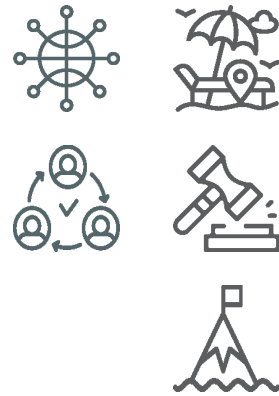


현안연구 - 2026-00

# 서남해안 섬 지역 매력자원발굴 추진체계 및 W.I.N. 트리엔날레 적용방안 연구

이태경





서남해안 섬 지역 매력자원발굴 추진체계 및 W.I.N. 트리엔날레  
적용방안 연구

영문  
제목

| 저자 |

이태겸 연구위원

| 공동연구 |

김문기 위촉사무원

| 워킹그룹 |

김경인 공간디자인공유 대표  
김현구 디자인홈 대표  
김종혁 Origin Design 대표



# 목차

요약

i

## I

연구 개요

---

1. 연구의 필요성과 목적
2. 연구 범위 및 방법
3. W.I.N. Project 개요
4. 기대효과

## II

지역자원 기반 예술제 사례 분석 : 세토우치 트리엔날레

---

1. 세토우치의 탄생 배경 및 운영
2. 참여 섬의 특성 분석
3. 심층 사례 분석 (데시마, 쇼도시마, 혼지마)

## III

매력 자원 발굴 및 선정 체계

---

1. 자원 유형 분류 및 특성
2. 자원 선정 기준과 프로세스
3. WIN 트리엔날레 적용을 위한 자원 발굴 전략

## IV

W.I.N 트리엔날레 적용 방안

---

1. WIN 트리엔날레 적용 전략
2. 8가지 콘텐츠화 방식
3. 지역별 맞춤형 콘텐츠화 방향
4. 작품 공모-선정-설치-관리 프로세스

참고문헌

부록

## 표목차

---

9	[표 1-1]
24	[표 3-1]
26	[표 3-2]
27	[표 3-3]
28	[표 3-4]
30	[표 3-5]
31	[표 3-6]

## 그림 목차

---

5	[그림 1-1]
6	[그림 1-2]
7	[그림 1-3]
15	[그림 2-1]
16	[그림 2-2]
17	[그림 2-3]
22	[그림 3-1]
25	[그림 3-2]
26	[그림 3-3]
29	[그림 3-4]
30	[그림 3-5]
34	[그림 3-6]

# I 연구 개요

---

- 1 연구의 필요성 및 목적
- 2 연구의 범위 및 방법
- 3 W.I.N. Project 개요
- 4 기대효과

# I. 연구 개요

W.I.N.

## 1. 연구의 배경 및 목적

### 1.1. 연구의 배경

#### — 서남해안 5개 섬 벨트에서 추진 예정인 WIN 트리엔날레의 실행력 확보를 위한 매력자원발굴 및 활용을 위한 추진체계 구축 필요

- 서남해안 5개 시군은 2019년부터 국제행사 유치를 목표로 지자체, 목포상공회의소 협력하에 국제행사를 기획·준비해왔음
- 2023년부터 한국섬진흥원이 관련 컨설팅, 연구 및 사업을 담당하게 되었으며, 2030 World Island Net Project로 국제행사 계획 수립 및 사업 추진 중에 있음
- 국제행사의 핵심사업은 WIN 트리엔날레로, 지역의 자원을 기반으로 한 예술작품 제작 등의 실제 실행을 위한 구체적이고 체계적인 전략 필요

#### — 2025년 WIN 포럼 및 아카이브 등 유관 사업 추진을 위한 학술적 연구 지원

- 2025년 WIN 포럼의 주제 및 콘텐츠로 활용
- WIN 아카이브 사업을 위한 매력자원발굴 방안 제시 및 실질적인 사업 실행 기초 마련

### 1.2. 연구의 목적

#### — 서남해안 5개 섬 벨트에서 추진 예정인 W.I.N. 트리엔날레의 실행력 확보를 위해, 지역의 매력 자원을 발굴하고 이를 예술 작품 및 관광 콘텐츠로 활용하기 위한 체계적인 프로세스(Process) 구축

- W.I.N. 트리엔날레의 섬 자원 기반 예술작품 조성을 위해 자원 발굴부터 작품화, 그리고 최종적인 관람 시나리오 개발까지의 실행 모델과 아카이브 플랫폼의 연계 방안을 제시

## 2. 연구의 범위와 방법

### 2.1. 연구의 범위

#### — (공간적 범위) 서남해안 5개 시군 및 섬 지역

- 서남해안 섬 벨트 5개 지자체를 대상



#### — (시간적 범위) 2025년 ~ 2030년

#### — (내용적 범위) 2030 World Island Net Project의 주요 사업인 W.I.N. 트리엔날레 추진을 위한 매력자원발굴 추진체계 및 적용방안 구상

- 기존 연구 및 사업과 연계한 서남해안 섬 벨트 매력자원발굴 체계 제시
  - 기 구축된 W.I.N. 아카이브와 연계한 매력자원발굴 방안 제시
- 국내외 유사사례 분석을 통한 W.I.N. 트리엔날레에서의 매력자원 활용 및 예술작품화 방안 제시
  - 세토우치 국제예술제(Setouchi Triennale) 및 에치고 츠마리 아트 트리엔날레(ETAT)의 성공 사례 분석을 기반
  - 자원봉사단('고에비대' 또는 '작은새우단'), 장소 특정적 작품(site-specific), 폐교/빈집 재생, 음식/숙박 연계 등 성공 요인을 적용

## 2.2. 연구 방법

### 1) 문헌연구

#### — 관련 선행연구 및 사업 자료를 통한 기존 추진 방향 조사

- 2030 섬 지역 메가이벤트 유치전략 및 로드맵 수립 : World Island Net Project의 추진 배경 및 주요사업, 사업별 추진 로드맵 파악
- 2030 W.I.N. Project 2024년 사업 : 2023년 사업 컨설팅, 2024년 WIN 사업 시의 이해관계자 회의록 등 선행 사업 추진 자료조사를 통한 사업 방향성 확인

#### — 지역자원의 예술작품화 기반 국제행사 선행사례 분석을 통한 섬 지역 자원의 WIN 트리엔날레 적용방향 설정 및 체계 마련

- 국내 : 광주비엔날레, 광주디자인비엔날레, 영암한옥비엔날레 등
- 국외 : W.I.N. 트리엔날레와 가장 구조가 유사한 일본의 세토우치 트리엔날레 사례를 심층적으로 분석하고, 이 외에 유사한 성격의 사례조사를 통해 추가적으로 보완함. (심층분석) 세토내해 트리엔날레 (추가 참고사례 분석) 에치코츠마리 트리엔날레, 오쿠노토 트리엔날레

### 2) 현장연구

#### — WIN 트리엔날레 추진체계 설정을 위한 대상지 자원 파악

- 추진시기 : 2025년 11~12월
- 추진 방식 : 워킹그룹 및 전문가와 현장 방문 조사 및 자문
- 조사대상 : WIN 트리엔날레의 거점 공간, 작품으로 활용될 수 있거나 작품 설치 가능성이 있는 지역, 지역활동가 등
  - 전문가 동행 현장 검토 및 주민·이해관계자 면담
  - 지자체 및 관계기관 의견 조사

### 3) 전문가 워킹그룹(4회) 및 관련 분야 전문가 자문

#### — 전문가 워킹그룹(4회) : ① 매력자원의 정의 및 구분, 조사 방법 등 마련 ② 추진체계 방향 및 구축 설정

- 추진시기 : 2025년 11월 ~ 2026년 1월

- 참여대상 : 섬 메가이벤트 유치전략 및 로드맵 수립 관련 연구진 및 전문가 등 사업 이해도가 높은 전문가

일정		목적	세부 사항
1회	25.12.12.2.	연구 체계 공유 및 유관사례 분석	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 연구 계획 및 워킹그룹 운영 주요 사항 공유</li> <li>• WIN 트리엔날레에 필요한 콘텐츠와 그 기초가 되는 자원 유형(자유 논의)</li> <li>• 지속적인 트리엔날레 운영에 활용가능한 서남해안 섬 지역 매력자원 발굴 추진체계(관련 사례를 통한 방향 설정)</li> </ul>
2회	25.12.11.	세부 추진체계 구축	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 서남해안 섬 지역 매력자원 유형 분류</li> <li>• 지속적인 트리엔날레 운영에 활용가능한 서남해안 섬 지역 매력자원 발굴 추진체계(WIN 매력자원 플랫폼 연계한 조사 및 분류)</li> <li>• 자원의 콘텐츠화에 관한 유관 사례 분석을 통한 적용 방향 도출</li> </ul>
3회	25.12.23.	WIN 트리엔날레 적용방안 도출	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 매력자원의 WIN 트리엔날레 적용(먹거리, 볼거리, 팔거리 등 콘텐츠화) 방안 논의</li> <li>• 1~3회 논의사항 종합</li> </ul>
4회	26.1.9. ~1.19. (개별)	분야별 검토 및 보완	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 연구의 체계성 및 정합성 확보를 위한 전문가 분야별 교차 검토와 보완</li> </ul>

#### 4) 지자체 및 유관기관 협의

##### — 목적 : 참여지자체의 수요 및 투입 자원 파악 등

- 추진시기 : 2025년 11~12월
- 참여대상 : 서남해안 섬 벨트 5개 시군, 전라남도, 관계 부처 및 기관 등

### 3. W.I.N. Project 개요

#### 3.1. 2030 W.I.N. Project 기본구상

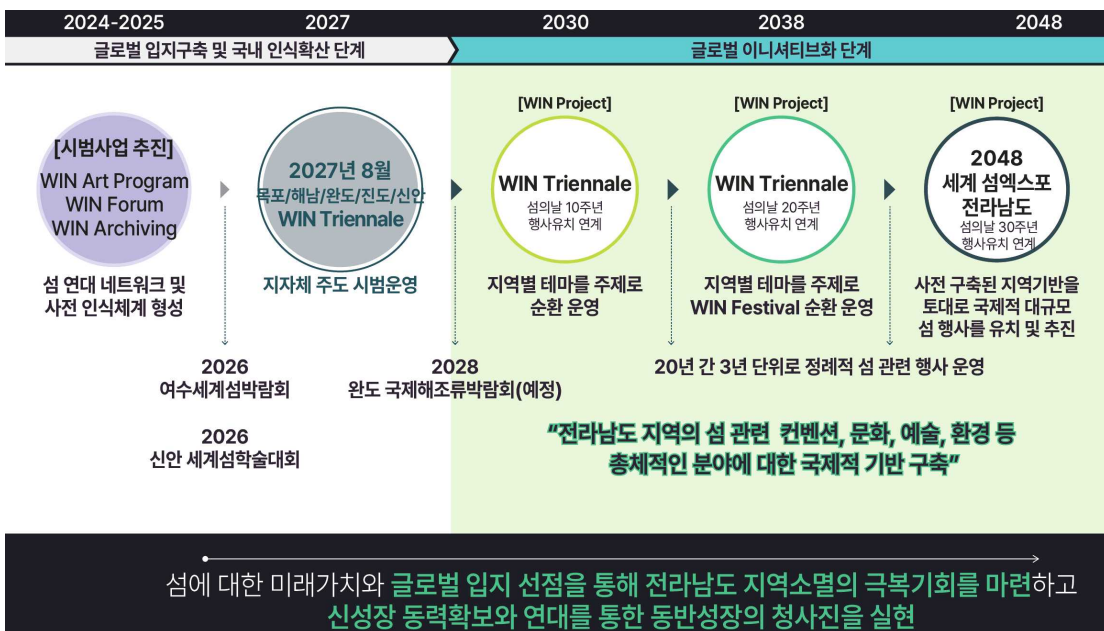
##### — 기본방향 및 주요 사업

기본방향



### — W.I.N. Triennale 주요 사항

- 섬 고유자산의 가치와 자산화 기반의 섬 문화예술제
- 트리엔날레 방식 : 서남해안 지역 문화거점을 기반으로 3년 단위 운영
- 개최 일정 : 2028년 5월 31일 ~ 8월 8일(바다의 날~섬의 날 기간) / 70일(약 2개월)
- 주요 구성 : 전시·공연·공간조성·부대행사·체험프로그램 등으로 구성
- 단계별 로드맵



WIN Project 단계별 목표 및 로드맵

### — 3.2. 2030 W.I.N. Project 구조

- 원프로젝트의 주요 핵심 동력사업은 윈트리엔날레와 윈 컬처서밋(포럼 및 워킹그룹)으로, 2025년에는 섬의 가치의 예술화/축제화를 위한 방법 및 체계 제시
- 윈아카이브 및 윈거버넌스는 지원적 성격의 사업으로 프로젝트의 지속가능성과 효율성을 마련하며 사업을 유기적으로 연결하고 서로의 성과를 강화하는 순환 구조 형성

핵심사업  
영향력 확대 지원

### WIN Triennale

### WIN Governance

섬 가치 발굴과 국제화 추진

#### 1-1. 세계 섬 트리엔날레(SW)

섬 지역 고유 문화자산 축제 운영

#### 1-2. 아트컴플렉스 조성(HW)

섬 지역 유휴시설 활용한 공간 조성

콘텐츠  
주제 연계

발굴 주제 및  
아이디어  
축제 반영

### WIN Culture Summit

#### 2-1. W.I.N. 문화 포럼(SW)

섬 축제 관련 네트워크

#### 2-2. W.I.N. 워킹그룹 운영(SW)

전문가 중심 섬 관련 협력 네트워크

운영 지원 및  
거버넌스 연계

네트워크  
연계

거버넌스  
확대 지원

운영 지원 및  
거버넌스 연계

일관된 사업 관리와  
지속가능한 운영모델 수립

#### 4-1 W.I.N. 거버넌스 구축(SW)

국내외 원프로젝트 참여  
기업, 기관, 지방자치단체 파트너십 확대

#### 4-2. W.I.N. 전담기구 설립(SW)

원프로젝트 운영 전담 기구 설립을 통한  
사업 기획 및 운영 전담 지원

#### 4-3. W.I.N. 매니지먼트(SW)

사업 집행을 위한 재원 마련 및 조달과  
후속사업 진행을 위한 자금 조성 등

성과  
관리

정보 및  
결과 제공

### WIN Archive

성과  
관리

정보 및  
결과 제공

모든 사업 결과물 체계적 기록 관리

#### 3-1. W.I.N. 디지털 아카이빙 구축(SW)

원프로젝트 관련 온라인 아카이브 시스템 구축

### 3.2. W.I.N. Triennale 추진체계(안)

#### — 섬 지역 매력자원 발굴 및 활용(S/W-트리엔날레)

콘텐츠 발굴 및 고도화 단계		트리엔날레 기획 및 시범운영 단계		트리엔날레 운영 단계
2025 매력발굴체계구축 연구	2026-2027 매력자원의 콘텐츠화	2026-2027 예술감독 선임 및 운영위 가동	2028 Pre-세계섬트리엔날레	2030 세계섬트리엔날레
트리엔날레 참여 지역별 콘텐츠 발굴 5개 지역 트리엔날레 콘텐츠 발굴 체계 구축 연구	매력자원의 발굴 및 콘텐츠화 지역별PM 선임 매력자원 발굴 및 콘텐츠 고도화	글로벌 축제 콘텐츠로 전략화 국제 네트워크 연결 트리엔날레 축제 기획 각 지역별 정책 연계 해외 각종 행사 연계	초기 트리엔날레 모델 프로그램 기획 및 운영 트리엔날레 축제 개최 피드백 및 평가 후 보완	최종 트리엔날레 모델 프로그램 개선 및 운영 피드백 및 개선점 보완한 트리엔날레 개최

- 01

2025  
매력발굴 사업  
체계구축 연구

- 5개 시군 섬 지역의 매력자원 조사방법 및 예술작품화 체계 구축
  - 지역자원의 예술작품/거점시설로의 활용Process 및 지향점 제시
  
- 02

2026~2027  
매력자원의 콘텐츠화 (지역별 PM)

- 사진, 영상 등 자료 기반 서남해안 섬 지역자원 발굴 및 활용
  - WIN 아카이브에 자원 발굴 및 구분, 매력 발굴(전문가 및 예술가 평가 등 활용) 플랫폼 탑재
  - 약 2년간 지역별 전담 PM-예술작품화를 위한 작가 연계를 통한 매력자원의 콘텐츠화(예술작품화 방향 설정 및 추진 기반 구축)
  
- 03

2026~2027  
총괄 예술감독  
선임 및 운영위  
가동

- 에치고츠마리, 세토우치 트리엔날레의 성공 요인인 키타가와 프람과 같은 전문가 영입
  - 섬에 대한 핵심 콘텐츠 개발을 위한 충분한 기간 확보
  - 축제 및 연출 전문가로 선발하여 예술성과 실행력 균형 확보
  
- 04

2028 Pre-  
트리엔날레

- 트리엔날레 개최 후보지에서 작은 행사를 통해 장소를 실험하고 보완하여 2030년에 개최할 정식 트리엔날레를 준비
  - 정식 트리엔날레의 사전 홍보격 행사
  - 각 지자체별 축제 및 자원과 연계하여 효과를 확대하는 방식으로 진행
  
- 05

2030 제1회 세계 섬  
트리엔날레

- 서남해안 섬벨트 5개 시군의 거점공간(연안)과 섬을 중심으로 3년마다 열리는 세계 섬 트리엔날레 추진
  - 전시.공연.공간조성.부대행사.체험프로그램 등으로 구성

## — 섬 지역 매력자원 발굴 및 활용(H/W-거점시설)

지역별 거점공간 트리엔날레 연계 계획 수립 단계		프로그램 구축 및 시범운영 단계		트리엔날레 운영 단계
2026-2027 거점공간 계획 수립	2026~2027 총괄 PM제도 운영	2027~2030 공간 조성 및 운영	2028 Pre-세계섬트리엔날레	2030 세계섬트리엔날레
지역별 프로그램 운영 시설 연계 계획 수립 각 시설별 건축 시기, 규모, 지역별 특화전략 계획 마련	전문가 중심 통합 공간 설계 및 조성 5개 지역 각 시설에 대해 통합 공간 및 프로그램 설계	트리엔날레 연계 공간 조성 및 프로그램 시범 운영 트리엔날레 예술감독과 연계한 공간 내 프로그램 시범 운영	Pre-트리엔날레 연계한 공간 및 프로그램 운영 트리엔날레 축제 개최 피드백 및 평가 후 보완	트리엔날레 연계한 공간 및 프로그램 운영 피드백 및 개선점 보완한 트리엔날레 운영

2025 거점시설 후보 발굴 및 활용 방향 검토	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전문가 및 지자체의 의견을 바탕으로 한 거점시설 후보군 제시</li> <li>• 예 : 신안군의 경우 1도 1뮤지엄 사업과 연계한 기존 HW 연계 및 활용 방향 제시</li> </ul>
2026~27 (기본 및 실시 계획) 복합 문화공간 개발계획 수립 및 활용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• WN 아카이브 연계 거점시설 조사(온라인 데이터 활용 등)</li> <li>• 예술작품 전시뿐만 아니라 체류형 관광을 위한 숙박, 식음 시설 확보 계획 수립</li> <li>• 현지 문화와 예술이 융합된 공간 디자인 개발</li> </ul>
2027~30 (시설 조성) 지역 특성화 공간 및 경관 조성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 각 섬의 자연환경, 역사, 문화적 특성을 반영한 차별화된 공간 조성</li> <li>• 기존 지역 랜드마크와 연계한 확장된 문화경관 조성</li> </ul>
2027~30 (설계 및 운영) 친환경 건축 및 운영 시스템 도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 섬 환경보존을 위한 친환경 건축 및 운영 시스템 적용</li> <li>• 재생에너지, 자원 재활용 등 지속가능한 인프라 구축</li> </ul>

### 1. 4. 기대 효과

- WIN 트리엔날레의 핵심 주요 동력이 되는 콘텐츠(What)의 발굴·활용 체계 구축과 실행 전략이 될 수 있는 방법(How) 제시를 통해 WIN 트리엔날레 실행기반 확보
- 2026년 W.I.N. 포럼과 W.I.N. 아카이브 사업을 위한 실질적인 사업 실행 기초 및 자료 제공



# II 지역 자원 기반 예술제 사례 분석 :세토우치 트리엔날레

- 
- 1 세토우치 탄생 배경 및 운영
  - 2 참여 섬의 특성 분석
  - 3 심층 사례 분석

## II. 지역 자원 기반 예술제 사례 분석

W.I.N.

