
효과적인 문화재발굴조사보고서를 위한 편집디자인

Editorial Design for Effective Research Report of Excavating Cultural Properties

변지환
영진전문대학 디자인계열

Ji-Hwan Byun(byunji21@hanmail.net)

요약

컴퓨터와 편집기술이 발전함에도 유구와 유물의 측정 도면 등은 아직도 엄청난 노력과 시간을 투자한 수작업에 의존하고 있으며 문화재발굴보고서 또한 편집의 형태나 기술적인 면에서도 예전 보다는 발전하고 있으나 아직 디자인적으로 미흡한 것이 사실이다.

이번 논문의 목적은 기존 문화재발굴보고서의 부족한 심미적 요인을 개선하고 보고서의 내용 중 유구와 유물의 측정 도면 등을 디지털화 하여 효과적인 편집 작업을 하는데 도움이 되고자 한다. 또한 아직은 3D 스캔, 촬영기술 등 기술적으로 미흡한 점이 있으나 점차 개선, 보완하여 단순한 문화재의 보고서가 아닌 더욱 실용적이고 가치 있는 자료로 데이터베이스화 하고 심미적이고 효율적인 정보전달이 가능 한 보고서의 편집에 그 목적이 있다.

■ 중심어 : | 편집디자인 | 그리드 | 문화재발굴보고서 |

Abstract

We are depending on tedious work by hand with tremendous time and effort in order to measure drawing of relics and remains despite of advanced computer and editing technology. Also, it is necessary to improve a designing element in the research report of cultural properties although we have more editorial and technical skills than we have done.

The purpose of this article is to help to develop an aesthetic element and measurement of drawing of relics and remains for the effective editing in the current cultural properties research report. At the same time, through the gradual improvement of 3D scan and photographing techniques, research report of cultural properties will create database with useful and valuable material and provide aesthetic and efficient information.

■ keyword : | Editorial Design | Grid | Research Report of Cultural Treasure |

I. 서론

1. 연구배경 및 목적

인간은 자신의 생각과 감정을 표현하기 위하여 문자를

발명하였고, 그러한 문자를 담아내기 위한 수단으로 책이 탄생되었다. 이 후 책의 형태는 보다 많은 양의 내용을 보다 가볍고 작은 형태를 목적으로 발전해 나갔다.

책이 만들어지기까지 여러 단계를 거쳐 원고가 활자화

접수번호 : #071025-003

접수일자 : 2007년 10월 25일

심사완료일 : 2007년 11월 14일

교신저자 : 변지환, e-mail : byunji21@hanmail.net

되도록 하는 것을 편집 이라고 한다. 이렇게 편집된 원고들을 보기 좋게 시각적으로 구성하여 신문, 잡지, 책 등의 인쇄물들로 만들 수 있게 하는 것을 편집 디자인(Editorial Design)이라고 한다.

하지만 편집디자인은 편집된 원고들을 단순히 보기 좋게 시각적으로 구성하는 것 뿐 만 아니라 인쇄 출판물의 모든 분야를 아우르는 넓은 의미로 해석된다. 특히 현대에 접어들면서 컴퓨터의 기술이 발전함에 따라 편집디자인 또한 예전에 수작업인 단순한 형태에서 DTP에 이르기 까지 불과 20여 년 동안에 엄청난 변화와 발전이 이루어졌다.

뿐만 아니라 과학의 발전은 여러 분야의 학문을 결합시켜 놓기에 부족함이 없었고 드디어 문화와 예술의 접목이 현실화 되는 시대에 이르게 되었다. 실례로 2006년 문화관광부에서는 「문화와 기술의 만남」 추진 현황 및 향후계획' 보고서에서 과학기술의 발전에 힘입어 문화예술분야는 미래 성장산업으로 발전해 나가는 확고한 기틀을 마련하기 위하여 문화유산의 복원 및 전시·체험기술을 개발하여 주요 문화재에 대한 3D입체영상 작업, 국가 지정문화재 DB구축사업에 활용하기 위한 향후 중점 추진과제를 발표한 바 있다.

문화재 발굴 또한 문화재청 통계에 따르면 2000년 319건 360여억 원에 이르던 것이 불과 6년 후인 2006년에는 1300건 2150여억 원에 이르기까지 거의 열배에 달하는 발굴이 진행되고 있는 실정이다. 이렇듯 문화재의 중요성은 해가 더하면서 더욱 강조되고 있으며 여러 가지 학술조사과정과 발굴조사방법 등을 통하여 이를 보존, 복원하는데 전력을 다하고 있다. 또한 발굴이 종료되면 모든 데이터를 모아 '문화재발굴보고서'라는 결과물을 정리하여 발행한다.

