패션 플래그쉽 스토어(Flagship store)의 실내공간에 나타나는 데페이즈망 특성에 관한 연구

Study on Features of Depaysement Observed in Interior Spaces of Fashion Flagship Stores

Author 전민지 Jeon, Min-Ji / 정회원, 계명대학교 일반대학원 건축학과 석사과정
김정아 Kim, Jeong-Ah / 정회원, 계명대학교 실내환경디자인학과 조교수, 건축학박사

Abstract Recently, it is considered that the fashion flagship stores are being standardized as they are focusing only on external decorations and that they are hardly expressing their own intrinsic identities. That being the case, the fashion flagship stores are, now, pursuing diversity and are trying for any experimental designs in order to make their spaces more unique than those of other fashion flagship stores are, and regarding customers who would visit the stores, they have this desire to experience spaces, which are all unusual and different, just quickly while they shop. The topic of this study, depaysement which is making it unfamiliar, applies some unfamiliar a stimulus to people, and that makes the users remember this realization of original images and psychological stimuli as long as possible as leading the users to experience those spaces of special values. In the light of that, this study categorizes the features of depaysement into those groups, such as distortion of scales, juxtaposition of foreign materials, fantasy and ambiguity of a boundary, and analyzes the interior spaces of the fashion flagship stores. After all, this study applies depaysement to the fashion flagship stores' interior spaces, which have been all familiarized and standardized through some habitual relations, and works on different stimuli in order to invite the users to experiences of those totally new senses which are different from what the users have been felt in their daily lives. In the end, the study aims to propose ideas for how to design a place attractive enough to make the users revisit the place as after going through such memory process mentioned on the above.

Keywords 패션 플래그쉽 스토어, 데페이즈망, 초현실주의
Fashion Flagship Store, Depaysement, Surrealism

1. 서론

1.1. 연구의 배경과 목적

현대 상업공간은 제품을 판매하는 제품 위주의 공간에서 고객의 편의와 서비스를 판매하는 고객 위주의 공간으로 변모되고 있다. 최근 패션 플래그쉽 스토어는 공간의 차별화를 위하여 다양함의 추구하고 실험적인 디자인이 시도되고 있으며, 패션 플래그쉽 스토어 개점 년도의 빈도가 1999년 0.48%, 2010년에는 25.71%로 11년간 25.23%의 증가 추세를 보이고 있다.

대부분의 패션 플래그쉽 스토어는 확고한 브랜드 아이덴티티의 확립 없이 무차별적이고 과도하게 공급된 감성 자극 요소들을 나타내고 있지만, 그 속성이나 특성들이 뚜렷하게 구분되기 어렵다.

매장을 이용하는 고객들은 상품을 구경하는 짧은 시간 내에 다양하고 색다른 공간을 경험하고 싶어 한다. 본 연구의 주제인 '낯설게 하기'로 인해 사람들에게 낯선 자극이 가해지면, 이를 통해 독창적인 이미지의 구현, 심리적인 자극이 사용자의 기억에 오랫동안 남게 된다. 그러므로 좋은 경험, 좋은 인식은 공간에 대한 긍정적 감정을 느끼게 하여 다시 그러한 공간을 경험을 하고 싶은 의지를 자극하게 되고, 소비자들에게 감동을 주어 매장을 기억하게 하는 효과를 얻는다.

보편화로 인해 친숙해진 패션 플래그쉽 스토어의 실내 공간에 데페이즈망 기법을 사용하여 낯선 자극을 가하면 본질과는 다른 형상과 의미로 전환되어 나타난다. 따라서 패션 플래그쉽 스토어를 이용하는 고객들은 일상에서 느끼는 감각과는 다른 새로운 감각을 체험하게 된다. 이

러한 결과는 결국 고객이 다시 찾고 싶도록 하는 공간으로 거듭나게 된다. 따라서 본 연구에서는 데페이즈망 기법의 특성 분석을 통해 패션 플래그십 스토어뿐만 아니라 다양한 분야에서 차별화된 실내공간의 표현방식을 연구하고, 이를 통해 무의식적인 표현 효과의 가능성을 모색한다.

1.2. 연구 방법 및 범위

본 연구는 패션 플래그십 스토어 실내공간에 나타나는 데페이즈망 특성을 파악하기 위한 연구로써 문헌연구와 사례분석을 중심으로 진행한다.

본 연구의 진행은 다음과 같다.

제 2장에서는 이론적 고찰을 바탕으로 패션 플래그십 스토어의 개념정의, 데페이즈망의 정의, 예술에서 나타나는 데페이즈망의 특성을 회화, 영화, 패션, 공간으로 구분하여 특징을 도출 해 낸다.

제 3장에서는 스케일의 왜곡, 이질적 재료의 병치, 환상성, 경계의 모호성으로 분류하여 데페이즈망의 특성분석을 제시한다.

제 4장에서는 데페이즈망 특성이 두드러진 패션 플래그십 스토어 실내 공간의 사례들을 분석한다. 적용된 사례는 데페이즈망 특성이 부각된 10년 이내 개점한 패션 플래그십 스토어 중 해외 사례를 대상으로 건축디자인 웹사이트 및 전문서적에서 다룬 공간을 분석한다.

제 5장에서는 분석의 종합을 기반으로 패션 플래그십 스토어의 실내공간에 데페이즈망 기법을 적용하여 향후 실험적이고 차별화된 활용 가능성을 위한 방안을 제시한다.

