
추모 박물관 그리고 이미지 : “완전 범죄”의 공간에서 현실이 주도하는 공간으로*

차지민 (가톨릭대학교, 공연예술문화학과 초빙교수)

〈목 차〉

- I. 서론
- II. 이미지와 실제 사이
 - 1. 이미지의 “악마적인 유혹”
 - 2. 이미지와 실제의 불구분성
- III. 이미지의 환상(illusion)
 - 1. 기억의 “완전 범죄(the Perfect Crime)”
 - 2. 현실 속 “완전 범죄”
- IV. 현실과 실재가 주도하는 공간
 - 1. 유산박물관
 - 2. 국립 평화와 정의 추모 공원
- V. 결론

국문초록

본 연구는 추모 박물관에서 전시되는 이미지에 관해 새로운 시각으로 고찰한다. 과거에 발생한 사건을 전시를 통해 현재의 방문객에게 전달하는 공간인 박물관에서 이미지는 중요한 역할을 차지한다. 그러나 기존의 연구는 과거를 재현하는 이미지 자체에 관한 관심이 상대적으로 부족하였다. 따라서 본 연구는 이미지에 관해 비판적으로 분석한 장 보드리야르(Jean Baudrillard)의 시각으로 이미지가 실재를 모방하는 현상이 박물관에 어떠한 의미를 시사하는지에 관해 탐색한다. 구체적으로,

* 이 논문은 2023년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2023S1A5B5 A17084124).

본 논문은 이미지의 “악마적인 유혹”에 관해 탐구함으로써 박물관이 “완전 범죄”의 공간으로 전락하지 않는 새로운 방식으로 이미지를 전시하는 미국의 유산 박물관(Legacy museum)의 사례를 통해 박물관과 이미지의 관계에 대한 대안적인 관점을 제시한다.

주제어 : 박물관, 이미지, 유산 박물관, 전시, 장 보드리야르, 추모 박물관

I. 서론

박물관은 기억의 공간이다. 또한, 박물관은 현재의 방문객에게 과거 발생한 사건을 전시를 통해 시각적으로 전달하는 이미지의 공간이기도 하다. 이처럼 추모 박물관에서 중요한 위치를 차지하고 있는 이미지는 특정 시각에 의해 선택되고 정리되어 방문객들의 이해를 도울 수 있는 형식으로 재구성된다. 따라서 박물관 속 기억은 제임스 영(James Young)이 지적한 대로 “절대로 순수하지 않다”.¹⁾ 그렇다면 “순수하지 않”은 동기를 가진 기억을 시각적으로 전시하는 이미지는 어떨까? 이미지가 “살인적인 힘”²⁾을 갖고 있다고 주장하는 장 보드리야르(Jean Baudrillard)는 이에 대한 흥미로운 시각을 제시한다.

이미지를 “현실의 살인자”로 정의한 보드리야르는 이미지가 실재를 “모방”함으로써 “전체 시스템은 무중력 상태(weightless)가 되고 그 자체로 거대한 시뮬라크림(gigantic simulacrum)”이 된다고 해석한다.³⁾ 즉 그는 이미지가 실재를 “모방”하기 시작하면서 진짜와 가짜의 구분이 사라지게 되었다고 비판한다. 박물관 역시 보드리야르가 지적하는 진짜와 가

1) Young, E. James & Mazal Holocaust Collection (1993), *The texture of memory: Holocaust memorials and meaning*, New Haven: Yale University Press, p. 2.

2) Jean Baudrillard (1994), *Simulacra and simulation*, Sheila Faria Glaser(trans.), Ann Arbor: University of Michigan Press, p. 5.

3) J. Baudrillard (1994), p. 5.

짜의 경계가 모호해지는 공간이다. 특히 추모 박물관의 경우, 과거 실제로 일어난 사건에 대해 전시품들을 수집하여 전시하고 있지만 때로는 복제품들이 진짜처럼 전시되기도 하는 공간이다. 그러나 지금까지의 박물관 연구는 전시를 구성하는 이미지 자체보다 과거 역사적 사건이 어떻게 전시로 시각화되었는지 기억, 트라우마, 방문자 경험 등을 중심으로 논의되거나⁴⁾, 이미지를 전시할 때 희생자들이 대상화되는 가능성에 대해 탐색하였다.⁵⁾ 또한 박물관 밖 현대 사회가 점점 더 이미지와 실제 사이의 경계에 무신경해지는 현상은 이미지 사용에 대해 진지하게 고민해야 할 시점임을 시사한다. 특히 인공지능의 급속한 발전과 이스라엘과 가자지구의 분쟁이 이미지 전쟁으로까지 번져나가고 있는 지금⁶⁾, 이미지의 공간인 박물관에 대한 새로운 접근과 분석이 시급하다. 이러한 사회적 변화 그리고 이미지 왜곡의 시대에 박물관은 어떻게 대처해야 하며 무엇을 할 수 있을까?

- 4) Greig Crysler & Kusno, Abidin (Jan 01, 1997), "Angels in the Temple: The Aesthetic Construction of Citizenship at the United States Holocaust Memorial Museum", *Art Journal New York* - 56(1), pp. 52-64; Zahava D. Doering & Andrew J. Pekarik (Oct 01, 1996), "Questioning the Entrance Narrative", *The Journal of Museum Education* 21(3), pp. 20-23; James Ingo Freed (Jun 01, 1995), "The United States Holocaust Memorial Museum — A Dialogue with Memory, Curator", *the Museum Journal* 38(2), pp. 95-110; Edward Linenthal & Mazal Holocaust Collection (1995), *Preserving memory: The struggle to create America's Holocaust Museum*, New York: Viking; James E. Young & Mazal Holocaust Collection (1993), *The texture of memory: Holocaust memorials and meaning*, New Haven: Yale University Press.
- 5) Philip Gourevitch (Jul 1993), "Behold now behemoth", *Harper's Magazine*; New York 287(1718), pp. 55-62 ; Edward Rothstein (Feb 01, 2016), The Problem with Jewish Museums, Mosaic, (<https://mosaicmagazine.com/essay/history-ideas/2016/02/the-problem-with-jewish-museums/> 2024년 10월 9일 접속); Amy Sodaro (2018), *Exhibiting Atrocity: Memorial museums and the politics of past violence*, Rutgers University Press; Marouf Hasian Jr. (Mar 01, 2004), "Remembering and forgetting the 'Final Solution': a rhetorical pilgrimage through the U.S. Holocaust Memorial Museum", *Critical Studies in Media Communication*, 21(1), pp. 64~92.
- 6) Angelo Fichera (Nov 03, 2023), "The Horrifying Images Are Real. But They're Not From the Israel-Gaza War", *The New York Times*, International edition; New York, (<https://www.proquest.com/docview/2886140412/FE75AA7370844009PQ/1?accountid=17077/> 2024년 7월 10일 접속).

