

## 문화활동의 유형에 따른 문화지구 형성과 장소마케팅

박은실

추계예술대학교 교수

### 1. 서론

현대의 도시는 다양한 얼굴로 존재한다. 각각의 역사적 컨텍스트(context)를 보존해온 현실적인 공간(realistic space)과 도시 컨텍스트와 관계없이 낡은 것과 새로운 것, 서양과 동양 등 모든 종류의 요소가 뒤섞여 있는 초현실적인 공간(surrealistic space)을 지니고 있는 서울, 도쿄와 같은 메트로폴리탄 도시 등이 있다. 더불어 허구와 인위적 기교(hyper realistic space, simulated space)를 전제로 어떠한 전후관계도 결여되어 있는 디즈니월드 같은 테마 파크, 사이버공간까지 우리는 여러 종류의 도시공간에 대치되어 있다(Isozaki and Asada, 2001). 인간은 공간의 부재나 편재도 사고할 수 없다. 우리들이 사고할 수 있는 것은 사물이나 인간이 공간적으로 존재한다는 것, 분화하는 공간, 바꿔 말하면 ‘공간을 부여하는 것’뿐이다. 공간 내에 경계를 설정하고 공간의 물질화에 직접 작용함으로써 장소의 문제는 할당된 공간에 대한 정치, 경제, 역사적인 문제와 늘 같이한다(Agacinski, 2001).

모더니즘을 경험한 산업국가에 있어서 성장은 일종의 내생적 발전이었다. 즉 산업국가의 성장은 그 사회가 지니고 있는 내적인 역동성의 결과

였지만 이들의 성장은 양적 특성을 띠어왔고 개인의 자아성취를 위해 발전 형태가 조정되는 경우를 보여주지는 못하였다. 이와 같이 이들 산업사회는 정체성에 심각한 문제를 갖고 있는 개개인을 등장시키게 되었다.

산업사회는 또 다른 형태의 성장을 달성하는 방법을 모색하고 있다. 삶의 질이 급속하게 악화되어가자 어떤 연구자들은 기하학적 성장(exponential growth)의 위험성을 주장하기도 하였다. 우리의 산업문명에 의해 창출된 성장에는 질적인 성장이 뒤따르지 않았다. 발전이란 본질적으로 문화적이라 할 수 있는 또 다른 자원을 내포하고 있으며 산업화된 우리 사회에 중요한 성장의 유형은 양적이면서 동시에 질적이어야 한다는 사실이다. 인류는 20세기의 전유물로 여기던 모더니즘의 틀을 넘어 진보된 21세기를 향해 나아가고 있고 ‘삶의 질’(quality of life)에 대한 문제를 제기하지 않을 수 없게 만든다. 문화도시는 경쟁력 있는 문화환경을 함유해야 하며 문화지구 같은 문화예술의 집적 공간이 다양하게 도시 안에 존재할 때 더욱 강력하게 형성될 수 있다. 현대의 사회는 국가의 개념을 상실하고 도시와 지역의 세계성을 강조하고 있다. 발전하는 사회의 문화적 힘은 양적 생산력에 근간하기보다는 질적인 전환을 꾀하고 있고 도시 속에 존재하는 문화예술지구는 변화하는 문화적 요구와 문화활동의 바탕 위에 형성될 수 있다. 따라서 변화하는 사회의 발전상과 흐름을 바탕으로 문화활동의 변화와 유형을 살펴보고 이를 바탕으로 한 문화지구 형성과정의 배경과 지원책을 살펴봄을 연구의 의의로 한다.

## 2. 현대사회와 문화환경의 변화

### 1) 문화와 사회의 발전적 개념

발전(development)이란 경제학상의 기계론적 관점에 근거를 두고 있는 개념으로 오랫동안 인간의 보다 나은 삶의 질과 보다 중요한 문화생활 영

위를 가능케 해주는 소득의 지속적인 증가와 동일한 의미로 이해되어왔다. 문화발전(cultural development)이란 점차 보다 많은 사람들을 대상으로 한 문화적 재화와 용역(cultural goods and services)의 창출 및 이전을 위한 시설의 도입을 통해 한 지역사회(community)의 문화적 삶의 질을 개선하는 것을 의미하였다. 이러한 접근방법은 문화발전을 한 사회 전체가 발전하는 측면이라고 보는 문화복지적 시각의 민주적 접근법(democratic approach)의 발로가 되었다(Behnam, 1986). 실제적으로 이 방법은 유물보존, 기록보존, 영화, 연극, 문학, 박물관 등의 건립, 고고학적 발굴, 예술창조행위 등으로 대변되어지는 ‘문화적인 일’(cultural affairs)에 대한 다양하고 포괄적인 문화적 활동상에 대한 포괄적인 접근법을 가능케 했다.

지역의 문화적인 환경구축은 생활의 질(quality of life)과 매우 직접적인 관련이 있다. 역사적·문화적으로 우월한 문화중심지를 제외하고 산업의 발달에 기인한 신생지역은 문화적인 혜택에서 제외되어 있음을 부인할 수 없다. 카네기 멜론 대학의 리처드 플로리다(Richard Florida) 교수는 지역과 공간의 질(quality of space)은 생활양식, 환경조건, 자연조건과 편의시설, 그리고 예술과 문화적 환경에 의하여 결정된다고 언급한 바 있다. 또한 이러한 장소나 지역의 환경조건은 과거 몇 세기에 걸쳐 새로운 지식경제의 중추역할을 해왔던 지식노동자들의 수준이나 삶의 질에 밀접하게 관련되어져왔다. 이것은 다른 의미로 지식노동자층의 노동환경에 대한 선호는 단순주거, 비즈니스 환경과 더불어 문화적으로 활발한 활동을 하는 지역의 가치와 질적인 우수함에 기초하며 지역의 경쟁력을 배가하는 데 환경이 매우 중요한 요소임을 뜻한다(박은실, 2001).

문화발전을 사회·경제발전과 상호의존적 관계로 보기 시작한 것은 1970년 베니스에서 열렸던 “문화정책의 제도, 행정, 재정적 측면에 관한 정부간 회의”(Inter-government Conference on Institutional Administrative and Financial Aspects of Cultural Policies)를 거치면서였다. 이 회의는 문화를 인간이 영위하는 삶의 엄연한 일부분으로 규정하였다. 경제적 성장이라는 양적 개념이 점차 통합발전(integrated development)이라고 하는 보

다 바람직한 생각으로 바뀌어가고 오늘날 발전에 있어서 문화적 구원은 매우 중요한 것으로 간주되었다. 문화활동의 발전은 이런 “지속적으로 상호작용하고 상호 중첩되는 경제적, 과학적, 기술적, 사회적 그리고 문화적 제 요소들을 포함하는 유기적 과정”(UNESCO, 1986: 25)이라고 기술될 수 있다.

## 2) 사회의 발전에 따른 문화활동의 개념

1977년에서 1982년까지 유네스코의 중기계획은 대부분을 문화발전의 질적 측면을 논의하였다. 문화발전이란 문화적 행위에 의해서 보완된 전체적 발전과정의 결과이다. 이것은 진보의 진정한 목적으로 정의될 수 있다. 문화의 발전이 혁신과 창조에 의해 결합될 수 있는 것은 이 수준에서이다. 경제성장에 의해 편리해진 생활여건, 적절히 발전된 국가문화, 국민 대다수에게 확산된 문화, 과학, 기술에의 접근 등은 창조적이고 혁신적인 재능의 개화에 기름진 토양을 제공할 것이다. 문화창조는 예술적·기술적 창조 및 제도적 창조를 의미한다. 지적 산물로 하여금 진보를 확산시키고 융성케 하는 것이 목적인 발전형태 및 문화발전의 진정한 의미이며 변화는 새로운 형태의 지역사회 작업방법, 사업관계경영, 여가활동형태, 교육제도, 가족구조, 발전에 알맞은 국가적 기술, 새로운 예술형태 등의 어느 분야에서건 찾을 수 있다.

문화발전의 실제적 정의는 사회·경제 발전의 결과이거나 아니면 사회·경제 발전을 보완하는 것이다. 그런 행위의 목적은 “정보, 교육, 지식의 이해의 자유로운 획득 및 문화적 가치와 산물을 향유하기 위해서 필요한 경제적 하부구조 및 효과적 기회의 창출을 통한 문화접근을 확산”시키는 것이다(UNESCO, 1986).

따라서 문화발전의 개념을 통한 문화활동은 다소 추상적이어도 다음과 같이 정리될 수 있겠다. 첫째, 기념물, 박물관, 고문서보관 등 역사적이거나 전통적인 문화유산의 복원 및 보존으로 문화정체성 확립의 중요성을

말한다. 둘째, 연극, 음악, 미술 등 순수예술과 예술교육 프로그램 등 서비스의 증진으로 창의력을 고취하고 예술자신의 증진을 꾀한다. 셋째, 문화상품과 서비스 시장의 발견과 기술발달의 활용으로 생산성을 증가·촉진시키며 문화산업 등의 발전을 꾀한다. 넷째, 청소년단체나 이와 유사한 단체 및 연합회 구축으로 집권세력이나 국가에 대응하는 이데올로기적 장치 마련으로 문화의 권력화와 집중화를 견제한다. 다섯째, 특정 사회계층과 특정한 문화적 서비스의 문화적 불균형 해소로 문화복지를 이룬다 등이다.

이런 문화발전의 사회적 기능은 기술사회에서의 삶의 질의 악화에 대한 치유방안을 모색하고, 소중한 예술적 자산을 보호하며 풍요로운 전통에서 물려받은 가치에 대한 국민의 인식을 제고하여 사회주의자들의 발전 개념에 부응한 문화산물과 서비스의 증진으로 새롭고 소외되지 않은 인간유형을 창조하는 것이라 귀결될 수 있으며 도시와 지역의 새로운 개념을 불어넣어 문화환경의 지속적인 발전을 꾀하는 것이라 하겠다.

