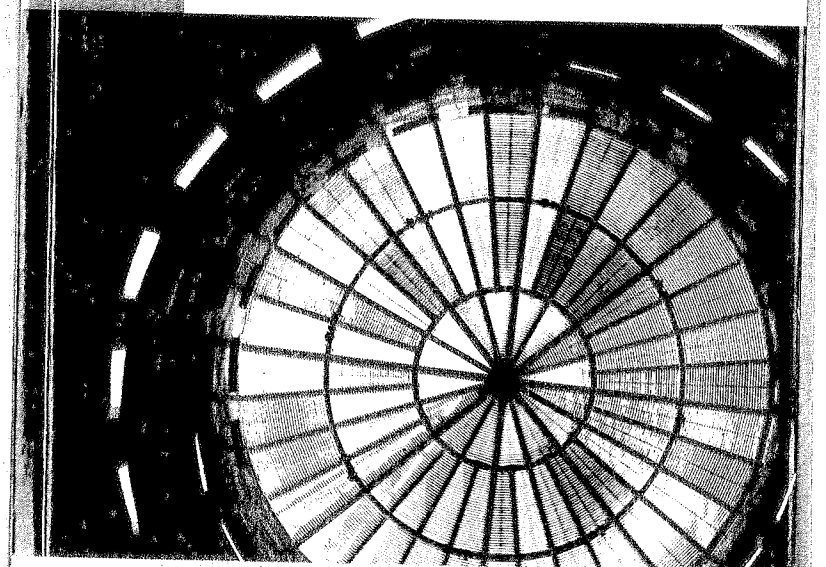
THE MATRIX OF VISUAL CULTURE

시각문화의 매트릭스

들뢰즈와 함께 보는 현대 영화

파트리샤 피스터르스 지음 · 정민아 옮김



철학과 현실사

THE MATRIX OF VISUAL CULTURE:
Working with Deleuze in Film Theory
Copyright © 2003 Patricia Pisters
All rights reserved.
Korean Translation Copyright © 2007
by Chul-Hak-Kwa-Hyun-Sil-Sa Publishing Co.
Korean edition is published by arrangement
with Stanford UP Stanford, Calif. through DURAN KIM Agency.
이 책의 한국어판 저작권은 듀란킴 에이전시를 통한
Stanford UP과의 독점 계약으로 [철학과현실사]에 있습니다.
저작권법에 따라 한국에서 보호를 받는 저작물이므로
무단 전재와 무단 복제를 금합니다.

* 이 책은 경기영상위원회 <제2회 경기영상창작지원프로그램>의 지원을 받아 출판되었습니다.

들어가는 글

내재성의 평면인 물질적 우주란 운동-이미지의 기계적 배치인 것이다. 여기서 베르그손의 탁월한 선각이 있다. 그것은 영화 그 자체로서의 우주, 곧 메타 시네마다. — 질 들뢰즈[1]

뇌는 단일체다. 뇌는 스크린이다. 우리는 영화를 언어가 아니라 묘사의 물질(signaletic material)로 이해해야 한다. — 질 들뢰즈[2]

□메타 시네마로서의 우주 : 카메라 의식과 내재성의 평면

1999년에 샘 멘더스(Sam Mendes) 감독의 「아메리칸 뷰티(America Beauty)」가 5개 부문의 오스카상을 수상했다. 그 중 하나는 레스터 번햄 역을 맡은 케빈 스페이시(Kevin Spacey)에게 주어졌다. 40대 미국 남성인 레스터는 그를 구속하는 억압과 공허한 도시 주변 생활로부터 자유롭고 싶은 자다. 이 영화에 대해 친구들, 동료들, 학생들과 토론하던 중, 나는 중년의 위기를 보여주는 이야기를 통해 많은 것들이 불거져 나옴을 알 수 있었다. 이를테면, 레스터가 딸의 친구인 제인을 사랑하는 것이 플롯

1) Gilles Deleuze, *Cinema 1 : The Movement-Image*. Trans. Hugh Tomlinson and Barbara Habberjam, (London : The Athline Press, 1986) p.59. (질 들뢰즈 지음, 유진상 옮김, 『시네마 1 : 운동-이미지』, 시각과언어, 2002, pp.117-118.)
2) G. Deleuze, "The Brain Is the Screen." *The Brain Is the Screen : Deleuze and the Philosphy of Cinema*. Trans. Marie Therese Guiris. Ed. Georges Flaxman (Mineapolis and London : University of Minnesota Press, 2000) p.367.

상 특별히 놀랍다거나 독창적인 사건은 아니라는 것이다. 이러한 의견에 관한 한 나는 평론가들의 생각에 동의한다.

그러나 이 영화의 다른 측면들은 흥미로운데, 예를 들어 위협적인 군인 아버지와 함께 사는 이웃집 소년 리키가 세상을 비디오의 시각으로 바라보는 시선이다. 리키는 비디오카메라를 이용하여 눈에 보이는 모든 것들을 찍는다. 이웃, 죽은 새, 바람결에 춤추는 비닐봉지 등 그의 눈이 포착하는 어떤 것들도 비디오에 담긴다. 그의 침실 벽은 비디오테이프로 도배되어 있다. 이 비디오테이프들은 (내러티브) 응집력이나 논리적 전개가 없는 기억과 인상의 데이터베이스다. 고다르가 「영화사(들)(Histoire(s) du Cinéma)」에서 영화사와 영화에 담긴 역사를 비선형적으로 재현한 것과 매우 유사하게도, 리키는 이미지와 카메라 그리고 결국에는 그 자신의 응시에서 벗어나는 방식을 찾아내었다. "그의 비디오카메라는 그의 응시를 자유롭게 해주었고, 인과 관계의 사슬에서 응시를 풀어주었다. 비극과 무상함, 피와 고통과 죽음. 이것들은 여전히 온전하게 존재한다. 그리고 온 신경을 집중하여 바라보는 이웃은 어떤 면에서는 자신의 좁은 세계를 극복하지 못했다. 그러나 그의 응시는 초연해졌다. 그는 자신의 인생사에서 자유로웠다. 그의 눈은 세계에 대한 신비로운 경이감으로 빛난다."[3] 리키는, 들뢰즈가 사회의 고정된 구조와 재현의 분절선이라고 부르는 것에서 생겨난 그의 응시를 느슨하게 만들고 만다. 비디오에 담는 행위를 통해 리키는 새로운 개별화 양태를 발견했다. 이 새로운 개별화 양태는 비인격적이며, ("나는 본다"와 같은) 초월론적 주체로서의 그와 관련이 없다.

