Journal of the Korean Institute of Interior Design
Vol.21 No.4 Serial No.93 _ 2012. 08

패션스토어에 적용된 표피색채의 표현특성 연구

A Study on the Expressive Characteristics of Epidermal Color Applied to the Fashion Store

Author 김선영 Kim, Sun-Young / 정회원, 수원과학대학교 실내건축디자인과 조교수, 건축학박사

Abstract The epidermal color is one of factors the space for ages. Instead of the epidermal color expression, it made with material and decoration under structure for make shade of meaning before have the new media. But now a days, the epidermal color of the fashion store is getting free owe to the development of color harmony, has a great notion that gets out of the subordinate from color, and it is a emphasized factor with expression and self-control. The epidermal color of the fashion store makes an effort to accept the development and changing of new media. It should show that there role and function is changing constantly according to a new technology, and it gave a motivation for reanalysis about existence and expression of the epidermal color. The purpose of this research is that look around the feature of the epidermal color system, elements, and principle. Then contemporary fashion store is expressive characteristics of epidermal color. Using epidermal color is not common, we can find lots of the case with surface color, layer color, interface color, though. The paper reflects on the meaning and concept of fashion store which enables the application of expressive characteristics on space through advanced technology. Meanwhile, the features of epidermal color such as immateriality of process and communication can be inferred from case analysis.

Keywords 패션스토어, 표피색채, 표면색채, 표층색채, 인터페이스색채
Fashion Store, Epidermal Color, Surface Color, Layer Color, Interface Color

1. 서론

1.1. 연구의 배경과 목적

동시대 패션스토어는 사회문화의 가치 변화 및 소비자들의 요구에 따라 그 형태와 유형이 다양해지고 있다. 이러한 변화는 품질 중심의 소비패턴에서, 구매가 이루어지는 과정 자체를 즐기는 추세로 이동하는 계기가 되었다. 따라서 소비자가 머무르는 장소, 즉 구매 과정이 일어나는 패션스토어의 공간 이미지가 중요한 요소가 되었다. 이러한 브랜드 이미지(BI)를 구현하기 위한 새로운 전략은, 한순간도 동일한 현상이 존재하지 않는 '표피색채(Epidermal Color)'의 개념을 통해 실제로 현실화하고 있다. 특히 인터페이스의 변모, N스크린[1], 4D, 클라우드 컴퓨팅(Cloud Computing)[2]의 상용화 등 첨단기술의 발달로 더욱 유연해졌다. 이러한 뉴미디어의 확장은 패션스토어의 공간 이미지에 새로운 표피색채의 패러다임을 부여하였다. 즉 새로운 도구와 형식은 새로운 콘텐츠를 개발하였고, 그 결과 비연속적인 표피색채의 움직임과 비일상적인 표피색채의 자극으로 공간구현 방법과 특성에 영향을 끼쳤다. 요약하자면, 물성의 공간은 비물성화(Immateriality)되었다. 표피색채는 표피색채의 정체성을 확립하였다. 즉 현대공간에서 영역과 경계를 구분 짓던 견고한 외피(shell)는 생화학적 외피(skin)로 옮겨졌다. 서로 다른 물성의 투과력을 제어하는 피막(membrane)과 유연한 피막(film)으로 이동하였다. 따라서 본 연구자는 표피색채의 이론적 논거에서 출발하여 새로운 관점의 표피색채를 주창하고자 한다. 이는 패션스토어에 적용된 표피색채의 표현 특성의 분석을 통하여 진행한다.

1) 음식 값을 여러 명이 똑같이 나눠 내는 것을 '1/N(비용을 나누는 인원수)한다.'고 말한다. N스크린도 이와 같은 의미에서, 하나의 멀티미디어 콘텐츠를 N개(TV, PC, 태블릿PC, 스마트폰)의 기기에서 '연속적으로 끊어짐 없이' 즐길 수 있는 기술, 서비스, 네트워크를 뜻한다. http://ko.wikipedia.org/

2) 인터넷 기반(Cloud)의 컴퓨터기술(Computing)로, 구름(Cloud)의 의미는 컴퓨터 네트워크 상에 숨겨진 복잡한 인프라 구조(인터넷)를 뜻한다. 인터넷의 유틸리티 데이터 서버의 프로그램을 컴퓨터나 휴대폰 등에서 사용하는 소프트웨어 서비스이다. http://ko.wikipedia.org/

1.2. 연구 방법 및 범위

현재 인터랙션, 인터페이스를 적용한 패션스토어의 연구는 다수 이루어진 상태이지만, 표피색채의 관점으로 접근한 연구는 미비한 상태이다. 따라서 본 연구는 사회문화의 즉각적 반응과 생활환경 변화의 흐름을 통해, 최근 이슈화되는 패션스토어 가운데 표피색채의 표현이 두드러진 작품을 우선으로 한다.

본 연구의 방법은 다음과 같다. 2장에서는 색채표현의 흐름을 기술한 후, 데이빗 카츠(David Katz)의 이론을 통해 표피색채의 개념과 유형을 구체화한다. 3장은 패션스토어와 표피색채의 관계 및 경향을 통해 물성의 경계면, 연속적 다층, 유동적 피막의 속성을 도출한다. 이는 4장에서 물성의 추상화, 구조체와 일체화, 진화하는 N스크린화를 논한 후, 표피색채의 표현특성을 추출한다.

본 연구의 범위는 2006년 LA의 MOCA(Museum of Contemporary Arts)에서 개최되었던『Skin + Bones: Parallel Practices in Fashion and Architecture』 전시의 주요 담론인 표피(skin)를 빛과 색채로 적용한 디자이너의 2006년 이후 작품으로 선정하였다. 또한 2011년 7월 AIC(International Colour Association)에서 주최하고 취리히 예술 대학(Zurich University of the Arts)에서 개최한『Interaction of Colour & Light in the Arts and Sciences』의 학술발표 내용을 참고하였다.

2. 표피와 색채

2.1. 색채표현의 흐름

(1) 고대: 상징 및 주술

인류 역사 최초로 색채가 등장한 것은 프랑스 몽티냑(Montignac) 남쪽의 라스코(Lascaux)와 에스파냐 북부 칸타브리아(Cordillera)의 알타미라(Altamira) 동굴벽화이다. 마그네시아(magnesium oxide)와 황토를 태워 혼합한 착색안료가 주를 이루었다. 당시 색채표현은 불특정 다수의 감정 및 미를 전달하는 게 아닌, 종교, 천문, 기상 등 생존을 위한 기본과 특정 메시지를 사회 일원에게 전달하는 상징적, 주술적 목적이 컸다.

