

유목적(遊牧的) 사고와 트랜스퍼머블 클로딩

나 영 원* · 박 명 희**

건국대학교 의류학과 박사과정 수료* · 건국대학교 의류학과 교수**

Nomadic Thoughts and Transformable Clothing

Young-Won Na* · Myung-Hee Park**

Ph.D. Candidate, Dept. of Clothing and Textiles, Konkuk University*

Professor, Dept. of Clothing and Textiles, Konkuk University**

(2003. 9. 22 투고)

ABSTRACT

This study describes not only meaning of transformable, i.e., new paradigm being expanded since the 1990's, but also nomadic thoughts being formation background of transformable. In this study, the concept of 'transformable' has dictionary definition and theoretical background expressing art, architecture and products, etc. The author has examined relations between nomadic thoughts and 'transformable clothing' by investigating the works of transformable clothing designers including Lucy Orta.

The 'transformable clothing' means 'clothing being transformable to meet some purposes'. Considering nomadic thoughts, i.e., one of formation of transformable, the transformable clothing with nomadic thoughts can be transformed in various ways by usefulness and removal.

The clothing has features of removal, escape and protection and has the values that can adapt itself to social circumstance and environment through the module system of separation, taking to pieces and assembling, etc. to suggest reasonable clothing. Such a clothing cannot be settled down so that it shall be developed to let modern people move continuously as the 21th century nomad between real world and virtual world. However, this study did not examine internal meaning sufficiently because of main investigation objects of external expression, and was limited to nomadic thought at formation background. To improve such things, another study will be made in the future.

Key words: transformable clothing(변형 가능한 의복), nomadic thoughts(유목적 사고),
removal(이동성), escape(피신성), protection(보호성)

I. 서론

1. 연구의 목적 및 의의

21세기는 세기의 바뀔과 더불어 우리 주변에 많은 변화를 동반하고 있다. 이미 정주의 개념은 사라지고 세계는 영역의 경계를 넘나드는 새로운 삶의 패러다임, 유목적 사회로 들어가고 있다. 자크 아탈리(Jacque Attali)¹⁾는 미래의 삶은 정주민 체제에서 점점 유목민의 체제로 회귀한다고 말하고 있으며 21세기의 전형적인 인간의 모습으로 세 종류의 유목민을 내세우고 이들은 여가활동이나 취미, 생존을 위해 이동하며 가상유목민으로서 가상공간을 이동한다고 한다.

의복은 문화의 속성을 반영하며 그 사회의 가치와 사고를 떠나 존재할 수 없다. 이러한 의미로 볼 때 특정시간이나 특정지역에 제한받지 않고 어디든지 다니며 생활하는 새로운 생활방식의 토대로서 유목적 사고가 의복의 형태·기능 등에 영향을 주며 새로운 변화를 초래할 것이라는 추측이 가능하다. 의복에 있어 유목적 사고는 의복을 하나의 ‘모빌환경’으로 간주하여 특정 용도로 고정하지 않고 목적에 따라 변형하여 사용할 수 있도록 함으로써 의복 고유기능에 변화를 가져왔으며 이는 최근 테크놀로지와 접목으로 더욱 첨단화 된 기능을 갖게 되었다. 이러한 의복에 있어서의 트랜스퍼머블(transformable) 경향은 역사적으로도 존재해 왔지만 1990년대 들어 루시 오르타(Lucy Orta)를 기점으로 현대인들을 도시유목민으로 간주하고 그들의 생활을 유목으로 해석하여 이를 의복에 반영하고자 한 디자이너들에 의해서 하나의 패션 아이콘화 되었다.

의복에서의 트랜스퍼머블 개념은 기능적인 특정 장치와 의도적인 설계 및 착용자의 조작으로 가능하며 이는 디자이너컬렉션, 기성복 등 시각자료를 통하여 그 기능 변화에 대해서는 확인이 비교적 용이하다. 그러나 형성 배경 및 요인에 대해서는 이들 자료만으로 그 근거를 찾기는 어려운 실정이다. 그러므로 본 연구에서는 의복에서의 트랜스퍼머블 현상의 형성배경 중 하나를 유목적 사고로서 설명하고자하며 이를 통하여 이러한 의복이 갖는 의미를 분석코자

한다.

본 연구의 목적은 1990년대 이후 트랜스퍼머블한 디자인을 다수 발표한 디자이너를 위주로 그들 작품에서의 형태와 기능 및 내적 의미 등의 특성을 고찰하고자 하는데 있다.

트랜스퍼머블의 개념은 삼성디자인넷의 정의와 사전적 의미, 브래들리 퀴(Bradley Quinn)의 정의²⁾, 조형예술에 나타나고 있는 트랜스퍼머블 경향을 병행하여 고찰하고자 하며 본 연구가 ‘Transformable clothing’의 형성배경 중 하나로 보는 ‘유목적 사고(nomadic thought)’는 선행연구 한윤숙³⁾, 손만영⁴⁾, 라도삼⁵⁾의 내용을 토대로 데리즈(Deleuze, Gilles)의 유목적 사고를 연구하고자 한다. 또한 트랜스퍼머블한 의복의 특성 도출을 위한 분석 자료는 디자이너 컬렉션, 패션전문서적 및 인터넷자료를 사용하고자 한다.

II. 이론적 배경

1. 유목적 사고(遊牧的 思考)

1) 21세기 유목의 의미

후기 산업사회로의 진행 속에 현대 도시민들은 하나의 장소에 정주하며 살아가기 보다는 장소와 장소를 이동하며 유목적인 생활을 영위하고 있다. 이는 장소의 의미 뿐 아니라 영역을 넘나들며 이동하며 살아가는 것을 의미하며 사고와 가치의 영역에의 이동도 의미하는 것이다. 사고와 가치에 대한 패러다임은 그것이 바뀔 때마다 새로운 키워드를 등장시키는데 정보기술사회로의 급속한 변화는 유목이라는 키워드를 산출하였다. 이러한 새로운 키워드로서의 유목과 관련된 용어들에 대한 사전적 의미를 살펴보면 노매드(nomad)는 ‘유목’, 노매디즘(nomadism)은 ‘유목생활’, 형용사형 노매딕(nomadic)은 ‘유목의’, ‘방랑의’의 뜻이 되고 ‘유목민’은 노매딕 트라이브(nomadic tribe)로 정의할 수 있다.⁶⁾

하자노프(Khazanov, A.M.)⁷⁾는 전통적 개념의 유목을 정착생활을 영위하지 않는 수렵·채집인 또는

광역적인 이동 목축민에 대한 표현으로 정의하고 있다. 이러한 의미는 오늘날에 이르러 상호작용성과 탈중심화(decentralization)로 요약되는 이른바 뉴미디어 테크놀로지의 발전⁸⁾으로 각종 휴대용 전자정보와 단말기와 인터넷 사이버 공간이 등장하면서 과거의 유목 생활같이 특정 시간이나 특정지역에 제약받지 않고 어디든지 다니며 생활하는 방식으로 변화하고 있다.⁹⁾ 과거 유목민들은 말·낙타를 타고 창·칼을 들고 식량이라는 정보를 찾아 이동하였지만 정보화 사회의 유목민들은 비행기와 자동차를 타고 이동전화나 휴대용 정보발신기(PDA, 노트북 PC)를 들고 정보를 찾아 세계를 누비고 있다.¹⁰⁾ 자크 아탈리는 「21세기 사전」에서 도시를 부유하면서 스스로의 정체성을 끊임없이 바꾸어 가는 새로운 세기의 인류로 유목민을 제시하고 머지않아 유목을 중심으로 재건될 것이라고 말하며 이들 새로운 유목민은 유목 휴대품을 항상 소지하는데 반지는 초소형 정보저장 및 교환수단으로 변신을 하고 노트북은 인터넷을 위해 휴대 한다고 말하고 있다.¹¹⁾

