

카림 라시드의 작품에 나타난 블렌딩 색채에 관한 연구

A Study on the Blending Color in Karim Rashid's Works

Author 김선영 Kim, Sun-Young / 정희원, 서울과학기술대학교 건축학과 겸임교수, 건축학박사

Abstract In order to pursue the traces of truth, boundaries set by man for convenience were crossed or integrated leading to the discovery of new paradigms. Such phenomena including collaboration, convergence, crossover and etc. are expressed in various forms across the society and culture. In particular, development of digital technology is moving away from its previous color based on scientific, statistical and quantitative perspective by using diverse variables. Also, as the borderlines of genres become increasingly more ambiguous, various concepts of color blending developed rapidly. Thus These chaosmos-like color blending have created new contents. This research aims to understand the principle of color blending in Karim Rashid's work, which advocates the world of design in diverse fields from industrial products to architecture. The principle of color blending such as information change, source color and destination color, interaction, and etc. makes it possible to extract the expressed element and method of color blending. Meanwhile, the features of color blending such as integrated space and time, vague form, and narrative genre can be inferred from case analysis.

Keywords 카림 라시드, 블렌딩 색채, 점성 색, 블러 색
Karim Rashid, Blending Color, Viscosity Color, Blur Color

1. 서론

1.1. 연구의 배경과 목적

진리의 궤적을 추적하기 위하여 인간의 편의대로 구분 하던 경계는, 그 울타리를 관통하거나 넘나들으로써, 새로운 패러다임을 찾고 있다. 이러한 현상은 컬래보레이션(collaboration), 컨버전스(convergence), 크로스 오버(cross over) 등 사회문화 전반에 걸쳐 다양한 양상으로 표출된다. 또한 디지털 기술로 업그레이드된 콘텐츠의 활용은 장르간의 혼성도 초래한다. 특히 인간 사유와 사건이 담겨있는 시공간의 조형성은 더욱 민감한 흐름 속에서 이전과는 다른 형태로 변화한다.

이러한 조형성은 빛에 의해 최초로 지각되어 다른 현상들과 뒤섞인다. 빛의 특성과 작용인 흡수, 반사, 굴절, 간섭, 회절 등은 색채를 통하여 대상과 주변의 관계를 파악한다. 이러한 역할은 병렬적 배색 및 조화와 공간 내/외부를 구성하는 세부 요소로써, 통념적인 색채 개념에서 새로운 패러다임의 총체적 색채 의미를 도입하게 된다. 또한 정량적, 통계적 견해의 단편적인 연구는 다양

한 변수의 접근이 부재되어 새로운 색채의 경향을 추론 하는데 적합하지 않다. 즉 장르와 장르, 영역과 영역, 경계와 경계가 모호해지면서 다양한 양상으로 존재하는 블렌딩 색채의 개념은 급속도로 발전하였다. 이러한 카오스모스(chaosmos)¹⁾적인 블렌딩 색채는 새로운 콘텐츠들을 탄생시켰다.

이에 본 연구에서는 산업제품에서부터 건축공간에 이르기까지 다양한 영역을 넘나들며, 과감한 디자인 세계를 표방하는 카림 라시드의 작품을 통해 블렌딩 색채의 표현 특성을 논하고자 한다. 이렇게 분석된 블렌딩 색채의 특성은 동시대 공간 디자인의 개괄적인 흐름을 살펴본다는데 그 의의가 있다.

1.2. 연구 방법 및 범위

본 연구는 다원화된 현대사회에서 블렌딩 현상의 배경을 살펴보고, 동시대 디자이너 가운데 자신만의 독창적인 어휘로 색채를 표현하는 카림 라시드의 블렌딩 색채

1) 움베르토 에코는 카오스(chaos)와 코스모스(cosmos)를 합쳐 '카오스모스의 시학(Opera aperta)'을 논하여 이는 다가치적이며 다의적인 세계를 일컫는다. Umberto Eco, 열린 예술작품, 새물결, 2006, p.23

특성을 살펴보고자 한다. 이를 위한 각 장의 연구 방법은 다음과 같이 접근한다. 2장에서는 현대 사회문화의 패러다임 변화로 전개된 블렌딩 현상을 바탕으로 블렌딩 색채 개념 및 그 원리를 모색한다. 이러한 블렌딩 색채는 공간색채의 구성요소를 통한 분석 방법론을 제시한다. 3장에서는 카림 라시드 작품의 블렌딩 색채 사례를 통해 초표피적 블렌딩 색채, 미디어적 블렌딩 색채, 유기적 블렌딩 색채의 표현 방법 및 기술 요소를 찾는다.

본 연구 범위는 카림 라시드의 다양한 작품 가운데 2000년대 이후부터 최근까지 실내공간의 프로젝트를 중심으로 고찰하였으며, 카림 라시드의 주요 관심사인 디지털 색채 패러다임의 관점²⁾이 두드러진 사례를 그 기준으로 제시한다. 또한 “Not Afraid of Color, Interview with Karim Rashid”³⁾의 인터뷰 내용 및 2008년 63빌딩 국제회의장에서 개최된 《한화 세계 명사 초청 강연회 (Hanwha Dream Conference 2008)》⁴⁾의 내용을 연구 자료로 참조하였다.

2. 블렌딩 색채의 이론적 고찰

2.1. 블렌딩 현상의 배경

불확정적이며 다원화된 현대사회의 패러다임은 과학, 철학, 예술 등 각 분야의 경계를 자유롭게 넘나든다. 그리하여 모호해진 경계와 다양한 융합의 상호작용은 시너지 효과가 나타난다. 이러한 움직임은 블렌딩(blending)⁵⁾ 현상을 초래하여 새로운 패러다임을 창출하는 일련의 행위를 추구한다.

블렌딩 현상은 다양한 분야와 지식의 콜라보레이션(collaboration)⁶⁾, 디지털 도입에 의한 다채널화 및 쌍방향정보의 컨버전스(convergence)⁷⁾, 서로 다른 장르가 각

자의 정체성을 유지한 채 결합하는 크로스 오버(cross over)⁸⁾ 등의 형태로 사회문화 전반에 걸쳐 나타난다.⁹⁾ 특히 인간의 사유와 삶을 표방하는 공간 디자인 분야에 두드러져, 매스티지 브랜드(masstiage brand)¹⁰⁾나 멀티컬처(multi-culture) 등의 혼합 작용을 발전시킨다. 그러므로 물리적 섞임과는 차별화하는 양태로 진화한다. 특히 공간 디자인에서의 블렌딩 현상은 이미지와 정보, 장소와 행동, 장르와 영역 등의 상호작용¹¹⁾의 과정성(becoming)이 나타난다. 이러한 과정성은 내부와 외부, 닫힘과 열림, 어둠과 밝음 등의 물리적 차별에서부터 그 원리가 출발하는데, 이는 빛(=명암)의 요소로 본격화한다. 이러한 빛의 변수는 감각비율¹²⁾의 변화로 인간 사고 구조나 반응구조를 블렌딩한다. 그러므로 다양한 원리로 지각되는 블렌딩 색채의 개념을 논할 필요가 있다.