(2) 그리스 로마: 조형 및 장식

색 속성 자체의 논의는 그리스시대부터 행해지기 시작했다. 그들은 신화[3]에도 색채의 언어를 부여했다. 아리스토텔레스(Αριστοτέλης)는 색채 생성[4]의 견해를 통해, 추후 근대 색채표현의 기틀을 마련하였다.

(3) 르네상스: 빛과 색

빛과 색의 상호관계를 제안함으로써 시대조류와 맞물렸다.[5] 따라서 물리적인 성질 분석보다는 우주의 기본 구성요소를 대표하는 의미가 컸다. 특히 과학 발전과 오일페인팅 개발은 상징적인 색채언어를 거부하고, 개인적 해석을 탐구하는 계기가 되었다.

(4) 18세기~19세기: 과학의 발달과 피복론

빛과 물체, 색과 눈, 심리와 생리, 미적 효과 등 다양한 수용 가치를 규정화하였다. 이는 물리학자, 생리학자, 심리학자들이 색 영역에 관심을 갖으면서 역사학, 사회학, 병리학 등 전문적 분야까지 섭렵하는 기초가 되었다. 색채표현이 대상색채의 범위를 벗어나 '빛으로써 색'의 가치를 인정받은 계기는 젬퍼(Gottfried Semper)의 피복론[6]때문이다. 또한 존스(Owen Jones)은 역사적 양식을 연구하여 '건축과 장식예술에서 형태와 색채를 배열하는 일반적 원리'[7]를 정립하였다.

(5) 모더니즘: 단순성, 추상성, 역동성

인위적인 색채표현에서 벗어나 재료의 솔직함을 택하였고, 몬드리안(Piet Mondrian)의 신조형주의(Neo Plasticism)[8]에서 색채조형질서를 주창하였다. 빛을 색으로 인식하는 러시아 구성주의(Russian Constructivism)는 공간구축의 주요 요소로 간주하였다. 그러나 본격적인 색채표현을 실현하는데 한계가 있었다.

(6) 포스트모더니즘: 감성 및 주관성

모더니즘의 혁신적 재료인 철, 유리, 시멘트 등의 질료와 과거 고전주의의 상징적 색채언어에서 아르데코(Art Deco)의 양식까지 모두 섭렵한다. 색채표현은 감성적, 주관적 기호로 사용한다.

(7) 동시대: 표면과 인터랙션

뉴미디어의 발달로 이전 공간에서 표현할 수 없었던

---

3) 노란색과 파란색은 파르테논 신전의 주인이자 달과 사냥의 여신인 아테네(Athens)에게, 빨간색은 추수의 신 세레스(Ceres)에게 적용했다.

4) Aristotle(Creator), Immanuel Bekker, De Coloribus, De Audibilibus, Physiognomonica, De Plantis, De Mirabilibus Auscultationibus, Mechanica, De Lineis Insecabilibus, Ventorum Situs Et Nomina, De Xenophane Zenone Et Gorgia..., Nabu Press, 2011, 791a-799b, 우주는 불/공기/물/흙의 네 가지 요소로 구성되며, 색을 지닌다. 물과 공기는 자연적으로 순수한 백색, 불은 노란색, 흙(지구)은 백색이다. 재는 채색하는 습기가 다 타버릴 때 흰색으로 변하지만, 순수 백색으로 변하지 못한다. 왜냐하면 연소과정에서 검은색의 연기로 재착색되기 때문이다.

5) Leonardo da Vinci, Treatise on Painting, Dover Publications, 2005, pp.77-102

6) Gottfried Semper, The Four Elements of Architecture and Other Writings, 1989, Cambridge University Press, pp.101-110, 다채장식(Polychromy)의 비물질성(immateriality)에서 출발하여 벽을 물질의 벽이 아닌, 그 위에 걸린 태피스트리나 카펫 등 현상적 벽으로 정의한다. 진정한 공간은 물질적 벽으로 한정되는 것이 아닌, 벽 위에 부가되는 장식으로 창조된다고 보았다.

7) Owen Jones, The Grammar of Ornamen, Deutsch Press, 2010, p.56

8) ①Coloration must be in the primary colors of red, blue and yellow or the noncolors of black, gray and white. ②Surfaces must rectangular planes or prisms. ③Aesthetic balance must be achieved and this is done through the use of opposition. ④Compositional elements must be straight lines or rectangular areas. ⑤Symmetry is to be avoided. ⑥Balance and rhythm are enhanced by relationships of proportion and location. http://www.slideshare.net/

시점의 왜곡, 오버래핑, 중심 이탈 등의 착시와 확장의 기법으로 유동적인 표피색채의 표현이 가능해졌다. 동일한 시공간에서 색채는 원본↔복제↔복제의 복제 등의 연쇄 고리[9]의 복합적인 상호작용(interaction)이 나타난다.

2.2. 표피색채의 의미

(1) 표피

표피(epidermis)의 사전적 뜻은 동물이나 식물의 표면을 덮는 세포층으로, 겉껍질을 말한다. 공간에서 표피[10]의 개념은 입면-정면, 측면 등에서 수평으로 바라본 형상-과 파사드-건축물의 주출입구가 있는 정면(front)-와는 엄연히 다른 관점이다. 이를 에이브럼 스트롤(Avrum Stroll)은 '현대공간에서 표피란 추상적인 표피와 분자(molecular)적인 실체'[11]라고 요약한다. 또한 그는 공간에서 표피를 분해, 변이, 깊이, 투명성, 재질의 재해석, 디지털 기술로 적극적인 체험의 장으로 정리한다. 즉 물리적인 외피와 차별화하여 또 다른 공간으로 이해한다.

(2) 데이빗 카츠의 현상적 색 분류

데이빗 카츠(David Katz)는 색이 나타나는 방법을 현상적 특징으로 ①면색(film color)/표면색(surface color), ②거울색(mirrored color)/투명색(transparent film color)/공간색(bulky color), ③작열(glow)/광택(lustre)/광휘(luminosity) 등으로 분류, 연구하였다.[12] 원초적인 색인 면색/표면색은 명확한 거리에 위치하여 물체 표면에서 가장 많이 관찰, 지각된다. 거울색/투명색/공간색은 투명한 착색액이 투명 유리에 들어 있는 것을 볼 때처럼 어느 한 용적을 차지하므로 색의 존재감을 내외부에서 모두 느낀다. 단, 거울색은 비춰진 상에 있는 색도 함께 인지한다. 작열/광택/광휘는 전구나 불꽃처럼 발광을 통해 보이며, 뉴미디어 의해 가장 빈번하게 나타난다.

