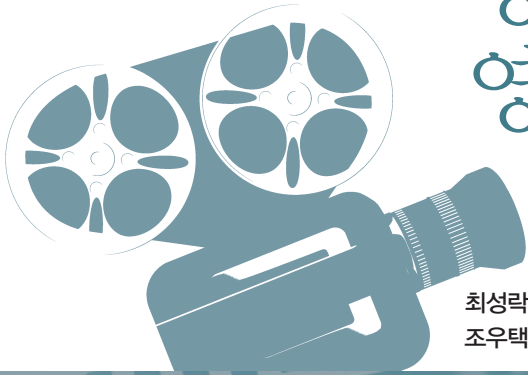


ARTICLE

05

# 고고학에서 영상의 필요성과 영상고고학



최성락 목포대학교 역사문화학부

조우택 목포대학교 박물관

ANNUAL REVIEW I

91 서론

92 고고학에서 영상의 필요성

1. 기록 수단, 즉 영상매체의 변화
2. 발굴과정의 콘텐츠화
3. 고고학의 대중화

95 영상고고학이란?

97 영상고고학의 연구 방향

1. 고고학 영상기록과 영상아카이브
2. 미디어로서의 영상고고학

101 결론

# 고고학에서 영상의 필요성과 영상고고학

최성락<sup>a</sup> · 조우택<sup>b</sup>

<sup>a</sup>목포대학교 역사문화학부 <sup>b</sup>목포대학교 박물관

투고일자 : 2009. 07. 28 | 심사일자 : 2009. 08. 26 | 게재확정일자 : 2009. 09. 10

## 국문초록

영상매체의 변화는 사회의 변화와 밀접한 관련을 갖는다. 지난 20세기의 대표적인 영상이 사진이라면 우리가 살고 있는 21세기의 대표적인 영상은 동영상이다. 영상매체의 변화는 고고학 기록 수단의 변화를 가져왔다. 현장조사를 통해 물질적 자료를 획득하는 고고학의 특징으로 볼 때 신뢰성 있는 자료를 획득할 수 있는 동영상의 활용은 앞으로 더욱 늘어날 것으로 보인다.

고고학의 발굴과정은 하나의 콘텐츠로 볼 수 있다. 이 뿐만 아니라 유적이나 유구의 입지적 환경, 불가피한 개발로 인한 경관 보존의 기록 수단으로서 혹은 인류의 기록 유산으로서 영상은 탁월한 효용성과 가치를 지니고 있다. 그리고 영상은 고고학이 지닌 사회적·학문적 기능을 충실히 하기 위한 대중고고학으로의 전환에 있어서 새로운 접근 방안이 될 수 있을 것이다.

이러한 점들을 고려한다면 고고학에서 시각자료의 기록과 보존을 위한 연구는 필수적이라고 할 수 있으며 이에 대한 대비가 있어야 할 것이다. 그 적극적인 대안으로 영상고고학을 제창한다. 영상고고학은 고고학의 관점에서 연구되어야 한다. 영상고고학의 연구 방향은 크게 두 가지로 압축할 수 있다. 첫째는 조사과정의 영상기록과 영상아카이브(기록관리)에 관한 연구이다. 둘째는 커뮤니케이션 수단인 미디어로서의 연구이다. 보다 구체적이고 체계적인 연구는 고고학 이론과 방법의 영역에서 심도 있게 다뤄져야 할 것이다.

## 서론

우리는 21세기를 소위 디지털시대라고 한다. 이는 IT기술의 획기적인 발전이 짧은 시간 내에 급격하게 이루어지고 있기 때문이다. 특히 기술 혁신의 첨단에 위치한 영상<sup>01</sup>과 이를 둘러싼 새로운 미디어의 발전은 사회의 변화와 불가분의 관계라 할 수 있을 것이다(그림 1).

다양한 영상매체는 자연과학이나 사회과학뿐 아니라 인문학에도 투영되어 빠르게 변화하고 있으며, 잠재력을 지닌 새롭고 흥미로운 학제적 접근 수단으로 부각되고 있다<sup>02</sup>. 이러한 자극으로 인해 인문학의 여러 분야에서는 영상매체를 매개로 하는 대안적 연구(alternative studies)가 적극적으로 시도되고 있다<sup>03</sup>. 특히 문자라는 기록 자료에 의존하는 역사학 분야에서는 디지털 영상

기술의 발전으로 인해 더 이상 역사 기록이 역사가만의 몫이 아니며 일반인도 역사 기록의 주체가 되는 새로운 시대를 눈앞에 맞이하고 있다고 선언한 바 있다<sup>04</sup>. 또 인류학에서는 사진과 영화의 출현과 함께 영상을 주체적 서술수단이자 학문적 도구로서 입체적인 연구에 활용하고 있으며<sup>05</sup>, 민속학에서는 소멸되어가는 보존 가치가 높은 문화적 전통을 기록화 한다는 측면에서 일찍부터 영상을 활용하여 사진과 동영상자료를 효과적으로 아카이브하기 위한 실천적 노력을 기울이고 있다<sup>06</sup>.

최근 고고학 분야에서도 진일보하고 있는 영상장비의 성능과 편의의 향상에 발맞춰 발굴조사에 대한 기록적 수단으로 영상을 활용한 방안들이 검토된 바 있으나, 구체적인 활용 실태나 활용방안에 대한 연구와 그에 따른 적용방법을 가시적으로 제시하지 못하고 있다<sup>07</sup>. 또

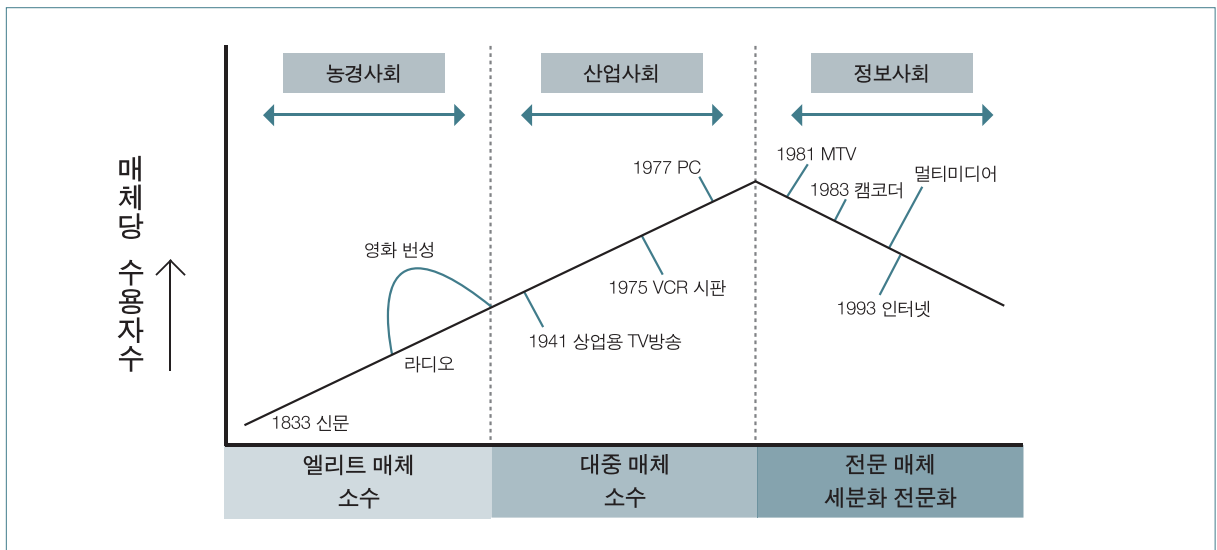


그림 1 영상매체 발전과 사회 변화(오세인, 2006 수정 인용)

01 영상(映像, Image)이란 단어는 원래 그림과 같이 실재하는 대상의 닮은꼴이나 마음에 떠오르는 심상 등의 의미로 쓰였다. 근대에 이르러서 그 뜻이 변하여 사물의 모습이 반영된 상이라는 의미를 지니게 되었다. 어쨌든 영상의 의미는 매우 광범위한 것으로 우리나라에서 영상이라는 용어가 일반화되기 시작한 것은 대체로 1960년대에 TV가 본격적으로 보급되면서부터라 하겠다. 엄밀한 의미에서 '영상'이라는 표현을 사용할 때에는 소리의 요소가 배제된 '시각적 요소'만을 의미하지만 오늘날에는 소리의 요소를 포함하는 개념으로 사용되고 있다. 또한 영화와 TV 프로그램과 같은 동영상(Moving Image 혹은 Motion Picture)만으로 한정하여 영상의 개념을 사용하는 경우도 많지만, 본래는 정지영상(사진, 2D 그래픽 등)까지를 포함한 개념이다. (최이정, 2006, 『영상 제작론』, 커뮤니케이션북스) 본 논문에서는 영상의 개념을 대체로 동영상에 초점을 두고 기술하고자 한다.

02 Pink, Sarah, 2007, The Future of Visual Anthropology : Engaging the Senses, Routledge.

03 인문학 제 분야에서의 영상관련 연구는 김기덕 책임기획(각 분야별 저자 - 역사학: 김기덕, 민속학: 김덕목, 사회학: 김현숙, 인류학: 이문웅, 고고학: 임세권)의 『우리 인문학과 영상』(푸른역사, 2002)을 통해 자세히 소개되어 있다.