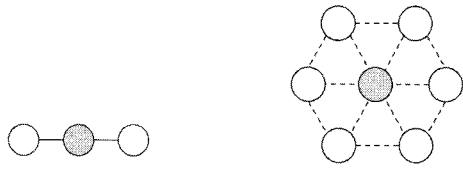
2.2. 블렌딩 색채의 개념

블렌딩 색채의 개념은 디지털 툴 사용의 대중화로 본격적으로 활성화하기 시작했다. 과거의 색채는 생리적 지각을 토대로 색채심리 및 표준화된 색체계(color system)의 배색, 조화 등을 측정하는 물리적 단위로만 환산하였다. 반면 현대의 색채는 다양한 표현기법 뿐 아니라, 시간-공간-정보의 통합적 기술 작용까지 확대한다. 이러한 관점에서 블렌딩 색채란 색+색, 색+이미지, 가시적(visible)이미지+비가시적(invisible)이미지¹³⁾ 등의 혼용을 거친 새로운 색채의 의미를 생성한다. 이는 클리나멘(clinamen)¹⁴⁾의 성격처럼 본연의 색채와 새로운 색채 개념이 혼재하는 비가시적(invisible & transparent) 속성을

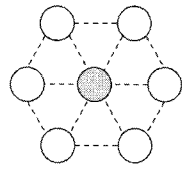
2) Home and Housewares 2010: Karim Rashid on Bobble interview
 3) Posted by conanecu, Published on 04 April 2011, No Comments Received Karim
<http://interiordesign.conanecu.ro/not-afraid-of-color-interview-with-karim-rashid/>
 4) <http://www.hanwha.co.kr/>
 5) mix는 서로 다른 물질이 섞이되 고유의 속성을 지닌 반면, blend란 두 가지 이상의 서로 다른 물질이 섞여 새로운 개념이 생성되는 차이점이 있다. 또한 meld는 섞이거나 혼합되는 과정을 논할 때 주로 사용한다. <http://forum.wordreference.com>
 6) 라틴어 collaborare의 파생어로 지적 노력을 위해 협력하여 일하는 것을 뜻한다. 경영학에서는 두 개 기업 이상이 각기 보유한 핵심역량을 상호 보완적 시장 및 기술 경쟁력으로, 일정기간의 협력을 뜻한다. 디자인에서는 기업과 브랜드의 제휴 뿐 아니라 아티스트 등 무형의 부가가치도 포함한다. 박재희, 콜라보레이션의 타입에 따른 브랜드이미지(전,후)에 관한 연구, 홍익대학교 광고홍보대학원 석논, 2009.6, pp.22-25
 7) 사전적 의미로는 ‘집중’, ‘하나의 점으로 모임’을 뜻한다. 즉 ‘복수의 개체가 합쳐져 하나의 개체로 변화, 융합하므로 특정 분야의 경계를 허물어 시너지를 창출한다. 이수현, 미디어 컨버전스 시대 디자인 경영에 관한 연구, 홍익대학교 산업미술대학원 석논, 2005.12, p.11

8) 독립된 장르가 서로 대등하게 뒤섞이는 현상으로, 전통적 공간에 현대적 프로그램을 접목한 경우가 그 예가 된다. 유준배, 크로스오버를 통한 도심의 전통 상업가로 재현에 관한 연구, 경기대학교 건축대학원 석논, 2009.12, p.19
 9) 서울디자인 한마당 2010, 디자인 서울 국제 컨퍼런스, 2010.9.17 강연
 10) 대량품(mass product)과 명품(prestige product) 사이의 대중적인 중고가 명품을 일컫는다. Michael J. Silverstein and Neil Fiske, Luxury for the Masses, Harvard Business Review, April 2003, Vol.81, Iss, p.13
 11) Toshiharu Taura, Tukari Nagai and Shinji Tanaka, Design Space Blending-A Key for Creative Design, International Conference on Engineering Design ICED 05 Melbourne, 2005. 8, pp.11-14
 12) 매체에 따른 감각 비율이 바뀌는 것은 사람들 간의 상호의존 패턴도 바뀌는 것이라고 주장한다. Marshall McLuhan, Understanding Media: The Extensions of Man, New American Library, 1964, p.91
 13) 김병훈, 곡선 보간법과 블렌딩 기법을 이용한 모션편집, 동의대학교 컴퓨터공학 석논, 2004.6, p.60
 14) 고대 그리스의 철학자 에피쿠로스(Epikouros, BC342?-BC271)가 원자론을 설명할 때 사용한 개념으로, 타성(惰性)과 관성(慣性)에 맞서 기성(既成)을 벗어나는 이탈을 뜻한다. 예컨대 인공위성이 궤도를 이탈하여 우주에 진입하기 위해서는 자유로운 분위기에서 속도, 시선, 동선 등의 새로운 접근이 필요한 것과 같은 이치이다. 따라서 본 연구자는 블렌딩 색채의 개념을 통해 새로운 패러다임의 색채 의미를 살펴보고자 한다.

추가한다. 이 때의 비가시적 속성이란 당대 문화, 가치, 철학 등의 관점을 기저(基底)로 한 색채 개념이 반영된 것을 포함한다. 즉 블렌딩 색채는 디자인 전반의 흐름을 적극적으로 반영하여 최근의 사회, 문화, 가치 등의 경향과도 그 맥을 같이한다.



<그림 1> 과거의 색채



<그림 2> 블렌딩 색채

<그림 1>이 물리적인 색채관리를 위한 1차원의 도식이라면, <그림 2>는 경계와 융합을 거쳐 그 관계를 확장, 통합하는 입체적 차원을 도식화한 것이다. 블렌딩 색채는 <그림 1>의 실선처럼 절대적, 고정적 관계가 아닌, 점선처럼 가변적 상태의 성질이 있다. 즉 블렌딩 색채는 리퀴드의 속성처럼 일시적이고 유동적인 개념으로써 비고정성, 변화 자체, 결정된 의미의 부재 등을 포함하여 과거의 물리적인 색채 범주 한계를 넘어선다.

