

자크 라캉의 거울단계와 영상미디어의 매개과정과의 연관성

Correlation of Jacques Lacan's Mirror Stage and
the process of Remediation on Image Media

주저자 : 안상혁 (Ahn, Sanghyuk)

성균관대학교 영상학과

1. 서론

2. 거울단계(Mirror Stage) 이론적 고찰

2-1 라캉 사고의 기층: 상상계, 상징계, 실재계

2-2 일차적 동일시와 이차적 동일시

3. 매개(Mediation)와 재매개(Remediation)의 전개와 양상

3-1 복사물과 시뮬라크르 : 팝아트와 시뮬라크르

3-2 복사물과 시뮬라크르 : 종속형 매체와 독립형 매체

4. 거울단계와 영상미디어의 매개기능

4-1 이미지 시대의 자기성찰을 위한 도구적 기능

4-2 나르시즘과 동일시

5. 결론

참고문헌

(要約)

다양한 미디어 환경으로 인한 이미지의 재매개화 과정은 디지털 미디어문화 세대에게 또 한번의 거울단계를 거치게 하고 있다고 보고, 라캉의 거울단계이론과의 연관성을 고찰하는데 연구의 목적이 있다.

전통적인 매체가 인터넷으로의 재매개, 컴퓨터그래픽으로 인한 초실재적 환상의 재현으로 조성되는 가상세계와 실제세계와의 혼돈, 가상적 이미지가 선망의 대상으로 부각되며 실제적 이미지를 변화시키는 동일시 현상 등은 다양해지는 영상미디어의 상호 연계로 인한 재매개 기능으로 유발되는 것이다.

주체와 이상화된 자아만의 관계인 2차적 관계에서 발생하는 타인이 배제된 '나르시즘적' 동일성은 새로운 자기표현을 찾는 데 능숙한 마니아 문화를 형성한다. 능동적인 마니아문화의 '자기반영성'(Reflexivity)은 현대 미디어 문화의 특징이 될 수 있는 것이다.

그러나 디지털 미디어문화 세대가 자기 반영에 사로잡혀 타인이 배제된 나르시즘에서 벗어나지 못한 채 이미지 은하계에서 소모적인 재미에 빠져 길을 잃는다면, 이러한 세대는 새로운 인간형으로 성장하지 못할 수도 있다. 이에 따라 거울단계와 연관된 '영상 리터러씨'(Visual Literacy)교육에 대한 체계적 연구를 필요케 한다.

(Abstract)

In this paper, I am going to analyze a correlation of Jacques Lacan's Mirror Stage and the process of remediation on image media. It is because the remediation process of various digital media is letting people pass through one time of mirror stage again.

Remediation for the Internet of traditional media, conflict with the virtual world and real world, identification that a virtual image changes a practical image is for it to be caused a remediation process by mutual link of various image media.

The Narcissism which occurs in the relation a self with a idealized self searches a new own expression and forms a skillful mania culture.

Reflexivity of active mania culture same as a Jacques Lacan's Mirror Stage is to be the possibility becoming the feature of media culture of today.

However, if digital media culture generation spends extremely wasting time from the image media, these image media generations cannot grow into new future-type man.

According to this, it is necessary to have a study on Visual Literacy that it is related to a Jacques Lacan's Mirror Stage.

(Keyword)

Jacques Lacan, Mirror Stage, Ideal-Ego, Ego-Ideal, Remediation, Image media, Simulacre, Narcissism

1. 서론

사진술의 발명 이후 사진은 단지 세상을 비추는 거울의 역할을 했지만, 사진의 이미지를 그림으로 그리는 포토리얼리즘은 재매개(Remediation)가 이루어진 사진의 재반사로 볼 수 있다. 포토리얼리즘의 그림은 즉각적인 감각적 경험이 아니라 사진이라는 이차적 소스의 물질을 사용함으로써, 경험된 세계와 관련된 직접성을 예술가들은 찾고, 그들은 환영과 환상을 재생산함으로써 실제의 감각을 높이고자 했다.

컴퓨터는 필사와 인쇄와 같은 초기의 자의적 기호조작 기술을 재매개하였고, 인터넷의 확산과 디지털화로 대변되는 정보기술의 눈부신 발전과 함께 디지털 미디어의 컨버전스화는 다양한 미디어들이 가치사슬의 결합을 통해 서로를 재매개하게 된다. 디지털을 기반으로 하는 영상미디어들의 매개와 재매개의 과정으로 만들어지는 이미지의 은하계는 단지 한 개의 거울로 대상을 비추는 것이 아니라 서로가 서로를 재반사시키는 이미지의 정원이 되고 있다. TV는 대상을 끊임없이 매혹(glamour)적으로 보이게 하며 대중들의 시선을 붙잡고, 게임이나 애니메이션 캐릭터들은 갈수록 매혹적 분위기를 자아내기 위해 자아이상¹⁾적 특징이 부각되어 표현된다. 또한 인터넷과 같은 2차 미디어로의 재매개화는 단지 원본을 복사하는 매개기능을 뛰어 넘어 <온라인 게임>과 <싸이월드> 같은 독자적인 형태의 콘텐츠들을 창출하고 매체간에 경쟁을 유발시키기도 한다.

