

Alessandro Mendini 디자인 특성에 관한 연구 - 가구와 실내디자인을 중심으로 -

유 연 숙[†]

이화여자대학교 공간디자인학과

A Study on the Characteristic in Alessandro Mendini Design - Focused on Furniture and Interior Design -

Yeon-Sook Yoo[†]

Department of Space Design, Ewha Woman's University, Seoul 120-750, Korea

Abstract: Mendini works architect of magazine. He is a era-transcending designer who started design in late fifties and still works actively. In his design, there are some ordinary emotions which make people easier to approach to than without having any resistance. The purpose of this research paper is to define the traits of Mendini's design work. There are four main characters in his design; post-modernism, combination of art and design, use of contemporary art and traditionary italian colors and redesign. Mendini interpret tradition in modern way. His individuality came from the tradition, and also he modernized italian tradition to it.

Keywords: *post-modernism, combination of art and design, redesign, traditionary italian color*

1. 서 론

일반적으로 순수미술은 자유로운 예술세계를 지향해야 하기 때문에 디자인이 될 수 없고, 디자인은 엄격한 현실의 물리학에 충실해야 하기 때문에 순수미술이 될 수 없다. 하지만 멘디니의 디자인은 유머러스한 가운데 순수미술을 방불케 하면서 디자인으로서도 모자람이 없는 관점을 가지고 있다. 그는 디자인은 기능성의 우월적인 가치 이외에, 그 안에 내재된 희비극에 의해 표현되어야 한다고 주장한다.

멘디니는 건축과 디자인 잡지 편집장으로서 활

동을 하며, 50대 후반부터 디자인을 시작해서 현대도 활발히 활동하는 시대를 초월한 세계적인 디자이너이다. 디자인 활동을 시작한 때부터 과거의 저작권과 제2차 세계대전 이후의 1960년대까지 기능주의에 안주했던 이탈리아의 디자인을 비판한다. 멘디니의 디자인 속에는 뛰어난 조형 능력, 시대를 주도하는 사상, 그리고 누구나 거부감 없이 다가갈 수 있는 보편적인 정서들이 내재해 있다. 풍부한 조형요소들로 결합되어 있는 재미있는 외형은 모든 사람들을 즐겁게 한다. 하지만 멘디니 디자인의 의미를 이해하기 위해서는 단지 외형이 아니라, 표면에서부터 그의 디자인 철학까지 폭넓게 이해해야 한다. 그의 디자인에 담긴 의미와 가치는 사회와 역사적인 관계에서 형성된 것이기 때문에 그것을 조망할 수 있는 시야가 없다면, 단지 독특한

2015년 9월 15일 접수; 2015년 10월 21일 수정; 2015년 10월 25일 게재확정

[†] 교신저자 : 유 연 숙 (yeons36@hanmail.net)

디자인, 디자이너로 평가할 수밖에 없다.

그는 디자인 전 분야에 걸쳐 활발한 활동을 하지만, 본 연구에서는 그의 디자인 철학이 많이 반영된 가구와 실내디자인을 중심으로 멘디니 디자인의 특성을 재정립하는데 의의를 둔다.

2. Alessandro Mendini 디자인관 형성 배경과 특징

2.1. 반 모던디자인

역사적 배경에 의한 영향인 프랑스 5월 혁명과 그에 따른 이탈리아 사회의 저항운동은 멘디니에게도 그동안 문제점으로 느끼고 있었던 기성 권위에 대한 반항의식을 고취시켰다. 당시 이탈리아 디자인계는 막 시작된 소비사회의 필요로 비환경적 소재의 제품들이 쏟아져 나왔고, 대중소비시대로 들어서면서 상업주의가 만연했다. 그 결과 인간과 사물이 서로 대화할 능력을 상실했다는 반유포아적 정서가 팽배했다. 이런 복잡한 문제 속에서 멘디니는 기존의 디자인을 전복하고 새로운 디자인에 대한 변화를 촉구하는 혁신적이고도 실험적인 디자인 운동을 펼쳐 나가게 되었다(최 2013).