2. 이론적 고찰

2.1. 플래그십 스토어(Flagship store)의 개념정의

플래그십 스토어의 'Flagship'은 깃대, 즉 여러 브랜드를 대표하는 매장을 깃대에 꽂는다는 것에 비유한 말이다. 한 브랜드의 여러 라인의 제품과 대표적인 주력 상품들을 한 곳에 모아 판매하는 매장으로, 차별화된 브랜드 아이덴티티를 구축하고 브랜드의 매출 시너지 효과와 최신 트렌드와 관련된 체험 기회를 제공하면서 브랜드 인지도를 높이는 것이 목적이다.¹⁾

이러한 플래그십 스토어는 마켓에서 성공을 거둔 특정 브랜드를 대표 브랜드로 내세워 다른 상품의 후광효과(Halo Effect)를 극대화 시키는 공간이다. 기존의 과거 플래그십 스토어가 패션업계, 특히 명품 기업들에 한정되었다면 현재는 코스메틱, 가구 등의 업계로 확산되고

있으며, 고가 브랜드에서 중저가 브랜드로 점차 확산되어 플래그십 스토어의 개념을 확장하고 있는 추세이다.²⁾

소비자 행동 전문가 닐 마틴(Neale Martin)은 “소비자 행동의 95%가 무의식적 사고에 지배된다.”고 말했듯이 실제적인 구매는 판매 공간 내에서 즉흥적으로 이루어지는 경우가 많다. 이는 실제 구매 시점에서 최종적으로 선택하는 제품이 판매 공간 환경에 따라 달라질 수 있음을 의미한다.³⁾ 번 슈미트(Bernd Schmitt)는 그의 저서 <체험 마케팅, 1999>에서 오늘날 소비자들은 기능적 특징과 편의, 제품의 품질, 그리고 긍정적 브랜드 이미지를 당연시하며 그 이상의 것을 기대하기 때문에⁴⁾ 데페이즈망 기법의 무한한 상상력을 통해 낯선 공간을 체험하게 하고, 이로써 브랜드의 인지도를 높임과 동시에 소비자들의 재방문을 유도한다.

2.2. 데페이즈망(Dépaysement)의 정의

데페이즈망(Dépaysement)은 ‘고향 또는 고국으로부터 추방하다, 낯설게 하다, 어리둥절하게 하다.’라는 프랑스어의 동사 ‘dépayser’의 명사형으로서 ‘낯설, 낯선 느낌, 낯설음을 느끼게 하다, 환경의 변화, 고국으로부터의 추방 등’⁵⁾과 같은 의미를 뜻한다.

데페이즈망의 낯선 공간 연출을 통해 인간은 일상에서 느끼는 감각과 다른 새로운 감각을 체험하게 되고, 무의식 속에 잠재되어 있는 감성을 자극하는 공간을 만들며 인간의 심리와 행동에까지 영향을 끼치게 된다. 이와 같이, 데페이즈망 기법은 공간에서 사물에 대한 습관적인 관념을 버리게 함과 동시에 사물에 대한 무한한 상상력을 심화시키는 고유의 아이덴티티로써 유용한 방법론의 하나로 부각되고 있다.

데페이즈망은 오토마티즘과 같이 잠재된 의식을 내포한 것이기는 하지만 추상적인 성격이 아닌 사실적이며 구체적인 형상을 비논리적이고 모순된 결합으로 표현한 것이다. <그림 1>은 서랍을 일반적인 책상이나 서랍장이 아닌 벽에 배치하여 하나의 장식적인 요소로 탈바꿈했다. 또한 서랍의 안쪽에 거울을 사용하여 깊이감을 표현함으로써 사람들에게 궁금증을 유발시킨다. 이처럼 데페이즈망은 사물

<그림 1> Humour to an ordinary room, Dedesign studio YOY

1) 한효정, 김주연, 브랜드 체험수단으로서 플래그십 스토어 디자인에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 13권 통권42, 2004, p.46

2) 강소연, 플래그십 스토어의 브랜드 이미지 특성과 디자인 표현성향에 관한 연구, 홍익대 박사논문, 2007, p.22

3) 고예란·김현중, 플래그십 스토어의 공간 디자인 경향 연구, 한국디자인문화학회지, 2013, p.30

4) 번트H.슈미트, 박성연 역, 「체험마케팅」, 세종서적, 2002, p.52

5) 정지영, 홍재성 편 (2005), 두산동아 프라임 불한사전, 서울: 두산동아, p.830

의 놓임을 새롭게 함으로써 비현실적인 이미지의 상상적인 결합에서 오는 새로운 세계를 열어 보여주었으며 결과적으로 사물에 대한 습관적인 관념을 버리게 함과 동시에 사물에 대한 무한한 상상력과 관심을 심화시키는데 유용한 기법이다.⁶⁾ 이러한 기법은 예술 전반에 있어 무의식 세계를 탐구하며 다양한 표현방법을 이용하여 분야별로 지대한 영향을 미쳤다.

2.3. 예술에서 표현되는 데페이즈망의 양상

예술은 회화, 연극, 영화, 패션, 공간, 건축 등으로 분류할 수 있는데 이러한 예술은 사물의 참 모습을 그려냄으로써 망각된 존재를 일깨워준다. 러시아 형식주의자들에 의하면, 우리는 친숙한 사물에 주목하지 않는다고 한다. 주목 받지 못하는 사물은 무의식중에 흘러가 버리는 ‘죽은’ 사물이다.⁷⁾ 데페이즈망은 ‘낯설게 하기’ 기법을 통하여 사람들의 주목을 끄는데 이는 예술의 영역인 회화와 영화, 패션, 공간에서 자주 나타난다.

(1) 회화에서 나타나는 데페이즈망

현대의 회화에서 자주 볼 수 있는 데페이즈망 기법의 시초의 배경은 초현실주의의 미술에서 나타났다. 요즘 현대인들은 삶을 살아가면서 갈등과 고뇌를 수없이 하게 되는데 이러한 것들은 수면 중에 꿈속의 무의식상태에서 나타난다. 예술가들은 이러한 인간의 내면세계를 회화를 통해 외적으로 표출한다. 이러한 데페이즈망의 대표적인 작가로는 르네 마그리트와 살바도르 달리가 있다.

르네 마그리트(Rene Magritte, 1898.11.21-1967.8.15)는 벨기에의 초현실주의 화가로서 데페이즈망 기법으로 낯선 자극을 주어 보는 이로 하여금 관습적인 사고의 전환을 유도한다. 마그리트의 회화에서는 과일, 구두, 나무, 사과, 유리잔 등 흔히 주변에서 볼 수 있는 일상적 사물의 배치를 상식을 벗어나게 표현함으로써 그 특유의 초현실적인 효과를 작품으로 표현했다. 그의 작품 ‘여행의 추억’에서 방안에 있는 식탁과 창문 등 여러 사물들의 재료를 돌로 변환시켜 본래의 개념에서 벗어난 형태를 보여주고 있다. 모든 사물이 광물로 이루어져 있어 정적인 느낌이 든다.

