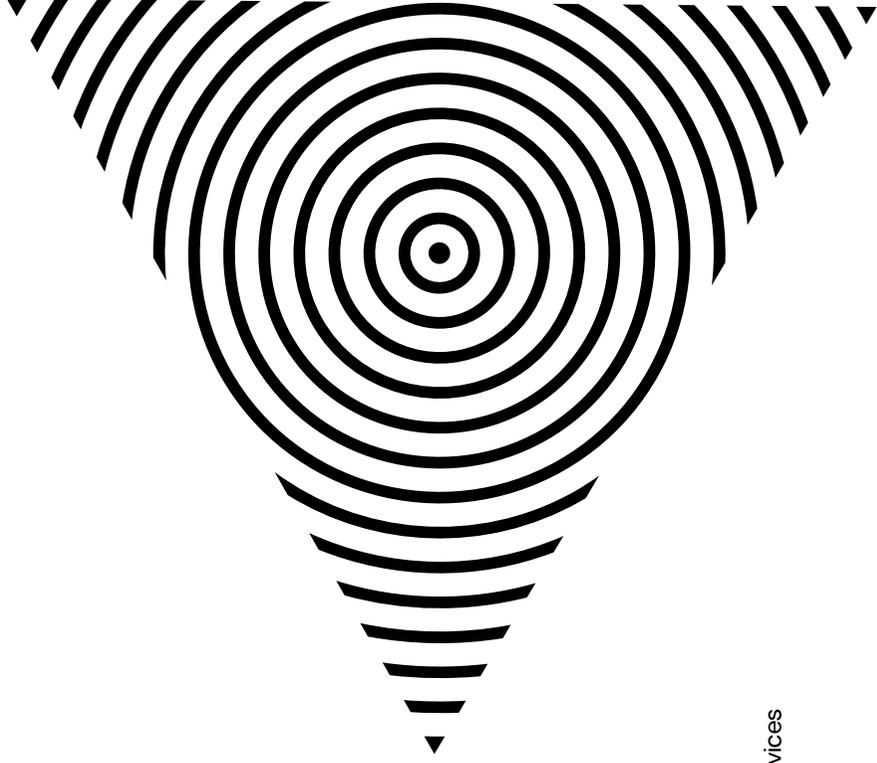


창조적 장소 만들기

CREATIVE
PLACEMAKING



앤 마커슨
Ann Markusen
마커슨 경제 연구 서비스
Markusen Economic Research Services

앤 가드와
Anne Gadwa
메트리스 예술 자문
Metris Arts Consulting

**CREATIVE
PLACEMAKING**

창조적 장소 만들기

앤 마커슨
Ann Markusen
마커슨 경제 연구 서비스
Markusen Economic Research Services

앤 가드와
Anne Gadwa
메트리스 예술 자문
Metris Arts Consulting

04	—————	I.	서론
06	—————	II.	공간 제작자로서의 예술과 문화, 창조성 창조적 장소 디자인: 규모와 전략 결과: 살기 좋은 환경과 경제 발전
09	—————	III.	예술 및 문화 기업의 인큐베이터로서의 창조적 장소 창조 경제 창조적 근로자와 기업가들 문화 산업
16	—————	IV.	창조적 장소 만들기의 도전 과제 제휴 관계의 구축과 유지 지역 사회 회의론에 대한 대응 충분한 자금 조달 규제적인 장애물 처리 유지와 지속 가능성 확보 이주와 고급 주택화 방지 성과와 평가를 위한 측정법 개발
19	—————	V.	성공적인 장소 만들기 방안의 구성 요소 창조적인 기획자 특수성에 맞춘 설계 대중의 의사 동원하기 민간 부문의 지지 얻기 예술 공동체의 참여 확보하기
26	—————	VI.	결론: 창조적 장소 만들기 정책의 플랫폼을 향하여 창조적 장소 만들기 정책의 플랫폼 창조 경제 창조적 근로자와 기업가들 문화 산업
27	—————		사례 연구
59	—————		주석
61	—————		추가 참고문헌들
63	—————		약력
64	—————		감사의 말

I. 서론

20년 동안 미국의 도시들과 교외 지역, 작은 마을들은 구조적인 변화와 주거지를 송두리째 잃게 될 위험과 맞서 싸워왔다. 그 원인은 강력했다. 세계 경제의 통합, 기술적 변화의 가속화, 미국인들의 이주 성향 등이 바로 그 원인이다. 이러한 힘들이 지역 사회를 동요하게 하고 공공 기반 시설은 물론 지역 네트워크와 노하우에 대한 과거의 투자 수익을 감소시킨다.

자본 집약형의 농업과 자원 고갈로 대초원과 애팔래치아 지방의 마을들이 점차 줄어들고 있으며, 제조업 도피로 일자리와 수입이 줄고 있다. 크고 작은 도시의 시내에서는 밀도가 낮은 교외 지역에 서비스 업체들과 소매업체들을 빼앗기고 있다. 건물을 신축할 공간과 자원이 부족해지면서, 인접한 도시 지역과 내곽의 교외 지역은 계속해 고소득층 주민들을 잃고 있다. 유서 깊은 도시들은 인구 유출, 특히 젊은이들의 유출에 시달리고 있으며, 빠르게 성장하고 있는 도시들과 외곽의 교외 지역들은 무분별한 도시확장(sprawl)으로 인한 공공 부문의 비용으로 골머리를 앓고 있다. 경기불황은 이런 문제를 더욱 악화시켰다.

이에 대응하여, 정부는 기업들이 이동하거나 머물도록 유도하기 위해 물리적 사회 기반 시설과 유인책에 수십억 달러를 들였으며 엇갈린 결과를 낳았다. 물리적 자본투자는 지역 발전에 더 큰 가능성을 가지고 있는 인적 자본 투자를 밀어냈다. 기업들에 대한 유인책은 사업체의 이동을 약화시키기보다는 가속화시켰으며, 장기적인 공공 부문의 수익을 크게 삭감했다.¹

그러나 경기 재활성화는 예상치 못한

곳에서 왔다. 아무도 모르는 사이에, 특이한 파트너들이 다양한 자금 출처로부터 자원을 빌려와 상당한 예술적, 문화적 투자를 감행했다. 그들은 일자리를 창출해 제공하고, 지역 사업체를 육성하며, 파급 효과를 일으킬 뿐만 아니라, 지역 경제를 재활성화하고, 인근 지역을 안정시킨다. 그들은 일자리의 주요 원인인 문화 산업에서 국가의 국제적 리더십을 강화한다. 예를 들면, 클리블랜드에서는 도시의 서비스가 부족한 서쪽 지역에 세 개의 극장이 예술 지구로서 상업적 통로의 재개발을 주도하고 있다. 수십 개의 크고 작은 도시에서는, 창조적 경제적 활동을 그들의 인근 지역에 투입함으로써 비어 있는 자동차 공장과 창고, 호텔 등이 예술가들의 작업실과 주거지로 변모하고 있다. 버펄로의 아트스페이스 로프트가 한 예이다. 포틀랜드에서는, 새로운 환승역에 각 동네를 반영하는 예술작품을 포함해 환경 친화적인 승객 수의 비율을 늘리고 있다. 산호세에서 2년마다 열리는 eISJ는 예술과 과학기술을 결합시켜 새로운 경제 부문을 창출하고, 사람들을 시내로 불러들여, 50,000명의 방문객들을 유치하는 한편, 산호세 거주자들의 다양한 문화를 소개한다.

이러한 창조적 장소 디자인 개발은 새로운 사회 기반 시설과 기존의 사회 기반 시설을 활성화하며, 경제의 활력과 살기 좋은 환경, 지속 가능성에 중대한 기여를 하고 있다. 예술가들과 디자이너들은 발전을 성숙시키기 위한 기업가적인 자산이며, 창조적 장소에서 그들은 자신의 작업과 수입을 향상할 수 있는 비즈니스 기술과 접촉 기회를 서로 발견한다.² 문화 산업은 창조적 근로자들이 거주하는 단지를 형성하고 번창하게 한다. 예술에 기반을 둔 재활성화는 비예술 부문의 기업과 가정으로 하여금 자신들이 생활하고 일하는 공간을 재구성하는 데 적극적으로 참여하고 전념하도록 이끈다. 투자의 성과를 확인한 노년층과 자녀가 있는 가정, 젊은 노동 인구가 중심 도시들과 예술이 풍부한 작은 마을들로 돌아오고 있다.

예술을 바탕으로 한 창조적 장소 만들기는 미국의 문화 산업을 보완하고 글로벌 경제 참가자로서 그들의 역할을 지원한다. 첨단 기술과 재원은 경쟁적 우위에 대한 미국인들의 지배적인 논제였다. 사실, 미국의 문화 산업은 반박의 여지없이 세계를 주도하며 혁신하고 있으며, 보수가 높은 수백만 개의 일자리를 책임지고 있다. 영화, 텔레비전, 출판, 뉴스 미디어,

창조적 장소 만들기

음반(클래식, 재즈, 월드 음악), 비디오 게임, 소셜 미디어, 광고, 디자인을 비롯해 음악, 현대 무용, 뮤지컬 공연, 드라마 등의 순회공연은 모두 미국의 탁월한 창의성과 디자인, 기량을 보여주는 무대이다. 많은 비예술 부문이 제품을 디자인하고, 업무 프로세스를 향상하는 것은 물론이고, 점점 더 시청각적으로 변화하는 세계에서 기업을 보다 생산적이고 성공적이게 해 주는 마케팅 캠페인을 제작하기 위해 예술가들을 고용하고 있다.

이 백서에서, 우리는 예술과 문화가 주도한 장소 만들기에 대한 광범위한 연구 결과와 살기 좋은 환경, 경제 재활성화, 창조적 기업 정신, 문화 산업 등에 대한 그 기여를 보고한다.

이 방법은 기존 문헌의 검토와 공간을 기반으로 한 창조적 재활성화에 대한 수백 개의 가능성 있는 사례들의 검토, 십여 가지 이상의 혁신적인 노력에 대한 심층 분석으로 구성되어 있다. 이런 노력들은 성공적인 공간 만들기의 공통적인 구성 요소를 공유하지만 그 기획자들과 과업, 파트너, 다양성의 혼합, 지리라는 고유 요소를 갖는다.

창조적 장소 만들기와 관련한 모든 노력이 성공하는 것은 아니다. 모두 다 좋은 공공 투자는 아니다. 우리의 인터뷰 질문에 대한 답변으로 알게 된 장애물과 교훈을 토대로, 우리는 공통적인 도전 과제들을 알아냈다. 제휴 관계의 구축, 지역 사회와 대중 지도자들의 입장에서 회의론에 대한 대응, 충분한 자금 조달, 규제적인 장애물의 처리, 유지와 지속 가능성에

대한 확보, 이주와 고급 주택화 방지, 성과 측정법 개발 등이 바로 그 과제이다. 이러한 통찰력은 다른 지역 사회에 정책을 알리고 그 지역의 창조적 장소 만들기 전략의 수립을 돕는 것만큼이나 중요하다.

성공적인 개척 사례들은 같은 구성 요소를 공유하고 있다. 각각의 사례는 한 명이나 몇몇의 제휴 기획자들의 재능과 비전에 뿌리를 두고 있다. 각 프로젝트는 비전에 대한 대중의 의사를 동원했고 민간 부문 사업체의 지지와 구매력을 얻었다. 또한 각각의 사례는 자신들의 재능과 경험, 자원 등을 제공하는 그 지역의 일부 또는 모든 예술 및 문화 공동체의 헌신을 향유하고 있다. 각각의 경우, 기획자들은 자신들의 목표를 다른 기관과 파트너들의 목표와 맞춰 다양한 공동의 자금을 활용하고 있다.

문화를 기반으로 한 재활성화 노력은 지역의 환경에 적합해야 하며, “나도”라는 식으로 다른 도시나 마을이 하고 있는 것을 모방해서는 안 된다.

마크 스텐(Mark Stern)과 수잔 자이페르트(Susan Seifert)가 필라델피아에서 수행한 종단적 연구에서 밝혀낸 바와 같이, 이 프로젝트의 최고 장점은 지역 사회에 이미 존재하고 있는 독특한 특성과 자원을 육성하고 지역 사회 구성원들에게 도움이 될 수 있는 한편 방문객들과 새로운 사업체들을 유치할 수 있다는 것이다.³ 어떤 사례들의 혁신은 너무나 강력해서 다른 도시와 마을에 창조적으로 적용하기 위한 롤 모델이 된다. 일부 도시의 성공적인 실험은 주

정책과 국가 정책의 변화를 유도해 공간 만들기과 다양성, 환경 지속성, 경제적 경쟁력을 향상시켰다.

이 백서에서, 우리는 처음에 장소 제작자로서 예술과 문화의 특징과 기여도를 검토한다. 그 다음 문화 산업의 인큐베이터로서 창조적 장소의 중요성에 대해 탐구한다. 성공적인 장소 디자인에 있어 도전적인 과제들을 다루고, 미국 내에서 성공적인 예술과 관련된 재활성화 노력이 공통적으로 가진 특징들을 검토한다. 이 연구 결과는 모든 규모의 미국 지역 사회들의 거주 적합성과 경제적 생산성을 향상시키고, 기능적 부문적인 차이점을 메우기 위해 정부 간의 새로운 정책 플랫폼을 구축하는 방법에 대한 추가 조사를 필요로 한다. ▲

II. 장소 제작자로서의 예술과 문화, 창조성

오늘날의 장소 활동은 적당한 규모의 투자로 특수성을 즐기고 안정시키며 미국 경제 발전의 극적인 변화를 일으킨다. 도시와 마을은 높은 도시 계층과 대등한 지위로 상승하길 바라며 주요 사회 기반 시설을 유치하기 위해 경쟁하곤 했다. 이 새로운 세기에, 후원자들은 물리적인 변화 이상의 것들을 예측하고 있으며, 경제적 문화적 활동을 통해 장소에 활기를 불어넣는 데 한층 더 관심을 기울이고 있다.

창의적이고 문화적인 활동에 참여하기 위해, 주민들과 방문객들은 모두 해당 지역 안에서 자신의 수입을 재량껏 지출하며, 독특하고 다양한 동네들과 작은 마을들로 구성된 네트워크 사이의 경계를 넘나들도록 유혹 받는다. 경기장과 대규모 행사장 같은 목적지 시설물들이 지배하는 큰 마을들은 작업 공간과 주택, 소매점, 문화, 오락 공간을 결합한 복합용도 개발로 전환하고 있다. 지속 가능성의 요소인 환승, 자전거 통행, 보행 편의성, 깨끗한 물과 공기는 계획적인 목표이기도 하다. 이런 새로운 감성은 그 장소를 기업을, 숙련된 근로자, 새로운 주민들과 기존 주민들에게 매력적인 곳이 되도록 만든다. 예술과 문화는 이와 같은 변화의 중추적 역할을 한다.

장소 만들기는 미국이 새롭게 몰두하고 있는 것은 아니다. 시민과 지방 정부, 주 정부, 연방 기관은 항상 전략적으로 지역 사회와 지역을 형성해왔다. 경제학자들의 용어를 빌리자면, 정부는 사회 기반 시설, 공원, 교육 등과 같은 “공공재”를 공급하는데, 이 중 어떤 것도 민영 기업이 충분히 공급할 수는 없기 때문이다. 젊은 미국 도시들은 정부가 자금을 지원하는 운하와 철도를 건설하기 위해 경쟁했으며, 최근에는 주와 주를 잇는 고속도로

건설을 위해 경쟁하고 있다. 그들은 또한 일자리를 창출하는 군사 기지, 대학, 주청사, 정부 기관을 따내기 위해 입찰에 참가한다. 산업적 과밀과 교외 탈출 현상에 직면한 도시들은 19세기 도시 미화 운동 때처럼 문화와 오락 공간을 위해 투자했다. 20세기에 도시는 연방 정부가 자금을 지원하는 도시 재개발에 참여해 노후한 공장과 주택을 허물고 단일한 구역과 구조로 대체했다. 결과는 거주 적합성과 경제 발전이란 측면에서 모두 실망스러웠으며 사업체와 주민들의 원심적 이주를 막을 수 없었다.⁴

도시의 예술 지구들은 이러한 운동에 참여했다. 백여 년 동안, 큰 미국 도시들은 기념비적인 미술관과 심포니 홀, 오페라 하우스, 극장 등을 건설했다. 이런 건물들은 샌프란시스코의 시민 회관(Civic Center)이나 뉴욕의 링컨 센터(Lincoln Center)처럼 종종 한곳에 밀집돼 지어졌는데, 후자는 도시 재개발 프로젝트 대상이었다. 대부분 독립된 건물이나 거리 생활 또는 예술과 관련된 사업체들과 다소 통합된 복합 건물로 설계되었다.

20세기 말 경이 되자, 이들 중 일부는 도심 지역에서 고립되어 인구 감소와 투자 중단으로 어려움을 겪게 되었다. 연령대가

높아진 순수 미술 관람객들은 이러한 곳을 목적지 삼아 차를 몰고 가, 시 주차장에 주차를 하고, 쇼를 관람한 다음 집으로 돌아갔다.

지난 20년 동안, “창조적 도시”라는 기치 아래, 예술과 지역 사회, 시의 지도자들이 힘을 모아 예술과 문화를 위한 작은 공간들로 더 큰 포트폴리오를 형성해 발전시켰으며 활발히 생기를 불어넣었다.⁵ 이 비전은 제인 제이콥스(Jane Jacobs)가 제2차 세계대전 후에 기념했던 맨해튼을 떠오르게 한다. 즉, 리틀 이태리, 소호, 그리니치빌리지, 차이나타운 등과 같이 각자의 문화적 특징과 음식, 축제, 거리 생활이 있는 독특한 마을들로 구성된 모자이크 말이다. 다공성의 경계를 넘어, 도시인들과 방문객들은 모두 쇼핑하고, 즐기며, 지역 주민들과 함께 배우도록 초대 받는다.⁶ 심지어 큰 문화 공간들과 재활성화에 대한 노력으로 마을의 다양화를 장려할 수 있다. 최근 뉴욕 타임 스퀘어(Time Square)를 단장한 것이 그 일례이다.

창조적 장소 만들기: 규모와 전략

장소 만들기는 여러 주를 합친 지역만큼 큰 규모에서 뿐만 아니라 하나의 시골 마을이나 도시의 동네처럼 작은 규모에서도 실행할 수 있다. 아주 작은 지역과 거대한 지역에 걸쳐, 자신들의 문화적 경제적 발전 포트폴리오와 부지들을 비판적으로 바라보며, 독특한 창조적 환경을 육성하는 한편 부족한 자원을 최대한 활용하기 위해 논쟁을 벌이고 있는 미국의 도시와 지역들이 말 그대로 수백 군데나 있다.

문헌 검토와 부수적인 사례 연구에서, 우리는 각각각색의 지리적 규모에서 다양한 기획자들과 파트너들이 함께 작업한 창조적 장소 만들기 프로젝트들을 찾아냈다.

2003년 뉴잉글랜드 의회가 여러 주에 걸쳐 착수한 뉴잉글랜드 창조적 경제 기획안(New England Creative Economy Initiative)은 뉴잉글랜드 각 주의 사업체와 문화적 정치적 공동체의 리더들을 한데 모았으며, 경제적 발전을 하려면 창조적 산업과 창조적 노동력, 예술과 문화적 유산이 풍부한 지역 사회 생활 등에 대한 투자가 포함되어야 한다고 주장했다. 또한 2003년에, 제니퍼 그랜홀름(Jennifer Granholm) 주지사는 미시간 주 전역에 걸쳐 장소에 기반을 둔 창조적 일자리와 산업 조성을 촉진하기 위해 미시간의 시원한 도시 기획안(Michigan's Cool Cities Initiative)에 자금을 투입했다.⁷ 2005년, 미첼 랑드리외(Mitchell Landrieu) 주 부지사는 루이지애나의 문화 경제 기획안(Louisiana's Cultural Economy Initiative)을 시작했고, 1년마다 열리는 문화 산업 정상회의(Cultural Industries Summit)를 소집했으며, 후속 조치로 루이지애나 주에 문화 구역을 지정했다. 이런 각각의 사례에서, 주정부는 창조적 공간 만들기예 상당한 자원과 리더십을 할애했다.

또한 뛰어난 시장이나 도시 입법 의회 의원의 리더십과 함께 도시 전역에 걸친 창조적 장소 만들기 전략이 세워지는 경우도 흔히 있었다. 20년 동안, 필라델피아의 벽화 예술 프로그램은

예술가와 동네의 젊은이, 재취업 근로자, 교도소 수감자들에 의해 탄생한 독특한 대규모의 예술작품으로 지역 주민들에게 행복감을 주었으며, 동시에 환경 미화와 미술 교육, 치안과 지역 사회 보건의 향상 효과를 가져왔다(사례 연구 참조). 시장의 집무실에서 2000년대 중반에 등장한 시애틀의 음악의 도시(Seattle City of Music)는 다양한 장소에서 상업적 및 비영리적 지역 사회 음악 연주를 수용하고 있다(사례 연구 참조). 산호세의 2008 창의적 기업가 프로젝트(San José's 2008 Creative Entrepreneur Project)를 통해 진취적인 예술가들과 디자이너들이 한자리에 모여 시내와 동네 문화의 접촉 지점에 장기적인 활기를 불어넣으려 힘을 모았다(사례 연구 참조).

몇몇 작은 마을들은 독특한 창의적 측면을 구축함으로써 유명해졌다. 노스캐롤라이나의 애시빌은 해마다 수공예: 서부 노스캐롤라이나 공예와 건축 및 디자인 엑스포(HandMade: The Western North Carolina Craft, Architecture & Design Expo)를 열어 공예의 도시로 재탄생했다. 오리건 주 애슐랜드의 셰익스피어 축제(Shakespeare Festival)는 수년간에 걸쳐 십여 편의 진지한 연극과 다수의 현대 연극을 9개월간의 시즌 동안 상연하여 전국적으로 방문객을 끌어 모으는 거대한 사업으로 꽃을 피웠다.

미주리 주 브랜슨에서는 상향식의 상업 음악 공연장들을 건설하여, 수십 개의 컨트리 음악 무대로 수많은 관광객들을 끌어 들이고 있다. 루이지애나 주 아노드빌은 최근 케이준 문화를 기념하는

예술 무대로 도시 자체를 재구성했다(사례 연구 참조). 이 네 곳의 시골 지역과 마을들은 모두 독특한 전략을 통해 거주 적합성과 경제 발전을 향상시켰다.

다수의 창조적 장소 만들기 활동들은 충분히 활용되고 있지 않은 민간 및 공공의 수용력을 제공할 수 있는 시내와 주거 지역 그리고 산업 지역을 포함해 특정한 마을을 다룬다. 1990년대 초, 시카고 시는 활동 중인 예술가들에게 젊은이들을 견습생으로 삼게 하는 노동력 개발 프로그램인 Gallery37에 비어있는 시내 부지를 내주었다. 이 프로그램은 곧 'After School Matters'라고 다시 이름 붙여져 시카고 전역으로 확산되었다(사례 연구 참조). 버펄로와 파두카, 프로비던스에서는 비어 있는 산업 공간과 황폐한 주택을 예술가들의 주거지와 작업 공간으로 탈바꿈시키며 마을의 부활에 시동을 걸었다(사례 연구 참조). 클리블랜드 서부에서는 한 지역 사회 개발 회사와 두 개의 극장 운영사가 힘을 모아 고든 광장 예술 지구(Gordon Square Arts District)를 만들으로써 상업적인 사업과 주택 공급을 활성화했다(사례 연구 참조). 로스앤젤레스에서는 공공과 민간 부문이 협력해 노력한 결과, 할리우드 대로의 지난 영광과 현재의 창의성이 보존되어 왔으며 활기를 되찾게 되었다(사례 연구 참조).

다른 창조적 장소 만들기 기획안들은 예술과 문화적 콘텐츠를 다른 부문들의 과제들과 융합하려고 시도한다. 포틀랜드(사례 연구 참조)와 로스앤젤레스에서는, 마을의 특성을 반영하고 예술성을 이용해 승객의

성과: 살기 좋은 환경과 경제 발전

창의적 도시라는 비전은 살기 좋은 환경과 다양성, 경제 발전 등의 목표에 기여한다. 이 비전은 생활하고 일하는 사람들과 방문객들의 안전을 비롯해 미적, 표현적, 환경적 우려 사항들을 다룬다. 문화적 장소들과 잘 설계된 가로 경관의 후원자들처럼 종종 밤낮으로 그 지역의 이곳저곳을 돌아다니는 주민 예술가들은 거리를 더욱 생기 넘치고 안전하게 만든다.

수를 증가하기 위해 새로운 환승역에 디자인된 대중 예술과 지역 사회의 투입을 통합한다. 피닉스 시는 고속도로와 송수로를 조각상과 예술 작품으로 보완해 딱딱한 모서리를 부드럽게 완화하고 오락 공간을 창출한다(사례 연구 참조). 북부 미네소타의 폰 두 락 인디언 보호구역에서는, 의료 서비스와 사회 복지 사업 책임자가 원주민 예술가들의 작품을 의뢰해 이 작품들로 분산된 건물들의 네트워크를 채움으로써 기본 전환 효과와 지역 사회 정체성을 향상시켰다(사례 연구 참조). 산호세에서 2년마다 열리는 01SJ는 예술과 실리콘 밸리의 가공할만한 첨단기술 부문을 융합하려 시도하고 있다(사례 연구 참조).

지역 예술가의 제공하는 공공 예술과 벽화, 예술 퍼레이드, 예술 박람회와 전시회, 박물관, 공연, 오픈 스튜디오의 밤 등은 사람들에게 즐기고 참여할 기회를 제공한다. 연방 연구는 심지어 다른 요인들을 통제한 후에조차도

예술과 문화 참여자들이 비참여자들보다 자신의 지역 사회에 시민으로 참여할 가능성이 더 높다는 것을 보여준다.⁸ 예술 활동은 종종 새로운 환경 계획안과 융합되어, 거리를 청소하고, 자전거 전용 도로와 버스 정류장을 만들며, 보기 흉한 공공시설을 찾아내 개조하는 한편 하수 및 급수 시설을 토대로 조경을 갖춘 도시 공원을 설계한다. 또한 이런 활동을 통해 그 지역의 유산뿐만 아니라 다양한 민족 집단과 인종 집단 출신인 새로운 주민들의 문화와 기술을 소개한다. 여러 구역에 걸쳐 예술과 문화 자원을 분산함으로써 주민들에게 도움이 되고 관광객을 유지하는 활기찬 중심지를 창조한다.

창조적 장소 만들기는 다양한 방식으로 경제적 수익을 창출한다. 예술과 문화적 투자는 해당 지역의 수입에서 지역 지출이 더 높은 점유율을 차지하도록 돕는다. 오락과 문화생활을 위해 다른 지역으로 이동하거나 쇼핑을 즐기기 위해 대형 할인점 또는 쇼핑몰에 가는 대신,

주민들은 자기 지역의 재능 있는 사람들과 명소에 지출을 늘리게 되므로 지역 경제 안에서 화폐가 보다 빠른 속도로 재순환한다. 비어 있거나 제대로 활용되고 있지 않은 부지와 건물, 사회 기반 시설들을 활용해 창의성에 투자함으로써 공공재와 민간 부문 생산성에 대한 그 기여도가 증가한다. 지방 정부에 납부하는 판매세와 소득세, 재산세 등이 증가함으로 거리와 조명, 위생, 녹지 조성, 치안 등과 같은 공공 기반 시설을 더 잘 정비하고 추가할 수 있다. 예술과 문화 진행자와 제작자가 필요한 단기 공사와 정기적으로 인해 새로운 일자리와 수입의 흐름이 창출된다. 추가적인 일자리와 수입이 소매업에서 창출돼 늘어난 주민과 방문객들에게 기여한다. 늘어난 거주민과 방문객들에게 기여하는 추가적인 일자리와 수입이 소매업에서 창출된다. 그리고 다음에 보여주는 바와 같이, 이러한 활동은 창의적인 사업을 창출하고, 끌어들이며, 이를 유지시켜 준다. ▲

III. 예술 및 문화 기업의 인큐베이터로서의 창조적 공간

문화 산업은 창조적 장소에서 번창한다. 창의적이며 숙련된 노동자들이 밤낮으로 모이는 구역에서 새로운 제품과 서비스가 싹트기 시작한다. 그곳에서는, 경제학의 선구자 알프레드 마셜(Alfred Marshall)이 말한 것처럼 “문화 산업의 비밀스러운 기운이 감돈다.” 창조적 장소는 기업가를 육성하며, 먼 곳에서 자신의 창작품을 마케팅하고 종종 전체적으로나 부분적으로 다른 사람들을 고용하는 독자적인 예술가와 디자이너, 관련 종사자들의 지위를 신장한다.

이러한 장소들은 창의적이고 재능 있는 사람들을 고용해야 하는 제품과 서비스를 전문으로 다루는 문화 산업계의 다양한 기업들이 확고히 자리 잡도록 한다.

창조적 장소는 공식적이거나 비공식적인 수습직을 통해 해당 지역의 젊은이들이 차세대의 창의적 근로자와 기업가가 되도록 교육함으로써 노동력 개발을 촉진한다. 또한 이러한 장소는 예술과 관련 없는 사업체와 노동자들을 풍요롭고 생동감이 넘치는 다양한 인근 지역으로 끌어들이며 유치한다. 사람들이 일자리를 따라가는 것이 아니라, 일자리가 사람들을 따라가는 추세가 점점 늘고 있다.⁹

장소는 항상 새로운 제품과 전체 산업의 출현에 중요한 역할을 해왔다. 장소는 사람과 아이디어, 조직들을 한데 모으는 도가니를 형성한다. 젊은 엔지니어들과 혁신가들이 특정 고용주보다는 그

지역으로 집중적으로 모여들기 시작하면서 실리콘 벨리는 확고히 자리 잡고 있던 동부 해안의 전자 센터들을 앞질렀다.¹⁰ 디트로이트와 자동차, 로스앤젤레스와 영화, 뉴올리언스와 재즈, 내슈빌과 컨트리 뮤직, 보스턴과 출판, 시카고와 광고, 뉴욕과 시각 예술, 샌프란시스코와 제품 디자인의 경우도 마찬가지다. 시애틀 시의 음악 기획안은 명백하게 음악 산업을 강화하기 위해 설계되었다. 더 작은 소도시와 마을의 규모에서는 문화적 중심점이 독특하고 창의적인 활동들도 주관한다.

문화 산업을 주최하는 데 있어 창조적 장소 만들기의 이러한 역할이 과소평가되고 있다. 미국의 예술과 문화 사업처럼 크고, 다양하며, 진취적이고, 수출을 창출하는 경제 부문은 분명히 거대하다.

산업으로서 접근하든(문화계 기업들이 만드는 것), 직업(문화계 종사자들이 하는 일), 또는 일련의 조직들(생산 업체와 비영리 기관, 공공 기관, 지역 사회 단체들)로서 접근하든, 예술과 문화 부문은 수백만 개의 보수가 높은 일자리를 창출함에도 미국에서 가장 과소평가되는 경제적 원동력이다. 이것은 미국의 가장 경쟁력 있는 부문이다. 많은 나라들이 미국의 과학과 공학적 기량에 도전하고 있지만, 시각 예술과 다양한 음악 포트폴리오, 디지털 미디어, 디자인, 저작물 등, 문학에서 영화 대본과 뉴스에 이르기까지 도전에 성공한 나라는 거의 없다. 인상적인 수출 수입과 더불어, 세계의 나머지 지역에 미국적인 문화를 가장 많이 장려하고 전파하는 것이 바로 창조적 부문이다.

