

알레산드로 멘디니(Alessandro Mendini)의 재디자인(Redesign) 연구

- 그의 'Proust' Armchair를 중심으로 -

A Study on Alessandro Mendini's Idea of Redesign with Special Reference to His 'Proust' armchair

김혜자* / Kim, Hye-Ja

Abstract

This study tries to present a general picture about Alessandro Mendini's unique idea of redesign. One of Italian post-war radical architect and designer, Mendini gives us a special opportunity to appreciate the social, cultural, and political context where the post-war Italian design lies. Also known as "banal design," Mendini's design revolutionized the way in which we practice, utilize, and think about design itself.

It is my opinion that the idea of his redesign can be best understood when we consider the social context of Italian design. Unlike that of other European countries, post-war Italian design gave special emphasis on how design can or should be more than a simple activity of making aesthetic or industrial products. In terms of these possibilities, Mendini was never optimistic: today we are completely controlled by dehumanized mass production, and it is impossible for design to take a special role for a social change.

Then, Mendini's pessimism is bound up with the spirit of this age widely known as postmodernism. Even though Mendini himself never characterized his design as postmodern, it is not difficult to identify various postmodern elements in his idea and practice of redesign. Thus in the final section of this study, I shall investigate the postmodern elements in his design and, furthermore, such an idea as what makes Mendini postmodern.

키워드 : 멘디니(Alessandro Mendini), 재디자인(redesign), 이탈리아 반디자인, 포스트모던

1. 서론

1.1. 연구의 배경 및 목적

디자인은 인간과 사물의 대면에서 출발한다. 인간과 사물의 관계를 어떻게 보느냐에 따라 디자인의 개념이 달라지게 된다. 우리는 사물을 하나의 필요성이라는 차원에서 인식할 수도 있고, 인간의 감성적인 측면을 강조한다면 그것을 하나의 미학적인 측면에서 바라보는 것도 가능하다. 그뿐만 아니라 사물의 본성이나 본질에 중점을 둔다면 우리는 존재론적 차원에서 그것을 받아들일 수도 있다. 디자인의 정체성을 파악하고자 하는 가장 보편적인 관점, 즉 기능인가 혹은 장식인가라는 문제는 인간과 사물의 관계를 보는 이러한 방법과 연관되어 있다. 그렇지만 이점과 관련하여 또하나 중요한 것은 인간이

늘 새로운 방법으로 사물들을 대면하려고 애써왔다는 사실이다. 그러므로 모든 예술이 그렇듯이 새로움을 추구한다는 것은 디자인의 당연한 속성이 될 수 있다. 그래서 디자이너들은 여러 가지 새로운 아이디어와 재료를 동원해 그가 살고 있는 한 시대의 정신을 대변할 수 있는, 아니면 그 시대정신을 뛰어넘을 수 있는 새로운 그 무엇을 만들어 내고자 늘 애써왔다. 특히 현대에 들어서서 제품의 기능성과 상품성이 강조됨에 따라 이러한 새로움에 대한 추구는 현대사회를 지배하고 있는 시장주의의 원리와 함께 더욱 활발해지고 있음을 알 수 있다.

반 디자인(anti-design) 혹은 대항 디자인(counter-design)이라고 알려져있는 1960년대 후반 이태리에서 등장한 새로운 디자인 운동은 이렇게 디자인이 그 속성상 지니고 있는 새로움에의 추구, 그리고 그와 연계된 제품의 기능성 및 그 시장성이라는 문제와 복잡하게 얽혀져 있는 가장 대표적인 디자인 운동중의 하나라 할 수 있을 것이다. 그리고 이태리 반 디자인 운동의 기수중 한 사람인 멘디니

* 정희원, 경원대학교 실내건축학과 강사

(Alessandro Mendini)의 '프르스트' 의자에 나타난 그의 디자인 철학도 바로 이러한 맥락에서 잘 이해될 수 있다. 보통 재디자인(redesign) 혹은 진부한 디자인(banal design)으로 알려져 있는 멘디니의 디자인 철학은 디자인에서 새로움이란 무엇인가 혹은 새로움을 추구한다는 것이 무엇인가 그리고 디자인의 급속한 상품화가 디자인의 사회적 메시지를 오염시키고 있는가와 같은, 디자인이 지니고 있는 본래적 속성에 대한 끊임없는 질문을 던지고 있다. 따라서 redesign으로 알려져 있는 멘디니의 디자인 철학에 대한 연구는 디자인의 심층에 깔린 근본문제, 즉 인간, 사물, 미학, 기능성, 테크놀로지, 시장성, 자본 등등을 다시금 생각해 한다는 점에서 큰 의의가 있을 것이다. 그것은 또한 현 시대에 가능한 디자인에 대한 새로운 철학적 기초를 제공한다는 점에서 더 큰 의의를 찾을 수 있을 것이다. 이러한 시각을 토대로 본 연구는 우선 멘디니의 redesign 개념이 어떠한 배경에서 탄생했는지 살펴보고, 그의 redesign이 지니는 근본적 성격이 무엇이며 또한 그것이 디자인 일반의 이해에 어떻게 기여할 수 있는지, 그리고 더 나아가 흔히 포스트모던이라 불리는 금세기의 시대정신을 연계시켜 redesign이란 개념에 나타난 그의 디자인 철학의 시대적 타당성을 검토해 보고자 한다.

