

컨버전스 트렌드에 의한 패션 디자인

고 현진

건국대학교 의상, 텍스타일 학부

Convergence in Fashion Design

Hyunzin Ko

Dept. of Apparel & Textile Design, Konkuk University
(2006. 7. 4 토교)

ABSTRACT

The Purpose of this study is to examine the concept of convergence which is one of the trendy issues as a new digital paradigm of integrative thinking in 21st century, to analyze the plastic feature and internal meaning of convergence expressed in fashion design, and to grasp the cultural symbolism through this aesthetic analysis. Because there have been considerable discussions on convergence, centering on industrial product area associated with media, I will proceed my study on the basis of them. For this, the documentary study and practical case study have been executed. This study will be helpful to find a direction of future fashion design trend.

Convergence in digital stage can be defined as a phenomenon which different functions of product move towards one direction for greater efficiency, and not only as a technical integration between functions of product, but also an extension of area. Convergence can be classified by their use as (1) convergence for convenient daily life (2) convergence with intelligent scientific technology (3) convergence for entertainment on the basis of sensual experience. The plasticity of convergence designs feature as a open dynamic structure which potentiate transformation and their internal meaning can be inquired such qualities as integrative multiplicity, efficiency, mobility, intelligence. Specially convergence fashion design has protection quality resulting from wearability on body.

Ultimately convergence fashion design as a future digital paradigm can be thought as both eco-friendly design and human-centered design from positive technology-based viewpoint, because it is easy to transform according to our environment, convenient to reserve, and efficient to enhance spatial usability.

Key words: convergence(컨버전스) digital paradigm(디지털 패러다임), aesthetic analysis(미적 분석)
human-centered design(인간중심의 디자인)

I. 서론

최근 디자인의 경향은 하나의 경향으로 읽혀지기보다는 각각의 스타일들이 교류하고 만나서 교배되는 하이브리드(hybrid)한 디자인 트렌드가 강하게 대두되고 있다. 근래 새롭게 사회에 많이 회자되고 있는 단어 중 하나는 바로 하이브리드, 잡종적 지식, 퓨전 등과 맥을 같이하며, 융합과 통합을 의미하는 컨버전스(convergence)이다.

현대인의 다양한 생활환경을 바탕으로 하여 복합 기능이 보편화되어 가고 있으며 가전, 통신, 컴퓨터 분야가 통합되고 또한 네트워크를 통해 각각의 제품이 서로의 기능을 공유하면서 소비자의 사용성을 높여주는 디자인 연구가 활발히 진행 중이다. 특히 휴대폰 업계는 이러한 융합 경쟁이 치열한 대표적인 분야이다. 과거와는 달리 기술적으로 매우 많은 기능의 융합이 가능하게 되면서 이제는 그러한 융합 상품이 첨단 제품영역을 넘어 다양한 영역으로 확장되고 있다. 금융업계에서의 은행과 보험, 증권 상품이 융합되는 방카슈랑스(bancassurance)가 그 한 예가 될 수 있다. 이와 같이 컨버전스는 제품의 분야에 국한되지 않고, 산업 간의 컨버전스, 문화 간의 컨버전스 등 기존의 한계를 뛰어 넘고 새로운 방향을 제시하기 위한 수단으로, 또한 디지털 시대의 새로운 패러다임으로서 자리매김 하고 있다. 이러한 컨버전스 경향은 패션 디자인에 있어서도 트렌드의 주요 키워드로 부상하고 있다.

따라서 본 연구의 목적은 현재 이슈가 되고 있는 컨버전스의 개념을 살펴보고 이를 바탕으로 하여, 패션 디자인에 나타난 컨버전스의 조형적 특성 및 내적 의미를 분석함과 동시에 이러한 미적 분석을 통해 사회 내에서의 문화적 상징성의 의미를 파악함에 있다. 컨버전스에 관한 논의는 특히 미디어와 결합된 제품 영역에서 활성화되어 있으므로 이를 바탕으로 문헌 연구를 진행할 것이며, 이를 토대로 패션 제품 디자인의 사례연구를 하고자 한다. 이를 통해 본 연구는 미래에 다가올 패션 제품 트렌드의 방향을 모색하는데 의의를 갖는다.

컨버전스는 기술의 발전과 더불어 소비자들이 더

편리하고 경제적인 제품을 원하기 때문에 선호되고 있다고 보는 견해가 많은데, 이는 하나의 단순한 트렌드라기보다는 시대적 요구로 형성된¹⁾ 메가 트렌드 현상으로 이해되므로, 본 연구를 통해 컨버전스 디자인현상에 대한 사회문화적 맥락에서의 상징적 의미를 이해하는데 도움이 되리라 사료된다.

II. 컨버전스 트렌드에 관한 일반적 고찰

1. 컨버전스 트렌드의 배경

21세기의 디지털 시대는 통합적 사고의 새로운 디자인 패러다임을 요구하고 있다.

Walker²⁾에 의하면 디자인은 경제, 산업 생산과 기술의 일부이면서 마찬가지로 사상, 감정, 창의력, 취미, 스타일 등과 연루된 이데올로기적 현상이다. 이러한 관점에서 기술, 경제적 측면과 사회, 문화적 측면에서 컨버전스 트렌드가 도래한 배경을 고찰해 보고자 한다.

1) 기술, 경제적 측면

기술의 융합, 맞춤 생산 등과 같은 현 시대의 흐름은 기존 제조업의 패러다임 자체를 변화시켰다. 단순한 단품 위주의 생산으로는 수익이 힘드므로 그 결과 각 제품 생산은 융합화, 서비스화의 방향으로 진행되고 있다. 제품 생산은 경제활동의 일환으로 이윤 추구를 목적으로 하는데, 복합이 가져오는 생산, 기술적 측면과 사용, 소비자의 측면에서의 경제적 이점이 디자인의 컨버전스를 더욱 자극한다고 할 수 있다.

지금까지는 기업의 부가가치 창출이 개별 제품 단위가 가진 고유의 경쟁력에 의해 좌우되었다면 미래의 경쟁력은 단품을 뛰은 복합품. 더 나아가 복합제품에 지식과 컨텐츠를 부가한 토탈 솔루션에서의 디자인 경쟁력이 시장을 주도할 것이다.³⁾ 제품들이 통합될 수 있는 이유는 바로 디지털이 지닌 특수성에 기인하기도 한다.

디지털 기술은 단순히 기술의 진일보가 아니라

사회전반에 영향을 주는 대혁명이 되었다. 산업 혁명이 획일화된 규격에 의한 대량생산으로 사회문화를 대중문화로 만들었다면 디지털 기술은 이러한 획일화된 규격을 자유스럽게 만들거나 다양하게 변화시켜 좀 더 많은 다양성과 새로운 가치를 추구하는 사회로 만들었다. 디지털 시대의 소비자들은 바쁜 삶 속에서 동시에 다양한 가치를 복합 경험할 수 있는 것을 추구하며 이는 제품디자인에서도 잘 나타나고 있다.

디지털화는 반도체와 같은 IT 기술의 발전으로 예전에는 불가능할 것만 같았던 기능과 기술의 복합을 가능하게 하였다. 이는 단순한 기능의 복합, 변화에 머무르지 않고 디자인의 혁명을 불러일으키고 있다. 즉 디자인에 있어서 다기능, 디지털 기술을 아우르는 새로운 디자인 언어가 필요하게 된 것이다⁴⁾ 이것이 바로 컨버전스이다. 특히 통신, 가전, 컴퓨터 등의 기기들이 디지털 기술을 기반으로 상호 융합되어 새로운 형태의 제품과 서비스를 탄생시킨다는 의미의 디지털 컨버전스는 언론 매체를 통해 자주 소개되면서 이제 일반인들에게도 낯설지 않은 개념이 되고 있다.

2) 사회, 문화적 측면

오늘날 컨버전스는 기술 경제적 법칙에서 사회문화적 가치로 일상화되고 있다. 멀티미디어와 퓨전으로 대표되는 문화의 조류가 이를 반영한다. 과거의 미디어는 단일한 미디어, 즉 시각이나 청각의 한가지만을 의존하는 미디어의 형태였으나, 현재의 미디어는 시각과 청각이 복합된 미디어이다. 미래에는 미디어가 인간의 모든 감각을 통합할 것이다⁵⁾.

이러한 감각에서 클래식과 랩, 오페라와 팝이 접목된 크로스 뮤직이 인기를 끌고 있으며, 문학에서는 순수소설에 SF기법을 동원하거나 시에 그림 등을 결합시킨 판화시, 그림시 등이 새로운 출판양식으로 부상하고 있다. TV방송은 교양과 오락, 드라마와 코미디가 융합된 탈장르가 심화되고 있고, 음식에서도 동서양의 음식을 뒤섞은 퓨전 푸드가 인기를 얻고 있다.

