Journal of Next-generation Convergence Information Services Technology Vol.15, Suppl.1, November (2026) pp.137-147
ISSN 2384-101X(p) 2672-1163(e) *http://dx.doi.org/10.29056/jncist.2026.11.12*

디지털 자연 이미지의 환영적 실재성과 지각경험에 관한 연구

A Study on the Illusory Reality of Digital Nature Images and Perceptual Experience

김동조[1], 김정윤[2]*

Dong-Jo Kim[1], JungYoon Kim[2]*

요 약

최근 디지털 기술의 고도화와 함께 자연 이미지는 가상적 형상과 공간적 경험이 결합된 시각적 환경으로 확장되고 있다. 이러한 변화는 디지털 이미지가 실제 자연과 동일한 물질적 조건을 갖지 않더라도 관람자의 감각과 인식을 통해 현실적인 경험으로 받아들여질 수 있다는 점에서 자연 이미지의 실재성과 지각 방식에 대한 새로운 해석을 요구한다. 본 연구는 이러한 문제의식을 바탕으로 디지털 자연 이미지에서 형성되는 환영적 실재성과 지각 경험의 관계를 고찰하는 데 목적이 있다. 이를 위해 디지털 이미지의 가상성, 실재성, 환영성, 공간 지각에 관한 이론적 논의를 검토하고 작품에 나타난 자연 형상의 시각적 변형과 움직임, 색채, 시간성, 공간 구성을 분석한다. 연구를 통해 디지털 자연 이미지는 현실 자연을 모사하고 관람자의 기억과 감각, 공간 인식을 매개하여 새로운 존재감과 환경적 경험을 형성하는 시각적 장치로 기능함을 제시하고 있다.

핵심어 : 디지털 자연 이미지, 환영적 실재성, 지각 경험, 가상성, 실재성

Abstract

With the recent advancement of digital technology, images of nature have increasingly evolved beyond conventional modes of representation into visual environments that integrate virtual forms with spatial experience. This transformation calls for a reconsideration of how reality and perception operate in digital images of nature, particularly because such images can generate a sense of realism through the viewer's sensory and cognitive engagement despite lacking the material conditions of actual nature. Against this background, this study examines the relationship between the illusory reality constructed through digital images of nature and the perceptual experiences they produce. To this end, the study reviews theoretical discussions concerning the virtuality, reality, illusion, and spatial perception of digital images and analyzes the visual transformation, movement, color, temporality, and spatial composition of natural forms represented in the artworks. The findings suggest that digital images of nature function not merely as representations of actual nature but as visual media that generate new forms of presence and environmental experience by

1 Department of Image design, Sunchon National University, Sunchon, Korea [Professor]
e-mail: djkim@scnu.ac.kr
2 Department of Game Media, College of IT Convergence, Gachon University, Seongnam, Korea [Professor]
e-mail: kjyoon@gachon.ac.kr (Corresponding author)

Received(September 7, 2026), Review Result(1st: September 28, 2026, 2nd: October 15, 2026), Accepted(November 12, 2026), Published(November 30, 2026)

© 2026 The Authors. Published by NCISS.
This is an open access article licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.
To view a copy of this license, visit http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/.

engaging the viewer's memory, sensory perception, and spatial awareness.

Keyword : Digital Nature Images, Illusory Reality, Perceptual Experience, Virtuality, Reality

