

10강

타임 트레블과 타임리프

1. 시간여행이라는 오래된 꿈

[1]

◆ 레이 브레드버리의 <우렛소리> |

- H. G. 웰스의 『타임머신』(1895) 이후로 시간 여행과 타임머신이라는 과학적 매개물을 실체화하여 활용한 SF 소설
- ‘나비효과’에 대한 최초의 소재화. 과거의 변화가 다시 현재, 그리고 미래의 변화를 동반한다는 발상.
- 선형적이고 일관된 시간선과 단일한 세계관의 이해, 시간여행은 삶의 단일함 때문에 오히려 삶의 반복과 선택에 의미를 제공해준다.
- 나비의 죽음이 “강철의 지도자”가 지배하는 미래 사회로 이어지는 결말은 시간여행에 담긴 본질적인 상상력이 ‘과거’에 있다기보다는 ‘현재’에 있다는 사실을 환기시킨다.

◆ 시간의 가역성과 비가역성 |

- 시간여행 서사는 시간적 조작을 통한 현실의 변화 가능성이면서, 동시에 역사에 대한 특권적인 관찰의 위치를 구성하는 것이기도 하다
- <백 투 더 퓨처>에서 과거의 조작은 그러한 조작 자체가 불가능한 논리적 역설을 보여준다. 이러한 타임 패러독스의 가능성은 ‘하나의 시간적 세계’가 유지된다고 하는 단일한 관측 시점을 유지한다.
- 과거의 변화는 단순히 현재의 변화를 야기할뿐만 아니라, 과거에 개입하는 현재의 관측자 자신에게도 영향을 미친다.
- 타임 패러독스는 그러한 특권적 위치가 실제로는 시간의 외부, 역사의 외부가 아니라는 사실을 알려준다.
- 타임 패러독스는 일종의 특이점이며, 시간여행의 판타지를 억제한다

◆ 노스텔지어의 역할 |

- <백 투 더 퓨처>에서 우리는 오이디푸스적인 상황(주인공은 부모가 연애하는 시기로 돌아와서, 사실상 부모의 연애를 주선해준다)에 의해 관리되는 가족주의, 궁극적으로는 그 정치적인 함의는 현재에 대한 과거의 역할을 제시한다
- 1980년대의 가족은 아이젠하워 시대로의 여행을 통해 회복(심지어 개선)된다. 그와 동시에 레이건 시대 신보수주의의 불안한 적응기는 지나간 시대에 존재했던 소비자 문화에 의해 완화되며 안정화된다.
- 경제적 위기에 기반하여 불안에 노출되어 있던 미국의 가족주의는 과거의 노스텔지아를 통해서 극복되며, 오히려 더욱 화목해지는 셈이다.

◆ 시간여행의 끔찍한 폐쇄성 |

- 시간에 대한 이론의 발견을 통해 시간여행 서사는 크게 3단계로 확장된다.
- 첫 번째 단계는 우리가 미래의 유토피아에 가입한다는 의미에 대하여 추측하는 과정에서 발생하는 최초의 자극이다. (단순한 낙관적 미래관)
- 두 번째 단계는 아인슈타인적인 시간의 상대성과 탄력성이 서사에 부여됨에 따라 영감을 얻은, 불안정한 동시성들이 지닌 새로운 가능성이다. (타임 패러독스와 같은 불안정성)
- 마지막으로 세 번째는 동시적으로 존재하는 다중 세계 혹은 다중 우주에 대하여 확장되는 이론 속에서 상대성에 의해 투사된, 다중적 주체의 입장들 사이에 대한 교차 가능성이다 (다중우주에 의한 시간의 복합성)

◆ 시간여행의 끔찍한 폐쇄성 |

- 유토피아적인(혹은 비유토피적이거나 반유토피아적인) 타자(他者)는 미래에 있는 것이 아니라, 우리가 그들을 받아들일 수 있다고 할지라도 여전히 평행하는 현재에 놓여 있다. (이론적으로 존재하지만 도달할 수는 없는 유토피아)
- 이러한 시간성의 역설들, 기억과 개인의 정체성을 발견하고, 원본으로서의 추정되는 것 바깥에 더 많은 자아들을 만들어내는 과정이 원심적이라기보다는 구심적이라는 것, 언제나 밀실공포증적인 방식으로 자기 내부로만 몰입한다는 점이 서서히 명백해진다
- 무제한의 역사적 가능성과 이론적으로 무한한 시간여행 서사는 영원회귀하는 자기 정체성의 무수한 그림자와 그 환영에 불과하다

◆ 시간여행의 끔찍한 폐쇄성 |

- 궁극적이고 전형적인 시간여행 서사 논리의 완성은 ‘나는 세상에 단 한 명이며, 그러므로 충분히 논리적으로 나는 나 자신의 조상이다’라는 사실을 깨닫는 것
- 어느 순간부터 시간적이고 역사적인 우주는 단지 타인뿐만이 아니라 소위 타자성 자체가 아예 존재하지 않는 유아론적인 감옥이 된다
- 역설적으로 지나치게 많은 역사적 가능성은 거꾸로 대항사실성과 대안적 상상력을 무화시키고, 시간 여행 자체를 위안을 위한 위안으로 격하시킨다
- 시간여행은 역사 자체를 무화시키고 모든 것을 ‘무수한, 그러나 폐쇄적인 자아의 세계’로 축소시킬 위험성 역시 노출한다.

