

논문접수일 : 2011.12.24

심사일 : 2012.01.05

게재확정일 : 2012.01.21

미디어로서의 의복의 속성 및 상호관계성 - 재매개 이론을 중심으로 -

Clothing as a medium and the interrelationship
- Focused on the remediation theory-

주저자 : 김지인

단국대학교 인터하이브리드디자인전공 박사과정

Kim ji-in

Dept. Inter-hybrid design, Dankook university

공동저자 : 강혜승

단국대학교 예술조형대학 패션·제품디자인과 교수

Kangi hae-seung

Dept. Fashion·Product design, Dankook university

1. 서론

- 1.1. 연구배경 및 목적
- 1.2. 연구관점 및 방법

2. 이론적 배경

- 2.1. 미디어의 개념과 재매개
- 2.2. 비매개와 하이퍼매개
- 2.3. 재매개 방식의 유형

3. 선행 연구

- 3.1. 의복의 사회·문화적 특성
- 3.2. 예술 미디어와 의복의 상호관계
- 3.3. 기술 미디어와 의복의 상호관계

4. 분석 및 종합

- 4.1. 재매개의 관점으로 본 의복의 특성
- 4.2. 예술미디어와 의복의 재매개 유형
- 4.3. 기술미디어와 의복의 재매개 유형
- 4.4. 의복의 재매개 유형의 의미

5. 결 론

참고문헌

논문요약

본 연구는 미디어로서의 의복의 속성에 주목하고, 의복과 다른 미디어의 상호매개 관계를 살펴보았다. 이를 바탕으로, 디지털 기술의 발달과 함께 등장한 웨어러블 컴퓨터와 스마트 의류와 같은 디지털 매체적 특성을 가지는 의복의 방향에 대해서도 조망해보고자 했다. 본 연구에서는 마셜 맥루한이 의복을 미디어로 규정했던 연구에 근거하여, 의복이 독립된 하나의 미디어로서 다른 미디어와 적극적으로 상호매개를 하고 있는 것으로 판단했다. 이어 볼터와 그루신의 재매개 이론을 분석의 틀로 사용하여 미디어로서의 의복의 특성을 규명하고, 다른 미디어와 어떠한 방식으로 상호매개 해왔는가를 분석했다. 그 결과, 미디어로서의 의복은 물질적으로는 하이퍼매개적이지만, 자아의 측면에서는 하이퍼매개적 측면과 비매개적 측면을 동시에 지니고 있음을 알 수 있었다. 또한 사회적인 측면에서는 투명한 비매개적 매체라 규정할 수 있었다.

다른 미디어와의 관계에 대한 연구를 통해서도 의복이 회화, 조각과 같은 예술 미디어와 기술적 미디어, 즉 테크놀러지와 다양한 방식으로 상호 재매개하며 변화되어 왔음을 알 수 있었다. 그동안의 새로운 기술들은 의복의 형식을 대부분 그대로 수용하는

재매개 방식이었다. 반면, 유비쿼터스 컴퓨팅의 개념이 대두되면서, 다른 미디어에서 적극적으로 의복과의 교류를 필요로 하게 되면서 새로운 미디어가 의복을 개선 및 개조하기 시작한 것으로 보인다. 사회적으로, 심리적으로 뉴테크놀러지와 결합된 의류가 받아들여지지 못하고 있는 것은 이로 인한 반투명, 불투명한 특성에 기인함을 알 수 있었다.

주제어

재매개, 뉴미디어, 하이퍼미디어

Abstract

This study focused on a characteristic of clothing as a medium and contemplated the interrelationship with clothing and other media. In addition to this, this study also tried to get a perspective of the progression of clothing that has the characteristic of digital media such as a wearable computer and smart clothing. In this study, based on McLuhan's definition, clothing as a way of media, clothing was viewed as an independent medium that intermediates with other media actively. Using Bolter&Grusin's remediation theory as an analytical frame, this study defined characteristics of clothing as a medium and analysed the way of intermediation of clothing with other media. As a result, it is concluded that clothing as a material has hypermediacy but clothing as the tool of self reflection has hypermediacy and immediacy simultaneously. And viewed clothing from social aspect, it is a transparent and immediate medium.

From antecedent studies on the relationships with other media, it is clear that clothing has been changing through diverse intermediation with artistic media, such as paintings and sculptures, and technological media. New technologies so far has been remediated with clothing as the way kept the form of clothing unchanged. Recently, with the appearance of the concept of ubiquitous computing, new media has been started to improve or refashion clothing from the needs to communicate with clothing more actively. It is the conclusion of this study that the reason clothing combined with new technology has not been accepted socially and psychologically stems from translucent and opaque character of clothing.

Keyword

remediation, new media, hypermedia

1. 서론

1.1. 연구배경 및 목적

오늘날의 사회에서 미디어는 인간생활의 여러 측면에 깊숙이 관계하고 있다. 따라서 새로운 미디어가 출현했을 때 그것이 인간 사회에 미치는 영향은 많은 연구자들의 관심의 대상이었으며, 디지털 미디어 간의 기술융합이 활발히 이루어지고 있는 최근에는 미디어 간의 상호 영향관계에 대한 연구 또한 중요시되고 있다. 구술문화와 문자문화, 인쇄매체와 디지털 매체간의 상호 관계에 대한 연구¹⁾가 지속적으로 이루어지고 있는 점을 고려하면 새로운 미디어의 등장은 오히려 구(舊)미디어에 대한 연구를 촉진시키는 계기를 부여한다고 볼 수 있다.

의복은 피부의 확장이며 곧 미디어라는 맥루헌(McLuhan, 1964/1997)의 연구에 근거하면 사실상 의복은 가장 친근하면서도 오래된 미디어 중 하나라 할 수 있다. 바르트(Bartes)는 옷이야말로 강력한 커뮤니케이션과 의미작용의 기호학적 미디어라는 진술을 한 바가 있으며(김성도, 2008, 재인용), 김성도(2008)는 정보통신기술이 인간의 몸에 가깝게 접근하는 단계를 넘어서 아예 인간의 몸속으로 완전히 침투해가고 있는 현 시점에서 미디어 기술이 물리적으로 사람들의 의복과 신체에 물리적으로 통합되는 방식들을 분석하고 상호 영향관계를 밝혀내는 연구의 중요성에 대해 강조하고 있다. 또한 조소영, 양숙희(2011)도 패션을 매체예술론과 상응하는 매체적 개념으로서의 의복의 개념에 접근해야 함을 논하고 있다. 특히 최근 들어 웨어러블 컴퓨터, 스마트 의류와 같은 복합적 미디어가 탄생하면서 뉴미디어²⁾적 속성을 지닌 매체로서의 의복의 가능성이 열리고 있다.

이와 같은 현상은 디지털기술 기반의 뉴미디어들이 출현하면서, 의복이 문화적, 사회적 관계망 속에서의 상징적인 매체로서의 의복이라는 기존의 기능에 국한되지 않고, 하나의 독립된 미디어로서 뉴미디어와 적극적인 상호 교류를 시작했다고도 볼 수 있다.

1) 대표적인 학자로 앞서 언급한 볼터와 그루신 외에 캐나다의 커뮤니케이션 학자인 해럴드 이니스(Harold Inis), 마셜 맥루헌(Marshall McLuhan), 월터 옹(Walter J. Ong)등을 들 수 있다.

2)일반적으로 뉴미디어는 새로운 디지털 네트워크 커뮤니케이션과 관련된 여러 매체들, 즉 인터넷, 컴퓨터 관련 멀티미디어 등을 떠올릴 수 있다. 김상민(2011)은 뉴미디어에 대해 레브 마노비치의 뉴미디어의 원칙인 디지털화, 모듈화, 자동화, 다양화, 트랜스 코딩에 근거하여 뉴미디어란 디지털화 된 정보를 생산, 조작, 유통의 효율을 위해 반복적으로, 그리고 자동화 된 방식으로 다른 형식으로 변형시킬 수 있는 미디어의 과정을 의미한다고 정의하고 있다. 본 연구에서는 이에 근거하여 디지털 기술에 기반한 미디어를 뉴미디어로 규정한다.