### 1. 세토우치 국제예술제 탄생 배경 및 운영

#### 1.1. 세토우치 트리엔날레(세토내해 국제예술제)

##### 1) 개요

###### — 목표 및 주제

- 아름다운 해양자원과 인간이 함께 공존해 온 세토우치의 섬들이 활력을 되찾고 ‘희망의 바다’가 되는 것을 목표
- 기후변화와 산업화로 손상된 해안 지역을 예술로 되살리자는 ‘바다의 복원’을 지향하며 대주제로 선정

###### — 개최 시기 및 장소

- 개최 주기 및 횟수 : 현재까지 총 6회 개최(3년 주기)
  - 2010년(1회), 2013년(2회), 2016년(3회), 2019년(4회), 2022년(5회) 개최
  - 2025년(6회): [봄] 4월18일~5월25일, [여름] 8월1일~8월31일, [가을] 10월3일~11월9일
    - 2010년 제1회: 7개 섬, 930,000명 방문
    - 2013년 제2회: 8개 섬, 920,000명
    - 2016년 제3회: 10개 섬, 990,000명
    - 2019년 제4회: 12개 섬, 1,170,000명
    - 2022년 제5회: 12개 섬, 안정적 유지
    - 2025년 제6회: 14개 섬(신규 추가), 100만명 이상 예상
- 개최 지역 : 세토우치 내해(2025년은 17개 섬 및 해안 지역에서 개최)
  - 2010년 7개 섬 → 2013년 12개 섬 → 2025년 17개 섬



세토우치 트리엔날레 개최지역

## — 지역 현황

- 세토우치는 일본 시코쿠, 혼슈, 큐슈 등 3개의 큰 섬으로 둘러싸여있는 일본 최대의 내해(규모 : 23,293km<sup>2</sup>)
- 자연환경: 3천여 개의 섬이 존재하며 1934년 일본 최초로 지정된 ‘세토나이카이 국립공원’ 위치. ‘일본의 지중해’라 불릴 정도로 아름다운 해안 경관을 간직하며 수산자원의 세계적인 보고
- 당면문제: 경제발전으로 인한 심각한 환경오염, 인구 감소와 고령화가 심각(매년 인구가 17% 이상 급격히 감소, 65세 이상 인구가 35%)

## — 추진 경과

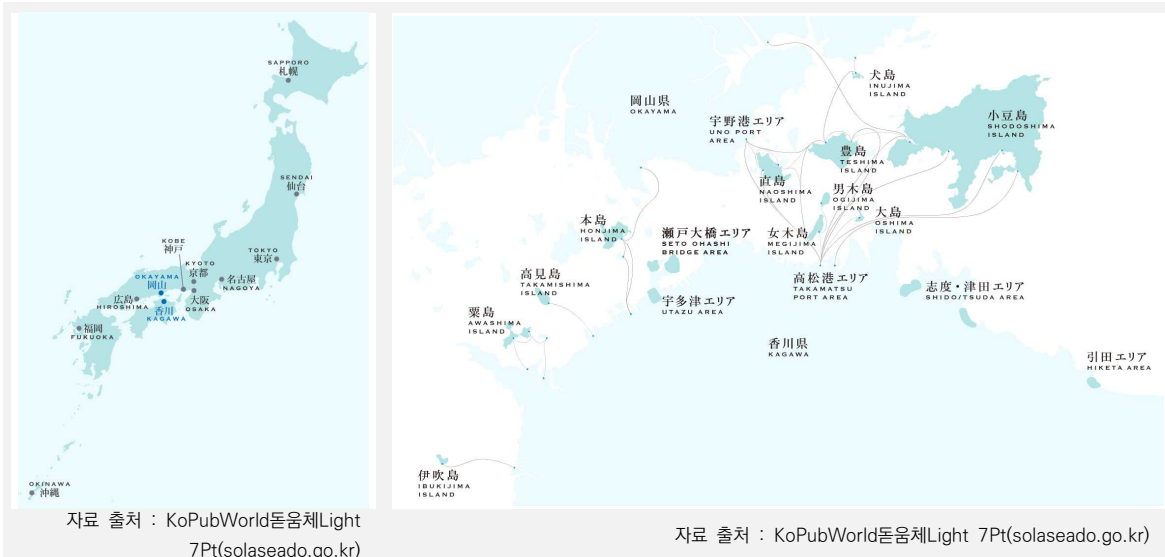
- (1987년) 일본 후쿠타케 미술관 재단법인의 이사장인 후쿠타케 소이치로가 산업폐기물 처리지였던 세토 내해의 나오시마섬을 현대 예술의 성지로 만들기자 ‘나오시마 아트 프로젝트’를 계획 - 일본의 건축가 안도 다다오가 프로젝트에 참여하여 베네세 미술관, 안도 타다오 미술관, 지추미술관 등을 건립
- (2003년) 소이치로가 에치고츠마리 아트 트리엔날레 방문, 기타가와 프람과 조우
- (2004년) 가가와현청 공무원이 ‘아트 아일랜드 트리엔날레’ 개최를 지사에게 제언
- (2005년) ‘나오시마 후쿠다케 미술관 재단’, ‘국토교통성 시코쿠 지방정비국’, ‘가가와현’이 공동으로 ‘세토우치 아트 네트워크의 가능성’이라는 공공심포지엄을 개최하며 예술제 탄생 기반 마련
- (2007년) ‘섬과 예술’이라는 테마로 세토우치 트리엔날레를 개최하기로 구상하고 실행위원

회 조직. 소이치로가 실행위원회에서 종합프로듀서를 맡게 됨

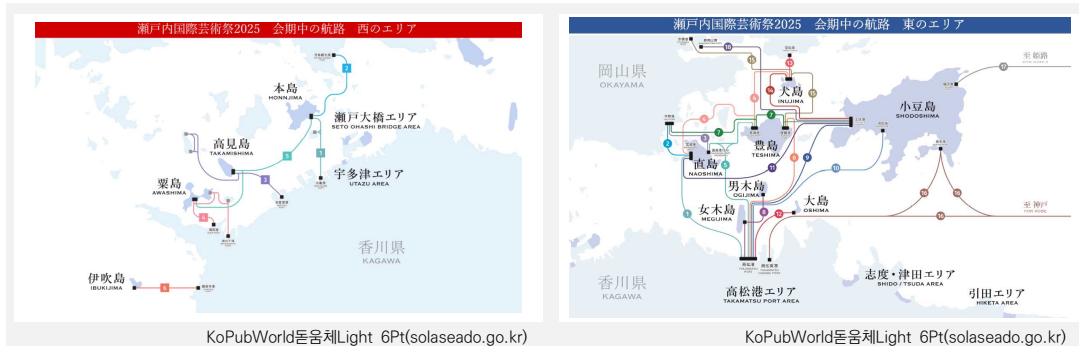
- (2008년) 참여작가들을 공모로 모집, 작품 설치를 위한 현장 탐방 실시, 민간조직 '100만인 러브레터추진협의회'를 설립하여 가가와현의 매력 재발견
- (2009년) 섬 주민들을 만나 설명회 개최, 자원봉사단인 '작은새우단' 발족
- (2010년) 3년 후인 2010년 제1회 세토우치 트리엔날레 개최
  - 가가와 체재형 관광추진협의회 구성: 매력적인 숙박시설 정비, '바다·도시·마을'을 연결하는 관광콘셉트 개발, 교통 및 이동의 편리성 확보, 관광안내 및 정보제공, 외국인 인바운드 대책 등 마련

## — 주요 대상지 및 교통체계

- 공항·항만·열차가 용이하게 연계되는 입지적 여건
  - 다카마츠공항과 다카마츠항을 연계하여 해외에서 섬 인근까지 접근성 향상
- 다카마쓰항을 모항으로, 예술제가 열리는 17개 지역(섬 및 연안지역)과의 유기적인 해상교통 체계를 구축
  - 바닷길을 통해 새로운 문화와 생활양식이 교류하면서 사회문화적·경제적으로 성장했다는 사실에 주목, 이동이 용이한 연육교를 선택하지 않고 쾌속정을 통해 다카마츠항과 우노항을 중심으로 섬과 섬을 연결하여 섬에 대한 로망 및 섬의 고유 가치 극대화
  - 항만 관계자 및 기관 등과 연대하여 예술제 기간 동안에 7개 섬 18개 항구에서 20개 항로, 총 205편을 왕복하며 기존 항로 증편과 신규 항로 개설 실현(이후 일부는 일상적인 교통으로 편성되는 성과)



세토우치 해의 및 항만 접근성



세토우치 서부항만(적), 동부항만(청)

2) 주요 특징 및 성과

— ‘지역 재생과 체류형 관광’을 견인

- 세토우치 트리엔날레는 일본 세토 내해(瀬戸内海)의 여러 섬과 해안도시(가가와 및 오카야마현 일대의 12개 이상 섬과 항만도시)를 무대로 3년마다 개최되는 현대미술 축제이며, 인구 감소와 산업 쇠퇴를 겪던 세토 내해의 섬들을 예술로 재생시킨 대표적인 성공 사례임
  - 2010년 첫 회를 시작으로 인구 감소, 고령화, 환경 훼손 등 구조적 위기에 직면한 섬 지역의 지역 재생과 활력 회복을 목적으로 기획
- 세토우치 트리엔날레는 2019년 기준 약 118만 명의 관람객을 유치하는 등 일본을 대표하는 지역형 국제 예술 축제로 자리 잡았으며, 숙박, 교통, 식음료 소비 증가와 지역 이미지 개선을 통해 지역경제 활성화와 지역 브랜드 제고에 크게 기여한 것으로 평가됨
  - 축제 이후에도 상설 설치작품과 리노베이션 공간이 관광 자원으로 남음으로써 축제 중

료 이후에도 관광객이 유입되는 연중 방문지로 자리매김

- 다수의 섬(나오시마, 테시마, 이누지마 등)과 다카마쓰, 우노 항만 도시를 포함한 멀티사이트 형 축제로 관람객이 섬 사이를 선박으로 이동하면서 작품을 관람하도록 다거점 구조의 체류형 관광으로 설계함
- 버려진 민가, 폐교, 과거 산업시설 등을 작가가 개조해 전시장, 문화공간으로 변화시키는 방식이 핵심이며, Benesse Art Site 프로젝트를 통해 구축된 상설 미술관(치추미술관, 테시마 아트뮤지엄 등)과도 연계함
- 예술가는 섬에 장기 체류하며 지역 주민과의 대화를 통해 작품을 제작하고, 일부 작품은 주민이 실제로 사용하는 시설로 운영함
  - 예술이 지역의 주거, 노동, 생활과 문화 속으로 융화되어 지역 주민이 축제의 ‘관람자’가 아니라 ‘창조 주체’가 되는 구조
- 瀬戸内国際芸術祭実行委員会(2023) 참고



자료: SETOUCHI TRIENNALE 2025, <https://setouchi-artfest.jp/en/artworks/>

### 세토우치 트리엔날레 유희공간 및 지역자원 결합 작품화 사례

#### — ‘다층 구조 거버넌스’를 통한 예술제 준비-실행-관리의 지속성 확보

- 세토우치 트리엔날레는 일본 가가와현, 오카야마현, 해당 시정촌, 국가기관, 대학, 경제단체, 민간재단 등 총 50여 개 기관이 참여하는 대규모 실행위원회 방식으로 운영됨
  - 구성단체에는 지자체, 경제인단체, 상공회의소, 대학, 농협·수협, 교통기관, 호텔 조합 등이 폭넓게 포함



자료: 瀬戸内国際芸術祭実行委員会(2013)를 참고하여 연구진 재작성

### 세토우치 트리엔날레 조직-실행위원회 구성과 역할

- 지방정부-민간재단-지역 산업단체-주민 협의체가 결합한 독특한 거버넌스 모델로 지역 전체가 장기간에 걸쳐 예술축제를 공동 추진하는 기반을 제공함
  - ‘지역 주민과의 협력, 지역 일상의 존중’이 운영의 기본 철학으로 명시하고, 각 섬과 지역의 정체성과 생활환경을 존중하여 지자체와 주민의 의견을 계획 단계부터 반영
- 관(현·시정촌), 민간(베네세 재단, 기업), 지역단체(상공회의소, 농협, 어협), 대학 등이 행사를 공동 주관하고, 협력 기관이 다층 구조로 연결되어 있어 행사 운영의 재정적, 인적 지속성이 확보됨

### — ‘주민 및 지역’ 의 전단계 참여·협력체계 구축

- ‘예술을 통해 섬의 재생을 이루고 지역 주민과 함께 만드는 축제’를 목표로 지역 주민 참여가 운영 기본 원칙, 행사 추진 주체로서 공공과 민간뿐 아니라 지역 주민이 포함됨
- 작은새우 봉사단(Koebi)은 2000년대 초부터 장기적으로 유지된 지역 중심 자원봉사 조직으로 나이, 경력, 거주지와 관계없이 누구나 참여하며, 작품 설치 및 철거 보조, 작가 지원(통역, 작업 도우미), 관람객 안내 및接客, 환경정비, 섬 간 이동 보조, 체류 예술가와 마을 주민 간 연

### 결자의 역할을 함

- 활동 매뉴얼, 지역별 작은새우 봉사단(Koebi) 운영팀, 교육 프로그램이 정비되어 있으며, 매 회차 동일한 조직이 재조직되는 것이 아니라 지속적 운영조직으로 유지

- 지역 주민의 자발적 참여는 '섬 전체가 비엔날레를 운영하는 주체'라는 이미지를 형성하고, 섬 별로 주민이 협력하여 외부 방문객을 맞이하면서 지역 자존감과 정체성 강화와 관광, 경제 효과뿐 아니라 '자생적인 지역사회 기반' 구축에 기여함
- 지역사회 협력 범위를 넓혀 학교(초·중·고·대학)와 연계한 교육 프로그램 운영, 상공회의소, 어업협동조합, NPO 등 지역단체와 기관의 실질적 참여, 지역 상점과 숙박업체, 교통기관과의 공동 캠페인을 전략적으로 수행함
- 瀬戸内国際芸術祭実行委員会(2013) 참고



자료: setouchi-artfest.jp, [www.japan-guide.com](http://www.japan-guide.com), 연구진 사진

### 작은새우 봉사단의 활동

## 2.2. 참여 섬의 특성

### 2) 참여 섬의 특성 분석

- 세토우치 국제예술제의 12개 주요 섬은 다음의 특성을 보인다:

#### — (1) 나오시마(直島)

- 면적: 14.22km<sup>2</sup> | 인구: 약 3,200명
- 특징:
  - 아트 투어리즘의 중심지, 베네세 미술관 소재
  - 70년대 산업폐기물 불법투기 지역 → 환경 정화 모범 사례
  - 현대미술관(야요이 쿠사마, 안토니 고폼리 작품 상설 전시)
- 대표 자원:
  - 폐광산(LED 조명 설치, '황혼의 집')
  - 해안 경관(지중미술관)
  - 마을 골목(홍메이(洪美) 전시 공간)
- 경제 효과: 관광객 증가로 인한 숙박, 식사, 카페 수익 증가

#### — (2) 데시마(豊島)

- 면적: 14.5km<sup>2</sup> | 인구: 약 700명
- 특징:
  - "부정적 유산 극복의 상징"
  - 산업폐기물 불법투기의 중심지
  - 다랑이논의 재생, 환경 회복의 성공 사례
  - '섬의 생일잔치'라는 공동체 문화 행사 창출
- 대표 자원:
  - 단잔산(330m)의 천연 기념물 숲
  - 다랑이논(재생된 농업 경관)
  - 용수(가라토의 용수)
  - 시마키친(섬 키친, 주민 공동 식사 문화)

- 주요 작품:
  - '속삭임의 숲': 400개의 풍경(風鈴)에 사람 이름을 새김
  - '심장소리 아카이브': 세계의 심장 소리를 수집하는 참여형 작품
  - '선(線)의 기억': 소면 제조 기계를 붉은 실로 엮은 설치미술
- 경제 효과:
  - 월 1000명 이상의 방문객 유입, 여행 패키지 상품화

### — (3) 쇼도시마(小豆島)

- 면적: 153.26km<sup>2</sup> | 인구: 약 26,000명 | 둘레: 140.1km
- 특징:
  - 세토우치 최대 규모 섬, '올리브의 섬'
  - 자연·문화·산업·역사가 모두 풍부한 종합 자원 보유
  - 영화 촬영지(스물네 개의 눈동자, 여덟 번째 날의 매미)
  - 세토내해에서 아와지 다음으로 가장 큼
- 자연 자원:
  - 간카케이(寒霞溪) 협곡: 일본 3대 계곡
  - 다랑이논(나카야마 센마이다, 중산천매전)
  - 야카타자키 석양(야카타崎夕陽): 일본의 석양 100선
  - 세토내해 조망 포인트
- 산업/생업 자원:
  - 올리브 재배(일본 최초, 115년 역사)
  - 손수 뽑는 소면(일본 3대 소면)
  - 목제통 숙성 간장(400년 전통)
  - 석재 채석(오사카성 돌축대 건설에 사용)
- 대표 작품:

- '미로의 마을': 골목을 미로화한 공간 설치
- '바다의 그릇': 광섬유 배 안에서 파도 소리를 듣는 몰입형 체험
- '황금의 바다에 사라진 배': 용궁을 모티프로 한 판타지 공간
- '잔향': 폐기된 물레방아와 소면 제조 기계로 음악을 만드는 설치

- 경제 효과: 올리브 투어 연 12억엔 수익, 숙박시설 대폭 증가

#### — (4) 혼지마(本島)

- 면적: 3.4km<sup>2</sup> | 인구: 약 250명
- 특징:
  - 세토우치의 역사와 전설의 섬
  - 간린마루(江戸幕府 합선) 침몰지
  - 회반죽·흙손 그림 간판 전통
  - 공동체 행사와 주민 네트워크가 강한 섬
- 대표 자원:
  - 간린마루 전설 및 역사
  - 회반죽 그림 간판 문화
  - 시도 지역과의 네트워크 연결
  - 마을 제사 및 축제(바다의 에마 축제)
- 대표 작품:
  - 'Vertrek(출항)': 간린마루를 모티프로 한 거대 강철 조각
  - 'Echoes as Air Flows': 시도와 연동되는 원격 네트워크 인스타레이션
  - '회반죽·흙손 그림 간판 프로젝트': 주민의 전설과 이야기를 그림 간판으로 제작
  - 'House of Shadows': 빛과 그림자로 풍경을 만드는 몽환적 인스타레이션
- 특징: 주민 중심의 참여형 프로젝트 비중이 높으며, 인구 250명의 작은 섬이지만 강한 공동체 문화를 바탕으로 독특한 예술 경험 제공

### — (5) 오기지마(男木島)

- 면적: 1.54km<sup>2</sup> | 인구: 약 140명
- 특징:
  - 소규모 섬의 커뮤니티 강화 사례
  - 골목을 중심으로 한 마을 전체 갤러리화
  - 주민 참여 비율이 높은 섬
- 대표 사업:
  - '오기지마 하우스 프로젝트': 폐가 및 유휴시설의 갤러리화
  - 마을 골목길 투어
  - 주민 손으로 만드는 공동 미술 프로젝트

### — (6) 메기지마(女木島)

- 면적: 2.15km<sup>2</sup> | 인구: 약 160명
- 특징:
  - 초등학교 수영장의 색채 미술 설치
  - 폐지된 물건의 재활용 예술화
  - 어린이와 가족 중심의 체험 프로그램
- 대표 작품:
  - '컬러 마을': 폐지된 물건을 색칠하여 수영장과 마을을 미술화
  - 다양한 각도에서 감상하는 설치 미술
  - 색칠 워크숍

