

네덜란드 디자인 그룹 'Droog Design'에 관한 연구

Droog Design ; the mentality and the activities

김 유 진 (KIM, Eugene)

한국기술교육대학교 디자인공학과

문 무 경 (MUNN, Mookyeong)

한국기술교육대학교 디자인공학과

1. 들어가는 말
 2. Droog Design의 발자취
 3. Droog Design의 디자인 사고방식
 4. Droog Design의 활동
 5. Droog Design과 현대 디자인
 6. 맺음말
- 참고문헌

(要約)

산업사회 이후 물질문명의 도래와 급속한 커뮤니케이션의 발전으로 다양한 변화를 수용해야만 하는 현대 디자인에 있어서, 여전히 보편적 진리와 원칙으로 고정된 디자인 사고로는 디자이너뿐만 아니라 새로운 감수성을 수용하려는 인간에게 더 이상 새로운 디자인 가치를 부여하기에는 그 한계를 드러내고 있다. 급속한 변화에 민감해진 인간은 계속해서 탄생되는 인공물과의 새로운 관계를 요구하고 있는 것이다.

'Droog Design[드루그디자인]'은 네덜란드 젊은 디자인그룹으로, 사물에 대한 기존의 기능은 물론 개념들을 재-사고 및 재-정의하고, 실험적이고 경험적인 디자인 접근으로 근래에 많은 주목을 받고 있는 디자인 그룹이다. 'Droog Design'은 지금까지의 디자인을 통해 삶의 질적 향상을 가져왔지만 그와 동시에 물질 문명의 폐단에 따른 책임과, 인간과 사물의 관계 개선이라는 측면에서 새로운 디자인 사고방식(mentality)를 제창하고 있다. 특히 조형을 다룸에 있어서 인공물이 인간과의 관계는 단순히 수단으로서의 관계뿐만 아니라 감성적이고 경험적인 기능으로서의 관계를 갖기를 요구하고 있다.

'Droog Design'의 디자인 사고와 그 개념적 접근 방식은 오늘의 디자인에 신선한 자극이 되고 있다.

(abstract)

A contemporary design which might accept diversity through the coming materialised world and the development of communicational technology quickly, would have no more new design value with such a design thought that is still fixed by general and principle rule. Because there are a lot of requirements of new relationship between humans who are going to have more sensitivity and things which are born continuously.

Even though Droog Design is a young design group, they have been recognised by the design community for their experimental approach and re-think not only as a function but also as a concept of existing things.

Their thought is that humans have been given a better quality of life through design, and that there should be responsibility for abuse in the material world and has to do with the improvement of things related with human life.

Particularly when dealing with form-giving they endow it not just as a tool but also as a sensitivity and experience with both human and human-made artifacts.

Like A design mentality of Droog Design, which is extraordinary originality and methodological skills, is a stimulus on a contemporary design.

(Keyword)

Droog Design, mentality, experience, re-think, re-define, the nineties, the Netherlands

1. 들어가는 말

네덜란드 디자인그룹 'Droog Design'(이하 Droog Design)은 현대 디자인에 적잖은 자극을 주고 있다. Droog Design은 오늘의 대중적 디자인 경향과는 다소 상이한 조형적 해석과 그 표현을 지속적으로 실험하고, 또 실현하고 있다. 이러한 시도는 디자인 전문분야 뿐 아니라 보편적 수용자에게까지도 시대적으로 지역적으로 또는 문화적으로 적잖은 영향력을 미치고 있다. 창립 이래 지금까지 세상에 소개된 이들의 활동과 그 결과물을 통해서 많은 수용자들이 어쩔오랜 기간동안 막연하게 추구하여 왔던 조형적 갈등을 상당 부분 확인하고 동의하고 있는 지도 모른다.

1993년 암스테르담(Amsterdam, the Netherlands)의 한 대중적 클럽에서 소개된 이들의 첫 전시회에서부터 오늘에 이르기까지는 그리 긴 기간이 아님에도 불구하고, 이들의 활동이 세계적으로 주목받는 이유는 뭘까? 어느새 Droog Design의 모든 활동들이 문화적 운동(movement)의 한 부분으로 자리잡아 가는 건 아닐까? 이 글은 이러한 의문들에서 시작되었고, 그래서 현대 디자인에 관한 새로운 해석으로 주목받고 있는 네덜란드의 디자인 그룹, Droog Design의 디자인 사고방식(mentality)과 활동들(activities)이 현대 디자인에 있어서 어떠한 의미와 가치를 가지고 있는지에 주목하려 한다. 따라서 이들을 통하여 그간 세상에 공개된 자료들과 만남¹⁾을 근거하여 이들의 입장과 함께 디자인의 사회적, 문화적 그리고 시대적 역할을 조명하려 한다.

2. Droog Design의 발자취

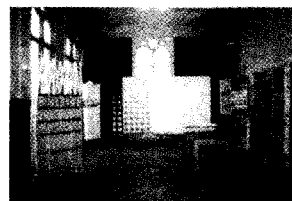
네덜란드가 가지고 있는 디자인 지력은 과거 '데 스타일(De Stijl Movement, 1917)²⁾로부터 찾을 수 있다. 단순한 기하(Geometry)적 형태와 그 구성을 '새로운 양식'으로 채택하였던 이 운동은 20세기 추상미학에 지대한 영향을 끼쳤다. 기하적 형태의 순수함을 탐구하고자한 이 운동은 최소한의 조형 요소에 의한 추상미학을 강조하였고, 당시에 생산되고 건설되는 대부분의 인공물에 적극적으로 적용되었다. 20세기 추상미학으로 대변되는 'De Stijl (the style in English)'과 네덜란드간의 관계는 시대적 배경(context)외에도 이 국가만의 지리적, 역사적 특성과 긴밀한 관련성이 있다. 국토의 25%에 해당되는 면적을 '디자인(man-made activity)' 개념으로 실현한 네덜란드이기에 이 운동이 가장 실용적이고도 합리적인 미학이념으로 수용될 수 있었다. 그러나 이러한 추상미학은, 생산만을 위한 규격화(standardisation), 단순화(simplification), 전문화

1) 2001년 12월 6일, Droog Design Foundation 사무실에서 Mrs. Renny Ramakers와 Mr. Gijs Bakker를 직접 만나 이들 디자인 활동에 관한 입장 표명을 접함. Renny Ramakers는 philosophy라는 표현보다 mentality라는 용어를 사용하였으며, 이들 활동의 주안점은 20세기 유품에 관한 새로운 재-해석과 잠재성 개발임을 강조하였다. 그리고 20세기의 대표 문화에 관한 이들 입장은 '저항(recalcitrance)'임을 강조하였고, 그러나 무관심에 의하여 감춰진 20세기의 유품(특히, 재료와 그것을 다루는 인간의 제한 기술들)에 관한 이들의 입장은 단절보다 재-사고에 의한 '지속(re-)'임을 강조하였다. 환경적 관심에 관한 입장표명을 드러내게 하진 않았지만, 인간 사고 방식(mentality)의 '재-(re-)'가 Droog Design임을 강조하였다.

2) '신조형주의', '신양식운동'이라고도 번역되는 이 운동은 Gerrit Rietveld, Pieter Mondriaan, Theo van Doesburg 등에 의하여 제창되었으며, 이후 Bauhaus 교육을 비롯한 20세기 디자인 교육에 지대한 영향을 미친다.

(specialisation)를 적용한, 산업화의 성장 및 포화 과정을 거치면서 개인의 자유로운 표현성을 배제하였다는 부정적 반향도 야기 시켰으며, 결국은 '모더니즘(Modernism)'의 종착역 같은 현상들도 부상시키게 한다. 모더니즘의 강력한 영향력에 이를 제기한 적잖은 운동들과 수많은 작가의 반향들은 지속적으로 등장하였으며, 20세기말에는 좀더 다양한 양상으로 표출되기에 이른다. 일명 '신-미니멀리스트 시대(Neo-minimalist era)³⁾라고 일컬어지는 1990년대는 분명 이전의 모든 양식들에 대한 새로운(re-) 조형적 시도가 반발하는 시기였으며, 이러한 배경에서 Droog Design의 디자인 사고방식(mentality)과 그 활동들도 가능하게 된다.

