

안티디자인과 이탈리아 급진주의 패션에 관한 연구

이 현 미

용인송담대학 스타일리스트과 전임강사

A Study on Anti-Design and Italian Radical Fashion

Hyun-Mee Lee

Department of Stylist, Yong-In Songdam College

Abstract

This study is intended to understand an implication and significance of anti-design and Italian radical fashion. Anti-design and radicalism is the main stream or origin and essence of post-modernism which has been swaying our society at large through modern culture, economy, art, fashion etc. from the latter part of 1960s. In this paper, the author classified the Italian radical fashion with the Archizoom, the Alchymia, the Memphis fashion.

In post-modernism fashion, radical fashion design of the Archizoom, Alchymia and Memphis group is in part a manifesto and in part a noncanonical history of the most progressive and heretical experiments of the world of fashion. Anti-designers of Italy call for a theory and practice in which the old methods and instruments and the old commendments of modernism are banished. They looked on fashion as material culture, a creative field with its own independent foundation and endowed with its own strong artistic intuition. If radical design is dead, the energy it has stirred up is still alive and kicking. One of the most progressive and well-informed culture milieus in Milan, served as a point of reference for the vanguard of fashion.

Key words : anti-design, counter-design, radicalism, memphis, post-modernism.

I. 서 론

모더니즘의 근간을 이루는 바우하우스의 이념과 정신은 1920년대에 유럽에 정착하였고, 제2차 세계 대전 이후 미국의 실용주의를 바탕으로 하여 전 세계에 널리 확산되었다. 그리하여 모더니즘은 하나의 양식으로 뚜렷이 정착하였다. 단순성(simplicity)은 바로 이 경향의 특징이다. 장식은 가능한 배제되었으며 기능적 효율이 추구되었고 재료는 직접적인 표현을 위해 구사되었다.

그러나 후기산업사회가 도래하고 소비가 증대하면서, 1920년대부터 시작된 디자인에 있어서의 새로운 형태와 새로운 양식의 탐색은 막다른 골목에

다다랐다. 이제 사람들은 더 이상 이념적이고 이상주의적인 모더니즘 디자인으로는 현대의 복잡다단한 디자인 문제를 해결할 수 없다고 생각하기 시작했다. 그리하여 1960년대부터 모더니즘에 대한 비판적인 태도들이 나타났다. 이러한 경향은 특히 이탈리아에서 강하게 나타났는데, 이러한 관점에서 자라난 것이 대안적 디자인 운동, 즉 안티디자인(Anti-Design) 혹은 카운터디자인(Counter-Design)이었다.

안티디자인은 모더니즘과 미국에서 발전한 판매와 소비를 위한 디자인인 굿 디자인에 반대하는 디자인 운동으로, 전 시대의 엘리트 디자인에 불만을 품었던 젊은 디자이너들에 의해 주도되었다. 이들의 이러한 불만과 회의는 디자인 분야에만 국한된 것은 아니었으며 사회 전반적인 현상으로 나타났다. 패션

분야에서도 역시 이러한 경향들이 속출했다. 1960년대부터 패션에서도 팝아트, 옵아트, 키취, 우주시대의 테크놀로지 등 대중적 취향에 대한 탐색이 확산되어갔다. 이러한 패션들은 기성세대와 기성문화를 비꼬고 새로운 이상향을 표현하고자 한 안티디자인 또는 급진주의 디자인과 같은 경향을 보인다. 그러나 패션분야에서는 이제까지 안티디자인에 대한 연구가 이루어지지 않았다. 이렇게 하여 시작된 20세기 후반의 다양하며 절충적이고 개성이 존중되는 패션경향을, 일반적으로 포스트 모더니즘 패션으로 부르고 있다. 포스트 모더니즘 패션은 지금도 계속되고 있고, 또 그 다원성과 모호성으로 인해 개념을 정립하기 어렵다.

따라서 본 연구에서는 포스트 모더니즘의 한 분파이며 포스트 모더니즘의 확산을 가져온 안티디자인의 성립배경과 특성을 살펴보고, 이러한 상황속에서 활발히 전개되었던 이탈리아 급진주의 패션을 분석하고자 한다. 본 연구에서는 특히 1970년대와 1980년대 초의 이탈리아 급진적인 디자인 그룹인 아키즘(Archizoom Associati), 알키미아(Studio Alchymia), 멤피스(Memphis) 등이 선보였던 패션디자인에 관심을 가지고, 안티디자인이 이들의 패션디자인에서 어떤 특성을 가지고 전개되었고 어떠한 영향을 미쳤는지를 살펴보고자 한다. 이러한 연구는 패션분야에서 '이제까지 제대로 소개되지 않았던 안티디자인의 개념과 특성을 처음으로 소개하는 연구가 될 것이고, 포스트 모더니즘 패션의 대표적 경향 중의 하나인 급진적인 안티패션에 대한 심층적인 이해를 도울 수 있을 것이다.

II. 안티디자인

1. 전후의 이탈리아 디자인 여건

1) 재건과 디자인 (1945~1955년)

제2차 세계대전 이후 10년 간의 이탈리아는 파시즘에 의해 일그러진 문화를 재건하려는 열정으로 특

정지워진다. 물질적 황폐에서 벗어나려는 여러 가지 몸부림 가운데 하나로 이탈리아는 디자인에 큰 비중을 두었고, 자연히 이 시기에 디자인의 역할은 결정적이었다.

건축·디자인 전문잡지인 『도무스(Domus)』의 편집자였던 지오 폰티(Gio Ponti)는 디자인을 이 시기의 최우선 미학적 과제로 간주하였다. 그는 '디자인의 사회적 역할은 편안함을 증가시켜 주는 것이자 생활양식상 안락과 풍요의 가능성을 가져다 주는 것'이라 하였고¹⁾, 건축이론과 사회적 이론의 공통점으로 부드러운 곡선을 채택하였다. 중산층을 디자인 소비계층으로 저장한 이 입장은 이후 20년간에 걸쳐 이탈리아적 경향의 구축에 결정적 영향을 미쳤다.

이러한 시대적 상황은 건축가나 디자이너들에게 강한 동기를 부여하였고, 재능있는 많은 예술가들이 디자인계에 투신하였다. 그 당시 피폐한 경제, 사회적 정황으로 인해 이들은 건축디자인보다 산업디자인 분야에 더 많은 관심을 쏟게 되었다. 따라서 이탈리아 디자인의 창의적 발전이 이루어진 곳은 바로 산업디자인 분야였다. 이들은 전후 급속히 성장하고 있는 새로운 소비재 산업에 특히 관심을 가졌고, 새로운 재료인 신흥공업재료들-알루미늄, 합판, 유리, 나중에는 합성수지-을 구사하는 대량제품 분야에서 새로운 형태를 찾아내는데 성공하였다.

카를로 몰리노(Carlo Molino)는 '초현실적 유선형 테이블과 의자'에 유기적 곡선의 형태를 응용하였다. 다른 산업디자인 분야에서도 이런 새로운 양식이 눈에 띄게 나타났다. 1948년에 지오 폰티가 라파보니(La Pavoni)사에 디자인해 준 '커피머신'은 상업적인 성공을 거두었고, 1946년 피아지오(Piaggio)가 디자인한 '베스파' 스쿠터와 1947년의 '람프레타' 스쿠터, 그리고 파리나(Pinin Farina)의 자동차 디자인도 미적 해결에 있어 비슷하게 우아하고 절제된 형태들이었다. 또 올리베티(Olivetti)사를 위해 니졸리(Nizzoli)가 디자인한 '렉시콘 80 (Lexikon 80)' 타자기도 이런 경향을 확실히 보여주었다²⁾.