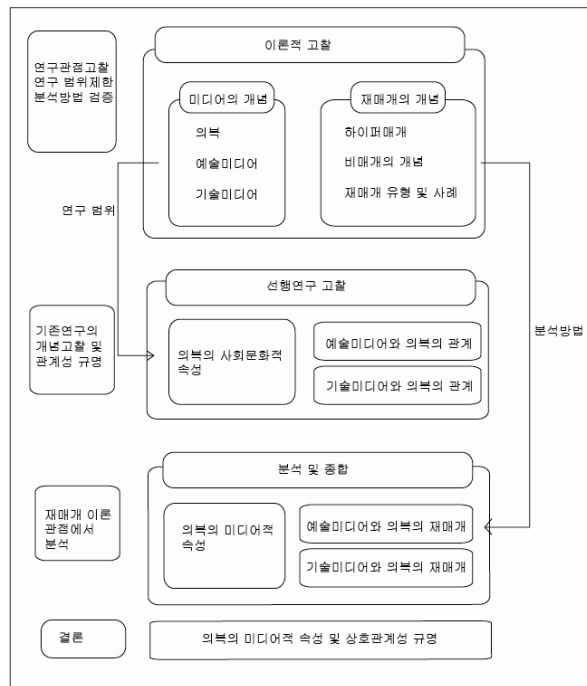
본 연구는 이와 같은 점에 주목 하여, 매체미학의 관점에서 의복의 속성을 살펴보고, 의복이 어떠한 방식으로 다른 미디어들과 상호관계를 맺어 왔는가를 연구해 보고자 한다. 이를 통해 웨어러블 컴퓨터와 스마트 의류와 같은 디지털 매체적 특성을 가지는 의복이 나아갈 방향에 주는 시사점에 대해서도 조망해보고자 한다.

1.2. 연구관점 및 방법

본 연구는 문헌 연구를 중심으로 이루어진다. 본고에서의 미디어의 개념은 캐나다의 미디어 학자인 마셜 맥루헌의 미디어 개념을 바탕으로 하고 있다. 이는 미디어로서의 의복의 속성에 주목한 맥루헌의 관점에서 본 연구가 비롯되었기 때문이다. 의복과 다른 미디어와의 상호관계의 분석의 틀로서는 볼터와 그루신의 재매개 (remediation) 이론을 근거로 삼고 있다. 볼터와 그루신(Bolter&Grusin,1998)은 새로운 미디어가 구미디어의 시각적, 언어적 방식에 어떠한 영향을 주는지와 그에 따른 인문학적인 변화에 대한 연구를 보여주고 있다. 새로운 미디어가 등장하면 구시대 미디어는 쇠퇴할 것 같지만 사실상 그렇지 않으며, 미디어는 상호 인정 혹은 경쟁하면서 서로를 개조하는 속성을 가진다는 것이 그들의 주요 논점이다.

재매개 이론을 분석의 틀로 삼은 이유는 첫째로 재매개 이론이 맥루헌의 이론을 기반으로 삼고 있기 때문이며, 둘째로 재매개 이론의 미디어 간의 융합 및 혼성적 결합관계의 관찰을 통해 새로운 미디어의 이해를 시도하는(오은경,2008) 특성은 본 연구의 목적에 적합한 이론적 틀을 제공해 준다고 판단했기 때문이다. 따라서 이론적 배경으로 본 연구의 바탕이 되는 미디어의 개념 및 재매개론에 대해 알아볼 것이다. 이를 통해 의복과의 상호관계성을 알아볼 미디어의 종류 및 범위를 제한할 것이다. 이론적 배경이 되는 2장 중에서 비매개 및 하이퍼매개, 재매개의 유형은 상당부분을 재매개 이론의 주창자인 볼터와 그루신의 저서에서 인용, 정리하였음을 먼저 밝혀둔다.

이후 선행 연구들을 통해 의복의 개념 및 미디어와의 상호관계성을 살펴본 뒤, 재매개 이론의 관점에서 재분석 및 종합해 볼 것이다. 본 연구를 통해 의복이 미디어로서 가지는 속성 및 다른 미디어와의 관계를 규명해 봄으로써, 앞으로의 의복의 연구에 있어 새로운 관점을 제시하고자 했다는 데에 그 의의를 두고자 한다.



[그림 1] 연구방법 및 과정 개념도

2. 이론적 배경

2.1. 미디어의 개념과 재매개

‘미디어 medium/media’는 ‘중간의’ 또는 ‘매개하는’의 뜻을 가진 라틴어 ‘medius’에서 유래한다. 즉, 넓은 의미에서 보면 미디어는 서로 다른 장소와 시간, 또는 심지어 서로 다른 차원사이의 소통을 가능하게 하는 매개체라고 말할 수 있다(오은경, 2008). 좁은 의미에서는 전자매체나 매스미디어를 지칭하는 용어로 이해할 수 있으며, 온라인 네트워크 환경을 미디어 환경으로서 규정할 수 있겠다(안진근, 한정엽, 2010). 위와 같이 일반적으로 미디어라 하면 라디오, TV, 컴퓨터, 휴대전화와 같은 뉴미디어들을 떠올리기 쉽지만 ‘매개체’로서의 미디어의 본질에 주목을 하면 미디어의 개념은 무한히 확장될 수 있다. 맥루헌(1964/1997, p.7)은 “미디어는 메시지다”라며 “모든 미디어는 우리 자신의 확장”이라 주장하고 있다. 이어 모든 미디어는 경험을 새로운 형태로 바꾸는 적극적인 힘을 가진 의미라고 논하고 있다. 즉 우리 주변의 모든 테크놀로지, 즉, 전기는 물론 바퀴, 도로, 집, 심지어 종이까지도 커뮤니케이션으로서의 운반의 기능을 하는 미디어라 할 수 있으며, 의복 또한 인간 기능의 확장으로서의 미디어로 볼 수 있다는 것이다.

한편, 볼터와 그루신(1998)은 미디어를 “a medium is that which remediates(미디어란 재매개하

는 그 무엇)”라고 정의하고 있다. 재매개란 볼터와 그루신(1998)이 처음으로 제시한 개념으로, 어떤 미디어의 경우에 있어서도 ‘내용’은 항상 또 다른 미디어가 된다는 맥루헌의 말을 인용하면서 “하나의 미디어가 다른 미디어 안에서 재현되는 것”이라 정의한다. 예를 들면 사진은 회화를, 영화는 연극과 사진을 그리고 텔레비전은 영화, 라디오를 재매개 해왔는데, 이러한 재매개의 관행은 현대의 미디어에서 뿐 아니라 15세기와 16세기의 인쇄업자가 필사본을 재매개한 것에도 적용됨을 이야기하고 있다. 즉, 미디어는 재매개하는 그 무엇이며, 다른 미디어의 기술, 형식, 사회적 의미를 전유하며 그것들과 경쟁하거나 그것들을 개조하고자 한다는 것이다. 주목할 점은, 이와 같은 재매개는 선형적으로 일어나는 것이 아니며, 오래된 미디어도 새로운 미디어를 재매개 할 수 있다고 주장한다는 점이다. 이는 모든 것이 그물망(web)처럼 얽혀 상호 영향을 주고 있는 현대 사회에서의 미디어의 특성을 잘 나타내고 있다. 볼터와 그루신의 미디어에 대한 정의를 바탕으로 보면 회화, 판화, 영화, 사진과 같은 미디어는 시각을 중심으로 하는 인터페이스를 가지는 예술영역에서의 주된 미디어라고 볼 수 있다.

이 외에도 미디어는 인간사회의 구조를 혁신적으로 바꾸어놓는 기술자체에 혁명적 의미를 내포하고 있는 것이 있다. 그 중에서도 여러 학자들이 가장 대표적으로 꼽고 있는 것은 인쇄술을 예를 들 수 있다. 해럴드 이니스는 인쇄술은 서구사회의 시간중심 조직을 공간중심 조직으로, 권위의 주체를 교회에서 국가로 이전시켰다고 주장했으며(강준만, 2009, 재인용), 맥루헌은 귀족계급의 지식의 독점을 종식시키고 우리 세계를 지배하고 있는 기계원리의 중심인 ‘반복성’을 초래한 핵심기술로 보고 있다(맥루헌, 1964/1997). 찰리 기어(Gere, 2002/2006)는 방적기를 노동과정을 고정 자본으로 구체화시킴으로써 인간 노동을 분업화, 자동화시킴으로써 자본주의를 가능케 한 주요한 기술적 혁명으로 보고 있으며, 카스텔(Castells, 2000/2003)은 디지털 기술을 오늘날 정보기술혁명을 가능케 한 주요 기술로 보고 있다. 이와 같은 미디어는 내용보다는 기술(technology), 그 자체로서 하나의 환경을 형성하는 기술적 자연주의(technological naturalism)(강준만, 2009)를 형성한다.

