

## 가변적 니트 패션디자인 연구

윤정아<sup>+</sup> · 이연희\*

한양대학교 의류학과 박사과정<sup>+</sup> · 한양대학교 의류학과 부교수\*

### A Study on Modifiable Design in Knit Fashion

Jeong-A Yoon<sup>+</sup> · Younhee Lee\*

Doctor Course, Dept. of Clothing & Textiles, Hanyang University<sup>+</sup>

Associate Professor, Dept. of Clothing & Textiles, Hanyang University\*

(투고일: 2010. 8. 27, 심사(수정)일: 2010. 9. 30, 게재확정일: 2010. 11. 25)

#### ABSTRACT

The purpose of this study is to express visual and functional diversity through modifiable design, and to suggest a methodological model. With this view, this study was aimed to departmentalize the case of knitwear in modifiable design of clothes and propose the possibility of variable knit fashion through make the most of knit's characteristics. Four wearable physical clothes using the most of flexible knits' characteristics were made for this study based on the modifiable design on the expressive tendency and analysis of plasticity. The following results were obtained. First, as modifiable knit design can create effects of several dresses in visual aspect and functional aspect, so it has practicality and functionality. Because modifiable clothes required wearer's participation, this have amusement that give enjoyment and freshness to wearer. Second, in mode of wearing, flexibility of knit is suitable character to open & close and change of wearing position. In manipulation, a prearranged plan for line of clothes and good choice of subsidiary materials are important. Third, the characteristics of knits allow using and mixing with different pattern and materials on the two sides of the same cloths except for the some of the parts. Moreover, there is no unraveled thread on the part of knits margin against woven, so it has the broad applicable range for the changeable design. Finally, the form and function, a prearranged plan for modifiable design of clothes have all contributed in creating new structure and patterns in design.

Key words: functional diversity(기능적 다양성), knit wear(니트웨어),  
modifiable design(가변적 디자인)

## I. 서론

현대인에게 의복은 신체를 보호해 주는 기능적인 측면뿐만 아니라 자아를 표현해 주는 수단으로서의 목적과 역할이 커지고 있다. 현대에는 복식의 중요한 착용 동기이자 목적으로 개성 표현을 들 수 있는데, 패션은 개성에 따른 자기 반영의 형태로 나타나기 때문이다. 필요에 의해 동일한 아이템이나 유사한 스타일을 구매하더라도 개인의 개성과 스타일에 맞는 디자이너의 제품을 구입하고 또한, 그것에 그치지 않고 나만의 스타일로 응용, 변형하여 착용하는 방법으로 표현된다. 또한 새로운 표현은 자신에 대한 강한 이미지로 연결되어, 강한 인상을 심어주기 때문에 의복을 통한 메시지 전달로 이어진다. 다양한 코디네이션이 가능하거나 가변적 디자인의 요소를 지닌 상품이 각광받고 있는 것이 현재의 트렌드라는 점은 개인의 감성표현이 중요하게 인식되고 있기 때문이다.

하나의 형태에 여러 기능을 가진 것만으로는 시각적 만족을 줄 수 없다. 단순히 다양한 기능을 내포하고 있는 다기능이 아닌 변형을 통한 형태의 변화와 그에 따른 기능의 변화를 이룰 수 있는 디자인이 요구되고 있다. 가변적 복식은 하나의 의복이 다양한 방식으로 표현 가능하다는 점과 착용자의 능동적인 조작과 개입에 따라 용이하게 변형이 가능하다는 점에서, 그리고 여러 가지 조형미를 창출해 낼 수 있다는 점에서 현대 사회의 기호를 반영한다고 할 수 있다.

최근 패스트 패션(Fast Fashion) 트렌드는 값이 싸다는 이유로 충동구매를 부추기고 당장의 트렌드만을 추구하는 스타일로 많은 의복들이 쉽게 소비되고 쉽게 버려지는 낭비를 유발한다는 평가를 받고 있다. 결국 과소비를 양산하며 빨리, 많이 생산되는 의상들은 그만큼 판매가 안 되고 시즌이 지나 그대로 폐기 처분되는 등 세계적인 불경기와 맞물려 더욱 부정적인 상황으로 치닫고 있다. 이로 인해 최근 각광받고 있는 트렌드가 바로 지속 가능한 패션(Sustainable Fashion)이다. 이러한 '지속 가능한' 디자인을 위한 방법 중에 하나가 한 벌로 여러 벌의 효과와 만족을 주는 가변적 디자인이다. 웰빙(well-being)의 감성적인 무드가 다시 부활하고 있는

요즘 트렌드에 맞춰 부드러움과 따뜻함을 상징하는 니트가 다시 한번 주목 받고 있다. 가변적 디자인과 니트웨어는 '지속 가능한' 공통점과 변화 가능성의 이점을 가지고 있음에도 불구하고 선행연구에서 연구사례를 찾아볼 수 없었으며, 작품에서도 디자인 개발이 부족한 실정이다.

따라서 본 연구는 복식과 착용자의 상호성과 자율성에 중점을 둔 패션 디자인의 변화 가능성에 대한 이론적 정립을 시도하고, 기능과 목적의 가변성뿐만 아니라 개인의 개성표현을 위한 복식 형태의 변화와 거기에서 파생되는 가변적 디자인에 대한 능동적 참여라는 표현적 목적을 두고, 선행 연구에서 소외되었던 니트 소재의 특성을 통해 표현할 수 있는 디자인의 가능성을 제시하는 것에 그 목적을 둔다.

연구를 위한 방법으로 국내외 문헌적 연구와 실증적 고찰에 의한 방법을 토대로 가변적 디자인에 대한 개념과 특징 및 니트의 특성에 대해 살펴본다. 연구를 위한 시대적 범위는 2000년 이후부터 2009년까지로 한정하고, 지역적 범위는 세계 4대 컬렉션인 파리, 밀라노, 런던, 뉴욕 컬렉션의 여성복 중 RTW(Ready To Wear)를 대상으로 하여 실증적 자료수집을 위해 국내외 사진자료, 전자문헌 등을 통해 사진 자료를 수집한다. 니트에 표현된 가변적 복식의 특징을 분석하고 이를 토대로 실물작품 4점을 제작한다.

