

# 자기 동일시 관점에서 본 노스텔지어 감성의 시각화

Visualization of Nostalgia Sentiment Looking from the Self-Homogeneity Point of View

**주저자 : 우동경**

영남대학교 대학원 디자인미술학과 디자인전공 박사과정

**Woo, Tongkyung**

In the course work for Ph. D of Design in the Graduate School of Design and Art in Youngnam University

**교신저자 : 임경호**

영남대학교 디자인미술대학 시각커뮤니케이션디자인학과 교수

**Lim, Kyungho**

Professor in the Department of Visual Communication and Design in the College of Design and Art in Youngnam University

## 1. 서론

- 1-1. 연구목적
- 1-2. 연구범위 및 방법

## 2. 자아동일시에 관한 일반적 연구

- 2-1. 자크 라캉의 '거울단계' 이론
- 2-2. 자아동일시를 유발하는 표현형태

## 3. 복고의 반영과 재현을 통한 사례분석

- 3-1. 복고의 의미와 등장배경
- 3-2. 복고의 반영과 재현을 통한 주요사례 및 분석

## 4. 자기 동일시 관점에서 본 노스텔지어 감성의 시각화

- 4-1. 잊었던 과거의 경험에서 유발되는 '동일시'
- 4-2. 노스텔지어 감성의 시각화로 인한 효과

## 5. 결론

### 참고문헌

### 논문요약

누구나 다 어린 시절에 대한 동심이나 지나온 시간에 대한 아련한 추억을 가지고 살아간다. 스스로의 힘든 상황에서 되돌릴 수 없는 유년시절이나 과거에 대한 향수가 무의식속에 자리 잡은 욕구를 자극하고 화려했던 과거를 꿈꾸며 추억하는 인간의 욕망을 채우고자 감성의 풍요에 대한 막연한 기대감으로 과거의 감성을 돌아보는 복고 디자인이 자주 등장한다. 복고를 통해 복잡한 사회 구조 속에서 변화를 두려워하고 옛것에 대한 그리움을 가진 현대인에게 그것의 가상적 주체는 결국 보이지 않는 과거를 현실에서 재현함으로 그 속에 '나' 라는 주체 형성을 이루고 그것을 통해 삶에 감성적 메시지를 전달받아 잠시나마 여유를 가지게 되며 희미해져 가는 정체성도 찾아간다. 유년시절의 향수를 자극하고 잊고 살아온 스스로의 존재에 대한 가치를 부여하는 감성의 원인이 자기표현을 위한 동일시 욕망으로부터 출발됨을 알 수 있으며 과거의 감성이 현대적 시각으로 재조명되어 동시대를 공유하지 못했으나 그들의 부모세대가 원하는 지나간 시간에 대한 귀소본능을 나를 투영해 결국 타자의 욕망이 곧 자신의 욕망으로 해석되어 동일시가 유발됨을 알 수 있다. 다만 복고가 지나치게 강조된 나머지 현실을 인식하지 못하고 과거를 되새기는 것이 사라진 과거를 현실에 각인하는 일종의 부활과도 같지만 잘못된 오인으로 시제의 불확실성만을 준다면 오히려 더 큰 자아를 상실하게 하며 현실부적응의 이유가

될 수 있기에 복고라는 것이 세대 간의 간극을 좁혀주는 소통의 매개체이나 현실에 존재할 수 없는 과거의 상실된 실재를 재현하고 있다는 점을 잊어서는 안 될 것이다.

### 주제어

자크 라캉, 복고, 상징적 동일시

### Abstract

Everyone has sentimental memory in respective childhood or time of the past. With the nostalgia on the childhood or past that could not be returned from the difficult situation has the vague expectation on the enrichment of sensitivity to fill the human desire with dreaming and memorizing the splendid past and stimulating the desire in unconsciousness, the there are frequent emergence of renaissance design to look back into the sensitivity of the past. Through the renaissance, for contemporary people who have fear for changes and longing for old things under the complicated social structure, this virtual subject realizes the invisible past in reality to form the subject image of "I" and have the sentimental message delivered to life to find some time of tranquility and find the identity that becomes more blur. The cause of sentiment that grants the value on forgotten existence with the stimulation of nostalgia in the time of youth starts from the desire when having the identity for self expression, and the past sensitivity has not been shared of same time as it re-illuminate in contemporary view but as it reflects me on the instinct to go back on the past time as parent generation want to stimulate the homogeneity as the desire of others becomes my own desire. However, remembering of the past without realizing reality as renaissance is overly emphasized seems like a resurrection to inscribed the past into reality but if it gives uncertainty of time due to the mistaken error, it would rather lose bigger self-ego and causes the failure to adapt in reality that renaissance would be the medium for communication to narrow the gap between generations and realizing the lost reality of the past that cannot be existed in reality.

### Keyword

Jacques Lacan, reactionary, symbolic- identification

## 1. 서론

### 1-1. 연구목적

세상에 존재하는 모든 것은 생명의 유무를 떠나 흐르는 시간 앞에서 존재의 가치가 희미해져 가며 특히 인간은 상실감의 부재로 더욱 무기력해질 수밖에 없는 존재다. 예측할 수 없이 빠르게 변하는 현실과 문화의 발달로 자아상실의 문제 뿐 아니라 미래에 대한 불안감마저 유발하게 되는 오늘날 마음의 여유와 정체성 확립을 위한 궁극적 해답은 다양한 방법과 연구를 통해 제시되고 있다.

아이러니하게도 인간은 기억 속에 존재하는 힘을 있던 시절마저도 소중하고 아름답게 느끼는 기억기제를 갖고 있어 결국 이러한 감성의 욕구가 지나온 것에 대한 아련한 추억으로 마음속에 자리 잡아 복고라는 트렌드로 재해석되고 있으며 복잡한 현실 속에서 자아를 찾아가는 대안적 해석으로 제시되고 있다. 그렇다면 이러한 복고가 왜 오늘날 적극적으로 파괴적인 것을 수용하는 포스트모더니즘의 대중문화 속에서 우리의 생활 속에 스며들어 과거의 심리적 부흥을 열망하는지 살펴보고자 한다. 또한 현실에서의 부적응, 욕구에 대한 감정적 혼란까지도 희석해 주어 탈장르화, 탈 형식화를 표방하는 포스트모더니즘 시대에 과거를 경험한 세대는 물론이거니와 경험해 보지 못한 젊은 세대들에게까지도 풍부한 상상력과 시각적 욕구의 해소 대안으로 제시되는 복고는 단순히 과거를 회상하고 답습하는 디자인이 아닌 헤리티지의 관점에서 더 이상 지루한 것, 과거의 이미지 차용이 아닌 세대간의 격차를 좁히고 자아 동일시 유발하고 있는 것이다. 또한 문화전승의 개념까지도 포괄할 수 있는 양자택일이 아닌 양자공존의 개념으로 현시대를 대변하는 잡종적 사고의 중심에 서있음을 정의하고자 한다.

