

http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2024.10.3.635

JCCT 2024-5-71

## 미디어아트 기반 다층공간에서의 미디어 경험

### Media Experience in multi-Layered Space through Media Art

강윤정\*

Kang, Yoon Jeong\*

**요약** 논문은 메를로-퐁티와 레이코프의 육체와 정신의 분리 불가능성에 관한 연구를 바탕으로, 미디어아트 기반의 다층공간에서의 경험이 인간 존재의 이해에 미치는 영향에 대해 탐구하고자 한다. 미디어아트가 제공하는 감각적 경험은 관람자의 신체적 존재감을 강화하고, 현실과 가상의 경계를 모호하게 함으로써 새로운 현실 인식을 유도한다. 이를 통해, 인간의 존재와 세계와의 깊은 관계를 새롭게 인식하고 탐색할 수 있음을 보여준다. 본 논문은 미디어아트가 어떻게 육체와 정신의 연결을 통한 존재적 경험을 확장시키는 중요한 수단이 될 수 있는지를 분석하고, 예술과 기술의 결합이 존재론적 이해에 기여하는 방식을 설명한다.

**주요어** : 미디어아트, 다층공간, 미디어경험

**Abstract** Based on Merleau-Ponty and Lakoff's research on the inseparability of body and mind, this thesis seeks to explore the impact of experiences in multi-layered spaces based on media art on the understanding of human existence. The sensory experience provided by media art strengthens the viewer's physical presence and induces a new perception of reality by blurring the boundaries between reality and virtuality. Through this, it shows that it is possible to newly recognize and explore the deep relationship between human existence and the world. This paper analyzes how media art can be an important means of expanding existential experience through the connection between body and mind, and explains how the combination of art and technology contributes to ontological understanding.

**Key words** : Media Art, Multi-Layered Space, Media Experience

#### 1. 서론

현실 공간에 미디어의 다층적 구현은 공감각적 미디어 경험을 유도한다. 미디어의 총체적 특성으로 대변되는 가상성은 실제 환경을 기반으로 디스플레이 층위, 상호 작용성의 층위를 더해 현실 공간의 물질성에서의 촉각성과 상호 작용에 의한 물리적 변화에 의한 물질성이 공감각

을 일으키는 공간으로 변모할 수 있다. 이와 같은 층위의 레이어가 더해져 실제 환경과 연장선의 현실 가상의 환경 구현이 현재 진행되고 있는 미디어아트의 지향점으로 볼 수 있다. 현재 진행 중인 미디어아트에서 환경적 의미에서 다층공간이 구현된다는 것은 다음과 같은 개념을 포괄하고 있다. 첫째는 미디어적 가상과 현실 환경의 결합이다. 현실에 미디어의 가상의 레이어 된 상상적 환경

\*정회원, 경북대학교 디지털미디어아트학과 강사 (제1저자)  
접수일: 2024년 3월 24일, 수정완료일: 2024년 4월 15일  
게재확정일: 2024년 4월 30일

Received: March 24, 2024 / Revised: April 15, 2024  
Accepted: April 30, 2024

\*Corresponding Author: yoonj3.kang@gmail.com  
Dept. of Digital Media Art, Kyungpook National Univ, Korea

을 만들어내고 이는 다층공간이라는 새로운 환경으로 볼 수 있다. 다음은 미디어의 다양성이다. 미디어아트는 다양한 형태의 미디어를 결합하여 다양한 미디어를 다층적으로 통합한다고 볼 수 있다. 다음은 기술의 다양성으로 공간적 구현을 위한 예술적 감각, 미디어 기술을 활용한 공간 구현을 위한 기술, 상호작용하는 환경 구현을 위한 기술이 포함된다. 다층공간의 구현을 위해서는 상호작용의 요소를 포함한다. 미디어 환경과 상호작용한다는 것은 직, 간접적 의미로 해석될 수 있으며, 단편적 의미가 아니라 공간을 직접적으로 경험하기 위한 상호작용의 의미로 생각할 수 있다. 네 번째로는 다양한 감각의 계층적 설계를 포함한다. 시각적 요소만이 아니라, 청각, 촉각 등의 다감각을 자극할 수 있는 미디어의 활용은 오히려 산만해질 수 있으나, 적절한 구현으로 공감각적 환경을 구현할 수 있을 것이다. 다양한 분야에서 VR 기술을 적용하여 사용자에게 현실에 가까운 3차원 가상 환경을 제공할 수 있으나 다층 공간의 구현은 이러한 의미에서 기술적, 예술적, 감각적 의미에서 더욱 풍부하게 만들어 미디어아트와 현실 환경이 유기적으로 결합하여 또 다른 하나의 환경을 만들어내는 것을 의미한다 할 수 있다.

