

디지털 시대에 폰크툼의 운명*

-디지털 이미지에서도 롤랑 바르트의 폰크툼은 존속 가능할까?

김 동 규**

주제분류 현대철학, 예술철학, 매체철학, 사진미학

주요어 바르트, 폰크툼, 스튜디오, 아우라, 디지털

요약문

20세기 초반 발터 벤야민은 아우라의 몰락을 선언한 적이 있다. 그의 통찰에 따르면, 유일무이한 원본적 존재방식으로 말미암아 가질 수 있던 전통 회화 작품의 신비로운 분위기, 곧 아우라는 사진이 등장함으로써 더 이상 가능하지 않게 되었다. 기술적으로 작품의 무한 복제가 가능한 상황에서 아우라의 원천이라 할 작품의 유일무이성, 진품성 등은 더 이상 설 자리가 없어졌기 때문이다. 비록 롤랑 바르트가 의도하지 않았다 하더라도, 폰크툼은 벤야민의 아우라를 구제할 수 있는 개념적 장치였다. 벤야민이 미처 생각지 못한 미세한 시공간, 즉 폰크툼에서 바르트는 사진의 아우라가 거처할 수 있는 존재론적 기반을 마련해 주었다.

그런데 바르트가 분석했던 아날로그 사진과는 달리, 지금 우리가 경험하는 사진은 디지털 매체에 기반을 두고 있다. 디지털 사진은 원본/복사본의 구분이 무색할 정도로 완벽한 복제가 가능할 뿐만 아니라, 완벽한 조작이 원리적으로 가능하다. 사실 아날로그 필름 인화는 불완전한 복제만 가능했다. 디지털 사진이 도래하고 나서야 비로소 벤야민이 막연히 예감했던 완벽한 기술복제 시대, 시뮬라크르의 시대에 접어든 것이다. 모든 것이 0과 1이라는 디지털 정보로 환원 가능하다면, 완벽한 복제는 물론이거니와 이미지의 수적 계산과 조작이 얼마든지 가능하다. 디지털 시대에는

* 이 논문은 2019년 대한민국 교육부와 한국연구재단 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2019S1A5C2A04083293).

** 연세대학교 교양교육연구소 전임연구원

모든 이미지가 픽셀 단위로 환원할 수 있으며, 기저에 놓인 0과 1의 행렬에 대한 수직 계산이 가능하다.

그렇다면 바르트의 사진론의 중추 개념이었던 폰크툼은 디지털 매체에서도 가능할까? 가상과 실제의 이분법을 무너뜨리는 디지털 매체에서도 과거의 실재에 기반을 둔 폰크툼이 가능할까? 매체가 바뀌면서 바르트의 폰크툼 개념도 폐기되든지 대폭 수정해야 하지 않을까? 아우라의 몰락이라는 벤야민의 예언이 디지털 시대에야 제대로 실현되었다고 보아야 할까?

본 논문은 이런 질문들에 대한 답변을 찾는다. 다시 말해 이 글은 디지털 매체 속에서의 ‘폰크툼의 운명’이라는 주제를 다루고자 한다. 아직 디지털의 잠재력이 충분히 밝혀지지 않은 까닭에 우리의 답도 잠정적인 수준에 머물 수밖에 없다. 하지만 매체의 변화에 따른 이미지 성격의 변화를 폰크툼 개념을 중심으로 살펴보는 것은 중요한 의미가 있다고 할 것이다. 본 논문은 먼저 사진 이론에서의 폰크툼의 위상과 선행 연구를 살펴보고, 바르트의 폰크툼 개념을 새롭게 해석하면서 요약할 것이다. 다음으로 $X=X^n$ 라는 부울의 방정식을 중심으로 디지털 매체의 존재론적 의미와 함께 디지털 이미지의 주요 특징을 살펴본 후, 마지막으로 폰크툼의 운명을 조망해 볼 것이다. 우리의 잠정적 결론에 따르면, 폰크툼은 인간이 존재하는 한, 결코 사라지지 않을 것이다. 그것은 인간과 공동 운명체이기 때문이다.

1. 아우라와 폰크툼

주지하다시피, 발터 벤야민은 “아우라의 파괴(Zertrümmerung der Aura)”(Benjamin, 310)를 선언한 적이 있다. 그의 예리한 통찰에 따르면, 유일무이한 원본적 존재방식으로 말미암아 가질 수 있던 전통 회화 작품의 신비로운 분위기, 곧 아우라는 사진이 등장함으로써 더 이상 가능하지 않게 되었다. 기술적으로 작품의 무한 복제가 가능한 상황에서 아우라의 원천이라 할 작품의 유일무이성, 진품성 등은 더 이상 설 자리를 잃었기 때문이다. 기술적 매체의 변화에 조용하여 예술을 비롯한 사회 문화 방면의 전 영역에서 변혁이 초래된다는 발상, 이것 때문에 벤야민은 현대 매체 철학사의 첫머리에 기록될 수 있었다.

벤야민 이후, 롤랑 바르트는 사진 비평에 새로운 척도를 제시했다. 그는 ‘스투디움-폰크툼’이라는 개념쌍을 핵심적인 비평의 틀로 제안했다. 그가 보기에, 사진은 ‘그것이 존재했음’이라는 실제의 흔적을 보유하고 있으며, 그것이 사진의 본질이며, 폰크툼 역시 일정부분 그것에 의해 지탱된다. 사진은 유일무이했던 시공간을, 곧 유일무이한 대상의 무상성을 오롯이 포착한 것이다. 벤야민도 아우라를 “시간과 공간의 특별한 직물”이라고 규정했다(Benjamin, 309). 사진 속에서 보이는 지식과 교양의 내용이 스투디움이라면, 존재했던 과거의 그 무엇으로서 감상자에게 남기는 어떤 상흔(트라우마)이 폰크툼이다. 존재론적으로 폰크툼이란 과거 실제의 발산(emanation)이며 정신분석학적으로는(라캉) 실재계에 속하는 것(손호머, 150)이다. 그것은 사진 대상의 객관성과 감상자의 주관성을 동시에 아우르는 개념이다. 바르트가 의도하지는 않았다고 하더라도, 폰크툼은 벤야민의 아우라를 구제할 수 있는 개념적 장치였다. ‘미묘하고 섬세한 시공간’, 즉 폰크툼에서 바르트는 사진의 아우라가 거처할 수 있는 존재론적 기반을 마련해 주었던 셈이다.

그런데 바르트가 분석했던 아날로그 사진과는 달리, 지금 우리가 접촉하는 사진은 디지털 매체에 기반을 두고 있다. 디지털 사진은 원본/복사본 자체가 구분이 무색할 정도로 완벽한 복제가 가능할 뿐만 아니라, 완벽한 조작이 원리적으로 가능하다. 사실 아날로그 필름 인화는 불완전한 복제만 가능했다. 디지털 사진이 도래하고 나서야 비로소, 벤야민이 막연히 예감했던 완벽한 기술복제 시대에 접어든 것이다. 모든 것이 0과 1이라는 디지털 정보로 환원 가능하다면, 완벽한 복제는 물론이거니와 이미지의 수적 계산과 조작이 얼마든지 가능하다. 디지털 시대에는 모든 이미지가 픽셀 단위로 환원할 수 있으며, 기저에 놓인 0과 1의 행렬에 대한 수적 계산이 가능하다.

그렇다면 바르트의 사진론의 중추 개념이었던 폰크툼은 디지털 매체에서도 가능할까? 가상과 실재의 이분법을 무너뜨리는 디지털 매체에서도 과거의 실재에 기반을 둔 폰크툼이 가능할까? 벤야민의 아우라처럼 매체가 바뀌면서 바르트의 폰크툼 개념도 폐기되든지, 혹은 대폭 수정되어야 하지 않을까? 아우라의 몰락이라는 벤야민의 예언이 디지털 시대에 이르러서야 비로소 실현된다고 이해해야 하지 않을까?

본 논문은 이런 질문들에 대한 답변을 찾을 것이다. 한마디로 이 글은 디지털 매체 속에서의 ‘폰크툼의 운명’이라는 주제를 다루고자 한다. 아직 디지털의 잠재력이 충분히 밝혀지지 않은 까닭에 우리의 답도 잠정적인 수준에 머물 수밖에 없을 것이다. 하지만 아날로그에서 디지털로 전환되는 시대에 조용하여 이미지 성격의 변화를 폰크툼 개념을 중심으로 살펴보는 것은 대단히 중요한 의미가 있다고 할 것이다. 로버트 하산이 적절하게 지적한 것처럼, 우리 시대가 요구하는 디지털에 대한 숙고는 문제의 디지털뿐만 아니라, “아날로그 논리와 전-디지털(pre-digital) 세계를 가능하게 했던 아날로그 기술과의 관계”를, 더 나아가 “아날로그와 디지털의 관계에서 인간이 어디에 서 있는지에 대해 사유”하도록 이끌기 때문이다(Hassan, 5; 원문 강조). 말하자면 그것은 양대 매체와 인간 주

체를 근본적으로 반성할 수 있도록 해 주기 때문이다.

본 논문은 먼저 사진 이론사에서의 폰크툼의 위상과 선행 연구를 살펴보고, 바르트의 폰크툼 개념을 새롭게 해석하면서 요약할 것이다. 다음으로 디지털 매체의 존재론적 의미와 함께 디지털 이미지의 주요 특징들을 살펴보고, 마지막으로 폰크툼의 운명을 조망해 볼 것이다.

2. 폰크툼의 위상과 선행연구

폰크툼이라는 개념이 담겨 있는 바르트의 『밝은 방』은 사진 분야의 아마추어¹⁾가 쓴 책치고는 전문가들에게 압도적인 영향력을 미친 기이한 저작이다. 사진 이론가 제프리 배첸(Geoffrey Batchen)에 따르면, “지금까지 사진 경험에 대해 저술된 책 중에서 바르트의 이 저서가 가장 영향력 있다. … 이것은 확실히 사진 분야에서 가장 많이 인용된 책이다”(Batchen, 3) 심지어 국내 사진 이론가 이경률은 “사진 영역에서 오늘날 우리가 이해하는 사진이론의 합법적인 인정은 사실상 사진과 롤랑 바르트의 만남, 정확히 말해 「사진에 관한 노트(Note sur la photographie)」라는 부제가 붙어있는 『밝은 방』으로부터 가능하게 되었다(이경률, 336)”라고까지 말할 정도다. 책의 위상과 함께 그 책의 핵심용어 폰크툼의 위상도 높아났다. 사진 분야는 물론이거니와 심지어 문학과 회화 영역에서도 주요 비평용어로서 의미가 확장되어 사용되었다.²⁾ 그런데 폰크툼의 이런 위상

1) 바르트는 사진에 있어서만큼은 전문가와 아마추어의 관계가 전도되어 있다고 보고 있다. 말하자면 사진에 관한 아마추어가 사진의 본질을 직시할 수 있다. “보통 아마추어는 예술가의 미성숙으로 규정된다. 그는 어떤 직업의 숙달의 경지에 오를 수 없는-혹은 오르고 싶지 않은- 사람이다. 그러나 그 반대로 사진에서 전문가로 올라가 있는 것은 아마추어이다. 왜냐하면 바로 그가 사진의 노에마에 가장 가까이 있기 때문이다.”(CC, 123) 본 논문에서 주 텍스트로 삼고 있는 롤랑 바르트의 『밝은 방』은 한국어 번역본 쪽수로 출처를 밝히되, 불어 원본과 영어, 독일어 번역본을 참조로 개역했음을 밝힌다. 약자 CC, 쪽수와 함께 출처를 표기할 것이다.

