https://doi.or.kr/10.23283/JKCT.2025.2.1.03
Journal of the Korea Convergence Technology, Vol 2, No, 1, pp.15-19, June. 6, 2025, ISSN 3058-3152

가상적 오브제와 물리적 공간의 미적 공존에 관한 연구

김동조*

A Study on the Aesthetic Coexistence of Virtual Objects and Physical Space

Dong-Jo Kim*

요 약

최근 예술계는 디지털 기술의 발전와 함께 가상성과 실재의 경계를 재구성하는 시도에 주목하고 있다. 본 논문은 디지털 미디어 환경에서 가상적 오브제가 물리적 공간과 어떻게 미적으로 공존할 수 있는지를 목적으로 한다. 이를 위해 가상성에 대한 철학적 정의와 디지털 이미지의 시뮬라크르적 특성을 이론적 배경으로 설정한다. 이러한 이론적 고찰을 기반으로 제작된 작품 분석을 중심으로 가상 오브제와 실재 공간의 감각적 병치 양상을 고찰한다. 해당 작품은 디지털 렌더링을 통해 생성된 가상 형상이 물리적 공간 속에서 실재처럼 감각되도록 설계되었으며 관람자의 지각을 매개하는 특성을 지닌다. 가상이 실재를 대체하거나 모방하는 차원을 넘어 실재와 병치되며 새로운 감각적 실재성을 구성하는 방식으로 작동함을 보여준다. 본 연구는 가상성과 실재의 이분법을 넘어서는 동시대 미학의 흐름을 조망하며 디지털 이미지의 존재론적 위상에 대한 새로운 해석을 제안한다. 이를 통해 미디어 아트에서 가상적 오브제가 감각적 실재로 기능하는 조형적 가능성을 확장하고자 한다.

☞ **주제어** : 가상적 오브제, 물리적 공간, 미디어 아트, 가상성과 실재, 시뮬라크르

Abstract

Recent developments in digital technology have brought renewed attention to the reconstruction of boundaries between virtuality and reality within the art world. This paper examines how virtual objects can aesthetically coexist with physical space in a digital media environment. To address this inquiry, a theoretical framework is established, drawing from philosophical conceptions of virtuality and the simulacral nature of digital images. Building upon this theoretical foundation, the paper analyzes selected artworks that employ this framework to investigate the sensory juxtaposition between virtual objects and real-world spatiality. These works utilize digitally rendered forms designed to appear materially present within physical space, thereby mediating and reshaping the viewer's perceptual experience. Rather than simply substituting or mimicking the real, virtuality in these instances engages in a layered coexistence with the real, producing a hybridized sensory reality. The study contends that this aesthetic interplay transcends the traditional binary of virtual versus real, signaling a shift in the ontological status of digital images. Through this lens, the paper proposes a reconceptualization of virtual objects—not as mere representations but as agents capable of constituting new experiential realities. In doing so, it aims to expand the formal and aesthetic possibilities of virtuality within the domain of media art.

☞ **Keywords** : Virtual Object, Physical Space, Media Art, Virtuality and Reality, Simulacrum

* 1저자: 국립순천대학교 영상디자인학과
* 교신저자: 국립순천대학교 영상디자인학과
* Corresponding Author: Dongjo Kim, djkim@scnu.ac.kr
Received May 2, 2025
Revised May 16, 2025
Accepted May 25, 2025
Published June 30, 2025