## II. 이론적 배경

### 1. 가변적 디자인의 개념과 출현배경

사전적 의미에서 '가변'이란 사물의 현상이나 성질이 바뀌거나 달라질 수 있음<sup>1)</sup>을 의미하는 명사이며, '가변적'이란 관형사로서 바꿀 수 있거나 바뀔 수 있는, 또는 그런 것<sup>2)</sup>을 말하거나 혹은 명사로서 변할 수 있거나 변하는 것<sup>3)</sup>을 말한다. 즉, 가변적 디자인은 형태 및 구조가 변할 수 있는 성질을 가진 디자인으로 다양한 기능을 수행할 수 있는 성질을 가진 디자인이다. 일반적인 의미에서 '가변적'이란 용어가 많은 유사개념으로 표현되어 연구되어 왔기 때문에 선행연구를 통해 그 개념을 정리해보고자 한다.

복식에 관한 연구에서 가변적 디자인은 다른 표현으로 다목적, 다변화, 다기능, 가변형, 트랜스포메이션(transformation), 가변성 등에 관하여 연구되었다. 남윤진<sup>4)</sup>은 '다목적 복식'이란, 여러 가지 목적을 지닌 복식, 여러 가지 목적을 겸한 복식을 의미하며, 일반적으로 한 벌로 여러 벌 효과를 낼 수 있는 복식이라 하고 다목적 복식이란 용어는 '다기능', '다용도', '겸용', '가변적', 복식·의류·패션 등의 용어와 유사한 의미로 함께 사용된다고 하였다. 다변화의 표현을 사용한 김민주<sup>5)</sup>는 '다변화 복식'이란 하나의 복식이 형태, 색상, 재질의 변화나 변형을 통해 여러 벌의 효과를 줄 수 있는 것으로 복식 내에서의 변화로 옷의 기능에서 소품의 기능으로, 의복이 아닌 다른 용도가 의복으로 이동된 것 등 용도의 이동이 강하게 표현되는 실험적 디자인이라고 정의 하였다. 유사개념 중의 하나인 다기능성 의복을 정의해보면 기본적인 기능과 그 밖의 기능, 즉 최소한 두 가지 이상의 기능을 충족시켜야 하며 의복의 한 부분 혹은 여러 부분이 변화하여 본래의 기능 이외의 새로운 기능을 요구에 따라 수행할 수 있는 것이라고 하겠다.<sup>6)</sup> 건축과 복식에 있어서의 트랜스포메이션을 비교 분석한 연구에서 나영원<sup>7)</sup>은 복식에 있어서의 트랜스포메이션을 몇 개의 목적에 적합하도록 변형과 회복을 무상으로 반복할 수 있는 복식으로 정의하였다.

그 이후의 연구들에서는 '가변'이란 표현이 사용되었으며 이나경<sup>8)</sup>은 디지털 시대의 가변형 패션디자인 연구에서 '가변형 패션디자인'은 한 가지 이상의 또 다른 형태로 전환이 가능한 구조를 가지며, 제2 제3의 기능을 위해 변형되었다가도 다시 원래의 형태로 재구성 가능한 복식으로 정의하였다. 박상숙<sup>9)</sup>은 가변성 디자인이란 착용자의 간단한 조작이나 연출에 의해 변형이 가능한 디자인이라고 하였다.

따라서, 본 연구에서는 복식에 있어서의 가변적 디자인을 한 가지 이상의 다른 형태로 변화가 가능한 구조를 가지며, 착용자의 조작이나 능동적 착장에 의해 변형이 가능한 복식을 의미하며, 단순한 변형과 달리 원형으로의 회복성을 포함하는 복식으로 제한한다.

가변적 패션디자인의 본격적인 출현은 1990년대로

볼 수 있다.<sup>10)</sup> 정보기술 혁신과 대중매체의 확산으로 인한 국가간의 경제소멸, 환경보호운동, 매체 산업의 발전 등은 후기 산업사회의 전자문명에 부합하려는 포스트모더니즘(Postmodernism)의 시작을 알리는 신호였다.<sup>11)</sup> 포스트모더니즘에 들면서 새로운 테크놀로지의 영향, 장식을 거부하는 미니멀리즘 경향, 라이프 스타일과 고정관념의 변화, 다원적 상징<sup>12)</sup> 등의 합리적인 실용주의와 기능주의가 극대화되고 20세기 초 지나친 기능주의 경향에 반발하여 포스트모더니즘이 모든 예술과 디자인에 지배적으로 나타난 1980년대가 지난 직후 가변적 패션 디자인이 본격적으로 나타났던 1990년대에 다시 새로운 기능주의가 강하게 나타났다. 과학기술의 발전에 따른 다기능 제품에 대한 선호가 확산됨에 따라 서로 다른 산업, 기술, 상품 간 복합화가 활발히 일어나고 있다.<sup>13)</sup> 패션에서도 이러한 분야간의 결합은 증가되어 왔으며 다기능적인 디자인 개발이 활발히 진행되고 있다.

대중문화의 확산과 개인주의 급성장은 인간의 어떠한 사고와 생활영역에서 보다 패션에서 무한한 표현력을 키우게 되었고 패션은 개인의 자유로운 상상력을 요구하게 되었다. 그런데 기술의 발전에 힘입어서 현대사회의 욕구는 기능만을 추구하는 것을 넘어선 지가 오래다. 따라서 하나의 형태에 여러 기능을 가진 것만으로는 시각적 만족을 줄 수 없다. 단순히 다양한 기능을 내포하고 있는 다기능이 아닌 변형을 통한 형태의 변화와 그에 따른 기능의 변화를 이룰 수 있는 디자인이 트렌드로 나타나고 있다. 이러한 현상은 최근 사람들은 일차적인 의복의 기능보다는 장식적이고 개인의 취향을 잘 표현할 수 있으면서도 경제적이고, 특정한 기능을 수행하는 복합적이고 고차원적인 기능의 의복을 요구하고 있다는 것을 보여준다.

