

## 중앙아시아(1~7C) 복식을 응용한 디자인 상품 개발

윤 지 원<sup>\*</sup>

서울여자대학교 의류학과

### Apparel Design Inspired by Central Asian Costume(1~7C)

Ji-Won Yoon<sup>\*</sup>

Dept. of Clothing Science, Seoul Women's University

(2007. 3. 6. 접수 : 2007. 8. 28. 채택)

#### Abstract

The purpose of this study is to study the Central Asian costumes(1~7C) and develop new design items and suggest new brand launching.

Korean apparel industry has been suffering from imbalance of supply and demand caused by the sagging economy and too many apparel companies. Due to the several years of recession, clothing consumption decreased and foreign brand's market share got bigger. As a result, managing a company became difficult and it is time for Korean apparel industry to enter the global market.

We need a brand with new image and design that has big potential of purchasing power not only in Korea but also in China, and furthermore in global market. But even nearby Chinese market already became very competitive.

One way of approaching Chinese fashion market is to find something special, for example, their historical background. Central Asian culture and costumes, a part of China, has both Eastern and Western culture. No other apparel industry had interest in the Central Asian costumes yet. Therefore, through their costume, a fresh design idea can be suggested.

*Key words: central Asian costume(중앙아시아복식), global market(세계시장), apparel design(의상 디자인), caftan(카프탄).*

#### I. 연구 배경 및 목적

1990년대 이후, 문명의 이기로 인한 환경 파괴와 지구 멸망에 대한 위기감은 전 세계 패션에 Ecology Look, Ethnic Look, Retro Look 등으로 표현되었으며, 자연친화적인 동양의 문화에 대한 동경, 그리고 지금까지 소외되었던 소수 민족에 대해 관심을 불러 일으켰다. 이에 일본, 중국, 일부 소수 민족 등의 동양 복식에 나타난 이미지와 형태, 색채, 문양 등이 패

션에 도입되어 왔다.

우리나라 패션 산업계는 현재 경기 침체와 의류업체의 난립으로 인한 수요·공급의 불균형으로 어려움을 겪고 있다. 이로 인하여 의류 소비는 더욱 위축되었고, 수입 브랜드의 국내 시장 점유가 커져, 국내 브랜드들은 살아남기 더욱 어려워졌다. 이제는 우리나라 패션 산업은 국내 시장에만 머물 것이 아니라, 세계 시장으로의 진출을 추진해야만 한다. 그러나 세계시장도 이미 포화상태이며, 거대한 소비 잠재국으로 주목받고 있는 중국 시장마저도 의류 산

<sup>\*</sup> 교신저자 E-mail : koy0328@unitel.co.kr

업 경쟁이 치열한 현실이다. 이러한 시점에 세계적으로 경쟁력 있는 새로운 이미지의 브랜드 런칭이 필요하다. 즉, 우리나라에서 뿐만 아니라 소비 잠재력이 큰 중국 시장부터 진출, 이후 세계 시장까지도 공략할 수 있는 새로운 이미지의 브랜드가 필요하다.

그러나 중국 시장도 이미 세계 각국의 패션업체들이 진출해 있는 시점에, 중국인들에게 좀 더 친근하게 다가가는 방법 중 하나는 그들의 일부를 이끌어내 현대 감각으로 되찾아 주는 것이라는 점에서 중앙아시아 복식은 좋은 디자인 소스로 생각된다.

중앙아시아는 고대로부터 실크로드 선상에 있던 국가들로서 현재 중국 내에 일부 편입되어 있다. 실크로드란 동서양의 인류 문명의 교류가 진행된 통로를 일컫는 말이다. 실크로드는 인류 역사의 전개 과정에서 지대한 역할을 수행해 왔다. 그 역할은 문명 교류의 가교(架橋)역할을 한 것이다. 그들의 문화와 복식은 동서양의 문화가 만나 융합되어 동양적 감각과 서양식 감각 모두를 지니고 있다. 따라서 중앙아시아의 복식은 동서양인 모두에게 친근하면서도 새롭게 다가갈 수 있는 디자인 소스를 지니고 있다고 생각된다.

