

2015년 해외연수보고서

문화를 통한 도시재생 사례 연구보고서

- 영국을 중심으로 -

2015. 12.

부 서 : 문화관광 · 디자인연구부

연구책임 : 박철희



차 례

제1장 서론	1
1.1 연구배경 및 목적	1
1) 연구배경	1
2) 연구 목적	2
3) 기대효과	2
1.2 연구범위 및 방법	3
1) 연구범위	3
2) 연구방법	3
1.3 연구의 추진과정	4
 제2장 이론적 고찰	 6
2.1 문화를 통한 재생의 역사적 고찰	6
1) 미국으로 부터의 영향	8
2) 유럽으로 부터의 영향	9
3) 문화 정책과 도시재생	11
4) 현실 사례들에서 나타난 미흡한 점	12
5) 대응에 대한 재평가	14
2.2 도시 재생과 문화	17
1) 도시 재생	17
2) 문화	19
2.3 문화와 재생의 관계	21
1) 문화가 재생에 기여하는 3가지 모델	21
2) 문화를 통한 재생 효과에 대한 유형	22

제3장 문화를 통한 재생의 기여 검토 24

3.1 환경적 (물리적) 재생 - 문화의 기여에 대한 검토	24
1) 건물과 오픈 스페이스(공공공간)	24
2) 공공공간에서의 예술	34
3) 교통과 재생	38
4) 창조 클러스터	42
5) 그 외에 다른 측면	43
3.2 경제적 재생 - 문화의 기여에 대한 검토	45
1) 문화수도 프로젝트에 대한 심사와 평가	47
2) 재생 프로젝트	49
3) 창조 산업	52
4) 축제와 이벤트	53
3.3 사회적 재생 - 문화의 기여에 대한 검토	56
1) 사회적 자본	58
2) 약점	59

제4장 문화를 통한 재생 사례 61

1. 조사 틀의 설정	61
2. 사례조사	63
1) 레이스 마켓, 노팅엄(Lace Market, Nottingham)	63
2) 남동부의 상징적인 프로젝트들	67
- 데이트 성 아이브스(Tate St Ives), 에덴 프로젝트(The Eden Project), 국립해양박물관(the National Maritime Museum), 플리머스 극장 로얄(Plymouth Theatre Royal), 뉴웨이(NewQuay)	67
3) Acme 스튜디오, 런던	72
4) 커스타드 공장, 디그베스, 버밍엄(The Custard Factory, Digbeth, Birmingham)	75
5) 초콜렛 공장, 해링게이 예술(The Chocolate Factory, Haringey Arts)	78
6) 브레이트머트 아트, 볼튼(Breightmet Arts, Bolton)	81
7) 울버스턴 - 축제도시(Ulverston - a festival town)	84
8) 헤드랜드 카페(Headland Cafe, Bridlington, Yorkshire)	88
9) Hi8us	91
10) 건강의 중심에 예술(Arts at the Heart of Health)	96

제5장 결론 및 정책건의	102
인용된 기관 및 정부기구의 약자:	106
참고문헌	108

그림 차례

<그림 1-2> 연구추진과정	5
<그림 3-1> 작은 규모의 건물용도 전환 사례 - 웨필드의 쇼룸	25
<그림 3-2> 역사적 건물의 용도 전환 사례 - Salt's mill in Shipley	25
<그림 3-3> 게이트 헤드(Gateshead)의 세이지 음악 센터(Sage Music Centre)	27
<그림 3-4> 건물-기반형 프로젝트 사례	28
<그림 3-5> 노리치 도심의 새로운 도서관	29
<그림 3-6> 맨체스터의 브리지워터 홀과 바비로리 광장	31
<그림 3-7> 벅스힐(Bexhill)에 디 라 워 파빌리온(De La Warr Pavilion)	32
<그림 3-8> 로스토프트(Lowestoft)의 '사실들(Scores)'	33
<그림 3-9> 모어캄베의 '갈매기 프로젝트(The Tern Project)'	34
<그림 3-10> A1도로에서 '북쪽의 천사(The Angel of the North)' 모습	37
<그림 3-11> 글로스터역의 사용되지 않은 공간의 재생	39
<그림 3-12> 빌바오 지하철역 입구 디자인	40
<그림 4-1> 문화지구에서 창조지구로 발전하는 레이스 마켓	63
<그림 4-2> New College Nottingham으로 이용되고 있는 아담 건물	64
<그림 4-3> 노팅엄의 레이스 마켓을 창조지구로 인식시키게 브로드웨이 시네마와 영상 센터	66
<그림 4-4> 테이트 성 아이브 전경 모습	68
<그림 4-5> 펠머스 재생의 핵심적 요소인 국립 해양 박물관	69
<그림 4-6> 플리머스의 Theatre Royal Production & Education Centre	70
<그림 4-7> Eden Project	71
<그림 4-8> Acme's studios 건물 위치도	72
<그림 4-9> 옛 Players 담배 공장건물을 예술가들의 작업/거주공간으로 활용	73
<그림 4-10> The Custard Factory의 모습	75
<그림 4-11> 해링게이 문화지구 경계(좌) 및 The Chocolate Factor(우)	78
<그림 4-12> 울버스턴에서 개최되는 축제일정	85
<그림 4-13> 랜턴 축제(Lantern festival) 행렬 모습	85
<그림 4-14> 컴브리아 도로이정표와 라우렐(Laurel)과 하디(Hardy) 조각상	86
<그림 4-15> 헤드랜드 카페 배치와 전경	88
<그림 4-16> 해변방문객에게 명확한 활동을 제안하고 모습과 제티(Jetty)	89

표 차례

<표 4-1> 조사의 틀	61
<표 4-2> 재생에 있어 문화의 역할과 효과	62
<표 4-3> 사업 효과	66
<표 4-4> 사업 효과	71
<표 4-5> 사업 효과	74
<표 4-6> 사업 효과	77
<표 4-7> 사업 효과	80
<표 4-8> 사업 효과	83
<표 4-9> 사업 효과	87
<표 4-10> 사업 효과	90
<표 4-11> 사업 효과	95
<표 4-12> 사업 효과	101

제1장 서론

1.1 연구배경 및 목적

1) 연구배경

서구의 많은 도시와 지역에서는 산업화 이후 쇠퇴를 거치며, 문화를 경쟁력으로 삼아 지역을 발전시키려는 다양한 정책과 사업을 추진하였다. 산업의 쇠퇴와 역도시화로 인해 발생한 지역쇠퇴를 해결하는 위해 재생에 대한 고민과 정책 사업이 이루어졌으며, 그 일환으로서 문화를 통한 재생 사업이 다양한 측면에서 접근되었다.

국내에서도 문화를 통한 지역·도시재생, 문화에 기반한 창조경제 육성이 지속적인 화두가 되고 있으며, 중앙정부 차원에서도 문화를 키워드로 각 부처에서 다양한 사업을 전개하고 있다. 충청남도과 지자체에서도 지역의 문화유산을 활용한 지역 활성화 계획을 수립하여 추진하고 있으며, 문화와 융합한 다양한 사업을 전개하려하고 있다¹⁾.

그러나 대부분의 사업이 문화유산(또는 근대건축물)을 복원·정비하거나, 문화시설(박물관, 문예회관 등)의 물리적 조성에만 그치고 있어 물리적인 문화공간 조성 이후에 문화 활동에 기반한 지역공간의 활성화와 재생까지는 이르지 못하고 있다. 비물리적인 소프트한 문화(예술) 사업 들도 대부분 단편적인 일회성 사업으로 끝나 지속성을 확보하며 지역재생과 연계되지 못하고 있다. 문화(예술, 유산, 산업)적 측면에서 문화의 진흥, 발전, 지속성을 확보하며 이를 지역경제, 산업과 연계시키지 못하고 있는 것이다.

이는 문화에 대한 인식 부족, 문화적 기반이 근본적인 취약, 문화와 타 분야 사업과의 연계성 부족 등 다양한 원인에 따른 것으로서, 문화를 중심으로 한 사업 또는 문화를 매개로 한

1) 많은 사업명칭 들에 유행처럼 문화라는 단어가 들어가며, 사업을 만들고 추진하고 있다. 그러나 실제적으로는 과연 문화적인 내용이 포함된 것인지 의문이 드는 사업도 많다. 이름만 문화를 붙여서 수행하는 경우도 많다.

사업들이 그 목적을 달성하지 못하고 단편적, 일회성 사업으로 끝나는 결과를 낳고 있다.

문화와 재생에 대한 이해와 함께 문화와 융합하여 도시와 지역을 재생한 사례에 대한 체계적인 조사와 연구가 필요한 시점이다.

이에, 본 연구에서는 문화를 통한 재생 사례 조사와 연구를 통해 앞으로 충남도와 지자체에서 추진해야 할 문화와 재생의 정책 방향을 모색하고자 한다.

2) 연구 목적

본 연구의 목적은 문화를 통한 재생 사례 연구를 통해 어느 부문에서, 어떻게 이루어지고 있는지를 살펴봄으로서 문화를 통한 재생의 바람직한 방향모색을 하는데 있다.

구체적으로서 첫째 문화와 재생에 대한 개념을 통해 문화와 재생을 어떻게 연계시키고 있는지를 살펴보고자 한다. 둘째 문화를 통한 재생의 사례를 살펴보고, 이를 통해 어떠한 문화적 접근이 이루어지고 있으며, 효과는 무엇인지를 살펴보고자 한다. 셋째 이를 통해 문화를 통한 재생의 바람직한 방향에 접근방향을 모색해 보고자 한다.

3) 기대효과

본 연구를 통해 기대되는 효과를 정리하면 다음 세 가지 측면에서 정리할 수 있다.

첫째, 문화를 중심으로 지역을 재생하는데 배경과 역사를 가지고 있는 유럽과 미국에 대한 이론적 고찰을 통해 우리와의 현실적 차이는 무엇인지를 살펴본다. 이러한 차이를 인지함으로써 문화를 통한 재생에 있어 정책적 시사점을 제공할 수 있다.

둘째, 유럽 특히 영국을 중심으로 한 사례연구를 통해 문화를 통한 재생의 성과와 접근방향을 제시할 수 있다. 어떤 부문에서 문화를 통한 재생이 이루어지고 있으며 성과와 문제점을 공유함으로써 국내 문화를 통한 재생 정책 사업을 추진하는데 있어 방향을 제시할 수 있을 것이다.

셋째, 선진사례에 대한 연구 결과의 공유는 문화를 통한 재생에 있어 필요한 주체들인 정부, 문화기관, NGO, 기업, 주민들에 이해를 증진시키며 정책의 생산, 실현과 지속성을 확보하는데 기여할 것이다.

1.2 연구범위 및 방법

1) 연구범위

본 연구의 공간적, 시간적, 내용적 범위는 다음과 같다. 공간적 범위는 지역재생을 국가적 차원에서 추진하고 있는 영국(도시와 농촌지역을 포괄)을 대상으로 하며, 시간적 범위는 2015년 현재를 기준으로 조사하였다.

내용적 범위는 크게 ①문화와 재생의 개념, 문화와 재생의 관계에 대한 고찰과 효과 검토, ②문화를 통한 재생 효과에 고찰 및 검토, ③문화를 통한 재생의 사업사례 조사 등 세부분으로 구성된다.

첫째, 본 연구에서는 문화의 개념을 재생적 측면에서 고찰해 보고, 재생에 대한 고찰을 통해 문화와 재생의 관계를 살펴보기로 한다. 또한 정책과 사업측면에서 문화를 통한 재생의 유형을 살펴보고자 한다.

둘째, 문화를 통한 재생의 효과를 환경·물리적, 경제적, 사회적 측면에서 살펴본다. 환경·물리적 측면에서는 건물과 공공공간의 개선, 공공공간에 예술의 도입, 교통, 창조 클러스터 등에서의 효과를 살펴보고, 경제적 측면에서는 문화수도 프로젝트와 재생 사업, 창조산업에서의 재생, 축제와 이벤트에서의 효과를 보며, 사회적 측면에서는 사회적 자본을 중심으로 살펴보았다.

셋째, 문화를 통한 재생 사업사례 조사에서는 문헌조사에서 도출된 사업을 중심으로 사업 배경, 내용, 효과를 중심으로 대표 사례를 조사하였다.

2) 연구방법

본 연구의 내용에 따른 연구방법은 다음과 같다. 첫째, 선행연구 및 문헌조사 분석을 통해 연구의 범위와 대상을 설정하였다. 둘째, 선행 및 이론연구에서 정리된 내용을 바탕으로 사례 대상을 선정하고 문헌, 보고자료, 인터넷 등을 통한 사업내용 파악과 현장조사와 인터뷰 등을 정리·확인하였다. 셋째, 조사된 내용을 바탕으로 시사점을 도출하였다.

1.3 연구의 추진과정

본 연구는 <그림 1-2>과 같이 모두 5장으로 구성되어 있다. 제1장 서론에서는 연구의 배경과 목적, 이 연구에서 수행하고자 연구내용과 방법을 제시하였다.

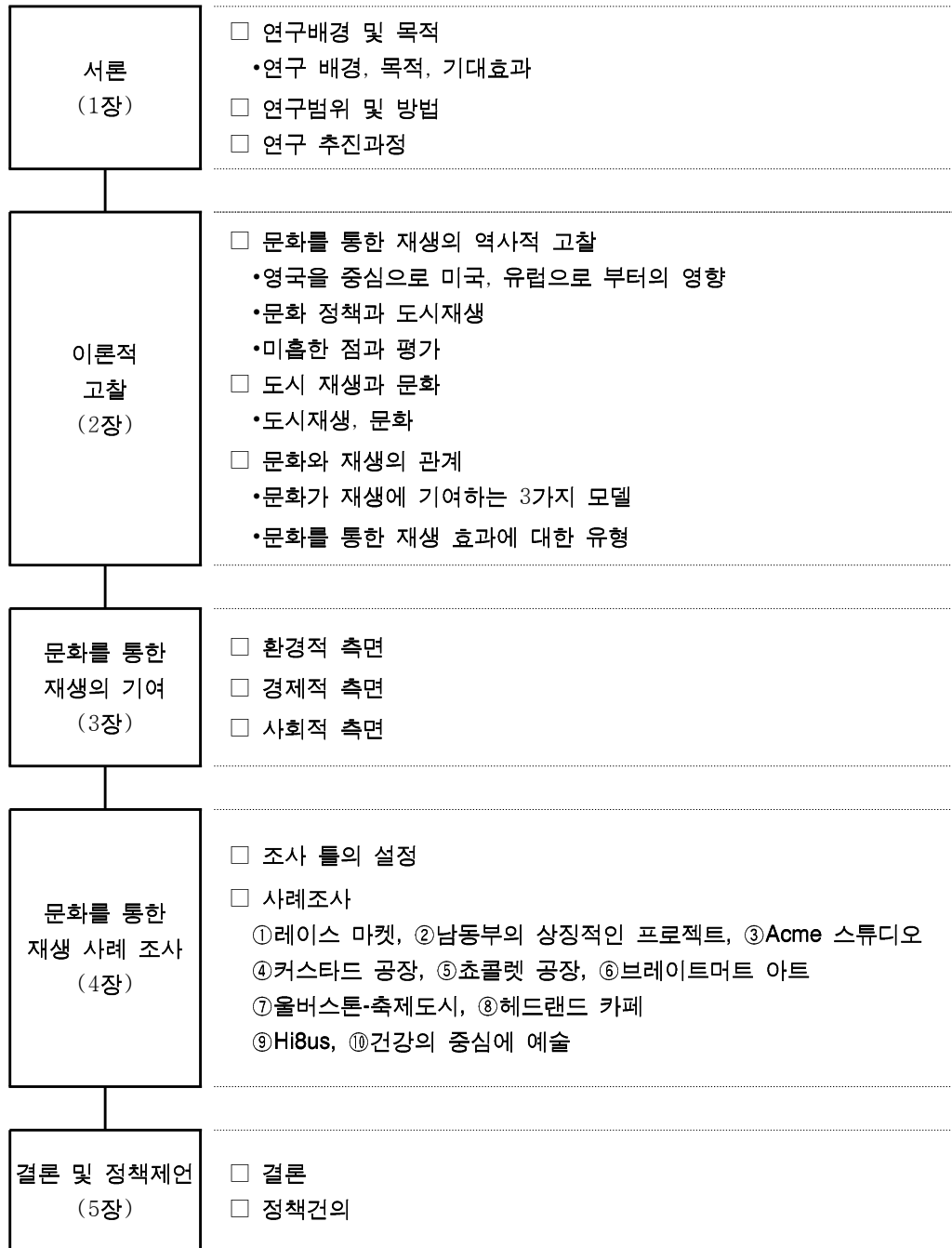
제2장 이론적 고찰에서는 문화를 통한 재생의 역사적 고찰을 통해 문화 정책과 도시정책이 어떻게 연계가 되었는지, 현실적인 사례들에서 나타난 점, 재평가를 해보았고, 도시 재생과 문화를 통해 문화와 재생의 관계 및 모델을 살펴보았다.

제3장 문화를 통한 재생의 기여를 세가지 측면에서 살펴보았다. 물리적 측면에서는 건축물, 공공공간, 공공공간에서의 예술, 교통, 창조 클러스터, 경제적 측면에서는 문화수도 프로젝트, 재생 프로젝트와 창조산업, 축제와 이벤트, 사회적 측면에서는 사회적 자본 형성에 있어 기여를 살펴보았다.

제4장 문화를 통한 재생 사례 조사에서는 영국에서 성공 사례로 소개되고 있는 10개 사업을 중심으로 살펴보았다. 세부적으로는 ①노팅엄의 레이스 마켓(Lace Market, Nottingham), ②남동부의 상징적인 프로젝트인 데이트 성 아이브스(Tate St Ives), 에덴 프로젝트(The Eden Project), 국립해양박물관(the National Maritime Museum), 플리머스 극장 로얄(Plymouth Theatre Royal), 뉴퀘이(NewQuay), ③런던의 Acme 스튜디오, ④버밍엄 디그베스의 커스타드 공장(The Custard Factory, Digbeth, Birmingham), ⑤해링게이의 초콜렛 공장(The Chocolate Factory, Haringey Arts), ⑥볼튼의 브레이트메트 아트(Brightmet Arts, Bolton), ⑦축제도시 울버스턴(Ulverston - a festival town), ⑧요크셔의 헤드랜드 카페, ⑨Hi8us, ⑩건강의 중심에 예술 등이다.

제5장 결론 및 정책건의에서는 지금까지의 논의된 연구내용을 요약한 후 본 연구를 통한 정책적인 제언을 하였다.

〈그림 1-2〉 연구추진과정



제2장 이론적 고찰

2.1 문화를 통한 재생의 역사적 고찰

14세기에 종교적 유적의 소유는, 산티아고(Santiago), 샤르트르(Chartres) 및 캔터베리(Canterbury)와 같이, 한 지역의 문화 산업으로서 도시의 이미지를 만들며 장소들에 부를 가져왔다²⁾. 라벤나(Ravenna)는 수세기동안 부를 가져다 준 중세의 예술 및 관광지였다. 18세기에, 바스(Bath)는 우드(Woods)³⁾의 건축의 문화적 특징들과 나시(Nash)에 의해 만들어진 우아한 문화에 기반하여 번영을 이루었다. 스코틀랜드의 에딘버러(Edinburgh)와 글라스고(Glasgow)에 의해 형성된 세련된 도시디자인과 경제 발전의 연결은 애버딘(Aberdeen), 오반(Oban), 더눈(Dunoon)과 다른 도시들에 의해 성공모형으로서 다양하게 모방되었다. 19세기에 최고의 경영자들은 상업, 산업 그리고 공공건물들을 통하여 외부적으로 나타난 경제적 성공과 문화화, 교육 그리고 '시민' 사회의 증진을 분리하고 있지 않다. 1900년에 도시로서 지위를 가진 카디프(Cardiff)는 한 지역에 지방 정부, 대학, 법원 그리고 박물관으로 집단화된 문화적 중심으로서의 케티 공원(Cathays Park)의 개발에 의해 시작되었다.

문화가 초기 성장 수단으로써 보다는 재생의 촉매제로서 강조되고 있다 할지라도, 근간의 원칙들은 같다. 1947년에 시작된 에딘버러(Edinburgh) 페스티벌은 예술이 도시를 위해서 무엇을 할 수 있는지를 보여주는 세계적으로 유명한 사례이다⁴⁾. 지역·도시들의 문제들은 변화하지만 건강한 문화 정체성과 예술은 문제를 다루는 하나의 귀중한 자산이다. 이는 이전에 공산주의 국가에 있었던 세인트피터즈버그(St. Petersburg), 프라하(Prague), 부다페스트(Budapest)

2) 몽생미셸(Mont St. Michel)의 순례자들에 의해 구입된 기념품들은 아직도 바다에서 나온다.

3) John Wood the Elder(1704-1754)와 John Wood the Younger(1728-1782)를 말한다.

4) 영화관이 포토벨로 로드를 오늘날 생생하게 살아있는 장소로 만드는 것처럼, 하나의 작은 명확한 것이다.

그리고 크라쿠프(Krakow) 도시들이 오늘날 앞서가는 도시로서 그 증거를 보여주고 있다.

빅토리아 도시들(Victorian cities)의 성공은 기업가들과 도시정부들 사이의 다양한 협력 활동들에 근거한다. 이러한 것들은 오늘날 다른 방식으로 존재하며, 개인들의 역할도 중요하게 남아 있다. 특히 각각의 지방정부가 만드는 정책과 사업의 틀은 문화적으로 성공적인 도시들을 발전시키는데 중요하다. 한때 도시의 부가 예술의 후원자들을 만들었다. 그러나 오늘날은 문화와 예술에 투자를 통하여 경제적인 활동과 부를 창조할 수 있는 환경을 만든다.

1945년에서 1979년 사이에 영국의 예술에 대한 공공의 논의는 보조금을 요구하고 예술을 가치화하는 제한된 범위의 문화적 활동에 맞추어졌다. 그러므로 '문화'는 더 넓은 경제적인 관심들과 분리되어 있었고, 문화의 많은 측면들(예를 들면, 영화, 팝뮤직, 사진, 그리고 출판 등)은 예술 정책 입안자들에 의해 무시되었다.

1980년대 기간, 새로운 논의가 나타났는데 - 정부의 적격성 조사(VFM; value for money) 계획의 압력 하에 - 정부보조 부문에서 예술에 대한 정부 지출의 기존 수준 유치를 위한 것이었다. 예술에 대해 지출되는 재정은 '투자'로서 재정의 되었고, 그리고 예술의 보다 폭넓은, 사회적 가치에 대한 논의는 경제적 영향력을 설명하는 것을 추구하는 새로운 것들에 의해 포기되었다. 1985년 재정적 규제완화에 따른 급격한 분위기 속에서, 예술인들은 그들의 지지기반이 다른 사람들만큼 견고하지 않은 것을 걱정하였다. 갑자기 누구나 '문화산업'으로 정의된 비보조 영역에 관심을 가지게 되었는데, 예술에 영화, 레코딩 그리고 출판 산업이 포함됨(패션과 컴퓨터 게임에 대한 언급 없이)에 따라 비보조 영역은 보험과 같이 전통적인 무형 수출품의 영역에 접근할 수 있게 되었다.

1988년, 예술위원회는 '위대한 영국의 성공 이야기: 예술 투자에 대한 국가의 초대'를 출판하였는데, 이는 이후 정책연구기관(PSI)이 연구를 하는데 기여하게 된다. 그 후, 1981-3년에 경기 후퇴의 충격에 직면하여 싸우고 있었던 많은 도시 의회들은 이들의 경제적인 쟁점들에 관심을 가지게 되었다. 예술위원회에서는 이러한 관심에 대응하여 '도시 르네상스: 구도심 재생에 있어 예술의 역할'로 불리어진 영향력 있는 책자를 제작하였다. 1988년 예술과 도시재생에 대한 4개의 국제회의가 영국에서 개최되었다. 1988/89년 처음으로 영국 중앙정부의 예술 예산보다 초과하여 지출한 지역 기관들은 그들 스스로 예술기관, 비평가들 및 실행가들에 의해 만들어진 예술의 쟁점들을 형성하기 시작하였다.

1) 미국으로 부터의 영향

60년대와 70년대에 도시 재생에 있어 미국의 경험들은 1980년대 영국에 영향을 주었다. 여러 미국의 도시들, 특히 피츠버그(Pittsburgh), 볼티모어(Baltimore)⁵⁾, 보스턴(Boston) 그리고 로웰(Lowell)에서 문화 정책 계획들이 중요한 합의를 얻게 된다. 새로운 근거지들과 투자를 찾고 있었던 예술 기관들의 관심들이 구 도시 지역의 이미지를 재구축하고 비어있는 도시 중심의 '확산 효과'(doughnut effect)를 방지하기 위한 시장들의 관심과 도심 사업에 가치를 더하기를 원하는 개발가들의 관심과 일치하게 되었다. 복합용도개발(mixed use development, MXD)의 개념은 파트너-쉽의 새로운 형태들을 만들었고, 예술은 소매와 사무공간과 같이 더욱 평범한 장소 생산자들과 함께 문화지구를 창조하였다. 피츠버그(Pittsburgh)의 문화지구는 하인즈 재단(Heinz Foundation)에 의해 개발되었고, 앨러게니(Allegheny) 커뮤니티 개발 협회라고 불리는 공공/민간 파트너-쉽에 의해 성공적으로 관리되었다.

로웰(Lowell)은, 면화와 직물에 기반한 첫 번째 미국의 산업도시로서, 1970년에 쇠퇴하게 되었다. 시는 창고를 박물관들과 유산 및 방문객 센터, 숭과 레스토랑으로 개조하기 위한 22개의 유산 프로젝트를 계획하였다. 이는 '도시의 문화 공원'으로 대표되었고 현재 로웰의 이미지를 변화시키는데 매우 성공적인 것으로 평가되고 있다. 60년대와 70년대에 초점은 공원, 넓은 산책로 그리고 컨벤션 센터, 월드 트레이드 센터, 사이언스 파크, 수족관과 축제 쇼핑 복합단지 및 활력 있는 문화 프로그램으로 움직여지는 일련의 핵심 사업들로 이동되어졌다. 보스턴(Boston)에 문화 지구 전략은 권위 있는 문화 협회들에 기반하였다. 그것은 퀸시 마켓(Quincy Market) 주변에 축제 쇼핑 전략과 수변개발을 지원으로 삼았다.

이들 사례들과 다른 개발의 성공이 예술이 할 수 있는 영향을 인식시키게 된다. 예술은 사람들을 끌어들이 수 있으며, 예술의 이용증가는 거리를 더 안전하게 만들고, 저녁경제를 활력 있게 하였으며 멋있는 환경을 창조한다. 그 보답으로, 예술 기관들은 비영리 문화 개발 트러스트의 형태를 취하며 상업적인 이익의 일부를 받았다. 이러한 접근은 경제적인 이익을 낳았는데, 예를 들면 일자리 창출, 공공 용도에 대한 안전한 환경을 만들고 도시의 이미지에 대한 상징적인 혜택 등과 같은 물리적 그리고 환경적인 혜택, 사회적인 혜택을 만들었다.

80년대 중반 이후, 비록 여러 이유들로 성공의 비교대상들이 없었지만 상호-보조에 의해 이

5) 볼티모어(Baltimore)에서의 개발은 복합용도개발을 활용하여 1950년대 후반에 시의회에 의해 촉발되었고, 건축 설계경기 프로그램으로 이어졌으며, 질을 확보하기 위해 계획에 심미적인 평가지표를 만들었다.

러한 창의적인 접근이 반복적으로 영국에서 시도되었다. 첫 번째, 영국의 부동산 개발가 들은 (대부분 런던에 있는 공사들) 그들의 미국 파트너들보다 장소 개발을 많이 하지 않았다. 잠재적 개발가 들이 수요가 적은 도시에 위치에 놓이는 걱정으로 지역 기관들은 새로운 준비 또는 조건을 만드는 것을 소홀히 하였다. 지방 공무원들 사이에서 이슈들에 대한 가치의 이해와, 특히 도시 재생에서 예술의 이용 논쟁들에 대한 의심은 오히려 더 작은 요소였다. 1980년대 이후 영국의 중요한 지방 정부들은 지역적인 자원을 끌어낼 수 있는 충분한 힘을 가지고 있지 못하였다. 결국, 미국에서 들여온 것들은 관광개발(cf. 브라드포드, Bradford), 장소 마케팅(cf. 글라스고, Glasgow) 그리고 공공예술과 예술 할당제 전략을 활용한 장소 만들기(cf. Swansea and Dundee)에 대한 문화 정책의 기여를 강조한 정책모델이었다.

2) 유럽으로 부터의 영향

유럽에서 개발을 위해 만들어진 공공 정책은 영국에서 충분히 확산되지 않았다. 사회적 공공 생활의 전통들은 지중해 국가들 사이에서 특히 유럽에서 더욱 발전되었다. 축제들과 건축적인 프로젝트들의 창의적인 이용들은, 종종 오래된 것과 새로운 것의 조합하는 것은 - 예를 들면, 나임(Nim) 도시에서 노만 포스터의 2000년의 오래된 로마 건축물 건물 근처에 새로운 매스 미디어 관 - 영국에 대한 가치적인 교훈들을 제공할 수 있었다.

정책 수준에서는 미국 모델이 더욱 영향을 주었다. 그러나 동시에 많은 영국 도시들에서의 유럽화가 특히 글라스고(Glasgow)에서 실현되는데, 1987년에 1990년 유럽 문화 도시로서 영국 정부에 의해 선택이 계기가 되었다. 유럽문화에 대한 주제는 중요한 장소마케팅 수단이 되었다. 글라스고 관광 위원회 안내책자는 '글라스고는 영국의 도시와 같지 않다. 글라스고는 유럽의 도시와 같이 그것을 느낀다.'고 소개하였다. 또한 책자에서는 프린세스(Princess) 광장 쇼 펄센터는 '밀란(Milan)에 갤러리아의 풍부한 추억의 분위기'가 있다고 말하였다. 유럽의 영향은 영국의 다른 지역보다 아마 스코틀랜드 지역이 더 강한데, 왜냐하면 대륙 유럽과의 문화적 교류의 오랜 전통이, 스코틀랜드 건축과 도시에 명확히 나타나기 때문이다.

그러나, 유럽의 영향들은 영국의 도시 개발에서 볼 수 있다. 1970년 초 이래, 스톡홀름(Stockholm), 코펜하겐(Copenhagen), 프라이부르크(Freiburg), 슈투트가르트(Stuttgart), 리옹(Lyons), 그르노블(Grenoble), 비엔나(Vienna), 볼로냐(Bologna), 로마(Rome) 그리고 그 밖에 지방 정부들은 지역 주민들이 그들의 도시를 재발견 하는 것을 장려하는 목적의 전략을 채택

하였다. 이들 전략들의 목적은 도심을 더 안전하게 하여 모든 시민들이 더욱 접근하기 쉽게 하며 매력적으로 만드는 것이다. 그들은 문화적 활력, 축제, 보행화, 문화 중심의 창조, 교통정온화(traffic calming), 그리고 가로조명과 공공 교통의 개선을 강조하는 정책들을 개발하였다. 이들 정책들에 최우선 목표는 지역의 경제를 재생하는 것이 아니라 사회적인 파편화와 문화적 소비기반으로서 개인 가정 중심의 경향을 막는 것이었다. 그들은 시민 정체성과 공공적 친목에 대한 촉매제로서 도시의 역할을 원하였다.

유럽의 정책들은 서로 다른 방법들로 서로 다른 도시들에 영향을 주었다. 예를 들면 1981-86년 사이 영국 런던 의회는 런던의 대중교통에 대한 저렴한 요금 정책과 여름 문화 활력 프로그램을 도입하였는데 이는 각각 스웨덴과 이탈리아의 사례에 의한 것이었다. 셰필드(sheffield)에서, 튜더광장을 '계획된 그리고 즉흥적 이벤트를 즐길 수 있는 사람들을 위한 장소'로 바꾸기 위한 계획은 중세와 르네상스 기간 동안 플로렌스(Florence)와 시에나(Siena) 같은 도시들에 만들어졌던 공공 광장들을 모델로 하였다. 공공 사회생활에 대한 유럽-양식의 계획들은 뉴캐슬(Newcastle), 브래드포드(Bradford), 맨체스터(Manchester), 버밍엄(Birmingham) 그리고 카디프(Cardiff) 같은 장소들에서 나타났다.

문화에 대한 조사들

지방 정부기관들이 예술과 문화의 잠재력에 대한 평가가 증가하면서, 많은 정부기관들에서는 지역 문화자원의 조사를 위해 컨설팅 회사에 지원을 시작하였다. 이러한 맥락에서 예술과 문화는 관광을 지원하고 컨벤션과 소매 산업을 육성할 뿐 아니라 사업의 재구조화와 보편적 이미지를 창조에 기여하는 것으로 보여졌다. 이 유형의 조사에 한정된 많은 경제적 영향에 대한 연구는 유럽과 특히 미국의 사례들을 모방하여 착수되었으며, 1975년 이래로 100개 이상의 연구가 이루어졌다. 이들 연구는 중요한데, 예술 부분이 이전에는 분리되어진 것으로 보여졌던 것이 생각보다 많은 사람과 자원들과 관련된다는 것을 보여주었기 때문이다. 이들 사실들을 나타내는 것 자체가 강한 지지 수단이었다.

문화산업

더 진보된 발전은 런던의회가 일련의 연구인데, 출간내용을 요약하면 자본 문화산업을 탐구한 '국가의 예술 또는 예술의 국가?' - 런던의 문화산업 전략이다. 이어서 많은 정부기관들은

특히 영국 북부에서, 제조업에서 서비스로 변화하는 영향을 받았던 지방정부들은 이 접근을 취하였다. 그들에게 있어서, 문화영역은 경제적으로 확대되어 나타나는 영역이었다. 셰필드(Sheffield), 카디프(Cardiff), 글라스고(Glasgow), 리버풀(Liverpool), 브리스톨(Bristol), 버밍엄(Birmingham), 맨체스터(Manchester), 뉴캐슬(Newcastle), 헐(Hull), 에딘버러(Edinburgh) 그리고 노팅엄(Nottingham)과 같은 도시들 모두 문화산업전략을 수립하였다.

이들 연구들에서 문화 산업들은 역동적이며 성장하는 경제 영역이라는 것을 보여주었다. 이 접근은 경제적 관점에서 문화 활동을 보았고 그리고 문화의 일부 영역을 산업으로 해석하였다. 그러나 그들의 잠재력을 강화하기 위하여 폭넓은 문화의 정의와 그를 대표하는 자원을 채택한 것은 중요하다. 고급 예술과 저급 예술, 또는 대중주의와 엘리트 예술 사이의 구별들은 도움이 되지 않았는데, 이는 상업, 아마추어 그리고 보조지원 예술 사이의 엄격한 경계를 나누는 것과 같다.

