

# 세계 주요도시의 문화환경조성사례

## 1. 문화환경 조성의 분류

문화환경의 개념은 문화와 환경의 개념이 다양한 것을 생각한다면 한번에 간단히 정의하기 어렵다는 것이 분명하다. 단지 이야기를 풀어가기 위해서 나만의 방식으로 문화환경이 만들어지는 형식을 다음과 같이 나누어 본다.

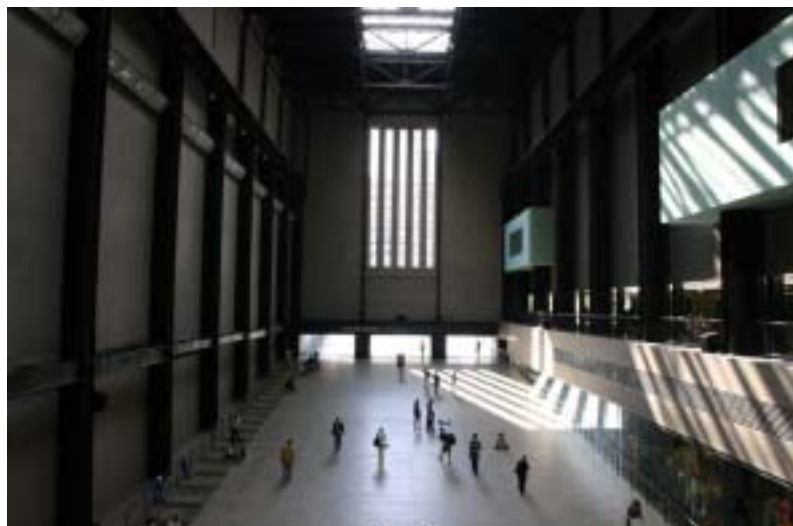
- ① 문화시설의 조성, 재구성 등을 통한 문화환경 만들기
- ② 공간 미화차원에서의 문화환경
- ③ 문화경제를 위한 콘텐츠와 소프트웨어, 이벤트등의 문화환경조성
- ④ 공동체를 위한 장소만들기에 의한 문화환경

## 2. 문화시설의 조성을 통한 문화환경만들기

도시를 새로 문화시설로 채우는 방식은 정치적 권력의 이양과 변화와 밀접한 연관이 있다. 서구의 대표적인 사례는 프랑스에서 왕궁이 베르사이유로 옮기면서, 파리에 남겨지게 된 루브르나 퐁텐부르그 궁전을 예술가들을 위한 스튜디오로 할애한 경우가 있지만 대대적인 변화는 프랑스 대혁명이후라고 볼 수 있다. 종교, 왕권, 귀족의 대규모 건축물들이 새로이 세워진 공화국의 위상을 높이는 문화시설로 대체된 경우가 그 대표적인 사례이다. 파리의 많은 문화시설은 이러한 정치적 변화로 새로운 시민들의 문화공간으로 바뀔 수 있었고 가장 극적인 사례는 클루니 수도원으로 과거 수도원이 전국에서 파괴된 교회 예술품을 다 모아 전시하는 중세박물관으로 된 경우이다. 이외에 피렌체, 로마 등이 대표적이다. 이외에 마드리드의 트리니다드 국립 박물관, 뉘렘베르크의 국립박물관등이 과거의 왕궁, 교회건물이 문화시설로 바뀐 사례이다. 볼셰비키 혁명 이후 러시아에도 대대적으로 이러한 사례들이 생기며, 도시 중심시설이 문화시설로 채워진 문화환경들이 나타났다.

