

## 건축의 面面

6인의 사진가가 포착한 건축물의 다양한 조형적 면모들

## CONVERTIBLE 4

로망 중의 로망 포르쉐 911 카레라 S 카브리올레, 재규어 F타입 S 컨버터블 V6, 로터스 엑시지 S 로드스터 오토매틱, 미니 쿠퍼 S 컨버터블을 모두 타봤다

내겐 너무 소중한 단 하나의 미술관

내겐 너무 소중한 단 하나의 뮤직 플레이스

## OWNERS' PICK

장성한 남성들을 위한 만화방 주인의 추천작 10

## HARDER, FASTER, STRONGER

이탈리아 제노아에서 궁극의 럭셔리 GT 페라리 캘리포니아 T 핸들링 스페치알레를 독점 시승했다

# SUN BUDDIES

햇빛 쏟아지는 날들을 스타일리시하게 즐기기 위한 최상의 레시피를 남아프리카공화국행 여행짐 꾸리듯 알차게 챙겼습니다. 더도 말고 덜도 말고 레시피대로만 따라 해보세요. 저희 얘기 듣고 후회한 적 없으시잖아요

## BEST 12

프로도의 절대 반지만큼이나 당신의 절대 품격을 보장할 아이템들

REMEMBER, BASELWORLD 2016



# WHATEVER, WHEREVER

지금 유럽에서 가장 몸값 높은 디자이너 에르완 부홀렉을 만났다. 무엇이든 어디에나 어울리는 디자인으로 바꿔놓는 그는 세상에 마음에 드는 물건이 거의 없으며 난감한 표정을 짓는 제법 유머러스한 남자다. 에디터 강보라 포토그래피 이종훈



프랑스 출신 디자이너 로랑 & 에르완 부홀렉(Ronan & Erwan Bouroullec) 형제는 오늘날 디자인계의 리오넬 메시 같은 존재다. 흠집을 데 없이 완벽한 동시에 승부사 기질까지 갖췄다. 침대지만 침대만은 아닌, 의자지만 의자만은 아닌 가구를 만드는 특유의 배짱 때문에 '용감한 형제'라는 별명도 붙었다. 어릴 때는 이에 작정하고 '세상에 없는 물건'을 만들기도 한다. 페브릭 조각들의 모서리를 고무 밴드로 연결해 갖가지 형태의 공간을 만들 수 있는 '클라우드(Clouds)', 어떻게 조합하느냐에 따라 커튼이 되기도 하고 파티션이 되기도 하는 플라스틱 모듈 '알그(Algues)'가 좋은 예다. 각설하고, 삼성 세리프 TV(Samsung Serif TV)는 이들 형제가 만든 첫 전자제품이다. 2년 전 삼성전자의 제안을 받은 부홀렉 형제가 가장 먼저 한 일은 작업실에 TV를 들이는 일이었다. 으레 그렇듯, 그들은 TV라는 물건을 한 번도 본 적 없는 사람처럼 행동했다. 이름새가 없는 프레임으로 윤곽을 잡고, 세리프 폰트의 '자' 모양을 담은 흑연 디자인을 적용해 TV가 완벽히 홀로 서 있을 수 있도록 했다. 초대형 사이즈, 레카질, 블랙 컬러 같은 기존 TV 디자인의

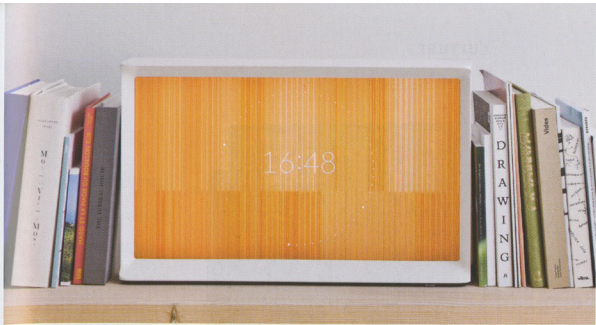
문법을 모두 탈피한 이 가구 같은 TV는 2015 런던 디자인 페스티벌에서 사진 출사된 이래 영국, 프랑스, 스웨덴 등 유럽을 중심으로 또 한 번 부홀렉 신드롬을 일으켰다. 삼성 세리프 TV의 국내 출시를 기념해, 동생 에르완 부홀렉이 한국을 찾았다.

