

현대 패션에 나타난 인플레이터블 웨어의 유형별 표현 특성

허정선

경북대학교 과학기술대학 섬유패션디자인학부 교수

요약

본 연구는 일반적인 패션의 표현 방식과 기능에서 벗어나 상황에 따라 역할과 형태가 변형되는 인플레이터블 웨어(inflatable wear)의 다양한 유형을 형태별 특성별로 분석함으로써 표현 특성과 내적인 의미에 대해서 알아보고자 하였다. 연구 결과, 인플레이터블 웨어의 첫 번째 유형은 신체와 패션의 실루엣에 대한 고정관념에 대한 도전으로, 단순히 디자인의 확장적 이미지를 표현한 형태로서 스커트나 재킷, 드레스의 일부가 부풀어 확대되는 유형이다. 두 번째 유형은 미적 시각적 형태변환을 위한 퍼포먼스 컨셉의 유형으로서 리모트 컨트롤에 의한 시차적 형태변환이다. 과거에는 단순한 공기주입을 통한 형태의 확장에 그쳤다면 이 유형은 테크놀로지를 도입시켜 즉각적인 가변성을 강조한 퍼포먼스 형태로 제작되고 있다. 세 번째 유형은 다목적성, 다기능성 개념의 용도변환 형태이다. 형태의 변환을 통한 다용도의 개념이 기술을 통한 기능의 전환 디자인으로 표현된 것이다. 인플레이터블 웨어의 유형분석을 통해서 첫째, 기존 패션의 전통적 고정관념에서 벗어나 매우 확대된 개념의 디자인으로 소통과 확장된 교류 공간을 만들어 냈으며 인체를 감싼 의복을 더 자유롭고 다양한 방식으로 표현하고 있음을 알 수 있었다. 둘째, 테크놀로지와 결합한 패션은 이동성과 가변성을 디자인에 적극 도입함으로써 패션에 대한 의미와 개념을 확대시켜 다목적 디자인으로서의 역할을 담당하고 있음을 알 수 있었다. 셋째, 실험적 패션쇼 형태에서 나아가 공기주입 전과 공기주입 후의 과정을 시차적으로 보여주는 퍼포먼스의 장으로서 표현되고 있음을 알 수 있었다. 이를 통해 패션이 인간의 감성을 자극하고, 감정을 교류하는 장임은 물론 환경에 따른 인체의 보호와 은폐를 가능케 하는 다목적 디자인으로서 사회문화적 흐름과 상황을 표출하는 비주얼 스토리를 만들어 낼 수 있는 최고의 장임을 다시 한 번 알 수 있었다.

주제어 : 인플레이터블 웨어, 패셔너블 테크놀로지, 멀티퍼서널 웨어

본 논문은 2013학년도 경북대학교 학술연구비 지원에 의하여 수행된 연구임.

교신저자: 허정선, jungsun@knu.ac.kr

접수일: 2015년 10월 30일, 수정논문접수일: 2015년 12월 22일, 게재확정일: 2015년 12월 28일

I. 서론

오늘날 테크놀로지의 새로운 개발과 급진적인 발전은 패션이 신소재와 기술의 융복합적 접목을 시도하게 함으로서 시각적 효과들을 최대로 극대화시키고 있다. 이와 함께 디자이너들이 패셔너블 테크놀로지를 통해 보여주는 창의적이고도 실험적인 접근은 다목적성(multi function) 개념의 가변적인 디자인이나 타인과의 인터랙티브 패션으로 다양하게 나타나고 있다.

본 연구는 패션의 전통적 표현방식과 역할에서 벗어나 상황에 따라 기능과 형태가 변형되는 인플레이터블 웨어(inflatable wear, 공기주입식 패션)의 다양한 유형을 분석함으로써 조형적 표현 특성과 디자이너가 작품 컨셉을 통해 나타내고자 하는 내적인 의미에 대해서 알아보고자 하였다.

우주개발 시대를 전후로 PVC 제품들과 폴리우레탄 같은 신소재의 대량생산은 새로운 봉제기술의 발전과 함께 스포츠 용품과 생활용품 등에서 인플레이터블 디자인을 등장시켰다. 패션에서도 2000년 이후 테크놀로지 기술들과 결합한 다양한 인플레이터블 웨어들이 일반인들의 시각적 친밀감을 이용하며 발표되고 있다.

연구의 범위는 2000년 이후 인플레이터블 디자인과 건축, 미술작품들과 관련된 연구논문들과 단행본 및 패션 컬렉션, 패션전시 및 테크놀로지와 콜레보레이션을 시도한 인터넷 자료들을 조사하였다. 인플레이터블 기법과 제품 제작에 대한 기술적 방법에 대한 연구가 아닌, 인플레이터블 디자인과 패션의 유형별 표현 특성을 연구함으로써 실루엣의 변환이나 디자인의 시각적 기능적 특성과 유형 분석에 집중하고자 하였다.

연구 방법으로는 먼저 인플레이터블 디자인의 개념과 발전, 현황에 대해 살펴보고 현대 제품디자인 및 인테리어에서는 어떠한 형태의 제품들이 디자인되고 개발되었는지 알아볼 것이다. 또한 현

대 건축과 미술에서 발표된 창의적 작품들은 어떠한 표현 특성을 가지고 있는지 살펴보기로 하겠다. 그 다음 현대 패션에 나타난 인플레이터블 웨어들의 유형별 표현 특성은 어떠한 시각적 조형성을 나타내고 있는지 분석해보기로 하겠다. 이를 통해 현대 패션에 표현된 다양한 인플레이터블 기법들과 형태에 대해서 알 수 있으며 신체와 패션의 고정된 이미지를 벗어나 새롭게 시도하고 있는 실험적 개념적 패션들의 또 다른 트렌드를 알 수 있을 것이다.

이 연구를 통해 테크놀로지와 패션의 콜레보레이션으로서 시도되고 있는 인플레이터블 웨어의 새로운 경향을 알 수 있을 것이고, 현대 패션의 혁신적인 미래적 경향을 조금이나마 유추해 볼 수 있을 것이다.

II. 이론적 배경

1. 인플레이터블 디자인의 개념과 발전

인플레이터블(Inflatable)이란 공기를 주입시켜 가두고 부풀림으로서 어떤 형태와 제품들을 만들어내는 것을 뜻하는 용어로서 우리말로는 ‘공기주입식’이라고 해석할 수 있다. 현대의 많은 디자인과 패션에서 ‘Inflatable Product’, ‘Inflatable Design’, ‘Inflatable Art’, ‘Inflatable Architecture’, ‘Inflatable Wear’, ‘Inflatable Fashion’이라는 용어가 사용되고 있다.

