

# 이테리 근대디자이너 알레산드로 멘디니에 관한 연구

## A Study about Italy Modern Designer, Alessandro Mendini

강 신 우

# 이태리 근대디자이너 알레산드로 멘디니에 관한 연구

강 신 우\*

## A Study about Italy Modern Designer, Alessandro Mendini

Shin-Woo Kang

목 차	
1. 서론	3-1 알레산드로 멘디니 수학 및 약력
1-1 연구목적	3-2 작품 활동
1-2 연구범위 및 방법	
2. 이태리 근대가구 디자인의 특징	4. 결론
3. 알레산드로 멘디니 작품 세계	5. 참고문헌

### ABSTRACT

The works of Alessandro Mendini doing a big role in Italian design give us fresh impetus and the message on future design.

His work activity has created new space and given the second life with arranging radical and fresh visual ornaments by using various materials.

His design works have been challenged on fixed and ordinary thought.

He applies gorgeous and plain natural colors.

When he develops idea into the form, his works hold meditation and clear subjectivity. Alessandro Mendini makes us aware that his work of arts connects human spirit with thing.

---

\*홍익대학교 조형대학 강사, School of Design & Arts, Hongik, University, Jochiwon,  
339-701 Korea

## 1. 서론

### 1-1 연구목적

인간이 자신의 삶을 보다 쾌적하고 편안하게 영위하고자 하는 것에 대한 끝없는 욕망으로 인하여 가구는 일상생활에 널리 사용되어 다양성을 겸한 새로운 복합예술의 양상으로 나타나고 있다. 특히 근대 가구 디자인 역사에 있어서 기능적인 목적의 적합성 등을 표방한 이태리 가구의 영향은 실로 크다 하겠다.

본고에서는 이태리 근대 가구디자인에 대해 알아보고, 그 시기에 급진적이면서도 혁신적인 디자인 작품활동을 하였고, 그 이후부터 지금까지 예술의 전 영역을 넘나들며 왕성한 창작활동을 펼치고 있는 이태리의 대표적인 가구디자이너이자 건축가이며, 급진적 선두주자인 알레산드로 멘디니(Alessandro Mendini)에 대하여 작품세계와 그 작품의 기초를 알아보려고 한다.

이는 근대 가구디자인을 대표하는 선두주자의 작품세계를 고찰해 봄으로써 우리의 실용 가구 디자인에 대해서도 다시 한번 살펴보는 계기를 마련코자 함이며, 급속하게 변모하는 현 사회풍조에서 우리의 현실을 깨닫고, 시장 개방으로 밀려오는 수입가구에 대응하기 위한 현대 가구디자인의 위상을 정립하고자 하는 데 본 연구의 목적이 있다.

### 1-2 연구범위 및 방법

알레산드로 멘디니(Alessandro Mendini)에 대해 언급하자면 우선, 이태리 디자인의 근대 역사에 대해 살펴봄으로써 그 시대의 사회적 배경과 디자인발전사를 연관지어 알아보아야 할 것이다. 따라서 먼저 세계2차대전 이후부터 시대순으로 이태리 디자인의 역사를 구분하여 보았다. 이러한 시대 구분은 멘디니가 수학할 시기부터 왕성한 작품 활동을 보여주었던 시기, 그리고 스튜디오 알키미아(Studio Alchimia)의 탄생과 멤피스(Memphis) 그룹을 탄생시켰던 시기의 배경에 대하여 그

디자인의 특징을 중심으로 구분하였다.

또한 알레산드로 멘디니의 작품세계에 있어서는 이미 국내, 외에서 발간된 작품집과 간행물, 기타 미디어에 소개된 여러 가지 자료를 종합하여 기초로 하고 있으며, 그간 출품되었던 모든 작품을 중심으로 분석, 정리하여 보았다.

## 2. 이태리 근대가구 디자인의 특징

1933년 이태리 밀라노에서는 제1회 밀라노 트리엔날레가 개최되었는데 이때부터 이태리 디자인은 국제적으로 알려지기 시작했고 크게 발전하는 계기가 되었다.

