16강 : 시간-이미지

◆1교시 : 크리스탈 이미지는 식별 불가능한 상태다

▲간접적 시간 이미지와 직접적 시간 이미지

그래서 이제 그런 이야기들을 하기 때문에 저 이야기가 미학적 기준으로 성립이 될 수도 있고, 어떤 윤리적 기준으로 등장할 수도 있을 거라고 생각을 해요. 그래서 영화에서도 결국은 그 철학이란 무엇인가에서 다루었던 그 주제들이요, 유한과 무한, 그리고 우주, 그 이야기의 테마들이 직접적인 방식으로 전개되어 있지는 않지만 그것들이 깔려 있는 게 아닌가, 그렇게 해석을 해야 하는 게 아닐까 하는 생각이 듭니다.

이런 관점에서 본다면 왜 들뢰즈가 현대 영화, 그렇게 어려운, 도저히 합리적인 방식으로 도저히 이해할 수 없는 방식들을 선호할 수밖에 없는지, 이유는 분명해지는 것 같아요. 무한인 우주와의 관계, 또 사유 대상으로의 어떤 그것, 가장 중요한 게 사유하기라고 할 수 있으니까.

사유하기를 해서 결국은 우리가 존재를, 본질을 만나야 하는 거니까요. 그렇게 되면 이제 모든 게, 저런 사유하기를 통해서, 즉 사유하기의 대상이 시간-이미지를 결국 사유하는 것이고, 시간-이미지라는 게 존재이고 본질이고, 그게 무한한 우주와 맞닿아 있는 것이기 때문에, ‘아 그럼, 시간-이미지’가 무얼까 그것을 한 번 살펴보아야 할 때가 된 것 같습니다.

지금 굉장히 두꺼운 책을 왔다갔다하면서 얘기하니까, 헛갈리시나요? 괜찮으세요? 그럼 일단 시간-이미지를 왜 해야 하는지 그 의미에 대해서 먼저 짚었습니다. 순서상으론 이게 뒤에 있는데 먼저 짚은 이유는, 아까 말씀드렸던 그런 여러 가지 이유들 있잖아요. ‘그래서 뭐 어쩌라고’ 거기에 대한 답변을 먼저 드리고 넘어가는 게 나을 것 같아서 이 이야기를 먼저 했고요. 그렇다면 도대체 시간-이미지란 뭘까. 그 이미지들을 통해 사유하는 시간이란 뭘까를 살펴보도록 할게요.

아까 나눠드린 뒤에 프린트물, 베르그송 주의 책을 한 번 보도록 하겠습니다. 베르그송 주에 나오는 과거와 현재의 역설 이야기를 꼭 알아야 하는 이유는 뭐냐 하면요. 크리스탈 이미지를 이해하기 위한 핵심적인 요소이기 때문에, 이걸 이해 못하면 크리스탈 이미지가 도저히 이해가 안가서 이걸 하는데요.

왜 그럼 크리스탈 이미지를 해야 하나. 이 이야기를 하도록 할게요. 시간 이미지를 얘기했을 때 여러 가지가 들어갈 수 있는데. 크게 본다면 직접적 시간 이미지가 있고 간접적 시간 이미지가 있어요.

일단 간접적 시간 이미지부터 먼저 살펴보면, 이건 말 그대로 간접적인 거예요. 즉 시간이 그 자체가 직접적으로 사유의 대상으로 주어지는 게 아니라 다른 무언가를 통해서 말하자면 재현을, 리프리젠트 된 그 시간 이미지가 간접적 시간 이미지예요.

예를 들면, 운동이미지의 대부분의 영화들, 혹은 몽타주, 편집을 통해서 운동을 재구성 했을 때 느껴지는 어떤 시간에 대한 느낌들 있죠. 예를 들면, 매트릭스 영화에서 1편, 2,3편은 별로 재미없었던 것 같고, 1편에서 제가 제일 좋아한 장면 중 하나가 트리니티하고 그 주인공 키아누 리브스하고 둘이서요, 모피아스를 구하러, 막 홀에 들어갔을 때, 그 홀에서 경찰들이 막 총을 쏘고 둘이 그 멋있는 코트 입고서 쌍권총 들고 싸우는 장면 있잖아요.

그 때 그 경찰들로 대표되는 사람들하고 트리니티와 키아누리브스 편의 움직임의 속도 자체가 달라요. 이 사람들은 보통 속도로 그냥 움직이는 것으로 촬영이 돼 있고, 이 사람들은 벽 같은 거 타고, 정말 할 수 있을 너무 신날 것 같은데, 막 돌고 총 쏘니까 파편들이 막 날라서 분산되어 있는 그 상태들이 막 보이죠.

‘아 양 쪽의 시간이 지금 다르게 진행되고 있구나.’ 하는 게 느껴져요. 한쪽은 정상적인, 지금 우리의 이 속도로 진행되고 있다면, 우리 편은 굉장히 빨리 그래서 거의 그 파편들이 공중에 떠 있는 그 순간에도 지금 움직이는 수준으로 진행이 되고 있구나. 즉 다른 방식으로 운동을 조직해서 만들어내는 그 시간성. 운동을 통해서 드러나는 시간성이 간접적 시간 이미지라고 얘기할 수 있을 것 같습니다.

그러니까 화면 구성을 어떻게 하느냐, 예를 들면 광각렌즈로 찍으면 앞에는 굉장히 크게 나오고 뒤에는 아주 작게 나오잖아요. 만약에, 사실은 실제로 그냥 찍는다면, 그냥 요 정도의 깊이감으로 밖에 등장하지 않는 어떤 공간이 있다고 쳤을 때, 광각으로 찍으면 이런 공간을 그냥 보통 렌즈로 찍었을 때 만약 주인공이 다박다박 걸어서 여기 있는 문을 열고 나간다, 라는 게 3초가 걸렸다고 해볼게요.