5월 혁명의 시작으로 이탈리아에서는 안티디자인, 혹은 래디컬 디자인이라 불리는 혁신운동이 일어난다. 이 운동들은 획일화와 규격화 및 대량화로 치닫는 현대디자인의 폐해에 대해 강렬하게 저항한다. 수많은 디자인 운동 중 알키미아가 주목을 끌 수 있었는데, 알키미아의 창립 멤버인 멘디니는 알키미아를 통해 자신의 디자인 이론을 정립하게 된다. 기본적인 도형형태의 실험이 많았는데, 이런 형태들을 유머러스하게 표현하거나, 진부한 오브제를 도입해 디자인의 본질을 재설정한 리디자인의 개념도 알키미아의 활동을 통해 이루어졌다.

그 결과 기능에 얽매지 않는 형태를 시도하면서 기존과는 다른 스타일의 디자인을 모색하게 되는데, 이것은 단지 형식적으로 새로운 스타일만을 추구한 것이 아닌 그의 디자인에 대한 독특한 사유 활동에 의한 결과였다.

2.2. 이탈리아적 디자인

한 인터뷰에서 그는 “항상 이탈리아에서만 살았고 밀라노에서만 짧은 여행을 많이 한 편이고 다른 나라 도시로 옮길 생각이 전혀 없다”고 한 것처럼 이탈리아의 문화는 그에게 지역적 배경에 의한 영향이라고 할 수 있다.

제2차 세계대전 후 이탈리아는 피폐한 상황이었지만, 멘디니가 대학을 다닐 당시 밀라노는 산업화의 중심이 되면서 경제와 문화가 집결되어 무언가 새롭게 세우려는 분위기가 팽배했다. 그는 밀라노를 이끄는 혁신세력들과 많은 교류를 가졌는데, 이것은 멘디니의 디자인 성향을 결정짓는데 크게 작용했다. 이후 펼쳐지는 밀라노의 상황과 세계흐름의 변증법적 변화는 멘디니의 국제적이면서도 이탈리아적인 디자인 경향을 낳게 하였고, 예술과 건축, 디자인이 다르지 않다는 생각을 공고히 하게 했다(최 2013).

2.3. 융합적 디자인

멘디니의 부모와 가족들은 생활 속에서 예술을 즐기는 사람들이었는데, 이러한 가정 환경에 의한 배경은 어렸을 때부터 예술을 자연스럽게 접하게 하고 그림 그리는 것을 좋아하게 된 계기가 되었다. 따라서 예술과 디자인을, 건축에서 인테리어, 산업디자인에서 그래픽디자인까지 분야를 막론하고 자유롭게 넘나들 수 있었던 것은 이런 어린 시절의 교양이 바탕이 되었던 것이다. 뿐만 아니라 다양하고 복잡한 조형요소를 조화시키는 능력이나 디자인에서 느껴지는 매우 복잡한 느낌, 즉 마성적이면서도 위트를 느끼게 하고 밝으면서도 복잡함을 느끼게 하는 것은 모두 미술에서 시작된 것이라 할 수 있다.

또한 그의 디자인에서 융합적인 특성은 장르와 사조의 구별을 거부하며 이것들 사이의 자유로운 왕래와 통합을 현대미술의 가능성으로 보지만 왕래와 통합을 주도하는 것은 추상이다. 추상을 기본 매개로 기하와 구상, 표현성과 개념성, 팝과 콘크리트 아트, 아르누보 장식주의와 추상 아방가르드, 모더니즘과 포스트모더니즘 등 현대사회에 대해 고민한 다양한 사조를 통합하려 한다(임 2008).



Fig. 1. Prout Chair.



Fig. 2. Wassily Chair.

3. Alessandro Mendini 디자인 분석

다양한 예술조류와 시대를 아울러 20세기 후반 어떤 디자이너보다도 다방면의 디자인 영역에서 큰 영향을 미친 그의 디자인 철학이 잘 반영된 작품을 위주로 살펴보고자 한다. 특히 그가 디자이너로서 활동하기 시작한 1970년도 후반부터 2000년도 초반의 가구와 실내디자인을 위주로 디자인 분석을 하고자 한다.

