

# 믹스트 미디어 기법을 활용한 사이키델릭 패션 일러스트레이션

안 미 화 · 장 애 란\*

제주대학교 패션의류학과 강사  
제주대학교 패션의류학과 교수\*

## 요 약

본 연구의 목적은 패션 일러스트레이션의 다양한 표현기법에 관한 영역의 확대가 가능한지를 믹스트 미디어 기법과 사이키델릭 아트의 특성을 활용하여 희망적인 메시지 전달이란 주제로 제작한 패션 일러스트레이션을 통해 규명하는 데 있다. 믹스트 미디어 기법은 색다른 이미지 표현을 위한 새로운 기법이므로, 이를 활용하여 시도해 봄으로써 패션 일러스트레이션의 표현기법 영역 확대가 가능하리라 사료된다. 더불어 현 상황의 사회적 문제인 코로나로 인한 심리적 우울감을 해소하기 위해 사이키델릭 아트의 환상적이면서 몽환적인 분위기의 특성을 차용하기 위함이었다. 연구 방법은 이론적 연구와 실제적 제작 연구로 진행하였다. 이론적 연구는 문헌 및 선행연구, 인터넷 자료 등을 통해 믹스트 미디어의 개념 및 표현기법과 사이키델릭 아트의 개념 및 특성에 관해 고찰하였다. 고찰한 믹스트 미디어 기법을 활용하여 사이키델릭 아트의 특성을 기반으로 패션 일러스트레이션 작품 4점을 실제 제작하였다. 패션 일러스트레이션의 제작은 재료 및 채색 도구를 비롯한 일상의 오브제를 혼합하여 사용하였고, 색상은 사이키델릭 아트에서 주로 사용하는 원색의 강렬한 색채, 형광 색조와 사계절을 상징하는 색상을 주로 사용하였다. 그 결과는 다음과 같다. 주제를 표현하기 위해 사이키델릭 아트의 특성 중 착시성, 유희성, 신비성을 기반으로, 사계절의 일상을 모티프로 표현하였다. 이를 바탕으로 현실의 모습을 팬데믹 이전의 일상을 기억하며 행복해지는 즐거움을 다양한 재료와 믹스트 미디어 기법 중 첨가기법, 반발기법, 제거 및 결합기법을 활용하여 가상의 이미지로 재창조하여 일상 회복이라는 메시지를 유머러스하게 표현하였다. 본 연구를 통해 포스트 팬데믹 시대의 일상 회복이란 희망적 메시지를 전달하기 위해 믹스트 미디어 기법을 활용한 사이키델릭 패션 일러스트레이션을 제작하여 제시함으로써 희망적 메시지 전달은 물론 창의적이고 새로운 표현기법으로써의 활용성을 확인할 수 있었다. 본 연구는 주제에 따라 패션 일러스트레이션을 표현하는 다양한 기법을 제안함으로써 메시지 전달은 물론 독창적인 패션 일러스트레이션을 제작하는 데 도움이 되리라 사료된다.

주제어 : 믹스트 미디어, 사이키델릭 아트, 패션 일러스트레이션

\*교신저자: 장애란, [jemmaran@jejunu.ac.kr](mailto:jemmaran@jejunu.ac.kr)

접수일: 2022년 10월 26일, 수정논문접수일: 2022년 12월 26일, 게재확정일: 2023년 1월 10일

## I. 서론

### 1. 연구 필요성 및 목적

패션 일러스트레이션은 복식의 세부를 묘사하여 사실적으로 명확하게 전달하는 것을 목적으로 한다(Sung, 2010). 오늘날의 패션 일러스트레이션은 복식디자인을 표현하고 전달하는 역할뿐만 아니라, 대중과의 커뮤니케이션을 전제로 다양하고 창의적인 표현으로 작가의 내면과 개성이 반영된 독립적인 대중예술이다(Kim & Lee, 2018; Lee, 2020; Shin, 2019). 따라서 패션 일러스트레이션은 내재된 메시지를 시각적으로 표현하는 예술이면서 효과적인 커뮤니케이션 수단이므로, 이를 기반으로 다양하고 창의적인 표현 방법에 대한 전반적인 시도가 요구되고 있다.

이에 본 연구에서는 창의적인 패션 일러스트레이션의 표현 영역의 확장을 위해 믹스트 미디어(mixed media) 기법과 사이키델릭 아트(psychedelic art)의 미적 특성을 기반으로 제작한 패션 일러스트레이션을 통해 새로운 표현기법을 제시하고자 한다. 믹스트 미디어 기법은 여러 가지 재료나 미디어 매체를 동시에 사용, 결합하여 하나의 작품으로 완성할 수 있는 기법이므로, 본 연구의 목적을 위해 기성 오브제의 다양한 결합에 의한 새로운 표현기법으로 도출한다면, 색다른 이미지 표현을 위한 새로운 기법으로써의 활용이 가능할 것으로 사료된다(Ahn, 2011; Jang, 2006). 이와 더불어 사이키델릭 아트의 미적 특성을 선택한 것은 현상황의 사회적 문제인 코로나로 인한 심리적 우울감을 해소하기 위한 주제를 사이키델릭의 환상적 이면서 몽환적이고 유희적인 분위기와 미적 특성을 차용하여 표현하기 위함이다(Kim, 2004; Kim, 2015; Nam, 2018). 이로써 믹스트 미디어 기법과 사이키델릭 아트의 특성을 기반으로 제작한 패션 일러스트레이션을 통해 새로운 표현기법으로써의

제안 및 활용 가능성을 규명하고자 한다.

이와 관련된 최근 선행연구를 살펴보면, 믹스트 미디어를 활용한 선행연구로 Yang and Lee(2012)는 섬유예술에서의 믹스트 미디어 활용에 관한 연구를 하였고, Lee(2008)는 믹스트 미디어를 활용한 DTP 소재의 의상디자인을 개발하여 제시하였다. Jang(2006)은 믹스트 미디어를 활용한 조형적 작품을 제작하였고, Ahn(2000)은 믹스트 미디어를 이용한 일러스트레이션 작품을 표현하였다. 사이키델릭 아트의 특성을 기반으로 한 선행연구로 뷰티 분야에서는 Nam(2018)은 바디아트 디자인, Choi(2022)는 아트메이크업 디자인, Yun and Kang(2016)은 네일아트 디자인에 관해 연구하였다. 패션디자인 분야에서는 Song(2009)이 사이키델릭 프린트를 활용한 패션디자인을 개발하였고, Kim(2005)은 현대 패션에 나타난 사이키델릭 아트의 특성에 관해 연구하였다. 이상과 같이 선행연구를 살펴본 결과, 믹스트 미디어 기법을 활용한 시도나 사이키델릭 아트를 기반으로 한 연구는 다양한 분야에서 진행되었으나, 믹스트 미디어 기법과 사이키델릭 아트의 특성을 결합하여 표현한 패션 일러스트레이션에 대한 연구는 매우 미흡한 실정이다.

따라서 본 연구에서는 패션 일러스트레이션의 또 다른 표현기법을 제시하기 위해 믹스트 미디어 기법과 사이키델릭 아트의 미적 특성을 기반으로 포스트 팬데믹에 대한 희망적인 메시지를 반영한 패션 일러스트레이션 제작을 통해 규명하고자 한다.