문화재 발굴보고서에는 위치 및 현황, 발굴기록, 유구 및 유물의 실측과 제도, 도면, 사진, 유물의 보존처리 및 복원 등이 정리되어 있으며 기타 발굴조사에 필요한 고지자기학연구, 3D스캔 도면 등이 추가로 게재 되는 경우도 있다.

하지만 컴퓨터와 편집기술이 발전함에도 유구와 유물의 측정 도면 등은 아직도 엄청난 노력과 시간을 투자한 수작업에 의존하고 있으며 편집의 형태나 기술적인 면에

서도 예전 보다는 발전하고 있으나 아직 디자인적으로 미흡한 것이 사실이다.

이번 논문의 목적은 기존 문화재발굴보고서의 부족한 심미적 요인을 개선하고 보고서의 내용 중 유구와 유물의 측정 도면 등을 디지털화 하여 효과적인 편집 작업을 하는데 도움이 되고자 한다. 또한 아직은 3D스캔, 촬영 기술 등 기술적으로 미흡한 점이 있으나 점차 개선, 보완하여 단순한 문화재의 보고서가 아닌 더욱 실용적이고 가치 있는 자료로 데이터베이스화 하고 심미적이고 효율적인 정보전달이 가능한 보고서의 편집에 그 목적이 있다.

2. 연구방법 및 범위

본 연구에서는 여러 가지 문화재보고서 중 발굴조사의 보고서를 중심으로 진행되었다.

- I. 본 연구에 앞서 이해해야 할 문화재 발굴의 특징과 그에 따른 기술을 비롯한 환경적인 내용 등에 대한 문헌 고찰을 하였다.
- II. 기존 문화재 보고서의 현황과 문제점을 지적하고 개선방안을 제시하였으며 이해를 돕기 위하여 시각적 표현이 포함되어야 할 부분에 대해서는 약식과 도면, 기타 필요한 일러스트적인 시각 자료를 부가하여 완성 하였다.
- III. 편집디자인 개선방안의 예로 가상의 문화재발굴조사보고서를 제작하여 기존 보고서와 비교하여 제시하였다.

II. 문화재 발굴조사의 이론적 고찰

1. 문화재의 정의

1.1 문화재란?

문화적 가치가 있는 사물, 즉 보존할 만한 가치가 있는 민족의 문화유산을 말하는 것으로서 한 민족이 생활하면서 생성, 발전시켜 온 모든 유형, 무형의 산물이 이에 속한다.

문화재는 한 민족 집단이 생활을 영위하면서 만들어낸 모든 것 가운데에서 문화적으로 인류보편적인 성격과 함

계 민족의 특수성을 띤 것이라고 할 수 있어서 역사적으로 한 민족 집단이 겪은 사건과 체험의 표현물이며 그 가운데에서 현재까지 남아있는 유산들인 것이다.

문화재보호법 제2조1항에는 문화재를 “인위적, 자연적으로 형성된 국가적, 민족적, 세계적 유산으로서 역사적, 예술적, 학술적, 경관적 가치가 큰 것”으로 정의하고 있으며, 문화재의 종류를 유형문화재, 무형 문화재, 기념물, 민속자료로 구분하고 있다

1.2 매장문화재

매장문화재는 법 제43조의 정의에 따르면 “토지, 해저 또는 건조물 등에 포장된 문화재”를 말하며, 현재까지 그 성격이나 형태 등이 전혀 밝혀지지 않은 것으로서 건설공사 등으로 인한 토지 형질변경으로 드러나는 경우가 많고 발굴을 통해 그 모습을 알 수 있게 된다. 매장문화재는 오랜 시간 동안 땅속에서 변화하는 환경 속에 묻혀 있었기 때문에 깨지고 부서진 것들도 많지만 아주 중요한 정보를 알려주고 있어서 고고학자들은 그 성격을 밝히기 위해 정밀한 조사를 하여 역사를 새로 쓸 수도 있게 된다.

매장문화재를 고고학 용어로는 유적, 유구, 유물로 구분하고 있다.

①유적은 유구와 유물을 포함하는 복합체로서 한 유적 안에서도 다양한 유구와 유물들이 나 타날 수 있다.

②유구는 집터, 고분, 건물터 등 옛 사람들이 이루어 놓은 구조물 하나하나를 일컫는 말이다.

③유물은 토기, 석기, 철기 등 유적 안에 들어 있던 것들이 발굴을 통해 드러나는 동산문화재로서 대부분은 유형문화재의 범주에 들어간다.