1993년 2월 28일, 저항적 미술비평가이자 사학자(art historian)인 Renny Ramakers[레니 라마커스]에 의하여 암스테르담의 'Paradisó'라는 작은 락클럽(rock club)에서 '오후에 하는 평범한 것거리(Een middag gewoon doen)'이라는 디자인 전시가 열리게 된다.(그림 1) 사물에 관한 독특한 재-해석을 하고 있었던 네덜란드의 젊은 디자이너의 작품들을 최초로 컬렉션(collection)한 전시회로써, 동년 4월 밀라노(Milano, Italy)에서 개최될 첫 해외 전시여행을 준비하는 목적도 있었다. 아직 Droog Design이라는 이름은 없었지만, 단지 이 국가의 새로운 디자인 시도를 세계에 소개할 목적이 강했던 일종의 네덜란드 디자인 진흥(promotion)행사이었다. 이 전시회는 사실상의 Droog Design의 시작을 의미하는 움직임이었다. 아울러 이날은 이 '일상(gewoon doen)'의 전시 주제와 다르게 이 전시의 기획자인 R. Ramaker와 전시의 참여작가인 Gijs Bakker[헤이스 바케르]가 '하나'되어 '새로운' 활동을 최초로 다짐하게 되는 만남이 되었으며, 이후 Droog Design 활동이 본격적으로 가능하게 되는 계기가 된다. 아방가르드(Avant-garde)⁴⁾적 보석 디자이너 출신인 G. Bakker는 '멤피스(Memphis)'를 비롯한 이태리 디자인 활동에 관하여 강한 관



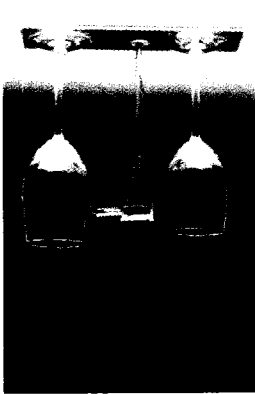
[그림 1] R. 라마커스에 의해 열린 'Een middag gewoon doen' 전시, 암스테르담, 1993

3) Droog Design의 첫활동이 있었던 1993년의 시대적 상황을 Paola Antonelli는 'Neo-minimalist era'라고 표현하고 있으며, 이면적으로 "우리의 협업을 '좀더 쿨(much cooler)'하게 낮추기 위한 시대'라고도 서술하고 있다. Miuccia Prada와 Tom Ford의 '정교한 단순함(sophisticated simplicity)'이 조망받기 시작한 시대, '산소(O₂)'라는 상품이 캔에 최초로 포장되어 판매된 시대. 어쩔, 이 시대는 인간의 갈증이 극도에 도달한 시대였으며, 그래서 Droog Design의 활동이 가장 효과적 영향을 미칠 수 있을 것이라 하고 서술하고 있다.

4) '아방가르드(Avant-garde) : 원래는 '전위(前衛)'란 의미의 군사용어로, 전통적인 기법이나 체계를 타파하고 새로운 것을 찾아가는 초현실주의 예술운동을 지칭.-미술용어 사전

심을 가지고 있었던 대표적인 네덜란드의 조형 작가였으며, 유럽 북부(northern countries) 디자인에 관한 다소 냉소적이고도 저항적인 디자이너였다⁵⁾. R. Ramaker와함께 G. Bakker는 최초로 참여한 밀라노 전시(1993년 4월)에서 이들의 컬렉션이 제대로 인정받게 되고, 1994년 2월 28일, 암스테르담에 Droog Design Foundation을 설립하게 된다. 이후 이들은 Droog Design이라는 고유한 정식 명칭을 걸고 매년 4월마다 개최되는 이태리 밀라노 가구박람회(Salone de Mobile)에 정기적으로 참가하여 그들의 활동을 대외적으로 소개하고 있다. 아울러 1993년 4월부터 협력관계를 맺은 'DMD' (Developing, Manufacturing and Distribute)⁶⁾를 통하여 상품화된 이들의 작품은 국제 시장을 무대로 판매도 되고 있다. 1993년부터 1999년까지 이들이 진행한 디자인 컬렉션은 우트렉트 중앙미술관(Utrecht Centraal Museum, the Netherlands)에 영구 소장되고 있으며, 창립초기부터 소개되었던 대부분의 컬렉션과 프로젝트 결과물들도 세계 유수의 박물관에 의해서 매입되고 영구 소장 및 전시되고 있다.

Droog Design 초기 활동의 특징은 보편적 관점에서 현존하는 사물과 형태 그리고 재료에 대한 개념들을 재-정의(re-define)에서 시작하였고, 이어 이러한 사물이 지니고 있는 개념과 상징은 물론 기능의 본질까지 재-정의하기에 이른다⁷⁾. 이후 Droog Design은 사물이 지닌 기능의 가치를 존중하면서 모든 양식(style)의 무의미함을 정리하고 재-정의하는 개념으로 컬렉션 범위를 점차 확대해가게 된다. 즉 기존의 양식이 가지고 있던 기능과의 모순을 재-해석하게 된다.

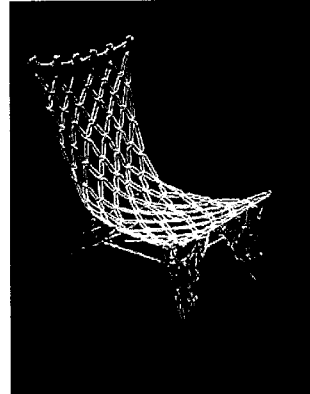


[그림 2] Doorbell 'Bottoms Up'
Peter van der Jagt, 1993
stainless steel and crystal glasses,



[그림 3] Milk Bottle Lamp Single
Tejo Remy, 1993
Recycled milk bottles

1995년, 이들은 현대의 진보된 기술로 새로운 조형에 대한 탐구를 시작하는 'Dry Tech'라는 프로젝트를 진행하게 된다. 이 프로젝트는 Droog Design의 첫 번째 프로젝트로서, 이전 이들의 작품들이 자연적 소재와 보편적 산업 재료를 사용하였던 것과는 달리 고분자화합물(polymer ; plastic)이라는 진보된 합성재료(advanced synthetic material)를 선택하게 된다. 이러한 선택은 결과적으로 플라스틱과 사물의 관계, 그리고 디자이너에게 있어서 재료의 선택과 그 사용에 관한 의미있는 사례로 남게 된다. Droog Design은 재-정의될 기존의 기술을 재-사고(re-thinking)하기 위하여 네덜란드의 '델프트 공과대학교(TU Delft)'의 항공우주공학실험실(ASL; Aviation and Space Laboratory)과 공동 작업을 하게 된다. '이미 인식하고 있었던 미학(rough-and-ready or unpolished low-tech aesthetics)'과 '첨단 소재(hi-tech materials)'간의 새로운 결합을 목적으로 한, 'Dry Tech' 프로젝트의 결과물들은 1996년과 1997년, 2년을 걸쳐 밀라노 가구전시회에서 선보이게 된다. 이 프로젝트에서 주목할만한 것은 복합재(composites)의 물질적 특성과 그 가공법에 관한 정확한 이해와 수공예적 기법(manual treatment)⁸⁾의 재활용과 적용의 새로운 가능성을 조형적으로 소개한 점이다. 기술을 위한 조형보다 조형을 위하여 기술을 재활용하는 입장으로, 하이테크(high-tech)와 로우테크(low-tech)의 접점에서 새로운 미적 형식을 위한 기술로써, 'Dry Tech'를 선택한 것이다. 'Dry Tech'에서 주목받았던 한 사례에는 Marcel Wanders [마르셀 반더스]의 'Knotted Chair'(그림 4)가 있다. 오늘날 이태리 밀라노에 위치한 'Cappellini'사에 의하여 제작 및 판매



[그림4] 'Knotted Chair'
Marcel Wanders, 1996
Carbon, aramid fibers, epoxy

되고 있는 이 작품의 디자인 개념은 소재의 재-정의에 있으며, 사용된 소재로는 탄소강화섬유(carbon+aramid)와 에폭시수지(epoxy)와 중력(gravity)이 전부다. M. Wanders에 의하여, 자연의 주요 현상인 중력이 소재의 개념으로 재-정의된 경우의 작품이다. 'Dry Tech I' 프로젝트가 밀라노에서 소개되면서 이들의 개념적 접근(conceptual approach)이 점차 인정받게 되었고,

특히 이러한 이들의 개념은 1991년에서 1996년까지의 작품 활동에서 선명하게 발견된다.

5) 1993년 4월, 최초로 참가할 밀라노전시회를 앞두고, 이 전시에 관한 냉소적 기대의 표현으로 Gijs Bakker가 동료들에게 무심코 던진 한마디가 바로 'droog(dry in English)'이었다. 강하고 맑은 최상의 마티니(Martini)에 관한 찬사적 표현인, 또 사막과 같이 메마름에 관한 표현인 'dry'를 'cool'보다 더 강하게 표현해 버린 것이다.