1. 서론

최근 디지털 기술의 고도화는 이미지의 생성과 재현 방식뿐만 아니라 현실을 인식하고 경험하는 방식에도 변화를 가져오고 있다. 컴퓨터 그래픽, 디지털 합성, 가상현실과 증강현실을 비롯한 다양한 영상기술은 실제 세계에 존재하지 않는 대상과 공간을 사실적으로 구현할 수 있게 하였으며 디지털 이미지는 현실을 기록하거나 재현하는 수단을 넘어 독립적인 시각적 환경을 구성하는 매체로 확장되고 있다. 이에 따라 이미지의 실재성 역시 현실과의 물리적 대응 여부보다는 관람자가 이미지를 어떠한 감각과 지각의 과정으로 경험하는가의 관점에서 새롭게 논의될 필요가 있다. 디지털 이미지가 형성하는 가상성과 실재성의 관계는 동시대 시각문화에서 중요한 연구 주제로 부각되고 있다. 디지털 환경에서는 현실과 가상이 명확하게 분리되기보다 서로 중첩되며 이미지의 움직임과 시간성, 공간적 변화가 결합하여 새로운 지각 경험을 형성한다. 디지털 이미지가 물리적 공간과 연계되면 화면 내부의 시각적 사실성을 넘어 관람자의 공간 인식과 현존감에도 영향을 미치게 된다. 이러한 변화는 디지털 이미지의 실재성을 이미지, 시간, 공간, 지각의 상호관계 속에서 이해해야 할 필요성을 제기한다. 이러한 흐름에서 자연 이미지는 디지털 이미지의 실재성과 지각 경험을 살펴볼 수 있는 중요한 연구 대상이 된다. 자연은 인간이 일상적으로 경험해 온 익숙한 시각적 대상이지만 디지털 기술을 통해 생성된 자연 이미지는 형태와 색채, 움직임, 공간을 자유롭게 변형함으로써 현실의 자연과는 다른 감각적 환경을 구성할 수 있다. 관람자는 이러한 이미지가 인공적으로 생성된 것임을 인식하면서도 자연에서 경험했던 시각적·공간적 기억을 바탕으로 일정한 현실감과 존재감을 느낄 수 있다. 따라서 디지털 자연 이미지는 가상과 실재가 어떠한 방식으로 결합하여 새로운 지각 경험을 형성하는지를 살펴보는 데 적절한 연구 영역이라 할 수 있다. 이에 본 연구는 디지털 자연 이미지에서 나타나는 환영적 실재성과 지각 경험의 관계를 규명하는 데 목적이 있다. 본 연구에서는 환영적 실재성을 물리적 현실에 직접 존재하지 않는 디지털 이미지가 형태, 색채, 움직임, 시간성 및 공간적 구성과 관람자의 지각 작용을 통해 실제적인 존재감과 경험적 현실성을 형성하는 특성으로 접근한다. 이를 바탕으로 디지털 자연 이미지가 현실 자연의 단순한 모방이나 재현을 넘어 가상과 실재가 교차하는 새로운 지각적 환경을 어떻게 구성하는지를 고찰하고, 동시대 디지털 이미지의 실재성을 해석하기 위한 미학적 관점을 제시하고자 한다.

2. 디지털 자연 이미지와 환영적 실재성

디지털 이미지는 현실의 대상을 광학적으로 기록하는 방식에서 벗어나 수치화된 정보와 계산

과정을 통해 생성·변형될 수 있다는 점에서 전통적인 재현 이미지와 구별된다. 이러한 특성으로 인해 디지털 이미지는 실제 세계에 존재하지 않는 대상이나 공간을 구성하면서도 높은 수준의 시각적 사실성을 획득할 수 있으며 현실과 이미지의 관계를 보다 유동적으로 재구성한다 [1]. 본 연구에서 디지털 자연 이미지는 실제 자연환경을 기록한 사진이나 영상에 한정되지 않고 나무와 숲, 식물, 빛, 바람 등 자연적 요소를 디지털 기술을 통해 생성하거나 합성·변형한 이미지까지 포함한다. 이러한 이미지는 현실의 자연을 시각적 출발점으로 삼으면서도 색채와 형태, 움직임, 시간성을 조절하여 실제 자연과는 다른 감각적 환경을 구성한다. 따라서 디지털 자연 이미지는 자연을 재현하는 이미지인 동시에 기술적 매체를 통해 새롭게 구성된 시각적 자연으로 이해할 수 있다. 디지털 자연 이미지의 실재성은 현실의 자연과 얼마나 동일하게 표현되었는가보다 관람자의 지각 과정에서 어떠한 현실감이 형성되는가와 밀접한 관련이 있다 [2]. 자연의 형태와 질감, 빛의 변화, 잎과 가지의 움직임과 같은 요소가 현실에서 축적된 경험과 연결되면 관람자는 인공적으로 생성된 이미지임을 인지하면서도 일정한 생명성과 존재감을 경험할 수 있다. 이처럼 디지털 이미지의 현실감은 시각적 사실성뿐만 아니라 움직임과 시간적 변화, 관람자의 감각적 경험이 함께 작용하면서 형성된다. 이러한 특성은 환영의 개념과 연결된다. 디지털 이미지에서의 환영은 존재하지 않는 대상을 실제처럼 보이게 하는 단순한 착시에 한정되지 않는다. 자연에서 익숙하게 경험되는 움직임과 빛, 색채의 변화를 디지털 환경에서 재구성함으로써 현실과 유사한 감각을 발생시키는 지각적 효과로 확장된다 [3]. 특히 이미지의 시간성과 움직임은 정적인 형상을 지속적으로 변화하는 대상으로 전환시키며, 관람자가 화면 속 자연을 하나의 생동하는 환경으로 받아들이도록 한다. 디지털 자연 이미지에서는 가상성과 실재성이 서로 분리된 상태로 존재하기보다 하나의 경험 안에서 중첩된다. 관람자는 이미지가 디지털 기술에 의해 생성된 가상적 대상임을 인식하면서도 형태와 움직임, 공간적 배치를 통해 현실적인 감각을 동시에 경험한다. 또한 이러한 이미지가 물리적 공간과 결합할 경우 화면 내부의 시각적 경험은 공간에 대한 인식으로 확장되며 이미지와 실제 환경의 경계 역시 유동적으로 변화하게 된다 [4]. 본 연구에서는 이러한 특성을 바탕으로 환영적 실재성을 물질적으로 존재하지 않는 디지털 이미지가 시각적 구성과 움직임, 시간성, 공간적 관계 및 관람자의 지각 작용을 통해 경험적 존재감을 형성하는 상태로 정의한다. 이는 현실을 얼마나 충실하게 복제했는가를 기준으로 하는 전통적인 리얼리즘과 구별되며 이미지가 관람자의 경험 안에서 어떠한 방식으로 실재적으로 작동하는가에 초점을 둔다. 따라서 디지털 자연 이미지는 현실 자연을 대체하거나 복제하는 이미지에 머무르지 않고, 현실과 가상의 경계에서 새로운 자연 경험을 구성하는 시각적 매체로 이해할 수 있다. 형태와 색채, 움직임, 시간성, 공간성이 관람자의 지각과 결합함으로써 형성되는 환영적 실재성은 디지털 자연 이미지가 동시대 시각문화에서 새로운 감각과 현실성을 생성하는 방식을 설명하는 개념적 기반이 된다.