기존의 연구에서 전시를 구성하는 시각적인 전시품이 방문자 경험에 어떠한 영향을 주는지에 대한 토론은 이뤄지고 있으나 전시된 이미지 자체에 관한 분석은 간과되고 있다. 따라서 본고는 추모 박물관 속 존재하는 이미지에 대해 보드리야르의 이론을 바탕으로 분석함으로써 이미지에 대해 탐색한 뒤, 이미지를 새로운 형식으로 전시하는 미국 유산 박물관(Legacy Museum)과 국립 평화와 정의 추모 공원(The National Memorial for Peace and Justice)의 사례를 통해 이미지를 다루는 대안적인 전시 방법을 소개하고자 한다.

II. 이미지와 실제 사이

1. 이미지의 “악마적인 유혹”

보드리야르는 이미지와 실제(reality)의 구분이 점점 더 모호해지고 있다고 주장한다. 그는 진짜와 이미지를 구분하는 것을 혼란스럽게 만듦으로써 이미지를 실제라고 믿도록 만드는 현상을 “이미지들의 악마적인 유혹(diabolical seduction of images)”으로 정의한다. 즉 그는 이미지가 실재를 그대로 보여주는 듯 보이지만 이는 사실이 아니라고 주장한다. 따라서 보드리야르는 이미지와 그 지시 대상인 “가정된 현실(the supposed real)” 사이에 “관계의 왜곡(perversity)”이 존재한다고 주장한다.⁷⁾ 그는 현실과 이미지 사이에 발생하는 “왜곡” 때문에 이미지와 현실 영역의 본질에 대해 명확하게 구분하고 이해하기가 점점 더 어려워지고 있다고 해석한다. 이러한 현상을 이미지의 “흡수, 혼란, 악마적인 유혹”이라고 정의하는 그는 이미지가 “항상 실제 세계, 실제 사물”을 바탕으로 재생산되는 것처럼 보이지만, 이는 전략에 불과하기에 “이미지의 준거 원리(the reference principle of images)”를 의심해야 한다고 강조한다.⁸⁾ 즉 그

7) Jean Baudrillard (1987), *The Evil Demon of Images*, Paul Patton and Paul Foss (trans.) The Power Institute of Fine Arts, p. 13.

8) J. Baudrillard (1987), p. 13.

는 이미지가 현실인 것처럼 보여주는 것은 진짜가 아니라며 이미지에 관해 다음과 같이 정의한다.

시물라크라(simulacra)로서의 이미지는 현실과 재현(reproduction)의 인과적, 논리적 질서를 뒤집을 만큼 현실보다 앞서있다. [...] 이미지가 가장 악마적인 것은 바로 그것이 가장 진실되고, 가장 충실하고, 현실에 가장 부합하는 것처럼 보일 때이다. [...] 이미지가 가장 부도덕하고 가장 비뚤어진(perverse) 것은 논리적일 뿐만 아니라 기술적 측면에서의 유사성 때문이다.⁹⁾

보드리야르는 “이미지가 가장 부도덕하고 가장 비뚤어진 것”은 “가장 진실되고 가장 충실하며 현실에 가장 부합하는 것처럼 보일 때”라고 정의한다. 즉, 현실에 “가장 진실되고 가장 충실”해 보일 때 우리는 이미지의 “악마적인 유혹”에 넘어가고 마는 것이다. 특히 이미지가 “인과적, 논리적 질서를 뒤집을 만큼 현실보다 앞서있다.”는 그의 주장은 의미심장하다. 이미지가 현실보다 더 진짜처럼 받아들여지는 현상이 발생하고 있는 것이다. 즉, 실체는 “사라져버렸다”.¹⁰⁾ 따라서 현실을 있는 그대로 재현한다는 우리의 믿음을 이용하는 이미지에 대해 보드리야르는 “사악한 악마 같은(evil demon)” 존재라고 주장한다. 그는 이미지가 “현실을 오염(contaminate)시키고 모방”한다고 분석하였다.¹¹⁾ 그 중에서도 그는 이미지가 우리가 살고 있는 현실로 “붕괴(implosion)”되어 들어오는 현상에 주목하였는데, 이에 관해 다음과 같이 설명한다:

영화화되고 TV화 된 것은 일상생활뿐만이 아니라 전쟁 역시 포함한다. [...] 전쟁은 다른 수단들을 통한 정치의 연속이라는 말이 있다; [...]

9) J. Baudrillard (1987), pp. 13~14.

10) Jean Baudrillard, Julia Witwer (ed. 2000), *The Vital Illusion*, Columbia University Press, p. 63.

11) J. Baudrillard (1987), p. 16.

미디어 이미지[는], 다른 수단들을 통한 전쟁의 연속이라고 이해할 수 있다.¹²⁾

보드리야르는 이미지가 “현실을 오염시키고 모방하기 시작”하면서 이미지가 “진짜”를 대체하는 현상이 발생하였다고 해석한다. 그는 이미지가 영화 그리고 TV와 같은 매체를 통해 대중화되면서 이미지가 “사악한 악마 같은” 존재로 변질되었다고 주장한다. 즉, 이미지는 그 자체로만 머물러 있는 것이 아닌, 우리의 일상생활뿐만 아니라 전쟁까지 대체해버리게 되었다고 비판한다. 따라서 보드리야르는 이미지가 “선과 악 [...] 진짜와 가짜를 넘어선 깊이 없는 비도덕적인 논리”를 가졌다고 주장한다.¹³⁾ 다시 말해, 이미지는 “메시지가 수단의 지평선으로 사라지는 붕괴의 논리”를 통해 “메시지”가 “수단”인 이미지 자체에 가려 “사라져 버린다”는 것이다.¹⁴⁾ 이처럼 보드리야르는 현대인들이 이미지에 관해서는 “무척 순진하게 머물러”있어 이미지의 순기능에 대해서만 보려고 할 뿐, 이미지가 의미 있는 “사건들, 역사, 기억 등을 붕괴시키고, 부정”하고 있다는 사실을 보려고 하지 않는다고 꼬집는다.¹⁵⁾ 그렇다면 우리가 놓치고 있는 이미지의 역기능은 무엇일까?

2. 이미지와 실제의 불구분성

이미지의 역기능에 대해 보드리야르는 1979년에 개봉한 영화 <지옥의 묵시록(Apocalypse Now)>을 예로 설명한다. 그는 이 영화가 “기술적이고 환각적인 환상; 일련의 특수 효과”를 통해 전쟁을 “여행(trip)”처럼 만들었다고 해석한다.¹⁶⁾ 이처럼 일반적으로 받아들이기 어려운 전쟁을 대중에게 영화(이미지)라는 익숙한 매체로 전달함으로써 전쟁은 편안하게 받아

12) J. Baudrillard (1987), p. 16.

13) J. Baudrillard (1987), p. 22.

14) J. Baudrillard (1987), p. 22.

15) J. Baudrillard (1987), p. 22.

16) J. Baudrillard (1987), p. 16.