앞선 연구들을 종합해보면, 미디어란 장소와 장소, 시간과 시간, 차원과 차원 간을 매개하는 그 무엇이며 상호 재매개하면서 존재한다고 정의 내릴 수 있겠다. 본 연구에서는 대중매체, 전자매체와 같은 좁은 의미의 미디어 개념이 아니라 맥루헌과 볼터, 그루신의 관점을 바탕으로 우리 주변에서 상호 재매개하는

모든 테크놀로지를 미디어라고 규정짓고자 한다. 그 중에서도 회화 조각, 판화와 같이 예술에서의 커뮤니케이션을 주로 수행해 온 매체를 예술미디어로 분류하고, 의복과 관련된 각종 기술적 요소 및, 방직기, 디지털 기술과 같이 그 안에 내포된 기술의 혁명적 요소로 인해 사회의 구조에 커다란 변화를 초래한 원동력이 된 매체를 기술미디어로 분류하여 의복과의 관계성을 분석할 것이다.

2.2. 비매개와 하이퍼매개

재매개의 개념을 이해하기 위해서는 기본적인 매개의 방식에 대한 이해가 필요하다. 매개의 방식은 두 가지로 나눌 수 있는데, 비매개(immediacy)와 하이퍼매개(hypermediacy)가 그것이다. (Bolter&Grusin, 1998). 비매개의 가장 큰 특징은 투명성(transparency)으로 설명할 수 있으며 그 목적은 미디어를 사라지게 하는 것이다. 비매개의 오래된 역사적 계보로는 선형 원근법을 들고 있다. 선형원근법의 연구자들은 선형 원근법이 공간을 계량화함으로써 그림의 공간이 관람자의 공간에서 지속되도록 하고자했다. 알베르티(Alberti)는 1435년에 쓴 『회화론』에서 화가들에게 그림의 사각형의 프레임을 ‘열린 창문’으로 간주하라고 가르쳤으며 이는 원근법을 이론적으로 확산시키는 데에 큰 역할을 했다(전혜숙, 2009). 회화속의 공간은 창문 너머의 공간을 표상하는 것이며, 이 때 캔버스의 표면은 사라져 버리며 투명성을 획득한다. 이와 같은 투명성이 목적으로 하는 것은 눈앞에 있는 미디어를 잊게 하는 것이며, 이로 인한 몰입은 관람자의 현전감을 강화시킨다. 볼터와 그루신은(1997) 선형원근법 회화, 및 이에 기반을 둔 사진, 영화, 컴퓨터 그래픽들로 서로 다른 시대에, 다양한 집단들 사이에서 다르게 표현된 비매개의 관행의 예로 들고 있다.

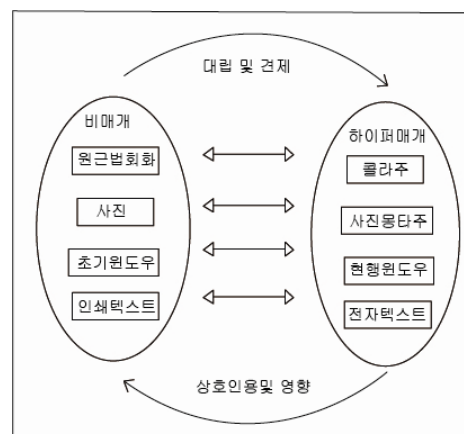
반면, 하이퍼매개의 가장 큰 특징은 다중성(multiplicity)으로 들고 있다. 이는 미디어에 대한 매혹으로써, 다중적 미디어 (multiple media) 와 무차별적 접근(random access)의 결합으로 특징지어진다. 비매개가 통일된 시각 공간을 보여주며 표상행위를 지우거나 자동화하도록 유도한다면, 하이퍼매개는 이질적인 공간을 제공하며 다중적 표상 행위를 인정하고 그것을 가시적으로 드러나게 한다는 것이다. 여기서의 표상은 세계를 보는 창문이 아니라 오히려 창문 자체인 셈이며, 창문을 통해 다른 표상물이나 미디어가 열린다. 하이퍼매개의 계보는 텍스트와 이미지와의 통합을 인식해야 하는 중세의 필사본으로부터 거슬러 올라갈 수 있으며, 르네상스의 제단화, 바로크 장식장, 중세의 필사본, 모더니스트들의 콜라주 및 회

화에서 우리는 하이퍼매개 된 공간을 볼 수 있다고 제시되고 있다. 이는 [표1]과 같이 정리 될 수 있다.

	비매개	하이퍼매개
목적	미디어를 사라지게 하는 것	미디어를 가시적으로 드러내는 것
특징	투명성 (transparency) 통일된 시각공간	다중성 (multiplicity), 불투명성 이질적 시각공간
사례	선형 원근법회화 사진 영화 컴퓨터그래픽	중세의 필사본 르네상스 제단화 바로크 장식장 모더니스트의 콜라주회화

[표 1] 비매개와 하이퍼매개의 특징 및 사례

이와 같은 비매개와 하이퍼매개의 개념 정의 외에도 볼터와 그루신이 하이퍼매개가 비매개에 대한 욕망을 문화적으로 견제하는 기능을 수행한다고 보고 있다는 점은 주목할 만하다. 비매개의 논리가 르네상스 이후 모더니즘의 출현까지 지배적이었다면 20세기 말 이후 우리는 하이퍼매개를 비매개의 대립물로 이해할 수 있는 입장에 서게 되었으며, 콜라주는 원근법 회화의 비매개성에의 도전이었다면 사진 몽타주는 사진의 비매개성에의 도전이라는 것이다. 투명한 인터페이스를 목적으로 했던 윈도우도 현행 인터페이스에서는 10개 이상의 윈도우를 겹치거나 중첩해서 여는 것이 가능해지면서 기존의 투명성은 상호작용의 길로 들어섰다. 또한 인쇄텍스트는 남아있지만 전자텍스트는 그를 대치하며, 클릭행위는 상호작용을 이끌어내며 새로운 페이지를 만들어내며 이전페이지를 지우고, 상호 침투하며, 겹치고, 병치시키고 다중화하며 우리의 주의를 끈다는 것이다. 이의 관계를 살펴보면 [그림2]와 같이 설명될 수 있다. 즉, 비매개와 하이퍼매개의 관계는 단순한 대립의 관계가 아니라 하이퍼매개적 매체가 비매개적 매체를 인용, 병치하면서 서로 영향을 주면서 상호작용하며 서로를 재매개 한다는 것이다.



[그림 2] 비매개와 하이퍼매개의 관계도

2.3. 재매개 방식의 유형

앞서 살펴본 바와 같이 비매개적 매체와 하이퍼매개적 매체는 단순히 ‘대립 혹은 연결’되는 데에 그치는 것이 아니라 다양한 형태로 서로 인용하고, 차용하며 융합된다. 이와 같이 재매개의 관계는 반드시 역사적 선후관계에 의해 규정되는 것이 아니다. 즉, 뉴미디어가 반드시 구미디어를 차용하는 것이 아니라, 구 미디어도 다시 뉴미디어를 차용하여 변화할 수 있다는 것이다. 볼터와 그루신(1997)은 재매개를 미디어간의 경합이나 경쟁도에 따라 네 가지 유형으로 분류하고 있다.

첫째, 새로운 미디어가 기존 미디어의 내용 및 방식을 그대로 수용 및 재현하는 경우이다. CD-ROM이나 DVD로 된 그림 모음과 텍스트 모음을 그 예로 들 수 있는데 이때 새로운 미디어는 오래된 미디어를 제공하는 새로운 수단으로 사용될 뿐이며 기본적으로 기존 미디어의 형식에 충실하다. 이때 새로운 미디어는 투명성을 목적으로 한다.