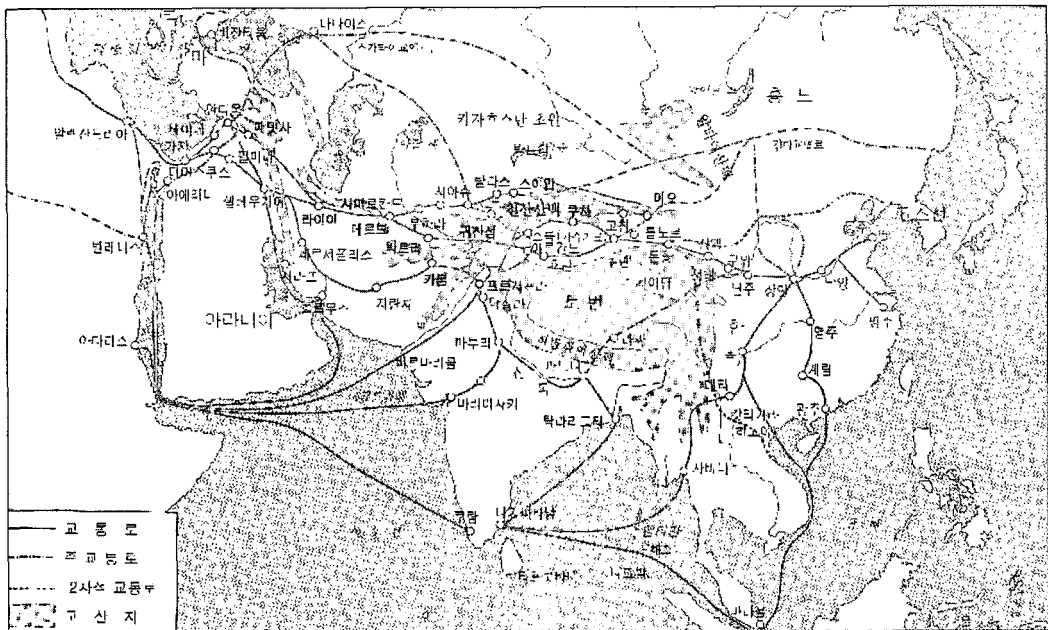
그러나 정작 실크로드의 중간 거점이었던 중앙아

시아의 복식에는 아직 관심을 가지지 않은 상태이다. 이에 이들의 복식은 전 세계 소비자들에게 신선한 감각을 줄 것으로 기대된다.

본 연구에서는 실크로드 교역이 활발했던 1~7C의 중앙아시아 복식의 특징을 고찰하고, 이를 응용한 디자인 개발 및 상품을 디자인하여 제시함으로써, 새로운 브랜드 런칭을 제안해 보고자 한다.

중앙아시아 지역의 복식은 고비사막으로 둘러싸인 뜨겁고 건조한 기후와 모래바람에 적응할 수 있는 형태, 그리고 큰 일교차에 알맞은 형태로 발달했다. 즉, 서역의 이국적 형태를 갖춘 다양한 형태의 호모, 동양적 이미지의 평면 재단, 기온에 따라 깃을 짓히거나 여며 착용하는 번령, 반소매 옷, 단순한 형태에 장식적인 디테일들, 이등에 필요한 물건들을 휴대하기 위한 대(帶), 사막 환경에 적합한 신들로 특징지어진다. 이들의 다양한 복식들 중, 실크로드 개척기와 전성기였던 1~7C의 중앙아시아의 오아시스 국가들의 복식 일부를 디자인 요소로서 추출·디자인에 응용하였다.

연구 방법으로 중앙아시아 미술·복식 관련 서적과 논문을 통하여 중앙아시아 복식의 특징을 탐색하고, 이를 응용한 디자인 및 실물 제작을 하여 새로운



<그림 1> 실크로드 개념도(최현우, 중앙아시아연구(상)).

디자인 상품을 제시하였다.

## II. Target 선정 배경 및 마케팅 목표

현재 브랜드 시장은 소비자의 요구에 부응하여, 점점 활동하기 편리한 가능성을 갖추면서도 디자인 감각이 있는 세미 캐주얼 추세로 가고 있다. 이에 본 연구의 상품 개발 브랜드명을 Mint Oasis라 칭하고, Target은 1~2명의 자녀를 둔, 30~40세의 남성과 여성, 자녀들의 세미 캐주얼 및 레저웨어를 제안해 보고자 한다.

1~2명의 자녀를 둔 30~40세 남녀를 Target으로 선정하는 이유는 다음과 같다. 이들 그룹은 맞벌이가 많아 경제적 능력을 어느 정도 갖추고 있으며, 육아와 가사를 분담하고 이에 따른 여가생활도 누리고 싶은 욕구가 강한 그룹이다. 따라서 중앙아시아 지역의 복식이 이들이 필요로 하는 활동성과 실용성, 장식성

모두를 갖추고 있어 디자인 상품화하였을 때 이들 그룹에 가장 적합하다 생각되었기 때문이다.

현재 우리 사회는, 자녀를 출산하더라도 맞벌이하는 가정의 수가 늘고 있으나, 정작 부부, 가족이 함께 할 수 있는 브랜드는 비어 있는 상태이다. 현재 30~40세의 남성과 여성들은 주5일 근무제의 확대 실시로 여가시간은 늘어났으나, 여유 없이 바쁘기만 한 생활로 인해 증가한 스트레스를 해소시켜 줄 탈출구를 갈구하고 있다.