3. 디지털 이미지의 지각 경험과 공간적 실재

디지털 이미지를 경험하는 과정은 화면에 제시된 형상을 단순히 시각적으로 확인하는 데 그치지 않는다. 이미지 내부에 구성된 깊이, 거리, 방향, 원근, 움직임의 연속성 등의 공간 정보는 관람자가 대상을 어떠한 위치와 관계 속에서 받아들이는가에 영향을 미친다 [5]. 특히 디지털 기술은 실제로 존재하지 않는 대상에도 조명, 질감, 그림자, 움직임 등의 정보를 정교하게 부여함으로써 일관된 공간 구조를 형성할 수 있다 [6]. 이에 따라 디지털 이미지의 지각은 대상의 실제 존재 여부보다 이미지가 제공하는 공간적 정보가 관람자의 경험과 어떻게 연결되는가의 문제로 확장된다.

디지털 이미지가 현실적으로 인식되는 데에는 관람자가 현실에서 축적한 시각적·공간적 경험이 중요한 역할을 한다. 이미지에 제시된 조명, 색채, 질감, 움직임 등의 요소가 실제 공간에서 경험해 온 지각 구조와 정합적으로 연결되면 현실에 존재하지 않는 대상도 일정한 존재감과 현실성을 획득할 수 있다. 따라서 디지털 이미지의 실재감은 대상의 물리적 존재 여부보다는 이미지가 제공하는 지각 정보와 관람자의 기존 경험 사이의 관계에서 형성된다고 볼 수 있다. 이러한 지각 과정은 시각적 정보의 수용만으로 한정되지 않는다 [7]. 디지털 환경에서 관람자의 위치와 시선, 신체의 움직임은 공간을 이해하는 방식과 밀접하게 연결된다. 특히 가상환경이나 상호작용이 가능한 매체에서는 사용자의 움직임이 이미지 변화와 연계되면서 공간 안에 자신이 존재한다는 현존감을 강화한다. 이처럼 디지털 이미지의 지각은 시각적 사실성과 함께 관람자의 신체적 위치와 움직임이 결합될 때 보다 구체적인 공간 경험으로 전환될 수 있다. 움직임과 시간성 또한 공간 경험을 형성하는 주요 요소이다. 디지털 이미지의 운동은 현실의 움직임을 기록하는 것에 머무르지 않고 편집, 합성, 변형을 통해 새로운 시간과 공간의 관계를 구성할 수 있다 [8]. 화면 속 대상의 지속적인 변화와 운동은 이미지에 생동감을 부여하는 동시에 관람자가 각각의 장면을 분리된 이미지가 아닌 연속적인 환경으로 인식하도록 한다. 따라서 움직임은 대상의 표현적 특성뿐만 아니라 이미지 공간의 연속성과 지속성을 형성하는 요소로 작용한다. 디지털 환경에서는 이미지 내부의 공간과 관람자가 실제로 위치한 물리적 공간 사이의 관계도 중요하다 [9]. 디지털 이미지가 실제 환경과 결합하거나 특정 공간의 구조와 대응할 경우 이미지의 공간성은 화면 내부에만 머무르지 않고 현실 공간으로 확장된다. 관람자는 이미지 안의 원근, 크기, 깊이와 같은 시각적 정보를 해석하는 동시에 자신이 위치한 장소와 이미지 공간 사이의 차이와 연속성을 함께 인식하게 된다. 이러한 관계는 디지털 이미지와 물리적 공간을 서로 독립된 영역으로 보기보다 하나의 지각 경험 안에서 상호 연결된 구조로 이해하게 한다. 움직이는 이미지와 물리적 공간이 결합할 경우 동일한 장소도 이미지의 변화에 따라 서로 다른 공간으로 지각될 수 있다. 고정된 건축적 구조에 가변적인 이미지와 빛, 움직임이 더해지면 물리적 공간 자체는 유지되더라도 그 공간에 대한 관람자의 인식은 변화하