'이것임(haecceity)'은 들뢰즈·구아타리[4]가 중세 철학자 둔스 스코투스(Duns Scotus)에게서 가져온 용어로서, 위와 같은 유형의 비인격적 개별화를 가리킨다. "어느 계절, 어느 여름, 어느 시각, 어느 날짜는 사물이나 주체가 갖는 개별성과는 다르지만 나름대로 완전한, 무엇 하나 결핍된 것이 없는 개별성을 갖고 있다. 이것들이 '이것임'들이다. 여기에서 모든 것은 분자들이나 입자들 간의 운동과 정지의 관계며, 모든 것은 변용시키고 변용되는 능력이라는 의미에서 말이다."[5] 들뢰즈·구아타리는 분자, 운동, 정지, 변용과 같은 용어로 일종의 비인격적 개별화에 대해 말한다. 「아메리칸 뷰티」에서 중요한 것은 이러한 비인격적 "응시의 거리 두기"와 '이것임'에 대한 감수성이 카메라를 통해 일어난다는 것이다. 『시네마 1 : 운동-이미지(*Cinema 1 : Movement-Image*)』에서 들뢰즈가 주장한 것처럼, 카메라가 공간화되기를 그만두고 시간화되었듯이 카메라의 본질은 카메라의 운동성과 시점의 자유로움에 있다.[6] 영화 책에서 베르그손 이론을 적용하고 있는 들뢰즈에 의하면, 우리가 메타 시네마적인 우주에서 살게 된 것은 카메라를 통해서다. 이 점에서 보면, 모든 종류의 잠재적([virtual] 과거와 미래) 이미지는 "저장되고" 현실적([actual] 현재) 이미지는 지속적으로 발생하며, 두 유형은 서로 각각 영향을 미친다. 이 점에서 우리는 과거, 현재, 미래를 지각 안으로 들어

3) Bastian van Werven, *De herinneringsmachine : Godard, Deleuze, Historie (s)*. MA thesis (Amsterdam : Amsterdam University Press, 2000) p.32. 반 베르벤은 이 글에서 네덜란드 기자인 바스 반 헤이뉴가 쓴 글을 인용하고 있다. ("Kijk opnieuw : Bernlef, Couperus en American Beauty over de essentie van het leven" in *NRC-Handelsblad* II-02-00 : p.29).

4) [옮긴이] 누군가에 의해서 우리는 '가타리'라는 이름을 쓰고 있으나, 그의 이름은 엄밀히 말하여 가타리가 아니라 '구아타리'다. 베르그손을 베르그송으로 잘못 부르는 것과 같다. 이 책에서는 '구아타리'와 '베르그손'으로 통일하여 표기한다.

5) G. Deleuze and Félix Guattari, *A Thousand Plateaus : Capitalism and Schizophrenia*. Trans. Brian Massumi (London : The Atholone Press, 1988) p.261. (질 들뢰즈·펠릭스 구아타리 지음, 김재인 옮김, 『천 개의 고원』, 새물결, 2001, p.494.)

6) *Movement-Image*, p.8.

온 새로운 "카메라 의식(camera consciousness)"을 통해 이해하게 된다. 마이클 샤피로(Michael Shapiro)는 『영화적인 정치적 사유(*Cinematic Political Thought*)』에서 현재 비판적으로 경험하고 있는 사건은 "다른 인지 기능에 의해 통제되는 영역을 통합할 수 있는 판단 능력의 발휘로 인한 것이 아니라, 영화적 장치(cinematographic apparatus)로 인해"[7] 가능하게 된다고 주장한다. 따라서 동시대 문화와 그 과거 및 미래를 이해하기 위해서는, 현실태와 잠재태 사이뿐 아니라 시간의 층 사이를 쉽게 뛰어넘게 하는 카메라 의식을 발전시키는 것이 필요하다. 들뢰즈의 영화 책들과 구아타리와 함께 발전시킨 여러 개념들은 이러한 새로운 비평 의식에 유용한 도구를 제공한다. 따라서 이 책의 첫 번째 목표는 들뢰즈의 영화 책들과 들뢰즈와 구아타리가 개발한 개념들을 통해 얻어진 새로운 메타 시네마 의식의 유형, 그리고 그 비인격적 개별화 형식을 탐구하는 것이다.

베르그손과 들뢰즈에 의하면, 모든 이미지는 과거, 현재, 미래가 공존하는 곳에서 내재성의 평면 위에 놓이며, 선형을 포함한 다양한 방식으로 배열될 수 있다. 이미지는 그곳에 있다. 이미지는 어떤 이상의 세계를 표상하는 것이 아니라 지속적으로 세계와 그 주체에 형태를 부여하는 것이다. 이러한 이미지 개념과 함께, 들뢰즈는 이미지를 항상 다른 (초월론적) 세계들의 재현으로 바라보는 전통적 영화 이론과는 다소 다르게 영화 이론을 발전시켰다. 그 중 한 가지 질문이 전통적 영화 이론 내부에서 제기되는데, 그 질문은 들뢰즈 시각에서 탐구할 때는 무가치한 것이 된다. 즉, 실재와 비실재(꿈, 허구, 기억)의 차이에 대한 질문이다. 들뢰즈가 주장했듯이, 잠재태와 현실태의 구분은 이미지 안에서 사유하기에 더욱 적합한 방식이 된다. 잠재태와

7) Michael Shapiro, *Cinematic Political Thought : Narrating Race, Nation and Gender* (Edinburgh : Edinburgh University Press, 1999), p.23.

현실태는 각각 반대되는 개념이 아니다. 두 가지는 모두 "실재"이지만, 오직 현실태만이 (물리적인) 현재 안에 존재한다. 『디알로그(*Dialogues*)』 프랑스어판에서 들뢰즈는 "현실태와 잠재태(L'actuel et le virtuel)"라고 이름 붙인 보충 텍스트에서 모든 "현실적" 이미지는 잠재적 이미지의 안개로 둘러싸여 있다고 주장한다. 즉, "지각은 입자와 같다. 그리고 현실적 지각은 잠재적 이미지라는 안개 속으로 들어간다. 잠재적 이미지는 더 멀리 움직이고 더 크게 자라나는 이동 회로 속으로 스스로 퍼져나가며 스스로 구성하고 해체한다."[8] 잠재적 이미지는 현실적 이미지에 반응하며, 현실적 이미지는 잠재태에 속한다. 들뢰즈는 『시네마 2 : 시간-이미지(*Cinema 2 : The Time-Image*)』에서 다음과 같이 말한다.

