

아산시 문화예술 활성화 방안

의 정 토 론 회

일 시: 2018. 2. 8.(목) 14:00

장 소: 아산시 탕정온샘도서관

- 좌 장 고천규 지역문화연구소장
- 발제자 임승휘 선문대학교 교수
- 토론자 윤지상 충청남도의회 의원
허창덕 충청남도 문화산업팀장
이상득 아산시 문화관광과장
안소연 충남예술인협의회 이사
이기은 아산예총 회장



충청남도의회



의정토론회 진행 안내



토론회 개요

- 일 시 : 2018. 2. 8.(목) 14:00~16:00
- 장 소 : 아산시 탕정온샘도서관
- 주 최 : 충청남도의회
- 주 제 : 아산시 문화예술 활성화 방안

진행 흐름

- 14:00~14:05(05') : 개회 및 국민의례
- 14:05~14:10(05') : 내빈소개, 개회사 등
- 14:10~14:30(20') : 주제발표(임승휘 선문대학교 교수)
👉 도시발전과 문화예술
- 14:30~15:50(80') : 자유토론(발제자·토론자·청중)
- 15:50~16:00(10') : 정리 및 폐회(좌장, 윤지상 도의원)

도시발전과 문화예술

아산의 문화예술 발전방안 기본 방향

임승휘(선문대 역사문화콘텐츠학과)

목차

- ▶ 문화예술의 이름으로
- ▶ 사례 1: 프랑스 낭트
- ▶ 사례 2: 영국 리버풀
- ▶ 한계
- ▶ 제안

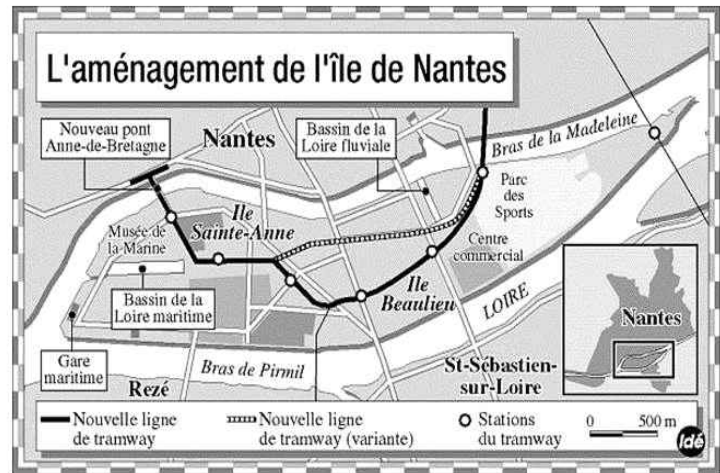
문화예술의 이름으로...

- ▶ 문화·예술을 매개한 도시발전은 도시 및 지역 경제의 재건, 지역문화의 부흥 그리고 경제·사회·문화적 측면에서 도시 이미지의 고양시키는 후기 산업시대의 패러다임.
- ▶ 1970년대 미국 볼티모어, 보스턴, 피츠버그 중심으로 도시발전에 문화예술이 활용되기 시작한 이래, 국내에서도 광주 아시아문화중심도시, 경주역사문화도시, 전주 전통문화도시, 부산영상문화도시 등 문화도시 사업에서도 같은 패러다임을 확인할 수 있음.

문화예술의 이름으로...

- ▶ 1. 중국 따산즈 798 예술지구: 1950년대 군수공장시설 개조/200여개 창작실 400개 갤러리, 스튜디오, 출판사, 디자인광고 회사, 예술기관들 업체 입주/국제예술품경매 및 예술 축제 진행
- ▶ 2. 인천아트플랫폼(구 중구미술문화공간): 일본우선주식회사(등록문화재 248호)를 비롯한 개항기 건물 및 3~40년대 건축물을 구도심재생사업의 일환으로 리모델링. 인천광역시 주체로 시작하여 현재 (재)인천문화재단에서 운영. 창작스튜디오, 공방, 교육관, 전시장, 공연장 등 총 13개 동 규모
- ▶ 3. 서울금천예술공장
- ▶ 4. 대구문화창조발전소: 구 KT&G 별관 창고를 문화예술공간으로 재탄생. 2009년 문체부 '지역근대산업유산 활용 예술창작벨트 조성' 사업대상으로 선정. 이곳의 문제도 결국은 채워지지 않는 콘텐츠, 주민의 관심을 끌지 못하는 콘텐츠

사례1. 프랑스 낭트(Nantes)



사례 1. 프랑스 낭트

- ▶ 항구 도시이자 오랜 조선업 도시
- ▶ 1980년대 조선의 쇠퇴와 도시의 쇠락
- ▶ 1990년대 바다와 강이라는 도시 정체성과 역사에 기반한 도시재생 프로젝트 추진
- ▶ 1999년 <정책지침> 발표
 - ① 낭트 섬의 기억과 유적의 가치 제고
 - ② 강과 연관된 활동의 증진
 - ③ 다양한 이동 수단들의 균형
 - ④ 섬 도시재생의 일관성
 - ⑤ 지역적 통일성의 창출

