

**참여작가** 이선구, 박소연, 이유진, 김윤아, 김병주,  
이재원, 최연우, 강태환, 김성현

**기간** 2019.12.16(Mon) - 12.20(Fri)

**장소** 홍익대학교 박물관 상설전시장

**인사말**

**고경호(홍익대학교 미술대학 학장)**

홍익대학교 미술대학은 지난 4년간 「대학연계 창의인재 저작권 전문 강좌 운영」 사업을 주관해오며, 미술창작 전공자에게 저작권자로서의 권리를 교육하고 창의적 역량을 펼칠 수 있는 기반을 구축하고자 노력하고 있습니다. 이는 무엇보다 미술대학이 주도적으로 저작권 전문 강좌를 개설하여 한국저작권위원회에서 지원하는 정부 사업의 목적에 부합하는 교육 활동을 이어가고 있다는 것에 큰 의미가 있습니다.

금년도는 저작권 교육을 위해 신규 학술행사의 일환으로 기획된 <<저작(著作)과 자작(自作)>> 전시를 선보입니다. 4년 차 사업 수행 이래, 연례 학술행사인 <미술·디자인과 저작권>과 더불어 지난 다년간의 교육성과를 보여드리는 자리가 될 것으로 기대합니다. 현대미술의 중요한 창작 원리로 부상한 차용과 패러디, 레디메이드의 원작성에 관한 문제를 넘어 저작권법과 저작권에 대한 개념 자체가 작품 제작의 원리로 이용되는 동시대 미술로의 변화 과정을 반추하고자 합니다. 아울러, 저작권 이론이 ‘전시’라는 실천과 맞닿는 지점에서 미술대학 학생들이 저작권과 관련해 던지는 다양한 화두와 개별적 해석에 따른 내면화 과정을 살펴볼 수 있을 것입니다.

예술계에 절실히 요구되는 저작권 교육을 통해 건강한 문화예술생태계를 확립하고 문화융성의 기반을 탄탄하게 다지는데 본 전시가 제 역할을 다 할 수 있기를 희망합니다. 홍익대학교 미술대학은 저작권의 중요성과 개념을 명확하게 인식시킬 수 있도록 「대학연계 창의인재 저작권 전문 강좌 운영 사업」의 견실한 운영을 통하여 저작권 지식을 갖춘 예술계의 창의인재를 양성하고자 매진하겠습니다. 전시 참여자와 관람자 모두에게 미술과 저작권에 대한 사유의 장을 제공할 <<저작(著作)과 자작(自作)>>展의 개최를 축하합니다.

# 축사

## 박형옥(디자인지식재산컨설팅 대표)

안녕하십니까?

디자인지식재산컨설팅 대표 박형옥입니다.

찬 바람이 다소 사랑스럽게 두 볼에 느껴지는 겨울의 문턱에서, 홍익대학교 미술대학 주최로 열리는 “저작(著作)과 자작(自作)” 전시를 진심으로 축하드립니다. 우선 바쁜 학업과 취업준비의 시간을 쪼개어 이번 전시에 참여해주신 미술대학 학생들에게 감사를 드립니다. 그리고 무엇보다도 소중하고 뜻깊은 이번 전시를 마련해주신 고경호 미술대학장님과 관계자 여러분들 그리고 창의인재 저작권 전문강좌 운영 사업을 지원해주신 한국저작권위원회에 깊은 감사의 인사를 전합니다.

5G 기반 시대를 맞이하여 우리는 초실감 콘텐츠와 VR/AR의 가상화 기술들을 접하며 콘텐츠산업과 저작권을 포함하는 지식재산 전반에 걸친 패러다임의 변화에 직면해 있습니다. 따라서 이러한 기술 환경의 시대흐름과 변화 속에서 창작자의 저작물에 대한 보호와 가치창출의 중요성은 그 어느 때보다도 더욱 강조되고 있습니다.

이러한 추세에 발맞춰, 혁신적이고 선도적인 커리큘럼으로 국내외 미술교육을 이끌어 가고 있는 홍익대학교 미술대학에서 “저작(著作)과 자작(自作)” 전시회를 개최한 것은 정말 뜻깊고 기쁜 일입니다. 무엇보다도 미술대학이 저작권 교육과정

운영을 넘어서 작품을 창작한 작가와 전시 관계자들과 계약서를 체결한 것은, 작품전시 그 이상으로 상당히 고무적이며 타의 모범이 되는 사례입니다. 특히 이번 전시에서 활용한 표준계약서는 올 초에 문화체육관광부가 미술계에서의 공정한 계약문화를 만들고 창작자의 권익을 향상하기 위해 예술인 복지법에 근거하여 도입한 ‘미술 분야 표준계약서’이어서 더욱 의미가 큼니다. 이번 표준계약서의 활용은 학생 작가들에게 예술인의 기본 권익과 저작권 보호에 대한 인식을 제고시켜주고, 추후 사회에서 겪을 수 있는 불공정하고 불합리한 계약으로부터 창작자로서의 권리를 보호할 수 있는 가이드라인을 제시해줄 것으로 기대됩니다.

마지막으로, 홍익대학교 미술대학이 앞으로도 뒤에 오는 사람들의 이정표가 될 수 있도록 학생들의 창작활동과 지식재산 보호를 적극 지원하는 눈 위의 발자국을 만들어 주시길 부탁드립니다. 겨울날, 기분 좋고 행복한 전시의 기쁨을 만끽하시고 여러분 가정에 건강과 행복이 가득하시기를 기원합니다.

감사합니다.

# 《저작(著作)과 자작(自作)》 전시를 기획하며

김주옥 큐레이터

《저작(著作)과 자작(自作)》 전시는 현재 한국의 문화예술분야의 관심사가 되고 있는 ‘저작권’에 대한 내용을 다룬다. 포스트모더니즘(Postmodernism)이래로 현대미술은 ‘차용’과 ‘패러디’의 형식을 취하거나 ‘레디메이드(ready-made)’ 형태의 사물을 적극적으로 작업에 끌어 들여오는 사례가 많았다. 특히 기술과 통신 수단의 발달 때문에 우리는 인터넷을 통해 작업 이미지를 쉽게 접하고 쉽게 공유하고 있다. 그리고 창작자가 누구인지도 불분명한 작품 이미지들이 웹, SNS 등에 넘쳐난다. 하지만 차용과 패러디는 표절의 문제에 있어, 때로는 그것을 구분할 수 있는 경계가 모호하며 그것을 바라보는 사람들의 평가도 제각각이다.

특히 작가가 이러한 형태로 작업을 진행할 때 모든 결과물을 작가의 작품을 창의적인 창작물로 인정하기에는 그 구분이 애매한 것이 사실이다. 더욱더 문제가 되는 것은 만약 문화예술계에 표절, 위작 등과 관련된 저작권의 문제가 생겨났을 때 그 기준과 제도를 이해하고 있는 예술 관계자가 거의 전무하다는 사실이다. 관련 법망을 피해가기 위한 처사가 아닌 저작자의 권리를 지키기 위해서라도 관련 저작권에 관한 사항을 숙지하고 그에 맞춰 실행하는 경험하는 것이 무엇보다 중요하다. 이러한 이유가 《저작과 자작》이라는 제목의 전시를 기획하는 계기가 되었다.

우리가 예술의 가치를 생각할 때 ‘창의성’이라는 역량을 가장 우선시하고 있다. 그리고 독창적 예술성을 가지고 있는 작가에 대한 존경이 예술작품 그 자체의 의미에 덧붙여져 작품을 평가하는 중요한 요인으로 작용한다. 하지만 예술작품 그 자체를 평가하는 것도 중요하지만 그 예술작품이 어디에서 기인하고 있는지 그리고 작품의 공유와 사용이 어떤 방식으로 진행되어야 하는지를 파악하는 것이 중요하다.

특히 작품 제작에서의 차용과 이미지의 공유가 빈번해지는 시기에 이러한 판단 근거는 더욱더 중요해지며 그 판단을 가능하게 하는 것이 저작권에 대한 이해이다.