### 3. 문화도시를 위한 문화지구 형성

#### 1) 문화지구 형성의 배경

도시의 이미지는 그 지역의 역사와 문화, 그리고 경제사회의 특성 등 다양한 요인을 토대로 형성될 수 있다. 도시의 문화활동은 도시의 정체성과 이미지를 형성하고 도시 문화환경을 조성한다. 위에서 살펴보았듯이 발전적인 도시의 문화환경 체제는 어메니티(amenity),<sup>1)</sup> 즉 다양한 측면을

1) 어원은 라틴어 “Amare”(Love)에서 유래되었으며, “쾌적한 환경”, “매력있는 환경” 또는 “보통 사람이 기분 좋다고 느끼는 환경 상태·행위”의 포괄적 의미를 내포하고 있으며 영국, 미국, 일본 등 어메니티 선발국에서 사용하는 미래지향적 선진국형 언어이다. 즉 인간, 자연, 환경, 역사, 문화, 시설물, 행위, 사고 등 생활을 즐겁게 하는 모든 것을 칭한다.

답는 종합적이고 포괄적인 의미로 사용되어야 한다. 문화 자원 및 기반 시설, 문화 활동 및 프로그램, 도시공간의 심미성 및 도시경관, 문화환경을 이루는 법적·제도적 장치와 서비스, 문화예술과 관련한 인력 및 교육이 혼합된 문화 시스템을 의미한다.

도시의 문화환경이 갖추어지기 위해서는 도시 문화자원의 가치부여와 문화예술활동의 진흥, 도시공간의 심미성 추구 및 쾌적성, 문화정책 체계의 제도적 활성화 등이 중요한 요건이 될 수 있다. 문화환경을 조성하는 것은 시민의 문화적 삶의 질에 관한 문화권(cultural rights) 추구이며 문화예술을 활용한 도시활성화와 도시경쟁력의 증대를 가져온다. 또한 도시공동체형성과 도시 정체성의 측면에도 기여한다. 문화 친화적인 도시정책을 추구하기 위해서는 도시계획 및 도시개발계획을 수립할 때 문화계획을 수립할 필요가 있다. 대규모 공동주택단지를 조성하거나 택지개발사업, 도시개발사업 수립시 문화복지 차원에서 문화 기반시설을 충분히 갖추어야 한다. 도시정책 수립과정시 문화관련 전문인사를 참여시켜 문화적인 시각을 유도해야 하며 문화유산을 보존하고 문화적 특성이 강한 지역을 체계적으로 관리·육성하는 문화지구의 다양한 제도적 장치를 마련해야 한다.

## 2) 문화지구의 일반적 개념

문화지구란 문화를 기반으로 하는 가장 기초적인 공간 개념이라고 할 수 있다. 문화예술자원이 밀집되어 그 지역의 독특한 문화적 특성과 다양한 가치를 창출하는 지역으로 계획적이고 전략적인 보호와 육성이 필요하다. 문화지구의 문화예술적 특성은 그 지역에 따라 달라지기 때문에 중점적으로 보호하고 발전시키고자 하는 정책의 방향도 달라질 것이다. 따라서 특정 지역을 문화적 차원으로 접근하기 위해서는 무엇보다 먼저 그 지역의 문화예술적 태생과 특성을 분석하고 그에 맞는 정책의 방향이 서야 할 것이다. 우리나라에서 문화지구(cultural district)라는 개념은 1990년

대 중반 이후부터 사용되기 시작하였고 1999년 문화예술진흥법에 반영되었고 관리계획 등에 관한 사항이 문화예술진흥법 시행령으로 규정되어 시행되고 있으며 최근 세부조항이 입법예고 되어서 인사동과 대학로가 문화지구로 지정된 바 있다. 1999년 한국문화정책개발원의 연구보고서에 의하면 문화지구의 특징과 구성에 따른 기대효과에 대해서 다음과 같이 정리하고 있다.

문화지구란 문화예술자원이 풍부한 특정 지역을 지칭하는 일반적인 개념과 법적 근거, 정책적으로 조성·관리되는 제도적 차원의 개념을 의미하며 문화예술자원의 밀집성(agglomeration)이 높은 지역으로, 그로 인한 관광적 효과, 지역경제 파급효과 등 시너지 창출을 기대할 수 있다. 또한 전통적 역사 문화자원, 문화업소, 문화산업 및 문화시설, 문화예술 프로그램 등 다양한 문화예술자원을 대상으로 지역마다의 다양성(diversity)과 다른 지역과는 차별화되는 정체성(identity)을 보유해야 하며 문화지구 지정시 적정수준의 공간적 범위와 규모를 설정해주어야 한다고 언급하면서 문화 시설 및 업종의 보존·유치·관리를 위해서 도시계획, 토지이용과 같은 기존의 공간에 대한 제도적 장치를 필요로 한다. 문화지구는 주변 계획과의 연장선에서 문화예술적 특성이 유지·관리될 수 있는 완충지대로 연결이 되어야 하며 기존에 형성된 문화예술지역을 보호·육성하는 측면뿐 아니라 새롭게 문화예술적 특성을 가진 환경으로 조성하고자 할 경우에 가능하다.

문화지구 조성 목적에 따른 종류 및 유형은 일반적으로 다음과 같이 분류된다.

첫째, 역사적·문화적으로 가치 있는 문화예술자원이 밀집되어 있는 전통문화예술보존지구, 둘째, 문화예술관련 시설이 밀집되어 있거나 앞으로 자치단체가 계획적으로 이러한 문화시설을 특정 지역에 집중적으로 건립하여 문화지구로 조성할 필요가 있는 문화시설지구, 셋째, 문화관련 업종이나 문화산업이 밀집되어 있거나 계획적으로 조성하고자 하는 문화산업지구, 넷째, 문화예술 행사 및 축제 등이 활발하게 지속적으로 이루어지

고 있는 지역으로 그 지역의 문화환경을 보존하거나 계획적으로 조성하고자 하는 문화예술행사지구, 이밖에도 유·무형의 문화자원이나 문화환경이 보존이 필요한 지역, 기타 국민의 문화적 삶의 질 향상을 위하여 문화지구로 지정하는 것이 필요하다고 인정하는 지역 등이 있다.

#### 4. 문화활동의 유형에 따른 문화지구의 성립

##### 1) 문화지구 형성의 주체에 따른 분류

사회적으로 발전하는 문화의 개념은 문화활동의 개념에도 영향을 미친다. 정치, 경제, 사회의 변화와 더불어 통합적이고 유기적인 문화개념의 발전 전략은 문화적인 요소들의 일치에서 일어난다. 내생적인 발전의 성취는 문화적 차원의 가치를 완전히 인식하는 데에서 비롯된다.

문화적인 활동상은 앞 절에서 언급했듯이 문화자원의 확대와 창조 등의 가치적인 현상과 더불어 정책, 제도, 서비스, 교육 등의 비가시적인 요소를 포함한다. 또한 문화활동은 자생적이며 민주적으로 이루어져야 하며 시민들의 참여확대와 가치생산이 복합적으로 이루어질 때 더욱 가치있는 것으로 여겨진다. 특히 문화지구를 형성하기 위한 제도적인 장치는 복잡적이고 통합적인 계획과 주민의 자발적인 참여의식이 증대될 때 성공적으로 수행될 수 있다.

정책을 입안할 때 문화가 지니는 가치속성과 진보의 개념을 명확히 이해할 필요가 있다. 한 국가나 지역의 문화환경 단일 또는 복합적인 것으로 동시에 규정되며 일반적인(*general*) 문화와 특수한(*specific*) 문화가 상호 유기적으로 연관되어야 한다. 본질적(*essential*)이고 보편적인 국가적 문화와 주변적(*marginal*) 문화는 쌍방적인 것이 아니라 본질적인 것에서 주변적인 것으로 전이되며 산업의 발달과 과학기술의 진보에도 혁신적으로 변화할 수 있기 때문이다(Djamchid Behnam, 1986). 문화활동의 발전은

다양한 과정을 거쳐왔으며 개념적인 변화를 맞고 있다. 정책을 입안할 때 문화가 지니는 가치속성과 진보의 개념을 명확히 이해할 필요가 있다. 따라서 지역의 문화자원과 문화적 속성을 명확히 파악하고 일관되고 통합적인 계획을 펼쳐야 한다.

문화적인 지역의 개발(cultural planning)은 경제학자이며 도시계획자인 하비(Harvey Perloff)에 의해 1979년 처음 제기되었다. 그의 견해는 문화기획이란 예술과 지역에 공헌된 예술적 업적을 통해 지역을 규정하고 문화적 자원을 적용하기 위해 민과 관이 협력하는 커뮤니티의 노력이라고 규정하였다. 따라서 계획적이고 의도된 문화지구 조성은 정책입안자의 장기적 안목과 비전을 통해 조직적이고 전략적으로 조성될 수 있으며 자발적인 참여를 통해서 자생적으로 조성된 지역이 관리되고 지원되어야 한다.

## 2) 문화자원의 내용에 따른 분류

문화자원의 분류는 실로 다양하고 그 뜻도 해석에 따라 재고의 여지가 많으므로 한마디로 정의를 내리거나 공통의 기준에 의한 분류체계를 마련하기가 쉽지 않다. 또한 국가마다 지역마다 문화적인 특성과 성향 등은 현저하게 차이가 나며 시대적·경제적·역사적·종교적·인문학적 배경에 따라 분류의 기준도 달라져야 하기 때문이다. 먼스터스(Munsters, 1994)의 기준에 의하면 문화자원을 매력물과 이벤트로 구분하고 자원의 기초적인 인프라 스트럭처에 대한 언급은 매력물(attraction)로 통칭하며 이 안에는 기념물(종교적 건물, 공공건물, 역사적 주택), 박물관, 루트(routes), 테마파크 등의 자원영역이 있다. 문화자원의 활동과 관련한 부분을 이벤트(event)라 명명하여 종류에는 문화적·역사적 이벤트에 종교적 축제, 비종교적 축제, 전통축제 그리고 예술 이벤트로는 미술전람회, 예술축제 등으로 구분된다고 하였다. ECTARC(1989)<sup>2)</sup>의 문화자원을 보는 분류기준은

2) ECTARC(European Center for Traditional and Regional Cultures), Wales, 1989에서 발표한 문화관광현장 드래프트에서 발췌.