게 된다 [10]. 이 과정에서 2차원 이미지의 시각 정보는 3차원 공간 경험으로 확장되며, 공간은 고정된 물질적 구조가 아니라 이미지와 시간, 관람자의 지각에 따라 변화하는 경험적 환경으로 전환된다.

본 연구에서 공간적 실재는 디지털 이미지에 표현된 공간이 물리적으로 존재한다는 의미가 보다는 이미지가 제공하는 시각적·시간적 정보와 관람자의 공간 경험이 결합하여 하나의 장소적 경험으로 받아들여지는 상태를 의미한다. 이는 이미지 내부의 원근과 깊이, 대상의 움직임, 시간적 변화, 실제 공간과의 관계, 관람자의 신체적 위치 등이 복합적으로 작용하여 형성된다. 따라서 공간적 실재는 이미지 자체에 내재된 고정적 속성이라기보다 이미지와 환경, 관람자의 지각이 상호작용하는 과정에서 형성되는 경험적 특성으로 이해할 수 있다. 이러한 관점에서 디지털 이미지의 지각 경험은 시각적 사실성만으로 평가하기보다 공간 정보의 정합성, 움직임과 시간성, 물리적 환경과의 관계, 관람자의 지각 작용을 종합적으로 고려할 필요가 있다. 이러한 요소들이 상호 결합하면서 디지털 이미지는 화면상의 표현을 넘어 관람자가 체감하는 공간적 경험으로 확장되며 디지털 자연 이미지가 지각적 실재성을 형성하는 과정을 분석하기 위한 중요한 이론적 기반이 된다.

4. 「생성된 나무, 인식의 경계」 전시의 작품 분석

디지털 이미지의 지각 경험과 공간적 실재는 이미지 자체의 시각적 구성과 그것이 어떠한 물리적·공간적 맥락에서 제시되는가에 따라 구체화된다. 이러한 관점에서 생성된 나무, 인식의 경계라는 전시는 디지털 자연 이미지와 건축 공간의 결합을 통해 지각적 실재성이 어떻게 형성되는지를 살펴볼 수 있는 사례로 볼 수 있다. 본 전시는 나무라는 친숙한 자연 형상을 디지털 영상으로 재구성하고 이를 건축적 실내 공간과 결합하여 제시한 미디어아트 작품이다. 작품은 Tree of Breathing Landscape, Tree of Shimmering Interpretation, Tree of Floating Boundaries, Tree of Virtual Memory, Tree of Enduring Reality의 다섯 작업으로 구성된다. 각 작품의 나무는 녹색, 황색, 청색, 분홍색, 짙은 녹색 등 서로 다른 색채적 특성을 지니며 현대적 실내 공간이나 고전적 건축 공간과 결합하여 각각 독립적인 시각적 장면을 형성한다. 본 전시의 특징은 자연환경 자체를 재현하기보다 자연의 형상과 인공적인 건축 공간을 하나의 화면 안에 병치한다는 점에 있다. 일반적으로 나무는 숲, 정원, 토양과 같은 외부 환경과 연관되어 인식되지만, 작품에서는 정돈된 실내 건축 공간의 중심에 배치된다. 이러한 공간적 전환은 자연물이 존재할 것으로 예상되는 장소에 대한 관람자의 경험과 화면에 제시된 장면 사이에 차이를 발생시키며, 이를 통해 자연과 인공 환경 사이의 시각적 긴장 관계를 형성한다. 작품에 등장하는 나무는 고정된 오브제로 제시되지 않고 시간의 흐름을 포함하는 영상적 대상으로 표현된다. 나뭇잎과 가지에서는 미세한 흔들림과 변화가 지속되며, 이러한 움직임은 자연에서 경험하는 바람과 식물의 생명성을 연상시킨다. 자연의 형태와 움직임이

