

수사법을 활용한 그래픽 발상툴 연구

A Study on Using Rhetoric for Graphical Ideation Tools

한기범*, 김맹호**

충남대학교 대학원 산업미술학과*, 충남대학교 예술대학**

Ki-Beom Han(hankibb@gmail.com)*, Maeng-Ho Kim(mhokim@cnu.ac.kr)**

요약

본 연구의 목적은 기존의 발상법의 문제점을 파악하여 우리나라 사람들에게 적합한 발상법의 필요성 제시하고 이에 맞는 그래픽 발상법을 도출하는 것이다. 많은 그래픽 디자이너들이 활용하고 있는 발상법(연상 자극법이나 발상전환법, 정보조합법)은 발상과정에서 초기 키워드를 제시하는데 효과적이지만 컨셉까지 도출해내는 과정에서 어려움이 있다. 컨셉으로 발전시키기 위해서는 핵심 키워드 도출도 중요하지만 키워드의 연결 분리, 결합 등의 과정이 중요한 역할을 차지하며 대부분의 발상법이 과정에 대한 구체적 방법을 제시하고 못하고 있다. 또한 대부분의 아이디어 발상법이 영어권에서 개발되어 전파되었기 때문에 단어 위주의 사고를 하는 영어권 문화에는 적합하지만 서술 위주로 사고하는 우리나라 사람에게는 언어 사고의 차이점을 고려하지 못하고 있어 단계 별 발상에 한계를 지니고 있다. 본 연구는 기존에 발상법에 의하여 도출된 키워드를 보다 쉽게 연결, 분리, 결합 등을 위한 과정을 만들기 위해 4가지 가설을 제시하고 논증하는 방식으로 본 발상법의 가치를 증명하고 이러한 가설에 입각하여 발상법설계 제시함으로써 우리나라 사람들의 정서에 적합한 발상법을 도출하였다. 본 발상법은 서술 표현에 강한 우리나라 사람들에게 적합하도록 수사법을 활용하였다.

■ 중심어 : | 컨셉 | 방법론 | 수사법 | 발상법 |

Abstract

The purpose of this study is to suggest necessity of idea expression method suitable for people in our country and deduct Graphic Ideation method by grasping problems of existing idea expression method. The idea expression method (association stimulating method, conceptual shifting method, information combination method) used by many graphic designers is effective in suggesting initial keyword, but has difficulty in the course of deducting the concept. Though deduction of core keyword is important to develop as a concept, the course of separation, combination in keyword connection play an important role, and most of idea expression methods are unavailable for suggesting concrete method for the course. Also as most of idea expression methods were developed and delivered in English-speaking world, it is suitable in English-speaking world culture which has thinking focused on words, but people in our country, which have thinking focusing on narration, cannot consider difference in language thinking due to limitation in idea for each stage. This study deducted idea expression method suitable for emotion of people in our country by proving the value of this idea expression method with style of suggesting and demonstrating 4 hypotheses in order to make the course for easy connection, separation, combination of keyword deducted by existing idea expression method, as well as suggesting idea expression method design based on these hypotheses. This idea expression method used rhetoric so that it is suitable for people our country who are strong for narration expression.

■ keyword : | Conception | Method | Rhetoric | Ddeation |

접수일자 : 2016년 08월 31일

수정일자 : 2016년 10월 05일

심사완료일 : 2016년 10월 06일

교신저자 : 김맹호, e-mail : mhokim@cnu.ac.kr

1. 서론

1. 연구 필요성과 목적

많은 디자이너들이 활용하고 있는 아이디어 발상법(연상자극법, 발상진환법, 정보조합법)은 발상과정에서 초기 키워드를 제시 하는 데는 매우 효과적이다. 하지만 대부분의 발상법들이 키워드를 디자인 아이디어로 구체화 시키는 과정에서 비약이 심하거나 내면의 정신적인 과정에 의존하고 있어 컨셉(Concept)으로 발전시키는 데 어려움이 따른다. 키워드만으로도 내면의 정신적 과정에 의해 컨셉은 만들어 낼 수도 있지만 일반적으로 키워드는 단어로 이루어져 있어 아이디어를 구체화시키기 위해서는 연결, 분리, 결합 등의 과정을 필요로 한다. 특히 단어보다는 서술표현에 강한 동양인들에게는 단어추출에 집중하는 발상법을 활용하는데 과정상 어려움이 따른다. 이러한 어려움은 대부분의 발상법들이 서양에서 체계화되어 국내에 보급되었기 때문에 동양과 서양의 언어사조의 차이점을 고려하지 않고 서양인의 사고체계에 최적화되어 개발되었다는 점에서 그 원인을 찾을 수 있다.

본 연구는 우리의 언어사고체계를 고려하여 수사적 기법인 삼분법(비유법, 강조법, 변화법)을 기초로 하여 명제를 만들고 키워드를 대입하는 방식에 대한 것으로 키워드를 연결, 분리, 결합 등의 과정 등을 통해 발상 결과를 도출하는 방법론적 명확성을 확보하고자 한다.

2. 연구 내용 및 방법

표 1. 연구가설

제 1가설	언어의 잉여성은 발상에 중요한 가치로 작용한다.
제 2가설	영어의 발상과 국어의 발상이 다르며 동서양의 언어 문화 차이가 발상에 영향을 준다.
제 3가설	우수한 그래픽 결과물들을 수사적 표현으로 분류할 수 있다면 수사적 표현기법을 활용하여 우수한 그래픽 결과물을 만들 수 있다.
제 4가설	수사법을 그래픽발상에 활용한다면 명제화 하여 활용하는 것이 효과적이다.