인플레이터블 디자인의 시작은 1783년 열기구(air balloon)에서 시작되었다고 볼 수 있다. 수백 년 동안 인간은 자신들의 최대의 꿈이 실현될 수 있는 무형의 가벼운 중량, 무궁무진한 소재인 공기를 기계로 작동시킬 수 있는 최초의 유인비행기의 가능성을 실험하여 오고 있었다. 수세기동안의 시도가 실패로 끝난 후에 인간의 역사만큼이나 오

래된 이 욕망은 간단한 원리 즉 더운 공기의 부상
으로 가능하게 되었다.¹⁾ 이후 등장한 비행선(air
ship)은 1935년 힌덴부르크 체펠린(HINDENBURG
ZEPPELIN)에서 정점을 맞이하게 된다. 힌덴부르크
(LZ-129)는 길이 245미터, 지름 45미터로 2십만
세제곱미터의 수소가스로 채워졌으며, 승객 50명
을 태우고 독일에서 뉴욕까지 가는데 61시간이 걸
렸다.²⁾ 1937년 58차례의 독일-미국간 운항을 성공
적으로 마치고 난 후, 뉴저지 부근에서 폭발했고
비행선의 시대는 막을 내리게 되었다.³⁾ 이후의 제
2차 세계대전은 본격적인 인플레이터블 디자인이
출현하는 계기가 된다<그림 1>. 제2차 세계 대전
동안 미군은 공기 주입식 눈속임용 모조 전함파
탱크, 군인을 전장에 배치하여 적군의 목표물이
되도록 유인 작전을 펼쳤고, 실효를 보였다.⁴⁾ 또한
전쟁 시 이동의 편의성을 위하여 접기 쉽고 부피
가 작아지는 인플레이터블 의자가 등장하였고, 적
의 공격을 미리 알리는 레이더 경보 장치를 보호
하기 위해 공기로 지탱이 되는 돔 형태의 덮개 구
조물을 만들었다. 이것은 공기로 지탱되는 인플레
이터블 구조물의 초기 형태이다.⁵⁾ 이후에는 다양
한 인플레이터블 구조물이 등장하여 일시적인 공
간, 스포츠 관련 공간, 상업적 전시 공간 등으로
사용되었다. 전쟁기간에 발달된 인플레이터블 기
술은 현대의 다양한 인플레이터블 제품이 등장하
는데 밑거름이 되었다.

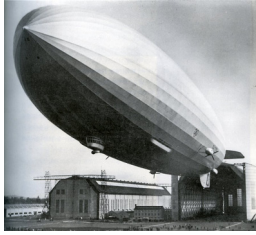
인플레이터블이 대중에게 알려지게 된 계기는
1960년대 우주개발이 본격화되면서이다. 유인우주
선에 탑승한 우주인들의 모습이 TV를 통해 방송
되면서 비닐처럼 보이는 우주복과 헬멧에 관심과
흥미를 가지기 시작하였다. 이 당시 많은 패션디
자이너들이 우주복에서 영감을 받은 ‘스페이스’룩
을 패션쇼에 발표하면서 제품디자인에서도 이 영
향으로 PVC와 폴리우레탄을 사용한 디자인을 선
보이기 시작하였다. 이전의 인플레이터블 제품은
해군을 위한 고무보트 제작 등 수중용 제품에서

개발되었지만, 이후 일상생활에서 흔히 볼 수 있
는 튜브 등의 스포츠 용품들이 대량생산되었다.

영국의 아키텍처(Archigram)그룹은 ‘Plug’n Clip’
이라는 프로젝트를 통해 실내 구성 문제를 지적하
고 바닥, 천장, 벽의 단순한 삼차원 공간에 공기가
주입된 플라스틱 가구를 배치해 거친 면이 없는
안락한 공간으로 만들기를 제안하였다. 공기 주입
제품이 실험 연구의 대상이 되면서 합성소재를 사
용한 일회성 제품과 우주 공간에 대한 연구가 활
기를 띠었다.⁶⁾ 인플레이터블 제품의 가장 큰 특성
은 필요할 때에만 제품에 공기를 주입하여 사용하
고 사용하지 않을 때에는 접어서 보관하기에 용이
하여 공간을 유용하게 사용할 수 있는 장점과 경
제적 이유로 유토피아적 건축이념에도 부응하는
제품으로 널리 인식되었다.

광고와 홍보의 목적으로 풍선 형태로 크게 하
늘에 높이 띄우던 애드벌룬의 이미지는 사람들에게
늘 관심을 가지게 했으며 이목을 집중시켰다.
이러한 확대된 풍선의 친근한 이미지는 하늘이 아
닌 일상에서도 사람들의 관심을 끌기 위한 이미지
로 많이 이용되었다. 1935년 뉴욕의 메이시(Macy)
백화점은 부활절 퍼레이드에서 확대된 인플레이터
블 미키마우스(Micky Mouse)를 등장시키면서 뉴욕
시민들을 열광시켰다<그림 2>.

덴마크의 건축가 베르너 판톤(Verner Panton)은
1962년에 최초로 공기 주입식 쿠션의자를 선보였고,
1964년에 시드릭 프라이스(Cedric Price)가 시제품을
개발했지만, 플라스틱 신기술과 고무와 접합기술을
사용하여 처음으로 『Blow Chair』(1967)라는 대중적
인 인플레이터블 팔걸이의자를 디자인한 것은 이탈리아의 디자이너 파올로 로마치(Paolo Lomazzi), 카를라 스콜라리(Carla Scolari), 도나토 두르비노(Donato d'Urbino), 조너선 데 파스(Jonathan De Pas) 등이었다<그림 3>.⁷⁾ 이 인플레이터블 의자는 바람이 빠진 상태로 제품을 구입하여 사용할 때마다 공기를 주입하는 용이한 보관성과 이동성, 인플레이터블이 주는 대



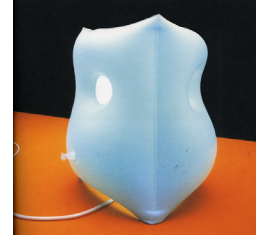
<그림 1> Ferdinand Graf von Zeppelin, 『Hindenburg Zeppelin』, 1935 (출처: 『20세기 디자인 아이콘』, 2008, p.123)



<그림 2> Macy's Thanksgiving Day Parade, 1935 (출처: 『Inflatable Art, Architecture & Design』, 2013, p.19)



<그림 3> De Pas, D'Urbino, Lomazzi, Scolari 『Blow Chair』, 1967 (출처: 『Inflatable Art, Architecture & Design』, 2013, p.32)



<그림 4> Nick Crosbie, Mike et Mark Sodeau, 『Lampe de Table』, 1999 (출처: 『Design et d'ARTS APPLIQUES, AIR EN FORME』, 2000, p.20)

중적 친밀감으로 1960년대 팝 아이콘의 대표작품으로 인정받고 있다.