포스트모더니즘의 다원성은 해체주의와 키네틱 아트, 퓨전과 크로스오버, 하이브리드로 이어져 재현되고 있는데, 패션에서의 해체주의란, 규범적 관습과 단순한 고정관념을 깨뜨리는 것으로, 이분법적인 미학의 측면에서의 인체비율과 미의 기준을 무시하고, 작품의 구성과정에서 이질적인 요소들의 부조화 및 중첩이 강조된 표현을 말한다.<sup>14)</sup> 이러한 해체주의의

탈구성은 변화를 유도하기 위한 가변적 디자인의 방법적 측면과도 일맥상통하는 것으로 탈부착에 의한 변화를 보여주는 가변적 디자인에 주로 응용된다. 또한 착장 방식에 있어서의 해체방식도 가장 단순한 듯 하지만 가장 자율적이며 능동적인 다양한 변화의 가능성을 제시해 줄 수 있어 최근 증가하고 있다.

해체주의 이후에 현대의 복잡하고 이질적인 사회적, 문화적 현상은 고도의 정보화 시대에 필수적인 디지털 기술의 발전으로 가속화되었으며, 디지털은 현대인들의 생활필수품으로 언제 어디서나 정보를 쉽게 얻을 수 있는 '모빌환경'<sup>15)</sup> 을 가져왔다.<sup>16)</sup> 복식에서의 모빌이란 '이동할 수 있는', '가동성 있는' 의미로, '단순히 입는다' 라는 복식에 대한 기본 개념에서 탈피하여 다양한 기능이 있는 것을 의미한다.<sup>17)</sup>

갈수록 심화되는 환경문제는 인간을 환경으로부터 보호하기 위한 대책의 하나로 변형이 가능한 복식을 출현시켰다. 하나의 복식이 여러 가지 용도로 변화되는 것은 자원절약뿐만 아니라 폐기물의 감소효과를 가져와 결과적으로 환경문제에 대한 대응방안의 하나로써 가치를 갖는다고 볼 수 있다.<sup>18)</sup> 환경문제에 대한 인식이 높아지면서 복식 디자이너들도 근본적인 대책으로 하나의 복식이 여러 용도로 변형됨으로써 자원절약과 폐기물의 감소효과를 줄 수 있는 디자인을 개발하는 추세이다.

## 2. 가변적 복식디자인의 특성

가변적 복식은 최근 패션 컬렉션에서 그것이 주는 새로움과 특징적 요소로 인해 출현 빈도가 증가하는 추세이며, 지금까지 디자이너들에 의해 시도되고 유행되었던 가변적 복식은 공통된 특성 및 경향을 가지면서 발전하고 있다.

가변적 디자인은 다양성을 내포한다. 다양하게 변화하는 경향이 있고 사용자에게 따라서 또는 디자이너의 목적에 따라서 다양한 기능을 발휘한다.<sup>19)</sup> 착용자가 그 목적에 따라서 자신이 원하는 형태나 스타일로, 착용자가 원하는 만큼 변형시킬 수 있는 패션으로, 착용자의 선택에 의해 다양한 연출이 가능하다. 이것이 가능하도록 하기 위해서는 의복의 구조적인 측면에서 기술을 수반해야 하는데, 이것은 형태적 변

화를 이루기 위한 구조의 가변 요건을 의미한다. 요시키 히시누마(Yoshiki Hishinuma)는 2004년 컬렉션에서 의복을 착용하고 변형하여 실루엣이 변하는 일련의 과정들을 무대에서 직접 보여 주었다. 이것은 의복을 접는 방법에 따라 아이템이 변경될 수 있는 방법적 모형을 보여 준 사례이다. 컬렉션에서 그는 접어 넣기에 의한 가변적 디자인을 선보였는데, 의복의 일부를 접어 넣은 형태에서는 짧고 불투명하고 단순해 보이던 상의가 펼쳐는 과정에 의해 길이가 길어지는 표현방법이 사용된 디자인 유형을 보여 주었다(그림 1).<sup>20)</sup>

현재까지 나타난 가변적 복식 디자인은 구조적 측면의 기술로 패스너(fasteners)를 이용한 패스닝 시스템(fastening system)과 폴딩 시스템(folding system), 착장 방식의 응용 방법을 사용하였는데, 주로 패스너가 의복의 요소들을 분리, 결합하거나 조절하는 방법으로 사용되었다. 따라서, 가변적 복식은 패스닝 시스템과 폴딩 시스템과의 밀접한 연관성을 가진다. <그림 2><sup>21)</sup>는 1999년 F/W 준야 와타나베(Junya Watanabe)의 작품으로 소품인 핸드백이 케이프로 변형되는 사례를 보여 주는 것이다. 의복과 동일한 소재로 제작된 핸드백의 하단이 지퍼로 연결되어 있어 지퍼를 열면, 안쪽에 접혀있던 케이프의 나머지 부분들이 펼쳐지며 케이프의 형태를 완성하며, 핸드백의 상태에서 걸로 보였던 앞, 뒷면은 케이프의 어깨부분으로 변형된다. 이것은 의복의 다양한 구성선과 소품 구성선의 유사성을 이용하여 규칙적인 형태로 접는 방법을 사용한 것이다.

가변적 디자인은 변화에 의해 조형의 다양화로 인해 '새로움'을 준다. 따라서, 그것이 주는 새로움과 변화 가능성 때문에 유희, 흥미, 재미, 자극적 요소로서 자주 도입된다. 2000년 S/S 준야 와타나베(Junya Watanabe)는 뒤집어 착용하는 리버시블(reversible) 방법을 통해 비가 오는 환경에서, 방수 기능이 있으면서 색채와 재질의 변화까지 가져오는 가변적 디자인을 보여 주었다(그림 3).<sup>22)</sup> 서로 다른 색상과 문양, 재질감을 가진 소재를 겹으로 사용하여 뒤집어 입을 때 형태적 변화와 함께 기능적 목적의 변화를 가질 수 있도록 디자인한 사례로, 현대 패션에서 이중



