

<http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2023.9.2.215>

JCCT 2023-3-26

네트워크 테크놀로지 기반의 미적 실천: 전자교란극단의 디지털 행동주의를 중심으로

Network Technology-based Aesthetic Practices: Focused on the Digital Activism of Electronic Disturbance Theater

임 산*

Shan Lim*

요약 데이터를 검색하고 저장하고 교환하기 위한 물적 토대의 인터페이스로 사용되는 네트워크 테크놀로지는 21세기 데이터자본주의 시대를 이끌고 있다. 일상의 거의 모든 커뮤니케이션을 지배하고 있는 네트워크 테크놀로지의 역량은 물리적 세계에서의 사회적 이해와 경험들을 사이버스페이스에서도 가시화하고 있다. 사이버스페이스에서의 인간 신체와 사물의 움직임은 사회적 맥락에 놓인다. 본고는 바로 이 현상에 주목하면서, 현실의 제 문제를 사이버스페이스를 통해 제기하는 행동주의 사례들을 살펴보았다. 특히 민주주의를 위한 비판적 예술과 사유를 정보의 영역과 결합하며 미적 상상력을 발휘해 온 전자교란극단의 디지털 행동주의를 연구의 대상으로 삼는다. 본문의 첫 번째 장에서는 사이버스페이스에서 벌어진 사회운동으로서의 행동주의의 의미를 개괄한다. 두 번째 장에서는 전자교란극단의 초기 퍼포먼스 행동주의를 대표하는 <플러드넷>의 대안성을 되돌아본다. 그리고 마지막 장에서는 <초국경 이민자 툴> 프로젝트의 시학적 의미를 분석한다. 이 과정을 통해 본고는 전자교란극단의 행동주의 퍼포먼스가 대안에 대한 상상력을 장려하는 비판미학으로서, 그리고 네트워크 테크놀로지의 매체성을 적극 활용하며 퍼포먼스 아트와 정치를 통합한 아방가르드 예술로서 동시대적 가치를 지닌다는 점을 논증한다.

주요어 : 전자교란극단, 플러드넷, 사이버스페이스, 디지털 행동주의, 인터넷 퍼포먼스

Abstract Network technology used as a physical interface to retrieve, store, and exchange data is leading the era of data capitalism in the 21st century. The capacity of network technology dominates almost all communication in everyday life, and makes social understanding and experiences in the physical world visible in cyberspace. The movements of human bodies and objects in cyberspace are placed in a social context. This paper paid attention to these phenomena and examined the cases of activism that raised real problems through cyberspace. In particular, the focus of the study is the digital activism of the Electronic Disturbance Theater, which combines critical art and thinking for democracy with the realm of information and demonstrates aesthetic imagination. The first chapter of the main body briefly outlines the meaning activism as a social movement in cyberspace. The second chapter looks back on the alternatives of <FloodNet>, which represents the early activism performance of EDT. And then in the last chapter, the poetic significance of the <Transborder Immigrant Tool> is analyzed. Through this process, this paper demonstrates that the activism performance of the EDT is a critical aesthetics that encourages imagination for alternatives. It also argues that Electronic Disturbance Theater has contemporary value as an avant-garde art that actively utilizes the medium of network technology and integrates performance art and politics.

Key words : Electronic Disturbance Theater, FloodNet, Cyberspace, Digital Activism, Internet Performance

*정희원, 동덕여자대학교 부교수 (제1저자)
접수일: 2023년 1월 30일, 수정완료일: 2023년 3월 1일
게재확정일: 2023년 3월 9일

Received: January 30, 2023 / Revised: March 1, 2023

Accepted: March 9, 2023

*Corresponding Author: slim2013@dongduk.ac.kr
Dept. of Curatorial Studies, Dongduk Women's University,
Seoul Korea