이 제품들의 공통점은 이것들이 한결같이 우아한

1) Penny Sparke(저), 서병기(역), "이탈리아 급진주의 디자인 실험가 에토레 소트사스(1)", 종합디자인, 1985(3), p.98.

2) Penny Sparke, Felice Hodges, Emma Dent Coad & Anne Stone, *Design Source Book*, London: Chartwell Books, Inc. 1986, p.148.

유선형을 취하지만, 미국의 스타일과 비교할 때 약간 절제된 느낌을 갖는다. 즉, 이 시기 이탈리아 디자이너들은 미국의 둥그런 유선형의 미학을 수정하여 보다 우아한 이탈리아적 유선형을 창조하였다. 다행스럽게도 제조업자들은 산업화과정에서 새로운 제품의 이미지를 위해, 자발적으로 디자이너들을 지원하였다. 페데 체티(Fede cheti), 알플렉스(Arflex), 아주체나(Azucena), 카르텔(Kartell) 등이 디자이너들과 제휴한 대표적 회사였으며, 1947년 재개된 밀라노 트리엔날레는 바로 이러한 이탈리아 디자인을 세계에 과시하는 주된 장이 되었다. 그리하여 잠재되어 있던 이탈리아적 자의식적 형태가 구축되었고, 1930년대 중반 이탈리아의 디자인은 국제적인 명성을 얻게 되었다.

2) 소비자주의와 스타일 (1955~1965년)

1955년에서 1965년 사이의 기간은 이탈리아 디자인사의 영웅적인 시기였다. 1950년대 말에서 1960년대 초, 이탈리아에서 '디자인'이란 용어는 당시 막 설립된 제조업체와 새로이 돈을 번 소비자 양측에서 특별한 중요성을 띠었다. 그와 동시에 '산업디자이너'라는 새로운 직종이 탄생하였다. 상업이 모든 것을 지배하는 미국이라는 나라를 제외한다면 그 어느 나라도 이탈리아만큼 디자인에 대해 확실한 개념을 정착시키고 주의를 기울인 나라도 없을 것이다.

이탈리아 디자인을 확립한 많은 위대한 인물들이 이 기간에 활발한 활동을 하였는데, 니콜리네 니키(Necchi)사에 '미렐라(Mirella)'라는 이름의 재봉틀을 디자인해 주었고, 카스틸리오니(Castiglioni)형제는 유크적인 곡선의 진공청소기인 '스팔터(Spalter)'를 내놓았다. 이러한 산업디자인의 혁신은, 놀라운 형태와 새로운 재료의 과감한 실험이었는데 알플렉스(Arflex), 가비나(Gavina), 테크노(Tecno), 카시나(Casina)와 같은 가구메이커들이 이 분야를 리드하였다. 카를리(Carlo di Carli), 로셀리(Rosseli), 멩기(Menghi), 니콜리, 자누소(Marco Zanuso) 등이 이들을 위해 디자인하였다.

그 결과 이 시대의 이탈리아 중산층의 문화적 열망을 반영한, 고도로 세련되고 양식화된 미학이 탄생하였다. 이는 유선형이라는 친숙한 미국식 용어에 당시의 스칸디나비아 공예가들보다 더 순수한 조각

적인 흥미를 결합한 것이었다. 밀라노 트리엔날레, ADI(Associazione per il Disegno Industriale : 이탈리아 산업디자인 협회), 황금의 컴퍼스(1958년 설립된 후 매년 개최된 디자인경진대회)는 이들 디자인을 세상에 전하는 공식적인 장이 되었다.

이 시기 디자인들의 그 유명한 조각적 경향은, 디자인의 사회적 관련성을 배제하고 완전히 미학적 입장에서만 접근한 것이었다. 이들 디자인은 자유분방한 미학과 기술적 실험들로 특징지워지며 디자인의 시각적 효과 즉 미를 강조하였다. 따라서 1960년대 중반에 이러한 디자인에 대한 비판적 시각이 최초로 나타났고, '60년대 후반에는 경제적 위기와 함께 세대간의 갈등이 심화되었으며 새 세대의 젊은 건축가와 디자이너들은 디자인의 대사회적 역할에 관심을 가지며 새로운 세력으로 등장하였다.

2. 안티디자인과 급진주의

1) 모더니즘의 위기

1960년대에는 후기산업사회에 초점을 맞춘 여러 가지 논쟁들이 나타났다. 마스크와 자동화는 기술의 진보에 의해 급진전되어 생산시스템과 인간과의 관계뿐 아니라 전체로서의 환경과의 관계를 변화시켰다. 대도시는 지역주의로 대체되었고, 문화도 균질화보다는 다양화가 추구되었다.

꽤 오랜 기간 동안 모던 디자인은 곧 굿 디자인 또는 기능적인 디자인을 의미해왔다. 그러나 이는 어떤 측면에서는 인간의 역사적 연속성이나 장식에 대한 욕구를 좌절시켜 왔고 또 이들이 적용된 환경과 충돌하는 경우도 많았다. 그러면서도 이제까지 우리들은 소위 기능적인 디자인에 정통성을 부여해왔고 이것만이 이 시대의 유일한 표현이라고 생각해왔다.

그러나 1960년대까지 산업이 현대화되면서 세계적으로 소비수준이 크게 증가하였고 소비시장은 다양해졌다. 풍요로운 소비자중심사회가 되어감에 따라 디자인에서도 당연히 다양화가 요구되었다. 그러나 이러한 상황에서, 기능주의를 주장하고 대량생산을 위한 표준화를 강조하였던 모더니즘 디자인은 더 이상 소비자들의 다양한 제품선택에 대한 욕구를 충족시켜주지 못하게 되었다. 또한 전자기술의 발달로 인한 생산자동화로 다품종 소량생산의 가능성과 용

통성이 생겼기 때문에, 이로써 모더니즘 디자인이 추구했던 장식성을 배제한 기능성과 표준화에서 벗어날 수 있는 또 다른 계기가 마련되었다³⁾.

이렇게 하여 서방세계의 경제번영의 중요한 힘의 근원이 되었던 (대기업과 결합함으로써 하나의 양식이 되어버린) 모더니즘 디자인은 1960년대에 이르러 반물질주의로부터 도전을 받았고, 건축분야에서부터 위기증상이 나타나기 시작하였다. 이러한 가치관의 위기는 디자인 세계에만 국한되었던 것은 아니고 서구사회 전반에 대한 의심과 도전으로 나타났다.

2) 안티디자인의 출현과 성장

미국에서 발전한 '굿 디자인'이 '굿 비즈니스'라는 개념⁴⁾은 이제 서구사회의 반발에 직면했다. 영국에서는 '굿 디자인'이 '팝 디자인'에 의해 시작된 대중적 디자인운동으로 급속하게 개혁되어 갔으며, 공예 부흥운동은 또 다른 일면의 산업화 거부현상으로 미적가치보다는 생산방법에 중점을 두어, 여러 나라에서 손으로 만드는 제품의 가치를 높이 평가하는 젊은 공예가들이 속출하였다.

한편, 1960년대 말에서 1970년대 초 이탈리아 디자인에 있어 가장 흥미로운 양상은 젊은 건축가와 디자이너들로 이루어진 소그룹들이 바로 전의 과거를 거부하는 것이었다. 이들은 지난 10년 간에 이루어져 왔던 디자인의 정익에 불만을 가졌다. 그 동안 이탈리아의 기업들과 디자인계의 주요 인물들은 소비를 위해 더욱 세속적이고 아름답고 사치스런 제품을 발전시켜 왔는데, 이제 이러한 디자인에 대한 재평가가 이뤄지기 시작하였다. 이 재평가는 전후에 구축되어 왔던 디자인을 뒤흔드는 위협적인 존재가 되었으며, 사회에서 디자인의 역할을 새롭게 정의하도록 부추겼다.

