디자인과 수사학의 상호발전에 대한 연구

A Study on coevolution of Design and Rhetoric

강성중
한양대학교 디자인대학 영상디자인전공

Kang, Sung Joong
College of Design, Hanyang University

• Key words: Design, Rhetoric, Print, Persuasion

1. 서 론

1980년대 이후 문화 해석의 새로운 방법을 제시했던 기호학이 시각기호학으로 발전하면서 분석철학, 지각현상학, 인지과학 등의 새로운 발견들이 도입되었다. 시각연구에 있어 의미작용과 커뮤니케이션의 일반 법칙 또는 규칙의 존재를 해명하려는 과정에서 효과적인 설득 표현 방법을 의미하는 수사학은 디자인과 동일한 목적을 갖는다는 점에서 주목받기 시작했다.

디자인 관점에서 수사학과 관련된 연구는 초기단계로, 수사학적 체계와 사고 방법론을 디자인에 적용하려는 다양한 시도가 있어 왔다. 본 연구는 수사학의 기원과 발전에 기초하여 미디어의 변천, 수사학의 쇠퇴와 부흥, 디자인에서의 수용 등을 시대적으로 고찰하고 이들 사이의 상호발전관계를 주로 다루고 있다. 이를 통해 수사학과 디자인의 공유점과 연계성을 찾고, 디자인학에서의 수사학의 이론과 체계를 수용할 수 있는 방법과 타당성의 모색을 연구 목표로 삼았다.

2. 디자인과 수사학

2-1. 수사학의 기원과 발전

수사학을 뜻하는 '레토릭(rhetoric)'이라는 말은 어원상으로 '변론'이나 '웅변술'에 연관된 것으로 본래 상대방을 설득하기 위한 기술로서 생각을 좀더 뚜렷하게 하고 설득력 있게 표현하는 방법이다. 서양학문으로서 수사학의 뿌리는 그리스에서 찾을 수 있으며, BC 450년 소피스트는 수사학의 철학적 기원을 확립했으나, 진리보다는 자신의 주장을 옹호하는 상대주의(relativism) 수사학으로 후에 비난받게 된다. 이소크라테스는 수사학에 도덕성을 부여했으나, 플라톤은 수사학은 철학이 아니라고 반박한다. 아리스토텔레스는 수사학과 철학 사이의 균열을 메우고 철학을 해치지 않는 범위에서 수사학을 복원시켰다. 그는 수사학에 특성을 부여하고 수사학적 체계를 지식과 교육의 체계, 더 나아가 문화로 통합될 수 있게 하였다. 아리스토텔레스 이후 수사학은 정착되어 로마시대에 이르러 학문적 체계를 확립하여 19세기까지 존속되었다.

19세기 후반 학문전반에 실증주의 이론과 형태이론이 각광받고, 수사학이 철학적 관심을 상실하고 표현술로 축소되면서 수사학은 급격히 쇠퇴한다. 20세기 중반 이후 대중사회의 출현과 의사소통의 중요성 부각, 그리고 이데올로기 붕괴와 권위의 해체로 수사학은 재평가되었으며, 인문과학의 방법론적 쇄신과 밀접한 관련을 맺으면서 수사학은 다양한 관점에서 연구되기 시작했다.

2-3. 미디어 변화와 수사학의 성쇠

19세기 후반 서양사에서 수사학의 쇠퇴를 여러 요인으로 설명할 수 있겠지만, 인문학적 연구방법 변화, 설득 대상의 변화, 사회과학의 부상을 중요한 요인으로 꼽고 있다. 수사학의 쇠퇴를 설명하는 또 다른 중요 요인은 옹(Ong, 1971)이 주장한 인쇄 기술의 발전이다. 인쇄(print)는 언어/청각(oral/aural) 메모리의 공동 공간(public space)보다는 개개인의 정신적 공간(mental space)안에 더 길고, 더 복잡하고, 더 기술적인 사고, 불변의 사고로 자연스런 선택을 촉진한다고 주장한다. 이런 개념은 문서 중심의 법률, 과학, 기술 분야를 뒷받침하는 것으로, 사회에서 인쇄의 중요성이 성장하면서 인쇄와 같이 불변성과 엄밀성을 지원할 수 없는 구술(口述)의 기술, 즉 수사학은 몰락하게 된다. 카우퍼와 칼리(Kaufer & Carley, 1993)는 인지적인 측면에서 인쇄는 사운드의 울음보다는 공간적 패턴으로서 우리의 의식과 단어를 조율한다는 점에서 인쇄를 수사학 쇠퇴의 핵심요인으로 보기에 한계가 없는 것은 아니지만, 문화적 사고를 다른 곳으로 전파한다는 점에서 인쇄와 수사학의 쇠퇴 사이의 연관성은 유효하다고 주장한다.