1. 서 론

21세기 디지털 기술의 발전은 인간의 지각 방식과 예술적 실천의 근본적인 변화를 야기하였다. 가상현실, 증강현실, 혼합현실 기술을 기반으로 한 미디어 아트의 부상은 예술의 표현 양식뿐만 아니라 예술이 구축하는 현실의 개념 자체를 재정의하고 있다. 이러한 변화는 예술이 단순한 재현을 넘어서 존재론적 차원의 구성으로 이동하고 있음을 보여준다. 디지털 환경에서 생성된 가상적 오브제는 관람자에게 물리적 공간과 가상의 이미지가 공존하는 새로운 감각의 장을 제시하며 지각의 총체성을 통해 예술의 존재 조건을 재구성한다. 본 연구는 가상적 오브제와 물리적 공간이 미적 층위에서 어떻게 공존하며 상호작용하는지를 탐구하는 것을 목적으로 한다. 이는 단순히 시각적 기법이나 기술적 융합을 논하는 것이 아니라 가상성과 실재성 사이의 긴장 관계 속에서 발생하는 새로운 미학적 체계와 지각의 구조를 분석하고자 하는 조형적 문제의식에 근거한다. 가상현실 전시나 디지털 이미지의 증강 현실적 투영은 물리적 환경을 재구성하거나 왜곡함으로써 실재를 참조하는 가상에서 실재와 경합하는 가상으로의 이행을 보여준다. 가상적 오브제는 단순한 환영이 아니라 감각적 실재로서의 지위를 획득하며 가상의 존재론과 미학을 재고한다. 가상성에 대한 고찰은 장 보드리야르(Jean Baudrillard)의 시뮬라크르 이론과 피에르 레비(Pierre Lévy)의 잠재성 개념을 통해 정립되어 왔다. 하지만 디지털 이미지의 실제 활용과 미디어 아트의 실천적 맥락에서는 보다 구체적이고 현상학적인 분석이 요구된다[1]. 가상을 단순히 실재의 모방이나 허구로 환원할 수 없으며 가장된 물리성이라는 정의를 통해 가상적 대상을 새로운 존재론적 범주로 제시한다. 가상이 실재와 대비되는 개념이 아니라 오히려 실재를 조직하는 또 다른 방식임을 암시한다. 가상은 실재를 대체하거나 왜곡하는 것이 아니라 실재와 병치되어 새로운 의미를 생성하는 구조적 기능을 수행한다. 회화에서 사진 이미지를 기반으로 형성된 화면 구조가 단순한 재현을 넘어서 조형적 시뮬라크르의 지위를 획득한다. 물리적 캔버스 안에서 현실보다 더 현실적인 이미지를 생산하며 가시적 세계를 재구성하는 탈재현적 전략에 주목한다. 디지털 매체와 결합될 때 가상적 이미지와 물리적 공간의 공존이라는 복합적이고 감각적인 구조로 확장된다. 가상적 오브제의 조형성과 그것이 배치되는 물리적 공간의 미학을 통합적으로 분석함으로써 디지털 이미지의 존재론적 지위와 감각적 효과에 대한 이해를 모색하고자 한다. 이를 통해 현대 시각예술에 있어서 가상-실재-공간의 관계가 어떻게 작동하며 예술이 오늘날 어떤 방식으로 지각과 현실의 경계를 전유하고 있는지를 밝히는 데 기여하고자 한다.