3.1. 프루스트 의자

18세기 앤틱 풍의 소파에 쇠라가 창시한 수많은 색 점을 찍어 초현실적인 시공감을 만들었고, 프루스트 소설 속의 언어방식을 자신의 디자인에 적용한 결과가 프루스트 의자이다(Fig. 1). 소파에 찍힌 점묘법은 고풍스러움을 없애고 세련된 현대성을 가져다주었다. 1978년에 생산된 의자는 의자에 칠해진 색깔이나 점의 모양 등을 달리해 시대가 변하더라도 유연하게 적용하고 있을 뿐만 아니라, 다양한 취향에도 적절하게 적응하고 있어 여전히 디자인이 끝나지 않은 현재 진행형의 디자인인 것이다.

멘디니는 1976년 프랑스 문학가 프루스트 작품에서 형태의 표면을 재창조하는 관점, 즉 시인이나 소설가가 기존의 단어들을 조합해 새로운 내용을 써 가듯이 기존에 있던 디자인에 추상적인 형태를 결합해 새로운 의미를 갖는 디자인을 한다. 그는 프루스트문학에 담긴 시각적 세계와 물질적 세계에 대해 연구하게 되는데, 특히 ‘잃어버린 시간을 찾아서’에서 많은 영감을 얻는다. 소설 속에서 사소한 감각을 깨우는 세밀한 언어가 서로 병치하면서 이들 언어들이 마치 모자이크처럼 통일된 이미지와 의미를 생성하는 것에 주목하고 그것을 디자인에

어떻게 적용할지 고민했다(최 2013). 그는 여러 요소를 통합하는데 특별한 기준을 적용하지 않으며 임의적으로 한다고 밝힌다. 한 가지 기준은 통합요소를 공식적으로 모은다는 점이다. 그의 이런 기법은 프루스트의 ‘과거’, ‘기억’, ‘시간’, 등의 개념에서 영향을 받았다. 프루스트는 무의식 속에서 순서 없이 자유롭게 떠오르는 과거 기억들의 단편들을 모아 새로운 시간 개념을 정립했는데 멘디니의 통합기법도 이와 유사하다(임 2008).

3.2. 칸딘스키 의자

알키미아는 바우하우스를 주제로 연작전시를 시작하게 되는데, 이 의자는 바우하우스 I에 멘디니가 전시했었던 것으로 기능적인 배려는 찾아보기 힘들고, 순수미술이라 해도 손색없는 다양한 형태가 자유분방하게 조합되어 있는 의자이다(Fig. 2). 러시아 구성주의의 대표화가인 칸딘스키의 회화에 영향을 받아 삼원색을 주조색으로 중간색을 자유롭게 배치해서 강렬한 인상을 주고 있다. 원색 중심의 색 조화와 빠죽빠죽한 형태가 마치 칸딘스키의 회화를 그대로 소파에 옮겨 놓은 듯하다. 순수미술과 디자인의 경계를 넘나드는 그의 독특한 디자인관은 칸딘스키 의자로부터 성공을 거두게 된다.

바우하우스의 교수였던 칸딘스키의 예술관을 근거로 전혀 기능적이지 않은 의자를 디자인한 것은 바우하우스의 기능주의적이고 기계적인 디자인관을 은유적으로 패러디한 것으로 볼 수 있다.

3.3. 토네트 의자

1859년 미하엘 토네트(Michael Thonet)가 대량 생산한 가구로 나무를 규격대로 잘라 5개의 볼트로 고정시키기만 하면 되는 기능적인 의자이다.

멘디니는 이 의자에 칸딘스키를 연상케 하는 단



Fig. 3. Thonet Chair.

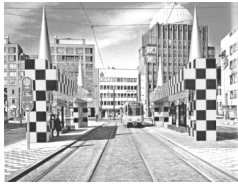


Fig. 4. Hannover Busstation.