이러한 생각은 특히 이탈리아에서 발빠르게 파급되었다. 이러한 불안에서 자라나온 대안적 디자인운동이 바로 '카운터디자인(Counter-Design)' 혹은 '안티

디자인(Anti-Design)'이었다⁵⁾. 이 시기 이에 대응하는 회화 운동들로, 네오다다(Neo-Dada)와 초현실주의, 개념미술(Conceptual Art)들이 있었다. 이들 미술은 전통적 방법을 의식적으로 회피하면서 새로운 조형성을 추구했다. 그러한 측면에서 안티디자인과 안티아트는 1960년대 후반을 지나면서 서로 밀접한 상호관련을 맺었다.

안티디자인이 전제로 하는 것 중의 하나가 소비와 동격이 되는 디자인을 근본적으로 부정하는 입장이었기 때문에, 안티디자이너들은 필연적으로 비상업적이었고 그래서 그들의 주장을 전파하기 위해서 전시나 출판에 의존할 수밖에 없었다. 잡지 『인(IN)』과 『카사벨라(Casabella)』는 '60년대 중반부터 안티디자인의 주장에 부응하여 그 시대가 문제삼는 기사거리와 디자인을 적극적으로 게재하였다.

안티디자인의 시각적 근원은 1964년 젊은 영국의 건축그룹 '아키그램(Archigram)'의 유토피아적 그래픽 장면들이었다. 이탈리아에서는 '슈퍼아키텍처(Superarchitecture)'의 첫 전시회가 1966년 피스토이아(Pistoia)에서 개최되었고, 같은 해에 안티디자인의 양대 그룹인 '아키Zoom(Archizoom Associati)'과 '슈퍼스튜디오(Superstudio)'가 플로렌스에서 결성되었다. 아키Zoom과 슈퍼스튜디오에서는 '배드 테이스트(bad taste)'⁶⁾, 과거에 대한 향수, 절충주의와 대중적 스타일을 사용하여 모더니즘과 굿 디자인의 전통을 훼손시켰다. 1970년에는 '그루포 9999(Gruppo 9999)'이 결정되었다. 페세(Gaetano Pesce)와 피에트라(Ugo La Pietra)와 같은 인물들과 '그루포 스트룸(Gruppo Strum)'과 '유에프오 그룹(UFO group)'과 같은 그룹들 역시 안티디자인 운동의 중요한 멤버들이었다. 이들은 급진적이며 실험적인 분위기 속에서 많은 작업들을 수행하였다. 그리고 1972년에는 마침내 뉴욕 현대미술관(Museum of Modern Art)에서 '이탈리아-새로운 가정풍경(Italy; the New Domestic Landscape)'이라는 전시회를 개최하였다. 이는 최초로 급진적인 이탈리아

3) 정시화, *산업디자인 150년*, 서울: 미진사, 1991, p.232.

4) 1940년대 미국 디자이너들은, 형태는 기능으로부터 유래한다는 순수디자인의 이론을 바탕으로 디자인은 판매에서 유래한다는 미국적 개념의 디자인 철학을 수립하였다.

5) Penny Sparke, Felice Hodges, Emma Dent Coad & Anne Stone, *Design Source Book*, London: Chartwell Books, Inc. 1986, p.178

6) '굿 디자인', '굿 테이스트'에 대립되는 개념으로써의 '배드 디자인'과 '배드 테이스트'를 말한다.

아의 디자인을 국제적으로 인식시키는 계기가 되었다.

1973년에는 더 많은 디자이너들이 급진적 운동에 가담하였는데 아키줌, 부티(Remo Buti), 달리니(Ricardo Dalini), 파에트라, 그루포 9999, 페세, 페테나(Gianni Piretti), 소트사스(Ettore Sottsass), 슈퍼스튜디오, 유에프오 그룹, 지구라트(Zigurat) 등이 그들이었다. 이들은 카사벨라사의 사무실에서 만나, 기성 건축과 디자인에 대한 대안을 모색하기 위해 '글로벌 툴즈(Global Tools)'를 창립하였다. 글로벌 툴즈의 목적은 개인적 창조성을 자유로이 개발하고 자극하는 것이었다. 글로벌 툴즈의 출현은 급진주의적 움직임의 정점이 되기도 하였으나, 1975년경 공식적인 해체를 맞게 되었다.

그 후 1976년 게라에로(Alessandro Guerriero)는 혁신적 디자인의 본거지인 '스튜디오 알키미아(Studio Alchymia)'를 결성하였다. 이 스튜디오는 1960년대 말 급진적 그룹에 속했던 멤버들을 금방 매료시켰다. 멘디니(Alessandro Mendini)도 그 중 한 사람이었다. 그는 1970년대 후반부터 『도무스』지와 더욱 전위적인 『모도(Modo)』지의 편집을 맡아왔는데, 이 스튜디오를 급진적 가구를 세상에 알리기 위한 본거지로 삼았다. 그리고 그는 곧 브란지(Andrea Branzi), 소트사스 및 새로운 세대의 급진적 디자이너들 즉 루치(Michele de Lucchi), 나보네(Paola Navone), 푸파(Daniele Puppa) 등과 손을 잡았다.

알키미아의 대변인이었던 멘디니는 그의 논문에서 이 디자인 운동을 '후기급진' 혹은 '후기전위'라 칭하였다. 이 운동은 이탈리아 급진적 디자인 운동의 제 2 라운드였다. 이들은 두 차례의 대대적인 전람회를 개최하였다. 1979년의 '바우하우스 I'와 1980년의 '바우하우스 II' 시리즈가 그것이었다. 여기에 출품된 작품들은 바우하우스 시대 디자인의 특징이었던 직선적이고 각진 형태를 사용하면서도 장식적 잠재성과 환경의 미학적 가능성을 탐색하는 특징을 보였다. 이 디자인 그룹은 이미지 중심의 디자인보

다는 실제 생산과 판매를 위한 혁신적 디자인 센터로서 큰 역할을 하였다. 알키미아는 이탈리아 디자인 운동에서 새로운 가능성을 되살리는 데 성공하였다. 그러나 멘디니와 소트사스간의 확고한 신념 차이로 인해 분열이 생겼다.

에트레 소트사스⁷⁾는 알키미아를 탈퇴하였고 그 대신 자신의 실험적 회사를 설립하였다. 이리하여 1981년 진보적인 디자인 그룹인 '멤피스'가 밀라노에서 출범하게 되었다. '멤피스'라는 그룹명은, 밥 딜런(Bob Dylan)의 'Memphis blues again'이라는 가사에서 채택하였다고 한다. 이 멤피스는 고유명사는 노래에도 자주 등장하는데, 이에 역사적인 사연이 있다. 고유명사로서 멤피스는 블루스의 아버지 하디(W. C. Hardy)와 로큰롤의 황제 엘비스 프레슬리(Elvis Presley)의 출생지인 미국 남서부 테네시주의 항구도시이며, 동시에 고대 이집트의 수도로 예술의 신 프타하(Ptah)의 신전이 있는 성스러운 지역이기도 하다. 이는 어떤 이데올로기나 도그마도 거부하며 미래지향적인 형태를 추구했던 이들에게 더없이 적합한 명칭이었다.

1981년 9월 18일 그들은 첫 번째 컬렉션을 가졌다. 신작 가구, 시계, 조명기구, 도기, 카세트 등이 선보였던 이 전시회는 전 세계를 경악시켰다. 소트사스 외에는 대부분 30세 미만이었던 이들 자유분방하고 과격한 젊은 디자이너들은 새로운 미학과 자유를 창조한 것으로 평가되었다.

