목 차

- 편집인 인사말
- 진주시장 축사
- 유네스코 본부 축사
- 유네스코 한국위원회 축사

논문

- 21세기의 창의도시 : 일본의 사례
- 치앙마이의 창의 도시화를 위한 지역 전통 지식의 보존과 전파
- 창조도시론의 전개와 한국의 상황
- 농촌차원의 문화공간
- 민속예술의 재생을 통한 문화창의 산업의 진흥 : 신명과 흥이 있는 사람들의 도시, 진주를 기대하며

대담

- 팬데믹 시대의 문화예술 활동 : 과제와 극복방안

창의관광 트렌드

- 목적지 생태계의 지렛대인 창의관광

창의도시 소식 및 활동

- 바르셀루스(포르투갈)
- 수코타이(태국)
- 치앙마이(태국)
- 파두카(미국)
- 샤르자(아랍에미리트)
- 비엘라(이탈리아)

문화유산

- 진주검무

UNESCO Creative city Jinju
© Jinju Creative Industries Promotion Association

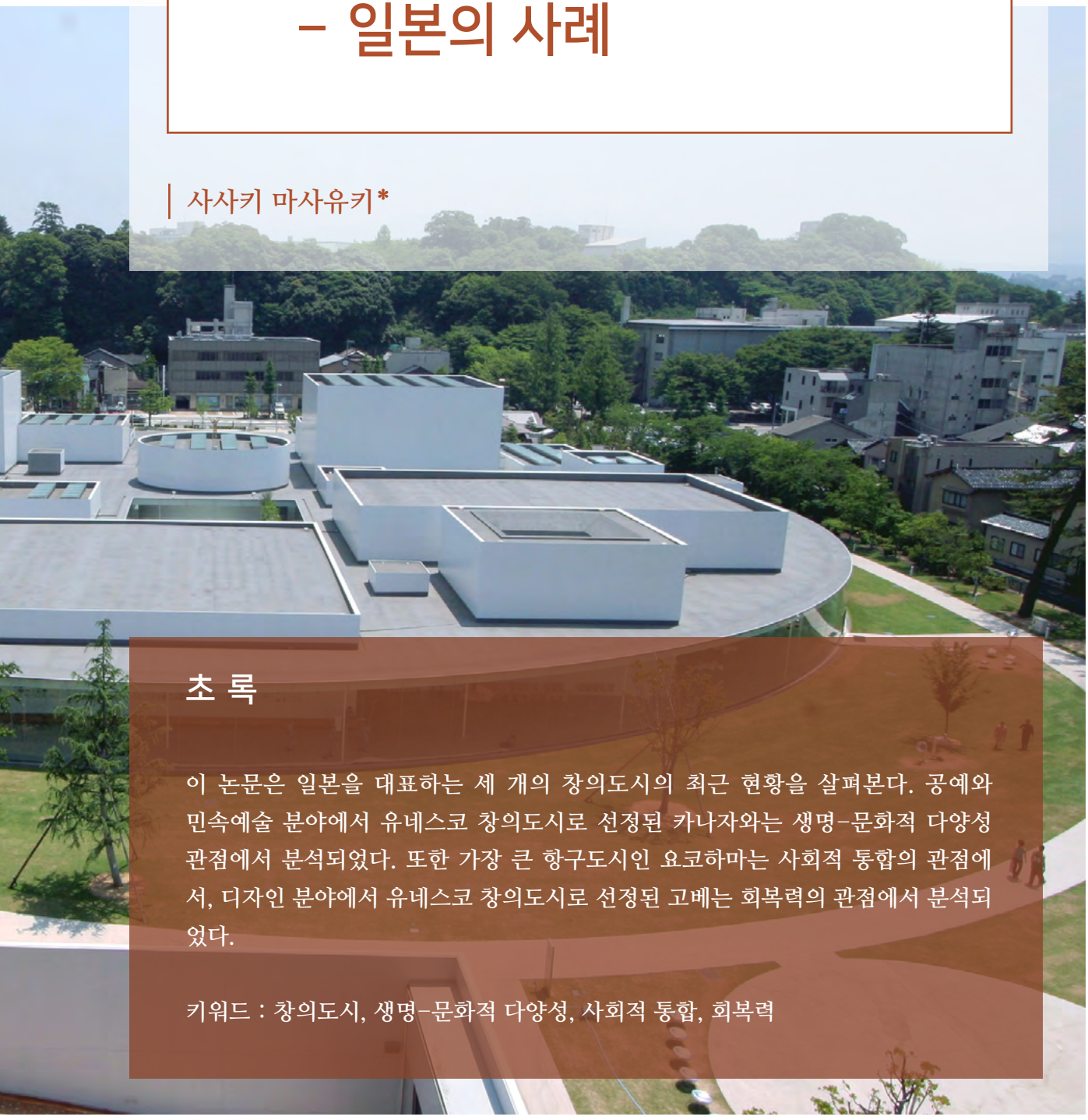
논 문

21 세기 현대 미술관, 가나자와, 일본 (사진 출처 : https://visitkanazawa.jp)

21세기의 창의도시

– 일본의 사례

사사키 마사유키*



초 록

이 논문은 일본을 대표하는 세 개의 창의도시의 최근 현황을 살펴본다. 공예와 민속예술 분야에서 유네스코 창의도시로 선정된 카나자와는 생명-문화적 다양성 관점에서 분석되었다. 또한 가장 큰 항구도시인 요코하마는 사회적 통합의 관점에서, 디자인 분야에서 유네스코 창의도시로 선정된 고베는 회복력의 관점에서 분석되었다.

키워드 : 창의도시, 생명-문화적 다양성, 사회적 통합, 회복력

* 사사키 마사유키(Masayuki SASAKI)는 카나자와 세이료 대학의 저명한 교수이며, 오사카시립대학의 명예 교수이다. 그는 문화성에서 문화 창의 분석가로 일하고 있다.
이메일: ma7sasaki2@ybb.ne.jp

2019년 6월, 제 13회 유네스코 창의도시 네트워크(UCCN)의 연례 회의가 개최되었다. “이상적인 도시” 라는 주제 아래, 세계 곳곳의 180개의 회원 도시 소속의 50명 이상의 시장들과 480명이 넘는 인원들이 참여하였다. 