

## 신경학적 예외상태에서 비인간적 동물-되기: 〈블랙스완〉과 〈버드맨〉

박 제 철  
(연세대학교)

### ◆ 국문초록

현대 미국 영화의 풍경 가운데 새로운 경향 중 하나는 뇌신경 체계가 손상된 주인공들이 세계를 지각하고, 기억하고, 사고하는 방식을 종종 그리는데 있다. 하지만 이 영화들이 제시하고 있는 새로운 정신 병리적 주체성의 사회-정치적 함의를 밝히는 토마스 엘세서나 파트리샤 피스터스 등의 기존 연구들은 지나치게 비관적으로 결정론적이거나 지나치게 도취적으로 낙관주의적으로 흐르는 경향이 있었다. 이 논문은 조르지오 아감벤의 생명정치 비판의 관점에서 뇌질환 주체들에 대한 신경과학의 논의를 비판적으로 읽으면서 현대 미국의 손상된 뇌의 영화들이 어떻게 신경과학이 파악하지 못하는, 신경학적 예외상태에 있는 주체들의 정동을 영화 미학적 실천들을 통해 매개함으로써 이 주체들의 비인간-되기의 경험을 표현하려고 시도하는지를 논의한다. 필자는 특히 대런 아로노프스키의 영화 〈블랙 스완〉과 알레한드로 이냐리투의 영화 〈버드맨〉을 이 같은 측면에서 비교해서 읽으면서 이 영화들이 각기 어떻게 상이한 영화적 자유간접담화 기법들을 통해 뇌신경 장애 주체들의 비인간적 동물-되기의 정동적 경험을 상이하게 표현함으로써 아감벤이 세속화된 생명정치 장치라고 부르는 대항-장치들로서 작동하는지를 보여준다.

주제어 : 손상된 뇌의 영화, 신경학적 예외상태, 정동적 경험, 비인간적 동물-되기, 자유간접담화, 〈블랙 스완〉, 〈버드맨〉

## 1. 서론

21세기 비판적 인문사회과학에서 부상하고 있는 방법론상의 전환 가운데 가장 중요한 것 중 하나가 이른바 ‘비인간적(nonhuman) 전회’일 것이다.<sup>1)</sup> 최근 『비인간적 전회』라는 제목의 책을 편집한 리처드 그루신의 포괄적인 정의에 따르면 비인간적 전회란 “동물, 정동성(affectivity), 신체[몸체], 유기체적이고 지구물리학적 체계, 물질성, 테크놀로지의 측면에서 다양하게 이해된 비인간적인 것으로의 방향 전환과 그러한 것에 대한 관심에서 인간을 탈중심화하려는” 인문사회과학적 접근들을 말한다.<sup>2)</sup> 이러한 방법론적 전회와 직결된 현대 영화의 풍경 속에서 가장 주목할만한 한 가지 유형의 영화는 뇌신경 체계가 손상된 주체들이 세계를 지각하고, 기억하고, 사고하는 복잡하고 뒤엉킨 방식을 그리는 일련의 영화들일 것이다. 이러한 유형의 영화들에 대한 연구는 질 들뢰즈의 ‘뇌의 영화’에 관한 이론으로 거슬러 갈 수 있고 최근에는 주로 인지주의적 관점에서 진행되는 영화 서사학에서 이러한 영화들이 펼쳐놓는 서사 양식의 새로운 가능성들을 탐구해왔다. 하지만 이러한 영화들이 그리는 주체들이 어떤 방식으로 비인간적인 것에 대한 우리의 인지와 느낌에 기여해왔는지에 주목하는 연구는 별로 없었다. 토마스 엘서서의 ‘마음-게임 영화’ 이론이나 패트리샤 피스터스의 ‘신경-이미지’

---

1) 우리말에서 ‘비인간적’이라는 용어는 ‘사람답지 아니하거나 사람으로서의 차마 할 수 없는’이라는 의미로 흔히 사용되는 경향이 있다. 따라서 이 용어는 단지 ‘존재론적으로 인간이 아닌’을 뜻하는 ‘nonhuman’보다는 ‘인간답지 않게 무자비하고 잔인한’을 뜻하는 영어 ‘inhuman’과 가까워 보인다. 하지만 ‘비인간적’이라는 용어가 그런 의미로 통용되어온 것은 그 용어가 어떻게 인간주의 이데올로기에 의해 채색되어 왔는가를 입증할 뿐 그 용어를 문자 그대로 받아들이면 ‘nonhuman’이 뜻하는 바에 부합할 수 있다는 점에서 이 논문에서 필자는 ‘비인간적’이라는 용어를 ‘존재론적으로 인간이 아닌’을 뜻하는 것으로 사용하고자 한다.

2) Richard Grusin, “Introduction,” *The Nonhuman Turn*, ed. by Richard Grusin, Minneapolis: U of Minnesota P., 2015, p. vii. 필자는 여기서 ‘포스트휴먼’이라는 훨씬 더 빈번하게 사용되는 용어 대신 ‘비인간적(nonhuman)’이라는 용어를 사용하는데 이는 그루신이 지적했듯이 후자의 용어는 전자의 용어와 달리 “우리는 인간적인 것로부터 시작하여 인간적인 것에서 포스트휴먼적인 것--즉, 인간적인 것 이후 혹은 너머--로의 변형을 본다는 식의 목적론 혹은 진보에 대한 주장을 하지 않기” 때문이다 (ibid., p. ix).

이론은 아마도 이런 방향에서 진행된 드문 중요한 성과일 것이다. 하지만 본문에서 밝히겠지만 이러한 저작들은 이러한 영화들에 등장하는 뇌 신경 장애 주체들을 오늘날 후기 혹은 신자유주의 자본주의 시대에 살아가는 인간 주체 일반과 느슨하게 동일시함으로써 그 영화들이 펼쳐놓는 ‘비인간적’인 것에 대한 상상력과 그 사회-정치적 함의를 충분히 엄밀하고 세심하게 탐구하는데까지 나아가지는 못하고 있다.

본 논문은 현대 신경과학에서 개진된 ‘신경 가소성’ 이론과 이에 대한 카트린 말라부의 비판적인 반응으로서의 ‘파괴적 신경 가소성’ 이론을 조르지 오 아감벤의 정치철학적 맥락으로 가져옴으로써 필자가 ‘손상된 뇌의 영화’라고 부르는 그러한 유형의 영화들이 어떻게 일종의 신경학적 예외상태에 빠진 인간 존재들의 정동을 특수한 영화 미학적 실천들을 통해 매개함으로써 이 주체들의 비인간-되기의 경험을 표현하려고 시도하는지를 논의하고자 한다. 필자는 특히 대런 아로노프스키의 영화 <블랙 스완>과 알레한드로 이나리투의 영화 <버드맨>을 이 같은 측면에서 비교해서 읽으면서 이 영화들이 각기 어떻게 상이한 영화적 자유간접담화 기법들을 동원함으로써 뇌 신경 장애 주체들의 비인간적 동물-되기의 정동적 경험을 상이하게 표현하고 있는지 그리고 이러한 영화적 실천들이 갖는 사회-정치적 함의는 무엇인지를 평가할 것이다.

## II. 신경학적 예외상태에서 손상된 뇌의 영화

현대 영화, 특히 미국의 현대 영화의 새로운 경향 중 하나는 뇌신경 체계가 손상된 주인공들이 세계를 지각하고, 기억하고, 사고하는 방식을 종종 그리는데 있을 것이다. <파이트 클럽>(1999), <뷰티풀 마인드>(2000), <도니 다코>(2000), <메멘토>(2000), <이터널 선샤인>(2004), <나비 효과>(2004), <셔터 아일랜드>(2010) 등 이 부류의 영화들에 대한 연구는 주로 이 영화들이 어떻게 고전적 서사 양식으로부터 벗어나는 ‘갈림길 서사’, ‘복잡한 서사’, ‘데이터베이스 서사’, ‘모듈적 서사’ 등 다양한 대안적 서사 양식들을 발전시키는가에 집중되었다.<sup>3)</sup> 이 같은 연구들은 물론 영화 서사학에 크게

기여했지만 이 영화들이 제시하고 있는 새로운 정신 병리적 주체성의 사회-정치적 함의에 대해서는 거의 주목하지 못했다. 이 부류의 영화들을 재조명하면서 토마스 엘세서의 ‘마음-게임 영화’ 이론과 패트리샤 피스터스의 ‘신경-이미지’ 이론이 초점을 맞추고 있는 것은 이 영화들이 새로운 미학적 전략들을 통해 그와 같은 정신 병리적 주체성을 제시하는 방식이 갖는 사회-정치적 함의이다.

영화가 주인공과 관객의 두뇌를 시험하듯 인식론적으로 불안정하고 복잡하게 전개되는 현대의 대안적 서사 영화들을 엘세서는 ‘마음-게임 영화’라고 지칭한다. 그에 따르면 이 범주의 영화들의 특징 가운데 하나는 “정신적 조건이 극단적이거나 불안정하거나 병리적인 중심 인물들”을 다룬다는 것이다.<sup>4)</sup> 하지만 엘세서는 이 영화들에서 제시되는 병리는 관객에게 “생산적인 병리”로 제시된다는 점을 강조한다. 이 개념으로 그가 일차적으로 염두에 두는 바는 물론 이 등장인물들의 “장애가 역량강화로서 기능하며” 그들의 통제를 잃은 정신이 “인조의, 상투적인, 자동화된 환경에 대해서 뿐만 아니라 한층 더 우주적인 에너지에 대해 상이한 종류의 관계를 획득한다”는 것이다.<sup>5)</sup> 하지만 그가 그 개념으로 보다 더 강조하는 바는 이 병리는 “새로운 감시 사회에 대비해 몸과 감각들을 준비시키는 방식”이라는 것이다.<sup>6)</sup> 여기서 엘세서가 참조하고 있는 이론은 ‘통치성’이라는 권력 양식에 대한 후기 미셸 푸코의 논의와 이에 대한 응답으로 질 들뢰즈가 남긴 ‘통제 사회’에 대한 짧은 논문이다. 잘 알려져 있듯이 푸코와 들뢰즈에 따르면 근대기를 통해, 특히 1960년대 이래 서구 사회들에는 지배적인 권력 양식에 있어서

---

3) 대안적 서사 양식들에 대한 주요한 영화 서사학적 논의로는 David Bordwell, *The Way Hollywood Tells It*, Los Angeles: U of California P., 2006, Marsha Kinder, “Hot Spots, Avatars, and Narrative Fields Forever,” *Film Quarterly* 55(4), 2002, Allan Cameron, *Modular Narratives in Contemporary Cinema*, New York: Palgrave Macmillan, 2008, *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, ed. by Warren Buckland, Malden, MA, Blackwell, 2009을 볼 것.