2. 가상성과 실재에 대한 이론적 고찰

가상성과 실재는 오랫동안 미학적, 조형적 담론에서 중심 개념으로 다루어져 왔다. 고대 플라톤의 이데아론에서부터 현대 미디어 철학에 이르기까지 인간은 현실을 어떻게 구성하고 인식하며 그 인식 밖에서 등장하는 허구 혹은 비물질적 존재와의 경계를 어떻게 설정할 것인지에 대한 문제를 지속적으로 다루어왔다. 디지털 매체 환경이 일상에 깊이 침투한 21세기에는 가상이라는 개념이 비현실적 허구나 상상력의 산물로 국한되지 않고 실재와 병치되며 현실의 일부로 기능하게 된다[2]. 가상을 단순히 실재가 아닌 것으로 보아서는 안 되며 사용자의 인식과 지각을 통해 물리적인 것처럼 가장되는 존재로 정의한다. 가상적 대상이란 실재를 가장하지만 물리적 존재는 아니며 동시에 그 자체로 의미작용과 행위를 가능케 하는 독립적 층위의 대상이다. 가상이 비실재가 아니라 새로운 방식의 실재 경험을 구성한다는 주장으로 이어진다. 가상의 존재론적 지위는 미학적 논의와도 깊이 연결된다. 컴퓨터게임, VR 시뮬레이션, 3D 인터페이스 등은 사용자로 하여금 현실과 유사한 감각을 경험하게 하며 이때의 현실성은 실제 물리적 기반이 아닌 가상적 구성물에 의해 형성된다. 시뮬라크르는 원본 없이 복제된 이미지로서 현실을 대체하거나 초과하며 오늘날의 디지털 이미지는 물리적 실재보다 강력한 존재감을 창출하는 하이퍼 리얼리티를 구성한다[3]. 가상성은 회화 영역에서도 유사한 방식으로 작동한다. 이미지가 단순히 현실을 묘사하는 것이 아니라 오히려 현실보다 더 현실적인 시각적 질서를 창출한다. 디지털 혹은 사진 기반 이미지를 통해 조형된 화면이 비가시적 실재인 가상의 층위를 포함하게 된다. 단지 보이는 것의 재현이 아니라 보이지 않는 감각의 구조를 재구성하는 장치로 작동한다. 가상성과 실재의 경계는 기술 환경의 변화에 따라 더

욱 모호해진다. 가상현실은 사용자가 실제로 존재하지 않는 공간을 감각적으로 경험하게 함으로써 가상이 신체적 실재로 내면화되는 과정을 가속화시킨다. 가상적 오브제는 실재 공간에 배치된 이미지, 조형물, 인터페이스 등과 결합하며 실재와 가상의 병치를 형성한다. 실재와 가상이 서로를 대체하거나 모방하는 관계가 아니라 감각적 차원에서 병렬적으로 존재하며 상호작용하는 관계로 재구성되고 있음을 보여준다. 가상적 경험은 관람자의 지각과 감성을 통해 더욱 강화된다. 가상이 단순한 환영이 아니라 실제적 감각과 인식을 매개하는 새로운 실재의 형태로 작동하는 것이다[4]. 가상성과 실재는 상호구성적 개념이며 가상은 실재를 참조하거나 부정하는 차원을 넘어서 실재를 감각적이고 인식적으로 재구성하여 보완하는 존재 방식으로 작동한다. 디지털 환경에서는 가상적 오브제가 물리 공간과의 병치를 통해 실재적 감각을 강화하고 감각은 다시 예술작품의 미적 체계 속에서 전환된다.

