

더불어사는 광주
행복한 시민

아시아문화중심도시 조성사업과 지역연계 방안

2014.10.14(화)
14:00

광주비엔날레 전시관
거시기홀 1홀

| 주최 | 광주문화기관협의회

| 주관 |  광주문화재단
Gwangju Cultural Foundation

 광주비엔날레

| 참여 |  광주디자인센터
Gwangju design center

 광주문화재단
Gwangju Cultural Foundation

 광주발전연구원
Gwangju Development Institute

 광주비엔날레

 광주시립미술관
Gwangju Museum of Art

 광주시청자미디어센터
COMMUNITY MEDIA CENTER

 ITCT 재단
광주정보·문화산업진흥원

 아시아문화개발원
INSTITUTE OF ASIAN CULTURAL DEVELOPMENT

목 차

• 인사말	1
서영진 (광주문화재단 대표이사)	
• 발제 1 - 아시아문화전당 개관콘텐츠 및 운영계획	3
김성일 (아시아문화중심도시 추진단장)	
• 발제 2 - 창조도시를 위한 지역문화공간 활성화 전략	36
이선철 (감자꽃스튜디오대표, 숙명여대 정책산업대학원 겸임교수)	
• 기관별 - 사업현황 및 아시아문화중심도시 조성사업과 연계방안	45
1) 광주디자인센터	47
2) 광주문화재단	54
3) 광주발전연구원	61
4) 광주비엔날레재단	73
5) 광주시립미술관	78
6) 광주시청자미디어센터	87
7) 광주정보문화산업진흥원	96
8) 아시아문화개발원	
(※아시아문화중심도시 추진단장 발제로 같음)	

인사말

서영진
광주문화재단 대표이사

아시아문화중심도시 조성사업이 시작된 지 10년이 경과하고 있습니다. 참여정부가 출범해 국가균형발전을 위해 시작한 ‘아시아문화중심도시 조성사업’은 ‘국립아시아문화전당’을 핵심시설로 7대 문화지구를 조성해, 광주를 아시아문화의 허브(HUB) 도시로 도약시키는 국가정책 사업입니다. 예정된 사업기간인 2023년까지를 고려하면 이제 조성사업의 절반의 시간이 경과했고, 내년 9월에는 아시아문화전당 개관을 앞두고 있습니다.

이런 시점에서 지역의 문화기관들이 함께 머리를 맞대고 아시아문화전당과 상호 상생하는 전략을 마련하는 오늘의 정책포럼은 매우 큰 의미가 할 수 있습니다. 지역 내 문화거버넌스 구축을 다지기 위한 자리로서 뿐만 아니라 아시아문화전당과의 실질적인 협력과 연계전략을 모색하는 자리가 될 것이기 때문입니다.

광주문화재단과 광주비엔날레가 주관하고 총 8개 문화기관들이 함께 참여한 이번 포럼에 기조발제를 해주시는 아시아문화중심도시 추진단 김성일 단장님, 그리고 두 번째 기조발제를 위해 멀리서 참여해주시는 이선철 교수님, 고맙습니다. 또한 사업현황에 대한 공유와 함께 각 기관별로 발표를 해주시는 문화기관협의회 위원 분들에게도 감사드립니다.

오늘 정책포럼을 통해 아시아문화전당과 상생 협력하는 실제적인 방안들이 논의되고 가능한 사업은 내년 예산에 반영돼 가시적인 성과가 있기를 기대해 봅니다. 오늘 행사를 위해 좋은 장소를 제공해주시고 공동주관 해주신 광주비엔날레 재단관계자분들에게도 감사의 말씀을 전하면서 광주문화기관협의회의 첫 번째 정책포럼의 힘찬 발걸음을 내딛고자 합니다.

감사합니다.

국립아시아문화전당

종합계획(안)

2014. 10.



I. 추진 경과

□ 선행연구 등 검토

- 선행연구 반영 : **79.2%** (총 106건 중 반영40, 부분반영44, 미반영22)
- 아시아문화중심도시 지원포럼 등의 제안 반영 : **84.9%**
(총 106건 중 반영 63, 부분반영 27, 미반영 16)

□ 전문가 및 지역 의견 수렴

- 국립아시아문화전당 예술감독 4명 선임
 - 문화창조원(이영철), 아시아예술극장(김성희), 아시아문화정보원(김선정), 어린이문화원(김혁진) ('13.6월 / '14.1월)
 - 콘텐츠종합계획 초안 마련 ('13.8월)
- 문화예술과학인문 등 다분야 전문가 자문을 통한 수정·보완
 - 전문가 자문회의 개최 (총 7회, 38명 / '13.9월)
 - 콘텐츠위원회 구성 (위촉직 12명, 당연직 6명 / '14.2월)
 - 콘텐츠위원회 회의 개최 (총 24회 / '14.2~6월)
- 현장 의견수렴을 위한 세미나 개최
 - 광주서울 열린 세미나 개최 (총 4회 / '13.10.16, 10.21, '14.3.27, 4.3)
 - * 광주시, 전문가, 시민단체, 학계, 일반시민 등 총 1,000여명 참석
 - 원별 콘텐츠계획 세미나 개최 (7회, 광주)
 - * 아시아예술극장(5.21, 7.30, 9.30), 어린이문화원(5.27), 아시아문화정보원(5.28), 민주평화교류원(5.30), 문화창조원(6.10)
- 콘텐츠종합계획 발표(8.27)

□ 설문조사 실시(일반국민 1,000명, 광주시민 500명) : '13.11~12월

- 국립아시아문화전당 인지도 : 일반국민(26.5%), 광주시민(74.6%)
 - * 아시아문화중심도시 사업 인지도 : 일반국민(40.5%), 광주시민(83.2%)
- 국립아시아문화전당 시설 중 가고 싶은 시설
 - 일반국민 : 예술극장(42.6%) > 정보원(21.7%) > 창조원(14.4%) > 어린이(13.9%) > 교류원(7.4%)
 - 광주시민 : 예술극장(51.4%) > 정보원(11.8%) > 창조원(9.4%) > 어린이(19.6%) > 교류원(7.8%)

