

가에타노 페세의 디자인에서 나타나는 비재현성에 관한 연구

A Study on Non-Representational Characteristics that Appears in the Design of Gaetano Pesce

Author 박소라 Park, So-La / 정희원, 인하공업전문대학 실내건축과 부교수

Abstract Since the 1960's, diverse movements that oppose the uniform design tendency of modernism appears in Italy. Especially, Gaetano Pesce, who opposed uniformity and standardization that are based on mass production system, had interests in making unique product, not an identical product, while accepting modern production technology. Therefore, the purpose of this study is to comprehend Pesce's design, which creates diversity by arranging contingent, non-predictive, and episodic aspects in creative and acceptance processes according to the intension of the designer within mass production system, as a non-representational characteristic, which appears widely in modern thought and the arts, and examine how it is materialized in detailed design work. The study methods are first examining non-representation with theoretical contemplation and dealing with the design philosophy of Pesce based on the examination. Next, in order to discover non-representational characteristics that appear in the work of Pesce, it examines from introducing worker's creativity, user's possibility of choice, openness in the working process, and the aspects of researching materials. And a specific application method will be drawn through case analysis centered on furniture design. Gaetano Pesce's design that denies the world of representation based on the sameness comes to possess non-representational characteristics that acknowledge contingency and ceaselessly create difference by intentionally arranging during the working process.

Keywords 가에타노 페세, 비재현, 가구디자인
Gaetano Pesce, Non-representation, Furniture design

1. 서론

1.1. 연구의 배경과 목적

20세기 후반에 들어서면서 디자인 분야에서도 지난 반세기동안 주도적인 역할을 해온 모더니즘에 대해서 문제를 제기하는 많은 움직임들이 나타났다. 특히 1960년대 이탈리아에서는 모더니즘의 획일적인 디자인 경향에 반대하는 반-디자인 운동(Anti-Design Movement)과 같은 다양하고 급진적인 디자인 운동들이 생겨나게 된다. 가에타노 페세(Gaetano Pesce)는 비록 특정한 디자인 학파에 속하지는 않았지만, 이탈리아 반-디자인 운동의 다양한 그룹과 연계해서 활동하면서 나름대로 독자적인 영역을 구축했다. 그는 도시계획에서부터 건축이나 실내디자인, 제품과 가구디자인은 물론 퍼포먼스와 무대디자인 등 다양한 영역에 걸친 작업을 해왔다. 페세는 건축, 예술, 그리고 디자인 사이의 경계를 허물었으며 더 나아가 사회, 정치, 철학, 종교 등 다양한 분야에도 관심을 가지

고 있었다. 그래서 단순히 무엇인가를 디자인하는 것에서 더 나아가 보다 본질적인 문제에 대한 질문을 끊임없이 제기한다. 이러한 페세에 대하여, 제르망 비아테(Germain Viatte)는 풍피두센터에서 열린 전시회에 맞추어 출판된 <가에타노 페세, 질문의 시간(Gaetano Pesce, Le temps des Question, 1996)>의 서문에서 '지난 반세기 동안 모더니즘 기능주의자의 유토피아적 환상에 대해 급진적으로 문제를 제기하고 있는 충격을 주는 디자이너이자 건축가'라고 규정한다.¹⁾ 특히 대량생산 체제를 기반으로 하는 획일화와 표준화에 반대하는 페세는 현대의 생산기술을 수용하면서도 어떻게 동일한 제품이 아니라 차별화된 단 하나의 제품을 생산할 수 있는가에 관심을 가지고 있다. 이와 같이 동일성을 기반으로 하는 재현의 세계를 부정하는 페세의 디자인은 우연을 긍정하고, 그것을 작업과정에 의도적으로 배치하여 차이를 만들어내는 비재현적 특성을 가지게 된다.

1) Gaetano Pesce: Le temps des Question, Édition du Centre Pompidou, Paris, 1996, p.9

따라서 본 연구의 목적은 산업생산 체제를 사용하지만 디자이너가 제작과정에 의도적으로 배치한 유연적, 비예측적, 사건적인 부분을 통해서 다양성을 만들어내는 페세의 디자인을 현대 사유와 예술 분야에서 광범위하게 나타나고 있는 비재현성으로 파악하고 구체적인 디자인 작업에서 어떻게 구현되고 있는가를 규명하려는 것이다.

1.2. 연구의 범위와 방법

본 연구의 범위는 비재현적 특성이 두드러지게 나타나는 페세의 가구디자인 프로젝트로 한정하고자 한다. 페세의 디자인 작업은 건축에서 제품에 이르는 다양한 영역에 걸쳐 있을 뿐 아니라 상징성이나 유희성 등 다양한 특성이 나타난다. 건축이나 실내디자인과는 달리 페세의 가구디자인은 기본적으로 산업생산 체제 안에서 제작되는 것을 전제로 한다. 그렇지만 대량생산을 통해서 동일한 제품을 생산하는 것이 아니라 끊임없는 차이의 생성을 통해서 차별화된 단 하나의 오브제를 만들어낸다. 그래서 그의 홈페이지²⁾를 통해서 가구디자인 프로젝트 전체를 검토한 후, 이러한 특성이 두드러지게 나타나는 프로젝트들을 선정해서 연구의 대상으로 하였다. 비록 실제로 대량생산을 통해 제품화되지 않은 작품이라도 개념적으로 가치가 있다고 판단되는 것은 포함했으나 이전에 사용했던 개념을 재사용한 것은 배제했다.

