

# 뉴미디어 / 디지털 패션의 특성

## 용어의 종류

- 스마트 의류(Smart Clothing), 스마트 웨어(Smart Wear), 인텔리전트 의복(Intelligent Garment), 디지털 의류(Digital Clothing)로도 불리는 웨어러블 컴퓨터(Wearable Computer)와 유비쿼터스 패션(Ubiquitous Fashion)

## Mann, S. 1998년 ICWC (International conference on Wearable Computing)의 기조연설

- '웨어러블 컴퓨터를 사용자 개인의 사적인 공간(Personal Space) 속에 내재되어 사용자에게 의해 컨트롤되고 항상 작동 접근가능하면서 상호작용할 수 있는 컴퓨터'로 정의

## 최초의 웨어러블 컴퓨터

- 1966년 MIT의 에드 도르프(Ed Thorp)와 클로드 새넨(Claud Shannon)은 4개의 단추가 있는 아날로그 컴퓨터를 개발

## 본격적인 웨어러블 컴퓨터의 개발

- 1980년대에 스티브만이 애플II에 사용하던 6502 컴퓨터를 배낭에 장착하여 카메라와 플래시 등의 사진장비를 전자적으로 조정 가능하도록 사용하면서부터이며 1986년 스티브 로버츠(Steve Roberts)는 자전거에 탄 채로 이메일 뿐 만 아니라 타이핑도 가능한 'WinnebikeII'

# 디지털 패션의 변천

패션과 관련한  
웨어러블 컴퓨  
터 연구

- 1991년 카네기 멜론대학(Carnegie Mellon University)의 연구팀에서 웨어러블 컴퓨터라는 용어를 최초로 사용

국내

- 2004년부터 정보통신부의 주최 하에 IT SoC 및 차세대 PC 산업 전시회의 부대행사로 웨어러블 패션쇼가 진행
- 2000년대 중반부터 본격적인 연구
- 감성적 속성을 유지하면서 각종 전자기기와 컴퓨터의 기능이 부과된 신개념 의류로 컴퓨터뿐만 아니라 섬유와 같은 소재 측면까지 고려한 명칭으로 정보기술(IT), 나노공학(NT), 생명공학(BT), 친환경 소재(ET) 등 신기술을 결합해 전통적 섬유나 의복의 개념을 벗어난 새로운 개념의 미래형 의복