그런데 이런 장면에서 처음에 이만한 주인공이 3초 걸려서 여기 있는 문을 통과해서 나간다고 했을 때, 지금 지나가는 시간은 똑같아요. 동일하게 유지가 되지만. 여기서 주인공이 이렇게 움직이는 운동과 시각적으로 봤을 때, 이렇게 커다랗던 주인공이 나가는 시간, 어떻게 더 시간이 많이 경과한 것처럼 느껴지시겠어요? 시계로 똑딱 잰 때는 동일하지만 이쪽은 훨씬 더 긴 거리를 이해하고 지나가서 가는 거기 때문에 훨씬 더 오래 시간이 경과한 듯한 그런 느낌이 올 수 있죠.

즉 이미지를 어떤 방식으로, 지금 렌즈 하나 바꿨을 뿐인데, 운동에 대한 느낌도, 우리에게 주어지는 시간에 대한 느낌이 분명 다르다는 거예요. 이런 방식으로 시간이 재현될 수 있죠. 그러니까 그 <화양연화>에서 장만옥이 국수 사들고 계단 올라서는 뒤태 기억나시나요?

그 뒤태를 봤을 때 아주 천천히 찍을 때, 그 때 양조위랑 스치는 그 짧은 순간. 그 시간이 느껴지잖아요. 그 천천히 움직이는, 그 슬로우로 돌아가는 화면의 느낌과 그 때 지나가는 운동을 통해서 우리에게 어떤 시간 같은 게 느껴지죠. 아니면 아까 그 매트릭스 같은 경우 그런 두 개의 대비되는 운동감을 통해서 서로 대비되는 시간에 대한 감각을 우리에게 전해 주죠.

말하자면 그런 식으로 운동을 통해서, 운동을 매개로 해서 재현되는 시간. 이걸 충분히 구성될 수 있고 시각적으로 우리에게 보이는 거예요. 이런 것들이 간접적 시간 이미지라고 얘기해요.

직접적 시간 이미지는 눈에 안 보이는 거죠. 아까도 얘기했다시피 가시적인 이미지들을 뚫고 이 이미지들을 지탱시켜 주는 보이지 않는 비가시적인 생명의 힘, 본질, 그런 것들을 사유하는 것이 직접적 시간 이미지이기 때문에, 간접적 시간 이미지는 시각의 대상이라면 애는 사유의 대상이란 말이에요.

시간 이미지라는 말은 붙었지만 둘은 질적으로 다르죠. 수준이 다른 놈들이에요. 그렇다면 이런 것들은 충분히 우리가 영화를 보면서 얘기할 수 있고, 파악할 수 있을 거예요. 물론 이런 걸 갖고 얘기하는 것이 쉬운 일은 아니지만 어쨌든 에이젠슈타인의 몽타주에서 느껴지는, 빠른 편집으로 인해 느껴지는 시간감은 얘기할 수 있잖아요.

▲크리스탈 이미지

들뢰즈가 그렇게 중요하다고 얘기하는 게 바로 이 놈인데. 이걸 우리가 어떻게 사유하느냐, 사유의 대상이라고 얘기하지만 눈에 보이지 않는 것을 뭘 수로 사유 하나 얘기했을 때, 인식의 통로, 바로 크리스탈 이미지의 형성. 혹은 크리스탈 이미지를 통해서 봤을 때, 시각을 사유해 들어간다고 얘기를 해요

그러니까 직접적인 시간 이미지라는 것이 존재의 질서에서 봤을 때는, 직접적인 시간 이미지가 크리스탈 이미지보다 더 근본적인, 가장 원초적인 본질 혹은 존재에 해당이 되는데요. 우리가 인식의 질서에서 봤을 때 ‘우리가 아, 무언가를 통해서 시간 이미지를 사유할 수 있다’ 라고 할 때 그 사유로 들어가는 어떤 인식의 통로에서 맨 먼저 마주치는 것은 직접적 시간 이미지가 아니라 크리스탈 이미지부터 마주치고 그러고 나서 직접적 시간 이미지로 들어간다는 거예요. 물론 직접적 이미지를 사유하는 길이 크리스탈 이미지만 있느냐? 꼭 그건 아니에요 다른 방식도 있어요.

공간을 통해 사유한다든지 여러 가지 다른 방식들도 있지만 대표적인 것이 크리스탈 이미지이기 때문에 결국 직접적 시간 이미지를 사유하기 위한 인식의 통로로 크리스탈 이미지라는 것이 중요하다. 그러니까 크리스탈 이미지가 제일 중요한 용어 중 하나잖아요

이거 자체가 직접적인 시간이미지는 아니라는 거죠. 많이들 오해하실 때 크리스탈 이미지가 시간 이미지의 한 종류로 얘기 하시는데, **크리스탈 이미지는 직접적인 시간 이미지를 사유하기 위한 인식의 통로 정도**라고 그렇게 얘기 합니다. 물론 그렇기 때문에 굉장히 중요하죠. 시각적으로 보여질 수 있다는 거예요. 어떻게 구성되었는지.

그렇기 때문에 시간 이미지를 사유하기 위해서는 반드시 거쳐야 하는 굉장히 중요한 계기라

고 얘기를 합니다. 그런데 바로 저 크리스탈 이미지를 이해하기 위해 우리가 꼭 알아야 되는 게 베르그송의 시간론이라는 거예요.

