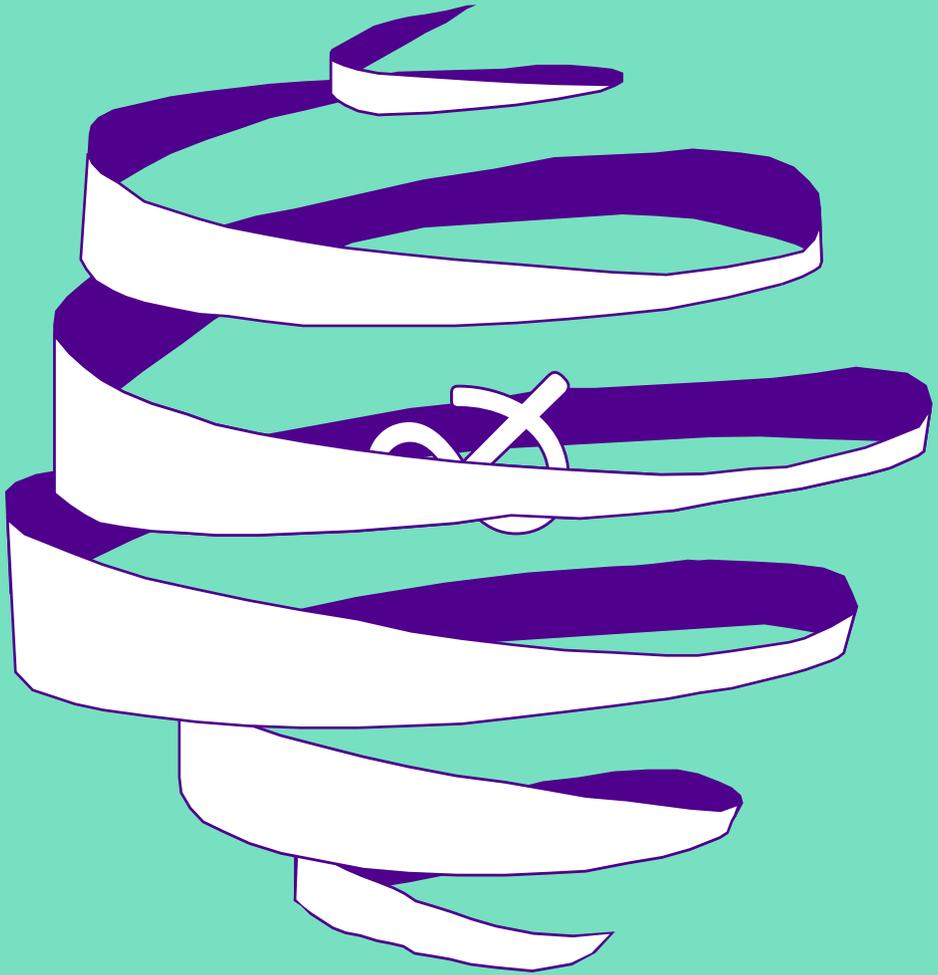


미

Art

술



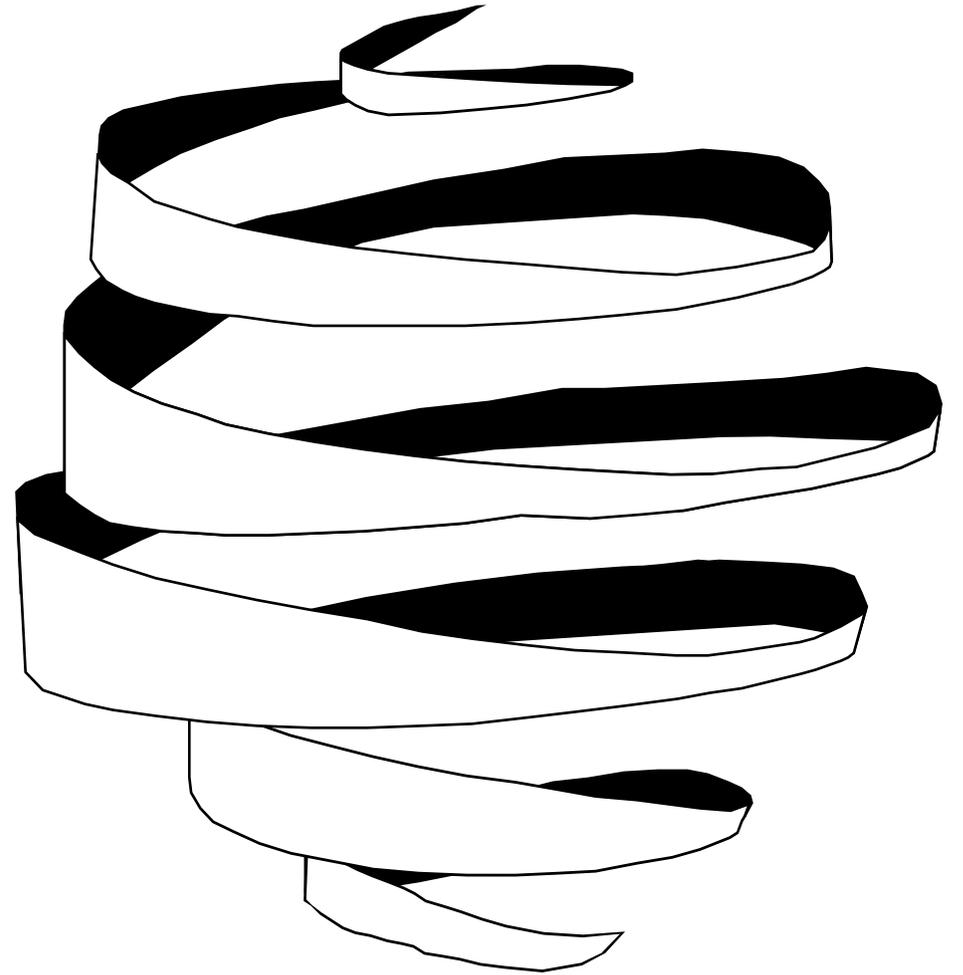
pool

인

Work

사

미술과일



**Pool**

## 목차

7	서문
11	소진된 대안 그리고 미술과일\조은비
17	전문가와 비전문가, 그리고 (비)전문가\김동규
21	미술과일과 일\이지원
25	웹의 성별화된 영토, '빠순 리그'의 분투\김수영
33	총체적 난국, 그리고 지그재그\진나래
39	두잇유어셀프+오픈소스\최다영
57	텔레 코뮤니스트 선언, 예술가의 공유지 구축하기\권동현
75	'제작-기술'에 대한 에세이\신익균
85	기술 지식 공유 웹사이트의 제안에 앞선 변(辨)\김동규
88	웹사이트: 시안과 스케치

## 서문

‘미술과일’은 9명의 젊은 작가와 기획자들이 아트 스페이스 풀에 모여 지난 6개월간 꾸려온 학습공동체의 이름이다. 이 모임의 구성원들은 ‘미술하는 나’가 처한 미술의 지형과 사회의 환경을 돌아보고, 함께 도모할 수 있는 일을 상상해 왔다. 대안공간과 공공미술의 흐름, 예술과 노동, 여성주의, ‘잉여’와 웹을 둘러싼 문화이론, 웹의 탄생과 발전 과정, 홈페이지 제작 기술, 기술문화 비평 등 여러 주제를 함께 학습하는 한편, 공동의 영역-미술(계)에서 ‘작동 가능한’ 홈페이지를 만들기 위한 모의를 지속해 왔다. 미술과 나를 둘러싼 환경에서 출발한 질문들에 대한 답으로써, ‘미술과일’은 광의의 ‘기술’을 매개로 작동하는 새로운 웹사이트를 만들기로 했다.

이 자료집은 지난한 스터디의 과정에서 테이블 위에 올랐던 다양한 주제들을 담고 있다. 구성원 각자가 작성한 열 편의 글과, 웹사이트 구상 과정을 기록한 시안으로 구성했다.

조은비는 ‘소진된 대안 그리고 미술과일’에서 대안공간의 큐레이터로 일하면서 부딪힌 딜레마와 자기고민을 털어놓는다. 젊은 예술가들에 의해 촉발된 이슈 및 ‘대안적 문화운동’의 무력화된 상황을 진단하고, 새로운 존재방식으로서의 ‘터’를 열 것을 제안한다. 김동규의 ‘전문가와 비전문가, 그리고 (비)전문가’는 예술과 경제를 둘러싼 논의의 한켠에서, 작가의 직업과 사회적 역할에 대한 근본적인 제안을 담고 있다. 이지원은 아트 스페이스 풀의 행정매니저로써 이번 학습공동체사업을 진행하면서 느낀, 광의의 ‘업무 환경’에서 도출된 현실적 이슈를 ‘미술과일과 일’에 담았다. 김수영의 ‘웹의 성별화된 영토, ‘빠순 리그’의 분투’는 웹의 문화 현상을 기반으로 부상한 ‘잉여 담론’에서 출발하여, 특정한 웹상의 영토가 현실과 관계맺는 과정을 특정 팬덤의 상황을 예시로 들어 보여준다.

플라쥬-쓰기 작업을 선보여 온 진나래는 신자유주의 내 작가로서의 삶을 ‘총체적 난국’으로 보고 그 사이로 종합 곡예를 시도한다. ‘총체적 난국, 그리고 지그재그’는 이 과정에서 생겨나는 고민들의 연속이다. 최다영의 ‘두잇유어셀프+오픈소스’는 우리가 처한 물적 조건 및 실천의 지평을 웹상의 논의로 확장시키기 위한 토대로써, 오픈 소스 개념을 소개한다. 오픈소스를 중심으로 한 공유 문화와 웹의 이상을 둘러싼 주요 개념을 살핀다. 권동현은 드미트리 클라이너의 <텔레코뮤니스트 선언>의 논의를 소개하는데, ‘공동의 생산과 공유’라는 과거 웹의 가치가 빠르게 자본에 점유되어 가는 현실에 대항, 웹상의 좌파적 행동 지침을 담는다. 또한 창조적 노동을 둘러싼 저작권의 문제에 대한 다층적 논의의 연장선상에서, 웹상에서 가능한 ‘예술가의 공유지 창출’을 위한 제안을 피력한다. 신익균의 ‘제작-기술’에 대한 에세이는, 제작의 과정에서 몸소 얻은 기술 노하우에 대한 서술로, 작가의 일을 구성하는 기술의 여러 측면을 보여준다. 앞으로 웹사이트를 통해 공유할 것으로 기대되는 광의의 기술 노하우를 보여주는 하나의 예시이기도 하다.

끝으로, ‘미술과일’이 제안하고자 하는 기술을 기반으로 작동하는 웹사이트의 청사진을 담았다. 매체 환경을 마주하는 예술가들에게 있어 ‘기술’이 갖는 의미를 살피고, 기술의 ‘공유’로써 열 수 있는 성취의 체험을 향한 기대를 담은 김동규의 글에 이어, 우리가 수많은 회의를 통해 웹사이트의 상을 구상하는 과정에서 각각의 이유로 수락하거나 기각한 시안들을 차례로 제시할 것이다.

이 자료집은 나의 문제를 해결하고자, 혹은 미술의 무기력에서 활력을 이끌어낼 수 있는 ‘동력’을 찾고자 다각도로 접근한 학습공동체의 여정을 정리하고 있다. 이 글들이 앞으로 제작될 웹사이트와 다음 단계의 더 구체화된 논의의 초석이 되기를 희망한다.

# 소진된 대안 그리고 미술과일

조은비

## 1

나는 대학원 졸업 이후로, (개관 초기 “홍대 앞 인디문화를 응원한다”는 표어를 내세운) 기업에서 운영하는 ‘복합문화공간’의 갤러리를 거쳐, 지난 2년 여간 이른바 1세대 대안공간에서 일하고 있다. 전시기획자로 각기 다른 성격의 공간에 몸담았던 5년 남짓은 물론 그렇게 긴 시간이 아니었지만, 일종의 ‘대안적 가치’나 ‘문화적인 일’에 대한 열망을 키워왔던 내 지난 십대를 포함한다면, 나는 꽤 오랫동안 90년대 문화계 안팎의 ‘대안적인 시도’를 꾸준히 지켜본 셈이기도 하다.

주지하다시피 90년대는 문화를 둘러싼 구호들이 넘쳐나고, “삶은 생존의 문제라기보다 얼마나 문화적 삶을 영위하느냐의 문제(김장언)”인 신세대들을 등장시켰다. 나 역시 한국사회의 “문화적 변환” 속에서 다양한 문화적인 활동을 소비하고 경험하면서 성장할 수 있었다. 나는 98년 썸지 스페이스 개관 이래로, 비슷한 시기에 생겨난 이른바 ‘1세대 대안공간’을 기웃거리며 인사동이나 미술관에서 접하기 힘든 새로운 형태의 작업과 전시들을 만날 수 있었다. 그러나 제도 비판의 맥락에서 출발했던 대안공간이 빠르게 제도로 자리 잡으면서, 대안공간은 ‘비영리’로 운영된다는 원칙을 제외하고- 대안성을 명확하게 드러내지 못했다는 비판을 받기도 했다. 그렇다면 미술에서 ‘대안’이란 무엇이었나.<sup>1)</sup>

1) 김장언은 주류 문화에 대한 대항적 개념으로써 존재하는 ‘하위문화’로 인식하는 독립 혹은 대안 문화담론과는 달리, 미술의 대안공간 혹은 대안적 실천들은 아방가르드 정신과 연결되면서 언제나 새로운 형식적 실험에 큰 가치를 부여하는 모더니즘적 예술태도에 기반했다고 파악한다. (김장언, 2012, “한국의 대안공간에서 도대체 무슨 일이 일어났나?”, 미술과 정치적인 것의 가장자리에서, 현실문화)

무엇의 ‘반대항(counter)’으로서의 대안(alternative)은 그것의 담론적 지향 뿐만이 아니라, 제도적 형식으로서 운영 방식 역시 ‘다른 것’을 제시할 수 있어야 할 것이다. 그러나 미술계라는 ‘일터’에서의 ‘대안’은 이념과 현실, 담론과 삶이 서로 충돌하고 있었다. 돌이켜 보면 대학을 졸업한 이래로, 나는 미술계라는 ‘장’ 어딘가에 들어왔지만, 명확한 소속감 없이 인턴, 코디네이터, 어시스턴트, 객원기자 등 미술계가 창출해낸 대부분의 비정규직을 떠돌았다. 정작 나도 뚜렷한 일자리를 가졌다고 여겨본 적이 없었지만, 누군가를 고용할 수 있는 알곳은 ‘권한’을 가진 순간에나 미술계라는 말이 쏘아 올려진 불분명한 발신지의 위치를 추적할 증거를 발견한 듯(아릴드 팻바이트)싶었다. 물론 더 근본적인 차원에서 (예술이나 대안과 같은 단어에 우선 괄호를 치고) ‘일로서의 미술’, 혹은 ‘재생산이 가능한 방식으로 미술’이 직업적으로 특히 더 불안정하다고 말하기엔 우리 사회의 많은 개인들이 처한 삶의 조건은 극도로 불안정하다. 대안은 커녕 ‘사회’ 자체가 소멸되어가고 있는 오늘날, 사실상 우리 대부분은 이미 비정규직 노동자, 계약직, 알바 등의 ‘프레카리아트’가 아닌가.

## 2

나는 올 한 해 ‘미술생산자모임’, ‘공장미술제’ 등으로 촉발된 젊은 미술가들의 미술계의 구조적인 모순과 관행을 둘러싼 문제제기<sup>2)</sup>를 지켜보면서 신자유주의 혹은 제도가 ‘미술, 대안, 비영리, 노동 등의 우리 삶을 둘러싼 사회적 것’을 어떻게 극단적인 상황으로 몰고 갔고, 그것을 각자 어떤 식으로 견뎌내고 있는지를 목격할 수 있었다. 그리고 오직 ‘견디기만을 위한’ 구조적인 관행에 대한 대안이 없는, 대안공간의 큐레이터로 나는 올 한 해 커다란 무기력과

2) 불과 10여 년 전만해도 ‘1세대 대안공간’은 젊은 작가들의 제도의 등용문이자 활동 거점의 역할을 했다. 오늘날 젊은 미술가들은 각종 공모전으로 ‘각개전투’하고 있는 한편, 2000년대 후반, 한국사회의 정치적, 사회적 갈등 상황 속에 적극적으로 개입하는 미술가들의 활동이 두드러지기 시작했다. 실존적인 불안감 속에서 사회적인 의제들에 더욱 적극적으로 연대하는 이러한 흐름은 기존의 운동이 거대 단체들을 중심으로 한 조직적인 형태였던 것과는 달리, 다양한 층위의 소규모 커뮤니티들이 이합집산하는 형태의 새로운 ‘정치’를 등장시켰다. 2012년 메이데이 총파업 행진을 시작으로 한 이러한 흐름은 지난해 12월, “미술인의 제도적 환경 개선”을 위한 ‘미술생산자모임’의 첫 공개 토론회로 이어졌다. 올해 초, ‘크리틱-칼’의 문제 제기로 <제4회 공장미술제>를 둘러싼 “미술계의 불공정한 제도와 관행을 둘러싼 공방과 논란”이 확대되어, 지난 3월 대안공간 루프에서는 공장미술제의 기획자와 젊은 미술가들이 모여 공개 토론회를 열기도 했다.

자괴감에 빠졌다. 토대가 지옥인 상황에서 지금 현실을 돌파하는 것은 요원하고, 일에 대한 가치를 스스로 발견해내는 것 역시 쉽지 않았다. 그렇다고 미술가들의 문제 제기를 단순히 ‘청춘 착취 패러다임’으로 바라보고 해결책을 모색하기엔 비영리 단체나 비영리성 전시 운영에서 발생하는 한계를 당장 내파하기 힘들다는 것 또한 잘 알고 있었다. 여기엔 복잡한 층위가 존재할 뿐만 아니라, 딱히 그에 대한 ‘구체적인 대안’을 제시하거나 상상하기조차 힘들다는 점에서, 늘 논의는 공회전 속으로 빨려 들어가는 것만 같았다.

결국 여기에 다시 ‘대안’을 소환시키지 못하는 까닭은 자신을 타자화하는 데에 기꺼워하던 과거와는 상황이 달라졌기 때문이다. 90년대와는 달리, ‘저성장 시기’에 자기 존재감을 느끼게 할만한 기제를 찾기 힘든 작금의 미술(가)은, ‘미술하는 나’를 둘러싼 실존적인 질문과 생존을 둘러싼 존재론적인 질문, 이 양자를 왕복하고 있다.<sup>3)</sup> 2000년대 이후, 한국사회의 급격한 퇴행(미술의 활동 영역 또한 신자유주의로부터 자유로울 수 없는 상황) 속에서, 대안을 부르짖는 활동들이 대의적인 가치 추구나 이데올로기와 같은 거대명분을 강조하면서도 정작 내부의 ‘일하는 개인’들에 대해선 함구해왔다. 무수히 많은 “미술인”들의 헌신과 열정을 바탕으로 유무형의 자원을 축적해왔을 미술계의 크고 작은 공간들에서, 그동안 개인의 삶을 구성하는 일의 조건과 방식에 대해서 발화하기를 주저해왔다는 사실은 아이러니한 일이다.

공장미술제 이후, 해당 이슈들이 더 적극적인 ‘사건’이 되지 못한 채, 기획자와 작가 간의 대결 구도나 세대 간의 적대와 불신, 그리고 미술계의 만연한 냉소주의만을 부추긴 채 사그라진 것은 아닌지 조바심이 나기도 한다. 모두가 힘들다고 비명을 지르지만, 누구도 서로를 신뢰하지 않는 이 ‘공통감’의 부재는 곧 미술계 내부에서 신뢰를 맺고, 그 관계성을 토대로 역사를 구축해나갈 힘이 부재하다는 것을 의미한다. 그리고 이것은 ‘세대’라는 종적인 구분을 넘어서, 척박한 토대 위에서 여러 모순을 떠안게 된 선배 세대와 그것이 곧 자신들의

3) 비영리를 표방한 각종 사회단체에서 역시 “노동과 활동”을 둘러싼 대립이 불거졌다. 이러한 갈등은 자신들의 ‘일’에 대한 ‘새로운 주체성’을 추구하는 세대의 등장을 알리는 것이기도 하다. “사실 이 시대는 청년들에게 일자리와 노동의 정당한 대가 지불에만 인색한 것이 아니라, 그들을 공공적으로 양성하는 데도 몹시 인색하다. 아이 하나를 키우는데 온 마을이 필요하다는 말처럼 사람 하나를 활동가로 키우는 데도 온 단체의 힘이 필요하다.”(엄기호, 2013, 오피니언, “노동과 활동은 다르다”, 경향신문 9월 3일자)는 비단 ‘사회단체’에만 해당하는 말이 아닐 것이다.

삶의 조건이 되어버린 청년 세대, 이 양자가 서로 다른 궤도에서 쫓겨지고 있는 무거운 것이다. 이러한 총체적인 위기를 ‘신뢰’라는 추상적인 단어로 압축할 수 있을까. 사실 이것은 여전히 무기력한 발화이다. 왜냐하면, 신뢰나 관계성의 회복, 재화로 보상되지 않는 가치를 말하기엔, 그것은 ‘제도’가 이미 많은 것들을 팽팽하게 잡아끄는 현실에 곧바로 포박당할 수밖에 없기 때문이다. 무엇보다 쉽게 설명가능한 이 ‘신뢰’만 회복한다 한들, 어떤 대안, 합의체, 조직이든, 그것이 제도 안에서 무거워지는 (그러니까 ‘권력과 욕망’이 되는) 순간, 그 신뢰는 또 다시 불가능해진다는 것을 우리는 이미 여러번 목격하지 않았던가.

## 3

아트 스페이스 풀의 운영과 구조적인 문제 등 여러 부침 속에서 나는 올해 초, 느슨하게 연결된 몇몇 작가, 기획자들과 한자리에 모였다. 주변 미술인들과 ‘미술하기’를 둘러싼 여러 고민을 함께 나눌 수 있는 ‘장’을 만들어보자는 것이었다. 서로가 공유하는 막막함은 비단 ‘미술과일’ 모임 구성원들만이 처한 조건이 아니라, 대다수 미술인이 공감하는 현실이기도 했다. 그리고 오늘날 미술의 ‘불능/무기력’에 대해 추적하면서 한국 현대미술이라는 추상적인 실체를 제도적으로 구축했던 조건 대부분이 90년대에 그 틀을 만들어왔다고 인식하고, 모임 초반에는 공공기금과 관련한 문화 정책 조사부터, 대안공간의 설립배경과 운영, 그리고 최근 화두가 된 “미술과 일(노동)” 등을 경유하면서 다양한 이슈들에 대해서 이야기를 나눴다.

모임 초반에 나는 오늘날 한국사회의 퇴행적인 징후 속에서 허무와 불신과 싸우면서 물리적인 자리, 나아가 새로운 화두나 다른 언어를 찾아야 할 것으로 생각했다. 그리고 어느 공동체를 상상하며, ‘대안적’이라는 삶이 여전히 유효한 방식으로써 지향해야 할 가치라고 믿기도 했다. 하지만 올해, 엄청난 재난 앞에서 내 생각은 달라졌다. 시스템의 ‘불능’을 타개하기 위한 대안은 결국 무능한 시스템을 복구하는 데에 봉사한다. 미술(가) 역시 계량적인 근거를 바탕으로 스스로를 증명하려는 방식은, 결국 제도의 굴레로 들어갈 뿐이다. 따라서 무언가 해결하려는 개인적인 방식으로서의 ‘대안’이나, 해결 가능한 방식으로서의 형태/구조가 아니라, 이 제도를 더 큰 혼란에 빠뜨리는 것을 상상해본다.

허무맹랑할지 모르지만, 현재 미술계(제도)를 위해 가능한 것들을 포기하거나 거부하면서 탈주(도주)하는 것, 그럼으로써 인정 투쟁에의 승리나 성공을 보장하는 것이 아니라, 현재 기능하는 것들을 거부하는 ‘존재 방식’에 대해서 말이다.

다시 ‘미술과일’로 돌아가, 이것은 분명 (무엇을 위한) 대안은 아닐 것이다. 대안이라는 ‘목적’을 지닌 구조에 속박되는 전형성으로부터 탈피하고 싶다. 개별적인 삶의 기쁨이나 소박한 희망을 폄하하는 시선을 무시하고, 삼류든 가짜든 잉여든 파인아트든 그 어떤 형태든지 간에 다양한 ‘미술과일’들이 모여 자랄 수 있는 ‘나대지’를 만드는 것 말이다. “기술을 매개로 작동하는 웹사이트”로서의 ‘미술과일’은 만남과 공유를 통해 ‘공동의 세계’를 만들어낼 수 있지 않을까. 이 ‘시행착오의 텃밭’에서 열매(과일)가 열리고, 그것을 나누고, 다시 땅을 갈아엎으면서, 그 위에서 끊임없이 비워지는 ‘공터’ 말이다.

## 조은비

KT&G 상상마당 갤러리를 거쳐 현재 아트 스페이스 풀의 기획실장을 맡고 있다. 미술의 맥락에서 전개되어온 ‘출판’과 관련된 젊은 작가들의 다양한 시도를 묶어보려 한 <셀 수 없는 모음>(KT&G 상상마당 갤러리, 2011), ‘잉여’라는 키워드를 통해 동시대의 세대적 이슈를 다룬 전시 <과동, The forces behind>(공동기획, 두산 갤러리, 2012), 거주를 둘러싼 다층적인 경험을 바탕으로 한 전시 <아직 모르는 집>(아트 스페이스 풀, 2013)을 기획한 바 있다.