### 2. 연구내용 및 방법

본 연구에서는 이론적 연구와 실제적 연구를 병행하여 진행한다. 이론적 연구로는 문헌 및 선행연구, 인터넷 자료 등을 바탕으로 믹스트 미디어의 개념 및 표현기법과 사이키델릭 아트의 개념 및 미적 특성에 대해 고찰한다. 그리고 구글([www.google.co.kr](http://www.google.co.kr)), 네이버([www.naver.com](http://www.naver.com))의 인터

넷 자료를 통해 이와 관련된 사진 자료를 수집하여 해석한다. 실제적 연구는 이론적 연구의 결과를 바탕으로 McElroy and Wilson(2011/2015)이 제시한 믹스트 미디어 기법인 첨가기법, 반발기법, 제거 또는 결합기법과 사이키델릭 아트의 미적 특성 중 착시성, 유희성, 신비성을 기반으로 패션 일러스트레이션 작품 4점을 실제 제작하여 전개한다. 패션 일러스트레이션 작품 제작을 위해 선택한 주제는 현 사회적 문제인 코로나로 인한 심리적 우울감을 해소하기 위해 팬데믹 이전의 일상에 대한 과거 추억을 배경으로 일상 회복이란 희망적인 메시지를 전달하기 위함이다. 작품 제작을 위한 도구로는 사진, 스티커, 컬러 종이, 폼폼, 셀로판지, 모래가루, 거즈 원단, 아트용 철사 등의 재료와 아크릴 물감, 사인펜, 마커, 컬러 스프레이 등의 채색 도구를 비롯하여 미니어처 모형, 레고 등과 같은 오브제를 혼합하여 사용한다. 색상은 사이키델릭 아트의 원색의 강렬한 색채와 형광 색조 등을 사용하고, 작품의 크기는 29cm X 40cm로 한다.

## II. 이론적 배경

### 1. 믹스트 미디어

믹스트 미디어는 여러 가지 재료나 매체를 동시에 사용, 결합하여 하나의 작품으로 완성하는 기법으로, 여러 시각 매체(회화, 조각, 사진, 영화 등)와 재료를 혼합하여 구성된 모든 작품을 의미한다(Monthlyart, 2022). 또한 좁은 의미로는 여러 시각 매체 중에서 기존 회화나 조각의 재료, 그리고 일상에서의 오브제 조합으로 구성된 작품 또는 그 소재를 의미한다(Monthlyart, 2022). 다시 말해서 믹스트 미디어 기법은 재료와 또 다른 재료의 복합개념을 어떤 매체에 의해 단일 개념으로 변조시킨 것으로, 하나의 매체 혹은 여러 매체를 동시에

사용하여 서로 결합시킴으로써 작품을 표현할 수 있는 기법이다(Jung, 2011).

믹스트 미디어는 원래 원시 신앙의 주술적이고 샤머니즘적으로 활용되었는데, 에나멜, 보석, 털 등의 재료가 복합적으로 사용된 고대 이집트 투탕 카멘왕의 관 뚜껑, 페루의 공예품과 직물, 수메르의 조각, 아프리카 가면과 방패 등의 고대 원시미술의 생활용품에서 찾아볼 수 있다(Lee, 2008; Yang & Lee, 2012). 믹스트 미디어는 20세기에 들어서 전통적인 재료를 탈피하려는 작가들이 늘어나면서 그 범주와 종류가 다양해졌으며, 기존 회화나 조각의 재료가 아닌 일상 속의 오브제를 작품으로 표현하는 경향을 시작으로 본격적으로 시도되었다(Monthlyart, 2022). 즉, 입체과 화가들의 콜라주 기법을 시작으로 제2차 세계대전 이후 기성의 오브제를 자유자재로 결합함으로써 전혀 색다른 이미지를 창출해내는 아상블라주 기법도 활용되었다(Jang, 2006). 더 나아가 작가들은 자신의 창의적인 아이디어를 표현하기 위해 형질, 종이, 비닐 등의 재료와 빛, 소리, 환경적 요소 등의 비물질적 재료 등을 포함한 무한적인 새로운 재료의 탐구와 혼합 재료의 사용을 통해 재료의 자율성과 양식의 다양성을 표현하게 되었다(Park, 2002). 이러한 다양한 재료를 혼합하여 사용함으로써 새로운 시각적 효과를 창출할 수 있는 믹스트 미디어 기법은 창의성을 추구하는 현대사회의 특징을 표현할 수 있는 대표적인 기법 중 하나이다(Jung, 2011). 한 예로 McElroy and Wilson(2011/2015)이 제안한 믹스트 미디어 기법은 색채와 기본재료에 변화를 주거나 서로 다른 기법들을 결합하여 예술적 확장이 가능한 기법으로, 첨가기법, 반발기법, 제거 또는 결합 기법을 통해 실제 수작업 작품 제작에 활용할 수 있는 기법이다.

첨가기법은 작업할 표면에 덧붙였을 때 나타나는 효과를 표현하는 방법으로, 콜라주와 아상블라주 기법이 이에 해당된다고 할 수 있다. 콜라주란

이질적인 재료 또는 사진이나 신문 등을 오려 붙여서 표현한 기법이다(Monthlyart, 2022). 아상블라주는 여러 가지 물질을 이용해 평면적인 회화에 삼차원성을 부여하는 기법으로써, 넓은 의미로는 주위에서 볼 수 있는 기성품이나 잡다한 물건들을 모아서 첨가한 기법을 말한다(Monthlyart, 2022). 이로써 콜라주 기법이나 아상블라주 기법에 의한 조합은 비유적, 연상적, 상징적인 효과에 의한 새로운 현실을 만들어 표현할 수 있도록 한다(Monthlyart, 2022). 마스크테이프를 이용한 첨가기법을 예로 들면, 테이프를 붙일 부분을 제외한 표면에 물감을 칠하여 건조시킨 후 그 위에 마스크테이프를 오려거나 찢어서 콜라주하고 아크릴 물감을 덧칠함으로써 독특한 재질감의 표면효과를 나타낼 수 있다(Figure 1). 반발기법은 어떤 재료를 다른 재료 위에 덧칠하거나 더했을 때 일어나는 반발효과 기법이다. 반발기법의 예를 들면, 흰색 공예용 풀과 물감을 사용하여 균열에 의한 반발 효과를 나타낼 수 있다. 즉, 표면을 원하는 대로 채색하여 건조시킨 후 그 위에 흰색 공예용 풀을 표면에 덧칠하여 건조되는 과정에서 나타난 균열에 의한 재질감의 표면효과를 나타낼 수 있다(Figure 2). 제거 또는 결합기법은 표면에서 무언가를 제거하거나 혹은 반발과 첨가를 동시에 결합하는 기법이다. 제거 또는 결합기법을 예로 들면, 질감 있는 표면에 물감을 덧칠하여 건조시킨 후 사포질에 의한 샌딩 효과를 통해 다양한 색감의 문양으로 표현할 수 있다(Figure 3).

이와 같이 믹스트 미디어 기법은 다양하고 창의적인 표현 방법이 요구되고 있는 오늘날의 작가들이 예술적 영역 확장을 위한 방법으로 활용되고 있다. 이에 본 연구에서도 패션 일러스트레이션 제작을 위한 주제인 과거의 추억 감성을 기반으로 한 이미지를 표현하고자, 다양한 믹스트 미디어 기법 중에서 수작업에 활용 가능성을 제시한 McElroy and Wilson(2011/2015)의 믹스트 미디어 기법을 선택하여 전개한다.

