

창조도시와 도시재생

- 대전광역시 중앙로 르네상스 프로젝트 정책을 중심으로 -

문경원 선임연구위원 · 김홍태 도시교통연구부장
(대전발전연구원)

I. 서론

20세기가 국가주의적 시대라면 21세기는 도시주의의 시대이다. 세계화는 이미 지방화의 다른 표현이 되었고, 세계화시대 국가발전은 도시의 경쟁력에 달려 있기 때문에 많은 선도도시들은 자신들의 도시를 재창조하고 있다. 이들 도시는 창조성을 기반으로 자신들의 운명을 바꾸고 있다(김홍태, 2007).

영국의 경우 1990년대 중반에 이르러 서비스 산업의 성장에너지가 고갈되자 성장 정체라는 새로운 위기에 봉착하게 되었다. 이에 영국정부는 문화, 예술 등 영국의 전통에 개인의 창의성을 접목시킨 창조산업(Creative Industry)분야를 집중 육성하여 성공적으로 산업화시키게 된다. 그 결과 영국은 재도약에 성공하여 국민소득 3만 달러를 넘어서게 되는데, 이는 영국이 가지고 있던 창조적 잠재력을 성장엔진으로 개발한 것이다(강병주, 2008).

창조도시는 과학자, 기술자, 건축가, 디자이너, 작가, 예술가, 음악가 등의 창조계급과 창조성을 중요한 업무요소로 활용하고 있는 사람들이 타 도시에 비해 많이 거주하고 있다. 창조계급들은 일상적인 복장과 정형화된 공간, 시간의 억압과 속박에 저항한다. 따라서 창조적인 도시는 거주 시민의 창의력을 얼마나 자유롭게 발휘할 수 있도록 여건을 갖추느냐가 무엇보다 중요하다고 볼 수 있기 때문에 이들을 위한 도시에서의 활동을 위한 공간창출도 중요한 과제이다.

이와 같이 창조도시는 독자적인 예술문화를 육성하고 지속적으로 새로운 산업을 창조할 수 있는 능력을 갖춘 도시, 또한 사람이 자유롭게 창조적 활동을 함으로써 문화와 산업의 창조성이 풍부하고 혁신적이고 유연한 새로운 문화 생산시스템을 갖춘 도시라고 정의하고 있다.

세계적으로 창조경제, 창조산업, 창조도시에 대한 논의가 활발하게 이루어지고 있는 상황과는 달리 국내에는 아직 학문적으로나 정책적으로 활발하게 논의되고 있지 못하고 있다. 대도시의 창조적 인력은 상대적으로 적은 편이며, 창조산업도 활성화되어 있지 못하기 때문에 향후 창조도시 육성을 위한 정책개발이 필요하다.

최근 대전시는 2008년을 창조도시의 원년으로 선포한다는 포부를 밝힌 바 있다. 창조도시가 강조하는 것 가운데 하나는 무엇보다도, 우리가 생각을 바꿀 때에야 비로소 도시

의 가능성을 새롭게 바라볼 수 있는 의지, 책임감, 에너지를 낳을 수 있다는 것이다. 이러한 관점에서 외국의 창조도시가 어떻게 생각을 바꾸고 지속적인 도시발전을 이룩하고 있는가를 발표된 관련 자료를 중심으로 정리하고, 대전시가 창조도시의 선도사업으로 추진하고 있는 도시재생사업을 검토 및 정책방향 제시를 통해 대전시가 추구하는 창조도시 발전에 시사점을 주고자 한다.

II. 창조도시의 이해

1. 창조도시의 개념

창조도시란 도시민으로 하여금 창의적으로 생각하고, 창의적으로 계획하고, 창의적으로 활동하게 하는 유기체로서의 도시를 말한다(Landry, 2000). 따라서 창조도시에서 강조되는 것은 이러한 외적 인프라 뿐 아니라 '창조적 계급'(Florida, 2002)이 모여 창조적 경제 활동을 할 수 있도록 해주는 일종의 도시문화 내지 내적 환경이라고 할 수 있다(라도삼·박은실·오민근·우운석, 2008).

사사키 교수(2004)는 지구적 환경문제와 지역사회과제에 대하여 창조적으로 대처할 수 있는 도시는 '창조의 장'이 풍부한 도시라고 한다. 임상오 교수(2007)는 지역의 정체성을 대변하며 지속적인 영감을 주는 재화를 일상의 삶속에서 생산·유통·소비·학습하는 도시를 말하고 있다(임상오, 2008).

창조도시란 창조성을 기반으로 도시의 운명을 바꾼 도시를 의미하며 창조계급이 모여 사는 공간을 말한다. 창조도시의 대표적인 사례는 미국의 뉴욕과 오스틴, 아일랜드의 더블린 등으로 이 개념은 영국 최고의 문화계획 컨설팅 조직 COMEDIA 설립자인 랜드리(C. Landry)에 의해 창조되었다.

마사유키(2001)는 '인간이 자유롭게 창조적 활동을 함으로써 문화와 산업의 창조성을 풍부하게 하며, 동시에 탈대량생산의 혁신적이고 유연한 도시경제 시스템을 갖춘 도시'라고 한다. 제이콥스(Jacobs, 1984)는 탈 대량생산 시대에 풍부한 문화적 '다양성'과 혁신적인 '경제적 자기수정 능력'을 갖춘 도시가 창조도시라고 정의한다. 마사유키(2008)는 창조 도시를 '예술문화에서 새로운 사조를 육성하고 다양한 창의적 환경과 혁신적 환경을 마련하여 예술가, 창작자, 일반 시민의 활발한 창의적 활동과 혁신적이고 창의적인 산업을 발전시키며, 지역과 시민활동을 통해 지구 온난화와 같은 전 세계적인 환경문제에 대한 해결책을 마련할 수 있는 역량을 가진 도시'라고 정의하면서 다음과 같은 6가지의 요건을 제시하고 있다.

첫째, 예술가, 과학자, 근로자, 공예가 등이 창의적 활동에 개입할 뿐 아니라 모든 시민이 자유로운 창의적 활동을 확대할 수 있는 환경을 마련해야 한다. 둘째, 시민의 일상이

예술적이 되어야하며, 이를 위해 고품질의 소비재를 합리적인 가격에 구입하고 문화예술을 저렴한 비용으로 접할 수 있어야 한다. 셋째, 대학, 연구소, 극장, 도서관 등이 도시 내에서 창조활동을 지원하는 인프라 역할을 하도록 해야 한다. 넷째, 시민들의 창의성과 감수성이 높아질 수 있도록 역사유산과 도시환경을 보전해야 한다. 다섯째, 지역의 지속가능성과 창의성을 지원하는 균형 잡힌 경제기반을 갖춰야 한다. 여섯째, 산업 및 환경정책과 연계된 창조도시 정책을 공공행정의 관점에서 마련해야 한다.

2. 창조도시의 의의

창조도시란 창조계층(Creative Class), 창조산업(Creative Industry), 창조경제(Creative Economy)를 포함하며, 창조공간이라는 차별성도 갖는다(이상호·임윤택, 2007). 창조계급이란 우리 시대의 새로운 사회 계급으로 떠오르고 있는 창조성이 요구되는 창조적 산업과 창조산업에 종사하는 사람들을 일컫는 신조어로 플로리다 교수가 최초로 정의했다. 플로리다 교수에 의하면 창조계층은 두 집단으로 구분된다. 첫째, 과학자, 기술자, 소설가, 연예인, 디자이너, 건축가 등 새로운 형식이나 디자인을 생산해내는 창조계층의 핵심그룹이 있고, 둘째, 하이테크, 의료 금융 법률 서비스, 사업경영 등의 지식집약형 산업에 종사하는 창조적 전문가그룹이다.

도시에 거주하는 창조적 인재들은 신제품 개발이나 새로운 디자인, 하이테크 기업 창업과 같은 창조적 경제성으로 전환할 수 있는 능력에 따라 도시의 경쟁력이 좌우된다.

창조계급, 창조도시와 문화예술과의 관계는 창조도시가 보여주는 특징인 보헤미안 지수에 숨어 있다. 플로리다 교수가 직접 고안한 지표인 보헤미안 지수는 그 지역에 화가, 무용가, 작가, 배우 등 예술가들이 얼마나 사는지를 나타내는 지수로 도시의 창조성이 경제에 미치는 영향을 알아보기 위한 것이다. 독일의 루르지방, 프랑스의 소피아 앙티 폴리스, 일본의 가나자와, 미국의 뉴욕과 오스틴, 아일랜드의 더블린 등은 창조성을 기반으로 자신의 운명을 바꾼 대표적인 도시들은 보헤미안 지수가 매우 높다.