# 전문가와 비전문가 그리고 (비)전문가

김동규

프로페셔널professional :

어떤 일을 전문으로 하거나 그런 지식이나 기술을 가진 사람

오늘날, 개인이 취득한 '전문성'은 생계의 질을 가늠해주는 바로미터이다. 남들보다 더 전문적인 지식/기술을 필요로 하는 직종이 더 큰 수익을 벌어들인다. 의사와 변호사의 전문성이 단순노동이나 운송업무에 필요한 전문성보다 취득하기 어렵다는 통념이 직종간의 수익의 차를 구조적으로 재생산한다. 대학들은 앞다투어 의대/법대를 개설하기 위해 노력하며 입시생들은 의대/법대에 가기 위해 경쟁한다.

자 그럼 미술은? '미술가'라는 직종(?)은 얼마나 전문적인가? 이건 우문이다. 미술가의 범주가 폭넓기 때문이다. 허나 거시적으로 보았을 때, 유사 이래 시각문화가 이토록 큰 자본을 회전시킨 경우는 없었다. 시각물의 생산/소비와 관련한 아이디어들이 끊임없이 쏟아지고 자본과 기술은 유감없이 이를 구현한다. 요는, 우리의 (잠재적) 전문성이 스스로를 경제적 마이너리티의 계급으로 규정지을 만큼 무용한 것이 아니라는 것이다. 가장 프로페셔널한 미술가들은 상업디자이너들이다. 그들은 시장과 소비자의 needs에 응답하는 전문가들이다. 그들은 시장의 수요에 대해 적극적으로 탐색하고 그 댓가로 시장/경제구조는 그 직종에 대한 수요를 늘린다. 쉽게 말해, 상대적으로 돈을 벌기가 쉽다. 그 증거로, 디자인 관련 학과는 더 분화되고 전문화된 형태로 점점 더 많이 개설되고 있다. 그렇다면 순수미술 관련 학과는 어떤가? 전반적인 흐름이라고 이야기하기에는 무리일 수도 있지만 오히려 조소/서양화/동양화 등의 학과구분이 지양되고 있는 추세 아닌가? 몇몇 전통 있는

명문 미술대학들의 경우 그 고질적이고 도도한 하이어나가 기성 제도를 재생산하고 있다 쳐도 신설학교일수록 통합과 통섭을 권장하고 있다. 대체 왜? 경제적인 관점에서 보자면 ‘미술 작가’에 대한 사회의 수요가 줄어드는 것에 대한 시장원리의 적용이라 이야기할 수 있겠지만, 그것으로는 석연치 않다. 경제적으로 더 뾰족해지고 경쟁력이 없어질수록 직종의 종사자들은 더 고도의 전문성을 지향하는 것이 활로라고 보는 것이 시장원리이기 때문이다. 하지만 우리는 통합과 통섭을 ‘패배’라 말하지 않고 ‘가치’와 ‘가능성’이라 말한다.

이 현상의 원인에 대해서는 두 가지 상이한 관점이 있을 수 있다. 한 가지는 통합과 통섭이 이 시대의 새로운 전문성이라 보는 관점이며, 다른 한 가지는 조금 더 순진하고 낙천적인 관점이다.

첫 번째 관점에서, 통합/통섭의 영역은 동시대의 인문/예술 관련 직종의 수요를 유지/증가시킬 수 있는 블루오션이다. 학과의 통합과 교류학제, 학부제의 도입 등은 그 궤를 함께하며 그 현상들은 시장을 유연화하려는 신자유주의적 발상의 결과라는 것이다. ‘가치’와 ‘가능성’ 따위는 미사여구라는 것이다. 상대적으로 ‘전문성’의 범주가 범박하여 생계문제가 불거지기 쉬운 인문/예술 관련 학과에서 통합과 통섭이라는 개념이 더 중요한 키워드로, 더 빈번하게 다루어지고 있다는 점이 이 관점의 근거일 수 있다. 나는 이러한 발상에 반은 동의하지만 아주 단순한 이유에서, 반은 미심쩍게 생각한다. 구체적으로 미술시장의 동향을 보자면 전문적인 기술과 지식에 기반한 작품들-회화와 조각의 후예들이 더 많이 팔리고 있기 때문이다. 여전히 국소적인 영역에 있어서의 고도의 전문성이 화폐가치로 환산하기 용이하다는 말이다.

두 번째, 순진하고 낙천적인 관점에서, 통합과 통섭, 즉, 비전문가의 육성(?)은 시장이 전문성을 착취하는 경제구조에 균열을 내려는 기획이라 할 수 있지 않을까? 이 기획은 전문화가 노동소외를 일으키는 국면을 거부한다. 특정 직종을 위한 지식이 전문화될수록 그 전문화된 지식 간의 관계를 결정하고 구성하는 과정이 요구되는데, 통상 그 ‘결정과 구성’은 권력을 가진 소수에 의해 수행된다. 파편화된 전문가들의 노동은 프로젝트/사업의 총체적인 국면으로부터, 그리고 그 노동의 결과의 기능과 의미로부터 소외된다. 미술도

예외는 아니다. 미술시장이라는 제도 내에서 왕성하게 활동하는 작가들은 작품을 생산하는 과정이나 그 작품이 유통되는 과정으로부터 스스로가 소외되는 국면들을 프로페셔널하게 받아들이고 해야 할 일을 한다. 그 노동의 댓가로 작품 판매 수익이 발생하겠지만 실제로 더 큰 돈을 벌어들이는 것은 브로커와 투자자들이다. 이상은 마르크스의 복습이다. 그 독일남자가 약 150년 전에 기술한 국면을 순순히 받아들일 수 없어서 우리가 취한 행동이 ‘비전문가 되기’는 아니었을까. 기술적인 차원의 전문성을 포기하고 스스로의 내용-형식을 결정하고 구성하는 주체가 되기를 선택한 것은 아닐까.

우리는 누구인가. 우리는 비전문가들이다. 비전문가가 되기를 선택한 사람들이다. 아니다. 우리는 비전문가가 되기를 선택하지 않았다. 우리는 특수한(비)전문가가 되기를 선택했다. 우리는 사랑의(비)전문가가 되기를, 자기치료의(비)전문가가 되기를, 소소한 일상을 관찰하는(비)전문가가 되기를, 온갖 재료로 쓸모없는 물건을 만드는(비)전문가가 되기를, 타인을 이해하는 일의(비)전문가가 되기를, 아빠와 화해하는 일의(비)전문가가 되기를, 무가치하게 시간을 쓰는 일의(비)전문가가 되기를, 혹은, 갈등탐색의(비)전문가, 경제푸념의(비)전문가, 통일기원의(비)전문가, 지구평화의(비)전문가가 되기를 선택했다. 삶의(비)전문가가 되기를 선택했다. 그 수요 없는, 누구도 전문영역이 아니라고 생각하는 스스로의 영역들을 탐색하고 천착하는 우리들은. 선택한 것 아닌가? 이렇게 하기를? 나의 업과 일상으로부터 스스로 소외된 채 큰 괴물을 굴리기 위한 톱니로 사는 것을 거부한 것이 아닌가? 이 선택은 ‘아마추어’와 ‘(비)전문가’와 ‘직업’의 사전적 의미에 의심을 가하고 그 너머의 공고한 자본경제 시스템에 균열을 내기 위한 기획은 아닐까?

김동규

작가. 의외로 낙천적인 타입. 감시기운 있음

## 미술과 일과 일

이지원

한국예술인복지재단 기금 중 ‘다과비’로 편의점 김밥은 구매할 수 있지만 김밥집, 즉 식당의 김밥은 식사가므로 지출할 수 없다. 이와 관련된 기금 집행과 회계 문제로 인하여 몇몇 옷지 못할 에피소드가 있었다. 총 40회의 정도의 공부 모임 일정과 회의, 미팅, 출장 등을 소화하며 우리는 기금으로 단 한 번의 식사도 할 수 없었다. 5월부터 본격적으로 사업이 시작되어 6개월이 지난 지금까지 기금으로 ‘식사’를 해결할 수 없었기에 샌드위치나 빵, 과자 등으로 매주 한 두 차례의 저녁 시간(6시-9시)을 버텨야 했다. 다행스럽게도 프로그램의 마지막 스케줄인 심포지엄에서는 식사가 가능하게 예산이 책정되었다. 단, 최종정산 시 식사한 사람들의 방명록을 첨부해야 하는 ‘조건부 허용’이었다.

미술대학을 졸업하고 바로 풀에 오게 되어 몇 개월 동안 코디네이터로 일한 후 행정 일을 맡게 되었다. 본격적으로 이 일을 시작한 지는 1년도 되지 않았고 기금 정산도 하지 않았지만, 그동안 일하며 느낀 것들을 담담하게 말해보고 싶었다. <대학의 특성 및 진공계열에 따른 등록금 수준 분석 연구> (2009)에서 2005년부터 4년간 조사한 자료에 의하면 예체능 학과의 등록금은 공학계열보다 높고 인문사회계열 등록금의 1.3배 수준이라고 한다. 이렇게 높은 등록금을 내고 미술대학 졸업생들은 최저생계비에도 못 미치는 급여를 받거나, 혹은 아예 경제 활동을 하지 못하는 경우도 많다. 비싼 등록금을 들여 학교를 졸업하고도 미술 활동으로는 생계를 지속할 수 없기에 부모의 원조를 받거나 혹은 아르바이트를 계속하며 살아야 한다. 학교에서는 먹고 사는 것에 대한 문제 혹은 어떻게 하면 미술과 관련된 일로 나의 생계를 꾸릴 수 있는지에 대해서는 언급이 없었다. 대학에서는 내가 받는 급여와 그것으로 살아갈 수 있는가에 대한 현실적인 인식(혹은 이해타산)을 가르치지 않는 때문이다.

미술기관은, 적어도 내가 소속되어있는 비영리 사단법인은 공공기금을

받지 않으면 운영하기 힘들다. 풀은 대부분의 전시나 교육, 출판 등 대부분의 프로그램 예산을 공공기금에 의존하고 있다. 막상 일을 시작하고 보니 이 기금을 쓰는 방법과 행정적이고 회계적인 다양한 문제들, 국가 보조금 운영 지침 등에 대해 전혀 알지 못했기에 처음에는 포기하고 싶었던 적이 한두 번이 아니었다. 나 또한 미술대학을 졸업했고 경영이나 회계수업을 단 한 번도 듣지 않았기에 일을 해결하는 매 순간 좌절감이 들어 지난 4년 동안의 대학생생활에 대한 후회가 들 정도였다. 그럴 때마다 매뉴얼을 몇 번이나 읽어보았지만 내가 봐왔던 언어와 회계 언어는 너무도 달랐다. 실제로 일을 시작하면서 엑셀을 처음 다뤄봤을 정도로 이 일과 무관하게 살아왔던 나는 회계 관련 커뮤니티에 가입해 정보를 얻기도 했다. 몇몇 사람들은 행정과 회계 일을 어떻게 해야 하는지 도통 모르겠다고 말할뿐더러 이 일을 하는 걸 지켜보며 약간 다른 종류의 인간을 보는 듯한 반응을 보이기도 했는데 사실 나도 모르는 게 많다. 단지 나에게 ‘일’이었고 당장 코앞에 닥쳤으니 방법을 찾아 해결해야 할 수밖에 없었다.

이곳뿐만 아니라 다수의 미술기관은 재정상의 이유로 한 사람이 여러 명의 몫을 해내야 하는 경우가 많을 것이다. 예를 들어 기관 업무에서 가장 큰 부분을 차지하는 전시뿐만 아니라 행정, 작품 관리, 출판, 소장품 공모, 외부 사업, 인력 관리, 후원금 등 일당백을 해내야 한다. 풀 역시 최소한의 인력으로 운영되는 공간이며 이곳에서는 위에 나열한 기관 운영과 더불어 관람객 응대와 각종 공간 관리도 함께한다. 나는 지난 1년간 풀에서 일하면서 경제적인 측면보다는 실무 능력을 얻었고 다양한 사람들과 교류할 수 있었으며 소속감이나 업무의 책임감이 생기는 등 비물질적인 점들을 더 충족할 수 있었다. 하지만 반면에 일을 하며 어려운 점도 더러 있었다. 다양한 사람들과 소통하며 관계를 유지하는 것은 좋지만, 이는 행정 일을 하는 나의 업무와는 상충하기도 했다. 돈을 다루기에 정확해야 하는 업무의 특성은 ‘친밀함’과 ‘관계’ 등과는 어울리기 힘들었다. 나는 주로 사람들에게 항상 어떤 자료를 요구하거나 늦어지게 되면 자꾸 연락해서 독촉하기도 했다. 처음에 이러한 구분을 지을 때 어려운 점이 많았고 당연히 서투를 수밖에 없었다. 1년이 지난 현재에도 여전히 그렇다.

아직 노동이나 미술에 대한 입장을 이야기할만큼 다양한 경험이나 관점이 있는 것이 아니었던 나는, 지난 6개월에 걸친 ‘미술과일’을 일로써 접근했다.

미술을 생계수단으로 삼는 것을 언제까지 지속할지 현재는 확신할 수 없다. 보름 후 이 프로그램이 끝나면 당장 100개가 넘는 영수증을 정리하고 더불어 수십 장의 갖가지 증빙자료를 모아야 하며 그 외에도 해야 하는 일이 산더미다. 이번에도 아마 수많은 문의 전화와 인터넷 검색, 수없는 엑셀 자료와 메일들을 주고받으며 나에게 주어진 일을 해결할 것 같다.

#### 이지원

동덕여자대학교 큐레이터과에서 수학하고 몇몇 미술 관련 기관에서 인턴과 아르바이트를 했다. 대학 졸업 후 <코끼리의 날개> 전시 코디네이터를 시작으로 현재는 아트 스페이스 풀의 행정매니저로 재직중이다. ‘미술과일’에서 예산 및 행정 일을 맡아 진행에 작은 도움을 주고 있다.

## 웹의 성별화된 영토, ‘빠순 리그’의 분투

김수영

‘미술과일’ 모임을 시작하던 2014년 초, 내 주변을 둘러싼 여러 곳에서 변화된 상황이 감지됐다. 90년대에서 2000년대 중반까지 활발했던 여러 문화운동의 아젠다 대신, 이제는 ‘생존’이라는 키워드만이 유효한 것으로 보였다. 청년실업 문제와 함께 많은 이들이 정상적인 노동시장에서 밀려난 한편, 인터넷에 몰두하는 고실업 젊은 세대를 칭하는 키워드로 ‘잉여’가 부상하였다. 사회의 필요에서 밀려난 이들이 스스로를 자조적으로 ‘쓸모없는 나머지’로 칭하는 ‘잉여’는 때때로 시스템의 불능을 증명하거나 균열을 낼 수 있는 가능성으로, 하위문화와 덕질에 내재된 창의적 콘텐츠로, 혹은 그마저도 다시 자본의 먹잇감이 되는 대상으로 그렇게 회자되고 있었다. 어느때보다도 예술적 창의성과 문화가 자본화된 상황에서, 일군의 작가들은 제도 개선을 외치는 한편 예술과 노동을 이슈로 이권투쟁에 나서기도 했다. 이런 배경 아래 예술가의 삶의 조건을 결정짓는 경제적 조건들, 그리고 신자유주의적 배경에서 일어나는 ‘잉여적’ 현상을 둘러싼 스티디가 진행되면서, 나는 자연스레 나의 상황을 반추해 보았다.

나는 다니던 직장을 그만둔 후, 바깥바깥 말라가는 돈안되는 미술계에서 스스로와 남들을 살뜰이 착취해가며 고되게 능력을 시험당했던 지난 피로감과 죄의식을 마음 한자리에 가진 채로, 컴퓨터 앞에 앉아있는 대부분의 시간을 디지인사이드 JYJ 갤러리를 눈팅하며 보내고 있었다. 월도<sup>1)</sup> 시절이나 그 이후나 내 마음에 순진한 기쁨을 주는 것은 오로지 남자 아이돌이었다. 그렇다. 나는 아마도 ‘잉여’인 것 같았다. 단지 ‘덕후’라는 친근한 이름으로 근래 대중매체에

1) ‘월급 도둑’의 준말로 직장인을 뜻한다. 참고로 미성년자 학생은 ‘급도’(급식비 도둑), 대학생은 ‘등도’(등록금 도둑)

오르내리는 펍 긍정적인 의미의 덕후 말고, 오덕계 중에서도 불가촉천민이라 불리는 아이도루 빠순이었다.

그럼에도 불구하고 나의 잉여 빠순이로서의 실제 생활은 잉여를 조명한 서적들 혹은 세간에서 이야기하는 것처럼 뒤틀리고 허망한 것은 아니었다. 스스로를 루저로 느끼고 있었지만 시스템 앞에 무력한 자신을 느끼는 것도 아니었고, 정신병에 가까운 드립을 보며 낄낄대는 와중에도 오히려 자주 자존감을 느꼈고, 빠순질에 앞장서면서 그 어느때보다도 에너지가 넘쳤으며, 나의 본진<sup>2)</sup> 박유천 어빠를 뜨거운 순정으로써 연모했다. 밖에서 볼 때는 뒤틀린 것처럼 보이지만 뒤틀린 나에겐 바로 보이는 빠순 갤러리 속 세계, 팬덤 내부에서 볼 때는 거대한 규모지만 사회적으로는 철저한 사각지대나 다름없는 영토에 내가 있다는 사실을 인지했을 때, 알 수 없는 답답함이 몰려왔다.

나는 2007년 경 동방신기 팬픽에서 주로 다루어지는 윤재커플<sup>3)</sup> 자료들을 접하면서 동방신기에 알게 입덕했다. 곱상한 실제 인물이 주인공이 된 과격한 성적 판타지의 격한 재미, 마치 존잘 부치<sup>4)</sup> 사진을 보고 있는 듯한 착각 속에서 드는 여러가지 심상들... 아이돌계는 분명 병신같은 세계였지만, 그것은 진부한 생각본은 아니었다. 아이돌 음악을 둘러싼 성별화된 가치기준<sup>5)</sup> 속에서 그들 각각이 지닌 기예에 가까운 완성도와 매력이 폄하되고 있는 것도 사실이었다. 그럼에도 앨범 한 장 사지 않을 정도로 라이트한 팬이자 ‘잡덕’이었던 나는 이것이 내 현실과는 벽을 친 판타지임을 인지하고 있었다.

### 아이돌의 소송

포털 연애 댓글란의 한껏 쓰잘데기 없는 싸움의 한가운데에서 어느 ‘철 없는’ 빠순이는 외친다. ‘니가 우리 오빠에 대해 뭘 알아!’ 맞다. 최애에 대해 덕후만큼 아는 자 누가 있겠는가. 하지만 음반 수익률이 어떻게 본진에게 돌아가는지, 내 본진이 어떤 노동환경에서 일하고 있는지를 굳이 알려는 팬덤은 없으며, 달콤한 덕질의 세계를 지탱하고 있는 불편한 진실을 마주할 필요도

2) 팬질의 주를 이루는 가장 좋아하는 연예인 = 최애 or 최애캐(최고 애정 캐릭터)

3) 유노윤호 × 영웅재중

4) 매우 잘생긴, 레즈비언들 중 남성스러운 면이 부각되는 이

5) “락, 힙합-> 저항적, 남성적 / 아이돌, 가요 → 몰취향적, 여성적”이라는 통념

계기도 없다. 상품화된 몸을 둘러싼 대상화된 소비가 주를 이루는 연예산업과 덕질의 세계에서, 정상의 아이돌 동방신기의 빠순이들은 뜻밖의 사건을 맞았다. 2009년 7월, 동방신기의 세 멤버 재중 유천 준수가 SM엔터테인먼트를 상대로 ‘전속계약무효 가치분신청’을 제기한 것이다.

세 멤버는 ①총 13년의 장기 계약(군 복무 기간 제외) ②50만 장 이상 음반 판매시에만 멤버 당 1000만 원을 받는 불공정한 수익 배분 (50만 장 이하 판매 시 한 푼도 수익 배분을 받지 못함) ③계약 위반시에 계약 종료일까지 예상되는 수익의 3배 가량 위약금 지불, 합의 하에서의 계약 해지도 위약금 지불 등, 계약의 부당함을 지적하고 효력을 정지해 줄 것을 법원에 요청했다. 전세계를 누비는 강행군을 하면서도 소속사의 일방적인 스케줄 강요로 1년에 쉬는 날은 2주가 안되고, 자작곡의 저작권 행사의 권리는 소속사에 귀속되며, 일본에서 정상의 아티스트로서 인기를 얻는 와중에도 불투명한 정산내역과 진행비 명목으로 멤버에게 청구된 비용이 빚을 만들고 있었다. 이들에게 소송은 그간 이룬 모든 것을 잃을 각오로 더이상 소속사의 ‘노예’로 살지 않겠다는 결단을 내린 일이었다. 소송 제기 3개월 만에 법원이 불공정계약임을 인정하고 세 멤버의 독자적인 활동을 보장하라는 전속계약 효력정지 가치분신청을 내렸고, 그후에도 지속적으로 활동을 방해한 SM에 시정명령까지 내렸음에도 JY는 가시밭길 속에 없는 길을 만들어가야 했다. 어빠들의 현실은 드러났고 판타지는 깨졌다. 자신을 둘러싼 부당함에 맞선 세 멤버를 따라, 빠순이들은 어빠들의 편에서 ‘불공정 계약 반대’를 내걸고 분연히 일어났다. 소송 이후 가시화된 매우 예외적인 이 팬덤의 흐름은, 호모질에 빠져 아이도루를 망상 속 장난감 정도로 여기는 잡덕이었던 내가 JY의 빠순이이자 빠순이의 빠순이로 새롭게 입덕하는 계기를 제공해 주었다.

소송 이후 팬덤의 활동은 조직적이고 이성적이었다. 소송이 제기된 한달만에 12만명의 이름으로 법원에 탄원서를 제출하고 1년간 6차 탄원서 및 국가인권위원회 진정서를 냈고, 해외 118개국 8만 6000명이 참여한 10개 국어로 번역된 탄원서가 언론의 주목을 받기도 했다. 또한 소송 직후 불공정계약에 반대하는 서명운동을 진행하고 2차에 걸쳐 멤버들의 인권 이슈를 부각한 한겨레 신문광고를 게재했으며, 언론사에 정정보도 청구 내용증명을 발송하는 등

멤버들의 소송에 힘을 실어 주는 활동을 펼쳤다. 방송국 및 업계에 JYJ의 출연을 지지해줄 것을 요구하는 공문을 보낸 문산연<sup>6)</sup>에 대한 부당행위 위반 신고, SM의 공정거래법 위반 신고를 공정거래위원회에 접수해 시정명령을 이끌어내는 실질적 성과도 거두었다.

### 디시인사이드 동방신기 갤러리

세 멤버가 소송을 제기하고 SM과 대립하면서 팬덤에는 혼란이 있었지만, 5명 멤버 개개인의 선택을 존중하고 지지하는 것을 첫번째 원칙으로 하면서, 멤버들이 처한 불합리에는 함께 발벗고 나서 행동했다. 하지만 2011년 기획사에 남은 2명의 멤버가 동방신기의 이름으로 5집 앨범을 발표하고 3인에 대한 디스(로 간주되는) 앨범을 발표하면서 웹상의 팬덤은 기여이 헬게<sup>7)</sup>를 맞는다. 윤재커플은 해체되었고 5명이 함께 할 수 있다는 마지막 희망은 깨졌다. 이 상황에서 웹상에서 팬덤의 주류를 이루던 커뮤니티들이 세 멤버를 지지하는 쪽으로 입장을 정리해 갔다. 동방신기의 정통성은 기획사의 기획과 의지가 아닌 실연자들인 다섯명의 멤버들과 팬들에게서 나온다는 판단 아래, 2명 멤버의 동방신기의 이름을 붙인 활동이 그 정통성을 배신하는 것으로 간주했다. 지금의 ‘동방신기’라는 이름을 이루는데 기여한 실연자의 역할을 무엇보다 존중해야 한다는 것이 여러 팬들의 의견이었고, 동방신기 최대 팬커뮤니티이자 자료창고인 ‘동네방네’와 20대 이상 팬들의 회원제로 운영되는 유명 커뮤니티 ‘이카동’은 2인에 대한 지지를 공식적으로 철회하고 ‘JYJ from 동방신기’를 지지한다는 공지를 대문에 게시했다. 이 과정에서 2인 팬덤과 3인 팬덤은 격렬히 반목했다. 혼란 속에서 대부분의 팬 커뮤니티들이 회원제로 전환하거나 가입자를 받지 않게 되자, 누구나 접근할 수 있는 디시인사이드 동방신기 갤러리가 팬덤의 허브이자 격전지로 부상했다.

동방신기 갤러리는 본디 주류 팬덤과는 성격을 달리하는 곳이었다. 수많은

6) 한국대중문화예술산업총연합회의 준말. 연예관련단체(업계 사장 집단)이다. JYJ가 2010년 1집 앨범을 출시하고 가수활동을 재개하려 하자 SM과 함께 “연예계 질서유지 등의 차원에서 JYJ의 방송 섭외·출연 등의 자제를 요청하는 공문”을 공중파 및 케이블 방송사, 음반 음원 유통사 등 26개 업체에 발송.

7) 헬게이트. 비슷한 말로 이수라장

멤버 능욕짤과 병짤을 생산했으며, 대부분의 창의적이고 병신스럽게 웃긴 2차 자료의 출처가 되어온 팬덤의 유배지였다. 시아준수의 외모, 믹키유천의 이마넓이, 영웅재중의 얼굴크기, 최강창민의 인종, 유노윤호의 오그라들을 언급하고 희화화해도 다구리당하지 않는 유일한 곳이었다고 전해진다.

소송 이후 동방신기 갤러리가 팬덤의 핵으로 부상하면서 이 갤러리를 둘러싼 양측 팬들의 ‘영토 전쟁’이 시작되었다. 기획사에 남은 2인의 팬들은 기존 팬덤의 다수를 이루던 JYJ 팬들에게 신설된 JYJ 갤러리로 독립해 줄 것을 요구했으나, 빠순이들은 이 웹상의 팬덤 영토를 양보하지 않았다. 동방신기갤에서 JYJ를 응원하는 일 또한 당시 상황에서 팬들이 할 수 있는 하나의 상징적 액션이라고 여겼던 것이다.