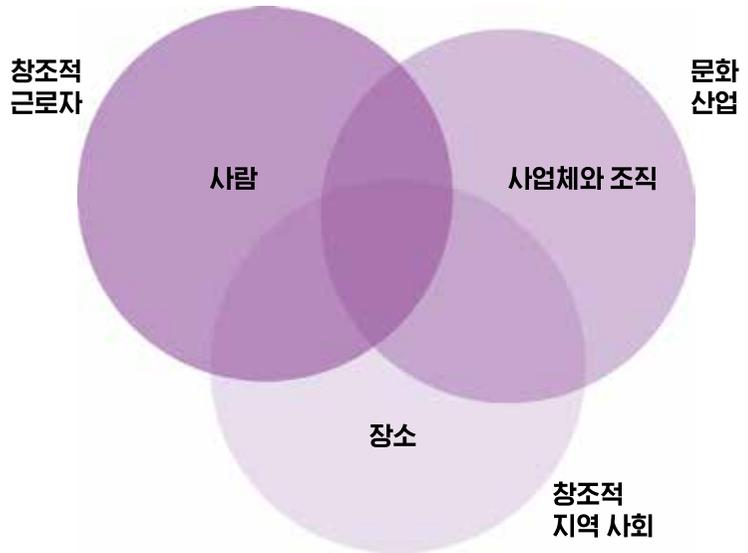
창조 경제

창조 경제는 세 가지 중첩되는 영역으로 구성된다. 근로자와 산업, 장소로써 교차하는 원들로 그려지고 있다(그림 1).¹¹ 각각의 영역은 일련의 독특한 배우들과 기관들이 자리 잡고 있다. 세 영역 모두에서, 미국 기업이 결과의 강력한 추진 요인이다.

창의적인 사람들은 어떤 종류의 교육과 훈련을 추구하고 어디에서 생활하고 일할 것인지 결정한다. 예술과 디자인 분야를 선택하는 사람들은 관련 업무 지원 종사자들과 함께 문화 노동력을 구성한다. 그림 1의 겹치지 않은 부분에서 보여 지는 바와 같이, 창조적 근로자들 모두가 문화 사업체와 조직에 포함되어 있는 것은 아니다. 이들 중 다수가 독자적으로 일하고 있으며, 일부는 자신들의 서비스나 제품을 문화 산업체에 팔기도 하지만, 대부분은 문화와 관련 없는 기업에서 일하고 있다. 전체 노동 인구와 비교하면, 예술가들이 독자적으로 일할 가능성은 다섯 배 이상 높으며(독자적 예술가 45% 대 전체 직장인 예술가 8%, 2002년 기준), 그들은 다른 사람들을 위해 종종 일자리를 창출하기도 한다.¹² 이들 중 다수가 풍부한 문화 산업계의 일과 배움의 기회를 제공하는 지역 사회로 자연스럽게 이끌린다. 또 다른 사람들은 지내기 적당한 도시와 작은 마을을 선택해 인터넷이나 화랑, 출판사 등을 통해 자신의 작품을 판매하거나 공연할 장소로 찾아가는다.

문화 산업에서, 사업체와 비영리 기관, 비공식적인 제휴 관계사들은 문화 상품과 서비스를 생산하고 거래한다. 그들은 독창성과 투자를 통해 수십 년에 걸쳐 중요한 문화 단위체를 형성했다. 할리우드의 영화제작과 내슈빌의 컨트리 음악, 뉴욕의 화랑, 매디슨 애비뉴의 광고업계, 브로드웨이의 극장가 등이 그 예이다. 그러나 모든 장소에서 그런 것은 아니지만, 그림 1에서 보는 바와 같이, 예술과 문화 제작자들은 널리 분산되어 있고 심지어 몇몇의 아주 작은 시골 마을에서 발견되기도 한다. 창조적 기업은 수십만 개에 달하는 지역 사회의 일자리와 관련 사업체를 존속시키고 모든

그림 1.
창조 경제:
근로자와 산업, 지역 사회



출처: 데나테일(DeNatale)과 와살(Wassall)에서 발췌, 2007년, p.5 사용 허가 받음

수준의 수입과 민족을 포괄한다. 몇몇 문화 기업은 오로지 가상 공간 안에서만 운영되므로 특정 장소에 포함되지 않는다. 장소란 예술과 문화적 제작 그리고 소비를 위한 공간적 환경이다. 지방 정부는 부지의 사용을 계획하고 규제하며 사회 기반 시설과 서비스를 제공할 뿐만 아니라 동네나 구역, 시내, 작은 지역 사회 등의 특성을 바꾸거나 향상하길 바라는 모든 종류의 창의적 행위자들을 위한 포럼의 역할을 한다. 창조적 장소 만들기는 공공 부문에서 유래되었을지는

모르지만 그만큼 자주 지역 사회 안에서 나타나고 있다. 예술가와 예술계 리더, 지역 사회 개발자, 첨단기술 기업가, 자선가, 부동산 개발자, 비예술 부문 사업체의 관리자, 이민자 공동체 활동가 등, 이들 모두가 여기에서 언급되는 재활성화 사례를 이끌어냈다.

창조적 근로자와 기업가들

예술가들은 미국의 노동 인구 중 고등 교육을 받은 사람들로 혁신을 생산하는 부문을 형성한다. 2005년에 200만 명으로 추산되는 미국인들이 예술 창작을 자신의 주요 직업이라고 보고했다.

그들의 창의적 기술과 업무 프로세스에 의해 규정된 예술 직업에는 음악가와 작가, 배우, 무용가, 디자이너, 건축가, 아나운서, 시각 예술가들이 포함된다(도표 1). 예술가들이 대학 학위를 취득한 비율은 전체 근로자보다 두 배 정도 높았다. 이 비율은 2000년 51%에서 2005년 55%로 상승했다. 하지만 예술가들의 평균 연간 수입은 다른 전문직 종사자들보다 19.4% 정도 낮았다.¹³

약 200만 명이라는 예술가들의 추정치에는 예술 작업을 부업으로 하는 수십만 명이 포함되지 않았다. 주로 (유치원과

초, 중, 고, 단과 대학과 종합 대학, 개인 스튜디오) 교사로서 또는 예술 관리자로서 활동하는 수만 명의 예술가들도 포함되지 않았다. 일주일에 10시간 이상을 작품 활동에 보내고, 자신의 작품을 가족과 가까운 친구들뿐만 아니라 많은 사람들과 공유하지만, 그로 인한 수입은 없는 무명 예술가들 역시 포함되지 않았다.

2002년 문화계 근로자들의 수는 360만 명을 넘어섰으며, 미국 노동 인구의 약 2.7%를 차지했다.¹⁴ 보다 광범위한 이 직업군에는 미술학과 교수와 사서, 광고 관리자, 기자, 편집자, 기술 작가,

카메라맨, 보석 세공인 등이 포함되어 있다. 이 그룹에도 여전히 유치원과 초, 중, 고 교사들, 자신의 작품을 팔지는 않지만 기량이 뛰어난 예술가들이 포함돼 있지 않다. 악기를 만들고 수리하는 사람, 무대 소품 제작자와 무대 매니저, 음향 조정 기사 등 보조 인력까지 포함한다면 창의적 노동 인구 수의 총계는 훨씬 더 커질 것이다. 게다가, 기타 많은 직업들이 문화 부문 밖에 있는 대기업에서 종사하는 예술가들의 작업의 질과 경쟁력에 의존한다.

도표 1.
분야별 예술가 2003-2005

	총계	모든 예술가들의 비율
디자이너	779,359	39.0
미술 감독, 순수 예술가, 애니메이터	216,996	10.9
건축가	198,498	9.9
작가와 저자	185,276	9.3
음악가와 가수	169,647	8.5
사진가	147,389	7.4
프로듀서와 감독	139,996	7.0
아나운서	55,817	2.8
연예인과 연기자	41,128	2.1
배우	39,717	2.0
무용가와 안무가	25,851	1.3
전체 예술가	1,999,474	100

출처: 마커슨과 슈록(Schrock), 2006: 도표 8.

창조적 장소 만들기

예술가들 중 자영업자의 비율이 이례적으로 높는데, 전체 노동 인구의 10% 미만이 자영업자인 것과 비교하면 3명 중 1명 이상이 독자적으로 일하고 있는 셈이다.¹⁵ 부업으로 예술 활동을 하는 사람들의 자영업 비율이 훨씬 더 높다. 본업과 부업을 합하면, 65%의 작가와 28%의 건축가들이 자영업자들이다(도표2)¹⁶. 높은 비용과 오랜 교육 기간 그리고 공식적인 일자리의 부족에도 불구하고, 예술 분야의 경력은

계속해 젊은이들을 매료하고 있다. 1970년 이래로, 전체 학사 학위 중 시각 및 공연 예술의 점유율이 3.6%에서 5.6% 이상으로 치솟았다.¹⁷

미국 예술 분야의 노동 인구는 1970년과 1990년 사이에 급속히 증가했고 그 이후로 전체 노동 인구의 증가와 보조를 맞춰왔다.¹⁸ 작가와 디자이너는 가장 빠르게 성장하는 문화계 직종에 포함돼 왔다. 하지만 현재의 경기침체는

전체 근로자들보다 아티스트들에게 더 가혹했다. 경기침체가 2년째 되던 해에 예술가들의 실업률은 전체 민간인 근로자들의 실업률보다 높은 9.5%로 상승했다. 또한 예술가들이 노동 인구에서 떠나는 수치가 평균보다 더 높았기 때문에 실직 상태로 간주되지 않았다. 건축가들과 디자이너들은 불균형적으로 영향을 적게 받았지만, 배우들은 2009년 4/4분기에 50%를 웃도는 가장 높은 실업률을 겪었다.¹⁹

도표 2.
자영업 비율, 예술업계 직업, 미국, 2000

직업	자영업자 %	본업	부업
작가	65	71,369	10,056
시각 예술가	57	69,470	13,549
음악가, 가수	41	65,618	32,728
공연 예술가	36	113,178	37,494
배우	37	32,652	38,117
프로듀서, 감독	22	11,879	949
무용수, 안무가	12	3,029	없음
디자이너	32	132,122	24,095
건축가	28	31,295	3,068

출처: 미국 국립 예술기금 위원회, 2008: 5. 미국 지역 사회 조사 자료.

문화 산업

미국의 문화 산업을 나열해보라는 요청을 받는다면, 아마도 대부분의 미국인들은 영화 제작과 음반, 사진 촬영, 출판업을 언급할 것이다. 하지만 상업적인 기업이나 비영리적인 기업 모두 문화업계 종사자들에 대한 의존도가 몹시 높으며, 문화 콘텐츠를 생산하는 기업들은 이보다 훨씬 더 광범위하다.

이런 조직에는 음악 및 공연 예술 기관, 박물관과 화랑, 방송사, 광고 회사, 인쇄 회사, 디자인 업체, 요식 업체, 교육 기관, 예술 도구 제조업체와 수리업체, 신문과

도서 출판 업체, 종교 기관들이 포함된다. 이들 중 몇몇은 상당히 새롭다. 예를 들면, 비디오 게임 산업은 전 세계적으로 약 550억 달러 규모의 시장을 제공하는

것으로 추정된다.²⁰

연구자들에 의하면 문화 산업은 노동 인력 중 문화 관련 인력을 매우 집중적으로 고용하는 산업으로 정의된다(도표 3). 문화

도표 3.
선정된 산업에서 예술가들의 분포, 미국, 2000

산업	전체 예술가	산업별 예술가 비율 %	전체 고용인원
독자적인 예술가, 공연 예술	259,066	45.3	571,645
기타 전문적, 과학적, 기술적 서비스	64,536	22.8	283,636
음반 산업	7,700	20.0	38,428
영화 및 비디오 산업	55,403	17.9	309,204
라디오와 텔레비전, 케이블 방송	61,263	10.4	590,482
장난감과 오락, 스포츠용품 제조	12,685	9.4	135,414
전문 디자인 서비스	22,785	8.4	271,541
광고 및 관련 서비스	36,048	6.6	544,099
신문과 소프트웨어를 제외한 출판	23,545	5.6	418,578
종교 단체	55,362	5.6	991,520
잡지와 솔집	11,284	5.1	219,437
신문사	21,240	4.2	508,928
문화 산업	630,917		4,882,912
시민, 사회, 옹호, 보조금 지원 단체	6,992	1.1	661,391
인쇄와 관련 지원 활동	8,547	1.0	855,008
경영, 과학, 기술 컨설팅 서비스	7,170	0.7	975,059
기타 오락, 도박, 레크리에이션 산업	9,846	0.7	1,497,631
전문대를 포함한 단과 대학과 종합 대학	20,268	0.7	3,111,308
컴퓨터 시스템 디자인과 관련 서비스	6,147	0.5	1,246,028
식당과 기타 음식 서비스	7,111	0.1	6,307,807
초등학교 및 중등학교	6,571	0.1	7,791,243
선정된 모든 산업	70,356		27,328,387

출처: 마커슨과 가드와, 2008. 인구 조사 공용 미시자료 샘플(Census Public Use Microdata Sample)에서 발췌한 데이터²¹

창조적 장소 만들기

사업과 관련된 일자리는 460만 명에서 490만 명사이로 추정되며, 미국 노동력의 3.5% 이상을 차지한다.²² 이런 인력에는 (상업적이거나 비영리적인) 공연 예술 단체와 매디슨 애비뉴의 광고 회사들, 방송사, 비디오 게임 제작사, 할리우드 영화 제작사에 종사하는 사람들이 포함된다. 이 기업에서는 창의적인 인재들이 다수의 다른 근로자들을 지원한다. 하지만 위의 도표는 200,000명 이상의 예술가들이 다양한 산업에 퍼져있으며, 자신의 재능을 발휘해 회사의 제품과 서비스, 생산과 디자인 프로세스를 보다 효율적으로 만든다는 사실 또한 보여준다. 다른 레저 활동을 포함하는 더 넓은 정의 하에서, 문화 산업의 고용 인구는 1998년과 2004년 사이에 1,570만에서 1,730만으로 성장하며, 10%의 증가율을 보였다.²³

문화 산업은 미국의 생산량과 수출에서 중요한 요소를 차지한다. 모든 문화 산업의 국민 총 생산 자료는 없지만,

많은 중요한 데이터가 도표 4에 정리되어 있다. “전문적, 기술적, 과학적 서비스” 단체들이 크다고 모두 문화적인 단체라고 간주할 수는 없다. 반면에, 문화적인 인재들에게 의존하는 다른 부문들, 예컨대 광고, 보다 고차원적인 예술 교육과 연구, 장난감과 오락 등의 부문은 여기에 포함되지 않았다. 악기, 카메라, 녹음 장비, 컴퓨터 소프트웨어, 예술적인 생산 활동을 보조하는 여러 가지 다양한 도구나 재료들을 만드는 제조 산업 또한 포함되지 않았다.

이런 문화 산업들은 국내외에서 활발한 수요를 향유하고 있으므로 미국 경제에서 신뢰할 수 있는 비교 우위를 차지한다.

힘든 시기 사람들이 종종 말하듯이, 우리는 언제든지 영화를 보며 웃거나 좋은 책 또는 멋진 연극을 보며 감정 표출을 할 수 있다. 미국의 영화와 드라마, 소설, 비소설, 창작물, 음반 등은 전 세계적인 수요를 누리고 있고, 미국 예술가들과

문화업계 경영자들의 전문지식은 지구촌 거의 어느 곳에서나 존중 받는다. 젊은이들은 미래의 시장이자, 특히 열렬한 소비자이다.

문화 산업의 총 수출액은 더더욱 가능하기 어려운데, 관광 사업과 광고, 디자인 서비스, 기타 문화 콘텐츠 서비스와 같은 중요한 부문들의 자료가 더 큰 산업 단체에 포함되기 때문이다. 하지만, 선정된 일련의 문화 산업, 즉 방송과 통신, 영화, 음반, 공연 예술, 인쇄, 출판업 등만 하더라도, 2008년에 450억 달러라는 수출액을 올렸다. 이것은 컴퓨터 시스템 디자인과 전기 장비, 항공 수송, 금융 서비스, 미국 농업 등의 업계보다 더 높은 수출액이다(도표5). 유감스럽게도 우리는 이 자료를 생명 공학과 로봇 공학 같은 다른 혁신적인 산업과 비교할 수 없는데, 이 자료가 대형 화학 및 기계 제조 부문에 묻혔기 때문이다.

도표 4.
산업별 미국 국민 총생산, 2007

선정된 문화 산업	10억 달러
출판	303
영화와 음반	99
방송과 통신	800
공연 예술과 박물관, 관람 스포츠	99
오락과 도박, 레크리에이션	109
전문적, 과학적, 기술적 서비스	2,697
선정된 문화 산업의 총액	4,108
모든 민간 산업	22,895
선정된 문화 산업의 총비율 %	18%

출처: 미국 상무부(Department of Commerce) 경제 분석국(Bureau of Economic Analysis), 2010

도표 5.
미국의 수출, 문화산업 VS 다른 주요 수출산업, 2008

문화 산업	수출(백만 달러)
방송과 통신	6,321
영화와 음반 산업	11,989
공연 예술과 관람 스포츠, 박물관, 관련 활동	376
인쇄와 관련 지원 활동	2,447
출판 산업(소프트웨어 포함)	24,597
선정된 문화 산업의 총액	45,730

다른 주요 수출 산업	수출(백만 달러)
컴퓨터 디자인 서비스와 관련 서비스	9,725
전기 장비와 기기, 부품	28,489
항공 운송	35,559
보안과 물품 계약, 투자	37,044
농장	45,568
자동차, 본체와 트레일러, 부품	87,389
컴퓨터와 전자 제품	117,607

출처 : 경제 분석 연구소(Bureau of Economic Analysis), 산업 경제 평가(Industry Economic Accounts), 투입-산출 평가 자료(Input-Output Accounts Data)

예술 및 문화 산업과 강하게 연관돼 있는 국제 관광산업은 특히 수출 수익의 중요한 원천이다. 미국을 방문하는 관광객들은 독특하고 명망 높은 문화 명소들을 방문하고 라이브 공연을 즐기는데 많은 시간과 돈을 쓴다. 독특한 문화적 분위기가 없는 장소는 그런 문화 시설을 갖추고 있는 장소에 비해 방문객들의 여행 일정에 포함될 가능성이 훨씬 더 낮다. 직접 참여형태의 경험인 관광은 세계에서 가장 큰 산업 중 하나이며, 창의적인 명소들과 밀접하게 연결되어 있다고 단언 이상으로 관광의 경제적인 영향력에 대해 설명할 수 있는 쉬운 방법은 없다.

예술과 문화의 경제적 기여도는 수출

하나만 놓고 보거나 지역 사회 안으로 유입되는 관광객들의 수만 가지고는 측정할 수 없다. 위에서 언급했듯이, 많은 작은 마을들과 노후 돼가고 있는 교외 마을, 상태가 악화돼가고 있는 도시의 마을들은 주민들에게 자신들의 재량 소득을 지역 내에서 소비할 기회를 제공하는 예술과 문화 서비스를 확대시킴으로써 경제에 새로운 활력을 불어넣고 있다. 또한 지역의 문화적 기회는 사람들을 아마추어 음악가와 무용가, 의상 제작자, 배우, 작가 등으로서 활발하게 참여하도록 초대해 예술적인 전문지식에 대한 감상의 깊이를 더하고 전문 예술가들과 예술 단체에 대한 후원을 증가시켰다. 당신이 기타를 잘 치거나

돌을 조각하는 일이 얼마나 힘든지를 깨닫게 되면, 뛰어난 예술가의 공연을 듣거나 보고자 하는 바람이 커지는 것처럼 많은 거주민들이 예술 활동을 할수록, 그들이 창의적인 사업가가 될 가능성은 더 커진다. 이러한 관찰을 토대로 우리는 창조적 장소 만들기 프로젝트로 다시 돌아간다. ▲

IV. 창조적 장소 만들기의 도전 과제

이 어려운 불황의 시대에, 창조적 공간 만들기는 역설적으로 가속화되어 왔다. 작은 도시에서부터 내곽의 교외 지역과 비어 있는 산업 구조물들이 있는 지역 사회에 이르기까지, 예상 밖의 파트너들이 주도하는 기획안들이 번창하고 있다. 이런 기획안들은 무시하지 못할 장애물에 직면했다.

이에 많은 이들이 낙담했다. 어떤 이들은 침체하거나 성장통에 직면했다. 우리는 가장 성공적인 노력 중 상당수가 10년에서 20년 또는 그 이상의 배양 기간을 거쳤다는 사실을 알아냈다. 유사 깊은 할리우드와 클리블랜드의 고든 광장(Gordon Square), 산호세의 제로 원(ZERO 1), 폰 두 랙의 Min No Aya Win Complex, 시카고의 'After School Matters', 프로비던스의 해안가와 산업 지역 예술 활성화 등이 그 예이다.

연구에서, 우리는 노력을 성공으로 이끈 리더들에게 그들이 직면했던 도전 과제와 이에 대한 대처법, 그들이 배운 교훈 등에 대해 물었다. 여기에서 우리는 다음과 같은 난점들을 알아냈다. 제휴 관계의 형성, 지역 사회와 대중 리더들 입장에서의 회의론 극복, 충분한 자금의 조달, 규제적 장애물의 처리, 유지와 지속 가능성의 확보, 이주와 고급 주택화의 방지, 문서화 진행 과정, 성능 측정법 개발 등이 그것이다. 이로부터 나온 통찰력들은 다른 지역 사회에 정책을 알리고 도움을 주는 데 필수적이다. 외부 환경은 우호적이지 않았고, 주와 지역의 공공예산은 줄어들고 있었으며 은행과 개발자들은 위험을 기피해왔다. 한편으로 자선가들과 예술 단체들은

내부 자산의 붕괴와 기부 수익의 감소에 시달렸으며, 기관들 사이의 지역적 장벽이 높을 수도 있다. 대부분의 주택 및 인력 개발 프로그램은 독자적으로 활동하는 예술가들이나 세금이 면제된 소규모 비영리 단체(501(c)(3))를 위한 맞춤형 프로그램이 아니며, 용도 지역 조례는 예술가 육성을 위한 생활 및 작업 공간을 금지하기 때문이다.

연방 프로그램의 이해할 수 없는 구성은 문제를 더 복잡하게 만든다. 재정적인 압박을 받고 있는 학교들은 예술 프로그램을 줄이고 있다. 하지만 우리의 부록에 요약된 혁신적인 사례들과 같이 미국의 전역에 걸쳐 많은 여러지역에서는 장소 제작자들이 성공을 거두었다. 이 부분에서 우리는 도전 과제들을 요약한다. 그 다음으로 성공적인 사례들이 총괄적으로 입증하는 성공 요인들을 분석할 것이다.

창조적 장소 만들기를 위한 도전 과제

- ▶ 제휴 관계의 구축과 유지
 - ▶ 지역 사회 회의론에 대한 대응
 - ▶ 충분한 자금 조달
 - ▶ 장애물 규제 처리
 - ▶ 유지와 지속 가능성 확보
 - ▶ 이주와 고급 주택화 방지
 - ▶ 성과 및 평가 측정법 개발
-

제휴 관계의 구축과 유지

아래에서 보여주는 바와 같이, 제휴 관계는 성공적인 창조적 장소 만들기의 핵심이다. 하지만 수많은 장소 만들기 사업가들이 제휴 관계 구축의 어려움에 대해 분명하게 이야기했다. 많은 사례에서, 제휴 관계의 구축과 유지로 인해 프로젝트가 지연되었고 프로그램을 기획하는 데 쓸 수 있는 시간이 줄었다. 시카고의 'After School Matters' 프로그램에서는, 시카고 주지사의 부인과

문화 정책부 장관이 협력해 젊은이들을 활동 중인 예술가들의 수습생으로 삼는 새로운 프로그램을 기획함으로써 비어 있는 부지를 활성화했다. 포틀랜드의 트라이메트(TriMet) 대중 예술 스태프들은 각기 매우 다른 관심을 갖고 있는 교통 엔지니어들과 소수 공동체 리더들의 신뢰를 얻어야 했다. 각자 운영하고 기금을 모아야 하는 자신의 조직을 갖고 있는 클리블랜드의 고든 광장 예술

구역(Gordon Square Arts District)의 세 비영리 기획자들은 자기 시간의 약 3분의 1을 구역 활동에 사용한다. 많은 리더들이 보여 주듯이 제휴 관계는 다른 사람들의 안전과 일정에 대해 경청하고 수용하는 것은 물론 정보를 공유하며 서로 기술을 전수하는 것이 필요하다. 또한 진행을 방해하는 결실 없고 갈등을 초래하는 관계를 중지해야 하는 시기를 아는 것도 필요하다.

지역 사회 회의론에 대한 대응

몇몇 창조적 장소 만들기 기획자들은 지역 사회의 회의론에 직면하여 대중의 지지와 자원을 획득하기가 한층 어렵게 된다. 아노드빌의 탈바꿈에 착수했던 예술가들은 마을의 리더들로부터 점진적인 부지매입만 할 수 있었기 때문에 그들의 활동 속도는 느려졌다.

필라델피아의 벽화 예술 프로그램과 시애틀의 음악의 도시(Seattle City of Music) 프로그램을 진행하는 데 있어서는 소외된 예술단체, 마을 등에서 제기하는 불평등 문제가 대중의 지지를 얻는데 있어 계속해서 도전 과제가 되고 있다. 어떤 경우에는, 개념 자체가 사람들을 기피하게

한다. 산호세의 제로 원(ZERO 1) 기획자들은 예술과 첨단기술을 혼합하는 것이 산호세를 위한 강력한 경제적 도시적 전략의 역할을 할 수 있다는 점을 주민들에게 설득하는 일을 가장 힘든 도전 과제로 여겼다.

충분한 자금 조달

거의 모든 공간 만들기 기획자들이 자금 조달이라는 도전 과제의 어려움에 대해 토론했다. 예술 공간 버펄로 로프트(Artspace Buffalo Lofts)와 클리블랜드의 고든 광장 예술 지구(Gordon Square Arts District)는 모금을 위해 모든 부문에 걸쳐 수많은 문들을 두드려야 하는 지속적인 캠페인이 필요했다. 예술 공간(Artspace)은 재건

기금을 모았고 19개의 다른 양도인들과 대출업자들로부터 자금을 마련했다. 많은 기획자들의 규모가 상대적으로 작다는 점이 이 문제를 더 악화시킨다. 대규모 자선 단체와 부유한 개인들이 그 지역의 가장 큰 예술 단체의 아낌없는 후원자가 되는 경우가 흔히 있다. Gordon Square의 파트너들 중 하나는 이렇게 설명했다. "우리가 분리된 작은 조직이었을 때는

자금 마련 캠페인을 할 수 없었다. 우리 스태프들을 위해 후원할 부유한 기부자는 없었다. 협력을 통해 우리는 자금 제공자들 그리고 정부와 함께 큰일을 해냈다." 하지만 이는 수년이 걸렸고, 남아 있는 두 개의 극장을 위한 자금 마련은 아직도 충분히 모이지 않았다.

장애물 규제 처리

어려움이 항상 돈과 관련된 것만은 아니다. 규제 제도 또한 예술과 문화를 창출하는 프로젝트에 장애물이 된다. 많은 도시가 주거 용도와 상업적 산업적 용도의 혼용을 금하고 있으며, 예술가들이 생활하며 작업할 수 있는 주택의 공급을 막고 있다.²⁴ 버펄로에서 예술 공간은 문제가 있는 국가 기관의 디자인 기준에

맞서야 했다. 도로 안전 정비에 새로운 개념을 활용하며, 고든 광장의 파트너들은 오하이오 교통부(Ohio Department of Transportation)와 2년간의 분쟁 끝에 주립 고속도로인 디트로이트 애비뉴(Detroit Avenue)의 메인 스트리트를 좁히기 위한 입찰을 따냈다.

시애틀의 음악의 도시 기획안은 라이브 음악 장소의 문제와 공공의 안전, 반음악(anti-music) 법령 등에 뿌리를 두고 있다. 이 사례와 다른 사례들에서, 장소 제작자들은 규제 제도를 바꾸기 위해 시간과 정치적 자원을 투자하고 아이디어를 짜내야 했다.

유지와 지속 가능성 확보

공간과 거리 경관, 예술 활동, 지속적인 프로그램 개발 등은 큰 도전 과제를 제기한다. 건물을 짓거나 보수할 자금을 마련하기 위해 민간 부문과 공공부문, 자선가의 후원을 받는 것이 그들에게 장기적인 유지 및 운영상의 후원을 제공해

달라고 설득하는 것보다 더 쉬운 경우가 종종 있다. 미국 도시들은 나중에 애물단지로 변하는 지나치게 큰 사회 기반 시설 프로젝트들로 가득하다. 많은 도시의 야외 벽화가 보존 문제를 제기하고 있다. 포틀랜드의

트라이메트(TriMet)는 이미 환승역에 있는 예술 작품의 내구성에 대해 충분히 생각하고 있다. 이러한 우려들을 기획안의 설계에 고려해 넣는 것이 바람직하다.

이주와 고급 주택화 방지

예술로 시작되는 재활성화는 현재 주민들과 비영리 예술 단체를 포함한 작은 사업체들을 쫓아내는 고급 주택화 압력의 발단이 될 수 있다.²⁵ 다시 말해, 재활성화가 지나치게 성공적일 수 있다는 얘기다. 켄터키 파두카의 로어타운은 이제 예술가 재배치 프로그램뿐만 아니라 비예술가들의 더 큰 주거지 수요를 위해 이용할 수 있는 부동산의 재고가 줄어들고 있는 문제에 직면해 있다. 파두카로 이전한 예술가들이 자신의 집을 가장 높은 가격을 제시한 사람보다는 다른 예술가들에게 팔도록 권장하는 행위 제한이 없기 때문에 그 지역은 예술적인

통합성을 잃을 수도 있다. 할리우드 대로의 재활성화는 최소 하나의 소규모 연극 단체가 다른 도시로 떠나도록 유발했으며, 다른 예술 단체들을 위험에 빠뜨렸다. 소득이 낮거나 소수 집단의 주민들은 때때로 창조적인 재활성화로 인해 위험에 처하게 된다.

하지만, 이주할 수밖에 없는 상황으로부터 그들을 보호하거나 이에 대응할 창의적인 방법이 있다. 할리우드의 경우, 할리우드의 지역 사회 재개발국(Community Redevelopment Agency)이 혁신적인 예술 유지

프로그램(Arts Retention Program)으로 대응했다.

적당한 가격을 유지하고 예술가들에게 헌신하기 위해, 비영리 개발자인 예술 공간 프로젝트(Artspace Project)는 예술가들이 생활하고 일하는 작업실 건물들을 자체적으로 짓고 개조하는 것은 물론 소유하고 관리하는 데 전념한다. 예술을 보존하고 문화적인 혁신을 위해 토지 비축과 지역 사회 토지 신탁 방법이 다른 지역에서는 사용되었다.²⁶

성과와 평가를 위한 측정법 개발

창조적 장소 만들기 활동이 성공을 거두고 더욱 명인해지면서, 지지자들과 자금 제공자들이 진행 과정과 성공 정책에 관한 기록 문서를 요구하기 시작하고 있다. 그들은 자금 제공자와 공무원, 지역 사회 구성원들에게 성과를 설명할 수 있는 방안을 원하는데, 이는 종종 앞으로의 지원과 새로운 프로젝트의 전제조건이 된다. 그들은 다음과 같은 것들을 알고 싶어 한다. 예술가들에게 미친 영향은 무엇인가? 주위의 예술 공동체에 미친 영향은 무엇인가? 지역 사업에 미친 영향은? 마을의 주민들에게 미친 영향은? 부동산의 가치와 세제 수입, 공공 서비스 수요에 미치는 영향은? 지역 생활의

질에 미친 영향은? 시민 참여에 미친 영향은? 이 프로젝트에 우리가 비용을 지출할 가치가 있는가? 이 프로젝트가 같은 자원을 지원할 수 있는 다른 대안 프로젝트들보다 더 나은가?

국지적인 개입의 정확한 영향력을 판단하기는 상당히 어려운데, 너무 많은 다른 요소들이 동시에 환경에 영향을 미치고 있기 때문이다. 놀랍게도, 경기장이나 공공 주택과 같은 다른 유형의 도시 개입에 대한 양질의 연구가 거의 없다. 사전에 지지 문서로서 종종 영향력 분석이 이루어지지, 이 데이터는 가설에 기반한다. 하지만 최근의 선구적인 평가

연구는 예술과 문화적 공간 만들기 의 영향을 보여주기 위한 방법론을 개발해 이를 적용했다. 언급할만한 가치가 있는 두 가지 방법론은 마을의 부동산 가치와 사회적 네트워크를 토대로 하는 박물관과 다른 예술 공간들의 영향에 관한 경제학자 스테픈 셰퍼드(Stephen Sheppard)의 문서와 몇몇 예술가들의 생활 및 작업 건물과 예술 공동체, 마을, 사업체 등에 관한 도시 설계자 앤 가드와의 다각적인 연구이다.²⁷ 이러한 노력들을 통해 평가와 성과를 측정하는 법을 제공하는 것이 가능함을 입증하고 있으며, 이런 면에서 훌륭한 학문으로 발전할 가능성이 있다. ▲

V. 성공적인 장소 만들기 방안의 구성 요소

수천 개의 주와 지역 실험실에서, 예술과 문화적 촉매가 경제 발전과 지역 사회 발전 및 재활성화 활동에 파트너가 되어왔다. 미국에서 가장 큰 대도시에서 가장 작은 시골마을에 이르기까지 선구자적인 사례들은 파트너들이 예술을 통해 경제 발전과 살기 좋은 환경을 만들어내기 위해 어떻게 힘을 모았는지 잘 보여준다.

