카페 환타지 아이스크림 샵 계획안 연구

A Study on the Cafe' Fantasy Ice Cream Shop Planning

장경수* / Chang, Kyung-Soo

Abstract

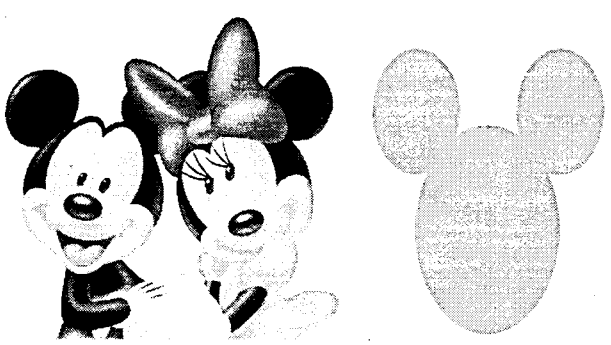
A design of Ice Cream Shop is an intended creation activity to increase the sales and profits by planning the space creativity and effectively. Accordingly, it should give the aesthetic and psychological satisfaction by making the space formative as a visual space expressed by a unique identity with a functional convenience. The design of Ice Cream Shop should reflect the changing demands and patterns of a consumption life as a result. Therefore a design plan is required to predict the living and culture. The design process can be divided into a basic planning, basic design and implementation design in large. The details are as follows. When a designer is assigned to the design from a client, he should start his work from surveying the site and arrangement, After arrangement, he sets up basic guidlines, which are called as a basic planning.

키워드 : Fun, Family, Magic, Fantasy, Play

1. 서론

1.1. 디자인 배경

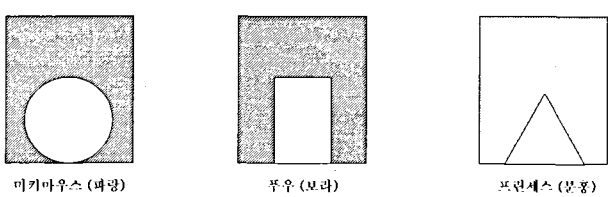
디즈니랜드 캐릭터의 특성상 여러 캐릭터를 한 곳에 모아서 배치할 경우 "혼잡하고 유아적인 표현" 이 될 수 있다. 그러나 20-30대가 주 고객인 만큼 그들의 취향에 맞게 캐릭터나 인테리어 디자인을 '심플하고 상징적으로 표현'하고자 하였다.



[혼잡하고 유아적인 표현] [심플하고 상징적인 표현]

<그림 1> 디자인 컨셉 -1

또한, 기존 프렌차이즈의 통일화된 디자인의 단조로움을 피하고, 가맹점의 다양한 선택의 폭을 주기위해 세 가지 테마와 색채를 적용하였다.



<그림 2> 디자인 컨셉 -2

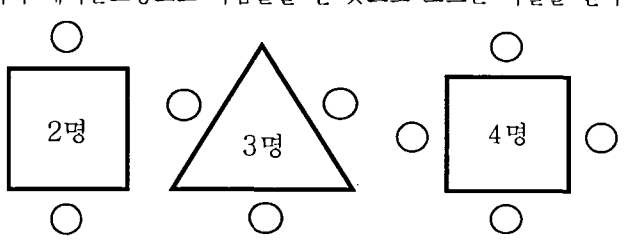
1.2. 디자인 개념

(1) 재미 또는 즐거움(Fun)

재미 또는 즐거움(Fun)의 의미는 포스트모더니즘의 표현을 통해 과장되고 기호, 상징적, 설화적인 수법으로써 고객에게 시각적인 즐거움을 제공할 수 있다.

(2) 가족(Family)

Family(가족)이라는 의미는 동료, 친구 즉, Community(공동체)를 의미한다. 그러므로, Family(가족)는 객장(Sitting Area)을 통해 고객이 모여 쉴 수 있는 공간으로 해석될 수 있다. 한 곳으로 사람들이 모인다는 점에서 Family 라는 의미는 Focus(집중)이라는 단어로 표현된다. 결국, Focus(집중)는 다양한 좌석배치나 테이블모양으로 사람들을 한 곳으로 모으는 역할을 한다.