“정말 병신들이 지독하게 꼬였죠. 그땐 소송 중 떡밥이 한 개도 안 뜰 때였는데 짤은 매일이 잔칫날이었거든요. 디씨 실북갤<sup>8)</sup> 1위에 페이지 넘어가는 속도는 5분도 안돼요. 누가 봐도 여기를 깨지 않으면 이 팬덤은 깨지지 않겠다 싶었을 분위기라, 정말 병신 어그로들이 지독하게 꼬였죠. 병신글에는 철저하게 무플로 일관했고, 한번 태연갤에서 성폭력 테러 수준의 글을 도배했을 때 바로 경찰서 갔고요. 온라인에서도 오프라인에서도 할 수 있는 모든걸 했어요. 별의별 병신을 봐도 ‘내가 여기서 나가나 봐라’, 꿈쩍도 안하고 3년을 버틴 빠순이들이에요.” (망원동 임모, 30대 진성빠순이)

헬게 당시 갤에 상주했던 임모 씨의 증언에 따르면, 당시 갤의 분위기는 매우 병신 같았다고 한다. 글싸려면 항문인증을 하라는 요구에 실제 항문을 인증하여 갤러리를 충격에 빠트린 한 갤러, 고시 공부하면서 법리 따져가며 김박감이 잘못했다는 토론 병신, 스스로가 병먹금<sup>9)</sup> 당하는데 지쳐 신상털기로 다른 어그로들을 퇴치함으로써 게이<sup>10)</sup>들의 인정을 받은 코갤러<sup>11)</sup> 등 다종다양한

8) 디시인사이드 메인 화면에 뜨는 ‘실시간 북적 갤러리’. 실시간으로 가장 활성화되고 있는 갤러리들의 목록을 보여준다.

9) ‘병신에게 먹이 금지’의 준말. 인터넷 커뮤니티 내에서 분란을 일으키는 글을 작성하는 이에게는 댓글(=먹잇감, 반응)을 주지 말라는 뜻

10) 갤러리에서 갤러들이 서로를 친근하게 부르는 말. ‘게시판 이용자’의 준말(혹은 후로게이)

11) 디시인사이드 ‘코미디프로그램갤러리’의 갤러. 코갤에서 벌어진 웹상의 유명 ‘전쟁’들에 관해서는 <우리는 디씨> (이길호) 참고.

병신들을 겪었다는 것이다. 바수니들은 겹을 지키기 위해 병맛일지언정 계속 수많은 글을 싸면서 약속이나 한듯 영리한 원칙 아래 행동했고, 각종 논란에는 정확한 명분을 가지고 대처했으며, 자발적으로 의사결정 체계를 만들어 선전물, 공지, 팬연합 등의 활동을 통해 팬덤이 해야 할 일들을 조직적으로 실천했다.

동방신기 갤러리가 주축이 되었던 팬연합의 응원 광고인 ‘청춘광고’는 2011년 시작 열흘만에 1억 6000만원이 모금되어 ‘JYJ의 청춘을 응원합니다’라는 문구로 5개 도시 120대 버스에 게재되며 돌풍을 일으켰다. 다음해 진행된 2차 청춘 광고는 공중과 진출의 염원을 담아 ‘JYJ, 공중과행 급행열차를 타라’ 등의 문구로 지하철 역사에도 게재되었다. ‘모든 터널엔 끝이 있다’, ‘기적이 필요하면 날개를 달아주마’, ‘공중과로 꺼져’ 등 팬들의 지지를 받은 이 광고 캠페인의 후보 문구들을 보면 팬들이 얼마나 이 싸움에 자신을 둘러싼 부조리한 현실을 투사하고 나를 대신해 ‘이겨 줄’ 대상을 염원했는지 엿볼 수 있다.

물론 이러한 팬질은 현실적으로 엄청난 감정 소모를 요하는 일이었다. 단지 겹질을 하기 위해 모니터 옆에 우황청심원을 상비해 두어야 할 정도로, 팬들이 멘붕할 사건들은 계속해서 일어나고 있었기 때문이다. 외압으로 인한 갑작스러운 공연 취소는 다반사였고, 방송출연도, 음반 유통도, 공연장 대관도, 장비 대여도, 가수로서의 그 어떠한 당연한 것들도 취하지 못하게 방해하는 업계의 철저한 왕따 속에서 어빠들이나 빠수니들이나 한땀힘을 넘어 사리가 나올듯한 나날의 연속이었다. 시아준수는 한 행사에서 해외에서까지 보러 온 수니들을 위해 조명과 방송장비가 칠수 중인 무대 위에 올라 밝게 웃으며 최선의 공연을 펼치는 잔재를 연출하기도 했다.

2012년 11월, 오랜 법적 소송이 SM측의 끈질긴 버티기 끝에 양측의 합의로 마무리되면서, 동방신기 갤러리에 상주하던 빠수니들은 JYJ 갤러리로 이사했고, 동방신기 갤러리의 주인은 2인 팬덤으로 바뀌었다. 법적 소송이 깨끗이 마무리되고, 방해행위에 대한 금지명령까지 내려진 이후 현재에도 여전히 JYJ 공중과 출연은 요원한 상태다. 드라마, 영화, 뮤지컬, 광고 등 활발한 개인활동을 하고 있지만 정작 가수로서 가요프로그램에도, 예능에도 출연할 수 없다. 출연을 금할 어떤 명분과 이유도 사라져버린 지금까지도, 가요프로와 예능국은 SM 및 SM과 결탁한 권력과 시스템의 눈치를 보는 것이다.

### ‘아이돌이 밥먹여 주진 않지만, 밥숟가락 들 힘은 나게 해준다’

김박김(JYJ)의 행동이 아티스트의 권리가 아티스트 자체가 아닌 자본과 미디어의 편에 치우쳐 있는 현실에 변화를 가져오는 주체적인 결단이었다면, 팬들 역시 ‘내가 빠는 것은 아티스트 자체(오빠의 몸)이지 기획사가 제공하는 시스템이 아니’라는 사실을 주장하고 있다. 동방신기 갤러리는 기존 시스템에 대항하기 위한 웹상의 비옥한 영토이자, 이들을 위한 일종의 시스템이었다. 겹은 빠질을 위한 생산수단이자 자원이고, 어빠 얼굴을 볼 수 있느냐 없느냐가 달린, 나의 성애 대상의 존폐가 달린 치명적인 문제로서 정치가 행해지는 장소였다.

‘모니터 남친’과의 열애는 일종의 성적 자기결정권이라 말할 수도 있을 것이다. 못 일만 남성들에게는 문제도 아닐 ‘그깟’ 성적 자기결정권을 위해 대부분의 시간을 보냈던 스스로의 경험을 굳이 소환하지 않더라도, 성별권력의 헤게모니를 쥐지 못한 많은 이들에게 ‘누구(무엇)을 욕망할 수 있느냐’, ‘누구의 욕망이 인정받을 수 있느냐’의 문제는 때때로 온몸을 다 던져야 하는 정치적 의제다. 이 사건으로 어빠들은 판타지를 벗고 현실로 강림하셨다. (그래서 빛나는 재능과 외모와 낫넝겐 닝겐 그 자체로 종합예술의 감동을...생략) 그리고 자본의 매끄러운 포장을 벗은 ‘현실 남자’와 빠수니들의 거대 연애가 펼쳐졌다. 잉여의 ‘욕망’이 무력하다고 했다. 하지만 ‘사랑’은 현실을 소환하고, 밥숟가락 들고 일어날 힘을 준다.

‘개인의 취향’도 자본의 논리에서 자유롭지 못하고, 진보에 대한 어떤 명석한 문화적 기획도 목직한 공동체의 힘을 받아 가시적인 결과로 나아가기 보다는 ‘힙한’ 무엇으로 휘발되어 버리는 상황을 맞이하고 있다. 그래서 시스템의 시각에서 봤을 때 경멸받아 마땅한 촌스러움으로 치부되는, 행동과 현신을 유발하는 김박김을 향한 순정 빠수니들의 ‘열망’과 ‘사랑’에, 나는 오히려 소중한 감정을 느끼게 된다.

### 김수영

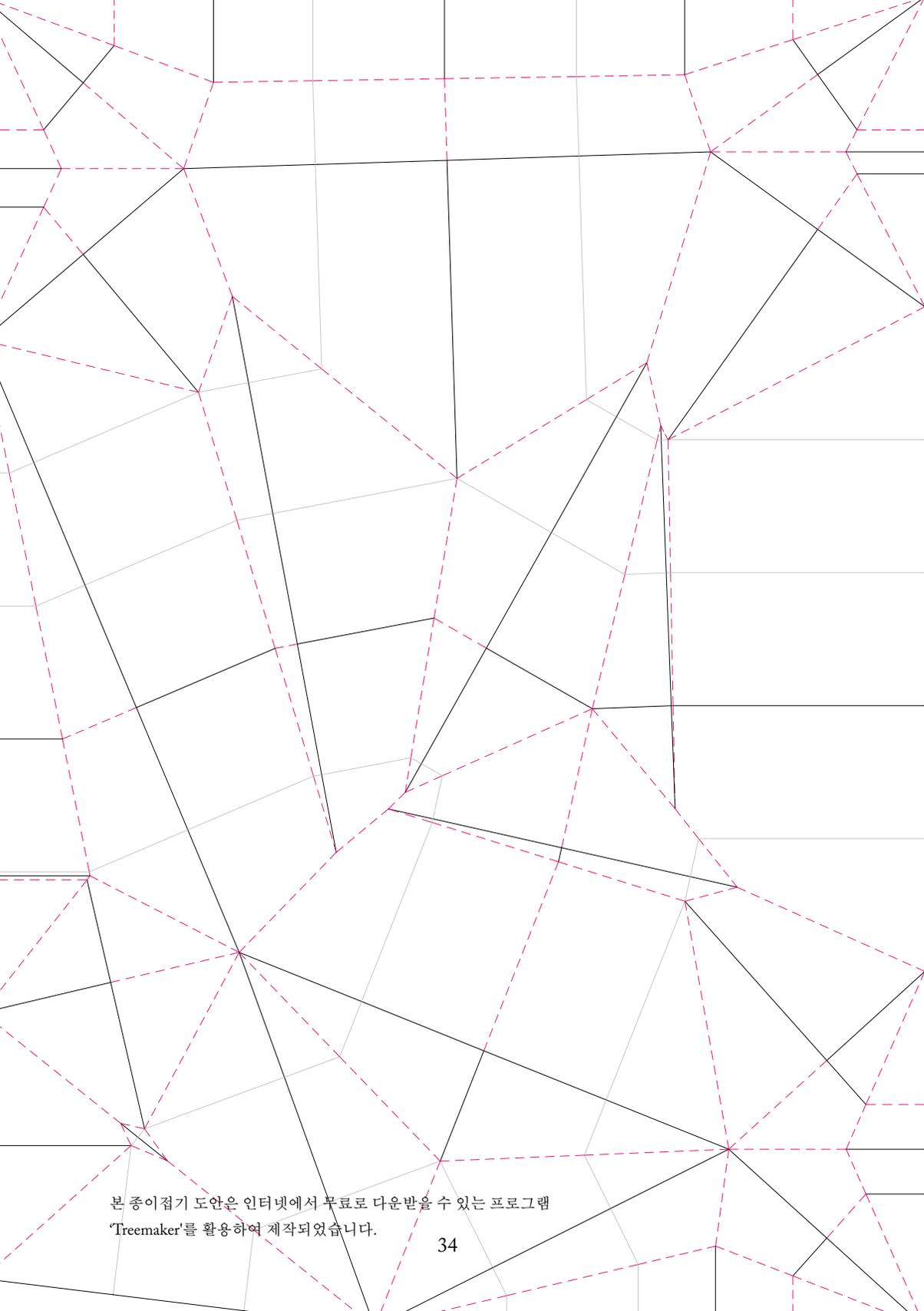
서울사는 3x세 여성. 관심사는 고양이, 존잘, 만화, 아이돌, 드라마 등. 하는 일은 나도 정확히 설명하기 어렵다. 학교에선 예술학과 미술사를 전공했다고 한다.

# 총체적 난국, 그리고 지그재그

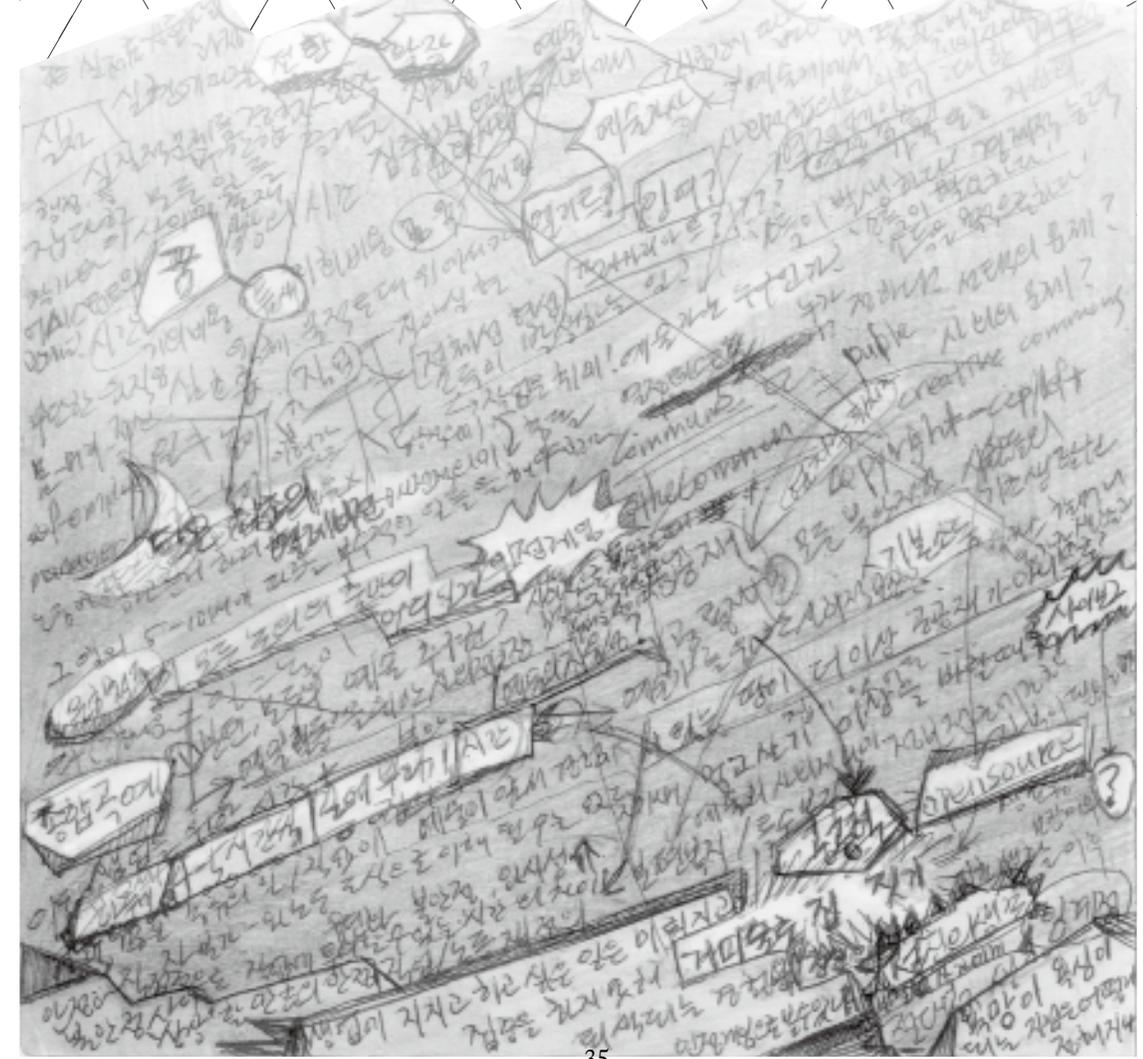
진나라



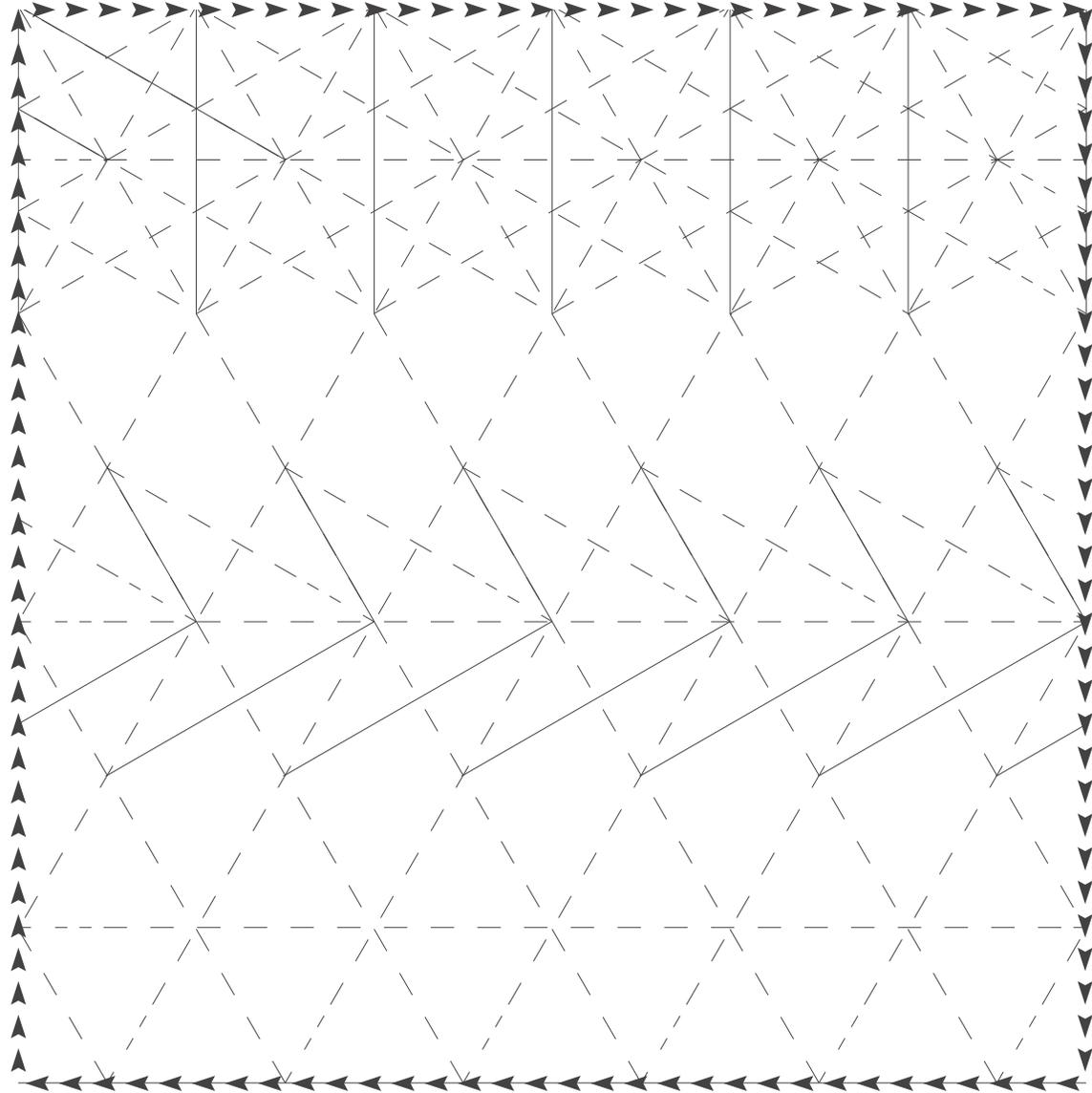
이론, 체계.



# 총체적난국 그리고 지그재그



본 종이접기 도안은 인터넷에서 무료로 다운받을 수 있는 프로그램 'Treemaker'를 활용하여 제작되었습니다.



종이접기 사과 by 후지모토 슈지  
Origami Instructions: Apple (Shuzo Fujimoto)  
<http://www.youtube.com/watch?v=z2e4jyWCtaU>  
Diagrams: "Sozo suru Origami Asobi eno Shotai"  
(Invitation to Creative Playing with Origami) by Shuzo Fujimoto

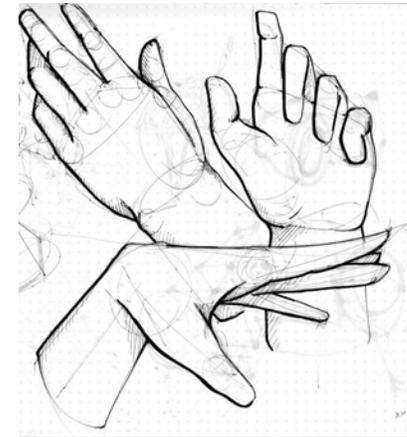
### 진나라

20대 중반 이후 하고픈 일 하면서 스스로 먹고는 살겠다고 서투른 종합곡예를 해오고 있다. 주로 진실과 허구, 기억과 상상, 주체와 객체, 존재와 (비)존재, 이해와 오해 사이를 흐리는 일에 관심을 두어왔으며 2012년부터는 아트콜렉티브 ETC(Enterprise of Temporary Consensus) 활동을 하고 있다.

## 두 잇 유어 셀프 + 오픈 소스

혼란에 대처하는 대안의 기술일까,  
다른 방식의 소비제일까?

최다영



지금으로부터 12년 전 6월, 슈퍼컴퓨터 분야에는 아주 충격적인 일이 있었다. NEC 지구 시뮬레이터라고 하는 세계에서 가장 빠른 슈퍼 컴퓨터를 만들어냄으로써 일본이 처음으로 미국을 앞질렀던 것이다. 그로부터 약 2년이 지난 뒤, 초당 1조 회의 부동소수점 연산이 가능해진 슈퍼컴퓨터 블루진blue gene<sup>1)</sup>이 NEC 지구 시뮬레이터를 근소한 차로 앞섰다. 그러나 당시 세상에는 또 다른 슈퍼 컴퓨터가 가동되고 있다는 사실이 완전히 간과되고 있었으니, 그것은 바로 세티앳홈SETI@HOME이다. 세티앳홈은 전세계 450만 명의 사용자가 자신의 컴퓨터를 쓰지 않을 때의 유휴 자원을 화면 보호기를 통해 제공하는 방법을 말한다. 즉, 거대한 슈퍼컴퓨터를 구축한 셈이다. 이는 NASA에서 전파망원경을 통해 얻은 자료를 분석하는데 활용한 바 있다.

당시 이 사례는 정보 생산과 교환이 자본화되는 방식에 일대 격변이 일어난다는 것을 시사했다. 자본 집약도가 덜해졌다는 -돈이 적게 필요하다는 말이 아니라- 자본의 소유권 및 자본화 되는 방식이 급격하게 분권화되었다는 말이다. 우리 개인은 이러한 진보 경제 환경 속에서 각자의 컴퓨터를 가지고 있고, 컴퓨터를 좋아하며 이제 절대 우리 삶에 컴퓨터는 없어서는 안되는 것이 되었다. 그것은 네트워크의 한 가운데에 있는 라우터와 별다를 것이 없다. 실질적으로 접속한 모든 사람이 계산, 저장, 커뮤니케이션 능력을 보유하게 되었고, 이는 정보, 지식, 문화를 생산하는데 필요한 기초적인 물리적 생산수단이 지구상의 6억에서 10억 명에 이르는 사람들의 손에 쥐어진 것이다.

이것이 의미하는 것은, 산업혁명 이후 처음으로 -오늘날 우리가 그 어느 때보다도 고도로 진보한 정보 경제에 있음을 생각할 때- 경제 활동의 핵심이 되는 가장 중요한 생산 수단을 대다수의 사람들이 소유하고 있다는 것이다. 우리가 산업 혁명 이래로 보아온 것과는 판이하게 다른 양상이다. 모든 사람이 통신 및 계산 처리 능력을 보유하게 되었으며, 그와 더불어 우리는 인간으로서의 창조성과, 지혜, 경험을 갖고 있다. 이러한 경험은, 과거와는 상당한 차이가 있다. 하루 종일 서서 손잡이를 돌리는 것과 같은 단순 노동과는 달리 아무나 대신할 수 없는 경험인 것이다. 우리가 다른 사람의 일을 넘겨받거나 자기 일을 다른 사람에게 전해주려 할 때, 매뉴얼을 아무리 자세히 작성한들 알고 있는 지식이나 어떤 상황에 대한 직관력을 그대로 투사하는 것은 불가능하다. 이와 같이 특별한 우리 각자는 컴퓨터를 사용함으로써 그러한 중요한 입력값을 생산에 투입하게 된다. 이것은 대부분의 사람들이 알고 있는 자유 소프트웨어 혹은 오픈 소스 소프트웨어에 대한 이야기이다.

최근에는 단순히 오픈 소스 open source라는 단어의 사용은 소프트웨어와 하드웨어의 소스를 오픈하여 공유를 통한 발전을 이룬다는 작은 의미에서, 현실 세계에서부터 물질적인 물건 만드는 기술의 제작 방법과 노하우에 대한 소스를 나누고 제작 문화 발전에 기여하는 것까지 포함한다. 소스 소프트웨어 및 하드웨어 플랫폼은 3D프린팅 기술들과 접목되면서 일반인이 정보통신기계를 스스로 창작할 수 있는 유무형의 환경이 제공되고 있다. 이런 환경의 변화에 예전부터 있었던 DIY<sup>2)</sup>커뮤니티 문화가 결합되면서 새로운 문화

현상이 만들어지고 있다. 이러한 문화 현상은 사람들의 머릿속에만 존재하던 아이디어를 현실 세계로 끌어낼 세상의 변화를 주도할 새로운 생태계를 만들고 있다. 그리고 이미 수많은 발명가들은 DIY 정신을 산업 단위로 승화한 제조자 운동 maker movement을 펼치고 있다.