둘째, 새로운 미디어가 이전 미디어의 형식을 존중하면서도 차이를 강조하는 경우를 들 수 있다. 예를 들면 전자 백과사전과 확장책(Expanded books)의 인터페이스는 기존 미디어인 인쇄물의 형식을 훼손하지 않으면서도 전자적 검색과 링크의 기능을 가지고 있다. 기존미디어의 형식을 우선하면서 개선된 기능을 중시하며, 여기서 일어나는 차용은 투명하기보다는 반투명(translucent)한 방식으로 일어난다.

셋째, 기존미디어의 존재를 드러내고 이에 따라 다중성이나 하이퍼매개성을 유지하면서도 기존미디어를 개조(refashion)하려는 매개 유형을 들 수 있다. 이러한 재매개 유형은 원천과 대상 모두를 부각시킨다. 이와 같은 유형으로 콜라주, 사진 몽타주, 테크노음악의 가락 속에 분절되어 삽입되는 텔레비전과 미디어, 워드프로세서문서, 디지털사진, 디지털 비디오 등등을 동시에 사용하는 그래픽 사용자 인터페이스 등을 예로 들 수 있다. 이와 같은 관계는 인위성과 불투명성을 특징으로 하는 병렬적인 관계이다.

마지막으로 기존 미디어를 완전히 흡수해 재매개하는 방식을 들 수 있다. 컴퓨터 게임 장르가 영화를 재매개하는, 상호작용영화라고도 불리는 게임, 영화 속의 디지털 테크놀로지, 가상현실 등을 그 예로 들 수 있다. 디지털 테크놀로지는 영화 속에서 흡수되고 재목적화되며 가능한 자신을 감추고 실사영화처럼 보이려는 데에 목적이 있다. 두 미디어 사이의 불연속성을 최소화시키며 매끄러운 공간을 창출해내고 투명성이라는 이름하에 선행미디어들과의 관계를 은폐

한다. 이것은 이용자에게 비매개의 경험을 약속하는 가상현실의 패러다임이며, 이때 두 미디어 간의 관계는 새로운 미디어가 우위에 있다. 이 네 가지 유형과 관계를 정리해보면 [표2]와 같이 정리 될 수 있다.

매개방식	기존 미디어 사례	새로운 미디어 사례	상호관계 및 미디어의 특징	미디어 간 우열관계
기존미디어의 형식에 충실한 재매개	문학 텍스트/ 그림	문학텍스트 시디롬/ 그림 시디롬	수용/ 투명함	기존 미디어 우위
기존미디어의 위상을 인정하며 개선된 차이를 강조한 재매개	백과 사전/ 책	전자백과 사전/ 확장책	개선/ 반투명함	기존미디어의 우위
새로운 미디어가 기존의 미디어를 개조하는 재매개	회화/ 사진	콜라주/ 사진 몽타주/ 그래픽 사용자 인터페이스	개조/ 인위성, 불투명성	원천과 대상이 모두 부각되는 병렬적 관계
기존 미디어가 완전히 흡수된 재매개	영화/ 디지털 테크놀로지	상호작용 영화/ 컴퓨터그래픽 애니메이션/ 가상현실	재목적화/ 비매개적 투명한 공간	새로운 미디어 우위

[표 2] 재매개 방식의 유형과 특징
(볼터,그루신,1998에서 정리)

볼터와 그루신은 이와 같이 미디어간의 재매개 관계를 분류하고 있는데, 주로 시각매체 간의 관계에 집중되어 있음을 알 수 있다. 이에 본 연구에서는 앞서 정리된 미디어의 관점을 바탕으로, 재매개 이론에 근거하여 미디어로서 의복이 가지는 특성과 다른 미디어와는 어떠한 방식으로 상호 매개를 해왔는가를 선행연구를 중심으로 알아보고, 이를 바탕으로 분석해 볼 것이다.

3.선행 연구

3.1 의복의 사회문화적 특성

현대 인류의 모든 시대에서 특정 조직과 계층 부류의 차별성을 알리기 위해 옷과 몸의 치장을 사용했다는 것은 문화인류학의 보편적인 특징이다(김성도, 2004). 따라서 의복의 매체적 속성은 주로 그 사회와 문화를 상징하는 커뮤니케이션 매체의 측면에서 연구 되어왔으며, 복장에 있어 신분적 규제가 거의 사라진 오늘날에는 자아표현의 매체로서도 이해되고 있다. 맥루헌(1964/1997) 또한 피부의 확장으로서의 의복은 체온조절의 기계라고도, 자아를 사회적으로 규정할 때의 수단이라고 생각될 수도 있다고 말하며 의복이 사회적 자아의 연장임을 말하고 있다. 이렇듯 의복이라는 것은 그 시대의 문화적인 기호임과 동시에 의복을 착용하는 사람의 기호라고도 할 수 있다.

의복은 일방적으로 사회·문화적 요인을 수용하기만 하는 것이 아니라, 한 시대의 혁명적인 패션은 사회변화를 이끌어내기도 하는 상호작용적 측면을 가지고 있다(곽태기, 2008). 또한 문화적 가공물로서의 패션은 사회상이나 시대상을 반영하는 동시에, 개인들에게는 사회적 정체성을 표현하고 형성하는 수단이 되기도 한다(최섯별, 진기남, 2006). 또한 권민희(2008)의 디지털 미디어에 나타는 하위문화 패션스타일이 청소년들의 패션스타일에 미치는 영향에 대해 연구는 디지털 미디어도 일종의 사회 환경으로써 작용하고 있음을 잘 보여준다. 위와 같은 연구들은 의복이라는 것이 사회적 환경과 밀접한 상호관련을 맺고 있으며 사회적 정체성을 형성하는 중요한 수단이라는 것을 잘 보여주고 있다.

의복은 개인적인 관점에서는 자신을 표현하는 하나의 도구이기도 하며, 동시에 자신도 의식하지 못하는 사이에 자신이 반영되기도 한다. 간다가 민족 지도자로서의 사상과 이미지를 전달하는 데에 의복이 커뮤니케이션 매체로서 어떻게 작용하는가에 대한 이자연(2000)의 연구는 자기표현으로서의 의복의 특성 및 이것이 사회적으로 어떻게 인지될 수 있는가를 잘 보여주고 있으며, 배현숙, 유태순(2000)의 노년층의 현실적 자아이미지와 이상적 자아이미지가 의복 선택에 있어 미치는 영향관계에 대한 연구는 의복의 자기 반영적 측면을 잘 보여주고 있다. 이와 같은 연구들을 종합해보면 [표3]과 같은 특성을 알 수 있다.

연구자	내용	특성
김성도	특정조직과 계층의 차별성	사회적 상징물
맥루헌	체온조절기계이자 자아의 사회적 규정수단	사회 내에서의 자아의 상징
최섯별, 진기남	사회상을 반영하는 동시에 자아의 사회적 정체성을 형성하는 문화적 가공물	
이자연	사상과 이미지를 전달하는 수단	자아표현
배현숙, 유태순	현실과 이상적 자아이미지의 반영	자아 반영
곽태기 권민희	사회의 영향을 받고, 사회에 영향을 주는 것	문화적 반영물이자 형성물

[표 3] 의복의 특성

이와 같이 의복은 사회 문화의 반영이기도 하며, 동시에 사회문화에 영향을 주기도 한다. 또한 특정한 복장은 사회 안의 개인의 정체성을 형성해주기도 하며, 상징물로서 기증을 하기도 한다. 개인, 혹은 집단의 의복에 대한 관점은 여러 가지 매체의 영향을 받아 형성되기도 한다. 개인적으로는 자기를 표현하는 도구이기도 하며, 자신의 반영이자 자아의 연장이기도 한 것이다.

3.2 예술 미디어와 의복의 상호관계

예술, 특히 회화 작품에서의 의상은 그림 내의 인물들의 지위를 나타내주는 중요한 상징수단이었다. 따라서 회화에서의 의상은 보이는 그대로 묘사되지만 하는 것이 아니라, 창작자들의 의도에 따라 변형, 재창조되기도 했다(조소영, 1999). 19세기 예술 비평가들은 의복의 성격이 회화에 반영되는 것을 넘어서서 그림들이 이후의 패션에 영향을 주어야 한다고 주장한 것을 보면(조소영, 1999) 의복과 회화는 상호영향을 주면서 교류할 수 있는 매체로 인식되고 있었음을 알 수 있다. 일반적으로 회화와 의복간의 관계는 의복이 회화의 소재로서 이용이 되고, 의복에서의 회화적 표현은 직물의 텍스타일 문양의 일부로서 포함되는 것이 일반적이었다.