II. 비전 및 전략

□ 비전 및 추진과제

비전	열린 세계를 향한 아시아 문화의 창 - 아시아 동시대 문화예술의 창조 플랫폼 -	
목표	[민주평화교류원] 아시아 문화교류·협력 네트워크의 중심 [아시아문화정보원] 아시아 문화 연구, 아카이브, 교육센터 [문화창조원] 새로운 세상을 위한 아시아 문화창조자들의 집 [아시아예술극장] 제작 중심의 아시아 동시대예술의 허브 [어린이문화원] 아시아 문화기반 어린이 문화콘텐츠 제작·유통 플랫폼	
추진 과제	민주평화 교류원 아시아 문화정보원 문화 창조원 아시아 예술극장 어린이 문화원	1 민주인권·평화정신을 아시아와 공유할 수 있는 프로그램 구축 2 각국 정부, 문화예술기관 등과 협력체계 구축 및 교류 확대 3 문화예술 공적개발원조(ODA) 기구로의 육성 4 다학제간 연구·조사를 통한 아시아 문화의 재해석 5 아시아문화자원 수집·분류·표준화 등을 통해 창조적 지식과 자원 공유 6 세계적 감각을 발휘할 수 있는 창의적인 전문인력 양성 7 인문·예술·과학이 융합된 문화콘텐츠 창제작 및 국제 담론 형성 8 랩 기반의 콘텐츠 창작환경 구축을 통한 지역경제 활성화 9 아시아 동시대 공연예술작품 창제작 및 담론 생산 10 아시아 공동제작·유통 네트워크 시스템 구축 및 관객 개발 11 아시아 문화 기반의 복합적 어린이 문화체험장 구축 12 어린이 공연·축제 활성화 및 어린이도서관 운영 13 어린이 문화콘텐츠 교류·협력 및 유통 활성화

□ 전략 및 원칙

○ 추진전략

- **(통합·연계 전략)** 단순한 공연·전시장이 아니라, 문화자원 연구·수집 → 창제작·인력양성→ 공연·전시→ 아카이브·유통 기능이 상호 연계·순환되는 시스템 구축
- **(단계적 추진)** 개관시 모든 콘텐츠가 동시에 완성되는 것이 아니라 장기적·지속적 관점에서 2017년까지 단계적으로 구축
- **(지역연계)** 전당콘텐츠, 문화상품 제작 등을 중심으로 지역의 예술가, 장인, 대학, 산업체 등과 클러스터를 조성하여 지역 경제 파급효과 및 일자리 창출
- **(국내연계)** 국내의 박물관, 미술관, 극장, 어린이 기관 등에 융복합 콘텐츠 및 프로그램의 보급, 제작기술 지원, 자원 공유 등을 통해 ‘국립’ 기관으로서 전국적인 연계·협력망 구축
- **(국외연계)** 문화를 기반으로 한 지역 발전경험을 공유하여 ‘아시아’ 대표 문화기관으로서 아시아 각국의 콘텐츠 교류·보급의 중심 역할 수행

○ 콘텐츠 구성 원칙 : 동시대성, 일상성, 다양성, 참여성

- **(동시대성)** 아시아 과거의 현재화, 아시아 현재의 현재화, 아시아 미래의 현재화를 통해 아시아를 동시대적 관점에서 조망
* 예 : 문화창조원의 전시, 아시아예술극장의 개관축제 작품 등
- **(일상성)** 동시대 아시아인들의 삶, 의식주 등 일상생활과 관계된 콘텐츠 제작 및 보급
* 예 : 라이브러리파크 내 아카이빙 프로젝트 등
- **(다양성)** 서구적 관점과 한·중·일 중심의 아시아문화개념에서 벗어나서 다양한 아시아 나라들과 소수민족들의 삶을 성찰하여 특화된 콘텐츠 개발
* 예 : 어린이문화원의 아시아문화체험전 등
- **(참여성)** 콘텐츠 구성단계에서부터 국내외 작가와 시민들의 참여 유도
* 예 : 문화창조원의 오픈랩 등

III. 원별 콘텐츠계획

목표1 민주평화교류원 : 아시아 문화교류·협력 네트워크의 중심

[1] 민주·인권·평화정신을 아시아와 공유할 수 있는 프로그램 구축

- (민주인권평화기념관) 상설전시 : ‘(가칭)열흘간의 나비떼’ 라는 주제로, 5.18 당시 열흘간의 이야기를 기·승·전·결 서사구조에 따라 극장식 이색 감성체험이 가능한 22개 전시 콘텐츠를 예술적으로 구현

기(起)	승(承)	결(結)	POST
◦ 입구로비 ◦ 오래된 연못 ◦ 오렌지 시계 ◦ 빛의 정거장 ◦ Time Line ◦ 아우성	◦ 헤드라이트 ◦ 깨어진 거울	◦ 열흘, 그날 ◦ 흔적2 ◦ 고요한 태풍 ◦ 북면의 얼굴들 ◦ 마지막 가두방송 ◦ 책 속의 공간 ◦ 빛이 된 사람들 (자유의지의 문)	◦ 추모탑 ◦ 거룩한 돌들 ◦ 그날 이후의 오렌지 시계 ◦ 환호하는 噴水
	전(轉) ◦ 환희 ◦ 흔적1 ◦ 진공도시		

※ 구)전남도청 본관, 도청별관 등 보존건물 6개동을 리모델링하여 전시 구현

- 기획/특별전시 : 민주·인권·평화 정신을 문화예술로 승화시켜 아시아와 연대·교류·소통하는 감성 체험 공간

구분	전시명	전시 주제
기획 전시	아시아 현대 미술전 ‘아시아 민주주의의 거울과 모니터’	아시아 예술의 공공성
	아시아와 마주보기	아시아의 작가들의 시선으로 본 5.18 서사
특별 전시	5.18 스토리텔링 ‘그 너머의 진실’전(설치미술)	당사자로부터 직접 듣는 5.18 이야기

- (러닝센터) 교육프로그램 : 민주·인권·평화에 내재된 보편적 가치를 일상생활에서 실천하는 시민문화·교육 프로그램, 러닝센터 온-오프라인 체험 콘텐츠, 러닝센터 교육 아카이브 서비스를 통해 아시아의 역사적 기억과 경험을 공유·확산

※ 러닝센터는 민주인권평화기념관과 연계된 민주·인권·평화의 핵심가치를 광주-지역-세계와 소통하는 교육·정보제공·체험 콘텐츠 및 프로그램을 기획·실행하는 공간으로 민주인권평화기념관 내 위치함

(2) 각국 정부, 문화예술기관 등과 협력체계 구축 및 교류 확대

- 정부간 협력을 통한 문화 교류의 중심 기능 강화
 - 아시아 문화장관회의 개최('15. 9월)
 - 세계문화포럼 개최('16. 2월)
 - 아셈(ASEM) 문화장관회의 행사 유치('16. 10월)
- 민간간 협력망 구축·확대를 통한 아시아 문화예술 교류의 거점으로 기능
 - 아시아 권역별 예술 커뮤니티 활성화를 통한 쌍방향 문화교류 확대
 - (동남아) 아시아전통음악위원회 국제회의 및 아시아전통 오케스트라 공연
 - (중앙아) 아시아스토리텔링위원회 국제회의 및 아시아스토리텔링 페스티벌 개최 * 아시아작가들이 모여 신화설화를 소재로 디지털문학(웹툰, 동화)제작
 - (서·동남아) 아시아무용위원회 국제회의 및 아시아 무용단 창단공연
 - 아시아 창작공간 협력망 구축(50개국) 및 포럼, 창작품 공동전시
 - 국제기구 사무국을 전당 내 유치하여 아시아와 세계를 잇는 문화예술 교류협력의 총괄적 센터로서의 입지를 구축
 - * '유네스코 창조산업 전문기구', '아시아 문화도시' 사무국 유치('17년, 광주)
 - 「아시아 특정국가 문화의 날」 행사 개최
 - 국내외 문화예술기관과 교류 및 콘텐츠 협력(MOU 체결)