고대 수사학의 근본을 이루는 설득에서, 화자(speaker, 話者)는 제시되는 주장의 질(quality)을 측정할 수 있는 기준으로서 청중(audience)을 전제로 한다. 이러한 문화적 기준은 계몽시대를 맞이하여 계몽주의 과학과 기술, 즉 진기함(novelty)으로 대치된다. 화자는 청중을 설득시키고자 하지만, 진기함이라는 기준에서 혁신적이지 않거나 자료 또는 이미 알고 있는 것을 넘어서지 않는 설득은 의미가 없다. 새로운 사고의 수용에 너무 많은 시간이 걸리거나 전파된 사고를 장기적으로 기록할 적당한 매체가 없다면 새로운 사고의 확산은 무의미할 것이다. 이런 측면에서 인쇄는 최적의 것으로 진기함과 부합될 수 있었다.

인쇄와 전자 매체를 이용한 커뮤니케이션은 문화적 전파에 있어 적합한 기준으로 "새로움(newness)"을 생성할 수 있는 세 가지 중요한 속성을 가지고 있다. 첫 번째는 "기록성(archivality)"으로 방대한 정보를 정확한 형태로 저장 검색할 수 있게 했다. 두 번째, "제본성(boundedness)"은 텍스트가 구성될 때 그대로의 모든 콘텐츠를 가진다는 것을 의미한다. 독자는 자신의 지식과 경험을 텍스트의 독해에 가져간다. 그러나 독자들 사이에 유통되는 텍스트 자체가 이러한 지식과 경험을 증대시키지는 않는다. 제본성은 저자와 독자 사이를 관통하는 형식들을 최소화하고 독자가 새로운 정보를 검색할 수 있도록 텍스트를 구조화하였다. 세 번째, 진기함의 기준(novelty standard)을 지원하는 인쇄의 속성은 속도(speed)이다. 인쇄는 새로운 정보가 사회에 확산되는 시간을 절감시켰다. 새로운 과학이라는 관점에서 인쇄는 과거의 수사학적 기준을 재해석하게 한 강력한 요인이라 할 수 있다.

고전적인 설득의 재해석은 수사학의 쇠퇴와 디자인의 부

상을 가져왔다. 계몽사회 이후, 디자인은 혁신자가 설득을 위해 해야 하는 것으로 인식되었다. 19세기까지 수사학은 화자가 어떻게 조직에 동기를 부여하고 지도하는지를 가르치는 핵심 학문이었으나, 현재는 디자인이 모든 분야에서 수사학을 압도하고 있다. 디자인이 품격 있는 설득의 특권적 위치를 차지하게 된 시대에서, 수사학은 거친 설득, 디자인의 혁신적이지 않는 상황에서의 설득 도구가 되었다.

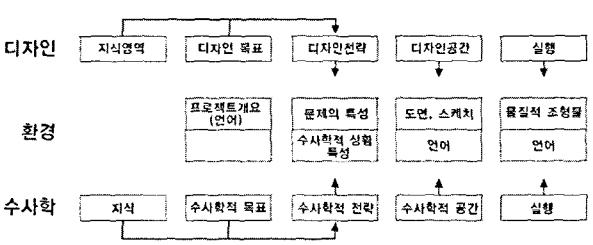
3. 디자인과 수사학

3-1. 디자인으로서 수사학

수사학의 목적은 다른 이들이 특정한 태도를 수용하도록 만들고, 그들의 행위에 영향을 끼치기 위해 언어를 효율적으로 사용하는데 있다. 수사학은 담화(談話)를 통하여 남을 설득시키는 기술로 정의할 수 있다. 여기서 설득(persuasion)은 상대방에게서 감정적인 수단과 합리적인 수단을 통해 상대방에게서 믿음을 불러일으키는 행위를 의미한다.

디자인의 목표(명성, 부, 권력 등)와 디자인 안에서의 목표(균형, 통일, 절제 등)는 상호 울림을 갖는다. 디자인 안에서의 목표는 디자인 프로세스가 진행됨에 따라 달라지기 때문에, 디자이너는 진행 단계에 따라 나타나는 다양한 결과물을 이해시키고 커뮤니케이션 되도록 표현할 필요가 있다. 좋은 디자인은 디자인 프로세스에서 만들어지는 수많은 요소들을 적절하게 감추고 표현하는 능력으로 판단된다. 디자인 안에서의 목표, 전략, 그리고 계획은 프로세스에서 변화하기 마련이고, 물질적인 최종 결과물은 디자인 프로세스에 필요한 지식과 디자인 목표 사이의 상호의존적인 발전에 의존한다. 디자인은 지식과 디자이너의 목표가 빈틈없이 통합된 조형물(artifact)을 개발하는 것이다.