2. '프르스트' 의자에 대한 연구

2.1. '프르스트' 의자의 특징

1976년 반 디자인 운동과 같은 급진적 디자인 활동에 가담했던 몇몇 이탈리아 디자이너들은 이탈리아의 밀라노에서 건축가 게리예로(Alessandro Guerriero)에 의해 창립된 스튜디오 알시미아(Studio Alchimia)라는 그룹에 동참하게 되었다. 여기에 참여한 디자이너들은 전후 이탈리아 최고의 전위 건축가 겸 디자이너들인 멘디니(Alessandro Mendini), 브란지(Andrea Branzi), 솟싸스(Ettore Sottsass Jr.)가 포함되어 있었다. 그리고 곧 이 그룹은 현대사회에서의 문화와 자본의 관계를 주로 취급하는 '모도'라는 잡지의 편집인으로 재직하고 있던 멘디니에 의해 주도되게 되었다. 1979년 바우하우스(BauHaus)라는 이름으로 스튜디오 알시미아의 첫 번째 전시회가 열렸고, 멘디니는 이 전시회에 '프르스트'라고 하는 안락의자를 그의 작품으로 출품했다<사진 1>. 이것은 빅토리아 양식의 안락의자를 좀 과장된 형태로 redesign한 것이었다. 여기에서 무엇보다도 주목할만한 특징은 폴 시냐크(Signac)의 인상주의적 점묘법 페인팅 기법을 이용해 이 의자를 재구성했다는 점이다<사진 2>. 이 의자의 명칭에 관하여 멘디니는 19C 프랑스 소설가인 프르스트가 앉았을지도 모르는 의자라고 설명하고 있다. 그렇다고 실제로 프르스트가 이 의자에 앉았다는 증거는 전혀 없다. 단지 멘디니는 프르스트가 인상주의 페인팅을 소유했다는 그런 역사적 사실에 이 의자와 페인팅의 연관성을 막연히 부여하고 있다. 다시말해 실제 멘디니가 redesign한 의자는 프르스트가 소유했던 의자도 아니고 19세기 빅토리아 시

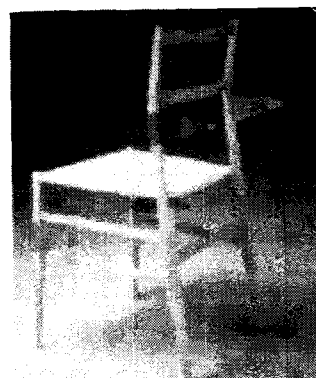


<사진 1> Alessandro Mendini, Proust's armchair, redesigned 1978

대에 만들어진 골동품 의자도 아닌 빅토리아 의자에 대한 단순한 모사품에 지나지 않았다. 즉 현대의 디자인 용어를 사용하자면 그 의자는 키치(kitsch)에 불과한 것이었다. 멘디니는 "프르스트" 의자 외에도 1978년 뽕티(Gio Ponti)의 의자와 콜럼보(Joe Colombo)의 의자를 redesign했다(사진 3, 4). 뽕티의 의자에는 두 개의 날개를 덧붙혀 그 의자가 비상하도록 보이게 했고, 콜럼보 의자에는 싸구려 대리석 색채가 드러나 보이게 했다.



<사진 2> Paul Signac, Balise rouge, 1895



<사진 3> Alessandro Mendini Gio, Ponti's Superleggera, redesigned 1978.

이와 같이 멘디니가 구상한 redesign의 테크닉은 이미 존재하는 오브제에 대한 기대기 전략의 일환으로 파악할 수 있다. 즉 그것은 정품을 모방해 그 정품이 지니고 있는 진지함과 그에 동반하는 허위의식을 풍자하는 패러디(parody)의 한 형식으로 볼 수 있다. 포스트모던 이론가의 한 사람인 허친(Linda Hutcheon)에 따르면 패러디는 현대 사회의 모든 예술형태에 퍼져 있으며 특히 포스트모던 예술의 가장 대표적인 특징중의 하나라는 것이다.¹⁾ 이러한 관점에서 우리가 후반부에서 살펴볼 멘디니의 redesign론에 나타나는 포스트모던적 요소는 그의 디자인이 지니는 독특한 정체성과 관련하여 한결 흥미로운 주제라 할 수 있겠다.

아무튼 이러한 사실을 볼 수 있는 것처럼 가구, 특히 의자 디

1) Linda Hutcheon, A Theory of Parody: The Teachings of Twentieth-Century Art Forms, New York: Routledge, 1985, p. 1.



〈사진 4〉 Alessandro Mendini, Joo Colombo's 4860 redesigned 1978.

