

복식 디자인에 나타난 상호 작용성의 표현 경향

권 정 숙

경북대학교 생활과학대학 의류학과 강사

The Expression Tendency of Interactivity in Fashion Design

Jung-Sook Kwon

Lecturer, Dept. of Clothing & Textiles, Kyungpook National University

(2005. 10. 27. 접수; 11. 10. 채택)

Abstract

"Interaction" here means an action that reciprocally affects each other. In this action each change and movement does not exist independently but acts upon each other.

The interaction of fashion design has undergone a lot of changing experiences. Besides it assumes the role of an appreciator that participates in the formation of work. This interaction breaks down the distinction between the designer as the maker and presenter of dress and the passive dresser and appreciator as its passive receivers.. Finally, it integrates the creator, receiver and technology altogether.

The interaction tendencies of fashion design treated in this study are classified into four types. First, the mechanism that is included as a part of work and the cognitive response that the observer experiences. Second, the response that fashion design displays towards the stimulus of circumstances. Third, the changeability of manipulation of fashion design. Fourth, the control that mechanism acts upon dynamic status by technology. As in may other fields of our life, interaction in fashion design reflects the change and interactivity of our thinking and ideas.

Key Words: fashion design(복식디자인), interactivity(상호 작용성), changeability(가변성), manipulation(조작)

I. 서 론

디지털 미디어와 정보 통신의 발달은 현대인의 일상생활뿐만 아니라 문화예술 영역의 패러다임에 전환을 가져왔다. 기존의 복식은 제작자의 손에 의해 완성되고 수용자의 착복(着服)을 통한 체험과 관조로 일관되던 고정된 구조 관계였다. 그러나 오늘날의 복식은 착복자의 행위나 과학 기술이 작품의 형태를 변화시키는 동인으로 작용하게 되어, 보다 적극적이고 능동적인 태도를 보이고 있다. 이러한

일방적인 복식 텍스트의 수용단계에서, 새로운 과학 기술이 제공하는 다양한 가능성과 결합되어 가변적이고 확장된 복식 디자인 표현의 지평을 형성하고 있다. 기술과 인간의 상호작용, 기술이 매개하는 복식과 인간, 복식과 환경 사이의 상호작용에 의한 새로운 복식 표현의 가능성은 인간·복식·기술 관계의 끊임없는 실험과 변화로 이어지고 있다. 상호 작용성(Interactivity)은 넓은 의미에서 인간이 주어진 환경 하에서 어떤 사물이나 사람 혹은 존재물들과 행하는 모든 행위를 뜻하며, 이러한 행위의가능성을 제공하는 매체를 상호작용적이라고 말한다¹⁾. 복식에 있어서 상호작용성은 복식의 직접적 체험을 통한 즉각적 반응과 복식 형

태를 변형시키면서 상호작용을 이끌어가는 수용자의 능동적인 역할의 생성 과정에서 파악될 수 있다. 상호작용성은 작품을 제시하는 주체로서의 디자이너와 수용자로서의 착복자와 감상자라는 구분을 지양했다. 그 대신 작가와 조작자, 과학기술의 합작에 의해 새로운 구조와 형태를 가지는 유동적 복식 구조를 형성하였다.

본 연구는 현대 디지털 사회의 문화적 욕구를 바탕으로 복식 표현 영역의 확장 가능성, 역동성을 부여하는 상호작용성의 의미, 그리고 복식에 나타난 상호작용성의 표현 경향을 살펴보았다. 먼저, 기존의 문헌 연구를 통하여 상호작용성의 의미와 예술 영역에 나타난 상호작용성의 정의와 양상을 살펴보고, 이어서 현대 복식에 나타난 상호작용성의 표현 경향과 특성을 고찰하였다.

II. 상호 작용성의 이론적 고찰

사전적 의미에서 상호 작용성(相互作用性)이란 서로 작용하고 영향을 끼치는 행위를 말한다. 이것은 각각의 변화와 움직임이 독립하여 있지 않고 서로 상호작용하는 것을 의미한다. 상호작용성이라는 용어는 인터넷으로 대표되는 뉴미디어의 등장과 더불어 기존의 미디어와 구별되는 가장 큰 특징으로 주목받고 있다. 상호작용성은 많이 언급되는 만큼이나 그 사용자나 지칭 영역에 있어서 다양한 양상으로 표현되고 있다.