창조산업은 금융 서비스, IT 그리고 관광 이후에 세계 경제에서 가장 빠르게 성장하는 것으로 언급되었다. 이들의 발표들이 얼마나 정확한지 모르지만, 그것들은 하나의 영역에 대한 실제적인 범위, 규모, 크기 그리고 중요성을 묘사하고 있다는 신호였다. '산업으로서의 예술'에 중점을 두면서, 경제 발전과 계획 부분들을 포함한 새로운 지방 정부 참가자들은 문화 정책 입안자로 포함되었는데, 그것들이 투자의 폭넓은 효과를 일으킬 수 있기 때문이다.

3) 문화 정책과 도시재생

이들 서로 다른 연구들에 의한 예술의 가치에 대한 인식은 문화 정책 중심으로 더욱 통합된 도시 재생 전략의 기초에 기반을 마련하였다. 이들 정책은 1980년대 중후반에 탈산업화를 경험한 도시들에 의해 개발되었다. 잘 알려진 사례로서 다음과 같은 것이 있다.

카디프(Cardiff), 새로운 오페라 하우스를 준비하기 위한 해변 전면 공간을 개선하는데 공공 예술의 이용

브라드포스(Bradford), 국립 미디어 박물관과 알함브라 극장(Alhambra)에 관광산업 발전을 위해 이용

버밍엄(Birmingham), 국제 컨벤션 센터와 연계된 새로운 공공 공간에 건축; 뿐만 아니라 커스타드 공장(Custard Factory)에 초점을 둔 디그베스(Digbeth)에 미디어 존의 개발

세필드(Sheffield), 오디오 시각 경영 센터(audio visual enterprise centre, AVEC)와 연계 개발된 문화산업 지구 개발

헐(Hull), 유럽 관문으로서 도시 자체의 위상 재설정 시도를 위한 시간 기반 예술의 국제 축제의 기여

맨체스터(Manchester), G-Max의 폭넓은 문화적 이용뿐만 아니라 할레 오케스트라를 위한 새로운 콘서트홀의 건물로서 재생

뉴캐슬(Newcastle), 사용되지 않고 있는 창고건물을 예술 용도로 사용

이중에 가장 유명한 것은 글라스고에 유럽 문화 기념의 가든 페스티벌, 창조의 새로운 장소로서 예를 들면, 로얄 콘서트 홀 및 트램웨이 그리고 1999년 글라스고 기념의 도시건축전이다.

1987년까지 버밍엄의 경제 개발 부서는 예술위원회보다 예술에 더 많은 소비를 하고 있었다. 그것은 필름, 사진, 비디오 그리고 음악의 발전과 이들 계획들을 실행하기 위한 미디어 개발 기관을 설립하는 자금이었다. 그러나 1994년까지 정치적인 재정립이 나타났는데, 도심에 초점을 두는 것과 문화적 계획에 투자에 관한 것이었다. 그 효과는 단지 외부세계에 대해 버밍엄의 이미지를 재정립하는데 성공하고 지역 사람들에게는 혜택이 없었다고 주장되었다. 교육 예산의 지출에서 나왔던 문화산업의 지출에 경고가 켜졌다. 사실상 예술 부분이 받아 도심의 개선에 투자된 자금은 외부 기관들로부터 얻어졌다 - 예를 들면 1989에서 1994년 사이 유럽 연합으로부터 약217백만 파운드를 받았다.

4) 현실 사례들에서 나타난 미흡한 점

경제적 측면에서 예술과 문화산업에 대한 중요성을 인식하고 영향력과 유행을 가지게 되었지만, 그 미흡한 점들이 지적되었다. 1989년, 경제학자 고든 휴스(Gordon Hughes)는 마이어스 코 연구(Myerscough study)에서 심각한 비판을 하였는데, 그것은 예술의 정의가 너무 넓으며 '예술의 소비는 일자리-창출의 비용 효과 수단이라는 것은 매우 의심스럽다는 연구의 주장'에 대한 것이다. 1994년에, 연구의 주장들은 매우 하향하는 방향으로 수정되었다. 거의 50만의 인구가 예술에 종사하고 있다고 측정된 것을, PSI에서는 175,000명은 부문 고용으로 현재 계산하였다. 현재까지 영국에서 문화와 재생에서 대부분의 주안점(그리고 소비)은 자본적 프로그램들과 문화산업을 자극하려는 시도였다. 몇몇의 중요한 성취에도 불구하고 접근의 한계들이 명

확히 나타나고 있다.

문화 투자에는 제한이 없지만, 모든 것을 할 수는 없다.

문화 계획이 모든 문제를 해결할 수는 없다. 심각한 쇠퇴와 실업이 있는 지역에서, 문화 계획은 폭넓은 재생 계획의 활성화를 위한 하나의 요소이다. 문화계획은 훈련, 교육 그리고 경제적 개발과 통합되어야 한다. 중요한 과제는 현실적으로 문화 프로그램들의 미세한 효과를 과소평가하지 않고 문화 프로그램들이 할 수 있는 것은 무엇인가를 평가하는 것이다. 잘못된 기대는 때때로 실망을 낳을 수 있다. 사람들은 문화의 고용 잠재력에 당연히 높은 희망을 부여한다. 그러나 아직 이러한 것들은 미치지 못한다. 버밍엄에서 문화지구 내에 아마 200-300개의 새로운 일자리들이 만들어졌을 것이며, 그 밖에 지역에서도 비슷한 결과들이 진실이다. 비록 문화산업들이 생산 및 중공업에서 잃은 일자리를 만들지 못할 지라도, 부분적으로 그것들은 새로운 기술들을 적용해야 되기 때문에, 문화산업은 일자리를 만드는데 기여한다.

무엇보다 우선한 경제

지역 경제 및 도시의 중요한 관심사들이 대체적으로 항상 일치하지는 않았다. '사업을 위해 좋은 것은 도시를 위해 좋은 것이다'라는 주장은 문화의 이용을 단지 마케팅 목적에 집중시킬 수 있다. 지역에 수요 및 열망에 기반 하지 않은 이미지 캠페인들은 기대하지 않은 결과를 낳을 수 있다. 이러한 것은 사치 & 사치(Satchi & Satchi)가 글라스고 도시의 문화 기념을 위한 캠페인에 글라스고를 만드는 것은 많이 있다는 것을 제안했을 때이다. 많은 지역에서 슬로건에 깊이가 없기 때문에 그것은 지원보다는 오히려 반대작용을 만든다. 외부의, 보통 사업 참여자들의 관심은 중요한 영향력을 가지고 있는데 예를 들면 문제, 도전과 비평에 대한 예술가들의 능력의 제한이다.

주민보다 관광객의 수요에 대한 공급

관광개발에 대한 강조의 증가는 지역의 삶의 질을 떨어뜨리는 것보다 높이기 위한 지속가능한 생산을 창조하는데 필요하다는 인식에서 나왔다. 문화적 투자가 주요한 관광 매력을 창조하지만, 이러한 것들은 때때로 경제 또는 사회적 토대에서 배제된 지역사람들에 분노를 유발시킬 수 있다. 리버풀에서 알버트 독(Albert Dock)의 성공에서 불구하고, 북부 테이트, 인기있

는 해양 박물관과 열 지어 있는 양품점과 함께, 많은 지역사람들은 아직도 '그것은 우리들을 위한 것이 아니다, 그것은 단지 외부인들을 위한 것이다'라고 말하고 있다. 사업 비용은 높은 임대료, 가격의 상승과 접근의 제한을 요구한다. 알버트 독은 지역의 하나로서 보다 관광지로 되는 것이 더 위험하다.

차별화를 위한 모방

비록 문화적으로 이끌어지는 사업들이 지역적 차별성을 높이는데 필수 불가결할지라도, 실제 그것들은 실망스럽게 모방적일 수 있다. 항상 있는 벽화, 지역 생산품들을 판매하는 가짜의 옛 손수레, 다목적 예술센터, 소수의 인구가 방문하는 새로운 극장 - 이들 사업들 모두 옳을 수 있으나, 그러나 다만 지역의 수요와 자산, 영감들과 일치할 때이다. 지역의 관객은 성공적인 계획의 초석을 제공한다.

예술이 아닌 건설산업에 지원

문화계획들에 할당된 자원들은 일반적으로 건물 프로그램으로 빗나가게 된다. 결과적으로 예술 중심의 재생 계획은 실제로 사람과 문화 활동보다는 건설 산업을 지원한다. 오페라 하우스를 건설하거나 극장을 개장하는 데는 수년이 소요될 수 있으며, 그 기간 동안 지역커뮤니티에 의해 만들어지는 문화적인 혜택은 없다. 자원들이 대부분 유지와 운영비용에 소요됨으로써 전체 프로그램의 작업 비용투자에 있어 부적합한 자원들이 될 수 있다. 누군가 영국의 도시들이 반쯤 비어있는 예술 기관들에 의해 반짝이는 때를 예측할 수 있다. 이러한 문제는 자본 프로젝트들에 집중하고 있는 국립 복원 기금의 새로운 자원들에 의해 악화되고 있다.

5) 대응에 대한 재평가

실제 사례에서 나타난 미흡한 부분 때문에, 관심중대가 최고급 건물 보다는 문화적 활동에 주어졌다. 특히, 규모가 작은 도시들, 마을과 근린주구들은 그들의 수요와 예산에 적합한 해답을 찾고 있다. 해답은 많은 경우에 있어 경제적인 것보다는 사회적인 목적들에 문화적 활동과 참여 프로그램들을 지원하는 것이다.

이 경우, 사회적으로 동기가 부여된 예술과 문화적 활동은, 19세기 지방 계획에서부터 1930년대 필그림 트러스트(Pilgrim Trust) 및 전쟁 중에 CEMA⁶⁾의 작업까지 오랜 전통에서 가져오

는 것이 가능하다. CEMA의 계승자인 예술위원회에 의해 1950년 동안 억제되었던 이들 생각들이 커뮤니티 예술 운동을 통하여 그리고 순차적으로 문화적 표현을 통한 변화를 이끌어내는 작업으로서 흑인 및 장애인 그룹의 작업을 통하여 다시 나타났다. 영국의 문화생활에서 이 '중요한 다른'것은 경제적 주장에 의지한 문화적 이익을 방어하기 위하여 1980년대에 혼돈상황에서 나타나지 못하였으나, 공공의 소비와 영향에서 두 측면에서 주목할 부분으로 남아 있다. 사실상, 공공 영역에서 비예술 기관의 문화에 대한 관심의 증대 측면에서 - 건강 기관, 사회 서비스 부서 등등 - 예술의 사회적 영향은 종종 경제적인 관심들보다 더 중요하였다.

높은 수준의 자본 프로젝트들과 비교하여, 커뮤니티-기반형 그리고 참여 문화 활동은 여러 가지 주요한 장점들이 있다:

- 문화적 활동은 상대적으로 저렴하고 매우 비용 효율이 높다.
- 그것은 지역의 요구들과 생각에 대응하여 빠르게 개발될 수 있다.
- 그것은 유연하며 요구에 대하여 변화할 수 있다.
- 그것은 매우 낮은 위험으로 잠재적은 높은 혜택을 제공한다.
- 그것은 모든 활동 비용에 비례하여 영향을 줄 수 있다.

이것은 정책 입안자들에게 폭넓은 수단들이 되었으며 사람들에서 활동적으로 참여할 수 있는 기회를 주기 위한 예술과 문화계획에 대한 더 큰 관심과 투자를 요구한다. 다른 것의 생산자이며 소비자로서 강화되고 있지만, 그것은 참여와 기관의 관계에 있어 과대평가 되었다. 매우 많은 문화적 투자가 건물에 제한되었는데, 이는 국립 복원 기금의 자본 보조에 의해 가속화되는 상태였다. 기존 건물의 수준을 높이고 새로운 시설을 개발할 수요가 있을 수 있으나, 문화 투자의 목적은 건설 산업을 지원하기 위한 것이 아니다. 국립 복원 기금에 의해 촉발된 자본 프로그램의 급증은 창조적 활동을 위해 중요한 수단이다. 관객들이 이들 새로운 공간을 채울 수(그리고 요금을 지불할 수) 있을 만큼 증가할 것인가? 미래 자원들은 문화적 활동에 참여하는 대신에 유지하는데 연결될 것인가? 복원기금에 주어진 비판적인 미디어의 관심이 이들 문제들에 대한 논쟁의 시작을 이끌고 있다.

이후 국립 복원 기금의 가이드라인은 자족적 커뮤니티-기반형 문화 계획이 있어야 선정자격이 있는 것으로 수정되었다. 이것은 복원 기금의 이익을 일부 커뮤니티에 그 장소로서 제공하

기 위한 몇몇의 방법이다. 이것은 예술위원회 자금에 제한되지 않는다. 밀레니엄 펀드는 도시 공원 활동들, 예술가들을 돕고자 하는 부동산 개선, 컴브리아(Cumbria)에 그리즈델(Grizedale)과 같은 새로운 환경 예술 또는 기념사업을 지원할 수 있었다. 국립 유산 기념 펀드는 커뮤니티 아카이브를 구축하고 지역의 역사를 기록하는 자금을 지원할 수 있다. 스포츠 위원회는 예술과 스포츠 사이에 걸쳐 있는 활동들을 예를 들면 새로운 서커스, 신체적인 극장과 댄스 등을 지원할 수 있다. 복권 자선 위원회는 드라마를 활용한 반-마약 작품에 어린이들과 예술가들이 함께 하는 어린이들의 놀이터에 대한 기부적 목적을 내세우는 문화적인 프로그램을 지원할 수 있다.

유사한 논쟁들이 다른 형태의 펀드로 만들어질 수 있다. 예를 들면, 예술 할당제(PerCent For Art)는 예술의 작품에 지불할 필요가 없다. 새로운 건물의 개발을 축하하고 향상시키기 위한 참여적 활용을 이용하는 것으로 범위에 제한이 없다. 공공 관련 예산이 나누어져 문화적 활동들에 쓰여진다면, 대부분 새로운 공공사업들은 지역 연대를 더욱 빠르게 얻을 수 있을 것이다. 그런 변화들을 통한 생각은 다른 목표를 가진 다른 부서 간에 어떻게 예술이 그들에게 그들의 다양한 목표들을 이루는데 도울 수 있는 가를 볼 수 있게 하기 위해 내부부서 간에 그리고 다 학문 간에 접근에 강한 실행을 요구하는데 주목할 필요가 있다.

문화 투자가 사회 및 경제적 관점에서 가치를 가지고 있다면, 예술과 문화에 대한 공공 지원에 대한 특성을 질문할 필요가 있다. 예술 펀드는 종종 중앙 정부 추진, 그리고 특별히 예술 위원회 지출의 관점에서 생각된다. 그러나 90년대 초에, 예술에 있어 지방 정부 지출은 연간 750백만 파운드에 이르렀으며 정부 지출을 넘어섰다⁷⁾. 이것은 폭넓은 범위의, 극장에서부터 커뮤니티 예술까지, 동등하게 다양한 목적들을 가진, 수급자들을 포함하는 반면, 지출은 그들 자신을 위한 지원보다는 다른 목적을 위해 사용된다.

예술 자금에 비예술 기관들의 점진적인 참여의 결과로, 의제가 전환되었다. 예술 위원회는 다른 무엇보다도 심미적인 고려들을 중요하게 생각하나, 예술 펀드에 참여된 다른 공공기관들은 그렇게 하지 않는다. 사회적 목적에 대한 예술의 투자는 예술 그 자체로서 그리고 동시대에 사회적인 문제들에 관심을 갖게 된 기관들에게 매우 중요하게 되었다. 도시 재생 기관들뿐 아니라 건강 기관들, 사회 서비스 부서들, 교육 기관들, 범죄 방지 프로그램들에 예술은 그들의

7) 비정부 기관들의 중요성이 증가된 예술과 기부 트러스트들이 포함된다면, 연간 수치는 10억 파운드에 접근할 것이다.

목적 달성에 성공적으로 이용되었다. 사회적 그리고 경제적 안정에 다차원적인 특성에 기여를 함으로서, 더 큰 상호-기관 협력과 새로운 해결책을 시험하는 시도로 이어졌다⁸⁾.

2.2 도시 재생과 문화

1) 도시 재생

도시는 고정되어 있는 물체가 아니다. 토지 이용의 변화, 근린지구의 재개발 등에 따라, 도시 지역은 생물처럼 그 자체로 확장되며, 경우에 따라서는 줄어든다. 토지이용 변화에 대한 압력은 많은 이유들이 있는데, 경제적, 환경적 또는 사회적 요구의 변화 또는 이들의 조합으로 발생된다. 전쟁 후 영국에서는 재건이 하나의 담론이었는데, 전쟁 기간 중 폭격에 의해 파괴되어 어려움을 겪는 지역뿐 아니라, 19세기 도시 산업의 성장으로 건설된 주거지의 쇠퇴와 슬럼화된 거대한 주거지를 철거하는 것이었다. 미국에서 전쟁 후 재건은 소위 도시의 재개발의 일종이었는데, 구도시 지역을 철거하고 새로운 도로와 정부 지원의 거대 주거와 도시인프라로 대신하는 것이었다.

도시 재생은 새로운 개념으로, 1980년대에 나타나며, 그 과정은 단순한 철거와 재건축보다 많은 것을 나타내고 있다. 도시 사회학자 로브 퍼베이(Rob Furbey)는 그 용어에 대한 근원을 기록하였는데, 라틴어에서 '재생(regeneration)'은 재탄생을 의미하며 다시 태어남(born again)에 대한 유대교-크리스티교의 가치를 구체화하고 있다. 이러한 개념은 특히 1980년대에 나타나는데, 마가렛 테처 수상 아래에서 도시 정책은 신자유주의로 방향을 바꾸며 폭넓은 커뮤니티보다는 개인에 집중하며, 기독교의 비전에 영향을 받았다. 그러므로 어떤 의미에서 재생은

8) 커미디아(Comedia)는 고급 예술 지원의 목적에 대한 재고를 할 때라고 믿고 있다. 우리가 문화 활동에 많은 비용을 소비하면서, 우리는 그 효과를 이해해야 하며, 그리고 우리들의 목적에 대해 명확해야 한다. 이 분야에 대한 우리들의 이해와, 증거로 문화에 대한 지원을 발전시키는 것은 문화가 모든 종류에 문화프로그램이 만들어지는 결정에 영향을 미치는데 필수적이다. 그것이 없을 경우, 사람들은 단지 적은 위험 만을 가지는데, 왜냐하면 기껏해야 부진한 성취나 최악을 실패를 만드는 자원들에 대한 비 전략적인 적용은 없기 때문이다. 우리는 예술 펀드 시스템에 의해 제기되는 모순을 받아들일 수 없다: 높은 수준을 추구할 것인가 또는 접근을 확대할 것인가, 1951년 예술 위원회의 연간 보고서에 표현된 것처럼 '문화수준을 상승시킬 것인가 아니면 문화를 확산시킬 것인가?'. 폭 넓은 접근과 질의 저하 사이에 필수불가결한 관계는 없다. 그러나 그곳에는 활력, 자신감, 성공적인 커뮤니티들과 문화적 표현과 사이에 관계가 있다. 그곳에는 민주적인 활력과 문제 해결을 위한 창조적 접근들에 대한 관계가 있다. 그리고 그곳에는 도시 재생과 문화적 활동 사이에 관계가 있다.

- 단순한 '재개발'의 반대이며 - 도덕적인 운동의 일환이 되었고, 경제뿐 아니라 국가의 영혼을 구하는 것이다. 이 문구는 또한, 생물학적인 은유로서, 도시의 몸을 치료하기 위하여 재생활동을 요구하는 고통 또는 암으로 보여지는 쇠퇴한 지역을 포함한다(Furbey, 1999).

도시재생 역사의 초기에 가장 중요한 인물 중의 하나는 1979년에서 1983년 사이의 환경부장관으로 일하였던 미카엘 헤슬타인(Michael Heseltine)이다. 이는 영국 도시의 역사에서 중요한 기간이었는데, 헤슬타인인 매입권 입법을 추진하였는데, 이것은 세입자들이 그들의 의회주거를 구매할 수 있도록 허가하는 것으로서 자가 소유 점유가 증가함에 따라 사회적인 주거를 사유화할 수 있도록 - 부분적으로 - 하는 것이었다. 더욱 중요한 것은 헬스타인이 또한 쇠퇴한 구도심 지역인 버밍엄(Birmingham)의 핸드워드(Handsworth)와 리버풀(Liverpool)의 토크트(Toxteth)에서 발생한 1981년 폭동들에 대한 정부의 대응을 주도한 것이다. 헬스타인은 실행해야 할 몇몇의 중요한 요구를 결정짓고, 쇠퇴한 지역에 경제 활력과 사회 변화를 위해, 황폐한 지역과 인프라가 미흡한 지역의 재개발을 위한 일련의 정책적 개입을 이끌었다.

1980년대 기간에, 보수당의 접근은 결합을 가지고 있었지만, 산업 중심형 경제로부터 변화이탈로 나타나게 된 경제적 쇠퇴로 어려움을 겪는 지역에 대한 도시 조직을 재구성하는 거대한 정책개입이 이루어졌다. 재생은 1980년대 상대적으로 작은 시작에서, 전 세계적인 경제 붕괴의 일련인 부동산 거품 붕괴 전인 2008년에 활동의 정점을 찍으며, 영국의 거의 모든 도시지역 내에 적용된 수단이 되었다.

그러나 재생은 다소 모호한 용어이다. 재생에 대한 몇몇의 접근은 하나의 통합된 접근 내에서 물리적, 사회적, 그리고 경제적 문제를 다루는 것에 대해 논의해 볼 필요가 있다고 주장한다. 그러나 실제로 사회적 불평등과 커뮤니티의 결속을 다루는 것은 재생으로부터 분리하여 다루려는 경향이 있다. 실질적으로, 신 노동당 정부 하에서는, 근린지구의 재개발에 대한 별도의 담론에서 사회적인 문제를 고민하는 것이 추진되었다. 반면, 도시 재생은 경제적 성장을 이루기 위한 건조 환경에 변화를 주는 대표 전략이 되었다.

재생은 환경적(물리적), 사회적 또는 경제적 쇠퇴의 징후가 나타나는 장소의 변화(주거, 상업 또는 공공)로 정의되고 있다. 즉 재생은 경제, 사회 및 환경적 요구를 포함하여 지역의 삶의 질에 지속가능하며 오랜 기간의 개선을 통하여 병든 커뮤니티, 산업과 지역에 새로운 생명과 활력을 불어넣는 것이라고 말할 수 있다.

2) 문화

1980년대 후반, 영국에서 단행본으로 출간된, 머지사이드(Merseyside)⁹⁾, 글라스고(Glasgow) 및 입스위치(Ipswich)에서 '예술의 경제적 중요성'에 대한 정책연구원(Policy Studies Institute)의 일련의 보고서 출판은 예술이라고 언급하고 있는 관습적인 분야의 묘사에 대해 정부와 그 관련기관에서 사용하고 있는 단어의 변화를 반영하였다. 또한 1980년대, 다른 지역인 런던(London), 리버풀(Liverpool), 맨체스터(Manchester) 및 셰필드(Sheffield)에서, 문화 산업 전략의 초기 사례들의 결과들은 예술이 재생 및 분배효과를 포함하여 경제적 차원에서 서서히 인식되는 신호였다.

1990년대 초까지, 비록 많은 예술가들과 예술운영자들이 산업적 경제 단어와 연계되는 것을 싫어하는 것이 계속되었지만, 부문(sector), 산업(industry) 또는 산업군(industries) 접미사는 일반적으로 이용되었다. 정책연구원(PSI)은 예술 운영자, 자금제공자, 그리고 정책 입안자들에 의해 폭넓게 읽힌 출간보고서에서 문화산업 용어를 처음 사용하였으며, 예술과 문화산업에 대한 언급은 더욱 자주 나타나기 시작하였다. 몇몇 작가들과 조언자들은 예술이란 단어를 함께 사용하지 않으며, 오히려 하나의 용어로서 문화산업을 창조 상품의 생산과 분배로 묘사하였다.

1997년 노동당이 승리하며, 문화산업이라는 용어는 창조 산업으로 바뀌었으며, 창조산업은 개인의 창의성, 기술과 재능에 기원하며, 지적인 자산의 생성과 활용을 통하여 부와 일자리를 창출하는 잠재력을 가진 산업으로 정의하였다.

문화적인 활동은 무엇으로 구성되는지에 대한 혼란 속에서 또 다른 요소는 중앙정부가 지방 정부에게 문화적 전략을 만들게 장려하는 것이다. 지역의 문화 전략은 예술, 도서관, 박물관, 유산, 관광, 공원과 스포츠를 포함하여야 한다고 기대한다. 몇몇 부분에서 예술이라는 용어의 독립을 재주장하고 있다. 예술이 문화의 부분이 아닌 것처럼, 예술과 문화 또는 예술과 문화적 분야 또는 분야들이라고 언급하는 것을 듣는 것이 이상하지 않다. 영국에서 재생에 대해 문화가 기여한 증거를 찾아보면, 지난 15년간 홀로 쓰였던 '문화'라는 단어의 의미를 인식하는 것이 중요하다.

9) 잉글랜드 북서부의 주로서 주도는 리버풀(Liverpool)이다.

영국 문화미디어체육부(DCMS¹⁰⁾)에 제공된 문화적 활동의 정의는 예술(필름을 포함하여), 도서관, 박물관, 유산과 문화관광을 포괄하고 있다. DCMS 관할하고 있는 특히 방송, 스포츠 및 도박 등의 다른 영역은 포함하고 있지 않다.

10) DCMS는 Department for Culture, Media and Sport의 약자이다.

2.3 문화와 재생의 관계

1) 문화가 재생에 기여하는 3가지 모델

문화 활동이 재생 과정에 포함되는(또는 포함하는) 것에 의하여 3가지 모델로 정의할 수 있다¹¹⁾. 거기에는 ①문화-주도형 재생(Culture-led regeneration), ②문화적 재생(Cultural regeneration), 그리고 ③문화와 재생(Culture and regeneration)이다.

(1) 문화-주도형 재생: Culture-led regeneration

이 모델에서, 문화적인 활동은 재생의 촉매제이며 추진 역할을 한다. 이 활동은 수준 높은 공공 모습이며 재생의 표시로서 종종 인용된다. 이 활동은 공공 또는 사업용으로 한 건물 또는 건물군에 대한 디자인과 시공(또는 재이용)(예를 들면, 게이트헤드[Gateshead]의 발틱 및 세이지 뮤직 센터, 서더크[Southwark]의 테이트 모던과 페캄 도서관; 하링게이[Haringey]의 초콜렛 공장, 노팅엄[Nottingham]의 레이스 마켓); 오픈 스페이스의 재이용(예를 들면, 에비 벨[Ebbw Vale]의 1980년대와 90년대 가든 페스티벌, 스톡[Stoke], 게이트헤드[Gateshead], 리버풀[Liverpool]); 또는 한 장소에 대해 새롭게 브랜드 이미지(rebranding)를 구축하기 위해 이용되는 활동 프로그램의 도입(예를 들면 울버스턴[Ulverston] 페스티벌 타운; 노스 쉴즈[North Shields]의 세계 페스티벌의 창구) 등이다.

(2) 문화적 재생: Cultural regeneration

이 모델에서, 문화적 활동은 환경, 사회 및 경제 분야에 다른 활동들과 같이 한 지역의 전략에 완전히 통합된다. 예를 들면, 시티 의회의 예술, 고용 및 경제 개발 공동위원회를 통하여 예술이 정책, 계획과 문제해결에 통합된 버밍엄 르네상스(Birmingham's Renaissance), 그리고 바르셀로나의 문화적 도시 '이그젠폴라(exemplar)'이다. 이 모델은 문화 정책과 도시 재생에 '문화적 계획' 접근과 밀접하게 연계된다.

11) G Evans, P Shaw, The contribution of culture to regeneration in the UK: a review of evidence, london metropolitan university, 2004, p5-6

(3) 문화와 재생: Culture and regeneration

이 모델에서, 문화적 활동은 전략 개발 또는 종합 계획단계에서 완벽하게 통합되어 있지 않다(종종 문화적 규정과 재생에 대한 책임들이 다른 부서 내에 위치하고 있기 때문이거나 지도자가¹²⁾ 없기 때문에). 이 모델에서 문화 활동은 흔히 작은 규모이다. 건물군에 의해 디자인된 비즈니스 파크를 위한 공공 예술 프로그램, 재이용 산업용지 내에 일부분에 놓인 유산에 대한 해설 또는 지역 역사박물관 등이다. 몇몇의 경우에는, 계획된 규정이 없이, 거주자(개인 또는 업무)와 문화 기관이 공허상태에서 대응할 수 있으며 그리고 도서관을 위한 활동, 사인 또는 거리 가구를 만들기 위한 예술가들의 지원, 정기적인 야간 음악회의 시작 등 개입하게 된다.

문화가 한 계획에 통합된 부분으로 보다는 종종 부가(add-on)되는 이유는 재생계획을 담당하는 지방 정부들과 협력 기관들에 있어 재생을 담당하는 직원과 예술 활동을 담당하는 직원 사이에 협력 구조가 되어있지 않기 때문이며, 근본적으로 그들은 협력자로서 그 자신들을 생각하지 않을 수 있기 때문이다. 또 다른 일반적인 원인은 문화적 활동이 재생 프로젝트에 얼마나 기여할 수 있는 지에 대한 이해가 부족하기 때문이다.

2) 문화를 통한 재생 효과에 대한 유형

(1) 환경적(물리적) 측면

토지 가치와 점유(빈 공간에 대한), 디자인의 질, 삶에 대한 환경적/질(예를 들면 공기/물 오염, 소음, 정주성, 오픈 스페이스, 다양성, 지속가능한 개발 등)

- 시험 및 테스트 : 삶의 질(영국부총리실[ODPM]¹³⁾의 지역 삶의 질 지표들), 디자인 품질 지표(DQI - CABE/CIC), 오염지역 토지에 대한 재이용

(2) 경제적 측면

파급효과(일자리, 수입/지출-직접, 간접, 유발), 비용 편익 분석, 가치추정법(예를 들면, 공원, 박물관, 도서관 등에 대한 '자유 이용'활동에 대한 지불의사), 내부 투자 및 영향력, 분배효과

- 시험 및 테스트 : 고용 및 비고용 비율, 지역 내 수입/소비 및 저축, 그리고 사회적 단체

12) 문화와 다른 분야를 통합하고 이끌어낼 수 있는 지도자, 옹호자 등을 말한다.

13) Office of the Deputy Prime Minister

및 입지 배분, 고용주 위치, 공공-민간 영향력

(3) 사회적 측면

결속력, 포용력, 역량, 건강 및 웰빙, 정체성

- 시험 및 테스트 : 참여(참여율), 인식, 네트워크(관계망), 자립, 범죄율/범죄에 대한 공포, 건강/소개

한편, 이 분야의 연구자들과 저자들은 효과의 네 번째 유형으로 - 문화적 효과를 보기 시작하였다. 이 언어는 두 개의 오히려 다른 효과를 설명할 때 사용되었다. 하나는 장소에 대한 문화적인 생활 효과이다. 예를 들면, 전에 없던 곳에 갤러리의 오픈은 그 장소에 문화적 생활에 대한 효과를 가져 온다. 또 다른 효과는 문화적 장소 또는 공동체, 행위에 대한 그 규약의 의미, 정체성, 유산, 문화적 거버넌스(예를 들면, 시민정신, 참여, 대표, 다양성)라 언급되는 문화적 활동의 효과를 언급하고 있다.

환경적(물리적) 효과	경제적 효과	사회적 효과
<ul style="list-style-type: none"> ▶ 유휴 건축물들과 오염된 토지의 재이용 ▶ 환경적인 개선 ▶ 복합 용도의 개발 ▶ 공간에 대한 공공 용도의 증가 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 내부투자 ▶ 체류증가와 방문객 소비 ▶ 일자리 창출 ▶ 고용주 입지/증대 ▶ 노동력의 다양화 ▶ 새로운 비즈니스, 소매 및 레저 개발의 추진 ▶ 부동산 가치 증대 ▶ 공공-민간의 자발적 협력 증대 ▶ 지역의 문화영역에 협력적 참여 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 장소/사람들의 이미지 또는 평판의 변화 ▶ 사회적 결속의 증대 ▶ 증대된 자신감과 영감 ▶ 거주자들이 사는 장소에 대한 인식의 변화 ▶ 사회적 자본의 증대 ▶ 건강과 웰빙의 개선

제3장 문화를 통한 재생의 기여 검토

재생은 건물처럼 단순하지 않다. 그것은 한 지역의 물리적, 사회적 그리고 경제적 웰빙(Well-being)에 대한 것이다. 즉 그것은 우리의 근린지구 내에서 삶의 질에 대한 것이다. 물리적인 것과 관련해서, 재생은 건물 그 자체에 대한 것과 같이 공공 환경의 질을 더욱 말하고 있다(ODPM/CABE, 2001¹⁴).

3.1 환경적 (물리적) 재생 - 문화의 기여에 대한 검토

1) 건물과 오픈 스페이스(공공공간)

예술과 도시재생의 초기 사례들은 부동산-기반형 재생(Property-based regeneration)이 지배적이며, 특히 산업 용지 또는 건물(Tate Liverpool, Dean Clough, Halifax), 구도심 지역(Centenary Square, Birmingham), 수변지역(Swansea, Cardiff, Hull), 그리고 미국에서는 도시 전체 지역인 콧(Lowell, Massachusetts)이 있다. 더욱 최근의 사례들로 초기의 개발이 도시의 재개발로 확대된 구겐하임 빌바오(Guggenheim Bilbao)가 있지만, 그것은 지방과 지역의 문화적 개발과 참여는 없었다.

(1) 빈 건물에 대한 새로운 이용

기존 산업 또는 상업건물의 문화적 이용은 1994년 국가복권기금이 새로운 자금을 제공하기 전까지 일반적인 좋은 실례였다. 아트 센터 운동은 1970년대와 80년대에 변화를 이끌었는데, 기존 타운 홀(Town halls), 퍼브(Pubs), 공장(Factories), 학교(Schools), 대학(Colleges)과 우체

14) ODPM(2001), Towns & Cities: Partners in Urban Renaissance. Breaking Down the Barriers. London, ODPM/CABE

국(Post office)을 센터로 바꾸는 것이다. 현재 상당히 큰 규모의 많은 사례들이 있는데, 런던의 테이트 모던(Tate Modern)(예전에 발전소), 다이어베트(Digbeth)에 커스타드 공장(Custard Factory)(예전에 버드 커스타드의 본부), 셉프레이(Shipley)에 쉘트공장(Salt's mill)(예전에 빅 토리아 면직공장), 게이트헤드(Gateshead)에 발틱(Baltic)(예전에 밀가루 공장) 그리고 런던 싸우드웁(Southwark)의 저우드 센터(Jerwood Centre)(예전에 학교)가 있다. 작은 규모의 변환 사례에는 셰필드의 쇼룸(Showroom)(전에 자동차 전시장에서 영화관으로)이 있다.

〈그림 3-1〉 작은 규모의 건물용도 전환 사례 - 셰필드의 쇼룸

예전 용도 - 자동차 전시장	현재 용도 - 영화관
	
자료: 1. http://www.showroomworkstation.org.uk/info/history 2. http://en.wikipedia.org/wiki/Cultural_Industries_Quarter#/media/	

사례에서 건물들은 건물이 적합한 공간을 제공하여 선정된 경우뿐 아니라 건물의 유산적·상징적 가치에 의해 선정되었는데, 위의 사례 중에 하나인 소금 공장은 그 대표적인 실례이다.

