

에코 프리미엄 디자인 트렌드와 소비자 라이프스타일

변화하는 에코, 다시 보기의 새로움

2009년 코펜하겐 기후정상회의 실패 이후 2010년 멕시코 칸쿤 기후 회의 역시 낙관할 수 없는 현재이기는 하지만 여전히 지구 온난화와 환경 파괴에 대한 인류의 관심은 뜨겁다. 환경 문제가 단순히 보고서나 책 속의 이야기들이 아니라 파키스탄의 대홍수와 러시아의 가뭄 등 실제 눈 앞에서 벌어지고 있기 때문이다.

지속적인 자원의 고갈도 예견되고 있다. 수년간 계속되어온 환경 문제에 대한 관심은 에코 디자인에 대한 관심을 증폭시켜 왔고, ECO는 이미 가장 큰 메가 트렌드 중 하나로 자리하고 있다.

에코 디자인이 관심을 받기 시작하던 초기에는 자연에서 직접적으로 영감을 얻은 원시적인 디자인이나 그린이나 우드 컬러나 재질을 그대로 적용한 것들, 거칠고 개발되지 않은 외관 등 최대한 자연을 연상시키는 방향으로 치중되어 있었다.

그러나 최근 에코라는 개념은 21세기 초부터 최근까지 디자이너가 고민해온 과거의 '에코 디자인=녹색'이라는 공식을 벗어나 프리미엄의 가치를 가지는 것으로 소비자들에게 인식되고 있다. 이러한 에코 디자인이 프리미엄이라는 가치와 만나는 접점과 소비자 라이프스타일을 살펴봄으로써 진화된 개념 설정과 그에 따른 디자인 트렌드를 전망해 본다.

승고함에서 일상으로, 에코 라이프 스타일의 진화

에코 디자인의 영역은 빠른 속도로 확장되고 있다. 환경에 대한 문제 제기, 위험에 대한 환기 등과 결합된 초기의 에코 디자인이 상당히 윤리적이고 사회적인 면에 치중되어 왔다면 최근의 에코 디자인은 좀 더 일상으로 다가오면서 안정화되었다. 에코는 더 이상 생각 있는 소수들만의 심각한 이슈거리가 아니라 마치 공기를 숨쉬듯이 자연스럽고 편안하게 모든 이들을 위한 디자인으로 자리한다.

우리는 식사를 할 때에도, 일을 할 때에도, 친구와 여가를 즐길 때에도, 잠을 자거나 휴식을 취할 때에도 에코 디자인과 함께 에코 라이프 스타일을 누리게 될 것이다. 에코에 대한 접근 방법이 진화하고 성숙되면서 에코 디자인의 스펙트럼도 보다 다양해졌다.

습관처럼 쉽게 즐기는 이지 오블리주(Easy Oblige)

현대의 소비자들의 새로운 에코 라이프 스타일은 좀 더 쉽고 재미있게 즐기고 싶어한다. 특별한 사람들만을 위한 특별한 이벤트라면 좀 힘들어도 문제될 것이 없었다. 그러나 현대의 소비자들은 늘 에코 라이프 속에서 생활하기를 원하거나 또는 원치 않아도 그렇게 해야만 할 상황에 처해 있다. 최소한 자신의 자식에게 정상적인 지구를 물려주려면 말이다. 그렇다면 늘 할 수 있을 만큼 에코 라이프는 자연스럽게 일상적이어야 한다. 모든 대중이 쉽게 동참할 수 있도록 쉽고 편해야 한다. 따라서 셀러브리티들의 스타일리쉬한 과시형 에코는 쉽고 재미있는 이지

오블리주의 단계로 진화하게 된다. 이지 오블리주란 쉬운(Easy)와 오블리주(Oblige)의 합성어로 습관처럼 함께 동참할 수 있는 사회적 책임을 의미한다.

*이지 오블리주는 (주)PFIN이 발간한 [핫트렌드2011]에서 만든 신조어이다

플레이펌프(Playpump)나 소켓(sOccket)은 이지 오블리주의 아주 적절한 사례이다. 아이들의 놀이 기구로 제작된 플레이펌프는 플레이펌프 인터내셔널이라는 단체가 사하라 사막 부근의 학교에 공급한 놀이기구이다. 아이들은 이 기구를 가지고 그저 즐겁게 놀기만 하면 된다. 아이들이 열심히 놀수록 이 기구는 펌프가 되어 깨끗한 물을 지하에서 끌어올린다.

하버드 대학교의 여학생 4명이 고안해낸 소켓은 전기를 자가 생산하는 축구공이다. 아이들이 이 축구공을 가지고 놀면 그 에너지가 전기 에너지로 전환된다. 환경에 대한 머리 아픈 고민이나 덜 스타일리쉬한 상품을 불만족스럽게 사면서 에코 라이프 스타일을 지켜나갈 필요가 전혀 없는 것이다. 그들은 평소대로 놀고 즐기고 행복하면 된다. 이지 오블리주 제품들이 그들의 즐거움을 환경 친화 에너지로 변화시킬 것이다.



플레이펌프(왼쪽)와 소켓(오른쪽)

게임의 형태를 빌어 사회에 대해 생각하고 고민해볼 수도 있다. 2010년 3월, 세계은행이 내놓은 소셜 솔루션 게임인 에보크(EVOKE)는 아프리카 소재 대학들이 학생들로 하여금 지역문제를 고민하고 해결하는 방법을 익히고, 실제로도 지역경제에 도움을 줄 수 있는 방안을 모색하게 하려는 취지에서 시작되었다. 게임 속에서 학생들은 기아, 가난, 질병, 충돌, 기후변화, 지속가능한 에너지, 헬스케어, 교육, 인권 등에 대한 다양한 미션을 부여 받는다.



소셜 솔루션 게임인 에보크(EVOKE)

게임에 참여하는 방식을 통해 진짜 세상의 문제에 대한 해결책을 생각해보게 되는 것이다. 게임에 참가한 학생들이 10주간의 모든 미션을 세계은행연수원(World Bank Institute)에서 ‘사회혁신가(Social Innovator)’ 인증서를 수여한다.

이처럼 이지 오블리주(Easy Oblige)는 수고로움 없이 가볍고 간편하게 에코를 실현할 수 있게 해주는 것에서 시작하여 게임을 하면서, 놀면서, 또는 쉬면서 수고로움 없이 재미있는 에코 라이프 스타일을 가능하게 해주는 것까지 전개되고 있다. 인간이 늘 편하고 재미난 것을 추구한다는 것을 고려해보는다면 향후 점점 더 다양한 아이디어들이 개발될 여지가 있는 흥미로운 영역인 셈이다.

