

※ 본 원고는 현재 집필 중인 저서의 일부이므로, 원고 내용의 전부 혹은 일부를 인용할 시에는 반드시 출처를 달아주시기 바랍니다.

창조적 도시¹⁾(Creative City) : 국내외 움직임과 사례²⁾, 추진 수법

오민근³⁾

대한국토도시계획학회 경관연구위원회 부위원장

ufo1009@honmail.net

현실의 인식⁴⁾

2004년에 요코하마시의 '문화예술창조도시 요코하마' 정책을 '문화관광연구원'에서 발간하는 '문화도시문화복지'에 소개하였다. 물론 아무런 반응도 없었으며, 2005년 아시아문화중심도시 경관분과 위원으로 활동하면서, 요코하마시의 사례를 소개하였을 때, 비로소 관심을 보이기 시작하였다.

이 당시에는 지역균형발전, 문화중심도시사업 등에 의해 전국이 개발의 파도에 휩쓸리기 시작하던 때였으며, 또한 Creative City(창조적 도시⁵⁾)와 관련하여 Charles Landry, Creative Class(창조적 계급)와 관련하여 Richard Florida와 같은 외국전문가가 우리나라의 각종 매체에 종종 오르던 초창기라고 볼 수 있다.

물론 요코하마에서는 이미 유럽의 창조적 도시와의 교류와 네트워킹을 시작해오고 있었고, 그것을 정책으로 만들어 시행하게 된 것이다.

또한, 2000년대 중반만 하더라도, 우리나라에서는 유럽의 문화수도(European Capital of culture)와 같이, 매년 문화수도를 정하여 집중 지원하는 이벤트사업에 대해 큰 관심을 가지고 있던 미성숙된 시기이기도 하다.

점차 2005년도 하반기에 건설교통부(현 국토해양부)의 '살고 싶은 도시만들기', 문화관광부(현 문화체

1) 대개 국내 문헌이나 발표자료들을 보면 creative city의 번역표기를 '창조도시'라고 하는 경우가 일반적이다. 이는 사사키마사유키(佐々木雅幸)교수의 創造都市への挑戦(국내에서는 '창조하는 도시'라는 제목의 번역서가 있음)과 Charles Landry의 The Creative City: A Toolkit for Urban Innovation을 번역한 임상오교수의 '창조도시' 번역서에 의해 표현이 굳어진 것으로 보인다. 하지만, creative city로 일컬어지는 대부분의 사례도시들은 처음부터 'creative city'를 목표로 도시를 가꾸어나가는 것이 아니라 그 전개과정과 일정시점에서의 사회문화경제적 관점의 결과를 통털어 판단할 때 '창조적(creative)'이라고 그 특성을 표현하기 때문에 '창조적 도시'라고 하는 것이 적절하다. 이에 관한 것은 본 글에서 자세히 서술하기로 한다.

2) 기존의 창조도시 사례를 소개하는 글에서 나타나는 것처럼, 본 글에서는 많은 사례를 소개하지는 않는다. 국내 관련 전문가도 손꼽는 실정인데, 상당한 시간을 두고 조성되어온 '창조도시'를 간략한 소개내용을 가지고 그 의미를 어떻게 파악할 수 있는가. 사례의 다양성보다 한두 가지의 사례를 깊이 들여다보는 것이 오히려 독자의 '창의적 사고'를 풍부하게 해줄 수 있을 것이다. 따라서 우리가 알아야 하는 것은 창조도시 조성과정상에서 나타나는 일련의 특징인 것이다. 이와 관련한 이론 등에 관해서는 다음 기회에 소개하고자 한다.

3) '06.2월부터 '08.9월까지 문화체육관광부 공간문화과, 지역문화과 전문위원으로 재직하면서 공공디자인, 산업유산과 지역재생, 유네스코 Creative Cities Network에의 국내 지자체 선정 지원 사업 등의 업무를 기획 및 담당하였으며, 이후 '09.9월까지 국민신탁법에 의해 설립된 특수법인 문화유산국민신탁 사무국장을 지냈다.

연구분야는 경관형성과 지역활성화, Creative City 등으로 지역의 역사, 문화 및 예술, 환경 등에 의한 지역개성 형성 및 활성화와 관련한 법제도 및 정책과 마찌즈쿠리이다.

현재, 대한국토도시계획학회 경관연구위원회 부위원장, 한국도시계획학회 이사.

이외에 커뮤니티 플래닝 핸드북('08.8 출간)을 기획 및 공역하였고, Toward Legacy('09.12 출간 예정), 풍경론 노트, 지역 이미지를 활용한 경관색채계획, 창조도시의 전망, 매력있는 농촌경관, Creative City Yokohama 등을 번역 중이다.

4) 오민근(2009), 금천예술공장 개관 기념 국제심포지엄 토론문 일부 인용

5) 현재 국내에서 널리(?) 사용하고 있는 '창조도시'라는 용어는 사사키마사유키 교수의 '창조도시의 도전(創造都市への挑戦)'이라는 책이 국내에서 번역출간된 이후 더욱 아무런 의식없이 사용하고 있다. creative city를 직역하면, '창조적 도시'가 되는데, 이는 현재까지 알려져 있는 creative city가 갖는 특성이 모두 'creative(창조적 혹은 창의적)'이기 때문에, '창조적인 도시(creative city)'로 일컬어지는 것이다.

육관광부)의 ‘역사문화마을만들기’, 행정안전부(현 행정자치부)의 ‘살기 좋은 지역만들기’, 농림부(현 농림수산식품부)의 ‘살기 좋은 농촌만들기’ 등 지역 주민의 의견 수렴과 참여를 바탕으로 하는 계획을 주 내용으로 하는 중앙부처들의 정책사업이 시작되기에 이른다.

문화(예술)와 공간과의 관계에 대해 중앙부처는 물론, 대부분의 전문가들과 해당 분야 종사자 및 활동가들조차도 그 중요성과 관계성에 대해 인식하지 못하고 있다는 것을 하나의 에피소드를 들어 여기 적는다.

건교부의 ‘살고 싶은 도시만들기’ 정책연구 프로젝트에 참여할 당시, ‘기업도시, 농촌, 주민참여, 문화예술’ 등의 5가지 분야로 나누어 연구진을 구성하였는데, ‘문화예술’ 분야를 담당자를 구분할 때 필자만 손을 들고 있었다. 이러한 사실은, 당시 연구진이 속해 있는 학술단체가 공간의 계획이나 디자인에 관하여 약 60여년 가까이 활동해오고 있는 단체였음에도, 정작 계획되고 디자인된 공간에서 삶을 영위할 ‘사람들’이 그 공간에서 무엇을 누리면서 살아야 하는 지에 대해서는 고민해오지 않았다는 것이다.