프랑스에서는 1967년에 장식미술가 살롱을 통해 공기 주입식 구조물이 처음 선을 보였고, 프랑스 그룹 아에로랑드(Aérolande)는 오베르, 중망(Jungman), 스팅코(Stinco)와 함께 1968년 ARC 전시회에 적극 참여하면서 공기 주입식 제품의 보급에 앞장섰다. 이들 그룹은 공기 주입 기술이 건축, 선박, 댐, 임시구조물, 매트리스, 가구, 장난감 등 수많은 분야에 응용될 수 있음을 보여주었다.⁸⁾ 공기주입 방식은 21세기 디자인이라는 또 다른 경향을 알려주었다. 1967년 몬트리올 엑스포와 1970년 오사카 만국박람회에도 이런 형태의 작품이 많이 출품되었다. 카사르 칸(Quasar Khanh)은 카나페, 팔걸이의자 등 투명하거나 색깔이 있는 여러 종류의 인플레이터블 제품을 내놓았는데, 각 부분을 지탱하기 위해 금속 고리가 달려 있었다. 울트라라이트(Ultra-Lite)사는 카사르 칸이 디자인한 가구의 영국 생산을 담당했는데, 1968년에는 일주일에 3백개의 제품을 생산했고, 공기 주입식 제품의 이점, 특히 싼 가격을 찬양하는 많은 기사가 쏟아져 나왔다.⁹⁾

PVC 제품의 특징인 투명성을 활용한 닉 크로스비에(Nick Crosbie)와 마이크(Mike), 그리고 마크 소도(Mark Sodeau)의 테이블 스탠드 『Lampe de

Table, 1999』는 인플레이터블 디자인 소재의 표현 특성인 빛의 투과와 공기가 주는 따뜻한 이미지가 잘 나타난 제품이다<그림 4>.

이상에서 살펴본 것과 같이 인플레이터블은 인류의 역사와 함께 하늘을 날고자, 공기를 기계적으로 다루고자 했던 인간의 욕망과 함께 시작되었으며 테크놀로지의 발달과 더불어 우리가 상상했던 그 이상의 무궁무진한 영역으로 확장되어가고 있다.

2. 타 영역에서의 인플레이터블 디자인 현황

오늘날 인플레이터블 디자인은 단순한 인테리어 제품에서 벗어나 설치 미술이나 건축에 이르기까지 거대한 스케일로 제작이 가능해짐에 따라 견고성이 필요치 않고 단기간 사용하는 박람회나 일시적인 행사용 설치물에도 많이 적용되고 있다. 또한 현대미술과 디자인에서도 확장된 이미지와 과장을 극적으로 표현하고자 하는 많은 작가들이 작품에 인플레이터블 기법을 도입하여 시각적 효과들을 극대화시키고 있다.

현대 패션에 적용된 인플레이터블 웨어의 유형 분류를 명확하게 하기위해, 먼저 건축과 미술, 디자인 전반에 표현되고 있는 인플레이터블 디자인의 유형을 살펴보고 그 표현 특성을 파악해 보기로 하겠다.

1) 일상 생활용품 디자인에 표현된 인플레이터블 인플레이터블이 제품디자인에 널리 사용되는 것은 인플레이터블 기법이 주는 편리성과 시각적 효과 때문일 것이다. 뿐만 아니라 제품 안에 충전된 공기가 주는 확장성은 물론 보온성, 안정감 등은 사람들에게 어린 시절 풍선이 주었던 흥분만큼이나 친근하게 다가갈 수 있는 소재이다.

알렉시스 라헬렉(Alexis Lahellec)의 백팩(Sac À Dos)은 전형적인 인플레이터블 가방의 하나로써 사용하지 않을 때에는 공기를 제거하여 접어서 보관할 수 있도록 하며, 필요에 따라서 공기를 주입시켜 사용할 수 있도록 한 제품이다. 또한 인플레이터블의 가장 큰 특징인 공기가 내용물을 보호할 수 있는 완충역할을 하도록 하는 기능성을 강조한 작품 중 하나이다<그림 5>.

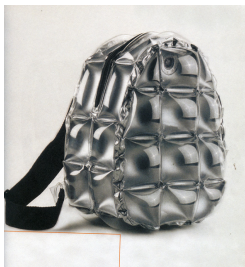
이러한 인플레이터블 제품의 완충작용을 기반으로 올리베티(Olivetti)사에서 제작된 마리오 벨리니(Mario Bellini)의 『Prototype de Mallette Gonflable』은 노트북 가방으로 제품보호의 목적으로 출시된 기능성을 강조한 디자인이다. 노트북을 안전하게 보호하고 이동할 수 있는 역할과 목적을 잘 표현한 다기능성의 우수한 디자인으로 인정받았다<그림 6>.

플로리다 마이애미에 기반을 둔 아폰와오 디자

인 그룹(Aponwao Design Inc.)은 『Luis Pons D-Lab』 프로젝트를 통해서 사무실과 거실 전체가 인플레이터블 제품으로만 인테리어를 선보였다<그림 7>.10) 거실 소파와 테이블, 칸막이 등 기능적이어야 하는 인테리어 소품들이 인플레이터블 제품으로 충분히 가능하다는 것을 보여주고 있으며, PVC 라는 소재가 주는 가벼운 중량감과 투명성, 공간감이 잘 드러나고 있다.

유명한 인플레이터블 디자이너 닉 크로스비에(Nick Crosbie)는 『Ufo Light』라는 조명등을 통해서 빛과 공기가 어우러진 디자인을 발표함으로써 전기제품으로 사용가능하도록 인플레이터블의 기능과 한계를 더 확장시켰으며, 공중에 매달린 공기처럼 가벼운 조명등의 이미지를 한층 더 극대화시켰다<그림 8>.

이상과 같이 인플레이터블 제품들은 어린 시절 기억으로부터의 친근한 소재적 특성 뿐 아니라 보온성과 따뜻함, 인플레이터블이 주는 완충작용으로 인해 가구와 인테리어는 물론 가방에까지 널리 사용되고 있음을 알 수 있었으며, PVC 소재가 주는 투명감으로 한층 더 미래적이고 실험적인 이미지를 부각시키고 있음을 알 수 있었다.