조금 더 다양하여 고고학적 유산과 유물, 건축물(옛터, 유명한 건물, 도시 전체), 예술(조각, 공예품, 미술, 축제, 이벤트), 음악과 춤, 드라마, 언어와 문헌연구, 여행, 이벤트, 종교적 축제, 완전문화와 하위문화 등으로 구분 지으며 보다 인문학적이고 예술적 기준에 의거 분류하였다. 본 연구에서는 문화자원을, 원천적·공간적·활동적 자원으로 분류 원천자원이 2차 개발가능한 자원으로 확대·발전되는 개념으로 보고 있다(박은실·김재범·최기탁, 2001).

문화지구의 일반적 분류기준을 보면 문화자원의 유형(문화시설, 문화 이벤트, 예술 프로그램 등)에 따른 분류를 하고 있다. 그러나 문화와 예술 활동은 실질적 문화활동인 프로그램과 시설이 분리되어서 고려될 수 없다. 또한 프로그램이 활성화되거나 문화자원이 풍부하다면 활동적인 영역의 문화 이벤트는 자연스럽게 존재하기 때문이다. 따라서 본 연구에서는 자원의 유형에 근거하지 않고 통합적 자원의 활동내용에 근거 역사성이 강한 지역, 문화예술적인 활동이 많은 지역, 문화산업적 측면이 강조된 지역 등으로 문화지구를 분류하였다.

### (1) 역사(전통문화)지구

전통문화예술보존지구는 역사적·문화적으로 가치 있는 문화예술자원이 밀집되어 있는 지역을 전통문화예술보존지구로 지정하여 정책적으로 관리할 필요가 있는 지역을 의미한다. 전통문화예술은 문화재보호법 등 기존의 문화재보호제도에 의하여 정책적으로 다루어지고 있지만 기존의 법과 제도만으로는 보호·육성하기 어려운 영역 또한 많다. 전통문화의 구체적 기준과 관리근거가 명확하지 않고 지원에 대한 근거와 규정도 불분명하기 때문에 역사적 자원에 대한 세부적인 분류가 필요하다. 역사지구에 대한 관리는 개발의 규제와 제한조건이 많기 때문에 새롭게 개발되고 조성되어지는 지역보다 어려움이 따르고 지역 내 주민들의 이해와 참여가 필수적이다. 또한 시설에 대한 복원이나 유지가 훼손됨이 없이 지속적으로 이루어져야 하기 때문에 보다 구체적인 관리규정이 필요하다.

## (2) 문화예술중심지구

문화예술지구는 특정 지역의 바람직한 특수한 문화적 특성을 보호·발전시키기 위하여 공식적으로 지정된 지역을 의미한다. 이러한 지역은 문화예술 시설이나 업종 및 프로그램이 집중되어 있다는 점에서 도시매력 증대 및 이미지 고양, 문화발전, 관광자원, 지가상승, 투자유도, 소득상승, 고용창출 등 여러 가지 파급효과를 가져오고 있다(한국문화정책개발원, 1999). 마이어스코프(Myerscough)는 예술은 사람들을 끌어들이는 자석으로 작용하며 이는 서비스산업에 소비층 증대를 위한 장점으로 작용한다. 예술관련 시설은 지역에 생기를 불어넣으며, 예술관련 시설은 폭 넓은 발전의 촉매제로서 지역경제에 주도권을 갖고 있다고 언급하였다. 현재의 문화지구 조성을 위한 제도적 장치는 문화시설과 관련한 규제와 조세감면과 부담금감면 등의 인센티브 정도이다. 그러나 원천적으로 순수공연예술은 대규모 자본이 투입되고 산업적 성과를 거둔 대형 뮤지컬을 제외하고는 공급체계의 특성상 자생력을 가지고 생존할 수 없다. 공연예술의 메카라고 하는 브로드웨이에서도 비영리단체의 순수 공연은 제도적으로 지원하고 있다. 공연예술의 중추적 역할은 극장에서 이루어진다. 극장이 활성화되기 위해서는 프로그램의 활성화가 절대적이다. 예술행위에 대한 지원이 증대되고 전문가 양성, 문화 시스템 구축 등의 인프라 조성이 시급하다.

## (3) 문화산업지구

문화관련 업종이나 문화산업이 밀집되어 있거나 계획적으로 조성하고자 하는 지역을 문화산업지구로 지정하여 문화관련 업종이나 해당 문화사업이 그 지역에 유입되기 위한 제도적 지원이 필요하다. 포터는 유관기관과의 전략적 연계로 기획, 제작, 유통 시스템의 효율성을 피해 클러스터와 국가경쟁력과의 관계를 설명하고 있다(Porter, 1990). 현재 문화산업진흥기본법 제3장에서는 문화산업기반시설과 관련한 집적화 조성 및 재정적 법률적 지원방안을 제시한다.

&lt; 표 1 &gt; 문화활동의 유형에 따른 문화지구 형성

| 도시             | 지역             | 자원                  |  | 문화지구<br>형성주체                               | 지원 및<br>정책 방향  |                       |  |
|----------------|----------------|---------------------|--|--|--|-----------------------|--|
|                |                | 1차적 자원              | 2차적 자원                                   |  |  |                       |  |
|                |                | 내용                  | 원천적 자원                                   | 공간적 자원                                     | 활동적 자원   |                       |  |
| 문화<br>중심<br>도시 | 문화<br>단지       | 역사적<br>(지구)         | 정신문화<br>민속, 풍습, 고전<br>고고학적 유산<br>신화, 전설  | 문화재<br>유적지<br>건축물<br>전쟁유적지                 | 엑스포, 무역쇼, 박람회<br>비엔날레, 대형전시<br>문화예술축제<br>대중문화축제                          | 민간주도<br>자발적<br>참여     | 보존/복원<br>전통의 유지                            |
|                | 문화<br>벨트       | 문화예술<br>중심적<br>(지구) | 종교<br>예술, 예술가<br>(음악, 연극, 무용,<br>미술, 문학) | 전통마을<br>박물관, 미술관,<br>공연장, 예술센터<br>상징물, 기념물 | 대중문화축제<br>민속지역축제<br>스포츠이벤트<br>엔터테인먼트 관련                                  |                       | 프로그램<br>활성 지원/운영<br>자생적 발전                 |
| 문화<br>지향<br>도시 | 산업<br>단지       | 탈산업화<br>(지구)        | 공업, 산업                                   | 상징물<br>랜드마크<br>건축물<br>도시공간                 | (영화, 영상)<br>신화, 전설 관련<br>인물관련(예술가, 철학<br>가, 정치가 등)<br>예술작품관련<br>(전시, 공연) | 정부/도시<br>주도<br>의도된 계획 | 계획적/통합적<br>개발<br>상징적 매력물<br>랜드마크<br>산업적 지원 |
| 문화<br>산업<br>도시 | 문화<br>산업<br>단지 | 포스트<br>산업화<br>(지구)  | 과학, 기술<br>영상, 영화<br>경제                   | 공원<br>테마파크<br>테마타운                         |  |                       |  |

## 5. 문화활동의 유형에 따른 문화지구의 성립과 장소마케팅

### 1) 장소마케팅의 개념

장소마케팅은 그야말로 도시가 지닌 특수성과 다양함에 따라 다른 의미로 쓰이고 있다. 그 구체적인 모습도 도시의 경제구조와 통치구조, 도시정부와 중앙정부와의 관계, 고급문화와 대중문화에 따라 상당히 다양하다. 다니엘 벨(Daniel Bell)은 탈산업주의의 도래(the coming of postindustrial society)에 의한 도시공간의 구조적인 변화에 대해 언급하면서 구 산업의 침체로 자본의 공간이동이 가속화되고 도시 이미지 통합과 신 전략을 구축하기 위해 차별화된 전략을 구축하는 도시회생(urban regeneration)이 불가피해졌다고 언급하고 있다.

탈산업화의 유형에는 비판주의적인 탈산업화(deindustrialization)와 자유주의적인 탈산업화(postindustrialization)의 두 가지 유형이 있는데(Kumar, 1995), 전자는 산업화의 이탈에 의한 미국의 공업도시들, 영국의 셰필드,

글래스고우 등의 쇠퇴하는 지역(rusty city)을 의미하며 후자는 새로운 산업화에 의한 메트로폴리탄이나 테크노폴리탄을 의미한다.