시장들은 SDG11 (지속가능한 도시와 공동체)에 부합하는 지속가능한 도시와 지역공동체를 만들기 위해서 문화, 창의, 협력, 그리고 혁신의 가치를 기반으로 노력할 것을 재차 강조하였다. 이 회의의 결론은 UCCN의 미션인 지속가능한 발전을 위한 문화와 창의성의 확대 및 강화를 강조하였는데, 이는 또한 지속가능한 발전을 위한 2030아젠다와 맥락을 같이한다. UCCN 회원도시들은 네트워크의 거버넌스와 지속가능성을 위해 장기적인 전략을 개발할 것을 권고하며, ”2030 아젠다의 정신인 지역적, 국가적, 국제적 차원에서의 지속가능한 발전의 성과와 영향력을 입증하고 측정하는 데 집중해야 한다”고 역설하였다.

창의경제와 창의도시의 시대

21세기의 도시 모델들 중 ‘글로벌 도시’의 자리를 대체하며 무대 한 가운데로 등장한 창의도시라는 개념은 제조업을 기반으로 하였던 “포드주의적” 도시의 쇠퇴와 부패에 반하며 떠오르게 되었다. 이 모델을 지식과 정보 경제를 기반으로 발전한 창의 경제 시대에 적합한 도시 모델이라고 부르기로 하자. (Hall 1998; Sasaki 2001)

“20세기의 산업기반적 경제에서 멀어지면서 21세기의 창의 경제로 향하는” 이러한 전환의 핵심은 아래와 같은 표로 정리될 수 있다.

표 1. 산업경제로부터 창의경제로의 전환

	21세기 산업 경제	21세기 창조 경제
생산 시스템	- 대량생산 - Top down	- 유동적인 생산 - Bottom up
소비	- 비개인적 집단적 소비	-개인적 문화적 소비
분배와 미디어	- 대량 분배 - 매스 미디어	- 네트워크와 소셜미디어
경제적 이점	- 자본 자산, 토지, 에너지	- 창의적인 인적 자원 - 지식, 지혜, 그리고 문화
도시 형태	- 산업도시	- 창의도시

달리 말해서, 이 전환이란, 생산, 소비 그리고 분배가 모두 대량으로 이루어 지고 중앙집중적이었던 시스템에서 탈피하여 좀더 분산적인 네트워크를 통해 이루어지는 것을 의미한다. “문화적으로 창의적인 라이프스타일”을 추구하는 개인들이 많아지고 그들이 문화를 누리기 위해 소비를 하게 되면서, 도시들의 새로운 경쟁력이란 더 이상 과거의 자본, 토지, 에너지가 아닌, 지식과 문화, 즉 창의적인 계층의 인적자원으로 대체되었다. 이 결과로 인해, 도시의 형태 또한 “산업도시에서 창의 도시로” 변환되었다.