자인은 멘디니가 주장하고 있는 redesign의 특징을 가장 잘 보여주고 있다. 물론 디자인의 역사를 통해서 의자가 차지하는 위치는 거의 절대적인 것이었다. 의자는 인간이 사물과 교감하는 가장 본질적인 터전을 제공한다. 면에서 단순한 가구 이상의 의미를 지닌다. 하나의 디자인 오브제로서의 의자의 매력은 가장 단순한 구조속에 가장 복잡한 개념이 내포되

어있다는 사실에서 찾을 수 있다. 어떤 의미에서 의자는 그 자체가 하나의 개념이며 철학인 것이다. 의자가 사회적인 맥락에서 인간의 신분을 나타내는 하나의 상징적 역할을 지니고 있다는 것은 잘 알려진 사실이다. 그리고 피엘(Charlotte and Peter Fiell)이 주장하고 있듯이 의자는 그 어떤 가구보다 인간의 육체 및 심리와 밀접한 관계를 맺고 있다.²⁾ 멘디니와 거의 비슷한 길을 걷고 있는 브란지 역시 의자의 중요성을 강조하며 “모던 무브먼트의 언어학에 관한 모든 이론은 그 탄생에서부터 오늘날까지 의자의 도면을 중심으로 회전해왔다”라고 주장했다.³⁾ 우나미 아끼라의 말대로 의자는 인간이 계획하고 구상할 수 있는 보다 큰 세계를 반영하며, 그런 의미에서 의자 디자인은 건축과 더 나아가 도시를 이해할 수 있는 가장 핵심적인 역할을 행한다 볼 수 있다. “현대건축의 역사는 현대의자의 역사와 일치한다”라는⁴⁾ 브란지의 말은 건축과 디자인에서 의자의 중요성을 다시 한번 실감케 해 준다.

따라서 멘디니가 자신의 redesign세계를 표현함에 있어 그 무엇보다 의자를 이용했다는 사실은 어쩌보면 당연한 것인지도 모른다. 사실 ‘프르스트’의자는 그의 디자인 세계를 이해하는 가장 핵심적 위치에 놓여있다고 볼 수 있다. 학스(Frans Haks)는 멘디니의 디자인론을 평가하면서 그의 작품들은 본질적으로 ‘프르스트’의자에 담긴 기본 개념이 발전된 것이거나 혹은 그 개념이 적용된 것이라 말하고 있다.⁵⁾ 결국 멘디니는 이념과 논쟁의 센터에 놓여있는 의자를 그의 독특한 redesign세계의 중심부에 끌어들이므로써 첨예한 현대 디자인 논쟁에 개입하고 있는 셈이다.

2.2. ‘프르스트’ 의자에 나타난 redesign의 개념

그러면 멘디니는 왜 새로운 디자인을 거부하고 기존에 이미 디자인된 오브제를 재구성하는 redesign의 방법을 택했을까? 멘디니는

앞서 언급한 새로움의 추구라는 디자인(어떤 의미에서 모든 예술)의 기본원리를 현대적 감각을 내세워 의식적으로 거부하는 것일까? 이에 대한 대답은 다른 무엇보다 새로운 디자인의 가능성에 대한 멘디니의 깊은 회의주의에서 찾을 수 있다. 이와 같은 멘디니의 회의주의는 브란지가 대신 표현한 “이 시대에 새로운 것을 디자인한다는 것은 불가능하다. 따라서 우리가 할 수 있는 것은 redesign 뿐이다”라는 말에 잘 나타나있다.⁶⁾ 새로운 디자인의 불가능성에 대한 멘디니의 회의주의는 디자인은 사회를 변형시킬 수 없고 단지 그 사회에 내재한 모순과 불평등을 반영할 뿐이라는 그의 인식에 근거 한다. 이는 곧 멘디니의 디자인 철학이 다분히 사회적 그리고 이념적 문제들과 연관되어 있음을 알 수 있다. 일면 디자인이 단순한 기능적 혹은 미학적 측면을 넘어서 사회적 측면을 가져야 한다는 것은 이탈리아 디자인이 공유한 특징이기도 하다. 이런 관점에서 보자면 멘디니의 redesign개념에 깔린 회의주의는 이탈리아 디자인 역사가 지나온 자연스러운 여정의 한 부분을 차지한다고도 볼 수 있다. “이 세계의 다른 국가들이 디자인에 관한 이론을 지녀왔다면 이탈리아는 디자인에 관한 철학, 혹은 어쩌면 그에 관한 이데올로기를 지녀왔다”는 움베르토 에코(Umberto Eco)의 말은⁷⁾ 멘디니의 회의주의에 관한 이러한 맥락을 잘 이해하게 해준다. 다시말해 디자인의 사회성이라는 이탈리아 디자인이 지니는 특수한 환경이 멘디니의 redesign을 이해할 수 있게 해주는 가장 본질적 요소라는 것이다.