(3) 표피색채

데이빗 카츠의 관점을 토대로 면색/표면색은 물체색으로, 거울색/투명색/공간색은 투과색으로, 작열/광택/광휘는 광원으로 분류한다.

①물체색(object color): 일반적으로 물체에서 반사, 투과하는 빛의 색으로 그림물감, 염료, 도료 등이 속한다. 즉 빛이 물체에 닿았을 때 가시광선의 파장이 분해되어 반사, 흡수, 투과의 현상으로 나타난다. 즉 빛이 물체에 닿아 모두 반사하면 물체의 표면은 하양을 띠며, 반대로 거의 모든 빛을 흡수하면 검정을 띠게 된다. 즉 물체의 면 자체 색인 표면색채의 속성을 갖는다.

②투과색(transparent color): 빛의 투과로 나타나는 색으로 색유리나 선팅, 플라스틱 등이 있다. 굴절률은 공기 중의 빛의 속도를 매질 속에서 빛의 속도로 나누는 것과 같고, 공기에서의 굴절률은 거의 1에 가깝다. 따라서 이때의 표피색채는 여러 겹의 표면색채가 층을 이루는 표층색채의 속성이 있다.

③광원(light source): 빛을 내는 물체 혹은 장치로써 빛을 받아 다시 반사하는 물체를 이르기도 한다. 태양처럼 자체적으로 빛을 생성하거나 달처럼 태양빛을 반사하여 빛을 내는 천체 모두를 일컫는다. 또한 전등, 네온사인, 발광 다이오드처럼 인공조명도 포함한다. 이 때의 표피색채는 태양처럼 물체의 면 자체에서 발광하거나, 스크린처럼 다른 매질을 통해 표피색채가 발광하는 인터페이스색채의 속성이 강하다.

<표 1> 표피색채의 개념

카츠의 분류	표피색채의 분류
면색, 표면색	물체색
거울색, 투명색, 공간색	투과색
작열, 광택, 광휘	광원

2.3. 표피색채의 유형

2.3절에서는 2.2절의 내용을 토대로 물체색은 표면색채로, 투과색은 표층색채로, 광원은 인터페이스색채로 분류하여 각각의 속성을 논하고자 한다.

(1) 표면색채(surface color)

물리적 대상에 빛이 반사되어 보이는 '물체색'의 속성에서 파생된 개념으로, 명확한 거리감과 위치가 존재한다. 도료, 나무, 돌, 콘크리트 등 질료에서 느낄 수 있는 색상(hue)과 음영(chroma, brightness), 질감(texture)과 광택도(gloss) 등이 관찰된다. 또한 플랫, 로우 신(low sheen), 에그 쉘(eggshell)[13] 등을 활용한다.

(2) 표층색채(layer color)

대상이 투과(transmission)[14]/중첩(overlap)되는 '투과

9) 김선영, 뉴미디어 환경의 색채시스템을 적용한 디지털 공간색채 연구, 한국실내디자인학회논문집 제20권 6호 통권89호, 2011.12, p.238

10) 표피는 재료의 본질과 구축의 논리를 통해 동시대 사회문화를 담는 장이며, 동시대 사회, 문화적 의미가 생성되는 예술적 형식-상징구조와 표상적 영역-의 둘러싸는 막으로써 존재한다. Kenneth Frampton, Studies in tectonic culture, MITPress, 2001, p.16
공간에서 외피(envelope)란 내부 볼륨을 감싸는 건물의 외부, 경량의 방수 외피-커튼 월에서 구조를 보호하는 유리와 금속 프레임-, 기하학에서 얇고 유연한 재료로 고체를 덮어씌우는 것이다. CURL, James Steven, A Dictionary of Architecture, Oxford University, 1999, p.230

11) Avrum Stroll, Surfaces, University of Minnesota Press, 1988, p.227

12) David Katz, The World of Colour, Johnson Reprint Corp, 1970, p.43

13) 도료색의 광택도로 플랫(flat), 로우 신(low sheen), 에그 쉘(eggshell), 세미 그로스(semi gloss), 그로스(gloss)의 순서대로 광택도가 커진다. 즉 플랫의 경우 거의 광택이 없거나 빛의 반사율이 9%까지 나온다.

14) 투과란 장애물에 빛이 비치거나 액체가 스며들어 통과하는 것이다. 빛은 물결과 같은 성질이 있어, 조용한 연못의 수면에 퍼져나가는 잔물결처럼 공간 안에서 빛의 에너지가 미끄러지며, 수도관 꼭지에서 흘러나오는 물방울처럼 입자가 튀기도 한다. 빛을 격자에 충돌시켰을 때는 파동 같고 금속에 충돌시켰을 때는 입자같다. 스즈키 다쿠치(鈴木卓爾), 알기 쉬운 양자론, 손영수 역, 전파과학사, 1988, p.17

색'의 속성에서 파생되어, 표피색채의 실체 및 존재가 여러 개의 겹으로 동시 지각된다. 거울, 유리, 아크릴, 플라스틱, 망, 펀칭패널-유공율(open area)은 타공의 구멍크기와 간격조정에 따라 정해진다.-등에서 관찰되는 것처럼, 대상과 대상, 대상과 환경, 환경과 환경은 중첩, 병치, 해체되는 새로운 겹(layer)의 색채이다. 용적색이나 투명현상색의 동시성(혼색)과 일시성(잔상색)의 표피색채가 관찰된다. 따라서 다양한 변형과정이 주를 이룬다.

(3) 인터페이스색채(interface color)

광원 및 발광체로부터 오는 빛 파장인 광택/광휘/작열 등 '광원'의 속성에서 파생되어 동화현상(phenomenon of assimilation)이 일어나므로, 현색계(color appearance system)의 색표계(color order system)처럼 단일 색상으로 구축되지 않는다. 강철, 티타늄, 리퀴드 메탈[15], 두랄루민 합금[16], 메탈 패브릭[17], 미디어 메쉬[18] 등의 금속재로 열과 빛을 반사하는 힘이 커, 다른 표피색채에 비해 시간의 흐름도 포함시킨다. 멀티미디어나 동영상 등의 뉴미디어 색채를 포함하여 실제 매체에 반응하는 이미지뿐 아니라, 관찰자의 커뮤니케이션을 표출한다.