순화된 기본도형과 원색을 사용해 고전적인 이미지의 의자에 현대적인 이미지를 콜라주 시켜 새로운 의미의 의자를 디자인했다(Fig. 3). 개념적으로 보면 고전적인 기능성과 현대 추상미술이 의자에서 하나로 리디자인(redesign)됨으로써 디자인과 예술의 융합을 보여준다.

3.4. 하노버 버스 정류장

독일에 있는 버스 정류장은 노란색과 검은색이 교차하는 모양으로 체스판이나 고전 건축물을 연상시킨다(Fig. 4). 밝고 어두운 색의 면들이 시각적으로 강한 대비를 이루고 있기 때문에 안 그래도 눈에 띄는 버스정류장의 외벽 모양이 시선을 더욱 사로잡는다. 또한 금색으로 된 원뿔 모양의 구조물은 버스 정류장이 아니라 하나의 예술품과 같은 인상을 갖게 한다.

주변 건물을 보면 거의 수직 수평선으로 이루어져 있다. 독특한 디자인의 정류장은 주변 공간과의 조화를 이루면서, 전체 공간을 무미건조하지 않게 하고 환상적인 공간으로 변화된다. 이 공간에서 디자인은 대중의 삶을 예술로 승화시키는 것이라는 그의 융합적 디자인관을 엿볼 수 있다.

3.5. 마테르데이 역(Stazione Materdei)

역 바깥공간을 독특하게 만들고 있는 엘리베이터(Fig. 5), 갤러리를 연상시키는 그래픽처리, 고전



Fig. 5. Stazione Materdei.



Fig. 6. Stazione Materdei.

적 형태의 나무벤치 등은 서로 관계없는 것들이 의미없이 배치되어 있는 것처럼 보인다(Fig. 6). 하지만 이것들은 현대적이면서도 고전적이고, 화려하면서도 차분한 상반된 이미지들을 가지고 있어 그의 융합적인 디자인관을 엿볼 수 있게 한다.

이런 복합적인 특징은 지하철을 타는 사람들이 일상공간이지만 예술적 이미지를 가진 실내공간을 경험하게 한 것이며, 이러한 그의 의도는 공공공간 디자인에 예술을 접목한 것이라 할 수 있다.

3.6. 살바토르 로사 역(Stazione Salvatore Rosa)

살바토르 로사 역의 디자인은 지하철 역사에만 국한된 것이 아니라, 지하철역 주변 공간까지 사람들이 오가는 일상공간인 보행로에 놓인 조형물도 순수미술과 디자인이 융합하고 있다(Fig. 7). 블록을 연상케 하는 형태와 원색은 사람을 즐겁게 만든다. 예술적 외향을 가지고 있지만 공간의 성격을 바꾸어주기 때문에 건조해질 수 있는 공공공간에서 적당한 편리함만을 제공하는 공공디자인과는 다른 역할을 수행하고 있다.

역사로 들어가면 르네상스 고전 건축 분위기로 바뀌고, 지하철의 안쪽 공간은 마치 전시장을 연상케 하듯 벤치와 같은 여러 요소들이 예술품처럼 설치되어 있어 다른 역사와는 완전 차별화된다(Fig. 8).

지하철 주변 공간에 놓여진 조형물의 색채는 현



Fig. 7. Stazione Salvator Rosa.



Fig. 8. Stazione Salvator Rosa.

대미술의 영향으로 원색적인 배색을 사용했으며, 지하철 안쪽 공간의 색채는 톤다운 된 색채사용의 경향을 보여 공간의 대비감을 이루도록 했다. 역사 밖의 공간과 안쪽 공간에서의 색채대비는 공간의 다이내믹한 연속성과 예술적 분위기를 동시에 느끼게 하는 요소라 할 수 있다.