6) <http://www.dmd-products.com/>
7) Zijl, I. van, *Droog Design 1991-1996*, Centraal Museum, Utrecht 1997

1996년 '뉴욕 현대미술관(MoMA; Museum of Modern Art, NY)'에서 이들 작품 중, 7개가 컬렉션 되면서 Droog Design은 세계적 주목도 받게 된다. 이듬해인 1997년, Droog Design은 'DMD'와 더불어 욕실용 제품을 위한 실용적 아이디어와 개념으로 'Dry Bathing'이라는 프로젝트를 시작한다. 이 프로젝트 역시 재료의 한계와 새로운 이용 가능성에 대한 탐구로 볼 수 있다. 특히 욕실이라는 공간에서의 장식, 그리고 장식으로서 인한 호화스러움을 재-사고하여 재-정의하게 된다. 'Dry

8) Ramakers, R., Bakker, G. *Droog Design; Spirit of the Nineties*, 010 Publishers, Rotterdam, 1998

Bathing'에서도 20세기 기술들에 관한 다양한 재-사고와 더불어, 욕실 내부를 이루고 있는 기존의 '모듈(module)들과 그 소재들('타일, tile'을 이룸)의 규격'에 관하여 진지하게 재-정의하고 있다. 'Dry Bathing' 결과물 역시 네덜란드 폴부그(Voorburg)에 위치한 'DMD'사를 통하여 제작 및 판매되고 있다.

1998년, Droog Design은 그간 컬렉션한 작품들을 정리하게 되면서 장식에 관한 개념정의를 재차 분명히 한다. 같은 해의 밀라노 전시를 염두하면서 "The Inevitable Ornament"라는 프로젝트를 진행한다. 이 프로젝트에서 장식은 기술과 인간에 의하는 종속적 개념으로 보고, 이러한 장식은 정당하고도 본질적임을 강조한다. 즉 Droog Design은 디자인 전(前)과정으로서 기술과 디자인 후(後)과정으로서 사용자에 의하는 객관화될 수 있는 상태가 장식임을 정의한다.

1998년 10월, Droog Design은 '데달루스 상(Dedalus Prize)'을 첫 수상하는 영광을 안게 된다⁹⁾. 유럽지역에서 전개된 디자인 활동을 대상으로 디자인 거장들에 의하여 심사된 이상의 수상을 계기로 Droog Design의 디자인 사고와 활동은 대외적으로도 크게 인정을 받게 된다.

초기의 독창적이고 실험적 개념과는 다소 상이한 지역 문화 활성을 위한 프로젝트가 있었다. 1999년 4월, '지역의 색채(Couleur Locale)'라는 이름으로 밀라노에서 소개된 이 프로젝트는 '오라닌baum(Oranienbaum)'¹⁰⁾이라는 쇠퇴해 가는 17세기의 성(城)과 주변의 지역환경을 신선하고 풍부한 자연 공간으로 복구하기 위한 프로젝트였다. Droog Design은 이 지역의 생태·환경·문화를 우선한 독특한 제품과 개념들을 제안하게 된다.

2000년, Droog Design은 브랜드(brand)에 큰 의미를 부여하게 된다. M. Wanders는 "최고의 Droog Design은 브랜드 그 자체이다(The Best DROOG DESIGN design is the label itself)"¹¹⁾라고 할 정도로 Droog Design의 브랜드에 큰 의미를 부여한다. 그들은 'Do create'라는 디자인 사고의 획기적 전환을 가져온 사용자 경험중심의 프로젝트를 진행한다.

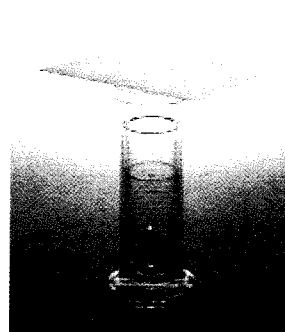
다음 해인 2001년, 네덜란드 시가상자(cigar box) 전문제조업체인 'Picus'는 이들의 장인 기술을 토대로 한 새로운 상품개발을 위한 개념적 디자인을 Droog Design에게 의뢰하고, 'Pocket Furniture' 명칭으로 프로젝트를 진행하게 된다. 'Picus'가 보유한 기존의 재료와 기술은 Droog Design만의 독

특한 디자인 과정을 통하여 새로운 개념의 상품들을 개발하게 된다. 이어 Droog Design은 인간관계 개선을 의도한 'Me, Myself and You'라는 프로젝트를 진행한다. 개체와 전체 사이에 있을 수 있는 오늘의 모든 관계들을 좀더 인간적으로 재-정의할 수 있는 새로운 개념들을 제안하게 된다.

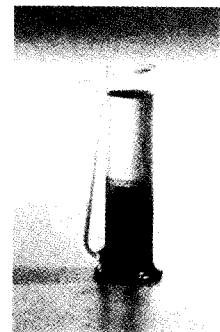
3. Droog Design의 디자인 사고방식

3-1. 기존 개념(concept)에 관한 저항

Droog Design의 디자인 철학에는 창립자인 R. Ramakers와 G. Bakker, 이 둘의 디자인 사고방식(mentality)과 큐레이터(curator)로서의 역할이 중요하게 작용하고 있다. 제도적 권위와 대중적 보편성에 강한 저항과 비판 정신으로 무장된 이들은 지금까지의 디자인 개념들에 우선 저항한다. 오늘의 유일성(uniqueness today)을 위하여 기존을 거부함은 일반적 입장일 수 있지만, Droog Design은 지나온 인류의 업적에 대한 강한 향수도 병행하면서 기존을 예리하게 비판할 수 있는 개념적 재-사고 과정의 중요성을 강조하고 있다. 즉 Droog Design은 "창조성(creativity)라는 것은 발명과 관한 문제라기보다 이미 존재한 그 무엇을 재인식함에 있으며, 혁신(innovation)이라는 것도 재료(the material)에 이미 내재한 질서를 제대로 발견함에 있다"라고 한 움베르토 에코(Umberto Eco)의 입장을 적극 옹호하고 입장이다.(그림 5, 6)



[그림 5]
'Archimedes' LetterScale
Arnout Visser, 1993
Pyrex glass



[그림 6]
'Salad Sunrise'
Oil & vinegar bottle
Arnout Visser, 1990
glass cap or cork lid

과거와의 단절(break with the past)이 목표이지만, 과거와 그 연장선에서 새로움을 다시 추구하는 사고방식을 이들은 선호하고 있다. 그간 소개된 수많은 이들의 활동 사례에서도 볼 수 있는 것과 같이, 소재와 기술 속에 숨어있었던 기존의 잠재성(potential : 이들은 이것을 '가능성, possibility'과는 구별되어야함을 강조한다)을 재-사고하여 개념적 새로움을 추구하고 있다. 이전과 그것과 분리되거나 고립된 몇몇 첨단기술에 관하여서는 부정적 입장을 강하게 취하고 있으며, 그런 기술을 매끄럽게(polished) 덧칠하는 조형행위에 관해서도 완강히 거부하고 있다. 지금까지의 Droog Design의 활동에서 전자기술과 정보기술이 적용된 사례가 드문 것은 이런 연유로 사료된다.

지리적, 역사적 배경으로 인하여 특유의 자유분방함이 강한

9) Konstantin Grcic(Germany), Alfredo Haberli(Switzerland), Ferruccio Laviani(Italy), Ilkka Suppanen(Finland)와 같이 지명되었던 Droog Design은 Alessandro Mendini, Andrea Branzi, Gilda Bojardi, Francois Burckhardt의 공동심사에 의하여 Dedalus Prize의 첫 수상자로 위촉되었으며, 5000euro를 수상금으로 받는다. "Droog Design은 독특한 오리지널리티가 있으며, 문화적이고도 조직적이며, 또한 그들의 디자인 방법론에 있어서도 탁월하다"라는 것이 수상 이유였다.

10) 뎃사우(Dessau)인근의 구동독지역에 위치한 17세기의 오래된 성(城)으로써, 네덜란드 '오란허' 왕가(Dutch House of Orange)에 의하여 건축되었다. 이 Oranienbaum 성은 네덜란드 과거의 영화와 구동독지역 오늘의 퇴색이, 또는 자연적 아름다움과 인공적 오염이 이중적으로 공존하는 묘한 곳이었으며, Droog Design에게 기대된 과제는 '디자인으로써 이전의 활동을 어떻게 부흥시키는가'하는 것이었다.