4) Thomas Elsaesser, “The Mind-Game Film,” *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, ed. by Warren Buckland, Malden, MA, Blackwell, 2009, p.14.

5) Ibid. p.31.

6) Ibid.

변화, 즉 훈육 권력 양식에서 (자유주의적 그리고 신자유주의적) 통치성--혹은 들뢰즈의 용어로는 ‘통제’(control)--이라는 권력 양식으로의 변화가 일어났다.<sup>7)</sup> 경직되고, 정적인 방식으로 작동하는 규범과 처벌을 통해 개개인의 신체를 경직되고 정적인 방식으로 규제하고 가두는 훈육 권력과 달리 통치성 혹은 통제 권력은 개개인이 아니라 인구를 통제의 대상으로 삼고 훨씬 더 유연하고 동적인 방식으로 작동하기에 개개인의 활동에 일정 정도의 자유를 허용하지만 이 자유는 여전히 사회 전체의 항상성을 유지하는 한에서 제한된다는 것이다. 이 점에서 엘세서는 관객이 마음-게임 영화가 설정한 테스트를 경험하는 것은 관객이 “계속해서 유연하고, 적응하고, 상호작용하고, 무엇보다 ‘게임의 규칙’을 읽”으로써 통치성의 권력에 규제됨을 뜻한다고 결론내린다.<sup>8)</sup>

엘세서의 ‘마음-게임 영화’ 이론은 새로운 정신 병리적 주체들을 다루는 미국 현대 영화들에 대한 논의를 순수 미학의 영역으로부터 끌어내어 그 미학의 정치적 함의를 비판적으로 그리고 정교하게 성찰하기 시작했다는 점에서 실로 중요하다. 하지만 엘세서는 1970년대에 <스크린>과 <카이에 뒤 시네마>에서 성행한 영화장치 이론이 안고 있었던 약점을 비록 다른 이론적 참조들을 동원하고는 있지만 고스란히 유지하고 있는 것처럼 보인다. 즉 엘세서의 논의는 지나치게 결정론적이며 마음-게임 영화가 통치성의 권력을 거스르거나 적어도 그로부터 벗어날 가능성에 대해 아무런 여지도 남기지 않는다.

피스터스의 ‘신경-이미지’ 이론이 우리에게 열어주는 것은 바로 마음-게임 영화의 사회-정치적으로 급진적인 가능성들이다. 피스터스는 후기 푸코보다는 들뢰즈와 가타리의 ‘분열분석’ 이론과 신경과학 이론들을 결합함으로써 마음-게임 영화를 ‘신경-이미지’로 명명하고 이러한 유형의 영화 이미

7) 자유주의적 통치성에 대한 푸코의 논의는 Michel Foucault, *Security, Territory, Population*, ed. by Michel Senellart and trans. by Graham Burchell. New York: Palgrave Macmillan, 2004을 신자유주의적 통치성에 대한 푸코의 논의는 Michel Foucault, *The Birth of Biopolitics*, ed. by Michel Senellart and trans. by Graham Burchell. New York: Palgrave Macmillan, 2008을, 통제 사회에 대한 들뢰즈의 논의는 Gilles Deleuze, “Postscript on Control Societies,” *Negotiations*, trans. by Martin Joughin, New York: Columbia UP, 1995을 참조할 것.

8) Elsaesser, op. cit., p.34.

지가 어떻게 들뢰즈와 가타리의 의미에서 정신분열증적인지를, 즉 사회의 오이디푸스화된 영토로부터 도주선을 그릴 수 있는지를 강조한다. 잘 알려져 있듯이 라캉적 정신분석을 포함한 제도적인 정신의학 일체는 사회의 오이디푸스화를 공고히하는데 복무할 수 밖에 없다는 생각에서 들뢰즈와 가타리는 ‘분열분석’이라는 대안적인 정신의학을 제안했다. 들뢰즈와 가타리에 따르면 정신분석이 신경증자를 분석의 대상으로 한다면 분열분석은 무엇보다 정신분열증자를 중심에 놓고 사유한다. 피스터스에게 이 두 유형의 정신질환 사이의 가장 핵심적인 차이는 “신경증이 무엇보다 현실원칙과 관련된 억압 콤플렉스에 기초해 있다”면 “정신분열증적 정신병에서 현실원칙은 더 이상 유지되지 않으며 뇌의 정신적 현실에 의해 대체된다”는 점에 있다.<sup>9)</sup> 이러한 차이는 피스터스가 자신이 ‘신경-이미지’라고 부르는 유형의 영화를 시각중심주의적으로 파악된 유형의 영화와 구분하는데 있어 결정적이다. 장 루이 보드리와 장 루이 코몰리 등, 기존의 영화장치 이론에서 영화는 원근법 체제로 그 기원이 거슬러 올라가는 ‘가시적인 것의 체제’로 파악되었다면 신경-이미지로서의 영화는 “‘비가시적인 것’의 기계”로서, 즉 더 이상 “현실의 환영”이 아니라 “환영의 현실”로서 재개념화된다.<sup>10)</sup> 신경-이미지로서의 영화에서 관객은 더 이상 “스펙터클(스크린) 앞”에 있는 자로서가 아니라 “시청각적 환경 속에 삽입된 혹은 몰입된” 자로서, 즉 “(환영적인 것까지 포함한) 지각들, (무작위적인 것까지 포함한) 선택들, (허위적인 것까지 포함한) 기억들, 상상들, 압시들, 그리고 무엇보다도 순수 정동(affect)으로서의 감정들(emotions)로서 정의되는 ‘체화된(embodied) 뇌’”로서 파악된다는 것이다.<sup>11)</sup>

이렇게 피스터스의 ‘신경-이미지’ 이론은 엘세서가 거의 감지하지 못한 마음-게임 영화의 정치-사회적으로 급진적인 잠재성을 포착할 수 있게 해준다는 점에서 큰 의의가 있다. 하지만 피스터스의 이론에는 무시할 수 없는 약점이 있다. 그녀가 ‘정신분열증’이라는 용어로, 그리고 ‘신경-이미지’라는 용어로 지칭하는 것이 지나치게 외연이 넓다는 것이다. 그녀에게 정신분열

9) Patricia Pisters, *The Neuro-image*, Stanford: Stanford UP, 2012, p.38.

10) Ibid., p.71.

11) Ibid.

증은 사실상 후기 혹은 신자유주의적 자본주의 주체성 일반의 특징이며 신경-이미지는 거의 현대 영화 일반을, 혹은 적어도 마음-게임 영화 일반을 지칭하게 된다. 그렇다면 그녀의 논지에 따르면 우리 모두는 (혹은 적어도 대다수는) 이미 도래한 유토피아에서 이미 해방된 영화를 즐기고 있는 정신분열증자여야만 할 것이다. 하지만 들뢰즈와 가타리에 의해 매우 느슨하게 후기 혹은 신자유주의적 자본주의의 주체성 일반의 특징으로 이해된 것과는 달리 정신분열증(뿐만 아니라 뇌질환 일반)은 신경과학에서는 신자유주의적 자본주의 시대에서조차 지극히 ‘예외적인’ 주체를, 즉 그러한 자본주의의 ‘유연한’ 착취 구조에 적응하지 못하는 주체성의 특징이다. 또한 엘세서의 논의에 비추어 볼 때 신경-이미지 일반이 유연성을 기반으로 작동하는 통치성의 권력으로부터 자유롭다는 피스터스의 주장은 다소 사회-정치적으로 소박하다.

또한 피스터스가 신경과학적 논의들을 거의 무비판적으로 옹호하고 있는 것도 문제점으로 지적할 필요가 있다. 피스터스가 오행하고 있는 것과는 달리 대부분의 신경과학적 논의들은 정신분열증과 같은 뇌질환을 급진적이고 해방적인 것으로 옹호하기는커녕 치료해야 할 문제로 간주한다. 카트린 말라부는 이 점을 가장 분명하게 지적하고 있는 철학자 중 한 명이다. 말라부는 신경과학이 어떻게 뇌에 관한 중립적인 지식이기is커녕 신자유주의적 통치성에 의해 지배되고 있는 현존 세계 질서라는 맥락 속에서 유래했으며 이러한 질서를 정당화하는데 복무하는지를 강조한다. 이를 이해하기 위해서는 신경과학에서 가장 핵심적인 개념 중 하나인 ‘신경 가소성’ 개념을 말라부가 어떻게 비판적으로 검토하고 있는지를 살펴볼 필요가 있다.