2. 학술조사과정

2.1 지표조사

유적, 유물이 포함된 지형을 훼손시키지 않은 채 지표상에 드러난 흔적을 토대로 그 존재를 파악하는 것으로 유적, 유물의 집중 분포지와 대략적인 유적의 성격까지도 유추해낼 수 있는 조사방법이다. 조사지역 내에 있는 유형문화재, 기념물, 민속자료들은 지표조사에서 쉽

게 확인할 수 있지만 땅속에 있는 매장문화재는 지표조사에서 쉽게 확인되지 않는 경우가 많다. 그러나 땅속에 있는 유물들이 자연의 힘이나 사람들에 의한 지형변경으로 지표상에 드러나 있는 경우가 있기 때문에 지표조사에서 확인된 유물과 유구의 흔적을 통해 적의 유무를 판단할 수 있다. 지표조사는 크게 문헌조사와 현장조사로 구분된다.

2.2 시굴조사

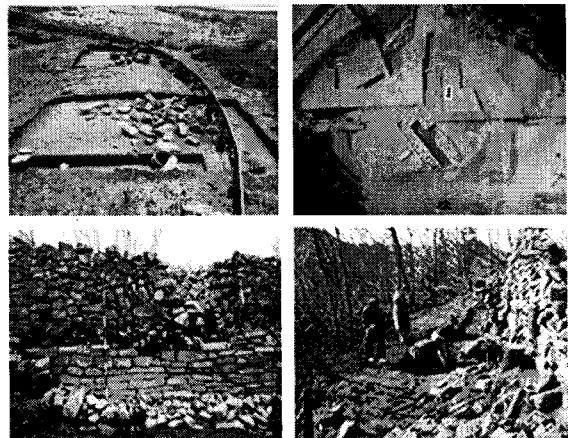


그림 1. 시굴조사

시굴조사란 지표조사에서 유물이 확인되었을 경우 또는, 인문 지리학적 환경 상 유적의 존재가 확실시되는 경우에 실시하게 되는 조사방법이다. 일반적으로 폭 1~2m정도의 트렌치를 10~15m 간격으로 설치하거나 5×5m 또는 10×10m의 피트를 설치하여 유구를 확인하는 조사방법을 이용한다.

이 조사는 유적의 성격과 범위를 좀 더 분명히 밝혀보기 위한 것으로서, 정식발굴에 앞서 예비조사로서의 의미가 강하다. 지표조사만으로는 유적의 성격을 정확히 알기 어렵기 때문에 유물이 흩어져 있거나 유구의 일부가 드러나 있는 곳을 대상으로 시굴조사를 실시하여 유적의 성격을 분명히 밝히고 발굴이 필요한지 여부를 판단하는 자료로 이용할 수 있다.

2.3 발굴조사

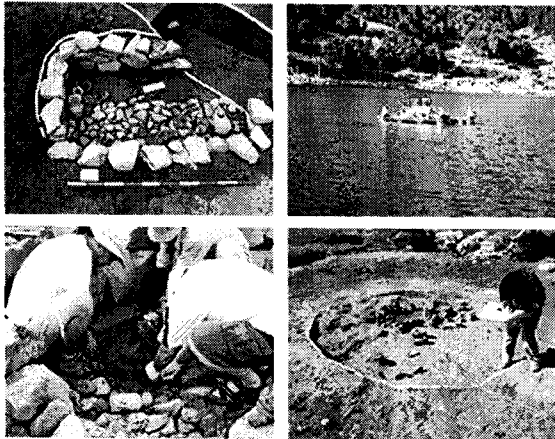


그림 2. 발굴조사

발굴(發掘)은 지하에 매몰된 상태에서 단순히 존재함에 지나지 않는 고고자료에 대해 철저한 방법을 통해서 검출하고, 고고학적으로 유사한 데이터로 기록하고자 하는 행위이다.

그러므로 발굴조사란 지표조사나 시굴조사에서 밝혀진 유적을 과학적인 방법으로 조사를 실시하여 유적이 가지고 있는 과거의 각종 문화정보를 얻기 위하여 실시하는 고고학의 자료수집 방법 중 하나이다. 고고학의 연구 자료는 지표조사를 통해서도 얻을 수 있겠지만 대개의 경우 중요한 연구 자료는 발굴을 통해서 얻는다.

발굴의 본래 목적은 땅속에 들어있는 과거 문화의 정보를 얻는데 있지만 발굴 동기에 따라 두 가지로 나뉜다. 학술정보를 얻기 위한 일정한 목적에 따라 하는 학술발굴조사와 개발사업으로 파괴될 상황에 처한 경우에 하는 구제발굴조사를 실시하게 된다.