연구 방법은 우선 이론적 고찰로써 페세의 디자인 배경에 대해 살펴보고 현대적 사유를 특징짓는 비재현성이 무엇이며 현대 예술에 어떻게 적용되고 있는지에 대해서 알아보겠다. 다음으로 비재현성에 대한 이론적 고찰을 바탕으로 다양한 영역의 작업을 해온 페세의 작품 중에서 가구디자인 프로젝트를 중심으로, 디자인 과정에서 적용된 비재현적 디자인 방법을 1)작업주체, 2)작업방식, 3)재료의 사용방법이라는 측면에서 살펴보겠다. 그리고 이를 통하여 페세의 가구디자인에서 나타나는 비재현적 특성을 도출하고자 한다.

2. 이론적 고찰

2.1. 가에타노 페세의 디자인 배경

1939년 이탈리아 북부에서 태어난 페세는 베네치아 건축대학에서 교육을 받았다. 초기 활동시기인 1960년대 이탈리아에서는 모더니즘의 획일적인 디자인 경향에 반대하는 전위적인 디자인 그룹들이 나타났는데, 이들은 대량소비 사회와 표준화, 획일화에 반발했다. 페세도 이들과 관계를 가지면서 활발한 작품 활동을 했다. 특히 페세가 관심을 가진 것은 일반적인 산업생산 체제를 수

용하면서 작업과정에서 의도적으로 배치된 유연성을 통해서 끊임없는 차이를 만들어내는 디자인 방법이다. 이렇게 디자이너에 의해서 통제된 유연성은 대량생산 체제를 통해서 생산되는 익명성을 가지는 획일적인 제품이 아니라 특이성을 가지는 유일한 제품을 생산하는 것을 가능하게 했다. 페세는 대량생산 체제를 기반으로 표준화와 규격화의 틀 안에서 동일한 제품을 생산하는 모더니즘 디자인이 공산주의나 독재주의와 같이 동일성에 의해 지배되는 정치적 이데올로기와 관련된다고 보았다.³⁾ 반대로 산업생산 체제 안에서 만들어지는 비표준적인 제품은 개인주의적인 정치적 가치, 즉 다양한 차이를 수용하는 자유로운 체제를 반영하는 것이다. 결국 그에게 있어서 전 세계를 획일화시키려는 세계화의 흐름에서 중요한 것은 차이를 만들어내는 것이라고 할 수 있다.⁴⁾

“이제는 더 이상 복제(copy)의 시대가 아니라 원본(original)의 시대⁵⁾”라고 주장하는 페세의 견해는 현대 예술을 재현이 아니라 생성이라고 보는 질 들뢰즈(Gilles Deleuze)의 견해와 같은 선상에 놓인다. 단순히 기능적이고 아름다운 제품을 디자인하는 것이 아니라, 보다 근본적인 문제를 제기하는 페세의 디자인에서 가장 핵심이 되는 것도 역시 재현을 통한 동일성의 부정이다. 재현의 중요한 특성인 표준, 기준, 원형을 기반으로 하는 대량생산 체제 아래서 의도한 것과 다르게 제작된 제품은 가치를 상실한 불량품으로 간주되어서 폐기된다. 그러나 페세는 의도된 유연성이나 고의적인 실수를 적극적으로 수용해서 특이성을 가지는 차별화된 제품을 만든다. 이처럼 페세는 규격화의 개념에 의해 지배되고 있던 산업생산 체계에서는 생소하게 여겨지는 방식을 도입해서 디자이너가 형태를 완벽하게 제어할 수 없는 개인화된 독창적인 작품을 만들어낸다. 이러한 방법을 통해서 유사하기는 하지만 동일하지 않은, 그래서 유일한 것이 되는 비표준화의 결과물로서의 제품의 가능성을 탐색한다.

2.2. 비재현성의 정의

페세의 작품에 대해서 본격적으로 다루기 전에 우선 재현과 비재현에 대해서 살펴보고자 한다. 플라톤으로부터 시작되어 아리스토텔레스, 라이프니츠, 헤겔로 이어지는 재현주의적 전통은 서구의 사유체계의 근간을 이룬다. 플라톤의 사유에서 핵심은 원본과 이미지, 원형과 모상의 구별이다. 여기서 원형인 이데아는 어떤 근원적이고 월등한 동일성을 누리고 있다고 간주되는 반면 모상

2) <http://www.gaetanopesce.com>

3) Gaetano Pesce, *Le temps des Question*, Édition du Centre Pompidou, Paris, 1996, p.20

4) http://www.indexmagazine.com/interviews/gaetano_pesce.shtml Halley Peter, Reynolds Cory, Interview: Gaetano Pesce, INDEX, 2001, oct

5) Halley Peter, Reynolds Cory, 앞의 책

은 어떤 파생적인 내면적 유사성, 즉 원형에 해당하는 이데아와 맺고 있는 관계에 의해서 평가된다. 그래서 어떤 사물의 가치-존재론적인 위상은 그 사물의 형상과 유사하거나 동일한 정도에 의해 결정되며, 이에 따라서 좋고 나쁨이 평가된다.⁶⁾ 그래서 재현에 있어서는 형상, 영원, 질서, 완벽한 규정성, 자기 동일성이 의미를 가지게 된다.⁷⁾ 어원적으로 다시 나타난다는 뜻을 가지는 재현(再現, representation)에 대해서, 들뢰즈는 접두사 재(再, RE-)가 차이들을 잡아먹는 동일자의 개념적 형식을 뜻한다고 말한다.⁸⁾ 이는 재현이 현실에서 존재하고 있는 차이들을 동일성에 종속시키는 결정론적인 사고이며 닫힌 체계라는 것이다.⁹⁾ 그러나 현대적 사유는 들뢰즈가 말하듯이 재현의 과산, 즉 플라톤주의의 전복과 더불어 나타난다고 할 수 있다.¹⁰⁾ 또한 재현은 그것이 동일성의 형식에 머물고 대상과 보는 주체라는 이중의 관계를 가진다는 면에서 비난을 받는다. 그래서 본질, 실존, 실체, 초월성 등의 개념을 근간으로 하는 재현은 반복으로부터 차이를 추출해 내는 비재현으로 대체된다. 비재현성은 이미지에 대한 원형의 우위를 부정하며 계속되는 차이를 통해 만들어지는 생성이며 열린 체계라고 할 수 있다.