<그림 5> Alexis Lahellec, 『Sac À Dos』, 1997
(출처: 『Design et d'ARTS APPLIQUES, AIR EN FORME』, 2000, p.22)



<그림 6> Mario Bellini pour Olivetti, 『Prototype de Mallette Gonflable』, 1987
(출처: 『Design et d'ARTS APPLIQUES, AIR EN FORME』, 2000, p.24)



<그림 7> Aponwao Design Inc., 『Luis Pons D-Lab』, (출처: 『Inflatable Art, Architecture & Design』, 2013, p.33)



<그림 8> Nick Crosbie, 『Ufo Light』
(출처: 『Inflatable Art, Architecture & Design』, 2013, p.33)

2) 현대 미술에 표현된 인플레이터블 아트

미술작품에 표현된 인플레이터블 아트 작품들은 우리의 시선을 끌어당기는 힘이 있다. 어린 시절부터 보아왔던 풍선보다도 더 크고 하늘로 높이 띄워진 인플레이터블의 신비로움과 재미들, 단지 실제의 사이즈보다 커서만이 아니라 다른 무엇보다도 어린이처럼 느끼게 해주는 인플레이터블 작품이 주는 재미와 마음속의 울림 때문일 것이다.

이러한 인플레이터블의 친근감을 이용하여 초현실주의 미술가 제프 쿤스(Jeff Koons)는 인간과 동물을 주제로 한 인스톨레이션을 주로 제작하는 작가로써 대표적 작품으로 『버블 독(Bubble dog)』 시리즈가 있다. 풍선으로 제작된 애니메이션 속 강아지의 이미지를 확대하여 화려한 색상으로 변환시킨 다양한 실험을 인플레이터블 작품으로 선보였다. 그 일련의 시리즈인 작품『Titi, 2004-2009』도 일련의 작은 사이즈의 풍선으로 제작된 인플레이터블 시리즈로 제작된 작품이지만 실제로는 몇 층 높이의 메탈 소재로 제작된 거대한 조각 작품이다<그림 9, 10>.11) 디즈니 만화 캐릭터로 널리 알려진 티티를 모티브로 인플레이션 기법을 차용하여 거대한 조각 작품으로 제작되었다.

널리 알려진 인플레이터블 설치미술 작품 중 하나인 뮤지엄 갤러리(Museum Gallery)의 『Inflatable Dogs Art Installation』은 어린 시절 공중에 떠있는

풍선에 대한 흥미로운 기억들과 스누피 강아지에 대한 친근감을 모티브로 하여 제작되었다. 인플레이터블의 가장 큰 표현 특성인 실제보다 몇 십배 거대하지만 가벼운 시각적 중량감을 이용하여 일반인들의 관심을 유도한 설치미술이다<그림 11>.

설치 미술가 필시 루커(Filthy Luker)는 『Inflatable Street Art』시리즈에서 길거리 흔히 볼 수 있는 공장 시멘트 건축물에 거대한 문어의 다리 이미지를 확대시킨 인플레이터블 작품을 설치하여 연출함으로써 삭막한 도시에 자연생태계의 이미지를 접목시켜 환경문제를 표현하고자 하였다<그림 12>.

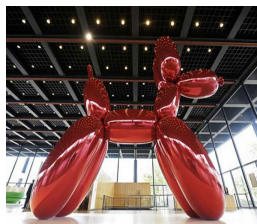
이상에서 살펴본 바와 같이 현대미술에서는 조각과 설치미술 장르에서 중력을 잊을 정도의 극도의 가벼운 느낌에 대한 추구, 하늘 높이 공중에 부유하는 것에 대한 동경, 미적으로 무한한 확장 가능성 등을 실현하고자 실험적인 작품을 선보이는 작가들에 의해 테크놀로지 측면 뿐 아니라 시각적 측면에서도 무궁무진한 발전을 거듭해 오고 있음을 알 수 있다.

3) 현대 건축에 표현된 인플레이터블 디자인

생활용품과 디자인 제품, 미술의 전 분야와 함께 건축에서도 인플레이터블 기술이 가져다주는 즉각적인 부피의 확장과 축소, 원하는 장소로의 이동성으로 인해 1960년대부터 아키그램(Archigram)



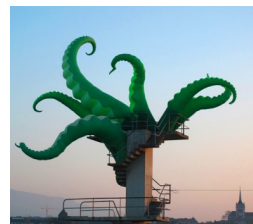
<그림 9> Jeff Koons, 『Titi』, 2004-2009
(출처: <http://www.jeffkoons.com>)



<그림 10> Jeff Koons, 『Bubble dog』, 2004-2009
(출처: <http://www.jeffkoons.com>)



<그림 11> inflatable dogs art installation, Museum Gallery
(출처: <https://spacecadets.com/portfolio-category/white/page/2/>)



<그림 12> Filthy Luker, 『Inflatable street art』
(출처: <http://alfalfastudio.com>)

과 유토피아(Utopia) 등과 같은 급진적인 건축가 그룹들에 의해서 새로운 건축의 패러다임으로 제시되었고, 현대에 들어서 설치와 철거의 편리성으로 인해 그 가치가 널리 재조명되고 있다.

켄고 쿠마(Kengo Kuma)가 디자인한 인플레이터블 건축물인 『Inflatable Teahouse』는 프랑크푸르트 시립미술관 정원에 건축되었으며, 모듈의 개념을 인플레이터블 기법을 사용하여 전통 일본식 다실 건축의 이미지로 잘 표현하였다는 평가를 받고 있다. 이 디자인은 두 겹의 막 구조로 설계되어 있으며, 막과 막 사이에는 LED 조명을 설치하여 멀리서도 건축물이 눈에 띄도록 하였으며 인플레이터블의 표현 특성인 투명감이 잘 표현되도록 제작되었다. 또한 두 겹의 막 구조는 난방 기능도 함께 가지고 있어 다기능 다목적의 인플레이터블 건축을 구현하였다고 볼 수 있다. 켄고 쿠마는 이것을 ‘플렉시블(flexible)’ 건축물로도 표현하고 있는데 인플레이터블 기법의 특성을 살려 기존의 딱딱한 직선형 건축 이미지에서 벗어나 곡선으로만 이루어져 있다. 또한 이 건물은 ‘연약한 건축(weak architecture)’이라는 말로 표현¹²⁾되기도 하는데 연약함 가운데 전통과 혁신의 두 가지 얼굴을 동시에 표현하는 듯 보인다는 평가를 받고 있다<그림 13>.

람버트 캠프(Lambert Kamps)와 티저드 벤호벤(Tjeerd Veenhoven)의 『Flexible House』는 다목적 다

기능의 인플레이터블 건축의 대표적인 사례이다. 삼층의 이 건축물은 일반적인 건물과는 다른 기능을 가지고 있음을 상징적으로 보여준다.¹³⁾ 각층을 사용할 때마다 공기를 주입시켜 1층, 2층, 3층으로 변환할 수 있으며, 사용하지 않을 때에는 최소한의 크기로 보관될 수 있는 기능적 특성을 잘 표현한 건축이다<그림 14>.