본 연구는 이러한 것들에 대한 해답을 찾기 위해 다양한 사례를 분석하고 수용자가 복고에 표현된 사물이나 이미지 등을 통해 이미지 자체로서 인물과 동일화가 이루어지는 일차적 동일시와 자아상이 투영되어 주체발전의 중요단계인 이차적 동일시를 경험하게 됨을 밝히고자 자크 라캉의 동일시 이론을 토대로 정리하고자 한다. 그것이 무엇을 의미하는지 복고를 바라보는 시점에서 살펴보고 본 연구를 통해 자아와 인간의 욕망에 대한 가치개념 정리에 도움이 되고자 하며 나아가 자기 암시와 정체성 확립을 위한 지속적인 사고의 전환과 다양한 표현을 위한 끊임없는 학문적 연구를 기대해 본다.

### 1.2. 연구방법 및 범위

본 연구는 IMF이후 새롭게 대두되어 활발하게 나타나는 복고를 현대인의 현실에 대한 불안감, 존재에 대한 두려움이 결국 자기 동일시를 유발하며 그것의 학문적 근거를 자크 라캉의 이론과 접목하여 연구하기 위해 제1장에서는 연구 배경 및 방법과 범위에 대하여 서술하였고 제2장에서는 '동일시'의 이론적 배경을 살펴보고 다양한 대중매체 속에서 자기 암시적 의미로 나타나는 자아 표현을 알아본다. 그것들로 인해 진정한 나와 가상의 나란 존재간의 정체성 혼란이 가져다 줄 자아상실감의 문제도 짚어 보도록 한다. 제3장과 제4장에서 복고의 의미와 등장배경을 통해 과거의 반영과 재현이 시각적으로 어떻게 표현되고 있는지 사례를 통해 동시대를 경험하지 못한 세대에게 나 자신을 투영해 타자의 욕구가 만족되는 상징적 동일시가 유발됨을 중요한 학문적 논의의 쟁점으로 대두하고자 한다. 이론적 연구배경을 위해 논문, 국내외 단행본을 중심으로 배경을 정리하고 국내를 중심으로 2000년 이후 자주 등장하는 시각분야의 복고 표현을 중심으로 살펴보고 수용자에게 전달되는 감성적 메시지의 의미를 분석하고 과거와 현재의 레이아웃이나 형태적 표현비교를 위해 참고논문에서 제시된 포스터 자료를 차용하였다. 또한 인터넷을 통해 보다 많은 자료를 수집하고 그것들이 어떠한 전략적 메시지를 함축하고 있는지 살펴보았다.

## 2. 동일시에 관한 일반적 연구

### 2.1. 자크 라캉의 '거울단계' 이론

동일시(identification)란 '주체가 하나의 이미지를 취할 때 주체 안에서 일어나는 변형'이라 할 수 있다(서울: 두산 동아 새 국어사전, 2001, p.648). 이것은 모방과는 다소 다른 개념으로 정의내릴 수 있는데 '의식의 단계에서 타인을 향하는 욕망의 주체가 최초의 동일시'임을 정의하는 모방의 개념과는 다소 유사해 보일 수 있으나 엄밀히 구별하자면 무의식과 의식의 차이로 본다.

자크 라캉(Lacan Jacques, 1901~1981)은 동일시의 개념을 이론화한 정신분석학자로 이것의 출발은 인간의 욕망에 집중되어 설명되며 이는 곧 욕망 이론으로 인간과 사회와의 상관관계에서 타자와의 문제를 사회

1) International Monetary Fund의 약자, 국제 통화기금, 네이버 어학사전.

2) 동일시(同一視, identification): ① 둘 이상의 대상을 똑같은 것으로 봄, ② 심리학에서 남과 자기를 같은 것으로 여기에 욕구를 실현하려고 하는 심리현상을 이르는 말. 네이버 어학사전.

라는 상징적 체계를 통해 연결시켜 인간의 문제를 제시했다. 첫 단계로 라캉은 거울단계(mirror stage)를 제시하여 시각적 동일시이자 일차적 동일시인 상상적 동일시를 제시하였다. 인간 존재가 최초로 자신의 통일적 정체성을 획득하는 과정으로 생후 6개월의 유아를 거울에 비추어 거울 속에 비친 자신의 모습을 보고 그 안의 상을 자신이라고 오인하는 과정을 경험하게 하여 거울 속 이미지와 자신과의 동일시는 실제의 자기가 아니라 자신의 이미지에 불과하다는 것을 깨닫고 거울이라는 매체를 통해 이미지로서 자신을 최초로 경험하는 상상적 동일시(Imaginary identification)를 의미한다(김경숙, 2005, p.9 재정리).

두 번째로 유아는 이 시기를 거쳐 상징계의 동일시로 자아이상(Ego Ideal)을 불러일으키는 단계를 거치게 되며 이는 곧 오이디푸스 콤플렉스의 마지막 단계인 아버지와 자신을 동일시하는 현상을 말한다. 여기서 의미하는 오이디푸스 콤플렉스는 프로이트가 제시한 것과 다소 다른 견해를 가지는데 주체가 남성이든 여성이든 상관없이 주체는 항상 어머니를 욕망하고 아버지는 항상 경쟁자가 된다는 것이다(김경숙, 2005, p7). 그것의 학문적 의미는 아이는 어머니와 자신을 하나로 간주하며 곧 자신이 어머니의 연장이며 어머니의 모든 것이자 남근이 되려 하나 결국 어머니의 남근은 자신이 아님을 알고 어머니가 인정하는 아버지와 동일시하게 되는 오이디푸스 콤플렉스를 느끼는 과정과 같으며 이것은 이차적 현상이며 당연히 그 전 단계의 동일시를 모델로 하며(김현주, 2004, pp.30~31 요약)나의 욕망이 아닌 타자를 통한 욕망의 대상이 되고자 하는 관계가 성립하는 것이다.

