

현대 디자인에서의 Memphis 디자인의 특성과 맥락성

A Study on Ideas and Context of 'Memphis' in Contemporary Interior Design

조 필 정*/Cho, Pyl-Jung

한 도 룡**/Han, Do-Ryong

Abstract

Memphis originated from Radicalism in Italy came into being in 1981 as a experimental design group. Basically Memphis represented changed concept of design and the task of the designer by innovative design with unusual shapes and colors. What Memphis intended to demonstrate is the diversity of expression of design creativity and possibilities of new stimuli. As a result, Memphis has

shown ways of redefining the field of design.

In the 1990, the diversity of design movement reflects the pluralism of fragmented, specialized society. Design is faced with new task. It must do more than merely define an object and its function. So from this point of view, this study interpretes ideas of Memphis design theory and attitude.

1. 서론

이태리 래디컬리즘에서 그 원류를 찾을 수 있는 Memphis 디자인은 포스트 모던과 그 맥을 같이하며 등장하였고, 대중적 성공과 더불어 디자인 자체의 문제에 대해 많은 반향을 불러 일으켰다. 그러나 Memphis의 주된 이슈는 그들의 과격적 표현 어휘에서보다는 디자이너와 디자인 역할의 변화된 개념을 제시한 점에 있었다고 볼 수 있다. 즉, form giver에서 form taker로, taste maker이자 sign producer로서의 디자이너와, 커뮤니케이션 매체로서의 디자인, 그리고 디자인이 파생하는 의미와 수용·전달의 문제는 Memphis 디자인에 있어서 주된 추구의 대상으로 위치하였다.

따라서 이런 맥락에서의 Memphis 디자인은 커뮤니케이션의 카오스에 질서를 부여하고 정신과 물질이 만나는 장으로서의 인터페이스의 디자인을 지향하는 현대 디자인 상황과의 명백한 맥락성이 검토될 수 있으며, Memphis 디자인의 분석과 재해석은 현시점에서 적절한 시의성과 의의를 가지리라 본다.

2. 현대 디자인의 상황

2-1. 모던 디자인의 특징과 경향

20세기에 걸쳐 시대 의식의 반영으로서의 모더니즘은 추상적 사상으로 뿐만 아니라 현실속에서 하나의 구체적 재현, 즉 디자인으로 정착하였다. 동구나 대상은 변하였어도 그 원리의 많은 부분은 현재까지도 이어지고 있음을 볼 때 모더니즘에 대한 이해는 모더니즘의 이념이 와해되고 다의적 표현이 풍부해 온 포스트 모더니즘 이후의 디자인 상황과 맥락성 속에서 Memphis 디자인의 분석과 이해를 위한 실마리로서의 의의를 가진다.

모던 디자인의 지배적 경향은 새로운 시대 정신에 입각한 새로운 삶의 형태와 새로운 양식에서 비롯된 '규범화에 의한 조형성의 추구'였다고 파악할 수 있다.

모더니즘의 합리주의적이고 이상주의적인 가치관, 기능주의의 신조에 의해 나타난 근대 건축은 정직성, 투명성이라는 가치관 하에 '사각형상', '기하학적 형태', '직선', '백색' 등으로 대변되는 등 모던 건축과 디자인의 제 경향은 기능을 따르는 유기적 공간과 구조를 표현하는 순수한 형태의 추구, 그리고 대량생산을 위한 규격화 등에 의한 형태 단순화와 탈 장식화로 요약되어질 수 있다.

그러나 이러한 모던 디자인은 20세기 후반에 들어서는 형태의 상징적 의미의 결핍 등으로 인한 무의미한 환경을 초래했다는 반성과 함께 어제의 모던한 해답들이 오늘날 모던한 문제들의 근원이라는 인식, 지식과 정보의 양적 축적이 삶의 조건을 투명하게 만들 수 없다는 깨달음 등으로 질서와 기준, 진보, 확실성에 대한 대 인식전환의 계기를 낳았다.¹⁾ 따라서 이러한 상황에서 다양한 대안적 기능성들이 요청되어졌고, 다원주의에로의 이행이 시작되었다.

2-2. 포스트 모던적 상황과 디자인의 맥락성

① 소비사회적 다원화와 기호문화(taste cultures)의 대두

현대는 다원주의적 성향의 소비 중심 사회로 규정되고 있다. 이러한 다원화된 사회에 있어 본질적으로 내재되어 있는 '이질성'은 또한 현대의 기호문화(taste cultures)를 만들어내는 토대가 되었고, 다양한 기호 문화는 소비의 논리를 생산의 논리에 우선시킴으로써, 모더니즘 시대가 간과하였던 대중적 테이스트의 문제를 디자인의 핵심 요소로 부각시키게 되었다.

즉, 고급문화와 대중 문화의 경계가 소멸한 시점에서 모더니즘의 good design과 good taste는 공허한 형식론으로 평가되고, 기능성의 차원에서 기호적 차원의 소비로 이행되는 현대 소비사회에서의 테이스트의 문제는 디자인 제 분야의 관건이 되고 있다.

② 기호와 탈기호의 디자인

디자인(design)이라는 용어의 의미가 '상징(혹은 기호)체계의 해석과 창조'라는 점을 상기해 볼 때, 기호(sign)로서의 디자인이 갖는 위상은 그 어느때보다 현대적인 관심의 대상이 되고 있다.²⁾

*정회원 홍익대학교 산업미술대학원 미술학 석사

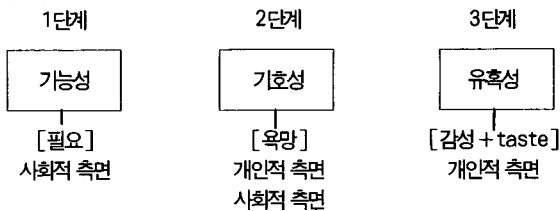
**명예이사 홍익대학교 산업디자인학과 교수

1)김성기, "모더니티란 무엇인가", 민음사, 1994 pp.15-36

2)김민수, "모던 디자인 비평" p.138

문화적 기호로서의 디자인에 대한 인식은 디자이너들로 하여금 기호 생산자(sign producer)로서의 역할을 유도하며, 이와 같은 현상은 현대 사회가 인간과 사물과의, 인간과 디자인된 환경과의 커뮤니케이션의 문제에 더욱 주목하고 있음을 예증하는 것으로서 설명될 수 있다. 디자인이 커뮤니케이션의 주요 매체로서 성격지위집도 이러한 맥락에서이다.

그러나 한편으로 이러한 기호성의 개념에 더하여 최근에는 또한 기능성과 기호성의 다음 단계에서의 유희성, 즉 감성적인 기준이 주목의 대상이 되고 있다.



(그림1) 문화 소비의 단계

현대의 많은 디자인 경향들이나 Memphis의 디자인에서는 기호성의 개념으로는 해독할 수 없는 개인적 레벨에서의 '감성'에 호소하는 면이 현저하게 나타나고 있음을 볼수 있는데, 이는 기능성, 기호성, 유희성의 세 레벨이 그 속성상 명확히 구별되지 않고 '더블 코드화'와 다의성(multivalence)으로 나타나고 있기 때문이다. 이 같은 특징은 여전히 기능성을 포함하면서도 필요, 욕망, 감성의 서술적 이미지가 겹쳐지고 있는, 테이스트의 문제 뿐 아니라 키치적 성향과도 무관치 않은 Memphis 가구에서 잘 나타나고 있다.