〈그림 1〉 Yoshiki Hishinuma, Paris, 2004 S/S



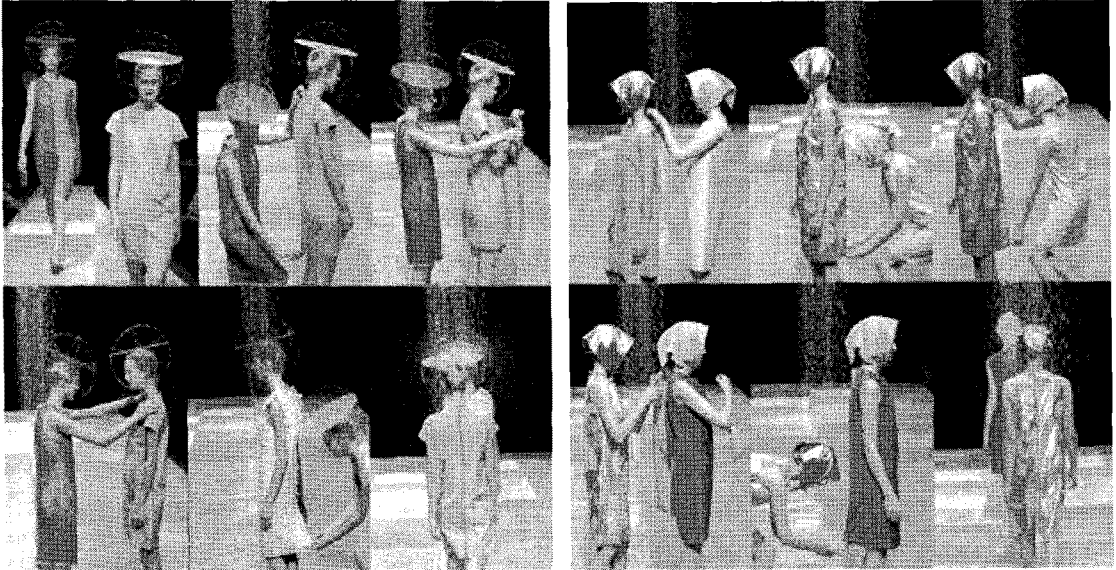
〈그림 2〉 Junya Watanabe, Paris, 1999 F/W

직의 진소재를 이용하여 핸드 메이드 방법으로 제작하고, 양면으로 착용할 수 있도록 만들어 문양이나 색상에 변화를 준 코트나 스커트 등으로 흔하게 볼 수 있는 아이템이 되었다.

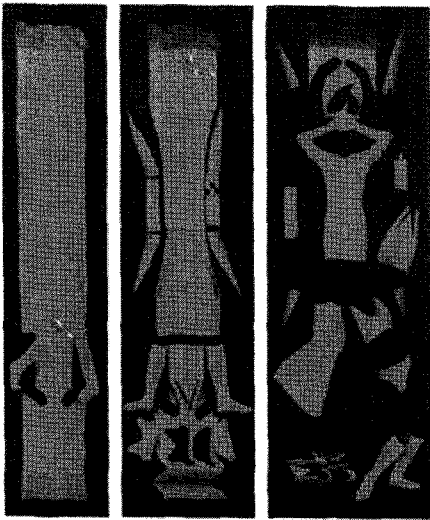
해체적 형성요인을 배경으로 하는 비정형적인 형태와 디테일의 자유로운 조작을 가능하게 하는 가변적 디자인은 착용자의 방식대로 연출이 가능하도록 하여 다양한 미적 표현의 욕구를 수용해 지속적으로 사용하게 되므로 제품의 수명을 연장시키는<sup>23)</sup> 친환경적인 디자인이다. 이세이 미야케는 2001년 A-POC 시리즈를 통해 생략과 미완성의 상태로 의상을 제작하여 착용자의 의도에 따라 자유롭게 착장되는 방법

을 사용하였다. 재단상의 변화를 이용한 디자인으로, 2차원적인 구성방법에 의해 3차원의 입체감을 표현하였다.<sup>24)</sup> 즉, 원단은 이차원적 직선형이지만, 착용시 착용자의 신체적 특성에 따라 다양하게 삼차원의 입체로 인체의 곡선을 드러내준다(그림 4).<sup>25)</sup>

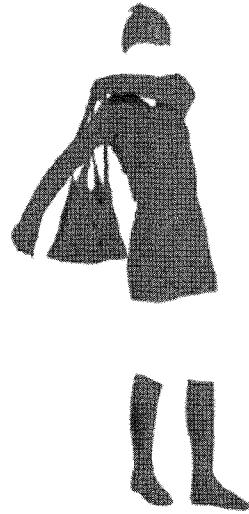
따라서, 가변적 패션 디자인은 미완성의 형태로 제작되어 착용자의 개입으로 완성을 이루는 착용자 중심의 디자인이며, 원래 의복에는 가변의 의도가 없었지만 착용하는 사람의 감각과 개성, 신체적 특징에 의해 변화의 여지가 만들어지기도 하는 자율성을 갖는다.



<그림 3> Junya Watanabe, Paris, 2002 S/S



<그림 4> Issey Miyake 'A-POC', Issey Miyake *Making Things*, 1999, p. 4.

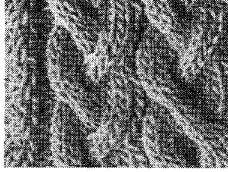
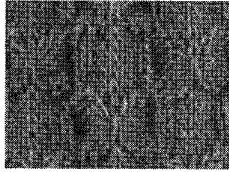
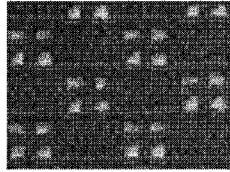

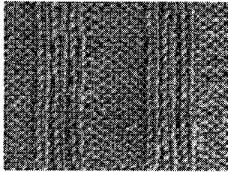
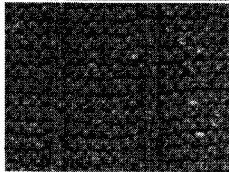
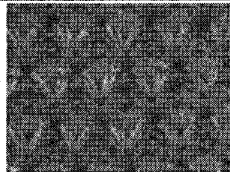
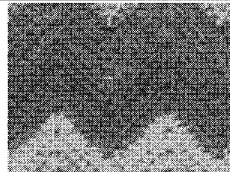
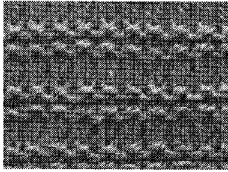
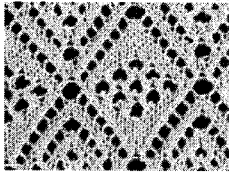
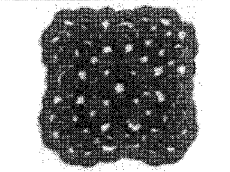
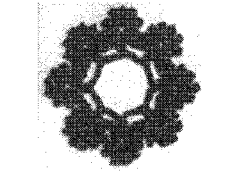