〈그림 3-2〉 역사적 건물의 용도 전환 사례 - Salt's mill in Shipley

이전 용도 - 면직공장	현재 용도 - 전시관, 갤러리
	  
자료: 1. http://www.saltsmill.org.uk/ 2. http://www.saltairevillage.info/	

창조적인 일을 위해 갤러리, 박물관, 행위예술 공간, 극장 및 작업공간들로 잉여 건물들의 재탄생은 카페, 새로운 거리 조명, 포장 예술의 지원에 의한 작업 들과 같은 부수적인 일들과 함께 재생에서 시도하는 가시적인 표시 중의 하나이다.

예를 들면, 맨체스터 과학 산업 박물관은 복원위원회가 캐슬필드(Castlefield) 내의 세계에서 가장 오래된 철도역 정거장과 관련 건물을 개발한 선행 사례이다.

맨체스터 과학 산업 박물관 주변은 쇠퇴하고 버려진 침체되어 있었다. 사업이 그 지역을 포기했고, 운하 운행은 정지되었고, 쓰레기로 채워져 있었다. 1980년대 중반 이후 캐슬필드의 변화는, 이 지역이 명성을 얻게 되며, 드라마틱하게 되었으며, 산업지대의 재생 모델로서 국제적으로 알려져 있다. 재생 효과는 맨체스터의 중심부 주변까지 확산되었다. 운하는 운행이 재개되었고, 공장들과 역사적인 업무공간은 변화되었고, 오픈 스페이스가 만들어졌고, 그리고 매력적인 새로운 건물들이 들어섰다. 맨체스터는 19세기에 즐겼던 자신감을 현재 다시 얻었다. 과학 산업 박물관은 그 과정을 시작하는데 돕는 역할을 하였다는데 자부심이 있다.

이것은 우리가 동시대 사회를 이야기하는 한 가지의 방법 만을 이야기하지 않는다. 대부분의 과학박물관들에 대해 일반적으로, 우리는 높은 교육 수준을 우리들의 의제로 놓는다. 우리들의 새로운 교육센터는 학교(연간 방문하는 80,000명의 어린이들과 함께)에서부터 평생교육에 대한 국가 계획에 의한 성인까지 높은 인기를 얻을 수 있는 시설들을 우리에게 제공한다. 우리들의 디지털 접근 센터는 방문객들이 우리들의 삶을 변화시키며 매우 빠른 속도로 발전하고 있는 기술을 스스로 체험할 수 있게 하고 있다.

지역 경제 또한 이익이다. 박물관의 방문객들이 소비한 지역에 1파운드 당, 그 외 지역에서는 지역 경제에 12파운드가 소비된 것으로 계산되었다. 2000년에 1.5백만 파운드를 소비한 300,000방문객들과, 지역에 부에 기여는 18백만 파운드였다. 여기에 박물관에 의해 지역으로부터 구입된 상품과 서비스, 120명의 고용, 그리고 새로운 전시와 건축 작업에 대한 투자가 추가될 수 있다. 많은 박물관들이 비슷한 효과를 낼 수 있지만, 실제로 극소수 이다 - 경제적 이득에 대한 많은 인식이 있다면 일반적인 박물관의 존재 이유는 강화될 것이다.

(패트릭 그리네, 맨체스터 과학 산업 박물관 감독, 유럽 박물관 포럼 강연, 그단스크, 2001¹⁵⁾)

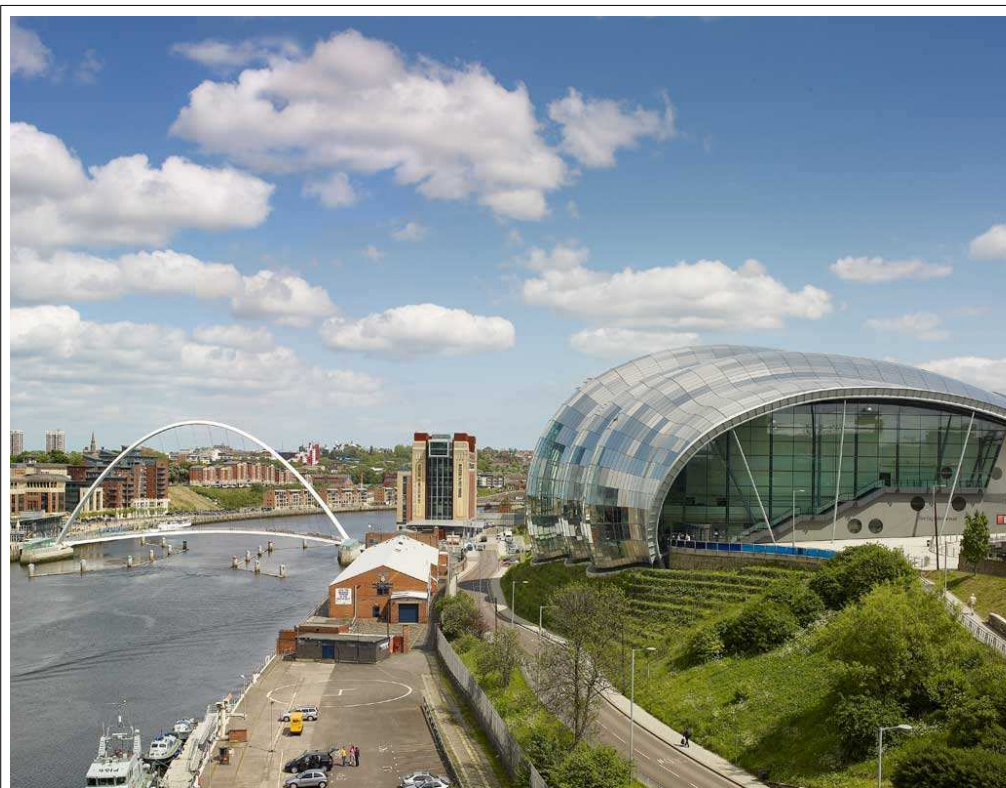
(2) 새로운 건물

영국 복원 기금은 또한 새로운 문화시설들에 대한 자금의 원천이며, 지역에서 많은 문화시설들이 재생을 위해 요구되고 있다. 예를 들면 런던, 그린위치 반도의 밀레니엄 돔(Millennium Dome); 셀포드 퀘이(Salford Quays)에 로리 센터(Lowry Centre)와 제국 전쟁 박물관(Imperial

15) Greene, P.(2001) European Museum Forum Annual Lecture, Gdansk. www.assembly.coe.int/Museum/GreeneE.html.

War Museum); 뉴캐슬(Newcastle)에 삶의 센터(Centre for Life); 밀튼 케네스(Milton Keynes) 극장과 갤러리; 게이드 헤드(Gateshead)의 세이지 음악 센터(Sage Music Centre); 리버풀(Liverpool)의 팩트(FACT)이다. 비록 새로운 시설의 기대 효과에 대한 근거가 부족한 것은 아니지만, 이들 건물들의 지속적인 효과에 대한 증거가 되기 위해서는 대부분 너무 이르다. 재생이 가장 우선적인 목적이고 그들의 프로그램 정책에서 사회적인 융화와 다양성을 목표로 하는 개발된 건물-기반형 프로젝트들에는 쇼디치(Shoreditch)의 리치 믹스 센터(Rich Mix Centre), 해크니(Hackney)의 핫하우스(The Hothouse)(Freeform Arts) 그리고 서부 브롬위치에 더 퍼블릭(The Public)(전에 c/Plex 그리고 주빌레 Arts)가 있다.

〈그림 3-3〉 게이드 헤드(Gateshead)의 세이지 음악 센터(Sage Music Centre)



자료: <http://www.fosterandpartners.com/projects/the-sage-gateshead/>

〈그림 3-4〉 건물-기반형 프로젝트 사례

런던 쇼디치의 리치 믹스 센터	런던 헉크니의 핫하우스
	
<p>자료: 1. http://www.coolplaces.co.uk/places/uk/england/london/ 2. http://ashsak.com/hothouse-london/</p>	

문화 프로젝트의 이러한 유형은 확실한 재생의 실체들로서 개장 전과 후 단계의 효과 측정
에 유용한 사례 연구를 제공한다.

도시정책, 지속가능한 개발 그리고 삶의 질 계획을 통해 도시 환경의 질을 개선하기 위한
정부의 지원은 ‘디자인의 질’, ‘정주성’, 그리고 환경(건조된 기존 공간 및 공공공간)을 재생과
개발의 의제로 하였다. 공간환경 위원회(CABE), 영국 파트너십, 영국 유산, 유산 복권 기금,
영국예술위원회 그리고 영국도시재생협회(BURA)¹⁶⁾들은 좋은 디자인, 건축 및 보존의 사례가
재생계획에서 우선할 수 있도록 돕고 있다.

새롭거나 개선된 건물과 공공공간들은 관심과 이용을 유도한다. 2000년, 윌 알솅(Will
Alsop)에 의해 디자인된 펙햄 도서관(Peckham Library)은 영국 건축가에게 주어지는 최우수
디자인 건축에 대한 스티어링 상(Stirling prize)을 받았다. 2개의 문을 닫은 도서관을 대신한 것
과 비교하여 새로운 도서관에 대한 첫 6개월 동안의 사용인원은 연간 방문객이 171,000명에서
450,000명으로 증가하였고, 도서 대출은 80,000권에서 대략 340,000권으로 상승하는 것을 보여
주었다. 이 경우 이용자에 대한 초기 증가가 유지되고 있다. 최근 연구에서 커뮤니티에 새로운
도서관의 효과는 도서관이 중요한 사회적 공간을 제공하고 있다는 것에 주목하고 있다. 유사
한 이야기로, 한 지역 사업가는 노리치(Norwich)의 새로운 도서관의 효과가 도시에 이미지에
반영되었다고 말하고 있다.

16) 영국도시재생협회(BURA, The British Urban Regeneration Association)

〈그림 3-5〉 노리치 도심의 새로운 도서관



자료: 1. <http://norfolkpanoramas.yolasite.com/norwich.php>

비록 나는 도서관으로부터 직접적으로 혜택을 받지 않을 지라도 나는 간접적인 혜택이 매우 중요하다고 생각하는데, 노퍽(Norfolk)과 노리치(Norwich)에 대한 인식적인 문제가 있기 때문이다. 어떤 장소를 A11¹⁷⁾에 놓는 것은 가장 앞서가는 것에 있지 않을 수 있다. 당신도 알다시피, 당신이 앞서가는 일을 하고 있다면, 이런 인식을 없애는 것을 도와주는 것이 중요하다. 그리고 나는 좋게 보이고, 누구나가 이야기하는 시설들을 대표적인 도서관을 가지고 있는 것은 노리치가 중세 도시임에도 불구하고, 중세의 시간을 잃어버린 활기찬 도시를 창조하고 강화하는데 도움을 주고 있다. 그리고 어떤 면에서, 나는 그것이 나의 일에 도움을 주고 있다고 생각하는데, 전체 지역에 대한 인식이, 실제로 공급하는 핵심으로서. 다른 한편으로는 그것이 기막히게 좋은 도서관이라는 것이다. 그리고 우리가 주민들을 늘리기 위한 가장 중요한 방법 중의 하나는, 노리치는 살기에 굉장히 좋은 곳이라는 것을 그들에게 보여주는 것이다. 그리고 당신이 최고의 도서관 같은 좋은 사회적인 어메니티 시설을 두면, 그것이 우리가 그 지역에 유치하도록 원하는 사람을 유인하는 것이다(노퍽 비즈니스 포커스 그룹).

이스트 뉴캐슬 퀘이(East Newcastle Quays)의 파렐과 파트너스 개발에 대한 영국도시재생 협회 수상에 대한 인용된 것을 추출해 보면 인근지역들에 디자인과 건설 계획의 촉매효과에 집중하고 있다(이 경우, 강 건너편의 게이트헤드 퀘이).

17) A11은 영국의 주요한 도로로서, 북동으로 런던에서 노리치, 노트퍽스를 연결하고 있다.

테리 파렐과 파트너스(Terry Farrell and Partners)는 이스트 뉴캐슬 퀘이(East Newcastle Quays)에 대한 종합계획에 대한 1989년 설계경기에 당선되었다. 계획의 목적은 강변까지 개방하여, 도시의 주변 공간환경 조직과 퀘이 변을 연결하며 공간 환경에 혁신적인 해결들을 만드는 것이다. 이 프로젝트는 지역 재생에 있어 중요한 경제적 기여를 하였다. 착수 9년 후, 사무용 건물의 3/4이 완공되어 모두 임대되었고, 주거의 60%가 판매되었다. 이 지역은 현재 뉴캐슬 경제에 중요한 기여를 하고 있다. 주요한 촉매(기폭제)는, 퀘이변(뉴캐슬 변), 강의 게이트헤드 변이 강의 맞은편 변(현재는 매우 황량한)의 재생을 자극하는 것에 관한 것이다... 이 프로젝트와 관련된 우수 사례의 여러 핵심 사례들이 있다: 점진적인 성장을 위한 종합계획이 있다; 기존 지역들에 대한 애착과 관심(다리들); 매우 질 높은 공공 공간과 공공 체계; 공공 예술의 이용; 지역에 대한 개발과 접근. 이 프로젝트는 앞으로의 작업에 대한 촉매제였으며, 퀘이사이드 프로젝트는 어려운 지형과 시간을 극복하면 무엇을 얻을 수 있는가에 대한 사례이다.

(3) 복합용도 개발

맨체스터(Manchester)의 할레 오케스트라(Hallé Orchestra)를 위한 새로운 콘서트 홀인, 브리지워터 홀(Bridgewater Hall)은 도심의 서쪽에 운하에 기반한 개발의 부분으로서 2개의 업무 블록과 한 개의 카페/바 옆에 건설되었다. 바비로리 광장(Barbieroli square)(오케스트라의 가장 유명한 지휘자의 이름을 딴)은 시빅트러스트(Civic Trust)와 영국왕립건축가협회(RIBA)¹⁸⁾로부터 상을 받았다. 카베(CABE)¹⁹⁾의 디자인 질 효과 측정을 이용한 보고서에서는 다음과 같이 결론을 냈다; 그 개발은 ... 한때 황폐하였던 지역(전에 공공 교통 환승지)을 도시 조직 속에 놓으며 맨체스터에 랜드마크 문을 만들었다.

18) Royal Institute of British Architects

19) CABE(Commission for Architecture and the Built Environment)는 1999년에 설립되어 2011년까지 활동한 영국정부의 건축, 도시디자인 그리고 공공공간에 대한 자문기구이다.

〈그림 3-6〉 맨체스터의 브리지워터 홀과 바비로리 광장



자료: 1. <http://webarchive.nationalarchives.gov.uk/>

다른 영국 도시 재생 협회(BURA)²⁰⁾상을 받은 곳은, 2000년, 버밍엄(Birmingham)의 브린들리플레이스(Brindleyplace)로서, '영국에서 전통적으로 종합 계획된 복합용도 개발의 가장 큰 사례 중의 하나'이다. 이것은 문화가 재생계획의 부분으로 항상 있는 문화적 재생의 좋은 사례이다.

17에이커의 개발은 국제 컨벤션 센터와 국립 실내 공연장과 인접하고 있다. 브린들리플레이스는 두 개의 공공 광장으로 둘러져 있으며 구성되어 있다: 10개의 부리된 건물에 업무시설, 플랏 그리고 타운하우스; 65,000평방 피트의 숍, 레스토랑과 바; 시티 인, 호텔; 영국의 선두 동시대 예술 갤러리 중의 하나인, 아이콘 갤러리; 340성의 오디토리움, 스튜디오 극장, 워크숍 및 부속시설을 가지고 있는 크레센트 극장; 헬스 & 레저 클럽과 함께 완공된 900대 자동차 타워와 컨벤션 상가; 국립 해양 생물 센터, 연간 500,000명 이상을 끌어들이는 영국에서 가장 큰 수족관(BURA, 2000). 이 개발은 3,300개 이상의 직간접 일자리를 만든 것으로 추정되며, 디자인 질의 연구에 가장 훌륭한 사례이며, 도시를 위한 새로운 공공공간과 새로운 일자리를 창출하는데 있어, 버밍엄의 연접 지역의 향후 개발에 강력한 촉매제가 될 것으로 판단된다.

FPD 사빌스에 의한 최근 연구에서, 복합용도 개발들은 단일용도 개발보다 임대율과 자본회수에 있어 높은 비율을 만들고 있다는 것이 발견되었다²¹⁾. 이런 복합용도 재생 계획에 중요한

20) The British Urban Regeneration Association

21) FPD Savills (2003) Investment in Mixed Use. Research, Summer. London

성공요소들은 계획을 하나의 통합된 재생 전략으로 묶고; 개발과정에서 모든 지역 이해당사자들을 참여시키며; 우수한 디자인을 장려하며; 하나의 강력한 브랜드를 마케팅하고; 적~~절~~한 교통시설 및 자동차 주차; 그리고 지속가능한 미래계획 등 이다²²⁾).

그러나 이후 보고서는 또한 주의에 대한 경고를 이야기하였다. 즉 부동산-주도형의 재생만이 사회적 재생을 위한 만병통치약이 아니다 라는 사실이다. 부동산-주도형 재생 계획들의 경제적 성공에도 불구하고 적당한 가격을 구입할 수 있는가와 사회적 배제 이슈들은 계획들의 쟁점사항들로 남아있다.

(4) 해변도시

영국 해변도시들의 재생은 '모래 변화(Shifting Sands²³⁾)'라는 현재 사례 연구 시리즈를 통해 영국 관광 위원회, 영국 유산, 그리고 최근에는 CABE로부터 주목받고 있다. 영국 해변에 방문은 1960년대 32백만명에서 2000년대 초에는 22백만명으로 감소하였고 많은 공간 및 사회 간접시설이 쇠퇴하고 있다. 최근의 예술 및 디자인-주도형 프로젝트들은 등급1의 혁신인 백스힐(Bexhill)에 디 라 워 파빌리온(De La Warr Pavilion)을 포함하고 있으며, 이 운영은 그 재생으로 인해 30개의 일자리를 지키고, 10개의 새로운 일자리를 창출하였으며, 뿐만 아니라 백스힐 경제에 3백만 파운드를 기여하는데 도왔다고 말하고 있다.

〈그림 3-7〉 백스힐(Bexhill)에 디 라 워 파빌리온(De La Warr Pavilion)



자료: 1. <http://thegardenvisitor.co.uk/de-la-warr-pavilion-bexhill-on-sea/>

문화적 요소들이 포함되어 특징 있는 해변도시재생의 다른 사례들은 다음과 같다.

22) Dixon, T. and Marston, A.(2003) Mixed Use Urban Regeneration at Brindley Place, Birmingham and Gunwharf Quays, Portsmouth. Reading The College of Estate Management

23) CABE/English Heritage (2003) Shifting Sands. Design and the Changing Image of English Seaside Towns. London, CABE/English Heritage

• 이스트본(Eastbourne) 및 영국 유산의 유산 경제적 재생 계획. 21 HERS²⁴⁾ 연구는 유산 투자 10,000파운드에 대하여 민간 및 공공으로부터 46,000파운드 매칭 펀드로 하였다.

• 폭스톤(Folkstone)과 새롭게 입지한 카니발 예술 그룹과 음악 공연장, 점점 발전하는 문화 지구를 중심으로 설립된 메트로폴 예술 센터, 조각 공원과 문학 축제와 함께.

• 웨브니(Waveney) 지구 의회, 로스토프트(Lowestoft)의 바다로 향하여 이르는 작은 소로 망인 '기록들(Scores)'의 독특함을 알고 있다. 종합적인 휴양지 재생 계획의 부분으로서, 길을 따라 지역 공공 예술로 장식된 기록들(Scores)을 통하여 안내 도보가 이루어진다.

〈그림 3-8〉 로스토프트(Lowestoft)의 '사실들(Scores)'



자료: 1. <http://www.racns.co.uk/>

• 모어캄베(Morecambe), 공공예술이 해변도시에 새로운 시각을 주었다. 일명 '갈매기 프로젝트(The Tern Project)'라 불리우는 이 계획은 엔지니어, 조경 건축가, 계획가, 예술가(고든 영에 의해 주도되는), 조각가 그리고 조류보호협회(RSPB)²⁵⁾ 교육 담당자들이 하나의 프로젝트 팀을 이루어 6개 이상의 공공 예술 계획을 만들었는데, 이것에는 언어들의 무리(A Flock of

24) Heritage Economic Regeneration Scheme

25) Royal Society for the Protection of Birds (RSPB)

Words) 그리고 그라함 아이베슨(Graham Ibbeson)에 의한 에릭 모어캄베(Eric Morecambe)의 조각이 포함되어 있다. 1999년 여왕에 의해 첫 공개가 이루어진 후, 관광 수요는 2배로 증가하였고 조각은 도시 이미지 증진의 상징이 되었다. 모어캄베에 방문객들은 4배로 증가하였다. 이 사업을 위한 비용은 농림수산식품부; SRB26); 예술 복권 기금과 노트 웨스트 예술 위원회로부터 조성된 예술 프로그램으로부터 지원받았다.

〈그림 3-9〉 모어캄베의 '갈매기 프로젝트(The Tern Project)'



자료: Tern Project Visitor Guide, p2.

2) 공공공간에서의 예술

새롭게 디자인되거나 재구성된 건물에서 가장 폭넓게 문화가 계획된 것 중의 하나는 예술 작품에 의해 지원되고 (많지는 않지만) 구매된 공간이다. 영국에서 공공 영역에서 작품을 위해 지원받고 있는 예술가에 의해 만들어진 이용과 예술가의 사례들은 지난 20년간 두드러지게 변화되었다. 디자인 팀의 일원으로서 예술가들의 고용은 더욱 일반화되고 있으며, 그리고 '예

26) Single Regeneration Budget

술 할당제(percent for art)'의 원칙이 영국에서만 적용된다 할지라도, 1980년대 후반/1990년대 초반 영국의 예술 위원회에 의해 주도된 예술 캠페인에 대한 비율은 재생계획에서 예술가들의 작업 참여에 대한 기대를 증가시켰다. 버밍엄의 센터나리 광장(Birmingham's Centenary Square)은 문화적 재생의 하나의 사례로서, 테스 자레이(Tess Jaray)에 의해 디자인되었으며 예술가에 의해 벤치들과 가로등 기둥뿐 아니라 공공예술의 여러 랜드마크적인 작업에 협력하였다.

서스트란스(Sustrans)에 의해 지원된 예술작업들과 요청되어진 철도 자전거 길에 여유공간들은 현재 가장 큰 단일 공공예술 전시공간으로 구성되어있다 - 100개의 새로운 그리고 200개 이상의 기존 예술 작품들 - 그러나 그것들의 효과에 대한 중요한 연구는 없다. '예술과 여행경관'은 네트워크의 확장된 면을 따라 영구 설치물들을 순차적으로 만드는 작업에 예술가를 위한 기회들에 초점을 두며 영국 전역에 서스트란스(Sustrans)에 의해 개발되어진 프로그램이다. 모든 예술 작업은 랜드마크들을 만들고, 지역의 특성들을 기념하며, 지역의 커뮤니티와 함께 관리하며 즐겁고 기억에 남는 여행을 위한 작업에 이용된다.

타카 트레일(Tarka Trail)은 페찰도로번 위에 반스터플(Barnstaple)에서 오크햄튼(Okehampton) 사이에 자동차가 달릴 수 없는 자전거 및 산책로로 35마일로 구성된다. 트레일은 현재 30개의 기능적인 예술작품의 근거지이며, 이는 8개의 지방 및 지역 예술가들에 의해 디자인되고 창조되어졌다. 모든 작품들은 지역에서 얻을 수 있는 재료들로 만들어졌고 그들 지역에 특성이다. 길 안내 표시들은 사람들에게 이용가능한 지역시설들에 대한 정보를 주고 사람들에게 트레일 주변의 환경을 탐험할 수 있도록 한다. 이 프로젝트에는 실제적인 커뮤니티 참여가 있었으며, 3개의 지역학교들이 벤치를 디자인하고 만드는데 참여되었다. 서스트란스(Sustrans)에 따르면, 어린이들의 참여에 대한 이론적 점들은 소유감에 대한 증대 그리고 작업과 그들의 환경에 대한 긍지를 포함하고 있다.

재생에 있어 공공예술의 역할은 때때로 묵살되었으며, 그것들이 모순이라는 것에 대한 연구는 거의 없었다. 1994년, 정책연구원(Policy Studies Institute)은 공공예술에 의해 만들어진 주장들을 표로 출판하였다. 이들에는 다음을 포함하고 있다:

- 지역의 독특성에 기여
- 회사들과 투자의 유치
- 문화관광에 역할
- 토지가치에 증대
- 고용 창출

- 공공공간의 이용 증대
- 건축물 손상의 감소와 반달리즘의 수준 저하

CABE가 주장하는 ‘사람들은 좋은 디자인에 긍정적으로 대응하고 그리고 몇몇의 지원된, 대상지의 특정 예술 작품들이 좋은 디자인, 환경에 대한 안전과 관심의 인식에 기여한다’는 것이 맞다면, 공공장소에 대한 예술 지원과 작업을 하는 사람들은 위에 제시된 효과들에 대한 몇몇 신뢰를 얻을 수 있다.

‘예술을 위한: 공공예술, 계획 정책들과 상업적 자산의 이익’에서, 로버트와 마쉬²⁷⁾는 개발의 이미지 또는 매력은, 비록 임대비, 위치 그리고 질이 더욱 중요하지만, 건물에 대한 입주자들의 선택에 있어 중요한 요소라는 것을 발견하였다. 입주자의 약62%는 ‘공공예술이 그들의 건물을 만드는데 중요한 기여를 한다고 인식’하였으며, 입주자의 약64%가 공공예술이 그들의 건물을 독특하게 만든다는 것에 ‘동의’ 또는 ‘강하게 동의’하였다. 증거물들은 여러 유형의 회사에 따라 적용되지만 ‘대부분의 투자자들은 공공 예술 작품들은 독특하고 경쟁력 있는 건물을 만드는데 중요한 역할을 하며, 이것이 임대를 용이하게 하며 위험을 감소시킨다’고 확신하고 있다.

더욱 최근 연구에서는 공공 예술이 재생에 기여한다는 주장의 타당성을 조사하였지만, 이들 주장들을 지원할 만한 증거는 없었다, 그 이유는 ‘엄격한 확실하고 기관의 ... 부족’ 때문이다.

공공 예술과 더욱 급진적 건축의 태도는 제안적일 수 있지만, 결정적으로 포괄적이고 인식적이다. 이에 대한 사례는 북쪽의 천사(The Angel of the North)²⁸⁾에 대한 이야기이다. 복권 기금에 의한 게이트헤드 근처에 기념비적인 상은 모델과 그림 단계에서 경멸의 반응을 보였다. 조각 상의 설치에 저항이 있었다(‘상을 세우는 것을 정지하라’는 캠페인은 탄원서들을 모았고, 전화 투표에서 10명 중에 1명이 반대하였다). 그 후 이 상이 A1도로²⁹⁾ 넘어 대상지 위에 형상이 보이기 시작하면서 수용과 소유감이 오기 시작하였다. 물론 아직까지 그것을 싫어하며 그것이 돈 낭비하고 생각하는 많은 사람들이 있다. 그러나 현재 그 수는 소수이고, 최소한 그들의 관점을 표현하고 있다. 한 지역에 상상력 있는 문화적인 프로젝트들은 다른 지역에 용기를 북돋울 수 있다. 비록 ‘다른 지역에서 성공한 프로젝트들의 반복이 위험하고 대부분의 예술

27) Roberts, N & Marsh, C.(1995) ‘For Art’s Sake: public art, planning policies and the benefits for commercial property.’ Planning Practice and Research. Volume No.2

28) Sinclair, I. et al(1988) Making an angel. London. Booth-Clibborn Editions

29) 런던에서 북쪽의 게이트헤드, 에딘버러를 연결하는 도로를 말한다.

가들과 건축가들이 대상지의 특성을 반영하여 계획·추진하는 것이 성공적인 프로젝트에 핵심이다'라고 주장할지라도 의미가 있다.

〈그림 3-10〉 A1도로에서 '북쪽의 천사(The Angel of the North)' 모습



자료: <http://www.sabre-roads.org.uk/wiki/>

공공 예술의 효과에 대해 특별히 관심이 있는 사람들은 아트포인트(Artpoint)³⁰⁾에 의해 2003년 11월 출간된 한 책에 관심이 있을 수 있다. 이 책은, 밀튼 케네스 의회(Milton Keynes Council) 대신에, 개방 대학의 사회과학학부에 지리학자들인 도린 마세이(Doreen Massey)와 길리안 로스(Gillian Rose)로부터 의뢰되었다. 이 책자가 '증거'에 대한 것은 아닐지라도, 그것은 무엇이 공공 예술을 '공공'을 만드는 가에 대한 주제에 다른 관점을 제공하고 있다.

30) 옥스포드에 있으며 사우드 이스트 영국 예술위원회에 의해 자금지원이 이루어지고 있는 공공 예술 지원 기관이다.

2002년 가을, 200개의 조각된 호박 머리가 버밍엄의, 1600명의 대표들이 참석한 도시 정상 회의가 열리는, 국제 회의 센터 입구 중의 한 곳에 놓여졌다. 이 참여의 목적은 장소에 대한 개발과 재생에서 창조성의 역할에 대해 대표자들에게 관심을 두게 하고; 두 번째로는 회담 참여에 참가자들에게 주의를 환기시키고 전통적인 예술 가치들 또는 맥락에서 벗어난 매우 흥미롭고 상호적 경험을 제공하며; 세 번째로는 공공 영역에 일시적인 변형을 통하여 창조성을 구축하는 것으로, 증거로서 일반적인 공간에, 정치 또는 정책을 위한 것이 아닌 우리들 모두의 개별성, 다양성 그리고 완전한 특성을 위한 것이다.³¹⁾

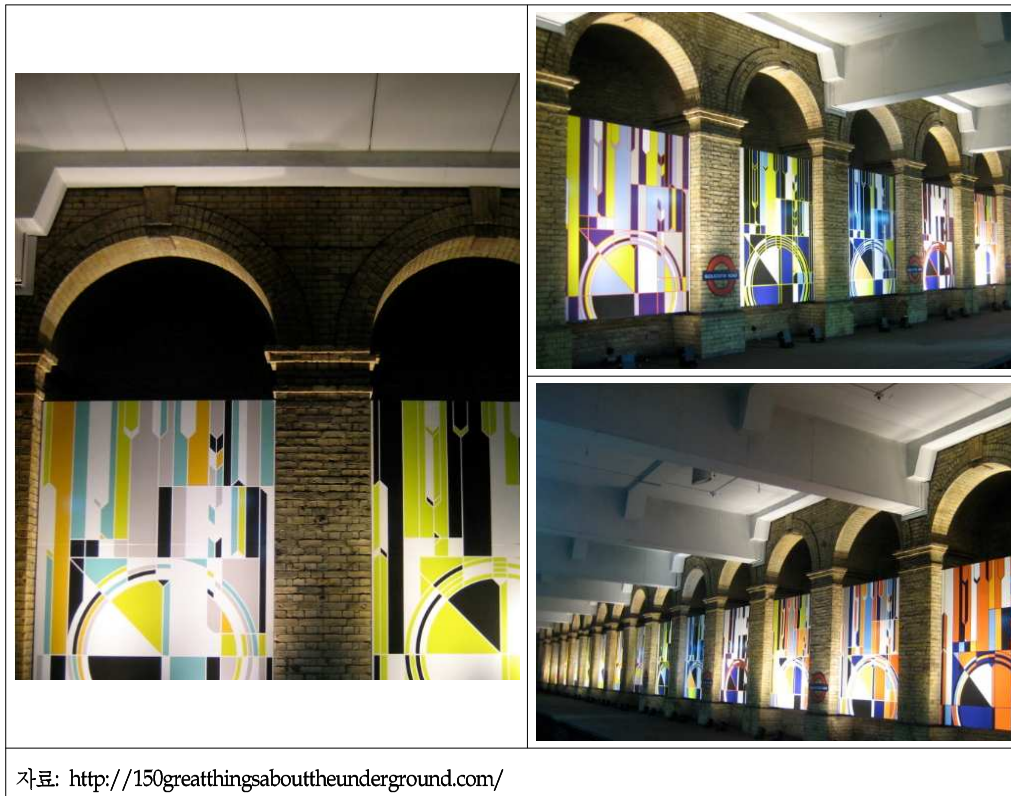
3) 교통과 재생

소외되고 배제된 지역의 커뮤니티들에 대한 접근은 이동성과 안전하고 효율적인 공공 교통수단에 달려있다. 이는 지역 내 사회적 경제적 활동을 위해서 필수적이다. 지역 외부의 고용과 여가를 위한 접근을 위해 그리고 지역 내로의 이동을 위해, 특히 방문객들에게 일과 즐거움을 주기 위해 요구된다. 접근을 위한 준비로서 안전(범죄, 범죄의 공포)은 접근에 있어 핵심적인 요소이다. 예술은 정거장들과 이동수단들의 움직임을 위해 이용되었는데, 예를 들면 지하공간에 예술과 시인 플랫폼, 그리고 더욱 최근에는 버스, 노면전차 그리고 기차들을 위한 정거장들과 인터체인지를 위한 디자인에서 이다. 플랫폼 아트는 예술가들과 디자이너들로부터의 홍보 포스터들을 지원하고 있다. 사례로서 글로스터로드에 사용되지 않고 있는 플랫폼은 1999년 이래로 폭 넓고 다양한 조각과 사진의 근거지가 되고 있다³²⁾.

31) Midland Architecture and Designed Environment, Public Art Forum and West Midlands Public Art(2003) If you always do what you have done. The value of the arts in regeneration practice

32) <http://150greatthingsabouttheunderground.com/>

〈그림 3-11〉 글로스터역의 사용되지 않은 공간의 재생



테이트 갤러리는 테이트 모던(Tate Modern)과 테이트 브리튼(Tate Britain) 사이를 서비스하는 새로운 배를 선보였는데, 한편으로는 방문객들과 지역거주자들의 편의를 위하여 새로운 상업적으로 운영되는 버스서비스가 디자인 박물관과 강 건너편의 코벤트 가든(Covent Garden)과 테이트 모던을 연결하였다.

유럽 대륙에서는, 공공 교통 제공자들이 방문객들에게 흥미를 유발하기 위한 체계적인 노력을 하고 있다. 하나의 주목할 만한 사례는 - 세계에서 가장 큰 아트 갤러리 - 방문객의 권리인 방문자 유인요소로서 주어진 스톡홀름 메트로(Stockholm metro), 그리고 예를 들면 밀란(Milan)과 빌바오(Bilbao)³³⁾ 등에서 예술가와 디자이너들이 지원하여 만든 입구들, 공공 예술 그리고 지하철역 광장 등이다.

