

도자 행사의 온라인 전시사례 비교연구

:경기세계도자비엔날레와 국제 미노 도자기 축제를 대상으로

김민지*

국문초록

2020년 코로나 19의 발병 이후 사람들의 생활은 대면에서 비대면으로 크게 바뀌었다. 이로 인해 대면 중심의 문화예술분야는 큰 타격을 입었으며, 앞으로의 유지를 위해 비대면, 즉 온라인 전시로 방향을 전환하였다. 온라인 전시는 기술의 발달에 따라 VR 전시가 활성화되고 있으며 이러한 전시는 입체 작품의 관람에 더욱 효과적이다. 입체 작품 중 사람들에게 일상적으로 다가오는 도자분야를 대상으로 팬데믹 이후 온라인으로 제작한 전시를 비교분석 하였는데, 한국의 '제 11회 경기세계도자비엔날레'와 일본의 '제 12회 국제 미노 도자기 축제'를 그 대상으로 하였다. 각 행사 내에서 주요하게 다룬 국제 공모전과 온라인 특별전을 세부 비교대상으로 하였으며 한국의 경우 공모전은 VR과 영상으로, 일본은 VR과 사진으로 구성하였다. 온라인 특별전의 경우 한국은 온라인 전용 전시를 진행하여 작품의 사진과 영상 그리고 온라인 체험 프로그램으로 구성하였고, 일본의 경우 전시장을 VR로 구현하여 작품의 세부 내용은 사진과 영상으로 볼 수 있게 구성하였다. 이러한 두 사례를 비교하여 분석한 결과 한국의 경우 작품의 다양한 관람에 집중하여 주요 작품을 3D와 영상으로 보여주었으며, 온라인과 오프라인을 별도로 구성하는 경향을 보였다. 일본의 경우 작품의 형태를 3D로 구현하는 대신 전시장의 전경을 VR로 구성하여 전시의 현장감을 중시하는 경향을 보였으며 온라인과 오프라인을 동일하게 구성하는 경향을 보여주었다. 그러나 각각의 전시 유형에 따른 한계점도 존재하는데, 작품의 다각도 관람, 3D모델링의 한계, 더욱 자세한 전시 설명의 중요성 등이 있다. 본 연구를 통하여 현 입체 작품의 온라인 플랫폼을 통한 비대면 전시의 한계점을 파악하고 앞으로의 온라인 전시에 대한 방향을 알아내는데 기초 자료가 될 것이다.

주제어: 온라인 전시, 도자 행사, 코로나 19, VR, 한국, 일본

I. 서론

1. 연구 목적

2020년 전 세계에 모습을 드러낸 코로나 바이러스(COVID-19)의 영향은 경제 분야, 그 중에서도 관광과 문화예술분야에 크나큰 타격을 입혔다. 문화체육관광부의 2020 국민문화예술활동 보고서¹⁾에 따르면 문화예술행사 관람률 변화 추이는 코로나 팬데믹 이전인 2019년 81.8%에서 팬데믹 선포 이후인 2020년 60.5%로 약 20%가량 떨어지는 현상을 보여준다. 이와 같은 현상은 그 여파가 전세계적으로 확산됨에 따라 국가 간 이동의 통제와 국내에서 감염 확산을 막기 위해 전시·관람에 대한 ‘집합금지 명령’등 직접적 교류(접촉)가 차단으로 인해 이에 영향을 미치고 있다는 것을 보여준다(한진석·황희곤·김미건, 2020)²⁾ 이에 따라 많은 전시업계에서는 온라인으로 작품을 보여주는 비대면 전시로 방향을 돌리고 있으며, 비엔날레와 같은 미술계의 행사, 그리고 축제 또한 마찬가지로 온라인과 오프라인 전시를 병행하고 있다. 여기에 온라인 전시의 형식 또한 물리적 제한을 벗어나기 위해 변화하였는데 VR, 가상공간 체험 등의 더욱 실감나는 콘텐츠로의 발전³⁾이 그 예이다. 실감 콘텐츠는 입체 조형물에 더 최적화되어있다, 각도와 빛에 따라 형태 혹은 색이 변하는 입체 작품의 특성이 다각도로 작품을 볼 수 있는 위의 사례에 적합하기 때문이다. 이러한 입체작품 중 식기, 오브제 등으로 일상적으로 다가오는 도자 분야의 행사 중 한국의 ‘경기세계도자비엔날레’와 일본의 ‘국제 미노 도자기축제’를 비교분석하려 한다. 이번 사례비교연구를 통하여 국내와 아시아의 코로나 팬데믹 이후의 물리적 제한을 벗어난 도자분야의 새로운 전시 방향을 논의해보고자 한다.