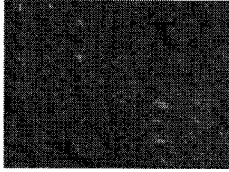
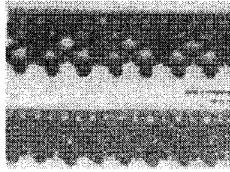
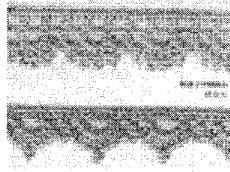


### 3. 니트의 특성

니트는 넓은 의미에서는 직기를 이용하지 않고 꼬거나 엮거나 매듭을 만들거나 하여 코(stitch)를 엮어 가는 텍스타일(textile)이라 할 수 있고, 좁은 의미에서는 대바늘 뜨기와 같은 구조로 코스(course)와

웨이(wale)를 명확히 구분 할 수 있는 루프(loop)로 형성된 패브릭(fabric)이라 할 수 있다.<sup>26)</sup> 니트의 구성방법은 크게 핸드니트와 기계니트로 나눌 수 있는데, 핸드니트는 수편기 또는 손뜨기로 뜨는 것이며, 기계니트는 공업용 기계로 편직하는 것으로 횡편니

〈표 1〉 핸드니트의 표현기법

대바늘 표현기법		코바늘 표현기법	
 <p>케이블 뜨기 손뜨개, 2006, p. 89</p>	 <p>터크 뜨기 손뜨개, 2006, p. 92</p>	 <p>모눈뜨기 변형 模様編1000, 1992, p. 229</p>	 <p>레이스뜨기 模様編1000, 1992, p. 227</p>
 <p>고무뜨기 Knitting Stitch Bible, 2009, p. 69</p>	 <p>고무뜨기 변형 Knitting Stitch Bible, 2009, p. 34</p>	 <p>이중 긴뜨기 변형 模様編1000, 1992, p. 261</p>	 <p>긴뜨기 변형 模様編1000, 1992, p. 261</p>
 <p>바늘비우기 Knitting-The Complete Guide, 2008, p. 129</p>	 <p>레이스 뜨기 Knitting Stitch Bible, 2009, p. 159</p>	 <p>사각 모티브 뜨기 Beyond the square Crochet motif, 2008, p. 150</p>	 <p>원형 모티브 뜨기 Beyond the square Crochet motif, 2008, p. 54</p>
 <p>배색뜨기 Knitting Stitch Bible, 2009, p. 190</p>	 <p>방울뜨기 Knitting Stitch Bible, 2009, p. 135</p>	 <p>장식 테일 モチ-フ,エジング200, 1991, p. 68</p>	 <p>가장자리 장식 モチ-フ,エジング200, 1991, p. 68</p>

트와 환편니트를 포함하는 위편니트와 경편니트, 컴퓨터 니트로 구분된다.<sup>27)</sup> 본 연구에서는 작품제작을 위하여 주로 핸드니트 기법을 활용하였다. 핸드니트의 종류에는 두 개 또는 네 개의 대바늘로 뜨게질하는 대바늘 뜨기와 코바늘을 사용하여 뜨게질하는 코바늘 뜨기 그리고 두 가지 수법의 특징을 살린 아프간 뜨기가 있다. 핸드니트의 대바늘 뜨기와 코바늘 뜨기의 표현기법들에 대한 사진자료들을 〈표 1〉<sup>28)29)30)31)32)33)</sup>에 정리하였다.

니트의 많은 특성들 중에서도 가변적 디자인에 적

합한 니트의 특성측면을 위주로 살펴보고자 한다. 니트는 무엇보다도 자유로운 신축성을 특징으로 한다. 니트는 제품이 고리로 구성되어 있기 때문에 외력에 의하여 어떤 모양으로도 변형이 가능하고 특히 목적하는 편성방식에 따라서는 그 신축성을 더 확대시킬 수도 있다.<sup>34)</sup> 편물의 신도는 인체의 피부신장보다 크므로 입고 벗기가 쉽고, 입어도 구속감을 느끼지 않는 안락성이 있다. 니트는 튀어나오지 않고 아래로 늘어지는 성질 즉, 드레이프(drape)성이 우수해서 착용자에게 구속감을 주지 않으며, 유연하고 부드럽게

몸에 잘 맞아 착용감이 좋다.<sup>35)</sup>

직물과는 달리 니트는 원사를 사용하여 색과 무늬를 다양하게 배합시킬 수 있어 창작성이 높다. 또한 직물과 마찬가지로 얇고 가벼운 것에서부터 두껍고 무거운 것까지 모두 생산해 낼 수 있으며 이러한 것은 그 시대 패션흐름과 용도에 의해 다양한 조직과 편성의 효과와 원사소재의 사용에 의해 다양하게 나타낼 수 있다.<sup>36)</sup> 실의 형태로 된 모든 재료를 편물의 재료로 사용할 수 있을 뿐 아니라 도구나 뜨는 방법에 따라 서로 다른 조직이 형성되기 때문에 독특한 표면 질감과 조직 그리고 다양한 기법의 응용 등에 의한 창의적인 표현영역이 크다고 할 수 있다.<sup>37)</sup> 아울러 니트는 입체적 표현성을 지닌다. 직물은 씨실을 접어 넣는 바디에 의해 옷감의 폭이 한정되지만 편물은 필요 치수에 따라 자유롭게 만들 수 있고, 편지(編地) 역시 자유롭게 창작하는 것이 가능하다.<sup>38)</sup> 즉, 편성과정에서 폭에 변화를 주어가며 성형할 수 있는 니트는 직물과는 달리 입체적인 형태를 편성과정에서 표현해낼 수 있다.

