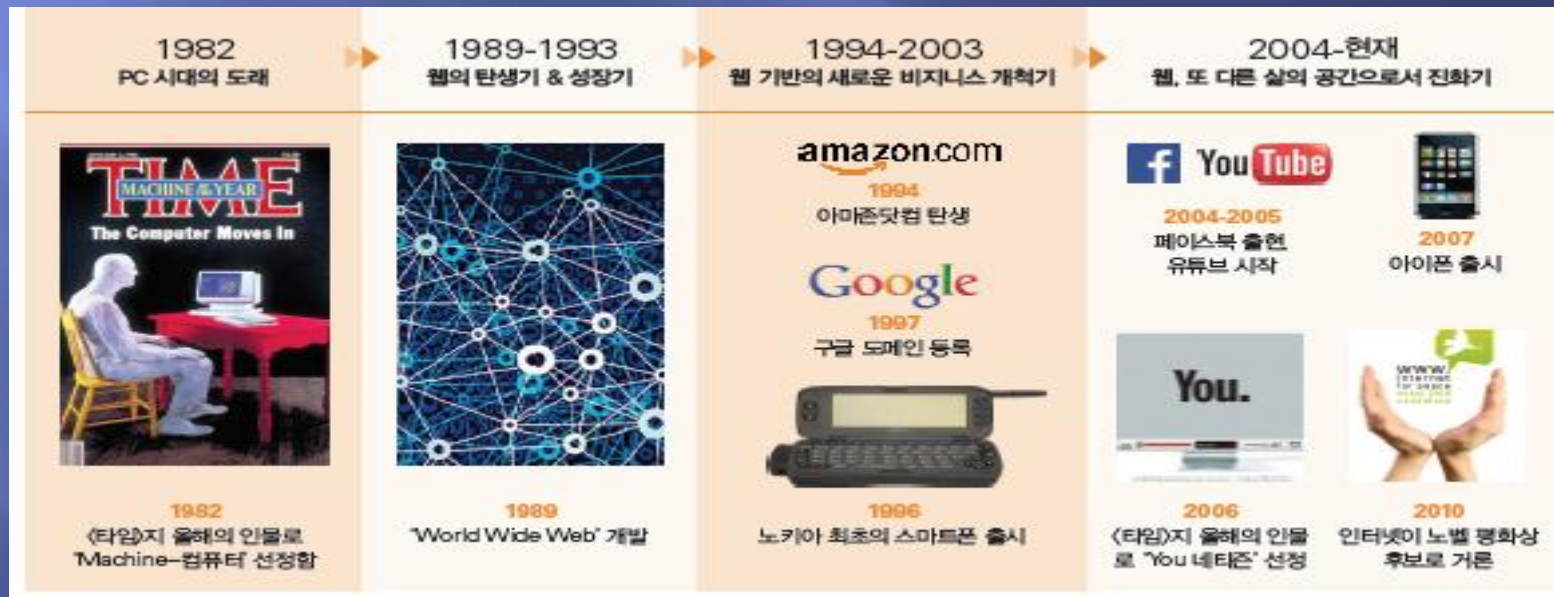


뉴미디어 패션 2

Hyper connection

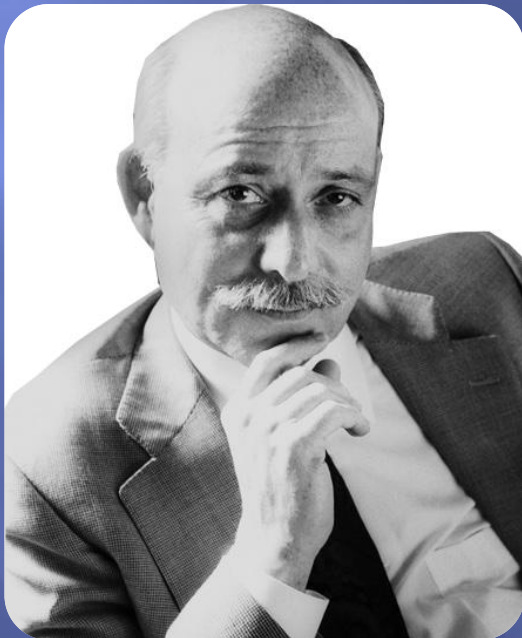
- 1982년 PC 시대가 도래하면서 1989년 웹WWW이 탄생
- 1982년 <타임>지는 올해의 인물 선정 사상 처음으로 '컴퓨터'라는 사물을 선정.
- 2006년 인터넷을 활용하는 네티즌들을 의미하는 'You'가 올해의 인물 선정.
- 2010년 노벨 평화상 후보로 거론.
- 탄생과 성장기(1989~1993)
- 웹 기반의 새로운 비즈니스 개척기 (1994~2003)
- 웹의 진화기(2004~현재); 또 다른 삶의 공간; 세컨드 스페이스



