

한국전통가구의 디지털콘텐츠 개발 및 산업적 활용방안 연구

A Study on the Digital Contents Development of Traditional Korean Furniture

남경숙* / Nam, Kyung-Sook

Abstract

This subject is about the study on digital contents development of traditional Korean furniture to find our traditional peculiarity that is disappearing gradually in the rapid computerization. In order to carry out this subject, we established some methodology to industrialize the culture, the style, the manufacturing process and the configuration details of traditional furniture in the form of digital contents with reference to books regarding the furniture in Chosun Dynasty and furniture collection in possession of museum, gallery, etc. This study made a database about traditional Korean furniture systematically to be used as basic materials that are available for diverse culture business as a whole with Korean identity in the future.

The contents of this study are as follows:

- 1) Style of traditional furniture
- 2) Decoration of traditional furniture
- 3) Manufacturing process of traditional furniture
- 4) Configuration details of traditional furniture

The contents work of traditional Korean furniture was to secure the identity of Korean furniture from the point of culture and to provide an alternative of modernization by re-illuminating the superiority of traditional furniture in discontinuation from the point of industry.

키워드 : 디지털 콘텐츠, 한국전통가구, 전통가구양식, 전통가구장식

Keywords : digital contents, korean traditional furniture, korean traditional furniture style, korean traditional furniture decoration

1. 서론

1.1. 연구목적

본 한국전통가구의 콘텐츠작업화는 문화적 맥락에서 한국 가구의 정체성을 확보해주고 가구산업 측면에서도 단절된 전통가구의 우수성을 재조명함으로써, 이를 체계적으로 정리·데이터베이스(DB)하여 향후 한국적 정체성을 지닌 다양한 문화사업 전반에 활용할 수 있는 기초 자료가 되도록 하는 것에 목표를 둔다.

1.2. 연구대상 및 연구방법

조선시대 가구관련책자와 박물관·미술관 소장품을 중심으로 전통가구양식, 전통가구장식, 전통가구 제작공정, 전통가구 구조 등을 대상으로 디지털콘텐츠화 하여 산업화할 수 있는 방안을 수립하였다. 조사 연구방법은 다음과 같다.

- 1단계: 조선 시대 가구책자와 박물관·미술관 소장품 등, 국내·국외 자료를 박물관 도록이나 인터넷 등을 통하여 조사한다.

- 2단계: 자료의 현존 유무를 확인하고, 국내외 박물관, 개인 소장 실제 자료를 수집한다.
- 3단계: 가구소장자와 저작권자의 저작 협의 후 이용허락서 및 저작권 인접권 양도 계약서를 작성함으로써 저작권과 관련된 시비 문제를 미연에 방지한다.
- 4단계: 콘텐츠를 영역별로 구성한다. 전통가구양식은 박물관 소장 자료를 중심으로 공간별, 기능별 가구분류체계에 의해 구성하였으며 금구장식과 문양장식으로 전통가구장식을 설명한다. 전통가구제작공정은 기본공법과 장식수법, 소재 및 도장의 방식들을 원형을 기반으로, 전통가구 구조상세는 가구의 기본형태와 이음새, 짜임새를 유형별로 분류하여 작성하였다.
- 5단계: 구성된 내용을 전공학자를 통해 자문 받아 수정 보완한다.
- 6단계: 기획된 콘텐츠를 개발업체에 넘겨 개발하게하고 이를 감수한다. 전통가구양식은 2D 포토샵으로 제작하였다. 전통공간장식은 2D그래픽의 시각적 표현과 내용을 설명한 텍스트로, 전통가구제작공정은 동영상으로 제공한다.

* 정회원, 한양대학교 실내환경디자인학과 부교수

가구 구조상세는 도면설명과 3D동영상으로 제공한다.

- 7단계: 개발된 콘텐츠를 웹상에 서비스하게 하여 유료, 무료로 유통시키게 한다.

