

디자인을 위한 나라는 있다



프랑스 중남부에 위치한 부아부세 영지와 고성



성 내부에서 열리고 있는 <테이블> 전시

파리에서 기차를 타고 한 시간반, 또 다시 차를 타고 한 시간을 가야 16세기부터 이어온 부아부세 영지(Domaine de Boisbuchet)에 도착할 수 있다. 매해 여름 이 고즈넉한 자연 속으로 세계의 내로라 하는 디자이너들이 몰려든다. '디자이너란 무엇인가?'라는 철학적 물음에 각자의 디자인으로 답하는 부아부세 워크숍에 참가하기 위해서.



옛 방앗간을 개조해 만든 카페

사진/ 부아부세 워크숍



부아부세 워크숍 작업 현장

옛 방앗간을 개조해 만든 카페



전시 중인 헬무트 바츠너의 테이블



일본 건축가 시게루 반의 종이 파빌리온 내부

깊은 사유와 철학을 지닌 현자 같은 디자이너 알렉산드로 멘디니는 어느 연설에서 이렇게 말했다. "디자인의 정의는 진자의 움직임처럼 양극 사이를 반복하고 있습니다. 한쪽 끝에는 기능이나 기술적인 부분을 강조하는 실용적 유토피아가 있고, 다른 끝에는 감성과 인본주의가 중심이 되는 시적 유토피아가 있죠. 이 사이의 변증법에 인류의 미래가 담겨 있습니다." 디자인을 말하며 유토피아와 인류의 미래까지 언급할 수 있을까? 아이폰이라는, 전에 없던 기계와 운영 체제가 발표된 후 우리의 삶이 어떻게 바뀌었는지 생각해 보면 고개가 끄덕여진다. 이런 생각들을 품은 채 프랑스 중남부에 위치한 부아부세로 향했다.

파리에서 기차를 타고 한 시간반, 또 다시 차를 타고 한 시간이 지나서야 도착한 곳. 도시의 흔적은 찾아볼 수 없다. 말이 한가로이 풀을 뜯고 있는 목초지, 햇살이 내리쬐는 날이면 언제든 지뿔어 들 수 있는 호수, 나무로 우거진 산책길 그리고 16세기부터 이어온 부아부세 영지 한가운데 우뚝 선 고성... 매해 여름 세계의 내로라 하는 디자이너가 친히 찾아와 일주일 동안 참가자들과 함께 워크숍을 펼치는 곳. 올해는 알렉산더 폰 페게작(Alexander Von Vegesack) 대표가 영지를 구매한 후, 매해 여름 부아부세 워크숍을 이어온 지 25주년이 되는 해다. 누군가의 표현대로라면 일흔을 훌쩍 넘긴 그는 '디자인계의 살아 있는 화석' 같은 존재다. 유명한 디자인 컬렉터이자 비트라디자인 뮤지엄 설립 멤버로 20여 년 동안 관장을 맡은 바 있다. 현재 많은 디자인 어워드와 전문 매체는 그의 평론과 의견을 지침으로 삼고 있기도 하다. 그런 그가 처음에 이곳 부지를 사서 일종의 디자인 커뮤니티 겸 워크숍을 열겠다고 했을 때 사람들은 모두 제정신이 아니라고 했다. "친구들은 이런 일은 억만



부아부세 워크숍 대표 알렉산더 폰 페게작

장자나 하는 일이라고 했어요. 돈을 마련하기 위해 나의 가구 컬렉션 중 일부를 팔아야 했지만, 모던 디자인이 태동하고 발전해 온 과정을 지켜봐 온 나의 경험과 디자인의 가치를 공유하는 곳을 만들겠다는 꿈을 마침내 이룰 수 있었기에 행복했죠." 그의 열정과 부아부세 영지라는 영험한 환경 덕일까. 이제까