장소마케팅의 출발은 쇠퇴하는 도시의 회생과 변모하는 도시의 정체성 구축으로 비롯된다. 산업화에 기반한 공업도시나 신생도시 그리고 역사적으로 우월한 문화도시에도 예외 없이 적용되었다. 경제적인 관점에서의 장소마케팅은 생산자본의 세계화로 공간적 분업이 재편되는 변화에 의해 기존의 중심산업이 몰락하여 쇠퇴하는 도시에서 공공, 민간의 다양한 주체들이 도시 재활성화를 위해 이동하는 기업, 주민, 관광객을 유치하려는 자원관리 기술이라 정의된다(Urry, 1995). 이렇게 본다면 문화는 매우 중요한 장소마케팅의 전략으로 활용되는데 주킨(Zukin, 1995)은 이를 일컬어 문화적 경제(cultural economy), 혹은 상징적 경제(symbolic economy)라고 정의하였으며 관광산업과의 중요성을 강조했다. 그러나 문화적인 활동을 도시회생을 위한 전략과 이윤추구를 위한 경제적인 관점으로만 본다면 지역주민의 생활의 질적 향상이나 문화적 환경과는 무관한 외형적인 성과에 치중할 수 있다. 모든 도시와 지역은 도시의 자본적인 생산구조 확립과 자본의 이탈을 막기 위해 상품화의 수단으로만 활용할 수 있기 때문이다. 따라서 이 글에서는 문화를 상품화하고 장소의 소비성향을 진작시키는 장소마케팅의 개념에 비판적인 견해를 가진다. 문화적인 환경은 내부적인 생성력과 지속적으로 발전하는 힘에 기인한다고 본다. 문화는 태생부터가 공공적 의미를 함유하고 있으며 문화적인 창조력은 공간이나 환경의 가장 중요한 원천이 된다. 앞 절에서도 언급했듯이 문화와 사회의 발전적 의미는 양적 팽창과 산업적 생산력의 증대보다는 환경을 둘러싼 '삶의 질'의 확대재생산을 의미한다. 문화적 인프라와 프로그램, 인적 자원과 서비스 등의 균형적인 성장이 이루어질 때 비로소 도시는 지속적인 경쟁력을 확보할 수 있고 부가가치를 창출할 수 있는 것이다. 도시의 미래는 리처드 세넷이 강조한 '다양성'(diversity)과 '차이'(difference)가 숨쉬는 도시의 가장자리(edge)를 중요시하고 도시공간의 공공성 회복을 주장하며 거주자가 직접 도시의 개념을 설계할 권리를 갖도록 요구한다. 그리

고 그와 같은 도시의 변화는 지속되어야 한다. 생태학적으로 또는 종교적으로 고무된 단체와 공동체가 벌이는 거주형태의 대안에 대한 토론에서도 우리는 미술가, 공예가, 건축가, 도시설계가, 디자이너 등이 함께 생활 문제들을 얻을 수 있다. 이런 작업은 유토피아를 건설하기 위한 것이 아니라 도시민의 당연한 권리이다. 유토피아는 권력자들이 그들의 지위를 유지하는 통제장치로 활용해왔다. 여러 분야가 함께 관심을 갖고 ‘살 만한 도시’의 요건을 찾는 작업은 일상을 다시 살리는 일이고 도시생활에서 기쁨을 찾는 작업이다.

건축가 피터 랭(Peter Lang)은 “우리는 도시의 죽음을 두려워하다가 이제 죽음의 도시를 두려워하게 되었다. 이것은 심각한 증세의 변화이다”라고 지적하며 유토피아적 환상과 획일화되고 일괄적인 질서를 추구하는 모더니즘의 비인간화에 대해 단호히 비판했다(Lang, 1995). 렘 쿨하스(Rem Koolhaas)는 도시의 컨텍스트, 이데올로기(ideology) 등이 도시의 정체성을 확립하는 데 매우 중요한 역할을 한다고 주장하면서 정체성이 믿을 수 없을 정도로 과대평가되고 있음을 역설적으로 주장하였다. 그와 동시에 정체성과 반대되는 것, 즉 전반적인 것 또는 일반적인 것을 과소평가하고 있음을 지적하면서 과대평가된 정체성은 도시화에 있어 상상력과 발전을 가로막는 요인이 된다고 하였다(Koolhaas, 1997).

루크 리크너(Luke Rittner)는 『도시의 르네상스』<sup>3)</sup>에서 도시의 재활에 대한 중요성과 도시의 환경 및 건축, 예술이 도시민의 삶의 질에 중요한 역할을 담당하며 예술은 도시의 재활과 경제적인 부가가치에 대한 창출에 결정적인 기여를 한다고 밝힌 바 있다. 예술과 예술활동은 지역공동체의 정체성과 환경개선에 절대적으로 필요하며 이러한 활동은 지역의 사회, 경제, 문화적인 영향력을 행사하며 이익을 증대시켜 지역이 재개발에

3) 영국예술원(art councils)이 펴낸 소책자 『도시의 르네상스』(Urban Renaissance, 1989). 도시에서 진행된 아트프로젝트와 아트센터의 16개 사례를 연구하였는데 4개의 복합예술공간, 6개의 공연예술프로젝트, 2개의 미디어 프로젝트, 그리고 4개의 시각예술프로젝트를 포함하고 있다.

성공하도록 이르는 촉매제임을 주장하였다. 도시가 지니는 문화적인 정체성은 유형적인 공간의 장소성의 문제이기보다는 시민과 삶, 문화공간과 도시구획, 예술가와 예술활동이 어우러진 문화적 공간성의 구축을 의미한다.<sup>4)</sup> 장소마케팅의 근본적인 목적이 도시의 정체성을 재확립한다는 점에서 본다면 이는 매우 중요한 시사점이다. 즉 문화를 통한 도시재활정책의 성패는 도시환경을 둘러싼 내·외적인 요인과 영향을 분석하여 ‘문화(예술)공간’, ‘문화(예술) 프로그램’, ‘문화(예술)전문가’들의 활동이 살아 숨쉬는 역동적인 도시문화공간 창출에 달려 있으며 도시 정체성을 상징적으로 보여주는 ‘문화적 랜드마크’는 고도의 부가가치를 창출하여 자연스럽게 장소마케팅의 근거와 공간의 지속적인 경쟁력을 담보해준다(박은실, 2001). 즉 문화환경은 질적인 발전과 성장을 거듭해야 하며 문화지구의 조성 목적과 활성화에 따른 부가적 이익의 창출은 경제적 가치 이상의 결과를 가져올 것이다.

## 2) 문화활동에 따른 문화지구와 장소마케팅 사례

### (1) 예술개념의 발전에 따른 문화지구 형성

미국의 역사적 혹은 문화적 지역은 기존의 건축물 보존의 영역에 도시계획적(city planning)인 지역, 지구제의 개념을 도입시켰고 이는 주로 대도시에 지정되어 여러 가지 도시개발사업으로부터 이의 보존을 유지하려는 목적을 갖는다. 그리고 1976년 세계개혁혁명(Federal Preservation Tax Credit Program)을 제정하여 역사·문화적 장소로 지정된 건물이나 지정된 지역에 속한 건물을 재활용하는 것이 새 건물을 신축하는 것보다 더 많은 경제적 혜택을 받을 수 있도록 하였다. 이 법은 1981년, 1986년 법 개정

4) 공간은 사이를 오가는 움직임이 강조되는 말이라면, 장소는 정지 또는 머무름을 뜻하는 말이다. 공간은 자유성, 이동성 그리고 무형성(formlessness)을 상징한다면, 장소는 안전성, 안정성, 그리고 유형성(formness)이 특징이다. 공간은 움직일 수 있는 능력에 의해 주어지는 것이라면, 장소는 특별한 종류의 대상물로서 가치의 응집체로서 무엇보다 사람이 삶을 영위할 수 있는 터전이다.

을 통해 민간주도형으로 활성화되어 오늘에 이르고 있다. 미국의 역사문화환경보존의 주체로서 중앙정부는 유도적인 역할을 하고 지방단체와 민간단체가 주요 업무를 진행한다. 보존방법으로는 특정 지구의 지정과 랜드마크의 지정을 비롯하여 용도제한, 용도지구제, 벌칙, 대부(loan), 보조금, 용도변경, 개발권 양도, 건물입면 지역권 등이 있다(이상준·김재국, 1999). 한편 뉴욕시는 1968년 남부해안지구를 이 지역의 역사적 건물과 지역특성 보존 및 활성화를 위해서 특별도시재생지구로 설정하였다. 또한 뉴욕시의 조지타운(Georgetown), 그리니치 빌리지(Greenwich Village), 리튼하우스 스퀘어(Rittenhouse Square), 베이컨 힐(Beacon Hill) 등으로 이어지는 주거지구 보존에 대한 논의도 이 시기에 활발히 진행되었다. 각 지역의 문화적 태생과 특성에 맞는 뉴욕시의 문화지구 보존에 대한 개별적인 노력은 예술활동을 중심으로 한 뉴욕의 정체성 확립에 커다란 공헌을 하게 되었다.

뉴욕시는 1967년 타임 광장에 상업건물과 대형음식점 등 대규모 건물이 건축됨에 따라 극장지역이 쇠락하는 것을 방지하기 위하여 이 지역을 특별지구로 지정하고 극장특구법(Special Theater District Law)을 제정하였다. 극장특구는 개발업자가 건물을 건축할 때 극장을 포함할 경우 용적률 등 건축규제를 완화하여줌으로써 극장건설을 촉진하기 위한 인센티브 지구제(incentive zoning)이다(한국문화정책개발원, 1999). 브로드웨이로 통하는 이 지역은 공연예술과 엔터테인먼트의 중심지이다. 인근 타임스퀘어와 함께 42번가로 대변되는 브로드웨이 지역은 20세기초 공연기획자이며 흥행사(impresario)<sup>5)</sup>라 불리는 문화예술경영자들의 활약이 지대하였다. 19세기말 상류계급의 전유물이었던 공연예술이 경제적인 발달과 대중의 욕구에 힘입어 공연예술의 장인극장은 일반대중의 사교와 오락의 장이 되

5) ‘임프레사리오’(impresario)란 흥행사를 뜻하는 말이다. 지금도 유럽에서는 매니저란 말 대신 impresario란 말을 즐겨 쓴다. impresario란 단어는 라틴, 혹은 이태리말로 그 기원은 ‘impresa’에서 연유된 것으로 추측된다. impresa는 ‘방패의 문장’, 또는 ‘격언’, ‘금언’을 말한다.