<표 2> 표피색채의 속성

표면색채	표층색채	인터페이스색채
거리감, 위치	투과, 중첩	비고정성
도료, 나무, 돌, 콘크리트	유리, 아크릴, 플라스틱, 망, 펀칭패널	금속, 뉴미디어
색상, 음영, 소재, 광택도	잔상색, 혼색	동화현상, 시간의 흐름
배색 및 조화	변형과정	비구축성

3. 패션스토어에 나타난 표피색채의 이해

3.1. 패션스토어와 표피색채의 관계

동시대 패션스토어는 특정 라이프스타일의 소비자를 겨냥하여 상품을 기획, 개발하는 단계를 넘어, 공간디자이너가 브랜드 이미지를 차별화하는 전략으로 이동하고 있다. 최근 대다수 패션스토어의 공간디자인을 저명한 건축가들에게 의뢰하는 것은 이와 무관하지 않다. 또한 신소재의 개발과 뉴미디어의 대중화는 다양한 빛의 재현과 실존을 가능케 했으며, 이는 새로운 관점의 표피색채로 실현되고 있다. 뉴 에이지 칼라(new age color)[19]나 앙드레 꾸레주(Andre Courreges)를 필두로 홀로그래픽 비닐, 스펙트럼을 활용한 플라스틱, 메탈릭 소재 등 광택도를 활용한 표피색채가 실현되고 있다. 따라서 이때 표피[20]색채는 투명성, 다중성, 환영성 등의 특성이 있다.

과거에는 특정 색상을 규정하여, 브랜드 이미지의 전략과 이에 따른 광고, 패키지, 웹 싸이트를 하나의 이미지로 통합하는 공간색채를 응용하여 패션스토어를 디자인했다. 그러므로 주목성(主目性), 시인성(視認性), 식별성(識別性), 기억성(記憶性), 연상성(聯想性) 등의 공간색채[21]에 보다 집중하였다. 또한 인공조명을 활용한 뉘앙스나 톤 조절에 초점을 맞췄다. 그러나 동시대 패션스토어는 신소재의 발전과 뉴미디어의 확장으로 소비자의 신체가 속한 '현실(actual)의 영역', 소비자가 사는 '실재(real)의 공간', 그리고 재현된 신체와 재현된 공간의 '가상(virtual)적 영역'의 혼재를 통하여, 잠재적인 표피색채를 실현하고 있다. 이러한 개념은 '입체 영상화된 모든 대상은 우선 대상 자체의 빛나는 표피이다.'[22]라는 담론을 확장시킨 장 보드리야르(Jean Baudrilard,)의 이미지 질서를 응용하여 3.2절에서 논하고자 한다.

3.2. 패션스토어에서 표피색채 표현 및 세부항목

장 보드리야르의 이미지 질서는 첫째, 원초적인 단계로써 색채표현의 기호나 이미지가 기본적인 실재를 반영하는 단계이다. 둘째, 기호가 기본적인 실재를 은폐하여 이데올로기를 수행하는 단계이며, 셋째, 기본적인 실재의 부재를 은폐하는 단계이다. 따라서 실재를 은폐하는 단계와 실재의 부재를 은폐하는 단계는 동일선상으로 이해할 수 있다. 마지막으로 기호는 어떤 실재와도 관계를 갖지 않고, 실재와 무관한 순수한 모조로 둔갑하는 단계이다.[23] 이러한 기본 개념을 통해 첫 번째 단계는 표피

15) 천연금속인 지르코늄(zirconium)에 티타늄(titanium)과 구리, 니켈 등을 섞어 만든 합금소재로, 철보다 가볍고 강도는 3배 이상이다. 부식이 없고 두께가 얇으며, 자유로운 형태와 다양한 색상으로 전자제품의 케이스(PDA, 스마트폰, 랩탑) 등으로 활용한다. http://www.hisupplier.com/

16) 20세기 초 독일의 알루미늄 회사 직원이던 알프레드 빌름(Alfred Wilm)이 발명한 것으로, 구리4%, 마그네슘 0.5%에 알루미늄을 넣은 합금으로 항공기의 재료로 주로 사용한다. http://www.gkd.de/

17) 독일의 GKD(Gebr Kufferath Kufferath Gmbh)회사의 Creative Weave metal fabrics은 glass, stainless steel로 대변되는 현대 건축가들의 미학적 추세에 부응하는 제품 개발로 주목받고 있다. 태양빛과 야간조명에 따라 다양한 색조로 변화한다. http://www.gkd.de/

18) Media mesh는 GKD와 Ag4가 공동 개발하여 특허를 내놓은 제품으로 전광판을 설치할 경우 전면이 차단되는 것과 달리, 내부에서 외부를 볼 수 있다. http://www.gkd.de/

19) 미래의 패션을 이끌어가는 새로운 개념의 색채로 흰색, 메탈의 금, 은색으로서 3차원 세계를 상징하며 메탈, 스판덱스 외에 신소재와 함께 우주의 아름다움을 표현하는 요소이다. http://ko.wikipedia.org/

20) 인체의 피부를 제1의 표피(skin), 피부를 덮는 의복을 제2의 표피(skin), 그 모두를 담은 공간을 제3의 표피(skin)이라고 한다. Skin+Bones: Parallel Practices in Fashion and Architecture, MOCA(Museum of Contemporary Arts), Los Angeles, and Thames & Hudson, 2006, p.3

21) 학제적 관점의 색이 눈과 뇌에 작용하는 모방적 재현의 형식인 '색', 각도(angle), 형(shape), 형태(form)로 공간 뉘앙스를 구체화한 '형태', 방향 및 거리에 따른 연속적 장면 지각인 신체 이동과 관점 변화인 '시퀀스'의 구조를 갖는다. 김선영, 뉴미디어 환경의 색채시스템을 적용한 디지털 공간색채, 한국실내디자인학회논문집 통권 제89호, 2011.12, pp.238-239 따라서 공간색채는 공간에 존재하는 대상색채와 그 주변의 환경색채를 모두 포함하는 개념이다.