이와 같은 사례가 10여개 이상 부록에 수록돼 있다. 각 사례는 공간에 대한 혁신적 노력과 독특한 특징들을 소개하고 있다. 다시 말해, 특별한 비전과 성공적인 제휴 관계, 공공과 민간 부문 및 예술과 문화적 비영리 부문으로부터의 매입, 기타 기능적인 기관(교통과 주택, 환경, 공원, 레크리에이션, 인력 개발, 소규모 사업체)과 다양한 차원의 정부 기관으로부터 지원을 받고 자금을 끌어와 이용하기 위해 경계를 넘을 수 있는 능력 등을 소개한다. 모든 사례는

구체적인 성과를 입증했다. 다른 많은 사례들은 전국적인 검토에서 성과가 확인되었다. 이런 모범적인 사례들은 또한 지리적 기준과 다양성 및 규모의 기준도 충족한다.

심층적인 사례 연구들을 통틀어 종합하면서, 우리는 여섯 가지의 요소들이 성공적인 장소 기반 예술과 문화 재활성화를 결정짓는다는 사실을 알아냈다. 성공이란 계획안들이 거주 적합성과 지속 가능성은 물론 새로운

일자리와 경제적 활동에서 이득을 창출해야 하며, 공평하고 참여적인 방식으로 이득을 창출한다는 의미이다.

이러한 요소들은 기관들이 기능적인 과제들(예를 들면, 경제 발전, 환경 보호, 예술과 문화) 전반에 걸쳐 정부적 차원에서 성공적인 기획안을 발전시키고, 그것을 평가하며, 성과를 전파하기 위한 새로운 정책적 비전을 제시해 준다.

창조적인 기획자

일반적으로, 한 사람이나 소규모의 팀에서 창조적 공간 만들기에 대한 비전이 비롯된다. 예술 발전과 재활성화 노력을 촉발하는 데 가장 책임이 있는 이 사람들은 놀라울 정도로 다양한 배경으로부터 나온다.

때로는 민간 부문의 배우들이 이 과정을 시작한다. 예컨대, 실리콘 벨리의 한 임원은 그 지역의 기술적인 기량을 저개발된 예술적인 재능과 결합하는 구상을 처음 함으로써, 국제적으로 높이 평가 받는 젊은 01SJ 바이에니얼(01SJ Biennial)를 탄생시켰다.

예술가들이 혼자 또는 다른 사람들과 함께 창조적 장소 만들기를 주도하는 경우는 흔히 있다. 예를 들면, 화가인 조지 마크스(George Marks)는 관광객과 새로운 주민들을 끌어들이며, 예술가들과 공연자들의 안식처로서 루이지애나

아노드빌의 재활성화를 구상했다.

시애틀에서는, 시에 불만을 품은 한 무리의 음악가들이 라이브 음악에 대한 시애틀의 적대감에 맞서기 위해 공동 예술가 음악가 정치 활동 위원회(Joint Artists Musicians Political Action Committee)를 형성했고 더 나아가 시애틀 음악의 도시 기획안(Seattle City of Music Initiative)에 대한 아이디어와 에너지를 제공했다.

창의적 기획자들이 항상 문화 정책 기관에만 있는 것은 아니며,

공공부문에서도 찾아볼 수 있다. 시카고 문화 정책부(Department of Cultural Affairs) 장관인 Lois Weisberg는 젊은이들을 활동 중인 아티스트의 수습생으로 삼는 새로운 프로그램으로 비어 있는 시내 부지에 활기를 불어넣었다. 폰 두 랙의 오지브웨(Ojibwe) 인디언 보호 구역에서 사회 복지 서비스 책임자인 필 노가드(Phil Norrgard)는 예술이 치유의 중심이기 때문에 자신의 복합 건물 단지에 현대 오브지웨 예술을 불어넣고 싶었다. 이 과정에서, 그의 부족 기관은 오브지웨 예술가들의 가시성과 경력에 상당한 기여를 했다.

특수성에 맞춘 설계

21세기에는 대부분의 지역이, 경제학자들이 소위 도시 계층이라고 일컫는 구조에서부터, 더 높은 위치로 상승하길 열망한다. 즉 시골 마을에서 작은 마을이나 도시, 대도시의 등급으로 올라가길 바란다.

스포츠 경기장과 컨벤션 센터와 마찬가지로, 예술의 무대에서 이것은 종종 대형 미술관과 레퍼토리 극장, 공연 예술 센터를 주최하거나 확장하기 위해 경쟁하는 것을 의미했다. 모두가 상당히 비싼 투자를 해야 했으며 이러한 투자 중 일부는 성공을 거두었지만, 대부분이 그렇지 못했다.²⁸ 지난 20년 동안, 도시와 마을의 리더들은 거주민과 방문객들을 끌어들이고 유지하기 위한 다양한 활동을 통해 독특한 브랜드를 의도적으로 추구했다.²⁹ 예술을 기반으로 한 재활성화에 대한 연구에서, 우리는 대부분의 성공적인 프로젝트들이 이러한 양질의 특수성을 성취하려고 노력한다는 사실을 알아냈다. 이 프로젝트들은 기존의 전문 지식과 지역 특성을 토대로 구축된다.

도시 배치와 건축 양식에 반영됐듯이, 일부 지역 사회는 독특한 지역 경제와 사회적 역사를 기반으로 그들의 기획안을 수립했다. 버펄로와 클리블랜드, 프로비던스, 파두카는 모두 수로 기반의 교역이 지배적이던 때에 처음으로 꽃을 피웠던 오래된 산업 도시들이다. 강과 호숫가를 따라 지어진 이 도시들은 건축적 역사적 가치가 있는 상업적 산업적 건축물은 물론 주거용 건축물을 보유하고 있다.

이러한 도시들은 각각 예술가들의 연합체와 시 공무원, 부동산 개발자, 은행, 자선가들이 협력해 물가(shoreline)의 지리적 특성을 이용하고 건물 하나하나의 특성을 보존하면서 비어

있는 건축물에 작업 및 생활의 공간을 재창조했다. 프로비던스의 유명한 워터파이어(WaterFire®) 행사는 강을 이용해 동맥처럼 다양한 장소를 연결한다. 상당수의 다른 미국 지역 사회는 고풍스러운 건축물과 토지를 예술이 스며들어 있는 재활성화의 무대로 사용했다.

어떤 도시들은 특징적인 지역의 문화 관행이나 산업에 맞추어 예술 기획안을 수립했다. 루이지애나 아노드빌의 예술가 기획자들은 그 마을의 케이준(Cajun) 유산을 포용했다.

할리우드 대로의 재개발자들은 영화산업의 유서 깊은 시내를 복원해 방문객들이 바닥에 청동 별 명판이 새겨져

창조적 장소 만들기

있는 명예의 거리(Walk of Fame)를 산책할 수 있는 명소로 다시 재구성했다. 풍 뒤 라크의 Min No Aya Win Center는 오지브웨 예술가들의 작품을 주문하고 구매함으로써 그들의 가시성(과 수입) 증가를 추구하는 한편 밴드(Band) 건물을 치유와 지역 사회의 정체성을 알리는 공간으로 탈바꿈시켰다.

이러한 문화 기획안들이 모두 과거에 기반한 것은 아니다. 그런지 음악(Grunge, 1991년대 초에 유행한 록

음악의 일종)으로 시애틀이 유명해지고 젊은이들을 위한 명소로서 인식되며 시애틀 음악의 도시가 시작되었다. 산호세의 제로 원(ZERO 1)은 실리콘 벨리의 한쪽으로 치우쳐 집중된 혁신적인 과학자들과 엔지니어, 과소평가된 예술가들의 문제를 직접적으로 다루며, 이러한 창조적인 직업들을 연관시켜 새로운 아이디어 개발에 박차를 가하고 도시에 활력을 불어넣는 방안을 모색하고 있다.

몇몇 도시들은 레몬으로 레모네이드를 만든다는 속담처럼 상황을 개선하기 위해 노력하며, 주목할 만한 문제에 맞춰 예술 기획안을 수립했다. 미국에서 가장 스프롤 현상이 심하고 자동차 의존도가 높은 대도시 중의 하나인 피닉스는 수 마일에 걸쳐 방음벽을 구축한 고속도로를 꾸미기 위해 대규모의 시각 예술 프로그램에 치중했다. 필라델피아의 벽화 예술은 젊은이들에게 마을을 반영하는 아름다움을 창조하도록 훈련시킴으로써 낙서로 뒤덮인 지역에 달려들었다.

대중의 의사 동원하기

좋은 공간 만들기에 대한 아이디어는 일반적으로 강력한 공공 부문의 지원 없이는 실현되지 않는다. 몇몇 사례에서, 시장과 시의원, 열의를 보이는 기관의 직원들은 열광적으로 기획안을 수용했다.

또 다른 사례에서는, 제안된 프로젝트가 지역 정부의 무관심과 적대감 또는 예산 위기 등의 문제와 부딪혔다. 또 어떤 사례에서는, 예술과 문화적 안건을 선거 정치에 끼워 넣는 것을 포함해 동원된 시민들의 지지와 행동을 통해 변화를 이끌어냈다.

특히 강력한 시장직을 갖춘 도시에서는, 종종 시장들이 열정적이고 효과적인 후원자가 되었다. 버펄로에서는, 안소니 마시엘로(Anthony Masiello) 시장이 고위급 간부를 선임해 버려진 자동차 공장을 예술가들의 주거지로 전환하기 위한 기획안을 수립하도록 노력을 기울였다. 시장의 권한이 약하고 시의회가 강력한 권한을 지닌 도시에서는, 단 한 명의 시의회 의원이 대중의 의사를 전달하기도 한다. 클리블랜드 시의회 의원인 매트 존(Matt Zone)은 지역 사회 개발 포괄 보조금(Community

Development Block Grant)을 약속하고, 300만 달러의 공공 자금을 협상으로 얻어냈으며, 모든 기획 회의와 팀 회의에 참석하는 등의 활동을 통해 고든 광장 예술 지구를 육성하는 데 도움을 주었다. 어떤 사례에서는 정치인들이 선거 기간 동안 헌신적으로 활동한다. 새로 선출된 그렉 니켈스(Greg Nickels) 시장은 음악가들이 그의 유세 활동을 지지하기 위한 조직을 결성한 후에 시애틀 음악의 도시라는 이름을 붙여주었다. 때로는 정권 교체로 창조적 공간 만들기 기획안이 무산되기도 하지만, 일부 도시들은 그러한 기획안을 지속할 수 있었다. 예술과 문화의 도시로서 프로비던스가 부흥할 수 있었던 것은 다수의 시장 지지자들에게 힘입은 바 크다.

핵심적인 시 직원들의 기업가적인 노력은 종종 대중의 지지를 고조시킨다. 산호세에서는 최고 전략가인 김 월쉬(Kim

Walesh)가 경제 개발부(Office of Economic Development)에 자리를 잡으며, 새로운 예술 시설, 서해안 라이브(Left Coast Live)와 이SJ 같은 축제, 산호세의 선구자적인 창조적 기업가 프로젝트(Creative Entrepreneur Project) 등에 대한 시 의회와 시장의 지지를 얻어내는 데 성공했다.

시 정부의 헌신적 태도 또한 주 정부와 연방 정부의 자원에 접근하기 위한 필수 요소이다. 사례마다, 주 정부와 연방 정부의 자금 지원을 받는 도로 및 교통 프로젝트에 공공 예술을 포함해야 하고, 유서 깊은 극장을 복원하는 데 주 자본 채권을 사용하거나, 역사적인 보존과 저소득자를 위한 주택 세금 공제 혜택을 재활성화된 예술가 주택에 제공할 것을 제안하는 등 지방 정치인들과 시 직원들이 자기 마을의 재활성화 계획을 추진하는 데 도움을 주었다.

재투자 기금이 예술과 문화의 잠재력을 발견하다

재투자 기금(TRF, The Reinvestment Fund)은 25년 동안 미국 동부 연안의 도시 부동산 프로젝트와 사업에 자금을 조달해왔다. 재투자 기금은 적당한 가격의 주택, 상업용 부동산, 차터 스쿨(charter school, 공적 자금을 받아 교사, 부모, 지역 단체 등이 설립한 학교) 등의 실질적인 포트폴리오를 가지고 있다. 이 기금은 항상 예술 및 문화적 시설에 채권 금융을 제공했지만, 최근 재투자 기금의 회장 겸 최고 경영자인 Jeremy Nowak(제레미 노악)이 마을의 변화를 위한 촉매로서 예술과 문화의 힘을 이해하기 시작하기 전까지는 그렇지 않았다.

그는 펜실베이니아 대학(University of Pennsylvania)의 학자인 마크 스텐(Mark Stern)과 수잔 자이페르트(Susan Seifert)가 쓴 예술가와 예술 활동의 집중으로 인한 혜택을 누리는 마을의 장기적인 안정과 활기에 대해 기록한 연구 자료를 읽었다.³⁰ 사실, 그들의 연구 자료는 문화적인 참여와 부동산의 가치 같은 요소들 사이의 관계를 추적하기 위해 재투자 기금의 도시 시장 지표 중 일부를 활용했다. 노악은 다음과 같이 즐겨 말한다. “그들의 연구 논문은 바로 내 코 밑에서 큰 자산을 비추는 전구와 같았다. 그리고 자체적으로 구성한 차원의 너무나 많은 문화 활동들의 가치를 우리는 항상 과소평가 했었다는 사실을 나는 분명히 알았다.”

재투자 기금은 문화적 자산을 지역 사회 변화의 요소로서 체계적으로 살펴본 적이 한 번도 없었다. 그들이 거대한 뼈기 모양의 필라델피아 배관 창고를 예술가들의 작업실과 스위트룸으로 개조하도록 도운 크레인 아트(Crane Arts)에 참여했던 것처럼, 그들은 직관적으로 이를 지원했던 것이다.

2007년, 노악은 ‘창의성과 마을의 발전(Creativity and Neighborhood Development)’이라는 주목할 만한 업무 지침서를 작성했는데, 여기서 공간 만들기를 위한 뼈대를 제시하고, 지역 사회 예술과 문화 발전의 영향을 다루며, 이용할 수 있는 탄력적인 투자 형태들을 검토하고 있다.³¹

그 이후로, 재투자 기금은 예술에 보다 집중해왔다. 예를 들면, 역사적인 건물과 장소를 새로운 예술과 공연 예술 시설로 전환하는 비영리 지역 사회 개발 조직인 핸드스(HANDS)와 제휴 관계를 맺어 미국 뉴저지 주 오렌지 지역의 재개발을 지원하고, 부상하는 예술 공동체로 정착할 델라웨어 주 월밍턴의 퀸 극장(Queen Theatre)의 개조에 자금을 대며, 홈즈 포 아메리카(Homes For America)와 제휴해 볼티모어의 스테이션 노스(Station North) 구역에 새로운 시립 예술 건물(City Arts Building)을 건설했다.

민간 부문의 지지 얻기

대부분의 경우, 민간 부문 개발자와 대출업자, 후원자, 자선가, 지역 예술 사업체 등이 예술과 문화가 주도하는 재활성화의 주요 조력자 역할을 해왔다.

예술 공간에 대한 투자가 관련된 곳에서는, 지방 개발자와 은행들이 중요한 파트너다. 부동산 시장과 마을의 경제에 대해 상당한 지식을 가지고 있는 그들은 투자할 자원이 있으며, 개발로 투자 수익을 올릴 수 있다. 파두카의 예술가 재배치 프로그램(Artist Relocation Program)과 클리블랜드의 고든 광장 예술 구역(Gordon Square Arts District), 프로비던스에서 지속되고 있는 예술 기반의 재활성화 등은 모두 지역 은행들과 개발자들의 후원으로부터 이익을 얻었다.

문화 산업계의 기업들은 생산성과 노동력 보유를 미래의 이익으로 보기 때문에 도시 전역에 걸쳐 있는 창조적 기획안들에 종종 후원하거나 기여한다.

PDI/드림웍스(Dreamworks)의 창립자인 리처드 추앙(Richard Chuang)은 산호세의 창조적 기업가 프로젝트 운영 위원회(Creative Entrepreneur Project Steering Committee)의 일원으로서 기여했으며 아티스트 타운 홀(Artist Town Hall)에서 기조연설을 했다. 그들은 제로 원(ZERO 1)의 예술과 첨단기술 융합에서

미래 신제품의 잠재성을 보기 때문에, 실리콘 밸리의 첨단 기술 업체들은 자사 예산의 30%를 제공한다.

기업 재단과 가족 재단과 개인을 포함한 민간 부문 자선가들은 종종 예술을 기반으로 한 재활성화의 후원자가 되는데, 그들은 마을과 문화 산업, 지역 전체를 위해 상당한 이익을 창출할 수 있는 잠재력을 보기 때문이다. 예술 공간 버펄로 로프트(Artspace Buffalo Lofts)의 예술가 주택 기금 패키지는 기업 자선가들에게 의존했으며, 산호세의 제로

창조적 장소 만들기

원(ZERO 1)은 첨단 기술 업체의 후원을 얻었다.

상업적인 미술관과 극장, 음악가, 음악 공연장들은 동네와 도시 규모

모두에 있어 문화적 재활성화의 중요한 참가자들이었다. 음악가이자 공연장의 소유주인 크리스 에스파르자(Chris Esparza)의 자이언트 크리에이티브 서비스(Giant Creative Services)와

상업적 미술관 두 곳의 소유주들은 산호세의 창조적 기업가 프로젝트에 상당한 기여를 했다.

예술 공동체의 참여 확보하기

예술과 관련된 재활성화는 예술 공동체 부분에 상당한 양의 시간과 재능, 재정적인 노력의 투입 없이는 일어날 수 없다.

샌프란시스코의 예르바 부에나 센터(Yerba Buena Center)나 그랜드 포크스(Grand Forks), 노스다코타 주의 엠파이어 극장(Empire Theatre)이 그랬던 것처럼, 때로는 새로운 예술 시설이나 재활성화된 대형 예술 시설이 시내의 부흥을 촉발할 수 있다. 하지만 창조적 장소 만들기에서 규모가 더 작거나 특이한 예술 기업가들이 이런 노력을 주도하는 경우가 더 흔하다.

극장은 좋은 예를 제공한다.

클리블랜드에서는 두 개의 소규모 극장 기업이 디트로이트 쇼어웨이 지역 사회 개발 회사(Detroit Shoreway Community Development Corporation)에 합류해 구상 중인 고든 광장 예술 구역을 설계하고 기금을

모았다. 예술가 주택은 또 다른 좋은 예이다. 비영리 부동산 개발업체인 예술 공간 프로젝트(Artspace Projects)는 예술가들이 생활하고 일하며 작업실과 프레젠테이션 공간으로 쓸 수 있는 20개 이상의 건물을 미국 전역에 복원하거나 신축했다. 한 예술 전용의 비영리 단체는 예술가 공간을 제작한 후의 관리에 전념함으로써 적당한 가격을 유지하고 예술 활동에 몰두할 수 있는 환경을 조성해 공공 부문과 자선가들의 후원을 확보하는 데 도움이 되었다.

예술가 서비스 단체들은 창조적 장소 만들기의 핵심적인 파트너가 될 수 있다. 예술가들이 훌륭한 사업가가 되도록 돕는 데 전념하는 캘리포니아의 문화 혁신 센터(Center for Cultural

Innovation)는 산호세의 창조적 기업가 프로젝트의 최전방에 있었다. 민족 예술 단체들 또한 선도적인 역할을 했다. MACLA(Movimiento de Arte y Cultura Latino Americana)는 시각 예술 센터를 창설해 산호세 마을의 경기를 호전시켰다.³² 힘 있는 예술 학과가 있는 교육 기관들은 한 도시의 문화 산업을 재활성화 하는 데 도움이 될 수 있다. 로스앤젤레스의 오티스 아트 앤 디자인 칼리지(Otis College of Art & Design)는 로스앤젤레스의 예술과 문화 경제에 대한 보고서를 의뢰했다.³³ 이러한 조직들과 많은 다른 조직들은 직원들의 시간과 후원, 그들이 열심히 일해서 번 수입의 일부를 창조적 장소 만들기 프로젝트에 기부한다.

제휴 관계 구축하기

기획자와 정치인, 시의 공무원, 사업체, 자선가, 예술 단체들 모두가 성공적인 예술 기반 재활성화 노력이란 무대의 배우들이다.

하지만 이 중에서도 주 정부 기관이나 연방 정부 기관과의 제휴 관계 구축이 성공적인 성과의 핵심이라는 것이 입증되었다. 위에서 보다시피, 제휴 관계를 맺는 것은 도전적일 수 있다. 하지만 제휴 관계의 성행은 그것이 창조적 장소 만들기의 중대한 요소라는 사실을 확인해준다.

다양한 파트너들은 창조적 장소 만들기

목록에 다양한 구성의 능력과 지식을 가지고 온다. 이들로부터 얻을 수 있는 비가시적인 편익에는 다음과 같은 것이 있다. 예술과 문화적 단체들 그리고 문화 산업은 시각적, 음악적, 공간적 기술과 디자인 기술, 장소를 기반으로 생기는 문제점에 대한 혁신적인 해법을 제공한다. 예술가들은 자신의 기업가적인 재능과 동기, 위험 감수에 대한 여유, 상당한 수준의 정규 교육 등을 제공한다.

지역 사회 개발 조직들은 지역의 지성, 지역별 지식과 다른 지방 정부의 관행, 자금 조달 경험, 지역 이해 관계자들의 네트워크, 대중들의 수준에서 효과적인 것 등에 대한 지식을 보유하고 있다. 개발자들과 건축업자들은 지역의 시장 정보에 빠삭하고 토지와 건축물에 대한 전문 지식은 물론 개발 기술을 제공한다. 시장과 주지사, 시의회 구성원들과 입법자들은 대중을 위한 선결 과제를

창조적 장소 만들기

파악하고, 문제 해결과 협상 기술, 영향을 미치고 안건을 상정하는 능력, 공공 자원을 할당하는 능력 등을 갖춰야 한다. 은행과 금융 기관은 재원을 조절하며 지역 시장에 관한 지식을 가지고 있다. 재단 또한 재정적인 참여를 하며 문화 정책과 경제 발전을 형성하는 데 중요한 역할을 한다. 공공 부문의 리더들과 직원들은 기관들 간에 걸쳐서 그리고 정부적 차원에서 법률 및 과업에 대한 노하우는 물론, 기획과 절차, 평가 기술 등을 행사한다.

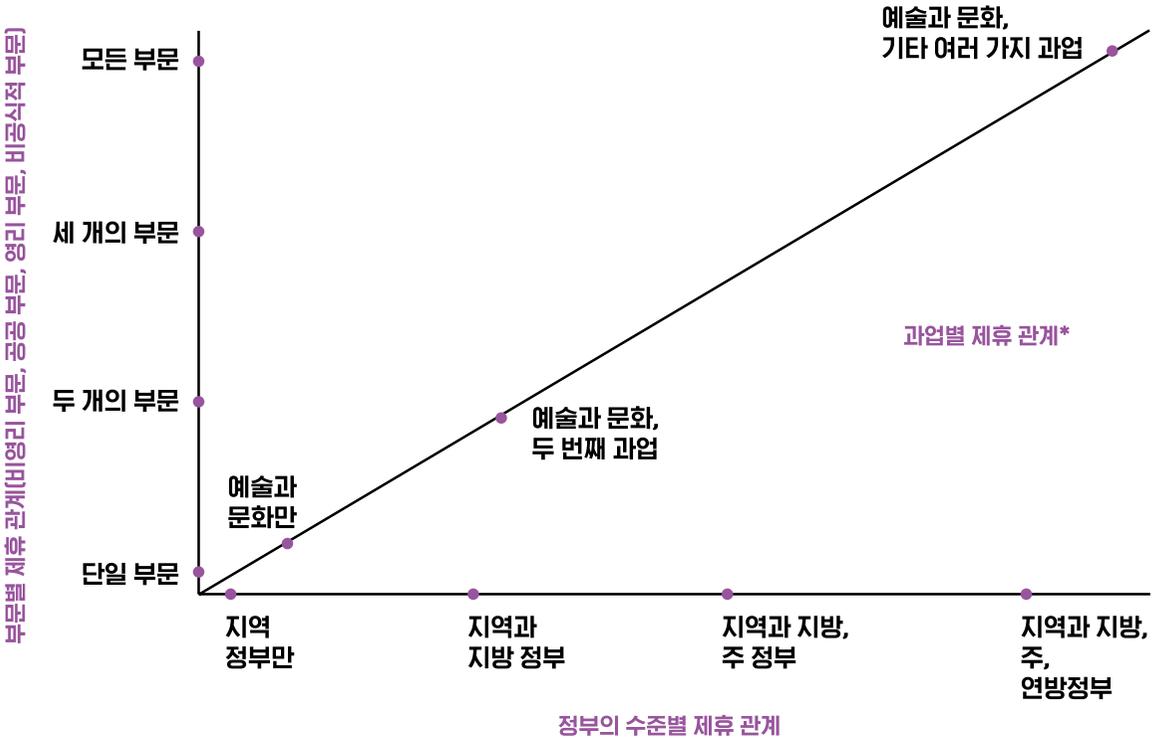
제휴 관계는 기관 간과 부문 간, 정부 간이라는 세 개의 축을 따라 운영된다(그림 2). 단일 층의 정부

안에서 여러 기관과 제휴 관계를 맺은 단일 기관은 하나의 중요한 축을 형성한다(여기에서는 대각선의 축으로 나타난다). 역사적으로, 대부분의 미국 도시 문화 업무 관리국은 적은 예산으로 다른 도시의 기관들과는 독립적으로 운영됐으며, 대중 예술에만 제한적으로 초점을 맞추는 경우가 흔했다. 최근 몇 년 동안 산호세와 미니애폴리스 같은 도시에서는 문화 업무 관리국이 경제 및 지역 사회 개발 기관과 통합됐으며 자신의 영향력을 증가시켰다. 또 다른 도시들에서는, 문화 업무를 담당하는 리더들이 다른 도시의 기관과 함께 비공식적이거나 프로젝트를 기반으로 한 제휴 관계에 접근하고 이를 구축해

자기 영향력의 범위를 크게 증폭시켰다. 예를 들면, 문화 업무 관리국이 주도한 산호세의 창조적 기업가 계획안은 산호세의 주택과 기획, 교통 부서들뿐만 경제 개발 기관에 소속돼 있는 다른 부서들과도 제휴 관계를 맺었다. 또 다른 사례에서는, 필라델피아 시장이 수용한 필라델피아 벽화 예술 프로그램이 필라델피아의 교통과 거리, 행동 건강 등을 담당하는 부서들로부터 지속적인 지지를 얻었다. 각각의 사례에서, 기관 파트너들은 도시 전역에 걸친 예술 계획안에 자금을 조달하거나 비공전적인 현물 기부(공간, 인력, 장비)를 제공했다.

그림 2.

제휴 관계의 축: 부문과 과업, 정부의 수준



*교통과 주택, 도시 재개발, 보건, 교육, 환경, 치안

창조적 장소 만들기

공공, 상업, 비영리, 지역 사회 부문에 걸쳐 있는 연맹 단체들은 (그림 2의 세로축에 나타난 바와 같이) 창조적 제휴 관계를 위한 두 번째 축을 형성한다. 각각의 조직들은 상당히 다르게 운영되며 법적 시스템과 통치 시스템의 제한을 받는다.³⁴ 때때로 상충되는 안건들이 전체적인 노력을 위협하기도 한다. 비영리 예술 단체가 영리 개발자와 은행, 선출된 시 의회에 의탁하고 있는 하나 또는 그 이상의 공공 부문 기관들, 전무가 없고 예산이 많지 않은 비공식적인(즉 법인화되지 않은) 지역 사회 단체들과 함께 협력하기 위해서는 시간과 이해, 타협 등이 필요하다. 창조적 장소 만들기의 기획자가 누구든 상관없이, 잠재적인 파트너들은 관심사와 과업, 자원들이 딱 들어맞는 기회를 찾아야 한다. 예를 들면, 역사적인 할리우드 대로 복원 작업에서는 지역 상공 회의소(Chamber of Commerce)와 민간 개발자들이 로스앤젤레스 지역 사회 재개발 기관과 협력할 수 있는 방법을 찾아냈으며, 로스앤젤레스 커뮤니티

재개발 기관은 고급 주택화로 인해 위협받고 있는 마을의 소규모 비영리 예술 단체에게 성공적으로 대응했다.

정부 간의 제휴 관계는 세 번째 축을 형성한다. 주 정부 기관과 연방 정부 기관은 장소를 기반으로 하는 예술과 문화적 재활성화에 있어 중요한 파트너가 되어왔다. 때때로 초기 자금의 흐름이 프로젝트를 확실히 배양하는 데 도움을 준다. 시카고는 연방 직업 훈련 협력법(Job Training Partnership Act) 기금과 함께 Gallery37 프로그램을 시작했다. 예술 공간 버펄로 로프트(Artspace Buffalo Lofts)는 이 프로젝트 성공에 결정적인 주 정부와 연방 정부의 세금 공제와 주택 도시 개발부(HUD, Department of Housing and Urban Development)의 보조금 혜택을 받았다. 다른 사례에서는, 주 정부와 연방 정부의 지원이 초기 자금 마련 이후의 추가물이었다. 풍 뒤 라크는 소셜 서비스와 의료서비스 건물에 쓸 오지브웨 예술 작품의 구매를 돕는 데

연방 인디언 사무국(Bureau of Indian)의 건물 정비 자금을 사용할 수 있었다.

비록 도전 과제들을 극복하는 것은 어려웠지만, 창조적 장소 만들기의 기획자들과 지지자들의 상당수가 각각의 이런 축들을 따라 제휴 관계를 구축하는데 성공했으며, 동시에 제휴 관계 구축에 성공하는 경우도 흔히 있다. 많은 사람들이 행동하며 배우고, 어떤 사람들은 비슷한 환경을 가진 다른 장소의 혁신을 지켜보며 배운다. 하지만, 상당수의 지역 기획자들이 이런 비슷한 상대로부터 교훈을 얻는 혜택 없이 프로젝트를 설계하고 추진한다. 정부 간의 창조적 장소 만들기 정책이 이렇게 배운 교훈을 전파할 수 있었다. 부록에 나와 있는 사례 연구는 초기 지침의 역할을 할 수 있는 다양한 최고의 사례들을 보여준다. 하지만 매우 다양한 지역 사회에 도움이 될 수 있는 기본적인 구성 요소들과 본보기를 찾아내려면 보다 많은 분석이 필요하다. ▲

VI. 결론: 창조적 장소 만들기 정책의 플랫폼을 향하여

지역 사회를 창조하고 문화 산업을 촉진하는 예술과 문화에 대한 관심은 최근 30년 동안 생겨나기 시작한 환경에 대한 의식과 살기 좋은 주거환경과 경제적인 경쟁력을 높이는 데 있어 환경의 중요성에 대한 인식과 함께 점점 커져왔다. 미국에서 1970년대에 환경의 질적 저하로 인한 부정적 결과를 처음 이해하기 시작했을 때, 새로운 형태의 환경 개선과 관리에 대한 실험을 계획하고 구조화하여 정책, 법률, 정부 조직에 중요한 변화를 가져왔다.

이와 유사하게 1990년대에 혹은 지역에 따라 그 이전에도 창조적 기획자들은 산업의 쇠퇴와 일자리와 거주자들의 다른 지역 유출을 막기 위한 일환으로 예술과 문화를 이용하기 시작하였다. 빈 땅과 비어있는 건물과 기반시설들을 재사용하여 새로운 방법으로 이웃사회와 전체 지역에 활기를 불어넣고 동시에 새로운 창조적 사업을 배양한 것이다. 하지만 창조적 장소 만들기를 둘러싼 정책적 틀과 네트워크는 아직 만들어지지 않은 상태이다.