**우리 집에는 TV가 없다. 시간을 뺏기지 않기 위해서이기도 하지만 이제까지 마음에 드는 제품을 찾지 못한 것이 가장 큰 이유다. 삼성 세리프 TV를 보고 난생처음 TV가 갖고 싶다는 생각을 했다. 실은 우리 집에도 TV가 없다. 말이 들 있는데 작은애가 두 살이거든. 아직 TV 시청을 제어하기 어려운 나이라는 일은 작업실에 TV를 들이는 일이었다. 으레 그렇듯, 그들은 TV라는 물건을 한 번도 본 적 없는 사람처럼 행동했다. 이름새가 없는 프레임으로 윤곽을 잡고, 세리프 폰트의 '자' 모양을 담은 흑연 디자인을 적용해 TV가 완벽히 홀로 서 있을 수 있도록 했다. 초대형 사이즈, 레카질, 블랙 컬러 같은 기존 TV 디자인의**

방법을 모두 탈피한 이 가구 같은 TV는 2015 런던 디자인 페스티벌에서 사진 출사된 이래 영국, 프랑스, 스웨덴 등 유럽을 중심으로 또 한 번 부홀렉 신드롬을 일으켰다. 삼성 세리프 TV의 국내 출시를 기념해, 동생 에르완 부홀렉이 한국을 찾았다.

**지난 15년 동안 '나 이제 TV 안 본다'는 말이 유행이었다면, 앞으로는 '나 이제 휴대폰 안 본다'는 말이 유행할 거다.**

얼리는 출발점이라고 본다. 스마트폰이 오히려 즐기는 '작은 화면'의 시대를 열었다면, 앞으로는 여러 사람이 동시에 즐기는 '넓은 화면', 공동의 시간을 좀 더 도모할 수 있는 '커뮤니티적 화면'을 원하는 이가 늘어날 것이라고 본다. 지난 15년 동안 '나 이제 TV 안 본다'는 말이 유행이었다면, 앞으로는 '나 이제 휴대폰 안 본다'는 말이 유행할 거다. 재미있는 편지이다. 땅 밑을 들고 보니 삼성 세리프 TV가 마치 초대형 스마트폰처럼 다가온다. 삼성 세리프 TV는 그냥 TV가 아니다. 오히려 스마트폰과 유사한 점이 많다. 대기 모드와 일반 시청 모드의 중간 단계인 '커튼 모드'가 좋은 예다. 스마트폰을 쓰는 요즘 사람들은 한 화면을 띄워놓은 상태에서 다른 화면으로 넘어갔다 다시 들어오는 형태의 레이아웃에 익숙하다. 우리는 그것을 TV에도 적용해야 한다고 생각했다. 누군가 갑자기 방향에 들어왔을 때 커튼을 치듯 잠시 화면을 닫았다가



다시 열어볼 수 있도록. 제품 디자인뿐 아니라 그런 인터페이스(UI)에까지 관여했다는 점이 놀랍다. (리모컨으로 이루어진 피아노 연주를 틀며) 음악 재생 시 화면에 드는 저 인터페이스도 우리가 디자인한 것이다. 패키지와 리모컨 역시 직접 작업했다. 패키지에는 커튼 모드 이미지를 프린트했고, 리모컨에는 꼭 필요한 기능만을 선택적으로 배치했다.

**삼성전자에서 TV 디자인을 제안받고 가장 먼저 쓴 생각은 무엇이었나. 지금까지 내 취향에 맞는 TV를 본 적이 없는데 다른 사람들도 그렇지 않을까 생각했다. TV를 위한 새로운 보디(Body)를 만들고 싶었다. 소비자의 다양한 취향을 고려하는 동시에 그들이 원하는 환경에 딱 맞아떨어지는 물체를 만드는 것이 1차 목표였다. 티백에서 찻물이 우러나듯 어떤 공간에도 자연스럽게 스미는 오브제를 원했다. 누구든 보지마지 '아, 이런 여가'에 두면 되겠다'는 생각이 쉽게 떠오르는, 탈착형 다리를 적용한 건 그런 이유다. 우리 집 거실은 좁고 어두운 편이다. 가구는 책꽂이용 선반과 소파가 전부고, 바닥에는 집지와 LP가 깔여 있다. 결혼은 했지만 자녀는 없고, 대신 고양이들이 가끔 들락거린다. 이런 에디터에게 추천하는 모델은? 삼성 세리프 TV는 뒷면이 선반처럼 되어 있어 무언가를 올려두기 좋다. 그러나 일단 고양이는 걱정할 것 없다. 어딘가에 올라가는 걸 무척 좋아하는 녀석들이니까.(웃음) 조도가 낮다고 하니 색상은 화이트가 좋겠다. 거실 중앙에 30인치짜리 삼성 세리프 TV를 두고 시방에 책장을 놓아 영국풍 서재처럼 꾸며보는 건 어떨까?**

