면 피카소와 베르나르 뷔페가 공부하던 과정을 보고 내가 깜짝 놀랐어요. (…) 1학년 때 미 공보원에 갔다가 마침 그(베르나르 뷔페) 영상을 봤어요. 거기서 그 뉴스들을 틀어줬거든. 흑백 영화인데. (…) 다른 사람(영상)은 못 봤습니다. 바자렐리는 작품만 봤어."

또한 옵아트식 조형을 즐겨 쓴 두 디자이너로 가메쿠라 유사쿠와 나가이 가즈마사를 꼽고, 그들의 작업에서 받은 인상을 회고했다.

"특히 이런 조형을 일본에서 그 당시에 즐겨 사용했던 디자이너가 두 사람이 있습니다. 한 사람은 가메쿠라 유사쿠, 그다음에 나가이 가즈마사. 대표적으로 그 사람들이 이런 옵프의 영향을 많이 받고 그걸 자기 작품에 전개를 많이 시켰어요. 근데 그걸 보면 느낌이 첨단적인 느낌이라든가, 기본적으로 미래 지향적인 느낌, 앞서가는 느낌, 확장하는 느낌, 그다음에 정지가 아니라 움직이는 느낌……. 60년대만 해도 우리나라가 산업이나 경제 문화의 모든 게 태동기라고 볼 수 있거든요. 그래서 저 조형이 바로 그런 뜻을 사회적으로도 소화할 수 있는 환경이 됐던 겁니다. 그러다 보니까 너도나도 막 쓰게 된 거예요. 논리적으로, 체계적으로 공부했다기보다는 감성적으로 영향을 받았고, 그게 사회 속에 디자인의 손을 통해서 펼쳐지게 돼."

이처럼 안정언은 옵아트 조형을 논리적 학습이 아니라 감성적으로 받아들였다. 다만 정작 안정언이 선호하는 미감은 옵아트와 다른 쪽에 있었다. 전통 조형을 현대적으로 풀어낸 다나카 잇코를 특히 높이 평가했다. 그럼에도 옵아트적 표현은 그의 작업에 스며 있었다. 안정언은 체신부(1983) 작업이 옵아트가 아니라 전통적 상징에서 출발했다고 설명했다.

"우리는 옛날부터 전통적으로 제비가 돌아오면 좋은 소식 온다. 흥부의 박씨, 그 제비가 우리한테는 영물처럼 느껴졌거든요. 그래서 제비를 동원했고……. 제비 그림이 세 개가 있는 게 빠르게 간다 그래서 그런 걸 썼지. 굳이 이(옵아트) 조형을 염두에 뒀다기보다는, 알게 모르게 무의식적으로 반복되는……. 세 번 이렇게 연결됐다고 볼 수가 있죠. 이미 몸에 배어 있으니까, 좀 체질화 돼 있었거든. 우리 때는."

한편, 김현 역시 학생 시절 일본의 그래픽 전문지를 거의 유일한 교본으로 삼아 옵아트식 조형을 익혔다고 회고했다.

"그때만 해도 『아이디어』 잡지밖에는 볼 게 아무것도 없었어요. 그러니까 그게 거의 디자인 교과서야. 근데 그 당시에는 워낙 우리가 못 살 때니까 책 살 돈이 안 되니까 있는 사람 걸 잠깐 빌려서, 며칠 빌려가지고, 참 미련한 짓인데 첫 장부터 뒷장까지 트레이싱 페이퍼를 똑같은 사이즈로 잘라서 한 페이지 한 페이지씩 대고 내가 그걸 그렸어. 알든 모르든 일단은 그걸 한번 그대로 해본다는 게, 그 당시에 최고의 공부였어."

다만 김현이 이 양식을 직접 다루게 된 것은 조영제의 디렉션 아래에서였다.

"아니, 보기는 『아이디어』에 나온 거를 먼저 봤죠. 보기는. 근데 저는 그걸 그렇게 좋아 안 하다 보니까 관심이 별로 없었다가, 이제 (조영제) 교수님하고 작업할 때 그런 작업을 직접 하게 된 거죠."

그러면서 조영제가 디렉팅한 신세계백화점(1975) 패턴 작업 당시를 다음과 같이 회고한다.

"50년 전에 이걸 새빠지게 풍전호텔에서 밤에 잠도 못 자고 그린 거야. 순전히 로트링하고 콤파스로다가 그린 거죠. 저거 아주 진짜 눈이 뱅뱅 도는 거죠."