마르크스가 통찰했듯이 지금까지 20세기는 생산수단을 통제하는 사람이 권력을 쥐고 있었다. 20세기에는 아이디어만으로 세상을 바꾸기 어려웠다. 더 나은 쥐뿔을 발명할 수는 있었지만 개인이 쥐뿔을 수백만 개 만들기 어려웠기 때문이다. 20세기 산업 모델의 한계는 생산 수단을 소유한 사람이 무엇을 생산할지 결정했다는 점이다. 윌 마셜 Will Marshall은 산업혁명 이후 소비를 진작시키고 성장을 주도한 사회를 ‘소비자 사회 consumer society’로 정의하고 앞으로는 생산자 중심의 ‘생산자 사회 producer society’로 전환되어야 한다고 주장했다. 경제 발전에 있어 소비의 증가보다는 더 많은 생산활동을 유도해야 하며, 빌리는 것보다는 절약과 공유를 중심으로 한 패러다임이 필요하다는 것이다. 이런 변화의 바람은 실제로 현대 사회에서 조금씩 싹트고 있다. 다양한 형태의 DIY 프로젝트를 통해 과거에는 꿈꾸지 못했던 제품을 만들고, 이를 바탕으로 소규모 창업을 하거나 활용하는 사람들이 점점 많아지고 있다.

우리는 무엇을 할 수 있을까?

### 1. 오픈 소스는 무엇이나

오픈 소스는, 소스 코드<sup>3)</sup>가 공개되는 것을 말한다. 현재에 와서는 꼭 소프트웨어 프로그램에만 적용되는 것은 아니다. 프로그램 외에 오픈소스라는 것은 만드는 법이 공개되었다는 의미로 DIY(do it yourself)를 추구한다. 여기에 따른 것은 아두이노, 3D 프린터, 바퀴벌레 조종 키트, 인공위성 등이 있다. 여기서 기본적으로 오픈 소스를 지지하고, 지향하는 사람들은 발명가가 개인 기업가가 되는 것, 즉 한 개인으로만 돌아가는 소형 기업이 대기업을 압도하는 문화를 만들어야 한다고 주장하는 경우가 많다. 우선, 오픈 소스 활동으로 우리에게 친숙한 인물들을 소개하고자 한다.

1991년 8월 핀란드의 한 학생이 comp.os.minix 뉴스그룹에 다음의 글을

올리기 시작했다. “미닉스<sup>4)</sup>를 사용하는 여러분 안녕하세요. 저는 386(486) AT 클론 컴퓨터에서 돌아가는 공개 운영 체제를 만들고 있습니다. 단지 취미이며 GNU처럼 거대하고 전문적인 것은 바라지 않습니다.” 이 글을 올린 학생의 이름은 리누스 토발즈<sup>5)</sup> Linus Torvalds이며, 그가 말했던 취미는 결국 오늘날 우리가 알고 있는 리눅스가 되었다. 완전한 POSIX<sup>6)</sup> 호환 운영체제인 리눅스는 리누스 혼자 개발한 것이 아니라 전 세계의 수많은 프로그래머들이 함께 개발을 진행했다. 확실히 리누스는 커널<sup>6)</sup>과 관련된 작업을 했지만 리눅스는 커널 그 이상이다. 여기에는 관리할 수 있는 조직이 있었던 것도 아니다. 러시아의 한 학생은 새로운 마더보드를 가져다가 마더보드의 적절한 기능을 지원하는 드라이버를 만들었다. 메릴랜드의 한 시스템 관리자는 백업 소프트웨어가 필요해서 백업 소프트웨어를 만들었고 그것을 필요한 사람이 쓸 수 있도록 공개하였다. 필요한 것이 있으면 적절한 시간에 바로바로 만들어지는 것처럼 보였다.

여기서, 오픈소스라는 단어의 출현을 짚어보자. 이 단어는 1997년 자유소프트웨어 공동체 리더들 중 하나인 에릭 레이먼드<sup>7)</sup> Eric Raymond가 그들만의 모임에서 자유소프트웨어 개념의 거부감을 감소시키고 아이디어를 진흥하기 위해 시장점유와 대중적인 인식까지 점유할 수 있는 마케팅 캠페인을 시작하는 용어를 만들었다. 그것을 ‘오픈 소스’라 명명한 것이다. 또한 그는 오픈 소스라고 말할 수 있는 소프트웨어 가이드 라인을 만들었다. 여기서 오픈 소스는 GPL<sup>7)</sup> General Public License보다 더 많은 자유를 허용하며 독점소프트웨어와 오픈소스를 병합하는 상황에서 더 많은 비순수성을 허용한다. 하지만 이 단어의 출현 이후 1998년부터는 새로운 사용자들에게는 자유에 대해서 이야기하는 것이 어려워졌다. 왜냐하면 공동체의 일부에서는 ‘자유 소프트웨어’라는 말 대신 ‘오픈 소스 소프트웨어’라는 용어가 사용되었기 때문이다. ‘오픈 소스 소프트웨어’라는 용어를 선호하는 사람들의 의도는 ‘자유’를 의미하는 단어가 갖고 있는 무료<sup>no charge</sup>와 자유<sup>free</sup>라는 의미상의 혼란을 방지하기 위한 것이었다. 하지만 일부는 자유 소프트웨어 운동과 GNU프로젝트의 정신을 의도적으로 퇴색시키기 위해 오픈 소스라는 표현을 사용하고 있으며, 자유나 공동체보다는 이윤에 더 높은 가치를 부여하는 기업 경영인과 사용자들에게

보다 친밀하게 다가서기 위해서 이 말을 사용하기도 한다. 따라서 오픈 소스라는 용어는 높은 품질과 강력한 성능을 가진 소프트웨어를 만들 수 있다는 가능성에 초점을 맞춘 말이기 때문에 자유와 공동체 그리고 원칙과 같은 개념을 의도적으로는 전달하지 않으려는 표현이라고 볼 수도 있겠다.

## 2. 그렇다면 오픈 소스 공동체는 무엇을 향하나

오픈 소스 소프트웨어가 강한 영향력을 갖게 된 배경에는 보다 중요한 요인이 있다. 바로 세계적 규모의 프로그래머 공동체의 기여와 공유, 나눔의 철학이다. 기업의 틀에 얽매이지 않고 금전적인 보수를 바라지 않으며, 자발적으로 프로젝트에 참가하고 공헌하는 의지와 능력을 갖춘 우수한 프로그래머들의 공동체가 급격하게 성장한 형태이다. 오픈소스 공동체가 공통으로 지향하는 바는 아래와 같이 정리 가능하다.

- 1) 프로그램을 어떠한 목적을 위해서도 실행할 수 있는 자유
- 2) 프로그램의 작동 원리를 연구하고 이를 자신의 필요에 맞게 변경시킬 수 있는 자유
- 3) 이웃을 돕기 위해서 프로그램을 복제하고 배포할 수 있는 자유
- 4) 프로그램을 향상시키고 이를 공동체 전체의 이익을 위해서 다시 환원시킬 수 있는 자유

이러한 자유를 위해서는 소스 코드에 대한 접근이 선행되어야 한다는 점을 강조한다. 이들은 오픈 소스 프로그램에는 소스 코드가 포함되어야 하며, 컴파일된 형태 뿐 아니라 원시 코드의 배포도 허용되어야 한다고 말한다. 만약 원시 코드가 함께 제공되지 않는 제품이 있다면 원시 코드를 복제하는데 필요한 합당한 비용만으로 원시 코드를 구할 수 있는 널리 알려진 방법이 제공되어야만 하고, 이러한 경우에 있어 가장 권장할 만한 방법은 별도의 비용 없이 인터넷을 통해 원시 코드를 다운받을 수 있도록 하는 것이어야 한다. 원시 코드는 프로그래머가 이를 개작하기에 용이한 형태여야 하며, 고의로 복잡하고 혼란스럽게 만들어진 형태와 선행 처리기나 번역기에 의해 생성된 중간 형태의

오픈 소스 공동체가 모이게 되는 단순한 이유

1. 좋은 소프트웨어를 개발하려는 개발자 개인의 가려운 곳을 긁는 것에서부터 시작한다.
2. 사용자들을 공동개발자로 생각하면 코드가 다른 어떤 방법보다도 빠른 속도로 개선되며, 효율적으로 디버깅할 수 있다.
3. 충분히 많은 베타테스터와 공동개발자가 있으면 거의 모든 문제가 빨리 파악될 것이다. 그리고 그들 중에는 그 문제를 쉽게 고치는 사람도 있기 마련이다.

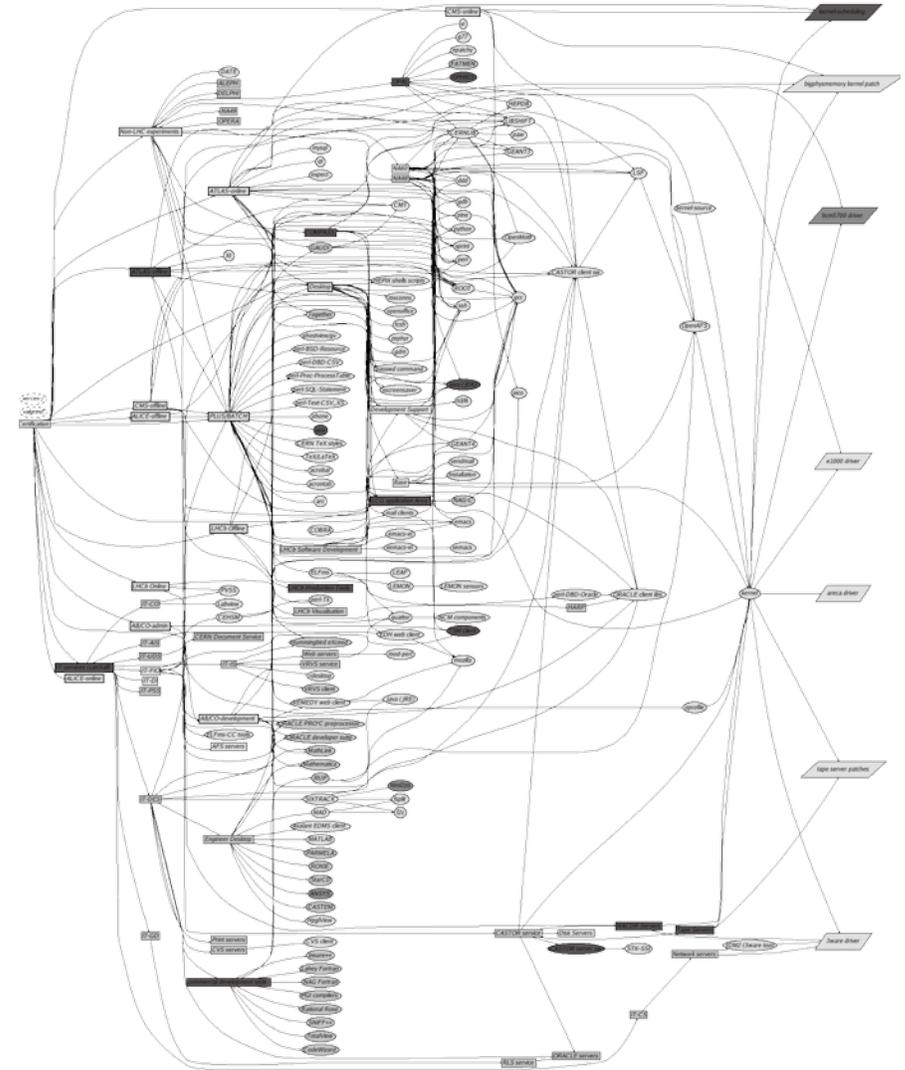
코드는 인정되지 않는다.

오픈 소스 공동체의 구성원은 누구를 말하나? 오픈 소스 공동체란 개발자 그룹과 사용자 그룹 모두를 가리키는 말이다. 운영체제를 중심으로 볼 때 윈도우즈나 맥에서는 공동체라는 의미가 부족할 때가 있다. 그 대신 사용자 그룹, 사용자 동호회라는 말이 흔히 쓰인다. 윈도우즈나 매킨토시 개발자는 자사의 직원으로 구성되고, 직원을 통해 개발된 제품을 판매한다. 즉, 기업이 생산자가 되고 사용자가 소비자가 된다. 이것이 소프트웨어 유통의 일반적인 구조이다. 반면 오픈 소스는 고정적이지 않은 구조가 성립된다. 사용자는 소비자일뿐만 아니라 생산자의 입장도 선택할 수가 있다. 이것은 개발이 한 기업에 독점적이지 않은 구조이기에 가능하며, 평론은 물론이거니와 프로그래밍 기술을 가지고 있다면 언제든지 프로젝트에 참여할 수 있는 권리가 생기는 것이다. 사용자가 개발자로 참가할 수 있는 구조는 오픈 소스 공동체가 어떤 존재 가치를 발휘할 수 있는가를 판단하는 중요한 요소이다. 오픈 소스 사용자는 능동적인 사용자가 개발자 그룹과 적극적으로 상호교류하며 휴먼 네트워크를 형성할 수 있는 기회 요인을 제공한다는 것이다.

일반적인 소프트웨어는 많은 사용자들을 확보함으로써 그 생명력을 발휘하게 되며, 사용자를 확보하지 못한 소프트웨어는 시장에서 곧 사장된다. 또한 오픈 소스의 경우 기업 제품과는 달리 사용자가 늘어난다고 해서 매출이 증대되고, 매출의 증대에서 발생된 이익을 가지고 다음 단계의 개발에 투자하는 사이클은

성립되지 않는다. 그리고 성장 모델의 기업 제품과 달리 오픈 소스의 경우에는 거금을 투입해서 광고나 선전을 통한 사용자 확산을 유도할 수 없다. 그럼에도 불구하고 오픈 소스 공동체는 어떻게 사용자 수를 늘릴 수 있었을까? 아마도 앞서 말한 시장의 문화 즉, 기업과는 다른 목표를 추구하며 성장해 왔기 때문일 것이다.

오픈 소스 세계에서는 사용자의 수가 늘어나면 그와 연관된 더 많은



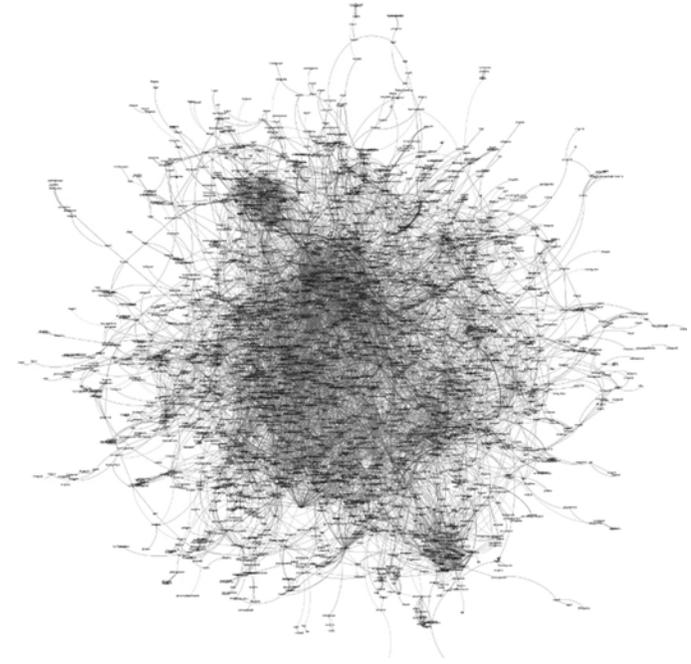
프로젝트가 활성화된다. 사용자가 즉 개발자라는 의식은 오픈 소스 공동체에 참여하여 자신에게 필요한 것을 개발할 수 있게 한다. 기존의 사용자도 새롭게 제기되는 필요와 문제점들을 해결하고 싶은 도전 욕구가 발현된다. 즉, 사용자의 증가가 곧 개발자의 증가로 순환된다는 것이며, 개발자들의 요구와 필요성이 다양해지며 새로운 공동체가 발생하는 것이다.

여기서 우리 시대의 ‘보이지 않는 대학’의 역할을 하고 우리 세대의 사람들로 이런 도구를 찾아서 기능하도록 하는 사람들을 찾아보려면 오픈 소스 프로그래머가 대표적이다. 이들은 더 많은 논쟁을 위해서가 아니라 더 나은 논의를 위해서 활동해왔다. 프로그래밍은 프로그램과, 일종의 소스 코드 그리고 그것이 운용되는 컴퓨터 사이의 3각적 연관 관계이다. 하지만 컴퓨터는 자신이 어떻게 실행되어야 하는지에 대한 지시 사항을 써내려 가기가 어렵기 때문에, 프로그래머는 매우 엄격하게 해석해야 하고, 만들어야 한다. 또한 컴퓨터가 수행하기 어려운 서로 모순된 명령을 보내기도 쉽다. 소프트웨어 개발에서의 문제들은 점점 더 커지고, 더 많은 프로그래머들이 해결 불가능한 상황에 직면하기도 한다. 어찌보면 거대한 소프트웨어 프로젝트를 관리하는 문제는 사회적인 혼란과도 유사하다. 수십년 동안, 이런 문제에 대한 규범적인 해답으로 버전 관리VCS\*)라고 불리는 방법을 사용해 왔다. 버전 관리는 말그대로 버전을 관리한다. 하지만 이것을 고치고 바꿀 수 있는 프로그래머는 그 파일을 볼 수 있도록 특별히 허가된 몇몇만 가능하다. 즉, 파일의 일부에만 접근이 가능하고 파일을 수정할 수 있다. 그들의 버전 관리 구조도의 모습은 봉건적인 체제의 형태를 지니고 있다. 한 사람의 가진자와 수많은 노동자가 존재한다. 회사가 소프트웨어를 소유하지만, 프로그래머는 새로 오기도 하고 떠나가기도 한다.

라이너스 토발즈는 오픈 소스 운동이 이런 문제에 대처하는 방법에 주목했다. 모든 사람이 언제든지 전체 소스 코드에 접근할 수 있는 오픈 소스 프로그램은 물론, 모두가 접근이 가능하기 때문에 굉장한 혼란의 위험을 방지해야 한다.

오른쪽 사진은 리눅스의 내부적 관계를 그린 구조도이다. 리눅스 운영체제 내부에서, 프로그램의 어떤 부분이 작동하려면 다른 어떤 부분에 의존하게 되는지를 정리한 것인데, 토발즈는 이것을 “깃git”)이라고 한다. 즉, 분산된 버전

관리로써, 전통적인 버전 관리 체제와 비교할 때 두 가지 커다란 차이를 가지고 있다. 첫째는 오픈 소스 공동체의 성격에 부합하며 프로젝트에 일하는 모든 사람이 항상 파일 어느 부분에도 접근이 가능하다는 점을 말한다.



두번째는 대혼란을 되살려낸다는 것이다. 이것은 Git이 지닌 혁신의 형태이기도 하다. 프로그래머가 Git을 사용하여 중요한 변경사항을 만들기 위해 새로운 파일을 만들거나 원래 있던 파일을 수정, 또는 두 파일을 합치면, Git은 어떤 표시를 남긴다. 숫자와 문자는 하나 하나의 모든 수정 사항에 붙여진 유일한 표시이지만 중앙 조정 장치가 없다. 이걸 다음과 같은 효과를 자연스럽게 가지게 된다: 서울과 부산에 있는 프로그래머가 각각 동일한 파일을 받을 수 있고 -완벽하게 동일한 내용의 파일- 그들 각각은 파일을 수정할 수 있고, 서로의 존재를 서로 미리 모르고 있었다 해도 각각의 수정 내용을 합칠 수 있다. 이걸 상호 조정이 없는 협력이며, 이런 방식은 대단한 생산 방식의 변화를 낳게 되었다.

앞 장의 사진은 GitHub에서 활동하는 유럽 개발자의 관계를 도식화한 루비Ruby<sup>10)</sup> 그래프이다. 개발자 간의 연결선의 색깔은 각자가 사용하는 언어를 의미한다. 이것을 형상화하고 있는 루비는 프로그램 언어들 사이의 이 모든 내부적 연계, 즉 소프트웨어에 대한 그래프가 아니라 사람들에 대한 연관 그래프라 볼 수 있다. 사람들 사이의 모든 내부적 연계는 그 프로젝트이며, 단순하고 봉건적인 기관 계통도 같이 보이지 않는다. 이 그래프는 매우 혼란스러워 보이지만, 이런 구조는 지금 사회 속에 새로운 소통의 방법을 만들고 있다.

위의 두 내용은 오픈 소스 프로그램에서 그들의 철학적 배경을 지원하는 도구의 중요성을 역설하려는 것은 아니다. 이 안에 이 사회가 서로 소통하는 방법에 대한 다른 형식을 지니고 있는 것이라고 보았다. 현재 GitHub에 가서 돌아보면 수백만 개의 프로젝트가 진행 중에 있다. 그것들 대부분은 소스 코드지만, 그 사이트 안에서도 소소한 정치적 일상에 대한 사람들의 실험도 관찰 가능하다. 어떤 이가 국무성에서 유출된 위키릭스 내용을 그걸 해독하는 소프트웨어와 함께 올리며, 케이블게이트의 사용법도 존재한다. 이걸 국무성 문건에 들어있는 이해하기 어려운 내용을 감지해내는 도구로 GitHub에서 호스팅했다. 다양한 기술들과 방법들이 존재하고, 공유하고, 수정되고, 보완되고, 지속되고, 소통되고 있다는 것이다. 정부에서 공개한 문건 또는 오픈 소스화한 다양한 데이터를 분석하고 공유할 수 있는 방법들도 상세하게 배울 수 있다. 세상 어느 민주주의에서도 법안이든 예산이든 시민들에게 이런 기능을 제공하지 않지만, 이 안에서는 새로운 소통, 협력의 방법을 만들어 실제로 공동체 안에서 사용 중이며 활성화된다.

오픈 소스 프로그래머들의 공동체는 협력적인 방법을 만들어냈다는 사실을 중요하게 관찰할 필요가 있다. 규모도 크고 분산된, 값싸며 민주주의 철학과도 잘 들어맞는 방법이라 볼 수 있다. 또한 그것이 작동 가능한 적절한 도구(매체: 인터넷 네트워크)의 존재로 일종의 혁신은 일어나고 있다는 것을 관심있게 지켜봐야 할 것이다.

### 3. 오픈 소스 + DIY = 메이커스 무브먼트?

앞서 살펴본 오픈 소스와 그 공동체에 대한 설명은 지난 15년간 인터넷 상의 창조, 발명, 함께 일하는 새로운 방식을 발견하는 과정과 그 내용을 다룬 것이다. 현재는 그 과정을 통해 얻은 교훈과 지혜를 현실세계에 적용하는 과정으로 빠르게 변화하고 있다. 그것이 최근 거론되는 제조자 운동maker movement과 연결되어 있다. 웹의 세계는 놀랍고 방대한 영역을 포괄하고 있지만, 아직은 현실계에 비교할 만큼의 규모라 보기는 어렵다. 현실계의 사람들은 컴퓨터, TV, 휴대전화에 몰두해 살아가는 것은 사실이지만 살기 위한 땅과 집, 운전과 자동차, 활동영역으로 사무실 속에서 일하고 있다. 인간은 물리적인 상품들에 둘러싸여 살아가고 있다.

물리적 상품은 대부분 제조업이다. 제조업은 지난 세기에 딱 한 가지만 빼고 모든 면에서 변했다. 제조업의 변하지 않는 점은 웹과 달리 모든 사람에게 개방되지 않는다는 사실이다. 거대 제조업은 전문지식, 설비, 투자자가 필요하기 때문에 주로 대기업과 전문 인력의 영역이었다. 그런데 이러한 현상이 지금 변화 중이다. 제조의 디지털화로 인해 이제 상품은 컴퓨터 모니터상의 디자인에서부터 제조되어 모든 디자인은 디지털 파일로 온라인에서 공유가 가능하다. 이는 수십 년 전부터 공장과 산업디자인 회사에서 일어난 일이지만, 이제는 소비자의 컴퓨터와 개인의 작업장에서도 벌어지고 있다. 소매업부터 출판업까지 모든 분야에서 목격했듯 디지털화한 산업은 근본적 변화를 겪는다.

오늘날에는 발명품이나 좋은 디자인을 생각해낸 사람이 이 아이디어를 담은 과일을 전송해 제품을 소량이나 대량으로 생산할 수 있다. 또는 갈수록 성능이 향상되고 있는 3차원 프린트 등 강력한 디지털 제작도구들을 사용해 집에서 직접 제품을 생산할 수도 있다. 이제 발명가가 거대 기업에 의존하지 않아도 아이디어를 제품화할 수 있는 시대가 시작되었다. 현재 세계각지에는 1,000개에 가까운 메이커스페이스(생산 설비를 공유하는 곳)가 있고, 그 수는 놀라운 속도로 증가하는 추세이다. 한편 ‘오픈 하드웨어’<sup>11)</sup>의 발달도 제조자 운동의 일부이다.

제조업의 디지털화와 민주화가 되는 변화가 일어나는 이유는, 제조업이 웹처럼 점점 디지털화하고, 네트워크화하고, 개방적으로 변화하기 때문인데,

대형제조업체의 생산라인에서 사용하고 있는 언어는 3차원 프린터 제조업체인 메이커봇에서 사용하는 언어와 같다. 기업들은 점점 웹 기업처럼 운용되면서, 한사람이 여러 분야의 기업을 이동해가며 일할 수 있게 됐다. 혼자서 또는 수백만 명과 함께 제조업체를 운영하는 것이 가능해졌다. 고객 취향에 따른 주문생산과 소량생산이 가능해졌다. 오히려 주문생산과 소량생산이 제조업의 미래라고 보는 것이 전반적인 추세이다.

기업들은 사용자들과 글로벌 제조업체들을 웹으로 연결해 사용자가 '제조' 메뉴만 클릭하면 무엇이든 만들 수 있게 돕는 서비스를 제공하고 있다. 과거에는 전문지식이 있어야만 공장에 주문할 수 있었지만, 이제는 간단한 마우스 클릭으로 제조가 가능해졌다.

