



2021

성남문화재단 문화정책
온라인 포럼

지속가능한 창의적 도시문화전략



유튜브 채널 온라인 생중계

 YouTube 성남아트센터

2021년 11월 25일(목)
오후3시

2021
성남문화재단 문화정책
온라인 포럼

지속가능한 창의적 도시문화전략

PROGRAM

시간	구분	내용
15:00 ~15:05	개회	인사말 성남시장 은수미
		축사 성남시의회 문화복지위원회 남용삼 위원장
15:05 ~15:30	기조발제	지속가능한 창의도시를 위한 문화플랜 이동연(한국예술종합학교 전통예술원 교수)
15:30 ~17:00	주제발표 1	미디어아트 및 디지털 콘텐츠를 통한 창의도시 전략 Josée Guérette(Quartier des Spectacles Partnership Montreal Project Manager) 조세 게렛트(카르티에 데 스펙터클 몬트리올 프로젝트 매니저)
	주제발표 2	기술-예술, 그리고 창의도시 커먼즈 이광석(서울과학기술대학교 IT정책대학원 디지털문화정책 전공 교수)
	주제발표 3	미디어 기반 예술과 시민의 연결 신윤선(문화예술 사회적기업 유쾌한 대표)
17:00 ~17:10		휴식
17:10 ~17:40	종합토론	좌장 박은실(추계예술대학교 문화예술경영대학원 교수)
		지정토론 정상훈(가천대학교 도시계획학과 교수) 김영순(광주문화재단 문화융합본부장) 이광석(서울과학기술대학교 IT정책대학원 디지털문화정책 전공 교수) 신윤선(문화예술 사회적기업 유쾌한 대표)
시민패널 전원 토론 및 질의응답 후 폐회		

2021

성남문화재단 문화정책

온라인 포럼

지속가능한 창의적 도시문화전략

기조발제

지속가능한 창의도시를 위한 문화플랜

이동연(한국예술종합학교 전통예술원 교수)

지속가능한 창의도시를 위한 문화플랜¹⁾

이동연(한국예술종합학교 교수)

1. 도시문화와 창의도시

어느 도시이든 문화가 있게 마련이다. 근대 자본주의 도시의 형성이후 문화는 시민들의 삶의 양식 그 자체라 할 수 있다. 산업 자본주의의 탄생지 영국의 런던은 18세기에 본격적으로 도시문화가 형성되었는데, 도시문화 형성을 대변하는 두 가지 문화가 “커피숍”과 “정기간행물”이었다고 한다. 18세기 중반 런던에는 2천여 개가 넘는 커피숍이 있었는데, 이곳에서 시민들은 사회, 문화, 경제, 정치에 대해서 많은 토론을 했다. 정기간행물은 당시 도시에 사는 시민들의 독서문화에 큰 영향을 미쳤는데, 당시에 유행했던 “더 테틀러(The Tatler)”, “더 스펙테이터(The Spectator)”, “더 가디언”(The Guardian)과 같은 정기간행물들은 문인들에게만 중요한 잡지가 아니라 읽을거리로 목말라 있던 도시인들에게도 중요한 일상의 텍스트였다.

도시와 문화의 관계는 어떤 점에서 필연적인 상관성을 갖고 있으며, 그 내용 역시 특별하고, 고급스러운 것이 아니라 일상적이고 평범한 것이었다. 근대 도시문화는 그런 점에서 귀족과 부르주아의 것이 아니었다. 근대 도시문화의 탄생은 도시의 대다수 인구를 구성했던 노동자계급의 일상과 그들의 삶의 라이프스타일에서 시작된다. 영국의 대표적인 역사문화연구자인 E.P. 톰슨(Thompson)이 쓴 『영국노동계급의 형성』(창작과비평사, 2000)은 노동계급 연구에서 가장 탁월한 저서 중의 하나인데, 이 책은 노동계급의 형성 과정을 아주 구체적인 사건과 일상관계 속에서 탐구했다. 톰슨은 계급의식이란 일상의 경험들이 문화적 맥락에서 조정되는 방식, 즉 전통, 가치체계, 관념 그리고 여러 제도적 형태 등으로 구체화되는 방식이라고 말한다. 노동계급은 이념이나 구조 안에서 상상된 것이 아니라 구체적 현실에서 형성됐다는 것이다. 이 책은 노동계급의 형성과정을 정파주의나 정치운동으로 환원하지 않고, 그것들이 일상 안에서 전유되는 방식을 탁월하게 분석하고 있다. 즉 노동자계급의 형성은 정치적 파업운동이 아닌 그들의 일상의 삶의 경험 속에서 이루어지는데, 이들의 삶의 양식은 산업자본주의의 중심지 영국의 주요 도시의 문화적 특성을 그대로 드러낸다. 즉 근대자본주의 시대에 도시 문화는 근대적 도시가 형성되면서 그 안에 살고 있는 사람들의 삶의 총체적 양식을 의미한다.

그런데 21세기 들어 그러한 도시문화를 좀 더 매력적으로 만들려는 시도들이 있어왔다. 특히 문화예술의 창조성을 강조하는 전통적인 도시들이 좀 더 매력적인 도시 경쟁력을 갖기 위해서, 혹은 도시의 새로운 비전과 가치에 창조성을 가미하려는 도시정책들이 활발하게 진행되고 있다. 이러한 동시대 도시문

1) 이 글은 통영시 문화도시포럼(2020년 7월 31일)에서 발표한 글<지속가능한 문화도시의 조건들: 도시 일상의 생태문화적 전환>과 군포시 문화도시 포럼(2021년 9월 30일)에서 발표한 글<문화도시와 시민의 문화적 권리>를 기초로 본 발제 제목에 맞게 재구성한 것임을 밝힌다.

화의 특성을 문화예술의 관점에서 차별화하려는 노력들을 ‘창의도시’라는 이름으로 구체화하고 있다. 싱가포르에 본사를 두고 있는 도시브랜드 전략회사인 <Simplicable>에 2018년 7월 23일 기고한 존 스페이스(John Spacey)는 도시문화를 사람들이 즐기고 가치 있게 여기는 도시 안의 삶의 양상들로 정의했다. 도시문화는 그 안에 살고 있는 사람들이 공유한, 삶의 경험들이 역사적으로 축적되면서 나타나는 것이다. 도시문화는 하나의 형태가 갖고 있지 않고, 그 안에 첨단문화, 하위문화, 전통문화의 요소들이 함께 중첩되어 있다. 그는 도시문화를 23가지 유형으로 분류했는데, 이를 나열하면 언어, 미식, 패션, 규범, 취미, 상징, 전설/신화, 역사, 지식, 건축, 도심전경, 생산/서비스, 시장, 공공공간, 스포츠, 축제/이벤트, 밤의 경제, 고급문화, 팝문화, 하위문화, 전통문화, 아노미(anomie), 서사적 의미이다. 이러한 유형들은 도시에 살고 있는 시민들의 삶의 경험에서 나온 것들이다. 삶의 양식으로 도시의 문화는 각 도시마다 특색 있게 발전하면서 그 도시의 정체성을 형성하는 게 중요한 요소가 되었다.

사실 고대 도시국가의 형성부터 근대 자본주의 도시의 형성에 이르기까지 도시의 문화는 자연발생적으로 진화했고, 역사적 과정에서 그 형태도 인위적이기보다는 자연스러운 것이지만, 오늘 우리가 말하는 “창의도시”는 매우 목적 지향적이고 가치지향적인 개념으로 보인다. 도시문화는 언제나 이미 존재하지만, 창의도시란 주어진 것이 아니다. 도시문화는 도시의 문화로서 그 도시에 살고 있는 사람들의 삶의 양식들이 역사적으로 축적된 양식의 총체로 정의할 수 있다. 반면 창의도시란 문화와 예술의 유산과 자원이 많은 도시라는 일반적인 정의를 넘어서 동시에 도시를 발전시키는 문화정책의 전략적 용어로 사용되고 있다. 창의도시란 ‘도시의 문화’, 혹은 ‘문화적 도시’라는 자연발생적인 개념과는 다르게 도시가 새롭게 갖추어야 하는 어떤 이상적인 모델로 정의된다. 가치와 이상으로서 창의도시란 그런 점에서 시간이 지나면 자연스럽게 얻어지는 것이 아니라 구체적인 목표를 가지고 새롭게 구성해야 하는 목적형 도시로 간주하고 있다.

이러한 창의도시란 역사적으로 주어진 것이라기보다는 동시대적으로 형성해야 하는 하나의 미션이자 과제로 인식된다. 말하자면 창의도시란 문화정책, 도시정책의 대상이 되는 것이다. 문화유산과 문화자원이 부족한 도시들은 미래의 도시 발전을 위해 도시정체성을 문화도시로 설정하고 일정한 계획을 세워 문화 인프라를 조성하는 방식 뿐 아니라, 바르셀로나, 리버풀, 경주, 전주처럼 전통적으로 문화유산과 문화자원이 풍부한 도시조차도 도시의 정체된 모습들을 탈피하고 더 많은 관광객을 유치하고, 문화자원으로 도시의 경제력을 높이는 “창의도시” 플랜을 내세우고 있다.

지금 ‘창의도시’는 도시를 발전시키는 하나의 정책이고 전략으로 사용되고 있다. 특히 근대 도시들이 점차로 퇴색하면서 그 낡은 이미지를 극복하기 위해 전략으로 ‘문화도시’ 혹은 ‘창의도시’라는 정책을 제시한 것이다. 낡은 이미지로 고착화된 도시의 활력을 불어넣기 위해서 문화적 자원들을 보호 증진 및 개발하면서 도시의 이미지에 문화적 경쟁력을 높이는 것이 창의도시 플랜의 중요한 전략이 되었다.

2 ‘창의도시’ 조성의 국내외 사례들

1) 유럽 문화수도 프로젝트

탈근대 시대 도시정책으로서 ‘창의도시’라는 개념은 유럽에서 1980년대 중반부터 시작한 “유럽 문화수도” 사업에서부터 구체적으로 시작되었다고 볼 수 있다. 유럽 문화수도(영어: European Capital of Culture)는 유럽 연합 회원국의 도시를 매년 선정하여, 1년간에 걸쳐 집중적으로 각종 문화 행사를 전개하는 사업이다. 1983년 그리스 문화부 장관을 역임했던 멜리나 메르쿠리가 유럽 문화 도시(European City of Culture) 사업을 제안했고 1985년 그리스의 아테네가 최초의 유럽 문화 도시로 지정되었다. 1999년 사업 명칭이 유럽 문화 수도로 바뀌면서 지금에 이르고 있다.

그동안 유럽의 문화수도로 지정된 주요 도시들은 아테네(1985), 피렌체 (1986), 암스테르담(1987), 서베를린(1988), 파리(1989), 글래스고(1990), 더블린(1991), 마드리드(1992), 안트베르펜(1993), 리스본(1994), 룩셈부르크(1995), 코펜하겐(1996), 테살로니키(1997), 스톡홀름(1998), 바이마르(1999), 레이카비크, 베르겐, 볼로냐, 브뤼셀, 산티아고데콤포스텔라, 아비뇽, 크라쿠프, 프라하, 헬싱키(2000), 로테르담, 포르투(2001), 브뤼허, 살라망카(2002), 그라츠(2003), 릴, 제노바(2004), 코크(2005), 파트라(2006), 룩셈부르크, 시비우(2007), 리버풀, 스타방에르(2008), 린츠, 빌뉴스(2007), 에센, 이스탄불, 페치(2010), 탈린, 투르쿠(2011), 기마랑이스, 마리보르(2012), 마르세유, 코시체(2013), 리가, 우메오(2014), 뭉스, 플젠(2015), 브로츠와프, 산세바스티안(2016), 오르후스, 파포스(2017), 라이우아르덴, 발레타 (2018), 마테라, 플로르디프(2019) 등이다.

2000년대 이후 유럽 문화수도 선정은 유럽연합(EU)에 있는 도시들의 균형발전을 위해 그동안 주목받지 못한 유럽 내의 작은 도시들의 발전을 위한 전략적 정책 사업으로 목표를 두었다고 볼 수 있다. 말하자면 유럽의 문화도시 사업 역시 도시의 문화적 정체성과 시민들의 삶의 일상을 위한 장기적인 플랜이라기보다는 도시발전을 이루기 위한 전략이라고 할 수 있다.

2) 유네스코 창의도시 네트워크

① 기본개요

유네스코 창의도시 사업은 ‘문화적 도시환경과 문화 · 예술 · 지식정보산업 충분한 기반을 갖추고 도시 내 다양한 네트워크를 통해 상당한 성장을 추구하는 도시를 지정함으로써 도시의 활력을 불어넣으려는 목적을 가진다. 이 사업은 지역 고유의 문화와 자랑거리, 애착이 있는 부가가치가 높은 산업을 촉진하여 그것이 새로운 문화에 자극과 투자를 초래하고, 창조적 문화활동과 혁신적 산업활동과의 연결을 통해 지역을 건강하게 하는 도시를 선정하는 것을 목표로 한다. 2004년에 시작한 유네스코 창의도시란 현재 공예 및 민속예술, 문학, 영화, 음악, 디자인, 미디어예술, 음식 총 7개의 분야, 2020년 기준 84개국 246개 도시가 네트워크에 참여하고 있다.