사례1. 프랑스 낭트 “문화와 예술의 재발견”

- ▶ 오랫동안 문화적 삶이 결핍된 도시로 알려진 낭트는 1990년대 이후 도시의 역사적·산업적 유산의 보존 그리고 문화 관광과 도시 경제의 활성화를 위한 다양한 문화 활동 공간의 제공을 위해 노력
- ▶ 낭트 시 당국은 강변의 버려진 부지를, 특히 조선소 작업장의 유산에 다시 활력을 불어넣기 위해 문화와 기술이라는 키워드를 수립
- ▶ 폐 과자공장의 문화센터 전환과 공연 단체들의 입주 지원
- ▶ 2007년 현대미술 비엔날레 “하구” 프로젝트: 낭트와 생나제르 사이 120km에 달하는 루아르 강 하구 연안에 상설 또는 단기 전시 작품 설치
- ▶ 문화적 접근을 도시 정책의 우선 순위로 올리는데 기여

사례1. 프랑스 낭트



사례1. 프랑스 낭트 “알스톰 공장 프로젝트”

- ▶ 2004 낭트섬의 조선소 시설의 창작지구 전환
- ▶ 새로운 형식의 캠퍼스 구성 프로젝트를 제안하고 낭트예술대학 입주 유치
- ▶ 이후 2009년 예술과 기술을 융합한 혁신 클러스터로 발전
- ▶ 혁신 기업, 낭트 건축협회 사무소, 지역민영방송국, 낭트 대학 무대장식학과 유치
- ▶ 학생 2,500, 연구자 200의 거주지로 발전
- ▶ 다국적이며 혼종적인 예술과 창조활동의 중심지이자 “통신, 출판, 디지털, 멀티미디어, 건축, 디자인, 무대예술, 시각예술 분야에서 창의적 역량을 재집결지”
- ▶ 2004년 타임지 선정 “유럽에서 가장 살기 좋은 도시”, 2010년 전세계 36위 살기 좋은 도시 선정.

사례1. 프랑스 낭트 “The Machines”

- ▶ 창작지구 활동과 조선소 공간의 관광지화 결합



사례1. 프랑스 낭트 “The Machines”



사례2. 영국 리버풀



“내가 지금 어디에 살고 있건 얼마나 많은
나라에서 살았건 그런 것은 중요하지 않습니다.
나는 리버풀 사람입니다.”

사례2. 영국 리버풀

- ▶ 20세기 초 철강 및 석탄 산업 중심지
- ▶ 1970년 이후 쇠퇴
- ▶ 1980년대 지역 행정기관과 민간기업의 협력을 통해 문화관광 개발 계획 착수
- ▶ 2008년 유럽 문화수도(ERCoC) 선정
- ▶ 1999년부터 사업준비. Liverpool Culture Company라는 거버넌스 구축
- ▶ 행사의 한시성 극복을 위해 2005년부터 2010년까지 매년 다른 주제로 문화예술 이벤트 기획
- ▶ 영국 대표 문화도시로 부상

사례2. 영국 리버풀

- ▶ ERCoC의 경제적 효과
 - 1998~2008 일자리 수 12.4%, 기업체 1,700개 증가
 - 2008년 970만 관광객 유치. 관광 지출로 인한 경제효과 7억 6천만 파운드
 - 숙박업 30% 성장
- ▶ ERCoC의 사회문화적 효과
 - 도시 이미지 개선과 지역 주민의 문화예술에 대한 인식 변화
 - 주민 문화향유율의 향상(2006~2008 매년 10% 증가)
 - 2008년 주민 66%가 한 개 이상의 ERCoC 프로그램 참가
 - 문화예술 단체에 대한 공적 자금 지원 증가
 - 문화예술 행사 수는 비약적으로 증가(2004년 67개에서 2007년 1,490개)
 - 지역 예술가, 주민, 공공기관, 민간기업의 협력관계 형성

사례2. 영국 리버풀: 비판

- ▶ 전체적인 취지와 철학의 부재
- ▶ 백화점식 구색맞추기 문화행사
- ▶ 대규모 콘서트홀과 건물 건설에 치중
- ▶ 조직과 행정의 난맥과 방만한 경영
- ▶ 경제효과의 단기성: 1990년 유럽문화도시로 선정된 글래스고 사례
- ▶ 장기적인 부가가치를 가진 문화예술 콘텐츠와 정착노력 없이는 경제효과의 지속성을 담보할 수 없음
- ▶ 리버풀 만의 특색있는 문화예술 행사의 부재

한계. “문화는 돈인가?”