다층 공간을 위해 레이어 된 층위의 환경 구현을 환경 인터페이스 조성으로 볼 수 있으며, 환경인터페이스의 적절한 구현을 위해서는 기술, 예술적 표현, 환경이 매끄럽게 통합되어야 하며 문화적, 기술적으로 상호보완적 관계를 유지해야 한다. 그러므로 인터페이스와 환경의 관계성에 의한 구현, 기술이 개입된 환경의 제시로 상호작용적 환경의 구현, 환경과 연장되는 콘텐츠의 구현을 통해 공감각적 경험을 유도하는 인터페이스에 대해 제시하고자 한다. 이들은 각각의 조건으로 구현되는 것이 아니라 유기적 관련성을 가지고 환경-기술-문화가 상호적 관계에 놓여있음을 보여주고 있다. 마노비치는 미술관 ‘인터페이스’에 대한 모든 실험에도 불구하고 일차적으로 정태적인 이미지를 전시하는 장소였다<sup>21</sup>고 언급하면서 미술관 인터페이스-정형화된 공간-에 대한 거부로 특정 장소 인터페이스로의 변화를 예고했다. 이는 기술적 의미에서의 인터페이스가 정형화되지 않고 확장되고 있음을 건지하고 있는 것이다. 다층 공간은 정형화되지 않은 장소성을 가진 실제 공간의 층위에 가상적 미디어 층위 - 디스플레이와 상호 작용 콘텐츠-가 덧입혀진 공간으로 이를 현실화하기 위한 미디어 기술과 콘텐츠의 중요성에 대한 내용도 있지만 촉각적 미디어를 위한 장소 생산에 대한 내

용도 포함될 수 있다.

본 논문에서는 현실과 가상의 구분 없이 다층적 경험을 위한 다층 공간 형성을 위해 실시되었던 환경인터페이스 구현의 실례를 바탕으로 환경 개념의 디스플레이 층위, 실제 환경의 소재를 활용한 환경 모방형의 상호 작용적 콘텐츠 층위, 그리고 그로 인한 확장되는 장소적 경험의 다층공간에 대해 논의하고자 한다.

## II. 미디어경험에서의 가상존재

멜로-폰티와 레이코프의 연구는 육체와 정신의 분리 불가능성을 강조하며, 인간의 존재적 경험에 대한 깊은 이해를 제공한다. 멜로-폰티는 감각을 통해 인간이 세계와 상호작용하는 방식을 탐구함으로써, 감각이 단순히 육체적인 입력을 넘어서 인간의 존재를 규정하는 중요한 요소임을 밝혔다. 이는 감각이 인간의 의식과 정체성 형성에 기본적인 역할을 한다는 것을 의미한다. 레이코프는 인지 과학의 관점에서 신체화된 정신의 개념을 도입하여, 신체와 정신이 어떻게 긴밀하게 연결되어 있는지를 설명한다. 그의 연구는 우리의 생각과 개념이 신체적 경험에 근거하고 있으며, 따라서 정신 활동 역시 신체와 분리될 수 없음을 강조한다.

멜로-폰티는 『지각의 현상학』에서, 인간의 감각 경험이 단순한 수동적 수령이 아닌, 적극적인 세계 참여로 이해될 수 있음을 주장한다. 그에 따르면, 우리는 감각을 통해 세계와 상호작용하며, 이러한 상호작용은 우리의 신체가 직접적으로 참여하는 과정이다. 이 과정에서 감각은 단순히 외부로부터 정보를 수집하는 기능을 넘어서, 우리가 세계를 이해하고 해석하는 데 중요한 역할을 한다. 멜로-폰티는 이러한 관점을 통해, 인간의 신체가 단순한 도구가 아니라, 우리의 인식과 세계관을 형성하는 데 있어 핵심적인 요소임을 강조한다. 또한 멜로-폰티와 레이코프의 연구는 뉴미디어 예술에서 감각적 경험이 어떻게 육체와 정신의 연결된 존재적 경험을 나타내는 중요한 측면이 될 수 있는지를 보여준다. 뉴미디어 예술은 다양한 감각을 동원하여 관람자에게 몰입감 있는 경험을 제공함으로써, 우리의 신체와 정신이 어떻게 서로 깊이 연결되어 있는지를 체험하게 된다. 이러한 예술은 감각적 경험을 통해 인간의 존재 방식을 탐구하고, 이를 통해 새로운 현실 인식과 존재의 이해를 도모한다.