멤피스 그룹은 채색 라미네이트를 주로 사용하였고, 1930년대의 합리주의 디자인, 1950년대의 비대칭 가구, 제 3세계의 디자인 등 여러 가지 양식을 혼용하였다. 또한 멤피스 그룹은 건축, 회화, 조각, 유리 공예, 금속공예, 가구, 보석 등 모든 시각예술에 관심을 나타냄으로써 세롭고 다양한 양식을 창조하였다. 나아가 이들은 미국의 포스트 모더니즘 건축가인 마이클 그레이브스와 오스트리아 건축가 한스 홀라인의 작품까지 채용함으로써 포스트 모더니즘에도 연

7) 에트레 소트사스는 이탈리아 디자인계의 거장으로서 전후 세계 디자인에 큰 영향을 미쳤다. 그는 '올리베티'사를 비롯하여 현대 디자인계를 이끌어 왔던 대표적인 회사들의 컨설턴트 디자이너로 일하면서 감각적이고 색채가 도입된 타자기와 사무기기를 디자인하였으며, 전설적인 디자인 그룹인 '멤피스'를 설립하여 급진적이고 신선한 디자인의 가구와 조명기구들을 선보였다. 그는 사무기구나 가정용 제품 같은 일상생활용품에 색채를 도입하고 상징성과 흥미성을 부여함으로써 환경을 인간화하는데 큰 역할을 하였다. 그의 급진적인 디자인들은 다른 전위적인 디자이너들의 디자인과 달리 긍정적이고 낙관적이다.

루되기 시작하였다.

이리하여 1981년 밀라노에서 멤피스 그룹이 창립된 이후로 세계의 디자인은 이 새로운 디자인의 물결에 의해 근본적으로 흔들리기 시작하였다. 그리고 멤피스 공해라는 말이 나올 정도로 그 영향은 명백하다.

Ⅲ. 이탈리아 급진주의 패션

이러한 현상은 패션디자인 분야에서도 점차 나타났다. 현대사회의 다양한 현상과 위기의식, 복잡한 상황들은 현대패션의 다양한 스타일과 경향으로 나타났다. 이 가운데서도 이탈리아의 안티디자이너들에 의해 전개된 급진적인 의복디자인은 기성패션의 고정관념을 깨고 전통에서 벗어난 현대패션의 새로운 가능성을 제시하였다. 건축분야에서 시작된 포스트 모더니즘은 후기 산업사회의 대표적인 디자인 개념으로 패션에도 큰 영향을 주고 있는데, 이는 이탈리아의 아키즘, 알키미아, 멤피스의 디자인 운동을 통해 전세계에 급속히 확산되었다.

1. 아키즘 패션

1970년대에 의복과 텍스타일은 일부 디자이너들에게 연구와 논쟁의 대상이 되었다. 1970년대 초, 아키즘(Archizoom Associati)은 '드레스 디자인'이라는 프로젝트를 시도하였다. 이들을 이끌었던 브란자(Andrea Branzi)⁸⁾는 자신과 동료들이 의복과 텍스타일에 관심을 가지고 있다고 하면서, 그 이유는 의복을, 새로운 종류의 생산을 위한 하나의 모델로 보기 때문이라고 하였다⁹⁾. 의복디자인에서도 그들은 기성의 규범을 공격하고 이단적이며 비상식적인 실험을 전개하였다. 그리하여 의복을 새롭게 정의하고 의복의 한계를 확장하고자 하였다.

<그림 1>은 1971년 아키즘의 'Nearest Habitat System'이라는 실험적 의복시리즈 중의 하나이다. 여기서 그들은 인간에게 가장 밀착되어 있고 가까운



<그림 1> 아키즘의 의복디자인 'Nearest Habitat System', 1971, 『The Hot House』

환경으로써의 의복이라는 개념과 의복을 사용하는 색다른 방법을 추구하였다.

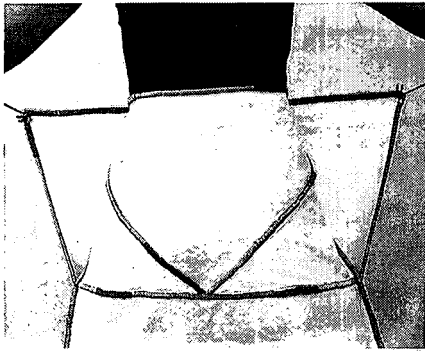
또 그들은 1971년에서 1973년까지의 시기에 'Dressing Is Easy'라는 제목을 붙인, 직접 만들 수 있는 의복디자인에 열중했다¹⁰⁾. 이 디자인의 기본요소는 사각형의 천이며 이를 종이접기하듯 단과 주름을 이용하여 구성함으로써 천의 어떤 부분도 버리지 않고 모든 사람들의 치수에 맞는 의복을 제작하였다(그림 2; 그림 3). 이들은 전통적인 테일러링을 포기하면 새롭고 단순한 테크놀로지와 생산시스템을 최대한 활용할 수 있다는 것을 보여주었다. 간단한 봉합과 커팅, 스티칭으로 만들어진 이 의복들은 기계에 대한 속박으로부터 디자이너들을 해방시켰다.

바르톨리니(Dario Bartolini)는 이 아이디어를 계승하여 1975년에 'Libyan National System'을, 그리고

8) 글로벌 톨즈의 멤버이며 아키즘의 창립자인 브란지는 『The Hot House: Italian New Wave Design』라는 책을 통해 그들이 실험했던 진보적인 디자인들을 집대성하여 보여주었다. 그들의 디자인은 환경을 구성하는 모든 요소 즉, 그래픽, 인테리어, 건축, 가구, 텍스타일, 의복디자인 등을 포함한다.

9) Peter Dornier(저), 강현주·조미아(역), 1945년 이후의 디자인, 서울: 시각과 언어, 1995, p.233

10) 이들은 이를 'do-it-yourself system'으로 명명하였다.

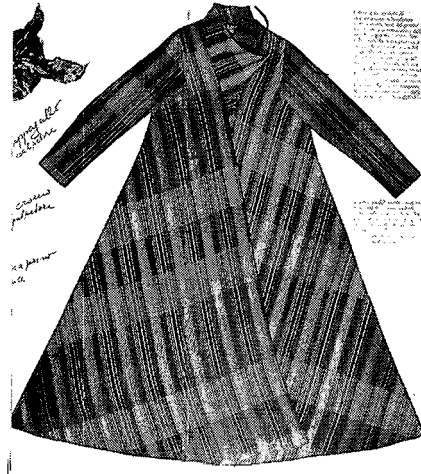


<그림 2><그림 3> 아키즘의 'Dressing Is Easy',
1972, 『The Hot House』

1977년에는 'This Too Is Clothing'이라는 의복작품을 내놓았다.

난니 스트라다(Nanni Strada)는 수년간 의복 자체의 구조에 초점을 맞춘 새로운 의복을 연구하였다. 1971년 그는 완전히 혁신적인 에스닉 컬렉션을 선보였다(그림 4). 이 의복은 튜블러한 니트웨어를 생산하기 위한 가장 현대적인 기술과 슬기의 즉석봉합, 안감의 제거와 인체계측 사이즈의 전면적인 폐지에 근거한 것이다. 따라서 테크놀러지컬한 구성을 갖는 이 에스닉풍의 의복은 최극의 민속주의 복식과는 차별화된 시각적 이미지를 가지며, 장식적 효과는 내부구조로부터 생긴다.