1940년대 이태리는 합리주의 운동과 관련된 소규모의 건축가 집단이 스타일을 이끌었다. 밀라노 공과대학을 졸업한 젊은 건축가들의 작품과 사상으로 부터 시작되어 새로운 기술산업 생산품 등에서 활약했던 그룹 세테(Gruppo Sette)와 전통적인 응용미술의 영역에서 활약했던 누보 쉐토(Nove Cento)그룹들에 의해 주도되었다. 이것은 1940년대 전후로 하여 가는 선과 입체와 균형, 비대칭적이면서도 자유로운 형태를 특징으로 하는 '유기적 모더니즘(Organic Modernism)'으로 발전하게 된다. 이것은 합성수지 재료와 성형기술의 발달로 촉진되었으며 1950년까지 계속 유행하였다.<sup>1)</sup>

이태리에서 플라스틱을 가구의 재료로 받아들여 대량생산해 낸 사람으로 조 콜롬보(Joe Colombo)와 마르코 자누소(Marco Zanuso)를 들 수 있는데, 이들은 다양한 플라스틱 실험을 통해 합리적인 가격으로 대량생산이 가능한 가구를 생산함으로써 현대가구를 대중에게 보급하는 길을 개척하여 새로운 산업기술을

1) 정은미, 19C이후 서양가구의 조형성 연구, 상명여대 대학원 석사학위, 1991, p53

이루었다.

1950년대의 이태리 디자이너들은 그 시기의 기업들과 그 운명을 같이 하게 된다. 몇몇 기업가들 중에는 유명한 디자이너의 이름이 눈에 띄는데, 그들은 경영자이며 디자이너인 이중적 역할을 수행하게 된다. 보르사니의 의자를 생산하는 테코노사, 마르코 자루소의 안락의자를 선보이는 아르 플렉스 등은 활발한 활동을 보였다. 또한 이 시기의 신세대 디자이너들이 출현하게 되는데 에또레 솟사스, 비코 마지스트레띠 등이 유명하다. 이들은 모두 1930년대에 건축가로서 교육을 받았지만 전후에는 가구 디자이너로 전업을 하여 새로운 복합재료의 가구를 개발하였다.

1960년대 초반부터 1970년대 초까지 빠르게 발전한 엘리트적 디자인에 불만을 품었던 젊은 디자이너들이 부모 세대가 만든 전후 사회를 상속받는 것에 대한 불안감으로부터 반 디자인이 시작되었다. 디자인 전문 잡지인 '까사 벨라(Casa Bella)'는 1973년 반 디자이너들의 연합 전선인 글로벌 툴스(Global Tools)의 결성을 발표했으며, 교육을 통하여 소비자에게 급진적 이념을 확장시킬 목적으로 거의 모든 주요 인물들이 이 계획에 참여하였다. 대표적인 반 디자인 운동의 기수는 에또레 솟사스, 알레산드로 멘디니, 안드레아 브란지 등이 급진적 디자인의 주도적 역할을 하게 되어 이태리 디자인의 선구자 역할을 하게 된다.

그 중에서 에또레 솟사스(Ettore Sottsass)는 팝 아트의 도상과 이미지, 색채를 가구 디자인과 도자기 디자인에 응용하였는데, 이는 인간의 가치에 근거한 디자인 철학을 탐색하는 것이었다. 1976년 알레산드로 멘디니와 에또레 솟사스는 제작, 판매를 목적으로 한 혁신적 디자인의 본거지 '스튜디오 알키미아'를 결성하였다.

스튜디오 알키미아(Studio Alchimia)의 탄생은 이태리 디자인 운동에서 새로운 가능성을 되살리는데 성공하였으나 사회를 변화시키는 물질의 힘에 관한 멘디니의 비판론에 비해 창조적 중요성, 디자인 행위의 궁극적인 상품

화를 주장하는 에또레 솟사스의 철학적 견해 차이로 분열하게 되었다. 스튜디오 알키미아를 탈퇴한 에또레 솟사스는 1980년 '멤피스 그룹'을 창설하게 된다.

멤피스(Memphis)는 에또레 솟사스를 중심으로 탄생시킨 국제적 차원의 새로운 스타일이었다. 멤피스가 처음 등장한 것은 1981년 9월 18일 밀라노에서 열린 밀라노 가구박람회로서 30세 미만의 젊은 디자이너들이 멤피스라는 이름을 사용하여 작품들을 발표하였다. 그들은 자유분방하고 과격한 경향의 55점의 가구, 시계, 도자기, 카페트, 조명 등을 전시하였는데 그들의 새로운 기능과 재료, 자유를 창조한 것으로 평가된 디자인은 세계를 놀라게 했다. 이 그룹의 구성원으로는 에또레 솟사스(Ettore Sottsass), 미케레 데 루끼(Michele De Lucchi), 안드레아 브란지(Andrea Branzi) 등이 있다.