아마 이 원뿔 많이 보셨을 것 같은데요. 지속하고 있는 의식 기억, 이것의 전체라고 보시면 돼요. 이것의 가장 수축된., 이쪽 면이 가장 이완되고 풀어헤쳐져 있는 상태라면 반대로 가장 수축되어 있는 극단의, 뾰족한 포인트, 이것이 말하자면 바로 지각이에요.

지각과 기억이 그래서 한 덩어리에서 보실 수 있듯이 이 끝점이 지각이지, 이 끝점이 이 덩어리와 떨어져서 존재할 수 있는 것은 아니거든요. 즉 지각과 기억이 늘 결합되어 있는 상태를 볼 수 있죠.

그럼 이 끝점을 우리가 한 번 확대해서 생각을 해볼게요. 어디까지가 지각이고 어디서부터가 기억일까요? 나노 몇 어디까지만 지각이고, 그건 말이 안 되죠. 여기를 뾰족한 여기를 지금 확대한 거거든요. 아까 점을 찍었으면 이 크기대로 확대를 하면 뭐 이만하겠죠? . 여기까지가 지각이고 여기서부터가 기억일까? 그렇게 얘기할 수 없죠.

여기서 또 점이 있어요 포인트. 끝점 자체가 지각이기 때문에, 즉 뭐냐면 순수한 지각 자체, 혹은 기억 자체, 이걸 말하자면, 특히 순수한 지각 자체라는 건 거의 이념적인 극단이라고 보면 돼요. 실제론 이 상태만으론 존재가 불가능하죠. 실제로 구체적 상태에서의 지각은 어떻게 존재하느냐? 늘 언제나 기억과 함께 섞여 있는 상태라고 얘기를 해요.

제가 커피를 무지 좋아하는데, 그래서 어디가든 커피가 보이면 눈이 혹해요. ‘커피 잔 있는데, 커피 남았나?’ 이렇게 할 때, ‘커피잔 있네? 커피 남았나?’ 하는 행위까지. 지각에서 행위로 바로 이어지는 상황을 보셨는데, 책도 있고 우산도 있고 테이프 통도 있고 뭐가 많아요. 그런데 내가 좋아하는 커피, 내 눈엔 일단 커피가.

커피를 못 마신지 세 시간 지났다고 해 볼게요. 그러면 커피 마시고 싶다고, 뻔뻔뻔해요. 그러면 다른 어떤 것보다 커피 먼저 눈에 들어오는 이렇게 관심의 그물망이 딱 포섭이 되는 게 지각이에요. 그래서 딱 선택하고 나머진 배제한 상태가 바로 지각이죠. 그런데 선택과 배제할 때 뭐가 개입이 되나요? 내 몸이 커피를 원한다는 것. 내가 커피를 좋아한다는 걸 나는 늘 의식하고 있다는 거죠.

▲지각과 기억

난 커피를 좋아해. 매순간 되뇌고 있는 건 아니지만 이게 내 의식 상태에 같이 들어있다는 거예요. 그래서 내가 이것을 지각할 때 고 상태에서 어디까지가 지각이고 어디부터가 기억인지 의식의 작용인지 이것을 분간 해낼 수 있느냐? 없다는 거죠. 그래서 구체적인 지각은 늘 이 이념적 극단 순수지각과 기억이 결합되어 있는 상태로 있는데, 지각하고 기억은 본성이 다른 거라는 거예요.

왜냐면 지각은 이거의 끝 부분이기도 하지만 뒤의 일부분이냐면 이미지들, 중의 내가 재네만 선택한 거잖아요. 즉 이미지의 부분집합이거든. 이것은 즉 물질을 일부분이라는 거예요. 지각은 물질의 성격을 가져요. 물질의 성격. 이걸 과거 아니라 현재 시점에서 물질의 부분집합이고 하지만 동시에 뒤하고 섞여 있다면, 늘 함께 있는 것이 바로 이 의식, 비물질적인 기억. 기억이라는 건 말 그 자체로 이미 지나간 과거예요. 시제 상 하나는 과거고 지각은 현재예요. 애는 물질이고 애는 비물질적인 의식이고 기억이죠.

본성상 완전히 다른 놈이죠. 그런데 완전 다른 이 두 가지가 늘 함께 존재하고 있다는 거예요. 함께 있지 않으면 사실 우린 지각할 수 없어요. 아무런 의식과 기억이 없다면, 뭘 어떻게 지각을 해. 내가 뭘 필요로 하는지 뭘 좋아하는지, 뭘 원하는지 조차 없다면 뭘 어떻게 지각하겠어요. 선택과 배제 자체가 일어나지 않죠.

이 두 가지의 서로 완전히 본성상 다른 이 두 가지가 함께 존재하고 있는데 중요한 건, 너무나 다른 이 두 놈이 함께 있는데, 제가 식별해내지 못한다는 거예요.

discern 이게 식별하다죠 이걸 할 수 없는 상태 indiscern. '식별 불가능성'이 바로 여기서 일어나는 지점이에요. 즉 어디부터가 지각이고 어디부터가 기억인지, 혹은 어디부터 어디까지가 현재고 어디부터 과거인지, 어디부터가 물질이고 어디부터가 의식인지. 혹은 어디까지가 실재적인 것이고 어디부터가 상상적인 것인지 식별할 수 없이 서로가 서로를 쫓고 있는 가장 원한, 서클의 상태, 이걸 바로 크리스탈이라고 얘기를 해요. 시간의 크리스탈.