3.7. 카지노 아로사(Casino Arosa)

1997년 멘디니에 의해 리모델링된 카지노의 파사드는 점묘법을 연상시키는 모자이크 타일로 물결모양의 유기적인 선과 기하학적인 패턴을 동시에 가지고 있다(Fig. 9). 그의 주특기인 색채조합을 통해 어느 위치에서 보느냐에 따라 제각각 다른 느낌이 나도록 표현함으로써 건축 안에서 ‘양식’이라는 규칙과 틀에서 벗어나 추상의 세계를 색으로 전달시키고 있다. 특히 작은 점, 희미한 단색, 다색화법으로 추상적인 의사전달을 하는 도구로 삼았으며, 건축, 혹은 공간 안에서 시각적인 볼륨감을 표현하는 소재로 색을 사용하였고 자유스러운 현상과 끊임없이 변화하는 효과를 색을 통해 생소적으로 표현하고 있다.

이와 같이 건축색채에 대한 생소성의 가치는 대중에게 강한 인상을 부여하고 건축물을 하나의 표현적 도구로서 인간과 관계성을 창출시키는 효과를 나타낸다(이 2006).



Fig. 9. Casino Arosa.



Fig. 10. Alessi Office.

3.8. 알레시 본사 건물(Alessi Office)

기존 건물을 리노베이션한 것으로 육면체의 구조물과 시계, 그 위에 강한 이미지를 주는 원뿔로 건축되어 있다(Fig. 10). 마치 블록을 쌓아 놓은 것 같은 형태에 파스텔계의 청록색을 사용함으로써 주변 자연의 색채와 어우러지면서 공장건물이 아닌 동화 속에 있을 법한 초현실적 건물이 되었다. 제품을 기획하고 생산하는 기능적인 공간이 단순한 형태와 색채에 의해서 하나의 예술작품과 같이 바뀌어 진 것이다.

3.9. 트렌드 본사 리노베이션(Villa Le Scalette, uffici della ditta Trend)

세계적 타일 브랜드의 본사 건물로 고풍스러운 분위기의 주택이다. 지하층은 고전적인 건축 외관과는 달리 강렬한 색상과 몽환적인 이미지를 타일로 연출하고 있다(Fig. 11). 벽면에 타일 디자인은 기법에 있어 에어스프레이로 그린 그림과 같은 예술성을 가지고 있으며, 다양한 색채는 대량생산된 타일로 디자인한 것이라고는 믿기 어려울 정도로 생소적이다.

직원용 사우나실은 좌우 대칭적인 구도, 육중한 기둥, 손으로 점을 찍은 듯한 모자이크 타일 사용 그리고 고전주의적인 색채사용으로 과거를 현대적으로 재인용해서 고급스러움을 보여주고 있다(Fig. 12).



Fig. 11. Trend.



Fig. 12. Trend.



Fig. 13. Byblos Art Hotel.



Fig. 14. Byblos Art Hotel.

3.10. 비블로스 아트호텔(Byblos Art Hotel)



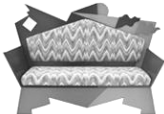


2006년 유럽 최고의 호텔건축과 인테리어 디자인상을 받은 르네상스양식의 오래된 저택은 외부와는 전혀 다른 생소한 풍경을 가지고 있다(Fig. 13). 디자인 사에 남은 여러 시대 양식의 가구들과 다양한 건축 양식이 공존해 있는데, 서로 어울리지 않을 것 같은 양식과 장르가 시대를 초월해 충돌해 가면서 만든 역동성은 환상적이면서도 초현실적인 공간의 이미지를 연출하고 있다(Fig. 14). 일상생활에서 예술의 가치를 생활의 향상에 피하려 했던 윌리엄 모리스의 이상이 이곳에서 실현되는 듯하다.

대비가 강한 형태와 색채는 이전의 멘디니 디자인에서 볼 수 있는 강렬한 인상으로 고전에도 현대에도 속하지 않는 시간을 초월한 초현실적 공간이 된다.

4. Alessandro Mendini 디자인 특성

3장을 근거로 멘디니 디자인을 분석하여(Table 1) 개별 디자인마다의 전체적인 특징과 키워드를 추출하여 그의 디자인 특성을 제시하고자 한다(Table 2).