② 유네스코 창의도시의 목표

- 01 지속가능한 도시발전의 전략적 요소로 문화예술을 통한 창의성을 발휘하여 도시 간 국제 협력 강화
- 02 시민사회와 공공 및 민간부문의 파트너십을 통해 도시 개발 요소를 창의적으로 만들기 위한 활동 강화
- 03 네트워크 활동을 통하여 상품과 서비스 문화 활동의 창조, 개발, 전파와 나눔 강화
- 04 문화 분야의 창작자와 전문가를 위한 기회 확대 및 창의성과 혁신의 허브 개발
- 05 소외된 취약집단과 개인의 문화생활뿐 아니라 문화 상품 및 서비스 향유를 위한 접근성 향상
- 06 지역의 발전 전략과 계획에 창의 산업과 문화를 통합

③ 유네스코 창의도시의 활동영역

- 01 경험과 지식과 최상의 실행을 공유
- 02 공공, 민간, 시민사회 영역의 연합을 통해 파일럿 프로젝트, 파트너십과 이니셔티브
- 03 전문적이고 예술적인 교류프로그램과 네트워크
- 04 창의도시 경험에 대한 연구, 리서치, 평가
- 05 지속가능한 도시 발전을 위한 정책과 제도적 조치
- 06 활동을 복돋아주는 소통과 자각

④ 유네스코 창의도시 선정 한국 도시들

현재 유네스코 창의도시로 선정된 국내 도시는 통영(음악), 광주(미디어아트), 대구(음악), 원주(문학), 전주(음식), 부산(영화), 서울(디자인), 이천(공예&민속예술), 진주(공예&민속예술), 부천(문학) 총 10개 도시가 선정되었다. 한국의 창의도시의 유네스코가 지정한 7개 영역 모두에 포함되어 있다. 10개 도시별로 분야, 선정연도, 각 도시가 추구하는 주요한 목표와 사업들을 정리하면 다음과 같다.

[표-1] 유네스코 창의도시 한국 사례²⁾

도시	분야	선정연도	목표와 주요 사업
광주	미디어아트	2014년	‘인권의 빛’, ‘예술의 빛’, ‘광산업의 빛’이 넘치는 고장인 광주는 국내외 대표적인 미디어아티스트들의 주요 활동무대. 광주의 미디어아트는 도시의 현대미술과 최신 기술들을 연결하는 한편, 광주비엔날레와 미디어아트 페스티벌, 아시아문화포럼 등과 같은 문화예술 이벤트와 공공프로젝트를 통해 시민들의 일상에 예술적 가치를 반영
대구	음악	2017년	6.25전쟁 당시 많은 예술인이 모여들었던 대구는 전 국민의 사랑을 받는 동요(박태준의 ‘오빠생각’ 등)와 가곡(현제명의 ‘춘향

2) 이 표의 내용들은 유네스코 한국위원회 홈페이지에서 참고했음을 밝힌다.

			전’ 등이 탄생한 도시. 또한 우리나라 최초의 클래식음악 감상실로 평가받는 ‘녹향’에서는 화가 이중섭이 신청곡 용지와 담배 은박지에 ‘황소’를 그렸고, 시인 양명문이 가곡 ‘명태’의 가사를 쓰기도 함. 이러한 근대 음악자산을 바탕으로 음악 창의도시에 가입한 대구는 ‘국제 뮤지컬페스티벌’과 ‘국제 오페라축제’를 10년 이상 성공적으로 개최.
부산	영화	2014년	1903년 개관한 부산의 극장 ‘행좌’와 국내 최초의 영화제작사 ‘조선키네마 주식회사’(1924년)로부터 유래한 부산의 영화 산업은 1996년부터 시작된 부산국제영화제(BIFF)의 성공과 지속적인 영화 로케이션 지원 사업을 비롯한 다양한 정책을 통해 아시아의 영화영상 산업을 선도. 이를 바탕으로 영화 창의도시로 가입한 부산은 ‘Film for All - 모두를 위한 영화’ 도시를 모토로 삼아 누구나 영화를 즐기고 영화를 통해 소통하고 성장할 수 있는 기회를 제공.
부천	문학	2017년	만화와 영화 산업을 중심으로 한 문화산업의 발전을 도모해 온 부천은 오늘날 전국 만화작가의 1/3이 활동하고 있는 도시로, 짧은 도시 역사에도 불구하고 ‘논개’의 수주 변영로, ‘원미동사람들’의 양귀자, 동요 ‘자전거’의 작사가이자 아동문학가 목일신 등 한국 근현대 문학의 빛나는 작가들과도 인연. 이러한 문학적 자산과 더불어 도시 어디서나 걸어서 5분 안에 도서관을 만날 수 있는 도시로서 부천은 2017년부터 문학 창의도시에 가입해 활동.
서울	디자인	2010년	맑고 매력 있는 세계도시 서울’을 목표로 디자인 창의도시에 가입한 서울은 동대문디자인플라자(DDP), 서울새활용플라자 등의 문화 공간을 통해 시민들의 삶의 질 향상에 기여. 우이신설 문화예술철도, 서울로미디어캔버스 등의 도심 속 공공미술 프로젝트를 통해 시민들의 디자인 향유 기회를 확대하는 한편 유니버설 디자인, 범죄예방 디자인 등 사회문제 해결을 위한 디자인 사업 선도.
원주	문학	2019년	문학 창의도시 원주는 여성 성리학자 임윤지당, 박죽서를 통한 여성문학, 김금원의 ‘호동서락기’ 등의 기행문학, 운곡 원석천을 필두로 한 은둔문학의 전통이 있는 도시. 이러한 문학의 가치는 인권·생명·민주주의 운동가 지학순 주교, 생명사상·협동조합 주창자이자 민주주의 운동가 장일순, 한국의 민족적 아픔을 26년간 집필한 대서사 ‘토지’의 박경리, 70년대 군사정권에서 민주주의를 외친 시인 김지하, 한국 동양철학의 대가 김충렬 등으로 이어져 옴.
이천	공예&민속예술	2010년	이천은 한국의 도자 문화를 국내외에 알리고 개발도상국의 문화 발전에 기여하고자 공예와 민속예술 창의도시에 가입. 이천에서는 청자, 백자, 분청 등 한국 고유의 도자제작 방식을 계승하는 도자명장을 필두로 전통과 현대 기법을 아우르는 400여 도예공

			방이 활발한 창작 활동을 통해 수준 높은 도자 문화콘텐츠를 만들어내고 있으며, 도자문화를 해외에 알리고 새로운 판로 개척을 위해 노력.
전주	음식	2012년	음식 창의도시로 가입한 전주는 세계인의 입맛을 사로잡은 한국의 대표 음식인 비빔밥과 한정식의 본고장이자 판소리와 한지의 고장. 전주는 전통음식(한식, 비빔밥, 콩나물국밥 등)뿐만 아니라 전통축제(전주비빔밥축제, 대사습놀이, 기접놀이 등), 한옥, 한복 등 풍부한 전통생활문화의 집산지로서 가장 한국적인 도시의 면모를 바탕으로 세계적으로도 가치를 인정받는 도시로 성장.
진주	공연&민속 예술	2019년	진주는 농악을 비롯한 악(樂)가(歌)무(舞)와 전통공예 등의 무형문화재들을 바탕으로 역사문화 도시로서의 정체성을 형성. 예부터 진주에는 수공예의 대표 산물인 옥을 전문적으로 가공하는 옥방이 자리해 있었고, 조선시대에는 지리산 목재를 활용한 목공예와 그 부속물을 가공하던 금속공예가 발달했으며 옛부터 비단의 고장으로도 유명. 오늘날에도 우리나라 비단 제품의 70% 이상을 생산하고 있는 진주는 이러한 문화적 자산을 바탕으로 공예와 민속예술 창의도시에 가입.
통영	음악	2015년	‘20세기의 영향력 있는 작곡가’로 널리 알려진 세계적인 작곡가 윤이상을 낳은 도시 통영은 음악을 통해 국경을 넘어 서로 다른 문화와 융합하고자 한 윤이상의 정신을 이어받아 음악 창의도시에 가입. 독일의 언론인 엘레노어 뷔닝이 “세계에서 가장 아름다운 공연장 중 하나”라고 극찬한 통영국제음악당에서 열리는 통영국제음악제와 윤이상국제음악콩쿠르는 ‘음악 창의도시 통영’을 상징하는 가장 대표적인 행사.

3) 문화체육관광부 문화도시 조성사업

유네스코 창의도시 네트워크와 유사하게 국내에서는 문화도시 조성사업을 본격적으로 시작했다. 2000년대 들어 국내에서 문화도시 정책 사업은 크게 두 가지 맥락으로 진행되었다. 하나는 노무현 정부 들어서 지역분권 정책이 중요한 국가 정책으로 간주되어, 지역의 주요도시들을 문화도시로 선정하는 사업이다. 이 당시에 광주가 아시아문화중심도시, 전주가 소리문화도시, 경주가 역사문화도시로 지정되어 많은 예산지원을 받았다. 이 당시의 문화도시 사업은 광역 중심의 사업이었고, 심사와 경쟁에 대한 선정이었다기보다는 국가 정책 차원에서 정무적 결정이 강했다고 볼 수 있다.

두 번째 단계는 2010년 이후 <지역문화진흥법>이 제정되고 난후에 ‘문화도시’ 지정 사업에 대한 사업이 구체적으로 법제화되면서부터이다. <지역문화진흥법> 제2조 정의에 따르면 문화都市는 “문화예술·문화산업·관광·전통·역사·영상 등 지역별 특색 있는 문화자원을 효과적으로 활용하여 문화 창조력을 강화할 수 있도록 제5조에 따라 지정된 도시를 말한다.” 고 명시되어 있다. 즉 법령에 따르면 문화都市는 그냥 주어지는 것이 아니라, 절절한 절차를 거쳐서 그 도시가 지정되어야 하는 것이다. 제5조

(문화도시의 지정)은 다음과 같은 법률 조항을 담고 있다.

- ① 문화체육관광부장관은 지역의 문화자원을 활용한 지역발전을 촉진하기 위하여 심의위원회의 심의를 거쳐 문화예술·문화산업·관광·전통·역사·영상, 그밖에 대통령령으로 정하는 분야별로 문화도시를 지정할 수 있다.
- ② 시·도지사 또는 시장·군수·자치구의 구청장은 해당 지역의 문화적·역사적 정체성, 창의성, 예술성 등 문화도시로서의 기초여건을 토대로 시·도지사는 문화체육관광부장관에게, 시장·군수·자치구의 구청장은 특별시장·광역시장 또는 도지사와의 협의를 거쳐 문화체육관광부장관에게 문화도시 지정을 신청할 수 있다.
- ③ 문화도시 지정을 신청하는 지방자치단체는 문화도시 조성계획을 작성하여 지정 희망년도 2년 전까지 지정을 신청하고, 문화체육관광부장관으로부터 문화도시 조성계획의 승인을 받아야 한다.
- ④ 제3항의 조성계획에는 다음 각 호의 사항이 포함되어야 한다.
 1. 문화도시 조성의 기본 방향
 2. 문화도시 지정 분야별 특성화 계획
 3. 문화도시 조성을 위한 다양하고 창의적인 프로그램 개발에 관한 사항
 4. 문화도시 조성사업 등에 필요한 투자재원의 조달에 관한 사항
 5. 그밖에 문화도시 조성사업에 필요한 사항으로서 대통령령으로 정하는 사항
- ⑤ 문화체육관광부장관은 지방자치단체의 문화도시 조성계획 추진 실적을 평가하여 계획의 승인일부터 1년 이후 심의위원회의 심사를 거쳐 해당 지방자치단체를 문화도시로 지정할 수 있다.
- ⑥ 그밖에 문화도시 조성계획의 승인과 지정에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

이상과 같은 법적 과정을 정책 사업으로 추진하면서 2018년에 김해, 부천, 원주 등 10개의 예비 문화도시가 선정되었고, 올해도 새로 문화도시들이 예비 선정될 예정이다. 각 지방자치단체도 국토교통부의 도시재생사업과 함께, 문화체육관광부의 문화도시 선정 사업에 매우 심혈을 기울여 최종 문화도시로 선정되기 위해서 많은 노력을 기울이고 있다.

그러나 이러한 문화도시 지정 사업이 과연 그 도시에 살고 있는 시민들을 행복하게 만들고, 도시의 문화 정체성을 확고하게 만들 수 있을지는 미지수이다. 왜냐하면 문화도시 사업들의 대부분 관심은 신도시 조성으로 인해 낙후된 원도심의 경제를 활성화시키고, 인구감소에 따른 유휴공간들을 어떻게 활용하여 지역의 관광산업에 기여할 수 있을지에 대한 것에 집중하기 때문이다. 특정 도시가 문화적 가치와 비전을 갖는다는 것은 본래 자기 도시의 오랜 유산과 전통을 유지하면서, 시민들의 자발적인 참여로 인해 도시의 삶의 일상에 활력을 갖는 것을 의미하는데, 결국 문화도시가 되고 싶은 도시들과 문화도시로 선정하고자하는 정책과 행정 주체들은 도시의 역사적 정체성이 기반 한 도시의 고유성을 중시하기보다는 경제적, 산업적 경쟁력을 우선시하는 경향이 많다. 결국 문화都市는 하나의 정책 사업으로 환원되면서 중앙정부의 지원을 최종목표로 하는 하나의 허구적인 개념은 아닌지 다시 반문해야 하는 시점에 있다.