었고 이런 대중의 요구를 감지한 흥행주들의 효과적인 경영이 브로드웨이가 연극과 뮤지컬의 중심이 되게 하는 결정적인 역할을 한다. 20세기의 대표적인 흥행주였던 슈버트(Shubert) 형제는 1920년대 브로드웨이의 대표적인 극장인 윈터 가든(Winter Garden), 슈버트(Shubert), 임페리얼(Imperial) 등을 세우고 전국에 100개 이상의 극장을 소유·경영했으며 브로드웨이의 에이전시 역할도 겸했다. 또한 햄머스타인(Hammerstein, O.) 같은 흥행사들은 코미디, 춤, 노래, 연기를 병합한 보드빌(Vaudeville)<sup>6)</sup>이란 장르를 도입하여 빅토리아(Victoria) 극장을 뉴욕의 대표적인 보드빌 전당으로 만들며 뉴욕의 문화적 정체성을 확고히 하게된다.

그러나 1920년대 이후 경제공황과 제2차 세계대전 등을 거치며 빅토리아 극장을 비롯한 대부분 극장이 영화상영관으로 바뀌고 브로드웨이가 환락과 매춘의 거리로 전락할 위기에 놓이자 시 당국은 42번가 발전계획(42nd Street Development Project)을 세우고 폐쇄되었던 일곱 개의 극장들을 복구하게 되었다. 이후 비영리, 영리단체에 극장운영을 맡기고 기반시설과 인력, 자원조성 등에 아낌없는 지원을 하며 오늘에 이르게 된다(최성희, 2000). 문화예술지구는 특정 지역의 바람직한 특수한 문화적 특성을 보호·발전시키기 위해서 공식적으로 지정된 지역을 의미하기도 한다. 이러한 지역은 문화예술 시설이나 업종 및 프로그램이 집중되어 있다는 점에서 도시매력 증대 및 이미지 고양, 문화발전, 관광자원, 지가상승, 투자유도, 소득상승, 고용창출 등의 기대효과를 갖게 된다.

6) 보드빌(Vaudeville)이란 처음에는 16세기 중엽 프랑스에서 발생하여 유행한 풍자적인 노래를 뜻했으나 차차 무대예술적인 요소와 결합되어 현재와 같은 형태로 바뀌었다. 발생지 발 드 비르(Val de Vire)가 전화(轉化)한 것이라고도 하고 본래의 풍자성을 뜻하는 부아 드 빌(voix de ville: 거리의 소리)이 변한 말이라고도 한다. 그 풍자정신은 18세기 프랑스 연극이나 가극에 많은 영향을 끼쳤다. 영국에서는 이것을 버라이어티(variety)라고 하는데 오늘날의 정의는 모두 모호(模糊)하며 나라마다 해석이 다르다. 보드빌을 전문으로 하는 사람을 보드빌리언이라고 부르는데 이것도 코미디언과 구별하기 어렵다. 또 미국에서는 1987년부터 1932년 라디오와 영화, TV 같은 영상물이 발달하기 이전 대규모로 유행하여 노래와 춤을 곁들인 쇼회극, 무언극, 묘기, 연예, 쇼, 춤, 마임 등을 포함하는 장르를 브로드웨이 극장에서 주로 공연하면서 발전하였다.

브로드웨이가 문화예술의 가치에 바탕을 둔 뉴욕시의 의지와 관객과 함께 호흡하며 뉴욕의 문화를 이끌어온 천재 흥행사들의 노력에 의해 이루어졌다면 소호는 산업혁명, 경제, 정치, 사회, 예술 개념의 변화로 인한 자연발생적인 문화지구를 형성하게 된다. 제이콥은 저서 *The Death and Life of Great American Cities*에서 생명력 있는 지역발전에 대해 언급하였다.

소호(SOHO)는 “휴스턴 거리 남쪽”(South of Houston)의 약칭으로 샐리번 거리, 캐널 거리, 브로드웨이로 둘러싸인 지역을 가리킨다. 코블스톤 스트리트(Cobblestone Street)라 불리는 자갈이 깔린 거리들은 거주민들이 업타운으로 이주한 이후인 1850년대에 등장했다. 대략 250개 이상의 주철구조 캐스트 아이언(cast iron) 건축양식 기법은 초기에는 건물의 파사드나 기존 건물을 장식하는 데 사용되어졌으며 대부분 1840년에서 1880년 사이에 만들어졌다. 철은 쉽게 성형이 되므로 창문장식은 곡선형 아치와 커다란 창문이 쉽게 창조되고 이런 금속구조물들은 하이실링과 기둥을 없애 기능적이고 확정적인 공간을 만들어냈다(Seeman and Siegfried, 1978). 이 지역에 자리하고 있는 건물의 위층에는 로드와 테일러(Lord & Taylor), 티파니스(Tiffany's) 같은 패션회사들의 물품보관 창고와 직물, 도자기, 유리제품을 판매사들이 들어서 있으며 아래층에는 아트 갤러리를 위한 전시공간에 적합하도록 설계되었다. 1900년대 패션사업관련 회사들이 업타운으로 이주함에 따라 이 지역은 황폐해져 허름한 노동착취공장으로 가득 찬 빈민가로 전락했다.

새로운 노동법에 의해 소호의 노동착취공장들을 철거시키면서 소호의 대변혁이 시작됐다. 1960년대를 지나면서 전위적인 성향의 예술가들이 이곳의 버려진 창고에 이주하기 시작했다. 그리니치 빌리지의 높은 임대료에 밀려 넓고 천장이 높은 창고를 그들의 창작공간으로 활용하려는 예술가들이 모여들면서 새로운 예술의 거리로 부상하기 시작했으며 1970년대까지 주거, 상업, 예술 지구로 변모시키면서 독특한 지역공동체로 개발됐다(Gratz & Mintz, 1998).

1968년 플라 쿠퍼 화랑을 필두로 1970년대 후반에는 세계적인 화상

레오 카스텔리가 이곳으로 이전해왔고 이후 무수히 많은 화랑이 개관했다. 대표적인 화랑으로는 플라 쿠퍼 화랑, 메트로 피쳐스 화랑, 페이스 화랑 소호지점, 토니 샤프라치 화랑, 메리분 화랑, 소나벤드 화랑, 바버리 글래드 스톤 화랑 등이 있다. 이곳에서 채스퍼 존스, 라우센버그, 짐 다인, 올덴버그, 스텔라 등 미국의 대표적인 화가들이 활동했으며 팝아트, 미니멀 아트, 하이퍼 리얼리즘, 포스트모더니즘 등 각종 현대 미술의 산실이 되었다. 팝아티스트 앤디 워홀(Andy Warhol)은 진 스웬슨(Gene Swenson)과의 인터뷰에서 “모두 기계가 되어야 한다. 누군가가 내 대신에 나의 전 작품을 그리는 것이 가능할 것이다”라고 언급하고 있다(*Art News* 62, No. 7, November 1963). 같은 해에 그는 자신의 프로덕션을 로프트로 옮기고 “팩토리”라고 이름지었다. 전후의 팩스아메리카나 시대에 전위적인 회화의 주류가 되었던 팝아트는 중심화된 생산력의 집중현상으로서 아티스트의 스튜디오도 공장 같은 구성과 생산유통방식을 채용하고 있었다. 1965년에는 “Executive Art”, “Business Art Business”라는 표어가 극에 달하고 실크스크린이나 스텔 등 복제가능한 예술품이 창조되었다. 워홀의 공장은 텍스트로서의 의미와 함께 예술생산구조와 작업공간의 문제가 상징적이고 복합적으로 의미화되고 집중화·산업화된 전후의 모더니즘적 생산방식은 환경, 초상, 퍼포먼스라는 후기모더니즘의 발로가 되었다(Galison & Jones, 1994).

이런 중심화된 생산방식은 탈중심적이며 확산적인 예술 분야에 있어서 포스트모더니즘적 회전으로 인해 도날드 주드, 로버트 모리스, 로버트 스미슨이라는 작가들에 의해 ‘장소성’의 문제를 제기받게 된다. 보다 추상적으로 확장된 오브제의 개념은 공공미술과 대지예술을 창조시켜 도클랜드, 버밍햄의 재개발 사업과 선덜랜드 아트스튜디오 등 새로운 문화공간 형성에 기여하게 된다. ‘새로운 돈’이 나스닥으로 몰리면서 실리콘 밸리와 월 스트리트에는 신흥 부르주아가 등장하고 최근 미술을 필두로 예술시장의 판도를 급속하게 바꿔놓는 것도 이들의 출현과 무관하지 않다.

이들의 출현은 현대예술의 흐름뿐만 아니라 뉴욕의 문화지형도도 크게

변화시키고 있다. 동원할 수 있는 돈에 따라 근거지가 결정되는 거주지의 재배치가 몇 년 새 이뤄졌다. 대표적인 지역이 소호(SOHO)로 이제는 ‘가난한 예술가의 거리’가 아니다. 30대 백만장자들이 정형화된 아파트 대신 탁 트인 공간을 마음대로 디자인할 수 있는 이곳 스튜디오로 모이기 시작했다. 이들을 뒤따라온 고급 브랜드의 패션 점포가 자리잡으면서 소호는 순식간에 ‘다운타운 쇼핑몰’로 변모했다. 이곳을 세계적인 예술의 산실로 만들었던 많은 갤러리와 예술가들은 더 이상 신흥 부촌에 머물 수 없었다. 3년 전 뉴욕의 대표적인 갤러리인 폴라 쿠퍼 화랑을 필두로 3분의 2 가까운 화랑이 값싼 창고 건물이 많은 트라이베카(TRIBECA: Triangle Below Canal St.의 약칭)와 첼시 지역으로 근거지를 옮겼다. 하지만 나스닥 호황은 인적이 드물어 황량하기 그지없는 첼시의 집 값을 1년 사이에 3-4배나 올려냈다. 다시 집을 싸지 않을 수 없는 많은 화랑은 맨해튼 다리를 건너 브루클린 공장지대로 쫓겨갔다. 브루클린에 형성된 신 예술촌 ‘덤보’(DUMBO)가 소호의 뒤를 잇고 있다.