본 전시는 이미지의 차용과 복제, 그리고 표절에 대한 기준에 대해 고찰할 수 있도록 작가, 비평가, 큐레이터로 구성된 사람들과의 팀 매칭을 통해 지난 4개월 동안 연구한 내용의 결과를 담고 있다. 전시에는 현재 국내·외에서 활발히 활동 중인 청년작가 9명을 초대했고 비평가 4명과 보조큐레이터 9명을 섭외하여 진행하였다. 작가들은 이번 계기를 통해 본인의 작품이 내용적 형식적으로 어떠한 독창성(originality)을 가지고 있는지 그리고 자신이 어떠한 사회, 문화적 현상에 영향을 받았는지 그리고 기존의 작품들이 어떻게 자신의 작업에 직·간접적 영향을 끼쳤는지를 분석하였다. 그리고 9명의 작가와 1:1 매칭 된 보조큐레이터들은 작가의 작업이 어떻게 저작권에 위배 되지 않았는지를 살피고 동시대 현대미술 작품으로 이 9명 작가들의 작품이 어떠한 의미를 지니고 있는지에 대해 연구했다. 또한 이러한 일련의 과정을 지켜본 비평가 4명은 이 작가들의 작품의 특징과 작가들이 표현하고자 한 동시대 예술의 쟁점들에 대해 4편의 비평문을 완성했다.

본 전시에서 다루고 있는 주제는 크게 두 부분이다. 첫 번째는 ‘저작물과 저작에 대한 권리’이고 두 번째는 ‘현대미술에서의 차용의 전략’이다. 첫 번째 파트인 ‘저작물과 저작에 대한 권리’는 저작권 제도가 현대미술 작업을 하는 작가나 미술계에서 활동하고 있는 사람들에게 왜 중요하게 다루어져야 하는지를 보여준다. 저작권 제도는 작가에게는 자신의 창작물을 보호하는 중요한 근거가 되기도 하고 그것을 향유하는 사람에게는 예술가의 창작물에 대한 윤리적 사용법에 대한 기준을 제시하기도 한다. 이선구 작가는 2차 저작물과 원저작물의 실질적 유사성에 대해

이야기하며 오브제의 모방과 그것에 대한 해석에 대해 다룬다. 박소연 작가는 저작권법에 대한 범위와 다양한 해석에 주목한다. 도제식 교육을 받고 제작된 자신의 두 점의 작품은 똑같이 생겼지만 다른 장소에 전시가 되고 있을 때 발생할 수 있는 장인의 디자인의 보호 문제에서부터 차용과 표절에 문제까지 그 이야기를 확장한다. 또한 이유진 작가는 ‘짜퉁 디자인’이라고 불리는 표절을 피해 제작된 캐릭터 인형들의 디자인을 통해 어디까지가 순수한 예술품으로 그 창작성을 인정받을 수 있는지 그 지위와 본질에 대해 의문을 제기한다. 그리고 김윤아 작가는 저작가의 권리를 보호하고 공정한 이용을 도모하는 일종의 문화의 향상과 발전이라는 측면에서 저작권을 이해한다. 특히 작품, 저작권법, 사회 전반적 제도가 작품에 보이는 ‘창틀’, ‘비’, ‘실’이라는 은유를 통해 표현되며 이러한 요소들이 어떻게 서로 연결성을 가지고 있는지를 표현한다.

한편 전시의 두 번째 파트인 ‘현대미술에서의 차용의 전략’에서는 작가들이 작업을 진행할 때 자주 쓰는 방식으로 차용, 패러디 등의 형식을 빌려 오는 행위와 자신이 만들어 내지 않은 기성 물품이나 재료를 사용할 때의 특징에 대해 논한다. 김병주 작가는 건축적 이미지를 차용하여 자신만의 방식으로 재해석된 공간을 제시한다. 작가는 이미지의 차용이 어떠한 재맥락화 과정을 거쳐 작품으로 탄생하게 되는지 그리고 그 과정에서 작가가 어떠한 방식의 독창성을 획득하는지를 보여준다. 이재원 작가는 온라인상에서 배포되고 있는 구글맵의 이미지들을 바탕으로 그 이미지를 복제하고 재생산한다. 특히 변형과 왜곡이라는 방식으로 새로운 이미지를 만들어 내는데 이는 궁극적으로 작가만의 고유한 이미지로 변화되는 시물라크르로서의 오브제로 창조된다. 최연우 작가는 잡지 또는 신문을 접고 자르고 쌓는 작업을 하는데 이것들이 갖고 있는 정보 전달의 가능성을 파괴한다. 이를 통해 2차원의

지면에서 언어화 된 상징적 지식들이 작가가 만들어낸 3차원적 공간적 지식과 어떠한 간극을 발생시키는지를 표현한다. 강태환 작가는 ‘광섬유’라는 재료를 통해 인공물로 재현된 공간을 표현한다. 광섬유의 기성품이 어떻게 새로운 공간을 만들어 내는지, 그리고 그 기성품과 공간 사이의 틈을 기성품과 예술품의 틈에 은유하여 고찰한다. 마지막으로 김성현 작가는 인터넷에서 구한 오픈소스가 3D 프린트 기술로 제작되어 오브제로 재현되는 방식을 다룬다. 창작물 보호라는 저작권의 특징과 창작물 제한의 차이에 대한 답을 찾기 위해 차용과 패러디를 분석한다.

이렇게 전시에서는 총 9명이 작가와 보조큐레이터가 저작권에 대한 쟁점들을 작가들의 작품의 예시를 통해 실질적으로 연구하며 이 과정에 나타나는 의문들에 대해 분석해보는 시간을 가졌다. 이러한 일련의 과정을 통해 그 논의를 확장하여 여러 가지 저작권 관련 요소들에 대한 여러 측면에 대해 이야기한 황윤정, 윤지원, 김미영, 이장로의 글을 통해 우리는 원작성, 새로움, 독자성, 복제의 권리, 창조물의 보호의 측면에서 저작권 제도를 살펴볼 수 있었다. 특히 본 전시를 준비하며 기획자, 작가 등은 물론이고 이 전시에 관련된 여러명의 진행자들도 문화 예술의 보호에 대한 의식을 확립함과 동시에 표준계약서를 사용하고 지적 결과물에 대한 정당한 권리를 확립했다는 것에 본 전시는 더 큰 의미를 지닌다. 본 전시가 앞으로, 이 전시에서 다루어진 내용들이 좀 더 발전적인 방향으로 이어져 작가들도 자신의 예술작품을 보호할 수 있는 지식과 능력을 키울 수 있는 것에 일조할 수 있기를 희망한다.



저작(著作)과 자작(自作)의 재고(再顧)와 제고(提高)에 대하여

미술비평 황윤정

우리 모두가 알다시피 저작(著作)과 자작(自作)의 경계에 대해서는 이미 논해진 바가 많다. 발터 벤야민의 『기술복제시대의 예술작품』은 이미 고전이 되었고, 이미지 복제의 수월함을 설파하는 것은 사실 적시 외에 새로운 성찰이라고 하기 어렵게 되었다. 복제는 이제 단순한 복사가 아니게 됨으로써 자작의 새로운 영역 안에 과감하게 들어섰고, 원본성이 지니고 있었던 고유한 권위와 위상은 일찍이 해체되었다. 그러나 이러한 해체와 전복이 저작과 자작에 대한 새로운 사유를 중지할 까닭은 되지 않는다는 사실을 증명하듯, 저작과 자작 사이의 관계에 대한 논쟁과 질문은 끊임없이 제기되고 있다. 따라서 현재의 매체 상황에서 저작과 자작을 논의하는 것이 우리에게 어떤 의미가 되는지, 그것은 왜 반복적으로 문제로서 제기되는지에 대해 생각하는 것은 분명히 의미가 있다.