요약하자면 상상적 동일시는 '자아'라는 것을 자신의 거울상을 통해 동일시를 얻으며 스스로의 정체성을 획득해 나가는 과정으로 사람들이 좋아할 자신의 이미지와의 동일시를 의미하며 상징적 동일시는 거울을 통해 타자를 자아로 인식하고 타자의 욕구가 결국 나의 욕구가 되어 관찰당하는 위치와 스스로 자신을 바라보게 되는 시점의 동일시를 의미한다. 결국 사람들이 스스로에게 사랑하고 좋아할 만한 것으로 보이게 되는 위치의 개념으로 동일시 해석이 가능한 것이다(김현주, 2004, pp.30~31 요약).

자크 라캉의 관점에서 보는 복고는 과거의 재현이 경험한 세대에게는 현재의 불완전한 존재가치에 대해 자아를 찾아가는 과정으로서 동일시 현상이 해석 가능하며 오늘을 살고 있는 동시대를 경험하지 못한 세대에게는 그들의 부모세대가 자식을 허구적 대상으로 자각하여 주체가 갈망하는 욕망의 결핍을 매우려함과 같은 맥락으로 해석 가능하다. 무의식적으로 타자가

원하고 있는 향수에 대한 욕구를 스스로가 투영해 마치 타자의 욕망이 곧 나의 욕망이 되는 상징적 동일시를 느끼게 되며 그로 인해 접해보지 못한 신선한 경험을 가지게 되고 복고가 제시하는 가상적 주체는 결국 보이지 않는 과거를 현실에서 재현함으로 '나'를 형성하고 그것을 통한 상상적 동일시의 유발은 타자의 욕구까지도 충족 가능하게 한다. 이러한 복고는 모든 현대인의 정서가 반영된 포스트모더니즘 시대의 다양한 문화의 혼조성이라 볼 수 있으며 또 하나의 중요한 의미는 과거세대와 젊은 세대 간의 간극을 좁혀주는 소통의 디자인으로서 가치까지도 인정받을 수 있다.

## 2-2. 자아동일시를 유발하는 표현형태

인간은 예로부터 자신과 비슷한 대상에 스스로를 투영해 마치 자신인 양 동일시를 통해 신과 같은 완벽한 존재가 되길 바라는 욕구를 해소해 왔으며 그것의 시작은 다양한 시각적 동일시감을 유발하였고 결국 후기자본주의로 넘어오면서 욕구가 욕망으로 바뀌는 대중사회는 인간의 욕망과 소외의 해소를 위해 욕구보다는 끊임없는 욕망을 자극하는 시장으로 바뀌고 있다. 그것을 통한 자아 동일시는 지속적인 미디어의 역할을 강조하고 본능적 욕망에 대한 분출의 억압으로 여러 종류의 대체물을 생성했으며 이들 대체물은 욕망분출의 에너지 방출을 위해 여러 가지 형태로 위장하곤 한다. 위장은 하나의 대상선택을 다른 하나의 대상선택으로 대체함을 의미하며(캘빈.s.홀, 2001, p.135) 이것을 통해 불안한 자아는 어느 정도 해소와 긴장감 감소의 의미를 부여받는다. 위장은 인간이든 동물이든 본능이 꺾게 되는 방어를 돕기 위한 수단인 것이며 인간은 외부의 대상과 나를 동일시함으로써 나를 위장하게 되며 동시에 완벽하지 않는 나를 스스로가 이루고자 바라는 또는 타자로부터 그렇게 보이길 원하는 인위적 이미지를 형성해 타자로부터 스스로 방어하는 역할을 조작하고 있다.

광고는 이러한 인간의 근원적 무의식을 자극하고 상품의 물질적 속성을 매개로 욕망의 상징적 속성을 내세우는 스타일로 변화하고 있으며 광고에서 나르시시즘<sup>3)</sup>적 시각방식은 상품을 보는 것이 아니라 궁극적 소비를 위한 상품 알리기를 위한 시각적 감각이나 소유에 관한 욕구, 신분상승을 위한 욕구의 대체물로 자아 동일시를 끌어내고 있다. 인간의 욕망은 식욕, 성욕처럼 충족될 수 있는 생물학적 필요를 의미하지

3) 자기 자신에게 애착하는 일로 자신이 리비도의 대상이 되는 정신분석학적 용어로, 자기애(自己愛)라고도 한다. 네이버 어학사전.

만 욕구의 충족으로 채워질 수 없는 잔여물이 남는데 그것이 욕망이며 자아동일시를 통해서 이루고자 하는 시각적 이미지로 남게 되는 것이다.

영화나 광고는 의도적으로 욕망을 자극하기 위해 표현되는 인물이나 제품을 보는 이로 하여금 시각적 동일시를 발생하게 만들어 막연히 가지고 싶다는 욕구에서 그것의 사용이나 단지 소유만으로도 계급의 상승이라는 환영을 유도하기도 한다. 이러한 광고가 제공하는 자기표현의 요소들은 결국 상상적, 상징적 동일시가 반영된 것이라 볼 수 있으며 광고에 제시된 이미지와 수용자가 하나 될 수 있다는 가능성을 지속적으로 암시한다. 화장품 광고의 모델은 우리에게 질문하곤 한다. '당신의 피부는 어떤가요?' 또는 굳이 말하지 않아도 모델 자신의 이미지를 통해 비교 대상의 우위에 서서 불만족스러운 당신의 피부에 대해 이것을 바르면 이상적이고 완전한 피부가 될 수 있음을 말하고 그러한 허구적 자아의 생산은 그것이 곧 나라는 동일시를 취하게 한다.

또 하나의 예로 마시면 날씬해진다는 차들도 칼로리에 신경 쓰는 젊은 여성들을 자극해 몸매가 아주 날씬한 이상적 신체를 제시함으로 '나도 마시기만 하면 저렇게 될 것이다'는 시각적 동일시를 유발한다. 그것은 내가 가지지 못한 것에 대한 욕구이자 남들이 원하는 내가 되고 싶은 내면의 욕구이기도 하다. 인간은 누구나 타자를 통해 자신의 욕망을 추구하는 심리를 가지기 때문에 우리는 그러한 허구적 자아에 흔들리고 그것을 통해 나를 상실하게 되는 것이다. 이것은 라캉의 거울단계이론으로 초점을 맞추어 볼 때 자아관이 형성되지 않은 6개월 미만의 유아가 거울 속에 비치는 자신의 모습을 완벽한 존재로 착각하는 나르시시즘 적 현상과 일맥상통하는 것이다.

