

의상디자인 분석을 위한 콘텐츠 제작에 관한 연구 -중국역사배경 영상매체를 중심으로-

윤혜경

동의대학교 패션디자인학과 연구교수

A Study on the Contents Production for a Clothing Design Analysis

-Focused on the Image Medium of Chinese Historical Background-

Yoon-Hae Gyung

Research Prof., Dept. of Fashion Design, Dong-Eui University

(2006. 3. 31. 접수; 6. 22채택)

Abstract

The purpose of this study is to present a contents production process for costume design analysis by take advantage of the image media of Chinese historical backgrounds.

The production process of contents for lectures on fashion design analysis can be summarized as follows:

The contents for the design analysis of Chinese costumes can be divided into major media and supplementary media. Major media can be completed through the processes including the selection of Chinese historical backgrounds, images and media (video, DVD title or VOD), verification of image capture parts, image captures, and applications of PPT files. Supplementary media consist of production of analysis materials for each item and TPO, report preparation methods and discussions, and printed matters to be used at the stage of image comparison and verification. This way, a process applicable to the design analysis of Chinese costumes can be presented.

Key Words: Fashion contents(패션 콘텐츠), Chinese costumes(중국복식), Contents production(콘텐츠 제작), Design analysis(디자인분석), Image media(영상매체)

I. 서론

최근의 의상디자인 분야는 영상매체의 발달

이라는 사회적인 환경변화를 수용하고 있으며, 세계적인 다양한 컬렉션이나 제작과정, 디자이너, 모델 등을 중심으로 한 영상물을 시청각자료로 활용하고 있다. 영상매체란 영화, 드라마, 오페라, 연

*Corresponding author ; Yoon-Hae Gyung

Tel. +82-11-550-5557, Fax. +82-51-890-1596

E-mail : hi0703@hanmail.net

극 등의 영상물을 시청할 수 있는 매체 즉, 비디오, TV, DVD Title, VOD 등을 말하며, 요즘에 와서는 인터넷을 비롯한 모바일까지 확대되고 있다.

영상물을 활용한 시청각자료는 창의적인 디자인개발을 비롯하여 간접체험을 갖게 함으로서 의상디자인 분석이나 개발, 교육 등에 광범위하게 사용하고 있으며, 패션분야에서는 해외 컬렉션 위주의 매체제작이 그 한 예이다. 그러나 역사배경의 복식 연구는 현재 문헌, 그림, 사진을 중심으로 분석하거나 이용하고 있는 실정이며, 영상을 활용하여 직접 제작하거나 콘텐츠화 한 경우는 거의 없다.

콘텐츠란, 사람의 지적능력에 의해 생성된 모든 것으로서 콘텐츠를 내용물이라 정의한다면 이것을 담을 그릇을 필요로 하는 것이고, 그 그릇에 따라 쓰임새와 가치가 돋보일 수 있으며, 이것을 흔히 매체라는 단어로 표현한다.

복식관련 콘텐츠는 한국문화콘텐츠³⁾ 개발에서 이미 다수의 연구가 이루어지고 있다. 즉 문화원형을 중심으로 이야기형, 예술형, 경영 및 전략형, 기술형 등의 분야에서 전통의 역량을 표현할 수 있고 국가를 브랜드화 하고자 하는 취지에 부합되므로 적극적으로 개발하고 있으며, 이것은 기존의 문화원형을 현대화 첨단화된 디지털화를 통하여 새롭게 조명할 수 있다는 점에서 매우 긍정적으로 받아들여지고 있는 상황이다.

그러나 의상디자인 분석을 위한 콘텐츠 제작의 시도는 거의 이루어진 바가 없으며, 특히 중국복식을 대상으로 하는 연구는 전무한 실정이다. 이에 본 연구는 중국의 역사배경 영상매체를 중심으로 중국 의상디자인 분석 과정을 제시하고 이를 콘텐츠화 하여 교육 및 디자인 분석, 개발에 활용하고자 하며, 이는 첨단화된 강의매체가 수강생들에게는 강의 효과가 높았던 결과⁴⁾로 미루어 볼 때, 새롭고 창의적인 방법이 될 것으로 생각한다. 특히 영상물은 복식표현에 있어서 영화의상으로서 허구적인 요소가 일부 존재하지만, 정적인 자료에서는 찾아볼 수 없는 제작법이나, 착용법, 착장상태 등의 과정을 간접 체험할 수 있다는 점에서 매우 흥미롭다.

선행연구⁵⁾⁶⁾⁷⁾⁸⁾를 통하여 제시한 기존의 시청각 자료 활용법과의 비교결과를 토대로 하여 보다 효

과적인 영상물 활용방안으로서 콘텐츠 제작과정을 제시하고자 하며, 본 연구는 중국 역사배경 영상물을 발췌하였다는 점과, 영상편집 또는 자체 제작을 통하여 이를 창의적으로 콘텐츠화 할 수 있는 과정을 제시하는데 의의를 가지며, 디자인개발을 위한 새로운 매체 제시로 의상디자인 분석에서 활용도가 높을 것으로 보인다. 따라서 본 연구는 중국 역사배경의 영상매체를 활용한 콘텐츠 제작과정을 제시함으로써 패션디자인 개발교육이나 강의에 활용하며 특히 의상디자인 분석의 새로운 방법을 제시하는데 그 목적이 있다.