◆2교시 : 현재는 끊임없이 작동하고 행위한다

▲현재와 과거의 공존

주의 도식이라고 얘기하는, 베르그송이 말하는 중요한 세 개의 도식 중에서 두 개의 도식인데요, 이게 원뿔 도식이라고 얘기하죠. 원뿔 도식에서의 이 상황이에요. 이게 바로 주의 도식에서 가장 작은 원이에요. 이 선이 바로 대상 O라고 하고요. 이 대상 O를 즉각적으로 뒤덮고 있는 기억, 즉 아까 지각이라는 건 물질의 부분집합으로서의 대상이에요.

이 특정한 대상을 기억이 즉각적으로 뒤덮고 있는 상태. '커피잔이구나'. 별 생각하지 않아도 보는 순간 겹치는 의식이죠. '아 이거 커피잔이지?' 라고 되뇌이지도 않죠. 그런데 커피잔을 알아보고 마시는 행위까지는 분명히 나의 기억과 의식이 겹쳐져 있다는 거예요. 이 대상에.

그런데 가끔씩 명해지는 상태가 있는데, 종이컵이 'e life'라고 적혀 있는데, 이렇게 적힌 종이컵을 분명 어디서 봤는데 어디서 봤을까? 아, 지난주에 갔던 어떤 사무실에서 봤었구나 라고 기억의 한 층위가 덧붙는 거예요. 덧붙는 만큼 대상에 대한 나의 인식이 깊어진다고 해요.

그런데 다른 데 갔더니 e life가 아니라 종이컵에 굉장히 예뻐고 그걸로 마시는 순간 비가

왔었지 하고 생각에 사로잡힐 때가 있어요. 점점 더 많은 다른 층의 기억, 즉 이 층이 단면 들하고도 일치하게 돼요. 어떤 식으로 수축된 단면이냐? 이게 반드시 크기를 얘기한다기보다는, 일단 여기에서는 주의(attention)이 다른 층위의 기억이 더 겹쳐지는 걸 보여주기 위해서 확장되는 방식으로 그랬지만, 이게 반드시 공간적인 차이의 크기라고 생각하시면 안 되고요.

원뿔 도식에서 단면이 나오는데, 과거의 어느 층위로 내가 도약한다고 했을 때, 이 도약의 층이 단면, 이것도 빨랑이라고 하는데요. 도약할 때 이 층은 더 먼 과거가 아니에요. 이게 현재고 이게 과거니까 더 먼 과거고 더 가까운 과거로 설명되는 게 아니고요. 각각의 층은 어떤 방식으로든 잘릴 수 있는데 각 모든 층들에는 지금까지의 모든 전체 과거가 다 들어있어요. 모든 단면마다. 다만 위로 갈수록 이완의 방향이고 아래로 내려갈수록 수축의 방향으로 가장 수축된 기억의 방향을 나타내죠.

그러면 이완, 수축됐다는 말은, 과거의 한 층위에서 이쪽 부분은 환하게 빛나면서 수축돼 있고 다른 부분은 풀려 있는 거예요. 예를 들면, 아까 종이컵으로 계속 예를 들었는데 종이 컵과 관련된 지난주의 내 기억만이 환하게 빛나고 있는 지점, 그 지점만이 빛을 받고 있고 수축돼 있는 층위. 나머지 층위도 분명히 같이 존재하고 있는데, 제가 종이컵을 얘기할 때도 지난 제 과거가 전부 같이 존재하죠.

하지만 그건 다만 어둠에 가려 있을 뿐이지, 존재 안 하는 건 아니잖아요. 말하자면 내가 지금 관심을 쏟는 환하게 빛나는 그 지점을 중심으로 잘려진 단면이라고 생각하시면 돼요. 점점 넓어지는 원한의 관계도, 부피가 더 클수록 먼 과거로 생각하시면 안 되고요.

서로 다른 수축의 정도를 가진, 다른 층위로 보셔야 해요. 개체들이 대상에 결합되면 될수록 대상에 대한 나의 이해는 더 깊어진다고 얘기해요. 바로 이 지점에서 생기는 게 크리스탈 이미지라고 했죠. 크리스탈 이미지가 형상화된 것이 주의 도식에서 제일 작은 서클(원)이라고 합니다. 즉, 대상에 즉각적으로 뒤덮인 기억이라고 얘기하죠.

그래서 여기에서는 대상과 그것에 덮인 기억이 분명히 이질적이고 본성상 다른 것임에도 불구하고, 이게 기억이고 이게 대상이라고 식별해 낼 수 없게 결합되어 있어요. 결합되어 있다고 해서 두 개가 완전히 섞인 걸 얘기하는 게 아니라, 그 이질적인 성격은 그대로 남아 있는데 다만 우리가 식별해내지 못 한다는 거예요.

그래서 이 식별 불가능한 혼란은 내 머릿속에서 일어나는 게 아니라 객관적인 구조라고 합니다. 이게 내 머릿속에서 일어나는 혼란이라고 한다면 본질로서의 시간을 이해하고 사유하기 위한 크리스탈로 성립이 안 되죠. 그래서 이 식별 불가능성은 시간의 객관적인 구조를 성립시키는 혼란이라고 얘기해야 되겠죠.

이로부터 점점 더 커지는 원한들이 대상에 결합되고 뒤덮일 수 있는 중요한 근거는, 대상이 즉각적으로 이게 커피잔이라는 걸 내가 못 알아봤다면, 내가 지난 주 어떤 사무실에 가서 본 똑같은 커피잔, 혹은 굉장히 예쁘게 생겼던 종이컵, ‘종이컵답지 않게 예쁜 걸’ 이라고

생각했던 그 종이컵.