한편, 디지털 카메라는 자신의 모습과 생활을 거울처럼 비춰 보고 기록하는, 대중적으로 가장 많이 보급된 인류 사상 최초의 1인 표현매체로 부상한다. 디카를 든 개인은 이미지 수용체가 아니라 주체로 등장한다. 발터 벤야민이 <기술복제시대의 예술작품>에서 예견한 “스스로 자기자신을 연출하는 민중”²⁾이 디카로 인해 출현하게 된 것이다. 디지털 디바이스에 익숙한 10대와 20대의 신세대에게 디카는 전자 거울이다. 여성들은 화장을 한 뒤 거울대신 디카로 찍어 확인하고 친구들의 평을 듣는다. 디카로 매개된 이미지가 싸이월드에 올려지면서 재매개화의 과정이 이루어 지는 것이다. 셀카를 싸이에 올리고 그 반응을 계속 확인하는 과정에서 자기가 누군지 자아를 발견해 가는 과정을 통해 디지털 미디어문화 세대는 이른바 자크 라캉(Jacques Lacan) 이론의 거울단계(Mirror Stage)를 다시 한번 더 거치고 있는 셈이다.

이렇듯 매개된 이미지(mediated image)와 자신과의 동일시는 이미지 시대의 자기성찰을 이루는 방식으로 이해될 수도 있다. 그러나 디지털 미디어문화 세대가 자기 반영에 사로잡혀 타인이 배제된 나르시스즘에서 벗어나지 못한 채 이미지 은하계에서 소모적인 재미에 빠져 길을 잃는다면, 이러한 세대는 새로운 인간형으로 성장하지 못할 수도 있다.

본 연구는 다양한 디지털 미디어 환경이 이미지의 재매개화의 과정에서 미디어에 익숙한 세대들에게 또 한번의 거울단계를 거치게 하고 있다고 보고, 라캉의 거울단계이론과 매개

과정과의 연관성 및 그 특성과 영향을 고찰해 보는데 연구의 목적이 있다.

2. 거울단계(Mirror Stage) 이론적 고찰



[그림 1] 카르비조의 「나르시스」

[그림 1]처럼 물이나 거울에 비친 자신의 모습, 인간의 자기 반영에 대한 집착은 태초부터 시작되었다고 한다. 그리스의 나르시스 신화에서부터 정신분석학자 라캉의 거울단계 이론에 이르기까지 거울에 비친 모습은 자아의 정체성을 확인하고 설명하는데 중요한 역할을 하였다.

최초의 사진은 거울의 역할을 했듯이 영상 이미지는 대상을 우물에 빠뜨린다. 거울이든 영상이미지이든

실제로서가 아니라 무언가 매개물을 통해서 보면 확실히 더 아름다워 보인다. 그것은 ‘현재의 나’를 보기보다는 자신에 대한 나르시스즘적 영상으로 ‘이상화된 나(idealized I)’를 들여다보는 것이기 때문에 늘 경험하는 나보다 신비롭다.

라캉이 설명하는 거울단계는 예고와 이미지, 주체성과 시각성의 깊숙한 연루를 분명하게 드러내어 보여준다.³⁾ 유아의 행태에서 관찰되는 거울단계에서 인간의 욕망은 최초로 구조화된 형태로 등장한다. 유아는 거울의 상에 나타난 타자를 통해 자신의 실존을 경험한다. 어린아이는 거울에 비친 이미지에 매혹되며 그것에서 자신의 욕체를 본다. 거울단계는 수면에 비친 자기의 모습을 보고 사랑에 빠지는 나르시스의 신화에 상응한다.⁴⁾ 주체를 허구적인 이미지에 사로잡힌 주체로 정립함으로써 허구적인 자기동일성을 고집하게 한다. 거울단계의 이러한 경험에서 ‘동일시’(identification)라는 개념이 형성되며 이를 라캉은 “주체가 하나의 이미지를 취할 때 주체 안에서 일어나는 변형”⁵⁾이라고 설명한다. 동시에 나르시스즘이 예고를 형성하는 출발점이 된다.

이러한 거울단계는 볼드윈(Baldwin)이라는 학자가 처음 발견하였으며, 라캉이 이를 직접적으로 발전시켰다.

2-1. 라캉 사고의 기초: 상상계, 상징계, 실재계

자크 라캉(Jacques Lacan)은 프랑스의 대표적인 구조주의적 정신분석학자이다. 그는 상상계(Imaginary Stage) - 상징계(Symbolic Order) - 실재계(Real Order)라는 발달단계를 설정하고, 이 단계를 거치는 동안 타인에 의해, 언어의 주체가 형성되는 것임을 보여준다.

유아는 자라면서 대상에 대한 상상적 인식을 끊임없이 만들어내며 이를 통해 자아가 성장한다. ‘상상계’는 근원적으로 결핍된 존재로서 규정되는 주체가 오인의 구조로 부터 출발하여 자신의 통일성을 취득하고 타자들과 일정한 관계를 맺

1) 자아는 특정한 개체이지만 자아가 가진 이상은 그가 지녔던 환상, 상상계 속의 이상형이다. 이마고(자아이상, 환상 속의 이상형)는 타 입이지 개체가 아니다.

2) 발터 벤야민(반성원 번역), 발터 벤야민의 문예이론, 민음사, 218, (1983).

3) Lacan, Jacques, *Écrits: A Selection*, London & New York: W. W. Norton & Company, 1-7, (1977)

4) 페터 비트모(홍준기, 이승미 역), ‘욕망의 전복’, 한울아카데미, 17, (1990).

5) Lacan, Jacques, *Écrits: A Selection*, London & New York: W. W. Norton & Company, 2, (1977).