2.3. 멘디니 redesign의 사상적 배경

역사적 관점에서 볼 때 전후의 이탈리아 디자인은 다른 유럽국가나 영미계의 디자인과는 달리 사회 혹은 정치와의 함수관계에 많은 비중을 두고 있었다. 즉 디자인이 한 시대의 문화와 사회에 적극적으로 교응하는 요소로 이해되어야 한다는 것이다. 이탈리아 디자인이 지니는 이러한 사회적 측면은 파시즘의 붕괴에 따른 전후 이탈리아 사회에 만연된 민주화 의식과 관계있는 것이었다. 그렇지만 위에서 살펴본 것처럼 오늘날 디자인이 예술과 동시에 산업이라는 속성을 지니고 있는 이상, 소비라는 측면에 바탕을 둔 디자인의 기능성과 시장성이라는 요소를 배제할 수는 없다. 이러한 디자인의 기능성은 굿 디자인(good design)이라는 가치를 만들어내게 되었고, 이 굿 디자인의 원리는 상업성과 연계되어 20세기의 대량생산에 의한 소비주의 물결에 동참하게 되었다. 이와 같은 세계적인 조류에 힘입어 이탈리아 디자인계도 곧 상업주의적 굿 디자인이라는 자본주의 이념에 의해 디자인의 확인성을 강요받게 되었고, 이러한 경향은 필연적으로 앞서 살펴보았던 이탈리아 디자인의 특징, 즉 디자인의 사회성이라는 이념의 쇠퇴를 가속시켰던 것이다. 1960년대 후반에 풍미한 반디자인(anti-design or counter-design)운동은 바로 이러한 문맥에

2)Charlotte and Peter Fiell, *Modern Chairs*, Taschen, 1993, p. 7.

3)우나미 아끼라, 유혹하는 오브제, 이순혁 옮김, 도서출판 국제, 1991, p. 150에서 인용.

4)같은 책, p.151.

5)Frans Haks, *Atelier Mendini*, Milano: Edizioni L'Archivolt, 1996, p. 24.

6)Michael Collins and Andreas Papadakis, *Post Modern Design*, London: Academy Edition, 1989, p. 26.

7)Penny Spark, *Design in Italy: 1870 to the Present*, New York: Abbeville Press, 1988, p. 7.

서 이해될 수 있다. 이 운동에 참여한 디자이너들은 디자인의 상업화에 대항하여 테크놀로지의 비인간화와 단순한 사용가치에 의해 사물을 파악하는 자본주의적 가치척도를 맹렬히 비판했다.

사실 이탈리아의 반디자인 운동은 1960년대 후반 전 유럽을 중심으로 자본의 논리에 의해 굳어져버린 기성 문화와 정치체제에 반기를 든 대항 문화(counter-culture)의 한 현상이라 할 수 있다. 특히 1968년의 프랑스 학생운동은 그러한 대항 문화의 가장 대표적인 형태라 할 수 있다. 우리가 서구의 철학과 사상사에서 1968년을 구조주의(structuralism)와 후기구조주의(poststructuralism)를 나누는 하나의 기점으로 잡는 것도 이런 맥락에서 충분한 의의가 있다 하겠다.⁸⁾ 이탈리아의 사회 및 문화계가 특별히 프랑스의 영향에 민감하게 반응한다는 사실을 감안할 때, 1968년의 프랑스 사태가 이탈리아의 디자인계를 위시하여 사회와 문화에 끼친 전반적인 영향은 결코 적지 않은 것이라 볼 수 있다. 다른 관점에서 본다면 멘디니의 redesign은 이러한 반디자인 운동이 1970년대에 다시 부활된 하나의 극단적인 형식이라 할 수 있다. 멘디니의 회의주의는 급진적 디자인이 지니는 대항 문화적 요소로서도 이탈리아 디자인이 본래 의도했던 사회적 민주화와의 역학관계를 회복할 수 없다는 나름대로의 인식에 기인한다. 그것은 미디어에 의해 철저히 장악되고 있는 오늘날의 대중 소비사회에서, 인간과 사물의 관계를 기초로 성립되는 디자인이 이미 그 둘 사이의 대화 능력을 상실했다는 점에 그 기반을 두고 있다. 이러한 관점에서 본다면 멘디니의 redesign철학에는 분명 유토피아적인 요소와 반 유토피아적인 요소가 함께 공존한다고 볼 수 있다.

멘디니의 redesign철학을 이해함에 있어서 반드시 거론해야 할 또 다른 요소는 디자인에 있어서 모더니즘이 어떻게 드러났는가 하는 문제다. 이 문제는 우리가 곧 다루게 될 멘디니 디자인의 포스트모던적 요소라는 주제와 병행시킬 때에도 한결 중요한 의의를 지닌다 하겠다. 어떤 의미에서 형태(form)에 최대의 가치를 부여한 모더니즘의 원리가 굿 디자인(good design)의 이념적 토대가 된 것은 당연한 귀추라 할 수 있다. 또한 '형태가 기능을 따라간다' (Form follows function)는 말로 표현되는 모더니즘의 기초에서 잘 드러나듯이 형식성과 함께 기능성에 대한 상당한 의미 부여는 모더니즘의 가장 중요한 특징이 되었다. 그렇지만 형식과 기능에 대한 강조는 자연히 디자인을 사회적 맥락으로부터 분리시키게 만들었다. 즉 예술 사학이 지적하고 있듯이, 형식을 강조한 모더니즘의 가장 큰 특징은 예술의 고립화라는 점이다. 형식주의는 예술작품에 대한 평가 기준을 그 작품 내에 한정시킴으로써 그 예술 작품의 탄생과 관련된 사회적 요인을 무시한다. 앞서 살펴 보았듯이 우리가 이탈리아 디자인의 사회성이라는 관점을 다시 상기할 때, 디자인 혹은 예술의 문