우리나라의 창조적 계층의 분포를 보면 2000년에서 2005년 사이 전체 창조계층은 23만명 증가하였고, 2005년 기준 전국 대비 대전의 점유율은 전체 창조계층의 3.5%이고, 핵심창조계층은 3.9%이다.

창조산업은 이전에 등장한 문화산업 및 콘텐츠 산업, 저작권 산업 등과 유사한 면을 가지고 있다. 창조산업에 속하는 업종 분류는 국가마다 다소 상이한데 창조산업의 분류는 국가의 산업발달의 특징과 경쟁성을 고려하여 분류하고 있으며 가변적이다. 창조도시의 기반 산업인 창조산업(Creative Industry)은 개인적인 창의력, 능력 및 재능에 의존하여 지적자산을 창출하고, 활용하는 것을 중심으로 산업 활동이 이루어진다. 창조산업 관련 산업으로는 예술, 공연, 음악, 전시회, 디자인, 건축, 소프트웨어, 게임, 영화, 패션, 출판, 광고, 건축설계, 방송, 전통문화 등 매우 다양하다.

창조경제는 지식경제가 혁신적 사고의 생산과 전달을 위해 만들어낸 사회구조로 기업가 정신, 기술적 창조를 촉진하는 새로운 시스템, 유연적 생산방식, 창조성을 전달, 촉진시키는 사회, 문화, 지리적 환경에 의해 지지된다고 본다. 창조적 경제는 자연발생적으로 나타나는 것이 아니라 기업가 정신, 혁신적 기업활동, 창조성에 이바지하는 광범위한 사회, 문화, 지리적 환경과 같은 창조적 도시 인프라가 필요하다고 한다(정병순, 2003). 창조적 경제를 이루기 위한 창조환경(creative milieu)으로서의 창조도시는 '창조계급(creative class)'이 선호하는 공간이 되어야 한다.

3. 창조도시의 핵심요소

1) 지도자의 창의적 리더십

창조적 도시(Creative City)는 창조적인 기업과 그 기업을 움직이는 창조적인 조직과 개인들의 인식처가 되며 창조적 도시는 저절로 생기는 것이 아니라 창조적 리더십(Creative Leadership)에 의해 개발된다.

미래를 창조하고자 하는 도시의 지도자는 뚜렷한 비전제시와 함께 창조적 혁신을 통해 도시의 경쟁력을 재구성하거나 창조할 수 있는 창의적 리더십을 갖추어야 한다. 이를 위해 지도자는 시민 모두가 따라올 수 있는 뚜렷한 비전을 제시하고 이를 달성하기 위해 도시가 보유한 자원을 최대한 활용하여 비전을 현실화 할 수 있는 시스템의 혁신을 이끌어 내야 한다. 척박한 사막, 석유자원 고갈이라는 한계를 극복하고 가난한 어촌도시에서 세계무대에서의 경쟁력 있는 도시로 떠오른 두바이의 성공에는 두바이의 통치자 셰이크 모하메드의 리더십을 빼놓을 수 없다. 지속적인 성장을 달성한 도시 사례를 살펴보면 어디에나 창조와 혁신의 역할을 하는 지도자가 존재한다.

2) 창의적인 환경제공으로 창조적인 사람들을 유치

미래를 창조하고자 하는 도시는 창조적인 사람들을 유치하고 도시를 시민의 잠재력을 실현할 수 있는 '창의적인 환경'으로 전환해야 할 것이다. 플로리다(R. Florida) 교수는 지역의 경제성장이 창조적 사람들의 지역 선택에 의해 촉진된다고 설명한다. 즉, 원자재, 공장, 육체노동을 기반으로 했던 산업사회의 노동자 계급은 일자리가 어디에 있느냐에 따라 삶의 터를 결정하지만 인간의 창조성 자체가 생산수단이 되는 창조사회의 창조계급(Creative Class)은 살고 싶은 지역의 조건을 따져 삶의 터를 결정한다는 것이다.

따라서 도시는 창조계급의 유치를 위해 이들이 다양한 생활양식을 제공받을 수 있도록 새롭고 다양한 아이디어와 경험에 관대한 문화를 촉진해야 하며, 도시를 문화를 소비하는 공간으로 보고 도시의 심미성, 문화성 등의 측면에서 도시여건을 개선해야 한다.

3) 창의적 자원의 발굴과 활용

미래를 창조하고자 하는 도시는 지역의 고유성 및 열악한 환경을 도시경쟁력의 원천으로 활용할 수 있어야 한다. 모든 도시는 자신만의 독특함을 지니고 있다. 랜드리(C. Landry)는 21세기에는 무조건 다른 사례를 모방하기 보다는 각자가 가진 개성과 특색을 창조적으로 살려 고유의 특색을 경쟁력으로 변화시키는 도시가 성공할 수 있다고 말한다. 이는 도시의 잠재력에 대한 주의 깊은 관찰을 통한 고유한 '문화자산'의 발굴이 도시의 새로운 트렌드와 문화로 재창조 되어 경쟁력으로 재탄생될 수 있다는 것을 의미한다.

4) 지속가능한 발전을 위한 체계화된 메커니즘 구축

21세기 지식기반사회와 창조산업의 발전을 선도하는 경쟁력 있는 도시는 지도자의 창조적 리더십, 시민의 잠재력을 실현시킬 수 있는 환경 조성, 창조적 인력 및 산업의 밀집, 창조적 발상에 대한 지지, 지역의 고유성(문화)을 활용하는 역량 등의 측면에서 특징을 보이고 있다. 그러나 이보다 중요한 것은 이러한 요소들을 통합하여 체계화할 수 있는 시스템(메커니즘)의 구축이라 할 수 있다. 이렇게 체계화된 메커니즘이 끊임없는 변화를 일궈내고 또 그 변화를 통해서 지속가능한 발전이 가능하기 때문이다.

Ⅲ. 창조도시의 유형과 시사점

1. 창조도시의 유형

1) 도시재생형 창조도시

도시의 외연적 확산에 따른 도심 공동화와 국내외의 빠른 변화에 대응하지 못한 도시들은 쇠퇴하고 있다. 최근에 이러한 도시를 다시 살리려는 다양한 시도가 도시재생이란 이름으로 진행되어 왔고, 창조적인 아이디어를 통하여 쇠퇴해가는 도시를 살려낸 도시재생형 창조도시로는 독일의 엠셔파크개발 프로젝트와 영국 헤이온와이 헌책방마을, 그리고 일본 구라시키의 아이비스퀘어 등이 손꼽힌다(이상호·임윤택, 2007).

엠셔파크는 독일 최대의 공업지역인 루르지역의 생태적·사회적·경제적·문화적 재생을 위한 아이디어의 총집결체로써, 세계건축박람회(IBA) 개최와 각종 공업용 건물의 문화시설화 등을 이끌어냄으로써 자연경관을 회복하고, 관광중심지로서 다시 살아나는 계기가 되었다. 특히, 엠셔파크의 많은 혁신적인 프로젝트들은 통합을 지향하였는데, 거의 모든 프로젝트가 문화적인 측면을 포함하고 있으며 생태환경적인 요소로서 신소재의 사용, 건축방법, 자원의 리사이클링을 강조하고 있으며, 나아가 프로젝트 그 자체가 훈련 및 고용 창출을 위한 시도였다(김문환, 2006).

스페인의 빌바오는 스페인 대서양 연안 바스크 지방에 있는 인구 35만명의 항구도시

다. 19세기 후반부터 20세기 중반까지 철강·조선업으로 호황을 누렸지만 1980년대 세계적 제조업 침체와 바스크 분리주의 운동 등으로 쇠락의 길로 접어들었다. 1983년에는 700여년 만에 찾아온 최악의 대홍수로 시름이 더 깊어졌으며, 네르비온강이 넘쳐 수변의 도심지는 폐허로 전락했고, 산업활동이 멈춰 주민 8만명이 일자리를 잃고 실업률은 25%까지 치솟았다. 이런 시련을 넘어 불과 20여년 만에 매력 있는 문화도시를 창조하는 데 성공하는데 ‘발상의 전환’과 ‘민관의 협력’을 통해 극적인 반전이 이뤄졌다.

대홍수 이후 좌절했던 주민들은 범람한 네르비온 강안의 도심지 카스코 비에호를 재건하는 사업부터 시작했다. 홍수 2년 뒤인 85년 법률가 건축가 등 민간 전문가 15명으로 빌바오 도시재생협회(SURBISA)를 창립했다. 이 단체는 도심에 역사보존 구역을 설정하고, 이 구역 안의 건물들을 복원하는 기능과 도심의 재생을 위해 주민과 협의하고 예산을 집행하는 등 사실상 준행정기구로 활동했다.