인공적으로 구성된 실내 공간 안에서 지속적으로 나타남으로써 작품은 현실에서 쉽게 경험하기 어려운 시각적 환경을 구축한다. 다섯 작품은 공통적으로 나무를 중심 대상으로 설정하면서도 색채와 공간, 형태를 달리하여 각각 다른 분위기와 지각적 특성을 형성한다. 이러한 변주는 나무의 외형을 사실적으로 재현하는 데 초점을 두기보다 색채와 공간적 조건의 변화에 따라 동일한 자연 형상이 서로 다른 방식으로 인식될 수 있음을 보여준다.



[그림 1] 김동조, 호흡하는 풍경의 나무, 스페이스 별일, 대한민국 부산시, 2026

[Fig. 1] Dongjo Kim, Tree of Breathing Landscape, Space Byulil, Busan City, Republic of Korea, 2026

[그림 1]의 Tree of Breathing Landscape는 녹색의 나무를 밝은 현대 건축 공간에 배치하고 있다. 다섯 작품 가운데 현실의 식물 색채와 가장 직접적인 연관성을 가지며, 넓게 펼쳐진 수관과 굽어진 줄기가 수평적으로 확장된 공간과 조화를 이룬다. 작품명에 나타난 Breathing은 고정된 사물보다 지속적으로 변화하는 생명체의 상태를 연상시키며 잎과 가지의 움직임과 결합하여 나무가 살아 있는 대상으로 지각되도록 한다.

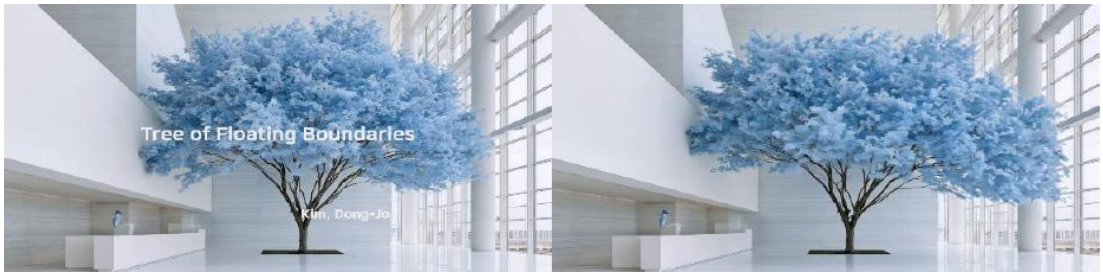


[그림 2] 김동조, 일렁이는 해석의 나무, 스페이스 별일, 대한민국 부산시, 2026

[Fig. 2] Dongjo Kim, Tree of Shimmering Interpretation, Space Byulil, Busan City, Republic of Korea, 2026

[그림 2]의 Tree of Shimmering Interpretation는 황색 계열의 나무와 장식성이 강조된 고전적 실내 공간을 결합한다. 밝은 수관은 석조 건축의 색채와 대비되면서 화면의 중심성을 강화하며, 기둥과

천장 구조, 장식적 요소가 두드러지는 공간은 유기적인 자연 형상과 인공적인 건축 구조 사이의 차이를 부각한다. Shimmering이라는 개념은 밝은 색채와 변화하는 이미지의 상태를 연결하며, 시각적 인상이 지속적으로 변화할 수 있음을 보여주는 요소로 작용한다.



