

# 조나단 그리어(Jonathan Greer) 박사, 고고학과 구약 성서, 세션 2, 고고학 방법

© 2024 조나단 그리어(Jonathan Greer) 및 테드 힐데브란트(Ted Hildebrandt)

구약성경에서 고고학에 관해 강의하는 조나단 그리어 박사(Dr. Jonathan Greer)입니다. 세션 2, 고고학적 방법론입니다.

다시 안녕하세요. 우리는 이번 강의에서 고고학적 방법에 관해 이야기할 것입니다. 그리고 실제로 흙에 삽을 넣기 전에 기억해야 할 점은 다시 축소하여 우리가 어디에 있는지, 즉 땅의 지리에 대한 큰 그림을 기억해야 한다는 것입니다. 이제 이것은 문헌학, 고유 지리학, 수문학 및 풍경 이해를 포함하는 역사 지리학 실습에 대한 전체 강의 시리즈를 할 수 있는 완전히 독립적인 하위 학문입니다.

그래서 우리는 고대 이스라엘이 왜 이 땅에 있었는지에 대한 큰 그림과 함께 그것에 발을 담그려고 합니다. 따라서 문명 101을 생각해보면 중학교 때의 내용을 기억하실 수도 있습니다. 당신은 강 문화와 대략 기원전 3000년의 문명 발흥에 대해 배웠을 것입니다.

그리고 이 일은 고대 근동의 두 곳, 즉 이집트와 메소포타미아 계곡에서 일어났습니다. 우리의 범위 밖에 있는 동양 문명을 탄생시킨 세 번째 강 문화인 하라판 계곡이 있습니다. 그러나 남부 레반트의 경우 강 문화의 주요 진원지는 이집트와 메소포타미아입니다.

그리고 강 문화의 아름다움은 먹을 수 있는 것보다 더 많은 식량을 재배할 수 있다는 것입니다. 따라서 식량이 과잉되면 두 가지 주요 메커니즘을 통해 전력으로 전환될 수 있습니다. 따라서 하나는 추가 식량을 자원과 교환할 수 있다는 것입니다.

특정 사람들에게 먹이를 줄 수 있고 그들이 음식을 모으는 데 시간을 소비할 필요가 없다면 전문화된 경제로 이동할 수 있습니다. 아니면 폭력적인 목적으로

군대를 먹여서 다른 사람들의 물건을 훔칠 수도 있습니다. 이것이 바로 이러한 하천 문화가 오랜 역사를 가지고 있는 이유입니다.

이집트와 메소포타미아는 문명 지역에서 첫 번째 증거를 가지고 있는 곳입니다. 그리고 그들은 땅의 큰 역사를 통틀어 여러 번 흥망성쇠를 겪었습니다. 우리는 또한 이러한 강 문화 사이의 교통을 유도하는 두 가지 자연 지리적 특징을 가지고 있습니다.

그리고 그것은 동부 사막, 동쪽은 시리아 사막, 서쪽은 지중해가 될 것입니다. 그래서 이 지역은 짐 몬슨(Jim Monson)과 예루살렘 대학교 대학에서 그를 따르는 많은 사람들에 의해 중간의 땅, 중간의 땅으로 적절하게 불렸습니다. 그리고 저는 그 명칭을 좋아합니다. 왜냐하면 이곳 이 초강대국 사이의 땅이면서도 사막과 바다 사이의 땅이기도 하다는 점을 상기시키기 때문입니다.

그래서 성경에 나오는 역사, 즉 큰 그림이 지시됩니다. 역사의 오랜 기간을 살펴보면 이 땅 사이를 흐르는 교통의 썰물과 흐름을 볼 수 있습니다. 우리는 이 지역을 레반트(Levant)라고 부르기도 하지만, 어떤 사람들은 이것이 서구의 관점을 배반한다고 말할 것입니다. 떠오르는 레반트, 해가 뜨는 것은 동쪽에서 바라본 풍경일 뿐입니다.

다른 사람들은 시리아와 팔레스타인과 같은 판과 같은 지질학적 용어로 그것을 말할 것입니다. 하지만 이 땅에서는 성서에 나오는 사건들이 펼쳐집니다. 그래서 제가 거기에 화살표를 그어 놓은 것을 볼 수 있는데, 이는 우리가 이 땅에 많은 갈등을 겪고 있음을 나타냅니다.