한윤숙은 전통유목 사회와 현대의 정보화 사회를 비교하여 현대의 유목의 의미를 밝혔는데 현대 정보 사회 사람들은 고대의 유목민과 유사한 생활을 영위하고 있으나 유목민에게 정보와 기술이 더해져서 이전의 '유목민'과는 '구별되는 유목민'으로 '정보통신망'이라는 정보가 있는 초지를 찾아서 '정보기술'을 이용하여 이곳저곳을 찾아다니는 또 다른 모습의 새로운 유목민이라고 했다.¹²⁾ 그리고 손만영은 현대 도시민들의 삶을 정주적이라기 보다 유목적이라고 간주한 그는 현대의 유목의 개념을 이동에 초점을 두고 이것은 단지 위치의 변화를 의미할 뿐만 아니라 사고와 가치의 영역에서도 일어¹³⁾난다고 하였다. 라도삼도 들뢰즈와 가타리의 이론에 근거하여 과거 전통적 커뮤니케이션환경에서 사인버네틱 환경으로 변화한 오늘날의 가상공간을 유목세계로 이해하고 이 가상공간을 뿌리없는 식물(rhizome)처럼 떠돌아다니는 자유로운 항해자(cybernaut)¹⁴⁾를 비트화 된 개인으로서 유목민으로 정의하고 있다.

이상과 같이 21세기 유목의 의미를 파악하기 위해 고찰한 선행 연구에 의하면 전통적인 유목의 의미가 현대에 와서도 그대로 존재하고 있음을 알 수 있다.

차이가 있다면 유목생활의 터전이 전통적인 유목의 의미에서는 자연적인 환경을 배경으로 한다면 21세기의 유목은 가상적인 환경을 포함한 도시 내에서 존재한다는 것이다.

2) 들뢰즈(Deleuze, Gilles)의 유목적 사고

“20세기는 들뢰즈의 시대로 기억될 것이다.”는 푸코(Foucault, M.)의 예언처럼¹⁵⁾ 들뢰즈와 그의 동료인 정신과 의사 가타리의 연구는 구조 밖의 환경에 바탕을 둔 유목적 사고의 연구에 있어 많은 시사점을 줄 수 있다. 들뢰즈는 가타리와 의 공저 자본주의와 정신분열증(Capitalism and Schizophrenia)의 제1권인 「안티오이디푸스(L'Anti-Oedipe)」¹⁶⁾와 「천개의 고원(Mille Plateaux)」¹⁷⁾ 등에서 유목론을 펼치고 있다. 들뢰즈와 가타리가 쓴 「천개의 고원」은 고유의 영토를 갖지 않고 그 사이를 이동하는 유목민의 책¹⁸⁾으로 이는 정주적 질서의 붕괴에 의한 형이상학 비판의 한 흐름에 있다. 들뢰즈의 유목적 사고를 한마디로 정의하기는 어렵지만 형이상학 비판의 한 흐름으로서 욕망, 사건, 탈영토화, 리좀, 탈주 등으로 이해 할 수 있다.¹⁹⁾

들뢰즈의 유목적 사고는 욕망 그 자체가 본질이며 생성의 운동이라는 사고의 전환에서 시작한다. 사건의 개념 또한 정적인 상태가 아니라 동적인 변화로써 끊임없이 변화하는 탈속명화를 야기한다. 이는 리좀적 체계에서 연결됨으로서 상호 이질적인 것들이 복수적 지식을 지님으로서 단일 특정 논리에 의해 귀속되지 않음을 보여주고 그렇게 획득된 일관성은 혼돈을 인정한 채 질서 지워져 절대주의적 질서와는 다른 특성을 지니게 되는 것이다. 그러므로 유목은 과거회귀적인 관념이 아니라 정주적 질서의 붕괴에서 비롯되는 새로운 삶의 페러다임으로 고정되고 구체화 된 체계의 탈피로 볼 수 있을 것이다.

들뢰즈와 가타리는 플라톤 이후 서유럽 철학사에서 배제의 대상으로 여겨졌던 욕망에 대한 개념 즉 욕망을 비합리적이고 합리적인 생산과 대립되는 결핍(lack), 상실(loss)로 간주하던 이론에 맞서 욕망의 본질적 의미를 탈주(flight/escape)의 흐름자체로 인정하고 이를 끝없이 생성하는 유목으로 보고자 했다. 다시 말해 욕망의 흐름, 일종의 리좀(rhizome)적 사

고에 항상적인 변이의 가능성을 부여함으로써 구조와 접속되는 선에 따라 그 결과가 달라질 수 있다는 사실을 보여주하고자 했다. 들뢰즈는 욕망이론, 사건개념 등에 의한 다양성과 이질성의 흐름을 리좀이란 은유적 표현으로 그 구조를 제안한다.²⁰⁾ 뿌리줄기식물(박하나무, 풀들)을 가리키는 식물용어인 리좀은 사방으로 펼쳐지는 중심 없는 뿌리를 말하며 도중 덩어리를 만들면서 제멋대로 이동해 가는 망상조직과 같이 중심을 갖지 않는 상호이질적인 선이 서로 교차하고 다양한 흐름으로 바꾸어 뻗어나간다.²¹⁾ 그것은 복수성을 특징으로 하는 지식으로 중추적인 역할을 하는 통일성은 존재하지 않는다. 이것은 분열자적 지식 노마드적 지식으로 그 특징은 접속의 원리에 있으며 어떠한 지식의 형식 혹은 내용도 다른 지식들과 접속될 수 있으며 접속되어야 한다.²²⁾

들뢰즈는 욕망에 유목적 사고를 도입하는데 두 가지 장치를 제기 하는데 그 하나는 '정착민의 국가장치(state apparatus)'이고 다른 하나는 '유목민의 전쟁기계(war machine)'이다. 전자에서 국가는 유목주의를 정복하려 한다. 이에 반해 후자는 국가의 흐름으로부터 저항하고 이탈하게 된다. 즉, 국가적인 포획 장치에 저항하는 유목민적 운동이 바로 그들이 설명하고자 한 욕망이었던 것이다.²³⁾

위에서 살펴 본 들뢰즈의 유목적 사고를 정리하면 다음과 같다. 이들은 욕망의 본질을 끊임없이 생성되는 유목으로 보고자 하였으며 유목주의를 정주적 질서의 붕괴의 차원으로 이해하였다. 또한 그들은 사건의 개념을 정적인 상태가 아니라 동적인 변화로서 이야기함으로써 끊임없이 변화하는 동태적 의미를 부여하여 구조와 접속되는 선에 따라 그 결과가 달라질 수 있다는 사실을 보여주었고 리좀적 사고로 항상적인 변이의 가능성을 제시하면서 리좀형의 노마드적 지식의 특징을 접속의 원리로 하여 어떠한 지식의 형식 혹은 내용도 다른 지식들과 접속될 수 있으며 접속되어야 한다고 보고 있다.