본 연구의 연구방법은 아래와 같은 4가지 가설을 제시하고 순차적으로 논증하는 방식을 취하고자 한다.

첫째, 제 1가설인 ‘언어의 잉여성은 발상에 중요한 가치로 작용한다.’라는 가설을 기존 발상법을 고찰하고 이를 통해 논증한다. 발상에 있어 중요한 가치작용으로써 언어의 잉여성과 발상의 상관관계를 논증한다면 그래픽 발상 또한 발상의 범주에 속하기 때문에 언어의 잉여성이 그래픽 발상에 유효하게 쓰일 수 있는 가능성을 논할 수 있다.

둘째, 제2가설인 “영어의 발상과 국어의 발상이 다르며 동서양의 언어문화의 차이가 발상에 영향을 준다.”는 문헌자료를 통해 같은 의미의 문장을 영어권과 한국에서 어떻게 다르게 표현하고 있는지를 비교하는 방식을 취하고자 한다. 제 2가설은 언어사조가 다르면 발상법도 달라야한다는 점에 대한 것으로 이 가설을 논증한다면 언어사고체계가 다르면 발상법도 언어에 맞도록 최적화 되어야 한다는 필요성을 명확하게 밝힐 수 있다. 이는 동양의 범주 안에 있는 한국의 경우에 기존의 발상법들이 맞지 않는 옷이라는 것을 시사한다.

셋째, 제3가설인 “우수한 그래픽 결과물들을 수사적 표현으로 분류할 수 있다면 수사적 표현기법을 활용하여 우수한 그래픽 결과물을 만들 수 있다.”는 공모전 수상작을 중심으로 수사적 표현으로 분류하고 이 분류가 그래픽 결과물의 대부분을 포함하고 있는지를 확인하는 방식을 취하고자 한다. 언어는 생각의 표현이다 이러한 언어를 보다 아름답게 꾸미고 논리적으로 설득을 하기 위한 것이 수사법이다. 공모전 수상작들을 수사적 표현으로 분류가 가능하다면 반대로 발상단계에서 수사법을 활용한 문장을 그래픽 발상에 활용할 수 있으며 아이디어를 구체화 시키는데 유용할 것이다.

넷째, 제4가설인 “수사법을 그래픽발상에 활용한다면 명제화 하여 활용하는 것이 효과적이다.”는 수사법을 활용했을 때 명제화 사용하는 이유는 무엇인지를 논증한다. 이 논증은 수사법을 활용한 방법론을 효과적으로 최적화시키기 위한 것으로 과연 ‘수사법을 어떻게 활용할 것이가?’에 대한 부분이다.

마지막으로 논증한 가설을 정리하고 수사적인 기법을 통한 발상법프로세스를 제시한다.

II. 언어의 잉여성과 동서양의 차이 논증

1. 언어의 잉여성과 발상

미국에서 발달한 언어인류학은 언어와 문화의 관련성과 한 사회의 언어 형태와 문화 형태가 주고받는 상호영향관계를 꾸준히 연구해 왔음을 알 수 있다[1]. 19세기 독일의 언어학자 훔볼트(W.von Humboldt)는 언어가 인간의 사고를 규정한다고 최초로 주장한 대표적인 학자이다[2]. 이 이론을 언어상대성 이론이라고 하는데 언어의 집단마다 차이가 구성원들의 정신 구조에 영향을 미친다는 이론으로 언어학자 사피어(E. Sapir)와 워프(B. L. Whorf)[3]에 의하여 정립되었다. 그들의 가설에 따르면 언어란 사상이나 경험을 전달하는 상징적인 도구일 뿐만 아니라 언어자체가 비판의 기준을 가진 힘으로서 인간에게 작용한다고 한다[4]. 인간의 사고나 행위는 언어의 틀에 의해 유형화된다고 할 수 있다. 즉 언어는 사고의 표현이다. 잉여의 가치는 구조적인 틀을 벗어나 확산적인 사고를 위한 개념 중 하나로서 현대 심리학과 현상학에서 상용되고 있으며 ‘지각의 애매모호함’에서 비롯된다. 사람들은 컵이라는 단어를 들었을 때 유리컵, 커피 컵, 맥주 컵, 물 컵, 플라스틱 컵, 기타 등등의 연상을 하게 된다. 이것은 컵이라는 실체를 시각적으로 보았을 때는 일어나지 않는 상상이다. 이러한 ‘지각의 애매모호함’에서 상상력에 대한 언어의 잉여성이 표출되는 것이다[5]. 따라서 발상에 있어서 언어는 확산적사고의 원동력이며 연쇄적인 가치를 담고 있다. 이러한 가치는 본 연구에서 가장 중요한 제 1가설인 “언어의 잉여성은 발상에 중요한 가치로 작용 한다”는 가설을 입증한다.

2. 동양과 서양 사고의 차이

동양과 서양은 언어가 다르고 문화가 다르다. 미국의 사회심리학 교수인 Richard E. Nisbett은 그의 저서 ‘생각의 지도’에서 동양은 동사위주의 사고를 하며 서양은 명사위주의 사고를 한다고 이야기하고 있다. 동양인들은 관계성과 전체성을 중요시하여 동사가 발달되었으며 서양은 개체성을 중요시하여 명사가 발달하였다는 것이다.