[그림 3] 김동조, 경계 너머의 나무, 스페이스 별일, 대한민국 부산시, 2026

[Fig. 3] Dongjo Kim, Tree of Floating Boundaries, Space Byulil, Busan City, Republic of Korea, 2026

[그림 3]의 Tree of Floating Boundaries에서는 청색의 나무가 흰색을 중심으로 구성된 실내 공간에 배치된다. 나무의 형태는 명확하게 인식되지만 현실의 식물에서는 익숙하지 않은 청색이 적용됨으로써 자연물에 대한 기존의 색채 인식에서 벗어난다. 관람자는 화면 속 대상을 나무로 인식하면서 동시에 현실의 나무와 동일하지 않다는 사실을 인지하게 된다. 이러한 이중적 지각은 자연과 인공, 현실과 가상 사이의 경계가 고정되지 않고 변화할 수 있음을 시각적으로 드러낸다.



[그림 4] 김동조, 가상 기억의 나무, 스페이스 별일, 대한민국 부산시, 2026

[Fig. 4] Dongjo Kim, Tree of Virtual Memory, Space Byulil, Busan City, Republic of Korea, 2026

[그림 4]의 Tree of Virtual Memory는 분홍색 계열의 나무를 중심으로 밝은 실내 공간을 구성한다. 분홍빛 수관은 꽃이 핀 나무와 같은 자연적 기억을 환기하면서도 특정 식물 종의 재현에서 벗어나 색채를 통해 자연에 대한 감각적 이미지를 강조한다. 부드러운 색채와 밝은 건축 공간의 결합은 기억 속 자연 이미지가 현실의 구체적인 대상과 다르게 재구성될 수 있음을 보여준다.



[그림 5] 김동조, 영속하는 현실의 나무, 스페이스 별일, 대한민국 부산시, 2026
[Fig. 5] Dongjo Kim, Tree of Enduring Reality, Space Byulil, Busan City, Republic of Korea, 2026

[그림 5]의 Tree of Enduring Reality는 짙은 녹색의 넓은 수관과 굵고 복잡하게 휘어진 줄기가 강조된 작품이다. 유리와 직선 구조를 중심으로 구성된 건축 공간과 유기적인 형태의 나무가 대비되며, 이러한 관계를 통해 자연 형상의 물질적 중량감과 공간적 존재감이 강화된다. 비교적 현실의 자연에 가까운 색채를 사용하면서도 비일상적인 실내 배치를 통해 현실적인 요소와 인공적으로 구성된 환경이 동시에 나타나는 특징을 보인다.

본 전시에서 움직임은 작품을 정적인 디지털 이미지와 구별하는 중요한 표현 요소이다. 작품에 나타나는 나뭇잎과 가지의 움직임은 크거나 극적인 변화보다 실제 자연에서 일상적으로 관찰할 수 있는 미세한 운동을 중심으로 구성된다. 이러한 반복적 움직임은 화면 속 대상이 일시적으로 제시되는 이미지가 아니라 일정한 시간 동안 지속되는 존재로 받아들여지게 한다. 미세한 운동은 정지 이미지가 갖는 순간성을 시간적 경험으로 확장한다. 관람자는 나무 전체의 형태를 인식하는 동시에 잎과 가지에서 지속적으로 발생하는 변화를 관찰하게 된다. 이에 따라 작품은 완결된 한 장면으로 고정되기보다 관람 시간이 요구되는 영상 환경으로 전환된다. 이때 움직임은 서사를 진행하기 위한 사건의 역할보다는 이미지의 지속성과 생명성을 감각적으로 전달하는 요소로 기능한다. 현실의 자연에서 잎과 가지의 움직임은 바람과 기후, 생장과 같은 자연현상과 연관되어 인식된다. 작품은 이러한 익숙한 운동의 특성을 디지털 이미지에 적용함으로써 관람자가 현실에서 축적한 자연 경험을 화면 속 나무의 움직임과 연결하도록 한다. 따라서 영상의 운동성은 시각적 효과에 머무르지 않고 디지털로 생성된 대상에 생명적 인상을 부여하고 실재감을 형성하는 주요 요소로 작용한다. 작품에서 나무와 건축 공간의 비례 및 배치 역시 중요한 분석 요소이다. 다섯 작품의 나무는 대부분 화면의 중심 또는 넓은 영역을 차지하며 강한 시각적 존재감을 형성한다. 넓게 확장된 수관은 실내 장식의 일부가 아니라 공간 전체의 인상을 결정하는 중심 요소로 기능한다. 반면 벽과 창, 기둥, 천장 등의 건축 구조는 나무의 규모와 위치를 판단할 수 있는 공간적 기준을 제공한다. 이러한 관계에서 자연과 건축은 어느 한쪽이 다른 요소의 배경으로만 기능하지 않는다. 직선과 평면으로 구성된 건축 구조와 불규칙하게 확장되는 나무의 줄기와 수관은 서로 다른 형태적 질서를 형성하며 하나의 공간 안에서 대비된다. 현실의 자연에서 쉽게 볼 수 없는 청색이나 분홍색의