이들은 또한 저출산과 이혼율 증가로 인한 가족제도의 붕괴의 위기에서, 가족에 대한 사랑 및 가족의 의미를 재확인할 필요성을 느끼고 있다.

통계청 조사에 의하면, 이들의 인구는 전체 인구의 8.9%밖에 되지 않으며, 인구도 점차 감소세이다<sup>1)</sup>. 출산률 또한 점차 감소세<sup>2)</sup>로, 소비 인구가 점차로 감소되어 가고 있다. 이러한 인구 구조는 소비 행태와 구조에도 변화를 주는데, 한국개발연구원의 김동성



<그림 2> Mint Oasis의 Image Map.

1) 2006년 11월에 통계청에서 작성한 장래 인구 추계 자료임.

2) 수록기간 1997~2005년의 통계청 자료로, 서울특별시 0.92%, 부산광역시 0.88%, 대구광역시 0.99% 등이다.

의 연구에 의하면, '1982~2005년 기간의 조사 결과, 이러한 인구 구조의 변화가 피복 및 신발의 소비에 대한 지출의 구성비 감소에 영향을 미쳤으며, 교육비 등에 대한 지출은 증가세에 있다'<sup>3)</sup>고 하였다.

이에 브랜드 런칭에 성공하기 위해서는, 뭔가 차별화된 제품과 제품 전략을 추구해야 하며, 국내 시장뿐만 아니라 국외시장으로 진출할 수 있는 국제적인 감각을 지닌 것이어야만 한다. 또 한편으로는 자녀를 많이 두지 않고, 교육 등 자녀에 대해 애착을 가진 이들에게 Mint Oasis의 제품을 착용함으로써, '가족의 구성원임을 일깨워주고 심리적으로 여유로운 생활을 영위할 수 있도록 해 주는 것이 목표'라는 차별화된 목표를 둔다.

사막처럼 각박한 삶 속의 오아시스와 같은 이미지 구축과 가족이 공유하는 쇼핑, 가족의 구성원임을 재확인시키는 이미지 마케팅은 새로운 쇼핑 문화를 만들어낼 것이다.

중앙아시아 지역은 고비사막으로 둘러싸인 뜨겁고 건조한 기후 하에 있다. 그 기후를 견뎌가며 수많은 사람들이 지나갔다. 배운 적지 않은 사람들이 길을 잃거나 더위를 못 이겨 죽기도 했을 것이다.

현대의 삶은 더욱 각박해져, 현대인들은 이렇듯 힘든 현실세계를 탈출하여 한가로이 여가를 즐기기도 싶은 욕망을 가지고 있다. 사막 한 가운데[어려운 현실]를 지나, 실크로드의 최종 목적지인 장안(長安) 혹은 콘스탄티노플[경제적·정신적 성취감]을 향해 달려가는 중간에 만난 오아시스[Mint Oasis]는 편안한 안식처로서 느껴질 것이다.

### Ⅲ. 디자인 개발

#### 1. 소재

중앙아시아 지역은 실크로드 교역의 매개체 역할을 하였기에, 화려한 실크 소재를 많이 사용하였다. 그러나 실크 소재는 아름답고 고급스럽기는 하나, 마른 현대인의 삶 속에서는 그 관리가 쉽지 않다.

그래서 Mint Oasis의 소재로서는 세미-레저웨어로서 적합한 쾌적한 소재인 린넨과 면을 사용하여, 심리적·물리적 편안함을 느끼게 해 줄 것이다. 린넨과

면은 흡습성이 좋아 남녀노소 편안하고 쾌적함을 느끼도록 해 준다. 밑받침 옷으로 주로 착용하는 셔츠 소재로는 면 또는 면 혼방의 저지 종류를 사용한다.

#### 2. 색상

색상은 더운 사막을 연상시키면서도 휴양지를 느낄 수 있는 오렌지색과 오아시스와 자연을 느낄 수 있는 민트 그린을 주요 색상으로 사용한다. 여기에 중앙아시아 복식에서 나타나는 프린트 적물들을 응용하여 디테일 등에 부분적으로 사용한다.

#### 3. 디테일 및 형태

심플한 직선적인 라인을 사용하며, 착용감이 편안하도록 기능성을 살려주면서도 디테일에 포인트를 주어 장식성을 더해준다.

#### 1) 카프탄형의 상의와 변령(纓領)과 디자인 제안

동북아시아 복식 형태의 특징은 앞여밈의 카프탄형으로, 소매와 옆선을 모두 직선 제단하였다. 특히 중앙아시아 지역의 카프탄은 변령의 깃에 옆선에 무가 달리거나 트임이 있어 활동적인 형태가 많다. 그 트임에는 선을 둘러 장식성을 더하였다.