세도우치 내해 섬 특징 및 예술제 포인트

구분	개최장소	인구(명)	면적(km <sup>2</sup> )	지역 및 지역별 예술제 특징
3계절 모두	나오시마	2,900	7.81	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 전세계 현대 미술 애호가들의 성지</li> <li>- 안도타다오의 베네세하우스, 지중미술관, 나오시마 신미술관('25년 개관예정)</li> <li>- 여성만으로 구성된 인형극장인 나오시마 온나 분라쿠</li> <li>- 전통적 거리 풍경을 보존한 훈무라 지구(주택 개조 카페 및 레스토랑)</li> </ul>
	테시마	700	14.5	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 풍부한 샘물과 비옥한 토양이 있는 평화로운 섬</li> <li>- '카라토의 샘물'과 예술제를 계기로 재생된 '계단식 논', 테시마 미술관</li> <li>- 매월 '섬 탄생회'를 열어 그달에 생일을 맞이한 섬 주민 생일파티</li> <li>- 산업폐기물 불법투기 사건으로 환경오염과 풍문 피해를 입은 역사</li> </ul>
	메기지마	100	2.62	<ul style="list-style-type: none"> <li>- '오테'라 불리는 돌담과 오니가시마 전설의 섬</li> <li>- 강풍으로부터 가옥을 지키기 위해 만들어진 '오테'(3~4m 높이 돌담)</li> <li>- 모모타로의 전설이 접목된 도깨비동굴</li> <li>- 스미요시 신사 축제(2년마다 열리는 전통 축제)</li> </ul>
	오기지마	160	1.34	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 오무스비산 급경사면에 골목과 비탈길이 뒤엉킨 미로 같은 마을 섬</li> <li>- 약 1,000만 송이의 수선화, 오기지마등대(일본 등대 50선)</li> <li>- 예술제를 계기로 이주자가 늘어나 휴교했던 초·중학교가 다시 개교하고 새로운 커뮤니티 형성</li> </ul>
	쇼도시마	26,000	153.26	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 세도우치를 대표하는 관광 섬. 예술제 개최장소 중 가장 큰 섬</li> <li>- 야카타자키 석양 언덕(일본 석양 100선), 수타 소면(일본 3대 소면의 산지), 츠쿠다니나 참기름, 석재 등 특산물, 간장 양조 기술</li> <li>- 100년 전 일본에서 처음 올리브 재배에 성공한 '올리브섬'</li> <li>- '농촌 가부키' 정기적 공연, 벌레를 쫓아내는 '무시오쿠리' 행사</li> </ul>
	오시마	-	0.62	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 한센병의 역사를 배우고, 미래로 나아가는 섬</li> <li>- 국립 한센요양소가 입지해 입소자들의 일상생활 개호·요양 지원 및 한센병 계몽활동</li> <li>- '모표(墓標)의 소나무'에 뒤덮인 소나무 숲, 사회교류회관 내 카페 시요루</li> </ul>
	이누지마	30	0.54	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 근대 유구와 함께 걸어온 역사와 자연환경</li> <li>- 6개의 섬으로 이루어진 이누지마 제도 중 유일한 유인도</li> <li>- 근대화 산업 유산인 제련소 터, 이누지마 '집 프로젝트'</li> <li>- 웅크린 개 모양을 닮은 거석 '이누이시사마'(화강암)</li> </ul>
	다카마츠항 (거점항)	420,000	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 세도우치와 세계가 만나는 예술제의 거점항</li> <li>- 예술제의 장소들과 직접 연결되며 가장 많이 이용되는 항구</li> <li>- 1만 명 수용가능한 '카가와 현립 아레나' 대학 캠퍼스('25년 설립예정)</li> <li>- 세계적인 5성급 호텔 '만다린 오리엔탈 호텔' 개업('27년)</li> </ul>
	우노항	55,000	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 혼슈와 세도우치 각 섬을 연결하는 체류 거점(베이스캠프)</li> <li>- 혼슈에서 각 섬으로 가는 관문이자 세토 내해 해상 교통 중요 거점</li> <li>- 조선업을 중심으로 제련업, 제염업 등이 발전한 '제조의 마을'</li> <li>- 굴, 자색고구마, 김, 도미 등이 특산물</li> </ul>
봄	세토오하시	500 이상	-	- 웅장한 세토 대교와 육로로 연결된 섬들이 있는 지역

구분	개최장소	인구(명)	면적(km <sup>2</sup> )	지역 및 지역별 예술제 특징
	대교 주변			<ul style="list-style-type: none"> <li>- 세이지마에는 다이시이치와 가을 축제(후나토교) 등의 지역행사가 계승, 그물잡이가 명물</li> <li>- 사미지마는 쾌수육장 백선(환경성)에 선정된 사미 해수육장으로 유명</li> <li>- 오고지 지역은 농업이 활발하여 오고시 굴 및 레몬 등이 재배</li> </ul>
여름	시도·츠다	47,000	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 3곳의 사찰, '츠다의 솔밭'이 있는 역사와 문화의 도시</li> <li>- 시코쿠 순례 제86번 찰소 시도지 사찰, 히라가 겐나이 기념관</li> <li>- 1km에 이르는 백사청송의 경승지 '츠다의 솔밭'(일본 둔치 100선)</li> </ul>
	히케타	28,000	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 순풍을 기다리는 항구로 번성했던 옛 거리, 일본 제일의 장갑 산업 도시</li> <li>- 사누키 삼백(에도시대 이후에 사누키국에서 활발히 생산된 백색의 특산품 3가지)을 비롯한 짐을 운반하는 육상·해상 교통의 거점</li> <li>- 일본 제일의 생산량을 자랑했던 장갑 산업에 주목, 과거의 영화를 연상시키는 상가와 마치야(상업시설과 주거시설이 일체화된 일본 전통 건물)가 남아있는 히케타의 옛 거리</li> </ul>
가을	훈지마	250	6.74	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 시와쿠 수군의 본거지로서 번성했던 옛 거리, 조선 기술과 문화를 전해주는 섬</li> <li>- 뛰어난 조타·조선 기술을 가진 시와쿠 뱃사람들은 후에 신사, 절, 궁을 짓는 목수 및 집을 짓는 목수로 활약하여 시와쿠 목수로 유명</li> <li>- 고문서를 보관하고 있는 시와쿠 근번호, 오래된 사찰과 카사시마 중요 전통적 건조물 보존지구</li> </ul>
	다카미시마	-	2.35	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 과거 제중국 재배로 번성한, 경사면에 돌담 집들이 늘어서 있는 섬</li> <li>- 제중국(흰색 꽃) 생산의 역사가 있는 곳</li> <li>- 한 사람당 두 개의 무덤을 만드는 제도였던 양묘제 묘</li> </ul>
	아와시마	150	3.67	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 일본 최초 선원 양성학교가 있던 곳, 스크루 모양에 사주(砂州)로 연결된 섬</li> <li>- 메이지시대 설립되어 1987년에 폐교한 일본 최초의 선원학교</li> <li>- 3개의 섬이 스크루 모양에 사주로 연결된 특징적 형태</li> <li>- '모모테 마츠리' 3월 개최, 바다 반딧불이로 환상적인 경관</li> </ul>
	이부키지마	600	1.05	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 멸치 가공장으로 둘러싸인 예술제 서쪽 끝에 있는 섬</li> <li>- 사누키 우동의 육수로 친숙한 멸치 '이부키 이리코'의 생산지</li> <li>- 일본에서 유일하게 남아있는 헤이안시대 교토 말투</li> </ul>
	우타즈	18,000	8.1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 신구문화와 경관이 빚어낸 일본에서 가장 작은 현의 가장 작은 마을</li> <li>- 약 300년 전부터 전해 내려오는 전통방식인 입빈식 소금 제조로 일본 '소금 마을'로 번창, 입빈식 염전 복원하여 소금 제조중</li> <li>- 신사 1곳, 사찰 9곳과 옛 일본 가옥 '마치야'</li> </ul>



Miyanoura na01  
**Red Pumpkin**  
YAYOI KUSAMA



Miyanoura na03  
**BUNRAKU PUPPET**  
호세 기마유타시



Miyanoura na04  
나오시마 파빌리온  
Sou Fujimoto



Miyanoura na05-B  
**Naoshima Bath "I♥湯"**  
오타케 신로



Benesse House Area na25-B  
**Valley Gallery**  
안도 다다오, YAYOI KUSAMA, 오타케 신로



Miyanoura na06-B  
**Setouchi" "Archive/ Miyanoura Gallery 6**  
시타미치 모토유키



Benesse House Area na19-B  
**Benesse House Museum**  
안도 다다오



Benesse House Area na20-B  
**이우환미술관**  
Lee Ufan, 안도 다다오



Benesse House Area na21-B  
**지추미술관**  
안도 다다오



Honmura na07-B  
**The Naoshima Plan "The Water"**  
산부이치 히로시

자료: 세토우치 트리엔날레 홈페이지

나오시마의 주요 작품

## 2.3. 심층 사례 분석

### 1) 매력자원의 예술작품화를 위한 기본 방향 설정

#### — 총괄 감독(키타가와와 프람)의 역할

- 1990년대부터 '에치고츠마리 아트 트리엔날레'를 기획·운영한 일본의 거장 아트 프로듀서로 세토우치 트리엔날레의 초기부터 현재까지의 총괄 감독 역임
- 키타가와와의 핵심 철학:
  - "예술은 주민을 위한 것이어야 한다"
  - "장소 특정적 미술(Site-Specific Art)을 통해 그 장소만의 이야기를 만든다"
  - "주민의 일상이 미술의 중심에 있어야 한다"
- 총괄 감독의 역할
  - ① 큐레이션 전략 수립
    - 각 섬의 고유한 자원과 아티스트를 매칭
    - 작품의 선정 및 배치 결정
    - 전시 공간과 투어 코스 설계
  - ② 아티스트 네트워크 구축
    - 세계적 미술가들과의 협력 관계 형성
    - 신진 아티스트 발굴 및 육성
    - 국제 아티스트와 지역 장인의 협력 프로젝트 기획

### ③ 주민 참여 시스템 설계

- 자원봉사단('고에비대') 조직 및 운영
- 주민과 아티스트의 협력 워크숍 진행
- 지역 전통과 현대 미술의 결합 방식 개발

### ④ 질 관리 및 지속성 확보

- 3년 주기의 정당성 설명
- 영구 설치 미술의 선별 및 관리
- 비개최년 프로그램 개발

## 2) 실제 사례 분석 (데시마, 쇼도시마, 혼지마)

### — (1) 데시마의 사례: 환경 오염에서 환경 재생으로

#### ① 지역 배경

- 데시마는 세토우치 국제예술제가 시작되기 40년 전인 1970년대 산업폐기물 불법투기의 중심지였다. 약 60만 톤의 폐기물이 불법 투기되었다.
  - 환경 오염: 토양, 지하수, 해수 오염
  - 경제 피해: 어업, 농업 불가능
  - 심리 트라우마: 주민들의 우울증, 향수병 발생
  - 인구 유출: 젊은 세대의 이주
- 환경 정화가 시작된 후에도, 주민들의 마음은 여전히 "오염된 섬"이라는 낙인으로부터 벗어나지 못했다.

#### ② 예술제를 통한 재생 전략

- 세토우치 국제예술제는 다음의 전략으로 데시마를 변화시켰다:
  - A. 자원 발굴의 관점 전환
    - 과거 자원: 산업폐기물 불법투기 (음의 유산)

새로운 자원:

- 자연 자원: 단잔산의 천연 숲, 가라토의 용수, 다랑이논
- 역사 자원: 폐기물 사건을 극복한 환경 정화의 역사
- 사회 자원: 주민들의 회복력과 공동체 정신
- 산업 자원: 소면 제조 기술, 농업

## B. 콘텐츠화의 구체적 사례

### 자원 ① '음의 유산' 자체를 예술화

- 작품: '속삭임의 숲'(te12-B)
- 400개의 풍경(風鈴)에 방문객과 주민의 이름 새김
- 바람에 울리는 소리 → 개인의 기억과 존재 표현
- "대재해에서 살아남은 사람들"을 상징
- 정기적으로 이름 추가 → 지속적인 '희망' 축적

### 자원 ② 농업 유산의 재생

- 작품: '선(線)의 기억'(te23) + 데시마 미술관
- 소면 제조 기계를 붉은 실로 감싼 설치미술
- "더 이상 필요없지만 버릴 수 없는 소중한 것" 테마
- 산업폐기물 사건과의 아이러니 표현
- 다랑이논 재생 + 미술관 건설로 경관 복원

### 자원 ③ 공동체 문화의 창출

- 프로젝트: '섬의 생일잔치' + '시마키친'(섬 키친)
- 매달 지역 생산품(채소, 과일, 생선, 쌀)으로 공동 식사
- '고에비대'(자원봉사단) 운영
- 주민, 관광객, 아티스트가 함께하는 공동 경험
- 개인의 생일을 섬의 생일로 확장 → 공동체 문화화

### 자원 ④ 감각의 복원

- 작품: '당신의 최초의 색', '심장소리 아카이브', '바다를 꿈꾸는 사람들의 장소'
- 감각을 통한 명상과 치유
- "오염된 섬"의 트라우마를 "자연과 연결된 감각"으로 전환

### ③ 운영 체계

- 운영 주체:
  - 총괄: 기타가와 프람(세토우치 국제예술제 감독)
  - 현지: 가가와현(香川県) + 데시마 마을 위원회
  - 실행: 고에비대(자원봉사 네트워크) + 현지 주민
  
- 제작 프로세스 (2010년 제1회 기준):
  - 2007년: 주민 간담회 시작 (약 2년 신뢰 구축)
  - 2008년: 아티스트 선정 및 컨셉 기획
  - 2009년: 작품 제작 및 시설 개조
  - 2010년 3월-8월: 트리엔날레 개최
  - 2010년 이후: 영구 설치 미술 유지, 계절별 프로그램 운영

### ④ 경제 효과

- 직접 수익:
  - 입장료: 데시마 미술관, 각 갤러리 1,500~2,000엔
  - 투어비: 데시마 1일 투어 약 3,000엔
  - 상품판매: 다랑이논 쌀, 소면, 엽서 등
  - 숙박: 민박 시설 증가 (2010년 기준 14개소)
  
- 간접 수익:
  - 월 1,000명 이상 방문객 → 식사, 음료 수익
  - 지역 식재료의 판매 확대
  - 청년층 귀향: 매년 30-50명의 귀환자
  - 주택 가격: 20% 이상 상승
  
- 사회적 효과:
  - 주민 정체성 회복: "오염된 섬" → "예술의 섬"
  - 주민 만족도: 80% 이상
  - 고에비대 참여: 지속적으로 200명 이상의 자원봉사자

- 세대간 연대: 할머니와 손녀가 함께 '섬의 생일잔치' 참여

## — (2) 쇼도시마의 사례: 다양한 자원의 다층화

### ① 지역의 복합성

- 쇼도시마는 세토우치 12개 섬 중 가장 크고, 자원이 가장 다양한 섬이다. 면적 153km<sup>2</sup>, 인구 26,000명으로, 실제로는 '섬'이라기보다 '소규모 지역'에 가깝다. 이 때문에 다음의 특징이 있다

#### 장점:

- 올리브, 소면, 간장, 석재 등 다양한 산업
- 간카케이, 석양 100선 등 세계적 관광지 보유
- 영화 촬영지로서의 문화적 신뢰도
- 충분한 관광 인프라 (숙박, 식당, 교통)

#### 과제:

- 지역이 광범위하여 일관된 콘셉트 운영 어려움
- 다양한 이해관계자 (상인, 농민, 어민, 시청 등)의 조정 필요
- 기존 관광지와와의 경쟁 관계 해소

### ② 콘텐츠화 전략: '다층 결합'의 사례

#### 전략 ① '올리브 투어'를 통한 기술 전승 + 상품화

- 기술 전승: 올리브 수확부터 착유까지 5시간 투어
- 상품화: 올리브유, 비누, 화장품, 올리브 소 판매
- 가격대: 투어 2,000엔 + 상품 1,000~5,000엔
- 경제 규모: 월 500명 × 2,000엔 = 월 100만엔 = \*\*연 12억엔\*\*
- 고용 창출: 투어 가이드 10명 이상

#### 실제 운영:

- 올리브 공원에서 시작
- 올리브 밭에서 수확 체험
- 착유 과정 관찰

- 테이스팅 및 상품 구매
- 올리브 관련 식당에서 식사

● 성공 요인:

- 계절성: 봄(꽃), 가을(수확)의 명확한 시즌
- 체험성: 관광객의 능동적 참여
- 상품화: 직접 사용하고 선물할 수 있는 상품
- 스토리: "일본 최초의 올리브" 115년 역사

**전략 ② '미로의 마을'을 통한 공간 재해석**

- 폐가와 좁은 골목 → 미로 경험
- 동굴 같은 통로 제작으로 현대적 미술화
- 입장료: 1,500엔
- 방문객: 연 100,000명 이상
- 부수 효과: 주변 카페, 식당, 숙박시설 활성화

**전략 ③ '간장 문화'의 스토리텔링**

- 400년 전통의 목제통 숙성 간장
- 국가 등록 무형민속문화재 지정
- 조르주 갤러리: 오래된 민가를 사진 전시 공간으로
- 간장 양조장 견학 투어
- 간장 기반 음식 개발

**전략 ④ '석재 채석' 역사의 미술화**

- 과거: 오사카성 돌축대 건설에 사용된 석재
- 현재: 폐기된 채석장 → 미술 공간으로 변환
- 작품: '산의 목소리 동굴', 'SETOUCHI STONE LAB' 등
- 그 외의 활용: 석재 공예 워크숍, 조각가 레지던시 프로그램

**전략 ⑤ '아시아 갤러리'를 통한 초지역 네트워크**

- 오래된 민가를 재생 (세토우치 아시아 갤러리)
- 아시아 수공예, 난민 문제, 생태 주제 전시

- 아시아 작가와 지역 주민의 협력 워크숍
- 지역 식재료를 활용한 '후쿠다 아시아 식당'

### ③ 운영의 특징: 지역 보드맵

- 쇼도시마는 광범위한 섬이므로, 3개의 보드맵으로 나누어 운영된다

#### 보드맵 1: 히도야마·나카야마 지역 (다랑이논 중심)

- 다랑이논 경관 감상
- 농촌 가부키 체험
- '잔향' (물레방아 설치미술)
- '황금의 바다에 사라진 배'

#### 보드맵 2: 이케다항 주변 (상업 중심)

- '미로의 마을'
- 올리브 공원
- 소면 박물관
- 영화 촬영지

#### 보드맵 3: 후쿠다 지역 (아시아 연계)

- 세토우치 아시아 갤러리
- 후쿠다 아시아 식당
- 지역 공작 워크숍
- 아시아 작가 레지던시

### ④ 경제적 성과

#### 입장료 수익:

- 미로의 마을: 1,500엔 × 100,000명/년 = 15억엔
- 간장 양조장 투어: 2,000엔 × 50,000명/년 = 10억엔
- 기타 갤러리 및 작품: 5억엔
- 총 입장료: 약 30억엔/3년

#### 투어비 수익:

- 올리브 투어: 2,000엔 × 500명/월 × 12월 = 12억엔

- 기타 투어 프로그램: 5억엔
- 총 투어비: 약 17억엔/3년

#### 상품판매 수익:

- 올리브유, 비누, 화장품: 월 250만엔
- 소면, 간장, 염장 식품: 월 200만엔
- 석재 공예품, 책자 등: 월 100만엔
- 월 550만엔 = 연 6.6억엔, 3년 약 20억엔

#### 숙박·식사 수익:

- 민박 증가: 2010년 50개소 → 2022년 120개소
- 식당·카페 증가: 20개소 → 80개소 (4배)
- 월 추정 수익: 5억엔
- 3년 약 180억엔

쇼도시마 총 경제 효과 (3년): 약 230억엔

### ⑤ 사회적 변화

#### 인구 변화:

- 2010년: 감소 추세 (-5%/년)
- 2022년: 안정화 후 소폭 증가 추세 (+1%/년)
- 귀향 청년: 연 50-100명

#### 고용 창출:

- 관광 가이드: 50명
- 숙박·식당 종사자: 200명
- 상품 제조 및 판매: 100명
- 총 350명의 새로운 일자리

#### 주민 인식 변화:

- "올리브의 섬"으로서의 자부심 증가
- 젊은 세대의 지역에 대한 긍정적 평가 상승
- 예술제 만족도: 75% 이상

### — (3) 혼지마의 사례: 소규모 섬의 공동체 문화 강화

#### ① 지역의 독특성

- 혼지마는 면적 3.4km<sup>2</sup>, 인구 250명의 작은 섬이다. 세토우치의 12개 섬 중 가장 소규모지만, 가장 독특한 문화유산을 가지고 있다:

##### 역사적 자산:

- 간린마루(江戸幕府 합선) 침몰 전설
- 간린마루 수병들의 삶과 정착 역사
- 400년 이상의 정착 공동체 형성

##### 문화적 자산:

- 회반죽·흙손 그림 간판 전통
- 마을 축제 및 제사 문화
- 강한 공동체 정신과 주민 네트워크

#### ② 주민 주도의 콘텐츠화

##### 전략 ① '간린의 역사'를 통한 정체성 확립

##### 작품 1: 'Vertrek(출항)'

- 간린마루를 모티프로 한 거대 강철 조각
- 간린마루가 "출항"하는 모습을 표현
- 파괴와 침몰이 아닌 "새로운 출발"로 재해석
- 손상된 역사를 희망으로 변환

##### 작품 2: '간린의 집'

- 간린마루 수병의 생가 보존 및 전시 공간화
- 다양한 회화 문화 모티프 추가
- "색채로 가득 찬 세계의 집" 테마

##### 전략 ② '회반죽 그림 간판' 전통의 복원

##### 프로젝트: '회반죽·흙손 그림 간판 프로젝트'

- 주민과의 인터뷰를 통해 섬의 전설과 옛이야기 수집

- 이를 전통적 그림 간판으로 제작
- 마을 상점과 민가 처마 밑에 설치

#### 운영:

- 현지 예술가와 주민의 협력
- 기술 전승: 회반죽과 흙손 사용법 워크숍
- 지속성: 매년 신규 간판 제작 및 교체

#### 효과:

- 사라지는 전통 기술의 보존
- 주민의 문화적 자부심 회복
- 마을 경관의 미술화
- 관광 매력도 증가

#### 전략 ③ '주민 중심 참여형 미술'

##### 프로젝트: '바다의 에마 축제' (바다의 그림마 축제)

- "에마(繪馬)": 신사에 매달아 기원을 적는 목패
- 주민들과 관광객이 함께 그림과 메시지를 만들
- 바다를 조사하며 섬의 전통을 탐구
- 완성된 그림을 함께 감상하며 축제 개최