2.3. 현대 예술에서의 비재현성

현대적 사유를 특징짓는 비재현성은 현대 예술작품에서도 다양한 방법으로 나타난다. 특히 동일성에 근거한 사유체계를 부정하고 차이와 반복을 통해서 끊임없는 생성을 만들어내는 일의적인 존재론을 표방하는 들뢰즈에게 예술은 어떤 대상을 재현하는 것이 아니라 현존하는 힘들의 관계를 포착하는 생성의 개념을 가진다. 그에게 현존은 미리 계획되거나 의도된 것이 아닌 우연적이고 사건적인 것을 말한다. 프란시스 베이컨(Francis Bacon)의 회화에서 보듯이 추상이 아닌 형상적인 작업에서 화폭 중앙을 점유하는 비의지적이고 우연에 맡겨진 돌발적인 흔적은 재현으로부터 빠져나와서 사실의 가능성이 된다.¹¹⁾ 앤디 워홀(Andy Warhol)의 마를린 몬로는 유명한 이미지를 복제하지만 각각의 이미지는 차이를 통해서 끊임없는 변주를 생성한다.

한편 현대 예술에서는 대상과 주체의 이중적 관계도 부정된다. 그래서 작품의 저자는 미리 정해놓은 방법대로 작품을 바라보기 위해 특정한 전망을 강요하는 완결된 작품이 아니라 수용자들의 다양한 해석을 가능하게

하는 열린 작품을 만든다.¹²⁾ 그리고 예술의 해석과정 뿐 아니라 창작과정에서도 의도적인 열림을 적극적인 요소로 활용함으로써 대상과 주체의 관계를 모호하게 한다.



<그림 1> 프란시스 베이컨, 사구



<그림 2> 앤디워홀, 마를린 몬로 연작

다양한 해석을 가능하게 하는 현대 문학에서처럼 현대 음악 작곡가들은 연주자에게 자신의 의도에 따라서 연주하도록 요구하는 완결된 작품이 아니라 정해진 한도 내에서 연주자 자신이 자유롭게 결정할 수 있는 열린 작품을 만든다. 움베르토 에코(Umberto Eco)는 현대 작곡가들의 사례를 통해서, 자신의 의도에 따라서 완벽하게 작품을 만들고 정확하게 연주자들이 의도를 이해하고 악보에 따라서 연주하는 것이 아니라 작곡가가 완결되지 않은 구조를 가진 작품을 건네주어서 연주자들 스스로가 완성해 나가야하는 ‘진행 중인 작품’에 대해 다룬다.¹³⁾ 이렇게 현대 예술에서는 수용자의 다양한 개입을 할 수 있는 가능성을 제공하지만 이는 예술가가 의도적으로 배치한 우연성, 불확정성, 무질서에 의해서만 이루어진다.

3. 가에타노 페세의 비재현적 디자인 방법

이 장에서는 앞에서 살펴본 이론적 고찰을 바탕으로 페세의 디자인 과정에서 적용된 구체적인 비재현적 디자인 방법을 1)작업주체, 2)작업방식, 3)재료의 사용방법이라는 측면에서 살펴보았다.

3.1. 작업주체

재현의 사유를 기반으로 하는 주체로서의 디자이너는 모든 것을 규정해야만 한다. 그러나 페세는 디자이너가 완벽하게 모든 것을 규정해야한다고 생각하지 않았다. 현대 음악의 작곡가가 연주자에게 자율성을 부여하고 현대 문학의 저자가 수용자의 다양한 해석이 가능하도록 열린 작품을 만들어내듯이, 그도 작업과정과 수용과정에서 작업자와 사용자가 자율성을 가지고 참여할 수 있도록 열어 두었다. 산업혁명 이후의 대량생산 체제에서 노

6) Deleuze, Gilles, *Différence et Répétition*, 차이와 반복, 김상환 역, 초판, 민음사, 서울, 2004, pp.284-285
 7) 이정우, *시플라크르의 시대*, 2판, 거름, 서울, 2000, pp.63-64
 8) Deleuze, Gilles, 앞의 책, p.144
 9) 정인하, *현대 건축과 비표상*, 초판, 아카넷, 서울, 2006, pp.6-7
 10) Deleuze, Gilles, 앞의 책, pp.17-18
 11) Deleuze, Gilles, *Logique de la sensation*, 감각의 논리, 하태환 역, 초판, 민음사, 서울, 1995, pp.139-140

12) Eco, Umberto, *Opera aperta*, 열린 예술작품: 카오스모스의 시학, 조형준 역, 초판, 새물결, 서울, 1995, pp.47-48
 13) Eco, Umberto, 앞의 책, p.24