다층공간에서의 감각적 경험은 존재의 실감을 강화하

고, 현실과의 인식을 확장하는 중요한 수단이다. 미디어 아트를 통한 감각적 자극은 우리의 신체적 존재감을 강조하고, 관람자가 작품과 상호작용하면서 자신의 존재 경계를 탐색하도록 한다. 이 과정에서 관람자는 자신과 세계 간의 관계를 새롭게 인식하고, 이를 통해 다양한 존재의 형태와 의미를 발견한다. 미디어아트는 이러한 감각적 경험을 통해 존재의 복잡성과 다양성을 탐구하며, 관람자에게 새로운 시각적, 청각적, 촉각적 경험을 제공함으로써 우리의 인식과 존재에 대한 이해를 확장시킨다.

이러한 측면에서 볼 때, 메를로-퐁티와 레이코프의 연구는 현대 미디어아트에서 중요한 이론적 기반이 된다. 그들의 연구는 인간의 감각적 경험이 어떻게 육체와 정신의 긴밀한 연결을 통해 존재의 깊이와 복잡성을 드러내는지를 보여주며, 이를 통해 우리가 세계를 경험하고 이해하는 방식에 대한 새로운 관점을 제공한다. 따라서, 이들의 철학은 뉴미디어 예술을 통해 인간의 존재적 경험을 탐구하는 데 있어 중요한 역할을 하며, 우리가 세계와의 관계를 이해하고 해석하는 방식을 재고하게 만든다. 이는 끊임없이 변화하는 미디어아트의 세계에서 감각적 경험의 중요성을 강조하고, 인간의 존재와 세계와의 상호작용을 더 깊이 탐색하도록 도전하게 된다.

### III. 현상경험으로의 몰입

#### 1. 사회적 상호작용과 반응

현상학적 의미는 미디어 아트의 해석에 중요한 역할을 한다. 현상학은 경험과 현상의 의미를 탐구하며, 작품이나 매체의 특성을 이해하고 그 안에 내재된 의미를 발견하기 위해 사용된다. 환경인터페이스를 통한 다양한 매체와 기술의 구현에서 현상학적 의미는 이러한 매체와 기술의 특성과 작품이 전달하려는 의미와의 상호작용을 탐구하는데 중요한 도구로 작용한다. 이를 통해 미디어 아트에서의 경험은 주체성, 현실과의 관계, 그리고 미디어 자체에 대한 의미를 살펴보는 중요한 과정이 되며, 작품과 관람자 간의 상호작용, 주관적 해석, 감각적 경험 등을 포괄적으로 이해할 수 있다. 또한, 이를 통해 미디어 아트가 제시하는 현실과 가상, 실재와 비현실의 경계에서의 존재론적 의미를 파악할 수 있다.

앞서 살펴본 신체의 감각에 대한 연구들은 뉴미디어 예술의 경험 중, 신체를 통해 소통하는 과정들이 우리의 인지적 경험을 더 풍부하게 만들 수 있는 가능성을 시사

한다. 뉴미디어 예술작품을 감상하는 방법이 단순히 신체적 피드백만을 사용한다는 부정적인 평가에 그치지보다 신체를 기반으로 더 새롭고 풍부한 경험적 차원으로 이행하는 과정으로 해석할 수 있을 것이다. 또한 이러한 새로운 감각적 경험이 축적될수록 감상자의 단순한 신체적 반응 이상으로 무의식적 인지의 차원과 의식에 영향을 미치게 될 것이다. 인간은 의도적으로 사고하고 행동하는 데카르트적인 인간이 아니라 감각과 행동, 사고가 무의식적 차원에서 긴밀히 연결되어 있는 존재이기 때문이다. 이러한 인지적 무의식과 신체화된 마음이라는 개념은 뉴미디어 예술에서 감상자의 감각, 행위가 일으킬 수 있는 가능성을 뒷받침함으로써 진정한 상호작용의 방향을 모색할 수 있는 근거가 될 수 있는 것이다.

현상학적 의미는 감각과 경험의 중요성을 강조한다. 현상학적 접근은 감각적 경험을 통해 세상을 인식하고 이해할 수 있게 한다. 감각과 경험은 현상을 지각하고 이해하는 데에 핵심적인 역할을 한다. 또한, 현상학적 의미는 주관성과 다양성을 핵심 가치로 인정한다. 각 개인은 주관적인 경험과 해석을 가지고 있으며, 이를 통해 현상을 다양한 관점에서 이해할 수 있다. 현상학은 주관성과 개인의 경험을 존중하며, 이를 통해 다양한 의미와 해석을 탐구하게 된다.