이러한 통합적 사고의 문화 경향 속에서 디지털

기술은 다양한 형태로 존재해온 제품의 기술적 통합을 가능하게 하였고 이는 새로운 라이프스타일로 표현되고 있다. 디지털 유목민⁶⁾으로서 정보화 사회 속의 현대인은 이동이 가능한 첨단 디지털 장비를 들고 정보를 찾아 세계를 누비고 있다. 여가와 노동, 직장과 가정의 경계 허물기, 탄력적 근무 시간 등의 라이프스타일의 변화에 의해, 새로이 확장된 시, 공간 속의 사용자를 추적하고 모니터링, 사용자에게 정보를 전달해주는 것과 사용자로부터 정보를 추출해내는 것⁷⁾ 즉 시, 공간을 초월한 네트워킹 그리고 이동, 휴대의 유목적 스타일링이 중요한 키워드로 등장하고 있다. 이러한 이동성이 강한 사회구조에서 컨버전스 디자인과 같이 보다 효율적인 디자인이 요구되고 있다고 사료된다.

2. 컨버전스의 일반적 의미

1) 일반적 정의

컨버전스는 한 점으로 접합, 복합, 수렴하는 현상으로서 사전적으로 정의 내려진다. 박우정⁸⁾은 복합이란 두 가지 이상의 것이 하나로 합쳐짐을 말하며, 복합에 관한 여러 영어적 표현들의 정의를 고찰하였는데, 그 중 컨버전스는 수학, 생물, 기술의 영역에서 수렴, 집합 현상, 기술 융합, 통합기술을 뜻할 때 사용된다고 정의했다. 또한 제품에 있어 복합이라는 말의 사용은 그 정확한 출처를 찾을 수는 없으나 기술과 기술의 융합을 의미하는 융합 테크놀로지(convergence technology)에서 시작되었다고 할 수 있다고 했다. 김경중⁹⁾ 역시 서로 독특한 특성을 지녔던 제품의 기능들이 하나의 방향으로 수렴해가는 현상으로 컨버전스를 정의하고 있는데, 제품의 기능간의 기술적 복합을 컨버전스 개념의 중요한 요소로 인식하고 그에 따라 용어를 정의내린 것이다.

컨버전스 제품에서 많이 사용되는 본격적인 복합이라는 단어는 사무용 복합기기인 프린트, 팩스, 복사기, 스캐너 등의 일체형 복합기인 다기능 프린터(multi-function printer)의 예에서 찾아볼 수 있다. 여기서 다기능성은 한 가지 사물이 여러 가지 기능

을 가져 목적이나 용도에 따라 기능을 바꿀 수 있는 특성을 의미한다.¹⁰⁾ 제품의 다기능성은 기술적 진보에 의해 그 기능이 첨단화되어 다양한 가능성들을 실현해나가고 있으며, 특히 디지털 제품 분야에 있어 복합, 즉 디지털 컨버전스(digital convergence)의 특징 중 하나이기도 하다. 현재의 디지털 컨버전스는 음성, 데이터, 영상과 같은 정보의 융합이나 방송, 통신, 인터넷과 같은 네트워크의 융합, 컴퓨터, 통신, 정보가전과 같은 기기의 융합 등 미디어를 그 큰 축으로 한 제품간의 복합의 형태를 띠고 있다. 디지털 컨버전스는 단일제품 중심의 제품 경계가 사라지고 소프트웨어와 하드웨어의 공유가 가능해지는 현상을 뜻하기도 하며,¹¹⁾ IT와 비즈니스 전 부분에서 일어나고 있는 추세로 IT로 대표되는 디지털 기술과 그에 기반하는 비즈니스 군 전체에 걸쳐 광범위하게 쓰이고 있다.

여기서의 컨버전스는 다른 분야에 속해 있다고 여겨졌던 두 분야가 더 큰 효용을 창출하려는 목적으로 서로 합쳐지는 현상, 즉 영역의 확장을 가리킨다고 할 수 있다. 특히 미디어는 대표적인 컨버전스 사례로서 기업, 산업, 서비스 측면에서 의미하는 바가 크다. 음악시장은 음반에서 음원으로, 만화시장은 단행본에서 웹툰으로, 영화시장은 홈씨어터로, 방송시장은 모바일방송으로 새롭게 시장이 형성되는 등 시장경계가 융해되면서 구조 변동을 하고 있다.

이와 같은 미디어 융합은 여러 미디어의 통합이 아니라 전반적인 패러다임의 변화로서 ‘독립적인 디지털 기술, 서비스가 통합되어 새로운 가치를 창출하는 현상’이다.¹²⁾ 요컨대 디지털 시대의 컨버전스는 기능은 한 장소에 집적되지만, 영역은 보다 확장되는 것으로 정의내릴 수 있으며, 디지털 시대의 새로운 패러다임이라 할 수 있다.

2) 컨버전스 디자인에 관한 고찰

최근 디자인에 있어 컨버전스는 각종 가구, 가전, 인테리어 기기, 미디어 단말기 등 현대인의 라이프스타일 속에 그대로 반영되고 있는데, 본 장에서는 이러한 컨버전스 디자인의 사례를 바탕으로 일반적 의미를 도출해내고자 한다.

2006년 4월 세계적인 밀라노 가구 페어에서의 일반 디자인 경향은 절충주의를 넘어서 ‘기능과 형태’의 융합, ‘기능과 기능’, ‘형태와 형태’ 등 모든 가능한 만남이 시도되고 있었다. 전반적으로 디자인은 본연의 기능에 숨겨진 기능을 더해주는 미학까지를 요구하고 있으며 융합에 융합을 거치면서 1차적 기능체는 더 이상의 생명력을 잃고, 멀티플한 기능과 미발견의 감성을 건드리는 감성 유도형 디자인만이 소비자를 대면할 자격을 얻게 되었다.¹³⁾ 마치 모바일 제품에 접적되는 다기능의 역할과 같이, 침대는 더 이상 침대로서만, 소파가 더 이상 의자로서의 기능만을 수행하지 않음을 확인해 알 수 있었다.

일반적 정의에서 살펴본 바와 같이 컨버전스의 개념이 ‘기능의 기술적 통합’과 ‘영역의 확장’으로 해석됨에 따라 어떤 기능, 영역들이 통합되었는지, 즉 어떤 컨텐츠로 구성, 연결되었는지가 관건이 된다. 현재 일상생활의 영역에서 나타나는 컨버전스 디자인의 사례들을 그 사용 목적, 용도에 따라 종합해볼 때 다음과 같은 경향으로 나타남을 알 수 있다.

(1) 생활의 편의를 위한 컨버전스

디자인은 일상생활에 있어 발생하는 문제 해결 과정과 그 산물로 흔히 정의내려지는데, 컨버전스의 기본 원리가 기능의 통합임에서 알 수 있듯이 컨버전스 디자인은 미와 용의 디자인의 기본 목적에 있어 용, 즉 기능의 극대화를 통한 효율적 디자인이라 할 수 있다. 따라서 일상생활의 효율성, 편의를 위한 목적이 가장 부각되어 나타난다.

가장 일반적인 형태는 효율적 사무처리가 되는 오피스 용품인 프린터, 팩스, 스캐너의 기능이 합쳐진 복합기, 핸드폰의 부수적인 선택 기능들의 예에서 찾을 수 있다. Bless의 청소기가 내장된 의자나 조리대, 개수대로 변형될 수 있는 식탁(그림1)등의 예에서 볼 수 있듯이 생활에 있어 보다 효율적으로 공간을 활용할 수 있게 만드는 디자인에 컨버전스가 이용된다.

이는 1차적 기능이외에 숨겨진 부수적 기능을 동시에 활용할 수 있음으로 인한, 공간, 무게, 각종 물리적 환경의 절약 효과를 위한 컨버전스를 뜻하며

특히 가전제품과 가구 기능의 복합에서 활용도 있게 사용되고 있고 결과적으로 휴대, 보관, 이동이 편리해진다.

(2) 인지적 첨단 기술과의 컨버전스

미디어와 컨텐츠의 융합이 이루어지면서 네트워크 공간에서 여러 기기의 연계를 바탕으로 제품의 복합화가 급속도로 진행되고 있다. 컨버전스 디자인 제품들 중에 IT화된 재래형 가전처럼 기존의 아날로그 제품에 디지털 기술을 접목한 제품들의 경우들이 그러하다.

특히 첨단 과학 기술을 이용해서 보다 섬세하고 지능적인 인지 기능을 접합시킨 예들이 많다. 브리티시 텔레콤이 미래 생활 비전의 일부로, 점점 많은 사람들이 집에서 일을 하게 될 것이고 자가 건강진단 시스템을 목욕탕에 갖추거나 운동 중에 착용하게 될 것이라고 예측한¹⁴⁾ 것처럼 신체 관리, 건강 체크와 같이 의료 기능이 첨부되어 활용되곤 한다.

