

# car

9 771228 299002 01  
ISSN 1228-2995

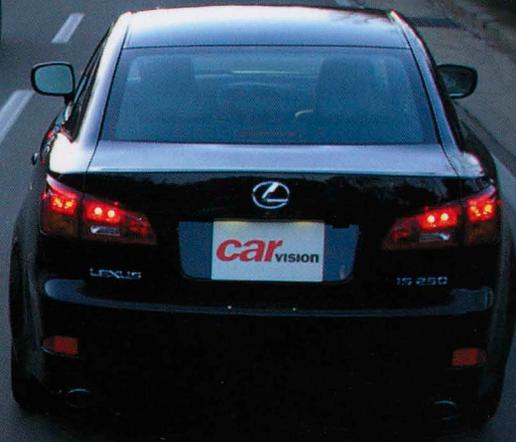
car & luxury lifestyle magazine

# VISION

# 1

2006  
New Model

2006 JANUARY  
www.carvision.co.kr



프리미엄 콤팩트 세단의 지존은?

# BMW 320i Audi A4 1.8T Saab 9-3 2.0t Arc Lexus IS250

고유가 이기는 신세대 파워 유닛  
**하이브리드 vs 직분사 디젤**  
Road Impression  
Fiat Sedici & Panda Cross  
현대 싼타페 · 베르나 디젤  
Audi S4  
BMW X3 3.0d  
이태리를 대표하는 명문 스포츠카  
Alfa Romeo



비전 이큅먼트 | B&O · Motorola · Apple  
올드타이머 | Ssangyong Kallista  
Car vs Car | Grand Voyager vs Grand Carnival  
Become a Car Designer | 롤스로이스 팬텀 디자이너 인터뷰  
화제의 차 | Citroën C-Airplay · Mercedes-Benz GL · Audi R10

**SPECIAL GIFT**



온라인 서비스 제1탄!  
**Volkswagen**  
동영상 11편

Become a Car Designer



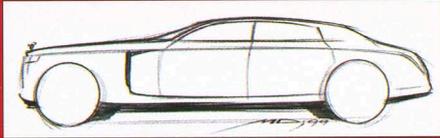
롤스로이스 팬텀과 100EX를 디자인한

# Marek Djordjevic

본지는 신년호부터 연재기사 'Become a Car Designer' 를 통해  
프로 카디자이너의 삶과 일, 그리고 예비 디자이너들을 밀착 취재해 신는다.  
자동차 디자이너란 매력적인 타이틀을 따기 위한 노력과 좌절 등을 가감 없이 보여줌으로써  
디자인 꿈나무들이 미래를 설계하는 데 도움이 되었으면 하는 바람이다.  
아울러 본 칼럼에서는 세계적인 디자인 트렌드와 전망도 함께 더듬어볼 예정이다. <편집자>



Design Development Phases



Initial sketch



Design Rendering



Scale Model



Full size Model



Feasibility Model



Production Model



개발 단계에서 나온 다양한 렌더링

지난 11월 22일 정오, 필자는 롤스로이스 팬텀과 100EX를 디자인 한 마렉 조르제비치(Marek Djordjevic)와의 만남을 가졌다. 연락한 지 2주만에 어렵게 만남을 가졌으나 그의 바쁜 일정 때문에 이야기를 나눈 시간은 40여 분밖에 안되었다. 잠깐의 만남이었지만 디자인에 대한 그의 열정을 느끼기에는 충분했다.

