

카림 라시드의 작품에 나타난 유기적 디자인에 관한 연구

A Study on the Organic Design in Karim Rashid's Works

한혜신* / Han, Hea-Shin

김문덕** / Kim, Moon-Duck

Abstract

Harmony between men and their surroundings has been one of the most profound motives in space and object design for a long time. It is often expressed in design as the concept of 'organic'. Nowadays the term of organic is expanding its meaning in the contemporary sense of organicism.

Nature, human beings, and digital technology are the key issues in future design paradigms. Karim Rashid is one of the most futuristic and vendible designer and his works show these issues. His designs flow organically and he uses materials that allow his forms to flow like the body, echoing life forms. it's very sensual, very tactile.

In his work, a new concept of organic design is expressed in the organic unity of experience. He tries to contribute objects to our physical landscape that inspires, engages, and encourage positive experiences.

Also, Technology is at constant play in his design process. With the latest three dimensional design software it is much easier to design and model sophisticated and complex shape and forms. Digital technology affects not only his design processes but also cultural views. New technologies and social shifts are changing our understanding of interior space.

키워드 : 카림 라시드, 유기적, 친 환경, 친 인간, 디지털

1. 서론

1.1. 연구의 목적 및 의의

우리 인간이 자연에 대한 관심과 함께 그것의 형태 및 원리와 조화시키려고 하는 것은 인간의 문명이 자연을 기반으로 시작하였기에 당연한 것이라 할 수 있다. 이런 의미에서 디자인에 있어 자연의 형태와 원리에 맞추어 조화시키려는 시도로 유기적 디자인을 거론할 수 있다. '유기적(organic)'이라는 의미는 '살아있다'는 생명적 의미와 함께 유기체의 속성인 부분과 전체의 밀접한 관계 개념에서 출발한다고 볼 수 있다. 유기적 디자인은, 그것을 언급하는 디자이너들에 따라 그 의미가 다양하게 표현되고 있으며, 최근 과학의 발달과 함께 그 범위는 더욱 확장되고 있다.

현대에 들어와서 우리는 점점 더 우리를 둘러싸고 있는 공간적 속에서 공간이나 디자인된 제품들로 각 사용자 개인과 감성적

으로 교감할 수 있는 생활을 영위하고자 한다. 즉, 인간이라는 유기체가 생활하고 있는 영역 안에서 생활에 대응할 수 있는 보다 편안하고 친근한 것에 대한 추구는 유기적 디자인에 대한 관심을 증진시키고 있다. 소위 디지털 시대의 공간 및 제품 디자인에 있어 사용자의 행동에 밀접하게 반응할 수 있는 경험적인 디자인이 요구되고 있다. 카림 라시드(Karim Rashid)는 우리의 생활을 둘러싼 제품에서 공간에 이르는 모든 것을 디자인 하면서 디지털 툴을 적극적으로 이용하는 디자이너이며, 그의 유기적 디자인은 이러한 의도를 가지고 있다고 볼 수 있다. 본 논문은 유기적 디자인의 다양한 접근방식에 대한 이론적 개념을 정리하고 카림 라시드의 작품에서 표현되는 유기적 디자인의 특성을 분석하고자 한다. 이 연구를 통하여 근원적이면서 신 문화적인 유기적 디자인의 이론적 체계화와 디지털 시대의 공간과 제품 디자인에 있어서 유기적 디자인의 적용 가능성을 제시하고자 한다.

1.2. 연구의 범위와 방법

기술의 발전과 함께 점점 더 기계화되고 비인간화되는 현대

* 정회원, 건국대학교 건축전문대학원 박사과정

** 회장, 건국대학교 실내디자인학과 교수, 건축학 박사

사회에 대한 반작용으로 유기적 디자인에 대한 관심이 고조되고 있으며, 이에 따라 유기적 디자인에 대한 이론적 개념이 다양하게 나타나고 있다.

본 연구의 주제인 카림 라시드의 유기적 디자인에 대한 이론적 고찰은 그의 디자인적 특성과 관련하여 최근의 화두인 친환경, 친 인간, 디지털 패러다임 관점으로 접근하고자 한다. 우선 문헌 연구를 통하여 유기적 디자인의 개념과 다양한 표현특성을 파악한 후, 자신의 작업을 유기적(organic)이라고 말하는 카림 라시드의 디자인을 산업제품, 가구, 조명, 그리고 공간으로 나누어 분석한다.

선행된 다양한 방식의 유기적 디자인 접근방법에 비추어 그의 작품에서 나타나는 유기적 디자인의 표현특성을 분류한다.

2. 유기적(Organic) 디자인의 이론적 고찰

2.1. 유기적 개념

유기적(organic) 개념은 실내 공간 및 건축에 있어서 계속적으로 인용되고 있으나, 그 다양성으로 인해 궁극적인 정의를 내리기에 어려움이 있다. 유기적(organic)의 사전적 의미 또한 다양하며 국어사전적 의미는 '1. (유기물처럼) 생명이나 생활력이 있는 2. (유기체처럼) 각 부분과 전체가 필연적인 관계를 지니는' 등을 나타내고 있으며 영한 사전적 의미는 '1. 유기체의, 생물의 2. 기관의 3. 유기, 탄소함유의 4. 유기적인, 조직적인 5. 기관적인 6. 본질적인 7. 유기재배의' 등 다양한 의미를 가지고 있다.

이렇듯 유기적이라는 개념은 유기체라고 하는 실존적 사물에서 연유된 것이다. 이것은 광범위한 존재 양식을 가지며 인간 생활에 근원적으로 밀착되어 있고, 동시에 인간 자체도 여기에 포함된다.¹⁾ 유기적 개념은 최근 디지털 기술의 발전과 함께 디자인 형태의 자유로운 표현이 가능해지면서 더욱 활발하게 시도되어지고 있다. 형태적인 측면 뿐 만이 아니라 디자인 프로세스가 프로그램화되어 사용자들과 상호 작용하면서 유기적으로 변화하는 등 공간이나 디자인 제품 자체가 애니메이션(animate)화 되는 양상을 보이고 있다. 이러한 상황에서 유기적 개념의 이론적 고찰을 친 환경, 친 인간, 디지털 패러다임의 세 가지 관점으로 그 의미를 살펴보고자 한다.