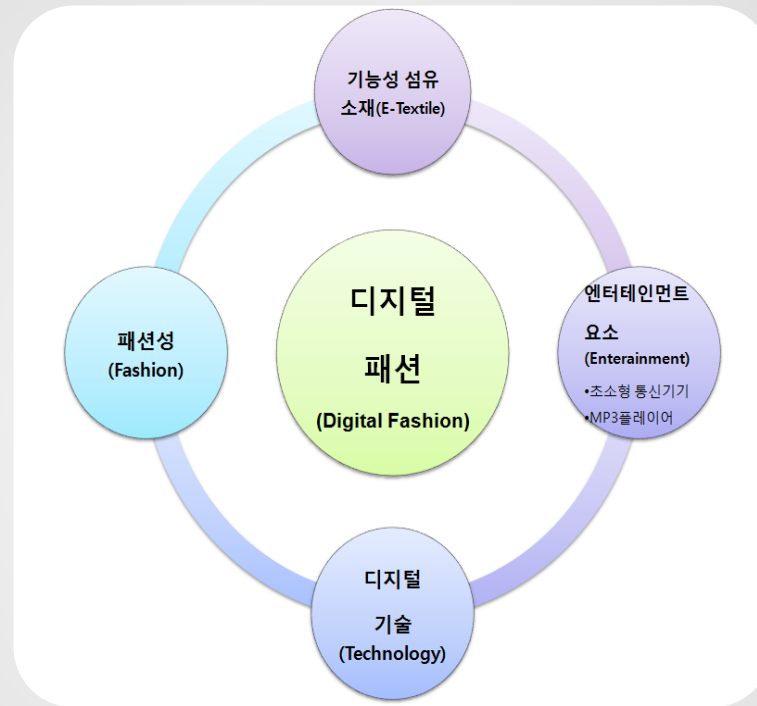
디지털 패션의 변천

기능성 섬유소재 의복에 디지털 기술이 접목되면서 패션성을 가미한 엔터테인먼트 요소가 결합된 의복으로 '디지털 패션'을 정의

디지털 환경에서의 디지털 패션은 기술적 요소에 인간적 감성이 더해져서 복합적 매체문화로 재생산되는 텍스트

>> 이는 물질인 의복이 비물질화된 감성으로 보여짐으로써 내재된 미적 가치를 표현하는 수단

디지털 패션의 정의



## 디지털 패션의 정의

# 디지털 패션의 유형과 특성

-오브제의 인식을 반영



-동작 감지 센서에 의한 움직임



-악기와의 상호작용

-심미적 경험



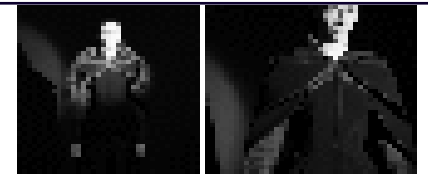
-소리의 특성시각데이터화

-사운드아트차용



- 3D소프트웨어활용

-운동에너지사용

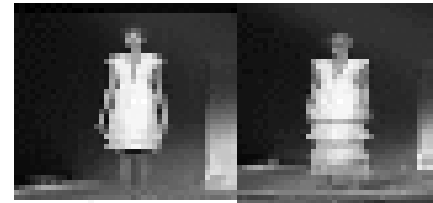


-키네틱의 움직임에 대한 매커니즘을 차용



# 의상의 맥락을 변형수정

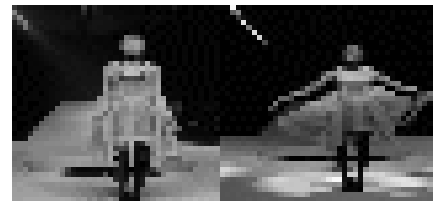
- 의외성. 신선한 충격
- transformation
- 초현실주의적 트롱프뢰유