테오도르 아도르노(T.W. Adorno)³⁾는 기능이 소멸한 곳에서의 미가 시작된다고 말했지만, 최근의 실제 디자인에서 보이는 주술적인 오브제적 경향, narrative한 요소를 지니는 무대장치와 같은 실내공간등은 기능과 기호의 차원을 넘어선 개인 감성에의 '유희성'의 표현의 일례라고 할 수 있다.

③ 포스트 모더니즘과 Memphis

프레데릭 제임슨(F. Jameson)은, "포스트 모더니즘의 개념은 한 특정 양식을 설명하기 위한 단어가 아니라 종종 후기 산업사회, 대중매체사회, 구경거리 사회등으로 불리는 새로운 문화적 양상의 출현을, 그리고 다국적 자본주의라고 불리는 새 유형의 사회생활과 새 경제적

질서의 출현들과 관련한 일종의 시대화 개념이다"⁴⁾ 라고 포스트 모던의 총체적 개념을 정의하고 있다. 이러한 제임슨의 견해는 제반의 포스트 모던적 디자인의 양상을 이해하고 파악하는데 적절한 관점을 제공해주고 있다.

디자인에서의 포스트 모더니즘에 대한 개념과 전개는 다양한 스타일의 혼용, 인용등의 미디어적 측면이나 기억, 은유, 암시, 상징등의 심리적 측면을 추구하는 등 '유의미한 환경'의 창조로 파악된다.

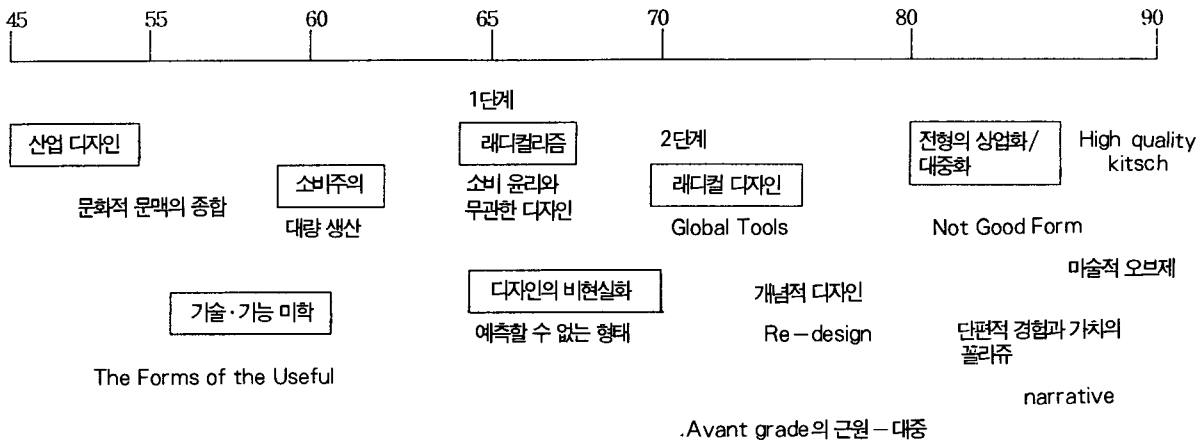
이러한 포스트 모던적 상황을 배경으로 80년대 초 등장한 Memphis 디자인은 강한 상업적 메시지와 함께 유희성과 풍자가 결합된 자유로운 형태 언어를 보여주었다.⁵⁾ 특히, Memphis 가구에서 보여지는 디자인상의 해석은 단순히 얽고 높은 물리적 기능의 수행 자체에 있는 것이 아니라 계속적으로 변화하고 변경되는 공간을 정의하기 위한 공간적 구성요소일 뿐 아니라 디자인의 은유적이고 설화적인 이미지를 통해 전달되는 심리적 효과로 개인의 자기 정체성을 확인시켜주는 매체로서 표현되고 있음이 두드러지고 있으며, 이 점에서 이전의 모던 디자인뿐 아니라 포스트 모던 디자인의 태도와도 변별된다고 할 수 있다. 즉 Memphis 디자인의 이러한 특징은 사용자에게 사용자치 외에 디자인의 참다운 교환가치를 보여주고 있는 것으로 평가 될수 있는 것이다.

2-3. 이태리 디자인의 경향

① 70년대의 래디컬리즘

60년대 중반의 전 유럽을 풍미하는 진보/보수, 기성세대와 젊은 세대간의 갈등으로 설명되는 사회적 분위기는 젊은 건축가와 디자이너들로 하여금 전후 기간에 구축되어왔던 기성 디자인에 대한 심각한 재평가를 요구하게 하였다. 그들은 오랜기간 우아한 이태리 디자인의 근간이 되어온 기술-기능적 미학을 구식이며 공허한 형식주의로 치부하며, 디자인의 대 사회적 역할을 새롭게 정의하는 동시에 디자이너 스스로의 인식을 논의의 주제로 삼고자 하였다.

이들 젊은 반란자들은 새 그룹을 형성하여 소위 'anti design', 'radical design'이라 불리는 그들의 디자인 사상, 개념들을 전개시켜 나갔는데, 이들은 '디자인의 비현실화'를 하나의 프로그램으로 하여, 자본주의적 소비 윤리에 종속되는 산업을 위한 디자인을 거부하며, 기존의 디자인에 도전적이고 굿 테이스트를 비웃는 진부하고, 재치있는 디자인들을 제안하였다.⁶⁾



(그림2) 전후 이태리 디자인의 발전사

커뮤니케이션 매체로서의 디자인

3) 독일의 현대 미학자. 아도르노는 기능주의를 단순한 합목적성의 관계를 넘어서는 것으로 해석하며, 구조의 표현, 의미, 언어성등의 요청들에 내재하는 그 어떤 것으로서 해명하려 하고있다. 알브레히트 발머, "모더니즘과 포스트 모더니즘의 변증법" 녹진, 1990 pp148-167
4) 할 포스터, "반미학" 1993 현대 미학사 p.178

듀크대학교(Duke Univ.)의 비교문화학과 교수인 F.제임슨은 포스트 모더니즘을 후기 자본주의의 문화적 논리로서 정의하고 있다.
5) V.Fisher, "Design Now" Prestel, 1989 pp.17-19
6) Nina Bornsen-Holtmann, "Italian Design", Taschen, 1994 pp.6-10

1973년에는 급진주의자들에 의해 Global Tools라는 radical design의 연합 전선이 결성되어 기성 건축과 디자인에 대한 새로운 대안을 제시코자 하기도 하였다.

디자인 개념의 차원에서 이태리 디자인에 중요한 자극제의 역할을 한 스튜디오 알키미아(Alchimia)는 그 이름이 암시하듯 불순물을 금으로 바꾸는 중세 연금술사들의 끝없는 탐구적 태도로 디자인 프로그램을 수행하였다. 그들은 디자인 문제 해결의 전통적 방법들에서 탈피하여 디자인에 대한 다학문적 접근을 시도함으로써 새로운 실험적, 개념적 방안들을 제시하였고, 창조적 커뮤니케이션의 차원을 넓히기 위한 개념적 디자인의 전개를 시도하였다.