신경과학에서 뇌는 무수한 신경들의 네트워크로 파악되며 이 신경들의 연결 패턴은 선천적으로 확립되어 있기도 하지만 주체의 경험에 의해 후천적으로 획득되기도 한다. 그리고 한번 형성된 신경 연결 패턴은 계속 유지되는 경향이 있다. 이처럼 뇌는 경험에 따라 계속해서 재조형되며 이렇게 획득된 형태, 즉 신경 연결 패턴은 새로운 경험에 의해 변모되기 전까지 유지되는 경향이 있다. 신경 가소성이란 바로 뇌 신경 연결 패턴--혹은 시냅스 패턴--의 이러한 경향을 지칭하는 개념이다. 이렇게 뇌가 가소적인 것으로 파악되는 한 신경과학에서 뇌는 환경의 변화에 따라 유연하게 적응하는 것으로 간주된다. 말라부가 지적하듯이 신경 가소성에 대한 신경과학자들의

기술, 즉 뇌가 네트워크, 탈국지화(delocalization), 적응성이라는 특징을 갖는다는 발상은 실로 신자유주의적 통치성에 의해 규제되는 사회에서 개인에게 강조되는 덕목들과 일치한다.<sup>12)</sup> 즉 신경 가소성 이론이 기술하는 인간 정신은 신자유주의 시대에 부상한 인간관, 즉 “자신의 기업가”로서 자기 스스로를 투자와 이윤의 관점에서 유연하게 관리할 줄 하는 호모 이코노미쿠스라는 형상에 대부분 부합한다.<sup>13)</sup>

이 점에서 말라부는 신경과학이 기술하는 신경 가소성을 현존 신자유주의적 세계 질서에 복무하는 ‘구성적(혹은 긍정적) 신경 가소성’으로 규정하고 이에 대한 대안으로 ‘파괴적(혹은 부정적) 신경 가소성’을 제안한다. 전자의 개념이 시냅스 패턴이 환경 변화에 조응하여 유연하게 수정되고 변모되는 뇌의 특성을 가리킨다면 후자의 개념은 과도하고 급격한 충격이나 재앙적 사고의 여파로 시냅스 패턴이 ‘정상적’이라고 간주되는 변주 범위를 넘어 ‘과도하게’ 변형되는 뇌의 특성을 지칭한다. 말라부가 부정적 신경 가소성의 주체들로 들고 있는 사례에는 단지 물리적인 뇌손상을 앓고 있는 사람들만이 아니라 신경과학이 우울증, 정신분열증, 자폐증, 간질 등으로 진단할법한 각종 사회적 추방자나 사회적으로 절연된 사람들도 포함된다.<sup>14)</sup> 아 이러니하게도 신경과학은 이러한 주체들의 뇌의 상태를 신경 가소성에 따른 결과로 보지 않고 신경 가소성이 결핍된 병리적인 사례로 간주하며 약물 처방을 통해 교정되어야 한다고 주장한다. 이러한 주체들의 뇌 신경 체계상의 변화 또한 급격한 환경 변화로 인해 야기된 것임에도 말이다. 하지만 말라부는 부정적 신경 가소성이 신자유주의적 세계 질서가 강요하는 유연한 적응의 범위를 넘어간다는 점에서 이를 그 질서에 대한 대항적인 주체성의 형식으로서 옹호한다.

신경과학에 대한 말라부의 이러한 비판을 염두에 둘 때, 파시 발리아호가 정확히 지적하듯이 신경과학 이론들과 이에 기반한 미디어 테크놀로지들은 푸코와 조르지오 아감벤의 의미에서 생명정치적 장치로 기능한다고 할 수

12) Catherine Malabou, *What Should We Do with Our Brain?*, trans. by Sebastian Rand, New York: Fordam UP, 2008, p.42.

13) Foucault, *Biopolitics*, p.226.

14) Catherine Malabou, *The New Wounded*, trans. by Steven Miller, New York: Fordam UP, 2012, p.10.

있다.<sup>15)</sup> 푸코가 1970년대 콜레주 드 프랑스에서 행한 강의에서 처음 도입된 생명정치적 장치는 최근에 아감벤의 저작들에서 더 정교하게 이론화되었다. 아감벤에 따르면 ‘장치’(dispositif)라는 용어는 어원상으로 ‘가정의 관리’라는 뜻을 갖는 그리스어 ‘오이코노미아(oikonomia)’로 거슬러 올라가며 서구 기독교의 역사에서 신이 인간사를 관리하고 통치하기 위한 온갖 장치들--가령 삼위일체--을 지칭하는데 사용되었다가 근대에 와서는 살아 있는 존재를 관리하고 통치하는 수단 일반을 지칭하는 개념, 즉 생명정치 장치라는 개념으로 확장되었다.<sup>16)</sup> 이 점에서 아감벤은 생명정치 장치를 “살아있는 존재들의 몸짓, 행동, 견해, 담화를 포획하거나, 방향 설정하거나, 규정하거나, 가로채거나, 본뜨거나, 통제하거나, 보호하는 능력을 갖는 일체의 것”으로 정의하며 여기에는 “감옥, 정신병원, 판옵티콘, 학교, 고백, 공장, 훈육, 사법적 조치”뿐만 아니라 “펜, 글쓰기, 문학, 철학, 농업, 담배, 항해, 컴퓨터, 핸드폰--그리고 당연히--언어 자체”도 포함된다고 지적한다.<sup>17)</sup> 아감벤의 이런 통찰에 기반하여 발리아호는 신경과학 담화와 이에 입각해 있는 미디어 테크놀로지들 또한 생명정치적 장치의 연장선상에 있는 것으로 간주한다. 이와 같은 장치들은 이제 뇌 신경 체계의 수준에서 생명을 통치하고 관리하는 수단으로서 복무한다는 것이다. 신경과학적 용어로 재진술해보자면 신경과학 이론들과 그에 기반한 미디어 테크놀로지들은 주체의 뇌 신경 체계의 ‘가소성을 촉진’하여 주체가, 유연하게 작동하는 신자유주의적 자본주의에 잘 적응하도록 하는 수단들이라는 것이다.

하지만 그럼에도 불구하고 이와 같은 신경-생명정치적 장치들은 아감벤이 다음과 같이 쓰고 있듯이 인구의 완전한 관리에 성공할 수는 없다. “장치들이 편재하면 할수록 그 힘이 생명의 제반 영역에 유포되면 될수록 통치는 불잡하지 않는 요소에 직면한다. 이 요소는 통치에 유순하게 복종하면 할수록 그 손아귀를 빠져나가는 것 같다.”<sup>18)</sup> 이는 정확히 신경과학 이론들과 신경과학적 미디어 테크놀로지들이 인구의 신경 체계 관리에 실패하는

15) Pasi Valiaho, *Biopolitical Screens*, Cambridge: The MIT Press, 2014.

16) Giorgio Agamben, *What Is an Apparatus?*, trans. by Stefan Pedatella, Stanford: Stanford UP, 2009, pp.8-11.

17) Ibid., p.14.

18) Ibid., p.23.

국면이 있음을 지적한다. 이러한 국면은 바로 신경 감소성이 말라부의 의미에서 ‘파괴적 혹은 부정적’이 되는 국면, 즉 신경과학이 병리적이라고 낙인찍고 의학적 실천을 동원해 교정하려고 하는 뇌신경 장애 주체들이 생겨나는 국면이다. 필자는 신경-생명정치적 장치들이 이렇게 실패하는 국면을 ‘신경학적 예외상태’라 부르고자 한다. 예외상태 개념은 물론 직접적으로는 주권자가 국가의 법 적용을 중지시키고 절대적 결정을 내릴 수 있는 국가 비상사태에 대한 칼 슈미트의 논의로부터 나왔지만 아감벤은 이 개념을 여하한 법, 규범, 규칙, 이론의 적용이 중지되는 상태를 가리키는 것으로 일반화하고 있다.<sup>19)</sup> 신경학적 ‘정상인’으로 간주되는 사람들의 신경 연결 패턴들만을 기술하고 촉진하는 한 신경과학 이론들과 이에 기반한 미디어 테크놀로지들은 신경학적 예외 상태에 있는 부정적 신경 감소성의 주체들, 즉 이미 견잡을 수 없을 정도로 신경 패턴이 ‘정상의 범위’ 너머 과도하게 변형된 주체들에게 통치의 효과가 거의 없을 것이다.

현대 미국의 ‘손상된 뇌’의 영화, 즉 뇌 신경 장애인들을 복잡한 서사와 스타일을 통해 다루는 현대의 많은 미국 영화들이 겨냥하는 것은 이렇게 표준적인 신경-생명정치적 장치들이 통치하는데 실패하는 신경학적 예외상태에 있는 파괴적 감소성의 주체들이다.<sup>20)</sup> 필자는 이러한 유형의 영화들은 파괴적 신경 감소성의 주체들을 특징짓는, 파악하기 어렵게 뒤엉킨 신경 연결 패턴들을 영화적으로 ‘매개하려는’(mediate) 갖가지 시도들이라고 주장한다. 파괴적 감소성의 주체의 신경 패턴을 영화적으로 매개하려는 시도는 여러 가지 방식이 있을 수 있지만 본 논문에서는 그와 같은 영화들이 이 같은 주체의 ‘정동’을 영화적으로 매개하는 방식들에 초점을 맞출 것이다.<sup>21)</sup>

19) 예외상태에 개념에 대한 이러한 일반화에 대해서는 Giorgio Agamben, *Homo Sacer*, trans. by Daniel Heller-Roasen, Stanford: Stanford UP, 1998 1장과 Giorgio Agamben, *State of Exception*, trans. by Kevin Attell, Chicago: U of Chicago P., 2005 4장을 볼 것.

20) 들뢰즈는 현대 영화(혹은 시간-이미지 체제)의 중요한 두 유형으로 ‘신체의 영화’와 ‘뇌의 영화’를 제시한다(Gilles Deleuze, *Cinema 2: The Time-image*, trans. by Hugh Tomlinson and Robert Galeta. Minneapolis: U of Minnesota P., 1997, ch 8). 필자가 ‘손상된 뇌의 영화’라는 용어를 쓰는 것은 이 유형의 영화가 ‘뇌의 영화’의 한 특수한 하위 유형임을 분명히 하기 위해서이다.