2.2. 친환경적 관점

유기체의 특성에서 연유한 여러 가지 복합적인 의미를 가지는 유기적(organic)이라는 용어는 건축분야에서는 선별적으로 제한된 의미로 사용되고 있다.

유기적 건축(Organic Architecture) 개념을 사용한 프랭크 로이드 라이트는 특히 자신의 1950년대 작품을 언급하면서 유기체의 형태, 자연적인 재료의 사용, 랜드스케이프, 자연환경의 유입 및 조화에 대하여 이야기를 하고 있다.



<그림 1> Frank Lloyd Wright, Taliesin, Spring Green, Wis. 1911

친 환경적 관점에서 유기적 건축의 개념은 건축의 목적이나 기능, 형태, 재료와 방법들이 그 상호 작용에서 질서 있는 일종의 '자연적 종합(natural integrity)'을 지향하는 건축이라 할 수 있다. 이러한 유기적 건축은 태동, 형성, 발전의 과정과 유기체의 물리적 모방에서부터 출발하여 성장과정의 모방, 유기적 통합 내지는 생태적 균형의 모방의 과정을 거치면서 그 표현성을 구축하고 있다.²⁾

자연으로부터 모티브를 빌려서 자연의 형태적, 내용적, 관계적 특성을 차용하는 유기적 디자인 특성은 디자인이 단지 사람의 자유 의지에 의한 소산이 아니라 완벽한 창조주에 의한 자연물, 즉 생명체를 모방, 복제하려는 신념을 내포하고 있다. 그 적용 유형에 따라 분류하면 다음과 같다.

1. 유기적 개념의 형식적 차용 : 자연적, 유기적 요소의 모방과 은유를 통한 형태의 재현
2. 유기적 개념의 내용적 차용 : 유기체를 형성하는 법칙성, 원리성의 적용
3. 유기체와 외부와의 관계성의 차용 : 유기체들이 자연적 외부환경에 적응, 조화하는 일반적 특성에서 연유하는 시대환경변화에 따른 유기적 관계성³⁾

이와 같이 자연의 형태 및 원리에 관련한 유기적 디자인 이론은 새로운 자연의식과 과학 패러다임과 함께 새로운 조형언어를 생성한다. 카오스, 프랙탈 이론에 기초한 디자인은 자연과학 패러다임의 전환에 따른 것으로 과거 자연의 형태로부터 모방과 은유를 통한 형태의 재현과는 달리 자기유사성, 비 예측성, 불규칙성, 비 선형성 등의 새로운 조형 패턴의 세계를 열어가고 있다.

2.3. 친인간적 관점

최근 생태 및 생명 과학의 발달로 점점 인체 자체 및 인간

1)김종인, 건축에 있어서 유기성에 대한 고찰과 의미규정, 대한 건축학회 논문집, 11권 1호 통권 75호, 1995년 1월, p.65

2)함정도·노정선 공저, 친환경 건축의 이해, 기문당, 2003, p.60

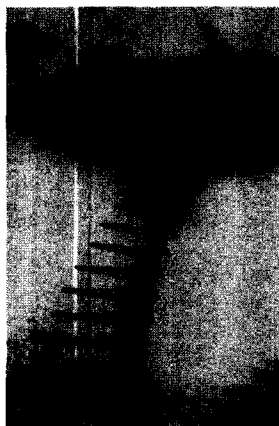
3)김종인, 전계서, p.65

의 특성에 대하여 관심이 집중되고 있다. 디자인에 있어서도 인간 중심의 디자인이 주류를 이루어 발전하고 있으며, 이러한 관심은 형태주의, 경험미학과 더불어 인간 형태 디자인과 감성 디자인 등으로 표현되고 있다.

건축에 있어서 인체 형태적 차용을 의미하는 유기적 건축에 대하여 언급한 표현주의 건축가 휴고 헤링(Hugo Haring)의 경우는 프랭크 로이드 라이트의 유기적 건축(organic architecture)과 그 개념이 약간 다르다. 그가 말하는 유기적 건축은 'Organ-like-building'으로 인류 형상의 건축(anthropomorphic architecture)과 관련이 있다. 그는 건물에 인간의 내부구조(human organ)의 형태적, 의미적 차용을 함으로써 건물에 생체학적인 형태와 함께 살아있는 영감으로서 유기적 특성을 사용하였다.⁴⁾ 커트 시겔(Curt Siegel)이나 프라이 오토(Frei Otto) 같은 건축가들은 유기적인 신진대사를 건축에 응용하였다. 유기체의 내부구조 중의 하나인 뼈 구조(skeleton), 또는 표피 구조 등이 건축에 은유적으로 표현되어 구조와 형태의 기본 모델이 된다.⁵⁾

인간 중심의 디자인이 어떠한 형태를 취할 지라도, 그것은 자연과의 공생과 상생이라는 측면에서 적극적인 통일을 이룰 것이며,⁶⁾ 인간도 자연의 일부이고, 동물이라 볼 수 있으므로 인간을 모티브로 사용하려는 유기적 디자인 또한 친 환경적 관점의 유기적 특성과 불가분의 관계에 있다고 볼 수 있다.

인간이나 동물의 형태 및 원리를 디자인의 모티브로 차용하는 엔트로포몰픽(anthropomorphic), 주몰픽(zoomorphic) 디자인 개념이 여기에 속하며, 친 인간적 관점의 유기적 디자인은 이러한 형태적 모방뿐만 아니라 인간 존중의 특성을 내포하고 있다. 공간 내에서 인간적인 척도나 자연과 자연, 자연과 인간, 인간과 인간의 유기적 조화를 추구하고 있으며, 유기적 디자인을 통하여 인간과의 친근함, 익숙함 등의 경험적, 감성적 커뮤니케이션을 유도하고 있는 것이다.