Table 1. Design Analysis of Alessssandro Mendini

작 품 명 시 기	디자인 이미지1	디자인 이미지2	디자인 특성	
			디자인의 전체적 특징	키워드
프루스트의자 1978			프루스트소설 속의 언어방식을 디자인에 적용 점묘법으로 세련된 현대적 이미지로 변화 사물에 새로운 시각적 코드 창출	예술과디자인의 혼성 Redesign 현재진행형의디자인
바실리의자 1978			다양한 형태가 조합된 의자. 칸딘스키 화풍의 원색 중심의 색채조화 반 기능주의적이고 기계적인 디자인관	예술과디자인의 혼성 표현주의적 성향 반모더니즘
토네트의자 1978			칸딘스키를 연상케 하는 기본도형과 원색 고전적 기능성과 현대적 추상미술의 융합	예술과디자인의 혼성 표현주의적 성향 Redesign 지속적으로 변화하는 디자인

To be continued

Table 1. Continued

작 품 명 시 기	디자인 이미지1	디자인 이미지2	디자인 특성	
			디자인의 전체적 특징	키워드
하노버 버스정류장 1994			체스판이나 고전 건축물 연상 하나의 예술작품과 같은 생소한 외관 주변건물과의 조화를 이룬 환상적인 공간	예술과디자인의 혼성 생소적 특성 주변환경과의 조화 반기능주의
마테르레이 역 2003			갤러리를 연상시키는 지하철 내부 고전적 형태와 색채	은유적 특성 상반된 이미지들과의 융합 생소적 특성
살바토르 로사 역 1997-2002			블록을 연상케하는 보행로의 조형물 현대미술색채에 영향을 받은 조형물 지하철 내, 외부 대비색채사용 일반적인 지하철역사와 차별성을 가진 디자인	예술과 디자인의 혼성 은유적 특성 현대미술색채영향 생소적 특성
카지노 아로사 1997			점묘법을 연상시키는 모자이크 타일사용 규칙과 틀에서 벗어난 추상회화느낌의 외부벽면	예술과 디자인의 혼성 생소적 특성 반모더니즘
알레시 본사 1993-1996			블록을 쌓아 놓은 것 같은 육면체구조물 주변 환경색채와 조화를 이룬 색채 초현실적 이미지를 갖은 기능적인 건물	은유적특성 주변환경과의 조화 반기능주의
트렌드본사 리노베이션 2005			내,외부 공간의 상반된 이미지 추상회화 같은 벽면의 타일기법 고전주의적인 형태와 색채사용.	예술과 디자인의 혼성 생소적 특성 현재와 과거와의 혼합 포스트모더니즘적특성
비블로스아트 호텔 2005			여러 시대 양식의 건축양식과 가구 공존 여러 시대 양식과 장르의 충돌에 의한 역동성 연출, 시간을 초월한 초현실적 공간	여러 시대 양식의 혼합 생소적 특성 포스트모더니즘적특성

Table 2. Design Characteristic and Keyword of Alessandros Mendini

디자인특성	특 성	키워드
문화적 차별성과 대중성	- 주변환경과의 조화 - 반기능주의 - 은유성	- 반모더니즘 - 현재와 과거의 혼합
예술과디자인의 혼성	- 생소성	과장, 왜곡, 생략
현대미술과 이탈리아 전통 색채사용	- 이태리전통 색채	생소성, 친근성, 차별성
리디자인 추구	- 현재 진형형 디자인	혼성, 생소, 복합
	- 지속적으로 변화하는 디자인	불확정성, 시간의 초월, 교체

4.1. 문화적 차별성과 대중성

멘디니가 보기에 기능주의와 상업성은 동전의 앞뒷면이었다. 기능주의가 디자인의 내부 문제라면 상업성은 디자인의 외부문제고, 기능주의가 디자인의 목표를 획일화시켰다면 상업성은 디자인의 사회적 문제를 야기시켰다라고 했는데, 그는 모더니즘이 갖는 이러한 문제들을 포스트모더니즘적 특성을 가진 디자인으로 해결하고 있다.