2차세계대전 이후에는 도심에 있는 초기 산업혁명시대의 건축물들이 새로운 문화시설로 등장하며 문화지구들이 생겨나게 되었다. 공장, 작업장, 도살장, 창고 등이 이시기에는 이용되지 않고 저렴한 임대료의 이점을 들어 진보적인 예술가들의 전용공간이 될 수 있었다. 재미있는 것은 이러한 공간들의 건축적 특성과 예술 장르의 발전이 함께 이루어졌다는 것이다. 과거의 스튜디오에서는 시도하지 못했던 작업들이 공장의 높고 넓은 건축물 안에서 가능해졌고 이를 통해 추상표현주의, 팝아트, 미니멀리즘 등의 새로운 경향이 1950에서60년대 발전할 수 있었다. 대표적인 곳이 로프트로 알려진 소호지역이다. 이후 유럽 등지에서도 이러한 움직임들이 일어났고 사용하게 되는 공간들도 다양하고 우리의 경우 홍대등이 이러한 새로운 실험의 창작공장이 될 수 있었다. 이러한 지역들은 어떤 경우는 새로운 예술가 계층의 출현으로 젠트리피케이션이 일어나 부동산가격이 상승된 세련된 문화지구로 전락 하기도 하거나 아니면 공공 문화시설의 추가로 지속적인 문화지구로 발전하기도 하였다.

1960년대 말 부터는, 예술가들이 자발적으로 점유하던 도심의 폐시설들이 도시의 재개발, 문화시설자체의 가치 상승, 도심 산업 구조의 변화 등으로 인해 공공이 직접 문화시설들을 유치하는 양상으로 바뀌게 된다.



런던의 TATE 갤러리

초기에는 기술의 발전으로 인한 도시의 인프라 체계의 변화와 도심 지

구의 변화에 따라 폐기되는 교통시설들이 공공문화시설로 변화되기 시작했다. 우리의 경우 서울역의 미술관에 대한 이야기가 나오듯이 오르세이 역사가 미술관으로 바뀐 사례가 있다.

과거의 기능이 폐기된 건축물들 특히 도심협오시설등이 대표적으로 문화시설로 바뀌게 되었다. 예를 들어 경찰서 창고(로스엔젤레스의 MOCA), 면직 창고 (보르도의 현대조형센터 CAPC), 항만의 물류창고 (리버풀의 TATE), 도심의 창고 (에든버그의 City Art Centre), 도심 곡물창고(안트워프의 현대미술관), 공장(옥스포드 근대미술관), 우산공장 (독일 아헨의 Ludwig forum fur internationale Kunst), 도자기 공장 (세비야의 안달루시아 현대예술센터), 염색공장 (로잔의 현대미술관), 발전소 (스웨덴 말메의 Rooseum 미술관, 런던의 TATE) 등이 있다. 이러한 움직임들 중에 특히 영국의 공업도시와 독일의 탄광도시의 변화들이 눈에 띈다. 대표적으로 에센의 Red Dot Museum은 세계 최고수준의 디자인 미술관이지만 과거 석탄 창고, 공장을 이용한 시설이다. 영국의 경우 글래스고우, 리버풀, 뉴캐슬 등이 대표적인 지역으로 볼 수 있다.



레드닷 뮤지엄



오버하우젠의 창고

### 3. 공간미화차원의 문화환경

과거로부터 도시공간의 미적 요소의 통합적 재구성을 가지고 권력의 위상과 도시의 가치를 높이는 작업은 계속 있었다고 볼 수 있다. 근대에서 대표적인 경우는 특히 바로크식의 도시계획에서의 스펙터클한 도

시의 구성을 들 수 있다. 로마, 파리 등의 도로, 파사드, 광장, 교량 등의 계획이 투시도적인 요소를 기본으로 해서 공간으로서의 이벤트를 만들게 되었다.

근대에 있어 대표적인 도시미화작업은 1893년 시카고 만국박람회(World's Columbian Exposition)과 연관이 깊다. 시카고 만국박람회는 에디슨이 발명한 전기 조명, 백색의 색상 디자인 등으로 방문객들에게 강렬한 인상을 남기게 되고, 이후 미국 전역에서 도시미화운동(City beautiful movement)을 시작하는 원동력이 되었다.

이러한 도시미화운동은 매우 불결하고 퇴락한 도시의 정비라는 측면에서의 긍정적인 부분이 있지만 부정적인 측면도 많이 발생시켰다.