22) Jean Baudrilard, Simulacra and Simulation, University of Michigan Press, 1995, p.180

23) Jean Baudrilard, Simulacra and Simulation, University of Michigan Press, 1995, pp.99-101

색채 자체로, 두 번째와 세 번째 단계는 중첩된 표피색채로, 네 번째 단계는 비고정적인 표피색채로 구분하여 각각을 논하고자 한다.

(1) 패션스토어에서 표피색채

패션스토어에서 실재 표현하고자 하는 표피색채의 재현(representation)[24]은 이미 실재하는 표피색채를 다시 재조합하는 것이다. 그러므로 실재 현실의 영역에 존재하는 표피색채를 전제로 하여, 공간디자이너가 표현하고자 하는 표피색채와 대치를 뜻한다. 즉 패션스토어에서 표피색채는 배색과 조화를 통한 미메시스(mimesis)를 전복시키는 새로운 시각화의 과정으로 지속적 변화를 전재한다. 이는 제욱시스(Zeuxis)와 파라시오스(Parrhasios)의 전통적 모방론과는 확연하게 구분된다.

(2) 패션스토어에서 중첩의 표피색채

패션스토어에서 표피색채의 투과, 병치, 해체의 기법으로 중간자(representative)를 통해 유사(resemblance)[25]와 상이(different)의 표피색채를 실재 공간에 표현한다. 표피색채를 감추거나, 실재 존재하지 않는 표피색채를 주변 환경의 질료와 빛으로 톤 그러데이션, 오버래핑을 실현한다. 즉 블러(blur)색채[26]의 일루젼(illusion)과 이멀젼(immersion)을 통해 잠재색채[27]가 일부 지각된다. 이는 표피색채의 원본(original)을 전제로 하므로, 발터 벤야민(Walter Benjamin)의 아우라(aura)와 동일시할 수 있다.

(3) 패션스토어에서 비고정적인 표피색채

패션스토어에서 표피색채는 원본도 사실성도 없는 실재, 즉 파생된 실재의 모델-가상적 영역-로 산출한다.[28] 비고정적 표피색채는 가변적 관계인 '광원' 자체라고도 볼 수 있다. '이제는 지도가 영토를 선행하고, 심지어 영토를 만들어낸다.'[29]는 유명한 언급을 적용하자면, 광원-디지털 미디어-으로 나타나는 모든 표피색채와 그 표피색채와의 인터랙션되는 색채도 포함한다. 따라서 이 때의 표피색채는 불규칙성이 상징된 기의(signifie)-표피색채-와 존재하지 않는 기표(signifiant)-중첩된 표피색채-의 작용으로 볼 수 있다.

이처럼 표피색채 자체, 중첩의 표피색채, 비고정적 표피색채로 각각을 고찰할 수 있었다. 모두 표현하고자 하는 표피색채의 원본을 전제로 하지만, 각각은 지속적 변화, 일루젼/이멀젼, 인터랙션 등의 주요 요소를 갖고 있었다. 아래의 표는 패션스토어에서 표피색채 표현의 세부 분석을 도출하기 위한 기초 항목으로써, 의미와 원리, 요소, 기법 등을 정리하는 근거가 되었다.

<표 3> 표피색채 표현의 분석을 위한 세부항목

분류	의미와 원리	요소	기법
표피색채	실재의 반영 ↓ 시각화의 과정	현실의 영역	-재질, 광택도 -수축, 팽창 -배색, 조화 -warm/cool/neutral color
		지속적 변화	
중첩의 표피색채	실재의 은폐, 실재 부재의 은폐 ↓ 중간자를 통한 변질	실재의 공간	-카모플라쥬(camouflage) -부드러운 연속체 -톤 그러데이션 -오버래핑, 구겨짐 -투과, 병치, 해체
		일루젼, 이멀젼	
비고정적 표피색채	실재의 위계질서 와해 ↓ 가변적 관계	가상의 영역	-뉴미디어 파사드 -그래피티 스크린 -센서 시스템 -크로마키[30]
		인터랙션	

3.3. 패션스토어에 나타난 표피색채의 경향

최근의 패션스토어는 유통환경의 변화뿐 아니라 다양한 라이프스타일에 즉각적 대응으로, 보다 혁신적이고 전략적인 가치관을 추구한다. 이는 대부분 패션스토어 공간 이미지에서 출발하며, 특히 전반적인 분위기를 주도하는 색조 뉘앙스로 실현된다. 특히 최근 패션스토어에 나타나는 표피색채는 뉴미디어의 활용으로 다원화되고 있다. 본 절에서는 3.1절과 3.2의 내용을 토대로 패션스토어에서 활용되는 표피색채에서, 각각을 물성의 경계면, 연속적 다층, 유동적 피막으로 유형화한다.

(1) 물성의 경계면

패션스토어에 적용된 착시적 경계면의 색채표현은 주

24) 예술적 관점에서 재현은 자연주의와 사실주의로 분류되어 다시 보여주기, 똑같은 것을 재상산하는 전통적인 재현관의 시각에서 비롯된다. 오늘날의 재현은 과학기술의 발달로 '원본 없는 재현', 자기 동일성이 없는 복제인 '시뮬라크르'로 불리는데 '모본과 원본', '가상과 현실', '이미지와 실재'를 대체하는 것으로, 양자의 유사함이 발생한다. 그러나 본 연구에서 재현은 '닮음'의 핵심 충실한 복사를 바탕으로 한다.

25) 예술적 관점에서 유사는 이미지 본질의 의미와 영역이 커지고 넓어질 뿐 아니라, 그 범주가 좁아지고 축소될 가능성도 존재한다. 따라서 본 연구에서는 재현하고자 하는 객관성이 정립될 때 성립되는 명제로써, 지각하고 묘사하는 주체에 따라 선택, 배제되는 결정을 제외한다.

26) 블러 색채는 빛 번짐 작용으로 색조의 명확한 범위와 영역이 불분명해지므로, 조형적인 공간색채 구조가 허물어지는 색채이다. 소실점이 해체되어 명확한 거리감과 관점이 와해되어, 동일한 시공간에서 다양한 양상이 나타난다. 또한 색채의 움직임을 통해 다양한 콜라주의 색조가 두드러진다. 김선영, 뉴미이어 환경의 색채시스템을 적용한 디지털 공간색채 연구, 한국실내디자인학회논문집 통권 제89호, 2011.12, p.240

27) 오스카 와일드(Oscar Wilde)는 '휘슬러가 안개를 그리기 전까지 런던에 안개는 존재하지 않았다.'고 했다. Alain de Botton, The Art of Travel, Penguin Books, 2003, p.268, 안개는 태고부터 존재하였으나, 휘슬러를 통해 각성되었다. 이처럼 본 연구에서 잠재색채는 유사의 개념에서 비롯된 내재적 의미이다.