이 과연 디지털 시대에도 계속 유지될 수 있을까?

퐁크툼이 사진 담론에서 나온 개념으로서 사진과 밀접한 관계가 있기에, 사진이 왜 문제적인지에 대한 간략한 소개가 필요할 것 같다. 어원적으로 사진(Photography)은 그리스어로 ‘빛’이라는 의미의 포스(phos)와 ‘그리다, 쓰다’라는 의미의 그라페인(graphēin)의 합성어로서 ‘빛으로 그린 그림’이다. 사진기는 인간의 손이 아니라 빛을 통해 이미지를 포착하여 이미지를 저장하고 이미지를 변형시켰던 최초의 기계 장치다. 말하자면 사진은 인간이 직접 그린 그림이 아니라, 자연(빛)과 기계(자동적 그래픽)의 합작을 통해서 만들어진 최초의 이미지이다. 그런데 디지털 사진은 빛의 발산을 고정시킨 아날로그 필름 사진에 비해 컴퓨터 그래픽에 가깝다. 니콜라스 네그로폰테가 차용했던 아톰과 비트의 대조로 말한다면(니콜라스, 13쪽 이하 참조), 디지털 사진은 광자보다는 비트를 통해 그린 기계적 이미지다.

‘디지털 사상가’로 알려진 빌헬름 플루서(Vilém Flusser)는 『사진의 철학을 위하여』라는 책에서 매체 변화에 상응하는 인간 문화의 대전환점을 이렇게 말하고 있다. “그 첫 번째 전환점은 기원전 2000년대 중반 무렵 완성된 ‘선형문자’의 발명이고, 두 번째는 현재 우리 자신이 그 증인인 ‘기술적 영상’의 발명이라는 말로 요약될 수 있다(플루서, v).” 기술적 영상의 시대가 초래하는 여러 다양한 변화들을 언급하면서, 그는 사진을 ‘최초의 기술적 영상’이라고 규정한다. 이런 점에서 사진은 이후에 등장하는 모든 기술적 영상의 근간이 된다. 이미지에 대한 현대적인 탐구가

2) 예컨대 회화 분야에는 다니엘 아라스의 책을 꼽을 수 있다. 그의 책 제목 『디테일』은 회화 작품이 사진으로 근접 촬영되면서 논할 수 있는 디테일을 가리키면서 동시에 바르트의 퐁크툼 개념에서 유래한 것이다(다니엘 아라스, 7, 13, 258 참조). 다음과 같은 저자 자신의 책 소개, 즉 “디테일을 통해 그림이 ‘일어서고’(공쿠르), ‘존재를 과시하는’(클로델) 특별한 순간들의 메커니즘과 지향점의 일부”를 해명하려는 시도라는 말을 통해서 그의 디테일 개념이 퐁크툼과 근접해 있음을 쉽게 확인할 수 있다. 판화 분야의 퐁크툼 적용 사례는 (임영길, 2016) 참조.

사진에서 시작할 수밖에 없는 이유가 여기에 있다.

플루서는 장치·프로그램·정보라는 개념 등으로 사진을 설명하는데, 의견상 사진사가 마음대로 이미지를 만드는 것처럼 보이지만, 사실 그는 이미 주어진 프로그램 내부에서 작업할 수밖에 없다는 점을 특별히 강조하고 있다. 인간이 기계를 만든 것도 부정될 수 없는 사실이지만, 기계를 통해 인간 역시 프로그래밍된다는 논리이다. 일찌감치 플루서는 인간이 만들어 낸 기술 장치가 역으로 인간을 구속한다는 점을 간파했다. 그래서 기술영상 시대의 인간에게 진정한 자유는 “장치에 대해서 유희하는 것”이다. 다음과 같은 그의 결론은 의미심장하다. “사진의 철학은 자유의 이와 같은 가능성을 ... 장치에 의해서 지배되는 세계 속에서 메타적으로 사유해야 하는 의무를 지니고 있다. 즉 인간이 장치에 의해 지배당하면서도 죽음이라는 우연적 필연성에 직면해서 자신의 삶에 의미를 부여하는 것이 어떻게 가능하냐는 것에 대해 메타적으로 숙고하는 것이 의무이다(플루서, 107).” 플루서의 이 말은 디지털 사진에 대해서도 유효하다. 다만 복잡한 작동원리와 디지털 알고리즘을 숙지해야만 하기에, ‘메타적으로 사유’하는 일이 전보다 더 어려워졌을 뿐이다.

프랑스의 사진이론가 필립 뒤바는 사진의 담론사를 간명하게 요약했다(필립 뒤바, 26쪽 이하 참조). 그는 『사진적 행위』에서 사진의 담론사를 크게 세 단계로 구분한다. 아쉽게도 그의 책은 디지털 사진의 확산 이전까지만 사진 이론의 동향을 일별할 수 있도록 도와준다는 한계를 가지고 있다. 그에 따르면, 사진 담론의 첫 번째는 ‘모방’의 단계다. 초창기에는 실재를 반영하는 거울로서 사진을 파악하는 모방 담론이 우세하였다. 즉 사진은 실재의 유사물로서 지각되었다. 두 번째는 ‘변형’의 단계다. 이것은 20세기 초에 일어난 담론인데, 사진이 더 이상 실재의 모방이 아니라 실재의 변형으로 이해된다. 특히 사진이 창조적인 예술이 되기 위해서라도 변형이 요구된다. 변형된 자리에 의미 해석을 위한 코드가 삽입된다. 마지막 단계는 1970년대 이후의 담론으로서 사진을 실재의 ‘자국’으로

바라본다. 이런 흐름은 인덱스와 지시의 담론으로 사진을 해명하려는 시도이다. 사진은 두 번째 담론에서처럼 해석되어야 할 코드로만 읽히지는 않으며, 그렇다고 첫 번째 담론처럼 실재를 그저 묘사하는 것으로 이해되지 않기 때문에, 실재의 자국, 인덱스로서 사진을 파악하려는 시도이다. 사진이 코드에 의해 구상된 것이지만, 사진에서 떨어져버릴 수 없는 실재성을 하나의 흔적, 인덱스(유사 관계가 아닌)로 설명하려는 시도이다.

이런 뒤바의 시대구분은 흥미롭게도 예술이론사의 역사(실재의 모방→ 변형 및 창조→흔적)를 압축해 놓은 것이다. 비교적 근세에 출현한 사진은 압축적으로 예술이론을 반복하고 있다. 특별히 그의 사진이론사에 주목하는 까닭은 세 번째 마지막 단계가 바르트와 함께 시작되었다고 볼 수 있기 때문이다. 바르트의 사진론을 퍼스(Charles Sanders Peirce)의 ‘인덱스(index)론’과 관련지어 해석하지만, 뒤바는 기본적으로 바르트의 사진론을 바탕으로 세 번째 마지막 국면을 서술했다. 예를 들어 필립 뒤바는 사진에서 지표적 신호와 지시 대상과의 관계가 가지는 네 가지 원리를 다음과 같이 정리하고 있다(필립 뒤바, 67쪽 이하 참조). 1) 실재와의 “물리적 연결(connexion physique)”, 2) 단 하나의 지시 대상을 가진다는 “특이성(singularité)”, 3) 손가락으로 가리키는 것과 같은 사진의 “지칭성(designation)”, 4) 사진의 “증명성(attestation)”이 그것이다. 이것은 모두 바르트의 『밝은 방』에 나오는 사진의 특징들이다.

뒤바가 필름 사진에 한정해서 『밝은 방』의 사진 담론사적 의미를 발굴해 냈다면, 낸시 쇼크로스는 『밝은 방』의 위상을 조금 다르게, 즉 필름카메라와 디지털카메라 ‘사이’에 있는 것으로 보고 있다. 그에 따르면, “화학반응을 통해 인화지나 필름 위에 빛을 새기는 작업이 줄곧 스러지는 시기에, 바르트의 에세이는 과거와 미래 양쪽 모두의 목소리로 간주될 수 있다(낸시, 265).” 실제로 『밝은 방』이 출간된 시점(1980)은 막 디지털 매체가 세간에 등장할 때다. 하지만 바르트는 디지털 사진에 있어 폰 크툼의 적용 가능성에 대한 탐구는 엄두도 내지 못하였다.

국내에서 『밝은 방』에 대한 두툼한 저서 『‘폰트툼’의 사진현상학·‘과토스’로 체험하는 영상매체미학』를 낸 김화자는 그 책 결론부에서 <디지털 시대의 폰크툼>이라는 주제를 다룬다(김화자, 354쪽 이하 참조). 여기에서 그는 “동시대 ICT 문화는 역사문화시대의 선형적인 이분법적 논리와 가치의 경계를 해체하고 이중적인 것들을 서로 연결시키는 것이 중요한 쟁점”(김화자, 355)이라고 본다. 이런 문화는 디지털 매체가 열어놓은 가능 세계다. 이런 세계에서 “인간의 무한한 창작욕망과 디지털 기술에 기반을 둔 사진, 즉 ‘사진 이후의 사진(Photography after Photography)’은 그림, 영화, 비디오, 설치 등과의 혼성교배 그리고 ‘도큐먼트’와 ‘허구적인 것’의 애매한 공존에 의해 해체 분열된 현실의 모습을 표현해 왔다”(김화자, 355)고 말한다. 보드리야르를 해석하면서 김화자는 한편에서 아날로그 사진에 있던 폰크툼이 디지털 사진에서는 불가능할지 모른다고 본다.