는 환영적(illusory) 세계이면서 시각적인 성격을 갖는다. 거울 속에 비친 이미지는 유아가 결핍하고 있는 통일성을 갖추고 있다는 점에서 하나의 이상적인 이미지인데 “이렇게 동일시의 대상이 되는 거울 속의 자기 신체 이미지는 이상적 에고(ideal ego)의 위치를 갖는다.”⁷⁾ 상상계의 자아란 것은 단지, 이 세상에서 우리가 동일시할 수 있는 어떤 것을 찾아한 개인의 허구적 인식을 고양시키는 나르시스적 과정으로 환원될 수 있다. 아울러 이렇게 에고가 형성되는 것은 오인의 과정이기 때문에 “에고는 허구이며, 그것도 ‘오인’에 기초하여 만들어지는 허구이기 때문이다. 따라서 거울단계는 양가적이다.”⁸⁾

크리스티앙 메츠(Christian Metz)⁹⁾는 ‘영화의 시각 체제’도 이성적으로는 보여지는 대상이 실재하지 않는 허구이지만 용인함으로써 허구의 효력을 인정한다는 점에서 양가적이라 한다. 따라서 영화를 ‘상상계적 기표’(imaginary signifier)들로 이루어지는 것이라고 한다.

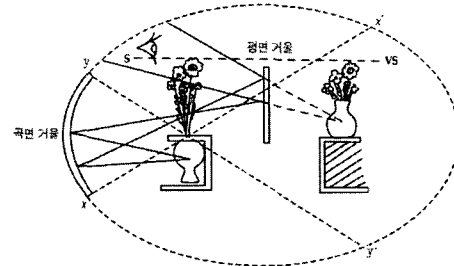
거울단계는 ‘상상적인 것’과 ‘상징적인 것’을 갈라 놓는 교차로의 역할을 한다. 거울단계는 ‘상상계’라고도 하는데 이 단계는 ‘상징계’로 진입하면서 사회적 자아로 굴절된다. 언어의 세계요, 질서의 세계인 상징계로 진입하면서 이 거울단계는 사라지거나 프로이드의 경우처럼 억압되는 것이 아니라 변증법적으로 연결된다.¹⁰⁾ 나르시스증이라는 상상적 관계에 상징적 질서가 개입되는 것은 주체를 법과 문화의 질서에 복종시키는 오이디푸스 콤플렉스의 기능과 관계를 맺으며 상상계와 상징계가 피비우스의 미처럼 변증법적으로 연결되게 한다.

‘실재계’는 언어의 질서로서 포획할 수 없거나 체험할 수 없는 관념의 세계이다. 의미의 그물망에 포섭되지 않는 잔여의 영역인 실재계는 “결국 기의 없는 기표, 즉 순수 기표로서의 주체의 진실은 무에 불과한 것이 된다.”¹¹⁾ 상징계의 그물망에 잡히지 않는 무나 허무의 세계에서는 주체의 존재는 도달될 수 없는 것이 되고 만다. 그러므로 상징계는 인간이 기표들의 사슬 속에서 의미망을 일시적으로 고정시키는 ‘정박점’ 역할을 하는 하나의 기표의 자리를 차지하게 된다.

2-2. 일차적 동일시와 이차적 동일시

동일시의 대상이 되는 거울 속의 신체 이미지는 ‘이상적 에고(ideal ego)’의 지위를 갖는다.¹²⁾ 이러한 ‘일차적 동일시’ 단계는 유아가 생후 6개월에서 18개월 때까지 지속되며 주체

로 하여금 자기동일성을 정립케 하여 스스로를 주위와 구별 짓게 하는 첫 계기가 된다. 그러나 주체가 상징계로 진입하고 난 이후에 계속해서 나타나는 것은 ‘이차적 동일시’이다. 프로이드에 따르면, 유아의 에고가 향유했던 자기애의 표적은 유아기 이후에는 이상적 에고에 들어간다. 그러나 성장하면서 타자들의 경고와 자신의 비판적 판단력에 의해 더 이상 나르시스증적인 완벽성을 보유할 수 없을 때, 그는 ‘에고-이상’(ego ideal)라는 새로운 형태 속에서 그것을 회복하려 한다.¹³⁾ ‘에고 이상’은 상징계의 질서의 망의 한계 내에서 주체가 자신의 나르시스증을 다시 회복할 수 있도록 이차적인 내사(introjection)¹⁴⁾를 통해 나타나는 것이다. 그러므로, 일차적 동일시와 이차적 동일시는 ‘이상적 에고’와 ‘에고 이상’의 관계 문제가 된다. 라캉은 이 두가지 나르시스증을 설명하기 위해 [그림 2]와 같은 꽃병 실험에 의존한다.



[그림 2] 두 개의 거울을 가진 실험의 도식

이 실험에서 주체는 곡면 거울상의 이미지와 상자 속의 꽃병 모두를 볼 수 없고, 꽃병(실제 대상)의 반영(실제 이미지)의 반영(가상적 이미지)을 본다. 이것은 주체는 타자와, 다시 말해 ‘에고 이상’과 관계되어 있는 반영 속에서 자신의 존재를 본다는 것을 의미한다.¹⁵⁾ 따라서 가상적 주체는 실제 이미지를 보기 위해 거울의 허구를 통해 자신의 대체물이 되는 존재인 것이다. 이러한 가상적 주체가 ‘에고 이상’이다. 이러한 실험을 통해서 알 수 있듯이, 거울단계에서 형성되는 ‘이상적 에고’는 주체가 대상의 특성들과 동화함으로써 개인의 주체성 발달이 시작되는 계기가 되고, ‘에고 이상’은 자기애적 대상을 선택함으로써 자기 자신이 모델이 되고 자신의 특성을 대상에서 찾는 데서 오는 것임을 알 수 있다.

3. 매개(Mediation)와 재매개(Remediation)의 전개와 양상

상상적 관계 속에 상징적 질서가 개입하는 것은 나르시스증적 동일시가 오이디 콤플렉스의 기능과 변증법적 관계를 맺게 됨을 뜻하는데, 이러한 일차적 동일시와 이차적 동일시의 관계는 디지털 영역의 ‘매개’와 ‘재매개’의 과정과 유사한 연관성을 갖고 있다.

