제 14강 시간 이미지의 묘사, 서사, 그리고 공간

◆1교시 : 시간 이미지의 묘사와 서사

▲오늘의 강의

지난 주에 예고해 드렸듯이 오늘 할 내용은 시간 이미지의 묘사고 그리고 그 다음에 그것과 항상 동시에 일어나는, 생겨나는 시간 이미지의 서사, 그 두 가지, 그리고 그 시간 이미지의 묘사와 서사가 전제하고 있는 시간 이미지 영화의 공간에 대한 문제, 그렇게 세 가지 주제를 시간이 되는데 까지 가능한 한 살펴 보려고 합니다. 그러니까 시간 이미지의 묘사와 서사에 대해서 상당히 중요하게 나와 있기는 하지만 묘사 부분 같은 경우는 특별히 한 chapter 를 할애한다던가 그 정도는 아니고 그리고 서사와 관련해서는 좀 중요하게 얘기를 하고 있지만 그게 내용이 진짜 어려워요. 어려워 가지고 이해하고 나서 막 강의하고 그리고 몇 달 있으면 또 까먹어요. 그래서 또 어제 오늘 책 뒤져가지고 다시 이해를 떠올리고 왔는데 얼마나 잘 될지 모르겠습니다. 그러니까 거기에 복잡한 이야기가 나오기 때문에 가능한 한 좀 이해할 수 있는 정도로 소화를 해서 진행하도록 하구요. 그 다음에 공간에 대한 문제는 사실은 중요한데 이게 뭐 이렇게 따로 떼어서 운동 이미지, 1권에서는 사실은 임의의 공간, 무규정적 공간의 얘기를 하면서 그게 거의 작은 한 chapter, 한 chapter 속에 늘 세 절로 구성이 되어 있을 때 그 한 절 정도를 할애해서 설명을 하고 있는데 시간 이미지에 가게 되면 뭐 그렇게 공간을 따로 떼어서 얘기를 하지는 않는 것 같아요. 근데 중간 중간에 드러나는데 저는 그것을 중요하다고 생각해서 그것을 따로 뽑아 가지고 좀 강조를 하고 싶은데 그 이유는 제가 뭐 처음부터 강조를 했었던 그 맥락에서. 그러니까 뭐냐면, 들뢰즈가 결국은 영화를 통해서 자기의 철학을 전개를 하는데 그 철학의 내용, 그 전개하고 있는 철학의 내용은 다른 책 못지 않게 굉장히 중요한 내용을 담고 있지만 시네마가. 그런데 무엇을 통해 그것을 다루느냐, 그것을 전개하느냐 라는 그 무엇을 통해서. 즉, 영화를 통해서 라는 부분이 굉장히 중요하다 라는 생각, 그 두 가지가 거의 동등한 위치로 중요하다 라고 제가 늘 강조를 했었던 부분이고요. 그런 맥락에서 봤을 때 이미지들이 드러나는 것은 결국 영화적인 공간이거든요. 그래서 그 공간의 문제를, 이것은 뭐 우리가 꼭 집고 넘어가야 하지 않을까 간단하게 라도. 그런 생각이 들어서 굳이 전 그것을 한 절로 만들어서 글을 썼는데요. 예, 그래서 그런 이야기들을 좀 살펴보도록 하겠습니다. 그런데 미리 잠깐만 예고를 하면 공간이야기를 다룰 때, 리만 공간이 어떻고 유클리드 공간이 어떻고 막 나와요. 그래서 이제 사람을 괴롭히죠. 리만 공간이나 유클리드 공간에 대해서 제가 뭘 잘 알겠습니까? 여러분들도 충분히 예상하다시피 잘은 모르고요, 대략적인 부분들, 그 집고 넘어가야 되는 그 정도 밖에는 잘 못할 것 같아요. 양해를 해주시고요.

▲시간 이미지의 묘사

그러면 이 묘사와 관련된 부분부터 시작하겠습니다. 그 나누어 드린 자료집에 묘사 부분이 있죠. 거기서부터 보도록 할게요. 그러니까 묘사라는 것은 여러분들 모두가 알고 계시다시피 무엇인가를 description, 묘사라는 것은 묘사라는 번역 이외에도 description 하면 기술하다, 그 기술이라는 말로도 번역이 되지요. 그러니까 무엇인가 어떤 대상을 어떤 특징이라

www.artnstudy.com

든가, 그것에 대한 설명이라든가 그것의 겉모양이라든가 여러 가지를 표현하는 그런 방식이 바로 어떻게 보면 묘사라고 얘기할 수 있을 텐데. 특히 묘사라고 번역을 할 때, 즉 기술이 아닌 묘사라고 번역을 할 때엔 주로 소설이나 영화 같은 데에서 그렇게 얘기를 하죠. 그러면 이 묘사라고 할 때 좀 전에도 제가 뭐라고 설명을 드렸나 하면 어떤 대상에 대해서 그 대상의 특징이라든가 겉모습 이라든가 기타 등등 그런 것들을 묘사하다 라고 얘기를 했어요. 즉 묘사에는 언제나 묘사해야 될, 묘사하고 있는 그 대상 이라는 것이 미리 존재하고 있고 그것의 어떤 특징들, 뭐 어떤 집이라면 집의 크기라든가 재질이라든가 오전에 햇빛이 비쳤을 때 그 집의 모양이 그 유리창에 어떻게 빛났던가 그런 것들을 우리가 상세히 적을 수 있을 거에요.

그런데 그게 어떤 방식이든 간에 우리가 상식적으로 알고 있는 묘사라는 것은 그 대상이라는 게 먼저 존재하고 있다 라는 것을 전제하고 있죠. 그런데 이 들뢰즈가 얘기하고 있는 시간 이미지의 묘사는 그것하고 굉장히 달라집니다. 그러면 이 달라지는 것을 살펴보기 위해서는 일단 시간이미지의 묘사가 아니라 운동 이미지의 묘사, 혹은 다른 표현으로 하면 감각 운동적 묘사, 혹은 유기적인 묘사라는 표현도 써요. 그 감각 운동적, 유기적 묘사라는 표현은 거의 동의형으로 쓰인다는 것은 설명 않드려도 아시겠죠. 감각 운동적인 연관에 따라서 이게 유기적인 관계를 맺고 있는 그런 방식으로 대상을 묘사하는 것, 그것이 운동 이미지의 묘사다 라고 정의를 내리자면 그렇게 얘기할 수 있을 것 같아요. 이런 유기적 묘사의 가장 큰 특징은 뭐냐면 아까 계속 강조했었던 것처럼 그 대상을 미리 전제하고 있다 라는 점이죠.

예를 들어서 이렇게 얘기를 해 볼게요. 제가 어떤 장면을 묘사를 해 볼게요. 그러면 뭘 제가 어떤 대상을 묘사하고 있는지 여러 분들이 맞춰 보세요. 어떤 조그마한 방이에요. 그 방을 카메라가 쫙 보여주는데 방에 커튼이 대낮임에도 불구하고 커튼이 다 쳐 있고 방바닥에 소주병과 담뱃갑이 다 굴러다니고 있고요. 책이랑 이불이랑 옷이랑 다 범벅이 되어 있어요. 대낮임에도 불구하고 전혀 일어날 생각을 하지 않고 있는 주인공의 얼굴을 보여줘요. 쑤시고 누워서 엎드려 있는 주인공의 얼굴을 보여주는데 옆에는 꾸깃꾸깃한 편지지들이 막 널려 있어요. 코를 풀었던 휴지들도 막 널려있고요. 얼굴을 보니까 완전히 오만상을 다 찡그린 우거지 죽상을 하고 있어요. 그 모습을 봤을 때 어떤 것을 묘사하려 했는지 대략 짐작이 가실 거에요. 누군가에게 편지를 쓰려고 밤새 헤매다가 결국은 제대로 쓰지도 못했고. 근데 그 편지가 아주 기쁜 마음의 편지라든가 아니면 즐거운 소식을 전하는 편지가 아니라는 것은 굴러다니는 소주병과 빈 담배갑과 그런 것을 보면 우리가 충분히 짐작을 할 수가 있죠. 그럼 결국 그런 상황이 묘사하고 있는 대상, 그 상황이 전제하고 있는 대상은 뭐냐면 아마도 뭐 실연을 했다든가 아니면 짝사랑에 괴로워하다가 인간 폐인 되 가지고 고백할까 말까 그러다가 혼자 펑펑 울고, 낮이 되도 해가 뜨는 것도 싫어 나는 정말 노래가사처럼 나는 정말 태어나지 않기를 바랬어, 막 괴로워하면서 있는 사람의 어떤 상태가 아닐까 그것이 아마 그 장면이 묘사하고자 하는 어떤 대상이지 않을까 싶어요. 그런 방식으로 묘사되는 대상이 존재하고 그 대상을 기술하고 있는 어떤 표현들처럼, 묘사라는 것은 대상의 어떤 종속적인 방식으로 그래서 그 묘사는 어떤 기능을 하냐면 결국엔 영화 전체에서 본다면 이 주인공의 상태가 이렇게 피폐해지고 망가져 있어서 결국 어떤 문제를 일으키게 되고 그 문제 때문에 이 주인공이 뭐 더 큰 환란에 빠지게 된다 라든가 아니면 그런 바닥을 치고서 이젠 제대로 한 번 살아보리라 그런 식의 반전을 이루던가 어떤 방식으로든 그 묘사는 대상을 전제하면서 동시에 이 스토리 전개에서 유기적인 기능을 한다는 것, 즉 그런 장면의 묘사가 아무 쓸

www.artnstudy.com

데 없이 나온다 그러면 한 마디로 쓸모 없는 것이고요. 쓸모 없는 것이 아니라 대부분의 감각 운동적 영화, 그러니까 크게 말해서 운동 이미지의 영화라고 불리는 영화에서는 그런 영화들이 다 유기적인 어떤 기능을 한다는 거죠. 즉 유기적인 기능, 다른 말로 표현을 해서 서사적으로 도움이 되는 어떤 방식으로 기능하게 된다 라는 거에요.

▲운동이미지 영화에서의 유기적 기능

제가 어제 '이산'을 보다가 지난주에 마지막에 끝날 때, 혹시 여러분도 보시나요 이산? 예, 마지막 장면에 자객이 와가지고 궁녀들이랑 다 죽이고 그러고 있는 상황에 안에 있던 정조가 아무 것도 모르고선 아 이 위에 이거 뭐죠? 이것을 만지는 장면이 나오면서 끝났어요. 저걸 왜 만지나 지금까지 내가 본 장면에서 단 한 번도 이것을 만지는 장면이 나온 적이 없었는데 저걸 왜 만지나 그랬어요. 근데 어제 보니까 답이 나오더라고요. 자객을 결국은 이걸 빼가지고 휙 던져가지고 물리치는 장면이 나왔는데 그러니까 이걸 잡아서 만지는 굉장히 사소해 보이는 어떤 장면일지라도 그것이 그냥 나왔다. 이게 아무 역할도 하지 못했다 하면 아마 감독이 이걸 만졌다. 아마 이서진이 연기하다가 자기도 모르게 머리가 간지러워서 이것을 만졌다 그러면 컷 하고 그것을 왜 만져 그것을. 컷 하고 다시 갑시다 하면서 영화가 진행이 되었을 것 같아요. 근데 그게 아니라는 거에요. 즉 사소해 보이는 어떤 이거 만지는 그런 것들이 결국은 나중에 어떤 중요한 역할을 서사에서 하기 때문에 그런 묘사가 의미가 있고, 의미가 있다는 말은 들뢰즈 식으로 다시 표현을 하자면 감각운동적으로 역할을 한다 혹은 유기적인 기능을 한다 라고 얘기할 수 있겠죠. 그러니까 모든 운동 이미지의 영화에서 유기적인 묘사라는 것들은 그런 방식으로 작동을 해요. 즉 서사와의 연관성을 절대로 배제할 수가 없다 라는 것. 그게 바로 그렇게 서사에 이것으로 자객을 죽이다 라는 방식으로 직접적으로 연결이 혹시 되지 않는다 하더라도 어떤 분위기 조성도 충분히 가능하죠.

예를 들면 어.. 아직 사건이 전개되지 않았지만 어떤 여자 주인공의 방의 모습을 보여줘요. 방 모습을 보여주는데 핑크 빛 시트로, 막 핑크 빛과 레이스가 가득한 그런 침구와 커튼과 막 샹들리에가 달려있는 그런 방에 앉아 있는, 공주 같은 잠옷을 입고 앉아 있는 여주인공이 있다. 그러면 그 뒤에 그 여주인공이 마약을 한다든가 하면 굉장히 어울리지 않죠. 마약을 하고 헤드뱅을 하고 하는 것과 상당히 어울리지가 않아요. 그래서 아주 사소한 아.. 그 뭐죠, 그 셋팅에서도 그 여주인공의 성격이나 분위기를 나타내주기 위해서도 프로덕션 디자인도 다 그런 것 하고 연결된 상태에서 만들어 내는 거죠. 하물며 그런 것들도 그러한데 어떤 장면을 묘사를 한참을 길게 한다면 이 집의 모습이 어떻고, 어제 이렇게 얼핏 틀다가 조금만 보았는데 '두 사람이다' 라는 영화, 작년에 개봉한 것 있었죠. 윤진서 나오던 영화요, 거기에서 윤진서가 자기 그 큰 아버지, 자기 부인을 죽였던 그 큰 아버지 집을 찾아가는 장면이 나오는데 그 집을 이렇게 바깥에서 설정 쇼트로 보여주는 장면이 있었어요. 집이 굉장히 묘하게 생겼더라 구요. 정말 그 집만 봐도 이 집안은 저주받은 집안이구나, 온몸으로 느껴지게 생긴 그런 집의 모습이었어요. 한옥인데, 일제시대에 지은 것 같이 보이는 한옥인데 그게 이층으로 되어 있고 하튼 음산한 분위기로요. 그런 아주 조그만, 소설에서 묘사라면 여러 페이지에 걸쳐서 그녀의 머리카락은 어떠했고 그녀가 숲으로 들어가는데 그 숲에는 어떤 나무가 있고 어떤 나무가 있고 그 때 햇빛은 어땠고 땅에는… 그렇게 나가겠지만 영화에서의 묘사라는 것은 사실은 보여주는 거잖아요. 그러니까 카메라가 어떤 장면들을 보여주고 있느냐 즉 그 대상을 설명하기 위해, 혹은 서사에 도움을 주기 위해서 무엇을 보여주고 있

www.artnstudy.com

느냐 라는 그 분위기 때문에 결국은 어떤 집을 보여주던, 아니면 방안을 보여주던, 아니면 어떤 행동을 보여주던 그런 것들이 다 묘사가 되는데 운동이미지의 영화에서의 묘사란 어쨌거나 간에 어떤 방식으로건 서사를, 서사에 도움을 주거나 어떤 기능을 하거나 아니면 좀더 강화시켜 주거나 이제 그런 방식으로 작동을 한다 라는 이야기가 행위 이미지, 1권에 행위 이미지와 관련된 부분에서 등장을 합니다.