<그림 3> 좌석 배치 형태

* 정회원, 김포대학 실내디자인과 조교수, 건축학박사

(3) 마법 또는 환상(Magic/Fantasy)

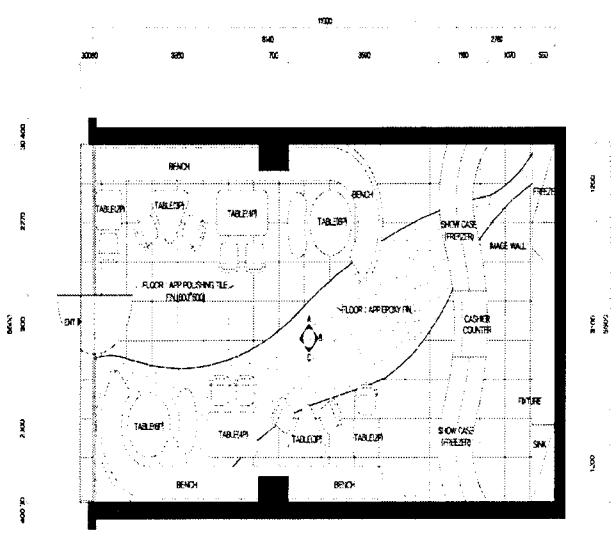
마법/환상(Magic/Fantasy)은 꿈과 희망이라는 의미로 해석될 수 있다. 그 한 예인 신데렐라 동화를 통해 어려움이라는 환경 속에서 신데렐라가 마법을 통해 꿈과 희망을 이루는 걸 볼 수가 있다. 그러한 의미로 Magic/Fantasy는 "꿈과 희망을 주는 도구"로 생각되며 아이스크림 샵을 "꿈과 희망을 주는 가게"로 풀이될 수 있다. Magic/Fantasy를 시각적으로 표현하고자 대표작인 상징물인 마법모자와 마술지팡이, 그리고 대표적인 칼라(파랑)을 통해 나타내었다. 그러한 이미지를 평면과 입면 디자인 기획에 적용하였다.

3개의 컨셉(Fun, Family and Magic / Fantasy)를 통합적으로 만족할 수 있는 단어는play(공연장)이라는 단어로 표현될 수 있다. 그러한 의미로 볼 때, 공연(무대)라는 통합적 컨셉은 평면의 Zoning 설정에 적용할 수 있으며, 그 예로 판매대는 무대로, 객장은 관람석으로 표현될 수 있다.

1.3. 디자인 계획 및 의도

(1) 평면계획

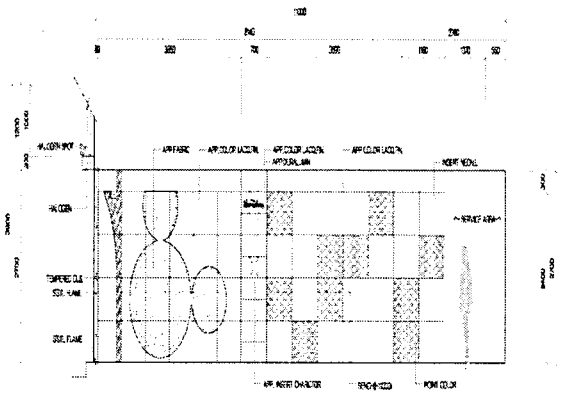
본 디자인 의도(The aim of design)는 공연장(무대와 관람석)표현을 단순히 아이스크림 샵을 판매장과 객장의 의미가 아니라 하나의 공연장의 의미를 부여함으로써 고객에게 시각적인 만족감을 부여하고자 하였고, 무대(판매장)는 판매장의 의미로 해석하여 높이의 차이를 주었으며, 형태를 미키마우스의 귀 모양을 응용하여 상징성을 나타내고자 하였다. 또한, 마법의 지팡이를 상징하는 모양으로 소파에 형상화하였고 지팡이의 머리부분을 곡선으로 디자인함으로써 많은 사람들이 대화할 수 있는 장소를 마련하였다. 기타, 치즈의 모양을 바탕으로 테이블을 삼각, 사각, 원형의 모양으로 형상화하여 다양한 고객의 요구에 대응할 수 있도록 시각적인 즐거움도 반영하도록 계획하였다.