화·사회적 관련성을 배제한 형식주의에 기초한 모더니즘의 기초가 이탈리아 반디자인 운동을 탄생시킨 직접적인 요인이 되었음은 자명한 일이라 하겠다. 결과적으로 반디자인 운동에 참여한 디자이너들은 당시 대량생산과 결합된 이탈리아 상품들이 지닌 굿테이스트를 와해시킴으로서 디자인의 개념을 근본적으로 재정립했고, 나아가 디자인이 본래 지니고있던 문화적 그리고 정치적 역할을 갱생시키는데 초점을 맞추었다. 그들은 오브제의 미학적 기능이 그것의 사회 문화적 역할보다 훨씬 더 중요하다는 형식주의적인 디자인 철학을 본질적으로 뒤바꾸었던 것이다. 그뿐 아니라 이성과 논리를 중시한 모더니즘의 사유체계는 멘디니를 위시한 이탈리아 반디자인 운동의 주장자들로 하여금 비이성과 비논리를 중시하게끔 만든 계기가 되었다. 다시 말해서 멘디니의 redesign을 포함한 1960년대 후반의 이탈리아 반디자인 운동은 확일화와 규격화 및 대량화로 치닫는 현대 디자인에 대한 완강한, 저항으로 이해될 수 있다. 이들은 상업주의와 결합된 디자인의 인간적 가치를 역설했고, 디자인의 민주성을 강조해 현대의 산업사회에서 도래한 대량생산이 얼마나 폭력적으로 작용하는가를 역설했다. 그래서 디자인에서의 기교적 측면을 새로 도입해 형태(form)에 반하여 개념 혹은 내용을 중시했던 것이다. 특히 멘디니를 중심으로 한 스튜디오 알시미아는 진부한 일상적 소재를 사용해 디자인에 있어서의 장식과 기교를 다시 도입, 새로운 개념전달을 위한 상징적 측면으로 이용했다. 이러한 사실은 디자인을 단순한 기능적 측면에서 이해하기보다는 하나의 사유활동(an act of conception)으로 받아들여야 한다는 멘디니의 주장에서도 잘 입증된다.

3. 멘디니의 redesign과 포스트모더니즘의 비교

3.1. 비교 연구의 배경 및 타당성

그렇다면 멘디니의 redesign을 이 시대의 가장 대표적인 예술 사조 중의 하나인 포스트모더니즘(postmodernism)과 연계시킬 가능성이 있을까? 이러한 질문은 포스트모더니즘이라는 용어와 관련하여 한결 시대 감각적인 것이 될 수 있음에도 불구하고 앞서 살펴본 것처럼 멘디니의 redesign을 이해하고 평가하는데 있어서 빼놓을 수 없는 요소가 된다. 급진적 디자인 집단에 속하는 현대 이탈리아 디자이너들은 좀처럼 자기 자신들을 포스트모더니스트라는 용어로 부르지는 않았다. 그 대신 그들을 포스트-팝(post-pop), 뉴웨이브(new wave), 포스트 아방가르드 (post avantgarde) 혹은 멘디니 식으로 redesign이나 banal design이라는 용어를 즐겨 사용하였다. 그러나 분명한 것은 이들의 일반적 경향속에서 우리가 흔히 포스트 모던적 요소라고 부를 수 있는 특징들을 많이 발견할 수 있다는 점이다. 페니 스파크(Penny Sparke)가 지적하고 있듯이 이탈리아에서 포스트모던적인 미학이 1970년대 후반과 1980년대에 이미 하나의 주도적인 디자인 경향으로 등장했다는 사실을 상기할 때 이는 당연한 현상인지도 모른다.⁹⁾ 이것은 앞서 살펴본 1960년대 후반의 반디자인 운동에 의

8) 인문학에서 1968년을 후기구조주의의 분기점으로 보는 다른 이유는 그 해에 프랑스 철학자 데리다(J. Derrida)를 포함하여 많은 유럽의 학자들이 미국의 Johns Hopkins대학에서 개최된 구조주의 세미나에 참석했고 여기에서 구조주의에 대한 비판이 쏟아졌기 때문이다.

해 제기된 여러 가지 논의들을 이어가는 형식으로 발전되었다. 1980년대의 서구유럽은 정치, 경제, 기술공학, 그리고 산업환경이라는 면에서 분명 전시대와는 상당히 다른 모습을 띠게 되었고, 이러한 시대적 분위기는 모더니즘과 네오 모더니즘의 이념적 지주인 합리성에 반하여 새로운 형태의 가치관을 추구하는 경향으로 나아가는 원동력이 되었다. 사실 이 합리성의 문제는 하버마스(Jürgen Habermas)와 리오타르(Jean-François Lyotard)를 위시한 포스트모더니스트들의 논쟁에 가장 중요한 자리를 차지하고 있다. 여하튼 이성과 합리성을 근간으로 하는 모더니즘미학은 그것이 사상적인면 뿐만 아니라 우리의 주제와 관련된 건축과 디자인 영역에 있어서도 하나의 폭력적 결과를 잉태시킬 수밖에 없다는 것이 이들 포스트모더니스트들의 지론인 것이다. 이 시대에 부흥하는 새로운 가치관에는 모더니즘의 통합적 비전에 반하는 단편화되 비전, 인터내셔널리즘에 반하는 지역주의와 문화적 다원주의, 그리고 굿테이스트적인 취향에 반하는 복합적 테이스트들이 포함되어 있었다. 바로 이러한 가치관은 우리가 흔히 포스트모던적 요소라고 부르는 대표적인 것이다.