같이 사는 지구, 굿네이버의 나눠쓰기 프로젝트

그 동안 사회적 책임과 환경 운동은 대개 좀 먼 이웃에게 관심이 쏠려왔다. 그러나 생각해보면 멀리 아프리카 어린이를 돕지 않아도 우리 주변에 함께 나누고 도울 이웃은 참 많지 않을까?

과시적 에코 라이프 스타일이 조금이라도 더 멀고, 조금이라도 더 거창한 일들에 개입하고 싶어했다면 최근의 에코는 더 실질적인 필요에 따라 더 가까운 이들과 함께 진짜 내 삶을 변화시키고자 하는 방향으로 변화하고 있다. 즉 과시적 에코 컨슈머들이 원하는 것은 사회의 칭찬과 주목이라면 새로운 에코 컨슈머가 원하는 것은 신선한 환경에서 행복한 자신과 이웃의 삶이다.

따라서 소비자들은 자신의 이웃과 함께 좋은 지구를 만들 방법에 골몰하게 된다. 더구나 여기에는 숨겨진 매력이 하나 더 있다. 바로 같이하면 좀 덜 포기해도 된다는 점이다. 함께 공유하거나 서로의 쓸모에 따라 교환하면 무분별한 소비를 해서 환경을 해치지 않아도 만족스럽게 살 수 있는 방법이 발견되기 때문이다.

*최근의 에코는 더 실질적인 필요에 따라
더 가까운 이들과 함께 진짜 내 삶을
변화시키고자 하는 방향으로 변화하고 있다.
새로운 에코 컨슈머가 원하는 것은
신선한 환경에서 행복한 자신과 이웃의 삶이다.*

캐나다의 작가 지망생 청년 카일 맥도널드(Kyle McDonald)는 물물교환이 행복한 나눔의 수단이라는 것을 입증한 대표적인 인물이다. 그는 2005년 7월, 그는 크레이그스리스트(Craigslist)라는 커뮤니티 사이트에 자신이 이력서를 묶는 데 썼던 빨간 종이클립 한 개를 조금 더 나은 뭔가와 바꾸고 싶다고 공고를 냈다. 그는 그 클립을 물고기 모양의 펜으로, 세라믹 손잡이로, 캠핑 스토브로, 빨간 혼다 발전기로, 즉석 맥주파티로, 유명인의 스노모빌로, 로키산맥의 야크 1일 여행권으로, 큐브밴으로 교환하는 데 성공했고, 그 다음에는 1년간의 주택 무료임대료, 스노글로브로, 영화출연권으로 교환하여 마침내 집 한 채로 바뀌었다.

재미있는 사례 하나에 불과할 수도 있지만 서로의 필요에 따라 물물교환이 얼마나 강력한 위력을 보여줄 수 있는가를 입증하는 사례이기도 하다. 서로 필요한 것들을 교환해나가다 보면 우리는 쓸모 없는 생산을 줄이고 쓰레기를 감소시킬 수 있을지 모른다.

이와 같은 나뉘쓰기는 새롭게 주목 받는 에코 라이프이다. 영국 런던에 등장한 자동차 렌트회사 휘카(Whipcar)의 서비스는 이웃과 자동차 나뉘쓰기를 제안한다.

예컨대 회사원인 빌은 주말에 차를 쓰는 일이 없는 총각이고, 주부인 앤은 주말에만 아이들을 맡기고 일을 나간다. 앤은 주말마다 존에게 차를 빌린다. 빌은 차를 쓰지 않을 때 빌려주면서 돈을 벌고, 앤은 굳이 차를 사지 않고도 필요할 때만 저렴한 비용으로 편하게 이용할 수 있다. 자동차 소유주나 빌리는 사람 모두에게 이익이 되면서 자원을 알뜰하게 활용하니 환경에도 좋다. 이러한 이웃과의 창의적인 공유 경제는 새로운 에코 라이프 스타일의 좋은 기반이 된다. 이 에코 시스템이 새로운 것은 적은 자원으로 편리함의 희생없이 잘 살아갈 수 있기 때문이다. 차를 나뉘 쓸 뿐 차를 쓰는 것을 포기하는 희생은 없다.

지각 있는 어린 컨슈머

이전보다 더 자연스럽게 배어 나오는 에코가 가능해지는 것은 새로운 어린 세대들이 에코와 사회적인 책임에 대해 점점 더 친숙해져 가고 있기 때문이다.

10대 또는 그 이하의 어린 아이들은 기성 세대보다 훨씬 어린 시절부터 환경 문제를 접하면서 성장하고 있다. 따라서 그들에게 환경 보호는 당연히 자신들이 지켜야 할 의무이다. 부모 세대의 조기 교육과 사회적 변화의 영향을 받아 요즘 어린 세대들은 매우 조숙하다. 2009년 4월에서 5월에 걸쳐 하보닷컴이 12~18세의 오스트레일리아 10대 유저 3,000명을 대상으로 라이프스타일과 가치관 등을 조사한 결과, “이 세대들은 ‘환경’에 대한 아주 높은 관심과 환경을 지켜야 한다는 생각을 갖고 있다.”라는 결론을 내렸다.

초등학교 6학년생인 케이티 스타글리아노(Katie Staglian)는 학교 귀퉁이의 텃밭을 비롯해 여섯 곳의 땅에서 양배추를 키워서 노숙자에게 기부한다. 여기서 약 4,000파운드(약 1,800킬로그램)의 양배추, 상추, 토마토, 기타 채소들이 생산되고 있다.

케이티는 이미 3학년 때 가뭄으로 물 부족이 심각하자 교장에게 학교에서 물을 더 아껴 쓰는 방법이 있다고 제안한 바 있다. 케이티가 제안한 빗물 받아쓰기 등의 방법은 곧 채택되었고, 케이티는 지역의 한 고등학교 교사와 함께 물 보존 프로젝트를 시작하기도 했다.



양배추 농부 케이티

케이티는 이 어린 농부에게 반한 숙련된 원예사에게서 조언을 받고 있다. 프로 골퍼로 약 41에이커의 농장을 갖고 있는 한 중년 신사는 케이티에게 땅을 빌려줬다. 이 작은 소녀가 한 작은 일은 계속 커지고 있다. 케이티는 자신의 웹사이트 (www.katieskrops.com)를 운영 중이며, 더 많은 사람들이 이 기특한 아이를 돕고 있다.

지구온난화를 막아주는 ‘고 그린맨(Go Greenman)’ 을 연재해 유명해진 열세 살 소년 조너선 리(Jonathan Lee)는 이미 세계적으로 유명한 어린이 환경운동가이다. 조너선 리는 친구들과 황폐해진 북한 삼림을 위해 ‘북한에 밤나무 보내기’ 운동을 시작했다. 또한 베이징 천안문 앞에서 남북 평화협정 체결과 한반도 비핵화, DMZ 어린이 평화 숲 조성 등의 문구가 담긴 손 팻말을 들고 1인 시위에 나섰으며 오바마 대통령과 조지 부시 전 미국 대통령, 힐러리 클린턴 미 국무장관 등을 만나 환경운동에 협력하겠다는 약속을 받아내기도 했다.