커다란 놀라움과 당혹감을 느끼던 당시였지만, 이후 5년 정도의 시간이 흐르고 나니 공간을 계획하고 디자인하는 지침을 개정 중인데, 여기에 문화나 역사와 같은 지역적 특성이 반영되도록 모색 중이라는 것은 상당한 인식의 증가가 있어왔음을 알 수 있다. 참으로 다행한 일이 아닐 수 없다.

2007년 가을 문화관광부 지역문화과로 옮기면서, 국가적 차원에서 지자체의 발전을 도모하기 위한 정책으로 ‘UNESCO Creative Cities Network Program’에 대해 국내 지자체가 선정되도록 하는 것을 지원하는 사업을 기획하여 추진하였다.

이때, 유네스코의 사업에 적어도 빠른 시간 내에 신청이 가능하다고 판단된 13개 지자체를 대상으로 사업설명회를 했지만, 주요 질문이 ‘정부에서 얼마를 지원해 주느냐, 용역 3개월 주면 되느냐’ 이었다. 당시에 ‘창조 혹은 창조도시’라는 용어를 포함하여 슬로건을 사용하고 있던 지자체의 수가 약 15개에 달했지만, 대부분이 관광개발과 같은 내용을 이러한 용어로 포장하고 있었다. 현재도 20여개가 넘는 지자체가 이러한 용어가 포함된 슬로건을 표방하고 있다.

그리고, 지난 2008년 11월, 요코하마에서 개최한 Creative City 국제회의에 한국의 추진 상황을 발표하러 다녀왔다. 당시에 creative space의 사례지로 일컬어지고 있던 黄金町, 寿町의 사례를 둘러보았고, 요코하마의 추진 상황 등을 알 수 있었다. 이후 올해 9월 초에도 요코하마시에서 Creative City 국제회의를 개최하였고, 역시 1년 사이에 외국과의 교류 등 더욱 많은 논의가 있었고 자신감이 차있다고 느꼈다.

이렇게 2-3년이 지나는 사이에 서울시를 비롯하여 많은 지자체에서 ‘문화’, ‘예술’을 표면에 내건 정책 사업을 쏟아내기 시작하였고, 산업유산의 문화공간화, 창작공간, 아티스트 레지던스 사업 등이 여기저기서 행해지게 되었다.

경제불황과 기후변화, 그리고 창조적 공간(creative space)과 창조적 도시(Creative City)

2008년 가을부터 미국에서 시작된 금융위기로 인한 경제불황의 터널이 전세계를 흔들어놓고 있다. 우리나라도 예외는 아니나, 각종 보도 등을 보면 가장 빠르게 극복하고 있는 나라라고 이야기하고 있다. 경제불황의 터널이 언제 끝날지 모르지만, 그 끝에 경제불황 이전과 같은 상태를 유지하고 있거나, 혹은 더욱 발전하여 나아진 지자체는 과연 존재할 것인지 생각해볼 필요가 있다.

기존의 산업단지유치와 같은 비교적 구태의연한 수법으로는 경제불황과 기후변화에 따른 사회경제적 변화에 대처할 수 없다. 획일적인 정책과 그로 인한 사업, 예산의 비효율적 투입 등을 지향하고, 이러한 국제적 변화를 지역적 여건에 맞추어 지역독자의 정책과 사업을 구상해야 할 것이다.

이때 역시 가장 중요한 것은 이러한 것을 담당할 인재를 발굴하고 기르는 것이며, 이를 위한 가장 좋은 방법은 문화와 예술에 의해 개인의 창의성을 끌어낼 수 있는 환경이 조성되어야 한다. 그 중에서 절반을 차지할 정도로 중요한 것이 창의성을 끌어낼 수 있는 공간적 환경이 조성되어야 한다. 제도권 교육 환경은 물론, 비제도권의 창조적 환경(creative space 혹은 creative milieu)이 생활공간 곳곳에 있어서, 문화와 예술에 전문적으로 종사하거나 활동하는 사람들과 함께 일반 개인이 자유롭게 교류하고 네트워킹

하는 그러한 공간이 필요하다.

‘천재’가 되고 싶다고 해서, 5년짜리 계획을 수립하면, 우리는 5년 안에 천재가 될 수 있을까?

‘창조적 도시(creative city)’의 ‘도시’라는 단어 때문에 그런지는 몰라도, 대부분의 지자체 관계자 및 이에 관심이 있는 대부분의 문화, 예술, 도시 등의 관계자들이 마치 기존의 ‘도시계획’처럼 목표연도를 설정하고, 해당 연도가 되기까지 해마다 달성해야 할 목표를 부문별로 설정하여 사업 추진하면, ‘창조적 도시’가 될 수 있다고 여기는 것이 아직까지의 현실이다.

실례로 한두 해 전에 모 지자체에서 수립한 ‘창조적 도시’연구용역 결과를 보면, ‘창조적 도시’가 되기 위해 해야 할 사업으로 적어도 약 100여개 이상을 제시하였다. 바꿔 말하면, 100여개 이상의 사업을 모두 목표연도까지 수행하면 ‘창조적 도시’가 될 수 있다는 의미인데, 과연 가능할까?

그래서 아래와 같이 얘기할 수 있다.

$$\begin{aligned} & \text{‘창조적 도시(creative city)’} \neq \text{도시계획} \quad || \quad \text{‘창조적 도시(creative city)’} \neq \text{지자체 행정구역} \\ & \text{‘창조적 도시(creative city)’} = \text{창조적 공간} \\ & \quad + \\ & \quad [\text{창조적 인재} + \text{잠재적 창의력이 미발현된 일반 개인}] \\ & \quad + \\ & \quad [\text{창조적 제도 설계} \& \text{창조적 행정(creative administration or governance)}] \\ & \quad + \\ & \quad ? \rightarrow \text{이 부분은 해당 지역에서 지역적 여건에 따라 스스로 결정하는 것} \end{aligned}$$

창조적 도시 사례를 소개하며6) - 붙임자료 참조

살기 좋은 마을과 도시 : 선진사례 모방도시가 아닌 시민에 의한 도시창의력이 높은 도시

2008년 유엔무역개발위원회 발표 자료에서는 ‘창조적 경제(creative economy)’는 사회의 통합과 문화적 다양성, 인간의 개발을 촉진하는 동시에 일자리 창출과 소득증대라는 잠재력을 가지고 있다7)고 하고 있다.