매개는 ‘재매개’하는 것이다. 매개는 다른 미디어의 기술, 형식, 사회적 의미를 전용하며, 다른 미디어와 경쟁하거나 개조한다.¹⁶⁾ 애니메이션은 컴퓨터그래픽을 통해 재매개한다. 디

6) Lacan, Jacques, *The Seminar of Jacques Lacan, Book I: Freud's Papers on Technique 1953-1954.*, London & New York: W. W. Norton & Company, 116, (1988).

7) Lacan, Jacques, *Écrits: A Selection*, London & New York: W. W. Norton & Company, 2, (1977).

8) Lemaire, Anika, 이미지선역: 자크 라캉, 문예출판사, 260, (1994).

9) 메츠는 초기에는 소쉬르 이론을 통해 영화 내러티브 구조를 분석하고자 했으나, 이후에는 영화 관람 상황에서 작용하는 무의식의 개념을 동원해서 라캉의 이론의 의지한다.

10) 권택영, *영화와 소설 속의 욕망 이론*, 민음사, 74, (1995).

11) Žižek, Slavoj, *주은우역: 당신의 징후를 즐겨라(할리우드의 정신분석)*, 한나래, (1997).

12) Lacan, Jacques, *Écrits: A Selection*, London & New York: W. W. Norton & Company, 2, (1977).

13) 주은우, *시각과 현대성*, 한나래, 68, (2003).

14) 내사는 대상을 먹으려는 가장 초기의 구강기적 충동의 정신적 표현으로서 대상의 특성을 마음 속으로 들이는데 사용된다.

15) 주은우, *시각과 현대성*, 한나래, 70, (2003).

지텔 영상기술의 결합을 통해 전통적인 영화가 보존되고 변영할 수 있도록 되었다. 포카혼타스, 아나스타샤 등의 애니메이션은 그리스 전설이나 신화들의 스토리를 애니메이션으로 재조합으로 재매개한 좋은 예에 속한다. 영화는 수천개의 거울로 만들어진 공중정원이다. 단 한 개의 거울로 현실을 비추는 '미메시스'(mimesis)의 거울(리얼리즘)이 아니라 서로가 서로를 재반사하여 만들어지는 빛의 정원, 이미지의 반사로 만들어진 공중정원이다.¹⁷⁾ 이처럼 매개와 재매개의 과정으로 만들어지는 공중정원이 이미지의 은하계인 것이다. 이미지 은하계는 이미지가 사실성을 반영하는 미메시스의 단계를 떠나 사실성과는 어떠한 관계도 가지지 않는 그 자체의 이미지인 '시물라시옹'(simulation)의 단계에 이르고 있다.

3-1. 복사물과 시물라크르 : 팝아트와 시물라크르

정보생산에 근거를 두는 정보화 사회는 원본과 복제물의 구분 자체가 무의미한 '시물라크르'(simulacre)¹⁸⁾의 시대이다. 들뢰즈는 시물라크르에 대해 "인위적인 것과 시물라크르는 같은 것이 아니다. 그들은 서로 대립하기까지 한다. 인공물은 언제나 복사물의 복사물이며, 이러한 과정은 팝아트를 계기로 그것이 본성이 바뀌어 시물라크르로 전환될 때까지 나아간다"고 설명한다.¹⁹⁾ 팝아트에서 앤디 워홀의 유명화 된 면로의 초상이나 대량 생산의 형태로 무한히 반복된 코카콜라 병이 우리에게 던지는 메시지는 단순한 인공물 자체의 도상 혹은 상징이 아니라, 그러한 인공의 극단적 팽창을 전복시키는 시물라크르의 지표(index)로 간주된다. 실크스크린과 같은 매체들의 개입에 의한 재매개 과정을 통해 표현된 [그림 3]과 같은 작품들은 사실상 전통적인 초상화가 아닌 워홀에 의해 차용된 '발견된 형상'으로 우리에게 제시되고 있는 것이다.



[그림 3] 금빛 마블린 면로 디지털 문화시대에 범람하는 이미지의 생산은 인간의 삶을 변화시키며, 새로운 시간과 공간의 개념을 만들어냈다. 시물라시옹이 갖는 이미지는 모방대상에 대한 의존관계를 통해서 실재성을 획득하지 않는다. 시물라크르는 무언가를 닮으려 하지 않고, 그 자체로 자신의 실재성을 자랑하며, 더 나아가 실재 자체의 형이상학적인 가치마저도 폐기해 버린다. 팝아트에서는

이러한 워홀의 시도로 전통적인 순수미술의 입장에서 신성모독으로 보였던 팝을 예술로 자리매김하는 현상은, 팝아트가 원본의 속성을 분유하는 복사물이 아닌, 복제의 복제(재매개)를 통해 지시대상으로부터 해방된 자율적 기호로서의 시물라크르임을 보여 준다.

16) Jay David Bolter and Richard Grusin, Remediation, The MIT Press, 65, (1999).

17) 김웅희, 천개의 거울, 생각의 나무, 7, (2003).

18) 시물라크르는 실제현실에 대한 인위적 대체물로서 어떻게 보면 현실이 아닌 '가상현실', '이미지'로 통용되며 시물라시옹은 그렇게 시물라크르가 되기까지의 작업을 뜻한다.

19) 질 들뢰즈, 의미의 논리, 한길사, 422, (1999).