## 2. 사이키델릭 아트

### 1) 사이키델릭 아트의 개념

사이키델릭이란 환각적인 특징과 결부하여 만든 신조어로, 호흡, 영혼을 의미하는 그리스어 사이키(psyche)와 시각적이라는 의미의 델로스(delos)에서 유래한 것으로, 의식의 확장을 의미한다. 또한 LSD(lysergic acid diethylamide) 등의 환각제를 복용한 후 생기는 일시적이고 강렬한 환각적인 도취상태, 또는 감각 체험을 의미한다(Ahm & Yang, 1999; Nam, 2018). 사이키델릭은 1960년대 환시와 환청을 일으키는 LSD와 같은 마약에 의한 반문화의 일종으로, 젊은이들이 약물을 복용하였을 때 느끼는 심리적 황홀감과 충만감을 약물을 복용하지 않은 상태에서도 환각 상태를 재현하려는 의도에서 기획된 예술이 바로 사이키델릭 아트이다(Kim, 2005; Yang, 2002). 다시 말해서 사이키델릭은 1960년대 히피들이 기존 체제에 대한 반문화를



Figure 1. 첨가기법.  
From McElroy & Wilson.  
(2011/2015). p. 19.

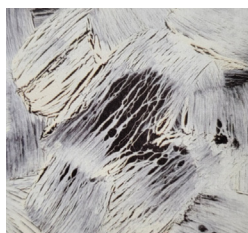


Figure 2. 반발기법.  
From McElroy & Wilson.  
(2011/2015). p. 107.



Figure 3. 제거 또는 결합기법.  
From McElroy & Wilson.  
(2011/2015). p. 125.

형성하며 저항과 자유를 표현하고 의식의 세계를 확장시키고자 환각제를 복용한 것에서부터 시작되었다(Kang, 2017). 히피는 환각 상태의 환청, 환각적 이미지를 통해 초현실 세계의 경험으로 현실을 도피하려고 하였으며, 더 나아가 히피나 그들이 지지하는 예술가들도 환각 상태에서 경험할 수 있는 환상적이고 신비로운 느낌을 예술적 이미지로 표현하였고, 이러한 환각적인 예술의 일환으로 사이키델릭 아트가 형성되었다(Kang, 2017; Song, 2009). 사이키델릭 아트는 환각에 의해 해체된 무의식 속에서 복합적으로 전개되는 이미지를 동양과 서양, 초현실과 아르누보, 미래주의와 키네틱, 옵티컬 아트와 테크놀로지 아트 등이 융합하여 새롭고 독창적인 미학인 정신성의 확장으로 표현되었다(Song, 2009). 그리고 다채로운 색채와 유기적인 곡선의 형태로 구성된 환각적 이미지는 회화, 디자인, 포스터를 비롯하여, 음악, 조명, 그래픽 디자인, 영상, 사진, 패션 등의 분야에도 적용되었다(Monthlyart, 2022). 이상과 같이 사이키델릭 아트는 착시현상에 의한 환각적 이미지를 다양하고 선명한 색, 화려한 문양을 활용하여 환상적인 색채감과 구불구불한 곡선 또는 기하학적인 패턴의 몽환적인 문양의 융합으로 표현되었다(Song, 2009). 색상은 핑크, 보라, 노랑 등의 강렬하고 현란한 원색과 형광에 가까운 밝고 선명한 색의 대비가 두드러지게 표현되었다(Kim, 2005; Kim, 2015; Yun & Kang, 2016). 그 외에 장식적인 서체, 화려한 컬러, 빈티지한 일러스트레이션은 형광색으로 인쇄되거나 다채로운 레이아웃으로 디자인되어 반향적인 그래픽적 이미지로도 표현되었다(Nam, 2018).

본 연구에서는 사이키델릭 아트의 개념을 기반으로 사이키델릭 아트의 미적 특성과 관련된 최근 선행연구를 살펴보면, Choi(2022)는 사이키델릭 아트의 특성을 신비성, 유희성, 착시성으로 분류하였고, Nam(2018)은 착시성, 유희성, 신비성, 역동성으로 분류하였다. Yoon(2021)은 사이키델릭 아트의

특성을 착시성, 추상성, 유희성, 역동성으로 분류하였고, Kang(2017)은 신비성, 착시성, 유희성, 관능성으로 분류하였다. 이에 본 연구에서는 선행연구에서 규명한 특성을 바탕으로 현 상황의 사회적 문제인 코로나로 인한 심리적 우울감을 해소하기 위한 주제가 담긴 패션 일러스트레이션의 제작을 위한 미적 특성을 착시성, 유희성, 신비성으로 추출하여 살펴보기로 한다.

## 2) 사이키델릭 아트의 특성

### (1) 착시성

착시(optical illusion)란 시각적으로 생기는 착각을 말하며, 사물의 크기나 형태, 색채 등의 실제의 세계와 지각하는 세계 사이에 차이가 있는 시각을 말한다(Kim, 2005; Optical illusion, n.d). 착시는 생각의 무한한 잠재력과 확장 능력, 착각을 불러일으키는 시각의 불완전성을 표현할 수 있으며, 주의를 새롭게 환기시키거나 지각 대상에 대한 흥미 있는 이야기거리와 볼거리를 제공하여 보는 사람으로 하여금 긴장감과 흥미를 일으키고 새로운 시각적 경험을 가능하게 한다(Jeong, 2013; Kang, 2017). 사이키델릭에 있어서 시각효과는 복잡한 패턴, 선명한 색채를 지닌 무정형의 회화와 직물 디자인의 대부분이 착시현상으로 표현되었다(Ahn & Yang, 1999). 착시의 대표적인 옵아트는 기하학적인 패턴이나 색채의 장력을 이용하여 시각적인 착각을 다룬 추상미술로써 옵티컬에서 유래되었다. 옵티컬이란 지각의 전단계로 지각의 표상이 눈의 망막을 자극할 때 나타나는 객관적인 지각 반응을 말한다(Kwon, 2015). 이를 옵아트의 대표적인 작가인 빅토르 바사렐리(Victor Vasarely)의 작품 <Figure 4>, <Figure 5>로 설명할 수 있는데, 기하학적 추상인 옵티컬한 패턴이 정제된 안정적인 감각보다는 순수한 형태와 색의 움직임에 의한 시각적 환각을 일으키므로 환각 세계를 완전하게

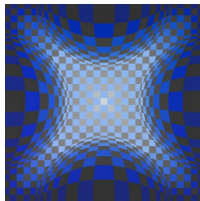


Figure 4.  
빅토르 바사렐리 1.  
From OND-LZ. (n.d.).  
<https://artsandculture.google.com>

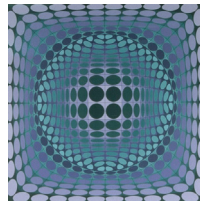


Figure 5.  
빅토르 바사렐리 2.  
From Uran. (n.d.).  
<https://artsandculture.google.com>

표현할 수 있게 해준다(Ahn & Yang, 1999). 이처럼 옵아트에서 표현된 이미지는 사이키델릭한 조명의 물결, 빛, 색채, 소리 등이 서로 어우러져 옵티컬한 이미지의 시각효과를 통해 비현실적 이미지를 표현할 수 있다(Kang, 2017). 즉, 사이키델릭 아트에서 많이 활용되는 옵티컬 패턴은 시각적인 움직임 효과를 통해 일종의 환각적 이미지를 표현한 것이며, 기하학적 패턴을 소용돌이, 나선형, 방사형 등의 배치를 통해 환각적 상태로 빨려들어 갈 것 같은 흡입 효과로도 표현한 것이다(Kim, 2005; Nam, 2018).