I. 서론: 연구의 배경

데이터를 검색하고 저장하고 교환하기 위한 물적 인터페이스로 사용되는 네트워크 테크놀로지는 21세기 데이터자본주의 시대를 이끌고 있다. 현대인 그 누구도 거부하지 못하는 이 강력한 도구는 현실의 공간은 물론이고 가상의 공간에서도 자본의 축적과 순환을 견인한다. 일상의 거의 모든 커뮤니케이션을 지배하고 있는 네트워크 테크놀로지의 역량은 물리적 세계에서의 사회적 이해와 경험들을 사이버스페이스에서도 가시화한다. 그러므로 사이버스페이스에서 비물질적 데이터는 물론이고 인간 신체와 사물의 움직임은 사회적 맥락에 놓인다.

본고는 바로 이런 현상에 주목하면서 현실의 제 문제를 사이버스페이스를 통해 제기하는 집단적 활동을 점검하고자 한다. 따라서 우선 연구 대상의 공간적 배경이라 할 수 있는 사이버스페이스를 공공의 사회적 공간이자 사회적 관계성의 장으로 규정한다. 소통적 행위가 이루어지는 사이버스페이스에서도 창의적이고 정치적인 의지의 다양한 활동이 이루어지고 있기 때문이다.

특히 인터넷에서의 사회운동은 정보와 커뮤니케이션의 힘을 통해 문화·상징·의미의 변형을 시도한다. 이는 동시대의 사회적 위계와 관계를 형성하는 정보의 유통 상황, 그리고 기존의 지배 권력의 코드 등에 도전하는 적극적 실천을 동반한다. 공공적 공간에서 네트워크 테크놀로지를 이용하며 사회를 향한 비판적 주장을 집단적으로 활성화하는 그러한 움직임은 정보 데이터의 중요성을 강조할 뿐만 아니라 그것의 민주주의적 가치를 보호하겠다는 강력한 의지도 지닌다.

이에 본고에서는 1990년대 중반 웹브라우저가 대중화된 이래 사이버스페이스에서 벌어진 디지털 행동주의의 의미를 우선 개괄하고, 그 가운데 민주주의 사상과 비판적 사회개입을 정보 영역과 결합하며 미학적 상상력을 발휘한 예술가 콜렉티브 전자교란극단(Electronic Disturbance Theater)의 주요 프로젝트를 집중적으로 살펴보고자 한다. 전자교란극단의 등장이라는 대안성을 되돌아보고, 그에 동반한 인터넷 퍼포먼스 전략을 탐색하는 이 과정은 네트워크 테크놀로지를 활용한 미적 실천의 의의를 확인하여 민주주의 계발의 창의적 지평을 여는 지적 토대가 될 수 있을 것이다.

II. 본론

1. 네트워크 테크놀로지의 ‘사회적 공간’

전자메일의 출현, 월드와이드웹(World Wide Web)의 발전, 그리고 블로깅, 트위터, 위키스를 비롯한 다양한 디지털 커뮤니케이션 관습의 도래는 인터넷 사용자 수의 기하급수적 증가를 견인하였다. 우리가 통상 ‘ICTs’라고 칭하는, 즉 정보(Information)와 커뮤니케이션 테크놀로지(Communication Technologies)는 사이버스페이스를 사회적 공간으로 존재할 수 있게 한 실질적인 장치이다. 또한 사회적 삶을 여러 측면에서 변형시키는 기폭제 역할을 하고 있기도 하다.

현대인의 정치적 의견 표출의 방법에서도 사이버스페이스는 큰 비중을 차지한다. 선거캠페인은 물론이고 정부정책의 홍보, 정치적 커뮤니티의 형성 등의 풍경 전반에서 사이버스페이스는 ‘인터넷 정치학’이라는 학문분야를 구축할 정도로 다양한 연구 사례들을 생산하고 있다. 21세기의 정치적 이슈는 네트워크 테크놀로지에 의해 매개되고 있다고 해도 과언이 아니다. 그만큼 전 세계의 인터넷 사용자들은 실시간으로 이동하는 정보의 통제력에 민감하게 대응하며 사이버스페이스에서의 정치적 활동에 적극 참여한다.