<그림 2> Frei Otto, Flexible Column, 1963

2.4. 디지털적 관점

최근 컴퓨터를 적극적인 디자인 수단으로 사용하는 Computer based design 건축에서 건축가의 유기적 사고들을 읽어내기는 더욱 쉬워졌다.⁷⁾

4) Gunther Feuerstein, Biomorph Architecture, 2002, p.69
 5) Hans-Peter Schwarz, Vision der Moderne. 1986
 6) 권영길, 유니버설 디자인, 공간디자인의 미래-세기말의 새로운 패러다임, 지역사회 2000, p.64
 7) 신병운, 경계없는 형태와 공간을 향하여, Spacetime, 2002, p.10

공간 디자인에 있어서 디지털 도구와 매체인 Alias, Maya 등 NURBS-based Program인 3차원 디지털 모델링 소프트웨어의 기술은 공간 및 디자인 전반에 걸쳐 중요한 역할을 하고 있다. 알고리즘 형식을 사용하는 NURB spline과 curve들은 데카르트식의 X, Y, Z 좌표시스템을 사용하는 AutoCAD와는 또 달리 물체와 표면에 있어서 하나의 값이 변화하면 그 변환 관계에 적응하여 모든 값이 다시 계산되고 생성된다. 이것은 컴퓨터가 만들어 내는 형상, 즉 자신의 의지와 관계없이 알고리즘에 의한 우연성을 계기로 만들어 지는 위상 변환적 형상으로부터 창조적 영감을 얻게 되는 것으로, 컴퓨터를 이용하여 창의적이고 유기적인 형태 창조의 가능성을 발견하게 한다.⁸⁾



<그림 3> Kolatan / Macdonald studio, Chimerical Housings

또한, 공간 디자인에 있어서 디지털 매체의 발전은 디자인 프로세스나 그 결과물에 있어서 공간 및 제품디자인이 유기체처럼 살아 있도록 애니메이트(animate)화하는 경향을 만들어 내고 있다.

건축물이 시간적 경과와 필요에 따라 성장, 발전할 수 있도록 건축 공간의 변화가 가능한 융통성 있는 공간(flexible space)은 오래 전부터 수많은 건축가가 시도해 왔지만, 최근 디지털 기술의 발달로 더욱 다양화, 구체화되고 있다. 이것 또한 유기체의 특성 중 하나인 성장 변화와 동적인 원리를 이용한 유기적 건축의 범주에 포함할 수 있다.

디지털 공간이 근대적 공간과 다른 점은 기존의 일방적인 정보 흐름과는 달리 인터넷을 통한 쌍방향 상호작용이 가능하다는 것이며, 이것은 병렬적인 그물형 네트워크를 형성시킨다. 즉, 디지털 패러다임에서 현상이란 서로 얽히고 설킨 관계의 그물 속에서 일어나며 모든 개념과 이론, 그리고 발견은 결국 제한된 범위나 환경 속에서 통용되는 근사치에 불과하게 되는 것이다.⁹⁾ 이것은 모든 현상들이 융합(merge)되고 유기적으로 연결되는 사회적 관점을 형성하게 된다.

3. 카림 라시드(Karim Rashid)의 작품분석

8) Ellen Lupton, Skin, Laurence King Publishing Ltd., 2002, p.58
 9) 여승호, 디지털 시대의 공간디자인 프로세스에 관한 연구, 건국대 건축대학원 석론, 2003, p.6

3.1. 카림 라시드의 디자인 배경

영국인 어머니와 이집트인 아버지 사이에서 태어난 카림 라시드는 1960년 카이로에서 태어났다. 캐나다 오타와의 카레톤 대학(Carleton University in Ottawa)에서 제품 디자인을 전공하였으며, 졸업 후 이탈리아 나폴리에서 에토레 소사스(Ettore Sottsass), 루돌포 보네토(Rudolfo Boneto) 등의 스튜디오에서 작업을 하였다. 그리고 캐나다로 돌아와 7년간 디자이너인 칸(KAN)과 함께 일하였고, 1993년 미국 뉴욕에서 자신의 스튜디오를 열고 독립적으로 활동하기 시작하였다. 이와 같은 경력을 통해 그는 캐나다의 실용적 디자인, 이태리의 컬러와 유머, 미국의 상업적인 마인드 등 다양한 감성과 경험을 소유하게 되었다.¹⁰⁾

신선한 아이디어로 클라이언트를 만족시키는 그가 디자인을 맡은 회사로는 움부라(Umbra), 이데(Idee), 마지스(Magis), 자노타(Zanotta), 에스테 로더(Estee Lauder), 이세이 미야케(Issey Miyake), 조르지오 알마니(Giorgio Armani) 등 다수이며, 현재 영구 전시되고 있는 작품만도 42개가 넘는다. 필라델피아 박물관(1999)과 로스 엔젤레스의 GFA를 비롯한 세계 여러 곳의 유명 전시관에 그의 작품이 전시되어 있으며, 미국 오히오주 콜롬버스의 웨스너 센터(1999), 뉴욕 몬트리올 갤러리의 장식 미술관, MOMA, 캐나다 밴쿠버 에밀리카 미술관, 일본의 도쿄 개스, 그리고 네덜란드의 후로닝겐 미술관 등에서 그의 작품을 만날 수 있다.

F(fast-빠른 변화), M(moving-움직임), C(consumer-소비자를 위한), G(good-좋은 질의 상품)라는 캐치프레이즈를 주장하는 그는 수많은 산업용품들을 제작하였으며 2002년 I.D 매거진 에닐얼 리포트(I.D. Magazine's Annual Review)에서는 3개 부문을 수상하는 등 여러 번의 수상 경력이 있다.¹¹⁾ 많은 수상 경력과 책의 출판으로 국제적으로 널리 알려진 그는 필라델피아 예술대학에서 6년간 인더스트리얼 디자인 교육을 담당하였으며 Pratt, RISD 등 몇몇 학교에서도 강의를 한 경험이 있다.