‘창조적 경제’

: 기본적으로 문화와 예술을 바탕으로 하며, 여기서 파생 및 발전하는 지적 자산이라 할 수 있는 전통예술, 축제, 음악, 책, 공연예술, 영화, 방송, 디지털에니메이션, 비디오게임, 건축 등 디자인, 광고 등을 망라

2007년 11월 OECD 발표 ‘세계경제에서의 도시경쟁력 평가 보고서8)’에서는 도시경쟁력을 세계 유수의 나라를 언급하면서 구분하고 있다. 월드스타군으로는 뉴욕, 파리, 밀라노, 동경 등을, 내셔널스타군으로는 헬싱키, 리옹, 스톡홀름, 시카고 등을, 전환기 도시군으로는 서울, 부산, 후쿠오카, 베를린, 몬트리올 등을 들고 있다.

6) 본 원고는 국토연구원에 발행하는 월간 국토 2008년도 8월호 특집 ‘창조도시, 문화가 도시를 살린다’에 실은 기고문 인용

7) UNCTAD(2008), Creative Economy Report 2008

8) OECD Territorial Reviews(2007), Competitive Cities in the Global Economy

전환기 도시군 → 서울, 부산이 해당

: 경제구조 조정 중인 도시로서 성장엔진이 절대적으로 부족하여 정책 및 전략 혁신이 없을 경우 쇠퇴할 것으로 예상되는 도시들

그런데, 세계적 금융공황에 의해 현재 곤란을 겪고 있는 서울을 전환기 도시군으로 정확히 분류한 것에 대해 놀라지 않을 수 없다. 우리나라를 대표하는 서울이 이러한데 다른 지자체들이 어떠한 상황에 처해 있는 지는 깊이 생각해보지 않아도 짐작할 수 있다.

찰스 랜드리와 같은 ‘창조적 도시(creative city)’ 분야의 세계적 권위자나, 리차드 플로리다의 ‘창조적 계급(creative class)’ 주창자들이 ‘인간의 창의성’이라고 공통으로 언급하는 이유는 무엇인지 생각해볼 필요가 있다. 이들이 말하는 ‘창조적 도시’ 혹은 ‘창조적 계급’이 존재한다고 하는 나라들을 보면, 이러한 새로운 도시조성 패러다임을 주도하는 영국과 같은 선진국으로서, 시대적 패러다임 변화에 따라 우리나라와 같은 동양 및 제3세계권 국가들에게 제조업분야 등을 넘겨주게 된 나라들로 한때 경제 쇠퇴기를 겪었던 나라들이다. 또한 3차 산업에 해당하는 서비스 분야를 비롯하여 디자인, 건축, 영상 등 인간의 창의성에 기반한 영역인 소위 ‘창조산업(creative industry)’ 분야에 치중하여 다시 부상하고 있는 나라들이기도 하다.

한편, 동양에서는 특히, 요코하마, 가나자와시는 각각 도시경관, 역사경관으로도 유명하지만, 2000년대 초부터 ‘창조적 도시’로 일컬어지고 있는 나라들로 알려지고 있다. 그 이유로, 문화예술 관련한 것은 차지하고라도 행정과 제도의 창의적 설계를 통해 도시의 발전을 도모해왔기 때문이다⁹⁾.

사람 · 문화와 예술 · 지역자산으로 창의적인 공동체(creative community) 형성

널리 알다시피 사람은 서로 다른 유무형의 것들에 대해 관계를 맺어주는 가장 중요한 요인이라고 할 수 있다. 콘크리트 건축물로 대표되는 지난 30여년의 개발시대에서 사람과 역사·문화 그리고 환경을 고려한 문화적 발전으로의 공간조성 패러다임이 변화해 온 것은 세계적인 경향이기도 하다.

더우기 2008년 11월 초에 일본 요코하마에서 이틀간 개최된 ‘Creative City 심포지엄 2008’에서는 심포지엄의 부주제로 ‘창조도시의 지금까지와 지금부터’를 제시하였고, 홍콩, 영국, 일본, 한국의 동향과 과제 발표 및 토론을 행하는 자리였다. 특히, 지역내 역사적 건조물을 포함한 도시자산과 공간을 연계한 디자인을 통해 역사적 건조물을 비롯한 지역의 가치를 높이고 도시활성화를 도모하는 것에 대해서는 누구나 공감하는 장이기도 하였다.

게다가 심포지엄이 폐막되기 전에 이번 심포지엄을 통해 앞으로 해야 할 일에 대한 4가지 합의를 도출하였는데¹⁰⁾ 그 내용은 아래와 같다.

첫째, 예술가, 창작가의 집적(集積)과 정착(定着)을 시민의 창조성과 창의성(creativity)에 어떻게 연결해 나갈 것인가
둘째, 중심지 피폐지역을 어떻게 재생하고 가로와 네트워크를 구축할 것인가
셋째, 문화예술과 관련한 인재활용을 도시의 자산(資産)으로써 재인식하고 활용하는 ‘새로운 관광(New Tourism)’을 연구하고 실천한다¹¹⁾
넷째, 장기적 도시비전을 생각하여, 타도시와의 연계와 논의를 행하는 연구를 위한 네트워크형 싱크탱크 설립을 검토한다.

9) 요코하마시는 문화예술창조도시추진과를 설치하였고, 가나자와시는 이전의 마찌나미(町並み)대책과였던 것을 가나자와다운 경관의 보전을 위하여 경관정책과를 설치하였다.

10) 4가지 합의와 함께 주목해야할 것은 요코하마시와 전문가, 공공 및 민간에서 참여하여 합의 사항 4가지를 이끌어냈다고 하는 사실이다.

11) 이와 관련하여, 스페인 바르셀로나시에서는 ‘제5차 산업’이라는 새로운 산업영역을 구분하고 있는데, 이것은 문화와 예술에 관련한 산업영역을 가리키는 것으로 문화, 예술, 디자인, 조사·연구, 건축, audio-visual, 미디어, 마케팅, 광고 및 선전 등의 감성적인 활동에 의한 사업을 대상으로 하고 있다. 이것은 창의성과 문화다양성을 담당하는 주체로서의 소규모 사업(small business) 및 재능 있는 개인이 생활하기 쉽고, 게다가 창의성을 사업으로 할 수 있는 토양이 늘어나고 있다. 그 결과 소규모이면서도 세계적 수준으로 활용하는 창조적 산업 및 창작가들이 다수 배출되고 있다. 그 예로 advanced music과 같은 음악 관련 민간기업,

강원도 강릉을 비롯하여 현재 우리나라 일부 지자체들에서는 ‘창조적 도시’를 표방하고 있으며, 그 중에서는 ‘디자인’과 관련하여 주요 도시운영정책으로 내세우고 있는 지자체들이 일부 존재하고 있다.