21) 정념(passion)을 가리키는 주요 개념들에는 ‘정동’(affect), ‘감정’(emotion), ‘느

### III. 영화적 자유간접담화에서 정동과 생성

최근 신경과학은 탈체화된(disembodied) 인지적 과정에만 집중하던 과거의 경향으로부터 벗어나 ‘체화된 뇌(embodied brain)’의 작동 방식에, 즉 신체의 정동적 과정이 인지적 과정과 행동의 결정에 어떤 영향을 주는지에 한층 더 주목해왔다.<sup>22)</sup> 특히 신경과학자 안토니오 다마지오는 감정(emotion)과 느낌(feeling)이 발생하는 과정이 인간이 환경에 적응해 나가는데 얼마나 중요한지에 대해 강조한다. 역으로 그는 감정과 느낌 발생에 관여하는 신경 연결 패턴에 문제가 생긴 뇌질환자들이 인지 능력에는 아무런 문제가 없으면서도 사회 생활에서 적절한 판단을 내리지 못해 불이익을 받는다는 점을 지적한다. 이와 관련된 그의 중요한 이론은 ‘신체적 표지(somatic marker) 가설’이다.

『데카르트의 오류』에서 다마지오는 인간의 결정 행위가 어떻게 단지 논리적 추론 과정에만 의거하지 않고 우선적으로 정동적 요인에 의존하는지에 대해 강조한다. 그에 따르면 이는 특히 사적인 사회 생활 속에서 결정을 내리는 경우에 그렇다. 어떤 자극이 신체에 들어오면 뇌는 그 자극을 단지 인지 작용을 위한 체계로만 보내지 않고 감정적 반응을 위한 체계로도 보낸다. 후자의 체계는 그 자극이 신체에 어떤 영향을 줄 것인지를 평가하여 신체의 각 기관에 그에 상응하는 변화--심박동수 변화, 근육의 수축/이완, 얼굴 표정 변화 등--를 유발한다. 이와 같은 신체상의 변화를 다마지오는 ‘감정(emotion)’이라고 부르며 좀 더 세분해서 유기체의 생물학적 항상성 유지와 직결되어 선천적으로 작동하는 감정적 과정을 ‘일차 감정’, 경험과 교육을 통해 후천적으로 습득된 감정적 과정을 ‘이차 감정’이라고 지칭한다.<sup>23)</sup>

---

낌(feeling)이 있다. 이 개념들은 학자들마다 조금씩 상이하게 정의되지만 본 논문에서는 ‘정동’을 정념적 현상 전체를 아우르는 포괄적인 개념으로 사용하거나 ‘신체의 행위 역량에서의 증가와 감소’라는 스피노자적인 의미로 사용한다. ‘감정’과 ‘느낌’의 경우는 이후 본문에서 설명하겠지만 안토니오 다마지오의 정의를 따를 것이다.

22) 이와 같은 정동적 신경과학을 주도하고 있는 학자는 조셉 르 두(Joseph LeDoux), 안토니오 다마지오(Antonio Damasio), 재크 팡셉(Jaak Panksepp) 등이다.

23) Antonio Damasio, *Descartes' Error*, London: Penguin Books, 2005, pp.129-139.

그리고 이 감정적 반응 자체는 의식화 과정을 거치지 않고 비의식적으로 (nonconsciously) 일어나지만 이러한 신체상의 변화가 뇌로 다시 전달되면 감정은 의식되는데 이 ‘의식된 감정’을 다마지오는 ‘느낌(feeling)’이라고 부른다.<sup>24)</sup> 그에 따르면 ‘신체적 표지’란 이차 감정에 대한 이러한 의식, 즉 감정--즉 신체상의 변화--에 대한 ‘느낌’으로 “특정 행동의 선택이 야기할지도 모르는 결과”를 주체가 예감하게 하는 신호로 기능한다.<sup>25)</sup> 가령 ‘부정적인’ 신체적 표지가 어떤 행동이 주체에게 불리한 결과를 야기할 수 있다는 일종의 경고벨로 기능한다면 ‘긍정적인’ 신체적 표지는 그 행동이 주체에게 유리한 결과를 낳을 수 있다는 고무적인 신호로 기능한다. 따라서 다마지오에 따르면 특정 상황에 처한 주체는 먼저 ‘신체적 표지’를 통해 그 상황을 평가하고 필요하다면 추가적으로 ‘추론 작용’을 통해 상황을 평가하여 최종적으로 어떤 행동을 실행할지 결정한다.<sup>26)</sup> 이 점에서 신체적 표지는 특히 복잡하고 불확실한 상황에서 주체가 자신에게 유리한 방향으로 그 상황에 적응하는데 도움을 준다는 것이다.

문제는 신체적 표지가 누구에게나 그리고 언제나 잘 작동하는 것은 아니라는 데 있다. 다마지오는 “뇌와 문화 어느 한 쪽에 처음부터 결함이 있을 때 신체적 표지는 적응적이지 않는 경향이 있다”고 말한다.<sup>27)</sup> 가령 선천적이건 후천적이건 소시오패스나 싸이코패스의 경우 그들의 감정이 의식화되는 문턱은 매우 높아 반사회적인 행동을 아무 느낌없이 한다고 그는 주장한다. 유사하게 그는 전전두엽이 손상되어 이차 감정이 발생하지 않는 뇌질환자는--게다가 추론 능력‘만’은 탁월한 사람들까지도--자신이 처해있는 사회적 상황에 제대로 적응하지 못하는 경향이 있다고 말한다.<sup>28)</sup> 말라부 또한 파괴적 신경 가소성의 주체들은 자신들의 환경에 대해 지극히 ‘무감정하고,’ ‘냉담하고,’ ‘무관심한’ 경향이 있음을 지적한다.<sup>29)</sup> 물론 다마지오와 말라부는 그러한 주체들의 신체적 표지 장애에 대해 상반된 입장을 취하고 있

---

24) Ibid., p.145.

25) Ibid., p.173.

26) Ibid.

27) Ibid., p.177.

28) Ibid. pp.178-199.

29) Malabou, *Wounded*, p.10.

다. 다마지오가 그러한 주체들이 사회적인 문제를 야기할 우려가 있다는 이유로 치료를 통해 교정되어야 할 것으로 본다면 말라부는 그러한 주체들의 동화불가능한 타자성과 단독성이 신자유주의적 질서에 대한 도전이 될 수 있다는 이유에서 그러한 증상들을 옹호한다. 하지만 다마지오와 말라부는 모두 파괴적 신경 가소성의 주체의 신체적 표지가 구성적 신경 가소성 주체(즉, 신경학적으로 ‘정상인’)의 그것과 구체적으로 어떻게 다른가에 대해서는 알 수 없다는(혹은 알고 싶지 않다)는 식으로 거의 논의하지 않는다. 현대 미국의 ‘손상된 뇌’의 영화들을 여기서 주목할 필요가 있는 것은 그러한 영화들이 이렇게 신경과학에서 불가지의 늪에 빠져 있는 파괴적 신경 가소성의 주체들의 바로 그 신체적 표지들을 영화 테크놀로지를 통해 매개함으로써(파괴적 신경 가소성의 주체들을 포함한) 관객으로 하여금 그러한 주체들의 정동을, 즉 그들의 신체에서 일어나고 있는 일을 느낄 수 있게 하기 때문이다.

아로노프스키의 <블랙 스완>과 이냐리투의 <버드맨>이 현대 미국의 ‘손상된 뇌’의 영화들 가운데서도 흥미로운 점은 이 영화들이 파괴적 신경 가소성의 주체들의 신체적 표지들을 표현함으로써 그러한 주체들이 어떻게 신자유주의적 질서에 적응해가는 대신에 인간의 한계를 벗어나 들뢰즈와 가타리의 의미에서 ‘비인간적 동물-되기’의 과정을 경험하고 있는지를 세심하게 보여준다는 점이다. 두 작품은 서사상으로 상당히 흡사하다. 두 영화에서 모두 예술가가--<블랙 스완>에서는 발레리나가, <버드맨>에서는 배우가--주인공이며 이들은 모두 자신이 이제껏 해왔던 것으로부터의 변신을 시도하며 그 변신의 과정에서 질투심을 불러일으키는 경쟁자와 팽팽한 신경전을 벌이고 마침내 극적인 변신에(적어도 외관상) 성공한다. 또한 두 영화의 주인공은 모두 환시와 환청과 같은 정신분열증적 증상을 겪고 있는, 신경학적 예외상태에 있는 것으로 그려진다. 특히 이들은 모두 비인간적 존재가--<블랙 스완>에서는 블랙 스완, 즉 흑조가, 그리고 <버드맨>에서는 버드맨이--되는 환각에 종종 빠지는 것으로 그려진다. 하지만 필자에게 이 두 영화 모두에서 공통적으로 두드러진 특징은 무엇보다 이 영화들이 모두 영화적 자유간접담화의 미학적 전략들을 동원하여 파괴적 신경 가소성의 주체들의 비인간적 동물-기기의 정동적 경험을 관객이 느낄 수 있게 한다는 점일 것이다.