04 김기덕, 2005, 『정보화시대의 역사학 : '영상역사학'을 제창한다』 『영상역사학』, 생각의 나무, p. 37

05 임영상 · 방일권, 2004, 『고려인 연구와 영상물, 영상아카이브』 『인문콘텐츠』 제4호, p. 122

06 김기덕, 2002, 『영상역사기록의 의미』 『역사민속학』 14, p. 16 ; 국립문화재연구소에서는 매년 중요무형문화재들을 영상물로 제작·배포 하고 있다. 고고학에 있어서도 유적의 공간적 가치 및 기록유산으로서 영상을 제작에 관한 검토와 이에 따른 제작 지원이 있어야 할 것이며, 각각의 지방문화재연구소에서 수집되고 있는 중요 유적의 영상자료를 종합적으로 처리하기 위한 방안이 수립될 필요가 있다.

07 박순홍, 2005, 『영상제작을 활용한 고고학 조사 기록에 관한 연구』, 공주대학교대학원 석사학위논문, pp. 1-2

한 영상기록 자체의 인식이나 범위 또한 단편적인 검토에 머물러 있는 단계이며, 이 역시 미디어의 특성을 충분히 고려하지 못하는 수준에 불과하다. 하지만 더욱 우려되는 것은 고고학에서 영상기록과 영상아카이브 방안의 부재이며, 이는 시급하게 검토해 보아야 할 사항이다. 더욱이 이 같은 영상기록과 영상매체에 대한 인식의 부족은 한국 고고학의 연구 영역의 확장과 연구의 다양성 부족에서 기인하고 있어 아쉬움이 크다 하겠다.

따라서 본고에서는 고고학에서 영상기록(광의적 비주얼 도큐멘테이션)의 필요성을 알아보고, 영상고고학의 정의 및 이를 학문적으로 형성·발전하기 위한 연구방향을 제시해 보고자 한다.

## 고고학에서 영상의 필요성

### 1. 기록 수단, 즉 영상매체의 변화

영상은 사회 지향적이고 동시대적이며 현재 우리들의 생활과 삶에서 떼어 놓을 수 없는 하나의 문화로 인식되고 있다<sup>08</sup>. 오늘날 우리가 접하는 모든 미디어 형태

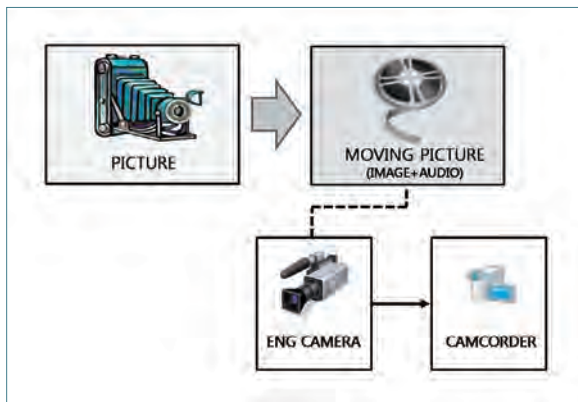


그림 2 기록 수단과 장치의 변화

는 기능적으로 움직이는 화상(畫像)의 형태로 진화하고 있으며, 표현·제작·유통의 보편성과 복제나 활용의 유연성을 바탕으로 점차 적용 범위가 넓어지고 있다. 이러한 매체의 중심에 우리가 흔히 캠코더라 부르는 장치가 있다. 캠코더는 카메라와 비디오 카세트 레코더(VCR)의 합성어로 비디오 카메라와 녹화, 재생 장치를 일체화한 것을 의미 한다<sup>09</sup>. 휴대성과 편의성이 향상된 캠코더의 보급을 통해 우리 생활의 많은 부분은 변화되면서 정보 수용자로서의 수동적 개인의 삶을 능동적인 정보 전달자로 변화시켜 주었다. 카메라로 연상되는 사진이 “결정적 순간”<sup>10</sup>을 가장 극명하게 보여주는 매체라면 캠코더로 대변되는 동영상은 결정적 순간을 음성을 포함하여 연속된 과정으로 표현하는 매체이다(그림 2).

인류학·사회학 등에서는 영상을 연구 자료로서 일찍부터 관심을 가지고 활용해 왔다<sup>11</sup>. 특히 학술조사 업무에 있어서 영상과 그 장비의 폭넓은 활용이 두드러지는데, 흔히 볼 수 있는 사례로 현지조사에 있어 정보를 담아내는 영상장비(흔히 카메라, 캠코더로 통칭되는 촬영 도구)를 가지고 다니는 일은 너무나도 당연한 것이다<sup>12</sup>. 인문학 연구에 있어 영상에 관한 이러한 관심은 효과적인 자료 수집과 유용한 현장조사 기록 수단으로부터 시작한다. 영상은 현장조사에서 글로 표현하기 어려운 사건의 전체적 상황을 시각 이미지로 담아내고, 전체 장면(scene)을 그려내고, 사람들 감정의 흐름을 포착하기에 나중에 글로 쓰는 것보다 맥락(context), 아우라(aura) 등을 표현하기에 유용하기 때문이다<sup>13</sup>. 영상장비를 활용한 영상작업은 조사기록과 기록물 제작뿐 아니라 조사과정 전반의 질을 높이는 수단으로도 사용되고 있다<sup>14</sup>. 김영훈의 견해에 따르면 현지조사에서 영상의 도입은 명백한 이점을 지니고 있는데, 영상은 현장의 모습

08 Silverstone, Roger, 1994, *Television and Everyday Life*, Routledge, p. 159

09 오세인, 2006, 『영상매체란 무엇인가』, 커뮤니케이션북스, p. 325

10 프랑스의 사진가 앙리 카르티에 브레송(Henri Cartier-Bresson)의 사진집 『Image a la Sauvette』에서 유래된 말로 현대 사진의 영향력과 메시지를 강렬하게 나타내는 표현이다.

11 박경하, 2002, 「영상기록 현황과 역사민속학에서의 활용」 『역사민속학』 14, p. 46

12 칼 하이더 지음 이문웅 옮김, 1992, 『영상인류학에의 초대 Ethnographic Film』, 일신사.

13 조경만, 2003, 「문화를 영상화하기: 인류학자와 필름메이커의 착각」 제35차 한국인류학회 정기학술대회 자료집.

14 김영훈, 2002, 『문화와 영상』, 일조각, p. 75

을 사실적으로 그려내고 무엇보다 사라져가는 현장의 역사를 오래도록 담아 놓을 수 있으며, 인간행동을 시청각을 통해 직접 관찰하는 것은 장문의 묘사를 읽는 것보다 월등한 생동감을 느끼게 한다는 것이다<sup>15</sup>.

현재 동영상은 뛰어난 기동성과 가용성을 보유하면서도 조사의 객관성을 유지하며, 조사 대상이 지닌 지리적, 색채적, 물리적 환경 등을 재연해 낼 수 있으며, 훗날 이를 광범위한 지식정보로 제공할 수 있는 자료인 것이다. 이러한 자료는 향후 학술적으로 활용될 수 있는 것이며, 우리의 문화유산이나 전통 혹은 의미 있는 유무형적 가치와 경관을 알리고 보존할 수 있는 '수준 높은 영상콘텐츠'의 배경이 될 수 있을 것이다<sup>16</sup>.

따라서 영상장비의 발달과 미디어 환경의 변화로 인해 유적의 발굴과정에서 그 동안 사용되었던 사진에 의한 기록만으로는 한계에 다다랐다고 본다. 이제 동영상에 의한 기록도 병행되어야 할 시기가 온 것이다.

## 2. 발굴과정의 콘텐츠화

고고학은 과거 인류가 남긴 물질자료의 세밀한 발굴과 기록을 통해 연구가 이루어진다. 대체로 기록이라고 하는 것은 객관성을 지니는 것으로 간주되고 다양한 기록의 방법들은 그 사회와 학문적 범주 내에서 일정한 보편성과 규칙성을 지닐 것을 요구받고 있다.

현장조사를 통해 자료를 획득하는 고고학의 특징으로 볼 때, 발굴과정의 기록이라는 것은 고고학 연구의 출발이다. 특히 발굴 과정에 있어 유구나 유물이 출토되는 경우, 모든 과정은 철저히 기록되어야 한다<sup>17</sup>. 왜냐하면 정확한 기록은 고고학자들의 의무이며, 고고학

연구자들에게 있어 기록은 (조사 결과의 보고서를 통해) 연구 성과를 입체화시키는 필요조건이자 과제이다. 또한 기록은 자료의 분석과 해석을 제공하는 필수적인 요소로서 소홀히 할 수 없는 것이며 더불어 고고학의 연구 목적 재현을 위해서는 충실한 시각 자료가 필수적이다. 이 때문에 시각자료의 기록과 보존을 위한 연구는 고고학 분야에서도 필요한 것이다<sup>18</sup>.