1973년 스트라다는 카스텔리(Clino Castelli)와 합



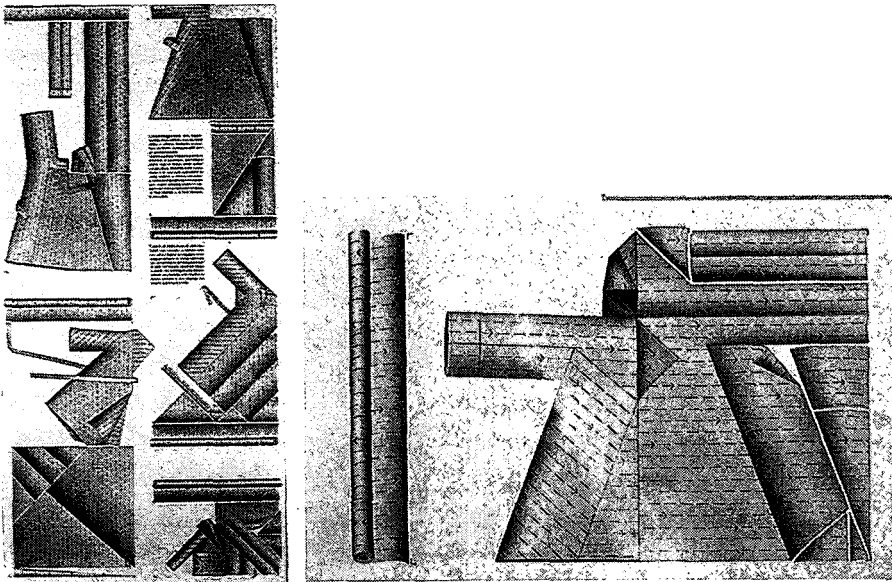
<그림 4> 스트라다의 'Ethnological Collection',
1971, 『The Hot House』

계 'The Cloak and The Skin'이라는 필름을 만들었다. 여기에서 그들은 외의와 내의의 2개의 완전히 다른 의복의 결합시스템을 보여주었다. 외의인 맨틀은 직선으로만 커팅된 누빈 천을 시접없이 겹으로 스티칭한 한 조각의 조립의복이다. <그림 5>는 이의 설계도이고, <그림 6>은 완성된 의복이다. 스칸이라 이름붙여진 내의는 탄력성 있는 니트소재로 만들어진 일종의 스타킹이다. 이 내의는 한손에 쥘 수 있도록 압축될 수 있고 3~4배의 길이로 스트레칭될 수 있는 튜브이며, 착용될 때만 형태를 갖는다(그림 7).

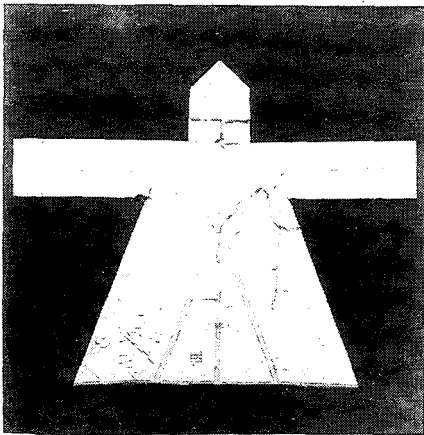
이처럼 실험적 디자인에 참여했던 안티디자이너들은 전통적인 패션의 의미에서 벗어나 새로운 시각으로 패션을 이해하고자 노력했으며, 새로운 테크놀로지와 생산시스템, 소비형태에 큰 관심을 가졌다.

2. 알키미아 패션

글로벌 플즈와 아키즘의 뒤를 잇고 뎀피스의 전신이 된 알키미아는 또 조금 다른 시각에서 패션디자인을 전개해 나갔다. 시대의 조류에 휩쓸리기를 거부하고 지금까지의 패션개념이나 형태, 착용방법 등을 부정한다는 점에서는 유사하지만, 이들은 인간의 감성을 더 존중하여 '의복이 입는다는 기능을 떠날 수도 있다'는 극단적인 입장을 취했다. 이들은 패션을 새로운 것을 창조하기 위한 실험적인 전위예술



<그림 5> 스트라다, 'The Cloak and The Skin'의 이미지, 1973, 『The Hot House』



<그림 6> 스트라다의 'Cloak(외의)', 1973.



<그림 7> 스트라다의 'Skin(내의)', 1973.

의 장으로 생각했다. 그리하여 알카미아 패션은 더 자유롭고 개성적인 분위기를 보였다.

알카미아의 리더였고 『도무스』의 편집자였던 멘디니는 <그림 8>과 같은 양성적 건축의상과, <그림 9>와 같은 가구의상들을 소개했다. 그는 의복을 하나의 소형건축 또는 조각, 가구와 같은 작은 환경으로 인식했다. 그의 예술의상은 아방가르드한 초현실적 감각을 추구하며, 그 자체가 퍼포먼스이다. 그의 의상은 각각 조각과도 같은 형태를 구축하고 있어

볼륨감을 갖는다. 그러나 동시에 이 의상들은 경쾌하며 낙천적이다. 이러한 낙천성은 알카미아 디자인의 큰 특징이다. 그에 있어 패션은 인테리어이며 건축이며 환경이다. 의복은 환경의 일부로 사용되었고, 환경은 의복의 일부로 대체될 수 있다.

루게리(Cinzia Ruggeri)는 새로운 표현적인 테크놀로지를 의복디자인에 적용하였다. <그림 10>은 액체수정(liquid crystal)을 이용한 의복이다. 이 의복은 착용되는 환경의 상태와 착용자의 체온에 따라 색이



<그림 8> 멘디니의 'Bisexual Architecture', 1981, 『Archymia』



<그림 10> 루게리의 'Liquid Crystal Garment', 1982, 『The Hot House』



<그림 9> 멘디니의 'Performance - Furnishing as Clothes', 1982, 『Archymia』



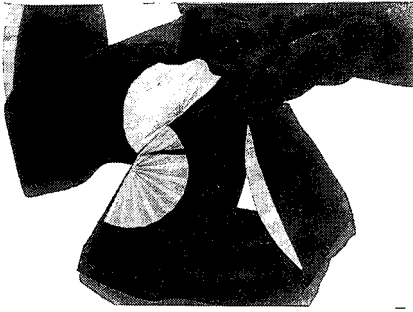
<그림 11> 루게리의 'Statue of Liberty', 1982, 『The Hot House』

변하여 다른 표현을 갖는다. <그림 11>은 'Statue of Liberty'라는 전위적 의상으로, 의복에 송풍장치가 되어 있어 소매와 장식들이 변화한다. 또 그녀는 키네틱 아트를 의복디자인에 적용하기도 하였다(그림 12). 이 의복은 크롬과 전극을 이용하여 키네틱 효과를 연출하도록 디자인한 것이다. 또 <그림 13>은 작은 전구를 넣어 빛을 발하는 이브닝 드레스이다.

루게리는 이런 테크놀로지를 이용한 특별한 표현

을 갖는 의복뿐 아니라 멘디니와 같은 건축적인 의복디자인에도 몰두하였다. 1984년과 1985년 그녀는 일련의 건축의상들을 발표하였다. <그림 14>는 액체수정에 의해 빛과 색채를 발하는 건축의상이다. 이러한 의상들은, 의복은 인체에 임혀진다는 기능을 떠나서 이미지의 표출이라는 견해를 잘 반영하고 있다.

알카미아에 있어서 다양화의 개념은 매우 중요하며, 그들에게 있어 디자인은 문화나 이데올로기를 초월한다¹¹⁾. 알카미아 패션은 상업성보다는 예술성



<그림 12> 루게리의 키네틱 의복,
1982, 『The Hot House』



<그림 13> 루게리의 전구를 이용한 이브닝 드레스,
1982, 『The Hot House』

을 추구하는 경향이 강하나, 단순히 감상만을 위한 패션은 부정하였다.