그러나, 궁극적으로는 현재와 같은 경제불황에서도 지역민의 삶과 함께 어우러져 사는 공동체의 형성과 유지가 관건이다. 언제부터인가 뉴타운, 재개발이라는 이름으로 기존의 공동체를 이루어 삶을 영위해 오고 있던 주민들을 모두 흩어지게 만드는 과오를 범하고 있는 것이 현실인 것이다.

UNESCO Creative Cities Network 개요

배경 및 목적

문화다양성을 위한 Global Alliance의 하나로써 2004년 10월 유네스코 이사회에 의해 영국 에딘버러 선정을 시작으로 창조적 도시 네트워크(Creative Cities Network) 프로그램이 추진되었다.

이것은 국제 협력의 새로운 형태와 창조적 산업(creative industry)의 발전을 통해 공공·민간은 물론 시민사회 견인하고자 하는 것으로서, 지역 활동을 통한 문화산업의 사회성, 독창성, 경제적 잠재성을 표출하고, 문화/사회/경제 발전을 위해 경험/아이디어/우수사례를 공유하는 것을 프로그램의 목적으로 하고 있다.

그리고, 7개 분야(문학 / 영화 / 음악 / 공예 및 민속예술 / 디자인 / 미디어 예술 / 음식)의 네트워크로 구성, 지역 장점을 살리기 위한 창조적 산업분야와 관련한 도시를 선정한다.

지정 도시의 역할 및 효과

유네스코 창조적 도시 네트워크에 지정되므로써 지정된 도시의 정보와 관련 지식을 다른 네트워크 멤버와 교환하며, 활동이 진행되는 동안 매년 도시 내 정책과 활동, 지역 및 국제간 다른 도시들과의 협력 상황 등을 유네스코에 보고해야만 한다.

이러한 유네스코 창조적 도시 네트워크를 통해 지정도시의 문화창조산업 활성화 및 관광객 증대로 인한 지역경제 활성화를 도모하고, 지정도시의 문화자원 및 프로그램의 전세계적으로 인식을 확대하는 효과를 가져 올 수 있다.

신청 대상을 도시로 한정하는 이유

- 도시가 경제와 사회발전을 위해 점점 더 중요한 역할을 하게 됨
- 창조적 행위의 생산과 분배로부터 창조산업을 통해 문화 관련자의 전체적인 범위를 제공
- 창조적인 클러스터를 위한 공간으로서, 거대한 잠재력을 가지고 있음
- 서로 연결된 도시는 세계적인 효과를 통해 그 잠재력을 결집하게 됨
- 지역 문화산업에 영향을 주기위한 장소로는 작지만 세계시장으로 가는 관문으로서 충분히 큰 역할
- 창조성, 상황발생 도시의 문화적인 흥분 매력을 부여
- 창조성과 밀접의 효력 있는 사이클은 창조도시의 기초를 형성
- 새로운 경제의 혁명을 영속시킴

추진 현황

2009년 11월 27일 현재 7개 분야 19개 도시가 유네스코 창조적 도시 네트워크로 인정되었다.

K-Industria와 같은 음악배급조직, 만든 빛을 내면서 움직임에 따라 소리를 내고 다른 악기와의 상호관계를 통해 음색이 변화하는 ‘reactable’ 악기를 만든 Pompeu Fabra 대학, 이 외에도 바르셀로나 미디어재단과 같은 공공단체를 들 수 있다.

| | |
|---|---------------------|
| 1. 문학 영국(에딘버러), 호주(멜버른), 미국(아이오와) | 5. 미식(美食) 콜롬비아(포파얀) |
| 2. 음악 이탈리아(볼로냐), 스페인(세비야), 영국(글래스고우), 벨기에(겐트) | 6. 영화 영국(브렛포드) |
| 3. 공예 및 민속예술 이집트(아스완), 미국(산타페), 일본(가나자와) | 7. 미디어 예술 프랑스(리옹) |
| 4. 디자인 독일(베를린), 아르헨티나(부에노스아이레스), 캐나다(몬트리올), 일본(고베, 나고야), 중국(심천) | 7개 분야 19개 도시 |

그리고, 문화체육관광부에서 UNESCO Creative Cities Network에의 국내지자체 선정 지원사업을 준비하던 당시, 외국도시의 신청현황('07년 2월)은 아래와 같았으며, 이후 2008년에 들어서면서 일본, 프랑스, 미국, 호주, 중국 등의 도시가 선정되기에 이른다.

- 평가단계 : 벨기에 Ghent(음악)
- 신청절차 완료단계 : 이란 Shiraz(문학)
- 신청절차 개시단계 : 영국 Bradford(영화), 프랑스 Saint-Etienne(디자인), 중국 Chendu(영화, 음식)

창조적 도시를 향한 수법 01 : 문화적 커뮤니티(cultural community) 환경 조성

왜 사람들이 많이 모이는 상업공간에만 멋진 건축물을 짓고, 소위 유명한 문화활동이 일어나고 그곳에서만 문화를 체험할 수 있어야만 하며, 그 지역의 경제가 활성화되는 것인지 생각해볼 필요가 있다.

이에 대하여 대개의 전문가들이 갖는 오해로는, 유흥시설 혹은 유흥공간이라고 일컫는 곳에 문화와 예술을 끌어들이면 금방 문화공간이 되고 지역주민의 삶의 문화적 질이 높아진다고 여기기 때문이다. 즉, 삶의 질이 사람에 의한 '문화와 예술'을 매개로 공간(혹은 지역)과 관계를 갖는다는 중요한 특성을 주의 깊게 생각하지 않기 때문이라고 할 수 있다.

서울의 경우 대부분 사람이 많이 모이는 곳은 대규모 문화시설 등에 의해 조성된 것이 아니라, 명동, 남대문시장, 종로, 홍대 앞, 대학로와 같이 우리의 '일상생활공간'이자 쉽게 접근할 수 있고, 현재 우리의 문화가 있게 한 역사적 공간들이라는 것을 간과하고 있는 것이다. 이는 곧 '전문가'는 많으나 '전문가'는 없는 현재의 실태를 초래한 원인이라고 할 수 있다.