2. 한국전통가구의 디지털콘텐츠 내용

2.1. 디지털 콘텐츠 개요

전통가구양식, 전통가구장식, 전통가구제작공정, 전통가구 구조의 분류체계로 전통가구원형의 내용을 정리하였으며, 전통적인 주거공간양식을 통해 전통가구 문화원형 디지털 데이터베이스화하였다. 사진, 그래픽, 동영상상을 제공함으로써 애니메이션, 게임, 만화 및 영화 등 문화 콘텐츠 사업 분야에서 다양하게 사용될 수 있도록 하였으며, 현대적 의미를 내포한 주거나 가구, 또는 공예품에 적용될 수 있는 디자인 소재 개발을 통하여 한국적 정체성을 지닌 다양한 문화사업 전반을 위한 기초 자료로 활용할 수 있게 한다.

2.2. 전통가구양식

박물관 소장 자료를 중심으로 공간별, 기능별로 가구를 분류하여 그래픽과 이미지로 시각적 표현을 하고, 내용을 설명한 텍스트를 제공한다.

2.3. 전통가구장식

전통가구에 적용된 문양과 금구장식을 2D그래픽의 시각적 자료로 제공한다.

2.4. 전통가구제작공정

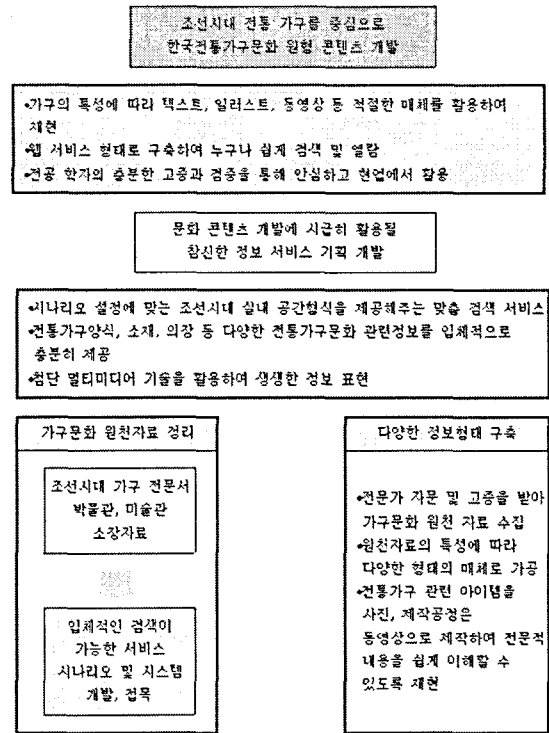
기본공법과 장식수법, 소재 및 도장의 방식들을 원형을 기반으로 하여 이미지와 동영상으로 제공한다.

2.5. 전통가구 구조상세

가구의 기본형태와 이음새, 짜임새를 유형별로 분류하여 도면 설명과 플래시동영상으로 제공한다.