동자들은 단순하고 반복적인 노동을 하는 수동적 존재이다. 그러나 페세는 노동자들이 스스로 결정하고 자신의 창의성을 드러낼 수 있는 상황을 의도적으로 배치해서 단순히 공장에서 생산되는 익명의 사물이 아니라 개인 작업자의 창조성이 개입된 영혼이 있는 생산물, 즉 동일한 형태의 제품이 아니라 제작한 사람의 개성이 드러나는 차별화된 제품을 만든다.¹⁴⁾ 한편 사용자들 역시 대량생산을 통해 제작된 획일적인 형태의 제품을 주어진 대로 사용하는 존재였다. 그러나 페세는 이러한 차별화된 제품을 통해서 다양한 선택가능성을 부여한다. 그리고 더 나아가 필요에 따라서 조합할 수 있는 시리즈를 통해서 수동적인 입장의 사용자들의 적극적인 참여를 이끌어 낸다.

(1) 작업자의 자율적 결정권 부여

페세는 제작 공정에서 작업자들이 스스로 조정할 수 있는 과정을 배치해 놓음으로써 디자이너가 모든 것을 완전하게 결정하는 것이 아니라 작업자들이 개입할 수 있는 여지를 남겨두었다.

삼손I 테이블(Sansone I, 1980)의 경우는 상판의 형태가 정해진 것이 아니라 작업과정에서 조정할 수 있는 변형 가능한 형틀을 사용해서 매번 다른 형태를 만들어낸다. 샬롯 피엘(Charlotte Fiell)과 피터 피엘(Peter Fiell)은 이 테이블에 대해서 “제작 공정에서 작업자가 원하는 대로 조정할 수 있는 과정을 배치함으로써 작업자가 제작하는 바로 그 순간에 색과 형태가 결정된다. 그 결과 모든 테이블은 서로 다르게 만들어져서 단 하나뿐인 특별한 오브제가 된다.”¹⁵⁾라고 말한다. 타볼론(Tavolone, 2007) 테이블 역시 유연한 형틀을 사용해서 만들어진다. 규격화된 형틀이 아니라 작업자가 조정할 수 있는 가변적인 형틀의 사용은 예측할 수 있는 범위 안에서 차이를 만드는 우연적이고 불확정적인 형태의 제품을 만들 수 있도록 한다.

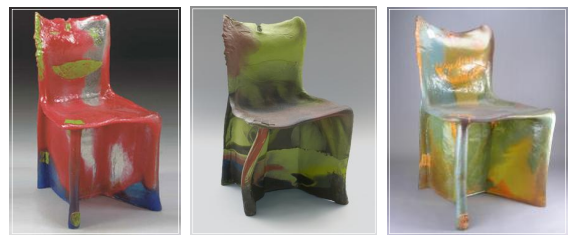


<그림 3> 타볼론 테이블(Tavolone, 2007) 변형할 수 있는 형틀작업을 통해서 차이를 만드는 과정

한편 페세는 형태를 결정하는 것 뿐 아니라 색상, 투명도, 재료의 밀도 등을 규정하지 않고 작업자가 작업

순간에 결정할 수 있도록 열어 놓는다. 그는 모든 것을 자유롭게 방치하지는 않지만 작업과정에 작업자 개인의 자율적인 결정을 전략적으로 허용해서 끊임없는 차이를 만드는 제품을 제작한다. 앞에서 언급한 삼손I 테이블은 서로 다른 색상의 물감이 든 액상재료를 형틀에 부어서 제작한다. 이 과정은 디자이너 한 사람의 결정에 의해 모든 것이 규정되는 것이 아니라 작업자 개인의 취향과 부여되는 순간에 주어진 조건에 따른 우연성에 의해서 결정된다는 것을 보여준다.

또한 플랫 인스티튜트 학생들과 함께 실험적으로 제작한 9개의 플랫 의자(Pratt Chair, 1983)는 우레탄 레진에 물감을 섞어서 동일한 형틀 안에 부어서 제작한다. 작업자들은 스스로 색상 뿐 아니라 투명도나 유연성 등 다양한 조건의 차이를 선택할 수 있다. 물론 여기에는 우연에 의한 분배도 개입되어서 디자이너는 물론 작업자도 정확하게 결과물을 예측할 수 없게 된다. 결과적으로 이 의자들은 동일하고 획일적인 산업생산의 제품과는 다르게 ‘색색의 파편, 다양한 두께의 막, 마술적 즐거움과 예술의 직관을 향해 열린 요소들에 의해 강조’¹⁶⁾되는 특이성을 가지는 오브제가 된다.



<그림 4> 플랫 의자(Pratt Chair, 1983)

(2) 작업자의 창의성 개입

페세는 대량생산 체제 안에서 단순하게 주어진 작업만 해온 수동적인 작업자들에게 창의적 행위를 할 수 있는 가능성을 부여한다. 삼손II(Sansone II, 1986) 테이블의 경우, 페세는 테이블 상판을 제작하는 작업자가 원하는 형태를 결정하고 그 위에 그림을 그려 넣을 수 있도록 제작과정의 일부를 열어 두어서 작업자가 자율성과 창의성을 발휘할 수 있도록 했다.¹⁷⁾ 그래서 크리스틴 콜링(Christine Colin)은 이 테이블을 ‘급진주의적 사고의 핵심인 공동의 창의성 개념’을 구현한 것이라고 한다.¹⁸⁾ “예술가는 행위를 하는 자이며, 예술은 행위자의 제스처에 대한 기록이다.”¹⁹⁾라고 말하는 페세는 작업자의 반복적인 노동을 창의적인 예술로 만들고 산업생산 체제를