> 베르그손의 용어로 얘기하자면, 실제 대상은, 자신의 옆에서 그리고 동시적으로 실재적인 것을 감싸거나 반사하는 잠재적 대상과도 같은 거울 이미지를 통해 자신을 비춰본다. 즉, 이 둘 사이에는 "유착"이 존재한다. 현실태적이면서 동시에 잠재태적인 양면의 이미지의 형성이 존재하는 것이다. 이것은 마치 거울 이미지, 사진, 우편엽서가 생동하여 독립성을 획득하고 현실태 속으로 이행하기라도 하듯, 심지어는 현실태적 이미지가 해방과 포획이라는 이중적 움직임을 따라 거울로 다시 돌아와, 카드 엽서나 사진 속에 다시 자리를 잡은 것과도 같다.[9]

마돈나의 뮤직비디오 「돈텔미(Don't Tell Me)」는 들뢰즈가 지적한 잠재태와 현실태의 유착에 관한 완벽한 실례다. 이 뮤직비

8) G. Deleuze, "L'Actuel et le Virtuel", *Dialogues* (Paris : Flammarion, edition 1996), pp.179-180.

9) G. Deleuze, *Cinema 2 : The Time-Image*. Trans. Hugh Tomlinson and Robert Galeta (London : The Athlone Press, 1989) p.68. (질 들뢰즈 지음, 이정하 옮김, 『시네마 2 : 시간-이미지』, 시각과 언어, 2005, p.144.)

디오에서 춤추며 로데오를 하는 카우보이 이미지는 우편엽서가 아니라 사막의 광고판 위에 그려진 "삶이 되고", 이어서 이 이미지는 사막 길을 보여주는 스크린 앞에 서 있는 마돈나의 현실적 이미지에 잠재적 질감을 부여한다. 이 뮤직비디오에서 특히 마돈나와 함께 춤추는 카우보이의 움직임과 반복적인 동작을 통해 현실적 이미지와 잠재적 이미지는 특정한 질감으로 상호 교환하기 시작한다. 뮤직비디오는 강렬한 만큼 단순하며, 그 강렬함은 확실히 잠재태와 현실태 사이의 유희에 자리한다. 따라서 다이아몬드의 수많은 작은 마면들처럼 잠재태와 현실태는 상호 교환 가능하게 된다. 들뢰즈에 의하면, 현실태는 지나가는 현재로 정의되고, 잠재태는 간직되는 과거로 정의된다. 끊임없는 결정화 과정이 둘 사이에서 발생하고 있다. 현실태와 잠재태 모두는 들뢰즈가 "내재성의 평면"이라고 지칭한 것에 내포되어 있다. 내재성의 평면은 영화 이미지뿐 아니라 "삶"과 관련된 모든 이미지를 포함한다. 새로운 카메라 의식은 근본적으로 비인격적이며 비주관적인 "삶"과 관련되지만, 매우 특수하고 개별화되어 있으며 항상 구체적 배치의 일부다.

전통적 영화 이론에서 영화적 장치(아마도 카메라 의식의 "낡은" 형식으로서)는 이미지를 정체성 구성과 주체성을 위한 (왜곡되거나 환영적인) 거울로 기능하는 재현으로 이해한다. 50년간의 영화 이론 역사가 입증한 것처럼, 재현은 긍정적이거나 부정적 역할 모델을 제공함으로써 정체성 형성에 깊이 영향을 미칠 수 있다. 페미니즘과 (포스트)콜로니얼리즘 담론은 종종 정신분석학 이론의 도움을 받아 재현이 사회의 특정 집단에 대해 부정적 의식을 가지게 하는 방식을 보여주었다. 또한 (영화적) 이미지와 카메라 의식에 대한 상이한 개념화가 정체성 및 주체성에 대해 결론을 내릴 수 있을 것으로 보인다. 시각 문화에 대한 들뢰즈적 접근이 재현으로서의 이미지라는 전통적 시각과는

다른 방식임을 밝혀내기 위해 나는 영화에 대한 전통적인 이론적 접근과 사물을 바라보는 들뢰즈적 방식을 비교하는 것으로 시작하고자 한다.

제1장 "메타 시네마로서의 우주"에서는 슬라보예 지젝(Slavoj Žižek)과 들뢰즈가 알프레드 히치콕(Alfred Hitchcock) 영화를 가지고 나누는 대화로 포문을 엶으로써 두 개의 접근 방식이 함의하는 바를 살펴본다. 히치콕의 세계를 불가능한 욕망의 재현, 혹은 잠재적 이미지와 현실적 이미지 사이의 네트워크로 간주한다면, 히치콕의 우주는 어떻게 볼까? 나는 히치콕의 「현기증(Vertigo)」과 매우 유사한 영화 「스트레인지 데이즈(Strange Days)」를 분석함으로써 제1장을 마칠 것이다. 이 영화는 들뢰즈적 의미로 메타 시네마로서의 우주를 표현하며, 히치콕의 징후가 다음과 같이 실현 가능함을 설명한다. "카메라 의식은 더 이상 뒤따르거나 완수할 수 있는 운동에 의해 정의되는 것이 아니라, 그것이 가능하게 하는 정신적 관계에 의해 정의될 것이다."[10]

이 책 전체에 걸쳐 이미지에 대한 전통적인 정신분석학적 접근과 들뢰즈적 접근을 균형 있게 비교하고자 한다. 목적은 항상 두 개의 상이한 접근 방식이 우리에게 무엇을 보고 느끼게 하는지 이해하기 위함이다.

제2장 "주체성의 질료적 측면들"에서는 호러 장르와 살(flesh)의 괴물성(monstrosity)에 대해 논한다. 살의 괴물성은 지난 수십 년간 자주 나타났고 중요한 이미지가 되었다. 정신분석학은 이러한 이미지들이 공포 및 비천한 여성성의 매혹에 어떻게 관계 맺는지에 대해 입증해왔다. 이렇게 괴물 같은 살의 이미지는 늘 정체성 확립에 필요한 경계(인간과 비인간의 경계, 삶과 죽음의 경계, 남

10) *Time-Image*, p.23/50.

성과 여성의 경계)를 지시한다. 들뢰즈적 접근에서, 이러한 이미지들은 한 가지 고정된 의미를 가지는 것이 아니라 항상 재고찰되어서 특정 배치와 관계 맺을 필요가 있다. 그래서 특정 배치들은 이미지 안에서 "물질화된" 상이한 주체성의 측면들을 구성하게 된다. 나는 들뢰즈로 보는 영화 이론의 한 방식을 제안하면서 들어가는 글 뒷부분에서 배치라는 점으로 되돌아가고자 한다.