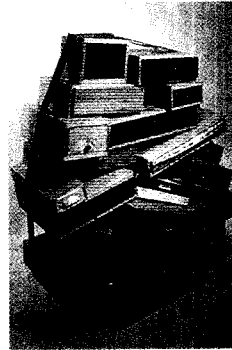
11) Ida van Zijl, Droog Design 1991-1996, Centraal Museum, Utrecht 1997, pp. 123

네덜란드의 젊은 디자이너들을 세계무대로 소개하기 위한 사건¹²⁾에, 한때 네덜란드 '산업디자인(Industrieel Ontwerpen)'의 주필이었던, R. Ramakers가 개입됨은 그녀의 예술적·철학적·문화적 견지와 무관하지 않다. 1993년이라는 시기적 적절성을 간파한 R. Ramakers는 평소 그녀의 비평적 입장으로 작가들을 선별하고 그 작품들을 컬렉션하게 되며, 이 과정에서 일찍이 소재의 재해석으로 두드러진 활동(그림 7)을 하고 있었던 G. Bakker를 만나 이후 Droog Design 활동을 위한 사고의 합일점을 이룬 것이다. R. Ramakers는 그들의 일련의 작업들 -컬렉션과 프로젝트-, 그 자체가 이 시대의 디자인을 비평하는 활동이며, 좀더 똑바로 디자인 볼 수 있는 계기를 만들어 주는 활동이라고 규정하고 있다¹³⁾. 즉 Droog Design은 공존하는 디자인 활동에 대한 비평이자 저항인 것이다. 결코 Droog Design은 과거의 모든 것들을 부정하지 않으며, 다만 세계화·지구화로 일관하는 양식과 진부한 디자인 개념들을 전면 부정하고 있는 것이다. 행(行)함의 시작은 미래를 전제하지만 사고의 시작은 과거를 전제하는 것임을 알고있는 이들로서는, 부정되는 기존 디자인문화 현상에 관한 해답은 기존의 질서와 체계를 진지하고도 예리하게 통찰함으로써 가능하다고 하고 있다. 그래서 공식화되어 지는 듯한 Droog Design의 디자인 방법에서는 디자인행위의 주체인 디자이너의 사고(thought)와 그 방식(mentality)에서 새로운 가치를 찾고자 하고 있다. Droog Design이 언급하는 'Sober'¹⁴⁾라는 용어는 사고와 그 방식에 있어서의 진지함에 관한 최상의 표현이며, 이 용어가 곧 이들 활동의 최종 표현상태인 'droog(dry)'을 위한 이전 사고방식과 그 과정에 관한 상황적 진술인 것이다. 이러한 철학적 배경으로, 이들 활동에 있어서 새로움의 가치라는 것은 바늘 끝같이 예리하고 분명하게 재-정의되는 문제(혹은 해결목표)의 개념적 접근(conceptual approach)에 의하게 된다.

'Droog Design의 모든 작품은 그것들이 세상에 나오기까지는 절대로 알려지지 않는다'¹⁵⁾라는 이들의 개념적 접근에 대한 자부심도 적잖이 가지고 있다. 아이러니하게도 이들 작품의 대부분에서 발견되듯이 Droog Design은 이미 세상에 알려진 재료와 사물로부터 시작

하고 있다. 즉 새로움의 시각을 기존 개념의 재-사고와 기존 사물의 재-정의에 두고있는 것이다. 여기에는 Droog Design이 과거 산업사회의 모순에 대한 냉철한 비판이 함께 있다. 산업사회를 통해 쓸데없이 반복되는 물질 문명의 패턴과 과잉에 대한 책임의 회피에 더 이상은 어느 누구도 관대하게 받아들

여질 수 없을 뿐만 아니라 이후에 관한 낙관도 어렵게 된 시점에서 Droog Design이 시사하는 바가 크다고 볼 수 있다. 생태와 환경에 관한 많은 심각성이 제기되고 있는 오늘에 이들의 이러한 철학적 배경과 그 활동들이 사회적으로도, 윤리적으로도 정당성을 찾아감은 어쩔 당연한 귀결인지도 모른다. (그림 8, 9)



[그림 8]
"You Can't Lay Down Your Memory" Chest of Drawers.
Tejo Remy, 1991
Maplewood, various drawers



[그림 9] 'Flag chair'
Tejo Remy, 1991
textile, wood, iron

Droog Design의 디자인 철학은 그들의 조형 활동에서도 잘 나타나고 있다. 첫째, 다양한 가공법의 적용과 자유로운 사고 과정을 통하여 방법적 가능성은 열어 놓고 있다. 오늘의 재료를 다룸에 있어 과거의 수공예기법의 적용으로 새로운 조형과 그 경험을 디자인하고 있다. 둘째, 기존의 기능을 존중하면서 새로운 조형으로서 형태와 기능간의 조화를 꾀하고 있다¹⁶⁾. 이 경우엔 기존의 양식적 유형과 기능간의 모순을 재-정의하게 되는데, 이러한 개념은 이들의 작품이 단순함에도 불구하고 사용자가 예상하지 못했던 기능과 효과성을 제공한다. 셋째, 이들은 디자인의 적용범위와 그 방법에 있어 선구적이며 매우 실험적으로 접근하고 있다. 이들의 활동은 새로운 자극으로써 실험적 행위의 연속이라고 볼 수 있다. 마지막으로, Droog Design은 특이한 발명품의 제작이 아니라, 사용자에게 일상의 친근한 이미지와 형태로부터의 새로운 조형을 재-발견하게 하는 행위라고 말할 수 있다. 이 과정에서 사용자들은 조형을 통해 새로운 경험을 얻고 있다. 거기에는 재미와 같은 즐거움의 조형언어를 엿볼 수 있다. 이 부분은 일찍이 프로이트(Sigmund Freud)가 '농담과 무의식의 관계'라는 그의 책에서 언급했던 '이미 알고 있는 것의 재발견'¹⁷⁾을 통한 농담의 원리와 일치하는 부분이다. 즉 Droog Design은 사용자의 축적된 경험과 무의식에 자극을 주고, 고정된 경험적 요소의 반전을 통해 새로운 감성적 경험을 사용자에게 전달하고 있다.

3-2. 양식(style)에 관한 거부

16) Literal Application of SOBER elements - 같은 책, P. 105

17) Sigmund Freud, 임인주 역, *농담과 무의식의 관계*, 열린책들, 1998, p.159

12) Droog Design의 초기 설립 목적과 그들의 움직임을 말한다.

13) Rie Nishikawa, *What's DROOG?*, casa BRUTUS, Japan, Nov. 2000

14) Sober : [성질·태도 등이] 진지한; 근엄한; 차분한, 냉정한(cool). -라이코스 영한사전(<http://dic.lycos.co.kr/>)

15) Zijl, I. van *Droog Design 1991-1996*, Centraal Museum, Utrecht 1997,

Droog Design은 지금까지의 디자인들이 양식(style)에 관하여 지나치게 의존하여 왔음을 비판하며, 양식 그 자체를 거부하는 입장을 취한다('Droog Design is 'NOT' a style' by themselves). 선조가 이룬 업적인 'De Stijl Movement'에 가장 배치되는 부분이기도 한, 양식에 대한 거부는 Droog Design의 또 다른 특성이기도 하다. '기본으로 돌아가자(back to basics)'나 '필연적 장식(the inevitable ornament)'으로 주창되는 이들의 경구에서도 양식적으로 규정되는 조형엔 거부를 표명하고 있음을 알 수 있다. 소재와 기능과 그 구현과정에서 발생하는 필연적 장식(기술)은 이들의 진지한 사고과정에 포함되는 요소들이지만, 하나의 양식으로서 디자인 사고가 진행되고 개념화되는 것에는 무관심하다. Droog Design은 이전의 양식들, 그 자체를 거부하는 것에는 관심이 없을 수도 있다. 이들이 진정 진지하게 관심가지는 것은 사물을 깊이 있게 통찰하고자 하는 인간의 지적 활동이며, 그 사고의 과정에서 물질과 기술이라는 소재로 최소화되어 재현(representation)되는 것이다. 이러한 사고방식에 있어서, 동시대의 몇몇 디자이너들도 뜻을 같이 하고 있다. 영국의 Jasper Morrison과 Sebastian Bergne, 이태리의 Alberto Meda, 브라질의 Campana형제 등이 그런 경우이다. Droog Design과 이들 모두는 사물에 관해 이해를 최고조화하기 위하여, 가장 원리적(rudimentary)이고 가장 정교한 기술(sophiscated technology)을 채택한다. 양식은 사물의 본질을 제대로 전달함에 있어 방해의 개념으로만 작용한다고 규정하고 있다. 후세의 누군가에 의하여 무형의 양식도 양식의 또 다른 유형으로 규정될 지는 미지수나, Droog Design의 양식에 관한 입장은 무관심으로 거부되고 있다. Droog Design에 의하여 소개된 그간의 작품들을 통해서도 규정할만한 시각적 양식이란 아직 없으며, 시기적으로 혹은 수행한 프로젝트별로 공통되는 개념이라는 것은 양식으로 볼 수 없다. Droog Design은 디자이너의 사고방식 즉 멘탈리티(mentality)를 강조하고 있으며, 그 결과물로서 그들의 그것을 표현하고 있는 것이다.