3.2. 카림 라시드의 디자인 특징

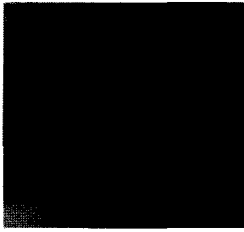
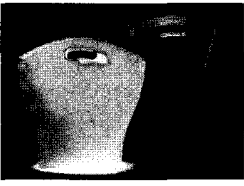
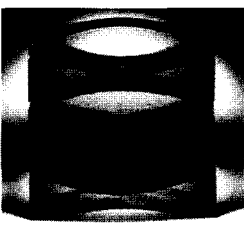
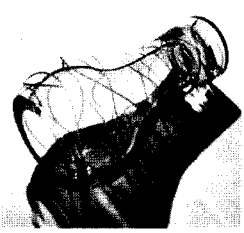
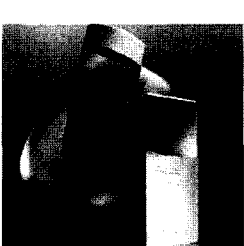
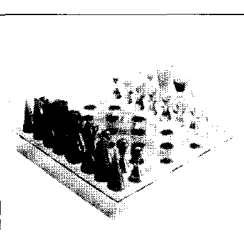
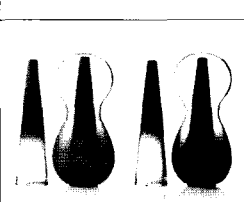
(1) 산업제품

우리의 생활을 재형성하는데 희망을 주는 산업 프로세스나 새로운 재료, 전 세계적인 시장 등은 카림 라시드의 커다란 관심사이다. 대량생산 및 소비가 가능한 저렴한 비용과 재활용 가능한 캐주얼한 디자인을 특징으로 하고 있다. 그는 컴퓨터 수직연산에 기반한 맞춤형 자동화 방식을 이용하여 대중화 시대에 대응, 각 소비자의 취향에 맞춘 개인화된 제품의 생산을 목표로 하고 있다.

10)design NET 66, March 2003, p.46

11)Multinational Designers in New York, Sungkok Art Museum


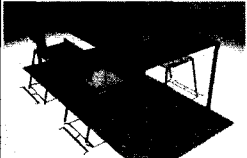

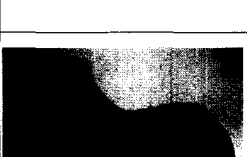


<표 1> 산업제품 디자인 특징 사례

작품	이미지	특징
Garbo, 1996		Garbage can의 의인적 표현인 Garbo는 저렴한 가격의 산뜻한 디자인으로 쓰레기통의 용도뿐만이 아니라, 우산, 꽃이, 꽃병 등으로 이용되기도 한다. 내부 밑면은 기능적으로 곡면처리 되어있다.
Bust, Torso Bag, 1997		이세이 미야케의 쇼핑백으로 평평한 반 투명의 폴리프로필렌(polypropylene)을 종이처럼 접어서 입체적으로 만들 수 있는 제품이다. 제품명에서 보여 지는 것처럼 인체의 형상을 닮은 곡선으로 디자인 되어있다.
Bow and Tummy Holiday Bag, 1997		얇고 투명한 플라스틱 재질의 유연성을 효과적으로 사용한 제품으로 관습적인 직각의 박스를 부드러운 커브로 대신하고 있다. 각각의 백은 함께 포개어져 놓여질 수 있으며, 한 가지 패턴을 이용하여 접기에 따라 두 가지 형태를 만들어낼 수 있다.
Morph Vase, 1998		대량생산의 제조과정 시스템을 이해하고 개발해 나가는 카림 라시드는 컴퓨터 커빙시스템을 이용하여, 대량 생산되면서도 랜덤한 소프트웨어 프로그램에 의해 각 상품 간 다양화, 차별화 될 수 있는 디자인을 하였다.
Issey Miyake, Pour Hommes, 1999		향수케이스가 유리로 되어 있지만 그것을 포장하는 것은 변형이 자유롭고 물체를 보호할 수 있어야 한다. 소재를 폴리머 혹은 플라스틱을 사용하여 잘 깨지지 않도록 하고 부드러운 촉감을 통해 순간적으로 안전함을 느낄 수 있도록 하였다. 또한, 향수가 코스메틱의 필수 아이템인 만큼 이동성도 생각하여야 한다는 관점으로 디자인 되었다.
Bozaat, 2001		클래식한 체스 놀이에 현대식 디자인을 가미하여 만든 형광색상의 체스는 유리나 크리스탈과 같은 느낌을 주지만, 인체의 피부처럼 말랑 말랑하고 부드러운 플라스틱 고무 재질로 만들어져 있다. 실크스크린 처리된 투명 아크릴 체스보드 위에서 빛의 반사 각도에 따라 여러 가지 색으로 변화하여 보는 즐거움을 더해 준다.
Summer Fragrance, 2001		이세이 미야케를 위한 향수병으로 내부 용기는 매끄러운 원뿔 형태이며 바깥 쪽은 흐르는 듯이 인체를 형상한 듯한 유기적 형태를 띤다. 플라스틱 병의 희미하고 점층적인 색상은 제품이 부유해있는 것처럼 보이게 한다.

(2) 가구

그는 가구를 인간의 물리적, 심리적, 사회적 행위에 영향을 주고 상호작용 하여 감정적 반응(emotional reaction)을 유도할 수 있도록 디자인한다. 매일 매일 영감을 받고 고무되어지며 생활을 형성하는 모든 것에서 경험을 주고받을 수 있는 사용자 중심의 디자인을 계획하고 있다.