나무가 제시되는 경우에도 건축 공간의 원근과 구조가 구체적으로 유지됨으로써 화면에는 일정한 공간적 안정감이 형성된다. 따라서 작품 속 공간은 자연풍경을 실내에 단순히 옮겨 놓은 장소로 보기보다 자연 이미지와 건축적 질서가 결합하여 새롭게 구성된 복합적 공간으로 이해할 수 있다. 관람자는 실내라는 물리적 성격을 인지하면서도 그 공간에서 비정상적으로 큰 비중을 차지하는 나무를 경험하게 된다. 이로 인해 실내와 자연, 인공과 유기적 환경이라는 기존의 공간 구분은 서로 교차하며 새로운 시각적 관계를 형성한다.

생성된 나무, 인식의 경계라는 전시는 색채의 변화, 건축 배경의 차이, 수관과 줄기의 형태, 지속적인 미세 운동을 통해 각각 다른 시각적 상태가 제시되고 있음을 확인할 수 있다. 현실의 자연에 가까운 색채에서 인공적으로 변형된 색채로 이어지는 변화는 자연 이미지에 대한 사실적 인식과 디지털 이미지의 가상성을 동시에 드러내며, 서로 다른 건축 공간은 동일한 자연 형상도 배치되는 환경에 따라 다르게 지각될 수 있음을 보여준다. 이러한 작품 구성의 핵심은 현실과 가상을 명확하게 구분하도록 하는 데 있지 않다. 관람자는 나무의 형태와 움직임을 통해 현실에서 경험해 온 자연의 감각을 인식하는 동시에 비일상적인 색채와 공간적 배치로 인해 화면을 실제 자연환경과 동일하게 받아들이기 어렵게 된다. 즉 나무의 친숙한 형태는 현실성을 유지하는 시각적 기준으로 작용하는 반면, 색채와 건축 공간의 변형은 이러한 기준을 지속적으로 변화시키면서 현실과 가상 사이의 경계를 유동적으로 만든다. 생성된 나무, 인식의 경계 전시에서 나무는 자연물을 사실적으로 복제하기 위한 대상이라기보다 관람자가 경험해 온 자연에 대한 기억과 디지털로 재구성된 이미지 사이의 차이를 인식하게 하는 시각적 매개체로 기능한다. 형태와 색채, 움직임, 건축 공간은 개별적인 조형 요소이면서 동시에 상호작용을 통해 작품의 지각적 특성을 형성한다. 이러한 관계를 통해 작품은 기존의 자연 이미지에 대한 인식 방식을 재구성하고, 디지털 자연 이미지가 화면상의 재현을 넘어 관람자의 지각과 공간 경험을 형성하는 시각적 환경으로 확장될 수 있음을 제시한다.

5. 결론

본 연구는 디지털 자연 이미지가 현실의 자연을 관람자의 지각과 공간 경험 속에서 어떠한 실재성을 형성하는지를 환영적 실재성의 관점에서 고찰하였다. 디지털 이미지의 실재감은 관람자가 현실에서 축적해 온 시각적·공간적 경험과 이미지가 형성하는 지각적 정보가 얼마나 정합적으로 연결되는가에 의해 형성된다. 디지털 이미지가 물리적 공간과 결합할 경우 이미지의 유동성과 공간의 물질성이 중첩되면서 기존과 다른 지각 경험이 형성될 수 있음이 제시된다. 작품 분석을 통해서는 자연 형상의 익숙함과 비현실적인 색채, 실내 건축공간, 미세한 움직임이 동시에 작용하면서 현실과 가상 사이의 경계가 지속적으로 변화하는 양상이 나타남을 확인하였다. 나뭇잎과 가지