3.2. 포스트모더니즘의 개념

원래 포스트모더니즘은 80년대 이래 문학과 철학을 위시한 인문학에서 활발한 논의가 전개되어 왔지만 이 용어가 건축 분야에서 가장 먼저 사용되었다는 것은 이미 잘 알려져 있는 사실이다. 디자인이 늘 건축과 상관관계를 맺고 발전되어 왔다는 점을 감안할 때 건축 및 디자인은 그만큼 새로운 시대적 조류에 민감하게 반응한다는 의미가 된다. 20세기 후반에 들어와 가장 지배적인 사조로 정착된 포스트모더니즘은 이제 그 용어의 진부함에도 불구하고 건축과 디자인 뿐 만아니라 음악·미술·연극·영화등에 이르기까지 모든 예술분야에 침투되어 있다. 비록 예술분야와 타 학문분야에서 논하는 포스트모더니즘의 특징이 정확히 일치한다고 볼 수는 없지만(10) 이 용어가 시대정신의 표현인 점에서 그 기본 이념들을 공유하고 있음은 틀림없는 사실이다. 예를 들어 포스트모더니즘에 대해 체계적인 이론을 정립한 인문학 분야에서 이에 대한 논쟁은 대체적으로 위에서 말한 합리성과 근대성의 문제 주변에서 이루어 지고 있다.

멘디니의 회의주의를 포스트모더니즘과 연관시킬때 특히 부각되는 인물은 그 누구보다도 보드리야르(Jean Baudrillard)일 것이다. 맥루한식의 미디어 결정론과 관계있는 그의 포스트모더니즘 이론은 그 근본에 사회 변혁에 대한 깊은 회의주의를 깔고있다는 점에서 멘디니의 redesign이 지니고 있는 특징과 일맥상통한다고 볼 수 있다. 모든 이데올로기의 종언 그리고 이미지의 범람등과 같은 말에서 드

리나는 보드리야르의 포스트모던 사회는 그 자체가 하나의 실체가 아닌 시뮬라크라 즉 모사물에 지나지 않는다. 『기호의 정치경제학 비판』이라는 책에서 보드리야르는 세상은 오직 기호를 통해 보여지고 해석되기 때문에 지시물과 기의 사이에는 어떤 근본적인 차이가 존재하지 않는다고 주장한다. 사용가치는 교환가치의 효과이듯이 이 세상은 기호의 효과라는 의미이다. 그래서 모든 사물은 그 본래의 기능과 속성을 잃어버린 채 상징적 가치체계 속에서 떠돌 뿐이다. 이런 상태에서 실재와 비실재는 내파(implosion)되어 초실재(hyperreal)가 되어 시뮬라크라의 조건이 된다는 것이다. 보드리야르의 회의주의는 포스트모던 이미지 문화에서 저항이라는 단어가 어떻게 무의미한지를 인식하는 터전에 자리잡고 있다. 이러한 맥락에서 살펴볼 수 있는 멘디니와 보드리야르의 유사성은 그들이 초기에 좌파적 성향에서 출발했다는 점에서도 확인할 수 있다. 이탈리아 건축가 뿐만 아니라 디자이너들이 프랑스의 사상에 상당한 영향을 받고 있다는 점을 생각할 때, 위에서 살펴본 멘디니와 보드리야르의 관계는 결코 우연한 일이다.

3.3. '프르스트' 의자의 포스트모던적 요소

그렇다면 '프르스트' 의자에 나타난 멘디니의 redesign에는 구체적으로 어떠한 포스트 모던적 요소가 있을까? 첫째, 일상적인 소재를 사용했다는 점이다. 그래서 멘디니는 디자인과 삶의 경계를 허물고자 했다. 그것은 모더니즘이 추구했던 예술의 귀족성과 권위성에 정면 도전하는 개념이었다. 일상성에 대한 강조는 예술의 대중성이라는 논지에 쉽게 접근하게 만들었고, 이는 곧 포스트모더니즘의 가장 대표적인 특징인 고급예술과 저급예술 혹은 고급문화와 저급문화 사이의 경계허물기 작업에 부합되는 것이었다. 이러한 사실은 '프르스트' 의자가 빅토리아 의자 양식을 모방한 싸구려 모조품(저급예술)에 시냇의 페인팅(고급예술) 기법을 합성시켜 만들어졌다는 점에서도 충분한 증거를 찾을 수 있다. 그리고 멘디니가 그 의자의 이름을 '프르스트' 라고 명명한 것도 이러한 인식에 근거한다고 볼 수 있다. 왜냐하면 프르스트는 19세기 프랑스 소설가로서 그의 소설은 고급문화를 대변하는 대표적인 것 가운데 하나였기 때문이다. 우리가 특히 멘디니의 redesign을 진부한 디자인이라 부르는 것도 그의 디자인이 지니고 있는 이러한 일상성 때문이다.