멤피스의 가구들은 기하학적 형태와 원을 주로 결합하였고 대칭, 비대칭, 경사 등의 모든 형태가 실험적으로 적용되었다. 가구의 재료는 새로운 인공소재인 라미네이트, 플라스틱, 패턴이 프린트된 유리, 아연판, 색 전구 등 새로운 복합소재들을 과감히 사용하였다. 가구의 형태는 자유로운 유희적 감각을 강조하고 잊혀진 과거의 양식을 더욱 세련되고 밀도 있게 재현시키고 있는 것이 특징이며, 화려하고 자유분방한 색채와 패턴 또한 멤피스 가구의 특징이다.

이러한 가구의 특징을 통합하면 첫째, 가구 디자인에 있어서 기술적인 측면의 진보는 고도의 제작기법을 해결하는 요소로 등장하며 이러한 기술은 가구 산업의 독특한 특성과 문화의 축진을 가져 왔다.

둘째, 새로운 신소재의 개발과 사용은 이태리 예술 작품과 실용적 물질 두 가지 모두를 포함하는 또 다른 기능적인 실체를 탄생시킨다.

셋째, 비인간화된 기능주의를 변경시켜 직감과 감성에 의해 디자인하려는 시도로서 디자인에 관한 풍부한 색채 및 유기적인 형태를

도입하였다.

넷째, 다양한 가구 재료의 사용과 형태의 자유로움이 유희적인 감각을 강조하며, 화려하고 자유분방한 패턴과 색채를 표현하고 있다.<sup>2)</sup>

이와 같이 새로운 실험 작업을 통해 이태리를 비롯한 전 세계의 건축, 디자인, 미술계에 중요한 영향을 끼치게 되는 에또레 솟사스, 알레산드로 멘디니 등의 디자이너 그룹인 스튜디오 알키미아와 맴피스 그룹의 활동을 살펴보았다. 그 영향으로 '포스트 모던'이라는 분류가 생겨났고, 이는 이태리 디자이너들의 진보적이고 뛰어난 감각 표현에서 비롯된 것으로 가구 디자이너의 개념을 보다 폭넓고 추상적으로 정의하고 형식면에서 보다 다양하고 자유로움을 추구하는 점에서 디자인의 다양성을 이룬 주요 요인이라 할 수 있으며, 현재까지 이태리의 디자인 산업이 최고에 오를 수 있는 원동력 역할을 했고, 문화예술계 활동에 커다란 영향을 끼치고 있다.

### 3. 알레산드로 멘디니(Alessandro Mendini)의 작품 세계

#### 3-1 알레산드로 멘디니 수학 및 약력



<Fig1>Alessandro Mendini

이태리 밀라노에서 1931년 출생한 알레산드로 멘디니는 이태리 밀라노의 공과대학인 폴리테크니코(Politecnico) 건축학과를 졸업하고,

1970년까지 니졸리 아소치아티(Nizzoli Associati) 스튜디오에서 일을 하며, 제품 디자인에서 건

2) 서석민, 이태리 근대가구 디자인의 변천에 관한 연구, 홍익대학교 산업대학원 석사학위, 1995, pp20-38

축까지 다양한 경험들을 쌓는다.

1970년부터 1976년까지 알레산드로 멘디니는 급진주의적 건축을 표방한 전문지 카사벨라(Casabella)에서 전후 세계를 지배했던 합리주의와 굳 디자인에 의해 초강력 파워를 가지게 된 건축가들을 비난하는 글들을 발표하곤 했다. 이후 그는 독자적으로 혹은 다른 작가들과 함께 가구 장식품, 소품 등 이들의 우월성에 대비되는 소품들을 만들어 내었다.

1977년에서 1981년까지 자신이 창간한 잡지 모도(Modo)의 편집을 담당하였는데, 건축과 패션, 그래픽 디자인, 메이저와 마이너의 구분이 없는 예술 등 모든 종류의 비주얼 영역에서 작업하는 신 개념의 건축가들을 대상으로 한 것이었다. 1979년부터 1985년까지는 지오 폰티(Gio Ponti)의 사망에 따라 그가 발행했던 잡지 도무스(Domus)의 제작을 맡기도 했다.