들여질 뿐만 아니라 “여행” 같은 오락적인 즐거움까지 선사하게 되었다. 이에 따라, 그는 “전쟁은 촬영되기 훨씬 전에 영화가 된다.”고 분석하는데, 이는 “전쟁은 영화가 되고 영화가 전쟁이 되면서, 이 둘은 기술의 상호 범람(mutual overflow of technology)에 의해 합쳐진다”라고 해석한다.¹⁷⁾ 여기서 그는 전쟁(실제)과 영화(이미지)를 구별하는 것이 불가능해지는 현상을 지적하고 있다. 이러한 구분의 불가능성에 대해 보드리야르는 다음과 같이 설명한다:

베트남 전쟁 그리고 영화는 같은 천으로 만들어진 것으로, 이 둘을 분리하는 것은 없다: 영화는 전쟁의 일부이다. [...] <지옥의 묵시록>은 전 세계의 승리이다. [...] [영화와 전쟁의] 불구분성(indistinguishability)을 이해하지 않고서는 어떤 것도 전쟁 혹은 영화의 관계로 이해되지 않는다.¹⁸⁾

그는 실제(베트남 전쟁)와 영화(이미지)의 불구분성이 현실 혹은 진실을 이해하는데 왜곡을 발생시킬 수 있다고 주장한다. 따라서 영화는 실제 전쟁은 끝이 났음에도 불구하고 계속 이어지는 것 같은 느낌을 줄 뿐만 아니라 이미지는 “완전하지 않은 전쟁의 완전함이자 전쟁의 절정(apotheosis)”을 완성한다고 해석한다.¹⁹⁾ 다시 말해, 이미지의 “진짜와 가짜를 넘어서선 깊이 없는 비도덕적인 논리”는 전쟁의 비극과 같은 영화의 “메시지” 혹은 교훈을 “수단”인 이미지에 가려버리는 역효과를 발생시킨다는 것이다. 그러나 보드리야르는 영화를 보는 관객들은 이미지가 주는 순간에만 집중할 뿐 이미지가 의미 있는 “사건들, 역사, 기억 등을 붕괴시키고, 부정”해버린다는 사실은 놓치고 있다고 지적한다. 이미지가 저지르는 “붕괴”와 “부정”이 어떠한 결과를 발생시키는지에 관해 그는 또 다른 예를 통해 설명한다.

17) J. Baudrillard (1987), p. 16.

18) J. Baudrillard (1987), p. 18.

19) J. Baudrillard (1987), p. 16.

보드리야르는 나치 수용소에서 일어나는 일들을 드라마화해서 방영한 미국의 TV시리즈 <홀로코스트>(1978)를 “대량 학살 그 자체”라고 분석한다.²⁰⁾ 그는 “망각(forgetting)”이 “인위적인 기억(가짜)(artificial memory)”으로 대체되는데, “오늘날 어디든 인위적인 기억들이 사람들의 기억을 지워버려 사람들을 기억에서 지워버린다.”고 주장한다.²¹⁾ 보드리야르는 이미지에 의해 탄생한 혹은 대체된 “인위적인 기억”을 무척 비판적인 시각으로 바라본다. 그에 따르면, “인위적인 기억은 대량 학살을 반복”하는데, TV라는 매체가 “수용소 자체보다 훨씬 더 체계적인 방식으로 망각, 설득 그리고 멸종(extermination)”을 실행한다고 분석한다.²²⁾ TV를 차가운 매체(cold medium)²³⁾로 정의하는 보드리야르는 TV가 현실에 어떠한 영향을 주는지 다음과 같이 설명한다:

TV는 모든 사건의 역사성을 밝혀주는 진정한 최종 솔루션(final solution)이다. 유대인들은 화장로나 가스실을 통해서가 아니라 사운드트랙과 이미지, (TV의) 브라운관과 마이크로칩을 통해 재활용(recycled)된다. 망각, 소멸(annihilation)은 마침내 미학적 차원을 달성하고-향수는 그것들의 최종 마무리(final finish)를 선사한다.²⁴⁾

그는 TV가 “사운드트랙과 이미지”를 통해 홀로코스트를 반복적으로 “재활용”함으로써 모순되게도 유대인들에게 가해진 “최종 솔루션”을 발생시켜 “사건의 역사성”을 “망각, 소멸”시킨다고 해석한다. 따라서 보드리야르는 홀로코스트가 “완벽한 리메이크”로 재탄생함으로써 “망각, 소멸”한다고 주장하는데, 이를 통해 홀로코스트를 바라보는 대중들을 “완전히 무심

20) J. Baudrillard (1987), p. 22.

21) J. Baudrillard (1987), p. 22.

22) J. Baudrillard (1987), p. 22.

23) 보드리야르는 TV를 “차가운 역사적 사건”을 “재가열(reheat)”하는 “차가운 매체”로 정의한다.: J. Baudrillard (1987), pp. 23~25.

24) J. Baudrillard (1987), p. 22.

하게 만든다”는 점에서 주의해야 한다고 비판한다.²⁵⁾ 그렇다면 이러한 현상은 어떤 결과를 초래할까?

III. 이미지의 환상(illusion)

1. 기억의 “완전 범죄(the Perfect Crime)”

보드리야르는 홀로코스트에 대한 “망각”이야말로 진정한 “최종 솔루션”임을 강조한다. 그는 TV를 통해 이미지가 주도권을 잡고 모든 곳에 존재함으로써 모두가 알고 있다고 생각하도록 만들어 오히려 홀로코스트를 잊게 만들고 있다고 분석한다.²⁶⁾ 따라서 그는 TV가 홀로코스트에 대한 집단 의식을 불러일으킴으로써 사회적으로 깊어지고 있는 “아우슈비츠의 무게(the mortgage of Auschwitz)” 혹은 빛이 사라졌다고 생각하도록 만든다고 해석한다. 그러나 사실 TV는 “소멸의 장소(a site of annihilation)”가 아닌 단념의 미디엄(a medium of dissuasion)”으로 작동함으로써 “아우슈비츠의 무게”를 영속시키고 있다고 주장한다.²⁷⁾

이미지를 “사악한 악마”로 규정한 보드리야르는 실제 사건이 이미지로 재탄생함으로써 발생하지 않은 것으로 인식되는 위험이 있음을 지적한다.²⁸⁾ 특히, 그는 전쟁을 “거대한 구경거리(mass spectacle)”로 만드는 영화의 특성에 대해 다음과 같이 설명한다:

[영화와 실제 사이에는] 실제로 존재하는 거리감도 없고, 비판적 방향성도 없으며, 전쟁과 관련된 ‘의식 고양(raised consciousness)’에 대한 욕구마저 없다: 어떤 의미에서 이것은 그 어떤 반전 도덕적 심리

25) J. Baudrillard (1987), p. 29

26) J. Baudrillard (1987), p. 22.

27) J. Baudrillard (1987), p. 23.

28) 보드리야르는 『걸프전은 일어나지 않았다』에서도 같은 맥락의 주장을 펴고 있다. Jean Baudrillard (1995), *The Gulf War Did Not Take Place*, Paul Patton (trans.), Indiana University Press.