▲이미지의 연상작용

그래서 그것과 관련된 이야기가 나오는데 죄인 나오는 부분이 있죠. 그게 아마 회상에서 꿈으로. 이게 아마 3장, 3장에서 보면 맨 첫 번째, 베르그송을 두 종류의 죄인을 구별한다 뭐 자동적 죄인, 주의 깊은 죄인 하면서 대자고자 베르그송 나오는 데가 있어요. 결국 이게 뭐냐면 첫 번째 이 자동적, 습관적 죄인이라는 게 바로 연결되는 것이 좀 전에 말씀 드렸던 그 유기적인 묘사, 감각 운동적 묘사하고 관련이 됩니다. 그러니까 뭐냐면 이 죄인이란 것은  알아보는 것인데 어떤 방식으로 알아보냐면 여기에서 자동적 혹은 습관적으로, 그러니까 내 몸의 그 메커니즘이, 이게 이미 완비가 되어 있는 어떤 그런 방식이죠. 그래서 거의 보면 어 이것은 커피구나, 멀리서 봐도 이게 커피인줄 알죠. 커피구나 이런 종이컵에서 이런 상태에서 여기 놓여 있다면 이건 아마 내가 좋아하는 방식의 커피라기 보다는 인스턴트 커피일 가능성이 높겠지 라는 것까지 순간적으로 굳이 여러 가지 생각을 하지 않아도 우리가 쉽게 알 수 있잖아요. 그런 방식으로 대상을 보고 탁 알아보는 순간, 그러니까 우리 주의 도식에서 가장 작은 원환, 크리스털 이미지를 형성한다고 얘기했던 가장 작은 원환, 즉 대상에 즉각적으로 뒤덮이는 기억, 바로 그 상태에서 우리는 그런 기억을 중심으로 해서 이것을 알아봐요. 아주 자동적으로. 그리고 저 번에 말씀 드렸던 것처럼 처음에 이사간 집을 찾아가려면 더듬더듬 헤매지만 좀 지나고 나면 우리가 술 먹고 꼭지가 돌아도 집 근처에다만 떨어뜨려 놓으면 알아서 지네 집 다 가죠. 그런 방식이 말하자면 자동적, 습관적인 죄인, 알아본다 라는 상태에요. 그래서 여기에서는 이러한 방식으로 유기적 묘사를 어떻게 설명하냐면 이런 때에는 이걸 보고서 아, 이게 커피구나 맛은 별로 없겠지만 지금은 다른 대안이 없으니까 그냥 마셔야지 그리고 그냥 마시고 나는 얘를 잊어먹어 여기에서 깊이 생각하질 않아요. 집을 찾아가는 것만이 목적이었을 때엔 집을 찾아가면 됐지 우리 집 가는 길에 이 어떤 정취와 분위기와 그런 것 생각하지 않아요. 그냥 가요.

그래서 이런 데에서는 결국 그 대상에 뒤 덮이는 순간적인 기억, 이외의 더 다른 기억을 불러올 필요가 없어요. 왜냐, 그 순간적인 기억만으로도 나의 실용적인 어떤 필요라든가 욕구가 다 채워졌거든요. 집을 찾아가는 거, 집만 찾아가면 되면 되요. 이 커피라는 것을 알아보는 것 만으로도 충분해요. 그래서 여기에서 끝나요. 그리고 나서 나는 다른 대상으로 옮겨 가게 되죠. 그렇게 되다 보니까 이런 방식으로 이야기가 진행될 때 우리에게 주어지는 것은 아주 단순한 거기에서 자극과 반응 수준의 어떤 그런 방식으로의 대상에 대한 묘사들만이 이어진다 라는 거에요. 그런데 반면에 이 밑에 보면 뭐가 나오냐 면요. 그래서 이런 식으로 최초의 대상에서 계속 대상을 옮겨 가면서 하나의 평면, 하나의 수준 상에서 아, 이거 커피 마셨으니까 강의 준비 하려면 3장을 찾아야지 하는 옮겨가고 옮겨 가고 옮겨 가는 그런 방식으로 동일한 평면 위에서 이미지들의 연상 작용에 따라서 하나의 대상에서 다른 대상으로 계속 옮겨 간다 라고 이야기를 하고요.

이와 반대로 '주의 깊은 죄인'의 경우는 뭐냐면 이것을 봤어요. 근데 이게 색깔이 보이듯이

www.artnstudy.com

바로 커피 색깔이에요. 근데 이게 커피 색깔이 아닌 무엇인가에요. 그럼 저게 뭘까? 그 때부터 고민을 하죠. 이게 뭘까? 이게 내가 먹어도 되는 걸까? 기타 등등. 그러면서 먹었는데 만일 매실차였다 라고 얘기를 한다면요. 아, 며칠 전에 내가 매실차를 마셨었지 근데 매실차를 마셨어도 속이 답답한 게 영 내려가질 않더라, 근데 그러다가 생각을 해보니까 아, 예전에 매실차를 한 병을 마시고도 이게 내려가질 않아가지고 따고 토하고 참 고생했었어 라고 하다가 쓸데없이 다른 기억으로 막 넘어갈 때가 있어요. 이게 왜 계속 넘어가냐면 저번에 그림 그리면서 말씀 드렸던 것처럼 <칠판- 그림> 여기에서의 현재의 자극이 과거의 어느 층으로 와서 가지고 와야 되잖아요. 그래서 아 이게 무엇인지를 우리가 알아봐야 되요. 그래서 순간적으로 어떤 과거의 어떤 층으로 수직된 어떤 층으로 도약한다고 얘기를 했는데 이게 결합되서 아 이게 뭐였구나 '케이트 인슐레이션'이었지 라고 우리가 얘기를 한다면 여기에서 이 대상이 아닌 다른 대상으로 우리가 옮겨갈 수 있는데 이게 해결이 않되요. 그러면 계속 무슨 일이 일어난다고 그랬냐면 과거의 이 층으로도 가고 저 층으로도 가고 계속해서 반복되는 이 "translation 운동"이 일어난다 라는 말씀을 드렸어요. 이것을 지금 이 상태를 그리자면 말하자면 이런 주의 도식, 여기에서 대상과 즉각적인 기억 만으로도 이게 해결이 않되 가지고 계속해서 우리의 더 많은 기억들을 끄집어 오는 거죠. 이렇게 되면 대상은 변하지 않으나 대상은 동일한 상태에 있으면서 계속해서 다른 평면들을, 이 다른 뿔랑들을 우리가 거쳐가는 상태, 이 경우에는 우리가 실용적으로 금방 해결되지 않았기 때문에, 우리가 무엇인가를 알아보는데 오히려 실패했기 때문에 그로부터 우리는 수 많은 다른 기억들을 가지고 오게 되죠. 바로 그 '시간 이미지의 묘사'가 얘기하는 부분도 그런 것이라고 이야기를 해요. 뭐냐면 즉각적인 죄인에 실패했기 때문에 그로부터 수많은 다른 과거의 이미지들을 끌어오고 그래서 이미지들이 점차 점차 풍부해져 간다라는 거에요. 그래서 훨씬 더 풍부한데 반대로 유기적인 묘사에서는 즉각적으로 해결되기 때문에 이게 뭐지? 라는 질문 혹은 물음에 대해서 그 대답이 즉각적으로 주어지니까 거기에 더 이상 덧붙이고 자시고 할 필요가 없지요. 그래서 여기에서는 묘사가 굉장히 희박하다라고 얘기를 해요.

▲이미지의 크리스털적 묘사

그러니까 얼핏 드는 얼핏 우리가 평상시에 가지고 있는 생각으로 하자면 주로 할리우드 영화, 막 극박하게 진행되는 그런 할리우드 영화에서 보면 뭔가 늘 강조하는 게 스펙터클이잖아요. 스펙터클이다 보니까 볼거리가 항상 많다, 시각적 이미지들이 훨씬 더 많이 주어진다라고 생각을 해요. 그리고 우리가 알고 있는 시간 이미지의 영화들, 뭐 고다르 라든가 수업시간에 계속 다루었던 레네라든가 뭐 시각적 이미지가 풍부하다 라는 생각 별로 안 하셨을 거에요. 오히려 심심하다 뭐 그런 식으로 느낌이 드셨을 텐데, 들뢰즈 얘기는 가꾸로 얘기를 하고 있다는 거죠. 그런데 그 거꾸로 얘기하는 근거가 뭐냐면 화려한 거랑 시각적 이미지가 풍부한 거랑 다르게 얘기를 해요. 그게 텅 빈 하늘이라도 훨씬 더 풍부할 수 있다고 얘기를 하는데 뭐냐면 죄인 식의 호꼬네상스에 실패했기 때문에 그것을 채우기 위해 계속해서 많은 이미지들을 그 수 많은 뿔랑들을 덧붙일 수 밖에 없는 구조로 이루어져서 그 각각의 뿔랑 속에 들어 있는 이미지들이 거기에 덧붙여진다 라는 거죠. 그런 의미에서 훨씬 더 우리가 보아야 할 여러 가지 것들, 화려하고 짜릿한 스펙터클을 얘기하는 것이 아니라 그렇게 보아야 할 시 지각적 이미지들이 주어지는 것들이 바로 이런 시간 이미지들의 크리스털적 묘사다 라고 설명을 합니다.

www.artnstudy.com

그러한 이야기들이 책에 나와 있었는데요. 그래서 그러면 도대체 묘사라는 게 뭐냐 라는 것을 얘기하기 위해 누구를 끌어다 들여 주로 설명하냐면요, 자기의 주된 설명의 논거로 사용하는 사람이 '알렝 로브 그리예' 에요. 그러니까 <마리앙바드> 시나리오 썼던 대표적인 작가이자 비평가죠. 그래서 그 사람이 쓴 책이 우리나라에 번역된 게 <문학과 지성사>에서 예전에 나온 작은 책이 하나 있어요. '누보로망을 위하여' 라고. 아마 보신 분들이 많이 계실 텐데. 그 책에 나오는 소제목이 뭐였더라, 오늘날의 묘사와 뭐 어쩌고 거기에 대한 그 짧은 글이 있는데 이제 그 글에 나오는 누보로망적 묘사를 바로 시간 이미지의 묘사로 거의 그대로 가져다 쓰고 있다고 해도 무방할 정도 입니다. 그래서 인제 그 얘기를 한 번 보면은요, 각주에 그 묘사 나와 있는 부분 있죠. 이전의 묘사는 하고 각주, 좀 긴 각주의, 보이시나요? 두 번째 페이지에? 거기 보시면요, 이전의 묘사는 그러니까 감각운동적 묘사, 물론 로브 그리예 책에서 보자면 사실주의적 소설에서의 묘사를 얘기를 하는 건데요. 사실주의 소설에서의 묘사에서는 이미 존재하고 있는 하나의 현실을 재현한다 라고 주장했었지만 지금에 와서는 묘사의 창조적 기능을 주장하고 있다. 즉 누보로망 소설에서는 이제 로망의 창조적인 기능에서 주장을 한다 라고 얘기합니다. 이전의 묘사는 사물들을 보여주고 있었다. 그런데 지금은 그 묘사가 오히려 사물을 재현하는 것이 아니라 사물들을 파괴하고 있는 것 같다 라고 로브 그리예가 얘기를 하고 있어요. 그래서 그것을 한 번 기억을 하시면서 보도록 하겠습니다. 그 페이지, 같은 페이지 위에서 셋째 줄, '반면' 하고 나오는 부분이 있죠. 반면 크리스털적 묘사는 유기적 묘사와는 다른 방식으로 작동한다. 크리스털적 묘사는 더 이상 스토리의 인과적인 전개, 그리고 감각 운동적인 상황이 작동하지 않는 곳에서 나타난다. 이게 작동하는 곳에서 나타나는 거라면 그것은 유기적인 묘사일 텐데 당연히 작동하지 않는 곳, 그러니까 결국은 시간 이미지의 영화들이 등장하는 시간 이미지의 영화들은 굉장히 다양한 모습으로 등장을 해요. 그러니까 고다르 영화하고 레네 영화하고 굉장히 다르고 오즈 영화하고도 굉장히 다르죠. 그리고 그 이외, 시간 이미지에서 다루는 수 많은 영화들, 우리가 지난 주에 봤던 오필스의 영화도 굉장히 달라요. 서로 서로 다 다르지만 그 중에서 공통점을 뽑을 때, 맨 먼저 가장 중요한 조건으로 제시하고 있는게 '감각운동적 연관의 단절'이라는 부분을 굉장히 강조를 했었는데 바로 그 단절이 끊어진 곳에서 작동하는 것이 크리스털적 묘사다 라고 이야기를 하면서. 결국 그 얘기는 뭐냐면 스토리의 인과관계나 사건의 전개에 의해서 묘사가 전혀 기능하지 않는다는 거죠. 그러니까 어떤 식으로 다른 식으로 얘기하자면 묘사가 쓸모 없는 묘사 라고도 얘기할 수 있을 거에요. 그러니까 '쓸모 있다' 라는 표현이 좋은 거고 그게 좋은 의미고 '쓸모 없다' 라는 게 나쁜 의미가 아닐 때 우리가 보통 그런 식으로 사용을 하지만 언제나 쓸모 있는 것만이 좋은 것은 아니니까 여기에서는 특히나 그런 방식으로 감각운동적으로 쓸모 없는 묘사, 말하자면 그게 크리스털적 묘사다 라고 얘기를 합니다. 즉 아무 것도 인과적으로 설명하지 않고 다른 무엇인가를 보여주기 위한 수단으로도 등장하지 않는, 그 자체가 자신의 대상이 되는. 이 얘기가 되게 중요한데요. 묘사 그 자체가 자신의 대상이 된다. 그러니까 자기 이외의 어떤 다른 대상을 전제하고 재연하는 것이 아니라 자기 자신이 자기의 대상이 된다 라고 얘기를 해요. 그렇게 때문에 전제하고 있을 거라고 생각되는 그 대상을 재현하는 것이 아니라 그 대상을 오히려 부정하고 파괴하고 있는 것 같다 라는 식으로 얘기가 나오는 거죠.

www.artnstudy.com

◆2교시 : 들뢰즈의 영화 내 서사와 묘사에 관한 이해와 비판

▲크리스탈적 묘사

그렇다면 도대체 자기가, 묘사 자신이 자기가 대상이 된다 라는게 뭘까 거기에 로브 그리예 Robbe-Grillet의 말을 받아서 뭐라고 얘기를 하냐면요, 어.. 거기 인용된부분 한 번 보겠습니다. 스스로가 자신의 대상에 해당되고 자신의 대상을 대체하는 그러한 묘사, 로브 그리예 Robbe-Grillet의 말처럼 자신의 대상을 창조하고 동시에 지워버리는 묘사, 이전의 묘사들과 상반되고 그것들을 대체하고 변형시키는 다른 묘사들에 끝없이 자리를 내어주는 묘사, 이것이 크리스탈적이다 라고 얘기를 합니다.