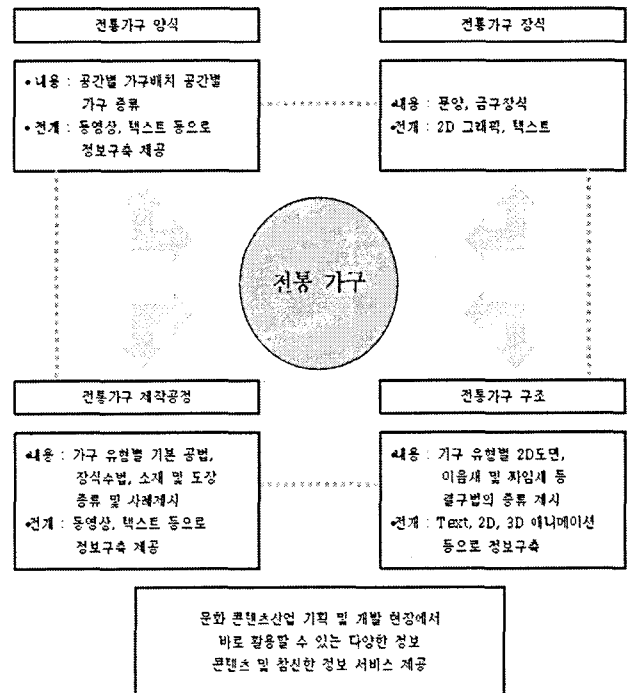
3. 한국전통가구의 디지털콘텐츠개발

3.1. 디지털콘텐츠 개발범위



<그림 1> 개발 디지털콘텐츠 범위

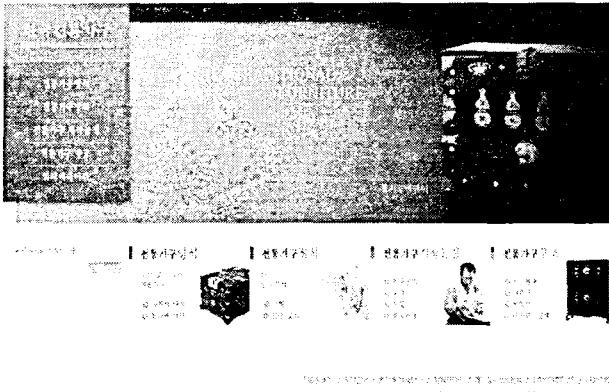
3.2. 디지털콘텐츠 개발 구성



<그림 2> 개발 디지털콘텐츠 구성도

4. 한국전통가구의 디지털콘텐츠 웹서비스

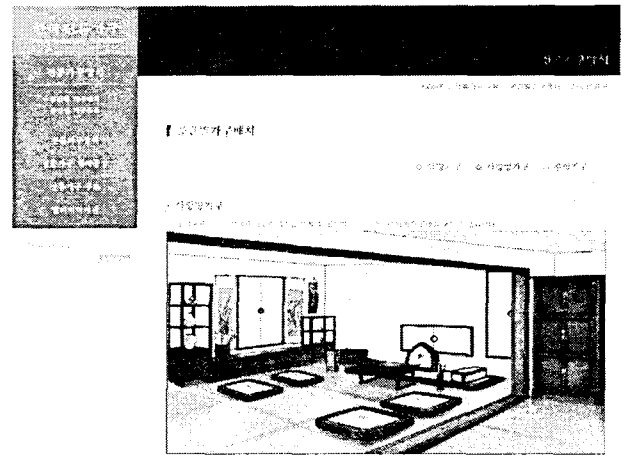
4.1. 홈페이지



<그림 3> 한국 전통가구 홈페이지

한국전통가구의 메인 페이지로써 Search, 참고자료, 용어사전, Q&A 등으로 구성되어 있으며, 전통가구양식, 전통가구장식, 전통가구 제작공정, 전통가구 구조, 멀티미디어관 등에서 간단한 소개를 하고 마우스로 선택하면 자세한 내용을 볼 수 있도록 연결되어 있다.