고고학 발굴조사에서의 기록은 현장조사일지, 유구와 유물의 사진 및 실측도면, 그리고 유적의 조사과정과 분석한 자료를 함께 묶은 발굴보고서 등이 있다. 이 중에서도 조사과정을 촬영한 사진자료는 객관적인 시각에서 만들어진 기록이다. 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<sup>19</sup>.

사진은 해석에 따라 주관적으로 판단되기도 하지만 기계론적으로 카메라는 렌즈를 통해 사물의 화상을 최대한 주관을 배제한 채 묘사하고 있다는 것이 사실이다. 하지만, 기록 방식에 있어서는 사진과 동영상은 다른 조건하에 있다. 이에 대해 박순홍은 현장의 여러 제약조건을 고려하여 사진과 동영상의 대비되는 구별은 조사 '과정'에 있어서 생략 유무로 제시한 바 있다<sup>20</sup>. 즉 동영상은 사진이 가진 결정적 순간을 기록함은 물론이고, 전체적인 조사과정을 비교적 상세하게 기록할 수 있을 뿐만 아니라 누구도 의문을 제기할 수 없는 확실한 증거로서 역할을 하며, 가장 신뢰할 수 있는 자료이다<sup>21</sup>. 그럼에도 불구하고 여전히 고고학 발굴현장에서의 동영상기록은 사진만큼 필수적인 것으로 취급받고 있지 않다.

15 김영훈, 2002, 『앞 책』, p. 50

16 최근 3D·VR(Virtual Reality)·AR(Artificial Reality) 등을 응용한 문화유산의 복원 프로젝트가 전시콘텐츠를 중심으로 활발히 이루어지고 있다. 향후 현장의 조사과정뿐만 아니라 문화유산의 창출 및 활용 그리고 보존 분야에서도 영상을 이용한 작업은 활발해질 전망이다. 다만 이러한 작업에 임함에 있어 해당 분야의 전문가의 철저한 자문(가능하면 크로스 체크의 형태)은 물론이고 그 근거를 분명히 밝혀야 할 것이다.

17 최성락, 2005, 『고고학입문』, 학연문화사, p. 123

18 문화재청의 발굴조사 업무처리 지침 개정안(2008. 5)에 의하면 발굴 조사기관은 발굴 결과 나타난 유구·유물에 대한 사진촬영·실측 등 정밀 기록보존을 유지하도록 명기되어 있다.

19 최성락, 2005, 『앞 책』, p. 124

20 박순홍, 2005, 『앞 논문』, pp. 24-25

21 심재석, 2006, 『박물관 전시콘텐츠에 대한 시각인류학적 접근』, 『고문화』 제67집, pp. 112-113 재인용 ; <http://astro.temple.edu/~ruby/ruby/cultanthro.html>

유적의 발굴과정을 담아내는 영상은 또한 콘텐츠로서 얼마든지 가치 있는 문화자원이 될 수 있는 것이다. 특히 고고학 유적을 시각화하는 것은 지식 생산의 맥락에서 앞으로 더욱 중요한 일이 될 것이다<sup>22</sup>. 최성락은 지난 2000년 제24회 전국고고학대회 “21세기 한국고고학의 연구방향” 발표를 통해 처음으로 고고학에서 영상 기록의 중요성을 언급한 바 있다. 즉 “21세기는 디지털시대이므로 유적의 발굴 과정이 영상으로 제작되어야 하고 활용되어야 할 것이다. 유적의 발굴과정에 대한 영상자료도 귀중한 문화자원이기 때문에 ‘수준 높은 영상’ 자료의 체계적 제작과 활용이 중요한 것이다”<sup>23</sup>. 그 뿐만 아니라 동영상기록은 고고학 조사와 연구라고 하는 행위가 이루어지는 현재형 서술이라는 측면에서도 오늘날의 삶과 문화를 고스란히 담아내는 기록 유산이 되기 때문에 고고학의 발굴과정에 반드시 도입해야 하는 당위성을 지니고 있다.

### 3. 고고학의 대중화

우리나라 고고학에서 영상의 도입, 즉 영상고고학의 필요성은 고고학 자체가 접근하기 난해하다는 측면에서 제기되었다<sup>24</sup>. 임세권은 고고학 비전문가들에게 지나치게 이해하기 힘든 고고학 보고서의 도면과 텍스트, 그리고 참고자료만으로 쓰이는 시각자료의 문제점을 예로 들면서 이를 극복하기 위한 새로운 서술 수단으로서 영상고고학을 제안하였다<sup>25</sup>.

고고학의 특성상 그 자료를 수집하기 위한 방법으로서의 시/발굴조사 등을 수행하는 인원들이 전문가 집단으로 이루어져 있고, 비공개 원칙이 일반화되고 있어 조사 현장의 접근이 어려운 점 등을 부인할 순 없지



사진 1 2009년 5월 11일 방영 KBS '역사추적 - 영산강 아파트형 고분의 미스터리' 화면 캡처

만<sup>26</sup> 무엇보다도 조사 후 발표된 보고서나 책자들에서 나타나는 난해함과 용어의 생소함은 새로운 서술 수단의 필요성을 제기하게끔 하였다. 이러한 주장의 또 다른 배경에는 열린 정보로의 접근을 원하는 대중의 목소리가 존재하기 때문이며, 각종 국토개발이 당연시 되는 시대에 요구되는 고고학의 사회적·학문적 의무를 충실히 하려는 것에 있다. 대중은 학문적으로 쉽게 기술된 보고서를 요구하는 것이 아니라 대중에게 친화적인 표현방법의 창출을 고고학에 바라는 것이 아닐까?(사진 1)

주지하는 것처럼 오늘날의 고고학 조사는 갈수록 기계적 테크놀로지의 진보와 더불어 두드러지는 이미지화를 이루어내고 있다. 또 이와 같은 프로세스를 통해 수집된 자료, 즉 고고학 자료(혹은 물질적 자료)의 이미지는 디지털화되어 계측되고 분석되며 나아가 해석의 도구로 이용되고 있다<sup>27</sup>. 예를 들어 현재 고고학 조사 현장에서 3차원 스캔 데이터<sup>28</sup>에 기반한 AR(Artificial Reality) 또는 사진실측<sup>29</sup>과 같이 광학 장비와 인공 지능화한 소프트웨어 등을 연동한 진화된 조사기록을 실시

22 Molyneux, Brian L.(ed), 1997, The cultural life of images : Visual Representation in Archaeology, Routledge.

23 최성락, 2001, 『고고학여정』, 주류성, p. 239

24 한국 고고학에 있어 영상고고학은 지난 2000년 전국역사학대회에서故 권학수의 「정보화 시대와 고고학」 발표를 통해 최초로 언급되었다.

25 임세권, 2002, 「새로운 서술 방법으로서의 영상고고학」, 『우리인문학과 영상』, 푸른역사, pp. 167-185

26 박순홍, 2005, 앞 논문, p. 18

27 Hodder, Ian, 1999, The Archaeological Process, Blackwell, pp. 117-128 ; 이안 호더(Ian Hodder)가 차탈휘위크 유적을 통해 구현하고자 하는 고고학 시각자료의 아카이브와 고고학적 과정에 대한 서술은 웹사이트 Mysteries of Çatalhöyük(<http://www.smm.org/catal>)와 프로젝트 아카이브(사진 2 참조)를 통해 확인할 수 있다.

28 이재욱, 2007, 「건물지 유구 3차원 스캔 활용에 대하여」, 『한국매장문화재 조사연구방법론3』, 국립문화재연구소.

29 허의행·안형기, 2008, 「아외조사에 있어 사진실측의 적용과 활용방안」, 『아외고고학』, 제4호.

하고 있는 것은 더 이상 낯선 일이 아니다. 하지만 첨단화된 응용조사기법들이 시간과 비용의 편리와 신속을 추구하고, 어쩌면 이러한 것이 요구되는 조사 환경 속에서 고고학 도면 생성의 분야 등과 같이 제한된 영역이나 지나치게 수치화된 접근 수단으로 사용되고 있다는 것은 재고해야 할 것이다.

### 영상고고학이란?

흔히 서구권에서 영상고고학(Visual archaeology)은 'Video archaeology', 'TV archaeology', 'Television archaeology', 'Archaeo-historic documentary', 'Media archaeology' 등으로 다양하게 불리고 있으며, 아직 고고학 연구에 있어 영상고고학이 성숙한 단계에 위치한 것은 아니다. 앞서 제시한 여러 표현들이 나타내고자 하는 의미는 어휘가 표상하고자 하는 본질적인 차이를 발생시킨다고 보기는 어렵지만, 그 중 'Visual archaeology'는 다양한 용어들 가운데 비교적 영상고고학의 학문적 의미의 복합성을 대표하는 어휘라 하겠다<sup>30</sup>(그림 3).