디지털 행동주의는 현대 사회운동의 핵심 방법론들 가운데 하나다. 디지털 행동주의의 역사는 네트워크 테크놀로지가 매개한 사회운동 발전의 순간들을 함의한다.[1] 그 초기의 대표적인 사건은 1998년 이른바 사이버 사파티스타(Zapatista) 커뮤니티가 멕시코의 사파티스타 민족해방군(Ejército Zapatista de Liberación Nacional) 운동과 연대하여 멕시코의 정부 및 금융기관 홈페이지를 대상으로 해킹을 했던 사건이다. 미국·캐나다·멕시코가 참여한 북미자유무역협정(NAFTA)에 반대하는 멕시코 치아파스 지역 원주민의 저항은 전 세계인에게 전지구화 자본주의의 폐해를 각성시켰다.

또한 1999년 12월 미국 시애틀에서 열린 세계무역기구(WTO) 회의가 뉴라운드의 출범을 결의한 것에 항의한 가상 시위도 있었다. 세계무역기구 회의를 지원하는 인터넷이 지속적으로 느려지거나 주기적으로 멈추게 만드는 유형의 온라인 시위였다. 시위를 주도한 영국 기반의 예술가 콜렉티브 일렉트로히피즈(Electrohippies Collective)는 약 45만 명의 인터넷 사용자가 시위에 참여하였다고 밝혔다.

2007년 8월에는 전 세계 블로거들이 당시 미얀마 군사정부가 반정부 시위를 폭력적으로 진압하고 있다는 사실을 증명하는 각종 정보와 이미지를 퍼트린 바 있다. 당시 사이버활동가들은 군사정부가 자국민의 인터넷 접속을 차단하고 유·무선 커뮤니케이션을 차단하였음에도 불구하고, 글로벌보이스(globalvoices.org) 같은 온라인 네트워크를 적극 이용하여 미얀마의 정치적 상황을 전 세계에 알릴 수 있었다.

‘사이버행동주의’라는 범주로도 분류 가능한 위 사례들은 네트워크 테크놀로지가 전자적으로 매개한 논쟁적 정치행위 발전의 주요한 역사적 과정들을 대표한다. 이제 사이버스페이스는 사회적 공간으로서, 즉 사회운동의 무대로서 정치적 잠재력을 지닌 공공의 공간으로 기능한다. 그만큼 동시대의 정치문화를 다시 정의해야 할 정도로 그 영향력이 커지고 있다. 무엇보다 개인이 아닌 공동의 의지와 협력으로 공공의 공간을 창조하고 활용해 나가는 데 있어서 네트워크 테크놀로지의 필요성은 더욱 높아진다.

한편으로 2000년대 들어 이러한 사이버행동주의 실천 사례들은 대체로 정치적인 지배 권력을 쟁취하기 위해 대규모의 인적·물적 움직임을 동원했던 과거의 혁명적 사회운동과는 달리, 정보와 진리의 중요성을 강조하는 인식적 민주주의(epistemic democracy) 경향을 보인다. 미국의 정치학자 멜리사 슈워츠버그(Melissa Schwartzberg)에 따르면, 인식적 민주주의는 “다중의 지혜(wisdom of multitude)”를 지지하는 담론을 발전시키면서 정의로운 의사결정 행위가 민주주의를 옹호하는 중요한 도구라는 신념을 주장한다.[2]

따라서 인식적 민주주의는 ‘진리’를 추적하고 ‘정의로운’ 정치적 행위를 할 수 있게 할 정보공유를 소중하게 여긴다.[3] 가령 2006년 저널리스트 줄리언 어산지(Julian Assange)가 설립한 위키릭스(wikileaks.org)는 정치영역에서 진리가 존재할 것이라는 자신들의 믿음을 투영하는 텍스트를 통해 세계의 이목을 끌었다. 정의라는 명목의 정치적 판단에 객관적인 우월함 혹은 진리의 기준이 있다는 확신을 담고 있는 위키릭스의 실천에는 인식적 민주주의의 핵심가치가 내재되어 있다.