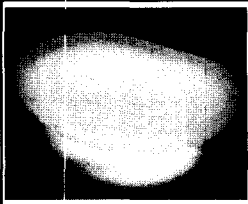
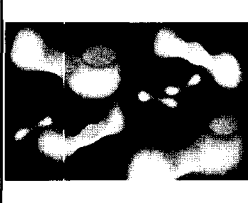
<표 2> 가구 디자인 특징 사례

작품	이미지	특징
Ovolite, 1999		가구라는 것은 생활에 있어서 경험의 기쁨이 되어야 한다. 사용자의 행태나 취향과 용도에 따라 손쉽게 변형할 수 있다.
Chromazone, 1999		경험적 디자인을 중시하는 카림 라시드가 테이블 상판으로 사용한 열감지 폴리머는 열에 반응하며 색상이 변화한다. 테이블위에서 일어나는 우리의 일상생활과 상호 작용하는 표면의 시각적 변화를 보여주고 있다.
Morphscape, 1999		디지털 소프트웨어를 사용하여 만들어진 패턴은 단순하고 반복적인 라인으로 평면적인 볼륨을 표현한다. 텍스처 스타일을 비롯하여 의상과 카펫, 인테리어 공간과 테이블 그리고 뉴욕의 맨홀 우경에까지 적용되는데, 디지털 인터넷시대의 전 세계적 연결에 대한 은유적 형태로 교차된 선들은 변형되어 구형을 띠고 있으며 그리드는 데이터와 에너지를 의미하고 있다.
Q Chaise, 2000		부드럽고 유연한 커브를 사용한 인체공학적 디자인으로 접혀지고, 분리되거나 포개어짐으로 형태상, 기능상 변형이 가능하다.
Blob Chair, 2002		모든 것이 살아있는 것 같이 보이는 곡선으로 구성된 인체공학적이고 유기적인 형상의 랜드스케이프를 만들어 우리 주변의 사물들이 친구나 가족처럼 친근하게 느껴지도록 한다.
Superblob, 2002		신축성 있는 소재를 사용하였고 속안은 폴리스티렌 알갱이들로 채워져 있다. 단단한 구조를 사용하지 않고 각진 곳이 없는 이 가구는 인체와 공생하기 쉬운 형태로 만들어져 있으며, 바닥의 확장이기도하다. 비형식적 주거문화의 증가와 연속적 세상을 의미한다.

(3) 조명

조명디자인에 있어 인간의 삶과 연동될 수 있는 살아있는 듯하고, 부드럽고, 감각적인 디자인으로 단순화시키고 소프트화시킨다.

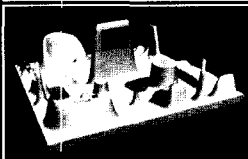



<표 3> 조명 디자인 특징 사례

작품	이미지	특징
Globject, 1999		빛을 발하고 있는 조명 오브젝트는 살아있는 듯한 호기심을 불러일으키고, 반투명하고 소프트한 'blob' 오브젝트는 마치 진화를 기다리는 유기체처럼 테이블 위나 바닥에 놓여질 수 있다. 조명 또는 복게이스로 쓰여 질 수 있으며, 젊음, 건강, 행복을 대표하는 'glow'와 'blob'의 합성어이다.
Foscapini, 2002		라시드가 표현하는 오가닉 디자인은 소프트하고 재미있게 일상의 라이프 스타일에 접근한다. 동양적 의미의 물이 흐른다는 표현은 정적이며 마음을 정화시키는 것이지만, 라시드는 물방울이 튀거나 순간적으로 만들어 내는 현상으로 디자인한다. 이처럼 물의 움직임을 능동적으로 이해하고 유머러스한 부분을 강조함으로써 소프트하게 접근하는 것이 그의 오가닉 디자인이다.

(4) 공간

공간 디자인은 건축적, 기술적, 가구적 요소를 모두 만족시키는 스마트하며 단순한, 각이 지지 않은 구조로서 디지털 시대의 경계없는 세계를 은유적으로 표현을 한 유동적이고 연속적인 공간을 디자인 하고 있다.

<표 4> 공간 디자인 특징 사례

작품	이미지	특징
Softscape, 1998		단일한 모듈의 반복적 구성이 아닌, 개인적 구성에 따라 무한히 재배치 가능한 시스템의 제안으로, 작고 추상적인 "biopscape"이다. 보다 즐겁고 편리한 생활을 위한 테크놀로지적 요소가 모두 내장 되어 있다.
Totem 전시장, 2001		감각적 미니멀리즘을 지칭하는 카림 라시드의 다음 단계이기도 한 오르가노믹스(Organomics)는 보다 빠르고, 보다 부드러움을 지향하는 세계적 트렌드라고 할 수 있다. 유기적 형태(Organic form)와 인간공학(Ergonomics)적 개념의 경계를 흐리는 소프트하고 매끄러운 공간적 형태로 나타난다.
Morimoto 레스토랑, 2001		유기적 형태의 벽면 조형물 후면에 LED조명을 설치하여 시간이 흐름에 따라 색채가 변화도록 디자인되었다. 대나무 소재의 바닥과 천장, 플라스틱 벽면처리로 따스함을 표현하고자 하였다.
Pleasure Space, 2001		유기적 형태의 플라스틱 모듈의 반복에 의해 공간이 무한히 확장 될 수 있으며 다양한 배열에 의한 조합이 가능하다. 자연적 랜드스케이프가 인위적 랜드스케이프로 확장되는 개념을 지니고 있다.
Powder Night Club, 2002		모난 곳 없이 둥근 형태의 무정형 절개면 들은 문이나 창문의 정의 없이 공간을 자연스럽게 오픈시키며 무한한 연속(continuum)을 의미한다. 다양한 색상의 조명 효과에 역점을 두어 유동적, 감각적이면서 친근한 공간을 만들어낸다.