◆ 양자역학과 타임 패러독스 |

- 하나의 시간관을 바탕으로 한 시간 여행은 역사주의에 대한 지향, 더 나은 방향으로의 미래 설정만을 가정한다. 폐쇄적인 역사주의만이 반복된다
- 타임 패러독스는 진보적 미래관에 대한 내적 한계를 유발한다
- 따라서 타임 패러독스에 대한 극복을 위해서는 더 유동적인 시간적 구성이 요구된다.
- <어벤져스 : 엔드게임>에서 현재를 구원하기 위한 시간여행은 필연적으로 다중우주를 발생시킨다.
- 과거를 변화시켜도, 그 변화한 과거는 다중우주로 이어질 뿐, 원래 세계의 현재에는 영향을 미치지 않는다.
- <https://youtu.be/WhdfxkDepvQ>

◆ 다중우주라는 '다른 현재' |

- 다중우주론은 다중적 자아의 문제를 다중 세계의 문제로 전환함으로써 시간여행 내부에 존재하는 타임 패러독스, 밀실공포증을 극복한다
- 객관적 상황들과 대안적 공간들의 다수성을 통해 주체와 나르시시즘적인 독립을 극복하는 장점 또한 가진다
- 다중우주는 단일한 역사관에 봉인된 세계를 개방하는 것이며, 고정된 과거의 압제와 예언된 집단적 운명으로부터 해방되는 대항사실을 제공해준다.
- 시간-여행 서사의 진화는 허약한 대항사실적인 백일몽 속에서나마 유토피아를 향한 충동의 희미한 흔적을 추적해 왔다
- 다중우주는 결국 다중-자아의 문제이며, 하나의 현실에서는 불가능하더라도 다른 현실에 대한 동시적 가능성을 무한히 대안적으로 확보할 수 있다

◆ 모든 현실이 상대적인 진실에 불과하다면? |

- 대항사실성과 대안적 세계는 사전에 주어진 한정된 역사적 선택들을 뒤섞는 방식으로 해결책을 만들어낸다. 우리는 이러한 수정 과정이 제공하는 위안을 얻기 위해 무엇이 발생했는지를 알아야만 한다.
- 역사적 가능성이 ‘역사적 진실’ 자체를 가능성으로만 환원한다면 시간여행 서사는 시간에 대한 유사-종교적 논쟁, 소위 포스트모던적 논쟁 중 하나로 넘어가게 된다.
- 모든 다중세계를 관찰하는 궁극적인 관찰자의 장소는 공간 너머의 공간, 일종의 하이퍼공간(hyperspace)일 수밖에 없다.

◆ 하이퍼공간에서 |

- 프리츠 라이버의 소설 『빅 타임』의 배경은 시간의 흐름으로부터 벗어나고 공간적 구획으로부터 초월한, 일종의 시공간의 휴게소나 요양원, 더 나아가 그저 익명적인 어느 ‘곳’이라고밖에 말할 수 없다. 이 작품에서는 ‘거미들’과 ‘뱀들’이라고 명명되는 각각의 집단이 우주의 패권을 놓고서 끊임없이 시간 여행을 통해 역사를 바꾸어 버리는 ‘변화전쟁’을 수행중이다.
- 초월론적인 관찰자가 자기 자신을 발견하는 초월론적인 하이퍼공간은 시점의 무한한 퇴행이며, 이제 시간과 시간성, 과거와 현재, 자신의 다중적 자아 사이에 존재하는 차이를 사유하고자 하는 시도에 대한 허무만이 남는다
- 이 하이퍼공간은 결국 독자의 공간이며, 그는 자신만의 진실을 스스로 확보해야만 하며, 다시 무한한 대안 가능성을 스스로 제거해야만 한다

◆ 아서왕 궁전의 코네티컷 양키 |

- 19세기의 미국인이 6세기 영국으로 시간 여행
- 근대인에 의해 중세에 대한 비판을 수행하는 시대성에 대한 교차 과정
- 주인공 모건은 최종적으로 현재로 돌아오지 못한 채, 당시의 기득권과 고정 관념에 의해서 죽게 된다

- 이처럼 과학 기술과 매개되지 않은 시간 여행은 기성의 시간 여행과는 별도의 시대극적 성격을 강하게 가진다.
- 보통 현재로 되돌아오는 시간 여행과 달리, ‘현재로 되돌아올 것인가, 과거에 정착할 것인가’라는 딜레마가 좀 더 우세해진다.
- 현재에 대한 구원보다는 대체역사적인 판타지에 대한 접근법