(3) 감각적 경험에 근거한 엔터테인먼트를 위한 컨버전스

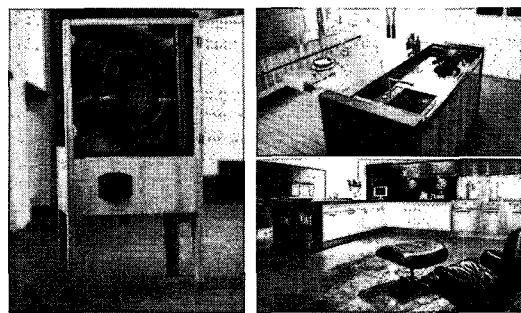
기능 위주의 제품이었던 과거와 달리 사용자의 감각적 경험이 제품 설계의 중요한 요소가 된다. 소비자의 경험적 가치 존중을 위한 최선의 방법은 사용자 중심의 인터페이스 디자인을 개발하는 것이고 이는 복합의 가장 중요한 요소 중의 하나이다.

MP3 플레이어가 추가된 디지털 카메라, 휴대폰이라든가, TV가 장착된 욕실 공간(그림 2), 책장, 소파 등의 휴식공간이 공유하는 시스템 부엌 등은 이전에 소비자가 상상해왔던 감각적 경험을 실현해 줌과 동시에 복합 경험을 추구하는 현대의 소비자들의 감성을 자극하는 컨버전스라 할 수 있다.

공간의 제약을 갖고 있던 제품과 이동성이 강한 제품의 결합, 용도가 다른 공간과의 복합화는 제품의 공간 탈피라는 결과를 가져왔다. 제품의 네트워크 연결과 무선화는 컨버전스 제품의 공간적 한계를 극복하고 기존의 단일한 컨셉을 가졌던 제품을 다양한 용도로 사용할 수 있게 해준다.

즐겁고 발칙한 상상까지를 즐길 수 있는 '재미

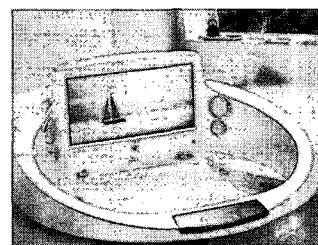
(fun)'의 개념이 도입된 디자인들이 대거 선보이고 있다. 공간의 융합, 기능의 융합 등을 통해 사고의 전복이 펼치는 무한 발상의 디자인 세계가 구현되고 있다. Rumble seat(그림3)는 단순한 오디오의 기능을 넘어서 음악이라는 매체를 통해 엔터테인먼트의 모임의 장소가 구현될 수 있도록 이동할 수 있는 의자의 이중 기능을 보여주며 덴마크 Artcoustic speakers는 시각과 청각의 두 가지 감각적 욕구를 충족시켜준다(그림 4-4).



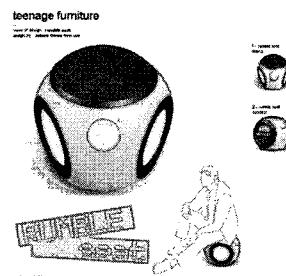
〈그림 1〉 생활의 편의를 위한 컨버전스

〈그림 1-1〉 Bless의 청소기, 의자¹⁵⁾

〈그림 1-2〉 조리대의 변형이 가능한 시스템 부엌¹⁶⁾



〈그림 2〉 TV가 장착된 욕실 '스칼라'¹⁷⁾



〈그림 3〉 Rumble Seat¹⁸⁾

상기 고찰한 바, 컨버전스 디자인은 주로 이와 같은 세 가지 목적에 의해 융합되어 나타나는데, 이 항목들은 상호 배제적인 것이 아니므로, 세 가지 목적이 모두 합쳐져 보다 복합적인 양상을 띠기도 한다. 예를 들어 휴대폰은 음성 통화 서비스 영역을 넘어 카메라, MP3 플레이어, 게임 등의 기능이 탑재되면서 이 세 가지 기능을 동시에 경험할 수 있게 한다. 따라서 이러한 디지털 감각의 다기능의 컨버전스 디자인은 보다 다양하고 융통성 있게 다목적으로 (versatile) 사용될 수 있다. 과거의 아날로그적 복합은 단순히 물리적 절약을 목표로 이루어져 왔다면, 디지털 복합은 디지털의 다양한 접근성을 이용해 다양한 종류의 복합을 이루고 있다 할 수 있겠다.

3) 컨버전스 디자인의 미적 특성

(1) 조형적 특성

컨버전스 디자인은 A라는 기능과 $\langle B, C, \dots \rangle$ 라는 기능을 융합하는 것 즉, $\langle A + B + C + \dots \rangle$ 이라 할 수 있는데, 컨버전스 디자인의 조형적 융합 방식은 일반적으로 다음과 같이 규정된다. ①원래 주요 기능이 있고 다른 기능들이 부수적으로 숨겨져 있는 경우 $\langle A + (B + C + \dots) \rangle$ ②원래의 형태와는 다른 형태로 변화되는 경우 $\langle A \leftrightarrow B \leftrightarrow C \leftrightarrow \dots \rangle$ ③공간의 통합 $\langle (A + B + C + \dots) \rangle$ 로 나타난다. 각각의 경우를 살펴보면 다음과 같다.

① 원래 주요 기능이 있고 다른 기능들이 부수적으로 숨겨져 있는 경우 $\langle A + (B + C + \dots) \rangle$

주가 되는 제품의 외장은 변화하지 않지만 그 외에 독립적 기능들이 내장되어 있어 사용자가 다양한 접근을 할 수 있도록 해주는 경우이다. 휴대폰, 사무용 복합기, 다용도 스위스 칼(그림4-1) 등에서 그 예를 찾을 수 있으며 각각의 목적은 생활의 편의, 인지적 첨단 기술의 복합, 감각적 경험의 엔터테인먼트의 복합 등 모두에 해당된다.

② 원래의 형태와는 다른 형태로 변화되는 경우 $\langle A \leftrightarrow B \leftrightarrow C \leftrightarrow \dots \rangle$

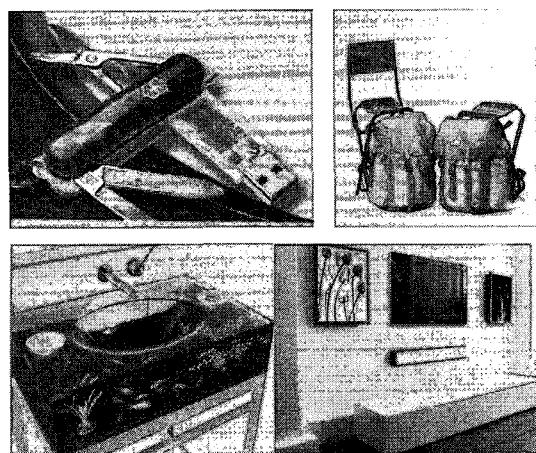
각각의 독립적 기능들이 내장되어 있는데, 사용

시 처음 외관과는 완전히 다른 형태로 치환되는 경우이다. 의자로 변형되는 배낭(그림4-2)과 같이 주로 원래의 형태를 상실한 변형이 많으므로 주로 공간적 활용의 차원에서 이점이 있다. 주로 생활의 편의를 위한 컨버전스 디자인에 많이 나타난다.

③공간의 통합 $\langle (A + B + C + \dots) \rangle$

이 경우는 같은 공간에 공유할 수 없던 경험을 동시에 가능하게 만들거나 형태상 유사한 디자인을 같은 공간에 접유시켜 감각하게 만드는 공존의 방식으로 나타난다. 욕실용 TV나 어항이 공존하는 세면대(그림4-3), 벽걸이형 스피커(그림4-4)가 그 예이다. 어항이 공존하는 세면대의 경우 물을 교환, 사용해야 하는 어항의 프로세스와 세면대의 속성을 잘 연결시킨 컨버전스이며, 스피커 역시 벽걸이라는 형태의 속성을 잘 살려 액자화한 것이다. 특히 액자내의 그림은 사용자의 필요에 따라 변화시킬 수 있어 사용자를 고려한(user-friendly) 디자인이라 할 수 있다.

이와 같은 세 가지 방식의 통합 방식을 통해 컨버전스 디자인은 외장은 그대로이나 다른 부수적 기능을 잠재하고 있는 조형, 다른 외관으로 변형되는 조형, 여러 기능이 통합된 외관 형식을 취하게



〈그림 4〉 컨버전스 디자인의 조형적 특성

〈그림 4-1〉 스위스 다용도 칼¹⁹⁾,
〈그림 4-2〉 의자로 변형되는 배낭,
〈그림 4-3〉 어항이 공존하는 세면대²⁰⁾,
〈그림 4-4〉 Artcoustic의 스피커²¹⁾)

된다. 이는 여러 기능의 통합과 그 활용이다 보니 하나의 단한 구조를 연출하지 않고 변화의 가능성 을 잠재하고 있는 열린 구조를 지향한다.