3. 멤피스패션

1980년대에 이르러서 기능주의 디자인의 절대적인 가치는 쇠퇴하였다. 이 시기 많은 디자이너들은



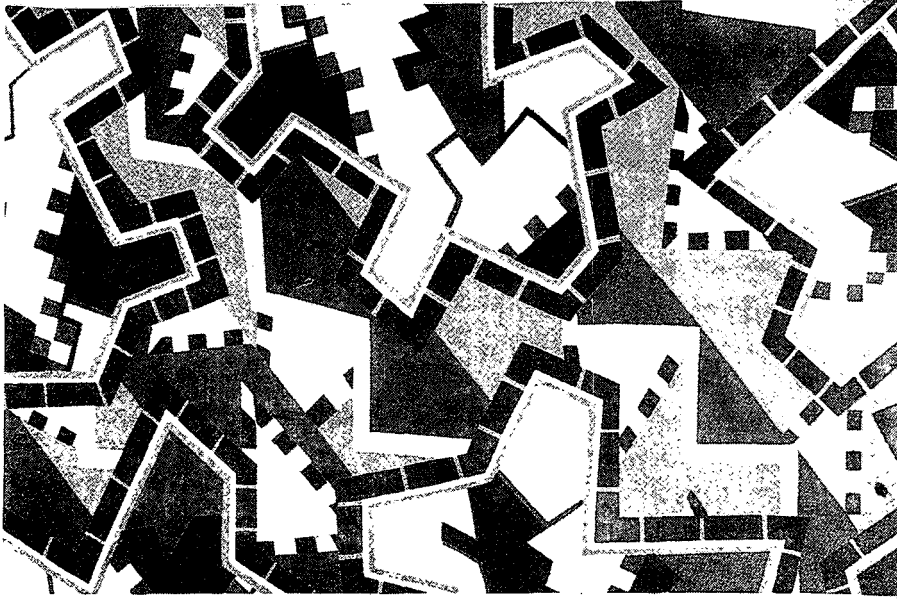
<그림 14> 루게리의 'Architectural Fashion-Liquid Crystal', 1985, 『The Hot House』

단순간결하고 기능적인 모더니즘을 거부하고 더욱 장식적이며 풍요롭고 상징적인 디자인을 추구하려는 움직임 보였다. 디자인계의 신화적인 그룹인 멤피스는 과거로부터 갖고 있던 고정관념이나 제약의 틀에 얽매이지 않는 대담성을 삶의 즐거움으로 표현하는 새로운 디자인으로, 이러한 움직임을 주도하였다.

루치는 1981년 신년이브에 런던의 트라팔가 광장에서 핑크스타일의 군중들에게서 디자인에 큰 영감을 받았다고 하였는데, 이처럼 패션 특히 스트리트 패션인 뉴웨이브 패션이 멤피스를 자극한 것과 마찬가지로 멤피스는 패션에 큰 영향을 주었다. 멤피스의 성립 이후 이러한 상호관계는 지속적이었다¹¹⁾. 그러나 멤피스의 멤버들이 직접 의복디자인에 참여한 것은 아니며, 텍스타일과 패션소품, 액세서리 디자인 등에 참여하였다. 그리고 이런 멤피스패션은 다른 멤피스의 디자인 영역에 비해 덜 급진적인 경향을 보였다. 이는 멤피스가 원래 상업적인 관점을 고려했고, 따라서 항상 새롭고 개성적인 양식을 추구했

11) Kazuko Sato, *Alchymia*, Tokyo: Rikuyo-Sha, Publishing, Inc., 1985, p.97.

12) R. Horn, *Memphis*, Philadelphia: Running Press Quatro, 1986, p. 58.



<그림 15> 파스키에의 'Zambia', 8가지 색으로 프린트한 면직물, 1982, 『The Hot House』

으나 궁극적으로는 소비되기 위한 작품을 제작하고자 했기 때문이며 또 한편으로는 의복이 특히 이러한 영역일 것이기 때문이다. 이들이 주장한 패션은 재미있고 감성과 개성을 중시한 패션이었다. 그리고 이들은 이러한 패션이 일상의 장면에서 입혀져야만 진정한 혁명이 가능하다고 하였다. 이러한 점에서 예술적 창조성과 전위성을 강조했던 알키미아패션과 멤피스패션은 큰 견해차를 보이고 있다.

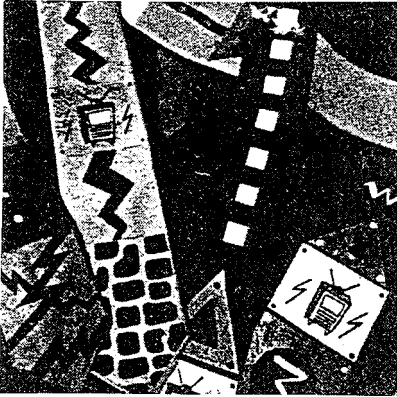
멤피스의 디자이너들은 의복자체를 디자인하지는 않았으나 텍스타일과 액세서리 디자인에 관여하였다. 파스키에(Nathalie de Pasquier)의 텍스타일 디자인은 가구와 인테리어에 많이 사용되었고 큰 인기를 끌어 벅타이에도 사용되었다. <그림 15>는 파스키에가 1982년 멤피스/밀라노 컬렉션을 위해 디자인한 면직물 'Zambia'이다. 이는 멤피스의 대표적인 패턴인 라미네이트 패턴과 관계있다. 멤피스는 소재의 극복과 개혁을 시도하였다. 그 결과 얻어진 것이 라미네이트 플라스틱(Laminate Plastic)이었다. 특히 이들은 이 얇은 라미네이트 플라스틱에 프린트 처리를 함으로써 소재와 패턴에서 큰 변화를 일으켰다. 라

미네이트 표면의 추상적인 패턴은 1950년대의 진부한 물건이나 추상미술에서 따온 것이었다. 벨리니(Mario Bellini)는 컴퓨터 시스템을 이용하여 책상 품목의 회화를 연상시키는 패턴을 선보였고¹³⁾, 브란지와 라보네는 현미경속의 세균을 연상시키는 현란한 패턴을 선보였으며, 소트사스는 도시의 보도블럭이나 자갈길, 철망을 영상시키는 패턴을 내놓았다.

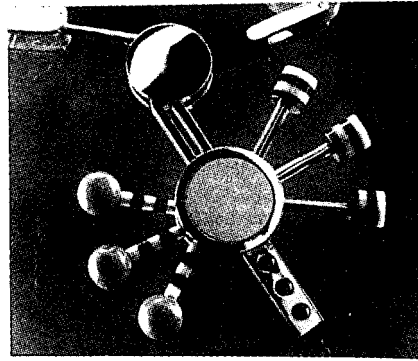
루카스(Stewart Lucas)는 핸드프린팅한 컬러풀하고 익살스러운 벅타이들을 디자인하였는데(그림 16), 여기에서도 멤피스의 문양과 색상들이 잘 나타나고 있다. 그는 텔레비전, 지그재그, 잔물결, 자갈 모양의 모티브와 패턴을 통해 키취적인 일상성과 솔직성을 표현하였다. 루치도 이러한 분위기의 벅타이와 장감들을 내놓았는데, 오늘날 이러한 소품들은 실제 생활에 이용되고 있다.