다름아닌 열세 살 어린 아이의 행보다. 어린 컨슈머들은 최근 그 어느때 보다는 환경 문제에 현실적이고 적극적으로 대응한다.



‘고 그린맨(Go Greenman)’ 을 연재해 유명해진 열세 살 소년 조너선 리(Jonathan Lee)

에코 라이프 스타일은 사용자의 희생이나 번거로움을 요구하기 보다는 쉽고 편안하고 재미있기까지 한 것으로, 또 특별한 이슈라기 보다는 당연하고 일상적인 것으로, 그리고 내 아이와 내 이웃과 함께하는 실질적이고 가까운 현실로 다가오고 있다.

이들을 만족시키는 새로운 에코 프리미엄 디자인은 더 다양하고 더 풍성해져야 할 것이다. 원시적인 것에서부터 역사적인 것, 모던한 것, 미래적인 것, 세련되고 스타일리쉬한 것에 이르기까지 다양한 사람들의 다양한 일상과 접목할 수 있는 폭넓은 시도가 요구될 것이다. 새롭게 주목할만한 에코 프리미엄 디자인의 키에는 어떠한 것들이 있을까?



*새로운 에코는 일상적/쉬운/재미있는 특성을 가진다.
그리고 그것들이 완성도 있고 스타일리쉬하게 마무리된다.*

에코보다 신선한 에코 프리미엄 디자인

Design Key 1.

Convertible: 고무찰흙놀이처럼 자유로운 변화

인간이 살아가는 데 필요한 물품은 대체 몇 가지나 될까? 집안을 가득 메우고 있는 가구부터 가방 속 자질구레한 소품까지 셀 수 없이 많은 이 물건들은 우리의 삶을 편리하고 풍족하게 해주는 ‘필요악’들이다. 이들 없이 살아가려면 원시 시대로 돌아가는 수 밖에 없을 것이고, 이들을 전부 계속 만들어내자면 환경 파괴는 점점 더 가속화될 것이다. 이를 위해 기술적인 대안들이 제안된다. 즉 변화무쌍한 컨버터블 아이템들이다. 과거의 컨버터블 디자인이 흥미로운 아이디어들을 접합하여 하나의 용도를 두 세가지로 확장시키는 것이 주를 이루었다면 에코 프리미엄의 컨버터블은 새로운 기술들과 결합되어 그 변신의 폭이 훨씬 더 확장된다. 나노 기술은 사물의 형태 변화를 보다 손쉽게 해주고 3D 스캐닝과 3D 프린팅은 보다 손쉽게 물건들을 구조할 수 있게 만들어줄 것이다.

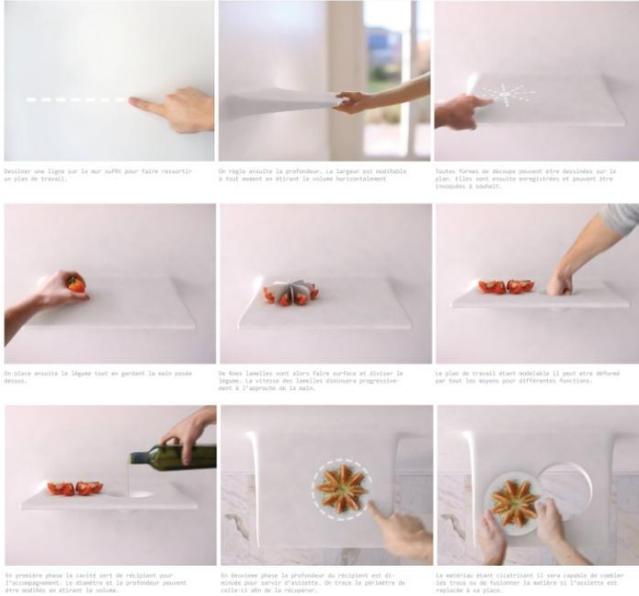
엔지니어링 회사 Kor Ecologic Inc.는 3D 프링팅 전문회사 Stratasys와 협력하여 세계 최초로 모든 부품을 3D 프린터를 이용해 출력, 제작한 2인용 자동차 어비(Urbee)를 소개했다. 그동안 3D 출력에 대한 신기술 소개는 있었지만 실제로 3D

*과거의 컨버터블 디자인이 흥미로운 아이디어들을
접합하여 하나의 용도를 두 세가지로 확장시키는 것이 주를 이루었다면
에코 프리미엄의 컨버터블은 새로운 기술들과 결합되어
그 변신의 폭이 훨씬 더 확장된다.*

출력을 통해 자동차를 제작할 수 있다는 점은 3D 출력 기술이 좀더 현실로 다가왔다는 것을 의미한다. 에코 컨버터블 디자인은 불필요한 물건의 소비를 줄이고 쓰레기를 줄일 수 있는 흥미로운 대안이다. 형태 없는 고무찰흙으로 즉석에서 필요한 물건을 만들어내듯이 우리는 새로운 물건들을 끊임없이 창조하고 다시 부술 수 있다는 것은 개인화 디자인에 대한 소비자들의 요구도 적절하게 반영할 수 있다.

나노과학으로 만드는 살아있는 부엌, 리빙 키친(Living Kitchen)

미셸 아르봉(Michaël Harboun)은 살아있는 부엌에 대한 아이디어를 제안했다. 아무것도 없는 벽에서 수도꼭지가 튀어나오고 스토브가 생긴다. 이제 주방 구석 구석 지저분하게 잡다한 주방 제품들을 채워놓을 필요가 없어지는 셈이다. 우리는 그저 깨끗한 흰 벽으로 마감된 주방만 구비하면 된다. 이 컨셉 디자인이 가능하게 만든 것은 나노 기술이다. 나노과학의 가능성은 80년대에 처음 제기되었다. 에릭 드렉슬러는 10억분의 1mm 크기의 나노 수준 크기인 원자나 분자를 기계처럼 활용할 수 있을 것으로 보았다. 그 이후 2000년대 들어 미세한 크기로 물질을 잘라 활용하는 마이크론 기술은 크게 발전해 화장품이나 시멘트 등 각종 산업에 적용되었다. 이처럼 에코 프리미엄 디자인은 원시로 돌아가거나 가공을 하지 않는 방식을 넘어서 새로운 기술과 결합하는 방식으로도 접근 가능하다.



리빙 키친(Living Kitchen) Source <http://michaelharboun.blogspot.com>

새로운 기술과 결합될 경우 에코 프리미엄 디자인들은 좀더 세련되고 미니멀하고 미래적인 디자인으로 발전시키는 것이 가능하다.