<그림 4> 평면도

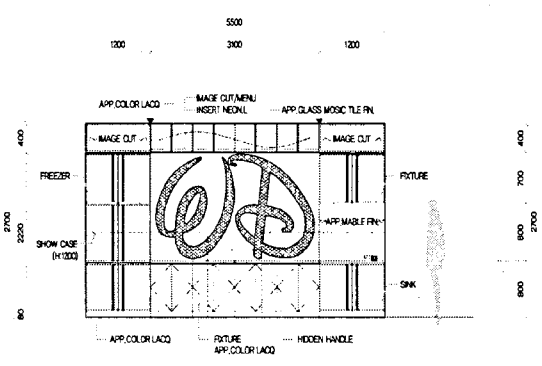
(2) 입면계획

입면계획은 퍼즐형태의 미키마우스 스타일로 놀이기구에서 착안하여 퍼즐을 단순화하고 미키마우스를 상징화함으로써 시각적인 즐거움을 제공하였다. 즉, 재미(Fun), 단순함(Simple), 상징성(Symbol)을 적용하였고, 젠가(Zenga)라는 보드게임(Board Game)에서 착안하여 기둥의 입체감을 주었다.



<그림 5> 입면도-1

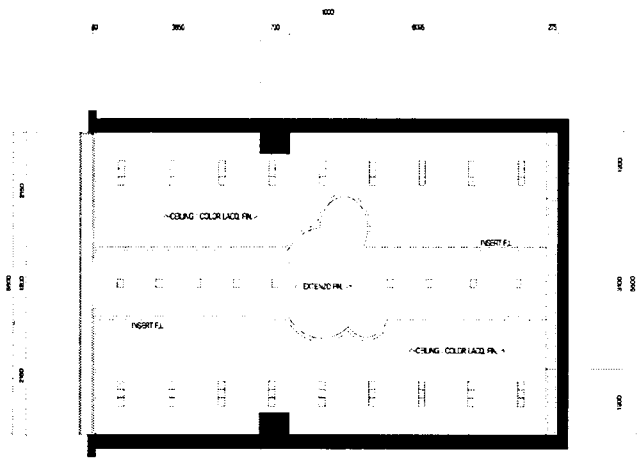
월트디즈니의 상징성이라는 Typography를 판매장에 설치함으로써 Magic/Fantasy(꿈과 희망)의 시작점임을 암시하고, "꿈과 희망을 파는 샵"이라는 이미지와 컨셉을 적용하였다. 또한, 상부에는 상품에 대한 광고효과를 위해 간접등을 설치하였고 좌우측에는 이미지사진을 계획하였다. 기존제품에 대해서는 전체적인 디자인 컨셉과 조화를 위해서 프레임을 쉬트필름으로 처리하여 보다 고급스런 이미지가 나도록 처리하였다.



<그림 6> 입면도-2

(3) 천정계획

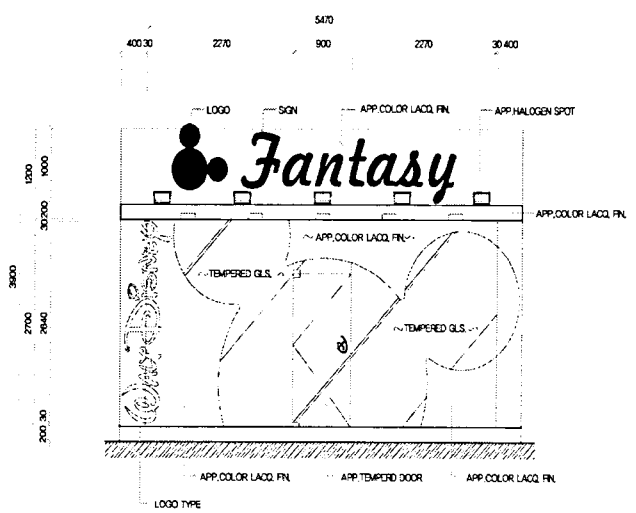
월트디즈니(Walt Disney)의 미키마우스를 단순화, 상징화 하였으며, 간접조명으로 천정을 부드러우면서 캐릭터의 이미지를 간접적으로 표현하고자 하였고, 또한 단조로움을 피하기 위해 이미지를 통해 변화를 시도하였다. 매장의 주천정은 따뜻한 느낌이 표현하고자 삼파장 붉은 계열의 조명을 계획하였다. 중앙의 상징성 강조를 위해 천정의 높이를 3단계로 높이의 차이를 두므로써 보다 공간의 흐름을 자연스럽게 나타내고자 하였다.