더 나아가서 저번에 비 오는 날 어디서 마셨던 맛있는 커피가 떠오르겠어요? 일단 이걸 커피잔으로 알아보는 시작점이 있어야지만 다른 모든 기억이 결합할 수 있잖아요. 그러니까 크리스탈 이미지라는 게 모든 시간에 대한 사유로 나아가기 위한 첫 번째 인식의 통로라고 이야기합니다.

그래서 크리스탈 이미지가 저런 구조를 가지고 있고, 그럼 과거와 현재와 왜 저렇게 만날 불가능한 상태로 있는가를 설명하기 위해서, 베르그송이 이야기하는 과거와 현재 사이의 관계예요.

▲베르그송과 들뢰즈의 시간관

과거와 현재 사이의 관계를 우리가 대부분은 인식하는 방식은, 과거가 흘러와서 현재가 되고 이게 다시 흘러가면 미래로 간다는 일방향적인, 직선적인 시간관을 전제하고 산다는 거예요. 그런데 베르그송의 시간관은 그렇지 않아요.

우리가 화살표 그리듯이 미래라는 방향으로 불가역적인 수직선을 나타내고는 하는데 이런식의 직선적인 혹은 chronological한 시간관은 들뢰즈와 베르그송이 안 좋아하는 시간관이에요. 그럼 도대체 이 사람은 뭐라고 얘기하느냐? 바로 이 원뿔 도식을 생각해보시면, 우리가 현재라고 부르는 이 지점이에요. 이 지점은 내가 지각하고 있는 시점인데, 그 시점에도 '커피잔이구나'하는 순간에도 이미 과거가 같이 있다는 거예요.

지나가버려서 더 이상 존재하지 않는 게 아니라, 현재 내가 행위를 하기 위해서도 가장 중요하게 작동하는 게 나의 의식이고 과거고 기억이라는 거죠. 이 지점에 현실의 면이거든요. 여기에서는 커피잔이 있는 현실이에요. 강의가 끝났어요. 그래서 집에 가는 길이에요. 전철역 가는 길, 아 저기에 재밌는 게 있네 하고 구경을 하고 있어요.

현실의 면은 나의 필요나 유용성에 따라서 전체가 움직여요 같이. 애만 움직이는 게 아니라 전체가 다 같이 움직인다는 거예요. 아주 작은 일, 매 순간에도 내 몸뚱이 돌아다니는 것 같지만 몸뚱이 말고 눈에 보이지는 않지만 어마어마한 과거 전체를 동시에 지고 다닌다는 거예요.

그리고 저 의식의 전체 포인트가 내가 현재 지각하고 행위하는 포인트가 바로 현재시점이라는 것뿐이죠. 우리가 현재라고 부른 것이죠. 그런데 그 현재라는 건 끊임없이 지나가잖아요. 그런데 지나가는 시간에 앞서서 뭐가 존재하느냐면, 이 포인트는 원뿔이 없으면 존재 불가능해요. 그럼 자체가 그래요.

그래서 우리는 보통 현재와 과거에 대해, 현재가 있었고 시간이 지나면서 현재가 과거가 되고 새로운 현재가 뿔 등장해요. 그런데 시간이 지나면서 다시 이게 과거가 돼요. 새로운 현

제가 등장하고 애는 다시 지나가고, 새로운 현재가 되고 아까 현재였던 건 과거가 되고 또 같은 방식으로 계속 밀려나가는 방식이 아까 말씀드린 시간의 진행방식이에요.

그런데 들뢰즈는 늘 현재가 먼저 존재했고, 이게 지나가버린 현재가 바로 ‘과거’라고 생각하는데, 우리의 일반적 사고방식은 너무 현재에만 지나치게 무게를 두는 사고방식이 아니냐고 합니다. 동글 동글한 현재가 마치 죽 관이 있고요, 이게 현재라는 게 있으면 현재를 도도록 굴리면 현재라고 있던 것들이 과거로 쏙 움직이는 방식으로 생각하게 된다는 거죠.

이 시점을 현재라고 볼게요. 이걸 과거라고 보면요. 5분 전 현재, 10분 전 현재, 15분 전 현재 라는 식으로 연결돼 있어요. 당구공 같은 것들이. 그럼, 지금 현재가 탕 치고 새로운 현재가 등장해서 이걸 과거로 만들기 위해서는 새로운 현재가 등장해야 하겠죠. 새로운 현재가 등장해서 지금 현재라고 부르는 게 과거로 이행하기 위해서는 이행해서 갈 데가 필요하다는 거죠.

지금 여기는 뚫려 있잖아요. 공들이 관을 따라서 늘어서 있는데, 만약 관이 막힌 곳이라고 하면 여기에다 아무리 새로운 현재를 집어넣어도 갈 데가 없죠. 그럼 현재가 이행하게 못한다는 거예요. 지금 현재가 과거로 이행하기 위해서는 pause 하기 위해서는, pause를 해야지만 과거가 되지요.

과거가 되기 위해서는 이행해서 갈 데가 필요하다는 거예요. 이 갈 데가 과거라는 순수과거라는 것이 있어서 애네들을 톱 굴렸을 때 끊임없이 어딘가로 저장이 되죠. 즉, 현재보다 뭐가 먼저 있었다? 과거가 먼저 있었다는 거죠. 아까 이 상태에서 알 수 있던 건 현재와 과거의 동시성. 현재와 과거의 동시성을 바로 이 순간이 보여준다면, 매 순간 이고 다니는 것처럼.