#### 특징:

- 관광객과 주민의 경계 해소
- 만들기의 과정 자체가 중요
- 계절과 공동체의 리듬이 드러남

#### 전략 ④ '다른 섬과의 연결'을 통한 네트워크 확장

##### 작품: 'Echoes as Air Flows'

- 혼지마와 시도(志度) 지역에 동시 설치
- 관람자의 행위와 자연 현상이 원격지로 전달되는 시스템
- 바다를 통한 섬들의 연결성 표현
- "고립된 섬"에서 "네트워크된 섬"으로의 패러다임 전환

### ③ 운영의 특징

#### 주민 참여도:

- 전체 인구 250명 중 150명 이상의 참여
- 인구의 60% 이상이 어떤 형태로든 참여
- 자원봉사 시간: 연 10,000시간 이상

#### 고에비대(자원봉사단)의 역할:

- 투어 가이드
- 프로젝트 진행 보조
- 주민 인터뷰 및 스토리 수집
- 공동 식사 및 행사 운영

#### 청소년과 노년층의 협력:

- 간판 제작: 노년층 전문가 + 청소년 학습자
- 축제 운영: 젊은 기획자 + 경험 많은 주민
- 세대간 기술과 문화의 자연스러운 전승

### ④ 경제적 성과

#### 직접 수익:

- 입장료: 설치미술 감상 1,000엔 (자율 기부)
- 투어비: 주민 가이드 투어 2,000엔
- 상품: 그림 간판 엽서, 소책자, 기념품 500엔~2,000엔
- 식사: 시마무스메(식당) 매출 증가

#### 예상 경제 규모 (3년):

- 입장료/투어비: 약 3억엔
- 상품판매: 약 1억엔
- 식사 등 부수 수익: 약 2억엔
- 총 약 6억엔

#### 간접 수익:

- 민박 수익: 월 2,000만엔 × 12 × 3 = 7.2억엔
- 주민 식료품·수공예품 판매 증가
- 청년 귀향: 연 10-20명 → 인구 유지

**사회적 성과:**

- 공동체 강화: 주민들의 상호작용 증가
- 문화 전승: 회반죽 기술, 전설, 축제 등의 보존
- 세대간 연대: 할머니-손녀의 협력 프로젝트
- 정체성 확립: "간린마루의 섬" "회반죽의 섬"으로서의 자부심



#### 4) 2030 W.I.N. 트리에날레 적용 방향

##### — 지역 재생 및 가치 재발견

- 세토내해는 과거 물류 중심지였으나, 고도 경제성장기 산업단지 조성 및 환경 오염(테시마 산업폐기물 투기 등)으로 쇠퇴
- 한센병 환자 격리(오시마) 등 아픈 역사를 은폐하지 않고 예술을 통해 드러내어 치유하는 '바다의 복권(Restoration of the Sea)' 추진

##### — 서남해안권과의 유사성 및 시사점

- (접근성/인구) 도서 지역의 낮은 고속도로 접근성 및 고령화에 따른 생산성 감소 심화
- (소외성) 본토 경제 발전 과정에서의 소외 및 주변화 등 역사적 맥락이 유사함
- 전라남도 '섬 발전 촉진법' 등 생활환경 개선 및 지속 가능한 성장 동력 마련 목표와 부합

##### — 인구 감소 시대의 정주 여건 개선 및 정서적 활력 제고

- 경제적 이익을 넘어선 공동체 회복 목표
  - 단순 관광객 유치 및 인프라 확충이 아닌, 주민의 자존감 회복(할아버지, 할머니의 미소)을 궁극적 목표로 설정
  - 과소화 및 고령화 지역에 외부 방문객 유입을 통한 활력 부여 및 주민 정주 의욕 고취
- 주민 삶의 질 향상을 위한 정책 방향성
  - 서남권의 고령화 및 청년 유출 문제 해결을 위해 문화적 개입을 통한 사회적 활력 회복 전략 필요
  - 단순 하드웨어 개발이 아닌, 주민의 심리적 재생을 동반한 지속 가능한 미래 성장 동력 마련

##### — 지역 보유 자원 활용과 현대적 융합을 통한 부가가치 창출

- 획일화 탈피 및 고유 자원 활용
  - 각 섬의 역사, 풍토, 민속을 현대미술로 재해석하여 지역의 고유성을 전 세계로 발신
  - 대규모 토목 공사를 지양하고 빈집, 폐교, 휴경지 등 유휴 자원을 예술 공간으로 활용하여 경관 보존

- 지역의 어구, 농기구 등 생활양식을 예술 소재로 활용하여 지역 기억의 승화
- 전남의 '지역 특화 문화자원 가치 발굴' 및 '지역자원 활용 부가가치 창출' 전략의 구체적 벤치마킹 모델 제시

### — 지속 가능한 축제 운영 시스템 구축

- 주기적 개최를 통한 지속성 확보
  - 3년 주기(트리엔날레) 개최로 '비일상(축제)'과 '일상(준비)'의 순환 구조 정립
  - 축제 비개최 기간에도 'ART SETOUCHI' 등 소규모 프로그램을 운영하여 예술의 일상화 도모
- 정례적 메가이벤트로서의 발전 방안
  - 단발성 행사가 아닌 지역의 항구적 문화 인프라로 기능하도록 설계
  - 서남권 메가이벤트의 정례화 및 지속 가능한 경제 전환을 위한 시간적·구조적 모델

### — 자립가능한 재정 및 예산 운영 구조

- 초기 공공 투자에서 재정 자립 구조로의 전환 도모
  - (초기) 카가와현 및 중앙정부 보조금 중심에서 (성숙기) 자체 수익 비중 확대로 전환
  - 패스포트(Passport) 시스템 도입을 통한 체류 기간 연장 및 주유(Island Hopping) 유도 효과
  - 특정 작품 복원 및 이벤트 개최 시 크라우드 펀딩 활용으로 재정 보완 및 팬덤 형성을 시준 패스포트 가격 (2025년 기준)

종류	일반(19세 이상)			청소년(16~18세)
	얼리버드	예매	보통	
가격	3,800엔	4,300엔	5,500엔	2,500엔
판매기간	2024.10.24.~2025.1.17.	2025.1.18.~2025.4.17.	2025.4.18.이후	2025.4.18.이후

\*15세 이하는 무료

- 서남권 적용 시사점: 경제적 타당성 및 자립 기반 마련
  - 초기 인프라 구축은 공공 예산(도서종합개발계획 등)을 활용하되, 운영비 자립 로드맵 수립 필요
  - 국비 지원 타당성 논리 개발 및 재원 조달 방안 구체화
  - 지역 특산물(전복, 김 등)과 예술 브랜드를 결합한 고부가가치 상품 개발로 수익성 제고

## — 추진체계 및 거버넌스

- 민·관·산학의 유기적 협력 구조 (Tripartite Governance) 구축
  - 세토우치 트리엔날레의 성공 요인인 강력하고 유연한 거버넌스 벤치마킹 필요
  - 서남권의 당면 과제인 '지자체 거버넌스 구축' 및 '부처 간 협력 강화'에 대한 해법 제시

## — 주체별 역할 정립 및 서남권 적용 방안

- 광역 행정 및 컨트롤 타워
  - (역할) 지사가 실행위원장을 맡아 행정 신뢰도 확보 및 광역 인프라(항만, 교통) 정비 지원
- 종합 디렉터 중심의 전문성 강화
  - (역할) 행정 간섭을 배제하고 작가 선정, 큐레이션 등 현장 진행 전권 위임
- 기업 파트너십 및 경영 노하우 활용
  - (역할) 베네세 홀딩스 사례와 같이 자본, 경영 마인드, 글로벌 네트워크 제공
- 기초 지자체의 현장 밀착 지원
  - (역할) 주민 설득, 장소 협조, 지역 자원 조사 등 실무적 지원 담당
  - 섬별 특성에 부합하는 행정 지원 체계 마련

## — 실행위원회의 유연성 확보 및 행정 연계

- 별도 조직으로 실행위원회를 구성하되 공무원 파견을 통해 행정과의 연결고리 유지

〈표 1-2〉 실행위원회 역할 적용 방안

주체	역할 및 기능	서남해안 섬 벨트 적용 시사점
광역 행정 (카가와현)	[기반 조성 및 예산]	[서남권 통합 본부]
	지사가 실행위원장을 맡아 행정적 신뢰도 확보 및 광역 인프라(항만, 교통) 정비 지원. 기초지자체 간 이해관계 조정	목표, 신안, 완도 등 개별 지자체의 한계를 넘어 전라남도가 주도하는 광역 컨트롤 타워 구축 필요
종합 디렉터 (키타가와 프람)	[예술적 비전 및 실행]	[전문성 담보]
	행정의 간섭을 받지 않는 전권 위임. 작가 선정, 큐레이션, 현장 진행의 총괄 지휘	'질적 전문성 담보'를 위해 공무원 중심 조직이 아닌, 검증된 예술 감독에게 전권을 부여하는 시스템 도입
기업 (베네세 홀딩스)	[자본 및 경영 노하우]	[기업 파트너십]
	나오시마의 기존 인프라(지중미술관 등)와 기업의 경영 마인드, 글로벌 네트워크 제공	단순 후원을 넘어 지역 개발에 장기적으로 참여할 수 있는 기업 파트너 발굴 및 CSR 연계
기초 지자체 (각 시·초)	[현장 지원]	[지역 밀착형 지원]
	주민 설득, 장소 협조, 지역 자원 조사 등 실무적 지원	섬 별 특성에 맞는 행정 지원 체계 마련

자료 : 연구자 재구성

## — 공간적 범위 및 장소성 (Spatial Scope)

- 다도해 특성을 활용한 '군도형(Archipelago)' 개최 전략
  - 주요 항구를 관문으로 12개 섬 분산 개최, 해상 이동을 필수 요소로 설정

- 섬 간 이동 시간을 비효율이 아닌 '풍광 감상 및 사색의 시간'으로 가치 재정의
- 접근성이 낮은 도서 지역의 약점을 고유한 경험 요소로 전환

- **섬별 특성화(Characterization) 및 콘텐츠 차별화**

- (나오시마) 현대미술·건축, (테시마) 음식·농업, (이누지마) 산업 유산 등 섬별 테마 부여
- 서남해안 섬 벨트의 광역 연계성 강화 및 구체적 테마 설정 필요: (완도) 해양치유·바이오, (신안) 생태·컬러, (진도) 민속·소리 등
- '아트 페리' 브랜딩을 통한 해상 교통망 활성화 및 국도 의존 한계 극복

## — 예술 작품 및 큐레이션 전략

- **장소 특정적 예술(Site-specific Art) 원칙 적용**

- 지역의 역사, 주민 삶, 자연환경 리서치를 기반으로 한 작품 구상 의무화
- 화이트 큐브 전시 방식을 배제하고 '그 장소가 아니면 성립 불가능' 작품 설치
- 빈집 프로젝트(Empty House Project)를 통해 유휴 공간을 자산화하고 경관 보존 도모
- 목욕탕, 식당 등 생활 시설의 예술화를 통한 기능적 예술(Functional Art) 구현

## — 데이터 기반의 서남권 맞춤형 큐레이션

- 역사관광지 비중이 높고 전통문화 자원이 풍부한 서남권 특성 반영
- 전통 어로, 염전, 해녀 문화 등을 현대미술과 결합한 '아카이빙 아트' 프로젝트 추진
- 아카이빙 및 디지털 콘텐츠 개발을 통해 소멸 위기 문화를 보존·재생산

## — 지역 주민 참여 및 커뮤니티 (Community Engagement)

- 주민 주도형 환대 서비스 구축 및 '주체'로의 전환
- 작가의 마을 행사 참여 및 노동 지원을 통한 주민과의 신뢰 관계(Rapport) 형성
- 주민의 생애사를 바탕으로 한 연극, 퍼포먼스 참여 유도
- 민박, 식당, 도시락 판매 등 직접적인 소득 창출 모델(예: 시마 키친) 운영

- **고령화 특성을 고려한 주민 역량 강화**

- 고령자를 '섬 역사 해설사' 및 '토속 음식 전문가'로 활용하여 효능감 제고

- '섬 가꾸기 지원 조례' 등을 활용한 예술·서비스 교육 프로그램 선행
- 주민 주도 마을 기업 육성을 통해 행사 수익이 주민 소득으로 직결되는 구조 마련

### — 자원봉사자 운영 (Volunteer System: Koebi-tai)

- 코에비타이(Koebi-tai) 운영을 통한 인적 자원 확보
  - 단순 노동이 아닌 작품 관리, 관람 안내 등 주체적 역할을 수행하는 자원봉사 조직 운영
  - 다양한 연령과 배경을 가진 참여자를 통해 관계 인구(Relational Population) 형성
  - 자원봉사 경험이 이주(I-Turn)로 이어지는 선순환 구조 구축

# Ⅲ 매력자원 발굴 및 선정 체계

- 
- 1 자원 유형 분류 및 특성
  - 2 자원선정 기준과 프로세스
  - 3 WIN 트리엔날레 적용을 위한 자원발굴 전략

## Ⅲ. 매력자원 발굴 및 선정체계

W.I.N.

### 3.1 자원 유형 분류 및 특성

#### 1. 자원 유형 분류 및 특성

기존 사례 및 서남해안 섬지역 W.I.N 프로젝트 대상지의 매력자원 유형 및 후보는 다음과 같음

#### — 물리적 장소 자원 (44개 키워드)

##### ① 건축물 자원 (11개)

###### 폐교:

- 상징성: "교육의 미래"와 "지역 쇠락"의 만남
- 예술화: 갤러리, 미술관, 커뮤니티 공간으로 변환
- 사례: 나오시마의 폐교 갤러리, 세이섬의 폐유치원
- 특징: 일정 규모의 공간 확보, 구조 안정성, 접근성 우수

###### 폐광산:

- 상징성: "환경 오염"의 명시적 증거
- 예술화: 조명 설치, 공간 재해석, 명상 공간
- 사례: 나오시마 폐광산의 LED 조명 설치
- 특징: 극적인 변환 효과, 환경 메시지 강력

###### 폐항구건물, 선창:

- 상징성: "산업 쇠락"과 "과거의 영광"
- 예술화: 갤러리, 전시 공간, 공연 무대
- 특징: 해상 접근성, 항만 경관과의 조화

###### 낮은 주택/민가(민가):

- 상징성: "주민의 삶의 흔적", "공동체"
- 예술화: 갤러리, 식사 공간, 워크숍 장소

- 사례: 나오시마 아트하우스, 데시마 시마키친
- 특징: 주민과의 협력 용이, 일상성 유지, 소규모 커뮤니티 공간

#### 전통마을:

- 상징성: "지역 정체성", "역사"
- 예술화: 마을 전체 미술관, 골목 투어
- 사례: 쇼도시마 미로의 마을
- 특징: 광범위한 공간, 다양한 콘텐츠 조합 가능

#### 돌담, 석조건물:

- 상징성: "견고함", "시간의 누적"
- 예술화: 석재 미술, 조각, 공간 경관
- 특징: 물리적 강도, 환경과의 조화

### ② 자연지형 자원 (11개)

#### 해안절벽:

- 상징성: "자연의 웅대함", "바다와의 경계"
- 예술화: 전망 공간, 명상 로, 설치미술
- 특징: 드라마틱한 경관, 조망의 가치

#### 갯벌:

- 상징성: "생명의 기원", "흙과 물의 만남", "환경"
- 예술화: 생태 워크숍, 환경 미술, 사진 설치
- 특징: 계절·조수의 변화, 체험 가능성

#### 산봉우리:

- 상징성: "높이", "원점", "통찰"
- 예술화: 트레킹 로, 정상 설치미술, 조망 공간
- 특징: 신체 활동 결합, 강렬한 경험

### ③ 시설물 자원 (11개)

#### 항구:

- 상징성: "진입과 출발", "연결성", "이동"
- 예술화: 환영 설치, 퍼포먼스 무대, 식사 공간
- 특징: 관광객 동선의 시작점, 주민과 방문객의 만남의 장

#### 광장/버스정류장:

- 상징성: "만남의 장소", "시간의 흐름"
- 예술화: 설치미술, 퍼포먼스 공간
- 특징: 일상의 공간이 미술로 변환됨의 의미

### ④ 경관 자원 (11개)

#### 일출/일몰:

- 상징성: "순환", "시작과 끝", "명상"
- 예술화: 조망 공간, 명상 프로그램, 사진 전시
- 특징: 계절과 날씨의 변수, 일시성

#### 야경:

- 상징성: "변환", "신비", "인공과 자연의 만남"
- 예술화: 조명 설치, 야행 투어, 환상적 경험
- 특징: 연장된 활동 시간, 신비로운 분위기

## — 역사·기억 자원 (40개 키워드)

### ① 과거산업 자원 (10개)

#### 광산폐쇄, 어촌쇠퇴, 산업이전:

- 상징성: "상실", "시간의 흐름", "변화"
- 콘텐츠화: 다큐멘터리, 구술사 프로젝트, 메모리얼 설치
- 사례: 나오시마의 "폐광산 복원 프로젝트", 데시마의 "산업폐기물 사건과 환경 회복"

#### 인구감소, 과거번영:

- 상징성: "황금기와 현재의 낙차", "공동체의 변화"
- 콘텐츠화: 영상 인터뷰, 포스터 전시, 추억 모임
- 효과: 세대간 대화의 기회, 장년층의 역할 회복

## ② 역사사건 자원 (10개)

### 근현대사, 3.1운동, 항일투쟁:

- 상징성: "민족 정체성", "저항", "기억의 의무"
- 콘텐츠화: 역사 전시, 추모 행사, 교육 프로그램
- 특징: 무겁고 의미 있는 주제

### 한국전쟁, 피난민정착:

- 상징성: "이재민의 삶", "새로운 시작", "공동체의 재형성"
- 콘텐츠화: 증언 수집, 기록 아카이브, 추도식
- 특징: 개인사와 민족사의 만남

### 설화전설:

- 상징성: "문화의 기저", "상상력", "공동의 정체성"
- 콘텐츠화: 이야기 전시, 공연, 어린이 프로그램
- 사례: 혼지마의 "간린마루 전설" → Vertrek(출항) 작품

## ③ 주민기억 자원 (10개)

### 할머니증언, 어부일상, 농민기억:

- 상징성: "삶의 기록", "기술", "정체성"
- 콘텐츠화: 구술사 기록, 영상 다큐, 회고전
- 방식: 주민 인터뷰의 체계적 기록 → 다양한 콘텐츠로 변환
- 사례: 세이섬의 "주민 인터뷰 + 설치미술", 데시마의 "섬의 생일잔치"

### 어린시절, 사랑이야기, 이웃관계:

- 상징성: "개인의 정서", "공동체의 따뜻함"
- 콘텐츠화: 포토 인스타레이션, 오디오 가이드, 공동 식사
- 효과: 관광객의 감정적 공감 → 재방문 유도

## ④ 유물유산 자원 (10개)

### 오래된사진, 편지엽서, 신문기사:

- 상징성: "시간의 증거", "개인사와 민족사"

- 콘텐츠화: 디지털 아카이빙, 인쇄 전시, 온라인 공유
- 특징: 소장 용이, 다양한 활용 가능

#### 가보물품, 도구기구:

- 상징성: "기술", "손맛", "일상"
- 콘텐츠화: 전시, 워크숍, 사용 시연
- 사례: 데시마의 "선(線)의 기억" (소면 제조 기계), 바늘 공장 설치미술

## — 산업·생업 자원 (53개 키워드) - 가장 풍부한 자산군

### ① 전통수공예 (11개)

#### 도자기:

- 상징성: "휴의 변환", "장인정신", "일상성"
- 콘텐츠화: 전시, 워크숍, 판매
- 경제 규모: 고가 상품 (1개 20,000~100,000엔)
- 사례: 한국의 이천 도예, 일본의 아리타 도자기

#### 목공:

- 상징성: "자재의 재생", "목재 문화"
- 콘텐츠화: 설치미술, 가구 판매, 목공 클래스
- 특징: 대형 작품 가능, 환경 친화적

#### 직조, 염색:

- 상징성: "섬세함", "색의 마법", "여성의 손"
- 콘텐츠화: 전시, 패턴 상품, 염색 워크숍
- 경제 규모: 중간급 상품 (1개 5,000~30,000엔)