도시의 내적 문화가치, 문화콘텐츠의 부재의 문제와 함께, 흔히 머릿속이 텅 빈채로 질게 화장만 한 사람으로 묘사되듯이 저차원의 문화환경 가꾸기 라는 비판도 만만치 않다.



실제로 20세기 초의 미국의 도시미화운동도 이후 겉보기에만 충실한 사업으로 비판받기도 하였다. 우리의 새마을 운동, 88올림픽 등에서 이러한 도시미화운동의 극단적인 부정적인 사례들이 있기도 하다.

이러한 미화운동에 의한 문화환경의 가장 큰 문제점은 생각없는 가꾸기라기보다, 생각의 집단적인 강요에 있기도 하다. 소수의 디자인 그룹에 의한 ‘긍정적으로 바라보는’ 디자인의 강요와 이를 통한 획일화는 오히려 시민이 가꾸는 (어찌 보면 난개발 같은) 디자인의 내적 가치를 무시하고 오히려 특색 없는 공공공간만 확산시키는 문제점을 야기한다.

우리의 대부분 문화의 거리에 놓여진 디자인들, 간판 획일화 사업 등에서 이러한 문제점을 여실히 볼 수 있다.

#### 4. 체계적인 창조공간과 공동체 문화환경

코틀러 등이 아시아의 도시마케팅에 대해 분석한 저서<sup>1)</sup>에서는 아시아 도시들의 장소개발 (Place development)를 위한 4가지 접근방식을 다음과 같이 들고 있다.

- community-service development
- urban redesign and planning
- economic development
- strategic market planning

문화환경의 조성의 관점에서 바라본다면, 지속적인 문화환경의 관리와 활성화를 위해서 우선적으로 공동체를 위한 서비스 기반 혹은 공동체 자체적인 활동의 기반이 바탕으로 될 필요가 있다. 또한 문화시설 혹은 문화활동이 창조적으로 탄생할 수 있는 기반이 필요하고 이러한 부분을 플로리다나 코틀러는 economic development와 연결짓고 있는 것을 볼 수 있다. 기존의 문화시설의 체계적인 구성은 구시대의 ‘예술의 전당’식의 문화단지의 한계를 넘어 도시의 구조 (Urban tissue)와 연계되고 통합되는 방식으로 나아가고 있으며 이러한 하드웨어와 새로이 창조되는 소프트웨어, 전문집단, 그리고 계속 새로움을 만들어내는 실험집단의 마당으로 만드는 것이 중요하다. 아시아에서는 싱가포르 등의 Art Housing Scheme 계획이 싱가포르 문화부, 예술위원회, 도시개발청 (Urban Redevelopment Authority)와 함께 진행되고 있어서 문화계획에서도 전략이 도시와 함께 도입됨을 볼 수 있다.



싱가포르 아트하우징 1호사례



싱가포르 아트하우징 1 부지

1) KOTLER Philip et., Marketing Asian Places, 2002, John Wiley & Sons

싱가포르가 계획적으로 실험과 창조 클러스터를 도시의 기존 공간 체계와 연계하여 실험하고 있다면, 일본 등은 이미 서구의 도시 문화정책의 70년대 버전인 Age of Participation의 방식을 일본만의 공동체 운동으로 해석하여 80년대 말 이후 활발하게 전개하고 있다. 한 사례로는 나라의 전통지구 (나라마치)의 유산 보전과 문화운동, 정체성 만들기 등을 위해 처음에는 나라마치 연구소로 시작되어 현재는 시의 지원을 받고 있는 나라진흥재단 같은 기관과 이를 통해 공동체, 문화, 관광과 전통이 결합하는 나라마치지구 등을 들 수 있다.



이러한 사례들은 살아있는 창조적인 소프트웨어와 역량이 문화환경을 지속적으로 유지시키는 기반이라는 부분에 대한 생각을 일깨우고 있다.