아래의 예문에서 살펴보면 차 한 잔을 권할 때도 동사위주의 표현을 하는 동양과 명사위주의 표현을 하는 서양간의 차이를 발견할 수 있다.

예문) 동양: “더 마실래”, 서양: “More tea?”

또한 ‘그녀는 노래를 잘한다.’를 영작할 때 영어권에서는 ‘She is a good singer’라고 표현하고 한국인들은 “She sings well”로 표현한다. 영어권 사람들은 동사를 명사화 사용하며 한국인들은 동사를 그대로 사용하는 것이다. 이러한 양상은 명사적 사고를 하는 서양과 동사적 사고를 하는 동양의 언어·문화적 차이에서 비롯된다. 객체지향적인 언어 구사와 관계지향적인 언어 구사도 동서양의 사고방식에 의하여 반영된 것이다. 또한 한국인들은 상대방을 배려하면서 聽子 중심의 話法을 구사하며 서양인들은 자신을 위주로 話子 중심의 話法을 구사한다[6]. 동서양의 언어적 차이와 문화적 차이는 앞서 논했던 언어학자인 훔볼트(W.von Humboldt)는 물론이며 심리학자인 리처드 리스벳의 저서인 생각의 지도에도 나타나 있다.

이것은 제2가설인 “영어의 발상과 국어의 발상이 다르며 동서양의 언어문화차이가 발상에 영향을 준다.”를 뒷받침 한다. 언어는 문화를 반영하며 사고의 표현은 언어로 발산된다. 또한 언어는 역으로 사고의 방식에도 영향을 주는 것이다.

III. 서양위주의 발상방법론

1. 발상방법론의 문화차이

발상법은 1950년대부터 주로 미국, 유럽을 중심으로 개발되어 왔으며 일본에서도 세분화 되어 있다. 발상을 이끌어 가는 프로세스에 따라서 연상자극법, 발상전환법, 정보조합법, 집단발상법 등의 4가지로 크게 나눌 수 있다. 우리가 사용하는 대부분의 발상법이 서양인들에 의하여 만들어졌고 일부 발상법은 일본에서 만들어 졌다.

다양한 방법론들은 대부분 서양에서 개발되어왔으며 동양으로 보급되었다. 벨라마틴과 브루스 해닝턴은 그의 저서 디자인 불변의 법칙 100가지 방법론[7]에서 세

계적으로 활용하고 있는 주요 발상방법론을 방법론의 단계별로 분류하여 소개하고 있다. 여기에 언급되고 있는 발상방법론에서도 국가의 분포를 보면 아래의 [표 2]와 같이 영어사용 국가가 86%에 이르며 대부분 서양에 치중되어 있음을 알 수 있다.

표 2. 디자인 100가지 방법론의 개발 국가별 분포

순위	국가명	방법론 수	사용언어
1	미국	66	영어
2	영국	16	영어
3	덴마크	4	덴마크어 영어
4	일본	3	일본어
5	기타	11	기타
계		100	

2장에서 살펴본바와 같이 서양위주의 발상방법론의 개발과 보급은 분명 동양에서 사용하기에는 맞지 않는 옷을 입는 것과 같다고 할 수 있다. 언어상대성이론에 따르면 지역과 문화에 따라 언어구조의 차이로 인하여 사람의 사고도 상대적으로도 다른 것에서 원인을 찾고 있다. [표 2]와 같이 대부분의 발상법은 영어사용국가에서 개발되었으며 이것은 상대적으로 영어권 국가의 사고방식에 최적화되어있음을 시사한다. 우리의 국어는 어순 구조부터 영어와 반대로 되어 있다. 우리의 사고를 소리로 구체화하는 것은 당연히 국어일 것이다. 따라서 영어문화에 뿌리를 두고 있는 발상방법론이 아닌 우리 언어인 국어의 사고구조에 어울리는 발상방법론이 필요한 것이다.

2. 수사법을 활용한 발상방법론

수사학은 오랫동안 문장을 장식하는 수단으로 생각되었으나, 현대에 이르러서는 정확한 전달과 설득을 위한 모든 수단을 고찰하는 기능으로 인정되고 있다[8]. 수사학이란 말의 표현에 관련된 기법들은 다루는 학문으로 정의하기도 하며 사고의 엄정한 논리성과 추론의 즐거움에 관련된 학문이라 정의하기도 한다. 전자는 은유와 환유에 대하여 정의 내려진 것이며 후자는 수사적 삼단논법, 즉 생략 삼단논증에서 행하는 역할에 대한 정의이다. 위와 같이 수사학은 언어를 포장하여 설득하

는 수단이라 정의할 수 있다. 반면 그래픽은 시각적으로 소통하기 위한 수단이다. 특히 지면광고에서 아이디어를 담고 있는 그래픽은 전달하고자 하는 메시지를 시각적으로 담아내어 효과를 배가하는 하나의 시각적 수사라고 할 수 있다. 현대에서 수사학은 광고메시지를 소비자에게 설득하는 수단으로 활용하여 광고수사학이라 불릴 만큼 널리 활용되고 있다. 해외는 물론 국내에서도 많은 광고회사에서 활용하는 수단이며 광고 분야에서는 많은 연구도 이루어지고 있다. 하지만 수사법을 활용한 방법론은 구체적으로 연구되고 있지 않다.