의 반복적인 움직임은 정적인 이미지에 시간성을 가진 대상으로 전환시키며 자연에서 경험해 온 운동감과 생명성을 환기한다. 이와 함께 자연물과 인공적 공간의 결합은 현실에서 쉽게 접하기 어려운 장면을 형성하면서도 관람자에게 공간적 안정감과 존재감을 제공한다. 이는 작품이 실제 자연을 그대로 모방하기보다 디지털 이미지의 조형적 특성과 관람자의 경험이 결합하는 방식으로 새로운 자연 이미지를 구성하고 있음을 보여준다. 이러한 결과를 통해 본 연구에서의 환영적 실재성은 형태, 색채, 움직임, 시간성, 공간적 관계가 관람자의 지각과 결합하면서 가상의 대상이 경험적으로 존재하는 것처럼 받아들여지는 과정으로 표현된다. 따라서 디지털 자연 이미지의 실재성은 재현의 정확성보다는 이미지가 어떠한 감각적·공간적 경험을 형성하는가를 중심으로 해석된다. 본 연구는 디지털 이미지의 실재성에 관한 논의를 자연 이미지의 영역으로 확장하고 디지털 자연을 재현의 대상이 아니라 새로운 지각 경험을 구성하는 시각적 매체로 해석하였다는 데 의의가 있다. 향후에는 실제 관람 경험에 대한 실증적 분석을 통해 디지털 자연 이미지의 환영적 실재성이 형성되는 과정과 지각적 특성을 보다 체계적으로 규명하는 연구로 확장되기를 기대한다.

References

[1] S. H. Paek, "Digitalized Nature, or an Ethics of Flatness: Focused on the Installation Work of teamLab," *Journal of the Association of Western Art History*, no. 50, pp. 57-82, Feb. 2019, doi: 10.16901/jawah.2019.02.50.057.

[2] E. A. Lee, "Issue of Representation and Non-Representation in Digital Images," *Journal of Contemporary Art Studies*, vol. 21, no. 2, pp. 117-135, Dec. 2017, doi: 10.29330/jcas.2017.12.21.2.117.

[3] S. W. Hyun and H. J. Lee, "AI-Generated Images and 'Simulated Representation'," *Journal of Korean Society of Media & Arts*, vol. 23, no. 5, pp. 91-105, Oct. 2025, doi: 10.14728/KCP.2025.23.05.091.

[4] Y. W. Kang, "The Light and Shadow of Immersive Media Art: In Comparison to Traditional Ink Wash Painting," *The Journal of the Humanities*, vol. 124, pp. 177-204, Apr. 2022, doi: 10.23017/inmun.2022.124..177.

[5] J. A. Woo, "The Discursive Genealogy of Immersion and a Potential Utopia: Comparative Study of James Turrell, Olafur Eliasson, and teamLab's Artworks," *Journal of the Association of Western Art History*, no. 53, pp. 119-153, Aug. 2020, doi: 10.16901/jawah.2020.08.53.119.

[6] G. Zheng and S. H. Park, "A Study on the Change of Post-Human's Perception on Visual Media," *Journal of Communication Design*, vol. 64, pp. 233-246, July 2018, doi: 10.25111/jcd.2018.64.18.

[7] L. Xiao and H. S. Lee, "The Characteristics of Affective Turn in Media Arts through Relational Aesthetics -Centered on the Digital Works of TeamLab-," *Journal of Digital Convergence*, vol. 19, no. 2, pp. 323-337, February 2021, doi: 10.14400/JDC.2021.19.2.323.

[8] Y. W. Zhang and H. H. Kim, "The Effect of Interactive New Media Art's Hands-on Experience on the Immersion of Visitors: Focus on 'teamLab: LIFE'," *Design Research*, vol. 8, no. 3, pp. 412-424, September 2023, doi: 10.46248/kidrs.2023.3.412.

[9] G. E. Jeong and J. G. Lee, "A Study on Cinephilic Experiences in Immersive Digital Media Art Exhibitions," *Journal of the Korea Institute of Spatial Design*, vol. 19, no. 1, pp. 375-388, Feb. 2024, doi: 10.35216/kisd.2024.19.1.375.

[10] G. H. Hwang and H. J. Lee, "A Research on Depth Perception Caused by Attributes of Projection Mapping on Physical Space," *Journal of Digital Design*, vol. 10, no. 4, pp. 253-262, September 2010, doi: 10.17280/jdd.2010.10.4.024.