<메모리즈>(1995)

세 가지의 기억: 현재, 과거, 미래

과거의 기억은 베르그송의 말처럼 주의(attention)가 풀어진 상태에서 이미지들의 자유로운 부유를 통해서 나타난다.
베르그송의 원뿔의 이미지
과거의 시트들
프로이트의 강박관념. 기억과 억압. 억압의 세계로의 진입.

망각에 대한 니체의 생각.
푸코, 들뢰즈 등의 'counter-memory'

현재의 기억이란? 과거의 첨점으로서의 현재.
현재가 과거 및 미래의 영향을 받지 않을 때, 동일성에의 집착.

미래의 기억도 존재하는가? 미래에 대한 집착.
##과거의 장소와 사물들은 모두 "앞으로 다가올 것들의 흔적"이다. 반복이 미래를 현재와 과거로 이어준다. 벤야민, <<유년시절>>
미래가 이미 현재에 와 있음의 좋은 예.

가상의 타자에 대한 적대를 통한 전쟁 준비.
동일성에의 완전한 복속.

<바이센터니얼 맨>(1999)

이름-자리로서의 정체성.
자연세계에서의 이름-자리. 종.
이름-자리의 추구와 그로부터의 탈주.
동일자와 타자.
미래의 타자: 자의식을 가지게 된 기계.(결정적 장치)

안드로이드와 앤드류의 사이.
베르그송의 '창조적 진화'의 의미.
로봇에서의 "기호접지 문제".
피그말리온의 꿈. 그러나 주인과 노예의 변증법.
죽음. 로이와 앤드류는 정확히 반대의 고민을 하고 있다.

인간과 기계의 다양한 차이. 디자인, 생식, 웃음, 감정, ……
기계와 인간의 간격. 좁혀지는 간격.

되기(becoming). 기계의 인간-되기.