룸 구조를 마음대로 바꿀 수 있는 호텔

노르웨이의 디자이너 옌스 디빅(Jens Dyvik)은 방 인테리어에 기술을 결부시킨 컨버터블한 호텔 컨셉 디자인을 제시했다. 아무것도 없는 깨끗한 공간에서 리모콘으로 방의 구조를 마음대로 바꿀 수 있는, 그야말로 무에서 유를 창조해내는 방이다. 필요에 따라 침대, 쇼파, 테이블 등 방에 필요한 가구를 즉석에서 만들어서 사용할 수 있고, 리모콘으로 다시 원상태로 돌리면 공간 자체를 그대로 활용할 수 있어서 호텔을 자신의 익숙한 방처럼 사용할 수 있게 해준다.



엔스 디빅(Jens Dyrvik)의 컨버터블 호텔 디자인 Source_ <http://www.dyvikdesign.com>

왁스로 직접 만드는 그릇, 멜트웨어(Meltware)

미래적인 새로운 기술을 도입하지 않아도 약간의 아이디어만으로 에코 컨버터블 디자인을 시도할 수 있다. 네덜란드 'Design Academy Eindhoven'의 2010년도 졸업작품 전시회에서 Maaike Seegers는 필요할 때마다 손쉽게 주조할 수 있는 테이블웨어 멜트웨어(Meltware)를 선보였다. 이 식기를 사용하면 손님들을 초대하여 식사를 할 때에도 일회용품을 구입하지 않아도 얼마든지 새로운 식기를 만들어서 사용할 수 있다.

멜트웨어는 세 가지(스푼, 볼, 물병)의 자기로 된 주조 틀을 가지고 있다. 야자나무 성분으로 된 왁스를 중탕에 녹여서 이 주조 틀에 부어 굳히면 방수용 그릇이 탄생하게 된다. 주조 틀에 붓는 양에 따라 용기의 깊이가 달라져서 쓰임새에 따라 다양하게 만들 수 있다. 사용 후 한동안 필요 없다면 한꺼번에 모아 다시 녹이면 되므로 불필요한 쓰레기도 발생하지 않는다. 물론 왁스로 만들어진 식기류이다 보니 그릇에 아주 뜨거운 음식을 담을 수도 없고 견고함이 부족하기는 하지만 환경친화적이면서도 다양한 용도를 손쉽게 변화시켜가면서 만족시킬 수 있는 새로운 의미의 컨버터블 에코 디자인인 셈이다.



멜트웨어(Meltware)
Source_
www.fastcodesign.com

Design Key2.

Creative Recycle: 리사이클 대신 업(up) 사이클로의 창조적인 재활용

인간이 환경을 오염시키게 된 것은 인간의 생활을 위해 끊임없이 새로운 물건들을 생산해냈기 때문이다. 따라서 과거의 물건을 이전보다 조금 더 오래 사용하고 나아가 재활용하는 것은 에코 디자인의 매우 주요한 부분 중 하나라 할 수 있다. 한동안 재활용 제품들은 대체로 좀 너저분해 보여도 환경을 위한 것이기에 감수해야 하는 디자인으로 여겨지기도 했다.

그러나 재활용 디자인들도 점차 자신만의 스타일을 구축하며 디자인적으로 안정을 찾아가고 있다. 에코 프리미엄 디자인들은 디자인적으로는 조금 마음에 안 든다 해도 환경을 위해 어쩔 수 없는 수용을 하겠다는 사고와는 정반대로 움직인다. 즉 지속가능성이나 환경도 중요하지만 무엇보다도 가장 중요한 것은 디자인적으로도 멋진 퀄리티를 제공해야 한다는 것이다.

에코 프리미엄 디자인의 시각에서 보면 재활용 제품들은 버려질 쓰레기가 아니라 시간을 내포하고 있는 특수하고 희소한 오브제이다. 인간적인 따스함, 관계, 무형의 가치 등이 주목 받으면서 그들이 가진 시간성은 다른 어떤 것보다도 바꿀 수 없는 중요한 재료가 되고 있다. 재활용 에코 디자인들은 시간과 역사에 대한 재조명 또는 새롭게 보기와 결합되어 앞으로 점점 더 세련되어지고 스타일리시해질 것이다. 예를 들어 시간성을 재조명하면 재활용 제품들을 그대로 빈티지나 쉐비 쉬크(Shabby Chic) 스타일로 재창조할 수 있다. 또는 그 물건을 사용했던 사람들이 보았던 시각과는 전혀 다른 시각으로 그들의 용도를 바꾸고 그들의 전형적인 색상을 바꾸고 그들의 매치를 바꿔보는 등 신선한 새롭게 보기 방법도 가능하다.

IDI Studio의 셰비시크풍 재활용 가구

IDI Studio에서 셰비시크(Shabby Chic) 풍의 가구 컬렉션을 제안하였다. 이 컬렉션은 100% FSC 인증(환경을 배려하고 사회에 기여하며 경제적으로도 지속성을 갖는 환경 보전형 산림 경영을 한다는 인증)을 받은 티크와 스테인리스 강을 소재로 디자인하여 전통적인 느낌과 현대적인 느낌을 잘 조화시킨 재활용 가구들로 구성되어 있다. IDI Studio는 셰비시크 스타일의 디자인을 통해 낡고 바랜 듯한 느낌을 재활용 제품에서 오는 사용하듯한 지저분한 느낌 대신 오히려 그 가구만이 갖는 독특하고 고유한 느낌으로 멋스럽게 표현하였다.



. IDI Studio의 셰비시크(Shabby Chic) 풍의 가구 컬렉션
Source_ <http://www.idistudio.it>

재창조된 재활용가구 컬렉션 리크리에이트(Recreate)



리크리에이트(Recreate)

Source <http://www.recreate.za.net>

남아프리카 인테리어 디자이너 케이티 톰슨(Katie Thomson)은 버려진 물품을 활용하여 새로운 기능을 가진 재활용 가구 리크리에이트(Recreate)를 제작했다. 오래된 여행 가방, 철제 통, 우산은 케이티 톰슨만의 혁신적이고 창의적인 스타일이 가미되어 멋진 소파와 조명 등으로 재탄생했다. 색상, 텍스처, 마감재 등을 다양한 방식으로 조합하고, 낡은 물건의 본래 기능을 치환시킴으로써 새로운 용도로 만들어진 것이다. 빈티지한 느낌과 디자이너의 창의력이 조합되어 스토리가 있는 인테리어 가구라는 새로운 가치를 부여받은 셈이다.