변령은 오늘날 양복의 라펠과 같이 꺾혀진 깃 형태를 말한다. 6~7세기에 몽고 고원과 중앙아시아에 대제국을 건설한 투르크계 유목 민족인 돌궐인의 의복은 <그림 4>와 같이 좌임의 카프탄이며, 길이는



<그림 3> Mint Oasis의 색상 및 Detail 제안.

3) 김동석, "소비구조 장기전망: 인구구조 변화의 영향을 중심으로," 한국개발연구 28권 2호 (2006), pp. 10-14.

무릎 아래까지 길게 내려오고, 단추로 여몄다. 깃은 라펠처럼 삼각형으로 접었다. 허리에 띠 대에는 작은 주머니를 묶어서 늘이고, 주머니 아래에는 손수건 같은 것을 늘어뜨렸으며, 등쪽으로는 겹을 찼다. 귀걸이, 목걸이 등의 장신구를 하고 화(靴)를 신었다.

쿠차인들의 복식도 <그림 5>와 <그림 6>에서 볼 수 있듯 카프탄형의 변형으로, 주로 반수의(半袖衣)가 일반적이다. 깃과 트임, 밑단, 수구에 이색선을 대었다. 허리에는 요대를 하며 칼을 찼으며, 앞이 뽕족한 靴를 신었다.

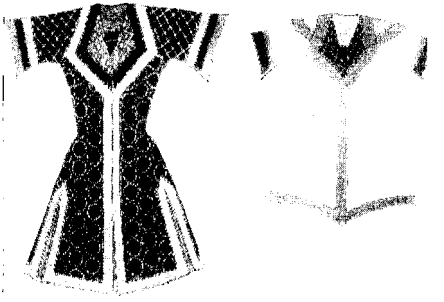
<그림 6>은 키질 벽화 등에서 보이는 반수의를 도식화한 것으로, 깃, 트임선, 수구, 밑단 부분에 이색선으로 장식하였다. 또한, 길·안감을 달리 사용하여, 젓힌 깃부분의 문양이 장식성을 더해준다. 수구



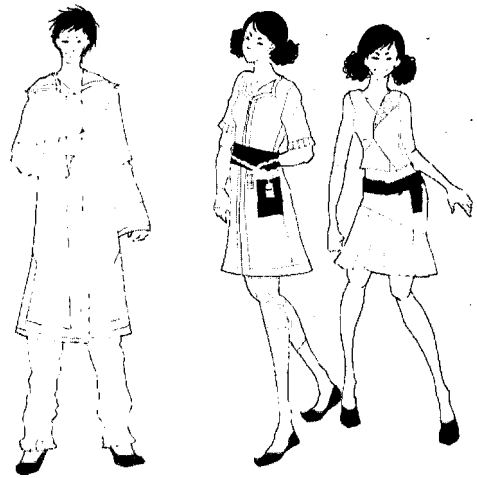
<그림 4> 돌궐인의 복장(김소현, 실크로드의 복식·호복).



<그림 5> 쿠차 半臂衣, 腰帶, 尖頭長靴(李肖冰, 中國西域民族服飾研究).



<그림 6> 쿠차의 半臂衣(李肖冰, 中國西域民族服飾研究).



<그림 7> 남자 외투와 <그림 8> 여자 two-piece 및 벨트 장식.

부분에는 술 장식, 혹은 덧단을 대기도 하였다.

실루엣은 직선적이면서도 상체 부분은 꼭 맞고 하체 부분은 넓어져 활동성을 준다. 이는 실용성과 미적 감각을 모두 겸비한 디자인 요소이다.

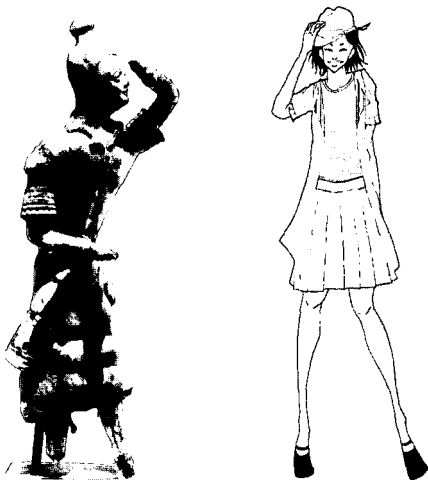
<그림 7>의 디자인은 직선 재단 및 변형의 카프탄을 남자 외투로 제안한 것이며, 깃과 앞중심선, 밑단, 트임선 등을 따라 선장식을 하였다. <그림 8> 왼쪽의 여성복 반소매 옷은 <그림 6>에서 볼 수 있듯, 변형에 선장식을 한 것이며, <그림 8>의 오른쪽의 상의는 변형 깃부분에 다른 소재를 사용하여 포인트를 준 것이다. 또한 소매 끝의 이색 선 혹은 술장식을 플리츠로 전환하여 장식하였다.