그렇다면 저작은 무엇이며, 자작은 무엇일까? 문화관광부는 저작권법 제28조에서 인용되는 저작물이 인용하는 저작물에 대하여 부종적 성질을 가지는지의 여부, 인용하는 저작물이 인용되는 저작물의 시장 대체 여부, 인용되는 저작물이 인용하는 저작물과 구분되는지의 여부, 인용되는 저작물의 출처를 명시하였는지 여부와 같은 기준으로 저작물의 표절 기준을 제시하고 있다.<sup>1</sup> 그러나 위의 기준들이 오마주(homage), 패스티시(pastiche), 패러디(parody)를 표절과 완벽히 구별하기 위한 만능 도구로 작동할 수 있는가에 대해서는 확답이 어렵다. 더불어 법적 영역과 예술적 영역을 완전히 일치시키는 것이 가능한가에 대한 질문에 대해서도 마찬가지이다.

표절과 예술적 차용의 정확한 기준 세우기는 가능할까? 오마주, 표절, 패스티시, 패러디에 대한 사전적인 정의는 존재하지만, 이 정의를 실제 창작물에 그대로

적용하는 것만으로 모든 문제가 해결되는 것은 아니다. 사전적 정의에조차 주관적으로밖에 판단될 수 없는 요소가 다수 개입되어있기 때문이다. 예를 들면 패러디란 원작을 단순히 복제하거나 소비적 형태로 복제하는 것에서 그치지 않고 그것을 통해 새로운 창작을 목표로 한다는 점에서 표절과는 다르다고 정의된다. 오마주는 엄밀히 따지면 타인의 창작물을 무단으로 차용했다는 점에서 표절이라고 여겨질 수 있으나 원작에 대한 존경과 찬탄을 전제하고 있다는 이유로 업계에서는 표절과는 분명히 구별하고 있다. 그러나 이 모든 것은 전적으로 창작자의 의도라는 불분명하고 유동적인 요소에 기대어있다. 더군다나 이미지의 차용과 복제가 기존과는 다른 의미소를 가지게 된 지금의 매체 상황에서는 표절과 표절이 아닌 것 사이의 금을 긋는 것이 더더욱 어려워졌다. 복제 가능성의 확장으로 인하여 원본성의 신화가 바래고 닳은 지 오래인 동시대에, 원본성에 대한 복제와 그것에 대한 금지는 결코 한 가지 층위에서 해석되거나 답변되지 않을 것이기 때문이다.

《저작과 자작》은 이러한 모호함과 희미함의 경계에 여러 가지 방식의 질문을 던지거나 틈을 파고들거나 또는 선을 넘나드는 식으로 원작성에 대해 사유한다. 이들의 사유와 질문, 파고들기와 뒤집기는 저작과 자작 사이의 관계에 대한 법적, 예술적, 미학적 영역을 넘나들며 우리로 하여금 원작성(originality)에 대한 근본적인 믿음을 재고하도록 만든다. 그러나 이것은 창작의 가치를 격하시키는 것도, 복제의 시대에 맞서는 예술의 마지막 보루를 구축하는 것도 아니다. 그보다는 ‘타인의 저작물을 자신의 창작물에 사용’하는 행위가 법적 영역, 즉 타인의 소유물을 절도하는 행위와 별개로 예술적 영역에서 어떻게 문제가 되는지에 대해 본래적인 차원에서 고민하게 만든다는 편에 가깝다. 타인의 물건을 훔치면 안된다는 기초적인 윤리적 수칙은 우리 모두 알고 있지만, 타인의 작품의 일부를 복제하면

안 된다고 명령하는 규율의 이유는 그러한 수칙과 정확히 동일할 것인가? 예술적 영역에서의 표절은 법적 영역에서의 절도와 정확히 동치되는 죄일 것인가? 애초에 작품은 정말로 작가의 것인가? 저작과 자작이라는 간결한 표제가 다양한 작가들의 작품들을 모두 아우르듯이, 본 전시 역시 위와 같은 다양한 질문들을 아울러 던짐으로써 의미를 가지고, 작품을 마주하는 우리의 사유 또한 진일보할 수 있기를 기대한다.

---

1 “국가법령정보센터“. 저작권법, 2019-10-25 확인, <http://www.law.go.kr/lsInfoP.do?urlMode=lsInfoP&lsId=000798#> 참고.

# 저작과 자작(著作 과 自作)

미술비평 윤지원

저작(著作)의 사전적 의미는 작품을 만들어 내는 것이고 자작(自作)의 사전적 의미는 스스로 만든다는 것이다. 둘 다 작업을 하는 행위를 의미하는 단어이지만 분리해서 쓰이는 이유는 무엇일까? 그 이유를 ‘자(自)’에서 찾을 수 있을 것이다.

저작권법이 작가와 작품을 보호하는 오늘날, 이루어지는 작업들은 타인의 것과 차별되는 독립성과 창의성, 유일성을 요구받는다. 작가는 개인의 내면의 활동을 통해 남들의 작업과는 차별되는 자신만의 작업을 하고자 고심한다. 이 과정에서 작가의 주체성은 차별적인 작업을 위한 내면 활동의 핵심이 된다. 작가의 ‘주체성’과 그를 바탕으로 한 ‘내면 활동’은 작업의 독립성 내지는 차별성과 밀접한 관련이 있다. 그렇다면 작가 개인의 주체성은 독창적인가? 독립성을 요구받아야 하는가?

오늘날 개인은 수많은 정보와 매체 속에 살아간다. 유년 시절부터 만화영화 캐릭터에 노출되었고, 다양한 작품들, 수많은 산업디자인 등 다양한 이미지 속에 항상 노출되어왔다. 이것은 우리의 무의식 속에 고스란히 담겨 창작 활동을 바탕으로 작용할 것이다. 다시 말해, 타인의 창작물로부터 받은 영향을 통해 ‘주체성’을 확립해나간다는 것으로 이해할 수 있을 것이다.

보드리야르(Jean Baudrillard)는 “정보와 소통의 거침없고 무자비한 조명 아래 모든 것이 노출된다.”라고 말하며 다양한 정보의 침투에 따른 사적 공간의 상실을 언급하였다. 또한 프레드릭 제임슨(Fredric Jameson)은 “오늘날의 예술가와 작가들이 이제 더이상 새로운 양식과 세계를 만들어 낼 수 없고 그것들은 이미 만들어졌으며 단지 제한된 수의 조합만이 가능하다.”라고 말한다. 두 학자의 의견에 따르면 사실상 오늘날의 작업에 독창성과 유일성을 요구하는 것은 어려워 보인다.

“독창성 (Originality)의 불가능성”은 포스트모던을 잘 나타내는 개념이라고 할 수 있다.

미술가들은 ‘차용(借用)’을 시도한다. 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp)은 어느 소변기제작공장 노동자들이 만든 소변기에 사인을 한 뒤 <샘(Fountain)>이라는 작품으로 탈바꿈시켰다. 뒤샹은 <샘>으로 ‘레디메이드(Ready-Made)’ 장르의 포문을 열었고, 예술작품은 예술가의 손에서만 탄생한다는 암묵적 질서에 대한 질문을 던졌다. 이어 영화 <모나리자>얼굴에 수염을 달아주고 <L.H.O.O.Q.>라는 새로운 이름도 달아 새롭게 작품화한다. <모나리자>는 예술가로서 대단한 추앙을 받는 레오나르도 다빈치의 대표작품으로 꼽힌다. 그러나 위대한 예술가와 그의 위대한 작품인 만큼 수도 없이 많은 모작, 모방 이미지들이 전 세계 도처에 널려있다. 뒤샹은 다빈치와 <모나리자>의 권위에 대한 질문을 던진다. 1990년, 일레인 스토티번트(Elaine Sturtevant)는 그의 작품 <워홀의 꽃 (Warhol Flowers)>을 발표한다. 제목에서도 볼 수 있듯이 앤디 워홀(Andy Warhol)의 <Flowers>연작을 가능한 그대로 모방한 작업이다. 그는 이렇게 구분이 어려울 정도로 워홀의 작품과 흡사한 자신의 작업을 통해 관람자로 하여금 ‘저자성(Authorship)’에 대한 질문을 던진다.