이미 알려져 기호로 등장하는 대상을 재매개 과정을 통해 대상의 원본을 거울처럼 반사시키는 단계에서 벗어나 그 자체가 하나의 사물이 되도록 오브제들이 자기완결성을 지니게끔 표현하였고, 나아가 이미지들을 흥미롭게 재반사시키는 구성으로 이미지의 '자기반영성'(Self-Reflexivity)에 집착하게 하여 상상계적인 나르시즘적 이미지를 형성하고 다시 상징계적 동일시와 변증법적 관계를 맺게 하기 까지 한다. 이러한 자기반영성이란 '거울 속의 거울'처럼 '운명의 수레바퀴'처럼 자기 자신을 끝없이 반영하는 양상을 일컫는다.

3-2. 복사물과 시물라크르 : 종속형 매체와 독립형 매체

오늘날의 매체는 다른 미디어와 존중적이거나 적대관계에 있기 때문에 독자적으로 작용하기 어렵다. 컴퓨터는 필사와 인쇄와 같은 초기의 자의적 기호조작 기술을 재매개하였고, 인터넷은 방송이나 신문지 상의 콘텐츠들을 재매개하였다. 90년대 이후 급신장된 디지털 매체들도 초기에는 기존의 대중 매체의 콘텐츠들을 재매개하여 연동형 또는 종속형 서비스가 이루어 졌다. 그러나 새 매체는 구 매체가 제공하는 체험보다 향상된 멀티미디어적 체험을 제공함으로써 수용자를 유인하고 설득하여 대중화에 성공함으로써 독자적인 영역을 획득하였다.

인터넷에서 온라인 게임, 싸이월드 등과 같은 독립형 서비스의 성공은 원본을 복사하는 매개기능이 아닌 자기반영성이 작용된 시물라크르적 재매개 작용의 결과로 해석된다. 코스프레(cosplay)와 같이 게임이나 애니메이션에 현존하지 않는 가상의 존재의 의상 및 소품, 동작을 재현하며 즐기고 공연하는 일련의 행위는 신매체가 구매체로 이미지를 재반사시키는 현상이라 하겠다. 이러한 재매개의 성공은 TV와 인터넷의 '크로스 미디어 기법'²⁰⁾이 각광받는 결과를 낳기도 할 만큼 매개와 재매개의 관계는 긴밀해 지고 있다.

4. 거울단계와 영상미디어의 매개과정

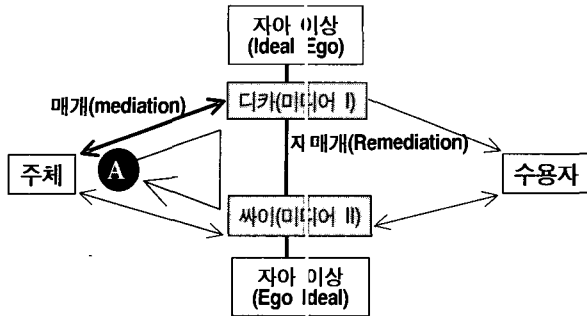
매개와 재매개의 과정으로 만들어지는 이미지의 은하계는 단지 한 개의 거울로 대상을 비추는 것이 아니라 서로가 서로를 재반사시키는 이미지의 정원이다. [그림 4]에서처럼 미디어를 사용하는 주체가 '미디어 I'이란 한 개의 매개만으로 소통할 때의 이미지에서는 사실성을 반영하는 미메시스(mimesis)의 개념이 우세하게 작용한다고 볼 수 있다. 이는 '일차적 동일시'에서 "주체는 대상의 특성과 동화한다"는 기제와 맥을 같이 한다.

그러나, '미디어 I'이 '미디어 II'와 재매개하는 과정은 '에고-이상'(ego-ideal)을 형성하는 과정이 된다. 에고-이상을 형성하는 동일시는 일차적 동일시인 '이상적 에고'에 기초하기 때문이다. 에고-이상이 형성되는 과정은 다른 기표들에게 주체를 표상해 주는 기표들 가운데서 하나의 기표가 텅 빈 '주인 기표'로서 출현 하는 과정이기도 하다.²¹⁾ 이차적 동일시

20) 크로스 미디어 광고는 다양한 미디어를 창의적이고 마케팅 지향적인 판매 패키지로 묶어서 보다 효과적으로 전달할 수 있도록 하는 것이다. 매체 간 단순 결합이 아니라 그를 통해 시너지 효과를 얻어 낸다는 것이 크로스 미디어 광고 전략의 특징이다.

21) Žižek, Slavoj, For They Know Not What They Do: Enjoyment as a Political Factor. London & New York: Verso, 16-31, (1991)

로의 진압을 통한 기의 없는 기표의 출현이라는 기제는, '미디어 I'와 '미디어 II'가 서로를 재반사시키는 과정에서, 이미지가 지시대상으로부터 해방된 자율적 기호로서의 가치를 획득하게 되는 것으로 환원하여 볼 수 있는 것이다.



[그림 4] 거울단계와 미디어 매개과정의 연관성

'미디어 I'와 '미디어 II'간의 재반사는 시물라시옹 작용을 유발하게 되며, <미디어 II>를 통한 이미지나 콘텐츠는 자율적 기호로서 스스로 가치를 증식하여 실재성을 획득하는 기의 없는 기표인 시물라크르로서 독자성을 갖기도 한다. '미디어 II'에서 형성되는 이미지인 "자아 이상은 상징계의 질서내에서 주체가 자신의 나르시즘을 재획득할 수 있기 위해 필요한 속성들이 투사된 이미지가 귀환하는 이차적인 '내사(introjection)'"²²⁾를 통해 재현되는 것이다. 물론 이 이미지는 여전히 환영적인 허상이다.

이러한 재반사 과정은 디지털 디바이스들의 상호 연계기능이 가능케 하는 디지털 컨버전스에 의해 확산된다. 디지털 컨버전스의 중심에 있는 인터넷은 방송과 통신의 융합을 재촉하며 서로를 재반사 시킨다. 이러한 인터넷 환경이 일반화되면서 생기는 관계지향적 감성에 의해 개인들은 새로운 자기표현과 사회적 관계를 경험하게 된다.