이는 성경 이야기에서 이러한 초강대국을 만날 때 그들이 이 땅에 관심을 갖는 주된 이유는 이러한 권력 역학, 영향력 확대, 궁극적으로 이러한 무역 및 상업 경로를 지배하는 것과 관련되어 있음을 상기시켜 줍니다. 왜냐하면 요금소와 호텔을 통제하면 이곳을 여행하는 사람들의 돈을 모두 벌 수 있기 때문입니다. 이것이 바로 우리 이야기와 관련된 고대 근동 지리의 큰 그림입니다.

그리고 성서에 나오는 땅, 즉 현재의 이스라엘, 팔레스타인, 요르단, 레바논 일부, 이집트에는 세로 구역이 있습니다. 해안 평야가 있습니다. 중앙에는 구릉지대가

있고 그 사이 남쪽에는 세펠라의 낮은 구릉지대가 있는 작은 완충지대가 있습니다. 그런 다음 우리는 대지구대, 요르단 계곡, 그리고 트랜스요르단 고원으로 내려갑니다.

또한 우리는 북쪽에서 남쪽으로 이동할 때 기후와 날씨의 차이를 볼 수 있습니다. 일반적으로 연간 비가 0~2인치 정도 내리는 네게브(Negev)의 북쪽에는 훨씬 더 많은 강우량이 있고 남쪽에는 훨씬 적습니다. 그리고 매년 1월은 아내와 제가 이끄는 연례 여행 중 하나입니다.

우리는 네게브에서 1월에 2인치가 동시에 떨어지는 날에 그곳에 자주 갔다고 농담합니다. 그러나 지리를 살펴보면 이들 제곡들 사이에 갈등의 지점이 있고, 멸망의 잔재를 남긴다는 것을 알 수 있습니다. 우리에게도 지진이 있습니다.

시간이 지남에 따라 자연스럽게 포기되는 경우도 있습니다. 이는 우리가 인류 과거의 물질적 유적을 발굴하고 찾을 수 있는 많은 장소를 제공합니다. 그럼 우리는 현장에서 무엇을 할까요? 우리는 현장에서 무엇을 하나요? 음, 가장 먼저 할 일은 지역 조사에 참여하는 것입니다.

그리고 기본적으로 땅 전체를 돌아다니며 표면에서 도자기를 집어 올리는 성경의 땅에서 수십 년에 걸쳐 진행된 조사가 있었습니다. 파는 것이 아닙니다. 때로는 삽 하나만 삽니다.

허용되는 것은 삽 테스트 구덩이뿐입니다. 하지만 우리가 얘기했던 지형을 지면 위로 가서 도자기 조각, 도자기 조각을 모으는 것뿐입니다. 그리고 우리는 도자기가 시간이 지남에 따라 스타일이 변하기 때문에 도자기가 상대적인 연대를 나타내는 가장 좋은 지표라는 것을 여기서 몇 가지 주요 사항을 통해 배우게 될 것입니다.

그러므로 고대유적 표면에 흩어져 있는 토기조각의 시기를 추정함으로써 우리는 오랜 시간의 역사 속에서 이 유적지가 언제 점유되었는지 어느 정도 짐작할 수 있다. 자, 도자기가 문명의 각 층에서 표면으로 어떻게 올라오는지 좀 웃기게 들리네요. 그렇죠? 그러나 우리는 실제로 고대 도시의 유적을 파헤칠 때 많은 조사 데이터를 발견했으며 표면 도자기가 점령 기간이나 강도에 대한 어떤

종류의 백분율이 아니라 나타내는 많은 것을 발견했습니다. 그러나 이는 후기 청동기 시대, 철기 시대, 비잔틴 시대 등에 사람들이 그곳에 있었는지에 대한 일반적인 감각을 제공할 수 있습니다.

따라서 지표 조사는 지난 수십 년 동안 대부분의 토지에서 이루어졌으며 정착지 수의 증가 및 감소를 나타낼 수 있습니다. 따라서 해당 지역의 정착 강도에 대해서는 언급하지 않지만, 철기 시대 유적지와 후기 청동기 시대 유적지를 비교하는 것에 대해서는 많은 언급이 있습니다. 따라서 이것은 나중에 우리의 논의에서 중요해질 것입니다.