김현에게 옵아트 조형은 하나하나 손으로 구현해야 하는 고된 기법이었을 뿐 아니라, 취향과도 거리가 있는 양식이었다. 그는 그 정확함이 조영제에게는 맞는 성향이었지만 자신에게는 그렇지 않았다고 보았다.

> “나는 솔직히 너무 기계적인 것 같고 차가운 것 같아서, 딱딱하고. 저는 그런 거 별로 안 좋아하고, 좀 편안한 거 자연스러운 거 쪽을 (선호)하다 보니까 그런 쪽은 (작업이) 거의 없죠. 빈틈없고 완벽하고 정확하게, 각도 이런 거…. 근데 저는 그게 답답해서 싫거든.”

그럼에도 그 효과가 의도된 것은 아니었다. 옵아트식 조형 표현의 배경 의도를 묻자, 김현은 그것이 의도가 아니라 패턴에서 저절로 생겨난 효과라고 답했다.

> “아마 그건 우선순위가 바뀌었을 거예요. 해놓고 보니까 움직임이 생기네. 그러니까 움직이게 해야지 해서 했다기보다는, 해놓고 보니까 율동감이 느껴지네. 오히려 그건 기대하지 않았던 플러스 보너스니까 더 좋은 거죠.”

두 디자이너의 증언은 앞선 문헌과 작품 분석을 서로 다른 층위에서 보완한다. 두 사람 모두 일본의 그래픽 전문지를 옵아트식 조형을 접한 중요한 계기로 들었으며, 김현의 회고는 이러한 어휘가 조영제의 디렉션과 실제 패턴 제작을 통해 실무에서 구현되었음을 보여준다. 한편 안정언의 증언은 관련 조형 어휘가 의식적인 선택 없이 체질화될 수 있음을, 김현의 증언은 정밀한 반복 작업의 결과로 운동감이 사후적으로 인식될 수 있음을 보여준다. 즉 옵아트식 표현은 언제나 옵아트라는 양식을 의식적으로 선택하거나 특정한 시각 효과를 먼저 의도한 결과만은 아니었다. 전문지를 통한 학습과 모사, 디렉션과 제작 경험을 거치며 관련 조형 어휘가 작업에 축적되고 활용되는 방식도 함께 존재했다.

6. 결론

본 연구는 1960~80년대 한국 그래픽 디자인에 나타난 옵아트식 표현의 유입과 전개 양상을 조명했다. 당대 전문지와 기존 구술 자료를 통해 옵아트에 관한 논의와 이해를 검토하고, 심벌과 포스터에 나타난 관련 조형 어휘의 국내 전개와 활용 양상을 분석하였다. 또한 당대 디자이너 인터뷰를 통해 이러한 조형 어휘를 접하고 익히며 실제 작업으로 구현한 경험을 살펴보았다.

이상의 분석을 종합하면, 본 연구의 결과는 다음 질문에 대한 답으로 정리할 수 있다. 첫째, 옵아트는 한국 그래픽 디자인에 어떻게 유입되고 수용되었는가. 당대 자료를 통해 일본 그래픽 디자인과 전문지, 유럽 매체와 올림픽 디자인 등 여러 참조점을 확인할 수 있었다. 또한 당시에 옵아트의 조형 원리와 시각 효과가 지각·과학적 관심의 대상이자 장식적 효과를 위한 방법으로 소개되었으며, 그 영향 아래 사이키델릭을 비롯한 동시대 시각 문화가 변주되어 새로운 재료와 인쇄 기법을 활용한 감각적 실험과 연결되었다.

둘째, 이러한 영향은 실제 디자인 결과물에서 어떻게 전개되었는가. 옵아트와 관련된 조형 어휘는 구현되는 매체에 따라 다르게 나타났는데, 심벌에서는 단순화와 응용, 포스터에서는 감각의 시각화, 한국성의 현대화, 진보성의 표상으로 전개되었다. 아카이브 자료에서는 시각 효과를 의식적으로 검토하고 구현한 흔적이 확인되는 한편, 구술 인터뷰에서는 작품에 옵아트와 관련된 조형이 나타난다 해도 디자이너가 이를 의식적으로 선택하거나 그 효과를 미리 의도한 것은 아닌 경우도 있었다.

이를 통해 본 연구에서 제안한 ‘옵아트식 표현’이라는 개념의 필요성도 구체화되었다. 이 개념은 옵아트와 연관된 조형 어휘와 시각 효과가 미술사적인 맥락과 무관하게 디자인으로 전이된 뒤, 직접적인 효과의 구현에서 단순화와 변형에 이르기까지 다양한 방식으로 나타나는 양상을 설명하기 위한 것이다. 이를 통해 옵아트의 영향을 양식의 직접적인 재현 여부에 한정하지 않고, 관련 조형 어휘가 디자인에서 변화하고 활용된 범위까지 함께 살펴볼 수 있었다.