제조자 운동은 전통적 수공예부터 하이테크 전자까지 다양한 분야의 활동을 아우르는 개념이다. 이들은 컴퓨터로 디자인하고, 데스크톱 제조 기계를 사용해 시제품을 만든다. 메이커maker들은 본능적으로 자신의 창작물을 온라인을 통해 공유하는 웹 세대이다. 웹에서 볼 수 있는 공동 작업 문화를 제작 과정에 활용할 뿐 아니라 이전의 DIY 산업에서는 볼 수 없던 규모의 새로운 산업을 만들고 있다.

지금 메이커들이 하는 일은 DIY 운동을 온라인으로 끌고 와 '공개 제작' 하는 것이다. 이를 통해 거대한 네트워크 효과가 생긴다. 현재의 제조자 운동은 다음 세 가지 특징을 공통적으로 보인다.

1. 데스크톱 디지털 도구를 사용해 새로운 제품과 디자인을 구상하고 시제품을 만드는 사람들
2. 온라인 커뮤니티에서 다른 사람과 디자인을 공유하고 공동 작업하는 문화규범
3. 누구라도 제조업체에 보내 몇 개든 생산할 수 있도록 허용하는 디자인 파일 공유

웹이 소프트웨어, 정보, 콘텐츠가 제품화되는 경로를 대폭 단축했듯 이러한 공유는 아이디어가 제품화되는 경로를 대폭 감축시켰다. 여기서 오픈 소스는

위에서 디지털 상품 생산에 기여한다. 메이커스는 이러한 오픈소스를 이용하여 개인이 3D 디자인 파일을 제작하고, 공장에 파일을 주어 제품을 생산하게 된다. 이러한 제조자 운동에서 나타나듯이 디지털 제조의 형태는 모든 제품을 플랫폼화 시킬 것이며, 사물 인터넷IoT의 환경 구현을 촉진하는 등 우리에게 새로운 방식의 제조 시스템과 소통의 형태를 동시에 가져올 것으로 예측된다. 아직 현재까지 나온 움직임에 대한 의견 즉, 디지털화 개념은 매우 설득적이며 낙관적으로 받아들여지고 있다. 최근 일반 직장인의 삶의 형태를 보면 실질적인 여유나 여가를 누릴만한 시간이 절대적으로 부족하다. 소비자가 생산자로, 생산자가 소비자로 변경 가능한 자율성은 또 다른 방식의 독점이나 시장자본주의 불신을 잠식시키기 위한 잠깐의 대안적 '소비재'로 둔갑되어 소모되는 것은 아닐지 우려되기도 한다. 영원한 소비자였던 각 주체가 갑자기 생산의 주체가 되어 활동하라는 메시지를 전달받았을 때 떠오르는 의심과 의문은 어떠한 해답을 찾게 될까? 물론 산업사회의 위계적 생산 시스템 속에 살고 있는 특허에 대한 대항으로 본다면 이 새로운 개방형 기술들은 여전히 저항적 추동력이다. 그리고 이것은 우리가 오랫동안 갈망해온 지식과 기술 개방의 현실적 형태라는 것이다.

이처럼 '만들기'라는 제작 행위는 신사업의 추동력, 행정의 지원, '메이커'란 글로벌 호칭을 얻어 점점 그 흐름을 강화하고 있다. 물론 제작이라는 것의 지구적 문화적 토대와 이 시대의 가능성을 단지 이러한 메이커 흐름으로만 축소할 수 없다 하더라도 말이다. 이러한 개방된 사회의 창조적 역량의 문제는 이곳에서 어떤 현실적 모양새를 취할지는 아직 명확하지 않다. 물론 영어 몰입 교육에 더해 코딩 몰입교육, 메이커 학원의 출현으로 이어지지 않을까라는 우스갯소리가 벌써부터 떠돌고 있다. 오픈 불가하던 기술의 구조나 작동 원리에 개인의 직접적 개입을 가능하게 하는 그 개념 자체가 상당한 대항성을 가지고 있다. 제조자 운동은 기술의 민주화를 돕고 가속화한다. 하지만 우리가 인지하듯 혼돈은 민주화에서 시작된다. 제작 문화의 호명과 유행은 인간의 호모 파베르적 존재를 재확인하는 절차가 아니라 우리가 얼마나 강렬한 문화적 파생 상품화 방식에 익숙한 지를 상기시킨다.

우리는 논쟁이 아닌 논의를 위한 소통의 플랫폼을 구축하는데 있어 웹 매체의 사용과 기술 공유의 방법을 중심에 두고 오랜 시간 의견을 주고 받았다. 주로 모임에서는 플랫폼 형식에 대하여 다양한 의견과 시각적 차이를 논의하였으나, 실질적으로는 해체와 공유, 소통에 대한 인식을 수행하는 과정이었다. 이 과정에 참여한 사람들 중에서 누구도 전문가가 아니었기 때문에 시행착오를 경험하였지만, 그로 인해 신선한 충격(?)들이 공유되기도 하였다. 상징과 도구, 기술, (비)기술 기계에 대한 공유와 논의 플랫폼 제작에는 그 저변에, 마찬가지로 미술에 대한 논의의 저변에, 우리 시대의 절실한 문제에 대한 해답을 얻고자 하는 노력이 있다. 내면의 삶이 왜 이렇게 궁핍하고 공허하게 되었는지? 서로 의사소통할 수 없고 서로 이해할 수도 없는 완전히 개별화된 인간이 되었는지? 어쩌면 이러한 질문들과 함께 우리는 삶의 재생이라는 큰 짐을 지고, 이고 있다고 이해된다. 우리는 우리의 인격과 문화 속에서 재생을 낳을 힘을 이해하고, 의미있는 행동을 계획하고 이상을 요구할 수 있다. 따라서 지금의 마취된, 소극적 상태에 머무르기보다는 현 상태에서 예술과 기술이 우리 손에 쥐어준 모든 자원들로부터 삶의 형태를 새로운 모양으로 재구성해야 할 때가 되었다고 보았다. 개인의 아이디어는 공유되고, 더 큰 아이디어로 발전한다. 개인의 프로젝트가 공유되고, 혼자서는 시도하지 못했을 야심찬 집단 프로젝트로 발전한다. 이것은 생산, 운동, 산업의 씨앗이 될 수 있다. 어쩌면 뜻하지 않은 혁신의 원동력이 될 수도 있다. 공유하면 빠르게 퍼져나갈 것이기 때문이다. 우리는 여전히 물리적 세계 속에 살고 있고, 다양한 사람들과 함께 살아간다. 그 속에서 우리가 해왔던, 또는 하려는 손과 사고의 움직임이 서로를 자극하고, 의지를 주고받을 수 있는 플랫폼이 하나쯤은 공유될 수 있어야 하지 않을까 싶다.

#### 최다영

살아보겠다고 시작한 기획의 길에서 아직도 뭘 해야할지 몰라 헤매고 있는 사람입니다. 서울대학교 조소과, 홍익대학교 예술기획과, 카이스갤러리, 사무소, 미디어 시티 서울 2010, 광주문화재단에 잠시 몸담았었으며, 두산갤러리 <다시-쓰기 Translate into Mother Tongue> 전, 수원시 서둔동 <기억의 부름>전 공동 기획과 아트스페이스 풀 <제로\_그라운드> 전을 기획했었습니다. 지금은 아르코와 바람부는연구소의 '예술, 디자인, 적정기술 융복합 프로젝트' 기획(2014-), 서울스퀘어 미디어파사드 미디어 전시 기획(2013-), 서울그래픽스 그림가게(2014-)를 기획하고 있습니다.

#### 주

- 1) GNU: 무료 소프트웨어 재단(FSF)\*에서 개발하여 무료로 배포하고 있는 유닉스 운영 체제(OS) 호환 컴퓨터 프로그램의 총칭. 그누라고 읽는다. GNU 소프트웨어라고 하며, 이의 개발 프로젝트를 GNU 또는 GNU 프로젝트라고 한다. GNU 소프트웨어는 일반 공중 라이선스(GPL)라는 협약에 의해 배포되는데, 이 협약에 따라 GNU 소프트웨어의 복사본을 가지고 있는 사람은 누구든지 그것을 다른 사람에게 같은 조건으로 재배포하는 것을 제한하지 못한다. GNU 소프트웨어를 배포하는 사람은 원시 부호를 반드시 제공해야 하며, 그렇지 않으면 원시 부호를 어디에서 획득할 수 있는지 알려 주어야 한다. GNU 소프트웨어 사용자는 그것을 개작할 수는 있으나 개작판을 재배포하는 경우에는 그 사실을 분명히 표시해야 하는데, 그 이유는 GNU의 원저작권은 재단이 보유하고 있기 때문이다. GNU 소프트웨어 중에는 이맥스 편집기, GNUG 컴파일러(GCC), GNU 디버거(GDB), 고스트스크립트 등의 프로그램이 있다. (<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=862554&cid=42346&categoryId=42346>)  
 \*\*무료 소프트웨어 재단(FSF : Free Software Foundation): 컴퓨터 프로그램의 자유로운 개발과 유통을 촉진하기 위하여 헌신하는 단체. 미국 매사추세츠주의 캠브리지에 본부를 두고 있다. 이맥스 편집기(Emacs editor)의 개발자인 리처드 스톨만(Richard Stallman)이 '공공의 자산인 소프트웨어는 공유되어야 한다.'는 신념을 실천하기 위해 1985년에 설립하였다. 컴퓨터 프로그램을 사용, 복사, 개작, 재배포하는 데 대한 사용료나 제약 조건을 철폐하는 것이 이 재단의 목적이다. 재단 설립자의 신념과 재단 설립 목적을 구현하기 위한 일환으로 무료 소프트웨어 재단은 GNU라고 하는 일련의 프로그램을 개발하여, 사용상의 아무런 제약 조건 없이 무료로 배포하고 있다. GNU는 GNU's Not UNIX(GNU는 UNIX가 아니다)의 약어로, 일련의 유닉스 운영 체제 호환 프로그램이다. GNU는 인터넷 등 네트워크를 통해 배포 비용만을 받고 무료로 배포되며, 이 재단은 GNU의 배포 비용과 재단 사업에 찬동하는 사람들의 기부금으로 운영된다. (<http://kin.naver.com/openkr/detail.nhn?docId=23785>)
- 2) DIY(do it yourself) : 제2차대전 후의 영국에서 몰자부족, 인력부족의 상황 중에 자신의 일은 자신이 해야 된다는 사회운동으로 생긴 것이다. 현재 좁은 뜻으로는 창작형 취미(일요목수, 도예, 가정 자수 등)를 가리키지만 넓은 뜻으로는 가옥의 보수나 정원의 유지·관리, 자동차 수리, 가구 등의 제작에 필요한 상품을 제공하는 일을 말한다. 이 시장은 여가시간의 증대, 인건비 상승, 소비자의 절약의식, 생활스타일의 변화 등을 배경으로 급속한 성장을 보이고 있다. (<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=18269&cid=43659&categoryId=43659>)
- 3) 소스코드: Source Code. 원시코드라고도 함. 디지털 기기의 소프트웨어 내용을 프로그래밍 언어로 나타낸 설계도. 보통 이용하게 되는 프로그램들은 이 소스 코드를 컴파일 한 것이다. 소스 코드 없이 이진 파일만으로 프로그램의 설계를 유추해내는 것은 대단히 어렵다. 그래서 간혹 인디 게임이나 프로그램에서 포맷/바이러스 따위 때문에 소스 코드를 잃어버려서 개발/업뎃을 못한다는 말이 간간히 보인다. (<https://mirror.enha.kr/wiki/%EC%86%8C%EC%8A%A4%20%EC%BD%94%EB%93%9C>)
- 4) MINIX: 앤드류 타넨바움(A. Tanenbaum)이 만든 유닉스의 축소판 운영 체제. IBM-PC용으로 개발한 것으로 크기가 작아 실험용으로 이용된다.[네이버 지식백과] 미닉스 [MINIX] (컴퓨터인터넷 IT용어대사전, 2011.1.20, 일진사)

5) POSIX(portable operating system interface): 유닉스 운영체제에 기반을 두고 있는 일련의 표준 운영체제 인터페이스이다. 표준화에 관한 필요성은, 컴퓨터를 사용하고 있는 기업들이 다시 코딩하지 않고서도 다른 컴퓨터 회사가 만든 컴퓨터 시스템에도 운영할 수 있도록, 호환성이 있는 프로그램의 개발을 원하는 데에서 기인했다.[네이버 지식백과] POSIX [Portable Operating System Interface] (용어해설)

6) 커널: OS의 심장이자, OS를 규정짓는 매우 중요한 부분. 하드웨어의 자원을 자원이 필요한 프로세스에 나눠주고, 덩달아 프로세스 제어(태스크 매니저), 메모리 제어, 프로그램이 운영체제에 요구하는 시스템 콜 등을 수행하는 부분으로 운영체제 맨 하부에서 돌아간다. 쉽게 말해, OS를 하나의 기업체로 비유한다면 커널은 인사담당 부서인 셈이다. 현재 많이 사용되고 있는 OS는 커널 위에 여러가지 레이어를 올린것. 이렇기 때문에 커널이 날아가게 되면 운영체제를 못쓰게 된다. 이 커널도 한번씩 오작동하여 정지할 때가 있는데, 이를 가리켜 커널 패닉이라고 부른다. 물론, 현재는 억지로 볼수는 있지만, 일반적인 상황에선 꽤나 보기 힘들다. 어쨌든 커널로 운영체제의 정체성을 결정하기에 매우 중요하다고 볼수 있다. 페도라, 우분투 등이 다 리눅스로 묶이는 것도 이들이 리눅스 커널을 사용하고 있기 때문이다. (<https://mirror.enha.kr/wiki/%EC%BB%A4%EB%84%90>)

7) 공개운영체제인 GNU 프로젝트로부터 제공되는 소프트웨어에 적용되는 라이선스.사용자들이 소프트웨어를 자유롭게 공유하고 내용을 수정하도록 보증하는 것을 말한다. 따라서, 사람들은 GPL을 이용하여 소프트웨어의 배포판을 만들어 배포할 수 있고, 원한다면 그 배포판을 상업적으로 이용할수도 있다. GPL의 가장 큰 특징은 GPL이 적용된 SW를 이용해 개량된 SW를 개발했을 경우, 개발한 SW의 소스코드 역시 공개해야 한다. 가장 널리(전체 공개SW의 70~80%) 적용되는 공개 SW 라이선스로, 공개SW 세계의 헌법이라는 별칭까지 붙어있다. 자유SW재단의 리처드 스톨만이 만들었다. [네이버 지식백과] GPL [General Public License] (한경 경제용어사전, 한국경제신문/한경닷컴)

8) 버전관리: 버전 관리(version control, revision control), 소스 관리(source control), 소스 코드 관리(source code management, SCM)란 동일한 정보에 대한 여러 버전을 관리하는 것을 말한다. 공학과 소프트웨어 개발에서 팀 단위로 개발 중인 소스 코드나, 청사진 같은 설계도 등의 디지털 문서를 관리하는데 사용된다. 그러한 문서의 변경 사항들에 숫자나 문자로 이뤄진 ('개정판 번호'나 '개정판 레벨'이라고도 불리는) '버전'을 부여해서 구분한다. '버전'을 통해서 시간적으로 변경 사항과 그 변경 사항을 작성한 작업자를 추적할 수 있다. 간단한 버전 관리 방법으로는 처음 작성한 코드에 버전 번호 1을 부여한다. 변경 사항이 생기면, 버전 번호를 2로 증가시킨다. 이처럼 추후 변경 사항이 발생할 때 마다 버전 번호를 1씩 증가시킨다. 소프트웨어 엔지니어링에서는 일반적인 소프트웨어 소스 코드만을 관리하는 내역을 주로 버전 관리라고 정의하게 된다. 일반적으로 산업 공학이나 이전 생산 기반 제조 공학 등에서 소프트웨어 쪽으로 넘어오는 학문적 관심에 의해 이전 생산 공학에서 사용하던 개념을 가져오게 되었고, 그에 따라 버전 관리(Software Version Management)와 형상 관리(Software Configuration Management)의 개념들이 따라왔다고 볼 수 있겠다. 한국의 경우, 대부분의 서적들은 영어>일본어>한글의 순으로 번역된 경우에 따라 오역된 경우가 많고 관련된 분야에 대해 정확하거나 깊은 이해 없이 단순 소개하며 넘어간 경우가 대부분이라 아직도 정확한 버전 관리와 형상 관리의 구분이나 이해가 없다고 보는 것이 맞다.버전 관리 소프트웨어 도구들은 거의 모든 소프트웨어 개발

프로젝트에서 필수적인 요소로 인식되고 있다.

9) git: 리누스 토발즈가 개발한 분산 버전 관리 시스템. 혹자는 리누스 토발즈가 리눅스를 개발하지 않았더라도 이놈으로 인해서 존경을 받았을 것이라고 주장하기도 한다. 오픈소스는 공산주의라고 까던 MS가 git을 잘 써먹고 있으며, 페이스북, 트위터, 모질라 등등에서도 git을 잘 써먹고 있다. git은 리누스 토발즈가 리눅스 커널 관리를 위해서 개발한 놈인데, 매우 빠른 속도와 분산형 저장소 지원이 특징이다. 오픈소스 개발의 특성상 여럿이 달려들어 자기 맘에 드는걸 하기도 하며, 또한 잘못 붙었다 이상한걸 건드려 망하기 쉬운 환경으로 인해 git는 다음과 같은 체제를 갖고 있다. 일단 git의 작업 폴더는 전체 기록과 각 기록을 추적할 수 있는 정보를 포함하고 있는 저장소이다. 즉 자기 컴퓨터에 모든 파일을 다 받아서 하는 셈. 위키로 치자면 위키 전체를 다 받아서 수정하는 것과 같다. 작업이 끝나면 git 원격 저장소로 다시 발행하는데, 여기에도 원 저장소를 보호하기 위한 가지치기가 있어 가지의 개발이 완료될 시 원 저장소와 합칠 수 있으며, 또한 개발 중간중간 꼬리표를 매겨 개발을 더 수월하게 할 수 있다. 강력한 git을 호스팅 해주는 Github란 곳이 자유 소프트웨어의 성지로 부각되고 있다. <https://mirror.enha.kr/wiki/Git>

10) 루비: 프로그래밍 언어의 일종.창시자는 마츠모토 유키히로(Matatz). Perl과 Smalltalk, Eiffel, Ada 등의 언어로부터 일부 문법 사항을 계승하고 발전시켜, 일반적인 목적에 적합하게 만든 언어. 언어의 문법이 쉽고 확장이 편리해서, 잘 디자인된 라이브러리라고 할만한 건 많이 없지만, 이를 이용하면 프로그래밍을 처음 시작한 사람도 복잡한 작업을 상대적으로 쉽게 할 수 있다는 점이 매력적이다. 객체 지향 프로그래밍 언어이며, 세계 10대 프로그래밍 언어 중 하나로 꼽히기도 했다. <https://mirror.enha.kr/wiki/Ruby>

11) 오픈 소스 하드웨어: 해당 제품과 똑같은 모양 및 기능을 가진 제품을 만드는 데 필요한 모든 것을 대중에게 공개한 전자제품

※ 이 글은 전부 아래의 글로 재-조합되었습니다.

- (Yochai Benkler: The new open-source economics TEDGlobal 2005 · 17:52 · Filmed Jul 2005)
- (<ICT DIY 국내의 ICT DIY 현황 및 의미>, 최재규(매직에코))
- (<https://mirror.enha.kr/wiki/%EC%98%A4%ED%94%88%20%EC%86%8C%EC%8A%A4>)
- (<http://korea.gnu.org/documents/copyleft/osd-korean.html>)
- (<성당과 시장, 오픈소스공동체의 현재와 미래>, phpschool 홍성욱)
- (Clay Shirky: How the Internet will (one day) transform government TEDGlobal 2012 · 18:32 · Filmed Jun 2012)
- (<불순한 테크놀로지, 제작과 정보기술의 아크로바틱>, 최빛나/송수연(청개구리 제작소))

## 텔레 코뮤니스트 선언, 예술가의 공유지 구축하기

권동현

나는 미술대학을 졸업한 후에 작가의 어시로 돈을 벌다가 문화예술의 언저리에서 돈 버는 일은 그만해야겠다고 생각한 뒤 미술과 매우 먼 곳에서의 노동으로 삶을 지속하고 있는 ‘취미 미술인’이다. 물론 취미 미술인임을 자처하는 것은 매우 방어적이고 소극적인 태도임을 알고 있다. 하지만 문화예술 언저리에서의 ‘열정 페이’로는 살아나갈 수 없는 계급적 한계는 열정으로 극복하기 어려웠다.(그리 열정이 넘치지도 않지만) 그리고 한편으로는 우리가 처한 조건이(소수의 예외적 사례를 제외하면) 작가들로 하여금 취미생활과 유사한 형태로 작업을 진행하도록 유도하고 있지 않은가 하는 의문을 가지게 되었고, 소수의 예외 사례에 속하기 위해 부단히 노력하는 것이 내가 원하던 것인가에 대해 자문하다가 주저앉아 있는 상황이다.

예외적이지 못하다면 최소한의 생계비조차 확보하기 어려운 이러한 상황은 우리가 하고 싶은 일을 선택했기 때문에 감수해야 하는 당연한 것일까? 최근에 이 문제를 먼저 다뤄준 고마운 이들이 있었다. 그들은 부지런히 제도에 대해 고민하고 나름의 저항을 전개하였으며, 말해지지 않던 문제들을 수면 위로 끌어 올렸다. 하지만 이 노력들은 고민의 지점과 저항의 대상을 예술계 내부에서 찾는 것으로 보인다는 아쉬움을 남긴다. 그리고 예술계 외부와의 관계는 대체로 단순한 ‘연대’로서 이루어지는 것처럼 보인다는 점 또한 아쉽다.

소극적이고 수동적인 방식으로 살아나가는 것에 급급했던 이가 이러한 아쉬움에 대해 비판을 하는 것도 이상한 일일 것이다. 더 나은 방안을 내놓지도 못하면서 타인들의 노력이 갖고 있는 한계에 주목하며 동참하지 않아온 것이 지금까지의 내 상태이다. 그러던 중 운 좋게 읽게 된 책 한 권은 내가 무엇을 할

수 있을지에 대해 영감을 던져주었다. 이 책은 우리가 서있는 전반적인 토대에 대한 것이며, 우리가 함께 할 수 있는 실현 가능한 방안을 모색하고 있다. 그리고 이미 폐기처분된 것으로 여겨지는 관점을 되살려내려 하면서 우리가 세계를 변화시킬 수 있다고 외친다.

물론 이 책 하나로 우리가 명쾌한 해답을 구할 수 있을리는 없다. 하지만 적어도 예술을 함으로써 더 나은 세계를 만들어 나가는데 기여하고 싶다는 이상을 품고 있는 나에겐 다시 허무맹랑한 꿈을 꿀 수 있는 용기를 주었다. 그리고 이것이 나에게만 그러하지 않기를 기대하며 책에 대해 간단히 소개해보려 한다.

### <텔레코뮤니스트 선언>

몇 달 전 번역되어 한국에 소개된 <텔레코뮤니스트 선언>(갈무리, 2014)는 소프트웨어 개발자이면서 커뮤니케이션 기술의 정치경제학적 문제를 다루는 작가이자 미디어 아티스트인 드미트리 클라이너(이하 클라이너)의 저서이다. 이 책은 인터넷상의 분산적이고 협력적인 생산 방식인 또래생산<sup>1)</sup>의 잠재성에 주목하면서 그것을 생산-조직화하기 위한 수단으로 ‘카피파레프트 라이선스 모델’을 제안한다. 인터넷상에서 진행되어온 또래생산의 방식이 비물질적인 영역을 넘어 물질적인 영역으로 확대되길, 그리하여 소유권을 기반으로 하는 자본주의의 계속되는 팽창에 대항하는 투쟁의 방안을 제안하면서, 공산주의의 기획이 갖고 있었던 ‘중앙 집중적’ 성격을 ‘분산과 협력’으로 대체한다.

### 또래협력 코뮤니즘 대 클라이언트-서버 자본주의 국가

인터넷은 또래협력 코뮤니즘의 관계들을 구현한 네트워크로 출발했지만, 자본주의적 금융에 의해 비효율적이고 예측된 클라이언트-서버 위상구조로 조정되어왔다. (또래생산과 클라이언트-서버의 구분은 간단하다. 토렌트와 같은 P2P는 또래생산 방식에 해당되며 위디스크와 같은 웹하드 서비스는

1) 원저의 peer는 ‘또래’로 번역되어 있다. peer production은 ‘또래생산’, peer to peer는 ‘또래협력’으로 번역. 역자는 ‘동료’로 번역했을 경우 과거의 생산과의 구분이 명확하지 않기 때문이라고 부연설명하고 있으며, ‘또래’라는 표현이 나이가 비슷하다는 뉘앙스 때문에 어색할 수 있지만 동등한 지위를 같다는 peer의 용법을 고려했다고 한다.

클라이언트-서버 방식이다)

노동의 산물을 포획하는 이들이 공유지<sup>2)</sup> 기반 생산자인지 아니면 자본주의적 전유자인지에 따라 우리가 살아갈 사회의 종류가 협력과 공유에 기반을 둔 사회일지, 아니면 강제와 착취에 기반한 사회일지가 결정될 것이다. 보다 공정한 사회를 위해서는 필요한 공간과 도구, 자원은 공통재로 이용할 수 있어야 한다.

