

# 고고학 기록을 위한 영상제작 활용 방안

## The Practical Application Strategy of Video Production for Recording an Archeology

박순홍\*, 전병호\*\*

목포대학교 박물관\*, 공주대학교 영상광정보공학부\*\*

Soon-Hong Park(soondol@mokpo.ac.kr)\*, Byeong-Ho Jeon(bhjeon@kongju.ac.kr)\*\*

### 요약

고고학 조사에 대한 기록 자료로서의 영상(동영상)은 이미지(사진)에 '움직임(moving)'이라는 특성과 함께, 소리(음성), 글씨(자막) 등의 요소가 추가됨으로써 표현하고자 하는 대상을 가장 현실적이고 사실적으로 보여줄 수 있다는 장점을 가지고 있다. 문자텍스트와 이를 보조하기 위한 사진과 도면 등을 담은 보고서로 표현하기 힘든 조사 과정의 구체적인 기록을 동영상은 가능하게 할 수 있는 것이다. 고고학 조사 기록에 있어서 영상제작을 활용화 하기 위해서는 영상을 전담하는 고고학 조사원이나 영상 전문 인력을 활용해 모든 시/발굴조사로 범위를 확대하고, 직접적인 촬영/편집을 통한 영상제작이 이루어져야 한다. 체계적인 영상제작을 통해 기록된 고고학 조사는 자료로서의 가치가 충분하고, 활용함으로써 효용 가능성을 가지고 있다. 나아가 이러한 영상제작을 활용함으로써, 본질적인 의미라고 할 수 있는 고고학 조사 기록 자료로서의 활용 이외에도 다양한 교육 자료로의 활용, 전시의 활용, 상업적인 활용 등에 적용할 수 있겠다.

■ 중심어 : | 고고학 조사 | 시/발굴조사 | 영상기록 | 영상제작 |

### Abstract

The video production, as a recording data about the archeological survey, has advantages to be visualized in actuality and historical fact presented objects with elements such as moving images, audio(voice) and text(subtitle). While the report with text and images such as photographs and drawings does not present exactly, the video production can record a concrete excavation process to be difficult of represent with former media. To make a practical use the video production in archeological surveys, the use dimension should be expanded to the entire archeological excavations and the shooting and editing work should be done by those video production-specialized staffs. Ultimately, when this video production device is used but also for the survey purposes but also for the education, exhibition, and even commercial purposes, it can have the substantial meaning as a survey tool.

■ keyword : | Archeological Survey | Excavation Survey | Video Recording | Video Production |

## 1. 서론

21세기에 접어들면서 영상의 활용범위는 실로 광범위

하게 증대하였다. 본 연구에서 다루고자 하는 고고학 분야에서도 최근 들어 고고학 조사에 대한 기록의 방편으

로 영상제작을 비롯한 다각도의 기록 방법이 검토되고 있다. 영상제작을 활용한 고고학 조사에 대한 기록은 기존의 도면과 사진, 보고서 등의 자료와는 또 다른 많은 장점을 충분히 가지고 있다. 그러나 고고학계의 대다수가 이러한 사실에 동의하면서도 아직까지 고고학 조사 기록을 위한 영상제작의 활용도는 고고학 조사에서 기록의 중요성을 감안할 때, 부족한 수준인 것이다. 이와 관련하여 현재 많은 기관들이 고고학 조사 기록에 있어서 영상제작을 활성화하고 추진하려는 노력이 이루어지고 있으나, 아직까지 구체적인 활용 실태나 활용방안에 대한 연구 및 그에 따른 적용방법 등은 제시되지 못하고 있다.

불과 몇 년 전까지만 하더라도 고고학이란 학문은 일반인들에게 생소한 학문으로 인식되었던 것이 사실이다. 근자에 들어서 고고학이 일반 대중들에게 어느 정도 친숙하게 된 데에는 고고학계의 활발한 학술활동과 더불어 대중적인 고고학 관련 서적 등의 영향도 있지만, 영화나 TV프로그램(다큐멘터리)과 같은 영상매체가 강력한 힘을 발휘한 것도 결코 간과할 수 없는 사실이다. 심지어 오늘날 일반인이나 학생들이 가지고 있는 역사나 고고학에 관한 지식은 전공서적이나 시/발굴조사 보고서, 교육현장의 강의보다 영화나 TV 등의 영상 매체를 통해 형성된 것이 더 많을 만큼 고고학에서 영상이 지니는 의미는 날이 증대되고 있다.

고고학에서 다루는 문화유적은 노출되지 않은 채 땅속에 묻혀있는 것이 대부분이며 이러한 이유로 매장문화재로 부른다. 이러한 자료들은 가능한 원상태를 유지시켜 보존하는 것이 최선책으로 여겨지고 있으나 우리나라의 경우, 고고학 조사의 대부분이 여타의 공사에 앞서 불가피하게 시행되는 구제발굴을 통해 이루어지고 있다. 문제는 이러한 구제발굴의 경우 이전복원이나 현장보존 등을 통해 보존되기도 하지만, 대부분의 문화유적은 기록보존을 통해 파괴되어 사라지게 된다는 것이다. 그러므로 고고학에서 발굴이라는 행위는 그 자체를 일종의 파괴행위라 보고, 발굴을 함에 있어서 신중을 기해야 하며, 무엇보다도 다양하고 철저한 기록을 통해 자료를 확보해야 한다.

본 연구에서는 대중매체로 자리 잡은 영상매체를 통

해 고고학이 일반인들에게 친숙하게 다가서고 관련 지식을 습득하는 현실적인 통로로 자리 잡게 된 것에 의미를 두고자 하였다. 또한 구제발굴을 통해 기록보존의 형태로 대부분 영영 사라지고 마는 현재의 고고학 조사에 있어서 무엇보다도 다양하고 철저한 기록을 통한 자료의 확보가 필요하다고 보았다. 이를 통해 고고학 조사에 있어서 영상제작을 활용함으로써 갖는 의미를 부여하고, 나아가 영상제작 활용에 따른 현실적인 방안과 문제점을 통해 적용을 모색하고자 한다.