포스트모더니즘은 모더니즘에서 등한시했던 개성이나 문화적 차별성, 대중성 등을 목표로 삼아 새로운 스타일의 디자인으로 발전시켜 나간다. 스텐은 이러한 포스트모더니즘의 특성을 전체 주의 환경을 고려하면서 토속적이고 전통적인 형태에서 유출한 모티브로 의미 전달을 하는 것, 과거의 경험, 이미지 등을 연상작용을 통하여 공간을 체험케 하는 은유성을 갖는 것, 장식을 부활시킨 것으로, 이런 장식은 과거의 양식을 그대로 도입하거나 과장, 부분생략, 겹침, 축소, 확대 등의 다양한 수법으로 형태를 시각적으로 왜곡시켜 공간을 변화시키는 역할을 하는 3가지 것으로 요약하고 있다. 그의 디자인 전반에서 볼 수 있는 포스트모더니즘적인 키워드는 주변 환경과의 조화, 반모더니즘, 반기능주의, 현재와 과거의 혼합, 은유성으로 요약할 수 있다.

4.2. 예술과 디자인의 혼성

일반적으로 예술은 개인의 주관적인 성향이 강한 것이어서, 디자인의 외형과 기능적인 면에서 대중에게 공감대를 형성할 수 없는 것이다. 하지만 멘디니의 디자인에서 예술은 그가 주장한 바와 같이 기능성에도 하자가 없으면서 사람의 마음을 움직인다는 것이다. 자신의 디자인은 ‘순수예술의 쓸데없는 자유와 기능적인 디자인의 실용적인 제한 사이에 묶여 있다’면서 기능성과 예술성이 모두 갖추어진 디자인을 말하고 있다.

그의 디자인에서 보여지는 예술과의 혼성적인 특성은 대중에게 생소한 느낌을 전달하여 디자인의 아이덴티티를 강화하고, 대중에게 친근감을 주는 감성적 요소로 작용한다.

4.3. 현대미술의 색채와 이탈리아 전통색채의 사용

멘디니 디자인만이 갖고 있는 독특함과 사람들을 편안하게 해주는 요소 중의 하나가 색채이다. 색을 통해 구축되는 디자인의 인상은 대체로 강렬하지만, 그것이 보는 사람을 불편하게 만들지 않고 편안하고 발랄한 분위기로 호감을 불러일으킨다.

그의 색채사용 특성은 두 가지로 나눌 수 있는데, 첫 번째가 멘디니 스스로가 현대미술에 관심이 많고 영향을 많이 받았다고 서술한 바와 같이 강렬한 색 사용은 20세기 현대 미술의 영향인 것을 알 수 있다. 그의 디자인이 발랄하고 호감있게 느껴지는 것은 무엇보다도 그가 사용한 고채도색 때문이다. 또한 고채도 색을 사용하더라도 전체적으로 밝고 산뜻한 분위기를 느낄 수 있는 것은 색상 대비가 큰 색들을 사용하고 있기 때문이다.

두 번째는 멘디니가 인터뷰에서 르네상스 시대부터 미래파에 이르기까지 이탈리아 회화의 역사에는 색과의 위대한 관계성이 있다(최 2003)라고 했던 것처럼 르네상스 회화의 색채까지 고전을 그대로 인용했음을 알 수 있다. 그는 디자인 현실을 극복하기 위해 르네상스를 모델로 삼았고 과거 작품들을 차용하면서 어렵지 않게 이탈리아 디자인을 만들 수 있었다(최 2003).

4.4. 리디자인(Re-design)의 추구

“나는 변화라는 생각자체에 매료되어 있었다. 일반적으로 디자인을 하는 사람은 무언가 확실하고 가치가 있는 완벽한 디자인을 하고자 한다. 반면 나에게서는 어떤 디자인을 하고 난 직후에도 벌써 유효기간이 지난 듯하여 그 제품이 생산되는 과정을 보고 싶지 않을 때가 있다. 왜냐하면 나에게 있어서 확실함보다는 불확정적인 것이, 안정적인 것보다는 변할 수 있는 것이 더욱 중요하기 때문이다. 나에게 흥미 있는 것은 내가 추구했던 지속적으로 변화하는 디자인이다”라고 멘디니는 말하고 있다. 리디자인은 시대가 변하더라도 유연하게 적용하고 있을 뿐만 아니라, 다양한 취향에도 적절하게 적응하고 있어 여전히 디자인이 끝나지 않은 현재 진행형의 디자인 것이다.

