

안드레아 브란찌의 디자인 표현 특성에 관한 연구

A Study on the Specific Expression in the Design of Andrea Branzi

한영호* / Han, Young-Ho

이은화** / Lee, Eun-Hwa

Abstract

Modern society is indefinable and constantly changes like nature changes. It uses design to create new experiments and trend within social environment and culture.

In the history of interior architecture and postmodernism, the Italian design movement of Archizoom, Studio Alchimia and Memphis are very important, and Andrea Branzi was the central figure of this design movement.

His experimental and defiant works throughout this design movement produced design with combination, indefiniteness, sustentation, and reiteration.

Designers must recreate themselves continually and need to have constant experimental spirit and attempts. From this point of view, the study on Andrea Branzi who led Italian design revolution with various experiments and attempts is valuable, and it will help to find the direction of design in this modern social and cultural environment.

키워드 : 안드레아 브란찌(Andrea Branzi), 아키즘, 알키미아, 멤피스, 이탈리아 디자인, 디자인 표현 특성

1. 서론

1.1. 연구의 배경과 목적

대중 사회와 대중문화의 출현과 함께 건축과 디자인 분야에 등장하게 된 포스트 모더니즘은 모더니즘의 획일성에서 탈피하여 역사적 양식의 혼용 및 인용, 은유, 기억, 상징 등의 표현기법을 통해 디자인에 대한 다양한 접근방법을 시도하여 왔다. 이탈리아에서는 포스트 모더니즘과 맥을 같이하며 아키즘 아소치아티(Archizoom Associati), 슈퍼스튜디오(Superstudio), 스튜디오 알키미아(Studio Alchimia), 멤피스(Memphis) 등이 등장하게 되었는데, 특히 멤피스 그룹은 대중적 성공과 더불어 디자인 자체의 문제에 대해 많은 반향을 불러 일으켰다. 디자인과 디자이너의 역할에 대한 변화된 개념을 제시하고 의미 전달체로서의 디자인 개념을 강조했으며 형태, 재료, 색, 패턴 등에서 실험적인 시도들을 보여주었다.

에토레 소트사스(E. Sottsass)는 “나에게 있어서 디자인은 단순히 어설픈 산업제품에 형태를 부여하는 것을 의미하지는 않는다.

나에게 있어서 디자인은 생활, 사회, 정치, 음식, 그리고 디자인 자체에 대해 논의하는 것을 말한다.”라고 말한 것은 현대 이탈리아 디자인의 전통과 경향을 이해하는데 하나의 실마리가 되고 있다.¹⁾

이탈리아 래디컬리즘(radicalism)에서 시작하여 아키즘, 알키미아, 멤피스로 이어지는 브란찌의 디자인 활동들은 디자인 언어의 변혁을 중심으로 시작되었다. 포스트 모더니즘을 대표하는 멤피스 그룹은 에토레 소트사스(E. Sottsass)를 중심으로 안드레아 브란찌(Andrea Branzi), 알도 치빅 (Aldo Cibic), 미켈레 데 루끼 (Michele De Lucchi), 마테오 툰 (Matteo Thun), 나탈리 드 파스쿠아 (Nathalie Du Pasquier) 등이 주축이 되어 활동하였다. 1981년 멤피스 디자인의 대변인이었던 안드레아 브란찌는 5가지 새로운 디자인 목표를 발표하였다.

첫째, 전체보다는 부분적인 것에 대한 자유로운 불연속성을 강조하는 것. 둘째, 가능한 한 불가사의한 디자인, 그리고 새로운 의미를 갖는 새로운 언어적 표현 특질을 탐구하는 것. 셋째, 우리들의 생활경험 속에 지금 유통되는 모든 가능한 관용어를 재순환 시키는 것. 넷째, 자유의 기회와 창조적인 발명의 승고함으로써 장식과 색채를 회복하는 것. 다섯째, 인간공학의 한계

* 전임회장, 상명대학교 디자인학부 실내디자인전공 교수

** 정회원, 플러스디자인 그룹 대표

1) Nina Bornsen-Holtmann, Italian Design, Taschen, 1994, pp.6-10

를 넘어 인간과 그들이 사용하는 물건과의 정서적 관계를 회복하는 것이었다. 이렇게 안드레아 브란찌가 주장한 대로 멤피스 그룹은 디자인의 유의미한 환경의 창조를 강조하고 디자인과 디자인된 환경들을 끊임없이 새로운 방식으로 경험하도록 만들어주며 디자인의 새로운 시대적 흐름을 만들었다.

실내디자인의 역사와 포스트 모더니즘의 역사를 말할 때 이탈리아의 아키즘, 수퍼스튜디오, 알키미아, 멤피스의 활동은 매우 중요한 역할을 차지하며 그 활동의 중심에는 안드레아 브란찌가 있었다. 그러므로 그의 작품에 나타나는 디자인 개념과 표현 특성에 대한 연구는 실내디자인의 역사적 측면에서 매우 의미 있는 것이다. 본 연구는 안드레아 브란찌가 활동했던 디자인 그룹들과 그 시대적 배경, 그리고 디자인 표현 특성의 분석을 통해 사회 문화적 현상과 연관선상에서 현대디자인과의 맥락성을 살펴보고 현대 디자인의 지향점을 모색하는 것에 그 목적과 의의가 있다.

12. 연구의 범위 및 방법

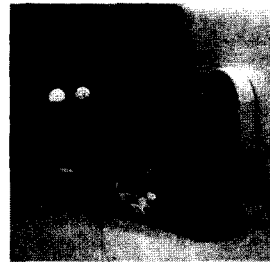
연구의 범위는 이탈리아의 반디자인 운동에서 시작인 된 아키즘, 수퍼스튜디오, 알키미아 그룹, 멤피스 그룹을 거쳐 현재에 이르는 안드레아 브란찌의 다양한 디자인 활동과 그 역사적 사상적 배경을 살펴보고 그의 작품에 나타나는 디자인 표현 특성을 살펴보았다. 연구의 방법은 그가 집필한 서적, 이탈리아 디자인, 포스트 모더니즘, 멤피스 관련된 서적들과 논문을 중심으로 연구하였다. 연구한 내용을 토대로 그의 작품에서 말하고 있는 디자인 개념과 표현 특성을 통합성, 불확정성, 지속성, 중첩성으로 분류하여 작품 사례와 함께 분석 연구하였다.