이런 활동은 방치됐던 항만시설과 산업지대를 비롯해 도시 전역의 재생사업을 촉발했다. 빌바오 시는 87년 재생을 위한 첫번째 도시기본계획을 내놓았다. 이어 연구와 토론 끝에 문화를 통한 재생전략을 세웠다. 이 전략은 철강·조선 등 전통적 산업기반에 연연하지 않았다는 점에서 ‘혁명적인’ 시도로 받아들여졌다.

항만·철도 등 방치된 산업지대를 공공기관에서 무료로 넘겨받아 개발한 뒤 이익을 다른 구역에 투자하는 방식으로 사업을 펼쳤다. 이에 따라 하역장과 조선소에서 문화지대로 변모한 아반도이바라, 철도역 주변을 주택지로 바꾼 이메출라, 항만시설을 체육공원으로 개조한 바라칼도 등지가 잇따라 개발되면서 도시의 면모가 달라졌다(한겨레, 2008. 10. 12).

영국 헤이온와이의 현책방 마을은 쇠락한 탄광도시에 리처드 부스가 현책방을 시작한 이후 마을 전체가 현책방을 주제로 관광지화 하였다. 헤이온와이는 독립국가 선포와 같은 이벤트, 세계적 문화축제로 자리잡은 헤이페스티벌 등 새로운 아이디어를 통하여 유럽 각국에 현책방 마을을 전파시키기도 하였다.

일본 구라시키의 아이비 스퀘어는 공장을 재생한 사례이다. 지역산업으로 방직산업의 흔적을 남기고 지역문화의 일부분으로 보존하기 위한 노력으로 구라시키 방직공장을 재 활용한 사례이다. 방직공장의 특징을 살려 지역전통산업을 전수하고 전시하는 모체로 활용하고, 관광객을 모으기 위한 문화, 휴양, 숙박, 판매, 식음기능 등을 포함한 창조도시의 사례이다. 공장의 기본구조와 재료를 최대한 활용하고, 일부공장을 철거하여 증정과 진입광장을 확보하고, 화재에 대비하여 숙박동은 공장 1층부를 2개 층으로 분리하여 철근 콘크리트구조로 보강하였다. 증정과 진입광장에서 확보된 상태가 양호한 목재·석판·유리·타일 등은 다른 공간에 모두 재활용 하였다.

2) 문화친화형 창조도시

21세기에서 문화는 도시민들의 삶의 질 향상의 기본요소이며, 도시의 정체성확립의 수단이 될 뿐 아니라 도시 경쟁력 제고를 위한 필수 수단이다(김정호, 2001). 문화는 역사

문화, 자연환경, 생태문화 등을 모두 아우르는 개념이다. 도시의 경쟁력 강화 차원에서는 외부인들보다 주민들이 참여하고 즐기는 문화적 요인을 통하여 문화적 자부심을 가지는 것으로부터 창조도시는 시작된다. 도시 고유의 전통문화는 타 국가, 타 도시에서 볼 수 없는 중요한 자원으로써 문화의 보존 자체가 무형의 자본이 되며, 유형문화재의 보존 뿐 아니라 무형문화재의 전승 또한 중요한 전통문화재의 보존이다.

창조도시는 문화이벤트의 활성화를 통해서도 구축되고 있다. 문화이벤트는 그 하나만을 가지고 지방의 중소도시가 유명해지며, 주민들이 문화적 자긍심을 가질 수 있는 요소이기 때문이다. 오스트리아 브리겐츠의 뮤직 페스티벌이나 독일 바이로이트의 바그너 축제 (BAYREUTH FESTIVAL), 프랑스 칸 영화제 등은 작은 소도시로 전 세계인을 해마다 불러 모으고 있는 좋은 사례이다. 우리나라의 경우에도 부천의 만화영화제, 판타스틱영화제, 애니메이션 페스티벌과 춘천의 인형극제, 국제연극제, 마임축제 등이 이미 자리를 잡아 도시이미지 형성과 마케팅에 큰 역할을 수행하고 있다.

새로운 문화 인프라의 도입을 통하여 성공한 창조도시는 스페인 빌바오의 구겐하임 미술관이다. 빌바오시가 91년에는 건설비 1억달러의 과감한 투자로 구겐하임 미술관을 유치했다. 유치과정에 예산낭비와 문화종속이라는 반대에도 파격적인 조건으로 오스트리아 잘츠부르크를 따돌렸다. 세계적인 건축가인 프랭크 게리한테 구겐하임 미술관, 시저 펠리한테 네르비온강 수변, 노먼 포스터한테 전체 지하철역사의 설계를 맡기는 데 막대한 비용을 대기도 했다.

특히 구겐하임 미술관은 97년 문을 열자마자 빌바오의 상징물로 떠오르며, 구겐하임 미술관이라는 건축물 하나로 일약 세계적인 관광지로 부활세계적인 주목을 받았다. 한 해 방문객이 예상치인 35만명을 넘어 100만명을 돌파했다. 미술관 하나가 한 해 빌바오에 미치는 경제 효과만도 수입증대 2,000억원, 고용유지 4,000여명 등으로 추정된다(한겨레, 2008. 10. 12).

3) 예술친화형 창조도시

미술과 건축, 예술과 공간의 융합을 시도한 대표적인 유형이 예술친화형 창조도시이다. 공간이나 건축물 자체가 하나의 창조도시로 형성된 기존의 유형과 달리, 색채, 형태 등 예술적 가치를 공간이나 건축물에 접목하여 새로운 개념의 도시를 창조한 사례이다. 오스트리아 비엔나와 오사카에 훈데르트바서(Hundertwasser)가 설계한 훈데르트바서하우스 및 소각장, 레저타운 등은 그 기능을 떠나 새로운 도시의 창조라는 신선한 충격을 주는 사례이다.

훈데르트바서하우스는 다양한 색채와 다양한 크기의 창, 그리고 자연과 함께한 집합주택이다. 창을 통하여 바라보는 세계의 다양성과 곡선을 통한 내외부의 동선 및 공간처리가 예술친화형 창조도시의 전형을 보여준다. 특히 훈데르트바서하우스는 고급주택이 아니라 서민을 위한 주택이라는 점에서 창조성의 파괴를 보여준다.

오스트리아 비엔나와 오사카에 소재한 혼데르트바서의 쓰레기소각장은 쓰레기소각장을 예술과 건물과 그리고 자연을 융합하여 관광 명소로 탈바꿈시킨 창조성에 빛나는 작품이다. 님비(NIMBY) 시설인 쓰레기소각장을 색채와 곡선으로 이루어진 건축양식과 건물에 나무가 심어진 자연 건축을 창조한 쓰레기소각장 같지 않은 예술친화형 창조도시의 전형이다. 여기에 도시내 소각장과 주택난방을 연계한 에너지 재생이라는 측면에서도, 기능적으로 새롭게 개념화한 창조도시이다.

4) 자연친화형 창조도시

자연을 테마로 하거나 지속가능한 도시의 모습으로서 자연친화형 창조도시가 제시되고 있다. 평면적으로 단지 전체를 연결하는 Green Way를 조성하거나, 도로나 자전거 등 녹색교통을 활성화 시키고, 단지 내 정온화를 지향하는 방법은 일반화되고 있다. 숲은 토지 이용 블록별로 완충효과와 경관효과를 최대한 발휘할 수 있도록 하고, 기능적으로 연결되도록 공원과 녹지를 집중적으로 조성하는 것도 일반적인 자연친화형도시이다.

자연친화형 창조도시는 입체적인 숲과 공원을 조성하고 있다. 평면적인 공원녹지조성의 한계를 극복하고자, 입체적으로 공원과 녹지를 조성하는 발상의 전환이다. 건물에 테라스 공원, 옥상공원 등 입체적 건물 숲과 산을 조성하여, 단지경관을 자연형으로 조성하고 있다.

일본의 후쿠오카 아크로스(ACROS Fukuoka, Asian Crossroads Over the Sea Fukuoka), 오사카의 남바시티, 그리고 최근에 대전 1,2산업단지 재정비 계획에서 제시된 대전 1,2 PARKS가 대표적인 자연친화형 창조도시의 유형이다.

후쿠오카 아크로스는 ‘환경과의 공생’, ‘따뜻한 공간만들기’라는 발상으로 ‘후쿠오카 거리와의 교감’을 주요 개념으로 하고 있다. 건물의 북쪽 정면은 일반건물과 같은 입면을 가지고 있지만 건물 남측 입면은 테라스식으로 건물 층고를 낮추어 옥상정원이 부지 남쪽의 공원까지 연결된다. 총 면적 5천4백㎡의 옥상정원 안에는 75종 3만7천여 그루의 나무와 5종의 덩굴성 식물을 식재하여 마치 산처럼 경관을 연출하고 있다.