## II. 영상제작과 고고학 조사 기록

고고학에서는 발굴대상이 되는 유적, 유구, 유물을 매장문화재로 각각 구분하고 있는데, 이러한 매장문화재는 문화재보호법<sup>1</sup>에서 “문화재의 보존관리 및 활용은 원형유지를 기본원칙으로 한다.”(제2조)<sup>2</sup>고 분명히 규정하고 있듯이, 가능한 한 그 자리에 원형 그대로 보존하는 것이 가장 좋을 것이다. 그러나 대부분이 구제발굴을 통해 이루어지는 우리나라 고고학 조사의 성격상 개발계획을 수정하기 어렵고, 이러한 경우에는 사전에 조사목적, 조사대상, 조사방법 등의 조사계획을 철저하고 합리적으로 수립한 후, 지표조사와 시/발굴조사를 시행하게 된다.

일련의 매장문화재에 대한 조사가 끝난 뒤에는 여러 가지 방법으로 차선의 대책을 세워야 되는데, 문화재를 보존하는 방법으로는 크게 문화재의 현상을 변경시키지 않고 현상대로 보존하는 현상보존과, 원래 유구를 똑같이 만들어 다른 곳으로 이전·복원하는 이전보존, 해당 문화재는 더 이상 현장에 남아있지 않고 완전히 사라지게 되는 기록보존의 세 가지로 나눌 수 있다.

문제는 구제발굴의 경우, 대부분 현상보존이나 이전보존보다는 기록보존으로 이어지게 된다. 다시 말해서, 많은 것들을 기록물에 의존할 수밖에 없는 것이다. 그리

1 문화재의 보호를 위하여 필요한 사항을 규정한 법률(전문개정 1982. 12. 31, 법률 제3644호).

2 第2條의2 (文化財保護의 基本原則) 文化財의 보존·관리 및 活用은 原形維持를 基本原則으로 한다. [본조신설 1999.1.29]

므로 고고학 조사 현장에서는 유물이나 유구에 대한 기술, 분석 등의 상세한 내용 기록도 중요하지만 그에 못지않게 그러한 내용 기록을 뒷받침할 수 있는 자료, 즉 사진이나 실측도면 등의 보조 자료가 중요한 역할을 수행하고 있다.

이런 측면에서 고고학 조사에 대한 영상제작의 의미는 크다고 하겠다. 물론 동영상 자체가 초당 30장의 정지영상(사진)이 연결된 것이라고 할 때, 사진기록의 연장선상에 있다고 볼 수도 있겠지만, 사진과 동영상은 분명히 그 의미를 달리한다. 동영상은 사진이라는 정적인 이미지에 움직임과 소리(음성), 글씨(자막) 등의 요소가 추가됨으로써 표현하고자 하는 대상을 문자텍스트나 사진보다 현실적이고 사실적으로 보여줄 수 있다는 의미 이외에도, 미처 사진으로 담지 못한 많은 것들을 담아낼 수가 있는 것이다.

## 1. 동영상 기록 의미

고고학에 대한 연구과정에는 시/발굴조사를 통한 정확한 증거를 바탕으로 하는 확신도 있을 수 있겠지만 많은 부분에서 추측을 바탕으로 하는 가정이 많을 수밖에 없다. 이런 이유로 고고학에서는 지금도 많은 가정들이 조사가 거듭되면서 바뀌는 사례가 발생하고, 여전히 많은 논쟁들이 발생하고 있는 것이다.

이러한 고고학 조사에서의 기록은, 현장조사 일지와 실측도면, 사진, 동영상 등과 유물의 복원과 실측, 연대 측정, 분석 등의 모든 작업에 대한 결과를 조사·정리한 내용을 묶은 보고서 등으로 나눌 수 있는데, 무엇보다도 일련의 조사과정을 기록한 사진자료(디지털, 칼라, 슬라이드 등)를 중요하게 생각하고 있다.

대부분 조사의 전후에 촬영하는 항공사진을 포함하여, 유적 전경, 유구 및 유물의 노출상태, 조사모습 등의 사진은 측량도면, 실측도면 등과 함께 조사 당시의 상황을 면밀히 살펴볼 수 있는 중요한 자료로 평가받고 있다. 이러한 사진자료는 일반인들이 고고학을 이해하는데 있어서 실질적으로 이해하기 어려운 실측도면과 난해한 보고서 등의 기록보다도 우선시된다. 다시 말해서 일반인들이 고고학을 이해하는 통로는 사진에 많은 부분을 의존할 수밖에 없는 것이다.

그러나 고고학 시/발굴조사 현장에서의 사진을 살펴보면, 많은 부분에서 전과 후의 기록으로 이루어져 있음을 알 수 있다. 예컨대 유적의 발굴 전과 발굴 후, 유구나 유물의 노출 전과 노출 후 등에 치중한 채, 과정 부분에 있어서는 구체적인 기록을 생략하고 있는 것이다.

물론 이러한 배경에는 고고학 조사 성격상 여러 가지 이유가 있을 수 있겠다. 시/발굴조사를 함에 있어서 사진기록을 전문으로 하는 사람이 별도로 상주하는 것이 아니라 조사연구원 스스로 사진기록을 하는 현 조사방법에서의 한계, 즉 신중하게 조사하는 중간 중간에 사진으로 그 기록을 남기기 위해 작업을 중단하기가 쉽지 않을 것이다.

또한 조사 결과가 대부분 유물, 유구, 유적의 내용을 기술한 문자텍스트와 각종 실측도면, 사진 등을 담은 보고서에 한정됨으로써 동영상기록은 '있으면 좋지만, 없어도 그만'인 부가적인 요소라는 인식을 심어줄 수가 있다. 이외에도 시간, 인원, 장비, 비용 등의 많은 장애요인으로 인하여, 동영상을 이용한 기록방법이 일련의 조사과정에서 미처 사진이 담지 못한 부분들까지 비교적 상세하게 보여줄 수 있음에도 불구하고 아직까지 고고학 조사에서의 기록은, 사진기록에서 나아가 동영상기록으로 이어지기에는 많은 어려움을 안고 있다.