### 1) 웹 2.0과 클라우드 컴퓨팅

위키피디아는 웹2.0에 대해 “단순한 웹사이트의 집합체를 웹 1.0으로 보고, 웹 애플리케이션을 제공하는 하나의 완전한 플랫폼으로의 발전을 웹 2.0이라고 지칭한다. 이 용어는…사용자들의 참여, 공유, 개방을 유도하고 산출물을 공유하며, 외부에 개방할 수 있도록 하는 서비스라고 할 수 있다.” 라고 설명하고 있다. 이에 해당하는 것 중 유튜브와 트위터, 페이스북 같은 것들이 우리에게 익숙한 서비스들이다. 많은 이들은 이를 통해 우리가 일방적인 콘텐츠의 소비자를 넘어 창조적 생산자가 될 수 있다고 믿는 듯하다. 하지만 웹2.0 기업은 인터넷 콘텐츠의 생산을 창작자이자 소비자인 사용자들에게 의존한다. 웹1.0에서는 고용된 전문가가 콘텐츠를 생산했지만 웹2.0에서는 생산자와 소비자가 구분되지 않는다. 여기에 기여하는 아마추어는 일에 대한 보상이나 소유권에 대한 고려 없이 그저 그 일을 좋아할 뿐이다. 이들은 급여를 요구하지 않고 무한한 콘텐츠를 생산하는 지칠 줄 모르는 노동자가 된다. 유튜브의 가치는 비디오를 업로드한 사용자들이 만들었지만 유튜브가 구글에 매각될 때 이 비디오를 만든 사람들이 받은 보상은 전혀 없다. 웹2.0서비스의 사용자들이 생산한 가치는 자본주의 투자자들이 포획한다.

웹2.0은 콘텐츠의 제작이 커뮤니티에 개방되어있다는 점에서 또래생산과 유사하지만, 생산된 콘텐츠는 사유화된다는 점에서 또래생산과 다르다. 유즈넷과 이메일 같은 또래협력 어플리케이션이 중심이었던 초기 인터넷은

2) 공유지(the commons)는 봉건시대에 농민들이 공유하면서 공동 경작했던 토지를 의미한다. 인클로저에 의해 공유지를 기반으로 하는 삶의 양식들이 사라졌다. 이 책에서 저자가 이야기하는 공유지는 공유 토지 같은 물질적인 것뿐만이 아니라, 비물질적인 인지노동의 성과물까지 포함하는 것이다.

공유 자원이었다. 인터넷의 상업화는 정보 공유지에 대한 인클로저<sup>3)</sup>를 가능하게 했고 공적 부는 사적 이윤으로 전환되었다. 웹2.0은 인터넷의 기술적 또는 사회적 발달의 2세대라기보다 정보 공유지를 향한 자본주의적 인클로저의 ‘제2의 물결’에 가깝다.

정보 공유지를 향한 자본주의적 인클로저의 ‘제3의 물결’도 이미 나타나고 있다. 소비자들이 자신이 사용하는 물리적 인프라를 소유하지 않는 클라우드 컴퓨팅<sup>4)</sup>은 인터넷 인프라를 더욱 중앙 집중시키고 있다. 자본이 우리에게 보여주는 인터넷의 미래는 획일적이고, 집중되어 있으며, 조정되고, 통제가능하며, 착취가능하고, 자연히 소수의 대기업이 운영한다.

## 2) 또래생산과 네트워크의 빈곤

중앙 집중화된 기술에 비해 분산된 기술이 명백히 우월했음에도 이는 커뮤니케이션 인프라의 발달에 결정적인 요인이 되지 못했다. 전 지구적 커뮤니케이션 인프라는 더욱 통합되었고 규제되었다. 가장 결정적인 요인은, 사적 소유자들이 그들에게 저항하는 사람들보다 더 큰 부를 갖고 있다는 점이다. 커뮤니케이션 네트워크가 변하길 원한다면, 자산소유계급이 우리의 생산성을 착취할 수 없도록 하는 것에서 시작해야 한다.

‘또래생산(peer production)’이라는 용어를 만든 하버드 법대 기업법 교수 요카이 벤틀리는 공유지의 자산은 타인의 소비를 방해하지 않으면서 동시에 소비할 수 있는, ‘비경쟁적인 자산’이라고 주장한다. 이런 자산의 특징은 재생산 비용이 거의 들지 않는다는 점과 ‘비보상적’이라는 점이다. 이는 생산자들이 자신이 생산한 것에 대해 직접적인 보수를 받지 않는다는 것을 의미한다. 자유소프트웨어와 위키피디아, 온라인 커뮤니케이션 등 이러한 정보 공유지의 사용자들에게 그것의 가치는 상당하다. 하지만 재생산 비용이 들지

3) 인클로저(Enclosure)는 목축업의 자본주의화를 위한 경작지 몰수를 말한다. 산업혁명때 영국에서 판매용 곡물 혹은 가축을 키우기 위해 농지에 울타리를 세우고 농사를 지었던 농민들은 공장들이 밀집한 도시로 내몰리게 되고 도시의 하층 노동자로 일하게 되었다.

4) 클라우드 컴퓨팅의 정의는 개인이 가진 단말기를 통해서 주로 입/출력 작업만 이루어지고, 정보분석 및 처리, 저장, 관리, 유통 등의 작업은 클라우드라고 불리는 제3의 공간에서 이루어지는 컴퓨팅 시스템 형태라고 할 수 있다. (<http://ko.wikipedia.org>)

않는다는 것은 교환가치를 갖기 어렵다는 것을 의미한다. 공유지의 생산자들은 생계유지를 위한 물질적 필요를 어떻게 획득할 수 있는가?

풍요로운 네트워크는 빈곤한 지구 안에 존재한다. 빈곤의 원인은 문화나 정보의 결핍이 아니라, 생산계급에 대한 자산소유 계급의 직접적인 착취다. 공유지 기반 또래생산이 비물질적 영역에서만 진행되는 한, 자본주의적 생산양식이 여전히 물질적 부의 생산을 지배하고 물질적 자산의 소유자가 정보 공유지의 생산성으로 창출되는 부를 포획할 것이다.

‘비물질적, 비보상적 생산’의 생산과정은 물질적 토대를 필요로 한다. 개발자와 그의 일터, 집과 컴퓨터와 네트워크 모두 물질적이며 물질적인 유지관리를 요구한다. 또래생산이 추구하는 자유를 획득하기 위해서는 자산소유계급의 착취에서 벗어나야하며 그러기 위해서는 물질적 부에 영향력을 가져야 한다. 또래생산은 공유지의 영역을 물질적인 것에까지 확장해야 한다.

## 3) 벤처 코뮤니즘

또래생산이 물질적 재화를 공동체에 포함하기 위해 필요한 것은 공유지 안에서 물질 자산을 배분하는 시스템이다. 벤처 코뮤니즘은 이를 위해 고안된 것이며 최소한의 관리 책임만 부과한다. 벤처 코뮤니즘은 또래생산자들을 위한 구조를 제공하면서, 자유소프트웨어의 생산형식들을 물질 영역으로 확장시킨다.

벤처 코핀은 법적으로 기업이며 자본가 계급의 벤처 금융과 대체로 비슷하다. 그러나 벤처 코핀은 노동자의 투쟁을 위한 수단이다. 벤처 코핀은 생산적 자산에 대한 소유권을 보유하고, 이 소유권은 집합적이며 독립적인 또래 생산자들이 이용하는 공동체를 구성한다. 벤처 코핀은 생산을 관리하지 않는다. 또래 생산자들의 커뮤니티는 자신의 필요와 욕망에 따라 생산한다. 벤처 코핀은 노동자 단체와 개인 노동자의 연합체이며, 하나의 지분만 가지고 있는 각 구성원의 공동 소유권은 자산이 아닌 노동을 기여함으로써 획득된다. 코핀의 지분은 노동에 의해서만 얻을 수 있다.

벤처 코뮤니즘은 새로운 사회에 대한 제안이 아니라, 사회적 투쟁에 참여하기 위한 조직 형태로 이해되어야 한다. 우리는 이를 통해 우리의 노동을

자산소유계급에 투여하는 대신 생산적 자산의 공통재를 형성할 수 있다.

진정으로 자유로운 사회에서는 카피레프트 혹은 벤처 코뮤니즘이 필요하지 않을 것이다. 이것은 계급 없는 사회, 평등한 사회의 건설이라는 역사적 소명의 실현을 위해 노동자들을 단결시킬 수 있는 실천수단일 뿐이다.

자유문화<sup>5)</sup> 비판을 위하여

‘자유문화 비판을 위하여’에서는 기존의 자유문화가 갖고 있는 의미와 한계를 짚어보고 그것을 극복할 수 있는 방안을 모색한다. 내용을 살펴보기 전에 이 글에서 언급되는 몇가지 기본 개념을 먼저 정리한다.

카피라이트(copyright)

저자가 법에 의해 자신의 저작물에 대해 가지는 배타적인 권리.

퍼블릭도메인(public domain)

누구든지 자유롭게 복제, 수정할 수 있도록 공개된 상태의 저작물을 가리킨다. 이는 다음과 같은 경우에 의해 발생한다. 1. 저작자가 카피라이트를 포기한 경우 2. 카피라이트 보호 기간이 지난 경우 3. 법령이 특정 저작물에 대한 카피라이트 소멸을 규정한 경우 등

안티카피라이트(anti-copyright)

카피라이트에 대한 절대적인 거부로서 지적재산권 전체를 폐지하기 위한 운동

카피레프트

카피라이트를 인정하되 ‘레프트’의 시각에서 접근. 퍼블릭도메인과 안티카피라이트가 보호수단을 갖지 않기 때문에 자본주의 기업들에게 전용될

5) 자유 문화(또는 자유 문화 운동)는 창조적 저작물을 인터넷과 그 밖의 매체를 이용해 자유 콘텐츠로 배포하고 수정하는 자유를 증진하는 사회 운동이다. 이 운동은 과도한 저작권법에 반대한다. 이 운동에 참여하는 많은 사람은 지나치게 제한적인 저작권법이 창조적 행위를 방해한다고 주장하며 이러한 체제를 ‘허가 문화’라고 부른다. 오늘날 ‘자유 문화’라는 말은 많은 운동을 상징한다. 예를 들면 해커 컴퓨팅 문화, 지식확산운동(access to knowledge movement), 카피레프트 운동 등이 있다.

수 있는 문제가 발생한다는 인식 하에, 카피라이트 법을 이용하여 카피레프트 저작물은 카피레프트로 계속 공유되어야 한다는 제한을 가진다. 이는 다음과 같은 자유를 갖는다. 1. 작품을 연구하고 사용하는 자유 2. 작품을 다른 사람들과 같이 쓰고 복사하는 자유 3. 작품을 수정하는 자유 4. 수정된 작품, 곧 2차 저작물을 배포할 자유

GPL(General Public License)

자유 소프트웨어 재단에서 만든 자유 소프트웨어 라이선스. GPL은 강한 카피레프트 사용 허가이며, 이 허가를 가진 프로그램을 사용하여 만든 프로그램 역시 같은 카피레프트를 가져야 한다.

크리에이티브 커먼즈(CC)

	저작자 표시 (Attribution; by)	저작물을 사용할 때에 원저작자를 꼭 표기해야 한다.
	비영리 (Noncommercial; nc)	저작물을 영리 목적으로 사용할 수 없다.
	변경 금지 (No Derivative Works; nd)	저작물을 변경할 수 없다.
	동일조건 변경 허락 (Share-alike; sa)	2차 저작물을 만들 때 그 저작물에도 원 저작물과 같은 라이선스를 사용해야 한다.

카피라이트를 보다 적극 수용하여 생산자에게 저작물의 용도를 제한할 수 있는 권리를 부여함으로써 생산자의 권리를 확대한다. 저자는 위의 조건들을 선택적으로 사용할 수 있다.

카피파레프트(copyfarleft)

위의 라이선스들은 정보생산물의 자본주의적 이용에 대한 저항으로 시작했다.

하지만 기업들은 여전히 이들을 상업적으로 이용할 수 있으며, 비상업적 이용을 조건으로 하는 경우 공유지 기반의 상업적 이용 또한 금지할 수 있다는 문제가 있다. 카피파레프트는 이러한 문제에 착안하여 카피레프트에 기초하되 새로운 기준을 도입한다. 상업적 이용에 대한 계급적 제한이 그것으로 노동자 소유 기업은 카피파레프트 저작물을 자유롭게 이용할 수 있지만, 사적 소유 기업의 사용은 제한된다. 카피파레프트는 이러한 기준을 통해 상업적 이용이 아니라 공유지에 기반하지 않은 사용을 제한하고자 하는 의도를 가지고 있다.

### 1) 카피라이트는 검열과 착취의 체계다.

저작물에 대한 권리는 15세기 출판인쇄술의 발명으로 인해 문서의 복제가 가능해지면서 요구되었다. 1684년 독일황제의 칙령에 의해 저작권이 권리로서 처음 인정받았고 1709년 영국에서 ‘앤 여왕법’에 의해 저작권법이 최초로 도입되었다. 하지만 복제권으로서의 카피라이트는 18세기의 이러한 개념에 선행한다. 영국에서는 1557년, 칙허장을 통해 런던의 인쇄업자 길드인 ‘인쇄출판업자 조합’에 배타적인 인쇄 독점권이 부여되었다. 이것은 왕에게 책의 출판이나 금지에 대한 통제를 보장해 주었다. 이 첫번째 카피라이트는 지식을 통제하고 반대의견을 검열하기 위해 생겨난, 복사물 인쇄에 대한 출판업자의 권리였다. 1694년 ‘출판허가법’이 만료된 이후 ‘인쇄출판업자 조합’의 독점은 지방 서적상들의 불법복제로 인해 위협받았다. ‘인쇄출판업자 조합’은 독점을 연장하기 위해 새로운 법안을 의회에 청원했다. 하지만 1709년 의회가 제정한 ‘앤 여왕법’은 ‘인쇄출판업자 조합’에 적대적이었다. 이 법은 출판업자가 아닌 저자가 저작물의 소유자라고 선언했다. 이는 경쟁을 통한 지식 시장을 창출했다. 하지만 이 법의 목적은 저자의 권리를 보호하는 것이라기 보단 ‘인쇄출판업자 조합’의 독점을 깨뜨리는 것이었다. ‘앤 여왕법’은 저자-출판업자 관계의 자본주의적 형식을 성문화했다. 저자는 자신의 생산물을 출판할 수단을 가지고 있지 않기 때문에 그것을 가진 다른 이에게 자신의 권리를 팔아야 했다. 이것은 전통적인 노동력 판매와 본질적으로 같다. 저자에 대한 착취는 지적재산권 체계의 시작부터 새겨져 있었다.

지적 재산과 물리적 재산 사이에는 중요한 차이가 있다. 물리적 재산은 희소하고 한정되어 있는 반면, 지적 재산은 복제될 수 있고, 대개 재생산 비용이 거의 들지 않는다. 카피라이트 체제는 복제 가능한 정보를 재산으로 만들기 위해 필요하다. 카피라이트를 포함한 지적재산권은 소유 구조를 비물질적 자산과 정보로 확장하는 것이다.

예술가는 다른 노동자들이 그러하듯이 자신의 노동 생산물에 대한 소유를 유지할 수 없다. 생산 수단에 대한 사적 소유는 예술가와 다른 창조 노동자들이 생계비 이상의 돈을 벌 수 없게 만든다.(또는 최소한의 생계비조차 벌 수 없게 만든다.) 저자는 자신의 카피라이트를 그것이 실질적인 금융 가치를 갖기 전에 최소한의 액수로 자산 소유자에게 양도해 왔다. 타인을 배제하고 점유할 수 있는 전통적인 재산 개념은 아이디어 같은 무형의 것과는 양립할 수 없다. 또한 모든 표현은 기존 인식의 확장이다. 아이디어는 독창적인 것이 아니며 역사를 통틀어 축적된 지식의 켜 위에서 만들어진다. 아이디어는 다른 아이디어와 결합하여 형태를 바꾸고 낯선 영토로 옮겨간다. 지적재산권 체제는 이 아이디어의 뒤업힘에 제한을 가하고 인공적인 인클로저로 아이디어를 포획하여 소유권과 통제로 독점 이익을 뽑아낸다. 지적재산권은 자신을 아이디어나 표현 또는 기법의 유일한 ‘소유자’로 거짓 재현하기 위한, 그리고 이 ‘재산’을 인식, 표현 혹은 적용하기를 원하는 모든 사람들에게 세금을 부과하기 위한 법적 특권이다. 지적재산권은 모든 사람들에게서 공통문화의 이용을 박탈한다.

카피라이트는 독창성을 향한 경쟁 안에서 저자와 저자를 겨루게 한다. 자신의 생각, 표현, 작품을 공유하거나 창조성의 공통적인 풀에 기여하는 것은 예술가에게 권장되지 않는다. 카피라이트는 텍스트 간의, 저자와 독자 간의 분리를 상징한다. 이것이 소외된 지적 노동자와 창조 노동자의 생산물을 전유하려 하는 자본주의의 상으로 창조되는 예술계의 비전이다.

### 2) 크리에이티브 안티-커먼즈

카피라이트에 대한 반대는 아방가르드 예술가, 진(zine) 제작자, 급진적 음악가, 하위문화 프린지로 이루어진 풍부한 역사를 갖고 있다. 로렌스 레식(하버드 로스쿨 교수이자 사회운동가)은 자유문화를 위해 크리에이티브

커먼즈를 고안했다. 레식은 지나치게 긴 카피라이트의 보호 기한과 예술가의 창조성을 제한하는 다른 왜곡에 대해 비판한다. 그러나 그는 카피라이트 자체를 비판하지는 않는다. 레식은 생산자-통제와 문화적 공유지를 대비시키는데, 문화적 공유지라는 개념은 생산자와 소비자 간의 구별을 폐지하고 이들을 동등한 행위자로 여긴다. 하지만 크리에이티브 커먼즈에 의하면 저자는 제한의 범위를 선택할 수 있을 뿐이다. 크리에이티브 커먼즈는 일반 공중 라이선스 (genegene public license, GPL)의 자유와는 다르다. 자유소프트웨어 운동의 중심 인물인 리처드 스톨만이 만든 GPL은 사용자가 동일한 자유를 계승하는 한 소프트웨어를 복제, 수정, 배포할 수 있다. 퍼블릭도메인과 안티카피라이트, 카피레프트는 모두 공유지를 창출하기 위한 시도이다. 이들과 크리에이티브 커먼즈는 근본적으로 다르다. 전자는 공통적인 권리를 주장하며 공동체 전체가 차별 없이 자원을 공유하는 것을 의도한다. 반면 크리에이티브 커먼즈는 저자에 의해 자의적으로 제한된다. 크리에이티브 커먼즈의 문화 재화는 공통의 것으로 유지되지 않는다. 결국 이것은 안티-커먼즈이다. 지적재산권의 폐지를 위한 운동으로 시작했던 것이 소유자가 원하는 대로 라이선스를 만드는 운동이 되었다. 한때 급진주의자, 해커, 해적의 위협적인 운동이었던 것이 이제 갑자기 자본주의의 옹호자, 수정주의자, 개혁주의자의 영역이 되었다.

자유문화가 또래생산을 위한 공통재를 창출하려 한다면, 자유문화를 공격할 수 없는 방식으로 명확하게 고안된 틀이 제공되어야 한다. 또한 자유문화 지지자들은 생산자-통제의 권리를, 생산자와 소비자의 구별을 단호히 거부해야 한다.

### 3) 자유소프트웨어 : 카피라이트는 자신을 좀먹는다

카피레프트라 불리는 실천은 소프트웨어 개발과 자유소프트웨어 커뮤니티의 성장 속에서 명성을 얻게 되었다. GPL은 첫 번째 카피레프트 라이선스였다. 카피레프트는 카피라이트법을 뒤집어 이용한다. 카피레프트는 저작물에 대한 사용, 연구, 수정, 재배포의 자유를 보장한다. 카피레프트의 유일한 제한은 자유를 보장하는 것이다. 모든 복제물과 2차 저작물 또한 동일한 라이선스에 따라 재배포되어야 한다. 이렇게 카피레프트는 소유권을

포기한다. 하지만 기업은 카피라이트의 부재를 이용하여 이윤을 창출하는 방법을 고안했다. 카피레프트 개념은 1984년 리처드 스톨만에 의해 제시되었다. 스톨만은 이전에 자신이 퍼블릭도메인에 공개했던 소프트웨어를 특정 기업이 개선하여 소스코드를 사유화하고 새 버전의 공유를 거부하는 사건을 경험했다. 카피레프트는 모든 권리의 포기가 부당이득자의 오용을 낳을 수 있다는 교훈에서 시작했다.

하지만 카피레프트는 여러 모순에 시달리고 있다. 카피레프트의 ‘레프트’는 경제적 특권이나 노동착취에 반대하기보다는 정보 접근에 대한 제한 및 폐쇄성에 반대하는 모호한 자유지상주의와 유사하다. GPL과 카피레프트는 자유소프트웨어 운동의 반상업적 성향의 사례로 여겨진다. 하지만 상업적 이용금지 조항을 추가하게 되면 GPL이 요구하는 네 가지 자유조항에 모순된다. 동일한 라이선스가 유지되고 소스코드가 공개되는 한, 개발자가 자신의 노동을 첨가하여 수정한 소프트웨어의 판매를 막을 수 없다. 이러한 모순은 소유권을 폐쇄된 소스와 동일한 것으로 이해하는 데서 생겨난다.

많은 영리 기업이 자유소프트웨어를 유용하게 사용하고 있음에도 자유소프트웨어의 생산자들은 아무런 물질적 이익을 얻지 못한다. 스톨만은 “자유소프트웨어를 위한 나의 노력은 이상적인 목적에서 우러나온다. 자유와 협력의 확장이 그것이다. 나는 자유소프트웨어가 협력을 막는 독점 소프트웨어를 대체하며 퍼져 나가는 데 힘을 보태고 싶고, 그래서 더 좋은 사회를 만들기를 원한다.”라고 말한다. 하지만 자유소프트웨어가 직접 교환가치를 획득할 수 없기 때문에 자유소프트웨어 생산자들은 여전히 생계를 위해 자신의 노동을 팔아야 한다. 카피레프트만으로는 생산적 자산의 분배를 변화시킬 수 없다. 카피레프트는 부와 권력의 분배에 직접적인 영향력을 갖지 않는다.

자유소프트웨어 독점 사용의 가장 성공적인 사례로 애플을 들 수 있다. 애플은 BSD(Berkeley Software Distribution, 유닉스 계열의 OS)기반 프로젝트에서 파생된 소프트웨어의 독점 버전을 운영하는데 소프트웨어가 아닌 하드웨어를 팔기 위해 독점 소프트웨어를 제작한다. 그리고 사용자들이 이 소프트웨어를 값싼 다른 하드웨어에서 실행하는 것을 막으려고 노력한다.

예를 들면 해킹토시 프로젝트를 방해하거나, 합법적으로 구매한 OS X(맥mac의 운영체제)가 설치된 비-애플 하드웨어를 판매하는 기업을 상대로 소송을 제기하는 방식이다. 하지만 애플의 행동은 자유소프트웨어 프로젝트를 위협하지 않았다. 애플은 BSD형식 라이선스의 조건을 따르면서도 사용자 통제할 수 있고 사용자들이 합법적으로 구매한 소프트웨어를 원하는대로 사용하지 못하도록 제한할 수 있다. 만약 애플이 GPL로 공개된 리눅스에 기반을 두고 있었다면 그러할 수 없었을 것이다.

#### 4) 자유문화는 자유사회를 요구한다: 카피파레프트

카피레프트 모델이 예술과 문화 영역에 적용되었을 때 또 다른 문제가 발생한다. 문화 저작물은 소프트웨어와 달리 생산재가 아니라 소비재이다. 생산재는 판매되는 소비재를 생산하기 위해 필요한 도구와 장비 같은 자산을 의미한다. 몇몇 기업이 생산에 이용하기 위해 ‘카피레프트 소프트웨어’를 지원할 수는 있다. 하지만 ‘카피레프트 예술’의 제작은 지원하지 않을 것이다. 예술은 소비재이기 때문이다. 문화저작물에 카피레프트를 적용했을 때 발생하는 또 다른 문제는 특정 기업이 카피레프트 예술을 영리적으로 사용할 때 발생한다. 예를 들면 누군가가 작성한 소설이 카피레프트로 배포되었을 때 어떤 출판사는 이것을 대량 출판함으로써 이윤을 얻을 수 있다. 이 경우에 출판사는 카피레프트가 규정하는 연구, 복제, 수정, 배포의 자유를 어기지 않았다. 카피레프트 조건에서의 자유는 제한 없는 정보 순환으로 정의되기 때문이다. 이러한 이유로 예술에 적용되는 카피레프트의 비상업적 변종들(카피레프트의 조항에 상업적 이용을 금지하는 조항을 추가하는 등)이 있어왔다. 하지만 오늘날 카피라이트를 보유한 다수 예술가의 빈곤한 경제적 상태를 고려했을 때, 카피레프트의 비상업적 변종이 예술가의 경제적 상태를 개선할 가능성은 희박해 보인다.

카피레프트가 문화 생산 영역의 혁명적 도구가 되기 위해서는 ‘카피파레프트’가 되어야 한다. 카피파레프트 라이선스는 상업적 이용을 제한하는 것이 아니라 공유지에 기반하지 않은 사용을 제한한다. 그리고 노동자의 공동소유라는 맥락에서 노동하는 사람들과 생산수단을 사적으로

소유한 사람들에 대해 서로 다른 규칙을 적용한다.

#### ‘텔레코뮤니스트 선언’, ‘포래생산 라이선스: 카피파레프트 모델’, ‘벤처 코뮤니즘과 카피파레프트’

위의 내용은 <텔레코뮤니스트 선언>을 구성하는 다섯 개의 글 중 두 개의 글을 정리한 것이다. 위에서 다루지 않은 세 개의 글 중 ‘텔레코뮤니스트 네트워크 선언’은 <공산당 선언> 2장의 일부를 발췌하여 각색한 글인데 여기서 눈에 띄는 것은 <공산당 선언>에서 ‘중앙 집중적’인 것들을 ‘분산과 협력’으로, ‘국가’를 ‘공동체’로 대체하고 있다는 점이다. 여기서 그것들을 상세하게 다루기는 어렵지만 이 글에서 행해지는 ‘대체’들은 공산주의의 기획에 오늘날의 새로운 조건을 반영하고 있다. ‘포래생산 라이선스: 카피파레프트의 모델’은 저자가 제안하는 일종의 ‘약관’ 또는 ‘계약서’이다. 이 라이선스에서 가장 중요한 부분은 제4조 ‘라이선스의 제한’에 포함되어 있는 다음의 내용일 것이다.