28) 유사는 의미를 고정시켜 반복의 진리만을 나타내지만, 상사(similarity)는 잠재된 은폐를 적극적으로 제시한다. 유사가 수직의 관계라면 상사는 수평의 관계이다. 유사가 19세기까지 의식철학이라면, 상사는 이를 대체한 현대공간의 언어철학이다. Michel Foucault, Les Mots et les Choses Une Archaeologie des Sciences Humaines, French & European Pubns, 1990, pp.41-45

29) Jean Baudrilard, Simulacra and Simulation, University of Michigan Press, 1995, p.27

30) 크로마키(chromy-key)란 라이트블루스크린 앞에 대상을 배치하고 컬러 카메라로 촬영 후, 이 피사체를 다른 화면에 끼워 맞추는 수법으로 미국의 NBC, RCA 등에서 고안되었다. http://ko.wikipedia.org/

로 무아레(moire), 베졸드-브뤼케 효과(Bezold-Brüke effect)[31]등 빛의 물리적 현상의 결과로써 공간색채의 깊이(크기/상하), 방향(위치/관점), 분할, 만곡(彎曲) 등으로 이해한다. 주로 물체색의 속성에서 질료성과 광택도를 활용하는 배색과 조화의 구조를 지닌다.

<그림 1>은 중명도, 고채도의 로우 신, 에그쉘 도료의 블렌딩 색채[32]로, 착색면에 간접조명을 혼합시켜 중명도, 중채도의 색조가 지각된다. 이러한 그러데이션은 표면색채의 경계면을 불분명하게 하여 고형적인 대기원근법이나 기억색의 오류로 미메시스적 색채 재현성을 극복한다.

<그림 1> Karim Rashid, Sustainable Home with DuPont Corian, Milan, 2010

(2) 연속적 다층

비교적 고정적인 반사율을 지닌 2차원의 견고한(solid) 표면색채는 시간의 경과나 면(scene)과 면의 전개로 다층의 색조 구조를 지닐 확률이 적다. 그러나 표층색채는 대상색채와 환경색채들의 투과, 중첩으로 여러 개의 발색(發色) 켜를 지닌다. 패션스토어에서 연속적 다층의 색채표현은 주로 동시성으로 혼성의 색조를 관찰할 수 있으며, 이는 잔상색과 혼색 등으로 나타난다.

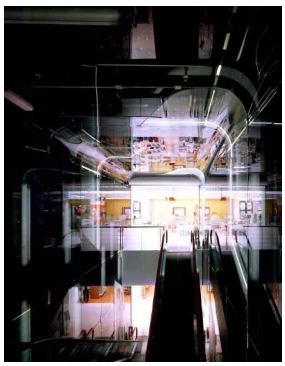
<그림 2>는 대상+대상, 대상+환경, 환경+환경 색채의 중첩, 병치, 해체로 여러 개의 표면색채가 다른 과정으로 보인다. 이는 어두운 곳에서 효과가 극대화되는 재귀반사(light reflecting finish)[33]로 나타난다. 일반적으로 명확한 판단이 설 때까지 인간은 끊임없이 가설을 세우고 검증한다. 여러 개의 모순된 정보를 동시 다발적으로 전달받을 경우, 올바른 판단이 설 때까지 그 가설을 멈추지 못한 채 계속 검증한다. 즉 여러 겹의 표층색채는 기억색과 현상색의 가설에서, 고정된 공간색채를 판단할 수 없는 다층적 레이어의 환영(illusion)이 나타난다.

<그림 2> Philippe Starck, Crystal Supper, Maison Baccarat Moscou, Paris, 2012

(3) 유동적 피막

패션스토어에서 유동적 피막의 색채표현은 다소 불명료한 여러 개의 빛 반사가 표피색채를 생물처럼 변화시키는 가변적 현상이다. 표피색채는 생성→성장→변이 등 생물체처럼 진화하기도 하고, 하나의 표피색채가 마치 N 스크린처럼 확장되기도 한다. 따라서 표피색채의 고유속성은 거의 소멸되고, 비균질(random)적으로 변화하는 색조가 두드러진다. 열과 빛을 강도 높게 반사하는 금속재, 보이는 색채와 보이지 않는 색채의 인터랙션이 생성하는 맥콜로 효과(McCollough Effect)[34], 혹은 뉴미디어의 디지털색채에서 주로 나타난다.

<그림 3>은 여러 개로 변주된 콜라주 형식의 인터페이스색채로, 잠재색채를 표상한다. 이러한 색조는 공간색채의 위계질서를 와해시켜 인터랙션색채를 나타낸다. 물성의 경계면과 연속적 다층은 모두 어느 정도의 색조 변화를 예상할 수 있었으나, 유동적 피막의 색조는 다중코드의 결과로써 여러 개의 조형성으로 수렴한다.



<그림 3> UN Studio, Galleria Department Store, Seoul, 2004

<표 4> 패션스토어의 표피색채 경향

분류	물성적 경계면	연속적 다층	유동적 피막
색채유형	물체색: 표면색채	투과색: 표층색채	광원: 인터랙션색채
표현원리	실재 반영	실재 은폐 실재 부재 은폐	비위계적 실재
속성	물리적 재현성 극복	혼성적인 변형	생물진화적인 다중성

4. 사례분석

4.1. 물성의 추상화

물성의 추상화는 미메시스를 초월하는 새로운 시각화의 과정이지만, 현실 영역의 색채표현 의지도 포함한다. 그러므로 대상색채의 경계면에서 도출된 질감과 광택도, 음영 등을 적극적으로 활용한다. 배색과 조화는 따뜻한 색조(warm color), 중간 색조(neutral), 차가운 색조(cool color)의 수축과 팽창으로 색채의 뉘앙스를 조절한다.