14) Gaetano Pesce, Le temps des Question, Édition du Centre Pompidou, Paris, 1996, p.45
 15) Fiell, Charlotte, Fiell, Peter, Les Classiques du Mobilier Contemporain, Edition Thames & Hudson SARL, Paris, 1991, p.140

16) domus X 1985-1989 (original pages: Editorial Domus 661, Mai 1985), TASCHEN, Köln GmbH, 2006, p.83
 17) Gaetano Pesce, Le temps des Question, Édition du Centre Pompidou, Paris, 1996, p.45
 18) 국립현대미술관, LESS & MORE, (Colin, Christine, Gaetano Pesce), 도서출판 삶과 꿈, 서울, 2002, p.110
 19) Colin, Christine, 앞의 책, p.110

통해서 공장에서 제작되는 제품을 단 하나의 창의적인 예술품으로 만든다.



<그림 5> 테이블 삼손 II (Sansone II, 1986)

‘누구도 완벽하지 않다(Nobody’s perfect chair, 2002)’ 의자는 오랫동안 흔하게 사용해 온 평범한 의자의 형태를 가지고 있으나 작업자가 원하는 색상을 선택하고 그림을 그려 넣는 과정을 통해서 특별한 것이 된다. 개별 의자는 다양한 색상으로 만들어지며 등받이 부분의 형태를 변형시킬 수도 있다. 여기에서 페세가 의도하는 것은 작업자들의 창의적 능력을 이끌어 낼 뿐 아니라 사용자들이 익명성을 가지는 확실적인 제품이 아닌 작업자의 개성에 따라서 차이를 가지는 제품을 소유할 수 있도록 하는 것이다. 이 의자는 제목에서와 같이 형틀과 완벽하게 동일하게 복제되는 확실적인 것이 아니라 비록 실수처럼 보일지라도 작업자 개인의 개성이 담겨져 있는 작품이 된다.



<그림 6> ‘누구도 완벽하지 않다’ 의자(Nobody’s perfect chair, 2002)

(3) 사용자의 다양한 조합 가능성

특이성을 가지는 페세의 가구들은 사용자들이 자신의 취향을 드러낼 수 없는 대량생산을 통해서 생산된 확실적인 제품을 사용해야만 하는 것이 아니라 스스로 선택할 수 있는 가능성을 부여한다. 그리고 더 나아가 사용자들의 요구에 따라서 스스로 조합할 수 있는 가구를 통해서 적극적인 참여를 이끌어낸다.

모듈러 컴포넌트 시스템 소파인 라 미케타(La Michetta, 2005)는 다양한 색상과 크기의 직육면체로 구성되었다. 디자이너에 의해 미리 규정되지 않았기 때문에 개인의 취향이나 가구가 배치될 공간에 적합하도록 조합이 가능



<그림 7> 라 미케타(La Michetta, 2005)

하다. 사용자에 의해서 자유롭게 선택된 개별 블록은 다양한 배열을 만들 수 있게 조합된다.

콜로라도(Colorado, 2009) 소파의 경우도 서로 다른 형태와 색상의 유닛을 선택적으로 조합할 수 있는 모듈러 시스템으로 제작되었다. 비록 대량생산된 가구이지만 사용자의 선택가능성이 열려 있어서 다양한 조합이 가능하게 된다. 사용자들은 디자이너가 정해놓은 단 한 가지 방법으로 가구를 사용하는 것이 아니라 자신만의 조합을 통해 원하는 방법으로 사용하게 된다.



<그림 8> 콜로라도 소파 (Colorado, 2009)

3.2. 작업방식

페세는 표준화된 제품을 생산하는 산업생산 체제의 작업과정에 고의적인 실수를 배치하거나 우연성을 도입하고 안정적인 환경을 제거함으로써 차별화된 제품을 생산하고자 했다. 페세는 일본 도자기가 대량생산을 통해 만들어진 동일한 형태를 가진 일반적인 것보다 작가의 의도적인 실수를 통해서 변형되어서 단 하나의 유일한 작품이 된 것이 더 많은 가치를 갖게 된다는 점에 주목했다.²⁰⁾ ‘산업은 어떤 단계의 생산에서나 우리 시대의 결정적인 도구’라고 말하는 페세는 기존의 대량생산 체제를 수용하지만 작업과정에서 고의적으로 배치된 실수에 의해 끊임없는 차이를 생성하도록 하는 ‘실수(error)의 개념화’를 사용한다.²¹⁾ 또한 작업과정에 우연성을 개입시키거나 일반적인 제작과정에서 표준화된 제품을 생산하기 위해서 필요한 조건 중에서 일부를 제거함으로써 완벽하게 동일한 제품이 만들어지지 못하도록 했다. 페세는 이런 방법을 통해서 획일적이고 규격화된 제품 대신에 적절한 가격에 차별화된 다양성을 가진 제품을 제작할 수 있었다.

(1) 제작과정에 배치된 의도된 실수

경질 폴리우레탄과 우레탄 레진을 복합적으로 사용한 데릴라 의자(Dalila Chair, 1980)는 완전히 경화되기 전에 손자국을 내는 방법으로 제작된다. 이 의자는 동일한 형틀을 사용하여 같은 형태의 복제품을 생산하지만 재료가 완전히 굳기 전에 손으로 점토 조각을 다루는 것처럼 의도적으로 모양을 변형시킨다.²²⁾ 이런 방법을 통해



<그림 9> 데릴라 의자(Dalila Chair, 1980)

20) Gaetano Pesce, Le temps des Question, Édition du Centre Pompidou, Paris, 1996, pp.45-47

21) Dov'è l'ufficio, INTERNI, No.448, milano, 1995, p.79

서 생산된 제품들은 앞에서 언급한 일본의 도자기 장인들이 의도적인 실수를 통해 가치를 부여했듯이 완벽하게 복제된 동일한 제품이 아니라 의도된 실수를 통해서 만들어진 울퉁불퉁한 표면을 가지는 단 하나 뿐인 제품이 된다.