이들은 타인의 이미지를 통해 새로운 개념, 새로운 논제를 관람자에게 던진다. 그리고 그 결과물 또한 오늘날의 예술의 일부가 되었다. 차용 이미지와 차이가 드러나게 보이는 <L.H.O.O.Q.>와 구별하기 거의 어려운 <Warhol Flowers>는 둘 다 저작권법에 가로 막히지 않고 또 하나의 주목받는 작품으로 자리하고 있다. 이러한 오늘날의 미술계의 움직임에 대해서 원작 이미지를 얼마나 많이

이용하였나보다 2차 저작물이 담고 있는 예술적 의미와 가치에 보다 그 중요성을 두고 있다고 이해할 수 있겠다.

가시적인 새로움은 어쩌면 종말 되었는지 모르겠다. 적어도 한국 사회는 모든 분야에서 통일감과 획일화를 도리어 요구하고 있다. 모든 아이들은 뽀로로를 보고, 모든 학생들은 교복을 입고, 모든 젊은이는 SNS의 영향을 받는다. 예비 미대생들은 기존 이미지를 모작하며 실력을 키워나간다. 산수화의 경우, 과거의 위대한 화가의 그림을 모방해서 그려내는 것 자체가 또 다른 작품으로서 인정받기도 하였다. 어느 작가는 한 장인이 만든 도자기에서 영감을 받아 회화 작업을 한다. 어느 디자이너는 유명 캐릭터에 영감을 받아 새로운 캐릭터를 만든다. 이 모든 과정이 차용의 일부이며, 나아가 저작권의 이용이라고 할 수 있다. 스테트먼트의 작업에 워홀의 협조가 없었다면 스테트먼트의 작업은 가능했을까? 원저작자의 이해가 있었기 때문에 1차 저작물을 표절, 모방하였음에도 불구하고 중요한 의의를 갖는 2차 저작물이 탄생할 수 있었던 것이다. 지나치게 엄격하고 세밀한 법은 1차 저작자를 보호하는 것인가? 2차 저작물의 새로운 탄생을 저지하는 것인가?

워홀과 스테트먼트의 작업은 지금으로부터 30년 전에 있었던 일이고, 그동안 세계적으로 수 많은 논의와 세부적인 법 개정이 있어왔음에도 불구하고 아직도 우리는 명확한 타협안을 찾지 못하고 있다. 그러나 2차 저작자로서 워홀을 찾아가 협조를 구할 만큼 당당하고 뚜렷한 방향성이 있었던 스테트먼트와 같다면, 1차 저작자로서 워홀처럼 내 작품을 오차 없이 그대로 모방하겠다는 작업의 깊은 의의와 진심을 이해하고 협조하는 깊은 눈을 가졌다면 그 타협안에서 우리는 어쩌면 ‘새로움’을 찾을 수 있지 않을까.

**저작권 침해로부터의 자유 : 독자성**

**미술비평 김미영**

이미 있던 것이 후에 다시 있겠고 이미 한 일을 후에 다시 할지라. ‘해 아래에는 새 것이 없나니.’ 무엇을 가리켜 이르기를 보라. 이것이 새것이라 할 것이 있으랴.<sup>1</sup>

저작권은 영어로 “copyright” 이다. 복제(copy) 할 수 있는 독점적 권리(right)를 뜻한다.<sup>2</sup> 사회통념과 달리 저작권은 무한히 복제(copy) 할 수 있는 권리이다. 복제를 금지하는 것이 아니다. 저작권법은 창작의 범위를 한정하는 것도 아니고, 창작의 금지나 억제, 규제의 법도 아니며, 오히려 다양한 방법으로의 생산할 권리를 보호한다. 저작권이 국가의 권력에 의해서 행해지는 규제라 한다면, 이런 권력의 생산성 개념을 푸코의 『성의 역사 1 - 지식의 의지』에서 찾아볼 수 있다.

“권력은 제도도 아니고 구조도 아니며 주어진 사회의 복잡한 전략적 상황에 부여되는 이름이다. 권력은 무수한 지점으로부터 불평등하고 유동적 관계들의 상호 작용 속에서 행사된다. 이런 권력관계는 불평등, 불균형의 직접적 결과이고, 이런 차별화는 내부적 조건이고 작용하는 거기에서 ‘직접적으로 생산적 역할’을 맡는다.”<sup>3</sup>

저작권이 무한히 복제할 수 있는 권리라면 우리는 무엇 때문에 저작권 앞에서 멈칫거리고 망설이게 되는 것일까? ‘독점적’이라는 단어는 창작물을 만든 작가, 즉, 저작권자가 타인이 창작물을 복제하지 못하도록 금지할 수 있다는 뜻이다. 저작권자의 허락을 받은 후 복제행위를 할 수 있다. 허락을 받지 않은 상태에서 복제한다면 ‘저작권 침해’가 된다. 우리가 두려워하는 단어는 바로 이 ‘저작권 침해’ 일 것이다. 소송이라는 단어가 함께 연상되기 때문이다.

“모든 사람은 자신이 창조한 모든 과학적, 문학적, 예술적 창작물에서 생기는 정신적, 물질적 이익을 보호받을 권리를 가진다.”<sup>4</sup> “모든 사람은 공동체의 문화생활에 자유롭게 참여하고, 예술을 감상하며, 과학의 진보와 그 혜택을 향유할 권리를 가진다.”<sup>5</sup>

세계인권선언의 두 조항을 살피면 지구상에 살고 있는 인간이라면 문화생활에 참여하고, 예술을 감상하며 향유할 권리를 가지며, 작가로서 자신이 창조한 창작물을 보호받을 권리를 갖는다. 작가가 생산한 예술적 창작물로부터 얻을 이익을 침해하지 않으면서 감상해야 한다는 뜻이다. 이를 위해 저작권이 만들어졌다.<sup>6</sup> 저작권은 인간이 인간답게 살기 위해 여럿이 모여 합의한 결과이다.

그런데 저작권법에는 저작자의 허락이 없는 경우에도 타인의 저작물을 사용할 수 있는 조항이 있다. 바로 “공정사용(fair use)”이다. 저작권법 제23조~35조에 내용에는 “재판 절차 등에서의 복제, 정치적 연설 등의 이용, 공공 저작물의 자유 이용, 학교 교육 목적 등에서의 이용, 시사 보도를 위한 이용, 시사적인 기사 및 논설의 복제, 공표된 저작물의 인용, 영리를 목적으로 하지 아니하는 공연·방송, 사적 이용을 위한 복제, 도서관 등에서의 복제, 시험 문제로서의 복제, 시각 장애인등을 위한 복제, 청각장애인 등을 위한 복제, 미술저작물 등의 전시 또는 복제 등이다.”<sup>7</sup>라는 공정 이용에 대한 규정이 있다.

저작권법은 보도, 비평, 교육, 연구 등의 목표로 정당한 관행에 따른 정당한 범위 내의 사용은 허용한다.<sup>8</sup> 도서관에서 학업의 목적으로 책의 일부를 복사하거나, 학교에서 수업시간에 강의의 목적으로 작품을 복제하는 것은 원 저작자의 허락 없이

가능하다. 비평을 위한 작품의 인용도 작가의 허락 없이 가능하다. 그런데 관람자나 비평가의 입장이 아니라 작가의 입장이라면 어떠할까? 이것은 또 다른 차원의 문제가 발생한다. 바로 ‘창조성’에 관한 문제이다. 저작권의 보호를 받는 대상은 ‘인간의 사상이나 감정을 표현한 창작물’이다.<sup>9</sup> 여기서의 창작성은 완전한 의미의 독창성이 아니라, 단지 어떠한 작품이 남의 것을 모방한 것이 아니고 작가 자신의 독자적인 사상 또는 감정의 표현을 담고 있음을 의미하며, 다른 저작자의 기존의 작품과 구별할 수 있을 정도면 충분하다.<sup>10</sup> 이런 저작물은 2차적 저작물도 해당한다. “원 저작물을 번역·편곡·변형·각색·영상제작 그 밖의 방법으로 작성한 창작물은 독자적인 저작물로 보호된다.”<sup>11</sup> 즉 원 저작물을 인용해서 작가의 새로운 사상이나 감정을 표현한, 개성과 창작성이 나타난다면 저작물로 보호받을 수 있다는 뜻이다.