연구방법에 있어서 중국 역사배경의 영상물을 수집하여 정리한 후 복식 구성요소를 확인할 수 있는 동영상 캡처(capture)하여 제시하여야 하나, 논문이라는 양식의 특성상 영화스틸을 이용하여 제작과정을 설계하는 것으로 한다. 본 연구의 한계로는 수집한 영화스틸이 중국 역사배경 영화 관련 문헌 및 인터넷 검색이 가능한 범위에 한하였으므로, 대상물을 시대별로 고르게 발췌할 수 없었던 점이라고 할 수 있으며, 이는 차후에 보다 다양한 검색 경로를 통하여 보완되어야 할 부분으로 생각된다. 특히 전통복식 관련 디자인교육용으로 영화를 선별할 경우 영화 속의 복식이 그 시대의 복식을 정확하게 고증한 것인지의 여부를 밝힘으로써 영화에 대한 시놉시스(synopsis)를 비롯한 의상제작자의 의도나 특징을 사전에 전달할 수 있는 사전준비가 필요하고, 영화의상에서 표현될 수 있는 허구적인 요소를 명시함으로써 복식사 이해의 오류를 최소화 할 수 있는 노력이 필요하다. 복식의 고증이 충분히 되어있는 영상물은 기존의 정적인 매체에 비하여 그 효과가 클 것으로 기대하며, 복식고증이 충분하지 못한 영상물의 경우, 역으로 허구적인 요소와 비교분석함으로써 보다 정확한 복식의 유형을 분별할 수 있도록 하는 것도 효과적인 학습방법으로 생각해 볼 수 있으므로 영상매체를 활용한 본 연구의 방법은 디자인개발 및 교육효과를 향상시킬 수 있는 것으로 생각한다.

II. 의상디자인 분석용 콘텐츠 제작과정

전통복식⁹⁾은 적절한 방식에 의하여 인체에 착장되어 나타난 상태가 특정집단의 독자성을 상징하고 아울러 개인과 그 집단과의 관계에 대한 표현을 말하며, 전통복식의 형성요소는 착장물과 그 양식, 제작법, 착용법, 착장상태, 상징성으로 대별할 수 있다. 전통복식 연구의 동향을 정리해 보면 전통복식의 수집활동, 역사적 분석연구, 사회학적·심리학적 연구법 위주의 기능주의적 접근법 시도와 같은 변화를 보이고 있다.

이와 같은 연구방향의 진행으로 미루어볼 때 모바일에 익숙해지고 있는 현대의 미디어환경에서 문헌이나 사진위주의 자료에 머물러 있기보다는 새로운 접근법을 개발하는 것이 필요한 것으로 보인다. 이에 의상디자인 분석용 콘텐츠 제작과정을 제시하고자 한다.

1. 중국 역사배경 영상매체 수집 및 분류

영상매체의 수집은 인터넷 검색과 참고문헌에 나타난 영화 중 제작연대가 최근인 경우와 영화 요약정보에 역사배경이 분명한 영화를 선별하여 중국 역사배경 영화 중 발췌한 것으로서 <표1>에 나타내었다. 세부항목은 문헌¹⁰⁾11)12)13)14)15)16)17) 및 인터넷검색¹⁸⁾¹⁹⁾을 이용하여 재구성한 것이다.

1996년 이전에 제작한 영화 15편, 1997년 이후 제작한 영화 6편으로서 영화 제목은 국내에서 사용하는 용어를 중심으로 표기하였으며 영문은 영화 원문제목에 그대로 인용하였다. 영화제목에 제작연도를 포함한 이유는, 시청각용으로 영상매체를 선정할 경우 제작연대에 따라 복식표현의 역사적 정확성이 다르기 때문이다. 즉 제작연대가 최근에 가까울수록 복식의 표현이 다양하고 복식고중