(2) 유연성의 도입

페세는 제작 과정에 불확정적인 결과를 만들어내는 유연성을 도입한다. 시트 다운 소파(Sit down Sofa, 1975)는 사출 성형에서 사용되는 견고한 형틀과 같은 복잡한 설비 없이 한 번의 주입으로 폴리에스테르 직물로 제작된 소파 커버 내부를 가득 채우는 발포 스티로폼에 의해서 형태가 결정된다. 주입되는 순간의 조건과 이미 소파 형태로 만들어진 직물 커버에 따라서 각각의 제품들은 약간의 차이를 가지게 된다.²³⁾ 페세는 이러한 제작과정에 대해서 재료가 주어진 환경에 의해서 차이를 만들 수 있도록 유연성의 여지를 남겨두었다고 말한다.²⁴⁾ 그림자 의자(Shadow Chair, 2007)의 경우도 유사한 방법을 사용한다. 페세는 대량생산 체계를 통해 표준화되고 규격화된 동일한 제품을 생산하는 제작 과정의 일부를 유연적이고 사건적인 형태를 만들 수 있게 열어둠으로써 획일적이지 않은 제품을 제작할 수 있었다.



<그림 10> 시트 다운 소파 (Sit down Sofa, 1975)



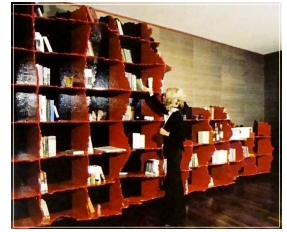
<그림 11> 그림자 의자 (Shadow Chair, 2007)

또한 페세는 센자 피네(Senza Fine, 2010) 의자처럼 얇고 길게 실처럼 압출 성형한 폴리에스테르를 사용한 다수의 제품을 디자인했다. 이 방법은 스티로폼으로 만든 메스를 실처럼 뽑아낸 폴리에스테르로 감싸서 만드는 데, 경화된 후에 약품을 사용하여 내부의 스티로폼을 녹여버린다. 이러한 제작 방법은 동일한 형틀이라는 일정한 기준을 가지기에 비슷한 형태로 만들어지지만 개별적인 작업 과정에서 유연성에 의한 차이가 생성된다.

(3) 표준화된 제품생산을 위한 조건의 제거

카렌자(Carenza, 1975)는 경질 폴리우레탄을 형틀에

부어서 제작한 책장이다. 그러나 페세는 제품이 경화된 후에 형틀에서 분리하기 위해서 반드시 필요한 공기구멍을 의도적으로 만들지 않았다. 그 결과 형틀을 분리하는 공정 단계에서 완벽하게 분리되어서 매끄러운 마감은 가지는 동일한 제품을 생산하는 것이 아니라 분리 작업에서 실패해서 예측할 수 없는 거친 마감은 가지는 제품이 만들어진다. 페세는 대량생산 체제 안에서 안정적으로 동일하고 표준화된 제품을 생산하기 위한 환경과 조건을 의도적으로 제거함으로써 형틀과 완벽하게 동일한 제품이 아니라 형틀과의 끊임없는 차이를 생성하면서 만들어지는 단 하나의 제품이 제작된다. 그래서 레이몬드 귀도(Raymond Guido)는 침투된 재료가 유연성에 대해 열리도록 허용했기 때문에 카렌자 책장은 동일한 형틀에서 나온 것이지만 항상 차이를 가지게 된다고 설명한다.²⁵⁾



<그림 13> 카렌자 책장 (Carenza, 1975)

3.3. 재료의 사용방법

“미래의 시장은 산업생산 안에서 재료를 유연적으로 다루는 가능성을 열어두는 방법으로 구성될 것이라고 확신한다.”²⁶⁾라고 말하는 페세는 다양한 재료와 재료를 사용하는 방법에 대해 지속적으로 관심을 가졌다. 그가 추구하는 차별화된 단 하나의 제품을 만들기 위해서 일반적으로 가구에 사용되지 않는 산업용 펠트, 폐직물, 폴리우레탄, 폴리에스테르 레진 등 다양한 재료에 대해서 실험했다. 특히 액상재료의 경화과정에서의 유연성의 도입이나 폐직물처럼 예측할 수 없는 재료의 사용, 그리고 통제하기 어려운 색상의 혼합은 대량생산 체제 안에서 모호하고 규정하기 어려운 형태, 색상, 질감의 연속적인 변조를 가지는 제품을 만든다.