[표-2] 문화체육관광부 문화도시 지정 현황

사회문화 중심형	지역자율형	문화산업 중심형	역사전통 중심형
3	7	1	1
부천, 원주, 완주	청주, 포항, 서귀포, 영도(부산), 부평, 춘천, 강릉	천안	김해

3 창의도시의 새로운 이해

요즘 이야기 되는 창의도시라는 개념은 두 가지 맥락을 가지고 있다. 하나는 특정한 도시가 문화예술 분야의 창의적인 자원들(하드웨어, 콘텐츠웨어, 휴먼웨어)을 집중적으로 육성하여 문화의 창의성을 도시 발전의 기본 동력으로 활용하려는 것으로, 이는 좁은 의미로 사용된다. 반면, 창의성을 문화 예술에 한정하지 않고, 도시의 혁신과 발전의 총체로 이해하는 것으로 이는 넓은 의미로 사용된다. 넓은 의미로 사용되는 창의도시란 도시를 지탱하는 다양한 메커니즘, 예컨대 도시 계획을 수립할 때나, 시민들의 복지와 교육 정책을 수립할 때나, 시민과의 거버넌스를 강화할 때, 유기적으로 진행될 수 있도록 상상력과 관계를 중시하는 것을 말한다. 넓은 의미에서 창의도시의 개념은 도시의 창조적 조건들을 만드는 것을 목표로 한다.

창의도시의 권위자인 찰스 랜드리(Charles Landry)는 창의도시 담론이 왜 중요한지를 대략 세 가지 관점에서 설명하고 있다. 첫째, 창의성은 도시의 생명줄이다. 도시는 시장, 거래, 생산의 중심. 기업인, 예술가, 지식인, 학생, 행정가, 권력브로커들이 모여 있는 곳이다. 도시는 새로운 인종과 문화가 섞이고, 그러한 상호작용이 새로운 아이디어와 역사적 인공물과 제도를 만드는 곳이며 사람들에게 아이디어, 필요, 열망, 꿈, 프로젝트, 갈등, 기억, 염려, 사랑, 열정, 강박과 공포를 심어주는 곳이기도 하다.

둘째, 창의성은 도시가 변화하는 데 있어 핵심적인 가치이다. 현재 글로벌한 시대에 도시는 낡은 산업사회가 사라지고, 새로운 지식사회로 이행하는 시기에 있다. 공장과 사무실, 범죄와 불안에 기반 한 일과 삶이라는 낡은 삶의 리듬 체계가 쇠퇴하고 새로운 도시의 아젠다가 생성되는 시점에 있는 것이다. 급격한 세계화와 정보화에 대처해야 하고, 일상의 환경의 질을 개선해야 하는 임무를 도시가 견인해야 한다. 개발과 착취라는 근대적 도시의 가정들을 극복해야 함을 물론이고, 도시가 끊임없이 새로운 가치를 위해 도전해야 한다. 창의성은 그러한 도시의 이행에 있어 중요한 가치가 된다.

셋째, 창의성은 지식생성을 위한 혁신적 동력이다. 21세기에 창의성의 담론이 필요한 또 다른 이유는 19세기에서 20세기로 이어지는 지배적 산업은 물질에 기반 했다면, 21세기 산업 창의성과 혁신을 통한 지식생성에 있다. 도시는 사회의 변화를 이끌어 내는 지식을 생산하는 사람들이 모여 있는 곳이고, 미래의

혁신적 사회를 만들기 위해 지식은 도시의 창조적 자원들을 생성하는 토대가 된다. 특히 4차 산업시대에 문화와 기술, 예술과 과학을 융합하는 지식 생산은 도시의 창조적 변화를 이끄는 중요한 동력이 될 수 있다.

찰스 랜드리와 창의도시 개념을 적용하자면 창의도시란 결국 한 도시의 창조적 유산을 전유하고, 동시대 사회변화에 대응해야 하며, 도시의 혁신을 위해 끊임없이 지식을 생성해야 한다는 것으로 요약할 수 있다. 창의도시의 창조적 유산은 창의성을 축적한 도시의 고유한 역사문화에서 나오는 것이고, 사회변화에 대응한다는 것은 근대산업자본주의를 극복한 ‘도시-삶’의 가치를 문화도시의 중요한 가치로 추구한다는 것을 의미한다. 예컨대 근대적 경제도시, 경쟁도시의 한계를 극복하려는 사회적 경제, 공유사회, 마을민주주의, 협치와 같은 모델들은 창의도시가 사회변화에 대응할 때 적극적으로 고려해야 하는 것들이다. 혁신을 위한 지식생산은 창의도시를 구성하는 데 있어 창조적 도시경쟁력을 위한 ‘휴먼 자원’(Human Resources)의 생산과 확산을 말한다. 지식생산이 단지 학문과 산업을 위한 수단이 아니라 문화도시를 형성하는 중요한 과정이 되기 위해서는 그것이 도시의 일상을 바꾸는 데 직접적으로 관여해야 한다.

창의도시의 개념을 적극적으로 주장했던 찰스 랜드리가 최근에는 이 개념이 전 세계적으로 남발되었다고 비판하면서 그 대안으로 ‘시민도시’(Civic City)를 제안하고 나서 것도 시민들의 일상을 위한 문화도시의 새로운 이해와 무관하지 않다. 시민도시의 시대를 설명하기 위해 그는 도시모델의 진화를 3단계로 구분했다. ‘도시1.0’은 대기업 중심의 경제로 정의하고, ‘도시2.0’은 창조경제로의 전환과 상응한다. 반면 ‘도시3.0’은 도시와 경제를 구성하는 최소 단위(Micro Agent)가 모두 연결되어 창의성을 발휘하는 모델이다. 즉 ‘도시3.0’은 도시개발, 민주주의, 지역경제, 공동체의 현안을 통합 기획하고 실행하는 과정에 시민 모두의 창의성을 연결하고 확장하는 모델을 지칭한다. 도시3.0은 특정한 지식인과 창조적 인간들이 만드는 도시가 아니라, 시민들의 집단지성, 시민들의 창조적 역량들을 결집시키고, 시의 행정과 시민들의 능력을 협치의 모델로 제시하는 도시를 말한다. 즉 도시3.0은 시민들의 권리와 역량을 활성화시키는 모든 것으로부터의 ‘협치 도시’를 지향한다.

창의도시가 시민도시, 협치 도시라는 관점을 고수하지 않으면 특정한 창조적 자원이 소수에 의해 독점되거나 개발이익의 수단이 되는 위험으로부터 도시를 건져낼 수 없다. 예컨대 도시재생과 젠트리피케이션의 비극이 발생하는 원인도 창의도시를 도시의 발전모델로 삼는 과정에서 창의성의 교환가치로 인해 발생하는 자본의 재생산을 모두 소수의 개발자들이 가져가는 것에 대한 제제를 가하지 않았기 때문이다. 이 과정에서 창의도시에서 시민도시로의 확장은 시민들의 권리와 다양성, 그리고 그것들과 시의 통치성과의 협력을 이끌어냄으로써 창의성의 개발이익의 독점을 해소할 수 있다. 창의도시에서 창의성은 필요조건이라면, 시민적 권리는 충분조건이라 할 수 있다.

4. 지속가능한 창의도시를 위한 조건들

지속가능한 창의적 창의도시를 만들기 위한 전제 조건은 무엇일까? 다음 세 가지 관점이 중요할 듯하다. 첫째, 창의도시의 지속가능성은 시민들의 삶의 양식의 행복과 만족에서 비롯된다. 창의도시 플랜이 아무리 멋지고 화려해도 시민들이 행복하지 않다면, 그것은 아무런 의미도 소용도 없다. 과거 박물관 미술관, 복합문화 공간 등 거대하고 화려한 문화시설을 건립해서 국제적으로 주목받는 도시가 되어 당장에 창의도시로 부상하는 식의 패러다임이 더 이상 지속가능한 창의도시의 의미를 가질 수 없게 되었다. 중요한 것은 시민들이 자신들이 살고 있는 도시에 대해 문화적 자부심을 가져야 하며, 자신의 삶의 일상에서 문화적 활동과 경험들이 과거보다, 지금보다 더 나아지고 있다는 것을 체감해야 한다. 그런 점에서 지속가능한 창의도시의 시민들의 문화향유의 권리를 높이는 것은 최우선 과제로 삼아야 한다.

둘째 도시의 미적 시각성이 분명하고, 도시의 문화적 취향이 다양해져야 한다. 도시의 미학성은 도시의 문화적 수준과 가치를 결정하는 요소이다. 그러나 도시의 미학성은 우리가 통상적으로 인지하는 상층계급의 고급 미학의 화려함을 의미하는 것은 아니다. 도시의 미학성은 도시가 미적으로 아름다운 모습을 갖추면서 그 도시만의 분명한 정체성을 드러낼 수 있는 미적 가치의 일상적 재현을 의미한다. 화려한 문화시설과 뛰어난 예술적 역량을 가진 문화예술 단체들이 있다고 해서 그 도시가 미학적으로 뛰어나나 고만 볼 수 없다. 도시의 미학성은 도시의 정체성을 인지가능하게 만드는 일상의 시각성, 미적 고유성을 의미하며, 시각적으로도 자극적이거나 화려한 모습을 보이기보다는 시각적 쾌적함을 갖게 만드는 것이다. 또한 시민들의 문화적 취향이 다양하게 자신의 삶에서 드러날 수 있도록 시민들의 라이프스타일의 다양함을 증시하는 것도 창의도시의 지속가능성에서 중요한 요소이다.

셋째, 창의도시의 생태적 쾌적함을 지속해야 한다. 도시의 생태성은 해양도시, 산악도시 등 지리적 특성에 따라 자연적으로 주어진 것을 의미하기도 하지만, 도시가 장기적으로 유지하고 그 정체성을 지키기 위해 시민들과 도시정책이 해야 할 생태적 삶의 가치와도 연결되어 있다. 창의도시에서 생태성은 그런 점에서 자연과 삶이 연관되는 이야기이다. 자연이 아무리 생태적이라고 해서 그 도시가 생태적 도시라고 말할 수 없다. 도시의 생태성은 지속가능한 창의도시의 가장 중요한 가치이자 비전이라고 할 수 있는데, 왜냐하면 도시의 생태성은 도시를 살고 있는 시민들의 삶의 과정에서 결정되는 것이기 때문이다. 시민들의 생태적 삶은 교육과 학습을 통해 구현되기도 하고, 오래 동안 자신들이 살아온 동네와 마을의 유산을 지키고 유지하는 것을 통해서 가능하게되기도 한다. 그런데 창의도시의 생태성에서 쾌적함의 추구는 바로 문화적 관점이라 할 수 있다. 생태적인 삶을 살면서도 자신의 삶이 과잉 재현되거나 표상되지 않은 채로 일상이 행복해지려면 문화적 관점이나 문화적 활동이 필수적으로 수반되어야 한다. 생태적 쾌적함은 아름다운 바다를 보고, 녹색의 산을 바라보면서 자연스럽게 느낄 수 있는 것이기도 하지만 도시의 문화경관, 도시의 문화프로그램, 도시의 문화적 기획들을 통해서도 얻을 수 있다. 생태적 쾌적함이란 도시와 시민의 삶에 자유의 시간이 더 많이 주어지고 그 자유의 시간에서 문화적 시간을 늘려나갈 때 지속가능해 질 수 있다.

5. 지속가능한 창의도시를 위한 문화전략

1) 창의도시에 대한 분명한 개념정립

특정한 창의도시를 선언하기 위해서는 무엇보다 어떤 창의도시를 지향하고 꿈꾸는가에 대한 분명한 개념정립이 필요하다. 왜 창의도시이어야 하고, 어떤 창의도시이어야 하며, 창의도시를 위해 우리가 무엇을 구체적으로 실천할 것인가에 대한 일관된 문제의식이 있으려면 먼저 창의도시에 대한 명확한 상이 제시되어야 한다.

현재 유네스코 창의도시의 총 7개의 범주로 구성되어 있다. 음악, 미디어아트, 문학, 음식, 영화, 디자인, 공예&민속예술 등 7개 영역은 서로 분명한 장르영역으로 구분되어 있다. 유네스코 창의도시를 지원하기 위해서는 먼저 7개 영역 중에 하나의 범주를 지정해야 한다. 그러나 창의도시 선정을 위해 특정한 분야를 선택하더라도 해당 분야로 인해 그 도시에 왜 어떻게 창의도시가 되는지에 대한 관점이 분명하게 제시되어야 할 것이다. 해당 분야가 그 도시와 어떤 연관성을 가지고 있는지, 그 분야가 도시의 창의성에 어떤 역할을 하는지, 창의도시 선언 후에 핵심이 되는 해당 분야를 어떻게 활성화시키고, 그것이 시민들의 문화적 삶에 어떤 기여를 할 것인지에 대한 계획이 수립되어야 한다. 창의도시의 개념정립을 위해서는 다음과 같은 항목들에 대한 검토가 필요하다.