31) 빛의 강도가 높아질수록 색상이 같아 보이는 위치가 달라지는 현상을 말한다. 즉 휘도 수준을 높임으로써 파장 557㎚ 이상, 475~508㎚의 단색광에서 보이는 색의 파장이 감소되고, 508~577㎚, 475㎚ 이하의 단색광은 색의 파장이 증가한다. http://www.the-athenaeum.org/

32) 블렌딩 색채는 소스컬러(source color)와 데스티네이션컬러(destination color)의 상호작용으로 본질 색이 다양한 매개 형식으로 변화하여 점성(viscosity)성이 나타나는 개념이다. 김선영, 카림 라시드의 작품에 나타난 블렌딩 색채에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 제20권 4호 통권87호, 2011.08, pp.156-160

33) 입사한 광선을 광원으로 그대로 되돌려 보내는 반사로, 이 현상은 빛이 어느 방향에서 어느 각도로 들어오더라도 광원의 방향으로 빛을 반사한다. http://ko.wikipedia.org/

34) 컬러 모니터를 오랫동안 보면 흑백의 물체에 색깔이 있는 것처럼 보이는 것으로, 이는 모니터에서 나타나는 색들의 보색이 지각되는 착시현상이다. http://www.worqx.com/color/color_systems.htm

<표 5> 물성의 추상화

분류	표피색채 정보		
색채정보	Rafael de Cárdenas, Unknown Union, 2012		
유형	표면색채	표층색채	인터랙션색채
	흰색(eggshell), 멀티색채, 테라코타 타일(low sheen) 등의 색상, 광택도 활용	물리적인 형태 중첩의 표피색채들 조합	형광 조명 활용
원리	-고명도, 중채도의 배색을 활용하여 대상색채의 중첩 및 균질한 조도로 실제 표현하고자 하는 색채 재현		
내용	-세미글로스, 클래싱(clashing)의 멀티색채 기법으로 질료성, 광택도를 활용하는 배색과 조화의 구조		
색채정보	Duccio Grassi Architects, Max & Co., IFC, Hong Kong, 2012		
유형	표면색채	표층색채	인터랙션색채
	에쉬 무늬목, 매플 플로링 등의 질감과 무작위의 칼라패널(eggshee) 조화	수를 놓은 듯한 흰색 타공 패널(eggshell)로 동시성, 일시성 관찰	엑센트 조명 및 불투명한 브라스(brass)와 두랄루민 합금 활용으로 비고정성
원리	-따뜻한 색조(warm color)를 활용하여 대상색채+대상색채 중첩, 대상색채+환경색채 중첩으로 실재색채를 은폐		
내용	-흰색 라운딩 타공 패널, 노란색+흰색+호박색(amber-coloured) 패널, 밝은 무늬목과 플로링의 따뜻한 색조 배색으로 질감, 음영의 조화		
색채정보	Leong Leong, 3.1 Phillip Lim Seoul Flagship, Chungdam, 2009		
유형	표면색채	표층색채	인터랙션색채
	다양한 광택도의 흰색 및 매플 무늬목 질감은 위치에 따른 색조 변화	유리(투명/반투명)의 투과성, 스틸 파이프(semi gloss)의 유공율로 동시성	자연채광으로 시간의 흐름 연출로 단일 음영 탈피 및 비고정성
원리	-주로 광택도가 적은 모노크롬(monochrome)의 색조로 대상색채의 중첩을 통해 물리적인 톤 변화로 실재의 색채를 재현		
내용	-The Crop + The Stack + The Cut + The Inkblot + The Liner + The Fade를 상징하는 흰(off-white)색조의 뉘앙스 -섬유의 질감 상징하는 올록볼록한 블록(600x600)으로 촉각화 및 부드럽고 말랑말랑해 보이는 외피색채는 딱딱한 질료로 생성되는 양면성		

4.2. 구조체의 일체화

구조체의 일체화는 표면색채의 은폐와 표면색채 부재의 은폐-표층색채-를 활용하여, 대상색채와 환경색채의 혼성적인 변형을 추구한다. 실재의 공간에서 여러 겹의 색이 중첩, 관입되어 동시 지각되므로 일루젼, 이멀젼 등의 효과가 나타난다. 부드러운 톤 그러데이션의 연속성으로 색채혼성의 과정이 나타난다.

<표 6> 구조체와 일체화

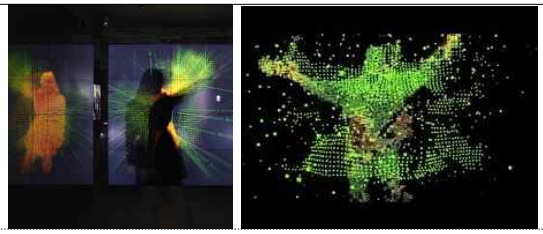
분류	표피색채 정보		
색채정보	Doepel Strijkers, Stills flagship store, 2012		
유형	표면색채	표층색채	인터랙션색채
	흰색 파벽(flat)을 활용한 음영, 질감 연출	거울에 비춰진 여러 겹의 흰색(flat)의 격자무늬(grid branches)로 동시성, 일시성 연출	인공조명과 자연채광의 혼용으로 다양한 표피색채 구축으로 비구축성 활용
원리	-중간(neutral)의 색조와 자연채광 및 인공조명을 활용한 대상색채의 중첩, 병치및 물리적 형태의 중첩으로 색조의 혼성		
내용	-격자무늬의 중첩, 병치 및 그림자의 음영으로 새로운 겹의 색채 구조로 혼색과 잔상색의 과정		
색채정보	SANNA, Derek Lam Store, New York, 2009		
유형	표면색채	표층색채	인터랙션색채
	콘크리트색채(flat)와 저채도 메탈색채(semi gloss) 소재, 질감 활용	투명아크릴과 유리에 비춰진 표피색채로 동시성, 일시성 연출	간접조명, 리퀴드 메탈, 메탈 패브릭 등으로 시간의 흐름 구축
원리	-모노톤의 색조와 금속재의 다양한 반사각을 통해 실재의 색채를 은폐, 실재 존재하지 않는 색채를 일루젼, 이멀젼, 카모플라쥬의 효과로 색채의 조작		
내용	-투명 아크릴 곡선에 투영되는 대상색채와 구부러진 금속에 반사되는 대상색채가의 중첩, 병치로 확장된 색조 뉘앙스		
색채정보	Yoshioka Tokujin, Swarovski Crystal Palace, Milan, 2010		
유형	표면색채	표층색채	인터랙션색채
	물갈기 화강석색채(semi gloss)로 모노톤의 그러데이션 음영 변화	아크릴(투명/반투명), 유리, 크리스털(gloss), 흑경의 중첩, 투과로 표피색채 변형과정 형성	간접조명(벽/바닥/천장)으로 표피색채의 동화현상
원리	-차가운 색조(cool color)인 대상색채와 간접조명을 활용하여 실재의 색채를 은폐, 실재 존재하지 않는 색채를 일루젼, 이멀젼, 카모플라쥬로 색채의 조작		
내용	-빛의 근원을 찾기 위해, 단단하며 부드러운 크리스털의 투명성으로 색상은 배제하고 명도, 채도로 환영의 색채 겹(layer) 생성		