그러나 이는 사이트가 어디에 있는지, 어떤 사이트가 어느 기간에 점유되어 있는지 식별하는 첫 번째 단계입니다. 그런 다음 이를 다음 단계인 사이트 식별로 진행할 수 있습니다. 이것은 성경과 유세비우스의 오노마스티콘(Eusebius' Onomasticon)과 같은 다른 고대 기록을 취하는 고유한 역사적 지리학의 영역입니다. 글쓰기 시간.

우리는 또한 초강대국이 들어온 장소의 명령과 정복 목록 등에 관한 기록도 가지고 있습니다. 그 다음에는 풍부한 성경 데이터, 부족 경계, 행정 목록이 있습니다. 이 과정을 통해 여기에 나열된 랜드마크를 식별합니다. 그리고 가장 좋은 것은 가끔씩 Tel Dan과 같이 귀하가 만든 식별을 확인하는 사이트 이름을 실제로 언급하는 비문을 얻을 수 있습니다. 고대 문헌과 지리에 대한 분석을 통해 함께 연구합니다.

사이트가 식별되고 때로는 식별되지 않는 경우에도 발굴을 결정하면 전화 발굴에 참여합니다. 두 개의 L은 히브리어로, 하나는 L(죄송합니다), 하나는 히브리어로, 두 개의 L은 아랍어로 둘 다 영어로 음역합니다. 전화란 무엇입니까? 그래서 저는 여러분이 전화가 무엇인지 보여주기 위해 매우 정교한 애니메이션을 준비했습니다.

따라서 성경에서 실패하는 미래가 있는지, 고대 도시가 있는지, 고대의 고대 도시가 지리적 위치에 따라 먼저 선택되었는지 판단할 수 있습니다. 그래서 그들은 항상 물에 대해 생각하고 싶어합니다. 따라서 수로에서 멀리 떨어진 곳에

물을 멀리서 끌어오거나 나중에 파이프로 연결해야 하는 고대 유적지가 있습니다.

그러나 가장 크고 가장 오래 지속되는 정착지 대부분은 근처에 자체 수원을 가지고 있습니다. 그것은 자연 우물일 수도 있고, 천연 샘일 수도 있고, 아니면 일년 내내 흡수할 수 있는 빗물을 모으기 위해 석회암을 깎아 만든 큰 동굴인 수조도 있습니다. 하지만 우리에게만은 수원이 있으므로 고대 민족은 그 수원 근처에 정착할 것이고 도로는 이 고대 정착지를 연결하게 될 것입니다.

그러니 이것을 우리가 끔찍한 화재를 겪은 고대 정착지로 생각해 보세요. 자, 이것은 부드러운 그림입니다. 모두 밖으로 나왔고 모두 괜찮았지만, 도시 전체가 불길에 휩싸였고, 이렇게 커다란 파괴된 재 더미가 남았습니다.

이제 우리는 만약 그런 일이 일어난다면 아마도 전체 위치를 정리하고 새로운 기초를 파고 재건축을 시작할 것이라고 현대적인 관점에서 생각합니다. 글썄요, 고대에는 결코 그렇게 하지 않았습니다. 우선 그들은 거기에 물이 있고 거기에 길이 있기 때문에 떠나지 않을 것이고, 그래서 그들은 이 위치를 원할 것입니다.

그리고 목재와 돌, 이미 잘리고 조각된 돌 블록이 있습니다. 그리고 이 땅에서는 목재가 매우 희귀합니다. 가장 좋은 숲은 현재 레바논인 페니키아 북쪽에 있었습니다.

그래서 그들은 가능한 모든 목재, 가능한 모든 블록, 모든 재료를 재사용했습니다. 그래서 그들은 문자 그대로 잿더미에서 똑같은 장소에 또 다른 도시를 재건합니다. 정확히 같은 장소입니다.

이제 시작합니다. 몇 년 후가 될 수도 있고, 10년 후가 될 수도 있습니다. 그런데 지진이 났다고 해보자. 그리고 다시 말하지만, 모두가 잘 해냈습니다. 모두가 괜찮습니다. 하지만 도시는 폐허가 되었고 이제 첫 번째 층 바로 위에 또 다른 파괴된 층이 남았습니다.