여기에서 얘기할 수 있는 건 현재가 이행할 수 있기 위해서는 이행해야 갈 수 있는 곳으로서의 과거가 미리 선재해야 한다. 존재해야 한다고 이야기합니다. 과거가 미리 존재하고 있고 그래야만 현재가 이후에 존재에서 끊임없이 과거로 갈 수 있다는 거예요.

우리가 상식적으로 생각했을 때는, 그 이전에는 아무것도 없었고요, 지금 현재라고 하는 게 조금 있다가 보니까 과거네. 현재였다가 과거가 되는 방식으로 늘 생각해서 현재가 과거보다 앞서 있다고 생각하는데 베르그송과 들뢰즈는 과거로 이행하기 위해서는 이행의 근거가 필요하고, 그 이행의 근거가 바로 과거로써 주어져 있어야만 이행해서 과거가 된다는 거예요.

그래서 과거가 현재가 먼저 있다고 이야기합니다. 이게 바로 우리 상식적 차원의 시간에 대한 개념과 다르기 때문에 패러독스라고 하죠.

일단 72쪽 맨 아래쪽부터 볼게요. “우리는 존재(etre)와 현재-존재(etre-present)를 혼동해 온 것이다.” 우리는 보통 현재는 존재하고 지나간 과거는 더 이상 존재하지 않는다고 생각해요. 그저 기억 속에 희뿌옇게 남아 있을 뿐 개가 뭐 존재하는 거야. 존재하는 건 현재뿐

이라고 생각하는데, 그 두 가지를 확 뒤집어 버리죠.

즉, 현재는 오히려 존재하지 않는다. 현재는 끊임없이 작동하고 동작하고 행위하는 거예요. 원뿔 도식에서 볼 수 있듯이 지각이라고 부르는 원뿔의 꼭지점이 현실의 면 위를 돌아다니는 게 현재잖아요. 개는 존재(etre)하는 게 아니라, 계속해서 작동하고 있는 것이 현재의 가장 큰 속성이라고 해요. 현재가 그렇게 작동하는 것이라면 과거는 더 이상 저런 방식으로 작동하지는 않아요.

◆3교시 : 내러티브적인 정당화를 벗어나는 시간-이미지

▲현재의 이행 근거로서의 과거

읽어볼게요. “현재는 존재하지 않는다. 오히려 그것은 언제나 그 자신 바깥에 있는 순수 생성일 것이다. 그것은 존재하지 않고 행동한다. 현재의 고유한 요소는 존재가 아니라 능동이나 유용함이다. 그 반면, 과거에 대해 우리는 그 것이 행동하거나 유용하기를 그쳤다고 말해야 한다.” 더 이상은 작동하지도 유용하지도 않다고 말해야 한다.

“그러나 그것은 존재하기를 그치지 않는 것이다. 말의 충분한 의미에서 그것은 무용하고 무기력하고 무감동하지만 ‘존재한다’. 그것은 존재 그 자체와 섞여 있다. 그것은 ‘있었다’고 말해서는 안 되는데, 왜냐하면 그것은 존재의 즉자이며 존재가 그 자체로 보존되는 형식이기 때문이다.”

“현재에 대해 우리는 그것은 ‘있었다’고 매순간 말해야 하며, 과거에 대해서는 것이 ‘존재한다’고, 영원하며 모든 시간에 걸쳐 존재한다고 말해야 한다. 이것이 과거와 현재 간의 본성상의 차이이다.”

모든 현재가 이행하기 위한 존재의 이행 근거로서의 과거는 결국은 즉자적 존재가 이야기하게 되죠. 75쪽 맨 밑줄부터 보시면요. “그러므로 특정 현재의 특정 과거가 아니라, 존재론적 요소와도 같은 ‘과거 일반’이 있다.” 어떤 현재의 과거라는 방식이 아니라 모든 시간의 존재론적 근거를 과거 일반이라고 표현하고 있어요.

그래서 애가 존재하다가 이행할까 라고 하는 게 아니라, 현재라는 것 자체는 끊임없이 이행하면서 계속 과거로 이행해들어가는 거예요, 쉬지 않고. 이행 근거로서의 과거 일반이 순수 과거입니다. 단 한 번도 누군가의 현재였던 적이 없는 그 과거요.

이 과거는 “모든 과거들을 가능케 하는 것은 바로 과거 일반이다.” 이게 존재론적 과거라고 얘기합니다. 이것이 결국 들뢰즈와 베르그송의 시간론에서 핵심적인 부분 중 하나인데요, 과거 일반으로 찾아가는 건 존재론적 도약, 비약이라고 얘기해요.

크리스탈 이미지 얘기를 하다가 여기까지 왔는데요, 결국 가장 작은 씨클이 선재하는 과거 일반으로서의 존재론적 과거가 존재하고, 그로부터 모든 현재라는 시간이 끊임없이 이행해

서 과거로 들어가는 관계를 함축하고 있다고 할 수 있는데요.

베르그송의 경우는 사실은 심리적인 개인의 과거를 얘기하는 듯, 그래서 현재가 끊임없이 과거로 올라가고 물론 이것 자체가 있기 때문에 이행할 수 있는 거지만, 어쨌든 현재와 과거는 동시에 존재하지만, 개인적인 과거의 심리에 대해서 이야기하고 있는 듯이 보이지만. 들뢰즈의 경우는 이 한계를 확 넓어버리죠. 무한정 넓혀 버려서 보잘 것 없는 나의 시간도 우주적 시간과 연결되는 아름다운 관점을 제공해요.