2. 연구의 범위 및 방법

각 비교 대상은 개최주기가 2-3년으로, 코로나 이전의 오프라인 전시가 활성화되는 시기와 팬데믹 이후의 온라인 전시 활성화 시기의 전시 변화 양상이 비교적 뚜렷하고, 2013년에는 한국의 비엔날레에 미노 페스티벌이, 그 다음 해인 2014년에 미노 페스티벌에 한국의 비엔날레가 참여⁴⁾하는 상호 교류의 모습을 보여주었기 때문에 이와 같이 연구 대상을 선정하

1)[문화체육관광부_국민문화예술활동조사],

https://www.mcst.go.kr/kor/s_policy/dept/deptView.jsp?pSeq=1769&pDataCD=0406000000&pType=02, (검색일자: 2021년10월31일)

2) 한진석,황희곤,and 김미건, 『포스트 코로나시대 전시산업 주최자의 인식변화 연구.』 무역전시연구 15.4 (2020): 34쪽.

3) 오선에 『COVID-19이후 뮤지엄의 온라인 전시유형분류와 향후 대응방향성에 관한 연구.』 전시디자인연구 18.1 (2021): 66.

4) 정원평 기자, 『일본 미노페스티벌, 경기세계도자비엔날레 참가.』 『뉴스1』, 2013.08.05.(검색일자: 2021년 11월08일)

김주홍 기자, 『2015 경기세계도자비엔날레, 해외 협력 및 홍보 박차.』 『아시아투데이』, 2014.09.16. (검색일자: 2021년11월08일)

었다. 또한 일본의 ‘국제 미노 도자기 축제’의 경우 행사명은 축제이지만 3년에 한번 열린다는 점, 도자기라는 공통주제를 가진 점, 그리고 공모전과 초청전 등의 전시 구성의 유사함을 감안하여 비교 대상을 선정하였다. 본 연구에는 코로나 바이러스로 인한 팬데믹 이후 개최된 『2021제 11회 경기세계도자비엔날레』와 『국제 도자기축제 미노 21』을 대상으로 진행한다.

II. 경기세계도자비엔날레와 국제 미노 도자기 축제

1. 경기세계도자비엔날레

경기도 이천, 여주, 광주에서 개최되는 도자 비엔날레로, 경기도 이천 세계도자센터를 현대 도자예술의 메카로 발전시켜나가겠다는 웅대한 포부를 갖고 내딛은 2001년 ‘제 1회 세계도자비엔날레’를 시작으로 2년에 1번 열리고 있다. 연구 대상인 2021 경기세계도자비엔날레는 ‘다시_쓰다 Re: Start’라는 주제로 코로나 팬데믹 시기 도자와 예술을 통한 치유와 성찰, 도자공예의 지속가능성에 대한 화두를 제시하고자 기획되었다. 전시는 국제공모전, 대상작가 초대전, 국가초청전, 청화백자전, 어린이전시로 구성되어 있으며, 이중 국제공모전, 국가 초청전, 소장전, 그리고 광주 특별전 II ‘코발트 블루 : 예술을 물들이다’ 전이 온라인과 VR로 개최된다. 또한 온라인 학술 프로그램으로 ‘도자토크콘서트’, ‘지역연계 도큐멘터리’, ‘청년예술가의 목소리’가 진행된다.⁵⁾