2. 브란찌의 디자인 활동 및 배경

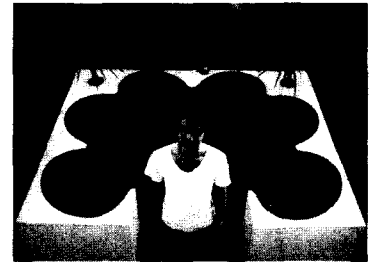
2.1. 아키즘 (Archizoom Associati)

안드레아 브란찌(Andrea Branzi)는 1966년 마씨모 모로찌(Massimo Morozzi), 파올로 데가넬로(Paolo Deganello) 등과 함께 아키즘 아소치아티(Archizoom Associati)를 결성하였다. 아키즘은 이탈리아 신근대주의 디자인과 소비자의 밀접한 결합에 대한 아이러니와 후기 기능주의를 비평하는 역할을 하였다. 아키즘에 의해 디자인된 ‘꿈의 침대(Dream bed)’<사진 1>는 이탈리아 형식주의 사상을 비판하는 ‘나쁜 취미’와 양식의 부활에 대해 가식적 언급을 내용으로 하고 있다. 이 작품에서는 성단 장식품을 닮은 디자인을 통해 의식주의와 인간중심주의에 소속됨을 표현하고 있다. 이 시기에 브란찌는 유기적 형태의 폴리우레탄 블록 2개의 조합에 따라 다양한 형태와 기능을 가진 소파 침대 ‘슈퍼론다(Superonda)’<사진 3, 4>와 인조 표범 가죽으로 씌운 유리섬유 구조체의 ‘사파리(Safari)’<사진 2>소

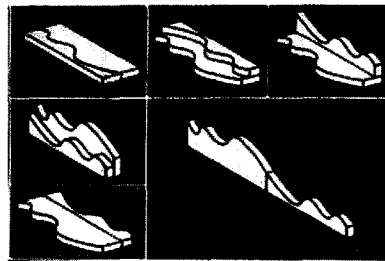
파를 발표하면서 일상용품의 개념을 재해석하여 색채, 재료 형태적 측면에서 유머와 의의성을 부여하는 새로운 시도를 하였다. 또한 무한 도시(Non-Stop City)<사진 22>에서는 외부와 내부의 경계를 없애고 도시에 대한 생각을 무한대로 확장하여 새로운 삶의 형태가 형성될 수 있는 중립적인 공간으로 도시적 실내디자인으로서의 유토피아를 보여주었다. 이것은 그때 유행 하던 패션, 특히 1963년 클래식스 올덴버그(Claes Oldenburg)의 ‘Leopard chair’의 팝 아트적인 영향을 받았다.²⁾



<사진 1> Dream bed, 1967



<사진 2> Safari, 1967



<사진 3> Superonda, 1968



<사진 4> Superonda, 1968

2.2. 알키미아 (Studio Alchimia)

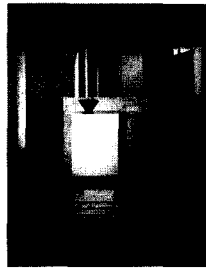
스튜디오 알키미아는 1976년 알레산드로 구에리에로(Alessandro Guerriero)가 창설하고 이후 에토레 쏫사스(E.Sottsass), 안드레아 브란찌(Andrea Branzi), 알레산드로 멘디니(Alessandro Mendini), 더 유에프 오 그룹(The UFO Group), 미켈레 데 루끼(Michele De Lucchi)등을 중심으로 활동하였다. 이들은 자유분방한 실험에 의한 일관된 디자인으로 1950년대의 역설적 제스처, 문화 부재 현상 등을 적나라하게 표현 하였다. 그들은 두 차례 대규모 전시회를 개최하였는데, 1979년에는 ‘바우하우스(Bauhaus)’와 1980년 ‘바우하우스 사이드 투(Bauhaus Side 2)’를 통해 밝고 재미있는 분위기와 대조와 비대칭적 형태들로 표현 되었다.³⁾ 즉 일상생활에서 새로운 삶의 방식과 형태, 디자인을 시도하려는 움직임이 시작된 것이다. <사진 5, 6>

2)Giuseppe Raimondi, Italian Living design, Rizzoli, 1990, p.28

3)Dorothy Spencer, Total Design, Chronicle Books, p.158



<사진 5> Adalberto Libera, 1979



<사진 6> Milano, 1979

알키미아는 자신들을 '후기 전위 예술가'로 표현하는 이탈리아 순수 미술에서의 현대 운동과 협력하였다 그들은 1980년대에 '확신적'이기보다는 '문제적'으로 표현되는 연속적 역할을 인식하였다. 그들은 불순물을 금으로 바꾸는 중세 연금술사들의 끝없는 탐구적 태도로 디자인 프로그램을 수행하였고, 일상생활로부터의 평범한 물건들이 미적 반영의 재료들로 변화되어 사용되어지는 의미를 강조하였다.

2.3. 멤피스 (Memphis)

포스트 모더니즘을 배경으로 1980년대 초에 등장한 이탈리아의 멤피스 디자인은 강한 상업적 메시지와 함께 유희성과 풍자가 결합된 자유로운 형태언어를 보여주었다.⁴⁾

멤피스 그룹의 활동은 레디컬(Radical)운동의 역사로부터 시작 되었으며, 멤피스 그룹이 처음 등장한 것은 1981년 9월 18일 밀라노에서 열린 밀라노 가구 박람회(Salone del mobile)로서 에토레 소트사스(E.Sottsass)를 중심으로 안드레아 브란찌(Andrea Branzi), 알도 치빅(Aldo Cibic), 미켈레 데 루끼(Michele De Lucchi), 마테오 툰(Matteo Thun), 나탈리 드 파스쿠아(Nathalie Du Pasquier)등이 그 구성원이었다.