학(anti-war moral psychology)에 의해 약해지지 않는 영화의 잔혹한 특성이다.²⁹⁾

그에 따르면 영화와 실제 사이에는 거리감이 없고, “반전 도덕적 심리학”이라는 “비판적 방향성도” “메시지”도 존재하지 않는다. 다시 말해, 이미지는 현실을 대체함으로써 “의식 고양이” 아닌, 구경거리로 전락시킨 셈이다. 이를 박물관 전시에 대입해보면, 이미지는 박물관이 상징하는 것과 박물관이 전달하려는 “메시지가 [...] 사라지는 붕괴”를 통해 방문객들을 “완전히 무심하게” 만들어 버렸다고 해석할 수 있다. 보드리야르가 주장하는 “영화의 잔혹한 특성”은 그가 현대 소비사회를 바라보는 시각을 떠오르게 한다.

보드리야르는 소비자로서 현대인들은 그 어떤 즐거움도 놓치고 싶어 하지 않는다고 분석한다.³⁰⁾ 즉, 소비 행위는 더 이상 소비하는 사람의 취향과 열정을 기반으로 행해지는 것이 아니라 즐거움을 유발하는 모든 가능성을 놓치고 싶어 하지 않는 “강박”에 의해 촉발된 “보편적인 호기심(generalized curiosity)”과 “즐거운 도덕성(fun morality)”에서 비롯된다는 것이다.³¹⁾ 따라서 “실제는 [...] 완전히 그리고 간단히 말해 사라졌고,” 실체가 무엇인지에 관해 질문하는 것조차 의미가 없어져 버렸다.³²⁾ 보드리야르가 정의하는 “현실”은 “전체 가치 체계”를 의미하는데, 그에 따르면 실체가 “사라지는 것은 전체가 어긋나(dislocation)는” 결과를 초래한다.³³⁾ 이러한 현상에 관해 그는 “만약 현실이 사라지고 있다면, 이는 현실이 부족해서가 아니라 반대로 너무 많이 존재하기 때문”이라고 비판한다.³⁴⁾ 즉, 보드리야르는 실체와 이미지 사이의 “붕괴”로 탄생한 가짜 현

29) J. Baudrillard (1987), p.17.

30) Jean Baudrillard & Mark Poster, (2001), *Selected writings*, Stanford, Calif: Stanford Press, p. 48.

31) J. Baudrillard & Mark Poster (2001), p. 49.

32) J. Baudrillard, J. Witwer (ed. 2001), pp. 61~62.

33) J. Baudrillard, J. Witwer (ed. 2001), p. 63.

34) J. Baudrillard, J. Witwer (ed. 2001), pp. 65~66.

실, “인위적인 기억”이 지나치게 많이 존재한다고 주장한다. 따라서 그는 “너무 많은 현실, 명확성(positivity), 정보”가 오히려 “무엇이 발생하고 있는지 정확하게 알 수 없도록” 만든다고 주장한다.³⁵⁾ 즉, 그는 현실이 ‘멸종’되고 ‘망각’되었다고 해석하는데, 이 때문에 실제로 발생한 사건들마저 진짜로 발생할 시간이 없다고 분석한다. 따라서 그에 따르면, “가상적인 재연(virtual realization)은 모든 것을 선행해서 존재”하는데, “이러한 순수한, 절대적인 현실, 세상에 대한 무조건적인 재연”을 “완전 범죄”라고 정의한다.³⁶⁾ 그렇다면 보드리야르의 시각을 박물관에 적용해보면 어떨까? 이를 위해 2016년 미국에서 발생한 사건을 소개하고자 한다.

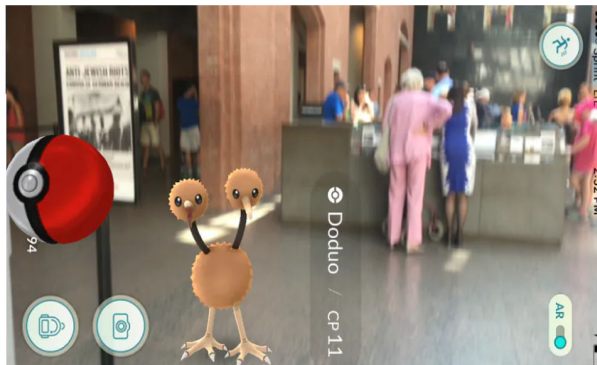
2. 현실 속 “완전 범죄”

2016년 7월 출시된 온라인 게임인 포켓몬 고(Pokémon Go)는 전 세계적으로 선풍적인 인기를 끌었다. 게임은 유명하거나 흥미로운 장소에 관한 지리적 데이터베이스를 바탕으로 만들어졌는데, 포켓스탑스(PokéStops)라는 이름의 이러한 장소들은 게임 사용자들이 자신들의 포켓몬을 위한 마법 약이나 훈련할 수 있는 짐(gym)과 같은 아이템을 받을 수 있는 곳으로 등록되었다. 기존의 게임들에서 사용자의 경험 혹은 사용자와 게임 아이템의 관계가 핸드폰이라는 가상공간에만 머물렀다면, 포켓몬 고에서는 현실과 가상의 공간을 넘나들며 게임을 할 수 있다는 점이 획기적이었다. 현실과 가상의 축이 “붕괴”된 포켓몬 고는 사용자들이 느끼는 재미를 극대화하였지만 예상하지 못한 변수를 발생시켰다. 가상과 실제 공간을 자유롭게 돌아다니며 포켓몬을 잡는 게임의 특성상 포켓몬을 잡으려다가 사용자가 다치는 사고들이 발생했을 뿐만 아니라 사유지가 포켓스탑스로 지정되면서 게임 사용자들이 교회나 모르는 사람의 집까지 들어가 아이템을 받으려는 일까지 벌어졌기 때문이다.³⁷⁾ 사람들은 일부러 몬스터들을 많이

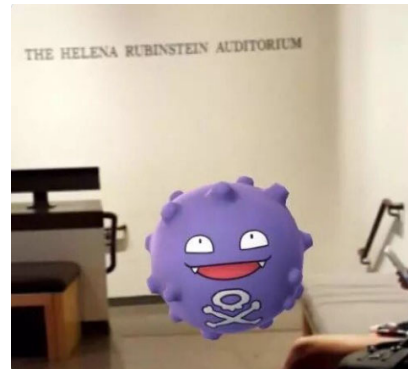
35) J. Baudrillard, J. Witwer (ed. 2001), p. 67.

36) J. Baudrillard, J. Witwer (ed. 2001), pp. 66~67.

잡을 수 있는 장소를 찾아가기도 했는데, 문제는 게임이 미국 워싱턴 디시



(도판 1) 홀로코스트 박물관 로비에서 포켓몬고 게임이 재생되는 핸드폰 화면 모습



(도판 2) 헬레나 루빈스타인 오라토orium 표지판 앞에 출몰한 코핑의 모습

의 홀로코스트 박물관(U.S. Holocaust Memorial Museum) 그리고 알링턴 국립묘지(Arlington National Cemetery)에서 재생되면서 시작되었다.³⁸⁾(도판 1). 그중에서도 코핑(Koffing)이라는 독가스를 뿜어내는 포켓몬스터가 나치 수용소의 독가스실에서 생존한 이들의 인터뷰를 상영하는 헬레나 루빈스타인 오라토orium(Helena Rubinstein Auditorium)의 명패 앞에 나타난 사진³⁹⁾이 온라인에 등장하면서 포켓몬 고에 대한 논쟁은 더욱 관심을 받았다.⁴⁰⁾(도판 2). 그렇다면 포켓몬 고 사건이 박물관에 시사

37) Gabriel Rosenberg (Jul 11, 2016), “Pokémon Go Is Catching Us All — In Unexpected Ways”, *NPR*, (<https://www.npr.org/sections/alltechconsidered/2016/07/11/485551781/pokemon-go-is-catching-us-all-in-unexpected-ways/> 2024년 7월 9일 접속).