위와 같은 작은 사이즈의 건축물 뿐 아니라 거대한 사이즈의 건축에도 인플레이터블 기법이 적용된 사례로서는 2005년 완공된 알리안츠 아레나(Allianz Arena)를 들 수 있다. 뮌헨(Munich)에 위치한 이 건축물은 2006년 독일 월드컵을 위해 설계되었으며 FC 바이에른 뮌헨(Bayern München)과 TSV 1860 뮌헨을 위한 축구경기장이다. 스위스 건축사무소 ‘Herzog & de Meuron’가 디자인하였으며, 마름모 형태의 인플레이터블 에어 쿠셔닝 모듈이 배열되어 있는 튜브형태의 아레나 스타디움의 외관은 저녁경기에는 화이트, 레드, 블루의 색들이 조명된다. 홈구장으로 쓰는 팀의 색에 따라 FC 바이에른 뮌헨이 경기할 때는 빨간색, TSV 1860 뮌헨이 경기할 때는 파란색, 독일 국가대표팀의 경기에는 흰색 조명이 켜진다<그림 15>.

또한 미래적 퍼포먼스 개념으로 실험 제작된 콜롬비아 건축가 파이사에 에머전츠(Paisajes Emergentes)의 『Clouds』 구조물은 콜롬비아의 이투안고(Ituango)



<그림 13> Kengo Kuma, 『Inflatable Teahouse』, 2007
(출처: <http://kkaa.co.jp/works/pavilion/tee-haus/>)



<그림 14> Lambert Kamps, Tjeerd Veenhoven, 『Flexible House』
(출처: 『Inflatable Art, Architecture & Design』, 2013, p.325)



<그림 15> Allianz Arena, Munich, 2005
(출처: 『Inflatable Art, Architecture & Design』, 2013, p.109)



<그림 16> Paisajes Emergentes, 『Clouds』
(출처: 『Inflatable Art, Architecture & Design』, 2013, p.376)

마을의 수력발전 메가 프로젝트 구조물에서 영향을 받아 디자인된 다섯 개의 인스톨레이션이다<그림 16>.14) 지상으로부터 150미터위에 설치된 이 구조물은 인공의 구름들을 통해서 먼 거리의 지역들 간 새로운 방식의 라디오 기지국과 기상예보 시스템들을 통신할 수 있도록 디자인되었다.

이상과 같이 인플레이터블 기법으로 제작된 건축은 에어백과 같은 완충효과와 더불어 충격으로부터 보호할 수 있는 기능이 극대화되고 또한 퍼포먼스나 단기간의 행사에 원하는 크기로 설치가 용이한 장점과 경제적인 이점이 있다. 또한 실험적인 새로운 형태의 건축디자인을 위해, 또한 이동성의 극대화라는 장점으로 새로운 재료와 테크놀로지의 개발이 가속화될 것으로 판단된다.

III. 현대 패션에 표현된 인플레이터블 디자인의 유형

앞에서 살펴본 바와 같이 인플레이터블 디자인 제품과 건축들은 재료의 다양성 뿐만 아니라 테크놀로지 기술의 발전과 창의적 제작 형태들로 인해 무한한 가능성을 가지고 있음을 살펴보았다. 이와 함께 현대 패션디자인에서도 인플레이터블 테크놀로지를 기법으로 하는 작가와 디자이너들의 작품을 분석한 결과 인플레이터블 디자인이 갖는 친밀감과 재미, 소재의 특성과 기술적 접근이 미래적인 표현 방식으로, 실험적인 퍼포먼스의 형태로 나타나고 있었다.

본 연구에서는 세빈 세이무어(Sabine Seymour)의 패셔너블 테크놀로지 개념¹⁵⁾의 유형분류에 근거하여 실루엣과 형태에서 주는 가시적 효과가 큰 디자인 측면을 상위에 두고 빈도수에 따라 유형을 분류하였다. 또한 유형 분류의 근거를 의상제작을 위한 구조적 문제나 기술적 접근이 아닌 디자인 요소를 통해서 디자이너가 의도한 실험적 개념적

표현 특성으로 한정하고 조형성 분석에 집중하고자 하였다.

인플레이터블 패션의 가장 큰 특성은 기존의 디자인에서 인체가 표현할 수 있는 일반적인 한계를 넘어 주변 공간으로 확장되어 표현되는 기능을 주목적으로 하며, 공기의 주입을 통한 변형성과 이동성이 가능한 실험적 가능성을 표현하는 재료와 기법으로 다양하게 표현되고 있었다.

인플레이터블 패션의 시각적 효과 측면에서 수집된 자료의 유형을 분석한 결과 첫째, 신체와 패션의 고정관념에 대한 도전으로 단순히 패션의 일부분을 확장시키거나 확대시키는 유형, 둘째, 퍼포먼스를 주목적으로 하여 미적 시각적 형태변환을 목적으로 한 유형, 셋째, 다목적 다기능의 용도변환을 위한 유형으로 크게 나눌 수 있었다.

1. 신체와 패션 실루엣의 고정관념에 대한 도전

첫 번째 유형은 신체와 패션의 일부분을 단순히 확장시킨 인플레이터블 패션으로서 일반적인 신체와 패션이 가지고 있는 고정관념에 대한 도전으로 표현된 사례들이다.

대표적 작품으로는 이세이 미야케(Issey Miyake)가 발표한 『Inflatable Dress』로서 스커트에만 공기를 주입시켜 과장되게 부풀린 별문형으로 튜브마개를 디자인의 한 요소로 그대로 이용함으로써 인플레이터블의 특성을 극대화시켜 보여주고 있다. 스커트 부분만 거대하게 확장시켜 표현한 디자인으로서 신체의 확장적 이미지를 패션을 통해 잘 나타내고 있다<그림 17>.

이세이 미야케의 『Inflatable Jacket』은 신체의 등 부분만 왜곡시켜 변형시킴으로써 확장된 신체의 이미지가 디자인을 통해 잘 부각되어 표현되었다. 굽사 등의 이미지가 미화되어 표현된 이 작품은 어빙 펜(Irving Penn)이 작품사진을 촬영함으로써

더욱더 예술적으로 잘 표현했다는 평을 받고 있다 <그림 18>.

풍선을 사용하여 드레스를 제작하는 리에 호소카이(Rie Hosokai)의 『Balloon Dress』는 풍선을 이용한 드레스 작품 중의 하나이다. 긴 막대 풍선을 옷감의 경사, 위사처럼 사용하여 옷감을 짜듯이 엮어나가, 신체를 둘러싼 드레스의 형태를 제작하였다. 풍선의 가벼운 중량감과 팽창성을 이용하여 바람에 날리는 스커트 자락의 형태를 최대한 확장시켜 고정된 실루엣으로 완성하였다<그림 19>.