<그림 2> 여행의 추억, Rene Magritte, 1951

살바도르 달리(Salvador Dali, 1904.5.11-1989.1.23)의 작품들은 무의식의 세계를 표출하고, 그의 정신세계가

의식차원에서 머무르지 않으며 기존의 가치관을 제외시켜 무의식적인 세계와의 소통을 시도한다. ‘보이지 않는 잠자는 여인, 말, 사자’에서는 제목이 암시하는 것처럼 작품의 중심에 동물의 형태를 한 형상이 있다. 몸통은 말의 형상이지만 머리는 사자의 갈기가 달려있다. 또한 말의 형상을 지니고 있는 것처럼 마치 여인의 가슴과 팔, 다리 등이 음영으로 나타나 있어 마치 여인이 말위에 누워 말과 일체가 된 모습을 볼 수 있다. 이처럼 달리의 회화에서는 현실에서 불가능한 또 다른 창조물을 만들어낸다.

(2) 영화에서 나타나는 데페이즈망

영화는 꿈과 상상력, 그리고 광기의 세계를 자연스레 받아들일 수 있고, 나아가 그러한 세계를 표출할 수 있는 예술이다. 그러므로 영화는 집단적 꿈⁸⁾이 될 수 있는 것이다. 영화는 논리를 해체하고 다른 법규에 따라 현실을 재구성하는 것이 가능한 영역이다. 카메라는 원근을 만들어 내는 기능이 가능하므로, 그 원근법을 왜곡시킬 경우, 마치 초현실의 그림과 같이 화면이 구성되고 현실 세계는 추상적 혹은 해학적인 구조로 바뀌게 된다.

예를 들어, 뷔니엘(Bunuel)의 단 한 마리의 개도 등장하지 않는 ‘안달루시아의 개’에서는 손바닥에 우글거리는 개미 떼와 젊은 여인의 겨드랑이 털, 돌아다니는 성계가 중첩이 되는 등의 전혀 어울리지 않는 상황들이 중첩되는 데페이즈망이 나타난다. 이 작품은 히스테리컬한 욕망에 사로잡히고, 열에 들뜬 연인들, 경찰들, 우스꽝스러운 인물들이 특별한 줄거리 없이 우화처럼 중복되

<그림 3> 보이지 않는 잠자는 여인, 말, 사자, Salvador Dali, 1930

<그림 4> 안달루시아의 개, 루이스 브뤼엘, 1929

고, 마치 Dali의 그림에 나오는 것 같은 공포, 모호한 상황에서 생기는 불안, 성적인 히스테리노출증, 광기, 조롱하는 듯한 결론 등이 ‘안달루시아의 개’를 구성하는 요소들이 된다. Bunuel은 심층적인 것, 즉 꿈과 현실의 밀착을 화면에 표출하려는 야심으로 영상에 잔혹성과 신성모독, 파렴치함 등을 리얼하게 표현하고 있다.⁹⁾ 이처럼 영화는 무의식속에 자리 잡고 있던 여러 가지 상상들을 비현실로써 자유롭게 표현할 수 있다.

6) 이정열, 데페이즈망을 활용한 현대 실내디자인 표현에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 통권61호, 2007, p.80

7) 장한솔, 현대 공간의 데페이즈망 특성에 관한 연구 : 르네 마그리트 작품 분석을 통해서, 국민대 석사논문, 2010, p.50

8) Ado Kyyou, Le Surrealisme au cinema, Le terrain Vogue, 1963, p.20

9) 박진수, 데페이즈망(Depaysement)기법을 이용한 패션 디자인 연구, 홍익대 석사논문, 2003, pp.18-19

(3) 패션에서 나타나는 데페이즈망

패션은 어떠한 법칙이 제한되지 않으며, 일정한 양식이나 균형·질서라는 의식의 일탈로서 고전적 조형원리에서 벗어나 다시 의식의 만족을 줄 수 있는 좋은 매개체의 역할을 한다. 그 방법론의 선두에는 데페이즈망 기법이 있다. 데페이즈망은 현실적 사물들을 대상으로 하여 그 본래의 용도, 기능, 의미를 현실적 문맥에서 이탈시켜 그것이 놓여 질 수 없는 낯선 장소에서 조합시켜 초현실적인 환상을 창조해 내는 기법이다. 현대에 나타나는 패션의 형태는 의복이 갖추어야 할 기본적인 구성 원리를 벗어나 전통적인 디자인 과정을 거부하고 불규칙, 불완전, 비대칭 등의 구성을 통해 특정한 위계질서를 갖지 않는 위계의 불확정성, 기능의 불합리성의 양상을 보이

<그림 5> Ondrej Adamek's graduate fashion collection

<그림 6> Philip Treacy's Spring/Summer 2013 collection

고 있다.¹⁰⁾ <그림 5>는 꽃이라는 생물의 형상을 통해 옷의 형태로 전환하여 표현한 패션디자인이다. 다른 사례로 <그림 6>은 조명이라는 요소를 패션디자인과 함께 결합하여 모순된 이미지를 보여준다. 일상적인 사물을 대상으로 그 본래의 용도에서 벗어나 낯선 장소에 조합시켜 초현실적인 환상을 창조해냄과 동시에 예상하지 못했던 충격과 유희를 느끼게 된다. 현시대의 패션이 갖추어야 할 기본적인 원리를 벗어나 정형화된 디자인을 거부하고 현대인들에게 의식의 변화를 준다.

(4) 공간에서 나타나는 데페이즈망

최근 실내공간에서는 일반적인 틀에 맞춰진 정형화된 공간에서 점점 차별화된 공간으로 변모되고 있다. 공간 속에서 모순된 특성을 드러내고, 데페이즈망의 낯설게 하기 기법을 통해 스케일의 왜곡, 이질적인 재료 등 일상적인 사물들을 낯설게 표현하면서 초현실적인 공간으로 탄생한다. 이런 공간속에서 사람들은 자신의 무의식 속에 내포된 감성을 자극하게 된다.

