50th Anniversary | Vol. 578 | August 2026

Design

New Platform for Creative Leaders

www.design.co.kr | monthlydesign | Since 1976

Special Feature

객원 편집장 유영규 클라우드앤코 대표

영감의 디자인 바이블, The Inspired 100+α

① 2026 칸 라이언즈 수상작 리뷰 ② 무대 디자이너 에스 데블린

동서대 디자인너에게 영감을 준 제품과 브랜드를 만든 50여 명을 한자리에 모으고, 그들에게 깊은 영향을 준 영감의 원천을 들었다. 이렇게 모은 100여 개의 영감으로 반세기 가까이 인사이트를 전한 월간 〈디자인〉의 역사를 저축한다.

15,000원 | 9 788970 414584 03050

영감의 디자인 바이블, The Inspired 100+α

영감. 누구나 말하지만, 누구도 쉽게 설명하지 못하는 키워드다. 월간 〈디자인〉은 이번 호에서 영감의 실체를 끝까지 따라가 보기로 했다. 객원 편집장 유영규를 중심으로 국내외 디자이너 30여 명은 자신에게 영감을 준 브랜드, 제품 등 50여 개를 선정했고, 그 창작의 주역을 찾아 다시 영감의 원천에 관해 물었다. 이 같은 역추적의 결과 100여 개의 영감을 하나의 아카이브로 모았다. '당신은 어디에서 영감을 얻는가', '무엇을 끝까지 지키는가', '감각이 흐려질 때는 어떻게 다시 돌아오는가'…. 50여 명의 창작자에게 던진 질문에는 결과보다 과정, 작품보다 태도를 기록하고자 한 이번 특집의 의도가 담겨 있다.

기획 유영규 클라우드앤코 대표 **진행·정리** 월간 〈디자인〉 편집부 **키 에디터** 정수환 기자

일러두기

- 1차로 선정한 사람·브랜드·제품의 소개 글은 유영규 대표가 직접 작성했다.
- 1차 선정 과정에 참여한 디자이너와 크리에이터는 다음과 같다.

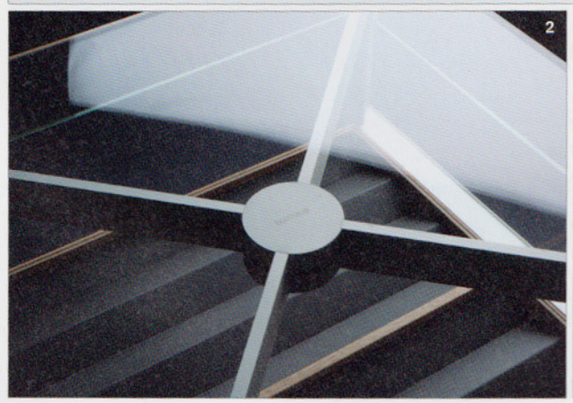
김승민(Apple), 난나 링싱Nanna Ringsing(Lemur Design), 고지마 고헤이(Kohei Kojima Studio), 구라모토 진(Jin Kuramoto Studio), 데이비드 레이나David Reina(Minimalissimo), 라스무스 브라이트홀츠Rasmus Breitholtz(Bang & Olufsen), 레안더 렌징Leander Lenzing(Studio Lenzing), 레아 제노그Rhea Jenog(Google), 레오 레이Leo Lei(Leibal), 루이 개빈Louie Gavin(Apple), 다카하시 료지(Bang & Olufsen), 마쓰모토 잇페이(Google), 모하마드아미르 사파리MohammadAmir Safari(YETI), 바비 터너Bobby Turner(Volvo Cars), 벵트 브루머Bengt Brummer(Volvo Cars), 애런 완시Aaron Wansch(Above), 알베르토 비야레알Alberto Villarreal(Tonal), 윤병찬(Dechem Studio), 이동하(Kohler), 제임스 월시James Walsh(James Walsh Studio), 존 리John Lee(Sinonimo Essentials), 존 마셜Jon Marshall(Pentagram), 존 트리John Tree(John Tree Studio), 주호영(Studio SF-SO), 줄리안 베르크Julian Berg(Studio F. A. Porsche), 줄리안 조머Julian Sommer(Bang & Olufsen), 테르켈 스코우 스테펜센Terkel Skou Steffensen(Aspekt Office), 테즈 차우한Tej Chauhan(Chauhan Studio), 페르난두 발레Fernando Vale(Lemur Design)