현상학은 현상 자체의 의미와 중요성을 탐구하는 철학적인 접근 방법이지만, 현상 자체의 의미는 정적이거나 고정된 것이 아니라 동적이며 끊임없이 탐구되어야 한다. 이는 미디어아트와의 관계에서 특히 중요한 측면이다.

현상학적 의미는 이러한 동적인 특성과 미디어아트의 다양한 형태를 고려하여 탐구되어야 한다. 현상학은 미디어아트의 작품과 관람자 사이의 관계, 작품이 표현하고자 하는 의미와 경험의 다양성, 미디어의 역할 등을 탐구함으로써 작품의 현상적 의미를 이해하고 해석하는 데에 중요한 도구로 작용하게 된다. 또한, 현상학적 의미는 미디어아트와 관련된 이론적 배경과 사회적 맥락을 고려해야 한다. 미디어아트는 문화, 기술, 사회 등 다양한 영역과 상호작용하며 형성되기 때문에, 현상학적 접근은 이러한 다양한 영역과의 상호관계를 이해하고 분석하는 데에 도움을 준다. 현상학적 의미의 탐구는 미디어아트와 관람자, 문화와 기술, 현실과 가상 등의 상호작용을 통해 지속적으로 진행되어야 하며, 이를 통해 우리는 미디어아트가 현실과 존재에 대한 새로운 의미와 인식을 제공하는 방식을 이해하고, 미디어아트의 창작과 감상을 통해 현상

학적인 관점을 더욱 발전시킬 수 있다.

## 2. 신체적 경험과 몰입

환경인터페이스 기반의 미디어아트를 통한 경험에 대한 존재론적 의미로 인한 신체적 경험에 대해 접근해보고자 한다. 존재론은 존재와 실재에 대한 철학적 고찰을 다루는 분야로, 장소적 의미를 갖는 미디어아트를 경험함으로써 존재에 대한 의미를 탐구할 수 있다.

미디어 경험은 존재의 현상적 특성을 강조한다. 미디어아트는 실제로 존재하지 않는 것들을 표현하거나 새로운 현실을 창조해낸다고 볼 수 있다. 작품을 통해 현실의 한계를 넘어서는 차원에서 존재할 수 있다는 경험을 할 수 있다. 미디어아트는 가상과 실재, 실재와 상상력 사이의 경계를 모호하게 만들어 우리에게 다양한 존재의 형태를 경험하게 한다. 이는 관람자가 환경 자체에 들어온 것처럼 몰입을 유도하는 효과를 볼 수 있다[3].

존재의 상호의존성과 상호연결의 특이성을 갖는다. 작품과 관람자, 작가와 관람자, 관람자들 사이의 상호작용과 상호연결이 미디어아트에서 중요한 요소라 할 수 있다. 이러한 상호적 관계를 통해 우리는 우리 자신의 존재와 타인의 존재, 작품의 존재와 우리의 존재가 어떻게 서로 영향을 교류하며 상호적으로 조화를 이룰 수 있는지를 경험할 수 있다. 다음은 존재의 다양성과 다중성의 성격을 지닌다. 미디어아트는 다양한 미디어 기술을 활용하며, 다양한 형식과 매체를 통해 다양한 경험을 제공한다. 이를 통해 우리는 다양한 존재의 형태와 차원을 경험하고, 단일한 존재의 개념을 넘어서는 다양성과 다중성의 경험을 한다고 보여진다. 이는 매체의 다중성, 공간적 다중성, 관계적 다중성으로 확장되는 미디어의 특성과 같은 것으로 이해할 수 있다.

미디어아트를 통한 경험은 존재론적인 의미를 통해 우리의 존재에 대한 깊은 이해와 탐구를 도모한다. 이를 통해 우리는 존재의 현상적 특성, 상호의존성과 상호연결성, 다양성과 다중성 등을 경험적으로 이해함으로써 존재에 대한 인식과 이해를 발전시킬 수 있다. 미디어아트는 새로운 시각과 경험을 제공하며, 존재에 대한 다양한 측면을 탐구하고 미디어의 영향력을 통해 우리의 존재를 형성해 나갈 수 있는 가능성을 제시한다. 존재론적 의미에서 미디어아트를 통한 경험은 존재와 현실에 대한 의문을 던지고 그에 대한 가능성에 대해 탐구하는 욕구를 자극하는 역할도 한다. 미디어아트를 통해 실재성과 인식

의 한계, 현실의 본질에 대한 질문을 던지고 다양한 해답을 찾아갈 수 있다. 이러한 의문과 탐구는 우리의 인식을 넓히고 새로운 통찰력을 얻게 해준다.