(3) 문화예술 공적개발원조(ODA) 기구로의 육성

- 전당을 문화예술 부분 ODA 전문기구화 및 아시아 저개발국 대상 국제개발협력사업 시행 기관으로 운영
 - 각 부처, 지자체, 기관·단체의 문화교류 사업을 총괄하는 아시아 문화 국제개발협력사업(ODA 등) 플랫폼 구축
 - 한국국제협력단(KOICA) 등 ODA 관련 기관과의 MOU 체결을 통한 사업 추진

목표2 아시아문화정보원 : 아시아 문화 연구, 아카이브, 교육센터

(1) 다학제간 연구·조사를 통한 아시아 문화의 재해석

- (아시아문화연구소) 지역연구 기반의 다학제적 연구 등을 통해 다양한 분야에서 활용 가능한 지식기반 콘텐츠 제공
 - 기초연구 : 아시아의 사회·문화에 대한 이해 증진과 기초학술자료 축적을 위한 다학제적 연구
 - * 예 : 다시쓰는 아시아 문화사 - 기억과 맥락('15), 역사의 재현과 문화 간 번역('16)
 - 기획연구 : 전당의 콘텐츠 기획·개발 등에 필요한 배경지식, 이론적 기틀, 학술적 담론 제공
 - * 예 : 아시아 문화다양성 연구 - 소수민족 문화예술('14) / 아시아의 신화적 서사와 동시대 시각예술 연구('16) 등
 - 정책연구 : 동향 분석, 전략 및 방법론 개발 등을 위한 연구·조사
 - * 예 : 아시아 국가별 문화향수실태 및 인식조사(3년 주기) 등
- (출판 및 교류) 국제컨퍼런스, 포럼 등을 통해 연구성과를 발표하고, 국내외 출판 등을 통해 전당과 국내외 전문기관 및 연구자간 학술 교류의 장 형성

(2) 아시아 문화자원 수집·분류·표준화를 통해 창조적 지식과 자원 공유

- (아시아문화자원센터) 아시아 문화다양성 보호 및 콘텐츠로의 활용성 등 미래가치에 초점을 둔 아시아 문화자원 조사·수집

< 연차별 아시아문화자원 수집계획(안) >

분 류	~ '13	'14	'15	'16	'17
스토리 / 문학	- 아시아 스토리 ('11, '12) - '산' 테마 문화스토리 ('12, '13)	- 아시아의 환영 - 아시아의 문학 1 - 전쟁의 기억	- 아시아의 민주화운동 - 아시아의 신화·설화 1 - 아시아의 문학 2	- 아시아의 신화·설화 2 - 아시아의 문학 3	- 아시아의 여신 - 아시아의 문학 4
조형상징 / 시각예술	- 아시아 암각화('10, '12) - 아시아 부적('06)	- 아시아의 사진 1 - 아시아의 큐레이터 1 - 아시아의 이주예술가 1 - 아시아의 실험영화 1	- 아시아의 사진 2 - 아시아 큐레이터 2 - 아시아의 전시1 - 아시아의 실험영화 2	- 아시아 샤머니즘과 무구(巫具) - 아시아의 사진 3 - 아시아의 이주예술가 2	- 도교의 조형 - 아시아의 불교미술 - 아시아의 전시 2

의례 / 공연예술	- 아시아 전통 춤음악 (’08, ’09, ’10, ’12) - 아시아 의례 축제(’13)	- 아시아의 행위예술 1 - 아시아의 대중음악 1 - 아시아의 공연예술 1	- 아시아의 고사 - 아시아의 행위예술 2 - 아시아의 대중음악 2 - 아시아의 공연예술 2	- 아시아의 결혼문화 - 아시아의 대중음악 3 - 아시아의 공연예술 3	- 아시아의 성년식 - 아시아의 대중음악 4
의식주 / 건축· 디자인	- 아시아 대서사시 관련 공간·건축(’12) - 소수민족의복문화 (’13)	- 아시아의 쌀 집 - 아시아의 건축 1 - 아시아의 디자인 1 - 아시아의 서브컬처 1	- 아시아의 독립출판 - 아시아의 건축 2 - 아시아의 디자인 2 - 아시아의 서브컬처 2	- 아시아의 장신구 - 아시아의 건축 3 - 아시아의 디자인 3	- 아시아의 차문화 - 아시아 질병의 사회사 - 아시아의 서브컬처 3
이주·정착			- 한국 내 이주민	- 전쟁과 이주1 (국제난민과 IDP)	- 전쟁과 이주2 (문화 혼성과 기억)

* 초기에는 5개영역을 중심으로 수집하되, 중장기적으로 영역 재분류 및 확대

- 수집된 자료는 ‘컬쳐아시아’(온라인)와 ‘라이브러리파크’(오프라인)로 공유되며, 전당 콘텐츠 기획·창작의 원천으로 활용

* 컬쳐아시아 : 아시아 문화자원에 관한 메타데이터를 종합적으로 수집하여 전세계에 제공하는 디지털 플랫폼

* 라이브러리파크 : 하나의 주제 아래 도서, 기록물, 사진, 영상자료, 음향자료, 인터랙티브 콘텐츠 등 다양한 형태의 자료들로 이루어진 주제전문컬렉션 (“Cell”)으로 구성하여 기존의 도서관, 박물관, 기록보존소 등과 차별화

[3] 세계적 감각을 발휘할 수 있는 창의적인 전문인력 양성

- 문화기획자·예술가 교육 프로그램 : 해외 유수의 기관 프로그램과 연계하여 아시아적 가치를 실현할 수 있는 전문가 양성
- 전당 전문인력 양성 프로그램 : 5개원이 연계하여 이론 뿐 아니라 현장중심 교육을 통해 실무능력을 배양
 - * 아키비스트(기록연구사), 레지스트라, 도슨트, 에듀케이터, 공연스태프(무대 기술, 음향, 조명, 하우스스태프) 등 5개 과정 운영