이 세 작품 모두 기본적인 디자인에서 일부만 확장시킴으로써 신체의 왜곡과 변형을 통해 작품의 시각적 강도를 높이고 있으며 테크놀로지를 이용해 입을 수 있는 의상에 잘 적용시킨 사례라고 할 수 있다.

요시키 히시누마(Yoshiki Hishinuma)의 『Collection clothes with wind』는 퍼포먼스의 인플레이터블 패션으로서 실용적이거나 패션쇼를 위한 의상이 아니라 기보다는 시각적 극대화를 위해 제작되었다. 코트 전체에 공기를 주입시켜 의상의 확장이미지를 극적으로 보여주는 작품으로서, 패션에서 시작된 2차원의 거대한 검정색의 코트가 바람에 의해 전시장 공간 전체로 확대되어 표현되었다<그림 20>.

이상과 같이 신체와 패션 실루엣의 고정관념에

대한 도전 유형은 신체의 일부분이나 디자인의 원하는 디테일에 인플레이터블 기법을 사용하여 확장함으로써 과장된 신체나 패션의 이미지를 표현하고자 하였으며, 인플레이터블이 갖는 유희성과 실험적 확대를 보여주고 있다.

2. 미적 시각적 형태변환을 위한 퍼포먼스 컨셉

인플레이터블 웨어의 두 번째 유형은 리모트 컨트롤(Remote Control)에 의한 즉흥적이고도 즉각적인 형태변환을 시각적으로 보여주는 인플레이터블 패션으로서 과거에는 단순한 공기주입을 통한 형태의 변화에 그쳤다면 현재는 테크놀로지 기술을 통한 즉각적인 가변성을 강조한 퍼포먼스 패션으로 제작되고 있다.

후세인 살라얀(Hussein Chalayan)은 『Before Minus Now』 Collection을 통해서 형태가 변화하는 메모리 와이어를 드레스의 햄라인에 넣어줌으로써 전자 장치에 의해 스커트가 들어올려 펼쳐지는 퍼포먼스를 보여주고 있다<그림 21>.

다이애나 잉(Diana Eng)의 『Inflatable Dress』는 부드러운 실크 시폰 소재에서 플라스틱 형태로 보이는 소재의 시각적 형태 변환 및 평평한 실루엣에



<그림 17> Issey Miyake, 『Inflatable Dress』, 1988 (출처: 『Techno textiles』, 1988, p.120)



<그림 18> Issey Miyake, 『Inflatable Jacket』, 1988 (출처: 『Issey Miyake』, 1995, p.80)



<그림 19> Rie Hosokai, 『별문 드레스』, 2011 (출처: <http://www.ecouterre.com>)



<그림 20> Yoshiki Hishinuma 『Clothes with Wind』, Collection, 1991 (출처: 『Design et d'ARTS APPLIQUES, AIR EN FORME』, 2000, p.18)

서 확장된 구조로의 전개를 통합적으로 보여주는 작품이다<그림 22>.16)

아미샤 가다니(Amisha Gadani)의 『블로우피쉬 드레스 Blowfish Dress, 2012』는 큰 물고기의 공격으로부터 자신을 보호할 수 있도록 몸을 크게 하는 기능을 가진 블로우 피쉬에서 영감을 받아 제작된 드레스로써 인플레이터블 테크놀로지를 이용하여 드레스의 스커트 부분이 점점 확대되는 퍼포먼스를 보여주고 있다. 신체의 과장된 형태를 극적으로 보여주는 효과를 연출하고 있다<그림 23>.17)

Hussein Challayan 『Kinship Journey』 2003-4 A/W 컬렉션에서 보여주는 디자인도 플랫폼 스커트의 옆면이 공기를 주입함으로써 점점 부풀어 올라 쿠션으로 변화하는 실험적인 다기능성 디자인을 보여주고 있다. 흔히 볼 수 있는 일상의 쿠션 디자인을 그대로 가지고 와 옷의 기능이 변화하는 과정을 표현하고 있다<그림24>.

이상과 같은 유형에서 인플레이터블 패션은 리모트 컨트롤로 원하는 시간에 맞춰 원하는 부피만큼 자유롭게 확장시키는 전 과정을 순차적으로 보여준다는 점에서 퍼포먼스적 컨셉이 강한 작품이라고 할 수 있다. 테크놀로지의 발전과 더불어 확장되지 않은 비구축적 디자인의 영역을 실험하는 장르라 할 수 있다.

3. 멀티 펑션(Multi Function) 개념의 기능적 용도 변환

오늘날 디자인에서 하나의 형태는 하나의 해석만을 가지지 않듯이 하나의 용도만을 위한 제품만이 아니라, 용도와 형태의 디자인적 변환을 통해 현대적 기술이 적용된 다용도의 개념으로 전환되고 있는 과정에서 인플레이터블 기법이 적용되어 표현되고 있다.

인플레이터블 패션에서 주로 표현되고 있는 쉬프팅(shifting)개념이나, 변형성(transformation)은 주어진 상황에 따라 센서의 작동에 의해 기능과 형태를 변형시켜 환경에 맞게 대처할 수 있는 가변성을 갖춘 다목적, 다기능을 말하며, ‘모양이나 형태가 달라지거나 달라지게 함’을 뜻하고, 조형에서의 변형은 물체의 형상이나 구조를 바꾸는 것을 말한다.18)

코키 에크(Cocky Eek)는 『스피라 미라빌리스(Spira Mirabilis)』라는 프로젝트를 통해서 인간과 중력, 마음의 평정 사이의 관계에 대해 실험하고자 했다. 마치 뱀 같은 동물의 꼬리처럼 보이는 흰색의 나선형 인플레이터블 수트로 된 디자인을 입고 공중에 떠있음으로서 패션인 동시에 베개이자 침실과 같은 편안함을 표현하고자 하였다<그림 25>.19) 공중에 부유하는 인플레이터블의 특성을 잘 표현한



<그림 21> Hussein Challayan, 『Before Minus Now』 Collection, 2001 (출처: 『Hussein Challayan』, 2010, p.76-77)



<그림 22> 『Inflatable Dress』, Diana Eng (출처: 『Fashion Futures』, 2012, p.101)



<그림 23> Amisha Gadani 『Blowfish Dress』 (출처: 『Fashion Futures』, 2010, p.40-41)



<그림 24> Hussein Challayan 『Kinship Journey』 2003-4 A/W (출처: 『Hussein Challayan』, 2010, p.145)

패션이라 할 수 있다.