<표1> 중국 역사배경 영화목록

시대 구분	영화제목(영문제목:제작연도)	역사배경	감독	
전국	목공 (2006)	춘추전국시대	장지량 (Chi Leung Cheung)	
	영웅 (Hero:2002)	중국 전국시대	장레모 (Yimou Zhang)	
	선학신침 (The Magic Crane:1994)	중국전국시대	진목승 (Benny Chan)	
	진승 (The Emperor's Shadow:1996)	중국 진시황 (전국시대)	주효문 (Xiaowen Zhou)	
	서초패왕 (The Great Conqueror's Concubine:1993)	중국 진시황 (전국시대)	세기연 (Stephen Shin)	
위진 남북조	촉산 (Zu: Warriors From The Magic Mountain:1983)	5세기 초 중국	서극 (Hark Tsui)	
청대	황비홍 (Wong Fei-Hung:1991)	1875년 중국	서극 (Hark Tsui)	
	작은마을의 봄 (Springtime in a Small Town:2002)	1946년 중국	티엔 주앙주앙 (Tian Zhuangzhuang)	
	아편전쟁 (The Opium War:1997)	19세기 중엽 중국	사진 (Jin Xie)	
	송가황조 (The Soong Sisters:1997)	1900-1949 중국의 근대사	장완정 (Mabel Cheung)	
	남경1937 (Nanking1937:1995)	1937년 남경	오자우 (Ziniu Wu)	
	인생 (Lifetimes:1994)	1940년대 중국	장예모 (Yimou Zhang)	
	푸른 연 (Lan Feng Zheng:1993)	1953-1968 중국 베이징	티엔 주앙주앙 (Tian Zhuangzhuang)	
	근대	원령옥 (Yuen Ling-Yuk:1991)	중국 원령옥(1910-1935)전기	관금봉 (Stanley Kwan)
		홍등 (Raise The Red Lantern:1991)	1920년대 중국	장예모 (Yimou Zhang)
		국두 (Ju Dou:1990)	봉건중법제도의 중국여성	장예모 (Yimou Zhang)
		마지막 황제 (The Last Emperor:1987)	20세기 초엽 중국	베르나르도 베르톨루치 (Bernardo Bertolucci)
		붉은 수수밭 (Hong Gao Liang:1987)	1920년대말 1930년대 초	장예모 (Yimou Zhang)
북경의 55일 (55 Days At Peking:1963)		1900년 중국	니콜라스 레이 (Nicholas Ray)	
희몽인생 (Hsimeng Jensheng:1993)		1985-1945 타이완	허우샤오시엔 (Hou Hsiao-hsien)	
화양연화 (Dut Yeung Nin Wa:2000)	1960년대 홍콩	황가위 (Kar-wai Wong)		

<표2> 중국 전국시대배경 영화스틸 이미지캡처



이 철저하게 이루어지고 있는 경향이 있어 최근의 것을 선택하는 것이 의상디자인 분석 면에서 활용할 가치가 높기 때문이다. 또한 역사배경과 감독명을 제시한 이유는 역사배경은 중국복식에 나타난 시대별 전통복식과 비교분석할 때 기존의 복식자료와의 공통점 및 허구를 찾아낼 수 있는 기준이 되며, 감독명은 영화 선정 시 동일 영화 명칭에 대한 구분이 용이하기 때문이다. <표1>중에서 영화 포스터 및 스틸캡처가 가능한 것을 이미지 캡처한 후, 이들 중 복식의 특징적인 요소를 분석할 수 있는 스틸을 발췌하여 <표2>와 <표3>에 분류하여 나타내었다.

2. 영화스틸 분석

<표1>에 나타난 21편의 중국 역사배경 영화 중 영화포스터 및 스틸캡처가 가능한 영화를 중국 전국시대와 위진남북조시대, 청대, 근대로 구분하여 정리한 후 그 중에서 복식의 표현이 비교적 분명한 것을 발췌하여 <표2>와 <표3>에 나타내었으며, 발

췌한 영화스틸의 종류 및 스틸의 수는 다음과 같다.

전국시대배경 영화는 목공(2006) 외 4편이었고, 영화포스터 및 스틸은 24장을 제시하였다. 위진남북조시대는 촉산(1983)을 배경으로 한 영화스틸 5장, 청대는 황비홍(1991)에서 발췌한 영화스틸 5장, 근대는 마지막황제(1987) 외 6편의 영화 중 24장의 영화 포스터 및 스틸을 나타내었다. 본 연구에서는 고대와 근대배경의 영상물자료가 집중되어 있음을 알 수 있다.

홍나영 외 2인(2004)²⁰⁾에 의한 중국복식의 시대별 특징과 스틸에 나타난 복식의 유형을 비교하여 분석하면 다음과 같다.

춘추전국시대(기원전 8~3세기)의 복식은 옷웃과 치마가 연결된 형태인 심의(深衣)와 바지와 소매통이 좁은 상의를 입는 호복양식이었고, 육조의 복식은 대체로 한(漢, 기원전 206~기원후 220) 대의 양식을 따랐으며, 북조민족들의 기마복을 남조에서도 많이 착용하였다. 이 시기의 복식은 남녀 모두 바닥이 땅에 길게 끌리는 소매통이 넓고 여유 있는

<표3> 중국 위진남북조시대, 청대 및 근대배경 영화스틸 이미지캡처

구분	포스터 및 스틸 캡처: 영화제목(제작연도)					
위진남북조	촉산(1983)					
청대	황비홍(1991)				남경1937(1995)	
근대	마지막황제(1987)	화양연화(2000)		송가황조(1997)	인생(1994)	국두(1990)
	작은마을의 봄(2002)			아편전쟁(1997)		

긴 포를 입고 있다. 전국시대배경의 스틸 중 북공(2006)에서는 군복과 갑옷이 묘사되고 있고, 선학신침(1994), 진송(1996), 영웅(2002), 서초폐왕(1993)에서는 심의와 호복양식이 광폭의 실루엣으로 표현되고 있다. 위진남북조시대 배경의 촉산(1983)에 나타난 심의와 호복은 전시대와 거의 비슷한 형태를 보인다.