## (2) 지역활성화를 위한 랜드마크 건립과 문화지구 형성

스페인의 빌바오(Bilbao)는 1997년 구겐하임 미술관이 들어선 후 도시적 이미지로 탈바꿈하고 있다. 그러나 도시의 메트로폴리탄 지역의 도시적 전환은 예상되었던 것보다 드라마틱했다. 이러한 변화의 근원은 1990년대 전개된 바스크(Basque)<sup>7)</sup>의 지역적 분쟁에서 유럽의 ‘city-region’으로의 재정의에 기인한다. 물리적·사회적 장애물들 대신 도심의 중심에 위치한 ‘네르비온’(Nervion) 강이 밀레니엄을 맞는 도시의 재개발의 중심축이었다(Vegara, 2001: 86).

7) 바스크 지방은 세 개의 지역으로 나뉜다(Bizkaia, Guipuzcoa and Alava). 바스크 지역은 수도인 빅토리아 가스테즈(Vitoria-Gasteiz)에 위치한 바스크 정부에 의해 자치적으로 운영된다. 바스크 지방은 스페인에서 자치정부에서 승인된 지역개발 전략을 가진 최초의 지역이다. “Directrices de Ordenacion Territorial”(DOT) 혹은 “Regional Planning Guidelines”는 바스크 지방을 포함한 250여 개의 자치구의 지역정책을 일원화한 기구이다.

당시 스페인은 세비아(Seville)의 만국박람회 개최, 바르셀로나(Barcelona)의 올림픽 개최, 마드리드(Madrid)는 ‘유럽 문화도시의 해’로 선정되어 빌바오와는 대조적인 모습을 보이고 있었고(The UNESCO Courier, 1998) 철강산업과 향만산업의 쇠퇴로 도시는 거대한 회색 빛의 몰락하는 산업 사회의 전형적 모습에서 탈산업화 과정을 겪으며 도시재건운동에 나서기 시작했다. 빌바오에 구겐하임 미술관<sup>8)</sup>을 유치하려는 첫 움직임은 1991년 2월에 시작되었다. 바스크 정부는 솔로몬 구겐하임 재단에 바스크 정부의 도시재건을 위한 계획을 포함한 제안서를 제출하였고 글로벌한 미술관과 문화재단의 장기적인 계획을 구상중이던 구겐하임 측의 요구에 부합하였다. 1992년 바스크 정부와 비즈카이아 시의회 간의 컨소시엄이 구성되고 솔로몬 구겐하임 재단과의 랜드마크를 향한 협업이 시작되었다. 1996년 솔로몬 구겐하임 재단은 1997년부터 2000년에 이르는 빌바오 구겐하임 미술관의 장기적인 전략을 발표하였고 1997년 10월 3일 역사적인 개장을 하였다. 개관 당시 해체주의 건축의 대표적인 작가인 프랑크 게리의 미술관은 건축물이라기보다는 조형물에 가까웠다. 솔로몬 구겐하임 재단과 빌바오시의 세계적인 문화공간의 랜드마크가 실현되는 순간이었다. 수만 개의 은빛 티타늄과 비정형적인 형태, 도시 고속도로를 가로지르는 브리지의 연결 등, 현대건축이 거둘 수 있는 과학과 예술의 조화였다. 전세계가 게리의 미술관 건축에 경악하였고 불과 몇 개월 후 구겐하임 빌바오는 세계적인 문화명소로 자리잡았다. 더불어 ‘빌바오’라는 스페인의 몰락한 공업도시의 명성이 배가되었다.

이곳에 소장되어 있는 작품들은 근·현대 미술의 거장들의 작품이 대반

8) 1939년 설립된 뉴욕5번가의 구겐하임 미술관은 1951년 베니스에 오픈한 페기 구겐하임까지 1988년 토마스 크렌스 관장 부임 이래 New York SOHO(92년), Deutsche Berlin(97년), Spain Bilbao(97년), 러시아 최대박물관 헤르메티지와 합작(Hermitage-Guggenheim)한 라스베가스의 베네치안 카지노호텔의 출장전시관까지 5개의 분관을 내었다. 공격적인 미술관 마케팅 전략은 미술관의 개념을 대중적인 문화공간으로 탈바꿈하고 1998년 뉴욕 본점에서 BMW 후원으로 모터사이클예술전 개최, 패션디자이너 조르지오 알마니 25주년 기념전시회 개최 등으로 미술계에서는 비평과 논란의 소지를 끊임없이 낳고 있다.

이다. 자연을 대상으로 작업하는 대지의 예술가 ‘리처드 롱’, 설치작가로는 ‘요셉 보이스’가 눈에 띈다. 이외에도 바젤리치, 리히터, 샤갈, 에른스트, 미로, 콜더, 모딜리아니, 잭슨 폴록 등 유명한 작가들의 대표작들이 시대순으로 공간을 가득 채우고 있었다.

구겐하임 빌바오는 1997년 10월 19일 개관 이래 1년 동안 130만 명, 3년 만에 350만 명이 다녀갔다. 방문객이 수로만 비교하면 마드리드 프라도 미술관에 이어 스페인에서 두번째이다. 구겐하임이 지난해까지 바스크 지방경제에 미친 경제효과는 720억 페세타(약 4,300억 원)로 바스크 정부의 초기 투자자본의 다섯 배이다. 이는 바스크 지방의 국민총생산(GDP)의 0.5%로 8,899명(바스크 노동인구의 0.5%)의 고용효과를 창출한 셈이다.<sup>9)</sup> 방문객이 없어 근근히 명맥만 유지해오던 빌바오 시내의 다른 미술관·박물관들도 다시 활력을 찾아가고 있고 관람객들은 구겐하임에서 현대미술을 보고 민족역사박물관을 찾아 바스크의 전통에 대해 배운다. 빌바오의 기적이 이루어지고 도시 회생 정책은 성공을 거두었다.

그러나 빌바오 구겐하임 미술관은 바스크정부와 빌바오시의 중장기적인 정책구상의 소산에 비하면 오히려 지나치게 표면화되어 건축물의 상징적인 논란거리로 과소평가되어진 면이 없지 않다. 대중적인 상업화의 성공과 관광의 명소로만 평가되어지기에는 바스크 정부의 문화적인 도시 회생을 위한 노력은 지속적이고 장기적으로 이루어졌다.

바스크 정부는 몰락하는 도시의 회생을 위해 바스크 지방의 통합적이고 문화적인 장소마케팅을 위한 장기적인 전략을 다음과 같이 수립하였다(Vegara, 2001: 87-89).

- 바스크 지방은 세 개의 큰 도시가 있고 그 도시들은 서로 멀지 않은 곳에 위치해있다. 빌바오는 경제, 도노스차 산세바스찬(Donostia-SanSebastian)은 문화와 행정, 빅토리아 가스테즈(Vitoria-Gasteiz)는

9) 후앙 이그나시오 비아르테 관장인터뷰 기사, 《중앙일보》, 2000.

정치·행정적인 도시이다. 따라서 세 도시의 문화정체성을 지키면서 상호 밀접한 관계를 가지는, 상호보완적인 관계정립이 필요하다.

- 바스크 지방에는 15개 정도의 중소도시가 있다. 이 도시들은 대도시와 농촌과의 통합의 연결고리가 되어야 한다. 또한 지역적 균형, 사회적 균형, 주거지, 일하는 곳, 휴양지와의 균형 등에 역할이 필요하다.
- 바스크 지방에는 160개 정도의 시골마을이 있다. 이들은 그 지역 특유의 문화를 갖고 있으므로 여행지로서의 충분한 역할을 할 수 있다.
- 바스크 지역 전략의 요점은 도시나 마을 외곽의 무분별한 확장을 막음으로 자연을 보호하는 데 있다. 이러한 전략은 1995년에 “the European Commission and the European Council of Town Planners”에서 “Urban and Regional Planning Prize”를 수상했다.
- 바스크 지방엔 많은 자연적 장점이 있다. 이들의 보호를 통해 자연의 자산가치를 높이고 도시의 개발과 밀접히 조화되어야 할 것이다.
- 다른 인접도시들과 도로, 항만, 공항 등의 기반시설을 구축해야 한다.

전통산업의 쇠퇴에 영향을 받는 다른 많은 유럽 지역처럼 빌바오 또한 특히 1980년대에 중요한 쇠퇴를 경험했다. 이러한 쇠퇴는 부분적으로 산업과 경제적 쇠퇴와 지역 회사와 산업의 경쟁력 부족 등에 기인했다. 그 결과 실업률은 상승하고 생활수준은 낮아졌다. 극단적으로 높은 공해수준은 도시 정체성의 상실까지 불러왔다. 경제적 상황에 따라 사회적·정치적 문제 또한 악화되었다. 20세기의 지난 십 년간 빌바오는 새로운 경제, 도시 계획을 추진하고, 다음과 같은 전략과 정책을 구축하였다.

#### ① 정치적 의지와 협력

서로 다른 차원의 행정기관 — 시청, 주 정부, 바스크 지방 정부, 스페

인의 중앙정부 — 은 공통 목적을 위해 실제 정치적 의지를 표현하고 협력할 수 있다. 바스크 지방은 협력의 전통을 가지고 있다. 협력의 능력은 지역을 위한 경쟁력 있는 장점이다.

## ② 새로운 지역 계획 전략

1997년에 공식적으로 채택된 계획을 위한 문서, “Directrices de Ordenacion Territorial”(DOT) 다시 말해서 “Regional Planning Guide lines”는 빌바오를 메트로폴리탄 지역뿐만 아니라 전체 바스크 지방의 전략적 지역 계획 내의 배경에 위치 시켰다.