2) 반수의(半袖衣)와 소매 끝의 주름 장식

쿠차 지역의 반수의는 카프탄형이다. <그림 9>의 용은 변형의 반수의를 착용하였는데, 수구에 덧단이 달린 형태이다. 이 지역은 더운 사막지역으로 자연적으로 반소매의 옷이 발달하였다.

조끼나 반소매의 옷은 믹스 앤 매치를 하기에 좋은 아이템이라고 생각된다.

반소매의 옷인 <그림 6, 9>를 활용하여, <그림 8, 10>과 같이 상의 및 원피스에 심플한 직선적 라인을 유지하며 소매부분에 주름장식을 넣는다든가, <그림 10>과 같이 리버어 칼라의 젓혀진 부분에 장식적

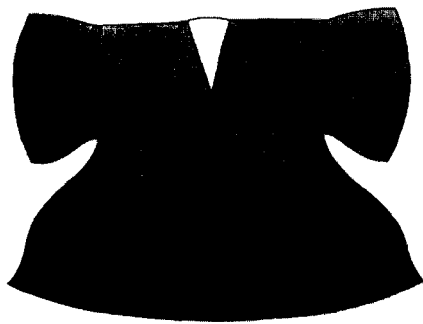


<그림 9> 번령 반수의 쿠 차, 6세기(シルクロードの遺費).  
<그림 10> 여자 three-piece.

소재를 넣거나, 선장식을 하여 단조로움을 피해준다.

<그림 11>은 수굴이라 불리는 반수의로, 漢代~五대의 여자들이 착용하였으며, 魏晉南北朝~南宋·元代の 武官들도 갑옷 아래에 착용하였다. 카프탄형의 반수의로, 수구 부분은 덧단을 대어 장식성을 더해 주었으며, 상·하의를 분리재단하여 하체 부분의 활동성을 더해주면서도 디자인적인 감각을 더해준다.

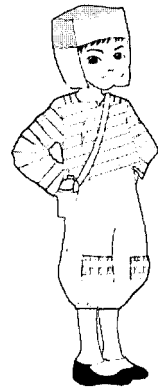
이는 활동성이 필요한 아동복에 적합하다 판단되어, <그림 12>의 아동복 반소매 의의로 활용해 보았다. 또한 <그림 11>에서 보이는 연두색의 장식을 패치 포켓으로써, 다양한 색상의 지퍼와 옷감을 반복



<그림 11> 직령 반수의, 니야 출토 1~3세기(李育冰, 中國西域民族服飾研究).



<그림 12> 아동복.



<그림 13> 아동복.



<그림 14> 실제 제작된 아동복.

사용하여 장식 및 실용성을 가미하였다.

### 3) 무가 달린 바지

유목생활을 하는 이 지역은 활동성의 필요로 인해, 바지가 일찍이 발달하였다. 원래 바지는 가죽 조각을 이어 만들어 입던 것으로, 차츰 직조 기술과 재단 기술이 발달하면서 직물로도 만들어 입게 되었다. 피혁제가 아닌 직물의 袴를 입고 말을 타기 위해서 밀이 터지지 않게 당(襠)을 대는 등 재단법과 구성이 발달되었다.

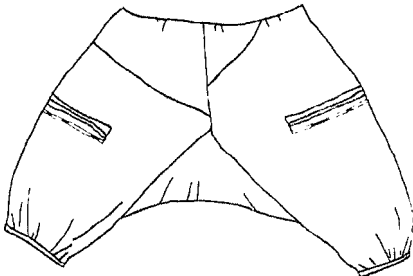
毛製品으로 만들어진 <그림 15>는 Noin-ula 제5호 분에서 출토된 바지로, 큰 폭의 毛布를 접어 꺾어서

안쪽으로 봉합시켜 중요한 바지통을 만들고, 두 가랑이가 마주 닿는 곳에는 당(襠)을 대었다. 바지 부리에는 선을 두르고 허리둘레는 단순히 모포의 단을 안쪽으로 접어 구부려 넣은 것이다. 바지통에는 약간의 주름이 잡혀 있다. 여기서 같이 출토된 견제품도 이와 같은 형태를 지니고 있으나, 바지의 위·아래에 모두 선을 들렀다<sup>4)</sup>.

바지통이 좁고 당이 달린 바지 형태는 스키타이 계통으로 우리나라의 바지 계통도 이와 함께 하며, 고구려 고분벽화를 통해서도 이를 확인할 수 있다.

활동성을 고려한 바지 형태 또한 아동복에 활용할 수 있다. <그림 12>의 여자 아이가 안에 입은 바지와 <그림 13>의 남자 아이 바지 모두, 이 재단법을 응용한 것이다.