안드레아 브란찌(Andrea Branzi)는 "만약 멤피스가 무엇인가를 디자인 한다면, 그것은 단지 빛이나 혹은 쉼 장소를 제공해 준다는 의미만은 아닐 것이다. 어떤 대상을 디자인으로 시각화시키는 그 자체가 하나의 표현적인 의미체계가 되는 방식으로 만들어짐을 뜻하는 것이다."⁵⁾ 라고 말했다. 즉 디자이너와 디자인 역할의 변화된 개념을 제시하였으며, 직접적인 의미 전달을 위한 수단으로써 디자인을 제시하였다. 대단한 열정에 의해 디자인이 실현되는 시점에서 그 제품들은 오늘날의 삶의 방법과 감성적인 측면에서 더 가까웠다고 볼 수 있다.

(1) 의미론적 특징

멤피스 그룹의 멤버인 미켈레 데 루끼는 "디자인은 커뮤니케이션을 위한 특별한 도구이다. 왜냐하면 디자인의 본질적인 특징은 그것이 심지어 아무것도 전달하지 않을 때조차도 어떠한 방식으로든 사용되어지고, 분배되어지기 때문이다."⁶⁾라고 주장하며 디자인을 대중과의 커뮤니케이션 할 수 있는 의미 전달

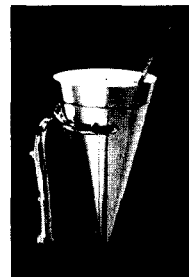
의 매체로서 해석하였다. 멤피스는 이질적인 재료의 조합, 저가와 고가 재료, 상이한 질감의 조합 등 예측할 수 없는 무정부주의적인 재료의 사용을 통해 결국 하나의 가구를 복합적인 커뮤니케이션의 체계로 전환시키고자 하였다. 이러한 체계는 볼륨과 표면의 이야기, 기호들과 기호들 간의 이야기들로서 하나의 전체적인 은유적인 스토리로서 디자인을 제안 하였다.

멤피스의 활동은 모더니즘 위기 속에서의 최초의 작업들이었으며 포스트 모던과 그 맥을 같이하며 등장하였고, 대중적 성공과 더불어 멤피스가 새롭게 해석한 가구 디자인은 단순히 얇고 높은 물리적 기능의 수행자체 보다도 계속적으로 변화하는 공간을 정의하기위한 공간적 구성 요소일 뿐 아니라 개인의 정체성을 확인시켜주는 매체라는 점에 그 의의가 있다. 멤피스의 가장 큰 장점이라고 본다면 기술과 마케팅에 관한 것만이 아닌 문화적 성향의 디자인과 예술, 변혁 등을 보여주는 것이라고 할 수 있다.

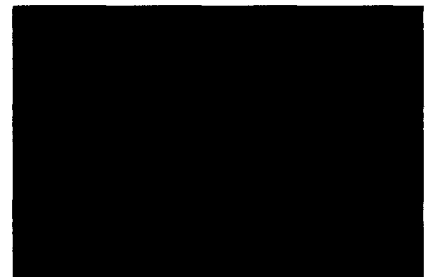
(2) 표현적 특징

멤피스가 디자인한 가구는 모서리가 예리한 각을 이루며 날카로운 기하학적 형태와 원을 주로 결합하였고 대칭, 비대칭, 경사 등의 모든 형태가 실험적으로 적용되었다. 재료는 새로운 공업 재료인 라미네이트, 플라스틱, 패턴이 프린트된 유리, 형압 요철판, 아연판, 네온관, 색전구 등 과거에 외면되었던 소재들을 과감히 사용하였다.⁷⁾ 특히 플라스틱은 값싼 도구와 실용성을 상징하며 장식장, 화장대, 소파, 안락의자, 테이블, TV, 시계 등에 전형적 가구 재료인 값비싼 목재와 같이 사용함으로써 대비적이며 생동감 있는 디자인을 보여주었다. 가구의 형태는 자유로운 유희적 감각을 강조하고 잊혀진 과거의 양식을 더욱 세련되고 밀도 있게 재현시키고 있는 것이 특징이며, 원시적이며 환상적인 분위기를 자아내는 색채의 조합과 더불어 세균, 효소, 세포처럼 느껴지는 패턴의 라미네이트, 플라스틱의 소재들은 새롭고 경이로운 유머를 표현하였다.

안드레아 브란찌는 멤피스 그룹의 첫번째 콜렉션 쇼를 위해 소스그릇 'Labrador' <사진 7>와 소파 'Century' <사진 8>를 발표하여 일상용품의 디자인을 재해석 하여 사용방법에 대한 새로운 기능과 형태를 제시하였다.



<사진 7> Labrador, 1982



<사진 8> Century, 1982

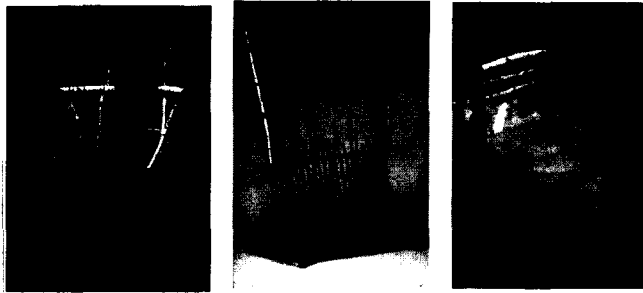
4) V.Fisher, Design Now, Prestel, 1989, pp.17-19