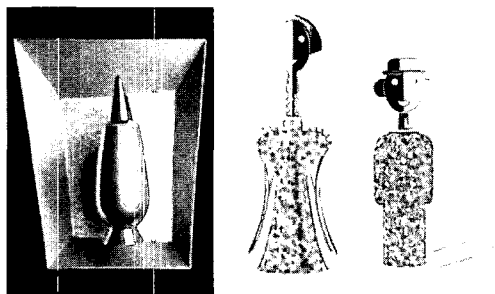
1973년에 그는 기존 문화적 가치의 파괴로부터 시작하여 육체와 건축, 의사소통, 존속 등의 커다란 테마들을 중심으로 작업하고 새로운 창조능력의 보편화를 목표로 하는 건축과 디자인 분야의 반 교육 시스템 '글로벌 툴스(Global Tools Group)'의 창립에 기여한다.

1976년부터 1991년까지 '스튜디오 알키미아(Studio Alchimia)'의 창설에 참여하며, 그는 곧 이 그룹의 주요 인물로 부상한다. 1980년 베니스 국제 예술제(Venezia Fiera Internazionale)에서 묘사되었던 평범한 물체들에 대한 하나의 담화를 발전시켜간다.

멘디니의 연구들은 주로, 디자인 역사상 유명한 작품들에 속하면서도 평범하고 보편적인 물체들에 대한 개입으로 이루어지는 '재-디자인'(Re-design)의 작업들을 이끌어 냈는데, 그 대표적인 예가 '프로우스트(Proust) 의자'이다. 그는 이 물체들에 새로운 시각적 코드에 상응하는 하나의 장식을 집합시키면서 제2의 생명을 부여하고, 이에 따라 대량 생산으로 인한 생기 없는 반복으로부터 이 물체들을 해방시킨다. 바로 이 스튜디오 알키미아안에서 멘디니는 30여명의 창작가들을 변화중인 일련

의 여러 가구시리즈 작업에 동시 참여하게 하면서 그의 끝없는 가구의 계획을 구상해낸다.

1983년부터 1988년까지, 알레시(Alessi)사 ‘커피와 차 세트’의 디자인을 위해 새롭고 다양한 경향의 여러 주요 인물을 초빙하기 시작하면서 멘디니 역시 알레시 제품을 위해 작업을 하게 된다. 여기에 그는 아킬레 카스틸리오니, 리카르도 달리시, 알도 로시 등과 공동으로 작업을 하였으며, 그의 대표작으로는 드레스를 입고 웃는 여자 얼굴인 ‘안나 시리즈’가 있다.



<Fig 2> 100% MAKE UP, ALESSI, 1992

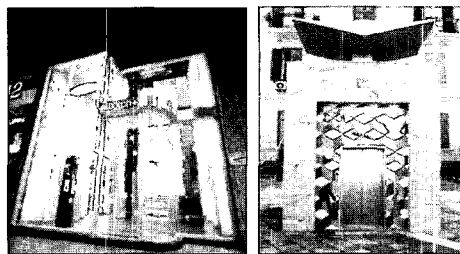
<Fig3> ANNA, G. ALESSI, 2003

멘디니는 1979년과 1981년 이탈리아에서 디자인과 건축부분에 수여하는 황금 콤파스(Compasso of Ore)상을 수상하였으며, 뉴욕의 건축연맹으로부터 명예 타이틀과 프랑스에서도 예술과 문학의 기사(Chevalier des Art et des letters)타이틀을 받았다.

1981년에는 세익스피어 출판사에서 아키텍투라 아디오(Architectura Addio)를 출간하기도 했고, 1983년 이후 그는 비엔나의 응용예술 전문학교에서 디자인을 가르쳤다.