33) 종종 영국 출신 예술가들과 건축가들을 이용하는데, 예를 들면 빌바오에 노만 포스터에 의해 디자인된 메트로 '포스터 리오스'가 연상되어 이어지는 유리와 크롬 지하철

〈그림 3-12〉 빌바오 지하철역 입구 디자인



자료: <http://www.fosterandpartners.com/projects/bilbao-metro/>

미국, 샌프란시스코의 고속 통근 철도(BART)³⁴에 대한 20년간의 연구에서 새로운 공공 교통의 디자인과 특성은 환승 시설의 효과와 디자인으로서 탑승자들의 활동 증가와 자동차 이용

34) 바트(BART, Bay Area Rapid Transit)는 오克兰드(Oakland), 버클리(Berkeley), 콩코드(Concord), 리치몬드(Richmond), 프리몬트(Fremont), 콜마(Colma), 마티네즈(Martinez) 등으로 편리하게 이동할 수 있는 교통수단이다. 샌프란시스코 시내 맞은편에 있는 각 도시를 잇는 현대적인 교통수단으로 해저터널을 통과한다. [네이버 지식백과] 샌프란시스코 바트 [Bart] (저스트고[Just go] 관광지, 시공사)

의 감소함에 따라서 어떤 교통수단의 장점이 극대화될 수 있는가에 따라 중요한 영향을 미친다. BART 네트워크의 평가에 대한 또 다른 발견은 토지이용에 대한 효과는 지원 정책의 조건, 공공 교통수단을 지원하는 정책적인 문화, 지역 커뮤니티 지원 등이다. 그리고 다른 다양한 영향들이 또한 존재하는데 예를 들면 낮과 저녁 또는 주말 시간에 이용되는 시설들과 활동들이다.

재개발 지역에서 문화시설들을 연결하는 통합된 교통 계획은 맨체스터(Manchester)와 셸포드(Salford)에서 볼 수 있는데 메트로 시스템은 라우리(Lowry)까지 연장되어 있고 도심에서 다른 지역까지 확장되어 있으며, 사우드 요크 슈퍼트램(South Yorks Supertram)은 셰필드(Sheffield) 도심과 돈 벨리(Don Valley) 재생지역 및 미도우홀(Meadowhall)을 연결하고 있다.

런던의 사우스 퀵(뱅크사이드, 버몬드세이), 스트라포드와 그린위치 해협의 재생지역을 포함하는 센트럴 런던과 남부 및 동부 런던을 연결하는 jubilee 라인(JLE, Jubilee Line Extension)의 확장에 대한 효과 추적 연구는 착수 전과 개통 후 단계 범위에서 착수되었다. 이 연구는 지역 커뮤니티들, 방문객과 경제적 활동에 새롭고 향상된 정거장(역)의 효과를 조사하였다. 역 자체는 여러 건축상을 받은 디자인 주도형으로 좋은 채광을 확보하고 이전공간보다 더 공간적으로 만들어졌다.

부분적으로 다른 노선들과 연결된 새로운 역과 환승정거장의 위치와 생존력은 문화와 다른 장소의 영향 및 자동차 이용의 감소에 달려있다. JLE 정거장 통근 가능 지역들 내에서 장소들은 방문객의 50%가 증가되었고 런던 방문 활동에 있어 일반적인 변화이상을 보여주었다. 뱅크사이드(Bankside)와 스트라트포트 타운(Stratford Town)의 재생지역들은 새로운 교통수단의 투자를 지원하는 야간 경제를 포함한 문화-주도형 활동 위에 사업에 대한 성공이 달려있다.

교통운송 시설은 홀로 재생이 진행되는 지역 내에 활동을 증가시키지 않는다. 왜냐하면 새로운 그 자체로서 교통수단 투자는 방문객들에게 효과가 크지 않거나 또는 내부 투자의 효과가 있다. 다른 홍보적인 활동들과 시설들이 교통수단보다 도시를 판촉하는데 더 많은 영향을 미친다.

그린위치 타운에서, 템즈강을 가로지르는 도크랜드 경전철의 확장은, 부분적으로 민간-금융이 참여되었고 추가적인 재정보조금이 이루어졌는데, 주변지역을 통과할 예정으로 되어있다. 예술과 여러 주요한 장소들(그린위치 극장, 영화관, 국립해양박물관, 팬 박물관, 커티삭 등)과 새로운 매력물들에 기반하여, 도크랜드 경전철은 개발되었다. 방문객의 입장을 우선적으로 생각하고 재생지역을 고려하여 역의 위치를 정함으로서 환경개선과 안전을 확보하였다.

4) 창조 클러스터

창조 사업과 사업을 위해 일하는 사람 그리고 사업을 위해 방문하는 클러스터가 있는 지역의 인구유입은 환경적, 경제적 그리고 사회적 재생의 모든 영역과 관계된다. 문화 또는 창조 산업 지대(클러스터로 알려지는 경우도 있다)는 런던박물관의 전시 연구 프로젝트에서 소개되었고, 창조클러스터에 대한 논의로서 첫 번째 '창조산업 재생에 대한 국제 정상 회담'이 2002년 셰필드에서 개최되었다. 다음 창조 클러스터 회의는 2004년 브라이튼(Brighton)에서 개최되었다. 주요한 창조 클러스터 개발들은 비엔나(박물관/Quartier 21), 토론토(자유마을), 헬싱키(Cable Factory), 그리고 몬트리올(cite 멀티미디어)에서 이루어졌으며, 이와 같은 클러스터의 중심들에는 창조 산업 내에서 성장과 혁신에 발생한 장소들이 증가하고 있다.

문화 생산 기관은 산업 클러스터와 공유 작업공간을 통해 근접한 지역 내에, 경제적 규모, 정보와 지식의 공유, 협력 마케팅과 건물의 재이용, 경쟁의 배제, 낮은 지가와 노동임금, 수준 높은 개인 능력과 낮은 밀도의 입지에 대한 장점을 가지며, 오랜 기간 동안 만들어졌다. 클러스터들은 또한 높은 실업과 산업적으로 쇠퇴한 지역에 재생을 위한 기술들과 소기업의 기회를 가져오며 경제적으로 귀중한 자원과 고용 성장을 제공할 수 있다. 클러스터들은 또한 미디어와 기술에 관련된 작업과 네트워크와 관리 운영되는 작업공간을 주변으로 하여 더욱 개방되고 유연한 조직을 통해 다른 회사들을 위한 연구와 개발 자원으로서의 역할을 할 수 있다.

현재 더 많은 사람들이 지역 어메니티들(공원, 강변, 공공 공간)에 대한 이용이 증가되고 있으며, 지역(기본적으로 안전하고 매력적인 위치를 전제하고)에 더 많은 사람들을 유인할 수 있는 부수적인 사업들에 대한 창업(특히 카페와 바, 공급자 및 지원서비스)을 하고 있다. 활동과 사람들의 이동 증가는 장소를 더욱 안전하게 만들고 건축적으로 흥미있는 근린 건축물에 대한 복원에 관심을 이끌 수 있다. 이러한 개발의 유형은 특히 흥미있는 건물들과 자연적인 모습, 특히 수자원과 조화(리드 Leeds, 선더랜드 Sunderland, 브리스톨 Bristol)를 이룬 지역에

서 확실하게 나타난다.

아파트, 사무실 뿐 아니라 삶-일터의 장들이 만들어지는 기회들이 있는 곳에서는 더 많은 사람들이 활동하고 야간 경제가 발전할 수 있는데, 예를 들면 맨체스터(Manchester)의 노던 쿼터(Northern Quarter), 런던(London)의 휴스턴(Hoxton) 그리고 노팅엄(Nottingham)의 레이스 마켓(Lace Market)들이 있다.

역사적으로 흥미 있는 건물의 재생 또는 재이용은 공공에 거의 개방되지 않은 모습을 보고 자 하는 지역거주자, 근로자와 방문객들을 대상으로 한 문화 관광에 있어 틈새시장이 되었다. 이는 문화적 이용(예를 들면 갤러리)을 위한 건물 재생의 인식을 움직이고 높이는데 지역축제와 조합을 이룰 수 있는데, 그런 사례로서 브라드포드(Bradford)의 '작은 독일(Little Germany)'지대는, 역사적으로 독일 면직상인과 연계되어 있으며, 1980년대 후반 그 당시에 새로운 작은 독일 축제³⁵⁾로 시작되었다.

5) 그 외에 다른 측면

환경적 재생에 있어 문화적 기여에 대한 관련 증거들 모두가 긍정적이지 않을 지라도 적어도 지속가능성의 확보에 기여하고 있다. 쇠퇴한 지역과 건물들에 대한 두드러진 성공적 예술가-주도형 재생은 고미다락방, 사무공간과 소매점들과 같은 단일 용도 공간에 편의와 높은 가치(임대, 자본)를 가져올 수 있다. 이러한 선순환은 베를린, 뉴욕 그리고 토론토의 재생된 도시 지역 내에 예술가 지역에서 볼 수 있다. 예를 들면, 런던에서는 도시의 변두리 지역 내에 있던 테이트 모던(Tate Modern), 사우스 퀵(Southwark) 그리고 클러켄웰(Clerkenwell) 그리고 호스톤(Hoxton) 등이다.

호스톤(Hoxton): 문화적 작업장

찰스 부스는 호스톤을 '영국의 선도적인 우범 지대로...우리는 범죄를 발견하는데 어렵지 않다. 도둑, 불량배, 사회적 악자를 괴롭히는 사람, 건달들의 지역으로 잘 정의된다. 그러나 호스톤은 좋은 측면을 가지고 있다. 그곳은 단순히 범죄의 지역뿐 아니다. 호스톤은 코스터랜드로 중요도가 낮은 직업을 가지고 수십년 간 어려운 일을 하는 사람들이 많은 지역이다. 그곳에는 마을의 날이 제안된 길고 좁은 가로와 거리에 푸른 나무와 푸른 구역이 있다; 그곳에는 조오지안 출입구에 있는 오래된 넓은 광장이 있다; 그리고 한 위풍당당한 건물(-현재 기술학교)에 있는 기분 좋은 정원이 있다.

35) 지역이 무엇으로 될 수 있는가에 대한 비전을 말하는 것을 돕기 위한 것이다.

고급주택지화 또는 단일용도의 부동산 개발이 문화적 커뮤니티 활동을 없애고, 거주자 그룹을 쫓아내는 곳이나, 경제 그리고 다른 외부적인 변화에 취약한 개발은 (예를 들면 dot.com 지역 그리고 격리된 테크노 파크 개발) 폭넓은 분배효과와 재생 효과를 제한하는 경제적 다양성이 부족한 지역은 성공적이거나 지속가능하지 않다³⁶⁾.

미국의 경제 지리학자 알란 스코트(Alan Scott)가 언급한 것처럼: 1980년대 이후 많은 지역 경제 개발 시도들의 경험이 설명하는 것처럼, 실리콘밸리가 존재할 때 다른 지역에서 실리콘밸리가 되려는 시도는 적합하지 않다. 그러나 그는 연계 개발 효과를 가져 올 수 있는 경영적인 실질적인 지식과 경험, 창조적 에너지 그리고 공공정책들이 바르게 융합되어 제공되면 지역 도시들은 그들이 현재가지고 있는 그리고 잠재력 있는 문화적 생산품 영역을 주요한 세계적 산업들로 활용할 수 있다고 또한 주장하였다.

야간 경제

몇몇의 야간 경제 ('24-시간 도시') 개발들은 단일-용도 소비와 음주가 지배하는 활동에 의해 쇠퇴하는데, 이는 다른 그룹들의 이용과 도심의 재생을 막기 때문이다. 스완시(Swansea)와 카디프(Cardiff)에 대한 연구에서는, 초저녁과 늦은 저녁 활동들의 범위가 넓기 때문에 활동의 간격의 감소와 폭넓은 사회적 그리고 연령-그룹을 도심에 유인할 수 있는 것이 필요하다고 제안하였다.

맨체스터는 시차가 있는 펍(pub)과 클럽의 문을 닫는 시간에 더욱 성공적인 경험을 하였는데, 최근 5년 간 도심으로 거주자들의 회귀가 5배 증가였다. 새로운 주거 지역과 인접하여 운영되고 있는 술집과 클럽들이 있는 이곳과 다른 지역들에서 조차, 용도의 충돌과 갈등 들이(예를 들면 소금, 반 사회적인 행동) 증가하고 있다. 구조적 범죄를 다루는 협회와 법제도의 문제들이 이들 도시들에 또한 나타나고 있다.

도시들의 풍요로움(The Richness of Cities)의 저자의 언급으로서:

36) 샌프란시스코의 사우드파크(South Park)는 반경 2평방 마일 내에 200개 이상의 회사 유입을 보였다: 우리는 국내에서 가장 높은 주거지역 침입 비율을 경험하고 있다, 전체 블록은 완전히 침입되었다...임대비는 너무 높다. 많은 창조적인 사람들이 - 건축가, 엔지니어 그리고 그래픽 디자이너 - 완전히 지역에서 나갔다. 그들은 도시 문화의 부분이었지만, 현재 그들은 없다. 따라서 이곳에서의 문화적 개발은 선도적인 사례로서 지속가능한 전략이 아니다.

24시간 도시의 개념은, 기존 패턴들의 배제가 악화되지 않는다면, 저녁시간 도시의 긍정적인 측면뿐 아니라 부정적인 측면도 인식하고 언급할 필요가 있다. 낮 시간의 도시 소비의 확장으로서 저녁시간 도시로 보여 질 수 있다면, 이로 인해 중요한 소비력 또는 매우 명확한 그리고 강력한 집단의 정체성이 있을 수 있다. 저녁, 밝은 조명, 카페, 바, 영화관, 극장, 저녁에 걷기와 산책의 즐거움 들은 또한 민주적인 영역의 적절한 즐거움이다.

복합용도와 도시디자인, '범죄에 예방 디자인' 방법과 계획들에 더 큰 관심은 정부, 도시센터, 소매점과 지역 그리고 허가기관에 의해 5개년 연구 프로그램이 수행되었는데, 이들 이슈들과 함께 지속가능한 도시 환경들을 만들기 위한 것이다³⁷⁾. 지역 치안기관으로부터 의회로의 허가권의 이전은 예술과 예능 활동의 더욱 통합적인 계획과 관리 그리고 야간 경제에 있어 교통, 안전과 경제적인 개발과/다양성에 대한 전략에 있어 도전과 기회를 제공한다.

시빅 트러스트(Civic Trust)의 Open All Hours Campaign, 부총리실(ODPM)³⁸⁾의 Open All Hours? Working Party³⁹⁾ 그리고 지방 정부 협회의 Night time - the right time?⁴⁰⁾을 볼 필요가 있다.

3.2 경제적 재생 - 문화의 기여에 대한 검토

경제적 이유는 1970년대 후반 이후로 특정한 지역과 커뮤니티를 목표로 한 고용, 관련 교육 그리고 내부 투자에 있어, 재생에 더 많은 공공의 개입에 근거를 제시하고 있다. 또한 경제적 효과들은 사회적 비용이 감소하고 세수 및 다른 세입원이 증가하는 것처럼, 환경적 사회적 재생의 간접적 성과로 나타난다.

문화 프로젝트들에 대한 경제적 측정은 외부자금(주로 공공 자금이 아닌 민간 자금)의 투자가 있는 곳에서 경제 및 고용 효과들에 대한 정보를 요구하고 있다. 1980년대 중반부터 지원된 예술의 폭 넓은 경제적 중요성에 대한 연구는 재생 프로그램과 그것들의 효과가 아닌 국가적 또는 지역 경제에 문화의 기여에 주목하고 있다. 이들 연구들은 방문객 소비를 위한 예술과

37) www.vivacity2020.org

38) Office of the Deputy Prime Minister

39) <http://www.publications.parliament.uk/pa/cm200203/cmselect/cmodpm/396-ii/396m13.htm>

40) <http://www.lga.gov.uk/Document/Publication/nighttime.pdf>

관광 사이의 연계, 예술과 문화산업들에 있어서의 고용, 고용자들의 재배치 결정들을 위한 문화적 어메니티 들에 대한 주요한 점을 연구하고 있다(‘문화’는 중간 매니저급에서 선호하는 곳에 위치하고 있다).

지역/도시 효과

지역(도시, RDA)과 특정 지역(자치구, 클러스터, 섹터) 효과 연구는 주요 개발대상지 또는 지역 경제 전략인 SRB⁴¹⁾부분을 포함하여 재생에 대해 예술과 문화산업들의 기여를 점점 더 확인하고 있다. 고용 효과 연구에서는 EDRF⁴²⁾와 초기 재생 프로그램 자금의 공동적인 모습이다. 이들 연구에서는 전형적으로 직접 고용과 소비, 그리고 지역 내에 효과/편익에 대해 간접적 및 유발 효과에 대한 승수분석을 이용하였다. 그들은 또한 관광 효과 연구를 하였는데 문화 프로젝트들이 관광객/방문객의 조건으로 평가되는 것이 일치되지는 않았다. 영국 정부 부처들도 그러한 프로젝트들을 ‘관광’으로 유형화하였다. 문화 프로젝트에 대한 EDRF 펀딩 연구를 보면, 관광은 문화적인 투자를 위한 대용물로서 이용되었으며, 브뤼셀 또는 영국에서 하나의 분리된 유형이 아니다. EU 구조 자금의 75백만 파운드 이상이 1974년에서 1996년 사이에 예술과 문화 프로젝트들에 투자되었는데, 대부분 지역의 문화적인 선도사업이다. 따라서 문화 기관들은 EU자금을 잘 받을 수 있었으며, 자치구와 같이 문화 투자 개발을 위해 우선하는 인프라 투자를 위해 EU자금을 이용할 수 있었다(예를 들면, 라우리 Lowry, 셸포드 퀘이 Salford Quays).

복원 자금 프로젝트들에 대한 고용효과들은 산업 승수 분석(예를 들면, 건설)을 이용하여 또한 측정되었다. 예술 복원의 첫 1백만 파운드 소비에 대한 연구에서는 건설과 디자인 서비스 분야에서 주로 12,000에서 18,000명의 일자리가 창출된 것으로 측정되었다. 5년 이상, 복원기금 프로젝트들로부터 발생한 일자리는 새로운 문화적 활동의 결과로 예술기관에 10,000명 그리고 관광/서비스에 8,500명이 추가되어 전체 27,000에서 36,000명이었다. 복원기금 배분자는 주로 정량적인 효과에 집중하는데, 예를 들면 관객/사용자 수 그리고 관심도⁴³⁾, 그리고 재정적 및 조직적 성과 등이다. 비록 프로그램에 대한 넓은 평가가 사회적 효과들에 대한 몇몇의

41) Single Regeneration Budget

42) European Regional Development Fund

43) 참조 Common Broad Quantitative Indicators adopted by Lottery Distributors, DCMS 2000

증거를 만들고 있지만, 사회적 및 경제적 효과는 어떤 일관성이 잡히지 않는다.

재생 또는 일반적으로 문화적 활동의 경제적 효과들에 대한 측정의 시도에 있어서, '원인과 결과'에 대한 문제적인 질문이 나타나는데, 그것은 효과에 영향을 미치는 외생적 내생적 요소들의 범위에 대해 주장하고 정량화하는데 어려움이 있다. 문화적 프로젝트 그 자체의 외부적인 경제적 및 분배적 효과들을 측정하기 위해 요구된 기본적인 조사 연구 수준은 자금 또는 다른 중요한 - 장기적인 변화에 대한 효과 연구에 의해 수행되지 않으면 증명하는데 많은 비용과 어려움이 있다.

1) 문화수도 프로젝트에 대한 심사와 평가

전통적인 경제적 평가는 재화에 적용되며 표준 거시-경제 이론(예를 들면 국가 경제에 적용되는 것)은 부가(Additionality)와 대체(Substitution)의 증거를 추구한다. 부가(Additionality)는 그 사업이 존재하지 않거나 투자가 이루어지지 않았을 때 발생하는 것(조건법적인)에 진정으로 부가적으로 발생하는 경제적 효과이며, 대체(Substitution)는 다른 자원의 투자로 만들어지는 투자 또는 다른 투자 또는 지역으로 전환되는 투자(제로섬을 만드는)를 대체하는 단순한 투자를 말한다. 예를 들면, 1980년대 정부의 관광 보조 계획의 결과에 대한 효과를 연구하는 것에서, 몇몇의 계획들은 대체적인 지원으로 같은 수준에서 진행되었고, 다른 계획들은 하나의 더 작은 계획들과 평가되거나 진행되었고, 그리고 다른 것은 진행되지 않았다.

또한 한 프로젝트 또는 특별한 투자에 대한 효과 측정은 편익이 커뮤니티 내에 얼마나 발생하였는가 그리고 경제적 용어로 예를 들면 경제적 편익이 그 지역에 나왔는가, 사례로서 외부인/교외 통근자에 의한 일자리, 외부지역으로부터 재화와 서비스에 대한 지역 소비 등등(투입 산출 모델)이다. 그러므로 다른 형태의 계획보다 문화 프로젝트들이 더 나은 그리고 더 지속적인 경제적 효과를 설명하는 것이 재생에 있어 문화의 기여를 평가하는 요소이다. 예술의 폭넓은 경제적 효과에 대한 연구는 예를 들면 예술은 다른 영역보다 많은 일자리와 수입(소비)증가를 유발한다고 주장하고 있다. 이러한 주장의 일부는 예술의 낮은 고용과 자본비용 때문이며, 일부는 예술이 관광객 경제와 재화와 서비스에 대한 소비를 통해 창출하는 부가적인 경제활동에 기인하기 때문이라고 말한다.

영국정부의 안내지침을 통해 문화수도 프로젝트들에 대한 심사와 평가는 2003년 4월 1일부터 제시된 새로운 안내지침으로 검토와 수정 보완되어 진행되었다('3Rs'-재생, 재활용과 지역

개발, ODPM 'Main Guidance', 2003). 외부적인 경제적 효과와 공공 지출 과정의 현대화뿐 아니라, 장기간의 평가에 대한 요구가 인식되어졌는데, 이는 주요한 문화 프로젝트들은 그 사업들에 대한 지속적인 효과를 측정하기 위하여 장기간이 요구되는 것이 인식되었기 때문인데, 그것은 재화 검토에서 '장기간의 편익에 대한 가치가 심사 과정에서 요구된다'고 언급되었기 때문이다. 재생 프로그램 개입의 모든 경우에 적용되는 ODPM⁴⁴⁾ 안내지침은, 처음으로, 유산과 문화 효과는 다양한 3R⁴⁵⁾ 개입으로부터 나올 수 있다고 언급한다. 종종, 박물관들과 같은 문화시설들은 지역을 활성화하기 위한 계획의 중심에 있는데, 예를 들면 과거 유산에 대해 자금을 조달하는데 있어서 이다. 3R 결과물들은 직접 및 간접적으로 고용을 유발할 수 있기 때문이지만, 또한 지역을 방문하는 사람들에게 돈을 지출하게 할 수 있기 때문이다. 이러한 효과들은 그 자체로서 방문객들을 유발시키는 것으로서 문화적인 편익들과 분리된다. 3R의 개입 심사 전망으로부터, 고려되어야 할 중요한 이슈들은 다음과 같다:

- 지역 내에서 가치는 매우 내용적 사항이 될 수 있으며, 맞춤형 조사가 필요하다. 거기에는 기술을 이용하는데 가능성에 한계가 있는데 예를 들면 편익으로 전환이다.
- 환경적인 효과로서, 전환될 수 없는 효과들은 매우 중요한 것이 될 수 있다.
- 그런 효과들이 연계된 곳에, 문화미디어체육부 "백서"(이하)는 유산과 문화부분에 가치 기술들에 대한 이용사항에 대한 지침을 주고 있다.

주된 심사 안내지침에 유산과 문화적인 효과에 대한 포함은 중요하다. 그리고 실제적인 심사 사례들과 사례연구를 통하여 증명되는 것이 필요하다. 누가 이것들을 수행하여야 하는 것에 대해서는 명확하지 않다. 유산 효과에 대한 편견은 논쟁의 여지가 있지만, 문화 효과에 대한 고려는(그리고 이해 또는 증거) 논쟁의 여지가 덜하다. 이는 유산 목록과 등급 시스템 그리고 건축 및 역사적 '자산'의 다른 디자인 요소들에 대한 절차와 등록에 기인한다. 이는 대상지와 건축물의 외관(예를 들면 입면)은 가치가 있고 보호될 수 있지만, 예술 활동(생산, 고용, 사회적 등)은 그렇게 가치가 인정되거나 보호받지 못할 수 있다.

44) Office of the Deputy Prime Minister (2001-007)

45) Regeneration, Renewal and Regional Development

주된 측정 수단으로 비용편익분석과 한 프로젝트의 주된 요소들에 대한 선택적 심사가 있다. 분명하기 보이지 않은 요소들과 인식 것을 포함하여⁴⁶⁾, 어떻게 그리고 어떤 비용과 편익들이 가치가 있는 것으로 인정되는지는 특히 중요하다. 가치적 편익들은 더욱 신중한 고려가 요구되는데, 심사의 결론으로서 과거에는 이러한 측면이 많이 고려가 되지 않았으며, 그리고 NAO⁴⁷⁾는 많은 프로젝트들에서 편익으로 표현하고 실제화 할 수 없는 것에 대해 비판하고 있으며, 거기에는 프로젝트 타당성과 전망, 특히 자본 비용에 있어 특유의 지나친 낙관주의가 있기 때문이다. 마지막으로 분배적인 효과는 프로젝트 심사에 있어 중요한 원칙이다. 즉 비용과 편익이 얼마나 사회 내의 여러 집단에 분배될 수 있는가이다. 이것은 경제적 효과뿐 아니라 사회적, 환경적 효과에 영향을 미친다. 그러나 경제적인 측면에서, 이것은 고용효과 측정을 요구하고 있는데, 완전/시간제 그리고 상시/임시 일자리와 다른 수입 그리고 사회적 집단 간, 뿐 아니라 인종, 성, 나이, 장애인과 거주자 등에 따라 측정될 수 있다⁴⁸⁾.

2) 재생 프로젝트

세부적인 이슈들이 재생 프로젝트들의 심사와 평가에서 나오고 있는데, 효율과 공평에 대한 사업들의 효과에 대한 합리적인 정의에 대해서 이다. 경제에 대한 정부의 개입은 종종 고용(창조, 유지, 경쟁, 기술 등)의 목적으로 수행되며 재생사업에서 이것은 주요한 목적이 될 수 있다. 그러나 그 정당화는 더욱 지대한 영향을 미칠 수 있으며 그리고 목적들은 사회적 환경적으로 다수의 목적들과 폭넓게 함께 할 수 있다. 특히 재생 프로젝트들의 지리적인 관심은 만약 그 프로그램이 상당히 중요하거나 또는 중요한 선도 프로젝트일 경우에 지방, 지역과 국가적 수준에서 이동의 효과를 측정하는데 중요하게 생각하고 있다.

재생 프로그램과 관련해서, 단일 재생 예산⁴⁹⁾(SRB)는 그 활동들이 다음의 목적들과 적합해야 지원한다⁵⁰⁾.

- 민간 부분 영향을 극대화하고, 그리고 다른 공공 부분 재원과, 특히 유럽 구조 자금, 통합

46) 참조 DCMS "The White Book" Option Appraisal of Expenditure Decisions: A Guide, 2000.

47) National Audit Office

48) 지리 정보 시스템 Geographic Information System - GIS 매핑은 계획, 보건 그리고 도시디자인에 점차적으로 사용이 증대되고 있는데, 공간적인 효과와 영역을 표현하며 문화적인 효과 측정에 유용하게 적용할 수 있다.

49) Single Regeneration Budget

50) 무엇보다도 확실한 경제적 목적은, 특히 다른 공공의 참여하는, 예를 들면 유럽구조자금과 민간/지원 자원에 의한 문화적인 프로젝트들에 잘 표현되어 있다.

될 것

- 환경에 대한 잠재적 장기간의 효과들을 고려하여 실제적이며 지속가능한 효과를 만들 것
- 자발적인 부분 그리고 자원봉사 그리고 지역 커뮤니티들의 참여 자원들과 재능을 이용함을 목적으로 하는 것

재생의 경제적 효과 측정은 공간적 그리고 수혜적인 측면에 있어서 더욱 목표지향적인 접근이 요구되고 있다. 일반적인 평가 결과들은 특별한 프로그램 또는 프로젝트의 기여가 아닌 대체에 대해 관심이 낮은 활동은 제외할 것을 요구하고 있다.

재생 프로그램들은 지리적인 영역을 목표 대상으로 하는데, 그것에는 개발 대상지, 부동산, 근린지구(예를 들면 New Deal), 자치구/지구(예를 들면 SRB, ERDF), 그리고/또는 관심 있는 커뮤니티 등이 있다. SRB와 New Deal 프로그램 하에서 결과 측정은 또한 핵심 목표들에 대해서 예를 들면 일자리, 새로운 사업, 교육 및 훈련 성취, 주거 및 커뮤니티 시설 등에 비해 '인증적인 관찰'을 요구한다. SRB 프로그램 내에서 문화적 프로젝트들의 기여는, 자발적인 커뮤니티 기관들의 지원과 자발적으로 작업에 참여된 거주자의 수 뿐 아니라, 새로운 그리고 개선된 문화시설에 대한 지역 주민들의 접근이 측정된다.

문화적 활동의 결과로서 경제적 재생의 증거는 심사/제안단계에서 일반적으로 측정된 방문객 효과와 내부적(직접적) 고용은 대부분 제한적이다. 간접적 효과를 포함하여 그런 효과들은 몇몇의 사례 연구에서 주목되지만, 사후 증거가 부족하다⁵¹⁾. 특히 여러 사회적인 집합들에 대한 경제적인 혜택의 분배에 대한 증거가 부족하다. 반면 재생지역의 도심에 문화적 장소에 대한 정주와 방문객 현황, 주거/부동산 가치가 반영된 고급 주택지화, 고용과 소비에 대해서는 명확한 증거가 있다.

문화적 활동 또는 프로젝트들에 대해 공공 재생 투자에서 요구되는 선택 또는 기회비용 심사는 아직 적용되지 않았다. 왜냐하면 하나의 단일 문화기관, 집단(예를 들면 예술가들) 또는 시설들에는 각각 지역 내에 독특한 점이 있기 때문이다. 문화 사업비는 또한 사업비에 대한 그들의 주요 자격으로서 경제적 또는 재생 기준이 아닌 문화적 기준으로 본다. 건물의 재이용에 대한 물리적인 효과, 환경적인 개선 그리고 직접적인 고용의 창출은 지역에 보조금(예를

51) 문화적인 프로젝트에 대한 완전한 비용편익분석의 실제 적용은 이루어지지 않았다 - 비록 수행지침이 있을 지라도 예를 들면 문화미디어체육부 "White Book", Treasury "Green Book", SRB 평가 등

들면 ERDF)에 지급에 충분한 이유를 제공한다. 그러나 SRB 평가에서, 프로젝트들은 더욱 유용한 증거(예를 들면 사회적, 분배적)를 제공할 수 있는 효과가 생산되어야 한다. 이런 이유와 지역에 확산된 그리고 충격효과를 주는 프로그램들의 경우는, SRB 평가와 문화적인 프로젝트들/효과의 조사가 가능한 미래 연구로 추천된다.

현실적으로 문화적/창조적 산업 형태의 투자와 프로젝트들에 대한 대안들로서 투자와 고용을 유인하고 유지할 수 있는 창조적 산업들과, 관광/서비스, 장소/이미지-형성을 사이를 연결하는 것들은 거의 없다. 왜냐하면 이들 산업이 많지 않은 성장 부분의 하나이기 때문이다. 그것은 직접적인 고용과 소득에 대한 작은 경제적인 효과들 보다 오히려 넓은 경영, 사회적 그리고 평등 영향들과 연계된, 문화가 재생에 있어 독특한 요소를 만드는 경제적인 사업들이다.

버터튼(Betterton)이 주장하는 것처럼: 예술과 도시재생의 경제적 혜택에 대한 초점은 1980년대에 과장되었다. 경제적 혜택이 축적되었지만, 이것은 부분적으로 1980년대 중반 일반적인 여가 및 문화적 소비와 연계된 것처럼 보인다. 논제는 현재 문화적 투자에 대한 더 '소프트한' 쪽으로 이동된' 이유로 변환되었다. 예를 들면, 도시의 삶의 질에 대한 하나의 중요한 지표로서 문화적인 활동이다. 이들 개별적인 그리고 복합된 요소들에 대한 설명과 그것들의 상승효과에 대한 증거는 일시적인 그리고 대부분 기여되지 않은 효과 그리고 작은 규모의 사업 평가들을 넘어 단기간 그리고 과정 중심으로 계획된 사업들을 포함하여 부족하다.

예를 들면, 포츠머스(Portsmouth)에 6개의 지역 예술 프로젝트의 평가에서, '포츠머스에서 훈련과 교육에서 중요한 효과를 가지기 위해서, 예술 부분은 매우 중요하게 확대되어야 한다'고 결론을 지었다.

Ogwr 커뮤니티 디자인

이것은 사우드 이스트 웨일즈(South 에 한 커뮤니티 예술 기관인 밸리 그리고 베일에 의해 시작된 하나의 훈련계획이다. 그 목적은 거의 또는 컴퓨터가 없는 또는 디자인 경험을 가지 청년 실업자에게 훈련을 제공하는 것이다. 1년 내에, 그 회사는 연간 60,000파운드를 매출을 올렸는데, 직원들은 완전한 급여를 받았으며 고객들에게 품질 높은 디자인 서비스를 제공하였다. 계획은 개인별로 자신의 사업이 시작되었을 때 끝났다. 한 사람은 계획으로부터 얻은 기술과 자신감을 이용하여 사업을 시작하였다.

문화적 활동 또는 하나의 프로젝트는 다른 개발되지 않거나 '개발된 적이 없는' 지역에 재생에 가장 우선적인 요소로서, 그 효과는 명확히 증명할 수 있다. 한 예로서 테이트 성 아이브스에

(Tate St. Ives)는 성 아이브스를 방문하는 주 이유를 가지고 전시관을 방문하는 사람들이 지역 경제에 연간 16백만 파운드를 기여하는 것을 보여주고 있다.

3) 창조 산업

환경적인 재생에 관한 논의로서, 창조적 산업 지역에서 그것들이 전통적 그리고 새로운 것, 디지털 미디어-지향의 형태들 사이에서 경제적 재생에 대한 문화적 효과는 가장 정확한 연구 주제이다. 창조 클러스터들의 경우와 문화 산업 프로젝트들이 재생지역 내에 입지한 경우에 문화적 효과는 가장 두드러지게 나타나거나 또는 적어도 측정될 수 있다. 미시-경제 연구(지방 정부, 클러스터, 섹터, 도시-범위)에서 효과와 분배효과를 더욱 세밀하게 볼 수 있다⁵²⁾.