(2) 내적 의미

① 통합적 다양성

컨버전스 디자인은 탈 영역의 기능의 통합을 통해 다양한 감각을 동시에 공유할 수 있게 만든다. 다양성과 동시에 연결고리의 통합성을 갖는 것이 컨버전스 디자인의 특성이라 볼 수 있으며, ‘관계’, ‘연결’이란 개념이 컨버전스에 있어 주요 키워드이므로 연결고리를 위해 치밀한 두뇌 작업이 필요하고 창조적 통합의 아이디어 작업이 요구된다. 최근 트렌드에 따라 특히 ‘재미(fun)’의 컨셉이 여기에 이용되어 나타나곤 한다.

② 효율성

복합된 제품은 단일한 용도의 제품보다 제품의 개수가 줄어들게 된다. 이는 각각의 제품을 (1)구입하는 비율과 유지하는 비용을 줄이고 (2)보관, 휴대에 있어 공간, 무게에 대한 요구를 줄일 수 있으며 (3)사용시에도 서로의 제품이 불어 있어 일관된 작업을 수행할 수 있으므로 행위의 프로세스를 줄이는 역할을 한다.²²⁾

③ 이동성

같은 수의 기능에 적어진 개수의 제품과 작아진 무게와 부피는 휴대의 편리함도 가져온다. 사용자는 두개의 다른 제품을 휴대하고 사용하며 보관하는 대신 두 가지의 기능이 하나로 복합된 기기 하나만을 사용함으로써 휴대, 보관, 이동에 관한 간편함을 이룰 수 있어, 현대인의 유목적 생활환경에 잘 부합한다.

④ 지능성

컨버전스 디자인에 있어 디지털 기능의 첨가를 통한 인지적 성능의 결합이 많이 활용되고 있는데, 이는 특히 현대의 유비쿼터스(ubiquitous) 환경에 잘 부합한다. 유비쿼터스는 물이나 공기처럼 시공을

초월해서 ‘언제 어디서나 존재한다’는 뜻을 가진 라틴어로 사용자가 컴퓨터나 네트워크에 장소나 시간의 구애를 받지 않고 자유롭게 접속할 수 있는 환경을 뜻한다.²³⁾ 유비쿼터스 환경이 되면서 소비자의 라이프스타일에 일어난 변화 가운데 하나는 언제 어디서나 어떤 사람도 네트워크를 형성할 수 있다는 것인데, 첨단과학기술이 내장된 기능으로 작용하는 컨버전스 디자인은 여기에 적합한 디자인이라 할 수 있겠다. 아울러 신체 보호, 건강 체크 차원의 디지털 기능 역시 컨버전스 디자인이 영리한(smart) 디자인으로 작용하게 한다.

지금까지 살펴본 컨버전스의 일반적 의미를 통해 볼 때, 컨버전스의 개념에 있어 연결, 복합이 가장 중요한데, 이러한 복합의 조건은 (1)가격의 적합성 (2)사용빈도간의 균형 (3)목적의 유사성 (4)호환성 (5)사용의 용이성을 들 수 있다.²⁴⁾

첫째, 복합제품은 기존 제품들의 가격의 합에 비해 적절한 금전적 절약이 요구된다. 안 그럴 경우 소비자에게서 선택이 어렵게 된다. 둘째, 각각의 구성 제품간의 사용 빈도가 현저히 차이가 나면 불필요한 기능으로 치부되면서 제품성이 떨어진다. 따라서 주+부 혹은 단일 제품으로써 완벽하게 기능해야 한다. 셋째, 목적의 유사성 역시 중요한데, 구성된 요소의 목적이 서로 상이할 경우 사용자는 다른 목적의 기능은 불필요하다고 느끼게 된다. 따라서 이는 소비자가 서로 상이한 용도를 지닌 한 가지 복합제품에 관한 선택을 줄이는 요소가 된다. 넷째, 융합이 성공적이 되는 기준으로 호환성²⁵⁾을 들 수 있는데, 이는 다양한 형태의 정보가 통합된 한 가지 방식으로 저장되고 처리되고 유통될 수 있다는 점으로, 하나로 여러 미디어를 동시에 사용 가능함을 의미한다. 마지막으로 사용의 용이성이 아주 중요하다. 컨버전스화 되면서 점점 더 복잡해진 기능으로 인해 제품을 사용하기가 더욱 힘들어질 것이라는 소비자의 우려를 최소화하는 유저 인터페이스적 해결이 필요하다. 따라서 컨버전스 디자인은 되도록이면 너무 복잡하지 않은 각각의 꼭 필요한 최소한의 기능, 형태를 유지하는 미니멀적 단순성을 지향한다.

III. 컨버전스 패션 디자인

1. 컨버전스 패션 디자인

패션 디자인에 있어 컨버전스적 표현은 최근 디지털 경향에서만 진행되었던 것은 아니다. 기능을 통합한 컨버전스 디자인의 특징 중 하나인 다른 외관으로 변형²⁶⁾할 수 있다는 점에 기인해 볼 때, 양면적 치환이 가능한(reversible) 옷 이외에 날씨 변화에 적응할 수 있는 안감의 탈착 등 탈착이 가능(removable) 옷 역시 다른 환경에서 적용 가능한 다기능 복식을 만드는 한 가지 예로 볼 수 있다.

그러나 컨버전스의 일반적 정의에 따른 특성상, 컨버전스는 외관만의 변형이라는 표현적 속성 뿐 아니라 다른 기능, 용도로서의 역할을 구현한다는 점이 중요하므로, 이점에 착안해서 상기 논의된 일반적 의미에 따라 패션 디자인에 나타난 컨버전스에 대해 살펴보자 한다.

1) 생활의 편의를 위한 컨버전스

일상생활에 있어 보다 효율적인 공간, 무게, 프로세스의 절약효과를 통한 생활의 편의를 위한 컨버전스 패션디자인은 의, 식, 주라는 일상생활 영역에서의 기능의 효율적 통합의 형태로 나타난다. 먼저 의복 자체는 하나이지만 두 가지 용도로 사용될 수 있는 형태 즉 두 가지로 입을 수 있는 치환 가능하고(convertible) 변형될 수 있는 형태(transformational)²⁷⁾로서, 탈착 기능을 이용하여 방한용 코트를 가벼운 레인코트로, 혹은 데이 웨어가 이브닝 웨어로 변형한다든가<그림 5-1> 하는 예이다.

또, 액세서리를 의복의 일부로 간주하는 아이디어는 수년간 이용되고 있으며 매우 실질적인데, 신체주위를 감싸고 신체의 굴곡을 따르는 의복과 하나 되는 가방과 배낭들의 예에서 찾아볼 수 있다. 이러한 액세서리들은 주로 현대적인 외관을 나타내는 동시에 의복에 부가적으로 캐리어(carrier) 역할을 하는 많은 주머니를 만들어 준다. 이와 같은 ‘옷으로서 액세서리’는 디자이너의 창조적인 아이디어, 혁신적인 부자재와 기술의 뒷받침으로서 만들어 지

며, 스포츠 인들이나 바쁜 도시인들에게 유용하다.

<그림 5-2>

이들은 때로 조작에 의해 텐트 혹은 안락의자라는 다른 영역의 공간으로 변형되어 사용되기도 하는데, 이러한 복식에서의 변형은 하나의 복식에 하나의 기능만으로 착용되었던 기존의 고정관념에 대한 탈피로 복식에 있어서 기능의 확대 현상으로 볼 수 있다.



<그림 5> 생활의 편의를 위한 컨버전스 패션 디자인

(<그림 5-1> Cute Circuit의 Mystique(2004)²⁸⁾

<그림 5-2> 캐리어 역할의 컨버전스 디자인²⁹⁾)

2) 인지적 첨단과학 기술과의 컨버전스

패션은 각각의 새로운 시기에 따라 시대정신의 변화를 해석하고자, 신소재와 테크닉을 기꺼이 수용한다. 신 테크놀로지는 창조력을 고무시켜 디자이너들이 이전에는 상상치 못했던 혁신을 시도하게 만든다. 역사를 통해 패션 디자인과 그 생산은 과학, 산업적 혁신과 밀접한 관련을 갖고 있어 왔다.³⁰⁾ 패션과 전자 공학의 만남은 미디어 패션으로 불리며 이제 개척되고 있는 분야로서³¹⁾ 새로운 통합구조의 복식으로 표현되어 나타나며, 이러한 신매체로 등장한 전자적 기능을 가진 의상 장르를 ‘입는 컴퓨터(wearable computer)’라고 한다.