그래서 이 무한한 시간, 우주 전체의 어떤 시간을 이야기하고요. 그 출발점이 여기인데. 이것들의 관계는 끊임없이 과거였던 건 현재를 뒤쫓고 있고 현재였던 건 끊임없이 과거를 뒤쫓으면서 마치 얽힌 모양처럼, 뒤쫓고 순환하고 섞이는 표현이 크리스탈 이미지에서 계속 나오거든요. 식별 불가능하게 서로를 뒤쫓고 반영한다면서.

끊임없이 과거와 현재로 분기되고 있는. 분기라는 말도 되게 좋아하는 말인데요. bifurcation 끊임없이 과거와 현재로 쉬지 않고, 시간이라는 성격 자체는 존재하고 가만히 있는 게 아니라, 들뢰즈와 베르그송 둘 다 가만히 있는 걸 무진장 싫어해요. 시간도 끊임없이 갈라지면서 운동하죠.

이것이 바로 과거와 현재로 갈라져 이분되어 나가는 bi 붙으면 두 개라는 접두사잖아요. 두 개로 갈라지는 상태가 ‘시간의 선형적 구조 혹은 형식’이라고 합니다. 크리스탈 이미지를 통해서 우리는 변치 않은 형식 자체가 크리스탈 이미지를 통해서 사유하게 되는 ‘시간의 선형적 구조’라고 합니다.

이게 직접적 시간-이미지라고 하죠. 물론 저게 전부는 아니에요. 시간 이미지 내용은 저게 출발점 정도가 되고요. 직접적 시간-이미지에서 시간의 순수한 선형적 형식 즉 경험적인 것들을 넘어선 서죠. 그건 경험적 내용 이전에 우리에게 주어진 시간의 구조 자체가 바로 끊임없이 과거와 현재로 갈라져 나오고 있는.

과정 자체는 끊임없이 역동적이지만 변화의 형식 자체는 변하지 않아요. 끊임없이 갈라진다는 형식 자체는 변하지 않지만 내용은 잠시도 가만히 있지 않죠. 과거와 현재로 미친 듯이 갈라져 나오고 있는. 그래서 저걸 사유한다는 것, 시간의 텅 빈 형식이나 시간의 선형적 구조라고 하는 게 바로 시간의 직접적 이미지를 사유하는 거라고 이야기합니다.

뒤로 가면, 웰즈와 레네 이야기를 하면서 사실 여기에서 더 많이 나가요. 직접적 시간 이미지에서는 베르그송을 넘어가는 부분이 나오는데요, 베르그송은 딱 여기에서 끝난다면 들뢰즈는 미친 시간까지 나아가죠. 모든 운동과의 관계를 다 벗어난. 정상적인 시간이라고 하기 위해서는 운동과의 함수 관계에서 운동에 종속되어 있을 때 그 시간은 합리적으로 진행되는 시간이에요.

▲운동과 시간 관계의 역전

측정 가능하고 특정 방향으로 진행되고 파악하고 짚 수 있는 시간은, 운동과의 함수 관계에서 운동이 더 힘이 센 거예요. 운동이 기준점이기 때문에. 그런데 이 기준점을 시간 이미지 영화로 이행해오면서 가장 중요한 특징 중 하나가 운동과 시간의 관계가 전복됐다고 하는 표현을 쓰는데요.

운동 이미지, 특히 행위 이미지는 가장 중요한 게 운동이에요. 작용, 반작용이라고 하는 운동이죠. 그로부터 시간을 구성해내고 재구성해서 여기에서의 시간 이미지는 죽었다 깨어나도 재현적이고 간접적이라는 말일 뿐이에요. 이 재현적이고 간접적이라는 건, 운동을 통해 혹은 운동을 매개로 주어지는 이미지, 재현되는 시간이라고 말씀드렸죠.

그러면 이 운동과 시간의 관계는 운동이 시간을 잡아채서 물고 있어요. 그런데 시간이 떠나요. 관계가 바뀌어요. 즉 시간이 운동을 지배하고, 운동이 시간이 종속되는 관계로 바뀌어요. 이렇게 되면, 운동이라는 기준점에 묶인 시간이 경첩에서 풀려나는 거죠.

무중력의 상태라고 생각하시고, 저기 문짝이 경첩에 매달려 있는데 저 경첩을 빼버렸어요. 무중력 상태에서 저 문짝은 어떻게 되겠어요? 미쳐서 날뛰어 돌아다니겠죠. 바로 미친 시간이 등장해요. 그게 time is out of joint. 시간이 경첩에서 벗어났다고 하면서 미래의 시간, 『차이와 반복』에서 수동적 시간의 세 번째 시간이 바로, 직접적 시간 이미지의 시간이 여기에 추가돼요. 베르그송이 한 얘기에다가.

그래서 내용이 복잡해지긴 하는데, 어차피 다는 못 하고요. 운동과 시간의 관계가 역전돼서 시간이 더 중요한 방식으로 등장해요. 그럼 시간이 우월한 위치를 점하고 있을 때, 운동은 어떤 운동이다? 일탈적인 혹은 정신 나간, 미쳐서 돌아다니는 운동이 돼 버려요. 그럼 도대체 미친 운동, 미친 시간이 무슨 소리야? 무슨 헛소리냐는 생각이 들 수도 있을 것 같은데요, 영화에서 보면 훨씬 더 쉬워요.

이건 별 거 아닌 장면인데, 고다르의 <비브르 사 비>라는 영화가 있거든요. 안나 카리나가 나오는 영화요. 보통 카메라가 왔다 갔다 하는 저를 따라다니게 되죠. 영화에서도 결국 카메라는 주인공 혹은 인물의 운동에 종속되는데, 그 운동은 감각-운동적으로 타당화된 운동을 따라간다는 얘기에요.