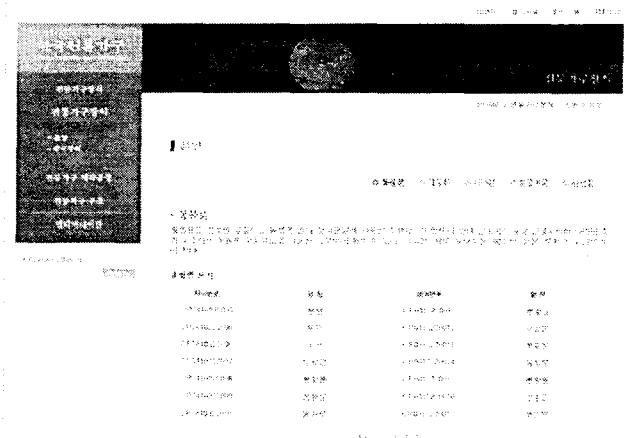
4.2. 전통가구 양식



<그림 6> 전통가구 양식

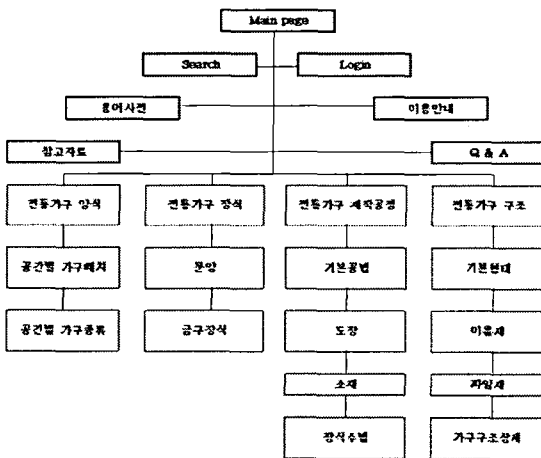
전통공간의 안방, 사랑방, 부엌의 공간을 제시한 후 공간에 배치되어 있는 가구를 선택하면 가구의 명칭을 볼 수 있으며, 이는 전통가구 400개와 연계가 되어 있어 각 가구에 대한 자세한 내용을 볼 수 있다.

4.3. 전통가구 장식

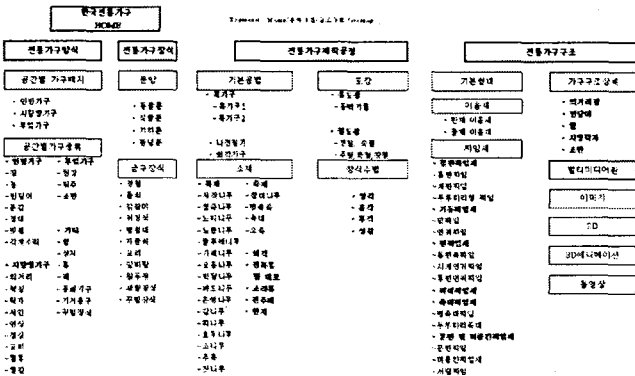


<그림 7> 전통가구 장식

전통가구장식의 요소인 문양과 금구장식은 메인에서 간단한 설명을 볼 수 있으며, 제어번호를 선택하면, 각각의 요소에 대한 2D그래픽과 콘텐츠 설명을 볼 수 있다. 관련유형보기를 선택하면 비슷한 콘텐츠와 연결이 되어 있어 또 다른 자료를 찾아볼 수 있다.