예술적 관점에서 카메론(Cameron)은 상호 작용성을 어떤 작품이나 표현물에 수용자가 참여하여 통제할 수 있는 가능성으로 보았다²⁾. 박영란(2002)은 이를 재현에서 탈피하여 매체를 통하여 관람자의 참여를 유도하고, 그로 인해 발생하는 행위를 통하여 과정과 변화를 담아내는 미술을 인터랙티브 아트라 칭하였다³⁾. 인터랙티브 아트의 특성은 로이 애스콧(Ascott)이 언급한 '접속, 몰입, 상호작용, 변형 그리고 발생'이라는 단계를 거치며 변모하는 성질이다⁴⁾. 예술에 있어서 상호작용성의 경향은 1910년대부터 시작한 다다이즘 운동을 원류로 하여 작품의 구성 소재 속에 미디어적인 장치가 포함된 아트 앤드 테크놀로지(art & technology)경향에서

구체화되어 나타난다.

야마구찌(山口勝弘)는 조형 예술에서 1950~1960년대에 걸쳐서 진행된 상호작용성의 단계를 다음과 같이 구분하였다. 첫째, 작품의 일부로서 포함하고 있는 메카니즘(mechanisme)과 그것을 보는 감상자가 체험하게 되는 지각반응이다. 그 대표적 예는 시각적 착시 형상으로 대표되는 옵티컬(optical)이다. 둘째, 작품의 구조로 도입된 메카니즘이 외부환경의 자극에 반응하는 것이다. 칼데(Calde, A)에 의해 대표될 수 있는 움직이는 조각(모빌)이 가장 널리 알려진 예이다. 셋째, 작품을 구성하는 몇 개의 텍스트가 가변적인 상태로 관람자에 의해 조각이 가능한 경우이다. 그 예는 부루노 무나리(Bruno Munari)의 조립 조각이다. 넷째, 작품의 일부로 포함되어 있는 메카니즘이 테크놀러지에 의해 동적 상태를 제어하는 경우이다. 이는 컴퓨터 기술의 기초이론이 된 노버트 위너(Nobert Wiener)의 사이버네틱스 이론에 의거한 작품을 제작한 니콜라 쉐페르(Nicolas Schoffer)와 짜이 웨잉(蔡文穎)의 작업으로 대표된다. 쉐페르는 1950년대에 들어 구성주의적인 기하형태의 조각을 발표해 왔다. 그는 50년대 후반부터 작품이 놓여진 외부환경에서 발생하는 갖가지 자연조건의 변화를 센서에 의해 수신하는 방법을 작품에 도입했다⁵⁾.

III. 복식에 나타난 상호 작용성의 표현 경향

복식에 나타난 상호작용성의 표현 경향은 첫째, 복식 구성 요소 자체의 메카니즘과 감상자에 의해 체험되는 지각적 반응성; 둘째, 복식을 구성하는 요소들이 하나의 기능에 대한 고정된 역할만 하는 것이 아니라 역동적인 변화의 가능성을 내재한 가변성; 셋째, 그리고 디지털 문화 속에서 인간복식과 학 기술의 상호관련성을 통한 유기적이며 끊임없이 성장하는 특성으로 파악할 수 있다.