영상고고학은 문화인류학 연구영역 중 하나인 영상인류학<sup>31</sup>의 연구 성과와 영상인류학자의 영상 작업이 고

고학에 영향을 서로 주고받아 출현한 응용고고학적 연구 분야로서, 서구 고고학에 있어서는 영상 기록을 통해 연구적 대상이 되는 영상자료를 수집하고 이를 영상물로 제작·보관하는 것을 통한 조사 방법적 도구 내지 조사과정의 경험과 노하우를 전달하는 교육적 목적으로 활용되는 것으로 한정할 수 있다. 하지만 고고학과 관련된 이슈와 아이디어를 시각적으로 다양한 미디어 형태로 표현하고 상호 반응을 분석하는 연구 분야로 확장해 나아갈 수 있는 여지 또한 충분하다. 대체로 영상고고학은 '시청각적 도구와 장치(Audio-Visual tool & device)를 사용하여 고고학 자료를 수집·아카이브(기록관리)하고, 이를 바탕으로 하여 고고학 혹은 고고학적 현상에 대한 미디어적 연구'라고 정의할 수 있을 것이다.

고고학과 인류학이 서로 많은 부분을 학제적으로 공유하며, 대체로 인문학이 인간의 시각을 학문적 매개로 하였을 때 연구적 관련성이 높아진다는 점을 유추해 볼 때 영상인류학과 영상고고학은 상호 밀접한 유사성을 지니고 있다고 할 수 있다. 가장 먼저 두드러지는 두 분야 간의 유사성은 영상을 통해 자료를 획득하며, 기록을 기반으로 한 구제(救濟)적 접근 수단이라는 점이다. 표현방식에 있어서도 이러한 점은 발견된다. 견해에 따라 오해가 있을 수 있지만 그것은 바로 다큐멘터리라는 요소이다. 보편적으로 다큐멘터리는 '보이는 그대로의 재현'이라는 기록적 속성과 정보 전달에 의거하며, 기본적으로 극영화나 드라마가 가지는 시각적 즐거움과 같은 엔터테인먼트 요소보다는 리얼리티를 중심으로 논리적 사고와 상대적 객관성에 바탕을 둔 관찰을 특질로 하고 있다. 또한 두 분야는 표현의 구성적 측면 즉, 문화 또는 문화적 현상을 서술함에 있어 시나리오나 스토리텔링<sup>32</sup>과 같은 이야기 방식을 적극적으로 이용한다는 면에서도 연구적 유사성이 깊다.

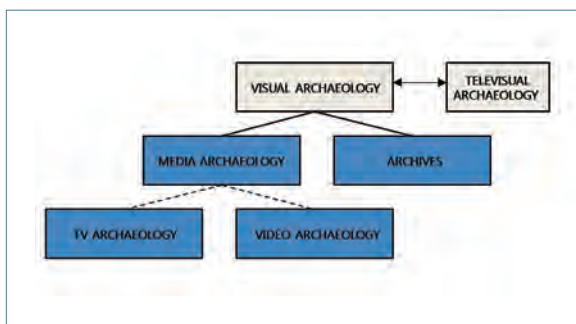


그림 3 영상고고학의 범주(category)

30 이 논문에서 사용하는 'Visual archaeology' 라는 표현은 'Archaeology of visual communication' 의 의미까지 포함하고 있다.  
 31 독립된 학문적 연구영역으로서 영상인류학의 전통이 깊은 미국의 경우 영상인류학 연구자의 모임은 AAA(American Anthropological Association)의 연구 분과 중 하나인 SVA(Society for Visual Anthropology)를 중심으로 이루어진다. '민족지영화의 죽음(The Death of Ethnographic Film)'이라는 영상인류학자 제이 루비의 표현(Jay Ruby, 1998, AAA 발표)이 진정 민족지영화의 종말을 말하는 것이 아니듯, 변화하는 매체(최근 영상인류학자들이 가장 빈번하게 이용하는 웹이나 CD/DVD와 같은 매체 환경)속에서 공존하고 있다. 민족지영화는 로버트 플래허티(Robert J. Flaherty)의 '북극의 나누크 Nanook Of The North' 이래 아직까지도 영상인류학의 주류(mainstream)를 관통하는 하나의 코드이다.  
 32 점차 시나리오나 스토리텔링은 문화적 현상의 이해를 돕기 위한 수준 높고 정직한 접근 방법으로 대두되고 있다. 최근 이를 고고학적으로 활용한 사례로는 2009년 6월 22일부터 24일까지 EBS '다큐프라임' 을 통해 방영된 3부작 '한반도의 인류'를 들 수 있다. 이 다큐멘터리 프로그램은 기존의 역사 다큐멘터리와는 일부 차별화 된 내용 전개와 구성을 보이는데, 한반도의 구석기 인류와 신석기 인류의 삶을 흥미롭게 가공한 스토리 전개 이후에 고고학적 설명을 뒷받침함으로써 시청자의 이해를 높이려는 시도가 이루어졌다.



하지만 영상인류학과 영상고고학은 영상에 관한 커뮤니케이션 표현방식이나 표현기법에서 세부적 차이가 존재할 수밖에 없다. 영상인류학은 인류학적 연구 방법론에 충실한 표현방식, 예를 들자면 민족지영화와 같은 구성만으로도 훌륭한 연구적 표현방식이 될 수 있으며 아주 기본적인 관찰과 표현기법을 통해서도 현장감을 살리고 관찰자가 현상 속에 개입하지 않는 것 같은 '최대한의 리얼리티'를 구현하면서 연구의 객관성이나 설득력을 높인다고 말할 수 있는 것이다. 가능한 윤색이 없는 인류학적 영상 자료의 수집을 통한 서술이나 과정이 오히려 주제를 더욱 부각시킬 수 있고 신뢰감을 형성하는 표현방식이자 기법이며 인류학자가 전달하고자 하는 메시지를 성공적으로 전달하는 고찰이 될 수 있을 것이다.

반면에 영상고고학에서는 유물이나 유구와 같은 서술이 따르지 않으면 의미전달이 어렵거나, 경우에 따라 리얼리티에 바탕을 둔 내레이션이나 인터뷰 또는 추가적 영상 구현(컴퓨터그래픽 등을 이용한 VR 혹은 AR)이 효과적인 표현기법으로 사용될 때가 많다. 고고학은 현상을 보여줌으로써 의미전달이 불분명한 자연과학적 요소와 낮은 물질자료에 대한 충분한 서술과 설득을 필요로 하는 학문 분야이기 때문이다.

두 연구 분야 간의 더욱 분명한 차이는 연구의 대상적 소재와 주제에서 드러난다. 영상인류학적 연구의 소재 역시 사회나 집단의 문화를 이해하는 보편적 직관성을 강조할 수 있는 반면, 영상고고학적 연구 소재는 유적에서 나타나는 예기치 못한 형상인 유구나 유물인 경우에는 서술이 없다면 이는 소통 불가능한 것에 불과하기 때문이다. 영상인류학이 현지조사의 자료 수집을 통해 '영상 혹은 시각문화에 관한 인류학적 접근' 방법으로 의례나 제의 또는 생활상과 같은 인류의 문화에 관한 '현재형 서술'이라면, 영상고고학은 그 포커스가 과거의 인류의 삶과 문화를 향하고 있으며 물질자료를 기

반으로 '과거 읽기' 적 측면이 부각 된다는 점에서 양자간의 접근 방법의 차이가 발생한다.

추가적으로 이러한 구분은 화면 구성이나 줄거리를 포함한 영상 문법의 차이를 유발시킴으로 영상인류학은 수용자의 현상의 이해를, 영상고고학은 논리적 설득을 각각 극대화하게 된다. 물론 역사학 등을 포함한 인문학 제 분야로 비교 대상을 확장해보면 개별 학문간의 연구 영역과 경계가 천편일률적이지 않으며 점차 학제간(Interdisciplinarity) 연구의 성격이 짙어지는 것은 부인할 수 없다. 하지만 해당 학문이 본질적인 연구 목적에 따라 구별되고 연구적 특징이 발생하는 것처럼 인간과 문화를 영상 커뮤니케이션을 통해 연구하는 각각의 인문학 연구 분야는 해당 학문별로 연구적 목적과 방향이 달라질 수밖에 없는 것이다.

따라서 영상고고학은 고고학 연구의 한 분야이며, 영상고고학에서의 '영상'의 의미가 고고학의 발굴과정을 단순히 화상으로 기록하는 것으로 제한되어서는 안 될 것이다. 고고학을 이해하는 입장에서, 즉 고고학의 관점에서 기록하는 영상이 되어야 할 것이다. 마치 민족지고고학(Ethnoarchaeology)이 민족지학자나 인류학자에 의한 연구가 아닌 고고학자에 의해 직접적으로 이루어지는 연구를 말하는 것과 같다. 인류학에서 영상인류학의 발현을 통해 도전 가능한 새로운 학문적 가능성들이 동적으로 모색된 것처럼 영상고고학은 고고학의 새로운 학문 분야로서 향후 인간학으로서의 고고학의 다채로운 가능성을 실험해 볼 수 있는 연구 분야가 될 것이다.

앞으로 이루어질 영상고고학의 연구 방향은 크게 두 가지로 예측해 볼 수 있다. 첫째는 고고학 연구에 있어 영상기록과 영상아카이브에 대한 연구이다. 둘째는 커뮤니케이션 도구, 즉 미디어로서의 연구이다<sup>33</sup>. 두 가지 연구 방향을 결합하여 표현하자면 낮은 단계인 고고학적 현상을 기록한 영상에서 출발하여 이를 고고학 콘

33 Struever, S., The Role of Film in Archaeology, In Hockings, Paul(ed), 1995, Principles of Visual Anthropology(2nd ed), Berlin · New York : Mouton de Gruyter, pp. 193-199 ; 미국의 신고고학자인 스투이트 스트루이버(Stuart Struever)는 자신의 고고학적 현장 경험을 통해 현대 고고학에서 영상의 커다란 두 가지 역할을 (1) to document field research 현장 조사를 도큐먼트 하는 것과 (2) to communicate the activities and results of archaeological research to a broader audience 고고학적 조사 결과와 성과를 보다 많은 사람들에게 전달하는데 있다고 밝힌 바 있다.