3. 디지털 이미지와 미디어 아트의 미적 전환

사진과 영화의 발명을 통해 이미지가 기계적으로 복제 가능한 대상을 넘어서고 예술은 고유성과 진정성에 기반한 재현 체계에 머물지 않고 있다. 디지털 이미지의 등장은 물리적 대상보다 자율적 시뮬레이션으로 발전하여 가상성과 실재의 위계를 재편성한다. 예술은 실재를 반영하는 거울이 아니라 실재를 구성하는 미적 기제로 기능하게 된다. 디지털 이미지의 시각적 특성은 원본 없는 복제를 통해 현실 자체보다 감각적 충격과 몰입을 제공한다. 디지털 이미지의 본질은 가상이 아닌 새로운 실재의 층위를 창출하는 자율적 존재에 해당한다. 미디어 아트가 지니는 존재론적 특징을 설명하는 개념과 동일하게 작동한다[5]. 이미지가 지닌 감각적 파편성은 관람자의 내면 감정과 인식 구조 자극하는 것으로 이미지와 관람자 사이의 주관적이고 감응적인 관계를 전제하며 관람자가 이미지 너머의 감각을 경험하도록 유도한다. 이미지 체험은 인간의 감각을 통해 공간과 사물, 가상적 형상을 경험하는 방식으로 전환되고 있다. 디지털 이미지는 적층된 시각적 정보의 병치와 조형적 왜상을 통해 비정합적 리얼리티를 구성한다. 실재의 재현보다는 가상의 구축이자 탈재현의 미학으로 기능한다. 디지털 이미지의 개입은 전통적 회화의 구도, 원근, 조명 등의 법칙을 전복시키며 관람자가 직면하는 이미지를 다중적이고 분산된 시각 구조로 해체한다[6]. 미디어 아트에서 디지털 이미지는 실재 공간과 직접 결합되며 물리적 공간의 성질을 변형시킨다. 미디어 작품은 관람자의 움직임, 시선, 감정 등을 이미지 생성에 개입시키며 고정된 작품이라는 개념을 해체한다. 디지털 이미지가 공간을 구성하며 가상과 실재의 병치를 넘어서는 감각적 융합을 가능하게 한다. 관람자는 관조의 주체를 넘어서 이미지 내부에 적극적으로 참여하며 동적 경험을 생성하는 감각적 매개자가 된다. 미디어 아트의 특성은 오늘날의 예술이 지닌 존재론적 변화를 암시한다. 예술은 더 이상 단순히 대상을 가시화하거나 해석하는 것을 포함하고 새로운 현실, 새로운 감각, 새로운 시간성을 구성하는 역할을 수행한다. 디지털 이미지는 실재를 벗어나려는 허구의 산물보다는 실재의 빈틈을 메우고 감각적 깊이를 보완하는 가상적 구축물이다. 가상은 감각과 지각의 또 다른 실재로 이해되고 있다[7]. 이미지 생성과 감각 경험이 분리되지 않고 상호작용하는 새로운 미학적 지평에서 가상적 오브제는 더 이상 실재의 대체물이 아닌 실재를 조직하는 하나의 감각적 장치로 기능한다.

4. 작품분석

작품 분석은 2025년 국립순천대학교 박물관에서 개최된 개교 90주년 기획전 ‘머무는 순간들’에 출품된 미디어 아트 작품 ‘A Floating Moment in Virtuality’를 중심으로 가상적 오브제와 물리적 공간의 병치가 이루는 미적 공존의 양상을 분석하고자 한다.

그림 1의 작품은 디지털적 환영과 구조화된 공간의 결합을 통해 관람자에게 혼합적 감각 체험을 유도하며 전시 공간을 단순한 배경이 아닌 가상적 존재가 실재화되는 것으로 전환시킨다. 작품의 중심에는 비눗방울로 구현된 가상적 구체가 배치되며 그 내부에는 기하학적 그리드 패턴을 기반으로 한 물고기 형상이 디지털 렌더링된 상태로 떠 있다. 이 오브제는 단순한 컴퓨터 그래픽의 시각적 재현이 아니라 실제 콘크리트 공간 위에 병치되어 관람자의 시야 안에서 물리적 질감과 디지털 이미지가 동시에 작동하는 존재로 기능한다. 비눗방울 구체의 반사 효과는 실제 공간을 왜곡된 방식으로 반영하며 관람자와 공간의 상호작용

을 시각적으로 가시화한다.

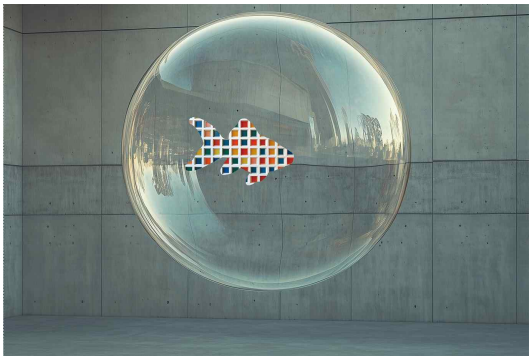


Figure 1. A Floating moment in virtuality, Dong-jo Kim, National Suncheon University Museum, 2025