1. 구성요소별 반응성

복식디자인에 표현된 반응성은 복식 구성 요소의

메카니즘과 그것을 보는 감상자가 체험하게 되는 시각 반응적 상호작용성과 외부환경의 자극에 복식의 시각적-동적 형태가 변화하는 과정을 인지하는 구성요소별 반응성으로 구분할 수 있다. 테크노 텍스타일(Techno Textile)⁶⁾에서 보여 지는 다양한 신소재들은 관념적 의도를 부정하고, 옵티컬(optical) 이미지<그림1>, 프랙탈(fractal) 이미지<그림2>, 므와레(moire) 이미지<그림3>와 같이 순수한 시각 반응을 표현하는 시각 효과로 복식디자인에 적용되었다. 외부환경에 대한 자극에 반응하는 형태적 변화는 일시적인 시각 반응으로서 변화 과정에 대한 시각적 주목성이 높다. 이러한 반응은 개더스커트의 동작에 의한 개더의 율동적인 움직임, 얇은 소재의 원피스에 장식된 프린지의 리듬<그림4>⁷⁾, 조명에 의해 다양한 색감을 연출하는 메탈 소재와 악세사리나 단위(unit)로 구성된 소재 개체의 흔들림<그림5>, 탄성과 드레이프성에 의한 소재의 형태 변화<그림6> 등의 다양한 방법과 형태로 표현된다.



〈그림1〉 Hussein Chalayan, '02 The Supermodern Wardrobe



〈그림2〉 Masashi Honda (1996). Techno Textile



〈그림3〉 Ally Capellino, 1998 The London fashion Book



〈그림4〉 Gucci, '04, Plus 81, n.23



〈그림5〉 Paco Rabanne, '04 S/S Paris Collections



〈그림6〉 Sharon Wauchob, '04 S/S Paris Collections



〈그림7〉 Hussein Chalayan 00 F/W Paris Collections



〈그림8〉 Hussein Chalayan 00 F/W Paris Collections

형 될 수 있는 요소들이 본래의 특성을 버리지 않고 변형되어 시간과 공간에 따른 변화에 의해 유기적인 역동성을 특성으로 하고 있다. 복식은 디자이너가 의도하는 복식 이미지가 완성품으로 제시되는 수동적 관계가 아니다. 이는 복식이라는 텍스트에서 디자이너와 관객이 개방된 사고에 의해 상호 교차적으로 새로운 의미를 생성하는 열린 구조로서의 특성을 가진다. 복식의 요소들은 전혀 새로운 의미로 작용되거나 구성되는 과정과 착용 시에 일시적 변환의 특성을 나타낸다. 복식에는 예술 작품과 구별되는 소극적 의미의 자율성이 내재되어 있다. 즉, 복식은 목적성에 의해서 착용의 방법과 체형적 특성에 의해 복식 자체의 형태미가 달라질 수 있다. 그 자체가 고정된 형태를 형성하지 않고 착용 시에 특징적인 형태미를 구성하는 비구조적 형태를 띤 복식도 같은 맥락으로 파악할 수 있다. 복식의 가변성은 확장되어 재킷의 포켓이 가방으로 변화되거나 복식이 다른 아이템인 식탁이나 의자, 텐트가 되는 등의 실질적인 개체로의 변형의 형태를 취하기도 한다. 이러한 형태 변형의 특성은 그 변화가 일시적이다.

2. 가변성

복식은 불변하는 요소로 구성된 것이 아니라 변

A에서 B로의 변형 시에 A의 형상은 B형상 내에 내재된 기능과 형태로 은폐되어진다. 특히, 복식의 가변성은 퍼포먼스나 이벤트 형식이 부각되고 있는 패션쇼에서 자주 등장한다. 이러한 실험적이고 독창적인 디자이너의 작품 컨셉에 의해 다양한 방식으로 표현되고 있다.

〈그림7〉,〈그림8〉은 후세인 샤라얀 (Hussein Chalayan)의 작품으로 무대에 설치된 테이블이 스커트가 되고 의자 커버가 원피스가 되는 퍼포먼스적 패션쇼를 선보였다⁸⁾. 모델들이 평범한 거실 같은 무대에서, 순식간에 의자와 테이블이 옷으로 형태와 용도가 변형되는 장면을 연출함으로써, 관람자들에게 충격적인 감동과 유희적 즐거움을 제공하였다. 이러한 특성은 ‘디자이너의 옷을 입고 있는 모델’이라는 하나의 고정된 장면(scene)이 아니라 옷의 독특한 기능이나 형태로 변화되는 과정을 나타내는 연속 장면(sequence)으로 표현되었다. 복식의 가변성은 A, B의 독립적 형태 특성뿐만 아니라, A에서 B로의 변화하는 과정에 시각적 주목과 관심을 집중시키는 특성을 가진다.