그리고 무엇을 추측합니까? 그들은 파괴된 도시의 유적을 토대로 여전히 물과 도로 근처에 또 다른 도시를 건설합니다. 그리고 이것은 시간이 지나면서

버려졌기 때문에 모래가 들어오고, 흙 퇴적물이 들어오고, 아마도 홍수 계곡 근처에 있을 수도 있고, 모든 것이 씻겨 나가게 됩니다. 그리고 우리는 제때에 버려진 이 도시의 잔재물을 가지고 있습니다.

그리고 무엇을 추측합니까? 그들은 같은 장소에 또 다른 도시를 건설했는데, 어땠을까요? 이것도 화재로 소실되었습니다. 모두가 해냈지만 슬라이드 전환에 있는 가장 멋진 자동화라고 생각했기 때문에 그냥 불이 붙었습니다. 그러나 이제 우리는 문명의 다양한 층위가 문명에 미치는 영향을 보고 있습니다.

폐허가 된 도시 위에 폐허가 된 도시. 이것이 바로 폐허 위에 폐허가 된 도시를 대표하는 인공 둔덕인 텔이다. 고대 근동 지역을 여행할 때마다 풍경에 이런 것들이 점재하는 것을 볼 수 있습니다.

미국의 매립지와 매우 유사하지만 일반적으로 나무 뒤에 숨겨져 있습니다. 그러나 여기서는 고대 근동 전역에서 이러한 고분을 볼 수 있습니다. 이제 텔을 이해하고 데이트하는 방법은 무엇입니까? 음, 그 비밀은 각 파괴 계층과 관련된 물질적 인공물에 있습니다.

그래서 여기에 그릇과 주전자의 작은 실루엣과 심지를 놓을 기름 램프의 조감도, 약간의 기름을 넣었는데 이것이 고대 세계의 빛이었습니다. 자, 이 첫 번째 수준에서 그릇은 이렇게 보이고, 주전자는 저렇게 보이고, 기름 램프는 저렇게 생겼다고 가정해 보겠습니다. 자, 그러면 다음 단계에서 우리는 이 혈관들 각각에 문체적인 변화가 있다는 것을 알 수 있습니다.

우리가 생각할 수 있는 현대적인 예는 코카콜라 용기일 것입니다. 60년대에는 코카콜라 병, 유리병이 있었고 오늘날에도 여전히 세계 특정 지역에서 사용되고 있지만 다시 가져와 재활용하고 코카콜라로 리필했습니다. 그런 다음 70년대에 그들은 매우 위험한 당김 탭, 매우 두껍고 단단한 측면이 있는 알루미늄 캔을 가져왔습니다. 그리고 80년대에는 더 얇은 알루미늄으로 이동한 다음 점점 가늘어지는 상단으로 이동하여 더 안전한 당김 탭을 사용했습니다. 끝까지 오지는 않았습니다.

그리고 90년대에는 플라스틱 병이 있었고 땅을 파서 코카콜라 용기를 찾을 수 있었습니다. 그리고 아마도 코카콜라 스타일의 변화로 인해 이 침전물이 만들어진 10년을 말할 수 있었을 것입니다. -콜라병. 물론 크리스마스 기간 동안 전통적인 콜라병 등을 다시 가져올 수도 있기 때문에 몇 가지 복잡한 문제가 있습니다. 수집가는 은닉물을 보관할 수 있으며, 그것이 예금에 있으면 혼란스러울 수 있습니다.

고고학에도 그런 것들이 있어요. 하지만 당신은 아이디어를 얻습니다. 시간이 지남에 따라 선박 스타일이 변경됩니다.

이를 통해 우리는 상대적인 연대기, 즉 선박 스타일의 변화에 대한 아이디어를 얻을 수 있습니다. 이제 레이어의 날짜를 어떻게 지정합니까? 따라서 상대적인 연대측정은 이 수준이 이 수준 이전, 시간적으로 이 수준보다 이전이라고 말할 수 있습니다.