수(隋, 589-618)나라를 거쳐 건국된 당(唐, 618-907)은 호족문화가 많이 반영되어 귀족적인 취향과 외형미를 중시하였던 당시 동아문화권의 중심지였다. 국제적으로 문화를 교류하여 여러 지역과 민족의 복식이 서로 영향을 받아 새로운 형태의복식과 착용방법이 생겨난 시기이다. 사산조 페르시아의 영향으로 다양한 문양이 나타나며, 여자복식의 조끼형태인 반비와 솔처럼 두르는 피백(被帛)이 크게

유행하였고 남장하는 풍습도 있었고 꽃 무늬 점을 찍는 독특한 화장도 유행하였다. 송(宋, 960-1279)대는 옛날부터 전해오는 중국고유의 의관이 존중되었으며 여자의 복식은 좁고 긴 옷웃에 치마와 배자를 입는 것이 일반적이었다. 요(遼, 916-1125)·금(金, 1115-1234)·원(元, 1279-1368)은 호복을 착용하였고 황제와 귀족들은 한족복식도 병용하였다. 남석실(納石失)이라는 금사로 짠 화려한 직물이 유명하였고, 원의 귀부인들은 고고관(姑姑冠)과 직령단삼, 치마를 입었다. 명(明, 1368-1644)은 당의 복식을 따랐고 다양한 색상을 사용하였으며 용과 모란 등의 꽃무늬를 많이 사용하였다. 여성은 상의하상(上衣下裳)을 착용하고 긴 주름치마인 군(裙)을 예복용으로 착용하였다.

청(淸, 1644-1911)대는 포(袍)와 패(褂)가 기본복

식이었으며, 아편전쟁(1840) 후에는 서양문화의 영향으로 양복을 착용하는 것이 늘어났고, 전통복식도 양복의 영향으로 몸에 밀착하는 형태가 유행하였다. 러일전쟁 후인 1912년에 중화민국(中華民國, 1911~1949)이 건국되고 손문(孫文)이 국민복으로 제안한 중산복도 일본 교복과 독일 군복, 서양 정장이 반영되었던 형태였다. 청대배경의 스틸 중황비홍(1991)에서는 포(袍)와 패(褂)의 형태가 보이고 있고, 서양복의 착용모습도 나타나고 있으며 이는 앞서 언급한 청대복식의 형태와 일치한다. 또한 근대의 마지막황제(1987)와 아편전쟁(1997)의 스틸은 19세기 중엽부터 20세기 초까지 청대복식과 근대복식의 변화를 나타내고 있고, 화양연화(2000), 남경1937(1995), 인생(1994), 작은 마을의 봄(2002), 국두(1990)의 스틸은 서양문화의 영향으로 전통복식도 몸에 밀착하는 형태를 보이고 있다.

이와 같이 본 연구에서 제시한 스틸만으로 중국복식의 전체를 설명할 수는 없으며 영화의상의 특성상 허구적인 요소가 항상 존재하고 있음을 염두에 두고 접근해야 할 것으로 보이며, 콘텐츠 제작과정에서 반드시 지적하여야 할 부분으로 생각된다.

3. 콘텐츠 제작과정

패션디자인 분석을 위한 콘텐츠 제작과정은 다음과 같다.

일반적인 복식디자인 분석과정과 달리 특정지역 의상의 경우 그 특징이 뚜렷하고, 정치, 경제, 사회의 유형에 따라 강조하는 디자인의 요소가 각각 차이가 있으므로 시대별 복식의 중요 디자인요소를 먼저 제시 할 필요가 있다. 역사 속의 복식을 분석하기 위해서는 시대별로 나타나는 고유유형에 대한 3단계의 접근이 필요하다.

1단계에서는 시대별 복장평면도를 문헌에서 발췌하거나 기존의 사진자료를 수집하여 시트(sheet) 형식으로 제작한다. 이 때 가장 특징적인 복식디자인의 요소를 쉽게 식별할 수 있는 자료로 구성함으로써 이론적인 의상디자인 유형을 짧은 시간 내에 파악할 수 있게 된다. 2단계는 영화비디오나 DVD-Title을 컴퓨터와 연결하여 복식의 관찰이 쉬운 이미지를 시청할 수 있게 하며 방법은 두 가지로써 첫째는 영상물 중 의상디자인의 관찰이 쉬운 장면

을 캡처하여 제시하는 방법이고 둘째는 영상물을 처음부터 끝까지 시청하면서 의상디자인이 표현된 장면을 캡처하면서 보는 방법이다. 후자의 경우 시청하는 과정에서 이미지 관찰보다 영화시나리오에 더 관심을 보일 수 있으므로 순간 의상디자인을 스케치할 수 있는 기록지를 제시하여 의상디자인 이미지관찰에 대한 실시간 스케치를 할 수 있는 기록지를 제시함으로써 보다 효과적인 영상시청을 할 수 있다. 3단계는 시청한 동영상을 스타일별, TPO별로 구분하여 확인할 수 있는 과정을 제시한다. 본 연구에서 사용하는 복식 명칭은 참고문헌의 표기를 그대로 사용하였다.