- ▶ 70년대 국가주도형 경제성장 단계를 거쳐 89년대 이후 소득수준, 교육수준 향상으로 문화에 대한 수요 증대.
- ▶ 지식기반 경제 하에서 창조력이 국가경쟁력의 주요 요소로 간주됨
- ▶ 문화예술은 이런 창조력의 원천이자 국가발전의 중요한 전략적 요소로 인식
- ▶ 문화산업의 비중도 커져 이 역시 국가주도하에 문화콘텐츠산업을 지원
- ▶ 지방분권화가 민주주의의 주요 축으로 제시되면서 지역문화 활성화 역시 지원 대상.

한계

- ▶ 문화예술 활성화를 바라보는 산업적 관점.
- ▶ 문화예술 지원활동을 생산이나 고용 등의 측면에서 지역경제에 어떠한 파급효과를 끼치는가를 고민하는 경향. 그리하여 생산유발효과, 고용창출효과, 부가가치 창출효과와 같은 개념들이 키워드로 부각됨.
- ▶ 해외 사례에 대한 연구도 이와 같은 시각에서 이뤄져서, 예를 들어 영국의 문화예술에 대한 분석은 문화예술 상품과 서비스에 대한 지출액, GDP 비중을 강조함.
- ▶ 국내 문화예술 발전방안에 대한 연구도 역시 지역경제 파급 경제효과라는 동일한 시각을 유지
- ▶ 대전국립중앙과학관 분석보고서(1996): 6년간 350억이 투입된 과학관 건설로 생산파급효과 424억, 부가가치 창출효과 166억, 고용효과 2,377명, 관광효과 41억 등의 수치 제시.
- ▶ 국가주도 경제성장의 단계에서 문화예술을 소비하고 향유하는 단계로 진입했음을 전제하면서도 여전히 우리는 성장이라는 키워드에 매몰되어 있음을 부인하기 힘들.

한계

- ▶ 물론 이러한 접근방식과 효과 분석이 불필요한 것은 아니지만, 가장 중요한 지점이 간과되고 있음을 지적할 수밖에 없음. 바로 시민의 삶의 질 향상임.
- ▶ 문화=돈의 전제 하에서 문화예술진흥=지역경제 부흥이라는 공식 출현
- ▶ 지역축제, 문화예술 행사, 인프라 구축이 과연 해당 지역 주민의 삶을 얼마나 윤택하게 하고 다채롭게 만들었으며, 그리하여 지역 주민의 자기고장에 대한 애착도가 얼마나 향상되었는가에 대한 고민은 그 흔적을 찾아보기 힘들.
- ▶ 지역 주민의 과거, 현재, 미래를 연결시키지 못하는 계획, 건물, 공간의 암울한 운명

제안

- ▶ 아산시 현황(2014년)
- ▶ 전체 시 예산 중 문화 및 관광 분야 7.8%, 592억.
- ▶ 안장현 의원 지적에 따르면 문화예술 분야 예산이 천안 3.86%의 절반도 안되는 1.5%.
- ▶ 세부 내역: 문예회관 건립 46억원, 실내체육관 운영 및 임대료(BTL) 30억, 종합스포츠센터 건립 33억, 육상보조경기장 시설 확충 58억원, 실내수영장 건립 53억, 축구장조성 19억원, 국민체육센터 건립 20억원 등 592억원(7.8%)
- ▶ 문예회관은 건립 난항(현재 2020년 준공 예정?; 세븐모텔 리모델링)

제안

- ▶ '주민의 삶의 질 향상'이라는 문화예술 발전의 목적에 대한 확고한 인식 공유
 - 경제적 효과는 발달한 문화예술활동과 소비의 부수적인 결과이며 정책 개발시 고려할 사항은 아님
 - 관광지화에 따른 지역정체성의 파괴와 젠트리피케이션의 방지
 - 전주한옥마을 사례
- ▶ 아산의 고유한 문화예술 생산/소비 잠재력에 대한 냉정한 조사분석 및 문화예술 인프라와 인력 양성
- ▶ 콘텐츠 우선주의: 콘텐츠를 고려하지 않은 시설 투자 재고
- ▶ 콘트롤 타워: 도시재생, 사회적경제, 문화예술관광 활동의 유기적 관계 수립과 통제
- ▶ 주민 거버넌스라는 환상

제안

- ▶ 자유로운 창작과 소비 분위기 조성을 위한 규제 완화



제안

- ▶ 아산을 대표하는 킬러 콘텐츠의 개발
 - 대중성을 이미 확보한 문화예술 자산을 물려받은 선택받은 도시를 제외하면, 킬러콘텐츠는 주어지는 것이 아닌 만들어가는 것
 - 강한 지역 애착심 고양의 선순환 구조 정착

“별교에서 주먹 자랑하지 말고,
여수에서 돈 자랑하지 말고,
순천에서 인물 자랑하지 말고...”
그런데 아산에서는?