단순 중첩, 이전 물질이 가장 최근 물질보다 더 깊다는 지질학에서 빌릴 수 있는 용어입니다. 그러나 우리는 그것이 그렇게 단순한 것과는 거리가 멀다는 것을 알고 있습니다. 그래서 우리 모두는 레이어 케이크 효과를 좋아하며 이것이 어떻게 작용하는지에 대한 아이디어를 제공합니다.

그러나 실제로 사람들은 참호, 기초, 무덤을 파고 있습니다. 그들은 이후 시대의 자료를 재사용하고 이를 이후 레이어에 배치하고 있습니다. 또는 구덩이를 파면서 최신 자료 위에 이전 자료를 얹어 놓기도 합니다.

실제로는 훨씬 더 복잡합니다. 그러나 일반적으로 우리는 다른 자료와의 연관성을 바탕으로 상대적인 연대기를 표시합니다. 그래서 그것은 상대적인 데이트입니다.

이제 절대 연대 측정을 위해 특정 층에 연대순 앵커를 배치할 수 있는 다양한 방법이 있습니다. 즉 고고학 용어는 지층입니다. 따라서 지층은 특정 시기의 물질, 건축 유적, 물질 유적의 개별 층입니다. 따라서 우리는 다양한 지층을 살펴보고 상대적인 연대순으로 날짜를 정하는 데 도움이 되도록 연대순 앵커를 연결하려고 노력할 수 있습니다.

이제 남부 레반트 고고학에서 점점 더 많이 사용되고 있는 우리의 최고의 확실한 과학적 기준은 방사성탄소 연대측정입니다. 이것은 특정 원소의 반감기를 조사한 다음 나무 나이테에 대해 보정하고 시간을 거슬러 올라가는 것입니다. 우리가 연도를 생각하는 것처럼 역사 연도를 정할 수 있습니다. 이제 심지어 10세기에 관한 소위 성경 고고학에서 격렬한 논쟁 중 하나에서 큰 합병증을 낳은 오류 범위가 쉽게 50에서 75까지 될 수 있는 많은 흔들림 공간이 있습니다. 그리고 소위 통일 군주제의 존재. 이에 대해서는 나중에 이야기하겠지만 방사성탄소 연대측정과 더 많은 샘플을 플롯하고 클러스터링할 수 있으면 각 층의 절대 연대에 대한 더 나은 아이디어를 얻을 수 있습니다.

그런 다음 우리가 할 수 있는 일은 한 사이트의 레이어를 다른 사이트의 레이어와 비교하는 것입니다. 그래서 우리는 이것을 지표 조사에서 수집한 데이터와 결합하여 특정 기간 동안의 직업을 재구성하기 시작할 수 있습니다. 문명의 변화 추세도 추적할 수 있습니다.

사람은 많았나요, 적었나요? 인구 변화가 보이나요? 이것을 외국 세력의 역사적인 군사 작전과 연결할 수 있습니까? 등등. 이 모든 것은 다시 말하지만 엄청나게 복잡하지만 이러한 질문을 하는 방법에 대한 아이디어를 얻을 수 있습니다. 확실한 과학적 데이터 외에도 비문 유적과 기록 유적이 있을 경우 이를 사용할 수도 있습니다.

따라서 나중에 날짜가 있는 동전을 사용할 수 있습니다. 글썄, 날짜는 없지만 우리가 조정할 수 있는 왕 목록을 기반으로 특정 날짜로 돌아가기 위해 연대순으로 재구성한 특정 통치자가 있습니다. 우리는 또한 특정 파라오를 종종 언급하는 바닥에 비문이 있는 딱정벌레 모양의 이집트 풍뎅이도 작동하고 있습니다.

하지만 때로는 여러 세대에 걸쳐 보관되었기 때문에 복잡할 수 있습니다. 이차적으로 받은 것이라면 레반트 출신의 사람이 보기에 매우 멋지고 이국적입니다. 따라서 이러한 일이 때때로 계속될 수 있습니다.



그래서 그들은 데이트의 한 방향으로만 우리를 도울 수 있습니다. 따라서 절대 날짜를 고정하고 이를 상대 연대 측정을 위한 데이터와 조정하기 위해 적용할 수 있는 특정 사항이 있습니다. 그래서 그것은 텔이 무엇인지, 그리고 우리가 어떻게 데이트할 것인지에 대한 약간의 이야기입니다.