2. 국제 미노 도자기 축제

「국제 도자기 페스티벌 미노」는, 일본을 대표하는 도자기 산지인 기후현 다지미시·미즈나미시·도키시·가고시를 무대로 1986년부터 3년에 1번 개최하고 있는 세계 최대급의 도자기 축제이다. 주요 주제는 '흙과 불꽃의 국제교류'이며, 도자 디자인과 문화의 국제적 교류를 통해 도자기 산업의 발전과 문화 고양을 도모한다. 주 행사인 '국제도자기전 미노'는 세계적으로 알려진 도자기 경연으로, 전 세계 여러 나라의 도예가들이 만든 작품을 관람할 수 있는 국제 공모전이다. 그 외에도 방문객이 미노 도자기의 역사나 매력, 지역의 풍토를 충분히 느끼고 즐길 수 있도록 앞서 말한 지역의 도자기 산업·지역·문화에 밀착한 이벤트를 개최한다. 이번 연구대상인 제 12회 페스티벌에서는 ‘국제 도자 공모전’, ‘세라믹 밸리전’, ‘헤렌드 전’을 온라인으로 개최하였다.⁶⁾

III. 온라인 전시 비교

1. ‘국제공모전’과 ‘국제 도자 공모전’ 비교

경기세계도자비엔날레의 ‘국제 공모전’과 국제 미노 도자기 축제의 ‘국제 도자 공모전’은

5) [경기세계도자비엔날레], <https://www.kicb.or.kr/KGBNEXL>, (검색일자: 2021년11월13일)

6) [일본 미노국제도자축제의 배경], <https://www.icfmino.com/english/archive/background/>, (검색일자: 2021년11월13일)

각 행사 내에서 가장 중요한 이벤트이다. 세계 각국에서 응모한 작가들의 도자작품 중 우수한 작품을 선정하여 수상하는 방식이며, 수상된 작품은 행사 기간동안 전시된다. 2021년에 개최된 두 행사에서 온라인과 오프라인으로 해당 작품을 전시하였으며 3D프로그램(VR), 영상물, 사진 등으로 구성되어있다.

1) 국제공모전

한국의 국제공모전의 경우 사진전이 아닌 VR과 영상전을 진행하였다. 금상 수상작은 VR로 구성되어있으며, 은상 이하 작품의 경우엔 영상으로 구성되어있다. 금상 수상작의 경우 작품의 썸네일은 사진으로 되어있지만 해당 작품의 전시는 3D프로그램으로 구성되어있어 질감과 색감의 차이가 존재한다. 은상 이하의 영상전시는 영상으로 제작되어 작품의 색과 결, 디테일한 질감을 볼 수 있으나 원하는 각도로 작품을 감상하기에 어려움이 존재한다.

2) 국제 도자 공모전

일본의 국제 도자 공모전은 오프라인 전시장을 VR로 구현하여 자체 온라인 플랫폼에 전시하였다. 각 작품마다 포인터가 있어 해당 작품의 작가, 작품명, 출품국가 등을 알 수 있다. 또한 해당 작품의 자세한 모습을 사진으로 관람할 수 있도록 하였다. 입상 이상의 작품의 경우 작품의 전체 형태를 보여주는 사진과 디테일을 보여주는 사진 두가지로 구성되었고, 입상 수상작은 전체 사진 한 장으로 구성되어 전시되었다. 입체작품의 전시이지만 단편적인 사진으로 구성되어 다각도의 관람은 불가능하다.

2. 광주 특별전 II ‘코발트 블루 : 예술을 물들이다’ 전시와 ‘세라믹 벨리’ 전시 비교
두 연구대상 모두 온라인과 오프라인 전시를 진행하고, 오프라인 전시를 온라인으로 보여주기 위한 형식을 취하지만 한국의 ‘경기세계도자비엔날레’의 경우 온라인에서만 진행되는 특별전을 개최하였다. 일본의 온라인 전시와 한국의 온라인 특별전을 비교하고자 한다.

1) 광주 특별전 II ‘코발트 블루 : 예술을 물들이다’ 전시

‘코발트 블루 : 예술을 물들이다’ 전시는 ‘현대인의 일상에 다양하게 스며들고 있는 ‘코발트 블루’가 예술의 영역에서는 어떻게 이해되고 받아들여지는지에 대해 작가의 사고와 창작을 통해 돌아보다’ 라는 의도로 개최된 온라인 전시이다. 청화 백자의 푸른 색을 나타내는 ’