2.3. 블렌딩 색채의 요소

블렌딩 색채는 빛의 특성과 작용으로 생명체처럼 변화하며, 디지털 기술은 새로운 시공간의 개입으로 장르와 영역의 혼성화를 더욱 증진시킨다. 또한 본질 색 뿐 아니라, 주변 색채와 복합적인 상호관계의 이미지와 정보를 포함한다. 그러므로 블렌딩 색채는 본질 색 뿐 아니라 색들의 블렌딩 과정에 따른 점성 색, 블러 색¹⁵⁾ 등의 관점을 살펴본 후, 공간 지각현상을 이해해야 한다. 블렌딩 색채의 요소는 아래와 같다.

첫째, 본질 색은 대상 자체가 지닌 순수한 색이다. 색의 항상성(color constancy)¹⁶⁾ 및 색음 현상(colored shadow)¹⁷⁾ 등 생리적 지각 현상이나 자극공간의 복합적인 과정으로, 눈과 뇌의 물리적 커뮤니케이션의 작용이다. 따라서 공간 지각현상은 동일한 과정에도 채도 변화에 따라 색상도 함께 변화하는 애브니 효과(Abney's effect)나, 동일한 주파장의 색광도(色光度) 강도를 변화시키면 색상이 다르게 보이며 다른 유사한 색광도 강도에 따라 동일하게 보이는 베졸트 브뤼케 현상(Bezold-

Brücke phenomenon)등 색의 3요소에 의한 관점이 대부분이다.

둘째, 점성(viscosity) 색은 눈과 뇌의 커뮤니케이션 작용이 대부분인 본질 색과 달리, 대상의 표면이나 대상과 대상 사이의 공간에 투과되어 관찰되는 '중첩색'의 속성에서 파생된다. 따라서 색 스케일, 색 질료, 색 텍스처 등과 관계하여 마치 끈끈한 액체의 성질처럼 색채와 대상의 시작과 끝이 불분명한 속성이 있다. 또한 디지털 기술의 도입 및 신소재의 개발은 보다 다양한 분야의 점성 색을 구현하게 되었다.

셋째, 블러(blur)¹⁸⁾ 색은 위치 이동 및 지각 거리, 시점 등의 시퀀스의 적용으로 개별성이 아닌 전체성의 속성이 있다. 대상 자체의 순수한 본질 색 및 대상 표면이나 대상과 대상 사이의 투과적 점성 색 등에서 나타나는 색채와 달리, 주변과의 전체성을 포함하여, 대상과 주변의 색채가 동시에 지각되어 착시 및 혼재가 관찰된다.

<표 1> 블렌딩 색채의 요소

분류	본질 색	점성 색	블러 색
특징	대상 자체의 순수한 색	대상의 표면, 공간 투과의 중첩색	시각거리, 시점 등의 시퀀스 색채
과정	눈과 뇌의 물리적 커뮤니케이션 작용	대상의 색 스케일, 색 질료, 색 텍스처 반응	대상색채와 주변색채의 동시 반응
지각 현상	색의 3요소 관점	액체처럼 구분이 모호한 색채	대상과 배경이 동시 지각되는 전체성 색채

2.4. 블렌딩 색채의 원리

일반적으로 블렌딩 색채 원리는 착색 면의 색이 각기 다른 색과 다양한 방법으로 섞여 그라데이션을 만드는 것을 말한다. 그러므로 매개 형식에 따라 그 전달 내용도 달라진다. 따라서 색 자체만을 미묘하게 연속적으로 변화시켜, 색과 색 사이의 윤곽을 점점 사라지게 하는 스푸마토(sfumato)¹⁹⁾ 기법과는 차별화한다. 즉 블렌딩 색채의 원리는 물리적 혼성 뿐 아니라, 사회문화 현상의 전반에 걸쳐 다양하게 변화하는 융합과 해체 등의 상호작용적 색채이다. 또한 디지털 틀에서의 블렌딩 색채는 소스컬러(source color)와 데스티네이션컬러(destination color)로 양분하여 그 원리를 설명한다. 소스컬러는 새로운 색채가 원래 존재하는 색채에 대입하여 또 다른 색채를 창출한다. 데스티네이션컬러는 새롭게 전개되는 소스

15) 김선영, 현대건축의 색채해석 방법론에 관한 연구, 홍익대학교 건축학과 박논, 2010.12, pp.58-63

16) 광량이나 관측 조건이 다르더라도 대상의 색이 주관적으로 다르게 보이지 않고 항상 동일한 색으로 지각되는 성질이다. 즉 햇빛 아래에서 하얗게 보이는 종이는 스펙트럼의 성질이 다른 형광등, 백열등, 석양 속에서도 흰 종이로 보이는 것을 말한다. 문은배, 색채의 이해와 활용, 안그라픽스, 2003, p.60

17) 색을 띤 그림자라는 의미로 괴테현상이라고도 하며, 작은 면적의 회색이 고채도의 유채색으로 둘러싸일 때, 회색이 유채색의 보색 색조로 보이는 현상을 말한다. <http://ko.wikipedia.org>

18) blur란 (광경, 의식)흐리다, (추억)흐릿하다, 번진 자국, 침침함 등의 사전적 의미에서 차용하여, 색채의 개별적 존재감보다 전체성에 중점을 두는 관점에서 응용하여 블러 색이라고 명명하였다.

19) 연기 속으로 서서히 사라지게 한다는 이탈리아어 스푸마레(sfumare)에서 나온 말로써, 이 기법은 키아로스쿠로(chiaroscuro)의 명암법(light and dark) 개발로 시작되었다. 레오나르도 다빈치(Leonardo da Vinci)와 조르조네 바바렐리(Giorgio Barbarelli)로부터 처음 도입되었으며, 기하학적 원근법의 견고성이 전체적 조화를 해치므로, 대상과 배경의 윤곽을 없애거나 연하게 표현하는 것을 말한다. <http://ko.wikipedia.org>

컬러와 교신하는 기존의 색채를 말한다.²⁰⁾ 이러한 상호 작용에서 각각의 속성은 구체적으로 나타나며, 최종 결과물 인자는 소스컬러와 데스티네이션컬러의 특징이 얼마나 많이 섞여 있는지에 따라 구분한다.²¹⁾

<그림 3>은 움직이는 이미지와 음향 정보를 실시간 분석하여 녹슨 철판 조각의 스크린을 변화시킨다. 이 작품에 설치된 비디오 카메라는 픽셀을 이용하여 명암 및 음향을 계산한 후, 작품 뒤쪽에 설치된 기계로 철판 각도를 조정한다. 이는 빛의 반사율과 양을 조정하여 물리적 실체가 색채 픽셀로 변화하는 과정을 나타낸다. 이러한 소스컬러와 데스티네이션컬러의 상호작용은 시청각적 체험이 표출되는 블렌딩 색채의 예가 된다. 이처럼 블렌딩 색채의 원리는 본질 색이 다양한 매개 형식에 따른 정보 변화로, 유동적이며 가변적인 상호작용의 의미가 있다.