1989년에는 밀라노에서 동생인 프란체스코 멘디니(Francesco Mendini)와 함께 ‘아뜨리에 멘디니’를 개설하였으며, 그 이후 히로시마 조형탑과 로마역의 리노베이션, 스위스 아로사(Arosa)의 카지노, 이탈리아 오메그나(Omegna)의 알레시 주거 프로젝트와 포럼 박물관, 네델란드의 그로닝겐 (Groningen)미술

관 등을 설계하였고, 자브로(Zabro), 그라스(Glas), 폴트로노바(Poltronova), 자노타(Zanotta), 카펠리니(Cappellini), 알레시(Alessi)사, 스와로브스키(Swarovski)사의 디자인을 하였다. 그리고 1992년부터 2003년까지 시계전문회사인 스와치(Swatch)사의 수석 디자이너로 있으면서 밀라노 전시장을 디자인하였고, 2000년부터 2003년까지는 이탈리아 나폴리에 위치한 살바토르 로사(Salvator Rosa)역과 마테르 데이(Mater Dei)역, 2002년에 밀라노 중심에 인테르니(Interni in Piazza) 조형물 등을 다양한 재료를 사용하여 새로운 공간으로 설계하였다.<sup>3)</sup> 그 이후부터 현재까지 멘디니는 전 예술분야의 영역을 넘나들며 73세의 나이에도 불구하고 활발한 활동을 계속 해 오고 있다.



<Fig 4> SWATCH STORE, MILANO, 2003

<Fig 5> NAPOLI, MATER DEI STATION, 2003

특히, 국내에도 1996년 이후 한샘에서 주최하는 DBEW 국제 디자인 공모전 심사위원으로 몇 차례 방문하여 디자인 강연회를 가졌는데, 그는 자신의 디자인관을 이렇게 피력하였다.

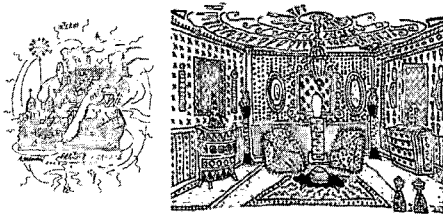
“정말로 훌륭한 디자인은 디자인을 하기 전에 왜 이것을 디자인해야 하는지에 대해 깊은 자각에서부터 시작되어야 한다. 이것이 좋은 디자인의 필수 조건이다.”

3) www. ateliermendini.it

### 3-2. 작품 활동

멘디니의 디자인은 급진적이면서 매우 신선한 충격을 던져 준다. 멘디니의 작품 활동을 살펴보면, 건축, 가구, 미술, 보석, 미디어 등 영역의 구분 없는 활동으로 현대적 개념의 영역간 이동을 예고했다. 그는 기존의 영역별 질서에 도전했으며, 각 영역과 예술과의 관계도 재설정하였다. 이는 사물을 예술의 경지로 끌어 올린다고 보다는 예술이 사물에 다가가게 하는 것, 예술을 하나의 사물로 다루는 시도였다. 멘디니는 자신의 디자인을 생성해내는 원천에 대해 이렇게 생각을 정리하였다.

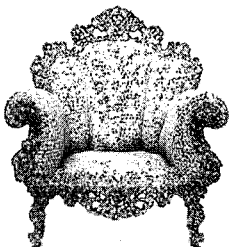
“나에게 있어서 확실함보다는 더욱 불확정적인 것이, 안정적인 것보다는 변할 수 있는 것이 더욱 중요하기 때문이다. 나에게 흥미 있는 것은 내가 추구했던 것들이 지속적으로 변화하는 디자인이다.”



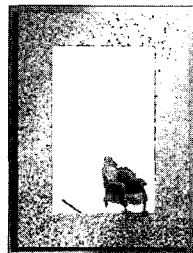
<Fig 6> IDEA SKETCHES

멘디니의 가구작품을 중점적으로 크게 3가지 형태로 구분하여 살펴보았다.

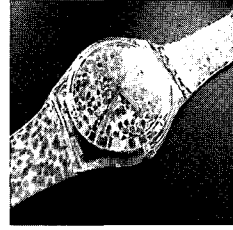
첫째, 순수미술에서 볼 수 있는 붓의 터치 질감인 점묘기법을 형상화 한 디자인이다.