앞 장에서 제시한 발상방법론들은 서양인들의 언어 사고에 맞추어 최적화 때문에 우리의 사고에 맞추어 최적화해야 할 필요성은 전장에서 이미 언급하였다. 우리는 명사위주의 사고보다는 서술위주의 사고를 하고 있으며 이는 객체적인 키워드 보다 관계적인 문장에서 보다 많은 사고 잉여를 경험할 수 있다. 따라서 언어를 포장하는 수사법을 활용하여 기법별로 명제화시켜 문장으로 만들어 내는 방법은 우리 사고에 보다 최적화된 발상방법론이라 할 수 있다.

3. 발상방법론의 구체화 방법

표 3. 대한민국 디자인 전람회 시각 부문 5년간 수상작

연도	작품수	아트 작업 수	컨셉 작업 수
2008	76(100%)	23(30.26%)	53(69.74%)
2009	64(100%)	21(32.81%)	43(67.19%)
2010	86(100%)	30(34.88%)	56(65.12%)
2011	58(100%)	9(15.52)	49(84.48%)
2012	83(100%)	19(22.89%)	64(77.11%)
계	367(100%)	102(27.79%)	265(72.21%)

필자는 수사법을 활용한 발상방법론의 구체적으로 제시를 하기 위해서 Triz 개발한 과정에 주목한다. Triz는 러시아의 겐리히 알츠슐러가 개발한 '창의적 문제해결을 위한 이론'으로 200만건 이상의 전 세계 특허를 분석해 창의적이라고 인정되는 특허들의 공통점을 추출해 정리한 것으로 40가지의 모순 매트릭스를 제공하고 76가지의 표준해결책과 ARIZ라 불리는 문제해결 프로세스를 제시한다[9]. Triz는 아이디어 발상방법론을 설계함에 있어 창의적인 결과물의 공통점을 탐구하여 역

으로 활용하여 설계되었다. Triz의 개발방법은 가설 3인 “우수한 그래픽 결과물들을 수사적 표현으로 분류할 수 있다면 수사적 표현기법을 활용하여 우수한 그래픽 결과물을 만들 수 있다.”가 유효함을 시사한다. 우수한 그래픽 결과물을 수사적 표현기법으로 포괄할 수 있다면 반대로 수사적 발상을 통해서 우수한 그래픽 결과물도 만들 수 있는 가능성을 가지고 있다.

따라서 본 연구자는 국어수사법¹⁾의 분류로 디자인공모전의 수상작을 분류하였다. 분류하기에 앞서 수사적 표현으로 분류하기 위해서 수상작 중 메시지를 담고 있는 것과 그렇지 않은 것을 우선 분류하였으며 메시지를 담고 있는 수상작을 대상으로만 수사적 표현별로 분류하였다. 수상작의 일부는 아무런 메시지가 내포되어 있는 심미성만을 강조한 작품들이 있기 때문이다. 그래서 메시지를 담고 있는 것은 컨셉 작업으로 담고 있지 않은 것은 아트작업으로 분류하였다. [표 3]는 과거 5년간 산업디자인공모전에서 아트작업과 컨셉 작품에 대한 분류한 것으로 아트작업은 기초조형이나 심미성을 가지고 표현한 작품이며 이는 그래픽에 특정 메시지를 담지 않고 있는 것을 분류한 것이며 컨셉 작품은 특정 메시지를 담고 있는 것을 의미한다. [표 4]는 [표 3]에서 컨셉 작업을 수사적 표현별로 빈도수를 분류한 것이다. 분류방법은 [그림 1]과 같이 작품을 언어요소와 형태요소로 분리하고 언어요소는 그대로 분류하고 형태요소는 언어요소로 변형하여 모두 언어요소로 만든 다음 해당하는 수사법으로 분류하였다.



그림 1. 수사적 표현으로 분류방법 예

1 국어수사법: 국어 중등교과에서 다루는 수사법을 본고에서는 설명의 편의 상 ‘국어수사법’이라 기술함.

[그림 1]의 수사적 표현은 중의법으로 “접다”가 가지고 있는 의미를 가지고 ‘종이를 접는 것’과 ‘편견을 접는 것’을 가지고 컨셉을 표현한 것이다. 따라서 해당 작품은 중의법으로 분류된다. 이러한 방식으로 분류한 결과 메시지를 담고 있는 수상작은 국어수사법의 분류 범위에서 전체를 포함하는 것을 알 수 있었다. 또한 빈도수를 살펴보면 은유, 직유, 상징, 환유, 제유, 의인, 활유, 과장, 중의 등의 빈도가 높은 것을 알 수 있다.

표 4. 컨셉작품 중 표현기법 분류

분류	빈도수	빈도율
은유, 직유, 상징, 환유, 제유	135	37.70%
의인, 활유	65	18.16%
의성	1	0.28%
의태	2	0.56%
풍유, 인용	5	1.40%
과장	60	16.76%
중의	50	13.97%
역설	1	0.28%
설의	1	0.28%
생략	11	3.06%
문답	2	0.56%
감탄	5	1.40%
반복	10	2.79%
역양	5	1.40%
연쇄, 점층	5	1.40%
계	358	100.00%

IV. 국어수사법을 활용한 명제도출

1. 국어수사법의 정의와 종류

국어 수사법은 어떠한 생각을 특별한 방식으로 전달하고 설득에 필요한 다양한 언어표현기법으로 표현 형식에 따라 크게 비유법, 강조법, 변화법으로 나뉜다.