무엇보다도 니트의 특성은 경제성에 있다. 앞서 말한 입체적인 표현성은 편성과정 상에서 루프의 증감 연결로 인하여 전혀 재단으로 인한 손실이 생기지 않게 하여 준다. 또한, 풀어서 다시 뜰 수 있는 재생 가능성은 제작 과정에서 이용될 수 있으며, 이미 성형된 것을 유행에 따른 디자인 변화를 갖고 싶을 때에도 이용할 수 있으므로 경제적이다. 니트의 특성상 일부를 제외하고 조직 양면의 패턴 모두를 소재의 무늬로 다르게 활용할 수 있으며, 우븐(woven)에 비해 밀단이나 시접 부분의 울 풀림이 없기 때문에 처리 자체가 용이하여 가변적 디자인에 응용할 수 있는 범위가 넓다.

이상과 같이 니트에는 가변적 디자인에 유리한 여러 가지 장점이 있다. 그렇지만, 런(run) 현상, 컬 업(curl up)현상이나 울 풀림, 형태의 불안정성 등의 단점도 있기 때문에 가변적 디자인에 활용하는데 있어서는 장점을 실패와 동시에 단점을 어떻게 보완해 가느냐가 중요한 문제가 된다.

### Ⅲ. 작품제작

조형의 다양화가 가능한 가변적 디자인의 복식에 대한 선행연구에서 연구자들은 디자인의 유형과 표현방법으로 구분하였는데, 디자인의 유형이라는 것은 변형의 결과물을 기준으로 분류한 것이고 표현방법은 그 결과물들을 도출하기 위한 수단과 방법을 기준으로 분류한 것이었다. 선행연구에서 남윤진<sup>39)</sup>은 디자인의 유형으로 아이템내의 변화와 아이템의 전환으로 분류하였는데, 본 연구의 작품제작을 위한 기준을 마련하고 작품의 해설을 위하여, 가변적 디자인의 유형을 정하는데 있어서 남윤진의 분류방법을 사용하였다. 또한 표현방법에 있어서는 이나경<sup>40)</sup>의 분류 기준인 착장 방식에 의한 가변형, 기능에 의한 가변형, 조작에 의한 가변형, 기술에 의한 가변형으로 분류를 차용하였고, 조작에 의한 변화를 박상숙<sup>41)</sup>의 분류기준과 같이 패스닝 시스템과 폴딩 시스템으로 나누었다.

이를 토대로 하여 착용방법과 부자재를 적절히 혼합, 적용하고, 아이템 내에서의 변화뿐만 아니라 아이템 자체의 전환을 통해 시각적, 기능적 변화를 극대화시킬 수 있는 새로운 가변적 복식디자인을 연구 제시하고자 한다. 착용자의 조작을 용이하게 하여 착장 자체를 즐길 수 있는 자유로운 변형을 유도하기 위해서 모든 작품들의 구성선을 최소화하고 부자재를 최대한 활용하여 다양한 기능을 부여하였다. 모듈 시스템(module system)의 조립방식을 응용하여 의복의 일부들을 탈부착하여 의복 내에서의 아이템의 변화뿐만 아니라 의복이 가방, 모자, 머플러, 넥워머 등의 소품으로 전환되어 활용될 수 있도록 디자인하였다.

디자인 1의 경우, 사슬 뜨기에 의해 생긴 공간들을 활용하여 스냅 테잎을 삽입해서 해체와 조립을 용이하게 하였으며, 단위체가 되는 몸판 한 장은 별도로 가방으로 변형될 수 있기 때문에 중심에 가방의 바닥에 해당하는 부분에 원형 모티브 뜨기를 넣어 강조하였다. 또한 하의의 옆선에는 대바늘 뜨기의 케이블 조직을 넣어 걸감의 탈부착에 필요한 스냅 테잎을 지지 해주는 동시에 디자인 포인트가 되도록



<표 2> 디자인 I의 변형 및 설명

	변형1	변형2	변형3	변형4
작품 사진				
표현 방법	패스닝 시스템(스냅 테이프)에 의한 탈부착	패스닝 시스템(스냅 테이프)에 의한 탈부착	패스닝 시스템(스냅 테이프)에 의한 탈부착	폴딩 시스템(스냅 테이프)에 의한 소매의 길이변화
디자인 유형	아이템 내의 변화 -실루엣의 변화	아이템의 전환 (의복↔소품, 가방)	아이템 내의 변화 -재질의 변화	아이템 내의 변화 -실루엣의 변화
작품 설명	조립방식을 통하여 다양한 디자인으로 바꿀 수 있는 디자인 유형. 하나의 복식이 여러 조각으로 나뉘어 구성되어 있는 것을 해체, 재조합함으로써 단위체들이 부착되는 개수나 형태에 따라 다양한 실루엣을 표현.			
소재	wool yarn(W100%), metallic yarn, mesh(P100%), snap tape, velvet tape, colored cubes and beads. span denim.			

<표 3> 디자인 II의 변형 및 설명

	변형1	변형2	변형3	변형4
작품 사진				
표현 방법	상의: 패스닝 시스템(단추)의 탈부착	상의: 패스닝 시스템(단추)의 개폐/위치변경	상의: 주름잡기 하의: 위치변경	하의: 위치변경
디자인 유형	아이템 내의 변화 (실루엣의 변화)	아이템의 전환 (의복↔의복)	아이템 내의 변화 (실루엣의 변화) 아이템의 전환	아이템의 전환 (의복↔의복)
작품 설명	가변적 디자인을 위해 상의의 소매와 하의의 스커트는 25mm 리본이 통과될 수 있는 간격의 코바늘 뜨기를 이용한 모눈뜨기로 제작. 루프 사이의 공간들을 최대한 살려서 디자인하고 그 공간들을 가변적 디자인을 위한 요소로 활용.			
소재	Wool-slave yarn(Wool40%, Acryl60%), metallic yarn, mesh(P100%), colored cubes and beads.			