3. 문화재 발굴 현황 및 향후 전망

문화재 발굴조사 현황은 우리나라의 발굴조사(순수 학술발굴, 정비목적 학술발굴, 구제발굴) 현황을 나타내는 지표로서, 연도별 매장문화재 발굴조사 및 조사비용의 증감추이를 나타내며, 발굴조사 관련 기초자료로 활용된다.

표 1. 문화재 발굴현황 통계표 단위[건, 천원]

| 연도 | 2003 | 2004 | 2005 | 2006 | |
|------|------------|-------------|-------------|-------------|-------|
| 발굴조사 | 계 | 705 | 999 | 1,152 | 1,300 |
| | 순수 학술발굴 | 27 | 30 | 12 | 23 |
| | 정비목적 학술발굴 | 76 | 102 | 104 | 70 |
| | 구제발굴 | 602 | 867 | 1,036 | 1,207 |
| 조사비용 | 99,245,706 | 141,146,294 | 164,691,774 | 214,841,106 | |

발굴조사 중 순수 학술발굴 및 정비목적의 학술발굴조사 건수는 변화가 크지 않으나 구제발굴의 조사 건수는 계속적으로 증가(2000년부터 연평균 30% 수준)하여 건설공사 증가에 따른 발굴 규모가 함께 지속적으로 증가하고 있음을 나타내고 있으며, 조사비용도 발굴조사 건수의 증가에 따라 동반증가 하고 있다.(2000년부터 연평균 30%수준).

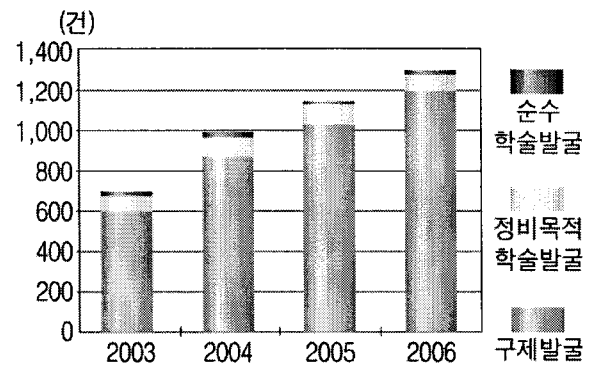


그림 3. 문화재발굴현황 그래프

발굴조사 중 구제발굴 건수가 계속적으로 증가하는 주요 원인은 택지개발, 산업단지조성, 공동주택건설, 철도건설, 도로건설등 대규모 개발 사업의 증가에 기인하며, 이에 따라 향후에도 구제발굴은 지속적으로 증가될 것으로 전망하고 있다.

III. 문화재 발굴조사보고서의 편집디자인 개선방안

1. 기존 문화재발굴조사 보고서의 문제점

앞서 밝힌 바와 같이 문화재 발굴보고서에는 현장에서

의 발굴조사가 끝나면 유적의 위치 및 현황, 발굴기록, 유구 및 유물의 실측과 제도, 분석, 도면, 사진, 유물의 보존처리 및 복원 등 그 결과를 정리하여 고고학적 기초 자료로 활용될 학술보고서를 발간한다.

문화재발굴보고서는 각기 다른 기관에서 나름 포맷을 정하여 제작이 되나 대체로 보고서를 구성하는 내용은 다음과 같다.

먼저 표지에 유적위치나 이름 등을 포함한 보고서 명이 표기되고, 머리말 이전에 본 보고서의 특징과 유구, 유물 등의 축적을 표시 해 놓은 규칙 등을 설명한다. 다음은 유적전체의 지리적 위치가 표시된 지도나 유적전체 사진이 실리며 대표적인 유구나 유물의 사진이 실리기도 한다.

본문으로 넘어가면 먼저 조사의 배경과 유적에 대한 개괄적인 설명이 적힌 머리말과 유적의 위치와 환경 등을 소개하고 다음 조사내용으로 이어진다. 조사내용에서는 유구를 시대별로 나누거나 성격별로 구분하여 조사한 내용을 기술한다.

마지막으로 사진 도판과 관련 데이터를 포함한 부록 등의 페이지로 보고서가 마무리된다.

이렇듯 보고서에는 유적의 자연환경과 입지, 역사적 배경, 유구 및 유물의 발굴상태, 고찰 등 발굴과정에서 있었던 모든 상황들이 정리·기록 된다. 또한 기타 발굴조사에 필요한 유물의 과학적 분석, 고고지자기학을 이용한 연대측정, 유적, 유물의 3D스캔 도면 등이 추가로 게재 되는 경우도 있다.

그러나 여기서 문제점은 특히 구제발굴의 경우, 대부분 짧은 발굴시간과 한정된 조사비용으로 인해 출판만을 목적으로 하는 것이 많으며 효율적인 정보전달을 위한 디자인적 요소는 아직 많이 찾아볼 수 없다는 것이다.