디지털 오브제는 마치 물리적 존재처럼 감각되지만 그것의 실체는 존재하지 않는다. 그러나 관람자는 그것을 허구로 인식하지 않고 공간 속 실재로 받아들이며 그와 감각적으로 상호작용하게 된다. 이는 단순한 환영의 차원을 넘어선 감각적 실재성을 내포하는 것으로 가상적 형상이 현실 공간 안에서 감각적 주체로 위치할 수 있음을 보여준다. 본 작품은 물리적 전시 공간의 특성과 디지털 이미지의 시각 구조가 치밀하게 연결되어 구성된다. 콘크리트 벽면의 질감은 비눗방울 구체의 표면과 시각적으로 대비되며 그 사이에 떠 있는 가상적 형상은 시공간적 부유감을 극대화한다. 공간 연출은 단지 시각적 효과에 머무르지 않고 관람자의 지각과 움직임을 유도하는 환경적 요소로 작용한다. 탈재현적 구성이 디지털 공간에 적용된 형태로 해석될 수 있으며 이미지의 조형성이 공간성과 감각성을 통합적으로 매개하는 방식이다. 작품의 제목으로 부유하는 순간은 실재와 가상, 정지와 움직임, 감성과 인지 사이의 경계에 잠시 머무는 경험을 제시한다. 관람자는 고정된 시점에서 작품을 감상하는 것이 아니라 공간을 이동하며 시야 각도에 따라 오브제의 투명도, 반사, 왜상 등을 끊임없이 새롭게 인지하게 된다. 디지털 이미지가 단순히 재현의 대상이 아니라 감각적 사건으로 작동한다는 점에서 중요한 미학적 의미를 갖는다. 디지털 이미지의 개념에 따르면 작품은 고정된 오브제가 아니라 관람자의 위치, 시간, 조명에 따라 끊임없이 다른 형상으로 재구성되는 지각의 장이 된다. 'A Floating Moment in Virtuality'는 이 개념을 조형적·공간적으로 실현함으로써 관람자와 이미지, 공간과 오브제 간의 삼각 관계를 구축하고 그것을 통해 가상적 실재라는 새로운 경험 양식을 성립시킨다. 전시 구성에서도 이 작품은 전시 공간 자체를 하나의 연장된 조형 언어로 활용한다. 작품이 전시된 박물관의 폐쇄적 구조, 천장 조명, 벽면의 재질 등은 디지털 이미지가 시각적 현실감을 획득하도록 하는 매개 환경으로 기능한다. 물리적 공간이 단순한 무대를 포함하여 가상적 오브제가 실재성을 획득하는 감각적 지지대로 작동한다는 점에서 중요한 공간 연출적 전략이 된다. 본 작품은 가상성과 실재, 이미지와 구조, 시각과 감각이 중첩되는 미학적 실험으로서 디지털 미디어 아트가 현실 공간에 조형적 실체로 개입할 수 있음을 보여주는 사례이다. 철학적 가상 개념의 미학적 실현이며 디지털 이미지가 감각의 층위에서 실재와 병치될 수 있음을 증명한다. 가상적 오브제가 물리적 공간 안에서 얼마나 미적 존재로 작동할 수 있는지를 보여준다.

5. 결론

디지털 기술의 급속한 발전과 함께 예술의 영역에서 가상성과 실재의 관계가 재정의되고 있다. 가상적 오브제가 단순히 실재를 흉내 내거나 모방하는 것보다 물리적 공간과의 미적 공존을 통해 새로운 감각적 실재로 작동하고 있다는 점을 강조한다. 이를 통해 동시대 시각예술인 디지털 미디어 아트가 지닌 존재론적 특성과 조형적 의미를 철학적·미학적 관점에서 고찰하고 있다. 가장된 물리성 개념을 통해 가상이 비실재적 환영보다는 감각적 층위에서 실제로 기능할 수 있는 존재임을 확인하고 있다. 가상과 실재를 이분법적으로 나누던 사고방식에서 가상이 실재를 대체하는 것 보다는 실재와 병치되며 새로운 형태의 존재감을 창출하는 방식을 조명하는 중요한 전환점된다. 디지털 이미지의 시각적 특성과 미디어 아트에서의 구성 방식을 보면 관람자의 감각, 움직임, 위치에 따라 변화하며 감응적으로 작동하는 특성이 있다. 디지털 이미지는 원본을 모사하거나 복제하는 기표보다는 감각적 실재의 자율적 존재가 된다는 점에서 현대 미디어 환경에서 가상성이 지닌 창조적 위상을 볼 수 있다. 이미지 가상성과 탈재현의 구조는 디지털 기반 이미지의 적층성과 비대상성이 실재와