기계적 감광으로만 새겨진 아날로그 사진은 객관적 흔적으로서 공허인 부재를 내포한 데 비해 컴퓨터 기술과 계산으로만 생산된 디지털 이미지는 공허도 부재도 없는 무성생식만을 반복하기 때문이다(김화자, 357).

그러나 다른 한편에서 그녀는 디지털 사진에서의 폰크툼이 가능하다고 말한다. 정확히는 아날로그 사진과 유사한 효과를 낼 수 있다고 보고 있다. 그렇게 보는 까닭은 디지털 사진 이미지 역시 결정 불가능성이 야기한 낯선 감정을 산출할 수 있다고 보기 때문이다. 다만 아날로그 사진이 자동기계의 우연한 기록물에서, 반면 디지털 사진은 편집을 통한 유희의 산물에서 그 낯선 감정이 산출된다는 차이만 있을 뿐이다.

폰크툼의 역량이 존재했던 피사체로 온전히 귀속될 수 없는 결정 불가능한 것이 야기한 낯선 감정이라는 점에서, 디지털 이미지도 이

와 유사한 효과를 초래할 수 있다. 아날로그의 기술적 상상력은 실재했던 것과의 우연한 만남을 자동기계의 감광으로 기록하는 데 작동한다. 반면 디지털 상상력은 디지털 편집 프로그램을 통해 자유롭게 변형, 합성하거나 네트워크를 통해 타인들과 함께 직접 새로운 세계를 창조할 수 있는 유희적 힘을 지닌다. 첨단과학기술 장치와 디지털 기술이 창조한 이미지를 현실 같이 보이도록 만든 ‘과도하게 인위적인 색채와 선명함’이 자아내는 강렬한 충격은 몰입효과와 동시에 어느 순간 낯설고 불안한 느낌도 야기한다(김화자, 357-58).

김화자는 디지털 사진도 필름 사진과 ‘유사한 효과를 초래할 수 있다’라는 가능성을 열어놓는다. 아쉽게도, 그 점에 대한 정치한 설명이 부족하며, 주로 정서적 측면에만 한정해서 두 폰크툼의 차이를 다룬다. 아날로그와 디지털 매체의 차이를 근본적으로 숙고하지 않아서인지, 두 매체의 폰크툼 구분이 작위적이고 막연하게만 여겨진다. 특히 디지털 사진에서 경험하는 세계 창조의 유희적 힘(디지털에서만 경험할 수 있는 것인가?)과 ‘낯설고 불안한 느낌’(디지털 사진만의 고유한 정조일까?)³⁾ 어떻게 아날로그적 폰크툼과 유사 관계를 형성할 수 있는지 치밀한 논증이 생략되었다. 그럼에도 불구하고 그녀의 논의는 폰크툼을 둘러싼 두 사진 매체 사이의 비중 있는 첫 비교라는 점에 의의가 있다.⁴⁾

- 3) 아날로그/디지털 이미지에 대한 특별한 구별 없이 심해런도 폰크툼을 두려운 낯핍(Unheimlichkeit)과 관련짓는다(심해런, 171). 김화자가 말하는 디지털 폰크툼이 야기한 정서, 즉 디지털 이미지에만 국한된 낯핍이 프로이트의 두려운 낯핍과 어떤 관련성이 있는지에 대한 좀더 섬세한 논의가 필요하다.
- 4) 그가 펼친 논지를 간명하게 정리해 보면, 다음의 도표를 만들 수 있을 것이다.

두 폰크툼 사이의 유사점	차이점	
	아날로그 폰크툼	디지털 폰크툼
<ul style="list-style-type: none"> • 시선의 신화적이고 미술적인 본래성 회복 • 광기: 이성적 질서에 배제된 진실 • 두려운 낯핍 	<ul style="list-style-type: none"> • 사회적 소통보다 상실한 것의 개인사적인 진실을 찾게 해줌 • 주체 자신의 본래성 복원(자유)력 • (과거 실재의 부재가 야기한) 공허의 파토스 • 죽음 예감 	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털 상상력을 통해 이분법적 세계관의 해체와 잠재적인 세계 개시 • 창작하는 힘과 유희의 효과를 지님 • (피사체로의 귀속 불가능함/공허의 부재에서 야기된) 낯핍의 파토스 • 묵시록적인 파국 또한 예감

국내에서는 선구적으로 디지털 사진의 고유성에 천착한 논문을 제출한 천현순은 디지털 사진의 미학적 특징을 크게 세 가지로 정리한다. 첫째 디지털 사진은 디지털 방식에 따라 수로 계산된 이미지이며, 둘째 물리적 대상에 의존하지 않고서도 가상현실을 만들어내고, 셋째 컴퓨터 기술을 이용하여 합성 이미지를 만들어낸다(천현순, 235-36쪽 참조). 여기에 필자는 전적으로 찬동하지만, 이것은 현대인이면 누구나 기지(既知)로서 숙지하고 있는 내용이다. 본 논문은 이런 특징이 가지는 철학적 함의를 더 집요하게 묻고자 한다.

지금까지의 선행 연구를 살펴보면, 아직 디지털 사진의 폰크툼에 대한 논의가 본격화되지는 않았다. 무엇보다 폰크툼 개념에 대한 입체적인 이해가 부족해 보인다. 연구자들의 지적 게으름을 탓하기보다, 여전히 인문학계에서 디지털 매체에 대한 이해도가 전반적으로 낮은 게 사실이라는 점과 바르트의 폰크툼 개념 자체가 여하의 해명을 거부하는 것이기에 그런 결과를 초래한 것으로 추정된다. 본 논문은 이 두 가지 문제를 인식하고, 논의를 진척시키는 데 일조하고자 한다. 먼저 바르트의 폰크툼 개념에 대해 살펴보고, 다음으로 디지털 매체의 본성에 대해 다뤄보기로 하자.

3. 사진의 본질과 폰크툼

기술복제시대에 예술의 아우라를 처음 파괴한 장르가 사진이었지만, 바로 그 사진 속에서 바르트는 아우라가 존재할 수 있는 또 다른 원천을 제시한다.⁵⁾ 비록 바르트가 벤야민의 아우라를 직접 언급하지는 않지만,

5) 벤야민의 아우라와 바르트의 폰크툼의 밀접한 관계에 대한 선행연구는 차고 넘치기에, 본 논문에서는 두 개념의 연관성에 대해서는 상술하지 않을 것이다. 예컨대 이경률에 따르면, 폰크툼은 “아우라의 회귀”이자, “비이성적인 여운 즉 ‘아우라’이다(이경률, 346). 이 밖에도 심혜련(2017), 김지현(2017), 김석진(2011) 등 참조.

그는 아우라라 칭할 수 있는 것을 언급한다. 아우라의 원천이 작품의 유일무이성과 진품성에 있다고 생각했던 벤야민과는 달리, 바르트는 사진에 아우라 존립의 또 다른 가능성이 있다고 보았다. 그렇기만 하다면, 아우라는 기술복제시대에도 기술적 영상 어디에서든 살아남을 수 있다는 말일 것이다. 그렇다면 바르트는 어디에서 아우라의 원천을 찾았을까? 하나는 죽음의 잔상이 드리운 시간에서, 다른 하나는 세부 공간(détail)에서 그것을 찾았다. 그 둘을 종합하여 실재 시공간의 푼크툼이라 명명할 수 있다. 그런데 밋밋하고 몰개성적인 시공간이 아닌 매력적이고 특별한 시공간을 만들어 주는 것은 궁극적으로 ‘사랑과 죽음’이다.

놀랍게도 벤야민 역시 어렵듯이 그것을 알고 있었다. 그의 섬세하고 정직한 관찰에 따르면, 초창기 사진의 상당 부분을 차지하는 초상사진에는 아우라가 남아 있었다. 특히 “멀리 떨어져 있거나 죽은 애인”(die fernen oder die abgestorbenen Lieben)(Benjamin, 362)의 사진 속에 여전히 아우라가 선연하게 서려 있다. 멀리 떨어져 있거나 죽은 애인, 즉 부재하는 연인의 사진을 바라볼 때, 그 사진은 단순한 이미지가 아니라 일순간이나마 자신에게 말 건네는 살아있는 이미지로 다가온다. 과거에 실재했으나 부재하는 사랑 대상이 이미지의 아우라를 야기한다. 요컨대 아우라의 또다른 원천으로 사랑과 죽음이 존재한다는 것을 벤야민도 예감했다. 하지만 그는 인물 사진에 마지막 남겨진 신화적 의식(Kult)의 일종이라고 간단히 치부해버렸다.

바르트에 따르면, 사진의 본질은 “죽음”(CC, 29)이다.⁶⁾ 범위를 좁혀

6) 수전 손택은 “모든 사진은 메멘토 모리이다”라는 말로 사진과 죽음의 연관성을 잘 요약했다(수전 손택, 35). 사진과 죽음의 관계에 관해서는 많은 참고문헌이 있는데, 이리스 데르만(Därmann, 453쪽 이하 참조)과 주형일의 책이 탁월하다. 주형일에 따르면, “이처럼 19세기에 발명된 사진과 관련해서 한편에는 사진을 통해 대상의 상실을 거부하려는 욕망이, 다른 한편에는 영혼 강탈을 통해 대상의 상실이 초래될 수 있다는 두려움이 공존하고 있었다. 이 상반되는 두 감정은 모두 대상의 상실이라는 사건과 직접 연결돼 있다. 가장 치명적이며 회복 불가능한 대상

정확히 말하자면, 사랑하는 이(타인이든 자기 자신이든)의 죽음이다. 넓은 의미로 죽음은 유한자의 무상한 시간성을 뜻한다. 언뜻 이해하기 어려운 이 대목은 바르트가 언급하는 사진이 대개 인물 사진이라는 점을 전제한다. 초창기 사진뿐만 아니라 지금도 사진의 대부분은 인물사진인 게 사실이다. 사랑의 대상과 사랑하고 있는 자기 자신이 찍힌 사진이다. 그가 보기에, 처음부터 사진은 인간을 담고 있다. 사진이 주로 인간을 담고 있을 뿐만 아니라, 그 어떤 피사체를 찍더라도 거기에는 사진가의 마음이 투영될 수밖에 없기 때문이다. 그런데 사진 속의 나는 “주체도 아니고 대상도 아니고 그보다는 대상이 되어간다고 느끼는 주체이다. 그때 나는 죽음(괄호의) 미시-경험을 체험한다. 그러니까 나는 진짜로 유령이 된다(CC, 28).” 사진 속 나의 이미지는 과거의 ‘나’이자 더 이상 내가 아니라 이미 대상화된 죽은 ‘나’일 뿐이다. 그것은 나의 분신, 타아(alter ego), 도펠갱어(doppelgänger), 유령일 뿐이다.