38) Gibbons-Neff Thomas (Jul 12, 2016), “People are now playing Pokémon Go at Arlington Cemetery”, *Washington Post*, (<https://www.washingtonpost.com/news/checkpoint/wp/2016/07/12/arlington-national-cemetery-wants-people-to-stop-catching-pikachu-on-its-hallowed-ground/> 2024년 7월 10일 접속); Peters on Andrea (Jul 12, 2016), “Holocaust Museum to visitors: Please stop catching Pokémon here”, *Washington Post*, (<https://www.washingtonpost.com/news/the-switch/wp/2016/07/12/holocaust-museum-to-visitors-please-stop-catching-pokemon-here/> 2024년 7월 10일 접속).

39) 지금은 삭제된 사진 공유 사이트인 imgur에 처음 올려진 이 사진은 가짜일 가능성이 있다고 한다.: P. Andrea (Jul 12, 2016).

40) 방문자들이 포켓몬 고를 하는 것에 관해 알링턴 국립묘지는 온라인 게임을 하지 말아 달라는 공식 입장을 트위터 계정을 통해 다음과 같이 밝혔다. “ANC(알링턴 국립묘지)는 ‘포켓몬 고’를 적절한 예의로 간주하지 않습니다. 방문객 여러분께서는 이러한 행위를

하는 바는 무엇일까?

박물관에서 온라인 게임을 하는 행위는 이미지의 공간인 추모 박물관이 더 이상 “아우슈비츠의 무게”를 담고 있는 공간이 아닌 “거대한 구경거리”이자 “단념의 미디어”임을 보여주는 현상이다. 즉, 포켓몬 고가 불러일으킨 사회현상은 현실(실제)과 가상(이미지)이 “붕괴”했으며, 이미지의 “흡수, 혼란, 악마적인 유혹” 그리고 “망각”을 상징적으로 보여준다. 따라서 포켓몬 고 사건은 현대 사회가 이미지가 “주도권을 잡고 자신의 모든 곳에 존재”하고 있음을 방증한다. 그렇다면 이러한 현상에 박물관은 어떻게 반응하고 대처해야 할까? 이에 관해서는 2018년 개관한 미국 앨라배마주의 몽고메리에 있는 유산 박물관과 국립 평화와 정의 추모 공원의 예를 통해 논의하고자 한다.

IV. 현실과 실재가 주도하는 공간

박물관 건립은 억울하게 수감 된 이들에게 무상으로 법률지원을 하는 변호사들을 주축으로 탄생한 비영리 기관인 “평등한 정의를 위한 위원회(The Equal Justice Initiative)”에 의해 추진되었다. 대부분의 추모 박물관의 관장이 미술사, 역사학 등 분야의 학자 출신이라면, 유산 박물관의 경우 브라이언 스티븐슨(Bryan Stevenson)이라는 인권 변호사에 의해 추진되고, 그가 관장을 맡고 있다는 점에서 다른 박물관들과 차별적이다. 특히, 박물관은 과거의 흑인 노예 역사를 현재의 비정상적인 흑인 남성의 수감물로 연결함으로써, 과거를 현재로 연결하고 있다. 박물관은 유산 박물관과 추모 공원 두 장소로 나누어져 있으며, 본 고에서는 박물관

자제해주시기를 부탁드립니다.” Kurzius Rachel (Jul 12, 2016), “Arlington National Cemetery Is Latest To Say ‘No’ To Pokemon Go”, *dcist.com*, (<https://dcist.com/story/16/07/12/arlington-cemetery-is-latest-to-say/> 2024년 7월 10일 접속). 또한, 홀로코스트 박물관 홍보부장인 앤드류 홀링거(Andrew Hollinger) 역시 나치즘에 희생된 이들을 추모하는 공간에서 게임을 하는 것은 부적절하다며 코핑과 같은 포켓몬이 박물관 전시실에 나타날 가능성이 염려된다고 밝혔다. P. Andrea (July 12, 2016).

전시 설명 후, 추모 공원에 대해 논하고자 한다.

1. 유산 박물관

박물관 전시실에 입장하자마자 눈에 띄는 문구는 전시실 안에서 사진 촬영이 불가하다는 사인이다. 이는 방문객들에게 전시에 더욱 집중하도록 하려는 의도이자 다른 방문객들에게 방해가 될 수 있는 사진 촬영을 제지하려는 것으로 해석할 수 있다. 본 고의 이론적 시각으로 바라본다면 사진 촬영을 할 수 없는 상태는 박물관에서 전시하는 내용을 “차가운 역사적 사건”으로 취급하지 않겠다는 것이 핵심인 듯하다. 특히, 유산 박물관이 전시를 통해 과거(노예 역사)를 현재(대량 수감)로 연결하고 과거를 “차가운” 상태로 두려고 하지 않는다는 점에서 기존의 박물관들과는 차별적이다. 또한, 사진 촬영을 할 수 없게 되면서 이미지가 아닌 방문객들이 있는 전시라는 현실이 주도권을 잡도록 한다는 점에서 이미지의 “악마적인 유혹”에 넘어가지 못하도록 하고 있다. 전시실에 다양한 전시품 중 본 연구에서는 박물관이 희생자들을 어떻게 전시하는지에 관해 두 가지 전시품을 통해 소개하고자 한다.

첫 번째 전시품은 희생자들을 과거가 아닌, 현재의 모습으로 전시하려는 박물관의 의도를 잘 보여준다(도판 3). 감옥에 수감 된 이들이 방문자와 대화를 나눌 수 있도록 마련된 전화부스는 실제 수감자들의 영상이 녹화되어 있다.⁴¹⁾ 방문자가 자리에 앉아 수화기를 들면 영상 속 수감자들이 수화기를 들어 자신들의 이야기를 들려주게 된다.⁴²⁾ 딱딱한 의자에 앉아 화면을 바라보며 수화기를 드는 순간, 방문자들은 박물관 전시실에서 한 감옥의 수감자 면담실로 이동하게 된다. 그러나 이때 방문자는 재연배우가 아닌 실제 수감 중인 이들이 자신들의 이야기를 직접 전달한다는 점에

41) 전화부스는 앞뒤로 총 네 개의 화면으로 구성되어 있다.

42) 각기 다른 이야기를 해주는 수감자들은 한 번의 잘못으로 어린 나이에 혹은 억울하게 수감되어 무기징역형을 살고 있는 자신들의 이야기를 전한다.