사람에 의한 문화와 예술이 '너'와 '나'를 이어주고, '우리'가 되게 하는 중요한 수단이라면, 그것이 이루어지는 과정은 곧 '우리'의 삶이 되고, '우리'가 되는 곳은 곧 우리 주위에 있어서 쉽게 찾아갈 수 있는 그런 친근한 공간이 되어야 하는 것이 마땅할 것이다.

거대한 건물과 자본의 투입으로 대표되는 대개의 '문화'를 이름으로 한 개발사업들에 '우리의 문화적 권리'를 모두 맡기지 않아야 한다. 그 권리를 지키고 누리기 위해서 우리가 해야 할 것은 문화를 창조하고, 함께 누리고, 서로 주고 받아 새로운 우리만의 문화에 대한 '욕구'를 지녀야 하며, 우리에게 친근한 곳을 찾아 보기 좋게 손을 보고 애착을 가지고 이용해야 한다.

왜냐하면 우리의 작은 문화들이 모여 하나의 지역에 문화 모자이크가 되어 해당 지역의 가치와 개성을 형성하기 때문이다. 이러한 가치들은 시민에 의한 가치 학습과 교육을 통해 새로운 가치를 만들어내는 좋은 원천이 되며, 이미 선진국에서는 아래와 같이 다양한 형태의 프로그램을 만들어 상호학습 및 교육을 실시하고 있다.

창조적 도시를 향한 수법 02 : 우리의 삶을 문화적 분위기가 물씬 풍기는 공간으로 '디자인'

'디자인'은 협의의 '디자인'을 의미하지 않는다. 좁은 의미의 디자인은 물리적 대상 자체에 대한 '디자인'으로 대개 디자인지침(design guideline)이나 시설물 디자인 형태로 나타나지만, 넓은 의미의 '디자인'은 물리적 대상은 물론 공공(公共)¹²⁾과 관련한 모든 것들을 대상으로 하며, 이것에는 역사, 문화, 복지,

12) 여기서의 공공(公共)이란 지역주민과 해당 지역 방문객을 포함한다.

체제(행정, 제도적 시스템 등) 등을 포함하고 있다.

[광역의 디자인 수법]

첫째, 창조적 공간(creative space)의 계획·설계를 통한 다양한 문화적 구역(cultural quarter)의 조성

외국의 선진 도시 사례에서 나타나는 특징을 보면, 단순히 특정 공간 혹은 시설에 문화나 예술 관련 프로그램 도입이나 예술가 및 창작가를 유입하는 것이 아니다. 그리고 기존에 아무런 비판 없이 당연하게 여겨왔던 신규시설 설치를 통한 도시재생이 아니다. 즉, 이러한 것을 극복하고자 도시내 역사문화자원을 보존하고 문화와 예술의 도입에 의한 활용으로 그 가치를 높이고, 아울러 지역주민과 방문객의 문화예술활동 공간으로 활용하는 것이 큰 특징이다.

또한, 활력이 저하된 공간을 이러한 형태로 진행하는 것이 일반적이며, 인접 기존 관광자원과의 연계를 도모, 궁극적으로는 도심재생 및 관광적 효과가 나타나도록 하고 있다.

문화적인 분위기가 물씬 풍기는 공간인 ‘문화적 구역(cultural quarter)’의 조성은, 이러한 공간이 도시내의 이 곳 저 곳에 크고 작은 규모로 형성되어 궁극적으로는 문화적인 분위기가 물씬 풍기는 공간으로 만들어져 사람들이 살고 싶고 방문하고 싶은 공간으로 변모해 간다. 그리고, 도시를 문화로 되살리기 위해서는 다양한 문화적 예술적 특질을 가지고 있는 ‘문화적 구역’이 도시 내에 다양하게 분포하고 있어야 한다.

결국 이러한 것이 해당 마을과 도시의 ‘자산’이 되어 창의적인 사람들을 모으고, 창의적인 사람들을 길러내는 ‘창조적 환경(creative milieu)’을 형성하는 공간이 된다고 할 수 있는 것이다.

대부분의 도시재생 사례나 창조적 도시 사례들처럼 거점을 중심으로 문화예술활동이 이루어질 수 있는 공간을 만들고, 지역과의 연계를 심화해가는 과정을 거치도록 하는 데에는 신규시설 설치와 신규개발이 아니라 지역 내 유허공간과 유허시설¹³⁾을 활용하고 있다는 사실이 중요한 의미를 갖는다.

둘째, 유허공간과 유허시설에 지역 창의성/창의력이 반영된 창조적 산업(creative industry) 유치

유허공간과 유허시설을 철거하여 재개발한다는 획일적 방식 보다, 지역 고유의 창의적 산업을 유도 및 유치하여 지역의 자생력을 높이는 시도가 필요하다. 이는 곧 자금투입을 통한 새로운 개발사업을 하기 어려운 현재와 같은 경제위기의 상황에서는 더욱 중요하다고 할 수 있다.

시가지에 남아있는 근대건축물과 창고 등 유허시설을 리모델링하고, 그곳에 디자인 · 애니메이션 · 패션 · 건축 등 사람이 창의성에 기반한 산업에 종사하는 소규모 회사(small business) 등이 유입되도록 하는 것도 하나의 방법이다. 그리고 이를 통해 서로 교류기회의 제공으로 상생효과(synergy)를 도모하도록 해야 한다. 물론 이를 통해 관련 분야 전문가 및 종사자, 관심 있는 일반인이 모이는 계기가 되는 것은 당연히 유추가능한 일이다.

셋째, ‘유허공간의 문화적 재생’은 ‘도시계획’의 목표가 아니라 도시의 전분야를 주민의 삶의 문화적 질과 함께 엮어가는 ‘과정’이다.

‘창의성과 창조성’이라는 것은 측정 가능한 것이 아니며, 단기간에 얻어질 수 있는 것도 아닌 추상적인 개념이다. 그럼에도 불구하고 국내에서의 논의는 자꾸만 그 물리적인 형태를 추구하고자 하는 경향을 보이며¹⁴⁾, 기존에 행해왔던 도시계획과 같이 일정기간을 두고 목표를 추진할 수 있는 것으로 여기는 경향이 높게 나타난다.