그러나 주지하여할 사실은, 현재의 시/발굴조사 후 발행되는 보고서 형태는 일반인들은 물론이고, 심지어 고고학 내에서 다른 전공에 있는 고고학자들에게도 이해하기 어렵다는 사실이다. 즉 각각의 전문용어와 실측도면/측량도면으로 구성된 보고서는 난해함으로 인해 많은 이들에게 고고학을 이해하는 현실적인 통로가 되질 못하고 있다. 그러므로 인해, 많은 사람들은 사진기록에 의존할 수밖에 없는 것이다.

반면에 동영상은 전체적인 조사과정을 비교적 상세하게 기록할 수 있다는 측면 이외에도 일반인들에게 친숙하게 다가섬으로서 고고학을 보다 쉽게 이해시킬 수 있다. 다시 말해서 영상을 통해 보존되는 이미지와, 영상자료 자체의 특성은 역사 내용을 이해하는데 영향을 미치지<sup>3)</sup>, 그러한 영상자료의 영향력은 문자텍스트나 사진

3 김민정, 映像資料를 통한 歷史 理解의 類型과 特性 : 映화를 이용한 역사수업의 사례를 중심으로, 서울대학교 대학원 석사학위논문, 1999, p. 6.

자료보다 우선시된다.

또한 이러한 영상기록은 고고학 조사에 대한 합리화에도 영향을 미친다. 기존의 난해한 보고서에 의존한 고고학 조사에 대한 기록의 한계는 일반인들이 고고학에 쉽게 다가서지 못하고 문화재에 대한 소중함을 도외시하는 결과를 초래하였다. 결과적으로 현재까지도 고고학의 시/발굴조사를 담당하는 기관과 종사자들은 '개발과 발전'이라는 명제와 공생관계에 있음에도 불구하고, 여전히 '개발과 발전'을 추구하고자 하는 대부분의 기관과 종사자들에게는 걸림돌과 같은 존재로 치부되고 있는 현실이다.

이러한 현상을 해결하기 위해서는 무조건적인 문화재 관련 보호법의 강화와 수정, 발굴전문법인의 설립 등의 원칙적인 대안만으로는 한계에 부딪히게 마련이다. 무엇보다도 고고학 관련 전공자/종사자들이 일반인들에게 친숙하게 다가섬으로써 '개발과 발전'에 앞서 문화재의 소중함을 심어주고 조사의 필요성과 당위성을 인식시켜 줄 수 있어야 한다.

최근 이러한 방안의 일환으로 일부 발굴전문법인들이 조사 현장을 개방하거나 참여하는 방법 등을 통해 일반인들에게 다가서려는 노력이 이루어지고 있는데, 영상 제작을 활용한 고고학 조사 기록이 지니는 또 다른 의미는 제작된 영상기록을 통해 일반인들에게 다가섬으로써 이러한 부분을 어느 정도 해소할 수 있다는 것이다.

본 연구에서 연구자가 말하고자 하는 영상제작은 일련의 고고학 조사과정에 있어서 체계적인 영상제작을 통해 그려나감으로써, 내레이션이나 인터뷰 등은 영상을 설명하는 보조수단으로 삼고자 한다. 다시 말해서, 영상제작을 통해 고고학 조사 기록을 위한 자료로서의 가치를 목표로 두고, 그러한 자료를 활용하는 것을 목적으로 하는 것에 의미를 두고 있다.

## 2. 동영상 활용 실태

우리나라 고고학 발굴조사는 1990년대 중반 이후 각종 개발정책과 문화재보호법의 강화 등과 맞물려 꾸준히 증가 추세에 있으며, 그에 따른 조사기관과 전문 인력도 증가하였다.

2004년 10월 8일 현재, 문화재청에 등록된 문화재 지

표조사기관은 총 150개 기관에 이르고 있으며, 2004년 7월 현재, 우리나라 매장문화재 발굴기관 현황을 살펴 보면, 총 117개 기관에 전문 인력은 952명이 종사하고 있다. 특히, 이들 중 발굴전문법인은 23개 기관으로 2000년 이후 증가하여, 현재 매장문화재 발굴기관의 20%를 차지하고 있으며, 전문 인력은 582명으로 전체 인원의 60%이상을 차지하고 있어서 상대적으로 많은 인원이 편중되어 있다. 또한 문화재청 통계자료에 의하면, 2004년 발굴 허가 건수는 6월 30일 현재 총 505건으로 그중에 389건인 77%를 발굴전문법인이 담당하였다.

물론, 시/발굴조사 현황을 통해 나타난 조사 건수는 상대적일뿐, 이러한 시/발굴조사를 통해 조사되는 유적의 성격이나 규모 등에 따라 장기적이 될 수도 있고, 단기간에 마무리될 수도 있음으로 절대적이 아님을 밝혀 둔다.

현재 문화재 지표조사기관들의 고고학 조사 및 기록에 있어서 동영상을 활용하고 있는지를 조사한 결과는 [표 1]과 같다.

표 1. 기관별 동영상 활용 실태

내 용		기 관	국립 박물관/연구소 (6)	대학 박물관 (31)	공/사립 박물관 전시관 (7)	대학 부설 연구소 (6)	기타 (2)	계 (69)
		발굴 전문 법인 (17)						
동영상 활용 실태	예	10	5	12	3	2	1	33 (47.8%)
	아니오	7	1	19	4	4	1	36 (52.2%)

설문조사에 응답한 69개 기관 중 33개 기관에서 동영상을 활용하고 있어서 전체적으로 동영상을 활용하고 있는 기관은 절반에 못 미치는 실정이다.

먼저, 동영상을 활용하고 있는 기관을 대상으로 어떤 형태로 이루어지고 있으며, 활용 범위와 활용 인원은 어떻게 운영되고 있는지를 살펴보았다.