서 “모방”의 공간이 아닌 수감자가 있는 현실의 공간으로 초대받게 된다. 즉, 이미지, “리메이크”를 통해 면담실에 갇힌 수감자가 “거대한 구경거리”가 되는 것이 아닌 수감자들이 주도권을 잡고 자신의 이야기를 전달함으로써 비록 가상의 공간에서, 그러나 수감자의 공간인 현실에서 조우하게 된다. 다시 말해, 수감자들은 큐레이터 혹은 이미지의 힘을 빌려 자신들의 이야기를 하는 것이 아닌, 자신이 처해 있는 현실인 감옥에서 담담하고 진솔하게 이야기를 나눔으로써 깊은 인상을 준다. 즉, 수감자들이 자신들의 이야기를 직접 한다는 점에서 상상의 여지를 남겨두지 않는다. 또한, 수감자들은 범죄자라는 사회적 편견 그리고 이미지에서 벗어나 한 인간으로 존엄성을 회복함으로써 주도권을 잡게 된다.

실물 크기의 화면으로 보이는 수감자들과 눈높이에 맞게 앉게 되는 방문자는 그들의 눈을 바라보며 이야기를 듣게 된다. 이때 수감자들은 자신의 이야기를 모두 한 뒤 “나의 이야기를 들어주셔서 감사합니다”라는 인사와 함께 수화기를 내려놓음으로써 시작과 끝 역시 결정한다. 비록 이야기는 끝났지만, 수화기를 걸어두고 일어나는 방문자는 지금, 이 순간에도 감옥에 있을 그들을 떠올리며 흑인에 대한 불평등이 계속되고 있음을 떠올리게 된다. 즉, 이 전시품은 방문자로 하여금 단순히 수감자(이미지)를 소비하는 것이 아닌, 그들이 속한 사회적 현실에 대해 생각해보도록 한다는 점에서 이미지를 잘 활용하고 있다. 다시 말해, 이미지인 수감자들은 “수단”으로 전략하는 것이 아닌, 흑인에 대한 차별이 지속되고 있다는 “메시지”로 인식된다.

두 번째 전시품은 현실에 존재하지 않는 과거의 희생자들을 전시하고 있다(도판 4). 린칭이 발생했다고 기록된 지역에서 모은 흙을 담은 800개의 병은 희생자들을 상징적으로 보여준다. 이 전시품 역시 가장 끔찍한 형태로 처참하게 살해당했을 흑인들의 모습을 고스란히 재현하여 전시하는 것을 피하고 있다.⁴³⁾ 즉, 희생자들이 묻힌 곳이 아닌, 살인이 가해진

43) Lori Pierce, Kaily Heitz, “Say Their Names”, *American Quarterly Johns Hopkins University Press*, 72(4), Dec, 2020 p. 967.



(도판 3) 수감자와 마주하는 전시품



(도판 4) 린칭 지역의 흙을 담은 병들

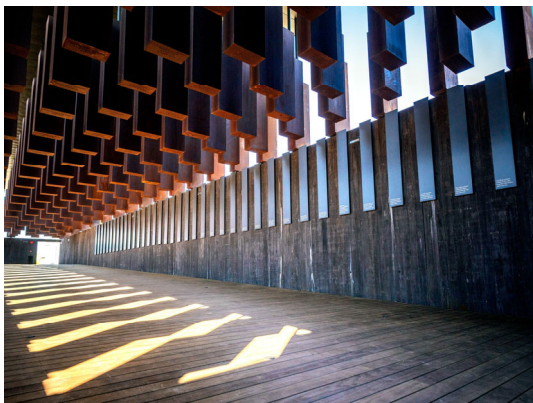
폭력의 장소에 있는 흙을 통해 희생자를 상징적으로 기리고 있다는 점에서 흑인에게 가해진 부당한 폭력에 관해 증언하지만, 이미지의 힘은 빼앗고 있음을 알 수 있다. 다시 말해, 추상적인 모습의 희생자는 방문객들이 충격과 폭력의 장면보다는 희생자의 불공평하고 억울한 죽음 자체에 몰두하도록 함으로써 린칭의 이미지(“수단”)보다는 당시 흑인들이 겪은 사회적 차별(“메시지”)에 대해 생각하는 것에 무게를 두도록 한다. 따라서 이미지에 주도권을 내주지 않고 오롯이 희생자들을 중심에 놓도록 하는 전시품이다. 이처럼 유산 박물관에서 특히 주의하고 있는 것은 린칭(lynching)을 당한 흑인들의 모습을 직접적으로 전시하지 않는다는 사실이다. 박물관은 참혹한 희생자들의 모습이 “구경거리”로 전락하는 것을 의식적으로 거부하고 있었는데, 이는 과거 린칭을 당한 흑인의 모습이 엽서, 사진과 같은 이미지로 기념품처럼 팔렸다는 사실에 입각한 결정인 듯하다.⁴⁴⁾ 이미 희생된 흑인들을 이미지로 다시 희생, 혹은 “대량학살” 함으로써 “망각”되는 현상을 애초에 막음으로써 이미지의 “완전 범죄”를 허용하지 않는 박물관의 노력은 별도의 장소에 있는 추모 공원에서도 엿보인다.⁴⁵⁾

44) 전시 설명 중.

45) 추모 공원은 박물관에서 걸어서 대략 15분 거리에 자리 잡고 있으며, 박물관에서는 추모 공원으로 오가는 셔틀버스를 무료로 제공하고 있다.

2. 국립 평화와 정의 추모 공원

추모 공원에 들어서자마자 보이는 것은 사진 촬영은 가능하지만, 셀카를 찍지 말라는 경고문구이다. 박물관은 방문객들의 사진 촬영을 제지함으로써 핸드폰 사용에 대해 세심하게 신경 쓰고 있는 것을 엿볼 수 있었다. 이러한 박물관의 노력은 방문자들에게 다른 장소보다 핸드폰 사용에 대해 더 신경 쓰도록 만든다는 점에서 긍정적이라는 생각이 들었다. 이렇게 이미지에 대한 혹은 사진 촬영에 대한 규율을 명확히 안내받은 뒤 방문객들은 길을 따라 추모 공원 안으로 들어가게 된다.



(도판 23) 추모 공원 전경



(도판 6) 추모 공원 야외에 진열된 복제물

공원 안으로 들어가게 되면 비석 혹은 관(coffin) 모양의 철제구조물이 방문자 눈높이에서 추모 공원 안으로 들어갈수록 점점 위로 올라가게 되는데, 이는 린칭 당한 흑인들의 시신을 상징적으로 보여준다(도판 5). 각 주(state)에서 살해당한 흑인들의 이름이 적혀있는 이 철제구조물은 린칭 당한 시신을 직접적으로 보여주지 않지만, 추상적인 형태로 재현함으로써 이미지에게 주도권을 내어주지 않고 있다. 즉, 박물관의 전시실에서와 마찬가지로 추모 공원 역시 직접적인 이미지의 사용을 거부함으로써 방문객들이 스스로 생각하도록 한다. 특히, 유산 박물관은 기존의 추모 공원처럼 희생자들의 이름이 적힌 전시품뿐만 아니라 그들을 상징하는 듯한 린칭 당시의 모습을 철제구조물로 전시함으로써 이 공간을 걷는 방문

자들을 당시 상황으로 초대한다. 그러나 직접적인 폭력의 장면(이미지)에 방문자들을 노출하지 않음으로써 추모 공원은 방문자들에게 당시의 상황에 대해 감정이 아닌 이성적으로 생각하도록 만든다. 또한, 800개의 철제 구조물은 희생자들의 수를 가늠하도록 함으로써 과거 흑인에 대한 차별과 폭력을 객관적 수치로 전시한다. 다시 말해, 전시는 감정보다는 이성적 자료에 근거하고 있다. 추모 공원에서 주목하고 싶은 또 다른 요소는 공원을 나왔을 때 방문객들이 마주하게 되는 철제구조물 복제품들이다(도판 6).