### ② 음식·요리 (11개)

#### 염장기술, 발효, 소금제조:

- 상징성: "시간", "미생물의 신비", "자연 과학"
- 콘텐츠화: 양조장 투어, 테이스팅, 요리 클래스, 상품 판매
- 경제 규모: 지속 가능한 상품 (연 5억원 이상)
- 사례: 쇼도시마의 간장(400년 전통), 데시마의 소금

**김제조, 젓갈, 된장:**

- 상징성: "해양 자원", "건강", "문화"
- 콘텐츠화: 제조 과정 투어, 요리 워크숍, 기념품 판매
- 특징: 계절성, 원료의 가변성

**③ 농수산 (11개)****어로기술:**

- 상징성: "위험", "기술", "공동체"
- 콘텐츠화: 어선 승선 체험, 어부 인터뷰, 해상 투어
- 특징: 신체 활동, 일시성, 안전 이슈

**양식:**

- 상징성: "자연 관리", "현대 산업", "환경"
- 콘텐츠화: 양식장 견학, 새우 수확 체험, 음식 연계
- 경제 규모: 식품 판매로 연결 (월 100만원 이상)

**염전:**

- 상징성: "기하학의 아름다움", "시간", "염분"
- 콘텐츠화: 염전 산책, 소금 만들기 체험, 사진 전시
- 사례: 우타즈의 "입涎식 염전" (전통 방식)

**④ 전통산업의 특성과 콘텐츠화****높은 활용도:**

- 산업 자원은 **\*\*현재 진행 중인 일반 생산\*\***이므로, 관광객의 개입 가능성이 높음
- 기존의 생산 공정을 "체험"으로 전환
- 생산자의 추가 수익 창출

**타 자원과의 조합성:**

- 제품 자체가 "기념품"이 됨
- 관광객의 "입맛"과 "선호"를 반영한 상품 개발 가능
- 예: 올리브유 + 와인 + 올리브 소 = 종합 음식 여행

## — 자연·지형 자원 (41개 키워드)

### ① 생물다양성 (10개)

철새도래, 해양생물, 갯벌생물:

- 상징성: "계절의 순환", "자연 신비", "생태계"
- 콘텐츠화: 생태 투어, 새 관찰, 갯벌 체험, 사진전
- 특징: 계절성 강함, 학습 가치 높음

### ② 계절변화 (10개)

봄꽃(매화, 벚꽃), 가을 단풍:

- 상징성: "시간의 경과", "자연의 리듬", "명상"
- 콘텐츠화: 꽃 축제, 경관 사진전, 명상 프로그램
- 특징: 기간 한정(2~4주), 집중된 수익 기회

### ③ 해양특성 (11개)

해류, 조수간만:

- 상징성: "자연의 거대한 힘", "시간성"
- 콘텐츠화: 해양 과학 강연, 조류 관찰, 영상 설치
- 특징: 과학적 교육 가치

## — 사회관계 자원 (41개 키워드)

### ① 공동체 자원 (11개)

주민조직, 마을회, 협동조합:

- 상징성: "주민 역량", "자치", "상호부조"
- 콘텐츠화: 공동 프로젝트, 주민 투어 가이드, 워크숍 강사
- 사례: 데시마의 "고에비대"(자원봉사단), 각 섬의 마을 위원회
- 특징: 지속성 확보, 주민 권능화(empowerment)

청년회, 여성회, 노인회:

- 상징성: "세대 정체성", "역할"
- 콘텐츠화: 세대별 프로그램, 무형문화 전승

- 특징: 세대간 협력의 기회

#### 예술단체, 봉사단:

- 상징성: "문화적 활동", "이타심", "커뮤니티"
- 콘텐츠화: 공연, 전시, 워크숍 운영
- 효과: 자원봉사자의 자부심 증가, 지속적 참여 보장

### ② 관계패턴 자원 (10개)

#### 세대갈등, 새주민통합, 신뢰도:

- 상징성: "공동체의 도전과 가능성"
- 콘텐츠화: 세대간 대화 프로젝트, 통합 축제, 공동 작업
- 특징: 섬세한 인사이트 필요, 신뢰 구축 시간 필요

#### 리더십:

- 상징성: "주민 역량", "비전"
- 콘텐츠화: 리더 인터뷰, 역사 증언, 멘토링 프로그램
- 효과: 청년층의 동기 부여, 공동체 강화

### ③ 의사결정 자원 (10개)

#### 마을총회, 주민투표, 거버넌스:

- 상징성: "민주주의", "자치", "책임"
- 콘텐츠화: 의사결정 과정 기록, 투명성 전시, 교육 프로그램
- 특징: 메타적 자원, 사업의 정당성 강화

## — 무형자산 (43개 키워드)

### ① 음악·노래 (10개)

민요, 어부노래, 축제음악:

- 상징성: "문화의 기저", "공동체의 목소리", "역사"
- 콘텐츠화: 공연, 악기 전시, 음악 워크숍, 녹음 아카이브
- 특징: 무형문화재 지정 가능, 세대 전승 가능
- 예: 한국의 시도 씻김굿, 나례, 어부노래

악기, 리듬패턴:

- 상징성: "손의 기술", "시간의 리듬"
- 콘텐츠화: 악기 제작 워크숍, 악기 전시, 공연

### ② 춤·움직임 (11개)

민속춤, 의식춤, 축제춤:

- 상징성: "신체의 표현", "의례", "문화"
- 콘텐츠화: 춤 공연, 배우기 클래스, 동영상 아카이브
- 특징: 세대간 학습 가능, 신체 활동의 즐거움
- 예: 한국의 강강술래, 살풀이춤, 탈춤

### ③ 언어·문화 (11개)

사투리, 속담, 수수께끼:

- 상징성: "지역 정체성", "언어 다양성", "지혜"
- 콘텐츠화: 말씀 수집 프로젝트, 방언 문헌, 스토리텔링
- 특징: 고령층의 참여, 기록의 의무

### ④ 신앙·의식 (11개)

제사, 기우제, 명절, 통과의례:

- 상징성: "영성", "순환", "공동체의 리듬"
- 콘텐츠화: 의식 참여 기회, 제사 공개, 음식 체험
- 특징: 일년의 리듬, 계절별 프로그램 가능
- 예: 한국의 정월 대보름, 단오, 추석 행사

### ⑤ 가치관·정서 (11개)

**공동체 의식, 상호부조, 효도:**

- 상징성: "정신 자산", "도덕", "문화"
- 콘텐츠화: 가치관 인터뷰, 삶의 철학 전시, 교육 프로그램
- 특징: 가장 정신적이고 추상적인 자원, 하지만 가장 근본적

**향수, 자연관:**

- 상징성: "정서의 원점", "세계관"
- 콘텐츠화: 추억 공유, 자연 철학 강연, 감정 설치미술
- 예: 데시마의 "심장소리 아카이브", "속삭임의 숲"

## 3. 2. 자원 선정 기준과 프로세스

### 1) 4가지 선정 기준

#### — 세토우치가 채택한 자원 선정의 핵심 기준:

##### 기준 ① 지역적 특성 (Regional Vulnerability)

**정의:**

- 인구감소, 산업쇠퇴, 환경오염 등의 도전을 경험한 지역
- "위기"를 인정하고, 그것을 예술의 동력으로 삼을 의사가 있는 지역

**평가 지표:**

- 인구감소율: -2% 이상/년
- 산업 다양성: 2개 산업 이상의 쇠퇴
- 환경 문제: 식재 가능한 특정 환경 오염 경험
- 주민 인식: 위기를 공개적으로 인정하는 주민 비율 50% 이상

##### 기준 ② 물리적 자원 (Physical Assets)

**정의:**

- 실제 콘텐츠화가 가능한 구체적 공간, 건물, 자연 자원

- 미술 설치, 영상 촬영, 체험 활동이 가능한 물리적 거점
- 원상 보존과 새로운 용도 변경이 균형을 이루는 자원

#### 평가 지표:

- 자원 개수: 5개 이상의 콘텐츠화 대상 자원
- 규모 다양성: 대규모(건축물) + 중규모(시설) + 소규모(자연) 혼합
- 접근성: 대중교통 또는 도보 15분 내 접근 가능
- 구조 안정성: 즉시 또는 보수로 사용 가능

### 기준 ③ 주민 참여 의지 (Community Participation)

#### 정의:

- 주민들이 사업의 필요성을 인정하고, 참여할 의사가 있는가?
- 일방적 외부 개입을 거부하는 주민 리더십이 있는가?
- 자원봉사와 공동 작업에 참여할 의사가 있는가?

#### 평가 기준 (매우 중요):

- 동의율: 최소 80% 이상의 주민 동의
- 리더십: 마을 지도자(이장, 주민대표)의 적극적 추진
- 참여 의사: 아이디어 제시, 의견 반영 의사 조사
- 신뢰도: 과거 지역 사업에 대한 주민 신뢰도

#### 프로세스:

- 1단계: 정보 공개 (1개월)
  - 지역 신문, 마을 회의, 개별 방문 등을 통해 사업 설명
- 2단계: 의견 수렴 (2~3개월)
  - 마을 총회, 설문 조사, 개별 인터뷰
  - 주민 피드백 수집 및 계획 수정
- 3단계: 합의 형성 (1~2개월)
  - 최종 동의 투표 또는 마을 회의 결의

- 선정 기준: 80% 이상 동의 시 사업 진행

#### 기준 ④ 문화적 가치 (Cultural Value)

##### 정의:

- 섬의 역사, 정체성, 주민의 삶이 반영된 자원인가?
- 지역 주민이 자부심을 느낄 수 있는 문화적 가치가 있는가?
- 국내외 관광객에게 흥미로운 독특성이 있는가?

##### 평가 지표:

- 고유성: 다른 지역과 구분되는 특성 (예: "올리브의 섬", "소금의 섬")
- 정체성: 주민들이 정체성을 느끼는 정도
- 서사성: "이야기화"가 가능한 역사적 배경
- 보편성과 특수성: 일반인이 공감하면서도 독특한 특성

## 2) 자원 선정의 구체적 프로세스

세토우치의 실제 절차 (3년 주기 기준):

### — Phase 1: 준비 단계 (1단계 개최 후 6개월 ~ 2년)

#### ① 지역 선정 회의 (첫 3개월)

- 참여: 시도 관광과, 지자체 담당자, 문화위원회, 한국섬진흥원 등
- 검토 항목:
  - \* 위기의 정도와 회복 가능성
  - \* 문화 자산의 풍부도
  - \* 협력 의지와 추진 능력
  - \* 인프라 상태 (숙박, 식당, 교통)

#### ② 지역 현황 조사 (3~6개월)

- 팀 구성: 전문가(건축가, 미술 큐레이터, 관광학자) + 지역 담당자
- 조사 내용:
  - \* 물리적 자원 현황 지도화
  - \* 주민 기초 정보 수집 (인구, 연령, 직업)
  - \* 경제 상황 (주요 산업, 고용)
  - \* 문화유산 및 역사 기록
  - \* 환경 현황 (오염, 생태, 경관)

#### ③ 자원 발굴 및 정리 (3개월)

- 주민 인터뷰: 최소 50명 이상
- 자료 수집: 사진, 영상, 문서, 유물
- 자원 목록화:
  - \* 분류 체계에 따른 자원 정리
  - \* 예상 콘텐츠화 방식 검토
  - \* 우선순위 매기기

### — Phase 2: 신뢰 구축 및 의견 수렴 (2년 ~ 18개월 전)

#### ① 주민 설명회 (첫 2개월)

- 장소: 마을 회관, 학교 등

- 참석: 주민 전체 + 언론 초대
- 내용:
  - \* 세토우치 사례 소개
  - \* "바다의 복원" 비전 설명
  - \* 지역의 미래상 제시
  - \* 주민 질문 및 우려 사항 청취

## ② 워크숍 진행 (2~3개월, 최소 3~4회)

- 형식: 분과별 워크숍 (자연/경관, 역사/문화, 산업/생업, 사회/공동체)
- 참가: 각 분야 주민 전문가
- 결과:
  - \* 자원의 의미 재발견
  - \* 주민의 상상력과 아이디어 수집
  - \* 주민의 주도권 강화

## ③ 개별 인터뷰 (2~3개월, 지속)

- 대상: 마을 지도자, 장인, 노년층, 청년층 등
- 내용:
  - \* 지역 역사와 기억
  - \* 향후 비전에 대한 의견
  - \* 참여 의사 확인

## ④ 설문 조사 (1개월)

- 샘플: 주민의 80% 이상 (목표)
- 항목:
  - \* 사업 필요성 동의 (yes/no)
  - \* 참여 의사 (특정 역할에 대한)
  - \* 우려 사항
  - \* 기대감

# — Phase 3: 합의 형성 및 최종 선정 (18개월 전 ~ 12개월 전)

## ① 중간 보고 워크숍

- 발견 내용 공유
- 주민 피드백 반영 방안 제시

### ② 최종 동의 절차

- 마을 총회: 사업 결의안 투표
- 동의율: \*\*80% 이상\*\* 필수
- 기록: 영상 녹화, 결의문 작성

### ③ 공식 협력 협정 체결

- 참여: 한국섬진흥원, 지자체, 마을 위원회
- 내용:
  - \* 사업 기간, 목표, 기대 효과
  - \* 주민 참여 범위
  - \* 수익 배분 방식
  - \* 갈등 해결 메커니즘

## — Phase 4: 기획 및 실행 (12개월 전 ~ 개최)

### ① 아티스트/전문가 선정 (10개월 전)

- 방식: 공모 또는 초청
- 기준:
  - \* 세토우치와의 협력 경험
  - \* 지역의 문화적 가치 이해
  - \* 주민과의 협력 능력
  - \* 국제적 평가

### ② 콘셉트 기획 (8개월 전)

- 각 섬별 "핵심 테마" 결정
- 데시마: "환경 오염에서 회복으로"
- 쇼도시마: "다양한 산업의 공존"
- 혼지마: "공동체 문화의 강화"

**③ 세부 프로젝트 기획 (6개월 전)**

- 각 아티스트의 구체적 작품 계획
- 주민 참여 프로젝트 설계
- 투어 코스 개발
- 식사, 숙박, 이동 계획

**④ 프로토타입 개발 (3개월 전)**

- 시범 운영으로 문제점 파악
- 주민 피드백 수집
- 안전성 점검
- 일정 및 예산 조정

# IV W.I.N 트리엔날레 적용 방안

---

- 1 WIN 트리엔날레 맥락에서의 적용 전략
- 2 8가지 콘텐츠화 방식
- 3 지역맞춤형 콘텐츠 개발 방향
- 4 작품 공모-선정-설치-관리 프로세스

# W.I.N 트리엔날레 적용 방안

W.I.N.

## 4.1. WIN 트리엔날레 적용 전략

### 4.1.1. WIN 트리엔날레 목표를 고려한 방향 설정

#### — 권역 해양·도서 지형 기반의 지역 재생형 문화사업 추진

- (기본방향) 단순 공간 활용형 전시를 지양하고 해양·도서 환경이 창작 원재료가 되는 현지 및 착형 대지작업 기반 마련
- (평가체계) ‘해양 생태·문화 융합도(15점)’를 중핵 항목으로 설정하여 지역 고유 내러티브와의 연동성 검토

#### — 지역 소멸 위기 대응 및 재생형 예술제 모델 정립

- 인구감소와 산업 쇠퇴에 대응, “인간은 자연의 일부” 기조 하에 사토야마(전통 농산촌) 경관 재구성
- 섬 지역 생활 경관(어촌 및 농경지, 빈집, 폐교 등)을 전시장으로 전환하여 장소특정적 가치 창출 가능

#### — 경관 기반 지역개발 모델의 정책적 함의

- (작품의 매체화) 지역 고유 경관(지형·농업·생활)을 예술 재료로 활용, 경관 가치와 지역 서사 증폭
- (네트워크 효과) 분산형 작품 배치를 통해 권역 전반의 순환 관광 유도 및 장소 재활성화 촉진
- (트리엔날레 적용) 5개 지자체 권역을 ‘군도형(Archipelago) 전시장’으로 설정, 대지예술형 아트워크 확충 전략 채택
- (성공 요인) 랜드마크 건축이 아닌 경관 재해석과 분산형 장소 연결을 통한 문화·관광·재생 시너지 창출

#### — 지역 창작 네트워크 강화 및 글로벌 연결성 확보

- 도서 거주 작가 우선 배려: 5년 이상 상주·창작 이력 우대, 인재 정착 및 주제 구현력 제고
- 소수 집단·유목 서사 연계(해양 유목민 및 소수민족 요소 반영, 지역 전통과 국제 담론의 교차 허브 도약)

### — 해양 특수성 반영 및 공동체 연대 확산

- 내구·안전 검증: 염분·해풍 내성 소재 및 구조 안정성 확보를 위한 기술 심사 의무화
- 지역 주민·어업인 연대 활동: 제작·전시 단계의 공동 워크숍 등 협동 프로세스 도입
- 관람 몰입도 향상 및 확장성 제고
  - 다감각 체험 설계: 시각 편중을 탈피, 도서 자연 자원을 활용한 오감 체험형 작업 우대
  - 디지털·증강현실 확장: QR, AR 등을 활용하여 도서 접근성 한계 극복 및 연속 경험 구축

### — 권역별 자원 특화 및 통합 프레임 적용

- 5개 지자체 자산을 '주제-현장-운영' 프레임으로 통합하여 관리 규정 정립
- (목포) 미식·생활경관, (완도) 힐링·체류, (진도) 소리·민속, (해남) 역사·기록, (신안) 색채·정원

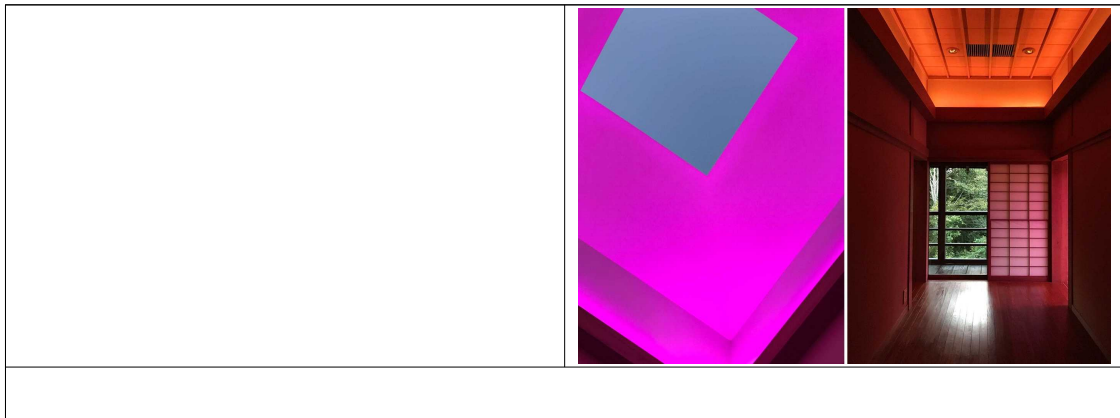
## 4.2. 8가지 콘텐츠화 방식

### 1) 지역자원 매력발굴 방식

구분	섬	콘텐츠 유형	결합 콘텐츠	수익
1	직접예술	물리적 거점(건축, 공간 등)	설치 및 참여예술, 투어, 전시	입장료
2	이야기화	주민구술사, 생활사, 역사,	영상, 책, 전시	판매, 라이선스, 교육
3	기술전승	지역특산품, 공예, 장인	투어, 원데이클래스, 굿즈	투어비, 상품판매
4	공간재해석	마을골목 및 생활사 거점	갤러리, 투어프로그램, 카페	입장료, 서비스 수익
5	자연명상화	경관명소	산책로, 명상콘텐츠	지역상권 활성화 기여
6	상품개발	지역특산물, 트렌드 F&B 및 굿즈	식품, 공예품, 굿즈	직접 판매 수익
7	공간조성	열린공간 및 건축	공연 및 축제	입장료, 공연 수익
8	네트워크연결	미술 + 음식 + 자연 + 이야기	패키지 여행 상품	티켓료