이번에 전시에 참여한 작가들의 작품은 어느 경우에도 저작권 침해에 해당하는 것은 없다. 현대미술의 전략 중에 ‘패러디(parody)’와 ‘페티시(fetish)’가 있다. 기존의 작품을 자신의 작품에 인용할 때, 패러디는 인용한 작품을 비판할 목적으로 사용하는 전략이고, 페티시는 혼성모방으로 그러한 목적 없이 사용하는 것을 말한다. 하늘 아래 더이상 새로운 것은 없다고 구약성서에서 밝히고 있듯이 현대미술에서 창조성, 독창성을 논하는 것은 우스운 일이다. 미술사에서 천재적인 창조자인 예술가의 개념이 부정되던지도 이미 오래전이다.

미술사를 살펴보면, 예술가들이 비용을 지불하는 고객에게 주문받아 작품을 제작하던 시기가 있었다. 그 시기에 예술가와 장인은 동일시되었다. 고객이 원하는 대로, 고객의 취향에 맞는 소재와 기법, 양식, 주제로 작품을 제작했다. 이제 시공간이 변했다. 자본주의 시대의 미술 시장에서 예술가는 자신이 제작한 작품이

어떤 이의 소장품이 될지 알 수 없다. 누군가의 주문이 없이 작품을 만들어야 하는 현대 사회의 예술가는 자신의 감정, 사상, 생각을 마음껏 표현할 수 있다. 관객은 그런 작품을 자신의 기호에 맞춰 선택적으로 감상하고, 향유하게 된다. 그저 자신의 경험과 교육 정도에 따라 특정 작가의 작품을 선호할 수도 있고, 예술가가 표현하려는 감정, 사상이 작품에 어떻게 반영되었는지, 그 방법은 독자적인지 살필 수도 있다. 작가는 자신의 주변에서 얻는 다양한 소재를 활용할 수 있고, 그 소재의 한계는 없다. 이전에 유명작가가 만들어 낸 작품이건, 미술사 책에 나온 작품이건, 작가 본인의 작품이건 상관이 없다. 단지 이렇게 만들어 낸 작품은 그 이전 것과 다른 독자성이 있어야 저작권의 보호를 받을 수 있고 저작권 침해에서 벗어날 수 있다.

작가는 작가대로, 감상자는 감상자대로의 권리를 보호하기 위해 만들어진 저작권은 규제와 금지의 법안이 아니라 무한한 복제와 경계 없는 생산의 자유를 보호한다. 다른 창작자의 이익 보호를 위해 원저작자의 허락을 받기만 하다면 무한 인용이 가능하다. 요즘은 예술가가 아니더라도 훌륭한 이미지를 만들어 낼 수 있다. SNS상의 이미지의 무분별한 복제는 이제 원본을 찾기가 힘들어지는 시대가 되었다. 어쩌면 이 저작권은 예술가에게 독자성을 기르도록 독려하는 제도일지도 모른다.

- 
- 1 구약성서 전도서 1장 9절, 10절
  - 2 박경신, 『사진으로 보는 저작권, 초상권, 상표권 기타 등등』, 고려대학교 법학연구원, 2007, p.17
  - 3 미셸 푸코, 『성의 역사1-지식의 의지』, 이규현 역, (주)나남, 2016년 (Michel Foucault, Hisroire de la sexualité, Paris France, Éditions Gallimard, 1976), p.113
  - 4 세계인권선언(universal Declaration of Human Rights) 제17조 2항
  - 5 세계인권선언(universal Declaration of Human Rights) 제27조 1항
  - 6 박성호, 『저작권법의 이론과 현실, 정보공유와 인권을 위한 모색』, 현암사, 2006, p. 6
  - 7 하병헌, 윤용근, 『미술과 저작권』, 북스데이, 2017, p.57
  - 8 박경신, 앞의 책, p.94
  - 9 대법원 1999.11.26. 선고98다 46259 판결,
  - 10 하병헌, 윤용근, 앞의 책, p. 61
  - 11 저작권법 제 5조 제1항

# 저작권 - 가치의 분유(分有)

미술비평 이장로

우리의 일상 활동은 감각기관들의 끊임없는 작동이 동반되었을 때 조화롭게 이루어진다. 다만, 외부의 자극이 증대하고 다층화될수록 우리의 신체 기관들은 혹사당할 수밖에 없다는 것도 필연적인 현상이다. 그중에서도 시각적 자극을 받아들이는 행위의 피로는 우리의 사회가 점점 더 변화함에 따라 더욱 가중화되고 있다. 수면에서 깨어나 하루의 활동을 시작하는 데 있어서 우리는 ‘잠을 깨다’ 이외에도 “언제 눈을 떴다”라는 표현을 자주 사용한다. 그만큼 우리의 신체활동에 있어서 눈의 중요성과 그 필요성을 자연스럽게 받아들이고 있다는 것이다. 이러한 의식 아래에 우리들은 범람하는 이미지들을 끊임없이 수용하고 있다. 눈꺼풀로 덮이지 않는 이상 외부의 빛을 받아들이는 망막은, 시시각각으로 변화하는 현상을 동시다발적으로 인식하여 해당 신경 체계를 활성화시킨다.

꼭 필요한 정보 이외의 것들도 계속해서 쏟아져 들어오며 우리의 의식과 기억에 쌓여나간다. 그중 일부는 레테의 축복과 함께 소거 당하지만, 그럼에도 불구하고 의식하지 못하는 층위에 쌓여 우리의 생활에 영향을 주게 된다. 그러니 자연스럽게 시각기관은 혹사당할 수밖에 없다. 사람들은 이점을 인지하지 못하고, 한순간이라도 자신의 시각에 공백이 생기지 않도록 끊임없이 콘텐츠를 욱여넣는다. 다른 장소로 이동하거나, 아무 할 일 없이 시간을 보내는 순간에도 핸드폰으로 영상을 시청한다던가 텍스트를 읽어내며 머릿속 인지의 공간을 끊임없이 사용하려 한다.

사람들은 시각적인 것에 한해서는 편의성보다, 계속되는 참신과 유희를 추구하는 것이다. 이러한 사실은 기업들을 비롯한 제작자의 입장에 서있는 사람들이 다른 감각에 있어선 심신의 평화나 보호를 위한 제품개발에 열을 올리는 것과 달리,

시각적인 콘텐츠에 있어선 지속적인 신규 개발로 늘 새로운 것을 보여주는 데에 주안점을 맞추고 있다는 사실에서 쉽게 그 사례를 찾아볼 수 있다. 우리는 이러한 현상에 대해 불만을 가지는 대신, 당연하다는 듯이 늘 새로운 것을 찾아 나서는 탐험가가 되었을 뿐이다. 탈출구 없는 고리의 연결처럼 수요는 공급을 만들어냈다. 긍정적으로 생각해보면 그것은 공급자에게 창조에 대한 열망을 불어넣지만, 갈수록 복잡해지는 우리들의 사회는 이러한 과정에 여러 가지 약속과 법규를 만들어낸다. 경제적인 활동과 연관되는 만큼 법규는 필연적일 수밖에 없지만, 비정형의 가치에 대한 공동체의 정형적 약속은 늘 여러 의견을 불러일으킨다.