박물관은 철제구조물의 복제품들을 추모 공원 밖에 전시하고 있는데, 각 주에서 린칭이 발생하였다는 사실을 인정하는 의미로 철제구조물을 가져가 해당 주에 전시하겠다는 의사를 밝히면 박물관이 무상으로 배달해주겠다고 제안하고 있다.⁴⁶⁾ 이처럼 추모 공원은 전시를 과거에 머무르거나 당시의 이미지로 멈춰있게 하지 않고, 이미지를 “수단”으로 적극 활용하여 흑인 인종차별 그리고 과거의 잘못을 인정하는 변화를 현재에 실천할 수 있는 “메시지”를 제공하고 있다. 따라서 추모 공원 역시 박물관과 같이 과거를 “차가운 역사적 사건”이 아닌 지금까지 반복되고 있는 현재의 사건으로 마무리함으로써 박물관의 전시와 일관되게 실천적 “메시지”를 전달하고 있다.

V. 결론

과거를 현재의 사람들에게 보여줘야 하는 전시에서 이미지는 중요한 역할을 차지한다. 이미지가 “수단”이 아닌 “메시지”로서의 역할을 하는 방법은 무엇일까? 진짜와 가짜 이미지의 경계가 모호해지고 있는 현재, 박물관에서 이미지는 매우 신중하게 다뤄야 하는 요소이다. 특히, AI의 등장

46) Equal Justice Initiative, Community Remembrance Project, (<https://eji.org/projects/community-remembrance-project/> 2024년 7월 9일 접속).

으로 이미지가 무차별적으로 생성되고 있을 뿐만 아니라 그 진위여부를 판가름하기 점점 더 어려워지고 있는 지금, 이미지를 다루는 박물관이 어떻게 이러한 상황을 기회로 활용할 수 있을 것인지에 관한 고찰이 요구된다. 즉, 인공지능의 급속한 확산으로 박물관은 이미지의 “완전 범죄”를 피하지 못하는 “망각”의 공간 혹은 현실이 주도권을 잡은 장소라는 갈림길에 서 있다. 그렇다면 이러한 변화에 박물관은 어떻게 대응해야 할까? 인공지능이 불러일으키고 있는 이미지의 범람을 오히려 “메시지”를 전달하는 “수단”으로 적극적으로 사용하는 사례도 등장하고 있다.

미국 뉴욕에 있는 유대인 유산 박물관(The Museum of Jewish Heritage)의 경우, 생존자들이 AI 프로그램을 통해 자신들의 기억을 이미지화시키는 작업을 하고 있다.⁴⁷⁾ 박물관은 10명의 생존자를 선정하여 홀로코스트에서 겪은 경험에 관한 질문에 30초 이내로 답변하는 영상을 녹화하는 작업을 진행 중이다. 취합된 영상들은 올 가을 AI 프로그램을 통해 생존자들이 방문자와 가상으로 질의응답하며 상호작용할 수 있도록 전시에 활용될 계획인데, 흥미로운 점은 생존자의 기억을 증언(텍스트)에서 방문자와 소통하는 영상으로 전환하고 있다는 점이다.⁴⁸⁾ 이러한 부분은 생존자들이 홀로코스트 희생자라는 이미지에 갇혀있는 것이 아니라, 자신들의 이야기를 직접 전달하는 주체, 즉 “수단”이 아닌 “메시지”로 존재하도록 하였다는 점에서 유산 박물관과 유사하다. 또 주목할 부분은 전시가 AI를 이용하지만, 답변하는 생존자의 모습은 애니메이션 혹은 아바타와 같은 가상 인물이 아닌 실존 인물의 모습 그대로 그리고 실제 인터뷰 영상을 기반으로 제작되었다는 점이다. 이는 아바타와 같은 가상 인물이 답변할

47) Joseph Berger (Aug 02, 2024), “Long After Surviving the Nazis, They Use A.I. to Remind the World”, *The New York Times*, (file:///D:/AI/Museum%20of%20Jewish%20Heritage%20Is%20Using%20A.I.%20to%20Preserve%20Holocaust%20Survivors%E2%80%99%20Stories%20-%20The%20New%20York%20Times.pdf/ 2024년 8월 15일 접속).

48) 홀로코스트 생존자들이 80대에서 90대의 고령이라는 점을 고려해보면, 생존자 이후 세대(post-survivor world)를 위해 그들의 모습을 이미지로 저장하는 것은 중요하고 의미 있는 일이다.

경우, 이미지가 생존자를 대체함으로써 방문자로 하여금 답변 내용을 왜곡해서 받아들일 수 있도록 하는 가능성을 최소화하려는 박물관의 노력을 엿보게 한다. 인공지능의 도움으로 홀로코스트 생존자들의 기억을 더욱 생생하게 전달하려는 사례는 또 있다.

홀로코스트 생존자들을 지원하는 차스데이 나오미 기관(Chasdei Naomi organisation)은 국제 홀로코스트 추모의 날(International Holocaust Remembrance Day)을 맞아 이스라엘의 베트 쉘메쉬(Beit Shemesh)에서 특별한 전시를 기획했다. 차스데이 나오미 기관은 미드저니(Midjourney)라는 AI 프로그램을 통해 19명의 생존자의 증언을 이미지로 변환하는 작업을 통해 기존에 존재하지 않은 새로운 이미지를 전시에서 선보였다.⁴⁹⁾ 이 전시에서 인상적인 부분은 전시가 인터넷에 있는 이미지들을 토대로 만들어지는 것이 아닌, 생존자들이 소장한 어린 시절 사진과 증언으로 탄생했다는 점이다. 인공지능의 도움으로 텍스트를 이미지로 변환하였지만, 생존자들이 주도적으로 이미지를 탄생시키는 것에 중점을 두었다는 점이 주목할 만하다. 즉, 이 기관 역시 앞서 언급한 유대인 유산 박물관과 마찬가지로, 전시를 통해 지금까지 존재하지 않은 이미지를 생존자들의 기억과 사진을 바탕으로 재탄생시켰다. 유대인 유산 박물관의 경우처럼, 방문자들이 생존자들과 실시간으로 상호작용을 할 수 있는 것은 아니지만, 사진으로 남을 수 없었던 당시의 상황을 생생하게 보여준다는 점에서 의미가 있다. 이처럼 AI가 촉발하고 있는 이미지 범람의 시대, 이미지는 새롭게 생성되고 소비되고 있다. 물론, 박물관이 이러한 변화를 수용하는 것은 긍정적이지만 AI 활용을 통해 발생할 수 있는 예상하지 못한 변수에 관해서 신중을 기해야 할 것이다. 따라서 이미지의 공간인 박물관이 이러한 급속한 변화를 어떻게 활용할 것인지에 관한 재고찰이 시급하다. 이러한 상황에서 보드리야르가 주장한 이미지(재현)와 실제(진짜)

49) Rami Amichay (Jan 27, 2023), "Holocaust survivors use AI imagery to keep stories alive", *Reuters*, (<https://www.reuters.com/world/holocaust-survivors-use-ai-imagery-keep-stories-alive-2023-01-26/> 2024년 8월 15일 접속).