오사카 남바시티는 21세기 남바를 상징하는 새로운 개념의 공간 창조와 랜드마크를 중심 개념으로 하고 있다. 도심빌딩 3,022평에 녹음의 숲과 공원을 조성하여, 친환경공간 구조물 건설과 환경부하 절감 및 자원순환을 통한 생태계 회복을 목표로 한다. 하수를 1차 처리하여 화장실 정화수나 공원에 이용하고 산책로의 포장재 역시 재활용품을 사용하고 있다. 옥상정원의 야외무대, 춤추는 분수를 도입하고, 주거, 상업, 문화, 업무 등의 기능 복합화를 시도하고 있다. 형태적으로도 내부 공간과 외부공간의 결합에 의한 자연스런 동선과 경관을 연출하고, 평면적 분리와 입체적 연결에 의한 평면 입체 복합화를 창조하고 있다.

3. 시사점

창조도시에 대한 이론적 검토와 외국의 사례 등을 통해 찾아볼 수 있는 창조도시의 교훈과 쟁점은 다음 몇 가지로 살펴볼 수 있다.

첫째, 창조적 공간(creative space) 계획 및 설계를 통한 다양한 문화적 구역(cultural quarter)의 조성이 중요하다는 점이다. 외국의 창조도시 사례에서 나타난 특징은 단순히 특정 공간 혹은 시설을 신설하거나 문화예술 프로그램·예술가의 유입에 그치는 것이 아니라 궁극적으로는 문화적인 분위기가 물씬 풍기는 공간으로 만들어짐으로써 사람들이 살고 싶고 방문하고 싶은 공간으로 변모해가는 것이다. 다양한 문화예술적 특징을 갖는 ‘문화적 구역(cultural quarter)’이 도시 내에 다양하게 분포하고 있어야 문화를 통해 도시가 재생될 수 있는 것이다.

둘째, 창의적인 사람들을 모으고, 창의적인 사람들을 육성하는 ‘창조적 환경(creative milieu)’을 형성하는 것은 신규 시설 설치와 신규개발도 중요하지만 지역 내 유희공간과 유희시설 활용도 적극적으로 추진해야 한다.

셋째, ‘창조도시’는 ‘도시계획’의 목표가 아니라 도시의 전 분야를 엮어 만들어가는 ‘과정’이라는 점이다. 최근 들어 공공디자인이나 경관에 대한 관심이 높아지면서 많은 지방자치단체에서 창조도시의 일환으로 디자인 정책을 추진하고 있으나, 외형적 계획이나 공간구성만으로는 창조도시가 추구하는 창의성 발현의 충분조건이 될 수 없다. 중요한 것은 도시문화의 콘텐츠를 생산하는 인간의 창의성이 어떻게 산업적 형태로 나타날 수 있도록 하는가 하는 점이라고 할 수 있다.

창조도시라고 불리는 다른 나라 사례를 무조건 모방하지 않고 당해 도시가 지닌 고유성을 표출할 수 있는 아이덴티티(Identity)를 정립해야 한다는 것이다. 즉, 창조도시를 구현하기 위한 내적·외적 인프라를 갖추으로써 인간을 위한 도시계획으로 전환되고, 도시경쟁력을 높이는데 기여할 수 있다.

또한 빌바오의 사례에서 보는 바와 같이 매력 있는 문화도시를 창조하기 위해서는 ‘발상의 전환’과 ‘민관의 협력’(Public-Private Partnership)을 통해서 이루어져야만 성공을 거둘 수 있다.

IV. 대전광역시 도시재생사업 추진실태

1. 도시재생사업 개요

대전시는 ‘행복한 대전, 창조도시 대전’을 만들어 나가기 위하여, 그 중점과제로서 하드웨어와 소프트웨어가 조화된 기본에 충실한 시정 분위기 조성에 시정목표를 두고 창조도시 대전을 목표로 시정을 추진하고 있다.

창조도시 실현을 위한 전략으로 기존의 주거 및 도시환경개선 뿐만 아니라, 물리적 환

경제생, 경제재생, 그리고 생활재생을 위하여 다양한 도시재생사업을 추진하고 있다.

또한, 대전의 자부심이었던 대전역-충남도청 일대의 원도심 지역이 공동화로 특징되는 상권위축과 쇠락을 거듭하고 있어 이 지역 중심으로 시민 모두가 접근이 편리하도록 교통체계를 차량중심에서 사람 중심으로 개선하고, 중앙로를 누구나 매력이 느낄 수 있는 새로운 도심공간으로 재창조하고, 권역별 특성화된 문화관광 존을 형성하여 대전의 대전마크로 육성, 문화자원을 연계한 다양한 문화콘텐츠를 개발, 문화도시 창출을 통한 지역경제의 활성화 도모를 목적으로 도시재생사업의 추진을 통한 기존도심 활성화를 목표로 창조도시 대전의 선도지역으로 만들려고 한다.

특히, 도시재생사업을 통한 기존도심을 활성화하기 위한 대상 사업으로 대전역세권 재정비촉진사업, 도시환경정비사업, 근·현대사 박물관 건립, 목척교 주변 생태공원화사업, 중앙시장 활성화사업, 중앙로 대중교통전용지구조성사업, 테마거리 조성사업 등의 원도심 활성화 프로젝트를 추진하고 있다.

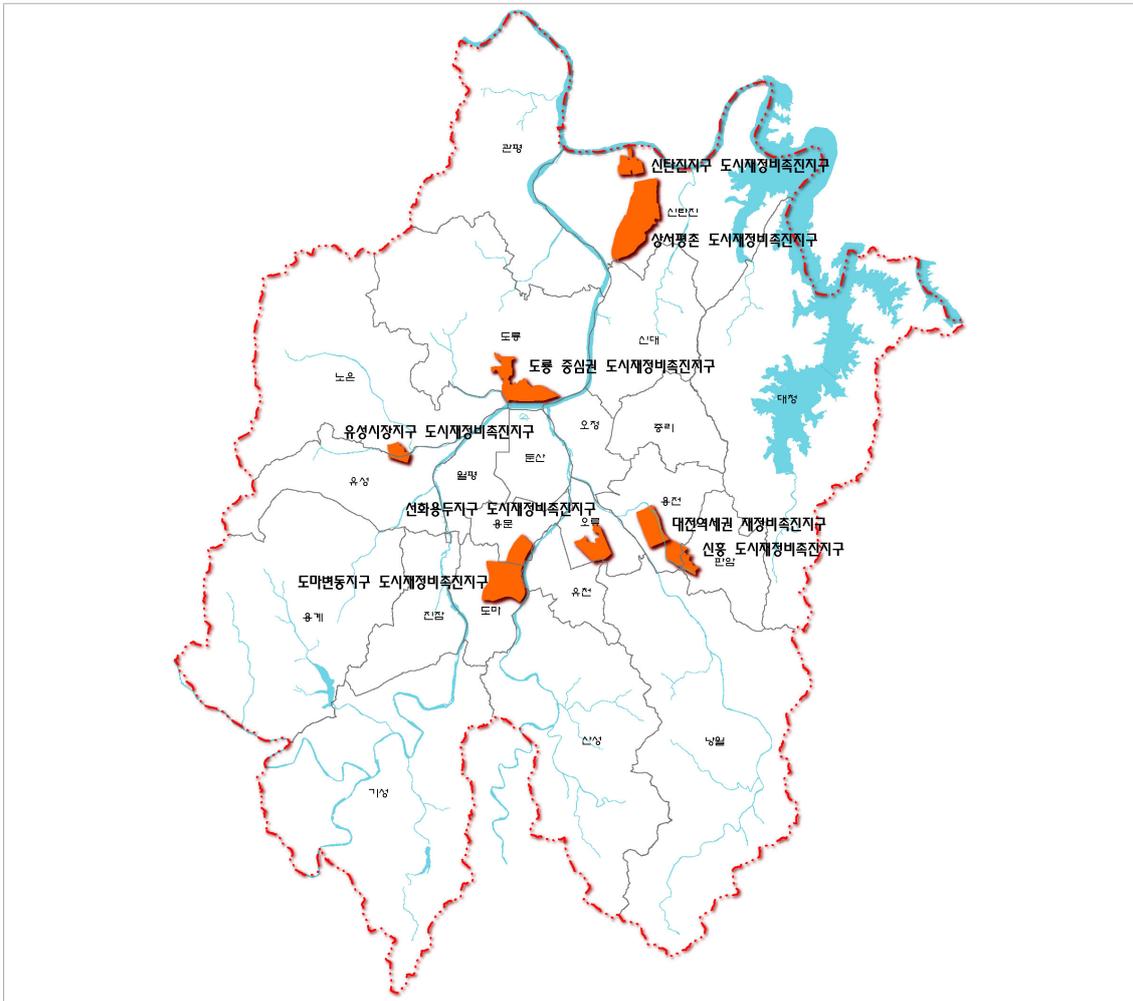
2. 도시재생을 위한 도시재정비촉진사업 추진

대전광역시시는 도시재생을 통한 도시균형발전 실현을 위해 대전역세권 재정비촉진지구를 비롯하여 7개 지구에 대한 재정비촉진계획을 수립 중에 있고, 엑스포재창조 전략으로 대덕연구개발특구내 도룡 중심권 도시재정비촉진지구가 지정되어 촉진계획이 수립될 예정이다.