시피컴퍼니(C.P. Company)의 『Transformables collection』은 평소에는 파커 형태이지만 공기가 주입되면 방한 방풍의 레인쿠트 이미지는 사라지고 안락의자나 매트리스로 변하는 인플레이터블 재킷으로서 어떤 환경이나 공간에서든지 필요한 기능과 목적을 가질 수 있도록 디자인의 형태와 기능이 완전히 다른 것으로 변경가능한 ‘트랜스포머블’ 디자인이다. 패션에서의 트랜스포메이션이 기능의 극대화를 통하여 ‘환경’으로 변형되는 유형으로서, 같은 시리즈의 다른 작품들은 쿠션과 텐트, 매트리스로 변형되고 있다. 이 작품은 현대인의 쉽게 이동하고 쉽게 정착해야 하는 오늘날의 특성을 패션에 접목시켜 이동적 성향을 잘 표현하고 있는 노마디즘(Nomadism)을 표방하고 있다<그림 26>.

남아프리카 디자이너 롤프 보어랜드(Ralph Borland)의 『Suited for Subversion』 디자인은 대규모의 가두 시위에서 착용자를 보호하기 위한 평화적인 시위 형태인 시민불복종 수트 프로젝트로 고안되었다<그림 27>.²⁰⁾ 가두시위로부터 자신을 방어하기 위한 디자인으로써 일반적인 조끼의 형태가 공기가 주입됨으로써 충격을 완화시킬 수 있는 방어용 의복으로 기능성을 가지게 된다.

제시카 핀들리(Jessica Findley)의 『Aeolian Ride』

재킷은 바람의 풍화작용을 이용해 52명의 자전거 라이딩 참가자들이 바람으로 가득 찬 수트를 입고 자전거를 타고 세계 각 도시로 다니는 프로젝트이다. 자전거가 속도를 더 내면 날수록 재킷은 더 많은 공기를 가지며 형태를 확장하게 된다<그림 28>.²¹⁾ 평소에는 일반적인 윈드 재킷이지만 자전거가 속도를 내면 날수록 부풀어져 날개 형상으로 바뀌면서 평화의 상징으로 도시의 미관을 바꾸는 기능과 역할을 하게 된다.

IV. 인플레이터블 패션의 내적 의미 분석

마셜 맥루한(Marshall MacLuhan)이 「미디어의 이해」에서 의복은 인간의 신체 및 감각기관을 확장하는 매체로서 피부의 확장이라 할 수 있다²²⁾고 밝혔듯이 의복은 인체를 기능적으로 보호하며 심리적 안정을 돕는 역할과 기능을 실행하여 왔다.

의복은 착용자 각 개인이 추구하는 시간적, 공간적, 문화적 개념과 인간의 자아를 드러내는 또 하나의 다른 자아로서 존재하는, 인체가 거주하는 최초, 최소의 공간으로 인식될 수 있다.²³⁾

인플레이터블 제품들과 건축, 패션에서 나타난



<그림 11> Cocky Eek, 『Spira Mirabilis』, 2005-2006 (출처: 『Inflatable Art, Architecture & Design』, 2013, p.288)



<그림 11> 『Urban Protection collection』, C.P. Company, 2001, (출처: 『Fashioning the Future』, 2005, p.121)



<그림 27> Ralph Borland, 『Suited for Subversion』, 2005-2006 (출처: 『Inflatable Art, Architecture & Design』, 2013, p.299)



<그림 28> Jessica Findley, 『Aeolian Ride』, 2004-2014, (출처: 『Inflatable Art, Architecture & Design』, 2013, p.295)

내적 의미는 어린 시절 가지고 있던 풍선과 열기구에 대한 환상일 것이다. 우리에게 친근하게 다가오는 풍선의 다양한 모티브와 가볍고 공중에 둥둥 떠다니는 부유할 수 있는 성질의 특성은 공기를 자기 마음대로 가두고 컨트롤 할 수 있다는 소재에 대한 친밀감이 인플레이터블 웨어를 가능하게 하였을 것이다.

인플레이터블 웨어의 가장 큰 내적의미로는 패션을 착장의 개념이 아닌 공간의 개념으로 표현하고 있다는 점이다. 일련의 인플레이터블 웨어들은 인체가 표현할 수 있는 공간의 한계를 뛰어넘어 주변 공간으로 확장시키는 기능을 주목적으로 표현하고 있다. 또한 확장된 만큼 공기를 배출하여 축소되는 잠재된 크기는 후대가 용이하여 실용적 가치가 커진다는 것이다.

또한 인플레이터블 웨어의 등장은 우주시대 이후 우주공간에서 사용되는 신기술 등 하이테크놀로지의 눈부신 발전과 기술이 인플레이터블 기법에 적용되어왔기 때문이며 공기의 주입과 압력에 견딜 수 있는 고도의 봉합기술이 함께 발전했기 때문으로 인플레이터블 웨어의 기능성은 오늘날 테크놀로지 기술의 산물이라 할 수 있을 것이다.

인플레이터블 패션의 가장 큰 의미는 공기의 주입에 의하여 외형이 변화한다는 점이다. 다른 가변적 디자인에 비하여 특정형태로 전환되는 단계가 미세하게 나뉠 수 있어 연속적인 변화가 가능하다. 이러한 형태의 잠재성은 변화에 대한 인간의 욕구에 미적 감흥을 일으키며 심미성을 가지게 된다. 또한 시간의 흐름에 따라 확장되고 변형되며 움직이는 이동성을 극대화시키는 인플레이터블의 공간성은 시간의 흐름과 공간의 이동을 시각화해서 표현할 수 있다는 점에서 테크놀로지와 결합하여 미래지향적인 컨셉으로 발전해 나갈 수 있을 것이다.

인플레이터블 패션의 가장 큰 특성은 착용자의 주어진 상황에 따라 변형과 이동이 가능하다는 점

과 이를 더불어 첨단 기술의 발달로 디자이너의 실험적 개념을 표현하는 수단으로 다양하게 발전해 갈수 있다는 측면이다. 오늘날 디자인에서 하나의 형태는 하나의 해석만을 가지지 않듯이 하나의 용도만을 위한 제품만이 아니라, 용도와 형태의 디자인적 변환을 통해 현대적 기술이 적용된 다용도의 개념으로 전환되고 있는 과정에서 인플레이터블 기법이 적용되어 표현되고 있다는 것이다.

첨단 기술과 패션의 결합을 통해 가능해진 변환들은 다른 시기와 장소로부터의 지리학적인 요소와 장소 이동의 개념, 고독, 희망 등의 형이상학적 관념들을 표현하고자 다양한 시도를 하고 있다. 이로써 현대 패션은 이미지의 표현 영역에 있어 더욱 다양한 시도를 하고 있으며, 동시에 다양한 시각에서 기능성을 제공하는 특성을 보여주고 있다.