1) 시대별 복장표시도 시트제작

1단계에 제시할 수 있는 시대별 의상 구성 및 표시도를 정리하여 복식명칭과 함께 나타내면 <표4>와 같다. <표4>에서는 영화스틸이 수집된 시대인 중국의 고대와 근대위주를 중심으로 복장표시도를 제시하였으며 중세 및 근세의 중국 역사배경 도식화는 시대별 흐름을 파악하기 위하여 수집, 정리하였으나 <표4>에서는 생략하였다. 중국의 중세 및 근세복식에 대한 디자인분석은 영상물의 수집이 이루어진 이후에 지속적인 자료검색으로 보완할 예정이다. <표4>의 복장 표시도는 문헌(21)22)에 근거한 것으로서 도식화를 중심으로 재구성한 것이며, 761점의 중국복식 이미지를 스캐너(EPSON PERFECTION 1240U)로 스캔하여 노트북 컴퓨터(SENS X10)에 JPG파일로 저장한 후 한글2005 소프트웨어에서 표를 만든 후 시대별로 이미지를 캡처하여 붙여넣기 툴(TOOL)로 정리하였다. 여기서 도식화의 이미지는 의상디자인의 형태를 쉽게 파악할 수 있는 것을 제시하였고, 문헌에서 도식화를 찾을 수 없는 경우는 실물사진을 그대로 캡처하여 인용하였다. 이것은 의상디자인의 유형을 이해할 수 있는데 도움을 줄 수 있는 준비 자료에 해당한다. 실제 강의실에서는 PPT파일과 동시에 프린트하여 준비함으로써 의상디자인의 이론을 정립하는 데 효과를 배가시킬 수 있다. 복식의 명칭은 저자에 따라서 다르게 표현하고 있으나, 본 논문에서는 저자명을 출전에 밝히고 그대로 인용하였다.

<표4> 중국의 시대별 복장 표시도 및 명칭

전국시대		한대	위진남북조시대		수대- 당대	청대		출전
					생략			李正玉 외 4인 (2000)
유군	곡군심의	요금 심의	삼소복	양당진고	"	비파금마패	기포	
					"			
곡거심의 (남)	관수심의 (남)	요금 심의	대수삼	대수관삼 (여)	"	조복	마갑(비파금)	
					"			華梅, 朴聖實·李秀 雄 역 (1992)
곡거심의 (여)	착수구령 호복	여자 규의	관수대금삼	양관, 칠시통관, 대수삼(남)	"	보복	마갑 (대금)	
					"			
위필	곡거장군	곡거금포	고습박고	양당개	"	마패	마갑 (일자금)	

2) 영상편집 및 기록지 제작

2단계에서는 영상물의 편집과정과 이에 동반하여 준비하여야 할 기록지의 내용을 언급하고자 한다. 영상물의 시청은 영상물의 초기상태에 따라서 영상물 전체를 시청하는 경우와 영상편집과정이 필요한 것이 있다. 영상물 전체를 시청하는 경우는 영화비디오나 DVD-Title을 컴퓨터와 빔 프로젝트를 연결하여 스크린에 투사함으로써 복식의 관찰이 쉬운 장면을 시청할 수 있도록 하는 것이고, 영상편집과정이 필요한 것은 의상유형이 분명하게 표현되는 동영상물을 제작자가 편집하여 별도의 동영상파일로 제시하는 방법이다. 영상편집은 기존의 영화 비디오나 TV드라마를 영상편집용 프로그램으로 보면서 의상의 유형분석에 가장 적합한 장면을 캡처하여 편집하는 것으로서 동영상을 보면

서 디자인의 특징적인 요소를 파악하도록 구성한다. 일반 녹화용 캠코더나 비디오, DVD Title등의 매체로 제작되어 있는 영상물을 재편집하는 과정에 영상편집 소프트웨어인 프리미어(Premiere)7.0과 애프터이펙트(After effect)6.5를 사용할 수도 있으며, 동영상 파일의 확장자(wmv, mov, avi)로 재생하여 편집영상을 PPT파일의 동영상삽입 메뉴를 사용하여 삽입함으로써 정적인 자료만 제시할 수 있었던 PPT파일에 동영상삽입 메뉴를 활용하여 적용함으로써 보다 흥미롭고 의상디자인 유형에 접근하기 용이한 시청자자료로 활용할 수 있다. 이와 같이 어떤 형태로든 영상물을 시청할 경우, 실시간 파악한 의상디자인의 실루엣, 색상, 소재, 문양, 남녀 성별차이, 계급 등 아이템의 특징 등은 기록지에 문자나 그림으로 스케치하여 자유롭게

기록할 수 있는 시간을 부여하는 것이다.

영상물을 편집하지 않고 그대로 시청하는 과정은 비디오테이프나 DVD Title을 각각 비디오나 DVD를 사용하여 빔 프로젝트와 연결한 후 영상물을 스크린을 통해서 시청하면서 필요한 부분을 찾아서 살펴볼 수 있도록 하는 방법으로서 영상편집을 한 영상물에 비해 영화시나리오에 더 관심을 보일 수 있으므로 시나리오에 몰입하는 것을 차단할 수 있는 장치로서 의상디자인의 특징을 실시간 스케치할 수 있는 기록지를 제시하여 창의적인 의상디자인 개발에 대한 접근을 유도할 수 있다. 여기에 창의적인 디자인발상을 도울 수 있는 시스템을 적용한다.