가상의 경계를 해체하는 조형 전략으로 작동하게 된다. 미디어 아트와 시각예술 분야 전반에서 가상적 재현의 논리가 보편화되고 있는 것이다. 가상적 오브제는 물리적 공간 속에서 감각적 실재로 기능할 수 있으며 실재와의 상호작용 속에서 새로운 조형적 질서를 창출하는 방식이다. 이는 예술에서의 가상 개념을 재정립하는 데 중요한 이론적, 실천적 기반이 된다. 본 연구는 가상성과 실재, 이미지와 공간, 감각과 인식의 경계를 해체하고 재구성하는 동시대 예술의 흐름을 다층적으로 조망하고 있다. 디지털 매체 환경 속에서 미적 실재성이 어떻게 변화하고 있으며 가상적 오브제가 예술적 실천 속에서 어떤 방식으로 의미화되는지를 이론과 작품 분석을 통해 고찰한다.

향후 연구에서는 가상현실 기술이 고도화되고 있는 상황에서 가상적 오브제와 관람자의 신체감각 사이의 관계성, 몰입적 공간 디자인, 인터페이스 기반 예술의 사회적 영향력 등으로 연구를 확장할 것이다. 나아가 인공지능 기반 이미지 생성 시스템과 연동된 가상 오브제의 자기 발생성과 자율성이 동시대 미학의 주요 과제가 될 것이다. 가상적 오브제는 물리적 공간과 감각적으로 공존하며 새로운 미적 현실을 구성하는 핵심 매개체이다. 본 연구가 그러한 전환의 미학적, 철학적 지평을 이해하는 데 있어 기반으로 작용하길 기대한다.

참고문헌(Reference)

[1] Park Ilho (2008). Turn of Media, Enlargement of Aesthetic Experience. Journal of Contemporary Art Studies,(12), 259-294.

[2] Kyujung Kim (2005). The Plastic elements in Media Art. Journal of Basic Design & Art, 6(3), 39-49.

[3] Jin, Yinuo, & Kim, Hyung Gi (2024). A Study of New Media Artworks on the Dissolution of Reality -Focused on Author's work <Boundary>-. The Treatise on The Plastic Media, 27(4), 82-90. 10.35280/KOTPM.2024.27.4.8.

[4] Wang, Zhi Yao, Huang, Jin Pei, & Kim, Hyung Gi (2023). A Study on the Synesthesia Expression of Sound Visualization in New Media Art. The Treatise on The Plastic Media, 26(4), 163-169. 10.35280/KOTPM.2023.26.4.18.

[5] Choi, Jin Kyung, Yang, Eun Ji, & Kim, Kai Chun (2019). A Study on the Expression Characteristics of New Media Art Exhibition Space Reflecting Simulacre. Journal of Basic Design & Art, 20(6), 533-545.

[6] Jeon Hyesook (2011). New Media Art Based on VR - Materiality or Immateriality. Journal of the Association of Western Art History, 34, 259-283.

[7] Young Sun Park (2007). A Study on the Relationship between the Language of Virtual Space and Media Art. Journal of Basic Design & Art, 8(3), 185-191.

저 자 약 력

김 동 조 (Dong-Jo Kim)



・2007년 2월 : 국립순천대학교 영상디자인학과 학사
・2009년 8월 : 중앙대학교 첨단영상대학원 첨단영상학과 석사 수료
・2009년 8월 : 중앙대학교 첨단영상대학원 영상학과 박사 수료
email: djkim@scnu.ac.kr

관심분야 : Interactive Media Art, Media Design, Immersive contents, Digital Media