자기 동일시를 위한 또 다른 위장의 표현은 과학기술의 발달로 인해 현실에 살고 있는 실존의 내가 아닌 가상 공간속에서 타자와의 소통 수단이자 자아 이상의 대리만족, 대리표상을 위한 진정한 나를 감춰 버리는 내가 나타나고 있다. 인간의 자아표현 욕구는 역사적으로 오랜 시간부터 스스로를 창조하고자 노력해 왔으며 21세기를 살고 있는 과학기술의 시대에서 자기 암시적 표현은 끊임없이 계속되고 인간의 욕망을 간접적으로 해소해 가고 있다. 이러한 허상의 표현들은 단순히 자신을 대체하거나 상징화함을 의미할 뿐 아니라 근원적으로 자기 암시적, 자기 방어적 의미가 더욱 강하며 타자와의 관계로부터 자신의 정체성 문제를 해결하고 근원적 욕망과 욕구의 문제를 동일시를 통해 해소하게 한다. 스스로 이루고자 하는 자아를 표방 하는 것이자 현실에서 한없이 부딪히고

좌절하는 스스로에 대한 한계를 극복하는 방어와 위장의 대체물인 것이다.

가상공간에서 자기표현은 아바타<sup>4)</sup>나 소통 도구로 자주 사용되는 네이트온<sup>5)</sup>의 대화명 에서도 쉽게 찾아볼 수 있다. 게임에서 가상 캐릭터는 사용자 내면의 감정을 표출하기도 하며 진정으로 원하나 이를 수 없는 자신을 나타내는 도구로 즐겨 사용되는데 이것은 이용자의 동일화 심리를 적극적으로 반영한 상품 형태라 볼 수 있고 스스로를 평가하는 것이기 보다 타자에 의해 보이고자 하는 나를 표현하는 상징적 동일시와 맥을 같이 한다. 현실에서 부족한 모습을 가상공간에서 위장함으로 원하고 바라는 이미지의 모습을 반영한 현실의 연장선이 아닌 미래가 반영된 이상자아라 볼 수 있다.

그러나 이러한 과도한 집착은 현실에서 자아개념이 확립되기도 전에 가상공간에 또 다른 자아를 만들어 라캉이 제시한 거울단계에서 유아가 겪게 되는 자아 분열의 지속적인 상태로 인해 현실도피로까지 이어질 수 있는 위험을 초래하기에 자유와 선택의 문제에 있어서 보다 현명하고 올바른 자기표현이 이루어져야 할 것이며 또한 자기 동일시로 인해 발전적 자아로 거듭날 수 있는 스스로의 노력이 필요한 것이다.

### 3. 복고의 반영과 재현을 통한 사례분석

#### 3.1. 복고의 의미와 등장배경

복고의 사전적 의미는 과거의 모양이나 사상 등 다양한 문화적 현상 등을 현대적으로 재해석함을 의미 한다(김병진, 2006, P.4). 이것을 복고 또는 복고주의라 칭하고 있으며 과거의 모양, 정치, 사상, 제도, 풍습 따위로 돌아감을 뜻하기도 한다. 과거의 모양, 정치, 사상, 제도, 풍습 따위로 돌아가려는 현상은 IMF이후 경제공황이 나타난 혼란의 시기인 1998년부터 본격적으로 예술과 문학, 패션, 건축 등의 다양한 분야에서 나타나 하나의 중요한 흐름으로 등장하기 시작 했다(이동진, 2008, p.376).

인간은 누구나 다 어린 시절에 대한 동심이나 지나온 시간에 대한 아련한 추억을 가지고 살아간다 해도 과언이 아닐 진 데 급 변화하는 현대사회가 경제적 어려움이 대두되자 육체적으로든 정신적으로 스스로 힘든 상황에서 되돌릴 수 없는 유년시절이나 지나온 과거에 대한 향수가 무의식속에 자리 잡은 욕구를

4) '나의 분신' 이라고 불리는 사이버상의 캐릭터를 이르는 말. 네이버 어학사전.

5) 통합 커뮤니케이터, PC, PDA, 핸드폰 연동 메신저, 이모티콘, 문자서비스를 제공하는 메신저 클라이언트. 네이버 어학사전.

자극하며 시대를 막론하고 누구나 화려했던 과거를 꿈꾸고 추억하는 인간의 욕망은 변함없기에 현실은 어려웠으나 감성의 풍요에 대한 막연한 기대감으로 과거의 감성을 돌아보는 복고가 희미해지고 있는 자아 정체성마저도 되돌아 볼 수 있는 기회를 가지게 하는 것이다.

복고에서 파생되는 노스텔지어는 그 이름만으로도 힘든 시절을 떠올리기 보다는 지나온 경험에 대한 아름다움과 행복했던 시간을 떠올리게 한다. 불확실한 미래에 대한 불안감이 높아질수록 과거를 돌아보고 새롭게 재구성하는 과거 만들기는 그것을 경험한 세대에게는 서로간의 정서적 관여도를 높여 하나 되는 동일시를 유발하며 지나온 시간을 고통 없이 회상할 수 있는 표상체제로 더 큰 가치를 부여할 수 있고 젊은 세대들에게는 그들이 경험해 보지 못한 신선한 감성의 발견으로 그 중요성이 강조되어 나타나는 것이다.