알키미아의 주도적 인물이었던 알렉산드로 멘디니(Alessandro Mendini)는 진보적이고 아방 가르드적인 미의 근간을 대중 문화에서 찾고자 하였고, 팝 아트의 미를 디자인에 반영코자 하였다. 따라서 멘디니와 알키미아의 디자인에서는 일상 생활로부터의 평범한 물건들이 미적 반영의 재료로 사용되어졌고, 현대 생활의 부분적 경험들과 가치 요소들의 다양한 조합으로서의 미의 풀라주가 연출되었다.

② 80년대 Memphis의 탄생

알키미아 탈퇴이후 Memphis를 창설한 에토레 소사스(Ettore Sottsass)는 수집이나 전형(prototype)을 위한 가구가 아닌 사용되어지고 가게에서 팔려지는 물건들을 디자인하고자 하였다.

Memphis 그룹의 디자이너인 안드레아 브란지는 다음과 같이 Memphis의 디자인 태도를 묘사하고 있다. "만약, Memphis가 무엇인가를 디자인 한다면, 그것은 단지 빛이나 혹은 쉼 장소를 제공해 준다는 의미만은 아닐 것이다. 어떤 대상을 디자인으로 시각화 시킴은 그 자체가 하나의 표현적인 의미체계가 되는 방식으로 만들어짐을 뜻하는 것이다."

Memphis는 새로운 형태 어휘로서 기존의 획일화된 디자인 전통에 명확한 대안을 제시하고자 하였고, 따라서 그들이 나타내고자 했던 것은 디테일에서 약간씩 바뀐 수백개의 'good form'이 아닌, 새로운 자극으로서의 디자인 표현의 다양성과 그 가능성 대안들이었다.

3. Memphis의 디자인론 고찰

3-1. 형태와 기호

디자인의 전달적 기초를 이루는 것이 물건 자체와 그것이 의도되어진 외관에 영향을 미치는 인용적 기능(사용 기능)과 사용자의 지각에 직접적으로 작용하게 되는 미적 기능이라고 한다면, 이 두 가지 기능 사이의 밀접한 상호관계와 미적 기능에 부여되는 개인적 비중은 사물들의 외형적 아이덴티티에 결정적으로 작용하게 된다. 따라서 디자인의 기호 특징(sign character)은 형태와 관련하여 디자이너에 의한 근본적인 고려사항에 속하게 되며, 디자인에 결들여져 있는 모든 의도와 제안들을 더욱 명확하게 만들어주게 될 것이다.

이런 맥락에서 에토레 소사스(E. Sottsass)와 Memphis의 디자이너들은 기호 특징과 밀접한 관련을 맺으며, 이 기호 특징에 의해 디자인 커뮤니케이션이라는 문제에 접근하고 있다. 특히, 에토레 소사스는 이 기호 특징을 일상 생활에서의 일련의 상황들에 대한 무의식적 자각과 의식적 경험사이의 연결 고리로 간주하고 있으며, 따라서 디자인의 형식적인 형상은 기호 특징의 외형상의 틀, 즉 표상(representation)에 지나지 않게 되었다.

Memphis에 있어서 디자인의 내용은 형태로 표현되지만, 디자인의 정체성을 결정해 주는 요소로서의 미적 기능과 형식적인 수준에서 미적인 기호는 디자인의 외관에 각인될 뿐 아니라, 내용적인 면에서는 사물과 그것이 말하는 바를 새로운 방식으로 인식할 수 있게 해준다. 이는 곧 형태와 내용의 종합을 말해주는 것이다.

Memphis의 지도적 인물인 소사스가 사용한 디자인 어휘로서의 기호

특징의 가시화 방식은 다음의 세 가지로 나누어 볼 수 있다.

첫째는, 그의 Tower furniture나, combination가구등에서 보여지는 구성 구조(construction structure)를 강조하는 방식이며 <표1, 디자인 어휘의 표현방식>, 둘째는, 표현 수단의 분석적인 면에서의 fine art의 인용이고 <표2, Memphis 디자인과 회화의 영향>, 셋째는, 표면을 강조하는 처리방식이다.

소사스는 직사각형의 선형적인 틀내에서 가득찬 공간과 빈 공간, 수직적이고 수평적으로 배워된 영역들의 구성을 사용하였는데, 그는 반되스부르크(V. Doesburg)에 의해 예시되고 리시츠키(El Lissitzky)에 의해 형식적이고 추상적인 형태로 표현되는 요소적 건축 디자인 방법(elemental architecture design)에 근거한 '경험하는 공간의 개방성'을 주제로 취하고 있다. 이 경험하는 공간(experiencing space) 형태의 개념적 기초는 2,3차원적 디자인을 위한 잠재적인 출발점이 되었으며, 80년대 Memphis의 다양한 작품들의 전형이 되고 있다.

<표1> 디자인 어휘의 표현 방식

구 조	3차원적 다중성/언어학적 독립성
목 표	경험하는 공간/공간작인장
기 법	선과 볼륨, 갯질림, 교차, 확장, 축약, 오버랩, 방향성, 관통, 개방/폐쇄

<표2> Memphis 디자인과 회화의 영향

추상 미술	영향 요소	Memphis/소사스 디자인의 개념, 수법
큐비즘/아수파 추상표현/색면추상	• 색에 의한 조형성 • 색채의 자율성	• 언어학적인 색채
칸딘스키	• 형태와 내용의 종합 "형태를 다루는 것은 그 자체가 목적이 아니라 형태를 통해 내적 표현을 반영키 위한 것" • 비물질적인 것(감정)과 물질적 인것의 매개로서의 '감각' • 표현의 중요성	• 기호로서의 형태 • 세상은 감각을 통해 지각 • 형태는 표현을 따른다
몬드리안/추상 기하학	• 기하학적 형태 요소 - 선, 표면, 색채	• 기하학적 형태 구성
한스 아르프	• 우연의 원리 - 우연히 발견된 형태들을 화면 혹은 공간에 배치하여 '충만함'과 '비어있음'의 관계구성	• 플리주의 수법/object trouve
다디의 추상	• '탈의미'에 의한 커뮤니케이션 - 미술의 변형보다 미술에 대한 생각, 용도, 가치에 더 주목하는 다다이스트들의 태도	• 역설적 표현에 의한 커뮤니케이션 지향

모든 예술의 목표가 그 자체를 통해 감각을 만들어내는데 있다면, Memphis 디자이너들은 디자인 대상들을 감각적으로 지각할 수 있는 기호 특징들을 나타내는데 있어 예술의 주제와 언어의 2중 인용을 통해 예술과 디자인이 공유하는 기호의 명확한 커뮤니케이션의 가능성을 더 한층 확대시키고자 하고 있다.

Memphis 디자인에 있어 이 같은 기호 커뮤니케이션의 핵심은 표면처리에 있다고 할 수 있는데, 표면은 사물의 존재성(실존성)을 나타내고 디자인하는 1차적 수단으로 인식되어, 각각의 디자인에 독특한 특징을 부여하는 매체로서 이용되었다.