MIT 연구자들은 Foster-Miller와, Electro 작품을

사용하여 군복 안에 소통 가능한 안테나를 장착한 작업을 시행했으며, General Dynamics 같은 경우 OFW(Objective Force Warrior) 프로그램을 사용하여 디지털 전투가 가능한 네트워크 군인을 만들었다.³²⁾〈그림 6-1〉 군사적 목적 이외에도 입는 컴퓨터는 1970년대 아래로 가능한 한 신체 주변에 컴퓨터를 내장하여 데이터 검색, 인터페이스 디자인, 연결 성 등의 문제를 해결하는 용도로서 지속적인 디자인 개발이 시도되고 있다.



〈그림 6〉 인지적 첨단과학 기술과의 컨버전스 패션 디자인
〈〈그림 6-1〉 Foster-Miller의 Textile 안테나와 미국
군복³³⁾〈OFW-Objective Force Warrior 미래 43).
〈그림 6-2〉 Sensatex의 Smart Shirt³⁴⁾

특히 섬유과학의 진보, 라이프스타일에 상당한 영향을 받아 외부의 자극에 반응할 수 있는 인공지능형 또는 스마트 재료들이 시시각각으로 변하는 사람들의 필요를 채우고 있다. 형상 기억 합금(shape memory alloys)들은 선과 시트 형태로 생산되는 니켈과 티타늄의 합금으로 직물에 혼합되어 사용된다.³⁵⁾

신소재 기술의 발달로 옷은 센서 장착, 상호 정보교환을 통해 개인의 기후 조절 환경에 잠정적 역할을 하며, 이외에도 여러 인공지능적 기능 및 미디어를 통한 네트워크 환경 구축의 역할을 수행한다.

Georgia Tech의 Smart Shirt〈그림6-2〉는 원래 군사용 연구였으나 심장, 호흡수, 체온, 칼로리 소진 등의 신체 측정 데이터를 통해 운동선수, 환자의 신체 모니터링에 이용되고 있으며, 스키장갑에 인지적 마이크로칩을 넣어 스키 리프트를 탈 때 장갑 끈 손을 스캐너에 대면 통과할 수 있는 편리함이 제공되고 있다.³⁶⁾

이와 같은 인지적 첨단기술이 내장된 변신이 가능한 의상은 건강 체크(healthcare), 군사용(military), 긴급 구조 서비스(emergency services) 등에서 상상력이 풍부한 사용을 통해, 다양하게 응용될 수 있다.³⁷⁾

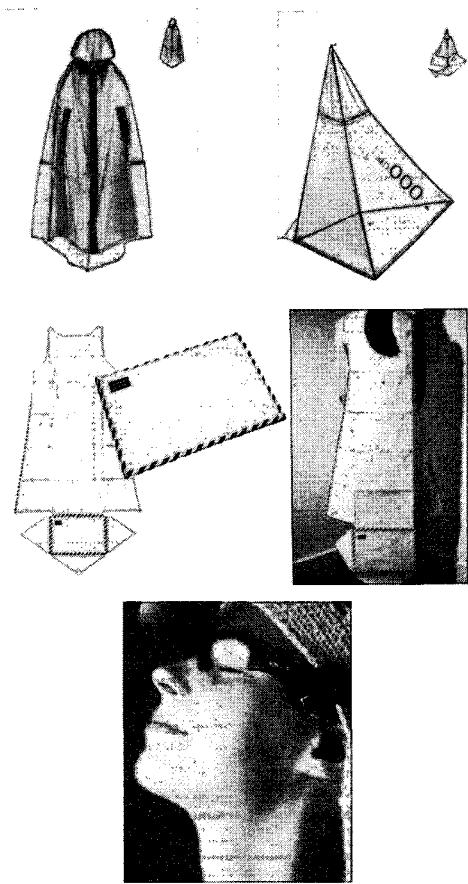
3) 감각적 경험에 근거한 엔터테인먼트를 위한 컨버전스

CP Company는 단순한 테일러링 테크닉과 진보된 테크놀로지를 패션디자인에 결합시켜 변형 가능한 패션디자인 시리즈를 제안했는데, 의복의 건축적 속성을 반영하여 생활의 편의를 높여주는 디자인뿐 아니라, 재미를 추구하는 현대의 감각적 소비자의 구미에 맞는 아이디어 상품 역시 제시하고 있다. 공상 과학 영화에서나 상상할 수 있는 안에 가벼운 스쿠터를 넣은 파커인 'Move Parker'라든가, 나무 사이에 맬 수 있는 해먹이 내재되어 항상 이동하는 사람들에게 재미있고도 유용하게 사용될 수 있는 재킷, 야외 놀이 문화로 사용할 수 있는 연으로 변화하는 재킷 등이 그 예이다. 〈그림 7-1〉

또 Chalayan의 실험적인 Air mail Dress〈그림 7-2〉는 내구성이 좋은 가볍고 유연한 재질로 된 의복으로 변화되는 아이디어 상품으로서, 웹 문화로 잊혀져가는 아날로그식 메일링에 대한 향수를 불러일으키며, 제2의 피부로서 몸에 착용되는 촉각적 경험을 통해 따뜻한 인간적 경험을 유도하기도 한다. 때로 이런 변형 자체가 신선한 창작 아이디어로 인식되어 소비자의 흥미를 유발하는 기능을 하기도 한다.

그밖의 예로 Oakley의 MP3 기능이 첨가된 고글, Philips의 오디오와 조깅 수트가 컨버전스된 디자인³⁸⁾ 등이 있다. 전도성 프린트를 지닌 인터페이스와 회로로 연결되어 있고 이 회로는 이동식 오디오

엔터테인먼트 시스템과 연결된다. 이들은 음악을 들으면서 동시에 운동을 하고 싶어 하는 현대인의 복합 경험 욕구를 충족시키는 컨버전스 디자인이라 할 수 있다.



〈그림 7〉 감각적 경험에 근거한 엔터테인먼트를 위한 컨버전스 패션 디자인

〈〈그림 7-1〉 CP Company의 연으로 변화하는 옷³⁹⁾

〈그림 7-2〉 Rebecca and Mike와의 협업⁴⁰⁾(Airmail Clothing, Tyvek, 1999),

〈그림 7-3〉 Oakley의 MP3 플레이어와 연결된 고글⁴¹⁾

2. 컨버전스 패션 디자인의 미적 특성

1) 컨버전스 패션 디자인의 조형성

(1) 원래 주요 기능이 있고 다른 기능들이 부수적으로 숨겨져 있는 경우(A+(B+C+...))

일본의 디자이너 Takizawa는 01/02 f/w Miyake

컬렉션을 위해 'versatility'라는 타이틀로 안쪽 포켓, 배낭이 빌트 인된 이동할 수 있는 특징의 travel 재킷을 제작하였으며, Kosuke Tsumura는 1994년에 시작한 'Final Home' 컬렉션에서 기능에 우선하는 디자인 원칙으로 pocket 시스템을 사용하였다.⁴²⁾ 이는 하나의 파카 안에 44개의 포켓을 만들어 제품을 휴대할 수 있도록 만든 디자인이다. Kohama & Moulin의 이동식 팬츠는 앉을 때 사용되는 쿠션 장치를 부착하고 있는 디자인인데, 〈그림 8-1〉 이러한 디자인들은 주로 인테리어 가구의 빌트인(built-in) 방식처럼 주머니를 이용했다거나, 접혔던(collapsible) 일부를 펴거나 혹은 공기를 불어넣어 형태를 만들어줌으로써 약간의 조형 작업을 통해 주된 기능과 부수적 기능을 사용할 수 있게 만드는 장치들을 갖고 있는 것이다.

② 원래의 형태와는 다른 형태로 변화되는 경우

$\langle A \leftrightarrow B \leftrightarrow C \leftrightarrow ... \rangle$

컨버전스 현상이 보다 극적으로 구현되는 조형 방식의 CP Company의 Transformable 시리즈에서 잘 표현되고 있다. 이들은 큐션, 암체어, 텐트, 그리고 매트리스 등의 가구, 거주 환경으로 변화되는 유형으로 불투명한 카본 코팅에 의해 강화된 PVC, 스냅대신 마그네틱 단추를 사용하는 등 아웃도어 생활환경에 보다 기능적으로 사용될 수 있도록 기능을 극대화시킨 작업들이다.