## 5. 문화환경 관련 도시문화 정책의 변화

서구의 도시문화정책 혹은 문화개발사업은 비안치니(Franco Bianchini)에 의해서는 크게 3단계로 나뉘고 있다. 첫 번째는 2차세계대전 이후 전후복구시절의 도시문화정책으로 Age of reconstruction으로 불리며 60년대까지 이어지는 단계이다. 이 시기에는 예술과 문화가 경제적 가치나 지역개발 등 물질적인 가치와 별개의 가치로 인식되었으며 대부분 시설의 복구나 예술가 지원 등을 통한 도시의 문화정책이 일반적이라고 할 수 있다. 두 번째 단계는 이후 사회적인 가치 즉 복지, 참여, 사회적 통합, 공동체 가꾸기 등이 중심이 된 도시문화정책으로 실제 정책으로는 문화운동, 주민자치 센터, 문화예술교육 등을 통



해 공동체를 활성화하는 것이 중시되었다. 이 시기는 80년대 초까지로 설정하였는데 즉 Age of participation 으로 규정하였다.

다음 단계는 80년대 말부터 시작되는데 흔히 이야기하는 문화를 통한 도시 리모델링, 도시마케팅 등의 이야기가 거론되는 시기이다. 여기서 부터 도시문화정책이 경제적 효과 혹은 도시의 물리적인 재생과 연계 되어 이야기되거나 정책의 중심적인 원리로 작동하였다고 볼 수 있다. 간단히는 Age of city marketing으로 우리가 익히 알고 있는 세기에 돌입한 것으로 설정하고 있다. 이 시기의 특징은 쿡(Kong)<sup>2)</sup>에 의하면 문화산업(광범위의)기반의 마련, 문화지구의 계획, 대규모 예술전문시설 조성 (launch of flagship arts developments), 역사문화지구와 연계된 도심 공공공간 계획, 그리고 민간투자활성화 (public-private partnership, 흔히 PPP로 인칭)을 들고 있다. 이 시기의 문화정책의 측면에서 가장 큰 패러다임 변화는 과거와 달리, 문화자체의 중요정보 다 문화의 요소들이 경제, 도시 개발, 발전을 위한 ‘자원’ (resources)으로서 인식되고 개발되고 활용되어야 한다는 인식에 있다. 이러한 인식의 변화는 현대에 와서는 「Cultural Planning」 이란 개념으로 제시되고 있다.

비안치니는 흔히 도시마케팅 시기까지 이야기하고 있지만 이후 90년대 이후는 Holistic city branding approach 로<sup>3)</sup> 이야기하고 있다. 이전의 도시마케팅과의 차이라면 과거의 경우가 문화의 요소들을 제한적으로 이용한 마케팅 혹은 캠페인 수준의 정책과 사업위주였다면 이후는 총체적인 도시 브랜드의 관리, 개발, 활용이 도시의 모든 정책과 연계된다는 부분의 차이가 있다.

이러한 변화는 도시의 문화정책이 순차적으로 이루어진 서구의 경우고, 가장 중요한 부분은 도시의 문화정책이나 마케팅에서 순서를 무시할 수 없다는 점이다. 앞에서 코틀러의 경우 아시아의 장소개발에서 Community service development를 중시한 것도 바로 아시아와 같은 급속도의 개발시대에서의 발생하는 문제점을 해결할 필요에 대해 이야

2) Kong, L. (2000) Culture, Economy, Policy, *Geoforum*, Special Issue on Cultural Industries and Cultural Policies, 31(4)

3) Garcia, B., (2004), Cultural Policy and Urban regeneration in Western European cities, *Local Economy*, vol. 19, No.4

기한 것이다. 즉, 공동체, 참여, 문화적 창조력의 개발등이 문화시설등의 하드웨어, 그리고 이벤트 등과 연계되고 지속적으로 발전할 필요성에 대해서 다시한번 생각할 필요가 있으며 이러한 정책전반이 속이 찬 도시의 문화환경을 가꾸게 된 사례라는 점을 유념할 필요가 있다.