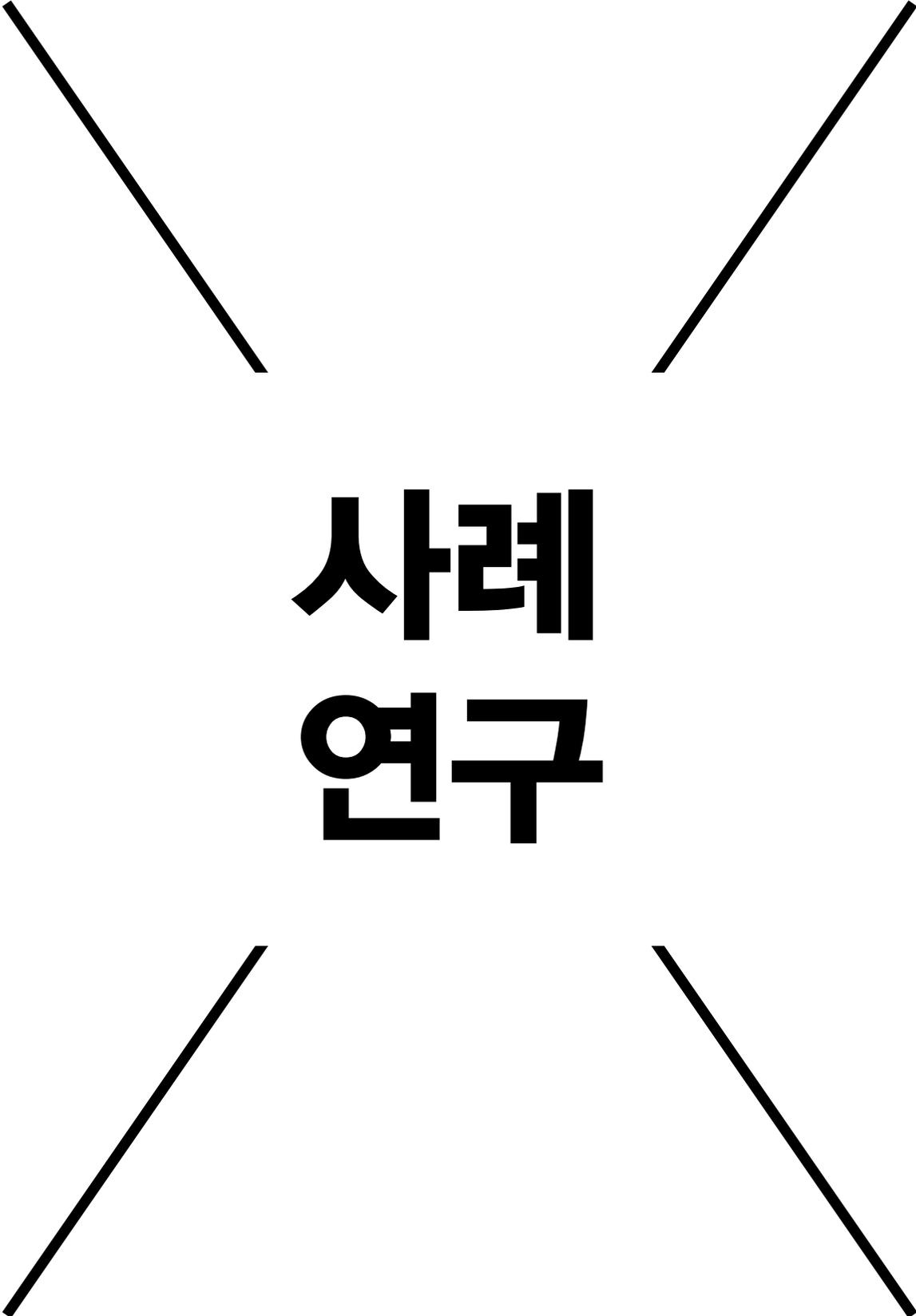
이 백서에 보고된 연구는 새로운 정책 플랫폼이 창조적 장소 만들기과 문화산업의 혁신을 촉진시키는 가시적이고 통일된 정책을 통해 다양한 부문, 지역 기관, 각 단계별 정부 기관의 창조적 실무자들이 서로 연결될 수 있음을 보여준다. 이러한 노력은 여기에 기술했던 지역 사회의 선구적 모델들, 그러니까 지역 지도자들이 창조적 공간을 만들기 위한 노력들을 어떻게 시작하고 조직화했으며, 어떻게 경제적으로 지원했는지에 대한 노하우와 그 결과들에 대한 확실한 증거들을 홍보하는 것로부터 시작할 수 있다. 더 많은 사례 연구를 하고 정책 입안자들이 가장 효과가 우수했던 현장의 과정과 그러한 과정들이 지역의 규모,

산업구조, 지역 인적 자본, 전체적인 경제 상태와 같은 외부상황에 의해 어떤 영향을 받는지 이해하는데 도움이 되는 사례들을 걸러내는 것도 필요하다. 또한 성공적인 사례뿐만 아니라 실패한 사례들도 함께 연구되어야 한다.

이러한 자료조사를 하면서 매우 큰 도전은 문화산업의 규모와 그 성과를 완전히 보여주는 자료를 찾는 일이었다. 또한, 창조적 장소 만들기가 지역 주민과 비즈니스의 이득, 더 나은 생활환경, 시당국의 수입과 서비스에 어떤 영향을 끼치는지를 보여주는 자료를 찾는 일도 어려웠다. 창조적 장소 만들기 사업의 구성과 예산 자료를 문서로 구할 수 있었으나, 같은 인력과 자원과 비교하여 그 실제적 득실을 가능하는 것은 더욱 어려운 과제였다. 하지만 이러한 어려움을 해결하지 못하는 것은 아니다. 여기에 나온 것과 같이 과거의 사례들에 대해 더욱 심도 있는 연구와 평가를 할 수 있다. 더 나아가, 공공부문의 예산이나 정책적인 수용을 하는데 있어 평가요소를 새로운 필수조건으로 할 수도 있다. 환경과 관련한 연구와 평가가 과거의 피해를 개선하고 미래의 환경 저하를 어떻게 방지할 수 있는지, 그리고 어떤 기술력과

환경 보호 실천이 가장 효과가 있었는지 이해하는데 도움이 되었듯이 예술과 문화의 공간 만들기에 대한 평가는 더욱 효과적인 결과를 반드시 가져다 줄 수 있다.

과거에 창조적 장소 만들기 사업은 연방정부 차원에서 이루어지는 것이 부재한 상황에서도 대도시에서부터 아주 작은 마을의 주민들에 이르기까지, 지난 20년 혹은 그보다 더 오랜 기간 동안 말 그대로 수백 개의 실험을 통해 나타나면서 다양한 예를 만들어왔다. 그들은 예술과 문화를 통해 시내 중심가와 주택지구들에 생기를 불어넣고, 창조적 산업을 태동시켰으며, 인구와 일자리 유동을 안정시켰을 뿐 아니라 새로운 주민과 비즈니스를 유치했다. 사례 연구가 보여주듯 그러한 노력들은 어려운 도전과제들에 부딪히고, 상황에 맞게 제휴 관계와 전략들을 재조정해야 하는 매우 힘들고 오랜 시간을 요구하는 과정이었다. 십년이 걸릴 수도 있지만, 창조적 공간 만들기과 문화 산업의 운동은 도시에서 도시로, 주에서 주로, 지방에서 연방 정부에 이르기 까지 계속해서 퍼져나갈 것이다. ▲



사례 연구

목차

- 30 **서론**
- 31 **지역개발 기업과 극장이 손잡다**
 오하이오주 클리브랜드, 고든 스퀘어 예술지구
- 33 **예술가, 문화라는 의자의 세 번째 다리**
 캘리포니아주 산 호세, 창조적 기업가 프로젝트
- 35 **자동차 공장, 그 이후... 예술가**
 뉴욕주 버펄로, Artspace Buffalo Lofts 프로젝트
- 37 **뜻밖의 조력자들, 음악도시를 만든다**
 워싱턴주 시애틀
- 39 **예술, 어느 시골 마을의 새로운 수확**
 루이지애나주 아노드빌
- 41 **커뮤니티를 만들어 전철승객을 늘리다**
 오레곤주 포틀랜드, TriMet MAX 공공예술 프로그램
- 43 **공장 대신 아티스트를 좇다**
 켄터키주 파두카, 예술가 이주 프로그램
- 45 **예술을 통해 할리우드 명예의 거리가 활성화되다**
 캘리포니아주 로스앤젤레스 할리우드 재개발
- 47 **치유의 예술**
 미네소타주 풍 뒤 라크 인디언 보호구역
- 49 **예술과 테크놀로지의 만남**
 캘리포니아주 산호세, 01SJ 비엔날레
- 51 **방과 후 예술 프로그램, “After School Matters”**
 일리노이주 시카고
- 53 **이웃과 삶을 바꾸다**
 펜실베이니아주 필라델피아, 벽화예술 프로그램
- 55 **사회기반시설에 생동감을 입히다**
 아리조나주 피닉스, 공공예술 프로그램
- 57 **시장과 예술가들이 함께 르네상스를 일으키다**
 로드아일랜드주 프로비던스

서론

수천 개의 주와 지역 실험실에서, 창조적 장소 만들기와 문화 산업을 육성하는데 있어 예술과 문화는 촉매재로서 늘 함께해왔다. 이 부록에서는 14개의 독특하고 선구자적인 사례들과 성과들을 살펴보고자 한다. 여기에 나와 있는 사례들은 실무담당자, 정책 입안자, 학자들이 널리 인정하고 기록된 수백 건의 사례들 중에서 걸러진 사례들이다.

여기에 요약되어 있는 사례연구에 다루지 못한 본보기가 될 만한 사례들은 더 많다. 여기에 소개된 사례들은 지리적으로, 다양성면에서, 그리고 규모면에서 고르게 분포되어 있다. 또한 여기에 나온 사례들은 유사한 프로그램을 시작한 다른 지역사회에 로드맵을 제공하고 상황에 맞는 성공적인 전략을 구사하는 데 도움이 될 수 있으리라 본다.

성공한 개척 사례들은 공통점을 가지고 있다. 그들은 모두

- ▼ 한 명 혹은 여러 명의 협력 주창자들의 재능과 비전에 뿌리를 두고 있다.
- ▼ 특정 지역과 그 지역만의 독특한 상황에 집중되어 있다.
- ▼ 그 지역의 비전을 중심으로 대중의 뜻을 한 데 모았다.
- ▼ 민간부문 비즈니스 후원과 지원을 받았다.
- ▼ 지역 예술과 문화 공동체의 헌신이 있었다.
- ▼ 창조적 발기인과 파트너들의 목표가 같다.
- ▼ 교통, 주택, 환경, 공원, 인력 개발, 소기업과 각 단계별 정부 기관으로부터 지지와 경제적 지원을 얻기 위해 여러 영역을 넘나들었다.

모든 사례에서 새로운 일자리와 경제활동이 증가되었을 뿐 아니라 주거환경의 개선과 지속가능성이 높아졌다. 그리고 이러한 사례들은 평등하게 모두가 참여하는 형태로 이루어졌다. 창조적 발기인들은 종종 기획이 지체되거나 전략을 바꿔야 하는 큰 어려움에 직면했다. 이러한 과정을 통해 배운 교훈은 기관들이 각 기능부서와 민간, 비영리, 그리고 지역 사회의 파트너와 함께 힘을 합쳐 성공적인 프로그램을 만들고 평가하고 그 결과를 배포하여 알릴 수 있도록 모든 단계별 정부기관에 새로운 정책 플랫폼이 필요하다는 것이다.

지역개발 기업과 극장이 손잡다

오하이오주 클리브랜드, 고든 스퀘어 예술지구

“경제발전의 예술”이라는 기치 아래, 오하이오주 클리브랜드의 고든스퀘어 예술지구는 현재 세 개의 비영리 단체의 합작으로 3천만 달러의 재개발이 한창이다. 이는 이후 클리브랜드 도심과 그 주변부 지역에 5억 달러 상당의 경제 발전을 이끌 것이라고 전망된다.

한 지역개발 회사가 이끄는 이 개발팀은 극장 두 곳을 개조하고 극장 한 곳을 다른 장소에 이전시키기 위해 대중과 자선 단체로부터 기금을 모으고 있다. 예술가들이 함께 만들어낸 멋진 거리의 풍경은 이 예술지구의 중추역할을 하고 있다. 예술지구로 인해 미술품 판매와 새로운 소매업들이 생겨나 이 지역 상업이 활성화 되었고, 원래 있던 저소득층 주택은 유지하면서 동시에 새로운 주택이 공급되었다.

참여하고 있는 비영리 단체는 모두 극장을 소유 또는 경영하고 있거나 둘 다에 해당한다. 창립한지 37년 된 디트로이트 쇼웨이 지역개발 회사는 1979년에 고든스퀘어 아케이드와 역사적 장소라 할 수 있는 캐피톨 극장(Capitol Theatre)을 사들여 이 장소들이 철거되는 것을 막았다. 27년 역사의 클리브랜드 공공 극장은 2003년에 지어졌지만 냉난방시설이 없어 문을 닫게 된 인근 극장 하나를 사들였다. 1970년대에 지역 아동에게 길거리 삶의 대안을 제공하기 위해 설립된 음악극장 니어 웨스트(Near West)는 현재 낡은 교회건물 3층에서 새로운 장소로 자리를 옮기기를 희망하고 있다. 클리브랜드의 주요 예술기관들은 도시의 동쪽에 집중되어 있으며 독자적으로 기금을 마련하기에 충분히 규모가 크다. 하지만 도시 서쪽에 있는 극장들은 2002년 고든스퀘어 예술지구의 집행규정에 따라 단체로 작업하기 전까지 자금회사나 은행들에게 수익을 내기 어려운 곳으로 여겨져 왔다.

시위원회는 3백만 달러의 공공재정 조달을 성사시켰고 모든 기획 회의에 참석하였다. 2008년에는 디트로이트 가(街) 가두풍경 프로젝트를 완성시킬 수 있기에 충분한 공공 및 민영 자금을 모았고, 극장들을 서로 연결시키고, 상업, 주택, 식당 및 상점들을 새로 짓거나 재건축하였다.

고든스퀘어의 비전에 있어 예술작품은 중심이 되어왔다. 개발팀은 환경예술가인 수지 프레이저 물러(Susie Frazier Mueller)를 임명하여 거리를 디자인 하도록 했다. 그녀에게 지불한 금액 6천 달러는 현재 25만 달러 가치의 디트로이트 가를 따라 펼쳐지는 공공예술 작품이



클리브랜드 고든 스퀘어 예술지구에 있는 클리브랜드 공공 극장



고든스퀘어 예술지구

사진출처 클리브랜드 공공 극장 Photo © Cleveland Public Theatre

사진출처 디트로이트 쇼웨이 커뮤니티 개발부 Photo © Detroit Shoreway Community Development

예술을 기반으로 한 변화가 자리 잡기까지 10년 이상 걸렸다. 1990년대 후반 지역개발 후원기업(Local Initiative Support Corporation)의 자본금으로 예술을 통한 지역개발이라는 마스터 플랜을 시작할 수 있었다. 클리브랜드 시당국은 시장성과 경제타당성 조사를 위해 예산을 편성했다. 2002년 당선된 맷 존 (Matt Zone)

되었다. 등반이 없는 의자, 곡선 의자, 아래쪽에서 조명이 비치는 아메바 모양의 의자들과 이리호(Lake Erie)의 지형을 상상하여 본 따서 불규칙하게 레이저로 선을 그은 횡단보도가 0.5마일에 걸쳐 펼쳐져 있다.

제휴관계는 재정 지원을 확보하는 데 있어 매우 기부가 적이었다. (표 참조) 클리블랜드 시 당국, 카운티, 지역, 주정부, 중앙정부 등로부터 재정지원을 요청하여 받아낸 것이다. 이밖에 LISC와 같은 비영리 단체들과 주정부 재정자금, 클리블랜드 앤 건드 재단, 주요 자선 기관들, 개인 기부자들과 시 공익사업 재정으로부터 재정지원을 받았다.

2009년 10월, 고든스퀘어 플랜은 현실이 되었다. 카페를 극장은 다시 문을 열었고, 디트로이트 가의 도로경관 개선은 웨스트 58번가에서부터 웨스트 73번가에

이르기까지 확장되었으며, 주차장이 개선되거나 새로 지어졌다. 클리블랜드 공영 극장은 개조 첫 단계에 오하이오주 보조금을 받아 지붕 일곱 개를 교체하였고, Near West극장은 주민 광장 정면에 새로운 공연 센터를 지을 준비를 마쳤다.

경제개발은 고든스퀘어 예술지구 구성에 재정지원의 주요 근거였고 현재에 이르기까지 그 결과는 고무적이다. 한 경제효과와 연구에 따르면 2004년에서 2009년 사이에 매년 245개의 건축관련 일자리가 창출되었고 이후 3년간 매년 310개 일자리가 창출될 것으로 예상된다고 보고되었다. 보고된 분석에 따르면, 운영이 시작된 2013년 전체에 걸쳐 대체된 일자리를 제외한 643개의 장기직 일자리가 새롭게 창출될 것으로 예상되는데 적어도 10퍼센트가 예술, 디자인, 건축 분야에, 나머지는 소매업, 식당업과 클럽과 관련한 일자리로 예상하고 있다. 프로젝트 대상이

되었던 이 세 개의 극장이 모두 운영되면 일 년에 약 10만 명 정도의 관객이 사용될 것으로 예상하고 있다.

고든스퀘어 예술지구의 지도자들에게 있어 가장 큰 도전은 자금을 조달하는 일이었다. “우리가 각각 작은 조직으로 개별적으로 존재했을 때는 재정후원 캠페인을 할 수 없었다. 직원 중에 기부할만한 자산가도 없었다. 개인적인 기금마련을 위해 힘쓸 여유를 잃기는 했지만 우리는 기금단체와 정부와 함께 멋지게 해냈다”고 램지씨는 말한다. 참여한 각 기관의 직원들이 업무시간의 삼분의 일을 예술지구 프로젝트에 썼을 것이라 어렵잡고 있다. 파트너들은 또한 원래 주 고속도로인 디트로이트 가(街)를 좁히는 승인을 받기 위해 오하이오 교통부와 2년간 씨름해야 했다. 그리고 도로 안전 정비라는 명목으로 결국 승인을 받아냈다.

자금, 클리블랜드 고든스퀘어 예술지구 1997-현재, 자금 출처

출처	기부/대출 (단위 \$)
가담, 마케팅, 타당성 연구	
지역개발 후원기업	50,000
클리블랜드시 커뮤니티 개발 정책 보조금	25,000
가두풍경과 예술지구	
Neighborhood Progress, Inc.	6,000
City of Cleveland % for the Arts	1,900,000
Northeast Ohio Area Coordinating Agency	1,500,000
Greater Cleveland Regional Transit Authority	25,000
Gund Foundation	1,200,000
Cleveland Public Power	현물 송금
기부금	
극장개조	
오하이오주 자금 보조금 (카페를, 공공 극장)	1,900,000
쿠아호가 카운티 자금 보조금 (카페를 극장)	360,000
클리블랜드 대출 (카페를 극장 30년간 이자율 2%)	1,500,000
클리블랜드 재단 (개발 극장 자금 보조금)	500,000
자선가 기부, (클리블랜드 공공 극장, Near West 극장)	2,200,000
뉴마켓, 연방정부와 주정부	
역사적 장소보존 세금공제	4,000,000
주정부 재정자금 (카페를 극장)	120,000

핵심 요약

- 전문적인 지역개발 회사(CDC)가 10년 이상이 걸릴지도 모르는 도심 상권도로 재개발 사업을 예술적 요소를 이용하여 시작하다.
- 세 개의 극장이 각각 CDC와 다른 두 극장과 제휴하여 고든스퀘어 예술지구의 기반으로 자리잡다.
- 가두풍경 프로젝트와 극장 개조에 들어간 3000만 달러의 절반 이상이 공공 기관 (현지, 지역, 주정부, 중앙정부)과 민간 비영리 재단, 개발회사, 자선단체, 공익기업 파트너들이 빌려주거나 투자한 것이다.
- 지역개발, 고속도로, 운송은 예술과 문화로의 투자가 장기적 일자리를 창출, 새로운 사업과 확장된 사업을 조성, 연극을 통해 지역 젊은이의 참여를 유도하는 것을 돕다.

예술가, 문화라는 의자의 세 번째 다리

캘리포니아주 산 호세, 창조적 기업가 프로젝트

캘리포니아 산호세 시는 실리콘 벨리의 중심이 되기를 열망한다. 예술과 문화 공간과 비영리 예술 단체들에 대한 대규모 공공/민간 투자에 이어 다양한 예술가들의 참여와 문화 행사로 도시를 활성화하려는 노력이 있어왔다.



High n' Low Rider (Ruben Ortiz-Torres 작품)



Jazz on the Row, 산호세 산티나 로

사진출처 Everett Tasevigen Photo © Everett Tasevigen

사진출처 1stACT Silicon Valley Photo © courtesy of 1stACT Silicon Valley

기업가이며 비영리 기관인 “자이언트 크리에이티브 서비스”의 CEO, 크리스 에스파르자(Chris Esparza)씨가 회상하며 이렇게 말한다. “산호세 거리는 아름다운 건물들의 외관에도 불구하고 아무도 있고 싶어 하지 않았다. 거리에 정취가 없었다고나 할까...” 2008년 초반, 산호세의 경제개발/문화정책이 이 문제에 도전하기로 하고 예술가를 양성하고 그 지역의 첨단기술 커뮤니티와 예술가들을 연결하는 창조적 기업가 프로젝트(Creative Entrepreneur Project, 이하 CEP)를 출범시켰다.

산호세 시는 현재 여러 분야에서 지역 예술가들을 성공적으로 유치하여 지원하고 있으며, 아트 비즈니스 코스, 직업 훈련 장학금, 웹기반 자원 안내, 예술가를 위한 대중교통 프로젝트 등이 진행 중에 있다. 산호세의 문화정책국장 케리 아담스-해프너(Kerry Adams-Hapner)는 다음과 같이 말한다. “예술품을 창조하고 해석하는 예술가들은 현재 산호세의 예술 부문의 중심이 되었을 뿐 아니라, 산호세 시를 아주 멋진 곳으로 만드는 작은 사업체로 인재들을 유입하고 그 결과 경제 활동을 이끌어 내고 있다.”

지난 20년 넘게, 산호세 시는 이노베이션 과학박물관, 산호세 레퍼토리 극장, 산호세 미술관, 캘리포니아 극장, 산호세 오페라단과 실리콘 벨리 교향악단을 포함한 시내 문화시설에 막대한 투자를 해왔다. 또한 Teatro Visión과 MACLA와 같이 문화적으로 특수한 소규모 예술단체와도 파트너를 맺어 그들의 규모를 키우고 안정된 조직으로 키웠다. “하지만 의자를 세우는데 필수적인 세 번째 다리로서 예술가의 육성과 지원에 대한 구체적인 계획이 없었다”고 산호세 최고전략책임자 킴 월시(Kim Walesh)가

말한다.

산호세 시 지도부는 산호세의 시내와 주변지역을 활성화시키는 동시에, 실리콘 벨리의 과학기술의 탁월함과 예술의 결합을 꿈꿔왔다. 2007년, 문화정책국의 로렌트 투(Lawrence Thoo)는 월시(Walesh)에게 예술가들이 상업적으로 성공할 수 있는 아이디어를 제시했다. 그리고 그들은 비영리 기관인 문화혁신센터(Center for Cultural Innovation, 이하 CCI)와 함께 창조적 기업이 프로젝트인 CEP를 출범한다. CEP의 운영위원회는 첨단기술 관련 기업가들과 예술 기업가, 개발자, 건축가, 대학 교수와 이사진, 시당국의 기획, 주택, 경제 개발 부서의 고급 시공무원들을 한 데 모인 영향력 있는 위원회가 되었다.

문화혁신센터 CCI는 산호세 지역의 예술가들을 대상으로 설문조사를 실시하였고 그 결과는 예술가 타운홀 미팅³⁵에서 발표되었다. 이 미팅에서 PDI/드림웍스의 공동 창립자인 리차드 창(Richard Chuang)이 기조연설을 했는데, 영어가 모국어가 아니었던 그의 어린 시절에 예술이 자신을 어떻게 노동자의 삶에서 구해주었는지, 멋진 삽화와 함께 예술, 디자인, 첨단기술이 점점 더 시각적인 세계에 융합되고 있는지를 설명했다. 이 설문조사는 책 출간, 작품 판매, 그리고 주문 제작을 통해 예술 활동이 소득으로 이어지기를 바라는 예술가들의 강한 열망을 반영했다. 또한 경제적으로 감당할 수 있는 작업 공간과 향상된 마케팅과 네트워크에 대한 그들의 간절함을 보여주었다. 이러한 결과를 토대로 시 재정으로 운영되는 아트 비즈니스 코스, 예술가들의 트레이닝과 장학금을 위한 창의적 생산성 기금(Creative Capacity Fund), 소규모 창의적 비즈니스 자원 온라인 가이드, 인력개발 프로그램³⁶에 창의적 사업 부문이 생겨나게 되었다.

CEP의 후속으로 산호세 시와 개인 및 공공단체, 그리고 민간단체의 제휴관계는 계속되고 있다. 아트 비즈니스 코스를 마친 한 미술가 그룹은 실리콘 벨리 미술가 협회를 만들어 웹사이트를 구축하고 전시회를 열고 정기적으로 모임을 가지고 있다. 히스패닉계 비영리

예술 단체인 MACLA는 예술가들의 삶과 일, 작업공간에 대한 예비 조사를 하는 중이다. ZERO 1 비엔날레는 (개요 참조) 지역 예술과 과학기술의 융합을 이끌고 있다. 주된 공공예술 프로그램 중 하나인 기후 시계는 앞으로 측정 기술을 사용하여 산호세 지역의 통근열차, 고속열차, 경전차, 버스가 한 데 모이는 디리던 역(Diridon Station)에서 기후 변화 데이터를 수집하고 디스플레이 할 예정이다. 이를 위한 기금으로 산호세는 시당국의 예술을 위한 퍼센트 프로그램(Percent for Art), 산호세 주립대학 자원, 민간 투자, NSF 제안서, 그리고 궁극적으로는 연방정부의 퍼센트 프로그램을 총동원하여 고속철도를 건설하고 있다.

CEP는 산호세에서 재개발된 시내 중심가를 활성화 하는데도 주요 역할을 했다. 라이브 음악은 주로 상가 내에서 공연되었기 때문에 그 전에는 문화정책국이나 예술위원회의 시야 바깥에 있었다. 2008년에 시 유력인사들이 시작한 비영리 단체인 1stACT Silicon Valley는 현재 산호세 시 당국과 함께 도심지를 음악으로 넘쳐나게 하려는 노력을 하고 있다. Left Coast Live는 새로 생겨난 라이브 음악 페스티벌로 에스파르자 CEP 운영위원이 조직하였는데, 현재 35개의 장소에서 100여개의 밴드가 참여하여 6일간 펼쳐지는 혁신적인 라이브 음악 행사가 되었다.

CEP 프로젝트는 대규모의 경제 개발 후원, 시 정부의 여러 부서간의 협력관계, 첨단기술, 도심 상업, 교육, 비영리 예술, 다양한 커뮤니티, 다른 지역의 활동가들을 아우르는 기업가적인 제휴관계라는 점에서 매우 두드러진다. CEP는 예술가 커뮤니티를 향해 산호세 시가 그들의 역할을 가치 있게 평가한다는 점과, 창조적 장소를 만드는데 있어 그들의 공헌도, 그리고 예술과 과학기술을 결합시킬 수 있는 그들의 잠재성을 인정한다는 메시지를 계속 전달하고 있다.

핵심 요약

- 문화정책국이 예술문화시설과 문화단체에 대한 시의 투자를 위해 예술가 중심의 기획안을 제안하다.
- 다양한 분야의 위원들로 운영위원회를 조직하고 문화혁신센터라는 비영리기관과 제휴를 맺어 예술가들을 대상으로 설문조사를 하고 그 결과를 예술가들에게 발표하여 의견을 듣다.
- 시행은 당국과 민간부문 개발회사, 대학, 예술 단체와 문화 기업가의 협력 프로젝트의 형태로 하다.
- 다양한 시 기관의 제휴관계를 통해 아트 비즈니스 코스, 직업 훈련 장학금, 워크숍 자원 안내, 대중교통과 이외 공공예술 프로젝트에 예술 제작 기회 등을 제공한다.
- CEP 프로젝트 일환으로 재개발된 도심이 예술가들이 주도하는 페스티벌과 음악 공연장, 예술 박람회 등으로 활기를 띠다.

자동차 공장, 그 이후... 예술가

뉴욕주 버펄로, Artspace Buffalo Lofts 프로젝트

버펄로 시는 살기 좋은 도시 순위에서 하위에 속한다. 하지만 리차드 플로리다(Richard Florida)씨는 버펄로 시의 잠재성을 알아보았고 그의 저서 “창조적 계층의 등장” (The Rise of the Creative Class)에서 버펄로 시의 낮은 평가에 대해 강력히 반대했다. 그러한 의견을 증명하기 위해 버펄로 시장, 뉴욕 주지사, 미 상원의원을 포함한 정치인들이 자신들의 정치색과 관계없이 “Artspace Buffalo Lofts” 프로젝트를 지원하여 비어있던 자동차 공장을 개조, 현재 활기찬 예술가 커뮤니티로 만들었다.



Monika Parilkova Byrne, 2008 Photo © Monika Parilkova Byrne, 2008

Artspace Buffalo Lofts

Artspace Buffalo Lofts 프로젝트는 예술가들을 위한 새로운 공간을 제공했을 뿐 아니라 역사적으로 존재했던 사회적 대립을 극복하고 버펄로 시에서 가장 낙후된 지역에 경제 부흥이 시작된 계기가 되었다.

버펄로 시의 중심가(街) 동쪽은 방치되고 사람들에게 잘 알려지지 않은 가난한 지역으로, 시 지도부가 중심가 경계선 바로 옆 지역에 예술가 주거 및 작업 공간 개발을 통해 이 지역에 대한 보이지 않는 장벽을 없애고 경제력과 지역에 대한 신뢰를 회복시키려는 시도는 일종의 도박과도 같은 것이었다. 60명의 저소득 예술가와 그 가정들은 15년간 비어 있던 버펄로 전기자동차 공장건물을 개조한 공동주택과 그 뒤에 새로 지어진 여섯 채의 4가구 공동주택에 저렴한 가격에 살고 있다. 오픈한지 몇 달 만에 500명의 이름이 대기자 명단에 올랐다. 메인 가 동쪽에 인접한 코 플레이스(Coe Place)에 땅을 새로 매입한 부동산 소유주들이

허물어져가는 빈 건물들을 다시 살아있는 공간으로 만들었다. 그들은 Artspace Buffalo Lofts의 예술가들이 운영하고 있는 2층짜리 커뮤니티 갤러리에서 열리는 미술작품 개막식에 종종 참석한다.

강력한 정치적 후원, 숙련된 예술공간 개발업자의 감각, 커뮤니티 및 예술에 대한 아낌없는 후원, 그리고 저소득층 주택 세금 공제라는 구체적 재정혜택이 있었기에 이 프로젝트가 가능했다. 2006년도에 뉴욕 주에서 단독으로 가장 큰 액수인 1,100만 달러 세액공제는 1,760만 달러의 개발 비용의 가장 큰 몫을 제공했다. 저소득층 주택 세금 공제는 민간 투자자들이 저렴한 주택에 자본 투자를 할 경우 세금 공제 혜택을 주어 민간 부문 자금을 끌어들이 수 있었다. Buffalo Lofts 프로젝트는 주정부와 중앙정부의 세금 공제를 통해 프로젝트에 필요한 자원을 확보하여 지역 중간 소득의 30%에 못 미치는 사람들에게 기회를 주었다. 마셀로 버팔로 시장이 이 프로젝트를 진행하는 것은 상당한 정치적 위험을 감수하는 것이었다. 시장은 미정부의 주택도시개발부에 Artspace Buffalo Lofts 프로젝트가 저소득층 주택 세금 공제 혜택의 1순위임을 피력했다. 또한 시장이 프로젝트에 참여한 개발업자들에게 약속하여 현장투어에서부터 기금캠페인, 주정부와 중앙정부의 정치적 관계에 이르기까지 현장에서 결정적인 지도력을 제공한 에바 헤세트(Eva Hassett) 보좌관에게 언제든지 연락할 수 있게 했다.