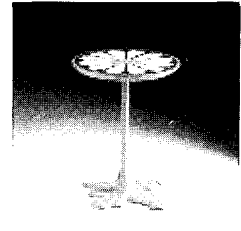
<Fig 7> POLTRONA, PROUST, 1978



<Fig 8> MIRROR, GLAS



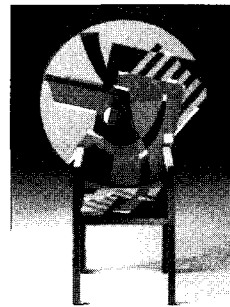
<Fig 9> SWATCH, 1992



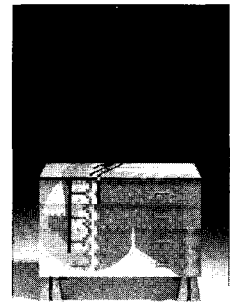
<Fig 10> ATROPO, ZANOTTA, 1984

위와 같이 여러 색상을 반복적으로 사용한 점묘기법은 시각혼합효과로서 밝고 생생한 색상이 환상적인 꿈을 표시한 것 같은 느낌을 주는 디자인으로 가구로부터 생활소품까지 다양하게 사용하였다.

둘째, 그래픽 요소를 형상화한 장식적인 디자인이다. 멘디니는 장식적인 요소에 대해 이렇게 정의내린 바 있다. “현재 장식이라는 요소가 나의 프로젝트 상에서 매우 중요한 요소이다. 장식들이란 다른 것을 오염 시키지 않는다. 다시 말하면 빠른 속도로 변화하고 쇠퇴하며 한순간 어떤 것을 병적으로 좋아하며 살아가게 하고, 우리 일상생활의 무미건조한 형태에서 어떤 에너지를 느끼게 한다. 이렇게 외관에 대한 깊은 생각과 형태의 가치를 높이는 의미 있는 작업을 통하여 세상의 전체에 장식이란 요소를 부여하는 것이다.”<sup>4)</sup>

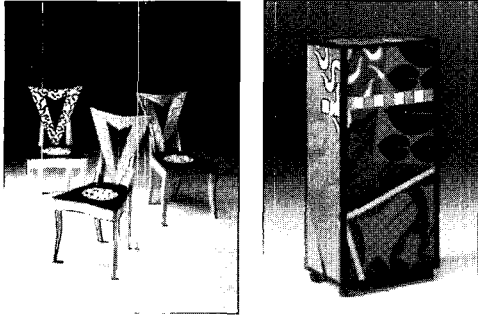


<Fig 11> ZABRO, ZANOTTA, 1984



<Fig 12> CALAMOBIO, ZANOTTA, 1985

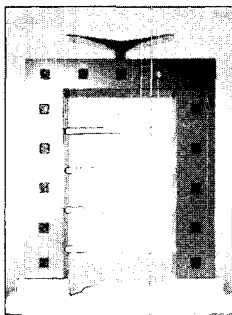
4) www.archiworld-pa.com



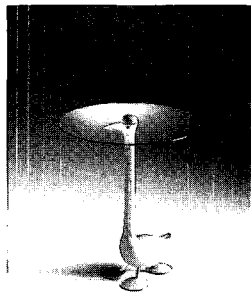
<Fig 13> DIPLURO, ZANOTTA,1997  
 <Fig 14> CUBISTIC, VITRA, 1991

이처럼 잠재된 상상력을 잡아낼 수 있는 중대한 아이디어나 테마를 그래픽 요소를 장식하여 디자인의 전체적인 틀에 균형을 맞추어서 상상의 세계로 표현해낸 디자인이다. 멘디니 그는 그래픽적 요소를 사용하면서 색과 기하학적인 패턴을 과감하게 생활가구와 소품에 접목시킴으로써 거침없는 그의 디자인관을 보여준 것이다.

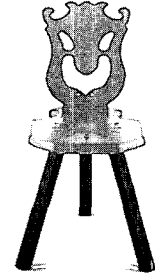
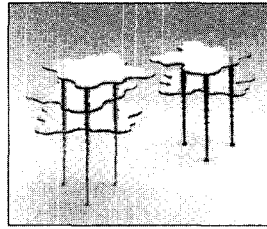
셋째, 우리의 주변에서 흔히 볼 수 있는 소재와 사물을 형상화한 디자인이다. 멘디니는 주변의 사물이나 인물을 작품으로 승화시켜 우리들과 친숙하면서도 낯설지가 않은 디자인을 하였다.