60년대 중반 플라스틱 라미네이트가 처음 등장하였고, 70년대에는 래디컬리즘을 표방한 많은 디자인 그룹들에 의해 가구와 인테리어 부

아예의 적용을 위한 광범위한 실험이 행해졌는데, 에토레 소사스는 1977년부터 다양한 색채와 패턴들로 이 신소재를 디자인하였고, 이는 알키미아와 뎀피스에 의해 전세계적으로 알려지고 또 모방되어졌다.⁸⁾

이와 같이 디자인의 표면에 새로운 중요성을 부과하는 주요 수단은 주로 색채와 패턴의 문제였는데, 색채는 3차원적인 디자인 어휘의 구성 성분으로, 또한 패턴은 새로운 의미론적, 은유적 가능성을 제공하는 오브제적인 시각적 소스(visual source)로서 채택되어졌다. 따라서 이러한 방식으로 외부 표면에 시각적 특질을 더하게 된 형태는 자체의 자율적이고 독립적인 매력을 가지게 되며, 각각의 볼륨들은 디테일이 되어 전체적인 디자인의 지배적인 메시지가 되고 있다.

3-2. 기능론

설리반(L. Sullivan)의 기능 개념은 물리적, 형이상학적 존재가 기능의 외연으로서의 형태를 취한다는 것으로, 형태를 통해 나타나는 사물의 본질에 대한 인식론적 원리로 이해할 수 있다.

그러나, 디자인의 관점에서 기능에 대한 이러한 이해는 목적에 대한 단순한 적합성만을 의도하는 것은 아닐 것이다. 왜냐하면, "형태는 기능을 따른다"라는 명제는 목적과 사용의 충족에 있어, 무한히 많은 해답들은 보여줄 것이기 때문이다.

뎀피스의 기능에 대한 견해를 고찰하기에 앞서, 위에서 언급한 설리반을 비롯한 몇몇의 기능에 대한 개념을 여기서 살펴보고자 함은 뎀피스 디자인에서 나타난 기능성의 이해와 분석에 기초적인 해석으로서 비교할 필요가 있기 때문이다.

설리반의 경험적 예들에 근거한 귀납적인 기능의 개념에 대해, 체코의 철학자 얀 무카르보스키(Jan Mukarovsky)는 1938년 보다 넓은 이해의 틀내에서 디자인에도 유효한 구조 분석적 모델을 제시하였는데, 그 내용을 정리하면 다음과 같다.⁹⁾

(표3) 무카르보스키의 기능 개념

기능	기능 개념
1. 직접적 기능	사물이나 건물의 직접적 목적을 정의하는 사용기능(use function)
2. 역사적 기능	역사적 스타일들의 재현, 의식적 사용
3. 개인적 기능	개인의 창조적 기능(creative function)
4. 사회적 기능	디자인에 의해 야기되는 사회적 함축성
5. 미적 기능	예술적, 표현적인 틀에서의 디자인 창조

이 모델에서 무카르보스키는 디자인의 특정한 아이덴티티는 무엇보다 우선 개인적(창조적)인 기능에서 생겨나며, 또한 미적기능은 그것을 구속하는 어떠한 일반적인 속박 기준을 가지지 않으며, 심지어 미적 기준의 파괴는 그것이 야기시키는 효과 자체로 주요 수단이 될수 있다고 설명하고 있다. 기능의 외적 표현으로서 형태에 대한 문제에 있어 설리반은 현상학적인 태도로 접근함에 비해, 무카르보스키는 창조적인 면에 더욱 중점을 두고 있다.

한편, 마틴 크램펜(Martin Krampen)은 1981년 로만 야콥슨(Roman Jakobson)의 커뮤니케이션의 과정에 있어서의 다기능성

(표4) 야콥슨의 기능 개념

기능	기능 개념
1. 자표현에서의 감성적 기능(sender)	건축가나 디자이너의 자기 표현의 행위
2. 설득적 기능(receiver)	수용자의 디자인의 경험
3. 인용적 기능(context)	사용기능
4. 보유적 기능(contact)	사회적 기능
5. 의미적 기능(code)	디자인의 기호 특징
6. 미적 기능	메세지의 구조

8) B.Radice, "Memphis" Thames and Hudson, 1985, pp.35-36

9) J. Burbank, P. Steiner, "Structure, Sign and Function; Selected writings of J.Mukarovsky" Yale Univ. Press p.236-244, H. Hoger "E. Sottsass Jr." p.200 재인용

모델을 디자인에 적용하였다.

크램펜은 이 모델에서 디자인의 다기능성과 이에 따른 강조점의 이동에 대해 얘기하고 있다. 사용자(user or receiver)가 sender가 될수도 있으며, 이 경우 강조의 이동, 역할의 전환이 일어날 수 있음을 지적한다. 즉, 디자이너가 의도한 바와는 전혀 다른 방식 혹은 미적 감각에 의해 물건을 이용함에 의해 사용의 문맥이 사용자(receiver)에 의해 결정될수도 있음을 지적하고 있다.¹⁰⁾

크램펜에 의해 주장된 디자인에서의 이러한 다기능성은 특히, 사용과 수용의 가능성을 다루는 사용자에게 초점이 맞춰지고 있다.

이러한 시각과의 관련성은 바우하우스 디자이너였던 빌헬름 바겐펠드(Wilhelm Wagenfeld)에서 찾아 볼수 있다. 바겐펠드는 1946년 발간된 그의 에세이에서 사물들의 '채도'에 근거한 관찰을 토대로 사물의 사용에 주목하면서, '사용의 미'에 대한 주장을 하였다. 이 사용의 미에 대한 요구는 단순한 사용의 적합성이나 사용의 가능성에 대한 기준을 넘어서는 입장을 취하고 있다.

즉, 목적에의 적합성의 요소로서 미적 만족을 포함하는 기능에 대한 이러한 이해는 크램펜의 시각에 근접한 것이다. 바겐펠드는 기능주의의 문제는 디자인의 주요한 문제가 아니라, 디자인의 주요한 문제들중의 하나는 오히려 표현 수단들을 코디네이트 시키는데 있다고 말하고 있다.

에토레 소사스는 기능의 문제에 있어서 위에서 언급한 세 가지 형태-즉, 현상학적인, 창조지향적인, 사용자를 목적하는 전달·수용적인-를 모두 포함하는 고려와 기준에 따라 스스로의 해석을 만들어내고 있다. 이 같은 맥락에서 설리반의 "형태는 기능을 따른다"라는 명제의 현상학적인 논의는 소사스와 뎀피스 디자인에 있어서는 하나의 출발점이 되고 있다. 설리반에게서 형태인 의자는 의자의 기능을 말한 것이었으나, 뎀피스에 있어서는 기능으로서의 의자를 디자인함이 아닌, 기능 그 자체를 디자인한다는 입장을 취하고 있다.¹¹⁾ 즉, 뎀피스의 디자인 작업은 기계적으로 기능에 종속됨이 아닌, 디자인내에 기능이 이미 구현되어 있음을 말해주는 것이다. 따라서 의자를 디자인하는 것이 아니라, "앉는 방식"을 디자인 한다는 태도는 이러한 맥락에서 이해되어야 하는 것이며, 이 점에 있어서 무카르보스키의 창조 지향적인 문맥을 충분히 실현하고 있는 것이 된다.

또한, 디자인되어진 기능의 전달적인(communicative)맥락에 대해서, 소사스와 뎀피스 디자인은 어떠한 사물도 그것이 의도되어진 바에서 보다, 그 자체에서 자생적으로 더욱 의미전달을 한다고 보았다. 따라서 이러한 사고는 뎀피스 작품들에서 보여지는 새로운 아이디어와 경험을 전달하고자 새로운 형태를 도입했던 배경이 되고 있기도 하다.