코발트 블루'가 주제이며 3부로 구성되어있다. [1부 : 블루, 일상에 스며들다] 에서는 오늘날 우리 생활과 문화 속 '코발트 블루'의 쓰임을 확인하는 데서 출발하여, 과거 예술품 속 '블루'의 모습과 함께 코발트 안료의 사용으로 시작된 세계 도자문화의 부흥을 이끈 청화백자의 역사를 탐색하고 [2부 : 블루 예찬] 에서는 '푸른색' 혹은 '코발트 블루'라는 키워드를 통해 설치·공예·회화에서 등 다양한 예술분야의 창작 경향과 작가의 의도를 만나볼 수 있으며 마지막 3부는 '잭슨 폴록'의 작품의 형식을 따라 온라인으로 작품을 만들고 공유하는 체험 존으로 구성되어 있다.⁷⁾ 전시는 사진과 영상으로 구성되어 있다.

2) '세라믹 벨리' 전시

'세라믹 벨리' 전은 미노 페스티벌의 지리적 배경인 기후현 다지미시, 미즈나미시, 도키시의 전통 산업인 미노야키를 테마로, 지역의 흙의 형성부터 자기로 완성되기까지의 역사를 느끼게 하는 작품들을 보여준다.⁸⁾ 미노 도자기의 역사, 세라믹 벨리의 디자인 지향점, 세라믹 벨리 내의 흙을 다루는 내용을 가지고 있으며 전시 내의 영상 아이콘을 클릭하면 세라믹벨리를 소개하는 영상이 나온다. 전시는 오프라인 전시장을 VR로 구현한 체험을 중심으로 구성되어 있으며 작품의 포인터를 클릭하면 세부 내용이 나온다. 작품과 전시의 설명은 일본어로만 구성되어있다.

IV. 한계점 및 결론

코로나 바이러스(COVID-19)의 발병 이후 비대면 생활이 확산되면서 전시산업은 오프라인 중심에서 온라인 중심으로 그 흐름이 변화하였다. 또한 여기에 기술의 발달에 따른 온라인 전시 형태 또한 변화하였는데, 이는 입체 작품의 표현에 용이하다. 이러한 온라인 입체작품 전시는 같은 분야에도 표현의 방식이 행사별로 상이했는데 앞서 살펴본 한국과 일본의 사례를 토대로 도자분야의 온라인 전시를 각각 VR, 사진, 영상으로 나누어 볼 수 있다. 한국의 비엔날레는 전시작을 3D로 구현하고 온라인 한정 특별전을 개최하는 등 온라인과 오프라인 전시를 분리하여 진행하는 경향을 보이는 반면 일본의 축제의 경우 작품은 사진으로 표현하는 반면 오프라인 전시장을 VR로 구현하여 온라인 플랫폼에 전시하며 전시의 현장감을 중시하는 모습을 보였다. 사례에서 보인 각기 다른 형식의 전시는 전시 관람자에게 다양한 관람 선택지를 제공한다. 이는 관람자가 어떠한 전시 관람 요소에 중점을 두느냐에 따라 다른데 작품 자체에 중점을 둔다면 한국의 비엔

7) [코발트 블루 : 예술을 물들이다], <https://cobaltblueggcm.kr/ko/>, (검색일자: 2021년11월14일)

8) [세라믹 벨리전],

<https://kuula.co/share/NG9ty/collection/7kxzL?logo=-1&info=1&fs=1&vr=1&zoom=1&initload=0&thumbs=1> (검색일자: 2021년11월14일)

날레가 보여준 작품의 3D모델링과 영상전을, 전시의 현장감을 중시한다면 일본의 사례가 보여준 VR 전시를, 마지막으로 온라인과 오프라인을 별개의 전시로 나누어 온라인 플랫폼의 장점을 극대화한다면 한국의 온라인 특별전을 선택할 수 있다. 하지만 온라인 전시는 한계점이 존재한다. 3D모델링의 경우 모델링이 까다로워 자칫 잘못하면 작품의 몰입도가 사진과 영상보다 떨어지는 모습을 보여주며 사진과 영상전은 작품의 다각도 관람이 어렵다. 또한 온라인 플랫폼을 활용하여 전시를 진행할 때 전시의 몰입도를 위해 전시에 대한 자세한 설명이 필요하다.