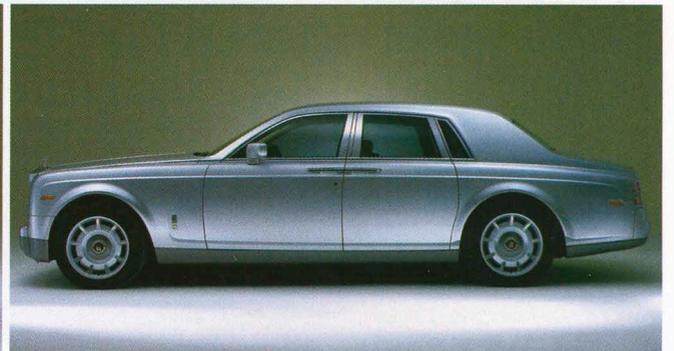
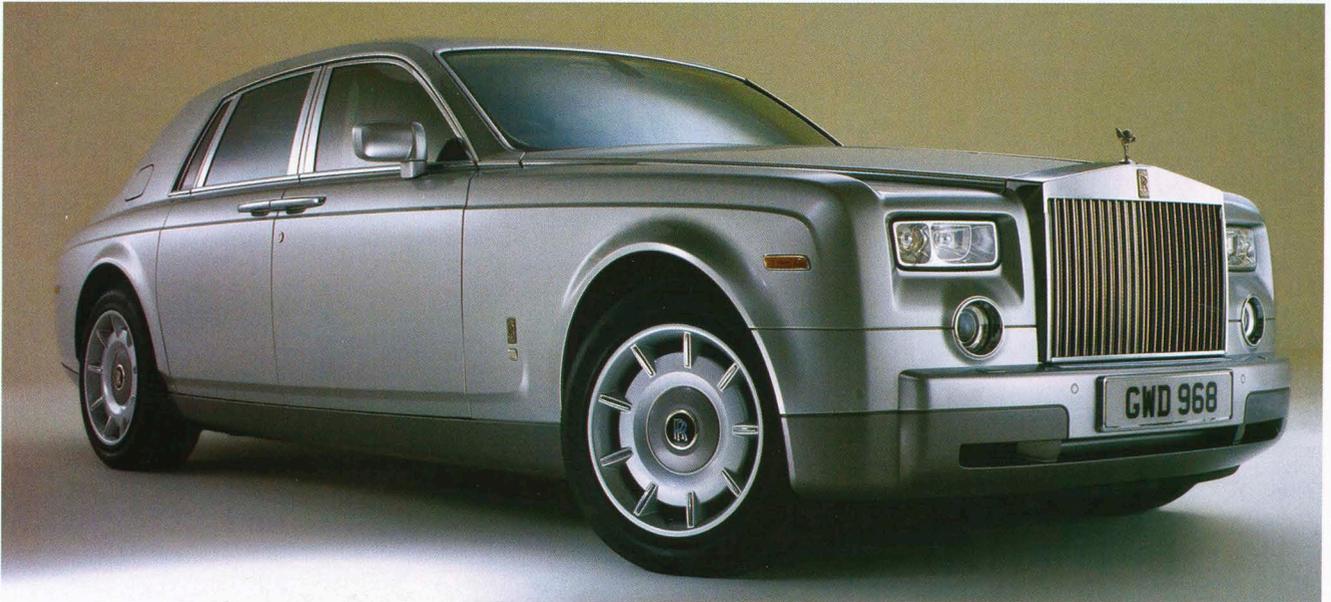
롤스로이스는 11월초부터 100주년 마케팅 투어와 함께 2007년부터 북미에서 판매하는 100EX의 홍보를 위해 미주 지역을 순회하고 있다. 그러던 중 마렉 조르제비치가 필자와 친분이 있는 ACCD(Art Center College of Design)의 교수와 만나기로 했고, 필자가 그 자리에 함께한 것이다.

자동차 전문지 기사 보고 진로 정해

먼저 그의 개인적인 배경에 대해 알아보자. 마렉은 유고슬라비아 베오그라드에서 출생해 평범한 중산층 가정에서 자랐다. 어려서부터 그림 그리기와 자동차, 카레이싱에 특별히 관심이 많았다고 한다. 5살 때 그린 그림들을 아직도 아버지가 갖고 있을 정도이니 그의 유년시절은 충분히 상상이 간다.

여느 아이들처럼 다양한 그림을 그렸지만 유독 자동차와 모터사이클이 관심을 끌었다. 학교를 다닐 때 마렉의 교과서는 수학, 과학, 생물 할 것 없이 자동차 그림으로 가득 차 있었다. "그리 특별한 일은 아니지요"라고 말하지만 어릴 때부터 자동차 디자이너의 자질이 있었던 것 같다.