그러나 여기서 뎀피스 디자인의 기능에 대한 이해와 관련하여 주목할 점은 그들이 전통적인 목적에의 적합성을 결코 무시하거나 소홀히 다루지 않았다는 점이다. 어떠한 디자인 행위도 자체내에 의미있는 사용의 가능성을 내포하고 있다고 보는 뎀피스 디자이너들은 기능을 사물과 생활간의 관계의 마지막 가능성으로 보았고, 디자이너에 의해 만들어진 환경의 경험에 더 의미를 두었을 뿐이다.

소사스와 뎀피스 디자인들은 바겐펠드가 제기했던 아름다운 사용의 미에 대해 동의하고 있다. 다만, 디자인이 제공하는 것과 사물이 사용되어지는 경험사이에서의 개인적인 고려사항들에 더 중점을 두고 있는 것이다. 소사스가 유용성의 개념을 1.가치의 개념(=잠재적유용성)과 2.사실의 개념(=효과적 유용성)으로 분리한 것도 또한 이러한 맥락에서이다.

10) W. Wagenfeld "Die Gegenwart in Architektur und Hausrat" Potsdam p.112 H. Hoger "E. Sottsass, Jr" p.202 재인용

11) B. Radice, "Memphis" Thames and Hudson pp.141-144

3-3. 장식론

멤피스 디자인에서의 '장식'의 역할은 단순한 장식의 문제를 넘어서는 디자인상의 인식론적 관점에서 바라보아야 할 것이다.

"우리가 상상하는 장식이란 지지 구조에 관계없이 디자인의 기본 구조로서 포함되는 것이다. 우리는 디자인을 유연히 일어나는 일련의 사건들로서 가정한다. 우리는 필연적인 스토리로서가 아닌 가능한 합계를 상상한다. 우리가 믿는 것은 이 사건들의 스토리를 합치고 그것에 의미를 주는 것이며, 모든 사건은 형식적이고, 장식적인 아이덴티티를 갖는다는 것이다. 멤피스 테이블은 그 자체로 장식이다. 즉, 구조와 장식은 하나의 것이다."¹²⁾

Ettore Sottsass의 이러한 언급은 멤피스 디자인의 장식관을 대변해 주고 있다. 멤피스 디자인은 오브제의 특정한 구조와 아이디어 또는 외적인 조건에 입각하여 디자인되지 않으며, 내부로부터 발생적으로 만들어진다. 이런 점에서 형식상의 석신의 문제가 아닌 디자인 인식론의 변화가 이루어진 것이라고 볼 수 있다. 멤피스 멤버인 미켈레 데 루치(Michael de Lucchi)는 장식을 형상과 이미지의 재창조에 있어서 주요 요소로 간주하면서, 다음과 같이 장식을 논하고 있다.

"전통적으로 디자인된 오브제에 있어서, 표면은 하나의 유니트이다. 오늘날의 경향은 디자인을 하나의 유니트로써가 아닌 부분들의 총합으로 보게 된다. 우리는 오브제를 구성하는 단위들을 오브제 그 자체 이상이라는 인식에 도달했다. 재료와 장식은 오브제의 단위들이며, 그것들은 디자인 과정의 부분이다."

멤피스 가구는 장식적으로 만들어진다. 그들의 작품은 오버랩되고, 교차되며, 엮여지고, 서로 유동화되, 언어학적인 독립성을 유지하는 장식의 덩어리로서 존재하고 있다. "장식은 사물의 영혼을 드러낸다"는 나탈리에 드 파스키에(Nathalie de Pasquier)의 말은 멤피스 장식의 성격을 상징적으로 설명해 주고 있다.¹³⁾

이러한 멤피스 장식론의 맥락성을 비교하면 다음과 같다.

<표5> 장식론의 비교

장식	멤피스	A. Loos	J. Ruskin
개념	구조 = 장식	파복의 원리 구조와 장식의 용해	구조와 장식의 통합
형태	추상적인 면	추상적인 면	자연 형태의 추상화
색채	언어학적 색채	풍부한 색채 사용	자연 색채와는 다른 추상적, 우연적 색채
가치	감상에의 호소	감정에 대응 인락함의 성취	심성과 도덕의 표현 기쁨의 표현
맥락성	• 구조화한 장식 • 인간 심리적 측면에 호소 • 추상화에 의한 장식		
변별점 (용도)	인식론적 관점에서의 디자인 대상의 아이 덴티티 부여	장식·목적에의 적합성 근대성의 표현 숭고미의 표현	

현대 사회적 맥락에서 장식은 그것이 표현된 오브제 혹은 영역에 문화적 정체성을 부여하는 문화적 정보로서 존재하며, 이러한 물건의 문화적 아이덴티티는 또한 사용자로 하여금 그 사물의 기능을 결정하게끔 할 뿐만 아니라 사용자의 행동 방식에 까지 영향을 미치게 된다. 장식은 한편으로는 언어학적인 정보를 가지는데, 그 자체가 추상적 기호 체계에 의한 커뮤니케이션의 가능성을 내포하기 때문이다. 또한 장식은 문화적인 정보에 상관없이 제품의 사용을 결정하게 되므로 시각적인 정보로 작용함은 물론이다.¹⁴⁾

이와 같은 장식에 대한 개념을 바탕으로한 멤피스 장식의 특징은 1. 중립성 2. 익명성, 3. 추상성으로 대별되어질 수 있다. 멤피스 장식성

12) Nina Bornsen-Holtmann, "Italian Design", Taschen, 1994 pp. 32-35

13) B.Radice, "Memphis" Thames and Hudson pp87-89

14) A.Branzi, "The Hot House - Italian new wave design", The MIT press, 1984, pp.115-117

의 주된 성격은 어떠한 성문화된 문화와 연관된 은유나 인용 및 인식될 수 있는 기호가 부재된 장식으로 존재함으로써 익명성으로 규정될 수 있으며, 무성적인 추상적인 패턴효과에 의한 표면들은 외부적 환경에 종속되지 않는 중성적인 표면(neutral surface)을 이루어 내고 있다.

또한 무엇보다 언어학적인 측면에서 다루어지고 있는 색채의 사용은 디자인 프로그램상에서 도입되어 디자인내에 내재된 복합적인 메시지를 적극적으로 나타내는 요소들 중의 하나로 취급되고 있다. 멤피스의 색은 결코 덧붙여지는 것이 아니라, 구조 표현의 필요충분조건으로서의 성격을 가진다. 즉, 색은 사물의 분자들을 변화시키며, 매스로서 존재하며, 형태와 볼륨의 본질적인 속성으로서 작용케 되는 것이다.¹⁵⁾

4. 의미론 고찰

4-1. 의미 전달체로서의 디자인

멤피스는 디자인을 직접적인 커뮤니케이션의 미디어로써 제안한다. 디자인을 통해 커뮤니케이션을 한다는 것은 디자인을 하나의 의미있는 사건으로 생각하고, 사물에다 정보를 담고, 그것을 하나의 은유로 만듦을 뜻한다. 즉, 사물을 기능을 위한 단순한 존재로서가 아닌 하나의 능동적인 존재로 디자인함을 의미한다고 볼 수 있는 것이다.