그러한 점에서 저작권이라는 개념은 우리의 규약에 있어서 근본적 위치를 차지하면서도 늘 다른 의견이 달려들어 각자의 이상적 문구로 수정하고자 한다. 인류 역사상 사유재산에 대한 인정은 당연한 것이었기에 창작물에 대한 권리도 그에 따르게 되었지만, 현물적 요소에 비취본다면 그 개념은 정지되어 있지 못하고 늘 흐르는 상태로 존재할 수밖에 없게 되었다. 단순히 도량형으로 측정해내기가 어려운 개념일 뿐만 아니라, 우리의 창작물은 늘 새로운 장르와 교묘한 속임수의 이미지를 개발하여 나타나기 때문에 하나의 마스터키가 존재한다는 것은 불가능할 수밖에 없다. 다만 그러한 것들이 인간의 활동 결과물이라는 사실로 인해 우리가 그나마 논의할 수 있게 된 것이다. 우리는 어떠한 의미에서 볼 때 학습된다. 과거의 사건에서 영향받고, 이전의 기억에서 영감을 떠올리기도 하고, 이미 지나간 시대의 유산을 모토로 삼아 미래를 사유하려 한다. 과거에 경험했던 감각의 요소들이 우리들의 기억 어딘가 밑바닥에 침전되어 있다가 언제라도 부유하는 결과물로 완성될 수 있는 것이다. 그러므로

많은 경우에 있어서 현재의 결과물은 과거의 시간이 축적되어 있는 유산이 되었다. 결국 우리는 개별적인 특이성을 판단하기에 너무나도 혼란스러워진다. 완벽히 초월적인 독단으로의 결과물이 존재할 수 있을까?

누군가는 이미 경험해 보아, 진부할지도 모른다는 두려움은 많은 작가들의 족쇄가 된다. 보편적으로 늘 새로운 것의 추구를 당연한 것으로 여기는 예술계이다. 이미 모든 것의 이미지로 범람하는 세계 속에서도 작가들은 자신의 힘으로 새로운 것을 창조해내야 한다고 한다. 축적된 기억은 말소당할 수 없는데도, 그 속에서 새로운 이미지와 형상을 키워내야 한다. 만약 그 행위에 실패한다면, 단순히 진부한 것의 취급, 심할 경우 다른 이의 저작권 침해로, 자신도 모르는 사이에 범죄 행위로까지 이어질 수 있는 것이다. 그러한 점에서 이번 전시의 출품작들은 흥미로운 면모를 보인다.

이미 제작된 형상, 누군가가 작성한 텍스트의 인쇄물, 제품으로 존재하는 디자인, 건축물의 조형성까지. 작품의 소재는 다양하지만, 대부분의 경우에 있어서 기존의 저작 개념의 경계를 분유(分有) 하고 있다. 작가들은 각기 다른 방식으로 경계 위에 서 있다. 재료의 분쇄와 변형을 통해 기존의 물성을 파괴하여 새로운 가치를 부여하거나, 이미지의 리모델링을 통해 필연적으로 원본과 다를 수밖에 없는 완성품을 만들어 내고, 다른 범주를 중첩시켜 아예 다른 장르로의 탈주를 추구한다. 그뿐만 아니라 예술이라는 강력한 방패 아래에서 철저한 정면돌파를 시도하거나, 개인의 상상력만으로 원본이 침입하기 어려운 세계를 구현해내기도 한다. 그들은 모두 저작의 불확실한 위험 안에서 자신들의 새로운 저작권을 창조해내고 있다. 그 결과 자신의 고유한 작업들은 권리의 경계에 보호받음과

동시에 다른 이들의 권리 또한 지켜낼 수 있는 상황을 이끌어낼 수 있었다.

자신의 것을 창조해내야만 타인의 창조물도 보호해줄 수 있다. 결국 그로 인해 자신도 보호를 받게 된다. 시작과 끝이 존재하지 않는 뫼비우스의 띠처럼 이 구조는 끊임없이 순환된다. 작가와 작가 사이의 이러한 구조들은 점점 더 얽혀 들어가 더욱 큰 관계를 생성한다. 한 번 엮이기 시작한, 그 관계들은 걸잡을 수없이 거대해지고 결국 우리들의 세계 그 자체로 증식하게 되는 것이다. 증식의 결과물은 모두에게 이로운 방향으로 전개될 것이다. 인간이 합리적이고, 도덕적이라는 전제하에.

현실에선 여러 가지 변수가 있다 보니 이러한 딜레마 속에서 단언하기는 어렵다. 바람처럼 모든 것이 완벽하게 진행된다면 우리의 현실에서 벌어지는 문제나 충돌이 일어나지도 않을 것이고, 그랬다면 앞으로도 존재하지 않을 유토피아가 이미 발밑에 깔려 있었을 것이다. 그럼에도 작가들은 보편적 옳음을 추구하기 위해 노력한다. 앞서 이야기했듯이 그들의 순수한 창조적 열망은 선순환적 구조를 향하며, 범람하는 저렴한 자극의 홍수 속에서 자신들만의 고유한 가치를 발굴해나간다. 사람들은 작가의 작품을 통해 그러한 가치와 접하게 되며, 그 만남에 있어서 빛을 지게 된다. 본인이 이루지 않은 것에 대한 인지는 굉장한 행운이며, 그것이 오염되지 않도록 노력하여 그 순환 공동체의 구성원을 유지하는 것이 이 사회의 올바른 길이 될 것이다. 그러므로 우리는 모두는 저작의 가치를 분유(分有)하게 된다.





# 저작물과 저작에 대한 권리



이선구, <Real-car>, 30(h)x60(w)x30(d)cm, Wood, 2011

이선구, <Real-car3>, 45(h)x70(w)x40(d)cm, Steel, 2013

# 이선구

2차 저작물이란 원저작물을 기초로 하되 원저작물과 실질적 유사성을 유지하고 이것에 사회 통념상 새로운 저작물이 될 수 있을 정도의 수정·증감을 가하여 새로운 창작성을 부가하는 것을 의미한다. 이러한 의미에 있어 동시대의 예술은 단순히 원본이 가지고 있는 원본성을 복제하는 것이 아닌 작가의 시각을 통해 새로운 형태를 재발견하게 된다. 이선구는 일상 속에서 자주 접하는 오브제를 그대로 모방하는 것이 아닌 그의 해석으로 시각적 충동을 발생시킴과 동시에 ‘Uncanny(낯설음)’을 느낀다. 이선구의 <real-car> 시리즈를 보면, ‘자동차’의 형태를 차용한다. 원본은 견고하며 매끄러운 평면성을 띄는 반면 이선구는 재료와 형태 면에서 기존의 자동차의 재료적, 형태적 고정관념에서 벗어나 그 만의 해석으로 ‘Uncanny’를 느낄 수 있을 것이다. 그는 도시 속에 부유하고 있는 중첩된 이미지들로서의 자동차로 재해석하여 반복적으로 보여주고 있다. <real-car>를 보면 자동차의 주재료인 금속에서 느낄 수 있는 감각과 상이한 성향을 띤 나무를 선택하여 통상적으로 알고 있는 것을 해체하면서 자동차의 새로운 형태를 형성하게 되었고, <real-car3>에서는 자동차의 주재료인 금속을 그대로 사용하였으나 매끄러운 형태에서 벗어나 선으로 이어져 형태의 분열로 ‘탈형식적인 형태’를 보여준다. 이러한 재해석된 자동차들은 이선구에게 진정한 자동차가 되고 ‘real car’가 만들어지게 된다.