그런데 다른 한편으로, 사이버행동주의에서의 인식적 민주주의가 강조하는 진리 개념은 정보를 처리하는 데 우월한 과학기술적 능력과 정세 분석의 인문적 지식을 지닌 인식적 ‘엘리트’의 주도에 의존할 수밖에 없다.

그러다보니 인식적 진리를 획득하는 체계와 과정 전반이 인터넷 사용자 대중보다는 소수 엘리트의 지적 역량에 의해 구축됨으로써 자칫 ‘불평등’ 사회에 대한 민주주의의 오랜 책무와 갈등을 빚을 소지도 있다. 이런 특성은 인식적 민주주의의 보완을 요구한다.

따라서 비록 명시적인 정치적 이데올로기를 내세우지는 않지만 민주주의를 추구하고 권위주의에 저항하는 행동주의의 근본적 지향은 인식적 민주주의와 미적 민주주의의 조화를 필요로 한다. 이와 관련하여 본고에서 분석의 사례로 설정한 전자교란극단의 경우, 사이버스페이스에서 인식적 민주주의 확산의 주요 도구였던 “온라인 커뮤니케이션과 문서화(documentation)” 패러다임의 전환을 시도하였다.[4] 그렇게 함으로써 반민주적이고 억압적인 정보의 흐름을 방해할 미적 의식을 생성하고, 참여 대중의 적극적인 의사 표출과 상상의 체험을 매개하는 비판미학을 실천한 것이다.

그러므로 전자교란극단의 미적 민주주의에서는 비판적 사유를 위한 상상력의 활동이 중요하다. 다시 말해, 전자교란극단이 시도하는 교란은 대중들로 하여금 그러한 사유를 통해서 대안을 상상하게 함으로써, 순환하는 코드나 테크놀로지 자체로 상상할 수 있는 것보다 더욱 많은 선택지를 가질 수 있게 한다.[5] 이렇게 지식과 권력을 둘러싼 규범적 체계의 한계와 이슈를 부각시키는 전자교란극단의 활동은 네트워크 테크놀로지를 활용하여 사회적 아고라를 재구성할 수 있는 기회의 동력이 된다.

2. 인터넷 퍼포먼스, <플러드넷>

전자교란극단은 1997년에 히카르두 도밍게스(Ricardo Dominguez), 브렛 스탈바움(Brett Stalbaum), 스테판 레이(Stefan Wray), 카민 캐러식(Carmin Karasic)에 의해 설립되었다. 조직의 리더 역할을 한 도밍게스는 이미 1984년에 예술가 콜렉티브 크리티컬아트앙상블(Critical Art Ensemble)에 참여하여 1980년대 미국의 보수정치와 자본시장이 주도하는 미술계 제도 공간의 상황을 비판하는 저항적 예술을 시도한 바 있다. 당시 크리티컬아트앙상블은 팩스나 전화 같은 전자장치와 디지털 형식을 사용하였다. 테크놀로지, 정치, 비판이론 등을 퍼포먼스 아트와 결합한 이들의 예술적 행위와 주장은 비폭력적인 전자시민불복 운동의 기초적 관념을 제공하였다.[6]

전자교란극단은 인터넷을 교란의 장소로 사용하면서 디지털 공간에서의 집단적이고 정치적인 현전 가능성을 모색한다. 궁극적으로 이들은 “평화를 위한 창안과 정치적 행동”을 목적으로 한다.[7] 이를 실현하기 위한 디지털 기반 퍼포먼스 아트의 구체적 지침으로 전자교란극단이 내세운 3가지 원칙은 투명성(transparency), 미학(aesthetics), 상징적 혼란(symbolic disruption)이다.

