

# DESIGN

2016/8 [www.monthlydesign.co.kr](http://www.monthlydesign.co.kr)

**Focus** 2016 리우 올림픽 브랜딩 **Overseas Designer** 이스라엘 디자인 현장 보고서, 신성한 나라의 디자이너들

**Report** 2016 칸 라이언즈 크리에이티브티 캐스터벌 **Zoom In** 크리에이티브하지 않은 국가 브랜드, 크리에이티브 코리아

# 458



Special Feature

## 자동차 디자인 인사이트 22

Car Design Insight 22

# 이스라엘 디자인 현장 보고서 신성한 나라의 디자이너들

# Israel Design Scene Report Designers in the Holy Land

성서의 10계명 중 제2계명에 해당하는 <출애굽기> 20장 4절은 우상 숭배를 배격하고 조각이나 회화를 엄격히 금지했다. 그래서 유대교의 모든 예술적 표현은 구체적이기보다 추상적이고, 체계적이기보다 즉각적이고 일시적이었다. 그리고 1948년, 전 세계에 흩어져 살던 유대인이 모여 건국한 이스라엘은 각기 다른 사고방식과 취향을 지닌 모로코, 독일, 예멘, 미국인 등이 모여 그야말로 정치·문화·사회적 디아스포라를 형성했다. 800만 인구 중 75%가 유대인인 이 신성한 나라 (The Holy Land)의 디자인은 어떤 모습일까? 역시 성경에서 최초의 장인으로 언급된 베잘렐의 이름을 딴 대표적 예술 교육 기관 베잘렐 예술대학(Bezalel Academy of Arts and Design)은 1906년 문을 열었다. 이곳에서 디자인을 배운 1세대 디자이너들은 교수가 되어 후학을 양성했고 텔아비브 미술 박물관(Tel Aviv Museum of Art), 홀론 디자인 뮤지엄(Design Museum Holon), 텔아비브 바우하우스 센터(Bauhaus Center) 등을 무대 삼아 현지 디자인 신을 이끌어왔다. 오늘날 이스라엘의 디자인은 외국에서 두각을 드러낸 1세대 디자이너 론 아라드(Ron Arad), 다비드 팰터러(David Palterer), 아릭 레비(Arik Levy)부터 론 길라드(Ron Gilad), 탈 구르(Tal Gur), 그리고 로 에지(Raw Edges)로 이어지며 궤적을 쌓고 있다. 이스라엘의 수도 텔아비브 또한 메이커 무브먼트의 바람, 주류가 된 소규모 디자인 스튜디오의 활약 등 전 세계적 흐름과 맥을 같이하며 구시가지 자파(Jaffa) 지역을 중심으로 크고 작은 공방이 돌아가는 중이다. 좁은 내수 시장이라는 악조건 속에서도 저마다의 생존 방식으로 텔아비브에서 활동하는 디자이너들의 이야기를 들어왔다. 글: 김은아 기자, 디자인: 정명진, 취재 협조: 이스라엘관광청

2015년 4월 홀론 디자인 뮤지엄에서 열린 야코브 카우프만의 <스톱>전.





# Studio Bakery

## 스튜디오 베이커리

지난 6월 30일까지 장장 6개월 동안 생애 첫 개인전을 치른 디자인 스튜디오가 있다. 전시가 열린 곳은 이스라엘에서 스타 디자이너 등용문으로 불리는 홀론 디자인 뮤지엄. 그곳을 총괄하는 수석 큐레이터 갈리트 가온(Galit Gaon)이 주목했다는 것만으로 스튜디오 베이커리(Studio Bakery)에 쏟아지는 관심은 예견된 듯 했다. 란 아미타이(Ran Amitai)와 길리 쿠치(Gilli Kuchik)의 스튜디오 베이커리가 선보인 전시 <납작한 3D: 베이커리 스튜디오, 디자인 박물관에서 의자를 접다 Flat 3D: Bakery Design Studio Folding Chairs at Design Museum>가 그것이다. 전시는 스튜디오 베이커리의 대표작인 포개어 쌓을 수 있는 초경량 가구 컬렉션 '놈(NOM, Nature of Material)' 시리즈의 제작 과정을 보여줬다. 놈은 이 둘이 만나 연인이자 동료의 연을 맺은 예루살렘 베잘렐 예술대학 산업디자인학과 재학 시절 과제로 시작한 작업이다. 2009년 졸업하자마자 스튜디오를 차렸고 이듬해 밀라

노 디자인 워크에서 카펠리나와 첫 시제품을 선보였으며 2012년부터 카펠리나 공식 컬렉션을 생산하고 있다. 봉긋한 곡선, 살짝 세워둔 것 같은 다리 등 마치 종이를 접어놓은 듯한 가구는 얇게 레이어 커팅한 알루미늄 시트를 종이접기 하듯 접은 다음 벤딩 몰드를 사용해 형태를 잡았다. 가구 다리가 구겨짐에 따라 바뀌는 형태는 가장 자연스럽게, 디자이너가 의도한 형태를 정확히 구현하며 단단한 구조를 형성한다. 2009년 스튜디오를 차린 이 듀오는 전통적인 생산 방식을 새롭게 해석해 새로운 재료를 탐구하고 가장 적합한 제작법을 찾아 그 기술을 스튜디오 베이커리만의 방식으로 재정립한 작업으로 이목을 끌었다. 두 디자이너는 서로를 각각 물과 불이라고 표현하며 극과 극의 '디자인 퍼스널리티의 만남(혹은 충돌!)'을 프로젝트가 탄생하는 밑거름으로 삼는다. 스튜디오 베이커리는 현재 이스라엘에 기반을 둔 하이테크 회사들과 일하는 동시에 카펠리나와 새로운 가구 컬렉션을 준비하고 있으며, 자체 개발