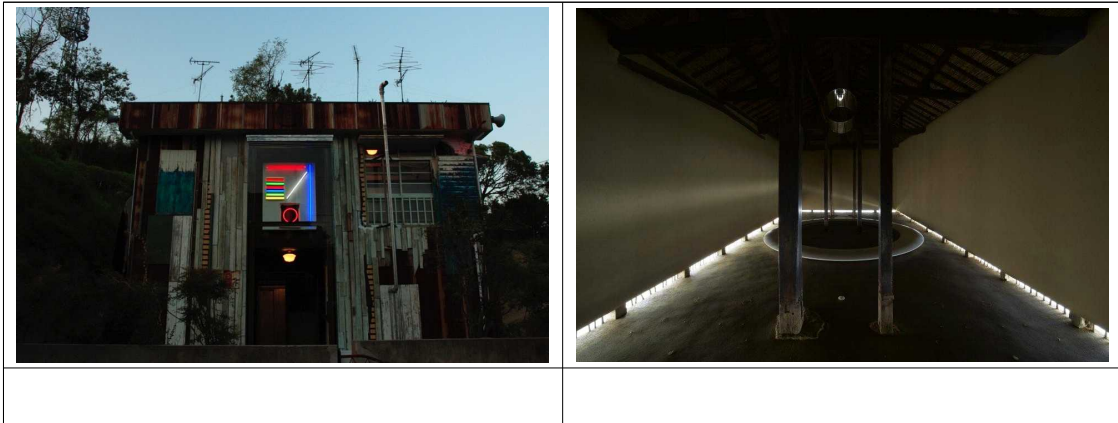
#### — 방식 1: 직접 예술 설치

- 자원 그 자리에서 미술로 직접 변환. 원물은 유지하되 새로운 의미 부여.
  - 사례: 폐광산 + LED 조명 = 역사의 밝음과 어둠
  - 산출물: 설치미술, 투어 경험
  - 수익: 입장료 직접 수익



### — 방식 2: 이야기화

- 자원을 말, 글, 영상으로 서사화. 감정과 의미 표현.
  - 사례: 주민 구술사 → 영상 다큐멘터리
  - 산출물: 영상, 책, 전시
  - 수익: 판매/라이선싱/교육용



### — 방식 3: 기술 전승

- 자원이 담은 손기술을 관광객이 직접 배우는 체험으로 전환.
  - 사례: 올리브 생산 과정 → 5시간 투어 + 워크숍
  - 산출물: 투어, 워크숍, 상품화된 기술
  - 수익: 투어비 + 상품판매



### — 방식 4: 공간 재해석

- 물리적 공간을 갤러리/무대/문화공간으로 용도 변경.
  - 사례: 마을 골목 → 5개 가정의 갤러리화
  - 산출물: 갤러리, 투어, 카페
  - 수익: 입장료 + 서비스 수익



### — 방식 5: 자연 명상화

- 자연의 아름다움을 명상/영적 경험으로 변환. 최소 인공개입.
  - 사례: 계단식 전망 → 명상 경로
  - 산출물: 산책로, 해석 포스트
  - 수익: 간접 수익 (주변 카페/숙박)



**— 방식 6: 상품 개발**

- 자원(또는 자원의 스토리)를 판매 상품으로 변환.
  - 사례: 올리브 → 올리브유, 비누, 초콜릿
  - 산출물: 식품, 공예품, 굿즈
  - 수익: 직접 판매 수익



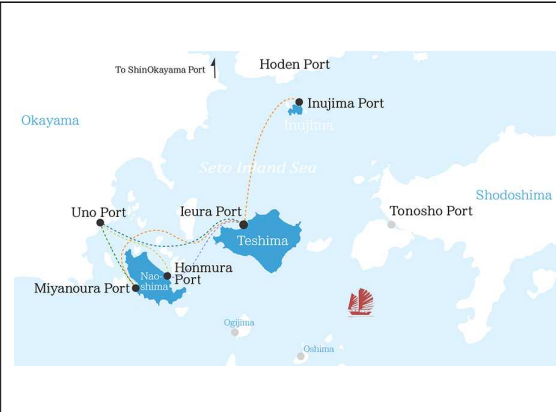
**— 방식 7: 공간 조성**

- 자원을 성능미술, 축제, 공연의 무대로 변환.
  - 사례: 채석장 → 야외 공연 무대
  - 산출물: 무대, 공연, 축제
  - 수익: 입장료 + 공연 수익



### — 방식 8: 네트워크 연결

- 여러 자원을 스토리로 연결하여 시너지 창출. 가장 복합적, 가장 높은 부가가치.
  - 사례: 미술 + 음식 + 자연 + 이야기 = 2박 3일 통합 패키지
  - 산출물: 종합 투어, 여행 상품
  - 수익: 가장 높은 수익 (통합 경험의 가격)



### 4.3. 지역별 맞춤형 콘텐츠화 방향

#### 4.3.1. 지역별 현황 및 콘텐츠화 방향

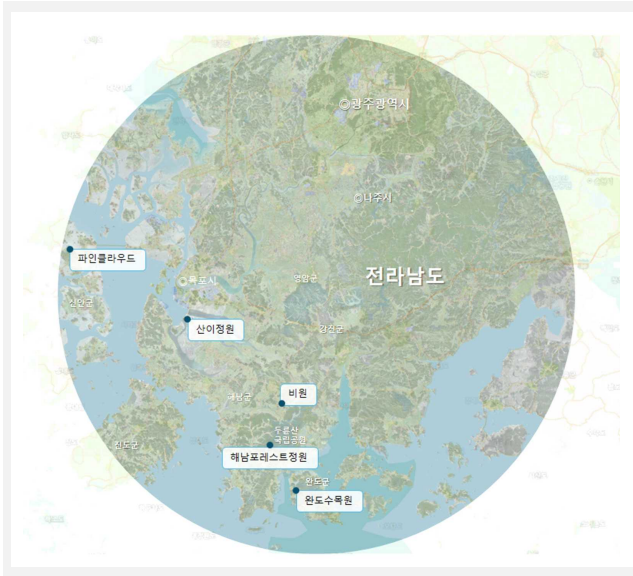
〈표 1-2〉 고도화 전략

지역	현황	예술적 개입	기대 효과
신안 (Eco & Color)	‘퍼플섬 색채 마케팅’ 성공 ‘그라피티 타운’ 등  사적 효과 중심	갯벌 대지 미술(Getbol Land Art): 조수 간만 차를 활용한 ‘사라지는 미술’(밀물 때 잠기고 썰물 때 드러나는 설치/조각)  바이오 아트 레지던시: 염생식물·철새 연구자(생물학자)와 예술가 협업 → 태평염전 레지던시를 ‘생태 예술 연구소’로 확장	자연 순환·생태의 가시화, 신안 고유 생태자원의 예술적 브랜드 강화, 체류형·연구형 관광 유도
진도 (Sound & Ritual)	국립남도국악원 진도 신비의바닷길 등  소리/의례 자원 보유	사운드스케이프 페스티벌: 파도·씻김굿·아리랑 등 지역 사운드 채집 → 전자음악/미디어아트로 재해석하는 사운드 아트 축제  커뮤니티 오페라: 주민 참여형 공연(예: 병할머니 전설) → 현대 연극/오페라로 제작	전통 소리의 현대적 확장, 주민 주도 콘텐츠 생성, ‘의례-관광-예술’ 복합 축제화
완도 (Healing & Sense)	해안휴먼센터 개관 완도수목원 등  치유 인프라 구축	치유 예술 건축(Pavilion): 테시마 미술관처럼 빛·바람·자연을 내부로 끌어들이는 명상적 해안 건축물 조성  축각·후각 예술 연계: 머드 테라피·해조류 스파 등 치유 프로그램에 질감/향기 기반 예술가 초청 → 공간·프로그램 디자인	치유 경험의 예술적 고급화, 감각 기반 웰니스 관광 차별화, 국제적 힐링 랜드마크 가능
해남 (Geo & Deep Time)	AI 데이터센터 설립 예정 및 농어촌수도로서의 정체성  지질시간 자원	지오 아트 프로젝트: 농어업 자원 및 지층 텍스처를 현대 조형 언어로 대지미술화  나이트 뮤지엄: 빛·자연현상 작가(예: 올라퍼 엘리아슨 류) 초청 → 밤의 화석지를 빛으로 재해석	‘딥 타임’ 체험형 관광, 교육·예술 결합, 야간 콘텐츠 확장으로 체류·소비 강화
목포 (History & Gateway)	근대역사문화거리·항구 인프라 등  관문/도시 역사 자원	아카이브 뮤지엄·비지터 센터: 섬 여행 전 예술제 정보와 항구 역사를 체험하는 출발 거점 구축  도시재생 아트: 적산가옥 빈 상가를 청년 작가 스튜디오/갤러리로 전환 → ‘지붕 없는 미술관’ 조성	섬 관광의 ‘프롤로그 도시’ 역할 강화, 근대·항구 정체성 재해석, 청년·예술 기반 도심 활성화

자료 : 연구자 작성

### 4.3.2. 매력 자원 콘텐츠화 예시

#### 1) 폐교의 공적 자원화

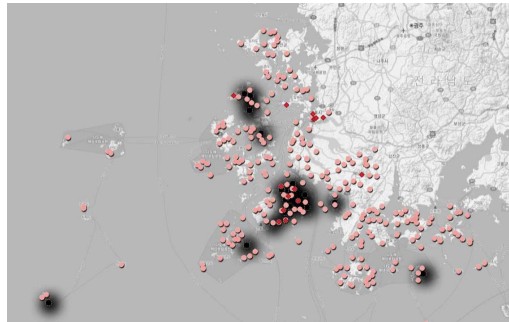


〈그림 1 -2〉 서남해안 5개 지자체 벨트 거점정원

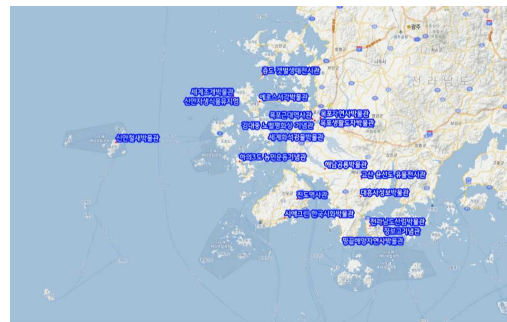
- 전략 방향: 폐교를 단순 철거하지 않고 ‘기억의 저장소’로 전환하여 마을의 상실감을 예술적으로 승화
- 크리스티앙 볼탕스키(Christian Boltanski) - 〈마지막 교실〉
  - 공간 연출: 학교 전체를 어둡화하고 희미한 전구와 짚(후각·촉각)을 활용해 부재와 상실감을 표현
  - 심층 경험: 심장 박동 소리를 채워 공간의 생명력을 역설적으로 강조
  - 성공 요인: ‘화이트 큐브’식 개조가 아닌, 공간 고유의 우울함(Melancholy)을 치유의 핵심 재료로 활용
- 다시마 세이조(Seizo Tashima) - 〈사나다 초등학교〉
  - 공간 그림책: 유목(Driftwood)과 열매를 활용해 마지막 재학생을 형상화한 조형물 설치
  - 참여형 발굴: 주민과 졸업생이 제작에 직접 참여하여 커뮤니티 거점(카페·워크숍)으로 기능 회복

#### 2) 빈집(Akiya) 프로젝트

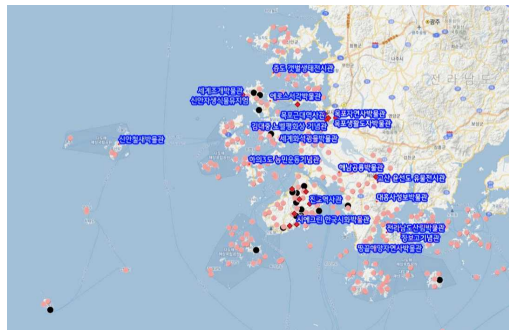
- 전략 방향 : 단순한 공간 점유를 넘어, 삶의 흔적을 보존하고 숙박과 체험을 결합한 ‘체류형 예술’로 재탄생



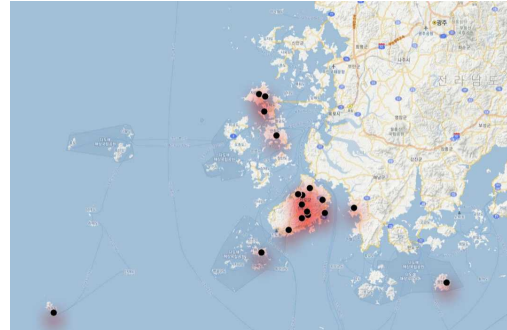
미술관(◆) + 폐교(●) + 폐가(●)



박물관



미술관(◆) + 폐교(●) + 빈집(●) + 박물관



빈집매물 영역(●)

- 마리나 아브라모비치(Marina Abramović) - <꿈의 집>
  - 숙박형 체험: 약초 목욕, 전용 잠옷, 관 형태의 침실 등 의식(Ritual)에 가까운 숙박 경험 제공
  - 자원화: 물리적 공간(빈집)뿐만 아니라 지역 산물(약초)과 방문객의 데이터(꿈 기록)를 무형 자산으로 축적
- 시오타 치하루(Chiharu Shiota) - <기억의 집>
  - 관계 맺기: 주민들이 보관하던 ‘버리지 못한 물건(가구·옷 등)’을 수집하여 지역의 미시사(Micro-history) 복원
  - 공간 연출: 검은 실을 활용해 물건들을 엮어내어 사적 잡동사니를 지역의 유물로 격상

### 4.3.3. 매력 자원 콘텐츠화를 통한 기대효과

공통 성장 내용	
공통 성장 구조	주민·마을 참여 확대 → 3회차 가속 → 4회차 점프
4회차 전후 성장폭	최소 3배, 최대 6배경제효과 확대 가능
경제효과의 결정 변수 (작품 수보다 중요)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 참여 마을 수</li> <li>• 주민 주도 운영</li> <li>• 체류시간·재방문 구조</li> </ul>

자료 : 연구자 재구성

〈표 1-2〉 지자체별 회차 예측 경제효과

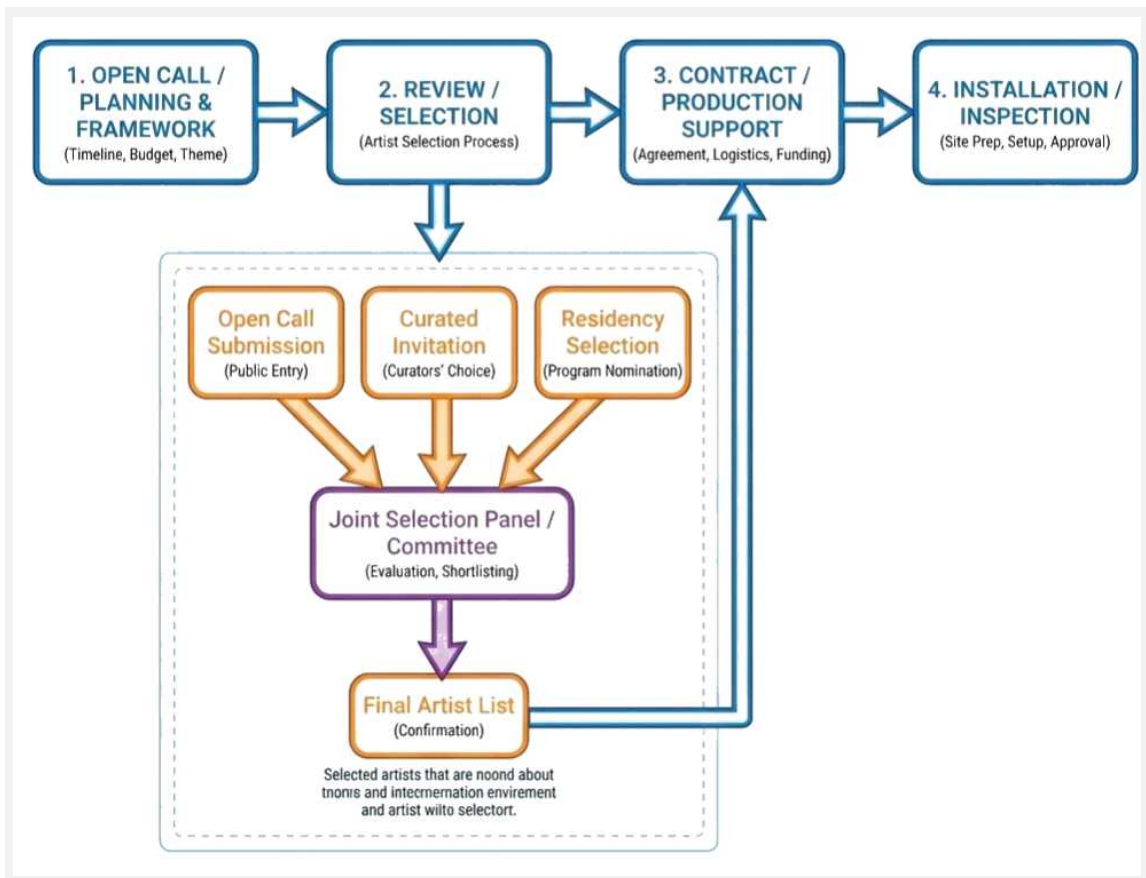
지역	핵심 레버	1~2회차	3회차	4회차
신안	(Color)	- '퍼플섬' 등 기존 브랜드와 결합해 초기 흥행 빠름 - 갯벌 대지미술·바이오아트 레지던시 운영·연구 파트너십 비용 ↑ → 효과 변동성 존재	- 레지던시가 '생태 예술 연구소'로 확장 - 재방문·장기체류 (연구·교육·관광) 구조화 - 숙박·식음·투어 등 직접소비 급증	- 생태자원-예술 브랜드 정착 - 국제형 생태예술·슬로우투어 상품 확장 가능
	색채·생태 기반 시각적 브랜드 + 체류형 연구·레지던시	<b>효과</b> - 4회차 전후 4~5배 성장 가능 - 체류일수 증가에 따른 1인당 지출 상승이 핵심		
진천	(Sound & Ritual)	- 사운드스케이프 페스티벌·커뮤니티 오페라 구축 비용 ↑ - 기획 난이도 ↑ → 초기 수익 제한적	- 주민 참여 공연 누적 - '마을 단위 공연·의례 루트' 형성 - participatory tourism 강화 → 참여 마을 확대 속도 증가	- '의례-관광-예술' 복합축제 정착-야간·시즌형 콘텐츠 확장 - 체류·소비 증가 구조 형성
	지역 사운드·의례 기반의 참여형·재해석형 축제화	<b>효과</b> - 4회차 전후 3.5~5배 성장가능 - 주민 참여 공연 수·참여 마을 수가 매출 좌우		
진남	(Healing & Sense)	- 해양치유센터 연동 파빌리온·프로그램 초기투자·운영비 ↑ - 경제효과는 있으나 수익성은 완만	- 치유 예술 건축 랜드마크화 - 웰니스 관광 목적지화 진행 - 체류형·고단가 시장 확대	- 국제적 힐링 브랜드 정착 - 장기체류 + 고가 패키지 중심 구조 전환
	치유 인프라 x 촉각·후각 중심 감각예술 고급화	<b>효과</b> - 4회차 전후 4~6배 성장 잠재 - 1인당 지출 단가 상승(고급 웰니스)이 핵심		
해남	(Geo & Deep Time)	- 지오 아트·나이트뮤지엄 인식전환 필요 - 초기 홍보·교육 비용 큼	- AI 연계 현대미술화 누적 - 교육 수요 증가 - 교육 체류형 관광 기반 강화	- 야간 콘텐츠 정착 - 체류시간 증가 → 소비 확장 구조 진입
	'딥 타임' 체험 + 야간·교육	<b>효과</b> - 4회차 전후 3~5배 성장가능 - 야간·계절형 운영 루틴화 + 학교·연구기관 연계가 관건		
보령	(Sea Food)	- 아카이브 뮤지엄·비지터센터 구축 - 빈 상가 리모델링 등 도시기반 재생 비용 ↑ - 효과는 점진적 발생	- 섬 여행 출발 거점으로 루트 고정 - 방문객 '경유→체류' 전환	- '지붕 없는 미술관' 누적 - 도심 상권 회복 + 야간 소비 증가
	섬 관광 프롤로그 도시 x 도시재생·청년예술	<b>효과</b> - 4회차 전후 4~5배 성장 가능 - 유입 규모 ↑ → 숙박·식음·교통·쇼핑 파급효과 큼		

자료 : 연구자 재구성

## 4.4. 작품 공모-선정-설치-관리 프로세스

### 4.1.1. 예술작품 발굴 및 선정 프로세스 체계

- 기획 및 프레임워크 : 먼저 타임라인, 예산, 주제 등을 설정하며 시작
- 검토 / 선정 과정: 다음으로 진행되며, 공개 모집·기획 초청·레지던시 선발을 통해 모인 후보들을 공동 선정 패널/위원회가 평가하여 최종 예술가 목록을 확정
- 계약 / 제작 지원 : 이후 선정된 예술가와 계약을 체결하고, 작품 제작을 위한 물류 및 자금 지원을 제공
- 설치 / 검수 : 마지막으로 현장 준비, 작품 설치, 최종 검수 및 승인을 진행하며 마무리