2. 조형예술에서의 Transformable

본 연구의 주제인 트랜스퍼머블 의복의 개념을 파악하기 위하여 먼저 트랜스퍼머블의 개념을 살펴보

면 그것은 '외적형태 또는 내적특성을 변형할 수 있는'²⁴⁾, '변화 가능한'²⁵⁾ 등으로 정의되고 있다. 이에 근간이 되는 '트랜스퍼메이션(transformation)'은 '변형, 변모, 변화'를 뜻하며²⁶⁾ 유사개념에는 'deformation', 'metamorphosis', 'modification', 'variation'²⁷⁾ 등이 있다. 이들 용어가 일부분 서로 혼용 가능하지만 그 의미 해석에 있어서는 차이가 존재한다. 그러나 본 연구에서는 트랜스퍼머블의 개념을 사전적 정의에 충실한 개념보다는 의복에 있어서의 하나의 경향적인 키워드로 보고자하므로 사전적 정의에 의한 각 용어들의 개념 차이에 대한 설명은 생략하고자 한다.

그러므로 본 연구에서는 트랜스퍼머블을 '몇 개의 목적에 적합 하도록 변형 가능한'의 개념으로 조작적 정의하여 사용하고자 한다. 또한 이러한 개념을 보다 구체적으로 설명하고자 하기에 조형예술에서의 트랜스퍼머블 현상을 고찰하여 의복에서의 개념에 있어서의 명확성을 높이고자 한다.

1) 미술

미술에 있어서의 트랜스퍼머블 개념은 '움직임'으로 설명할 수 있다. 이 움직임의 미술은 '키네틱 아트(Kinetic Art)'나 '씨네틱즘(Cinetisme)'이다. 대체로 키네틱 아트는 실제의 공간적 움직임을 강조하는 용어로 자연에 의한 움직임에서 동력을 이용한 움직임을 포함하며 씨네틱즘은 환영적이고 평면적인 움직임까지도 포함한 넓은 의미²⁸⁾로 사용되고 있다. 키네틱 아트에서는 기계를 이용한 실질적인 움직임과 함께 형태의 변형 현상을 응용하거나 형태의 구성에 의해 움직임이 유발되기도 한다.²⁹⁾

움직이는 미술의 순수미술 영역에 있어서의 선구적 예들은 일루전(illusion)에 의한 방법이었는데 이 같은 효과를 노리는 형식 중 하나는 관객이 자신의 위치를 옮김에 따라 계속해서 변화하는 일루전을 목격하는 것으로 작품과 관련하여 관객의 개입을 요구하고 '대위법'을 사용해 움직임과 변형, 사라짐과 나타남을 표현하였다.³⁰⁾ 여기서는 관찰자의 시각적인 반응뿐만 아니라 신체적 이동 자체가 작품 효과의 주요한 본질이 된다.³¹⁾

'Soft sculpture'에서도 이러한 움직임으로서의 트랜스퍼머블 개념을 찾아낼 수 있는데 이것은 가변성

으로서 고정적이고 확정적인 형태도 그리고 절대적이고 화석화된 의미도 지니지 않으며 언제나 어떠한 공간으로도 열려질 수 있는 가능성³²⁾으로서 미술 작품을 구현한다.

2) 건축

건축에 있어서 트랜스퍼머블의 개념은 '가변성(flexibility)'의 개념으로 건축에 있어서 중요한 과제가 되고 있다. 이는 건축에 대한 이용자들의 요구변화와 이용방법의 변화 등의 기능적 변화로 인한 것이다.³³⁾ 가변성이란 주거 공간의 적응력을 높이기 위하여 공간의 구성을 변화시키는 것인데 다른 성질의 안전성이 유지되는 동안 형태나 조직을 변화시키는 고유 능력과 적응하는 능력을 의미한다. 가변성은 주거 공간에서 그의 부속되는 침실, 거실 등의 수, 위치, 크기 및 기능을 변화시킬 수 있는 다양한 방법이다. 즉 동일한 면적을 가진 주거 공간 내에서 다양한 거주인의 요구에 따라 변화될 수 있는 것을 말한다.³⁴⁾

가변형 건축의 최초의 시도는 1927년 미스 반 데르 로에(Mies Van der Rohe)에 의해 시작되었는데 그는 슈트트가르트의 12채로 이루어진 공동주택에서 이동 가능한 비구조적인 경계벽을 사용하여 면적의 변화가 가능한 계획을 하였으며 영국을 중심으로 한 아키텍그램(Archigram)은 새로운 조형이론으로서 가변성을 기본개념으로 삼았으며 움직이는 건축그룹(GEAM), 일본의 메타볼리즘(Metabolism)그룹, 독일의 젊은 건축가들에 의해 이 개념³⁵⁾이 사용되었다. 오늘날과 같은 생활양식의 변화가 급격한 상황에서 주거 공간의 계획 시 가변성의 개념은 더욱 중요시 여겨지고 있다.

3) 제품

제품 디자인에 있어서 가구는 트랜스퍼머블의 의미 파악에 있어 좋은 도구라 생각된다. 가구는 인체와의 결합을 통한 제 기능이나 외관을 갖는다는 차원에서 트랜스퍼머블 의복을 고찰하기 위한 이론적 배경으로 비교분석하기에 용이하고 비교적 규모가 작아 다양한 변형의 사례를 찾을 수 있다. 가구에 있어서 트랜스퍼머블은 '가변'개념으로 나타나고 있는

데 대표적인 가변가구의 유형으로는 좌석의 높낮이가 조절되어 소파를 침대로 변형할 수 있는 베드, 소파, 형태와 크기의 변형이 가능한 사무용 책상, 높낮이 조절이 가능한 의자 등이 있다. 가구는 기본적인 기능을 가졌을 뿐 아니라 사회적·문화적 상징물로서의 이중적 성격을 함께 지녀왔다. 주로 의미 있는 가구들은 기능적 측면보다는 장식적 측면을 강조해 왔으며 이러한 장식은 사회적 신분이나 권위와 같은 상징으로서 사용되었다.

그러나 산업혁명 이후, 생활의 변화에 따라 가구는 이중기능을 가지며 변형할 수 있는 구조를 가지게 되었는데 이를 가능하게 하는 방법으로서 가변구조가 적용되었다. 이러한 가변구조가 적용된 가구들은 새로이 생성되는 기능을 수행할 수 있도록 물리적 변화를 통해 유연한 기능을 갖게 됨으로서 변형 가능한 방법 및 수단으로 사용되고 있다.