[표-3] 창의도시 개념정립을 위한 체계도

항목	내용	고려사항
슬로건	창의도시를 표방하는 캐치프레이즈	창의도시를 잘 이해하고 표현할 수 있는 단어와 문장을 선택 가치, 내용, 목표가 드러날 수 있는 슬로건 구상
비전	어떤 창의도시의 미래를 꿈꾸는가? 궁극적으로 어떤 도시정체성을 원하는가?	도시의 미래 비전, 도시의 구체적인 상과 정체성이 드러날 수 있는 내용으로 구성
가치	창의도시가 추구하는 핵심 가치는 무엇인가?	핵심브랜드를 통해서 도시의 이미지와 가치를 향상시킬 수 있는 전략을 수립
방향	창의도시의 비전과 가치를 실현하기 위해 어떤 방향으로 가야하는가?	창의도시의 진보와 발전을 추진하는 실제적인 동력에 대한 관점 제시 가치와 비전이 드러날 수 있는 방향제시
목표	창의도시가 가고자 하는 궁극적인 목표는 무엇인가?	창의도시가 목표로 하는 구체적인 지점들, 정량적 정성적 목표와 도시의 고유성이 드러나는 차별화된 목표 제시
추진과제	이러한 목표를 실행하고 달성하기 위해 구체적인 실천과제들은 어떤 것인가?	창의도시를 실현하기 위한 하드웨어, 콘텐츠웨어, 휴먼웨어 과제 및 자원조성과 법제도적 기반 마련 등의 계획

2) 시민들의 창의성을 위한 문화권리 보장과 확산

창의도시와 시민도시의 개념을 우회하면서 문화도시의 구성에 있어 우리가 중요하게 인식해야 할 조건들 중에서 시민들의 문화적 권리는 매우 중요하다. 문화도시는 시민들의 문화적 권리를 지켜주고 확장하는 것을 중요한 목표로 삼아야 한다. 문화도시는 산업화시대 오래된 도시를 탈산업화시대 경쟁력 있는 도시로 만들기 위한 발전모델로만 인식해서는 안 된다. 경쟁력 있는 문화도시를 만드는 것은 그 자체로 중요하다. 그러나 그러한 경쟁력이 시민들의 문화적 권리 보장이 삭제된 채로 거대한 문화인프라를 조성하고, 큰 축제를 만들어서 관광객을 유치해 도시의 살림살이가 나아지는 경쟁력이라고 한다면, 진정한 의미에서 문화도시라 할 수 없다. 문화도시의 첫 번째 조건은 시민들의 문화적 권리를 보장하고 확장하는 것이다.

시민들의 문화적 권리에 대해서 참고할만한 사례가 바르셀로나가 2002년에 만든 <도시의 문화적 권리와 의무에 관한 헌장>이다. 이 헌장의 전문은 이렇게 작성되어 있다.

문화적 권리는 세계인권선언에 인정하고 있는 보편적 권리로서 권리 주체는 개인 또는 단체이며 권리 행사는 개별적으로 이뤄진다. 문화적 권리는 국가가 모든 행정 구성을 통해 보장한다. 이러한 문화에 대한 인권으로부터 다양한 문화적 권리가 발생한다. 이는 인간 존엄성 및 여타 인권(예. 의사 표현, 정보, 결사 또는 양심 등의 자유에 대한 권리)을 행사하기 위한 필수 요소로서 특이성과 창의성을 보호하고 증진해야 한다. (중략) 모든 사람은 그 인격의 자유롭고 완전한 발전이 그 안에서만 가능한 사회를 만들어 나갈 의무를 진다. 따라서 문화적 권리를 확인하고 이행하는 과정은 문화를 공동으로 구성된 공익으로 간주하는 논리적 추론에서 유래한다. 공익은 글로벌 시장을 비롯해 정치적, 경제적 또는 사회적 영역에서 사적 용도로 사용할 수 있는 이해관계로부터 보호받아야 한다. 문화적 권리는 일반 규범에서 기인했으며, 특히 도시 환경에서 보다 쾌적하고 창의적인 공동생활을 위한 기반으로 사용될 수 있다. 도시의 문화적 권리와 의무에 관한 헌장이 세계인권선언과 국제규약을 통해 인정받고 상세히 설명된 이들 문화적 권리를 도시 환경에서 증진하는 데 일조할 수 있기를 바란다.

바르셀로나의 이 헌장은 시민들의 문화적 권리가 문화도시를 구성함에 있어 가장 중요한 가치임을 역설하고 있다. 헌장은 시민들의 권리를 구체적으로 5가지 형태로 보고 있다. 첫 번째는 문화 공간으로서 도시에 대한 권리이다. 시민은 도시에서 아름다움, 창의력 및 사회성의 가치를 영위하며 도시를 통해 표현적 및 창의적 욕구를 충족할 권리를 갖는다. 시민은 개인의 미적 감각(의복, 화장 등)과 일상 용품(자동차, 주택 등)을 통해 도시 환경에 자신을 표현할 권한을 갖는다. 시민은 문화, 의료 및 환경적 균형성이 지속 가능성 계획의 필수 요소를 형성하는 도시 환경을 영위할 권리를 갖는다.

두 번째는 시민들의 문화적 접근 보호 및 차별금지이다. 모든 시민은 지역에서 문화 활동을 영위하고

자신 또는 제3자의 문화 프로젝트를 알릴 동등한 권리를 갖는다. 시민은 문화 콘텐츠의 본질에서 벗어나고 문화에 대한 존중을 침해하는 상업적 또는 정치적 메시지가 확산되지 못하도록 공공 문화 환경을 보호할 권리를 갖는다. 시민은 도시 환경에 제시된 모든 문화, 특히 가장 취약한 문화를 보호할 권리를 갖는다. 특히 역사, 언어, 자연, 전통 및 창조적 연속성과 관련하여 도시에 깊은 뿌리를 두고 고유한 관계를 유지하고 있는 문화를 고려해 보호해야 한다.

세 번째는 도시의 문화프로젝트에 시민들의 참여, 협력 및 제작이다. 시민은 공동체가 공공 공간에서 조직한 모든 문화, 축제 또는 예술적 표현에 참여할 권리를 갖는다. 시민은 세계 문화의 표현 양식을 수용하고 도시 환경에서 이를 통해 자신을 표현할 권리를 갖는다. 시민은 도시의 문화생활에 대한 공개 토론에 참여하고 자신에게 영향을 끼치는 결정에 직접적으로 영향력을 가질 권리를 갖는다. 시민은 문화 단위로 간주되는 지역의 공동생활 공간(예. 동네, 거리)에 대한 제안서를 개발하고 공적 자원을 누릴 권리를 갖는다.

네 번째는 기억, 문화유산, 영성이다. 시민은 기억, 정체성 및 창작에 대한 동시대 대화에서 중요하게 간주되는 이동 또는 고정 요소를 보호할 권리를 갖는다. 문화 단체에 소속된 시민은 도시 환경에 집단의 기억을 반영할 수 있는 권리를 갖고 향후 도시가 이를 보호 및 탐구할 수 있다. 시민은 도시 표현적이고 창의적인 문화 활동에 자신의 영성을 반영할 권리를 갖는다. 시민은 자신의 문화적 특성에 따라 장례 전통과 이에 따른 문화적 표현을 지킬 권한을 갖는다.

마지막으로 시민들의 예술 교육, 소통 및 문화 지식에 관한 것이다. 시민들은 특히 도시 모국어 및 결속력과 소통을 통해 발전해온 언어의 관점에서 거주 도시 및 다른 도시 공동체의 현재 및 과거를 이해할 권리를 갖는다. 시민은 학교 교육을 시작한 후 교과 과정을 통해 예술 및 문화 교육을 받고 가까운 지역에서 보충 교육 시설을 이용하여 표현 및 창의력을 극대화할 권리를 갖는다. 시민은 도시 환경에서 시기적절하게 문화 행사 및 프로그램에 대한 완전한 정보를 제공 받고 공공 및 민간 통신 수단으로 이들 정보를 요청할 권리를 갖는다.

3) 창의도시를 위한 구체적인 추진과제

창의적 도시의 전략수립은 대체로 3가지 층위를 가진다. 첫 번째 층위는 지표적인 것으로 주로 도시의 정량적인 수준을 높이는 것을 목표로 한다. 가령 주택보급, 교통차량확대, 미세먼지 줄이기, 보육원 확충, 박물관 미술관 확충 등이 지표적인 층위에 해당된다. 두 번째는 도상적인 층위로 도시의 랜드마크적 기능을 하는 시설이나 콘텐츠들을 만드는 것이다. 말하자면 도시를 대변하는 대표적인 사례를 만드는 것이다. 가령 스페인 빌바오의 구겐하임 미술관, 호주 시드니의 오페라 하우스, 서울시의 청계천 복원사업이나 버스 중앙차로제가 대표적이다. 도상적인 층위에서의 도시 전략은 단기간에 정책의 목표를 확실하게 각인시켜주는 장점을 가지고 있다. 세 번째 상징적인 층위로서 도시의 철학과 이념 가치를 담는 것을 말한다. 도시는 어떤 철학을 가지고 시민들의 삶을 지켜주어야 하는가, 도시가 추구하는 미래의 가치는 무엇인가 하는 것을 생각하고 상상하는 것이다.

창의도시는 이러한 세 가지 층위로 전략수립이 되어야 하고 지표적인 층위와 도상적인 층위, 그리고 상징적인 층위에 대한 유기적인 연관 관계가 맺어져야 한다. 이 세 가지 층위를 창의도시 조성의 관점에서 문화도시의 상을 정리하면 다음과 같다.

[표-4] 창의도시의 층위들

층위	개념	실천 전략
지표적인 층위 (level of index)	박물관 미술관 도서관의 수와 이용률 등 문화권의 정량적 지표를 개선하고 업그레이드	<ul style="list-style-type: none"> ■ 창의도시 조성을 위한 기반시설 조성 ■ 시민들의 문화향유를 위한 프로그램 기획 ■ 창의도시를 구체적인 지표개발과 실행계획
도상적 층위 (level of icon)	창의도시의 프로젝트를 시각적 정서적으로 가시화	<ul style="list-style-type: none"> ■ 창의도시를 대표할만한 아이콘적인 시설이나 콘텐츠 제시 ■ 대표적인 시설 대표적인 이벤트, 대표적인 콘텐츠
상징적 층위 (level of symbol)	창의도시의 정체성을 오래 유지할 수 있는 확고한 가치 이념 철학	<ul style="list-style-type: none"> ■ 도시의 문화 고유성과 유산적인 가치 브랜드 ■ 도시와 시민의 일상이 되는 문화로 각인 ■ 그 도시하면 상징적 이미지가 떠오를 정도의 문화적 상징성을 보유

[표-5] 창의도시의 구성요소

구성요소	개념	실천 전략미디어아트와 미디어아트
하드웨어 (Hardware)	창의도시를 조성하는 데 필요한 기반시설	<ul style="list-style-type: none"> ■ Arts & Technology 관련 기반시설 (Ars Electronica, ZKM, V2) 조성 ■ 첨단기술을 활용한 융복합 미디어아트 연구 개발 LAB 조성 ■ 미래예술 융합을 위한 산학관 협력 위원회 구성 ■ 관련 기반시설을 지원할 수 있는 시조례 제정
콘텐츠웨어 (Contentware)	창의도시 내용을 구성하는 구체적인 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> ■ 미디어아트 관련 페스티벌과 교육프로그램 개발 ■ 미디어아트 콘텐츠를 지속적으로 론칭할 수 있는 이벤트 개최 ■ 미디어아트를 활용하여 상용화가 가능한 산학 연계 콘텐츠 제작
휴먼웨어 (Humanware)	창의도시를 이끌어 나갈 사람들과 인재	<ul style="list-style-type: none"> ■ 미디어아트 도시 조성에 필요한 창의적인 인력양성 계획 제시 ■ 시와 기업 시와 대학이 협력할 수 있는 MOU 체제 수립 ■ 미래의 융-복합 미디어아트 도시 수립을 위한 장기적인 인력양성 계획 수립

4) 창의도시를 위한 ‘창의적’ 행정 지원체계 수립

창의도시라는 말은 많은 지방자치단체에서 사용하고 있다. 창의도시라는 말을 너무나 많이 쓰다보니까 그것은 마치 새로운 게 아니라 21세기 도시라면 당연히 갖추어야 할 도시의 면모로 생각하고 있다. 창의도시, 혹은 창의적 문화도시가 21세기 도시의 가장 바람직한 모습이라는 데에는 이전의 여지가 없지만, 그렇다고 모든 도시가 구체적인 성찰이 없이 문화도시라는 말을 너무 함부로 사용하게 된다면 실제로 문화도시로의 정체성을 갖지 못할뿐더러, 그것은 잠시 선언했다 사라지는 구호에 불과할 것이다.