멤피스의 보석디자인은 무나니(Munani)가 루치에게 자신의 아내를 위한 반지 디자인을 요청한 1985년경부터 시작되었다. 그러나 소트사스는 훨씬 오래전인 1960년대 후반부터 귀금속 디자인도 하였다. <그림 17>은 1960년대 후반 소트사스가 디자인한 혁신

13) Andrea Branzi, *The Hot House : Italian New Wave Design*, The MIT Press., 1984, p.118



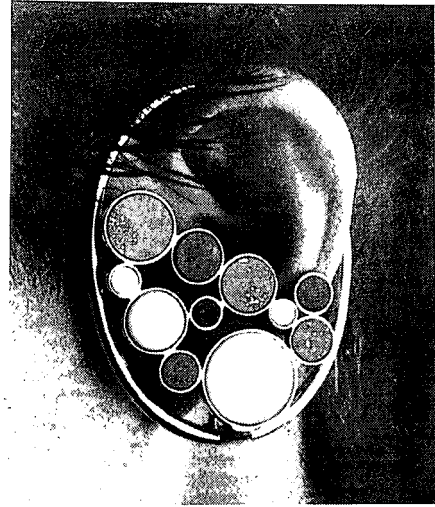
<그림 16> 루카스의 핸드페인팅한 벡터이, 『Memphis』



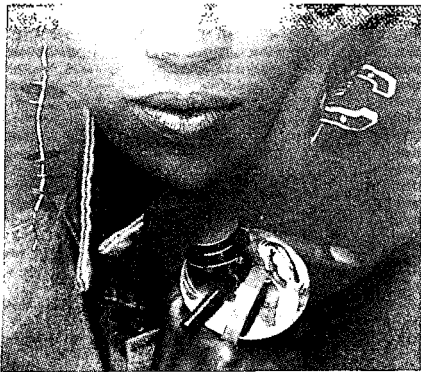
<그림 19> 루치의 목걸이, 1980년대, 『Memphis』



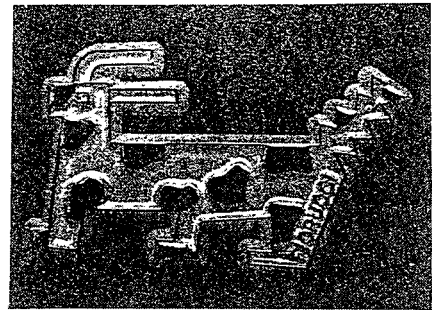
<그림 17> 소트사스의 반지, 1960년대 후반, 『디자인』, 1985, 6.



<그림 20> 벨리니와 포마넬리의 귀걸이, 1980년대, 『Memphis』



<그림 18> 소트사스의 액세서리 디자인, 1980년대, 『Memphis』



<그림 21> 파스퀴에의 플라스틱 브로치, 1980년대, 『Memphis』

적인 반지이다. <그림 18>은 멤피스 시절 소트사스의 액세서리 디자인으로, 금과 흰색의 오닉스, 산호 등으로 제작한 반지와 귀걸이이다. 이는 그의 주장대로 가능성의 혼합을 잘 보여주었다. <그림 19>는 루치의 목걸이이다. 그는 아블 금, 백금, 초록의 마노, 흑백 오닉스, 티키석, 에메랄드, 사파이어, 진주 등 모든 귀금속을 총망라한 소형건축물로 설명하였다. <그림 20>의 벨라니와 포마넬리(Marco Pomannelli)의 귀걸이는 새로운 재료의 혼합과 기존의 귀걸이의 의미를 뒤엎는 형태를 보여준다. 빠스퀴에도 액세서리 디자인에 참여하였는데, <그림 21>은 그녀의 강아지모양의 플라스틱 브로치이다. 그녀는 전혀 심각하지 않고 작고 재미있는 액세서리들을 디자인하였다.

이러한 멤피스패션에는 멤피스의 색채가 그대로 반영되고 있다. 멤피스 디자인에 있어 '색채'는 보다 특별한 의미를 지니고 있다. 멤피스 이전의 디자인에서는 색채의 사용이 활발하지 않았다. 이들은 색채에 인간의 감정을 움직일 수 있는 힘이 있다고 생각했고 나름대로의 방법으로 많은 시도를 하였다. 색채는 항상 형태와 같이 이해되어야 하며, 디자인 과정의 일부로 구조자체라는 것이 그들의 시각이다. 소트사스는 멤피스에서 색이 획기적이고 신선한 충격을 가져다 줄 것임을 미리 확실하였다. 색들은 실험기를 거쳐 조금씩 틀이 잡히고 세련미를 풍기기 시작하여 마침내 멤피스의 제품에 깊이 정착하게 되었다.

이같이 멤피스는 디자인 방법을 제시하면서 어떤 양식을 보여주는지 하였으나 이들의 이념은 어떤 정해진 형식으로 존재하지는 않았다. 멤피스의 궁극적인 이념은 인간과의 소통을 추구하는 총체적 디자인으로 인간내면의 세계에 도달할 수 있는 양식을 형상화하려는 것이었다.

IV. 결 론

문화사적 맥락에서 볼 때, 새로 나타나는 사조는 언제나 기성의 가치를 부정하고 그 가치의 불합리를 외쳐왔다. 그리고 그러한 사조들 가운데 어떤 것들은 전위사상이 중심이 되어 새로운 대안을 심각하게 주장하고 다양한 방법으로 기성 사회에 충격과 자극

을 주고자 한다. 문제의식을 가지고 있는 소수의 사람들이 점차 이들의 주의 주장을 받아들여지게 되면 새로운 사조는 뿌리를 내리게 된다.

1960년대부터 이탈리아를 중심으로 출현한 안티디자인과 급진주의는 바로 이런 충격을 주어, 모더니즘에서 디자인을 해방시키고자 하였다. 현대디자인사에서 꽤 오랜 기간 동안 모더니즘은 기능적인 디자인 혹은 굿 디자인을 의미해왔다. 그러나 이는 장식에 대한 인간의 욕구를 좌절시켰고 비인간화를 초래했다. 그러면서도 우리는 이러한 합리적이고 기능적인 디자인에 정통성을 부여해 왔고 이것만이 우리 시대의 유일한 표현으로 여겨왔다. 이러한 시기에 출현한 안티디자인은 지난 시기의 안일을 흔들어 놓았으며, 모더니즘이 추구했던 조형적 순수성을 강조한 만인공통적인 스타일의 불합리성을 일깨워 주는 중요한 교훈을 남겼다.

따라서 안티디자인은 모더니즘을 전면에서 부정함으로써 포스트 모더니즘을 확산시키는 기폭제가 되었다. 이러한 현상은 패션디자인 분야에서도 마찬가지였다. 안티디자인과 멤피스가 주류패션에 끼친 간접적인 막대한 영향은 접어두고서라도 아키즘, 알키미아, 멤피스와 같은 안티디자인 그룹들은 모두 패션디자인에 관여함으로써 패션에 직접적인 영향을 미쳤다. 이들은 환경을 이루는 모든 요소 즉 모든 디자인 영역에 관심을 가졌고, 특히 인간에게 가장 밀착된 소환경으로써 패션을 전개했다. 이들은 패션을 '독립된 창조적 영역과 예술적 직관을 갖는 실험적 예술의 장'으로 생각했고, 다른 디자인 분야에서 입증된 혁신적인 방법들을 패션에도 적용했다. 그러나 아키즘, 알키미아, 멤피스가 추구했던 급진적인 패션들은 조금씩 차이가 있었다. 본문을 통해 살펴 보았던 각 그룹의 특징들은 다음과 같다.

'아키즘'은 드레스 디자인이라는 프로젝트를 통해 인체예술과 의복을 함께 실험하였다. 그들은 사각형의 천을 종이접기하듯이 접고 붙여서 천의 어떤 부분도 버리지 않으면서 모든 사람들이 치수에 구애받지 않고 입을 수 있는 의복을 제작하였고 새로운 착용방법을 제시하였다. 또 술기의 즉석봉합, 안감의 제거, 직선 커팅, 시집없는 봉제 시스템, 신체사이에 자유로운 조립의복, 착용했을 때만 형태를 갖는 스타킹 의복과 새로운 니트 의복 등에 관심을 가졌

다. 그들은 의복에 새로운 테크놀로지, 새로운 생산 시스템을 적용하여 새로운 착장과 새로운 소비패턴을 창출하고자 하였다.