보조큐레이터 조은별



# 박소연



박소연의 작업을 통한 저작권에 대한 이해는 창작자의 권리를 중심으로 미술 분야의 발전과 활성화에 깊은 연관성을 가지고 있다. 또한 ‘저작권’에 대한 다양한 해석이 존재하게 때문에, 법률계의 역할도 중요하지만 예술계 스스로 예술에 대한 이해와 정의가 더욱 중요하다. 이 작품은 쌍둥이 작품이다. 이 작품과 똑같은 작품이 어딘가에 전시되어있다. 국화 문양 하나하나를 일일이 손으로 수놓은 이 작품은 박소연 작가가 장인인 큰아버지에게서 나전칠기를 배우면서 제작되었다. 스승의 가르침 속에서 쌍둥이 같은 작품이 탄생하게 된 것이다. 작가는 이러한 도제식(徒弟式) 상황에서 제작된 작품의 저작권에 대한 질문을 던진다. 나전칠기와 같은 공예 기술은 보통 도제식 교육으로 전해진다. 제자의 입장에서 작가는 도제식 교육에서 제작된 작품의 저작권은 어떻게 이해해야 하는지 묻는다. 이 질문에 대하여 우리는 동시에 공예 작품의 저작권 범위와 이해 방향에 대한 생각을 해 봐야 할 것이다. 장인과 공예의 세계에서 장인의 디자인은 어떻게 보호 받아야하며 다음 세대의 디자인은 어떻게 보호받아야 하는가. 다르지만 비슷한 작품들은 어디까지가 차용이고 어디까지가 표절인가. 예술계에서 저작권의 보호 범위는 어디까지이며, 이를 위해 작가를 포함한 예술인들은 어떤 준비를 해야하는 것인가. 이 질문에 대한 답은 예술계뿐만 아니라 이 작품을 보고 있는 모두가 이러한 예술작품의 저작권의 범위와 이해 방향에 대해 생각해 봐야 할 것이다.

보조큐레이터 지예선



# 이유진

2016년 인형뽑기방이 우후죽순으로 생겨나면서, 디자인 침해 문제를 피하고자 기존 인형의 캐릭터들의 특징을 조합해 만들어진 우스꽝스럽고도 기이한 위조 캐릭터들이 생겨났다. 심지어 이 인형들은 특허청의 허가를 받고 디자인 등록이 되어 당시 논란이 되었다. 이유진은 대중들에게 의식 없이 소비되는 이러한 짝퉁 인형들에 영감을 얻어 작업을 시작하였다. 그녀는 기존 인형들을 해체하고 재조립하는 과정을 통해 또 다른 캐릭터를 만들어 내며, 이러한 알레고리를 통해 과거의 조합된 기이한 캐릭터들을 현재의 문맥 속에서 재구성한다. 당시 작가가 경계하고 있던 저작물에 대한 인식에서 더 나아가 본 작업은 그녀가 작품 활동을 하는 데 있어 예술적 범주에서 차용의 의미를 다시 고찰해보는 기회가 되었다. 차용된 이미지는 어딘가에서 많이 보아왔던 캐릭터들의 이미지를 기원으로 하고 있을 뿐, 원래의 모습과는 다른 불분명한 모습으로 원래의 의미를 복원하지 않는다. 이유진은 <키마이라(Xiμαιρα, Khimaira)>를 통해 어디까지가 순수한 예술품으로서 그 창작성을 인정받을 수 있는지에 대한 그 지위와 본질에 대한 물음을 스스로 던진다. 그리스 신화에 등장하는 삼신일체(三神一體)의 괴물, 키마이라처럼 어딘가 익숙한 캐릭터에서 괴이한 모습으로 해체되고 재조합된 캐릭터들은 마치 괴물과 같은 모습으로 우리에게 다가온다. 보는 이들은 합성된 피조물에 대한 의식적 해체를 통해 예술작품의 본질을 파악하고 그 의미를 재평가하는 기회를 가질 수 있을 것이다.

보조큐레이터 허다현



# 김윤아

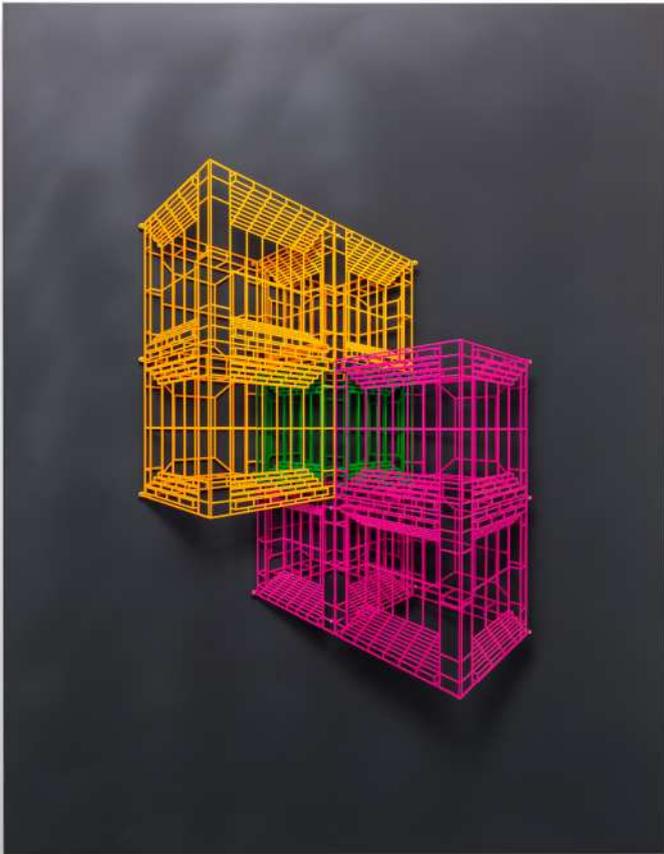


예술의 자유를 담보하기 위한 하나의 사회 장치로서 저작권은 예술작품의 근간을 마련하고 저작자의 권리를 보호한다. 더불어 저작물의 공정한 이용을 도모하여 궁극적으로 문화의 향상, 발전이라는 목적을 밝히고 있다. 김윤아의 <Window>는 창문 기틀을 밖의 현실로부터 작품의 권리를 보호하는 ‘저작권법’이라는 제도로 봄으로써 저작권 제도가 사회에 자리 잡기 이전의 차가운 현실을 창문 밖, 비의 풍경으로 담아낸다. 또한 창 밖의 비는 창문 기틀과 작가의 주재료인 실로서 연결되어 서로에게 필요한 요소를 이루어 나간다. 작품에서 실은 법과 제도 그리고 현실 사이의 조정자로서의 역할이 두드러지게 나타난다. 조정자란 예술에 대한 저작자의 권리를 합당하게 보장하고, 문화 예술 발전을 위한 역할을 수행하여 단순한 중간매개체가 아닌 제2의 창조자로서 기능한다. 비가 지지대가 되어서 창틀이 만들어지는 과정과 창틀이 지지대가 되어 비가 내리는 모습을 재현한 과정은 현실과 법과 제도의 상호관계를 이야기한다. 법과 제도는 작품과 저작자의 삶에 없어서는 안 되고 예술의 자유를 확립시켜 나가는 기틀이다. 현실 또한 법과 제도에 영향을 받고 영향을 주는 공생 관계이다. 결국 저작권법과 제도는 전반적인 사회 문화 발전을 목적으로 예술의 장 안에서 간과할 수 없는 문제이며 현대 사회에서 중요한 화두이다. 작가는 이 점을 ‘창틀’, ‘비’, ‘실’, ‘연결’이라는 키워드를 바탕으로 풀어낸다.