코로나 19 이후 앞으로의 온라인 전시, 그 중에서도 입체 작품은, 기술의 발전에 따라 더욱 몰입감있고 물리적 한계를 넘어서는 전시 양상을 보여줄 것이다. 비대면 사회 이후 온라인 전시가 전 세계적으로 활성화된지 약 2년이란 시간이 지났지만 아직까지 작품의 구현 방식과 전시 관람의 용이성에 대해서는 완벽한 몰입감을 기대하기엔 어려운 상황이다. 본 연구를 토대로 앞으로의 입체 작품의 온라인 전시의 한계점을 파악하고 앞으로의 발전 방향을 논의하는 데 기초적 자료가 될 것이다.

참고문헌

오선에 『COVID-19이후 뮤지엄의 온라인 전시유형분류와 향후 대응방향성에 관한 연구.』

전시디자인연구 18.1 (2021): 66.

한진석, 황희곤, and 김미견, 『포스트 코로나시대 전시산업 주최자의 인식변화 연구.』
무역전시연구 15.4 (2020): 34쪽.

[경기세계도자비엔날레], <https://www.kicb.or.kr/KGBNEXL>, (검색일자: 2021년11월13일)

김주홍 기자, 「2015 경기세계도자비엔날레, 해외 협력 및 홍보 박차」, 『아시아투데이』,
2014.09.16. (검색일자: 2021년11월08일)

[문화체육관광부_국민문화예술활동조사],
https://www.mcst.go.kr/kor/s_policy/dept/deptView.jsp?pSeq=1769&pDataCD=0406000000&pType=02, (검색일자: 2021년10월31일)

[세라믹 벨리전],
<https://kuula.co/share/NG9ty/collection/7kxzL?logo=-1&info=1&fs=1&vr=1&zoom=1&initload=0&thumbs=1> (검색일자: 2021년11월14일)

[일본 미노국제도자축제의 배경], <https://www.icfmino.com/english/archive/background/>,
(검색일자: 2021년11월13일)

정원평 기자, 「일본 미노페스티벌, 경기세계도자비엔날레 참가」, 『뉴스1』,
2013.08.05.(검색일자: 2021년11월08일)

[코발트 블루 : 예술을 물들이다], <https://cobaltblueggcm.kr/ko/>, (검색일자:
2021년11월14일)

<ABSTRACT>

A Comparative Study on Online Exhibition Cases of Ceramic Events For the Korean International Ceramic Biennale and the International Ceramic Festival Mino, Japan

Kim Minji*

Since the outbreak of COVID-19 in 2020, people's lives have changed significantly from face-to-face to non-face-to-face. As a result, the face-to-face culture and arts field were hit hard, and the direction was shifted to non-face-to-face, that is, online exhibition, for future maintenance. Online exhibitions rather VR exhibitions are being activated with the development of technology, and these exhibitions are more effective in viewing three-dimensional works. Among the three-dimensional works, online exhibitions are produced after the pandemic effects were compared and analyzed in the field of ceramics that are routinely approaching people, targeting Korea's 11th Korean International Ceramic Biennale especially and Japan's 12th the International Ceramic Festival Mino, Japan. International competitions and online special exhibitions, which were mainly dealt with within each event, were subject to detailed comparison, and in the case of Korea, competitions consisted of VR and video while in the case of Japan, Japan composed of VR and photos. In the case of an online special exhibition, Korea held an online exhibition consisted of photos, videos, and online experience programs of the work, and in the case of Japan, the exhibition hall was implemented in VR so that the details of the work can be viewed as photos and videos. As a result of comparing and analyzing these two cases, in the case of Korea, the main works were shown in 3D and video by focusing on various viewing of the works, and there was a tendency to organize online and offline separately. In the case of Japan, instead of implementing the form of the work in 3D, the entire view of the exhibition hall was composed of VR, showing a tendency to emphasize the realism of the exhibition, and to construct the same online and offline. However, there are limitations for each exhibition type, such as viewing from various angles of the work, limitations of 3D modeling, and the importance of more detailed exhibition explanations. Through this study, it will be basic data for identifying the limitations of non-face-to-face exhibitions through the online platform of current three-dimensional works and finding out the direction of future online exhibitions.

Key Words : Online exhibitions, Ceramic events, COVID-19, VR, Korea, Japan

* Sangmyung university, Major of Culture and Arts Management, Master's degree student