표 5. 발상방법론 설계를 위한 국어수사법 분류

비유법	변화법	강조법
직유법	도치법	과장법
은유법	인용법	반복법
풍유법	의문법	영탄법
의인법/활유법	반어법/역설법	열거법
제유법/환유법	명령법	점층법/점강법
의성/의태법	대구법	대조법
중의법	생략법	

1.1 비유법

비유법은 다른 사물이나 현상을 끌어다가 그 성격, 형태, 의미 등을 쉽고 분명하고 재미있게 나타내는 표현기법이다. 수사법에서 표현하고자 하는 대상을 비겨서 표현하는 방법으로 직유, 은유, 의인, 의성, 의태, 풍유, 제유, 환유 등의 방법이 있다.

표 6. 비유법의 종류

구분	내 용
직유법	두 가지 이상의 관념을 직접적으로 비유하는 방법. A /s like B. ...처럼, ...같이, ...양. 원관념과 보조관념이 직접적으로 나타난다.
은유법	원관념과 보조관념을 동일시 A /s B. 직유보다 비논리적이고 비약적 요소를 내포하고 있다.
풍유법	원관념을 나타내지 않고 보조관념만을 나타냄. 원관념은 암시와 유추로만 표출되며 다분히 교훈적인 요소 포함. 격언이나 속담 등을 활용한다.
의인법/활유법	생명체가 아닌 것을 생명이 있는 것처럼 표현. 의인법은 인격적인 요소를 부여하는 것이다.
제유법/환유법	제유법은 사물 자체의 이름은 말하지 않고 다른 말로 대칭. 사물의 일부분을 표출시켜 사물 전체를, 전체를 통해 일부를 표현한다.
의성법/의태법	의성법은 어떤 사물의 소리를 흉내 내어 표현. 의태법은 사물의 자태나 동작을 흉내 내는 수사법이다.
중의법	한 단어가 두 가지 이상의 의미를 지니고 있는 것. 단어의 파생이나 유사성이 아닌 전혀 다른 의미를 지니는 것 이어야 한다.

1.2 변화법

변화법은 표현하려는 문장에 변화를 주어 단조로움을 피하고 흥미를 돋우며 주의를 끄는 표현 방법이다. 변화법에는 도치법, 설의법, 대구법, 인용법, 반어법, 역설법, 생략법, 문답법 등이 있다.

표 7. 변화법의 종류

구분	내 용
도치법	정상적인 언어의 배열 순서를 전도시켜 강조하는 방법으로 광고에서는 중심메시지를 강조하기 위해 사용한다. 예: 맑아요, 아망떼의 목소리(대우통신)
인용법	다른 사람의 주장이나 속담, 격언 등을 인용하여 논리를 좀 더 합리화시키고 타당성을 높이는 수사법. 서술 중 인용법 간에 인용하는 경우는 은인법, 하나의 기발하고 예리한 문장을 인용하는 경우를 경구법이라고 한다
의문법	일반 서술형의 문장을 의문형으로 제시함으로써 독자들에게 긴장감을 갖게 하는 수법. 강조를 위해서나 강한 호기심을 유도하기 위해 사용 한다

반어법/역설법	반어법은 표출하고자 하는 내용이나 의도와는 정반대로 표현하는 수사법이고 역설법은 언뜻 보아서는 논리에 맞지 않지만 깊은 진실을 담고 있거나 평범한 것 속에 다른 뜻을 담겨 있는 표현방법이다.
명령법	평서문으로 써도 좋을 것을 격양된 감정을 살려 효과를 보려는 방법. 사용을 권하고 행동을 유발하기 위함이다.
대구법	서로 톤이 비슷하거나 관계 있는 사물을 짝 지워 형식의 모미나 운율적인 조화를 맞보게 하는 기법이다.
생략법	암시적인 것만으로 압축시켜 간결하게 표현. 여운과 압축미를 느끼게 한다. 카피를 최소화하거나 전부 생략한다.

1.3 강조법

비유법이나 변화법에 속하지 않는 모든 표현기법으로서 표현하고자 하는 대상을 선명하게 드러내기 위해 과장, 영탄, 반복, 점층, 대조, 현재, 미화, 열거, 비교, 억양, 연쇄, 예증 등이 있다. 필자는 국어수사법을 활용하여 발상방법론을 설계하기 위해서 누구나 알고 있는 고등학교에서 쓰이는 수사법을 활용하였으며 표현기법별 유사성이 따르는 것은 함께 분류하였다.

표 8. 강조법의 종류

구분	내 용
과장법	표현하려는 사물을 실제보다 과장하여 크게 또는 작게 나타내어 강조한다.
반복법	동일한 단어나 어구, 문장을 반복시켜 그 뜻을 강하게 하고 흥취를 돋구어 운율적인 리듬감을 주는 수사적방법이다.
영탄법	간절하고도 격렬한 사상이나 감정을 감탄사나 감탄어로 대신 표현한다.
열거법	유사한 어구의 중첩. 열거되는 어구는 그대로 독립적인 의미를 가지면서 그것이 통합되어서 전체의 의미를 나타냄. 제품의 다양한 기능 등을 나열할 경우에 사용한다.
점층/점강법	점층법은 사상이나 감정을 점차로 강하고 깊고 크게 높여 절정에 끌어올리는 수사법. 점강법은 내용이나 규모를 점차로 작고 약하게 표현하는 수사법이다
대조법	대조법은 서로 상반되는 사물이나 의미를 대립시키거나 정도가 상응되는 사물을 맞세워 묘사하는 방법이고 비교법은 성질이 다른 두 가지 이상의 대상이나 의미를 서로 맞세워 비교하여 그 차이를 드러나게 하는 방법. 대조는 정반대의 사물을 맞세우고 비교는 그 정도의 차를 상호평가 하는 방법이다.