미디어 경험은 존재에 대한 인식과 이해를 미디어의 매개로써 확장시킴으로써 더욱 풍요로운 삶을 영위할 수 있는 기회를 제공하는 면도 가진다. 이를 통해 미디어의 영향력을 적극적으로 활용하고, 자신과 다른 존재들과의 관계를 더욱 깊이 이해하며, 존재의 의미와 가치에 대한 통찰을 얻을 수 있다. 미디어 경험은 존재론적 의미에서 중요한 역할을 한다. 이를 통해 우리 자신과 세계와의 상호작용을 탐구하고, 존재의 본질에 대한 깊은 이해를 얻을 수 있다. 미디어아트는 우리에게 다양한 차원과 형태의 존재를 보여주며, 이를 통해 우리는 존재의 다양성과 다면성을 받아들이고 이해할 수 있다. 또한, 미디어아트를 통한 경험은 우리의 인식과 인지를 확장시킨다. 작품들은 현실과 가상, 실재와 상상력을 융합시켜 우리의 인지적 경계를 넓히고 새로운 사고의 방식을 개척한다. 이는 우리의 인식을 확장시켜 새로운 시각과 관점을 얻을 수 있게 해준다. 따라서, 미디어아트를 통한 경험은 존재적 의미에서 감각과 인지확장의 측면을 통해 우리의 존재를 다양한 방식으로 탐구하고 이해하는 데 중요한 역할을 한다. 이러한 경험은 우리의 인식력과 감수성을 향상시키며, 우리의 존재에 대한 새로운 통찰과 깊은 이해를 제공한다.

## IV. 상상의 경험과 표현확장

마노비치는 “스크린 없는 가상현실의 이미지 공간은 수용자로 하여금 실제로 신체를 움직여서 물리적인 이미지 체험을 하도록 유도하는 반면, 다른 한편으로는 철저히 신체를 감금해서 수용자의 신체가 일종의 거대한 조이스틱이나 마우스로 전락하도록 만든다.”고 보고 모순된 상호작용성의 신화를 경계할 것을 환기시킨다[4]. 유사한 맥락에서 크리스티안 폴(Christian Paul)은 디지털 매체를 도구로서 기술과 매개의 기술로 세분하고, “매개로서의 디지털 기술이 수용자와 작품 간의 본격적인 상호 작용성을 유발한다[5].”고 설명한 바 있다. 몰입이란 이미지에 심리적으로 깊이 침취하여, 전개되는 상황을 관조하며 심미적 거리가 사라지고 감정적으로 유도되는 양상을 함축한다[6]. 기술적 미디어는 시각적 촉각을 동반하며 공감각적 수용을 내포하며, 자유로운 향유로 환경 자체를 느끼는 몰입감에 빠지게 되는 것이다.

전신 몰입, 체현적 몰입, 이를 메리디스 브릭큰(Meredith Bricken)은 ‘잠수부’에 비유하여 몰입을 매개하는 기술적 상황과 예술의 영역이 긴밀해졌다고 설명한다. 이처럼 미디어 장치와 예술작품, 장소적 문제, 관람자는 각각의 분리되는 것이 아니라 융합된 복합체로 보아야 한다. 이러한 복합체로서 몰입을 유발하는 지각 감각이 촉각적 현존감이다. 전신이 빠져드는 듯한 몰입은 공감각적 지각 체계에 머무르지 않고 가상공간에 몰입하는 중에 감성지각과 더불어 추상적인 인지작용을 촉발시킨다[7]. 복합 미디어에 의한 공감각과 실제 환경에서의 인지 작용이 얽혀 관람자의 행위와 관념, 사고가 생성되는 ‘인식의 공간’ 속으로의 몰입을 의미한다[8].



그림 1. 스튜디오드리프트, <Particle plan>, 2014  
Figure 1. Studio drift, <Particle plan>, 2014

그림 1은 스튜디오 드리프트(studio drift)의 <파티클 플랜(particle plan)>[9]으로, 스위스 루체른의 성 레오데가르 성당(Church of St. Leodegar)의 다리에 설치된 상호작용하는 조명과 프로젝션 매핑으로 역사와 종교적 의미를 지닌 장소에 특별한 경험을 위해 계획되었다. 두 공간을 연결하는 다리를 실제적 물질과 사람들이 건너는 작용에 미디어가 적용되어 현실성과 가상성을 자연스럽게 두 요소를 경험하게 된다. 그리고 다리 위라는 공간의 특성으로 다리 아래의 수면에 투영된 실재와 가상, 두 세계가 함께 가상이 된 현상을 바라볼 수 있다[10].