둘째로 베드테이스트(bad taste) 혹은 키치를 빼놓을 수 없다. 키치는 오리지널한 것을 과장하여 변형시킨 것으로써, 그 속성상 유희성을 지니고 있다. 예술의 순수성을 주장하는 모더니즘 미학에 반하여 그 순수성을 왜곡시키는 작업은 분명 베드테이스트적인 요소라 할 수 있다. 그렇지만 이러한 작업의 근저에는 순수성이라고 하는 개념에 대한 회의가 깔려있는 것이다. 포스트모더니즘은 순수성의 가능성을 제거하여 현대문화의 중층적 구조를 역설한다. 키치는 바로 그 현대문화의 중층적 구조속에서 탄생하는 다양한 문화현상들이다.(11) 키치는 그 속성상 저속함과 대중성 및 잡탕성등과 같은 성격을 지니고 있지만 그렇다고 현대문화가 반드시 저급하다는 것을 의

9) Penny Sparke, Design in Italy: 1870 to the Present, New York: Abbeville Press, 1988, p. 212.

10) 예를 들어 인문학에서는 쟁크스(Charles Jencks)가 건축과 디자인에서 포스트모던적 요소라고 지적한 복고풍적인 경향 혹은 고전주의(classicism)의 부활같은 것은 찾아 볼 수 없다. 또한 디자인과 건축에서 빼놓을 수 없는 장식적 요소라는 것도 인문학과는 무관하다. 인문학에서의 포스트모더니즘은 무엇보다 주체의 죽음 혹은 이념의 붕괴와 같은 개념으로 드러난다.

미하지는 않는다. 현대문화는 오히려 순수와 잡탕 그리고 고급과 저급이라는 경계가 무너진 영역에 존재하며, 이것이 정확히 포스트모던적인 특징을 보여주고 있다고 할 수 있다. '프르스트' 의자는 오리 지날한 것을 변형시켜 잡탕적인 것으로 만들어 놓았다는 점에서 키치의 속성을 지니고 있다. 즉 새로움에 대한 추구가 아니라 이미 존재하는 오브제를 변형시키는 멘디니의 redesign은 이미 키치의 성격 을 지니고 있다고 할 수 있다.

셋째로 장식에 대해 살펴보자. 모더니즘 디자인의 특징은 철저한 장식의 배제에 있다. 그것은 19세기 디자인의 장식적인 요소에 대한 반발일 수도 있지만 더 큰 요인은 목적을 강조하는 모더니즘 특유의 기능주의에서 연유한다고 볼 수 있다. '적은 것이 많은 것이다' (less is more) 라는 슬로건 아래 모더니즘 건축과 디자인은 철저한 경제성의 원칙을 바탕으로 기능성 이외에 불필요하다고 생각되는 장식이나 기교를 완전히 배제시켰다. 특히 바우하우스로 대변되는 모던인터내셔널 스타일(modern international style)은 그러한 모더니즘 이데올로기를 대변하는 가장 대표적인 것이었다. 모더니즘의 이러한 기능주의는 편리함을 가치의 우선순위로 여기게 되었고 이는 곧 기계에 의한 제품의 대량생산이라는 이념을 뒷받침하여 결국 디자인 산업의 비인간화를 초래하게 되었다. 이탈리아 반디자인 운동은 바로 이에 대한 반성에서 출발하였다는 점에서 모더니즘 이후에 등장한 포스트 모더니즘과 자연스럽게 연결될 수 있는 여지를 마련해 놓았다. 이들은 장식과 기교가 디자인과 인간을 다시 연결시켜줄 수 있다는 이유로 기계와 결합된 기능성이 아니라, 인간과 손을 잡은 장식의 중요성을 강조한 것이다. 이러한 장식적 특색은 자연히 복고 주의적인 요소를 지니게 했다. 즉 과학과 테크놀로지의 원리에 의해 장악된 모더니즘 미학 이전의 인간과 사물 그리고 자연이 함께 어울 어졌던 역사적 기억을 소중히 한다는 점에서 포스트모던 그리고 멘디니 디자인의 복고주의적 경향은 위에서 언급한 장식적 요소와 관련을 맺고 있다고 볼 수 있다. 그렇다면 지금까지 살펴본 멘디니 redesign의 특징은 많은 부분에 있어 포스트모던 미학과 그 맥락을 같이 하고 있음을 알 수 있다. 그렇다고 그의 디자인을 직접 포스트 모던 디자인 이라고 부를 수는 없다. 그것은 멘디니의 redesign이 포스트모던한 것 이상을 의미할 수 있기 때문이다. 결국 그에 대한 답변은 멘디니의 redesign 철학을 최종적으로 평가하는 작업이 될 것이다.