텐츠로서 변환하고 궁극적으로 문화를 서술하는 것을 통해 대중과 소통하는 것이라 하겠다.

## 영상고고학의 연구 방향

### 1. 고고학 영상기록과 영상아카이브

영상고고학은 고고학 조사 과정을 영상매체를 이용하여 기록하는 것에서부터 시작한다. 시각 자료를 기계적 특성이 아닌 수집하는 이의 관점에서 구분하자면 고고학 연구자에 의해 직접 기록되어 수집된 시각자료와 이를 가공하거나 자료나 미디어에 의해 기록·수집되어 제작된 자료로 분별할 수 있다. 하지만 영상자료는 누구에 의해 수집되었는가의 문제가 중요한 것이 아니라 어떻게 연구 자료로서 가공되고 활용하는가에 있다. 고고학 현장 조사를 기록하거나 이와 관련된 연구 행위를 기록한 자료를 모두 1차 영상자료<sup>34</sup>로 규정할 수 있는 것이다.

물론 지금의 연구 환경에서는 고고학 연구자에 의해 직접 수집되는 1차 영상자료는 정당한 평가를 받지 못하고 있으며, 그 중요성은 매스 미디어에 의해 가공되기 이전에는 큰 빛을 보지 못하고 있는 것이 사실이다. 그동안 고고학에서 영상에 관한 언급은 대부분 방송국과 같은 미디어매체에 의해 제작된 2차 영상자료를 중심으로 이루어져 왔다. 하지만 현장에서 연구자에 의해 직접 수집된 1차 영상자료는 기록과 기록관리적 측면 그리고 기록자원으로서 중요하다는 사실에는 변함이 없다. 이제는 현장 조사에 있어 연구자 스스로 기록할 준비가 되어 있어야 하겠다.

영상고고학의 연구 자료는 보통은 고고학 현장에 상주하거나 발굴조사원과 사전 촬영이 약속된 상태 혹은 고고학 조사원 스스로의 필요에 의해 수집되어진다. 사진과 도면이라고 하는 기록 행위 자체는 이미 활발한 반면 동영상의 경우에는 조사 과정이나 조사 내용에 맞춰 구체적 매뉴얼이 제시된 바 없으며 “있으면 좋지만 없어도 그만”<sup>35</sup>이라는 인식하에 있다. 앞서 제기한 것처럼 고고학 연구자 입장에서 조사 과정 중 우선적으로 중요하게 생각해야 하는 것은 정확한 기록이고 고고학 자료를 철저히 기록한 1차 영상자료이다<sup>36</sup>.

자료수집의 단계에서 향후 제작 혹은 콘텐츠화를 염두에 둔 유연한 자료(OSMU:One Source Multi Use)를 수집하는 것이 가장 이상적이겠지만, 긴박한 조사 현장에서 영상문법이나 화면 구성과 같은 부가적 요소 등을 요구하는 것은 분명 무리가 따를 것이다. 무엇보다 먼저 고고학에서 1차 영상자료가 중요한 것은 영상기록의 ‘시급성’과 ‘지속성’의 관점에서이다. 현장에서 기회를 놓치면 다음 기회가 없다는 것을 우리는 너무나도 잘 알고 있지 않은가? 영상고고학의 연구 방향은 우선 발굴의 과정을 기록하고 수집하는데 설정해야 하며 이를 바탕으로 학술적 영상 표현이 가능하도록 하는 것이다. 즉 영상고고학의 구체적인 연구 방법은 현장에서 어떻게 자료를 수집할 것인가에 있고 이러한 자료에 관한 아카이브<sup>37</sup>를 구축하는 데에 있다.

영상자료가 아카이브를 통해 이용되기 위해서는 자료의 수집과 기록·제작에서부터 보관 및 보존에 이르기까지 세심한 주의가 있어야 한다. 영상아카이브의 구축은 적지 않은 비용과 시간을 투자해야 하는 만큼 초기단계에서 발생 가능한 오류를 예측하고 수정해야 할 것이다. 또한 아카이브 내의 자료들은 궁극적으로 활용

34 박성미, 2002, 『기록보존소로서의 영상실록 아카이브』, 『역사민속학』 14집; 박성미는 고고학의 발굴현장 기록이나, 인류학의 현지답사, 민속학에서 현장 답사 등을 시간 순서에 따라 기록하는 것도 순수 기록적 영상자료이며 학문연구과정에서 생성된 영상자료를 1차 영상자료라고 명명하고 이것을 주제에 맞게 압축하고 재배열하는 편집구성을 거쳐 제작이 되면 2차 영상자료로 분류해야 한다고 말했다. 이 논문에서 1차 영상자료의 의미는 박성미의 견해를 따른다.

35 박순홍·전병호, 2006, 『고고학 기록을 위한 영상제작 활용 방안』 『게임&엔터테인먼트 논문지』, 한국콘텐츠학회, p. 52

36 조우택, 2008, 『영상기록의 가치 및 영상아카이브에 대한 小考』 『박물관연보』 17, 목포대학교박물관.

37 아카이브(archives, Archives)의 의미는 광범위할 뿐 아니라 모호하기도 하다. 아카이브(archives)는 공문서나 역사적으로 중요한 문건 또는 그런 것을 보관하는 곳을 가리키는 개념으로, 우리나라에서는 문서관, 문서보관소, 고문서보관소, 기록보존소, 기록관리소 등으로 번역되고 있다. 이에 따라 아카이브는 ‘기록물 그 자체’ 또는 ‘기록물을 일정한 관리 체계에 따라 보존, 보관하는 장소’ 등 문맥에 따라 2가지의 의미로 사용되고 있다. 아카이브의 구성은 책이나 문서, 그림 등의 형태로 만들어진 기록물뿐만 아니라 도면, 카드, 사진, 영상필름, 녹음테이프 등 다양한 종류와 범위로 이루어진다. 이 논문에서 말하는 동영상 아카이브는 매체나 형식의 구분에 따른 기록관리의 의미에 가까우며, 방송시스템(broadcasting-system)을 기반으로 한 영상 아카이브와는 차이가 있다.

될 것을 염두에 두어야 하며 이 경우 영상아카이브 이  
 용자들의 편의를 도모하기 위한 하드웨어 혹은 소프트  
 웨어 제공이 이루어져야 할 것이다. 직접 기록물 복제  
 나 저작 등과 같은 기본적인 사항 역시 아카이브 구축  
 단계에서 고민할 필요가 있다. 자료의 분류와 해제에  
 있어서도 일시, 장소, 촬영 장소 등과 같은 기본적 정보  
 를 포함하여 가능한 추가정보를 기재하는 것이 자료적  
 가치를 높이는 방법이 된다.

또 이를 위해서는 직접 기록되거나 수집된 자료를  
 기록매체별로 항목화하거나 디렉토리와 할 필요가 있  
 으며, 직접 현장을 관찰하지 못한 사람들도 이해할 수  
 있도록 내용과 의미를 자세히 부연한 문자텍스트가 첨  
 부되어야 한다. 영상자료는 문자기록의 한계를 뛰어넘  
 는 많은 장점을 가지고 있으나 영상자료 역시 촬영자나  
 편집자의 시각에 의해 단계적으로 걸러진 것들이다. 일  
 단 영상으로 기록되면 시청자들은 카메라에 기록된 것  
 만을 볼 수 있을 뿐이다. 이를 보완하는 것이 바로 문자  
 텍스트인 것이다. 문자텍스트를 참고하면서 영상자료  
 를 볼 때, 자료 이용자들은 발굴과정에 참여한 사람의  
 설명이 없더라도 자료의 내용이나 영상의 문맥을 쉽게  
 이해할 수 있을 것이며 영상의 의미전달이 혼란스러운  
 경우 참고가 될 것이다.

고고학의 경우 발굴조사 보고서가 대표적인 문자  
 텍스트라 하겠다. 이미 많은 발굴전문기관이나 연구기  
 관은 CD 등과 같은 비교적 제작이 쉬운 광학기록매체  
 로 활용하여 보고서를 PDF파일 형태로 첨부하고 있다.  
 나아가 해상도 높은 사진이나 동영상을 첨부하여 시각  
 효과와 정보의 효과를 동시에 고려할 수 있는 어도비  
 아크로바트(Adobe® Acrobat), 어도비 플래쉬(Adobe®  
 Flash)와 같은 소프트웨어를 이용한 e-book이나 DVD-  
 book 형태로 텍스트의 형태 즉, 전자보고서의 형태로  
 변화하고 있다. 향후 이러한 전자보고서의 활용과 더불어  
 조사에 포함되지 않는 생생한 장면을 담은 영상자료

를 첨부하는 형태도 활용될 수 있을 것이다. 이와 더불어  
 중 가장 능동적인 아카이브 형태의 자료제공 방법으  
 로는 VOD(Video On Demand)형태의 웹 서비스 역시 고  
 려해 볼 수 있다. 이는 미디어서비스를 기본적으로 제  
 공할 수 있는 서버라는 장치가 필요한 경우이며 홈페이  
 지를 통해 영상자료를 업로드하여, 이를 사용자가 다  
 다운로드하거나 스트리밍(Streaming)하여 시청하는 형태  
 이다<sup>38</sup>(그림 4).