영화적 자유간접담화 개념은 피에르 파올로 파솔리니의 저작들, 특히 그의 「시의 영화」라는 글에서 처음으로 세심하게 이론화되었다. 파솔리니가 이 개념을 이론화할 때 특히나 염두에 두었던 것은 ‘영화적’ 자유간접담화는 ‘문학적’ 자유간접담화와 어떻게 다른가였다. 문학에서 자유간접담화가 “등장인물의 발화를 인용부호 사이에 넣고 인용하는” 직접담화와도 작가가 “등장인물의 발화를 인용부호 없이 작가 자신의 언어로 바꿔 쓰는” 간접담화와도 달리, “등장인물의 언어를 작가의 언어와 직접 접촉시키는” 보고 방식이라면<sup>30)</sup> 영화적 자유간접담화는 파솔리니에 따르면 ‘자유간접 시점 솟’의 형태를 취한다. 이 개념은 간접담화에 상응하는 객관적 솟과 직접담화에 상응하는 주관적 솟 중 어느 것으로도 환원되지 않고 그 둘 사이의 경계를 넘나드는 그 지위가 애매한 솟을 일컫는 것으로 이를 통해 카메라(영화감독)는 그 객관성을 완전히 탈각하지 않고서도 등장인물의 ‘심리’를 표현할 수 있다.<sup>31)</sup> 가령 안토니오니의 <붉은 사막>에서 중심 인물인 줄리아나를 보여주는 몇몇 솟들은 객관적인 솟임에도 불구하고 화면 대부분의 영역에서 초점이 맞지 않는데 이러한 스타일상의 뒤틀림은 히스테리증자인 줄리아나의 심리를 표현한 것이다. 여기서 유의해야 할 것은 파솔리니가 등장인물의 ‘심리’로 의미하는 바는 인물의 억압된 어떤 관념, 즉 정신분석적 의미에서의 ‘무의식’(억압된 기표 사슬)이라기보다는 인물의 정동(즉, 비기표작용적 강렬도)에 가깝다는 점이다.<sup>32)</sup>

『영화 1』과 『영화 2』 곳곳에서 들뢰즈는 영화적 자유간접담화를 비록 자신의 이론틀 내에서이긴 하지만 이와 유사한 방식으로 재이론화한다. 가령 그는 이러한 기법에서는 “객관적인 이미지와 주관적인 이미지는 그것들의 구분뿐만 아니라 동일성마저도 상실한다. 그 두 이미지가 서로 완전히 대체

30) Louis-Georges Schwartz, “Typewriter: Free Indirect Discourse in Deleuze’s ‘Cinema.’” *SubStance* 34.3, 2005, p. 112

31) Pier Paolo Pasolini, “The Cinema of Poetry,” *Heretical Empiricism*, trans. by Ben Lawton and Louise K. Barnett. ed. by Louise K. Barnett. Washington: New Academia Publishing, 2005, p. 175.

32) Ibid., p. 178. 파솔리니의 영화적 자유간접담화가 어떻게 작가와 인물간의 비기표 작용적인 심리의 차이를 부각시키는 기법인지에 대한 상세한 논의로는 박제철, 「기계적 예측 시대의 자유간접담화」, 『비평과 이론』 22.3 (2017)를 볼 것.

되거나 혹은 서로를 오염시키거나 혹은 탈구성되고 재구성되는 새로운 회로를 위해서 말이다”고 쓰고 있다.<sup>33)</sup> 하지만 『영화 2』에서 들뢰즈는 또한 영화적 자유간접담화의 또 다른 함의, 파솔리니는 거론하지 않은 어떤 함의를 조명한다. 영화적 자유간접담화에서 카메라(즉, 영화감독 혹은 관객)와 등장인물은 모두 동일성을 유지하지 않고 ‘다르게 된다(become other),’ 즉 생성한다는 것이다. 다시 말해 카메라(영화감독 혹은 관객)는 등장인물의 정동을 자유간접적으로 표현함으로써 등장인물이 ‘되고’ 등장인물은 그/녀가 접촉하는 다른 무엇인가의 정동을 자유간접적으로 표현함으로써 다른 무엇인가가 ‘된다’는 것이다.<sup>34)</sup> 여기서 유념해야 할 것은 ‘되기’란 분리되어 있는 두 상태의 연속(succession)이 아니라 “한 상태[이전]에서 다른 상태[이후]로의 끊임없는 이행(passage)”을 의미한다.<sup>35)</sup> 즉 식별불가능하게 유착되어 있는 ‘이전’과 ‘이후’ 사이에서 ‘되기(생성)’가 일어나는 것이다. 영화적 자유간접담화에 대한 이러한 이해로부터 분명한 것은 이 미학적 기법을 통해서 관객은 인물(혹은 동물)의 정동을, 인물(혹은 동물)은 또 다른 인물(혹은 동물)의 정동을 느낄 수 있을 뿐만 아니라 이 정동의 느낌을 통해 관객과 인물은 모두 다르게 ‘되기’의 경험을 할 수 있다는 것이다. 정동을 통한 다르게 되기에 대한 들뢰즈의 강조는 물론 스피노자의 『윤리학』으로부터 온 것이지만 들뢰즈는 이를 영화적 경험과 관련하여 구체적으로 이론화하고 있다.

#### IV. 〈블랙 스완〉: 동물과 유사해지기에서 동물-되기로

〈블랙 스완〉에서 주인공 발레리나 니나는 예술계의 신자유주의적 재편 과정에 잘 적응하지 못하는 인물로 등장한다. 여타의 전통적인 예술 형식들

33) Gilles Deleuze, *Cinema 1: The Movement-image*, trans. by Hugh Tomlinson and Barbara Habberjam, Minneapolis: U of Minnesota P., 1997, ch. 5. Deleuze, *Cinema 2*, p. 149.

34) Deleuze, *Cinema 2*, p. 150.

35) Ibid., p. 153.

과 마찬가지로 발레는 온갖 뉴 미디어 테크놀로지와 스펙터클한 엔터테인먼트 산업에 밀려 관객 확보에 어려움을 겪고 있는 것으로 보인다. 발레단 단장 토마가 ‘감정적이고 실재적인(visceral and real)’ 방식으로서의 공연 스타일상의 변화를 꾀하는 것은 바로 이런 배경에서다. 그는 전통적인 <백조의 호수> 공연과 달리 순수하고 결백한 백조의 역할과 타락하고 유혹적인 흑조의 역할을 동등하게 강조하기로 결정하고 이 두 역할을 1인 2역으로 모두 소화해낼 ‘백조 여왕(Swan Queen)’으로 니나를 선발한다. 문제는 토마가 보기에 순수하고 결백하고 흐트러짐 없는 품행과 완벽하게 숙달한 기술을 겸비한 니나는 백조 역할에 최적이지만 그와 정반대의 품행들, 즉 풍부한 감정과 유혹적인 자태를 보여야하며 자유로운 임기응변을 구사할 수 있는 흑조의 역할에는 아직 한참 미치지 못했다는 것이다. 신자유주의적 질서 속에서 변화무쌍한 상황에 유연하게 적응하고 다재다능할 것을 요청받는 우리 모두들처럼 니나 또한 유사한 도전적인 상황에 직면해 변화를 요구받고 있는 것이다. 이 때부터 니나의 신경 연결 패턴은 견잡을 수 없는 혼란, 즉 신경학적 예외상태에 빠지는 것으로 보인다. 그리고 영화는 여러 가지 자유간접담화적 기법을 활용하여 니나의 이 복잡한 정동적 경험을 표면에 부상시킨다. 그녀의 혼란스러운 정동을 관객도 느낄 수 있는 것은 무엇보다 이러한 자유간접담화적 기법들을 통해서다.

니나의 정동적 경험이 복잡하고 혼란스러워 보이는 이유는 이 경험이 두 가지 방식으로 펼쳐지기 때문이다. 다시 말해 영화가 전개되는 과정에서 니나에게는 두 가지 상이한 유형의 신체적 표지들이 등장한다는 것이다. 우선 동료 릴리와 은퇴한 선배 베스와의 불편한 만남들 속에서 니나에게는 질투심이 생겨나는데 이는 이들이 모두 단장 토마에 따르면 흑조 역에 최적인 롤 모델들로 간주되기 때문이다.<sup>36)</sup> 이와 같은 감정을 니나가 느끼는 것은

36) 유사하게 벤 타이러는 라캉 정신분석적 관점에서 <블랙 스완>을 읽으면서 니나에게 릴리는 “신비주의자의 무아경의 향유”에 접근가능한 예외적인 ‘여자’(Woman)로 간주된다고 주장한다. 라캉에 의하면 예외적인 ‘여자’는 남근적 환상의 구성물에 불과한 한에서 릴리는 환상을 통해, 길들여진 욕망의 대상이 된다는 것이다. 타이러의 주장은 물론 어느 정도 설득력이 있지만 이와 같은 독해는 니나를 신경증자로 간주함을 전제로 할 때만 가능하다는 점을 그는 간과하고 있다. 니나는 이미 신경증적 심적 경제에서 이탈한 주체라는 점을 또한 염두에 두어야 하는 것이다. Ben Tyrer, “An Atheist Guide to Feminine Jouisance: On Black Swan

사실 토마의 관점에서는 니나가 도전적인 상황에 잘 적응하고 있다는 신호인데 왜냐하면 이 감정은 니나가 이들 ‘처럼’ 되고 싶다는 욕망을 갖고 있음을 나타내며 이 욕망의 실현을 통해 흑조의 ‘외설적’ 특질들을 점차 획득할 것으로 기대되기 때문이다. 그리고 실로 니나는 어느 정도 릴리-되기와 베스-되기를 통해 그러한 특질들을 획득하는데 성공한다. 릴리와 엑스터시를 함께 복용한뒤 클럽에서 밤새 즐기는 시퀀스는 이 같은 릴리-되기를 가장 극명하게 보여준다. 그리고 다음 날 마지막 리허설에서 토마가 니나에게 한 칭찬은 니나가 그의 기대에 이제 부합했음을 시사한다. 따라서 이러한 인물들과의 정동적 관계의 측면에서만 본다면 이 영화는 니나가 어떻게 신자유주의적 질서에 적응해나가는지 성공하는지의 과정을 보여주는 전형적인 성장소설적 멜로드라마처럼 보일 것이다.