음향과 음악은 동시대 이미지 문화의 다른 측면들로, 점차 더욱 큰 중요성을 획득하고 있다. 음향과 음악을 재현으로, 그리고 성차의 청각적 거울로 바라보는 것이 가능한데, 예를 들어 사운드 트랙을 분석하는 정신분석학적 접근에서 그러하다. 음악에 대한 들뢰즈적 개념화에서, 음향과 음악은 청각적 거울을 구성하지 않고 오히려 자아 (거울) 이미지로부터 스스로를 자유롭게 하는 수단을 제공한다. 즉, 음악은 음악-되기(becoming-music)의 주체를 탈영토화한다. 그럼에도 불구하고 음악은 또한 강력한 영토화의 역량을 가질 수 있다. 음악과 "정체성"을 고려하는 이러한 모든 점은 마지막 장에서 자세히 설명된다.

이 책의 두 번째 목표를 살펴보기 전에 들뢰즈가 재현적 사유에 대해 말한 바를 간단히 살펴보고, 우리가 기본적인 "사유의 이미지"를 바꿔야 하는 이유를 명확히 하며, 재현이 아직까지도 이토록 매력적인 사유 방식인 이유를 확실히 정리하고자 한다. 들뢰즈는 『차이와 반복(*Difference and Repetition*)』에서 재현에 관해 사유하는 것으로 정의되는 지배적인 사유의 이미지에 대해 논의한다. 재현은 동일성, 대립, 유비 그리고 유사성 등 네 가지 측면들에 의해서 특징지어진다.

> 이런 것이 재현의 세계 일반이다. 앞에서 말했던 것처럼, 재현은 특정한 요소들에 의해 정의된다. 개념 안의 동일성, 개념의 규정 안에 있는 대립, 판단 안의 유비, 대상 안의 유사성 등이 그 요소에 해당한다. "나는 생각한다"는 재현의 가장 일반적인 원리이고, 다시 말해서 이 요소들의 원천이자 이 모든 인식 능력들의 통일이다. 가령 나는 개념적으로 파악한다, 나는 판단한다, 나는 상상하고 회상한다, 나는 지각한다 등은 코기토에서 뻗어나오는 네 갈래의 가지에 해당한다. 정확히 말해서 바로 이 가지들 위에서 차이는 십자가의 수난을 당하는 것이다. 이 4중의 굴레 속에서 오로지 동일성을 띤 것, 유사한 것, 유비적인 것, 대립하는 것 등만이 차이를 지니는 것으로 생각될 수 있다. 차이가 재현의 대상이 되는 것은 언제나 개념적으로 파악되는 어떤 동일성, 판단을 통해 주어지는 어떤 유비, 상상에 의한 어떤 대립, 지각상의 어떤 유사성과 관계 맺을 때다.[11]

들뢰즈에 의하면, 지배적인 사유의 이미지는 제한적이며, 비교할 수 있는 어떤 것이 없다면 사유가 생겨나지 않는다. 이는 실재 차이, 즉 사물이 그 자체로 다르다는 것을 사유하게 하지 않는다. 왜냐하면 작동에는 항상 비교 원리(a principium comparationis. 어떤 사람이 선한가 악한가, 청년인가 노인인가, 남자인가 여자인가와 같은)가 따르기 때문이다. 들뢰즈는 좀더 열린 복합적인 사유 방식을 제안하는데, 들뢰즈·구아타리는 이것에 리좀학(rhizomatics)이라는 이름을 붙인다. 리좀학은 위계, 시간과 끝, 분절적이고 대립적인 분할을 알지 못하는 민중적 사유의 유형이다.[12] 이러한 리좀적 사유는 영화에도 적절하다. 중요한 것은 리좀적 사유 방식이 이질적 관점들이 한데 모인 편제 안에서 사유하기라는 유형을 함의한다는 것이다. 이것은 또한 익숙하지 않은 것, 예를 들어 영토화와 탈영토화, 빠름과 느림, 정서 등에 관해 사유하는

11) G. Geleuze, *Difference and Repetition.* Trans. Paul Patton (London : The Athlone Press, 1994) p.138. (질 들뢰즈 지음, 김상환 옮김, 『차이와 반복』, 민음사, 2004, pp.307-308.)

12) *A Thousand Plateaus* 제1장을 보라. p.3-25.

것을 의미한다.

우선 리좀적 사유는 지배적인 사유의 이미지가 가진 명확하고도 이원적인 논리와 비교하자면 혼돈스러우며 무질서한 것으로 보인다. 동시에 우리는 지배적인 사유의 이미지가 가진 강력함 및 힘과 마주친다. 예를 들어, 지배적인 사유의 이미지는 동일성 안에 안전함과 안정성의 이념을 불어넣을 수 있는 안정적이고 인식 가능한 형식을 제공한다. 도로시 올코프스키(Dorothea Olkowski)가 『질 들뢰즈 : 재현의 몰락(*Gilles Deleuze : The Ruins of Representation*)』에서 설명하듯이, "재현은 배치 — 분자나 유사 분자 요소가 모인 것 — 안에서 특정한 요소들의 조직화로 생산된다. 재현의 생산은 그램분자 합성물 혹은 실체 안에서 지속적으로 현실화하는, 기능적이고 조밀하며 안정적인 형식(대상)을 확립하는 2차 접합이다. 결과적으로 안정적이고 기능적인 구조는 동일성과의 관계에서만 다른, 차이를 재현하는 유형이다."[13]

따라서 "안전한" 재현의 영역을 벗어나는 것은 다중체와 새로운 사유의 모험, 정서, 지각을 수반한다. 이는 또한 재현과 차이를 인식하고, 개념으로 파악하고, 상상하고, 판단하기에 전통적으로 가장 중요한 모델이었던 눈의 모델("나는 본다", "나는 생각한다", "나는 상상한다", "나는 판단한다" 등의 것들은 고귀한 시각의 감각을 통해서 얻어지는 것으로, 경험을 초월하는 "나"를 가정한다)을 뒤로 하고, 뇌의 모델을 향해 떠나게 한다. 들뢰즈의 내재적인 이미지의 개념화에서 뇌 자체는 스크린처럼 기능한다. 여기에서 우리는 배치와 함께 리좀적 접속을 만들어낸다. 들뢰즈는 "뇌는 스크린이다"라고 말한다. 미학적으로나 혹은 다른 방법으로 영화에서의 변화를 평가할 수 있는 영역이 있다면, 그것은 뇌 생물학이 될 것이다.

13) Dorothea Olkowski, *G. Deleuze : The Ruins of Representation* (Berkeley, Los Angeles, and London : University of California Press, 1999), p.26.