4. 카림 라시드의 작품에 나타나는 유기적 디자인 특징 분석

2장의 친 자연, 친 인간, 디지털적인 관점에서의 유기적 디자인 개념을 바탕으로 3 장에서 분석한 카림 라시드의 작품들을 통하여 보여 지는 유기적 디자인 특징을 다음과 같이 6가지로 구분하였다. 친 자연적 관점에서는 전체론적 디자인(holistic design)과 인위적 랜드스케이프(artificial landscape) 디자인 특성, 친 인간적 관점에서 소프트화(soft)와 경험적 디자인 특성, 디지털적인 관점에서 블롭(blob)과 위상 변환적 특성으로 세분하였다. 그러나 이러한 분류 또한 유기적 개념의 특성상 각기 별개의 것이 아닌 서로 연관되어 표현된다고 볼 수 있다.

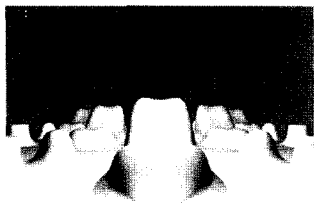
4.1. 전체론적 디자인(Holistic design)

카림 라시드는 우리가 아름다움, 편안함, 사치스러움, 행위, 그리고 실용성을 경험함으로써 우리의 삶을 향상시키는 제품을 개발하고자 한다. 여기서 그는 내용(content)이 사물의 아름다움에서 가장 중요한 역할을 한다고 생각한다. 회화, 디자인 제품, 예술, 건축 모두 내용(content)을 통해 그들의 미학을 명백히 한다. 시각적인 표현과 개념적인 것은 한가지로 귀결되는 것이다. 그는 이것을 전체론적 디자인(Holistic Design)이라고 부른다.

이는 유기적(organic) 개념이 전체와 부분의 관계에 있어서 '전체가 부분들의 단순한 합 이상'이라는 의미로 전개되어 전체론적 또는 유기적 전체성(Organic Whole)으로 나타나게 되는 것과 유사한 내용이다. 자연 유기물의 형성에서와 같이 공간 및 제품 디자인의 구성 요소들은 독자적인 기능과 형태를 가지면서도 전체와 떼어 수 없는 총체적 상호관계를 이룬다.

4.2. 인위적 랜드스케이프(Artificial landscape)

카림 라시드가 디자인한 Pleasurescape, Softscape 등은 경계(bounaries)가 없는 세계를 의미하는 연속된 무정형의 플라스틱 스케이프이다. 플라스틱 소재의 유기적 디자인 모듈의 반복을 통하여 공간은 자체적으로 확장되어 진다. 이것은 연속적인 세계, 명확하지 않은 랜드스케이프, 재형성이 가능하고, 무한으로 확장되는 구불구불한 곡선적인 표면(surface)에 대한 은유이다. 모듈들은 다양한 배열에 의한 조합이 가능하다. 결과적으로 자연적인 랜드스케이프가 인위적 랜드스케이프로 확장된 개념으로 무게가 가벼운 플라스틱 몰딩들은 땅에서부터



<그림 4> Pleasuration, SF MOMA, 2001

성장하는 'built - in'라운지를 만들어 내기 위해 재조정 되어질 수 있다.

우리의 모든 물리적 환경들은 융합(merge)되며 상호 연결된다. 가구와 공간, 오브젝트와 환경, 도시와 타운, 물과 땅, 고속도로와 고속도로, 존재와 존재가 융합된다.¹²⁾

4.3. 소프트화(Soft)

카림 라시드는 현재의 문화를 반영하기 위해서 오브젝트들을 의도적으로 소프트(soft)화하여 디자인한다. 그가 말하는 소프트(soft)에 대한 개념은 인간적이고, 친근하며, 접근하기 쉬운, 편안한 것 등을 의미한다. 이것은 우리 인체의 확장된 개념, 즉, 부드러운 감촉과 유동적이고, 즐겁고, 흥미로운 느낌을 유발한다. 소프트(soft)란 우리의 영원히 변화하는, 광대한 유기적 시스템에 대한 메타포이다.¹³⁾ 그의 대표적 컨셉인 감각적 미니멀리즘(sensual minimalism)에 대해서 그는 “그것은 장식적인 면에 대한 생각이라기보다 무엇이 필요한 것인가에 대한 문제이다. 이것은 다소 지엽적이기도 하고, 인간적이기도 하며, 유기적이다.” 라고 이야기 하고 있다. 카림 라시드는 자신의 작업을 “유기적인 것과 순수 기하학적인 것의 결합. 테크놀로지 와 재료들의 결합이다”라고 설명한다.

4.4. 경험적 디자인

카림 라시드는 오늘날 디자인 제품이 감성적으로 그리고 정신적으로 경험(experience)의 제안자 역할을 하는 것을 중요시한다. 그는 디자인 제품이 우리가 사는 방식, 상호 교류하는 방식, 우리 상황의 연산적 법칙을 지시하고 우리의 행위를 조절하는 역할을 한다고 말한다. 카림 라시드의 2000년 인터뷰 내용을 보면 최근 소비문화를 예를 들어 '지난해 미국에서 크리스마스 시즌에 가장 소비가 많이 되었던 아이템을 순서대로 보면, 비디오 게임기, 음악, 영화이다. 그것들은 모두 비물질적인 것이다. 과거 나무로 만든 장난감이나 인형놀이 등이 인기가 있었던 것에 비하여, 이제 우리는 우리에게 경험을 줄 수 있는 것들을 소비하고자 하는 것이다.'¹⁴⁾ 라는 내용이 있다. 어떻게 디자인 제품을 영화나 음악이 주는 경험의 레벨로 끌어올릴 수 있을 것인가 하는 문제에 대하여 그는 여러 가지 다양한 형태와 유기체처럼 변화 가능한 디자인을 제안한다.