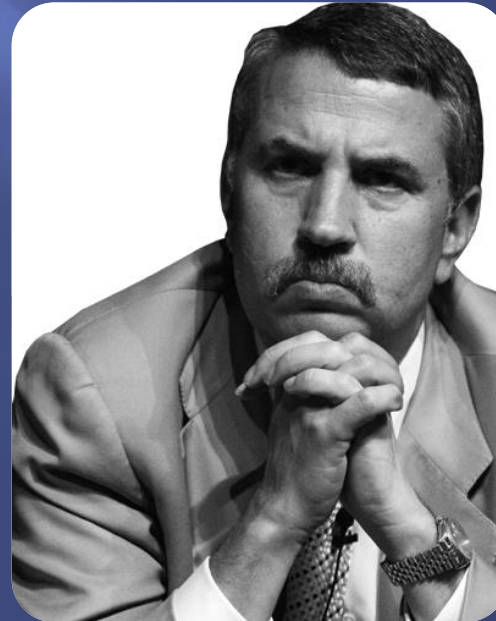
Digital Life in 2050

사물인터넷(IoT/loE)과 웨어러블 디바이스(Wearable Device)가
인간의 삶에 깊게 스며들게 될 것.

- ▣ 제러미 리프킨
펜실베이니아대 와튼
경영대학원 교수
>>IoT를 통해 정보에 대한
보편적 접근과 양극화를 뛰어넘는 공
유경제가 앞당겨질 것.



- ▣ 토머스 프리드먼
▣ <뉴욕 타임스> 칼럼니스트
▣ >>초연결 사회에서는 혁신이 용이해
지며 일하는 방식이 재정의 될 것이다.