6. 타임리프의 편의성

[1]

◆ 타임리프(time leap)는 무엇이 다를까? |

- 타임트레블은 ‘현재의 육체’가 과거의 시간으로 이동 : 타임머신이라는 기술적 매개물이 필요
- 타임리프는 ‘현재의 의식’이 과거의 육체로 이동 : 기술적 매개물이 반드시 필요하지는 않다
ex) 드라마 <나인>의 향, <아는 와이프>에서의 동전 등 상징적인 매개물로 대체 가능



◆ 편의성에 다시 제약을 거는 법 |

- <엑스맨: 데이즈 오브 퓨처 패스트>
 - 과거를 아무리 바꿔도 진정한 의미로 미래를 바꾸는 선택은 제한적
 - 즉, 다회적인 과거 개변보다는 진정한 의미에서 바뀌는 핵심적인 사건에 대한 탐색과 의미부여가 필요

- <슈타인즈 게이트>
 - 타임리프-다중세계-타임루프의 복잡성을 적절하게 결합
 - 타임리프의 다회성을 근본적인 삶의 일회성으로 압축해 가는 서사
 - 결과적으로 하나의 세계를 구하기 위해서, 다른 하나의 세계를 포기해야 하는 근본적인 삶의 선택으로 회귀

6. 타임루프와 삶의 일회성

[1]

◆ 시간의 폐쇄회로 |

- 타임루프(time loop)는 ‘특정한 시간’ 반복을 다루는 폐쇄회로에 가깝다.
- ex) 영화 <앳지 오브 투모로우>와 <사랑의 블랙홀> 처럼 기술적 매개물이 있을 수도, 없을 수도 있다
- 게임의 Save-Load 기능의 감수성
- 질적 차이 없이 ‘반복’되는 일상 자체를 벗어나는 것으로만 ‘내일’ 혹은 ‘미래’를 맞이하는 것이 가능하다



◆ 삶의 (비)가역성과 일회성 |

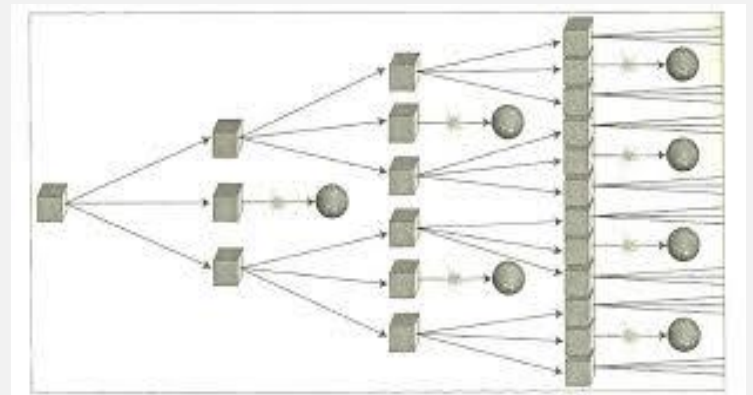
- 시간여행은 본질적으로 삶에 대한 가역성의 발견이다
- 그러나 오히려 시간여행이 ‘필연적인 선택’에 도달했음을 관객에게 인식시킬 수 있는 유일한 방식은 삶의 비가역성이다.
- 예를 들어 게임 <언더테일>은 이러한 가역성에 대한 ‘게임 감수성’ 자체를 ‘게임성’의 형식으로 질문하고 재구성한다
- 따라서 무한한 시간여행의 가능성은 언제나 자신의 최종적인 판본을 향해가는 비가역성을 벗어날 수 없다
- 따라서 다중화된 삶은 최종적으로 자신의 일회성을 발견하게 된다

7. 시간여행 서사라는 보편성

[1]

◆ 핵심은 인간적 감정과 상상을 실체화된 기술로 매개하는 것 |

- 시간여행과 관련된 이야기들에서 공통적인 감정은 과거의 잘못된 선택에 대한 ‘후회’ ‘나 돌아갈 수 없는 시간에 대한 ‘노스텔지어’, 그리고 현재를 개선하고자 하는 ‘욕망’ 등이다
- 과학기술은 인간의 감정과 상상력 사이에 기술적 매개물을 제공해준다.



7. 시간여행 서사라는 보편성

[2]

◆ 핵심은 인간적 감정과 상상을 실체화된 기술로 매개하는 것 |

- 따라서 SF가 아닐지라도, 탁월한 문학적 상상력들은 이미 과학적 매개물에 인접해 있다.

Cf) 평행우주, 다중우주, 가능세계 이론을 보르헤스의 소설 <무한히 갈라지는 길들이 있는 정원>을 함께 생각해보자.

시간여행과 관련된 상상력은 ‘시간성’을 관련된 대부분의 소설 장르 전반의 걸친 상상력이기도 하다

질의 응답