잘 알려졌듯이, 사진이 처음 등장했을 무렵 사람들은(서양의 과학기술 문명에서 소외된 사람들, 예컨대 아메리카 인디언) 사진 찍기를 두려워했다고 한다. 그들은 몸으로부터 영혼이 빠져나가 인화지에 착상되었다고 생각했다. 이렇듯 심신이 분리되고 자아가 분열되는 것을 두려워했다. 쪼개진 자기 한쪽이 시체처럼 대상화되는 것을 꺼렸다. 타인이 찍힌 사진을 볼 때에도 마찬가지다. 그들은 찍힌 사람의 유령을 보는 것이라고 여겼다. 특히 내가 사랑하는 연인의 사진을 보았을 때, 나는 연인의 유령과 마주치는 경험을 했다. 같은 맥락에서 벤야민이 초상사진에서 보았던 아우라는 바로 ‘사랑하는 이의 죽음’에서 유래한 것이다. 바르트도 “사랑과 죽음이라 낭만적으로 부를 수 있을 그 무엇”(CC, 94)을 사진의 키워드라고 말한다. 인간 실존에서 사랑과 죽음이 빠질 수는 없다. 그렇다면 사랑과 죽음에서 유래하는 아우라는 사라질 수도 파괴될 수도 없다. 바

의 상실은 죽음이기, 사실상 사진은 궁극적으로 죽음에 대한 거부와 두려움이란 감정을 기반으로 발명되고 이용됐다고 할 수 있다(주형일, 24-25).”

르트는 이런 아우라를 ‘푼크툼’이라는 용어로 설명한다.

대상을 유일무이한 존재, 대체 불가능한 존재로 만든다는 점에서, 사랑과 죽음은 공통점을 갖는다. 사랑에 빠진 사람은 사랑의 대상을 일반화시키기를 거부한다. 도리어 연인에게서 세상 그 누구도 보지 못한 점을 알아차린 자로서 스스로를 인식한다. 죽음도 마찬가지다(바르트에게 죽음은 곧 시간을 뜻한다). 죽음 앞에서 모든 사람은 혼자가 된다. 죽음은 고독을 야기한다. 사진은 대상화되면서 죽어가는 이의 무상성을 영원히 고착시킨다. ‘영원한 순간’의 패러독스를 실현한다. 벤야민의 아우라와 바르트의 푼크툼은 이 패러독스에 뿌리를 내리고 있다. 그리하여 사진은 앞으로 해소될 수 없는 신비스러운 분위기를 자아내는 것이다.

푼크툼에 좀 더 가까이 다가가기 위해서는 먼저 그 개념과 한 쌍을 이루는 스튜디오 이해할 필요가 있다. 바르트는 스튜디오(studium)과 푼크툼(punctum)이란 라틴어 개념쌍을 가지고서 사진을 설명한다. 스튜디오이란 사진 속에서 보이는 문화적·교양적·윤리적·정치적·교육적 지식(정보)을 뜻한다. 선이해/선판단을 가지고 알려지는 모든 것은 스튜디오에 속한다. 거기에서 감상자는 평범하고 평균적인 정서, 길들여진 감정을 느낄 수 있다(CC, 41). 이 감정은 마치 식물도감을 읽고 난 아이가 난생 처음 민들레꽃을 보며 즐거워하는 것(“이게 바로 책에서 본 민들레꽃이 구나!”)과 유사한 것이다. 칸트가 『판단력 비판』에서 언급했던 ‘규정적 판단력’을 실행했을 때의 즐거움과 같은 계열의 감정이다.⁷⁾ 요컨대 스튜디오는 기지(既知)를 통해 포섭·규정할 수 있는 부분이다. 반면 푼크툼

7) 칸트는 규정적 판단과 감정을 직접 연결시키지는 않는다(임마누엘 칸트, 서론 참조). 하지만 (인공지능의 경우처럼) 지적 판단과 감정이 전혀 무관한 것이라고 가정하지 않는다면, 규정적 판단과 스튜디오의 유사성을 찾는 우리의 해석이 무리한 것은 아닐 것이다. 칸트의 규정적 판단에 대한 김상환의 해석도 이와 다르지 않다. “이처럼 우리는 어떤 사물을 자신이 아는 말로 규정할 수 있을 때 기쁨을 느낀다. 이는 마치 손에 들었던 돌을 던져 겨냥했던 목표물을 맞추었을 때의 쾌감과 같다.”(김상환, 167)

은 스튜디오움을 분산시키고 해체하면서 발생한다. 이것은 칸트의 규정적 판단력이 무력해질 때 반성적 판단력이 가동되는 것과 유사하다. 눈앞의 현상을 더 이상 기존 개념으로 규정할 수 없기 때문에, 기존의 규정을 모두 무화시키고 새로운 개념을 반성하며 찾는다. 어원상 폰크툼은 라틴어로 뾰족한 도구에 의한 상처, 찌름, 상흔, 작은 구멍, 점 등을 뜻하는 말이다. 이런 의미군을 거느리고 있는 폰크툼이란 단어를 통해 바르트는 사태를 보다 정치하게 서술한다.

폰크툼은 바르트의 비유에 따르면, “화살처럼”(CC, 42) 사진에서 떠나와 나를 관통할 수 있는 뾰족한 부분이며, 그런 폰크툼은 사진을 보는 사람에게 깊은 상처와 흔적을 남긴다. 예리하고 뾰족한 폰크툼은 우리 깊숙이 침투해서 존재 전체를 뒤흔들어 놓는다. 이 점은 칸트의 반성적 판단력과 달라지는 지점이다. 반성적 판단은 찾아가는 주체의 능동적 활동임에 반하여, 폰크툼은 기본적으로 사진으로부터 뜻밖에도 가해지는 수동적 당함에 가깝기 때문이다. 감상자를 압도한다는 점에서, 칸트의 미적 체험보다 숭고 체험에 가깝고(김화자, 327-33 참조), 니체의 아폴론적 원리보다는 디오니소스적 원리에 가깝다. 바르트의 폰크툼이 탈주체적 경험이라는 점에서 칸트의 숭고보다는 니체의 디오니소스적 도취 체험에 가깝다.⁸⁾

우리가 새롭고 낯선 현상을 만나더라도 어지간해서는 놀라지 않는다. 왜냐하면 이미 가지고 있는 문화적 코드의 체계를 통해 그 현상을 어렵지 않게 해석해 내기 때문이다. 그렇게 해석할 수 있는 부분이 스튜디오

8) 물론 바르트의 폰크툼 경험과 니체의 디오니소스적 도취가 완벽히 일치하지는 않는다. 니체는 디오니소스적인 것을 음악과 보다 긴밀하게 연관짓는데(프리드리히 니체, 97) 반해, 사진의 폰크툼과 음악적인 것은 일단 무관해 보이기 때문이다. 하지만 바르트도 사진에서 침묵의 음악(CC, 74)을 언급한다든지, 『밝은 방』이라는 작품의 폰크툼이라 할 수 있는 ‘온실사진’을 슈만의 <새벽의 노래>에 빗댄다든지(CC, 91), 사진과 광기 사이를 연결시키는 ‘연민’을 언급하면서 “사진(어떤 사진들)이 야기한 사랑에서 또 다른 음악이 들렸다”(CC, 143)고 말한다.

이다. 마치 낮선 병원체로부터 면역체계가 우리 몸을 보호하듯이, 우리는 문화적 지식의 방벽을 통해 낮선 타자로부터 스스로를 보호한다. 문화의 보호막을 뚫고 들어오는 것이 펀크툼이다. 보호막을 뚫고 진입하기 위해서 당연히 펀크툼은 날카롭고 세밀한 것, 눈에 잘 안 보이는 미묘한 것, 뜻밖에 출몰하는 유령처럼 실체를 확인하기는 어려운 것(디테일과 시간)이어야 한다.

펀크툼은 타자와의 우연한 만남에서 시작한다. 그것은 타자가 우리 마음속에 침투하고 파고드는 것이다. 이런 면에서 펀크툼은 폭력적인 위력을 발휘한다. 물론 펀크툼의 위력은 두려움과 공포만 남기는 폭력이 아니라, 지나치게 비대해진 보호막에 작은 구멍을 뚫는 폭력이고 자기 안에 갇혀서 생긴 타자 불감증을 치유하는 폭력이며, 타자와의 허물없는 만남을 가능하게 하는 폭력이다. 요컨대 사진에서 고통에 동반하는 커다란 감동을 줄 수 있는 부분, 그것이 펀크툼이다.

펀크툼은 갑자기 다가온다. 우리가 주체로서 사진에서 스튜디오를 ‘찾고’ 그것에 ‘다가간다’면, 그와는 반대로 펀크툼은 우리에게 불현듯 엄습한다. 선지식과 교양을 가지고 찾을 수 있는 스튜디오는 예측 가능한 부분이다. 하지만 불현듯 우리에게 다가오는 펀크툼은 예측할 수 없다. 우연적인 것이다. 당연히 사진가는 의도적으로 펀크툼을 기획할 수 없다. 이렇듯 펀크툼은 사진에서 만나는 예측 불가능하고 우연적인 실재를 뜻한다. 그것은 인식의 대상이기에 앞서, 강렬한 감동으로 다가오는 것이기 때문에, 무엇이라 설명할 수 없고, 형용하기도 어렵다.

펀크툼은 작은 점과 같이 쉽게 포착되지 않지만, 그로 말미암아 감상자의 시각이 변화되고, 이전까지 보이지 않던 사진의 탁월한 가치가 새롭게 드러난다. 사진 이미지 전체가 그로 말미암아 살아나며, 곧 커다란 파문을 일으키며 감상자의 마음으로 확장된다. 그것은 “암시적인 힘”을 가진 “여백”(이경률, 356) 같은 것이어서, 우리의 기억과 상상력을 자극하고 생기를 불어넣는다. 펀크툼이 순식간에 스쳐 지나가는 것이지만,

“폰크툼이 아무리 전격적이라 할지라도, 그것은 다소간 잠재적으로 어떤 확장의 힘을 지니고 있다. 이 힘은 흔히 환유적(metonymique)이다(CC, 61).” 이것에 대해서 데리다는 다음과 같이 해석하고 있다.