목표3 문화창조원 : 새로운 세상을 향한 아시아 문화창조자들의 집

(1) 인문·예술·과학이 융합된 문화콘텐츠 창제작 및 국제 담론 형성

- 아시아의 사상·종교·문화유산연구 기반의 동시대적인 예술적 표현과 첨단 과학기술을 융합한 콘텐츠 구현을 통해 아시아의 가치를 재발견

구 분		명 칭		내 용	책임PD
복합 1관	아시아 전시	래 빗 홀 아 시 아	황금 횡대	아시아 문화유산의 교환과 흐름을 아시아의 고대 천문학, 종교, 사상, 역사, 근현대의 기술과 과학으로 풀어내고, 새로운 관점을 통해 아시아의 과거와 현대를 재조명하고 미래의 비전을 제시 · 1부 각 角 : 지식의 기원에 대한 측정 · 2부 도 道 : 아시아 문화 교차, 신화, 이야기의 길 · 3부 우 宇 : 거대한 유기체, 공생의 집 · 4부 심터 : 자기 조직화의 세계	이영철
복합 2관			문명의 극장	아시아 각국의 자연, 과학, 노래, 서사, 춤, 연극, 미술, 테크놀로지 등을 새롭게 디자인 된 무대에 올리는 새로운 유형의 실험적인 다학제적 융복합 전시 · 근대성의 미술 : 아시아의 생명선 강 / 근대성이란 무엇인가? 중간지대, 국경 경계: 세상의 주변부 · 아시아의 문화 풍경 : 아시아의 디바 / 소리와 동작 / 실�크로드 · 아시아의 미래 : 화폐의 둔갑술-금융제국 / 도래하는 공동체 -제도화된 자연 / 재앙-후쿠시마와 2033 미래세계	안젤름 프랑케 시카타 유키코 외 7인
복합 3관 · 4관	참여· 체험· 교육	딥스페이스 (입체상영관)		- 미디어 아트의 미래를 위한 특화 공간(빅픽처, 입체상영 등) - 첨단기술 융복합 콘텐츠 프리젠테이션 실험 영화 상영 등	아르스 일렉트 로니카 공동기획
		A&T 오픈랩		- 창제작센터를 통해 제작된, 예술·인문·과학의 융복합 콘텐츠 전시 - 포럼, 강연, 교육 등을 상시 제공하며, 참여와 교육을 통해 기존의 패러다임을 넘어서는 새로운 전시 모델 제안	
복합 5관	소통· 교류	특별전		지역·국내·국외와의 활발한 커뮤니케이션을 통하여 지식을 교환하고 새로운 가치를 창출할 수 있는 국내외 문화예술기관의 콘텐츠 초청·기획전	이영철
다목 적용	지역· 일상	나우 토피아		창조원의 전시·랩·레지던시 연계 프로그램 및 국내외 다양한 분야 전문가, 기관, 커뮤니티와의 협력을 통한 공공적·일상적·대중친화적 프로그램을 운영하여 생활문화 가치 변화의 새로운 가능성 모색	르 콩소시움 공동기획

(2) 랩 기반의 콘텐츠 창작환경 구축을 통한 지역경제 활성화

- 국내외 전문가와 예술가들이 참여하는 상시적인 랩(Lab) 기반의 창제작센터를 운영하여 학제 간 협업 연구 및 콘텐츠 창제작
 - **아시아연구랩** : 초국가적인 ‘지구사’ 관점에서 아시아 문화와 지식에 대한 맥락과 담론 연구
 - **동시대예술랩** : 아시아예술극장과 협력하여 시각예술과 공연예술의 인접성을 연구하고 복합적 기능의 전시장치 개발
 - **미디어랩** : 글로벌 미디어 환경 변화에 의한 능동적인 참여와 지식 교환, 다양한 공동 작업을 수행
 - **과학기술랩** : 인지과학, 생명공학, 나노, 로봇틱스 등 신과학, 기술분야의 국내외 기관과의 공조 및 콘텐츠 개발
 - **디자인랩** : 도시환경 및 의식주 디자인을 포함한 삶의 질적 수준 향상 및 지역의 문화산업 생태 조성에 기여하는 인프라 구축
- 전당 콘텐츠 창제작 및 창조산업클러스터 조성을 위한 기반시설로서의 **창제작스튜디오** 마련
 - 디지털AV스튜디오 : 영상·음향 콘텐츠 기획·제작 공간
 - 기계조형스튜디오 : 전시·공연 실물 콘텐츠 기획·제작 공간
 - 복합스튜디오 : 소프트웨어 개발, 컴퓨팅 기반의 콘텐츠 기획·제작
- 창제작센터와 지역산업과 연계한 **지역특화형 클러스터**를 조성하여 새로운 문화콘텐츠 시장 창출
 - 지역예술가·장인, 연구기관, 지역산업체 등이 전당의 콘텐츠 및 문화상품 개발과정에 참여하게 함으로써 전당과 지역의 **문화적·사회적 공생관계** 정립
 - 단기적으로는 전당 콘텐츠 제작에 집중하되, 중장기적으로 콘텐츠 제작기술의 국내외 보급 및 아시아 저개발국가 ODA 사업 추진

목표4 아시아예술극장 : 제작 중심의 아시아 동시대예술¹⁾의 허브

[1] 아시아 동시대공연예술 작품 창·제작 및 담론 생산

- 개관축제('15.9월) : 약 27편 예정
 - 아시아 동시대예술을 짧은 기간 내에 집약적으로 보여줌으로써 관객유치, 아트마켓으로서 효과 극대화

구분	권역	국 가	사업(작가)명	작품 내용	장르	제작 방법
개관 축제	한국		광주 프로젝트	- 광주 아티스트들의 광주를 주제로 하는 복합장르의 작품 제작	미정	제작
	동북 아시아	한국 일본 공동 작업	토시키 오카다	<야구(It's just baseball)> - 야구, 병영체험 등의 문화적 현상을 통한 동북아의 공통적 문화와 위상에 대한 작품을 한국과 일본 배우들이 참여하여 제작	연극	공동 제작
	동 아시아	대만	차이밍량	<당나라의 승려(The Monk from the Tang Dynasty)> - 7세기 서유기를 현대적 사유와 매체로 재해석	연극	공동 제작
				- 영화관 그 자체를 공연 공간에 구현하고, 그 안에서 영화를 상영하는 설치 예술	설치	초청
				- 차이밍량의 관점(대만 뉴웨이브)을 제시하는 영화 기획전	영화	초청
				<행자> - 중국의 역사상 최초로 10년을 걸어 서양으로 갔던 스님에 대한 퍼포먼스	거리 퍼포먼스	초청
	동남 아시아	싱가포르	호추니엔	<만마리 호랑이(Ten Thousand Tigers)> - 말레이 호랑이를 통해 아시아의 식민주의 역사를 되짚는 작품	연극, 설치	공동 제작
		태국	아핏차퐁 위라세타쿤	<왕들의 무덤(Cemetery of Kings)> - 아시아의 야생적, 신화적 사고를 담아 아시아적 문법으로 소통하는 작품	영화	공동 제작
				<피버 룸(Fever Room)> - 최면술사, 다양한 차원의 무대, 스크리닝과 배우 등이 중첩된 공연 - 아시아의 신화적 사고와 시간성이 드러나는 공연 작품	연극	제작
	서·중앙 아시아	이란	아쉬가르 파르하디	- 이란의 영화감독이자 연출가인 아쉬가르 파르하디의 신작 초청	연극	공동 제작
	비 아시아	프랑스 +한국	요리스 라코스테	<합창모음곡 작품번호2번 수수께끼 > - 문학, 연극, 무용, 시각예술, 음악, 음성 시 등을 발췌하고 이를 한국 참여자들의 발화로 살아있는 기념비를 만들고자 함	연극, 사운드	공동 제작