보조큐레이터 박지연



# 현대 미술에서의 차용의 전략



(왼) 김병주, <Ambiguous wall-Symmetry 01>, Laser cut steel, Acrylic board, Urethane paint, 100(h)x77(w)x12(d)cm, 2019

(오) 김병주, <Ambiguous wall-Symmetry 02>, Laser cut steel, Acrylic board, Urethane paint, 100(h)x77(w)x12(d)cm, 2019

# 김병주

김병주 작가는 건축적 이미지를 차용하여 자신만의 방식으로 공간을 재해석한다. 그는 가려진 공간을 드러내 보이고 싶은 호기심에서 작업을 시작하게 되었고, 초기에는 그 중 가장 개인적인 공간인 집을 대상으로 하여 작품을 구상하였다. 그는 앞서 말한 드러나지 않는 공간으로서의 오브제로 건축이미지를 사용하고, 주로 작가 주변에 있는 익숙한 건물과 웹서핑을 통해 발견하게 되는 건물의 파사드를 차용한다. 건물의 디테일을 많이 배제하고 파사드 뒤편의 구조는 작가의 머릿속 상상에 의해 설계되기 때문에 같은 건물의 이미지를 차용하여 사용하더라도, 결과물인 작품의 이미지는 실제 건물 이미지와 다른 형태가 생성된다. 그의 작품 <Ambiguous wall>에서 두드러지는 특징인 많은 레이어들의 중첩으로 인한 효과 역시 차용이미지와 지각적 요소로서 차이를 지니게 된다. 김병주 작가는 차용이미지를 오브제의 재맥락화 즉, 공간의 물리적 경계에서 더 나아가 차원의 경계 역시 모호하게 만드는 시도를 통하여 공간 인식에 있어서 시·지각적 확장을 심화한다.

보조큐레이터 이윤지



# 이재원

<Unfold> 작품은 온라인상에 배포되는 이미지를 차용하고, 산업적 이미지 생산에서 사용되는 '리토폴로지(retopology)'라는 용어와 방법을 차용하고 있다. 리토폴로지는 본래 3D그래픽에서 쓰이는 용어로, '표면의 재구성'을 뜻한다. 후기 자본주의 사회는 실제 세계를 사진, 영상, VR 등의 다양한 형식의 매체로 끊임없이 복제하고 재생산한다. 관객은 현실과 재생산된 이미지 사이의 경계를 재점검하게 된다. 작가는 구체 이미지를 재료로 삼아 가상공간에서 흙을 주무르듯 누르고 늘리고 찌그러뜨리며 표면을 왜곡하고, 다시 왜곡된 표면을 가진 구체이미지를 평면으로 펼쳐내 전개도를 만든다. 구체 이미지는 일반적으로 '360도 파노라마 이미지'라 불리며 3D그래픽에 사용되는 이미지 소스인데 3D 그래픽에서 구체 이미지는 가상공간 속 오브젝트에 반사되는 환경을 실제처럼 구성하는 데 쓰인다. <Unfold>는 새로이 등장한 매체-물질인 구체 이미지 상에서 일어날 수밖에 없는 불특정적인 지각의 왜곡을 가시화한다. 여기서 리토폴로지라는 작업 과정은 아이러니하게 작동한다. 본래 3D그래픽에서 리토폴로지를 하는 목적은 인위적인 오브젝트에 사실성을 부여하기 위함이다. 하지만 작가는 이와 정반대의 목적을 갖고, 우리의 인식이 매체에 의해 변형되는 지점을 드러내고자 동일한 방법을 수행한다. 이 과정에서 구체이미지가 수행하는 시뮬라크르로서의 역할은 무력화된다.

보조큐레이터 이정민



# 최연우



최연우는 프린트된 잡지 혹은 신문 페이지들이 담고 있는 정보를 접고 자르고 쌓는 형식을 통하여 그 정보들이 담고 있는 정보로서의 기능을 파기하여 상징적 지식이 담아내지 못하는 것에 주목해왔다. 상징적 언어로 쌓아 올려진 우리의 지식체계는 진정한 경험적 정보를 전달해 낼 수 있는 것인가? 언어를 수단으로 진행되는 생각의 과정 속에서 우리가 과연 3차원 실재를 있는 그대로를 지각하고 있는가에 대한 질문이 떠올랐다. 언어는 상징으로 이루어져 있다. 상징은 3차원 대상의 의미를 함축, 압축하여 의미를 가진 2차원의 기호로 이루어져 있기에 3차원 실재를 환유, 은유, 묘사, 서사 등을 통하여 의미를 에둘러 말할 수 밖에 없다. 그렇기에 3차원 실재는 언어 속에서 구현되기 불가능하다고 생각하였다. 만약, 그렇다면 작품의 고유성에 부여된 저작권이란 것이 무엇을 의미하는지 말할 수 있을까? 경험으로 겪어낸 3차원적 지식과 상징적인 2차원의 지식 사이의 간극에서 저작권이라는 것은 무엇을 주장할 수 있는가? 하는 질문들을 스스로에게 던지며 또 하나의 이미지를 만들어낸다.

보조큐레이터 김여명



# 강태환



강태환은 틈의 공간을 조형적으로 보여주는 방식으로 광섬유를 사용한다. 이번 <Gaps drawing>은 설치된 작품을 확대해 30호 사이즈의 사진으로 옮긴 것이다. 작가는 친숙함과 낯설의 경계 혹은 자연적인 것과 인공적인 것에 주목하여, 공간 속 광섬유를 늘어뜨려 보이지 않던 틈과 사이 공간을 가시화하는 방법으로 설치 작업을 진행한다. 작가를 대표하는 키워드는 ‘숨 쉬는 공간의 틈’ 또는 ‘광섬유’라 말할 수 있다. 광섬유는 많은 정보를 값싸고 빠르게 전달해, 실 틈 없이 빠르고 복잡하게 생산되는 사회를 가능하게 했다. 기성품인 광섬유는 원래 예술작품을 위해 생산된 재료가 아니다. 작가는 레디메이드인 광섬유 재료를 작품에 끌어들인다. 그는 이러한 사회를 광섬유를 통해 나타내고 그 사이의 틈인, 숨 쉴 수 있는 공간을 조형화한다. 인공물로 재현된 공간 속 틈을 보여주며 자연의 숨 쉬는 공간을 느끼길 유도한다. 이러한 의미에서 광섬유는 작가에게 중요한 요소로 작용한다. 작가에게 ‘광섬유’는 ‘인간과 자연 속에 생성된 틈’을 이야기하기 위한 소재이기 때문에 주목된다. 광섬유와 틈이라는 키워드가 함께 있을 때 오로지 작가의 작품이 완성되는 것이다.

보조큐레이터 박혜인



# 김성헌



김성헌은 그의 작품 <<http://www.thingiverse.com/make:708771>>에서 현대미술에서 다루어지고 있는 빈번한 차용과 패러디의 문제가 불러일으키는 ‘저작권의 모호함’을 말하고자 한다. 많은 오픈소스와 이미지 사이트들은 자유롭게 정보를 사용할 수 있도록 장려한다. 이에 차용 및 패러디가 자연스럽게 이루어지고 있는 가운데, 저작권은 창작물 보호라는 이름으로 과정에 있어 ‘엄격한 질문’을 던지고, 대답을 요구한다. ‘작품을 비롯한 결과물은 누구의 것인가?’, ‘오픈소스와 이미지를 처음 배포한 사람의 것인가? 아니면 이를 차용, 패러디하여 자신의 것을 만들어 낸 예술가, 기술자의 것인가?’, ‘창작물은 몇 가지의 라이선스로 충분히 보호될 수 있는가?’, ‘이는 창작물을 보호할 것인가? 오히려 창작물을 제한할 것인가?’ 이것에 대한 명확한 답이 있을까? 김성헌은 이러한 의문을 가진 채, 작품의 제목이자 오픈소스의 주소인 <<http://www.thingiverse.com/make:708771>>를 이용해 간단한 과정을 통해 ‘자신의 작품’을 만들어낸다.

보조큐레이터 이주희

<b>주최</b>	홍익대학교 미술대학
<b>주관</b>	한국저작권위원회
<b>연구책임</b>	고경호
<b>실무책임</b>	김정석
<b>총괄진행</b>	임병기
<b>전시기획</b>	김주옥
<b>보조큐레이터</b>	이윤지, 조은별, 박혜인, 박지연, 허다현, 지예선, 김여명, 이주희, 이정민
<b>비평</b>	황윤정, 윤지원, 김미영, 이장로
<b>디자인</b>	김지섭, 정푸름
<b>미술분야 표준계약서 교육</b>	박형옥
<b>문의 / 홈페이지</b>	hicopyright@hongik.ac.kr www.hongik.ac.kr / www.copyright.or.kr