WWW의 탄생과 모바일웹의 진화

- 사물인터넷의 등장
- 초연결 초협력 시대의 도래

융합기술

나노 융합/ 바이오
융합/ 디자인 융합

패션 패러다임의 변화/ 진화

- 소통 방식의 변화
- 소비자 감성의 소비방식 재구조화

뉴미디어시대의 상호작용

리처드 도킨스

Meme 현상; 생물학적 유전자의 진화처럼 널리 복제되고 지속되는 현상

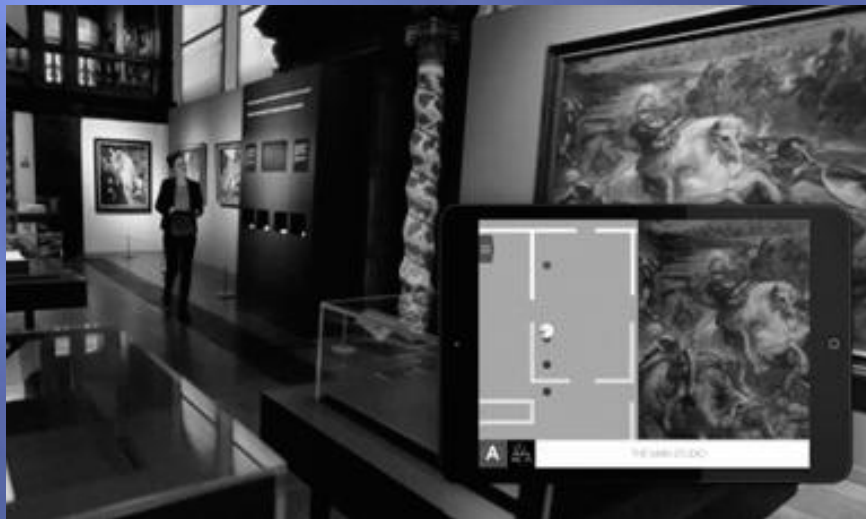


문화의 전달과 확산에 있어 모방과 변이가 이루어질때 밈 현상이 발생



문화적 요소에 대한 의지적 선택이 이루어진 후, 모방의 과정에서 변이가 발생, 이를 타인에게 전달, 문화복제발생

시공간을 조율하는 새로운 체험을 제공하는 증강현실, 비콘 (Beacon) 기술



가상성 (假象性, Virtuality)

Webster("Virtuality", 2006) 사전

- “현실과 가상이 공존하는 것”
- 1984년 윌리엄 깁슨의 사이버 펑크소설 ‘뉴로맨서’(New romanecer)에서 최초로 사용되었으며, ‘컴퓨터로 창조된 인조의 공간에서 인간이 현실감을 느끼는 것’

Platon

- ‘가상’을 ‘무(無)는 아니고 존재하는 어떤 것’
- 1단계인 현실/ 그 현실을 모방한 2단계 예술작품.
- 모방을 거울에 비유하면서 거울 속에 들어있는 현실세계의 모든 것은 가상에 지나지 않는다

로이 에스콧(Roy Ascot)

- ‘가상현실(Virtual reality)은 언젠가 우리가 실제로 우리의 신체와 정신을 변화시킬 수 있을 때 어떤 일이 벌어질지 미리 실험해 보는 일종의 리허설 공간이다’

가상현실

힐리스(Hillis, 1996)

- 가상현실을 "육체를 초월하고자 하는 욕망을 실현시켜 주는 기계",
- 즉, "현실세계에 필적(parallel)하는 탈육체화된, 그리고 점진적으로 네트워크화 되고 있는 시각적 세계,>> 사이버스페이스에 접근할 수 있는 기술적 수단"

가상현실의 목표

- '원격현전(Telepresence)을 경험하도록 하는 것'으로 커뮤니케이션 매체에 의해 어떤 환경 속에 실재하고 있음을 경험하게 되는 것

가상현실의 구성요소

- 지각(perception); 인간의 감각기관을 통해 입력되는 신호를 해석하여 외부세계에 대한 정보를 얻는 일련의 과정
- 몰입(immersion); 양적 질적으로 우수한 감각정보를 제공받아 인간을 현실세계로부터 차단시키는 것.
- 상호작용(interaction); 특정의 장소에서 관람객의 참여나 상호교류를 통해 이루어지는 경험이 핵심이다.

패션 환경에서의 가상현실은 '인체와 옷'이라는 장소나 공간에 대입되는 디지털적 체험이 적용된 것으로 정의 (Kim, 2015)

1. 가상현실 기술 (Virtual Reality Systems)

시스템

- 창문형 시스템(window systems), 거울형 시스템(mirror systems), 탑승형 시스템(vehicle-based systems), 동굴형 시스템(cave systems), 몰입형 시스템(immersive virtual reality systems), 그리고 증강현실 시스템(augmented reality systems)

장치류

- 신체 움직임 입력 장치
- 음성인식 장치
- EMG(Electromyography; 골격근의 움직임을 전기적으로 기록하고 평가하는 기술)
- EKG(Elektrokardiogramm; 흉부에 부착하여 심장의 움직임을 전기적으로 해석하는 기술)
- EEG(Electroencephalography; 두부에 기계를 장착하여 뇌의 움직임을 전기적으로 기록하는 기술)와 같은 생리심리상태 입력 장치

2. 장소특정설치 미디어아트 (SIMA: Site-specific Installation Media Art)

- ▣ 두 대 이상의 대형 프로젝터를 활용해 불규칙하고 거친 대리석 파사드에 제작한 콘텐츠를 입힘으로써 실제와 가상이 혼재되는 새로운 양식의 미디어를 재현하는 것
- ▣ 프로젝션 매핑(Projection Mapping)
- ▣ 탈스크린의 개념을 차용해 대상화된 디스플레이에 콘텐츠를 입힘으로써 대상의 해체를 시도