결론적으로, 창의도시의 개념이 오늘날 주목받고 있는 이유는 단지 그것이 도시 개혁과 쇠퇴하는 도시들의 커뮤니티 건설(community-building)이라는 유망한 방법론으로 보여지기 때문만은 아니다. 그것은 창의도시의 개념이 “세계 창의 경제의 도래”를 배경으로 세계가 직면하고 있는 대공황을 벗어날 수 있는 유망한 모델로도 보여지기 때문이다.

이와 같이, 새로운 창의경제로의 전환을 맞는 우리 시대에, 창의도시라는 개념은 “문화와 창의성을 통한 도시 재생”의 성공적인 사례들을 기반으로 개념화 된 것이다 (Landry 2000). 이러한 개념은 즉각적으로 전 세계에서 인기를 얻게 되었고, 창의 산업과 창의 계급(creative class)과 같은 관련 분야들에 널리 퍼지고 적용 되었다. 또한 창의 계급의 유치를 위한 도시간 경쟁에도 불을 지피게 되었다 (Florida 2002).

그러나, 단순히 창의 계급을 유치한다고 하여 그 도시가 창의도시가 될 수 있는 것은 아니다. 창의 도시의 경제 성장 엔진인 창의 산업의 발전을 위해서는, 도시 고유의 문화 자본과 자원을 활성화 시키고 효과적으로 활용할 필요가 있다. 예술가들과 컨텐츠 개발자들의 창의력에 기반한 네트워크와 창의적 집단들의 형성 없이는, 도시 경제가 지속적으로 발전하기를 기대하기는 어렵다. 더불어 도시개발 정책의 주요 관심사가 창의 계급의 유치에만 국한된다면, 이것 또한 사회적 긴장감을 조성할 수 있다 (Sasaki 2010).

애초에, 창의도시라는 새로운 도시 개념은 유럽연합에 의해 촉진되어진 유럽 문화 수도(European Capitals of Culture)의 경험으로부터 생겨났다. 이 도시 개혁 실험은 도시들을 경제적으로 뿐만 아니라 사회 문화적으로도 새롭게 하기 위한 노력이었다. 문화와 창의력을 기반으로 한 새로운 산업을 개발하고, 고용을 촉진하여 환경문제나 노숙자 문제를 개선하고자 하였다.

장기화된 세계적 경제 불황이 나아질 기미를 보이지 않고 사람들의 생계를 위협하고 있는 상황에서, 창의도시 이론으로부터 유출된 “사회통합”을 위한 창의적인 해결책들이 부상하게 되었다. 이를 통해 노숙인, 장애인 그리고 노인들은 더 이상 사회적으로 배제되지 않아도 되었다. 또한 이 해결책에는 지식정보화 사회에서 나타나는 불균형과 급격한 세계화로 초래된 난민 문제들이 포함됐다.

‘글로벌 도시'에서 '창의도시'로의 패러다임 변환이 확고히 자리 잡은 가운데 유네스코는

2004년 문화 다양성을 보존하고 강화하겠다는 취지로 “창의도시 네트워크 계획”을 내놓았다.

유네스코가 도시에 관심을 가지게 된 데에는 다음 세 가지 이유를 들 수 있다:

첫째, 도시는 창의 산업을 지원하는 문화활동이 집중되어 있는 곳으로, 도시에서 창의 활동과 제품의 제작, 공급을 연계하는 행동의 사슬이 발생한다.

둘째, 공간과 장소를 제공함으로써, 도시는 창의적 활동을 하는 사람들을 한 그룹으로 묶을 수 있는 잠재력이 있다. 또한 도시 그룹들을 묶음으로써, 전 세계적 규모의 연계가 가능해 진다.

그리고 셋째, 국가들과 비교해서, 도시들은 그 안에 있는 문화 산업에만 영향력을 행사할 수 있을 만큼 규모가 작기도 하지만, 상품, 서비스, 사람들을 세계 시장에 유통시키는 창구 역할을 하기에는 규모가 충분히 크기도 하다.