- c. 귀하는 다음과 같은 경우에만 제3조에서 부여된 권리를 상업적인 목적으로 행사할 수 있습니다.
  - i. 귀하가 노동자-소유 기업 혹은 노동자-소유 단체인 경우
  - ii. 기업 혹은 단체가 생산한 모든 금융 소득, 잉여, 이윤, 이득이 노동자-소유자에게 분배되는 경우
  - iii. 사적으로 소유되거나 관리되는 기업 그리고 급여나 다른 임금으로 지불받는 고용인의 노동에서 이윤을 발생시키기 위해 노력하는 기업에 의한 어떠한 이용도 본 라이선스에서 허락되지 않습니다.

‘벤처코뮤니즘과 카피파레프트’는 책 전체를 마무리 하는 글로써, 저자의 주장이 간략하게 서술되어있다. 저자의 입장이 잘 드러나는 몇 가지 표현을 인용하는 것으로 이 책에 대한 요약은 마무리 짓는다. “벤처 코뮤니즘과 카피파레프트는 그 자체로 이상적인 목적이 아니라 계급투쟁의 수단에 불과하다는 점에 주목해야 한다. 그것은 계급투쟁에의 참여와 자본주의 시스템의 전환을 위해 요구되는 경제적 능력의 구축이라는 목적을 위해 생산을 조직하는 수단으로

의도된 것이다.”, “생산자들이 자본주의적 생산양식 내에서 움직이는 한 정치적으로 사회를 변화시킬 수 없다.”, “우리가 개인적 소유자 없이 집합적으로 소유되는 생산적 자산의 공유지를 사용할 때 우리가 창출하는 부를 공유하게 될 것이고, 따라서 새로운 사회의 가능성은 우리 손 안에 있게 될 것이다.”

#### <텔레코뮤니스트 선언>은 우리에게 무엇을 안겨주는가?

나는 <텔레코뮤니스트 선언>을 접하고서 몇 해 전에 떠올렸던 것이 기억났다. 만일 내 작품을 소유하길 원하는 사람이 생긴다면 그것을 판매하는 데 있어 소비자의 소득수준 또는 그가 소유한 부에 따라 가격에 차등을 두는 방식이 그것이다. 이를 간단히 조항으로 작성하면 이렇다.

#### 판매

- 구매자의 소득 수준에 따라 가격에 차등을 둔다.
- 또는 구매자의 소득과 부에 따라 가격에 차등을 둔다.
- 가격의 책정은 구매자의 시급 × 작품제작에 투입된 시간 + 재료비로 정한다. 또는 여기에 구매자가 소유한 부에 따라 재산 구간별 추가 비용을 더한다.
- 구매자의 소득 수준은 급여명세서 또는 소득금액증명원을 기준으로 한다.
- 또는 여기에 구매자의 재산증명원을 추가한다.
- 구매자의 시급이 최저시급 이하일 경우에는 최저시급을 적용한다.
- 또는 여기에 구매자의 재산이 특정 구간 아래일 경우에 가격을 일정 비율로 인하한다.

위의 기준을 바탕으로 두 방향의 추가 조항을 상상했다.

#### 취득물의 판매, 증여, 양도-1

- 취득물은 작가의 동의 없이 증여, 양도 또는 판매될 수 없다.
- 취득물이 재 판매될 때에는 구매자의 소득 또는 재력에 따라 가격을 다시 책정한다.

- 재판매시의 차액은 작가와 판매자가 동등하게 나눈다.

#### 취득물의 재판매, 증여, 양도-2

- 취득물을 재판매하는 것은 구매자의 자유에 맡긴다.

(판매할 때 충분히 심사숙고 하여 최대한의 이익을 얻게 되기를 당부한다.)

나는 당시 이런 조항을 만들면서, 작품 재판매 시 ‘취득물의 재판매, 증여, 양도-2’를 적용했을 경우 부유한 이가 빈곤한 이에게 찾아가 작품 구매 대행을 요청하는 상황이라던가, 그때 구매 대행을 요청 받은 이가 그것에 어떻게 대응할지(수수료를 받을지 또는 단순히 이용당할지)같은 것을 상상하며 즐거워했다. 그리고 한편으로는 이 예술가로서 자본주의에 포획되길 거부하기 위해 선택할 수 있는 방식이 상품으로 거래되는 작업을 거부하는 것뿐인가 하는 의구심과, 어쩌면 상품임을 적극적으로 인정하면서 다른 거래의 형식을 모색해보는 것이 자본주의의 교환 거래 방식에 교란을 일으킬 수 있는 하나의 방식일 수 있지 않을까 하는 기대가 바탕에 깔려있었다. 하지만 이 생각은 실천의 의지가 부족한 탓에, 누군가가 소유하고 싶어할만한 작품을 제작하지 못한 탓에 그리고 아마도 가장 중요한 이유일 텐데, 이것이 연상케 하는 ‘자본’이나 ‘계급’과 같은 거대한 개념을 면밀히 검토할 능력의 부재라는 더 큰 탓에 시도하지 않은 채 묻혀있었다. 지금 이 생각이 다시 떠오른 것은, 클라이너의 주장에서 아주 미세한 공통점을 발견했기 때문일 것이다. 클라이너는 카피파레프트를 통해 공유지 바깥에서의 사용에 대해 배타적일 것을 주장한다. 나는 여기서 ‘배타적’인 것에 주목한다. 클라이너는 생산물을 분배함에 있어 공유지 안과 밖에 차별을 두려 한다. 나는 구매자의 ‘부’에 따라 차별을 두고 싶었다. 이 ‘차별’은 무엇을 의미하는가. 우리가 살고 있는 세계는 어떤 측면에서는 매우 평등하다. 그렇다. 우리 모두는 책정된 가격 앞에서 평등하다. 각자가 처한 조건이나 맥락 따위는 중요하지 않다. 이 조작된 평등을 거부하기 위해 ‘배타적’인 차별이 필요하다. 물론 위에서 언급한 내 상상은 개인적인 영역에서의 시도에 관한 것에 불과하다. 하지만 여기서 생산자인 ‘개인’을 ‘공유지’로 대체했을 때 이것은 실패한 공상에서 투쟁의 가능성으로 전환될 수 있을지도 모른다. 우리는 공유지 안에서 아이디어를 공유하고, 협력에 의해

무언가를 생산할 수 있다. 그것이 예술이건 프로그램이건 기능을 가진 상품이건 간에. 그리고 우리는 이것을 공유지 밖에 배타적으로, 그리고 차별적으로 판매함으로써 공유지의 부를 축적함과 동시에 시장 질서를 교란시킬 수 있을 것이다. 그리고 축적된 부를 통해 우리는 착취당하지 않음과 동시에 생산수단의 사적 소유에 저항하기 위한 더 큰 영향력을 가질 수 있게 될 것이다. 그리고 무엇보다도 우리는 ‘공유지’ 안에서 다수의 ‘협력’에 의해 예술을 생산하는 방식을 사용함으로써 새로운 예술의 가능성을 찾을 수 있게 될지도 모른다. 클라이너의 입장 중에서 눈길이 가는 또 다른 부분은 기존의 자유문화운동에 관한 비판이다. 여기서 나는 이를 거칠게 오독해본다.

자유문화운동은 분산된 개인들의 자발적인 ‘협력’에 의해 가치 있는 것들을 만들어왔다. 이들이 생산한 것의 가치는 상당하다. 하지만 문제는 그것이 진정한 자유를 획득하는 것에 그다지 영향을 미치지 못했다는 것이다. 그들은 비물질적인 영역에 커뮤니티를 구축하고 그 안에서 잠시 자유를 느끼고 실천한다. 그리고 물질적인 영역에서의 삶을 위해 더 많은 시간을 착취당하며 보낸다. 나는 여기서 예술가들을 떠올린다. 자본주의에 포섭되지 않길 원하는, 체제에 순응하고 싶지 않은 또는 폭력에 동조하지 않으려 하는 많은 예술가들이 있다. 우리 예술가들은 종종 자신이 그러한 세계에 속해있지 않은 것처럼, ‘대안적인’ 삶을 살기 위해 노력해왔다.(한편으로 나는 예술가들이 진행해온 ‘대안적’시도들이 지금의 체제에 위협적이지 않을 만큼 예외적인 경우에만 승인되는 것은 아닌가 하는 의심을 품기도 한다.) 그런데 많은 경우 ‘대안적’ 시도는 대안이라기보다는 대안의 ‘재현’에 가깝다. 그것의 실천이 보편적으로 행해질 수 없다는 점에서 그러하다. 자유문화운동이 현실적인 대안이 되지 않는 것처럼 말이다. 우리는 어쩌면 세계가 변할 수 있다는 가능성을 상상하지 못하고 있는 것일지도 모른다. 우리의 시도들은 운이 좋을 경우에 소수의 영역 안에서 작동하고, 운이 나쁠 경우에는 전혀 작동하지 못한다. 우리가 내놓은 대안들은 세계를 변화시키려는 시도에 이르지 못한, 단지 지금과 다른 세계에 대한 소박한 상상과 그것의 흉내에 불과한 것은 아닐까? 대다수의 사람이 자유문화운동이나 예술적 대안에 동참하지 않는 이유는 그것이 자신의 삶에 실질적으로 도움이 되지 않기 때문일 것이다. 따라서 우리는 윤리, 도덕, 감수성, 당위성과 같은 것에

의존하여 사람들을 유혹하는 수밖에 없었고, 때문에 우리는 소수였다. 새로운 것 없는 주장이겠지만, 더 많은 사람이 자유문화 또는 예술적 대안에 스스로 찾아오게 하려면 그것이 그들의 삶에 실질적인 이익을 줄 수 있어야 한다. 더 많은 자유를 꿈꾸는 우리에게 필요한 것은 대안의 낭만적인 ‘재현’이 아닌 대안적인 세계를 구현하기 위한 투쟁의 수단이다.

클라이너의 제안은 바로 이 부분에 관한 것이다. 우리의 시도들이 항상 좌절되거나 예외적으로만 승인되는, 또는 이용만 당하는 이유는 우리를 좌절시키거나 승인하거나 이용만 하는 세력에 대항할 충분한 영향력을 갖고 있지 못하기 때문이다. 그리고 사람들에게 우리와 함께 하기를 제안하면서 이익으로 제시할 수 있는 것이 없기 때문이다. 클라이너는 우리의 공유지가 우리의 생산력을 착취하여 사적인 이윤으로 전환하는 사적 소유자들에 대항할 수 있을 만큼 충분한 ‘부’를 축적해야 한다고 주장한다. 그리고 그 축적된 부를 공유지에 기여하는 이들이 나눠 가짐으로써 우리의 삶이 실질적으로 나아질 수 있고, 이를 통해 우리가 착취의 굴레를 벗어날 수 있을 것이라고 주장한다. 이를 위해 그는 우리에게 카피파레프트와 벤처 코핀이라는 방안을 제안했다. 지금으로서는 아이디어에 불과한 이 제안을 우리는 어떻게 받아들이고 이용할 수 있을까? 나는 우리가 ‘분산과 협력’이라는 방식과 ‘배타적인 차별’의 방식을 바탕으로 낭만적이고 추상적인 차원에서 내려와 실질적인 영역에서 고민을 진행하고 다시 한 번 세계의 변화를 꿈꿀 수 있게 되기를, 그리고 아직 나타나지 않은 새로운 예술을 상상할 수 있게 되기를 기대한다.

#### 권동현

홍익대학교에서 조소를 전공했다. 졸업 이후 작가의 어시로 생계를 유지하다가 한차례의 개인전을 가진 이후 미술과 관계 없는 영역에서 일하며 생계를 유지하고 있다.

## ‘제작-기술’에 대한 에세이

신익균

자는 하나만

대학시절 아르바이트로 예식장에서 스티로폼 조각을 만들던 때였다. 나를 고용한 사람은 상업조각 중에서도 스티로폼 조각을 주업으로 삼던 대학교 선배였다. 선배는 칼갈기도, 자갈기도 한 사람으로, 원칙과 규칙을 중요하게 여겼다. 매일 업무시작 10분전 커피를 마시며 그 날의 작업내용을 설명하는 것으로 일이 시작되었고, 쓰지 않는 도구를 항상 제자리에 놓기 위해 작업대 위에 모든 도구의 윤곽선을 그려 두었다. 또한, 퇴근 시각 10분전에는 나에게 ‘술의 눈’이라는 음료수 심부름을 시켰다. 슈퍼에 다녀오면 모든 도구는 제자리에 있었다.

그런 선배였기에 나는 긴장했고 실수했으며 혼이 나기 일쑤였지만 오래 지나지 않아 그의-그 현장의 규칙에 익숙해졌다. 규칙이 나의 이해범위 안쪽이었고, 예외의 경우가 거의 없었기에 더 빨리 익숙해졌던 것 같다. 그렇지만 혼이 나는 빈도는 줄어들지 않았다. 매일매일 새로운 혼날 거리가 생겼다. 그 중 기억나는 하나는 ‘자’에 관한 것이었다. 그 날은 너비 20여 미터 가량의 조각을 만드는 날이었다. 작업 순서는 대략 이랬다.

- 1) 1200x1200x2400mm의 스티로폼 육면체들을 조각 크기에 맞게 연결시켜 놓는다.
- 2) 스티로폼 덩어리의 각 면에 모눈종이처럼 그리드(격자무늬)를 그린다.
- 3) 스티로폼에 그리드를 이용하여 도면의 그림을 확대해 그린다.
- 4) 각각의 스티로폼을 다시 떼어내 그려진 그림을 따라 열선을 이용하여 자른다.
- 5) 자른 조각들을 이어 붙여 한 덩어리를 만든다.
- 6) 수정 작업 후 캐스팅 팀에 넘긴다.

여기까지가 우리 팀의 일이었다. 조각의 형태 때문에 그날은 20x20m의 큰 그리드가 필요했고 이어놓은 스티로폼들 위를 기어 다니며 점을 찍고, 선을 이어 그리드를 그렸다. 친구와 함께 했지만 시간이 꽤나 걸렸고, 선배의 채찍을 맞으며 점을 겨우 다 찍고 선을 반쯤 그렸을 때 쯤 그가 우리를 멈춰 세웠다. 양쪽 끝의 점의 개수가 다르다는 것이었다. 설마하며 몇 번을 확인해 보았지만 정말 한쪽이 딱 1개 더 많았다. 친구와 나, 둘 중 한 명의 잘못이었다. 총 길이와 그리드의 간격을 가지고 계산해 보니 내 쪽이 한 개 더 많은 점을 찍었던 것이다. 일단 역시 혼이 났다. 그러고는 모든 스티로폼을 뒤집어 다시 그 위를 기며 작업을 했다. 이번에는 신중을 기하며 점을 찍었고, 친구와 둘이 자체적으로 검수까지 했다. 그랬는데 또 그랬다. 또 하나가 많았다. 이번에도 내 쪽이었다. 뭘까.. 정신을 잠시 놓고 음모론 근처까지 생각이 흐르고 있는데, 친구가 나의 실수의 원인을 알아냈다. ‘자’였다. 나와 친구가 사용한 두 자는 모두 1500mm의 ‘쇠’자였는데, 문제는 두 자의 1m는 아주 약간의 길이차가 있었던 것이었다. 가장 작은 눈금하나 정도, 대략 0.5mm의 차이가 났다. 그날 작업을 위해 며칠 전, 자를 몇 개 새로 사왔고 그 중 하나를 내가 사용했으며 그날 나의 1m는 친구의 1m보다 짧아지게 된 것이었다. 선수를 치기 위해 우리는 자를 들고 선배에게 갔지만 말도 안 되는 자를 사가지고 온 것에 대한 혼이 났다. 결국 우리는 수백 개의 점을 지우고 친구의 ‘자’만을 이용하여 처음부터 다시 그리드를 그렸고, 새로 사온 자는 잘리고 갈려져 스티로폼용 칼이 되었다.

선배의 말로는 제조사나 제조국가에 따라 자의 길이가 아주 조금씩 차이가 나는 경우가 더러 있다고 했다. 특히나 줄자의 경우는 그런 일이 잦다고 했다. 그래서 그 선배는 꼭 한 제조사의 자들만 쓰고 있었는데, 나에게 자를 사오라는 심부름을 시킬 때 제조사이름을 깜빡하고 알려주지 않았던 것을 또 깜빡하여, 새로 사온 자를 확인하지 않았다는 이야기를 했다. 아마 나를 혼낼 당시에는 앞의 두 가지 모두를 깜빡했었던 것 같다.

자는 ‘기준’이다. 그러므로 자의 종류나 제조사가 다르더라도 각각의 자의 눈금 간 거리는 마땅히 같아야 한다. 그 점이 자의 전부라고도 할 수 있다. 그런데 그게 달랐다. 규칙이나 기준이나 그 자체의 근거가 되는 내용이 물론 중요하지만 흔들림 없이 고정되어 있어야 혼란을 방지할 수 있다. 요즘엔 혼란에 대해서도

여러 가지 다른 생각이 들기도 하고 미세한 차이들이 모여서 문제를 일으킬만한 무언가를 만드는 경우가 적어 또 방심하고 있긴 하지만, ‘줄자’의 경우 경우가 잦고 차이까지 제법 있어 혼용하지 않도록 신경 쓰고 있다. 선배 잘 지내시죠? 으허허허허허허

### 귀가 열망

종종 다양한 이유들로 인해 작업을 빨리 해야만 하는 경우가 생긴다. 이유야 뭐가 됐건 그런 경우들이 끊이지 않는다는 것이 나의 게으름을 입증하는 좋은 예 인듯하다. 사실 입증할 필요도 없이 잘 알고 있지만,, 아무튼 다행히 나는 일을 빨리 할 수 있는 몇 가지 방법을 알고 있다. 항상 적용 되는 것도 아니고 실행 할 수 있는 것도 아니지만, 경우에 따라 도움이 되기도 하는 그런 모호한 기술이다. 아르바이트가 생겼다. 전시에 들어갈 구조물을 제작하는 일이었다. 액자에 담긴 그림 몇 점을 벽에 걸지 않고 공간에 디스플레이하기 위한 구조물과 테이블틀(상판을 제외한 다리, 상판 지지대 등의 프레임은 적당히 마음대로 정해 부르는 이름) 몇 개씩을 철제로 만드는 일이었다. 전시공간 디자인과 시공을 함께 하는 팀으로부터의 의뢰였는데 전시규모가 커서 외부 인력이 필요했고, 계획에 없던 구조물이었는지 조금 급히 일할 사람을 찾다가 나에게 연락이 닿은 것이었다. 용접은 해본 지도 오래됐고, 사실 자신할 수 있는 정도가 아니기에 잠시 망설였지만 당시 나는 돈이 별로 없었고, 하던 일도 휴직 중이었다. 결국, 일을 맡게 되었다.

디자인은 이미 정해져 있었고, 이를 구현하기에 적당한 자재를 사기 위해 을지로, 청계천일대를 돌아다니다가 몇 종류의 (각)파이프, 고속절단 날 등을 주문하여 작업장소로 이동했다. 작업 장소는 의뢰인의 작업실. 도착하니 이미 늦은 오후였지만 스케줄상 바로 제작에 착수해야 했고, 다시 한번 도면 등을 그려가며 계획을 세우고 있는데 주문했던 자재들이 도착했다. 자재들을 작업에 방해가 되지 않으면서도 이동하기 쉬운 위치에 적재해 놓은 후 바로 재단작업에 들어갔다. 내가 경험해본 바 작업을 빠르고 효율적으로 진행하기 위해서는 운반, 재단, 샌딩(갈아내는 것), 결합, 수정 및 마감 등의 과정을 파트별로 나누어 한 번에 한 파트씩 끝내는 것이 좋다. 하지만 이 경우 나의 용접실력이 미숙하고 사온 재료로 구현했을 때 나는 느낌을 보기 위하여 먼저 하나의 샘플을 만들어 보기로 했다.

- 재단 : 샘플을 하나 만들 수 있는 파이프 양을 계산 후 고속절단기를 이용하여 재단한다. 이 때 고속절단 날의 두께만큼 파이프가 사라지므로 여러 개의 재단 선을 긋고 한 번에 자르려고 하다가는 오차가 생긴.
- 샌딩: 그라인더를 이용하며 용접부위를 살짝만 갈아낸다. 코팅제를 벗겨 용접이 잘 되게 하기 위함이며 흔들리지 않게끔 바이스(플라이어) 등으로 고정해 가며 작업 한다.
- 용접: 마찬가지로 파이프들이 흔들리거나 열 변형이 일어나지 않도록 바이스(플라이어) 등으로 고정해 가며 작업.

글로 설명하면 그리 복잡한 과정이 아니지만 샘플 하나를 만들고 나니 이미 밤이었다. 작업을 늦게 시작한 것과 용접감각을 찾는 시간을 감안하더라도 더딘 진행이었다. 아무래도 나 혼자서 일정에 맞춰 만들어 내기가 무리일 것으로 판단되어, 의뢰인과 함께 한명의 보조 인력을 구하기로 하고 여기저기 전화를 돌려 급히 알아보던 중 유학을 준비하던 후배가 파트타임으로 일을 함께 하게 되었다. 점점 일할 사람을 구하는 것이 쉽지 않다. 더군다나 그 때는 급하게 구하려 했으니 파트타임으로라도 시간이 되는 사람을 구한 것도 다행이었다. 이 후배는 나와는 꽤 친한 사이인데, 좀 어리숙한데도 나를 잘 약 올리는 녀석이라 가끔 죽이고 싶긴 하지만 관심사나 반경 등이 비슷하기도 하여 대화가 통하는 친구이기도 했다.

바로 다음날 오전부터 함께 작업을 하게 되었고 속도가 빠른 후배가 용접을, 내가 재단과 샌딩 등의 작업을 했다. 역시나 둘이 작업을 하니 혼자 하는 것 보다 훨씬 빨랐다. 한 명이 파이프들을 잡아주고 용접을 할 수 있었기에 고정하는 시간도 절약되었고 자재나 제작물을 운반하는데 드는 힘도 줄어들어 피로감이 덜 했다. 시답잖은 농담을 주고받느라 집중력이 떨어져 실수가 생기긴 했지만 확실히 혼자 하는 것보다 두 배 이상 빨랐다. 녀석은 오후 3시가 되면 학원에 가야했고, 그 후에는 다시 혼자 일을 했다. 그렇게 사흘정도 일을 했는데 문제가 발생했다. 제작물들을 마감을 위해 다시 한 번 샌딩하는 과정에서 몇 군데 용접 부위에 실금이 보였다. 제발! 이라고 외치며 망치로 몇 번 두드려 보니 금이 벌어져 틈이 되었다. “운이 좋으면 전시기간 정도는 버틸 수 있지 않을까?”

“아니” 우리는 결국 다른 용접부위들도 망치로 두들겨 보았는데, 절반정도가 불량이었다(이건 지금 생각해도 좀 심했다..). 사람을 구하느라 샘플을 만들어 놓고도 확인을 하지 않았던 것이다. 커피를 한잔 마시며 고민을 해봤지만 달리 떠오르는 방법이 없었고 결국 문제가 있는 부위들을 다시 용접하기로 결정했는데 문제는 시간이 이제 정말 없었다. 다음날이 도색기술자에게 제작물을 넘겨야 하는 데드라인이었다. 게다가 후배는 그날 중요한 시험이 있어 학원을 꼭 가야만 하는 최악의 상황이었다. 의뢰인에게 상황을 전했으나 전체 일정상 변경은 불가 했다. 잠시 낮이 나가 있다가(기억은 안 나지만 무슨 꿈을 꾸 것 같기도..) ‘밤을 새워서라도 일단 되는데까지는 해야지..’ 라는, 당연한 생각이 새삼 들었고 다시 작업을 시작했다. 후배는 학원이 끝나고 밤에 다시 오기로 했다.

어떻게 하면 빨리 할 수 있을까. 하는 공리를 하면서 몸을 움직였다. 내가 아는 기술(?) 중 하나는 일단 몸을 쉬지 않는 것이다. 작업을 하다 보면 이래저래 계획에 없던 일이 생기기도 하고 실수이건 아니건 난관에 봉착하기도 하는데, 그럴 때 고민을 하느라 시간이 더 지체 되는 경우가 많다. 잠시 집고 어차피 해야만 하는 일들을 하다보면 좋은 수가 떠오르는 경우가 더러 있다. 물론 여유가 있다면 문제와 씨름하여 더 좋은 수가 나올 수 있지만, 나에게 여유는 없었고 작업을 빨리 하기 위한 방법을 생각하기 위해 작업을 멈출 수는 없는 일. 다행히 떼어낸 파이프들 중 3분의 2 정도는 다시 쓸 수 있는 상태였고 모자란 부분은 남은 자재로 충당할 수 있었기에 우선 떼어낸 파이프들의 불량용접부위를 샌딩하기로 했다. 만든 것들 중 그나마 성한 테이블틀 위에 불량 각파이프들을 병렬로 놓혀 놓고 그 위에 또 하나의 테이블틀을 뒤집어(샌드위치처럼) 동시에 여러 개의 파이프들을 샌딩할 수 있었다. 하지만 역시 조금의 흔들림이 있어 주의해야하며 작업했다. 안전하지만 느린 도구(바이스 등)를 대신하여 덜 안전하지만 빨리 작업할 수 있는 사물을 택한 것이다. 안전은 집중력으로 보완했다. 특별한건 아니지만 주변(사물)을 이용하는 것 또한 작업의 속도를 높여주는 기술이 될 수 있다. 떼어낸 파이프들의 샌딩작업 후 곧 바로 제작물의 불량용접부위를 샌딩하기 시작했다. 이 파이프들은 이미 다른 부분과 연결이 되어 있어 고정작업 없이 샌딩이 가능했다. 하지만 역시 절대적인 작업량이 많았고 마무리가 될 때쯤엔 이미 밤이었다. 잠시 장갑을 벗고 숨을 돌리고 있는데 전시장에 있던

의뢰인이 도착했다. 여러모로 미안하고 할 말이 없는 상황이었다. 하지만 의뢰인은 오히려 “밥은 먹었어요? 뭐라도 먹고 같이 해요”라고 말했다. 피폐한 심신만 아니었다면 눈물감동을 했을지도 모른다. 정말 착하고 좋은 사람이었다. 우리는 학원을 마칠 시간이 된 후배를 의뢰인의 차로 데리고와 함께 비빔국수를 먹었다. 그 순간 우리는 모두 대식가였고, 맛도 있었지만 적당히 식사를 마쳤다. 나는 언젠가부터 야간작업을 할 때 되도록 적게 먹으려 의식한다. 아무래도 몸을 좀 가볍게 하는 것이 작업에 도움이 된다고 생각하기 때문이다. 그 날은 적게 먹었다고 할 수는 없지만 과식하진 않았다. 식사는 잘 마쳤으나 앞으로의 일이 걱정됐던 우리는 작업실로 돌아가며 계획을 세웠다. 아니 다짐 했던 것일지도. 아무튼 계획은 이랬다.