5) Nina Bornsen-Holtmann, Italian Design, Taschen, 1994, p.112

6) B. Radice, Memphis, Thames and Hudson, 1985, p.142

7) 박종찬, 이태리 현대 산업 디자인 특성에 관한 연구, 홍익대 대학원, 1994, p.30

그는 사물에 영혼이 필요하고 사물도 인간과 마찬가지로 그들 자신의 성격을 가진다고 생각하였다.⁸⁾ 1985년 Zabro사에 의해 제조된 '원초적 가구(Animali Domestici)' 시리즈<사진 9, 10, 11>는 인공적인 것과 자연적인 것의 혼합된 스타일로서 세련되면서도 달콤한 분위기로 소박함과 자연스러움을 부여하였다.⁹⁾



<사진 9, 10, 11> Animali domestici, 1985

2.4. 작가 배경 및 디자인 경향

안드레아 브란찌(Andrea Branzi)는 1938년 이탈리아 피렌체에서 태어나 1974년까지 그 곳에서 일하였고 그 이후 지금까지 밀라노에서 활동하고 있다 그는 이탈리아의 혁신적이며 실험적인 디자인 그룹의 멤버로서 아키즘(Archizoom), 알키미아(Alchimia), 멤피스(Memphis)에서 활동하였으며 현재 도무스 아카데미(Domus Academy), 밀라노 폴리테크니코(Milano Politecnico)대학에서 학생들을 가르치며 작품활동을 계속하고 있다. 디자인 분야의 개혁자이자 이론가인 브란찌는 라 까사 칼다(La Casa Calda)와 모도(Modo)등의 출간물을 통하여 그의 디자인 철학과 이론을 발표하였다. 그는 모더니즘의 차갑고 획일적인 디자인의 대량생산을 탈피하여 삶을 이해하는 하나의 방식으로서 디자인을 표현하였는데, 기발한 아이디어를 가지는 제품에서부터 때로는 기묘하거나 기능이 결정되지 않은 작품에 이르기까지 다양한 작품활동을 하였고 특히, 인간공학적 한계의 극복과 인간과 사물과의 관계, 그리고 다양한 재료와 색채에 대해서도 관심을 가지고 있었다.

오래 전부터 일본에서 많은 활동한 그는 동양에 대한 많은 관심과 지식을 가지고 있기도 하다. 최근 작업하고 있는 작품들로는 2003년 4월 도쿄의 룩본기 힐즈를 위한 스트리트 퍼니처와 2002년 9월 프랑스 낸시극장에서 공연한 오페라 '바르베 블루 Barbe Bleu'의 무대 디자인, 2002년 11월 노트담에서 있는 발레 '피노키오'의 무대 디자인 등이 있다.¹⁰⁾

8)Andrea Branzi, Luoghi The complete Works, Rizzoli, 1992, p.125
9)Giuseppe Raimondi, op.cit., 1990, p.223
10)월간 플러스, Andrea Branzi special issue, 2002, 12, p.167

3. 브란찌의 디자인 표현 특성

이탈리아 반디자인(Anti-design)운동에서부터 시작하여 아키즘, 알키미아, 멤피스 등의 다양한 디자인 활동을 거친 브란찌의 작품 활동들은 포스트 모더니즘의 복합성과 다의성의 개념적 영향을 받긴 하였으나 역사성을 제외한 디자인 표현특성을 가지게 된다.

브란찌는 디자인 커뮤니케이션 즉 인간과 사물의 직접적인 의사전달의 의미로서 디자인에 접근하였고, 디자인에서 기호 요소에 의한 환경들과 일상의 물건들과의 만남의 가능성을 더 확대하여, 디자인에 의한 사물과 개인간의 관계를 강화시키려는 측면에서의 기능을 해석하였다. 즉 공간과 가구를 복합적이고 통합적인 커뮤니케이션의 체계로 전환시킨 것이다.

그의 프로젝트들은 인공과 자연을 혼합하고, 디자인의 경계를 유동화하고, 사물에 대한 정의를 흐리게 하며, 사물의 의미나 그 표현을 절제 하여 불확정적인 현대사회의 의식을 반영하고자 하였다. 또한 예술과 디자인이 함께 공유하는 사물들의 공통적 특질들과 기호에 의한 명확한 커뮤니케이션의 가능성을 한층 더 확대시켜 환경과 도시 그리고 공간의 무한한 영역의 지속성을 강조하였다.

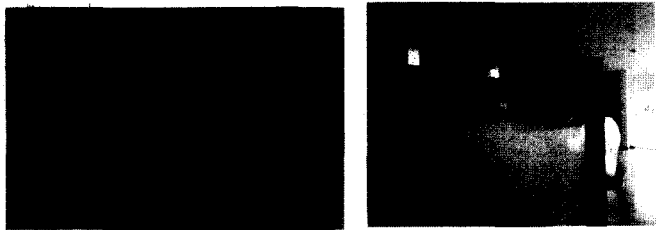
건축과 공간계획에 있어서는 하나의 상위에 또 다른 '상위'가 존재하고, 하나의 내부에 또 다른 '내부'가 존재하는 중첩성의 카테고리를 사용하여 다양한 공간적 체험과 사용방식을 시도하였다. 이와같이 브란찌 디자인에 흐르는 전반적인 표현 특성을 분석하면 통합성, 불확정성, 지속성, 중첩성으로 요약할 수 있다.