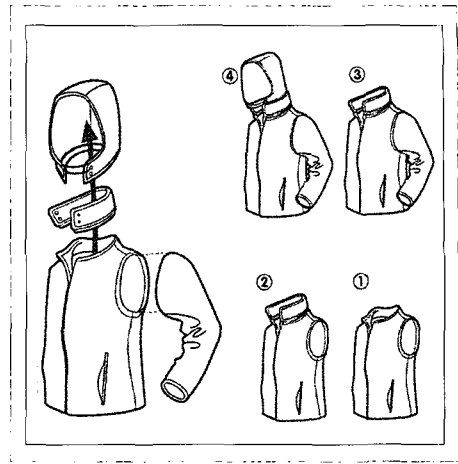
복식의 변형가능성은, 모더니즘의 대전제인 작품 자체의 완결성이라는 측면과는 구별된다. 이 변형가능성은 착장 방식에 따라 다양한 조형미와 잠재된 기능성의 표현이 가능한 이동성(mobility)의 특성을 중심으로, 착용자의 참여와 외부적인 여건에 의해 다른 형태와 기능으로 변형될 수 있다. 장애란(2002)은 실험적인 의미에서, 현대복식을 ‘단순히 입는 것’이라는 개념을 탈피하여 ‘형태변환 가능 형태’, ‘다양한 기능성의 표현’이라는 관점으로 설명⁹⁾하였다. 〈그림9〉,〈그림10〉은 착용자의 선택에 의해 아이템의 형태 변환이 가능한 zip-up)



〈그림9〉 Patrix Cox 'Pieces', '00 The Supermodern Wardrobe



〈그림10〉 Patrix Cox 'Pieces', '00 The Supermodern Wardrobe



〈그림11〉 Patrix Cox 'Pieces', '02 The Supermodern Wardrobe

니트와 스커트이다. 이것들은 형태변형의 가능성에 의해 하나의 아이템이 다양한 형태를 연출할 수 있는 가능성을 지니고 있다. 〈그림11〉은 모자, 칼라, 소매, 조끼라는 아이템들이 지퍼나 탈부착용 부속품(pop studs)으로 구성되어져서 조합/해체가 가능한 구조의 점퍼이다. 이러한 구조의 특성은 하나의 복식 구조가 아니고, 4가지의 다양한 형태변환 효과를 지닌 모듈(module)개념의 적용에 의한 것이다. 모듈은 전체를 형성하는 종속적 부속물이 아니라 개체의 자율성과 다양성을 내재한 복식의 역동성으로 표현되었다.



〈그림12〉 C.P.Company, '01 The Supermodern Wardrobe

〈그림12〉은 2001년 S/S C.P.Company의 폴리우레탄(polyurethane) 소재의 재킷으로 필요에 따라 공기를 주입하여 팔걸이 의자로 형태가 변할 수 있다. 이 재킷을 구성하는 텍스틴 재킷과 팔걸이 의자라는 이질적 요소들은 외부적 자극인 공기 주입이라는 착용자의 행위를 통하여 입을 수 있는 의자, 앉을 수 있는 옷이라는 새로운 의미 형태로 변환되었다. 입을 수 있음과 앉을 수 있음의 이중기능성을 동시에 지닌

고정된 형태가 아닌 조각이나 외부적 자극에 의해 형태가 변환되는 선택적 형태변환 가능성을 지닌다. 이것은 재킷과 의자의 형태를 동시에 취하는 것이 아니라 2개의 상태가 동전의 양면처럼 하나가 선택되면 다른 하나의 형태나 기능은 은폐된다. 형태 변환의 가교(架橋)적 역할을 하는 공기 주입과 같은 외부의 작용에 의해, 이전의 형태와는 의미를 단절하고 전혀 다른 형태와 기능을 가진 다른 텍스로 변형된다.