<Fig 15> HELIANTUS, DESIGN GALLERY, 1993



<Fig 16> SIRFO, ZANOTTA, 1986



<Fig 17> PAPILO, ZANOTTA, 1985  
 <Fig 18> CHAIR GALLERY, 1996

위의 작품을 살펴보면 멘디니는 일상생활과 디자인의 접목에 관해 이렇게 설명을 하고 있다. “모든 새로운 디자인은 항상 재-디자인일 뿐이다. 끝이 없다는 표현에 적합한 우주의 다양한 형태와 색상들, 마그마의 흠먼지처럼 같은 모양의 제품들, 옷들, 사물들, 건물들, 외관들처럼..”<sup>5)</sup>

#### 4. 결 론

알레산드로 멘디니는 틀에 박힌 사고와 평범함, 일상적인 것에 도전을 서슴치 않았던 디자이너였다.

멘디니는 자연적인 색채와 화려하고 대담한 색채를 사용하였고, 유토피아를 갈망하는 인간의 꿈을 나타내기 위한 시도가 그의 작품 전반에 나타나고 있음을 알 수 있다.

색채의 화려함을 살려줄 수 있는 점묘기법과 그래픽적인 문양으로 형상화시켜 많이 사용하였고, 또한 우리 주변에 흔히 볼 수 있는 소재와 사물들을 모티브로 하여 재구성하였고, 색다른 시각으로 디자인한 그는 물체들에 새로운 시각적 코드에 상응하는 하나의 장식을 접합시키면서 제2의 생명을 불어넣고 대량 생산으로 인한 생기 없는 반복으로부터 제품들을 해방시켰다.

5) www.archiworld-pa.com



멘디니의 철학은 1970년대 후반부터 지금까지 많은 디자인 분야에 영향을 미치고 있으며, 궁극적으로 '디자인의 본질은 사물의 정신에 대한 것이며 사물과 인간의 정신을 연결시켜주는 것이다'라는 디자인의 근본정신을 우리에게 일깨워 준다.

그의 대표작 네델란드 그로닝겐(Groningen) 미술관 같은 경우, 그저 미술관이라는데 국한하지 않고, 전시설마다 한 곳 한 곳 다른 세계로 들어가는 듯한 기분을 느끼도록 새로운 감동을 줄 수 있는 공간을 창조해내었다. 그는 하나의 아이디어를 발전시켜 사색이 담긴 뚜렷한 주관을 가진 작품으로 형태화 시켰고, 또 기능적으로 함께 연결시켰다. 이와 같이 기능주의에 철저히 입각하고, 올바른 건축학적인 접근과 정확한 지식의 펼침, 이런 모든 것들이 결합되어 이루어 내는 멘디니의 작품은 그만의 색채와 농담조의 감각이 함께 어우러져 결코 잊을 수 없게 만든다.

이태리 근대 디자인의 경향과 멘디니의 작품 활동을 살펴보면서 현시대에 있어서 우리가 앞서워서 자랑할 수 있는 정신적인 기조는 무엇인지, 그리고 그것을 잘 반영하고 디자인으로 잘 풀어내고 있는지, 또 그것이 실용가구로 직접 상품화되어 일반인에게 친근하게 다가갈 수 있는지에 대해 따져보면 우리의 현실정은 그렇지 못하다는 결론에 가깝다.

여기에 가구디자이너들의 창작활동에 있어 개인적인 각성과 노력, 그 활동을 뒷받침할 수 있는 토양역할의 소비자들, 그리고 미래의 산업에서 중요코드가 될 디자인분야를 육성키 위한 제도적인 지원정책, 이 모든 요소들이 앞으로 갖추어야 할 우리 디자인 발전의 기본요소가 아닌가 결론 지어본다.

## 5. 참고문헌

1. 김상권. 정복상, 가구디자인, 미진사, 1993
2. 서석민, 이태리 근대가구 디자인의 변천에 관한 연구, 홍익대학교 산업대학원 석사학위, 1995
3. 양주동, 국어대사전, 선일문화사, 1998
4. 정시화, 산업디자인150년, 미진사, 1998
5. 정은미, 19C이후 서양가구의 조형성 연구, 상명여대 대학원 석사학위, 1991
6. 최병훈, 현대가구디자인의 전개와 한국 전통가구의 정신, 한국가구학회, 1996
7. Alberto Aless, 2002, 2003, Italy
8. Aless Falstaf, 1989, Italy
9. DESIGN of the 20th century, TASCHE, 1999, Germany
10. Furniture DESIGN, teNeues, 2003, Italy
11. Zanotta, 1992, 1994, 1996, 2001, Italy
12. www. ateliermendini.it
13. www. italcult.or.kr
14. www. archiworld-pa.com
15. www. zanotta.it