유네스코가 창의 도시 네트워크를 표방한 이후, "도시 간의 경쟁으로부터 벗어나 도시들의 네트워크를 향한" 새로운 운동이 사회 각 층에서 보이기 시작했다.

예를 들어 일본의 경우, 2013년 1월 요코하마 시에 일본 창의도시 네트워크(CCNJ)가 설립됐다. 이후 116개 지방자치단체가 이 네트워크에 가입했으며, 도쿄 올림픽이 개최되는2021년까지 일본 전체 지방자치단체의 10%인 170단체를 모집하기 위해 노력하고 있다.

동아시아 지역에서도 동아시아 문화도시 프로젝트가 일본, 중국, 한국의 3개국에 의해 시작되었다. 여기에는 다음과 같은 세 가지 목표가 있다:

첫째, 동아시아 지역 내 상호 이해와 연대 의식 형성을 도모한다.

둘째, 동아시아의 다양한 문화들이 국제무대에서 인정받고 그들의 목소리를 강화하기 위해 노력한다.

그리고 셋째, 문화 예술, 창의 산업, 관광 산업의 촉진을 통해 문화적 특성들을 동원하여 도시들의 지속 가능성을 개발한다.

즉, 이 프로젝트는 도시 간 문화 교류를 촉진하고 문화 산업을 통한 도시 경제의 지속가능성을 발전시켜 동아시아 내 평화와 상호 공존을 성취하고자 한다. 나아가, 역사 문제와 영토 문제로 인한 국가 간의 갈등이 고조되고 있는 분위기 속에서, 이 프로젝트는 도시들 간의 네트워크가 국경과 국가 간의 장애물을 극복할 수 있는지를 보여줄 큰 도전을 마주하고 있다.

요코하마, 취안저우(중국), 광주(한국) 시가 UCCN의 회원 도시로 선정된 2014년부터 니가

타시, 나라시, 교토시, 가나자와시, 도요시마(도쿄구), 기타큐슈시 등은 중국과 한국 내의 협력도시들과 상호 교류 프로젝트들을 지속해 왔다. 이 프로젝트들을 계속해서 유지하는 가운데, 매년 또 다른 3개의 교류 도시를 선정할 계획에 있다. 문제는 이제 이 모든 도시들을 하나의 네트워크로 연결하고, 또 아시아 지역 전체로 확장하는 것이다. 동아시아 문화 도시 프로그램을 개발하는 데 있어, 우리가 고려해야 할 아시아 도시 문화의 특징들이란 과연 무엇일까? 동아시아 도시들의 문화적 공통점은 인간에 의한 자연의 예속보다는 자연과 인간의 유기적 연결이 강조된다는 것이다. 또한 이 프로젝트는 자연의 창의성 그 자체에서 배우는 예술의 형태를 중요하게 여기고 있는데, 도시 문화의 다양성을 새롭게 조명해 줄 것이라고 기대된다.

유네스코 창의도시 네트워크는 이러한 방식으로 세계, 지역, 국가라는 세 개의 다른 레벨에서 확장되고 있다. 그렇다면 이 네트워크는 과연 '강대국의 시대'였던 20세기 모델에서 벗어나 21세기에 걸맞는 '도시의 시대'에 들어서기 위한 준비를 하고 있는 것일까?

카나자와 : 생명-문화적 다양성과 창의도시

지구환경 지원 및 보존에 있어 유엔은 지속가능한 발전의 관점에서 생물학적 다양성을 지원하기 위한 여러 가지 일을 벌여왔다. 최근 들어 “생명-문화의 다양성”이란 개념이 주목을 받고 있는데, 이는 '도시 내 생물의 다양성'에 대한 우려가 늘어나고 생물학적 다양성과 문화적 다양성의 관계에 대한 우려 또한 커지고 있기 때문이다.

유네스코 창의도시인 카나자와는 도시 내 생명-문화 다양성을 논의할 수 있는 이상적인 장소라고 할 수 있다.

2009년 유네스코 공예 및 민속 예술 분야의 창의 도시로 선정된 인구 45만명의 카나자와는 독창적인 경제 기반을 보존하고 있다. 전통적인 도시 경관과 기업들은 전통 예술과 공예품을 육성할 수 있는 생활과 문화를 제공하고, 도시 자체 또한 녹색 산들과 시내를 통해 흐르는 두 개의 맑은 물줄기가 있는 등 풍부한 자연환경이 조성되어 있다. 한편으로는 경제발전과, 또 다른 한편으로는 문화와 환경이 균형 있게 어우러지는 중규모의 도시로서, 카나자와는 생물학적 다양성과 문화적 다양성의 양면에서 큰 찬사를 받고 있다.