문화재 발굴조사보고서의 문제점을 편집디자인의 원리에 비추어 살펴보면 다음과 같다.

①현재까지 발표된 보고서들은 각 지역별, 용역 회사별로 나름 포맷을 정해서 편집하였기에 각 보고서마다 책의 크기와 서체, 마진, 축적 등이 서로 같이 않아 여러 종류의 보고서를 일시에 볼 경우, 보는 이들로 하여금 혼란을 가중시킨다.

②디자인적 요소가 부족하고 보고서 내의 통일된 일관

성이 유지되지 않아 복잡하고 지루해 보일 수 있다.

③축적 등의 이유로 본문과 도면, 사진 등을 따로 묶어서 나열하였기에 본문의 내용의 이해가 힘들고, 해당 도면, 사진 등을 찾는데 불편한 점이 있다.

④유물, 유구의 실측을 통한 제도나 도면 등이 아직 수작업에 의한 진행으로 시간과 노력이 많이 요구된다.

⑤사진, 도면 등을 스캔하는 과정에서 축적의 변화, 왜곡 등이 발생할 수 있다.

⑥도면과 사진 등의 원고보관이 어렵다.

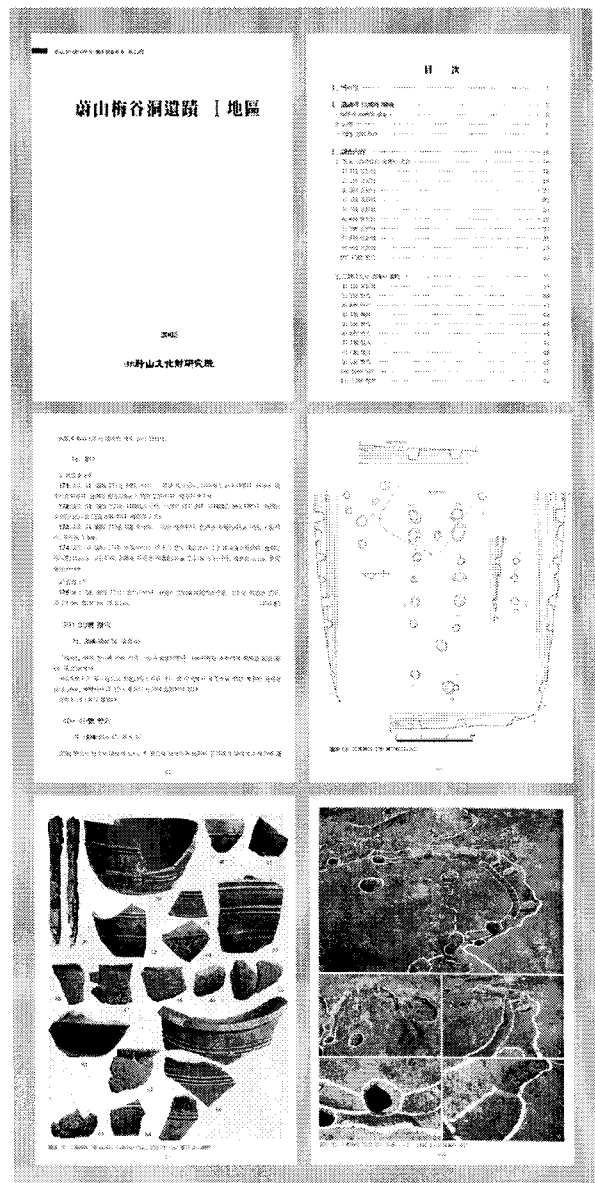


그림 4. 통용되고 있는 문화재발굴조사보고서

2. 편집디자인의 원리와 개선방안

2.1 보고서 편집디자인의 구성과 원리

편집은 크게 구분하여 단어와 이미지로 구성되어 있다. 다시 말하면 하나의 주어진 레이아웃 안에 타이포그래피와 시각적 요소들로 구성되어 있다고 할 수 있다.

주어진 레이아웃 공간에서 정보전달이나 이미지로써 응용되는 타이포그래피(Headline, Subhead, Bodycopy : Text, Caption)와 시각적 요소들(Photography, Illustration, Graphic Elements : Line, Shape, Form, Rule, Bar 등) 그리고 Side Bar, Page Number : Folio, Margine을 가지고 마치 퍼즐을 짜 맞추듯이 주어진 레이아웃 공간 안에서 수많은 창의적인 디자인을 시도할 수 있다.

이런 수많은 언어적 요소들과 시각적 요소들이 다양한 크기, 모양, 색 등을 합리적으로 선택함으로써 독자들의 호기심을 야기 시키며 독자들이 이해하기 쉬운 커뮤니케이션을 만들어 나가야하는 것이 편집자나 디자이너의 문제이다.

