

DESIGNNET

COLOR 1
UNIVERSAL DESIGN
DESIGN STORY

VOL. 160 JANUARY 2011

SPECIAL REPORT 스포트라이트 2011

FEATURE 스포트라이트 & 스프레드 2011 / 나건 총감독이 되돌아본 세계디자인수도 서울 2010 / 펜타워즈, 이렇게 하면 상한다



9 771228 257002
ISSN 1228-257X



디자인코리아 2010의 하이라이트 김치앤칩스

12월 7일부터 12일까지 삼성동 코엑스에서 열린 '디자인코리아 2010'. 지식경제부가 주최하고 한국디자인진흥원이 주관한 국가적 규모의 디자인 행사다. 이번 행사에서 가장 주목할만한 김치앤칩스는 지금까지 열렸던 '디자인코리아'에서 볼 수 없던 새로운 시도와 또 다른 가능성을 보여줬다.

에디터 김혜지 사진 한용환



디자인의 경제적, 사회적, 문화적 가치를 아우르기 위해 '디자인을 통한 공존'이라는 주제로 열린 '디자인코리아 2010'. 전 세계 14개국 디자인 제품들과 국내의 83개의 디자인 전문회사, 그리고 1년 동안 국내에서 진행된 모든 디자인 수상작들이 전시됐고, 디자인과 브랜드의 가치와의 관계를 다룬 국제회의와 컨퍼런스, 세미나 등이 준비됐다. 더불어 다양한 분야의 디자이너들이 한남동 일대의 공간을 자신만의 개성으로 꾸몄으며 각 영역의 전문가들이 브랜드와 관련된 주제로 워크숍을 진행하는 등 크고 작은 부대 행사가 이어졌다.

이 가운데 관람객들의 발길이 끊이지 않은 곳이 바로 주제관이다. '디자인코리아 2010'의 주제관은 미디어 아트 설치작인 '링크(Link)'로 꾸며져 새로운 형태의 인터랙티브 소통 공간으로서 역할을 했다. 관람객들은 재생지와 나무로 만들어진 크고 작은 상자에 자신이 원하는 메시지와 함께 사진과 영상을 남겼으며 이러한 이야기와 감성을 다른 사람과 공유할 수 있었다. 이처럼 '링크'는 소통이라는 놀이를 통해 즐거운 경험을 공유하는 공간이 됐으며 나아가 '디자인코리아 2010'의 주제 '디자인을 통한 공존'으로 이어졌다. 박스 데미에는 관람객들의 영상과 함께 세계 14개국의 우수 디자인 사례이 함께 전시되기도 했다. 이번 행사의 주제관을 구성한 이들은 서울과 런던을 중심으로 활동하는 젊은 디자인 스튜디오 김치앤칩스(Kimchi and Chips)다. 한국인 손미미가 김치, 영국인 엘리엇 우드(Elliot Woods)가 칩스로서 각자의 역할에 충실하며 하나의 디자인 스튜디오를 꾸려가고 있다. 이들은 기술을 이용한 감성 디자인, 인터랙티브 디자인, 설치작품 등을 통해 사람, 사물, 자연과 기술 사이에 존재하는 '틈' 속 새로운 이야기를 엮어내고 다양한 문화의 사람들과 소통해왔다.

'디자인코리아 2010'의 주제관을 디자인한 디자인 스튜디오 김치앤칩스 (Kimchi and Chips)

이OS 을사 코수인자기제사 뷰어클로이루삼출 전사



'디자인코리아'는 국가적인 행사다.

이런 행사에 뉴 미디어 아트는 장르가 중심점 역할을 한 것이 새롭다.

김치 '디자인코리아 2010' 관계자로부터 연락이 왔고 뉴 미디어 아트 도입을 시도해보고 싶다는 말을 들었다. 우리는 인터랙티브 디자인을 지극히 기술적으로만 사용하지 않고 오브젝트와 사람을 결합한 디자인을 하는 스튜디오다. 디자인과 디자인, 디자인과 사람, 디자인과 사람, 사람과 오브젝트 간 경계가 허물어지고 하나가 된다는 이번 행사의 주제는 우리가 추구하고 선보이는 작품의 성향과도 잘 맞았다. 이러한 이유로 김치앤칩스를 선택한 것이라 생각한다. 중요한 공간을 내주고 원활한 작업을 위해 많은 지원도 받았다. '링크'가 입구에 배치되다 보니 통로의 조도를 낮춰야 했는데, 이러한 사항들도 우리가 원하는 대로 조절하도록 배려해줬다. 국가적 행사라는 점에서 볼 때 이러한 부분은 큰 변화라고 생각하며 '디자인코리아'의 도전적인 실험정신을 느낄 수 있었다.