<그림 7>은 파비오 노베프레의 전시인데, 장미라는 자연적 요소를 연상시키거나 상징하는 형태를 빨간색의 화려한 색깔과 함께 공간에 표현하여 마치 거대한 꽃 속

<그림 7> IL FIORE DI NOVEMBRE Milano, Fabio Novembre, 2009

<그림 8> Too Fat To Fail, Jeremie Maret, 2011

으로 빨려 들어가는 환상적인 느낌을 받는다. <그림 8>의 갤러리는 일본의 상징인 스모선수의 형상을 띤 거대한 풍선을 중앙에 배치하여 사람들의 이목을 끈다. 기억은 자극의 인상 강도가 강하면 강한 흔적을 남기고 약하면 약한 흔적을 남기게 되는데¹¹⁾ 이처럼 스케일의 확대를 통해 시각적인 충격을 주고 사람들의 기억 속에 자리 잡는다.

2.4. 소결

이상으로 예술에서 나타나는 데페이즈망 특성을 회화, 영화, 패션, 공간으로 나누어 분석해 본 결과 데페이즈망의 특성은 중첩되는 요소로 나타나며 추상적인 형태로 표현됨을 알 수 있었다. 앞서 다룬 내용을 요약하자면 다음과 같다.

<표 1> 예술에서 나타나는 데페이즈망 특성

		표현방식	특성
예술	회화	2차원적인 평면구성을 통해 비현실적인 상상적 요소들을 변형시키거나 사물의 비일상적인 배치를 사용해 낯설음을 표현한다.	·스케일의 왜곡 ·사물의 비일상적 배치 ·이중적 이미지 ·이질적 재료의 병치
	영화	상상만 할 수 있었던 장면을 직접 눈앞의 화면상으로 표현하여 시공간을 자유자재로 넘나들며 이를 통해 놀라움과 충격을 느낀다.	·경계의 모호성 ·서술방식의 위반 ·시공간의 파괴 ·환상성
	패션	인간의 미의식이 변함에 따라 개성이 중시되면서 창의적이고 혁신적인 패션 스타일을 추구한다.	·생물의 형상화 ·사물의 비일상적 배치 ·불규칙적인 조합
	공간	스케일의 왜곡과 환상성 등 다양한 방법을 공간속에 나타냄으로써 사용자의 기억에 자리 남게 된다.	·환상성 ·스케일의 왜곡 ·생물의 형상화

3. 데페이즈망의 공간 표현 특성

인간은 일상생활에서 각종 대상을 인식하고, 주의하고, 기억하고, 생각하고 느끼는 등의 인지적 활동을 하며 삶을 살아간다.¹²⁾ 또한 기억이 있기에 다른 사람들과 구별되는 자아를 형성하여 유지할 수 있고, 각종의 환경적 상황에 적응할 줄 알며, 기억이 있기에 그 기억된 내용

10) 이지연, 르네 마그리트 회화의 이미지를 응용한 패션디자인 연구 - 데페이즈망 기법을 중심으로 -, 이화여대, 석사논문, 2011, p.25

11) 이정모, 인지과학, 초판, 성균관대학교 출판부, 서울, 2009, p.439

12) 이정모, 인지심리학, 대우학술총서 511 논저, 서울, 2001, p.22

에 근거하여 여러 가지 심리적 이상의 문제가 형성되기도 한다.¹³⁾ 이러한 기억을 하기 위해서는 일정한 강도의 자극이 필요한데 테페이즈망의 특성인 낮설게 하기 기법으로 사람들에게 자극을 주어 공간을 기억하게 만든다. 이러한 테페이즈망의 기원인 초현실주의 작가들의 작품에 대한 분류방법 및 해석은 학자들마다 다르게 제시되고 있으며 그것이 연구 서술상의 편의를 위한 것인 경우도 있기 때문에 절대적인 기준은 아니다.¹⁴⁾ 수지 개블릭(Suzi Gablik)의 분류는 테페이즈망의 표현특징들이 비교적 명확하게 분류되어있어 많은 연구에서의 분류기준이 되고 있었다. 하지만 사물의 사실적 묘사를 전제하고 있고 오브제를 보는 관점에 집중되어 있다.¹⁵⁾ 따라서 본 연구에서는 2장에서 도출된 <표 1>의 표현방식과 특성을 중심으로 하여 테페이즈망의 공간 표현 특성을 스케일의 왜곡, 이질적 재료의 병치, 환상성, 경계의 모호성으로 구분하여 분석하였다.

3.1. 스케일의 왜곡

각각의 사물들은 저마다 고유의 모양과 특성을 가지고 있다. 왜곡이란 말의 뜻은 ‘기하학적인 조화에서 벗어난, 또는 일반적으로 자연계에 주어저 있는 비례에 대한 무시’를 말하는 것¹⁶⁾으로 일반적으로 사물을 표현할 때 사물의 크기만 변화를 주더라도 보는 이에게 낮설고 이질적인 대상이 된다. 이러한 스케일의 왜곡을 기존의 의미를 탈피하려는 시도인 서술방식의 위반과 사물을 다르게 보고 변형시키는 과장 및 축소로 분류하였다.

(1) 서술방식의 위반

기존의 서술방식을 위반하게 되면 일반적인 고정관념을 탈피하여 사람들에게 강한 인상을 전달한다. 본 의도에서 벗어나 새로운 관점으로 상용되면 수용자들은 일상에서 벗어난 새로움을 느껴 상이한 의미전달이 가능하다. <그림 9>는 ‘Nemo Chair’로 파비오 노베프레(Fabio Novembre, 1966)의 작품이다. 사람의 얼굴 형상을 한 가면을 모티브로 디자인 하였고, 스케일에 변화를 줄뿐만 아니라 서술방식의 위반 즉 기존에 존재하는 의미에서 탈피하여 시각적인 재미와 자극을 준다. 실내에서 본연의 기능인 의자로써도 손색이 없지만,

<그림 9> Nemo Chair, Fabio Novembre, 2010

외부에 위치하게 되면 또 다른 하나의 오브제로도 사용 가능하다.