보고서 뿐 만 아니라 모든 책을 디자인하는 작업은 첫 페이지부터 끝 페이지까지의 디자인 요소들을 정렬하고 배치하는 규칙을 만드는 것이라고 정의할 수 있다. 이것은 책이 한 페이지로 구성되는 것이 아니라 여러 페이지의 묶음으로 구성되기 때문이다. 실제로 출간되는 책들을 살펴보면, 첫 페이지에서 끝 페이지까지 이어지는 디자인 형식에 제각기 특정한 그 책만의 디자인 규칙이 있다.

[그림 5]와 같이 일정한 포맷은 정리된 느낌은 주지만 일관된 규칙만 계속 되면 책은 지루해 지고, [그림 6]과 같이 비주얼 이미지를 이용하여 변화의 요인을 만들어 주면 시각적인 변화가 발생되고 독자들은 지루함을 느끼지 않고 끝까지 책을 읽을 수 있게 된다.

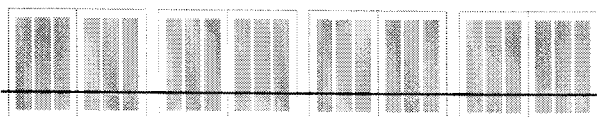


그림 5. 일관된 리듬의 포맷

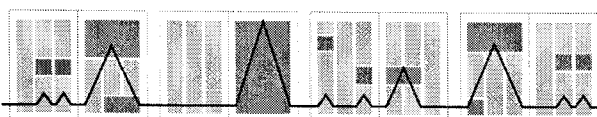


그림 6. 이미지를 이용한 변화된 리듬의 포맷

2.2 도면, 사진 등 시각적 요소 개선방안

특히 문화재발굴보고서에서는 타이포그래피와 더불어 주의 깊게 선택되어야 할 것이 시각적 요소들이다.

이런 시각적 요소들(사진, 도면, 그래픽 요소들)은 어떻게 합리적으로 사용하여 독자들에게 분명한 메시지를 전달하느냐에 응용된다.

①도면은 현재 수작업으로 진행되어 그 시간과 노력이 많이 필요한 작업이다. 2차 전사 작업 시 벡터이미지로 디지털화 하면 빠른 작업과 데이터 보관에도 용이하다.

②사진은 왜곡이 많이 되지 않는 표준렌즈를 기본으로 촬영하며, 광각렌즈 등을 사용했을 경우 포토샵 등의 프로그램에서 보정작업을 하여 사용한다. 또한 보다 넓은 영역을 촬영함으로써 가로, 세로 트리밍이 쉽게 되도록 하여야 다양하고 변화 있는 편집디자인이 가능 해 진다.

③기타 필요한 그래픽 요소는 칼라로 인쇄하여 강조한다.

2.3 편집디자인 개선방안

책은 여러 독립된 페이지를 모아서 한 권의 책으로 엮는 것이 아니라, 한 권을 구성하고 있는 여러 페이지들이 마치 병풍처럼 엮여져 있는 독립된 하나의 구조로 구성되어 있다. 이것은 책의 각 페이지들이 각기 독립된 주제를 설명하고 있는 것이 아니라, 여러 페이지들이 합쳐져 하나의 주제를 설명하는 구조이기 때문이다. 이러한 이유로 책을 구성하고 있는 모든 페이지들 간에는 일관성이 유지되어야 한다.

문화재발굴보고서 또한 마찬가지이다. 페이지간의 일관성이 유지되지 않는다면, 독자들은 페이지를 넘길 때마다 새로운 디자인 구조에 적응하는 시간이 필요하므로 읽는데 어려움을 느끼게 된다. 따라서 페이지들 간의 일정한 일관성을 유지시킴으로써 독자들이 페이지를 넘겨도 이전 페이지의 설정된 규칙의 습관으로 계속 읽음으로써 보다 손쉽게 책 전체를 읽어갈 수 있도록 하는 것이다.

문화재발굴보고서를 편집 할 때도 첫 페이지에서 끝 페이지까지의 전체적인 디자인 계획이 수립된 후 편집 작업에 임해야 한다. 이러한 디자인 계획을 수립하는 일을 디자인 포맷이라고 하며, 이는 단지 페이지의 디자인

스타일을 결정하는 작업이 아니라 보고서 전체적인 디자인 계획을 의미하는 것이다.