도시재생사업의 일환으로 추진되고 있는 도시재정비촉진사업은 지구 및 사업구역 차원이 아니라 생활권 중심의 광역적 접근으로 단순한 환경정비 차원을 넘어 도시의 기능강화와 경쟁력 제고에 중추적인 역할을 하게 될 것이다.

<표 1> 도시재생을 위한 도시재정비촉진사업 추진현황

지구명	위치	규모(기간)	유형	사업기간	주기능	비고
대전역세권 재정비촉진지구	동구 소재동, 신안동 일원	887천㎡ '08~'15	중심지형	2008~2015	상업, 업무 주거 복합	촉진계획 수립 중
상서평촌 도시재정비촉진지구	대덕구 평촌동 일원	2,680천㎡ '07~'20	중심지형	2008~2020	산업, 주거 문화복합	촉진계획 수립 중
신 흥 도시재정비촉진지구	동구 신흥동 일원	682천㎡ '07~'20	주거형	2008~2020	주거, 문화 복합	촉진계획 수립 중
선화·용두구역 도시재정비촉진지구	중구 선화동 용두동 일원	739천㎡ '07~'20	주거형	2008~2020	주거, 상업 업무 복합	촉진계획 수립 중
도마변동 도시재정비촉진지구	서구 도마동 변동 일원	2,213천㎡ '07~'20	주거형	2008~2020	주거, 상업 복합	촉진계획 수립 중
유성시장지구 도시재정비촉진지구	유성구 장대동 일원	338천㎡ '07~'20	중심지형	2008~2020	상업, 주거 복합	촉진계획 수립 중
신탄진지구 도시재정비촉진사업	대덕구 신탄진동 일원	413천㎡ '07~'20	중심지형	2008~2020	상업 주거 복합	촉진계획 수립 중
도룡 중심권 도시재정비촉진지구	유성구 도룡동 일원	1,446천㎡ '08~'20	중심지형	2008~2020	업무·상업 산업 복합	지구지정



<그림 1> 대전광역시 도시재정비촉진지구 지정 현황도

3. 도심재생을 위한 중앙로 르네상스 프로젝트

1) 중앙로 및 원도심권 실태 및 문제점

원도심 활성화 또는 재생사업이 주요 정책으로 추진되면서, 도시, 교통, 문화, 환경, 경제 등 5개국(9과 10담당)에서 개별 사업 추진하고 있다. 그러나 각종 사업의 개별적 추진으로 사업간 연계가 미흡하기 때문에 사업의 우선순위에 맞는 사업추진, 사업간 연계, 효과 극대화를 위해서는 종합적 계획으로 묶어서 추진하기 위하여 가칭 “중앙로 르네상스 프로젝트”라는 종합계획 하에 개별사업을 추진하는 것으로 계획하고 있다.

원도심 지역인 중앙로를 중심으로 문제점을 살펴보면 <표 2>와 같다. 이러한 문제점을 해결하기 위하여 차량위주의 공간을 사람위주의 쾌적한 공간으로 탈바꿈하고, 누구나 매력을 느낄 수 있는 도심공간으로 창조하여야 한다. 그리고 다양하고 볼거리가 많은 문화관광벨트의 조성과 중앙로 주변의 문제점 및 해결방안을 토대로 전략사업을 도출하면 다음과 같다.

<표 2> 중앙로 및 원도심권의 문제점

분야	세부분야	문 제 점
도시기능 및 경관	도시기능	- 도심기능 취약 및 흡인력 미약 고차상업기능 쇠퇴, 토지이용의 효율성 저하 - 상가시설의 유인요소 부족 업종의 다양성 부족, 유인시설 부족
	도시경관	- 건축물의 노후화 및 무질서 오래전에 건축된 특색 없는 상가, 간판, 가판대 난립 등 도시미관 관리 미흡 - 거리의 각종 지장물, 노상적치물
교통 및 보행환경	교통	- 교통혼잡 및 대형차량의 뒤섞임 등으로 무질서, 매연 및 소음의 심각 - 대중교통 정시성 부족, 정류장 시설 협소 및 낙후 - 불법주차, 조업주차 심각, 교통혼잡, 안전성 감소
	보행	- 보행동선의 단절, 연결성 미흡 - 지장물 과다 등으로 보도 유효폭원 감소 - 노면상태 불량 - 보행자 편의시설 부족(벤치, 쓰레기통 등)
문화 및 여가환경	문화	- 문화시설의 부족 기존시설 볼거리 미흡, 미술관, 조형물 매우 부족
	여가환경	- 휴식공간의 절대부족 - 공원, 광장 전무, 소공원 전무, 벤치 등 편의시설 부족

2) 중앙로 르네상스 프로젝트

대전시에서 원도심의 지역경제의 활성화, 문화의 시설 및 공간의 확충, 경관개선, 보행환경개선 등 쾌적한 거리조성을 위하여 대전역세권 재정비촉진사업, 대전역 서광장 복원, 은행1구역 등 도시환경정비사업, 근·현대사 박물관 건립, 목척교 주변 대전천 생태공원화 사업, 테마거리 조성, 중앙시장 활성화, 중앙로 대중교통 전용지구 조성, 가로변 간판정비 등을 추진하고 있다.

<표 3> 중앙로 르네상스 프로젝트 주요사업

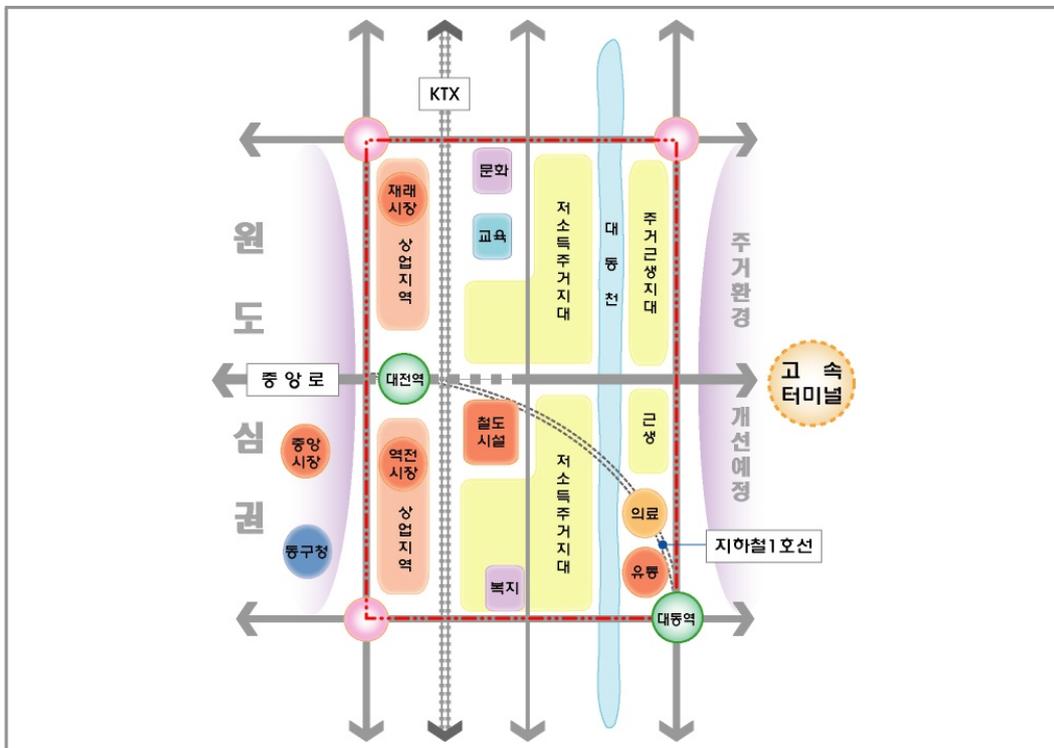
사 업 명	사업내용
대전역세권 재정비촉진사업	상권회복, 경관개선, 문화확충
대전역 서광장 복원	휴식, 문화공간 확충
은행1구역 등 도시환경정비사업	상권회복, 경관개선, 문화확충
근·현대사박물관 건립	문화시설 확충
목척교주변 대전천 생태공원화	휴식, 문화, 경관개선
테마거리조성	상권회복, 문화시설 확충, 보행환경개선
중앙시장 활성화	상권회복, 보행환경개선
중앙로 대중교통 전용지구 조성	쾌적한 거리조성, 보행환경 개선 등
가로변 간판정비	경관개선, 상권회복