몰입적인 미디어의 수용은 이미지 표면에 대한 감각적 지각 외에도 환경을 구현하는 공간 구성과 기술 등에 대한 지각 역시 필요로 한다. 이와 같은 관점에서 볼프강 벨쉬(Wolfgang Welsch)는 이미지 표면과 심층에서 벌어지는 이중적인 감성 지각을 표면적 심미화와 심층적 심미화로 구분한다. 표면적 심미화가 현실을 심미적 요소들

로 장식하고 원하는 감각을 충족시키기 위한 체험 활성화 경향이라면, 심층적 심미화는 심미적 과정의 표면을 넘어 그 구조의 핵심과 관계하는 것을 의미하는데, 가상화된 환경에서 심미적이라는 것은 아름다움뿐만 아니라 시물라크르와 같은 가상성이나 실험의 가능성 등을 모두 함축하기 때문이다[11]. 따라서 몰입적 미디어의 체현 과정에서는 가시적인 이미지와 드러나지 않는 비가시적 세계에 대한 반응 인식과 행위 및 심리상태 등이 더 이상 엄밀하게 나뉘지 않고 유기적으로 결합한다.

궁극적으로 환경 몰입적 미디어에서 사용자는 환경에 융합된다. 경우에 따라 몰입적 인터페이스 속에서 관람자는 가상적 현실의 접점을 교차라는 내부 관찰자로 위치하는 경향이 있다. 이는 가상과 현실의 차이에 대한 관찰 수행이기도 하고, 현실과 가상의 구분이 없음을 증명하는 과정이기도 할 것이다. 이러한 일련의 관찰을 통해 궁극적으로는 현실의 환경이 가상현실의 세계가 됨을 증명하게 될 것이다.

다층공간 기반의 미디어 경험은 실재와 가상이 상호작용하여 새로운 장소적 의미를 부여하게 된다. 이러한 특이성은 몇 가지 측면에서 설명될 수 있다. 첫째로, 환경 인터페이스는 실제 환경에 미디어 층위를 추가함으로써 실재와 가상의 경계를 허물어버린다. 관람자들은 미디어와 상호작용하면서 현실적인 요소와 가상적인 요소가 융합된 하나의 환경 속에 몰입하게 된다. 이로 인해 관람자들은 전통적인 공간의 제약을 벗어나 새로운 경험을 할 수 있게 되며, 장소적 의미를 새롭게 구성하게 되는 것이다. 둘째로, 미디어 경험은 관람자들에게 환경, 미디어와의 상호작용, 그리고 감각적인 체험을 제공하게 된다. 환경 인터페이스를 통해 다양한 매체와 기술의 활용으로 다층적인 경험을 체험하게 한다. 이는 시각, 청각, 촉각 등 다양한 감각을 자극하고 공간을 탐색하며 개인적인 경험을 형성하는 데에 도움을 준다. 이는 미디어 경험의 특이성을 강조하고, 미디어를 통해 새로운 의미를 발견하고 존재적인 의미를 탐색하는 동시에 장소적인 의미를 재구성하는 경험을 하게 된다. 마지막으로, 미디어아트에서의 미디어 경험은 관람자와 작품 사이에 독특한 상호작용과 소통을 가능하게 한다. 관람자들은 작품의 특성과 매체의 기능을 활용하여 작품과 상호작용하고, 이를 통해 자신만의 해석과 경험을 생성 시킨다. 이러한 상호작용은 미디어아트의 의미와 가치를 개인의 관점과 경험과 결합시킴으로써 더욱 풍요로운 경험을 만들어낸다. 이는 미디어아

트에서의 미디어 경험의 특이성과 장소적 의미의 중요성을 강조하게 한다. 이러한 미디어 경험은 개인의 주관성과 해석, 경험의 다양성을 존중하고 증진시키는 역할을 하게 된다. 관람자는 미디어 환경 자체와 상호작용하며, 체현적 경험을 형성하게 된다. 이러한 상호작용은 관람자의 주체성을 강조하고, 개인의 존재적 의미와 경험의 다양성을 존중하는 데에 중요한 의미를 가진다.