> 우리가 원리를 찾아야 하는 것은 정신분석학이나 언어학에서가 아니라 뇌 생물학에서다. 뇌 생물학은 이미 설정된 개념들을 적용하는데 정신분석학과 언어학이 가진 것과 같은 결점이 없기 때문이다. 우리는 뇌를 비교적 분화되지 않은 덩어리로 상정하며, 무엇이 순환하는지, 어떤 종류의 회로인지, 운동-이미지나 시간-이미지가 흔적을 남기는지 조작하는지 질문한다. 회로는 그곳에서 시작하지 않기 때문이다.[14]

또한 운동-이미지나 시간-이미지 각각의 회로는 영화적, 비영화적 측면들의 리좀적 배치로 진입한다. 이러한 점은 이 책의 두 번째 목표를 탐구하게 하는 요인이다.

□들뢰즈와 함께 하기 : 활용서

1980년대에 출간된 들뢰즈의 영화 책들은 곧바로 영어로 번역되기는 했지만, 이 책들은 21세기에 접어들어서도 영화 이론에서 제 방향을 찾지 못했다. 데이비드 로도윅(David Rodowick)의 『질 들뢰즈의 시간 기계(*Gilles Deleuze's Time Machine*)』는 들뢰즈의 영화 책의 철학적, 영화 이론적 가치를 확립하는 데 도움을 주었다. 로도윅은 들뢰즈의 영화 책에는 "들뢰즈가 현대 철학에 중점적으로 기여한 부분, 즉 시간에 대한 심층적이고도 복잡한 성찰이 그대로 이어지고 있다"[15]고 설득력 있게 주장한다. 로도윅이 들뢰즈의 영화 책과 베르그손, 니체, 스피노자에 관한 여러 철학 책 사이의 관련성을 탐구하는 반면, 그레고리 플랙스먼(Gregory Flaxman)은 『뇌는 스크린이다(*The Brain Is the*

14) Gilles Deleuze, *Negotiations*, Trans. Martin Joughin (New York, Columbia University Press, 1995), p.60.

15) David N. Rodowick, *Gilles Deleuze's Time Machine* (Durham : Duke University Press, 1997), p.x.

Screen)』에 『운동-이미지』와 『시간-이미지』가 함의하는 수많은 흥미로운 메타 비평적 성찰을 모은다. 예를 들어 이미지에 대한 들뢰즈적 지질학과 존재론을 고찰하거나 영화적 사유의 출현을 탐구하는 것이다.[16] 로버트 스탬(Robert Stam)은 『영화 이론(*Film Theory : An Introduction*)』에서 영화 이론의 정전에 공식적으로는 처음 들뢰즈를 포함한다. 스탬은 들뢰즈의 영화 책이 갖고 있는 실용적 타당성에 의문을 표함으로써 들뢰즈에 대한 논쟁을 다음과 같이 끝맺는다. "누군가는 들뢰즈의 분석이 탁월하다는 것을 이해하고, 또 누군가는 들뢰즈와 대화를 나누고, 들뢰즈처럼 철학적으로 해석하고, 들뢰즈가 베르그손 이론을 활용하여 연구했던 것처럼 어떤 철학자의 이론을 활용하여 그처럼 연구해낼 수 있겠지만, '분석'을 들뢰즈 언어로 단순 번역하기 위해 들뢰즈를 '적용'하는 것은 문제가 있다."[17]

로도윅의 저서와 플랙스먼의 편저는 모두 특정 영화에 대해 몇 가지 구체적인 분석을 보여주고 있지만, 이 책들의 강조점은 실로 메타 담론 층위에 놓여 있다.[18] 또한 이 책들에서 이루어진 분석들은 들뢰즈가 『시간-이미지』에서 정리한 현대 정치 영화의 특징을 가진 "소수적 영화"에 집중한다.[19] 이러한 이유 때문에 나는 좀더 대중적이고 상업적인 영화에 들뢰즈의 연구를 적용하는 게 가능한지 밝혀보고 싶었다. 위에 언급한 연구들에서

16) Gregory Flaxman, ed., *The Brain is the Screen : Deleuze and the Philosophy of Cinema* (Minneapolis and London : University of Minnesota Press, 2000).
17) Robert Stam, *Film Theory : An Introduction* (Malden and Oxford : Blackwell, 2000), p.262.
18) 예를 들어, 데이비드 로도윅은 우스만 셈벤의 영화 「보롱 사레(Borom Sarret)」(*Gilles Deleuze's Time Machine*, pp.162-169)를 분석했고, 로라 마크스(Laura Marks)는 *The Brain is the Screen* 에서 아랍 다큐멘터리들과 들뢰즈가 활용하는 퍼스 이론의 연관성을 탐구한다.
19) *Time-Image*, pp.215-224.

영감과 자극을 받았고, 따라서 이 책의 두 번째 목표는 실용주의적 질문에 대한 해답을 찾는 것이다. 동시대 대중 미디어 문화의 특수한 표현을 분석하는 데 들뢰즈 이론을 가지고 어떻게 작업해나갈 것인가? 들뢰즈는 그의 영화 책에서 영화사의 걸작들에 엄격히 자신의 이론을 한정한다. 그러나 나는 동시대 영화와 대중 문화에 대한 들뢰즈의 영화적, 비영화적 개념들과 마주치는 데에서 엄밀하게 들뢰즈 식 접근의 모든 방식을 따라가지는 않는다. 이 점에서 나는 이안 뷰캐넌(Ian Buchanan)과 일치한다. 『들뢰즈주의 : 메타 해설(*Deleuzism : Metacommentary*)』에서 뷰캐넌의 야심이란 "들뢰즈에 대한 여타 독해의 가능성은 그의 연구가 체계적으로 적용될 수 있도록 하는 것이라고 주장"[20]하는 것이다. 뷰캐넌이 인정하듯이, 위와 같은 언급은 몇몇 반들뢰즈주의(anti-Delezism) 또한 포함할 것인데, 그럼에도 불구하고 반들뢰즈주의는 "(자유로운) 독창성을 지지하면서 모든 노예 근성의 형식을 거부하는 들뢰즈 정신에 놓여야"[21] 할 것이다.

나는 들뢰즈 개념을 통해 아방가르드 영화, 정치 영화 그리고 좀더 상업적인 미디어 표현 사이에서 예기치 않은 마주침을 확인하기를 희망한다. 이 책 안에서 들뢰즈(그리고 구아타리) 개념의 도구 상자는 "미지의 영역으로의 탐험"으로 나와 함께 동행

20) Ian Buchanan, *Deleuzism : A Metacommentary* (Edinburgh : Edinburgh University Press, 2000) p.8. 뷰캐넌은 「블레이드 러너(Blade Runner)」와 팝음악에 대한 들뢰즈의 흥미로운 분석을 제시한다. 이 책에서는 제1장에서 간단히 이 부분을 언급한다.
21) 브라이언 마수미는 들뢰즈가 자신의 초기 작업에 대해 설명한 부분을 인용한다. "그 기간 동안 내가 몰두해 있던 것은 철학의 역사를 일종의 항문 성교라고 생각하는 것이었다. 혹은 무엇이 그에 상당하는 완벽한 개념화인가 하는 것이었다. 나는 뒤에서 작가에게 접근하여 그에게 아이를 가져다주는 나를 상상했다. 그 아이는 그의 아이임이 분명하지만 기괴한 모습을 하고 있었다." Brian Massumi, "Translator's Foreword" in *A Thousand Plateaus*, p.x.