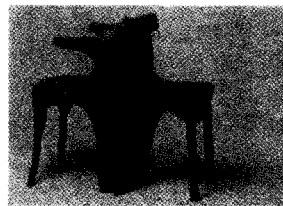
4. Droog Design의 활동

1995년부터 Droog Design은 매년 정해진 주제에 따라 프로젝트가 진행되고 대외적으로 소개하고 있다. 프로젝트의 결과물들은 이태리 밀라노 가구전시회를 통하여 정기적으로 공개되며, 아울러 이들의 모든 작품과 활동들은 세계 여러 곳에서 컬렉션도 되고, 상품화도 되고 있다. 최근 들어서는 세계 유수의 기업들로부터 상업적 성격이 강한 프로젝트들도 의뢰를 받고 있으며, 이들의 끝없이 실험적이고 독특한 개념적 디자인 접근의 활동 영역은 지속적으로 확장되고 있다. 이 장에서는 창립이후 진행된 대표적 프로젝트를 소개하고자 한다.

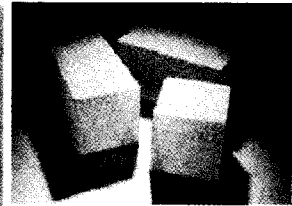
4-1 Dry Tech, 1995+1996

1995년, Droog Design은 20세기 과학기술의 결과물로부터 독특한 미적 형식을 찾고자 했다. 이 프로젝트에서는 Droog Design은 델프트 공과대학교 항공우주공학실험실(ASL)과 2년간 공동연구를 통하여 기존의 소재와 기술로 전혀 새로운 조형 해석을 행한다. ASL의 과학적 연구와 Droog Design에 의하여 위촉된 디자이너들의 실험적 디자인으로 독특하면서도

생산적인 결과를 얻게 된다. 대표적 작품으로 M. Wnaders의 'Knotted Chair'(그림 4)가 그것인데 이들은 그것을 하이-테크(Hi-tech as an advanced material)와 로우-테크(Low-tech as a manual treatment)의 새로운 만남의 결과라고 표현하고 있다¹⁸⁾. 시리즈 개념으로 시도된 이 프로젝트는 Dry Tech I, II라는 명칭으로, 그 결과물은 1996년, 1997년 이태리 밀라노에서 각각 선보이게 된다. Dry Tech는 탄소섬유강화플라스틱(CFRP; Carbon Fiber Reinforced Plastic)의 물리적 성질과 그 성형과정의 원리와 잠재성을 정확하게 이해하고, 이를 바탕으로 새롭게 재-정의된 적재적소의 상황을 디자인한 경우였다. Dry Tech 프로젝트에 참여한 디자이너는 M. Wanders, Martijn Hoogendijk, H. Jongerius, Konnings & Bey 이었다. (그림 10, 11)



[그림 10] 'Double chair'
Koning & Bey, 1997
PVC coating, existing furniture



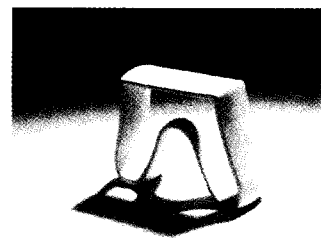
[그림 11] Lace tables
Marcel Wanders, 1997
swiss lace, resin

4-2 Rosenthal, 1996

독일의 유명한 자기회사인 'Rosenthal'은 그 전통과 함께 치밀한 제품 관리와 우수한 품질을 자랑한다. 자기(porcelain)의 제작과정은 형태와 크기에 따라 매우 민감하게 반응한다. 가마에서 적지 않은 수축이 발생하기 때문에 자기 제작기술은 정통한 기술과 숙련과정이 필요하다.



[그림 12] 'Eggshell vase'
Marcel Wanders, 1997
boiled eggs, condom



[그림 13] stool
Hella Jongerius, 1997
porcelain

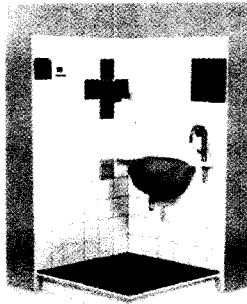
그럼에도 불구하고 1996년 Droog Design은 'Rosenthal'로부터 실험적 제품의 개념 개발과 제작을 의뢰 받는다. 이들은 재료와 그 가공의 한계성에 있어서 자기로써의 잠재성을 재-정의한 새로운 사용성과 기능을 확인하고, 이에 성공적인 제품들

18) Ramakers, R., Bakker, G. *Droog Design; Spirit of the Nineties*. 010 Publishers, Rotterdam 1998

을 만들어 낸다. 이듬해인 1997년 이태리 밀라노 가구전시회 'Rosenthal' booth에서 이들 활동이 추가로 공개된다. 참여한 디자이너는 Dick van Hoff, Arnout Visser, Eric Jan Kwakkel, H. Jongerius, M. Wanders, G. Bakker 이었다. 이들이 이 프로젝트에서 재-사고 및 재-정의된 개념들은 재료(전열체인 금속과 절열체인 실리콘섬유 등)와 형(型 ; pattern: sponge와 condom 등)과 성형방법(중공성형)과 기능 및 사용성(lamp와 stool 등) 등에 있었다.(그림 12, 13)

4-3 Dry Bathing, 1997

Dry Bathing은 욕실 제품을 위한 설득력 있는 새로운 아이디어를 상품화하기 위하여 'DMD'와 공동으로 진행한 프로젝트였다. 단순함을 강조하여, '진정으로 화려한 것(luxury)은 단순함(simple)에 있다¹⁹⁾.'라고 호화와 사치에 대한 개념을 달리한 프로젝트였다. Droog Design은 지금까지의 욕실 디자인은 화려함을 주기 위해 불필요한 재료의 낭비를 가져 왔으며, 기존 욕실

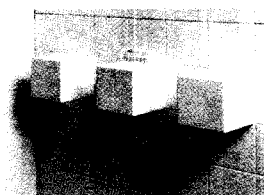


[그림 14] 'Dry Bathing' 프로젝트, 1996

의 디자인은 시대의 사용자 의식과 요구보다 퇴보한 경우라고 이들에 의해 지적된다. 기존 재료의 사용 한계를 재-정의하고, 욕실 모듈화와 타일(tile)의 규격에 관한 재-사고에 의하여 새로운 개념의 제품들이 개발되고 재-정의된다. 1997년, 밀라노 전시회에 이어, 독일과 미국에서도 전시되었다. 1999년, '프랑스 현대미술재단(the French Fonds National d'Art Contemporain)'에 'Dry Bathing' 프로젝트, 그 자체가 판매된다. 참여한 디자이너는 D. van Hoff, A. Vissor, E. J. Kwakkel, H. Jongerius, Aukje Peters, Jan Melis, Saar Oosterhof, Roland Buschmann, Matijs Korpershoek, Paul Hessels 이었다.(그림 15, 16)



[그림 15] Soft Washbowl
Hella Jongerius, 1996
soft polyurethane



[그림 16] The 'Cubic'
Arnout Visser, Erick Jan Kwakkel, and Pter van der Jagt, 1996

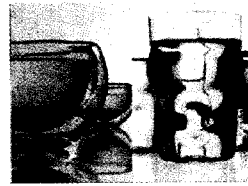
4-4 The inevitable Ornament, 1998

'장식은 필연적 모순의 변밀한 숨씨이다', '거기에는 규칙이란 없다', '사물은 스스로 장식이 되어가고 있다', 등의 장식에 대한 새로운 해석과 함께 Droog Design은 새로운 실험을 하게

19) 'True luxury is Simple' - www.droogdesign.nl

된다.

1998년, Droog Design은 'The Inevitable Ornament'라는 프로젝트 결과물들을 밀라노에 소개하게 된다. 이 해의 주제는 'Decoration'이었다.