## Rolls-Royce Phantom Production Model



사실 어릴 때 차 그림을 그리는 아이들은 많다. 하지만 마렉이 차를 좋아하는 여느 아이들과 달랐던 점은 열정이 좀처럼 수그러들지 않았다는 것이다. 이러한 열정으로 인해 일찌감치 자동차 디자인을 그의 미래로 정했다.

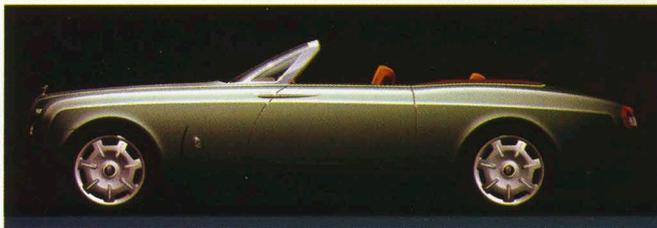
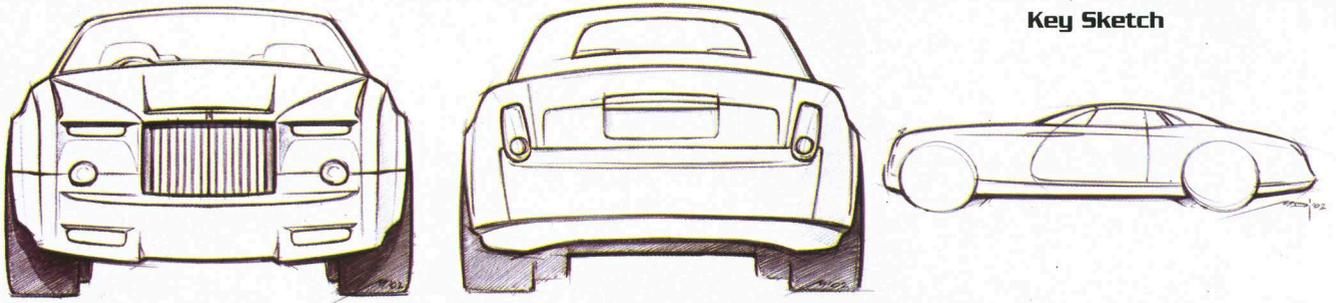
13, 14살 때 그는 당찬 계획을 세웠다. 자동차 디자이너로서의 전문적인 삶을 살기 위해 미국 패서디나에 있는 ACCD에서 공부하기로 결심한 것. 어린 나이에 대단한 목적의식을 가진 것이다. 이런 결정에 영향을 준 것은 <오토모티브 앤드 스포츠>라는 독일 자동차 전문지였다. 그전까지는 기계 공학을 공부해야 차를 디자인할 수 있다고 생각했고, 따라서 자동차 디자인 학교에 대해서는 아는 바가 없었다.

그랬던 그가 자동차 디자인학교 기사를 읽고는 새로운 꿈을 꾸기 시작했다. 어렴풋한 기억에 따르면, 당시 그 기사에서는 독일 자동차회사를 위해 네 학교가 디자인 경연을 벌였다. 독일의 포르츠하임(Pforzheim)은 아우디, 영국 RCA는 폭스바겐, 미국 CCS는 BMW, ACCD는 포르쉐를 디자인했다고 한다.

운명인지 몰라도 당시 ACCD 작품 중에는 현재 포르쉐의 익스테리어 디자이너인 그랜트 라슨(Grant Larson)과 닷지 바이퍼의 디자이너 크레이그 더피(Craig Durfey), 엔초 페라리를 디자인한 피닌파리나의 켄 오쿠야마(Ken Okuyama) 등이 있었다. 이들의 디자인을 접한 마렉은 망설임 없이 ACCD에 진학하기로 결심했다.