1) 동시대 예술(contemporary art) : 동시대의 가치를 존중하며 자유롭게 추구하는 예술적 경향으로서 주로 전통과 현재, 예술과 기술 간의 융복합 및 관객과 아티스트 간의 새로운 관계 설정 등을 통해 표현

○ 시즌('15.10월 ~ '16.6월) : 약 18편 예정

- 마스터전, 아시아기획전, 커뮤니티프로그램, 신작 쇼케이스 등을 통해 아시아예술극장의 장기적인 방향성 제시 및 담론 생산

구 분	지 역	사업 내용	제작 방식	효 과
마스터전: 매월 1주	전세계	- 공연예술마스터 (6명 마스터/매월 1작품) - '15.10월 <Einstein on the Beach, 1976> : 오페라 연출가 로버트 윌슨의 역작으로 꼽히는 작품으로, 2012년 재제작	초청	거장의 마스터 초청으로 국내외 관객 인바운드
아시아 기획전: 매월 3-4주	아시아	- 아시아 thinker+아티스트 듀오의 아시아동시대 예술 역사쓰기 (6주제 기획/매월 1기획) - '15.10월: 헬리 미나티 (주제:오리엔탈리즘)	기획/ 제작	동시대 아시아공연예술의 역사쓰기 해외로 아웃바운드
신작 쇼케이스: 매월 3-4주	아시아 젊은 작가	- 레지던시 및 창제작을 통한 신작 발표 - '15.10월 아르크 렌즈 : 역사적 오리엔탈리즘을체 탐구, 체화, 아카이빙하고 이를 궁극적으로 무용 공연으로 치환하는 작업	창·제작	아시아예술극장 미션 수행
커뮤니티 프로그램: 매월 2주	광주	<지역작가 포커스> - 광주 지역에서 활동하는 다양한 아티스트를 프로모션하고 이들에게 공연 기회를 제공하기 위해 광주 지역 큐레이터가 프로그램을 기획 <지역 젊은 작가 발굴, 육성 프로그램> - 아직 알려지지 않은 광주 지역의 신진 아티스트를 발굴하고 워크숍을 통해 교육, 발전, 컨템포러리 공연을 제작 및 공연 <커뮤니티 퍼포머티비티> - 유명 작가가 광주 지역사회 구성원과 협업하여 작품 제작 및 공연	공모 및 기획	광주커뮤니티의 동시대예술 제작지원 및 향유

※ 대관 : 매년 1~2월, 7~8월

- 대관심의위원회를 구성하여 극장의 특성 및 콘텐츠 다양성을 보장할 수 있는 작품 위주로 선정

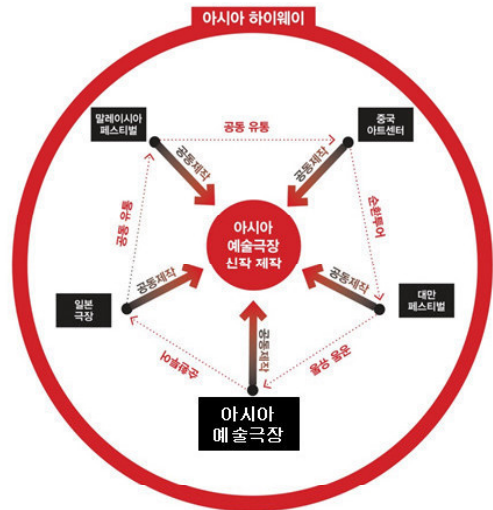
○ 아시아 웨이브 페스티벌 : 아시아기획전과 신작 쇼케이스에서 제작된 작품 중 최고의 작품을 선별하여 집중적으로 소개하는 페스티벌 개최('16.5월)

- 아시아예술극장의 연간활동을 3주간 집약시켜 관객개발 및 마켓의 효과로 연결

※ 아시아 최첨단 흐름의 지형도를 그려냄으로써 아시아 작가를 발굴하기 위한 플랫폼으로서 역할과 아시아동시대예술의 마켓기능 수행

[2] 아시아 공동제작-유통 네트워크시스템 구축 및 관객 개발

- 전 세계 유명 극장, 페스티벌, 예술단체와의 공동제작을 통해 수준 높은 작품을 경제적으로 제작 및 유통 채널 극대화
- 아시아하이웨이를 통해 유통망을 확보하여 예술극장에서 제작된 작품들이 전 세계의 극장 및 페스티벌에 투어 공연 추진
- 아시아 동시대예술 전문가 네트워크 미팅 개최 (매년 2회)



- 동시대 공연예술의 핵심 마케터이자 유통의 교두보로 기능

- 아시아예술극장이 제작한 작품을 중심에 두고 국제 마켓 및 행사를 적극적으로 연계함으로써 시장 조성 및 국내외 예술가들의 네트워크 형성



- 동시대예술에 대한 진입장벽을 낮추기 위해 시민이 직접 참여하는 관객개발 프로그램 운영

* 작품 예 : 100%광주(작가:리미니 프로토콜), 초생경극(작가:안은미) 등

목표5 어린이문화원: 아시아문화 기반 어린이 문화콘텐츠 제작유통 플랫폼

[1] 아시아 문화 기반의 복합적 어린이 문화체험장 구축

- (아시아문화체험관) 아시아의 다양한 문화와 자연환경을 배경으로 생활 속 문화, 지식과 문명을 통한 문화, 예술적 표현을 통한 문화의 복합적 체험공간 구축