대리의 릴레이에 이끌리자마자, 폰크툼은 대상과 감정을 완전히 사로잡을 수 있다. 어떤 영역의 **내부** 그 어디에도 있지 않은 이런 특이성은 모든 것을, 어디서든 불러 모으며, 자신을 복수(Plural)로 만든다. ... 환유를 유도하는 것이 폰크툼이며, 바로 폰크툼의 **힘(Kraft)** 인데, 더 정확히 말해 이것은 단순한 힘이라기보다 ... 오히려 그 **역동성(dynamis)**이다. 달리 말해서 폰크툼의 권능(Potenz)과 가상성(Virtualität)이며, 더 나아가 베일로 감추기(Verschleierung)이자 잠재성(Latenz)이다(Derrida, 40 ; 원문강조).

바르트는 이 폰크툼에서 사진 예술, 더 나아가 사진의 마술적 힘을 강조하고 있다. 그에 따르면, “여기서 사진은 진정으로 그것 [지시대상] 자체를 넘어선다. 이것이 사진예술에 대한 유일한 증거가 아니겠는가? 사진은 매체로서 스스로를 폐기시키고, 더 이상 기호가 아니고 사물 자체가 되는 것이 아니겠는가?(CC, 62)” 사진의 폰크툼은 직접적으로 드러나지 않는 실재의 흔적이다. 그 흔적의 시공간이 바로 초월적인(마술적인) 예술의 공간이다. 이곳이 바로 아우라의 또 다른 원천이며, 하이데거가 말했던 ‘예술작품의 근원’(김동규 2009, 2장 참조)이기도 하다. 박상우는 폰크툼의 특징을 다섯 가지로 정리한 바 있는데(박상우, 33-64 참조), 지금까지 우리의 논의와 박상우의 분류법을 바탕으로 다음의 도표를 그려 볼 수 있겠다.

폰 크 톱		
종류	공간/형태의 폰크톱	시간/강도의 폰크톱
개별 특징	디테일: 확장의 힘을 가지는 세부 요소 비의도: 사진가의 의도는 방해 요소 섬광: 단번에 주어지는 즉각적 효과, 사토리 나중에: 폰크톱 효과의 여운 보충: 상상을 통해 사진에 추가하는 것	‘그것이 존재했음’의 순수한 재현 과거-현재-미래 시간의 혼용
공통 특징	우연(비의도성) / 탈-코드	

4. 디지털 이미지의 특성들

디지털은 0과 1로 이루어진 이진법 논리를 전기 회로에서 구현한 매체다. 전기 스위치를 켜고 끄는 단순한 작동을 이진법적 논리와 연결시킨 계산 시스템, 즉 조지 부울이 확립한 이원적 연산(dyadic Boolean operation)으로 작동하는 매체다.⁹⁾ 0과 1로 이루어진 이진법은 정보를 표현할 수 있으면서 동시에 수적 계산을 통하여 무제한적인 조작을 가능케 한다. 디지털로 기존의 모든 매체들이 통합되고 그 현실적 힘을 입증하자, 심지어 디지털은 만물의 아르케, 심지어 신으로까지 상찬된다. 재기 발랄한 부르크하르트와 회퍼는 이런 상황을 다음과 같이 서술하고 있다.

태초에 제로(Zero)가 있었다. 제로는 신과 함께 했고 신은 일자(the One)였다. 제로와 하나는 태초에 신과 함께 했다. 그것들을 통해 모든 것이 만들어졌다. 그것들 없이는 아무것도 만들어지지 않았다. 그

9) 디지털의 철학사적 기원에 대해서는 다음의 책을 참조. (Davis, 2000). 이 글에서 양자컴퓨터의 작동방식은 논외로 한다. 그것까지 다루려면, 훨씬 더 복잡하고 세부적인 논의가 필요하기 때문이다. 다만 양자컴퓨터 역시 확률과 통계를 통한 ‘수적 계산 가능성’에 기반하고 있다는 점에서만큼은 기존 컴퓨터와 다를 바 없다.

것들 속에 생명이 있었고 생명은 인간의 빛이었다. 그 빛은 어둠을 비쳤으나, 어둠은 그것을 이해하지 못했다(Burckhardt, 1).¹⁰⁾

정보의 최소 단위 1비트는 0과 1 한 쌍을 사용하여 정보 내용(0/1)을 표현한다. 2비트는 00/01/10/11 네 가지 정보를 표현하고, 3비트는 8가지, 4비트는 16가지를 표현할 수 있다. 이처럼 비트는 지수함수적으로 세부 정보를 표현할 수 있다. 컴퓨터 저장용량의 최소 단위인 1바이트는 8비트, 즉 256가지를 표현할 수 있다. 실제 존재하는 모든 것들이 디지털로 환원된다는 믿음을 가지게 된 시대가 현재 우리가 거주하는 시대다.

이미 컴퓨터 언어와 논리의 기초를 마련했던 조지 불이 그런 생각을 가지고 있었다. 그에 따르면, 0과 1은 무와 전부를 뜻했다. “논리학 체계에서 기호 0과 1에 대한 해석은 각각 ‘무’와 ‘우주’”(Boole, 34)를 가리킨다. 존재와 무, 현존과 부재, 우주와 공허 등이 0과 1이라는 숫자를 통해 표현될 수 있다는 믿음은 여전히 가늠하기 어려운 결과를 초래하고 있다.

그런데 이런 믿음은 그저 우연히 생겨난 것은 아니다. 오랫동안 과학 기술이 그 성과를 통해 축적해 낸 것이다. 아니 더 뿌리로 내려간다면, 서양 지성사의 토대를 놓은 플라톤에게까지 소급해 갈 수 있는 유구한 지적 전통의 결과물이다. 디지털 매체는 하이데거가 간파했던 서양의 존

10) 부르크하르트와 회퍼가 절반은 유머처럼 이런 말을 한다면, 호르비츠는 매우 진지하게 디지털 언어와 유대 신비주의 카발라를 연결짓는다(Horwitz; 2012 참조). 디지털의 0과 1이 우주를 창조한 신의 언어라는 것이다. 이런 종교적 접근이 디지털 이해에 얼마만큼 도움이 될지는 회의적이지만, 이 담론을 레비나스, 마리옹, 바디우 등의 철학과 접속함으로써 철학적 반성의 영역으로 디지털 문제를 도입했다는 점에서는 나름 의의가 있다. “태초에 비트가 있었다”라거나 “우주는 양자 컴퓨터이다”라고 말하는 과학(공학)자 로이드의 글도 같은 맥락에 있다(Lloyd; 2006 참조). 문학적 상상력에 기대어 유사한 계열의 내용을 담고 있는 N. 캐서린 헤일스의 『나의 어머니는 컴퓨터였다 - 디지털 주체와 문학 텍스트』도 참조할만하다.

재론, 즉 계산 가능성을 통해 제작의 관점에서 존재를 파악하는 ‘제작 (Machenschaft) 형이상학’의 마지막 산물인 것이다(Heidegger 2009, 93-94, 111-12). 마이클 하임에 따르면, 디지털 매체에서 구현되는 “사이버페이스는 플라톤주의의 산물이다. 우리 앞에 앉아 감각 입력 장치에 매여 있는 사이버인간은 이 세계에서 정말로 길을 잃은 듯이 보인다. 컴퓨터 공간에 떠 있음으로써, 사이버인간은 육체의 감옥을 떠나 디지털 감각의 세계로 돌입한다(마이클 하임, 150).” 이런 관점에서 본다면, 디지털 매체는 플라톤주의의 산물인 동시에 플라톤의 생각을 비로소 완벽하게 구현할 수 있는 매체다. 본질과 현상(원본과 복사본)이 다만 디지털 정보와 가상현실의 구도로 이전되었을 뿐이다.

주지하다시피 서양 과학의 근간에는 수학이 자리잡고 있다. 플라톤이 수학의 중요성을 강조한 것은 말할 나위도 없으며, 근대 과학을 연 갈릴레이는 우주가 수학의 언어로 기술되어 있다고 보았다. 부르크하르트와 회퍼는 사고의 법칙을 수학적 방정식으로 정식화했던 조지 부울이 디지털 언어를 만든 장본인이라 본다. 그들에 따르면, 부울의 착상(Boole, 22 쪽 이하 참조)에 의거하여 만물은 ‘ $X=X^n$ ’라는 방정식으로 설명된다. 이 방정식을 가능케 하는 숫자는 0과 1뿐이다. 이런 식의 논리가 가능하다면, 0과 1의 이진법 정보로 모든 존재가 환원될 수 있다. 완벽한 복제가 가능한 것도 $X=X^n$ 방정식 덕분이다. 동일한 정보를 무한대로 복제하더라도 정보의 내용에는 전혀 변함이 없다. 부울의 아이디어는 보편언어 (characteristica universalis)에 대한 꿈을 가졌던 라이프니츠에게서 유래한 것이다. 마이클 하임은 이렇게 설명한다.

라이프니츠는 근대의 관념론적 인식론을 구축했을 뿐만 아니라, 컴퓨터의 원형이라 할 만한 것을 만들어 실험하기도 했다. 파스칼의 계산기가 그저 덧셈기계에 불과하던 때 라이프니츠는 계단식 바퀴를 사용하여 곱셈과 나눗셈도 할 수 있는 계산기계를 만들어냈다. 라이

프니츠가 고안한 설계도는 1970년대 전자혁명이 일어나기 전까지 모든 상업용 계산기를 위한 청사진이 되었다. 그러므로 라이프니츠는 사이버스페이스의 내부구조로 인도하는 데 꼭 필요한 철학적 안내자라고 말할 수 있다. 그의 논리학, 형이상학, 표상적 기호들에 대한 개념은 우리로 하여금 사이버스페이스를 받치고 있는 숨은 구조물들을 읽을 수 있게 한다(마이클 하임, 155).

라이프니츠의 꿈이 디지털로 실현되고 있다. 소위 디지털 컨버전스(digital convergence)가 실현되는 시대에 접어들고 있다. 디지털 컨버전스란 “모든 존재하는 것을 디지털로 변환하여 디지털 논리(logic)로 수렴시킴으로써 각각의 존재자들의 자연적 경계가 해체되어, 상호 침투하고, 소통하면서 일어나는 현상(이종관 외, 18)”을 뜻한다. 디지털을 플랫폼으로 하여 모든 것이 디지털로 수렴하는 디지털 컨버전스의 철학적 의미는 다음과 같이 요약될 수 있다. 즉 그것은 디지털 환원주의를 가능하게 한 동일성의 논리, 모든 존재자를 하나의 아르케(원리; arche<principia)로 관통하려는 서양 철학적 욕망(philia)의 산물이다(이종관 외, 26-27 참조). 동일성의 논리와 단순한 원리를 통해 측정하고 계산하고 제작할 수 있는 것만을 존재로 인정하는 존재론, 하이데거적 용어로 바꿔 말하면, 제작적 의지를 향한 의지(Wille zur Wille)가 디지털 컨버전스 배후에 드리워있다. 존재는 화려한 색깔을 가진 존재자들의 다양한 차이를 0과 1 이진수의 기술 방식으로 조작할 수 있는 가능성을 열어 줌으로써, 디지털 컨버전스를 존재 자체의 탈은폐로서 내비친다.