## Rolls-Royce 100EX Design Sketch & Rendering

Key Sketch



개발 단계에서 나온 다양한 렌더링

### 부모 설득해 교환학생으로 미국땅 밟아

꿈을 키워 나가기 시작했지만 그의 열정은 어려운 주변환경에 부딪혔다. 주위 사람들의 반응은 냉담했다. “네가 어떻게 미국에 있는 학교를 갈 수 있겠느냐?”부터 시작해 “ACCD가 있는 미국 패서디나가 이웃동네쯤 되는지 아니” 등 부정적인 반응이 대부분이었다. 객관적으로 봐도, 동유럽 국가인 유고슬라비아의 중산층으로는 꿈꾸기 힘든 일이었다.

무엇보다 어려웠던 것은 부모를 설득하는 일이었다. 특히 어머니를 설득하는 것이 힘들었다. 당시 어머니는 그림만큼이나 자동차경주에 관심이 많은 마렉이 자동차 관련일을 한다면 당연히 레이서가 될 것으로 알고 있었다. 14세

때 아버지가 어머니 몰래 레이싱 스쿨에 등록해 줄 정도로 레이싱을 좋아했기 때문이다. 아버지조차도 마렉이 자동차 디자이너가 되는 것은 꿈에도 생각지 못했다고 한다. 그곳에서도 그림쟁이는 돈을 잘 벌지 못하는 사람들로 여겨졌던 모양이다. 그는 부모를 계속 설득해 마침내 허락을 받을 수 있었다.

마렉은 자동차 디자이너의 꿈을 점차 현실화시켜 나갔다. 먼저 미국에 있는 ACCD에 입학하기 위해서는 일찌감치 미국으로 건너가 영어를 마스터하는 것이 좋겠다고 생각했다. 부모의 부담을 덜어 주기 위해 선택한 방법이 고등학교 3학년 때 응시한 교환학생 프로그램. ACCD가 있는 캘리포니아로 향한 꿈이 한순간 이뤄지는 듯했지만 교환학생 프로그램에는 지역

## Rolls-Royce 100EX Concept



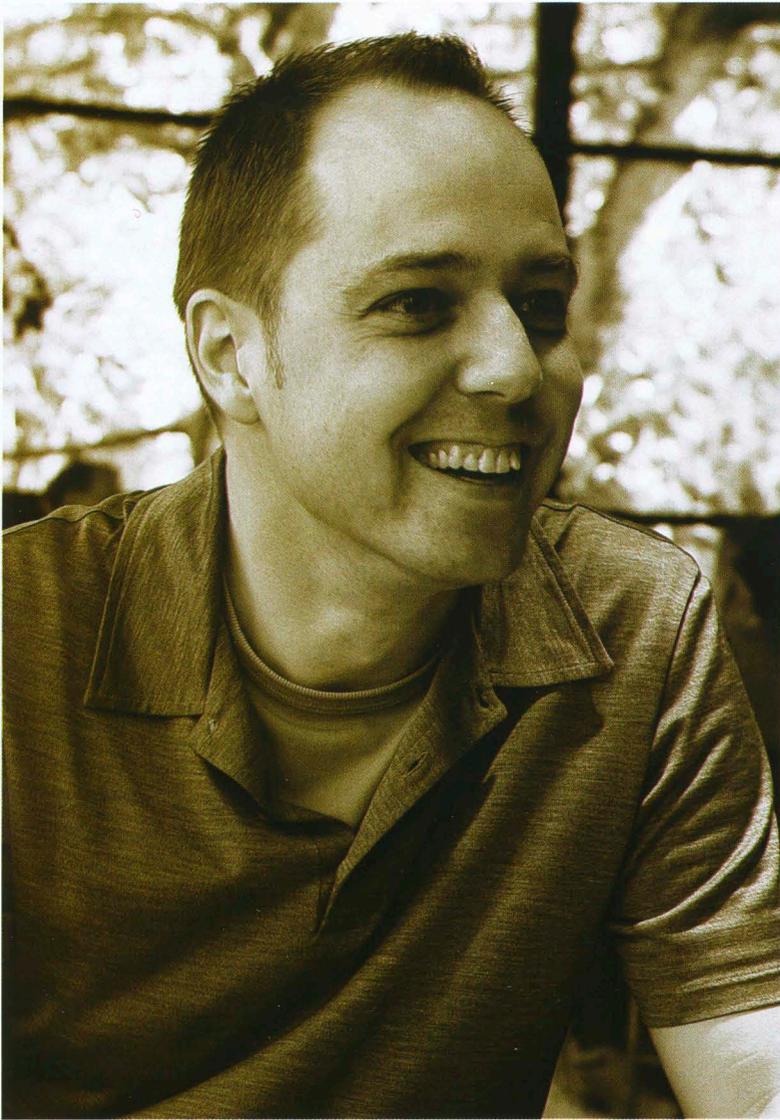
을 선택할 권한이 없었다. 무작위로 지역이 정해지면 그곳으로 가야 했던 것이다. ACCD가 있는 캘리포니아가 1순위지만 안된다면 최소한 차가 드문 시골 농장지역은 피하고 싶었다.