영역	중점방향	운영일정			
		'15.7~8월	'15.9월	'16.3월	'16.9월
자연과 생활 (일상)	다양한 자연환경 속에서 살아가는 아시아인의 삶	어린이 스포츠체험 특별전 *광주하계유니버시아드 연계	(플랫폼) 아시아의 자연과 환경		
			아시아의 스포츠와 놀이 (스포츠전 연계)	아시아인의 생활 의식주, 연가와 놀이 등	
지식과 문명 (생각)	과거•현재•미래의 아시아의 지식과 문명의 세계	-	(플랫폼)아시아의 건축과 문명		
				아시아의 문자/화폐	
				아시아의 수와 과학	
예술과 상상 (표현)	예술 체험과 미디어의 만남으로 만드는 아시아 예술	-	(플랫폼)아시아의 소리와 음악		
				아시아의 빛과 색	
				아시아의 몸짓과 춤	

- (창작 교실) 아시아문화 체험과 창작활동 기반의 정기교육프로그램을 개발·운영하여 어린이들의 창의성, 상상력, 감성을 증진

구분	주요 내용	대상
장기 (연중 상설)	○(문화다양성교육) 아시아 각국의 동화, 전설, 이야기 등을 소재로 통합문화예술교육 프로그램 개발	유아~초등저학년
	○(예술창작교육) 시각, 청각, 미각 등 오감을 기반으로 하는 예술 창작교육	유아~초등저학년
	○(문화콘텐츠창작교육) 아시아 이야기를 소재로 한 다큐멘터리, 광고, 영화 등을 창작	초등고학년 이상
단기	○아시아 어린이 문화캠프(수학여행 연계)	유아~초등학생
	○가족뮤지엄 캠프(주말, 방학연계)	유아~초등학생

[2] 어린이 공연·축제 활성화 및 어린이도서관 운영

- 어린이의 문화적 감성과 창의성을 증진시킬 수 있는 아시아 스토리 기반의 새롭고 실험적인 공연·축제 개최

구분	'15년	'16년	'17년
정기 공연	○ 1/4분기 : 어린이 참여공연 제작 ○ 3/4분기 : 아시아 스토리 공연 제작	○ 2/4분기 : 광주스토리와 연계한 공연 제작 ○ 4/4분기 : 국내외 작품 초청	
기획 공연	○ 이야기 올림통 ('15.8월) - 무대에 설치된 침대에 누워 동화구연 방식으로 이루어지는 청각체험 중심의 공연 * '14.11월 시범공연	○ 숲의 아이 ('16.9월) - 카자흐스탄 영웅신화를 활용해 연극·현대무용·미디어·음악 등을 융합한 판타지 인형극 * '15년 순회공연추진	○ 명화 속 수학이야기 ('17.9월) - 미술작품 속의 수학적 요소는 무엇일까? 동서양의 다양한 명화를 통해 미술과 수학적 재미를 탐구하는 창작 공연
축제	○ 아시아 스토리페스티벌 - 아시아 이야기 소재 연극·만화·인형극·애니메이션·오페라 등 다양한 전시와 공연으로 국제적인 아시아 어린이·청소년 축제 - '15년 1회 개최 후 매년 개최 ('15. 8월)	○ 아시아 스토리페스티벌 ○ 아시아 어린이 음악 축제 - 어린이가 만드는 아시아의 음악'을 주제로 국내외 어린이 관(현)악단, 합창단이 아티스트와 함께 만드는 축제 - '15년 국내 음악축제로 시범운영, '16년 1회 개최 후 매년개최 (5월)	○ 아시아 스토리페스티벌 ○ 아시아 어린이 음악 축제

- 어린이가 책을 매개로 상상력을 키우며 아시아문화를 책으로 체험할 수 있는 어린이도서관 구축·운영

(3) 어린이 문화콘텐츠 교류협력 및 유통 활성화

- 국내외 어린이 문화기관과의 MOU 및 협의회 구성, 어린이 문화 교류의 구심점 역할 수행
 - 문화적 지원이 필요한 국가를 대상으로 어린이문화원의 콘텐츠를 활용한 순회전시·공연, 교육 프로그램 보급
- 어린이 문화콘텐츠 및 문화예술교육 분야 종사자 간 문화교류 행사와 아시아의 어린이·청소년이 참여하는 국제적 행사 개최

구 분	주요 내용	추진 일정
지역콘텐츠 교류전	지역의 어린이 기관과 연계하여 지역문화자원 기반의 콘텐츠교류 활성화	'14년 시연, '15년부터 매년 개최
전국 어린이콘텐츠 박람회	국공립 어린이박물관(미술관) 협의회 중심으로 어린이문화콘텐츠 박람회 및 연구포럼을 통한 어린이문화 협력망 확대	'15년부터 격년 개최
아시아 어린이청소년 문화엑스포	어린이와 청소년, 예술가가 참여하는 문화콘텐츠 창작·시연을 통한 아시아의 어린이문화기관 간 교류 활성화	'16년부터 격년 개최

□ 현황

- 아시아문화광장(16,200㎡) : 안개분수, 연못, 목재벤치 등
- 5·18 민주광장(7,900㎡) : 화강석 통석의자, 실개천 등
- 다목적이벤트마당(10,600㎡ / 문화창조원 상부)
- 계단식광장(4,100㎡ / 대극장과 문화창조원 사이) 등

□ 활용계획

- 페스티벌 개최
 - 분기별로 계절에 특화된 축제를 개최하여 누구나 즐길 수 있도록 참여 유도

아시아 고메 (Gourmet) 페스티벌	-아시아의 차와 디저트, 요리사, 음식 관련 문화활동 소개 -정월 대보름과 연계, 매년 2월 개최
한 여름밤의 페스티벌	-도시형 주말 피크닉형 축제 -7~8월 매 주말 전당 야외에서 포크송, 마임, 영화상영 등
광주 월드뮤직페스티벌	-월드뮤직으로 남녀노소가 함께 즐기는 축제 -'10년부터 매년 개최하여 전당을 대표하는 축제로 자리매김
ACC 빛축제	-송년과 신년을 축하하기 위해 빛을 주제로 한 미디어 아트 축제 -매년 12월 중순부터 1월초까지 개최, 연말 축제명소로 육성

- 전당 콘텐츠와 연계한 이벤트 개최
 - * 예 : 예술극장 공연작품 무대의상·소품 전시회 등
- 아시아 특정국가 문화의날 행사 개최
 - 1개 국가 문화를 이해할 수 있는 전시/공연
 - 아시아권 수교기념 문화행사 개최
 - * '15년 예 : 미얀마 40주년, 라오스 20주년, 싱가포르 40주년