하지만 니나에게는 또한 전혀 다른 유형의 신체적 표지들이 영화 초반부터 동시에 출현한다는 점에 유의할 필요가 있다. 관련된 이미지들 중 중요한 몇 가지만 언급하자면 이는 다친 발가락이나 등에 난 발진 등 니나 몸에 난 상처, 거실에 있는 살아 움직이는 그림들, 그녀가 도처에서 종종 마주치는 자신의 분신들 등이다. 이 같은 현상들에 의해 표현된 니나의 정동들은 앞서 언급한 니나 주변인들과의 관계 속에서 발생한 정동들과는 달리, 그녀가 신자유주의적 질서에 유연하게 적응함으로써 성공적인 호모 이코노미쿠스가 되게 하는 것과는 사뭇 거리가 멀다. 릴리와 베스와의 관계에서 니나에게 발생한 질투심은 니나가 그들을 닮고자 하는 행동을 촉진하는 역할을 한다면 이와 같은 수수께끼 같은 현상들에 의해 표현된 니나의 정동들은, 적어도 영화 후반에 이르기 전까지는, 니나의 미래에 대한 그 어떤 분명한 예감도 불러일으키지 않고 단지 어떤 미지의 사건이 니나에게 일어나고 있을지 모른다는 신호로서만 기능한다. 하지만 니나의 눈이 빨개지고, 다리 관절이 탈구되고, 발진이 난 등에서는 털이 자라나는 등 좀 더 선명한 이미지들이 등장하는 영화 후반에 이르게 되면 이 미지의 사건이 좀 더 확연히 윤곽을 드러낸다. 니나는 ‘문자 그대로’ 흑조가 되고 있는 것이다. 그리고 개막 공연에서 니나는 온몸이 점차 검은 털로 뒤덮이면서 ‘문자 그대로’ 완

벽한 흑조가 되어 신들린 듯한 몸놀림을 보여주며 공연은 관객들의 환호와 함께 대성공을 거둔다.

따라서 <블랙 스완>에서 니나는 동시에 두 가지 유형의 흑조-되기를 경험하고 있다고 말할 수도 있을 것이다. 전자의 유형의 흑조-되기에서 흑조는 일종의 ‘은유’로서 기능한다. 토마가 니나에게서 기대하고 릴리와 베스와 같은 흑조 역의 롤 모델들이 체현하는 것은 바로 이와 같은 은유로서의 흑조, 즉 풍부한 감정과 유희적인 자태이다. 하지만 들뢰즈와 가타리에 의하면 인간이 은유적으로 동물과 ‘유사해지는’ 것과 동물이 ‘되는’ 것은 근본적으로 다르다. 전자는 인간의 어떤 특질이 동물의 어떤 특질과 “구조적인 유사성들의 관계”에 들어섬을 뜻한다.<sup>37)</sup> 반면 동물이 ‘되는’ 것은 “어떤 수단이나 요소를 통해서건 [인간]이 동물의 입자들의 운동과 정지의 관계에 혹은 달리 말해 동물의 분자와 인접성의 관계에 들어서는 미립자들을 방출함”을 뜻한다.<sup>38)</sup> 은유적으로 동물과 유사해지는 것이 동물의 신체가 실제로 할 수 있는 것과 아무런 관계 없이 인간의 관점에서 파악된 ‘의인화된’ 동물이 됨에 다름 아닌 것과 달리 들뢰즈와 가타리에 따르면 인간의 동물-되기는 스피노자적 의미에서 동물의 신체의 ‘행위 역량’(혹은 스피노자의 또 다른 용어로는 ‘특징적 관계’), 즉 동물의 신체가 할 수 있는 것이 인간의 신체에서 일어남을 가리키는 것이다. 니나에게 의식되는 자신의 신체의 표지들(등에서 깃털이 나는 것 등)이 동물로서의 흑조의 신체를 구성하는 특유의 관계들인 한 이러한 표지들은 니나가 은유적인 의미에서 흑조 같아짐을 ‘재현’하는 것이 아니라 그녀의 동물로서의 흑조-되기의 경험을 ‘표현’한다고 할 수 있다. 다시 말해 이와 같은 변신을 통해 니나는 신자유주의적 질서 속에서 여전히 유지되고 있는 인간주의의 경계를 거슬러 비인간적으로 동물-되기에 돌입한다.

니나가 단순히 동물을 모방하고 있는 것이, 즉 동물의 이미지를 내면화하고 있는 것이 아니라 동물-되기의 경험을 하고 있음이 분명해지는 것은 무엇보다 <블랙 스완>이 이 경험을 영화적 자유간접담화의 형식으로 제시하

37) Gilles Deleuze and Felix Guattari, *A Thousand Plateaus*, trans. by Brian Massumi. Minneapolis: U of Minnesota P., 1987, p.274.

38) Ibid.

고 있기 때문이다. 니나의 삶에 일어난 기이한 현상들은 대부분 순전히 주관적인 환각인지 객관적인 현실인지 모호한 채로 등장한다. 이는 이 영화가 전반적으로 객관적 이미지와 주관적 이미지의 경계를 부단히 모호하게 하는 자유간접담화적 기법을 사용하고 있음에 기인한다. 만약 영화가 니나에게 일어나는 현상들을 오로지 그녀의 주관적 시점 솟으로만 보여주고 객관적 솟에는 그런 현상들이 일체 등장하지 않게끔 구성되었다면 니나는 그저 동물의 심리를 홀로 모방하고 있는 인간에 불과한 것으로 보였을 것이다. 영화가 이런 식으로 구성되었다면 마찬가지로 관객 또한 니나의 주관적 시점 솟이 등장할 때만 일시적으로 니나의 심리를 모방할 수 있을 뿐이었을 것이다. 하지만 니나가 느끼는 신체의 상태들이 객관적인 것과 주관적인 것의 식별불가능성의 지대들에서 대개 출현하기에 니나와 관객(카메라)은 두 가지 정적인 상태 사이를 왕복하는 것이 아니라 그 어떤 상태에도 머물지 않은 채 끊임없이 흑조라는 동물이 ‘되는’(‘생성하는’) 경험을 할 수 있다.

하지만 그럼에도 불구하고 결말부에서 <블랙 스완>은 이 자유간접담화를 포기하고 객관적 이미지(간접 담화)와 주관적 이미지(직접 담화)를 위계적으로 병치하는 표준적 형식으로 되돌아간다.<sup>39)</sup> 니나가 자신의 백조 여왕 자리를 탐내는 릴리와 다투던 중에 그녀를 유리조각으로 살해했다고 생각했으나(주관적 이미지) 릴리가 다시 나타나면서 유리조각이 박힌 것은 릴리가 아니라 자기 자신임이 판명되는 것이다(객관적 이미지). 또한 관객의 박수갈채와 더불어 공연이 대성공을 거둔 직후 영화는 니나가 상처로 피투성

39) 시몬느 비날은 “니나의 [백조로서의] 정체성과 그것이 의존하는 일군의 모녀 관계들을 완전히 거부하고 릴리와는 새로운 일군의 관계들로부터 구축된 전적으로 다른 [흑조로서의] 정체성으로 그것을 대체하려고 했다”라고 쓰면서 <블랙 스완>의 결말부를 니나의 동물-되기 가 실패하는 것으로 읽고 있다. 다시 말해 니나의 동물-되기를 위해서는 니나가 백조의 역할에 걸맞는 관계들과 특성들을 유지하면서 동시에 “동일화의 새로운 형태를 유연하게 수용”했어야 한다는 것이다. 하지만 이러한 독해는 릴리가 니나에게 은유로서의 흑조에 불과하며 동물로서의 흑조는 은유로서의 흑조인 릴리와는 구분된다는 점을 놓치고 있다. 비날이 니나의 동물-되기를 유연한 적응성과 동의어로 봄으로써 동물-되기를 사실상 신자유주의적 질서에서 주체에게 요구되는 덕목들과 동일한 것으로 간주하는 것은 비날의 이러한 혼동에 기인한 것으로 보인다. Simone Bignall, “Black Swan, Cracked Porcelain, and Becoming-Animal,” *Culture, Theory and Critique*, 54 (1), 2013, p.133.

이가 되어 있는 모습을 보여주면서 끝나고 엔딩 크레딧 시퀀스에서는 차이 코프스키의 음악 <백조의 호수>가 애잔한 음조로 들려온다. 이 점에서 <블랙 스완>의 결말은 이 비인간적인 동물-되기의 끊임없는 탈영토화의 흐름을 중단시키고 니나의 생성의 경험은 사실상 그녀의 순전히 근거없이 주관적인 환각에 불과하다는 통념으로 되돌아가려는 시도처럼 보인다. 게다가 결말을 일종의 비극으로 자리매김하는 듯한 엔딩 시퀀스 배경 음악의 선곡은 니나를 뇌질환의 가련한 희생자로 느껴지게 하는데 기여한다.

## V. <버드맨>: 슈퍼 히어로 버드맨-되기에서 비인간적 동물-되기

<블랙 스완>에서의 니나와 유사하게 <버드맨>의 주인공 리건 또한 신자유주의적 질서에 의해 잠식된 문화예술계에서 새롭게 적응해야 할 처지에 놓여있다. 1990년대에 초기 슈퍼히어로 프랜차이즈 <버드맨> 시리즈의 ‘버드맨’ 역할을 여러 번 맡아왔던 배우 리건은 노년에 접어들어 헐리우드에서 사실상 은퇴하고 레이몬드 카버의 소설 <우리가 사랑에 관해 말할 때 말하는 것>의 각색 작품을 통해 브로드웨이 연극 배우로 재기하려는 시점에서 영화는 시작된다. 하지만 브로드웨이는 더 이상 리건이 상상해왔던 과거의 모습으로 남아있지 않고 상당히 달라졌으며 이 점이 그에게 새로운 도전으로 다가온다. <블랙 스완>의 니나처럼 리건도 격식있는 고전적인 연기 스타일을 고수하는데 이는 동료 배우 마이크가 하는 것 같은 야생적이고 폭발적이고 실제적인 연기가 선호되는 현재의 브로드웨이에 어울리지 않는 것으로 판명된다. 이러한 도전적 상황 때문에 리건은 일종의 신경학적 예외상태에 빠진 것으로 보인다. 영화 시작부터 내내 리건은 종종 자신의 분신이 된 버드맨이 자기에게 하는 말을 환청으로 듣고 마치 자신이 버드맨인 것처럼 온갖 초능력(공중 부양, 비행, 염력 등)을 발휘하는 환각에 빠지는데 이는 바로 이러한 예외상태 속에서 리건에게 나타난 ‘비정상적인’ 신체적 표지들로 볼 수 있을 것이다. 하지만 <블랙 스완>과 마찬가지로 <버드맨>도 그 특유의 자유간접담화적 기법들을 통해 리건의 정동을 관객이 느낄 수 있게

해줄 뿐만 아니라 리건의 신경학적 교란을 단순히 리건의 주관적 착란이 아니라 일종의 버드맨-되기의 경험으로 표현해주고 있다. 이 점에서 <버드맨>은 <블랙 스완>에서 제시된 것과 매우 흡사한 정동적 경험을 제시하는 것으로 볼 수 있다.