2. 표현기법에 따른 수사적 명제 도출

2.1 수사적 명제의 필요성

키워드 위주의 발상법은 동사위주의 사고체계를 가지고 있는 우리에게 다소 어려운 숙제이다. 다음 발상의 단계로 넘어가기에 어려움이 있다. 앞서 논증에 따

라 결론은 완성된 하나의 문장이 우리의 발상에 적합하다는 판단을 할 수 있다.

발상과정에 유효한 문장으로 만들기 위해서는 수사법을 필요로 한다. 무미건조한 문장의 연결보다는 어떠한 기법에 의하여 연결되고 분리되며 비교되고 결합되어야 하기 때문이다. 그렇다면 우리는 수사법을 활용하여 초기키워드를 문장으로 만들어 낼 수 있는 방법을 생각해볼아야 한다. 하지만 초기 키워드를 수사법에 연결하기는 쉽지 않은 일이다.

국어수사법의 표현기법을 보았을 때 필자가 분류한 수사법의 가지 수도 20개나 되며 각 기법마다 내용과 활용이 세분화되어 있어 일반 디자이너들이 수사적 사고를 그래픽에 활용하는데 한계를 가질 수밖에 없다. 이러한 관점에서 필자는 제4가설인 “국어 수사법을 그래픽발상에 활용한다면 명제화하여 활용하는 것이 효과적이다.”라는 가설을 세웠다.

수사법을 항상 머릿속에 넣고 즉각적으로 발상으로 연결시키기에는 그 가지 수가 너무 많아 국어수사법에 통달한 사람도 적용하기 힘들 것이다. 예를 들어 초기에 유효한 키워드로 도출된 가지 수가 2개일 경우 순서에 따라 앞뒤로 배치 경우가 2이고 이를 20개의 표현기법에 적용하여야 함으로 그 경우의 수만 40가지에 이른다. 키워드 적용 수사표현기법 경우의 수는 키워드 수에 따라 아래와 같다.

키워드 2개 이상 적용 수사표현기법의 수 $= N(\text{키워드 수}) \times 2 \times 20(\text{수사 표현기법 수})$ 예) 2개의 키워드 일 때 $2 \times 20 = 80$ 3개의 키워드 일 때 $3 \times 2 \times 20 = 120$

80가지의 경우를 순차적으로 머릿속에서만 연상하여 정리하는 것은 거의 불가능에 가깝다. 또한 그래픽 작업 컨셉의 도출은 단순하게 수사적 표현으로 연상하는 것이 아니라 2차적인 연상과 잉여작용이 필요하다. 따라서 국어수사법을 명제로 만들어 키워드를 대입시키는 것이 간단명료하고 즉각적인 활용이 가능함으로 활용에 있어 더욱 효과적이다. 필자는 이러한 상황을 고려하여 수사적 명제를 도출하여 대입하는 방식으로 발상법을 설계하였다.

2.2 수사적 명제 도출

대부분의 수사적 표현은 문장의 형식을 갖출 수 있는 명제로 도출할 수 있다. 도출되는 키워드를 대입했을 때 하나의 수사적 표현기법을 대표할 수 있는 명제로 도출하였다. 표현기법 중 하나의 명제로 여러 가지 표현기법을 포함할 수 있는 것은 포괄적으로 사용하였으며 명제로 도출이 어려운 표현기법은 생략하였다. 생략한 명제는 열거법과 대구법이다. 이 두 가지 표현기법은 억양과 운율에 따르기 때문에 문장표현이라기 보다는 소리를 내는 언어표현에 가깝기에 명제 도출에서 생략하였다. 아래 [표 9]와 같이 명제의 도출은 표현기법이 취하는 가장 대표적인 명제를 1차적으로 도출하였으며 직유·과장, 대유·환유·제유, 반어·역설 등 표현형식이 유사한 표현기법은 포괄적인 대표 명제로 도출하였다.

표 9. 수사적 명제 도출

	구분	수사적 명제 도출
비유법	직유법 은유법	A는 마치 B와 같다. A는 바로 B이다
	의인법 환유법	A는 B(생물이하하는 행위)를 할 수 있다.
	의성법	A는 B와 같은 소리를 낸다.
	의태법	A는 B(의태어)와 같이 동작한다.
	대유법, 환유법, 제유법	A는 B이다 (B는 B가진 속성 전체or일부)
	풍유법	A는 속담, 우화, 격언으로 표현
	중의법	A는 B,C,D...이다.
변화법	도치법	B이다. A는
	설의법	A,B ~일까?
	대구법	운율이 같은 명제의 반복
	인용법	A는 (속담,우화,격언)라고(고) 했다.
	반어법 역설법	A는 B(반대속성)이다. A는 B한 ~B 반대속성)C이다.
	생략법	A는 일부분이 없다.
	문답법	A는 ~입니까? B입니다.
강조법	과장법	A같은 B (직유법과 유사)
	영탄법	A!(감탄사) A!(감탄) B!
	반복법	A, A, A,...
	점층법	A, 더욱 A, 더욱 더 A,
	대조법	반어법 역설법과 같은 명제 활용
	미화법	명제는 직유와 같으며 미화내용
	열거법	A,B,C,D,E,...