창의적 집단 발상 지원 시스템²³⁾(Creative Group Thinking System : 이하 CGTS라 함)의 기본모듈에서 브레인스토밍의 단계는 첫째, 발상으로서 정해진 주제에 따라 참가자들은 가능한 많은 아이디어를 수집하는 단계이다. 여기서의 초점은 산출되는 아이디어의 질이 아니라 양이 맞추어 진다. 발상모듈은 브레인스토밍(Brainstorming), 브레인라이팅(Brain Writing) 기법, 브레인드로잉(Brain Drawing)기법으로 세분화한다 둘째, 정리(transformation)는 산출된 아이디어의 특성 또는 형태를 몇 가지 패턴으로 변화시켜서 이를 발전시키게 된다. 정리모듈은 지각지도(Perceptual Map), 계통분류법으로서 KJ법, 마인드맵(mind map)이 있다. 셋째, 선정(convergence)에서는 산출된 아이디어가 브레인스토밍 주제에 관련하여 분명하게 거르게 되며 이와 같은 여파는 집단의 합의를 형성하여 처리된다. 여파된 아이디어들은 다양한 선정기법을 이용하여 추가적인 분석이 행해지고 최종적인 아이디어선정이 이루어진다. 선정모듈은 절대평가(Absolute Evaluation), 명목집단 기법(Nominal Group Technique), 계층적 분석기법(Analytic Hierarchy Process:AHP)을 들 수 있다.

CGTS에서 제시하는 브레인스토밍의 단계에 중국복식 분야의 디자인분석 및 디자인발상과정을 반영함으로써 중국 복식디자인 이미지를 활용한 창의적인 디자인개발 연습을 할 수 있다. 스크린을 통하여 이루어지는 영상물의 시청은 발상과정에 해당하며 그룹별로 동일한 영상물을 보면서 각각 시청한 내용을 브레인라이팅과 브레인드로잉 양

중국의 시대별 의상스타일 분석 기록지	
영상물의 제목 및 역사배경 :	연상되는 이미지 제시
영상물의 의상디자인 요소 분석	구체적인 창작디자인 및 아이템 제시
복장구성, 실루엣, 소재, 색상, 문양 등 특징	
그림 또는 문자로 특징 묘사	그림 또는 문자로 이미지 활용 아이템 묘사

중국의 시대별 의상 TPO분석 기록지	
영상물의 제목 및 역사배경 :	연상되는 이미지 제시
영상물의 의상아이템 분석	구체적인 창작디자인 및 아이템 제시
예복, 풍상복, 계급복 남녀의복, 액세서리	
그림 또는 문자로 디자인의 특징 묘사	그림 또는 문자로 이미지 활용 아이템 묘사

<그림1> 중국 시대별 의상디자인 분석 기록지 양식

식에 해당하는 스타일 분석 기록지와 TPO분석 기록지에 기입하도록 한다. 이 때 시청하는 내용을 기록하거나 연상되는 것을 기록하기 위해 사용하는 기록지의 양식은 <그림1>에 나타낸다.

<그림1>에 제시한 의상디자인 분석용 기록지는 시청자의 디자인관찰 내용을 표현하는 수단으로 사용한다. 기록지는 의상스타일 분석 기록지와 시대별 의상 TPO분석 기록지로 구분하여 만든다. 스타일 분석 기록지의 세부 항목은 영화제목 및 역사배경, 영상물에 나타난 의상 디자인의 요소 즉 복장구성, 실루엣, 소재, 색상, 문양 등 화면에서 볼 수 있는 내용을 그림 또는 문자로 특징을 묘사할 수 있는 공간을 둔다. 현대복식과는 달리 시대별 의상디자인의 요소는 구성이 한정되어있는 경우가 많으므로 반드시 기본형에 대한 이론적인 습득 후에 시청할 수 있도록 하는 것이 바람직하다. TPO분석 기록지의 세부 항목은 영화제목 및 역사배경, 영상물의 의상아이템 즉 예복, 풍상복, 계급별 남녀의복, 액세서리 등의 형태와 이를 시청하면서 연상되는 구체적인 창작디자인 및 아이템을 제시함으로써 중국이미지의 현대화된 이미지개발이 가능하다. 1단계에서 제시한 도식화에서 볼 수 없는 의상디자인이 나타날 경우도 문자나 그림으로 기록할 수 있도록 하여 입체적인 의상디자인에 대한 연상을 가능하도록 한다. 이와 같이 영상물을 시청하면서 기록지에 기록하거나 <표4>에 나타난 기본 복식의 도식화와 비교함으로써 평면적인 이미지를 입체적인 형태의 이미지로 연상할 수 있는

기회를 부여할 수 있다는 점이 발상과 연계하여 디자인분석에 있어서 유용한 것으로 생각된다.

3) 영상그룹분석

3단계는 시청한 동영상의 시대별로 스타일과 TPO(Time, Place, Occasion)별로 구분하여 확인할 수 있는 과정을 제시한다. 이미 2단계에서 그림 또는 문자로 나타낸 기록지의 내용을 중심으로 정리 단계에 해당하는 영상그룹을 분석한다. 시청자가 관찰한 내용이 동일한 경우는 이론과 영화스틸을 비교분석하면서 시대별 의상특징을 정리할 수 있는 단계이고, 그룹 중 관찰한 내용에 차이가 있는 경우는 토론과정 및 분석내용의 결과를 이론적인 내용과 정리함으로써 보다 정확한 시대별 의상디자인을 정리할 수 있는 기회를 부여할 수 있다. 중국복식에 있어서 스타일은 복장구성, 실루엣, 소재, 색상, 문양으로 구분하며, TPO는 예복, 평상복, 계급별 남녀의복, 액세서리로 구분하여 정리할 수 있다.