의상 역시 단순히 패션 자체로만 제한되지 않으며, 다른 영역과 더 큰 개념들과 연계되어 있다. 특히 이면에 존재하는 다양한 사고와 과정의 개념을 시각화하여 타자의 흥미를 유발하는 매체로 작용한다.²⁴⁾ 특히 패션과 첨단 기술과의 결합은 매우 확대된 소통, 교류 공간을 만들어 냈으로써 인체를 감싼 의복을 더 자유롭고 다양한 방식으로 표현할 수 있도록 도와주고 있다고 할 수 있다.

V. 결 론

오늘날 실험성이 강한 인플레이터블 웨어들은 다양한 기술의 개발에 따라 신소재와 하이테크놀로지의 접목을 시도하고 있다. 이러한 결합은 인터랙티브 패션으로서 지금까지 볼 수 없었던 새로운 감성의 공간감을 표출하는 형태로 나타났음을 알 수 있었다.

특히 이번 연구에서 집중적으로 조명된 인플레이터블 기법은 1960년대 이후 제품디자인 및 건축과 디자인 제품에서 여러 디자이너에 의해 제작되

있으며 크기는 특별한 이벤트를 위해서 일시적으로 건축된 구조물에 이르기까지 작은 스케일부터 큰 스케일까지 다양하게 나타나고 있음을 알 수 있었다. 이와 함께 패션에서도 인플레이터블 스커트와 재킷, 바지, 코트 등 다양한 아이템에 이르기까지 여러 디자이너의 컬렉션에서 발표되어 센세이션을 일으켰고 새로운 신기술로 널리 알려지고 있다.

연구 결과, 인플레이터블 웨어의 유형분석을 통해서 첫째, 기존 패션의 전통적 고정관념에서 벗어나 신체의 일부분이 확대된 개념의 패션으로서 신체 공간과 패션의 확장된 교류 공간을 만들어냄으로써 인체를 감싼 의복을 더 자유롭게 다양한 방식으로 표현하고 있음을 알 수 있었다. 둘째, 즉흥적이고도 즉각적인 시각적 형태변환 디자인으로서 리모트 컨트롤 기술을 통한 즉각적인 가변성을 강조한 퍼포먼스 패션으로 제작되고 있다. 공기 주입전과 공기주입 후의 과정을 시차적으로 보여주는 퍼포먼스의 형태로 나타나고 있었다. 셋째, 테크놀로지와 결합한 패션은 다목적성과 가변성을 패션에 적극 도입함으로써 패션에 다기능 개념을 확대시켜 멀티 평선으로서의 역할을 담당하고 있음을 알 수 있었다.

이를 통해 패션이 인간의 감성을 자극하고, 감정을 교류하는 장입은 물론 인체의 보호와 은폐를 가능케 하는 다목적 장치로서 사회문화적 흐름과 상황을 표출하는 비주얼 스토리를 만들어 낼 수 있는 최고의 장입을 다시 한 번 알 수 있었다.

앞으로도 과거에는 시도 할 수 없었던 첨단 기술과의 융합으로 펼쳐질 새로운 패션분야에 대한 기대감을 갖게 하며, 이에 대한 새로운 연구도 계속해서 기대 할 수 있을 것이라 생각된다.

참고문헌

1) Krauel, J. (2013). *Inflatable Art, Architecture & Design*, Barcelona: Linksbooks, p.8.

2) Albus, V. 외 (2005), 20세기 디자인 아이콘, 조원호 외 옮김 (2008). 서울: 미술문화, p.124.
 3) 위의 책, p.125.
 4) 손수민 (2013). 인플레이터블 패션의 조형적 특성 연구, *복식문화연구*, 21(4), p.523.
 5) 위의 책, p.523.
 6) Bony, A. (2003). 디자인에 대해 알고 싶은 모든 것들, 박찬규 옮김 (2008). 서울: 다빈치, p.180.
 7) 위의 책, p. 180.
 8) 위의 책, p. 181.
 9) 위의 책, p. 181.
 10) Krauel, J.. 앞의 책, p.33.
 11) 제프 쿤스 공식홈페이지, 자료검색일 2015. 10. 15. <http://www.jeffkoon.com>
 12) 네이버(검색어: 켈코 쿠마), 자료검색일 2015.10. 15. <http://kkaa.co.jp/works/pavilion/tee-haus/>
 13) Krauel, J.. 앞의 책, p.324.
 14) 위의 책, p.376.
 15) Seymour, S. (2009). *Fashionable Technology: The intersection of design, fashion, science, and technology*, New York: Springer Wien, p.12.
 16) 허정선, 노미경 (2013). 현대 패션에 나타난 미래지향적 이미지의 표현 특성에 관한 연구, *한국패션디자인학회지*, 13(3), p.182.
 17) Martin, M. (2010). *Fashion Futures*, Barcelona: Promopress, p.40
 18) 정혜정, 하지수 (2009). 인텔리전트 웨어로서 패션 디자인의 특성 분석, *복식*, 59(2), pp.77-78.
 19) Krauel, J.. 앞의 책, p.288
 20) 위의 책, p.298
 21) 위의 책, p.294
 22) MacLuhan, M. (1964). 미디어의 이해, 박정규 옮김 (1997). 서울: 커뮤니케이션스 북스, pp.174-175.
 23) 조성민 (2003). 패션쇼 전용관 계획안: 해체주의 의상의 건축적 해석을 통하여, *단국대학교 대학원 석사학위논문*, p.3.
 24) Quim, B. (2005). *Hussein Chalayan: An Architect of Ideas*, Rotterdam: NAI Publishers, p.51.

The Expressive Characteristic by Inflatable Wear Types in Contemporary Fashion

Huh, Jung Sun

Professor, Dept. of Textile Engineering & Fashion Design, Kyungpook National University

Abstract

This study identifies expressive characteristics and the implicative meaning of inflatable fashion beyond traditional methods and functional wear to analyze various types of inflatable wear that have functions and forms varying depending on the situation. The first type of inflatable wear is expressed as a swollen and expanded type such as part of skirt or jacket or dress. The second type has been produced by performance fashion that focuses on immediate variability through technology. The third type of inflatable wear is the usage conversion type of a multi-function concept. It is expressed by a function shifting design that uses a multipurpose concept through a conversion of usage and form. An analysis of inflatable wear types showed the following results. First, inflatable wear is an enlarged concept of fashion different from traditional conventional stereotypes that creates an expanded communication and exchange space to express the garment of wrapping human bodies in liberal and various ways. Second, inflatable wear fashion is expressed as a performance arena moving forward from an experimental fashion show form that shows a distinctive difference before and after air insertion. Third, fashion combined with technology acts as a multi-function that actively introduces mobility and variability in costumes and expands the meaning and concept of fashion. Fashion design is identified as a method to stimulate human emotion and exchange mutual feelings and as a multi-purpose device that allows the protection and concealment; consequently, it is the best method to create visual stories that express the socio-cultural trends and conditions.

Keyword : inflatable wear, fashionable technology, multi-functional wear