사람들은 통상 아날로그와 디지털을 ‘자연-인위’의 틀로 분류한다. 자연에서는 아날로그만 발견할 수 있는 반면, 디지털은 인간의 과학 기술 문명의 산물이라는 식이다. 그런데 꼭 그렇게만 볼 수 있는지는 생각해 볼 문제다. 지각 가능한 현상은 아날로그적인지 몰라도 과학이 밝혀낸 자연의 본질은 디지털에 더 가깝기 때문이다. 아무리 규정하기 어려운 자연 현상일지라도 규정 가능한(기하학이 모범) 이데아로 환원시킬 수 있

다는 플라톤적 주지주의 전통에서 볼 때, 디지털은 아날로그보다 자연의 진리, 정확히 말하자면 플라톤적 진리에 더 가까운 것이다.

그러나 우리가 경험하는 세계는 아날로그의 공간이다. 우리 눈으로 볼 때 세계는 디지털이 아닌 연속성의 세계이다. 아날로그의 세계에서는 갑자기 켜지거나 꺼지는 일, 검정에서 흰색으로 바뀌는 일, 단계적 변화 없이 어떤 한 상태에서 다른 상태로 급변하는 일은 있을 수 없다. 그러나 마이크로의 단계에 다가서면 이러한 현상은 진리가 아닐 수도 있다. 전선을 흐르는 전자나 우리 눈으로 들어오는 광자의 차원에서는 사물이 불연속적으로 존재하기 때문이다(네그로폰테, 17).

디지털은 0과 1의 이진법 논리로 구성된 매체다. 여기서 0과 1은 수이면서 그 이상이다. 그것이 수이기 때문에 디지털은 계산이 가능하며, 정확한 예측이 가능해진다. 과거에는 도저히 계산 처리하리라 상상할 수 없던 것마저도 컴퓨터는 계산해버린다. 1과 0을 수 ‘이상’이라 말하는 것은 존재와 무를 가리키기 때문이다. 존재론적인 함축을 가지는 것처럼 보인다. 디지털은 존재와 무 사이를 오가면서 새로운 어떤 것을 생성시킨다. 그것이 소위 가상세계(virtual world), 가상현실(virtual reality)이다. 디지털의 존재론적 의미에 대한 상세한 논의는 지면 관계상 다음으로 미루고, 본 논문에서는 이와 같은 디지털 이해를 바탕으로 디지털 이미지¹¹⁾의 특성을 몇 가지로 정리해 보는 것에 만족하기로 한다.

11) 소박한 수준의 정의이지만, 이원곤은 일찌감치 디지털 이미지의 핵심을 탁월하게 지적했다. “디지털 이미지는 기록된 데이터에 의해 매번 재생되는 화상이다. 그러므로 그것은 오브제로서의 화상이 아니라 퍼포먼스로서의 영상이며, 내구성과 개별성을 지닌 인공물로서 실현된 화상이 아니라 고정된 지지체가 없고 물리적인 지속성도 결여된 비물질적인 현상으로서의 화상인 것이다. 그리고 디지털 이미지의 실체는 ‘정보’이므로, 그것이 우리 앞에 보여질 때 반드시 어떤 물체 혹은 미디어(벽, 캔버스, 종이, 모니터)를 통하여야 하는 것이다”(이원곤, 66)

1) 은폐된 언어성

겉보기에 디지털 이미지는 아날로그 이미지와 다를 바 없다. 그러나 디지털 이미지는 그 이면에 수학적 언어를 숨기고 있다. 그것은 0과 1이라는 보편적인 이항 코드를 사용하여 비트로 처리된 이미지이다. 이미지가 비트 단위의 픽셀로 구성되어 있다. 당연히 주어진 아날로그 이미지를 디지털 정보로 바꾸는 교환장치(ADC)가 필요하다. 아날로그 이미지와 유사하게 조립된(DAC) 디지털 이미지 이면에 놓인 문자(숫자)적 질서를 놓쳐서는 곤란하다. 디지털 세계에서 이미지는 0과 1의 조합과 배열로 결정된다.

2) 탈육체 / 탈물질성

디지털의 0과 1은 추상화된 숫자이기에 육체와 물질로부터 동떨어져 있다. 아무리 실물감과 현전감을 자아낸다 하더라도, 그 이미지가 구체의 세계로부터 소외되었다는 것은 부정할 수 없다. 지금은 신체 기관인 육안(肉眼)으로 보고 있지만, 모든 게 디지털로 환원된 세계를 가정한다면, 미래에는 디지털 전기신호를 우리의 시신경(혹은 뇌)에 직접 연결시켜서 이미지를 감상할 수 있게 될 것이다. SF의 상상력에 따르면, 장기이식을 할 수 없는 마지막 임계점인 두뇌마저 인공지능에 업로드할 수도 있을 것이다. 요컨대 디지털 이미지는 감각 주체의 탈-육체화/탈-물질화를 가속시킨다.

3) 비재현성 / 무한 복제 가능성

기본적으로 디지털 이미지는 이미지에 선행하는 실재와 어떤 직접적인 관련이 없다고 보아야 한다. 실재를 디지털 정보와는 동떨어진 것이라 가정하는 한에서 그러하다. 디지털은 실재가 아니라 오직 동종의 디지털 정보를 인식하고 복사하고 변형할 따름이다. 디지털 매체의 장에서는 아

우리 이미지를 복사하고 변형해도 화질의 변화가 전혀 없으며, 원본과 복사본의 구분은 무의미하다. 그 무엇도 재현하지 않고 $X=X^n$ 라는 부울의 등식에 따라 지수함수적으로 증식하기 때문에, 무한한 복사와 변형, 그리고 재매개¹²⁾가 가능한 것이다. 디지털 이미지 파일을 복제한다면, 그것은 작성 일자의 차이만 있을 뿐, 정보의 양은 똑같다. 단지 디지털적인 생산, 처리, 변경 등의 형식만 있을 뿐이다. 이미지는 단지 아날로그적인 인간의 눈에 가시화시키기 위해 변환된 자료에 불과하다. 실재를 담보할 수 없다는 바로 이점이 디지털 ‘사진(寫眞)’이란 명칭 자체마저 회의하게끔 만든다.¹³⁾

4) 시공간의 결정 불가능성

아날로그 사진이 ‘거기에 있었음’이라는 과거 시간성을 담고 있다면, 디지털 사진은 ‘거기에 있을 수 있음’¹⁴⁾이란 무차별적 가능성을 열어 주

12) 제이 데이비드 볼터와 리처드 그루신에 따르면, ‘재매개’란 새로운 미디어가 앞선 미디어 형식들을 개조하는 형식논리를 의미한다. 그들은 모든 매개가 재매개이며, (1) 재매개는 매개의 매개이고, (2) 재매개는 매개와 실재의 분리 불가능성이며, (3) 재매개는 개혁이라고 주장한다(제이 데이비드 볼터, 65-75 참조). 이런 재매개론은 실체론이 아닌 관계론에 바탕을 두고 있다. 여기서 매개란 이미 확고하게 주어진 실체를 이어주는 것이 아니라, 실체 자체를 (시종을 알 수 없는 일련의) 재매개(관계)의 산물로 보기 때문이다.

13) 디지털 사진이 처음 보급되면서 디지털 사진의 비재현성은 사진계 지식인들로부터 우려를 불러일으켰다. 그 생생한 목소리는 예컨대 이영준의 글에서 확인할 수 있다. 이영준에 따르면, “디지털 이미지의 등장으로 가장 큰 타격을 입는 부분은 사진이 우리에게 안도감을 가져다준 부분, 즉 사진이 현실의 대상을 객관적으로 기록한다는 점이다. 그런 안도감이 흔들릴 때의 불안감은, 또 그런 변화는 사진의 제작에 직접 참여하는 사람들, 특히 보도사진작가들에게 많은 우려를 가져다 주었다. ... 그런데 이 세계와 상관없이 가능한 이미지의 출현이 불안감을 가져다 주는 것이다. 그것은 디지털 조작과정이 사진의 본질적인 순수성을 침해한다는 우려이기도 하다(이영준, 57-58).”

14) 성완경에 따르면, 인공적인 이미지 조작이 간편해지면서 이런 일이 발생한다. “롤랑 바르트는 사진 이미지의 특징을 ‘거기 있어 왔던 느낌’이라 말한 바 있다.

는 ‘무시간성’을 가진다. 디지털 이미지는 일종의 가상현실이다. 어떤 사실적 효과를 낼 수 있지만, 실제의 시간성을 말할 수 없는 이미지다. 그 이미지의 시간은 전통적인 선형적 시간 질서에서 벗어나며, 그런 점에서 무시간적으로 보이기도 한다. 현재 보이는 사진 이미지의 시간이 과거일 수도 미래일 수도 있다. 결정 불가능하다.

5) 혼종성 - 무한 조작 가능성

이와 같이 디지털 이미지에서 지시체가 소멸되었다고 말할 수 있다. 그 이미지는 비재현적이며, 공간적 비규정성과 시간적 무규정성을 가진다. 단지 더 강력한 효과를 위해 다양하게 조합되어 사용될 뿐이다. 디지털 이미지는 처리되고 변형되는 과정적 성격만을 지닌다. 그런 까닭에 이미지의 자기동일성보다 혼종성이 더 근본적이다. 저변에 놓인 상이한 감각들의 뒤섞임과 이미지들의 조합이 기본이고, 소박한 자기동일성의 외양은 한갓 연출된 이미지에 불과하다. 이미지가 저만의 유일무이한 존재처럼 보여도, 실은 이미 어떤 방식으로든 혼종의 산물로 여겨지는 게 자연스럽다.

5. 폰크툼의 운명

다시금 바르트의 폰크툼 개념을 요약해 보자. 폰크툼은 기지(既知)로 드러난 스튜디오의 익숙함을 깨뜨리면서 스튜디오의 맛밋함에 생기 넘치는 박동을 불러 넣는다. 폰크툼은 불현듯 엄습하는 우연이다. 그것은 날카로운 비수처럼 감상자의 가슴을 파고드는 고통을 야기한다. 그런데 곧 이어 고통이 반전되어 강렬한 감동을 남긴다. 이를 통해 세계와 자신을

가상현실과 더불어 이제 이미지는 실제의 재현과는 무관한 ‘있을 수 있는 일’로 된다(성완경, 88).”