문서자료는 그것 자체로서 보존하게 되면 기록적  
 가치를 충실하게 가진다. 하지만 영상자료의 경우는 그  
 가치를 지니려면 최종 영상 결과물(Master)의 보존뿐만  
 아니라 그것의 제작을 위해 촬영되었던 자료, 즉 1차  
 영상자료가 우선 보존되어야 한다. 동영상 아카이브 구  
 축의 의미를 충실히 하기위해 자료를 필요로 하는 사람  
 들의 접근이 가능하도록 구축되어야 한다. 그러나 1차  
 영상자료의 양은 원천적으로 아카이브하기에는 현실적  
 공간 내지는 물리적(서버) 용량의 한계가 따르기 마련  
 이며 적지 않은 비용이 지출되는 것이 사실이다. 이는  
 선행연구에서 드러나듯이 고고학에서 동영상 기록과  
 제작의 장애요소 중 가장 현실적인 요인이 이러한 처리  
 절차의 수고로움과 전문성에 있다고 하겠다<sup>39</sup>.

이와 함께 영상자료의 최대 난점은 보존대책이다.  
 현재의 영상자료는 현 시대는 물론 미래의 연구자들에  
 게도 중요한 자료가 될 수 있으므로 그 보존 대책에 만  
 전을 기해야 한다. 우선 온도와 습도를 잘 고려하여 되

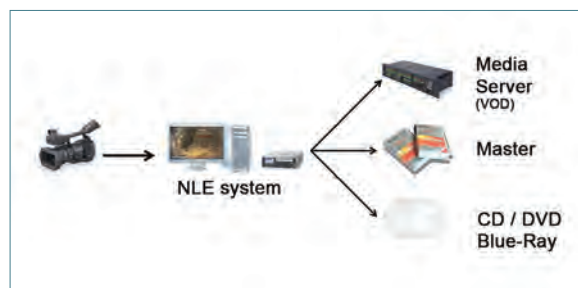


그림 4 목포대학교 박물관 영상자료 Work-flow

38 목포대학교 박물관은 홈페이지를 통해 영상자료의 VOD서비스를 제공하는 웹과 미디어 서버 구축하고 있다. 또한 1999년부터 영상제작실을 두고 전남지역에서 이루어진 중요 발굴유적을 동영상으로 기록하고 이를 아카이브 하는 노력을 지속하고 있다.

39 박순홍, 2005, 앞 논문, pp. 45-46

도록 자료에 손상이 가지 않는 곳에 보관해야 한다. 또한 비디오테이프의 경우 오랫동안 방치해두면 필름이 접착되어 화질에 손상이 우려되므로 가끔씩 필름을 감아주어야 한다. 영화필름과는 달리 흔히 사용하는 비디오테이프의 경우 손쉽고, 싸게 이용할 수 있으나 반영구적인 보관이 불가능하다<sup>40</sup>. 따라서 이것을 반영구적으로 보관하려면 레이저디스크 혹은 CD(Compact Disc), DVD(Digital Video Disc 혹은 Digital Versatile Disc)<sup>41</sup>, 블루레이(Blue-Ray) 등으로 옮겨놓아야 한다<sup>42</sup>. 예산이나 시간상의 이유로 이러한 작업이 불가능하다면 우선 자료 가치가 높고 화질 손상의 우려가 큰 것부터 우선적으로 영구 보존 대책을 세우는 것이 바람직하다. 하지만 상기한 보존대책만으로는 영상자료를 완벽하게 보존하기는 어렵다는 사실을 염두에 두어야 한다. 어떠한 자료이건 개별적 보관은 열화 및 파손으로 인한 자연적인 망실의 위험이 상존하고 있다는 점을 기억하고 있어야 한다.

또한 영상자료는 영상아카이브를 통해 많은 연구자



사진 2 Tukey의 신석기 유적 차탈휘위크(Catalhöyük)의 Project Archive (<http://www.smm.org/catal>)

들이 이용할 수 있도록 해야 하며, 각 개인들이 소장한 자료들도 자료적 가치가 큰 것들은 영상아카이브에 수집되어 널리 이용될 수 있어야 한다. 자료는 항상 공유되고 활용될 때 그 가치가 충분히 발휘될 수 있다(사진 2).

교육적 활용에도 1차 영상자료뿐만 아니라 2차 영상자료도 널리 이용될 수 있으며 이들 영상자료는 관련 학과의 학생들에게 교재로서의 높은 활용성을 지니고 있다<sup>43</sup>. 과거에는 고고학을 비롯한 인문학 교재로서 수업에서 영상자료가 충분히 이용되지 못했으며 그 가치를 평가절하 하였지만<sup>44</sup>, 이제는 영상매체를 활용한 커리큘럼의 효과와 교육적 효율성은 충분히 검증되었다. 다만 2차 영상자료를 통한 교육 방법 역시 보여주기식의 획일적인 수업 방식에서 탈피한 새로운 방식(예를 들자면 텍스트와 영상의 차이/상호 이해하게 유도하는 방식)이나 직접 영상자료를 수집하고 이를 콘텐츠화 하는 과정과 같이 다양한 커리큘럼을 고안하고 활용해야 할 것이다.

또한 2차 영상자료는 멀티미디어적 형태로 박물관 전시콘텐츠로도 활용될 수 있다. 최근의 박물관 전시는 유물의 전시만으로 이루어지지 않는다. 디지털화된 방식을 통해 문자, 소리, 영상을 결합하여 유물의 전시와 함께 유물의 출토상황이나 사용방법 등의 2차 영상자료 즉 멀티미디어 자료가 전시되고 있다<sup>45</sup>. 예를 들어 박물관에서 실시하는 발굴유물 특별전에서 유적의 발굴과정을 동적인 영상으로 보여준다면 관람객의 문화적 이해의 수준을 높일 수 있을 것이며, 사이버박물관 혹은 가상박물관을 통해 소통 가능한 미디어 형태로 변환하여 활용하는 것은 앞으로 더욱 일반적인 현상이 될 것이다.

40 최정태, 2001, 『기록학개론』, 아세아문화사, pp. 446-448; 종이, B&W필름, 광디스크 등은 일반적으로 온도 18~22℃, 습도 40~50% 정도로 보관하는 것이 무난하며 칼라필름의 경우에는 더욱 낮은 온도와 습도를 유지하는 것이 바람직하다.

41 김삼국, 2008, 『전자기록 보존매체 관점의 DVD+R과 DVD-R의 비교』, 『기록물보존보존원』, 국가기록원, pp. 87-91; 최근 연구 자료에 의하면 DVD 저장매체의 데이터 보존능력은 DVD-R계열보다 DVD+R계열이 우월하다는 결과가 있다.

42 알돌아지즈 아비드, 2005, 『디지털 유산의 보존: UNESCO의 관점에서』, 『한국기록관리학회지』 제5권 제2호, pp. 191-192; 디지털 저장 매체 역시 영구적이지 못하다. 미국 국회 도서관이나 BNF와 같은 유산 기관들의 연구된 자료에 따르면 마스터 디스크에서 복제된 오디오 CD, CDI, 사진 CD 및 CD-ROM들을 만드는 데 사용된 플라스틱은 보존과 이용의 평균적 조건하에서 10년에서 25년 정도의 수명만을 가질 것으로 보인다. 디스크들은 버닝(burning) 되기 이전에는 3년 정도의 수명을, 버닝 된 후에는 5년에서 10년 정도의 수명만을 가질 것이다. 따라서 전자 문서용으로 쓰이는 매체는 이전의 매체보다 훨씬 더 취약하고 짧은 수명을 가진다.

43 김덕목, 2002, 『민속 연구에서 영상자료의 가치와 활용방안』, 『우리인문학과 영상』, p. 88

44 이문웅, 1997, 『인류학교육에서의 영상자료의 이용』, 『제29차 한국문화인류학회 학술대회 논문집』, p. 166

45 이정호, 2001, 『大學博物館과 情報化』, 『고문화』 제57집, pp. 303-304

## 2. 미디어로서의 영상고고학

미디어는 매스 커뮤니케이션 또는 커뮤니케이션의 중개자(agency)를 의미하지만, 흔히 텔레비전을 통해 송출되는 방송을 일컫기도 한다. 대중 미디어로서 영상을 통해 고고학의 연구를 다루는 대표적 사례는 TV를 통해 방영되는 방송프로그램<sup>46</sup>이다. 우리가 익히 알고 있는 KBS의 '역사스페셜'과 같은 방송프로그램<sup>47</sup>이 아주 대표적인 예이다. 이와 같은 프로그램의 기획·제작의 높낮이/시청자의 인구학적 특성(Audience's profile)에 대한 고려는 분명히 대중 지향적이지만 광고 수익이나 시청률에 의존하는 상업방송과는 거리가 먼 공익적 성격의 프로그램으로 규정할 수 있을 것이다. 이러한 방송프로그램과 같은 영역에 관한 학문적 접근은 넓은 시각에서 역사학자 김기덕의 지적과 같이 인문학의 대중화코드 관점에서 살펴볼 필요가 있을 것이며, 지나친 학문적 잣대로 프로그램의 성격이나 구성을 규정하려 하기 보다는 미디어를 통한 대중과의 학문적 관심과 반응의 소통으로 이해하는 것이 옳을 것이다.