3.1. 통합성

포스트 모던의 이중 코드화에 의한 은유와 상징의 도입, 과거 양식과의 혼용이나 플라쥬와 같은 혼합적 접근 방식 등도 대중과의 커뮤니케이션이라는 맥락에서 이해될 수 있듯이¹¹⁾ 브란찌의 작품에서도 디자인과 건축을 하나의 기호체계로 간주하였다. 즉 이질적인 재료의 조합, 상이한 질감의 조합과 상징적인 형태 등은 공간을 복합적이고 통합적인 커뮤니케이션의 체계로 전환시키며 상징적인 의미를 만들어낸다. 즉 통합체 안에서 각 기능은 다르지만 명확하게 정의할 수 없는 공간의 창조라는 하나의 필요조건으로 표현될 수 있다. 볼레즈의 집(Casa Boulez)의 사각형 볼륨의 건물은 오두막 지붕이 달린 서재, 예술품 수집가인 집주인의 오브제를 위한 공간, 연회 테이블과 벽난로, 담소 공간을 가진 휴식과 친교 공간으로 이루어졌다.¹²⁾

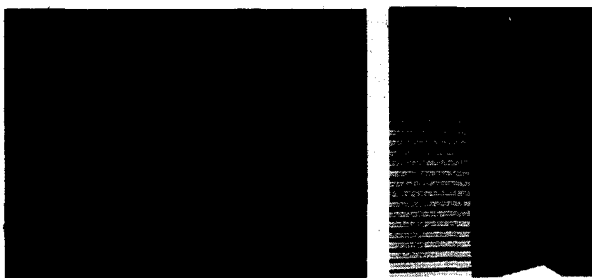
11)조필경, 멤피스 디자인 특성과 그 적용에 관한 연구, 홍익대 산업미술대학원, 1995, p.58
12)INTERINI, la rivista dell'arredamento, 453, Sep, 1995, p.17

기본이 되는 개념은 '통합된' 환경을 만드는 것으로 그 안에서 건축과 가구는 역할을 서로 바꾸고 가구는 환경의 기호학적 의미를 넘어서는 건축으로 표현되었다. '블레즈의 집' <사진 12, 13>에서는 다른 프로젝트에서 사용하기도 했던 흐릿한 유리를 사용 하였는데 그것은 매달려 떠다니는 해먹, 나무의 변함없는 줄기, 밝은 직물들처럼 내부에 배치된 사물들의 시야를 분해하고 있다.



<사진 12, 13> 블레즈의 집 Casa Boulez 1994~1995

“그 집이 ‘의인화된 환경’을 담았다.”고 말했던 가브리엘 바실로의 이 말은 무척 재미있는 정의인 것 같다. 왜냐하면 가장 진보한 형상은 기술이 사람과 공생하고, 기하학과 인간이 서로 모순되지 않으며 나뭇가지와 기둥이 하나가 될 수 있는 바로 그것이기 때문이다.¹³⁾ 이 말의 의미는 위에서 설명한 블레즈의 집과 1990년 오사카 세계 그리너리 엑스포(Greenery Expo) <사진 14, 15> 전시관 프로젝트를 보면 이해할 수 있다. 공간은 벽 내부에 박힌 돌, 통나무의 자연요소와, 은과 구리로 만든 작은 분수와 마스크의 코에서 흘러나오는 물의 이미지들로 구성되어 있고, 전시관 안에는 검고 큰 귀가 전시되었는데, 귀라는 주제는 국제적 커뮤니케이션 시대 속에서 듣는 행위를 의미하는 것으로 그 행위는 감각혁명의 한 부분이며, 우리를 둘러싸고있는 복합적 현실에 대한 통합된 지식의 한 부분을 의미하는 것이다.



<사진 14, 15> 'Folly 10' Greenery Expo, Osaka, 1990

그는 동양문화의 영향을 받아 약간은 절제된 언어로서 자신을 표현 하였고 비어있는 공간의 가치 또는 단순히 '담는 용기'로서 창조적 가치를 표현해 왔다. 그의 디자인 방식은 불변 하는 어떤 양식에 의해 특징 지워지지 않고, 무표정한 것에 매우 흥미를 느낀다. 그는 단순한 원칙에 의한 절제된 디자인

13) 월간 플러스, op.cit., p.172

을 더 좋아하지만, 또한 새로운 통합의 과정도 창조했다. 뭔가 다르고, 독특하며, 일원적 공간이 공존하는 단순한 '담는 그릇'을 만들었고 시간과 공간의 정확한 분배와 조화를 이루는데 노력했다.

3.2. 불확정성

단일한 가치체계에서 복수의 가치체계를 지향하게 된 오늘날의 포스트 모던적 사회상황을 프레드릭 제임슨(Fredric Jameson)은 어떤 경계나 분리가 소멸된 상태이며, 고급 문화와 대중문화의 구별이 사라져 버린 것이라고 말하고 있다.¹⁴⁾

한때 순수 합리주의의 보호자였던 과학은, 오늘날엔 불명확한 인식적 표준에 의해 작용한다. 바트 코스코(Bart Kosko)나 로프티 자데(Lofti Zadeh)등은 새로운 논리적 시스템을 희미한, 불명확한, 부유하는 의미를 가진 '흐트러진 생각(Fuzzy Thought)'이라고 불렀다. 이들은 서양과학의 엄격한 이론보다는 신토이즘(Shintoism)나 젠(Zen)과 같은 동양 철학의 경험적 차원과 더 가깝게 생각했으며, 새로운 기계적 도구들은 과학과 자연사이의 거리를 좁혔다. 이 두영역은 '더 이상 추상적인 기하학은 없다.'라는 생각에서 구체화 하기 시작했고, 이것은 흐트러짐(fuzzy)이라는 개념으로 우리를 담고 있는 은하계와도 같이 인류의 정체성의 변화와 진화하는 유전적 무리의 한 부분으로서 점점 불명확해지고 희미해진다고 말하고 있다.¹⁵⁾

안드레아 브란찌의 프로젝트에서도 이와 같은 불확정적인 요소들을 찾아 볼 수 있는데, 그는 인공과 자연을 혼합하고, 디자인의 경계를 유동화하고, 사물에 대한 정의를 흐리게 하며, 사물의 의미나 그 표현을 절제 하고자 하였다. 즉 단순히 형태나 언어를 고찰하는 것을 넘어서서, 디자인과 자연, 제품과 그 사용자 사이의 관계를 이해하기 위한 작업을 계속해왔다. 또한 사물에 다른 감성을 부여하는 방법으로 돌, 가지, 잎들은 그들 자신만의 의미는 없지만 관찰되거나 사용될 때 의미를 부여할 수 있다고 생각했다. 브란찌는 예술과 디자인의 무표정함은 이러한 디자인과 비디자인 사이의 불확정성의 결과이고 그는 바로 그 점에 흥미를 느꼈다.