그러니까 이 이야기를 딱 이해하기 위해서 너무나 좋은 영화가 <지난 해 마리앙바드> 같은 영화죠. 그러니까 처음에 등장하는, 우리가 같이 봤었던 그 첫 번째 트래킹 쇼트, 기억나시죠? 카메라가 그 성의 내부를 죽 훑고 다녀요. 천장도 훑고 복도도 훑고 사람들이 있는 홀도 좍 훑으면서 보여주죠. 근데 그게 그 영화의 뒷부분에 가도 특별히 무슨 기능을 한다? 아무 기능 안해요. 그냥 보여줘요, 한 마디로 얘기하면 그냥 보여줘요. 아무 이유 없어, 그런 방식으로 그냥 보여줘요. 근데 보여주면서 뭐라고 얘기를 하냐면 뭐 무슨 바로크식의 무슨 천장 장식과 텅 빈 홀, 어쩌고 저쩌고, 중얼중얼, 웅얼웅얼 하면서 계속 그 장면들이 보여지는데 그 장면이 되게 묘한 게요, 물론 보여지는 시각적인 이미지도 계속해서 죽 따라서 보여주는 것 같지만 나오는 나레이션들이 거의 동일한 이야기들이 반복이 되요. 그러니까 예를 들면, 텅 빈 홀, 뭐 굉장히 화려하고 아름다운 어떤 장식, 뭐, 아무도 없는 빈 공간, 중얼중얼 하는 그 얘기가 계속해서 반복을 해서 등장을 하는데 화면은 거기에 딱 맞게 원래 보여줬던 그 나레이션에 맞는 방식으로 같이 반복되는 것이 아니라 화면은 자기 리듬을 가지고 진행이 되면서 밑의 나레이션은 그것과 상당히 비슷하지만 조금씩 어긋나는 그런 방식으로 진행이되요. 그래서 어떻게 되냐면 처음에는 나레이션이 이미지를 설명해 주나 보다 라는 생각을 갖고 보게 되요. 뭐 저 장식, 저 바로크식의 장식이 뭐 어쩌고, 뭐 어쩌고 저쩌고, 세월을 따라 겹겹이 쌓여 뭐 어쩌고 중얼중얼 하니깐요. 근데 좀 있다 보면 아까 설명했던 그 얘기와 뒤에 또 그 설명이 나오는데 그것하고 달라진다 라는 거죠. 상당히 비슷하긴 하지만 조금씩 조금씩 미끄러져요. 그러니까 앞에서 이것을 A 라고 묘사를 했다면, 예를 들어서 이것은 A 이고, 이것은 B 이고 라고 얘기를 했으면 조금 지나가서 그 뒤에 등장하는 묘사는 이것은 B 이고 이것은 C 이고 이것은 D+ 고 이것은 A- 고 그러면서 이것이 조금씩 조금씩 어긋나게 된다 라는 거. 즉 스스로가 했었던 묘사를 이전의 묘사를, 그 뒤에 나오는 묘사를 스스로 자기 자신이 부정하는 방식이죠. 그래서 부정을 해서 새로운 묘사가 등장을 해요. 뒤에 나오는 묘사가 얘를 또다시 부정을 해요. 근데 이게 완전히 너는 틀렸어, 부정하고도 남아 돌아 그 방식이 아니라 계속 유보되는 거에요. 옳다 그르다 라고 얘기할 수가 없어요. 얘는 이거였어, 근데 아아, 아니네, 이거네 이거네 이거네 하면서 계속 계속 미끄러져 가면서 인제 거기에서는 단순히 보여주는 것 만이 아니라 나레이션, 언어로 하는 묘사와 시각적인 묘사가 그 두 층이 더 복잡한 관계를 보여주고 있긴 하지만, 어쨌건 묘사라는 게 하나의 대상을 놓고 이런 방식으로 여기서도 보고 저기서도 보고 저기서도 봐서 이 대상을 묘사하는 게 아니라 계속 미끄러지면서 아, 이게 이거였네, 이게 이거였네 하면서 핀트가 계속 안 맞기 시작하죠. 그러면 뭘 묘사하는데 없어, 대상이 없잖아요. 그러면 결국 주인공이 뭐야, 묘사 이것만이 주인공이라는 거에요. 그게 바로 묘사 그 자신이 자체가 자

www.artnstudy.com

기의 대상이 된다 라는 얘기죠. 대상이 없다 라는 얘기하고 사실은 같은 이야기인데. 예, 그래서 끊임없이 묘사가 자신의 대상이 되고 그렇기 때문에 묘사는 자기가 앞에서 묘사했던 것을 끊임없이 부정하고 대체하고 위에 쌓이고 쌓이고 그러다가 그 쌓인 묘사들이 무거워지면 이제 로브 그리예의 표현인데요, 무거워지면 그것 다 소멸되어 버리고. 그래서 처음과 끝이 도대체 뭘 얘기하고 있는지 이게 일맥상통한다든가 일관적이라든가 그런 것을 전혀 찾을 수 없는 그런 방식의 묘사에요.

그래서 이런 묘사에서 중요한 게 뭐다 라고 얘기를 하냐면, 이 묘사에서 중요한 것은 묘사의 운동, 그 자체이다 라고 얘기를 하죠. 계속해서 만들어 내고 지워 버리고 만들어 내고 지워버리고 만들어 내고 지워버리고. 그러니까 보여주면서 묘사를 했다가 또 딴 소리를 하면서 그 묘사는 아무 중요성이 없는 것이 되요. 계속 계속 그런 방식으로 묘사의 생성과 뭐죠, 창조와 해체, 창조와 해체, 그런 방식으로 이 묘사가 이루어 진다 라고 얘기 하는데 그 아까 그 트래킹 쇼트 같은 경우에 특히나, 이제 그런 반복이 우리가 정확하게 볼 수 있는게 트래킹 쇼트 라는게 뭐에요, 지나가면서 훑는 거에요. 훑는다 라는 것, 이렇게 트래킹 하면서 화면 안에 이미지들이 들어오고 들어오는 것 자체가 보여 주는게 묘사잖아요, 묘사가 되는데 동시에 들어온다라는 것은 동시에 빠져나간다 라는 얘기와 같은, 동시에 일어나죠. 생겨나면서 빠져나가고 생겨나면서 빠져나가고 하는 묘사의 운동 자체가 바로 그 트래킹 쇼트, 나레이션과 함께 나타나는 그 트래킹 쇼트, 굉장히 극명하게 드러나고 있는 그런 부분들이라고 생각할 수 있을 것 같습니다. 뭐, 로브 그리예 자기가 시나리오 쓴 영화였고 자기가 이런 글, 비평 글을 썼기 때문에 거의 진짜 이렇게 그것을 위해서 만든 영화가 아닐까 싶을 정도로 딱 딱 들어 맞는데 이제 그런 이야기들이 나오고요. 아, 그래서 여기에서는 묘사 스스로가 자신의 대상이 된다. 즉 크리스탈적 묘사는 감각 운동 도식의 단절에 의해 나타나게 되는 순수하게 시각적이고 청각적인 어떤 상황들만을 우리에게 보여줄수 밖에 없다. 왜냐? 서사에 아무 기능을 하지 않으니까. 라고 얘기할 수 있겠죠. 그래서 여기엔 배후에 아무 것도 전제하지 않는다. 왠지 그런 이야기들을 하고 있고요. 그래서 이 창조와 파괴의 이중 작업으로 진행된다 라고 이야기 하고 있습니다. 그래서, 그리하여 유기적 묘사의 경우에 다음 페이지인데요. 이미 존재하고 있다고 가정되는 현실은 파괴되어 버리고 남는 것은 묘사, 그것 뿐이다 라고 이야기 하고 있습니다. 묘사 자체의 "만들어 내고 지워버리는 이중적인 움직임", 이것이 가장 중요한 것으로 등장하게 된다 라고 하면서 이 움직임 자체가 결국은 작품 자체의 현실이 된다 라고 얘기를 합니다. 예, 그래서 이 시각적이고 청각적인 이미지들은 쌓이고 지나치게 무거워 지고 서로를 부정하고 이동하기를 너무도 잘하기 때문에 거기에 나타난 이미지들은 그것이 구성됨에 따라 동시에 곧 의심을 받게 되는 그런 상황에 처하게 된다 라고 이 크리스탈적 묘사에 대해서 설명을 하고 있어요. 그래서 이런 이야기들, 그리고 저번에 이야기 했었던 크리스탈 이미지의 형성, 즉, 뭐 실제적인 것, 현실적인 것, 뭐 과거와 현재, 뭐와 뭐, 이 이중적인 이것들이 끊임없이 그 자리를 교환하면서 끊임없이 일어나는 운동이었죠. 그런 식의 어떤 관계들이 드러나는 것, 그것이 어떤 크리스탈적 묘사의 하나로 이야기를 하고 있습니다. 그래서 이것과 관련 지어 가지고 다 다음 페이지쯤 보시면 각주, 되게 긴 각주 하나가 등장을 하거든요.

▲크리스탈적 묘사 - <인디안 송>, <지난 해 마리앙바드>

www.artnstudy.com

예, 거기를 보시면, 그 뭐냐면, 그 뒤라스의 인디안 송에 나오는 장면, 거울 이미지와 관련된 장면을 가지고 분석을 한 건데요. 이게 아무래도 철학과에서 쓴 논문이다 보니 얍삽하게 영화 얘기를 본문에다 많이 넣으면 선생님들이 싫어하실까 봐 철학 얘기는 다 본문으로 넣고 영화 얘기는 거의 다 밑으로 빼가지고 각주가 좀 길어요. 그래서 이 각주에 보시면 이제 그 <인디아 송>이라는 영화, 혹시 보셨나요? 보셨어요? 예. 그게 제가 비디오 테이프로 있는데 비디오 테이프가 워낙 화질이 안좋아 가지고 차마 가지고 올 엄두를 못 냈는데요. 원래 색상으로 보면 정말 색깔이 정말 예쁘고아름다운데 정말 영화, 희한한 영화 중의 하나에요. 그러니까 영화 처음부터 끝까지 등장인물들이 자기 입으로 이야기하는 게 한 장면도 등장하지 않아요. 그리고 정상적인 속도로 움직이는 등장 인물도 단 한 명도 없어요. 한 마디로 얘기하면 전부 다 한랑 한랑 움직여요. 영화 전체에 걸쳐서. 하느작 하느작 그렇게 움직이고 돌아다니는 희한한 영화인데요.

그 뒤라스 소설을 봐도 왜 굉장히 나른하고 몽롱하면서도 이게 옛날 이야기를 하는 것인지 지금 이야기를 하는 것인지 햇갈리는 그런 분위기들 있잖아요. 영화에도 그게 그렇게 등장을 하는데 딱 영화 첫 장면을 보면 어두웠던 방에 이렇게 그 하인처럼 보이는, 인도식 복장을 한 하인처럼 보이는 사람이 들어와서 불을 켜는 장면이 나와요. 이제 그 장면을 가지고 분석을 한건데 막 불을 키고 다니고 음… 어떤 커다란 그랜드 피아노도 있고 막 액자도있고 창문들이 많은 그런 방에, 상당히 럭셔리해 보이는 그런 방에 하인이 들어와서 불을 키는구나 그러고서 이렇게 보고 있었는데 한참 지날 때까지 모르다가 나중에 봤더니 뭐냐면 그게 전부 다 거울 속에 비친 장면이었어요. 근데 그게 거울 속에 비친 장면이란 것을 전혀 모른 게, 말하자면 거울의 틀, 여기에 실제 인물이 존재하고 지금 보이는 건 반사상이요 라는 어떤 기준점으로 등장하는 거울이 전혀 나타나지 않고 있었기 때문에 보이는 모든 장면들이 진짜 실제 이미지구나, 이게 반사상이라고는 생각조차 하지를 못하고 있었다가 나중에 보니까 이게 반사상이었구나. 그러니까 말하자면 그렇게 거울의 어떤 이면, 오로지 이면만 존재하고 이 바깥 면이 존재하지 않는 그런 거울 이미지의 성격을 잘 보여주는 장면 중의 하나라고 생각해서 분석을 한 건데 거기에서 봤을 때도 끊임없이 등장하는 게 실제상과 이 실제상과 반사상 사이의 교환 같은 게 혹시 다음에 기회 되시면 한 번 찾아서 보세요. 되게 묘한 느낌 같은 것을 받으실 수 있을 것 같아요. 그건 나중에 한 번 읽어 보시고요.

그래서 어쨌거나 중요한 이야기로, 묘사에 대해서 결론을 내리자면, 이 크리스탈적 묘사라는 것은 그 각주 있는데 맨 위에 한 번 보시겠어요. 그 옆에 마지막 줄부터 봐서요. 비유기적인 크리스탈적 묘사에서의 창조하고 지워버리는 움직임은 순수하게 시각적이고 청각적인 이미지들을 그냥 보게 해 주겠죠. 순수하게, 왜냐? 서사적으로 즉, 감각운동적으로 역할을 하지 않기 때문에 순수하게 시각적이고 청각적인 이미지들을 보게 하며 그래서 카메라가 행하는 창조하면서 동시에 소멸시켜버리는 크리스탈적 묘사는 운동 그 자체를 행하는데 만족하는 것에 그치는 것이 아니라 좀 전까지 얘기할 때는 그 운동이 중요하다, 묘사의 운동 자체가 자신의 대상이다 라고 했는데 그것이 그렇게 중요한 것으로 등장할 수 밖에 없는 이유는 사실은 의미가 거기에서 그치는 게 아니기 때문이죠. 그 뒤에 나오는 이유가 뭐냐면 결국은 이런 모든 경우에 이 묘사를 통해서 우리에게 보여주는 것은 그런 운동의 비정상성을 보여 준다 라는 거에요. 그러니까 운동의 비 정상성, 여러 가지 맥락에서 얘기할 수 있겠지만,

아까 우리가 설명했던 <마리앙바드>의 트래킹 쇼트로 다시 돌아가자면 카메라가 그런 방식으로 성을 유령처럼 떠돌면서 성의 모습들을 보여 주는데, 그런 운동을 하는데 그 운동이

www.artnstudy.com

정상적인 운동 이려면 어때야 되냐면 그 묘사가 그 뒤에 등장하는 이야기의 실용적으로 도움이 되어야 해요. 어떤 분위기를 조성하든 뭘 하든, 거기에 도움이 되게 되면 그 트래킹 쇼트는 아무리 요란해도 아무리 제멋대로 움직이는 것 같아도그건 비정상적이라고 이야기 하지 않는다는 거죠. 그런데 그런 어떤 기준점, 경첩에 해당하는 그 지점이 바로 서사인데요, 그 서사, 감각 운동적 서사의 전혀 이게 경첩이 딱 맞물려 있지 않기 때문에 이 묘사, 묘사가 보여주는 운동은 거기에서 경첩에서 빠져나간 미친 운동이 되는 거에요. 비정상적인 운동이 된다 라고 얘기를 하죠. 그래서 운동의 이 비정상성을 이 크리스탈적 묘사가 보여주고 있고 운동의 비정상성은 결국 뭘 얘기한다고 했냐면 시간의, 운동에 대한 시간의 우위를 드러내는 것이 바로 이 운동의 비정상성이다 라는 얘기 앞에서 우리가 다뤘었거든요. 그렇게 된다면 결국 크리스탈적 묘사는 운동의 비정상성, 더 나아가서 시간 이라는 어떤 존재, 혹은 시간에 대한 사유를 직접적으로 가동시키는 아주 중요한 계기이다 라고 얘기를 할 수 있게 되는 거죠. 결국은 크리스탈적 묘사, 결국 그것의 중요성은 결론은 버킹검인데요. 시간 이미지에 대한 사유, 작동하고 관련이 되기 때문에 그 크리스탈적 묘사, 서사에서는 아무짝에도 쓸모 없는 크리스탈적 묘사가 중요성을 가지게 된다 라는 걸로 그 타당성이라고 해야 될까요, 뭐 이제 그런 것들을 설명을 하고 있습니다. 그래서 이런 것들이 바로 이제 크리스탈적 묘사, 결국 시간 이미지에 대한 얘기로 시간 이미지를 끄집어 내고 우리에게 사유할 수 있도록 자극하는 그런 수 많은 우리 눈에 직접적으로 보이는 이미지의 구성이란 것은 바로 이런 크리스탈적 방식으로의 이미지들이 뭐 거울 이미지건, 아니면 아까 얘기했던 카메라의 트래킹 쇼트이건 뭐 나레이션이 거기 같이 들어가건 그런 방식으로 작동한다 라는 거죠. 그렇다면 인제 그것보다 더 어려운 진도를 빨리 빼야 될 것 같은데요. 그것보다 더 어려운 서사로 들어가도록 하겠습니다.