사진 3 필 하딩이 발굴한 Tudor 양식의 벽난로 앞에서 카메라 리허설을 하고 있는 'Time Team' 제작진과 제작자 토니 로빈슨

또한 앞서 언급한 매스 미디어에서 제작된 영상물 혹은 방송콘텐츠는 고고학 교육에서 영상을 주·부 교재로 한 커리큘럼에서 활용되고 있는 훌륭한 텍스트이기도 하다. 영상매체를 활용한 커리큘럼의 근거에는 2차 시각자료 혹은 영상매체가 지닌 이미지로서의 효과 내지는 교육적 효율성에 대한 보편적이면서도 충분한 가치의 검증<sup>48</sup>이 있기 때문이다. 'The Ax Fight'로 유명한 민족지영화 감독이자 영상인류학자인 티모시 애쉬(Timothy Asch)의 민족지영화 방법론이 인류학 수업과 내놓을 수 없는 것<sup>49</sup>과 같이 영상이 제공하는 문화적 간접 경험은 지대한 교육적 효과를 가지는 것이다.

하지만 분명한 것은 앞서 서술한 가치 평가(방송 프로그램의 대중화코드 또는 영상의 교육 텍스트의 효과)의 요소들 역시 본질적으로 영상고고학의 연구 분야에서 다루어야 할 것이다. 다만 이러한 영역들은 매체 기술적 특성상 고고학 연구자가 완벽하게 이해하기 어려운 절차가 많고 또 이를 직접 제작하기는 사실상 어려운 것이 사실이다. 또 방송프로그램의 제작 과정에 있어 앞에서 언급한 자문과 인터뷰라는 요소가 반영되어 있으나, 관점을 달리하자면 어디까지나 고고학은 수용자의 입장에 노출되어 있는 것에 불과하다.

이에 필자들은 이러한 영역을 영상고고학의 연구 분야로 받아들여야 하며 이에 대한 체계적 연구 방법론이 모색되어야 한다고 본다. 특히 우리 고대사와 같이 고고학적 관점의 차이에 따라 해석의 논란이 있는 부분은 '고고학에 의한 비평'이라고 하는 요소의 반영이 반드시 이루어져야 한다. 피드백이 없는 TV 다큐멘터리는 연출자나 작가의 해석을 고고학이 일방적으로 수용할 수 있는 위험이 야기될 수 있기 때문이다. 비단 이뿐만이 아니라 철저한 고증이나 자문이 없는 현상의 나열과 보여주기 식의 화면전개 역시 문제점을 내포할 수

46 최충용, 2006, 『텔레비전 제작실무론』, 나남출판; 방송프로그램은 일본에서 '番組'로, 중국에서는 '節目'으로 표현하고 있지만 우리말로로는 아직 적절한 표현이 없어 프로그램으로 통칭되고 있다. 프로그램이란 방송커뮤니케이션의 메시지이며, 메시지 내용을 기호화해서 수록한 하나의 작품이라고 할 수 있다.

47 KBS의 <역사스페셜>은 1998년 10월 17일 첫 방송을 시작으로 214회, 이후 기획된 <HD역사스페셜>은 2005년 5월 6일을 시작으로 2006년 9월 29일까지 64회가 방송되었다. 최근 <역사스페셜>이 <역사추적>으로 이름을 바꾸고 프로그램의 포맷이 일부 변화하였다(2009. 6. 22 방송종료). 역사스페셜 이전의 영상역사물로는 同社의 <역사추리>, <TV역사저널>, <역사의 라이벌>, <조선왕조실록> 등이 있었다. 이와 유사한 포맷의 프로그램으로는 2000년 3월부터 2009년 3월까지 방영된(355회) 일본 NHK의 <その時歴史が動いた>가 대표적이다.

48 김민정, 1999, 「영상자료를 통한 역사 이해의 유형과 특성: 영화를 이용한 역사수업의 사례를 중심으로」, 서울대학교대학원 석사학위논문, p. 6

49 이기중, 2005, 「티모시 애쉬의 민족지영화 방법론과 도끼싸움의 분석」, 『한국문화인류학』, 38-1

있다. 어떤 방식으로 자문을 받아 추정하였으며, 그러한 추정에 어떠한 문제가 있었고, 그것을 어떻게 처리하였는지에 대한 분명한 언급이 없다면 대중들은 미디어에 만들어진 허구(fabrication)의 소산을 역사적 사실로 확신하거나 혹은 고고학적 현상의 리얼리티로 수용하게 되는 것과 같은 심각한 문제를 초래할 수 있기 때문이다<sup>50</sup>. 또 이와 관련하여 지나치게 호기심 위주나 자극이 강한 타이틀 사용으로 인한 시청자들의 역사 인식에 대한 오해나 지나친 드라마 재연 등의 문제는 어렵게 기획되고 제작·방영되는 프로그램의 본래 취지와 달리 역사학과 고고학의 대중화를 빌미로 한 에듀테인먼트(Eduainment)로 포장된 엔터테인먼트(Entertainment)에 그칠 우려 역시 적지 않게 제기되고 있는 것이다<sup>51</sup>.

이를 극복할만한 대안적 사례로는 BBC 2의 'Meet the Ancestors' 시리즈나 'Horizons', 그리고 Channel 4의 'Time Team' 과 같은 텔레비전 고고학 프로그램들을 들 수 있다<sup>52</sup>(사진 3). 이 프로그램들은 콘텐츠 구성에 있어 고고학적 현상을 흥미본위의 단순한 이야기거리로 구성하는 것이 아니라 고고학적 담론과 학문적 의문을 동시에 제기하고 있다는 점에서 의미가 있다. 또한 방송 기술적으로도 신선한 기획과 시도를 실험함으로써 고고학 연구 과정의 세밀한 부분까지 접근하고 있다. 특히 'Time Team'의 사례는 고고학이라는 학문적 연구 목적과 본질에 대한 다큐멘터리 제작자의 불간섭주의<sup>53</sup> 및 실험고고학의 확대적용과 논리적 검증이라는 면에서 주목할 만하며, 여기서 한 발 더 나아가 고고학 연구자나 대중에게 일반적으로 수용되는 다큐멘터리가 아닌 고고학자들에 의해 참여하고 주도하는 성숙한 고고학 서술방식으로 평가받을 수 있는 요소를 충분

히 갖추고 있다<sup>54</sup>. 텔레비전 고고학 프로그램이 보여주는 이러한 성과는 점진적으로 영상고고학이 새롭게 진화하고 있음을 보여주고 있으며, 고고학의 사회적 순기능을 충분히 반영하는 사례이기도 하다. 이를 가능하게 한 요인이 바로 '고고학에 의한, 또는 고고학 연구자에 의한 참여와 건전한 비평'이다. 다르게 말하자면 영상고고학의 연구 방법론에 반드시 이러한 비평과 참여가 필요하다는 것을 'Time Team'의 사례를 통해 확인할 수 있는 것이다.

## 결론

영상은 정확한 기록성뿐만 아니라 인간 행위자들의 눈에 보이는 부분, 혹은 눈에 보이지 않는 정서적인 면까지도 함께 담아두고 기록해둘 수 있는 면에서 인간을 대상으로 연구하는 인문학에 새로운 지평을 열어주었다. 이러한 인식은 오래전부터 있었으나 그동안 접근에 있어 많은 제약(기술적 혹은 인식적)이 발생한 것이 사실이다.

하지만 최근에 이르러서는 영상은 영상매체의 획기적 발달과 함께 디지털화가 이루어지면서 현지조사에도 활발히 사용되고 있다. 특히 현장조사를 통해 물질적 자료를 획득하는 고고학의 특징으로 볼 때 영상의 활용은 앞으로 더욱 늘어날 것으로 보인다. 고고학에서 발굴과정도 하나의 콘텐츠로 볼 수 있다. 이 뿐만 아니라 유적이나 유구의 입지적 환경, 불가피한 개발로 인한 경관 보존의 기록적 수단이자 인류의 기록 유산으로서 영상은 탁월한 효용성과 가치를 지니고 있다. 그리고 영상은 고고학이 지닌 사회적·학문적 기능을 충실

50 이도경, 2001, 「디지털미디어의 리얼리티에 관한 연구 -TV다큐멘터리 〈역사스페셜〉의 가상재현을 중심으로」, 홍익대학교대학원 석사학위논문, p. 48

51 김기덕, 2005, 앞의 책, pp. 101-102

52 [http://en.wikipedia.org/wiki/Time\\_Team](http://en.wikipedia.org/wiki/Time_Team); '타임 팀'은 영국(UK) 채널 4의 텔레비전 시리즈로서, 배우 토니 로빈슨(Tony Robinson)의 제작으로 1994년부터 방송되고 있다. 이 프로그램은 1991년 팀 테일러(Tim Taylor) 제작으로 처음 방영된 'Time Sign 타임 사인'을 모태로 탄생하였고, '타임 사인'에 출연한 고고학자 Mick Aston과 Phil Harding(Phil Harding)은 여전히 타임 팀에도 출연하고 있다. 타임 팀은 영국뿐 아니라 미국 PBS, 캐나다의 TV Ontario, 호주의 ABA1, ABC2, 스웨덴의 Kanal 9, 네덜란드 등에서도 방영되는 국제적인 역사 다큐멘터리 프로그램으로 전 세계 시청자들의 높은 관심과 인기를 누리고 있다.