Inspiration 22

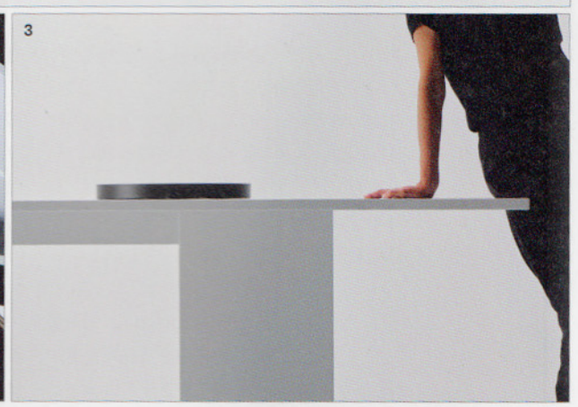
렐바오켈러만
Relvāokellermann

렐바오켈러만은 사물이 지닌 구조적 필연성을 가장 정직한 선과 면으로 풀어내는 디자인 스튜디오다. 검포Gumpo의 간결한 가구 시스템부터 불탑Bulthaup의 b 솔리테어 시리즈에서 보이는 X자 프레임에 이르기까지, 극도로 정제된 비례와 완벽하게 계산된 구조적 접점은 형태적 과장 없이도 제품 그 자체로 단단한 당위성을 지니며 공간에 차분한 질서를 남긴다. 눈에 보이는 화려함 대신 사물의 본질적 쓰임과 구조의 아름다움이 어떻게 하나로 맞물릴 수 있는지를 보여 주는 하나의 기준이다.

1



2



3

아나 렐바오Ana Relvão &
게르하르트 켈러만
Gerhardt Kellermann

렐바오켈러만의 공동 설립자. 2014년 독일 뮌헨에 설립한 이 산업 디자인 스튜디오는 제품 디자인, 아트 디렉션, 디자인 컨설팅을 중심으로 활동하며 리그레, 검포, 삼성, 가게나우 등과 협업했다. 기능과 사용성을 바탕으로 명료한 제품 언어를 추구한다. relvaokellermann.com

1 검포 템프Temp 하이 테이블. 간결한 구조와 가벼운 형태로 유연한 업무 환경을 제안한다. **자료 제공** 렐바오켈러만
2 볼탑 b 솔리테어. X자 프레임의 독립형 가구로 주방과 생활 공간의 경계를 유연하게 확장한다. **자료 제공** 렐바오켈러만
3 검포 디토. 상판 사이의 틈을 케이블 수납 공간으로 활용한 모듈형 회의 테이블. **자료 제공** 렐바오켈러만

당신이 일하고 생각하는 데에서 영감은 어떤 가능성을 열어주나?

우리는 제품 디자인 바깥에서 영감을 찾는 편이다. 그래서 영감은 서로 다른 세계를 연결하는 수단이 되곤 한다. 일종의 교차 수분이다. 과학과 물리학은 사용성에 관한 새로운 단서를 줄 수 있고, 사진이나 영화는 특정한 현실을 바라보고 포착하는 방식에서 영감을 준다. 철학과 심리학은 인식과 삶의 방식에 관한 근본적인 실마리를 제공한다. 건축의 디테일은 빛과 그림자를 이해하는 데 매우 중요하다. 서로 다른 분야를 열린 눈과 마음으로 관찰하고, 그들이 문제를 풀어가는 방식에서 영감을 얻다 보면 이미 정해진 문제를 해결하는 데 머무르지 않고 처음에는 보이지 않았던 가능성을 발견하게 된다.

누군가 당신의 작업에서 영감을 받았다고 할 때, 그 영감은 어디서 비롯됐다고 생각하나?