따라서 본 연구에서의 사이키델릭 아트의 착시성이란 착시현상에 의한 환각 이미지를 색채의 혼합이나 색상의 변화, 옵티컬한 패턴의 시각적 움직임 효과, 그리고 기하학적 패턴을 소용돌이, 나선형, 방사형의 배치를 통한 흡입효과에 적용하여 시각의 불완전성과 비현실적인 착시 이미지로 표현함으로써 긴장감과 흥미를 일으키는 시각적 특성이라고 하였다.

## (2) 유희성

유희(play)는 즐기고 놀며 장난하는 활동으로, 재미와 해학을 목적으로 자발적인 행동이나 행위 자체에서 흥미를 느끼게 하는 활동을 의미하며, 유희를 가상의 이미지로 재창조하여 개성을 표현하는 활동이므로 풍부한 상상력과 개성이 요구된다(Kang, 2017; Nam, 2018). 유희성은 긴장을 요하는

일상에서 탈피해 원시적이고 편한 활동으로 돌아가려는 자유로운 활동에서의 흥미와 행위 자체에 대한 즐거움에서 유래된 것으로, 자율적, 일시적, 자발적 행위라고도 할 수 있다(Song, 2009). 자유스러움이 중요한 특징인 유희는 실제의 생활 혹은 일상이 아닌 실제의 삶을 벗어난 자유스러운 활동의 영역으로 들어가는 것이므로, 허구이며 감흥의 세계, 착각의 세계, 흥미의 세계라 할 수 있다(Ha, 1994). 사이키델릭 아트에서의 유희성은 균형과 안정이 일시적으로 파괴되는 모습이나 지각의 지배에서 벗어나려는 충동 혹은 의식의 혼란을 일으키고 싶은 욕망을 만족시키고 확립화된 일상생활에서 벗어나 자유로운 일탈을 추구하려는 수단으로 활용되었다(Kang, 2017; Kim, 2005; Kim, 2006). 이에 히피는 유희를 통한 허구의 세계 속에서 유년기의 감성을 즐기고 자유로운 개성과 상상력을 표출하였다(Kang, 2017). 즉, 유아기적 착장과 장식, 동화적인 환상을 일으키는 프린트, 장난스러운 화장, 소녀와 아동적인 꽃문양, 형광염료가 섞인 강렬하고 환상적인 색채를 사용하여 유희성을 표현하였다(Kim, 2015). 또한 1960년대 팝아트와의 융합을 통해 만화적 표현이나 콜라주 기법 등으로 확대되어 만화적 상상력에 의한 유머러스한 이미지로도 표현하였다(Nam, 2018). 그 예로, 팝아트의 대표적인 작가인 피터 막스(Peter Max)의 작품 <Figure 6>, <Figure 7>에서 볼 수 있듯이, 평화, 자연, 권리 등의 주제를 환각적인 그림과 밝고 생생한 색상으로 유희성이 표현된 것처럼 형광 색조의

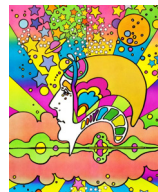


Figure 6. 피터 막스 1.  
From Peter max biography. (n.d.).  
<https://petermax.com>



Figure 7. 피터 막스 2.  
From Peter max biography. (n.d.).  
<https://petermax.com>

색상, 팝아트적인 만화적 표현, 콜라주 기법, 레터링 기법 등으로 유희적인 이미지를 표현하였다.

따라서 본 연구에서의 사이키델릭 아트의 유희성이란 재미와 해학을 목적으로, 긴장을 요하는 일상에서 벗어나 자유롭게 일탈하려는 수단으로, 자발적인 행동이나 행위 자체에서 흥미와 즐거움을 유발하기 위해 형광염료가 섞인 강렬하고 화려한 색상과 유희적인 오브제, 팝아트적인 만화적 표현 그리고 레터링 등을 활용하여 흥미의 세계로 들어가려는 욕망을 즐거움과 재미로 재창조하여 표현하려는 특성이라고 하였다.

### (3) 신비성

신비(mystery)란 일이나 현상 등이 보통의 이론이나 상식 또는 사람의 힘이나 지혜로는 도저히 이해할 수 없을 만큼 신비하고 묘함을 뜻한다(Minjungseolim editorial department, 2022). 다시 말해서 신비는 환각적인 몽환의 표현으로, 억압된 현실이나 제한된 상황을 정신적으로 벗어나 이상적이고 환상적인 내면세계에 대한 간접적 경험을 통해 희망을 표현할 수 있다(Kim, 2006). 사이키델릭 아트에서의 신비성은 마법적인 환상과 아름다움을 지닌 무의식의 세계를 몽환적이고 환상적인 신비한 이미지로 시각화하여 표현한 것으로, 현란한 빛이나 네온 컬러, 기하학적인 문양, 휘황찬란한 색채와 몽환적인 빛의 움직임, 옅디컬한 패턴과 착시 등을 사용하여 환각 상태의 황홀하고 환상적인 감각 체험으로 표현된 것이다(Choi, 2022;

Kang, 2017). 1960년대의 사이키델릭 아트의 신비적 이미지는 이성적이고 합리적인 아름다움이 아니라 꿈과 환상에 둘러싸인 마술적인 아름다움으로, 동양에 대한 관음적 신비화를 통해 현실로부터 도피하려는 의도가 내재됨으로써 시각적인 환각효과로 표현되었다(Kang, 2017; Kim, 2015). 이는 <Figure 8>와 <Figure 9>에서 알 수 있다. 즉, <Figure 8>은 빅터 모스코소(Victor Moscoso) 작품으로, 시각적으로 보여지는 뱅글뱅글 돌아가는 패턴은 고대 인디언들의 의식을 의미하는 것으로, 끊임없는 죽음과 재생에 대한 영원한 회귀를 나타낸 것이며 옅디컬 패턴과 기하학적 문양, 선명한 색채 등을 통해 은유적인 형상으로 표현된 것이다(Ahn & Yang, 1999). <Figure 9>는 사이키델릭 아트의 대표적인 작가 알렉스 그레이(Alex Grey)의 작품으로, 휘황찬란한 색채, 다채로운 네온컬러, 몽환적인 빛의 움직임 등을 통해 신비적이고 환각적으로 표현된 그림이다(Kang, 2017; Nam, 2018).

따라서 본 연구에서의 사이키델릭 아트의 신비성이란 이상적이고 환상적인 내면세계에 대한 간접적인 경험을 통해 희망을 표현한 것으로, 꿈과 환상에 둘러싸인 마술적인 아름다움을 다채로운 네온 컬러, 화려하고 선명한 색채, 기하학적 패턴의 시각적 움직임 등을 활용하여 몽환적이고 옅디컬한 표현을 통해 현실을 넘어선 비현실적이고 환상적이며 황홀하면서 신비스러운 이미지로 재창조하여 표현하려는 특성이라고 하였다.

이상에서 살펴본 바와 같이 사이키델릭 아트의 미적 특성을 요약하면 다음 <Table 1>과 같다. 이에 본 연구의 주제인 코로나로 인한 심리적 우울감을 해소하고자 과거의 추억 감성을 가상의 이미지로 재창조하여 희망적 메시지를 전달하기 위해 사이키델릭 아트의 착시성, 유희성, 신비성을 중심으로 작품을 전개하였다.



Figure 8. 빅터 모스코소.  
From Design. (2022, May 18).  
<https://design-art.tistory.com>



Figure 9. 알렉스 그레이.  
From Ramirez, M. (n.d.).  
<https://www.creativosonline.org>

Table 1. 사이키델릭 아트의 미적 특성.