디지털카메라로 찍고 인터넷의 가장 대중적인 커뮤니티인 '싸이월드'와 '블로그'에 올려진 자신의 이미지를 통해 타인의 반응을 끌어내고 읽는 현상은, 라캉의 거울단계에서의 상상적 동일시와 상징적 동일시 과정과 유사한 측면이 있다.

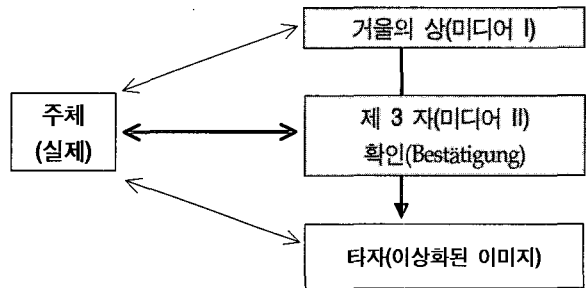
3-1. 이미지 시대의 자기성찰을 위한 도구적 기능

거울단계에서 어린아이는 이른바 산산이 '조각난 신체'의 환상적 경험을 '실제 나'와 '거울 속에 비친 나'를 오가는 거울의 변증법을 통하여 주체의 정체성을 기르기 시작한다. 아이는 실제와 거울 속의 '타자'간 오가는 거울의 재반사 놀이에서 '확인'(Bestätigung)을 필요로 한다. 어린아이는 제3자에게로 향하게 되는데, 그는 질문하는 듯한 시선을 통하여 제3자로부터 확인을 요구한다. 페터 비트머의 정신분석학에서는 이러한 확인을 다음과 같이 설명하고 있다. "어린아이, 거울의 상, 제3자간의 이러한 삼각관계 속에서 어린아이는 말하자면 자신의 상을 제3자에게로 투사하는 것이다. 마치 '저게 나야?'라며 질문하는 것과 같다. 그리고 그것을 인정하는 어머니의 제스처는 그에게 안정감을 준다."²³⁾

22) Rose, Jacqueline, *Sexuality in the Field of Vision*, London: Verso, 177, (1986)

23) 페터 비트머, 욕망의 진폭, 한울 아카데미, 40, (2000).

스크린이라는 거울의 틀 속에 우리들의 모습뿐만 아니라 모든 현실세계가 비추어지는 영화는 거울이다. 영화속에서 수천개의 거울의 재반사로 만들어지는 빛의 정원을 스크린 밖의 일상속으로 끌어내는데 계기가 된 것은 디지털카메라의 출현이다. 젊은층에게 있어 디카는 대표적인 전자 거울이다. 이러한 영상미디어에서 제3자는, 거울단계에서 아이의 어머니와 같은 역할을 하는, 인터넷상의 '싸이월드'나 '블로그', '온라인 게임의 채팅이나 커뮤니티 기능'과 같은 것들이다.



[그림 5] 실제, 거울의 상, 제3자간의 관계

디지털 미디어문화에 익숙한 아이들은 자신의 성장과정을 디카로 기록하며 그 이미지와 대화한다. 여성들은 화장을 한 뒤 거울대신 디카로 찍어 확인하고 친구들의 평을 듣는다. 셀카를 사이에 올리고 그 반응을 계속 확인한다. 이 과정도 자아를 발견해 가는 과정이다. 인터넷에 올려진 자신의 이미지는 타인을 향한 메시지로 진화한다. 싸이월드와 블로그는 타인의 반응을 끌어내고 읽는 거대한 거울이며, 동시에 제3자의 시선을 제공하는 것이다.

주체가 자신을 볼 수 있고 또한 다른 사람도 그를 볼 수 있다는 사실을 알게 되면, 언젠가 '그들은 나를 어떻게 보는가? 나는 다른 사람에게 어떻게 보이는가?' 라고 반문을 하게 된다. 셀카를 사이에 올리고 그 반응을 계속 확인하는 과정에서 자기가 누군지 자아를 발견해 가는 과정을 통해 디지털 미디어문화 세대는 자크 라캉 이론의 거울단계를 다시 한번 더 거치고 있는 셈이다. 거울속의 이상화된 이미지인 타자는 자신과 다르지만 주체는 그것을 지향점 삼아 변화하려 한다. 이상화된 이미지, 즉 타자를 찾는 작업은 자기 확장의 욕구가 동반되며 자신이 누군지 자아를 발견해 가는 과정이 되는 것이다.

3-2. 나르시즘과 동일시

디카가 거울로 작용하면서 사람들은 <얼짱각도>와 같이 자신의 이상적인 모습을 찾으려고 한다. 디카에 비친 이상적인 이미지는 실제 자신과 다르지만 자기는 그것을 지향점 삼아 변화하려고 한다. 주체가 어떤 이미지를 가장함으로써 나타나는 변화가 동일시(identification)이다. 이상적 자아에

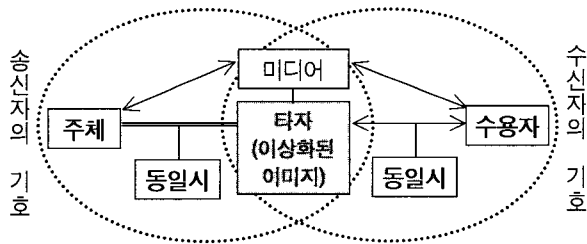


[그림 6] 얼짱각도

대한 동일시 혹은 대상과의 동일시 과정을 통해서 구성되는 것이 나르시즘(narcissism)이다. 상상계에서 상징계로의 성장과정에서 개인은 소외된 주체로서의 소외가 심화될수록

이상적 자아에 대한 나르시즘에 대한 관심이 높아지는 것이다.