추상회화가 발달하면서 추상회화를 모티브로 삼는 복식들이 출현하면서 의복과 회화는 이전의 상호관계보다 더욱 적극적인 교류 양식을 보여주고 있다. 강희명, 김혜경(2009)의 연구에서 볼 수 있듯이 추상회화는 다양하게 현대 의상에 영향을 미쳤으며 입체파의 등장으로 인해 복식 자체가 입체화되기도 하였으며, 회화 자체가 직접적으로 의상에 적용되는 양상을 보였다. 그중에서도 [그림3],[그림4]와 같이 회화를 직접적으로 의상에 응용하는 경우는 회화를 거의 그대로 보는듯한 인상을 주고 있다.



[그림 3](좌)Yves saint Laurent, "Laurent,1965, 강희명, 김혜경(2009)



[그림 4](우)Sonia Delaunay,1923,강희명, 김혜경(2009)

[그림3]에서 보이는 최대한 단순화된 의복의 선은 몬드리안의 구성원리가 복식에도 그대로 적용되어 표현된 것이라 할 수 있겠다. 소니아 들로네는 예술작품과 텍스타일 디자인을 동일하게 진행시키는 동시성의상(robe simultance)을 제작한 사례에서 볼 수 있듯이 추상회화는 텍스타일 디자인에 직접적으로 도입되어 복식의 예술적 가치를 높이는 데에 지대한 역할을 했다(이선화, 금기숙, 1993).

이와 같은 예술미디어와 복식과의 연관 관계는 서양에서 뿐만 아니라, 동양인 일본에서도 예서도 마찬가지로 나타났다. 이금희, 이소령, 변지연(2010)의 연구에서는 에도시대의 고소데³⁾ 디자인과 우끼요에⁴⁾와의 연관관계를 분석하였는데, 우끼요에의 판화적 표현방법 및 구도가 고소데 디자인에 그대로 반영되어 의복이 마치 한 폭의 그림의 역할을 하고 있음을 보여주고 있다. 현대에 들어서 의복은 회화, 판화 뿐만 아니라 조각과의 상호 영향관계도 보여주고 있다. 김보영, 금기숙(2009)은 부드러운 조각과 패션과의 영향관계에 대한 연구를 통해 패션에서 우연적 형태가 연출되는 결과로 나타나며 쌓기, 매달아두기, 매듭 맺기라는 공통된 기법들을 보여주는 것에 대해 연구하고 있다. 위의 연구들을 통해서 의복과 예술 미디어 간의 상호관계의 특성을 정리해 보면 [표4]와 같이 정

3) 고소데란 소매의 입구가 작은 기모노라는 의미로, 상하 일체형의 직선재단을 한 소매폭이 넓은 오오소데의 안에 입던 소매폭이 좁은 속옷개념이었으나, 에도시대에 이르러서 점차 겹옷으로 일반화 되었다. 다양한 직조와 염색기술의 발달로 마치 직물이 한 폭의 캔버스와 같은 역할을 했다.(이금희, 이소령, 변지연,2010의 연구에서 발췌)

4) 우끼요에란 일본의 에도시대의 풍속화를 일컫는 말로, 17세기 중반에 처음으로 사용된 용어이다. 초기에는 먹물로 그려지다가 18세기 중반에 이르러서는 주로 목판화의 형태로 표현되었다.(이금희, 이소령, 변지연,2010의 연구에서 발췌)

리될 수 있다.

예술미디어	상호관계	연구자
회화(구상)	의복은 회화의 내용적 상징 회화는 직물디자인의 문양으로 표현으로 상호 포함적 관계	조소영
회화(추상)	의복과 회화가 거의 동일한 표현방법으로 나타남	강희명, 김혜경, 이선화, 금기숙
판화	의복 내에 판화의 양식이 거의 동일한 표현방법으로 나타남	이금희, 이소령, 변지연
조각	조각의 표현방법이 의복에 유사하게 도입되어 나타남	김보영, 금기숙

[표 4]의복과 예술미디어간의 관계

이와 같이 의복은 예술 미디어와 상호교류를 하면서 변화해왔는데, 내용적인 측면에서 상호 포함하는 관계의 특성을 보여준다. 즉, 회화, 판화의 내용이 의복이 되기도 했으며, 의복의 내용이 회화가 되기도 하였고, 조각과 같이 기법적인 측면을 공유하여 유사한 형상을 띄는 경향도 찾아볼 수 있다.

3.3 기술 미디어와 의복의 상호관계

의복과 관련된 가장 오래된 테크놀로지는 식물에서 실을 뽑아낼 수 있었던 기술이라 할 수 있을 것이다. 제르마(1986/2006)는 인류 복식사는 천을 그대로 두르던 문화와 바느질로 옷을 만들어 입던 문화 두 가지 범주로 구분된다는 프랑스의 사회학자 마르셀 모스의 연구를 인용하며, 바늘을 원시사회 인류의 가장 위대한 발명품으로 기술하고 있다. 이와 같은 관점에서 보면 현대에는 당연히 의복의 일부로 여겨지는 단추, 주머니, 지퍼 등은 각각 다른 소재와 기술의 결정물들이라 할 수 있다. 좀 더 좁은 의미에서 의복과 직접적인 연관을 가지는 기술을 들자면, 조각한 목판으로 면직물에 무늬를 찍는 17세기 후반에 개발된 방식을 들 수 있다. 포티(1986/2004)는 동판으로 무늬를 찍는 기술이 발달되면서 문양이 더 정교해지고, 다시 물러 형태의 날염기술이 발달되면서는 무늬가 단순해지는 날염기계와 직물 디자인과의 관계를 이야기 하고 있다. 그러나 의복의 표면, 즉 직물에 더욱 직접적인 영향을 준 기술은 방적기라고 할 수 있다. 1804년 조세프-마리 자카르가 발명한 문양 방적기는 목재 천공카드에 의해 문양을 직조할 수 있는 기계로, 직물에 비교적 간단한 무늬를 넣고자 할 때 사용되는 도비(Dobby) 장치와는 달리 수준 높은 조밀한 짜임새의 직물을 짜는 것이 가능해졌고, 따라서 디자이너는 보다 복잡하고 다양한 디자인을 할 수 있게 되었다(서지민, 2009).

이후, 다양한 기술들이 의복의 변화에 역할을 담

당했으나, 그 중에서도 혁신적으로 의복과 교류를 하는 기술미디어는 현대의 디지털 미디어라 할 수 있겠다. 현대 사회의 디지털 기술의 발달로 웨어러블 컴퓨터, 스마트 웨어, 디지털 웨어 등의 다양한 명칭의 의류군이 출현하고 있다. 웨어러블 컴퓨터란 컴퓨팅 기기를 분리하여 인체에 부착한다는 개념이다. 볼터와 그로멜라 (Bolter & Gromela, 2003/2008)는 입을 수 있는 컴퓨터는 이미 400년 전에 시작되었으며, 최초의 입을 수 있는 컴퓨터는 아날로그 장치인 손목시계라 주장하고 있다. 시계는 모든 기계 테크놀러지의 원형이며 투명한 인포메이션 테크놀러지이자, 유비쿼터스 컴퓨팅이라는 것이다. 현대적인 개념의 웨어러블 컴퓨터는 1980년대에 스티브 만(Steve Mann)에 의해 등장한 제품들로 보고 있다.(2010, 김수연) 스티브 만은 웨어러블 컴퓨터를 직접 통제할 수 있는 개인적 공간 내에 포함되어 끊임없이 작동되면서 사용자와 상호작용할 수 있는 컴퓨터로 항상 전원이 켜져 있어 언제라도 사용이 가능하다는 특징을 가지고 의복과 결합된 컴퓨터라고 정의 내리고 있다(곽태기, 2008, 재인용).