<그림 7> 천정도

(4) 외부정면계획

월트 디즈니의 상징성을 주 출입구(Facade)을 미키마우스로 형상화하여 월트디즈니라는 브랜드를 간접적으로 표현하고자 하였다. 또한, 미키마우스의 주요 색상인 파랑을 적용하여 다른 테마(푸우, 프린세스)와 구별하였다. 한편, 깃발은 중국의 홍등과 한국의 청사초롱과 같이 파사드에 깃발을 부착함으로써 손님을 환영하는 간접적인 매개체로 사용하였다. 특히, 아이크림의 부드러운 이미지를 나타내기 위해 보다 곡선과 따뜻한 칼라를 주조색으로 사용하였고, 보조색은 미키의 주조색인 파랑으로 강조를 하였다. 전면을 유리로 처리하여 투명함에서 오는 깨끗함을 부여하였고, 측면을 통한 진입으로 변화를 주었다.



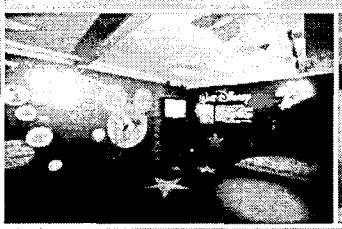
<그림 8> 정면도-1

1.4. 결론

월트디즈니(Walt Disney)의 미키마우스를 이용한 판타지 아이스크림 샵을 계획하는 데 있어 디자인의 개념을 기존의 샵의 개념을 초월한 재미가 있는 환상의 공간을 연출하고자 하였다. 특히, 아이스크림을 먹는 대상이 20대-30대를 겨냥하여 단순한 먹는 개념보다는 즐거움과 이벤트의 공간을 제공하고 바라보는 공에서 이야기가 있는 공간을 연출하고자 계획하였다. 그러기 위해서는 과장된 형태 즉, 기호 상징적, 설화적 수법으로 표현하였다. 또한, 인간의 감성을 통한 디자인 감성디자인(기능적, 문화적 감성)의 한 요소인 감각적 감성(색채와 형태)로써 고객에게 시각적인 즐거움을 제공할 수 있도록 계획하였다.

또한 미키마우스의 즐거움, 재미, 환상, 마법 등을 통해 자연스럽게 바라보며 느낄 수 있도록 하였으며, 도입부분에는 미키의 단순한 형태를 바닥에 적용하였고, 매장내에는 크게 3영역으로 구분하여 오래 머물 수 있는 영역, 대기나 잠시 머물 수 있는 공간, 이벤트 형 공간으로 나누어 그 공간에 따라 차별화된 디자인을 계획하였다. 이벤트형 공간에는 공연(무대)이라는 개념을 도입하였다. 판타지 아이스크림 매장은 판매대를 무대로 객장은 관람석이라는 개념으로 접근하여 계획되어, 보다 고객에게 감동을 줄 수 있는 샵으로 오래오래 머물 수 있고, 다시 찾고 싶은 공간으로 디자인 하였다.