## ③ 도시인의 참여와 지원

빌바오는 또한 도시 재건을 위한 지역 비즈니스 공동체의 전폭적이고 활발한 지원을 갖고 있다. 사실 ‘Bilbao Metropoli 30’<sup>10)</sup>과 ‘Bilbao Ria 2000’<sup>11)</sup>과 같은 몇몇 활발한 공적인 그리고 사적인 제휴가 있어왔다.

## ④ 성공적인 문화 프로젝트

성공적인 초기 계획의 중요성은 두말할 필요 없다. 이러한 초기 단계의 일들, 즉 옛 산업지역의 처리, 역사적 중심지의 재건, 메트로 시스템, 구겐하임 박물관, 오페라하우스, 컨벤션센터, 새 공항, 빌바오 항구의 확장 등은 광범위한 지역적·국가적·세계적 평판을 불러일으켰다.

그러나 도시 내에 설명한 이러한 변화들은 단지 표면적인 변화다. 빌바오가 경험하는 가장 큰 기적은 마음가짐에서 온 변화이다. 계속되는 경제적 위기와 정치적 혼란으로 인한 실패와 비관적인 분위기가 빌바오와 바

10) 도시재활(revitalization plan)을 위한 스페인 정부와 바스크 정부의 노력은 문화 도시로서의 위상을 구축하기 위한 캠페인으로 이어졌고 그 결과로 빌바오에는 Guggenheim Museum, Euskalduna Concert and Conference Hall, Cultural Center 등의 다양한 문화 인프라가 구축되었다.

11) Bilbao Ria 2000은 1992년에 중앙정부, 바스크 정부, 민간기업 등이 도시재활 정책의 일환으로 설립한 공적 기반의 투자회사.

스크 사회 전체의 낙관주의로 바뀌었다. 도시민은 빌바오 구겐하임을 자랑스러워하고 바스크 공동체의 대부분은 이제 빌바오와 바스크 공동체를 새로운 포스트 산업 시대의 선봉에 올려놓았다. 빌바오 구겐하임 미술관은 성공적인 도시재건을 위한 마케팅의 중심에 서 있었고 그 영향으로 빌바오는 문화적인 공간의 지속적인 설립과 경쟁적인 문화환경 구축에 도시의 사활을 걸고 있다(박은실, 2001).

### (3) 통합적인 도시계획전략에 의한 문화지구 형성<sup>12)</sup>

영국의 밀레니엄위원회<sup>13)</sup>는 21세기를 맞이 하기 위해 수년간 밀레니엄 프로젝트를 기획하고 조직하였다. 산업혁명을 주도했던 영국이 타 유럽 국가와 미국에 경제적 주도권을 넘겨준 이후로 문화의 경제적 부가가치를 영국의 정책으로 삼고 만국박람회 때의 영광을 기대하며 야심차게 준비한 문화프로그램들이다. 여기에는 몇 가지 주목할 만한 프로젝트를 포함하는데 그리니치지역의 밀레니엄 돔 건립과 박람회 개최, 테임즈 강 중심의 밀레니엄 휠, 보행자 다리와 테이트 모던의 재건축이 주요 내용이다. 테이트의 총관장 니콜라스 세로타 경이 지적한 바와 같이, 영국인들은 전통을 자랑하는 그들의 기질대로, 이 새로운 예술의 메카를 위해 건물을 짓기보다는 기존의 건축물을 새롭게 변신시키는 데 의견의 일치를 보았다. 그 건물은 테임즈 강변 서남쪽 사우스와크(Southwark)에 있는 전기발전소로써, 1940년대 말 길스 길버트 스코트 경이 설계하여 1963년에 완공된 것이다. 테이트는 1994년 이 새 전시공간의 건설을 위하여 국제건축현상설계를 개최했으며 자크 헤르조그와 피에르 드 뫼롱의 HdM(Herzog & de Meuron) 팀이 선정되었다.

기존 건물이 공장이라는 용도 때문에 외부와의 차단을 위한 불투명한

12) 박은실, 「도시마케팅의 관점으로 본 박물관의 사회적 영향」, 한국예술경영연구학회, *Art Management Forum* 제1권, 2001 중 재구성.

13) [www.millennium.gov.uk](http://www.millennium.gov.uk), 영국의 밀레니엄위원회(The Millenium Commision)는 국민복권법에 근거한 기관으로서 1993년 정부 산하단체로 설립, 국민복권기금의 지원을 받아 2000밀레니엄 행사를 추진하였다.

중량감을 살렸다면, HdM은 그 매스(mass) 위에 두 개의 층으로 된 유리 상자를 얹음으로써 그와 상반된 투명성을 더해주었다. 그 투명성은 미술관이 가져야 하는 일종의 열린 공간으로서의 성격이라고도 볼 수 있다. 야간의 조명과 레이저에 의한 변신은 더욱더 극적인 연출을 자아낸다. 테이트 재단은 당초 구겐하임 미술관처럼 건물을 새로 짓는 것도 고려했으나, 영국 미술관계자들 대부분이 미술관 신축에 반대해 결국 뱅크사이드 발전소를 이용하기로 결정했다. 런던 중심부에 위치한 입지조건에다 넓은 공간을 확보할 수 있다는 점이 크게 작용했다(이경, 2000). 런던시의 밀레니엄 랜드마크 프로젝트로 인정받아 5,000만 파운드를 지원받은 것을 비롯해 모두 1억 3,400만 파운드가 소요된 테이트 모던은 2년 앞서 개관한 스페인 빌바오 구겐하임과 자주 비교된다. 테이트 모던의 성공은 인근 지역의 경제판도까지 바꾸어놓을 만큼 위력이 대단했다. 경영컨설팅 회사인 맥킨지의 분석에 따르면 직접적 경제효과만 연간 5,000-9,000만 파운드에 달하고 2,400명에게 새로운 일자리를 제공했다고 한다.

테이트 모던을 중심으로 한 사우스워크(Southwark) 지역은 화력발전소의 중단 이후 오랫동안 방치되어 폐허가 되었던 지역이었다. 런던시는 사우스워크 일대의 재건사업에 돌입하였으며 문화공간의 중심지로 변모시킬 계획을 세우고 장기적인 전략을 수립하였다. 문화와 역사의 중심지 영국에도 쇠퇴하는 지역의 활성화는 필요했다. 문화적인 장소마케팅의 개념이 도입되었다.

뱅크사이드 도시에 관한 연구(Bank Side Urban Study, 2001)는 테이트 모던을 포함한 지역의 비전을 공유하기 위해서 테이트 위원회의 요구에 의해 리처드 로저스 파트너십(Richard Rogers Partnership)이 진행하였다. 이것은 매우 독특한 경험과 뱅크사이드 지역민들에게 고도로 향상된 삶의 질과 지역의 창조적이고 긍정적인 변화를 보장하는 매우 포괄적이고 협업적인 연구와 전략을 추구하였으며 이 보고서는 향후 뱅크사이드와 사우스워크를 잇는 지역의 문화적인 삶을 향상시키는 계획의 기초가 되었다. 이 연구는 남쪽의 테이트 모던을 중심으로 지역을 삼각형의 구도로

보아 강의 북쪽, 블랙프라이어로드를 중심으로 한 서쪽, 보로하이 스트리트를 중심으로 한 동쪽 이렇게 집중적으로 연구하여뱅크사이드의 창조적인 비전을 제시한다. 이 연구에서 중요한 점은 각각의 루트에서 테이트 모던에 이르는 접근의 용이함에 집중하였는데 쇠퇴한 지역의 활력을 찾기 위한 통합적인 개발계획의 중심에는 테이트 모던이 있다. 공공의 영역과 거리의 풍경을 향상시키고 지역의 정체성의 강화와 지역을 통하는 보행자들의 연결성을 증가시키며 창조적인 커뮤니티 편의시설과 향상된 상업시설의 증진을 이룬다. 이 계획의 결과로 지역은 다양한 상업시설과 샵, 레스토랑과 차 없는 공공공간, 갤러리, 퍼포먼스와 예술활동을 가능케 하는 광장 및 플라자로 둘러싸인 매우 흥미롭고 살아 있는 거리로 발전할 것이다.

#### (4) 역사적 문화유산보존을 위한 민간운동

영국의 역사문화자원보존 방식은 민간의 기금모금과 보존에 그 뿌리를 두고 정부에서 이를 지원하기 위한 정책과 법안을 마련하는 것이다. 19세기말 산업화에 의해 사라질 위기에 처한 역사문화적 자원을 보존하기 위한 민간운동으로 시작되었다. 본래 이 영역은 1877년 윌리엄 모리스가 설립한 역사적 건축보호협회(Society for the Protection Ancient Buildings)나 1895년에 옥타비아 빌이 설립한 내셔널 트러스트(National Trust)와 같은 자원봉사단체에 의한 활동이 활발하게 이루어진 영역이었으나 영국 정부는 1882년 문화유적보호법(The Ancient Monuments Protection Act)을 제정하였고 1947년의 도시농촌계획법에서 역사적 건축물의 지정제도가 발족하여 1967년에는 도심재개발로 급속하게 변화하는 도시환경에 대한 우려에서 공공어메니티법(Civic Amenities Act)을 제정, 보존지구를 지정하여 도심 내 역사지구를 보존하고 있다. 산업혁명 이후 영국은 무계획적이고 무분별한 개발의 병폐가 나타나기 시작하였다. 1867년까지 토지가격이 폭등하였고 공유지를 사유화하려는 압력이 가중되어 1885년 개발대상 지역을 매입하여 보호하는 운동이 시작되었고 이것이 내셔널 트러스트가

태동하게 된 직접적인 계기이다. 영국의 내셔널 트러스트는 1885년 창설된 이래 1960년 참가 회원수와 매입토지가 기하급수적으로 늘고 있다. 보존가치가 있는 토지, 경관지, 건축물 등을 매입하여 영구히 보존할 수 있도록 하고 있다.