카나자와에서 생명-문화의 다양성을 보존해 올 수 있었던 가장 큰 이유는 예술 공예품을 만들어온 장인들의 수공예에 대한 존경심 때문이다. 즉, “문화적이고 장인 정신이 깃든 생산기반”, 공예품들을 일상 생활에서 자연스럽게 사용하는 시민들의 “문화적인 생활방식”, 그리고 이를 뒷받침하는 정부의 노력이 교묘하게 어우러진 결과다.

카나자와 시의 전통 공예가 발달 할 수 있었던 이유는, 에도 시대에 이 지역을 지배했던 가가 마에다 가문이 대대로 공예품의 제작을 장려하여, 일본 각지에서 뛰어난 공예가들을 초청하

는 정책을 펼쳤기 때문이다. 카나자와 공예품 산업은 23개 업종에 이르는데, 특히 국가 문화재로 지정된 6개 공예품 산업이 유명하다: 이는 가가 유젠 실크 염색, 카나자와 쉬키 칠기, 카나자와 하쿠 금엽, 카나자와 부투단 불교 제단, 쿠타니 도자기, 카가누이 자수 등이다. 이것들뿐 아니라, 오이 웨어 도자기와 카가 조간 금박과 은박과 같은 다른 많은 공예품들도 국내외적으로 정평이 나 있다. 공예품에 있어 카나자와는 일본의 교토에 버금가는 생산량과 질을 자랑한다. 대부분의 전통 공예품에는 좋은 공기와 좋은 물뿐만 아니라, 아름다운 동물과 식물들이 원료, 디자인, 제작 과정에 필수적이다. 예를 들어 유젠 실크염색에서는 도안에는 현지의 정원에서 피는 꽃이 필요하고, 색칠을 하는 붓에는 다누키(너구리개)의 배털이, 그림을 그리는 데는 쌀로 만든 녹말풀이, 그리고 마무리 작업을 위해서는 직물을 도시를 가로질러 흐르는 아사노 강의 맑은 물에서 씻어내야 한다. 이 과정에서 강물 속 아유(은어)들은 물에 씻겨지는 씻은 녹말풀을 먹는다. 이러한 방식으로 예술 공예품은 카나자와의 문화적 다양성을 증진시키고, 또 동시에 그 공예품들의 생산은 생물학적 다양성을 통해 지속된다. 이러한 이유로 카나자와 시는 일찍부터 환경 보호와 문화 경관 보호에 관여해 왔다.

카나자와 시의 경제개발 정책은 외부로부터 모델을 기반으로 한 대규모 산업 개발을 제한하고, 산업구조와 도시구조의 갑작스럽고 급격한 변화를 피하는 것이었다. 그 결과, 카나자와는 에도시대 때부터 독창적인 전통산업을 보호해 옴과 동시에 전통적인 도시경관과 주변 자연환경 또한 보호해 올 수 있었다. 이 도시는 여러 전통적 편의시설이 풍부하게 보존되어 있는 도시의 아름다움 모습을 매우 자랑스럽게 여긴다. 도시의 독특한 경제구조는 이 지역에서 창출되는 소득의 고갈을 막아 왔으며, 중소기업들의 지속적인 혁신과 문화에 대한 투자를 가능하게 만들었다.

현재, 카나자와 시에는 전통 공예품 관련 업체가 전체 사업체의 20%에 해당하는 820여 개에 달하며, 이 지역 전체 인력의 5%인 2,500여 명을 고용하고 있다. 공예는 카나자와를 대표하는 창의 산업이지만, 매우 작은 규모의 공방과 스튜디오의 형태를 취하며, 대개의 경우 자신들의 가게 앞에서 전시와 판매를 하고 있다. 도심에 위치한 옛 카나자와 성으로부터 반경 5km 이내에는 139명의 공예 예술가들과 74개의 작업실들이 밀집해 있어, 도심 한복판 속 공예 업체 무리들을 이루고 있다.