수사학의 목표는 인간의 동기와 의도만큼이나 폭넓은 것이나, 수사학 안에서의 디자인 목표는 제한적이다. 디자인의 관점에서 수사학에서의 목표들은 특정 수사법의 목표와는 구별되어야 한다. 조형물에서 수사학적 디자인은 물질적이라기보다는 상징적일 수 있다. 디자인을 포함한 조형예술에서 "상징적" 표현과 "실제" 조형물 사이에 이분적인 분리가 존재한다. 카우퍼와 버틀러는 은유와 비유 등의 언어를 통한 상징성이 중시되는 수사학과 조형으로의 완성을 중시하는 디자인 사이에는 목표, 전략, 실행이 만나는 환경에서 관계 맺음을 아래와 같은 도식으로 설명했다.



3-2. 디자인에서 수사학의 역할

80년대 이후 수사학의 연구는 수사학의 고전적인 개념들을 디자인에 접목시키려 애썼다. 문제 해결을 위해 반복적으로 되돌아보는 디자인 프로세스(reflective design process)는 디자인의 생산적인 측면을 대표하는 것으로 이들 프로세스는 수사학과 관련된 언어의 전략적 사용에 크게 의존한다. 피셔, 렘케, 맥콜(Fisher, Lemke, McCall, 1991)은 디자인 프로세스를 사물을 만든 것과 토의, 분석을 위해 언어를 사용하는 것으로 구분하였다. 각기 다른 디자인 컨셉을 가진 다수의 디자이너가 작업에 참여할 때, 각자의 디자인 방향으로 설득하도록 채용된 디자인에서의 어휘는 수사학적인 것이 된다. 수사학과 디자인과의 관계에서 설득적인 언어들이 디자인을 이끌고 가기에 유리하다는 점을 인정할 것이다. 디자인의 작업이 궁극적으로 시각적인 형태로 나타난다고 해도, 대부분의 경우 디자인 프로세스를 올바로 보여줄 수 없기 때문에 이를 효과적으로 설명하기 위해 언어와 설득을 위해 수사학이 필요하다.

수사학이 디자인과 이에 관련된 프로세스를 설득하는 효과적인 언술법(言術法)으로 디자인과 관계한다는 관점은 고전 수사학의 기능과 디자인 작업의 특성을 연관시킨 것이다. 이와는 별개로 수사학이 가지는 인지와 사고방식을 디자인에 접목시키려는 연구가 진행되고 있다. 강현주는 디자인에 있어서의 수사학의 수용과 논의를 기 본지페(Gui Bonsiepe)의 시각 수사학과 리처드 부캐넌(Richard Buchanan)의 디자인 수사학으로 설명하고 있다. 기 본지페는 고전 수사학은 텍스트와 이미지가 결합한 현대 커뮤니케이션을 설명할 수 없으나, 정보의 밀도가 높아지는 상황 변화에서 수사학은 새로운 인지 기능을 발휘할 수 있다고 강조한다. 그는 언어적 수사법의 개념들을 시각 커뮤니케이션에 체계적으로의 적용을 시도했다. 리처드 부캐넌은 20세기 디자인의 발전은 곧 인공 세계의 개념설정과 계획을 향한 새롭고 다양하며 광범위한 수사학적 탐구로 규정하고, 제품 시학과 제품 수사학의 상호작용이 디자인의 중요한 문제라고 보았다. 그는 디자인을 산업·기술문화에 대한 새로운 인문학이라고 보고 모든 디자인 사고(design thinking)에 내재해 있는 수사학적 차원을 도출시킴으로서 디자인학을 휴머니즘의 기획으로 새롭게 개념화시키고자 했다.

4. 결 론

인쇄를 비롯한 미디어의 발전은 언어를 통한 설득을 중시했던 수사학의 쇠퇴를 가져왔지만, 이미지와 텍스트 등의 언어화될 수 있는 커뮤니케이션 교육과 이해에는 여전히 유효한 방법론을 제시하고 있다. 디지털 시대에 미디어의 다변화와 정보의 증폭으로 디자인이 "무엇을 말할까"라는 명제와 더불어 "어떻게 말할까"라는 문제가 더욱 중요하게 되었다. 언어수사학은 오늘날 다양한 시청각 미디어 환경에 고전적인 원리와 방법이 아닌 새로운 틀과 체계로 해석, 적용되어야 할 것이다.

참고문헌

- 에디트 흐위손, 강현주 역, 디자인수사학, 조형교육, 2004
- 김동욱, 수사학이란 무엇인가, 민음사, 2002
- 기 본지페, 박해천 역, 인터페이스 디자인에 대한 새로운 접근, 시공사, 2003
- 올리베에 르불, 박인철 역, 수사학, 한길사, 1999
- David S. Kaufer, Brian S. Butler, Rhetoric and the Arts of Design, LEA, 1996