더욱이, 공공디자인이나 경관에 대한 관심이 높아지고 ‘디자인’에 대한 국가적 정책추진에 따라 많은 지방자치단체에서 디자인 정책을 추구하고 있을 뿐만 아니라, 영상, 미디어, 스토리텔링 등과 같은 문화컨텐츠를 대상으로 하는 문화산업분야에 대한 관심도 전에 없이 높아지고 있다.

13) 이때에 사용되는 공간과 시설로는, 근대건축물을 비롯하여 공장, 창고, 제련소 및 제철소 등이 해당된다.

14) 일부 시류에 편승하려는 부적격 전문가들의 행태 결과로 볼 수 있다.

국가적으로도 국토해양부에서 도시재생사업단을 구성하여 도시재생기법에 관한 연구를 추진하고 있고, 서울시와 같이 ‘창의시정’이라는 슬로건을 내세우면서 지방자치단체 행정에서도 ‘창의성’을 반영하고자 하는 사례도 나타나고 있다.¹⁵⁾

이제는 문화콘텐츠를 생산하는 저변에는 인간의 창의성이 기초하고 있으며 그러한 창의성이 투입요소로 작용하면서 어떻게 산업적인 틀을 갖추게 되고 완성된 최종생산물이 어떻게 지역이나 도시, 그리고 전반적인 경제에 영향을 미치는가 하는 거시적인 안목이 필요한 시점이 되었다고 할 수 있다¹⁶⁾.

이는 곧 도시를 조성하고 가꾸어나가는 것이 반드시 도시계획 전문가에 의해서만 가능하지 않다는 것을 의미하는 것이다. ‘문화에 의한 도시재생’프로젝트 추진을 통해 전세계적으로 유명해진 영국 게이즈헤드시의 해당 프로젝트 총감독이 연극을 전공했다는 사실과, 이제는 동서양 어지간한 국가에서도 아는 너무나도 유명한 ‘The Creative City’의 저자 Charles Landry도 도시계획을 전공하지 않았으며¹⁷⁾, creative space, cultural planning과 관련한 정책수립 및 연구에서 가장 앞선 영국의 Graeme Evans의 경우도 도시계획 전공자가 아닌 것이 이를 반증한다고 할 수 있다.

왜 도시계획은 도시계획가나 건축가가, 문화예술 관련 계획은 예술가나 문화계 인사가 해야만 한다고 어느새 받아들여 왔던 것에 대해서도 다시 한 번 생각해보아야 할 것이다.

하지만, 독자적 도시디자인행정으로 전세계적 인지도를 가지고 있는 일본 요코하마시도 2004년도부터 ‘문화예술창조도시 요코하마’ 정책을 수립하고, 이에 의해 문화예술에 의한 도시재생과 창조산업과의 연계발전을 도모해 오고 있다는 것에 대해서도 우리는 주목해야 한다. 특히 해당 정책사업의 3개년 추진에 따라 약 120억엔의 경제적 파급효과¹⁸⁾를 얻고 있다는 사실은 도시재생이나 지역활성화를 목적으로 다양한 정책과 사업을 추진하고 있는 지방자치단체에서는 관심을 끌만한 사항이다.

넷째, 현재의 공간개발 패러다임의 근본적 수정 - 문화적 계획(cultural planning/creative planning)의 도입

현재 우리나라에서 행해지고 있는 개발과정의 문제이기도 하지만, 공공디자인이라는 이름으로 행해지는 많은 사업들이 전문가 주도로 행해지는 데에 따른 문제이기도 하다.

2006년 국제축제네트워킹세미나(SINSFO)에서 영국 Gateshead시의 문화에 의한 도시재생 프로젝트 총감독의 발표 내용 중에 우리가 생각해보아야 할 것이 있다. 즉, 자신들의 프로젝트가 10년 이상 소요된 이유와 현재와 같이 세계적으로 유명해지고 성공적인 경제활성화를 가져온 이유가 기존 개발패러다임과 정 반대로 추진했기 때문이라고 하는 것이다.

문화적으로 살기 좋고 아름다운 공간을 만드는 것에는 반드시 양질의 문화가 형성되도록 하고, 살기 좋고 살고 싶도록 만들고, 그것이 자연스럽게 지역활성화로 연결되어 궁극적으로는 도시재생이라 일컬어질 수 있어야 한다. 그 ‘공간’을 만드는 수법 중의 하나가 ‘공공디자인’인 것이다.

이러한 공간을 만드는 과정에서 나타난 창의적, 창조적인 특성들이 소위 ‘창조적 도시’라고 일컬을 수 있게 만드는 것이며, 단순히 막대한 돈을 투입하거나, 일정 단지 혹은 신도시를 조성한다고 해서 그 도

15) 건설교통부가 국토해양부로 바뀌면서 신설된 부서로 ‘도시재생과’가 있다.

16) 그림에도 불구하고 아직도 사람에 대한, 시민에 대한, 주민에 대한 배려는 크게 두드러지지 않아 보이는 것이 현실이다.

17) 그와 관련한 자료를 뒤져보아도 도시계획이나 도시디자인을 전공하였는지를 서술하고 있는 자료를 보지 못했다. Charles Landry의 이력에 대해서 궁금하다면 그의 홈페이지 www.charleslandry.com 혹은 www.comedia.org.uk를 방문하여 찾아 보라. 그 어느 곳에도 그가 무엇을 공부하였는지 나오지 않지만, 그가 어떠한 일들을 하고 있는지 알 수 있으므로, 그가 무엇을 전공하였는지 짐작하는 것은 그리 어렵지 않다.

18) 문화와 예술에 의해 도시활성화를 논할 때 실제로 활성화가 되었는지를 판단할 수 있는 것 중에는 경제적 효과를 들 수 있다. 요코하마시의 창조도시 정책 추진에 따른 경제적 효과를 연구한 2007년도 보고서에서는 3개년간(2004~2006년) 약 120억 엔의 경제적 파급효과가 있다고 하였다. 즉, 신규시설 건축 및 조성과 같은 신규개발이 아니어도 그와 같은 경제적 활성화를 얻을 수 있다는 것을 시사하는 것이다. 이에 관하여 자세한 내용은 ‘오민근(2008), ‘해외 창조도시 사례 및 시사점’, 월간 국토 8월호, 국토연구원, pp.36-44’를 참조하라.

시가 잘 살게 되고 살기 좋은 곳이 되는 것이 아니라는 것을 약 30여 년 간의 우리나라의 도시화 과정을 통해 우리는 잘 알 수 있다.