▲서사구조에 관한 이해와 비판

이 서사는 유기적인 묘사나 유기적인 서사와 사실은 뗄래야 뗄 수 없이 연결을, 연관을 맺고 있고요. 크리스탈적 묘사 역시 시간 이미지의 서사와 도저히 뗄래야 뗄 수 없이 동시에 일어나는 거죠. 어떻게 보면 동시에 일어나는 것의 어떤 측면이라고 얘기할 수 있을 만큼. 즉, 우리가 구분해서 설명하고 있지만 그게 완전히 구별되어 있는 서로 다른 얘기다 그렇게 얘기할 수는 없는 문제다 라는 것을 먼저 지적을 하고 있습니다. 그래서 감각 운동적 서사, 운동 이미지의 서사라고 얘기한다면 뭐가 될까요?

우리가 저번에 계속 얘기 했었던 뭐 많이 얘기 하진 않았지만 A S A' 혹은 S A S', 행위 이미지의 큰 도식과 작은 도식이죠. 상황, situation이, action, 그 다음 그 action 이 또 다른 어떤 situation 을 발생시키는 구조던가 아니면 그 순서가 바꼈던가 어쨌건 간에 이미지들과 이미지들 사이, 상황과 상황, 인물들 사이가 감각 운동적으로 연결이 되어 있어요. 그렇게 때문에 그 속에 등장하는 묘사도 다 그 감각 운동적 체인 속에 말려 들어가 있는 거죠. 근데 그 체인들이 다 깨졌어요. 시간 이미지의 영화로 들어 오면서 그 체인은 다 박살이 나고 깨졌어요. 그래서 묘사도 그저 자기 자신이 자기 자신의 대상이 되는 그런 희한한 방식의 묘사죠. 전혀 익숙하지 않아요, 사실은. 로브 그리예 소설 보다가 제가 미치는 줄 알았는데요. 그래서 말았어요, 보다가 말았는데. 이게 도대체 뭔 얘기를 하는 건지 소설을 처음부터 끝까지 읽어도 영 완전 헷갈리고 그렇게 즐겁다던가 재미있다던가, 왜 제가 인제 문학을 잘 몰라서 아마 그렇겠지만 그러게 큰 즐거움을 못 느끼면서 상당히 의무감에 읽다가

www.artnstudy.com

에레이~ 그리고 딱 떼려 쳤는데요. 이 그, 그런 방식의 묘사들이 어떤 서사에 도대체 도움이 되느냐, 어떤 서사와 동시적이냐 라고 얘기를 하는데 그 용어부터 정답부터 얘기를 하면은요, 아… 거짓된 것에 엮는 것과 관련된 서사, 그래서 '거짓된 서사' 라고 이야기를 합니다. 그게 도대체 뭔지를 얘기 하기 위해서 이 유기적 서사에 대한 설명이 조금은 더 해야 하는데요. 그냥 서사라고 하면 아까 얘기했던 action, situation, 뭐 그런 방식으로, 감각 운동적으로 연결되는 서사를 이야기하는데 그런 서사들이 전제하고 있는 진리관, 혹은 시간관이 있다 라는 거죠. 말하자면 이야기가 영화가 시작해서 영화가 끝날 때까지 이야기가 한 방향으로 죽 진행이 되요. 그래서 맨 처음 (칠판 판서), 보통 우리 국어책에서 이런 식으로 많이 나누어서 얘기를 하죠. 발단, 전개, 위기, 절정, 결말. 이 결말에 나오는 많은 장면들 아시죠. 헐리우드 영화에 보면 이렇게 얼굴에 뭐 묻고 막 테러범으로부터 그 에어포스 원까지 지켜내는 정말 싸움도 짱인 미국 대통령이 모든 상황을 종료시키고 가족들을 끌어 안고 키스하는 장면으로 싹 끝나는 어떤 그런 결말들, 우리가 익숙하게 아는 결말들을 한 번 생각을 해보세요. 근데 그런 영화에서 에어포스 원 저거는 돌리다가 두 세 번은 본 것 같은데,영화 시작은 잘 생각은 안 나지만 하튼간에 비행기에 탈 때까지는 특별한 문제는 아마 없었을 거에요. 무난한 상황이었죠. 즉, 이 발단, 보통 이런 것들은 그림을 이렇게 그려요. 이런 방식으로. 위기로 치닫다가 싹 해결되는. 아무 문제 없이. 말하자면, 이 대상과 어떤 이 대상에 대한 뭔가의 사건이 아무 균열 없이. 문제, 이 벌어진 틈, 균열 없이 일치되어 있었던 이 상태에 뭐, 예를 들면 평화로운 어떤 마을에 모두가 행복하게 무난하게 문제 없이 살고 있던 어떤 마을에 나쁜 놈이 찾아 왔어요. 그래서 문제가 생기기 시작하죠. 처음에는 대부분의 사람들은 잘 눈치를 못 채고 있었지만 그 옆집에 살고 있는 어린 아이는 그 사람이 이상하다는 것을 얼핏 얼핏 눈치를 채기 시작해요. 균열이 조금씩 발생하기 시작해요. 그러다가 옆의 집의 어떤 누군가가 죽어나가기 시작했어요. 그 마을에 시체가 하나 등장을 하고 폴리스 라인이 쳐지고 아이가 불안에 떨기 시작해요. 그러다가 어느 날 창문 밖으로 봤더니 그 뭔가 기분 안 좋은 그 사람이 삽과 푸댓자루 같은 것을 들고 어디론가 향하는 장면을 보게 되요. 그러고 나서 그 다음 날, 다 다음 날 즘 근처 강가에서 시체가 떠올랐더라 라는 그런 상황이 발생을 해요. 아니 평화롭던 마을에 시체가 며칠 간격으로 시체가 발견되는 무시무시한 상황이 벌어지죠. 그래서 사람들은 서로가 서로를 의심하기 시작하고 끊임없이 막 반목하고 갈등하는 그 상황이 막 극에 달아서 치닫다가 그 어린 아이의 어떤 활약과 무언가의 뭐, 인제 그런 걸로 모든 문제들이 해결되고 마을은 다시 평화를 되찾았습니다 라는 식으로 얘기가 끝났다 라고 우리가 가정을 해 볼게요.

여기에서 전제하고 있는 시간관을 뭐냐면, 일단 아주 상식적이고 경험적인 시간관이에요. 상식적이고 경험적이다 라는 것은 다른 말로 들뢰즈가 주로 쓰는 말로 바꾼다면, 그.. 갑자기 단어가 생각이… 아.. 직선적인, 이 직선적인 시간관 즉, 리니얼하게 한 방향으로만 죽 펼쳐나가는. 즉, 과거였고 이 현재가 되고 그리고 미래가 되고 그 한 방향으로 죽 흘러나가는 그 직선적인 시간관을 전제로 하고 있고요. 그리고 나서 또 하나 전제하고 있는 것이 뭐냐면 이것(시간관)과 상응하는 진리관을 전제로 하고 있는데 이 진리관을 다른 말로 표현을 하면 '대응선적인 진리관'을 전제하고 있다 라고 얘기합니다. 이 진리관은 뭐 그렇게 어려울 것 없어요. 왜냐면 제가 지금 어떤 명제를 발화를 할게요. 명제를 발화했을 때 이것이 참인지 거짓인지 여러분들이 한 번 말씀을 해보세요. 이것은 분필입니다. 참이에요? 거짓이죠. 어떻게 아셨어요? 그것이 거짓인지? 제가 말한 이 명제와 대상, 이 대상은 분명 종이컵이고 커피가 담겨 있는 종이컵인데 이 대상과 제가 한 말, 이것은 분필입니다 라는 게 서로 일치

www.artnstudy.com

하지 않았기 때문에 거짓이죠. 즉 이때 참이라는 것은 뭐냐면 이것은 종이컵입니다 라고 제가 얘기하면 이 대상과 제가 말한 명제, 혹은 언표가 일치하기 때문에 일치하면 참이라는 거에요.

즉, 대상과 명제, 혹은 언표라고 얘기할 수 있는 것의 일치, 또 다른 식으로 얘기하면 객체와 주체 사이의, 주체와 객체 사이의 일치가 곧 참이고 주체와 객체 사이의 균열, 혹은 분열, 불일치가 거짓이다 라는 식의 어떤 진리관이 여기에 깔려 있다 라는 거에요. 그러니까 저번에 그 행위 이미지, 이데올로기 약간 그런 식의 얘기를 하면서 뭐라고 얘기했었냐면 이 틀거리 내에서 만약에 나쁜 놈이 누구였냐 나쁜 놈이 인디언이고요 주인공이 백인 총잡이에요. 그러면 평화롭게 백인들이 모여 살고 있었던 그 개척 시대의 미국의 어느 한 마을에, 평화롭게 살고 있었던 그 마을에 야만적인 인디언들이 쳐들어 와서 소문에 의하면 머리 껍데기를 베낀다는 그 야만적인 인디언들이 쳐들어 오기 시작을 했어요. 그래서 연약한 여자와 아이들은 불안에 떨기 시작을 했고 막 가축들도 죽어 나가고 그런 문제가 심해지다가 우리의 쉐인 님이 등장을 하셔 가지고 그 야만적인 놈들을 싸그리 쓸어버리고 그 마을에 평화를 되찾고 표표히 사라졌다. 그 이야기가 있다고 쳤을 때 여기에서 이 균열을 일으키는, 균열을 일으키는 게 누구냐면 인디언이죠. 그 인디언은 균열을 만들기 때문에, 즉 거짓을 만들어 내기 때문에 악이에요. 즉, 주체와 객체 사이에 균열, 혹은 불일치가 거짓이 되는 거고 이 구조 내에서 결국은 악으로 설정이 될 수밖에 없고 그런 균열을 해결하고 봉합하고 일치시키는 역할을 하는 게 좀 전에 이야기 했었던 쉐인이죠. 즉, 이 대상과, 이 종이컵은, 이것은 종이컵입니다 라는 저의 말과 제 주체가 하고 있는 이 말과 이 대상, 혹은 이 개체가 일치하면 참이기 때문에 이 모든 일치를 이끌어 내는, 이 균열되어 있는 나쁜 상황을 일치로 이끌어주는 역할을 하는 것이 우리의 쉐인이고 그렇기 때문에 그 사람은 참이에요, T F 에서 T 에요. 그리고 그 T는 결국은 여기에서 선한 어떤 역할을 한다 라는 거죠. 그래서 결국은 헐리우드 영화, 주로 헐리우드 영화로 대표되고 있는 이 감각 운동적 행위 이미지의 영화가 전제하고 있는 이 서사구조라는 것은 결국 어떤 진리관을 바탕에 깔고 있냐면 사실상 역사상 쉐인이 선이고 인디언이 악이 아니잖아요. 오히려 거꾸로 라고 우리가 알고 있죠. 역사적인 사실, 말 안해도 다 알잖아요. 그럼에도 불구하고 이 구조 내에서 이것을 일치시키는 사람이 선이고 이 일치를 깨뜨리고 균열을 만들어 내는 게 악이다 라는 구조가 여기에 깔려 있다 라는 거에요. 그러니까 역사상의 어떤 진실, 아니면 정말 fact로서의 사실이 그게 참이냐 거짓이냐와 상관없이 이 행위 이미지의 영화 내의 서사 구조 내에서,이 서사구조 내에서는 어떤 진리관이 즉, 일치는 참이고 불일치는 거짓이다 라는 이런 대응식적인 진리관이 깔려 있다 라는게 바로 들뢰즈가 비판하고 있는 핵심이에요. 여기까지는 사실 별로 어렵지 않아요. 대응식적 진리관까지. 그 뒤의 시간 이미지의 이것을 대체하는 혹은 이것을 부정하면서 새로운 방식의 어떤 서사를 제시하는 그 부분이 조금 어렵거든요. 하여간에 비판하고 있는 그 행위 이미지의 서사가 전제하고 있는 이 두 가지, 이 두 가지가 사실은 결합되어 있다 라고 얘기를 하면서 이 두 가지에 대해서 비판을 하고 비틀기 시작을 합니다. 그게 바로 시간 이미지의 서사와 관련되는 부분인데요. 음 그러면 5분만 쉬었다가 다시 하도록 할게요.

www.artnstudy.com

◆3교시 : 크리스털적 서사란

▲크리스털적 서사의 특징

거길 좀 읽어보면서 얘기를 하도록 할게요. 시간이미지에 서사하고 나와 있는 그 맨 아래 단락이요. 크리스털적 서사의 경우는 이와 다르다 이렇게 시작하는 부분, 찾으셨나요? 예

"크리스털적 서사는 이미 감각 운동적 도식들의 붕괴를 함축하고 있다. 따라서 감각-운동적 상황들은 등장인물들이 견자가 되는 순수하게 시각적, 청각적인 상황들로 대체된다."

이건 뭐 다 알고 있는 계시는 거지요.

"그리고 시간-이미지의 영화에서는 무엇보다도 주된 등장인물이 거짓된 것으로 제기되는 묘사들을 공존시키려고 한다. 이렇듯 묘사가 자기 자신의 대상이 되고, 아까 설명했었던 이야기지요. 서사가 시간적이고 거짓된 것이 되는 것은 완전히 동시적이다."

라고 지적을 하면서 묘사와 서사의 연관관계에 대해서 설명을 하고 있습니다.

"이미지의 크리스털적 체계에서는 사건들을 이어주는 연관성이 사라지고 주인공도 사라지며 등장인물들은 행위를 하지 않는다. 이런 크리스털적 서사는 크리스털적 묘사와 동시적인데 크리스털적 묘사에서는 묘사 그자체가 중요한 것으로 등장한다. 이렇게 볼 때, 일반적인 의미에서 서사는 변형된다기 보다는 (우리가 흔히 알고 있는 서사예요) 감각. 어떤 상황 속에서 특정한 시공간을 전제를 하면서, 사건들이 인과적으로 연쇄되는 그런 의미에서 서사. 변형되어 다른 방식으로 나타난다고 말하기보다는 그런 서사는 사라진다."