분류	특성
착시성	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 시각적 착시현상에 의한 불완정성과 비현실적인 착시이미지를 통해 긴장감과 흥미 유발</li> <li>- 옵티컬한 패턴과 기하학적 패턴의 시각효과와 흡입효과로 비현실적인 이미지 표현</li> <li>- 강렬한 색채의 혼합과 색상의 변화 활용</li> </ul>
유희성	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 재미와 해학을 목적으로 자발적인 행위나 행동 자체의 흥미와 즐거움을 유머러스한 이미지로 표현</li> <li>- 형광색조의 강렬하고 화려한 색상, 유아적인 오브제나 레터링, 팝아트의 만화적 표현 활용</li> </ul>
신비성	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 꿈과 환상에 둘러싸인 마술적인 아름다움을 환상적이고 신비스러운 이미지로 표현</li> <li>- 몽환적인 빛의 움직임, 흡입효과 활용</li> <li>- 옵티컬 패턴과 기하학적 패턴의 시각적 움직임 효과 활용</li> <li>- 다채로운 네온 컬러, 화려하고 선명한 색채</li> </ul>

### III. 믹스트 미디어 기법을 활용한 사이키델릭 패션 일러스트레이션

#### 1. 패션 일러스트레이션 제작의 기획 의도

믹스트 미디어 기법을 표현수단으로 사이키델릭 아트 이미지의 패션 일러스트레이션은 포스트 팬데믹 시대의 일상 회복이란 희망적인 메시지 전달이라는 주제를 다양하고 창의적으로 표현하기 위해 본 연구자의 개성과 자율적 표현을 반영한 작품 4점을 제작하였다. 주제는 사계절을 배경으로 과거 즐거웠던 추억 감성의 스토리를 담은 가상의 이미지로 전개하였다. 패션 일러스트레이션을 표현하기 위한 제작 도구는 사진, 스티커, 컬러 종이, 폼폼, 셀로판지, 모래가루, 거즈 원단, 아트 용 철사 등의 재료와 아크릴 물감, 사인펜, 마커, 컬러 스프레이 등의 채색 도구를 비롯하여 미니어처 모형, 레고 등과 같은 오브제를 혼합하여 사용하였다. 색상은 사이키델릭 아트에서 활용된 원색의 강렬한 색채와 형광 색조, 사계절을 상징하는 색상들을 주로 사용하였으며, 작품의 크기는 29cm × 40cm로 하였다.

#### 2. 패션 일러스트레이션 제작

##### 1) 작품 I

작품 I은 따뜻한 봄날의 놀이공원에서 신나게

놀며 즐거웠던 과거 일상의 추억 감성을 가상의 이미지로 재창조하여 일상 회복이란 희망적 메시지로 전달하고자 유희성을 중심으로 제작한 것이다 (Figure 10).

봄을 표현하기 위한 배경은 반발효과를 활용하였다. 즉, 강렬하고 환상적인 색감인 그린과 핑크 색상의 아크릴 물감과 비닐 랩의 반발로 인해 우연히 나타난 선으로 채워진 배경 위에 스텐실한 꽃모양과 아크릴 채색으로 만든 꽃모양을 콜라주로 조합하여 봄의 이미지를 비유적으로 나타내었다. 주제를 담은 유머러스한 가상의 두상은 다양한 색상의 메탈릭한 색종이로 만화적 이미지의 회전목마 형상으로 제작하였고, 그 위에 아이들이 뛰어노는 모습의 스티커와 말 미니어처와 같은 유희적인 오브제를 아상블라주로 조합하여 유희성을 표현하였다. 얼굴은 봄을 상징하는 옐로(Jo et al., 2013) 형광 색조의 아크릴 물감을 사용하였고, 목 주변에는 작품의 의도를 happy, spring, merry-go-round, joy, sweet로 문자화하여 형광 색조와 대비되는 색상으로 레터링하였다. 눈은 은유적인 꽃잎 형상으로, 꽃잎을 여러 겹 첨가하여 만든 동화적인 꽃 이미지를 통해 아름답고 즐거웠던 과거 추억을 연상하도록 표현하였다. 입은 웃음 짓는 입 모양에 웃고 있는 표정의 사진들을 모아 모자이크한 후 과거 일상의 추억에 대한 향수를 연상하도록 옐로 색상의 셀로판지를 첨가하여 빛바랜 듯한 추억 이

Table 2. 봄을 배경으로 한 과거 추억 이미지의 패션 일러스트레이션.


작품 I 설명		
재료	말 미니어처, 컬러 색종이, 스티커(꽃잎, 야외놀이), 아크릴 물감, 컬러 스프레이, 사진 등	
크기	29cm × 40cm	
색상	핑크, 그린, 옐로, 오렌지, 레드 등의 형광 색조 및 메탈릭한 색조	
믹스트 미디어 기법	첨가기법, 콜라주와 아상블라주, 반발기법	
사이키델릭 특성	유희성	

Figure 10. 작품 I.

미지로 제작하였다.

결론적으로 작품 I은 믹스트 미디어의 첨가기법과 반발기법을 활용하여 유희성을 표현한 것이다. 즉, 유년기에 즐겼던 놀이를 통해 즐거움과 재미를 유발하는 가상의 이미지로 재구성함으로써 일상에서 벗어나 자유로운 일탈이란 감성을 유희적인 이미지로 재창조하여 제작한 패션 일러스트레이션을 통해 일상 회복이란 희망적 메시지를 전달하려는 의도였다. 이를 요약하면 다음 <Table 2>와 같다.

## 2) 작품 II

작품 II는 뜨거운 여름 바다와 물놀이 등 즐겁고 행복했던 과거 일상의 추억 감성을 가상의 이미지로 재창조하여 일상 회복이란 희망적 메시지로 전달하고자 유희성과 착시성 그리고 신비성을 중심으로 제작한 것이다(Figure 11).

여름을 표현하기 위한 배경은 여름 바다의 밀려오는 파도를 스켈롭 형상으로 표현한 것으로, 모래를 부착, 첨가한 후 다채로운 형광 색조(블루, 옐로, 오렌지, 그린 색상 등)의 컬러 스프레이를 사용하여 그라데이션 채색으로 인한 색의 시각적 움직임 효과를 활용하여 신비성을 표현하였다. 주제를 담은 유머러스한 가상의 두상은 블루 색상 위에 화이트 색상의 아크릴 물감을 덧칠한 표면을 고무 브러시로 긁어 제거함으로써 자유스러운 소용돌이 패턴이 나타났다. 소용돌이 패턴 위에 공

과 튜브의 형상을 그렸으며, 튜브 위에 수영복을 입은 고양이와 재미있는 미니어처와 소녀 스티커 등의 유희적인 오브제를 아상블라주로 조합하여 유희성을 나타내었다. 얼굴은 여름을 상징하는 블루(Jo et al., 2013) 형광 색조의 아크릴 물감을 사용하였고, 목 주변에는 작품의 의도를 summer, play, optical illusion, imagination으로 문자화하여 형광 색조와는 대비되는 색상으로 레터링하였다. 눈은 은유적인 선글라스 형상으로, 형광 색조의 다채로운 색상으로 인한 시각적 움직임은 물론 뱅글뱅글 돌아가는 유택컬한 패턴의 환각적 이미지를 위한 흡입효과를 활용하여 제작한 선글라스로 신비성과 착시성을 표출하였다. 입 역시 웃음 짓는 입 모양에 웃고 있는 표정의 사진들을 모아 모자이크한 후 과거 일상의 추억에 대한 향수를 연상하도록 옐로 색상의 셀로판지를 첨가하여 빛바랜 듯한 추억 이미지로 제작하였다.