퍼포먼스의 큐레이터로서 자신들의 행위가 의미 있는 현전의 형식으로 발전하도록 스스로의 행위에 책임을 지게 하면서도, 조직 외부의 시민 대중들도 참여할 수 있도록 개방한다는 점에서 ‘투명성’의 원칙이 지켜진다. 또한 전자교란극단은 퍼포먼스의 예술적 가치를 기술적·정치적 효율성보다 더 우선하며 스스로를 테크놀로지와 함께 하는 예술가, 행동주의 작업을 강화하는 예술가 등으로 규정한다.[8] 예기치 않은, 공명하는 예술을 통해 새로운 상상의 공간을 제공하는 실천에서 자신의 역할을 찾으므로써 ‘미학’의 원칙을 구현한다. 마지막으로, ‘상징적 혼란’의 원칙은 기존의 테크놀로지 시스템에 대한 영구적 파괴가 아닌 일시적인 방해 퍼포먼스를 통하여 물질세계와 담론의 맥락에 혼란의 현전을 창조한다.

전자교란극단의 초기 프로젝트를 대표하는 것은 그림 1에 보이는 <플러드넷(FloodNet)>이라는 이름의 자바 프로그램이다. 이것은 1998년 4월 10일부터 행해진 멕시코 정부 홈페이지에 대한 사이버공격에 사용되었다. <플러드넷> 탄생의 배경에는 1997년에 일어난 학살사건이 자리한다. 1997년 12월 22일, 멕시코 정부의 지원을 받은 준군사조직은 멕시코 치아파스의 어느 작은 마을 교회에서 기독교평화주의 단체 라스 아베하스(Las Abejas) 소속 원주민 45명을 잔인하게 학살하였다. 라스 아베하스는 사파티스타민족해방군을 지원했기 때문에 표적이 되었다.

이 사건은 사파티스타민족해방군을 비롯하여 인터넷 활용에 관심이 있는 다른 활동가들에게 디지털 공간의 유용성과 인터넷의 잠재력을 더욱 탐구하게 하는 자극이 되었다. 전자교란극단은 공개적으로 이들을 지원하였고 학살 이후 본격 활동에 나섰다. 그렇게 만들어진 <플러드넷>은 인터넷 사용자의 참여에 기반한 분산시스템으로서, 사용자가 자바 애플릿을 다운로드하면 자동으로 공격할 웹사이트에 접속하게 해준다. 그 후 사용자들의 자동 재로드(automated reload) 요청이 7초

마다 보내지고, 서버는 간헐적으로 접속 불가능해진다. 이렇게 <플러드넷>은 비폭력적인 가상 연좌시위(sit-in)의 도구가 될 수 있었다.

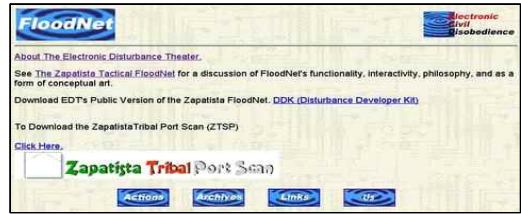


그림 1. 전자교란극단, <플러드넷>, 스크린샷, 1998. ©Electronic Disturbance Theater
 Figure 1. Electronic Disturbance Theater, <FloodNet>, Screenshot, 1998. © Electronic Disturbance Theater

<플러드넷> 퍼포먼스는 일명 “스웜(SWARM: Stop the War in Mexico) 프로젝트”의 여러 행동들 가운데 하나다. 정부의 탄압을 받는 멕시코 민중의 목소리를 대변하는 사파티스타의 사명을 지지하고 신자유주의 세계 경제에 반대하는 “스웜 프로젝트”에서 핵심적 톨로 사용되었다. <플러드넷>이 겨냥한 표적은 당시 멕시코의 대통령 에르네스토 세디요(Ernesto Zedillo), 프랑크푸르트 증권거래소, 미국 펜타곤 등이었다.