라고 말하는 게 적확하지 않을까 하는 생각이 듭니다.

"또한 크리스털적 서사는 운동-이미지에 시간관과는 다른 비 연대기적이고 공간이나 운동에 종속되지 않는 비정상적인 시간을 전제한다. 다시 말해 운동이 시간에 종속되는 비정상적인 시간, 시간-이미지를 통해 사유할 수 있는 그런 시간을 전제한다."

그러니까 당연히 서사도 이상할거라고 여러분도 생각을 짐작을 하실 거예요. 아까 말씀드렸던 운동이미지에서 전제하고 있는 두 가지, 시간관과 진리관이 그것 두 가지가 해체된다고 보시면 되는데요. 직선적인고. 연대기적인 시간관, chronological, 과거에서 현재로 와서 현재에서 미래로 가는 그런 크로놀로지를 전제하고 있는 것이 아니라 저것이 깨진다는 것이죠. 깨지면 어떻게 되느냐? 우리가 지난주에 계속 이야기했었던 시간들 있지요? 현재와 과거가 공존하고 있고 과거 전체와 과거가 공존하면서 과거전체가 계속 반복하고 있다는 이야기, 혹은 거기에서 더 나아가서 순수 과거는 현재에 선행한다. 선재하고 있다. 라는 식의 시간관, 말하자면 비 연대기적인 시간관이죠. 그런 시간관을 전제하고 함축하고 있는 것이 크리스털적 서사라고 이야기를 합니다. 그래서

www.artnstudy.com

▲크리스털적 서사 - 참과 거짓의 구분 불가능

이 서사는 본질적으로 거짓된 것이 되기 위해서 참된 것이기를 그친다. 그런데 여기에서 참과 거짓이라는 말 자체가 일상적으로 사용하는 맥락으로 이해를 하시면 살짝 곤란한데요. 여기에서 이야기하는 대응설적 진리관에서 이야기하는 참 혹은 거짓은 대상과의 일치, 여부에 따라서 참과 거짓이 구분이 되는 거였어요. 그런데 우리가 보통일상적으로 사용할 때 아 저건 참이라고 말할 때는 옳다 혹은 선하다는 것과 거의 짝을 이루고 있고, 거짓이라면 말하면 그건 나쁜 것이라는 이미지가 확 박혀 있잖아요. 거짓말쟁이야 라고 하면 그놈은 나쁜 놈이 되잖아요. 근데 거기에서 말하자면 가치론적인 어떤 판단기준이 개입되어 있는 방식인데 여기에서는 거짓된 것에 없는, 혹은 거짓된 서사 아니면 등장인물들이 거짓말쟁이가 된다. 그런 표현들도 쓰는데 그건 그런 식의 참과 거짓에서의 그 거짓이 아니다. 라는 것만 일단 말씀드릴게요. 그러니까 선악의 판단기준이 들어가 있지 않은, 왜냐면요 그 운동이미지의 영화에서 지금 전제하고 있는 저 진리관, 일치가 참이 되고 그것이 선이 되는 그것은 바로 어디에서만 가능한가하면 바로 연대기적인 시간관을 깔고 있을 때만 저것이 가능하다고 이야기를 합니다. 그 굉장히 복잡한 이야기가 있는데요.

▲우연한 미래들의 역설

(책넘김) 역사를 이야기를 하는데 우연한 미래들의 역설 이라는 것들을 들뢰즈가 끄집어 들어서 저 시간관 이제 비틀고 있거든요? 헷갈리는 이야기니까 잘 한번 들어 보세요. 이 책에 자세히 설명되어 나와 있는 데요 만약에 사건 X가 내일 일어날 수 있다. 라는 말이 참이라고, 우리가 저기 사건 X가 내일 일어날 수 있다. 라는 말이 뭐냐 하면요. X가 내일 일어날 수도 있고 그것도 참일 수도 있고, 그런 다음에 내일 일어나지 않을 가능성도 있다. 그러니까 일어날 수 있다는 가능성과 일어나지 않을 수 있다는 가능성, 즉 두 가지를 한꺼번에 가질 수 있는 그런 주장이죠. 그런데 만일 그 시점이 지금 시점이 내일이라고 칩시다. 그러면 사건이 일어나거나 혹은 일어나지 않았거나 둘 중에 하나일거예요. 그러면 일어났다고 하면 어떻게 되느냐 면요. 일어날 수 있는 그 가능성에서 일어났다는 사실, 이건 별문제가 없는데 일어날 수 있다 에서 혹은 일어나지 않을 수도 있다 에서, 일어나지 않았다가 되면 이건 가능성인데 여기에서 일어나지 않았다. 라는 거짓이, 말하자면 불가능성이 도출되어 나오는, 가능성에서 가능성으로 나오고 불가능성에서 불가능성이 도출되어야 하는 것이 만약에 논리적으로 맞는다고 하면, 가능성에서 가능성으로 나오는 것은 문제가 없지만 일어날 수 없다에서 사건이 일어나버리면 거짓이 되어 버리잖아요. 가능성이었는데 이게 완전히 불가능성이 되어버리면 이상한 역설이 생긴다. 라고 이야기를 해요 그런데 이런 것들이 가능성에서 불가능성이 도출되어 나오는 이러한 논리적인 역설이 주장될 수밖에 없는 이유가 뭐냐면 연대기적인 시간만을 깔고 있기 때문에 그렇다고 이야기를 하고 있는 것이거든요. 그래서 바로 저런 진리관이 가능한 것도 연대기적인 시간위에서만 가능한 것이다. 라고 말합니다.

▲들뢰즈의 시간관 - 생성, 운동, 변화

그렇다면 우리가 시간관을, 사실 이 책에서 더 중요한 것은 들뢰즈는 진리라는 표현을 잘 쓰지 않아요. 자기 책 어디에서도 진리라는 표현을 약간 그 회피하는 사람인데, 진리라기보

www.artnstudy.com

다는 기존의 어떤 진리관 이미 자리 잡고 있었던 그 자리에 시간관을 대체한다. 라고 보시면 되죠. 그래서 새로운 시간관, 즉 비연대기적이고 공존하고 있고, 끊임없이 운동하고 있는 거잖아요. 그러니까 우리가 크리스털 이미지에서도 계속 이야기했을 때 뭐였냐 하면 실제적인 것과 상상적인 것이 서로가 서로를 뒤쫓으면서 끊임없이 자리를 바꾸고, 그 이야기를 많이 했었죠. 그것 자체가 이미 끊임없이 운동을 하고 있는 어떤 그 상태를 이야기를 하는 거였고, 우리가 운동-이미지, 모든 영화이미지 혹은 실제이미지 표출하는 영화에서의 운동이미지를 이야기할 때도 운동-이미지는 정지해 있는 게 아니라 이미지 자체가 운동이다. 라는 거에서 나온 개념이 운동-이미지였어요. 계속해서 생성하고 운동하고 변화하고 있는 것이 이 사람이 생각할 때는 존재이고, 그것이 본질이고 그것이 실재예요. 그렇다면 우리가 기존에 저것은 진리야. 라고 말한다면 뭐가 되냐 하면요.

삼각형은 이 예가 적절한 예인가. 별로 아닐 것 같은데……. 만약에 우리가 무언가를 진리라고 말할 때 보통 보통의 방식으로 뭐라고 이야기 하냐 하면 이것은 이러이러하다 A는 B다. 라는 것이 진리라고 한다면 그것은 지금도 진리지만 내일도 진리일 거구요. 옛날에도 진리구요 아프리카에서도 진리고요 지금 여기에서도 진리여야만 그것을 우리가 그것을 보통 진리라고 이야기를 하죠. 즉 시간을 초월하거나 공간을 초월한 것은 별 문제가 안 되는데 시공간을 초월한, 시간을 초월한다는 것에서 진리는 굉장히 영원한 거예요. 영원한 거고 영원성을 가진다는 것을 다르게 표현을 한다면 변하지 않는 어떤 그런 속성을 가진 것이 진리이다. 그래서 진리는 무시간적이고 영원하며 변치 않으며 언제나 고정불변한 무언가를 전통적인 철학에서 진리라고 이야기를 하죠.

그러니까 들뢰즈가 볼 때 영원불변한 고정, 영원히 고정 불변하는 어떤 진리라는 것, 그런 것은 있다고 보기에 참 힘든 구조라는 건 여러분도 짐작을 하실 거예요. 왜냐 그 사람 생각할 때 있다, 즉 존재라는 것은 뭐냐 하면 끊임없이 변화하는 생성이고 창조고 생성이고 변화가 존재라고 생각하는데 그것이 있는 거 비의인데 그 비의가 기존철학에서는 다들 무시간적이고 그러니까 시간을 초월하는 영원하고 고정불변하다고 그런 형식이라고 이야기하니까. 뭐 대표적으로 진리라고 얘기하는 것 중의 하나가 동일률은 언제나 참이다. 라는 그런 진리를 생각한다면 동일률은 이거죠. A=A 그러니까 총각은 총각이다. 라는 것은 고대 B. C 몇 년에도 참이었을 거고 내일도 참일 거고 고대에서 참일 거고 아프리카에서도 참일 것 같잖아요 A가 A가 어떻게 아닐 수 있겠어요. 라고 너무나 자명한 것으로 어디에서든 그 변하지 않고 유지될 것으로 생각하는데 어떤 그런 형식들, 그런 것들이 그게 과연 참이겠느냐. 이 사람의 철학관에서 비추어 본다면 저런 식의 고정 불변하는 진리관이라는 것 자체가 파괴해야 할 대상이고 기피대상이라는 거죠. 그런 맥락에서 이 진리라는 이름 자체를 쓰기를 거부해요. 그런 진리라는 것은 존재하지 않는다. 대신 진리자리에 무엇을 넣느냐면, 바디온은 그렇게 말하는데 기존의 진리 대신에 시간을 넣는 것 아니냐 라고 말하는데, 어떻게 보면 상당히 맞는 이야기죠. 그러니까 기존의 어떤 저런 대응설적인, 객체와 주체의 합일, 대상과 어떤 명제 합일 이라는 거기에서 나오는 어떤 그 진리관을 빼버리고 제거하고 그 자리에 그 자리를 차지하는 것이 말하자면 끊임없이 변화하고 생성하는 어떤 시간의 존재를 그 자리에다 집어넣었을 때, 그렇다면 이게 어떤 방식으로 드러날 것인가, 바로 그렇게 들어나는 방식들이 크리스털적 서사의 방식이라고 이야기를 합니다. 지금 바로 구체적으로 이야기가 안 진행되어서 헷갈리시죠? 헷갈리실 텐데 조금만 더 참고 기다려보세요. 그래서 이걸 한번 보면요. 이 거짓된 것의 역량 이라는 것이 아까 읽었던 밑의 단락을 한번 보시면요.

www.artnstudy.com

▲현재들의 동시성

크리스털적 서사는 본질적으로 거짓된 것이 되기 위해서 참된 것이기를 그친다. 거짓된 것의 역량이 진리의 형식을 대체하고 뒤튼다. 진리형식이 무엇인지 아시겠죠? 아까 말씀드렸던 그 진리의 형식이요. 왜냐하면 거짓된 것의 역량은 공가능 하지 않는 현재들의 동시성을 제기하거나 필연적으로 참이 아닌 과거들의 공존을 제기하기 때문이다. 저도 그 영화를 잘 안 봐서 모르는데요. 여기 나오는 들뢰즈가 말하는 영화중에 메꽃 이라고 번역되는 영환데 DVD로 교보인지 어딘지 돌아다녀서 제가 사놓고 보지는 않았는데 벨로드 주느라는 그 제목의 영화가 있거든요 부뉴엘영화에요.

부뉴엘 영화에서 그것 말고 제가 본 것은 욕망의 모호한 대상인가요? 그제목이요? 그 영화를 보면요. 분명히 한명인데 두 명의 배우가 연기하는 그 영화가 있어요. 이 벨르드 주느에서는 어떻게 나오나 면요. 분명히 병이 나서 쓰러져있었는데, 쓰러져있는 남편이 어느 순간에 벌떡 일어나서 이야기하고 있고 또 쓰러져있고 그러니까 현실에서는 만약에 반신불수가 됐다. 병이 나서 그러면 쓰러졌으면 영화가 끝날 때까지 줄곧 쓰러져있거나 아니면 병이 낫는 다거나 그래야지 말이 되잖아요. 그런데 그 현실하나와, 그것과 도저히 공 가능하지 않은, 함께 가능하지 않는 그런 또 하나의 현실, 즉 벌떡 일어나서 멀쩡히 여행가고 밥 먹고 하는 남편의 두 가지가 동시에 공존하고 있는, 어떤 이상한 상황을 제시를 해주는 거예요. 이걸 도대체 어떻게 이해해야 될까 라고 생각을 하다가, 시간-이미지, 제가 지금 페이지를 못 찾았는데 예전에 읽었던 기억이 떠오르는데 우주적인 시간관을 이야기하는 구절이 나와요. 저는 그 구절이 상당히 재밌는데 왜 재밌나 하면, 도대체 동일한 시점에서 동일한 이 현재에 지금 저는 이렇게 멀쩡히 살아있죠. 살아서 움직이는 저와 무덤에 묻혀있는 저라는 두 명의 제가 동시에 공존하는 것은 불가능해요.