Ⅲ. 유목적 사고로 바라 본

Transformable clothing의 의미 분석

1. 디자이너

의복 디자이너들은 그들의 디자인 작업에 있어 어떠한 것으로부터 영감이나 영향을 받는다. 때로는 그것이 사회·문화적 환경일 수도 있고 때로는 그 시대를 지배하는 예술사조일 수도 있으며 때로는 새롭게 개발된 기술이 될 수도 있다. 또는 여러 요인들이 혼성되어 영향을 줄 수도 있다. 루시 오르타와 씨피 컴퍼니(CP Company), 코스케 쓰무라(Kosuke Tsumura) 등은 기술의 발달과 맞물린 도시 환경의 영향을 받아 유목적 경향의 디자인 작업을 한다. 루시 오르타는 그녀의 건축적인 의복에 유목적 의정에서 만나는 추위와 폭풍에 맞서 보호할 수 있는 임시적인 피신처의 자격을 부여하였으며 이러한 그녀의 사고는 씨피 컴퍼니의 모레노 페라리(Moreno Ferrari)와 코스케 쓰무라에게 영향을 미쳤다. 이들의 계보에는 속하지 않지만 제프 그리핀(Jeff Griffin)도 자연환경에

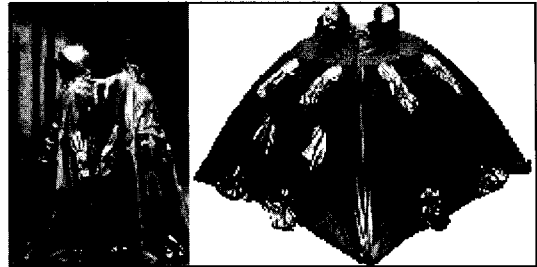
대처하기 위한 유목적 경향의 변형 가능한 의복을 디자인하였다. 이 외에도 유목적 경향을 의복에 반영한 디자이너가 더 있을 수 있겠으나 본 연구에서는 브래들리 쿨의 저서 「테크노패션(techno fashion)」³⁶⁾에서 유목적 디자이너로 언급한 이들 네 명의 디자이너를 대상으로 연구하고자 한다.

1) 루시 오르타(Lucy Orta)

1966년 영국에서 출생하여 파리에서 활동 중인 루시 오르타는 건축과 의복의 관계를 연구하며 의복이 건축으로서의 거주지와 임시적인 피신처로서의 자격이 있다고 했다. 경제적 위기의 시대인 1980년대 말부터 만들어진 루시 오르타의 작품은 근본적으로 실직자나 집 없는 사람들과 같은 사회주변에 존재하는 개인이나 단체에 대한 관심으로부터 시작되었다. 이러한 컨셉(concept)의 작품 'Refuge Wear', 'Body Architecture', 'Connector' 등은 변형 가능한 구조의 의복 시리즈이다.

루시 오르타의 첫 번째 작품인 'Refuge Wear'는 걸프 전쟁에서 영감을 받아 1992년에 발표되었다. 이 시리즈는 사람들의 빈곤문제와 부적당한 사회 환경에 자극되어 도시 유목민들을 보호하기 위한 것이다. 이 시리즈에는 'Collective Survival Sac'과 'Habitant' 등이 있다. 'Refuge wear'는 임시적인 안전한 거주 장소로 변형된다. 홈리스(homeless)를 위해서는 이동 가능한 슬리핑백과 텐트가 되며 르완다(Rwanda)에서와 같은 무서운 위생문제가 발생될 때는 매장용 가방이 되기도 한다.

그녀의 관심은 점차 개인에서 집단으로 옮겨가 집합적인 형태의 의복인 'Body Architecture'와 'Connector'를 만들었다. 이 시리즈는 의복이 유니트로서 결합됨으로써 변형된다. 네 사람이 낮 동안 입었던 모자가 달린 알루미늄코팅 나일론 바디수트(body-suit)가 밤에는 그것들을 벗어서 지퍼로 연결함으로써 네 사람이 따뜻하고 여유 있게 지낼 수 있는 텐트로 변형된다.<그림 1> 'Connector'는 마음대로 접속할 수 있는 개인들을 위한 열린 공간으로의 네트워크를 위한 시리즈로 이것은 슬리핑백, 돔, 바디 건축물, 배낭과 의복으로 변형이 가능하다.<그림 2>



<그림 1> Lucy Orta 1994 Body Architecture



<그림 2> Lucy Orta 2000 Connector

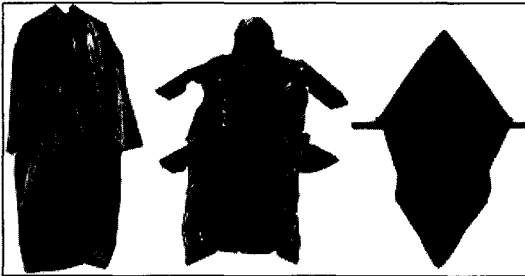
2) 모레노 페라리(Moreno Ferrari)

씨피컴패니의 유목적 환경은 루시 오르타에 의해 영향을 받았다. 씨피컴패니의 디자이너 모레노 페라리는 현대 유목민을 위한 세 가지 부풀러지는 아이템을 개발하였다. 이 부풀러지는 'Transformable' 시리즈는 세 가지 아이템을 특징으로 한다. 이것은 조끼(gilet), 파카(parka), 카반(caban) 등이 각각 쿠션(cushion), 암체어(armchair), 에어베드(air bed)<그림 3>로 변형된다. 이것들은 투명한 파란색의 폴리우레탄이나 카본 코팅에 의해서 강화된 PVC로 만들어졌으며 걸감은 방수처리 및 텐트와 같이 찢어지지 않게 강화 처리되었다. 그리고 마그네틱 단추가 달려 있으며 부풀릴 수 있도록 에어 컴프레서(air compressor)가 부착되어 있다.

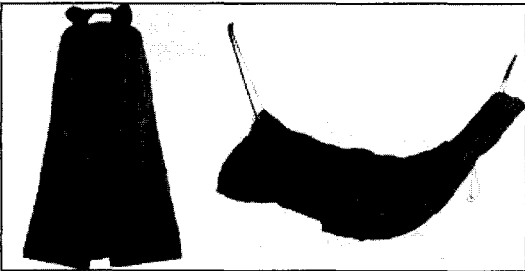
씨피컴패니의 변형 가능한 의복 대부분은 기술적인 융합에 의하여 다양한 기능을 갖추었다. 트랜스퍼머블 시리즈 외에도 'Urban Protection' 컬렉션에서는 'Amaka'라고 하는 어두운 녹색의 망토가 여밈을 채우고 끈을 잡아당기면 해먹(hammock)으로 변형되는 스타일을 발표하였으며<그림 4> 케이프(cape)가 텐트로 변형되는 스타일, 웨이스트코트(waistcoat)가 배낭으로 변형되는 스타일, 슬리핑백이 파카와 배낭

으로 분리되는 스타일 등을 발표하였다.

씨피 컴퍼니의 변형 가능한 의복 시리즈는 그들의 최대한의 노력으로 이동성과 다기능성을 표현하고 있다. 이러한 기능적인 유용성과 감각은 의복에 새로운 음을 안겨줄 것이며 정확한 디테일과 기능성에 대한 씨피 컴퍼니의 노력은 주위 환경의 결함에 대처하기 위한 효과적인 도구의 기능을 제공하고 있다.



<그림 3> CP Company, 2001 S/S Collection



<그림 4> CP Company, 1999 F/W Collection

3) 코스케 쓰무라(Kosuke Tsumura)

일본 디자이너 코스케 쓰무라 또한 씨피컴퍼니와 마찬가지로 루시 오르타로부터 영향을 받았다. 쓰무라는 의복을 하나의 트랜스퍼머블한 환경으로 보았다. 그의 'Final Home' 컬렉션의 멀티포켓파카(multi-pocket parka)와 팬츠는 특별한 보온재를 갖춘 보호막으로 변형할 수 있는 의복으로서 집을 떠나 밤을 보낼 때 사용될 수 있는 것을 표현하고 있으며 예측하지 못하는 일들을 위하여 디자인 되어 있다.<그림 5> 그것은 음식물을 조달하도록 되어 있으며 추운 날씨에 신문으로 단열층을 만든다. 지진이나 홍수 등 비상시에 그것들은 식량과 의약품도 갖출 수 있다. 쓰무라는 이것을 최소 거주 단위로 간주하며 의복이

집과 같은 기능을 한다고 이를 설명했다.