<표 4> 디자인Ⅲ의 변형 및 설명

	변형1	변형2	변형3	변형4
작품 사진				
표현 방법	패스닝 시스템 (O링)의 개폐	패스닝 시스템(O링)의 개폐 및 위치변경	패스닝 시스템(와이어)의 탈부착	착용방법의 위치변경
디자인 유형	아이템의 전환 (소품↔의복)	아이템내의 전환 (의복↔의복)	아이템 내의 변화 (실루엣의 변화)	아이템의 전환 (의복↔소품)
작품 설명	평면에 펼쳐진 기본 형태는 핸드 니트의 대바늘 뜨기를 이용한 절구형의 솔 타입이 길이방향으로 접어 연결할 경우와 넓이 방향으로 접어 연결 하는 경우에 따라 실루엣과 아이템이 변화되는 디자인. 연결방식은 용이한 조작과 미적 효과를 위하여 원터치형 O링을 사용.			
소재	wool yarn(W100%), metallic yarn, colored cubes and beads			

<표 5> 디자인Ⅳ의 변형 및 설명

	변형1	변형2	변형3	변형4
작품 사진				
표현 방법	패스닝 시스템(스냅 테이프)의 개폐	패스닝 시스템(스냅 테이프)의 개폐 후 위치변경	폴딩 시스템의 접어넣기	패스닝 시스템(스냅 테이프)의 탈부착
디자인 유형	아이템 내의 변화 (실루엣의 변화)	아이템 내의 변화 (길이의 변화)	아이템의 전환 (의복↔의복)	아이템의 전환 (의복↔의복)
작품 설명	모듈 시스템(module system)의 조립방식을 통하여 다양한 디자인으로 바꿀 수 있는 디자인 유형. 목걸이와 원피스의 조각들은 서로 연결될 수 있도록 고안되어 조립에 의해 하나의 피스(piece)나 모티프가 여러 많은 디자인으로 변형, 조정된다. 이와 같은 디자인은 조립된 레고 세트 같은 원리로 피스 기법을 최대한 활용.			
소재	Wool yarn(Wool100%), metallic yarn.			

하였다. 디자인 2에서 변형을 위해 소매와 스커트에 는 모눈 뜨기 기법을 사용하고 조직의 공간 사이에 리본을 삽입하여 실루엣과 길이의 변화를 꾀하였다. 디자인 3의 상의의 변형은 아이템 자체의 변화를 위해 실루엣의 변화가 크기 때문에 무엇보다 신축성이 요구되므로 고무뜨기의 변형을 활용하였다. 또한 원 피스의 몸판 장식에는 원형 모티브 뜨기를 응용하여 드롭 형태의 모티브들이 단위체로 연결, 확장되어 필요에 따라 변화시킬 수 있도록 고안하였다. 디자인 4의 원피스를 형성하는 뜨개판 두 장은 펠핀(purl stitch)조직으로 구성하고 양 끝은 신축성을 위해 고무뜨기를 활용하였고, 몸판 한 장 만으로도 블레드로 전환되거나 위치변경에 의해 길이나 아이템의 변화를 주기 위한 장치는 동일하게 스넵 테잎을 활용하였는데 니트는 별도의 시접부분이 필요 없기 때문에 이러한 테잎 장치를 봉제할 때 시접이 두꺼워지는 현상이 없어 가변적 디자인에 유리하였다. 몸판 장식과 목걸이는 원형 모티브 뜨기를 링에 응용하여 제작해서 모티브들이 단위체로 연결되는 형태나 확장되는 방법에 따라 다양한 디자인이 가능하도록 연결 방식을 고안하였다. 작품의 디자인 변형과 상세 설명은 <표 2, 3, 4, 5>로 정리하였다.

#### IV. 요약 및 결론

다원화된 사회와 개인주의적 개성위주의 기호 감성을 지닌 현대인들에게 가변적 복식에 대한 관심은 증폭되고 있으며, 가변적 디자인과 니트웨어는 '지속 가능한' 공통점과 변화 가능성의 이점을 가지고 있음에도 불구하고 선행연구에서 연구사태가 부족한 실정이다. 본 연구에서는 조형의 다양화가 가능한 가변적 디자인의 복식에 대한 이론적 고찰 그리고 사진 자료의 수집과 분석을 통해 가변적 디자인의 특성을 도출하고, 이러한 결과들을 바탕으로 표현 기법에 있어서 기존의 단순한 방식에서 벗어나 착용방법과 부자재를 적절히 혼합, 적용하여, 새로운 가변적 니트 디자인을 연구 제시하기 위해 실물작품 4점을 제작하였다.

기능과 목적의 가변성뿐만 아니라 개인의 개성표

현을 위한 복식 형태의 변화와 거기에서 파생되는 가변적 디자인에 대한 능동적 참여라는 표현적 목적을 두고, 선행 연구에서 소외되었던 니트 소재를 활용하여 작품제작을 통하여 다양한 가능성을 가진 가변적 복식을 표현하여 디자인에 경쟁력 있는 가치를 부여하고 현대니트패션의 표현영역의 확대를 도모하고자 하였으며, 결론은 다음과 같다.

첫째, 가변적 니트 디자인은 착용자의 자율적인 참여에 의해 자유롭게 완성되며, 착장 방식에 의한 변화, 조작에 의한 변화 등을 통하여 아이템 내에서의 변화 또는 아이템 자체의 전환이 가능한 가변적 디자인은 시각적 측면과 기능적 측면에서 여러 벌의 효과를 창출할 수 있으므로 다기능성과 실용성을 갖는다. 가변적 복식은 착용방법의 응용, 패스닝 시스템과 폴딩 시스템을 활용하는 조작에 의한 변화 모두 착장자의 참여가 요구되는 복식이기 때문에, 착용자에게 즐거움과 새로움을 가져준다.

둘째, 착장 방식에 의한 변화의 경우, 개폐와 위치변경이 용이하기 위해 소재의 유연성이 매우 중요하게 요구되기 때문에 니트는 가변적 디자인에 적합한 소재로 볼 수 있다. 조작에 의한 변화의 경우 적절한 부자재의 선택과 구성선의 계획 및 활용이 매우 중요하다라는 것을 인식할 수 있었다.