혹시 안 따라가면, 왜 카메라가 안 따라가지? 좀 있으면 저 뒤에서 탄 놈이 오는 걸 보여주기 위해서 카메라가 멈춰 있을 때도 있죠. 대체적인 경우는 카메라 운동을 정당화 시켜주는 건 내러티브의 진행이나 주인공과의 관계에서 정상적으로 것으로 판단하죠.

그런데 미친 운동, 일탈적인 운동은 도대체 뭐냐? <비브르 사 비>에서 앞에서 두세 번째 막일 거예요. 주인공인 나나가 매춘으로 들어가기 전에, 잠시 레코드 가게에서 일하는 시뤼스가 있는데요. 레코드 가게에서 계산대가 있고 카메라가 옆의 점원을 보여주고 사러 온 사람을 보여주다가 갑자기 쪽 빠져나가요. 쪽 빠져나가서 밖의 길거리로 한번 보여주고 다시 쪽 하니 돌아와요.

이게 뭐야? 요셋말로 ‘땡미’가 되는 거죠. 정당화가 안 돼요. 중심이탈적 카메라 혹은 탈프레이밍의 경우도, <비브르 사 비>는 고다르 영화중에서 가장 내러티브가 잘 살아있는 것 중 하나라고 얘기할 수 있는데요, 그럼에도 불구하고 카메라가 쑥 빠져나가서 아무 이유 없이 바깥을 보여주다가 들어오는 카메라 운동은 aberrant(탈선적인) 이야기할 수 있다는 거예요

그 다음에, 보통 카메라의 시점이 눈높이에서 잡든가 의도적으로 위대한 혹은 사악함을 부각하기 위해서 밑에서 잡든가 하면서 잡는 방식만으로도 여러 의미를 만들어낼 수가 있죠. 아무 뜬금없이 <비브르 사 비>를 보면, 집엘 뭘 가지러 갔다가 주인에게 쫓겨나는 장면이 있는데 카메라가 옆집 4,5층에서 내려다보는 것처럼 찍는 장면이 하나 등장해요.

보통 그 시점이 나오면, 그것 자체만으로도 설명이 되는 게 아니라면요. 옆집 사람이 보는 장면을 넣으면 깨끗이 해결돼요. 아무 문제없이 정당화되는데 그리고 나서 그냥 딴 장면으로 넘어가요. 그럼 도대체 그 시점은 ‘땡미’ 하게 되는 거죠.

즉, 어떠한 방식으로든 그 운동들이 내러티브적인 정당화를 벗어난다는 거예요. 대표적으로 내러티브를 벗어나는 미친 카메라의 운동은 레네 영화에서 많이 나오죠. <지난해 마리앙바드에서>나오는 수많은 트래킹쇼트들. 뭘 보여주고 얘기하려고 하는지 누구의 시점인지 아무 것도 등장하지 않아요. 어떤 것도 내러티브적으로 정당화가 불가능해요. 미친 듯이 카메라가 성 안을 계속 돌아다니는 걸 뭐로 설명할 것인가.

<지난해 마리앙바드에서> 한번 보세요, 안 보신 분들은. 사람들이 막 우아하게 샤넬 드레스를 입고 얘기하다가 갑자기 멈춰요. 얼마나 어색해요? 조금씩 움직이는 거 보이시죠? 이런 방식으로 멈춰 있다가 다시 등장하고. 말도 안 되는 액션들이 끊임없이 등장해요.

그런 운동은 다 미친 운동이라는 거예요. 그럼 이 미친 운동을 무엇으로 설명하겠느냐. 이 이미지들이 감각-운동 도식적으로 연결이 안됐을 때 뿔뿔이 흩어져서 사라져야 될 이미지들을 뭐가 지탱해 주느냐? 시간-이미지라는 존재. 혹은 생의 직관, 힘이 안 보이는데서 지탱해 준다면, 탈중심적이고 탈선적인 운동은 직접적 시간-이미지라고 하는 time is out of joint된 시간이 지탱시켜주고 있다는 거예요.

그래서 미친 운동을 직접적 시간-이미지의 증거라고 하게 되죠. 이런 방식으로 운동과 시간 관계의 역전. 시간 이미지의 특징은 특히 누벨 바그에서 많이 보여주는 파리 시내를 끊임없이 왔다 갔다하기, 그리고 등장인물들이 아무것도 해결하지 못 하고 상황을 바라볼 수밖에 없는 상태.

감각-운동 도식의 붕괴, 단절로부터 모든 시간 이미지의 특징이 기행 한다는 부분으로 다시 돌아가서 정리하도록 할게요. 다 엮인 이야기고 이 모든 게 존재론적 상황으로부터 존재하고요. 세계와 인간의 관계, 촘촘하게 짜인 재현된 세계, 지층화된 세계 그리고 그 아래에 있는 거대한 삶의 직관인 존재 혹은 시간 다 같은 얘기로 이해할 수 있을 텐데요.

결국 시간-이미지의 영화라고 하는 영화가 시간-이미지를 사유하게 해주고, 시간-이미지를 사유함으로써 무한한 우주를 복원하는 역할을 하기도 하고. 크리스탈 이미지뿐만 아니라 운동과 시간의 역전, 사실 이거 되게 이해하기가 쉽지 않은 상식적이지 않은 얘기들이라서 쉽지 않은 데요 관심 있으시면 책을 더 꼼꼼하게 보시면 이해하실 수 있을 거라고 믿습니다. 이것으로 이번 학기 강좌는 끝내도록 하겠습니다. 감사합니다. 수고하셨습니다. (끝)