하면서 잠재적 지침으로 기능할 것이다. 이 연구의 실험적, 탐구적 특성이 많은 전통 학문의 실행과 함께 하지 않을 수도 있다. 들뢰즈 연구가 정신분석학 개념보다 "더 올바르다"거나 나의 들뢰즈 독해가 "올바른" 해석이라고 독자를 설득할 의도는 없다. 단지 들뢰즈의 작업이 얼마나 발휘될 수 있는가 하는 것을 증명해보이고 싶다. 어떤 새로운 사유가 가능하게 될 것인가? 어떤 새로운 감동을 느낄 수 있나? 어떤 새로운 감각과 지각이 몸 안에서 열리게 될 것인가?[22] 그 결과 나의 희망은 열린 특성을 지닌 이 연구가 문화 분석에서 점점 성장하고 있는 분야인 "들뢰즈주의"에 기여하는 한 권의 활용서가 되도록 하는 것이다.

사실 들뢰즈의 영화 책은 새로운 실험의 공간을 배제하는 완벽한 독립적인 글쓰기로 보인다. 그러나 이러한 인상은 잘못된 것이다. 그의 책들은 모든 종류의 미디어 표현을 분석하는 실용적인 도구로 활용 가능한 수많은 개념들로 가득하기 때문이다. 게다가 들뢰즈를 "적용"하는 데 가장 매력적인 측면 중 하나는 들뢰즈가 구아타리와 함께 여러 책에서 발전시킨 개념과 영화 책과의 결합 관계가 눈에 띈다는 것이다. 이런 식으로 영화적 개념이나 영화의 이야기에 관련된 순수한 내용적 질료 각각에 대해 엄격하게 형식적, 미학적으로 분석하지 않을 수도 있다. 배치 개념은 이러한 점에서 중요하다.

들뢰즈 · 구아타리는 『앙티 오이디푸스(*Anti-Oedipus*)』와 『천 개의 고원(*A Thousand Plateaus*)』에서 "기계적" 배치 개념을 소개한다. 배치 분석에 대한 가능한 방식을 논의할 때, 그들은 옐름슬레브(Hjelmslev)에게서 많은 것을 가져온다. 들뢰즈 · 구아타리는 옐름슬레브를 언어학자가 아닌 덴마크의 스피노자주의 지질학자로 간주한다.

22) *A Thousand Plateaus*, p.x.

옐름슬레브는 질료, 내용과 표현, 형식과 실체 개념으로 온전한 격자 판을 구성할 수 있었다. 옐름슬레브에 따르면, 그런 것들이 지층들이었다. 이 격자 판은 이미 내용-형식의 이원성을 부순다는 이점을 가지고 있었는데, 왜냐하면 표현의 형식뿐 아니라 내용의 형식도 존재하기 때문이다. 첫 번째 접합은 내용과 관련되어 있고 두 번째 접합은 표현과 관련되어 있다. 두 접합의 구분은 형식과 실체 사이에서 일어나는 것이 아니라 내용과 표현 사이에서 일어난다. 표현은 내용 못지않게 실체를 갖고 있으며 내용은 표현 못지않게 형식을 갖고 있기 때문이다.[23]

들뢰즈 · 구아타리는 단 하나의 옐름슬레브 분석 모델이 있는 것은 아니라고 주장하는데 내용과 표현의 관계는 다양한 형식을 취할 수 있기 때문이다. 그럼에도 불구하고, 그들은 배치의 특성에 대해 몇몇 일반적 결론을 이끌어낸다.

> 첫 번째 축인 수평축에 따르면 배치는 두 개의 절편을 포함하는데, 그 하나는 내용의 절편이고 다른 하나는 표현의 절편이다. 배치는 능동 작용이자 수동 작용인 몸체들이라는 기계적 배치며, 서로 반응하는 몸체들의 혼합물이다. 다른 한편으로 배치는 행위들이자 언표들인 언표 행위라는 집단적 배치며, 몸체들에 귀속되는 비물체적 변형이다. 하지만 수직 방향의 축에 따르면, 배치는 한편으로는 자신을 안정화시키는 영토물의 측면들 또는 재영토화된 측면들을 갖고 있고, 다른 한편으로는 자신을 실어 나르는 탈영토화의 점들을 갖고 있다.[24]

특정 이미지의 내용과 표현이라는 특정 영화적 형식 및 이미지들을 횡단하는 영토화의 힘과 탈영토화의 힘 모두를 살펴봄으로써 들뢰즈적 영화 분석을 시행하기 위해 한 가지 가능한 모델

23) *A Thousand Plateaus*, pp.43-44.
24) *A Thousand Plateaus*, p.88 / 172.

로 4가 배치(tetravalence of assemblage)를 발전시키고자 한다. 제1장 "메타 시네마로서의 우주"에서 「현기증」과 「스트레인지 데이즈」를 메타 층위에서 살펴본 후, 제2장 "주체성의 질료적 측면들"에서 배치의 분석 모델을 소개할 것이다. 여기에서 나는 유럽 예술 영화에서 할리우드 영화와 아프리카 영화까지 아우르면서, 여러 영화 유형들에 의해 설정되는 주체성의 질료적, 시간적 측면들에 집중한다. 제3장 "영화의 폭력 정치학"에서는 정치 영화에 대한 좀더 집단적인 언표 행위(enunciation)를 살펴본다. 폭력, 영화의 권력 만들기, 정신분열증 전략은 마르그리트 뒤라스(Marguerite Duras)의 「나탈리 그랑제(Nathalie Granger)」에서 쿠엔틴 타란티노(Quentin Tarantino)의 「펄프 픽션(Pulp Fiction)」과 데이비드 핀처(David Fincher)의 「파이트 클럽(Fight Club)」과 같은 다양한 영화들의 배치들을 참조하면서 논의될 것이다.[25] 제4장과 제5장에서는 다른 접근법을 취하며 배치 모델을 좀더 느슨하게 "적용한다." 제4장 "여성-되기의 개념적 페르소나와 미학적 형상"에서는 이상한 나라의 앨리스라는 형상을 살펴본다. 여성-되기란 종종 역설적이긴 하지만, 영화와 삶에서 비평 전략이 되는 방식이 무엇인지를 논의하기 위해 개념적 페르소나와 미학적 형상으로 앨리스를 다룬다. 제4장은 라스 폰 트리에(Lars von Trier)의 「어둠 속의 댄서(Dancer in the Dark)」와 이 영화의 영화적 전략 및 탈영토화의 전략을 논의하는 것으로 끝을 맺는데, 이 영화에서 여성-되기는 음악-되기를 향해 열린다. 제5장 "동물-되기의 감각의 논리"에서는 영화의 동물-되기가 감각의 논리와