아동복은 활동에 구애를 받지 않도록 기능적 구성



<그림 15> 滿襠褲(匈奴)(李肖冰, 中國西域民族服飾研究).

을 하되, 다양한 디테일을 이용해 아저자기한 느낌을 주도록 한다. 안의 셔츠는 먼 저지를 사용하여, 신축성과 흡습성을 주고, 바지는 <그림 15>에서 보듯이, 바지통은 넓게, 가랑이 밑부분에 무를 대고 바지 밑단은 오므려 마무리되 신축성을 준다. 무릎이나 팔꿈치부분에는 장식적인 옷감을 아플리케를 하여 장식성과 기능성을 추가한다.

4) 다양한 호모(胡帽)

(1) 尖頂帽(첨정모)

스키타이로부터 흉노에 이르기까지 북방 유목민족이 즐겨 쓰던 끝이 뾰족한 모자인 첨정모는 끝이 뻗은 것과 굽은 것의 2종류가 있다. 소재는 양모를 사용하며, 호북으로서 중국에 전해져서 마부(馬夫), 타부(駝夫) 등의 쓰개가 되었으며, 당대(唐代) 무용복식에도 착용되었다.

扎拱傘克 솔트의 첨정모(그림 16)는 펠트직으로 되었는데, 끝이 위로 뻗은 형태이다. 陝西省 西安 솔트 용(그림 17)은 끝이 앞으로 굽은 모양으로, 당시 호모는 호부의 유행과 함께 중국에서도 유행하였다. <그림 18>은 후드형의 모직 모자로, 끝이 뾰족하다는 공통점을 가지고 있다. 턱 밑에 끈으로 여며 착용하며, 모자 한 쪽에 羽毛장식을 하였다.

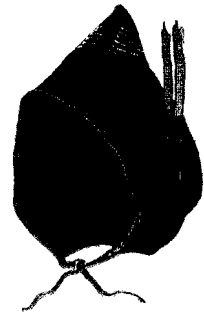
이 중 <그림 18>을 응용하여, <그림 12>의 여자아이의 모자로 디자인하였다.



<그림 16> 尖頂帽(李肖冰, 中國西域民族服飾研究).



<그림 17> 尖頂帽, 騎臥駝俑(章浩·鄒躍進, 圖說中國雕塑史).



<그림 18> 尖頂毳帽(李肖冰, 中國西域民族服飾研究).

4) 김문자, 한국복식문화의 원류, (서울: 민족문화사, 1994), pp. 111-112.



<그림 19> 혼탈모(沈從文, <그림 20> 여자 two-piece. 中國古代服飾研究).

(2) 渾脫帽(혼탈모)

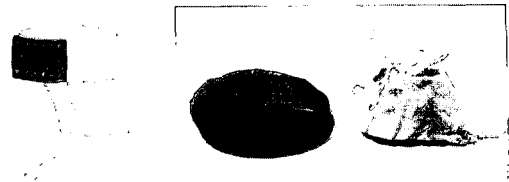
혼탈모는 胡帽, 胡公帽라고도 한다. 서역인들이 일상적으로 쓰는 모자로, 페르시아에서 인도 및 쿠차를 거쳐서 중국으로 들어갔다. 중국에서는 開元 天寶 時期부터 볼 수 있는데, 당나라 사람이 쓰게 되면서 부터는 이미 비교적 두터운 錦緞나 烏羊毛로 만들었고 帽頂은 尖形이었는데, 珠玉으로 장식하였다<sup>5)</sup>.

혼탈모는 끝이 뾰족한 형태로, 당대 일반인들의 복식에도 호복의 유행과 더불어 착용되었는데, 그 모습을 西安 韋 頊 墓 출토 벽화(그림 19)에서 볼 수 있다. 착용한 모자는 錦緞으로 만들어진 혼탈모로 보이는데, 모자 돌레에 털 장식이 되어 있다. 단령을 단추를 풀어 번령의 형태로 깃을 젖혀서 착용하였으며, 허리에는 첩설대를 착용한 모습을 볼 수 있다. 혼탈모는 측천무후, 중종 때부터 혼탈무의 유행과 더불어 제왕 관리를 비롯하여 士庶에서 즐겨 착용했다.

<그림 19>의 혼탈모는 <그림 20>에서 제안하듯, 화려하고 밝은 색상의 소재를 사용하며, 가벼운 인조 모피로 가장자리를 둘러 디자인하여 보았다.

(3) 그 외 호모

<그림 21>과 같이 모래 바람 등을 막기 위해 귀와 뒷목 부분에 천을 늘어뜨린 형태의 모자도 있다.