결론적으로 작품 II는 믹스트 미디어의 첨가기법과 제거기법을 활용하여, 착시성과 유희성 그리고 신비성을 중심으로 여름 바다와 물놀이의 즐겁고 행복했던 과거 일상의 추억을 가상의 이미지로 재구성함으로써 긴장을 요하는 현실에서 벗어나 자유로운 일탈이란 감성을 유희적이며 환상적 이미지로 재창조하여 제작한 패션 일러스트레이션을 통해 일상 회복이란 희망적 메시지를 전달하고자 함이었다. 이를 요약하면 다음 <Table 3>과 같다.

Table 3. 여름을 배경으로 한 과거 추억 이미지의 패션 일러스트레이션.


작품 II 설명		
재료	모래가루, 컬러 스프레이, 아크릴 물감, 사인펜, 마커, 사진 등	
크기	29cm × 40cm	
색상	블루, 그린, 옐로, 오렌지, 레드 등의 형광 색조	
믹스트 미디어 기법	첨가기법의 콜라주와 아상블라주, 제거기법	
사이키델릭 특성	착시성, 유희성, 신비성	

Figure 11. 작품 II.

## 3) 작품 III

작품 III은 풍요로운 가을 캠핑의 즐겁고 신났던 과거 일상의 추억 감성을 가상의 이미지로 재창조하여 일상 회복이란 희망적 메시지로 전달하고자 유희성과 착시성을 중심으로 제작한 것이다(Figure 12).

가을을 표현하기 위한 배경은 무지개 형상으로, 강렬한 형광 색조의 혼합과 색상 변화의 시각적 움직임에 따라 채색한 후 그 위에 공예용 풀과 옐로 형광 물감을 덧칠하여 나타난 반발 균열 효과를 활용하여 가을비가 내린 후 나타난 무지개의 은유적인 형상화로 착시성을 나타내었다. 주제를 담은 유머러스한 가상의 두상은 가을을 상징하는 브라운 색상의 아크릴 물감으로 채색한 후 그 위에 거즈와 종이로 제작한 텐트와 모닥불의 형상, 그리고 장난감 레고의 캠핑용품과 같은 유희적인 오브제를 아상블라주로 조합하여 유희성을 표현하였다. 얼굴은 가을을 상징하는 오렌지(Jo et al., 2013)

형광 색조의 아크릴 물감을 사용하였고, 목 주변에는 작품의 의도를 rainbow, fall, camping, mystique로 문자화하여 형광 색조와는 대비되는 색상으로 레터링하여 첨가하였다. 눈은 은유적인 은행잎 형상으로, 은행잎은 다양하고 선명한 형광 색조의 채색으로 인해 시각적 환각을 일으키는 움직임과 흥미를 유발하는 유희적인 형상으로 착시성과 유희성을 표출하였다. 입 역시 웃음 짓는 입 모양에 웃고 있는 표정의 사진들을 모아 모자이크한 후 과거 일상의 추억에 대한 향수를 연상하도록 옐로 색상의 셀로판지를 첨가하여 빗바랜 듯한 추억 이미지로 제작하였다.

결론적으로 작품 III은 믹스트 미디어의 첨가기법과 반발기법을 활용하여, 유희성과 착시성을 중심으로 가을 캠핑의 즐겁고 신났던 과거 일상의 추억을 가상의 이미지로 재구성함으로써 억압된 현실에서 벗어나 희망 추구라는 감성을 유희적이

Table 4. 가을을 배경으로 한 과거 추억 이미지의 패션 일러스트레이션.



작품 III 설명		
재료	레고, 거즈, 철사, 구리판, 아크릴 물감, 공예용 풀, 사진 등	
크기	29cm × 40cm	
색상	오렌지, 옐로, 그린, 브라운, 레드, 블루 등의 형광 색조	
믹스트 미디어 기법	첨가기법의 콜라주와 아상블라주, 반발기법	
사이키델릭 특성	유희성, 착시성	

Figure 12. 작품 III.

Table 5. 겨울을 배경으로 한 과거 추억 이미지의 패션 일러스트레이션.

작품 IV 설명		
재료	폼폼, 마스크테이프, 눈사람 미니어처, 스티커, 아크릴 물감, 컬러 스프레이, 글리터 매니큐어, 사진 등	
크기	29cm × 40cm	
색상	화이트, 핑크, 그린, 옐로, 오렌지 등의 형광 색조	
믹스트 미디어 기법	첨가기법의 콜라주와 이상블라주	
사이키델릭 특성	유희성, 신비성	Figure 13. 작품 IV.

며 긴장감과 흥미를 일으키는 새로운 시각적 이미지로 재창조하여 제작한 패션 일러스트레이션을 통해 일상 회복이란 의미를 내포한 희망적 메시지를 전달하고자 함이었다. 이를 요약하면 다음 <Table 4>와 같다.

#### 4) 작품 IV

작품 IV는 겨울의 차갑고 따뜻한 이중적 이미지의 은유적인 형상과 크리스마스란 과거 일상의 추억을 꿈과 희망이 담긴 즐거웠던 향수를 가상의 이미지로 재창조하여 일상 회복이란 메시지로 전달하고자 유희성과 신비성을 중심으로 제작한 것이다(Figure 13).

겨울을 표현하기 위한 배경은 첨가기법을 활용하여 마스크테이프를 찢어 붙인 위에 화려한 핑크 색상의 아크릴 물감을 덧칠하여 나타난 표면 질감을 겨울나무의 거친 이미지라기보다는 꿈과 환상에 둘러싸인 마술적인 겨울의 따뜻하고 포근한 아름다운 이미지로의 은유적인 형상화로 신비성을 나타내었다. 그 위에 형광 색상의 컬러 스프레이와 아크릴 물감 그리고 글리터 매니큐어를 사용하여 휘황찬란한 크리스마스를 연상하도록 채색한 장식을 배치한 후 별과 나뭇잎 모형의 오브제를 이상블라주로 조합하여 크리스마스의 환상적인 이미지를 표현하였다. 주제를 담은 유머러스한 가상의 두상은 만화적인 이미지의 크리스마스트리 형

상으로, Merry Christmas와 Happy new year란 레터링을 콜라주 하였고, 화이트 색상의 폼폼, 크리스마스 스티커, 눈사람 미니어처, 눈꽃모형 등의 유희적인 오브제를 이상블라주로 조합하여 유희성을 표출하였다. 얼굴은 겨울을 상징하는 화이트 색상(Jo et al., 2013)의 아크릴 물감을 사용하였고, 목 주변에는 작품의 의도를 Christmas, winter, fantastic, humorous로 문자화하여 얼굴 색조와는 대비되는 색상으로 레터링하였다. 눈은 은유적인 선물상자 형상으로, 형광 색조의 레드, 그린 색상의 아크릴 물감과 컬러 종이로 만든 선물상자를 흥미롭게 콜라주로 조합하여 유희성을 나타내었다. 입 역시 웃음 짓는 입 모양에 웃고 있는 표정의 사진들을 모아 모자이크한 후 과거 일상의 추억에 대한 향수를 연상하도록 옐로 색상의 셀로판지를 첨가하여 빛바랜 듯한 추억 이미지로 제작하였다.