지론 아라드, 재스퍼 모리스, 시게루 반, 캄파냐형제 등 쟁쟁한 스타 디자이너들이 가까이 이곳을 찾았으며 부아부세는 세계에서 가장 유명하면서도 특색 있는 디자인 워크숍으로 꼽히고 있다. 도시의 회색빛깔 속에서 컴퓨터 앞에 앉아 매끈하게 잘빠진 물건들과 함께 생활해 오던 일상과 정반대의 환경 속에 놓이 자정작 디자인이라는 명제보다 먼저 든 생각은 '잘 지낼 수 있을까?'였다. 마치 가구 디자이너인 남자친구를 따라 도시를 벗어난 캐리브레드소가 시골 별장에 갇혀 어쩔 바를 모르던 그때처럼 말이다. 하지만 기우였다. 그것을 얼마 지나지 않아 깨달았다. 삐걱거리는 나무 계단과 복도, 옛 골조가 그대로 남아 있는 실내, 1900년대 초반의 가구... 평생에 이런 곳에서 일주일 동안 지낼 수 있는 기회가 몇 번이나 될까 생각해 보면 귀한 경험이니 말이다. 게다가 팝 하우스로 사용하던 건물은 숙소로 레노베이션하면서 욕실과 화장실은 완벽하리만큼 깔끔하고 편리하게 만들어 놓았다. 이런 환경이 아날로 해마다 디자이너와 참가자들이 바쁜 스케줄과 휴가를 포기해 서라도 이곳을 찾는 이유 중 하나일 것이다. 부아부세 워크숍 프로그램은 매해 6월부터 시작해 9월까지 튜더 디자이너별로 꾸려진 2~3개의 팀이 일주일 단위로 모여 함께 생활하고 저마다의 주제에 따른 디자인 결과물을 발표하는 방식으로 이뤄진다. 유럽뿐 아니라 아시아, 북미와 남미까지 전 세계에서 모여든 참가자들은 디자인에 대한 생각과 태도 그리고 때론 고민까지 함께 이야기 나누고 공유하면서 자신을 한 뼘 성장시킬 기회를 갖는다. 게다가 평소 동경하던 동시대의 가장 뛰어난 디자이너와 매일 친밀한 시간을 보내며



독일 건축 스튜디오 브뤼크너가 설치한 통나무 집



태양열을 이용한 친환경 건축물 테크스타일 하우스



여러 해 튜더로 참여한 캄파냐 형제와 이들의 설치작



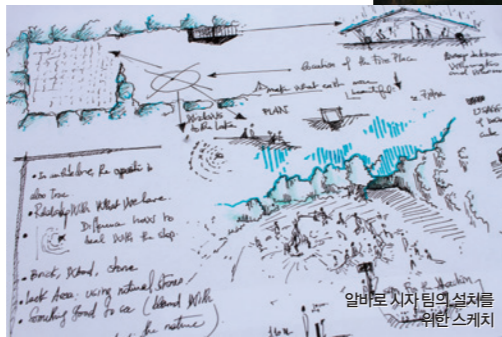
음식 및 워크숍 생활 전반을 챙기는 부아부세 워크숍 스태프들



알바로 시자 워크숍 팀이 만든 파이어 플레이스



25주년을 기념해 올해 첫 번째 워크숍을 진행한 건축가 알바로 시자



알바로 시자 팀의 설치를 위한 스케치



워크숍 일정을 끝낸 후 모닥불을 피워 즐기는 참가자들

스 부부와도 막역한 사이였던 알렉산더 대표는 부이부세 워크숍을 처음 만들 때 찰스 임스의 말을 떠올렸다고 했다. “찰스는 종종 이렇게 말했죠. 당신

에게 즐거운 일을 중요하게 여기십시오(Take your pleasure seriously)’. 저는 이러한 관점을 공유하고 싶었습니다. 참가자들이 놀이나 실수를 통해서 때론 더욱 좋은 디자인이 만들어진다는 경험을 했으면 합니다.”