에토레 소사스는 사물의 '미', '형식적 적합성', '기능', 심지어 유용성마저도 절대적인 형이상학적 가치가 아닌 문화 혹은 하나의 체계에 대응하고 있는 것이라고 생각하였다. 따라서 그는 디자인과 건축을 하나의 기호(sign) 체계로 간주하였으며, 이런 맥락에서의 멤피스 디자인은 일련의 문제들간의 관계로서 체계적인 성격의 것이 아닌 상황의 논리에 순응하는 것으로 간주된다. 즉, 디자인의 대상이 되는 물건들은 그것들을 어떻게 생각하는가에 근거한 것이 아니라 그것들을 어떻게 실험하는가에 근거하여 만들어지게 되며, 따라서 사물은 하나의 형태로서 보다 미세한 분자들의 집단으로 지각케 되는 것이다.

이런 의미에서 멤피스 디자인의 최종 형태는 필연적인 구성적 일관성에 의해 성립됨이 아닌 기능성의 혼란으로 존재하며, 볼륨들은 다른 종류의 표면으로 나뉘고, 표면들은 장식에 의해 분절되어 텍스처, 재료, 색상에 의해 다양화되는 하나의 '사건'으로 존재하게 된다. 결과적으로 언어학적 복합 체계로서의 디자인은 사용자에게는 공간내에서의 새로운 체형으로 제공되게 되는 것이다.

4-2. Bad taste와 Kitsch

대중 문화의 상징과 역설로서의 배드 테이스트와 키치적 성향은 멤피스 디자인의 주된 표현 특성으로 자리하고 있다. 멤피스는 대량 환경의 속악함을 비난하거나 미화하는 대신 그 너절한 것들의 일상성과 솔직성을 그들의 작품속에서 재해석하여 나타내보임으로써, '저속함'과 '악취미'는 그 자체로서 하나의 의미적 메시지를 가지게 되는 표현 도구로서 인식되고 있는 것이다.

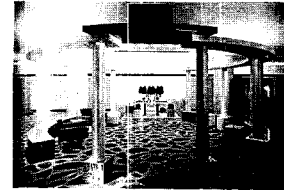
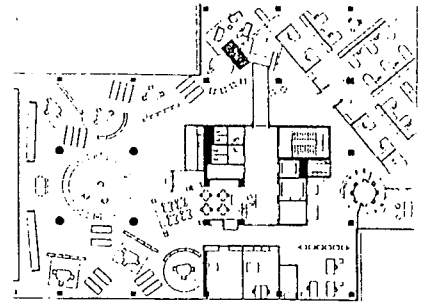
멤피스가 사용한 플라스틱 라미네이트는 당시로서는 전형적인 '속악함'과 싸우려로 인식되었던 종류였으나, 그들은 장식된 라미네이트를 공식적인 장소에서 비맥락적으로 사용함에 의해 전혀 새로운 의미론적 가능성을 제시하였다. 이러한 재료의 비맥락적 사용은 플라스틱 같은 대리석, 나무같은 플라스틱등으로 본래의 재료 자체를 왜곡시켜 표현함으로써, 진실의 문제 뿐만 아니라 거짓의 문제 또한 중요시되지 않는 역할이 성립되게 되었다. 이는 현대적인 애매모호성의 반영이기도 하며, 모던적 관점에서는 명백함 악취미이자 정직하지 않는 저속성의 표현인 것이다.

재료사용의 문제와 함께 웃기는 색, 코믹 연재 만화의 색, 싸구려 잡화점의 색등으로 묘사되는 멤피스의 비맥락적 색채의 사용은 전혀

15) B.Radice, "Memphis" Thames and Hudson, 1985, pp.87-88

〈표6〉 에스프리 쇼룸 공간분석

project	Esprit Showroom/in Zurich/85/86	
concept	기역의 교차	
image	우연성/임의성	
perception	tool	공간속의 공간 거리의 개념
	sensitive media	a. 영역 구성; 오피스/전시 영역/사브스존의 구성 b. 재료/색; 무늬 카펫, 타일, 네온 조명 원색의 사용과 풍부한 질감의 패턴에 의한 구성
	expression	a. 다기능적 공간인 piazza의 도입; 공간속의 공간의 개념으로 전체 공간에서 모든 거리들이 만나게 되는 focal point의 역할 b. piazza를 중심으로 한 거리의 개념; 다양한 기벽의 연속적 배치와 시각적 요소(네온 조명, 부분 카펫, 채색된 기둥)들에 의한 동선의 유도로 거리의 효과 연출 c. 기능별 영역 구분; 카페, 사브스존이 공간내의 독립된 '건물'로 존재



새로운 감각과 의미론적 반항을 만들어내고 있는데, 뎀피스의 색은 일정하고 고정된 가이드 라인에 의한 것이 아닌 일상의 변화하는 삶의 양태를 담아내듯, '변화하는 색조'로서 존재하게 되는 것이다.

그러나 이러한 재료나 색의 이질적 조합 방식보다 뎀피스의 키치적 성향을 보다 뚜렷이 보여주는 것은 그들이 인용하고자 혹은 나타내하고자 한 도상의 문제에 있다고 본다. 뎀피스는 근본적으로 중심지의 문화보다 교외 변두리의 문화, 제3세계나 아직 성문화되지 않은 문화등을 인용하고자 하였으며, 이러한 여러 문화의 이질적 요소들을 골라 새로운 방법으로 종합화하여 새로운 대안들을 만들어 내고자 하였다. 즉, 뎀피스는 지극히 현실적인 삶과 일상을 표현과 은유의 대상으로 삼고자 하였고, 이런 의미에서 뎀피스 디자인은 현대적 도상의 채택에 의한 '현대의 인용'이며, 또한 대중 문화의 표현이기도 한 것이다. 뎀피스 멤버인 미켈레 데 루치(Michael de Lucchi)가 런던의 펍극장과 그들의 기괴한 화장에서, 그리고 에토레 소사스가 카페의 테이블에서 라미네이트의 장식에 대한 영감을 받은 것은 이 점을 충분히 예증

〈표7〉 뎀피스의 색채 표현 개념

concept	correspondence(통신)/언어학적 메시지	
image	웃기는(ridiculous)색, 플라스틱 컬러, 코믹 연재 만화의 색, 이한 색, 싸구려 접합점의 색	} 감각적, 자극적 인위적, 현란 유아성에 호소하는 색
	· 색면에 의한 형태의 구성 · 색자체가 형태와 통합화 · 묘사적 색채가 아닌 자율적 표현	
perception		'색에 의한 조형성' '색채의 자율성' ↓ 특정 배경 색이나 지배적인 색상의 부재

〈표8〉 뎀피스의 재료 표현 개념

concept	중립성(neutrality)/neutral surface
image	추상성, 익명성
expression	· 신 소재의 사용·실험 · 재료의 비맥락적 사용 · 추상적 패턴의 반복적 나열/조형적 무관심/질서, 논리의 부재 · 교외, 변두리, 알려지지 않은 문화(권)의 도상, 일상적 도상들의 패턴화
	↓ ↓ '중성적 표면'(neutral surface)효과

해 주는 것이다.