(2) 과장 및 축소

과장 및 축소기법은 사물을 다르게 보고 변형시키기 위하여 상대적으로 확대하거나 축소하여 주변과의 대비를 이루어 시선을 유도하는 방법으로 정상적인 크기와 왜곡된 크기 사이에서 심리적 긴장을 일으키게 한다. 사물이 같은 비율로 그려지지 않을 때는 여기에 의미가 부여되는 것이다. 즉 과장시킴으로 특별한 의미전달을 가능하게 하는 것이다.¹⁷⁾ <그림 10>은 스페인 아티스트

<그림 10> The Tournament, Jaime Hayón, 2009

하이메 아욘(Jaime Hayón, 1974)의 ‘The Tournament’라는 작품으로 세라믹 소재의 거대한 체스판 형태를 지니고 있다. 180cm에 달하는 체스 말은 바퀴가 달려있어 자유자재로 체스판 위를 옮겨 다닐 수 있으며 실제로 게임을 할 수도 있다. 사람들은 일반적인 체스판으로 체스를 하는 것이 아니라 스케일이 변화된 체스 말을 옮겨가며 게임에 참여하면서 초현실적인 세계를 경험한다.

3.2. 이질적 재료의 병치

공간속에 이질적인 재료의 병치나 서로 대립되는 컬러를 사용하게 되면 다양한 공간연출의 표현이 가능하다. 이질적인 속성을 가지고 있는 이미지들은 서로 다른 속성을 지녀야하는 동시에 서로 연결될 수 있는 유사점을 지니고 있어야 하는데¹⁸⁾ 이는 서로 상반될 수 있는 불규칙적인 대조와 재료의 조합으로 나눌 수 있다.

(1) 불규칙적인 대조

대조법(Comparison)은 상반(相反)되거나 대립되는 사물(死物)을 함께 내세워 양자의 대조적인 상태를 강조하는 수식법(修飾法)이다. 이미지들의 강력한 대조를 통해 돋보이게 함으로써 소비자에게 더 깊은 의미를 전달한다. 대조법의 미적 가치는 어느 한 대상을 강조하는 것이 아니라 두 가지 사물을 대조함으로 이해와 감각을 강조하여 선명하고 강한 시각적 미감을 추구하는데 있다.¹⁹⁾ 광고에서는 소비자들의 이목을 끌기위한 방법으로 대조법을 사용하여 그 제품만의 특별함을 표현하는 동시에 구매효과를 높이고 브랜드 가치를 향상시킨다.

이러한 대조는 실내공간에서 불규칙적으로 나타나는데, <그림 11>은 베를린에 있는 ‘Bisazza’ 타일 전시장이

13) 이정모, op. cit., pp.437-438

14) 최수복, 현대건축에 나타난 테페이즈망의 표현특성에 관한 연구, 충남대 석사논문, p.20

15) 김순자, 패션일러스트레이션의 테페이즈망 표현기법에 대한 연구, 한국의상디자인학회, 2010, p.24

16) 안선경, 현대복식에 표현된 추의 개념, 숙명여대 석사학위논문, 1994, p.82

17) 김순자, op. cit., p.36

18) 나정, 수사학적 관점에서 본 중국TV광고 사례 연구 : 수사학적 표현기법을 중심으로, 경원대 석사논문, 2010, p.28

19) Ibid., pp.42-43

다. 마치 유리를 쪼개놓은 것 같은 이미지의 모자이크 타일로 공간전체에 고급스러운 이미지를 연출한다. 또한 벽과 바닥의 타일에 불규칙적인 변화를 주면서 다양성을 연출하고 차별성을 통해 이동할 때 마다 각각 공간의 대조를 느낄 수 있다.

<그림 11> Bisazza, Fabio Novembre, 2003

(2) 재료의 조합

현대 산업이 발달하면서 소재의 다양성과 중요성이 디자인의 다양성 못지않게 강조되었고, 그 응용 범위가 나날로 무한해 지고 있다. 이질적이고 상반된 재료들의 조합으로 부조화적인 시도가 이루어지면 과거에 불가능하였던 감각표현이 가능해지고 이는 새로운 미의 형성이 창출될 수 있도록 하는데 중요한 역할을 하고 있다. 적절한 소재의 응용과 창조는 현대 산업에서 고정적 관념에서 벗어나는 계기를 만들었으며 어떤 고정적인 재료와 형식에도 구애받지 않는 디자이너의 독창적인 의지와 자유로운 표현이 가능하게 하였다.²⁰⁾ <그림 12>는 런던에 위치한 레스토랑으로 북고풍의 컬러풀한 타일색상과 패턴, 약간의 노출된 벽돌, 목재를 적절히 사용하여 공간 전체에서 이질적인 재료들의 조합이 돋보인다. 전통적인 방법에 얽매이지 않고 화장실에서 흔히 사용하는 타일을 목재와 함께 실내 공간에 도입하여 이질적인 결합이 이루어지면서 새로운 공간이 탄생한다.

<그림 12> Voodoo ray, Gundry&Ducker, 2013

3.3. 환상성

환상이라는 개념은 간단하게 정의되기 힘든 모호한 지점을 가지고 있다. 오히려 정의하려고 하면 할수록 점점 더 모호해지는 것, 그것이 바로 환상이 가진 가장 근본적인 속성일 것이다. 환상적 공간이란 환상적인 것들이 환각과 환영이라는 재현방식을 통해 차이만을 드러내며 표현된 공간이다.²¹⁾ 환상이 공간적으로 재현될 때 드러나는 영역적 특성은 경계면에서 주로 일어나는데, 경계면에 대한 지각을 조절함으로써 공간에서 환상적인 것들이 쉽게 발생한다. 이는 가시적인 것들과 비가시적인 것들이 혼재되는 가운데 장소 속에서 무한성이라는 특성이

나타나고 공간과 공간의 수용자가 감각을 일깨우며 ‘진동’을 발생시켜 환상의 존재를 일깨우는 것이 바로 환각과 환영인데²²⁾ 이때 몽환적인 분위기도 함께 나타난다. 이로써 환상성은 무한성과 몽환적 분위기가 나타나는 공간으로 나타날 수 있다.

(1) 무한성

무한성이란 사전적 의미로써 무한한 성질을 뜻하는데, 거울이라는 재료의 특성인 반사를 이용하여 물리적인 경계가 있음에도 불구하고 비가시적인 눈속임처럼 공간이 끝없이 확장 되는 착시효과를 느낀다. <그림 13>은 공간 전체에 목재로 된 격자와 거울을 사용하여 끝없이 펼쳐진 공간이 확장되면서 무한한 깊이감을 나타낸다. 또한 화려한 조명을 사용하여 시각적 환각을 지각하게 되며 공간의 비현실적인 연출을 부각시킨다.