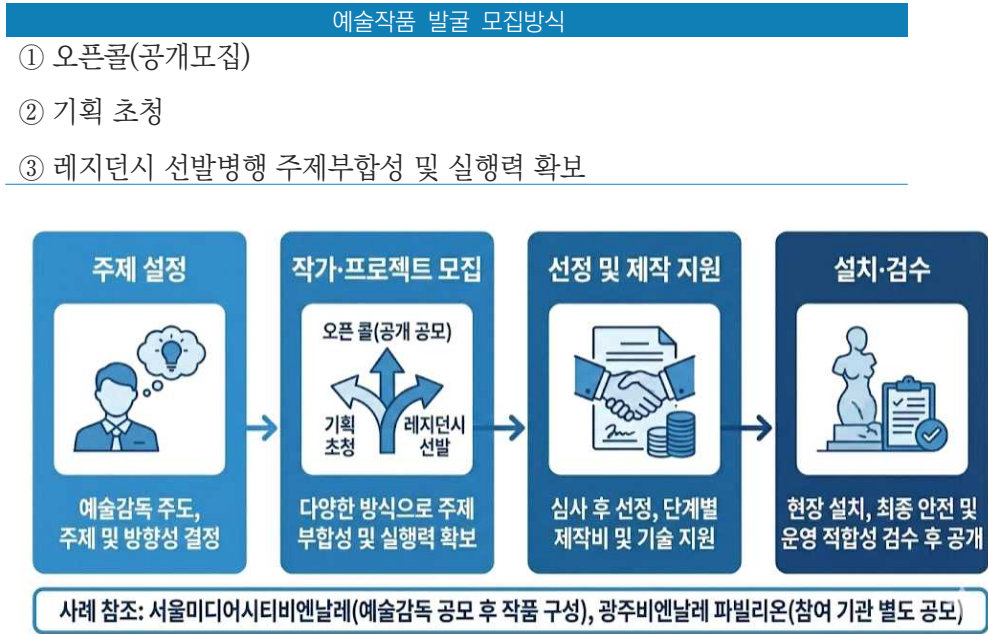
자료 : 연구자 재구성

〈그림 1 -2〉 예술가 선정과 행정 프로세스

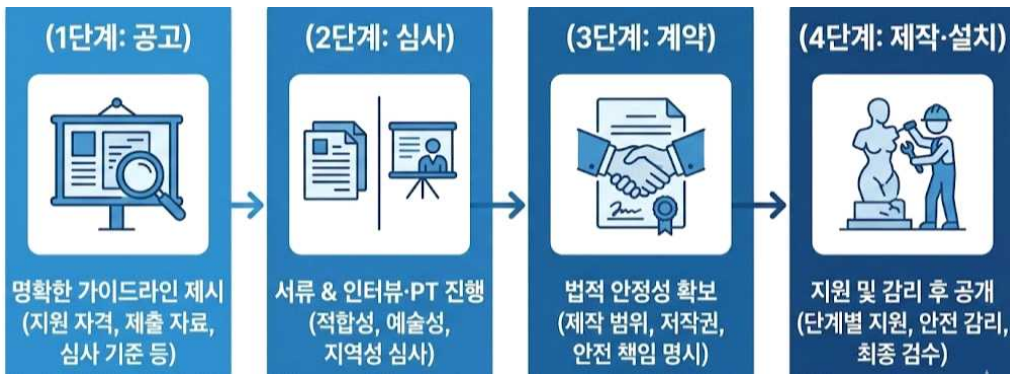
### — 국가·광역 단위 비엔날레 작품 선정 표준 절차

- 기본 구조

〈표 1 -2〉 작품선정 표준절차의 기본구조



— 단계별 세부 실행 프로세스 정립



- (공고) 지원 자격, 제출 자료(계획서·예산안·설치계획), 심사 기준, 지원 범위 등 명확한 가이드라인 제시
- (심사) 서류심사(적합성·실행가능성) 및 인터뷰·PT(예술성·지역성·안전성) 진행, 필요시 현장 조사 병행
- (계약) 제작 범위, 저작권, 안전 책임, 예산 집행, 철거 의무 등 명시하여 법적 안정성 확보
- (제작·설치) 단계별 제작비 지급 및 기술·행정 지원, 현장 안전 감리 및 최종 운영 적합성 검수 후 공개

### 4.1.2. 지역작가 및 작품 운영 방안

#### — 단계별 연계형(금강자연미술비엔날레)

- 예비비엔날레(소규모 공모)를 1차 검증 관문으로 활용하여 우수 작가를 선별하고, 이를 차기년도 본 전시 초대 작가로 연계하는 단계적 순환 구조

#### — 제작 지원 공모형(강원국제비엔날레)

- 주제에 부합하는 작품 계획서(아이디어)를 공모하여 작가를 선정하고, 아티스트 피(Fee)·설치비·운송비 등 제작 및 설치 전 과정을 인프라로 지원하는 방식

#### — 총감독 기획 중심형(광주비엔날레)

- 총감독의 전적인 큐레이토리얼 권한을 바탕으로 전시 마스터플랜을 수립하고, 기획 의도에 맞는 작가를 직접 리서치하여 섭외하는 Top-down 방식

구분	지역 작품 출품 프로세스	작가 선정 방식(구조)	심사 기준
금강 자연 미술 비엔날레	<p style="text-align: center;"><b>본트리엔날레 1-2년 전(프리비엔날레) 기반</b></p> <p>프리비엔날레 (1-2년 전) → 사전 전시 공모 (큐브전 등)</p> <p>사전 전시 공모 → 작품/실물 제출·전시</p> <p>본 비엔날레 초대작가로 연계 → 본 비엔날레 (Main Biennale)</p>	<p>프로젝트 전 참여자 중 초대작가 선정 (2단계 구조).</p> <p>공모 자체가 본행사 초대 선정의 예선 역할</p>	<p>자연조화 환경조화, 친환경 재료, 설치/안전성, 현장성 (자연미술 특화)</p>

자료 : 연구자 재구성

구분	지역 작품 출품 프로세스	작가 선정 방식(구조)	심사 기준
<p>강원 국제 트리엔날레 (2024)</p>	<p style="text-align: center;"><b>공모형제작출품</b></p>	<p>지역 작가 공모 (오픈콜) 중심.</p> <p>지역성 (강원 기반) 명시된 별도 공모로 지역 참여 구성</p>	<p>주제 적합성, 예술성/창의성, 공간·환경 조화, 실현 가능성 (예산·안전·일정), 지역성 기여</p>

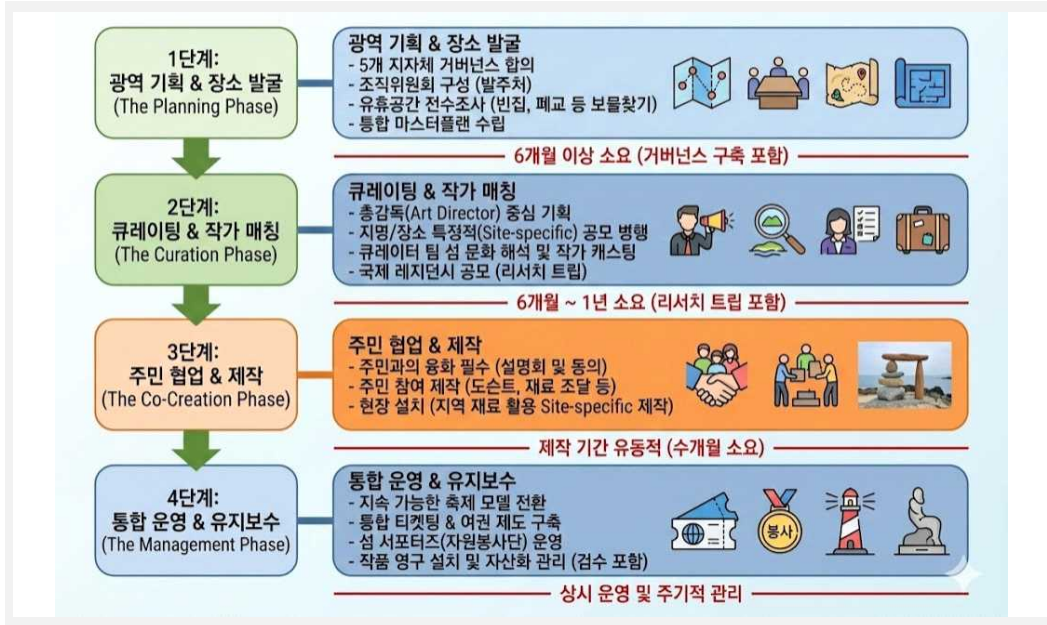
자료 : 연구자 재구성

구분	지역 작품 출품 프로세스	작가 선정 방식(구조)	심사 기준
<p>광주 비엔날레</p>	<p style="text-align: center;"><b>총감독 기획운영 중심</b></p>	<p>기획 초청이 주류 + 일부 공모 병행 (레지던시, 지역작가전, 미디어파사드 등)</p>	<p>주제 전시 섹션 적합성 중심. 공모 프로그램은 지역성/신진성/실현가능성 등 별도 기준</p>
<p>광주 디자인 비엔날레</p>		<p>총감독 주도 기획 + 필요시 공모/초청 혼합</p>	<p>전시 콘셉트·섹션 적합성, 디자인 실험성/완성도, 실행력 등</p>

자료 : 연구자 재구성

### 4.1.3. 국가 광역 단위 공통 프로세스

#### — 서남해안 벨트 공공미술 프로세스 (광역 거버넌스 및 주민협업 기반형)



자료 : 연구자 재구성

〈그림 1 -2〉 광역 거버넌스 및 주민협업 기반형 예술 프로세스

〈표 1 -2〉 기존 제도 비교

예술 감독제 (Artistic Director System)	커미셔너 시스템 (Commissioner System)
광주비엔날레, 카셀 도쿠멘타, 부산바다미술제	베니스 비엔날레(국가관), 초기 광주비엔날레
1인(또는 소수 팀)의 총감독이 주제 설정부터 작가 선정까지 전권을 행사. <b>중앙집권적.</b>	각 국가나 지역을 대표하는 커미셔너가 해당 구역의 작가를 선정. <b>분권적.</b>
전시 전체의 일관된 주제 의식과 메시지 전달이 강력함. 큐레이터의 비전이 명확히 드러남.	다양한 국가/지역의 다채로운 시각을 보여줄 수 있음. 각 지역 전문가의 깊이 있는 이해 반영 가능.
감독의 역량에 따라 성패가 좌우됨. 지역적 매력보다는 감독의 개인적 취향이 과도하게 반영될 수 있음.	전체적인 전시의 통일성이 떨어져 '과일 샐러드'처럼 보일 수 있음. 국가 간/지역 간 편차가 큼.
광주비엔날레(2024)	베니스 비엔날레
파빌리온 프로젝트의 확장(31개국 참여). 본전시는 예술감독(니콜라 부리오)이 총괄하되, 파빌리온은 각국 기관이 자율적으로 기획하는 하이브리드 모델 도입.	여전히 커미셔너 시스템을 유지하되, 총감독이 기획하는 본전시의 비중과 영향력이 커지는 추세.

↓

예술 감독제 + 커미셔너 하이브리드 시스템

자료 : 연구자 재구성

### 4.4. 작가선정 기준 및 섬 트리엔날레 공모 적용(안)

#### Ⅰ. 윈프로젝트 작가 모집 선정 방식

항목	광주	강원	금강	섬 트리엔날레 설계(안)
공모 방식 조합	기획 초청 (70%) + 부분 공모 (30%)	공개 공모 중심	프로젝트전 → 2단계 공모	기획초청 (50%) + 공개공모 (30%) + 해양작가 특전 (20%)
기획 초청 작가	총감독·큐레이터가 국내외 주요 작가 초청	없음 (모두 공개공모)	예술감독이 자연미술가 네트워크에서 초청	국제 해양미술·소수민족 아티스트 네트워크 활용
공개 공모 유형	(1) 레지던시 (2) 미디어파사드 (3) 지역작가전	(1) 생태예술 강원작가 공모	(1) 프레비엔날레 · 프로젝트전 (2) 본 비엔날레 초대	(1) 해양·환경미술 (2) 지역기반 섬작가 (3) 국제 신진작가
지역성 기준	광주·전남 5년 이상 활동	강원 기반 작가 우선	제한 없음 (국내외 자연미술가)	해당 해역·섬 기반 + 해양문화 활동 작가

#### Ⅱ. 심사기준 및 평가항목

##### ● 광주비엔날레 심사 기준

기준	세부 항목	배점	섬 트리엔날레 적용
1 주제 적합성	- 비엔날레 연간 주제와의 연계성 - 지역문화자원과의 관련성	20점	해양·환경·문화유산과의 연결 가능성 평가
2 예술성·창의성	- 작품의 독창성, 미술사적 위상 - 형식 혁신성	30점	해양 주제의 새로운 시각, 설치미술·퍼포먼스·미디어 창의성
3 공간·환경 적응성	- 야외/공공공간 전시 적절성 - 건축·도시경관과의 조화	25점	섬 자연 경관·풍경과 조화 (필수)
4 실현 가능성	- 예산·공정·안전 검증 - 기술적 실행 능력	15점	해양 환경의 내구성·소금·습기 대응 기술
5 지역 기여도	- 지역 공동체 참여 프로그램 - 지역경제·일자리 효과	10점	지역 주민·어민 협력, 교육프로그램 연계
심사 방식	서류심사 + 심면심사 (필요시)	-	서류(60%) + 면접·PT(40%)
심사위원	예술감독, 큐레이터, 평론가, 학계, 기획자 등 7-10명	-	해양미술·문화인류학자·지역문화전문가 포함

##### ● 강원 국제 트리엔날레 심사기준(2024)

기준	세부 항목	배점	섬 트리엔날레 적용
1 주제 적합성	"아래로부터의 생태예술" 주제와의 부합도	30점	"해양에서의 공존(Coexistence in the Ocean)" 등 해양생태·문화주제
2 예술성·창의성	- 개념의 명확성 - 예술적 표현력 - 기술성	30점	해양환경·기후변화·문화유산의 미술적 표현
3 공간·환경 적응성	- 지역 작가 우대 - 지역 공동체 협력 - 주민 참여 프로그램	20점	섬 지역작가 우대, 어민·주민 워크숍 연계
4 실현 가능성	- 야외설치 가능성 - 유희공간 재생 잠재성 - 일정·예산 실행 능력	15점	해변·항구·유희시설 재생 실현력
5 지역 기여도	다양성 가산점, 신진작가 가산점	5점	여성작가·소수민족·장애작가 다양성 가산
심사 방식	서류심사 + 예술감독 인터뷰	-	2차 심사 도입 (프로젝트전 → 본 선정)
심사위원	예술감독, 지역문화 전문가, 큐레이터 5-7명	-	국제 해양미술 평론가 포함

### III. 작가선정절차

#### ● 공고모집단계

단계	광주	강원	금강	섬 트리엔날레 제안
공고 채널	홈페이지, 공모사이트, 이메일	강원문화재단, 공모포탈	홈페이지, 야투 이메일	공식 홈페이지 + 국제 공모 포탈 (Call for Artists)
공고 기간	공고일 ~ 약 2-3주	공고일 ~ 약 3주 (24.04.15 ~05.10)	5-6주 (보통 5월~6월)	2~3개월 (국제 홍보 충분시간)
접수 기한	명시 기한까지 이메일	명시 기한 18:00 마감	우편 + 이메일 동시	온라인 플랫폼 + 이메일 중복 접수
제출 서류	(1) 이력서 (2) 작업계획서 (3) 포트폴리오 (4) 작품이미지	(1) 신청서 (2) 작품계획서 (3) 예산계획 (4) 참고이미지	(1) 신청서 (2) A3 작품계획서 (3) 포트폴리오 (4) 실물작품 우편	(1) 이력서(영문cv필수) (2) 작품계획서 (해양·섬 맥락 명시) (3) 포트폴리오+video (4) 예산제안서
형식 요건	PDF 통합 제출, A4 2-3장 범위	자유 양식	A3(420x297mm) 드로잉/사진 기반 작품계획	PDF + 추가 비디오 (Vimeo/YouTube) 링크 허용

#### ● 심사 단계

단계	광주	강원	금강	섬 트리엔날레 제안
심사 일정	공고 종료 ~ 약 2-4주 내 심사	공고 종료 ~ 약 2주 내 심사	우편 작품 도착 후 ~ 3주 내 1차 심사	심사 1: 서류심사 (2주) → 심사2: 면접/발표 (1주)
심사 구성	(1) 서류심사 (기본 자격 검증) (2) 예술성 평가 (3) 필요시 면접	(1) 서류심사 (2) 예술감독 인터뷰	(1) 서류심사 (2) 프로젝트전 전시평가	(1) 국제심사위원 서류심사 (60%) (2) 화상/현장 면접 (40%)
심사 기준 공개	공고문에 상세 명시	공고문에 기준 5개 항목 명시	공고문에 자연미술 기준 명시	공고 시 심사표 + 배점 명확 공개
심사위원 구성	총감독, 큐레이터, 평론가, 미술 교수, 관련 기관 전문가	예술감독, 문화 전문가, 큐레이터	자연미술가협회 큐레이터, 국제 자연미술가, 평론가	국제심사위원 (60%) + 지역문화전문가 (40%)
1차 통과자 발표	약 2-3주 후 홈페이지 공고 + 개별 통보	약 2주 후 공고	우편 화신 + 홈페이지	4주 내 발표, 동시에 최종심사자 공지
면접/프레젠테이션	필요시 실시	예술감독 1:1 인터뷰	프로젝트전 현장 평가(설치 후)	온라인 발표 (15분) + Q&A (10분)

● 선정 단계

단계	광주	강원	금강	섬 트리엔날레 제안
최종 선정 발표	홈페이지 공고 + 개별 이메일	홈페이지 공고 + 개별 통보	개별 통보 (프로젝트전 이후)	홈페이지 + 이메일 + 기자회견
선정 인원	부문별 차등 (예: 5~15명)	공모 규모에 따라 10~30명	초대작가 약 20~30명	총 40~50명 (기획초청 20, 공모 30)
협약 체결	선정 후 재단과 협약서 체결 (저작권, 설치, 보험, 철거 등)	협약서 체결	협약서 체결	법적 계약 (영문 제공)
지원 범위	왕복 항공료 + 숙박비 + 제작지원비 (작가별 차등)	창작지원금 + 설치비 + 운송료 + 보험	제작비 300만원 + 재료비 + 숙식지원 (3주 제작기간)	항공료 + 숙박 + 제작비 + 보험 + 안내자 배정
제작·설치 기간	공고 후 약 3-4개월 내 완성	공고 후 약 3-6개월	약 3주 지정 기간(현장 제작)	4-6주 (현장 제작 또는 사전 제작)
설치 및 최종 검수	비엔날레 직전 설치, 재단 검수	개막 전 설치	프로젝트전 기간 중 현장 제작 후 평가	사전 설치 및 안전점검 (해양환경 고려)

— 지원금 및 재정 지원 구조

단계	광주	강원	금강	섬 트리엔날레 제안
작가당 창작지원금	5,000~10,000만원 (작품 규모별)	3,000~5,000만원	3,000만원 (제작비)	국내 작가: 4,000~8,000만원, 국제 작가: 6,000~12,000만원 (항공료 포함)
재료비	별도 지급 (최대 2,000만원)	재료 구매 영수증 실비 정산	별도 지급	실비 정산 (사전 승인)
설치·운송비	재단 전담 또는 작가 용역비 지급	별도 책정	별도 지급	재단 전담 (해상 운송료 별도 계상)
숙박비	1박 기준 정액(서울 기준)	현지 숙박 지원	제작기간(3주) 숙박 지원	작가/동료 숙박 지원 (5박 이상)
국제 작가 항공료	탑승권 재단 구매 또는 환급	별도 지원(상한선 설정)	국제작가 제한적(해외 네트워크만)	편도 항공료 (경제석) 지원
보험료	비엔날레 재단 전담 (공사 배상책임보험)	재단 전담	협회 전담	작품 운송보험 + 설치작업 배상책임보험 재단 전담
사후 정산	영수증 기반 정산 (3개월 내)	정산 보고서 + 영수증	정산 절차 진행	투명 정산 (외부 감시위원 배정)

— 원트리엔날레 맞춤형 기준

항목	설명	평가 방식	가중치
1 해양 생태·문화 연계성	작품이 해양생태(생물종다양성, 종보전, 해양오염 등) 또는 해양문화(어민, 해양유산, 유목민 전통 등)와 직접 연결되는가	작품계획서 + 면접 평가	15점
2 섬 지역 작가 우대	해당 섬이나 인접 해역에 5년 이상 거주/활동한 작가	자격 입증 자료 (주민등록, 임대차계약)	+5점 가산
3 소수민족·유목민 문화 연결	해양 유목민(아쿠족, 바다위족 등) 또는 해양 少數民族 문화를 다루는 작가	작가 배경 + 문화인류학자 심사	+10점 가산
4 해양 내구성·안전성	염분, 해풍, 습도에 강한 재료 및 공법 / 해일·태풍 대비 설치 구조	기술 면접 + 재료 검증	10점
5 주민·어민 협력 프로그램	설치·전시 과정에 지역 주민/어민 참여 워크숍 포함 여부	작업계획서 상 프로그램 명시	10점
6 다중감각(Multisensory) 경험 디자인	시각뿐 아니라 음향·촉각·후각·미각 등 다양한 감각 경험 제공	작품계획서 + 기술 설명	5점
7 디지털·AR 연계 요소	QR코드, 가상 전시, SNS 해시태그 활용 디지털 콘텐츠화	제출 계획서 평가	5점