(1) 액상재료의 경화방식

차별화된 시리즈라는 개념이 처음으로 적용된 골고타 의자(Golgotha Chair, 1972)는 레진에 완전히 적신 천을



<그림 12> 센자 피네 의자 (Senza Fine, 2010)



<그림 14> 골고타 의자 (Golgotha Chair, 1972)



<그림 15> 아이-펠트리 소파(I feltri sofa, 1986)

22) Charlotte et Peter Fiell, 앞의 책, p.143

23) Charlotte et Peter Fiell, 앞의 책, p.140

24) Gaetano Pesce, Le temps des Question, Édition du Centre Pompidou, Paris, 1996, p.49

25) 앞의 책, pp.82-83

26) 앞의 책, p.49

빨랫줄에 넣어놓은 이불처럼 줄에 걸어서 경화시키는 과정을 통해서 제작되었다.²⁷⁾ 천에 흡수되는 레진의 양에 따른 무게와 줄의 높이에 의해 매번 다른 형태로 만들어지며 천의 양쪽 끝자락은 바닥에 닿으면서 미리 예측할 수 없는 주름을 만든다. 제작 방법은 동일하지만 주어진 조건에 따라서 서로 다른 형태의 의자가 제작된다.

아이 펠트리 소파(I feltri sofa, 1986)는 일반적으로 가구에 사용되지 않는 산업용 펠트로 제작되었다. 두꺼운 펠트로 만들어진 소파의 아랫부분에서부터 폴리에스테르 레진을 흡수시켜서 레진이 경화된 하부는 견고하게 되고 펠트 고유의 특성이 남아있는 상부는 유연하고 부드러운 상태로 남겨진다. 레진이 펠트에 흡수되는 정도에 따라서 조금씩 형태가 다른 소파가 만들어진다.

(2) 일회적이고 예측할 수 없는 재료의 조합

폐직물로 만들어진 누더기 의자(Rag chair, 1972), 재활용 어린이 의류를 레진에 적신 후 압축해서 만든 어린이 책장(Children shelf, 1993), 그리고 폐직물 조각을 레진과 혼합해서 제작한 해초 의자(Seaweed Chair, 1993)는 일회적이고 이질적인 재료의 조합이라는 특성을 가진다. 재활용 섬유로 제작된 가구는 매번 사용하는 재료가 다를 뿐 아니라 재료들의 우연적인 조합에 따라서 차별화된 결과물을 만들어낸다. 디자이너는 가구의 대략적인 형태를 결정할 수는 있지만 사용된 폐직물의 조합과 배치는 디자이너의 통제로부터 벗어나게 된다. 미리 예측할 수 없는 색상과 질감을 가지는 가구들은 반복적으로 제작되는 동일한 제품이 아니라 끊임없는 차이를 통해서 만들어지는 특별한 오브제가 된다.



<그림 16> 누더기 의자 (Rag Chair, 1972)



<그림 17> 어린이 책장(Children Shelf, 1993)



<그림 18> 해초의자 (Seaweed Chair, 1993)

(3) 색상의 우연적인 혼합

페세는 폴리에스테르 레진이나 우레탄과 같은 액체 상태의 재료를 경화시켜서 만드는 작업을 많이 했다. 이 경우 색상을 미리 정확하게 결정하는 것이 아니라 재료가 경화되기 전에 다양한 색상의 물감이 혼합되면서 우연한 결과를 가져오도록 했다. 다수의 프로젝트에서와 같이 삼손I 테이블도 세 가지 색상의 폴리에스테르 레진을 형틀에 부은 후 경화시키는 과정을 통해서 제작된다.

액상 재료가 형틀에 흘러들어가는 과정에서 색이 혼합

되면서 경화되기 때문에 최종적인 결과물은 디자이너나 작업자가 정확하게 예측할 수 없는 우연에 맡겨진다. 이런 방법은 플랫 의자(Pratt Chair, 1983)나 브로드웨이 의자(Broadway Chair, 1992) 등 많은 작품에서 공통적으로 사용된다. 이러한 우연의 여지를 남겨놓는 방법은 디자이너가 모든 것을 규정해야 된다는 강박관념을 가지는 완결된 작품이 아니라 다양한 가능성으로 열려있는 작품을 만들어 낸다.



<그림 19> 삼손I 테이블(Sansone I, 1980) <그림 20> 브로드웨이 의자(Broadway Chair, 1992) 서로 다른 색상의 재료를 형틀에 붓는 작업 과정

3.4. 가에타노 페세의 비재현적 디자인 특성

앞에서 분석한 페세의 가구디자인에서 나타나는 비재현적 디자인 특성을 정리하면 다음과 같다.

1) 페세의 작품은 규정된 총체성이나 동일성에 의해서 만들어지는 재현이 아니라 제작 과정에서 현존하는 힘들의 관계 안에서 만들어지는 생성이다. 페세는 단순한 원본의 재현이 아니라 실제적 현존을 반영하는 과정을 개입시킨다. 그래서 그의 작품은 원본의 동일한 복제인 재현의 결과가 아니라 제작 순간에 작용하는 힘들을 포착하면서 끊임없는 차이를 만드는 생성의 결과라고 할 수 있다.

2) 페세는 디자인 과정에서 의도적으로 작업자의 창의적인 개입을 허용한다. 그의 디자인은 모든 것을 규정해야 한다는 강박관념을 가진 주체로서의 디자이너에 의해 완결된 것이 아니라 소수집단으로 볼 수 있는 다수의 작업자가 작업과정에 적극적으로 참여할 수 있도록 열려있다. 이런 이유로 작곡가들이 연주자들에게 자율성을 부여하는 현대 음악이 완성되지 않은 것처럼 보이는 것처럼 페세의 작품도 작업자들이 창의적 작업에 참여할 수 있도록 허용하기에 디자이너가 모든 것을 미리 완벽하게 규정할 수 없다. 그래서 그의 작품은 디자이너에 의해 결정된 것이 아니라 제작 순간에 만들어지는 작업자 개인의 표현이 기록되어짐으로써 완성된다.