<그림 13> Beyond the Infinity, Serge Salat, 2011

(2) 몽환적 분위기

몽환은 꿈과 환상이라는 뜻으로 허황된 생각을 뜻하는 말이며, 이 세상에 있는 모든 사물이 환상처럼 덧없음을 비유한다. 이는 인간이 현실세계에 대한 상처와 한계성으로 인해 이상세계에 대한 갈망을 하고 있는 것을 말하며, 현실이 아닌 환상을 좇는다는 의미로 표현할 수 있다. 삶은 인간에게 현실의 기억에서 절망을 느끼는 순간 상상의 기억을 통해 고통스러운 현실을 벗어나고자 한다. 따라서 현실과 상상의 기억이 만나는 점에서 몽환적 공간이 탄생하는 것이다. 그리고 그 현실은 자신의 이상과 비슷한 공간이 되길 바라며 몽환적 공간을 꿈꾼다.²³⁾ 뉴욕에 위치한 쿠사마 야요이(Kusama Yayoi, 1929)의 전시장은 야요이 작품의 특징인 무수한 점과 LED 조명을 사용해 조형물로 탄생했다. 천장은 거울을 사용함으로써 오브제가 중첩되어 이중 이미지가 나타나며 몽환적인 분위기를 연출한다. 관람객들은 상상속에서만 자리 잡았던 비현실적인 세계를 공간속에 표현하여 내면의 무의식을 자극한다.

<그림 14> I who have arrived in heaven, New York, Kusama's Yayoi

20) 박남성, 현대 산업직물 소재로 등장한 이질적 재료에 관한 연구, 디자인연구, 2010, p.5

21) 장한술, op. cit., p.52

22) 안은희·이정옥, 현대 실내공간의 환상적 표현에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집, 2006, p.83

23) 차민지, 몽환적 공간 표현에 관한 연구 : 본인 작품을 중심으로, 단국대 석사논문, 2013, pp.11-12

3.4. 경계의 모호성

공간의 경계가 모호해지고 확장될 때, 공간의 체감주체는 가시적인 공간 너머의 비가시적 공간까지 인지하게 된다. 주로 실재하는 영역을 넘어서 보이지 않는 영역까지 확장될 때 공간에서 환상적인 것들이 발생한다.²⁴⁾

이처럼 공간속에서 경계면에 대한 지각을 조절하여 서로간의 구분이 사라지면 착시효과가 일어나면서 이중적 중첩이 나타나게 되는데, 이러한 변화된 공간을 체감하는 관람객들은 궁금증을 유발하게 되는 동시에 공간과의 상호작용이 일어난다.

(1) 착시효과

착시란 시각에 관해 생기는 착각으로, 크기나 형태, 길이나 거리, 색채나 움직임등과 같은 둘 이상의 시각적 속성에 대한 바르지 못한 지각이라 정의할 수 있다.²⁵⁾ 지각의 형태적인 진행은 개인의 특성 보다는 일반적으로 잠재의식 속에서 이루어진다. 따라서 착시는 경험한 대상이 주변 현상과의 비교나 과거의 지각경험 때문에 실제로 존재하는 것과는 다르게 일반적으로 인식되어지는 지각현상이므로 누구에게나 흥미를 일으키기에 적합하다.²⁶⁾ <그림 15>는 파비오 노베프레의 'Lapsus'라는 작품으로 카펫과 의자가 경계의 구분 없이 이어져있어 착시를 경험할 수 있다. 또한, 이 공간으로 들어가기 위해서는 평범한 문이 아닌 작은 문을 이용해서만 들어갈 수 있다.

<그림 15> Lapsus, Fabio Novembre, 2013

이를 통해 관람객들은 기존에 볼 수 없었던 다른 관점을 통해 이 공간에서 환상적인 세계를 경험한다.

(2) 이중적 중첩

이중적 중첩 공간은 인간의 닫혀있는 내면 심리가 열린 결말로 나아가는 방향성을 제시하는 역할을 한다. 이중적 중첩 공간은 존재하는 것만으로도 이미 하나 이상의 이중적 성격을 지닌다. 공간은 하나의 관점이 아닌 다양한 관점을 가진다. 이것은 공간을 경험하는 체감자가 어떠한 관점으로 공간을 해석하느냐에 따라 같은 공간은 다르게 나타나는데,²⁷⁾ 이러한 이중적 중첩 공간은 크리스토퍼 놀란 감독의 영화 속 공간에서도 자주 나타난다. <그림 16>은 Australia에 위치한 'Canberra Hotel'로 건물 콘크리트의 기둥 주위에 수천 개의 목재 조각이 불규칙적인 패턴으로 벽과 천장의 구분 없이 고정되어

호텔입구의 계단을 감싸고 있다. 또한 디지털, 픽셀화된 이미지로 끝없이 펼쳐져 있어 공간의 경계가 사라지면서 현실과 환상의 경계 속에서 이중적인 중첩효과를 느낄 수 있다.

<그림 16> Canberra's Hotel, March Studio,

3.5. 소결

이상과 같이 데페이즈망 공간 표현 특성을 분석해 본 결과는 다음과 같다.

스케일의 왜곡은 규칙적인 조화에서 벗어난 표현으로써 서술방식의 위반, 과장 및 축소로 나뉜다.

이질적 재료의 병치는 불규칙적인 조화, 재료의 조합으로 구분되며 이는 다채로운 재료와 색채를 이용한 이질적인 공간표현이다.

환상성은 이상세계의 무의식적인 접근을 나타내며 이는 무한성, 몽환적 분위기의 표현방법으로 구분된다.

경계의 모호성은 착시효과, 이중적 중첩의 특성이 나타나고 있으며 실내 공간속에서 이중적인 상호작용으로 표현된다.

<표 2> 데페이즈망의 특성표현

구분	표현방법	개념
스케일의 왜곡	·서술방식의 위반 ·과장 및 축소	규칙적인 조화에서 벗어난, 또는 비례에 대한 무시
이질적 재료의 병치	·불규칙적인 조화 ·재료의 조합	다채로운 재료와 색채를 이용한 이질적인 공간 표현
환상성	·무한성 ·몽환적 분위기	환상적인 것들이 환각과 환영이라는 재현 방식을 통해 표현된 공간
경계의 모호성	·착시효과 ·이중적 중첩	분명하지 않은 경계의 표현으로 가시적인 공간 너머의 비가시적 공간 인지

4. 패션 플래그십 스토어의 실내공간에 나타나는 데페이즈망 특성

4.1. 사례 범위 및 방법

패션 플래그십 스토어의 실내공간에 나타나는 데페이즈망 특성에 대하여 사례를 분석하고자 한다.