표 1. 환경인터페이스 기반 미디어 경험의 특이성  
Table 1. Specificity of Environmental Interface-based Media Experience

미디어 경험의 특이성	과정	경험의 결과
실제와 가상의 경계 해체	실제 환경과 미디어 층위가 융합된 하나의 환경 형성	전통적인 공간의 제약을 벗어나 새로운 경험
다층적인 감각적 체험	복합 매체를 통해 다양한 감각을 자극	공간을 탐색하며 개인적인 경험 형성
환경-미디어, 환경-인간, 미디어-인간 간의 상호작용	환경 자체와 상호작용	개인적인 해석과 경험 생성

또한, 가상과 현실이 결합된 장소적 미디어 경험은 관람자의 감각과 인지를 확장시키는 특징을 가지고 있다. 다양한 감각을 자극하는 복합 미디어의 활용은 감각적 경험을 확장시키고 새로운 인지적 차원을 탐구할 수 있는 기회를 제공한다. 관람자는 미디어를 통해 현실과 가상의 경계를 넘나들며, 새로운 감각적 경험을 할 수 있다. 이는 미디어아트에서의 경험의 특이성을 강조하고, 개인의 인지적 경험을 확장시키는 중요한 측면이다.

환경인터페이스 기반의 미디어 경험은 존재론적인 의미에서 현상학적인 관점을 갖고 해석되어야 한다. 이는 개인의 주관성과 경험의 다양성을 존중하며, 관람자의 존재와 인식의 확장을 모색하는 데에 중요한 의미를 가지고 있습니다. 미디어아트는 관람자에게 새로운 경험을 제공하고 개인의 존재와 의미를 탐구하는 동시에, 현실과 가상의 경계를 모호하게 만들어 새로운 장소적 의미를 형성하게 된다. 이러한 경험과 의미의 다양성은 미디어아트의 가치와 영향력을 극대화하며, 우리의 존재와 인식에 대한 새로운 의식을 부여하게 되는 결과를 낳는다.

미디어로 만들어내는 이미지가 공간으로의 몰입을 유도하여 공감각적 경험을 하기 위해서는 광범위한 인지적 관점에서의 인터페이스가 중요하다. 이러한 문제를 불터와 그루신은 비매개의 문제로 설명하며, 이를 통해서 미디어의 속성에 대해서도 설명한다. 미디어를 통해 공간으로의 몰입을 구현하면서도 미디어의 가시성을 지워버림으로서 몰입을 추구하고 있는 것이고, 그것이 환경인터페이스의 핵심이라 할 수 있다. 환경인터페이스는 환경으로 확장되어 구현하는 것으로 환경과의 상호성에 관한 문제는 환경인터페이스의 개념을 정초하는 것이다. 이를 위해서는 환경-인간, 환경-기술, 기술-인간의 관계 속에서 유기적으로 순환되어야 하며, 인지적 관점에서 유기성에 대한 이해가 필요할 것이다.

실제 환경에서 다층 공간을 위한 환경인터페이스 구현은 장소성과 물질성을 갖는 장소적 경험과 환경적 디스플레이와 상호 작용성에 의한 반응하는 환경의 미디어적 경험으로 전이되는 현상을 일으킨다. 이것은 단순히 현실과 가상의 경험을 넘어 현실의 층위에 가상의 층위가 결합된 제 3의 공간으로의 경험을 유도한다. 개인의 주관적 관념 속에 있는 가상을 현실로 이끌어내 극도로 현실적인 경험이기도 하면서, 현실에 존재하는 자신과 환경을 가상으로 유도하는 총체적인 의미의 가상 경험이라 할 수도 있을 것이다. 이와 같이 환경인터페이스는 새로운 것이라기보다 서로 다른 두 가지의 경험을 유도하며, 감각적, 인지적인 관점에서 서로 전이, 확장시킨다.

미디어 아트와 결합한 장소는 실제 환경의 변화 없이 무형의 지속가능한 상태로 상상 속의 공간으로 재창조된 공간 경험의 특징을 가진다고 할 수 있을 것이다. 개인의 내러티브가 부재한 공공장소에서 개인의 상상을 유도하고, 감성을 유발하는 장소로 장소성이 부여됨으로써 의미 있는 공공의 장소로 확대될 수 있을 것으로 본다. 미디어에 의한 다층 공간 구현은 특정 장소에서의 유, 무형의 경험과 이를 가능하게 하는 환경인터페이스로 가상화될 수 있는 상상적 공간의 체험을 위한 것이다. 창작되는 영상 콘텐츠는 장소의 사회적, 역사적, 문화적 정체성과 결합하여 새로운 공간으로 발현되는 것이다.