하지만 <버드맨>에서는 리건의 버드맨-되기가 신자유주의적 질서와 그다지 마찰을 일으키지 않는 것으로 그려진다는 점에 유의할 필요가 있다. 버드맨-되기의 신체적 표지들, 즉 버드맨의 환각적 목소리나 초능력은 리건이 출현했던 버드맨 시리즈가 남긴 흔적들로서 이것들은 리건에게 헐리우드로 되돌아가 버드맨 시리즈를 재개하라고 리건을 부추긴다. 어벤저스 시리즈 등 슈퍼히어로 붐이 헐리우드에 다시 불고 있는 현재 버드맨-되기의 경험은 신자유주의적 질서에 오히려 부합한다고 할 수 있는 것이다. 다시 말해 버드맨-되기의 경험에는 <블랙 스완>의 결말에서 본 것과 같은 치명적인 위험과 같은 것은 거의 느껴지지 않고 오히려 역량강화의 느낌만이 있는 것으로 보인다.

더욱이 역설적인 것은 리건의 버드맨-되기의 경험이 그가 브로드웨이에서 성공하는 데에도 결정적으로 기여한다는 사실이다. 리건은 자신의 헐리우드 슈퍼히어로 시리즈 출연 경력을 비웃던 연극계 사람들을 무색하게 할 정도로 개막 공연에서 실탄을 장전한 진짜 총으로 자살 연기를 감행하고 기적으로 살아남으로써 브로드웨이에서 새로운 신화를 남긴다. 하지만 이는 그의 버드맨-되기의 능력을 감안한다면 놀랄 일도 아니다. 이 클라이맥스를 계기로 분명해진 것은 리건에게 처음에 이율배반적인 것으로 보였던 버드맨-되기(서부 헐리우드)와 연극 배우-되기(동부 브로드웨이) 사이의 대립은 해소되고 통약가능한 것이 된다는 점이다. 리건의 딸 샘이 그에게 역설하듯이 소셜 미디어의 팔로워 수가 중요한 주목 경제의 시대에 예술 장르의 차이는 별 문제가 아님이 분명해진 것이다. 이와 같이 <버드맨>은 최근 성행하는 슈퍼히어로 영화들이 잘 보여주듯이 신경학적 예외상태에 있는 주체의 동물-되기의 정동적 경험이 오늘날 어떻게 신자유주의적 질서로부터의 이탈을 나타내기는커녕 그 질서에 적응하는 한 가지 방식일 수 있는지를 비판적으로 폭로하고 있다.

틀뢰즈와 가타리는 동물-되기의 경험이 이렇게 길들여질 수 있다는 점을 이미 지적해왔다. 마약을 통해 유도된 동물-되기의 정동적 경험에서 “탈영

토화는 가장 비천한 재영토화들에 의해 보상됨으로써 상대적인 채로 남는다”고 쓸 때 그들은 동물-되기뿐만 아니라 여타의 모든 다르게-되기가 후기 혹은 신자유주의적 자본주의에 포섭될 우려를 경고하고 있다.<sup>40)</sup> 들뢰즈는 동물-되기를 영화적으로 표현할 수 있게 해주는 영화적 자유간접담화에 대해서도 유사한 우려를 비록 명시적이지는 않더라도 암시적으로는 표명한다. 그가 초반에 영화적 자유간접담화를 객관적 이미지와 주관적 이미지가 식별되지 않은 채 부단히 상호 교환과 전염이 일어나는 이미지로 느슨하게 정의했다면 『영화 2』의 후반부에서 그는 단지 이미지들의 식별불가능성만으로는 그 개념을 정의하기에 충분치 않고 이미지들 사이에서 일어나는 생성이 ‘통약불가능한’ 차이를 함축해야 함을 강조한다. 이는 그가 자유간접담화의 두 가지 유형을 구분하고 있음을 시사한다. 이미지들 사이에서 일어나는 생성이 통약가능한 차이만을 함축하는 자유간접담화와 그 생성이 통약불가능한 차이를 함축하는 자유간접담화.<sup>41)</sup> 들뢰즈의 이와 같은 구분은 첫 번째 유형의 자유간접담화에 의해 표현된 동물-되기가 신자유주의적 자본주의에 길들여질 우려가 있음을 시사한다.

<버드맨>에서 리건의 버드맨-되기는 단연 자유간접담화를 통해서, 즉 주관적 이미지와 객관적 이미지가 식별불가능한 지대에서 일어난다. 영화의 대부분이 움직이는 단일 솟으로 구성되어 있기에 우리는 어떤 부분이 객관적인지(즉, ‘정상인’의 시각인지) 어떤 부분이 주관적인지(즉, 리건의 ‘환각’인지) 좀처럼 식별할 수 없기 때문이다. 그리고 영화는 리건의 버드맨-되기와 브로드웨이 배우-되기 사이에서 부단히 동요하면서 전개된다. 하지만 그 두 되기(생성)가 통약가능한 이상, 즉 그것들이 모두 동일한 주목경제에 의해 가치가 결정될 뿐만 아니라 리건의 개막 공연에서 사실상 일치하게 되는 한, 이 자유간접담화는 들뢰즈가 우려를 표명한 첫 번째 유형에 해당한다.

그렇지만 리건의 버드맨-되기만이 <버드맨>에서 발견되는 유일한 동물-되기는 아님을 유념할 필요가 있다. 영화는 버드맨-되기 외에 리건이 동시에 경험하고 있는 동물-되기의 또 다른 흐름을 제시하고 있다. 이는 오프닝 크레딧 시퀀스 내에서 그리고 리건이 개막 공연에서 ‘자살적’ 연기로 쓰러

40) Deleuze and Guattari, op.cit., p.284.

41) Deleuze, *Cinema 2*, p. 183.

진 뒤 등장하는 일련의 솟들에서 가장 분명하게 구체화된다. 이 솟들 또한 객관적 이미지와 주관적 이미지의 구분이 불분명한 자유간접담화지만 이 솟들에서 표현되는 동물-되기는 영화의 여타의 부분에서 표현된 버드맨-되기와는 ‘통약불가능하게’ 다르다. 그 이미지에는 수많은 해파리들이 바닷가에 늘어서 있고 새들이 그 주위를 날아다닌다. 이 뜬금없이 삽입된 이미지는 리건이 전부인에게 한 말을 통해 어느 정도 그 존재 이유가 해명된다. 리건은 어느 해 결혼기념일에 다른 여자와 자다가 부인에게 들킨 뒤 자살하려고 바닷가에 들어갔다가 해파리떼에 온몸을 물린 뒤 백사장으로 뛰쳐나와 고통스러워했던 적이 있다는 것이다. 하지만 이 이미지에서 표현된 리건의 생성이 어떤 것인지는 불가해하거나 애매한 채로 남아 있다. 그 생성은 해파리떼의 먹이로서의 바다 생물-되기일 수도 있고 해파리떼 근처에서 날아다니는 새-되기일 수도 있고 혹은 알 수 없는 다른 그 무엇-되기일 수도 있을 것이다. 이처럼 이 이미지에서는 버드맨-되기와는 통약불가능한 동물-되기가 표현되고 있다. 버드맨-되기가 새의 신체적 역량인 비행을 내포함에도 불구하고 이 역량과 다른 여타의 역량들은 인간의 기존의 삶의 목적들을 더 효율적으로 성취하는데 기여하는 한 여전히 인간주의적으로 남아있다. 다시 말해 버드맨-되기는 일종의 인간의 확장인 셈이다. 이와 달리 삽입된 바닷가 이미지가 표현하는 동물-되기는 리건의 인간적 삶을 구성하는 문턱을 넘어간다는 점에서 비인간적인 동물-되기이다.

영화의 대부분에 등장하는 버드맨-되기의 정동적 경험이 리건에게 압도적인 것만은 틀림없어 보이지만 비인간적 동물-되기의 정동적 경험 또한 그의 명상을 통해서 가끔씩 등장하는만큼 잠복하고 있는 것으로 볼 수 있다. 하지만 리건의 자살적 연기 직후 후자의 정동적 경험은 전자를 압도할 정도로 강력하게 그를 사로잡는 것으로 보인다. 그 연기가 리건에게 가한 충격은 그의 과거 자살 기도의 이미지를 촉발시키고 이 이미지로부터 그의 비인간적 동물-되기의 경험이 재활성화된 것으로 볼 수 있다. 이러한 점을 염두에 둘 때 이 영화의 결말부, 즉 리건이 병원에서 깨어난 후 잠시 후 어디론가 사라지는 시퀀스는 영화에서 가장 중요한 부분임을 알 수 있다. 결말부도 여전히 연속적인 단일 솟의 형태를 취하고 있다는 점에서 버드맨-되기의 경험이 리건에게 재개되는 것 아닌가라고 생각할 수 있을지 모르지만 다음과 같은 리건의 태도를 염두에 둘 때 그는 이제 재활성화된 비인간적 동물-