안트워펜(Antwerpen)의 아르젠타우룸(Argentaurum) 미술관의 전시된 작은 책은 그의 건축과 디자인 프로젝트의 일부분으로 책 속에는 1990년 오사카 그리너리 엑스포 (Greenery Expo)의 이미지들과 귀에 대한 다양한 스케치<사진 16, 17, 18> 등이 있다. 귀라는 주제는 브란찌의 공간 프로젝트에 등장하는 요소로 그는 귀의 존재를 귀로 공간을 보고 손으로 공간을 들으며 코로 공간을 마시는 것으로 보았다. 즉 어린아이들이 미지의 세계를 이해하기 위한 원초적인 방법으로 그들의 감각을 사용하는 것을 의미하는 것이다.

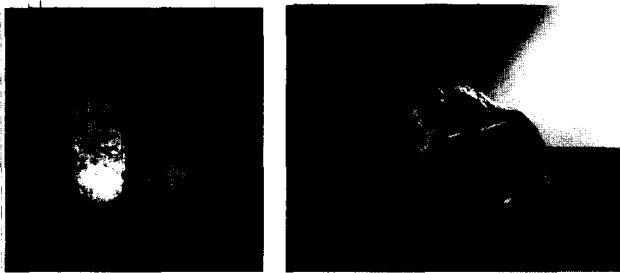
14) 할 포스터, 반미학, 현대미술사, 1993, p.177

15) Andrea Branzi, Wood and Stone, Argentaurum Gallery, 1997, p.12

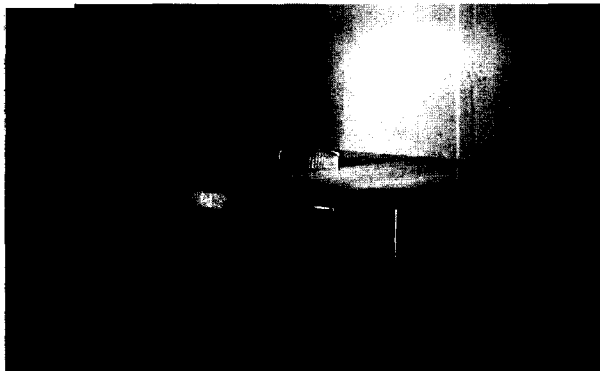


<사진 16, 17, 18> Orecchi studi, 1989

아돌프 루스가 그의 비어있는 스타일의 집을 ‘죽은 건축’이라고 말했을 때 브란찌도 무언가와 유사한 것을 의미하고 있음을 깨달았다. 중요한 것은 ‘사물의 본성을 다시 깨닫는 것’이 아니라, 마치 그들이 만나고 섞여 또 다른 하나가 될 수 있는 반쪽들 이라는 것처럼 ‘본성에 가까운 것들을 그려내는 것’이라고 생각했다.¹⁶⁾ 아르젠타우룸(Argentaurum)<사진 19, 20> 갤러리의 나무램프, 스테레오와 연결된 소리의 병들, 박스의 형태처럼 잘린 돌들은 나무나 천연의 MDF 라는 차원에서 침묵하는 본연의 사물들이며 이들은 장식적인 요소 없이 역사로부터 끌어낸 원형적인 형태로 사용되었다. 인간이 사물 안에서 합쳐지는 커다란 테이블 스크리바니아(Scrivanina)<사진 21>에서와 같이 인간과 사물의 경계를 벗어난 불확정적인 의미의 표현이다. 이것이 미학적 관점에서의 사물은 아니지만 관계성의 사물로서 더 넓은 맥락에서 중요한 상관성을 얻는다. 즉 나뭇가지, 돌, 귀 등의 형태처럼 그것들이 분리 되었을 때는 불확정적인 의미를 가지게 되며 전통적 언어코드를 벗어난 현실을 설명하게 되는 것이다.



<사진 19, 20> Argentaurum-Wood&Stones, 1996

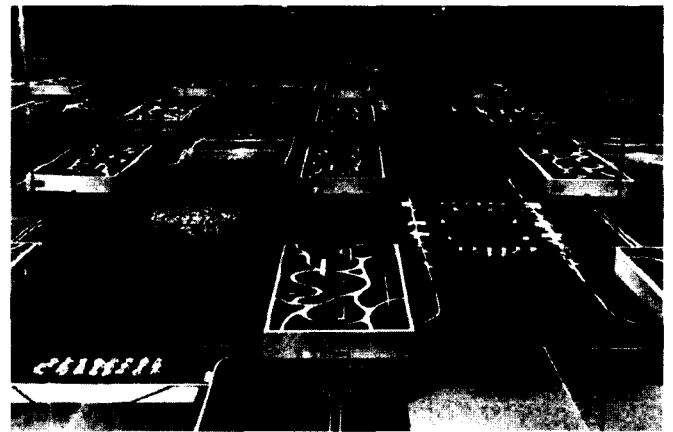


<사진 21> Argentaurum-scrivanina, 1996

3.3. 지속성

안드레아 브란찌의 작품속에 나타난 지속성은 획일화된 환경에 의해 초래된 무의미한 현실의 삶을 역으로 확대 강조하여 표현함으로써, 시각적인 자극과 즐거움뿐만 아니라 디자인을 통한 불특정 다수인 대중과의 의미 있는 커뮤니케이션을 시도한 것으로 볼 수 있다.¹⁷⁾ 인간이 만들어낸 모든 인공적인 환경이 문화이며, 역으로 이 문화가 만들어낸 모든 인공물들은 인간의 존재방식을 구체적으로 드러내 보이는 기호임을 감안할 때 각각의 의자, 테이블들의 인공물들은 단순한 기능상의 역할을 넘어선 의미를 가지고 새로운 디자인 환경을 만들어 낼 수 있다는 것이다.