본 분석은 한국 디자인사 연구에 크게 두 가지 의미를 갖는다. 먼저, 기존 연구가 주로 특정 디자이너나 기술의 영향을 중심으로 서술해 온 것과는 달리, 옵아트라는 양식을 축으로 당대 디자인계를 입체적으로 바라볼 수 있는 시각을 제공한다. 또한, 동일한 조형 자원이라도 매체의 기능에 따라 다른 디자인 결과를 보여줌으로써, 양식의 수용을 단일하게 기술해 온 기존 방식을 넘어서게 하는 단서를 제공한다.

한편, 옵아트식 표현은 과거의 양식으로만 머물지 않는다. 2023년 영국의 디자인 전문 출판사 카운터-프린트(Counter-Print)는 『Optic: Optical Effects in Graphic Design』을 출간해 동시대 그래픽 디자인 속 옵아트의 영향을 소개했는데, 해외 사례와 함께 국내 스튜디오 오디너리 피플의 작업도 실려 있다. 옵아트식 표현이 여전히 활용되는 만큼, 국내에서의 기원과 전개를 살펴보는 것은 새로운 의미를 가진다.

본 연구는 시디알 어소시에이츠 소장 아카이브, 정기 간행물, 상공미전 도록, 디자인 협회지 등을 주요 자료로 삼았다. 그러나 아직 국내에서 발견되지 않거나 정리되지 않은 아카이브가 많이 남아있다. 앞으로 새로운 아카이브가 발견되고 정리되면서 한국 그래픽 디자인사에 대한 이해가 더욱 풍부해지기를 기대한다.

References

1. Arnheim, R. (2003). *미술과 시지각 [Art and Visual Perception]*. Seoul: Mijinsa. (Original work published 1954)
2. Barrett, C. (1987). *옵아트 [Op art]*. Seoul: Mijinsa. (Original work published 1970)
3. Bayer, H. (1965). *Untitled from eight monochromes* [Print]. Museum of Modern Art, New York. Retrieved June 11, 2026, from https://www.moma.org/collection/works/77395
4. Byrne, E. (2014, March 20). *Radiant discord: Lance Wyman on the '68 Olympic design and the Tlatelolco massacre*. Walker Art Center. Retrieved June 11, 2026, from https://www.walkerart.org/reader/lance-wyman-mexico-68-olympics-tlatelolco-massacre/
5. Caplan, L. (2025). The lie of the eye: Op art and doubt. *Art History, 48*(5), 1068–1094. https://doi.org/10.1093/arthis/ulaf049
6. Chang, H. (1977, September/October). 바자렐리 작품을 통한 지각현상. *Ggumim*, 84–93.
7. Cho, S. (2020). 이승조의 〈핵(核)〉 연작 – 한국적 모더니즘의 또 다른 가능성 [Lee Seungjio's 〈Nucleus〉 Series : A New Possibility for Korean Modernism]. *Journal of Korean Modern & Contemporary Art History, 39*, 143–176.
8. Choi, J. (2018). *이승조의 '핵(核)' 연작 : 기하학적 추상의 다면성 [Lee Seung-jio's 'Nucleus' Series : The Multifacetedness of Geometric Abstract Art]* (Doctoral dissertation). Hongik University, Seoul, Korea.
9. Chun, Y. (2015). *한국 근대 상표 디자인의 변천과 문화적 특성 [A Study on the Change and Cultural Traits of Trademark Design in Modern Korea]* (Master's thesis). Seoul National University, Seoul, Korea.
10. Chung, S. (1973, March). 매치 밴드 현상과 그 외 – 자극과 콘트라스트와 변화와 –. *Design Packaging*, 18–23.
11. Counter-Print. (2025). *Optic: Optical effects in graphic design* (J. Dowling, Foreword). Ifold, UK: Counter-Print.
12. Ggumim Editorial Team. (1980, March). 겐다 · 에쓰오(源田悦夫)의 컴퓨터 그래픽 강연회. *Ggumim*, (23), 54–57.
13. Greenberg, C. (2019). 모더니즘 회화 [Modernist Painting]. In *예술과 문화 [Art and Culture]* (pp. 346–353). Busan: Kyungsung University Press. (Original work published 1960)
14. Hickey, D. (2007). Trying to see what we can never know. In J. Houston, *Optic nerve: Perceptual art of the 1960s* (pp. 11–13). Merrell Publishers; Columbus Museum of Art.
15. Kamekura, Y. (1973). *The graphic design of Yusaku Kamekura*. New York: Weatherhill.
16. Kang, H. (2018). 88서울올림픽에서 조영제의 역할과 영향 [The Roles and Influence of Cho Young-jae in the 1988 Seoul Olympics]. *Journal of Basic Design & Art, 19*(6), 39–56. https://doi.org/10.47294/KSBDA.19.6.4
17. Kang, H. (2025). 한국시각디자인협회(KSVD)의 창립과 해산: 과정 및 배경, 1972~1993 [The Founding and Dissolution of the Korean Society of Visual Design (KSVD)]. *Archives of Design Research, 38*(1), 385–397. https://doi.org/10.15187/adr.2025.02.38.1.385
18. Kang, H., Kim, S., Kim, Y., & Park, H. (2005). *한국의 디자인: 산업, 문화, 역사 [Design in Korea: Industry, Culture and History]*. Seoul: Sijirak.
19. Kim, B. (1997). 일본 전통 가문(家紋)과 기업 VI System의 관련성 연구 [A Study of the Relation of the Family Crest to VI System in Japan]. *Archives of Design Research, 22*, 657–662.