4.3. 진화하는 N스크린화

진화하는 N스크린화는 주로 멀티미디어나 동영상 등 디지털색채를 활용하므로, 가상의 영역 안에서 실재 재현의 색채와 무관하게 작용한다. 그러므로 실재 존재하는 색채의 위계질서는 해체하고, 가변적 경향의 색조만이 존재한다. 또한 뉴미디어 시스템으로 대상색채와 환경색채의 관계가 불규칙적으로 변화하여, 물성의 추상화

나 구조체의 일체화 등의 상호작용이 나타난다.

<표 7> 진화하는 N스크린화

분류	표피색채 정보		
색채정보	Rem D. Koolhaas, Shanghai United Nude, Shanghai, 2010		
유형	표면색채	표층색채	인터랙션색채
	회색(charcoal gray), 도료(gloss), 매플무늬목의 배색	색채그리드(illuminated grid), 투명아크릴, 흑경의 중첩, 투과로 동시성의 표피색채	컴퓨터 제어의 LED조명으로 비고정적 표피색채 조율
원리	-빛 감지 센서로 색채를 임의적으로 조작하여, 기존의 대상색채와 병치를 통해 가변적 색채 연출		
내용	-빛의 반대개념인 어두음으로 피막화한 공간에 지속적으로 변화하는 톤 그러데이션의 조명으로 색조 뉘앙스 설정		
색채정보	Zuo Corp, Super Super, gardens of the Warsaw University Library, 2011		
유형	표면색채	표층색채	인터랙션색채
	검정색(bistre) 캔버스 소재, 광택도의 텍스츄어	슈퍼미러(super mirror)와 간접조명으로 동시성, 일시성의 표피색채 연출	레일 LED조명으로 매체에 반응하는 표피색채 표출
원리	-간접조명의 난반사(확산정도)를 통한 일루젼, 이멀전 효과 및 그래피티 스크린화로 시지각의 조작을 통한 연출		
내용	-LED조명 색채의 줄무늬가 공간 전체를 무한한 뉴미디어화		
색채정보	 Interactive NikeFuel Station, Londaon, 2012		
유형	표면색채	표층색채	인터랙션색채
	티크(tik)무늬목, 검정 도료(eggshell)의 배색	반투명유리, 메탈 패브릭, 미디어 매쉬 등의 유공률에 따른 동시성	motion-sensitive, LED조명, 광섬유를 활용한 비고정성 연출
원리	-블러 색채의 일루젼, 이멀전 효과 및 뉴미디어 파사드로 고객과 커뮤니케이션을 통한 색채 연출		
내용	-키네틱아트처럼 대상색채가 환경색채로 물성 치환 -고객과 매체의 반응을 크로마키(chromy-key) 기법으로 색채 조합 -iPads(가상의 영역)과 실재 공간의 색조로 현실의 영역 반영		

5. 결론

이상의 분석을 통해 패션스토어에 적용된 표피색채의 표현특성에 대한 분석 결과는 다음과 같이 세 가지로 정의할 수 있다.

첫째, 빛의 조작으로 패션스토어의 색채스케일과 물성의 경계면은 지속적으로 변형되었다. 색상, 음영, 질감, 광택도 등은 기능적인 색채 원리에서 탈피하여, 유연한 표피색채를 추구하였다. 이는 선, 면, 축 등으로 이루어진 형, 형태, 공간 등과 작용하여 연속성을 추가하였다. 이로써 새로운 관점의 표피색채를 시각화하였다.

둘째, 현색계의 단점이었던 관념색은 빛의 투과율을 조절한 표피색채로 현상색을 표현하였다. 이는 동시성, 일시성의 색조로 혼성적인 시공간을 연출하였다. 여러 켜의 잠재색채는 환영의 분위기를 조작하여, 패션스토어의 색채뉘앙스를 무작위로 변질시켰다. 이는 표피색채의 다원화를 가능케 하는 시도가 되었다.

셋째, 디지털색채는 비연속적인 움직임과 비일상적인 자극의 결과로, 무형의 색채의미를 현실화하였다. 이는 디자이너의 눈과 정신적 반응을 기제로 하여 소비자, 디지털매체, 표피색채와 화학적으로 상호작용하여, 기존의 표피색채 범주를 확장시켰다. 이는 다양한 장르를 혼성화 하였다.

<표 8> 패션스토어의 표피색채의 특징

분류	속성
형태의 혼성화	기능적 원리에서 탈피한 연속
시공간의 혼성화	잠재색채를 통한 변질
장르의 혼성화	무형의 색채 범주 확장

이처럼 표피색채의 표현 특성은 향후 패션스토어의 공간디자인에 시대적 현상과 사회문화의 다원적 융합을 도출하는 주요 표현수단으로 응용될 수 있다. 따라서 패션스토어에 적용된 표피색채는 보다 심도 있는 후속 연구가 필요하다.

참고문헌

1. Jean Baudrilard, Simulacra and Simulation, University of Michigan Press, 1995
2. Jean Baudrilard, The Illusion of the End, Stanford University Press; Reprint edition, 1994
3. Michel Foucault, Les Mots et les Choses Une Archaeologie des Sciences Humaines, French & European Pubns, 2000
4. Ronald L. Reed, Color+Design: Transforming Interior Space, New York: Fairchild Books, 2010
5. Skin+Bones: Parallel Practices in Fashion and Architecture, MOCA(Museum of Contemporary Arts), Los Angeles, and Thames & Hudson, 2006
5. http://www.aic-color.org/
6. http://www.aic2011.org/
7. http://isnature.org/Files/Aristotle/Bekker_v6.pdf
8. http://www.msl.org.pl/
9. http://www.the-athenaeum.org/
10. http://www.youtube.com/watch?v=8xrHHn5TR4E

[논문접수 : 2012. 06. 21]
[1차 심사 : 2012. 07. 17]
[2차 심사 : 2012. 07. 22]
[게재확정 : 2012. 08. 10]