3. 기술과 복식의 작용성

기술과 복식의 상호작용성은 건축분야에서 계획된 의도 안에 이미 존재 해 왔다. 이 양자의 상호작용성은 오브제와 기능보다도 모든 물리 현상이 내포된 잠재적인 힘에 기인한 기술적인 혁신을 제안하는 것으로서, 이를 통해서 산업에 새로운 제안을 하고자 했던 키슬러(Kiesler, F.J)의 상호현실주의(Correalism)와 유사한 특성을 지니고 있다. 그는 키슬러의 공간이론인 “형태는 기능을 따르지 않는다. ……현실성을 따른다.”는 주장처럼 건축과 복식을 구성하는 요소들은 불변하는 것이 아니라 필요와 자극에 의해 변형될 수 있다¹⁰⁾.

현대 복식에 나타나는 상호작용성의 표현 경향은 디지털 유목민의 문화적 배경 속에서 테크놀러지와 복식의 상호작용으로 나타난 슈퍼모던 복식(supermodern wardrobe)이 대표적이다. 인류학자인 아우제(Auge, M)는 ‘슈퍼모던’이라는 용어를 현대인이 생활하는 도시 환경 속에서 장소를 이동하면서도 여러 가지 작업능력을 수행할 수 있는 조건인 ‘슈퍼모던 상황(condition)’에서 언급하였다. 슈퍼모던 복식은 경우에 따른 유용한 기능성과 신체 적응과 편의성을 내포하고 있다¹¹⁾. <그림 13>은 캐주얼한 점퍼 내부에 바람과 비를 막을 수 있는 기능성 점퍼 형태가 내장되어 있는 것이고 <그림 14>는 맥박, 체온, 혈압 등의 신체 리듬을 확인할 수 있는 센서의 역할과 오디오 기능이 내장된 다기능 운동복¹²⁾이다. 최지영, 간호섭(2003)¹³⁾과 한윤숙(2000)¹⁴⁾은 디지털 유목민(digitalnomad)이라는 신인류의 문화와 복식의 관계성 연구를 통하여 ‘인간과 상호작용하는 복식’의 개념으로 디지

털 복식을 중요한 경향으로 분석하였다. 21세기의 디지털 기술 발전은 영화, 광고, 패션, 건축, 미술, 문화 등 여러 분야에 새로운 기술적 매체의 제공과 다양한 가능성 및 인식의 변화를 제공하였다. 디지털 유목민은 디지털 기술이 문화와 예술을 지배하는 중요한 역할을 하고 있는 현대 사회에서 비행기, 기차 등의 과도기적인 공간(transitional space)으로 이동하며 일하고 생활하며, 일과 레저를 동시에 즐기는 현대인을 의미 한다¹⁵⁾. 슈퍼모던 복식은 테크놀로지가 단순히 의복의 부속물처럼 첨가된 것이 아니라 승객 및 승무원과의 의사소통이 가능한 LCD 스크린과 마이크론이 내장된 비행기 승무원의 유니폼<그림 15>, <그림 16>과 같이 허구로 보였던 디지털 패션이 입을 수 있는 기능성과 미적인 특성이 고려된 ‘패션과 기술이 결합된 의복’으로 현실화되어, 실용적·기능적·조형적 가치가 주목되는 아이템으로 성장하였다.