2.3 수사적 명제 정리

총 20개의 수사적 표현기법 중 18개의 명제를 1차적으로 도출한 결과를 가지고 명제가 동일하거나 비슷한 15개의 명제로 정리하였다. 15개의 명제가 포함하고 있는 표현기법은 아래 [표 10]과 같다.

표 10. 표현기법별 도출 명제

연번	도출명제	표현기법
1	A는 B이다.	직유, 은유, 상징, 환유, 제유
2	A는 B를 할 수 있다.	의인, 활유
3	A는 B와 같은 소리를 낸다.	의성
4	A는 B(의태어)와 같이 움직인다.	의태
5	A는 (속담,우화, 격언)으로 표현 한다.	풍유, 인용
6	A는 B보다 ~하다.	과장
7	A는 B,C,이고, D,...이다.	중의
8	~이다. A는	역설
9	A는 B일까?	설의
10	A는 일부분이 없다.	생략
11	A는 B입니까? ~입니다.	문답
12	아! A!	감탄
13	A,A,A,...	반복
14	A하지만 B하다.	역양
15	A는 B이다. B는 C이다. C는 D이다.	연쇄, 점층

V. 수사적 명제 대입법 제시

1. 발상 프로세스 도출

4장에서 도출된 수사적 명제를 기반으로 하여 수사적 명제 대입법의 구조는 [그림 2]와 같으며 1단계부터 5단계로 최종 발상법을 도출하였다.

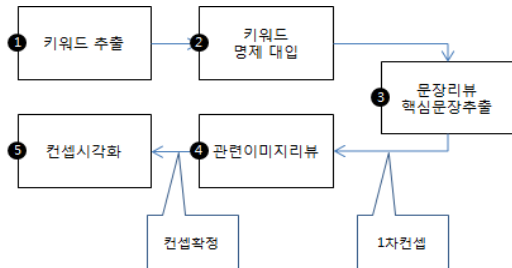


그림 2. 수사적 명제 대입 발상프로세스

제 1단계는 여러 가지 방법론을 활용하여 키워드를 추출해낸다.

제 2단계는 도출된 키워드를 제시한 명제에 교차 대입하여 수사적 문장을 만들어낸다.

제 3단계는 만들어진 다수의 문장을 읽어 내려가며 컨셉에 도움이 될 만한 핵심문장을 추출한다. [그림 1]에서 보듯 3단계에 4단계 사이에서 1차 컨셉이 도출된다.

제 4단계는 추출된 핵심문장과 관련된 이미지 및 시각요소들을 함께 검토하면서 컨셉을 확정한다. 이것은 카달로그 발상방법론을 활용하는 것으로 문장과 관련된 있는 이미지들을 살펴보면서 사고를 확산시키는 과정이다.

제 5단계는 4단계에서 추출된 이미지와 컨셉을 적용하여 비주얼을 완성한다.

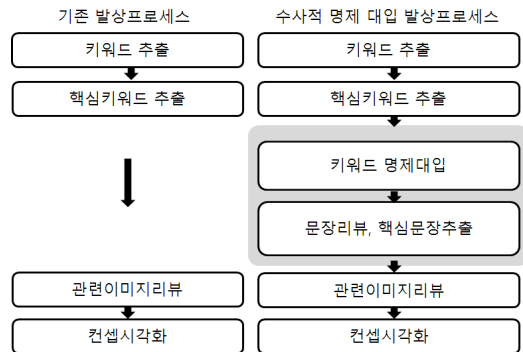


그림 3. 기존프로세스와 차이점

본 프로세스는 기존 프로세스와 [그림 3]과 같이 차이점을 가지고 있으며 ‘키워드 명제대입 단계’와 ‘문장리뷰 핵심문장추출단계’를 기존 프로세스에 추가하였다. 이러한 과정은 디자이너의 사고를 돕는 역할을 한다. 특히 한국인들에게는 각기 떨어져있는 키워드를 각각 개별적으로 생각하는 것이 아닌 문장으로 만들어 키워드를 관계적으로 사고하게 한다. 키워드를 수사적 명제를 통해 관계를 만들어 가면서 좋은 연상 작용 및 언어인식의 잉여작용을 일으킨다.

2. 수사적 명제 대입 발상프로세스 적용사례

다음은 웹에이전시인 저자의 회사에서 명제 대입 발상프로세스를 활용한 사례로 프로젝트 주제는 ‘천문연구원 홍보 웹사이트 개발’이었다. 우리는 마인드맵과 브

라인스토밍을 활용하여 우선 키워드를 추출하였다. 추출된 키워드는 우주, Space, 별, Like, 별바라기, 논하다, 이야기, 권하다 등 이었다. 추출된 키워드를 15가지 수사적 명제에 교차 대입하여 다양한 문장으로 만들었다. 문장은 100가지이상 이었으며 우리는 문장을 리뷰하고 많은 문장 중에 동음이의의 중의범표현명제를 추출하였다. 추출한 문장은 ‘우주라이크는 우주를 좋아 한다 와 Would you like 이다’ 였으며 우리는 이와 관련된 관련 그래픽을 찾고 편집하여 그래픽에 적용시켰다.