[그림 17] 'Condensation bowls & Optic glass.'
Arnout Visser, 1998
water, glass

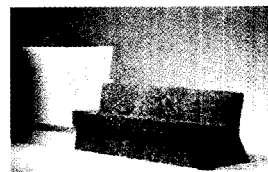


[그림 18] Service 'B-Set'
by Hella Jongerius, 1997
white porcelain

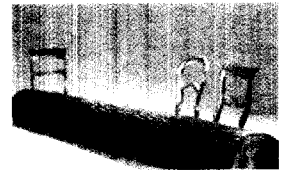
초기의 작품들 중에도 동일한 해석이 가능한 이 프로젝트에서 Droog Design은 '별도(as an extra)'가 아닌 '개념(concept)'으로서 장식(decoration or ornament)에 관한 재-정의를 한다. 'The Inevitable Ornament'에서 장식은 기술과 사용자에게 의하는 개념으로, 이러한 장식은 필연적임을 강조한다. 즉 장식을 염려하는 디자이너는 디자인되는 상황(situation)을 제대로 정의할 수 있어야 하며, 그 곳에서는 디자이너에 의할 것보다 '과정으로서 기술과 사용으로서의 인간'에 의하는 객관화된 상태가 장식이라는 것이다. Droog Design에서 장식은 '필연적 장식'임을 재차 강조한 프로젝트였다. 참여한 대표적 디자이너는 H. Jongerius, A. Vissor, E. J. Kwakkel, Niels van Eijk 등 이었으며, 이전 Droog Design에 의해서 컬렉션되었던 초기의 작품들도 이 범주에 속하게 된다.(그림 17, 18)

4-5 Couleur Locale for Oranienbaum, 1999

'Oranienbaum'은 네덜란드 번영기이었던 17세기에 '빌리암 오란히(William op Orange)'가문(현,네덜란드왕가)에 의해서 구동독 지역이었던 뎃사우(Dessau) 외곽에 위치한 오래된 성(城)이다. 황폐해진 이 지역의 회생을 위하여 네덜란드 '뎃사우 빌리츠 문화재단(Cultural Foundation Dessau Wörlitz)'이 Droog Design에게 의뢰하여 진행된 프로젝트였다.



[그림 19] Gardening bench
Jürgen Bey, 1998
Resin



[그림 20] 'Tree-trunk bench'
Jürgen Bey, 1998
Bronze Trunk

Droog Design의 선별된 소수의 디자이너들과 이 프로젝트를 착수하게 된다. M. Wanders, M. Guixé, H. Jongerius, Jürgen Bey는 'Oranienbaum'의 지역성을 최대한 반영하고자 지역에서 구할 수 있는 재료와 그 지역 삶과 밀접한 개념으로

사용자와 환경을 동시에 고려한 20개 정도의 제품들을 제안하게 된다. 'Couleur Locale' 프로젝트는 '지역성'에 우선한 사용자와 사용환경을 동시에 고려한 친철하고도 환경친화적인 Droog Design의 활동으로 평가받고 있다.



[그림 21]
Willow chair
Maceal Wanders,
1999
Unpeeled Willow



[그림 22]
Orange Liqueur Glass
Marti Guixé,
1999
existing Liqueur glass

· Marcel Wanders : 이 지역의 소재를 이용하여 버드나무의 자를 디자인했다.(그림 21) 아울러 사과 주스병과 새들의 집도 디자인하였다.

· Marti Guixé : 아동을 사용대상으로 고려한 'Oranienbaum candy'를 제안했다. 식물의 씨앗이 사탕 한가운데 삽입된 채로 성형되고 손잡이가 달린 사탕으로서, 식물에 관한 사랑을 강조한 디자인이었다.

· Hella Jongerious : 오렌지와 리큐르(Liqueur; 향과 단맛이 강한 독주)같은 토산품 생산에 관한 몇 개의 개념들을 디자인하였다.(그림 22)

· Jurgen Bey : 사람들이 산책과 소풍을 즐길 수 있게 18세기 풍의 공원을 위해 떨어진 잎사귀, 건초 등을 압축·경화시킨 인상적인 의자와 디자인하였다(그림 19). 누워있는 죽은 거목에 청동 등받이와 다리(feets)를 붙여 화려한 의자를 디자인하였다.(그림 20)

4-6 Levi's Stores, 1999

'Levi Strauss'의 이들의 신제품인 청바지(Levi's Red Line)의 상품 홍보 및 매장 디스플레이를 위한 디자인 제안이었다. Droog Design은 디자이너 Jurgen Bey에게 이 프로젝트를 의뢰한다. J. Bey는 모호한 인디고(indigo:청바지와 같은 bule 계열 색)에 관한 남다른 디자인 사고를 가지고 있었던 Droog Design의 디자이너로써, 유동적이고도 신비한 쇼윈도우(window by glass liquid crystal screens)를 제안한다.



[그림 23] Levi's 상품 'Red Line'을 위한 디스플레이
Jurgen Bey, 1999



[그림 24]'Red Line'을 위한 패키지 디자인
Jurgen Bey, 1999

2000년 2월부터 대표적 패션도시인 런던(London), 파리(Paris), 뉴욕(NY), 동경(Tokyo), 브뤼셀(Brussels), 스톡홀름(Stockholm) 등에 설치되었으며, 1999년 밀라노 가구전시회에서도 첫 소개되었다.(그림 23, 24)

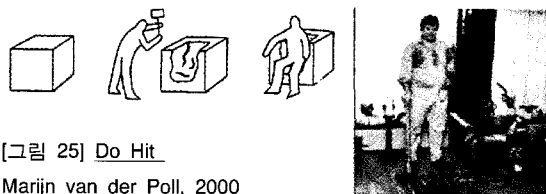
4-7 WE, 1999

네덜란드를 대표하는 세계적 의류회사인 '베(WE)'는 Droog Design과 함께 그 회사의 PR에 적합한 독특하고도 새로운 디자인을 개발하고자 했다. 그래픽 디자인 전문회사인 'Melvis & van Deursen'에 의한 이 프로젝트 결과물은 의류회사라는 이미지와는 사뭇 다른 제품이었다. 사용자의 취향에 따라 다양하게 활용가능한 개인용 다이어리(personal planner)가 'WE'의 홍보용으로 디자인되었다. 종이류와 반투명 플라스틱 포켓 형식으로 디자인 및 제작하였다.

이 외에도 1999년부터 Droog Design은 매우 다양한 형식으로 디자인 활동을 하게 된다. 기업의 전시홍보관 디자인(Interactive installation for Bang & Olufsen, Milano, by Traast & Gruson, 1999)에서부터 공모전(New York Times Magazine Compe, by J. Bey, 1999), 그리고 로고 디자인(Logo Design for 'Documenta 11' 2002 in Kassel, by Gonnissen & Widdershoven, 1999) 등에 이르기까지 장르별로 다양하고도 개별적인 활동들을 병행하게 된다.

4-9. Do create, 2000

'Do (Do create)'는 2000년 4월의 밀라노 가구전시회를 염두한 Droog Design의 정기 프로젝트로써 주안점은 '정체성 자체(identity itself)'이었다. 이 프로젝트는 암스테르담에 위치한 저명한 네덜란드 홍보 대행업체인 'KesselsKramer'의 기업 브랜드에 대한 새로운 개념을 도입하고자 한 프로젝트이었다. 1999년부터 시작된 'Do' 프로젝트는 제품이 사용자의 개별적 욕구를 어떻게 맞추어 줄 수 있는가에 대한 실험적이고도 경험적인 접근이었다. 이 프로젝트에서 보여지는 제안들은 개별 사용자만의 경험을 존중하여 개개의 상황에 따른 '행함'의 디자인을 제안하고 있다. 따라서 'Do' 프로젝트에는 10명의 디자이너와 디자인팀이 참가하게 되는데, 모두의 상황설정이 다르며 각자의 주제별로 'Do create' 디자인을 제안하게 되었다. 참여한 대표 디자이너(혹은 팀)로는 스페인의 Marti Guixé, 스웨덴의 Thomas Bernstrand, 프랑스의 Radi, 미국의 Dawn Finley, 네덜란드의 J. Bey, Marijn van der Poll, Peter v. d. Jagt & Frank Tjepkema 등 참가했다.