20. Kim, C., & Park, M. (2010). 옵아트를 이용한 여성복 디자인 연구: Victor Vasarely 작품 중심으로 [A Study on the Application of Op Art in Women's Apparel Design: Focused on Victor Vasarely's Works]. *Journal of the Korean Society Design Culture, 16*(4), 156-166.
21. Kim, E. (1991). *옵 아트가 현대 디자인에 끼친 영향 연구 [A Study on the Influence of Op Art on Contemporary Design]* (Master's thesis). Hongik University, Seoul, Korea.
22. Kim, J. (2015). The influences of Japanese design on Korea from the 1960s to the 1980s and the tasks. *Archives of Design Research, 28*(3), 187-201. https://doi.org/10.15187/adr.2015.08.28.3.187
23. Kim, Seong-chun. (2024). *K-로고 연대기: 20세기 대한민국의 초상 [K-logo Chronicles]*. Seoul: Designhouse.
24. Kim, Su Zung. (2013a). *한국 디자인의 새벽: 서울대학교 미술대학 아카이브 디자인 구술채록 자료집-조영제 [Dawn of Korean Design: Seoul National University College of Fine Arts' Design Archive-Oral Recording Transcript with Cho Young-jae]*. Seoul: Seoul National University Visual Arts Institute.
25. Kim, Su Zung. (2013b). *한국 디자인의 새벽: 서울대학교 미술대학 아카이브 디자인 구술채록 자료집-양승춘 [Dawn of Korean Design: Seoul National University College of Fine Arts' Design Archive-Oral Recording Transcript with Yang Seung-Choon]*. Seoul: Seoul National University Visual Arts Institute.
26. Korea Society of Visual Design. (1982). *88서울올림픽을 대비한 국민의식 및 환경개선 계몽포스터전* [Exhibition catalog]. KSVD: 한국그래픽디자인협회
27. Meggs, P. B. (2011). *그래픽 디자인의 역사 [A history of graphic design]*. Seoul: Mijinsa. (Original work published 1998)
28. Monthly Design Editorial Team. (1980, July). 프라스틱 유니트의 창시자, 바자레리 [Vasarely, the founder of the plastic unit]. *Monthly Design*, 31-37.
29. Monthly Design Editorial Team. (1985, June). '88 서울 올림픽 대회 공식 포스터 제1호: 조영제 교수의 아트 디렉션. *Monthly Design*, 50-51.
30. Moon, H. (2021). 88서울올림픽 문화포스터에 나타난 국가 정체성 디자인 [National identity design in cultural posters for the 1988 Seoul Olympics]. *Extra Archive: Journal of Design History*, (3), 34-55.
31. Moon, T. (1971). Graphic Design에 있어서 OP Art의 影響. *Design Packaging*, 53-61.
32. Müller, J. (2015). *Logo modernism.* Germany: Taschen.
33. Olympic Museum Artefacts Collection. (n.d.). *Vasarely, Victor. The spiral. Official emblem of the XXth Olympic Games of Munich 1972*. Retrieved June 11, 2026, from https://olympic-museum-artefacts.zetcom.net/en/collection/item/141456/
34. Olympics.com. (n.d.). *Mexico City 1968: The brand*. Retrieved June 3, 2026, from https://www.olympics.com/en/olympic-games/mexico-city-1968/logo-design
35. Overseas Koreans Agency. (2025). *Chairman Seo Gab-ho: 'Pioneer of investment in the homeland' and 'Spinning mill king of Japan'*. Retrieved June 3, 2026, from https://www.oka.go.kr/web/webzine/postDetail.do?menu_cd=&num=323&board_num=14
36. Piazza, M., & Ossanna Cavadini, N. (Eds.). (2019). *Franco Grignani: Multi-sensoriality between art, graphics and photography*. Milan: Skira.
37. Riley, B. (2009). Perception is the medium. In R. Kudielka (Ed.), *The eye's mind: Bridget Riley, collected writings 1965-2009* (pp. 89-90). London: Thames & Hudson.
38. Seitz, W. C. (1965). *The responsive eye* [Exhibition catalog]. The Museum of Modern Art.
39. Seo, H. (2015). *1960년대 한국 옵아트에 대한 연구 [A Study on Korean Op Art in the 1960s]* (Master's thesis). Kookmin University, Seoul, Korea.