결론적으로 작품 IV는 믹스트 미디어의 첨가기법을 활용하여, 유희성과 신비성을 표현한 것이다. 즉, 겨울의 차갑고 따뜻한 이중적 이미지의 은유적인 형상과 크리스마스란 과거 일상의 추억을 꿈과 희망이 담긴 즐거웠던 향수를 가상의 이미지로 재구성함으로써 실제의 삶을 벗어난 자유스러움의 감성을 환상적이면서 유머러스하고, 행복한 즐거움으로 재창조하여 제작한 패션 일러스트레이션을 통해 일상 회복이란 희망적 메시지를 전달하려는 의도였다. 이를 요약하면 다음 <Table 5>와 같다.

## IV. 결 론

본 연구의 목적은 패션 일러스트레이션의 또 다른 표현기법을 제시하기 위해 믹스트 미디어 기법과 사이키델릭 아트의 미적 특성을 활용하여 포스트 팬데믹에 대한 희망적 메시지가 반영된 패션 일러스트레이션의 제작을 통해 규명하는 것이었다. 그 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 믹스트 미디어란 여러 가지 재료나 매체를 사용, 결합하여 하나의 작품을 완성하는 기법으로, 여러 시각 매체와 재료의 혼합으로 구성된 작품은 물론 일상의 오브제의 조합으로 구성된 작품 또는 그 소재를 의미한다. 특히 McElroy and Wilson (2011/2015)이 제안한 믹스트 미디어 기법은 색채와 기본재료에 변화를 주거나 서로 다른 기법들을 결합하여 예술적 확장이 가능한 기법으로, 첨가기법, 반발기법, 제거 또는 결합기법을 통해 실제 수작업 작품 제작에 활용할 수 있는 기법이다.

둘째, 사이키델릭 아트는 환각제를 복용하였을 때 보이는 환각의 이미지를 환각제를 복용하지 않은 상태에서도 자극적이고 몽환적인 심리적 환각 상태를 재현하는 예술로, 본 연구의 패션 일러스트레이션 제작을 위한 미적 특성으로 비현실적인 시각적 착시효과를 통해 긴장감과 흥미를 유발하는 환각적인 이미지를 표현한 착시성, 재미와 해학을 목적으로 흥미와 즐거움을 유머러스한 이미지를 표현한 유희성, 꿈과 환상에 둘러싸인 마술적인 아름다움을 환상적이고 신비스러운 이미지를 표현한 신비성을 추출하였다.

셋째, 패션 일러스트레이션 제작은 McElroy and Wilson(2011/2015)이 제시한 믹스트 미디어 기법과 사이키델릭 아트의 특성을 기반으로 작품 4점을 실제 제작하여 전개하였다. 패션 일러스트레이션 작품 제작을 전개하기 위한 주제는 현 사회적 문제인 코로나로 인한 심리적 우울감을 해소하기 위해 과거 일상의 추억 감성을 사계절을 배경으로

일상 회복이란 희망적인 메시지를 전달하기 위함이었다. 작품 I은 유희성을 중심으로 믹스트 미디어의 첨가기법과 반발기법을 활용하여, 유년기에 즐겼던 놀이를 즐거움과 재미를 유발하는 가상의 이미지로 재구성하여 일상에서 벗어나 자유로운 일탈이란 감성을 유희적인 이미지로 재창조함으로써 일상 회복이란 희망적 메시지를 표현한 것이다. 작품 II는 착시성과 유희성, 그리고 신비성을 중심으로 믹스트 미디어의 첨가기법과 제거기법을 활용하여, 여름 바다와 물놀이의 즐겁고 행복했던 과거 일상의 추억을 가상의 이미지로 재구성하여 긴장을 요하는 현실에서 벗어나 자유로운 일탈이란 감성을 유희적이며 환상적인 이미지로 재창조함으로써 일상 회복이란 희망적 메시지를 표현한 것이다. 작품 III은 유희성과 착시성을 중심으로 믹스트 미디어의 첨가기법과 반발기법을 활용하여, 가을 캠핑의 즐겁고 신났던 과거 일상의 추억 감성을 가상의 이미지로 재구성하여 억압된 현실에서 벗어나 희망 추구라는 감성을 유희적이며 긴장감과 흥미를 일으키는 새로운 시각적 이미지로 재창조함으로써 일상 회복이란 메시지를 표현한 것이다. 작품 IV는 유희성과 신비성을 중심으로 믹스트 미디어의 첨가기법을 활용하여, 겨울의 차갑고 따뜻한 이중적 이미지의 은유적인 형상과 크리스마스란 추억을 꿈과 희망이 담긴 즐거웠던 향수를 가상의 이미지로 재구성하여 실제의 삶을 벗어난 자유스러움의 감성을 환상적이면서 유머러스하고, 행복한 즐거움으로 재창조함으로써 일상 회복이란 메시지를 표현한 것이다.

결론적으로 패션 일러스트레이션 표현기법의 영역 확장을 위한 방법으로 믹스트 미디어 기법을 활용한 사이키델릭 패션 일러스트레이션을 제작하여 제시함으로써 포스트 팬데믹 시대의 일상 회복이란 희망적 메시지를 전달하는 역할은 물론 창의적이고 새로운 표현기법으로써의 활용성도 규명하였다. 이로써 본 연구에서 제작한 패션 일러스트

레이션을 통해 표현기법의 확장성으로 발전시킬 수 있는 한 방법을 제시하였다고 사료된다. 단, 연구를 진행함에 있어서의 제한점은 패션 일러스트레이션이 대중과의 커뮤니케이션을 전제로 다양하고 창의적인 표현으로 작가의 내면과 개성이 반영된 독립적인 대중예술이란 개념 하에, 본 연구에서는 패션 일러스트레이션 제작을 위한 새로운 표현기법을 제시하기 위해 믹스트 미디어 기법과 사이키델릭 아트의 개념 및 미적 특성을 기반으로 도출한 결과를 바탕으로 주제를 사계절 배경이란 제한에 의해 4작품의 패션 일러스트레이션을 제작한 점과 작품 제작에 있어서 사이키델릭 아트의 개념과 특성을 기반으로 연구자의 자의적인 해석과 독창적인 개성표현으로 제작하였다는 한계점이 있었음을 밝힌다. 앞으로 본 연구 결과를 바탕으로 패션 일러스트레이션의 주제를 다양하게 표현할 수 있는 또 다른 독창적이고 창의적인 표현기법에 대한 심층적인 연구가 진행되길 기대한다.