### 3-2. 복고의 반영과 재현을 통한 주요사례

과거를 거슬러 다양한 사회적 현상과 문화를 생각해 보면 경제적으로 풍족하지 않았으나 따뜻한 인간미를 느꼈던 시절을 떠올리곤 할 때 우리는 하나의 예로 도시락이란 매개체에 의미를 부여하곤 한다. 도시락의 사전적 의미는 간편하게 휴대할 수 있도록 만든 음식 그릇 또는 그 그릇에 담긴 음식<sup>6)</sup>이라 정의한다. 예전 힘들었던 시절을 지나온 사람들에게 그것은 단지 음식을 담은 그릇 정도의 사전적 의미 뿐 아니라 어려웠던 시절 정이라는 확장된 의미를 생각하게 한다. 과거 풍요롭지 않았으나 유년시절에 어머니가 싸주시던 따뜻한 가족의 정을 느끼게 하며 형편이 어려웠던 친구와 나누어 먹던 순수했던 어린 시절 감성을 되돌아보게 한다. ‘음식을 담는다’는 일차적 의미보다는 보이지 않는 내면의 메시지에 더욱 초점을 맞추고 그것을 통한 다양한 감성의 유발은 유년시절의 경험과 아련한 향수로 우리들 가슴에 녹아 그것을 통한 자아 동일시에 이르게 하며 하나의 문화유형으로서 가치까지도 인정받고 있다.



[그림 1] 쌍용기업의 1984년 스승의 날 광고  
<http://blog.naver.com/msp3441?Redirect=Log&logNo=40119608378>

6) <http://www.daum.net>. 백과사전 참고.

[그림1]은 1984년 쌍용 기업이 스승의 날을 기념하여 제작한 기업광고다. 그 당시 이것은 많은 사람들에게 센세이션을 불러 일으켜 가슴에 잔잔한 감동을 준 광고였다. ‘오늘은 속이 불편 하구나’ 라는 문구로 시선을 모아 예전 도시락을 통해 힘들었던 시절을 떠올리게 하였으며 보는 이로 하여금 아련한 옛 감정의 동화를 유아가 거울에 비친 상을 보고 자신과의 동일시를 일으키는 것과 마찬가지로인 상상적 동일시라 볼 수 있다. 자신이 아닌 것을 자신과 완전한 동일시를 이루는 상상계는 도시락이란 상징적 매체를 통해 자신의 과거를 떠올리며 순수했던 시절로 돌아가고픈 욕망해소를 위해 자신의 모습을 투영하게 되고 그것으로 인해 자신의 과거경험에 대한 나르시시즘 적 동일화 감정을 유발해 바쁜 현실 속에서 잊고 살아가는 스승에 대한 감사함과 가난했지만 따뜻한 정이 있었던 시절을 떠올리게 하는 복합적인 문화 상징으로 많은 것을 생각하게 하는 가슴 울리는 광고였다.

이러한 기억들은 희미해져 가는 자신의 존재감에 대한 지점을 재구성할 수 있게 만들며 과거회귀에 대한 욕망 해소를 위함이며 거울에 비친 이미지가 내가 아님을 깨닫는 유아가 자아 분열을 통해 자아를 형성해 나가는 것처럼 과거속의 나는 진정한 현실의 내가 아님을 깨닫게 하여 곧 다가올 미래에 대한 희망의 메시지를 재생산해 내는 에너지를 유발시킨다.



[그림 2] 1960년대 영화 포스터)



[그림 3] 2006 ‘친절한 금자씨’ 영화 포스터  
<http://movie.naver.com> 참고

[그림2]와 [그림3]은 1960년대 포스터의 조형성과 유사하게 작업된 ‘친절한 금자씨’의 영화포스터다.

이것은 과거 60년대 복고스타일을 그대로 재현하여 인물의 배치나 로고스타일에 있어서도 화면의 가운데 위치시키며 하단에 타이틀을 배치한 특성은 예전 영화포스터의 특징을 차용했다고 볼 수 있다. 또

7) 이서영 (2007). 한국영화포스터의 레이아웃디자인과 시대별특성. 한양대학교 대학원 시각디자인석사과정. p17.

한 가지 그래픽 표현에 있어 컴퓨터 그래픽을 이용한 현대적 기술을 도입해 다소 억지스러운 주인공의 배경을 거울과 유사한 형태로 조작하여 배치함으로써 과거에서 현실로 뛰어 나온듯한 합성된 이미지로 조작하였다.

과거의 촌스러움을 의식적으로 강조해 주인공이 과거 경험을 중심으로 현실에서 복수를 감행한다는 시공간을 넘나드는 스토리 전개에 대한 차별화를 위한 것이며 현재의 시점에서 이를 보는 관객 또한 과거와 현재를 넘나드는 시간적 흐름에 보다 자연스럽게 흡수되길 바라는 의도적 조작이다. 이것의 확장된 의미는 포스터 속 타자와 자신을 동일시함은 물론 이 거나와 영화가 전달하고자 하는 내용이나 감성을 노출하는 것에도 성공했다고 볼 수 있다. 또 다른 중요 관점은 포스터에 차용된 다양한 과거의 재현은 관객 스스로의 과거 만들기에 대한 욕망을 해소시킴에도 의의를 부여할 수 있다. 단지 영화가 전달하고자 하는 내용 뿐 아니라 그것을 보는 현재의 시공간에 위치할 수용자도 거울 속에 비친 자신의 이미지에 매혹되어 이미지와 자신을 동일시하려는 주체를 형성하는 거울단계의 유아처럼 과거를 차용한 비주얼을 통해 스스로를 투영하고 자신의 과거 기억에 대한 욕망까지도 예전 감성과 현대적 감성의 교차교감을 통해 해소하게 되며 스토리를 풀어나감에 있어서도 시점의 착오를 줄이고 영화를 이해하는데 있어 도움을 받게 되는 것이다.



[그림 4] 2010 '소녀시대 앨범자켓'  
<http://blog.naver.com/ololol24?Redirect=Log&logNo=70096062153>

[그림4]는 얼마 전 제작된 신세대 파워여성그룹 소녀시대<sup>8)</sup>의 앨범 자켓으로 과거 70-80년대를 풍미한 미니스커트와 풍성한 헤어, 원색스타킹 등의 패션스타일을 차용해 레트로 걸이라는 이미지로 재탄생했다. 과거 유행한 패션 아이템과 시각이미지 표현은 30대와 40대 이상의 과거 향수를 자극해 신세대 그룹의 제한된 팬 층을 확대하고자 하는 마케팅 의도가

8) SM 엔터테인먼트 소속의 대한민국 9인조 여성 가수 그룹이다. 위키 백과사전 참고.

적중한 것이다. 이러한 이미지를 통해 자신의 과거를 욕망하는 다양한 세대에게 자기 동일시 감성을 유발해 낸 성공한 예라 할 수 있으며 자기 동일시가 결국은 라캉이 제시한 결핍에서 오는 근원적 욕망을 해소 가능케 했다.