사례연구의 범위는 최근 해외의 10년간 설계된 패션 플래그십 스토어를 중심으로 데페이즈망 특성이 부각된 12곳을 선정하였으며, <표 2>에서 나온 데페이즈망의 표현특성을 중심으로 실내공간의 요소들을 분석하였다. 조사방법은 국내외 참고문헌, 건축디자인관련 홈페이지 및 논문 등을 통해 이루어졌다.

24) 안은희, 이정옥, op. cit., p.85

25) 유한태, 착시의 조형심리, 시각디자인 제 7호, 월간 시각디자인, 1987, p.91

26) Sizurai Gazuya, 김주석 역, 착시조형, 서울지구문화사, 1997, p.3

27) 이상진, 크리스토퍼 놀란의 영화에서 나타난 이중적 중첩 공간 특성에 관한 연구, 건국대 석사논문, 2014, p.79

4.2. 사례 분석

<표 3> 사례 분석

No.	스케일의 왜곡								
A	Diesel Retail Shop (Rolls)								
	디자이너	Sinato Studio			이미지				
	년도	2010
	위치	Japan, Toyko							
	개요	- 데님 위주의 의류 매장으로, 설치물에 사용된 알루미늄이라는 재료의 특성은 손으로 쉽게 구부러지지만, 천이나 종이보다 딱딱하다. 따라서 소프트와 하드의 특성을 모두 가지고 있다.							
내용	- 우드로 된 바닥과 노출천장, 콘크리트 벽면으로 이루어진 심플한 공간에 휴지가 말려있는 형상의 거대한 오브제는 스케일의 왜곡을 통해 소비자들의 시선을 유도하고 공간 전체의 포인트가 된다.								
특성	서술 방식의 위반	과장 및 축소	불규칙적인 조화	재료의 조합	무한성	모환적 분위기	착시 효과	이중적 중첩	
	●	●		◐					
Source Flagship Store									
B	디자이너	Huge Architecture			이미지				
	년도	2006
	위치	China, Beijing							
	개요	- 스트리트 패션 소매업체로, 베이징의 새로운 플래그십 스토어를 나타내기 위해 산업적인 분위기를 표현했다.							
	내용	- 총 9m 높이의 신발상자를 쌓아 놓은 형태의 거대한 설치물을 중앙에 배치하여 신발을 전시했다. - 이 거대한 오브제는 메인 디스플레이의 상징적인 효과를 나타내며 매장의 두 층을 연결하여 계단의 역할도 하고 있다.							
특성	서술 방식의 위반	과장 및 축소	불규칙적인 조화	재료의 조합	무한성	모환적 분위기	착시 효과	이중적 중첩	
	●	●	◐						
Giorgio Armani Flagship Store									
C	디자이너	Massimiliano&Doriana Fuksas			이미지				
	년도	2009
	위치	New York							
	개요	- 아르마니 플래그십 스토어의 핵심은 각 층을 연결해 주는 계단인데, 플라스틱 소재로 덮인 강철로 만들어져 거대한 리본의 움직임 또는 역동적인 굴곡을 보여준다.							
	내용	- 계단의 기능과 동시에 과장된 형태로 인해 또 하나의 오브제의 역할을 한다.							
특성	서술 방식의 위반	과장 및 축소	불규칙적인 조화	재료의 조합	무한성	모환적 분위기	착시 효과	이중적 중첩	
	●	●	◐						
No.	이질적 재료의 병치								
Lurdes Bergada Flagship Store									
A	디자이너	Dear Design			이미지				

년도	2009
위치	Spain							
개요	- 바닥과 천장은 콘크리트와 시멘트를 사용하여 창고분위기를 연출했으며, 격납고는 목재 1000조각과 2400개의 나사로 고정시켜 불규칙한 형태를 나타냄으로써 각자 다른 재료의 조합이 엿보인다.							
내용	- 매장 중앙에 보관, 탈의실 기능을 할 수 있는 공간이 이글루의 형상으로 거대한 존재감을 나타내며 시선을 집중시키고 공간 전체의 크기를 강조한다.							
특성	서술 방식의 위반	과장 및 축소	불규칙적인 조화	재료의 조합	무한성	몽환적 분위기	착시 효과	이중적 중첩
			●	●				

B	Shang Xia							
	디자이너	Kengo Kuma&Associates		이미지				
	년도	2010
	위치	China, Shanghai						
	개요	- 내부 공간에서는 잘 쓰이지 않는 폴리에스테르라는 재료를 나무와 함께 사용해 부드러운 텍스처의 느낌을 표현한다.						
내용	- 재료의 차별화된 특성으로 불규칙적인 조화를 엿볼 수 있으며, 질감적인 재미요소를 체험할 수 있다.							
특성	서술 방식의 위반	과장 및 축소	불규칙적인 조화	재료의 조합	무한성	몽환적 분위기	착시 효과	이중적 중첩
			●	●		●		●

C	Joe Fresh Flagship Store							
	디자이너	Joe Fresh Design Studio		이미지				
	년도	2012
	위치	New York						
	개요	- 저렴한 가격의 의류를 파는 매장으로, 전체적인 공간이 화이트로 이루어진 반면 마네킹 뒤의 디스플레이 공간은 황색의 녹슨 철판 패널을 병치함으로써 조형요소들 간의 시각적인 리듬감을 느낄 수 있다.						
내용	- 재료간의 대립으로 상품이 돋보이는 효과가 나타나며 하나의 포인트가 된다.							
특성	서술 방식의 위반	과장 및 축소	불규칙적인 조화	재료의 조합	무한성	몽환적 분위기	착시 효과	이중적 중첩
	●		●	●				

No.	환상성							
	Munich							
A	디자이너	Dear Design		이미지				
	년도	2011
	위치	Spain						
	개요	- 패션, 스포츠 신발 브랜드 매장으로 천장에 일상적인 소재인 빨간색의 신발 끈을 사용해 가정에서 느낄 수 있는 편안함을 준다.						
	내용	- 신발 끈을 수직으로 매달아 수없이 병치하여 끝없이 펼쳐진 형상의 몽환적인 공간을 연출한다. - 빨강과 초록의 보색을 이용하여 이질적인 결합으로 인한 새로운 공간 연출이 가능하고 사용자들은 시각적인 자극을 느낀다.						