또, 밀라노 가구 페어에서 가장 주목을 받았던 디자인은 바로 'Ron Arad'의 작품 'Ripple chair' 〈그림 8-2〉인데, 같은 형태를 어떻게 활용하느냐에 따라, 상황에 따라 유동적으로 어떻게 간편하게 바꿀 수 있는가에 따라, 형태와 기능, 디자인까지도 변형 할 수 있다.⁴³⁾는 점에서였다. 리플 체어의 프레임은 하얀 광택 있는 인제션 몰딩 기법을 사용하여, 바다의 파도 모양을 만들어 냈으며 가볍고 부드럽고 강한 소재로 구성되어 있어서 집 안팎에서 사용할 수 있다. 이미 IT 산업분야에서 컨버전스 현상과 함께 산업의 경계가 사라진 것처럼 이 작품 또한 가구 디자인과 패션 디자인의 경계를 넘나들고 있다. 실제 활용도는 모르겠지만 그 시도 자체가 매우 획기

적이고 신선하다고 평가되었다.

이와 같은 작업들은 가시적인 복식조형의 공간구조를 변형하여 새로운 공간을 조성한 것으로 3차원의 입체로서 복식의 공간개념을 반영한다.

③ 공간의 통합 $((A + B + C + \dots))$

몸과의 밀접한 관계, 즉 몸에 직접 작용한다는 점에서 다른 공간 영역을 동시에 융합시키는 의복의 형태는 무게, 공간감에 있어 적용력이 비교적 난해하므로 컨버전스 디자인에서 많이 나타나고 있지는 않다. 초기의 입는 컴퓨터의 형태라든가, 일부 디자이너의 실험적 작업에서 약하게 나타나고 있다. <그림 8-3>은 1999년 Chalayan의 "Geotropics" 컬렉션 중 하나인데, 옷을 착용함과 동시에 척추를 바로 세울 수 있는 지지대 역할의 의자를 동시에 경험할 수 있게 한다. 이는 항상 사무실에서 앓아 생활하는 현대인의 일상을 상징적으로 표현하는 실험적 작업이라 생각된다.



<그림 8> 컨버전스 패션 디자인의 조형적 특성

(<그림 8-1> Kohama & Moulin 이동식 팬츠⁴⁴⁾

<그림 8-2> Ripple Chair⁴⁵⁾

<그림 8-3> Chalayan Geotropics(1999 S/S)⁴⁶⁾

컨버전스 개념의 패션 디자인은 Daniel Libeskind

가 말한 '열린 건축' 시스템과 같은 유동적인 하이브리드 구조⁴⁷⁾를 갖고 있다고 할 수 있다. 열린 구조로서 이중성의 의미는 형태와 함께 동시간적으로 이차적인 기능이 나타나는 것을 말할 수 있는데, 의미적으로 열린 구조를 가진다는 것은 복식의 기능이 확장되고 복식의 가치 영역이 넓어진다는 뜻이다.⁴⁸⁾ 형태가 변하는 경우에는 특히 복식일 때 편안한 착용감이 있어야 하고 도구일 때 정확하게 구성되어야 한다. 형태와 기능이 변화하는데 있어서 그 변화의 범위가 넓고 아주 새로운 생각으로 접근하기 때문에 개념적이기도 하지만 한편으로는 실용적이기도 하며 우리에게 신선함을 주기도 하고 과감함을 보이기도 한다.

2) 컨버전스 패션 디자인의 내적 의미

(1) 통합적 다양성

컨버전스 패션 디자인은 유동적인 다복적의 (versatile) 구조를 갖고 있으므로 소비자의 필요에 따라 다른 용도, 기능의 디자인을 동시에 함께 사용할 수 있다. 같은 형태를 어떻게 활용하느냐에 따라, 상황에 따라 유동적으로 어떻게 간편하게 바꿀 수 있는가에 따라, 형태와 기능, 프로세스를 통합된 시각에서 잘 활용하여 다양한 가치를 추구할 수 있게 하며, 우리의 옷장을 새롭게, 유용하게 만들어준다. 이는 때로 하나의 옷으로 여러 가지 형태, 기능을 동시에 처리할 수 있는 자급자족, 개인성을 높여주는 디자인으로 활용될 수 있다. <그림 7-1>

(2) 효율성

컨버전스의 다복적 의복은 대체적으로 고기능성 직물과 다른 표면을 지닌 경량감 있는 새로운 복합 소재를 사용함으로써 다른 기능의 두 가지 디자인을 하나로 합침에 있어 무게, 공간, 비용 등을 절감하게 만들고 휴대, 보관이 용이하게 하며 통합된 디자인으로서 손의 움직임을 자유롭게 해준다.

또한 현대인의 바쁜 일상 속에서 분리, 탈착, 통합 등의 방식을 통해 하루에 한번 옷을 입지만 현대 도시환경에서 다양한 역할을 수행할 수 있도록 함으로써, 라이프스타일을 반영한 효율성을 갖는

다. <그림 5-1>

(3) 이동성

디지털 유목민의 등장으로 많은 디자이너들이 변화하는 공간, 즉 과도기적 공간 개념에 대한 관심이 급격히 증가했다.⁴⁹⁾ 이러한 공간의 개념은 많은 디자이너들에게 다양한 문제를 안겨주었고 또한 기동적 이동성의 필요성을 절실히 느끼게 만들었다. 따라서 많은 디자이너들은 공간적 개념으로 이동 가능하며 휴대할 수 있고 변형이 가능한 의상들을 디자인하게 되었다. 이러한 디자인의 경우 변형된 형태가 영구적 고정된 안정성을 보인다기보다는 방향적 일시성을 보여준다고 할 수 있다.

Chalayan은 2000년 f/w 'After Words' 컬렉션에서 과도적 공간 안에서의 이동 가능한 가구 의상(furniture wear)들을 선보였다. 의자 커버, 테이블이 의상으로, 의자가 여행가방으로의 변형의 실험적 퍼포먼스는 유목적 이동성을 잘 보여준다.

CP Company의 작업 역시, PVC로 만들어진 의상을 입으로 불거나 자동차 뒷데리에 연결된 컴프레셔를 사용하여 공기침대로 변형시킬 수 있으며, 얇은 나일론 메시와 탄소로 된 가벼운 틀을 사용해서 텐트로 전환시킬 수도 있는데, 디자이너 Moreno Ferari가 난민생활을 하면서 자급자족해야 하는 유목민들의 생활에서 아이디어를 얻었다고 한 것처럼⁵⁰⁾. 언제, 어디로든 이동의 라이프스타일을 구가하는 도시의 유목민적 삶을 반영해주고 있다고 할 수 있다.

(4) 지능성

컨버전스 패션 디자인 중 기준 의복에 디지털 기술이 충첩되어 작동되는 스마트 웨어⁵¹⁾가 있는데, 형태는 소품처럼 외장되어 있거나 안으로 내장되어 있다. 스마트 웨어란 의류 고유의 감성적 속성을 유지하면서 미래 생활에 필요한 각종 디지털 기능들이 부과된 첨단 기술을 담재한 신개념 의류이다. 종래의 컴퓨터 부품들을 신체에 분산 부착하는 웨어러블 컴퓨터에서 발전한 것인데, 착용자의 신체상태 및 외부환경을 감지하는 인공지능적 기능이나 IT

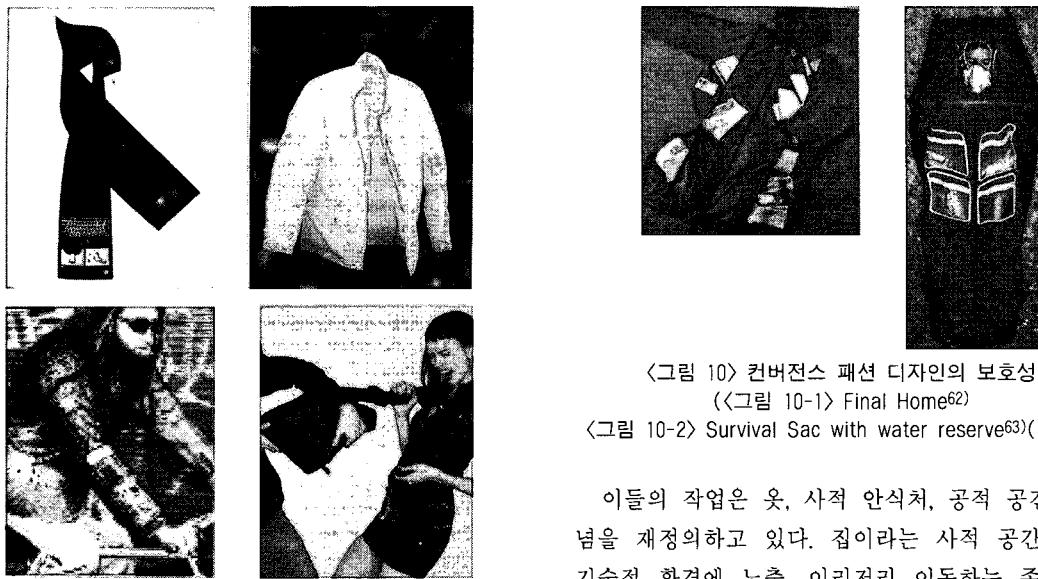
기능을 부착함으로써 고도의 편의성을 추구한다. 처음에는 패션과는 상관없고 차라리 컴퓨터를 옷 속에 넣는 개념이었지만 이러한 하드웨어적 접근은 세탁, 사용자와의 호감성 등의 불편함을 유발했으므로 솔루션으로서 나중에는 옷 자체를 컴퓨터화족 소프트웨어화하여 하이테크 규격의 액세서리를 사용하거나 스마트 소재를 사용했다.⁵²⁾