알렉산더와 잠시 대화를 나눈 후 올해로 네 번째 튜더로 초청되어 참가한 스페인 출신 디자이너 하이메 아온을 만났다. 참가자들과 함께 마지막 프레젠테이션을 끝낸 직후였다. 그는 현재 세계를 무대로 가장 많은 활동을 펼치고 있는 슈퍼디자이너 중 한 명이다. 프리츠 한센, 마지스, BD바르셀로나, 카시나 등 유명 가구 브랜드와의 협업뿐 아니라 최근 자신만의 고유한 스타일을 담은 아트 퍼니처를 파리와 런던 갤러리에서 선보이기도 했다. “워크숍을 마무리하는 기분이에요?” 햇살이 작은 은색처럼 반짝이는 수풀을 바라보며 문자 철학자 같기도 하고 아이 같기도 한 눈빛의 하이메가 말했다. “저는 부이부세에 오는 것을 일이라고 생각하지 않습니다. 마치 휴가를 떠난 것 같은 기분으로 지내곤 해요. 물론 워크숍의 주제는 있죠. 그리고 우리는 무언가를 만들 거예요. 이러한 최소한의 룰만 존재하고, 나머지는 모두 자유예요. 정해진 룰과 사교에 따라 살아온 참가자라면 처음엔 무엇을 어떻게 시작해야 할지 모를 수도 있어요. 하지만 자연을 느끼고 재료를 관찰하고 이야기를 나누다 보면 서서히 보일 거예요. 이런 과정이 알바로 최고의 경험이 아닐까 합니다.” 이전까지는 포슬린을 주제로 워크숍을 이끌어온 그는 올해는 조금 특별한 시간을 보냈다. 주제는 ‘PlayWood’, 나무로 아이들을 위한 장난감을 만들 것. 그는 워크숍 기간 동안 두 아이들과 함께하면서 참가자들이 만든 장난감을 즉석에서 가지고 놀게 하기도 했다. “나무는 가장 순수하고 원초적인 재료입니다. TV, 휴대폰, 아이패드 등 오늘날 아이들은 하루 종일 기계와 함께 산다고 해도 과언이 아니죠. 이런 시대에 디자인이 너는 무엇을 가지고 어떤 것을 만들어야 할지 고민해 봐야 한다고 생각했어요.” 그는 참가자들과 함께 아이들의 관점에



나무와 장난감을 주제로 한 워크숍 결과물

아이들과 함께한 하이메 아온 팀의 워크숍 프레젠테이션



서 생각해 보고 순수함을 잃지 않고, 회복하는 것이 디자이너로서 매우 중요하다는 걸 공감했다고 한다. 그리고 또 한 가지. “사람들이 기억하고 이야기할 만한 스토리가 디자인 속에 녹아 들어야 합니다.” 이 철학은 그를 현재 세계적으로 유명한 디자이너로 만든 토대이기도 하다. 하이메와 이야기를 나눈 후 같은 기간 참가한 안무가이자 미디어 아티스트 조나 보케르 팀의 프레젠테이션에 참석했다. 신비로운 음악이 커다란 햇간 안에 울려 퍼지고 조명과 거울, 줄을 이용한 미세한 움직임과 동작이 펼쳐지는 동안 마치 짧은 현대무용 공연을 보는 듯했다. 재미있는 점은 그의 워크숍 참가자 중 단 한 명도 무용을 전공한 이가 없었다는 사실이다. 함께 워크숍을 찾은 작곡가 겸 뉴미디어 아티스트인 스타브로스 가스파라토스(Stavros Gasparatos)는 장소를 둘러싼 소리를 이용해 음악을 만들어 조나의 안무에 힘을 더했다. 단 순히 무용이 아니라 비주얼 아트와 디자인을 접목한 그의 방식은 구겐하임, 모마, 뮤지엄 오브 아트 & 디자인 등에서 주목을 받고 있다. “저의 워크숍이 한 기간 동안에만 시작하고 끝나는 것이 아니라 앞으로 저의 작업에도 영향을 줄 것 같습니다. 올해 주제인 ‘디자인 & 커뮤니티’의 의미란 공간과 사람 그리고 시간이라는 관계를 담고 있다고 생각해요.” 사람의 몸과 움직임 그리고 물리적인 공간이라는 총체적이며 예술적인 디자인 경험은 강렬한 인상을 남길 수밖에 없었다.

워크숍의 한 주가 끝나고 또 다른 워크숍 주기가 시작됐다. 이케아의 주방 디자인 부문 총괄 디자이너인 시가 하이미스와 영국의 디자인 스튜디오 스와인의 알렉산더 그로브스가 생가 넘치는 표정으로 참가자들과 인사를 나누고 있었다. 시가는 15년 전 부이부세 워크숍의 참가자로 시작해 몇 년 후 튜더로 초청받은 후 거의 매해 부이부세에서 워크숍을 진행하고 있다. 그 누구보다 부이부세 스피릿을 이해하고 사랑하고 있기도 하다. 그런 만큼 그녀가 가장 처음 건넨 말도 무척 의미가 있었다. “중요한 것은 디자인 그 자체가 아니에요. 결국 디자인은 사람을 향하고 커뮤니케이션을 위한 것입니다.” 동시대의 라이프스타일을 연구하고 이에 가장 밀접하면서도 실용적인 디자인을 내는 이케아는 올해의 테마를 ‘푸드’ 로 정했다. 시가는 참가자들과 함께 요리부터 식사하는 순간까지 이어지는 경험을 디자인하자고 제안했다. 패브릭, 그래픽, 가구, 제품 디자인 등 다양한 배경의 참가자들(이중에는 대만에서 온 요리 전문가도 있었다)이 함께 아이디어를 모아 근사한 디너 파티를 선사했다. 허브가 들어 있는 인비테이션, 대나무로 만든 와인잔, 나무숲에 설치된 씬을 위한 바 등 경험 이따말로 디자인의 가장 궁극적인 목표라는 점을 느낄 수 있었다.