<그림 3> Daniel Rozin, Rust Mirror, 768 oxidized steel tiles, 2010

<표 2> 블렌딩 색채의 원리

분류	특징		
블렌딩 색채 개념	시간-공간-정보의 통합적 기술 작용 및 색+색, 색+이미지, 가시적 이미지+비가시적 이미지 혼용		
블렌딩 색채 요소	본질 색, 점성 색, 틀러 색		
블렌딩 색채 과정	정보변화	새로운 색채 창출	상호작용

2.5. 블렌딩 색채의 분석 방법론

일반적으로 예술 분석 방법은 완성된 작품을 일반적으로 수용하는 것이 아닌, 각각의 요소를 명확히 언표하여 전 과정을 꿰뚫는 작업이다. 이러한 논의는 한스 게오르크 가다머(Hans Georg Gadamer)의 표상론(플라톤의 예술 모방론), 표현론(쿨링우드의 표현으로써의 예술론), 형식론(칸트의 예술 형식론)의 분석 방법에 근거한다.²²⁾ 색채 분석 방법론에서는 공간색채 구성요소인 빛, 조명, 시공간의 속성에서 색, 형태, 시퀀스로 확장된 색채구조를 분석한다. 그러므로 본 연구에서 반사/흡수/투과와 '물리적 색', 질료/각도/그림자의 '대상 색채', 방향/거리/움직임에 따른 '주변 색채' 등의 상호작용을 적용²³⁾한 블렌딩

색채요소를 그 분석 틀로 제시한다. 본질 색이 물리적 색, 대상 색채, 주변 색채 등의 색채구조를 통하여 소스컬러와 데스티네이션컬러의 분포를 적용하여, 정보 변화, 새로운 색채 창출, 상호 작용 등의 색채 표현 및 그 기술 효과 등을 분석한다.

3. 카림 라시드 작품의 블렌딩 색채 특성

3.1. 카림 라시드의 디자인 이념

전 세계에서 활발한 작품 활동을 선보이는 카림 라시드는 Very Rashid를 필두로 자신만의 디자인 어휘를 구축한다. 그는 아일랜드, 잉글랜드, 알제리, 이집트 등 코스모폴리탄(cosmopolitan)적인 태생과 무대 디자이너였던 아버지를 따라 카이로, 파리, 런던, 캐나다 등을 옮겨 다니며 성장한다. 특히 기계 문명과 테크놀로지 시스템을 바탕으로 시작한 산업디자인의 통찰과 이해를 제공한 레이먼드 로위(Raymond Lowey)에게 영향을 받는다.²⁴⁾ 또한 Newyorkelectronew와 Newyorkelectropunkfunk의 컴필레이션(compilation) 음반²⁵⁾을 2008년 2월에 연달아 출시하면서 디자인 외의 분야에도 관심을 보인다. '유럽은 나에게 시와 로맨스를 가르쳤고, 중동은 열정과 예술을 주었으며, 영국에서는 실용주의와 비즈니스를 배웠다. 그리고 현재 거주중인 뉴욕은 내가 체험한 전 세계의 축소판이다.'²⁶⁾라고 한다. 즉 그가 지향하는 협의의 디자인 개념은 관능적 미니멀리즘(Sensual Minimalism)이며, 광의의 이념은 하나의 세계(One World)를 추종한다. 창조적 디자인은 과거의 디자인을 무분별하게 스크랩하여 차용하기 보다는 동시대의 철학, 사회현상, 과학기술, 신소재 등의 총체적 이해가 선행되어야 가능하다고 주장한다. 이처럼 카림 라시드는 블렌딩 현상의 명확한 관점을 통해 21세기 디자인을 선도하는 작가 중 한명이다.

3.2. 카림 라시드의 블렌딩 색채 표현

카림 라시드는 Extensive, Flexible, Interchangeable, Module, Reconfigurable, Relaxed 등을 미래 지향적 색채 아이디어로 정한다.²⁷⁾ 그의 블렌딩 색채표현은 핫핑크, 레몬, 오렌지, 라임 등 감귤류의 껍질에서 볼 수 있는 강

20) [http://msdn.microsoft.com/en-us/library/bb976070\(v=XNAGameStudio.31\).aspx](http://msdn.microsoft.com/en-us/library/bb976070(v=XNAGameStudio.31).aspx)

21) Luke Benstead, Beginning OpenGL Game Programming, Second Edition, Course Technology PTR; 2 edition, 2009, p.77

22) 한스 게오르크 가다머, 진리와 방법 1, 이길우 역, 문학동네, 2000, pp.60-69

23) 김선영, 현대건축의 색채구조를 적용한 공간해석에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 통권 제86호, 2011.6, pp.155-156

24) 토머스 휴즈, 테크놀로지 창조와 욕망의 역사, 김정미 역, 플래넷미디어, 2008, p.183

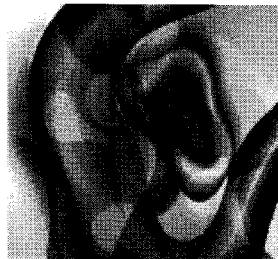
25) 어떤 특정한 주제나 기획 및 공통점에 맞춰 이미 발매된 2인 이상의 아티스트 싱글을 모은 음반을 총칭한다. <http://ko.wikipedia.org>

26) <http://www.style.co.kr/vogue/>

27) Karim Rashid, Karim Rashid: Evolution, Universe Publishing; 2nd Edition, 2004, pp.91-94 카림 라시드는 무채색을 배제하며, 새로운 시대에 새로운 색채 아이디어를 고안해야 한다고 주장한다. 배색에서 주로 사용되는 형용사적 어휘를 탈피한 새로운 개념을 지향하며 이는 디지털을 통해 생성되는 인공색채만이 실현할 수 있다고 주장한다.

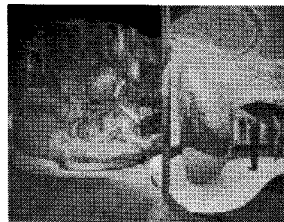
렬한 에시드 컬러(acid color)를 기본으로 진행한다. 이러한 비타민 컬러(vitamin color)²⁸⁾는 디지털을 통해서만 생성되는 인공색채로, 미래의 유토피아는 디지털 매체를 통해서만 실현될 것이라고 믿기 때문이다. 따라서 그는 증명도, 고채도 등의 유목성이 높은 색채를 활용한다.