(1) 대전역세권 재정비촉진사업

대전역세권의 공간적 특성으로는 대전역을 중심으로 동측 계족로(6차로), 서측 삼성로·인효로(6차로), 남측 자양로(4차로), 북측 우암로(4차로)와 중앙로 연장선에 있는 동서 관통도로(6차로) 통과 및 지하철역 2개등 도시내 교통기능이 잘 발달된 지역이다. 원도심의 상징인 중앙로와 인접하여 주변에 중앙시장과 동구청이 입지하고 있으며, 역세권내에는 다소 침체상태를 보이고 있지만 상업·위락기능 등과 연계한 재래시장 형성지이다.

2020년까지 대전역 인근 동구 삼성·소재·신안·정동 일원 88만 7000㎡에 1조 5083억 원을 들여 슬럼화 되어 있는 역 주변을 정비하는 계획이다. 이 계획은 1905년 대전역 건설과 함께 무질서하게 생겨난 역 주변을 계획성 있는 새로운 공간으로 재창조하고자 한다.

현재, 철도기관 공동사옥의 건설은 대전역세권개발이 본격화되는 가시적인 발걸음이자, 대전역이 국토의 중앙역으로서 기능을 수행하게 되는 의미 있는 시작이라고 할 수 있다.



<그림 2> 대전역세권의 공간적 특성도

(2) 대전역 서광장 복원

대전역의 서광장이 광장기능을 상실함에 따라 특성화된 테마광장으로 조성(2008~2014)함으로써 광장기능의 복원을 통한 대전역과 중앙로의 교류 활성화에 기여토록 한다. 서광장은 문화를 창출할 수 있는 공간, 보행자 중심의 공간으로 조성하고, 대전의 주체성 및 상징성을 띤 공간으로 조성한다.

기대효과로는 광장기능의 복원을 통한 대전역과 중앙로의 교류 활성화로 사람들이 모일 수 있는 공간으로 조성함으로써 중앙로 지역과 역세권 지역의 교류가 증대될 것이다.

(3) 은행1구역 등 도시환경정비사업

대전역~충남도청사를 중심으로 좌우로 자생적으로 생겨난 삼성동, 정동, 중동, 은행동, 대흥동·선화동 등 9만 4000㎡에 대한 재개발이다. 중앙로 주변 14개 블록에 대하여 도시환경 정비사업을 통해 복합기능 도입 및 쾌적한 도시로 건설하고자 한다. 현재 은행1구역(2015년), 삼성1구역(2013년), 중동1구역(2013년) 도시환경정비사업을 추진하고 있다. 이 사업에는 3조 5000억 원의 민간자본을 유치하여 개발, 민간 주도로 사업을 진행하여, 백화점, 호텔, 주상복합, 문화시설 등을 집적화시키고자 한다.

(4) 근·현대사 박물관 건립

충남도청 이전(2012년)에 따른 공동화 방지 및 문화적 공익목적 달성을 위해 충남도청 부지에 근·현대사 박물관을 건립하는 계획이다. 근대문화유산으로 등록된 충남도청사 본관 건물은 리노베이션을 통해 전시실로 재활용하고 본관 이외 도청사 건물부지에는 신관 건물을 신축하되, 재원절감차원에서 기존 건물들을 적극 재활용하여 근현대사 박물관으로 건립한다. 이 사업의 기대효과로는 충남도청 이전에 따른 공동화 방지 및 문화적 공익목적의 달성이다.

(5) 목척교 주변복원 및 대전천 생태공원화사업

대전시는 2020년까지 대전천(22.4km), 유등천(15.5km), 갑천(39.6km)을 중심으로 총 77.5km를 대상으로 풍요로운 하천, 가까이 있는 친근한 하천, 생동감 있는 하천을 목표로 생명력 있는 열린 공간을 가꾸기 위하여 3대 하천 생태복원 사업을 추진하고 있다. 목척교 주변 생태공원화 사업은 이 사업의 일환이다.

대전천의 복개 건축물, 하상도로, 주차장 등을 철거하여 생태공원 및 친수공간으로 조성하는 사업이다. 목척교를 중심으로 홍명상가와 중앙데파트의 전면철거 해체, 대전시 원도심의 중심인 목척교는 새로운 지역의 정체성 확보, 대전천 도시자연 생태환경개선을 위한 천변생태환경으로 복원될 것이다.

원도심 활성화의 촉매가 되는 문화이벤트 공원, 목척교는 중앙로의 연결도로 기능에서 도시재생의 상징, 인근 지역 민간 재개발 사업(은행1지구)과 연계하여 민관협력(Public-Private Partnership)사업으로 추진한다. 중앙데파트는 2008년 10월 8일을 폭파하여 현재 철거 중에 있으며, 이날은 원도심 재창조의 전환점이라고 볼 수 있다.

(6) 테마거리 조성사업

중앙로를 중심으로 먹자골목, 문화예술의 거리, 으능정이 거리를 추억을 만드는 테마거리, 주민이 만드는 테마거리를 조성하는 사업이다. 각 거리별 관련사업과 연계한 사업 추진, 거리의 환경개선, 경영의 합리화를 위한 상인의 의식전환, 판매촉진을 위한 홍보, 테마거리로서의 대전시 브랜드를 구축하고, 경관 및 보행환경 및 문화시설도 개선하는 사업이다.

테마거리 조성은 침체된 원도심의 상권을 회복하여 지역경제 활성화 도모와 테마가 있는 도심가로의 변모를 통한 원도심 위상을 회복하는 데 있다. 이 사업은 문화시설의 확충 등으로 이용자의 편의 증진과 능동적 지역주민의 참여로 관리운영이 용이하고, 쾌적한 문화공간 확보로 지역민의 삶의 질 향상과 지역적 주체성을 확립하고 주인의식과 자긍심을 제고시킬 것이다.

주요사업 내용으로는 중앙시장 먹자골목은 食‘추억의 맛’, ‘추억플러스’, 문화이벤트 공간을 조성하고, 은행동 으능정이 거리는 遊‘상상과 재미’, 은행나무 쉼터/상시 무대조명을 설치하고, 그리고 대흥동 문화예술의 거리는 樂생‘빛과 소리’, 문화예술의 광장, 문화예술의 거리조성 등 이다.

<표 5> 테마거리조성사업계획

테마별	사업명	세부사업
중앙시장 먹자골목	아케이드	이동식 아케이드, 도로부대시설, 조형 sign
	홍보 및 이벤트계획	홍보영상제작, 관리운영 정보사업, 매체광고
	교육프로그램	교재개발, 교육프로그램, 메뉴개발
은행동 으능정이 거리	기반시설	배수시설정비, 지하도 진출입, 배전함
	도로포장	사고석, 컬러블럭
	조경식재	식재공사, 조경기타공사(폐기물 등)
	조명계획	가로등, 무대등, 조형 sign
	가로시설물정비	도로부대시설
	홍보 및 이벤트계획	홍보영상제작, 관리운영 정보사업, 매체광고
	교육프로그램	교재개발, 교육프로그램, 메뉴개발
대흥동 문화예술의 거리	기반시설	배수시설, 주변도로, 전기공
	도로포장	점토블럭, 사고석, 화강석
	조경식재	식재공사, 조경기타공사(폐기물 등)
	조명계획	경관조명, 조형 sign
	가로시설물정비	가변플랜터 식재, 이동식 벤치
	홍보 및 이벤트계획	홍보영상제작, 관리운영 정보사업, 매체광고
	교육프로그램	교재개발, 교육프로그램, 메뉴개발

(7) 중앙시장의 활성화사업

경쟁력 있는 상권기능 회복을 통한 자영소상인 경영 안정 및 원도심 활성화를 목적으로 지하상가·재래시장 현대화사업을 지속적으로 추진하는 사업이다. 이 사업은 상업 환경의 개선으로 대형마트와 백화점고객의 환원, 명품 대전역사의 건립 및 목적교 복원에 따른 신규 고객을 흡수하고, 지하상가·재래시장 현대화사업 지속 추진과 역세권과 연계한 재래시장의 마케팅 및 관광 이벤트 개최 등도 병행한다.