[그림 5] 2002 '해적 디스코 왕 되다' 영화포스터(좌)와 2008 '라디오 데이즈' 영화포스터(우)  
<http://movie.naver.com> 이미지 참고.

[그림5]에 제시된 영화 포스터는 1980년 이후 컬러TV의 대량 생산으로 인한 원색적이고 감각적인 이미지 표현의 포스터의 조형기법을 사용했으며 영화가 나타내고자 하는 주제나 시대적 배경의 암시적 효과를 위해 인물들의 스타일과 원색의 배경, 많은 이미지들을 곳곳에 배치한 비대칭적 레이아웃은 신선함과 역동성을 전달해 현재와 과거를 넘나드는 시공간의 양자 공존적 표현으로 과거의 감성을 현대적으로 표현한 사례라 할 수 있다. 또한 배경 표현에 있어 원심적 표현이나 원근감을 적용해 현실에서의 시점이 과거 감성으로의 진입을 유도하고 있다. 시각적 착시를 유도하는 원심적 표현들은 현재의 시점을 과거로 끌어들이고자 하는 의도를 엿볼 수 있으며 현재의 모습에서 과거의 모습으로 자신을 투영 가능케 하는 시공간을 초월한 표현에 주목할 수 있다. 과거의 모습에서 자기 동일시를 의도적으로 유도하고 있음은 지난 시간에 대한 인간의 결여된 존재에 대한 갈망을 해소하고자 함이며 거울에 비친 이미지, 즉 자기가 아닌 하나의 허구적 구성물을 자기 자신으로 인지하는 것(김경숙, 2005, p.9)과 마찬가지로 현실에 존재할 수 없는 과거의 상실된 실재를 재현함이다.



[그림 6] 2011 UV와 박진영의 '이태원 프리덤' 디지털싱글 이미지  
<http://music.naver.com/album/index.nhn?albumId=193051>



[그림6]은 최근 이슈가 되고 있는 UV그룹과 박진영의 이태원 프리덤 디지털 싱글 앨범 자켓<sup>9)</sup>이다. 80년대를 풍미하던 고고음악을 유쾌하고 유티 있는 자유로운 감성으로 현실에 맞게 재해석해 인물들의 복고풍 핑크머리와 과거 젊은 세대를 상징하던 가족의 상을 매치해 그 시절을 공유한 세대에게 시각적 동일시를 유발 시키고 있다. 본질적인 음악의 사용은 온라인에서만 다운받아 들을 수 있는 기술적 형식을 겸비하여 과거의 향수를 욕망하는 세대에게는 젊은 시절의 자아를 돌아보게 하는 마음의 여유를 가지게 했으며 오늘날 소비의 주체인 젊은 세대는 그들의 부모가 원하는 젊은 시절에 대한 욕망 해소를 위한 과거의 재현이 결국 그들의 욕망이 된 사례라 할 수 있다.



[그림 7] 소닉 더 헤지혹 4 게임그래픽(좌)과 록맨 9(우)

<http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=105&oid=020&aid=0002128654>

[그림7]은 게임의 유저로 주를 이루는 젊은 세대에 게 예전 복고의 감성을 그대로 재현한 그래픽으로 승부사를 던진 예이다.

‘소닉 더 헤지혹’ 과 ‘록맨’은 그래픽에 있어서 표현의 차이는 있을 수 있으나 본질적으로는 과거 게임의 단순조작과 익숙함으로 게임유저들에게 흥미를 끌고 있다는 공통점이 있다. 모바일시장의 빠른 발달과 더불어 해외 개발사와 서비스 협력 작품으로 향후 안드로이드용도 공개예정인 복고풍 게임 ‘카미 레트로’로 역시 해외 앱 스토어<sup>10)</sup> 출시로 인해 본격적인 복고풍 모바일게임 시장의 막이 시작되었다 볼 수 있는데<sup>11)</sup> 잊혀져 가는 것들에 대해 그리워하며 스스로를 위로하고 달래기 위한 하나의 수단으로 시장과 소비자는 결국 복고를 선택하는 것이다. 그것은 과거의 반영과 재현이 그 시대를 살아온 세대에게 힘들었지

9) 디지털 싱글이란 인터넷 상에서 음악이나 노래를 다운로드 하는 행위이다. 결국 디지털 싱글 앨범이란 오프라인에서 음악을 듣기 위해 앨범을 사는 것이 아니라 온라인상에서 디지털 음악 파일을 내려 받아 들을 수 있는 앨범을 의미한다. 위키백과 참고. 재정리.

10) 애플이 운영하고 있는 아이 폰, 아이패드 및 아이 팟 터치용 응용 소프트웨어 다운로드 서비스.

11) <http://www.ittoday.co.kr/news>. 네이버 뉴스 참고.

만 현실에서 각인하는 가상적 과거는 이상적 자아를 형성하게 한다. 그것은 욕망하고 갈망하는 과거를 재현함에 부족함이 없으며 그로 인한 자기 동일시는 강렬한 시각적 상징성을 부여해 그때의 경험을 기억하게 해 잊고 살아가는 인간적 감성에 촉매역할을 하는 것이다.

복고는 유년기의 아름다운 추억 뿐 아니라 시공간을 아우를 수 있는 기억체제가 되어 과거재현을 통한 시각적 동일시가 대상과 주체간의 무한한 감정의 교섭을 가능케 하고 현실의 결핍에서 오는 욕망을 충족시켜 라캉이 제시한 욕망이론과 동일한 선상에서 바라 볼 수 있는 것이다. 복고 디자인은 바쁜 인생을 살아가며 희미해져 가고 있는 자아를 각인시키고 순수했던 시절의 내면 깊숙한 감성을 끌어내며 세대 간의 공통된 메시지를 도출해 넘에 무한한 가능성이 돋보인다. 결국 다른 동물들과 달리 과거를 기억하며 그 속에서 기쁨을 발견하는 인간의 근원적 감성을 알기에 항상 자신의 뿌리를 그리워하고 과거모습을 통해 오늘의 나를 확인하려는 귀소의 욕망이 디자인을 통해 나타난 것이며 분열을 통한 자기정체성 확립은 현실에서 소외된 삶에 대한 해답을 제시해 공동체 삶에 대한 정서를 환기시켜 주고 있다.