첫째, 동영상 활용형태는 현재 동영상을 활용하고 있는 33개 기관 중, 21개 기관에서 직접적인 촬영위주의 자료축적 형태로 이루어지고 있는 것으로 나타났다. 반

면에 직접적인 촬영 및 편집을 통한 자료축적은 11개 기관으로 나타나고 있어서 전체적으로 동영상 활용함에 있어서 한계를 안고 있는 것으로 나타났다.

둘째, 활용범위를 살펴보면, 모든 시/발굴조사에서 동영상을 활용하는 기관은 10개 기관이었으며, 중요유적 발굴조사에 활용하는 경우가 18개 기관으로 절반 이상의 기관에서 활용범위를 한정하고 있음을 알 수 있다.

셋째, 고고학 조사 현장에서 동영상기록을 담당하는 인력을 살펴보면, 29개 기관에서 고고학 조사원 중에서 가용인원을 활용하고 있어, 현재 동영상을 활용하고 있는 거의 모든 형태의 기관에서 동일하게 가용인원(고고학 조사원)을 활용하고 있음을 알 수 있다. 고고학 조사 현장에서 사진촬영의 경우와 마찬가지로 현장에 투입된 조사원으로 하여금 영상기록을 담당하게 하고 있는 것이다.

다음으로 현재 고고학 조사 및 기록에 있어서 동영상을 활용하고 있지 않은 기관을 대상으로 조사한 결과를 살펴보기로 하겠다.

첫째, 기관에서 동영상을 활용하고 있지 못하는 이유를 묻는 설문에는, 36개 기관에서 복수 응답을 포함한 38개 응답을 보였다. 그중 무응답을 제외한 33개의 응답 중 절반 이상인 18개의 응답이 '동영상제작의 전문성'을 들어 가장 많은 비중을 차지하고 있어서 현재 대부분의 기관들이 동영상제작에 전문성이 필요하다는 이유로 인해 활용하지 못하고 있는 것으로 나타났다. 그밖에 응답으로 조사비용의 증대와 고고학(발굴조사)과의 관련성/필요성 부족 등을 이유로 들었으며, 기타 응답으로는 촬영장비의 미비, 인력부족 등이 있었다.

표 2. 기관별 동영상 활용 실태-활용하고 있는 경우

내 용		기 관						계 (33)
		발굴전문인 (10)	국립박물관연구소 (5)	대학박물관 (12)	공/시립박물관, 전시관 (3)	대학부설연구소 (2)	기타 (1)	
활용 형태 *	직접적인 촬영위주의 자료축적	3	4	10	2	1	1	21 (64%)
	직접적인 촬영/편집의 자료축적	6	1	2	1	1		11 (33%)

	외주제작에 의한 자료축적	2						2
활용 범위 **	모든 시/발굴조사	3	2	4		1		10 (30%)
	중요유적 발굴조사	6	3	7	1		1	18 (55%)
	현장설명회/지도위원회의	1		1	1	1		4
	기 타					1 (주1)		1
활용 인원	영상을 전담하는 고고학 조사원		1					1
	가용인원 (고고학 조사원)	7	4	12	3	2	1	29 (88%)
	영상전문인력	3						3
	기 타	1 (주2)						1

주1 : 전시자료, 주2 : 자료 담당

\* '활용형태' 란과 '활용인원' 란에서 발굴전문법인 1개 기관이 복수 응답을 했기 때문에 추가가 되었다.

\*\* '활용범위' 란의 경우, 모든 시/발굴조사 활용은 중요유적 발굴조사와 현장설명회/지도위원회의 등을 포함하며, 중요유적 발굴조사의 경우 현장설명회/지도위원회의를 포함하는 것으로 보았다.

둘째, 향후에 동영상을 활용한다면 어떠한 형태로 활용할 것인가를 묻는 질문에는, 응답한 31개 기관 중 절반 이상인 17개 기관에서 직접적인 촬영 및 편집을 통한 자료축적의 형태로 활용하겠다는 응답을 보였다. 반면에 향후에도 현재의 활용형태처럼 직접적인 촬영위주의 자료축적 형태로 한정하여 활용하겠다는 기관도 11개 기관으로 나타나 여전히 많은 기관에서 소극적인 반응을 보였다.

셋째, 향후에 동영상을 활용한다면 그 범위를 묻는 설문에는, 현재 활용하고 있는 기관의 설문결과와 유사하게 나타났다. 응답한 31개 기관의 절반 이상인 18개 기관이 중요유적의 발굴조사에 활용하겠다고 응답했으며, 모든 시/발굴조사에 활용하겠다는 기관도 12개 기관이 있었다. 전체적으로 향후에 동영상을 활용하고자 하는 경우에 있어서도 활용범위는 현재 활용하고 있는 다수의 기관들과 마찬가지로 그 범위를 한정하고자 하는 것으로 나타났다.

마지막으로, 향후에 동영상을 활용함에 있어서 활용인원을 묻는 질문에서도 현재 대부분의 기관이 가용인원(고고학 조사원)을 활용하고 있듯이, 가용인원(고고

학 조사원)을 활용하겠다는 응답이 21개 기관으로 '영상을 전담하는 고고학 조사원 활용'이나 '영상전문인력 활용'에 비해 상대적으로 높게 나타났다.