최근의 사례들은 이스트 미드랜드(East Midlands), 북서 패션 산업(North West Fashion Industry), 그리고 이즐링턴(Islington)⁵³⁾의 문화 고용 연구가 있다. 이러한 사례들은 공간 및 분배효과 그리고 가치-사슬(- 생산, 소비 뿐 아니라 사회적 그리고 환경적 근거)의 연계에 대해 더 자세히 다루고 있다. 특히 주목할 것은 ‘문화 영역의 소 기업은 일시적이며 약하며 그리고 강력한 경제적 활동 또는 전망을 대표하지 않는다’고 말하고 있다. 영국(그리고 유럽)의 전체 기업의 95%이상이 “소”규모이고, 10명 이하를 고용하며, 대부분 5명 미만이다. 그러나 지속적이며, 독립적인 미시-경제 고용 연구에서는 많은 창조 기업들은 오랜 동안 창업되고 그리고 일반적인 중소기업의 단기간 생존율보다 높은 비율을 보이고 있다. 문화 기업들은 물론 단순히 출판, 디자인 그리고 미디어 영역들이 아닌 구조적이며 기술적인 변화를 다루고 있으며, 부동산 경기의 일시적인 호황에 의존하지 않고 있다.

이스트 런던의 시티 프리진 SRB 지역에서 스피탈필드에 있는 70개의 이상의 문화적 기업에 대한 연구에서, 반 이상이 3년 이상의 사업을 유지하며, 50%가 소수 인종을 고용한 것으로 조사되었다. 시티 프리진 SRB 지역 내에 있는 클러큰웰 지역에 장기간 설립된 문화기업에 대한 또다른 연구에서 회사의 70%이상이 1990년 이전에 설립이 되었고, 50% 이상이 연간 100,000파운드 이상의 매출을 올리고 있었다.

규모가 크고, 높은 질을 추구하는 예술 및 미디어 회사들은 아웃소싱/외부 계약율(예를 들면 방송, 출판, 음악, 미디어) 하면 반면, 문화산업 클러스터들은, 중심상업지에 근접하고 있지

52) 이러한 것들은 기초적인 연구와 문화적 활동의 효과를 얻기 위한 폭넓은 접근을 포함하고 있다. 최근의 표준 산업 분류와 통계적인 자료에만 한정하지 않고 있다.

53) 영국 Greater London 중부의 한 행정구역이다.

만, 저렴한 임대 비용으로 재생 지역 내에 형성되며, 이전보다 더 넓은 지리적인 영역으로 확대되고 있다. 형성된 집합체들은 분리되어 확산되고 그러나 창조적인 클러스터들이 새롭고 오래된 수공업산업(예를 들면 텍스타일/패션, 뉴미디어/디자인, 시각 예술과 공예/디자이너와 생산자) 사이에 균형을 이루며 생산 사슬을 창조한다. 이들 클러스터들은 수준 높은 교육과 훈련 장소를 제공하는 곳으로 그리고 학생들이 그들의 연구하는 동일한 곳에서 실습을 하는 것을 선호하는 장소(예를 들면, The Chocolate Factory)로써 역할을 한다. 그리고 한편으로는 스튜디오에 기반한 전문가들은 교육과 관련하여 시간제로 일을 할 수 있는 장소가 된다.

복합적 용도(다음의 혼합: 재화, 활동, 고용 부문, 임시 용도, 생산-소비)가 형성되지 않고 그리고 공공의 개입에 의존적인 곳의 사례들은 대부분 지속성이 떨어진다. 이것은 장소, 유산(환경, 역사, 산업) 그리고 비교 우위(예를 들면 Lace Market, 노팅엄, 클러큰웰과 쇼디치 - 디자이너-제작, 새로운 미디어)에 의한 복합경제 모델과 더 부분적인 전문화는 모두 하나의 창조적인 클러스터에 있어 더욱 활기찬 그리고 스스로 지속하는 모델을 만든다는 것을 보여주고 있다.

셰필드의 초기 문화산업지구는 적절한 사례이다. 수도 런던에 인력과 경제적 유출에 대한 통로에 대응으로서, 1980년대 중반에 레드 데입 스튜디오와 A-V 경영 센터가 만들어졌다. 1996년 까지 2000명을 고용(대부분 소기업)하여 400개 이상의 기업들이 지구에서 운영되었지만, 단지 20%정도가 그들 스스로 '예술과 미디어'에 기반한다고 응답하였다. 그러나 2001년, 문화산업지구(CIQ) 내에 창조적 서비스 제공자들의 2/3는 아직 공공 자원에 의존하고 있다. 1996년 지역 사업 계획은 공공 안전, 교통 혼잡, 자신감의 부족 그리고 국립 대중 음악 센터에 대한 생존력에 대한 고민을 제기하였다. 1년 후 한 외부 보고서는 단일 용도(문화적 생산)의 위험을 인식시켰다: 비록 셰필드는 문화산업발전 계획에 앞서 있지만, 그 개념은 더 이상 소설이 아니며 영국에서 비슷한 종류의 계획들이 있다... 문화산업지구(CIQ)는 활력 또는 다양성의 흔적이 없는 상태에서 파편적인 경험만을 제공하고 있다... 거기에는 어느 곳에도 숨이 없고, 볼거리도 충분하지 않다 그리고 문화산업지구는 반 황폐화된 지역으로, 시간이 지난 후에는, 잠재력으로 부적당한 지역으로 인식되고 있다. 도시의 다른 지역에서 문화 지구는 공공의 개입 없이 발전하고 있다. - 데본셔 그린(Devonshire Green), 도심과 트램 경로에 인접해 있는. 데본셔 그린의 저녁에 그 거리는 사람들로 분비고 있지만, 문화산업지구(CIQ)의 저녁은 황폐화되어 있다.

4) 축제와 이벤트

축제와 이벤트들은 흔히 초기 단계에 재생 프로젝트의 일반적인 형태이고, 고려할 만한 가치가 있는 개별 이벤트들에 대한 수많은 작은 규모의 연구들이 있었다. 작은 규모 축제들에

대하여, 가장 중요한 효과는 커뮤니티 내부와 외부에 장소⁵⁴⁾에 대한 사람들의 인식과 관련된 다.

축제의 경제적 효과에 대한 범위는 축제의 규모와 기간에 따르며, 더욱 유용한 자료는 에딘 버러(Edinburgh)와 노팅 힐(Notting Hill)과 같이 오랜 전에 만들어진 축제들의 축척된 효과에 대한 연구들에 포함되어 있다⁵⁵⁾. 노팅 힐(Notting Hill) 카니발의 경제적 효과에 대한 연구에서 2002년 카니발의 참가자, 여행을 포함한 36백만 파운드 그리고 편의에 9백만 파운드의 소비가 측정되었다. 직접, 간접 그리고 연계된 수입의 총합은 93백만 파운드이며, 경제적으로 그 외에 3,000개의 완전 고용 일자리를 생산한 것으로 계산되었다. 그러나 이들 축제들의 재생 그리고 분배효과는 이들의 경제적 연구에서는 많이 고려되지 않았다.

1990년 글라스고 유럽 문화 도시에 대해 착수된 연구에 주요한 결과는 머스카우의 모니터링 글라스고 1990(1991)이다. 이 보고서는 이벤트에 대한 단기에서 중기간의 경제적 효과를 측정 하는데 명확한 초점을 가지고 있다. 많은 학술논문들이 1990년대 초에 발표되었는데, 그것은 문화를 통한 도시재생의 사례로서 이벤트에 대한 연구이다. 1991년 이래로 14% 증가한, 스코틀랜드에는 1999년 대략 177,900개의 관광 관련 일자리가 있지만 1990년에 문화적으로 연계된 효과는 많이 지속되지 않았다. 이 수치 28%는 글라스고이다. 스코틀랜드 관광 위원회 통계는, 1991년에서 1997년 사이 해외 관광 여행은 25% 그리고 1997년 이래로 회의 판매는 200% 증가하는 동안, 1991년에서 1998년 사이에 글라스고에 대한 영국 관광 여행은 88% 증가되었음을 가리키고 있다.

글라스고 대학의 문화정책 연구 센터는, '도시와 문화: 1990 글라스고의 장기간의 성과들'라는 제목으로 연구 프로젝트를 착수하였다. 이 프로젝트는 글라스고의 문화적 투자에 대한 장기간의 지속가능성에 대해 조사하였다. 이 연구에는 두 가지를 더 포함하고 있는데 그것은 1990년 이전의, 예를 들면 가든 페스티벌(Garden Festival), 그리고 예를 들면 1999년 도시건축(City of Architecture)이 포함되어 있다⁵⁶⁾. 글라스고 사례는 재생에 비-물리적 측면의 가치의 중요성을 보여주고 있다. 예를 들면 살고 일하기 좋은 곳으로서 도시에 대한 새로워진 인식들 그리고 시민들의 자신감과 만족의 회복들이다⁵⁷⁾. 그러나 인식과 미디어 내용 분석은 재생의

54) McManus K. & Moriarty G.(2003) Releasing potential: creativity and change(Arts and regeneration in England's North West). Art Council England North West.

55) 축제 기획자 협회는 축제의 세부 부분으로서 민속축제들의 경제적 효과에 대한 수치들을 발표하여 왔다.

56) 그리고 이들 결과들에 대한 사회적이며 정책적인 상태들로 살펴볼 것이다.

효과가 도시에 문화의 해(Year of Culture) 또는 연속적인 문화적 투자에 기여했는지에 대한 확실한 증거를 제공하고 있지는 않다.

유럽문화도시를 주최한 여러 다른 도시들은 이벤트 후의 방문객 효과들에 대한 연구에 착수하였다. 예를 들면 로테르담은 2001년 유럽문화수도를 공동으로 주최하였다. 이벤트 전후에 대한 연구에서, 이 다문화적 항구 도시는 문화적 비율이 11% 상승하였고, 이는 1999년 방문객의 3%와 비교하여 2001년 방문객의 8%가, 우수한 5개의 문화 관광지로 평가되었으며, 22개의 유럽 문화도시들 중 2003년에 20위에서 15위로 상승하였다. 대부분의 축제 도시들과서와 같이, 연구는 이벤트 자체는 재생의 긴 과정의 한 부분이라고 말하였다. 큰 규모의 프로젝트에 대한 일부로서 이벤트가 개최되는 해는, 예를 들면 수변에 칼라트라바 브리지⁵⁸⁾(calatrava bridge)와 '스타' 건축가의 건축물 등과 같이, 하나의 박물관 지구와 한 새로운 건축도심과 투자에 의해 향상이 이루어진 문화적 시설들의 개발에 근거하여 이루어진다.

2008년 문화수도 리버풀

로테르담에서는 로테르담과 리버풀에서의 재생에 초점을 맞춘 RIBA 연례회의가 개최되었다. 논의는 리버풀 재생 추진이 어떻게 되어가고 있는지 - 문화수도, 지역, 도시 또는 공공부분에서? 의견을 여러 가치가 복합되었고, 4번째 우아한 건축물에 대해 무엇을 해야 할 지에 대한 중요한 주제에서 하나의 충고가 있었다: '우리가 결정할 수 없다면, 그것을 실현되지 않을 것이다'.

폭넓게 정의되는, 문화가 쇠퇴한 도시들을 살리는데 이용될 수 있다는 개념처럼, 상징적인 건축물들은 비판의 대상이 된다. 그러나 총괄계획가들에 의해, 문화의 해는 벌써 개발가의 확신과 향후 몇몇의 중요한 문화 프로젝트들의 움직임에 영향을 주고 있다: 도심에 중요한 복합 용도 개발지역인 체바스파크(Chevasse Park); 피어헤드(Pier Head)의 개발, 알속스(Alsop's)와 킹스 독(Kings Dock), 세계 유산 대상지 제안의 모든 부분에서 나타났다.

'결과를 측정하는 것은 항상 어렵다. 우리가 디자인 품질 지표 시험을 통해 질을 향상시킨다면, 그것들은 강해 질 것이다(personal communication, EDAW 25.8.03).'

57) Garcia, B.(2003) 'Glasgow lessons can help Liverpool', Regeneration & Renewal 4th July:14.

58) 칼라트라바 브리지(calatrava bridge)란 칼라트라바(calatrava)가 설계한 다리를 말한다. 칼라트라바는 스페인 발렌시아 출신으로 발렌시아 폴리테크닉 대학에서 건축을 전공한 후, 스위스에서 토목공학을 전공하게 된다. 현재 건축의 신 미래주의적 건축가, 구조엔지니어로 활동하고 있다.

3.3 사회적 재생 - 문화의 기여에 대한 검토

브레이트머트(Brightmet) 연구에서 나타난 확실한 결과 중의 하나는 지역 사람들의 인식에 대한 변화들이다. 예술에 대한 주민들의 인식은 브레이트머트에 대한 더 좋은 이미지를 이끌어 하도록 하였다. 자기 정체성에 대한 새로운 인식, 지역에 대한 자긍심 그리고 지역 사람들이 예술에 참여할 수 있는 더 많은 선택과 기회에 있었으며. 이것은 커뮤니티를 구축하고 강화하는 필수적인 뼈대이다.

사회적 재생에 있어 문화적 활동의 역할에는 많은 증거가 나타나고 있다. 활동의 많은 부분은 정부가 사회적인 배제에 대한 문제, 커뮤니티의 단절을 촉진하고 근린지구를 재생하는데 이용된다.

‘사회적 재생’이란 단어는 문화적인 영역의 문헌 보다는 정부와 정부 기관의 문헌에서 더 종종 나타난다. 문화적 영역에서, 사회적 효과, 근린지구 또는 커뮤니티 재건, 커뮤니티 재생, 결속 또는 개발과 사회적 효과에 대한 언급들은 사회적 재생이라는 단어보다 더 친숙하다. 몇몇의 최근 문헌은 ‘문화적 효과’에 대해 언급하고 있는데 그것은 문화적 가치들에 대한 강조로서 예를 들면, 지속가능성, 문화적 보존, 문화적 다양성, 자율, 창조, 연대와 문화권들로 사회적 재생의 개인적 그리고 커뮤니티 차원과 밀접하게 연결되어 있다.

사회적 재생은 문화적 영역에 대한 연구에 있어 새로운 영역이며 연구자들은 무엇을 측정하고 어떻게 측정해야하는지 아직 연구 중에 있다.

밀레니엄 상(그들의 커뮤니티들에 유형적인 기력을 하면서, 개인별로 개인적으로 그들의 개발을 위한 2,000파운드 상금을 지급한다)에 대한 사회적 효과의 측정에서 잭슨은 사회적 효과는 무형적이라고 주장하였다. 그녀는 다음을 주장하였다:

- 직접적으로 증명할 수 없다. 예를 들면, 개인적 효과의 태도 요소들은 직접적으로 관찰되는 것보다 오히려 암시적으로 존재한다.
- 개인적이다. 과정의 정도는 개인적인 필요와 성취에 대한 그것들의 기본선에 따른다(즉, 그들이 어느 출발하는 위치).
- 절대적인 것보다 오히려 정도의 문제이다. 개발 또는 다른 사람 또는 커뮤니티들의 단계에 따른 적용에서 과정의 균등한 단위를 정의하는 것이 불가능하다.

- 주관적이다. 한 프로젝트에 대해 개인 집단의 느낌과 인식은 효과에 대한 해석에 있어 한 단위가 아니다(평가의 다른 유형에 경우가 될 수 있는 것으로).
- 해석의 여지가 있다. 두 사람은 사회적 효과에 의미가 되는 것이 무엇인지에 대한 매우 명확한 개념들을 가질 수 있으나, 이들의 생각은 아주 다를 수 있다.

이것은 아마, 부분적으로, 불균형적인(그리고 보통 측정되지 않는) 무게를 삶의 변화와 새로운 시작에 대한 개인적 이야기에 부여하는 ‘공헌적인 단체’의 요청들에 하나의 반응일 수도 있다.

이들 두 극단의 사이에서, 지난 과거 5년간 무엇이 사회적 재생 또는 사회적 효과일 수 있는가를 정의하는데 더욱 확신할 수 있는 접근들이 나타나고 있다. 비록 연구자들은 재생 과정의 복잡성으로 하나의 효과가 하나의 원인에 근거한다는 데 동의하기 어려울지라도, 이들에 대한 검토는 사회적인 효과에 대한 더욱 적합한 그리고 확실한 데이터 수집과 분석에 기반하여 발전에 중요한 평가 과정으로 추진된 추진 연구 프로젝트들과 보고서들로 알 수 있다.

이 영역의 지도자들 사이에는 게리 모리어티(Gerri Moriarty)와 프란코이스 마타라소(François Matarasso)가 있다. 그의 연구인, “이용 또는 장식? 예술에 참여의 사회적 효과”에서 마타라소는 6개의 주제 하에 참여적 예술 활동들이 효과를 평가하는 연구 분석의 틀의 제안하였는데 ①개인적 발전, ②사회적 결속, ③커뮤니티 내부 역량과 자기 결정력 강화, ④지역 이미지 및 정체성, ⑤상상력과 비전, ⑥건강과 웰빙 등이다. 마타라소와 다른 사람들은 개별적인 예술 활동의 효과와 커뮤니티에서의 예술 활동의 효과는 별도로 고려될 필요가 있으며, 한편 둘 사이를 연결하는 것을 인식하여야 한다고 주장한다. 더욱 최근에, 마타라소는 사회적 배제에 관련되어 예술의 참여를 조사연구하고 있다⁵⁹⁾.

마타라소의 관심 중의 하나는 커뮤니티들과 실제 연구를 디자인하고 착수하고 또는 그들의 근린에서 문화적 활동의 효과를 측정하는 것이다. 한 예로 그녀는 10년간 예술 전략의 효과를 측정하기 위하여 볼튼(Bolton)의 브레이트머트(Breightmet) 개발지역 거주자들과 협력한 예이다. 처음 3년간의 연구는 다음 발견들을 입증하였다:

- 어린이들과 젊은 사람들에게 더 큰 신분감

59) 2004년 국립 지방 여행 포럼과 커미디아는 지방 커뮤니티들의 전문적 예술 여행의 가치에 대한 마타라소의 보고서를 출판하였다.

- 창조적 활동의 참여에 대한 기획의 더 큰 인식
- 다른 세대들이 있는 참여자들의 함께 작업하는 것에 대한 기회들
- ‘구축하기 위한 적극적인 무엇’, 그리고
- 브레이트머트(Brightmet)에 대한 개선된 이미지

사회적 효과 연구 조사 그룹은 연구과정과 발견을 검토하기 위한 지역의 거주자들과 전문가들을 구성하였다. ‘잠재성의 발현: 창 의와 변화. 영국 북서부에서의 예술과 재생’에서 모리아티(Moriarty)와 케빈 맥마너스(Kevin McManus)는 예술의 사회적 재생에 대한 더 진전된 사례들을 제공하였다.

1) 사회적 자본

커뮤니티의 사회적 자본에 대한 문화적 활동의 잠재적 기여는 영국의 조사연구에서 상대적으로 새로운 영역이다. 언어 사용의 선구자는 근대 (북부) 이태리에 시민 전통들에 대한 그의 연구에서 사용한 퍼트넘(Putnam)이다. 퍼트넘(Putnam)은 사회적 자본은 4개의 특징들을 가지고 있다고 제안하였는데, 그것들은 사회적 재생의 문화적 기여에 대한 잠재적으로 유용한 측정수단이다. 그것들에는 아래와 같은 것들이 있다.

- 커뮤니티원 들 간 그리고 기능적인 네트워크를 지배하는 규칙의 수용 사이에서의 호혜(Reciprocity), 신뢰(Trust) 그리고 협력(Cooperation)
 - 시민 커뮤니티를 만드는 커뮤니티 네트워크
 - 지역 그리고 개인 네트워크에서 지속적 그리고/또는 자발적인 방법의 과정을 통한 시민 운영 또는 참여
 - 다른 커뮤니티 멤버들과 연대감 및 평등감을 가지며 사람의 소속감을 말하는 시민 정체성
- 호주에서 연구된, ‘사회적 자본의 창조, 예술 자급에 기반한 커뮤니티의 장기간 이익에 관한 연구⁶⁰⁾’는 예술과 관련한 사회적 자본 단어를 이용한 첫 번째 중의 하나이다. 예술적, 경제적, 교육적 혜택에 따른, 사회적 혜택은 다음을 포함하고 있다:

60) 그 저자인, 다아드레 윌리엄스, 1994년에서 1995년 사이에 호주 위원회로부터 커뮤니티 예술 네트워크에 의해 착수된 커뮤니티 기반의 예술 활동의 장기간 효과에 대한 조사를 하였다. 설문조사와 관찰자 ‘포커스’ 그룹들은 참여하거나 또는 커뮤니티-기반의 예술 프로젝트를 지원하는 사람들의 유형에 따라, 무엇이 그들을 동기화하였고 그리고 장기간의 혜택으로 얻어진 것은 무엇인지에 대해 정보를 수집하도록 계획되었다.

1. 진행 중인 가치에 대한 커뮤니티 네트워크 구축
2. 하나의 사회적 또는 커뮤니티 관심에 대한 공공 인식의 증대
3. 인간 권리 또는 사회적 정의 문제에 대한 행동의 고취
4. 여가 또는 위락 선택의 개선
5. 다른 문화 또는 생활양식의 이해에 대한 개선
6. 개인적 또는 집단의 사회적 고립에 대한 교훈
7. 커뮤니티 정체성 또는 그 자체의 의식에 대한 개발
8. 커뮤니티 예술 프로젝트의 가치에 대한 공감의 증대

이들 지표에 대한 232개의 프로젝트/기관에 대한 이 연구⁶¹⁾를 통하여, 전체 65%가 사회적 혜택은 중요한 것으로 여겼으며, 커뮤니티 예술의 가치에 대한 공감을 하게 된 것; 커뮤니티 정체성/확신의 발전; 그리고 커뮤니티 네트워크의 발전이 가장 높은 등급의 요소로 나타났다.

미셸레 리브스의 예술이 사회적 그리고 경제적 효과들의 측정에 대한 방법론의 검토에서 평가방법에 대한 유용한 심사뿐 아니라 실제 평가의 부족과 이를 위한 이유도 부족하다는 것에 대해 자세히 읽을 필요가 있다고 요구하였다.

2) 약점

문헌 검토에서는 많은 차이와 약점들을 입증하고 있다. 문화 활동과 사회적 재생에 대한 대부분의 연구들은 개인적 그리고 커뮤니티에 대한 참여효과이다. 참여는 보통 직접 실천하는 활동을 의미한다. 보거나 관찰의 효과에 대한 유용한 연구는 현재 부족하다. 이 분야에서 부족한 것은 참여자들의 경험에 집중하는 경향에 있다. 보고서들은 한 활동에 종류에 참여한 교사, 젊은 작업자, 놀이를 감독하는 보육가, 부모, 보호자, 이웃들과 다른 사람들로 부터의 평가를 종종 포함하지만, 한 프로젝트에서 즉각적인 참여자의 경험으로서 열정적인 만큼 그들의 경험이 평가되지는 않는다. 이 보고서에서 그 밖에 언급된 것으로, 효과에 대부분의 증거는 한 활동에 즉각적이거나 매우 짧은 기간의 결과와 관련되어 있다. 범위에 관해, 비록 더 많은

61) 이들 사회적 혜택 지표들은 5점 척도를 활용하여 평가되었고 응답자들은 각각의 경우에 사례가 주어졌다. 이들 일련의 지표들은 자동 완료 질문서(self-completed questionnaire)에 근거하여 개별 사례연구에 적용되었다.

작업이 이들의 하위부분에 나타날지라도, 유산, 관광 그리고 방송 보다는 예술, 박물관 그리고 도서관을 통한 사회적 재생의 측면이 더 많다. 유산 복원 기금은 정기적으로 지원한 활동에 대한 평가를 지원하고 내셔널 트러스트는 포터리즈⁶²⁾에 대한 대상지 사례연구에 근거하여 역사적 유산의 사회적 가치와 효과에 대한 연구를 발표하였다.

관광은 예술과 유산의 '매력'을 포함하는 반면, 문화적 그리고 관계된 사회적 관광의 가치에 대한 관심은 부족하다. 문화관광과 도시관광이 영국과 유럽의 관광 시장에서 가장 빠르게 성장하는 부분 중의 하나라는 것은 놀라운 것이다⁶³⁾. 관광과 재생에 대한 지방정부협의(LGA)⁶⁴⁾의 보고서(2000)는 상세한 문화관광의 사례 연구 또는 전략을 포함하고 있지 않다, 그리고 일반적인 재생의 영역에서, 2003년 10월 카디프(Cardiff)에서 개최된 영국도시재생협회(BURA)⁶⁵⁾ 연례회의에서는 문화를 제외하고 스포츠와 재생의 부분을 포함하였다.

비록 지역과 재생 수준에서의 적극적 활동이 필수적이고 핵심적인 성공의 요소일지라도 문화의 공헌과 신뢰성은 문화적 영역과 시스템 내에서는 매우 높다. 더 넓은 재생에서 삶/생존의 질은 중요한 흐름이고, 그것은 아직까지 다루어질 여지가 있고/피상적으로 다루어지며 그리고 종종 잘못 표현되거나, 선도적 그리고 과장되어 일반화된 창조산업의 효과를 통해 정형화된다.

62) 포터리즈(the Potteries)는 영국 잉글랜드 중부, Staffordshire 주 북부의 도자기 제조업 중심지로서, 이 지구의 몇몇 도시가 1910년 합병해서 Stoke-on-Trent로 되었다.

63) 세계 유산 대상 관광지에 대한 수요의 증가가 부분적으로 반영되었다.

64) Local Government Association

65) 영국도시재생협회(BURA, The British Urban Regeneration Association)

제4장 문화를 통한 재생 사례

1. 조사 틀의 설정

사례조사는 문헌조사와 현장답사를 통하여 사업추진 배경, 사업내용을 조사하였으며, 추진 효과 살펴보았다. 문헌조사는 영국정부, 지방자치단체, 연구기관 등에서 발행된 문헌을 바탕으로 하였으며, 사업내용은 문헌과 현장답사와 확인하였다. 사업효과는 문헌에서 제시된 내용을 바탕으로, 현장인터뷰와 검토를 통해 작성하였다.

〈표 4-1〉 조사의 틀

조사분야	세부조사 내용	조사방법
사업배경 추진경위	<ul style="list-style-type: none"> •사업 배경과 문제의식 -사업수행을 위한 초기 활동내용과 진행과정 	문헌 및 관련자료, 인터뷰, 현장방문 조사를 병행
사업내용	<ul style="list-style-type: none"> •문화를 통한 사업전개와 내용 -추진주체 -사업내용 -사업추진 	
사업효과	<ul style="list-style-type: none"> •환경(물리)적, 경제적, 사회적 	

관련이론 고찰 및 문헌 조사를 통해 검토된 내용을 바탕으로 문화의 기여에 의한 재생 사례를 실시하였다. 재생사례는 크게 3가지 모델인 ①문화-주도형 재생(Culture-led regeneration), ②문화적 재생(Cultural regeneration), 그리고 ③문화와 재생(Culture and regeneration) 측면에서 접근하였다.

〈표 4-2〉 재생에 있어 문화의 역할과 효과

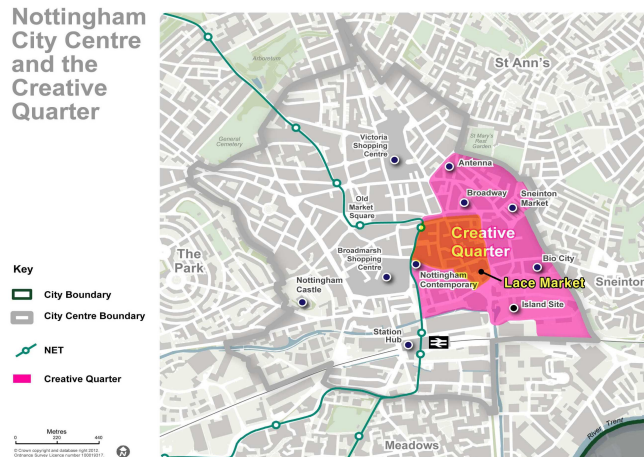
Project	Role of Culture in Regeneration			Remark
	Culture-Led	Cultural Regen.	Culture & Regen.	
1. Lace Market, Nottingham	★			
2. South West Region		★	★	
3. Acme Studios, London			★	
4. Custard Factory, Birmingham			★	
5. Chocolate Factory, Haringey	★			
6. Breightmet, Bolton		★		
7. Ulverston, Cumbria		★		
8. Headland, Yorkshire		★		
9. Hi8us(Film & Video)	★			
10. Arts in the Heart of Health, Hull	★			

2. 사례조사

1) 레이스 마켓, 노팅엄(Lace Market, Nottingham)

노팅엄의 창조 산업 전략은 복합용도의 지속가능한 창조 지역 개발을 위한 수단으로서 '패션 산업'의 증진과 재생에 역점을 둔 문화지구로서 '레이스 마켓(Lace Market)'에 집중하고 있다.

〈그림 4-1〉 문화지구에서 창조지구로 발전하는 레이스 마켓



자료: The Nottingham City Deal, Connected, Creative, Competitive Nottingham, p6.

레이스 마켓은 노팅엄 도심의 남부에 한 지역으로서, 역사적으로 19세기에 세계적인 레이스 산업의 생산의 중심지였으나 20세기 초에 들어서면서 레이스 산업이 급속히 쇠퇴하게 되었고, 이 지역은 황폐화되었다⁶⁶⁾. 이곳은 멋들어지며 인상적인 창고들과 산업시설들이 있는 밀집된 격자 지역으로서, 레이스 마켓과 도심을 연결하는 쇼핑지구인 호클리(Hockley)가 포함되어 있다. 특별한 그리고 '창조지구'로서 레이스 마켓의 공간적 영역은 1969년 보전지역으로 지정된 때에 근거한다. 이후 1974년 '타운 계획(Town Scheme Plan)'의 개발로 이어졌으며, 산업 개선 지역으로서 지구에 대한 순차적인 선포가 있었다. 개발가들이 레이스 마켓의 상업적 잠재력을 인식하기 시작하면서, 철거를 기다리는 지역으로서 보다는, 1980년대 기간에 레이스 마켓은 지속적으로 개보수 되었다. 이 과정은 1989년 레이스 마켓 개발사(Lace Market

66) John Ferris, Conservation and Regeneration in the Nottingham Lace Market, Institute of Modern Cultural Studies, University of Nottingham.

Development Company, LMDC)의 설립으로 가속화되었는데, 이 회사는 레이스 마켓 지역을 문화, 유산, 그리고 전문적인 서비스 지구로 개발하기 위한 노팅엄시 의회가 주도하는 공공/민간 협력회사이다. 잉글리쉬 파트너십은 지구에 대한 전략 - 융통성 있는 재개발을 통해 변화에 민감한 수요의 범위를 제시하고 있는 1997년 노팅엄 투자 전략 - 에 동의한 노팅엄 의회, 레이스 마켓 개발사, 레이스 마켓 유산 트러스트와 함께 일을 하고 있다.

〈그림 4-2〉 New College Nottingham으로 이용되고 있는 아담 건물



주: 아담건물은 레이스 마켓에서 가장 큰 빅토리안 양식의 레이스 산업(창고)용 건축물로서 현재는 New College Nottingham으로 이용되며, 패션, 상거래 및 IT경영에 대한 프로그램들을 통해 레이스 마켓 문화지구 내에서 재생을 촉진하는 역할을 하게 된다.

현재 레이스 마켓은 450개 이상의 회사가 있는 번성하고 매력적인 지구이며, 지구의 1/4은 패션 산업 그리고 생산과 관련된 것이 남아 있고, 3/4지역은 저임대비와 문화 환경 속에서 복합적인 문화 생산(예술과 미디어, 건축, 시각 커뮤니케이션)과 소비(유행에 비주류/독립 숍, 카페, 레스토랑, 바, 예술 영화관, 클럽 등) 기업을 대표하고 있다.

민간과 공공(ERDF, 잉글리쉬 파트너십, 도시개발 보조금, 시 의회, 지역 의회, LMDC 그리고 국립 복권 기금)자금의 조합은 이 지역을 패션 감각이 있는 지역으로 만들고 패션을 선도하는 지역으로 유지하게 하는데 돕고 있다. 많은 새로운 일자리가 이 지역의 역사와 위대한 자산인 의류와 패션에 대한 재생을 이용을 통하여 많은 일자리를 창출하며, 실용적 창조 산업 클러스터/네트워크의 구축과 침투를 통하여 레이스 마켓을 흥미롭고 실제로 일과 살기에 적합한 장소로서 자리매김하고 있다.

노팅엄 지역 의류 및 섬유 산업 전략은 축진을 위한 기초로서 하위영역과 그것과 관계된 지원체에 대한 검토를 지원하고 있으며, 지역 내의 정부기관과 기관의 협력에 대한 중요성을 강조하고 있다. 노팅엄 시 의회; 애쉬필드, 맨드필드와 뉴악 그리고 쉬두드 지구 의회; 유럽 연합; 그리고 클라렌튼 대학의 협력을 통하여, 시장의 다양화에 대한 연구, 트렌드 예측, 디자인 컨설턴, 그리고 훈련을 하기 위한 목적을 가진 전략이 고안되었다. 이러한 지역 간 성격의 협력은 RDA에 선행해서 실행된 실험적인 사례로서 중요하다. 이것은 거대한 규모의 정보 제공과 작은 하부 훈련 계획들과 물리적인 목표들을 조합하는 것이다. 물리적인 목표는 혁신, 디자인, 생산과 소매의 중심으로서 레이스 마켓에 초점을 두고 있다. 이는 생산과 소비 순환체계에 있어서 클러스터링과 네트워킹의 중요성을 인식시키고 있다. 레이스 마켓의 패션-주도형 재생에서 중요한 역할자는 노팅엄 패션 센터(Nottingham Fashion Centre)이다. 이것은 노팅엄 시 의회의 프로젝트로서 운영되고 있는 작업장과 교외 통근 기계전문가의 접근; 경영과 마케팅 조언의 전문가, 풍부한 도서관과 데이터베이스; 회의, 전시 그리고 미팅시설; 그리고 '당신의 미래만들기(Stitching Up Your Future)'라는 연례 경력자 이벤트를 제공하고 있다. 노팅엄의 외부에 있는 회사들에 대한 외각 지원도 개발되고 있다. 노팅엄 패션 센터는 노팅엄의 연구기관으로서 도시전체 및 지역 규모의 창조 산업으로서 패션 개발에 구심점으로서 역할을 하고 있다.

70개 이상 그리고 100명의 고용자들에 대한 인터뷰에 근거한 레이스 마켓에 대한 연구에서, 문화적 생산과 소비는 동시대의 도시들에 대한 활성화와 재생에 있어 중요한 역할을 하며, 지역화된 문화들이 이 역사적인 지구에 재생에 도구적으로 쓰였다고 결론지었다. 레이스 마켓의 재생은 세 개의 상호연계되고 문화적으로 구축된 경제에 의해 추진된 것이 발견된다: 착근과 문화적 기관의 생산; 저녁-시간 경제에 있어 문화와 소비 그리고 문화 기관. 작은 규모의 기업들은 도시재생 과정의 선구자들인데, 그들은 모험을 할 준비가 되어 있으며, 소외된 그리고 부분적으로 황폐화된 전 산업 공간에 들어갈 준비가 되어있기 때문이다.