웨어러블 컴퓨터와 스마트 웨어는 개념적으로 차이가 있는데, 김이현(2006)은 웨어러블 컴퓨터를 입고, 신고, 쓰고, 끼고, 휴대할 수 있는, 즉 '착용 가능한' 컴퓨터로 정의하고 있으며, 스마트 웨어는 컴퓨터를 몸에 부착한다는 개념과는 달리 신기술을 결합해 전통적 섬유나 의복을 결합한 새로운 개념의 미래형 의류로 정의하고 있다. 스마트 웨어는 인간의 몸과의 다양한 생체적 교류를 할 수 있는 소형 칩들이 내장되어 있어 바디넷을 형성할 수 있는 것을 그 차이점으로 들고 있다. 김재희(2005)는 웨어러블 컴퓨터를 컴퓨터의 관점과 의복의 관점에서 나누어 전자의 경우를 이동성 및 휴대성을 강조하기 위해 컴퓨터가 의상을 입듯이 착용되는 경우, 후자의 경우는 컴퓨터의 능력을 부여함으로써 의복의 기능이 향상되는 것으로 정의 내리고 있다. 디지털의류는 유비쿼터스 컴퓨팅 기술이 패션과 결합하는 혁명을 가져옴으로써 나타난 디지털 소비문화의 혁명적 패션 변화로서(곽태기, 2008) 스마트 의류와 유사하게 이해되고 있다. 엄경희, 김국원(2010)은 이를 포괄적으로 '컨버전스 웨어'라 칭하고 있다. 각각의 명칭을 구분하는 기준은 아직 명확하지는 않지만 그 이름에서 알 수 있듯이 웨어러블 컴퓨터에서 주가 되는 미디어는 컴퓨터이며 유비쿼터스 컴퓨팅 기술을 실현하기 위해 의복이라는 매체를 가져온 것을 알 수 있다.

즉, 의복은 직조, 바늘과 같은 원시시대의 기술로부터 의복으로서의 형태를 갖추어 나가기 시작해서,

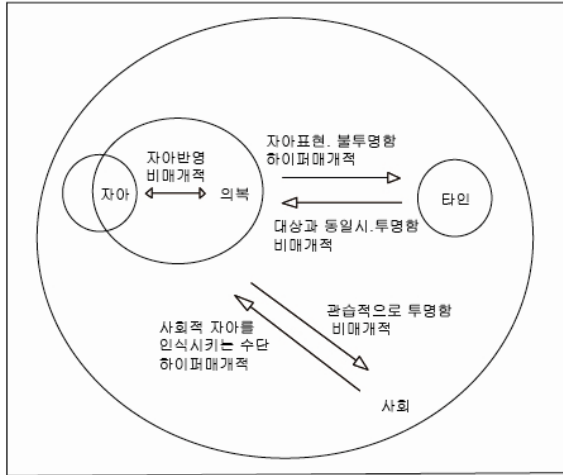
목판, 동판과 같은 인쇄미디어와 방적기와 의 교류를 통해 표면적 변화를 겪었다. 이후 디지털 미디어의 발달은 의복 자체에 디지털 기술이 도입되기도 했지만 의복이 컴퓨터의 분야에 적극적으로 차용되는 현상을 가져오고 있음을 알 수 있다.

4. 분석 및 종합

4.1. 재매개의 관점으로 본 의복의 특성

앞선 연구에서 의복이 사회적으로는 문화적 반영물이자 문화를 형성하기도 하며 사회 내에서의 자아의 위치를 규정해주는 특성을 가진다는 것, 이어 개인적으로는 자아의 표현이자 반영으로 작용한다는 점을 알 수 있었다. 선행 연구들을 참고하고, 재매개의 이론을 적용해 미디어로서의 의복을 특성을 살펴보면 다음과 같이 분석할 수 있다. 의복은 사회 내에서 자신의 위치를 인식하게 해주는 즉 사회적 가시성을 가지는 매체로 작용한다. 이 때 의복은 미디어로서 인식되어야 하는, 불투명성을 가지는 하이퍼매개적 매체라고 할 수 있다. 반면 사회 관습적으로는 의복은 인간으로서 당연히 취하고 있어야 할 미디어라고 할 수 있다. 이원곤(2004)은 의복은 신체를 인공물로 '가장(假裝)'하는 전형적인 예로서, 문명사회에서의 신체는 인공물로 가장되지 않으면 비정상인으로 취급받는다는 점을 지적하고 있다. 따라서 입고 있는 것이 자연스러운, 투명한 비매개적 매체이기도 한 것이다. 즉, 사회 안에서의 개인은 의복이라는 매체를 몸에 지님으로써 투명성을 보장받는 것이다.

한편 개인적인 측면에서 의복을 자아의 연장, 사회적 자아의 표현수단으로 볼 때도 의복은 상반된 두 가지 특성을 동시에 지님을 알 수 있다. 의복은 상대방에게 '나'를 '표현'하기 위한 매체이므로 가시적으로 그 특성이 인지되는 것을 목적으로 하는 불투명한 특성을 가진다. 그러나 자아의 반영으로서의 의복은 내면적으로 자아와의 동일성을 가지기 때문에 투명성을 가지는 비매개적 특성을 가진다. 이를 정리해보면 [그림5]와 같이 이해할 수 있다.



[그림 5]의복과 자아·사회와의 매개관계

위에서 볼 수 있는 바와 같이 의복은 사회와의 관계에 있어서도, 자아와의 관계에 있어서도 비매개적인 특성과 하이퍼매개적인 특성이 공존하는 복합적 매체라 할 수 있을 것이다.

4.2 예술미디어와 의복의 재매개 유형

의복과 예술미디어와의 선행 연구를 통해 의복은 회화, 판화, 조각등과 같은 예술 미디어와 지속적으로 상호관계를 맺어왔음을 알 수 있었다. 추상회화가 등장하기 전의 의복과 회화간의 관계는 대부분 서로 다른 미디어의 내용이 되는 관계였다. 즉, 의복은 회화의 내용이 되고, 회화는 직물 표면의 문양의 일부를 구성하는 내용이었다는 것이다. 이를 [표2]에서 분류한 재매개의 유형으로 분석해 보면, 하나의 미디어가 다른 미디어를 완전히 흡수하여 재목적화 한 사례로 파악될 수 있다. 반면 추상회화를 직접적으로 인용한 사례에서는 회화가 인지되면서도 의복으로서 크게 거부감 없이 받아들여지는 [그림3]과 같은 경우가 있는가 하면, 회화로서의 표현이 의복의 형태마저 바꾸어 놓는 [그림4]와 같은 경우가 공존하고 있다. [그림3]의 경우는 회화가 의복만큼 강하게 인지가 되면서도 의복의 기존형식을 인정하고 받아들이는 선에서 표현되었기 때문에 기존의 의복과의 차이는 돋보이지만 불편하지는 않은 반투명성을 지닌다. 반면 그[그림 4]의 경우는 회화의 형식이 의복의 형식을 개조하며 미디어로서 우위를 점했으므로 의복으로서의 자연스러움은 감소하는 불투명성의 특징을 보여주는 것이다.

판화와 의 관계를 보면 판화에서는 판화의 형식과 내용이 완전히 의복 속에 흡수되는, 회화와 비슷한 양상을 보여주고 있다. 그러나 일본의 고소테에 한정해서 주목할 만한 것은, 일본인들이 의복을 걸개그림

과 같은 형태로 걸어놓고 판화와 같은 형식으로 감상을 했다는 것이다. 이때는 의복은 의복의 기능을 벗어나 일종의 화폭으로 기능하며 판화라는 미디어가 우위를 점유한다. 한편 부드러운 조각과의 관계에 있어서는 부드러운 조각 자체가 의복의 소재를 차용해 갔기 때문에 의복은 부드러운 조각에서 볼 수 있는 형식을 공유하기는 하지만 미디어로서의 우위는 그대로 유지하고 있다. 이와 같은 관계를 정리해보면 [표 5]와 같이 정리될 수 있다.