표 3. 기관별 동영상 활용 실태-활용하고 있지 않은 경우

내 용	기 관	발굴 전문법인 (7)	국립 박물관/연구소 (1)	대학 박물관 (19)	공/사립 박물관 전시관 (4)	대학 부설 연구소 (4)	기 타 (1)	계 (36)
활용 못하는 이유 (복수 응답)	동영상제작의 전문성	5	1	10	1		1	18 (50%)
	고고학과의 관련성/필요성 부족			2	2	1		5
	조사비용의 증대	2		3		1		6
	기 타			2	1	1		4
	무응답	1		3		1		5
향후 활용 형태	직접적인 촬영위주의 자료축적	1	1	6	2	1		11 (31%)
	직접적인 촬영/편집을 통한 자료축적	4		9	2	1	1	17 (47%)
	외주제작에 의한 자료축적	1		1				2
	기 타					1		1
	무응답	1		3		1		5
향후 활용 범위	모든 시/발굴조사	3		4	4	1		12 (33%)
	중요유적 발굴조사	3	1	12		1	1	18 (50%)
	현장설명회/지도위원회							
	기 타					1		1
	무응답	1		3		1		5
향후 활용 인력 (복수 응답)	영상을 전담하는 고고학 조사원	2		2	2		1	7 (19%)
	가용인원 (고고학 조사원)	3	1	13	2	2		21 (58%)
	영상전문인력	2		1				3
	기 타					1		1
	무응답	1		3		1		5

이상의 문화재 지표조사 기관의 동영상 활용 실태를

토대로 결과를 분석해 보면, 현재 고고학 조사 기록에서 동영상 활용은 절반에 못 미치는 기관에서 부분적으로 이루어지고 있으며, 이렇듯 많은 기관들이 활용하고 있지 못하는 가장 큰 이유로는 동영상제작의 전문성에 기인하는 것으로 나타났다.

활용형태 측면을 살펴보면, 현재의 활용 기관들은 촬영위주의 자료축적이 주류를 이루고 있으며 반면에, 향후에 활용하고자 하는 기관의 활용형태는 촬영과 더불어 편집까지 함으로써 자료축적을 하겠다는 형태가 더 많이 나타나고 있어서, 점차적으로 단순한 촬영에서 나아가 편집까지 병행하는 형태로 확대되어 가겠다고 볼 수 있겠다.

반면에, 동영상의 활용범위나 활용인원에 있어서는 현재 활용하고 있는 기관과 향후에도 큰 변화가 없는 것으로 나타나, 현재의 가용인원(고고학 조사원)을 통한 중요유적 발굴조사의 기록에 한정하는 형태가 당분간 지속될 것으로 판단된다.

### III. 영상제작 활용화

#### 1. 영상 제작 활용화 방안

고고학 조사에 있어서 영상제작을 활성화하고 나아가 적극적으로 활용하기 위해서는 무엇보다도 고고학 관련 종사자들을 비롯한 관련기관의 영상제작에 따른 전반적인 인식에 대한 전환이 필요하다고 할 수 있겠다.

고고학 관련 전공자/종사자들을 대상으로 한 설문조사 결과를 보면, 구성원들의 대다수가 영상매체 활용과 영상제작 활성화에 대해 긍정적으로 받아들이는 반면에, 정작 고고학 조사 기록에 있어서는 영상제작(동영상)이 다양하게 활용되지 못하는 이유에 대해서는 다음과 같이 생각하는 것으로 나타났다.

가. 동영상제작의 전문성 : 57명(60%)  
 나. 조사비용의 증대(경제성) : 15명  
 다. 고고학(발굴조사)과의 관련성/필요성 부족 : 15명  
 라. 기타 : 11명  
 \* 전체 응답자 : 95명, 복수응답

앞서, 동영상을 활용하고 있지 않은 기관들을 대상으로 실시한 설문조사 결과에서와 마찬가지로 '동영상제작의 전문성'을 가장 큰 이유로 들었으며, 조사비용의 증대(경제성), 고고학(발굴조사)과의 관련성/필요성 부족의 순서를 보였다. 또한 기타 의견으로 영상제작에 대한 관심도 및 마인드 부족, 고정관념, 활용기회 및 장소(공간)의 부족, 시간부족 등을 이유로 들었다.

이를 토대로 살펴보면, 고고학 조사 기록에 있어서 영상제작을 활성화하고 활용화하기 위해서는 무엇보다도 '영상제작의 전문성'이라는 한계를 극복하는 문제가 대두되고 있음을 알 수 있다. 이러한 '영상제작의 전문성'을 확보하지 못한 가용인원의 활용은, 결과적으로 고고학 조사 기록에 있어서 중요유적의 발굴조사에 활용 범위를 한정하게 되고, 그 활용 형태에 있어서도 직접적인 촬영위주의 자료축적에 한정할 수밖에 없는 것이다.

고고학 조사 기록에 있어서 이러한 한계를 극복하고 다양한 영상제작의 활용을 위해서는 이러한 가용인원을 활용하는 형태에서 벗어나, 영상제작을 활용하는 인원에 대한 전문성을 확보해야 한다. 다시 말해서 영상제작에 대한 체계적인 교육과 다양한 경험을 바탕으로 전문성을 확보한 영상을 전담하는 고고학 조사원을 활용하거나, 고고학 조사에 대한 전반적인 지식습득과정을 거친 영상전문인력을 통해서 영상제작이 이루어져야 한다는 것이다.

이러한 영상제작에 대한 전문성을 확보한 인력 활용을 통해 현재의 현장설명회/지도위원회, 학술발굴조사, 중요유적 발굴조사 등에 한정하는 활용 범위에서 나아가 모든 시/발굴조사로 그 범위를 확대하고, 직접적인 촬영/편집을 통한 자료축적의 형태로 영상제작이 이루어짐으로써 보다 다양하게 활용화 될 수 있을 것이다. 아울러 고고학 조사 현장에서의 충분한 제작 경험을 토대로, 단순 기록물의 형태에서 벗어나 다양한 제작방법에 대한 모색도 함께 이루어져야 하겠다.

위와 같은 고고학 조사 기록을 위한 영상제작 활용에 있어서는 관련 기관의 인력 운용에도 변화를 가져와야 할 것이다. 상대적으로 시/발굴조사가 많이 이루어지는 발굴전문법인에서 영상제작에 전담 고고학 조사원을 활용하고, 그 범위를 모든 시/발굴조사 현장으로 확대하기

위해서는 1명의 전담 조사원으로는 불가능하다. 이를 위한 방안으로 조사가 이루어지는 팀별 또는 유적별로 각각의 전담 조사원을 활용할 수 있으며, 나아가 별도의 영상제작에 활용할 수 있는 조사원 그룹을 조직, 전담 조사원으로 하여금 총괄하고 보조 조사원들이 각각의 현장에 상주하면서 기록 자료를 수집하는 방안도 있을 수 있겠다.