기술이 더욱 발전하면서 어느 때, 어느 장소에서나 원하는 정보를 얻거나 저장하거나 내보낼 수 있으면서도 그 크기가 점점 작아져 직물이나 섬유에 점점 응용되어 개발되면서 스마트 의복으로 복식의 기능을 넓혀가고 있다. 이는 휴대가 간편하고 편리한 인터페이스로 인체와 의복이 융화되어 사용자의 환경을 개선하는 의복이다.<그림 9-1>

<그림 9-2>의 패딩 코트는 착용자에게 위치, 체온과 기온 등의 정보를 알려주며 체온이 일정온도 이하로 떨어지면 자동적으로 몸을 덥히는 기능 즉, 신 개념의 자가 치료 개념을 갖고 있기도 하다. Lunar의 BLU 프로젝트의 A-Z 재킷<그림 9-3>은 위치, 교통 정보를 업데이트 시켜 이동 정보를 제시하는 디지털 디스플레이로 사용된다.⁵³⁾

이러한 미래 필수 의상으로서 데이터 수트(data suits)와 신체 네트워크(body networks)⁵⁴⁾의 입는 전자제품의 지능성은 I-wear 패션 디자인을 사용자 중심의 인터랙티브한 환경으로 만들어준다.⁵⁵⁾ 디지털 시대의 디자이너는 제품의 바로 이러한 '사용자와의 상호작용'을 디자인하는 직업으로 변화한 것이다.

한편, 2002년의 Adam Whiton & Yolita Nugent의 호신용 재킷은 8만 볼트의 전류가 흐르며⁵⁶⁾, Vexed Generation의 "Karrysafe Bag"<그림 9-4>은 잠금 장치 및 알람이 내장되어 있어 소매치기를 방지할 수 있는 등의 인지적 기능을 갖고 있는데, 몸에 입는다는 특성상 컨버전스에 있어 신체 보호성이 중요한 하나의 내적 의미로 존재함을 알 수 있다.



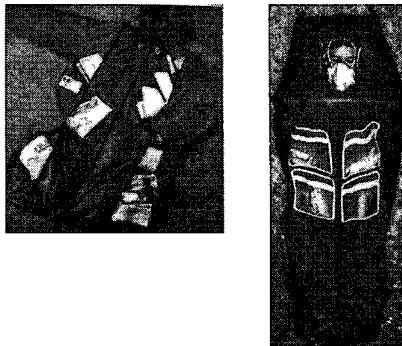
〈그림 9〉 컨버전스 패션 디자인의 지능성

(〈그림 9-1〉 France Telecom의 Communicating scarf⁵⁷⁾)〈그림 9-2〉 Corpo Nove의 절대0도 재킷⁵⁸⁾〈그림 9-3〉 Lunar의 Blu-Carta⁵⁹⁾ (2001)〈그림 9-4〉 Vexed Generation "Karrysafe Bag(2002)⁶⁰⁾)

(5) 보호성

인류 존재이래, 옷은 마치 건축이 그러하듯이 몸에게 입은 피난처(wearable shelter)를 제공해왔다. Adolf Loos 역시 1898년 'The Principle of Dressing'이라는 에세이에서 거주(dwelling)의 방법, 미학의 방식에 있어 옷의 기본적인 피난처로서의 역할을 인정했다.⁶¹⁾ Tsumura에게 있어 코트는 몸의 final home이라는 개념, 움직이는 최소한의 주거공간으로 인식되는데, 〈그림 10-1〉의 방수 나일론의 옷은 여러 가지 장비를 충분히 갖춘 말 그대로 최후의 집의 기능을 보여준다.

Lucy Orta의 피난복(refuge wear)〈그림 10-2〉 역시 생존에 관한 것이다. 이 다기능성 슬리핑 백/텐트 작품은 첨단 고성능 소재를 활용하였고, 외출복이 일시적 주거지로 털바꿈하는 디자인으로서 갑작스런 지진이나 재난을 당한 사람을 돋기 위한 디자인임과 동시에 현대의 환경 문제에 대한 경고적 메시지를 전달한다. 아울러 외부의 스트레스로부터 보호되는 개인적 공간의 유목적 삶을 보여주는 작업이기도 하다.



〈그림 10〉 컨버전스 패션 디자인의 보호성

(〈그림 10-1〉 Final Home⁶²⁾)〈그림 10-2〉 Survival Sac with water reserve⁶³⁾(1994))

이들의 작업은 옷, 사적 안식처, 공적 공간의 개념을 재정의하고 있다. 집이라는 사적 공간보다는 기술적 환경에 노출, 이리저리 이동하는 존재로서 인간의 삶이 설정된 새로운 시대미학은 다기능성의 역학을 요구하며 동적 구조를 필요로 합과 동시에 도시 시스템에서는 보호, 은둔의 기능을 필요로 하는데⁶⁴⁾, 이들의 작업은 이러한 디스토피아적 도시 환경에 대한 보호성을 담고 있다고 할 수 있다.

3. 컨버전스 패션 디자인의 문화적 상징성

Victor Papanek은 환경을 고려한 디자인 방법의 하나로 “줄이기 위한 디자인”이란 개념을 소개했는데, 줄이기 문화란 생활의 요소, 즉 제품의 수는 최소로 줄이고 사람의 질은 최대화하는 삶의 방식을 말한다.⁶⁵⁾ 이는 인간중심의 디자인 관점이라 할 수 있다.

1930년대 상업주의 디자인 아래로 마케팅, 유행이란 이름으로 시장 경쟁에서의 이윤추구를 위해, 소모가 아닌 삶증에 의해 새로운 제품을 구매하는 계획적 폐기현상은 이제 절정에 다다랐다. 그러나 지구 환경에 대한 문제의식과 더불어 지구자원과 시간까지 지나치게 소모시키는 현재의 산업생산 시스템을 변화시켜 자원절약과 폐기물의 감소를 유도할 수 있는, 보다 효율적인 제품 생산을 지향시키고자 하는 움직임이 이론적으로, 실제적으로 제기되고 있다. 이제 디자이너는 단순히 스타일 혁신가만이

아니라 문제 해결자로서 환경지향적 디자인의 책임을 갖는다.⁶⁶⁾

그러한 관점에서 환경의 변화에 맞추어 변형이 가능하고 보관이 용이하며, 사용시 편리하고 공간의 활용도를 높이는 디자인, 즉 인간의 편리와 안전을 위한 기능성을 갖춘 컨버전스 패션 디자인은 Papanek의 줄이기 위한 디자인의 한 방법이라 할 수 있겠다. 또한 실용성과 효율성을 높이고자 하는 의식과 과학의 발전을 꼭 필요한 곳에 접목시켜, 기술의 발전으로부터 생겨나는 병폐를 최소화 할 수 있도록 한다는 점에서 에코 패션 디자인⁶⁷⁾이라 할 수 있다. 왜냐하면 효율성은 제한된 자원의 효율적 사용 즉, 생산, 운송, 사용 등에 있어 에너지의 절감을 주는 친환경적 특성이기 때문이다.⁶⁸⁾ 궁극적으로 이는 현대의 환경 지향의 문화를 반영함과 동시에 기술 지향적 관점에서 디자인의 근본적 목적인 인간을 위한 디자인이라 할 수 있다.

또, 과거의 복합제품은 기능과 물리적 요소의 중요도에 의해 주 복합의 방향이 설정되었지만, 미래의 제품은 사용자를 중심으로 주체가 된 상황으로 제품이 복합될 것이라고 논의되고 있다.⁶⁹⁾ 다기능 컨버전스 제품의 출현으로 생활의 편리함을 얻었지만, 사용자들은 새로운 제품을 접하면서 심리적, 지적 부담을 가지게 된다. 이를 최소화할 수 있는 사용자 중심의 디자인의 중요성이 날로 부각되고 있다.

이전의 디자인에 있어서는 디자이너가 던져주는 일방적인 상품을 인간이 수동적으로 받아들이는, 디자이너의 지식을 연역적으로 적용하는 베카니즘을 지녔다고 한다면 새로운 시대의 디자인은 인간의 경험을 중시하고 이를 바탕으로 하여 귀납적으로 도출되는 디자인을 적용하는 인간 중심적 방향으로 나아가고 있는 것이다.