#### 4. 자기 동일시 관점에서 본 노스텔지어 감성의 시각화

##### 4.1. 잊었던 과거의 경험에서 유발되는 ‘동일시’

복고가 인간이 현재의 생활이나 존재에 대한 불안감의 원인으로 인해 과거로 돌아가고픈 무의식의 욕구를 그 시절의 관심사, 가치관, 소유물과 차용해 과거에 존재하였으나 돌아오지 않는 시간에 대한 그리움의 인위적 대상으로 차용, 변형해 자기도취적 동일시를 유발시키고 있다.



[그림8] 추억의 ‘달고나’(좌)와 ‘뽑기’(우)

<http://blog.naver.com/songjingo>

[그림8]은 일명 영남지방에서는 생김 모양 때문에 ‘똥과자’라고 불리는 달고나와 뽑기다. 어린 시절 누구나 다 한번쯤은 먹어봤을 만한 음식이다. 음식이라



기보다는 어린 시절로 돌아가고픈 우리의 욕구를 대변해 줄 수 있는 추억을 가져다주는 문화라 할 수 있을 듯하다. 우연한 기회에 이러한 작은 놀이를 오늘에 와서 보는 것만으로도 자신의 과거 속 경험에 몰입하게 되어 자아동일시를 느끼고 치열한 현실의 경쟁 속에서 지치고 작아져 버린 내가 풍부했던 감성을 가진 순수했던 어린 시절로 돌아가고픈 욕구에 대한 해소의 대안이 되며 한없이 작게만 느껴지는 자신의 존재 가치를 새삼 자각하게 되는 힘과 용기를 얻게 된다. 한없이 달기만 하던 달고나가 그 시절의 감성과 순수했던 자신의 어린 시절을 떠올려 세월의 흐름으로 인해 이미 돌아가셨거나 나이가 많이 드신 부모님의 젊은 시절을 회상케 하며 스승과 친구들과의 기억까지도 끄집어내어 지친 감성을 달래고 격려하여 스스로 행복감에 젖게 하기 때문일 것이다.

[그림9]는 얼마 전 서울 삼청동 국립민속박물관에서 열린 '소년, 소녀 추억 행 타임머신을 타라' 체험전에 참가한 관람객들이 교복을 차려입고 양은 도시락에 담긴 추억의 도시락을 맛보고 있는 그림이다. 교복을 입고 도시락을 체험함으로써 그 시대를 살아온 우리 부모세대의 경험을 젊은 세대가 간접적으로 느끼고 있으며 부모에 대한 자신의 애정 어린 욕구가 그와 동일시되는 상징적 동일시를 유발하게 한다. 이 같은 경험은 유년시절에 대한 향수와 나를 돌보아 주던 부모에 대한 그리움의 해소를 위한 자아 동일시를 유발할 것이며 오늘날 이것을 새로운 감성으로 경험하고 있는 젊은 세대에게는 궁극적으로 타자가 바라는 욕구가 곧 내 욕구가 된다는 자크 라캉의 이론과 일맥상통한다.



[그림 9] 뉴스 한국 닷컴의 추억의 도시락  
[http://www.newshankuk.com/photo/photo\\_view.asp?artidno=r2010061813332854223](http://www.newshankuk.com/photo/photo_view.asp?artidno=r2010061813332854223)

바쁜 일상 속에서 어린 시절이나 힘들던 시절을 의식하지 못하는 기억 저편에 품고 살아가며 그것들이 우연한 기회에 무엇인가에 의해 자연스럽게 기억해내고 스스로 웃음 지으며 잠시나마 마음의 여유를 가지게 된다. 그것은 외형적인 것일 수도 보이지 않는 무형의 어떠한 것이 되건 경험한 시절을 다시 회상하는 것은 그것으로 인해 인간 감성의 보이지 않는

욕망기제를 자극하고 향수를 자아내게 하여 '아~그 시절에는 저랬었지', '나도 예전에는'이라는 자조적 메시지를 자아내며 그 속에 녹아든 향수와 자아를 동일시하게 되는 것이다.

#### 4.2. 노스텔지어 감성의 시각화로 인한 효과

복고디자인은 동일시 감성의 이입을 위해 과거 대상을 선택하였고 그러한 시각적 이미지를 통해 나를 투영하게 되는 표상이 만들어져 같은 세대를 공유한 사회집단은 자기 동일시를 유발함은 물론이거니와 서로를 동일시하려는 경향까지 발생해 현실에서 자신의 존재가치마저도 돌아보게 해준다. 치열한 경쟁 속에서 복잡한 인간관계가 그들이 공유한 향수로 인해 하나가 되며 경쟁이 협력자가 되고 협력이 나와 나의 차이를 인정하는 동일시 감성을 이루게 한다. 나아가 다른 차이도 동일하게 받아들이고자 하는 감성까지 유발되어 있었던 현실에서 감성의 재 경험을 통해 현재의 불안한 존재인 자신과 연결해 줌으로 어머니 품과 같은 따뜻함과 편안함을 전달해주어 복잡한 사회구조 속에서 휴식을 제공하고 자신을 돌아보게 하는 여유를 제공한다.

그것은 과거와 현재, 그리고 미래까지도 혼성할 수 있는 재미있고 신선한 이야기 거리가 되어 헤리티지12)개념으로까지 해석 가능해 생소하고 낯선 이미지가 아닌 현대적 시각과 기술로 재구성한 흥미로운 트렌드로 느껴질 것이다. 과거의 문화나 경험들이 더 이상 새로운 것은 없을 거라는 신세대들에게는 오히려 겪어보지 못한 과거의 존재가치가 곧 새로움이라는 메시지를 전달하고 세대 간의 간극을 좁혀줄 것이다.

다변화시대를 살아가고 있는 다양한 현대인을 아우르고 달래는 진정한 감성 메시지로써 중요한 문화적 키워드로 자리 잡아 기존의 가치와 정서를 포함하며 표현에 있어서는 과거의 회상이나 답습으로만 그치는 것이 아닌 경험하지 못했던 세대에게도 신선한 감각적 표현으로 받아들여 질 수 있는 하이브리드 표현의 중요성을 가지는 중요한 문화요소로 자리 잡을 것이다.