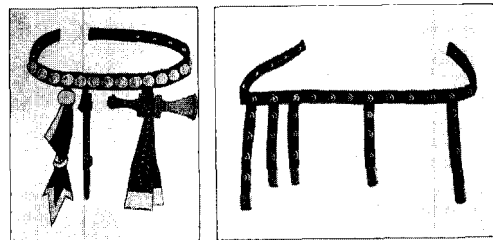
<그림 21> 單帽. <그림 22> 胡帽(李肖冰, 中國西域民族服飾研究).

정수리부분은 평편하며, 앞이마 부분은 장식 문양이 있는 천을 덧대어 장식성을 더해주었다. 뜨거운 태양 아래, 뒷목부분은 무방비상태이다. 목뒷부분을 가려 줄 수 있는 모자 디자인은 유용하게 착용될 수 있을 것이다. <그림 13>의 남자 아이의 모자로 응용하여 디자인해 보았다. <그림 22>의 호모는 <그림 10>의 여자 모자로 변형시켜 제안해 보았다.

이외에도 중앙아시아 지역의 민족들이 착용하였던 모자는 다양하며, 이를 소재와 색상을 달리하여 디자인하면, 단품으로서도 시장성이 있으리라 생각된다.

5) 첩설대(黏鞞帶)

첩설대는 위구르에서는 포 위에 대를 띠고, 대에는 여러 가지 물건을 매달았으며, 장화를 신어서 유목민족의 전통을 그대로 간직하였다. 대에 물건을 매달아 늘이는 풍습은 첩설대라 하여 중국에 전해졌고, 위구르가 세력을 넓히기 전부터 중국 문무 관원의 복식에 도입되었다. 몽골, 돌궐, 여진족 등의 선조들은



<그림 23> 휴대물품을 매달아 장식한 첩설찰사(李肖冰, 中國西域民族服飾研究).

5) 華梅, 中國服飾史, (서울: 경춘사, 1992), pp. 110-111.

김소현, 실크로드의 복식·호복, (서울: 민속원, 2003), p. 240.

李肖冰, 中國西域民族服飾研究, (臺北: 新新人民出版社, 1995), p. 213.



버클이 있는 대에다 무기와 생활용품 등을 매달아 사용하였다. 유목생활의 여건상 말의 다리나 입을 묶는 끈, 부싯돌, 솥돌, 작은 물건들을 집어넣는 자루 등 생활 필수품들이 항상 손에 닿는 곳에 준비되어 있어야 하는데, 대는 이것들을 매달 수 있는 가장 가깝고도 편리한 곳이 된다. 특히 전쟁터로 떠나는 군사들은 칼, 화살통, 활집 등을 대에 매달았다. 그러므로 유목 민족들에게 있어서 대는 중요한 것을 휴대하는 물품이었고, 능력과 권위를 상징하는 것으로 여겨졌다. 돌궐, 위구르인의 첩섭칠사(粘牒七事)가 당대 중국에 들어와 유행하였는데, 휴대품을 건다는 본래의 실용적 의미보다는 장식적인 의의가 더 커졌다<sup>6)</sup>.

바쁜 현대인의 삶에서도 필요한 물건들이 많아졌다. 휴대전화, 각종 열쇠들, 손거울 등등 가방 안에서 흩어져 돌아다니는 것을 찾느라 애를 먹는 경우가 허다하다. 첩섭대를 벨트로 활용하여 필요한 필수품 일부를 부착할 수 있도록 한다면, 장식성과 기능성 모두를 만족시킬 수 있으리라 생각된다. 이를 이용한 디자인이 <그림 8>과 <그림 20, 24>이다. 이와 같이 벨트와 목장식은 첩섭대를 연상시키는 형태로, 열쇠 고리나 매듭 장식, 구슬 등을 늘어뜨린다. 소재로서는 금속 체인, 열대 과일 열매 등을 가죽끈과 천으로

ړ어 만든다. 이렇듯 자칫 너무 단순해질 수 있는 item에 벨트, 목장식, 팔찌 등의 액세서리와 다양한 모자를 코디한다.

6) 무사의 갑옷

<그림 26>은 무사의 모습으로, 카프란형 변령의 군복을 착용하였다. 俑에서 표현된 표면 장식은 아이 템 개발에 있어서, surface design 개발에 유용하게 쓰일 것으로 본다.

Surface design은 <그림 27>에서 linen의 원피스 표면에 옷감의 울을 풀어 양끝을 묶어 배열하였다. 울을 풀어 부착한 밀밭침 천의 색이 은은하게 배어나와 인체가 움직임과 동시에 다양한 색감을 느끼도록 해 줄 것이다. 또한, 현대인의 바쁜 삶에 발맞추어 앞여밈, 즉 카프란형으로 구성하며, 경우에 따라 칼라를 짓혀 입어 변화를 줄 수 있도록 하였다. 소매 양끝에는 주름 장식을 부착하여 무게감을 주었다.