4. 결론

브란지에 의하면 멘디니의 redesign과 포르토게시(Paolo Portoghesi)로 대표되는 포스트모던 디자인은 상당히 다르지만, 이 둘은 현대의 도덕적이고 방법론적인 프로젝트의 실현 불가능성이라는 공통의 인식

에서 출발한다고 보고 있다. 멘디니는 그러한 프로젝트에 마지막 작별을 고했고 포르토게시는 문화적 해방을 통해 그것을 대체시키려고 했다는 것이다. 또한 이 둘은 모던무브먼트가 이제 종말을 고했다는 인식을 같이 하고 있지만, 멘디니의 진부한 디자인이 디자인과 문화의 접속 가능성의 붕괴를 선언한데 반해, 포르토게시의 포스트모던 디자인은 역사적 전통이 서려있는 질서있는 세계로의 복귀를 선언한다고 브란지는 계속해서 주장하고 있다.¹²⁾ 이와 같은 브란지의 주장은 이들이 똑같은 시대정신을 공유하고 있지만 멘디니의 redesign 철학이 회의적인데 반해 포스트모던 디자인은 한결 낙관적인 안목을 지니고 있다는 의미로 해석된다. 이러한 맥락에서 우리는 멘디니 redesign의 첫 번째 특징을 꼽을 수 있을 것이다. 즉 그것은 멘디니의 redesign을 단순히 포스트모던적인 것이라고 할 수 없다는 점이다. 왜냐하면 멘디니의 redesign은 이탈리아 저항문화의 한 현상이었던 반 디자인운동에서 출발하여 포스트모던 디자인과는 다른 좀더 극단적인 길로 나아갔다고 할 수 있기 때문이다. 물론 이 점에서 이미 논의한 바와 같이 그의 redesign이 포스트모던 디자인의 특성과 많은 부분을 공유하게 되었던 것도 사실이다. 둘째, 멘디니의 redesign은 무엇보다도 이탈리아 디자인이 '일반적으로 지니는 디자인의 사회성 및 정치성이라는 좌표위에서 좀더 분명하게 이해될 수 있다는 사실이다. 그리고 셋째, 멘디니의 redesign은 디자인의 사회성과 정치성이라는 유토피아적인 낙관론의 붕괴와 함께 그의 반등으로 새로운 디자인의 가능성에 대한 깊은 회의주의에서 출발하게 되었다는 점이다. 이 부분에서 우리는 디자인이 기능인가 예술인가라는 본질적인 질문에 다시 직면하게 된다. 왜냐하면 디자인을 예술로 보았을 때, 예술이 지니는 그 사회성이라는 문제를 간과할 수 없기 때문이다. 멘디니의 redesign 철학이 디자인의 사회적 성격이라는 기본 바탕에서 출발하였다면 그것은 디자인의 예술적 측면을 암시한 전형적인 예라 할 수 있을 것이다. 이런 관점에서 본다면 멘디니의 디자인론은 디자인이 지니는 근본 문제에 대한 나름대로의 해답을 제시한 셈이다. 즉 그것은 디자인이 그 속성상 기능성이라는 측면에서 출발하지만, 예술성이 배제된 기능성은 결국 디자인으로서의 생명력을 보증할 수 없다는 점이다. 우리는 이 점을 그의 redesign에 대한 마지막 특징으로 평가하면서 본 연구를 매듭지려한다. 결론적으로 말해, 우리가 멘디니 디자인을 논함에 있어 철학적인 사유를 바탕으로 좀 더 심오한 학문적 접근이 요구되는 것은 그의 redesign이 지니는 이러한 특징들 때문일 것이다.

참고문헌

1. 김육동 편, 포스트모더니즘과 예술, 청하, 1991.
2. 구니히테 오시노미, 모더니즘과 인테리어 디자인, 도서출판 국제, 1991.
3. 오창섭, 디자인과 키치, 토마토, 1997.
4. 우나미 아끼라, 유희하는 오브제, 도서출판 국제, 1991.

11) 키치에 관해서는 우나미 아끼라, p. 57-72 참조. 또한 디자인과 키치(오창섭 저, 토마토, 1997)도 참조.

12) Michael Collins and Andreas Papadakis, Post-Modern Design, London: Academy Edition, 1989, p. 27.

5. 원정수, 포스트모던 건축, 예술과 비평 17호, 1989.
6. 정정호, 이소영 편, 포스트모더니즘, 한신문화사, 1990.
7. 홍현욱, 인간과 주거, 문운당, 1994.
8. Jean Baudrillard, 소비의 사회, 문예출판사, 1991.
9. Jean Baudrillard, 기호의 정치경제학 비판, 문학과 지성사, 1993.
10. Jean Baudrillard, 커뮤니케이션의 무아경, 현대미학사, 1994.
11. Michael Collins and Andreas Papadakis, Post-Modern Design, Academy ED, 1989.
12. Michael Collins, Towards Post-Modernism: Design Since 1859, Academy ED, 1994.
13. Charlotte and Peter Fiell, Modern Chairs, Taschen, 1993.
14. Frans Haks, Atelier Mendini: Alessandro e Francesco Mendini Progetti dal 1989 al 1996, Edizioni L'archivoltò, 1996.
15. Fredric Jameson, Postmodernism, or The Cultural Logic of Late Capitalism, Duke University Press, 1991.
16. Fredric Jameson, Postmodernism and Consumer Society, 할 포스터, 현대미학사, 1994.
17. Charles Jencks, The Language of Post-Modern Architecture, Academy Edition, 1984.
18. Jean-François Lyotard, The Postmodern Condition: A Report on Knowledge, University of Minnesota Press, 1984.
19. Roughi, Andrea Branzi: The Complete Works, Rizzoli, 1992.
20. Penny Sparke, Design In Italy: 1970 to the Present, Abbeville, 1988.
21. Robert Venturi, Complexity and Contradiction in Architecture, Moma, 1977.

〈접수 : 1998. 2. 13〉