그런데 시간의 대한 관점자체를 다른 관점에서 본다면 이 두 가지가 가능할 수도 있다. 라는 이야기를 하고 싶은 것 같아요. 그런데 이 우주론적이 시간관을 통해서 그 이야기를 하는데 왜 우주론적인 시간관까지 가야하는 것 같으냐 하면요. 이 사람이 계속 이야기하는 어떤 존재라던가 시간에 대한 사유 그런 것들이 지향하고 있는 방향이 그냥 우리가 살고 있는 이 복닥복닥 거리는, 나중에 공간에 대한이야기에서도 나올 텐데요. 복닥복닥 인간을 중심으로 하는 이 동네에서만 가능한 어떤 진실이라던가. 사유라던가 그런 걸 원하는 사람이 아니라 사실 우리가 살고 있는 이 작은 범위는 굉장히 작다는 거에요. 이 우주전체에 비하면, 즉 무한이라는 이야기를 제가 강의 초반에 이야기했을 텐데, 예술의 목적은 무한한 것을 창조함으로서 그 무한을 되찾고 복원하는 것이다. 라고 하는 이 사람의 주장에서 알 수 있듯이 계속해서 지향해 나가는 방향이 바로 무한한 우주이고 그 무한한 우주 속에 아주 작은 일부분 속에 살고 있는 것이 인간이라는 것이 이 사람의 세계관인데. 이 세계관에서 시간을 다시 한 번 생각을 해보자라고 제안을 해볼게요,

▲베르그송의 시간관

저번에 베르그송을 가지고 이야기했다면요. 저도 잘 모르는 이야기지만 몇 억 광년에 떨어져있다. 그러면 굉장히 다른 일들이 일어나요. 여기에 안드로메다가 얼마나 멀리 있는지는

www.artnstudy.com

모르지만, 개념을 안드로메다로 보냈냐. 그랬을 때, 굉장히 먼 별을 상징을 하잖아요. 이 안드로메다가 여기에 있다고 치고요 여기에 제가 살고 있는 A라는 별이 있어요. 여기에 B라는 별이 있고요 여기에 C라는 별이 있어요. 여기에서 사건 터졌을 땐 이 별들에 살고 있는 만약에 몇 억 광년씩 -몇 억 광년하면 시간이 뜨나요 – 하여튼 간에 굉장히 멀리 떨어져 있어서 몇 억 광년이든 아니면 며칠 사이로 이빛이 들어오는 하여튼 간에 떨어져있다고 가정을 해볼게요. 여기에서 안드로메다에 지금 불이 났어요. 아주 불이 나서 우주 저 멀리에서도 볼 수 있을 만큼 커다란 불이 났어요. 그렇다면 요 C라는 별에 살고 있는 C' 라는 사람에게는 이 불이 이 불의 빛이 이미지가 여기까지 전달이 되겠지요. 전달이 돼서 불이난지 하루 만에 이불을 보게 되었어요. 그런데 분명히 불이 났지만 이 별에 살고 있는 사람에게는 아직 불이나지 않았어요. 이 별은 불났고 동시에 불이 나지 않았어요. 그리고 여기에는 여기는 물론 불이나지 않았어요. 그리고 하루가 지났어요. 하루차이로 생각을 해볼게요. 불이 활활활 나다가 불이 꺼져서 시커멓게 변했어요. 여기에서는 시커멓게 변한 그 모습을 C별에 있는 사람들은 보고 있어요. 하지만 B 사람들은 불이 활활 나고 있는 안드로메다의 모습을 보고 있고 그리고 A라는 별에 살고 있는 우리는 불이 전혀 나지 않고 멀쩡히 반짝거리고 있는 안드로메다의 모습을 동시에 보고 있다는 거죠. 그러니까 이 시간관을 지구 혹은 인간을 중심으로 경험적인 시간으로만 집중을 했을 경우 이 세 가지 불이 활활 나고 멀쩡히 있고 완전히 다타버리고 시커멓게 된 남대문처럼 그런 어떤 그 세 가지의 상황 도저히 이게 한 시점의 공존이 불가능하죠. 여기에서만 우리가 생각을 한다면 이 모든 것들은 말이 안 되는 것들 이예요. 죽었거나 죽은 사람이 또 살아있는 이 말도 안 되는 일이 동시에 벌어질 수가 없고 그것은 정말로 공가능하지 않는 그런 현재들인데, 여기에서 생각하면 그 시야를 완전히 넓혀서 안드로메다까지 생각하는 이 우주 전체로 놓고 보면요. 어떤 사건은 동시에 일어났거나 이미 지나갔거나 아니면 아직 일어나지 않은 그 세 가지가 같은 현재 내에 공존할 수 있다. 라는 거죠. 그래서 바로 여기에서 이야기하는 거짓된 것에 역량에서 이야기하는 공가능 하지 않는 현재들의 동시성을 제기하거나 하는 표현이 저렇게 이해를 하시면 완전히 말이 안 되는 이야기는 아니다. 라는 게 아마 좀 느껴지실 것 같은데요. 공가능하지 않을 것 같은 현재들이 동시적으로 우리에게 제시되거나 아니면 필연적으로 참이 아닌 그런 과거들의 공존이 제시된다. 라고 하면서 이 현재들이 도저히 설명될 수 없는, 설명될 수 없는 동시적인 현실들이 우리에게 주어진다. 라고 이야기합니다. 그렇다면 저것은 굉장히 먼 안드로메다의 이야기지 우리 이야기인가라는 생각이 들죠.  근데 들뢰즈가 생각할 때 이 시간 혹은 존재, 인간이라는 그 지위를 한번 생각을 해본다면 이 이야기가 조금 더 마음에 와닿을 수 있을 것 같은데요

www.artnstudy.com

◆4교시 : 우주적인 시간관과 공간관

▲우주적인 관점

들뢰즈를 보면서 강의 초반에 그런 이야기를 살짝 했었던 것 같은데, 들뢰즈를 보면서 굉장히 마음이 편해지는 구석이 있다고 말씀을 드린 적이 있었어요. 개인적인 느낌이긴 하지만, 왜 그러냐 하면 우린 늘 나에게 주어진 당면한 이런 저런 문제들에 지치고 짜증내며 살아가잖아요. 저만 해도 저희 아이가 이번에 중학교에 들어가요. 그래서 지금까지 자기 입으로 인정하듯이 남부럽지 않게 놀았다고 본인이 인정을 해요. 어떠한 사교육도 받지 않고 남부럽지 않게 놀았다고, 이젠 남부러울 만큼 공부를 해야 하지 않느냐. 그래서 집에서 공부를 시키는데, 공부가 되겠어요? 지금까지 놀던 아이가. 그러니 끊임없이 전쟁을 치르면서 너 왜 이거 몇 쪽까지 풀어놓으라고 했는데, 왜 안 풀었어. 그 다음에 집 사느라 받은 대출금을 어떻게 갚느냐. 하는 문제, 29일까지 제가 논문을 한편 더 써야 하는데, 제가 지금 계속 낑낑거리고 있는 중이예요. 개강하는데 강의 계획서를 안 짰네. 온갖 문제들이 와글와글 하면서 세상에서 내가 제일 힘든 사람이고 피곤한 사람 같고, 그러다 보니 괴로워지잖아요. 그런데 그게 아니라 가만히 들뢰즈의 이야기를 듣고 있다 보면, 아주 작은 A별에 사는 그 속에, 지구를 사진으로 찍는다면, 저는 보이지도 않지요. 보이지도 않는 티클 만도 못한 것이 그렇게 난리를 치고 복작거리고 사는 게 도대체 무슨 대단한 의미가 있나, 그런 생각이 얼핏 들면서, 허무하다기 보다는 굉장히 마음이 편안해질 때가 있어요. 우주적인 관점에서 본다면 아무것도 아니겠구나. 그런 생각이 드는데, 들뢰즈가 생각할 때, 인간을 중심으로 공간문제에서도 계속 등장하는 게 유클리드 적인 공간이나, 체험적 공간들이 나오는 것은 인간을 중심으로 하는 공간이예요. 인간을 중심으로 하는 어떤 유기적인 그런 체계, 그런 공간은 굉장히 부분이고, 정말 일부분, 아주 작은 일부분이라는 것이죠.

그러니 끊임없이 우리는 여기에 갇혀 있으면 안 되고, 정말로 존재를 만나고 싶다면 실재하는 것이 무엇인지 우리가 사유해야 한다면, 사유할 수 있다면, 나아가는 것은 이 범위를 벗어나는 방향이라는 것이 이 사람의 기본적인 방향이라면 시간에 대해서 생각할 때에도 여기에서만 생각해보면, A별에 사는 사람으로서만 생각한다면 아까 했던 연대기적인 시간이 더 합리적이고 실용적 이예요. 과거에 일어났었던 일, 정말 후회되어 미칠 것 같지만 그거 바꿀 수 없잖아요. 그게 지금 나하고 어떤 면에서는 공존하고 있지만 그렇다고 해서 바꿀 수 있다는 건 할 수 없잖아요. 그러니 사람들의  로망 중 하나가 타임머신을 타고 날아간다면, 그런 상상을 하게 되는 건데, 여기에서 벗어나자는 거예요. 그럼 시간을 여기에서 사유하지 말고 연대기적인 방식으로 사유하지 말고 이 좁은 한 개를 깨고 나아가서, 저기로 나아가는 방향이 탈 영토화의 방향이고 사유 속에 있는 비사유로 나아가는 방향이고, 차이와 반복에 나오는 무 바탕, 혹은 바탕의 와해, 그 쪽으로 나아가는 방향이 예요. 그게 바로 우주 쪽에 방향이지요.

▲우주적인 시간관

그러니 시간에 대해서도 마찬가지로 사유를 해보자. 즉 우주적인 시간관을 우리가 끌어내보자. 부분에서 이야기를 합니다. 그렇게 되면 지금 이 시점에 동시에 서로 다른 현재들, 전혀 연대기적인 시간관이 가능할 수 없는 말 같지도 않은 그런 여러 개의 현재들이 우리에게

www.artnstudy.com

동시에 공존하는 것으로 주어질 수 있다는 것이죠. 그러면 이렇게 서로 공존할 수 없는 불이 나고 있는 상태, 불이 나있는, 불이 다 타서 재가 되었다. 그 다음에 멀쩡한 안드로메다, 이 세 가지의 서로 공존할 수 없는 이 상태가 우리에게 동시에 이 세 가지가 incompossible한 현재가 동시에 주어져서, 이 현재가 옳은지 저 현재가 옳은지 선택을 할 수 없어요. 또 inexplicable해요. 그런 어떤 선택지들을 우리에게 주어지는 게 바로 시간이미지의 영화이라는 것이죠. 그러니까 시간이미지의 영화는 시간의 순수한 선험적 형식을 사유하는 것이기도 하지만 동시에 저런 식으로 인간을 중심으로, 우리는 늘 거의 모든 사람들이 자기를 중심으로 인간을 중심으로 모든 세상을 생각하고 살아가는 데, 그 한계를 뛰어넘어서 다른 종류의 시간관을 제시할 수 있게 해주는 게 바로 이 현대영화, 시간이미지의 영화가 아니냐. 그런 의미에서 시간이미지의 영화는 어마어마한 중요성을 가지게 되는 것이죠. 들뢰즈 철학에서. 그런 방식으로 제시되는 게 바로 크리스털 서사이다. 라고 설명합니다. 그래서 저런 구조에서 본다면 기존의 참, 거짓이라는 것은 이게 통용이 더 이상 되지를 않아요. 대상과의 합일? 그게 참이다? 그러면 전부다 이거 다 거짓이죠. 그런 맥락에서 보면, A가 살아있고, A가 죽어있고, A또 사라졌다. 이것 모두가 동시에 우리에게 주어진다. 이게 기존의 진리관으로 설명이 되지 않지요. 그 진리관은 사라지고 그런 진리관에서 이야기를 빌어서 단어를 빌어서 설명하자면, 모든 것이 다 거짓된 것들 이예요. 그리고 주인공들은 다 거짓말 장이가 될 수밖에 없는 구조라는 것이죠. 그래서 등장인물 한 놈이 사악한 마음을 먹고 저 놈을 속여야지, 한다는 게 아니라 등장인물들이 거짓말쟁이가 된다는 것은 이 구조자체가, 우리에게 주어진 시간관을 전제로 해서 서사의 구조자체가 모든 등장인물이 거짓말쟁이인 것으로 만드는 것으로 우리에게 준다. 라는 말로 바꿔서 크리스털적 서사에 대해서 이해를 해야 할 것 같습니다. 저는 어려웠거든요? 얼마나 이해가 될지, 전달을 제대로 했는지 모르겠네요.

한번 다시 읽어볼게요. 비연대기적인 시간관의 입장에서 보면, 연대기적인 시간을 전제하는 운동-이미지의 서사에서처럼 언표나 대상 사이의 상응이나 일치에 의해 주어지는 진리는 더 이상 유효하지 않다. 라이프니츠적인 가능세계에서는 공가능하지 않은 서로 다른 현재나 과거에서는 명제가 진리로 주장될 수 없기 때문이다. 예를 들어 그는 나의 연인이었다. 라는 명제는 하나의 가능한 과거에서는 진리일 수 있지만, 또 다른 가능한 과거에서는 거짓일 수 있다. 하나의 과거만 존재하는 것이 아니라 여러 개의 과거가 공가능하기 때문이다. 저런 식의 시간관에서 생각해보시면 가능할 수 있지요. 연인이었어요. 그러다가 깨졌어요. 그게 우리에게 주어진 시차 때문에 동시에 존재하지만 깨졌고, 연인이고, 연인이 아닌 그 상태가 동시에 우리에게 주어질 수 있다는 거예요. 그래서 하나의 과거만 존재하는 게 아니라 여러 개의 과거가, 혹은 여러 개의 현재가 공가능하기 때문이다. 과거는 고정적이고 불변적인 진리의 장리를 잃게 된다. 이렇게 비연대기적인 시간관에서는 기존의 진리모델이 더 이상 유지될 수 없다. 결국 거짓된 것의 역량이나 이를 기반으로 이루어지는 거짓된 서사는 새로운 시간관을 바탕으로 하는 상이한 종류의 진리관이라고 할 수 있다. 그러니까 결국은 이 시간관을 서로 운동이미지, 행위 이미지가 전제하고 있는 시간관과 시간이미지가 전제하는 시간관이 달라졌잖아요. 비판하고 있는 거죠. 연대기적인 시간관은 더 이상 유효하지 않은 게 되었죠. 그 시간관과 진리관이 사실 밀착되어 있는 것이기 때문에 거기서 유효했었던 것은 여기에서 유효할 수 없는 거구요. 그런 진리라는 이름 자체가 가지고 있는 허위적인 성격, 그런 것들을 물리치기 위해서 이젠 진리관이 아니라 어쩌면 다 거짓된 것으로 보이고 다 거짓말하는 것처럼 보이는,

www.artnstudy.com

그러니까 마리앙가드에서도 등장하는 그런 이야기라고 생각할 수 있지요. 여자 남자 둘 중에 한명이 우리가 영화를 볼 때 저 남자가 작업 거는 거야? 여자가 쌩까는 거야? 그러면서 영화를 보면서 누가 참말을 하는지 헷갈려 하면서 영화를 보는데, 이 거대한 시간관에서 하나의 상징적인 인물들이라고 볼 수 있습니다. 하나가 현재의 어떤 속해있는 현재, 그 다음에 남자는 과거의 층을 대표하는 현재, 그렇게 본다면 이 현재와 이 과거가 가능하다는 것이죠. 전혀 공가능할 수 없지만 이런 식의 시간관에서, 이런 진리관을 바탕으로 놓고 본다면 그 서로 다른 이야기, 하나가 참이면 하나는 절대로 참일 수 없는 기존의 진리관으로 본다면 절대 참일 수 없는 이 둘의 관계가 동시에 우리에게 주어지고 있다는 것, 이런 식으로 인제 기존의 진리관이 비틀어지면서 누가 거짓말이냐 하는 게 아니라 모든 등장인물이 거짓말쟁이가 되어버린 듯한 그런 방식의 구조, 그런 방식으로 선택할 수 있는 그런 구조를 우리에게 주고 있다. 이런 구조를 만들어내는 것, 이런 구조를 다른 말로 하면 크리스털적 서사라고 부른다. 라고 이야기를 하고 있는 것이죠. 거짓된 것의 역량에서의 거짓이란 연대기적인 시간에 기반에 대응설적 진리관의 측면에서는 거짓이라고 할 수 있다. 하지만 이 말의 강조점은 참, 거짓의 구분에서의 거짓이라는 점이 아니라 기존 진리관과는 다르다는 측면에 있다고 이해하는 것이 더 정확할 것 같고, 이런 의미에서 거짓된 것의 역량은 거짓말을 정당하지 못한 서사를 형성하는 것이 아니라 기존의 진리관에 기반을 둔 서사와는 다른 방식의 서사를 형성한다고 말하는 것이 적절할 것이다. 라고 이야기를 할 수 있겠습니다. 그러니 거짓된 것에 없는 거짓말쟁이라는 것이 정당하지 못한, 나쁜, 그런 의미가 전혀 아니라는 말입니다. 오히려 다르다는 강조점에 두고 생각을 해야 하는 것이 아니냐. 라고 이야기를 하고 있습니다.