이렇듯 뎀피스의 대중 문화에 대한 표현은 분명, 배드 테이스트와 키치적 관점에서 논의될 수 있으나, 그들의 진부하고 추한 미의 개념은 오히려 현실에 기반하고 있음으로 해서 그 설득력을 가지게 되며, 심지어 역설적으로 미래지향적이기 까지 한 것이다. 한편으로 인간이 사물을 혹은 환경을 규정하지 못하고 사물에 의해 인간이 규정되는 소외의 시대에서 뎀피스 디자인의 키치적 표현 특성은 하나의 '물건'을 '사물(object)'로 바꾸어 놓음으로써¹⁶⁾ 사물로 둘러싸여진 환경과 인간과의 관계맺음의 한 방식을 보여주고 있는 것으로 해석되기도 한다.

4-3. 오브제 지향성

뎀피스 디자인의 키치적 성향이 하나의 물건을 사물로 바꾸어 놓았다면, 이러한 점에서 상징성이 부여된 오브제화의 경향 또한 뎀피스 디자인이 지향하는 의미있는 환경의 창조를 위한 또 하나의 표현 특성이 된다.

피터 도머(Peter Dömer)는 그의 〈새로운 가구〉에서 인간과 오브제와의 관계를 주술적인 의례와 관계로서 보는 흥미로운 견해를 밝힌 바 있는데, 이 입장은 근본적으로 가구를 오브제 그 자체로서가 아니라 인간과의 상호작용속에서 이해하려한 것이었다. 그는 더 나아가 "일반회사의 오피스는 거의 연극적인 공간이며, 사무실내에서의 거래는 드라마라고 생각한다."고 얘기하고 있다.¹⁷⁾ 즉, 이러한 견해에서 보면 오브제는 무대 장치의 일부로서 주술적, 연극적 역할을 하게 되며, 실내 공간은 의미 있는 '무대'로서의 생활 공간으로 변하게 되는 것이다.

피터 도머의 지적은 장소성이나 대상물의 의미에 대한 관심을 중요시하는 현대적 입장을 충분히 반영해주는 것일 뿐 아니라, 디자인에 대한 새로운 관점을 제공해주는 것이기도 하며, 뎀피스 디자인의 이해를 위한 하나의 실마리가 되어준다.

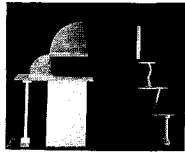
16) 물건이란 수량화시킬 수 있고 개념적으로 분류되는 하나의 개념이며, 사물이란 물건이 인간에 의해 실제로 분류되고 수량화될 때를 지칭하며, 인간이 그것을 사용하고 싶다고 생각할 때 사물이 된다. 돌은 우선 물건에 불과하나 인간에 의해 가치를 부여받아 품질 표시와 가격표가 붙으면 하나의 사물이 된다. 키치적 사물은 '사물세계'라 불려지는 영역을 구성하는 중요한 구성 요소이다. 이브리함물, "키치란 무엇인가", 시카고 언어 1995 p37

17) 우나미 이끼라, "유혹하는 오브제", 도서출판 국제 1994, p.150

Memphis 디자인에서 볼 수 있는 많은 가구들은 그 기능이 공간내에서 지각되는 것이 아니라 언어학적인 색채의 집단으로, 혹은 피복의 집단으로 또는 제의적인 도구나 형태적 은유에서 비롯되어지는 즐거움과 유희성으로 인지되어진다.

또한 Memphis의 가구가 더욱 오브제화되어 보이는 것은 가구들이 제안하고 있는 애매모호한 기능성에 더욱 기인하고 있다고 볼 수 있다. 바꾸어 말하면 Memphis의 가구는 사용자가 특정한 사용 역할을 부여할 때만이 특정한 용도의 가구로 존재하고 또 사용되어지는 것이다. 이러한 의미에서 Memphis의 제반 디자인들은 일상이라는 무대의 장치들로서 세팅되고, 또 의미가 부여된다. 즉 디자이너에 의해 획일적으로 지시된 가구, 공간이 아닌 대상자에게 다양한 대안적 접근 방식을 허용하는 오브제로서, 공간내에 '위치'함이 아닌 '존재'케 되는 것이며, 이러한 공간은 또한 '만들어진' 곳이 아닌 '경험되어지는' 장소로 인식되게 하는 특징을 갖고 있다.

(표9) Memphis 가구 Malabar (1982 /Room divider) 분석

concept	object trouve		
image	우연성, 임의성		
perception	tool	플라쥬/패치워크	
	sensitive media	briar, metal, HPL print laminate	
	expression	<ul style="list-style-type: none"> • 두개의 디자인 모티브가 덧붙여진 하나의 형태 • 일관성 없는 상이한 형태의 디테일 효과 • 이질적인 재료의 조합과 재료 질감의 대비 <p style="text-align: center;">↓ 플라쥬의 효과 ↓ 독립된 오브제들의 조합</p>	

4-4. 감성에의 호소

Memphis 디자인은 시각언어적인 면에서 대화가 단절된 도시 상황에서의 '감각적 촉매'의 역할을 하는 '물(物; object)'을 창조함으로써 의미의 회복을 꾀하고자 하였고, 그들의 디자인은 따라서 다양한 감각적 측면으로 전달되고 있다.

Memphis 디자인에서 나타나는 '유희적'이고 '임의적'인 특성들과 감각적 표현 어휘들은 기호적 개념의 차원마저도 넘어서는 '감성에의 호소'로 파악되어지는 것이다.

이러한 측면은 '세상은 감각을 통해 지각된다.'라는 Memphis의 기본 시각으로부터 비롯 되고 있으며, 에토레 소사스는 세상은 감각적 회복의 영역이다 라는 언급을 통해 사적인 감각 영역의 표현에 관심을 표명하였다.¹⁸⁾

따라서 Memphis 디자인은 문화적 패턴을 통한 지력에 의하기 보다는 빛, 어둠, 색, 질감, 두께... 등의 물리적 메시지를 통해 신체로 전달되는 일종의 감각적인 유희의 암호에 의하고 있는 것이다. 이러한 관점은 또한 물리적 감각의 지각이 디자인 커뮤니케이션의 주요 매체로 이용되고 있음을 말해주는 것이 되는데, 이는 필연적으로 '감각적인 공간'의 창조와 '개인 감성'의 표현으로 귀결되어진다. 이러한 맥락에서 Memphis 디자인에서는 "형태는 표현을 따른다."¹⁹⁾

즉, 표현에 의한 형태와 공간구성 뿐 아니라 Memphis에서는 기능도 표현되어지며, 이러한 표현의 문체는 재료, 색채등의 풍부한 장식성으로 성취되고 있다.

Memphis의 표현은 궁극적으로 감각적 정보 전달의 도구이며, 감각적 표현의 중시는 개인 감성에 호소하는 측면으로 나타나게 되며, 따라서

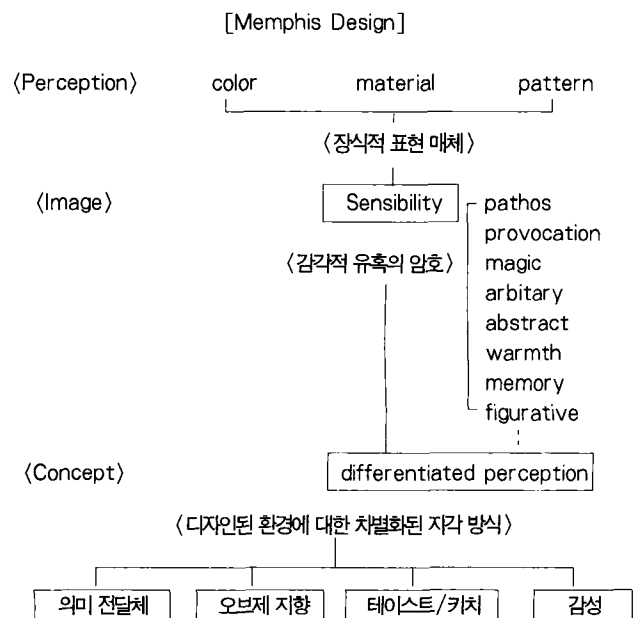
Memphis 디자인은 이성의 언어로서 보다는 신화의 언어로 말하며, 확신시키고 설득시키기 보다는 유혹하기 위해 노력하고 있는 것이다.