<그림 4>는 토론토에서 전시한 8개의 피지플렉스 디지털 추상 작품(abstract fuji flex digital works) 중 하나이다. 점성 색과 유기적 모양(shape)은 RGB의 색공간이 CMYK 데이터로 정보가 변화하여, 색채와 형(shape)의 혼성화로 깊이감과 재질감이 관찰된다. 이러한 소스컬러와 데스티네이션컬러는 과학기술과 예술의 경계를 넘나들어, 장르와 영역의 혼성화의 초표피적 블렌딩 색채 효과가 나타난다.



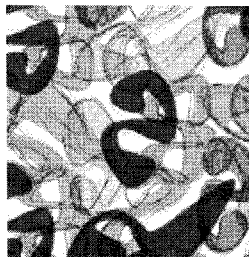
<그림 4> Karim Rashid, digital drawing on fuji flex, face mounted on plexi, 2010, data-driven B4

<그림 5>는 2008년 10월부터 2009년 1월까지 브라질의 건축가 카밀라 타리키(Camila Tariki)와 카림 라시드가 예술과 디자인의 블렌딩 현상을 디지털 미디어로 조작하여 공동 전시한 작품이다. 거대한 컴퓨터 그래픽 실사와 LED 조명 활용은 가상세계와 실제공간의 아바타적 차원을 보여준다. 특히 그래픽 배경은 소스컬러와 데스티네이션컬러의 인공색채를 표현한다. 이러한 색채 개념의 횡단은 사회문화 양식 및 인간 감각을 통한 경험과 상상, 새로운 예술 도입, 신재료 등의 동원으로 미디어적 블렌딩 색채 효과를 보인다.



<그림 5> Karim Rashid, Art & Design in a Global World, Instutio Tomie Ohtake, Sao Paulo, 2009

<그림 6>은 파이버글래스(fiberglass)와 펠트 소재로 만든 블로불러스(Blobulous)의 자와 엘립틱(Elliptik) 조명을 공개할 때 전시한 그래픽 실사로, 고명도/중채도/저채도 등 비타민 컬러를 유기적으로 패턴화한 작품이다. 소스컬러와 데스티네이션컬러의 물리적인 교신 없이 다양한 톤으로 불규칙적 중첩/투영 등은 '생성→성장→소멸'²⁹⁾



<그림 6> Karim Rashid, Blobulous Worlds, Brazil, 2008

등 색채 상호작용으로, 생명체처럼 변화하는 유기적 블렌딩 색채의 효과가 나타난다.

일반적으로 모든 빛을 반사하는 흰색(superoptimisitc white)은 디자이너의 색채 개념을 대중들에게 전달하는 가장 중요한 색으로 여긴다. 특히 그가 주로 사용하는 핫 핑크는 바로 이러한 개념의 흰색으로써, 모든 색을 흡수하는 검정색을 대체한다.³⁰⁾ 즉 모호해진 경계와 다양한 융합을 통한 시너지 효과로써, 기존의 흰색과 검정색의 개념을 뒤바꾸는 블렌딩 색채의 관점을 제시한다. 이와 같이 정보변화, 새로운 색채 창출, 상호 작용 등의 블렌딩 색채의 과정은 장르와 영역의 혼성화, 인공색채의 도입, 생명체의 변화 등 블렌딩 색채표현을 살펴볼 수 있으며, 각각은 초표피적 블렌딩 색채, 미디어적 블렌딩 색채, 유기적 블렌딩 색채 등의 효과가 있었다.

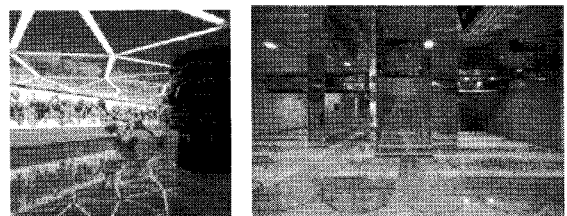
<표 3> 카림 라시드의 블렌딩 색채 표현의 개념

블렌딩 색채의 과정	카림 라시드의 블렌딩 색채	
정보변화	장르와 영역의 혼성화	초표피적 블렌딩 색채
새로운 색채 창출	인공색채 도입	미디어적 블렌딩 색채
상호작용	생명체처럼 변화	유기적 블렌딩 색채

3.3. 카림 라시드 작품의 블렌딩 색채 사례

(1) 초표피적 블렌딩 색채

초표피적 블렌딩 색채는 시간-공간-정보의 복합적 관계를 기반으로 여러 개의 색채 레이어와 겹쳐진 빛이 대상물에 반사, 흡수되어 본질 색이 착시현상을 일으킨다. 이러한 블렌딩 색채는 중력을 이탈하여 시공간 전체의 균형감이 모호해지거나 색채와 대상물의 경계가 불분명하게 융합된다. 즉 초(hyper) 색채와 표면(surface) 색채의 혼성적인 관계로 볼 수 있다.



<그림 7> Karim Rashid, Naples Universita Metro Station, Naples, Italy, 2011

<그림 7>은 하나의 면에 반사, 흡수, 굴절 등의 여러 레이어의 초표피적 블렌딩 색채가 겹쳐져 무아르(moire)

축학과 박논, 2010.12, pp.128-139

30) Not Afraid of Color, Interview with Karim Rashid, Interior Design, Sandow Media Corporation, April 2011, p.30, 'Pink. Pink is my superoptimisitc white. It is energetic, fulgent, engaging, and a moxie to the masculine world that dominates our built landscape. There are so many variations and shades of pink for every mood, ever person. Pink is the new black!'

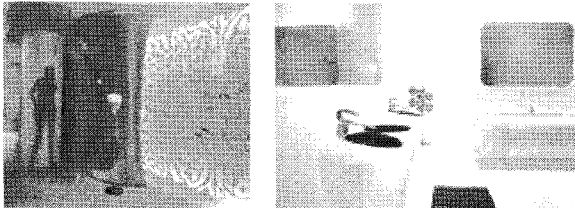
28) 비타민의 정제(錠劑)에서 볼 수 있는 원색조의 색으로써, 비타민의 대중적인 인기 및 웰빙 트렌드로 디자인에서도 경쾌하고 화사한 느낌의 파스텔 컬러나 버비드 컬러가 응용되고 있다.