이런 저런 고민을 하던 마력은 자신이 왜 캘리포니아에 가야 하는지를 관계자에게 편지를 써서 호소했지만 배정받은 곳은 캘리포니아 북쪽, 캐나다 국경과 접한 스포캔(Spokane). 사전지식이 없었던 그는 설레는 가슴을 안고 미국행 비행기에 올랐다. '스포캔은 어떤 곳일까? 미국에 도착해 처음 타는 차는 어떤 것일까? 미국에 도착해 처음 탄 차는 포드 핀토(Pinto, 당시 미국에서 가장 싼 차 가운데 하나). 설상가상으로 그가 공부할 곳은 시

골 농장이었다. 그곳에서 유일하게 그를 위로해 준 것은 농장 옆에 자리한 폐차장이었다. 자동차의 나라 미국을 꿈꾸고 온에게 그곳은 지옥이나 다름없었다. 그해 가을까지 스포캔에서 학교를 다니면서 ACCD를 지원했고, 다행히 입학 허가를 받아 지옥(?)에서 탈출할 수 있었다.

글 | 강동진(미국 통신훈), 사진 | 강동진, 롤스로이스

강동진은 ACCD를 졸업한 후 미국 LA에서 자동차 및 각종 제품 디자이너로 활동하고 있다. TV 프로그램의 스튜디오 소품과 배경 컨셉트를 디자인해 각종 상을 수상한 이색 경력을 가진 그는 현재 디자인 관련 컨설팅을 하고 디자인 교육센터를 준비중이다.



마릭과의 일문일답

“디자이너는  
많은 것을  
경험하는 게 좋다”

## 학생 시절의 작품활동을 말해 달라

학생 시절 나는 샤프 펜슬로 그린 자동차 그림이 거의 전부였다. 유고를 떠나기 1년 전까지 자동차 사이드뷰를 샤프 펜슬로 명암을 넣어 가며 그렸다. 엔지니어링 그림이라고 해도 과언이 아니다. 어느 날, 한 모터쇼(Belgrade Auto Show)에 무작정 내가 그린 그림을 가지고 갔다. 그리고 그림을 붙일 곳을 찾았다.

구석에 비어 있는 벽을 발견하고 그림들을 붙였다. 마침 거기에 의자가 하나 있었는데, 꽤 그럴듯한 작품 전시공간을 찾은 것 같아 기뻐다. 옆에는 유명한 컴퓨터 회사 아타리(Atari)가 자동차 관련 카드 소프트웨어를 전시·판매하는 부스를 차렸다. 컴퓨터 그래픽과 게임의 시조로 유명한 회사다. 모터쇼가 열리는 동안 나는 매일 똑같은 자리에 그림을 붙여 놓고 '나만의 전시회'를 열었다. 어느 날 아타리 관계자가 나를 찾는 것이 아닌가. 그곳은 아타리 부스의 벽이었다. 순간 '이제 쫓겨나는구나' 생각했는데, 그는 의자만 있는 것이 보기 안타깝다며 책상을 갖다주고 그림을 보호하기 위한 가드 스탠드까지 세워 주었다. 그리고는 그림을 계속 붙여 달라는 주문을 했다. 아타리의 홍보전략이었다. 사람들이 관심 없는 컴퓨터를 보러 오지는 않는데, 지나가는 사람들은 내 그림을 꼭 보고 갔기 때문이다.