힐러리 클린턴(Hillary Clinton) 상원의원과 조지 파타키(George Pataki) 주지사가 초기 후원자로 나서 프로젝트가 세액공제 혜택을 받을 수 있는 가능성을 높였다. 클린턴 상원의원의 지원으로 주택도시개발부로부터 23만 달러의 추가지원을 받을 수 있었다. 12개 주 17 도시에서 23개의 프로젝트를 맡고 있는 예술공간 개발회사인 Artspace Projects는 상당한 전문성을 제공했다. 예술가와 예술단체, 지역주민 단체들은 열렬한 지지를 더했다. 지역주민이 폭넓게 참여하여 매입하지 않았다면 이 프로젝트는 성공하기 어려웠을 것이다. 점점 시간이 흐르면서 먼저 입주한 예술가 입주인이 잠재적 자금투자자들에게 방문자

투어를 위해 많게는 일주일에 세 번씩이나 자신의 집을 공개하여 후원자들이 자신의 소유권에 대한 의식을 가질 수 있도록 했다. 버팔로 시의 재정적인 어려움에도 불구하고 이 프로젝트를 맡았던 개발회사는 지역주민의 매입과 여러 부문의 지원 덕분에 기록적으로 3년 반의 시간 안에 이 프로젝트를 마무리 하였다.

하지만 개발회사와 지역 파트너들은 Artspace Buffalo Lofts를 짓는데 큰 장애물에 직면하기도 했다. 전국적으로 오랜 성공의 역사에도 불구하고 Artspace Project 개발회사가 뉴욕 주에서 자금을 확보하여 개발 프로젝트를 진행한 적은 이번이 처음이었던 것이다. 이밖에도 매립되어 있던 새고 있는 가스탱크를 파내야 하는 바람에 예산 초과가 되었고, 설계 규정을 완화시키기 위해 주택도시개발부를 설득해야 했으며, 공동 개발이라는 자체만으로도 도전일 수 밖에 없었다. 개발 비용으로 1,760만 달러를 모으기 위해, 공공부문과 민간부문에서 19개의 기관에서 대출과 보조금을 끌어모았다. 미국 전역에 걸쳐 23개의 프로젝트를 맡고 있는 Artspace 개발회사는 예술 공간을 위한 자금과 후원을 모으는 방법을 알고 있었다. 하지만 최근에 경제 침체로 세금 공제 시장이 위축되면서 다른 주택 개발과 마찬가지로 적은 비용으로 더 많은 일을 해야 했다. 강한 지역 리더십과 각 부문과 기능부서, 정부차원에 걸친 협업이 더욱 중요해지고 있는 시점이다.

변화... 헤세트 보좌관이 Artspace Buffalo Lofts 프로젝트를 한마디로 요약하기 위해 선택한 단어이다. 새로 개조된 건물에 살고 있는 예술가와 그 가족들의 삶이 달라졌고, 버팔로 전역의 개개인의 예술가들에게 자신의 예술작품을 입증해 보일 수 있는 원천지를 제공했으며, 텅 비어 흉하던 시내에 새로운 활기를 불어주었고, 이웃 지역의 중흥의 기폭제가 되었으며, 마을의 소외되었던 지역에 대한 장벽을 허물었다.

핵심 요약

- 버팔로 시장이 경제적으로 어려운 지역에 오랫동안 비어있던 자동차 공장을 저소득 예술가 주택으로 개조하여 공동주택 60가구를 짓고 4가구 공동주택 6채를 새로 건축하다.

- 예술가 주택을 전문으로 하는 비영리 개발회사가 프로젝트를 성공시키기 위해 수단을 마련하고 파트너를 모으다: 주정부와 연방정부의 저소득 주택 세금 공제, 유연성 있는 설계 규정, 19개의 공공 그리고 민간 기관에서 대출과 보조금으로 받은 1,760만 달러.

- 예술가, 예술 단체, 지역 주민 단체가 후원하고 지지하여 프로젝트를 3년 반이라는 기록적인 기간 안에 마친다.

- 예술가 주거 및 작업 공간 개발을 통해 과거의 메인 가(街)에 대한 이미지를 지우고 경제력과 이 지역의 신뢰를 회복시키다.

뜻밖의 조력자들, 음악도시를 만든다

워싱턴주 시애틀

뜻밖의 연합으로 인해 시애틀 시는 1990년대 중반 억압적인 반무용(anti-dance)조례와 포스터 금지법을 버리고 현재 스스로 음악의 도시라 부른다. 경제 개발의 책임 하에 시장, 그런지 록 유명인사들, 영리/비영리 프로듀서들, 진행자들, 공연장을 포함한 이해관계자들은 모두 시애틀의 음악 유산을 더욱 확장시켰다. 그 과정에서 시애틀이 살기 좋은 도시라는 명성은 더욱 확고해졌다.



시애틀 시 | Photo courtesy of City of Seattle

새스라치 음악 페스티벌

미국의 도시들 중 이례적으로 시애틀 시에만 있는 영화+음악 사무국은 음악 도시로서 세 개의 타이틀을 석권했는데, 그것은 바로 “음악가들의 도시”, “라이브 음악의 도시”, “음악 사업의 도시”이다. 이를 위한 전략은 야외 축제, 풍부하고 다양한 음악 행사장, 뚜렷한 음악 산업을 위한 사업유지 노력, 유치원에서 고등학교에 이르는 음악 교육, 음악가들의 주택소유 프로그램에 이르기까지 범위가 넓다. 12년 기획의 두 번째 해인 지금 음악가들은 자신들이 지불할 수 있는 만큼만 내면 되는 음악가들만의 보건소에서 그들의 형편에 맞는 의료 서비스를 받고 있다. 2009년에는 라이브 뮤직 공연장들이 입장료 수익에 대해서로부터 특별히 5% 세금 감면 혜택을 받아 2008년 여섯 개의 공연장이 문을 닫았던 2008년과는 대조적으로 두 개의 공연장이 새로 개장했다.

음악가들의 정치적, 법적 활동을 통해 정치계에서 드디어 시애틀의 음악 사업이 지원할만한 가치가 있는 12억 달러 규모의 사업이라는 것을 깨닫게 되었다. 그런지 록의 폭발적인 인기로부터 얻은 부와 명성으로 너바나 베이스 기타리스트 크리스 노보셀릭(Kris Novoselic)은 1995년 JAMPAC이라는 예술가들과 뮤지션의 정치적 조치를 위한 공동 위원회를 만들고 지역의 반음악(anti-music) 조례를 없애는

데 성공했다. JAMPAC은 정치인들이 자신들의 대의명분에 공감한다는 것을 알게 되고 “음악을 위해 무엇을 할 것인가”라는 질문을 주요 쟁점으로 삼았다.

2002년에 임기를 시작한 그레고리 니클스(Gregory Nickels) 시장은 음악에 호의적이었고, 워싱턴 대학의 윌리엄 베이어(William Beyers)교수³⁷에게 경제 효과에 대한 연구 두 건을 의뢰했다(2004, 2008). 2008년도 연구에서는 음악 사업이 지역 내에서 20,193개의 일자리를 창출하고 22억 달러의 매출과 8억 4천만 달러의 수익, 그리고 킹 카운티에 1억 4천 8백만 달러의 세금 수입을 가져다 줄 것이라는 결과가 나왔다. 베이어 교수의 음악 산업에 대한 연구는 다수의 예술분야의 연구들처럼 음악의 비영리 영역에 머무르지 않고 새로운 지평을 열었다. 그들은 음악부문(악기 제조사, 작곡가, 음악 교사, 설비 소매업체, 레코딩 스튜디오)에 관련된 사업의 범위를 보여주고 부문 간 비율을 조절하고, 클럽과 관련한 극장을 모두 라이브 공연장에 포함시켰다. 이 연구는 음악 산업 경제의 중요성을 보여주었을 뿐 아니라 시애틀 음악 산업에 관련된 폭넓은 관계자들이 스스로를 하나의 연합체로 볼 수 있도록 했다.

영화+음악 사무국의 제임스 케블라스(James Kebblas) 국장은 음악 관계자들이 “음악 도시 기획”에 참여하고 지지하도록 힘쓰며 음악 산업 육성이라는 도전을 시작했다. 시애틀 예술문화 사무국은 유치원에서 고등학교에 이르는 음악 교육을 진두지휘 했다. 서브 팝 레코드 회사는 음악 또는 예술을 하는 고등학교 졸업반 학생들에게 대학 장학금을 제공하는 장학금 프로그램을 통해 청소년들에게 매년 투자하고 있다. 비영리 예술 단체들은 뮤지션들이 다닐 수 있는 보건소를 여는 데 도움을 주었다. 약간의 예산과 두 명의 직원 월급을 제외하고, 민간부문의 자금이 대부분의 음악 도시 기획의 예산을 담당했다. 한 예로, 영화+음악 사무국이 Austin’s South by Southwest 축제에서 시애틀을 홍보할 때, 시는 극히 일부만 기여했다.

시애틀의 음악 도시 기획은 시장이

바뀌어도 계속되었다. 그러나 여전히 어려움에 직면하고 있고, 그 중 일부는 예술 커뮤니티간의 문제에서 기인한다. 마이클 맥긴(Michael McGinn) 시장은 2009년 11월 당시 임기 중이던 니클스 시장을 선거에서 이기기 위하여 음악을 옹호하는 선거구들에 니클스 시장보다 더 거창한 공약을 내놓았다. 그러나 무용과 연극도 활발하게 주최하는 도시인만큼 몇몇 예술 옹호자들은 시애틀 지도층이 다른 예술보다 음악을 더 후원하는 것에 불만을 제기했다. 공무원들은 음악 산업의 경제효과 수치로 대응하며 음악을 발전시켜 다른 예술에 대한 대중의 흥미를 이끌어 낼 수 있다고 주장한다. 어떤 예술도 음악만큼 여러 부문들을 연결시키지는 못했다. 음악 연합체는 폭넓은 범위로 결합하였고, 필요한 정치 자금을 확보했으며 시애틀 시는 계속해서 그들의 요구에 응하고 있다.

그들의 노력 덕분에 삶의 질의 척도에 있어 시애틀이 빛나는 것이다. 시애틀은 젊은이들이 살고 싶은 도시 순위에서 자주 1위를 차지한다.³⁸ 마이크로소프트의 인재들과 청소년이 운영하는 베라 프로젝트(Vera Project)의 십대 DJ들, 뮤지션들, 심포니 지휘자, 비영리 예술 후원자, 클럽 운영자, 음반사들까지 모두가 활기찬 음악 도시의 혜택자들이다.

핵심 요약

- **뮤지션들과 음악 기업가들이 시 규정에 도전하며 12억 달러 산업인 음악의 역할을 인정해 줄 것을 요구하다.**
- **새로운 시장이 음악 도시 기획을 시작하여 뮤지션들과 클래식에서 현대음악에 이르는 라이브 음악과 음악 사업을 육성하다.**
- **2008에는 상승효과까지 포함하여 음악의 모든 장르에서 2만개 이상의 일자리와 22억 달러의 매출 그리고 1억4천8백만 달러의 세금 수입을 창출하다.**

예술, 어느 시골 마을의 새로운 수확

루이지애나주 아노드빌

지난 60년간 인구 1,480명의 아노드빌은 작고 잊혀진 마을에서 문화 활동의 농촌 중심지로 탈바꿈하였다. 한 명의 미술가에 의해 마을 주민 몇 명이 마을의 단점을 자산으로 바라보기 시작했다.



매주 열리는 바이올린 즉흥 재즈연주



크리올 음악가 조 홀(Joe Hall)

지역적 접근과 기존의 지역인재를 통해 자신들의 커뮤니티의 자부심을 회복했다. 전 세계의 방문객과 지역 주민들이 매주 바이올린 즉흥 재즈 연주를 위해 모이고, 매월 모이는 대화모임에서 불어를 사용하고, 불과 물의(Fire and Water) 축제에 뗏목에 모닥불을 피워 놓처럼 된 강에 떠내려가는 것을 보며 즐긴다.

비어있는 자동차 매장을 예술가 협동조합인 “아노드빌 마을시장 및 농촌예술 센터”로 만들어 현재 그 안에는 뒤 바유 갤러리, 화가 조지 막스(George Marks)의 미술 스튜디오, 누누 카페, 프레드릭 무대, 그리고 프레드릭 스쿨이 자리하고 있다. 프레드릭 스쿨에서는 창의적인 삶을 주제로 지역주민을

초대하여 요리, 문학, 연주, 미술품, 환경 보호에 대한 영역에서의 재능을 서로 나누도록 한다. 아트 인 컨텍스트(Art in Context) 프로그램은 학교의 담을 넘어 여러 지역의 공연무대, 수업, 미술 갤러리로 확산되고 있다. 인근 마을인 그랜드 코토(Grand Coteau), 브로 브리지(Breaux Bridge), 선셋(Sunset)은 문학 축제와 케이즌 즉흥음악 공연을 주최하고 있다.

지역 인재가 많았음에도 불구하고 비교적 최근인 2005년만 하더라도 이러한 활동과 활동의 장은 존재하지 않았다. 화가인 조지 막스가 병중에 있는 부친을 돌보기 위해 마을로 돌아왔을 때 낯은 상가들의 입구가 허물어져 있고, 베이커리는 문을 닫았으며,

과거 정육점이었던 곳은 마약을 거래하는 곳으로 변한 것을 보았다. 갤러리의 대표로 성공한 화가였던 그는 뉴욕으로 가려던 생각을 접고 아노드빌에 머물며 낯은 자동차 매장을 마을 시장으로 바꾸기로 결심한다.

그는 몇몇의 동료들과 아노드빌 마을을 쇠퇴시킨 요인들이 오히려 마을의 자산이지 않을까 생각했다. I-10과 I-49 고속도로에서 약간 떨어진 곳에 대형 상점과 일렬로 늘어선 상가들이 아노드빌을 우회하고 있었다. 아노드빌은 세인트 랜드리 교구와 세인트 마틴 교구에 의해 마을이 형성된 것이었다. 조지 막스와 그 동료들은 아노드빌이 대형 상점의 영향을 받지 않고 마을의 예술과 지역

사진출처 톰 피어스(Tom Pierce), 2009 Photo © Tom Pierce, 2009

사진출처 로라 램턴(Lorae Lantieri) Photo © Lorae Lantieri

특유의 문화, 관광이 개발되면 구교도 결국 이러한 개발을 수용할 것이라고 생각했다.

이러한 아노드빌의 실험정신은 “먼저 행동하고 나중에 사과하라”는 민중운동으로 시작했지만 막스와 동료들은 건전한 정치적 마인드와 요령 있는 전략을 가지고 일했다. 그들은 아노드빌에 정착할 가능성이 있으면서 케이준, 프랑스, 독일, 스페인, 북미 원주민의 영향을 받은 아노드빌 특유의 문화를 인정하고 환영할만한 예술가들에게 접근했다. 한 예로, 아노드빌에 이주해 온 바이올린 연주가 한 명은 과거에 마약거래소였던 곳을 다시 바이올린 상점으로 오픈했다.

지역 주민의 회의적인 시선을 예상했기 때문에 초기에는 오히려 다른 도시나 멀리서 온 방문객들에게 그들의 아이디어를 홍보했다. 세인트 랜드리 교구와 세인트 마틴 교구의 관광 사무소가 먼저 지지를 보냈다. 실제로 방문객들이 마을을 방문했고, 뉴올리언즈 주의 프랑스 영사관은 프랑스어 국가에서 온 연주자들의 공연장으로 프레드릭 스쿨을 사용했다. 하지만 이 사업에 절대적인 탄력을 얻기 위해서 그 지역의 후원이 필요했다. 수익 배분을 통해 지역 민간사업자들은 프레드릭 스쿨의 수업과 행사를 주최하여 수익을 보장받았고, 이러한 전략은 성공적이었다. 마을 주민들이 마을에 차량이 늘고, 식료품점과 음식점에 사람이 늘어가는 것을 보면서 시장, 시 의회, 상공 회의소가 후원하기 시작했다. 루이지애나 문화 경제에 관하여 Mt. Auburn and Associates의 연구조사에 따르면, 조지 막스는 마을에 20년간 사용되지 않았던 낡은 수도처리시설을 다른 지역에서 온 조각가의 거주/작업실로 매각하도록 시의회 의원들을 설득했다.³⁹

아노드빌 창조적 장소 만들기에 참여한 작업자들은 주정부와 자선부문의 자원을 끌어 모았다. 2008년에 캐시 리처드(Kathy Richard)시장과 시의회는 루이지애나 주정부의 문화경제기획 프로그램으로부터 루이지애나 문화특구지정을 따냈다. 이로 인해 예술품의 원본판매에 대한 판매세 공제와 역사유적 복원을 위한 세금공제혜택의 대상이 되었다. 지역 예술 협회인 Acadiana Center for the

Arts 직원에서부터 프레드릭 스쿨을 운영담당자까지 보조금으로 - 조지 막스의 작품의 판매수익이 아니라 - 운영자금을 충당할 수 있다는 것을 알게 되었다. 그리고 그들은 뉴올리언즈 프랑스 영사관, South Arts 재단, 민간 재단인 루이지애나 문화경제 재단으로부터 보조금을 획득하였고 이는 문화경제기획의 결과라 할 수 있다.

강한 비전과 끈기로 한 명의 화가와 그 동료들이 어떻게 문화 발전이 지역 발전으로 이어지는지 보여주었다. 전국 부동산 시장이 침체할 때, 이 지역의 부동산 가치는 상승했다. 캐나다, 아이티, 아프리카에서 방문한 40명에서 많게는 70명의 어린 방문객에서부터 노인 방문객까지 매일 누누 카페에 모여 식탁을 나누고 불어로 대화한다. 과거에 이런 지역 사회가 서로 단절되어 고립된 느낌이었다면, 지금은 지역 특유의 정신을 오히려 수용하고 있는 셈이다. 조지 막스는 회상하며 이렇게 말한다. “우리가 한 일은 서로 다른 사람들을 융화시킨 것이다. 자신들이 가장 잘하는 것을 보여줄 수 있는 무대와 기회를 제공함으로 말이다.” 앞으로의 계획으로는 과거에 교도소였던 건물을 숙식을 제공하는 게스트 하우스로 만드는 일과, 예술가를 위한 주거시설을 늘리는 것, 프레드릭 스쿨에서 환경 보전에 관련한 주제에 대한 강좌를 늘리는 것, 그리고 예술과 환경 관리 간의 시너지를 연구하는 것 등이 있다. 창의적인 지도력이 아노드빌이 갖고 있는 그 지역만의 가치를 일깨운 것이다.

핵심 요약

- 한 예술가 발기인이 케이준, 프랑스, 독일, 스페인, 북미 원주민의 뿌리를 가진 작은 농촌 마을을 매력적인 예술 집합소로 탈바꿈시키다.
- 지역 자산을 끌어들이고 지역 업체와 관광 사무소의 지지와 같은 지역 체류관계를 삶으로 마을 지도자들의 회의적인 시선을 서서히 극복하다.
- 시 지도부와 예술가들이 루이지애나 주정부의 문화경제기획 프로그램으로부터 문화특구지정을 획득하여 세금공제와 역사유적 복원을 위한 세금혜택을 받다.
- 이 지역으로 이주한 예술가들과 부동산 상승, 그리고 지역의 후원과 멀리서 찾아오는 방문객들이 지역 경제를 고무시키다.

커뮤니티를 만들어 전철승객을 늘리다

오레곤주 포틀랜드, TriMet MAX 공공예술 프로그램

대중교통회사인 TriMet의 경영진에게 새로운 경전철 노선이란 기회이자 동시에 책임이기도 하다. TriMet은 공공예술을 대중교통에 잘 융화시키는 목표를 지금까지 성공적으로 이뤘다. 더 나은 거주환경 만들기 운동의 가장 핵심 요소라 할 수 있는 대중교통은 새로운 고속도로나 하수도 건설에 드는 비용을 줄이고 기존의 인프라를 이용한 고밀도 성장을 가능케 한다.



웨이인 차브레(Wayne Chabre) 작품, 두 번째 성장



모자이크 타일 커뮤니티 워크숍

과거에 별다른 특색이 없었던 도시 재개발 프로젝트와 달리 TriMet 환승역의 예술 작품은 인근 지역의 역사와 다양한 사회의 모습을 잘 드러내고 있어 지역적 자부심을 고취시키고 이용객 숫자를 늘리는 데 한 몫하고 있다.

포틀랜드 시 북부에 수도권 고속전철인 Interstate MAX 노선을 따라 그 지역의

독특한 문화를 기념하고 공공예술에 대한 과거의 불신을 극복하기 위해 예술가들과 지역 주민들이 밀접하게 협력했다. MAX 노선은 포틀랜드의 시내와 다양한 인종과 민족이 살고 있는 지역, 그러니까 미국 원주민과 이민자들의 거주 지역을 잇는다. 알비나 역은 병원 확장공사와 시내 재개발 프로젝트 이전 미국 흑인 커뮤니티의 상업 중심지였는데 한 때 재즈 음악으로 생기

넘치던 시절의 풍경을 떠올리게 하는 웨이인 차브레(Wayne Chabre)의 대형 조형작품인 청동 트럼펫 넉쿨(작품명 두 번째 성장)이 콘크리트 도로에 12피트 높이로 세워져 있다. 방문화와 지역 예술이 이 동네를 다시 활기찬 곳으로 만들기 시작했다. 엑스포 센터 역 경우는 포틀랜드 메트로폴리탄 엑스포 센터에 발레리 오타니(Valerie Otani)의 작품, 기억의

목소리가 세계 제2차 대전 당시 억류되어 있던 일본계 미국인들을 추모하고 있다. 이 작품은 일본 신사 사원의 입구를 본 딴 다섯 개의 큰 목재 현관에 당시 피억류자들이 목에 걸고 있었던 번호표와 비슷한 금속 목걸이가 바람에 흔들리며 걸려있고, “포틀랜드, 일본인 없는 최초 도시”와 같은 신문 헤드라인이 스테인리스에 새겨져 현관 기둥을 감고 있다.

시민 참여의 모범 사례라 할 정도로 MAX 예술 프로그램은 75명의 지역 주민이 참여해 초기 비전을 세우고 각 지역의 문화와 역사에 대한 배경 자료를 제공하였으며 작품을 검토하였다. 북부 포틀랜드 주민들은 처음에 이 프로젝트에 의심쩍은 눈초리를 보내며 예술 작품을 구하는 데 어려움이 있을 것이라 예상했다. 하지만 TriMet은 시청으로부터 연결해 온 전화문의를 받으면서 지역 주민들이 이 프로그램에 깊이 참여하여 이 새로운 인프라를 함께 구상하고 주장할 수 있다는 것을 깨닫게 되었다. TriMet과 지역전문가들은 40명 이상의 지역 예술가들을 - 대부분이 유색인 예술가로 공공예술에 경험이 거의 또는 아예 없는 - 우선적으로 프로젝트에 포함시키기 위해 멘토링을 하고 소규모 프로젝트를 만들었다. 지역 청소년과 주민들은 스토리텔링, 글짓기, 벽화그리기, 모자이크화 만들기 등에 참여했다. 전문성을 갖고 이 폭넓은 참여를 균형 있게 수용하기 위해 직업 예술가와 디자이너가 자원 봉사자로 참여하는 예술 자문위원회를 구성하여 선정된 예술 작품이 세월의 마모에 내구성이 있는지와 미학적으로 그럴듯한지를 심사했다.

MAX 공공예술 프로젝트의 총 예산은 3억 5천만 달러로 TriMet은 당사의 예술기금으로 120만 달러를 지원하고 대부분의 예산은 미연방 교통국 FTA에서 지원을 받았다. 1990년대 이전만 하더라도 미연방 교통국이나 TriMet에는 교통수익으로 예술을 지원하는 정책이 없었다. TriMet은 초기의 전철노선 하나에 대해 예술적 요소를 포함해야 하는 정당성을 들어 연방교통국을 설득했다. 이후 곧이어 연방정부가 강력하게 모든 지역 교통기관이 그들의 사업에 예술가들이 포함되도록 지시했다.⁴⁰

TriMet은 1997년에 예술지원을 위한 퍼센트 프로그램을 정책화하여 건설비용의 1.5%를 예술 예산으로 책정했다.

지역과 관련된 예술을 포함시키기 위한 노력으로 TriMet은 정부의 협력 부서들과 지역사회의 엔지니어 및 건설 직원들의 신뢰를 얻었다. 그 결과 어떤 실수를 피해야 하는지 잘 알고 있다. TriMet은 예술 자문 위원단에게 자율성을 허락하고 현지, 지역, 연방 정부에서 재정을 유치하는 일을 포함하여 위원단이 진행하는 사안에 간섭하지 않는다. TriMet 엔지니어들과 건설 직원들이 처음에 우려했던 것과는 달리 공공예술 팀은 예산과 마감기한에 맞추어 원칙대로 일하는 모습을 보여주었다. 예산이 제한되어 있었기에 TriMet은 유지비가 낮은 공공예술을 시도하고 있다. 시간이 흐르면서 시운전 비용과 설치비를 예산에 넣어야 한다는 사실을 배웠다.

포틀랜드 대중교통시설 예술 프로그램의 성공은 시민들에게 큰 지지를 받았다. 그러나 TriMet은 이 예술 프로그램이 불필요한 예산지출이라는 항의를 아직도 받고 있다. 대신 전철 노선지역에 사는 지역 주민도 예산의 공정한 몫을 보장받기 원하는 것이다. TriMet 공공예술 관리책임자인 매리 프리스터(Mary Priester)는 공공예술이 현지 지역에 기초를 두어야 한다고 생각한다. 예술은 결국 그 지역에 특색과 인간미를 더한다. “제대로” 하면 각 프로젝트의 특색이 서로 다르게 된다. TriMet 예술가들은 그들의 비전을 각 지역의 역사와 사회 구조와 연결시키는 협동 과정을 장려한다. MAX 공공예술 프로그램이 보여주었던 지역사회에 뿌리를 둔 예술은 지역 불평등을 키우는 것이 아니라 오히려 줄이는 역할을 한다. 공공예술은 과거의 과오를 치유하고 공공장소가 독특한 정체성을 중심으로 거듭날 수 있도록 지역사회를 돕는다.

핵심 요약

- 다양한 민족공동체 도전자들이 파트너가 되어 새로운 대중교통 노선의 정치역을 디자인하고 지역의 역사와 특색을 살리는 공공예술 작품을 제작하도록 예술가들을 고용하다.
- 공공기관 교통과 직원들이 지역에 뿌리를 둔 예술 작품과 정치역 디자인의 지역주민 참여에 교통예산을 지출해야 한다는 근거를 제시하여 상위부서와 미연방 교통국을 설득, 이러한 혁신이 연방정부의 정책이 되다.
- 환승역에 설치된 독특하고 영향력 있는 공공예술 작품은 승객의 숫자를 늘리고, 환경을 개선하는 동시에 지역의 정체성을 강화하고 역사적 불평등을 다룬다.

공장 대신 아티스트를 좇다

켄터키주 파두카, 예술가 이주 프로그램

인구 26,000명의 파두카가 예술가들의 안식처가 될 만한 장소로 보이지는 않는다. 그런데 어쩌서 하와이나 중국의 고향을 떠난 예술가들이 이 먼 곳 파두카에 정착하게 되었을까?

한 시각 예술가와 시민정신이 투철한 한 지역 은행의 도움으로 파두카 시는 예술가들에게 이례적인 혜택을 제공했다. 그 혜택은 바로 역사적 건물을 개조하여 자택소유권을 주는 것이다. 파두카는 3천만 달러의 민간투자를 받아 한때 투자가 중단되고 마약상과 매춘부로 가득한 동네였던 로워타운(Lowertown)을 완전히 새로운 모습으로 변모시켰다.

파두카 이주 프로그램은 예술가들이 파두카 시 소유의 건물을 매입 및 개조한다는 신청서를 낸다. 그런 다음 현장을 방문하여 개조에 드는 비용과 시간을 견적하고 사업계획서를 낸다. 파두카 은행은 제안서가 통과된 예술가에게 건물 매입과 개조비용으로 현재 건물감정가 300%까지 저금리 대출을 제공한다. 해당 예술가는 건물을 개조하는데 대부분 1층은 스튜디오나 갤러리로 2층은 주거공간으로 개조한다. 토지임대인은 건물 주인으로서 지분을 소유하게 된 예술가들을 퇴거시킬 수 없다.

한 미술가의 아이디어가 상황을 반전시키기 시작했다. 10년 전만 해도 이 지역 주민들은 시내 중심가와 오하이오 강에서 네 블록 밖에 떨어지지 않은 로워타운을 차로 지나다니지도 않았다. 60% 이상의 건물주가 이 지역에 거주하지 않았고 심한 손상으로 인해 로워타운의 역사적 건물의 가치는 곤두박질쳤다. 20만 달러를 들여 개조하여 겨우 8만 달러에 팔릴 건물에 투자하려는 주민은 없었다.



사진출처 | 파두카 예술가 르네상스 연합 | Photos © Paducah Artist Renaissance Alliance

미술가인 마크 버론(Mark Barone)은 달랐다. 로워타운에 두 채의 건물을 개조하여 소유하고 있었던 그는 이 지역 건물들의 넓은 공간이 예술가의 주거 및 작업공간이 될 수 있다고 생각했다. 1999년 마크 버론은 로워타운이 예술가 구역으로서의 잠재성을 보았다. 알버트 존스(Albert Jones) 시장은 버론의 아이디어에 관심을 가졌고 2000년도에 마크 버론을 예술가 이주 프로그램의 책임자로 선발했다. 29,000달러의 급여를 받고 45,000 달러의 홍보예산을 가지고 미국 전역의 대중매체에 예술가 이주 프로그램을 홍보하려 다녔다.

파두카 시는 여러 방면으로 혼신의 노력을 다했다. 예술가 이주 프로그램은 로워타운의 토지사용 계획과 잘 들어맞았다. 로워타운 지역이 주거와 상업용도에 모두 해당될 수 있도록 파두카 시 기획부서는 지역용도조례를 수정했다. 로워타운을 역사 구역으로 지정하고 설계 가이드라인을 따라 개조하였다. 경매와 담보권 행사, 선취특권을 통해 파두카 시는 방치된 건물들을 취득하기 위한 노력에 박차를 가했다. 또한 건물주의 악행적 관행을 막기 위해 파두카 시는 위생 및 안전 법규를 시행했다. 3백만 달러에 달하는 교통 향상 보조금을 사용하여 로워타운의 길거리 조명과 보행자 도로 개선에 투자했다.

한 지역 은행이 이 지역으로 이주해 오는 예술가 건물주들에게 좋은 조건의 대출을 하기로 나섰다. 파두카 시는 전문가 감정과 건축비 보조금을 예술가 한 사람당 2,500달러로 확대하고 건물 소유권 이전을 1달러로 낮추었다. 파두카 은행은 이 프로그램에 자격을 갖춘 예술가들에게 저금리 대출을 제공했다. 37만 달러의 용자로 세 개의 상가 빌딩을 개조하는 시범 프로젝트를 시작으로 파두카 은행은 이 지역의 투자 잠재성을 인정하고 예술가 이전 프로그램이 시작하는 첫 해에 대출금을 200만 달러로 늘렸다.

프로그램이 시작한 지 10년이 흐른 현재 파두카 시는 이 성공 신화를 자축하고 있다. 파두카 은행이 위험을 감수한 흔치않은 투자덕분에 소규모의 공공부문 지출로 10대 1의 공공 투자 수익을 거두었다. 25개 구획에 70인의 예술가들이

80채의 건물을 개조하고 20채의 건물을 새로 지었다. 한 때 로워타운을 외면했던 오랜 주민들도 그 지역에 집을 사거나 상점을 내고 예술가를 후원하고 있다. 부동산 경기가 어려움에도 불구하고 로워타운에 개조된 주택은 경쟁가격인 25만 달러 또는 그 이상에 팔리고 있다. 11개 부문에서 시상한 파두카 시의 예술가 이전 프로그램은 미국 내에서 두각을 나타내고 있다.