예술매체	상호관계	우열관계	재매개 유형
회화(구상)	의복은 회화의 내용	회화의 우위	기존미디어를 흡수하여 재목적화 - 투명함
	회화는 직물 표면의 내용	의복의 우위	
회화(추상)	의복과 회화가 거의 동일한 위상으로 인지됨	원천과 대상이 모두 부각되는 병렬적 관계맺음	기존미디어를 인정, 개선된 차이를 강조-반투명한 재매개 / 새로운 미디어가 기존의 미디어를 개조-불투명한 재매개
	회화가 더욱 부각되어 인지되기도 함	회화의 우위	
판화	의복 표면에 판화의 양식이 거의 동일하게 나타남	의복의 우위	기존 미디어를 흡수해 재목적화-투명함/ 기존미디어의 형식에 충실한 재매개-투명함
	의복이 의복 외적인 회화로서의 기능을 함	판화의 우위	
조각	조각의 표현방법이 의복에 유사하게 도입되어 나타남	의복의 우위	기존미디어를 인정, 개선된 차이를 강조-반투명한 재매개

[표 5]의복과 예술미디어간의 재매개 유형

위와 같이 의복은 예술미디어와 다양한 매개관계를 맺으면서 전개되어 왔으며, 회화의 경우에서 알 수 있듯이, 현대 예술에 다양한 표현 방법이 나타나면서 의복이 예술 매체와 관계 맺는 방식 또한 변화하였음을 알 수 있다.

4.3 기술미디어와 의복의 재매개 유형

새로운 기술 미디어의 출현은 의복을 언제나 변화시켜왔다. 앞서 살펴보았듯이 식물에서 실을 뽑아낼 수 있는 기술, 바늘과 같은 당시로서는 혁명적인 기술은 의복의 양식을 크게 바꾸어 놓았으며, 목판, 동판 등의 인쇄술과 방적기 등의 발명은 의복의 표면양식에 크고 작은 변화들을 가져왔다. 최근에는 디지털 미디어와 상호교류를 중심으로 매체적 측면과 미적가치, 의복의 표면에도 많은 변화가 나타나고 있다(조소영, 양숙희, 2011, 이세리, 2010).

의복과 기술 미디어의 관계를 분석해보면, 대부분의 기술 미디어는 의복의 형식 안에 수용적으로 적용되어왔음을 알 수 있다. 바늘, 단추, 주머니, 인쇄술, 염색기술 등과 같은 기술미디어들이 지닌 혁신적 요소는 일정 기간의 과도기를 거쳐 대부분 의복에서의 투명성을 획득해왔다. 이는 의복이 기본적으로 물질적인 면에서 다양한 소재와 기술이 병렬적으로 공존하는 하이퍼매개적인 매체라는 데에도 기인한다고 볼 수 있다. 대부분의 기술 미디어와의 관계에 있어서 의복은 미디어로서의 우위를 점하며 기술들을 수용하는 관계를 맺어올 수 있었던 것은 의복 자체가 가지는 이러한 물질적 특성이 크게 작용했을 것으로 보인다.

그러나, 디지털 기술에 미디어와의 관계에 있어서는 그 동안과는 다른 양상을 보여주고 있다. 선행연구를 기반으로 분석해보면, 스마트 의류나 디지털 의류는 의류가 중심이 되어 디지털 매체가 삽입되어 기존 의류와의 차이를 부각시키는 개선의 관계라 할 수 있다. 반면 아직은 기술적인 면이 완전히 의복의 일부로서 수용되지는 못한 반투명한 관계라 할 수 있으며, 상호 관계에 있어서는 기존 미디어가 우위를 점하기도 하지만, 때로는 기술적인 측면도 동일하게 부각이 되어 병렬적인 관계로 드러나기도 한다.

웨어러블 컴퓨터는 의복보다는 컴퓨터가 우위를 점하고 있다. 즉, 의복으로써의 기능보다는 컴퓨터의 기능이 주요 쟁점이 되며, 이것을 어떻게 유비쿼터스 컴퓨팅의 방향으로 가져가느냐를 해결하기 위해 컴퓨터가 의복의 형태를 매개하고 있다고 볼 수 있는 것이다. 컴퓨터를 잘 입을 수 있게 하기 위해 의복의 형태는 개조되기도 하며, 여러 가지 불편한 장치들을 부착하는 경우도 생겨난다. 컴퓨터는 컴퓨터로서, 의복은 의복으로써 인식이 되는 병렬적인 관계이지만 대부분의 관계는 컴퓨터가 우선적인 위치를 차지하고 있다고 할 수 있다. 이와 같은 관계를 정리해보면 아래의 [표6]과 같이 정리 될 수 있을 것이다.

매개방식	기존 미디어 사례	새로운 미디어 사례	상호관계 및 미디어의 특징	우열관계
기존미디어의 형식에 충실한 재매개	의복	바늘, 단추, 지퍼, 주머니, 인쇄술, 염색기술, 방적기,	수용/투명함	기존 미디어 우위
기존미디어의 위상을 인정하며 개선된 차이를 강조한 재매개	의복	스마트 의류, 디지털 의류,	개선/반투명함	기존 미디어의 우위/원천과 대상이 모두 부각되는 병렬적 관계
새로운 미디어가 기존의 미디어를 개조하는 재매개	의복	웨어러블 컴퓨터	개조/인위성, 불투명성	원천과 대상이 모두 부각되는 병렬적 관계/새로운 미디어 우위

[표 6]의복과 기술미디어의 재매개 유형

위와 같은 점을 바탕으로 보면, 스마트 의류나 웨어러블 컴퓨터는 현재 의복과 디지털 미디어의 개선과 개조의 경쟁관계에 놓여있다고 해석 할 수 있을 것이다.

4.4 의복의 재매개 유형의 의미

지금까지 의복과 개인·사회와의 관계 분석을 통해 의복의 특성을 분석하고, 의복이 다른 미디어와 어떠한 방식으로 재매개를 해왔는가를 분석하였다. 이를 통해 의복은 사회적으로 복합적 미디어로서 위치하고 있음을 알 수 있었다. 이어, 다른 미디어와의 관계 분석을 통해 다양한 방식으로 상호 재매개 해왔음을 알 수 있었다. 의복은 대부분의 경우, 다른 미디어를 흡수, 수용하는 방식으로 다른 미디어보다 우위를 점할 수 있었다. 다른 미디어보다 우위를 점한다는 것은 곧 자신이 미디어로서 가지는 형식이 크게 변화하지 않아도 된다는 것을 의미한다. 의복은 오래전부터 새로운 미디어 및 기술을 내부에 수용하면서 물질적으로 하이퍼미디어적인 성격을 띄어왔다. 또한 의복의 자기 표현적 특성은 사회 관습적으로는 투명한 미디어인 의복을 하이퍼매개적으로 표출하고자 특성

을 가진다. 따라서 새로운 기술이 의복의 형태, 표면 등에 다양한 변화를 가져온다고 해도 심리적으로 큰 거부감 없이 수용될 수 있었던 것으로 보이며, 오히려 그것이 사회적으로 하나의 새로운 모드를 형성하며 사회적 자아를 재규정할 수 있는 계기를 형성하기도 해왔다.

그러나 디지털 기술의 발달로 인해 등장한 웨어러블 컴퓨터, 스마트 의류 등에서 볼 수 있는 의복과의 기술 미디어 간의 상호 재매개 관계에 있어서는 아직은 상호 통합보다는 경쟁관계에 있다고 볼 수 있다. 이와 같은 관계에 있을 때, 미디어로서의 의복은 개선 및 개조의 반투명, 혹은 불투명한 상태에 위치한다. 즉, 두 개의 미디어가 상호 병렬, 충돌되는 상황이 물리적으로 인지되는 것이다. 예를 들면 티셔츠 프린트에서 음악소리가 나오는 [그림6]의 티셔츠의 경우에는 스피커의 형태가 그대로 드러나며, 움직이며 컴퓨터를 할 수 있는 [그림7]의 바지의 경우에는 컴퓨터 키보드의 형태가 바지에 그대로 반영되고 있다.