이러한 개발과정상에 나타나는 문제를 보완하기 위해 얼마 전부터 캐나다 등의 국가에서 대두되기 시작한 ‘문화적 계획(cultural planning)’이 그 수단이다.

‘문화적 계획’이란, 일정 장소와 커뮤니티에 사는 지역 주민들이 지역에 대해 애착을 갖도록 역사와 전통, 문화와 예술, 경관과 환경 등에 대해 그 가치와 수준을 높이고자 창조적으로 노력하고 강화하고 표현하는 여러 가지 유무형의 수법들(가령, 미술, 음악 등을 비롯하여 주민참가, 공청회 참여 등과 동호회 등 자발적인 민간조직의 구성 등을 가리킴)이 자유롭고, 이것을 해당 지방자치단체가 사회적 조절과 공간의 관리에 해당하는 일련의 절차를 계획하고 운영하는 데에 대등한 교류를 통해 이루어지도록 하는 일련의 계획 수립 과정을 의미한다.

‘문화적 계획(cultural planning)’은 정확한 데이터, 포괄적인 자문과 분석을 통해 계획을 수립해 나아가는 과정이며, 이것은 공통지식(common knowledge), 공통 배경(common ground), 공동체의 수용능력(community capacity)을 구축해 나아가는 과정¹⁹⁾이기도 하다.

또한, 담당 행정공무원과 일부 전문가들로만 추진되어 오던 계획수립이 아니라, 함께 지식을 공유하고 서로가 갖는 지식과 정보의 차이를 인식하여 해소하도록 노력하여, 문화적인 맥락과 전략적 행동계획을 개발하는 과정이기도 하다.

이를 통해, 지역주민과 지자체가 필요로 하거나 우선시 하는 것을 효과적으로 찾아내고, 여러 다양한 활동이 자유롭게 일어나는 ‘문화적’인 움직임을 이끌어내고, 기존의 개별계획들이 중복되는 경우가 많았던 것을 최소화하여야 하는 것이다²⁰⁾.

Creative City로 전세계적으로 알려진 저자 Charles Landry는, 그의 두 번째 저서인 ‘The Art of City Making’에서, ‘도시의 창조성을 열 수 있는 10가지 아이디어’를 아래와 같이 제시하였다. 정신의 자극제가 될 것이다. 아울러, Landry도 스스로 창조적 도시(Creative City)라고 일컫지 말라고 하였다. ‘창조적’이라는 것은 내가 아닌 다른 ‘것’에 의해 판단하고 판단되어지는 것이기 때문이다.

1. 위기 문화를 조장하라.
2. 다소 큰 다양한 분야의 프로젝트를 수행하는 선두 집단 중에서 창조성 의제에 광범위한 관심을 갖고 있는 집단과 연계하라.
3. 잠재된 창조력과 장애물을 조사하라.
4. 당신 도시의 주요 프로젝트 중 좋은 본보기가 될 만한 몇 가지를 찾아보라.
5. 문화, 폭넓은 의미의 창조성, 예술, 과학 기술의 창의적 활용이 연계되었을 때 어떠한 가치와 영향력을 얻게 되는가에 대한 당신의 주장을 뒷받침할 근거를 찾아라.
6. 도시의 ‘주요(master)’ 전략에 영향을 미칠 수 있는 방법을 찾아보라.
7. 새로운 시도라는 인상을 주는 실험적인 프로젝트를 연이어 만들어라.
8. 안팎에서 도시이야기가 어떻게 전해지고 있는가를 평가하라.
9. 당신과 뜻을 같이 하여 창조성을 활동 속에서 실천하고 창조성에 관한 회의나 세미나를 여는 로비단체를 조직하라.
10. 스스로 창조적 도시(Creative City)라 일컫지 마라.

19) 이를 위해서는 cultural mapping이라는 수법이 반드시 필요하다. cultural mapping은 지역의 역사적, 문화적, 환경적 자산을 도면화 하는 과정에 지역주민, 담당 공무원, 전문가 등 관련 주체가 함께 참여하여 지역에 대한 지식을 함께 공유해 나아가는 중요한 과정이자 도구인 것이다.

20) 오민근(2006), ‘역사와 문화에 의한 경관의 관리와 전개방향’, 전주시 아트폴리스 실현을 위한 심포지엄, 전주시·전북대학교

나오면서 : 우리가 앞으로 고민해야 할 일은...

지역의 역사와 문화, 환경을 고려하고 지역의 개성을 표현하는 좋은 수단이며, 지역을 활성화하는데 요긴한 방법 중의 하나가 공공디자인이다. 하지만, 여전히 어딘가 부족하다. 그 이유는 사람이 사람답게 살아갈 수 있도록, 서로가 서로를 아끼고 격려하며 배려하면서 생활할 수 있도록 하는 데에도 공공디자인이 적용되어야 한다는 것이다.

즉, ‘공간적 복지를 위한 디자인’이 그것인데, 사회적 약자에 해당하는 저소득층을 위한 공공디자인을 들 수 있다. 그리고, 지난 해 부터 부각되기 시작한 범죄예방환경디자인(CPTED)을 비롯하여 공공디자인의 기본적 속성 중에서 ‘안전성’을 충분히 고려하고 반영한 공간을 만드는 디자인이 그것이다.

궁극적으로 디자인과 관련한 우리의 모든 행위는 일부 전문가나 공무원에 의한 보여주기식 행사가 아니라, 우리들을 위한 것이기 때문이다. 그래서 넓은 의미를 갖는 ‘공공公共public 디자인’이라고 하는 것이다. 이러한 공공디자인이 적용된 공간에서 함께 공리하며 살아야만 하는 것이다.

현재 국내에서는 일부 지자체에서 ‘창조적 도시’를 표방하며 이를 도시발전의 지향점으로 제시하고 있으며, ‘창조’ 혹은 ‘창조도시’라는 표현이나 개념을 슬로건으로 사용하고 있는 지자체는 20여개에 달하고 있다. 특히 김해시와 같은 경우는 가야역사문화와 디자인을 접목하고 있고, 전주시의 경우는 전통문화와 음식을 결합하여 도시발전을 도모하고 있으며, 서울시는 디자인서울총괄본부를 설치할 정도로 디자인 정책을 주요 정책으로 내세우고 있다. 그러나 한 가지 우려되는 바는, 이 3개의 지자체가 UNESCO Creative Cities Network에의 선정을 염두에 두고 추진하고 있다는 것이다. 마치 상을 받기 위해 공부하는 학생처럼. 물론 반드시 옳지 않다는 것만은 아니다. 선정 준비과정에서 얻어지는 파생효과가 지자체 나름대로 다양하게 나타나리라 생각하기 때문이다. 그러나, 요코하마는 여전히 유네스코의 사업에 관심이 없다. 창조적 도시가 되려고 노력하는 다른 지자체와는 달리 이미 ‘창조적 도시’로 일컬어지고 있기 때문인 것이다.