<그림 5> Ovolute, 1999

점점 기계화 되고, 비인간화 되는 현대사회에서 스스로

12)Karim Rashid, I want to change the world, Universe, 2001, p.85
13)John K.Waters, Biobitecture, Rockport, 2003, p.121
14)Karim Rashid, 전제서, p.194

조작해 봄으로써 경험하고 기억에 남길 수 있는, 또는 이미 인간
간의 기억에 존재하는 가장 친근한 형태로써 인간의 생활에 유
기적으로 결합 될 수 있는 디자인이 요구되어 지는 것이다. 카
림 라시드는 디자인이란 물리적, 심리적, 그리고 사회적 행위에
영향을 주고, 인간 경험의 상황을 창조해 냄으로써 우리의 일
상생활에 필연적으로 수반되어 발생하는 생활의 모든 경험의
총체(Design is the whole experience of living)라고 말한다.

4.5. 블롭(Blob)

유기적 기하학의 기본 개념인 블롭(blob)에 관한 정의도 오
늘날의 유기적 건축을 규명하는 수단이 된다.

블롭은 메타볼(meta-ball)기
능을 이용하여 블롭 간의 상
호작용에 의하여 만들어지는
새로운 형태를 보여주는데, 이
는 유클리드적 기하학의 이상
적인 형태인 구형으로 축소될
수 없는 보다 복잡한 형태
를 지니고 있다.¹⁵⁾ 두개나 또

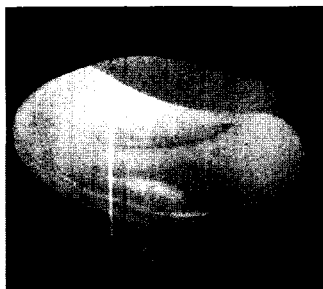


<그림 6> Metaballs

는 그 이상의 메타볼 오브젝트들은 또 다른 하나의 메타볼 오
브젝트와 연관성을 맺는다. 그들 각 중심의 상호작용, 내부적
결합과 융합 영역에 의해서 규정된 하나의 인접표면으로 형태
는 서로 융합된다.

생물학적 발생과 진화의 이미지를 보이는 블롭의 구성은 복
잡성과 유기성의 개념과 연결이 된다고 할 수 있다. 최근 컴퓨
터가 공간 및 제품의 디자인에 필수적인 역할을 하며, 수작업
또는 AutoCAD 프로그램을 이용해서는 실현하기 힘들었던 유
동적인 형태들을 만들어 내기가 더욱 쉽게 되었다.

카림 라시드의 작품명이기
도 하며, 그가 만든 신조 합성
어인 Blobject, Globject 등은
그가 가장 좋아 하는 단어들
이다. 이 제품들은 반투명
(translucency)하고 흐르는 듯
한 선, 복잡한 커브형태의 교
묘한 상호작용을 강조하는 스
타일을 나타내고 있으며, 그의
감각적 디자인은 유기체의 윤곽을 반영한다.¹⁶⁾



<그림 7> Blobject, 1999

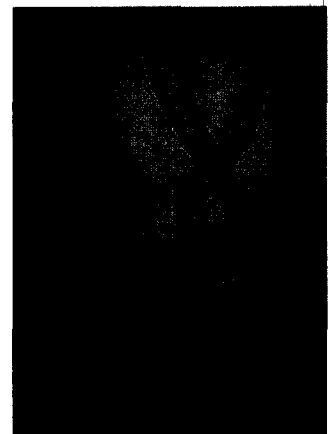
4.6. 위상변환

위상기하학이란 그리스어 ‘토포스(topos, 위치)’와 ‘로고스

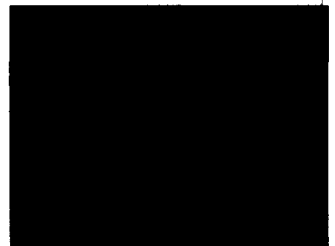
15)신병윤, 경계없는 형태와 공간을 향하여, Spacetime, 2002, p.35
16)Donald Albrecht, Ellen Lupton, Steven Skov Holt, Designing Culture
Now, Princeton Architectural Press, 2000, p.58

(logos, 학문)’를 결합시켜 만든 것으로써 점, 선, 면 등의 갯수
라든가 이것들 사이의 연결 상태 등에 대해 주로 연구하는, 말
그대로 ‘위(=위치, Lage)’ ‘상(=형상, Gestalt)’에 관한 연구를 수
행하는 수학이다. 카타스트로피 이론(급변론)과 이의 배경인 위
상기하학의 대표적 이론가 르네 톰은 생물학적인 고찰을 통해
형태의 변이를 연구한다. 생명체의 발생학을 통해 형태변이를
추적하는 급변론은 미래건축에 있어서 유기적 특성을 시사하고
있다.¹⁷⁾

위상 공간(topological space)
의 대표적인 예인 클라인 보틀
(klein bottle)의 형태가 카림 라
시드의 디지털 작업에서 보여
지고 있으며, 다양한 위상 변환
적 디자인을 통해 이질적인 시
스템 내에 존재하는 차이들을
연속적으로 부드럽게 통합하는
변형을 시도하고 있다. 구조와
표면은 융합되고 있으며, 컴퓨
터를 이용한 디자인과 도구 및
제조기술의 진보로 인하여 건
축, 공간 및 제품 디자인에 있
어서 경직된 구조체가 아닌 유
동적인 표면을 지닌 유기적 형
태를 디자인 작업에 적극적으로
활용하고 있는 카림 라시드의
형태는 유동성을 따른다
(Form follows fluid).



<그림 8> Klein Bottle



<그림 9> Mutablobs, 2002

5. 결론

유기적 디자인은 유기적(organic)이라는 의미의 다양한 해석
에서 보여 지는 것과 같이 디자인에 있어서도 매우 다양한 방
법으로 표현되어 지고 있다. 따라서 한마디로 정의하여 설명하
는 데에는 어려움이 있다.