텔을 얻은 다음 할 일은 텔을 통해 발굴을 시작하는 것입니다. 때때로 이것은 제가 2007년에 자원봉사자로 있었던 Tell Rehov의 큰 참호를 사용하여 수행됩니다. 그리고 참호 안에도 다양한 공간이 지정되어 있는 것을 볼 수 있습니다.

건축학적 특징, 돌 기초를 볼 수 있습니다. 슬라이드와 다양한 석재 설치물에서 진흙 벽돌 건축물의 증거를 볼 수 있습니다. 여기 후기 청동기 시대 수준의 맨 아래에서 우리는 야금을 위한 용해 장치를 발견했습니다.

따라서 다양한 기간에 맞춰 조정되는 레이어를 볼 수 있습니다. 후기 청동기 시대가 여기에 남아 있으며, 철 I과 철 II가 더 경사진 곳에 있습니다. 그러나 일반적으로 우리가 땅에서 시작하는 방식은 5 x 5 미터 정사각형의 지도를 그린 다음 천천히 한 층씩 아래로 내려가기 시작하여 본질적으로 옹벽인 1 미터 벌크를 남기는 것입니다. 사각형을 정의합니다.

그러나 고고학은 파괴적인 과학이기 때문에 이는 다양한 층위학적 층을 식별하는 데 어느 정도 통제력을 제공합니다. 자료를 제거하고 목록을 작성하지만 찾은 것처럼 다시 되돌릴 수는 없습니다. 그래서 그것은 파괴적인 과학입니다.

해당 정보를 삭제한 후에는 되돌릴 수 없습니다. 그래서 발굴에 있어서 매우 중요해지는 것은 기록, 기록 방법이다. 그래서 우리가 이 5m 정사각형 안에서 한 층씩 내려갈 때 어떤 사람들은 10 x 10m 정사각형을 할 것입니다.

다양한 발굴 기술이 있습니다. 하지만 우리는 아주 조심스럽게 내려갑니다. 따라서 때로는 현대 농업 활동 등으로 인해 표토가 많으면 더 빨리 진행하고 더 큰 도구를 사용할 수 있습니다.

하지만 우리가 물질적 잔해 속으로 들어갈 때, 우리는 흠손이라는 기본 도구인 석공용 흠손을 매우 조심스럽게 사용하여 한 번에 밀리미터씩 긁어내고, 붓으로 쓸고, 그리고 나서 우리가 모은 흠을 사용합니다., 가장 조심스럽게 수행되면 도자기 조각, 동물 뼈 잔해 또는 물체, 인공물을 분리하기 위해 다양한 크기의 스크린이나 체를 통과하게 됩니다. 또한 토양의 일부를 양동이에 넣고 물을 추가하면 유기 물질이 표면에 떠서 현미경으로 검사하여 존재했던 다양한 식물 종을 식별할 수 있습니다. 따라서 당시에 적용할 수 있는 다른 고고학적 방법이 많이 있습니다.

하지만 우리가 파헤친 모든 것을 기록하는 것이 매우 중요해졌습니다. 따라서 컴퓨터를 사용하여 이 작업을 수행함으로써 녹음 기술이 크게 향상되었습니다. 지상 침투 레이더를 통해 굴착하기 전에 구조물을 매핑하는 것부터 위성 이미지 또는 비행기의 항공 이미지를 통해 공중에서 위치를 식별하고 일반적으로 굴착할 때 문서화하는 것까지.

전통적으로 이것들은 스케치되었고, 다양한 지층은 예술가에 의해 그려졌습니다. 이제 우리는 고해상도 디지털 사진과 심지어 GPS에 고정된 스케치와 사진을 겹쳐 사진으로 공간과 시간의 특정 정확한 위치를 매핑하고 GPS 데이터를 통해 공간적으로 연결하는 사진 측량 기술을 사용하여 레이어별로 내려오면서 3D 모델을 만들어 보세요. 또한 현장 항공 영상을 촬영하기 위해 드론을 사용하여 현장을 살펴볼 예정입니다.

그래서 녹음은 매우 중요합니다. 일부는 우리가 지금 참여하고 있는 동안 비디오를 사용하기도 합니다. 아래로 내려가면서 과정을 동영상으로 볼 수 있습니다.