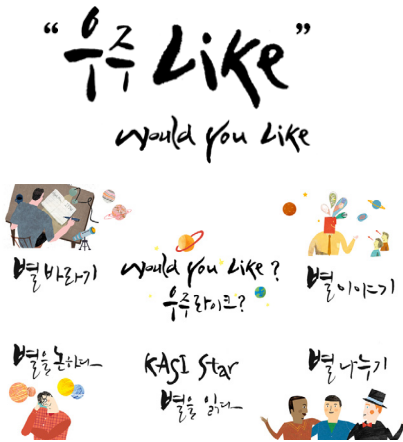


그림 4. 시각화 작업



그림 5. 그래픽 적용 실제사례(중의)

VI. 결론 및 향후연구 방향

본 연구에서는 기존 발상법(연상자극법, 발상전환법, 정보조합법)에서 단어위주의 키워드 추출 후 컨셉과 연결시킬 때 모호했던 과정을 국어수사법을 활용하여 보완하였다. 이 과정에서 단어를 문장으로 만들어내 컨셉을 추출해내는 방법을 취하였다. 연구과정에서 대부분의 발상법이 영어문화권에서 개발되어 도입이 되었으며 국어문화와는 차이가 존재하고 이러한 차이가 발상법의 활용에도 영향을 미칠 것이라는 전제를 가지고 연구를 진행하였다. 결과적으로 언어가 사고에 미치는 영향으로 비롯된 기존 발상법의 한계성을 극복할 수 있는 방안을 수사법을 활용하여 명제를 제시하고 키워드 관계지향적인 문장을 방법론에 적용한 것이다. 본 연구는 모든 그래픽 결과들이 어떠한 발상법을 활용하여 도출해낸 결과가 아니기 때문에 발상에 방법론이 꼭 필요한 것인가? 에 대한 근본적인 질문에 대한 한계성을 가진다. 같은 맥락으로 혹자는 발상법 없이 발상을 해내는 것이 가장 좋은 발상이라고도 이야기한다. 또한 동서양의 사고 차이를 수사법만 가지고 해결하고자하는 단편성에서 한계성이 존재한다. 어순의 차이라든지 언어가 아닌 동서양의 생각자체의 차이 등의 고려해야 할 문제들이 더욱 많기 때문이다. 그럼에도 불구하고 아이디어가 고갈되었을 때 하나의 해결책으로 발상법은 그 가치가 있으며 기존에 활용되고 있는 발상법이 동서양의 문화차이에 의하여 차이점이 존재한다는 발제 자체와 이를 해결하고자 한데서 연구 의미가 있다. 연상된 키워드의 연결, 분리, 결합 등의 과정을 보다 체계화시키기 위해 제시한 수사적 명제를 만들고 대입 방식의 발상법을 통해 디자이너 혹은 관련 학과 학생들은 디자인 키워드를 쉽게 수사적 문장으로 만들어내고 문장을 통해 아이디어를 발현할 수 있으며 결과적으로 발상을 구체화하는데 도움이 될 것이라고 생각한다. 본 연구는 향후 수사법을 활용한 명제 대입 발상법의 제안을 위한 첫 단초로 볼 수 있으며, 후행연구에서 도출한 명제의 검증은 물론 프로세스검증이 필요하고, 사용자가 더욱 쉽게 적용할 수 있는 방법도 제시되어야 한다. 또한 필자가 제시한 발상법이 수사적 명제에 대입하는 단순하

고 명확한 방식을 취하고 있기 때문에 향후 S/W제작 가능하고, 인터넷기술과 검색엔진기술을 활용하여 단순 키워드를 문장으로 만드는 것 뿐 만아니라 이미지 검색이 가능한 틀로 발전시킨다면 활용 가능성이 더욱 높아질 것이다.

참고 문헌

- [1] *문화인류학*, 서울대학교 출판문화원, 2011.9.15.
- [2] 김동섭, *언어를 통해본 문화이야기*, 만남, p.36, 2001.08.29.
- [3] 고영복, *사회학사전*, 사회문화연구소, 2000.10.30.
- [4] 한상복, 이문웅, 김광여, *문화인류학*, 서울대학교 출판문화원, 2011.09.15.
- [5] 이한성, “디자인 아이디어 전개에 관한 연구,” 디자인학 연구, 통권 제56호, Vol.17, No.2, 2004(5).
- [6] 리처드니스벳, *생각의 지도*, 김영사, 2008.
- [7] 벨라마틴, 브루스 해밍턴, *디자인 불변의 법칙 100 가지 방법론*, 고려문화사, 2013.01.17.
- [8] 권영민, *한국현대문학대사전*, 서울대학교출판부, 2004.02.25.
- [9] 오경철, 안세훈, *트리즈 마인드 맵*, 성안당, 2012.02.28.

저자 소개

한 기 범(Ki-Beom Han)

정회원



- 1999년 8월 : 배재대학교 미술학
- 2003년 2월 : 배재대학교 국제통상대학원(조형예술학석사)
- 2013년 3월 ~ 현재 : 충남대학교 일반대학원 산업미술학과 박사과정

<관심분야> : 디자인방법론, 발상기법

김 맹 호(Maeng-Ho Kim)

정회원



- 현재 : 충남대학교 일반대학원 디자인창의학과 교수

<관심분야> : 광고디자인, 문화예술콘텐츠