창의도시를 선언한다고 해서 그것이 그냥 주어지는 것이 아니기 때문이다. 창의도시는 어떤 시가 추구하는 도시의 정체성에 하나에 불과한 것인지, 아니면 모든 도시의 발전 계획을 하나로 종합하는 통합적 모델인지에 대한 숙의가 필요하다. 왜냐하면 가령 성남시가 창의도시로의 통합적 정책을 수립하기에는 시가 앞으로 해결해야하는 문제들이 많기 때문이다.

성남시가 유네스코 창의도시로 선언한다는 것은 과거와 현재를 위한 것이 아니라 미래를 위한 것이 되어야 한다. 그렇다면 앞으로의 계획과 비전이 중요하고, 이에 따른 확고한 시의 의지가 관철되어야 한다. 성남시가 유네스코 창의도시로 선언한 후에도 시 여건상 예산도 없고 인프라도 없어서 그 환경에 맞추어 현실적으로 문화도시 기본계획을 수립하라는 것은 현실적인 선택일 수 있겠지만, 그것만으로는 문화도시가 만들어 질 수 없다는 점에 대한 고민이 필요하다. 필요하다면 과감한 예산투자과 장기적인 정책의지가 확고하지 않는 한, 성남시의 유네스코 창의도시는 그야말로 선언 그 이상의 의미를 갖기 어렵다.

성남시가 창의도시를 선언하고 창의도시로 이행하기 위한 실질적인 정책과 사업들을 수립하기 위해서는 이를 수행하는 실질적이고 구체적인 체계 마련이 절실하다. 창의도시 체계는 크게 세 가지 체계의 연합과 협력을 통해서 만들어 질 수 있다. 첫째는 창의도시 성남의 비전과 기본계획 수립을 실질적으로 이끌어 나갈 조직 구성이다. 성남시가 구성하게 될 조직은 창의도시를 끌고나갈 전문가들과 함께 시민문화권을 목표와 취지를 잘 살릴 수 있도록 시민들의 자발적인 참여를 적극적으로 요청하는 것이 필요하다.

두 번째는 센터의 조직구성 뿐 아니라, 시민문화권이 구체적인 실행을 위한 다양한 시민 조직들의 협치 구조를 만드는 것이다. 문화권에 기반 한 창의도시는 앞서 언급했듯이 시민들의 문화적 권리의 보장과 확대가 가장 중요한 만큼 위원회의 계획수립과 실행과정에서 성남시에서 활동하는 다양한 문화예술 관련 단체들과 일반 시민들의 참여와 협력이 중요하다. 특히 성남시에서 활동하는 전문예술인들과 다양한 유형의 아마추어 예술동아리 조직들의 협력, 그리고 그러한 협력을 구체적이고 대안적인 프로그램으로 재구성할 수 있는 전문문화기획자의 창의적인 기획력이 뒷받침되어야 한다.

마지막으로 창의도시의 계획과 실행을 책임지고 이끌어 나갈 위원회 조직과 시민조직들을 잘 연결해주는 시의 협치 체계가 잘 갖추어 져야 한다. 민간 위원회 조직과 시민조직 그리고 공공분야에서의 행정

조직 간의 협치가 얼마나 잘 진행되느냐가 유네스코 창의도시 성남으로 가는 데 있어 성공의 여부를 가
늠 하는 중요한 열쇠가 될 것이다. 그런 점에서 성남시의 문화행정 조직과 전문가, 시민들의 자발적인
문화조직들이 유기적으로 협력하는 협치 모델을 조례제정을 통해 만들어야 할 것이다.

2021

성남문화재단 문화정책

온라인 포럼

지속가능한 창의적 도시문화전략

주제발표 1

미디어아트 및 디지털 콘텐츠를 통한 창의도시 전략

Josée Guérette(Quartier des Spectacles Partnership Montreal Project Manager)

조세 게렛트(카르티에 데 스펙터클 몬트리올 프로젝트 매니저)

*** Quartier des Spectacles Partnership Montreal이란?**

몬트리올 카르티에 데 스펙터클은 공동체의 선을 실현하는 민간 파트너십 기관으로,
지역 내 문화유산 발전을 통해 다음과 같은 활동을 전개하고 있다.

- 생동감 넘치고 현대적인 문화예술 프로그램 제공
- 다양한 무료 공공 프로그램을 통해 문화활동에 대한 접근성 향상
- 도시 내에 새롭고, 표현적이며, 사회통합적인 중심지 구축

2021

성남문화재단 문화정책

온라인 포럼

지속가능한 창의적 도시문화전략

주제발표 2

기술-예술, 그리고 창의도시 커먼즈 : 미디어아트 창의도시 네트워크를 위한 기본조건

이광석(서울과학기술대학교 IT정책대학원 디지털문화정책 전공 교수)



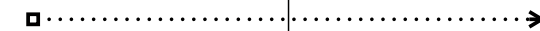
기술-예술, 그리고 창의도시 커먼즈: 미디어아트 창의도시 네트워크를 위한 기본조건

이광석 (서울과학기술대학교)

동시대 기술의 문제

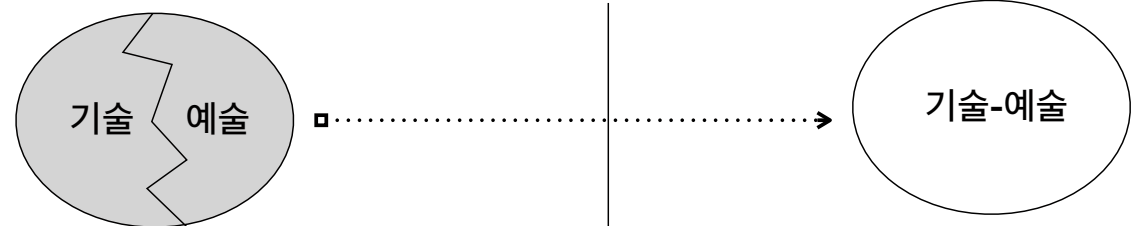


- 중암통제의, 환경파괴적, 억압적, 사유화된 계기로 점차 굳어가는 기술 현상태
- '기술주의'와 개발·성장 논리 주축
- 생태(자연·사회) 파괴 일조
- 기술 엘리트 중심주의
- 기술의 도구적 합리화에 의존

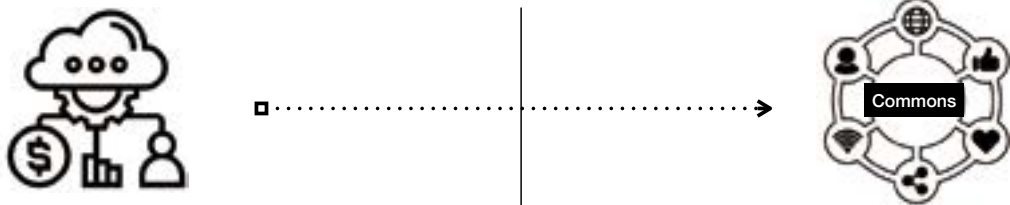


- 개방성, 호혜성, 시민사회적 가치를 확인할 수 있는 기술의 해방적 계기
- 지속가능성과 회복력 강조
- 개입 여지 크고, 용도 변경 가능한 기술
- 창의적 시민 참여작 활동 연계
- 생태-기술-인간, 상생적 가치 강조

기술-예술의 문제

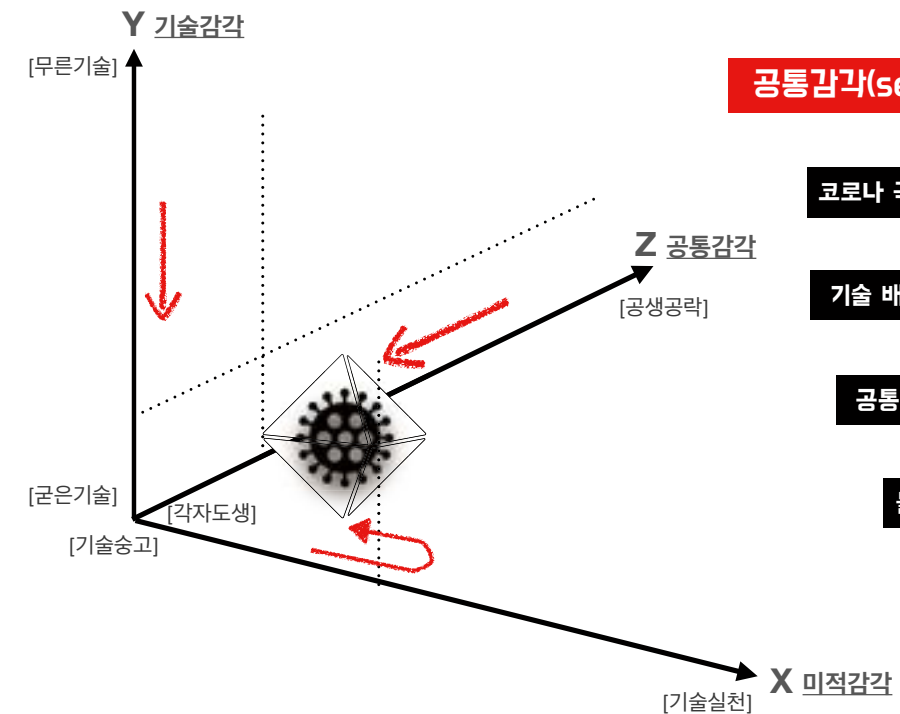


- | | |
|---|--|
| { <ul style="list-style-type: none"> ● 강제적 접 붙이기의 역사적 선례(CT) ● 기술/미디어아트의 송고, 스펙터클화 ● 신기술 ‘기업’ 시장의 액세스러리화 ● ‘기술’의 예술 장르적 활용에 국한 ● 시민 관객의 대상화 (참여에서 놀이로) | { <ul style="list-style-type: none"> ● 기술-예술의 ‘동시대성’ 접속 ● 손상된 사회 결속과 소통을 보강하는 ‘문화적 보철물’, cultural prosthetics 역할 ● ‘변형적’ transformative 아방가르드: 기술-예술가를 주축으로, 다양한 사회 동반자들(시민, 공동체, 사회운동, 도시디자인 연구/교육/정치/사회 기관 연구자, 비영리 단체 활동가, 스타트업 종사자 등)과의 협력과 협업 (보디츠코) |
|---|--|

창의도시, 공통감각^{sensus communis}의 문제

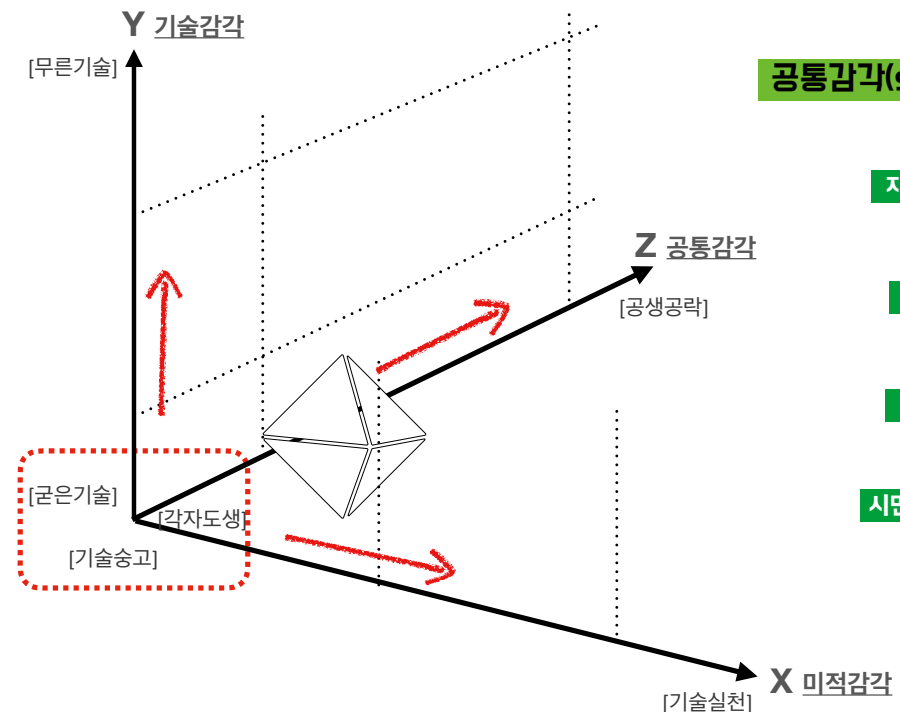
- 신기술을 접목한 문화예술 산업 확장에 주로 관심
 - 기술문화를 도시 개발주의의 또 다른 동력과 연장선에서 접근
 - 상호 호혜적 감각의 공유 없는, 유무형 문화 예술 자원의 시각적 배치와 전시 효과 지배
 - 시민의 문화예술 향유 및 소비 고객화 정책
 - 도시 자원(역사, 지리, 기관 입지, 문화, IT, 직업군 등)특성 고려
 - 시민 참여작 설계 참여, 지역 공동 문화 자원의 협력 관리 통한 사회적 가치 확산
 - 시민 공통감각을 위한, 생태-기술-지역-문화예술의 핵심 연계 가치 마련
 - 기술+예술+도시 커먼즈 연계를 위한 교류 협력 ‘플랫폼’ 거버넌스 체제 구축