로워타운의 이러한 변화에 마찰이 없었던 것은 아니다. 예술가들의 이주를 경계했던 주민들은 예술가들이 주택 담보대출에 상당한 계약금을 지불했음에도 불구하고 이러한 우대 프로그램이 예술가들에게 건물을 거저 주는 불공평함으로 보았다. 이 지역의 세입자와 건물임대주들은 임대 규정과 법규가 자신의 권리를 침해하는 것으로 여겼다. 저소득층 가정을 위한 주택 세 채를 건축하고 저소득층 렌트비 보조 프로그램인 섹션 8 바우처를 실시하는 건물의 개수를 늘렸음에도 불구하고 파두카 시의 주택 소유를 장려하는 시도로 인해 소수의 저소득층 세입자들이 다른 지역으로 떠나야 했다.

예술가들이 이끈 파두카의 르네상스 부흥의 도전 과제는 지속성이다. 예술가 이주 프로그램은 현재 서서히 줄어들고 있다. 파두카 시가 여전히 11 곳의 부지를 시장에 내놓았는데 겨우 4곳에만 건물이 있다. 몇몇의 원래 건물주들이 건물을 팔았고 투자금을 회수해 갔다. 앞으로 몇 년 간 파두카 시는 로워타운의 주택 가격을 적정선에서 유지하고 이 지역의 예술 상업을 유지하기 위한 새로운 프로그램을 고민해야 할지도 모른다.

핵심 요약

- 로워타운 지역에 두 채의 집을 사들여 개조한 미술가 한 명이 파두카 시 소유의 건물을 예술가들에게 매각하여 개조함으로써 이 지역을 변화시킬 비전을 갖는다.
- 파두카 시의 노력으로는 지역용도조례를 수정, 로워타운 지역의 건물을 취득, 예술가 이주 프로그램 홍보, 지역 은행의 저금리 대출에 이른다.
- 10년 후 파두카 시는 3천만 달러의 민간투자를 유치하고 70명의 예술가들이 로워타운 지역에 80채의 건물을 개조하고 20채의 건물을 새로 지어 10대 1의 공공 투자 수익을 거둔다.

예술을 통해 할리우드 명예의 거리가 활성화되다

캘리포니아주 로스앤젤레스 할리우드 재개발

할리우드 대로의 화려함이 쇠퇴하여 초라하게 되었을 때 로스앤젤레스 재개발 기관인 CRA/LA은 할리우드 대로의 1,100 에이커의 주변 지역이 과거의 영광을 되찾을 수 있도록 돕기 위해 예술과 디자인에 관심을 돌렸다.



할리우드와 라브리아 게이트웨이, 캐서린 하드윅(Catherine Hardwicke) 작품



할리우드 예술 유지 프로그램 졸업생

사진 출처 Photo © Lauren Davis and CRA/LA, 2010

사진 출처 Photo © Carlos Figueroa and CRA/LA, 2009

이후 종합적인 재개발 노력으로 부동산 시세가 오르자, 소규모의 예술단체들이 이 지역에 살 수 있도록 기획 후원, 기술 지원, 보조금 원조를 받았다. 공공 기관, 비영리 예술단체, 민간 개발업자들은 서로 협력관계를 통해 할리우드 프로젝트 지역에서 오랫동안 거주하던 예술가들에 대한 후원을 지속하면서 관광객들과 무비스타들을 유치하기 위해 힘쓰고 있다.

1986년 로스앤젤레스 시의회가 채택한 재개발 요소인 예술과 디자인은 그동안 할리우드 재개발 계획에서 중요한 요소를 차지했다. 500만 달러에 달하는 가두풍경 프로젝트는 1990년대 초에 시작했는데 이 지역의 엔터테인먼트 유산을

기념하는 예술과 디자인을 활용했다. 영화 스튜디오의 조명을 연상시키는 영화촬영에 쓰이는 조명이 보행자도로를 비추고 있다. 방문객들은 영화계의 여성 거물 네 명의 조각상들이 떠받치고 있는 은색 아트장식 스타일의 전망대,라브리아 게이트웨이에서 사진을 찍는다. CRA/LA는 1,500만 달러의 재개발 예산을 투자하여 이 지역의 상징인 Egyptian Theatre을 1920대 영광스러웠던 모습으로 어렵게 재건축하고 비영리 예술영화 상영관인 시네마테크(Cinematheque)에 새로운 장소를 제공하였다. 2001년에 공공기금으로 완공된 할리우드 앤 하이랜드 센터(Hollywood and Highland Center)는 전철역의

쇼핑구역과 새로운 아카데미 시상식 장소인 코닥 극장(Kodak Theatre)을 연결하고 있다. 에리카 로덴버그(Erika Rothenberg)의 물결무늬의 대리석 모자이크 작품 할리우드로 가는 길(Road to Hollywood)은 할리우드에서 활동했던 사람들이 어떻게 커리어를 시작했는지에 대한 이야기를 보여주면서 굽이치며 뻗어나가다가 그 유명한 할리우드 간판을 조망하며 막을 내린다.

할리우드의 개발 프로그램은 많은 경우 문화적 요소를 포함하고 있는데 이는 CRA/LA의 예술을 위한 퍼센트 정책 덕분이다. CRA/LA의 재정지원을 받는 개발회사들은 개발비의 1%를 예술에

할당하고 있다. 그 중 60%는 공공예술에, 나머지 40%는 문화투자신탁자금에서 공동출자된 것으로 CRA/LA가 진행하는 프로젝트를 지원하는 데 쓰여진다. 또는 개발지역에 문화시설을 짓는데 사용될 수도 있다. W 호텔을 건설한 Gatehouse Capital and Legacy Partners와 같은 개발회사들은 요구된 것보다 많은 비용을 지출하여 전철역에서 나오면 예술작품들이 보이도록 설치했다. 작품들로는 페 화이트(Pae White)의 무지갯빛 메달의 별무리, 크리스찬 뮐러(Christian Moeller)의 3D 강철 손 벽화, 제니퍼 스타인캠프(Jennifer Steinkamp)의 디지털 사진작품 시리즈 등이다.

그러나 소규모의 예술단체들은 민간 개발자들이 재개발 프로젝트에 투자하면서 상승하는 임대료로 인해 어려움을 겪었다. 공연 예술의 중추 역할을 했던 Actors' Gang이 2005년 갈 곳을 잃었을 때 할리우드의 후원자들이 동원되었다. 이 지역에서 활동하는 예술 단체들 중 20년이 넘는 단체도 있었는데 이러한 예술단체가 할리우드 정체성을 규정짓고 부수적인 투자와 정부지출에 박차를 가했다는 사실을 깨닫게 되면서 CRA/LA는 예술 유지 프로그램을 만들고 비영리 단체인 LA Stage Alliance와 제휴하여 작은 예술 단체를 키웠다.

예술 유지 프로그램은 예술 단체의 기획 및 기술 지원, 설비 업그레이드를 위한 보조금을 제공했다. 2006년부터 2009년까지 예술교육 프로그램, 극장, 박물관을 포함한 열두개의 예술 단체들이 이 프로그램을 통해 수년 동안 엄격한 지도를 받았다. 이 프로그램을 마치고 졸업할 때에는 혹독한 시장의 압력에 맞서 버틸 수 있는 힘을 키운 상태로 그 중 10개 단체가 아직도 할리우드에서 살아남아 왕성한 활동을 하고 있다. 이 프로그램은 예술 단체들의 신뢰성을 높여 예술문화단체를 위한 공간을 확보하려는 개발업자들이 예술 단체의 안정성을 확신할 수 있도록 했다. 부동산 경기침체에도 한 개발회사가 역사적으로 오래된 한 저택 재개발에 예술 교육 프로그램을 위한 공간을 포함시켰다. 또다른 예술 단체 그룹이 예술 유지 프로그램을 곧 시작할 예정에 있으며 CRA/LA는 최근 다른 네 지역에서

이 혁신적인 방법을 그대로 적용하여 시행했다.

할리우드의 재개발은 지체되기도 하고 어려움에 봉착하기도 했다. CRA/LA는 이 사업을 긴 안목으로 내다보고 있다. 할리우드 프로젝트는 40년 기획이다. 소송으로 인해 기획단계에서 지체되어 1990년까지 4년간의 지체가 있었다. 그러나 700만 달러의 건설 완화 자금과 1994년 지진으로 인한 FEMA와 보험회사의 배당금으로 인해 가두풍경 프로젝트가 순조롭게 진행될 수 있었다. 시간이 흐르면서 공공예술 분야는 지속가능성이 우선시 되어야 한다는 것을 알게 되었다. 기술적으로 복잡한 작품에 대해서는 관리와 관리에 필요한 자금에 대한 구체적인 유지계획이 반드시 필요하다. CRA/LA는 계약 조항들을 기록하여 장래 부동산 소유주들이 예술 작품을 보존할 수 있도록 민간 개발회사들과 협력하고 있다. CRA/LA와 비영리 할리우드 예술 자문위원회도 역시 공공예술 보존을 위해 적극적으로 손잡고 일하고 있다.

지역의 독특한 예술과 엔터테인먼트의 유산을 보존하고 이끌어냄으로 CRA/LA와 민간, 비영리 파트너들은 할리우드를 주요 문화 명소로서의 명예를 되찾는 큰 진전을 이루었다. 공공예술은 할리우드의 신비로움과 오늘날의 현실을 잇고 있다. CRA/LA는 비영리 예술단체들의 미래보장을 위해 함께 대비하여 할리우드가 할리우드만의 문화적 자산을 유지할 수 있도록 노력해 왔다.

핵심 요약

- 1980년대에 할리우드의 후원자들과 로스앤젤레스 지역 재개발 기관이 할리우드 대로 지역의 재개발을 시작하여 이 지역의 독특한 예술 및 엔터테인먼트 유산을 고취시키다.

- CRA/LA의 수백만 달러의 시범 프로젝트는 극장 재건축, 가두풍경 프로젝트, 환승역 주변지역 개발 등으로 민간 개발을 부추기고 부동산 시장을 달구다.

- 치솟는 임대료로 인하여 예술단체가 지역에서 빠져나가는 것을 막기 위해서 CRA/LA가 예술 유지 프로그램을 시작하여 소규모의 예술단체들이 장기임대를 할 수 있도록 보장하고 기획, 기술 지원, 시설 업그레이드를 위한 소자본을 제공한다.

- 문화 종사자, 주민, 방문객들은 현재 할리우드의 정체성을 강화한 공공예술과 랜드마크가 되는 문화시설을 향유하다.

치유의 예술

미네소타주 풍 뒤 라크 인디언 보호구역

원주민 보건사회복지과 관리자 한 사람이 오지브와 예술작품 컬렉션으로 미네소타주 북쪽에 위치한 풍 뒤 라크의 원주민 보호구역 모임 장소와 보건시설에 활기를 불어넣었다.

사진출처: 셰릴 월쉬 벨라벨(Cheryl Walsh Belleville), 2009
Photo © Cheryl Walsh Belleville, 2009



벽화, 캐런 새비지 블루(Karen Savage Blue) 작품,
미네소타주 소이어시 매시 카 위슨 치료센터 (Mash Ka Wiesen Treatment Center)

사진출처: 셰릴 월쉬 벨라벨(Cheryl Walsh Belleville), 2009
Photo © Cheryl Walsh Belleville, 2009



캐런 새비지 블루(Karen Savage Blue), 오지브와족
화가, 풍 뒤 라크 교사, 멤버

칼 가보이(Carl Gawboy)와 존 로쉬(John Losh)
작품, 필 노가드(Phil Norrgard) 민 노 아야 윈 (Min
No Aya Win) 보건소

그는 예술이 치유와 커뮤니티 정체성에 있어 필수적이라는 믿음을 가지고 원주민 부족의 지도자들이 건물건설비와 유지비의 일부를 현재 활동 중인 원주민 아티스트의 작품을 구매하고 주문하는데 사용하도록 설득했다. 그 지금은 이 지역 원주민 멤버에게 제공되는 서비스를 위한 수입과 연방 인디언업무국 (Bureau of Indian Affairs), 인디언 보건서비스, 미네소타 주정부 프로그램에서 나오는 것이다. 문화적 콘텐츠가 가득한 예술의 충만함을 통해 이 지역 구성원들이 사회 서비스를 이용하고, 서로 모이고, 삶을 나눌 수 있도록 장려하고, 또 한편으로 예술가가 받은 작품대금은 그가 또 다른 창작품을 만들 수 있게 하는 것이다.

풍 뒤 라크의 원주민 멤버들이 민 노 아야 윈 복지센터(Min No Aya Win Human Services Center)에서 날찍한 중앙 대기실에서 기다리고 있었다. 한쪽 벽면이 수 백개의 역사적 기록을 담은 자신들의 선조의 사진들로 가득 차 있었는데 이 사진들은 부족 멤버들이 가져온 것이었다. 복도를 따라 진찰실, 사무실, 회의실에 들어가면 오지브와족 예술가들이 만든 작품들, 벽화, 스텐실, 조각, 회화, 섬유 예술품들이 그들을 둘러싸고 있었다. 어떤 작품은 전통적인 기법을 사용해서 만들어진 것들로 구슬공예나 입으로 씌은

사진출처: 셰릴 월쉬 벨라벨(Cheryl Walsh Belleville), 2009
Photo © Cheryl Walsh Belleville, 2009

자작나무껍질, 사슴가죽, 깃털, 동물 뼈 등의 재료를 사용하고 있었다. 다른 방에는 현대적 그림과 조각들이 있었는데 이 작품들은 유머스럽고, 정치적이기도 하며, 또는 단순히 아름다운 것들이었다. 어떤 작가는 전통적인 기법과 현대적인 테마를 연결시켰다. 어떤 작가는 현대의 도구를 사용하여 역사적 또는 신화적 내용을 다루기도 했다.

민 노 아야 원 센터 건물은 미네소타 클로켓(Cloquet) 시의 서쪽의 원주민 보호구역에 위치해 있는데, 둘루스(Duluth)시의 복지센터를 포함하고 있다. 1990년대 초반부터 원주민들은 부족이 소유한 두 개의 카지노로부터 나온 수익으로 새로 지어진 매력적인 건물에서 의료서비스와 사회복지서비스를 받아왔다.

각각의 건물을 짓는 계획단계서부터 건물단지의 관리자 필 노가드(Phil Norrgard)는 새로 짓는 세 개의 건물의 건축예산인 260만, 400만, 650만 달러의 1.2%를 건물 인테리어를 꾸밀 디자인과 예술품 구매에 할당해 달라고 부족자문위원회에 요청했다. 이러한 주장을 설득시키기 위해 노가드는 실용적인 벽이나 문은 그가 옹호하는 예술작품의 10배의 비용이 든다는 점을 지적했다.

하지만 더욱 중요하게는 “예술은 다른 어떤 방법으로는 불가능한 치유의 환경을 제공한다”며 부족자문 위원들에게 예술이 치유에 반드시 필요하다고 설득했다. 폰 두 락 부족멤버들은 인테리어가 그들의 문화적 요소로 꾸며져 있을 때 훨씬 더 빨리 의료서비스나 복지서비스를 이용하는데 편안한 감정을 느낀다. 노가드는 치유의 장소에서 예술은 전체적인 분위기나 환경의 자연스러운 일부분이라고 믿는다. “예술은 다른 과정들이 잘 이뤄질 수 있는 분위기를 만든다. 사람들은 아름다운 것들, 특히 그들의 할아버지나 할머니, 부모, 다른 부족 멤버가 가져왔거나 아름답다고 느끼는 것들을 보거나 상호작용을 할 때 기분이 나아진다. 이것은 단순히 실리적이러기보다는 그 신성함을 존중하는 삶의 일부를 받아들이는 것이다. 그것은 또한 치유가 되면 하고 싶은 일이기도 하다. 예술은 치유공간에 있어야 한다.”

자원과 공간을 예술작품에 기울이면 직원들 사기를 복돋을 수 있다. 보건복지서비스에 종사하는 직원들은 종종 심각한 질병과 기능장애를 가진 환자들을 상대해야 한다. 많은 원주민 커뮤니티에서 직원들의 높은 이직율은 계속되고 있다. “예술은 우리 안에 있는 놀랄만한 창조적 잠재력을 보여주고 낙담적인 상황에서 희망을 준다”고 노가드는 말한다.

현재 활동 중인 아티스트에 대한 민 노 아야 원 센터의 후원은 이들의 활동을 키우고 있다. 다섯 개의 건물로 이루어진 단지 내에는 마시 맥킨타이어(Marcie McIntyre) 작품인 화려한 색채의 꽃무늬 구슬세공품, 웬디 세비지(Wendy Savage) 작품의 스텐실 가장자리 장식, 제프 세비지(Jeff Savage)의 조각품이 보물처럼 전시되어 있다. 노발 모리소(Norval Morrisseau), 칼 가보이(Carl Gawboy), 캐런 세비지 블루(Karen Savage Blue), 조 기쉬(Joe Geeshick), 그리고 다수의 그림 작품들이 나무랄 데 없이 액자에 끼워져 전시되고 있다. 이 모든 작품을 다 합하면 중서부 북쪽지역에서 현대 오지브웨 예술 컬렉션으로는 최대 규모이며 이 지역의 박물관보다 능가하는 규모다. 2009년 원주민 아티스트의 생계에 대한 연구에서 몇몇 아티스트들이 민 노 아야 원 센터의 작품 구입이 그들의 수입과 미래에 대한 비전에 상당한 공헌을 했다고 인정했다.⁴¹

노가드는 예술가들이 자기 사무실에 들르는 것을 환영할 뿐 아니라 곧잘 그들의 자동차에 실려 있거나 전시회에서 작품을 직접 구매하기도 한다. “우리가 예술 작품에 대한 가치를 인정하지 않고 투자하지 않음으로 예술 커뮤니티를 실망시켜왔다. 우리는 이 세상을 아름답게 만드는 대신 모든 풍경을 똑같이 만들어왔다.” 노가드는 젊은이들이 예술에 가치를 두기 바라며 젊은 아티스트들에게 특별한 관심을 보내고 있다.

자문위원들이 소중한 자원을 예술작품에 사용하도록 설득하는 것을 어려운 일이다. 민 노 아야 원 센터의 선구적인 사례에도 불구하고 카지노 수익이나 경제 개발기금을 커뮤니티 센터, 호텔, 또는 카지노 등에 설치할 예술 작품에 기여하려는 부족은 거의 없다. 폰 두

락의 사례는 뚜렷한 철학과 인내를 가진 비예술인이 어떻게 비예술인 지도자들과 협력하여 커뮤니티 장소에 예술과 문화를 포함시키고, 부족의 사업과 공공부문의 투자를 받을 수 있었는지 잘 보여준다. 도처에 존재하는 예술 작품은 커뮤니티 멤버의 건강을 증진시키고 동시에 예술가가 계속 활동할 수 있게 한다. 커뮤니티 센터를 심미적인 경험을 하는 공간으로 변화시켜 시골 지역과 원주민 보호 구역의 창조적 공간 만들기 모범을 보여주었다.

핵심 요약

- 원주민 보건사회복지와 관리자 한 사람이 문화적으로 특정한 예술이 치유의 도구와 커뮤니티 정체성이 됨을 입증하다.
- 부족 자문위원회가 보호구역 여러 장소에 새로 짓는 건물 건축예산인 260만, 400만, 650만 달러의 1.2%와 연방 인디언업무국 (Bureau of Indian Affairs), 인디언 보건서비스, 미네소타 주정부의 자금을 오지브웨 부족의 디자인과 예술작품 구매와 주문에 사용하다.
- 전통적이고 때로는 현대적인 오지브웨 테마를 나타낸 예술작품으로 둘러싸여 있을 때 부족 멤버들이 더 쉽게 의료 서비스에 접근할 수 있고, 더 빨리 회복되며, 직원들의 사기도 향상되다.
- 민 노 아야 원 센터의 후원으로 현대 오지브웨 아티스트의 가시성과 수입이 상당히 증가되다.

예술과 테크놀로지의 만남

캘리포니아주 산호세, 01SJ 비엔날레

컴퓨터 기업가들이 한 도시를 첨단기술과 예술을 결합시킨 곳으로 재탄생시킬 수 있을까? 이것이 바로 산호세의 예술 및 첨단기술 비영리 네트워크인 ZERO1과 01SJ 비엔날레의 프로듀서의 탐구과제이다.

사진 출처: 에버렛 티스비긴(Everett Tasevigen), 2008. Photo © Everett Tasevigen, 2008



슈 레아 쉹(Shu Lea Cheang)의 베이비 러브



생존 연구 실험실의 두 노래를 합쳐 만든 음악 공연

사진 출처: 미디어아 차프, 2008. Photo © Media Chief, 2008

ZERO1의 중심이 되는 사명은 첫째, 예술은 협력, 실험, 발견, 그리고 발명의 중심이라는 믿음과 둘째, 예술이 현대 세계에 대한 우리의 비판적 이해를 가능케 한다는 믿음이다. 산호세 시의 원조로 시작하게 된 ZERO1은 현재 55,000명의 방문객을 끌어들이며 수백만 달러의 판매 소득을 발생시키고, 일자리를 창출하고, 재단과 기업 스폰서들로부터 자금을 끌어들이고 있다. 예술과 첨단기술의 결합을 실험하는 미국 비엔날레 행사 중에서 가장 최대 규모이자 유명한 ZERO1은 산호세 시민들과 더 큰 세상으로 나아가는 산호세 시의 모습을 새로 만들어가고 있다.

제3회 01SJ 비엔날레는 “당신만의 세상을 만들어라 (Build Your Own World)”라는 구호로 2010년 9월에 열렸다. 산호세 전역에 8개의 다른 무대에서 첨단기술을 활용하여 동시대의 사고를 탐구하는 크고 작은 위탁 예술 프로젝트를 선보였다. 초학문적(trans-disciplinary)이라는 점에 초점을 두고 시각, 행위 예술, 연극, 음악, 공공 설치예술이 선보였고 대중에게 무료 또는 소액의 입장료를 받고 제공되었다. 2010년 비엔날레의 중심이 되는 “공장에서 나와 세계로 (Out of the Garage and into the World)”에서는 예술가들이 3주 기간 매일 밤낮없이 실리콘 벨리의 창의성, 기업정신, 혁신을 보여주는 워크숍으로 참가자들을 사로잡았다.

ZERO1을 통해 실리콘 벨리의 주민들은 자신들이 단지 비엔날레의 개최장소의 주민일 뿐만 아니라 창의정신이 넘치는 독자적 지역의 시민이라는 것을 깨닫게 되었다. 산호세 시는 이 지역의 첨단기술의 역량과 점점 커지고 있는 예술 커뮤니티의 결합이야말로 산호세의 독특한 상대적 장점이라는 것을 확신하고 있었기에 이 비엔날레 행사를 지지했다. 비엔날레 행사에서 ZERO1 경영책임자 조일 슬레이튼(Joel Slayton)은 “우리는 공통된 전략적 목표와 자원을 서로 나누고, 독특한 발표의 장을 만들고, 포괄적인 전시를 고집하는 지속적인 공동 커뮤니티를 만들기 위한 초석을 다지고 있는 중이다”라고 말했다.

ZERO1의 계보는 1990년대 중반에 시작하는데 ZERO1의 창시자이자 실리콘 밸리 홍보와 전략적 소통의 아이콘 앤디 커닝햄(Andy Cunningham)이 인터랙티브 미디어 페스티벌을 열었다. 앤디는 로스앤젤레스에서 열린 이 행사를 위해 모토롤라에서 200만 달러의 후원을 얻어냈다. 이 행사에서 마크 앤드슨(Marc Andreessen)이 넷스케이프의 전신이 모자이크를 선보이는 것을 비롯해 미래를 내다보는 예술가와 프로젝트가 초대되었다. 예술가와 컴퓨터 엔지니어의 결합을 위한 후속 배양모델로 앤디 커닝햄은 이사회를 조직하고 비영리 Ground Zero를 설립하고 이는 이후 9/11테러사태 이후 이름을 바꾼 ZERO1이 된다.

창의성과 혁신을 중심으로 하는 국제 페스티벌이라는 아이디어가 점차 등장하면서 기업 스폰서와 대중의 관심을 끌기 시작했다. 산호세 시는 실리콘 밸리의 심장부로서 고유 브랜드가 될 행사를 공모하고 있었다. 막 출범하기 시작한 ZERO1이 응찰하여 2006년 전자 예술 국제 심포지엄의 주최권을 따내었고 이를 발판으로 01SJ 국제 비엔날레 페스티벌을 설립하게 된다.

이 비엔날레는 실리콘 밸리의 40개 예술단체와 ZERO1의 파트너십이 복잡하게 얽혀있다. 예술파트너들은 전시 장소를 제공한다. 자금이 흘러가는 방식을 거부하고, ZERO1은 예술가나 예술가 단체에 모금액을 그냥 제공하지 않는다. “참여하고 싶다면 투자해야 한다. 이득이 될 만한 무언가를 가져오라”고 Slayton은 말한다. ZERO1은 예술가들에게 네트워크와 전시 전문성과 국제적인 명성을 가져다 주었고 창의적인 아티스트 커뮤니티의 구성원이라는 사실을 세계 전역에 알리는 계기가 되었다.

ZERO1은 공공부문으로부터 재정 의존도를 줄이고 있다. 산호세시 경제개발과는 2006년과 2008년 비엔날레에서 25만 달러의 초창기 지원금을 제공했다. 시 재정이 위축되면서 ZERO1은 제한된 자원을 가지고 ZERO1의 예술단체 파트너들과 서로 경쟁해야 한다는 사실을 깨닫고, 민간 부문으로 관심을 돌렸다. 현재 150만 달러의 연간

예산중 민간 재단들이 50-60%의 예산을 제공하고 나머지는 기업의 후원을 받는다. 입장료 수익은 10% 미만을 차지한다. 하지만 ZERO1은 산호세 시의 공공예술 프로그램과 협력하여 상호적으로 이득이 되는 프로젝트를 진행하거나, 프로그램을 편성하는 전문성, 시설 자원, 그리고 시 규정을 다루는 데 있어 도움을 받는다.

ZERO1은 비영리 예술단체가 빠르게 변화하는 세상에서 어떤 역할을 할 수 있는지 보여주는 21세기 모델이다. ZERO1은 예술 전시회라기보다는 새로 시작하는 기업에 더 가깝다. 비엔날레 중심부에 위치한 Green Prix는 환경 친화적인 이동수단을 중점적으로 보여주는 비엔날레 전시 무대인 사람들이 변형된 스케이트보드, 자전거, 태양열에너지 자동차에서 자가 안내 자동차를 이용해 도시 내에서 어떻게 이동하는지 보여준다. 사람들은 여기에 출품된 작품들을 검토하고 제작자와 이야기를 나누며 몇 시간이라도 보낼 수 있다. ZERO1은 또한 예술과 첨단기술의 결합으로부터 나오는 새로운 아이디어를 회사에 제공하는 기업창의와 문화혁신센터를 기업형태로 키우고 있다.

ZERO1은 재정과 제휴관계를 맺는데 어려움에 직면해 있다. 그러나 가장 큰 도전은 사람들이 살고 싶은 세상에 대한 기대와 그러한 세상을 만들기 위해서 예술의 역할에 대한 생각을 바꾸는 것이다. ZERO1은 비엔날레 행사를 방문한 방문객이 “와우, 여기가 실리콘 벨리구나!”라고 감탄하게 만들기를 바란다. 슬레이튼은 말한다. “지금 여러분이 인식할 수 없지만, 우리가 예술과 첨단기술, 디지털 문화를 결합시킬 수 있다면 여기는 국내에서 가장 활기찬 도시들 중 하나가 될 것이다.”

핵심 요약

- **첨단기술의 역량을 예술적 재능의 결합을 비전을 풀고 산호세 시의 한 컴퓨터 기업이 일련의 행사와 이 행사를 조직하기 위해 비영리 단체 ZERO1을 시작하다.**
- **산호세 시가 초기자금을 제공했으나 비엔날레는 점차 기업 스폰서와 자선기금의 지원을 받다.**
- **실리콘 밸리의 40개 예술단체와 ZERO1의 협력관계에 있어, 예술 단체들은 전시 장소와 참가자들을 제공하는 대신 네트워크와 전시 전문지식, 국제적 인식을 얻게 되다.**
- **비엔날레는 현재 55,000명의 방문객을 유치하고 수백만 달러의 판매 소득을 발생시키고, 일자리를 창출하고 예술/과학기술 프로젝트를 육성하여 미래의 문화 산업 비즈니스로 발전시키다.**

방과 후 예술 프로그램, “After School Matters” 일리노이주 시카고

예술 지도자들은 시내의 빈 공간과 인력개발자금을 가지고 도시 청소년들에게 시장성 있는 기술과 일자리를 얻기 위한 실제적 지식을 제공하는 선구적인 프로그램을 만들어 낼 수 있을 것인가? 이것은 거의 20년 전 시카고에서 일어났던 일이다.



사진출처 After School Matters, 2009 Photos © After School Matters, 2009

gallery 37은 시카고 시장 부인과 시 문화재청의원의 공동 아이디어였다. 이들은 이 프로그램을 통해 지역 예술가들을 청소년 멘토링과 선생님으로서 지원 가능성을 보았다. 이 프로그램은 도시 전역의 학교와 이웃지역으로 퍼져나갔고 프로그램이름을 After School Matters로 바꾸면서 예술적 요소와 전혀 무관한 지역까지 퍼졌다. 이 프로그램은 시, 공원, 학교의 협력을 포함한 공공, 민간, 비영리 부문과 손을 잡았다. 또한 클리브랜드 시의 ArtWorks 청소년 프로그램과 같이 다른 도시에도 유사한 청소년 프로그램 열풍을 일으켰다.

After School Matters는 스케이트보드

디자인에서 요리법, 인명구조 코스에 이르기까지 25,000개에 달하는 방과 후 프로그램과 여름방학 수업을 통해 시카고의 10대 청소년들이 대학입학과 취직을 준비할 수 있도록 도왔다. 광범위한 공공/지역 협력관계는 이 프로그램의 성공을 잘 말해주고 있는데, 이 협력관계를 통해 60개의 공립고등학교와 100개가 넘는 커뮤니티 기관이 청소년 훈련을 지원하고 있다. 시카고 시정부, 학교, 도서관, 공원 관리국에 이르는 협력단체들이 현물과 재정기부금을 통해 프로그램 연간 예산 2천8백만 달러의 63%를 제공하였다. 이러한 개척적인 도전으로 After School Matters 프로그램은 1997년도 미국 정부 혁신상(1997 Innovations in American

Government Award)을 수상하는 등 전국에서 찬사를 받았다.

비영리 프로그램인 After School Matters는 청소년들에게 비형식적인 동아리에서 장학금을 받는 견습과정과 엄격한 인턴십에 이르는 실질적이고 과제중심적인 배움의 장을 제공한다. gallery37의 맥을 이어 After School Matters의 주력 분야도 미술 프로그램으로, 청소년들이 미술가 멘토를 통해 전문적인 경험과 선택한 미술 분야에서 소질을 개발하는 귀중한 경험을 할 수 있다. 프로그램 “캠퍼스”는 지역 고등학교, 인근 공원, 도서관이다. 어느 분야나 상관없이 모든 분야에서

청소년들은 직장에서 필요한 대인관계 및 필요한 기술을 배운다. 예를 들어 팀워크, 시간준수, 효과적인 대화법, 프로젝트 관리 기술, 출근과 관련한 직업기준 준수, 헌신, 그리고 품행 등이다. 학교장들은 학생들의 방과 후 안전 및 학업에 도움을 주는 이 프로그램을 높이 평가한다. 100개가 넘는 지역 단체들이 추가적인 지원을 보내고 있는데, 시카고 공원 관리국은 인명구조에서 스포츠 코치까지 앞으로 필요할 인력을 훈련하도록 재정지원을 하고 있다.