3) 페세는 작업과정에서 창조자인 디자이너와 수용자인 사용자를 결합하고 그들에게 선택의 가능성을 부여한다. 그래서 사용자들이 단순히 디자이너의 의도를 해석해서 주어진 대로 가구를 사용하는 것이 아니라 스스로 선택하고 조합하는 적극적인 참여를 통해서 자신들만의 가구를 완성한다. 디자이너가 정해 놓은 방법에 따라서

27) 앞의 책, p.82

사용하는 것이 아니라 사용자들의 요구에 따라 가변적으로 조합할 수 있는 시리즈를 통해 다양한 조합의 가능성을 부여하며 이를 통해서 수동적인 입장인 사용자의 주도적인 참여를 이끌어낸다.

4) 페세는 동일한 형틀을 사용해서 반복적으로 제품을 생산하는 작업과정에 의도적으로 완벽함을 깨트리는 방식을 삼입해서 차이를 만들어낸다. 이런 과정을 통해서 디자이너 자신도 최종 결과물을 정확하게 규정할 수 없는 비정형적이고 비예측적인 제품이 만들어진다. 역설적으로 부드러운 형틀을 사용하거나 불안정한 조건을 부여함으로써 어떤 의미에서는 산업생산 과정을 통해서 완벽하게 동일한 표준화된 제품들과는 다르게 잘못 만들어진 것으로 보이기도 한다. 그러나 이것은 차이를 통해서 만들어지는 특이성을 갖는 제품을 만들기 위한 전략적 방법이다.

5) 페세의 작품에서 사용되는 재료와 색상은 유기적인 질서 안에 놓여있기 보다는 규정되지 않은 요소로 이루어진다. 재활용 의류나 폐지물의 이질적 병치는 반복될 수 없는 일의적 특성을 보여 준다. 그리고 물감이 혼합된 액상재료의 유동적이고 무정형적인 특성은 애매모호한 색상, 질감, 형태의 미분화 상태를 만든다. 이를 통해서도 각각의 제품들은 유일한 것이 된다.

4. 결론

본 연구에서는 현대적 사유와 예술에서 비재현적인 특성에 대한 이론적 고찰을 바탕으로 페세의 디자인에서 나타나는 비재현적인 특성을 디자인 방법의 측면에서 작업의 주체, 작업방식, 재료의 사용이라는 측면에서 살펴 보았다. 그리고 이를 통해서 페세의 가구디자인의 비재현적인 디자인 특성을 도출했다.

결과적으로 페세의 작품은 모방이나 재생산에 근거를 둔 재현이 아니라 일의성에 근거한 현존하는 힘들의 포획에 의해 만들어지는 비재현적인 특성을 가진다고 볼 수 있다. 동일하게 복제되는 대량생산 체제 안에서 페세의 디자인은 다양한 열림을 통해서 끊임없는 차이를 만드는 생성이라고 할 수 있다. 그리고 이렇게 만들어진 차별화된 제품은 고유한 개성을 가지게 되어 이를 소유할 사람들에게는 각각 다른 의미를 부여하게 된다. 이는 단순히 제품이 자체가 다양성을 가진다는 것이 아니라 제품을 사용하는 사람이 개성에 따라서 선택할 수 있으며 더 나아가 사회적인 측면의 자유주의를 지지하는 작업이라고 할 수 있다.

페세의 작업은 산업사회에서의 예술적인 생산품의 새로운 가능성을 제시했으며 특히 새로운 재료에 대한 탐색과 생산 방법의 기술적인 측면에 대한 재해석을 통해

서 차별화된 제품을 만드는 것을 통해서 사회와 예술, 그리고 디자인의 역할에 대한 전망을 보여준다.

참고문헌

1. Deluze, Gilles, *Différence et Répétition*, 차이와 반복, 김상환 역, 초판, 민음사, 서울, 2004
2. Deluze, Gilles, *Logique de la sensation*, 감각의 논리, 하태환 역, 초판, 민음사, 서울, 1995
3. Eco, Umberto, *Opera aperta*, 열린 예술작품: 카오스모스의 시학, 조형준 역, 초판, 새물결, 서울, 1995
4. 정인하, 현대 건축과 비표상, 초판, 아카넷, 서울, 2006
5. 이정우, 시뮬라크르의 시대, 2판, 거름, 서울, 2000
6. Sauvagnargues, Anne, 들뢰즈와 예술, 이정하 역, 초판, 열화당, 서울, 2009
7. Fiell, Charlotte & Fiell, Peter, *Les Classiques du Mobilier Contemporain*, Edition Thames & Hudson SARL, Paris, 1991
8. Gaetano Pesce, *Le temps des Question*, Édition du Centre Pompidou, Paris, 1996
9. 국립현대미술관, LESS & MORE(Colin, Christine, Gaetano Pesce), 도서출판 삶과 꿈, 서울, 2002
10. Dov'è l'ufficio, INTERNI, No.448, Milano, 1995
11. domus X 1980-1984, TASCHEN, Köln GmbH, 2006
12. domus X 1985-1989, TASCHEN, Köln GmbH, 2006
13. <http://www.gaetanopesce.com>
14. http://www.indexmagazine.com/interviews/gaetano_pesce.shtml, Halley, Peter & Reynolds, Cory, Interview: Gaetano Pesce, INDEX 2001, oct.

[논문접수 : 2013. 08. 31]

[1차 심사 : 2013. 09. 17]

[2차 심사 : 2013. 10. 02]

[게재확정 : 2013. 10. 11]