공통감각(sensus communis)의 위기

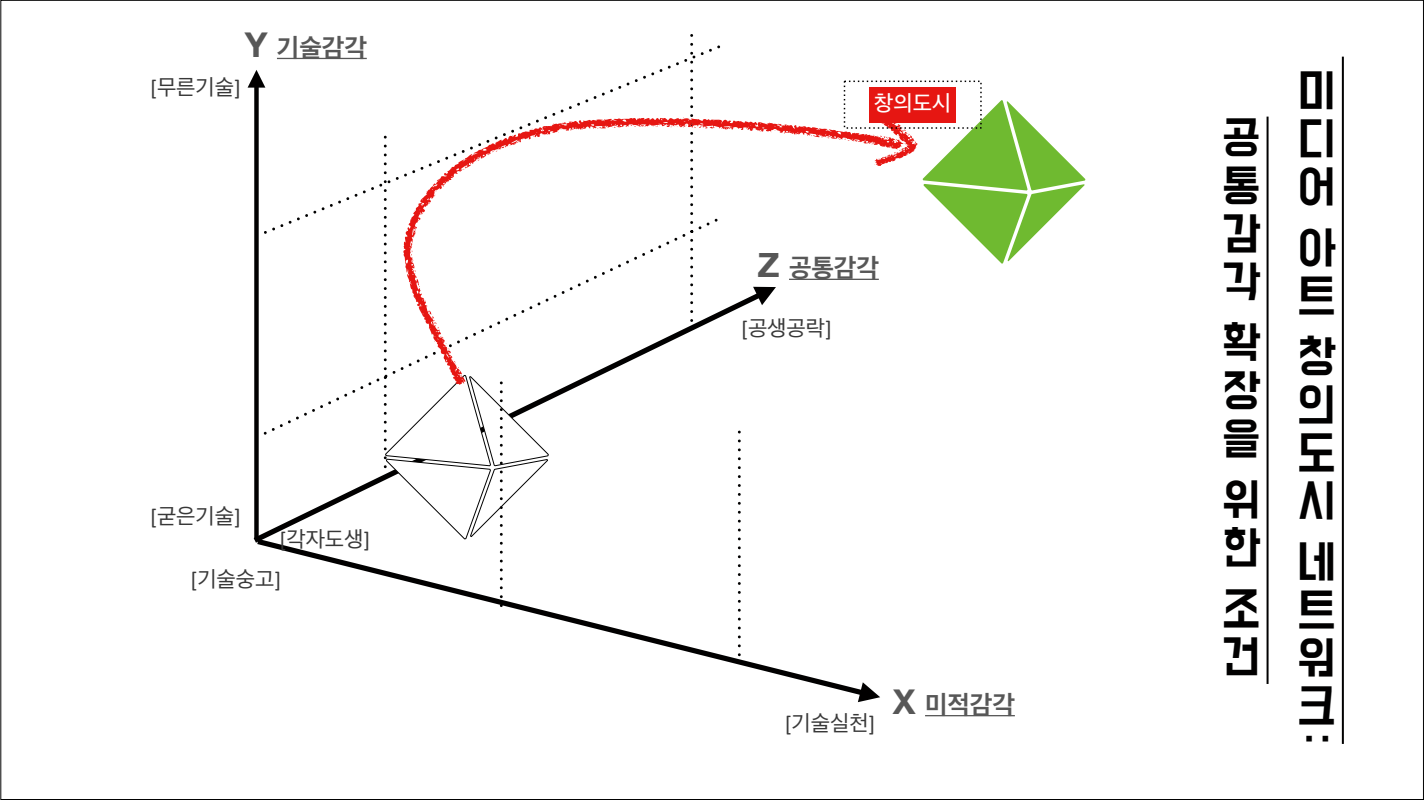


-
- 코로나 국면 (비대면) 자동화 사회
- +
- 기술 배치의 과잉(기술폭식사회)
- +
- 공통감각의 '소셜 플랫폼화'
- +
- 돌봄과 연대의 소실
- ⋮

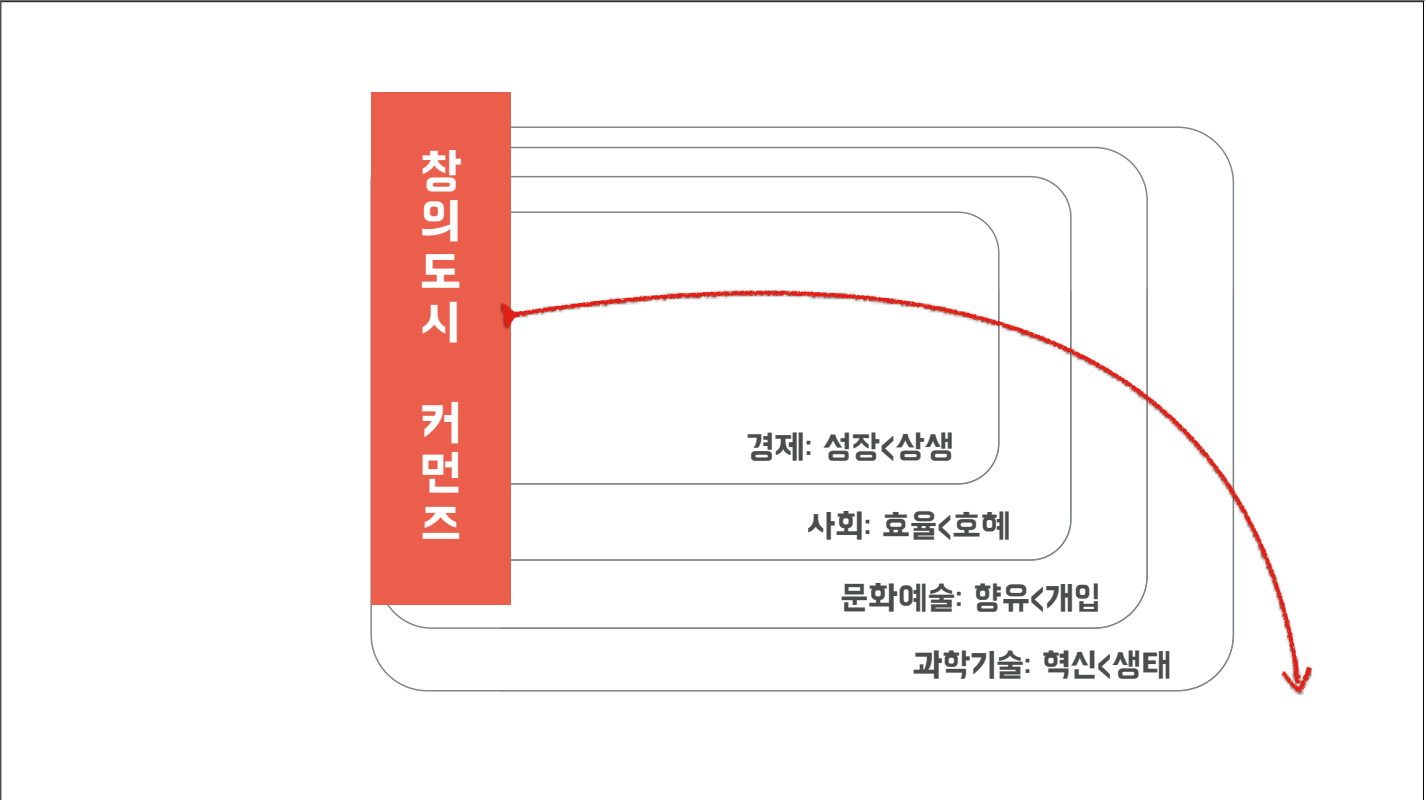
공통감각(sensus communis)의 복원



-
- 지속가능성, 회복력에 근거
- +
- 생태-인간-기술 앙상블
- +
- 기술-예술의 문화적 보철물
- +
- 시민형 참제작 협력 '플랫폼' 구축



미디어아트 창의도시 네비윙크:
문화예술과 환경에 대한 접근



2021

성남문화재단 문화정책

온라인 포럼

지속가능한 창의적 도시문화전략

주제발표 3

미디어 기반 예술과 시민의 연결

신윤선(문화예술 사회적기업 유쾌한 대표)

미디어아트 창발과 향유의 차원

ICT & ART

PUBLIC & ART

ESG & ART

유래한

2021.11.25 신윤선

1

성남시 미디어아트는 어떻게 구성될 수 있을까요?

ICT & ART

미디어아트

ICT 기반의 미디어아트

#도시인프라
#자율주행
#로봇 #AI
#게임
#AR #VR #MR #XR

PUBLIC & ART

시민참여기반

커뮤니티 아트,
공공예술

#마을미술활동
#성남 공공미술창작소
#리빙랩

ESG & ART

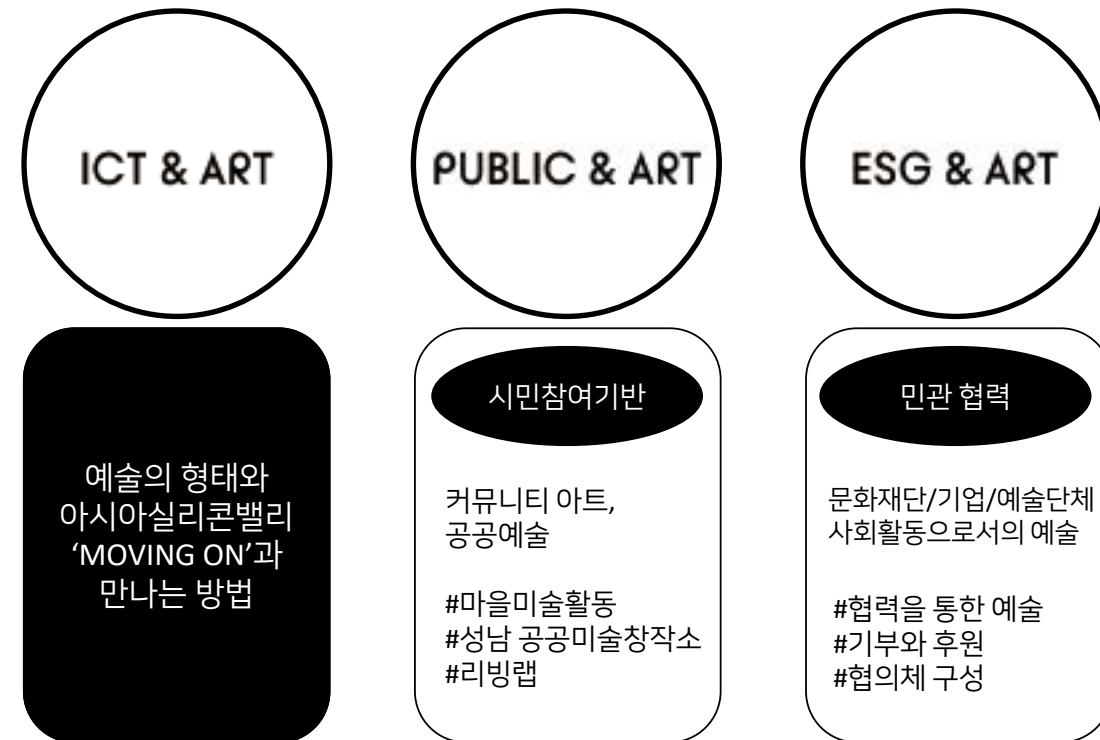
민관 협력

문화재단/기업/예술단체
사회활동으로서의 예술

#협력을 통한 예술
#기부와 후원
#협의체 구성

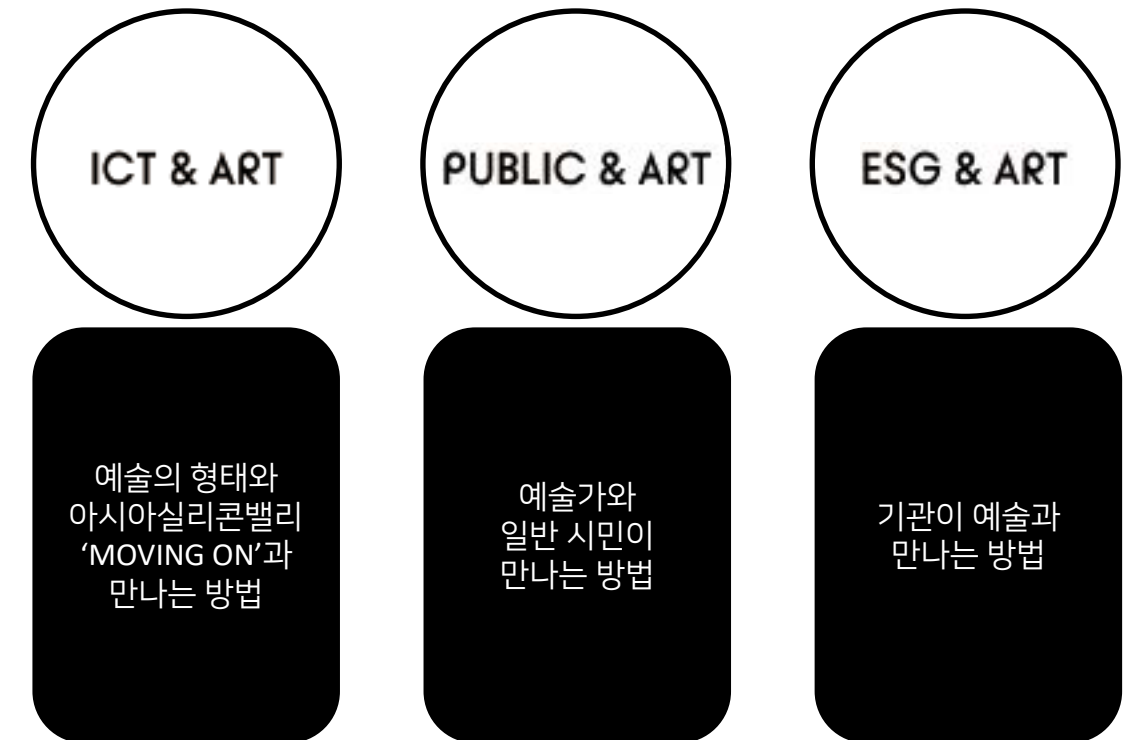
2

MOVING ON과 같은 방향성을 가져야 합니다.