구술 인터뷰 (Oral History Interviews)

김현. (2026, 3월 4일). 구술 인터뷰 [개인 인터뷰]. 서울시 종로구 혜화동.
Kim, H. (2026, March 4). Oral history interview [Personal interview]. Hyehwa-dong, Jongno-gu, Seoul, Republic of Korea.

안정언. (2026, 1월 23일). 구술 인터뷰 [개인 인터뷰]. 경기도 용인시 성복동.
Ahn, C. U. (2026, January 23). Oral history interview [Personal interview]. Seongbok-dong, Yongin-si, Gyeonggi-do, Republic of Korea.

1960~80년대 한국 그래픽 디자인에 나타난 옵아트의 영향과 전개

박성원[1*], 김나운[2]

[1]독립연구자, 대한민국

[2]인하대학교 디자인융합학과, 겸임교수, 인천, 대한민국

초록

연구배경 1950년대 시지각적 실험으로 시작된 옵아트(Op Art)는 단명한 미술 사조였으나 전 세계 디자인계에 지속적인 영향력을 미쳐왔다. 기존 연구에서 옵아트는 주로 미술사나 패션 디자인의 맥락에서 다루어졌으며, 한국 그래픽 디자인에서의 유입과 활용을 분석한 연구는 부재하다. 이에 본 연구는 1960~1980년대 한국 그래픽 디자인에 나타난 옵아트식 표현의 도입과 전개 과정을 분석하여 한국 그래픽 디자인사를 특정 양식을 중심으로 재조명하고자 한다.

연구방법 연구 범위는 한국에서 옵아트의 영향이 나타나기 시작한 1960년대부터 1980년대로 설정하였다. 『디자인·포장』, 『디자인』 등의 정기 간행물과 기존 구술 자료를 통해 옵아트에 관한 논의와 이해를 검토하고, 로고 아카이브, 상공미술전람회 도록, 시디알 어소시에이츠 소장 아카이브 등의 시각 자료를 수집·분석하였다. 수집된 사례는 심벌과 포스터를 중심으로, 옵아트식 표현이 각 매체의 특성에 따라 국내 그래픽 디자인에서 전개된 양상을 살펴보았다. 당대 디자이너 안정언과 김현의 구술 인터뷰를 통해 실제 작업 과정과 수용 경험을 확인했다.

연구결과 옵아트의 영향은 일본을 비롯한 해외 그래픽 디자인과 전문지, 올림픽 디자인 등 복수의 경로를 통해 국내에 유입되었으며, 그 조형 원리와 시각 효과는 지각·과학적 관심의 대상이자 장식적 효과를 위한 방법으로 활용되었다. 국내 그래픽 디자인에 나타난 옵아트식 표현은 동일한 조형 어휘도 매체와 기능과 조건에 따라 다양한 방식으로 활용되었으며, 이를 통해 옵아트의 영향이 특정 양식의 직접적인 재현에 한정되지 않고 국내 그래픽 디자인의 조건 속에서 전이·변형되었음을 확인하였다.

결론 본 연구는 1960~1980년대 한국 그래픽 디자인에 나타난 옵아트식 표현과 시각 효과가 매체와 실천의 조건에 따라 다르게 수용되고 전개되었음을 밝혔다. 이는 특정 디자이너나 개별 작업을 중심으로 서술되어 온 한국 그래픽 디자인사를 특정 양식의 유입과 전개라는 관점에서 재조명한다는 의미를 가진다.

주제어 한국 그래픽 디자인, 옵아트, 디자인 아카이브, 디자인사

*교신저자 : 박성원 (sungwonp@gmail.com)