예전에도 '링크'와 비슷한 작품을 제작해

김치앤칩스의 소규모 전시를 열었던 것으로 안다.

칩스 우리가 자주 들리는 카페가 있다. 그곳에서 한국 여성들은 카페에 있는 동안 계속 자신을 촬영하는 것을 보고 여기에서 영감을 얻어 인터랙티브 디자인 작품을 만들었다. 카페의 한편에 쌓아 카페와 하나가 된 공간을 만들었는데, 이것이 우리만의 소규모 전시가 됐다. **김치** 당시의 작품과 전시는 지극히 우리의 흥미와 재미만을 위한 것이었다. 여기에 '디자인코리아 2010'의 콘셉트인 '공존'이라는 개념을 더해 '디자인코리아 2011'을 위한 또 다른 설치 작품을 만든 것이라 할 수 있다. 이전의 작품은 1-2일 만에 완성했지만, 이번에는 박스의 사이즈에서부터 개수와 그래픽 요소, 사람들의 동선 등 많은 요소들을 고려했고 그만큼 오랜 시간이 걸렸다.

작품이 설치되고 운영되는 기간 동안

아쉬웠던 점이 있다면 무엇인가?

김치 본래 이 아이디어의 핵심은 트위터를 활용하는 것이다. 아이패드를 통해 자신의 사진과 영상을 녹화한 뒤 박스에 담을 때 자신의 트위터 아이디를 함께 남길 수 있다. 그래서 어디서든 메시지를 트위터한 여기에 녹화된 영상까지 함께 전송되는 방식이다. 이번 '디자인코리아 2010'에서도 박스에 관람객의 이야기와 표정, 장난기를 담아 어디서든 공유하도록 하려고 했다. 그러나 행사장 내의 인터넷 연결이 불가능해 본래 취지를 잘 살리지 못해 아쉽다. 칩스 관람객 대부분이 행사장으로 들어와 주제관에 오면 작품을 경험하기보다 먼저 자신의 카메라로 작품을 촬영했다. 관람객을 찍으려고 만들어진 작품인데, 오히려 반대의 상황이 될 때가 많았다.

외국의 크고 작은 디자인 행사에 많이 참여해 왔을텐데,

김치앤칩스가 본 '디자인코리아 2010'이 궁금하다.

김치 앞에서 말했듯 새로운 장르를 선택해 준 것에 감사하다. 그러나 전시장의 전체적 분위기나 성격 면에서 뉴 미디어 아트 장르의 개인이 다소 어색하게 느껴지기도 했다. 이러한 부분을 잘 조율해 나간다면 더 나은 모습을 발전할 것이다. **칩스** 행사장 규모에 비해 관람객 수가 적은 것 같아 홍보가 부족하지 않았나 싶다. 외국에도 잘 알려진 규모 있는 기업들이 행사에 함께 참여한다면 '디자인코리아' 자체에 대한 사람들의 인식이 높아지지 않을까? 개인적으로 유명한 인사들의 연설을 들을 수 있었던 컨퍼런스가 인상적이었고 행사 주최 측의 협조적인 태도도 좋았다. 아직 발전하고 있는 단계의 행사라 생각되며 앞으로의 가능성도 느낄 수 있었다.

앞으로

김치앤칩스가 이루고 싶은 것은 무엇인가?

김치 우리는 디자인 스튜디오다. 디자인과 아트의 경계선에서 작업하고 있기 때문에 김치앤칩스의 스토리가 담긴 아트 작업과 클라이언트 작업을 병행해왔다. 우리의 강점은 김치앤칩스의 개성과 비주열적 성격들을 잃지 않는 적절한 선을 유지한다는 것이다. 그래서 우리가 찾아가기 전에 클라이언트가 먼저 찾아오는 크리에이티브 디자인 스튜디오 김치앤칩스가 되고 싶다. 또 우리는 늘 열려있다. 사운드 디자이너, 공간, 제품 디자이너, 스토리텔러 등 다양한 분야의 크리에이터들과 서로 윈-윈할 수 있는 콜라보레이션 작업도 계속 하고 싶다.

'디자인코리아 2010' 행사장