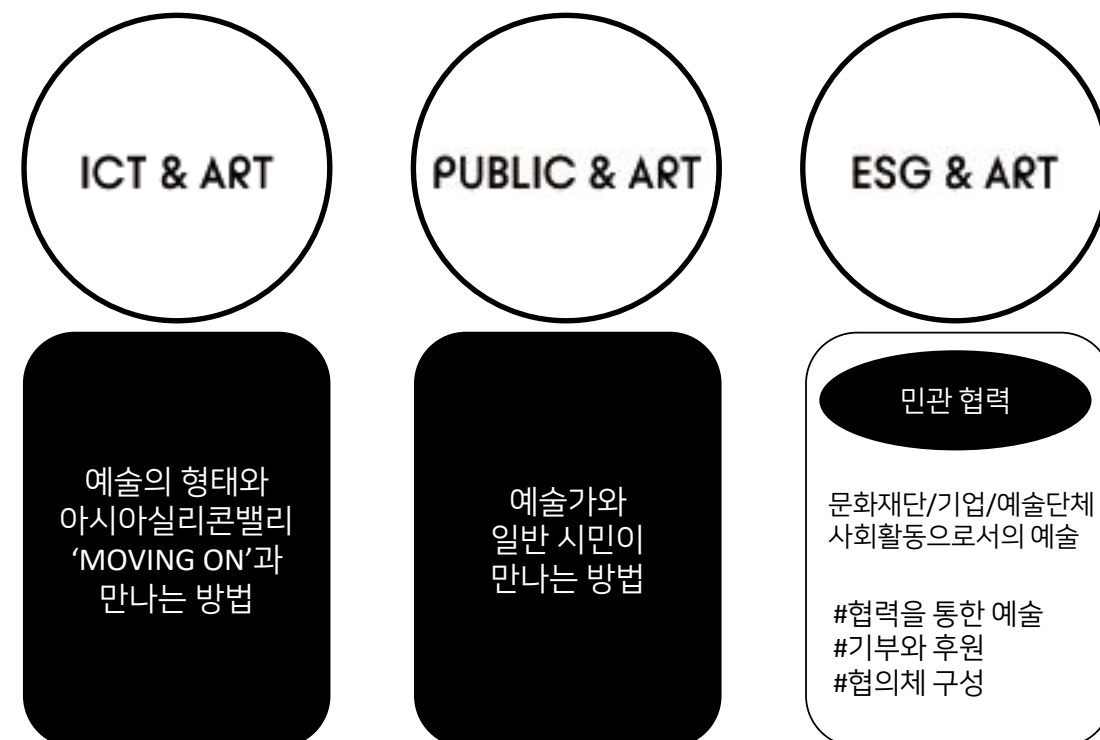
3

거버넌스가 잘 구축되어야 합니다.



5

시민 참여와 향유가 두드러져야 합니다.



4

IVAAIU CITY <Roadscape MMXXX>

우리 스스로 상상하고 만드는 도시 환경의 미래



- 2030년에 도래할 차량과 도로 시스템을 중심으로 미래 모빌리티 환경을 건축적인 공간 안에 압축적으로 제시함으로써 미래도시에 대한 다채로운 상상을 제안

6

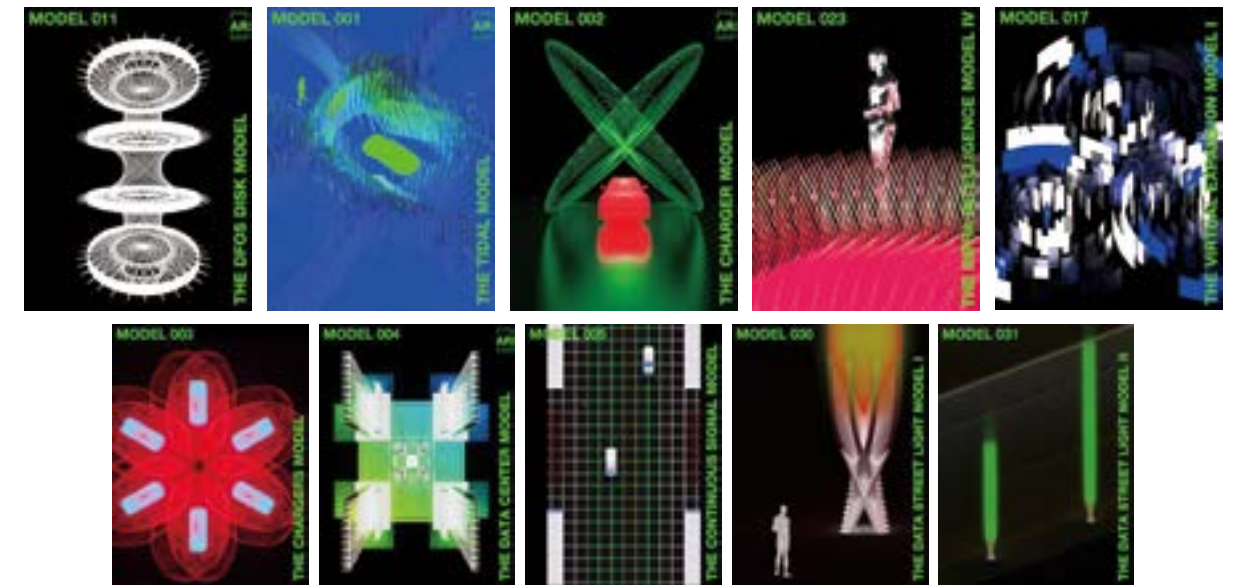
IVAAIU CITY <Roadscape MMXXX>



- '컴플렉스 스트럭처'는 건축 공간이자 일종의 파빌리온 조각으로 인터랙티브 프로그래밍을 기반으로 커네틱 월, 라이트 애니메이션과 이머시브 사운드 등의 요소로 구성
- 지속적으로 변화하는 도로 패턴, 움직이는 주변 구조, 이와 연동되는 라이트와 사운드, 그리고 가상현실(VR) 애니메이션을 작품 구성 요소로 활용

7

IVAAIU CITY <Roadscape MMXXX>



- 총 100개의 모델을 통해 시각화된 미래의 도로 풍경 이미지는 1개로 점차 좁혀지는 과정을 거침
- 이 과정에서 프로젝트 웹사이트를 통해 수집된 관객의 피드백이 반영
- 증강현실(AR), 이미지 편집 및 공유 기능 등 참여적 과정은 관객에게 미래 도시환경과의 유기적인 관계를 체감하게끔 유도
- '미래는 우리가 함께 만드는 것이다!(The future is ours to create!)'라는 메시지 부여

9

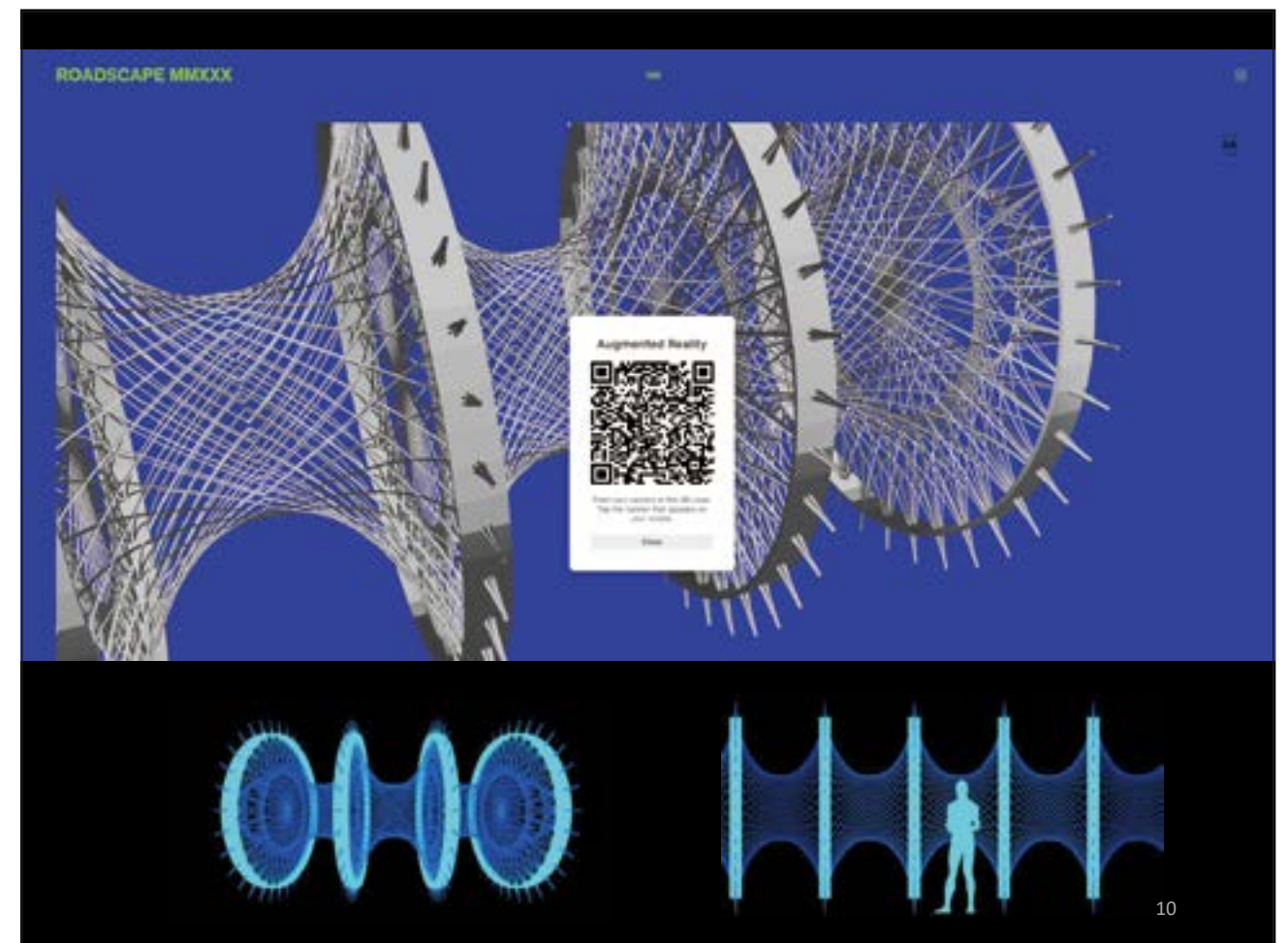
IVAAIU CITY <Roadscape MMXXX>

로봇과 인간의 공생을 위해 구축하는 미래의 도시공간



- 로봇 Eco-System을 통해 로봇 인프라스트럭처 모델을 제안
- 로봇이 주어진 일을 수행하고, 휴식하며, 다시 대기하는 도시 공간을 예술적인 풍경으로 표현
- 로봇과 공존하여 살아가는 사람들이 관객들은 새로운 도시공간의 발견과 함께 즐거운 미적 경험을 선사