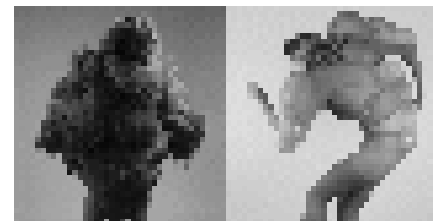
- 시각적 착시효과
- 기계적 작동



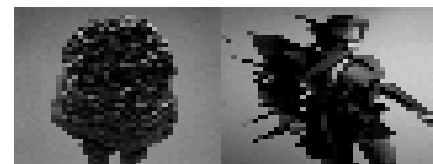
- 유동적 기계작동
- 움동미 연출



- 유희적 조형성
- 아방가르드 컨셉
- 반어적 표현성



- 아방가르드
- 무정형적 아방가르드



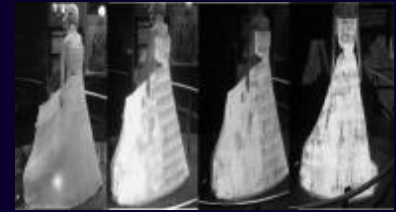




-웨어러블 컴퓨터

-예술적 표현성

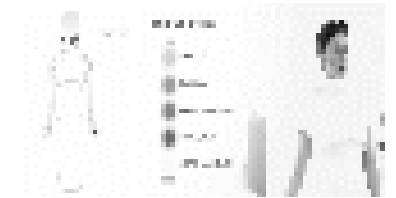
-감성성



-갈바닉 감정반응 센서

-색상전환 정서

-인터페이스 교류



-무선 센서통신장치

-광자섬유자율조절



-상호반응형하이테크 디자인



-상호반응형 하이테크 디자인

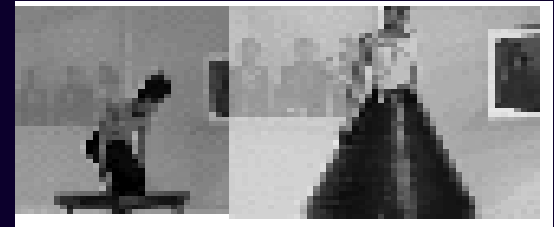


# 유목성

-가변형 디자인

-이동성

-변환가능성



-gps스파이크 재킷

-탈영역 인지시스템



-네트워크시스템스피커와 LED 센서 배터리장착 후드



-ICD Jacket

-LED 조명발광

-위치기반서비스



# 복제디자인

- 레이어링 중층
- 섬유조직형상화



- 패션오브제
- 자기증식복제



- 모듈화된 패턴복제
- 3D 입체패턴



- 레이저 컷 레이어
- 로맨틱 컨셉 결합



- 3d프린터 레이저커터
- 소프트웨어활용

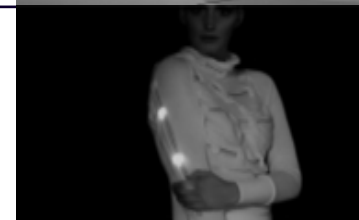
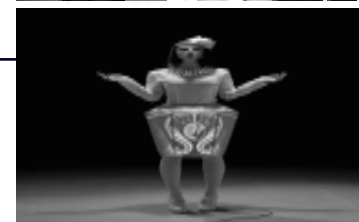
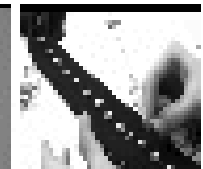
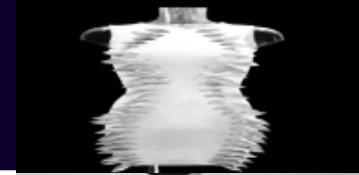


- 3d프린터와 레이저커터
- 소프트웨어활용



# Body sensation and Technology

- 직물 로보틱스 기술 융합
- 소음이나 떨림 직관적 반응
- 운동반응성
- 일시적반응성
- 체온의 변화감지
- 동작별 감응성
- LED Ampli-Tie
- 전자 마이크로 증폭기
- 마이크로 컨트롤러
- 기하학적인 문양을 투사
- 발광 구조체
- 컨셉추얼 디자인
- 촉각적반응성
- 유희성



-흡습성드레스

-압력전자장치



-전자장치와 600피트의 튜브, 염색액

-키네틱 동적요소

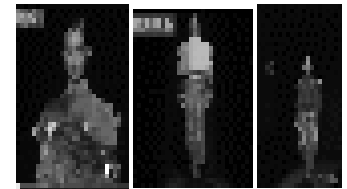


-꾸뛰르재단과 COMPUTER GRAPHIC과의 이중교배



-크로마키 블루스크린 기법

-다양한 그래픽패턴



-LED감응

-전자장치의 인체감응



### 혼성성 (hybridity)

- 현대패션은 휴대성과 기능성, 이동성을 겸비한 웨어러블 컴퓨터, 아날로그적 감성을 접목한 테크놀로지의 호모모빌리언스, 프랙탈 디자인의 가변성, 시공간을 초월한 복제의 중첩성 등 디지털유목민을 위한 아이디어와 작품들이 개발 실험되고 있다.

### 유희성 (Specific surface playfulness)

- 미적 경험에 대한 주체로서의 즐거움과 유희는 인간 활동의 가장 근본이 되는 것으로 디지털 기술의 비표상성이 강조될수록 낯선 문화적 충격에 대한 유희성은 크게 부각된다

결론

### 상호작용성 (Multisensory text)

- 패션에 나타난 다감각적 표현은 신체 왜곡과 변이를 통해 미래의 가상세계나 3차원적 이미지를 표현한 스타일, 첨단 테크놀러지와 결합을 통한 촉각적 상호 반응형 의상, 감각자극적 행동의 접촉에 의해 움직임이 빛을 발하는 의상, 시각과 청각의 4차원 디스플레이 등 인체와의 상호교감 반응하는 디지로그 감성적 디자인과 신체의 무한한 확장 가능성의 디자인.

### 가상성 (Virtual trans-boundary)

- 탈경계성의 표현은 가상성과 증강현실이라는 디지털의 속성을 통해 극대화 이는 인간의 욕망과 의지, 상상력을 넘어선 실천의 장으로 전개. 가상성과 관련된 패션의 변화는 네트워크를 통한 새로운 의사소통방식과 새로운 사고와 행동, 경험양식을 가능케 하는 가상의 공간 등장과 관계가 테크놀러지의 결합으로 가상적인 이미지를 만들어 내면서 환상(fantasy)과 사실(reality)의 경계.

## 결론

- 김향자.**2013.** 디지털 패션의 알레고리적 특성 연구. 부산대학교 이학 박사학위 논문

참고문헌