현대와 미래의 주도적 디자이너 카림 라시드의 유기적 디자
인 특징을 분석 해본 결과, 지금까지 유기적 건축에서 주로 보
여 지던 자연의 형태적 질서와 관련된 유기적 요소의 모방과
은유, 자연의 내재적 질서의 법칙과 원리에 기초한 유기적 조
형의 개념이 디지털 기술의 발달과 더불어 보다 포괄적이고 광
범위하게 나타나는 것을 볼 수 있었다.

사회적, 문화적인 상황들이 서로 융합되고 연결되는 다양한
현상적 디자인과 상황에 따라 변화 가능하고 인간과 유기적으

17)함인선, Tectonic Studio, 발언, 2003, p.58

로 밀착되어 공간 및 제품이 마치 유기체처럼 살아있는 듯한 느낌을 주는 디자인 경향은 유기적 개념이 형태에만 관련되는 것이 아니라 보다 확장된 의미로 나타나고 있다.

최근 디자인의 화두이자 유기적 디자인과도 밀접한 관련이 있는 친 환경, 친 인간, 디지털적 관점의 유기적 개념을 고찰하여 카림 라시드의 작품에서 보여 지는 유기적 디자인 특징을 연관시켜 살펴본 결과는 다음과 같다.

<표 5> 카림 라시드 작품의 유기적 디자인 특징

유기적 디자인 개념	카림 라시드의 유기적 디자인 특징
친 환경적 관점	전체론적 디자인(Holistic Design) 인위적 랜드스케이프(Artificial Landscape)
친 인간적 관점	소프트화(Soft) 경험적 디자인(Experience)
디지털적 관점	블롭(Blob) 위상변환(Topological Transformation)

카림 라시드의 유기적 디자인 특징은 전체적으로 디지털 미학에서 파생된 보다 부드럽고 미니멀하면서 유기적인 감각주의나 자연과 인공적인 것의 결합으로 나타나고 있다.

빠른 변화를 추구하고 시시각각 변하는 글로벌 시대를 이끌어 나가고 있는 힘이 매우 간단하고 캐주얼하고 스마트 해지는 것은 당연한 일이다. 카림 라시드는 유기적(Organic)과 인간공학(Ergonomics)이라는 단어를 조합하여 임의로 만든 오르가노믹스(Organomics)의 소프트하고 매끄러운 형태가 앞으로 우리가 일상적으로 부딪히는 공간이나 물체들을 결정할 지도 모른다고 말한다. 치수만 있으면 주위의 모든 랜드스케이프를 자신의 신체에 맞게 만들어 낼 수 있으며 편안함을 주고, 흥미를 끌며, 물리적 경험을 가능하게 하는 소프트화한 디자인은 디지털 시대에 추구하는 새로운 형태에 대한 시도와 함께 카림 라시드의 유기적 디자인의 특징으로 볼 수 있다

과학과 산업기술의 발달은 디자인 재료와 생산 프로세스에 있어서도 상당한 변화를 가져왔다. 대량생산 제품을 디자인하는 카림 라시드는 디자인을 하는데 있어서 생산 프로세스를 이해하고 디지털 소프트웨어 프로그램에 의한 테크놀로지적 요소를 이용하여 개개인의 감성을 고려하는 차별적인 디자인을 추구하고 있다. 컴퓨터 수직 연산에 기반한 디지털 크래프트(digital craft) 방식으로 기계에 의한 랜덤하고 연속적이지 않은 형태를 생산해 냄으로써 점점 긴밀해지는 글로벌시대의 동일화 속에서 인간 개개인의 개인화, 다양화를 추구하고자 하는 것이다.

한편, 카림 라시드의 작품에서 이전과 뚜렷이 구분되는 유기적 디자인 특성은 대부분 유기적 디자인이 재료의 선택에 있어서 주변의 자연과 조화되고 순응하게 하는 풍토적인 재료, 즉, 석재, 목재, 흙 등을 사용함으로써 자연과 인간의 조화를 의도하였던 것에 반하여 그의 너네임이라고 할 수 있는 플라스틱 재

료 및 하이테크 재료의 다양한 실험적 사용이라 할 수 있다. 그는 유기적 디자인을 나타내는 재료의 사용에 있어서도 흐르는 듯한 유기적 형태를 가장 잘 표현할 수 있는 성형성이 좋은 플라스틱 재료를 사용하고 있다. 이것은 때로는 인위적인 스킨(synthetic skin)의 개념으로 유기체적인 특성을 포함하며, 그의 디자인에 있어 재료는 형태와 함께 녹아있음을 발견하게 된다.

참고문헌

1. Karim Rashid I want to change the world, Universe, 2001.
2. Ellen Lupton, Skin, Laurence King Publishing Ltd., 2002.
3. John K.Waters, Blobitecture, Rockport, 2003.
4. Hans-Peter Schwarz, Vision der Moderne.1986.
5. Donald Albrecht, Ellen Lupton, Steven Skov Holt, Designing Culture Now, Princeton Architectural Press, 2000.
6. Multinational Designers in New York, Sungkok Art Museum
7. 신병윤, 경계없는 형태와 공간을 향하여, Spacetime, 2002.
8. 함정도·노정선, 친환경 건축의 이해, 기문당, 2003.
9. 함인선, Tectonic Studio, 발언, 2003.
10. 김종인, 건축에 있어서 유기성에 대한 고찰과 의미규정, 대한 건축학회 논문집, 11권 1호 通卷 75호, 1995년 1월.
11. 여승호, 디지털 시대의 공간디자인 프로세스에 관한 연구, 건대 건축대학원 석론, 2003.
12. 권영길, 유니버설 디자인, 공간디자인의 미래-세기말의 새로운 패러다임, 지역사회 2000.
13. 권영길, 전통한국건축과 서구건축의 유기성에 관한 비교연구, 한국실내디자인학회 학회지 14호, 1998, 03.
14. design NET 66, 2003, 03.
15. Frame 26호, 2002, 5-6.
16. <http://www.karimrashid.com>
17. <http://www.karimrashid.com>

<접수 : 2004. 2. 28>