그래서 녹음은 매우 중요합니다. 다음 단계는 돌, 뼈, 항아리, 재료, 유기물에 대한 분석이다. 내가 언급한 바와 같이, 이는 식물 유적, 동물원 고고학 유적, DNA 연구 및 동위원소 연구에 대한 하드 과학의 적용에서 상당히 정교해졌습니다.

그런 다음 특정 인공물이나 대규모 데이터 그룹을 선택하고 유추 원리에 기반한 민족지학적 렌즈를 통해 이러한 것이 어떻게 의미를 가질 수 있는지 탐구할 수도

있습니다. 유물을 발견했다면 그 유물은 무엇에 사용됐나요? 인어공주에서 주인공이 포크를 들고 표면에 있는 다양한 물건을 모으는 장면이 자주 떠오릅니다. 그리고 뭐라고 부르는지는 기억나지 않지만 포크로 만든 헤어 뷰티 제품인 줄 알고 포크로 머리를 비틀고 있다.

하지만 우리 모두는 그것이 포크를 사용하는 방식이 아니라는 것을 알고 있습니다. 그래서 때로는 우리의 추측이 틀릴 수도 있습니다. 하지만 그곳에서 우리가 하는 일은 때로는 도움이 될 수 있는데, 고대 세계에 존재했던 것과 동일한 기술을 여러 번 사용하는 오늘날의 전통 사회를 살펴보는 것입니다.

그리고 이것은 큰 그림 구조, 사회 구조, 특정 종류의 점토 냄비가 만들어지고 구워지는 방법에 대한 세부 사항에 관한 것일 수 있습니다. 그래서 유추의 원리에 따라 이것을 민족고고학이라고 부르기도 합니다. 때로는 실험적인 요소가 포함될 수도 있습니다.

앞서 말했듯이 저는 동물의 뼈를 가지고 작업합니다. 나는 정육점, 농부, 사냥꾼으로부터 동물 전체와 큰 고기 덩어리를 받았으며 뼈에 어떤 절단 자국이 남아 있는지 확인하거나 고기의 특정 부분을 다른 도상학적 표현과 비교하기 위해 특정 도살 관행에 참여할 수 있습니다. 벽 표현의 고기 등. 따라서 분석 단계에서 사용할 수 있는 다양한 도구가 있습니다.

마지막 단계이자 여러 면에서 가장 중요한 단계이자 우리 분야에서 많은 사람들이 문제를 겪는 단계는 출판 단계입니다. 그리고 고고학자들에 의해 수집된 이 모든 데이터는 그것이 출판될 때까지 소수의 사람들만이 알고 있다는 것입니다. 인쇄물로 출판되거나 점점 더 디지털로 출판되고 최선을 다할 때 오픈 소스 데이터로 디지털로 출판되어 사람들이 이 엄청난 양의 데이터에서 수집되고 가장 친숙한 사람들에 의해 합성된 결과가 무엇인지 보고 볼 수 있습니다. 그 맥락에서 그것을 다루되, 세계의 해석 공동체가 자유롭게 사용할 수 있도록 만드는 것입니다.

따라서 출판은 프로세스의 필수적인 최종 부분이 됩니다. 그것은 큰 그림, 지리, 그리고 우리가 현장에서 실제로 하는 일에 초점을 맞추는 것에 관한 것입니다.

그리고 또 하나의 중요한 부분이 있는데, 이는 우리가 전체 강의 시리즈를 할 수 있는 역사적 지리학과 비슷할 수 있습니다.

그러나 여기서 아주 간략하게 언급하면, 우리가 역사적, 문화적, 사회적 세계인 고대세계를 재구성하고자 할 때 그 맥락에서 성경 본문을 읽을 수 있는 또 다른 도구는 고대 근현대의 데이터를 통합하는 것입니다. 동부 텍스트 및 이미지. 고대 근동의 텍스트와 이미지. 따라서 이것은 고고학과 마찬가지로 매우 최근의 노력입니다. 왜냐하면 이러한 언어 중 상당수가 비교적 최근에야 해독되었기 때문입니다.