## References

- Ahn, S. K., & Yang, S. H. (1999). Psychedelic image expressed in costume. *Journal of the Korean Society of Clothing and Textiles*, 23(1), 147-158.
- Ahn, Y. H. (2011). *현대미술사전[Contemporary Art Dictionary]*. Seoul: Mijinsa.
- Ahn, Y. M. (2000). *A study on the illustration using the mixed media*. Unpublished master's thesis, Dongduk Women's University, Seoul.
- Choi, S. J. (2022). *Art make-up design using characteristics of psychedelic works*. Unpublished master's thesis, Dongshin University, Naju.
- Design. (2022, May 18). 빅터 모스코소 Victor Moscoso:보색 콜라주, 사이키델릭, 히피문화[Victor Moscoso: complementary collage, psychedelic, hippie culture]. *design-art-artistory.dom*. Retrieved September 30, 2022, from <https://design-art-artistory.dom/entry/%EB%B9%85%ED%84%B0-%EB%AA%A8%EC%8A%A4%EC%BD%94%EC%86%8C-Victor-Moscoso-%EB%B3%B4%EC%83%89-%EC%BD%9C%EB%9D%BC%EC%A3%BC-%EC%82%AC%EC%9D%B4%ED%82%A4%EB%8D%B8%EB%A6%AC-%ED%9E%88%ED%94%BC-%EB%AC%B8%ED%99%94>
- Ha, J. S. (1994). Playfulness expressed in modern fashion. *Journal of the Korean Society of Costume*, 22(-), 71-83.
- Jang, H. J. (2006). *A study plastic expression by mixed-media: Focusing on an embroidery technique*. Unpublished master's thesis, Hong-ik University, Seoul.
- Jeong, Y. S. (2013). *A study of optical art: Focusing on the optical illusion*. Unpublished master's thesis, Honam University, Gwangju.
- Jo, H. J., Lee, K. H., & Jeong, H. M. (2013). *쉽게 이해하는 색채학* [Easy to understand Chromatics]. Seoul: Sigmappress.
- Jung, J. E., (2011). *A study of fashion illustration using mixed media technique: Focused on fabrication of products*. Unpublished master's thesis, Duksung Women's University, Seoul.
- Kang, T. Y. (2017). *The effect of the image media advertisement applying the psychedelic art*. Unpublished master's thesis, Ehwa Womans University, Seoul.
- Kim, G. Y. (2004). *A study on expressive culture of print design in clothing since 1960*. Unpublished master's thesis, Kyung Hee University, Seoul.
- Kim, H. J. (2015). *A study on the application of body art on the psychedelic properties*. Unpublished master's thesis, Sungshin Women's University, Seoul.
- Kim, M. G. (2006). *A study on the digital image of psychedelic fashion*. Unpublished doctoral dissertation, Sejong University, Seoul.
- Kim, S. H., & Lee, Y. H. (2018). Fashion illustration applying automatism characteristics. *Journal of Fashion Design*, 18(3), 175-189. doi:10.18652/2018.18.3.10
- Kim, Y. H. (2005). *The psychedelic art in modern fashion*. Unpublished master's thesis, Yeungnam University, Gyeongsan.
- Kwon, J. S. (2015). Characteristics of neon color in modern fashion. *Journal of the Korea Fashion & Costume Design Association*, 17(2), 207-222.
- Lee, H. K. (2020). *A study on the trend of fashion illustration expression using sensibility image: centered on blog illustrators*. Unpublished master's thesis, Sejong University, Seoul.
- Lee, Y. J. (2008). *A study on modern fashion design using the typography of Hangeul in Hunninjeongeum: With a focus on the DTP materials using mixed media*. Unpublished master's thesis, Ehwa Womans University, Seoul.
- McElroy, C. O., & Wilson, S. D. (2015). *Mixed media art practical technique 45* (Lee, E. J., Trans.). Seoul: Taurusbook. (Original work published 2011)
- Minjungseolim editorial department. (2022). *국어사전* [Korean dictionary]. Paju: Minjungseolim Co.
- Monthlyart. (2022). *세계미술용어사전* [World dictionary of art terms]. Seoul: Monthlyart Co.
- Nam, J. H. (2018). *Body art works influenced by the aesthetic characteristics of psychedelia: Inspired by Mondrian's works*. Unpublished master's thesis, Sung-shin women's University, Seoul.

- OND-LZ. (n.d.). Google Arts & Culture. Retrieved September 30, 2022, from <https://artsandculture.google.com/asset/ond-lz-victor-vasarely/AAHnFWF34bSkEw>
- Optical illusion. (n.d.). *Doopedia*. Retrieved August 20, 2022, from <https://terms.naver.com/entry.naver?docId=1145488&categoryId=40942&categoryId=32795>
- Park, S. S. (2002). *A study of the application of mixed media in modern craft*. Unpublished master's thesis, Sookmyung Women's University, Seoul.
- Peter Max biography. (n.d.). *petermax.com*. Retrieved October 01, 2022, from <https://petermax.com/pages/peter-max-biography>
- Ramírez, M. (n.d.). Alex Grey y la psicodelia de sus pinturas. *CreativosOnline*. Retrieved October 01, 2022, from <https://www.creativosonline.org/alex-grey-la-psicodelia-pinturas.html>
- Shin, H. J. (2019). A study on fashion illustrations using stitch techniques. *Journal of Fashion Design*, 19(1), 75-90. doi:10.18652/2019.19.1.5
- Song, A. R. (2009). *A study of the development of fashion design with the utilization of psychedelic print: Focusing on a digital textile printing technique*. Unpublished master's thesis, Hong-ik University, Seoul.
- Sung, K. S. (2010). Modernization of fashion illustration in the early 20th century. *Journal of Fashion Design*, 10(2), 87-106.
- Uran. (n.d.). Google Arts & Culture. Retrieved September 30, 2022, from <https://artsandculture.google.com/asset/uran-victor-vasarely/gwH2eicqahxkD9Q>
- Yang, J. S., & Lee, S. Y. (2012). A study on the mixed media used in soft sculpture. *Journal of the Korean Society of Design Culture*, 18(1), 199-208.
- Yang, M. K. (2002). *Study on the styles of subcultural clothing: From 1930s to 1990s*. Unpublished doctoral dissertation, Sungshin Women University, Seoul.
- Yoon, H. (2021). A study on application of the aesthetic characteristics of psychedelia in art mask design. *Journal of the Korea Entertainment Industry Association*, 15(6), 15-22. doi:10.21184/jkeia.2021.8.15.6.15
- Yun, W. R., & Kang, E. J. (2016). Nail art convergence design applying psychedelic art. *Journal of the Korea Convergence Society*, 7(5), 225-261. doi:10.15207/JKCS.2016.7.5.255

# Developing Psychedelic Fashion Illustrations through Mixed Media Techniques

Mihwa An · Aeran Jang<sup>+</sup>

Lecturer, Dept. of Fashion Clothing & Textiles, Jeju National University

Professor, Dept. of Fashion Clothing & Textiles, Jeju National University<sup>+</sup>

## Abstract

This study aims to determine whether it is possible to expand the scope of various expression techniques in fashion illustrations, which is researched through fashion illustrations designed to deliver hopeful messages by using the characteristics of mixed media and psychedelic art. Since the mixed media is a new technique for expressing different images, its utilization is regarded to expand the scope of expression techniques of fashion illustrations. In addition, in order to relieve the psychological depression caused by COVID-19, a social problem in the current situation, it aims to borrow the characteristics of the fantastic and dreamy atmosphere of psychedelic art. Theoretical research includes literature review, precedent research, and Internet data analysis, which examined the concept and expression techniques of mixed media and those of psychedelic art. Using the mixed media technique, four fashion illustrations were actually produced based on the characteristics of psychedelic art. The results are as follows. To express the theme, the everyday life of the four seasons was expressed as a motif based on optical illusion, playfulness, and mystique among the characteristics of psychedelic art. Based on this, the message of Back-to-Normal was humorously expressed by recreating the joy of being happy into a virtual image by remembering the everyday life before the pandemic. For this, various materials and mixed media techniques were used. In order to deliver the hopeful message of Back-to-Normal in the post-pandemic era, this study produced and presented psychedelic fashion illustrations using the mixed media to deliver a hopeful messages and confirm its availability as a creative and new expression technique. The study proposed a variety of techniques for expressing fashion illustrations according to the theme, which will not only deliver the hopeful messages but also help produce creative fashion illustrations.

Key words : mixed media, psychedelic art, fashion illustration