영상제작의 활용화를 위해서는 이상과 같은 현실적인 방안도 중요하다고 할 수 있지만, 무엇보다도 그러한 방안의 제시와 더불어 고고학 관련 종사자들을 비롯한 관련기관의 영상제작에 따른 전반적인 인식에 대한 전환이 필요하다고 하겠다. 영상제작을 활용한 고고학 조사 기록이 현실적인 여건에 따른 단순한 기록물 형태에서 벗어나 고고학 기록 자료로서 갖는 의미를 정확히 인지할 필요가 있는 것이다.

## 2. 영상제작 활용의 한계

고고학 조사 기록에 영상제작을 활용하는데 있어서 가장 먼저 고고학 조사 기록에 영상제작의 전문성을 확보한 인력을 활용하는 문제가 해결되어야 한다.

고고학에서는 이론을 통한 지식 습득과 함께 시/발굴조사 현장에서의 경험을 중요시 하고 있다. 다시 말해서 고고학 조사를 수행하기 위해서는 고고학에 대한 체계적인 이론 습득과 함께 충분한 현장조사 경험을 통해 전문성을 확보해야 하는 과정을 필요로 함에 따라 상당한 시간을 필요로 한다.

반면에 비디오카메라를 이용한 촬영은, 사진과 컴퓨터 활용 등과 마찬가지로 비교적 간단한 조작을 필요로 하고, 관련 기기의 발달과 보급, 편리성 등으로 인해, 고고학을 비롯한 일상생활 속에서 누구나 쉽게 다가설 수 있는 분야로 대부분의 사람들에게 인식되고 있으며 사용되어지고 있다.

그러나 이러한 비디오카메라 사용이 현실적인 여건에 따른 기초적인 단순한 촬영에서 벗어나 영상제작을 통해 고고학 기록 자료로서 활용되기 위해서는, '영상제작에 있어서도 고고학에서의 경우와 마찬가지로 이론을 통한 지식 습득과 함께 다양한 제작경험 등의 전문적인 기술과 시간을 요구하고 있다. 현재와 같은 가용인원 활

용은 영상의 질적 수준과 더불어 기록 자료로서의 활용을 기대하기 어렵다.

두 번째로는, 1인 체제하의 영상제작 활용 문제를 들 수 있겠다. 상대적으로 많은 조사를 수행하는 발굴전문법인과 같은 기관의 경우에는 시/발굴조사가 동시다발적으로 이루어지는 경우가 많다. 이러한 1인 체제하에서는 조사 현장과의 잦은 이동성, 기록의 연속성 등을 감안할 때, 조사 현장에 상주하면서 이루어지는 영상제작에 비해 놓치기 쉬운 화면이 상대적으로 많을 수밖에 없다.

세 번째로, 고고학 조사 기록의 특수성을 들 수 있겠다.

고고학에서 다루는 자료는 대부분 땅속에 묻힌 채 노출되지 않고 있다. 이로 인해 어느 시점에서 중요한 유적이나 유구, 유물이 노출될지를 판단하기 어려우며, 고고학 조사에 대한 기록이라는 측면에서 특정한 상황의 연출보다는 막연한 기다림과 연속성을 중요시하고 있다. 또한, 유구나 유물이 출토될 경우 손상이나 도난을 방지하고, 기상 조건 등의 이유로 신속히 덮어두거나 수습이 이루어지므로 조사 현장에 상주하지 않을 경우, 효과적인 영상제작 활용에 많은 어려움이 따른다.

또한, 조사를 통해 노출되는 대부분의 고고학 증거물(유구·유물)이 평면 상태에서 노출되는데서 비롯한 기록의 어려움과 조사가 대부분 야외에서 이루어지기 때문에, 비와 눈, 바람, 먼지 등의 기상조건에 영향을 많이 받을 수밖에 없다. 그러므로 촬영에 있어서도 화면의 안정감과 오디오 수신 등 세심한 주의를 기울이지 않으면 자료로서의 가치가 떨어진다.

마지막으로, 이러한 영상 기록을 통해 얻어진 결과물을 토대로 전반적인 영상제작 활용형태의 문제를 들 수 있겠다.

영상제작을 활용한 고고학 조사 기록은 앞서의 문제점들로 인해, 비록 활성화가 이루어진다고 하더라도 그 활용에 있어서는 극히 제한적으로 이루어지고 있는 실정이다. 현재 고고학 조사에 있어서 동영상기록을 하고 있는 기관은 전체 기관의 절반에 조금 못 미치는 기관에 이르고 있으나, 비디오카메라를 이용한 단조로운 기록물에서 벗어나 그러한 결과물을 토대로 다양한 활용을 시도하고 있는 기관은 홈페이지를 이용하여 인터넷

을 통해 동영상서비스하고 있는 몇몇 기관을 제외하면 찾아보기 힘들다.

영상제작을 활용한 고고학 조사 기록에 있어서 이상과 같은 한계 이외에도 조사비용의 증대에 따른 경제적 문제를 비롯하여 많은 문제들이 제기 될 수 있겠다. 그러나 이러한 한계에 앞서 필요한 것은, 고고학 조사 기록에 있어서의 영상제작 활용에 따른 인식의 전환이 아닐까 한다. 현재와 같은 '있으면 좋지만 없어도 그만'이라는 인식에서 벗어나, 보다 철저하고 효과적인 기록방안의 하나로 영상제작을 받아들여야 한다. 나아가 이상과 같은 한계를 넘어서 영상제작에 대한 지속적인 활성화 노력과 함께 전문성을 확보하고 다양한 제작방법 개선을 통해 활용하려는 노력이 선행되어야 할 것이다.