의 구분이 불가능한 시대, 미국 유산 박물관 그리고 홀로코스트 박물관의 AI 활용 사례는 박물관 그리고 이미지에 대한 논의에 새로운 방향성을 제시하고 있다.

참고 문헌

- Amichay, Rami (Jan 27, 2023), "Holocaust survivors use AI imagery to keep stories alive", *Reuters*, (<https://www.reuters.com/world/holocaust-survivors-use-ai-imagery-keep-stories-alive-2023-01-26/> 2024년 8월 15일 접속).
- Angelo, Fichera (Nov 03, 2023), "The Horrifying Images Are Real. But They're Not From the Israel-Gaza War", *The New York Times*, International edition: New York, <https://www.proquest.com/docview/2886140412/FE75AA7370844009PQ/1?accountid=17077/> 2024년 7월 10일 접속).
- Baudrillard, Jean and Mark Poster (2001), *Selected writings*, Stanford, Calif: Stanford Press.
- Baudrillard, Jean and Julia Witwer (ed. 2000), *The Vital Illusion*, Columbia University Press.
- Baudrillard, Jean (1995), *The Gulf War Did Not Take Place*, Paul Patton (trans.) Indiana University Press.
- (1994), *Simulacra and simulation*, Sheila Faria Glaser(trans.), Ann Arbor: University of Michigan Press.
- (1987), *The Evil Demon of Images*, Paul Patton and Paul Foss (trans.) The Power Institute of Fine Arts.
- Berger, Joseph (Aug 02, 2024) "Long After Surviving the Nazis, They Use A.I. to Remind the World", *The New York Times*, (<file:///D:/AI/Museum%20of%20Jewish%20Heritage%20Is%20Using%20A.I.%20to%20Preserve%20Holocaust%20Survivors%E2%80%99%20Stories%20-%20The%20New%20York%20Times.pdf/> 2024년 8월 15일 접속).
- Crysler, Greig & Kusno, Abidin (Jan 01, 1997) "Angels in the Temple: The Aesthetic Construction of Citizenship at the United States Holocaust Memorial Museum", *Art Journal New York*, 56(1), pp. 52~64.
- Doering, D. Zahava & Pekarik, J. Andrew (Oct 01, 1996) "Questioning the Entrance Narrative", *The Journal of Museum Education* 21(3), pp. 20~23. Equal Justice Initiative, Community Remembrance

- Project, (<https://ejl.org/projects/community-remembrance-project/> 2024년 7월 9일 접속).
- Equal Justice Initiative* (2018), The National Memorial for Peace and Justice exhibition catalogue.
- Freed, J. Ingo (Jun 01, 1995) "The United States Holocaust Memorial Museum — A Dialogue with Memory, Curator", *the Museum Journal*, 38(2), pp. 95~110.
- Gibbons-Neff, Thomas (Jul 12, 2016), "People are now playing Pokémon Go at Arlington Cemetery", *Washington Post*, (<https://www.washingtonpost.com/news/checkpoint/wp/2016/07/12/arlington-national-cemetery-wants-people-to-stop-catching-pikachu-on-its-allowed-ground/> 2024년 7월 10일 접속).
- Gourevitch, Philip (Jul 1993) "Behold now behemoth", *Harper's Magazine*; New York 287(1718), pp. 55~62.
- Hasian, J. Marouf (Mar 01, 2004) "Remembering and forgetting the 'Final Solution': a rhetorical pilgrimage through the U.S. Holocaust Memorial Museum", *Critical Studies in Media Communication*, 21(1), pp. 64~92.
- Kurzius, Rachel (Jul 12, 2016), "Arlington National Cemetery Is Latest To Say 'No' To Pokemon Go", *dcist.com*, (<https://dcist.com/story/16/07/12/arlington-cemetery-is-latest-to-say/> 2024년 7월 10일 접속).
- Linenthal, E. T., & Mazal Holocaust Collection (1995). *Preserving memory: The struggle to create America's Holocaust Museum*, New York: Viking.
- Peterson, Andrea (Jul 12, 2016), "Holocaust Museum to visitors: Please stop catching Pokémon here", *Washington Post*, (<https://www.washingtonpost.com/news/the-switch/wp/2016/07/12/holocaust-museum-to-visitors-please-stop-catching-pokemon-here/> 2024년 7월 10일 접속).
- Pierce, Lori. & Heitz. Kaily. (Dec, 2020). "Say Their Names", *American Quarterly Johns Hopkins University Press*, 72(4), pp. 961~977.
- Rosenberg, Gabriel (Jul 11, 2016), "Pokémon Go Is Catching Us All — I

n expected Ways”, *NPR*, <https://www.npr.org/sections/alltechconsidered/2016/07/11/485551781/pokemon-go-is-catching-us-all-in-unexpected-ways/> 2024년 7월 9일 접속).

Rothstein, Edward (Feb 01, 2016) The Problem with Jewish Museums, *Mosaic*, <https://mosaicmagazine.com/essay/history-ideas/2016/02/the-problem-with-jewish-museums/> 2024년 10월 9일 접속).

Sodaro, Amy (2018) Exhibiting atrocity: *Memorial museums and the politics of past violence*, Rutgers University Press.

Young, E. James & Mazal Holocaust Collection (1993), The texture of memory: *Holocaust memorials and meaning*, New Haven: Yale University Press.

Abstract

Memorial Museums and Images: From a Space of “Perfect Crime” to a Space Driven by Reality

Cha, Jimin (Catholic University of Korea, Dept. of Performing Arts and Culture, Visiting Professor)

This study examines museums and images. Images play an important role in museums, which are spaces that convey events that occurred in the past to present visitors through exhibitions. However, existing research has paid relatively little attention to the images themselves that represent the past. Therefore, this study explores the phenomenon of images imitating reality from the perspective of Jean Baudrillard, who critically analyzed images. Specifically, this paper explores the “diabolical seduction of images” through the example of the Legacy Museum in the United States, which displays images in new ways that prevent museums from turning into spaces of “perfect crime”, hence suggesting an alternative perspective on the relationship between images.

Keywords: Exhibition, Image, Legacy museum, Memorial museum, Museum, Jean Baudrillard

논문 투고일: 2024년 8월 30일
심사 완료일: 2024년 10월 05일
게재 확정일: 2024년 10월 06일