코스케의 상징적인 'Final Home Jacket'은 투명한 나일론으로 되어 있으며 많은 포켓이 있다. 이 재킷은 44개의 여러 가지 기능을 할 수 있는 지퍼가 달린 포켓으로 되어 있어 착용자들에게 물건을 넣을 수 있는 많은 공간을 제공하였다. 옷 밖으로 비치는 주머니는 그림이나 엽서, 예술작품을 끼워 넣을 수 있으며 재킷 안에 있는 포켓은 따뜻한 재질로 된 안감으로 만들어져 열의 방출을 막아주며 쿠션이 있어서 앉을 때 안락하게 해준다.



<그림 5> Kosuke Tsumura
2000 F/W Final Home

그리고 그의 프로젝트 'Mother'는 누에고치와 같이 생긴 수트(suit)와 재킷 시리즈이다. 이것은 늘어날 수도 있으며 두 사람이 들어가면 여러 방향으로 넓어지며 변형된다. 'Mother'에 대한 쓰무라의 정신은 의복의 특징을 줄이고 피난처로서 엄마와 아이를 위한 친밀한 의복 구조를 가진 하나의 옷을 만들고자 한 것이다. 모자와 복부부분은 지퍼를 올리면 닫혀 지게 되는데 이것은 어린 아이들을 소음과 공해로부터 보호한다는 쓰무라의 메시지이다.

4) 제프 그리핀(Jeff Griffin)

루시 오르타, 씨피컴퍼니, 코스케 쓰무라가 도시환경에 대응하기 위한 의복을 준비한 반면 런던디자이너 제프 그리핀은 자연에 초점을 맞추고 외부 환경에 잘 견딜 수 있는 보온과 보호기능을 하는 의복을

만들었다. 그 종류로는 코트가 침낭으로 변하는 것이며 재킷이 판초나 침대로 변형되는 것이다.

제프 그리핀의 디자인들은 실험적이며 대담하다. '포드 코트(pod coat)'는 그의 가장 상징적인 의복이라 할 수 있다. 이것은 아래 부분을 채울 수 있도록 처리된 코트와 침낭의 이중 구조로 되어 있으며 앞 중심과 머리 위까지가 지퍼로 연결되어 있어 머리끝에서 발끝까지 덮을 수 있다. 그것은 입을 다는 것보다는 이음에서 알 수 있듯이 물건을 담는 아이디어로부터 출발하였다. 그리핀은 포드 코트를 "일상생활을 위한 것이 아니라 여행과 이동을 위한 것이다." 라고 설명하였다. 첫 시즌에 이것은 나일론 소재를 사용하였으며 그 다음 시즌부터는 통기성이 있는 천연 소재를 사용하여 만들었다. 코트는 착용자가 선택할 수 있도록 세 가지 사이즈로 되어있다. 작은 사이즈는 어른 사이즈의 코트로 되어있지만 어린이 사이즈 침낭으로 변한다.³⁷⁾<그림 6>

그리핀의 'Bear Skin Rug' 또한 보온과 편안함을

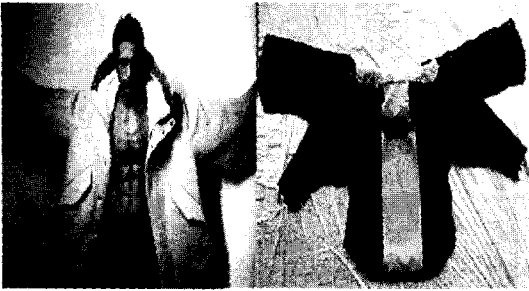
제공해주는 세 가지 디자인으로 변형되는 트랜스퍼머블 재킷이다. 소매의 솔기의 지퍼를 열면 폰초로 변형되며 전체적으로 각 솔기의 지퍼를 모두 완전히 열면 이것은 곰가죽의 러그의 형태와 같이 평평하게 된다. 그 재킷은 충전재가 들어있어 켈팅(quilting) 담요처럼 눕기에 편안하며 따뜻하다.<그림 7>



<그림 6> Jeff Griffin, 2000 F/W Pod Coat

<표 1> 유목적경향의 디자이너 작품특성 비교 분석표

디자이너	유목적사고 형성배경	사례분석			유사점 · 차이점		
		작품	특성		도시환경적	건축구조로의 변형	유목적경향의 트랜스퍼머블
Lucy Orta	경제적위기 상황인 1980년대말 실직자나 집없는 사람들과 같은 사회주변에 존재하는 개인이나 단체에 대한 관심으로부터 형성	Refuge wear	이동성 피신성 보호성	조작에 의한 변형			
		Body architecture	이동성 피신성 보호성	의복이 유니트화 된 조립에 의한 변형			
		Connector	피신성 보호성	조립을 통한 변형			
CP Company	루시 오르타로부터 영향을 받음	Transformable	이동성	공기의 부풀림을 이용한 조작적 변형		의복구조내 변형	
		Urban protection	이동성	조작에 의한 변형			
		기타 Collection	이동성 피신성 보호성	조작이나 분리를 통한 변형			
Kosuke Tsumura	루시 오르타로부터 영향을 받음	Final Home	이동성 보호성	포켓의 수납기능을 이용한 조작적 변형		의복구조내 변형	
		Mother	보호성 피신성	인간의 움직임을 통한 무의식적인 조작적 변형			
Jeff Griffin	자연에 대한 관심으로부터 형성	Pod coat	이동성 피신성 보호성	개폐의 조작을 통한 변형		자연환경적	변형
		Bear skin Rug	이동성 보호성	개폐의 조작을 이용한 변형			



<그림 7> Jeff Griffin, Bear Skin Rug

이상에서 살펴 본 유목적 경향의 디자이너에 대한 분석은 <표 1>과 같이 정리할 수 있다. Lucy Orta, CP Company, Kosuke Tsumura와 Jeff Griffin 등은 경제적 사회 환경과 자연에 대한 관심으로부터 영감을 받아 유목적 경향의 작품을 발표하였다. 이들의 컬렉션이나 작품에 나타난 트랜스퍼머블 의복의 특성은 이동성·피신성·보호성의 기능적 측면과 개폐, 조립, 공기의 주입 등으로 형태가 변형되는 조작에 의한 측면으로 대별하여 나타난다. 이들 디자이너의 트랜스퍼머블 의복을 비교분석한 바에 따르면 네명의 디자이너 모두 유목적 경향의 디자인을 하고 있음을 파악할 수 있었으며 그들의 트랜스퍼머블한 의복은 도시환경과 자연환경을 배경으로 건축구조로 변형되거나 의복 구조 내에서 변형되는 것으로 나타났다.

2. 특성

본 연구에서는 1990년 이후 트랜스퍼머블한 의복 디자인을 다수로 발표한 디자이너의 컬렉션을 대상으로 하여 트랜스퍼머블의 특성을 앞에서 살펴 본 유목적 경향의 디자이너의 분석결과에 따라 도출된 기능적 측면과 조작적 측면으로 나누어 분석하고자 한다.