2008년 D3-Lab이 하이 서울 페스티벌에서 구 시청사에 진행한 프로젝트 매핑이 첫 사례



Carles Gutierrez <LummoBlocks 2010>

3. 디지털 비디오 설치미술 (Digital Video Installation)

- ▣ 비디오 장치를 디지털 매체나 장치, 기기로 변환하여 설치미술로 전개하는 것
- ▣ 빌 비올라
- ▣ 숭고함을 다루는 주제의 비물질성과 비디오로 사각의 화면을 벗어나 설치의 특정 공간을 지배하는 몰입적 경험을 만드는 공기처럼 사용.



Bill Viola: 'Tristan's Ascension'

4. 인터랙티브 퍼포먼스 (Interactive Performance)

모션 트래킹(Motion Tracking)과 실시간 영상 변환기술의 결합으로 상호 작용되는 것

- 매체구현 기술로는 모션 트래킹과 실시간 영상 변환기술이 적용되어 3D, 4D 프로젝션 매핑으로 표현

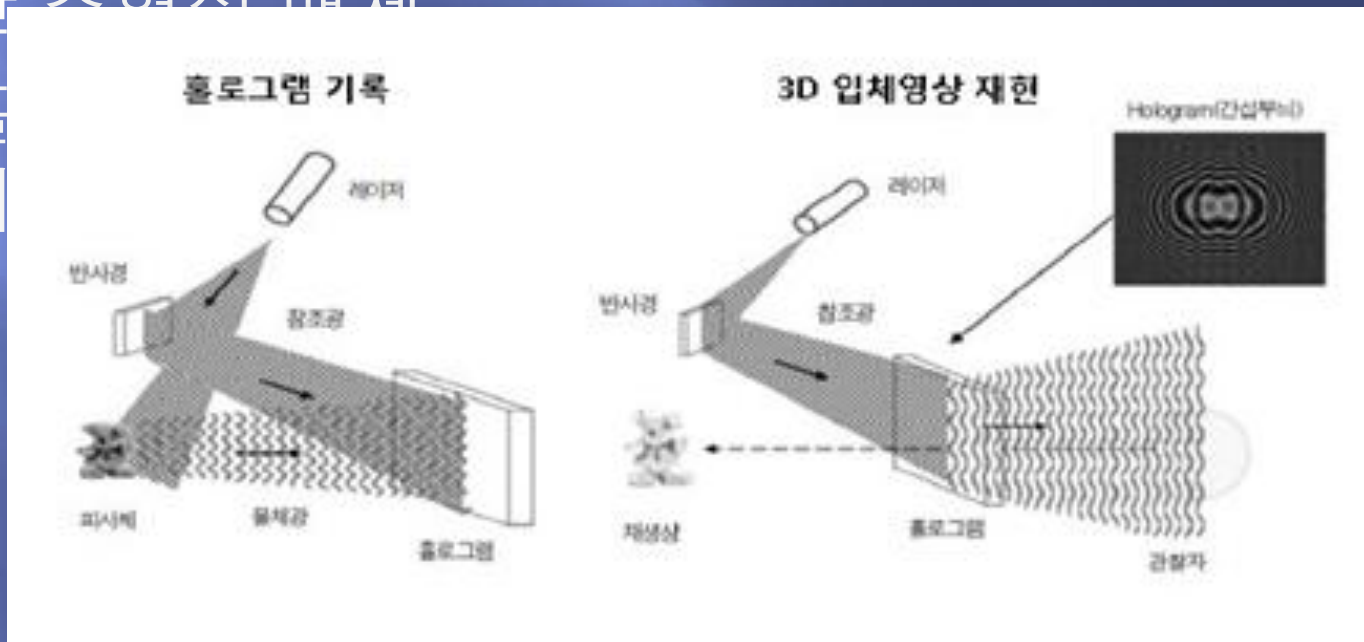
역사적 흐름

- 현대 퍼포먼스의 창시자로 미래파 시인 Filippo Tommaso Marinetti)가 미술과 연극을 결합하여 퍼포먼스의 독자적 영역을 확립
- 러시아 생산주의 예술
- '예술과 테크놀러지의 감수성을 통합'하는 바우하우스로 전개
- 1980년대에 이르러 음악과 미술, 무용, 공연의 포괄적 요소들의 결합으로 퍼포먼스는 하나의 새로운 장르로 받아들여졌으며 대중매체로서 각종 영상 미디어를 활용한 이미지 작업과 실험정신을 표현하는 중요한 수단으로 자리매김

5. 레이저 아트/ 홀로그램 아트 (Laser Art / Hologram Art)

- 빛은 주사하는 매체나 도구에 의해 작품에 그 영향력이 다르게 표현되며 인간의 감각 중 가장 예민하고 정확한 부분을 포착하는 시각을 극대화한 조형적 매체

□ 홀로그램



패션필름에 나타난 상호작용성

Digital Fashion Media application range

Type	Classification	Media realization technology
<ul style="list-style-type: none">-Fashion film-Fashion show-Fashion AD campaign-Fashion performance-Fashion movie-Media facade	<ul style="list-style-type: none">-Fashion film, fashion video-Visual performance arts-Digital stage setting and direction-Fashion image medium-New media exhibition and display	<ul style="list-style-type: none">-Video art-Video installation-Hologram art-Laser art-Network system-3D, 4D Mapping projection