[그림 25] Do Hit
Marijn van der Poll, 2000

'Do' 프로젝트의 결과물들은 사용자 개인의 기호와 개성에 따라 그 상황과 기능이 결정되어졌다. 'Do add; chair short-leg',

'Do add; chair extened-seat', 'Do hit', 'Do swing', 'Do frame', 'Do reincarnate', 'Do scratch', 'Do link', 'Do break', 'Do post', 'Do eat', 'Do cut', 'Do design', 'Do connect' 등이 행함의 주제로 선정되었으며, 주제별로 디자이너와 사용자가 함께 해당 행위(Do)를 마쳤을 때 완성되었다.



[그림 26] Do Break

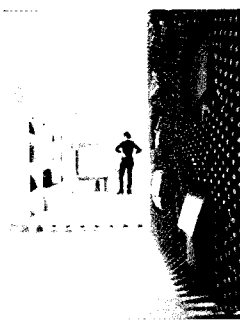
Frank Tjepkema & Peter v.d. Jagt,
2000



그리고 'Do'프로젝트의 전시는 사용자가 그 작품에 관하여 행하게 될 일련의 과정²⁰⁾이 마친 후의, 즉 정체성을 확인한 상태의 모습이 담긴 커다란 사진과 함께 전시되었다.(그림 25, 26) 이 프로젝트는 이태리의 밀라노 전시와 네덜란드의 롯데르담(Rotterdam) 전시, 프랑스의 파리 '코레도' 셀렉션 그리고 2000년 10월 일본의 동경 전시를 통하여 소개되었다.

4-10. Mandarina Duck, 2000

가방이나 의류 그리고 패션용 소품 등을 전문적으로 디자인 및 판매하는 이태리 'Mandarina Duck'의 프랑스 파리(Paris)의 새로운 매점 개장을 위한 인테리어 디자인 프로젝트이다. 작은 규모지만 건축디자인의 소재(특히, 건축 외벽 전체를 감싼 polyurethane) 해석에 있어서 이미 남다른 주목을 받고 있었던 네덜란드 건축그룹 'NL-Architects'가 'Mandarina Duck' 프로젝트의 책임자로 Droog Design에 의하여 위촉된다. 디자인 사고방식과 그 해석에 있어서 R. Ramakers와 적잖은 만남을 가지고 있었던 'NL-Architects' 팀은 이 프로젝트를 통하여 Droog Design의 영향과 그 활동 범위가 인위공간인 건물에까지 이르게 되는 계기를 제공한다.



[그림 27]
Mandarina Duck 매장 전
경(1) Paris, 2000



[그림 28]
Mandarina Duck 매장 전
경(2) Paris, 2000

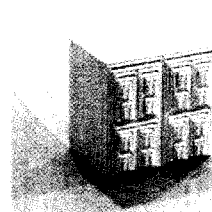
이 프로젝트에서도 재료(반제품, semi-product 포함)와 그 사용에 있어서 다양한 재-정의를 이루어지고 있으며, 공간 또한 재-정의되어져 디자인되었다. 규격화된 양산용 반제품들의 다

20) 사용자 스스로 제품의 가공과 상황을 설정함.

양한 잠재성을 독특하게 발견 및 재-정의한 개념들로 가득찬 매장의 이미지는 'droog'한 것들로 가득찬 새로운 공간이었다. 그러나 2층으로 분할 및 일부 열려진 상태로 연결된 매장의 통합 이미지는 초기 Droog Design의 컬렉션이나 작가중심으로 이루어진 이들 활동에 비하여 다소 풍성하고도 애매한 낭만적 흔적들이 발견되고 있다. 이 프로젝트에 관한 Droog Design측의 자세하고도 선명한 소개는 별로 없다. 이 점은 개인과 그의 활동 중심으로 컬렉션을 시작한 Droog Design이 팀 단위의 디자인 조직(institutions or companies)과 그들의 활동을 컬렉션 및 위촉(commission)하면서 드러나는 사고방식의 실현과정에서 어느 정도의 변화가 일어나고 있는 것으로 판단된다. 이 매장의 1층과 2층을 연결하는 나선형 계단은 선회모터(swing motor)에 의하여 천천히 돌게 되어 있어서 구매자는 매장 내부(진열된 상품과 그 이미지)를 다양한 각도로 둘러볼 수 있게 되어있다.(그림 27, 28)

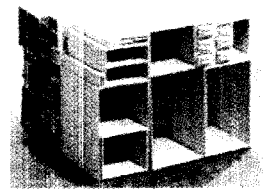
4-11. Pocket Furniture, 2001

목재로 제작되는 시가(cigar) 상자에 관한 오래된 전통(since 1883)과 장인적 노하우(know-how)를 보유한 네덜란드 시가 상자(cigar box) 전문업체인 'Picus'가 Droog Design에게 의뢰한 프로젝트이다.



[그림 29] Chest box

Jan Konings, 2001
Birch plywood
(보관 상태)



[그림 30] Chest box

Jan Konings, 2001
Birch plywood
(사용자 임의로 조정해서
사용하는 상태)

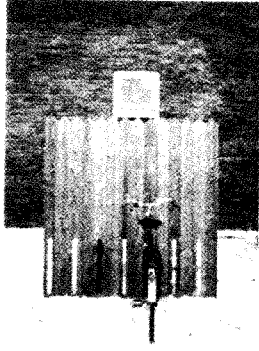
소재(재료와 그것을 다루는 관련 기술)에 관한 Droog Design의 독특한 디자인 해결 방식을 주목해 왔던 'Picus'는 그들이 보유하고 있을 잠재성에 관한 재-정의를 위임하게 된다. 'Pocket Furniture'로 명명된 이 프로젝트에 참여한 디자이너는 Wieki Somers, Joost Grootens, Richard Hutten, Jan Konings 이었으며, 이들은 다양한 종류의 상자들과 붙박이장 그리고 소가구들을 제안하게 된다(그림 29, 30).

4-12. Me, Myself and You, 2001

'Me, Myself and You' 프로젝트는 이웃과 이웃, 그리고 자아를 가진 유기적 인간으로써 인간적 관계의 회복 및 개선을 의도하고자하는 '제품-인간 체계'에 관한 제안을 목표로 하고 있다. 이 해의 Droog Design의 주제는 'Mecting'이었다. 정지된 상태로 존재하는 제품이지만, 사용자간의 건전한 동적 관계를 유도할 목적이 디자인 의도였다.

프로젝트의 이름처럼 3 가지의 사용 3체간에 바람직한 관계를 유도할 목적으로 객체인 사물이 재-정의되고 디자인되었다.

공간을 분리하는 담(벽)이라는 기존의 기능이 공유를 촉진하는 매개로 재-정의되고, 부분적으로 채택된 소재로서의 사물들을 재-사고하고 재-정의함은 Droog Design 설립 초기의 입장과 그 해석이 그대로 연결된 듯한 프로젝트이다. 참여한 디자이너는 M. Guixé, Nina Farkache, Moniek Gerner, Next Architects 등이 작업에 참가했다.(그림 31, 32)



[그림 31] Bicycle fence
Next Architects, 2001
wood and other materials



[그림 32]
Bench 'come a little bit closer'
Nuna Farkache, 2001
steel, glass, MDF

5. Droog Design과 현대 디자인

어떠한 디자인도 새로움을 추구한다. 포화의 상태가 지속되면 때론 거부만을 위한 거부도 하기도 한다. 20세기 거대 모더니즘에 대한 저항은 간헐적으로, 지역적으로, 때론 개인적으로도 진행되어 왔었다. Pop-movement, Memphis and Alchimia, vernacular design, Neo-primitive, Post-Modernism, product semantics, 등의 수많은 명칭들과 상응한 이념으로서 기존을 부정하며 새로움을 모색하고 주장하기도 하였다. 모두가 의미 있는 인간의 노력이었기에, 서로가 관계하고 영향주고 받기도 한다. 네덜란드의 젊은 디자인그룹, Droog Design 역시 이들의 연장선에 있을 것이며, 이전의 어떠한 디자인 활동으로부터도 자유로울 수는 없을 것이다. 단지 '오늘'이라는 시간적 차원에서 Droog Design이 좀더 현실이고, 그들은 과거라는 자료와 컨텍스트(context)로 존재하고 있는 것이다. 그러나 이러한 적잖은 노력에도 불구하고 오늘의 디자인 상태는, 조형으로서의 근본보다 강력한 주변적 관심에 더 많이 의존하고 있으며 이유도 분명치 않은 외적인 새로움에만 치중하는 경향이 있다. 어쩔 베르트 뢰바하(Bernd Löbach)의 표현처럼, 지금까지의 현대 디자인은 도덕적이고 환경주의적 태도의 부재와 함께 미적 기능을 무시하고 항상 새로운 발견에만 의존²¹⁾하고 있는 지도 모른다. 아울러 저항적 네덜란드 미술사가인 R. Ramakers도 비판한 것처럼, 현대 디자인은 과거와 기본을 망각한 채, 무제한(without limits)만을 추구하고 있는 지도 모른다. 어쨌든 세기를 갖 넘은 오늘에 있어서, 막연하고 불투명한 희망으로만 미래를 낙관하기보다는 지나온 여러 발자취들을 좀더 다양한 사고로 정확하게 인식하고 이해함으로써, 오늘의 문제를 보다 진지하고 분명하게 정의할 필요가 있다. 이전의