덕택에 나는 그럴싸하게 개인전을 열 수 있었고, Atari 역시 사람들로 북적거리는 인기 부스가 되었다. 이때 아타리의 부스에서 처음으로 컴퓨터로 차를 그리는 기회를 가졌다. 또한 한 자동차 디자이너로부터 디자인에 대한 많은 조언도 들을 수 있었다. 당시 색연필과 에어브러시는 나의 눈을 뜨이게 해주었다.

이후 미국에 와 그림을 준비하면서 당시 유행하는 에어브러시 테크닉을 연마했고, 미리 준비한 포트폴리오를 제출해 1987년 8월 ACCD의 입학허가를 받을 수 있었다.

## ACCD 학교생활은 어땠나?

다들 아다시피 학교생활은 무척 어려웠다. 경제적인 궁핍은 너무 자명한 것이기에 굳이 언급하지 않겠다. 학교에 다닐 때는 상황을 잘 살펴야 한다. 공부만 하다가는 그때그때 찾아오는 중요한 기회들을 놓칠 수 있다. 물론 그림 실력을 쌓는 것이 무엇보다 중요하지만……. 대인관계와 시기, 정보, 커뮤니케이션 스킬 등이 좋아야 한다. 순수미술이 아닌 만큼 무턱대고 그림에만 열중하면 직장을 구하지 못할 수가 있다. 모든 능력을 두루 갖춰야 한다.

외국 학생인 나로서는 선택의 여지가 없었다. 때마침

ACCD를 다닐 당시 미국에 BMW 미국 스튜디오인 디자인 워크스(Design Works)가 생겼다. 4학년 프리젠테이션 때 스폰서 프로젝트로 진행하던 작품을 과감히 포기하고 BMW 프로젝트를 준비했다. 운이 좋아 입사 제안을 받았지만 아직 7 학기를 남겨둔 터라 프리랜서로 일하다가 졸업 후에 BMW에 정식으로 입사했다.

## BMW그룹에서 어떻게 지내 왔나?

15년 동안 BMW 그룹에서 근무했다. 처음에는 BMW 일을 했고 후에 그룹 내 랜드로버로 옮겨 미니와 MG를 디자인했으며 마지막에는 롤스로이스에서 근무했다. 첫 번째 행운은 BMW에서 랜드로버로 간 것이다. BMW그룹 아래 있지만 랜드로버는 신선한 충격이었다. 많은 것을 배울 수 있었고, 관점을 바꿀 수 있는 계기가 되었다. 내가 태어나고 자란 유럽에서 일할 수 있는 것도 기뻐다. RCA, Coventry 등 유럽 디자인학교 출신들을 만나 다양성을 발견하게 된 것도 큰 수확이다.

1998년 폭스바겐과 BMW의 롤스로이스 줄다리가 끝나자 롤스로이스로 발령을 받았다. BMW 산하 롤스로이스의 첫 프로젝트를 담당하게 된 것이다. 내게 맡겨진 일은 그룹 산하 디자인실로부터 인재를 발굴해 새로운 팀을 구성, 결과물을 만들어내는 것이었다. 첫 프로젝트는 1999년 영국에서 비밀리에 진행되었다. 우리는 롤스로이스의 역사와 고객, 시장, 문화 등 다양한 분야의 조사결과를 참고해 디자인을 시작했다. 3명의 익스테리어 디자이너로부터 2개씩 6가지 제안을 받았고, 이 가운데 3가지가 차로 만들어서 경합을 벌였다. 이때 나의 제안이 채택되었다.