[그림 6] 'The Personal Soundtrack' 티셔츠
(출처:신현주,2010에서 재인용)



[그림 7] Beauty and the Geek by Erick D Nijs
(출처:신현주,2010에서 재인용)

이와 같은 사례는 시각적으로는 의복과 디지털 미디어 간의 병렬적 형식을 보여주며, 이와 같은 특성은 심리적으로도, 사회적으로도 비매개적인 투명성을 획득하는데 어려움을 줄 요소를 지니고 있다고 볼 수 있다. 예술미디어와의 매개관계에서 회화가 우위를 점하며 반투명한 의복과 경쟁관계를 표출했을 때, 그것이 사회적으로 널리 받아들여지지 못한 것은 그와 유사한 좋은 사례라 할 수 있겠다. 이와 같은 점은 웨어러블 컴퓨터와 관련된 연구가 활발히 이루어져 헬스케어용 스마트의류, 엔터테인먼트용 스마트 의류 등의 응용제품이 기술 특허출원이 꾸준히 이루어지고 있는(신현주, 2010), 현재 국내의 상황에서 시사해주는 바가 크다. 즉 디지털 미디어가 의복의 형식과의 충돌을 극복하고 완전히 의복에 수용되어 시각적·심리적으로 투명성을 획득하도록 하는 것이 앞으로의 웨어러블 컴퓨터나 스마트 의류의 주요 쟁점이 될 것이라는 것을 의미한다고 볼 수 있을 것이다.

5.결론

본 연구에서는 볼터와 그루신의 재매개론의 관점에서 의복의 미디어로서의 속성을 연구하고, 의복이 독립된 미디어로서 다른 미디어들과 어떻게 교류 및 재매개를 해왔는지를 밝혀보고자 했다. 이를 통해 얻어낸 결론은 다음과 같다. 첫째, 미디어로서의 의복의 특성은 비매개성과 하이퍼매개성을 동시에 가지고 있는 복합적인 미디어라는 점을 들 수 있다. 물질적으로는 하이퍼매개적 특성을 띄면서 자아와의 심리적 관계, 사회적 관계에 있어서는 비매개성과 하이퍼매개적 속성을 동시에 지니는 복잡한 양상을 보이고 있다. 둘째, 의복은 다양한 방식으로 예술 미디어 및 기술미디어와 재매개를 해왔다. 그동안 의복의 미디어로서의 특성이 그다지 주목 받지 못했던 것은 이와 같은 재매개의 관계에서 대부분 의복이 미디어로서의 우위를 점유해왔기 때문으로 파악 할 수 있겠다. 마지막으로 새롭게 등장한 웨어러블 컴퓨터, 스마트 웨어 등의 다양한 의복의 형식은 디지털 기술의 발달과 함께 유비쿼터스 컴퓨팅의 구현을 위해 다른 미디어에서 의복이라는 미디어의 형식을 적극적으로 차용하기 시작한 것으로 볼 수 있다. 지속적인 연구가 이루어지고는 있으나, 아직은 의복과 디지털 미디어간의 관계는 상호 병렬적이며, 개선과 개조를 거듭하는 경쟁관계에 있음을 알 수 있었다.

본 연구를 통해 매체이론의 관점에서 의복의 속성 및 상호관계성을 규명하고, 그 의미를 분석하고자 했

다. 그러나 개념적인 정의나 분석을 우선시 한 까닭에 개별적인 실제 사례를 토대로 한 분석은 극히 일부에 국한되는 한계를 지녔다. 이번 연구의 개념적 분석을 토대로, 추후에는 다양한 사례가 수반되는 분석이 필요할 것으로 보인다.

참고문헌

- 강준만 (2009). 『대중매체 이론과 사상』. 서울: 개마고원.
- 강희명, 김혜경 (2009). 현대 추상회화를 모티브로 한 패션디자인 연구. 『한국패션디자인학회지』, 9(1), 61-75.
- 곽태기 (2008). 「사회변혁기에 발생된 혁명적 패션에 관한 연구: New Look과 디지털 의류를 중심으로」, 경희대학교 박사논문.
- 권민희 (2008) 「디지털미디어에 나타난 하위문화 패션스타일 분석 및 디자인 개발 - 온라인 게임 캐릭터 의상, 대중가수 의상을 중심으로」, 이화여자대학교 박사학위논문.
- 김보영, 금기숙(2009). 부드러운 조각과 패션에 나타난 우연성에 관한 분석 - 프레쉬레의 유형분석을 중심으로. 『복식』, 59(5), 41-52.
- 김상민 (2011). 신체, 어펙트, 뉴미디어. 『한국학연구』, 36, 5-31.
- 김성도 (2008). 『호모 모빌리쿠스 - 모바일 미디어 의문화생태학』. 서울: 삼성경제 연구소
- 김수연 (2010). 「상용화 전략을 위한 웨어러블 컴퓨터의 개념연구」, 이화여자대학교 석사학위 논문.
- 김이현 (2006). 「융합화 문화 변화에 따른 패션 패러다임 특성 연구」, 중앙대학교 박사학위 논문.
- 김재희 (2005). 웨어러블 컴퓨터의 기호학적인 분석-컴퓨터 및 의복의 관점에서. 『한국디자인포럼』, 12, 387-396.
- 배현숙, 유태순(2000) .노년층 여성의 의복 자아 이미지와 선호 디자인과의 관계. 『한국복식학회지』, 50(2), 151-165.
- 서지민 (2009). 「자카드 직물디자인 트렌드 분석 연구」 - 어패럴 직물을 중심으로」,한양대학교 박사학위 논문.
- 신현주 (2010). 「스마트 의류에 나타난 인터랙티브 디자인 분석」, 동명대학교 석사학위 논문.
- 안진근, 한정엽 (2010). 혼합현실공간(MRS)의 미디어 환경 특성연구. 『한국 콘텐츠학회』, 10(11), 169-177.
- 엄경희, 김국원(2010). 컨버전스웨어 제품의 현황 및 사례에 관한 연구. 『한국디자인문화학회』, 16(4), 334-342.
- 오은경 (2008). 『뉴미디어시대의 예술』. 서울: 연세대학교 출판부.
- 이금희, 이소령, 변지연 (2010). 우끼요에를 중심으로 본 19세기 유럽회화와 에도시대 고소데 디자인

- 인의 예술적 표현. 『복식』, 60(4), 76-97.
- 이선화, 금기숙(1993). 패션에 나타난 Textile design 연구 -회화를 활용한 printing을 중심으로. 『복식』, 21, 113-128.
 - 이세리 (2010). 「뉴미디어 영향에 의한 현대 패션 디자인의 표면 표현 방식의 변화 연구」, 이화여자대학교 박사학위 논문.
 - 이원곤 (2004). 『디지털화 영상과 가상공간』, 서울: 연세대학교 출판부.
 - 이자연 (2000). 커뮤니케이션 수단으로서의 의복(1)-간디의 의복행동을 중심으로. 『한국복식학회지』, 50(2), 47-58.
 - 전해숙 (2009). 미술속의 인터페이스 - 르네상스 이후 미술에서 스크린과 프레임 개념의 변용. 『탈경계 인문학』, 2(3), 5-33
 - 조소영 (1999). 패션과 회화의 intermode - 19세기 후반 유럽을 중심으로. 『한복문화학회지』, 2(1), 85-105.
 - 조소영, 양숙희 (2011). 현재디지털 패션에 나타난 예술 매체적 특성과 미적가치, 『복식문화연구』, 19(1), 230-243.
 - 최섯별, 진기남 (2006). 문화사회학적 시각에서 본 한국사회에서의 명품의 인상관리적 효과. 『한국의류산업학회지』, 8(6), 672-678.
 - Bolter, J.D & Gromella, D. (2003). *Windows and Mirrors*. 이재준 역. (2008). 『진동 - 오실레이션』, 서울: 미술문화.
 - Bolter, J.D & Grusin, R. (1999). 『Remediation: Understanding New Media』
 - Castells M. (2000). *The rise of the Network Society* 김목한, 박행웅, 오은주 역. (2003). 『네트워크 사회의 도래』. 서울: 한울아카데미.
 - Forty, A. (1986) *Objects of Desire, Design and Society Since 1750*. 허보운 역. (2004). 『욕망의 사물, 디자인의 사회사』. 서울: 일빛.
 - Gere, C. (2002). *Digital Culture*. 임산 역. (2006). 『디지털 문화』. 서울: 루비박스
 - Germa, P. (1986). *Encyclopédie des origines, DEPUIS QUAND?*. 최현주, 김혜경 역. (2006). 『세상을 바꾼 최초들』. 서울: 하늘연못.
 - McLuhan, M. (1964). *Understanding Media*. 박정규 역 (1997). 『미디어의 이해』. 서울: 커뮤니케이션북스.