바라보는 감상자의 시각이 바뀐다. 이때 사진은 매개로서의 위상을 버리고 사물 자체가 된다. 화룡점정(畫龍點睛)이란 옛이야기 내용처럼, 이미지가 한갓 모방 매체에 그치는 것이 아니라 기운생동하는 실재로 전환되는 마법 같은 경험을 (용의 눈과 같은) 폰크툼이 선사해준다. 최첨단 디지털 기술문명 속에서 실제 자연을 경험하기는 거의 불가능하다. 폰크툼은 마법처럼 여겨지는 그 불가능한 경험의 가능성을 열어둔다. 요컨대 폰크툼이란 스튜디오(삶) 속의 신비(무지), 인공 속의 자연, 환상 속의 실재가 드러나는 장소로서, 생의 진실(사랑과 죽음)이 내비치는 작은 구멍이라 하겠다.

디지털이 신비, 자연, 실재 등을 모두 0과 1이라는 정보 단위의 배열로 환원시킬 수 있다고 전제한다면, 디지털 사진에서 폰크툼을 찾는 일은 무망한 일이 될 것이다. 아무리 폰크툼이 사진을 보는 감상자의 주관적 여건과 관련있다 하더라도, 바르트에게 폰크툼은 과거 실재에 의존하는 것으로서 그것의 발산이었다. 그러나 디지털 매체는 디지털 정보 이외의 실재를 담보하기 어렵다. 디지털 사진 이미지는 실재의 폰크툼을 일종의 가상/환상으로 만들어 버릴 수밖에 없다.

아날로그 사진은 일회적이고 유일무이한 과거의 실재를 담을 수 있었다. 바르트는 거기에서 아우라를 내뿜는 폰크툼을 말할 수 있었다. 그런데 디지털 사진에서 그것을 기대하기는 어렵다. 사진 이미지는 얼마든지 조작될 수 있기 때문이다. 그렇다면 디지털 사진에서 폰크툼은 불가능할까? 과거 실재에 기댄 폰크툼은 불가능하다. 하지만 폰크툼의 또다른 원천으로(가장 근본적인 원천으로) 사랑과 죽음을 삼는다면, 반드시 불가능하지는 않을 것이다. 사랑과 죽음이란 주관/객관의 틀에 잡히지 않는 고유한 생의 정수다. 또 다른 차원의 실재다. 존재의 유일무이성을 확보해주는 최후의 보루다. 그것은 분절되었던 생의 과거, 현재, 미래가 회집되는 ‘진실’의 순간을 선사한다. 그 순간을 불러오기만 한다면, 디지털 이미지 역시 폰크툼을 가진다고 말할 수 있을 것이다.

요즘 자주 회자되는 것처럼, 어쩌면 사랑과 죽음까지도 디지털로 해체 될지도 모르겠다. 사랑이란 한갓 호르몬의 작용에 불과하며, 호르몬 분비는 생체 디지털 정보에 의해 일어나는 것일 수 있다. 죽음이란 뇌사(腦死)일 뿐이며, 디지털 정보의 집적체인 영혼은 뇌가 아닌 다른 저장소에 접속됨으로써 불멸할 수 있다. 이런 식의 설명에 만족한다면, 당연히 폰크툼이란 것도 소멸될 수밖에 없다. 우리가 알던 인간마저 사라지기 때문이다. 소위 불멸의 트랜스휴먼은 호모 테우스일 수 있을지언정 더 이상 인간일 수는 없다. 아직 디지털적 변화 가능성의 전모를 모르고 미래를 예측할 수 없는 상황에서 판단하기 어렵지만, 실존하는 인간을 전제하는 한, 디지털 사진에서도 폰크툼을 경험할 수 있을 것이다. 실제로 우리는 디지털 사진 속에서 폰크툼을 경험하며 살고 있다. 사랑하다 죽는 인간에게 벤야민의 아우라나 바르트의 폰크툼 같은 것은 운명적으로 조우할 수밖에 없는 것이다.

하이데거는 대학 총장 취임 강연에서 아이스킬로스의 「결박된 프로메테우스」에 등장하는 한 대목, 즉 “기술은 필연보다 훨씬 약하기 때문이오(τέχνη δ’ἀνάγκης ἄσθενεστερα μακρῶ)”¹⁵⁾라는 문구를 인용한 적이 있다. 그리스 단어 테크네는 기술이기 이전에 넓은 의미의 ‘앎’인데, 인간이 획득할 수 있는 앎, 지식, 학적 인식은 운명이 부리는 아낭케, 즉 필연보다 더 강력할 수 없는 법이다. 운명의 진리와 대면한 앎은 전적으로 무력하다. 한편에서 이 말은 반주지주의, 염세주의자의 언설처럼 들린다. 그러나 하이데거는 이것을 “앎의 창조적인 무기력(die schöpferische

15) 아이스킬로스의 이 작품은 프로메테우스 신화를 소재로 삼아 만든 비극이다. 인간에게 불을 준 죄로 프로메테우스는 코카서스 바위에 묶인 채 날마다 독수리에 게 간을 뜯기는 고통을 당한다. 조만간 결박에서 풀려날 거라고 코로스장이 프로메테우스를 위로하자, 프로메테우스가 이렇게 답한다. “모든 것을 성취하는 운명의 여신이 아직은 그 일이 그렇게 되도록 정해놓지 않았소. 먼저 수많은 고난에 휩 다음에야 나는 이 사슬에서 풀려나게 될 거요. **기술은 필연보다 훨씬 약하기 때문이오**(아이스킬로스, 368; 인용자 강조).”

Unkraft des Wissens)(Heidegger 2000, 109)”이라 명명함으로써, 미지의 운명(존재역운)이 펼쳐내는 사건의 귀결로서 무지와 무력을 해석한다. 기존에 없던 창조적인 사건이 일어나는 순간에 앎은 무력할 수밖에 없다.

코로나19로 디지털 매체를 사용한 비대면 수업의 도입이 앞당겨졌다. ‘디지털 대학’(McCluskey, 1-3장/Dräger, 15-29쪽 참조)이 대학의 미래 모습이며 고리타분한 인문학 역시 디지털 인문학¹⁶⁾으로 변신해야 한다는 이야기가 대세를 이루고 있는 상황에서, 앞서 인용한 아이스킬로스의 문구는 새롭게 읽힌다. 하이테크적 통찰에 따르자면, 디지털이라는 기술은 한갓 기술이 아니다. 그것은 일종의 운명이다. 존재역운이다. 근본적으로 디지털 기술은 인간의 통제 영역 바깥에 있다. 디지털 기술이 어느 정도 까지 확장되고 우리에게 어떤 영향을 미칠지 아무도 모른다. 비극 시인에 따르면, 자유에 뒤따르는 고난을 책임짐으로써 자신을 엮매고 있는 운명의 힘이 알려지며, 그런 연후에야 운명의 사슬로부터 풀려날 수 있다. 인간의 지식만으로는 운명의 사슬을 결코 끊을 수 없다. 그 사슬은 앎보다 월등히 역세기 때문이다.

폰크툼의 운명도 마찬가지다. 애초부터 그것은 지식과 교양을 초과하고 그 한계를 드러내는 개념이다. 인간 문명의 왜소함을 폭로하는 자연, 실재를 가리키고자 했던 개념이다. 그런데 세계가 디지털 이미지로 잠식된 상황에서 폰크툼을 말하기는 쉽지 않다. 0과 1로 이루어진 촘촘한 정보의 그물망에 포위되어 있기 때문이다. 하지만 인간 문명의 내부 깊숙이 감춰진 자연, 즉 사랑과 죽음이 엄존하는 한 디지털 사진에서 폰크툼을 전면 부정하기도 어렵다. 디지털 기술 속의 ‘기술적이지 않은 것’과 그 기술을 대하는 인간 내면의 ‘자연’에 폰크툼이 자리잡고 있다. 바르트

16) 디지털 인문학의 국내 현황에 대해서는 이광석의 글이 참조할만하다. 인문학의 비판 정신을 충실히 계승하려는 그는 다음과 같은 우려를 표명한다. “기술물신의 괴물에 계속 휘둘린다면 급기야 ‘디지털인문학’이 테크놀로지에 압사당하면서 인문학 역사의 가장 불운한 사건으로 기억될지도 모를 일이다(이광석, 91).”

가 사진의 “광기”(CC, 139-146 참조)라고 불렀던 것은 바로 폰크툼의 이런 유래처를 가리키고 있다. 창조적인 광기는 앎을 무력하게 만든다. 그것은 기지의 안정된 체계를 뒤흔든다. 이런 점에서 디지털 이미지 내의 폰크툼은 디지털 환원주의/만능주의/우상숭배¹⁷⁾를 한순간에 폭파하는 뇌관일지도 모른다.

운명이란 아무도 알 수 없는 것이다. 오직 미지의 사건을 자유분방하게 모험한 사람에게만 사후적으로 알려지는 것이다. 폰크툼의 운명도 마찬가지다. 미래를 낙관적으로 전망하든 비관적으로 전망하든, 그것은 한갓 추측일 뿐이지 운명 자체는 아니다. ‘진실을 향해’ 자유롭게 분투하는 자유인만이 어렵듯이 자신의 운명을 그려볼 수 있다. 그리고 바로 그곳에서 폰크툼의 운명도 함께 밝혀질 것이다. 왜냐하면 인간과 폰크툼은 실상 공속적인(zusammengehörigen) 운명체이기 때문이다. 인간의 실존처럼 폰크툼도 사랑과 죽음이라는 생의 진실¹⁸⁾에 귀속해 있기 때문이다.

17) 드럭커는 그래페시스(graphesis)와 마테시스(mathesis)라는 개념을 대비하면서 디지털 환원주의를 비판한다. 전자는 충만하게 실증되고 육화되고 분리되는 특별한 것으로 형식(form)을 이해함으로써 시각적이고 그래픽적 형식으로 선언되는 앎을 말한다. 반면 후자는 형식이 사유의 모호함 없는 재현이라는 가정하에서 수학적 형식으로 재현되는 앎을 뜻한다. 그녀가 보기에, 모든 것을 마테시스로 환원할 수 있다는 디지털 환원주의는 일종의 문화적 신화일 뿐이다. 마테시스는 자기-동일성(self-identity)을 전제하는 관념적인 것(ideality)인데 비해, 물질성(materiality)을 가진 그래페시스는 그 마테시스로 온전히 환원될 수 없다. “그래페시스는 물질적인 것이 코드로 환원 불가능하다는 것을 전제한다. 여기서 코드란 일종의 교환 시스템인데, 항상 그것은 정보 처리 과정의 한 부분으로서 변형이 발생하는 곳은 어디나 손익(loss and gain)이 있는 시스템이다”(Drucker, 350-54 참조). 드럭커의 두 개념을 가지고 말한다면, 탈코드 메시지인 폰크툼은 마테시스가 아닌 그래페시스에 위치한다.