(표10) Memphis의 조형 표현 개념

concept	무대의 setting/의미의 담지자
image	페이소스(pathos), 유머, 익살, 유희
perception	<ul style="list-style-type: none"> a. 의인화된 형태 b. 화려한 색채 사용 c. 장난감, 완구와 같은 유아적, 장식적 외형 <p style="text-align: center;">↓</p>
	조명은 빛으로 지각되지 않으며, 빛은 일종의 부수적 효과로 인지됨

지금까지 살펴본 Memphis 디자인의 개념적 표현 특징을 바탕으로 Memphis 디자인은 다음과 같은 3가지의 틀로서 접근될 수 있다.

- 1) 텍스트 구조: 의미가 표현면과 결합하여 발현됨으로써 실제로 실현된 구조
 - 2) 담화 구조: 잠재적인 의미 구조의 실현화
 - 3) 기호-설화 구조: 잠재적 상태에 있는 의미구조
이러한 구조를 디자인에 적용시켜 본다면,
 - 1) 텍스트 구조 → 실현성의 의미 → 지각 (Perception)
 - 2) 담화 구조 → 현실성의 의미 → 이미지 (Simulated Image)
 - 3) 기호-설화 구조 → 잠재성의 의미 → 개념 (Concept)에 대응될 수 있다.
- 따라서 위와 같은 접근 틀로서 파악되어지는 Memphis 디자인은 다음과 같은 구조로 분석될 수 있다.



(그림3) Memphis의 표현 프로세스

5. 결론

① 모더니즘의 전통과 영향

Memphis 디자인은 외관상 모던 디자인의 가능한 기대 조건들을 많은 부분 포기시킴으로써 해서 일견 모더니즘에 대한 완전한 거부와 이탈로 보여지기도 한다. 그러나 Memphis 역시 모더니즘이 이룬 기술적 성취의 기반위에 존재할 뿐 아니라, 그 형태 어휘의 많은 부분은 여전히 모던 전통의 영향하에 속하고 있는 것이다. Memphis는 생산 모델이 아닌 수용 모델을 강조하는 태도를 견지했고, 이러한 바탕에서 현대적 시각 언어의 창조에 주력한 것이며, 형태를 주는 사람으로서가 아닌

18) B.Radice, "Memphis" Thames and Hudson, 1985, pp.173-174

19) V.Fisher "Design Now", Prestel, 1986. p.75

형태를 취하는 사람으로서 디자이너의 역할과 임무를 재정의한 것이다.

〈표 11〉 모더니즘과의 맥락성

	차별성	맥락성
모더니즘	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인의 생산 모델 강조 • 엘리트 지향적인 디자이너의 역할 - Form giver • 기능 위주 	
Memphis	<ul style="list-style-type: none"> • 수용 모델 강조(전달적 측면) • 대중 지향적 - Form taker • 감성, 취향 위주 	모더니즘의 표현어휘(형태, 기능, 장식)에 기반

② 포스트 모더니즘과의 공시적 맥락성

다원적, 다의적 사회를 반영하는 더블 코딩에 의한 의미있는 환경에의 요구는 디자인에서는 한편으로 테이스트를 전제로 한 기호와 탈기호의 양상으로 나타나 커뮤니케이션의 문제와 감성에의 호소라는 측면을 부각시키게 되었다. 이는 디자인 혹은 디자인된 환경의 주된 경험자이며 지각자로서의 인간, 즉 수용자와의 커뮤니케이션의 문제에 근본적인 주목을 하게 된 결과이며, 따라서 전반적인 포스트 모던의 지배적인 관심은 바로 디자인을 통한 "유미미한 환경"의 창조로 집약되어진다고 볼수 있을 것이다.

에토레 소사스가 "나는 디자인과 건축이 더 나은 물건들을 만드는 분야가 아니라고 생각한다. 디자인과 건축의 문제는 오히려 더욱 의미 있는 삶 혹은 생활에 있어서의 가능한 비전(vision)들의 제안을 만들어내는 것이라고 본다."라고 그의 디자인관을 피력한 것은 비단 Memphis 뿐만이 아닌 오늘날의 포스트 모던한 상황하에서의 건축과 디자인이 직면해 있는 위치가 어떤 것인가를 명백히 드러내 줄 뿐 아니라, '의미 전달'의 문제가 왜 시대적 요청이 되는지를 적절히 암시해 주고 있는 것이라 볼 수 있다.

〈표 12〉 포스트 모더니즘과의 맥락성

	방법	맥락성
포스트 모더니즘	<ul style="list-style-type: none"> • 역사적 양식의 혼용 • 더블 코딩/폴리쥬 	<ul style="list-style-type: none"> • 의미의 요구 • 심리학적 접근
Memphis	<ul style="list-style-type: none"> • 현재의 인용 • 중층적 구조/패치워크 	<ul style="list-style-type: none"> • 커뮤니케이션 매체로서의 디자인 지향 • 감성에의 호소

③ Memphis 디자인의 의의와 맥락성

60년대 후반 이태리 급진주의 디자인에서 부터 그 원류를 찾을 수 있는 Memphis 디자인은 결론적으로 포스트 모던 문화에서의 사회·문화적 상황을 반영하는 시대 언어로서의 디자인으로 파악될 수 있다. 그러나 앞서 살펴보았듯이 Memphis의 다양한 표현 어휘(형태, 기능, 장식 등에서의)등의 본질은 결코 모더니즘의 전통과 유리되어 있지 않음을 또한 조명해 볼 수 있을 것이다. 즉, Memphis 디자인은 모더니즘에 기반한 포스트 모던적인 언어로 표현된 디자인 스타일로서 평가될 수 있다.

참고문헌

1. 김 민수, "모던 디자인 비평", 1994, 안 그래픽스
 2. 우나미 아끼라, "유혹하는 오보제", 도서출판 국제, 1995
 3. 페니 스파크, "20세기 디자인과 문화", 까치, 1995
 4. 할 포스터, "반 미학", 현대미술사, 1993
 5. A.Branzi, "The Hot House-Italian New Wave design", the MIT Press, 1984
 6. Volker Fisher, "Design Now", Prestel, 1986
 7. Hans Hoyer, "Ettore Sottsass Jun.", Taschen, 1994
 8. Barbara Radice, "Memphis", Thames and Hudson, 1985
 9. Ettore Sottsass, "Sottsass Associates", Rizzoli, N.Y, 1989
 10. P. Dormer, "Design since 1945", Thames and Hudson, 1993
 11. Reyner Banham, "Design by Choice", Academy Edition, 1981
- 〈접수 : 1995. 6. 29〉