## — 원트리엔날레 공모 시 권장사항

- 1. 공모 구조 제안
  - [ 단계1 ] 기획초청 (20-30명) - 국제 해양미술 네트워크 + 국내 환경미술가
  - [ 단계2 ] 공개공모 (30-40명) - 국제 + 국내 신진작가, 지역 작가 우대
  - [ 단계3 ] 예비엔날레 (프로젝트전) - 현장 실험 후 최종 선정
  
- 2. 심사기준 커스터마이징(예시)
  - 기본 5대 기준 (광주·강원·금강 통합): 주제성, 예술성, 공간적응성, 실현가능성, 지역 기여도
  - 섬 트리엔날레 추가 기준 (7가지): 해양생태·문화 연계(15점), 섬작가 우대(+5점), 소수 민족 문화(+10점), 해양내구성(10점), 주민협력(10점), 다중감각(5점), 디지털 연계(5점)
  
- 3. 국제화 전략
  - 공고는 영문 + 한국어 병행
  - 국제 공모 포탈 등록 (Call for Artists 국제 플랫폼)
  - 국제 심사위원 최소 50% 이상 구성
  - 항공료·통역·비자 지원으로 국제 참여 장벽 제거
  
- 4. 지역 기반 균형
  - 섬 거주 5년 이상 작가 가산점 (+5점)
  - 어민·주민 협력 프로그램 필수 항목
  - 현지 청년 작가·대학 졸업생 특별 부문 고려
  
- 5. 사후 평가 및 아카이브
  - 참가 작가 피드백 수집 및 개선안 도출



자료 : 연구자 재구성

〈그림 1 -2〉 아이디어이션 구체화 프로세스

Group A. 전략 및 행정 그룹 (설계와 증명)	목표 산출물: 제안서, 예산안, 결과 보고서, 평가 자료	필수 행동:
핵심 산출물: 프로젝트 제안서 & 실행 계획 핵심 산출물: 예산 확보 및 행정 승인 핵심 산출물: 결과 보고서 및 평가	주도적 행위자: 기획자 주도적 행위자: 관계 기관 주도적 행위자: 평가 위원 & 연구자	협력 행위자: 예술가 협력 행위자: 기획자, 후원사 협력 행위자: 기획팀
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 기획 의도 구체화</li> <li>• 실현 가능성 검토</li> <li>• 예산 승인 및 교부</li> <li>• 행정 절차 지원</li> <li>• 성과 지표 분석</li> <li>• 향후 개선점 도출</li> </ul>
Group B. 창작 및 현장 그룹 (구현과 실행)	목표 산출물: 예술 작품, 전시공간, 워크숍 결과물	필수 행동:
핵심 산출물: 완성된 예술 작품 핵심 산출물: 전시 공간 조성 핵심 산출물: 현장 운영	주도적 행위자: 예술가 주도적 행위자: 기술 스태프 주도적 행위자: 자원봉사자	협력 행위자: 지역 주민 협력 행위자: 자원봉사자 협력 행위자: 기획팀
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 작품 창작 및 제작</li> <li>• 주민 참여 워크숍 리딩</li> <li>• 작품 설치 및 조명/음향 세팅</li> <li>• 관람 등산 확보</li> <li>• 관람객 안내 및 안전 관리</li> <li>• 도슨트(해설) 역할</li> </ul>
Group C. 기록 및 홍보 그룹 (확산과 보존)	목표 산출물: 사진/영상, 홍보물, 도록, 아카이브 자료집	필수 행동:
핵심 산출물: 과정 기록물(사진/영상) 핵심 산출물: 온라인 콘텐츠 & 도록 핵심 산출물: 최종 아카이브 자료집	주도적 행위자: 아카이빙 전문가(촬영팀) 주도적 행위자: 홍보 담당자 & 디자이너 주도적 행위자: 기획팀	협력 행위자: 참여자 전원 협력 행위자: 지역 매체 협력 행위자: 연구자
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전 과정(워크숍-절수) 촬영</li> <li>• 인터뷰 영상 채록</li> <li>• 카드뉴스/보도자료 배포</li> <li>• 출판물 편집 및 인쇄</li> <li>• 데이터(사진, 문서) 디지털화</li> <li>• 자료 분류 및 영구 보존 처리</li> </ul>

자료 : 연구자 재구성

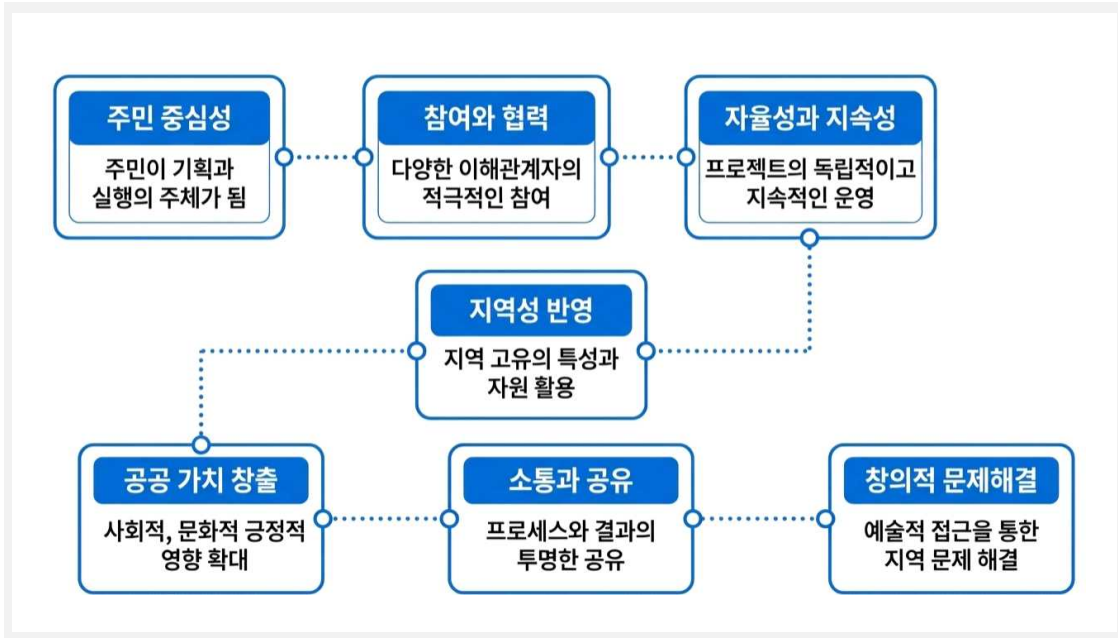
〈그림 1 -2〉 그룹분류와 목표산출물 중심

- 비엔날레 카탈로그 + 국제 저널 게재
- 온라인 아카이브 구축 (작품 3D 스캔, 제작 과정 영상 등)

## 4.5. 주민 협력 기반 운영관리

### — 원 트리엔날레 주민 참여 유도 프로세스

- 세토우치, 오후노트, 에치고치마리 트리엔날레 주민참여 유도 프로세스  
- 핵심가치 7대 흐름도



자료 : 연구자 재구성

<그림 1 -2> 주민주도형 예술프로젝트 핵심가치

### — 사전 조사 및 장소 선정

- 지역 자원·의제 조사, 주민 인터뷰
  - 초기 신뢰·정당성 확보 → 이후 자발적 참여 기반 형성

### — 작가 선정 및 매칭

- 지역 특성·주민 성향에 맞는 작가(사람) 선정
  - 작가 선택이 참여의 질 결정 + 관계의 지속성 좌우

### — 현장 리서치 및 공동 기획

- 주민과 함께 현장 탐방, 이야기 수집, 워크숍 진행
  - ‘공동 창작’ 체감 → 주민 애착·정체성 재발견으로 연결

### — 설계 디자인 및 기술 검토

- 주민 생활 경험·기술 지식 설계에 반영
  - 유지 가능성 향상(내구성·관리 용이성) / 지역 인력의 운영 주체화

### — 제작 및 시공(현장 체류형)

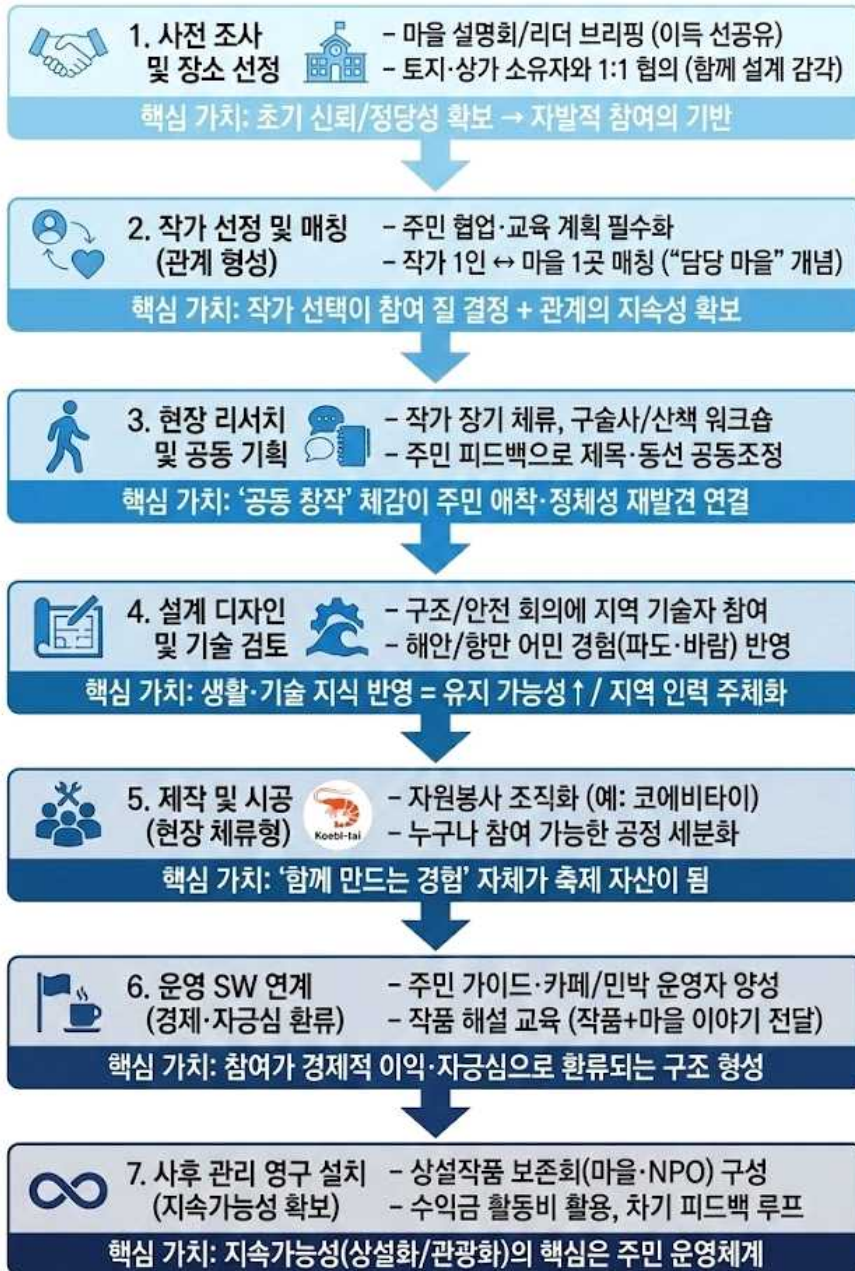
- 주민·작가가 함께 제작·설치 과정에 참여
  - ‘함께 만드는 경험’ 자체가 축제·지역의 핵심 자산으로 축적

### — 운영 SW 연계

- 프로그램 운영, 교육, 이벤트 등 소프트웨어 콘텐츠 기획
  - 참여 경험이 지역 경제·자금심으로 환류되는 구조 형성
- 사후 관리 및 영구 설치**

- 주민 주도의 유지보수·운영 체계 구축
- 상설화·관광화 등 지속가능성의 핵심은 주민 운영 시스템

**주민주도형 예술 프로젝트 성공 프로세스 (지속가능한 트리엔날레 적용안)**



## — 지속적인 관리 및 영구 설치 운영

〈표 1 -2〉 단계별 프로세스 절차도와 운영업무



자료 : 연구자 재구성

## 사전 조사 및 장소 선정

사이트분석 → 타겟파악 → 법규검토 → 가능성확인 → 사이트선정

### ● 사이트 분석

- 후보 지역의 지형, 경사, 토지 이용 현황 등 물리적 환경 조사
- 주요 보행 동선, 차량 접근 동선, 시야 축, 체류 가능 공간 분석
- 주변 공공시설, 편의시설, 관광 인프라 분포 현황 파악
- 대중교통 및 외부 접근성, 이동 소요 시간 분석
- 인근 상권 규모, 업종 구성, 방문객 흐름 분석
- 지역 인구 구조, 거주 형태, 생활권 특성 파악
- 기존 문화·관광 자원의 유형, 연계 가능성 검토

### ● 타겟 파악

- 프로젝트 주요 대상 집단 설정
- 지역 주민, 방문 관광객, 체류형 방문객 등 대상군 구분
- 연령대, 방문 목적, 이용 시간대 등 이용 특성 정리
- 주요 이용자의 필요, 기대, 선호 요소 도출
- 이후 기획 및 설계의 기준 지표로 활용

### ● 법규 검토

- 건축 관련 법규 적용 여부 검토
- 옥외광고물, 공공미술, 경관 관련 법·조례 확인
- 문화재 보호구역 및 영향 범위 여부 검토
- 설치 가능 높이, 면적, 구조 방식 기준 확인
- 안전, 방재, 유지관리 관련 규정 검토
- 법·제도적 제약 조건 목록화

### ● 가능성 확인

- 총사업비 규모 및 자원 조달 가능성 검토
- 사업 일정 및 단계별 추진 가능성 점검
- 지자체, 지역 기관, 주민 등 이해관계자 협조 가능성 검토
- 운영 주체 및 관리 인력 확보 가능성 분석
- 주요 리스크 요인 도출
- 리스크 대응 방안 및 조정 가능성 검토

### ● 장소 선정

- 분석 결과를 종합한 최종 설치 장소 도출
- 장소별 장단점 비교 검토
- 필요 시 토지·공간 소유자와 협의 추진
- 사용 승인, 행정 절차 등 공식 승인 과정 진행

## 작가선정 및 매칭

→ 파트너매칭 → 포트폴리오 검토 → 제안서평가 → 인터뷰 → 계약

### ● 매칭 파트너 구성

- 큐레이터, 예술 중간지원조직, 전문 기획사 등 협력 파트너 섭외
- 아티스트 발굴 및 관리 경험 여부 검토

### ● 제안서 평가

- 작품 및 프로그램 제안 내용 검토
- 예산 적정성 및 실현 가능성 평가
- 지역 적합성, 공공성, 참여성 중심 평가

### ● 계약 체결

- 최종 작가 선정
- 역할 및 업무 범위 명확화
- 일정, 예산, 저작권, 유지관리 책임 명시
- 계약서 체결 및 협업 구조 확정

### ● 포트폴리오 검토

- 후보 작가의 기존 작업 성향 분석
- 지역성 반영 사례 여부 검토
- 주민 참여 및 협업 경험 여부 확인
- 공공 프로젝트 수행 이력 검토

### ● 인터뷰 진행

- 작가의 협업 태도 및 의사소통 능력 확인
- 지역 이해도 및 참여 의지 검토
- 프로젝트 목적에 대한 공감도 확인

## 현장 리서치 및 공동 기획

→ 현장방문 → 워크숍 → 컨셉개발 → 공동기획 → 전시계획

### ● 현장 방문 추진

- 작가, 기획자, 주민 대표가 참여하는 현장 답사 실시
- 실제 공간 조건 및 환경 체감

### ● 워크숍 운영

- 주민 워크숍, 인터뷰, 간담회 개최
- 지역의 역사, 기억, 생활 이야기 수집

### ● 전시·공개 계획

- 작품 배치 및 관람 동선 설계
- 안내 체계 및 정보 전달 방식 구성
- 오픈 행사 및 공개 일정 수립

### ● 콘셉트 개발

- 수집된 이야기 기반 핵심 주제 도출
- 작품 및 프로그램의 방향성 설정
- 주요 키워드 및 메시지 정리

### ● 공동 기획 수립

- 작업 방식 및 단계별 추진 구조 설정
- 주민 참여 방식 및 역할 정리
- 일정 및 필요 자원 구체화

## 설계 디자인 및 기술 검토

→ 설계구체화 → 구조안전검토 → 견적산출 → 기술검토 → 최종안

### ● 설계안 구체화

- 작품 형태, 재료, 규모, 색채 계획 확정
- 도면, 모형 등을 통한 시각화

### ● 제작 견적 산출

- 재료비, 인건비, 장비 사용료 산정
- 운반, 설치, 부대 비용 포함한 총괄 예산 산출

### ● 최종안 확정

- 설계, 안전, 비용, 기술 검토 결과 반영
- 최종 설계안 확정
- 필요 시 관계 기관 추가 승인 진행

### ● 구조·안전 검토

- 구조 안정성 및 내구성 검토
- 내풍, 내진 등 환경 대응 성능 확인

### ● 기술 요소 검토

- 조명, 미디어, 인터랙티브 장치 적용 여부 검토
- 기술 솔루션 적합성 및 유지관리 용이성 확인

## 제작 및 시공(현장체류형)

→ 작품제작 → 설치 → 안전감독 → 테스트 → 설치완료

### ● 작품 제작

- 작가 및 제작팀 중심 제작 진행
- 공방, 스튜디오 또는 현장 제작 방식 적용

### ● 안전 관리

- 설치 과정 중 작업자 및 주민 안전 관리
- 주변 시설 및 환경 피해 여부 점검

### ● 설치 완료

- 설치 전 과정 종료
- 책임자 확인 후 준공 상태 확정

### ● 현장 설치

- 작품 운반 및 기초 공사 실시
- 조립, 고정 등 설치 작업 수행

### ● 테스트 및 보완

- 작품 작동 상태 점검
- 조명, 음향, 인터랙션 테스트
- 문제 발생 시 수정 및 보완

### 운영 소프트웨어(역량강화) 연계

→ 전시시작 → SW세팅 → 유지보수교육 → 문해결지원 → 통합관리운영 6

#### ● 전시 운영

- 공식 오픈 및 홍보 진행
- 관람 안내 및 운영 체계 가동

#### ● 운영 시스템 구축

- 예약, 관람객 관리, 모니터링 시스템 설치
- 운영 소프트웨어 세팅

#### ● 통합 관리

- 시설, 프로그램, 예산, 인력, 데이터 통합 관리

#### ● 유지관리 교육

- 지역 담당자 및 주민 운영진 대상 교육 실시
- 기본 점검 및 시스템 사용법 전달

#### ● 문제 대응 체계

- 고장, 민원, 운영 이슈 발생 시 대응 체계 가동
- 전문가 지원 연계

### 사후관리 및 영구 설치

→ 지속관리 → 정기점검 → 성능분석 → 추가계약 → 영구설치협의

#### ● 지속 관리

- 정기 청소 및 환경 정비 수행
- 경미한 보수 및 관리 지속

#### ● 성과 분석

- 방문객 수 및 이용 패턴 분석
- 프로그램 참여도 및 지역 경제 효과 분석

#### ● 영구 설치 논의

- 상설 또는 영구 설치 전환 여부 검토
- 위치, 형태 조정 등 장기 운영 방향 협의

#### ● 정기 점검

- 구조 안전 및 설비 상태 점검
- 전기, 시설 관련 전문 점검 실시

#### ● 추가 계약 검토

- 초기 계약 종료 이후 운영 지속 여부 검토
- 예산 및 역할 재조정 협의

# 서남해안 섬 지역 매력자원발굴 추진체계 및 W.I.N. 트리엔날레 적용방안 연구

발행일 2026. 00. 00.

저자 이태겸

발행인 조성환

발행처 한국섬진흥원

58751 전라남도 목포시 삼학로 92번길 6(산정동 1428-1)

061-276-6001

[www.kidi.re.kr](http://www.kidi.re.kr)

I S B N 000-00-00000-00-0

※ 이 보고서에 담긴 내용의 무단 복제 및 전제는 삼가기를 바랍니다.