그러나 현대 일본의 생활양식에서는 전통 공예품을 사용하는 시간과 장소가 점차 감소하고 있고, 판매량도 감소하고 있으며, 직원 수도 계속 줄어들고 있다. 이에 따라 카나자와 시는 21세기 현대미술관의 현대미술과 eAT KANAZAWA의 미디어아트의 융합을 통해, 그리고 전위적인 디자이너들과의 협업을 통해, '라이프스타일 공예 프로젝트'를 시작하여, 독창적인 새로운 작품들을 제작하고, 창의 산업을 재건하는 데도 힘쓰고 있다.

이와 같이 카나자와 시는 공예품을 창의산업으로 육성하는 것 뿐만 아니라 문화재로도 강조하고 있으며, 공예 작업장들이 위치한 역사 깊은 주택단지와 도시경관을 문화경관으로 개선하고 지원하는 도시계획을 앞당겼다. 아울러 21세기 현대미술관을 중심으로 많은 갤러리와

박물관을 연계하는 문화정책을 펼쳐 왔고, 이들의 협업 아래 '문화지구'가 형성됐다. 이러한 일들에 우선 순위를 둔 노력 끝에 카나자와 시는 공예 및 민속예술 분야에서 유네스코 창의도시로 선정 될 수 있었다.

카나자와 만의 독특한 문화적 관점은 도시 정책의 모든 영역으로 파고 들었다. 제2차 세계대전 직후 카나자와 시는 시립예술공예대학(市立美學校)을 설립하고 염색의 대가인 유젠, 금박칠의 대가인 마키 등의 젊은 전통공예 분야 및 예술공연 분야 후계자들을 양성해, 공예 산업의 현대화를 지원하는 인재 양성 프로그램에 착수했다. 또한 산업디자인 채택을 통해 야나기 소리 등의 저명한 교수들을 외부로부터 초청하기도 했다. 나아가, 일본의 다른 지역들 보다 훨씬 앞서, 카나자와 시는 “전통 환경 보존 조례”와 “수도 시설 보전 조례”를 제정하여, 전통적인 도시경관 보존의 국가 선도자가 되었다.

따라서 우리는 대량 생산을 거부한 문화적 생산 방식이 바로 카나자와 시의 생명-문화 다양성을 보호하는 데 도움을 준 주요 요소였다고 말할 수 있다.

요코하마 : 포용적 창의도시

길고 풍성한 역사를 지닌 에도 시대의 성곽 도시라는 카나자와의 이미지와 확연히 대조되는 것이 150년 전에 일본 최대의 도심으로 자리 잡은 항구도시 요코하마의 이미지이다. 요코하마 시는 거품경제가 한창이던 시기에 중공업 도시라는 이미지를 탈피할 목적으로 새로운 사업 중심 지구를 만들기 위한 대규모의 해안가 개발 사업을 추진했다. 하지만 도쿄 중심부의 거품경제가 붕괴되고, 이후 건설 붐이 일면서 요코하마는 이중고를 겪었다. 그러나 2004년 초부터 요코하마는 새로운 도시 비전을 받아들였고 "예술과 문화의 창의도시"로 스스로를 재창조하기 위한 프로젝트에 착수했다.

이 새로운 도시 비전의 내용은 크게 4가지로 요약될 수 있다: 1) 예술적이고 창의적인 개인이 살고 싶어할 창의적 환경을 조성하는 것; 2) 경제활동을 촉발하기 위하여 창의적 산업 집단을 건설하는 것; 3) 이를 위해 도시의 자연 자산을 활용하는 것; 그리고 4) 이 창의적 비전을 달성하기 위하여 시민들의 시책을 활용하는 것. 요코하마 시는 2008년까지 2,000명에 가까운 예술가와 15,000명에 가까운 노동자들을 도시 내의 창의 산업 클러스터로 끌어들이는 것을 목표로 했다.

2004년 4월부터, 나카다 전 시장은 "창의도시 요코하마" 특별 사무소를 열었다. 이 사무소의 주요 활동은 항구 근처에 "창의 중심" 구역들을 설치하는 것이었다. 이 창의 중심 구역들은 1929년에 지어진 오래된 은행 건물과 현재 비어 있는 사무실 등 수많은 역사적 건물을 활용해 시민 예술가들과 다른 창의적인 개인들에게 새로운 "창의 공간"을 제공한다. "Bank ART 1929" 프로젝트는 이 야심찬 사업의 시작이었다. 이 프로젝트는 경쟁을 통해 선정된 2개

NPO의 관리를 받고 있는데, 이들이 기획하는 전시물, 공연, 워크숍, 심포지엄 등 다양한 행사들에는 요코하마 뿐만 아니라 도쿄에서 온 참가자들도 있다.