게다가, 아직 초창기에 불과한 우리나라 지자체에서는 문화예술과 도시를 유기적으로 관련지어 추진되고 있지 못하다. 즉, 대체로 문화예술용도의 시설을 설치하는 것이 문화수준 향상이라고 여기는 것에서 자유롭지 못한 실정이다. 따라서, 도시를 비롯한 공간 분야와 문화예술 분야와의 충분하고 깊은 교류를 통한 상호이해를 높여가는 것이 중요하다²¹⁾.

이를 위해서는 앞서 창의적인 인재를 기르고 창조적 계층(Richard Florida의 Creative Class에도 해당하는)이 함께 모여 살 수 있는 공간을 만들고, 그 공간에서 그들의 창의적 활동이 창의적 분야에서 현재의 최첨단 산업인 창조적 산업으로 자연스럽게 연계되고 형성되어 발전할 수 있는 공간을 계획하는 이론과 설계 기법의 개발이 필요하다²²⁾. 즉, **문화와 예술을 어떻게 공간에 도입하여 사람의 삶에 영향을 미치도록 해당 공간을 계획하고 설계할 것인가** 하는 것이다.

그리고, 다양한 사례 고찰을 통해 우리의 실정에 맞는 이론과 방법의 도입이나 창출할 필요가 있다. 한 예로, 기존의 공간계획 관련 법제가 지역문화의 보존과 형성, 발전에 크게 기여하지 못하고 도시 및 지역재생에도 더더욱 그 역할을 할 수 없는 체제이므로 이를 더욱 새롭게 인식하고 개선해나갈 필요가 있다²³⁾. 따라서, 먼저 준비에 임하는 지자체일 수록 많은 경험을 쌓게 될 것이며, 이것이 그 누구도 알 수 없는 도시의 흥망성쇠를 담당하게 대처할 수 있는 능력을 갖게 할 것이다.

서두르지 말아야하며, 그렇다고 게을리 할 필요는 없다.

21) 통섭이니, 융합이니 하는 어려운 말을 사용하지 않아도 충분히 짐작할 수 있다.

22) 이를 위해서는 창의적 인재가 필요하며, 이러한 인재를 기르기 위해서는 기존의 ‘문화예술교육’, ‘경관교육’, ‘환경교육’ 등에 대한 횡적 연계 방안도 함께 연구할 필요가 있다.

23) 즉 일본에서도 국토를 개발대상으로 간주하던 기존의 국토종합개발법을 2005년 7월에 국토를 가꾸어나간다는 의미를 갖는 국토형성계획법으로 전면 개정된 것에서 그 필요성을 더욱 인식할 수 있다. 즉, 국토종합개발법에 의한 전국종합개발계획이 우리나라의 국토종합개발계획이라면, 개정법에 의한 국토형성계획은 국토의 자연, 경제, 사회, 문화를 고려하여 수립하도록 하고 있다.

■ 참고문헌

- 아트팩토리 어떻게 할 것인가, 창작공간조성을 위한 정책 세미나, 서울문화재단, pp.7-16
- 오민근(2003), 마을만들기와 마찌즈쿠리, 그리고 지역활성화, 문화도시문화복지 No. 148, pp. 72-75
- 오민근(2004), 경관에 의한 자주적 지역활성화, 문화정책논총 16집, 한국문화관광정책연구원
- 오민근(2004), 문화예술창조도시를 향한 요코하마의 문화예술·관광에 의한 도심재생, 문화도시문화복지 No.161, pp.76-79, 한국문화관광정책연구원
- 오민근(2005), 문화에 의한 도시활성화 방안, 문화정책논총 17집, pp.41-82 한국문화관광정책연구원
- 오민근(2005), 경관교육-아름다운 공간만들기 첫걸음, 문화도시문화복지 No. 171, pp. 80-85
- 문화관광부(2006), 공공디자인정책 내부보고자료
- 조성태 외(2006), 일본 가나자와 역사문화경관관리 특성, 한국도시계획학회지 Vol.7 No.3(통권24호), pp.33-52
- 오민근(2006), 도시재생, 문화와 예술로 공간을 빚어내다, 문화도시네트워크 겨울호, 부산문화도시네트워크
- 박지혜(2007), 문화계획(Cultural Planning)의 개념에 관한 연구, 주계예술대학 문화예술경영대학원 석사학위논문
- 오민근(2008), 문화의 창조적 활용, 도시재생에서 창조도시로, 계간 황해문화 58, pp.181-212, 새얼문화재단
- 오민근 외 역(2009 발간예정), 창조도시의 전망, 미세움 (원저: 佐々木雅幸*総合研究開発機構, 2007, 創造都市への挑戦, 学芸出版社)
- 오민근 외 역(2009 발간예정), 문화적 구역, 미세움 (원저 : Simon Roodhouse, 2006, Cultural Quarters, Intellect)
- 오민근 · 정현일(2008), 기획연재 ‘창조도시와 창조산업 1~7’, 월간 너울 Vol. 203~209, 한국문화관광연구원(‘08년 6월호~12월호)
- 오민근(2008), 창조도시: 의의와 사례, 도시정보 8월호, 대한국토도시계획학회
- 오민근(2008), 해외 창조도시 조성사례 및 시사점, 특집 ‘창조도시: 문화가 도시를 살린다’, 월간 국토 8월호, 국토연구원, pp.36-44
- 오민근 외(2008), 커뮤니티 플래닝 핸드북, 서울: 미세움
- 国際交流基金編(2006), アート戦略都市, 鹿島出版会, pp.80-82
- 松永安光(2005), まちづくり新潮流, 東京: 彰國社
- 太下義之(2008), 創造都市・パレオロナの文化政策, 季刊 政策・経営研究, 三菱UFJリサーチ&コンサルティング, pp.19-54
- Peter Stark,2006, "Revitalising a City-The Case Study of NewcastleGateshead", *S/MSFO*, Seoul Foundation for Arts & Culture 발표자료