뿌리를 가지고 있다고 자부한다. 그런 의미에서 냉장고나 에어컨이었다라고 결과는 비슷했을 거다. **구글 검색 창에 '부홀렉 드로잉'이라고 치면 마치 어린이의 낙서 같은 그림들이 뜬다. 저런 건 나도 그리겠다 실을 정도로 단순한 컨셉트 드로잉이다. 단순하다고 표현했는데, 그게 아마 우리 디자인의 핵심이 아닐까? 제품 디자인을 하다 보면 결론은 늘 오브제나 가구로 귀결된다. 오브제와 가구는 사람과 함께 놓여가는 물건이고, 그런 점에서 삶의 영험한 동반자라고 할 수 있다. 그래서 시간을 거스르는 보편성이 중요하다. 보편성을 획득하려면 디자인이 단순해야 한다. 그렇지 않은 물건은 시간이 갈수록 구닥다리처럼 느껴진다. 예컨대 미래지향적인 디자인(Futurism)을 아무 데나 적용할 수는 없는 일이다. 하지만 단순함은 다르다. 삼성 세리프 TV를 디자인하는 과정에서 아날로그와 디지털 작업의 비율이 어땠는지 궁금하다. 좋은 질문이다. 이번 프로젝트는 아날로그 작업의 비중이 컸다. 스튜디오에서 실물 크기 모형인 목업(Mockup) 만들기를 반복했다. 미래지향적인 결과물보다는**

보편적인 결과물을 원했기 때문이다. 우리가 경험하지 못한 미래를 꿈꾸기보다 지금 '현재 가장 좋은 것을 만들고 싶었다. 그런 의미에서 삼성 세리프 TV는 아날로그적이다. 파리 아틀리에를 취재한 기사를 봤다. 다섯 명 내외의 작은 팀을 고집하는 모습이 무척 인상적이었다. 정정하라면 지금은 어떨 명이다.(웃음) 우리는 감당할 수 없을 정도로 많은 프로젝트를 맡지 않는다. 보통 1년에 10개 미만이다. 소규모를 고집하는 건 형과 나, 둘 다 독립적이길 원해서다. 제조사와 사용자 모두에게 애정이 있어야만 좋은 디자인이 나오는데, 그러려면 재정적인 독립이 필수다. **형 로랑 부홀렉과는 서로 솔직하게 대화하는 편인가? 너무 솔직해서 싫다. 그게 우리의 큰 문제 중 하나다.(웃음) 그러나 디자이너와 사용자 간에는 디자인과 기입 간이든, 본래 디자인의 근본은 협업이다. 그렇듯 여러 사람의 기준을 충족해야 한다는 점에서 디자인은 하나의 피스(Piece)가 아니다. 어느 순간에는 거리를 두고 봐야 한다는 이야기다. 형과의 협업은 그런 면에서 특히 효율적이었다. 함께 일하다가 잠시 떨어져 있다가 또 다시 만나서 얘기하고... 잠깐 있지만 그런 과정을 매번 반복한다. 집에 어떤 가구를 두고 쓰는지 정말 궁금하다. 솔직히 말하면 오브제를 고르는 게 정말 힘들다. 실은 나보다 아내가 더 힘들어한다. 세상에는 우리 마음에 드는 물건이 거의 없다.(웃음) 대신 골동품 가게에 자주 간다. 현재 100년 넘은 파리의 아파트에서 살고 있는데 공간이 좁다 보니 골동품이 꽤 잘 어울린다. 주로 구입하는 건 1960~1970년대 제품이다. 넓고 길쭉한, 오래된 물건 특유의 삶이 있는 느낌이 좋다. 내가 디자인한 가구가 하나쯤 늘어나면서 새 제품과 앤트리가 서서히 어우러지는 중이다.**



1 부홀렉 형제의 대표작 '클라우드'. 2 간결하지만 과학적인 부홀렉 형제의 드로잉.