또한 대전을 중심으로 하는 인근 시·군의 G10 프로젝트와 연계한 인근지역 시·군민의 시장 유입을 위한 사업을 추진하여 중부권 최대의 전통 재래시장으로 육성해 나간다. 이를 위하여 중앙로 주변 중앙시장에 도로정비, 좌판정비, 주차장 확충 등을 통하여 활성화를 도모한다.

(8) 중앙로 대중교통전용지구구성사업

대전역 네거리와 중구 충남도청 네거리를 잇는 중앙로(총연장 1.1km)는 시내버스와 택시 등 대중교통수단만 통행하는 '대중교통 전용지구(Transit-mall)'를 2011년까지 300억 원을 들여 조성하는 계획이다.

차도가 사라진 공간에는 거리별 특색을 담은 소공원과 조형물, 화단, 분수대, 벤치 등 편의시설이 설치돼 보행자들의 쾌적한 휴식공간을 조성하고, 은행1구역 등 도시환경정비 사업과 병행하여 추진한다.

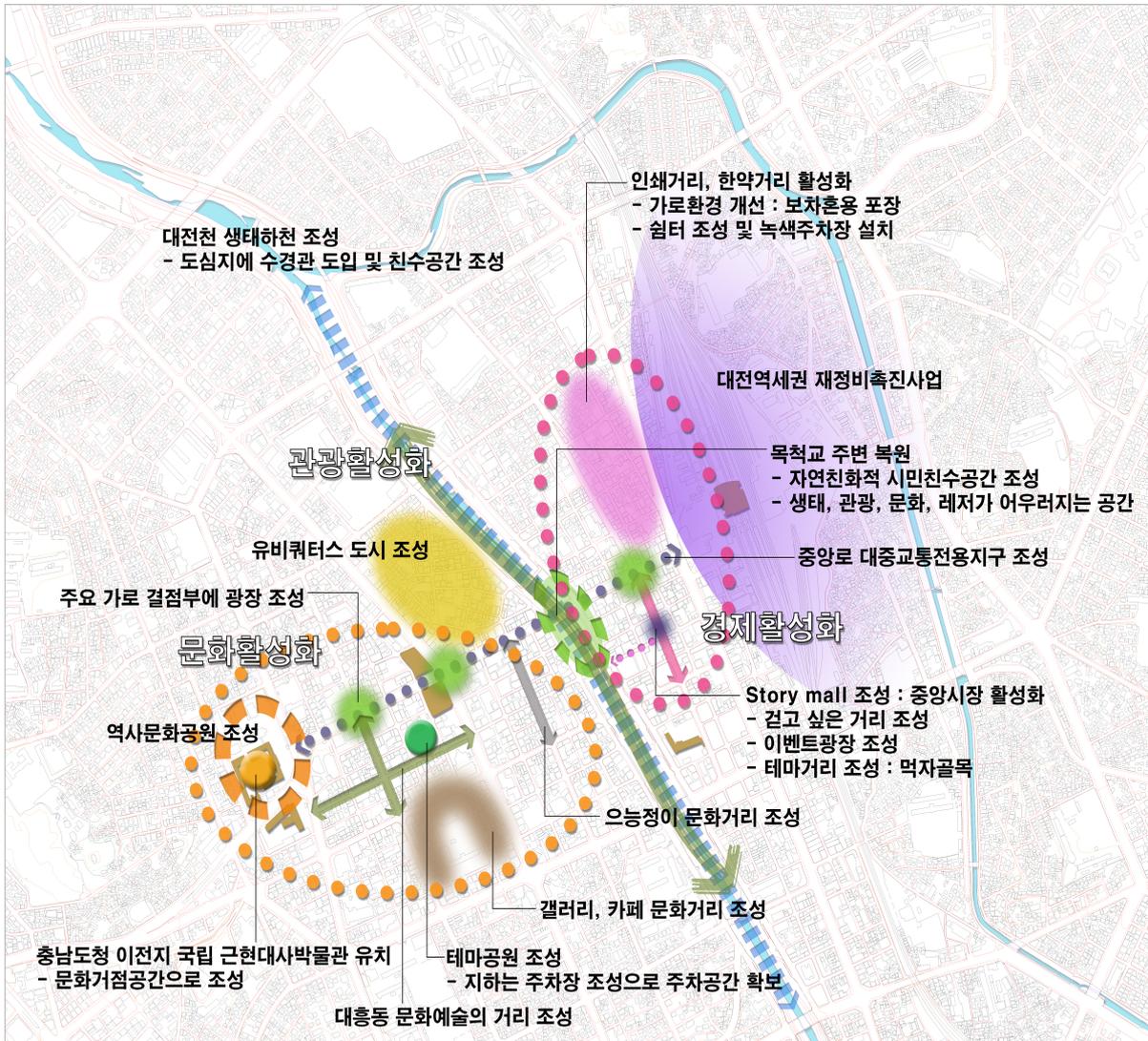
이 사업은 차량위주, 자가용중심, 이동만을 위한 보도공간을 보행자 중심, 대중교통 중심, 쾌적한 문화·휴식공간으로 조성하여 매력적인 도심공간 창출 및 상가 활성화를 목적으로 하고 있다.

(9) 중앙로 및 이면도로 간판정비사업

중앙로를 중심으로 중앙로와 이면도로변의 상가 간판의 난립으로 무질서한 분위기 형성, 쾌적성이 저하됨에 따라 상가 간판정비를 통하여 질서 있고, 쾌적한 도시경관을 창출하기 위한 사업이다.

<표 6> 원도심 르네상스 프로젝트 주요 사업계획

사업명	구역	사업내용	사업비	일정
대전역세권 재정비촉진사업	동구 삼성동, 소계동, 신안, 정동 일원	상업, 업무, 주거, 문화, 철도사옥 등	15,083억원	2006.12 - 2020
대전역 서광장 복원	대전역 서광장 일원	특성화된 테마광장 조성, 문화 창출 공간 조성, 보행중심 공간조성, 대전의 주체성 및 상징성을 랜드마크로 조성		2008 - 2014
은행1구역 등 도시환경정비사업	중구 은행동 1-1번지 일원	백화점, 호텔, 주상복합, 문화시설 등	35,000억원(민간)	2009 - 2015
근·현대사 박물관 건립	중구 선화동 (충남도청 부지)	수집, 보존, 조사, 연구, 전시, 교육기능	35,000억원	2009 - 2015
목척교 주변 복원사업	중교-선화교(영교) 0.8km	목척교 복원, 복개구조물(17,547㎡) 목척공원(9,060㎡)철거, 생태복원 등	8,000백만원	2008 - 2010
대전천 생태복원화사업	대전천 22.4km	생태하천화 사업, 수질개선 사업, 친환경적 친수공간 조성	28,413백만원	2006 - 2020
테마거리 조성	동구 먹자골목, 중구 으능정이 거리, 문화예술의 거리	·먹자골목 : 좌판정비, 아케이트설치, 상징물설치, 간판정비, 보도포장 등 ·으능정이거리 : 가관대 정비, 보도 재포장, 광장 설치, 조형물 설치, 휴게시설 설치 등 ·문화예술의 거리 : 상징물 정비, 간이무대설치, 보도정비, 녹지정비, 휴게시설 설치, 야간조명 등	105억원 (시비)	2007 - 2010
중앙시장활성화 사업	동구 중앙시장 일원	·도로, 노점정비, 주차장 건립 등 중앙시장 걷고 싶은 거리 조성 : 도로, 좌판, 광고물정비, 건물외벽리모델링 ·깨끗한 생선골목조성 : 도로/ 노점좌판정비, 냉동공동보관창고 등 ·주차타워 건립 : 450면	289억원	2007 - 2009
중앙로대중교통 전용지구구성사업	대전역 - 충남도청 1.1km 및 인접 5개 블록	보행동선 연결, 보행공간 확충, 문화공간확충(소공원, 조형물 등) 대중교통개선(셀터, 환승센터 등) 이면도로 정비, 주차시설 확충	300억원 (시비 210, 국비 90)	2008 - 2011



<그림 3> 중양로 르네상스 프로젝트 개발구상도

3) 중양로 르네상스 프로젝트 추진과제

(1) 특화거리 조성

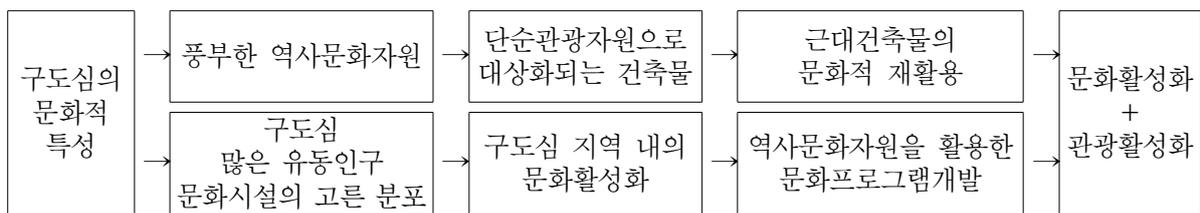
지역의 성장여건과 문화자원의 이미지를 적극적으로 활용하여 문화산업과 연계시키면서 지역 활성화의 구심점 역할을 수행토록 한다.