- 의뢰인: 부족분의 파이프 재단
- 나와 후배: 용접 & 고정 (자세와 피로도등을 감안하여 교대로)
- 고정역할은 매번 용접 후반에는 필요 없으므로 자재 옮기기, 재단선 긋기, 재단확인, 다음 용접 작업 준비 등 유기적으로 다른 역할을 수행.
- 재단을 마친 의뢰인은 용접부위 마감작업 (샌딩 후 두들기기 등으로 용접검사)
- 고정역할 역시 남는 시간에 마감작업(불량용접부위 발생시 재용접)
- 용접을 마친 한사람은 도구 및 주변 정리 (주기적인 주변정리 역시 작업의 집중도를 높이는 데 도움이 된다.)
- 다 함께 최종마감 작업
- 청소
- 다 함께 마지막 확인

삼인일체각성전략(지어낸 말)을 계획한 것이다. 쉽게 말해 셋이 한 몸처럼 움직이며 그 중 누구 하나도 쉬는 순간이 없이 작업을 마치는 전략이다. ‘몸을 쉬지 않기 기술’의 단순한 응용이지만 이것이 가능하려면 셋 모두에게 전 작업공정과 목적에 대한 완벽한 이해, 그리고 실수를 방지할 초집중력, 배려와 이타심, 고조된 귀가열망까지 공통으로 요하는 매우 고난도의 기술이라 할 수

있다. 공장의 분업화된 자동화기계들은 도저히 흉내낼 수 없는 영역인 것이다.

개개인마다 체력, 집중력, 이해도 등이 얽려되는 듯 했지만 작업실에 도착하자마자 우리는 (거의)쉽 없이 일했다. 전화도 받지 않고, 커피도 마시지 않고, 밤인데 잠생각도 거의 하지 않았다(아마 그랬을 것이다). 내가 용접을 하면 후배가 양쪽의 보조와 더불어 전체 진행사항을 파악하여 다음 작업을 정해 준비하고 있었고, 의뢰인은 재단에 집중하고 있었다. 재단이 끝난 후에는 바로 마감작업에 들어갔으며, 고속절단기와 주변 정리는 내가, 용접은 후배가 하고 있었다. 필요한 도구들은 손이 남는 사람이 준비하고 있다가 건네주었고 또 사용 후에는 받아 챙겨두었다. 제작물의 이동 시에는 효율적인 경로 등을 결정을 하느라 고민하는 대신 일단 눈에 보이는 공간에 옮기고 나중에 다시 옮기는 방법을 택했다. 우리는 속도를 최우선으로 일했다. 중간에 작업소음에 대한 민원을 해결하기 위해 사정하느라 의도치 않은 쉬는 시간을 갖긴 했지만 운이 좋았는지 금세 재개 할 수 있었다. 또, 두어 번 실수가 발생하여 재작업을 하긴 했지만 작은 부분이었고, 각성된 혹은 이미 필요 이상의 반복 작업으로 인해 속달된 우리에게 그 정도는 우스운 일이었다. 계획대로, 계획처럼, 계획과 비슷하게 작업을 진행해 나갔고 몇 시간 후 청소를 마쳤다.

3시쯤이었던 것으로 기억하는데, 그건 정말 기적이 가까운 일이었다. 참 공감하기 어렵겠지만 중학교 언젠가 완벽한 축구경기를 마치고 ‘유기적 (플레이)’의 뜻을 이해한 듯한 그때의 기분이랄까? 아무튼 함께 마지막으로 재확인을 하는데 우리는 함께 이 ‘기적 같은 일’에 대한 이야기를 나눴던 것 같다. 후배와 의뢰인 역시 이런 경험은 흔치 않았던 모양이다. 아마도 부족했던 체력, 집중력, 이해도 등을 귀가열망으로 보완하여 가능했던 것으로 생각된다. 우리는 서둘러 헤어졌다.

### 순가락영감님

조금만 생각해보면 ‘기술’이라는 말이 꽤나 포괄적인 의미를 가지고 있다는 것은 굳이 예를 들지 않더라도 알 수 있다. 하지만 그 말이 처음 누군가 (들)로부터 만들어져 주변의 무리들만 쓸 당시의 ‘기술’은 어떠한 것들에 대한 무엇이었을까. 불? 돌? 사냥? 그림? 모르겠다. 모르겠지만 나의 감으로는

(생각보다는 감으로) ‘몸’에 관한 무엇이 지 않았을까 싶다. 빨리 달린다거나, 멀리 본다거나, 더 낮은 자세를 유지하는 방법에 관한 말이었을까? 아니면 언어를 쓰고 인간과 흡사한 모습이 되기도 전, 해저를 유영하며 ‘기술’이라는 말을 쓸 준비를 하고 있었을지도 모른다는 느낌이 들기도 한다. 너무했나? 하지만 어쨌든 나는 내 몸의 어딘가에 그 당시의 흔적이 있을 것이고 또 아주 먼 미래를 준비하고 있는 부분이 있을 것이라고 믿는 구석이 있다... 에.

역시나 글쓰기가 서툰 사람이 글을 쓰려다보니 갈피를 못 잡고 자꾸만 어디론가 멀리 가게 된다. 원래 하려던 이야기는 어떤 영감님이야기다. 옛날얘기는 아니다. 올 여름 휴가를 다녀왔다. 나의 첫 휴가라고 생각했는데, 아무래도 어렸을 때 가족과 떠났던 그것은 나에겐 여행이었고, 군대의 휴가는 분명 있었지만 왜인지 그 부분은 편집된 듯 기억이 나질 않고, 이후엔 잠시 떠날만한 일상이라는 것 자체가 모호한 삶을 보내왔던지라.. ‘아 휴가가 필요해’라는 생각을 해본적도, 가본 적도 없었기 때문이다. 사실 집에서 그냥 선풍기바람을 쏘이며 쉬려고 생각하기도 했고 실제로 하루는 그렇게 보냈는데, 휴가가 끝나고 나서 들 후회가 예견되어 급히 가방에 옷 등을 넣고 집을 나섰다. 그렇게 떠난 휴가 중 친구의 친구에게 들은 이야기다. 아, 사실 썼다가 또 멀리도는 느낌이라 지웠는데 요약하자면 난 계획이 없었고 친구가 잠시 지내는 지내는 곳에 갔다가 친구의 친구에게까지 하룻밤 신세를 지게 된 것이고 그 보답으로 술을 한잔 사게 되어 이야기를 나누게 된 것. 그는 건설현장에서 현장관리인으로 일을 하는 친구였고 우리에게 가능한 대화거리는 ‘기술’이었다. 나도 꽤나 여러 가지 아르바이트를 해봤고 지금 하고 있는 일에서도 무언가를 만들어내는 것의 비중 크기 때문에 각종 만들기 기술에 대한 이야기를 나누게 되었지만 역시나 건설현장관리인의 생생하고 전문적인 이야기를 듣다보니 공손한 자세를 취하게 되었다. 이야기는 흘러 노가다(막일의 잘못된 표현)의 난이도에 대한 이야기를 나누던 중 그 친구는 자신이 본 최고의 기술자 이야기를 들려주었다. 이야기는 이랬다.

친구가 일하는 현장은 화력발전소를 만드는 현장인데 발전소의 특성상 완벽한 구조를 갖춰야 안전하기 때문에 그 곳에서 일반적으로 허용하는 오차는 0.2mm라고 한다. 수평이나 수직을 맞출 때는 허용오차가 더 낮다고 하는데

그렇기에 기계를 들고 다니며 오차 값을 검사하는 것이 친구의 주요업무라고 했다. 그런데 그곳에 손가락 하나를 허리춤에 차고 돌아다니는 영감님이 있다고 한다. 영감님은 오후에만 잠시 출근하며 현장의 모두에게 인사를 받는 사람이다. 뒷짐을 지고 돌아다니다가 종종 발전소 바닥 역할의 판을 고정하는 너트(건설용 너트이며 자동차 타이어만큼 크다고 함)를 손가락으로 텅텅 탕 치는데, 이게 바로 그 영감님의 일이라고. 그 너트는 볼트와 더불어 바닥판을 고정하는 역할인 동시에 사방의 수평을 맞춰주는 역할이기도 한데, 영감님은 손가락으로 이 거대한 너트를 쳐서 돌려가며 머리카락 두께에 가까운 높이를 조절한다는 것. 사실 설명을 해야 하기에 ‘돌린다’라는 표현을 썼지만, 친구의 눈에도 너트의 움직임은 보이지 않는다고 한다. 영감님이 일을 마치면 친구가 기계로 오차 값을 검사하고 대부분의 경우 허용범위 내 합격판단을 받아, 다음 과정을 진행하게 된다고 한다. 다른 기술자도 없거니와 현장에서 꽤나 섬세하다 싶은 사람에게 맡겨 봐도 기계를 십 수번 대고 검사를 해야 맞출까 말까한 일이어서, 이미 은퇴시기가 지난 이 영감님을 어렵게 모시고 왔으며, 친구가 듣기로 이런 정도의 기술을 가진 사람은 전국을 뒤져도 손가락 안쪽이라고 했다. 영감님이 바로 친구가 알고 있는 최고의 기술자라고.

믿기 어렵지만, 믿고 싶은 이야기였다. 사실, 이걸 ‘기술’보다는 오히려 ‘초능력’이나 ‘진화’에 대한 이야기에 어울릴 만한 경우일지도 모른다. 하지만 그렇게 말해버리면 이걸 노력으로 인한 체득의 이야기가 되지 못하니, 기술이야기라고 하고 싶다. 누구나 어떤 한 가지씩 이 정도의 기술을 가지고 있다면... 세상은 꽤나 다른 모습이겠지. 더 복잡하고 재미있는 삶이 될까.. 어떨까?

#### 신익균

서울시립대학교 환경조각학과를 졸업했고 현재 아트 스페이스 풀에서 공간매니저로 일하고 있다. 또한 윤두현 작가와 함께 그룹 ‘발명인더스트리’를 운영하고 있다.

## 기술 지식 공유 웹사이트의 제안에 앞선 변(辨)

김동규

좁은 의미에서 ‘기술의 진보’란 생산주체가 매체와 물질의 한계에 마주하는 상황에서 이루어진다. 기술의 진보는 결과물의 질적인 향상으로 귀결되지만 그 성패는 사실 투입되는 재화의 양에 달려있다. 한계상황을 극복하기 위해 더 많은 자본을, 더 많은 시간을, 더 많은 노력을 투자할수록 우리의 기술이 진보할 가능성-우리가 맞닥뜨린 한계를 극복할 가능성은 높아진다. 문제는 우리의 일상적인 매체환경이 하이테크놀로지에 기반하고 있다는 것이다. 역사를 통해 인류가 성취한 기술의 수준-그러니까, 매체와 물질에 대한 통제력-은 이제 한 개인이 투입하는 재화의 양으로 따라잡을 수 있는 수준이 아니다. 이제 기술의 진보는 전문가 그룹에 대한 기업 혹은 국가 단위의 어마어마한 투자만을 통해 이루어진다.

이런 매체환경에 대한 예술가들의 대응은 몇 가지 유형으로 정리될 수 있을 것 같다.

- ① 특정분야의 전문가가 진보시킨 하이 테크 기술을 아웃소싱한다.
- ② 스스로 취득할 수 있는 기술수준의 한계를 인정하고 그 안에서 노력하고 작업한다.
- ③ 매체와 물질에 대한 장악력이 예술적 성취를 담보하지 않는다는 입장을 가지고, 적극적으로 로우 테크(low-tech)를 탐색한다.

위의 세 유형 중 명확히 어느 한 유형으로 분류될 수 있는 작가가 있다면, 그는 기술과 예술의 관계에 대한 명료한 입장을 가지고 있다 생각해도 무방할 것 같다. ①의 경우에 있어 예술이란 하이테크를 통해 성취되는 감각적 스펙터클일 것이고, ②의 경우에 있어 예술이란 시간과 노력을

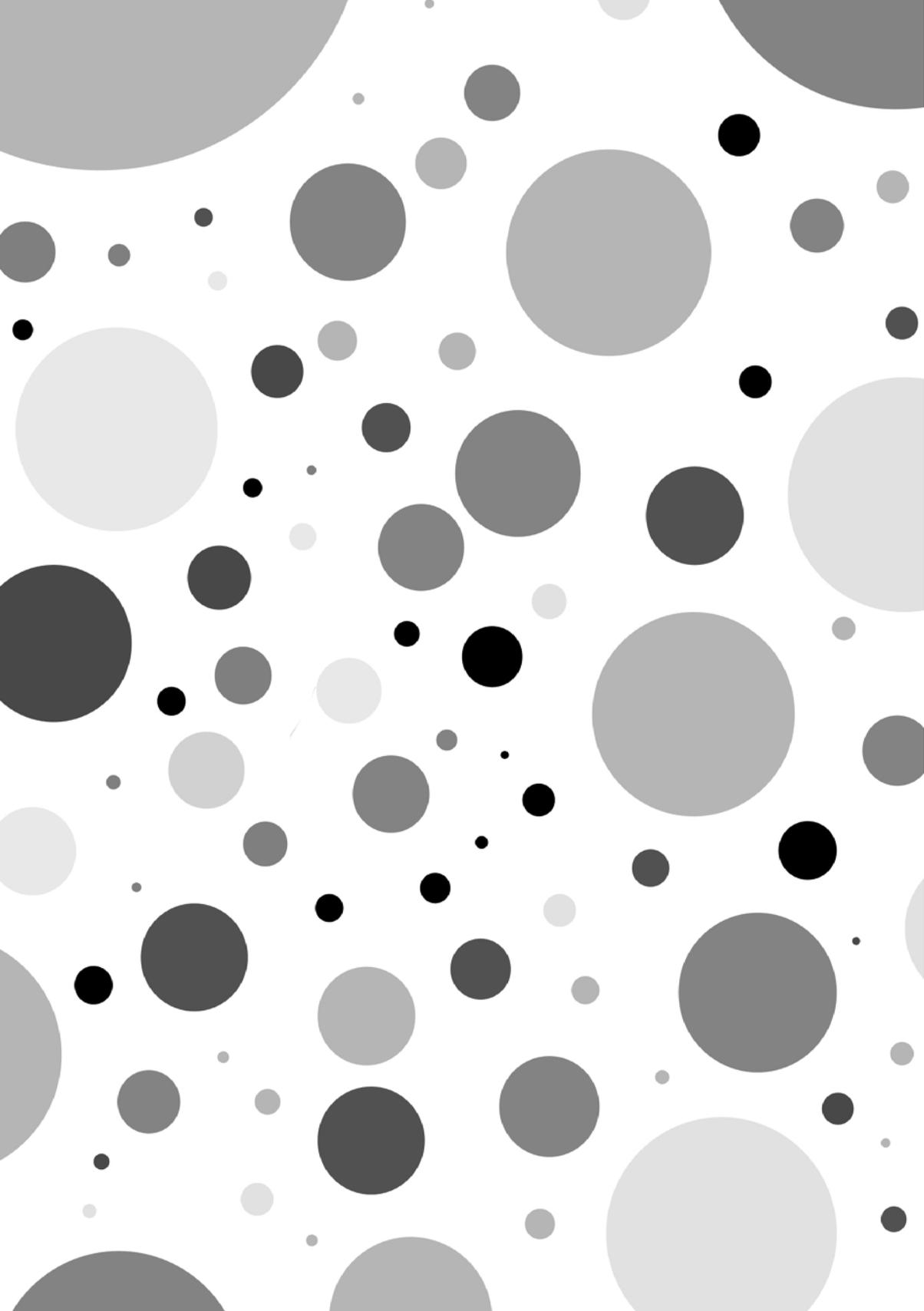
투자하여 자신의 한계를 밀어붙이는 정직한 태도일 것이고, ③의 경우에 있어 예술이란 우리를 하이테크의 매체환경으로부터 자유로울 수 있게 해주는 어떤 개념일 것이다. 허나, 대부분의 작가들은 상황에 따라 위의 세 가지 대응을 넘나들며 작업한다. 나를 포함한 많은 작가들이 ‘나는 정직한 태도를 통해 근사한 개념을 스펙터클하게 구현할 수 있다!’는 숭고하고도 미련한 꿈을 꾸고 있기 때문이다. 이 경우, 기술의 취득은 도구적 차원의 문제 이상도 이하도 아니다.

그렇기에, 아마도 우리는 기술에 대한 정보/지식을 나눌 수 있을 것이다. 특정한 조형원리나 작가적인 태도, 개념 등은 누군가가 선점하는 순간 타인과 공유하기 힘든 것이 되어버린다. 그것이 이른바 ‘스타일’이라는 것이다. 특정 작가에 의해 특정 스타일이 선점되고 그것이 브랜드가 되어버리는 현 미술계의 작동원리에 대해 비판을 가하고 그것을 해체하려는 노력도 있을 수 있다. 하지만 이번에는 그 이슈는 잠시 접어두자. 나누기 힘든 것을 나누고자 하는 도전만큼, 나눌 수 있는 것을 나누고자 하는 노력도 중요하기 때문이다. (그리고 아마도, 이 둘은 하나일 것이다.) 요는, 오늘날의 매체환경에서 ‘기술’이라는 것이 특정 작가에 의해 선점될 수 있는 성격의 것이 아니라는 것이다.

무기력이 횡행하는 지금, 궁지 혹은 활력을 탈환하기 위해 필요한 것은 작더라도 감동적인 성취의 체험이다. 상징도, 재현도 아닌 생생한 작동의 체험이다.

김동규

작가. 의외로 낙천적인 타입. 감시기운 있음



#### 시안 A

1. 미술에 대한 다양한 의견들을 나누는 커뮤니티 사이트이다.
2. 점들은 각기 다른 주제를 가진 thread들(글문치라 생각해도 무방하다)이다.
3. 점을 클릭하면 특정 주제에 대한 다양한 의견들을 읽을 수 있다.
4. 점을 짚는 위치는 그 주제의 제안자가 결정한다. 다만, 새 점은 기존에 찍혀있던 유사한 주제의 점 가까이 찍는 것을 원칙으로 한다.
5. 점들이 쌓여가면서 유사한 주제의 thread가 응기종기 모이는, 일종의 개념적 부락이 형성되기를 기대할 수 있을 것이다.
6. 점의 색깔은 그 점이 생성된 시간을 시각화한다. 진할수록 오래 전에 찍힌 점이고, 열을수록 최근에 찍힌 점이다.
7. 점의 크기는 해당 점에 참여한 사람들의 수를 시각화한다. 쉽게 말해, 해당 thread의 인기도이다.
8. 사이트는 전적으로 유저들의 자발적인 콘텐츠 생산에 의존하다.
9. 뜬구름같이서 기각!



42. 목공 강의 제 3강
41. 엘선의 종류와 원리
40. 원천징수의 이유와 유의점
39. 제조사별 아크릴물감의 응고차
38. 해외 전시기금 마련처와 작성요령
37. 목공 강의 제 2강
36. 비디오 촬영 입문
35. 비영리공간의 운영 팀
34. 작품 저작권법
33. 고가 작품 취급시 유의사항
32. 목공 강의 제 1강
31. 사운드 믹싱 개론
30. 출판의 기초
29. 전시 도록 디자인의 유형
28. 공정계약과 불공정계약
27. 전시비용계산의 이론과 실제
26. 계약위반의 예외 대처
25. 제작물의 용도별 오차허용 범위
24. 부동산 거래 계약 관련 실효법
23. 에어 콤포레셔의 활용
22. 전시제목과 관객수의 상관관계
21. 코디네이터의 업무일반
20. 다채널 영상 믹싱
19. 티크 웅점과 알고 웅점
18. 비평의 기술, 기술의 비평
17. 영상 편집의 ABC
16. 비영리 미술교육기관 배서
15. 행정업무에 도움이 되는 프로그램 익히기

861. (정보) 을지로 전문용어 총서!!
860. (정보) 작업실의 외로움을 달래는 10가지 방법
859. (정보) 제목에 많이 쓰이는 단어모음
858. (질문) 저가 촬영장비 세팅 도와주세요!!
857. (정보) 방산시장 사장님들 유형
856. (정보) 데림상가 주변 맛집 Top 3
855. (질문) 말 안 통하는 작가 타이르기? πππ
854. (구인) 단순작업 단기알바 구인
853. (정보) 윈도우 그림판의 기능성
852. (정보) 저를 없이 무게 제거..
851. (정보) 에너지음료 종류와 효과와 맛과 가격
850. (질문) 발 냄새가 안 없어질 때??
849. (정보) 작업해부 - 조영남의 자검새끼!
848. (질문) 급!!!!!!! 급질문!!!!!!!!!!!!!!
847. (구인) 짐벌 쓸 줄 아시는 분 구합니다.
846. (질문) 으... 큐레이터랑 너무 안맞아요πππ
845. (질문) LED 전압문제....
844. (질문) 이거 표절인가요?
843. (정보) 경복궁 관청은 뒷풀이 장소모음
842. (정보) C급 어시스트로 진지하게 살아남기
841. (정보) 부산 11월 3주차 추천 전시
840. (구인) 잘생긴 어시사람 구합니다
839. (질문) 전시장 배경음악 어떻게 생각하세여?
838. (정보) 그룹전에서 기싸움 안하는 법
837. (정보) 영세 작가의 작업실 겨울나기 팁
836. (구인) 웅점쭉 선수 구인
835. (질문) 스테이트먼트?πππ젯πππ없애고 f 드르
834. (구인) 스터디 멤버 구합니다

시안 C

1. 시안 A, B의 사이트에 대한 논의의 와중에 지속적으로 언급된 문제제기는 아래와 같다.
  - a. 유저들이 자발적으로 사이트를 방문하고 콘텐츠를 생산하리라 기대하기 어렵다. 무엇보다 사람들이 사이트를 방문하고 싶게끔 만들어줘야 한다. 유저들을 끌어들이 수 있는 서비스가 필요하다.
  - b. 사람들은 생각보다 미술에 대해 할 말이 많지 않을지도 모른다. 완전히 열린 구조에서 덮어놓고 무엇인가를 말하기를 기대하기보다는 한정된 범주의 실질적인 정보를 교환하는 방식이 더 유효할 것이다.
2. 시안 C는 위의 문제제기들로부터 발안되었다.
3. 사이트는 '기술'에 대한 두 가지 다른 성격의 정보를 다룬다. 첫 번째는 전문적인 기술이고 두 번째는 비전문적인 기술이다. 전문가의 하이테크놀러지와 비전문가-혹은 반전문가-의 로우테크놀러지, 혹은 말도 안되는 기술, 혹은 정말 쓰잘데기 없는 기술, 혹은 기술이라 말하기는 좀 민망한 '폼수' 들을 동등한 무게로 다룬다.

4. '동등한 무게로 다룬다'는 것은 그야말로 사이트를 시각적으로도 양분하는 형태로 구현될 것이다. 사이트의 좌반은 전문적인 기술에 대한 포스팅을 위한 공간으로, 우반은 비전문적인 기술에 대한 포스팅을 위한 공간으로 활용한다.
5. 전문가의 기술은 강연 혹은 칼럼의 형태로 정착하거나 취재/인터뷰한다. 예산과 인력이 필요한 일이다.
6. 非/反 전문가의 기술은 일반 유저들이 업로드한다. 유저들의 방문을 늘리기 위해 기술에 대한 Q&A나 기술자 구인란 등이 추가될 수 있다.
7. 이 두 색션은 평행선을 그리기보다는 서로의 내용에 간섭할 수 있는 편이 좋다.
8. 요 안은 아직 no기각. 건투를 빈다.

미술과일 구성원

권동현 김동규 김수영 신익균 이지원 전용석 조은비 진나래 최다영

심포지엄

일시: 2014년 11월 30일(일요일) 오후4시-6시

장소: 아트 스페이스 풀 (서울시 종로구 세검정로 9길 91-5)

프로그램

1. 소진된 대안 그리고 미술과일 / 조은비
2. 웹의 성별화된 영토, '빠순 리그'의 분투 / 김수영
3. 두잇유어셀프+오픈소스 / 최다영
4. 텔레 커뮤니티 선언, 예술가의 공유지 구축하기 / 권동현
5. 기술 지식 웹사이트를 제안하며 / 김동규

미술과일

2014 예술인학습공동체 결과보고 심포지엄 자료집

발행: 2014 아트 스페이스 풀 사무국 (조은비, 신익균, 이지원)

편집: 김수영, 조은비

디자인: 일상의실천

주최: 아트 스페이스 풀 [www.altpool.org](http://www.altpool.org)

주관: 한국예술인복지재단  한국예술인복지재단

후원: 문화체육관광부  문화체육관광부  
Ministry of Culture, Sports and Tourism

발행일: 2014년 11월 24일

\* 이 책은 한국예술인복지재단의 후원을 받아 발간되었습니다.