아키즘(Archizoom)에서 발표한 무한 도시(Non-Stop City)<사진 22>에서는 내외부의 경계를 없애고 도시의 개념을 지속적으로 무한히 확장 가능한 개념으로 보고 새로운 삶의 형태를 제안하고 있다.¹⁸⁾



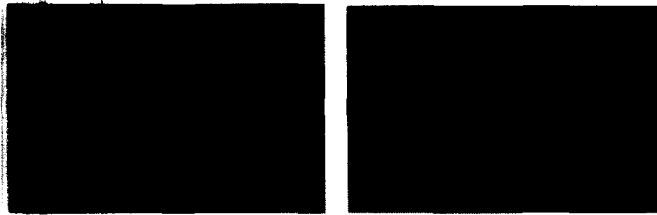
<사진 22> Non-Stop City, 1970

1997년 거대한 화병(Grandi Vasi)<사진 23, 24>에서 표현한 도시와 사물과의 관계, 2000년 노케(Knokke)<사진 25, 26>에서 발표한 ‘사물들과 영역들 (Oggettie Territori)’에서는 디자인 개념에서 지속성을 내포하며 그 영역을 최소와 최대 크기, 가구 소품에서부터 매우 큰 영역의 작업들 사이에서 다양하게 존재하고 있음을 알 수 있다. 즉 보석, 가구, 도자기, 은 세공품, 의자, 소파, 책, 테이블, 분수, 조명, 유리, 동 등의 다양한 주제들이 상호 관련을 맺으며 창조 될 수 있고, 디자인의 의미를 건축의 본질적인 것으로부터 탄생된 열려있는 영역으로서, 작은 것에서부터 미약하고 광범위한 주요 도시 까지 발전시키고 확대하여 해석하였다.

17)조필경, op.cit. ,p.63

18)Andrea Branzi, op.cit., p.58

16)Ibid., p.16



<사진 23, 24> Grandi Vasi, 1997



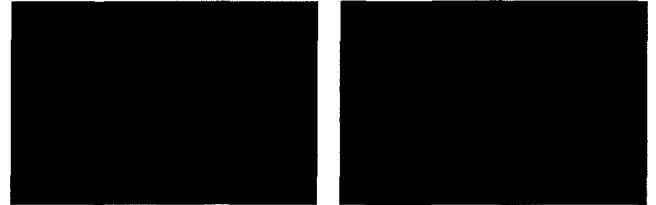
<사진 25, 26> Knokke Plastici, 2000

브란찌는 20세기에는 강한 현대적 특징들을 생산하였고 항상 완벽한 형태의 결과물에 대한 연구에만 치중하게 되었으며, 이러한 문화의 성향은 각기 다른 태도로서 자연의 발전보다는 기술을 더 가까이 하며, 우리 인간의 감성에 더 가까운 의미를 포기하고 있는 것이라고 생각했다. 따라서 그는 미완성적이며, 불완전하고 확정적이지 않은 미약한 에너지와 디자인과의 관계에 관심을 가지고 공간과 인간 그리고 삶의 관계와 그 지속성에 의미를 부여하였다.

3.4. 중첩성

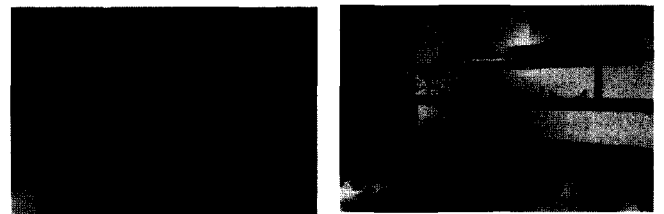
브란찌가 제안하는 디자인은 획일적인 가구, 공간이 아니라 대상자에게 다양한 대안적 접근 방식을 허용하는 오브제로서, 단순히 만들어진 공간이 아니라 경험 되어지는 장소로서의 역할을 하고 있다. 즉 책장에서 소파, 파티션, 장식적 조각품, 공간에 이르기까지 다양한 가능성을 제시해 줌으로써 중첩성에 의한 새로운 가구와 공간 시스템을 제안한다. 그는 설득력 있는 모델들에 대한 연구뿐만이 아니라 미적인 발전에 대한 연구도 이루어져야 한다고 주장했다. 작은 요소들 즉 제품들, 구조들, 연결점, 시스템의 통합과 분할을 위한 노력들이 품질 향상을 위한 지속적인 개선책은 아니라고 하였다. 궁극적인 품질 개선은 새로운 문제들이 발생되어지지 않게 하는 것이라기보다는 모든 품질적인 면에서의 문제를 제로 상태로 만들며, 사물들의 본질이 제자리를 찾아야 하고, 새로운 관계를 위한 사물들의 형태를 계획하는 것을 말하는 것이지, 단지 새로운 형태를 위함이라고 하였다.¹⁹⁾ 그러므로 이러한 계획은 요소들이 각각 독립적으로 표현되어지기 보다는 다른 요소들의 결합을 발전시키고 창조할 때 즉 하나의 상위에 또 다른 '상위'가 존재하고, 하나의 내부에 또 다른 '내부'가 존재하는 중첩성의 카테고리를 인식하게 되었을 때 새로운 감동을 줄 수 있는 것이다.

1972년 아키즘에서 발표한 '살기좋은 벽장(Habitable closets)'<사진 27, 28>은 가변적이고 중첩된 파티션에 의해 다양한 기능을 가진 벽과 공간을 구성하여 새로운 삶의 형태를 제안하고 있다.