1) 기능적 측면

트랜스퍼머블한 의복은 착용목적에 따라 기능을 달리하며 변형된다. 이러한 트랜스퍼머블한 의복은 패션이기에 앞서 공학 그리고 건축과도 유사하다. 이러한 의복의 기능은 몸의 장치로서 사용되며 기능을

위하여 모든 디테일은 편리함을 목적으로 한다.

(1) 이동성

공기로 부풀리면 쿠션이 되는 칼라(collar)와 아이 마스크와 귀마개로 된 'Travel Pillow Jacket'은 미국의 샘소나이트(Samsonite)가 여행용 의복으로 소개한 것이다. 이 컬렉션은 대중교통수단 즉 버스나 전철에서 조차 퍼스트 클래스(First class)의 고급스러우며 안정적인 느낌을 주고자 하였다. 샘소나이트의 관심은 여행자에게 편안함을 제공하며 의복에 이동 기능을 강화하는 것이다. 이러한 접근으로 출시된 'Uniaged' 라인은 유목적인 도시 사람들을 겨냥하고 있다. 이 컬렉션은 입는 형식의 가방으로서의 기능적인 특성을 의복에 융합하였다. '가방 포켓(Bag Pocket)'의 아이디어는 '탈착이 가능한 가방형 포켓이 달린 팬츠(detachable bag pocket pants)'<그림 8>와 탈착이 가능한 '비상용 구명 벨트(survival-kit belt)'가 달린 팬츠와 스커트로 발전되어 가방에 '웨어블(wearable)'의 개념이 확장되었다.

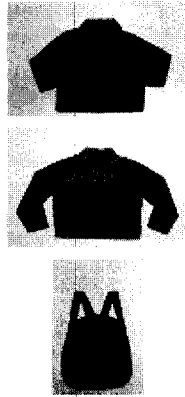
만다리나 덕(Mandarin duck)도 가방이 통합된 의복을 발전시켰다. 예를 들면 '계란형 포켓이 달린 재킷(Egg Jacket)'은 필요한 만큼 밖으로 늘어날 수 있는 팽창하기 쉬운 포켓 가방이 달린 재킷이다. 만다리나 덕은 또한 재킷이 배낭으로 변형되는 'Jack Pack'도 만들었다.<그림 9> 백스드 제너레이션(Vexed Generation)의 디자이너인 아담 톰(Adam Thorpe)과 조 헌터(Joe Hunter)는 가방과 의복의 영역을 모호하게 하고자 했다. 이러한 개념은 그들의 'Wrap Liberation'에서 가장 명확하게 나타나고 있다.<그림 10> 이것은 펼쳐졌을 때는 깔개와 유사하며 지퍼로서 스톨(stole), 재킷 그리고 조끼 등 많은 방법으로 변형할 수 있을 뿐 아니라 필요한 것들을 보관 할 수도 있다. 뒷중심 아래 달린 지퍼는 A4 사이즈의 서류나 파일을 위한 것이며 옆쪽에 달린 지퍼는 지갑, 워크맨(walkman), 모바일폰(mobile phone)과 같은 작은 물건을 보관하기 위한 것이다.

(2) 피신성

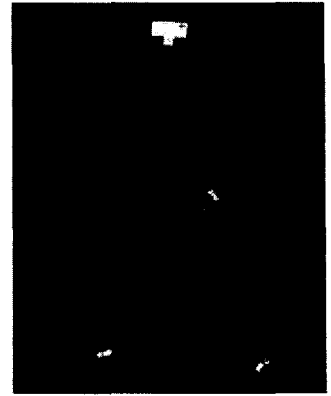
의복의 근본적인 기능중의 하나는 구성요소에 의지하여 피신처를 제공하는 것이다. 존칼 후뤼겔



<그림 8> Samsonite
2001 S/S Travel wear



<그림 9> Mandarinina Duck
Jack Pack



<그림 10> Vexed Generation
1999 F/W Wrap Liberation

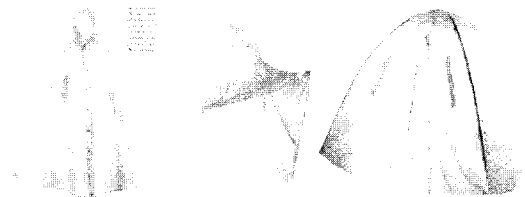
(John Carl Flügge)은 그의 저서 ‘The Psychology of Clothes’에서 “의복은 짐과 같이 우리를 보호하며 가지고 다닐 수 있으며 피신처의 이점을 마련해준다.” 라고 말했다.³⁸⁾ 트랜스퍼머블 디자이너들은 몸과 의복, 의복을 입은 몸과 환경과의 관계를 인식하고 있다. 그리고 의복이 어떻게 도시 안에서 특별하고 다양한 기후적 조건으로부터 몸을 피신시킬 수 있는지에 대해 관심을 가지고 있다. 디자이너들은 이러한 문제에 대해서 다양한 방법으로 접근한다. 의복을 여러 층으로 만들어 방은 효과를 높일 뿐 아니라 통풍장치를 강화하기도 한다.

제프 그리핀(Jeff Griffin)도 이와 같은 원리에 의존하고 있다. 그의 재킷들은 여러 개의 층으로 만들어졌다. 그의 컬렉션에서 소개된 ‘Flak Jacket’은 공기의 접촉을 쉽게 하기 위하여 옆 부분이 모두 열리도록 처리되었다. 이세이 미야키(Issey Miyake)도 남성복 ‘Versatility’ 컬렉션에서 공기를 조절하는 층을 만들었다. ‘Transformer’ 시리즈는 함께 입을 수 있거나 따로 입을 수 있는 나일론 레인코트가 부착된 면소재의 재킷인데 레인코트는 입지 않을 때에는 가방처럼 싸놓거나 재킷 안에 감출 수 있도록 되어 있다.<그림 11> 도시의 유목민으로서의 개인을 위한 안전한 거주공간을 제공하기 위한 트랜스퍼머블 의복 디자이너들의 시도는 패션 디자이너보다 건축가에 가깝다. 그리고 그러한 의복의 구조적 형태는 의복보다는 건축처럼 보일 수 있다. 씨피컴페니는 의

복에 건축물 구조와 와 같은 포터블(portable) 환경의 개념을 도입하였다. 이것은 도시적인 이글루형태의 텐트로 변형되는 모자가 달린 케이프로 바람과 비로부터 보호해주는 기능을 가지고 있다.<그림 12>



<그림 11> Issey Miyake, 2000 F/W
Transformer Jacket



<그림 12> CP Company, 2000 S/S Collection

(3) 보호성

트랜스퍼머블 의복은 기후적인 환경과 육체적 손상으로부터 보호하는 기능을 보유하고 있다. 이러한

의복은 실제와 상상에서 모두 일어날 수 있는 위험 요소로부터 개인들을 안전하게 보호하고자 한다. 오늘날 몸에 대한 방어 기능을 갖춘 의복의 개념은 군복 등의 특수복에서 중요하게 고려되는 사항이지만 다양한 위험요소에 노출되어 있는 현대생활로 인해 일반인들에게도 점차 이러한 개념이 중요하게 인식되기에 이르렀다. 그러므로 일반인들도 트랜스퍼머블 의복을 통하여 자신들을 보호하고자 한다. 이와 같은 의복의 보호성은 신원을 감추기 위한 형태로부터 가능하다. 얼굴의 모습을 가리기 위하여 모자 또는 하이칼라(high collar)의 형태를 사용한다.