정신착관증은 2차적 축인 주체의 자아와 타자의 자아만이 남아 있는 상태이며, 주체와 타자의 상징적인 관계만 남아 있는 상태이다. 그러나 인간이 사회생활을 수행해 나가기 위해서는 이러한 2차적 관계는 극복되지 않으면 안된다. 즉 '상상적인 것'의 단계가 '3차적 관계'인 '상징적인 것'에 자리를 양보하지 않으면 안된다. 상징계로의 성공적인 진입은 정신적으로 건강하고 문화적으로 인간다운 삶의 기본 조건인 셈이다. 이러한 문제는 다음과 같이 두가지 시각으로 논의될 수 있겠다.



[그림 7] 동일시(identification) 현상

3-2-1. 송신자 기호에서의 동일시

[그림 7]에서처럼 주체가 허구적인 이미지에 사로잡힌 주체로 정립될 경우, [그림 8]과 같이 타인이 배제된 나르시즘에 사로잡히게 되는 것이다. 거울의 즉각성과 직접성을 부여한 영상미디어나 디카의 사진 이미지는 매개와 재매개의 과정을 거치며 자아를 확인하고 일관된 자기의 어떤 스타일을 발견할 수 있도록 한다. 이 과정에서 거울속의 이상화된 이미지인 타자는 자신과 다르지만 주체는 그것을 지향점 삼아 변화하려고 하는 것이다. 이러한 모습들-이미지에 집착하고 있는 모습들-에서, 우리는 또한, 우리 자신도 디카세대 만큼이나 이미지에 종속되어 있다는 것을 발견할 수 있다.



[그림 8] 나르시즘적 동일시

이러한 현실로 인해 디지털 미디어문화 세대와 같은 젊은층들은 미술작품 앞에서 깊은 관조적인 침잠에 잠기듯한 영상 이미지를 선호하기 보다는 정신을 분산시키는 오락적 재미가 가미된 이미지를 소비하는 것을 선호하게 된다. 비선형적(non-linear)영상의 매력이 여기에 있기도 하다. 한편, 이런 세대들은 새로운 자기표현을 찾는데 능숙한 마니아 문화를 형성하며, 자신의 취향에 따라 적극적으로 정보와 지식을 수집하고 이를 공유하며, 스스로 새로운 텍스트를 생산하는 능동적인 생산자의 성격을 지니고 있다. 지나치게 몰두할 경우 정신병적 측면에서 분열적 증상을 나타낼 수도 있지만, 실험 예술가들과 같이 대중문화의 다양성을 위해 필요한 존재라 할 수 있다.

3-2-2. 수신자 기호에서의 동일시

TV는 현실을 시뮬라크르로 만드는 기능이 있다. 시뮬라크르를 끊임없이 만들어내는 TV와 같은 영상미디어가 현실을 압도하고, 여기에 실린 어떤 거대한 사건은 잠시 후에 다시 그와 거의 유사한 사건을 불러 일으킨다. 이것은 또한 유행의 메커니즘이기도 하다. 영상이미지가 제시하는 신화 중의 하나는 "대상을 끊임없이 매혹(glamour)적으로 보이게 한다"²⁴⁾는 것이다. 미디어에 비친 영상이미지는 무언가에 대한 선행의 대상으로 우리에게 보여지는 것이다.



[그림 10] TV광고 '푸르시오'

송신자의 기호에서는 영상이미지로 등장나는 대상이 스스로를 신화적인 초실재적 기호(simulacre)로 변환시키고자 노력하는 것이라면, 수신자의 기호에서는 선행의 대상으로 떠오른 텅빈 기표로서의 초실재적 기호를 수용자들이 동일시하게 되는 것을 말한다. 이러한 개념을 적절하게 활용한

사례로서 대우건설의 TV광고 '푸르시오'는 <그녀의 프리미엄>이라는 슬로건 아래 김남주를 '맑고 싶은 선행의 여인'으로 내세워 큰 효과를 거뒀다.

수신자 기호에서의 동일시는 '이미지가 실재를 지배한다'는 개념을 낳게 되고 어느 것이 실제인지, 또 어느 것이 가상인지에 대해 혼돈스러움을 자아내기도 한다.

5. 결론

본 연구에서는 자크 라캉의 상상계, 상징계, 실재계의 연관관계에서의 거울단계와, 이미지의 복제와 관련하여 영상미디어의 매개(mediation)와 재매개(remediation)과정의 연관성을 고찰해 보았다.

라캉의 거울단계는 자신에 대한 상상계적인 나르시즘적 영상으로 거울에 비친 '이상화된 나'(idealized I)를 들여다보는 2차적 관계를 통해 자아를 형성해 가는 과정을 말한다. 이 단계는 자기 신체의 통일성을 지각하는 자기동일성의 단계이지만, 그것은 타인이 배제된 나르시즘적 동일성에 지나지 않는다. 따라서 인간이 사회생활을 수행해 나가기 위해서는 실재와 이미지간의 구분이 가능한 3차적 관계²⁵⁾인 상징계에 자리를 양보하지 않으면 안된다. 상징계로의 진입은 상상적인 관계의 포기를 의미하며, 직접적으로는 어머니에 대한 욕망이 아버지라는 법과 권위의 상징에 억압되었음을 의미한다. 상징계에서 주체의 불안정성을 가상적으로 채워주는 것이 언어이며 이를 습득하며 사회화되며 욕망은 무의식화된다. 이렇듯 우리의 삶은 상상적인 것에 대한 상징적인 것의 우세로 특징지어지는 반면, 욕망의 무의식화를 따르지 못할 때 발생하는 히스테리적 증상은 팍아트와 같은 실험주의적 예술가의 행위와 같이 특성을 나타내기도 한다.