25) 이 책에서 나는 자본주의 권력의 영토화와 탈영토화에 대해서만 언급했다. 하지만 이것은 현재 미디어 문화의 중요한 한 측면이다. 돈과 미디어 그리고 들뢰즈와 구아타리의 정신분열증적인 전략의 역할에 대한 추가적인 논의를 위해 다음을 참고하라. Patricia Pisters ed., *Micropolitics of Media Culture: Reading the Rhizome of Deleuze and Guattari* (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2001).

깊은 관련이 있다는 점과 감정-이미지의 표현 형식을 찾는 방식에 대해 논의한다. 제6장 "음향 기계의 (탈)영토화의 힘"에서는 이미 확립된 음악의 힘을 살펴보는 들뢰즈적 방식과 영화의 음향과 음악에 대해 전통으로 접근하는 방식을 비교함으로써 음악-되기의 측면들을 탐구한다. 나는 음악의 탈인격화된 힘을 통해 "새로운 종류의 인간"이 존재하는 것이 가능해질 것이라는 점을 주장하고자 한다.

모든 장들은 사유, 감각, 정서, 운동 그리고 나머지—모든 것은 근본적으로 삶의 이미지라는 내재성의 평면과 관련을 맺는다—의 리좀적 네트워크를 제시한다. 래리 & 앤디 워쇼스키(Larry & Andy Warchowski)의 영화 「매트릭스(The Matrix)」가 표현한 방식으로는 아니겠지만 우리는 시각 문화의 매트릭스 안에서 살게 되었다. 미디어 문화의 매트릭스가 들뢰즈에게는 몹시도 소중한 내재성의 평면과 어떻게 관계를 맺는지 보여주기 위해 시각 문화의 매트릭스가 「매트릭스」에서 표현되는 방식을 살펴봄으로써 들어가는 글을 끝내고자 한다.

□시각 문화의 매트릭스

동시대 이론에 대한 일종의 로르샤흐 검사(Rorschach test)[26]로서 「매트릭스」(1999)보다 더 훌륭하게 기능하는 동시대 영화는 아마도 없을 것이다. 「매트릭스」의 주인공은 컴퓨터 해커인 네오로, 그는 자신이 살고 있는 세상이 실은 인간 에너지를 먹고 살아가는 자이언트 컴퓨터에 의해 구성된 매트릭스임을 발견한다. 그는 매트릭스의 지배 아래 놓인 실재 세계로의 여행을 제안받고, 몇몇 반역자들과 함께 환영의 매트릭스 세계로 인한 감금에

26) [옮긴이] 잉크 얼룩 같은 도형을 해석해서 사람의 성격을 판단하는 것.

저항하는 전쟁을 시작한다. 이 영화에는 보드리야르(Baudrillard)의 『시뮬라시옹(*Simulacra and Simulation*)』에 대한 명백한 참조가 있으며, 많은 포스트모더니즘 논쟁들이 이 SF 판타지 영화에 집중했다. 지젝은 정식분석학을 연구하는 동료들이 영화 작가가 라캉(Lacan)을 읽었음이 확실하다고 단언했다고 말한다. 프랑크푸르트학파는 「매트릭스」에서 소외된 문화 산업의 외삽된 구현을 본다. 또한 신세대 이론가들은 우리의 세계가 단지 월드와이드웹(World Wide Web) 안에서 구현된 글로벌 마인드로 인해 생성되는 결합일 뿐이라고 인식한다.[27] 어떤 이들은 이 영화를 "하이테크 플라톤"이라고 지칭했다. 「매트릭스」는 실제로 플라톤의 동굴과 몇 가지 유사성을 가진다. 사람들은 풀려나기 전까지는 감금되어 있고 풀려나야만 실재 세계를 볼 수 있다. 그러나 플라톤의 동굴의 비유와 비교해볼 때, 「매트릭스」의 실재 세계는 밝은 빛과 이상적인 세계가 아니라 어둡고 황폐한 곳이다. 사실 「매트릭스」는 장 루이 보드리(Jena-Louis Baudry)가 세운 영화 장치 이론의 형식화에 매우 잘 들어맞는다. 보드리는 플라톤의 동굴 및 프로이트의 무의식과 유사하게 영화 장치 이론을 전개한다.[28] 「매트릭스」는 동시대 시청각 문화와 시청각 이론에서 모범적 영화며 미래 영화를 그리는 청사진이 될 것 같다.

동시대 문화와 들뢰즈(그리고 구아타리) 철학 연구의 관련성이 점진적이긴 하지만 부인할 수 없을 정도로 인정을 받고 있는 상황에서, 그들의 연구가 「매트릭스」의 로르샤흐 검사를 통과하지 않아 보인다는 점으로 인해 다소 실망을 느낄 수도 있다. 누군

27) Slavoj Žižek, "*The Matrix*: The Two Sides of Perversion" 「http://www.britannica.com」, 2 Dec 1999, p.18.

28) Jean-Louis Baudry, "Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus" and"The Apparatus: Metapsychological Approaches to the Impression of Reality in the Cinema" *Narrative, Apparatus, Ideology*, Ed. Philip Rosen (New York: Columbia University Press, 1986) pp.286-298, 299-318.