‘알키미아’ 패션은 이에 비해 표현성과 예술성을 더 강조하였다. 이들은 인간의 감성을 중시하여, 옷이 입는다는 기능을 떠날 수도 있다는 더 급진적인 입장을 취했다. 그들은 소형건축물과 같은 의상, 가구 의상, 키네틱 의상, 빛을 발하는 의상 등을 선보였다. 이러한 의복들은 의복인 동시에 환경이었고, 그 자체가 퍼포먼스였다. 그들은 실험적인 전위패션으로 의복의 새로운 이미지를 창조하고 의복의 한계를 확장하고자 하였다.

한편 ‘멤피스’ 패션은 아키즘이나 알키미아 패션에 비해 덜 급진적인 특성을 갖는다. 멤피스 멤버들은 텍스타일, 패션소품, 액세서리 디자인 등에 참여했다. 기하학적이며 현대적인 텍스타일 패턴, 컬러풀하고 키취적인 특성을 갖는 넥타이와 장갑들, 새로운 재료의 혼합과 과감하고 모던한 디자인으로 기존 보석 디자인의 틀을 깬 반지와 목걸이 등은 재미있고 낙천적이다. 이들은 이렇게 다른 디자인 영역에서 보다 패션디자인 영역에서 덜 혁신적인 경향을 보였다. 대신 그들은 이것들이 생활함에 적용되어 개인의 자아실현과 개성창조에 관여할 수 있어야 하고, 이럴 때만 진정한 의미를 갖는다는 입장을 취했다. 이는 항상 혁신적이고 개성적인 스타일을 추구했으나 궁극적으로는 소비될 수 있어야 한다는 멤피스의 상업적 관점을 잘 반영하고 있다. 세계 디자인계에 막대한 영향을 미친 멤피스의 권위와 이러한 선구적인 견해는 오늘날 주류패션, 특히 이탈리아의 패션에 직접적이고도 큰 영향을 주고 있다.

에토르 소트사스, 멘디니 등과 함께 안티디자인을 이끌었던 브란치에 의하면, 이러한 패션디자인에의 도전은 확실적인 유행과 엄격한 계절성, 소수의 의견선도자에 의해 제시된 패션이 다수에 의해 무력하게 수용되는 패션을 종식시켜, 자신의 이미지를 갖길 원하는 사람의 수 만큼이나 많은 다양한 패션을 가져올 것이라 하였고, 그리하여 드디어 패션의 신화는 끝날 것이라고 주장하였다¹⁴⁾. 그는 이전의 어떤 패션이론으로도 설명하기 어려운 오늘날의 포스

트 모더니즘 패션을 이렇게 예견하였다. 이들이 추구하였던 이러한 패션사조는 하나의 대안과 영향력으로 머물러 있다. 그러나 현대 패션계에 던져준 충격과 파문은 엄청난 것이었다. 이 시기에는 혁신적이었던 이들의 패션디자인 중 어떤 부분들은 오늘날의 패션에 그대로 적용되고 있다. 시집없는 의복, 스트레치 의복, 안감없는 의복, 기하학적이고 컬러풀한 패턴의 소재, 색으로 표현성을 갖는 의복, 새로운 재료의 혼합과 색의 조화로 심플하고 현대적인 귀금속 등이 바로 그것이다. 또 이들 디자인의 급진적인 어떤 부분들은 오늘날 패션영감의 근원이 되고 있다.

역사적으로 검토되고 확고한 의미가 부여되지 않은 비교적 최근의 사조나 동시대의 사조를 논하는 것은 그리 쉬운 일이 아니다. 그리고 안티디자인과 멤피스가 준 큰 충격과 영향력만큼이나 이런 급진주의 디자인에 대한 견해는 다양하며, 또 이들 급진적인 디자인 그룹들은 서로 밀접한 관계에 있고 한 그룹의 멤버가 다른 그룹의 멤버로 활동하기도 하면서 시대적 흐름에 따라 변해왔기 때문에, 특히 부족한 자료를 가지고 이들 그룹간의 패션디자인 경향을 논하기란 쉽지 않았다. 그러나 이런 한계에도 불구하고, 최근에 우리가 경험해 온 패션현상들의 근원과 의미를 규명하고 정리해 볼 필요는 분명히 있다. 본 연구가 계기가 되어, 앞으로 급진주의 패션에 대한 좀 더 구체적인 접근을 한 연구와 20세기 말의 주류 패션이나 스트리트 패션과 안티디자인과의 관계를 규명하는 많은 연구가 이루어지기를 기대한다.

참고문헌

- 권영걸, “후기산업디자인론”, 종합디자인, 1985(11), pp. 116~122.
- 나채희, “New Wave Fashion”, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, 1987.
- 박은실, “포스트모던 복식 디자인에 관한 연구: 멤피스의 표현방법을 중심으로”, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, 1991.
- 배천범, “이탈리아 패션에 관한 소고”, 조형논총(1), pp.229~248.
- 서경숙, “멤피스 스타일의 Coffee Set 개발에 관한 연구”,

14) Andrea Branzi, *The Hot House: Italian New Wave Design*, The MIT Press, 1984, p.86.

- 이화여자대학교 산업미술대학원 석사학위논문, 1993.
- 서병기, "현대 포스트 모더니즘과 에토르 소트사스 Jr.의 디자인 세계", *산업디자인*, (79), 1985. 4. pp.40~50.
- 손익식, "새로운 경향의 현대가구 Memphis 미래주의 색채", *인테리어*, 1988(10), pp.118~121.
- 신상욱, *서양복식사*, 수학사, 1996.
- 이금희, "이탈리아 미래주의 복식 선언문과 그 복식 연구", *복식문화연구*, 8(1), 2000, pp.102~114.
- 이정후, "포스트모더니즘 패션에 나타난 불확정성", 숙명여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 정삼호, *현대패션모드*, 교문사, 1996.
- 정시화, *산업디자인 150년*, 미진사, 1996.
- Branzi, Andrea, *The Hot House: Italian New Wave Design*, The MIT Press, 1984.
- Dormer, Peter(저), 강현주, 조미아(역), 1945년 이후의 디자인, 시각과 언어, 1995.
- Hiesinger, Kathryn B. & George H. Marcus, *Landmarks of Twentieth-Century Design: An Illustrated Handbook*, N. Y.: Abbeville Press, 1993.
- Horn R., *Memphis, Philadelphia: Running Press Quatro*, 1986.
- Lynton, Norbert(저), 윤난지(역), 20세기의 미술, 서울: 예경, 1993.
- Radice, Babara, *Jewelry by Architecture*, N. Y.: Rizzoli, 1987.
- Radice, Babara, *Memphis*, N. Y.: Rizzoli, 1988.
- Sato, Kazuko, *Alchymia*. Tokyo: Rikuyo-Sha Publishing, Inc., 1985.
- Sparke, Penny & Felice Hodges. Emma Dent Coad, Anne Stone, *Design Source Book*, London: QED Pub. Ltd., 1986.
- Sparke, Panny(저), 서병기(역), "이탈리아의 급진주의 디자인 실험가 에토레 소트사스 (1)~(4)", *종합디자인*, 1985(3)~1985(7).
- Sparke, Panny(저), 이순혁(역), 20세기의 디자인과 문화, 까치, 1995.
- Sparke, Panny(저), 편집부(역), *현대디자인의 전개*, 미진사, 1990.