### 3. 영상제작 활용을 통한 적용

영상제작을 활용한 고고학 조사에 대한 기록이 단순한 기록물 형태에서 탈피, 제작방법의 개선을 통한 다양한 접근과 함께, 제작되어진 영상 기록물에 대한 다양한 활용방안의 모색 등을 통해 질적인 성장을 추구하려는 노력이 필요하다. 이러한 노력을 통해 고고학 조사에 대한 기록을 영상제작 함으로써 적용할 수 있는 분야에는 어떠한 것들이 있는지 살펴보기로 하겠다.

가장 먼저, 고고학에서 영상제작을 활용함으로써 얻을 수 있는 본질적인 의미라고 할 수 있는 조사 기록 자료로서의 활용을 들 수 있겠다.

현재의 고고학 조사에 대한 기록에 있어서 최종 결과물은 보고서라고 할 수 있다. 즉, 조사를 통해 드러난 유적·유구·유물에 대한 해석과 분석내용, 사진, 실측도면 등의 기록 자료들을 한데 묶어서 보고서로 발행하는 것으로 조사에 대한 기록을 완성하고, 이러한 보고서를 통해 자료를 공유하는 형태를 띠고 있다.

최근 들어, 이러한 보고서를 CD로 제작한 전자보고서의 발행, 3D scan의 활용, 조사과정의 동영상기록 등이 이루어지고, 이러한 자료를 디지털화(DB구축작업)하여 인터넷 홈페이지를 통해 자료를 공유하기도 한다. 그러나 일부 기관에 한정되어 있고, 아마저도 모든 고고학 조사에 활용하고 있다고 보기는 어렵다.

고고학이라는 학문이 그 성격상 기록을 중요시하고



있고, 첨단 멀티미디어 시대라는 시대적 배경을 감안할 때, 고고학 조사 기록을 보고서에 한정한다는 것은 어떤 이유로든 설득력이 부족하다. 이러한 근본적인 문제를 해결하기 위한 방안으로 CD형태의 전자보고서 발행에서 나아가, 고고학 조사 기록 자료로서 영상제작을 활용하고, 그러한 영상기록과 함께, 보고서 기록을 비롯한 사진 자료, 실측도면 자료 등을 모두 수록한 통합 멀티미디어 콘텐츠(multimedia contents) 형태로 발전시켜야 한다. 이를 위해 DVD로 제작, 현행 보고서와 함께 활용하는 방안이 있겠다.

다음으로, 고고학 조사 기록에 있어서 영상제작을 활용함으로써 다양한 교육 자료로 활용하는 방안이다.

설문조사를 통해 알 수 있었듯이, 일반인들이 고고학 조사 후 발행되는 보고서를 통해 고고학 자료를 얻기 어렵다. 이로 인해, 일반인들은 고고학 관련 기관이나 종사자 및 전공자에 의해 제작된 보고서가 아닌, 영상제작에 종사하는 또 다른 일반인들에 의해 제작된 영상매체를 통해 오히려 더 많은 고고학 지식을 습득하고 있는 것이다. 물론, 앞서도 지적하였듯이 이러한 영화나 TV 등의 대중매체를 통해 생산되는 영상제작물은 교육 자료로서의 장점을 가지고 있는 반면에 잘못된 역사를 전달할 수도 있다는 단점을 안고 있다.

이런 면에서, 관련 기관의 고고학 조사에 대한 기록을 순수 목적으로 체계적으로 제작된 영상물은 교육 자료로서의 가치가 높다고 할 수 있다. 실례로 교육현장에서 특정한 유구나 유적에 따른 조사 방법에 대해 교육이 이루어진다고 했을 때, 글과 말보다는 사진을 이용한 프레젠테이션이 효과적일 것이며, 이러한 사진에 의존한 프레젠테이션보다는 체계적으로 제작된 동영상을 통해 보여줌으로써 실제 조사경험을 대체하고 교육하는 방안이 효과를 볼 수 있을 것이다. 나아가 이러한 영상제작을 활용한 고고학 조사 기록은 가속화되고 있는 인터넷을 이용한 사이버교육 자료로 활용하는 데에도 유용할 것이다.

세 번째로, 박물관 고유의 업무이기도 한 전시에서의 활용이다.

현재, 대부분의 관련 기관에서 홍보용 성격으로 외주 제작된 영상물이 아닌 고고학 조사에 대한 영상자료를

전시에 활용하는 예는 찾아보기 어렵다. 전시장을 둘러 보면 전시된 유물에 대한 설명과 출토된 유적이나 유구의 사진과 설명 등이 전부임을 알 수 있다. 물론 보고서에 비해 쉬운 설명과 확대되고 정리된 사진으로 인해 비교적 이해하기 쉽게 전시되어 있으나, 동영상이 표현하는 사실감에는 미치지 못하는 것이 사실이다.

적용해 보면, 유적별 전시에 있어서 유물의 설명과 출토된 상황을 담은 사진, 유구나 유적의 전경을 확대한 사진 등과 더불어, 유구나 유적의 조사 과정, 유물이 출토되는 과정을 담은 동영상을 활용한다면 관람객으로 하여금 이해력을 증대시킬 것이다. 또한 지나치게 정적인 박물관의 전시 성격을 전환하는 데에도 이러한 영상제작물의 활용은 유용하다.

이상의 활용과 더불어 마지막으로, 고고학 조사에 대한 기록으로서의 본질적인 목적과는 다소 성격을 달리 하지만 상업적인 활용을 들 수 있겠다. 이를 위해서는, 앞선 활용에 비해 많은 제약이 따른다. 활용 인원과 장비를 비롯한 제작방법과 비용, 제작시간 등에서 차이를 두고 있기 때문에 앞선 활용과는 많은 차이가 있는 것이다.

활용인원과 장비, 제작방법 개선 등을 통해, 영상제작을 활용한 고고학 조사 기록에 관한 영상으로서의 충분한 정보와 가치를 지닌다면 관련 기관을 비롯한 종사자 및 전공자, 나아가 일반인들을 위한 판매를 통해 이러한 상업적 활용은 가능할 것이다.