제프 그리핀은 입을 사람의 얼굴을 전체적으로 감출 수 있도록 지퍼를 모자 끝까지 올리도록 되어 있는 'Fish Mouth Jacket'을 발표하였으며<그림 13> 영국 디자이너 프레이저 모스(Fraser Moss)도 모자의 앞과 뒤에 스타드(stud)를 박아 착용자의 얼굴을 감추거나 드러낼 수 있도록 한 탈착 가능한 모자인 'Solaris Dress'를 만들었다. 이세이 미야키의 감독인 나오키 타키자와(Naoki Takizawa)도 모스의 디자인과 유사한 탈착 가능한 방수 기능의 모자를 만들었다. 모스의 디자인처럼 타키자와의 모자도 셔츠, 스웨터, 재킷과 같은 아이템들 위에 분리되어 입을 수 있도록 되어있다.

현대의 위험성에 대한 트랜스퍼머블 의복의 보호성은 몸의 일부분을 보호하는 디자인으로 많이 개발되지만 적극적으로 온 몸을 보호하는 제프 그리핀의 'Pod Coat'와 같은 것도 있다. 이것은 입을다는 것 보다는 닫는 형태에서 아이디어가 비롯될 것처럼 보인다. 그리핀의 포드코트는 스웨덴 디자이너 제니 피누스(Jennie Pineus)에 의해서 개발된 'Head-cocoon'의 컨셉과 유사하다. 그리핀의 것처럼 이것은 스트레스가 많은 긴장된 환경으로부터 보호하기 위하여 간단하고 사용하기 쉬운 방법으로 만들어졌다. 휴대가 가능하며 개인적인 피신처로서의 보호기능을 사람들에게 제공한다. 피누스는 또한 몸 전체를 보호할 수 있는 'Chair cocoon'도 디자인하였다. 그리핀과 같이 피누스의 코콘도 도시의 유목민이 되고 있는 존재들을 보호하는 기능을 한다.

2) 조작적 측면

트랜스퍼머블 의복은 많은 가능성을 고려한 것이다. 그것은 하나의 기본단위인 모듈(module)을 분리·해체·조립하는 시스템을 통하여 조작적으로 사회적 상황과 환경에 적용 할 수 있는 합리적인 의복을 제안한다.

카다다 태생으로 영국에서 활동하고 있는 신발 디자이너 패트릭 콕스(Patrick Cox)는 의복에 있어서의 변형을 조립시스템으로 진척시켰다. 그의 'Pieces'는 한 벌의 의복을 여러 부분으로 나누어 그 부분마다 연결·분리를 위해 지퍼와 스타드를 달아 스커트는 길게 또는 짧게, 소매는 탑(top)과 드레스에서 떼었다 붙였다 할 수 있도록 하였다.<그림 14> 긴소매의 비옷은 칼라와 모자를 떼어내어 바이크재킷(bike jacket)으로 바꿀 수 있으며 긴바지는 반바지로 변형될 수 있다. 'Pieces'는 모든 아이템이 이동 시 작은 주머니 안에 접혀 들어가도록 되어있다.

이러한 모듈 즉, 조각을 모티브로 하여 분해하고 새로 짜 맞추는 개념을 미국 디자이너 갈야 로젠펠드(Galya Rosenfeld)는 정교한 레고 시스템과 같이 분해와 조립이 가능한 새로운 테크놀로지 시스템으로 발전시켰다. 그녀의 디자인은 하나의 봉제선도 없이 조립에 의해서 만들어지지만 입을 때는 완전히 고정되도록 끈과 구멍으로 연결되었다. 그녀의 'Object un dress'는 길이 315 피트인 하나의 지퍼가 몸 주위를 원을 그리며 둘러싸고 있는 기하학적인 나선형 드레스이다. 로젠펠드는 지퍼를 옷의 길이와 볼륨을 정하고 변형할 수 있는 기술적인 장치와 모듈조각으로 생각했다. 로젠펠드는 연결용 부자재인 스냅 테이프를 이용하여 드레스를 만들었다. 이것은 직물의 경위사와 같이 서로 교차되어 포개어 놓은 모양으로 몸에 입혀졌을 때 격자가 형성된다.<그림 15> 이것으로 이루어질 때 로젠펠드의 모듈 시스템은 퍼즐과 같은 이차원 조립방식이 삼차원의 몸에 맞도록 정교한 작업이었음을 알 수 있다.

파리출신 디자이너 존 리베(John Ribbe)는 모듈의 혼합을 통한 형태의 변형을 자주 그의 컬렉션 주제로 삼았다. 그의 트랜스퍼머블한 모듈 방식의 주제는 'Half shirts'로 표현되어졌다. 셔츠는 단추와 스냅으로 조립되는 컨셉으로 이루어진 시리즈이다. 그의

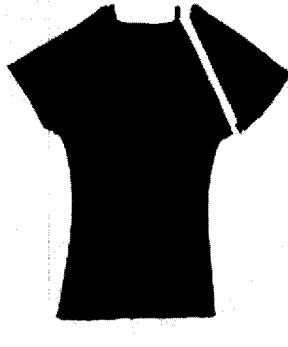
‘Mummy dress’도 머리에서 발끝까지 몸을 덮고 있으나 각 부분을 탈착함으로써 긴 스커트, 짧은 스커트, 셔츠, 부스피에의 네 스타일로 입혀질 수 있도록 되어있다. ‘Changing color dress’는 대조되는 흰색, 노란색 그리고 빨간색의 세 겹으로 된 드레스는 세 겹 드레스로 입을 수 있으며 분리해서 가벼운 먼 슈미즈처럼 따로 입을 수도 있다. 리베의 모듈 시스템은 스포츠웨어와 패션 세퍼레이츠의 원리를 도입하여 벨크로(velcro) 등을 사용한 모듈 방식을 추구하였다. 이 방법에 대한 연구는 그의 디자인을 다양한 방법으로 만들어 질 수 있도록 하였다. 각 부분은 다른 스타일을 만들기 위하여 서로 교체 할 수 있도록 되어있다.

으며 유목적 경향의 디자이너인 Lucy Orta, CP Company, Kosuke Tsumura, Jeff Griffin의 작품을 분석함으로써 유목적 사고와 트랜스퍼머블 의복의 상관성을 탐함과 아울러 트랜스퍼머블 의복의 특성에 대한 분석의 틀을 마련하였다.

본 연구에 있어 Transformable clothing은 ‘몇 개의 목적에 적합 하도록 변화 가능한 의복’으로 정의되었다. 의복에 있어서 트랜스퍼머블의 의미를 그 형성배경의 하나인 들뢰즈의 유목적 사고와 관련지어 생각할 때 들뢰즈는 욕망의 본질을 유목으로 보고자 하였으며 유목주의를 정주 질서의 붕괴 즉 동태적 의미로 이해하여 구조와 접속되는 선에 따라 그 결과가 달라지는 것으로 보았다. 트랜스퍼머블 의복은



<그림 13> Jeff Griffin, 1997 F/W
Fish Mouth Jacket



<그림 14> Patrick Cox,
2000 S/S Collection



<그림 15> Galya Rosenfeld

IV. 종합적 논의

본 연구의 목적은 기술의 발달로 인해 확대 경향을 보이고 있는 의복에 있어서의 새로운 패러다임의 한 주류인 트랜스퍼머블의 형태와 기능 및 내적 의미 등의 특성을 고찰하는 것이다.