세탁기 드럼통으로 만든 세련된 워시 램프

불가리아 출신 디자이너 알렉스 코바체프(Alex Kovatchev)가 세탁기 드럼을 재활용한 워시 램프(Wash Lamp)를 고안하였다. 드럼의 구멍이 빛을 흩어지게 하는 역할을 하여 따뜻한 분위기를 연출할 수 있으며, 천장에 달아 놓을 수 있는 팬던트 등(pendant lamp), 의자로 활용할 수 있는 오토만(ottoman), 인테리어 벽 등(wall light)으로 다양한 연출이 가능하다. 재활용 디자인 제품들이 다양한 컬러가 믹스되어 보헤미안적인 느낌이 많은 편이라면 이 제품은 무채색 컬러에 장식성을 제한하여 매우 심플하고 모던한 것이 특징이다. 세탁기 드럼이라는 용도를 조명 등으로 치환한 아이디어도 흥미롭기 때문에 출발은 리사이클이었다 해도 본래 재료 이상의 의미를 갖는 업사이클 제품으로 재탄생 했다.



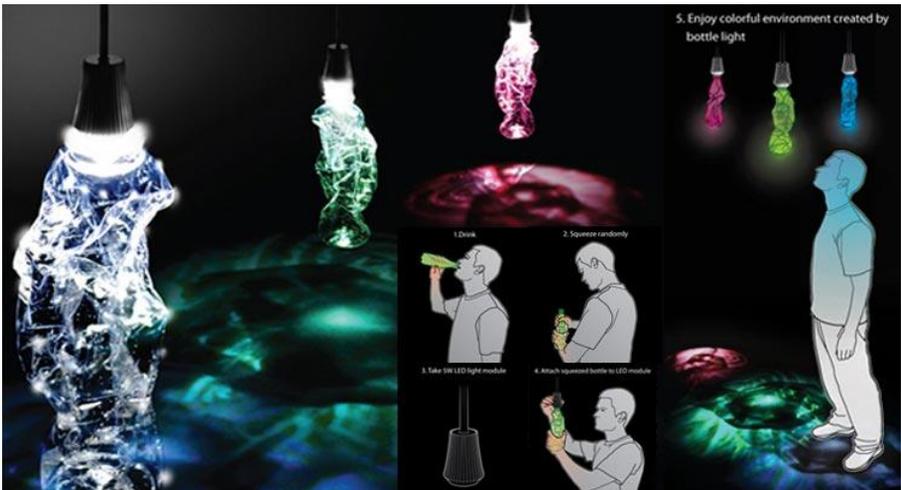
워시 램프(Wash Lamp)

Source <http://www.yankodesign.com>

LED 조명으로 재탄생한 페트병 라이트

재활용 제품을 재해석하는 것은 그 자체에도 상당한 시간과 공이 들기 마련이다. 시간과 공이 든다는 것은 비용이 발생한다는 것을 의미하기 때문에 재활용 디자인 제품의 단가는 오히려 올라가곤 한다. 그러나 재활용 디자인이 안정되어 가면서 점점 더 재미있는 아이디어만 있다면 손쉽게 제작 가능한 재활용 디자인도 다양하게 시도되고 있다. 페트병 라이트(Bottle Light)는 빈 페트병을 적당한 형태로 구겨서 모듈식 알루미늄 LED 조명에 끼워 넣은 재활용 제품이다.

페트병 라이트는 페트병의 크기나 모양, 압력을 가하는 정도에 의해 마음대로 모양을 변형시킬 수 있고, 페트병의 경계 면에서 빛이 굴절됨에 따라 아름답게 빛을 낼 수 있다. LED조명과 페트병만 있으면 만들 수 있기 때문에 제작 비용이 적게 든다. 뿐만 아니라 완전히 분해되는데 10년 이상이 걸리는 페트병이 디자인



페트병 라이트(Bottle Light)

Source <http://www.yankodesign.com>

제품으로 재활용된다면 환경 오염을 줄이는데도 좋은 영향을 줄 수 있을 것이다. 이는 YaRan Chang, Hsin Chou Liao, Chung en Lee & Simon Shih에 의해 디자인되었으며, 올해 Liteon Award에서 수상한 바 있다.

Design Key3.

Less is More: 아이디어와 결합된 최소화

심플하다고 에코 디자인이 될 수 있을까? 답변은 ‘그렇다’이다. 적은 자원으로 최소한의 구조로 최대의 기능을 할 수 있다면 우리는 자원의 소비를 그만큼 줄일 수 있기 때문이다. 어쩌면 인류는 필요보다 더 과장되고 지나치게 맥시멀한 상품들을 소비했기 때문에 환경을 해쳐온 것일 수도 있다. 간단한 나뭇가지 하나면 바닥에 글도 쓰고 아궁이 불쏘시개도 하고 물건을 집기도 했던 시절의 방식을 지속해왔다면 우리는 자원을 훨씬 덜 소비했을 것이다.

디자인의 최소화는 세련된 현대의 미니멀 디자인과는 조금 맥락을 달리한다. 현대적인 미니멀이 최소한의 디자인으로 세련미를 보여준다면 에코 프리미엄 디자인의 최소화는 생략과 생략을 거듭하되 얻고자 하는 최종 목표는 유용성이다. 즉 최소의 디자인을 통해 그동안 누려온 유용성을 유지시키고자 하는 극도의 효율성과 맥을 같이 한다. 또한 그러한 목표를 위해 무조건적인 생략보다는 유쾌하고 재치 있는 아이디어와 스타일리쉬한 디자인 감각이 가미된다.

끈 하나면 충분한 의자, 체어리스(Chairless)

의자라면 반드시 필요한 것은 무엇일까? 등받이는 없더라도 최소한 엉덩이를 받쳐주는 받침대와 의자 다리 4개 정도는 있어야 할 것이다. 칠레 출신 건축가 알레한드로 아라베나(Alejandro Aravena)는 85x5cm 너비의 끈만으로 바닥에 앉았을 때 균형을 잃지 않으면서 손을 자유롭게 쓸수 있는 체어리스(Chairless)를 디자인했다.

부피도 작고 대단히 가볍기 때문에 가방에 휴대하고 다니다가 언제 어디서나 사용할 수 있는 매우 실용적인 제품이다. 최소한의 디자인, 최소한의 재료를 사용해 최대한의 필요를 충족시킬 수 있음을 보여주는 흥미로운 사례이다.



체어리스(Chairless)

Source_ <http://www.vitra.com>

정수기도 아쉽지 않은 물병, 워터보블(Water Bobble)

깨끗한 물에 대한 요구는 점점 높아지고 있다. 생수 산업은 계속 확장되고 있고 다양하고 거창한 기능의 정수기들이 도시 곳곳에서 판매된다. 뉴욕에서 출시된 휴대용 정수기병 워터보블은 카림 라시드(Karim Racid)의 디자인한 것으로 매번 생수를 사먹거나 거창한 정수기를 임대하지 않아도 간단한 필터만으로 정수를 가능하게 한 스타일리시한 물병이다.