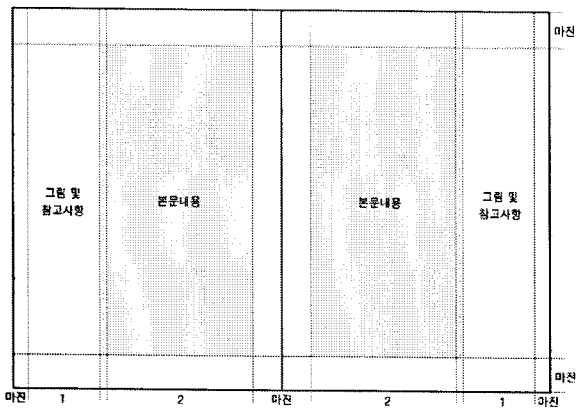


그림 7. 일관성유지를 위한 기본 그리드

[그림 7]의 그리드는 위, 아래 안쪽, 바깥쪽 등 기본적인 마진을 포함하였으며 본문내용을 2/3로 정한 것은 한 행에 글자 수가 너무 많으면 한눈에 들어오지 않아 읽는데 지루하고 힘이 들기 때문이며, 단을 너무 많이 나누어 글줄 길이가 짧아지면 불필요하게 눈의 이동을 많이 하게 되어 능률이 떨어지게 됨으로 한 줄에 일기 가장 적당한 글자 수인 25자에서 30자(명조계열 11pt, 국배판 A4 210*297 기준)로 글줄을 만들기 위함이다.

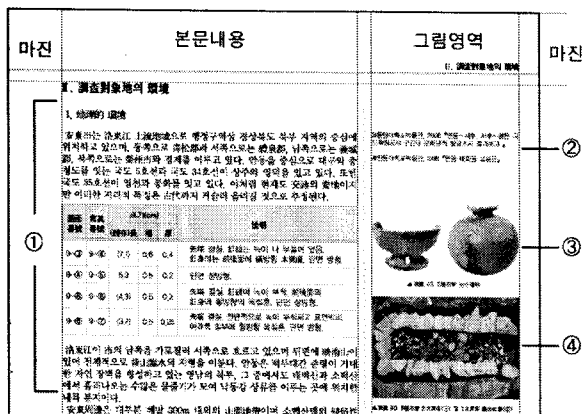


그림 8. 기본 그리드 적용 예

[그림 8]의 ①는 본문내용으로 그리드 안에서 타이포의 크기와 서체 등으로 장, 절, 본문을 구분하고, 또한 바깥쪽 1/3의 영역은 [그림 8]의 ②과 같이 주석들을 삽

입할 수 있는 공간으로 활용하거나 [그림 8]의 ③,④와 같이 그림이나 사진을 넣을 수 있게 한다. 사진 같은 경우는 장소가 협소하여 사진 크기가 작아지면서 가독성에는 문제가 있지만 해당 본문 근처에 삽입함으로써 내용의 빠른 이해를 가져올 수 있을 것이다. 뿐 만 아니라 그림, 도면, 사진 등이 밀집해 있는 해당 페이지를 제시하여 보다 쉽게 찾을 수 있도록 배려한다.

다음은 앞서 언급한 문화재발굴보고서의 문제점과 개선방향에 입각하여 가상으로 문화재발굴보고서를 디자인 하였다.