1990년, 이곳에는 240개의 비 섬유 기업이 있었으며, 그 중 80%는 5년 전에 들어 왔으며, 반 이상이 5명 이하를 고용하고 있었다. 1996년까지 450개의 회사가 들어왔고, 그중의 80% 이상이 문화, 생산 그리고/또는 소비와 관련되며, 100개 이상(23%)이 패션/섬유이다. 1000명 이상의 의류 종사자들이 하루 1/4을 보낸다. 많은 회사들은 레이스 마켓에 입지하기를 선택하는데, 이는 도심에 가까운 곳에 위치하며 심미적으로 매력적인 역사 지구 내에 인상적인 개수된

창고와 다른 문화적 기업들과 클러스터링에 대한 혜택을 누리기 위해서 이다.

〈그림 4-3〉 노팅엄의 레이스 마켓을 창조지구로 인식시키게
브로드웨이 시네마와 영상 센터



자료: <http://www.broadway.org.uk/images/pages/16/artwork/1/340x230.jpg>.

효과

〈표 4-3〉 사업 효과

분야	효과	비고
환경적 (물리적)	① 여분의 건축물과 역사적 건축물의 점유와 재이용	
경제적	① 창조산업/디자이너-작업자들을 위한 작업공간 및 편의시설 ② 일자리 유지 및 신규 창출 ③ 부동산/지역 가치 그리고 지역 개선 ③ 저녁-시간 경제	

출처: Crewe, L. and Beaverstock, J. (1998) 'Fashioning the City: Cultures of consumption in contemporary urban spaces', *Geoforum* 29, pp.1287-308 and Fleming, T. *Case Studies for the Cultural Industries*, MIPC, 1995/2000.

2) 남동부의 상징적인 프로젝트들

- 테이트 성 아이브스(Tate St Ives), 에덴 프로젝트(The Eden Project), 국립 해양박물관(the National Maritime Museum), 플리머스 극장 로얄(Plymouth Theatre Royal), 뉴케이(NewQuay)

콘월(Cornwall)의 문화 르네상스는 1993년 개장한 테이트 성 아이브(Tate St Ives)에서 찾을 수 있으며, 그리고 더욱 최근에는 에덴 프로젝트(Eden Project), 국립 해양 박물관 팰머스⁶⁷⁾(Falmouth), 플리머스에 새로운 문화생산 센터인 극장 로얄, 그리고 영국 서핑의 수도, 뉴케이의 고품격 디자인 프로젝트가 있다. 플리머스는 이 도시에 머물기 위한 수많은 건축가들과 신문기자들이 증가되면서, 에덴 프로젝트와 극장 로얄로부터 혜택을 받고 있다(건축 저널 03.3.27). 물론 테이트 성 아이브(Tate St Ives)는 지난 수십 년간 지역 경제에 지속적인 효과를 생산하고 있다.

(1) 테이트 성 아이브(Tate St Ives)⁶⁸⁾

황폐하고, 오염된 가스작업장에 건설된 테이트 성 아이브는 1993년 6월에 개장되었으며, 비용은 지역으로부터의 125,000파운드를 포함하여, 지방정부, 유럽 및 민간 부분으로부터 조성되었다. 테이트 성 아이브는 야망과 디자인에 관한 문화-주도형 해변 재생의 새로운 모델 개척자이다. 초기 예상 방문객은 연간 70,000명 이었다. 첫째 참가자들은 200,000명에 이르렀으며 2000년 1월까지 갤러리에 1.2배의 방문객 이상이 방문하였으며, 78%는 콘월 외부로 부터이며, 15%는 해외로 부터이다. 초기 고용인원은 6명의 정식직원과 6명의 시간제 직원 및 자원봉사들이었다. 테이트 성 아이브는 현재 69명의 정식 및 시간제 직원을 고용하고 있으며, 한편 수많은 외부 일자리 들이 갤러리의 서비스 제공을 위하여 만들어졌다. 그 성과는 전시관 건물의 손상과 도시 인프라(교통, 주차장)의 수요를 느끼게 하였으나 연중 활동과 고용, 새로운 레스토랑과 카페, 성장하는 많은 수의 갤러리, 공예와 보석 상점과 상승하는 주택가격 등 혜택이 더 컸다.

1994-5년 콘월 카운티 의회는 성 아이브 자체와 콘월지역 등 두 부분에 대한 테이트의 5개

67) 팰머스(Falmouth)는 영국 잉글랜드 서남부, Cornwall 주 서남부의 항구 도시이다.

68) <http://webarchive.nationalarchives.gov.uk/20110118095356/http://www.cabe.org.uk/case-studies/tate-st-ives/evaluation>

경제적 효과 연구를 착수하였다. 이 연구들에서 갤러리는 이미 도시에 중요한 효과를 주고 있으며, 지역에도 효과를 주고 있는 것으로 조사되었다. 사업체의 70%는, 테이트의 개장이 그들의 상거래에 혜택을 주고 있다고 믿는 것으로 조사되었다. 85%는 갤러리가 도시에 혜택을 주고 있다고 믿었다. 웨스트 콘월 관광 위원회 조사는 테이트 갤러리 방문객의 58%는 그들의 콘월방문의 주된 목적이 갤러리를 방문하는 것이라라는 것을 보여주었다. 개장 후 1년이 안되어, 테이트는 성 아이브의 사업에서 5%까지 판매가 증대되었고, 완전 고용 일자리는 15명까지 증가하였다. 1998년 말 호텔경영자는 사업의 20%가 성장한 것으로 발표하였다. 한편, 근린지구에 대한 파급효과 연구에서는, 근린지구에 영향에 혜택이 파급되지는 않았으며, 매우 지역적으로 혜택이 있는 것으로 조사되었다.

〈그림 4-4〉 테이트 성 아이브 전경 모습



(2) 국립해양박물관(The National Maritime Museum, Falmouth)

펠머스(Falmouth)는 이전의 산업용지를 재생하기 위한 계획으로서, 두 개의 연결된 해양 박물관, 상업, 소매 및 주거건물, 공공 이벤트 광장과 마리나 시설로 구성되어있다. 이 계획은 수변을 따라 공공공간이 순차적으로 연결되게 하며 펠머스 독과 구명정 정거장으로 구도심을 보행으로 연결하도록 계획되었다. 계획에서 국립해양박물관은 핵심적인 사업으로서 카페테리아, 강연장, 기획전시실, 학교 교실, 도서관, 사무실, 수장고와 선박-건축 세미나실을 포함하고

있다⁶⁹⁾. 개장주간 방문객은 112,000명에 이르렀으며, 거의 예측의 3배였다. 50개의 새로운 일자리가 만들어졌고, 150명의 자원봉사자들이 지원되었다. 이 건물은 ‘희망을 주며, 놀랍고 그리고 기운이 나게 한다. 모든 감각으로 건축된 박물관은 도시와 박물관을 이용하고 방문하고 그리고 일하는 사람들과 관계를 가장 잘 맺고 있다’(건축 저널 17.6.03).

〈그림 4-5〉 팰머스 재생의 핵심적 요소인 국립 해양 박물관



자료: <http://www.nmmc.co.uk/>

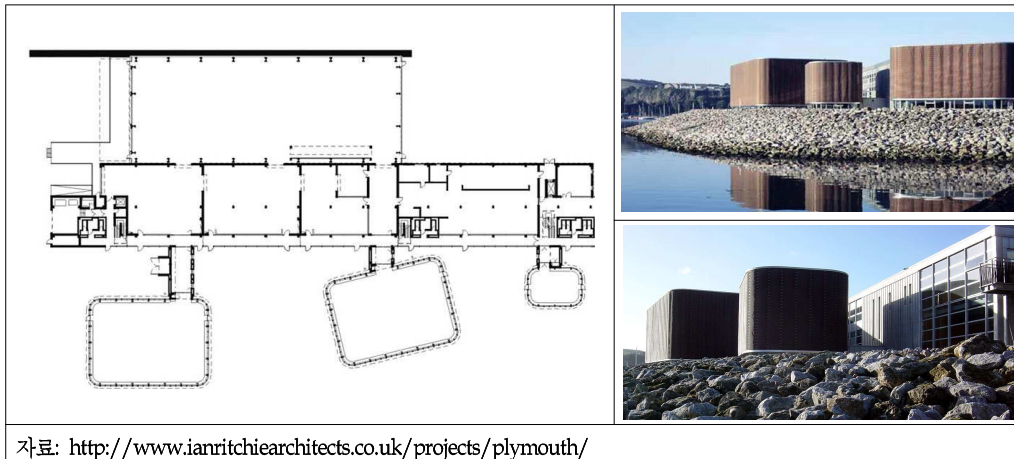
(3) 플리머스 극장 로얄 제작 및 교육센터

(Plymouth Theatre Royal Production & Education Centre)

플리머스(Plymouth)는 독특한 관광을 제공하고 있는데 - 1620년 아메리카로 출발한 메이플라워의 근거지인 바비칸 해양마을이다. 그러나 1980년대 까지, 항구는 침체되었고 심각한 교통 혼잡과 쇠퇴로 고통을 받았다. 공공과 민간의 재생 기금(NRA, ERDF, SRB) 41백만 파운드 로, 서튼 항구의 중요한 부활이 착수되었다. 새로운 홍수 방어시설, 도로 접근 그리고 교통의 재정리 뿐 아니라, **올드 피쉬 마켓**은 바비칸의 유리작업, 공예, 소매 및 거리로 형성된 지역의 역사 중심, 연간 400,000명 이상의 방문객을 끌어들이는 **국립 해양 수족관**의 창조로 변형되었다. 재생은 항구의 풍부한 역사를 기념하는 공공 예술, 호텔, 주요 복합 여가 및 사무공간 개발을 포함한다. 인접한, **플리머스 극장 로얄 제작 및 교육센터(Plymouth Theatre Royal Production & Education Centre)**은 재생된 갯벌 위해 건축되어졌다. 건축가 이안 리치(Ian Ritchie)에 의해 디자인된 이 건물은 ‘행위 예술가, 창조 예술가 그리고 공예가들의 강력하고, 기능적이며 사회적 통합’을 성취하고 있다. 교육적인 건축물로서 컨설팅 활동의 창조적 기여에 대한 전체 과정을 잘 보여주고 있다’(건축 저널 17.6.03).

69) <http://www.longkentish.com/page.php?id=falmouth>

〈그림 4-6〉 플리머스의 Theatre Royal Production & Education Centre



자료: <http://www.ianritchiearchitects.co.uk/projects/plymouth/>

(4) 에덴 프로젝트(Eden Project)

밀레니엄-자금이 지원된 에덴 프로젝트는 콘월의 St Austell 근처의 Bodelva에 위치해 있는 과거 도자기 점토 광산으로 황폐화된 곳에 건설되었으며, 2001년 3월 17일에 개장하였다.

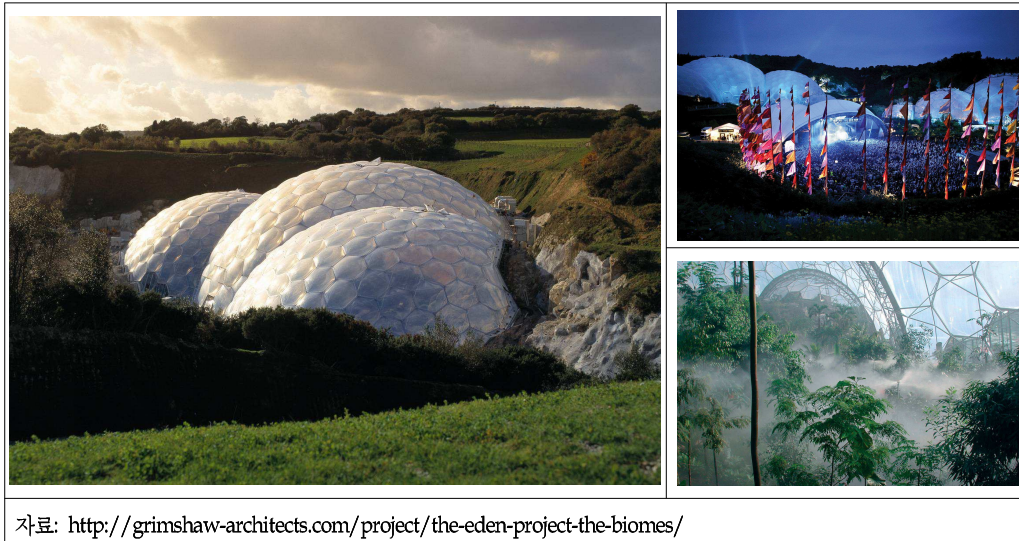
에덴 프로젝트는 독특한 구조물로 여러 상을 받았으며, 개장 후 첫 2년 이상 동안 4백만 이상의 방문객을 받았고, 2009년까지 1천만명의 방문객이 방문하였다⁷⁰⁾. 평균 방문객 체류 시간은 4.5시간이었다. 이 프로젝트로 지역은 과거 도자기 점토 광산지역을 재생하여 환경 센터로서 국제적인 명성을 얻었으며 관광객들을 끌어들였다. 콘월지역을 방문하는 중요한 목적지로써 에덴 프로젝트가 선정되었다.

또한 지역 사업에 긍정적인 효과⁷¹⁾를 미쳤으며, 사업의 성장과 투자를 자극하였다. 개발가들과 다른 사람들에게 콘월에 투자를 주도하였는데 - 예를 들면 이는 St Austell에 새로운 호텔 개발 중 하나를 포함하고 있다. 콘월과 영국 남서부의 이미지에 매우 긍정적인 이미지를 형성하였다. 지역에 강한 자신감을 형성하는데 기여하였고 내부 투자를 끌어들이고 있다.

70) <http://www.amion.co.uk/case-studies/eden-project-evaluation/>

71) 한편, 에덴프로젝트로 인한 일부 부정적인 효과도 나타나고 있는데 그것은 도로의 교통혼잡, 고용의 어려움 증가, 관광객들에 의한 환경파괴에 대한 부정적인 인식의 증대 등이다.

〈그림 4-7〉 Eden Project



요과

‘디자인 질과 혁신은 콘월 주변의 사례연구에서 볼 때 매우 중요하다. 지난 수년간 많은 새로운 건축 프로젝트들은 지역에 새로운 확신/자신감을 만들었다.’(CABA 위원 로빈 니콜슨)

‘기존 역사적 건축물의 재이용은 영국 해변의 특징과 장소성을 다음 세기에 전달하는 것이다. 경제적으로 도시에 혜택을 줄 뿐 아니라 그 정신이 미래 세대들에게 유지된다.’(데이브 프레이저 계획 및 개발 감독, 영국 유산, CABA 28.8.03).

〈표 4-4〉 사업 효과

분야	효과	비고
환경적 (물리적)	① 여분의 건축물과 역사적 건축물의 점유와 재이용	
경제적	① 방문객 수 ② 고용 ③ 부동산/지역 가치 그리고 지역 개선	
사회적	① 인식 ② 이미지	

출처: A change of scene: the challenge of tourism in regeneration, Local Government Association, 2000; Shifting Sands, CABA/English Heritage, 2003; Architects' Journal - various.

3) Acme 스튜디오, 런던

1972년 런던에서 설립된, Acme 스튜디오는 전문 및 '신진' 시각 예술가들에게 저렴한 요금의 스튜디오와 거주 시설을 제공하며 파인 아트 작업의 발전을 지원을 목적으로 하고 있다⁷²⁾. 바우(Bow)의 두 개의 비어있는 상점을 시작으로, 현재까지 7,000명 이상의 예술가를 지원하였다. Acme 살아있는/작업 프로그램들과, 예술가들의 주거, 국제적인 기관 프로그램과 조언/컨설턴트 작업, 그리고 16개의 건물(런던에 15곳, 콘월에 1곳)들을 관리하고 있으며, 동부 및 남동부 런던에 옛 고기 파이, 화장품과 담배공장을 포함하며, 573개의 비주거용 스튜디오들, 5년 동안(2010-15) 주거/작업을 할 수 있는 12개의 공간들을 제공하고 있다⁷³⁾. 대상지는 구도심 지역들에 있는데, 스탬니, 타워 햄릿, 사우드윅 및 해크니(Hackney)의 지역들과 같이 순차적으로 재생이 이루어진 지역이다.



〈그림 4-8〉 Acme's studios 건물 위치도

자료: <http://www.acme.org.uk/studios>

Acme는 쇠퇴지역을 재생하기 위하여 쇠퇴한 지역에 비어있는 건물들을 이용하고 있다⁷⁴⁾. Acme는, 또한 고용과 작품제작 용도에 요구되는 조건들을 보전하고 보호하며, 경제 사회적 활동의 복합적 이용을 지키고 있다⁷⁵⁾. 1997년 Acme는, 중요한 시기에, 취약한 임대 부동산의

72) '1972년 이래 Acme는 런던 산업에서 생존한 부분들의 한 대명사이며, 한 기관이 예술가 스튜디오에 대한 단기간의 부동산 이용에 운영을 하고 있다'(Thorne, R. Architecture Today AT118:58)

73) <http://www.acme.org.uk/aboutacme/history>

74) '관광에 대해 말하면, 예술가들은 도시 재생의 과정에서 리더들이다, 그리고 그들이 가는 곳에는, 유행과 돈과 상업적인 개발이 따른다'(Kit Wedd 창조 지구 1700-2000, 런던박물관 2001, p153/4)

운영에서, 영구적 인프라 건설을 위한 첫 시작으로 토지를 구입하는데 복원기금을 이용할 수 있게 되었다. 런던에서 부동산 가치의 상승과 거주지로서 높은 잠재력이 있는 산업용 부동산에 대해, Acme는 저렴한 작업공간의 공급을 지속하고 확대하기 위해 다양한 전략들을 개발하였다. 예를 들면, 2000년도에 Acme는 예술가들에게 저렴한 비용의 스튜디오로 헥크니(Hackney)의 오스만 로드(Orsman Road)에 주요한 스튜디오 부지(48개 스튜디오 - 26,500평방 ft.)를 구입하였다⁷⁶⁾. 전체 프로젝트의 재정을 확실히 하기 위하여 상호-보조금을 지급하는 스튜디오에 대해서는, 공개 시장 판매용 8개의 작업/거주 공간을 만들기 위해 대상지 내 작은 부분의 개발을 하였다. 부분적으로 새로-건축되는 작업/거주 공간들은(900에서 2,200평방 ft. 크기 범위) 2001년 여름에 완공되었고, 전체 8개 공간들이 1년 내에 판매가 완료되었다.

〈그림 4-9〉 옛 Players 담배 공장건물을 예술가들의 작업/거주공간으로 활용



자료: Acme Studios, Cross-Subsidy Case Study; selling work/live units in order to buy and maintain low-cost studio space, 2009.6

75) '조나단 하비(Acme 스튜디오의 공동설립자)는 예술가 주도의 재생에 의해 전개되고 있는 역할에 대한 지방정부의 인식이 현재 뒤쳐지고 있다. 최근까지 예술가들은 지방 정부에 의해 몇몇 의심을 받았다: 기껏해야, 비어있는 건물에 문제들에 대한 해결로서. 불과 지난 몇 년에 지방 및 중앙정부는 쇠퇴한 지역의 상태를 활성화하기 위해 문화적 산업들에 대한 중요성을 인식하게 되었다. 사례연구들에서 구도시 지역을 활기찬 문화지구들로 변화시키는 것이 축척되며, 이제 재생의 잠재력에 중요한 지표로서 예술을 보며, 계획가들이 그 지역에 예술가들의 있는가를 보는 것은 의심에 여지가 없는 당연한 이유가 되었다.'(Kit Wedd 창조 지구 1700-2000, 런던박물관 2001)

76) Acme Studios, Cross-Subsidy Case Study; selling work/live units in order to buy and maintain low-cost studio space, 2009.6.

작업/거주 공간들은, 매우 많은 소위 ‘거주/작업’ 계획으로 특징되는 것과 반대로 디자인 되고 건축되었다. 이런 개발들은 종종 거주 용도로 되는데, 고용 용도를 유지하기를 원하는 지방 정부의 계획 정책에 반하며, 종종 작업공간으로서도 적합하지 않다. 그러나 Acme는 오스만 로드(Orsman Road)의 작업/거주 공간에 구매자들에게, 화가, 사진작가, 디자이너 및 안무가들을 포함한, 모든 구매자들에게 부수적인 편의시설과 함께 진정한 작업공간으로서 그들의 공간을 점유하도록 하도록 하였다.

Acme는 이들 예술가들의 요구에 맞는 높은 수준의 공간을 확보하였을 뿐 아니라, 비록 공간을 판매하였지만, 자금이 저비용 공간으로서 스튜디오 프로젝트가 성과를 낼 수 있도록 하고 있다. 부동산 시장의 체계를 활용하는 이런 실례는, 시간이 소모되고 복잡하지만, 부동산 가격이 상승하는 가운데 문화적 용도를 위한 저렴하고 지속가능한 공간을 얻는데 도움을 주는 유용한 체계를 제공한다.

요약

〈표 4-5〉 사업 효과

분야	효과	비고
환경적 (물리적)	① 비활용 건축물에 대한 점유/재활용 ② 공공 예술 및 환경적 개선	
경제적	① 예술가들을 위한 작업공간 및 시설 ② 일자리 유지 및 신규 창출 ③ 부동산/지역 가치와 주거 및 어메니티에 대한 지역개선	

출처: 조나단 하비의 창조적 클러스터, 웨필드; 2002; Wedd, K et al., 2001, 창조 지구: 런던에서의 예술 세계 1700-2000, 런던박물관

4) 커스타드 공장, 디그베스, 버밍엄(The Custard Factory, Digbeth, Birmingham)

구 버드 커스타드 공장과 주변에 입주한, 커스타드 공장 지구는 유럽에서 창조적 활동의 가장 큰 단일 복합단지 중의 하나로서, 약 300개의 기업과 700명 이상을 고용하는 창조지대로 변모하였으며, 많은 다른 창조 산업의 하부-분야들에서 종사하고 있는 1,000명의 창조 인력에 250,000평방 피트의 저렴한 작업 공간을 제공하고 있다.

개발지는 NPO⁷⁷⁾인 SPACE⁷⁸⁾의 사유로 소유되어 있다. SPACE는 1986년, 북부 켄싱턴(North Kensington)에 카날로트 제작 스튜디오(Canalot Production Studios)의 개발과 함께 창조 사업을 위한 부지의 첫 취득으로 시작하였다. 이 프로젝트의 성공은, 다른 지역인, 창조 지구로 디그베트(Digbeth) 지역을 개발하기를 열망하고 있는 버밍엄 시 의회로 부터의 요구를 촉발하였다. 1990년 이래, SPACE는 구 커스타드 공장과 연계된 부지 및 몇몇의 인근 철도 아치 부지를 포함한 모든 부지를 점차적으로 얻었다. 또한 프로젝트는 개발의 첫 단계에서 요구되는 2.5백만 파운드에 대해 영국 협회의 8십만 파운드를 부분-자금으로 받았다.

〈그림 4-10〉 The Custard Factory의 모습



자료: <http://www.custardfactory.co.uk/about-custard-factory/>

첫 단계 사업에서 180개의 작업실/스튜디오, 예술 갤러리, 레스토랑, 댄스 스튜디오, 숭, 공연 공간과 플랫⁷⁹⁾들을 결합하여 제공하였고, 개발의 책임자인 베니 그레이(Bennie Gray)는 예술가들에게 공간을 꾸미도록 하고 (예로써 '디그베스의 용'과 같이 스콧하우스의 벽에 있는 거

77) non-profit organisation

78) Society for the Promotion of Artistic and Creative Enterprise

79) 영국의 전형적인 주거 형태는 2층의 단독주택이나 플랫(flat)은 아파트와 비슷하게 같은 층에 있는 여러 방을 한 가족이 살 수 있도록 꾸민 집을 말한다.

대한 조각상), 매력적인 임대차 계약과 임대료로 커스터드 공장으로 기업들이 이전하도록 장려 하였으며(예로써 런던에서 떠나 스콧하우스로 이전한 댄스워크), 매력적인 중심지로 변화시킬 수 있는 카페 같은 인프라를 제공하며 신속하고 빠른 감각으로 움직였다⁸⁰⁾. 고용 수요에 따라 다르지만 10명에서 20명 사이의 전일 근무 직원을 고용하며, 하나의 단일 거래 기관으로서 운영되고 있다. 2013년까지 1백만 ft²의 3/4을 개발하면서 400개 이상의 창조 및 디지털 기업들, 독립 소매점 및 레저의 근거지가 되고 있다.

사업 목적은 창조적인 물리적 클러스터를 촉진하는 것이다. 그럼으로써, 산업체들은 자생적이며 지속가능한 지역 창조 산업 고용 시장을 형성하는 방법으로서 네트워킹과 상호보완을 촉진한다. 동시에, 이 물리적인 클러스터는 활력을 잃고, 인구가 감소하는 구 도심 지구(디그베드)를 재개발하는 하나의 거대 규모의 환경적(물리적) 재생 프로젝트로 나타났는데, 이는 새로운 일자리들을 만들고 새로운 거주자들의 유입을 유도하는 구 산업 건물들의 리노베이션을 통해서이다.

커스타드 공장은 5가지의 장소적 의미를 가지고 있다. 첫째, 커스타드 공장은 **일을 하기 위한 장소**이다. 24시간 접근(주당 40파운드부터)이 가능한 스튜디오 공간은 소규모 창조 기업들에게 유연한 편의를 제공하도록 디자인되었다. 이런 기업들은 석판 인쇄공부터 음악가까지 범위와; 디자이너에서 애니메이터까지를 말한다. 더하여, 220개의 좌석을 보유한 커스타드 공장 극장, 소규모 레코드 스튜디오 그리고 연습/회의실들은 실행 또는 네트워킹을 위한 공간을 제공한다. 둘째, 커스타드 공장은 **삶의 장소**이다. 현재, 학생 플랫 개발이 계획되어 있다. 이것은 추가적인 거주 개발을 불러일으킬 것이며, 평범한 일의 시간을 넘어 지역에 '삶'을 불어 넣을 것이다⁸¹⁾. 셋째, 커스타드 공장은 **상업의 장소**이다. 소비-주도형 창조 산업은 카페-바(계획된 이상으로), 공예전람회, 영화제작과 전시공간을 통해서 활성화하고 있다. 넷째, 커스타드 공장은 **배움의 장소**⁸²⁾⁸³⁾이다. 미술 관련 센트럴 잉글랜드 대학의 석사과정이 전속되어 있으며 무료 사업 컨설팅을 제공하는 정부 지원 '비즈니스 진료소(Business Surgeries)'가 대상지에 유

80) Charles Landry 외3명, The Art of Regeneration-Urban Renewal through Cultural Activity, 1996, pp53-54.

81) 커스타드 공장은 앞으로 예술, 미디어, 문화 그리고 디자인분야에서 일하는 젊은이들에게 임대해 줄 수 있는 주거/작업 플랏을 만들 계획을 가지고 있다.(BBC BIRMINGHAM, 2010.6)

82) 특히, 고등 교육의 한 사례로서 문화 산업 프로젝트 지원은 '커뮤니티에서의 예술가'로, 센트럴 잉글랜드 대학의 프로젝트이다. 프로젝트는 예술가들이 커뮤니티에 기반한 프로젝트에서 작업을 하는데 필요한 기술을 습득하고 그들의 고용능력의 개선을 위한 수단으로서 지원하는 것이다.

83) 또한 커스타드 공장은 사우드 버밍엄 대학의 영상 및 예술 별관과 VIVID미디어를 유치하는데 중요한 역할을 하였다.

치되어 있다. ESF(European Social Fund)에 의한 부분-자금이 지원된, 프로그램은 훈련받은 사람들에게 예를 들면 여행비와 장소 비용을 지원하고 그리고 장애학생들을 지원 한다. 훈련 받은 사람들은 지원에 있어 - 보통 한 예술가 또는 예술기관에 고용된 사람 - 훈련된 멘토 들을 할당받는다. 더하여, 춤, 공예 그리고 공연 과정들이 제공되며; 직업실습 들이 훈련 받는 사람들의 졸업을 위하여 주어지며; 어메니티들이 지역 학교들에게 제공되며; 프린스 유스 비즈니스 트러스가 대상지에 입주해 있다. 마지막으로 커스타드 공장은 **물리적 재생의 장소**이다. 이것은 하나의 랜드마크적 프로젝트인데, 황폐한 건물을 변화시키고, 새로운 시설을 도입하는데, 예를 들면 커스타드 공장 호수와 리 강(River Rea)을 가로지르는 다리이다. 새로운 가능성, 새로운 희망들이, 물리적으로 그리고 문화적으로 죽었다고 생각된, 지역에서 나타났다.

요고

〈표 4-6〉 사업 효과

분야	효과	비고
환경적 (물리적)	① 산업용 건물에 대한 재활용 ② 지역 재생 ③ 공공 예술/아이콘 ④ 주거/삶-일	
경제적	① 고용과 SME/창조 기업의 창업 ② 교육과 훈련 ③ 지렛대 효과	

출처: Fleming, T. Case Studies for the Cultural Industries, 1995/2000, MIPC and see Bennie Gray in Industrial Buildings: Conservation and Regeneration, Stratton, M.(ed.) E&FN Spon, 2002.

5) 초콜렛 공장, 해링게이 예술(The Chocolate Factory, Haringey Arts)

예술과 문화산업을 통한 경제적 재생의 접근은 북부 런던 바로우 해링게이에서 실행이 입증된다. 어떤 중요한 선도적인 문화적 사업들 또는 시설들이 없고 높은 실업률을 가지고 있는 동북부 해링게이 지역에, 이 문화적으로 다양한 해링게이는 예술과 도시재생계획을 시행하였는데 이는 10년간 예술을 중심으로, 경제, 고용 및 환경 재생 정책과 지원을 통합하였다. 1991년 도시디자인 실행팀이 도시디자인단의 사무실에 설치되었는데, 도시디자인단은 물리적 경제적으로 쇠퇴한 두 도심인 알렌산드라 궁전(Alexandra Palace)과 우드그린(Wood Green)을 연결하는데 중점을 두고 있었다.

〈그림 4-11〉 해링게이 문화지구 경계(좌) 및 The Chocolate Factor(우)



해링게이는, 지역 예술 기관과 협력하여, 예술 도시 재생 공무원을 영국 최초로 임명하였으며, 예술과 문화 산업에 고용 연구를 지원하였다. 1994년 예술과 문화산업 전략을 만들었으며, 이 부분의 경제적 중요요인은 클러스터 활동과 개발 기회를 함께 하는 것으로 설정되었다.

연구에서 고용인의 18%와 고용자의 23%가 예술과 문화 산업에 종사하고 있으며, 이는 런던 평균의 2배로서: 해링게이는 예술가, 음악가, 시각 예술 및 공예/생산자, 배우 그리고 시청각 전문가에 특히 많은 거주인구를 가지고 있었으나, 이러한 예술적인 공동체는 대부분 숨어 파편화되어 있으며 문화적 개발과 경영에 대해 충분히 고려되지 않았다. 경제적 문화적 개발에서 환경적으로 지속가능한 접근으로서 도시의 개발에 대한 지역 계획전략으로서, 환경적인 개선 및 도시디자인 계획 프로그램인 우드 그린(Wood Green)에서 착수되었다. 해링게이는, 어퍼 리 벨리(Upper Lee Valley) 지역을 위한 Objective 2 ERDF⁸⁴⁾ 자금을 포함하여, 해링게

84) European Regional Development Fund

이 하트랜드(Haringey Heartlands)와 재생 프로그램을 위한 SRB⁸⁵⁾ 자금을 얻는데 성공하였으며, 이들은 현재 단일 기관인 '도시 미래'(Urban Futures)가 맡고 있다. 이 기관은 창조 산업 개발과 관계된 중소기업, 교육과 연수 프로그램, 그리고 엔터테인먼트-주도형 재개발인 '쇼핑 시티'(Shopping City)을 함께 수행하고 있다. 이곳에는 멀티스크린 헐리우드 그린 영화관을 포함하고 있는데, 영화관에서는 다른 영화와 함께 발리우드⁸⁶⁾(Bollywood) 영화를 상영하고 있으며, 상점 폐업으로 죽어 안전하기 못한 공간이었던 지역에 많은 사람들을 끌어들이고 있다.

하트랜드 재생에 핵심은 우드 그린에 있는 초콜렛 팩토리 문화 지구로서 1997년에 개장하였다. 이 개발의 촉매제는 해링게이 예술 위원회였으며, 예술위원회에서는 전에 바셋 초콜렛 공장(Bassetts sweet factory)이었던, 연면적 5,000평방 미터의 초콜렛 공장을 120명 이상의 지역 예술가, 필름/비디오, 음악, 극장, 사진, 인쇄 그리고 수공예 사업과 훈련 및 세미나 공간으로 임대하고 운영하였다. 건물 개조는 1997년에 시작되었으며 75개의 예술가 스튜디오, 조각가 스튜디오를 만들었다. 한 층은 북부 런던의 가장 큰 사진 스튜디오가 되도록 변형되었으며, 이곳에서는 다양한 서비스와 훈련 프로그램들이 제공된다. 다른 층은 '학습 및 경영센터'가 되었는데, 이곳은 또한 해링게이 예술 위원회의 음향-녹음 스튜디오가 입주하였다. 대상지에는 예행연습 스튜디오, 극장 장면 건축, 그리고 디자인 작업장을 만드는 다른 기관과 업무들이 공유되고 있다. 그리고 1 개의 카페/레스토랑이 현재 운영되고 있다.

초콜렛 공장은 북부 런던의 창조 산업 생산의 핵심이다. 공장은 SRB-지원 프로젝트인 우드 그린 창조지구의 중심을 형성하고 있다. 이 지구 내에 선도 프로젝트들에는 미들섹스 대학의 파인 아트 학교가 있는 퀵실버 갤러리(Quicksilver Gallery); 연극 훈련 프로그램을 위해 장소로 이용되고 있는 마운트뷰 연극 학교; 스캔랜 스튜디오(애니메이션)와 고급 연회장인 더 데크리움('The Decorium')이 있다. 이 문화지구는 해링게이 하트랜드 재생 지역 내에 '변화의 엔진'('engine of change')으로서 작용하며, 거주 및 상업적 개발에 따른 창조 산업의 중요한 부분에서 일하기 위한 민간 개발자를 끌어들이고 있다.

85) Single Regeneration Budget

86) 발리우드란 인도 영화산업을 일컫는 말로서, 지금은 뭄바이(Mumbai)로 불리지만 이전에는 봄베이(Bombay)로 불렸던 도시를 중심으로 진행되는 데서 생긴 이름이다. 연간 800여개의 영화가 제작되고 있으며, 전세계에서 가장 큰 규모를 자랑하고 있다.

요과

〈표 4-7〉 사업 효과

분야	효과	비고
환경적 (물리적)	① 산업용 건물에 대한 재활용 및 개조 ② 야간시간대 경제 활동의 핵심 소매 센터와 활동을 위한 환경적 개선	
경제적	① 창조 클러스터 ② 교육과 훈련의 연계 그리고 특히 BMEs ⁸⁷⁾ 의 실업률이 높은 지역에 대한 지원	
좋은 사례	① 정책 및 수단에 대한 연구, 예술과 문화를 통한 재생에 대한 점진적인 접근 ② 경제적 및 환경적(물리적) 재생(SRB, ERDF)과 함께 문화의 통합	

출처: An Economic Strategy for Art & Cultural Industries in Haringey, 1994; Fleming, T. Case Studies for the Cultural Industries, 1995/2000; <http://www.artfactories.net> ; Haringey 예술 위원회, 2002.