그래서 이집트 하면 여러분 모두 잘 아실 텐데요, 그 유명한 로제타스톤에는 이집트의 두 가지 형태와 그리스의 한 형태, 이집트의 한 형태가 포함되어 있으니 하나는 데모틱, 즉 필기체 형태이고, 다른 하나는 이집트 상형문자이다. 이제 상형문자는 우리 시대의 첫 몇 세기 동안 사라졌습니다. 사람들은 상형문자 쓰기를 중단했습니다.

그리고 이 언어는 세상에서 사라졌습니다. 이제 그리스인들은 계속해서 그리스인, 특히 그리스인 이름을 이집트인에서 카르투슈, 원으로 분리된 이름과 비교함으로써 콥트어 구어를 사용하여 거꾸로 작업할 수 있었습니다. 마침내 상형 문자를 해독하는 특정 소리와 어휘. 이것이 완료되었을 때 이전에는 읽을 수 없었던 수천, 수천 개의 텍스트를 이제 전 세계 학자들이 사용할 수 있게 되었습니다.

그래서 이것은 1822년 Champollion에서만 일어났습니다. 그래서 로제타석은 나폴레옹에 의해 발견되었고 1799년 이집트에서의 전쟁에서 영국군에게 패했습니다. 그런 다음 그것을 해독하기 위한 경주가 있었지만 대부분은 1822년에 Champollion에게 영예를 돌렸습니다. 다른 사람들도 관련되어 있습니다. 수십 년 후, 헨리 랠스톤(Henry Ralston) 경은 메소포타미아 언어에 대해서도 동일한 작업을 수행했습니다. 베 히스툰( Behistun ) 비문에 밧줄에 매달려 메모 를 하고 고대 페르시아어와 아카드어에 사용되는 설형 문자 사이를 연결하는 것이었습니다.

일단 설형문자가 해독되면 우리는 아카드어, 즉 아시리아어든 바빌로니아어든 아카드어를 갖게 됩니다. 나중에 설형문자를 사용하는 히타이트가 있지만 사실 그것은 매우 다른 언어, 즉 인도유럽어입니다. 하지만 이제 거대한 기록 보관소가 폭발적으로 늘어나고, 고대 세계의 벽에 새겨진 비문도 볼 수 있습니다.

또한 무덤과 궁전의 이집트 이미지에서 가져온 이미지도 있습니다. 마찬가지로, 메소포타미아에서는 이 모든 것이 19세기 중반 고고학의 폭발적인 발전과 밀접하게 연관되어 있습니다. 따라서 데이터가 급증하고 폭발적으로 증가합니다.

우리는 그것에 추가할 수 있습니다. 나는 히타이트뿐만 아니라 북서 셈어, 다양한 북서 셈어 및 방언도 언급했습니다. 따라서 페니키아어, 모압어, 히브리어, 아람어, 우가리트어는 설형 문자를 사용하지만 이는 바알과 아세라와 같은 인물을 언급하고 우리가 볼 수 있는 신화적 모티브와 관련된 기원전 13세기의 텍스트가 있는 고대 이스라엘 바로 북쪽의 알파벳 언어입니다. 성경 본문 내에서의 상호 작용. 그래서 우리는 이 모든 텍스트를 가지고 있습니다. 1800년대 후반에서 1900년대 초반까지의 텍스트의 홍수입니다.

고대 세계의 역사, 문화, 사회 구조에 참여하려고 할 때 우리는 고고학을 사용하지만 이는 이러한 비문과 같은 고고학 조사의 발견으로 구성됩니다. 그래서 우리는 이제 간략한 소개를 했고, 이 강의에서는 고대 세계에 참여하는데 사용된 방법론에 대해 이야기했습니다. 이제 우리는 그 맥락에서 고대 이스라엘의 이야기를 살펴보겠습니다.

따라서 우리가 이러한 도구를 마음대로 사용할 수 있을 때, 특히 고고학의 렌즈로 바라보고 성경이 무엇인지, 고고학이 무엇인지 이해할 때 이러한 것들이 보완, 명확화라는 세 가지 c 그리드에서 어떻게 함께 작동합니까?, 그리고 복잡합니까? 그래서, 그것이 우리가 다음으로 넘어가는 곳입니다.

구약성경에서 고고학에 관해 강의하는 조나단 그리어 박사(Dr. Jonathan Greer)입니다. 세션 2, 고고학적 방법론입니다.