29) 김선영, 현대건축의 색채해석 방법론에 관한 연구, 홍익대학교 건

효과³¹⁾ 및 색과 색의 접촉 부분의 상호 대비로 착시현상이 나타난다. 이러한 시각적 착시는 3차원의 공간에 3차원 이상의 깊이감과 착시적인 재질감을 나타내어 새로운 색채의 개념을 정립하였다. 즉 색채 구조 분석에 따르면 물리적 색은 색채 레이어의 요소로 대상 색채는 색과 대상의 착시 현상으로 주변 색채는 대상과 색채의 이질적 혼성으로 분석되었다. 따라서 중력 이탈로 시공간 경계 및 정보의 혼성적 표현 방법이 나타났다.

(2) 미디어적 블렌딩 색채

미디어³²⁾적 블렌딩 색채는 디지털 테크놀로지를 활용하여 소스컬러와 테스트네이션컬러를 조작하여 유동적인 피막(皮膜)의 정보를 제공한다. 이 때의 색채는 지능화한 전자 스크린의 기능처럼 빛과 색의 변화에 의해 움직이는 캔버스로 존재한다. 또한 실제의 물리적 과정이 없이도 연속성과 비연속성이 동시에 작용하여 색채 이미지들간의 구분이 모호해진다.



<그림 8> Karim Rashid, Smart-logic Corian Living for Dupont, Milan, Italy, 2010

<그림 8>은 부드러운 morphic 소재의 신기술을 접목하여 그러데이션 색채를 활용한 지속가능한 미래 지향형 주거 공간이다. 세면대의 거울은 RGB 조명 기능을 겸비하여 LED, 할로겐, daylight, moonlight 등으로 변화하여 시력을 보호할 뿐 아니라, 바이오리듬에 맞는 조도로도 변화한다.³³⁾ 또한 대부분의 미디어적 블렌딩 색채는 에시드 컬러와 빛의 변화를 활용하여 미각(味覺)까지 전이시킨다. 즉 시각을 활용하여 또 다른 감각까지 전이시켜 새로운 정보 제공의 혼재된 표현요소 속성이 있다. 색채 구조 분석에 따르면 전자 스크린, 유동적 피막, 연속성과 비연속성의 혼성화는 색채구조 가운데 대상 색채의 존재가 두드러지는 특성이 있다. 따라서 새로운 피막 정보

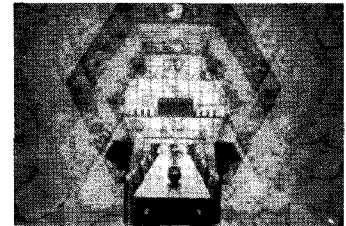
제공 및 감각 전이의 표현 방법을 살펴볼 수 있다.

(3) 유기적 블렌딩 색채

유기적 블렌딩 색채는 대상과 색채의 관계가 각각의 요소로 구분할 수 없는 모호한 전체성의 특성이 있다. 근본적으로 생성-성장-소멸의 색채 원리를 내재하고 있으며, 이러한 균형 상태는 동적으로 이루어진다. 특히 유동적 속성은 물처럼 흐르는 점성성과 시퀀스에 의한 연속성을 통해 생명체와 같은 양상을 띤다. 따라서 수채화처럼 번지는 빛의 특성과 색조(leton), 터치(touch) 얼룩(tache)³⁴⁾ 등을 통해 더욱 견고해진다. 이러한 블렌딩 색채는 새로운 제3의 시공간³⁵⁾ 개념을 형성한다.



<그림 9> Karim Rashid, Switch Restaurant, Dubai, UAE 2009



<그림 10> Karim Rashid, Kasa Digitalia, Milan, 2008

<그림 9>와 <그림 10>은 반투명 재료와 투영되는 질료를 활용하여 연속적인 관입과 중첩으로 유기적 블렌딩 색채를 표현하였다. 마치 살아있는 생명체처럼 생성-성장-소멸 등으로 제3의 시공간이 혼재된 듯하다. 하나의 면에 생성된 색채는 투명/반투명한 질료에 의해 점성 색채로 성장한다. 이렇게 성장된 색채는 지각 거리나 시점 등의 시퀀스 및 디지털 틀에 의해 조정되는 소스컬러와 테스트네이션컬러의 영향으로, 기존에 섞여있던 색채 특성이 사라지거나 더욱 강력하게 변모하는 등의 생명체와 같은 성향이 나타난다.

초표피적 블렌딩 색채가 그래픽 패턴과 반사 질료 등의 색채 레이어의 혼성화라면, 유기적 블렌딩 색채는 2차원의 색채 정보가 3차원 이상의 시공간과 블렌딩하여 유기적으로 변성하는 색채도 포함한다. 즉 유기적 블렌딩 색채는 생물체의 속성처럼 전체성, 제3시공간의 생성, 변성적 시퀀스 등의 표현요소가 주를 이루었으며, 색채구조 가운데 주변색채와 활용이 두드러졌다.

3.4. 사례 분석

2000년대 이후부터 최근까지 카림 라시드의 다양한 실내 공간 프로젝트 가운데, 3.3절의 초표피적 블렌딩 색

31) '물결무늬'라는 프랑스어에서 유래된 용어이다. 백색광하에서 공간적으로 주기성을 갖는 2개 이상의 반사판이나 투과판을 겹쳤을 때 보다 큰 주기를 갖는 물결무늬 형태의 간섭무늬이다. 이런 현상은 비간섭성 광원(incoherent light)-빛의 길이 맞지 않아 간섭을 일으킬 수 없는 빛-을 사용해서도 얻을 수 있는 일종의 강도간섭(Intensity Interface) 효과이다. Pericles S. Theocaris, Moire Fringes in Strain Analysis (C.I.L.), Pergamon Press; 1st edition, 1969, pp.19-24, pp.112-131 참조

32) 라틴어 mediare에서 파생된 mediation과 밀접한 관련이 있으며, 중재와 화해의 대상으로 신+인간, 정신+세계, 자아+타자, 주관+객관 등의 전반적인 조정의 차원을 포함한다. 따라서 현대공간에서 영역과 경계가 모호해지는 색채표현과 긴밀한 관계가 있다고 본다.

33) <http://www.karimrashid.com/>

34) Henri Focillon, La Vie des Formes, PUF; Quadrige Grands textes edition, 2010, p.51

35) Stephen Perrella, Hypersurface Architecture II, Academy Press, 2000, p.32 공간지각이 실제 공간 위로 겹치는 슈퍼임포즈(superimpose) 현상으로, 실제공간의 경험이 가상공간에 영향을 미치면서 생성된 현실도 가상도 아닌 제3의 공간을 초표피(hypersurface)라고 정의한다.

채, 미디어적 블렌딩 색채, 유기적 블렌딩 색채 기법이 두드러지는 사례를 각각 분석하였다.