스튜디오 스와인은 영국 왕립예술학교 석사 과정 중 만난 예술가 겸 디자이너 알렉산더 그로브스와 건축가 아즈사 무라카미가 결성한 듀오 디자인 스튜디오다. 스와로브스키의 ‘Designer of the Future Award’ 에 선정되며 바젤에서 스와로브스키를 주제로 한 아트 디자인 워크숍을 선보이기도 했다. 옥스퍼드 대학교에서 예술을 전공한 후 디자인으로 영역을 넓힌 알렉산더 그로브스는 이번 워크숍에서 부이부세를 둘러싼



부이부세 영지를 둘러싼 자연을 최대한 활용하는 디자인 작업 현장



디너 파티 형식으로 진행된 시가 하이미스 팀의 프레젠테이션



무용과 음악, 조명 그리고 공간을 사용한 안무가 조나 보케르 팀의 프레젠테이션



대나무로 만든 와인잔으로 파티를 즐기는 참가자들



새를 위한 파빌리온을 만든 스튜디오 스와인 팀의 프레젠테이션(좌)과 설치작품(우) 중 하나

“찰스 임스는 종종 이렇게 말했죠. ‘당신에게 즐거운 일을 중요하게 여기십시오(Take your pleasure seriously)’. 저는 이러한 관점을 공유하고 싶습니다. 참가자들이 놀이나 실수를 통해서 때론 더욱 좋은 디자인이 만들어진다는 경험을 했으면 합니다.”

자신의 워크숍 프로젝트에 대한 지도를 받는 일은 분명 차고 넘치는 경험이다.

올해 부이부세 워크숍의 대주제는 ‘Design and the Community’ 로, 동시대의 디자이너가 사회와 문화에 어떤 의미이며 역할을 할 수 있는가에 대한 질문을 던졌다. 첫 번째 워크숍은 25주년을 맞아 포르투갈의 건축 거장 알바로 시자가 ‘Fireplace for Bosbuchel’ 라는 주제로 영지 내에 모닥불을 피우기 위한 장소를 만들었다. 이 주제는 부이부세에 필요한 것이 무엇인지 의견을 구하다가 참가자들이 있어서 대화할 수 있는 곳이라는 대답을 듣고 그가 직접 정했다고 한다. 워크숍 참여자들이 디자인 혹은 인테리어, 예술 등의 분야에서 정규 교육을 받고 있거나 이미 프로페셔널로 활동하고 있는 이들이 대부분이라는 점에서 워크숍은 어떤 의미가 될 수 있을까? 이메일로 보낸 질문에 시자는 답한다. “저는 참가자들의 진지한 모습에 무척 깊은 인상을 받았습니다. 나이, 국적, 언어가 달랐지만 그것을 해결해 나가는 모습이 보기 좋았어요. 책이나 이론이 아닌 직접 몸으로 체험하는 지식은 매우 중요합니다. 짧은 기간이라도 조금이나마 법규와 규제에서 벗어나 자유롭게 자신이 원하는 것을 만들어냈다는 점이 큰 성과일 것입니다.”

우리에게 워크숍이라는 단어는 억지로 끌려와야 할 수 없이 보내는 때분한 시간이라는 이미지가 강하다. 하지만 부이부세 워크숍은 ‘즐겁게, 놀듯이, 자유롭게’ 가모토다. 우리 때문에 너무 진지하다. 사회 시스템과 규율에 맞춰 살다 보면 창의성과 자유로운 사고는 희미해지고 무엇보다 사는 재미가 없어진다. 이것이 기발한 창의력과 독창적인 사고가 필수덕목이라고 부르짖는 이 시대의 아이러니 아닐까? 디자이너라면 더욱 치명적이다. 우리에게 전설 같은 디자이너 찰스 & 레이 임