창의적 복도는 설립 이후, 주변에 비어 있는 수많은 건물과 창고를 통합하면서 확장되어 왔다. 이 상징적인 Bank ART 1929 건물 주변에는 미술, 영화, 그림, 디자인, 마을 계획, 사진, 음악, 드라마 등 여러 장르 150개 이상의 작은 사무실들이 있다. 그 결과 다양한 장르와 크리에이터들로 구성된 많은 젊은 예술가들이 모여 창의적인 문화 클러스터를 형성하였다. 또한 2005년 설립된 영화, 콘텐츠 제작사, 크리에이터 등을 위한 입지 홍보 보조금은 오래된 빈 동네가 '창의적 분위기'로 금새 채워지는 효과를 낳았다. 2007년 3월 현재, 창의적 복도의 지역 경제적 파급효과는 120억 엔 정도로 추산된다. 그리고 2007년 7월, 예술가 및 다른 창의적인 개인들을 지원하고 이 지역으로 끌어들이기 위해, 공공 및 민간 기관들로 구성된 예술 위원회가 설립되었다.

요코하마의 실험적인 “코가네 초 바자” 는 요코하마에서 진행되고 있는 수많은 활동을 대표하는 사례이다. 이 행사는 전쟁 직후의 혼란기 동안 폭력조직 활동과 성매매로 가득했던 지역에서 계획되었다. 이 지역은 이후 250개 이상의 상가가 있는 쇼핑 구역이 되었지만, 최근 몇 년간 이 지역이 전체적으로 낙후되고 쇠퇴하면서 문을 닫은 곳이 많았다. 많은 어린 학생들과 예술가들이 바자회 프로젝트를 통해 지역 사업체들과 협력했다. 이 행사의 기획 단계에서 보여진 다양성은 문화 프로젝트가 어떻게 사회적 참여로 이어질 수 있는지를 잘 보여주는 사례였다. 실제로 이 기획행사에는 지역주민, 대학생, 예술가, 다양한 전문가 등이 참여해 수많은 공터가 밀집한 지역에 활기를 불어넣는 예술 행사를 만들어 냈다.

요코하마의 사례는 예술과 문화 고유의 창의성을 활용해 도시재생을 하겠다는 정책목표가 문화정책, 산업정책 뿐만 아닌, 지역사회발전과 관련된 정치구조 개편으로도 이어졌다는 점에서 주목할 필요가 있다. 즉, 요코하마를 예술·문화의 도시로 재활성화하기 위해 등장한 새로운 조직은 위에 언급된 분야에서의 정책 형성과 행정에 방해가 되는 관료적 구획주의를 뛰어넘었을 뿐만 아니라, 이와 동시에 NPO와 시민을 정책 형성과 행정에 건설적으로 참여시킨 것이다. 이와 같이, 일본 전역에서 예술과 문화를 바탕으로 한 도시 정책과 사업들은 사회적인 포용적 정치로 이어질 수 있을 것으로 생각된다.

고베 : 회복력 있는 창의 도시

현 세기에 접어들면서 지구환경의 급격한 악화와 거대한 해일, 홍수, 지진 등 자연 재해의 빈도가 도시의 지속가능한 발전을 가로막는 주요 장애물이 되고 있다. 그 결과, 세계 사회의 지속 가능한 발전과 도시의 회복력을 강하게 만드는 방법이 점점 더 중요한 주제가 되고 있다.

이러한 재난으로부터 회복하는 과제에서, 재난의 희생양이 된 시민과 공동체 속에서 예술과

유네스코 창의도시 진주
© 진주창의산업진흥회

문화가 담당할 수 있는 역할, 그리고 예술과 문화가 도시의 복원력과 회복력을 높인다는 사실이 많은 주목을 받게 되었다. 1995년 대지진 참사로 많은 시민이 희생된 고베 시에서는 재해 복구 과정이 단순히 물리적인 재건에 그치지 않았다. 오히려 많은 시민이 예술과 문화의 힘을 실제로 경험하여 다른 사람들에 대한 공감력을 불러일으키게 함으로써 그들의 정신적 상처를 치유하고, 또 그들에게 용기를 북돋아 줄 수 있었다. 이러한 "문화와 예술을 통한 도시재생" 경향은 점차 확산되었다. 그리하여 지진 10주년을 맞아 고베 시는 "고베 문화 창의도시 선언문" 을 발표하고, 문화와 예술을 적극적으로 동원하여 힘차게 진화하는 창의도시의 건설을 열망하게 되었다.