18) 바르트가 사랑과 죽음을 폰크툼과 관련지음에도 불구하고, 이 주제에 대한 후속 연구는 거의 전무하다고 말할 수 있다. 아마 학적 주제로서 접근하기 어렵다고 판단했기 때문이라 추정된다. 필자는 일찌감치 이 주제에 천착해 중단없는 사유를 전개해 왔는데, 그것에 대해서는 필자의 줄거지를 참고하기 바란다. 가장 최근의 글은 (김동규 2020)이다.

참고문헌

- 김동규, 「물음의 책임: 박동환 철학의 지렛목(hypomochilum)」, 『철학탐구』, 58, 2020.
- 김동규, 『하이데거의 사이-예술론』, 그린비, 2009.
- 김상환, 『왜 칸트인가: 인류 정신사를 완전히 뒤바꾼 코페르니쿠스적 전회』, 21세기북스, 2019.
- 김석진, 「사진, 매체, 그리고 아우라의 변형: 디지털사진과 디지털아우라」, 『민족미학』, 10(2), 2011.
- 김지현, 조재경, 「디지털 이미지 시대의 폰크툼(Punctum) 표현방법 연구」, 『한국디자인문화학회지』, 23(1), 2017.
- 김화자, 『‘폰트툼’의 사진현상학-‘파토스’로 체험하는 영상매체미학』, 본북스, 2020.
- 낸시 쇼크로스, 『롤랑 바르트의 사진』, 조주연 옮김, 글항아리, 2019.
- 니콜라스 네그로폰테, 『디지털이다』, 커뮤니케이션북스, 1996.
- 다니엘 아라스, 『디테일: 가까이에서 본 미술사를 위하여』, 이윤영 옮김, 숲, 2007.
- 마이클 하임, 『가상현실의 철학적 의미』, 여명숙 옮김, 책세상, 2001.
- 박상우, 『롤랑 바르트, 밝은 방』, 커뮤니케이션북스, 2018.
- 빌렘 플루서, 『사진의 철학을 위하여』, 윤종석 옮김, 커뮤니케이션북스, 2004.
- 성완경, 「디지털 테크놀로지와 시각예술」, 『디지털 시대의 사진 - 21세기 사진영상학술대회』, 박주석 엮음, 눈빛, 1998.
- 손 호머, 『라캉 읽기』, 김서영 옮김, 은행나무, 2014.
- 수전 손택, 『사진에 관하여』, 이재원 옮김, 이후, 2013.
- 심혜련, 『아우라의 진화 - 현대 문화 예술에서 아우라의 지형도 그리기』, 이학사, 2017.

- 아이스킬로스, 『아이스킬로스 비극 전집』, 천병희 옮김, 도서출판 숲, 2008.
- 이경률, 「롤랑 바르트의 밝은 방 에 나타난 폰크툼의 환유적 확장」, 『프랑스학연구』, 39집, 2007.
- 이광석, 『포스트디지털: 토픽과 지평』, 안그라픽스, 2021.
- 이영준, 「21세기의 문턱에서 본 사진의 인식론적 지각변동」, 『디지털 시대의 사진 - 21세기 사진영상학술대회』, 박주석 엮음, 눈빛, 1998.
- 이원곤, 『디지털화 영상과 가상공간-‘새로운 예술’의 전개를 위한 지평』, 연세대학교출판부, 2004.
- 이종관 외, 『디지털 철학: 디지털 컨버전스와 미래의 철학』, 성균관대출판부, 2013.
- 임마누엘 칸트, 『판단력 비판』, 백종현 옮김, 아카넷, 2009.
- 임영길 외, 「한국현대판화에서의 폰크툼 연구」, 『조형디자인연구』, 2016
- 제이 데이비드 볼터 · 리처드 그루신, 『재매개: 뉴미디어의 계보학』, 이재현 옮김, 커뮤니케이션북스, 2006.
- 주형일, 『사진과 죽음』, 커뮤니케이션북스, 2019.
- 천현순, 「디지털 사진의 미학적 특성 연구」, 『인터-페이스와 다매체 미학』(이화인문과학원 편), 이화여자대학교 출판부, 2010.
- 프리드리히 니체, 『비극의 탄생』, 김남우 옮김, 열린책들, 2014.
- 필립 뒤바, 『사진적 행위』, 이경률 옮김, 마실가, 2004.
- N. 캐서린 헤일스, 『나의 어머니는 컴퓨터였다 - 디지털 주체와 문학 텍스트』, 이경란, 송은주 옮김, 아카넷, 2016.
- Barthes, Roland, *La chambre claire; Note sur la photographie*, Gallimard Seuil, 1980. (한국어본) 『밝은 방』, 김웅권 옮김, 동문선, 2006. (영어본) *Camera Lucida; Reflections on Photography*, trans., by Richard Howard, Hill and Wang, 2010. (독일어본) *Die helle Kammer- Bemerkungen zur Photographie*, Dietrich Leube, Suhrkamp, 1989. - 관례적인 약칭 CC로 출처 표기.

- Batchen, Geoffrey, *Photography Degree Zero: Reflections on Roland Barthes's Camera Lucida*(ed.). Cambridge, MA:MIT Press, 2009.
- Benjamin, Walter, “Kleine Geschichte der Photographie”, “Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit”, in: *Medienästhetische Schriften*, Suhrkamp, 2002.
- Boole, George, *An Investigation of the Laws of Thought, on Which Are Founded the Mathematical Theories of Logic and Probabilities*, London: Walton & Maberly, 1854.
- Burckhardt, Martin & Dirk Höfer, *All and Nothing: A Digital Apocalypse*, trans. Erik Butler, the MIT Press, 2017.
- Därmann, Iris, *Tod und Bild: Eine phänomenologische Mediengeschichte*, Wilhelm Fink Verlag, 1995.
- Davis, Martin, *THE UNIVERSAL COMPUTER; The Road from Leibniz to Turing*, W. W. NORTON & COMPANY, 2000.
- Derrida, Jacques, *Die Tode von Roland Barthes*, hrsg., von Hubertus von Amelunxen, übers., von Gabriele Ricke und Ronald Voullié, Das Foto-Taschenbuch 10, Nishen, 1987.
- Dräger, Jörg & Müller-Eiselt, Ralph, *Die Digitale Bildungsrevolution: Der radikale Wandel des Lernens und wie wir ihn gestalten können*, DVA, 2018.
- Drucker, Johanna, “Digital Ontologies: The Ideality of Form in/and Code Storage - or - Can Graphesis Challenge Mathesis?,” (2001), in: *Photographic Theory: An Historical Anthology*, ed., by Andrew E. Hershberger, Wiley Blackwell, 2014.
- Hassan, Robert, *The Condition of Digitality: A Post-Modern Marxism for the Practice of Digital Life*, University of Westminster Press, 2020.
- Heidegger, Martin, *Das Ereignis (1941/42)*, hrsg. von Friedrich-Wilhelm

- von Herrmann. Frankfurt a.M.: Vittorio Klostermann. 2009.
- Heidegger, Martin, *Reden und Andere Zeugnisse eines Lebensweges (1910-1976)*, hrsg. von Hermann Heidegger. Frankfurt a.M.: Vittorio Klostermann. 2000.
- Horwitz, Noah, *REALITY IN THE NAME OF GOD, OR DIVINE INSISTENCE: An Essay on Creation, Infinity, and the Ontological Implications of Kabbalah*, punctum books, 2012.
- Lloyd, Seth, *Programming the universe : a quantum computer scientist takes on the cosmos*, Alfred A. Knopf, 2006.
- McCluskey, Frank Bryce & Winter, Melanie Lynn, *The Idea of the Digital University: Ancient Traditions, Disruptive Technologies and the Battle for the Soul of Higher Education*, Westphalia Press, 2012.

The Fate of Punctum in the Digital Age:

Can Roland Barthes's punctum survive in the digital image?

Kim, Dong Gyu (Yonsei University)

Walter Benjamin once declared the fall of the aura. According to his insight, the aura, i.e. the mystical atmosphere of a traditional painting work that was possible due to the unique and original way of being, was no longer possible with the advent of photography. This is because, in a situation where technically infinite reproduction of the work is possible, the uniqueness and authenticity of the work, which are the sources of the aura, has no longer a place to stand. Although Roland Barthes did not intend it, punctum was a conceptual device that could rescue Benjamin's aura. In the minute punctual space-time, Barthes provided the ontological basis for the aura of photography to reside.

However, unlike the analog photography that Barthes analyzed, the photography we experience today is based on digital media. Digital photos are not only capable of perfect reproduction to the extent that the distinction between originals and copies is impossible, but also perfectly manipulated in principle. In fact, analog film printing was only capable of incomplete reproduction. Only with the advent of digital photography did we enter the era of simulacra, the era of perfect technological reproduction that Benjamin had vaguely foreseen. If everything is reducible to digital information of 0 and 1, not only perfect reproduction but also numerical manipulation of images are possible. In the digital age, any image can be reduced to a pixel unit, and numerical calculations of the underlying matrix of 0 and 1 are possible.

Is the punctum, which was the central concept of Barthes's photography

theory, even possible in digital media? Is it possible in digital media that breaks down the dichotomy between virtual and real? Like Benjamin's aura, shouldn't Barthes's concept of punctum be discarded or revised? Should we understand that Benjamin's prophecy of the fall of the aura has come true only in the digital age?

This paper seeks answers to these questions. In other words, this article intends to deal with the topic of 'the fate of Punctum' in digital media. Since the potential of digital has not yet been fully revealed, our answer has to remain at a tentative level. However, it would be important to examine the change of the image according to the change of the medium, focusing on the concept of punctum. This thesis will first examine the status of the punctum in the history of photography theory and previous studies, and then summarize it while reinterpreting Barthes's concept of the punctum. Next, we will look at the main characteristics of digital images along with the ontological meaning of digital media, and finally look at the fate of Punctum. According to our tentative conclusion, Punctum will never disappear as long as human beings exist. Because it has a shared destiny with human being.

Key words: punctum, studium, aura, digital, Barthes

김동규 E-mail: sorgekim@hanmail.net

투 고 일	2021년 10월 11일
심 사 일	2021년 11월 15일
게재확정	2021년 11월 23일