가는 들뢰즈 영화 책의 분류에 따라 행동-이미지(Action-Image)로 「매트릭스」를 번역하고 심지어는 「매트릭스」의 기관 없는 몸에 대한 주장을 펼치기도 하겠지만, 이 영화가 보여주는 초현대 세계는 들뢰즈·구아타리의 개념적 우주에는 상응하지 않는다. 이는 「매트릭스」가 잠재적 세계와 실재적 세계라는 두 세계를 제시하지만, 두 세계가 복잡하고 비뚤어지게 꼬여 있다는 사실과 관련이 있다.[29] 「매트릭스」는 이렇게 세계의 테크노-초월론적 이미지를 현시한다. 그러나 들뢰즈 철학은 잠재태가 완벽하게 실재하지만 현실태는 항상 실재하지는 않는 곳의 내재성이다. 들뢰즈의 마지막 텍스트 중 하나인 「내재성 : 삶(Immanence : A Life)」에

29) "*The Matrix*: The Two Sides of Perversion"에서 지젝은 매트릭스와 실재계의 상호 독립성에 대해 라캉 식의 뫼비우스 띠 분석을 제시한다. 매트릭스는 "큰 타자"며 가상적인 상징계적 명령이다. "거대한 타자는 줄을 잡아당긴다. 주체는 말하지 않는다. 주체는 상징계적 구조에 의해 '말해진다'"(p.3). 따라서 「매트릭스」의 첫 번째 도착성은 현실은 가상 영역으로 환원된다는 믿음이다. 가상 영역은 보류될 수 있는 임의의 규칙에 의해 통치된다. 그러나 라캉적 현실이 가상의 시뮬레이션 뒤에 감춰진 '진정한 현실'이라고 생각하는 것은 피해야 한다. 영화를 액면 그대로 받아들일 때 우리가 흔히 저지르는 실수다. 실재계는 큰 타자의 매트릭스에 훨씬 더 내포되어 있다. 완전하지도 영속적이지도 않은 현실을 만드는 것이 바로 그 텅 빔이다(p.4). 지젝은 「매트릭스」에서 스미스 요원의 말을 인용한다. 스미스 요원은, 첫 번째 매트릭스는 매트릭스 자체가 우리의 현실 인식을 왜곡하는 '실재계'임을 증명하기에 완벽했으나, 그곳에는 불행이 없었기 때문에 아무도 그 프로그램이 현실이라고 받아들이지 않을 거라고 말한다. 지젝은 우리가 사는 세계의 불완전함은 동시에 가상성의 기호와 현실성의 기호 모두에 해당된다고 주장한다(p.12). 요컨대 「매트릭스」의 독특한 충격은 영화의 중심 주제(우리가 경험하는 것은 단지 인공적인 가상 현실에 지나지 않는다는 것)에서 오는 것이 아니라 궁극적으로 내포된 도착적 환상에서 온다. 아무 움직임도 없이 수동적으로 액체에 잠겨 태아 상태에 있는 수많은 사람들의 이미지는 매트릭스의 희열의 도구로 작용한다. 두 번째 도착성은 영화의 꼬임이다. 그러니까 우리의 진짜 상황을 자각하도록 하는 장면으로 묘사된 것은 실상 정확히 반대 지점, 즉 우리의 존재를 유지하는 근본적인 수동성의 환상인 것이다(p.15). 따라서 지젝은 사이버스페이스 안에서 말한다.

서 그는 자신의 철학의 핵심으로 이와 같은 측면을 강조한다. "명백한 내재성은 그 자체 안에 있다. 그것은 어떤 것 안에 존재하는 것이 아니며 어떤 것을 **향해** 존재하지도 않는다. 그것은 대상에 의존하지 않고 주체에 속하지도 않는다. 스피노자에게 내재성은 실체를 **향한** 내재성은 아니지만 실체와 양태는 내재성 안에 있다. 순수 내재성은 **삶**이며 그 외에는 아무것도 아니다. 삶은 단지 잠재태들만을 내포한다."[30]

이를테면, 들뢰즈는 내재성의 평면에 의해 정의되는 주체, 대상, 의식 등과 같은 **초월론적 장**과, 내재성에 기인하며, 주체("나")나 대상 일반과 같은 보편적인 것으로 받아들여지는 **초월적인 것**을 구별한다. 초월론적 장은 내재성의 결과, 즉 삶이며, 따라서 동일한 이미지 세계 내부에 자리하지만 또한 다른 장 위에도 있다. 이언 뷰캐넌은 이 점을 앞으로 더 설명하고, 이러한 "내재적 선험론" 형식을 초월론적 경험주의라고 지칭한다.

> 이제 초월론적 환원으로 인해 모든 사물들에서 시도되는 핵심적인 "나는 생각한다"라는 보편적인 실재 대신, 모든 질료의 기본으로서 내재적인 "그것은 생각한다"라는 관조는 보편적이거나 유기적이거나 비유기적이다. 이때 "그것"은 들뢰즈·구아타리가 "미시뇌(microbrain)"라고 지칭한 것을 사유하는 것이다. "모든 기관이 뇌를 가지는 것은 아니며, 모든 삶이 기관을 가지는 것은 아니다. 하지만 미시뇌 혹은 사물의 비유기적 삶을 구성하는 힘은 어디에나 있다." 그러나 이 과정이 사유되는 한 철학은 반드시 그 개념들을 만들어내야 하며, 그 안에서 이 과정은 다시 한 번 초월론적 용어가 된다. 하지만 그것은 이제 완전히 다른 종류다. 그것은 내재성에 대해 초월론적이고, 광대한 과정에 대한 의미심장하게 가공된 관찰이지만, 그 자체로는 그 과정의 직접적 생산물은 아니다. 이것은 엄청나게 단순화된 방식으로 초월론적 경험주의가 실제로 무엇을 의미하는지에 대한 것이다.[31]

30) Gilles Deleuze, "Immanence : A Life." Trans. Nick Millet, *Theory, Culture & Society*, Vol. 14(2) (London : Sage, 1997), pp.3-7.

「매트릭스」의 두 세계의 근본 이념이 세계에 대한 초월론적 환상을 너무나도 명백하게 제시하기 때문에 나는 이 영화가 들뢰즈의 내재적 혹은 초월론적 경험주의 철학에 상응하지는 않는다고 생각한다. 그럼에도 불구하고 이 영화가 너무도 많은 이론적 논쟁을 불러일으켰고, 동시에 전통적인 초월론적 영화 장치 모델이 여전히 강력하게 존재한다는 점을 입증하기 때문에 이 영화에 대해 논의한 것이다. 이 점이 책 전체를 관통하여 영화 장치 모델에서 관심의 끈을 놓지 않는 이유다. 이어지는 각 장들에서는 이미지와 음향을 가지고 실험하는 몇몇 초월론적 경험주의 실험들을 제시한다. 이러한 실험들은 들뢰즈 개념의 도구 상자, 평면들, 배치를 통해 연구하는 것이 시각 문화의 매트릭스에서 "우리의" 삶과 우리의 "주체성"의 흥미로운 상들을 드러내는 것임을 입증한다. 시각 문화의 매트릭스는 내재성과 새로운 비인격성에 의해 정의되지만, 그럼에도 불구하고 카메라 의식을 개별화한다.

31) *Deleuzism*, p.63. 인용은 Gilles Deleuze and Félix Guattari, *What is Philosophy?* Trans. Graham Burchell, Hugh Tomlinson (London and New York : Verso, 1994) p.213에서.