전자교란극단은 1998년 오스트리아 린츠에서 열린 세계적인 뉴미디어아트 페스티벌인 아르스 일렉트로니카(Ars Electronica)에 초대되었다. 전자교란극단은 자신들의 <플러드넷>을 시연하였다. 시연을 하지 말라는 역명의 협박에도 불구하고, 특정 시간에 만 명 이상의 사용자가 <플러드넷>을 통해 마치 ‘투표’ 하듯이 표적 웹사이트를 향한 가상 연좌시위에 참여하였다. 이에 펜타곤은 전자교란극단의 인터넷 공격에 대항하는 톨 “적대적인 애플릿(Hostile Applet)” 자바 프로그램을 개발하여 시연을 멈추게 하는 성과를 거두기도 하였다.

<플러드넷>에 의해 생성된 작은 물결들은 점차 전자시민불복의 새로운 유형을 창안하고 확산하는 더 큰 파도를 이루었다. 이는 테크놀로지 자체보다는 상징적 효율성에서 기인한다. 즉 사이버스페이스에서 비폭력 시위를 위하여 전 세계 수 천 명의 사용자들이 모일 수 있는 의미론적 구조를 창안했기 때문이다. <플러드넷>이라는 미디어, 그리고 그것을 제공한 행위자와 참여자의 역할 융합은 스스로 행동할 수 없는 힘없는 사람들을 대변하는 예술가의 사회적 책임감을 요청한다.

3. 전자교란극단 2.0의 시학적 제스처

1999년 <플러드넷>은 스위스 취리히와 오스트리아 비엔나에 기반을 둔 예술가 콜렉티브 이토이(eToy)의 대규모 온라인 활동 “토이전쟁(ToyWar)”에서 중요한 역할을 수행한다. 온라인 장난감 판매회사에게 URL 소유권을 뺏긴 이토이 그룹은 잃어버린 웹사이트(etoys.com)를 표적으로 가상 시위를 벌였다. 이는 단순한 연좌시위가 아니었다. 그보다는 개념미술 혹은 “전술적 시학”의 미적 실천에 가까웠다.[9] <플러드넷>의 자바 애플릿은 서버의 오류메시지로 “human rights not found(인권을 찾을 수 없음)”와 “justice not found(정의를 찾을 수 없음)”이 뜨게 설정하였다. 이들은 “404 not found”의 조작된 버전이라고 할 수 있다. 이러한 시도는 과거 플럭서스의 이벤트악보 혹은 텍스트지시문 등과 유사하다. 또한 삶의 예외적 변형의 미학을 표현할 형식으로 ‘연극’에 초점을 두었던 다다이즘·문자주의·국제상황주의 같은 아방가르드 예술의 역사를 떠올린다.

디지털 행동주의의 퍼포먼스 도구로 인터넷을 사용하면서 동시대의 정치와 자본 권력의 지배적 체계를 흔들었던 제1세대 전자교란극단은 2000년대 들어 ‘전자교란극단2.0’으로 변모한다. 즉 권력의 보이지 않는 차원을 드러내는 선한 퍼포먼스로서, 즉 “새로운 형태의 저항과 인도주의적 노력을 개발”하고 “신자유주의에 대항하고 거부하는” 테크놀로지의 퍼포먼스를 지향하게 된다.[10]



그림 2. <초국경 이민자 툴>의 작동 모습과 휴대폰의 스크린샷
Figure 2. <Transborder Immigrant Tool> showing Working and Schreenshot