전통적인 순수미술의 입장에서 신성모독으로 보였던 팍아트가 예술로 자리매김하는 현상은, '기표(signifier)의 규칙과

24) 존 버거(강명구 역), 영상커뮤니케이션과 사회, 나남출판, 1989
25) 3차적 관계를 이뤄내기 위해서 주체는 분열을 일으킨다. 이 과정에서 오이디 콤플렉스가 발생하며, 아버지는 리비도를 규범에 종속시키는 명령과 억압의 상징으로 다가온다.

규범에 의해 억압된 기호에서 '기의'(signified)가 희생되는 상징계의 기호들로 부터의 일탈과도 같은 것이다. 왜냐하면, 팝 아트는 복제의 복제(재매개)를 통해 지시대상으로부터 해방된 자율적 기호로서 기의 없는 기표인 시물라크르가 되도록 하였으며, 나아가 이미지들을 흥미롭게 재반사 시키는 구성으로 이미지의 자기반영성에 집착하게 하며 상상계적인 나르시스즘적 이미지를 형성하였다.

이렇듯, 미디어의 매개과정에서 발생하는 나르시스즘적 이미지 형성은 디지털 기반의 영상미디어에 그대로 투영되고 있다. 전통적인 매체가 인터넷으로의 재매개, 컴퓨터그래픽으로 인한 초실재적 환상의 재현으로 조성되는 가상세계와 실제 세계와의 혼돈, 가상적 이미지가 선망의 대상으로 부각되며 실제적 이미지를 변화시키는 동일시 현상 등은 다양해지는 영상미디어의 상호 연제로 인한 재매개 기능으로 유발되는 것이다.

기존에 존재하지 않았던 온라인 게임이나 싸이월드, 모바일 미디어에서 대중성을 획득한 킬러 어플리케이션의 등장은, 개인이 이미지의 생산·유통·소비 가능한 통합적인 이미지 주체가 되어 미디어를 자기반영적 도구인 거울처럼 활용할 수 있는 디지털 미디어문화 시대의 창의성 때문이라 할 수 있겠다.

주체와 이상화된 자아만의 관계인 2차적 관계에서 발생하는 타인이 배제된 '나르시스적' 동일성은 스스로 새로운 자기표현을 찾는데 능숙한 마니아 문화를 형성한다. 이러한 마니아적 자기표현 행위는 이상화된 타자를 지향점 삼아 무의식의 세계를 탐구하는 예술가의 창의적 행위와 유사하다. 본 연구에서는 능동적인 마니아문화의 자기반영성이 라캉의 거울단계의 그것과 매우 유사한 성격을 갖고 있어 서로 상당한 연관성을 있음을 알 수 있었다.

그러나, 타인이 배제된 '나르시스적' 동일성은 디지털 미디어 문화 세대를 이미지 은하계에서 소모적인 재미에 빠져 길을 잃게 할 수도 있다. 거울단계에서 자기 확립성을 거치지 못한 채 상징계로 진입한다면 정상적인 사회생활을 수행할 수 없는 주체의 분열적 증상이 나타날 수도 있다. 이 때문에 기성세대들은 디지털디바이스들이 갖는 중독적 증후군을 염려하곤 하는 것이다.

영상미디어의 매개와 재매개의 과정은 자기 반영에 대한 집착으로 정신병적 문제를 낳을 수 있지만, 자아를 확인하고 일관된 자기의 어떤 스타일을 발견하는 과정에서 끊임없는 탐구 자세를 키울 수 있도록 한다. 이에 따라 거울단계와 연관된 영상 리터러씨(Visual Literacy) 교육에 대한 체계적 연구를 필요케 한다.

참고문헌

- Lacan, Jacques, *Écrits: A Selection*, London & New York: W. W. Norton & Company, (1977).
- Lacan, Jacques, *The Seminar of Jacques Lacan, Book I: Freud's Papers on Technique 1953~1954.*, London & New York: W. W. Norton & Company, (1988).
- Rose, Jacqueline, *Sexuality in the Field of Vision*, London: Verso, (1986)
- Lemaire, Anika, 이미선역: *자크 라캉*, 문예출판사, (1994).
- Žižek, Slavoj, 주은우역: *당신의 징후를 즐겨라(헐리우드의 정신분석)*, 한나래, (1997).
- Jay David Bolter and Richard Grusin, *Remediation*, The MIT Press, (1999)
- Sturken, M. & Cartwright, L., *Practices of Looking: An Introduction to Visual Culture*, Oxford University Press, (2001)
- 발터 벤야민, 반성완역, *발터 벤야민의 문예이론*, 민음사, (1983)
- KBS 다큐스페셜, 「디카와 싸이질」, 2005. 3월 방영분
- 질 들뢰즈, 의미의 논리, 한길사, (1999)
- 자크 라캉, 욕망이론, 문예출판사, (1994)
- 권택영, *영화와 소설 속의 욕망이론*, 민음사, (1995)
- 주은우, *시각과 현대성*, 한나래, (2003)
- 김용희, *천개의 거울, 생각의 나무*, (2003)
- 페터 비트모, *욕망의 전복*, 한울아카데미, (1990)
- 김상봉, *나르시스의 꿈*, 한길사, (2002)
- 라캉과 현대정신분석학회, *우리시대의 욕망읽기*, 문예출판사, (1989)
- 존 버거, 강명구역, *영상커뮤니케이션과 사회*, 나남출판, (1989)
- 장 보드리야르, 하태완역, *시물라시옹*, 민음사, (2001)