21) 베르트 뢰바하, 이병종역, *인더스트리얼 디자인*, 조형교육, 2000

여러 유산 중에서도 제대로 취(取)하고 사(捨)하는 것이 중요한 것만큼, 의식 주체로서 디자이너의 사고 능력과 그 방식이 무엇보다 중요하다 하겠다. 이러한 의미에서 Droog Design이 강조하는 소재에 관한 사고방식(mentality)의 전환은 디자인 방법에 있어서도 '본질적'이다. 또한 이들은 양식에 의한 조형적 표현보다 조형의 구현 매개체인 소재(재료와 관련 기술)에 관하여 '빈틈없을 정도로 진지하게(soberly)' 재-사고(re-think)하고 재-정의(re-define)하는 과정을 통하여, 사용자라는 실질적인 기능뿐만 아니라 미적 기능²²⁾에까지 이르는 조형 행위의 최종 목표를 달성하고자 한다. 이는 전형적인 현대의 디자인 방법이나 방법론에 속해있는 복잡성이나 부분성과는 사뭇 다르다. 앞서 언급한 Droog Design의 디자인 사고방식에서와 같이 유사한 경우로 디자인 활동을 전개하는 디자이너들도 제한적으로 있지만 그들과 Droog Design의 차이는, 이러한 활동을 위한 조직성과 개방성에 있어서 Droog Design의 경우가 효과적이라는 것이다. 또한 그들에 비하여 Droog Design이 좀더 이른 시기에 자신들의 취지와 이념을 선언(manifesto)하고, 지속적으로 실험적이고 상징적인 디자인 활동을 감행하고 있다는 것이다. 즉 창립자인 R. Ramakers가 언급하였듯이 Droog Design의 제반 활동은 오늘의 디자인에 대한 비평적 행위이며 저항인 것이다. Droog Design은 이미 존재하는 재료와 사물과 관련 기술을 진지한 사고방식으로 재-구성하거나 지나간 개념을 재-사고하여 독특하고도 선명한 새로움을 창출해내고 있다. Droog Design과 이들의 활동을 통하여, 우리의 유·무형적 유산들을 새로이 발견하고 확인하며 반기고 있는 지도 모른다. 다소는 캄캄하게, 다소는 모호하게, 다소는 지나칠 정도로 매끈하게 우리를 현혹시키는 오늘의 첨단제품 조형들과 그 경향에 비한다면, Droog Design의 존재와 이들의 활동은 분명 신선한 것이다.

6. 맺음말

네덜란드어인 'droog'은 영어의 'dry'에 해당하는 형용사이다. 밀라노에서의 첫 전시를 앞둔 G. Bakker가 동료들에게 무심코 던진 이 냉소적 한마디가, 오늘날 네덜란드 디자인을 대표하고 있는 Droog Design의 정식명칭으로 채택된 이유가 있을 배경적 설명에 대하여 정작 본인들은 함구하고 있다. 그저 'Droog Design은 Droog Design일 뿐이다'라는 식이다. MoMA의 디자인·건축부문 큐레이터인 Paola Antonelli는 '가장 쿨(cool)한 것이 dry(nothing cooler than dry)'라고 함축적으로 설명한다. 아울러 이 용어가 갖는 다중성을 '사막의 건조함'부터 '최상의 마티니(Martini) 자체와 그 맛', 그리고 '대화 도중에 정곡을 찌르는 한마디'까지로 부연하고 있다. 그러나 Droog Design에서 'droog'이라는 단어 자체가 가지는 독특하고도 포괄적인 의미보다, 이들이 직접 자신(identity)을 선언하고 진술한 내용을 정리하는 것이 좀더 합리적일 듯 싶다. 창립자인 R. Ramakers에 의하면, 영원히 변하지 않을 Droog Design의 개념(concept)이라는 것에는 반드시 '오늘의 유효함(validity today)'이 있어야 하며, 그리고 '오해가 없을 정도로

22) 미적 기능은 지각과정에서 경험되는 제품과 사용자간의 관계이다. 베르트 뢰바하, 이병종역, *인더스트리얼 디자인*, 조형교육, 2000, p.68

명확하면서도, 진심으로 매력적인 조형을 추구함(working out along lines that are clear-cut and compelling)이 포함되어 진술되고 있다. 더불어 오늘이 영원하지 않은 만큼, '지속적 변화(steadily shifting)'도 강조되고 있다. 또한 Droog Design 사고방식(mentality)에 있어서 주안점이라는 것도 '이들이 인식할 수 있는 이전의 상태부터 반드시 시작되어야 하며, 궁극적으로는 이전 문화에 관한 도전과 저항을 좀더 제대로 하고, 보다 진지하고 확실하게 하기 위함'으로 요약되고 있다. 즉 이들에게 있어 20세기는 'droog'하게 재-사고되고 재-정의될 (디자인어에게) 던져진 문제의 상태이며, 마찬가지로 'droog'하게 재-사고하고 재-정의할 소재(재료와 관련기술의 잠재성)의 보고(寶庫)이며, 마지막으로 (사용자에 의해서) 'droog'하게 확인될 수 있는 새로운 개념을 창출하기 위한 도전과 저항의 영원한 대상인 것이다.

참고문헌

- Ida van Zijl, Droog Design 1991-1996, Utrecht Centraal Museum, Utrecht, 1997
- Renny Ramakers, Gijs Bakker, Droog Design; Spirit of the Nineties, 010 Publishers, Rotterdam, 1998
- Museum of Contemporary Art, 's-Hertogenbosch, 010 Publishers, Rotterdam, 1999
- G.J.M. Joris, Wanders Wonders (design for a New Age), Museum of Contemporary Art, Rotterdam, 1999
- Utrecht Centraal Museum, Droog & Dutch Design, Utrecht Centraal Museum, Utrecht, 2000
- R. Ramakers, Droog Design Catalogue, Droog Design & DMD, Den Haag, 2000
- Droog Design, me, myself and you, Droog Design, Amsterdam, 2001
- E. van Hinte, Pocket furniture, Droog Design for Picus, Droog Design, Amsterdam, 2001
- Judy Attfield, Wild things (the material culture of everyday life), Berg, 2001
- Materials in Design Brochure, European Design Centre bv, Eindhoven, 1998
- Newsletter 4, Droog Design Foundation, Amsterdam, 1999
- Newsletter 5, Droog Design Foundation, Amsterdam, 2000
- Newsletter 6, Droog Design Foundation, Amsterdam, 2001
- Rie Nishikawa, What's DROOG?, casa BRUTUS, Japan, Nov. 2000
- 우나미 아끼라, 유희하는 오브제, 도서출판 국제, 1995
- 정시화, 산업디자인 150년, 미진사, 1996
- S. 프로이드, 임인주역, 농담과 무의식의 관계, 열린책들, 1998
- 베르트 뢰바하, 이병중역, 인더스트리얼 디자인, 조형교육, 2000

참고사이트

- www.droogdesign.nl
- www.idgrid.org/html/resources/droog.htm
- www.moma.org/

- www.aiq.co.il/pages/articles/42/Droog.html
- www.archrecord.com/PROJECTS/SEPT01/MandarinaSpec.asp
- www.acc-weimar.de/ausstellungen/a081/
- www.designboom.com/snapshots/london/droog.html
- trico.pos.to/labels/droog.html
- www.designzine.com/2000_05_16/html/articleFrame.html
- www.agidesigns.com/corunum/corunumbios.html
- personal2.iddeo.es/fisuras/siete_html/RennyRemakers.htm
- www.house-of-design.nl/spot0801.htm
- www.metropolismag.com/html/content_0199/ja99un7.htm
- www.designmuseum.fi/dw2000/
- www.axisinc.co.jp/English_f/etalkshop_f/63/63talk10.html
- www.fvandenbosch.nl/prijswinnaarsen/1988.html
- www.wolfsonian.fiu.edu/visitus/press/10.20.00.html
- www.vormgevingsgalerie.nl/vormgeverpagina/wanders.htm
- www.dmd-products.com/