시대적 메가 트렌드로 점차적으로 부상하고 있는 컨버전스 패션 디자인은 환경을 고려하는 사용자 중심의 미래지향적 관점에서, 인간을 위한 디자인이라는 디자인의 본연의 원리에 충실하고자 하는 디자인 접근 방식의 하나로서 미래 디자인의 중심 키워드로 지속적으로 각광받으리라 사료된다.

IV. 결론

패션 디자인에 있어 컨버전스는 융합에 의해 기능을 압축적으로 사용하고 탈장르적 영역의 확장을 보여주는 디지털시대의 새로운 디자인 패러다임이다. 기능의 통합이라는 특성상 기능의 극대화를 추구하는 군복, 스포츠웨어 디자인 영역에서 주로 활용도가 높지만 창조적 아이디어의 발상에 의한 조합이란 측면에서 디자이너의 실험적 작업에서 종종 등장하고 있다.

그러나 착용할 수 있는 과학기술이 점점 발달하게 됨에 따라, 미래에는 점점 더 많은 사람들이 접근하기 쉽게 될 것이며 초소형 디지털 기기들이 직물의 일부가 되거나, 의복, 액세서리에 전면적으로 활용되어 현대인의 바쁜 삶을 지원할 수 있게 될 것이다.

다만 다양한 제품으로 인해 복합제품이 가지고 있는 문제점인 단일 제품의 기능성을 뛰어 넘지 못하거나, 복합으로 인한 새로운 컨텐츠가 나오지 않는 한 단일 제품을 능가하기 어렵다는 점으로 인해 제한점을 가질 수 있겠으나, 그 역시 기술의 진보에 따라 극복되리라 사료된다.

본 연구는 컨버전스 개념에 의해 형성된 패션 제품 디자인에 관한 연구이므로 기술간의 융합 뿐 아니라 기술, 디자인과 마케팅과의 융합 등을 아우르는 보다 포괄적 개념의 컨버전스 경향에 대해서는 다루지 못했는데, 후속 연구로 제안할 수 있겠다.

참고문헌

- 1) 김혜련(2005). 히트 트렌드 전략. 서울: 해냄, p. 219.
- 2) J. Walker(1995). 디자인의 역사, 정진국(역), 서울: 까치 시각예술, p. 101.
- 3) “디지털 컨버전스 시대 생존 전략 5”, 주간경제, 710호, LG 경제연구소를 박우정(2003). 디지털 가전제품의 복합화 현상에 관한 연구, 흥익대학교 대학원 석사학위논문, p. 34에서 재인용.
- 4) 허형선(2003). 디지털 컨버전스 제품에 관한 연구 - 리모컨 디자인 개선을 중심으로-. 서울여자대학교 대학원 석사학위 논문, p. 1.
- 5) Jay David Bolter, Richard Grusin(1999). 디지털 시대의 문화 예술. 최혜실(역). 서울: 문학과 지성사.
- 6) 프랑스의 사회학자 Jacques Attali의 21세기 사전에서

- 선보인 신조어로서 디지털 테크놀로지의 발달로 인해
한 곳에 정착할 필요가 없는 21세기형 인류의 새로운
모습을 뜻한다.
- 7) Hal Foster et Al.(2004). 디자인 앤솔러지. 박해천, 박
노영, 윤원화(역), 서울: 시공 아트, p. 99.
 - 8) 박우정(2003). 디지털 가전제품의 복합화 현상에 관한
연구. 홍익대학교 대학원 석사학위논문, p. 4.
 - 9) 김경중(2002). 디지털 시대의 컨버전스 제품 디자인 연
구. 중앙대학교 대학원 석사학위논문, p. 13.
 - 10) 나영원(2003). *op. cit.*, p. 45.
 - 11) 김경중(2002). *op. cit.*, p. 14.
 - 12) 김대호(2002). p. 4를 디지털 컨버전스, p. 2에서 재인용.
 - 13) 2006년 밀라노 가구 패어-다양성과 컨버전스에 의한
인간중심의 디자인, www. designjungle.co.kr에서 2006
년 3월 발췌
 - 14) 김소정(2003). 미래 패션 제안을 위한 디지털 유목민
패션 연구. 홍익대학교 대학원 석사학위논문, p. 33.
 - 15) Brower, Mallory, Ohlman(2005). *Experimental Eco
Design-Architecture/Fashion/Product*. Rotovision SA,
p. 87.
 - 16) 동아일보, 2006-04-12.
 - 17) 김해련(2005). *op. cit.*, p. 47.
 - 18) Retrieved Jan(2006). www. designboom. com
 - 19) 김해련(2005). *op. cit.*, p. 222.
 - 20) *ibid.*, p. 153.
 - 21) Brower, Mallory, Ohlman(2005). *op. cit.*, p. 86.
 - 22) 박우정(2003). *op. cit.*, p. 25.
 - 23) 김해련(2005). *op. cit.*, p. 224.
 - 24) 박우정(2003). *op. cit.*, pp. 29~30.
 - 25) 유재천 외(2004). 디지털 컨버전스. 서울: 커뮤니케이
션 북스, p. 23.
 - 26) 변형 의복 디자인에 대해서는 나영원(2003). *op. cit.*
에서 잘 논의되고 있음.
 - 27) *ibid.*, p. 1.
 - 28) Suzanne Lee(2005). *Fashioning the future-Tomorrow's
Wardrobe*. Thames & Hudson, p. 122.
 - 29) Soen(2006. 3), p. 70, p. 68.
 - 30) Suzanne Lee(2005). *Fashioning the future-Tomorrow's
Wardrobe*. Thames & Hudson, p.15
 - 31) 조애래(2004). 복식 디자인에 표현된 열린 구조에 관
한 연구. 연세대학교 대학원 석사학위논문, p. 85.
 - 32) Suzanne Lee(2005). *op. cit.*, p. 43.
 - 33) *ibid.*, p. 43.
 - 34) *ibid.*, p. 153.
 - 35) Marie O'Mahony & Sarah E. Braddock. *Sportstech*,
차임선(역), 도서출판 예경, 2004, p. 80
 - 36) *ibid.*, p. 169.
 - 37) Suzanne Lee(2005). *op. cit.*, pp. 123~124.
 - 38) Marie O'Mahony & Sarah E. Braddock, *op. cit.*, p.
81.
 - 39) Andrew Bolton. Supermodern Wardrobe, V & A,
(2002), pp. 12~13.
 - 40) *ibid.*, p. 117.
 - 41) 김해련(2005). *op. cit.*, p. 222.
 - 42) Andrew Bolton, *op. cit.*, p. 49.
 - 43) “2006년 밀라노 가구 패어-다양성과 컨버전스에 의한
인간중심의 디자인”, *op. cit*
 - 44) Rashio, Karim(2003), *The International Design Yearbook*,
London : Laurence King Publishing, p. 165.
 - 45) “2006년 밀라노 가구 패어-다양성과 컨버전스에 의한
인간중심의 디자인”, *op. cit*
 - 46) Caroline Evans et al.(2005). *Hussein Chalayan*, Nai
Publishers, p. 57.
 - 47) Bradley Quinn(2003). *The Fashion of Architecture*,
NY: Berg Publishers, p. 108.
 - 48) 조애래(2004). *op. cit.*, p. 102.
 - 49) 김소정(2003). 미래 패션 제안을 위한 디지털 유목민
패션 연구. 홍익대학교 대학원 석사학위논문, p. 38.
 - 50) Marie O'Mahony & Sarah E. Braddock, *op. cit.*, p.
162.
 - 51) 조애래(2004). *op. cit.*, p. 83.
 - 52) Suzanne Lee(2005). *op. cit.*, p. 61.
 - 53) Suzanne Lee(2005). *op. cit.*, p. 44.
 - 54) *ibid.*, p. 82.
 - 55) Bradley Quinn(2003). *op. cit.*, p. 108.
 - 56) Suzanne Lee(2005). *op. cit.*, p. 157.
 - 57) *ibid.*, p. 46.
 - 58) *ibid.*, p. 150.
 - 59) *ibid.*, p. 82.
 - 60) *ibid.*, p. 159.
 - 61) Bradley Quinn(2003). *op. cit.*, p. 2.
 - 62) Ar. p. 101.
 - 63) Ar. p. 163.
 - 64) *ibid.*, p. 96.
 - 65) Victor Papanek(1998). 녹색 위기, 조영식 역, (주)조
형교육, p. 57.
 - 66) Brower, Mallory, Ohlman(2005). *op. cit.*, p. 7.
 - 67) 서현수(2005). 시스템, 카오스 개념에 의한 에코 패션
디자인 연구. 서울대학교 대학원 박사학위논문, p.
111.
 - 68) Brower, Mallory, Ohlman(2005). *op. cit.*, p. 9, p. 52.
 - 69) 박우정(2003). *op. cit.*, pp. 101~102.