After School Matters의 시작이 가능했던 것은 혁신적인 공공 부문의 지도력과 종래와는 다른 연방정부와 자선단체에서 지원한 출발자금 덕분이다. 1990년대 초반 리처드 M. 데일리(Richard M. Daley) 시카고 시장은 시카고 시내 상업가 중심부에 위치하였지만 두드러질 정도의 미개발 구역이었던 Block 37지역을 위한 의견을 제출하도록 요청하였고, 이에 시장 부인인 매기 데일리(Maggie Daley)와 시 문화재청 의원이었던 로이스 와이즈버그(Lois Weisberg)가 10대 청소년을 대상으로 한 미술 중심의 유급 견습제도를 제안했는데 이것이 바로 gallery37 프로그램이었다. 매기 데일리와 와이즈버그는 이 프로그램을 통해 Block 37 구역에 생기를 불어넣고, 높은 청년 실업률을 낮추며 청소년 미술 프로그램의 사감을 보완하는 한편, 십대와 전문미술인 모두에게 직업적으로 발전할 수 있는 기회를 제공할 수 있다고 믿었다. 예술분야와 인력개발을 창의적으로 연결하는 이 프로그램은 연방정부의 직업 훈련 법안 JTPA에 의해 초기 자금을 받아 1991년에 시작하여 곧 도시 전체로 확장되었다. 1995년, 시카고 시장이 시카고 공립학교에 대한 책임을 맡게 되면서 gallery37은 여름방학 프로그램에서 연중 프로그램으로 바뀌었다. 성공을 거둔 gallery37은 2000년대 초반에 After School Matter 프로그램이 되었다. 이러한 공공부문의 혁신에 편승하여, 로버트 우드 존슨 재단(Robert Wood Johnson Foundation)은 이 청소년 프로그램이 위험한 청소년 행동양상을 줄이는 잠재성이 있다고 보고 5백만 달러를 지원하여 미술 분야 뿐 아니라 스포츠, 과학, 정보통신, 과학기술에 이르는 다른 분야까지 프로그램을 확장시킬 수 있도록

했다.

이러한 장점에도 불구하고, 협력관계와 빠른 성장, 그리고 재정변동은 엄청난 도전을 수반한다. 프로그램 상임이사인 데이빗 시니스키(David Siniski)는 고등학교의 각 학교장과 시 부서의 상위 공무원에 이르는 협력관계를 개발하고 유지하는데 들어가는 엄청난 시간을 과소평가하지 말라고 경고한다. 수요는 증가하여 1991년 260명의 청소년에서 2010년 봄에는 25,000명이 After School Matters에 등록했지만 재정의 변동은 프로그램 축소에 영향을 주었다. 최근 일리노이 주의 재정위기로 볼 때, 내년 재정연도에 자금을 지원받을 수 있을지 불확실하며 재정지원을 받지 못할 경우 최대 450만 달러의 예산삭감이 있을 수도 있다. After School Matters가 2009년 미국 경제회복 및 재투자 법안(American Recovery and Reinvestment Act)으로 인력투자 기금 100만 달러를 확보하였지만 연방 정부 지원도 JTPA 초기자금 이후 그 크기가 줄어들었다.

여러 가지 어려움에도 불구하고 After School Matters 프로그램의 다각도적인 성공은 부인할 수 없다. 시카고 대학의 채핀 힐 센터가 조사한 2007년 연구에 따르면 프로그램에 참가하는 청소년들의 고등학교 졸업률과 출석률이 향상하고 학과 낙제율이 감소하였다.⁴² 시카고 시민들은 무용, 음악, 연극과 같은 대중공연을 향유하고 gallery37 상점에서 청소년들이 만든 미술작품을 구매하고, 프로그램 참가자들이 만든 마을의 공공예술 작품에 긍지를 느낀다. 클리브랜드, 아일랜드나 스코틀랜드 시도 유사한 프로그램을 시작했다. 시카고 시는 지역사회가 청소년들의 미래에 관심을 가지고 있음을 보여주었고 성공할 수 있는 길을 열어주었다.

핵심 요약

- 시카고 시장 부인과 시 문화재청의원이 청소년을 위한 미술 멘토링과 직업훈련 프로그램으로 시카고 도심의 미개발 지역에 생기를 불어넣었다.
- gallery37의 성공으로 민간재단의 재정지원을 받아 시 전역으로 운동이 확산되고 미술 외 분야로 프로그램을 확대, 1991년 260명이었던 청소년이 2010년 25,000명이 되었다.
- After School Matters 프로그램은 현재 학생이 예술가와 팀을 이루어 멘토링을 받고 있으며, 고등학교, 공원, 도서관에서 장소를 제공받고, 2천8백만 달러 예산의 63%를 공공기관에서 지원받는다.
- gallery37 프로그램을 통해 청소년 졸업률이 향상되고, 미술과 디자인 분야의 인력이 늘고, 도시 전역에 대중공연이 있고, 시 공헌에 시카고의 다양한 문화를 기리는 변화가 도시의 방문객들을 맞이한다.

이웃과 삶을 바꾸다

펜실베이니아주 필라델피아, 벽화예술 프로그램

시(市) 기관과 비영리 기관의 독특한 연합으로 한 때 낙서투성이었던 필라델피아 시는 이제 벽화의 도시가 되었다. 3000점 이상의 벽화가 과거 텅 비어 있던 벽을 자부심의 징표로 바꾸어 놓았다.



사진출처: 클렘 무레이(Clem Murray) 사진, 필라델피아 인콰이어러(Philadelphia Inquirer)
신문 Photo by Clem Murray for the Philadelphia Inquirer

앤 노스럽(Ann Northrup)과 리버사이드 교도소 재소자 화가의 공동 벽화 집으로(Going Home)의 현정을 기념하다.

필라델피아 각 지역의 문화를 잘 보여주는 고층 높이의 거대한 그림들이 버려진 땅과 넓은 공터, 그리고 커뮤니티 센터를 살아있는 공간으로 바꾸었다. 매년 12,000명의 시민과 방문객들이 벽화 예술 작품을 보기 위해 투어를 한다. 하지만 이 벽화예술 프로그램이 주는 영향을 더욱 깊이 느끼는 이들은 매년 미술 교육, 재소자 갱생 프로그램, 벽화 제작에 참여해온 2,500명의 청소년, 400명의 수감자와 전과자, 300명의 직업화가, 100개의 커뮤니티일 것이다.

현재 필라델피아 벽화예술 프로그램은 프로그램 창립 예술가인 제인 골든(Jane Golden)이 디렉터로 있는 시 프로그램이다. 비영리 자매기관인 필라델피아 벽화예술 후원기구는 벽화예술 프로그램과 협력하여 서비스 계약을 따내고 민간 보조금과 기부금을 모은다. 프로그램의 연간 예산 650만 달러 절반은 민간 보조금, 기부금, 근로소득에서, 나머지 절반은 공공부문에서 충당한다. 비록 필라델피아 예술자문위원회와 국립예술기부프로그램을 통해 후원을 받고 있지만, 공공자금의 대부분은 필라델피아 시 정부가 직원채용과 서비스 계약을 통해 기여하고 있다.

이 프로그램의 극적인 효과가 스스로 나타나고 있다. 필라델피아 도로 부서와 필라델피아 대학의 디자인 센터가 협력한 덕분에 두 개의 재활용 쓰레기 수거회사의

트럭들은 모두 청소년들이 제작한 화려한 그래픽 아트로 장식되어 있다. 청소년들은 이 과정을 통해 재활용 폐기물 혼합수집에 대해 배우고 학교 주변 동네를 누비며 재활용품을 수거하는 트럭을 자부심의 눈으로 바라본다. 시 교통차관보의 기획으로 5만 평방피트 규모의 벽화가 필라델피아 국제공항의 대형 주차장을 더욱 생동감 있는 공간으로 만들 예정이다. 'How Philly Moves'가 제목인 이 작품은 춤의 즐거움을 표현할 예정이다. 제작을 위해, 아티스트 제이제이 티주(JJ Tiziou)는 60명의 프로 및 아마추어 댄서들의 모습을 사진에 담았다. 미술가와 전과자들을 고용하여 사진에 담긴 장면들이 포함된 벽화를 제작할 예정이다. 현재까지, 필라델피아 공항, 필라델피아 주차 당국, Bank of America, US Airways 항공이 재정에 기여했다.

증가하는 낙서 문제의 해결책을 찾고 있던 한 도시가 벽화예술 프로그램을 시작했다. 1984년 필라델피아 반(反)낙서 네트워크(Philadelphia Anti-Graffiti Network)의 일환으로 윌슨 구드(Wilson Goode)시장이 벽화예술가 제인 골든을 고용하여 낙서로 한 때 유죄판결을 받았던 젊은이들과 협력하도록 했다. 골든은 그들의 예술적인 감각을 알아보았다. 골든은 벽화 제작을 통해 이 젊은 청년들이 재정적으로 지원받고 아름다운 공공예술 작품을 창작할 수 있는 특권을 주었다. 시작 단계부터 지역주민들은

지역주민회의를 활성화시켜 벽화의 테마와 디자인에 대해 함께 참여하였다. 첫 10년간 벽화제작에 참여한 지역 주민들 다수가 이전에는 경찰서만 들락거리던 이들이었다. 골든은 참여하는 이들의 특수한 배경을 어필하여 이전에는 정부의 원조가 거의 없었던 커뮤니티에 시의 추가적인 재정지원과 서비스를 이끌어냈다.

필라델피아 시와 골든은 벽화 프로그램을 26년간 성공적으로 확장시키고 관리했다. 이 프로그램이 커뮤니티를 이어주고 창조적 공간을 만드는 데 중요한 역할을 한다는 것을 인정하여, 에드워드 렌델(Edward Rendell) 시장은 시의 재정지원을 늘리고 1996년에는 반(反)낙서 네트워크를 벽화예술 프로그램으로 재개편하고 골든을 디렉터로 임명했다. 골든은 동시에 비영리 기관인 필라델피아 벽화예술 후원기구를 창설했다. 자금지원이 늘어나면서 벽화예술 프로그램이 착수하는 프로젝트의 수가 극적으로 증가했다.

기술적인 측면에서 볼 때 프로그램이 요구하는 수준에 뒤쳐져 있기는 하지만, 벽화예술 프로그램은 여전히 도전을 극복하고 새로운 기회를 얻기 위해 노력하고 있다. 초창기에 제작된 벽화는 벽화의 내구성을 향상시키는 재료와 벽표면 사전준비 기법을 사용하기 전이라 이후에 제작된 작품에 비해 더 많은 유지보수가 요구된다. 이 프로그램은 가끔 공공예술 분야의 다른 지역 예술단체의 주시를 받기도 한다. 그들은 어쩌서 한 기관이 이렇게 대규모의 공공자원을

장악할 수 있는지 의문을 제기한다. 시 기관으로서 직원을 지원받을 뿐 아니라 벽화예술은 경쟁적인 입찰 과정을 통해 계약할 수 있다. 벽화예술이 예술적인 목적 뿐 아니라 사회 발전, 창조적 공간 개발, 그리고 경제 발전에도 도움이 된다는 점을 인정받아 시의 지원이 있었다. 예를 들어, 새로운 기획에서 미술가들을 행동건강서비스 제공기관과 연결시켜 마약중독, 노숙, 발달장애, 정신질환의 고통을 겪고 있는 개인을 돕는다. 이러한 새롭고 검증되지 않은 영역으로의 모험이 이 프로그램을 앞으로 나아가게 하고 있다.

필라델피아의 벽화 유산은 여전히 진화하고 있지만, 이미 국제적인 관심을 받으며 성공했다. 3,000점 이상의 벽화들이 필라델피아의 거리, 학교, 커뮤니티 기관, 넓은 공간에 생기를 불어넣었는데, 각각의 작품이 고유의 예술적 가치와 커뮤니티와 연관된 특수성을 가지고 있다. 다양한 정도의 경험과 기술, 그리고 민족적 배경을 가진 예술가를 고용되었다. 첫 25년 동안 프로그램은 그동안 정부의 지원이 낮았던 20,000명의 청소년들에게 미술 교육을 지원하였다. 1형사사범시설에 재소자들과 전과자들에게 사회 기본교육을 하고 자신들의 지역을 복원시킴으로 사회에 보상할 기회를 제공했다. 반(反)낙서 운동으로 시작한 실험이 카운티에서 최대 규모의 벽화예술 프로그램이자 다른 지역이 본받고 싶은 본보기가 되었고, 긍정적인 사회 변화를 일으켰다.

핵심 요약

- **한 미술가와 필라델피아 시장이 반(反)낙서운동으로 지역주민의 참여와 과거 낙서(그래피티) 작가의 기술을 활용하여 국내에서 최대 규모의 벽화예술 프로그램을 시작하다.**
- **민간 보조금, 기부금, 근로소득으로 프로그램의 연간 예산인 650만 달러의 절반을 충당하고, 시 예산으로부터 직원과 서비스 예산을 지원받고 펜실베이니아 예술자문위원회와 국가 예술후원기구로부터 추가적으로 후원을 받다.**
- **예술적인 목적 뿐 아니라 사회 발전, 창조적 공간 개발, 그리고 경제 발전이라는 철학이 원동력이 되어 도로, 교통, 사법, 행동건강보건 기관들로부터 재정지원과 인력을 후원받다.**
- **매년 2,500명의 청소년과 400명의 재소자와 전과자, 300명의 직업미술가들이 필라델피아 각 지역의 문화를 잘 나타내는 작품으로 100군데 지역의 버려진 공터와 커뮤니티 센터에 생기를 불어넣다.**

사진출처 스티브 바이너 Photo by Steve Weinik



모션 디자인 © 2009년 필라델피아 벽화 예술 프로그램 / Desiree Bender & Big Picture Youth.

사회기반시설에 생동감을 입히다

아리조나주 피닉스, 공공예술 프로그램

넓게 뻗어나가며 새롭게 성장하고 있는 사막도시 피닉스 시는 지난 20년 동안 사회기반시설을 잘 발달시켰다. 피닉스 시의 획기적인 공공예술 프로그램은 고가 고속도로에서 재활용폐기물 시설, 지역 공원에 이르는 공공시설과 공간에 예술과 디자인적 요소를 입혔다.



사진출처: 밥 링크(Bob Link), 피닉스 시 문화재청 2003
Photo © Phoenix Office of Cultural Affairs/Bob Link, 2003

급수 시설, 매그 해리스(Mags Harries), 라호스 헤더(Lajos Heder), 스티브 마티노(Steve Martino) 작품



사진출처: 팀 랜터먼(Tim Lanteman), 피닉스 시 문화재청 1998
Photo © Tim Lanteman/Phoenix Office of Cultural Affairs, 1998

마운틴 패스 다리, 로리 런퀴스트 (Laurie Lundquist) 작품, SVR 주식회사 & HDR 엔지니어링 주식회사

이러한 프로젝트로 인하여 피닉스는 더욱 아름답고 활기찬 도시가 되었을 뿐 아니라 시민들이 평소 알 수 없었던 활동들을 시각적으로 나타내어 사회기반시설의 기능을 확장시키고 도시의 공동 목표, 역사, 커뮤니티를 향유할 수 있는 장소로 만들었다. 피닉스 시는 예술 결과물과 동시에 공공예술을 제작하는 과정 자체에서 그 혜택을 입었다. 예술가들과 시 문화재청 직원들은 시민들의 참여를 유도하고 연관이 없던 관할지역과 부서들을 연결하는 혁신의 주체와 리더 역할을 했다.

주요 고속도로를 따라 펼쳐져 있는 공공예술은 이 선구적인 혁신을 잘 나타내주고 있다. 조각품들이 고속도로 방음벽과 도로터널을 따라 설치되어 있고, 예술가들이 디자인하여 지금은 도시의 명소가 된 다섯 개의 육교는 주 고속도로 State Route 51에 활기를 불어넣고 있다. 우리가 공유한 자연환경(Our Shared Environment)이라는 작품은 6마리의 파충류 모양의 기둥과 사람, 동물, 추상적 이미지의 양각무늬 패널장식으로 마릴린 즈웁(Marilyn Zwak)이 고속도로 부지의 굴착과정에서 발견된 고대 호호캄(Hohokam) 마을의 주민을 기리고 있다. 처음에 회의적인 시선을 보내던 기술자들에게 즈웁은 어도비 작품이 주요 고속도로 교량에 활용될 수 있음을 증명해 보였다.

피닉스 시의 공공예술은 시 운하와 급수시설에도 생기를 불어넣었다. 공공예술작품들이 솔트 리버 밸리(Salt River Valley)운하의 제방을 따라 설치되어 삭막하고 잊혀진 수로를 소중한 지역 자산으로 바꾸었다. 아리조나 폭포 급수시설(Arizona Falls' Waterworks)의 두 개의 수로에서 폭포처럼 떨어지는 물줄기는 시설을 찾은 사람들을 둘러싸고 있어 운하 제방언덕의 레크리에이션 활동 이용객들에게 시원한 휴식처를 제공한다. 이 프로젝트는 지역운영위원회에 상당한 부분을 의존하고 피닉스 시정부, 수로를 담당하고 있는 공공시설 관리회사인 솔트 리버 프로젝트, 연방 개간부, 마리코파 카운티 홍수대책부서의 협정에 따른 지원을 받고 있다.

145개 이상의 프로젝트가 이미 완성되고 80개가 진행 중에 있는 피닉스 공공예술 프로그램은 미국에서 가장 활발한 지방자치제 공공예술 프로그램 중 하나다. 1986년 피닉스 재정 예산의 1%를 공공예술에 할당하는 퍼센트 조례 덕분에 관대하고 지속적인 자금 조달 구조를 갖춘 이 프로그램은 피닉스 시를 살기 좋은 도시로 만들기 위해 노력하는 많은 시 관계 지도자들의 성숙한 헌신자세를 보여준다. 피닉스는 1986년 이래로 3,000만 달러를 투자하여 10,000달러에서 250만 달러에 이르는 다양한 개별 프로젝트를 지원했다. 1988년 피닉스 시는 국내에서는 최초로 시 전역에 공공예술 마스터플랜을 세우고 교통시설에서 급수시설, 그리고 주택에 이르기까지 도시 전체를 예술을 적용하여 그 형태를 만들어 나갔다. 조례의 유연적 구조는 부처에서 재정이 공동출자 되는 시스템이다. 최근 시 문화재청은 GIS 지도로 자본 예산과 재정이 집중되어 있는 지역을 확인하고 여러 부처가 참여하여 효과를 높일 수 있는 공공예술 프로젝트의 기회를 더 많이 만들고 있다.

피닉스 시의 이러한 노력은 예술과 사회기반시설의 결합이라는 이유 이외에도 여러 가지 면에서 두드러진다. 시작 단계에서부터 예술가와 주민의 참여를 유도했다는 점이 그렇다. 1984년 테리 가다드(Terry Goddard) 시장은 25명의 위원과 125명의 상임위원으로 구성된 특설 임시위원회를 만들었다. 시민들이 초기 기획회의에 참여해 예술가

선정패널 역할을 하고 프로젝트 기간 내내 지속적으로 의견을 제공하였다. 이 프로그램은 설계 초반부터 예술가들을 참여시키고 엔지니어, 도시계획 전문가, 시 직원과 마찬가지로 동등한 목소리를 낼 수 있는 권한을 주었다.

피닉스 시가 예술가들을 설계의 핵심 멤버로 위촉함으로써 공공예술을 도시 공간의 임시 처방으로 활용하는 수준을 넘어섰다. 피닉스 공공예술 프로그램 디렉터인 에드워드 리바우(Edward Lebow)는 이런 시도를 통해 여태껏 묻지 않았던 질문을 할 수 있는 여지를 만든다고 전한다. 외관과 기능에 대해 예술가들은 설계전문가들과 함께 공공디자인과 대중 공간의 본질에 대해 함께 열띤 토론을 펼친다. 이러한 토론은 때로 과열되기도 하는데, 예로 주 고속도로 State Route 51을 따라 설치된 냄비 조각 시리즈인 Wall Cycle to Ocotillo 프로젝트에 대해 대중의 불만과 매스미디어 보도가 그러하다. 하지만 이러한 토론을 통해 사회기반시설의 역할과 기능에 대해 대중의 이해가 확장된다.

논란과 찬사 가운데, 피닉스 시는 실용적인 사회기반시설을 매력적으로 변화시켜 도시전체의 질을 높였다. 뉴욕타임스와 아틀란틱 월간지의 기사에서 이 공공예술프로그램의 작품에 박수갈채를 보냈다. 미국 교통부와 국립예술후원기구, 그리고 다른 지역단체들이 이 프로그램의 혁신적인 노력의 결과를 인정하여 다수의 상을 시상하였다. 2006년 대중예술 프로그램은 운영 원칙을 개정하여 창의적인 협력관계와 지속성에 우선순위를 두고 미국 공공예술에 대한 사고에 있어 여전히 앞서나가고 있다는 것을 보여주었다.

핵심 요약

- 시 관계 지도자들이 공공예술이 피닉스 시의 삶의 질을 높일 수 있다는 비전을 갖고 시 전역에 공공예술 마스터플랜을 세우고 예술자금을 위해 퍼센트 프로그램을 실시하다.

- 지난 20년 동안 피닉스 시는 3천만 달러를 투자하여 공공예술과 주요 예술프로젝트를 지원하고 사회기반시설의 본질과 역할에 대해 토의에 불을 지피다.

- 운하와 운하산책로, 고속도로를 지나는 보행자 육교, 재활용폐기를 처리장에 이르기까지, 공공예술을 통해 피닉스 시를 시민들이 더 살기 좋은 곳으로 만들고 국내의 찬사를 받다.

시장과 예술가들이 함께 르네상스를 일으키다

로드아일랜드주 프로비던스

넓게 뻗어나가며 새롭게 성장하고 있는 사막도시 피닉스 시는 지난 20년 동안 사회기반시설을 잘 발달시켰다. 피닉스 시의 획기적인 공공예술 프로그램은 고가 고속도로에서 재활용폐기물 시설, 지역 공원에 이르는 공공시설과 공간에 예술과 디자인적 요소를 입혔다.



사진출처 마이클 멜포드(Michael Melford)
Photo © Michael Melford

워터파이어 프로비던스

프로비던스 시장들은 거의 30년 동안 시의 자부심을 키우고, 시민들과 방문객들을 시내로 끌어들이고 경제발전을 촉진시키는데 예술과 문화를 의도적으로 이용하였다. 프로비던스 예술문화관광부 디렉터인 린 맥코맥(Lynne McCormack)은 시장들이 예술과 문화가 도시에 어떤 공헌역할을 하는지 잘 '이해' 하고 있다고 전한다.

“심지어 이후 연방교도소에 수감된 시장조차도 임기 당시 예술문화의 역할을 이해하고 있었다”고 말한다. 프로비던스의 시 지도자들은 예술이 도시에 미치는 유익한 혜택으로 인해 도시축제, 세금혜택으로 활성화 된 예술지구, 대출프로그램, 예술시설을 위한 기술지원 등과 같은 예술 문화기획을 최우선 순위에 둔다. 비록 프로비던스 시가 산업화 이후 높은 실업률과 빈곤율을 가진, 재정적으로 어려운 오래된 도시이기는 하지만 독특한 예술과 문화 활동을 통해 도시의 인구가 감소하는 것을 멈추고 상황이 더 악화되는 것을 피했다.

프로비던스의 실천적 접근법의 예로 WaterFire Providence®는 일회성 행사에서 시작해 봄부터 가을까지 한

달에도 몇 번씩 계속되는 지역행사로 발전했다. 프로비던스 시는 지난 세기 동안 공장 폐쇄, 인구 정체, 도시 전체의 물리적 쇠퇴, 그리고 최근에는 도심의 소매업체들이 도시를 빠져나가는 어려움을 겪었다. 1990년대 초반 시 정부는 대담한 조치를 취하여 수십년 동안 포장도로 아래에 있던 강을 공개하여 새로운 시내 중심가를 만드는 데 부분적인 성공을 거두었다.

1994년에 First Night 행사에서 바나비 에반스(Barnaby Evans)가 프로비던스 강에 모닥불 형태의 연쇄 설치물을 제작하였다. 이 예술품의 장관은 많은 대중의 호응을 얻었다. 빈센트 치안시(Vincent Cianci) 시장은 에반스에게 WaterFire 작품을 계속 설치하는 비영리 예술단체를 만들도록 했다.

계속해서 열리는 축제의 운영자원을 후원하기 위해 지역기업과 자원봉사자들, 시 공원당국과 경찰이 동원된다. WaterFire®을 보기 위해 매년 백만명이 넘는 사람들이 시를 방문하고 이 중 3분의 2가 외부지역에서 오는 방문객들로 추산된다.⁴³

프로비던스는 국내에서 세금감면 혜택을 통해 예술구역을 만드는 개척자적인 역할을 했다. 예술구역의 미술가들은 미술품판매에 대한 수입소득세를 감면받고 원본작품 판매에 대한 판매세 또한 감면받았다. 시민정신을 가진 개발업자인 버프 체이스(Buff Chase)와 치안시 시장은 1990년대 후반 도심 재개발에 예술가들을 동원하기 위한 계획을 수립했다. 로드아일랜드 주 의회는 1998년 법안을 마련하여 이 예술지구의 모델을 9개의 다른 주로 확산시켰다. 매릴랜드와 루이지애나 주는 로드아일랜드 주의 이러한 선례를 따라 유사한 정책을 채택했다.⁴⁴

프로비던스 시의 예술기반 지역개발과 관련한 한결같은 노력은 역사적인 자산과 지역 예술가에 의존하고 있다. 도시 재개발이 프로비던스 시를 우회하여 미국에서 역사기념물로 지정된 건물들을 가장 많이 소유한 도시가 되었다. 이 건물들은 예술가들이 스튜디오나 주거-작업공간으로 사용하고 있다. 퇴거

위기에 직면한 예술가들은 프로비던스의 도시기획부가 공간 확보를 위해 금리시세보다 낮은 대출과 기술적 지원을 하는 사실을 알게 되었다. AS 220은 시내 중심가의 예술 엔터테인먼트 구역에 위치한 비영리 지역 예술 공간이 한 예가 될 수 있다. 1986년에서 2009년까지 AS 220 지역의 예술가들은 도시기획부의 지원을 받아 재정을 확보하고 전시공간이 있는 세 채의 주거-작업건물을 사들였다. 시 지도부는 죽은 공간들이 활기를 띤 가두풍경으로 바뀌는 것을 보며 예술가들의 노력을 계속해서 지원하고 있다.

“뉴잉글랜드의 가장자리”에서 스스로 “창의적인 수도”로 그 명칭을 바꾼 프로비던스의 여정 가운데 정부, 시, 예술 지도자들에게 도전이 없는 것은 아니었다. 프로비던스 시는 아트스페이스 프로젝트(Artspace Project)처럼 국내 예술공간 개발회사의 전문지식을 활용하지 못했다. 프로비던스 시 부지의 35%를 비과세 비영리 기관들이 소유하고 있어 시가 기부된 부지를 감당하기 어려웠고, 영리/비영리 개발회사들은 모두 다른 시장보다 상대적으로 높은 취득세로 인해 토지매입을 포기했다. 지역 예술가들은 프로비던스시가 개발을 시작할 수 있도록 헌신적으로 노력하여 민간 대출보다 더 낮은 시세의 대출을 시 정부에서 받고 있다.

예술구역 지정 또한 어려움이 많았다. 초기에 예술가들은 오래된 사무실 공간을 개조한 공간이 자신들의 필요에 부적합하다는 것을 발견했다. 2005년 시 정부는 또다시 시도하여 도시 서쪽에 위치한 동네의 점포와 산업공간을 예술가 공간으로 만들어 예술가들과 미술품 갤러리를 유치하는 데 성공했다. 프로비던스는 과정의 투명성과 개발의 유연성 사이에서 갈등을 겪기도 했다. 대부분 프로젝트들은 형식적으로 표준화된 절차를 따르기 보다는 상황에 따라 진행되었다.

강력하고 지속적인 정치적 의지 덕분에 예술과 문화는 프로비던스 시의 르네상스 부흥에 자양분이 되었다. 데이빗 시슬린(David Cicilline) 현 시장은 의회의 소위원회부터 미국 시장 협의회에 이르는

연방정부 회의에서 재개발에 있어 예술의 기여를 옹호하고 있다. 시슬린 시장은 시 예술문화관광부를 설립하고 직원들이 예술가들이 시의 서류작업에 어려움이 없도록 낯선 상업용어들을 안내하는 옴부즈맨 역할을 하도록 했다. 예술가, 시 지도부, 민간부문의 협력을 통한 주도적인 역할로 프로비던스 시는 미래의 기틀을 다지고 있다.

핵심 요약

- **비전을 가진 시장들이 연속해서 예술과 문화를 통해 프로비던스 시를 로드아일랜드의 창의적인 수도로 거듭나게 한다.**
- **WaterFire® 페스티벌은 시내중심가의 강에 생기를 불어넣어 매년 백만명 이상의 방문객을 유치하고 3분의 2는 외부지역의 방문객들로 추산한다.**
- **시 관계 직원들과 예술가들, 민간 개발회사가 협력하여 사용되지 않던 공간을 예술적 공간으로 바꾸고 예술 세금혜택을 받는다.**

주석

1
Andres Rodriguez-Pose, "Between Development and Social Policies: The Impact of European Structural Funds in Objective 1 Regions," *Regional Studies* 38, no. 1 (2004); Ann Markusen, "Human versus Physical Capital: Government's Role in Regional Development," in Jorge Martinez-Vazquez and Francois Vaillancourt, eds. *Public Policy for Regional Development* (Oxford, UK: Routledge, 2008), 47-65; Ann Markusen, *Reining in the Competition for Capital* (Kalamazoo: W.E. Upjohn Institute for Employment Research Press, 2007).

2
Richard Lloyd, *Neo-Bohemia: Art and Commerce in the Postindustrial City* (London: Routledge, 2005); Richard Lloyd, "Neo-Bohemia: Art and Neighborhood Redevelopment in Chicago," *Journal of Urban Affairs* 24, no. 5 (2002); Richard Lloyd, "The Neighborhood in Cultural Production: Material and Symbolic Resources in the New Bohemia," *City and Community* 3, no. 4 (2004): 343-371.

3
Mark Stern and Susan Seifert, *Cultivating "Natural" Cultural Districts* (Philadelphia, PA: Social Impact of the Arts Project and The Reinvestment Fund, September 2007), <http://www.sp2.upenn.edu/SIAP/>.

4
Yvonne Scruggs, "HUD's Stewardship of National Urban Policy: A Retrospective View," *Cityscape: A Journal of Policy Development and Research* 1, no. 3 (1995): 33-68.

5
Charles Landry, *The Creative City: A Toolkit for Urban Innovators* (London: Earthscan, 2003); Charles Landry et al., *The Creative City in Britain and Germany* (London: Anglo-German Foundation for the Study of Industrial Society, 1996).

6
Jane Jacobs, *The Death and Life of Great American Cities* (New York, NY: Vintage, 1961).

7
평가를 거쳐 미시간 주 주택 개발청(Michigan State Housing Development Authority)은 지역 사회 구성원들에게 설문 조사를 실시해 프로그램에 대한 그들의 반응을 추적했으며, 미시간 대학 토지 정책 연구소(MSU-Land Policy Institute, <http://www.landpolicy.msu.edu/>)는 온라인 평가 툴(Assessment Tool)을 개발 중인데 2010년 8월 26일, 시흥 도시 정상 회의(Emerging Cities Summit)에서 선을 보이기 위해 준비하고 있다.

8
National Endowment for the Arts, *The Arts and Civic Engagement: Involved in Arts, Involved in Life*, NEA Research Brochure (Washington, DC: National Endowment for the Arts, November 2006), http://www.arts.gov/research/research_brochures.php; Bonnie Nichols, *Volunteering and Performing Arts Attendance: More Evidence from the SPPA*, NEA Research Note #94 (Washington, DC: National Endowment for the Arts, March 2007), arts.endow.gov/research/Notes/94.pdf; National Endowment for the Arts, *Art-Goers in Their Communities: Patterns of Civic and Social Engagement*, NEA Research Note #98 (Washington, DC: National Endowment for the Arts, October 2009), arts.endow.gov/research/Notes/98.pdf.

9
Ann Markusen and Greg Schrock, "The Artistic Dividend: Urban Artistic Specialization and Economic Development Implications," *Urban Studies* 43, no. 10 (2006): 1661-1686; Richard Florida, *The Rise of the Creative Class*, New York, NY: Basic Books, 2002.

10
Annalee Saxenian, *Regional Advantage: Culture and Competition in Silicon Valley and Route 128* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1994).

11
Doug DeNatale and Gregory Wassall, *The Creative Economy: A New Definition* (Boston: New England Foundation for the Arts, 2007).