결국  크리스털의 형성, 시간의 힘 그리고 거짓된 것의 역량은 엄격하게 상보적인 것들이다. 식별불가능성을 보여주는 크리스털의 형성과 그것을 묘사하는 크리스털적 묘사는 크리스털적 서사와 동시적이다. 그런데 이 크리스털적 서사체는 고전적인 진리의 자리에 시간의 힘이 함께 기존의 진리 모델까지 파기하기에까지 이른다. 라고 이야기를 합니다. 그러니까 사실 영화를 가지고 이야기를 하는 건데, 영화를 갖고 이야기를 하는 그 내용의 끄트머리까지 쭉 가보면 기존의 진리관에 대한 비판, 새로운 진리관, 시간에 대한 사유, 그런 것들에 대한 사유를 하고 있는 거지요. 이렇게 할 수 있었다는 게, 참 신기하다는 생각이 들고, 대단하다는 생각이 들기도 하고 그렇습니다. 그래서 크리스털적 묘사가 실재적인 것과 상상적인 것의 식별불가능성에까지 도달했다면 그에 상응하는 거짓된 서사는 한걸음 더 나아가서 현재에는 설명할 수 없는 차이들을 제기하고 과거에는 참과 거짓 사이의 결정불가능한 선택지들을 제기한다. 새로운 서사를 위하여 인간은 죽고 모든 진리 모델이 파기된다.  이런 식으로 슬로건처럼 요약을 하면서 끝내고 있습니다. 웬만큼 전달이 되었을까요? 용을 썼는데 얼마나 전달이 되었나. 모르겠네요.

▲영화적 공간의 성격

이런 묘사와 서사가 전제하고 있는 공간의 성격에 대해서 살펴보도록 하겠습니다. 일단 뒤에 한번 보시면, 근데 들뢰즈가 그 공간에 대해서도 우리가 두 가지 정도로 구분을 해서 생각해야하는 부분이 있는데, 맨 처음에 운동에 대해서 이야기를 하면서 뭐라고 이야기를 하나면요, 들뢰즈가 이야기한 것이 자기가 이야기한 시간이라는 것은 운동과 공간에 종속되어 있지 않다고 이야기를 해요. 그때 이야길 할 때 공간은 말하자면 운동이 발생하는 공간을

www.artnstudy.com

이야기를 하고 있는 건데, 그러니까 운동과 함수관계에 놓일 수 있는, 그래서 운동, 공간, 시간이라는 게 물리학적으로 함수관계에 놓일 수 있는 그런 공간을 이야기를 한다면 지금 여기에서 영화적 공간이라고 이야기하는 것은 그 어떤 영화도 공간, 영화적 공간은 피해갈 수 없는 부분이기 때문에 아까 이야기했던 공간과 영화적 공간이 동일한 층위에 있는 것이 아니라는 이야기를 해야지만 이게 말이 진행이 될 것 같아요. 그러니까 그 차원이 아니라 운동 공간, 시간할 때의 그 차원이 아니라 모든 영화가 어쩔 수 없이 전제하고 있는 그런 영화적 공간, 즉 프레임으로 사각 틀 지워져 있는 이미지에서 등장하는 공간을 이야기를 하는 거죠. 그렇다면 도대체 이 어떤 공간을 이야기하는가. 라고 한번 보겠습니다. 그래서 그 페이지 맨 아랫줄부터 읽어보겠습니다. 들뢰즈에 의하면 크리스털적 서사는 유기적 서사가 전제하는 체험된 경로적 공간과 재현된 유클리드적 공간의 상보성을 파괴한다. 라고 이야기를 하고 있는 데요.

▲유클리드적 공간

유클리드 기하학은 정확히 모르겠지만, 유클리드 기하학이 고대 그리스에서 지금까지 굉장히 자명하게 주어지는 공리들이죠. 예를 들면 삼각형의 세 내각의 합은 180도이다. 두 점간의 가장 짧은 최단경로는 직선이다. 라든가, 그런 것들이 유클리드 기하학에서 너무나 자명한 것으로, 더 이상은 공리라는 것은 더 이상은 증명할 필요가 없는 최전방이잖아요. 거기서부터 모든 다른 이야기들이 출발하는 건데 그것이 언제나 참이냐를 따져봤을 때, 그러니 유클리드적 공간이 타당할 때는 어느 범위에서 타당하냐면, 공간을 평면이라 생각했을 때는 두 점간에 최단 거리는 직선이라는 것이 참이 예요. 그러나 모든 공간이 다 평면이냐. 라고 했을 때 물리학자들은 그렇지 않다고 대답을 하지요. 그러니 우리가 살고 있는 지구만 생각해봐도 우리가 지금 앉아있는 이정도 범위에서 평면이에요. 그래서 여기에서 두 점 간의 최단거리는 직선이에요. 유클리드 기하학이 타당해요. 그런데 옛날사람은 쫙 평면이라서 바다 저 쪽에 가면 뚝 떨어질 것이라고 생각을 했지요. 그러나 사실은 지구는 둥그스름한 모습이었다는 거예요. 지구 전체를 범위로 하고 두 점간의 최단거리가 직선이냐. 아니죠. 지구에서만 봐도 아니죠. 비행기의 항로 결정할 때 보면 지금 서울에서 L. A갈 때 두 점을 찍는 직선이 아니잖아요. 우리가 보기엔 빙 둘러가는 것 같은 곡선이 최단거리인 것처럼 유클리드 기하학이 타당한 것은 좁은 면적에서지요. 이게 지구공간까지만 넓어져도 전혀 타당하지 않은데 우주 더 멀리까지 가면 전혀 타당하지 않지요. 완전히 멀리까지 가면, 우주공간에 대해서 여러 가지 설들이 있지만, 공간이 평편하다기 보다는 휘어있는 공간 이야기 많이 하고요, 접혀있기도 하고, 혹시 캐치온에서 한 데자부라는 영화 보셨나요? 덴절워싱턴 나오는 할리우드 영화인데요. 일종의 타임머신이 나오는데 지금 시점에서 타임머신이 과거를 봐요. 그 과거와 그 현재와 동시에 흘러가고 있어요. 내가 가고 싶은 어느 지점으로 가는 게 아니라 사일 6시간 전인가, 한번만, 동시에 진행되고 있는, 이게 도대체 무슨 소리냐, 말이 되느냐, 설명을 해라 그랬더니, 이 시공간이 접혀있다는 식으로 이야기를 해요. 그래서 여기 현재시점에서 동시에 4일 6시간 전의 지점에 바로 곧바로 연결된다. 물리학적으로 얼마나 타당한지는 설명하지 못하겠지만, 그런 식으로 설명을 하거든요. 블랙홀 이야기 다 아시잖아요. 블랙홀이 형성되는 것은 우리가 경험하고 있는 아주 협소한 이 범위에서만 유클리드적 공간이 타당한 것이고 이 범위를 벗어난 순간 유클리드 기하학은 전혀 타당하지 않다고 이야기를 하는 거죠. 그런 의미에서 행위이미지의 영화가 전제하고 있는 공간이 유클리드적

www.artnstudy.com

공간이라고 이야기하는 것은 바로 그런 인간중심적인 생각했을 때 타당한 공간이라는 것입니다.

▲경로적 공간의 특징

경로적 공간도 마찬가지입니다. 경로적 공간은 지도를 그리거나 할 때, 저도 자세하게는 모르는데, 사전적인 용어로 나와서 정확히는 모르는데, 우리가 여기에서 저기 문까지의 지점을 생각할 때, 그냥 줄자를 죽 펼쳐서 쟀을 때, 5미터가 나왔다고 생각해볼게요. 그런데 우리가 저기로 가기위해서는 그 줄자가 지나가는 그 직선거리로 못가잖아요. 사이사이로 가야하지요. 인간이 다니는 보통, 체험하고 그런 공간들은 그런 방식으로 어떤 장애물이 있다든가, 중간에 늘 가는 술집이 있다든가, 그런 식으로 경로를 그리면서 공간을 유용하고 있다는 것. 유클리드 공간관과는 굉장히 다른 맥락이긴 하지만 이것 역시 인간의 어떤 체험, 그런 인간을 중심으로 한 방식으로 조직화되어 있는 공간이다. 라고 이야기를 해서 이 두 가지 공간이 바로 행위이미지의 공간에 전제되어 있는 거라고 설명하고요.

그런데 이 시간이미지의 영화로 넘어오게 되면 이런 좁은 경계를 깨고 나와서 감각 운동적 모든 연관들이 깨져요. 서사, 묘사가 다 깨졌지요. 그럼 더 이상 유클리드 기하학도, 체험적 공간도, 경로적 공간도 다 타당하지 않다. 새롭게 공간이 등장한다고 이야기를 합니다.

www.artnstudy.com

◆5교시 : 시간이미지의 공간

▲시간이미지의 공간 - 리만공간

이야기를 하는 공간 중의 하나가 리만공간이다. 라고 이야기를 하는데, 물리학자들이 정확하게 리만공간에 대해서 수학자들이 이야기를 하는 바까지는 제가 소화를 못하겠고요. 들뢰즈가 이야기하는 것을 정리를 해봤는데, 그 부분을 읽으면서 우리가 소화할 수 있는 부분까지 소화해보도록 할게요. 일단 이 리만공간의 가장 큰 특징은 뭐냐 하면 두 번째 페이지, 공간이야기에서 두 번째 페이지 맨 첫 번째 단락 끝나는 부분쯤 보면요. 이러한 리만공간은 브레송영화나 네오리얼리즘, 누벨바그, 뉴욕 유파의 영화들에서 볼 수 있는데, 시간 이미지의 공간이 리만공간인 이유는 부분들의 접속이 미리 규정되지는 않지만 다양한 방식으로 이루어질 수 있기 때문이다. 가장 핵심이 부분들의 연결 접속, 그것들이 계속해서 축적되고 쌓이는 것을 리만공간의 특징으로 계속해서 제시하고 있는데요. 그러면 그 밑에 더 읽어보도록 하겠습니다. 리만공간이란 미리 규정된 접속이 끊어진 공간이며, 순수하게 시각적이거나 청각적, 심지어는 촉각적인 공간이다. 여기 공간 이야기할 때 많이 등장하는 단어가 haptique라는 단어가 많이 등장하는데요. 저걸 촉지적이라고 번역을 했는데, 적절한 번역어를 잘 못 찾았는데, 저 단어가 가장 많이 나오는 책이 감각의 논리, 베이컨의 감각의 논리라는 책에 많이 나오고, 그 다음에 천개의 고원에서 많이 나오고, 그 다음에 이 시네마에서 많이 등장을 합니다. 그러니까 우리가 공간을 미술사에서 특히 구닥다리 미술사, 들뢰즈가 좋아하는 게 구닥다리 미술사예요. 현재 미술, 지금 학교나 그런 데에서 미술사를 공부하시는 분들은 현대적인 미술사를 공부하고 계셔서 이거 뭐야? 라는 생각이 들기도 해요. 힐데브란트라던가, 리글 이라던가, 몇 명이 있어요. 누구더라. 르네상스와 바로크라는 책, 우리나라에도 번역되어 있고요. 어딘가 보시면 미술사의 기초, 뵐플린이요. 뵐플린이라던가, 그런 사람들의 미술사 이론을 가져다가 쓰는데, 특히 힐데브란트의 책을 보면, 옛날에 나온 번역본이 어딘가 도서관에 있는 것을 살짝 빌려서 봐서 저도 가지고 있지 못해요.

▲옵티컬한 방식과 압티크한 방식

어떤 식의 공간 멀리 떨어져 있을 때, 이게 옵티컬한 방식의 시선이라고 이야기를 해요. 옵티컬은 뭐냐 하면 약간 떨어져 있어서 그것의 멀리 있음과 가까이 있음. 공간감 같은 것이 살아있는 방식이죠. 멀리서 조망하기 때문에 전체를 다 포괄할 수 있고, 즉 원근법적인 공간에 대한 느낌, 그것과 거의 유사하다고 보면 되요. 옵티컬한 방식이 있고, 대립되는 방식이 뭐냐 하면 근거리 시야. 라고 들뢰즈가 좋아하는 근거리 시야인데요. 아주 가까이서 공간을 볼 때, 어떻게 될까요? 이 컵이 입체지요? 멀리서 보면 어떠세요? 위에서는 둥그렇고, 이런 원통형으로 되어 있으며, 위와 아래가 폭이 좀 다른 그런 방식으로 되어있구나. 원거리 시야를 통해서 봤을 때, 이 전체적인 형태가 파악이 되요. 그런데 이것을 눈앞에다 가까이 두고 본다고 생각을 해보세요. 잘 안보여요. 이게 입체인지 평편한 것인지도 잘 짐작이 안가고, 오직 우리 눈에 보이는 것은 전체적인 조망이 아니라 가까이 보이는 이 무늬, 그 다음에 이 질감, 이런 것들이 보이게 되지요. 그래서 근거리 시야에서 가능한 방식이 압티크한 방식인데, 즉 눈으로 보기는 보는데 눈으로 옵티컬한 방식으로, 조망하는 방식으로 보는 게 아니라 눈으로 훑듯이, 표면을 만지듯이, 그래서 촉지적인 시각이라고 번역을 많이

www.artnstudy.com

합니다. 그런 식의 공간들이 나타나는 게 리만공간에서의 어떤 시각방식이라고 이야기하고, 그게 동일하게 나타나는 이야기가 클로즈업을 통해서 막 분할되고, 파편화된 그 공간과 동일한 성격을 가지고 있어요. 거기에 대해서도 리만공간, 이 압티크한 시선을 요구하는 그런 방식의 공간, 즉 근거리 시야, 원거리 시야가 아니라 근거리 시야를 통해서 가능한 그런 식의 시선방식을 이야기를 하지요.

▲브레송영화의 특징 - 압티크한 방식

그러니까 브레송영화, 집에 없어서 못 가져왔는데, 브레송영화 보면, 소매치기 보신 분들 많을 텐데, 말하자면 손이 있고, 나머지 공간, 사실 바깥에 있는 공간이 어떤 공간인지 우리가 멀리서 조망했다면 기차역이라던가, 사람이 많이 다니는 버스정류장이라던가. 여기에서 이루어지고 있구나 하고 파악을 할 텐데, 원거리 방식이 아니라 아주 가까이에서 손을 클로즈업하면서 보여주면서 나머지 포착되는 영화적 공간은 다 파편화된 거지요. 여기가 뭔지, 뭐라고 설명할 수 있는 공간이 아네요. 그래서 그런 공간을 무규정적 공간이라고 이야기를 하면서, 정감이미지가 굉장히 강렬하게 출현한다, 그래서 이 공간을 일단 파편화되어있고, 이 파편화된 공간이 다음에 등장하는 여러 이미지들, 역시 파편화된 공간들이지요. 파편화된 공간, 공간, 공간의 연결이 쭉 일어나요. 그런데 이 연결접속, 이 커넥션이 아주 행위이미지의 영화나 그런데서 볼 수 있듯이 아 이런 공간에서 지금 이 부분에서 이렇게 발생한 일이구나를 파악할 수 있게끔 하는 방식이 아니라 도대체 이게 여기에 붙은 공간인지, 저기에 붙은 공간인지를 파악할 수 없게끔 부분들만 접속이 되어있는 방식으로 이미지가 진행되고 있다는 거예요.