셋째, 니트소재는 특성상 신축성과 경제성이 뛰어나 일부를 제외하고 조직의 양면의 패턴 모두를 소재의 무늬로 다르게 활용할 수 있으며, 우븐에 비해 밑단이나 시접 부분의 울 풀림이 없기 때문에 불필요한 시접 정리로 인한 마감의 필요 없고 처리자체가 용이하여 가변적 디자인에 응용할 수 있는 범위가 넓어 가변적 복식의 표현에 적합하였다.

넷째, 니트에 표현된 가변적 디자인은 변형을 위하여 구조적인 측면에서 가변적 특성을 지닌다. 가변적 복식 디자인은 의상과 소품의 형태와 기능, 효율적 구성법과 패턴에 관한 연구와 사전에 치밀한 계획을 통해 창출될 수 있으며, 이에 의한 디자인방식은 디자인에 부가가치를 부여할 수 있는 바람직하고 효과적인 방법적 모형이 될 수 있음을 확인하였다.

따라서, 변화의 가능성을 다양하게 내포한 가변적 니트 디자인은 현대 니트패션의 표현영역을 확대하

여 디자인에 경쟁력 있는 가치를 부여할 수 있는 효과적인 방법이 될 수 있을 것으로 사료된다.

## 참고문헌

- 1) 한글학회 (1992). *우리말 큰사전*. 서울: 어문각, p. 15.
- 2) 다음 국어사전. 가변적, 검색일: 2009. 2. 19. 자료출처 <http://krdic.daum.net/dickr>
- 3) 한글학회 (1992). *우리말 큰사전*. 서울: 어문각, p. 15.
- 4) 남윤진 (2001). *변화를 수반하는 다목적 복식 디자인 연구*. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, p. 5.
- 5) 김민주 (2003). *현대패션에 나타난 다변화 의상디자인 연구*. 성신여자대학교 대학원 석사학위논문, p. 6.
- 6) 배윤지 (2004). *다기능성 복식 디자인*. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, p. 18.
- 7) 나영원 (2006). *복식에 표현된 트랜스포메이션에 관한 연구*. 건국대학교 대학원 박사학위논문, p. 17.
- 8) 이나경 (2007). *디지털시대의 가변형 패션디자인에 관한 연구*. 홍익대학교 대학원 석사학위논문, p. 5.
- 9) 박상숙 (2008). *현대패션에 나타난 가변성 디자인 연구*. 홍익대학교 산업미술대학원 석사학위논문, p. 7.
- 10) 위의 책, p. 3.
- 11) 전성주 (2002). *포스트모더니즘 미학과 그 예술현상에 관한 연구*. 대구가톨릭대학교 대학원 석사학위논문, p. 16.
- 12) 하지수 (2001). *20세기 기능주의 패션디자인에 대한 연구*. 서울대학교 대학원 박사학위논문, pp. 75-96.
- 13) 정진오 (1998). *21세기 정보화 시대와 디자인*. 서울: 시공사, p. 93.
- 14) Gerda Buxbaum (1999). *Icon of Fashion the 20th Century*. Prestel, p. 146.
- 15) 이경희 (1994). *20세기 모드*. 서울: 교학 연구사, pp. 122- 124.
- 16) 나영원. *앞의 책*, p. 24.
- 17) 장애란 (2002). Hussein Chalayan의 실험적 디자인. *복식*, 52(5), p. 98.
- 18) 나영원 (2006). *복식에 표현된 트랜스포메이션에 관한 연구*. *한국의류학회지*, 30(1), p. 170.
- 19) 박일선 (2007). *아이덴티티 디자인의 가변성 연구*. 서울산업대학교 산업대학원 석사학위논문, p. 40.
- 20) 2004 S/S RTW Yoshiaki Hishinuma 자료검색일 2009. 9. 17. 자료출처 [www.firstviewkorea.com](http://www.firstviewkorea.com)
- 21) 1998 F/W RTW Junya Watanabe, Paris 자료검색일 2009. 9. 17. 자료출처 [www.firstviewkorea.com](http://www.firstviewkorea.com)
- 22) 2002 S/S RTW Junya Watanabe, Paris 자료검색일 2009. 9. 17. 자료출처 [www.firstviewkorea.com](http://www.firstviewkorea.com)
- 23) 배지영 (2008). *친환경적 패션디자인 연구*. 이화여자대학교 디자인대학원 석사학위논문, p. 51.
- 24) 채금석 (1995). *현대복식미학*. 서울: 경춘사, pp. 242-3.
- 25) Issey Miyake (1999). *Issey Miyake Making Things*. Scalo Publishers, pp. 4-7.
- 26) 권진 (2005). *현대니트웨어의 니트 기법 특성에 관한 연구*. 세종대학교 대학원 박사학위논문, p. 10.
- 27) 위의 책, p. 34.
- 28) 박유현 (2006). *손뜨개*. 서울: 김영사, pp. 89-92.
- 29) 日本ヴォーグ社 (1992). *模様編1000*. Tokyo: 日本ヴォーグ社, pp. 227-261.
- 30) Davis, J. (2008). *Knitting-The Complete Guide*. Krause publications, p. 129.
- 31) Parry-Jones, M. (2009). *Knitting Stitch Bible*. New York: Chartwellbooks, pp. 159-180.
- 32) Eckman, E. (2008). *Beyond the square crochet motif*. North Adams: Storey Publishing, pp. 54-150.
- 33) 日本ヴォーグ社 (1991). *モチ-フ.エジング 200*. Tokyo: 日本ヴォーグ社, p. 68.
- 34) 전현옥 (2002). *니트웨어의 변천에 관한 연구*. 건국대학교 디자인대학원 석사학위논문, p. 5.
- 35) 김성련 (1999). *피복재료학*. 서울: 교문사, p. 314.
- 36) 유화숙 (1997). *편물이론*. 서울: 산업인력공단, p. 3.
- 37) 김해영 (2001). *여성 니트웨어의 디자인에 관한 연구*. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, p. 69.
- 38) 위의 책, p. 9.
- 39) 남윤진. *앞의 책*, p. 24.
- 40) 이나경. *앞의 책*, p. 26.
- 41) 박상숙. *앞의 책*, p. 77.