<그림 13> Issey Miyake, '00 F/W
The Supermodern Wardrobe



<그림 14> 다기능
운동복, New
Nomads



<그림 15>
승무원 유니폼,
New Nomads



<그림 16> 유니폼의 구조
(LCD스크린과 이어폰),
New Nomads

IV. 결론

서론에서 말했듯이 상호작용이란 인간이 어떤 환경 하에서 사물이나 사람 혹은 존재물들과 행하는 모든 행위를 뜻한다. 이러한 상호작용성은 컴퓨터로 매개된 정보사회의 중요한 개념으로 활발히 논의되어 왔으며, 예술·광고·건축 분야에서도 다양한 양상으로 전개되고 있다. 상호작용성에서 핵심적인 개념은 정보 혹은 물리적 세계에서 어떤 요소들에 대한 사용자의 통제(control) 가능성이다. 이는 여러 영역에서 서로 작용하고 영향을 끼치는 중요한 관계를 형성해 가고 있다. 복식에서 상호작용성은 일반적인 복식의 수용 단계를 탈피하고, 즉각적으로 반응하고 변화하며 과학 기술을 수용한 다양한 기능과 창조적인 형태로 표현될 수 있는 가능성을 제공하였다. 복식에 나타난 상호작용성의 표현 경향은 첫째, 복식 내부에 포함된 메카니즘과 그것을 보는 감상자가 체험하게 되는 지각반응과 외부 환경의 자극에 복식의 시각적·동적 형태가 변화하는 과정을 인지하는 반응성으로 나타났다. 둘째, 상호작용성의 가변적 특성은 복식을 구성하는 텍스트들이 본래의 특성을 버리지 않고 변형되어 다양한 형태와 의미로 변화하는 역동성으로 표현되고 있다. 셋째, 기술과 복식의 상호작용성은 복식의 형태와 기능을 통제할 수 있는 매체를 사용하여 다양한 기능과 형태로 표현될 수 있는 디지털 복식으로 표출되었다. 복식에서 상호작용성은 인간·복식·기술의 관계에서 유기적이며, 끊임없이 성장하는 열린 구조로 작용하여 복식 조형의 새로운 시도와 표현 영역 확장의 가능성을 제공하고 있다.

본 연구를 바탕으로 현대 디지털 사회를 살아가는 현대인의 문화적 욕구와 복식의 상호 현실주의적 표현 경향을 관련시켜 고찰함으로써, 앞으로의 복식디자인 발전 경향을 가늠하는데 많은 도움이 되기를 기대한다.

참고문헌

1) Lombard, M., Snyder-Duch, J. (2001).

Interactive advertising and presence: A Framework. 자료검색일, 2005. 9. 20. 자료출처 <http://jiad.org/vol11/no2>

- 2) 최영균 (2001. 9. 8). 인터랙티브광고에 있어서 상호작용성이 갖는 의미와 역할. *한국광고홍보학회 conference 발표집 5*. 자료검색일, 2005. 9. 1. 자료출처 <http://kadpr.or.kr>
- 3) 박영란 (2002). 미술에 있어서 상호작용성의 기원과 의미. *현대미술관연구 13*, pp.185-200.
- 4) Ascott, R., 아트센터 나비 학예연구실 역 (2000). *새로운 예술의 태동과 미학적 과제*. 아트센터 나비, p.40.
- 5) 山口勝弘 (1993). 조형예술과 상호작용성. *현대미술관 연구 4*, pp.92-101.
- 6) Sarah, E., Marie, O. (1996). *Techno Textile*. Newyork: Thames & Hudson, p.104.
- 7) Yamashita, S. (2004). *Plus 81*. Tokyo: Creators on the Line 23, p.80.
- 8) 장안화, 박민여 (2001). 현대 패션쇼에 나타난 퍼포먼스적 요소. *복식 5(4)*, pp.71-80.
- 9) 장애란 (2002). Hussein Chalayan의 실험적 디자인. *복식 52(2)*, pp.91-107.
- 10) 김성신, 양철권, 임종엽 (2003). 프레드릭 J. 키슬러의 상호현실주의를 통한 디지털 공간에 관한 연구. *대한건축학회 학술발표논문집 23(1)*, pp.453-456.
- 11) Bolton, A. (2002). *The Supermodern Wardrobe*. London: V&A Publication, p.7.
- 12) Philips, K. (2000). *New Nomads*. 010 Publishers, Newyork: Rotterdam, p.36.
- 13) 최지영, 간호섭 (2003). 잡노마드의 문화와 패션스타일에 관한 연구. *복식 53(1)*, pp.129-141.
- 14) 한윤숙 (2000). 21세기 디지털 유목민 문화에 나타난 현대 패션 디자인 연구. 세종대학교 박사학위논문, p.4.
- 15) 김혜정 (2004). 21세기 현대 패션에 나타난 타 영역과의 상호텍스트성에 관한 연구. *복식 54(2)*, pp.105-119.