53 김사승, 2001, 「영국 채널 4의 〈Time Team〉: 교양과 재미-고고학에 대한 불간섭주의」, 한국방송영상산업진흥원 참조.

54 Clark, Timothy and Britten, Marcus(ed), 2007, Archaeology and the Media, London: Left Coast Press, pp. 89-107

히 하기 위한 대중고고학으로의 전환에 있어서 새로운 접근 방안이 될 수 있을 것이다.

이러한 점들을 고려한다면 고고학에서 시각자료의 기록과 보존을 위한 연구는 필수적이라고 할 수 있다. 이에 필자들은 영상고고학을 적극적으로 제창한다. 영상고고학은 고고학의 관점에서 영상이 만들어지고 연구되어야 한다. 영상고고학의 연구 방향은 크게 두 가지로 압축할 수 있다. 첫째는 조사과정의 영상기록과 영상아카이브에 관한 연구이며, 둘째는 커뮤니케이션 수단인 미디어로서의 연구이다. 보다 구체적이고 체계적인 연구방법은 고고학 연구자들에 의해 고고학 이론과 방법의 영역에서 심도 있게 다뤄져야 할 것이다. 앞으로 고고학 연구자들뿐 아니라 고고학을 하고자 하는 많은 학생들이 이 분야에 관심을 가져주길 희망한다.

## 참 / 고 / 문 / 헌

- 김기덕, 2002, 「영상역사기록의 의미」 『역사민속학』 14
- 김기덕 · 김덕목 · 김현숙 · 이문웅 · 임세권, 2002, 『우리 인문학과 영상』, 푸른역사
- 김기덕, 2005, 「정보화시대의 역사학: '영상역사학' 을 제창한다」 『영상역사학』, 생각의 나무
- 김민정, 1999, 「영상자료를 통한 역사 이해의 유형과 특성: 영화를 이용한 역사수업의 사례를 중심으로」, 서울대학교대학원 석사학위논문
- 김사승, 2001, 「영국 채널 4의 <Time Team>: 교양과 재미 - 고고학에 대한 불간섭주의」, 한국방송영상산업진흥원 참조
- 김상국, 2008, 「전자기록 보존매체 관점의 DVD+R과 DVD-R의 비교」 『기록물보존복원』, 국가기록원
- 김영훈, 2002, 『문화와 영상』, 일조각
- 박경하, 2002, 「영상기록 현황과 역사민속학에서의 활용」 『역사민속학』 14
- 박성미, 2002, 「기록보존소로서의 영상실록 아카이브」 『역사민속학』 14집
- 박순홍, 2005, 「영상제작을 활용한 고고학 조사 기록에 관한 연구」, 공주대학교대학원 석사학위논문
- 박순홍 · 전병호, 2006, 「고고학 기록을 위한 영상제작 활용 방안」 『게임&엔터테인먼트 논문지』, 한국콘텐츠학회
- 심재석, 2006, 「박물관 전시콘텐츠에 대한 시각인류학적 접근」 『고문화』 제67집
- 알돌아지즈 아비드, 2005, 「디지털유산의 보존: UNESCO의 관점에서」 『한국기록관리학회지』 제5권 제2호
- 이기중, 2005, 「티모시 애쉬의 민족지영화 방법론과 도끼싸움의 분석」 『한국문화인류학』 38-1
- 이도경, 2001, 「디지털미디어의 리얼리티에 관한 연구 - TV다큐멘터리 <역사스페셜>의 가상재현을 중심으로」, 홍익대학교대학원 석사학위논문
- 이문웅, 1997, 「인류학교육에서의 영상자료의 이용」 『제29차 한국문화인류학회 학술대회 논문집』
- 이재욱, 2007, 「건물지 유구 3차원 스캔 활용에 대하여」 『한국매장문화재 조사연구방법론3』, 국립문화재연구소
- 이정호, 2001, 「大學博物館과 情報化」 『고문화』 제57집
- 임영상 · 방일권, 2004, 「고려인 연구와 영상물, 영상아카이브」 『인문콘텐츠』 제4호
- 조경만, 2003, 「문화를 영상화하기: 인류학자와 필름메이커의 착각」 제35차 한국인류학회 정기학술대회 자료집
- 조우택, 2008, 「영상기록의 가치 및 영상아카이브에 대한 小考」 『박물관연보』 17, 목포대학교박물관
- 최성락, 2001, 『고고학여정』, 주류성
- 최성락, 2005, 『고고학입문』, 학연문화사
- 최이정, 2006, 『영상 제작론』, 커뮤니케이션북스
- 최정태, 2001, 『기록학개론』, 아세아문화사
- 최충웅, 2006, 『텔레비전 제작실무론』, 나남출판
- 칼 하이더 지음 이문웅 옮김, 1992, 『영상인류학에의 초대 Ethnographic Film』, 일신사
- 콜린 렌프루 · 폴 반 지음 이희준 옮김, 2006, 『현대 고고학의 이해 Archaeology: theories, methods and practice』, 사회평론
- 한국고고학회, 2006, 한국고고학 발전방향을 위한 워크숍(IV) 《'고고학과 시민사회' 발표요약문》
- 허의행 · 안형기, 2008, 「야외조사에 있어 사진실측의 적용과 활용방안」 『야외고고학』 제4호
- Clark, Timothy and Britten, Marcus(ed), 2007, Archaeology and the Media, London, Left Coast Press



- Collier, John and Collier, Malcom, 1986, Visual anthropology : photography as a Research Methods, University of Mexico Press
- Hodder, Ian, 1999, The Archaeological Process, Blackwell
- Molyneaux, Brian L.(ed), 1997, The cultural life of images : Visual Representation in Archaeology, Routledge
- Pink, Sarah, 2007, The Future of Visual Anthropology : Engaging the Senses, Routledge
- Ruby, Jay, 1996, Visual anthropology, Henry Holt and Company
- Silverstone, Roger, 1994, Television and Everyday Life, Routledge
- Struever, S., The Role of Film in Archaeology, In Hockings, Paul(ed), 1995, Principles of Visual Anthropology(2nd ed), Berlin - New York : Mouton de Gruyter
- Sturken, Marita and Cartwright, Lisa, 2001, Practices of Looking : An Introduction to Visual Culture, Oxford University Press
- <http://astro.temple.edu/~ruby/ruby/cultanthro.html>
- [http://en.wikipedia.org/wiki/Time\\_Team](http://en.wikipedia.org/wiki/Time_Team)
- <http://mnum.mokpo.ac.kr/media>
- <http://www.kbs.co.kr/1tv/sisa/tracehistory>
- <http://www.cha.go.kr>
- <http://www.channel4.com/history/timeteam>
- <http://www.nrich.go.kr>
- <http://www.smm.org/catal>

*Mun Hwa Jae Vol 42, No. 03, September 2009, pp. 88-104*

*Copyright ©2009, National Research Institute of Cultural Heritage*

# The Necessity of Video Recording in Archaeology and the Visual Archaeology

Choi, Sung Rak<sup>a</sup> · Cho, Woo Tack<sup>b</sup>

<sup>a</sup>Mokpo National University

<sup>b</sup>Mokpo National University Museum

Received : 28 July 2009 | Revised : 26 August 2009 | Accepted : 10 September 2009

## Abstract

Changes in a society and visual media has a tight relationship. Photography represented the last 20th century in the visual media; while the 21st century we live in is represented by moving image(video). The change of visual media also brought changes to the archaeological recordings. As information is gathered from the field work in archaeology, it seems that use of video recording, a reliable way of collecting and recording data, will increase.

The process of archaeological excavations can be considered as a contents itself. Also, video recording has many advantages when recording environmental surrounding of the sites and artifacts, for the reservation of the scenery, and as recorded heritage of the humankind. Video recording can be a tool of conversion to public archaeology to devote to its social and academic roles.

Considering all of the above, studying ways to record and preserve visual materials is essential in the field of archaeology and we should be prepared for it. We strongly propose reinstatement of the visual archaeology, which should be studied in archaeological perspective. The direction of the study of visual archaeology can be summarized into two. First is the study on the video recording during field work and the archive of video recordings. Second is the study on the media as the tool of communication. More detailed and organized research should be considered in depth in the archaeological theory and methods.

**Keywords** | Image, Moving Image(Video), Visual Archaeology, Visual Documentation, Archive of Video Recording, Media