패션과의 상호 작용성

패션부분에서 상호작용성의 발전 방식

첫째

- 가상적 기술을 통해 관객의 기분과 분위기, 감각 등의 감성적 인지 요소를 의복이나 영상에 직접 적용하여 표현되는 방식

둘째

- 인간과 상호작용하는 방식이 네트워크화된 미디어들과의 교류를 통해 인간과 교감.

뉴미디어를 가장 직접적이고 다양하게 활용하는 패션영상 부분은 물질과 비물질, 물질과 환경 등의 유기적 관계 속에서 인간의 내재적 감성과 외적인 조형적 표현성을 동시에 추구하는 방향으로 전개

뉴미디어와 감각의 변화

마셜 맥루한
(Herbert Marshall McLuhan)

- 1964년 『미디어의 이해』라는 저서를 통해 모든 미디어는 경험을 새로운 형태로 바꾸는 적극적인 힘을 갖는 은유

볼터와 그루신
(Jay David Bolter & Richard Grusin)

- 미디어의 궁극적인 목적을 감각 경험을 한 사람으로부터 다른 사람에게 전달하는 것으로 보는 한편, 영상 미디어는 외부의 대상을 비추어냄으로써 우리가 욕망하는 경험의 전달을 이루어 내고 해방감을 느끼게 해주며 인간의 커뮤니케이션 수단을 확장시킨다

에드몽 쿠쇼
(Edmond Couchot)

- 1988년 그의 저서 『이미지, 시각에서부터 연산까지(Images, De l'optique au numerique)』를 통하여 테크놀로지의 변화가 인간의 사고하는 방식과 가치 척도까지도 변화시킨다

참고문헌

- ▣ 김향자. 2015. 디지털 패션영상에 나타난 가상성 연구. 한국의류학회 16(5).
- ▣ 김향자. 2013. 디지털 패션에 나타난 알레고리적 특성연구. 부산대학교 이학박사학위논문.
- ▣ 이세리 한혜연. 2011. 디지털 영상 시대의 현대 패션쇼. 디자인학연구 통권 제94호(Vol.24 No.1), 129-140
- ▣ 미래부. 홀로그램시대를 준비한다. 2014
- ▣ WWW.DESIGNDB.COM
- ▣ <http://blog.naver.com/parkslab/220138894415>
- ▣ <https://www.youtube.com/watch?v=CqusBYOcaA4>
- ▣ WWW.PRADA.COM.
- ▣ WW.WKOREA.COM
- ▣ <https://www.youtube.com/watch?v=hKE5dFJZ2w8>