7) 신

중앙아시아인의 신은 이동이 편리한 형태로 발전했다. 주로 목이 긴 화(靴)를 착용하였다. <그림 29>는 가죽으로 된 화로 신목 부분이 소실되어 없어진 상태이다.



<그림 24> 남자 상하복과 벨트 장식.



<그림 25> 실제 제작된 남자 상하복.



<그림 26> 武士의 모습(李有冰, 中國西域民族服飾研究).



<그림 27> 여자 원피스

6) 김소현, *Op. cit.*, pp. 165-166, p. 235.



〈그림 28〉 革靴(李肖冰, 中國西域民族服飾 研究).  
 〈그림 29〉 앞부분이 주름이 잡힌 革靴(李肖冰, 中國西域民族服飾研究).

〈그림 28〉의 화는, 〈그림 12〉의 부츠로, 〈그림 29〉의 앞부분이 주름 잡힌 화는 〈그림 13〉과 같이 운동화로 코디해 보았다.

이상 중앙아시아 복식을 응용한 Mint Oasis의 디

자인 상품 개발 제안을 해 보았다.

이에 응용된 디테일을 표로 정리하면 〈표 1〉과 같다.

#### IV. 결론 및 제언

우리나라에서 뿐만 아니라 잠재된 소비력을 예측할 수 없는 거대한 중국 시장과 세계 시장을 무대로 한 디자인 마케팅이 중요한 시점에서, 새로운 브랜드 런칭을 제안해 보았다.

동양과 소수 민족에 대한 관심을 보이고 있는 세계 시장에서, 동양과 서양 문화가 오고가는데 공간적 매개체 역할을 한 실크로드의 오아시스 주변 국가인 중앙아시아 지역의 문화는 세계인의 호기심을 충족

〈표 1〉 디자인 소스와 디자인 전개

항목	디자인 소스	개발된 디자인
깃형태	 번령 (깃혀진 칼라 부분에 길과 다른 소재 사용)	 깃혀진 칼라와 선장식, 깃혀진 부분에 사용된 장식적 소재
소매장식	 선단과 주름장식      슬장식	 소매 밑단의 플리츠 장식
부분 디테일	 덧붙인 선장식	 지퍼와 주머니      무릎 패치      어깨 패치
모자	 침정모      단모 혼탈모      기타 호모	 침정모      단모 혼탈모      기타 호모

<표 1> 계속

항목	디자인 소스	개발된 디자인
벨트 및 목장식	 침섬대	 벨트장식    벨트와 주머니    벨트와 주머니    목장식
신	 목이 긴 가죽신    주름장식의 신	 부츠    주름장식의 운동화

히 불러 일으킬 만하다. 또한, 마구잡이로 세계 여러 나라의 문화가 유입되고 있는 중국인들에게 자신의 문화의 일부라고 여기고 있는 중앙아시아의 복식 문화는 그들에게 친근감 있게 다가갈 수 있을 것이다.

또한, 이들의 복식 형태는 빠르게 움직이는 현대 생활에 부합하는 기능성과, 동서양의 찬란한 문화가 오고간 덕분에 영향을 받은 색채와 문양, 그리고 여기에 더해진 다양한 디테일은 소비자들의 미적 욕구를 만족시켜 줄 수 있다. 본 논문에서 소개한 것 이외에도 이 지역의 복식문화는 무궁무진하다.

이에 현대적 감각을 더해, 가족 중심적 마케팅, 웹 검색 최종 목적지를 찾아가는 도중에 만난 휴식처, 삶의 오아시스와 같은 이미지 마케팅을 더한다면, 성공할 수 있으리라 생각된다.

**참고문헌**

김동석 (2006). “소비구조 장기전망: 인구구조 변화의 영향을 중심으로.” 한국개발연구 28권 2호.

김문자 (1994). *한국복식문화의 원류*. 서울: 민족문화사.

김소현 (2003). *실크로드의 복식-호복*. 서울: 민속원.

沈從文 (1992). *中國古代服飾研究*. 商務印書館: 香港.

章濱·鄒躍進 (2001). *闡說 中國雕塑史*. 浙江省教育出版社: 杭州.

윤지원 (2007). *중국무용복식문화사*. 서울: 한국학술정보.

李肖冰 (1995). *中國西域民族服飾研究*. 臺北: 新穎人民出版社.

최한우 (2003). *중앙아시아연구(상)*. 서울: 퍼네기.

華梅 (1992). *中國服飾史*. 서울: 경춘사.

東京國立博物館, 大阪市立美術館, 日本經濟新聞社 (1985). *シルクロードの遺宝-古代·中世の東西文化交流*. 日本經濟新聞社.