Ⅲ. 전당운영계획

< 운영 원칙 : 창조, 연대, 참여 >

- (창조) 문화, 예술, 산업간의 융합을 주도하고 새로운 형식의 콘텐츠 창작에 끊임없이 도전하여 새로운 패러다임 제시
- (연대) 지역과 연대하여 창제작클러스터를 조성하고, 문화예술을 중심에 두는 새로운 도시재생·도시발전 모델을 정립하여 아시아 국가와 공유함으로써 동반성장 모색
- (참여) 세계 여러 나라의 역사·건축·사회·문화·예술 등 다분야 전문가들뿐만 아니라 일반시민과 학생들도 전당 운영에 참여

1. 조직 구성(안)

□ 이사회 구성(안)

- 구성 : 이사회는 이사장(비상근), 사장(상근 기관장), 비상임이사, 비상임감사 포함 16인 이내로 구성
 - ※ 전당이 소속기관이 될 경우, 이사회는 없고 전당장만 존재
- 기능 및 역할 : 사업계획 및 예산에 관항 사항 등 주요사항 심의·의결
- 임기 : 2년

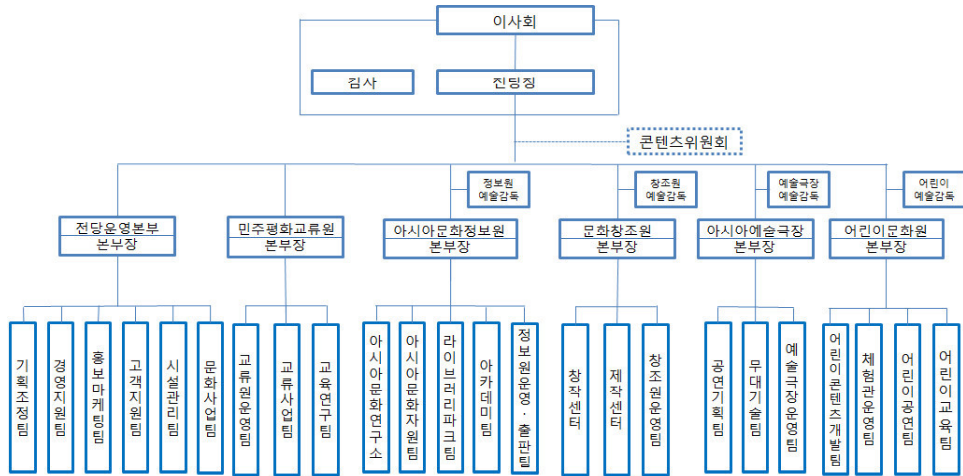
□ 콘텐츠위원회 구성(안)

- 구성 : 예술감독을 포함, 원별 전문가 5명이상으로 구성
- 기능 및 역할 : 문화전당 각 원별로 운영위원회를 구성하여, 콘텐츠 제작 시 자문 및 대관·공모 작품의 심의를 수행함
- 임기 : 3년(초대위원 : '16.5월까지)

□ 사무국 구성(안)

- 구성 : 6본부 4예술감독 1연구소 2센터 21팀 423명
 - ※ 5개원의 고유기능을 중심으로 본부 조직으로 구성하되, 운영의 효율성을 제고하기 위해 일반 운영 및 공통 기능은 운영본부에서 통합관리

< 조직 구성도(안) >



□ 부서별 주요 기능

구 분	부서 (정원)	주요 업무
전당 운영본부 (95)	기획조정팀(23)	업무계획, 국회, 예·결산, 전당장 지시사항 관리, 이사회, 기록물, 정보공개, 통계, 레지던시, 정보화 및 정보시스템 등
	경영지원팀(16)	인사, 교육, 조직, 성과관리, 회계, 계약, 급여, 직원복지, 임대매장 관리, 국유재산 관리, 제규정, 물품, 서무 등
	홍보마케팅팀(13)	온·오프라인 홍보, 웹진·기관지·홍보물 등 출판, 5개원 홍보·출판 지원 및 총괄, 후원회 구성·운영, 아트숍 운영 등
	고객지원팀(13)	방문자센터, 안내데스크 등 고객지원시설, 콜센터, 자원봉사 관리, 고객정보, 고객만족도, 민원, 홈페이지, 티켓시스템 운영
	시설관리팀(20)	건축, 토목, 미화, 주차장, 기계, 공조, 전기, 통신, 조경, 조명, 음향, 영상, 소방, 승강기 등
	문화사업팀(10)	전당개관행사, 4대축제, 각종 행사 기획, 대관행사 총괄 등
민주평화 교류원 (36)	교류원운영팀(16)	기념관 운영계획, 공간 운영 및 관리, 전시기획 등
	교류사업팀(12)	국내외 기관 네트워크 구축 및 교류, 국제기구 협력 유치, 문화 ODA 등, 아시아 지역별 협력지원
	교육연구팀(8)	러닝센터 교육 및 체험 프로그램 운영 및 관리
아시아 문화 정보원 (78)	아시아문화연구소(21)	아시아 문화 연구, 학술업무 기획
	아시아문화자원팀(20)	문화자원 조사·수집, 전당사업 아카이빙, 자료 등록·정리·보존·관리, 전문자원센터 운영 및 수장고 관리, 문화자원관리시스템 및 문화자원포털 운영·관리
	라이브러리파크팀(15)	라이브러리파크 열람·전시·교육·체험 프로그램 기획 및 운영, 장서 관리, 커뮤니티 프로그램 운영
	아카데미팀(13)	문화전문인력 양성, 양성인력 활용
	정보원운영·출판팀(14)	지출 및 정산, 계약업무, 정보원 시설 및 장비관리, 행정지원, 정기간행물 기획 발간, 전당출판물 배급 및 관리, 편집 및 감수
문화 창조원 (78)	창작센터(31)	융복합 콘텐츠(전시 등) 생산을 위한 연구랩 활동 국내외 전문가 및 협력기관 섭외 관리 등
	제작센터(20)	융복합 콘텐츠 제작, 스튜디오 시설 및 장비 운용 등

	창조원운영팀(27)	전시관 운영 관리, 수장고 운영, 지출 및 정산, 계약업무, 행정업무 지원, 교육 프로그램 기획·운영, 출판 및 아카이브, 홍보·마케팅
아시아 예술극장 (72)	공연기획팀(32)	공연콘텐츠 기획·제작, 네트워크, 아카이빙, 홍보·마케팅 등
	무대기술팀(29)	무대 제작, 무대기계, 조명, 음향, 영상시설 관리·운영
	예술극장운영팀(11)	예산, 회계, 계약, 대외협력, 대관업무, 극장 운영, 안내
어린이 문화원 (64)	어린이콘텐츠개발팀(27)	어린이 콘텐츠 기획 연구개발, 국내외 기관 협력사업, 콘텐츠 개발센터 운영, 예산관리, 행정사무, 대외업무관리
	어린이체험관팀(11)	체험관 전시콘텐츠 기획·제작, 체험관 공간기획
	어린이공연팀(12)	어린이 공연 및 축제 기획, 어린이 공연 운영
	어린이교육팀(14)	교육프로그램 운영, 어린이도서관 운영