이상과 같이 중국시대별 영화스틸을 중심으로 의상디자인 분석과정 3단계에서 비교할 수 있는 분석내용의 결과를 PPT파일로 구성하여 나타내면 <그림2>와 같다. 이 단계는 CGTS의 선정과정에 해당하며 그룹별 평가 및 분석결과를 통하여 의상디자인 분석 및 효과적인 디자인발상을 유도할 수 있다.

계급이나 성별, 특수상황에 착용할 수 있는 복장을 분류하여 나타낸 것으로서 TPO별 분석시트에 적합한 그림이며 이를 더 세분화하여 표시할 수 있으나 지면상의 이유로 시대별로만 정리하여 제시하였으며 정리기준은 스타일 분석과 TPO분석으로 구분하며 세부항목은 복장구성, 실루엣, 소

재, 색상, 문양, 예복, 평상복, 계급별 남녀의복, 액세서리 등이다.

영상그룹분석에 제시한 전국시대배경 영화는 목공(2006), 영웅(2002), 진송(1996)이며, 위진남북조는 축산(1983)으로서 의상디자인의 유형을 식별하기 위한 스틸위주로 발췌하여 나타내었다. 청대는 황비홍(1991), 근대는 마지막황제(1987), 국두(1990), 송가황조(1997)의 스틸 중 의상디자인을 관찰하기 쉬운 것을 제시하였다. 여기서 스틸의 위치에 의상디자인분석이 가능한 동영상을 편집하여 삽입할 수도 있으며 이 경우 매우 흥미로운 디자인개발을 유도할 수 있고 정적인 자료보다 동적인 자료에 대한 활용으로 창의적인 감성개발도 기대할 수 있는 것으로 생각한다.

이상과 같이 의상디자인 분석을 위한 콘텐츠 제작은 풍부한 영상물에 나타난 중국의 역사배경 영화나 드라마를 활용하여 보다 구체적이고 명확한 의상분석을 할 수 있는 창의적인 시도가 필요하다는데서 출발하였으며, 본 연구에서의 연구범위는 중국 역사배경 영화복록수집과 스틸 분석 후 이론적으로 연구되어 있는 의상유형을 재구성하여 콘텐츠제작과정을 제시하는 것으로 하였다. 또한 이미 선행연구(24)에서 매체의 종류를 언급한바와 같이 매체의 역할에 따라서 주 매체와 보조매체로 구분할 수 있으며, 주 매체는 중국역사배경, 영상물 및 영상매체 선별(비디오, DVD타이틀, VOD 등), 영상 캡처부분 확인, 영상캡처 및 편집, PPT파일 적용의 과정을 통하여 완성할 수 있고, 보조매체는 의상디자인 분석 기록지 제작, 보고서 작성법 및 토론, 이미지 비교확인 단계에 사용할 유인물로 구성하여 중국 복식디자인 분석에 적용할 수 있는 과정을 제시하는 역할을 할 수 있다.



<그림2> 중국 시대별 의상디자인 분석 예시

III. 활용방안

콘텐츠의 세부 제작과정은 시대별 복장표시도 시트제작, 영상편집 및 기록지 제작, 영상그룹분석으로서 애니메이션이나 2D, 3D 콘텐츠 제작과정과는 형태적인 측면에서 차이가 있고, 디자인개발 및 교육용으로 흥미로운 접근을 위하여 더 효율적인 과정으로 생각한다. 또한 기존의 영상물이라는 자료를 디자인개발과정이나 교육에 피드백할 수 있는 과정을 제시하였다는 점에서 창의적인 시도로 볼 수 있다.

개발내용은, 첫째 중국의 역사에 나타난 의상을 체계적으로 비교분석할 수 있는 영상물을 15종 수집하였고, 둘째 중국 역사배경 영화목록과 영상물에 나타난 의상의 구성요소를 스타일별, TPO별로 구분하여 데이터베이스화할 수 있는 방법을 제시하였으며, 셋째 의상디자인 개발 및 강의용 소재로 활용할 수 있는 콘텐츠 제작과정을 개발한 것을 들 수 있다.

콘텐츠의 구성은 중국 역사배경 의상자료, 역사별 영상자료, 이론분석 자료와 영상비교를 통한 디자인분석 기록지로 이루어지며, 본 연구과정을 통하여 중국 시대별 복식도식화 및 복식관련 사진 761점의 JPG파일, 동영상 편집 15편(확장자:wmv, mov, avi), 복식이 나타난 영화 스틸 캡처 사진 60점을 JPG파일로 만들었다.

이들의 개발된 내용을 실제 활용하는 방안으로는 의상디자인 교육을 비롯하여 창의적인 디자인 교육 분야와 역사교육, e-learning 교육, 전통의상 구성 홍보제작에 적용할 수 있을 것으로 생각된다. 특히 의상디자인교육의 측면에서는 자료 분석에 대한 흥미를 증가시켜서 체계적인 디자인접근과 감성적인 표현연습을 할 수 있으므로 창의력이 기본이 되는 디자인개발 분야에서 새로운 아이디어 창출에 도움을 줄 수 있는 것으로 생각한다.