전자교란극단2.0은 2007년에 국가·젠더·장르·학제 등의 ‘경계’를 교란하려는 예술 프로젝트로서 <초국경 이민자 툴(Transborder Immigrant Tool)>을 새롭게 시작한다. 저렴한 휴대폰, GPS시스템, 맞춤형 소프트웨어를 이용하였다. 이 소프트웨어는 그림 2에서처럼, 미국-멕시코

국경지대에서 전화사용자에게 물이나 응급처치를 제공받을 수 있는 구호 장소를 안내한다. 인도주의적 도움의 형식으로서 테크놀로지가 쓰일 수 있게 한 이 프로젝트에서는 멕시코-미국 국경지대에서의 이민자의 죽음을 문제제기하는 연구자 에이미 캐럴(Amy Sara Carroll)의 시를 여러 종류의 언어로 들려주는 오디오과 일을 재창하기도 하였다. 이민자들은 당연히 시에 관심 없을 것이라고 단정하거나 미적인 것이 지속되는 방식들을 차단하는 등의 비인간적인 자본주의 서사에 저항하는 방식이라고 할 수 있다. 그래서 이 장치는 “지리 시학(geo-poetic) 시스템”으로 불리기도 하였다.

<초국경 이민자 툴>의 시학적 제스처, 그리고 생명을 지키기 위한 안전장치로서의 기능 등은 전자교란극단이 지향하는 미적 실천의 면모를 확인할 수 있게 한다. <초국경 이민자 툴>은 가야할 안전한 길을 알지 못한 채 윤리와 생존 사이에서 고민하며 죽음을 맞이할 위험에 노출된 이민자들에게 공존의 손을 내밀고 그들과 대화를 시도한다. 동시에, 자신의 움직임을 선택할 권리, 스스로 생명을 유지하는 데 필요한 정보 등을 제공한다. 이렇게 전자교란극단2.0은 예술과 테크놀로지, 퍼포먼스와 행동주의 등의 상호적 교점이 현실에서 효과를 발휘할 수 있는 미학적 경험을 축적한다.

한편 이 프로젝트는 이민자의 불법적 행위를 조장한다는 이유로 우익 언론단체의 표적이 되었다. 공공기관의 수사와 감사도 받았다. 그럼에도 불구하고 그것의 필요성을 느끼는 커뮤니티, 비정부기구, 종교단체 등의 지지를 받으며 꾸준히 보완되었다. 그럴수록 전자시민 불복 운동의 발전에 기여해야 한다는 측면에서 참여자들의 높은 의식성이 요청되었다. 앞서 언급하였던 “스웸 프로젝트”처럼 참여자들을 호의적인 결과로 안내하지는 못하더라도, 생명 유지에 직접적으로 관여하는 정보를 공유함으로써 존재론적 공동체성을 더욱 강화하기 때문이다. 컴퓨터 앞에 편히 앉아있는 것이 아니라 물리적 현장에서 치안권력에 체포될 수 있는 상황은 인간적 윤리와 예술적 수행성의 복잡성을 더욱 역설한다.

III. 결 론

지금까지 본고에서는 자신의 정치적 입장을 창의적인 방식으로 표현할 수 있는 공공의 공간을 개척한 의미 있는 노력으로서 전자교란극단의 주요 프로젝트를

검토하였다. 일치된 합의보다는 반대의 의사를 표현하는 방식의 커뮤니케이션 모델은 행동주의 행위가 지향하는 민주주의적 가치의 영역에서 정치적 연대의 잠재성을 활성화할 수 있다.