## 6. 결론 및 제언

문화지구에 대한 학술적 개념은 아직 정리된 바가 없다. 우리나라에서는 현재 문예진흥법과 도시계획법의 문화지구 관리계획에 의거 지구단위의 내용으로 규정하고 있을 뿐이다. 최근 문화관광부는 월드컵과 아시안 게임 등의 국가행사를 앞두고 ‘문화환경 가꾸기’ 사업계획을 발표한 바 있다. 특정 장르의 중점지원이라는 정책에서 문화예술의 저변확대를 꾀하고 문화향수를 확대하는 문화복지의 향상에 비중을 두고 있다. 사업중에는 문화지구 조성사업의 지원과 문화지구 운영활성화를 위한 재정적 지원에 관한 내용도 담겨 있다. 우리나라의 대표적인 문화거리인 인사동과 대학로가 문화예술지구가 된다. 법적·제도적 보호를 받게 될 문화지구는 난개발이 방지되고 문화관련 시설들은 각종 조세혜택과 부담금에 대한 감면을 받게 된다. 또한 유해업종은 영업을 제한되어 상업적으로 소비되는 것이 제한된다. 문화지구로 지정되면 3년 이내에 기초자치단체장은 문화지구 조성계획을 작성하여야 한다. 본 연구에서는 아직 구체적인 법체계가 성립되지 않았으므로 개념적인 내용에 대해서만 언급하였다. 법적 개념으로는 문화지구는 ‘문화의 거리’ 지정사업이나 ‘문화산업단지’와는 구별되는 지역이지만 본 연구에서는 구체적으로 구분하지 않았는데 국내의 구체적인 사례를 들 수 없다는 한계점 때문이었다. 보다 더 근본적인 문화의 발전과 문화향수권에 대한 기초적인 개념을 규명하고 외국의 몇몇 사례를 통해 문화지구의 조성배경과 사회적 효과 등을 살펴보면 몇 가지 내용에 대한 언급을 하고자 한다.

첫째, 변화하는 문화발전은 과거 양적 성장개념에 기초한 서구적인 근대화 개념은 그 타당성을 상실하였고 개개사회에 적합한 내생적 발전모델(endogenous model of development)을 수립하여야 한다. 따라서 사회 고유문화의 가치를 충분히 인식하고 계획을 수립하여야 한다. 따라서 문화지구에 대한 개념 정립과 각 문화지구가 갖는 개별적 특성을 정확히 파악하는 것이 정책을 성급히 입안하는 것보다 중요하다고 본다. 해당 지역이 가지고 있는 문화적인 속성과 가치차원을 인식하고 그에 맞는 적절한 대안을 제시하여야 할 것이다. 현 법적인 기준으로만 본다면 상호 상충하는 법규들과의 구체적 해결방안이 없다.

둘째, 예술행위와 문화활동은 시대와 함께 변천하며 그 변모하는 속도에 따라 새로운 공간의 개념이 필요한 자생적이고 순환적인 특징을 갖고 있다. 앞서 소호와 브로드웨이의 예를 통해서도 알 수 있듯이 예술의 가치가 변모하면서 문화 시설과 공간은 의미를 지닐 수도 있고 그렇지 않을 수도 있다. 또한 예술지구는 예술활동의 진흥 없이는 활성화를 꾀할 수가 없다. 따라서 시설에 대한 규제와 지원책과 더불어 구체적으로 예술활동을 지원하는 특별 펀드가 조성되어야 한다.

셋째, 지구단위의 시설과 경관에 대한 통합된 정비는 가시적으로 볼 때 가장 큰 효과를 볼 수 있지만 비전문적인 계획은 문화지구의 정체성에 혼돈을 줄 수 있다. 이는 역사적이고 전통적인 문화지구를 조성할 때 특히 고려해야 한다. 통합적 아이덴티티 프로그램이 필요하다.

넷째, 지역주민들의 지구 내 개인 시설 소유주들에게 경제적인 손실이 가지 않도록 배려해야 한다. 또한 자발적인 참여와 지역의식을 고취시키기 위한 계몽과 의식을 고취시키는 민간단위의 협력체제를 구축하고 도출해내야 한다.

다섯째, 계획적인 문화지구 조성은 전략적인 정책수립과정과 체계적인 지원책을 마련하고 전문적인 지식을 갖추는 것이 중요하다. 또한 장기적인 비전으로 통합적인 계획을 세워야 한다. 문화발전의 개념과 문화활동은 매우 복잡적이고 유기적인 고려사항을 통합해내야 한다. 즉 법제도뿐

만 아니라 각종 인프라와 체계적인 시스템을 다양하게 결합하는 전략적 모형의 시뮬레이션이 다각도로 이루어져야 한다.

이상에서 살펴본 바와 같이 문화지구의 형성은 변모하는 사회에 적응하고자 노력하는 지역의 문화적 정체성에 대한 제고이다. 그러나 정체성이란 어떤 특정한 상징물로 대변되지 않는다. 그러한 상징물들이 전략적으로 활용될 수는 있으나 문화활동이나 프로그램, 교육적 활동, 지역의 공공성, 문화적 환경 등을 고려하지 않고 자생적 생성력을 소멸한다면 더 이상의 경쟁력을 확보할 수 없는 것이다. 지역사회의 문화적인 기획은 예술가, 예술조직, 관람객, 지역 등에 특정한 요구를 기반으로 종합적이고 장기적인 계획들이 진행되어야 하며 교육적이거나 문화적 발전을 도모해야 한다. 지역의 문화적 계획은 몇 가지 다른 중요한 측면을 전략으로 삼아야 한다. 즉 몇몇의 특정한 조직이나 지역의 유력자를 위한 계획이 아니라 공공적인 성격을 담보한 계획이어야 한다. 드리젠(Dreeszen)의 주장대로 효과적인 문화계획을 수립하기 위해서는 주 또는 시 정부, 지역의 유지, 환경계획가, 건축가, 디자이너, 예술가, 교육자, 사업가, 정치적 리더 그룹, 시민, 문화예술 리더그룹으로 이루어진 컨설팅 집단의 요구와 합의가 잘 이루어진 임시로 구성된 운영위원회(Steering Committee)에 의한 공적인 과정을 거치는 것이 바람직하다(Dreeszen, 2001). 하물며 법적인 제도를 규정하는 ‘문화지구’ 단위계획의 수립시에는 더더욱 그러하리라 본다. 따라서 문화지구의 성공은 선정된 지역이 지속적으로 발전하고 재생성될 때 가치를 증대시키며 경쟁력과 정체성을 확보한 문화지구의 성공은 부가가치를 창출시키며 장소마케팅의 효과를 기대할 수 있다.

## 참고문헌

- 김문환. 1998, 『지역문화발전』, 문예출판사.
- 박은실. 2001, 『도시마케팅의 관점으로 본 박물관의 사회적 영향』, 한국예술경영연구학회, *Art Management Forum* 제1권.
- 박은실·김재범·최기탁. 2002, 『한국방문관광객의 증대와 관광산업의 고부가가치를 위한 정책개선 방안 — 문화관광을 중심으로』, 산업정책연구원.
- 이 경. 2000, 『런던현대미술의 메카, 테이트 모던 개관』, 《월간미술》 6월호
- 한국문화정책개발원. 1999, 『문화지구 조성모델 개발 및 정책방향에 대한 연구』.
- Arts Council. 1989, “An Urban Renaissance,” London.
- \_\_\_\_\_. 1990a, “Percent for Art: a review,” London.
- \_\_\_\_\_. 1990b, “Percent for Art: report of a steering group,” London.
- Behnam, D. 1986, “The Cultural Challenge of Development,” UNESCO, Paris.
- Calthorpe, P. and Fulton, William. 2000, *The Regional City: Planning for the End of Spawl*, Washington D.C., Island Press.
- Dreeszen, C. 2001, “What is Cultural Planning,” *Americans for the Arts*.
- Eskin, Blake. 2001, “The Incredible Growing Art Museum,” *Art News Online*, Oct.
- Galison, P. and Jones, C. 1994, *Laboratory and Studio*, Anyplace.
- Gratz, R. B. and Mintz, N. 1998, *Cities Back from the Edge*, John Wiley & Sons, Inc.
- Hardy, M. and Sutton. 1993, *Marketing*, Human Kinetics Publishers.
- Isozaki, A. and Asada, A. 2001, *Pblems of Space*, Anywhere.
- Koolhaas, R. 1997, *Fishing in Troubled Waters*, C.A.: Anywise.
- Kotkin, J. and DeVol, R. C. 2001, *Knowledge-Value Cities In the Digital Age*, California: The Milken Institute.
- Kumar, K. 1995, *From Postindustrial to Postmodernism Society*, London: Blackwell
- Lang, P. 1995, *Mortal City*, New York: Princeton Architectural Press.
- Miles, M. 2000, *Art, space and the City*(박삼철 역. 2001, 『미술, 공간, 도시』, 학교재).
- Myerscough, J. 1988, *The Economic Importance of the Arts in GB*, Policy Studies Institute.

- NGA(National Governors Association). 2001, "The role of the arts in economic development," Center for best practice three issue brief.
- Seeman, H. Z. and Siegfried, A. 1978, *SoHo A Guide*, N.Y.: Neal-Schuman Publishers, Inc.
- The UNESCO Courier. 1998, "Bilbao: the Guggenheim effect," Sep. p. 41.
- UNESCO. 1986, *International Thesaurus of Cultural Development*, UNESCO.
- Vegara, A. 2001, *New Millenium Bilbao: Waterfronts in Post-Industrial Cities*, SPON Press.
- Zukin, S. 1995, *The Cultures of Cities*, Blackwell.