## V. 결 론

이 연구에서는 메를로-퐁티와 레이코프의 연구를 기반으로 하여, 미디어아트 기반의 다층공간에서의 미디어

경험이 어떻게 인간의 육체와 정신의 연결을 통한 존재적 경험을 드러내고 확장시키는지를 탐구하였다. 이를 통해, 미디어아트가 제공하는 감각적 경험이 인간의 존재 방식과 현실 인식에 미치는 영향을 분석하고, 이러한 경험이 어떻게 인간의 존재와 세계와의 깊은 관계를 이해하는 데 기여하는지를 고찰하고자 한다.

결론적으로, 미디어아트를 통해 다양한 감각적 경험을 통해 관람자의 신체적 존재감을 강화하고, 새로운 현실 인식의 가능성에 대해 탐색하게 된다. 이는 관람자가 자신과 세계 간의 관계를 새롭게 인식하고, 존재의 다양한 형태와 의미를 경험하게 하는 과정으로 볼 수 있다. 메를로-퐁티의 감각과 존재에 대한 철학적 탐구는 미디어아트가 제공하는 경험을 통해 우리의 존재 방식을 어떻게 탐색하고 이해할 수 있는지에 대한 통찰할 수 있다. 레이코프의 신체화된 정신의 개념은 이러한 감각적 경험이 어떻게 우리의 인식과 정체성 형성에 깊이 관여하는지를 설명한다. 미디어아트 기반의 다층공간은 현실과 가상, 실재와 상상력의 경계를 모호하게 만들어, 관람자의 감각적 경계를 넘나드는 경험을 가능하게 한다. 이러한 경험은 인간의 존재와 세계와의 상호작용을 새로운 방식으로 탐구하게 하며, 존재의 복잡성과 다양성에 대한 깊은 이해를 제공한다. 결국, 미디어아트는 우리가 세계를 인식하고 해석하는 방식에 도전하고 변화를 가져오며, 존재적 의미에서의 감각적 경험이 우리의 인식과 인지를 형성하는 데 중요한 역할을 차지한다.

본 논문은 미디어아트가 인간의 존재적 경험을 어떻게 풍부하게 만들고, 육체와 정신이 어떻게 긴밀히 연결되어 있는지를 드러내는지에 대한 이해를 심화시키는데 기여한 것으로 볼 수 있다. 또한, 이는 미디어아트를 통해 우리 자신과 세계와의 관계에 대해 새로운 통찰을 얻을 수 있음을 보여주며, 예술과 기술의 결합이 존재론적 탐구에 어떻게 기여할 수 있는지를 탐색하는 중요한 단계가 될 수 있을 것이다.

## References

- [1] S.H. Lee, B.S. Jung, "Development of electric vehicle maintenance education ability using digital twin technology and VR", *International Journal of Advanced Culture Technology(IJACT)*, Vol. 8, No. 2, pp. 58-67, 2020.
- [2] Manovich, R., trans J, S, Suh., 『The Language

- of New Media』, Communicationbooks, p.224, 2006.
- [3] S. Jung, D.H. Choi, S. Lim, "A Study on the Realistic Spatial Expression in Digital Art to Escape the Limitations of Flat Screens", *The Journal of the Convergence on Culture Technology (JCCT)*, Vol. 9, No.2, p.107, March 2023.
- [4] Manovich, R., trans J, S, Suh., 『The Language of New Media』, Communicationbooks, pp.160-162, 2006.
- [5] Paul, C, trans C, Y, Cho., 『Digital Art』, Cigong Art, p.127, 2007.
- [6] Grau, O, 『Virtual Art』, MIT Press, p.15, 2003.
- [7] H, H, Jeon., "A study on mediated immersion in new media art", *Aesthetics*, Vol.74, p. 96, 2013.
- [8] H, H, Jeon., "A study on mediated immersion in new media art", *Aesthetics*, Vol.74, pp. 96-97, 2003.
- [9] <https://studiodrift.com/work/the-particle-plan/>
- [10] Y, J, Kang, "A study on Materialization of Virtual Reality for Environmental Interface", *The Journal of the Convergence on Culture Technology (JCCT)*, Vol. 9, No.6, p.547, March 2023.
- [11] Welsch. W, trans H, R, Shim., 『Beyond the boundaries of aesthetics: New scenarios, diagnosis, and prospects for contemporary aesthetics』, Hyangyoen, pp.22-30, 2005.