뿐만 아니라, 전자교란극단은 전통적인 규범에서 벗어난 자율성의 차원과 사회성의 차원을 모두 견지한 예술·예술가 정체성 유형을 새로이 제시하는 과정에서 ‘예술을 위한 예술’과 ‘사회참여예술’ 사이의 긴장을 인지하였다. 바로 그 긴장의 실천 속에서 사회적 약자를 대변하겠다는 그들의 의지는 ‘천재’로서의 예술가 개념을 거부한다. 그보다는 오히려 스스로 당대의 정보지식과 테크놀로지 체계에서 경쟁력을 보유한 미학적 엘리트가 되어 예술과 행동주의를 연결하였다. 이는 비판적인 다수 대중의 미적 참여로 현실을 개혁하고 민주주의를 더욱 강화할 수 있다는 관념에 기초한다.[11]

그러므로 전자교란극단의 인터넷 퍼포먼스는 대안 사회를 향한 실천적인 상상력을 장려하는 비판미학으로서, 그리고 네트워크 테크놀로지의 매체성을 적극 활용하며 퍼포먼스 아트와 정치를 통합한 아방가르드 예술로서 동시대적 의의를 지닌다. 커뮤니케이션 미디어가 급격한 발전을 거듭함으로써 사이버스페이스의 다양한 정치적 행동과 사회문화적 현상들이 주목받는 오늘날, 전자교란극단이 시도했던 미적 민주주의가 다시 성찰되는 이유가 여기에 있다.

References

- [1] Mary Joyce (ed.), *Digital Activism Decoded: The New Mechanics of Change*, New York: IDEBATE Press, 2010.
- [2] Melissa Schwartzberg, “Epistemic Democracy and Its Challenges,” *Annual Review of Political Science* 18 (May 2015), p.188.
- [3] Christian List and Robert E. Goodin, “Epistemic Democracy: Generalizing the Condorcet Jury Theorem,” *Journal of Political Philosophy*, Vol.9, No.3, 2001, pp.280-81.
- [4] Ricardo Dominguez, “On-Line Simulation / Real-Life Politics: A Discussion with Ricardo Dominguez on Staging Virtual Theatre,” Interview by Coco Fusco, *TDR: The Drama Review*, Vol.47, No.2 (Summer 2003), p.151.
- [5] Ricardo Dominguez, “On the Currency of Somatic Architectures of Exchange: An Interview with New Media Artist Ricardo Dominguez,” Interview by Alessandra Renzi, *Scapegoat 4* (Winter/Spring 2013), p.327. <http://www.scapegoatjournal.org/docs/04/04_Renzi_OnTheCurrencyOfSomaticArchitectures.pdf>
- [6] Critical Art Ensemble, *Electronic Civil Disobedience and Other Unpopular Ideas*, New York: Autonomedia, 1996.
- [7] Richardo Dominguez, “Digital Zapatismo,” 1998. <www.thing.net/~rdom/ecd/DigZap.html> (Accessed 13 January 2023)
- [8] Zach Blas, “On Electronic Civil Disobedience: Interview with Ricardo Dominguez,” 2012. <<https://zachblas.info/writings/on-electronic-civil-disobedience-interview-with-ricardo-dominguez/>> (Accessed 13 January 2023)
- [9] Aria Dean, “Tactical Poetics: FloodNet’s Virtual Sit-ins,” *Rhizome* (December 01, 2016). <<https://rhizome.org/editorial/2016/dec/01/tactical-poetics-floodnets-early-1990s-virtual-sit-ins/>> (Accessed 15 January 2023)
- [10] Micha Cárdenas, “No Borders Struggles the Electronic Disturbance Theater 2.0.,” *Digimag 62* (March 2011). <<http://www.digicult.it/digimag/issue-062/no-borders-struggles-the-electronic-disturbance-theatre-2-0/>> (Accessed 13 December 2022)
- [11] Shan Lim, “Signifying Practices of Technoculture in the age of Data Capitalism: Cultural and Political Alternative after the Financial Crisis of 2008,” *The Journal of Convergence on Culture Technology (JCCT)*, Vol.8, No.3, 2022, p.148. <http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2022.8.3.143>

※ 이 논문은 2021년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 인문사회분야 중견연구자지원사업의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2021S1A5A2A01064975).
(This work was supported by the Ministry of Education of the Republic of Korea and the National Research Foundation of Korea (NRF-2021S1A5A2A01064975).)