하지만 과거에 대한 집착이 강하게 된다면 현실에서의 자아의 존재감 결여로 이어질 수 있으며 이러한 것들을 막기 위해서는 스스로의 자각과 이성적 판단이 요구된다. 복고가 시제의 불확실성만을 준다면 오히려 더 큰 자아를 상실하는 이유가 될 수 있기에 복고의 재현은 현실에 존재할 수 없는 과거의 상실된 실재를 재현하고 있다는 점을 잊지 말아야 할 것이다.

12) (국가·사회) 유산, 네이버 어학사전.

## 5. 결론

복잡한 사회구조 속에서 새것에 대한 낯설음으로 자의식을 움츠리게 만드는 현대인에게 복고는 물질 문명화된 환경에서 비롯되는 다양한 문화와 감성의 파괴 속에서 변화를 두려워하고 옛것에 대한 그리움을 가진 인간감성의 근원을 자극하여 마음의 여유와 편안함을 추구하는 새로운 트렌드로 의미가 확장되고 있다. 다른 동물들과 달리 과거를 기억하며 그 속에서 기쁨을 발견하는 인간의 근원적 감성을 알기에 항상 자신의 뿌리를 그리워하고 과거모습을 통해 오늘의 나를 확인하려는 귀소의 욕구가 디자인을 통해 현실에서 소외된 삶에 대한 해답을 찾게 한 것이다. 이는 결국 과거에 대한 향수를 유발시켜 보는 이로 하여금 동일시를 일으키게 하며 후기 구조주의 정신분석학자인 자크 라캉의 동일시 이론으로 해석 가능하다.

거울단계속의 어린아이와 같은 상황을 경험하게 되고 과거 속에 나타나는 이미지가 곧 내가 아님을 인지하면서 분열된 자아를 경험하게 되지만 그것들을 통해 자신의 과거 속 경험에 몰입하게 되고 무의식에 자리 잡고 있는 욕구에 대한 간접 희열을 느낀다. 지나온 시간으로 절대 돌아갈 수 없는 과거로의 경험은 인간의 향수를 자극하고 자아이상의 동일시를 유발해 단순히 과거로 돌아가자는 일시적 모방의 형태가 아닌 다변화되는 현실에서 채우지 못하는 과거의 부재를 현대적 감각으로 재해석해 상실된 실재를 기록해주는 방식을 재현하고 있다.

또한 빠르게 변화하고 있는 사회에서 향수라는 감성체계를 복고는 시각적 동일시 뿐 아니라 내면적 동일시까지도 이끌어 내 과거와 현재, 미래가 혼합된 양자공존의 형태를 가지며 과거의 양식을 모방하되 현대의 외적 형태를 결합해 해체, 과장, 확대, 축소 등을 통해 재창조하여 다가올 미래에 대한 불안감과 낯설음을 메워주는 하이브리드 적 감각을 지닌다. 다양한 문화와 시점의 혼합이 이루어지는 시대적 혼조 속에서 최신의 것만 쫓아가는 우리에게 미쳐 돌아보지 못한 감성의 재 경험을 자극하고 다가올 것에 대한 설렘을 유발하는 디자인임을 알 수 있다.

이것은 곧 과거의 반영이자 재현이지만 반드시 공통된 체험이나 기억을 필요로 하지 않기에 새로운 것, 신선한 것만을 추구하는 세대들에게 시간의 흐름에도 무의미해지지 않는 문화를 담은 유산 가능한 디자인으로 더욱 새롭게 인식되며 다양한 문화를 접하며 살고 있는 오늘날 접해보지 못한 신선한 충격으로서 새로운 감각과 가치로 인정받고 있다.

현대를 살고 있는 부모세대에게는 친근함을 제공

하고 직접 경험하지 않았으나 부모세대가 바라는 과거 향수에 대한 욕구를 자신을 투영해 경험함으로 타자의 욕구가 결국 나의 욕망이 되는 상징적 동일시마저 발생시키는 복고는 그로 인해 그들의 자녀와 함께 공유할 수 있는 의미전달 매개체로서 디자인이 단지 미적 존재로서 기능만이 아닌 빠르게 변화하는 현대 사회에서 혼잡하고 불안정한 인간의 존재의식에 하나의 기준점을 잡아주는 사회적 디자인으로서도 중요성을 가짐을 인식해야 할 것이다.

그러나 지나치게 감성만을 자극하고 그것에만 너무 치우친 나머지 현실을 인식하지 못한다면 라캉이 제시한 자아분열의 상태가 지속되어 정체성에 대한 혼란 뿐 아니라 현실도피의 문제점이 야기되어 복고가 제시하는 긍정적 시사점은 사라지게 되는 위험한 결과를 초래할 수 있다. 과거를 되새기는 것은 사라진 시간을 현실에서의 재 경험을 위한 부활과도 같지만 잘못된 오인으로 시체의 불확실성만을 가지게 된다면 오히려 더 큰 자아를 상실하는 이유가 될 수 있다. 따라서 복고라는 것은 현실에 존재할 수 없는 과거의 상실된 실재를 재현하고 있음을 잊지 말아야 할 것이며 자기 암시와 정체성 확립을 위한 지속적인 사고의 전환과 다양한 표현을 위한 끊임없는 학문적 연구를 기대해 본다.

## 참고문헌

- 김경숙.(2005). 시각적 동일시의 역사적 기원에 관한 연구. 홍익대학교 대학원 시각디자인과 석사논문.
- 김병진.(2006). 잡지표지디자인을 위한 Revivalism의 적용에 관한 연구. 한남대학교 미술학과 산업미술 전공 석사논문.
- 김현주.(2004). 정신분석과 욕망미학: 라캉과 말로우. 상명여자대학교 대학원 영어영문학과 박사논문.
- 두산동아 사서편집국.(2001). 동아 새 국어사전. 서울: 두산동아.
- 이동진.(2008). 복고트렌드의 리메이크 애니메이션 연. 기초조형학회.
- 이서영.(2007). 한국영화포스터의 레이아웃디자인과 시대별 특성: 1950-2006. 한양대학교 대학원 시각디자인전공. 석사논문.
- 이진혁.(2008). 자기표현의 웹 UI에서 나타나는 라캉의 '상징적 동일시'에 관한 해석. 기초조형학회.
- <http://www.naver.com>. 인터넷 사이트 참고.