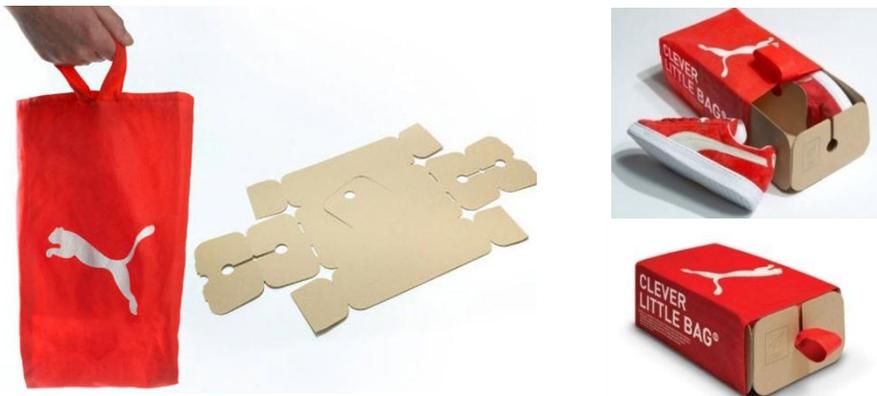
빨강·파랑·초록·검정·핑크·노랑 색의 필터가 장착되어 있고 물병의 몸체는 손에 쥐기 쉽게 허리가 잘록하고 둥글둥글하다. 필터 하나를 300번쯤 채우는 양인 약 150L를 정수하고 나면 필터만 교체하도록 리필용 필터를 따로 판매한다. 100% 재활용한 PET 재질로 만들어져 재활용도 가능하다.



정수기를 대체하는 물병 워터보블(Waterbobble)
Source: <http://www.waterbobble.com>

퓨마 클레버 리틀백(PUMA Clever Little bag)

슈즈브랜드인 퓨마(Puma)와 퓨즈 프로젝트(Fuse Project)의 공동 프로젝트로 퓨즈 프로젝트의 대표 이브 베하(Yves Béhar)가 21개월간 작업한 퓨마 클레버 리틀백(PUMA Clever Little bag)가 2010년 가을부터 부분적으로 보급되기 시작하여 2011년부터는 본격적으로 전 마켓에서 선보일 예정이다. 이 신발 패키지는 신발 박스와 쇼핑백을 하나로 만든다는 아주 간단한 아이디어에서 시작된다. 단지 최소한의 구조로만 틀을 잡고, 재활용PET재질의 주머니로 덮는 것만으로도 그동안 신발 패키징으로 인해 소비되어 오던 매년 8,5000만톤의 종이, 2천만 메가줄에 달하는 전기, 1백만리터의 석유, 1백만 리터의 물을 절약할 수 있다. 그럼에도 불구하고 이 패키지의 진정한 매력은 그것이다. 패셔니스타들이 가지고 싶어 할만큼 기존의 패키지보다 훨씬 더 스타일리쉬하다는 것이다. 에코 프리미엄 디자인은 에코를 생각하지만 소비자의 감각이나 편의성 등 어느 하나도 포기하지 않는다. 퓨마의 공식 사이트(www.puma.com/cleverlittlebag) 에서는 이 프로젝트의 취지와 준비 과정을 상세히 소개하고 있다.



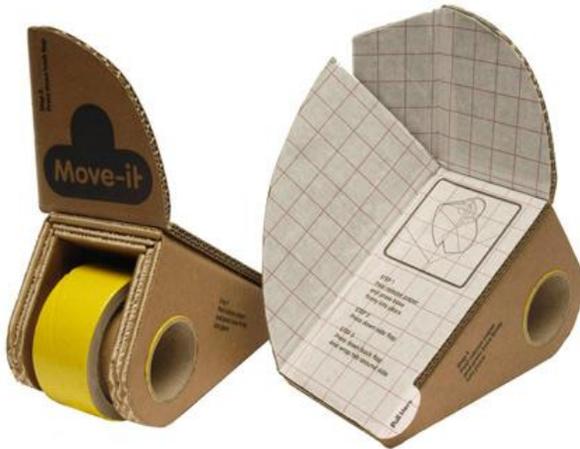
퓨마 클레버 리틀백(PUMA Clever Little bag)
Source <http://www.puma.com/cleverlittlebag>

재활용 골판지로 만든 이동성 카트 무브잇(Move-it)



무브잇(Move-it)은 데이비드 워릭 그레이엄(David Warwick Graham)이 디자인한 상자를 손쉽게 옮길 수 있게 해주는 이동성 카트 킷이다. 재활용 골판지로 만든 이 이동용 카트는 양면 테이프가 부착되어 있는 바퀴와 손잡이 셋트로 구성되어 있어 다양한 사이즈의 짐에다가 붙이기만 하면 된다.

간편한 구조임에도 불구하고 20kg까지 박스를 이동시킬 수 있을 뿐 아니라 젖은 도로에서도 사용 가능하다. 골판지로 만들어졌기 때문에 재활용도 가능하다. 커다란 박스들의 이동을 손쉽게 만들어주기 때문에 자동차 사용을 감소시키는 친환경 효과도 있다.



이동성 카트 무브잇(Move-it)

Source <http://www.jamesdysonaward.org>

Design Key4.

Nature in my Room: 손에 잡힐 듯 가까이 자연 가져오기

에코=그린인 공식은 이미 매우 변화했다. 그러나 여전히 자연은 에코 디자인에게 효과적인 소스이다. 자연을 좀더 가까이하고 싶고 무공해의 자연 환경을 누리 고 싶다는 소비자들의 바람과 도시 속에서 삶을 꾸려야 한다는 현실을 동시에 만족시키기 위해 도심으로 자연을 가져올 수 있는 다양한 방법이 고안되고 있다. 도시 근교의 주말 농장대신 이웃과 함께 가꿀 수 있는 도심 속 텃밭이나 아파트 옥상의 하늘 정원과 작은 숲들이 생겨나고 자연을 잘 담아낸 제품들이 주목을 받고 있다. 천연의 자연을 담은 원시적인 접근이라기 보다는 현대 도시인들의 끊임 새에 맞게 잘 가공된 자연인 셈이다.

정원을 담은 엽서, 포스트카드(Postcarden)

엽서(postcard)와 정원(garden)의 합성어인 포스트카드는 런던 스튜디오 스튜디오포디자인(A studio for Design)이 선보인 새로운 형태의 엽서이다. 한번 보고 버려지는 엽서가 아니라 엽서를 받았을 때의 감동을 오래 지속할 수 있도록 엽서에서 식물을 키울 수 있다. 2-3주간 키울 수 있으며 키운 새싹은 샐러드로 사용 가능하다. 책상 위에 자연을 담을 수 있고 유기농 채소도 먹을 수 있는 흥미로운 제품이라 하겠다.