<표 4>의 초표피적 블렌딩 색채는 색채 레이어/착시 현상/이질적 혼성으로, <표 5>의 미디어적 블렌딩 색채는

전자 스크린/유동적 피막/연속성과 비연속성의 혼성화, <표 6>의 유기적 블렌딩 색채는 전체성/제3 시공간/변성적 시퀀스 등 총 9개의 양상으로 추론할 수 있었다.

이러한 분석은 다음의 <표 7>로 정리하였다.

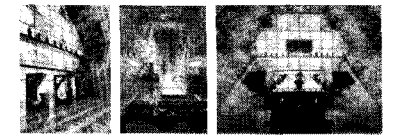
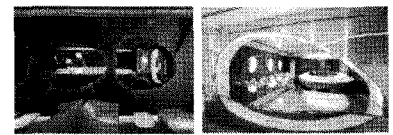

<표 4> 초표피적 블렌딩 색채 분석표

분류	Semiramis Hotel, Athens, 2004	Kit 24 House, Toronto, 2006	Silk Road, City Center, Las Vegas, 2009
작품			
표현 방법	- 지중해의 강렬한 태양과 이집트 신의 이름에서 모티프 차용으로, 여러 개의 색채 레이어로 착시현상 - 중첩된 소스컬러와 데스티네이션컬러의 혼성화로 기존의 색채 정보 전환	- 하루의 24시간을 모티프로 24개 면 구성 및 중영도/중채도의 여러 개의 면과 색채의 패턴은 시각적 축각의 감각 전이로 착시현상 및 이질적 혼성 - 반복된 데스티네이션컬러는 본질 색의 정보 변화로 새로운 소스컬러 생성	- 오래 언덕 같은 층을 이룬 네바다(Nevada)주 남부의 해질녘 풍경을 흰색, 분홍색, 유광 금색 등의 2차원적 그래픽 패턴으로 착시 현상 - 변화하는 조명 색은 소스컬러로 작용하여 데스티네이션컬러의 색채 정보 전환
기술 요소	- 비타민 컬러의 투명 색유리와 worm color로 변화하는 LED 조명 사용으로 색과 형태의 혼성화	- 솔리드한 색채와 오브제의 투명 질료 색채 사용 및 LED 조명으로 중력 이탈의 공간과 색의 혼성화	- 물결 벽체는 블렌딩 색채의 혼합으로 3개의 레이어와 3개의 색채 및 조명으로 공간과 색의 혼성화

<표 5> 미디어적 블렌딩 색채 분석표

분류	Konstruk, Barcelona, 2007	Majik Cafe, Belgrade, Serbia, 2008	World Lounge, Istanbul, Turkey, 2008
작품			
표현 방법	- 끝이 존재하지 않는 시공간을 은유적으로 표현하기 위해 그레데이션 조명 및 비타민 컬러 활용으로 전자 스크린 같은 새로운 색채 창출 - 유동적인 소스컬러와 데스티네이션컬러 작용으로 모호성 증대	- 고대 세르비아의 디자인 요소를 글로시한 stainless still과 반광택 모자이크 타일로 유동적 피막 효과 증대 - 팔과 시적이 불분명한 색채 및 조명 활용으로 소스컬러와 데스티네이션 컬러의 모호한 관계	- 8개의 기능별 영역(초대-입구, 연결-PC, 꿈-침대, 심-좌식, 섭취-식사, 기쁨-휴먼, 맞아들임-회의, 회복-개별 휴식) 공간을 동일한 톤 사용 - 인공색채 도입으로 소스컬러와 데스티네이션컬러의 불분명한 관계
기술 요소	- 불투명한 질료에 pink, orange, citrus lime, light cyan 등 인공적인 에시드 컬러의 반사로 유동적 피막 형성 및 공간의 연속성 강화	- 3원색 LED 보드의 디지털 아트는 전자 스크린처럼 활용, 고객들의 문자 메시지를 LED 보드에 스크롤하여 유동적 피막 형성	- Cool tone의 디지털 패턴 반복과 warm color의 조명 사용 및 물결모양의 반투명 질료에 의해 전자 스크린화

<표 6> 유기적 블렌딩 색채 분석표

분류	Kasa Digitalia, Milan, 2008	Kurve, New York, 2008	Nhow Hotel, Berlin, Germany, 2010
작품			
표현 방법	- 중영도, 중채도 활용으로 공간의 밝기 조절 및 투명 역광과 투명 색으로 면(2차원)에서 모아르(moire)적 깊이감(3차원 이상) 연출로 제3 시공간 형성 - 소스컬러와 데스티네이션컬러 연속적 상호작용으로 생명체 속성 내포	- 중영도 고채도의 광택 색채 사용으로 반사, 굴절, 투과 등으로 제 3시공간 생성 및 공간의 전체성 확대 - 소스컬러와 데스티네이션컬러의 반복된 상호작용으로 움직이는 시퀀스 표현	- 디자인오크라시36의 개념에서 출발한 디지털 인포스테틱37 적용 및 역동적 조명활용 - 변화하는 조명 색은 소스컬러와 데스티네이션컬러의 연속적 상호작용으로 전체성 및 제 3시공간 형성
기술 요소	- 반투명한 육각형의 라미네이트 색채 활용으로 상호작용(데칼코마니적)으로 변성적 시퀀스 발생	- 여성의 실루엣을 모티프로 면과 면이 만나는 접촉 부분에 간접조명의 블러 현상으로 생명체 속성	- LED 조명의 색채 그레데이션 효과 및 표피 색채 변화로 변성적 시퀀스 발생

<표 7> 블렌딩 색채의 표현요소 및 표현특성

분류	표현 요소	표현 특성
초표피적 블렌딩 색채	④ 색채 레이어 ⑥ 착시 현상 ⑦ 이질적 혼성	색채 혼성으로 중력 이탈 야기 및 시공간 경계 모호
미디어적 블렌딩 색채	④ 전자 스크린 ⑥ 유동적 피막(surface) ⑦ 연속성과 비연속성의 혼성화	디지털 기술로 새로운 피막 정보 제공, 감각 전이
유기적 블렌딩 색채	④ 전체성 ⑥ 제3 시공간 ⑦ 변성적 시퀀스	유기체적인 생명체처럼 생성-성장-소멸의 원리

- 36) 대중은 합리적인 가격으로 실용적인 디자인 제품을 써야 한다는 사상으로 카림 라시드가 만든 용어이다. 이를 디자인 민주주의, 즉 디자인오크라시(designocracy)라 칭했다. Karim Rashid, 나는 세상을 바꾸고 싶다, 김승욱 역, 미메시스, 2005, pp.120-143 참조
- 37) 디지털 인포스테틱(digital infosthetic)이란 정보화와 미적인 경향을 동시에 추구하는 카림 라시드의 미래지향적인 새로운 스타일의 디자인을 일컫는다. <http://milanice.com/karim-rashid>

4. 결론

본 연구는 카림 라시드의 블렌딩 색채 표현 요소 및 표현 방법과 연관시켜 동시대 공간 디자인에서 나타난 블렌딩 색채의 특성을 정립하고자 하였다. 이를 근거로 도출된 초표피적 블렌딩 색채, 미디어적 블렌딩 색채, 유기적 블렌딩 색채는 비균질적 시공간성, 비연속적 조형성, 비동시적 장르성 등의 3가지로 정리할 수 있었다.