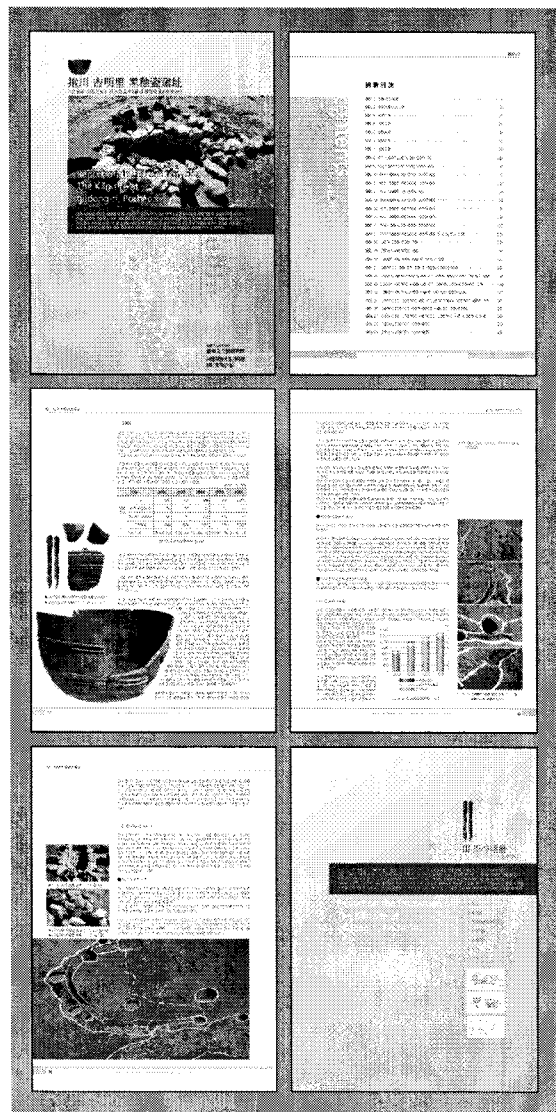


그림 9. 문제점 개선을 위한 보고서 제작

①표지와 장표제는 책에 있어서 가장 즉각적인 디자인 영역이다. 그러므로 표지와 장표제는 그 책에 또는 다음에 소개 될 내용 및 분위기를 암시할 수 있게 디자인이 되어야 한다.

②통일된 일관성을 유지하기 위하여 [그림 7]의 기본 그리드를 제작하여 적용하였다. 기본 그리드는 2:1의 비율로 나누는데 2/3는 기본 보고서의 내용 영역이며, 1/3의 영역에는 각주와 이미지 사진 등을 삽입하여 내용의 이해를 돕는 영역으로 활용한다.

③이미지들을 크기 변화로 그리드의 리듬을 변화시켜 지루하지 않게 제작되어야 할 것이다.

④다양한 이미지와 컬러의 활용으로 디자인 요소를 개발하여 사용한다.

⑤모든 원고 및 이미지는 관련 프로그램에서 제작하고 디지털화 하여 보관한다.

IV. 결론

우리는 어떤 개념으로부터 체계화시키는 과정 또는 구체화하기까지 합리화된 레이아웃을 만드는 많은 방법의 아이디어들을 현실화시켜야 한다. 우리는 여기서 하나의 편집물에 대한 가장 최소의 포맷을 선택하는 방법을 발견하고, 어떻게 그리드를 사용해서 주어진 레이아웃 공간 안에서 질서를 잡아가는지를 살펴보았다.

현재 문화재 관련 보고서는 여러 종류가 있으며 '특별 전시회 도록' 등은 디자인 외주업체 등을 이용하여 꾸준한 발전을 보이고 있다. 하지만 많은 발굴보고서들이 아직 심미적으로 부족하고 그 데이터를 보관, 활용 하는 것에 있어서는 기술적으로 불완전하여 개선이 시급한 실정이다.

따라서 현재 통용되고 있는 문화재발굴보고서의 문제점을 지적하고 그에 따른 개선방향으로 가상의 문화재발굴보고서를 제작 하였다. 하지만 레이아웃이나 그리드 등은 개인적이고 감각적인 작업이며, 또 명제가 아니기에 제시한 사항이 꼭 정답이라고는 할 수 없다. 다만 필자는 이번 논문을 통하여 기존의 형태를 탈피하고 독자들이 지루해하지 않는 문화재발굴보고서를 제작하는 데

도움이 되었으면 하는 바람이다.

참고 문헌

- [1] R. McLean, *Jan Tschichold: typographer*, Godine, 1975.
- [2] 첸화이트, *편집디자인*, 안그래픽스, 1998.
- [3] 로리 시버트, 리자발라드, *편집디자인+레이아웃*, 예경, 1998.
- [4] 요셉 물러 브로크만, *그리드시스템*, 통일출판사, 1993.
- [5] 류홍렬, *편집디자인론*, 세진사, 1998.
- [6] 리차 드헨델, *북디자인이야기*, 국민출판, 2005.
- [7] 구자봉, 유선희, *고고유물의 실측방법*, 춘추각, 2004.
- [8] 울산문화재단연구원, *울산매곡동유적1지구 학술조사보고 23책*, 울산문화재단연구원, 2005.
- [9] 김명근, *문화와 과학기술의 만남 추진현황 및 향후 계획(안)*, 문화관광부, 2006.
- [10] 장경수, *3D Scanning System을 이용한 문화재디지털복원에 관한 연구*, 성균관대학교 석사학위논문, 2004.
- [11] http://www.index.go.kr/gams/stts/jsp/potal/stts/PO_STTS_Index.jsp?clas_div=A
- [12] <http://www.cha.go.kr/>
- [13] <http://www.gicp.or.kr>

저자 소개

변 지 환(Ji-Hwan Byun)

정회원



- 1996년 2월 : 경북대학교 시각디자인 (미술학사)
- 2003년 2월 : 경북대학교 시각디자인 (미술학석사)
- 2007년 2월 : 경북대학교 시각정보디자인학과 (박사수료)

▪ 2007년 2월 ~ 현재 : 영진전문대학 디자인계열 교수
<관심분야> : 편집디자인, 광고, 디지털복원