12
Ann Markusen, Greg Schrock, and Martina Cameron, *The Artistic Dividend Revisited* (Minneapolis, MN: University of Minnesota, Project on Regional and Industrial Economics, March 2004), 15-16, <http://www.hhh.umn.edu/projects/prie/aei.html>.

13
National Endowment for the Arts, *Artists in the Workforce, 1990-2005*, Research Report (Washington, DC: National Endowment for the Arts, 2008), 4-6, 16-20.

14
DeNatale and Wassall, *The Creative Economy: A New Definition*.

15
National Endowment for the Arts, *Artists in the Workforce, 1990-2005*, 18.

16
Markusen and Schrock, "The Artistic Dividend: Urban Artistic Specialization and Economic Development Implications," 1678, Table 8.

17
National Center for Educational Statistics, *Digest of Education Statistics: 2009* (Washington, DC: U.S. Department of Education, Institute of Education Sciences, April 2010), 1678, Table 8, http://nces.ed.gov/pubs2010/2010013_3b.pdf.

18
National Endowment for the Arts, *Artists in the Workforce, 1990-2005*, 7-8.

19
National Endowment for the Arts, *Artist Unemployment Rates for 2008 and 2009. An Addendum to NEA Research Note #97, Artists in a Year of Recession: Impact on Jobs in 2008* (Washington, DC: National Endowment for the Arts, January 2010), 1-2.

20
"A giant sucking sound," *Economist*, November 7, 2009.

21
Steven Ruggles, J. Trent Alexander, Katie Genadek, Ronald Goeken, Matthew B. Schroeder, and Matthew Sobek. *Integrated Public Use Microdata Series: Version 5.0* [Machine-readable database]. Minneapolis: University of Minnesota, 2010.

22
DeNatale and Wassall, *The Creative Economy: A New Definition* Ann Markusen et al., "Defining the Creative Economy: Industry and Occupational Approaches," *Economic Development Quarterly* 22, no. 1 (2008): 24-45; Ann Markusen and Anne Gadwa, "Spatial Divisions of Labor: Regional Variation in Occupation by Industry Structure, Self-Employment and Migration," presented at North American Regional Science Association Meetings, New York, November 2008.

23
William Beyers, "Cultural and Recreational Industries in the United States," presented at North American Regional Science Association Meetings, Toronto, November 2006: Table 1. Data from US personal consumption expenditures.

24
Amanda Johnson, *Minneapolis Zoning Code: Artist Live/Work Recommendations*, (Master of Urban and Regional Planning Professional Paper, Minneapolis, MN: The Hubert H. Humphrey Institute of Public Affairs, The University of Minnesota, May 2003).

25
결국 색인자들과 혁신자들을 대체하게 했던 고급 주택화를 포함해 예술가들과 예술 활동에 관한 맨해튼 지역의 경험은 샤론 주킨(Sharon

Zukin)의 로프트 생활: 도시 변화의 문화와 자본(Loft Living: Culture and Capital in Urban Change)에 잘 나타나 있다. 볼티모어, MD: 존스 홉킨스 대학교 출판부(MD: Johns Hopkins University Press), 1982. 하지만, 마크 스텐(Mark Stern)과 수잔 자이페르트(Susan Seifert)는 연구를 통해 필라델피아와 같은 도시에서는 전반적인 주택 시장의 압력이 없고, 예술가들과 예술이 지역의 수익을 증대했으며, 범죄율을 낮춰 주최 마을의 다양성을 안정시킨다는 사실을 알아냈다. 창조적 경제에서 창조적 사회로(From Creative Economy to Creative Society), 필라델피아: 채투자 기금(The Reinvestment Fund), 2008, 그리고 "자연스러운" 문화 구역 육성. 필라델피아: 채투자 기금, 2007, <http://www.sp2.upenn.edu/SIAP>

26
Rosalind Greenstein and Yesim Sungu-Eryilmaz, "Community Land Trusts: Leading Land for Affordable Housing," *Land Lines* 17, no. 2 (2005); Rosalind Greenstein and Yesim Sungu-Eryilmaz, "Community Land Trusts: Solution for Permanently Affordable Housing," *Land Lines* (January 2007): 8-13.

27
Kay Oehler et al., *Network Analysis and the Social Impact of Cultural Arts Organizations* (North Adams, MA: Center for Creative Community Development, 2007); Stephen Sheppard, "Museums in the Neighborhood: The Local Economic Impact of Museums," presented at North American Regional Science Association Meetings, November 2008; Anne Gadwa, *How Artist Space Matters: Impacts and Insights from Three Case Studies Drawn from Artspace Project's Earliest Developments* (Minneapolis, MN: Metris Arts Consulting, March 2010), <http://www.metrisarts.com/>.

28
Elizabeth Strom, "Let's Put on a Show: Performing Arts and Urban Revitalization in Newark, New Jersey," *Journal of Urban Affairs* 21, no. 4 (1999): 423-435; Elizabeth Strom, "Converting Pork into Porcelain: Cultural Institutions and Downtown Development," *Urban Affairs Review* 38, no. 1 (2002): 3-21.

29
Ann Markusen and Greg Schrock, "Consumption-Driven Urban Development," *Urban Geography* 30, no. 4 (2009): 1-24; Richard Lloyd and Terry Nichols Clark, "The City as an Entertainment Machine," in Kevin Fox Gotham, ed. *Critical Perspectives on Urban Redevelopment, Research in Urban Sociology* 6 (Oxford, UK: JAI Press/Elsevier, 2001), 357-78; Joseph Cortright,

"The Economic Importance of Being Different: Regional Variations in Tastes, Increasing Returns, and the Dynamics of Development," *Economic Development Quarterly* 16 (2002): 3-16.

30
Stern and Seifert, *Cultivating "Natural" Cultural Districts* Mark J. Stern and Susan Seifert, "Cultural Clusters: The Implications of Cultural Assets Agglomeration for Neighborhood Revitalization," *Journal of Planning Education and Research* 29, no. 3 (March 2010): 262-279; Mark J. Stern and Susan Seifert, *From Creative Economy to Creative Society* (Philadelphia, PA: Social Impact of the Arts Project and The Reinvestment Fund, January 2008), <http://www.sp2.upenn.edu/SIAP/>.

31
Jeremy Nowak, *Creativity and Neighborhood Development: Strategies for Community Investment* (Philadelphia, PA: The Reinvestment Fund (TRF), December 2007), www.trfund.com.

32
Tom Borrup, *The Creative Community Builder's Handbook: How to Transform Communities Using Local Assets, Art, and Culture* (Saint Paul, MN: Fieldstone Alliance 2006).

33
For the most recently published, see Los Angeles County Economic Development Corporation, *Report on The Creative Economy of the Los Angeles Region* (Los Angeles: Otis College of Art and Design, 2009).

34
Ann Markusen et al., *Crossover: How Artists Build Careers across Commercial, Non-profit and Community Work* (Minneapolis, MN: University of Minnesota, Project on Regional and Industrial Economics, 2006).

35
Ann Markusen, Anne Gadwa, and Pat Shifferd, *San Josée Creative Entrepreneur Project: Artists' Resource and Space Study* (San Josée, CA: Center for Cultural Innovation, September 2008).

36
Cora Mirikitani, Emily Sevier, and Ann Markusen, *Creative Entrepreneur Project San Josée: Final Report and Recommendations* (San Francisco: Center for Cultural Innovation, March 2009).

37
William Beyers et al., *The Economic Impact of Seattle's Music Industry* (City of Seattle, Office of Economic Development, 2004); William Beyers,

Christopher Fowler, and Derik Andreoli, *The Economic Impact of Music in Seattle and King County*, A report for the Mayor's Office of Film + Music (Seattle: University of Washington, Department of Geography, November 2008), www.seattle.gov/music/docs/Seattle_Music_StudyFinal.pdf.

38
Sue Shellenbarger, "The Next Youth-Magnet Cities," *WSJ.com*, September 30, 2009, U.S. edition, sec. Careers, http://online.wsj.com/article/SB10001424052748703787204574442912720525316.html?mod=googlenews_wsj.

39
Mt. Auburn Associates, *Louisiana: Where Culture Means Business* (Baton Rouge, LA: State of Louisiana, Office of the Lt. Governor, Department of Culture, Recreation and Tourism, Office of Cultural Development, Louisiana Division of the Arts, July 2005), <http://www.crt.state.la.us/cultureconomy/mtauburn/cultureconomyreport.htm>.

40
U.S. Department of Transportation, *Art in Transit*, FTA Circular 9400.1A (U.S. Government Printing Office, 1995).

41
Ann Markusen and Marcie Rendon, *Native Artists: Livelihoods, Resources, Space, Gifts* (Minneapolis, MN: University of Minnesota, Project on Regional and Industrial Economics, 2009).

42
Robert Goerge et al., *After-School Programs and Academic Impact: A Study of Chicago's After School Matters*, Issue Brief, Chapin Hall Center for Children Issue Brief (Chicago, IL: University of Chicago, January 2007), <http://www.chapinhall.org/research/brief/after-school-programs-and-academic-impact>.

43
Borrup, *The Creative Community Builder's Handbook: How to Transform Communities Using Local Assets, Art, and Culture*, 79.

44
Mt. Auburn Associates, *Utilizing Tax Incentives to Cultivate Cultural Industries and Spur Arts-Related Development* (Baton Rouge, LA: Louisiana Office of the Lt. Governor and the Department of Culture, Recreation and Tourism, February 2, 2007), 11, <http://www.mtauburnassociates.com/>.

추가 참고문헌들

- Alvarez, Maribel, There's Nothing Informal About It: Participatory Arts within the Cultural Ecology of Silicon Valley. San Jose, CA: Cultural Initiatives Silicon Valley, 2005. www.ci-sv.org/pdf/MAAlvarez_PA_study.pdf.
- Banyas, Rebecca, and Mary Priester. Westside Light Rail Public Art Guide, Portland, Oregon: A Guide to Integrated Artwork on the Westside MAX. 1st ed. Portland, OR: Tri-County Metropolitan Transportation District of Oregon (Tri-Met), 1998.
- Beyers, William, Anne Bonds, Andrew Wenzl, and Paul Sommers. The Economic Impact of Seattle's Music Industry. City of Seattle, Office of Economic Development, 2004.
- Beyers, William, Christopher Fowler, and Derik Andreoli. The Economic Impact of Music in Seattle and King County. A report for the Mayor's Office of Film + Music. University of Washington, Department of Geography, November 2008. www.seattle.gov/music/docs/Seattle_Music_StudyFinal.pdf.
- Beyers, William. "Cultural and Recreational Industries in the United States." Paper presented at the North American Regional Science Association Meetings, Toronto, November 2006.
- Borrupt, Tom. The Creative Community Builder's Handbook: How to Transform Communities Using Local Assets, Art, and Culture. Fieldstone Alliance. Saint Paul, MN, 2006.
- Brown, Alan, Jennifer Novak, and Amy Kitchener. Cultural Engagement in California's Inland Regions. San Francisco: WolfBrown, 2008.
- Cortright, Joseph. 2002. "The Economic Importance of Being Different: Regional Variations in Tastes, Increasing Returns, and the Dynamics of Development." Economic Development Quarterly, Vol. 16: 3-16.
- Currid, Elizabeth. The Warhol Economy: How Fashion, Art and Music Drive New York City. Princeton: Princeton University Press, 2007.
- DeNatale, Doug, and Gregory Wassall. The Creative Economy: A New Definition. Boston, MA: New England Foundation for the Arts, 2007.
- Evans, Graeme. "Measure for Measure: Evaluating the Evidence of Culture's Contribution to Regeneration." Urban Studies 42, no. 5/6 (May 2005): 959-983.
- Florida, Richard. The Rise of the Creative Class. New York, NY: Basic Books, 2002.
- Gadwa, Anne. How Artist Space Matters: Impacts and Insights from Three Case Studies Drawn from Artspace Project's Earliest Developments. Minneapolis, MN: Metris Arts Consulting, March 2010. <http://www.metrisarts.com/>.
- Goerge, Robert, Gretchen R. Cusick, Miriam Wasserman, and Robert Matthew Gladden. After-School Programs and Academic Impact: A Study of Chicago's After School Matters. Issue Brief. Chapin Hall Center for Children Issue Brief. Chicago, IL: University of Chicago, January 2007. <http://www.chapinhall.org/research/brief/after-school-programs-and-academic-impact>.
- Goldbard, Arlene. New Creative Community: the Art of Cultural Development. Oakland, CA: New Village Press, 2006.
- Grodach, Carl. "Beyond Bilbao: Rethinking Flagship Cultural Development and Planning in Three California Cities." Journal of Planning Education and Research 29, no. 3 (March 2010): 353-366.
- Jackson, Maria Rosario, Florence Kabwasa-Green, and Joaquin Herranz. Cultural Vitality in Communities: Interpretation and Indicators. Washington, DC: The Urban Institute, December 2006. <http://www.urban.org/url.cfm?ID=311392>.
- Jackson, Maria-Rosario, Florence Kabwasa-Green, Daniel Swenson, Joaquin Herranz, Jr., Kadija Ferryman, Caron Atlas, Eric Wallner, and Carole Rosenstein. Investing in Creativity: A study of the support structure for U.S. artists. Washington, DC: The Urban Institute, 2003. www.usartistsreport.org.
- Jacobs, Jane. The Death and Life of Great American Cities. New York, NY: Vintage, 1961.
- Johnson, Amanda. Minneapolis Zoning Code: Artist Live/Work Recommendations. Master of Urban and Regional Planning Professional Paper, Minneapolis, MN: The Hubert H. Humphrey Institute of Public Affairs, The University of Minnesota, May 2003.
- Landry, Charles. The Creative City: A Toolkit for Urban Innovators. London: Earthscan, 2003.
- Landry, Charles, Franco Bianchini, Ralph Ebert, Fritz Gnad, and Klaus Kunzman. The Creative City in Britain and Germany. London: Anglo-German Foundation for the Study of Industrial Society, 1996.
- Lloyd, Richard. "Neo-Bohemia: Art and Neighborhood Redevelopment in Chicago." Journal of Urban Affairs 24, no. 5 (2002): 517-532.
- Lloyd, Richard. "The Neighborhood in Cultural Production: Material and Symbolic Resources in the New Bohemia." City and Community 3, no. 4 (2004): 343-371.
- Lloyd, Richard. Neo-Bohemia: Art and Commerce in the Postindustrial City. London: Routledge, 2005.
- Lloyd, Richard and Terry Nichols Clark. "The City as an Entertainment Machine." In Kevin Fox Gotham, ed. Critical Perspectives on Urban Redevelopment. Research in Urban Sociology 6 (2001), Oxford: JAI Press/ Elsevier: 357-78, 2001.
- Los Angeles County Economic Development Corporation. Report on The Creative Economy of the Los Angeles Region. Los Angeles: Otis College of Art and Design, 2009.
- Markusen, Ann, and Anne Gadwa. "Arts and Culture in Urban/Regional Planning: A Review and Research Agenda." Journal of Planning Education and Research 29, no. 3 (2010): 379-391.
- Markusen, Ann, Amanda Johnson, Christina Connelly, Andrea Martinez, Paul Singh, and Galen Treuer. Artists' Centers: Evolution and Impact on Careers, Neighborhoods and Economies. Minneapolis, MN: University of Minnesota, Project on Regional and Industrial Economics, February 2006.
- Markusen, Ann, and Greg Schrock.

창조적 장소 만들기: 추가 참고문헌들

- "Consumption-Driven Urban Development." *Urban Geography* 30, no. 4 (2009): 1-24.
- _____. "The Artistic Dividend: Urban Artistic Specialization and Economic Development Implications." *Urban Studies* 43, no. 10 (2006): 1661-1686.
- Markusen, Ann, Gregory Wassall, Doug DeNatale, and Randy Cohen. "Defining the Creative Economy: Industry and Occupational Approaches." *Economic Development Quarterly* 22, no. 1 (2008): 24-45.
- Mt. Auburn Associates. *Louisiana: Where Culture Means Business*. Baton Rouge, LA: State of Louisiana, Office of the Lt. Governor, Department of Culture, Recreation and Tourism, Office of Cultural Development, Louisiana Division of the Arts, July 2005. <http://www.crt.state.la.us/cultureconomy/mtauburn/cultureconomyreport.htm>.
- _____. *Utilizing Tax Incentives to Cultivate Cultural Industries and Spur Arts-Related Development*. Baton Rouge, LA: Louisiana Office of the Lt. Governor and the Department of Culture, Recreation and Tourism, February 2, 2007. <http://www.mtauburnassociates.com/>.
- National Endowment for the Arts. *Artists in the Workforce, 1990-2005*. Research Report. Washington, DC: National Endowment for the Arts, 2008.
- _____. *Come as You Are: Informal Arts Participation in Urban and Rural Communities*. NEA Research Note. Washington, DC: National Endowment for the Arts, March 2010.
- Nowak, Jeremy. *Creativity and Neighborhood Development: Strategies for Community Investment*. Philadelphia, PA: The Reinvestment Fund (TRF), December 2007. www.trfund.com.
- Oehler, Kay, Stephen C. Sheppard, Benjamin Blair, and Laurence Dworkin. *Network Analysis and the Social Impact of Cultural Arts Organization*. North Adams, MA: Center for Creative Community Development, 2007.
- Phoenix Arts Commission, City of Phoenix. *Public Art Works: The Arizona Models*. Phoenix, AZ: Phoenix Arts Commission, 1992.
- Phoenix Office of Arts and Culture. *Infusion: 20 Years of Public Art in Phoenix*, 2005.
- Priestler, Mary. *Interstate MAX Public Art Guide, Portland Oregon: A Guide to Artwork on the Interstate MAX*. 1st ed. Portland, OR: Tri-County Metropolitan Transportation District of Oregon (TriMet), 2004.
- Public Policy Associates, Inc. *Cool Cities Survey Report*. Lansing, Michigan, March 2008.
- Rothfield, Lawrence, Don Coursey, Sarah Lee, Daniel Silver and Wendy Norris. *Chicago, Music City. Summary Report on the Music Industry in Chicago*. Chicago, IL: Cultural Policy Center, University of Chicago, 2007.
- Scruggs, Yvonne. "HUD's Stewardship of National Urban Policy: A Retrospective View." *Cityscape: A Journal of Policy Development and Research* 1, no. 3 (1995): 33-68. Published by U.S. Department of Housing and Urban Development, Office of Policy Development and Research.
- Sheppard, Stephen. "Museums in the Neighborhood: the Local Economic Impact of Museums." In *North American Regional Science Association Meetings*. Working Paper, Williams College, Department of Economics, Preliminary Version, 2008.
- Stern, Mark. *Culture and the Changing Urban Landscape: Philadelphia 1997-2002*. Working Paper. University of Pennsylvania, School of Social Work, Social Impact of the Arts Project, March 2003. <http://www.sp2.upenn.edu/SIAP/Workpapers.home.html>.
- Stern, Mark, and Susan Seifert. *Cultivating "Natural" Cultural Districts*. Creativity and Change. Philadelphia, PA: Social Impact of the Arts Project and The Reinvestment Fund, September 2007. <http://www.sp2.upenn.edu/SIAP/>.
- Stern, Mark J., and Susan Seifert. "Cultural Clusters: The Implications of Cultural Assets Agglomeration for Neighborhood Revitalization." *Journal of Planning Education and Research* 29, no. 3 (March 2010): 262-279.
- _____. *From Creative Economy to Creative Society*. Creativity and Change. Philadelphia, PA: Social Impact of the Arts Project and The Reinvestment Fund, January 2008. <http://www.sp2.upenn.edu/SIAP/>.
- Strom, Elizabeth. "Artist Garret as Growth Machine? Local Policy and Artist Housing in U.S. Cities." *Journal of Planning Education and Research* 29, no. 3 (March 2010): 367-378.
- _____. "Converting Pork into Porcelain: Cultural Institutions and Downtown Development." *Urban Affairs Review* 38, no. 1 (2002): 3-21.
- _____. "Let's Put on a Show: Performing Arts and Urban Revitalization in Newark, New Jersey." *Journal of Urban Affairs* 21, no. 4 (1999): 423-435.
- _____. *Strengthening Communities through Culture*. Washington, DC: Center for Arts and Culture, 2001.
- Swanson, Linda. "Case Study of Mitchell and Yancey Counties." In *Regional Technology Strategies, Arts, Culture, and Design in Rural North Carolina*. Carrboro, NC: Regional Technology Strategies, 2006.
- U.S. Department of Transportation. *Art in Transit*. FTA Circular 9400.1A. U.S. Government Printing Office, 1995.
- Walker, Christopher, Maria-Rosario Jackson, and Carole Rosenstein. *Culture and Commerce*. Washington, DC: The Urban Institute, March 2003.
- Wali, Alaka, Rebecca Severson, and Mario Longoni. *Informal Arts: Finding Cohesion, Capacity and Other Cultural Benefits in Unexpected Places*. Chicago: Chicago Center for Arts Policy at Columbia College, 2002.

창조적 장소 만들기: 약력

앤 마커슨 소장(Ann Markusen), 마커슨 경제 연구 서비스(Markusen Economic Research Services)

앤 마커슨은 도시와 지역 경제학, 경제 개발, 공공 재정, 산업 조직 등의 분야에 대한 전문지식으로 미시간 주립 대학(Michigan State University)으로부터 경제학 박사학위와 석사 학위를 받았다.

도시와 지역 경제 개발 전문가인 마커슨은 의회에서 증언을 하였으며, 북미 지역 과학 협회(North American Regional Science Association)의 회장, 브루킹스 경제 정책 특별 회원(Brookings Economic Policy Fellow), 외교 협회 선임 연구원(Council on Foreign Relations Senior Fellow), 국제무역 상채 대통령 자문 위원회(Presidential Commission on Offsets in International Trade)의 회원 등을 역임하였다. 마커슨은 2006년 지역 과학(Regional Science) 학술지의 혁신적인 성과 부문에서 윌리엄 알론소 기념상(William Alonso Memorial Prize)을 수상했고 1996년 뛰어난 학문적 성과 부문에서 월터 아이사드 상(Walter Isard Award)을 수상했다. 2010년에서 2011년까지, 매킨토시 건축 학교(MacIntosh School of Architecture)의 글래스고 어반 랩(Glasgow Urban Lab)의 풀브라이트 학과장(Fulbright Distinguished Chair) 직을 맡아 미국과 영국의 창조적 도시들에 대한 비교 연구를 수행했다.

Markusen은 다음과 같이 10여권 이상의 책을 출판했다. 자본 경쟁에 대한 억제(Reining in the Competition for Capital, 2007), 방어에서 발전으로(From Defence to Development, 2003), 미래에 대한 무장: 21세기의 방위 산업(Arming the Future: A Defense Industry for the 21st Century, 1999), 이류 도시들(Second Tier Cities, 1999), 무역 산업, 무역 지역(Trading Industries, Trading Regions, 1993), 냉전 경제 해체(Dismantling the Cold War Economy,

1992), 군수 산업 지대의 도약(The Rise of the Gunbelt, 1991), 지역: 경제와 정치의 영역(Regions: The Economics and Politics of Territory, 1987), 첨단 기술의 미국(High Tech America, 1986), 이익의 주기와 과정, 지역 개발(Profit Cycle, Oligopoly and Regional Development, 1985) 등.

마커슨의 최근 연구는 도시의 재활성화, 특히 예술과 문화의 기여, 인적 자본, 공공 정책에 초점을 맞추고 있다. 그녀의 최근 출판물은 다음과 같다.

- ▼ “도시와 지역 계획에서의 예술과 문화: 검토와 연구 안건(Arts and Culture in Urban and Regional Planning: A Review and Research Agenda)” (Journal of Planning Education and Research, 2010)
- ▼ 로스앤젤레스: 미국의 예술가 거대 도시(Los Angeles: America’s Artist Super-City) (2010, Center for Cultural Innovation)
- ▼ 원주민 예술가: 생계, 자원, 공간, 재능(Native Artists: Livelihoods, Resources, Space, Gifts) (2009, The McKnight Foundation)
- ▼ 산호세 창조적 기업가 프로젝트: 예술가들의 자원과 공간 연구(San José Creative Entrepreneur Project: Artists’ Resource and Space Study) (2008)와 최종 보고 및 권고(Final Report and Recommendations) (2009, 문화 혁신의 중심과 산호세의 도시(Center for Cultural Innovation and City of San José))
- ▼ 예술가 데이터 사용자 가이드(Artist Data User Guide) (2008, 창의성에 대한 차입 자금 투자(Leveraging Investments in Creativity)) 2000년 인구 통계 자료로부터 주 예술가들과 대도시 예술가들의 인구 통계 탐구(exploring the demographics of state and metro artists from 2000 Census data)

- ▼ 크로스오버: 상업적 활동과 비영리 활동, 지역 사회 활동을 통해 예술가가 경력을 쌓는 법(Crossover: How Artists Build Careers across Commercial, Non-profit and Community Work) (2006, The James Irvine Foundation, The William and Flora Hewlett Foundation, and Leveraging Investments in Creativity)
- ▼ 예술가들의 중심: 경력과 인근 지역, 경제 환경에 대한 진화와 영향(Artists’ Centers: Evolution and Impact on Careers, Neighborhoods and Economics) (2006, The McKnight Foundation)

마커슨은 창의적인 도시와 유럽(핀란드, 독일, 프랑스, 영국), 호주, 브라질, 일본, 대한민국, 캐나다, 그리고 그 외의 많은 도시들과 미국 전역의 소도시 재활성화에 있어 예술가들과 예술, 문화의 역할에 대한 기초연설을 했다.

마커슨은 시장을 비롯해 주 의회, 주 정부, 연방 정부에 자주 조언을 한다. 시카고 시장 해롤드 워싱턴의 철강 산업 대책 위원회와 워싱턴의 미국 회계 감사원에서 근무했으며, 미시간 하원의 경제 전문 자문 위원으로 일했다. 그녀는 경제 개발 부문에 있어 미국 전역은 물론 전 세계적으로 대중들이 널리 찾는 연설가이다. 마커슨은 콜로라도 대학(University of Colorado), 캘리포니아 대학 버클리 캠퍼스(University of California Berkeley), 노스웨스턴 대학(Northwestern University), 럿거스 대학(Rutgers University), 미네소타 대학(University of Minnesota) 등에서 경제 개발 분야에 대해 강의하며 각 대학에서 3년 내지 10년 정도 교수직을 맡았다. 그녀의 출판물은 그녀의 홈페이지 <http://www.hhh.umn.edu/projects/prie>에서 다운로드할 수 있다.

앤 가드와 대표(Anne Gadwa), 메트리스 예술 자문(Metris Arts Consulting)

앤 가드와는 지역 사회가 예술을 강화하는 데 도움이 되고 예술 활동이 지역 사회를 강화하는 데 도움이 되는 자료와 분석, 기획 지원을 제공하는 메트리스 예술 자문의 대표이다. 경력이 풍부한 연구자인 가드와는 미네소타 대학(University of Minnesota)의 험프리 공공 정책 연구소(Humphrey Institute of Public Affairs)에서 도시와 지역 기획 분야의 석사 학위를 받았고 오벌린 대학(Oberlin College)에서 학사학위를 받았다. Gadwa는 다음을 포함해 주요 연구와 학술지 기사들을 썼다.

- ▼ 예술가의 공간이 중요한 이유(How Artist Space Matters) (Metris Arts Consulting for Artspace Projects, 2010), 미네소타에서의 예술가와 더 큰 예술 생태계, 이웃 지역, 지역 경제 등에 대한 세 가지 예술가 생활/작업

- 프로젝트의 영향에 대한 혁신적인 연구.
- ▼ “도시와 지역 계획에서의 예술과 문화: 검토와 연구 안건(Arts and Culture in Urban and Regional Planning: A Review and Research Agenda)” (Journal of Planning Education and Research, 2010)
- ▼ 산호세 창조적 기업가 프로젝트: 예술가들의 자원과 공간 연구(San José Creative Entrepreneur Project: Artists’ Resource and Space Study) (Center for Cultural Innovation, Los Angeles, 2008)
- ▼ 장소에 기반을 둔 공공 투자 성과의 정의와 측정, 비교(Defining, Measuring and Comparing Place-Based Public Investment Outcomes) (Lincoln Land Institute, Cambridge, MA, 2009)
- ▼ 예술을 통해 소말리아 주민들과 효율적으로 일하기(Working Effectively

with Somali Residents Through the Arts), 비영리적, 상업적, 학문적 예술 부문이 미니애폴리스 시더 리버사이드 인근 지역에 매우 밀집돼 있는 소말리아 주민들과 보다 효율적으로 협업할 수 있는 방안을 검토한 연구. (Cedar Riverside Neighborhood Revitalization Program, Minneapolis, 2009)

Gadwa의 안무와 재정 관리, 비영리 예술 단체 운영 등에 있어 과거의 전문적 경험(Movement Research, NY, 2001-2005과 In the Heart of the Beast Puppet and Mask Theater, MN, 2005-2007)은 Gadwa의 업적에 대해 말해준다. 보다 많은 정보를 원하고 출판물을 다운로드하려면 www.metrisarts.com을 방문하십시오.

감사의 말

우리는 2010년 3월부터 8월까지 이 책에 많은 도움을 제공하고 인터뷰에 응한 전국의 예술가들, 공무원들, 연구원들, 예술 생태학 전문가들에게 감사를 표하는 바이다.

의견과 자료제공에 도움을 준 도시 설계에 관한 시장 협회의 스토리 벨로우(Story Bellows), 국가 예술 기금의 조안 시게카와(Joan Shigekawa), 수닐 이예가(Sunil Iyengar), 제이슨 슈바크(Jason Schupbach), 그리고 톰 브래드쇼(Tom Bradshaw)에게 감사를 표한다. 교정과 편집을 맡아준 마이클 리어리(Michael Leary)와 그림1을 출판할 수 있도록 허가해 준 뉴잉글랜드 예술재단의 그렉 워솔 (Greg Wassall), 더그 드나탈(Doug DeNatale), 디 슈나이드먼(Dee Schneidman)에게도 감사의 뜻을 전한다.

Kerry Adams-Hapner
Tamara Alvarado
Carol Bebel
Jack Becker
Monica Bilak
Tom Borrup
Julie Burros
James Brown
Maren Brown
Sherri Brueggemann
Cath Brunner
Clifford Chieffo
Mike Christenson
Deanna Cummings
Barbara Davis
Karen Dengler
Marsha Dobrzynski
Greg Esser
Chris Esparza
Karen Gagnon
Barbara Goldstein
Susan Gray
Shira Greenberg
Elizabeth Grimaldi
Carl Grodach
Susan Hanna-Bibus
Gaye Hamilton
Eva Hassett
Wendy Holmes
Thora Jacobson
Amanda Johnson
Norma Kaplan

Svetlana Karasyova
James Keblas
Barbara Koenen
Ed Lebow
George Marks
Lynne McCormack
Maria Meyers
Cora Mirikitani
Phil Norrgard
Michael Oden
Mary Priester
Jeff Ramsey
Esther Robinson
Chris Rogers
Joy Roller
Stu Rosenfeld
Christopher Rudd
Tom Schorgl
Jason Schupbach
Henry Siegel
David Siniski
Joel Slayton
Joe Smoke
Jenny Spencer
Joe Spencer
Elizabeth Strom
Diane Sugimura
Erik Takeshita
Harriet Taub
Paul Tyler
Kim Walesh

창조적 장소 만들기
Creative Placemaking

도시 설계에 관한 시장 협회(Mayors' Institute on City Design)를 위한 백서,
미국 국립 예술기금 위원회(National Endowment for the Arts)와
미국 시장협의회(United States Conference of Mayors),
미국 건축 재단(American Architectural Foundation)의 협력 관계를 위한 리더십 방안

© 마커슨 경제 연구 서비스와 메트리스 예술 자문, 2010

© Markusen Economic Research Services and Metris Arts Consulting, 2010

이 무료 보고서를 열람하거나 다운 받으려면
<http://arts.gov/pub/pubDesign.php>를 방문하십시오.

‘창조적 장소 만들기’ 백서의 저작권은

공동저자인 앤 마커슨(마커슨 경제연구서비스)과

앤 가드너(메트리스 예술 컨설팅사)가 갖습니다.

문화예술협력네트워크 추진단은 공동저자의 허락으로 한국어 번역 및 배포를 진행하며,

공동저자의 허락이나

출처 표기 없이 내용의 일부를 인용하거나 발췌하는 것을 금합니다.