이 사업은 특화거리별로 상업기능과 문화적 특성을 살린 특화거리 지정을 육성하여, 특화거리별로 문화적 이미지에 맞는 환경조성을 위한 가로디자인 시설에 중점을 둔다. 즉, 건물, 간판 등 도시디자인, 벤치, 가로등, 야간경관조명 등 예술적 이미지의 수준 높은 거리 환경을 조성한다. 또한 특화거리의 활성화를 위해 도시문화 콘텐츠의 산실인 소공연장, 화랑 등 문화예술 업종을 중심으로 임대료 지원, 세제감면 방안도 고려한다.

(2) 충청도청 이전부지와 르네상스 프로젝트와 연계

충남도청에서 대전역까지 이어지는 증양로 일대를 문화의 거리로 조성하여 지역을 대표하는 문화관광자원으로 개발하는 계획이다, 2009년도 문화체육관광부 역점추진 업무인 「산업시대 유산을 활용한 창의적 문화 공간 조성」과 연계하여 국립 근·현대사박물관을 증핵으로 하는 증양로 르네상스 프로젝트의 효과를 극대화시킬 수 있다.

현재 대전시는 도청 인근의 근대문화유산 100호 구 ‘국립농수산물품질검역소’를 리노베이션, 원도심 미술문화 활성화를 위한 “창작스튜디오” 건립을 추진 중이다. 또한 ‘대중교통 전용지구’ 구성 및 ‘원도심 유턴 프로젝트’, ‘재래시장활성화’ 계획 등과 연계시킨다.



<그림 4> 대전 원도심 문화활성화 개념도

충남도청사를 활용한 박물관건립은 현재 대전시가 추진 중인 증양로 르네상스 프로젝트의 핵심 사업으로 대전시의 문화발전에 한 축을 담당할 것으로 기대된다. 또한 대전역세권 내의 명품건축물, 대전천의 생태수변, 으능정이거리, 문화예술 퍼포먼스 등의 기능적 연계를 통한 명품도시권의 형성 효과도 발생할 것이다.

4) 생활 속에 함께하는 문화예술 콘텐츠 개발

시민들이 일상생활에서 다양한 문화를 접할 수 있는 기회를 확대하고, 생활 속에 함께하는 예술공간의 창출을 위한 다양한 문화예술 콘텐츠 개발을 운영한다.

(1) 장소별·장르별 문화콘텐츠 개발 운영

장소별 특화된 축제를 육성·지원하고 시립예술단, 국악연주단의 찾아가는 문화예술 활동의 확대, 주말을 중심으로 한 거리공연 등 활성화를 도모한다.

<표 7> 장소별 문화 콘텐츠

으능정이	B-boy, 퍼포먼스 등의 공연
대흥동 문화예술의 거리	연극, 거리 초상화, 실험예술 등의 축제
증양시장	마술쇼, 옛장수, 각설이 등 전통문화 체험
목척교 및 생태하천	자연과 문화, 예술이 결합한 신문화 축제 개발
예술창조센터	국내외 우수단체 초청공연 등 품격높은 문화예술 공연

(2) 문화예술 창작활동 지원

문화예술의 창작활동을 지원하기 위하여 문화예술 활성화를 위한 활동구간의 지정, 문화예술인 문화가이드 안내 프로그램 구성 운영, 예술교육기관 유치를 통한 문화예술의 저변 확대를 도모해 나간다.

V. 결론

창조도시란 창의로운 도시계획 및 도시재생을 통해 도시를 활성화하는 형태로 나타나기로 하고 창조산업이라는 새로운 산업의 육성으로 구체화되기도 한다. 어떤 도시는 창의력의 원천인 문화와 예술을 육성하는가하면, 도시 전체를 창의롭게 만들기 위한 기반으로 재미있는 도시 만들기, 도시 미학의 개선, 소통공간의 활성화, 독특함의 창출 등을 위해 노력하고 있다.

최근에는 지방자치단체에서 ‘창조도시’를 도시발전의 지향점으로 제시하는 경우가 많아지고 있다. 대전시의 경우에도 시의 슬로건이 ‘창조도시’일 정도로 의욕적이기도 하다. 대전시는 원도심의 공동화현상을 극복하기 위하여 중앙로를 중심으로 하는 도시재생사업을 시도하고 있다. 특히, 원도심을 중심으로 중앙로 르네상스사업, 행복한 하천만들기 프로젝트, 테마거리 조성 등의 선도사업을 통하여 도심에 활력을 불어넣고, 창조도시의 대전의 거점으로서의 역할을 수행할 수 있도록 노력하고 있다.

이러한 도시재생 사업의 실시로 대전의 원도심은 1) 교통체계를 차량중심에서 사람중심으로 개선하고, 2) 누구나 매력을 느낄 수 있는 도심공간 창조, 3) 특화거리 조성 과 충남도청 이전부지와 르네상스 프로젝트와 연계한 원도심문화벨트 조성, 4) 생활 속에 함께하는 문화예술 콘텐츠 개발 등에 중점을 두고 도시의 질적 수준을 한 단계 향상시키는 도약의 기회로 삼아 창조도시의 시발점으로 삼고자 한다.

그러나 창조도시를 구현하려면 경관과 같은 외적인 인프라의 구축과 창조계급이나 창조산업 유치와 같은 내적인 인프라 구축이 함께 고려되어야 한다. 창조도시를 행정 내지 도시계획의 측면에서만 접근할 경우 문화예술용도의 시설을 설치하는 것이 창조도시를 만드는 것이라는 수준에서 정책이 추진될 우려가 있다.

따라서 창조도시를 지향하기 위해서는 도시의 어메니티 차원에서 심미성과 창의성을 높일 수 있는 방안이 검토되어야 한다. 아울러 창조적인 사람들이 모여 살 수 있는 공간을 만들고 그들의 창의적 활동이 창조적 경제산업을 유치할 수 있도록 선순환되는 내적 동력을 갖추어야 한다.

끝으로 창조도시로서 성공하기 위해서는 ‘발상의 전환’과 ‘민관의 협력’(Public-Private Partnership)을 통해서 이루어져야만 성공을 거둘 수 있다고 본다.

참 고 문 헌

- 강병주(2008), 대전 창조도시의 분석과 전망, 제5차 창조도시포럼, 대전발전연구원 창조도시포럼
- 김문환(2006), 문화공원이 된 공업지대, 독일 에센과 루르지방, 파라다이스그룹 사외보, Vol. 185
- 김흥태(2007), 외국의 창조도시 특성과 시사점, 대전발전포럼 제24호
- 대전광역시 정책프로젝트팀(2008), 증양로 르네상스 프로젝트 기본구상(안)
- 라도삼·박은실·오민근·우윤석(2008), 창조도시의 의의와 사례, 도시정보 제317호
- 박은실(2008), 해외 창조도시의 시사점을 통한 창조도시 대전의 방향설정, 제4차 창조도시포럼, 대전발전연구원 창조도시포럼
- 사사키 마사유키(2006), 창조도시의 세기와 아시아, '창조도시 인천' 조성을 위한 공간적 문화정책의 방향
- 이상호·임윤택(2007), City of Blue Ocean: 창조도시의 특성과 유형, 대전발전포럼 제24호
- 이희연(2007), 창조도시의 발전 전략과 과제, 창조도시 대전만들기 워크숍, 대전발전연구원
- 임상오(2008), 창조도시의 조건과 발전전략, 3차 창조도시포럼, 대전발전연구원 창조도시포럼
- 정병순(2003), 도시경제 이제는 창조성이다, 서울경제브리프 제2호, 서울시정개발연구원
- 한겨레, 2008. 10. 12, 한겨레신문사
- Charles Landry저, 임상오역(2007), 창조도시, 해남, 2007.
- Florida, R.(2002), Creative Class, 이길태 역, 창조적 변화를 주도하는 사람들, 서울: 전자신문사