두 가지 유형이 있다고 생각한다. 첫 번째는 우리의 미학, 여러 제품 카테고리에 걸쳐 일관되게 이어지는 작업의 흐름이다. 두 번째는 우리의 사고방식과 접근법, 관습에 도전하려는 태도, 이미 정해진 기준을 다시 정의하려는 의지에서 영감을 받았을 것이다.

작업하는 동안 끝까지 지키고자 하는 기준이나 감각이 있다면?

'why'를 끝까지 지키려 한다. 디자인은 커뮤니케이션이며, 제품의 모든 요소는 사용자에게 분명한 메시지를 전달해야 한다. 개발 과정에서는 사양이나 제조 방식, 기능적 요구가 자주 바뀌거나 진화한다. 그럴 때마다 디자인을 계속 조정하며, 제품이 전하려는 메시지가 일관되고 명확하게 유지되도록 한다.

시간이 흘러도 당신의 작업에서 변하지 않는 것은 무엇이라고 생각하나?

형태와 기능, 변화하는 기술을 넘어 언제나 의도를 갖고 디자인했다. 우리는 모든 디테일이 의미 있는 무언가를 전달해야 한다고 믿는다. 사용자가 그것을 의식적으로 질문하지 않더라도, 제품이 왜 그런 모습이고 왜 그렇게 작동하는지 본능적으로 이해할 수 있어야 한다. 그런 명확함과 세심함이 지금까지 변하지 않은 부분이다.

감각이나 판단이 흐려졌다고 생각될 때, 되돌리게 하는 영감의 원천이나 기준이 있나?

무언가가 불분명해질 때 다시 '왜?'라고 묻는다. 그 답이 분명하고 설득력 있게 다가오지 않으면 처음부터 다시 시작한다. 목적을 반복해서 질문하는 일은 우리가 정말 중요하게 생각했던 것과 다시 연결되게 하고, 진정한 필요가 아닌 다른 이유로 디자인하는 것을 막아준다. 우리에게 명확함은 본질적 요소다. 무언가가 불분명하다고 느끼는 순간, 그것은 아직 올바른 답을 찾지 못했다는 신호다.

반대로, 당신의 감각과 영감을 흐리게 하는 것은 무엇인가?

하나의 카테고리에 지나치게 깊이 몰입하면 관점이 약해질 수 있다. 그렇게 되면 비교와 관습, 예측 가능한 결과에 갇히기 쉽다. 비전문가든 전문가든, 혹은 전통적인 시장조사든. 너무 많은 의견 역시 같은 결과를 낳을 수 있다. 우리는 카테고리 바깥을 바라볼 때 호기심을 유지하고, 본질에 집중하며, 문제를 새로운 눈으로 볼 수 있다고 생각한다.

아나 렐바오 & 게르하르트 켈러만 Inspired by

알바루 시자의 프로젝트 피시나 다스 마레스Piscina das Marés. 이것은 인간의 개입이 주변 환경과 얼마나 자연스럽게 공존할 수 있는지 보여 준다. 알바루 시자는 기존 풍경에 맞서기보다 그 풍경과 함께 작업하며, 자연스러우면서도 분명한 의도를 지닌 장소를 만들어냈다. 페터 춤토르의 작업은 재료가 살아 있다는 사실을 일깨워 준다. 그는 재료의 불완전함과 시간에 따른 노화, 변화를 받아들인다. 진정성은 재료를 완전히 통제하려는 데서 오는 게 아니라, 재료가 지닌 본래의 성질을 드러내는 데서 비롯된다는 사실을 보여 준다. 마지막으로 오틀 아이허의 책을 들 수 있다. 이것은 우리에게 꾸준히 명확함을 주는 원천이었다. 오늘날 디자이너들이 마주하는 책임과 기능, 미학, 과정에 관한 질문들이 사실 늘 존재했다는 사실을 일깨워준다. 그의 글은 유행을 따르기보다 비판적으로 사고하고, 다시 기본 원칙으로 돌아가도록 이끈다.