포스트카드(Postcarden)

Source_ <http://www.postcarden.com>

방안의 작은 온실 퍼니블룸(Furnibloom)

에코 가구 디자인들은 원목을 사용하거나 그린 컬러를 채택하기 쉽다. 그러나 자연의 컬러나 재질을 사용하는 대신 자연을 그대로 담는 것도 가능한 방법 중 하나이다.

디자이너 Dagný Bjarnadóttir 는 투명하고 깔끔한 가구 퍼니블룸(Furnibloom)을 제작했다. 이 가구 안에서는 가정에서 키울 수 있는 식물, 향신료, 야채 먹거리, 화초 등을 키울 수 있게 되어 있다. 외관적으로도 환경 친화적이고 깔끔한 방식으로 가까이에 자연을 둘 수 있다는 점도 매력적이다.



퍼니블룸(Furnibloom)
Source_ <http://www.furnibloom.com>

페루(Peru)의 팝업 그린 파크(Pop-Up Green Park)

새로운 조경은 늘 많은 비용과 인력이 든다. 새로운 환경을 조성하고 살기 좋은 지역을 만드려면 불가피한 일일 수도 있겠지만 그와 같은 새로운 개발을 할 때마다 지구 환경은 파괴되고 자원을 소비하게 된다. 그 때문에 도시 속에 자연을 가져오는 것은 오히려 도시의 자연을 해치는 효과를 가져올 수도 있다.

페루의 역사적인 도시 리마(Lima)에는 설치된 팝업 그린 파크는 그러한 걱정을 할 필요가 없다. 땅을 파헤치는 대신 페타이어를 활용하여 간단하게 팝업 파크를 설치했기 때문이다. 공원을 만들기 위해 새로 부지를 마련하고 주변 환경을 부수고 다시 만드는 방식의 개발 대신 페타이어에 흙을 채우고 부분 부분 녹지를 조성했다. 이 프로젝트를 위해 건축가 Genaro Alva, Denise Ampuero, Gloria Andrea Rojas와 산업 디자이너 Claudia Ampuero 등이 참여했다.



팝업 그린 파크(Pop-Up Green Park)

Source_ <http://inhabitat.com>

Design Key5.

self-sufficient ecosystem: 자원을 소비하지도 쓰레기를 방출하지도 않는 자급자족생태계

자원을 낭비하지 않는 자급자족적이고 자기 완결적인 상품들은 끊임없이 고안되고 있다. 스튜디오 고클(Studio Gorm)의 주방 가구인 ‘플로 2(Flow2)’는 단순히 식사를 준비하는 공간이 아니라 먹을거리를 키우고 수납하고 요리하고 퇴비를 만들어 다시 먹을 거리를 키우는 순환의 공을 제안하기도 했다. 가구 디자인 자연의 프로세스를 담아낸 셈이다.

이와 같은 제품들은 이제 그 영역을 좀 더 넓혀서 실내 인테리어로, 건물로, 또 나아가 도시로 확장되고 있다. 건물 내에서 자가 발전을 통해 에너지를 공급하고 이를 소비하고 건물 내 플랜트 룸에서 농사를 짓고 쓰레기를 비료로 활용하기도 하고 도심 개발 프로젝트의 일환으로 그 도시 내에서 자급자족이 가능하도록 설계되기도 한다. 범위의 확장으로 에코 프리미엄 디자인의 방향은 흘러가고 있지만 원리나 목표는 하나이다. 즉 최소한 내가 살아가는 동안 더 이상 자원을 소비하거나 쓰레기를 방출하지 않겠다는 확고한 의지이다. 내가 태어난 환경을 더 좋게는 만들지 못하더라도 최소한 현 상태이상 나쁘게 만들지 않겠다는 의미라고 하겠다.

자급자족생태계를 가능하게 하는 것은 에코 디자인과 미래 기술의 결합이다. 다양한 기술들이 디자인과 접목되어 재해석되는 것이 요구된다. 이제 에코 디자인은 과거로 회귀하거나 미개발의 컨셉을 지향하지 않게 된다. 오히려 더욱 더 미래적이며 더욱 더 첨단 기술의 힘을 도입하여 에코 프리미엄 디자인을 완성한다.

미래의 자급자족 주방 에코쿡(Ekokook)

팔타치(Faltazi)가 선보인 미래 주방의 컨셉디자이너 에코쿡(Ekokook)은 자급자족생태계의 한 형태를 보여준다. 이 주방 시스템은 고형 쓰레기를 사용하는 마이크로플랜트 1, 액체 쓰레기를 사용하는 마이크로플랜트 2, 유기물 쓰레기를 사용하는 마이크로플랜트 3라는 세개의 시스템으로 구성되어 있으며 자연 생태계의 원리를 활용하여 물을 정화하고 쓰레기를 재생한다.

사용된 물은 정화를 통해 식물을 위한 깨끗한 물로 재생되고 유기 쓰레기들은 비료로 만들어준다. 이들로 키운 식물들은 이 주방의 식재료로 활용된다. 그야말로 주방에서 식재료의 재배에서 쓰레기 처리까지 완벽하게 자급자족할 수 있는 시스템인 셈이다.



에코쿡(Ekokook)

Source_ <http://www.faltazi.com/ekokook>

자라는 건물 아르보 아키텍처(Arbo-architecture)

독일의 슈투트가르트 건축 디자인대학 학생들이었던 페르디난트 루트비히 (Ferdinand Ludwig)와 올리버 슈토르츠 (Oliver Storz), 한네스 슈베르트페거 (Hannes Schwertfeger)는 2010년 7월 말, 독일 남부 콘스탄체 호수 근처에 ‘아르보 아키텍처’라는 건축물을 설치했다.



말 그대로 식물학 건축물이다. 파이프로 기본 구조물을 세우고 둘레에 어린 나무를 심어서 나무들이 기본 구조물에 의해 인도되면서 성장한다. 나무가 충분히 자라 무게를 충분히 견딜 수 있을 정도가 되면 애초에 세웠던 거푸집 구조물을 제거하고 이 나무들에 새로운 구조물들을 설치한다. 마루와 바닥, 천장과 같은 것들이 나무 위에 지어질 것이다. 실험적인 시도이지만 발전시킬 여지는 충분히 있는 친환경 건축 아이디어라 할 수 있다. 물론 이 건축 아이디어의 실현을 위해서는 나무를 손상시켜야 한다는 문제점은 남아 있다.