(1) 비균질적 시공간성

본질 색들의 정보변화는 시간-공간-정보의 혼성작용으로 장르와 영역의 혼성적 특성이 있었다. 불확정적이며 다원화된 블렌딩 색채는 문맥적으로 진화하여 시공간을 이음새 없이 재조직하였다. 이는 조명 빛을 적용한 그라데이션 효과나 각기 다른 색채 레이어의 이질적 혼성을 통해 일정 부분의 색채가 중첩, 관입되어 착시현상이 나타났다. 따라서 단편적인 수직/수평의 관점에서 리퀴드적인 시간-공간-정보의 새로운 패러다임을 탄생시켜 균질하던 개념의 색채 의미를 교란시킨다.

(2) 비연속적 조형성

색+색, 색+이미지(대상, 배경) 등의 혼용은 정량적, 통계적 배색 개념에서 탈피하여, 대상과 배경의 경계와 이미지 구분이 불분명한 조형성이 추가되었다. 특히 디지털 툴은 에시드 컬러의 인공 색채 도입으로 소스컬러와 데스티네이션컬러 작용의 루틴(routines)과 코딩(coding)³⁸⁾ 등이 삽입되었다. 이는 새로운 피막 제공으로 연속성과 비연속성의 혼성화가 뚜렷했다. 즉 동일한 면에서 표현되는 유동적인 색채는 단일 요소에서 벗어나 안과 밖의 구분이 구별되지 않는 토폴로지(topology)적 통합의 경과를 보여준다. 이는 멀티 미디어의 전자 스크린이나 유동적인 감각의 전이의 관점에서 나타났다.

(3) 비동시적 장르성

서로 다른 톤의 조합 및 병치와 중첩, 색+이미지(대상, 배경)의 콜라주적 작용은 유기적인 색채의 장르를 확장시켰다. 예컨대 영상 미디어와의 결합, 회화나 그래픽의 적극적 활용, 신소재 개발에 의한 조명 및 질료 표현 등은 장르와 장르, 영역과 영역, 경계와 경계의 동시대 공간을 더욱 풍부하게 만들었다. 이러한 작용은 기존의 색채 패러다임을 무너뜨려 블렌딩 색채의 범위를 확장시켰으며, 본질 색의 개별성을 약화시켜 전체성의 흐름을 관찰할 수 있었다. 이는 단편적인 관계에서 비동시적인 색채의 장르를 추가하였다. 뿐만 아니라 현대 공간 담론의 불확정성과 다원성 등의 역할을 보다 증진시키는 역할을 하였다.

이러한 분석에서 나타난 연구의 결과를 요약, 정리하

면 아래의 <표 8>과 같다.

<표 8> 카림 라시드의 블렌딩 색채의 특성

분류	공간해석
비균질적 시공간성	- 시간-공간-정보의 재조직의 장르와 영역 혼성 - 중첩/관입된 색채로 시공간의 확장성, 연속성의 착시 - 리퀴드적 시공간으로 색채의 착시 패러다임
비연속적 조형성	- 색과 이미지의 모호한 경계 - 소스컬러와 데스티네이션컬러의 루틴 및 코딩 - 멀티미디어를 통한 토폴로지적 통합의 감각의 전이
비동시적 장르성	- 톤 조합, 이질적 요소 병치, 색+이미지 범위 확장 - 본질 색의 개별성 약화로 유기성 확대 - 현대 공간 담론의 불확정성 및 다원성 증진

이상에서 살펴본 바와 같이 카림 라시드의 색채 표현 특징은 다양한 양상으로 혼재된 비위계적 과정으로 요약할 수 있었다. 이러한 관점은 블렌딩 색채의 콘텐츠를 통하여, 향후 동시대 공간 디자인의 개괄적인 흐름을 추론하는데 밑거름이 될 수 있을 것이다. 또한 다양한 측면에서 구체적으로 활용하기 위하여, 보다 전략적이며 논리적인 연구가 진행되어야 할 것으로 판단된다.

참고문헌

1. Karim Rashid, Design Your Self: Rethinking the Way You Live, Love, Work, and Play, Harper Design, 2006
2. Karim Rashid, I Want to Change the World, Universe Publishing, 2002
3. Principles of Color: A Review of Past Traditions and Modern Theories of Color Harmony, Schiffer Publishing; Rev Sub edition, 1987
4. 고자경 외, 미래주의 관점에서 본 톤 아라드의 공간 표현에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 통권 제69호, 2008.08
5. 김선영, 디지털공간의 건축색채해석에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 통권 제81호, 2010.08
6. 김선영, 현대건축의 색채구조를 적용한 공간해석에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 통권 제86호, 2011.06
7. 김선영, 현대건축의 색채해석 방법론에 관한 연구, 홍익대학교 건축학과 박논, 2010.12
8. 김주리, 김문덕, 카림 라시드와 파비오 노벨브레의 상업공간 실내에 나타난 바이오모픽 특성에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 제12권 3호 통권23호, 2010.10
9. 정소미 천해미, 미래지향적 관점에서 본 카림 라쉬드의 작품에 관한 연구-감성과 디지털 디자인을 중심으로-, 한국실내디자인학회 학술발표대회논문집 제7권 1호, 2005.05
10. 한혜신, 김문덕, 카림 라시드의 작품에 나타난 유기적 디자인에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 통권43호, 2004.04
11. <http://europaconcorsi.com/>
12. <http://www.karimrashid.com/>
13. <http://www.dezeen.com>
14. http://www2.dupont.com/Milano_Design_Week_2010/en_GB/

[논문접수 : 2011. 06. 23]

[1차 심사 : 2011. 07. 14]

[2차 심사 : 2011. 07. 25]

[게재확정 : 2011. 08. 05]

38) 루틴과 코딩이란 소스컬러와 데스티네이션컬러의 상호작용을 뜻한다. 즉 기존의 색채(데스티네이션컬러)와 새로운 색채(소스컬러)의 일반적인 작용(루틴)에서 생성되는 다양한 관계(코딩)라고 할 수 있다. <http://msdn.microsoft.com/ko-kr/>