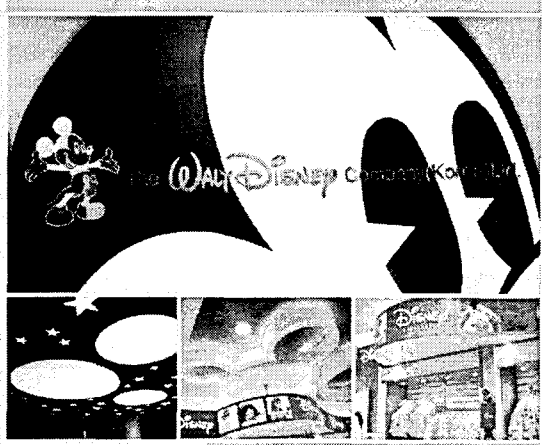
Family (가족)이라는 의미는 Community (공동체)로 해석하여 보았고 넓은 의미로는 친구와 동료를 포함할 수 있는 것으로 보았다.
그러므로 Family(가족)는 친구와 동료를 포함하는 공동체로 해석하고
객장(Sitting Area)을 통하여 한곳에 오디게 함으로 그 의미가 더욱 살아 나는 것으로 보았다. 결국, 다양한 좌석배치나 테이블모양으로 상징화하여 평면에 주로 적용하기로 하였다.



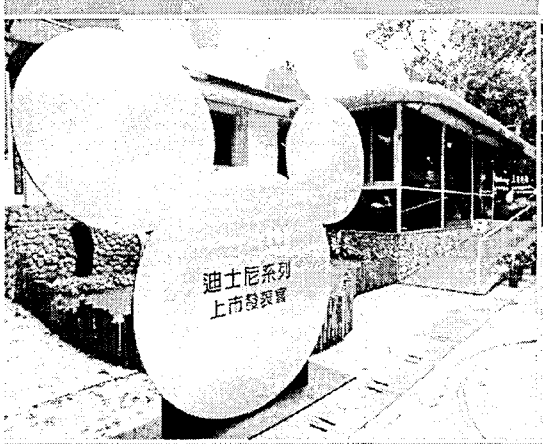
Café Fantasy Ice Cream Planning

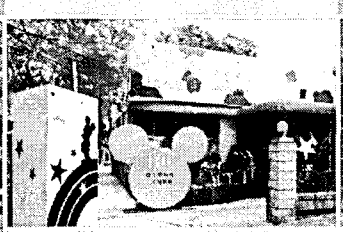
Fun (재미 또는 즐거움)의 의미는 사람을 어떠한 일에 자발적으로 참여하게 하는 동기부여(Motivation)의 중요한 심리적 수단으로 보았다. 또한 Fun을 포스트모더니즘적 요소로 해석하여 사물을 과장하고 기호와 시키고 상징화 시켜서표현하기로 하였다.
이를 감각적 감성(성공디자인이 핵심가치인 감성디자인의 한 요소)으로 시각화하여 시선이 가장 많이 머무는 입면에 주로 적용하기로 하였다.

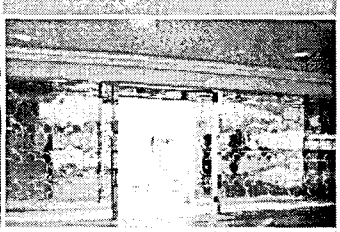
Simple & Symbol은 디즈니랜드 캐릭터의 특성상 여러 캐릭터를 한곳에 모아서 배치 할 경우 "혼잡하고 유아적인 표현"이 될 수 있다. 이는 감성적 디자인과는 상이한 결과이므로 캐릭터나 인테리어디자인을 좀더 "심플하고 상징적으로 표현"하여야 한다. 이는 주 고객층을 20~30대로 가정 할 경우에는 더욱 더 중요하게 관심을 가져야 되는 사항이다.



Kimpo Collage Chang, Kyung Soo







Magic / Fantasy (마법 / 환상)는 꿈과 희망이라는 의미로 해석하여 보았다.
그 한 예인 '신데렐라 동화'에서 주인공은 어려움과 고난 속에서 마법을 통해 꿈과 희망을 이룬다. 그러한 의미로 Magic / Fantasy는 "꿈과 희망을 이루는 그 무엇"으로 해석하고 아이스크림 샵을 "꿈과 희망을 주는 가게"로 풀이하여 보았다.
Magic / Fantasy를 시각적으로 표현하고자 상징물로는 상징성이 강한 마술 지팡이(기타 별, 은하수 등등)를, 색채로는 파랑을 통해 나타내었다. 그러한 이미지를 전체 디자인 기획에 적용하였다.