차를 만드는 과정에서도 많은 문제로 고민했다. 먼저 전통에 대한 우려의 목소리를 귀담아 듣지 않을 수 없었다. 영국차의 이미지가 제대로 살아나지 않으면 어쩌나 하는 걱정이 컸다. 또한 21세기 첫 롤스로이스이다 보니 부담감이 컸고, 롤스로이스의 100년 역사를 기념하는 모델을 만들어야 하는 것도 예상일이 아니었다. 지금 생각해도 머리가 아프다. 결과물이 성공적이기에 다행이다. 롤스로이스를 디자인하는 동안 디자이너로서 많은 영감을 받았고 재미도 있었다. 팬텀과 100EX(롤스로이스 100년을 기념하는 컨셉트카) 모두 키스 케치 안에서 진행되었는데, 의도한 것이 잘 반영되어 만족스럽다. 그리고 마케팅 투어를 하면서 전세계 고객들을 만날 수 있게 된 것도 굉장한 경험이었다. 벌써 2번째 세계일주를 하고 있다. 100EX는 2007년 양산되는데, 마케팅 투어에서 만난 고객들을 상대로 상당한 양의 조사를 끝낸 상태이다.

**팬텀을 만들면서 전통에 대한 우려의 목소리를 귀담아 들어야 했다. 영국차의 이미지가 제대로 살아나지 않으면 어쩌나 하는 걱정이 컸지만 결과물이 성공적이기에 다행이다. 롤스로이스를 디자인하는 동안 디자이너로서 많은 영감을 받았고 재미도 있었다**

## 앞으로의 계획은?

얼마 전에 회사를 그만두고 디자인 회사 창업을 준비 중이다. 지금 그만두지 않으면 계속 회사생활만 하게 될 것 같아 결정을 내렸다. 앞으로 자동차뿐만 아니라 그동안의 경험을 살려 배와 비행기 등도 디자인하려고 한다. 개인 고객을 위한 특별한 디자인이나 기업의 브랜드 개발도 도울 계획이다. 물론 럭셔리 브랜드를 많이 다루게 될 것이다.

나의 경험들을 통해서 정확하게 고객들이 원하는 디자인들을 맞추어 주려고 한다. 롤스로이스에 있으면서 받은 큰 감명이 지금의 일을 시작하게 된 계기가 되었다. 1930년대 롤스로이스는 하늘과 바다와 땅의 스피드 기록을 모두 갖고 있었다. 롤스로이스는 차뿐만 아니라 배와 비행기까지 만들었던 회사다. 나의 경험들이 이러한 영감을 다시 창조하기 위해서 쓰여졌으면 한다.

많은 기업과 많은 개인 고객들을 만났다. 기회가 되면 한국과도 일을 하고 싶다. 회사명은 내 이름을 그대로 쓰기로 했다. Marek Djordjevic Inc. 아직 준비단계에 있기 때문에 정식 론칭할 때까지 조금 기다려야 한다. 웹사이트는 [www.landairseadesign.com](http://www.landairseadesign.com)이다.

## 한국 (예비)디자이너에게 해줄 말은?

한국은 무한한 성장과 디자인 파워를 가진 나라다. 발전 가능성이 크다는 말이다. 디트로이트나 전세계에 나가 있는 한국 친구들을 보면 알 수 있다. 그러나 나라 안에만 있으면 발전이 없다. 될 수 있으면 많은 것을 경험하는 게 좋다. 나도 미국과 유럽 등 전세계를 돌면서 일하지 않았는가. 미국 디자인과 유럽의 디자인 등을 경험하면서 나 자신이 성장할 수 있었다. 디자인은 보는 것으로는 한계가 있고, 경험하는 것이 가장 좋다. 언젠가 한국의 디자인이 맹위를 떨칠 때가 올 것이다. <카비전> 독자들 가운데 많은 사람이 꿈을 가졌으면 좋겠다. 더 넓은 세상을 경험하고 더 훌륭한 디자이너들이 나오길 바란다. 디자인 분야에서는 국가개념이 없어진 지 오래다. 세계인이 되길 바란다. **Cv**