되기의 경험을 지속하는 것으로 볼 수 있다. 우선 공연이 비평과 흥행 양면에서 모두 대성공이라고 알려주는 제작자 제이크의 환호에 리건은 별 다른 감정적 반응을 보이지도 않는다. 또한 여전히 병실의 한 칸에 존재하지만 이제 무기력해진 채로 리건에게 아무 말도 하지 못하는 자신의 분신 버드맨에게 리건은 이제 작별 인사를 한다. 그리고 리건은 창가에서 하늘을 나는 새떼를 쳐다보다가 창가에 올라선다. 컷이 없이 카메라는 다시금 병실 문 쪽으로 움직여가 병실에 들어오는 리건의 딸 샘을 보여준다. 리건이 없는 걸 알아챈 샘은 문이 열린 창가로 황급히 달려가 창 밖을 내려다보다가 다시 올라다보며 환한 미소를 짓는다. 샘이 본 것이 과연 무엇이었는지, 샘이 미소지은 이유가 무엇인지 알려주지 않은 채 영화는 끝난다. 앞서 리건이 옥상에서 뛰어 내리자마자 버드맨이 되어 하늘을 날아 다닌 장면만을 염두에 둔다면 샘이 본 것은 하늘을 나는 리건이었을지도 모른다. 하지만 이제 비인간적 동물-되기의 경험이 압도적이 된 상황에서 리건이 다시 버드맨-되기를 했을 것이라고 보기는 어렵다. <버드맨>이 샘이 본 것을 보여주지 않은 것은 오히려 리건의 비인간적 동물-되기 경험의 정확한 신체적 표지, 즉 자유간접적 표현으로 볼 수 있다. 이는 그의 동물-되기의 경험은 그 어떤 예측가능한 미래도 함축하지 않음을, 즉 그의 미래에 대해 절대적으로 열려있음을 표현하기 위해서일 것이다. 그리고 바로 이 점에서 <버드맨>은 <블랙 스완>에서 닫혀버린 비인간적 동물-되기의 정동적 잠재성을 다시 소생시키고 있다.

## VI. 결론

지금까지 살펴봤듯이 뇌의 영화’, ‘마음-게임 영화’, ‘신경-이미지’, ‘복잡한 서사 영화’ 등 지나치게 포괄적인 개념으로 현대 주체의 복잡한 정신에 대한 복잡한 서사 영화 모두를 아우르는 경향이 있던 선행 연구와 달리 본 논문에서는 이러한 영화들 가운데 ‘손상된 뇌의 영화’로 지칭될 수 있는 유형의 영화들에 초점을 맞추어 그러한 영화들이 파괴적 신경 가소성의 주체들의 정동적 경험을 어떻게 영화적인 미학적 실천을 통해 매개하는지를 면

밀하게 논의했다. 이를 통해 필자는 손상된 뇌의 영화들이 어떻게 이와 같은 신경학적 예외상태에 빠진 주체들이 비인간-되기의 정동적 과정 속에 있는지를 보여주고자 했다. 특히 <블랙 스완>과 <버드맨>에 대한 면밀한 사례 분석으로부터 우리는 이러한 영화들이 어떻게 상이한 영화적 자유간접 담화 기법들을 통해 그러한 주체들의 비인간적 동물-되기의 경험을 표현할 뿐만 아니라 그러한 경험을 관객에게 감염시키는데도 결정적인지를 알 수 있었다. 요컨대 손상된 뇌의 영화들은 기존의 연구들이 성급하게 일반화한 것처럼 전적으로 생명정치적 장치로서 세계의 신자유주의적 질서에 복무하는 것도, 전적으로 해방적인 탈영토화하는 흐름으로 찬사될 수 있는 것도 아니다. 오히려 이러한 영화들은 생명정치적으로 작동하는 그러한 질서로부터 도주선을 그리면서도 동시에 그러한 질서로 회귀하거나 그러한 질서를 확장하는 데 기여할 우려도 있는 것으로서, 다시 말해 그러한 영화들은 복합적인 생성의 흐름들 속에 있으면서 그리고 창조될 수도 있는 새로운 생성의 흐름들에도 열려있는 것으로 볼 필요가 있다. 이 점에서 손상된 뇌의 영화들은 분명 아감벤의 의미에서 신경-생명정치적 장치 장치일 것이다. 하지만 장치는 항상 인간과 비인간의 통치라는 목적을 위한 수단으로서만 복무하는 것은 아니며 목적과 무관한 ‘순수 수단’으로서 ‘세속화할(profane)’ 가능성이 있다는 아감벤의 통찰을 염두에 둘 때 이러한 영화들은, 특히 <블랙 스완>과 <버드맨>은 인간적 삶의 유지와 관리라는 목적으로부터 인간 존재를 도주시켜 예기치 못한 방식으로 비인간적인 동물의 행위 역량들에 감염될 가능성들을 열어놓는 어느 정도 ‘세속화된’ 신경-생명정치적 장치들로 볼 수 있을 것이다.<sup>42)</sup>

---

42) 장치의 세속화에 대한 아감벤의 좀 더 상세한 설명으로는 Giorgio Agamben, *Apparatus*, p. 18과 Giorgio Agamben, *Profanations*, trans. by Jeff Fort, New York: Zone Books, 2007, p.77을 볼 것.

## ■ 참고문헌

- 박제철, 「기계적 연속 시대의 자유간접담화」, 『비평과 이론』 22.3, 2017.
- Agamben, Giorgio, *Homo Sacer*, trans. by Daniel Heller-Roasen, Stanford: Stanford UP, 1998.
- \_\_\_\_\_, *State of Exception*, trans. by Kevin Attell, Chicago: U of Chicago P., 2005.
- \_\_\_\_\_, *Profanations*, trans. by Jeff Fort, New York: Zone Books, 2007.
- \_\_\_\_\_, *What Is an Apparatus?*, trans. by Stefan Pedatella, Stanford: Stanford UP, 2009.
- Bignall, Simone, “Black Swan, Cracked Porcelain, and Becoming-Animal,” *Culture, Theory and Critique*, 54(1), 2013.
- Bordwell, David, *The Way Hollywood Tells It*, Los Angeles: U of California P., 2006.
- Cameron, Allen, *Modular Narratives in Contemporary Cinema*, New York: Palgrave Macmillan, 2008.
- Damasio, Antonio, *Descartes' Error*, London: Penguin Books, 2005.
- Deleuze, Gilles, “Postscript on Control Societies.” *Negotiations*, trans. by Martin Joughin, New York: Columbia UP, 1995,
- \_\_\_\_\_, *Cinema 1: The Movement-image*, trans. by Hugh Tomlinson and Barbara Habberjam, Minneapolis: U of Minnesota P., 1997.
- \_\_\_\_\_, *Cinema 2: The Time-image*, trans. by Hugh Tomlinson and Robert Galeta, Minneapolis: U of Minnesota P., 1997.
- Deleuze, Gilles and Felix Guattari, *A Thousand Plateaus*, trans. by Brian Massumi, Minneapolis: U of Minnesota P., 1987.
- Elsaesser, Thomas, “The Mind-Game Film,” *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, ed. by Warren Buckland, Malden, MA, Blackwell, 2009.
- Foucault, Michel, *Security, Territory, Population*, ed. by Michel Senellart

- and trans. by Graham Burchell, New York: Palgrave Macmillan, 2004.
- \_\_\_\_\_, *The Birth of Biopolitics*, ed. by Michel Senellart and trans. by Graham Burchell, New York: Palgrave Macmillan, 2008.
- Grusin, Richard, "Introduction," *The Nonhuamn Turn*, ed. by Richard Grusin, Mineapolis: U of Minnesota P., 2015.
- Malabou, Catherine, *What Shoud We Do with Our Brain?*, trans. by Sebastian Rand, New York: Fordam UP, 2008.
- \_\_\_\_\_, *The New Wounded*, trans. Steven Miller, New York: Fordam UP, 2012.
- Kinder, Marsha, "Hot Spots, Avatars, and Narrative Fields Forever," *Film Quarterly* 55(4), 2002.
- Pasolini, Pier Paolo, "The Cinema of Poetry." *Heretical Empiricism*, trans. by Ben Lawton and Louise K. Barnett, ed. Louise K. Barnett, Washington: New Academia Publishing, 2005.
- Pisters, Patricia, *The Neuro-image*, Stanford: Stanford UP, 2012.
- Schwartz, Louis-Georges, "Typewriter: Free Indirect Discourse in Deleuze's 'Cinema'," *SubStance* 34.3, 2005.
- Tyrer, Ben, "An Atheist Guide to Feminne Jouissance: On Black Swan and the Other Satisfaction, *Embodied Encounters*, ed. by Agnieszka Piotrowska, London: Routledge, 2014.
- Valiaho, Pasi, *Biopolitical Screens*, Cambridge: The MIT Press, 2014.

❖ ABSTRACT

A Becoming–Nonhuman Animal in the  
Neurological State of Exception:  
*Black Swan* and *Birdman*

Park, Jecheol

In the contemporary American cinematic landscape, there is a distinctive tendency to depict the disturbing ways in which characters with brain damages perceive, remember, and think about the world. Despite its attempts to examine the socio-political implications of these characters' subjectivities, the previous scholarship on this trend of film was limited in being either too pessimistically deterministic or too euphorically optimistic. Critically reading neuroscientific discourses on the brain-damaged subject from the perspective of Giorgio Agamben's critique of biopolitics, this paper explores how the contemporary American cinema of the impaired brain attempts to mediate the neurologically inexplicable affects of those subjects who are in the neurological state of exception and to express their experiences of a becoming-nonhuman. By closely reading Darren Aronofsky's *Black Swan* and Alejandro González Iñárritu's *Birdman* in this regard, I show how the two films, by employing different sets of cinematic free indirect techniques, express the neurologically impaired subject's affective experience of a becoming-nonhuman animal in different ways, and thereby to a more or less extent act as 'profaned' neuro-biopolitical apparatuses.

Key Words : neurological state of exception, cinema of the impaired brain, affective experience, free indirect discourse, becoming-nonhuman animal, *Black Swan*, *Birdman*

- 논문접수일 : 2018. 02. 10
- 심사완료일 : 2018. 02. 28
- 게재확정일 : 2018. 03. 01