<사진 27, 28> The Neutral Surface, Habitable closets, 1972

Triennial에 전시된 '세로의집(Vertical Home)'<사진 29, 30>은 중첩성을 표현한 좋은 예로서 일반적으로 집안에서 가로로 놓여지도록 규정되어진 것들을 이 곳에서는 세로로 조합하였다. 결과적으로 내부 공간의 총체적인 재 계획의 발전인 것이다. 사용되어지는 하나의 공간 위에 또 다른 공간을 배치시키면서 사용될 공간의 소비를 줄이고 집안의 특별한 분위기를 살렸다. 특히, 자유롭고 창조적이며 닫혀 지지 않는 공간을 통해서 나머지 공간들을 다른 용도로 사용되어질 수 있도록 가능성을 남겨 두었다. 즉 사물들은 상위에서 다른 또 상위, 내부에 또 다른 내부를 배치함으로써 공간의 중첩성에 의한 다양한 기능을 가진 공간이 되었다. 브란찌는 뭔가 특별한 집을 디자인하기 위해서는 이와 같이 개체와 사물들을 지금까지와는 다른 시각과 규칙으로 조합 시켜야 하며, 그것이 개체들을 변화시킬 수 있는 유일하고 진정한 방법이라고 말하고 있다.



<사진 29, 30> Triennale, Vertical Home, 1992, 2000

4. 결론

현대사회는 불확정적이며 복잡적이고 다의적인 성향을 띠고 있으며 이러한 현상은 끊임없이 변화하는 자연과도 같이 모든 사회현상과 문화와 더불어 디자인의 흐름도 늘 새로운 사고와 시도들을 탄생하게 만든다.

실내디자인의 역사와 포스트 모더니즘의 역사를 말할 때 이탈리아의 아키즘, 알키미아, 뎀피스로 이어지는 디자인 운동은 역사적으로 매우 중요한 의미를 지니며 안드레아 브란찌는 이러한 디자인 운동에 있어서 매우 중요한 위치에 있었다.

브란찌는 3차원적인 디자인 어휘의 구성성분으로 재료, 색

19) 윌간 플러스, op.cit., p.179

채, 패턴을 사용하여 구조의 특질을 강조하고, 일상적인 생활용품인 가구나 벽면에 새로운 의미론적 가능성을 제공하는 오브제로서의 변화를 시도하였다. 브란찌의 디자인 작업은 기능에 종속됨이 아니라, 디자인 내에 기능이 이미 구현되어 있음을 말하며, 형태와 기능을 디자인에 포함된 통합체로 보았다. 따라서 형태와 기능과의 표현을 엄격히 연관짓지 않고 구조와 장식을 하나로 보며 디자인을 의미의 다중성을 실현시키는 도구로써 표현하였다. 즉 기능적인 가구에 대한 고정 관념을 버리고 다양한 방식의 구조적 차별화를 통해 중첩성, 가변성 등의 형태의 다양함과 사용상의 다양한 가능성으로 연결시켰다. 또한 모더니즘의 기능과 형태위주의 디자인 방법에서 사물과 인간과의 관계를 새롭게 해석하고 의미를 부여 하였으며, 확정된 사물의 형태가 아니라 사물도 살아있는 하나의 생명체처럼 진화할 수 있는 지속성을 가진 구조체로 보고 사물을 사용하는 방식으로서 디자인을 접근 하였다. 이러한 그의 실험적이고 도전적인 작품의 성향은 통합성, 불확정성, 지속성, 중첩성의 표현 특성을 가지면서 매우 진보적이고 다양한 디자인들을 제시하였다.

디자인어는 끊임없이 자신을 새롭게 해야 하며 디자인에 대한 새로운 실험 정신과 다양한 시도들을 필요로 한다. 이러한 관점에서 이탈리아 디자인의 변혁을 주도했던 안드레아 브란찌의 디자인에 대한 다양한 이론과 표현 특성에 대한 연구는 실내디자인의 역사적 측면에서 매우 의미 있으며, 현대의 사회문화적 현상 속에서 현대디자인의 지향점을 모색하는 하나의 지평을 열어줄 것이라 믿는다.

참고문헌

1. 김상권, 이탈리아 가구 산업의 국제 경쟁력에 관한 연구, 계원논총, 1999.
2. 김의용, 이탈리아 합리주의 건축의 역사성과 근대성에 관한 연구; 쥘세페 테라니(G. Terragni)의 까사 델 파쇼(Casa del Fascio)를 중심으로, 대한건축학회논문집, 2003.
3. 박종찬, 이태리 현대 산업 디자인 특성에 관한 연구, 홍익대학원, 1994
4. 서석민, 이태리 근대 가구 디자인의 변천에 관한 연구, 홍익대학원 산업미술대학원, 1995.
5. 윤민희, 대중문화적 시각에서 본유럽연합(영국, 독일, 프랑스, 이태리)의 디자인 경향에 대한 연구, 디자인학연구집3, 1998.
6. 월간 플러스, Andrea Branzi special issue, 2002.
7. 정은미, 이탈리아 현대 가구 디자인의 특성 및 그 배경, 디자인학연구, 2001.
8. 조태형, 이태리 산업디자인의 역사 및 특성에 관한연구, 명지대 예체능논집6, 1996.
9. 조필경, 뎀피스 디자인 특성과 그 적용에 관한 연구, 홍익대 산업미술대학원, 1995.
10. 프랑코 푸리니/베르나르도 세키 공저, 이탈리아 건축의 과거, 현재, 미래, 한양대학교 출판부, 2003.
11. Andrea Branzi, Boissibuchet 07, 2000.
12. Andrea Branzi 'La Prospettiva del design Italiano', Design, 1986.
13. B.Radice, Memphis, Thames and Hudson, 1985.
14. Giuseppe Raimondi, Italian Living design, Rizzoli, 1990.
15. INTERINI, la rivista dell'arredamento,453, Sep, 1995.

16. Luoghi Andrea Branzi The complete Works, Andrea Branzi, Rizzoli, 1992.
17. Nina otnsen-Holtmann, "ItalianDesign" Taschen, 1994.
18. Wood and Stone, Andrea Branzi, Argentaurum Gallery, 1997.

<접수 : 2004. 4. 28>