87) black and minority enterprises

6) 브레이트머트 아트, 볼튼(Brightmet Arts, Bolton)

맨체스터, 볼튼의 브레이트머트 단지는 수입 박탈과 어린이 빈곤의 지표에 대하여 측정된 지역에서 가장 낮은 10% 지역이다. 브레이트머트 아트는, 볼튼 커뮤니티 교육 서비스(볼튼 커뮤니티 대학의 부분)에 의해 설립된 기관으로, 볼튼 메트로폴리탄 지방 의회의 주택부서의 예술에 대한 퍼센트(Percent for Arts)계획을 통해 자금을 지원받아, 사업지구에 긍정적인 변화를 일으키기 위한 촉매제로서 예술을 활용하기 위한 10개년 전략을 가지고 있다.

브레이트머트 아트 작업의 정신은 커뮤니티의 개발과 밀접하게 연결되어 있으며 커뮤니티 활동을 지원한다; 중점사항은 그들에게 지역 사람들의 기술과 경험을 개발하며 그들에게 가능한 기회를 주는 것이다. 작업의 높은 비율은 예술 활동에 참여를 포함하고 있으며, 청중의 한 명으로서 이벤트 또는 전시에 참여하기 보다는 직접적으로 창조적인 실례들과 직접적으로 관계한다.

1999-2002 3년 동안, 브레이트머트 아트를 통해 활동한 내용은 다음과 같다:

- 71명의 협력기관과 함께 하였다(63개 지역, 5개의 국립 및 3개의 국제적).
- 43명의 예술가와 작업 계약을 하였다(36명의 지역 예술가들, 볼튼 외부로부터 7명).
- 지역 사람들과 함께 60개 이상의 프로젝트들을 조정하고, 446명의 참여자 회의를 수행하였다.
- 대략 5,051명의 개별 참여자들과 함께 작업하였다(4,324명의 어린이들과 727명의 어른들).
- 볼튼 메트로폴리탄 지방 의회로부터 대략 75,000파운드, 볼튼 커뮤니티 대학의 커뮤니티 교육 서비스로부터 6,000파운드의 보조 수입금을 받았다.
- 세부 프로젝트에서 현금에 기여에 대한 것들과 자원 봉사자 시간(5파운드/시간당 비용)에 대한 것들을 포함하여 브레이트머트 지역의 추가적인 수입으로 대략 80,000파운드를 끌어들이었다.

이러한 브레이트머트 아트 활동에 대해 평가⁸⁸⁾를 한 결과 다음과 같은 결과가 나타났다.

88) 활동에 대한 평가는 공표된 정량적인 데이터; 예술 회의에 대한 예술 참여자 관찰과 참여자들에 대한 정량적인 인터뷰; 예술참여자가 아닌 연구자에 의한 표적 집단과 질문 항목에 근거한 연구이다. 그리고 지역의 거주자들과 전문가들에 의해 구성된 사회적인 효과 연구 조사 그룹의 정기적인 만남, 그리고 연구에 대한 검토, 기록과 토론을 통하여 수행하였다.

개인적 자아상 - 표적집단면접법과 정성면접법을 통해 어린이들과 젊은이들을 위한 창조적 예술에의 참여는 그들에서 성취감 뿐 아니라 자아의 중요성을 주었다는 것을 설명하고 있다.

한 지역으로서 브레이트머트의 이미지 - 표적집단면접법과 정성면접법을 통해 어린이들과 젊은이들이 직접적으로 단지에 대한 예술 활동의 이력들은 그 지역의 인식의 변화와 연결된다는 것을 설명하고 있다(그들 자신과 다른 사람들). 정량적인 질문항목으로 응답자에게 브레이트머트 예술이 브레이트머트의 이미지 개선에 도왔는지에 대한 질문하였다. 성인 거주자의 96.4%가 이 주장에 동의하였고 75.0%가 강하게 동의하였다. 단지 3.3%가 이 주장에 동의하지 않았다. 모든 초등학교 어린이들과 중학교의 86.7% 응답자가 이 주장에 동의하였다.

집단적 연대적 작업에 대한 개인들의 능력 - 표적집단면접법, 정성면접법 그리고 관찰조사를 통해 예술 활동은 하나의 공간과 하나의 관심을 창조할 수 있는 방법이며, 서로 다른 세대 간에 상호 간에 관심 있는 하나의 활동 안에서 같이 작업할 수 있다는 것을 설명하고 있다.

사회적 유대와 연대 - 근린지구에서, 사회적인 유대를 강화하는 방법에 대한 표적집단면접법 또는 정성면접법에 참여한 거주자들에게서, 이러한 연대적인 특성이 해석되었다. 질문사항 응답들은 성인 거주자들의 92.6%는 브레이트머트 예술이 지역 사람들에서 하나의 활동으로서 보다는 긍정적인 어떤 것을 주었다고 믿고 있으며, 77.8%는 강하게 동의하였다. 질문항목에 대해 초등학교 어린이들의 88.5%가 이 주장에 동의하였으며, 65.4%는 강하게 동의하였다. 한편 중학교 어린이들의 80%가 이 주장에 강하게 동의하였다.

가능한 선택들에 대한 인식의 증대 - 질문 사항으로서 성인 거주자들 대부분이 '브레이트머트 예술이 브레이트머트에 창조적인 활동에 대한 기회를 만들었다'에 92.9%가 동의하였고, 82.4%가 강하게 동의하였다. 6.7%가 이 항목에 동의하지 않았다. 초등학교 응답자들의 84.6%가 또한 이 항목에 동의하였고, 13.4%가 동의하지 않았다, 그리고 중학교 응답자들의 93.3%가 동의하였고, 6.7%가 동의하지 않았다. 초등학교 응답자들에(중학교 어린이들과 성인들의 불만

족의 2배) 불만족의 수준이 상대적으로 높은 것은 주목할 부분이다. 정량적인 응답들은 예술 활동들을 통해 선택에 대한 인식의 증가가 어떻게 나타나는지에 대한 몇몇의 지표를 보여주고 있다.

건강 - 지난 수년간의 연구에서 어린이들과 젊은 사람들에게 대한 표적집단 면접에 몇몇의 지표들이 있는데, 그들이 예술은 스트레스와 걱정을 감소시키는 심리적인 이득을 가지고 있다는 것을 인식하는 것이다. 그러나, 이 사항은 '브레이트머트 예술은 브레이트머트에 더 건전한 기회를 제공할 수 있다'는 항목에서 성인거주자들은 78%의 낮은 수준의 동의를 보여주었다, 단지 42%만이 강한 동의할 하였고, 다른 항목에 기록된 것보다 동의하지 않은(20%) 비율이 높았다. 초등학교 어린이들 사이에서, 13%, 그리고 중학교 어린이들의 50%가 이 항목에 동의하지 않았다. 이것은 성인들에게 예술과 건강사이의 연결이 예술과 근린주구 이미지 또는 예술과 커뮤니티 연대 사이의 연결보다 강하게 인식되지 않는다는 것을 말하고 있다. 건강과 예술사이의 연결은 초등학교와 중학교 어린이들에게 비슷하게 인식되었지만, 이는 예를 들면, 예술과 브레이트머트의 이미지와 단지에 창조적인 기회들과의 연결보다는 강하지 않았다.

효과

〈표 4-8〉 사업 효과

분야	효과	비고
환경적 (물리적)	① 지역에 대한 주목	
사회적	① 거주자의 인식과 브레이트머트의 외부 이미지 ② 커뮤니티의 결속	
좋은 사례	① 프로젝트의 참여와 혜택에 대한 평가 방법의 디자인과 수행	

출처: 1. www.brightmet.co.uk, 2. Gerri Moriarty, 'We're different because we do art!':Brightmet Arts Social impact Study 1999-2002, North West Arts Board, Bolton Metropolitan Borough Council, 2002.

7) 울버스톤 - 축제도시(Ulverston - a festival town)

울버스톤은 컴브리아, 남 호수지역에 인구11,678명(2001)⁸⁹⁾의 작은 시장 도시이다. 선박 건조 도시인 바로우-인-퍼니스(Barrow-in-Furness)로부터 10마일 그리고 윈더메어(Windermere) 해변으로부터 비슷한 거리에 있다. 1980년대에서 1990년대 초 동안, 이 도시의 성쇠는 전국적으로 비슷한 시장도시들의 운명에 영향을 주었던 많은 요소들로 인하여 쇠퇴하였다. 교외의 쇼핑센터, 라이프스타일의 변화와 함께 쇼핑 패턴과 사회적 태도의 변화는 많은 소상공인들에게 어려운 환경 속에서의 상업거래를 의미하였다. 이들 문제들과 연결된 사우드 컴브리아 내에 중요 지역 상인들에 의해 만들어진 정리해고, 그리고 당시 어려운 경제 환경, 모든 것이 울버스톤에 직면한 문제들에 더하여졌다. 2001과 2002년 사이에 구제역의 발생은 역시 지역에 추가적인 경제적 압박을 가했다.

1997년, 울버스톤 2000+가 이들 문제들을 해결하기 위한 시도로서 설립되었다. 이 기구는 지역 및 자치 의회, 지역 상공인과 주민들의 협력단으로서, 도시에 대한 종합적인 전망과 느낌을 개선하고 이를 통해 방문객의 수를 증가시키고자 하는 목적으로 만들어졌다.

원칙적인 목적은 도시의 브랜드 이미지를 쇄신하는 것이다. 중요한 브랜드 이미지 쇄신 실례는 ‘축제도시 울버스톤(Ulverston Festival Town)’이라는 현수막 아래, 요약되는 것으로, 지역 내에 있는 매우 강한 문화적 그리고 예술적인 주제를 개발하고 증진하는 것이다. 영국에서 가장 유명한 기념 단체 중의 하나인 웰페어 스테이트 인터내셔널(Welfare State International)을 포함한, 파트너 쉽은 역사 유산의 강한 끈은 도시의 이미지를 중요하게 증진시킬 수 있는 매우 가치 있는 자산이라는 것을 느꼈다.

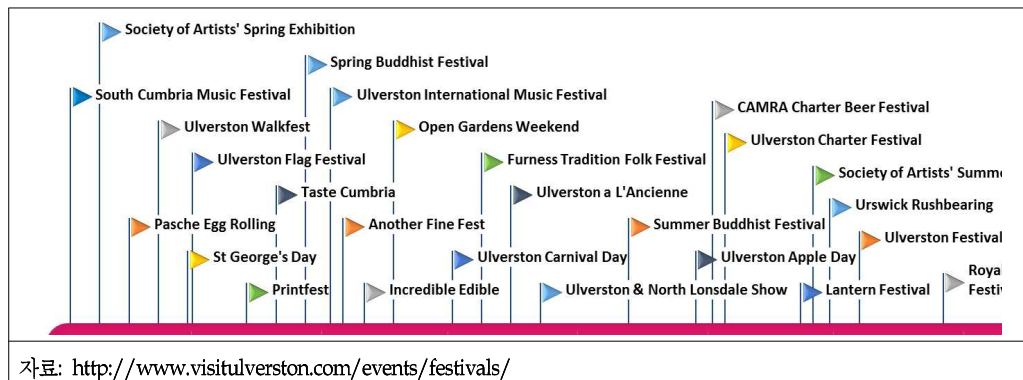
울버스톤은 이미 많은 축제들을 지원하고 있는데 이 중에는 랜턴 행렬과 최근 도시 100주년을 기념하는 연례 카니발이 포함되어 있다. 랜턴 행렬은 매년 가을에 행해진다. 울버스톤의 젊은이들은 웰페어 스테이트가 있는 랜턴 하우스에 특별한 주제의 랜턴(등불)을 만들기 위한 워크숍에 참여하는데 초대된다. 수많은 랜턴들이 행렬에 사용되는데 이는 도시의 좁은 가로를 따라 마력이 있는 등불 전시를 만들어 낸다. 2002년, 12,000명이 행렬에 등불의 강 들과 환상적인 마지막 부분을 관람하였다.

2002년 13개의 축제와 이벤트를 개최하기 위하여 이들 활동의 바탕 위해 만들어지는 것이

89) <http://www.neighbourhood.statistics.gov.uk/>

결정되었다. 이들 축제들 각각은 문화적 또는 상업적 정신으로 시장의 다른 부분에서 다루어진다. 최근에 설립된 디켄시안 크리스마크 축제(Dickensian Christmas Festival)는 명확히 후자이며, 반면 다방면에 걸친 퍼니스 전통축제(Furness Festival of Tradition)는 매우 전자 쪽이다. 또 다른 최근에 추가된 축제는 단어 시장으로, 봉사활동 속에서 지역의 글쓰기 그리고 문학을 증진하는 것으로, 한 주간의 문학적 이벤트 축제로 막을 내린다.

〈그림 4-12〉 울버스톤에서 개최되는 축제일정



〈그림 4-13〉 랜턴 축제(Lantern festival) 행렬 모습



자료: <http://ulverstonlanternfestival.org/>

축제 성공의 핵심은 예술가들과 활동적인 공동체의 참여에 의한 창의적 협력이었다. 현재 수많은 사람들이 연중으로 확대된 문화 축제 프로그램을 즐기기 위해 타운을 찾아오고 있다⁹⁰⁾.

파트너 쉽은 또한 지역 예술에서 문화경영과 공예인들의 육성하기 위한 바람의 하나로 보조금이 지급되는 스튜디오 시설을 지원한다. 이 같은 연계는 도심에 제공하는 것에 가치를 부여

90) Art council England, Art and regeneration: Vibrant communities, 2007.9, p19.

하는 고품격의 공예 갤러리의 발전으로 이어졌다. 이들 프로젝트들은 다른 계획들과 연계되어 이루어졌는데 예를 들면 가로시설물(Street Furniture)에 대한 창의적인 접근인데, 거리에 명판, 벤치들 그리고 좌석에 대해 주제적 칼라와 패턴을 결정할 때이다.

지역 예술가 크리스 브람헐(Chris Bramhall)은 길(Gill)에 한 조각상을 제공하는 것에 지원을 받았는데, 이 곳은 사우드레이크랜드 지구 의회에 의해 하드하고 소프트한 경관에 대해 중요한 단장이 착수된 도심의 역사적 주거지역이다. 그의 조각인, 컴브리아 도로이정표(Cumbria Way Marker), 칼라일로 향하는 장거리 도보로인 컴브리아 방향에 출발지점에 있다. 이것은 원뿔 모양으로 둘러진 나침반을 표현하고 있는데 크리스는 칼라일에 70마일 도보에서 발견된 광물과 바위들을 설치하였다. 컴브리아 도로이정표에 대한 성공에 의한 영감으로, 울버스턴 운하 지역과 주변에 공공 예술과 경관의 형태를 소개하는 계획을 가지고 있다. 이 새로운 제안의 주요한 주제는 도시에 위치한 라우렐(Laurel)과 하디(Hardy)의 대표적인 조각 작품을 설치하는 것이다. 스탠 라우렐(Stan Laurel)은 울버스턴에서 태어났으며 조각가 그래험 아베슨(Graham Ibbeson)은 재미있는 영웅들의 조각상 제작을 지원받고 있다. 그래험은 에릭 모어캄베(Eric Morecambe) 상을 만들었으며 모어캄베에 매년 100,000명 이상의 추가적인 방문객을 끌어들이고 있다.

〈그림 4-14〉 컴브리아 도로이정표(Cumbria Way Marker)와 라우렐(Laurel)과 하디(Hardy) 조각상



성공적인 도시의 브랜드 이미지 쇄신은 지역의 거주자들 사이에 좋은 요소를 만들고 있다. 새로운 예술-주도의 르네상스는 많은 다른 계획들과 변화를 수용하고 전진하려고 하는 의지를 촉발시키고 있다⁹¹⁾.

브랜드 이미지 쇄신과 연계된 활동은 많은 방문객 증가와 방문객 소비를 이끌고 있는데, 이는 울버스턴의 경제적 발전을 촉진하고 있다. 2002년에 축제에 대략 75,000명이 참가하거나/참여하였다(비록 방문객과 지역 사이에 수를 분리하는 것은 어려울지라도). 도시의 모든 호텔 침대는 랜턴 축제 주간동안 꽉 차며, 레스토랑들과 맥주 집들은 축제 시간동안 최고로 잘 운영된다. 더 많은 버스 운영자들이 울버스턴에 요구되고 있으며, 그리고 관광 정보센터 요구들과 방문객들이 증가하고 있다.

더 많은 축제들이 개발되고 있고 축제와 예술의 개발은 울버스턴 소 시장 도시 계획의 추진 계획의 일부분이다.

요약

〈표 4-9〉 사업 효과

분야	효과	비고
환경적 (물리적)	① 일시적으로 도시의 모습을 변화시키는 프로젝트(울버스턴 Flag Fortnight) ② 도시의 역동 ③ 랜턴하우스의 개소 ④ 공공예술	
경제적	① 빈 점포의 재-임대 ② 방문객 수	
사회적	① 주민들의 인식 ② 창조 도시로서 울버스턴의 외부적인 이미지 ③ 협력적인 프로젝트 - 가족 참여자들을 위한 많은 기회들	

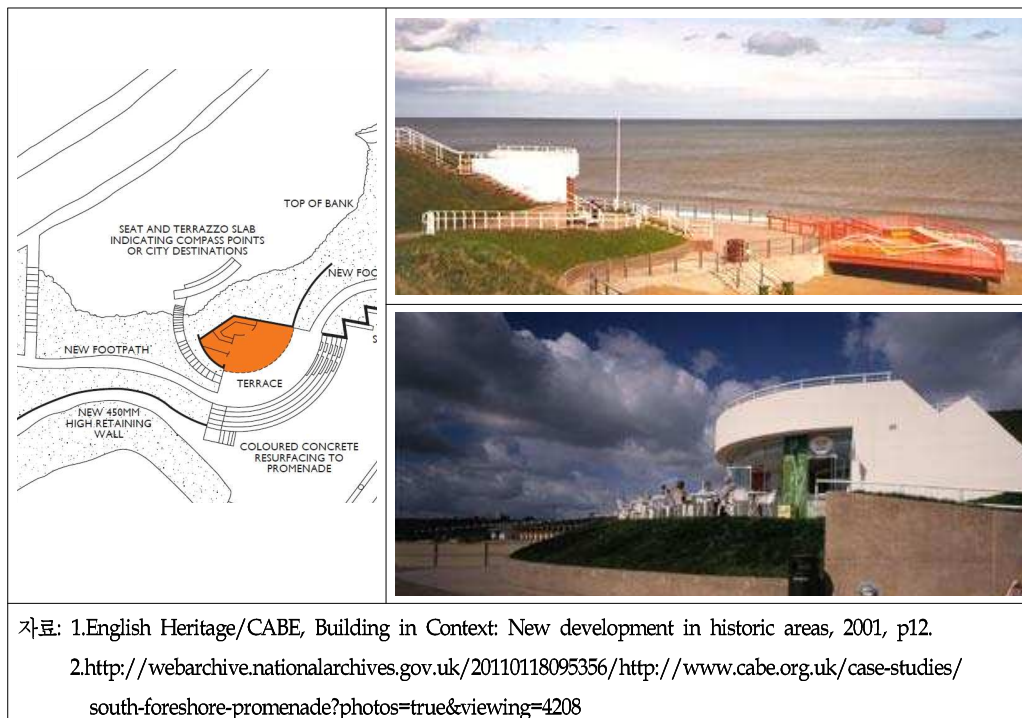
출처: Releasing potential: creativity and change. Arts and regeneration in England's North West, Gerry Moriarty and Kevin McManus. Arts Council England, April 2003.

91) 앞으로 전진하려는 이러한 욕망의 부분은 소규모 다목적 예술 센터(Small multi-purpose arts centre)를 개소하려는 욕망으로 표현되고 있다.

8) 헤드랜드 카페(Headland Cafe, Bridlington, Yorkshire)⁹²⁾

이 카페는 브리들링튼(Bridlington) 항구의 남쪽 1마일의 해변을 조망하고 있다. 이 프로젝트와 접한 문제들은 환경적 뿐 아니라 경제적 그리고 사회적인 것들이다. 이 카페는 공유일에 관광지로써 인기가 있었던 브리들링튼의 쇠퇴를 전환시키기 위해 계획된 프로젝트의 한 요소이다. 요크셔(Yorkshire) 의회의 이스트라이딩(East Riding)은 붕괴되고 있는 북부 프로미네이드(North Promenade)를 '진정한 공공공간으로서 모든 것에 열려있고 자유로운, 자극적인 환경'을 제공하기 위해 예술가 크리스 팁핑(Chris Tipping)이 참여한 보수를 결정하였다. 이 계획의 성공에 연이어, 고품격의 재료들과 높은 수준의 현대 디자인을 이용하는, 예술가들이 참여한 사우드 프로미네이드(South Promenade)의 재생에 대한 투자가 착수되었다. 전체적으로 프로젝트는 의회에 의해 승인된 디자인 전략을 만들기 위하여 지방정부에 의해 임명된 여러 전문 분야에 걸친 팀에 의해 만들어졌고, 의회의 의장에 의해 임명된 특별 작업 그룹의 지침하에 수행되었다.

〈그림 4-15〉 헤드랜드 카페 배치와 전경



92) English Heritage/CABE, Building in Context: New development in historic areas, 2001, p12-13의 내용을 참조.

카페 구조 그 자체가 헤드랜드 내에 위치하며, 그 지붕은 대부분 잔디로 덮혀 있는데, 이는 그것이 테라스 아래에 떨어진 가장자리 경계의 레일처럼 보여 지게 함이다. 이 건물은 드럼의 형태로, 스테코로 미장되어 있고 광범위하게 윤이 난다. 이것은 헤드랜드의 형태를 말하며 북쪽과 남쪽에 조망을 제공한다. 그것은 또한 1930년대의 건축을 매우 연상시키고, 직접적으로 그것을 복사하는 것이 아닌, 그 자체로서 항상 해변과 연계되어 나타난다. 건물의 전면을 구성하고 있는 빛나는 스크린은 브루스 맥린(Bruce McLean)에 의해 새겨졌고 유리와 투명의 이용은 카페 내부의 카운터까지 확장된다. 맥린은 또한, 건물의 전면에 있는 테라스를 넘어 밝게 채색된 조각 겸 미로인 제티(Jetty)를 담당하였다.

〈그림 4-16〉 해변방문객에게 명확한 활동을 제안하고 모습과 제티(Jetty)



전체적으로 이 프로젝트는, 브루스 맥린과 크리스 팁핑(Chris Tipping)뿐 아니라 예술가 멜 구딩(Mel Gooding)이 참여되었고, 지방정부에 의해 집행된 사업비에 외부 자금이 포함되어 수행되었다.

지원은 유럽지역발전기금과 예술복원기금으로부터 얻었고, 이 펀드의 감시는 다음을 기본으로 하여 지원하였는데, 그것은 '이 계획은 단기간에 투기적인 이득을 얻기 위한 일반적인 것과 건축적으로 결핍된 비정상상을 거부하고 시민건축을 제안하였다는데 급진적이다... 이 계획은 남을 가르치고 싶어하는 발표, 불품없는 설명 또는 대립적인 건축적인 디자인 또는 공공예술이 없이 장소에 대한 공공의 인식의 변화와 관계가 있다'. 이들 논평은 완성된 계획에 의해 나타났고, 그 계획은 전국 기자들 사이에서 폭넓게 논평되었다. 방문객들과 그 자체 내에 인기는 그것이 개장된 후 연간 관광객의 20% 증가로 증명되었다.

이 프로젝트는 그것을 수행하고자 특별히 조직된 공무원들과 의회 의원들의 투사정신 없이는 이루어질 수 없었다. 어려움에 대응하여 평범하지 않은 범위와 비용의 프로젝트에 대한 성취를 위한 조정 능력을 표현하고 있다. 이는 또한 예술가들의 참여, 높은 질의 디자인과 높은 영감은, 관광객의 증가와 관광객에 의해 '경탄할 만한 것'으로 묘사되는 새로운 해변 샐렛 인기로 보여지는 것처럼, 대중에게 인기를 끌고 있다. 카페 그 자체 디자인은 겸손함, 용기, 현대와 대중성의 조합의 가능성을 설명하고 있다. 세입자, 켄달은 '햇별이 있는 날, 당신은 일을 하기에 더 좋은 장소를 발견할 수 없을 것이다'라고 말한다.

효과

〈표 4-10〉 사업 효과

분야	효과	비고
환경적 (물리적)	① 도시디자인의 질 ② 디자인에 예술가들의 참여(예술과 건축)	
경제적	① 증가된 관광객 ② 쇠퇴의 반전 ③ 증가된 소비	
사회적	① 지역 아이콘과 어메니티 ② 장소성	

9) Hi8us

Hi8us("Hiatus") 프로젝트는 젊은 사람들이 그들 자신의 커뮤니티에서 혁신적이며 참여적인 텔레비전 드라마를 제작하기 위해 설립된 자선단체이다. 사회적 배제로부터 위험에 처한 젊은 이들과 같이 작업을 하는데 초점이 있으며, 그들에게 그들의 자신의 이야기들을 말할 수 있고, 새로운 기술을 배우고 고용과 교육에 있어서 접근의 기회를 얻게 하고 있다. Hi8us 사업의 목적은 두 가지가 있는데, 첫째 미디어 전문가들과 비전문가들 사이의 협력을 통하여 젊은 사람들의 삶을 반영한 획기적인 영화, 텔레비전 그리고 새로운 미디어를 제작하는 것이며, 둘째 그리고 젊은이들이 그들 자신의 삶에서 변화의 촉매제로서 미디어 드라마 제작의 경험을 이용하는 것이다.

Hi8us의 프로젝트는 드라마, 기술 그리고 젊은이들의 참여 속에서 추진하였다. 이스트 벨페스트의 젊은 프로테스탄트들과 함께 만들어진 윈넛과 스프러크(Wingnut and the Sprog, 1995)은 채널 4의 오랜 전쟁 시즌의 히트한 것 중의 하나이다. 블레이즈드(Blazed, 1996)는 코벤트리 도심의 한 젊은 마프로카리빈 그룹과 제작되었다. 이것은 미디어 상인 CRE 경기에 지명되기도 했으며 RTS상을 수상했다. 헐 교도소의 젊은 죄수들에 의해 고안된, Visit(1997)은 역시 채널 4에 방영되었으며 RTS 최고 독립 제작상을 받았다. 퓨어(Pure, 1998)는 맨체스터의 집 없는 젊은이들과 함께 만들어진 TV 장편 영화로 1998년 가을 채널 4에서 방영되었다. Hi8us은 교육 보조 프로그램의 영화 및 비디오로서, 필름 위원회의 복권기금 계획인 First Light 추진에 있어 특권을 받고 있다.

각각의 프로젝트는 워크숍, 훈련과 개별적인 실행 계획으로 구성되고 확대된 기간 이상으로 한 젊은 사람들의 집단을 포함한다. 각각의 프로그램은 폭넓은 범위의 젊은이들에게 텔레비전을 소개하며, 그들 중의 많은 사람들은 추가적인 교육, 훈련 또는 고용이 이루어졌고 몇몇은 산업체에서 일하거나 그들 자신의 영화 제작을 하고 있다. 프로젝트의 훈련 목적은 다음과 같다:

- 방송 드라마 제작 경험에서 준비, 검토, 구축에 대한 정규 구조를 만들기 위한 기술 및 지식의 개발한다. 기술은 미디어 제작과 폭넓은 양도할 수 있는 기술(행정상, 사회적, 조직적이며 개인적)을 포함한다.
- 프로젝트가 끝나는 것을 넘어 참여자에 대한 지원을 지속적으로 하기 위한 네트워크를 구축하는데 지역의 방송미디어 및 커뮤니티 개발 기관, 경력 조언, 교육 훈련자 및 자금지

원자들이 함께 작업을 함으로써 참여자에 대한 미래 고용과 추가적인 교육에 대한 기회를 증가시킨다.

첫 번째 프로젝트는 1998년 6월에 완성된, 채널 4를 위한 맨체스터의 젊은이들에 의해 고안된 드라마인 퓨어(Pure)의 제작에 따른 훈련 프로그램과 관련된다. 퓨어(Pure)는 2년간의 프로젝트의 부분으로서, 영국 전역에 젊은이들과 함께 만드는 캠퍼드 텔레비전 드라마 개발을 위한 전체 계획에서 국립 복원 예술위원회로부터 비용을 지원받았다. 이 이야기들은 맨체스터 내 도심 프로젝트에 기반하여 16-25세 나이의 젊은이들과 워크숍을 통하여 개발되었다. 도심 프로젝트는 올드햄 스트리트에 근거지를 둔 젊은이들을 위한 자원이며, 그들의 환경에 의해 불이익을 받는 젊은이들에 대해 정보, 지원 그리고 기회들을 제공한다. 대부분의 젊은이들이 초기 이 프로젝트와 계약하게 된 것은 그들의 주거에 대한 필요 때문이다. 그들은 아마 누군가의 마루바닥 또는 빈약한 시설에서 잠을 자던, 거리에 집 없는 사람들이다.

Hi8us 복원 프로젝트는 항상 젊은이들이 새로운 기술들을 개발하는 기회를 포함한다. 그러나, 지역 개발 기관들로부터 출연된 A4E 보조금과 펀드는 그들에게 전략적 전략의 개발, 이들 결과물에 대한 참여자들의 학습, 그리고 그들과 함께 작업하는 사람들이 있는 커뮤니티의 지원을 강화할 수 있도록 하고 있다. 맨체스터 훈련 및 경영 의회, WFA 미디어 그리고 문화 센터 및 이스트사이드(Eastside) 재생으로 부터의 지원으로, 그것들은 두 젊은이 집단에 세미나 프로그램, 작업 장소, 워크숍, 실제적인 사업과 개별적인 지원을 제공해 줄 수 있다.

훈련은 두 젊은이 그룹들에게 기회를 제공해주었다 - 카메라 전과 후방으로 전체 17명의 교육을 받는 사람. 9명의 젊은이는 전문 작가들과 감독들을 따라 실행 기술을 개발하고 이야기 줄거리를 고안하는 드라마 워크숍에 4개월 동안 참여되었다. 그 다음에 4주간 촬영에서, 그들은 방송사 직원에 의해 촬영되는 카메라로 만드는 대본을 수행하였다. 훈련 프로그램은 이 그룹에게 개인 부문 및 그룹 세미나들을 제공하였다. 이 그룹의 참석자 중 어느 누구도 이전에 미디어 프로젝트에 참여된 경험이 없다. 10명의 젊은이들에게 정식 세미나 프로그램에 의해 지원되는 실무훈련 교육, 개별적 부분들과 실용적인 제작 프로젝트가 제공되었다. 이 그룹에 참여자들은 대체로 이미 몇몇의 미디어 관련 기술을 가졌다.

이 프로젝트가 완료된 2개월, 제작 교육을 받은 사람들은 그들의 학습 경험에 대한 평가와 그들의 훈련에 대한 주목해야 할 점과 어려운 점들에 대한 의견을 요청받았다.

참여자들의 63%는 훈련 세미나가 좋음 또는 매우 좋음으로 응답하였고; 88%가 TV 드라마

에 대한 그들의 지식이 증가하였다; 75%가 새로운 미디어 기술에 대한 학습에, 71%가 개인적인 기술 발전에 도움이 되었다고 응답하였다. 참여자들 모두 그들이 미디어 분야에서 일하기를 원한다고 말하였다.

두 번째 복권 프로젝트 저녁의 변화(Nightshift)에 대한 각본은 버밍엄의 젊은이들과 즉석에서 그리고 대화 과정을 통하여 개발되었으며 그들에 의해 추진되었다. 영화는 완전히 비 전문가 배우, 저명한 작가, 마이클 이튼(Michael Eaton), 그리고 젊은 아시안 감독, 아샤 라파엘레(Aysha Rafaele) 사이의 독특한 협력으로 이루어졌다. 제작 후 영화는 버밍엄 영화 및 텔레비전 축제 때 개봉되었고 2월 13일 일요일 채널 4에서 방영되었으며, 버밍엄과 노팅엄의 다른 축제 이벤트에서도 또한 상영되었다. 이 영화는 미디어 상인 CRE 경선에 지명되었다.

훈련 프로그램은 젊은이들의 두 그룹에게 기회들을 제공하였다 - 카메라 전과 후방으로 전체 23명의 교육을 받는 사람. 'Cast' - 14명의 젊은이들이 3개월 동안 즉흥 드라마 워크숍, 공연 기술 개발과 드라마 작가 겸 감독과 이야기 줄거리를 고안하였다. 3주간의 촬영에서, 그들은 방송사 직원에 의해 촬영되는 카메라로 만드는 대본을 수행하였다. 훈련 프로그램은 이 그룹에게 개인 부문 및 그룹 세미나들을 제공하였다. 이 그룹의 참석자들 대부분은 이전에 미디어 프로젝트에 참여된 경험이 없다. 그들은 버밍엄에 있는 전단지 배포회사에 고용되었고 시험기간과 청소년 서비스를 통해 계약이 이루어졌다. 제작교육을 받은 사람(9명의 젊은이들)에게는 정식 세미나 프로그램에 의해 지원되는 실무훈련 교육, 개별적 부분들과 실제 제작 프로젝트가 제공되었다. 이 그룹에 참여자들은 대체로 이미 몇몇의 미디어 관련 기술을 가졌다.

40명의 참가자들이 함께 작업한 이들 프로젝트들에서: 10명은 현재 일을 하고 있고; 12명은 일을 하고 있거나 또는 추가적인 교육을 위한 곳을 잡고 있으며, 10명은 아직 고용이 되지 않은 상태이다. 복원-기금에 의한 프로그램들은 전문적인 영화와 미디어 제작에 접근을 하지 않았던 또는 얻지 못한 젊은이들에게 최종결과물을 방송 전시할 수 있게 하였다. 50%이상이 일 자리를 찾았거나 추가적인 훈련을 받고 있다.

이 프로젝트가 완료된 2개월, 제작 교육을 받은 사람들은 그들의 학습 경험에 대한 평가와 그들의 훈련에 대한 주목해야 할 점과 어려운 점들에 대한 의견을 요청받았다.

참여자 72%가 훈련 세미나가 좋음 또는 매우 좋음으로 응답하였고; 67%가 TV 드라마에 대한 그들의 지식이 늘었고 개인적인 기술이 발전하였다고 응답하였다.

도움문구

‘그것은 매우 긍정적인 경험이다. 거기에는 새로운 일을 배운다는 부담이 있다. 그것은 내가 다른 일에 참여할 수 있다는 점에서 미래 전망을 더욱 긍정적으로 보게 만들었다’

‘나는 경험이 훌륭했다고 생각한다. 그것은 지치게(혼란스런?)하는 것이었다, 그러나 그 경험은 그것에 가치가 있다’

‘나는 그 프로젝트 전체가 위대한 것이라는 경험을 느꼈다. 나는 좋은 시간을 가졌다, 그러나 오랜 시간과 기간은 스트레스와 피곤함이었다, 그러나 전체적으로 좋았다.’