	특성	서술 방식의 위반	과장 및 축소	불규칙적인 조화	재료의 조합	무한성	몽환적 분위기	착시 효과	이중적 중첩
				①		①	●		
	Marni Flagship Store								
B	디자인	Sybarite			이미지				
	년도	2012
	위치	London							
	개요	<p>- 명품 의류 및 잡화를 파는 매장으로, 디스플레이의 재료는 스테인리스 레일을 사용하여 미래의 곤충 다리를 연상시키며 전체 공간을 자유롭게 이동한다. 따라서 사용자들의 유동적인 시각적 연결을 통해 흥미를 유발한다.</p>							
	내용	<p>- 공간속에 타원형의 커다란 조명과 함께 다양한 형태의 유기적인 디스플레이를 사용했다. 우주선의 형상을 연상시켜 환상적인 공간 구성을 표현하고 있다.</p> <p>- 역동적인 색인 붉은색을 천장 전체에 나타내어 환상적인 공간을 만드는 중요한 역할을 한다.</p>							
특성	서술 방식의 위반	과장 및 축소	불규칙적인 조화	재료의 조합	무한성	몽환적 분위기	착시 효과	이중적 중첩	
		①		①	①	●			
	UNIQLO Flagship Store								
C	디자인	Emmanuelle Moureaux			이미지				
	년도	2014
	위치	Japan							
	개요	<p>- 저렴한 가격의 캐주얼 SPA 브랜드로, 무지개색의 다양한 색채 디스플레이와 천장 거울면의 반사를 이용해 무한한 공간이 형성되며 수직면에서 끝없이 펼쳐지는 착시효과가 나타난다.</p>							
	내용	<p>- 바닥면에 팬을 사용해 형형색색의 종이 가 흩날리며 환상적인 공간을 연출한다.</p>							
특성	서술 방식의 위반	과장 및 축소	불규칙적인 조화	재료의 조합	무한성	몽환적 분위기	착시 효과	이중적 중첩	
						●	●	●	
No.	경계의 모호성								
	Neil Barrett Flagship Store								
A	디자인	Zaha Hadid Architects			이미지				
	년도	2008
	위치	Japan							
	개요	<p>- 명품 의류를 파는 매장으로, 패션디자인에서 흔히 볼 수 있는 주름과 컷아웃28)을 사용하여 실내공간에 연출 했다.</p> <p>- 남성의 동적인 형태와 여성의 몸에서 나타나는 유기적인 곡선을 결합하여 모호한 공간을 표현한다.</p>							
	내용	<p>- 벽과 디스플레이 공간은 모호한 경계를 두어 이중적인 이미지가 나타난다.</p> <p>- 검은색의 광택이 나는 바닥과 흰색의 가구가 어우러져 시각적인 대비가 나타난다.</p>							
특성	서술 방식의 위반	과장 및 축소	불규칙적인 조화	재료의 조합	무한성	몽환적 분위기	착시 효과	이중적 중첩	
		①					●	●	

Lucien Pellat-Finet Shinsaibashi								
B	디자인 이너	Kengo Kuma&Associates	이미지					
	년도	2009
	위치	Japan, Osaka						
	개요	- 식물에서 발견되는 유기 패턴의 영향을 받았으며 건물의 외관, 내부벽면과 천정, 수납가능한 선반의 구분 없이 모호하게 구성되어 있어 착시효과를 느낀다. - 캐시미어 재질을 중심으로 옷과 니트, 소품을 파는 명품 브랜드 매장으로, 공간의 전체적인 재료는 목재를 사용하여 따뜻한 느낌을 주고 벌집모양의 디스플레이를 사용하고 있다.						
내용	-공간의 모호한 경계 속에서 사용자들은 공간의 혼동을 느끼고 기존 공간에 대한 고정관념을 파괴시킨다.							
특성	서술 방식의 위반	과장 및 축소	불규칙 적인 조화	재료의 조합	무한성	몽환적 분위기	착시 효과	이중적 중첩
			①				●	●
Agatha Ruiz de la Prada Flagship Store								
B	디자인 이너	Karim Rashid	이미지					
	년도	2013
	위치	New York						
	개요	- 여성복, 아동복을 중심으로 파는 매장으로, 소비자들의 쇼핑 경험을 재정의하기 위해 대담한 색상과 형태를 사용했다. - 벽과 바닥에 걸쳐 하트와 스트라이프의 반복적인 패턴을 사용해 이중적 중첩이 나타난다. - 대체적으로 공간 전체의 자극적이고 도발적인 컬러와 함께 비비드한 컬러의 의류가 어우러져 환상적인 경험을 할 수 있다.						
내용								
특성	서술 방식의 위반	과장 및 축소	불규칙 적인 조화	재료의 조합	무한성	몽환적 분위기	착시 효과	이중적 중첩
			①			①	●	●

4.3. 소결

위 사례분석의 결과로 패션 플래그쉽 스토어의 실내공간에서 나타난 데페이즈망 특성은 일상적인 기능을 벗어나 차별화 된 형상으로 창의적인 공간연출이 가능함을 알 수 있다. 분석결과를 요약하면 다음 표와 같다.

<표 4> 패션 플래그쉽 스토어 사례의 데페이즈망 특성 표현 방법

구분	No.	서술 방식의 위반	과장 및 축소	불규칙적인 조화	재료의 조합	무한성	몽환적 분위기	착시 효과	이중적 중첩	특성표현
스케일의 왜곡	A	●	●	●	①					비정형적 사물의 왜곡
	B	●	●	①						상징적 오브제
	C	●	●	①						오브제의 이중성
이질적 재료의 병치	A			●	●					대립과 강조
	B			●	●		●		①	차별화된 재료의 도입
	C	①		●	●					불규칙적인 조화

28) 의복의 어떤 부분을 크게 잘라내거나 도려낸 것을 말한다. 네이비 지시백과