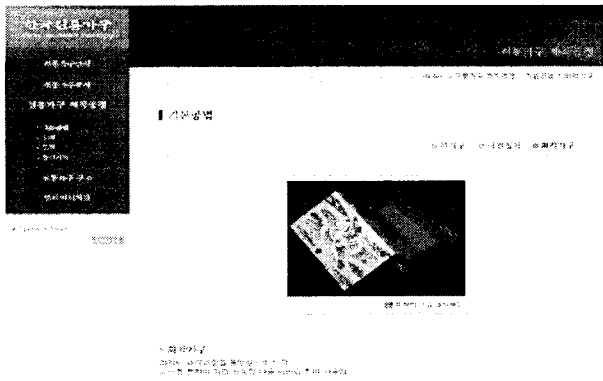


<그림 4> 한국 전통가구 메뉴 구성도



<그림 5> 한국 전통가구 세부 구성도

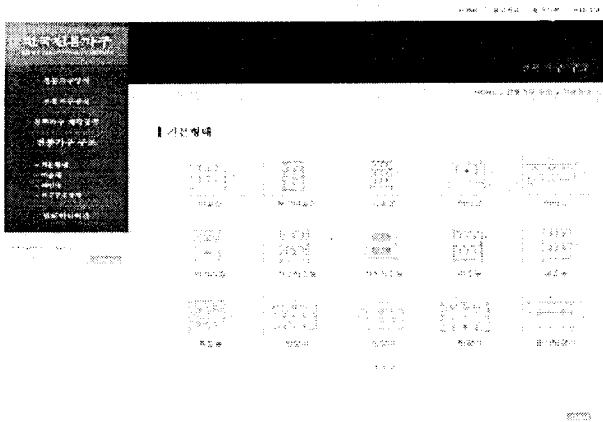
4.4. 전통가구 제작공정



<그림 8> 전통가구 제작공정

전통가구를 제작하는데 기본공법과 소재, 도장, 장식기법으로 구성되어 있으며, 기본공법의 경우 목가구, 나전칠기, 화각가구가 제작되는 과정을 동영상으로 볼 수 있으며, 소재에 대하여 목재, 한지 등 전통가구를 제작하는데 쓰이는 모든 재료에 대하여 사진과 함께 볼 수 있다. 도장과 장식기법 또한 사진과 설명이 되어 있다.

4.5. 전통가구 구조



<그림 9> 전통가구 구조

한국 전통가구 400종 중 대표적인 가구 100종을 선별하여 가구의 명칭, 크기, 시대, 소장처 등을 볼 수 있으며, 자세히 보기를 선택 하면 가구에 대한 상세 도면을 볼 수 있다. 가구의 이음새와 짜임새 구조를 애니메이션으로 제공하며, 각 부위를 선택하면 구조에 대한 상세설명을 볼 수 있다.

4.6. 멀티미디어관

전통가구 아이템 100개를 선정하여 그래픽도면과 동영상, 가

구구조에 대한 이음새, 짜임새 구조에 대한 애니메이션을 구입할 수 있다.

5. 결론

본 과제는 급속한 정보화 과정에서 사라져가는 우리의 전통적 고유성을 찾기 위한 방안으로 '한국전통가구의 디지털콘텐츠 개발 및 산업적 활용방안 연구'를 하였다. 본 과제를 수행하기 위하여 조선시대 가구관련책자와 박물관, 미술관 등의 가구 소장품들을 중심으로 전통가구에 대한 문화와 전통가구양식, 전통가구의 제작공정, 전통가구의 구조상세를 대상으로 디지털콘텐츠화 하여 산업화할 수 있는 방안을 수립하였다.

한국전통가구의 콘텐츠작업은 문화적 측면으로는 한국가구의 정체성을 확보해주며, 산업적 측면에서는 단절된 전통가구의 우수성을 재조명함으로써 현대적으로 수용할 수 있는 대안을 마련하였다. 즉, 전통가구원형의 내용을 기반으로 전통적인 주거공간 양식에 입각한 전통가구 문화원형 디지털 데이터베이스화를 통해 사진, 그래픽, 동영상 등 Web서비스 형태로 구축하여 제공하였다. 이는 애니메이션, 게임, 만화 및 영화 등 문화 콘텐츠 사업 분야에서 다양하게 사용될 수 있도록 한다. 또한 현대적 의미를 내포한 주거나 가구 또는 공예품에 적용될 수 있는 디자인 소재 개발을 통하여 한국적 정체성을 지닌 다양한 문화사업 전반을 위한 기초 자료로 활용할 수 있게 한다.

참고문헌

1. 고려대학교, 박물관목공예 명품도록, 삼화인쇄주식회사, 1990.
2. 高裕燮, 朝鮮時代 美術의 特色과 그 傳承問題, 韓國美術及美術論巧, 通文館, 1963.
3. 金榮敦, 濟州道民의 民間工藝, 文化財管理局, 無形文化財調査報告書, 1967.
4. 김원룡, 이조시대의 공예, 보성문화사, 1980.
5. 김원룡, 한국미의 탐구, 열화당, 1978.
6. 박영철, 한국의 목공예 3, 공간, 1977.
7. 백승만, 가상현실 기술을 이용한 영상산업 활용에 관한 연구, 디자인학 연구, 45호, Vol.15, 2002.
8. 최순우, 목칠공예, 동화출판사, 1973.
9. 최순우·박영규, 한국의 목칠가구, 경미출판사, 1981.
10. 한국문화재보급협회, 목공예, 다보문화, 1976.
11. KBS 영상사업단, 한국의 건축문화 - 전통목가구 1, KBS 영상사업단, 1997.