리디자인이 주목받게 된 것은 이런 식으로 디자

인 행위에 대한 고정관념을 근본적으로 바꾸어 버렸기 때문이다. 이전의 디자인이 대체로 원재료를 기능주의적 목적에 따라 가공해 쓸모 있는 물건을 만드는 행위였다면 리디자인은 이미 만들어진 디자인 재료를 원하는 의미를 만들어내는 디자인의 목적과 본질을 바꾸어 버렸다. 또한 리디자인(Re-Design)은 적절한 수요를 고려하지 않고 판매와 소비만을 조장한 디자인의 상업성과 획일화를 해결하고자 한 시도였다. 따라서 그의 디자인이 유머러스하고 아방가르드적이지만 그 안에는 비판적인 가치도 함께 공유하고 있는 것이다.

5. 결 론

멘디니 디자인 안에는 실험성과 상업성, 디자인과 예술성이 복잡하게 어울려져 있는데, 디자인에 담긴 복합적인 가치는 기존의 기능주의가 가지고 있는 많은 문제에 대한 대안으로 의미를 가진다.

그의 디자인은 4가지 특성으로 나누어 볼 수 있는데, 첫째 근대건축의 단조로움과 도시의 황폐화를 해결하기 위한 방안으로 전체 주위환경을 고려하면서 주변 환경과의 조화를 피하고 역사성과 은유적인 특성을 지닌 포스트모더니즘적인 특성을 갖는다. 둘째 예술과 디자인의 혼합으로 대중과 친근감을 형성할 수 있고 멘디니 디자인만의 독특함을 나타내고 있다. 셋째는 이태리 전통 색채와 칸딘스키와 데스틸에서 볼 수 있는 현대미술의 색상을 사용함으로써 그만의 독특한 색의 세계를 만들었다. 이는 그가 디자인을 통해 예술을 추구한다기 보다

그것을 통해 대중에게 즐거움을 주고 대중과 소통하려는 방법으로 선택한 것으로 보인다. 넷째 지속적으로 변화하는 현재진행형의 리디자인(RE-Design)의 개념을 도입하는데, 그렇게 만들어진 디자인은 원래의 고전적인 디자인을 부활시키는 새로운 시각적 코드를 창조했다. 즉, 멘디니는 원본 디자인이 가지고 있는 의미 위에 새로운 조형을 결합해 자신이 원하는 의미의 새로운 디자인으로 거듭나게 만들었다. 그는 전통을 충실하게 현대적으로 해석해서 자신의 개성을 전통이라는 바탕 위에 세웠고, 그 결과 이탈리아의 전통을 자신의 개성으로 현대화했다. 특히 ‘표피의 교체’와 같은 감성디자인의 표현은 이제 가구와 공간이 인간과 끊임없이 상호작용하는 사회적 커뮤니케이션의 매개체로써 존재하며, 이것은 그가 대중과 소통하려는 방법으로 그의 디자인이 디자인을 둘러싼 여러 정황에 따라 존재가치가 있는 이유이기도 하다.

참 고 문 헌

- 권영걸. 2001. 공간디자인 16강. 도서출판국제. 222쪽.
 임석재. 2008. 건축과 미술이 만나다. 휴머니스트 출판 그룹. 85쪽.
 이선민. 2006. 현대건축의 색채사고체계에 관한 연구. 홍익대학교 박사학위논문. 173쪽.
 최경원. 2006. Great Designer 10: 20세기 위대한 디자이너의 10인의 삶과 열정. 길벗.
 최경원. 2013. 알렉산드로 멘디니. 미니멈(MINIMUM). 83, 85, 91, 106쪽.
 www.dezeen.com.