중인 꽃병, 유리 프로젝트 등을 진행 중이다. 최대 관심사는 '디지털 시대의 디자인'이다. "수많은 기술적 진보가 이뤄진 시대에 태어난 것은 매우 행운이다. 디자이너로서 우리의 역할은 기존 방식을 수정하거나 일부를 첨가하는 것이 아닌, 더욱 근본적인 도약을 위해 이를 활용하는 것이다"라고 말한다. bakery-design.com

- 1 스튜디오 베이커리를 운영하는 부부 디자이너 란 아미타이와 길리 쿠치.
- 2 하푸차 (Hafucha, 2015) 미국의 조각가 알렉산더 칼더(Alexander Calder)의 작업에서 영감을 받은 것으로 건축에서 쓰이는 요소들을 디자인 전반에 내세운 탁자다. 보통 상판 뒤면에 가려져 있을 부분을 뒤집어 의외의 실용성을 기미했다.
- 3 화병의 구성(Vase Composition, 2015) 지름이 다른 두 개의 세라믹 실린더를 겹친 화병으로, 한 송이 또는 한 다발을 넣어 사용할 수 있다.



2



3



**Interview**

“이스라엘은 매우 젊은 나라이기에 디자인 문화라는 것이 명쾌하게 정의되어 있지 않다. 적어도 일본이나 프랑스에 비해서 말이다.”

**현재 스튜디오를 운영하는 지역은 어디인가?**

우리는 텔아비브의 나하랏이츠하크(Nahalat Yitzhak)라는 구역에 있다. 과거 독일의 식민지이자 현재 가장 많은 바쁜 도심 사로나(Sarona)의 경계에 위치한 거주 지역으로 중심지이면서도 조용하며 목공, 금속공예 등 소규모 공방이 모여 있다. 텔아비브의 훌륭한 전망을 볼 수 있는 곳이다.

**스튜디오 베이커리를 시작하기 전에는 뭘 했나?**

각자 베잘렐 예술대학에 진학하기 전에도 예술과 디자인에 관련된 영역을 기웃거렸다. 란은 예루살렘의 무스라라 사진 학교(Musrara School of Photography)에서 공부했고, 길리는 뉴욕 아트 스튜던트 리그(Art Students League of New York)에서 순수 회화를 배운 뒤, 예루살렘 스튜디오 학교(The Jerusalem Studio School)에서 실릴자이자 유명 화가인 이스라엘

헤르스베르크(Israel Hershberg)의 마스터 클래스를 수학했다. 디자인은 창의성과 리서치 능력을 모두 갖춰야 한다는 점에서 우리는 산업 디자인에 빠져들었고 계속 그 일을 하게 됐다.

**최근 이스라엘 디자인 신에서 새롭게 주목하는 흐름이 있나?**

딱히 두드러지는 경향이 있다고는 말 못 하겠다. 같이 수업을 들었던 동기들을 봐도 하나의 길이란 건 없다. 대규모 스튜디오에서 일하기도 하고, 자기 회사를 차리기도 하고, 더 아카데미한 커리어를 쌓기도 하고, 어느곳이나 그렇듯 제각각이다.

**이스라엘 디자인을 어떻게 설명할 수 있을까?**

이스라엘은 매우 젊은 나라이기에 디자인 문화라는 것이 명쾌하게 정의되어 있지 않다. 적어도 일본이나 프랑스에 비해서 말이다. 우리의 조부모 세대는 러시아, 폴란드, 독일, 벨기에, 스페인, 시리아 등에서 왔기 때문에 개개인의 문화적 배경도 매우 다양하고 국제적이다. 종교가 중요한 문화인 것은 맞지만 우리를 포함한 대부분의 디자이너들이 딱히 종교적 색채를 띠다고 할 수는 없다. 유대교 제의 기구이자 흔한 일상 소품인 샤브트(Shabbat) 촛대 등 전통 유대교의 오브제는 날마다 접하지만, 우리가 디자인할 때는 국제적인 디자인 언어로 접근한다.”

**좋아하는 디자이너나 추천하는 젊은 디자이너가 있다면?**

우리와 종종 함께 작업하기도 하는 레드쉬 스튜디오 (Reddish Studio, www.reddishstudio.com)를 강력 추천한다.

**좋은 디자인이란 무엇일까?**

좋은 디자인은 혁신성이 두드러져야 하고 아직 손대지 않은 영역을 추구해야 한다고 생각한다.

- 1 **놈(NOM) 컬렉션**은 2014년 레드닷 디자인 어워드의 '베스트 오브 더 베스트 디자인상'을 받았고 훌륭한 디자인 뮤지엄의 영구 소장 목록에 이름을 올리기도 했다.
- 2 **테라초 촛대(Terrazzo Candle Holders, 2015)** 대리석이나 돌 조각에 백색 시멘트를 섞은 인조석 테라초는 예루살렘의 바닥재에서 많이 보이는 재료다. 이렇게 저렴하고 견고한 재료로 가장 신성하고 고귀한 샤브트 제의용 촛대를 만들어냈다.
- 3, 4, 5 스튜디오 베이커리는 '꽃병 프로젝트'라는 이름 아래 다양한 소재로 실험적 화병을 만드는 자체 프로젝트를 진행 중이다.
- 6 **체어 컴포지션1(Chair Composition 1, 2014)** 흰색과 검은색으로 된 심플한 두 개의 의자로 기능에 충실한 한편 그래픽적인 요소를 부각시켰다. 철제 튜브를 구부러 골조를 만들고 좌석은 플라이우드로 만들었다.