#### IV. 결론

20세기를 거쳐 21세기를 살아가는 현대인들은 실로 다양한 영상매체의 영역 안에서 살아가고 있다. 학교와 학원을 통해서 이루어지던 교육의 공간이 사이버공간으로 이동하고 있으며, 교과서와 참고서로 전달되던 지식들이 컴퓨터와 인터넷을 통해 이루어지고 있다. 심지어 역사교과서의 역사보다는 TV나 영화 속의 다큐멘타리를 통해 알려진 역사에 흥미를 느끼고 믿음마저 갖게 되는 시대를 살아가고 있는 것이다.

우리나라의 경우, 많은 고고학(考古學, archaeology)

조사가 각종 개발로 인한 파괴에 앞서 불가피하게 시행되는 구제발굴을 통해 이루어지며, 이러한 조사에 있어서 대부분의 현장은 기록보존의 과정을 거쳐 영영 사라지고 만다. 그러므로 조사에 참여하지 못한 사람들은 출토 유물과 실측도면, 사진, 동영상, 보고서 등의 조사 기록물에 의존할 수밖에 없는 것이다. 이러한 고고학 조사에 있어서 다양하고 철저한 기록의 중요성은 아무리 강조해도 지나치지 않을 것이다.

영상제작을 활용한 고고학 조사 기록은, 문자텍스트와 이를 보조하기 위한 사진과 도면 등을 담은 보고서에서 표현하기 힘든 조사 과정을 구체적이고 사실적으로 보여줄 수 있다. 또한 이러한 동영상기록은 일반인들로 하여금 고고학에 대한 이해를 쉽게 할 뿐만 아니라 문화재에 대한 인식에도 긍정적인 시각을 갖게 함으로써 고고학 조사에 대한 정당성과 필요성을 심어줄 수 있다는 장점을 갖고 있다.

그러나 관련 조사기관의 설문조사를 통해 나타난 결과를 토대로 살펴보면, 고고학 조사 기록에 있어서의 동영상은 절반에 못 미치는 조사기관에서 활용하고 있었다. 더욱이 대부분의 기관에서 가용인원(고고학 조사원)을 활용하여, 중요유적의 발굴조사에 범위를 한정하고, 촬영위주의 자료축척 형태를 띠고 있었다.

미디어의 발달과 보급은 고고학 조사 현장에서 비디오 카메라 사용을 촉진시키고 각종 영상매체를 통해 고고학이 일반인들에게 친숙하게 다가서게 된 것이 사실이다. 또한 전담 조사원이나 전문인력을 통해 기록된 고고학 조사에 대한 영상제작은 자료로서의 가치가 충분하고, 활용함으로써 많은 효용 가능성을 가지고 있다. 그러나 정작 고고학 조사 현장에서의 영상제작은 전문성을 포함한 시간, 비용 등 많은 문제점들로 인해 활용도는 극히 부분적으로 이루어지고 있는 것이다.

이러한 현상은 고고학이라는 학문 자체가 전문성을 요구하고 있고, 관련 조사 자체가 open되어 있기 보다는 폐쇄적인 성향이 강한 탓도 있을 수 있겠다. 또한 조사에 있어서 가능한 '최소한의 경비로 최대의 효과'를 얻을 수 있는 방법을 사용해야 하는 현실에서 어쩌면 당연한 결과일지도 모른다. 그러나 영상제작을 활용한 고고학 조사 기록이 활성화되고 보다 효과적으로 활용

되기 위해서는 무엇보다도 관련 기관을 비롯한 종사자 및 전공자들의 인식에 대한 전환이 필요할 것이다.

**참고 문헌**

- [1] 문화재청, 문화재 지표조사와 사전협의 : 개발사업과 문화재보존, 1999.
- [2] 문화재청, 아하! 문화재 알고보니 쉬워요, 2004.
- [3] 오세인, 영상매체란 무엇인가, 커뮤니케이션북스, 2004.
- [4] 김민정, 映像資料를 통한 歷史 理解의 類型과 特性 : 영화를 이용한 역사수업의 사례를 중심으로, 서울대학교 대학원 석사학위논문, 1998.
- [5] 최맹식, 제1회 세계 문화유산(고인돌) 국제심포지엄 - 아시아권에서의 문화유산(고인돌) 보존과 활용 : 한국 고인돌 조사와 보존현황 전남 화순, (재)동북아시아적료연구소, 2004.
- [6] 홍성연, 映像 歷史 敘述의 特性과 教育的 適用 : TV 다큐멘터리 <역사스페셜>을 중심으로, 서울대학교 대학원 석사학위논문, 2001.
- [7] <http://www.encyber.com/index.html>
- [8] [http://www.ocp.go.kr/\\_new/main.jsp](http://www.ocp.go.kr/_new/main.jsp)
- [9] <http://www.kbi.re.kr>

**저 자 소 개**

**박 순 홍(Soon-Hong Park)**

정회원



- 1997년 2월 : 목포대학교 고고인류학과(문학사)
- 2005년 8월 : 공주대학교 영상예술대학원 영상학전공(공학석사)
- 1999년 2월~현재 : 목포대학교 박물관 연구원(영상제작)

<관심분야> : 방송영상콘텐츠, 역사문화콘텐츠

전 병 호(Byeong-Ho Jeon)

중신회원



- 1983년 2월 : 충남대학교 전자공학과(공학사)
  - 1989년 8월 : 충남대학교 컴퓨터공학과(공학석사)
  - 1995년 2월 : 충남대학교 컴퓨터공학과(공학박사)
  
  - 1995년 3월~현재 : 공주대학교 영상광정보공학부 영상학전공 교수
  - 2005년 5월~현재 : 공주대학교 영상미디어연구센터 소장
- <관심분야> : 멀티미디어, 디지털콘텐츠, 방송영상콘텐츠