2007년, 고베 시는 예술과 문화의 축제인 고베 비엔날레를 개최했다. 현대미술, 공연예술, 전통예술, 디자인, 패션 등의 다양한 예술과 문화를 선보임과 동시에, 고베시는 도시 자원을 재생하고 활기찬 도시환경 활성화를 위해 힘썼다. 문화는 희생자들에게 삶의 용기를 주었을 뿐만 아니라, 환경보호운동의 구성원들은 물론, 복구에 도움을 주고 있는 자원봉사자들을 결속시키는 역할을 했다. 또 이것은 궁극적으로 도시 내의 지역 사회들 간의 새로운 유대관계 형성으로 이어졌다. 이러한 일들의 누적된 성과로 시민, 대학 관계자, 기업계 인사, 정부 출신 인사들로 구성된 디자인 시티 고베 추진 협회가 설립되었다(고베 상공회의소에 사무실이 위치한다). 이 협회의 목표는 "창의력이 풍부한 사람들이 함께 사는 도시, 문화와 산업에서의 창의적 활동이 왕성하게 발전하여 시민들이 높은 삶의 질을 누릴 수 있는 활력 넘치고 풍요로운 도시를 만드는 것" 이였다. "커뮤니티 디자인", "생활 디자인", "제조 디자인" 의 방식들을 종합적으로 추진해 왔고, 그 결과, 2008년 10월 16일 유네스코 창의도시 네트워크 디자인 부문에 독창적인 디자인의 고베시로 등록되었다.

지난 2011년 일본 토호쿠 지방을 강타한 지진과 해일로 인한 막대한 피해의 복구 과정 이후, 사회의 회복력이란, 물리적인 기반시설들의 복구를 통해서 뿐만이 아니라, 전통 공연예술과 축제를 통해서, 또 삶의 희망을 주고 사회 공동체들 간에 유대 관계 형성을 통해서, 증가할 수 있다는 것이 명확해졌다. 우리는 이 "회복력 있는 창의도시" 라는 새로운 정책 영역이 현재 널리 퍼지고 있다고 생각할 수 있다.

결론

이제 우리는 결론에 도달했다. 만약 어떤 이가 현대 사회 시스템의 근본적인 변화를 창의적인 사회라고 제안한다면, 그것은 다음을 의미할 것이다:

첫째, 시장원리 이념에 기초한 금융중심 세계화에서 벗어나 문화적 다양성을 인정하고 받아들이는 세계화로의 전환;

둘째, 포디즘의 대량 생산 및 대량 소비 체제에서 벗어나 대량생산을 거부하는 문화 생산을

기반으로 한 “창의 경제”로의 전환;

셋째, 문화적 가치로 뒷받침되는 내재 가치를 창출하는 창의 작업의 재조명과, 허위의 소비붐을 넘어서 자신만의 생활문화를 창조하는 “문화 창의적 생활방식”의 출현;

넷째, 기본소득을 보장하고 기존에 있던 복지 자금에 의존하지 않으면서, 시민 개개인이 자신의 창의성을 충분히 발휘할 수 있도록 포용적이고 전면적인 참여가 가능한 사회제도의 청사진;

다섯째, 나는 지구환경의 극심한 변화와 대형 재난을 극복할 수 있는, 회복력이 뛰어난 창의도시에 대한 연구가 더 필요하다고 생각한다.

참 고 문 헌

- Florida, Richard, 2002. The Rise of the Creative Class: And How It's Transforming Work, Leisure, Community and Everyday Life. New York: Basic Books.
- Hall, Peter. 1998. Cities in Civilization. London: Phoenix.
- Landry, Charles. 2000. The Creative City: A Toolkit for Urban Innovators. London: Earthscan.
- Sasaki, Masayuki 佐木雅幸. 2001. The Challenges for Creative Cities 創造都市への挑戦. Tokyo: 岩波書店.
- _____. 2010. "Urban regeneration through culture creativity and social inclusion: Rethinking creative city theory through a Japanese case study." Cities 27: S3-S9.