▲화양연화 - 근거리 시야, 패치워크적인 특성

그래서 이런 식으로, 화양연화 이야기 저번에도 했는데, 영화 처음부터 끝까지 여러 번을 봐도 그 집이 도대체 어떻게 생겼는지 알 수가 없다고. 말씀 드렸던 것처럼 왜냐. 부분들만 우리에게 주어진다는 거예요. 근거리 시야로 보이는 부분들만 우리에게 주어지기 때문에 그 공간들은 파편화된 것들이 끊임없이  패치워크처럼, 특히 천개의 고원에서 리만공간을 이야기하면서 패치워크 같은 성격을 가졌다. 이 쪼가리 천과 저 쪼가리 천은 전혀 성격이 달라요. 골덴에다가 면 40수를 붙이고 거기에다 아사 천을 붙이고 그런 방식으로 이 쪼가리들은 전혀 성격이 다른 그런 본성을 가지고 있고, 그것들이 어떤 방식으로 연결될 수 있을지를 패치워크를 할 때 미리 다 구상을 해놓는 게 아네요. 우리나라에도 조각보 있잖아요. 그런 것들도 미리 이걸 어떻게 해야지, 하고 큰 천을 사서 잘라서 배치하는 게 아니라 남을 것들을 이용해서 붙이는 것이죠. 그러니까 이 접속이라든가, 전체의 구성이 공간에 대한 구성이, 미리 규정되어 있는 게 아니고, 그때 그때 연결접속에 따라 전혀 규정되지 않은 방식으로 이어져서 끊임없이 축적되는 관계를 이루고 있다고 이야기를 합니다. 이 공간들의 연결 역시 전혀 유기적이지 않지요. 유기적이기 위해서는 아, 내가 이 공간을 이런 방식으로 조직화해야지 여기에다는 그럼 이번에 뭘 만들 때, 사람 이름이 생각이 안나요. 몬드리안 그림처럼 빨간색과 파란색과 하얀색이 이렇게 조화되어 있는 그런 넓은 담요를 하나 만들자, 라고 생각을 해서 그럼 빨간 천을 이만큼 사고, 파란 천 이만큼 사고, 흰 천은 중간 중간에 들어가니까 조금 사고, 다 머릿속에 계획을 하고 천을 붙였다면 그 연결접속은 인위적인 것

www.artnstudy.com

이 아네요. 모든 것이 계획된 것이고 전혀 파편화된 방식이 아니지요. 그런데 집에서 남은 아이 바지 고치고 남은 자투리 천, 못쓰게 된 치마 남은 천을 이어 붙여서 패치워크를 한다면 전혀 다른 방식이라는 겁니다. 바로 이 두 번째 방식이 이런 식의 패치워크가 리만공간의 본질적인 성격이다. 라고 이야기를 합니다.

▲리만공간 - 자유로운 연결접속

그래서 리만공간은 지금, 다시 정리를 하자면, 자유로운 연결접속, 미리 규정되지 않은, 자유로운 연결접속, 그래서 축적, 그리고 전혀 유기적이지 않은 이미지와 이미지의 관계, 이런 것들을 특징으로 하고 있고요. 여기에 전제하고 있는 시각방식은 원거리 시야, 옵티컬한 sight가 아니라 근거리, 아주 가까운 곳에서 바라봐야만 나올 수 있는 그런 압티크한, 촉지적인 시선을 요구하는, 이런 것들이 이 공간에 대한 설명과 맞붙어 있어요. 이제 그런 이야기들은 시네마에서 사실 그렇게 자세히는 나오지 않고, 툭툭 던져놔요. 리만공간, 자유로운 연결접속, 자세한 설명은 거의 다 천개의 고원과 감각의 논리 쪽에 집중되어 특히 천개의 고원 쪽에 나오고 있습니다. 천개의 고원에서는 바로 이런, 무규정적인 이런 공간의 성격을 어떤 것으로도 정의할 수 있는 공간이 아니라는 것이죠. 이런 것을 설명하기 위해서 아주 다양한 모델들을 통해서 설명을 해요. 해양적 모델, 유목적 모델 또 뭔 모델, 그러니까 천 가지고 패치워크, 진짜 그 속에서 이야기를 하는 거지, 단순히 비유가 아니거든요. 그러한 것들을 통해서 여러 가지를 통해서 이야기를 하는데, 그 중에 하나도 리만적인, 수학에서의 리만공간, 그것도 그러한 방식으로 등장을 해요. 그런 여러 가지,

▲리만공간의 설명 - 천개의 고원

그래서 그 밑에 한번 읽어볼까요? 천개의 고원에 나오는 부분인데요. 리만공간은 전혀 등질성을 갖고 있지 않다. 각각의 리만공간은 무한히 근방에 있는 두 점간의 거리의 제곱이라는 표현의 형식으로 특징지을 수 있다. 수학을 잘 아시는 분이라면 훨씬 더 생산적인 이야기를 끄집어낼 수 있으리라 생각합니다. 따라서 하나의 리만공간에서 근접해있는 두 명의 관찰자가 직접 근방에 있는 점들의 위치를 설정하려면 새로운 협약을 맺어야 한다. 즉 각각의 근방은 유클리드 공간의 작은 조각과 비슷해 보이지만 하나의 근방에서 다음 근방으로의 연결은 규정되지 않고, 무한한 방식으로 행해질 수 있다. 이리하여 가장 일반적인 리만공간은 서로 나란히 놓여있기는 하지만 서로 관계는 맺지 않는 조각들의 무정형의 모임으로 나타나게 된다. 그렇게 이야기를 하고요. 이런 공간들을 총칭해서 뭐라고 하냐하면, 천개의 고원의 한 장이지요, 홈이 파인 것과 매끈매끈한 것, 거의 뒷부분에 제일 끝인가요. 헷갈리는데, 뒷부분에 나와 있는 그 고원의 이름이 나와요. 바로 거기에서 다양한 예 중의 하나가 이 리만공간이었고, 패치워크도 거기에 들어가 있고요. 그래서 이 리만공간, 패치워크, 어쩌고 무한히 연결 접속되지만, 이게 동일한 방식으로 연결되지 않는, 그런 공간의 성격을 통칭해서 한 마디로 이야기를 한다면, 바로 매끈매끈한 공간이다. 그래서 매끈매끈한 공간의 형성을 즉, 시간이미지의 영화가 전제하고 있는 공간은 이런 매끈매끈한 공간이다. 라고 이야기를 하지요.

▲리만공간 - 매끈매끈한 공간

www.artnstudy.com

리만공간, 예를 들어서 하면서 결국 이야기하고자 하는 포인트가 이 매끈매끈한 공간인데, 이 매끈매끈한 공간은 바로 아까 이야기했었던, 근접시야를 전제하고 있고, 거의 붙어 다니는 쌍이라고 보면 되요. 몇 줄 밑으로 내려가서 보시면요. 평평한 표면 혹은 근접시야의 대상으로서의 그리고 눈으로 만져지는 공간의 요소로서 동시에 우리에게 나타나는 매끈한 공간은 배경도 평면도 윤곽도 갖지 않으며 방향변화와 국지적 부분들의 접속만 가질 뿐이다. 들뢰즈에 의하면 근접시야를 통해 관객에게 열리는 새로운 국지적 표면의 공간이란 결국 눈으로 만져지는 매끈한 공간인 것이다. 라고 이야기를 하고 있습니다. 이 이야기가 똑같이 등장하는 게 정감이미지와 시간이미지가 동일해요, 그렇게 이야기를 하고 있는데, 이 매끈한 공간이 도대체 뭐냐. 다시 한 번 설명을 하면 제가 이야기 안했던가요. 매끈매끈한 공간 말고, 그것과 대비되는 홈 파인 공간, 줄이 그어진 공간이야기를 하는데, 그 줄이 그어진 공간은 다른 표현으로 하면 유기적인, 감각 운동적 조직화된 공간이라고 바꾸어서 이야기할 수 있을 것 같아요. 이 고무판이라고 생각을 해볼게요. 제가 들고 있는 것이. 조각칼로 쭉 홈을 냈어요. 홈이 나있는 상태에서 여기에 우유를 조금 쏟아볼게요. 그리고 이걸 기울이면 우유가 어떤 방향으로 흐를까요. 홈을 따라서 졸졸 흘러가겠지요. 즉 이 홈이 파인, 줄이 그어진 이러한 것이 어떤 기준이냐하면 결국은 제현의 규칙이고, 유기적인 방식으로 재현된 규칙을 이야기를 해요. 즉 공간에서도 이 공간과 저 공간을 전체를 조직화하는 어떤 유기적인 재현의 원리, 거기에서는 방향이 정해진다는 것이죠. 우리의 시선도 이런 방식으로 봐야만 한다. 정해진다는 거예요. 그런데 반면에 고무판인데요. 아까처럼 조각칼로 판게아니라 아무것도 없어요. 매끈매끈해요. 아주 맨질맨질한 유리판이라고 생각을 해볼게요. 여기에다가 우유를 한방을 떨어뜨려서 흔들면 어디로 갈지 알 수가 없지요. 뭐냐 하면 어떤 방식으로든 미리 규정된 재연의 틀 거리가 없는 공간이 매끈매끈한 공간의 가장 중요한 특징이라고 이야기할 수 있고, 그런 식으로 이야기되는 것이 시간이미지의 공간의 특성이다. 라고 이야기를 하고 있습니다. 그 부분들은 아마 이해가 가실 거라고 생각이 들고요. 그래서 인제 임의의 공간, 무규정적 공간, 정감이미지가 드러나는 공간, 그리고 시간이미지의 공간이 이게 거의 똑같은 이야기를 갖고 반복되면서 나오는데, 여기에서의 특징이, 매끈매끈한, 즉 미리 규정되어 있는,

▲올리비에 메시앙의 음악

영화에서는 서사나 묘사를 통해서 홈이 파이겠지요. 다른 장르에서는 다른 방식으로 홈이 파이겠지만, 예를 들면, 음악에서는 박자라던가, 음악에서도 기승전결이 있잖아요. 그런 방식의 규칙들이 있는데, 그런 규칙을 파괴하는, 그래서 들뢰즈가 좋아하는 음악들 참 듣기 어려워요. 몇 개 샀거든요. 올리비에 메시앙을 좋게 이야기를 해서, 그 사람 것을 샀어요. 난해해서 일단 끄자. 그리고 누구더라. 여하튼, 구체음악이 뭐냐 하면, 현대음악의 한 장르라고 보시면 되는데, 기존의 악기들만이 음악에 속하는 게 아니라, 사이렌 소리라든가, 소음이라고 이야기를 하는 것들도 음악의 범주에 집어넣어서 막 음악을 만드는, 그 사람이 이름이 지금 가물가물한데, 그 사람 것을 틀었어요. 밤중에 웽, 심난해서 할아버지, 접겠습니다. 음악은 알아서 들으세요. 라고 접었는데, 그런 식으로 그런 어떤 기존의 음악에 갖추어져 있었던 박자라던가, 메시앙 같은 경우엔 박자가 늘어났다가 줄어들었다가 그래요 그러다 보니 듣기에 참 힘들고, 특징이 보통음악은 클래식음악도 아 이쯤 되면 이런 분위기로 나가니

www.artnstudy.com

끝나겠구나 하는 생각이 들잖아요. 그런데 끝났어? 언제 끝나는지 알 수 없는 그러한 방식,

▲강의 마무리 - 들뢰즈가 영화를 통해 보려고 했던 것

영화도 그런 것과 아주 유사한 것이죠. 제가 파졸리니, 아라비안나이트를 전주영화제에서 보고, 이거 끝난 거야? 사고 난 것 아니야? 라는 당혹스런 느낌을 시간이미지의 영화에서 많이 주잖아요. 한참 보고 있는데, 끝이라고 떠버리면, 그런 것들이 우리에게 당혹감을 준다는 이야기는 우리가 기존에 알고 있는 익숙해져있는 재현의 규칙들을 지금 지키고 있지 않다는 이야기로 이해할 수 있을 거고, 그렇게 이야기할 수 있겠죠. 공간에 대해서도 같은 방식으로 이야기하고 있습니다. 그래서 대략, 아주 자세히는 못 봤지만, 대략 시간이미지의 영화의 특징으로 볼 수 있는 우리가 그 난해한 영화를 봤을 때, 왜 도대체 저런 식으로 영화를 만들어야 해? 라는 질문에 대한 답일 수 있을 것 같아요. 그렇게 어려운 도대체, 뭘 보여주려고 하는지 모르는 묘사와 그와 동시에 이건 말이 돼? 죽은 놈이 살았다가, 산 놈이 죽었다가 하는 말도 안 되는 서사, 그런 서사가 보여주고 있는 이상한 공간들, 어딘지 알 수 없는 이상한 공간들, 그래서 초점은 뿌옇게 되고, 조각나있는 공간들이 우리에게 어떤 의미가 있는 건가.

들뢰즈가 도대체 그 난해하고 골치 아픈 영화들을 통해서 무얼 보려고 했던 건가에 대해서 좀 해답을 드리려고 애를 썼는데요. 결국은 시네마에서 이야기하는 핵심에 가깝다고 볼 수 있겠지요. 시간에 대한 논의요. 이 사람의 시네마를 이해할 때, 마지막 시간이니까요. 약간의 그냥 사족을 더 붙이자면, 처음에 시네마 볼 때 굉장히 괴로웠어요. 어떤 부분을 알 것 같다가 보다보면 갑자기 미궁에 빠지고, 근데 이놈은 왜 갑자기 이런 이야기를 꺼내지라고 이해가 안 될 때가 있었던 것 같아요. 그러다가 어느 순간 부분들이 다 이해가지 않더라도 갑자기 확 전체가 잡혔던 순간이 있었는데, 차이와 반복을 난 나가 죽어야 해, 자학을 하면서 읽고 난 이후에 시네마가 어느 정도 구조가 보이기 시작했던 것 같거든요. 그 이야기는 뭐냐 하면 이 사람이 생각하고 있는 세계관이죠. 세계관, 철학관, 우주관이라고 이야기할 수 있는 그 기본적인 틀 거리에 대한 이해가 그게 뭐 이 사람이 이야기하고 있는 칸트의 논의를 다 알아야 하고 베르그송의 논의를 다 알아야 하고, 그렇지 않다하더라도 그의 세계관을 공감할 수 있다면, 그 세계관을 머릿속에 집어넣고 시네마를 보게 되면, 파편화되어있던 것들이 조금씩 유기적 조직화를 이루면서 조금 파악이 되었던 것 같아요. 그러니까 이제 이 사람 사유방식의 조금 더 익숙해지시면 조금 더 쉬워지지 않을까. 라는 생각이 듭니다. 예, 그러면 강의는 여기에서 끝내야 될 것 같고요. 어떻게 빠지지 않고 열심히 들어주셔서 정말 감사드리고요. 복 받으세요.

www.artnstudy.com