아르보 아키텍처(Arbo-architecture)
Source_ <http://www.spiegel.de>

빌딩 속 식물 농장 파소나 오투(Pasona O2)

도시 안에서 자급자족하기 위한 기술 개발이 계속되고 있다. 일본의 경우에는 대기업들까지 참여하는 빌딩형 식물공장이 100여 개가 넘게 활발히 진행 중이다. 식물농장에서 생산하는 농산물이 완전 유기농에다 운송시간도 짧고, 생산성도 비닐하우스 등에 비해 월등히 높기 때문이다.

일본 파소나 그룹은 2005년부터 파소나 오투를 운영하고 있다. 파소나 오투는 도쿄 시내 신마루노우치 빌딩 지하의 1,000제곱미터에 달하는 공간을 실내농장으로 개조한 것이다. 이 실내농장에는 모두 여섯 개의 방이 있는데, 각각의 방은 다양한 방식의 재배방법을 익힐 수 있도록 고안되었다. 모든 방은 LED를 이용한 인공태양과 수경재배로 재배한다. 파소나 그룹은 농촌 전문가를 교육하고 양성하기 위해 파소나오투를 운영하고 있지만 이러한 형태는 향후 미래의 자급자족 도심 건물로 발전될 가능성을 가지고 있다. 도시는 더 이상 소비 전용 공간이 아니라 생산의 공간으로도 활용될 것이다.



파소나 오투(Pasona O2)
Source_ <http://www.flickr.com>

숨쉬는 도시 베이징 슈퍼스타와 뉴욕의 잠자리 빌딩(Dragonfly)

도시 개발 프로젝트들이 계속 발표되고 도시에 비견될만한 거대한 컨셉의 빌딩 계획이 수립되고 있다. 현실화가 될 것인가 아닌가가 문제이기는 하지만 도시 개발은 거대한 트렌드로 자리하고 있다. 공통점은 이것이다. 친환경적이고 깨끗하고 미래적이면서 도시 시민들이 편안하게 거주할 수 있는 공간으로 설계되고 있다는 점이다. 베이징의 건축회사 매드(MAD)가 2008년 베니스 비엔날레에 출품한 ‘슈퍼스타’는 1만 5,000명을 수용할 수 있는 빌딩이다. 건물 내에서는 요즘 확산되고 있는 도시농업이 가능해 거주자들은 식량을 자급자족할 수 있고, 배출하는 쓰레기를 재활용하여 에너지도 생산한다. 레스토랑, 각종 문화공간, 거주지 등 말 많고 탈 많은 구시대적 유물들을 이곳에 새롭게 집대성하여 대안도시로서의 면모도 갖출 수 있다.

벨기에의 젊은 건축가 빈센트 칼보(Vincent Callebaut)는 2009년 뉴욕시를 대상으로 잠자리 빌딩의 컨셉트 디자인을 발표했다. 슈퍼스타가 별의 모양이라 해서 슈퍼 스타라고 불리듯 잠자리 날개의 외관을 가지고 있어서 잠자리 빌딩이라고 이름 붙여졌다. 이 잠자리 빌딩은 총 132층에 600미터 높이의 대규모 시설로,

역시 풍력과 태양에너지, 재활용에너지 등을 바탕으로 100퍼센트 에너지 자급을 목표로 한다. 건물 안에는 거주공간은 물론이고 각종 식물과 가축을 기를 수 있는 농장, 그리고 28개의 대규모 연구시설도 들어설 예정이다.



뉴욕의 잠자리 빌딩(Dragonfly)

Source_ <http://www.vincent.callebaut.org>

에코 프리미엄 디자인, 그 후

1940년대 최초의 컴퓨터 애니악(ENIAC)이 군사적이고 거국적인 목적으로 사용되었다면 1980년대 퍼스널 컴퓨터의 보급, 1990년대 인터넷의 보급을 거치면서 컴퓨터는 점점 더 개인화되고 스타일리쉬해졌으며 재미있고 사용하기 편리해졌다. 대중화와 확산을 위한 필연의 과정이다.

에코를 잠시 잠깐의 패드(Fad)로 보거나 단순히 디자인 트렌드로 보는 이들도 있을지 모른다. 그런데 에코는 실제로 컴퓨터의 보급에 비견될만한 사회 구조와 시스템의 재정립을 수반하는 거대 트렌드이다. 에코는 컴퓨터가 그러했듯이 우리의 삶의 방식을 바꿔놓을 것이며 생산과 소비의 시스템을 변화시킬 것이다.

에코의 개념이 처음 등장했을 당시 그것은 처음 등장하는 생소한 개념이 겪는 과정을 똑같이 겪었다. 즉 사회의 소수에 의해 공감을 얻었고 거창하게 포장되어 있었다. 그러나 이제 에코는 대중에게 스며들면서 일상으로 침투하는 성숙의 단계로 접어들고 있다. 전 인류가 공감하는 것이 되기 위해서라면 에코 디자인은 예전보다 더 쉽고 편리하고 재미있어져야만 한다. 정치인이나 국가간 분쟁 이슈를 넘어서 평범한 가정 주부의 저녁 장보기 리스트처럼 가까이 와 있어야 한다. 새롭게 출생하는 어린 아이들은 현재의 성인들보다 더욱 새로운 에코 시스템에 쉽게 적응할 것이다.

에코 프리미엄 디자인은 에코와 결합되지 않은 디자인들에 비해 모두가 공감하고 인정받는 가치를 가질 수 있다. 따라서 프리미엄 디자인일 수 있다. 그러나 이것은 보다 더 작고 소소한 가치들로까지 확산될 것이다. 프리미엄을 넘어 필수불가결한 요소로 자리하게 될 것이다. 이는 앞으로 에코 디자인의 개발 영역이 무한하다는 것을 의미하기도 한다. 따라서 모든 디자인은 에코와 떼고 완성되기 어려워진다. 이때 우리가 주의해야 할 것은 단순히 시각적인 에코 감각만 강조해서는 안된다는 것이다.

에코 디자인의 완성은 미래적인 기술과 생산 프로세스상의 친환경적 완전함, 소비와 버리는 과정까지의 연결되는 에코의 정신이 요구된다. 왜냐하면 에코 디자인의 근본은 외관을 넘어서 사회 시스템의 변화와 맞닿아 있으며, 동시에 소비자들에게 정신적이고 무형의 가치로 소비되기 때문이다. 새로운 디자인을 할 때 에코의 시각으로 다시 살펴보자. 무한한 새로운 에코 디자인의 가능성이 당신의 눈앞에 계속하여 드러날 것이다.

kidp 한국디자인진흥원 전략연구실

본 보고서는 지식경제부 '디자인전략정보개발사업'의 일환으로 제작되었으며,
한국디자인진흥원이 운영하는 designdb.com에서 다운로드 받으실 수 있습니다.