IV. 결론

이상과 같이 의상디자인 분석을 위한 콘텐츠 제작연구 의도는 풍부한 영상물에 나타난 중국의 역

사배경 영화나 드라마를 활용하여 보다 구체적이고 명확한 의상분석을 할 수 있는 창의적인 시도가 필요하다는데서 출발하였으며, 본 연구에서의 연구범위는 중국 역사배경 영화목록수집과 스틸 분석 후 이론적으로 알려져 있는 의상유형을 재구성하여 콘텐츠제작과정을 제시하는 것으로 하였다. 이와 같은 연구에서 얻은 결론은 다음과 같다.

개발 내용은 첫째 중국역사배경 영화목록과 영상물에 나타난 의상의 구성요소를 스타일별, TPO별로 구분하여 데이터베이스화할 수 있는 방법의 제시와 둘째, 복식사별 강의 및 교육용 소재로 활용할 수 있는 다양한 콘텐츠 제작과정, 셋째 중국의 역사에 나타난 의상을 체계적으로 비교분석할 수 있는 영상물 15종 수집을 들 수 있다.

활용방안은 의상디자인 교육을 비롯하여 창의적인 디자인교육 분야와 역사교육, e-learning 교육, 전통의상 구성 홍보제작에 적용할 수 있을 것으로 보인다.

콘텐츠의 구성은 중국역사배경 의상자료, 역사별 영상자료, 이론분석 자료와 영상비교를 통한 디자인분석 기록지로 이루어지며, 본 연구과정을 통하여 시대별 복식관련 도식화 및 사진 761점의 JPG파일, 동영상 편집 15편(확장자:wmv, mov, avi), 복식이 나타난 영화 스틸 캡처 사진 60점을 JPG파일로 제작하였다.

중국의상 디자인 분석을 위한 콘텐츠제작은 시대별 복장표시도 시트제작, 영상편집 및 기록지 제작, 영상그룹분석의 3단계로 이루어지며 특히 매체의 역할에 따라서 주 매체와 보조매체로 구분할 수 있다. 주 매체는 중국역사배경, 영상물 및 영상매체 선별(비디오, DVD타이틀, VOD 등), 영상 캡처부분 확인, 영상캡처 및 편집, PPT파일 적용의 과정을 통하여 완성하고, 보조매체는 의상디자인 분석 기록지 제작, 보고서 작성법 및 토론, 이미지 비교 확인의 단계에 사용할 유인물로 구성하여 중국 복식디자인 분석에 적용할 수 있는 과정을 제시하는 것으로 한다.

참 고 문 헌

- 1) http://krdic.daum.net/dickr/view_detail.do?q=953100&qalias=영상물
- 2) 조현경 (2003). *문화 아트 디자인 콘텐츠*. 서울: 진한도서, pp.13-14.
- 3) 문화콘텐츠진흥원 (2005). *2005 문화콘텐츠 총람*. 한국문화콘텐츠진흥원, pp.16-221.
- 4) 윤혜경, 문광희 (2005). 영상매체를 활용한 복식 디자인 분석법에 관한 연구-서양편. *동의논집* 41, pp.505-515.
- 5) 윤혜경, 문광희 (2005). Op. cit.
- 6) 윤혜경 (2003). 영화를 이용한 서양복식의 유형 분석 및 강의법. *동의대학교 교수학습개발센터 교의인사초청 교수법 세미나*. 2003. 11. 14.
- 7) 윤혜경, 문광희 (2005). 한국전통복식 교육매체로서 영상물의 활용-1. 삼국시대에서 고려시대까지 역사영화를 중심으로. *한복문화* 8(2), pp.135-145.
- 8) 윤혜경 (2005). 영상매체를 활용한 한국복식디자인 분석법에 관한 연구. *한복문화학회 추계학술대회*, pp.29-32.
- 9) 황춘섭 (1995). *세계전통복식*. 서울: 수학사, pp.14-21.
- 10) Ibid., pp.334-343.
- 11) 슈테판 크라머, 황진자 역 (2000). *중국영화사*. 이산, pp.23-288.
- 12) 안정효 (2003). *동양의 빛과 그림자*. 도서출판 들녘, pp.233-241.
- 13) 한국영화학회 (1998). *아세아 영화연구*. 행복한 집, pp.23-35.
- 14) Ibid., pp.49-137.
- 15) 루홍스, 슈샤오밍 (2002). *차이나시네마*. 도서출판 동인, pp.361-377.
- 16) 로버트 A., 로젠스톤 (2002). *영화 역사*. 소나무, pp.145-385.
- 17) 송낙원 외 (2004). *동아시아 영화*. 한양대학교 출판부, pp.157-186.
- 18) <http://kr.movies.yahoo.com/>
- 19) <http://movie.daum.net/>
- 20) 홍나영 외 2인 (2004). *아시아전통복식*. 교문사, pp.30-47.
- 21) 이정옥 외 4인 (2000). *중국복식사*. 형설출판사, pp.357-359.
- 22) 華梅, 朴聖實, 李秀雄 역 (1992). *中國服飾史*. 서울: 경춘사, pp.1-343.
- 23) 서울산업대학교 제품개발연구소 (2003). *디자인혁신을 위한 창의적 집단 발상기술연구*. 산업자원부 · 한국디자인진흥원, pp.13-34.
- 24) 윤혜경 (2005). Op. cit.