연구 과제인 ‘Transformable clothing’의 의미 분석을 위한 트랜스퍼머블의 개념은 삼성디자인넷과 브래들리 쿨의 정의와 사전적 의미, 조형예술에서 나타나고 있는 개념들을 근거로 정의하였다. 그리고 트랜스퍼머블한 의복의 형성배경으로 보는 유목적 사고는 선행연구를 통한 들뢰즈의 이론으로 설명하였

기술의 발달로 조성된 모바일환경으로 인해 의복의 기능에 대한 욕구가 유목적 경향을 요구하며 목적이나 용도에 따라 구조와 조작에 의해 변형됨으로써 결과적으로 형태가 달라진다. 이와 같이 들뢰즈의 유목적 사고는 트랜스퍼머블 의복의 유목적 경향과 관련지어 설명할 수 있는 동일한 구조 체계를 이루고 있어 그 형성배경에 대한 근거로서 타당하다고 볼 수 있다.

유목적 경향의 디자이너 Lucy Orta, CP Company, Kosuke Tsumura, Jeff Griffin에 대한 분석을 통하여 도출된 트랜스퍼머블 의복의 특성은 이동성·피신성·보호성의 기능적 측면과 개폐, 조립, 공기의

주입 등으로 형태가 변형되는 조작에 의한 측면으로 대별하여 나타났다. 네 명의 디자이너를 비교분석한 바에 따르면 네 명 모두 유목적 경향의 디자인을 하는 것으로 그 결과가 나타났다. 경제적, 사회적 문제를 배경으로 한 도시환경적 유목적경향은 Lucy Orta로부터 시작되어 CP Company와 Kosuke Tsumura에게 영향을 미쳤으며 Jeff Griffin은 자연에 대한 관심으로 시작된 자연환경적 유목적경향을 보이고 있다. Lucy Orta와 CP Company는 의복 내에서의 변형도 시도하였지만 건축구조를 도입함으로써 적극적인 변형을 추구하였으며 Kosuke Tsumura와 Jeff Griffin은 의복 내에서 변형을 다양하게 진척시켰다.

트랜스퍼머블 의복의 특성은 기능적 측면의 이동성·피신성·보호성과 분리·해체·조립 등의 조작적 측면으로 사회적 상황과 환경에 적응 할 수 있는 합리적인 의복을 제안한다. 이는 기술에 의한 소재와 도구가 뒷받침 된 다기능적인 변형구조로서 가능하다. 향후 기술은 보다 첨단화 될 것이므로 미래에는 보다 발전된 형태의 트랜스퍼머블 의복이 개발되리라 예측된다. 그러므로 미래 의복의 방향성에 대한 연구나 이러한 변형 가능한 의복의 설계에 있어서 기술적 측면에 대한 이해가 절대적으로 필요하다고 생각된다. 즉, 트랜스퍼머블 의복을 다양화하며 첨단화하기 위해서는 직접적인 영향을 미칠 기술의 발달에 의한 환경적 요인과 각종 기술적 도구 및 장치와 소재 등에 대한 지속적인 관심과 연구의 노력이 필요하다.

본 연구는 트랜스퍼머블 의복의 형성배경을 유목적 사고에 한정하여 연구하였다는 한계점을 지니고 있다. 이에 이러한 측면을 반영한 후속연구를 기대한다.

참고문헌

- Attali, Jacques (1992). 21세기 사전. 편혜원, 정혜원 역 (1999). 서울: 중앙M&B, p.231.
- Quinn, Bradley (2002). *Techno fashion*. Oxford: Berg, pp. 117-138.
- 한윤숙 (2000). 21세기 디지털 유목민 문화에 나타난 현대 패션디자인 연구. 세종대학교 대학원 박사학위논문.
- 손만영(2000). 유목적 사고의 건축적 해석 및 적용에 관한 연구. 영남대학교 석사학위논문.
- 라도삼 (1998). 가상공간에 대한 권력-육방론적 접근. 언론연구, 7(11), pp. 71-90.
- Nomad, Nomadism, Nomadic, Nomadic tribe, Yahoo Korea Online. retrieved September 15, 2003, from <http://dic.link.co.kr/>
- Khazanov, A. M. 김호동 역 (1990). 유목사회의 구조. 서울: 지식산업사, p. 49.
- Poster, Mark (1995). *The second media age*. Cambridge: Polity Press, pp. 18-22.
- 현대경제연구원 (2000). 지식경제, 25호, pp. 28-29.
- 이문호 (1995). 정보유목민. 서울: 전자신문사, p. 7.
- Jacques Attali, 앞의 책, p. 231.
- 한윤숙, 앞의 책, p. 8.
- 손만영, 앞의 책, p. 6.
- 라도삼, 앞의 책, p. 73. p. 83.
- Foucault, M. (1977). *Theatrum philosophicum*. D. F. Bouchard & S. Simon(trs.). Language, Counter-Memory, Practice. Cornell Univ. Press, p. 32; 라도삼, 앞의 책, p. 72 재인용.
- Deleuze, G., F. Guattari (1972). *L'Anti-oedipe: Capitalisme et Schizoprenie*. Editions de Minuit.
- G. Deleuze & F. Guattari (1987). Mille Plateaux. Minuit (1980), B. Massumi(trs), A. *Thousand Plateau*. Minneapolis, Minnesota Univ. Press.
- 황원권 (1996). 현대 철학 산책. 서울: 백산서당, p. 308.
- 손만영, 앞의 책, p. 25.
- 서울사회과학연구소 (1997). 탈주의 공간을 위하여. 서울: 푸른숲, p. 278.
- 손만영, 앞의 책, p. 24.
- 서울사회과학연구소, 앞의 책, p. 278.
- 라도삼, 앞의 책, p. 83.
- Random House (2000). *Random house webster's college dictionary*. N.Y: Random house, p. 1389.
- Transformable, Samsungdesignnet Online. retrieved September 15, 2003, from <http://samsungdesign.net>
- Transformation, Samsungdesignnet Online. retrieved September 15, 2003, from <http://samsungdesign.net>
- 민중서림 (1993). *Essence Korean-English Dictionary*. p. 827.
- Osborne, Harold (1988). *The oxford companion to twentieth-century art*. New York:Oxford Univ.Press, pp. 281-291.
- 탁은주 (1998). 현대예술의상에 나타난 움직임에 관한 연구. 홍익대학교 산업미술대학원 석사학위논문, p. 4.
- Rickey, George. 윤난지 역 (1988). 키네틱 아트. 서울: 열화당, p. 42.

- 31) 탁은주. 앞의 책, p. 19.
- 32) 권지현 (2002). 작품에 있어서의 가변성에 관한 연구. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, p. 16.
- 33) 구본신 (1996). 가변형 공동주택의 주거 변형에 관한 연구. 경원대학교 대학원 석사학위논문, p. 5.
- 34) 이건우 (2003). Unit Puzzle System을 이용한 가변형 집합주택 계획안. 경기대학교 대학원 석사학위논문, p. 4.
- 35) 위의 책, p. 9.
- 36) Quinn, Bradley, *op. cit.*, pp. 130-138.
- 37) *ibid.*, p. 137.
- 38) Flugel, John Carl (1930). *The psychology of clothes*. London: The Hogarth Press, Ltd., p. 83.