‘매우 흥미롭고, 또한 매우 피곤하다. 그것은 내가 이제껏 상상했던 것이 아니었다. 누구나 위대하고 그리고 내가 침체되었을 때 나를 더 좋게 만들었다. 매우 흥미로웠고, 나는 내가 참여한 것에 정말 행복을 느꼈다’

‘전체적으로 나는 이 프로젝트에서 흥미와, 재미와, 어려운 작업이었지만 보람을 발견하였는데, 이는 내가 결과를 성취하고 제작팀에게 해결책을 제공할 수 있고, 내가 가지고 있지 않거나 또는 이전에는 경험하지 않았던 나의 작업을 효과적으로 하였을 때이다’

‘나는 훈련이 매우 가치가 있고 미래 교육을 받는 사람들을 위해 매우 유익한 프로그램이라는 것을 발견하였다. 드라마는 매우 흥미가 있고 하나의 경험이다, 아마추어와 함께 작업하는 형식은 매우 시야가 열려있고, 팀원의 한 명으로서, 상호작용은 여러 다양한 방식들이 있었다’

‘나는 이 프로젝트가 처음부터 끝까지 멋있었다고 생각한다. 팀원들은 매우 도움을 주었고 우정 어렸으며, 나는 오랜 시간 그리고 변변치 않은 임금에도 불구하고, 나는 그것에 대해 일하는 것을 좋아한다고 정직하게 말할 수 있었다.

‘나는 정말 팀원에게 당신이 당신의 일이 타당하고 필요하다고 느끼는 것처럼 각 부분에서 교육을 받는 아주 작은 부분에 감사를 한다. 당신은 누군가와 그냥 함께 지내는 것이 아니라, 당신이 그 일을 하면서 팀원의 한명으로 감사함을 받는다. 나는 누구나가 각자 다른 회사를 즐기는 것이 기쁘고, 나는 하찮게 여겨지지 않았으며 우리는 전문가로서 매우 존경을 받았다 - 우리는 우리 부서의 수장으로부터 신뢰는 받았으며, 누구나 돕는데 열정적이고 어떤 문제도 대답을 받았다.

효과

〈표 4-11〉 사업 효과

분야	효과	비고
경제적	① 훈련 ② 고용의 유도	
사회적	① 자신감 ② 재능 표현의 기회 ③ 프로젝트에 대한 지역적인 ④ 협력적인 작업	

출처: Hi8tus, 2001; Study into the Social Impact of Lottery Good Cause Spending in the UK, Evans and Shaw for DCMS, 2001.

10) 건강의 중심에 예술(Arts at the Heart of Health)

건강의 중심에 예술 프로젝트들은 2000년 4월에서 2001년 6월 사이에 헐(Hull)과 이스트 라이딩(East Riding) 커뮤니티 건강 NHS 트러스트 전문 어린이 서비스에서 제공되는 중요한 예술 프로젝트들이다. 트러스트는 예술은 NHS의 일과 치유과정에 중요하다고 믿는데, 예술은 환자들이 자신의 삶과 건강에 대해 그들의 느낌을 소통하는데 있어 전혀 기대하지 않았던 능력과 새로운 방법을 발견하게 할 수 있다는 것이다.

이 생각은 트러스트의 수석 예술 치유사인 일레인 버크(Elaine Burke)에 의해 추진되었다. 그녀의 훈련과 경험이 그녀의 참여자들에게 주목할 만한 긍정적인 성과들을 만들어 예술의 가치에 대한 확신을 주었다. 초기에 일레인 은 그녀가 담당하였던 1999년 4월에서 2000년 사이에 일련의 시범 프로젝트에 대한 지원에 동의하였던 어린이 서비스 수석에게 아이디어를 소개하였다. 프로젝트는 헐(Hull)과 이스트 라이딩 커뮤니티 건강 NHS 트러스트와 킹스톤 업온 헐 시 의회의 사이의 협력에 의해 만들어졌다. 협력 파트너 쉽은 완전히 개방되어 있고 가변적인 것으로 설명할 수 있다. 모든 계획은 합동이며 아이디어들은 협력적으로 만들어졌다. 첫째에 헐 시 예술과는 1,000파운드를 제공하였다. 전체 18,500파운드가 그 프로젝트 기간동안 어린이 서비스 전문가에 의해 제공되었다. 시 예술과는 예술가들의 선정에 조언을 하였다.

참여자들

전체 10개의 프로젝트들은 전문 어린이 서비스의 고객들과 함께 하였다. 참여자들은 배움과 신체적인 장애를 가지고 있으며, 거주지와 커뮤니티에 함께 하는데 감정적인 문제를 가지고 있는 어린이들이다. 3세~8세의 나이의 150명의 젊은 사람들이 포함되어 있다.

예술은 인간의 건강(Well being)에 중심에 있다. 당신이 잘 느끼지 못하고 당신이 과학적인 서적을 잘 읽지 못하고, 당신이 영화를 보고, 당신이 음악을 듣고 당신이 고양되기를 원한다면 예술은 특별한 어떤 것을 제공하고 건강함 속에 인간애를 다시 가져다 준다. 예술은 중요한 줄기이다... 창조적인 작가 그룹에 존재하는 것으로부터 사회적인 지원을 얻는 것이 다른 형태의 건강 지원 조직에 의존하는 것보다 더 건강하다. 이 프로젝트에 참여한 사람들은 영감을 얻으며 무형적인 것의 성취를 통하여 즐겁다(일레인 버크, 예술 건강 개발 담당자).

프로젝트는 다양한 건강관리서비스 단계에서 이루어졌다. 2개의 프로젝트는 육체적으로 심각한 장애가 있고 이들 중에 많은 수가 배움에 장애가 있는 어린이들을 대상으로 하여 짧은 휴식을 제공할 수 있는 St John 하우스 주거시설에서 이루어졌다.

자바다오(Jabadao)

자바다오(Jabadao)는 리즈(Leeds)에 기반을 두고 있는 전문 그룹으로 움직임을 통해 소통을 장려하며, 구두로 대화에 어려움이 있는 사람들과 함께 한다. 이 회사는 직원, 어린이 그리고 환자들과 함께 어린이들이 그들의 경험을 말로 표현하는 것을 돕는 일을 한다.

가상공간 속에서의 만화

예술가 사이몬 크룩(Simon Crook)은 Duchenne의 근이영양증(muscular dystrophy)이 있는 십대 소년들과 함께 컴퓨터상에서 움직이고 웹사이트 상에서 이용되는 만화의 주인공을 만들었는데, 이는 소년들이 그들의 관심과 관점을 표현하는데 이용할 수 있다.

다른 프로젝트들은 배움에 장애가 있는 사람들을 위한 커뮤니티 팀의 고객들을 포함한다.

인형들과 사람들

한 인형을 다루는 사람이 배움에 장애가 있는 젊은 사람들에게 다른 신체 기관을 만들고 그리고 전체 하나의 몸을 만드는 작업을 한다. 젊은 사람들은 이전에는 그들 자신의 신체에 대한 명확한 감각을 가지고 있지 않았다 그래서 이 프로젝트는 그들이 그들 자신의 육체적인 신체에 대해 긍정적인 인식과 순차적으로 강한 정체성을 만든다고 주장한다.

드라마

힐 트릭 극장 출신의 교육공무원, 케이트 맥퍼슨은 배움에 장애를 가지고 있는 젊은 사람들과 그들의 드라마 기술과 이야기를 말하는 방법을 개발하는 작업을 하였다.

추가적인 프로젝트들은 웨스트 엔드 어린이 청소년 가족 서비스와 같이 거주 및 통원환자로 정신적 건강이 어려운 젊은 사람들과 같이 작업을 하였다.

인형극에 의한 변화

인형을 다루는 리즈 돌튼(Liz Dorton)와 어린이들은 어려운 상황에서 조차 희망을 구하는 메시지를 전달하기 위한 목적으로 가정 용품 장비로 인형을 만드는 작업을 하였다. 어린이들은 인형들에게 정의된 개성을 부여하였고 그들에 대한 이야기를 만들었다. 한 인형극이 가족과 친구들을 위하여 스크린 극장에서 개최되었다.

그라피티(Graffiti)가 최고다

젊은이들이 젊은 문화가 반영된 프로젝트를 요구하였다. 예술가 사이몬 크룩(Simon Crook)은 젊은 사람들과 함께 거대한 규모의 그라피티 배너에 그림을 확대하는 작업을 하였다.

사인 아웃(Sign Out)

사이몬 크룩(Simon Crook)은 한 주간의 노래를 청소년 부서의 젊은이들과 함께 만들고 녹음을 하는 돕는 역할을 하였다.

거주 작가

전문 어린이 서비스과 내에 서비스 와이드 프로젝트는 커뮤니티 작가, 줄리 바드, 를 고용하여, 어린이들과 젊은 사람들이 창조적인 글쓰기를 통하여 새로운 목소리를 발견하는 것을 도왔다.

대략 50명의 건강 서비스 직원들이 그들 자신의 치유적 작업을 어떻게 창조적으로 적용할 것인가에 대해 워크숍 참석을 통하여 프로젝트들과 관련된 훈련을 착수하였다. 이는 그들에게 임상적인 사례에서 예술의 활용에 대한 일반적인 환경으로부터 벗어난 시간을 주었다. 직원 훈련의 날이 커뮤니티 정신 건강 팀을 위해 개최되었는데, 직원들은 전문 스토리텔러와 함께 스토리텔링에 대한 기술을 개발하였는데, 이것은 어린이들과 가족들이 함께 그들 자신의 임상적인 작업에 이용될 수 있었다.

평가

프로젝트가 시작되기 전에 직원들의 느낌에는 2가지 유형이 있었다. 예술가들과 그들이 임상작업에 있어 충돌을 일으킬 수 있다는 생각과 또는 이 프로젝트가 잠재적으로 흥미가 있다는 생각이었다. 이 문제를 다루기 위해, 직원들에서 훈련이 제공되었는데 그들이 예술가들을 만날 수 있고 그들의 과정들에 대해 배울 수 있기 때문이다.

평가는 직원들이 예술가들은 예술가들이 실제로 매우 실제적이며 서비스 제공을 위한 가치 있는 기술을 가지고 있다고 느꼈다고 말하고 있다. 그들은 외부인으로서 유용한 시각을 가지고 있으며 건강서비스 규약의 제한에 한정되지 않았다. 협력적인 작업은 예술가는 예술로 문제를 형상화하고 직원들은 고객들에게 감성적인 욕구를 끌어내며 각각은 서로의 주된 역할을 이해하였다.

고객들과 직원들로부터 가장 종종 기록된 문장은 “우리는 이와 같은 프로젝트를 더 원한다”는 것이었다. 헬 대학 출신인 디나 벅클레이 박사는 고객들의 건강과 웰빙에 대해 참여 효과에 대한 평가를 도왔다. 한 민속적 접근이 직원과 고객들에게 제안을 두지 않은 인터뷰와 비정형의 질문으로 프로젝트 기간 동안 관찰과 조합으로 이루어졌다. 프로젝트의 종합결과는 프로젝트 예술가들의 전문의식, 기술, 유연성이 기존에 형성된 건강서비스 단계에 창조적 혁신을 가져온다는 것이었다. 평가는 다음을 발표하였다:

- 프로젝트들에서 젊은 사람들의 참여에 대한 예외적인 수준
- 작업에 대한 공연, 전시와 진열은 그것들이 젊은 사람들에게 중요성을 주고 칭찬을 받으므로 그들이 자신감을 얻는 것으로서 성공의 결정적인 요소이다.
- 완성과 검토의 극복을 통해 프로젝트를 보는 것은 젊은 사람들에게 자신감의 증가를 가져온다.
- 젊은 사람들에 대한 예술가의 기대는 성취 가능한 훌륭한 내용을 창조한다; 젊은 사람들과 직원을 가능한 것에 놀란다.
- 창조적 프로젝트들은 고객들에게 그들이 이전에는 소통하지 못한 문제들에 대해 표현하게 이른다.
- 신체적으로 장애가 있는 어린이들은 높은 수준의 신체적 감성적인 자극의 혜택을 받으며 이전에는 목격하지 못한 반응을 한다.

- 예술가들은 이 경험이 그들의 개인적 기능을 더 풍부하고 넓게 한다고 제안한다.
- 직원들은 젊은 사람들과의 그들의 관계가 더욱 편안한 방법으로 그들과 일함으로써 개선된다는 것을 느꼈다.
- 프로젝트들은 직원들이 서비스 관리 문제들을 다루지 않고 활동에 참여하고 집중할 때 최고의 성과를 냈다.
- 직원들은 그들의 작업 환경에 오는 “새로운 사람”을 즐겼으며 그들은 그들로부터 배운다는 것을 느꼈다.
- 프로젝트 이후 직원들은 새로운 장비를 구입하여 어린이들과 함께 자신의 활동을 계획하는데 그것을 이용하였다.
- 스크린 극장(Screen Theatre)에서 인형극 공연 이 후, 부모들은 전문적인 극장에서 그들의 어린이들이 매우 잘 공연을 하였다는 사실에 수주 동안 자부심을 나타내었다.
- 직원들은 그들 자신의 어린이들과 손자들에게 창조적으로 더욱 개인적인 관계를 맺게 되었으며, 그들의 가족 생활의 발전에 있어 예술의 가치를 인식하게 되었다.
- 부정적인 반응은 무시할 만 하나, 프로젝트들에 소비할 수 있는 충분한 시간이 없다는 관찰을 포함한다.

나는 항상 어린이들을 어떻게 다루어야 할지, 그들을 어떻게 읽어야 할지에 대한 방법에 있어 부적당함을 느꼈다. 이것은 하나의 굉장한 새로운 수단이며, 나에게 어린이들에게 어떻게 좋은 경험을 주는지에 대한 많은 아이디어를 주었다.(직원, St John's House)

포용성의 증진

이 프로젝트의 목적의 하나는 이들 젊은 사람들이 경험한 사회적인 배제를 감소시키기 위한 전문화된 서비스보다는 젊은 사람들이 주류 활동에 부분이 되도록 장려하는 것이다. 예를 들면, 한 참여자는, 인형극 워크숍에 포함됨에 따라, 한 지역 커뮤니티 센터에 기반하여 조직된 커뮤니티 아트 그룹인 아트링크 그룹(Artlink group)에 합류하였다.

이 프로젝트는 웨스트 엔드 센터의 체육관에서 배너 전시회와 스크린 극장에서의 공연을 포함한 작업에 대한 공공 전시를 하였다. 언어의 힘 전시회는 2001년 11월 힐의 문학 축제에서 보여주었으며, 2002년 지역을 순회할 예정이다.

현재 이 서비스는 핵심 서비스 전달의 부분으로서 그 프로젝트를 만드는 것에 대한 협의를 하고 있다. 트러스트는 전문화된 서비스로 건강의 중심에 예술 프로젝트를 지속할 예정이며, 뿐만 아니라 성인 정신 건강, 학습 장애, 고령자, 공공 건강, 커뮤니티 건강 개발과 건강 증진을 포함한 일련의 서비스들에 대한 시범 프로젝트를 확대할 예정이다. 또한 지방 정부와 예술 기관들과 함께 협력 작업을 포함한 다른 조직화된 단계에서의 프로젝트를 개발할 계획이다.

요약

〈표 4-12〉 사업 효과

분야	효과	비고
사회적	① 건강과 웰빙 ② 커뮤니티의 응집과 자부심	
좋은 사례	① 다-기관 프로젝트 디자인과 평가	

출처: Creative Yorkshire. Case Studies for a Creative Region, 2003 www.creativeyorkshire.com; Arts at the Heart of Health Evaluation.

제5장 결론 및 정책건의

문화 영역은 해석에 따라 다양하지만 시각예술, 실행예술, 미디어와 음악을 포함한 음향·시각, 서적과 출판, 스포츠, 유산과 관광으로 정의할 수 있다⁹³⁾.

재생은 경제적, 사회적, 그리고 물리적으로 쇠퇴한 지역을 되살리기 위한 일련의 활동들로서 성공적인 재생은 새로운 경제적인 기회들에 의해 공동체들을 강화한다.

문화는 세 가지 다른 접근들을 통하여 재생에 기여할 수 있다. ①문화-주도형 재생(Culture-led regeneration), ②문화적 재생(Cultural regeneration), 그리고 ③문화와 재생(Culture and regeneration)이다.

문화-주도형 재생모델 (Culture-led regeneration)	문화가 재생의 촉매제 역할을 하는 것으로서 문화의 역할이 가장 높은 수준의 접근
문화적 재생모델 (Cultural regeneration)	계획과 개발의 과정 내에 문화적 활동이 완벽하게 통합되어 역할을 하는 것으로서 다른 계획과 협력적 수준의 접근
문화 연계 재생모델 (Culture and regeneration)	재생에 있어 여러 기여자 중에 한 역할을 하는 것으로서 작은 문화적 활동의 이루어지며, 보조적 수준의 접근

문화를 통한 재생 효과는 경제적, 사회적, 환경적 측면에서 살펴볼 수 있었다.

환경적/물리적 측면에서의 효과는 문화자산의 건축물과 모습이 재생에 촉매제가 될 수 있으며, 문화적 예술적 활동들에 장소가 될 수 있다. 도시들은 그 도시들이 가지고 있는 문화 건축물을 독특한 브랜드로 개발하는데 이용할 수 있으며 추가적인 일자들과 경제적인 효과를 만들 수 있다. 공공 영역의 공간과 매력적인 공간들을 창조하는 도시들이 기업들을 유치하고 유지하는 것을 볼 수 있다. 창조적인 산업들로 성장한 매력적인 도시들이 잠재력이 있는 사람들과 높은 수준의 고용을 유지하고 있었다. 높은 수준의 문화적 이벤트와 자산을 통해 도시들

93) 본 정의는 영국의 문화미디어체육부(Department for Culture, Media and Sport, DCMS)의 정의에 근거하였다.

은 그 도시들의 이미지를 성공적으로 변화시킬 수 있다. 물리적인 변화는 상징적인 변화를 동반할 수 있다.

경제적 측면에서의 직접적인 효과는 도시와 지역에 문화적인 투자, 새로운 인프라 그리고 브랜드 이미지 제고를 통해서 내부투자를 증가시키고, 새로운 일자리 창출과 경제 성장을 자극하며, 관광과 방문객의 증가로 지역경제를 활성화 시킨다. 특히, 문화적 이벤트들의 마케팅은 소비산업에 직접적인 영향을 미친다. 간접적인 효과는 문화적인 자산들과 이벤트들이 레스토랑, 호텔, 교통 등의 투자를 자극하고, 도시와 지역에 확신시킨다. 특히 독특하고 수준 높은 문화시설 들은 휴가기간 동안 사람들을 끌어, 소비를 유인하고 있다. 재정적인 투자에 있어서 지역으로부터의 공급을 받으면 효과는 더욱 극대화될 수 있다. 문화프로그램의 확대는 주택가격과 상업 임대료의 상승도 기대할 수 있다.

사회적 측면에서의 효과는 지역에 학생들을 끌어들이 수 있으며 교육의 방향과 투자결정의 정보 도움을 줄 수 있다. 특히 문화와 창조는 교육적인 성취에 긍정적인 효과가 있으며 학업에 동기를 부여할 수 있다⁹⁴⁾. 문화는 근린지구 내에서 공동체의 응집과 더욱 강한 결속을 가져오는데 하나의 핵심적인 역할을 하며, 문화적인 이벤트 프로그램들은 주민들에게 그 지역에 대한 가치를 알게 하며 정체성을 만드는데 기여한다. 문화는 또한 몇몇 효과에서 건강과 웰빙에 긍정적인 효과들을 줄 수 있는데, 문화적 활동은 병이 있거나 불구자들에게 다루고 참여시킬 수 있다.

구체적인 사례조사를 통해 문화는 재생에 있어 환경(물리)적, 경제적, 사회적 측면에서는 매우 다양한 효과를 나타내어 공통적인 효과를 추출하기는 힘들지만 환경(물리)적 측면에서는 건축물 재이용, 공공예술의 환경참여를 통해 공간이 활력과 주민들이 공간에 대한 관심을 가지게 되는 것이 효과로 조사되었다. 경제적인 측면에서는 일자리 유지/창출, 예술가들에게 작업공간 제공, 방문객 및 부동산 가치 증대, 교육훈련을 통한 노동 잠재력 확대 등이 나타났으며, 야간경제의 활성화도 사례에 따라 나타났다. 사회적 측면에서 가장 두드러진 측면은 주민들의 인식과 지역에 대한 주민들의 이미지 개선인 것으로 조사되었으며, 관련해서 주민참여 자신감, 정체성, 장소성의 증대효과도 나타났다. 문화는 폭이 넓은 관계로 사업효과를 몇 가지로 정리하기는 쉽지 않아 이를 정의하기 보다는 다양한 효과를 잠재력을 가지고 있다는 것을

94) 창조적인 협력 프로그램들은 학교와 시각예술가들, 실행예술가들, 건축가 그리고 멀티미디어 개발가들이 포함된 전문가들의 파트너십을 형성하는데 기여한다.

인식하는 것이 중요하며, 이러한 문화 투자를 통한 재생효과를 극대화하기 위해서는 다음과 같은 점에 주목할 필요가 있었다.

첫째, 적절한 인프라의 투자이다. 하나의 이벤트 또는 매력은 쉽게 접근할 수 있게 하며, 방문객의 재방문 기회를 증가시키기 위해서는 방문객들이 그 도시에 긍정적인 경험을 가지고 있게 하는 것이 중요하다. 사례 연구들의 몇몇에서, 민간부분의 인프라 투자는 새로운 문화적 매력물에 대한 개발 이후에 발생되었다.

둘째, 문화투자와 도시 브랜딩 및 마케팅의 연계이다. 도시 브랜딩으로 도시의 독특한 역사적 그리고 문화적 모습들을 멋있게 만들고 향상시킬 수 있다. 문화적인 시설들을 개발하고 도시의 과거의 문화적인 유산을 강조하는 것은 지역 사람들이 지역에 거주하는 것을 돕고 도시 외부에 독특한 브랜드를 개발한다.

셋째, 문화 이벤트의 질과 혁신의 제고이다. 주요한 이벤트들이 있는 도시들은, 예를 들면 페스티벌, 축제도시로서 에딘버러와 올버스턴과 같은 도시들은, 관광목적지로서 그들의 위치를 유지하기 위해 지속적인 질과 혁신에 대한 요구를 인식하고 있다. 도시들은 그들이 가지고 있는 문화적인 매력물들을 개발하고 다른 도시들이 그들 자신의 문화적 활동을 개발하는 것처럼 뒤처지거나 관계가 없는 것이 되지 않도록 해야 한다. 많은 관광객 유치에 위해 외부로부터 사람들을 유인하기 위해서는, 주요한 이벤트들이 독특하고 수준 높은 질뿐만 아니라 잘 마케팅 되어야 한다.

넷째, 강한 리더쉽이다. 측정하기 어렵지만, 하나의 프로젝트와 밀접하게 연계된 강한 리더쉽이 있는 것 또는 하나의 유명한 이름은 성공을 위한 하나의 지표로 주목받고 있다. 에덴 프로젝트(Eden Project)의 팀 스미트(Tim Smit)는 한 명의 리더가 프로젝트를 어떻게 지속가능하게 할 수 있는가에 대한 좋은 사례이다.

다섯째, 이해 주체간의 파트너쉽(협력)이다. 강한 파트너쉽은 특히 새로운 이벤트들을 개발하고 그들이 그들의 잠재력의 성취를 확실히 하는데 있어 핵심이다. 뉴카슬/게이트헤드는 유럽문화수도 2008을 유치하는데 성공하기 못하였으나, 파트너들(참여기관들로는 영국예술위원회, 노던 락 재단(Northern Rock Foundation), 원 노드 이스트(ONE North East), 타인웨어 파트너쉽(TyneWear Partnership), 뉴카슬 시 의회와 게이트헤드 의회가 포함되어 있다.)은 유치 경쟁의 근본적인 목적들이 실행되도록 하였으며, 추진을 위해 함께 45백만 파운드를 투자하였다.

여섯째, 위험에 대한 감수이다. 에덴 프로젝트, 구겐하임미술관 빌바오 그리고 북쪽의 천사 - 각각의 지역들에 세 개의 가장 상징적인 이미지들, 모두 그것들에 대한 회의론들이 있었다. 종종 사업예산은 어떤 것들에 대한 투자를 제한하는데 그것은 성과에 대한 보증이 없는 것이다. 그러나 문화가 할 수 있는 것은 지역 커뮤니티에 대해 상상을 만들고 '해보자'하는 의지를 만든다.

인용된 기관 및 정부기구의 약자:

AC: Audit Commission

ACE: Arts Council England

ACGB: Arts Council of Great Britain (1994 became ACE)

ATCM: Association of Town Centre Management

BURA: The British Urban Regeneration Association

CABE: Commission for Architecture and the Built Environment

CO: Cabinet Office

DCMS: Department of Culture, Media and Sport (1997 -

DCLG: Department for Communities and Local Government (2006 -

DOE: Department of Environment (1997 became DETR)

DETR: Department of Environment, Transport and the Regions (1997-001)

DTI: Department of Trade and Industry

EP: English Partnerships

GOR: Government Office for the Region

NDPB: Non-Departmental Public Body

NESTA: National Endowment for Science, Technology and the Arts

LA: Local Authority

LGA: Local Government Association

ODPM: Office of the Deputy Prime Minister (2001-007)

PPG: Planning Policy Guidelines

PPS: Planning Policy Statements

QUEST: Quality, Efficiency and Standards Team

RAA: Regional Arts Association

RCC: Regional Cultural Consortia
RDA: Regional Development Agency
SCD: State of the Cities Database
SRB: Single Regeneration Budget
UDC: Urban Development Corporation

참고문헌

- DCMS, (2001). Creative Industries Mapping Document 2001. 2nd ed. London: Department for Culture, Media and Sport
- Communities and Local Government, (2008). Transforming places: changing lives. A Framework for Regeneration. London: CLG
www.communities.gov.uk
- Evans, G. and Shaw, P., (2004). The Contribution of Culture to Regeneration in the UK: A Review of the Evidence. London: London Metropolitan University.
- The Ideas Mine Ltd, (2005). Culture at the Heart of Regeneration – A North East Perspective. Newcastle Upon Tyne: The Ideas Mine
- Garcia, B. Melville, R. & Cox, T., (2009). Creating an Impact: Liverpool's Experience as European Capital of Culture. Liverpool: Impacts 08.
www.impacts08.net
- Creative Unit, (2008). Cornwall's Creative Industry Strategy 2009-2012. Truro: Cornwall County Council
- Newcastle/Gateshead Initiative, (2009). A Decade of World-Class Culture.
- Chapman, C. and Comunian, R., (2009) Creative cities in England: Researching realities and images. Built Environment, 35
- Glasgow Economic Facts, Business Tourism.
http://www.glasgoweconomicfacts.com/Dept.aspx?dept_id=171
- Arts Council England, (2005). Transforming the Cultural Landscape. Why the lottery is good for the arts. London: Arts Council England
www.artscouncil.org.uk
- Newcastle/Gateshead Initiative, (2009). www.newcastlegateshead.com
- Welcome to the Sage Gateway, <http://www.thesagegateshead.org>
- Brighton Festival, Everyone Benefits (Undated)

<http://www.industry.visitsoutheastengland.com/xsdbimsgs/BrightonFestivalReport04.pdf>

Arts Council England, (2004). Economic impact of UK theatre University of Sheffield

Society of London Theatre, (2009). West End theatre tops half a billion pound mark in record year.

www.solt.co.uk/downloads/pdfs/pressroom/2009-Box-Office-Figures-Jan-2010.pdf

Morris Hargreaves McIntyre, (2008). The Ascent of Manchester. An

Independent Evaluation of the first Manchester International Festival: 28 June -- 15 July 2007 <http://www.mif.co.uk/fx-cmcontent/uploads/2008/12/final-execsummary-jan-2008.pdf>

Landry, C. and Wood, H., (2003). Harnessing and Exploiting the Power of Culture for Competitive Advantage. Liverpool: Liverpool City Council and the Core Cities Group www.institutumeni.cz/res/data/004/000569.pdf

Deloitte with Oxford Economics, (2010). The Economic Contribution of the Visitor Economy. UK and the Nations. For VisitBritain.

The Mersey Partnership, (2009). Economic Review 2009. www.merseyside.org
Glasgow Economic Facts, Business Tourism,
http://www.glasgoweconomicfacts.com/Dept.aspx?dept_id=171

Salford City Council, (2009). Salford's Tourist Boom Hits New Heights. www.salford.gov.uk

Landry, C. and Wood, H., (2003).

British Retail Consortium, 21st Century High Street: a New Vision for Our Cities 2009. London: BRC.

South West Observatory, (2010). State of the South West 2010
<http://www.swo.org.uk>

Impacts 08, (2007). Measuring the economic impacts of Liverpool European Capital of Culture. Liverpool: University of Liverpool.

www.thesagegateshead.org/media/pressrelease.aspx?recordid=633020519013162500

SQW and TNS, (2005). Edinburgh's Year Round Festivals 2004-2005 Economic Impact Study.

West Country Tourist Board, (1996). Tate Gallery St Ives 1994/5. Visitor Survey. Exeter: West Country Tourist Board

SQW and TNS, (2005).

Amion Consulting, ECOTEC & Locum Consulting, (2009) Eden Project Evaluation.

EKOS Consulting, (2007). Understanding the Impact of Cultural Tourism in Cornwall. For the Cornwall Arts Partnership and Arts Council England

The Eden Project, (2009). The Economic Impact of the Eden Project: Seven and Three-Quarter Year Summary Report. Cornwall

EKOS and Tourism Resources Company, (2007). 7Stanes Phase 2 Evaluation. Forestry Commission

Gratton, C., Shibli, S. and Coleman, R., (2005). Sport and Economic Regeneration in Cities. *Urban Studies*, 42 (5/6), p985-999

Environment Agency, (2007). Enjoying Water. A Strategy for Water Based Recreation in the South West.

Fletcher, J. (2006) Olympic effects in Weymouth-Portland and the South West Region 2012. Unpublished report for the South West RDA, cited in Ritchie, B. Shipway, R. and Cleeve, B., (2009). Resident perceptions of mega-sporting events: A non-host city perspective of the 2012 London Olympic Games. *Journal of Sport & Tourism*, 14 (2&3), p143-167

Gratton, C. at Sheffield 2018 -- What's in it for business? Professor of sport economics and co-director of the Sport Industry Research Centre at Sheffield Hallam University www.sheffield2018.co.uk

Sports UK, (2004). Measuring Success 2 The economic impact of major sports event. London: Sports UK

The Major Sports Event Unit, (2009). The Economic Impact of Major Sports Events Staged in Sheffield 2008-9. Sheffield

Select Committee on Science and Technology, (2007). Memorandum 12: Submission from the Eden Project. House of Commons
www.publications.parliament.uk

Gratton, C. at Sheffield 2018 - What's in it for business?

The ripple effect: comparisons of Liverpool/Manchester house prices property
www.investing.net

Better Public Buildings. (2000). London:DCMS

The Value Handbook: Getting the most from your buildings and spaces (2006). London: CABI

Miles, S., (2005). "Our Tyne": Iconic regeneration and the revitalisation of identity in Newcastle/Gateshead. Urban Studies, 42 (5/6), p913-926

Amion Consulting, ECOTEC & Locum Consulting, (2009). Evaluation of the Eden Project and South West RDA'S role. Exeter: South West RDA

The Creative Unit, (2008). Cornwall's Creative Industries Strategy 2008-2012. Truro: Cornwall County Council

Tate St Ives. About Tate St Ives. www.tate.org.uk/stives

Amion Consulting, ECOTEC & Locum Consulting, (2009).

Tym & Partners, (2008). National Maritime Museum Cornwall and Discovery Quay Evaluation. Exeter: South West RDA

Norwood, G., (2010) Falmouth and the Rick Stein Effect. The Telegraph. 19 January. www.telegraph.co.uk

Arts Council England, (2006). The Power of Art. Visual Arts: Evidence of Impact. London: Arts Council England

AEA Consulting, (2006). Thundering Hooves: Maintaining the Global Competitive Edge of Edinburgh's Festivals.

Edinburgh International Festival, History of the Festival. www.eif.co.uk

AEA Consulting. (2006).

SQW & TNS, (2005). Edinburgh's Year Round Festivals 2004-2005: Economic Impact Study.

The Edinburgh Partnership, (2009). Edinburgh Partnership Single Outcome Agreement 2009-12.

Edinburgh International Festival, (2009). Annual Review 2009.
<http://2010.eif.co.uk/files/editor/documents/EIF%20Annual%20Review%202009.pdf>

Ferguson, B. and Cornwell, T., (2009). Is the Party Over? Edinburgh Festivals. 12 November. www.edinburgh-festivals.com

Tucker, M., (2008). The cultural production of cities: Rhetoric or reality? Lessons from Glasgow. *Journal of Retail and Leisure*, Vol. 7 (1) p21-33

McCarthy, J., (2009). Culture-led Regeneration and Spatial Planning. Heriot-Watt University.

Heritage Lottery Fund. (2010).

Foley, M. and McPherson, G., (2007). Glasgow's Winter Festival: Can Cultural Leadership Serve the Common Good? *Managing Leisure*, 12 p143-156

Glasgow Economic Facts, Business Tourism.

Glasgow's Tourism Strategy to 2016. www.glasgowtourismstrategy.com

Bailey, C., Miles, S., and Stark, P. (2004). Culture-led urban regeneration and the revitalisation of identities in Newcastle, Gateshead and the North East of England. *International Journal of Cultural Policy*, 10(1), 47-65.

Newcastle Gateshead Initiative, (2009). A Decade of World Class.
www.newcastlegateshead.com/media/NGI_DecadeWorldClassCulture.pdf

Miles, S., (2005). Culture and regeneration SERIO 58

SQW, (2006). Monitoring and Evaluation Framework for Culture10.
www.sqw.co.uk

House of Commons, North East Regional Committee, (2010). Tourism in the North East. www.publications.parliament.uk

Arts Council England, (2005). www.artscouncil.org.uk/media/uploads/documents/publications/transformingpdf_phpuQqDUz.pdf

Raco, M. and Henderson, S., (2005). From Problem Places to Opportunity Spaces: The Practices of Sustainable Urban Regeneration. Paper presented to the SUBR IM Conference, 1 March 2005

www.subrim.org.uk/Publications/SUBRIM1stconference/1130_1200practicespaper.doc

Henderson, S., Bowlby, S., and Raco, M., (2007). Refashioning Local Government and Inner City Regeneration: The Salford Experience. *Urban Studies*, 44(8), p1441-1463

Harrison, J., (2009). Breaking Down the Barriers to Growth: Economic Development, Culture and Old Industrial Regions. Loughborough: Loughborough University

Arts Council England, (2003). Releasing Potential: Creativity and Change. Arts and regeneration in England's North West. Manchester: Arts Council England

<http://www.volvooceanrace.com>

<http://www.startinsalford.org.uk/about-start>

<http://www.cabe.org.uk/case-studies/thelowry>

http://www.englandsnorthwest.com/sectors/digital__creative/key_facts.aspx