9



10

ROADSCAPE MMXXX 011 - THE DFOS DISK MODEL

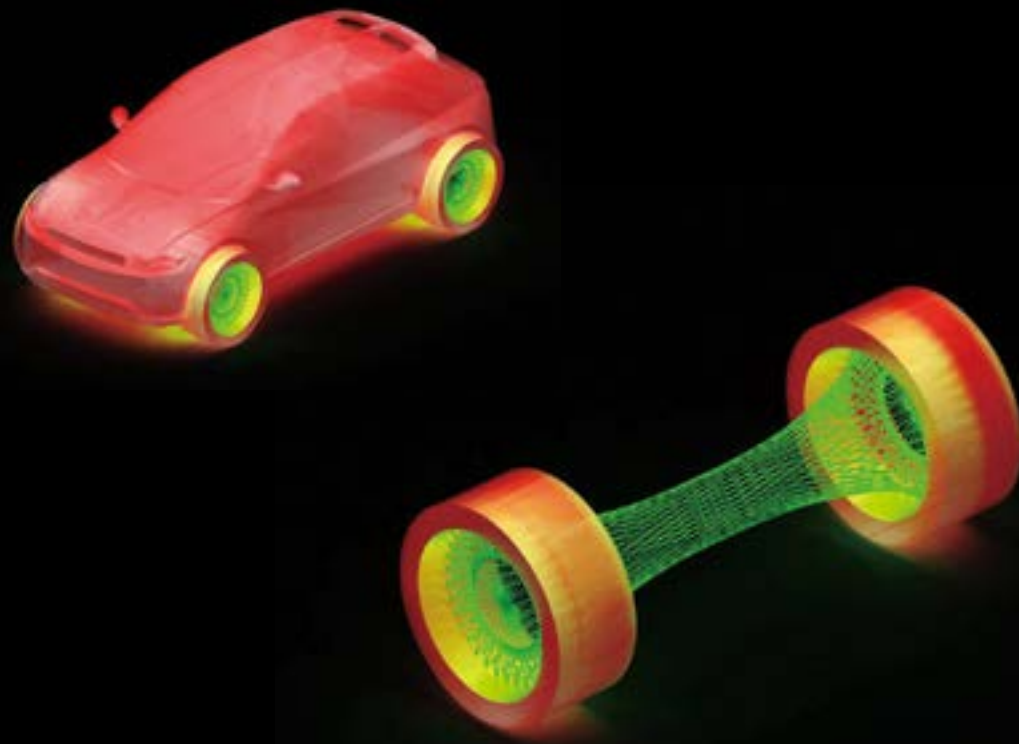
가설

만약 DFOS(분포형 광섬유 센서) 네트워크 시스템이 우리 도로의 일상 속에 특정 형태로 노출되어 공존하고,
이 네트워크 시스템이 도로에 발생하는 다양한 환경 정보를 모니터링 하며 수집된 정보를 거리의 보행자에게 제공한다면,
거리의 사람들은 해당된 정보들을 활용하여 도로 환경을 보다 적극적으로 활용할 수 있게 될 것이고,
이는 도로에서 이루어지는 다양한 사회 문화적 활동들을 활성화시켜 줄 것이다.

HYPOTHESIS

IF a Distributed Fiber Optic Sensing (DFOS) system exists in our pedestrian road environment as a certain structure
WHICH collects various types of environmental data and distributes to pedestrians on the street,
People WILL dynamically and creatively make use of the environment utilizing the data they got from the system.

11



12

ROADSCAPE MMXXX 013 - THE WHEEL NETWORK MODEL

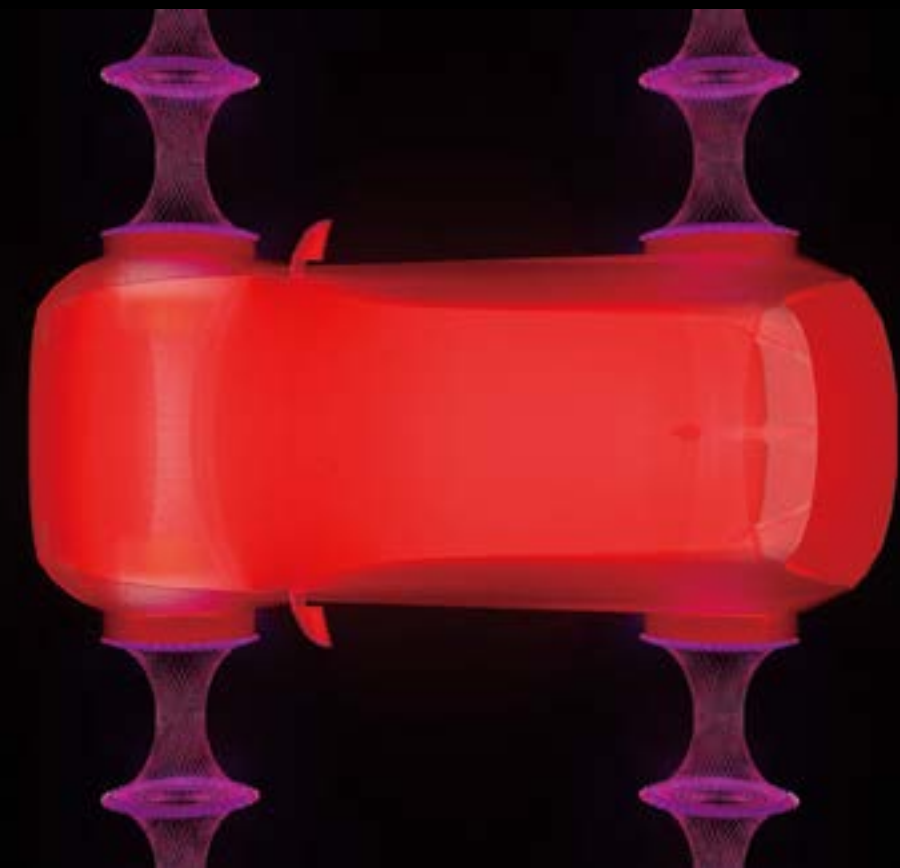
가설

만약 우리 도로의 일상 속에 특정 형태로 노출되어 공존하는 DFOS(분포형 광섬유 센서) 네트워크 시스템이
도로를 주행하는 차량의 바퀴의 구조체가 형태로 존재하게 되고,
이 구조체가 주행 후 복귀하여 정착하였을때 도시의 메인 네트워크 시스템과 연결된다면,
사람들은 이 시스템을 능동적으로 활용하여 자신이 거주하는 도시의 환경 뿐만 아니라 그 너머의 환경들에 대한 데이터까지 활용하여
본인의 생활에 반영할 수 있게 될 것이다.

HYPOTHESIS

IF a Distributed Fibre Optic Sensing (DFOS) system exists in our pedestrian road environment
as a wheel structure THAT can stroll through the streets and collects the data
WHICH can also connected to the main city data archive,
People WILL dynamically and creatively make use of the environment utilizing the data they got not only from the city but also from outside.

13



14



15

CT3K <Automatic Sonata>



17

CT3K <Automatic Sonata>



16



New Connection

포스트 코로나 시대
다양한 목소리가
어떻게 연결될 수
있을까?

18

포스트 코로나 시대 대중의 목소리가 어떻게 연결될 수 있을까?

한남

주제
환경오염 (기후위기)

이슈
일평균 운전자 15만명 이상
교통량 최대
미세먼지
대기오염
부정적 인식



목표

→ 환경이슈를 우리의 삶과 연결시킬 수 있도록
예술적이고 참여적인 경험 제시
→ '환경오염'과 '기후위기'라는
이슈에 관한 시민의 다양한 목소리를 아카이빙하는 예술 작업



한남고가 공공예술 프로젝트 : 기후위기에 관한 참여적 / 경험적 아카이브

→ 팬데믹으로 모두가 연결되어 있는 오늘날의 감각을 반영한 온라인 기반 프로젝트 진행

① <환경 감수성 테스트: 나도 환경 파괴자!> | 온라인 참여 프로젝트
레이블링 테스트를 차용하여 환경문제에 관한 총 10개의 질문에 대한 응답을 바탕으로 참여자 개인의
환경 감수성을 파악하도록 설계



<환경 감수성 테스트> 웹 페이지 및 결과값 일부

한남고가 공공예술 프로젝트 : 기후위기에 관한 참여적 / 경험적 아카이브

② <Babel X Babel> 스튜디오 AABB | 인터랙티브 웹아트

하늘에 닿는 거대한 탑을 만들고자 했던 인간의 욕망과
실패에 관한 '바벨탑' 신화를 메타포 삼아 인간의 오만으로
마주한 환경위기를 풍자적으로 제시



한남고가 공공예술 프로젝트 : 기후위기에 관한 참여적 / 경험적 아카이브

→ <Babel X Babel > 사용자 참여 과정



참여자들 쓰레기 사진(불필요하게 소비된 상품, 스마트폰으로
설 새 없이 생산되는 사진과 웹상에서 떠돌아다니는 이미지 등)을
고르고 업로드하는 간단한 프로세스를 통해 일상에서 개인이 배출하는
갓까지 환경유해 행위를 인식하게 된다.

23

한남고가 공공예술 프로젝트 : 기후위기에 관한 참여적 / 경험적 아카이브

→ <Babel X Babel > 아카이브



개별 참여 아카이브

한남고가 공공예술 프로젝트 : 기후위기에 관한 참여적 / 경험적 아카이브

→ 4차(최종) 시안: 증강현실(AR) 앱 및 현장 AR마커 설치

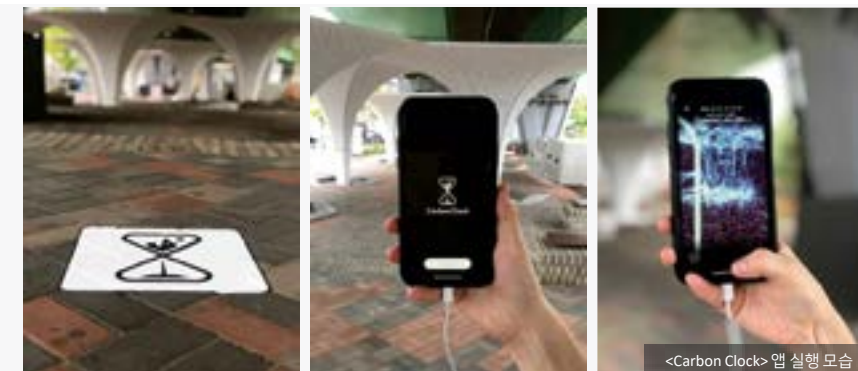
③ <Carbon Clock> 카입 & 이슬비 | 증강현실 어플리케이션

- 참여자들 AR로 구현된 가상의 포털 속 한남 고가하부 공간을 마주하게 되며, '탄소중립 실현을 목표로 하고 있는 2050년의 나와 우리에게 보내는 참여자의 메시지' 들이 가상의 공간에서 사운드와 함께 시각화
- 환경에 관한 10가지 질문과 2021년 현재의 '나'가 선택한 답변에 따라 온실가스 배출에 따른 공간의 소멸을 경험하도록 설계



25

한남고가 공공예술 프로젝트 : 기후위기에 관한 참여적 / 경험적 아카이브



반응형 공간 경험

탄소배출 및 환경에 관한
10가지 질문이 주어지며,
현재의 내가 선택한 답변에
따라 공간의 소멸 속도가
다르게 나타남



증강현실(AR) 어플리케이션 디자인 및 프로세스 일부

한남고가 공공예술 프로젝트 : 기후위기에 관한 참여적 / 경험적 아카이브

→ 가상의 공간에서 사용자는 수집된 시민의 메시지를 탐색하고 각 메시지가 만들어내는 소리의 풍경을 경험
기후위기에 관한 즉각적이고 생생한 체험 가능



<Carbon Clock> 앱 화면 확대 이미지

한남고가 공공예술 프로젝트 : 기후위기에 관한 참여적 / 경험적 아카이브

→ 증강현실 속 붕괴/소멸 되고 있는 한남고가 하부 공간
공간을 지나가는 시민들은 가상의 공간에 진입하여 빠른 시간 속에서 공간의 변화를 체험



<Carbon Clock> 앱 화면 확대 이미지

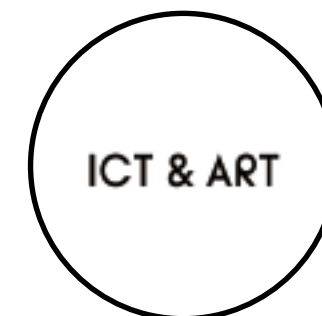
한남고가 공공예술 프로젝트 : 기후위기에 관한 참여적 / 경험적 아카이브

→ 증강현실 속 붕괴/소멸 되고 있는 한남고가 하부 공간
환경 파괴에 관련한 여러 가지 복합적인 감정과 피드백 유발



<Carbon Clock> 앱 화면 확대 이미지

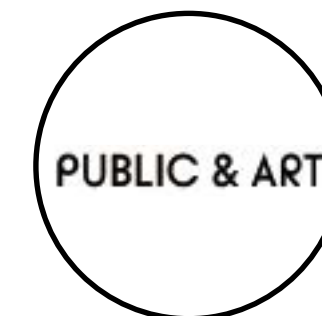
ICT와 공공, 그리고 거버넌스가 강조되는 미디어아트



미디어아트

ICT 기반의 미디어아트

#도시인프라
#자율주행
#로봇 #AI
#게임
#AR #VR #MR #XR



시민참여기반

커뮤니티 아트,
공공예술

#마을미술활동
#성남 공공미술창작소
#리빙랩



민관 협력

문화재단/기업/예술단체
사회활동으로서의 예술

#협력을 통한 예술
#기부와 후원
#협의체 구성

그리고 여기서 한 걸음 더 나아가면 완성됩니다.

ICT & ART

PUBLIC & ART

ESG & ART

미디어아트

시민참여기반

민관 협력

SDGs

31

2021

성남문화재단 문화정책

온라인 포럼

지속가능한 창의적 도시문화전략

발행일 2021년 11월 25일

발행처 (재)성남문화재단

이사장 은수미

발행인 노재천

기획총괄 최현희

기획 미래전략부 심보미 이경재 황준기 조한별 박효정

홈페이지 www.snart.or.kr