2. 인력 구성(안)

□ 기본방향

- 전문직을 적극 활용하여 유연성과 전문성 확보

□ 인력구성

(단위 : 명)

구분	정원		합계	정원외 시간제
	일반직*	전문직		
전당운영본부	60	35	95	310 (2교대)
민주평화교류원	26	10	36	
아시아문화정보원	50	28	78	
문화창조원	37	41	78	
아시아예술극장	42	30	72	
어린이문화원	42	22	64	
계	257	166	423	

* 공무원 34명 파견 검토 중(안행부 협의 예정)

* 전기, 통신, 방호, 조경, 청소, 주차장 등 시설관리는 외주업체 활용

* 자원봉사자 : 연 200명 내외(어린이체험관, 복합전시관 등 전당 내 질서유지 등)

* 안내데스크, 아트숍, 전시해설 등 현업분야 업무부담 완화 및 고용창출을 위해 시간제근로자 총 310명 정원외 별도 채용

3. 관람시간

□ 기본방향

○ 국립문화기관으로서 문화향유권 증진

- 전당 인근 박물관(국립광주박물관, 광주시립미술관 등)의 휴관일이 월요일이므로 전당의 정기휴관일은 화요일로 지정 예정

* 프랑스 대표적 문화시설인 루브르박물관(화)과 오르세미술관(월)은 휴관일이 달라 관광객이 두 기관 중 한 기관은 갈수 있도록 정책적 고려

○ 사전예약제 도입 등 쾌적한 관람환경 조성

- (어린이) 시간당 입장객 제한, 인터넷 사전예약제 도입으로 어린이 안전사고 예방 및 쾌적한 관람 환경 조성
- (정보원) 아시아문화자원센터의 아카이브 전문자료 열람공간의 경우, 인터넷 사전예약제 도입으로 관람 편의 제고

□ 운영계획

○ 휴관일 : 매주 화요일, 1월 1일

○ 관람시간 : 9시~23시(원별 탄력적 운영)

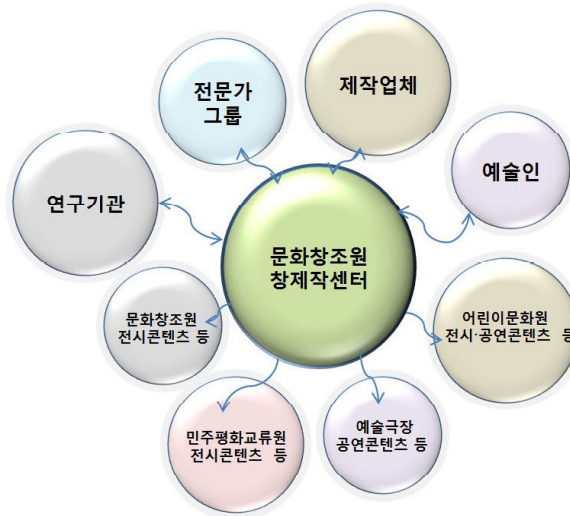
구 분	시 설	관람 시간
교류원	민주평화기념관	○ 9시~18시
정보원	라이브러리파크	○ 10시~ 22시
	아시아문화아카데미	○ 9시~21시
	아시아문화자원센터	○ 9시~18시
창조원	복합1,2관, 미디어관,디자인관, 다목적홀 등	○ 하절기 10시~19시 ○ 동절기 09시~18시 ※매주 금 : 22시까지 연장 운영
예술극장	대극장	○ 평일 : 19시~23시
	중극장	○ 주말 : 15~23시
어린이 문화원	체험전시관 어린이극장 어린이도서관	○ 평일(월, 수-금) : 10시~18시 ○ 주말 및 공휴일 : 9시~19시
방문자서비스센터		○ 9시~23시 (모든 시설 운영종료시까지 운영)

○ 편의시설 : 9~22시 (단, 레스토랑 : 11시~22시)

4. 창제작클러스터 조성방안

□ 기본 방향

- 창제작센터를 통해 지역예술가·장인, 연구기관, 지역산업체 등이 전당의 콘텐츠 및 문화상품 개발과정에 참여할 수 있도록 함으로써 전당과 지역의 문화적·사회적 공생관계 정립

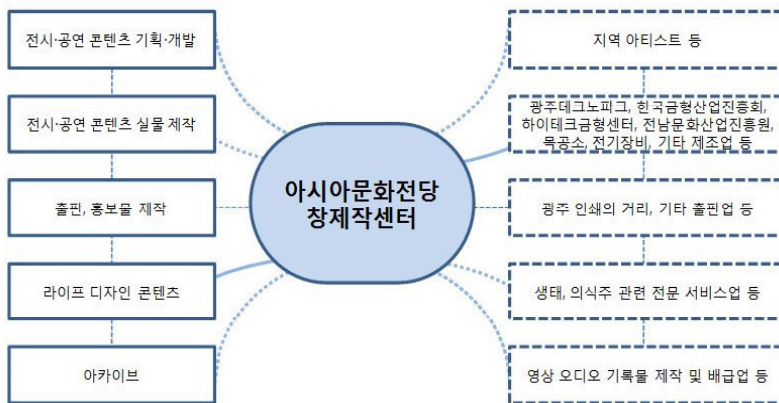


- 중장기적으로 전당 콘텐츠와 디자인 상품 제작 뿐 아니라, 지역의 문화예술시설, 국내외 문화예술기관의 전시·공연 콘텐츠 및 문화상품 제작을 지원
- 전당의 전시·공연 콘텐츠 및 디자인 상품과 연계한 지역의 일자리 창출, 창업을 유도하여 전당의 지역경제 파급효과 극대화

□ 분야별 지역 연계방안

- **(창조산업 클러스터)** 기구축되었거나 추진 중인 지역의 창조산업·문화산업 클러스터와의 연계를 통해 시너지 도모
 - 7대 문화권 중 ‘문화전당권’을 중심으로 산업클러스터화하고 향후 첨단지구 등 도시 전체로 확산
 - * 광주·전남 지역 창조산업 관련 클러스터 조성 현황 : 디지털 콘텐츠산업 클러스터 조성 사업, 전남 공예문화산업 클러스터 사업, OLED 조명산업 클러스터 조성 사업, 금형산업 클러스터 조성 사업, 강(康)-남(南) 문화공예 클러스터 사업
- **(중소기업)** 금속·전기·인쇄·의복·방송·통신업 등 지역의 중소기업과 창제작센터 간 창제작 라인을 구축하여 콘텐츠 제작
 - 목재(계림동 나무전거리), 금속(수기동 금속가공), 금형(첨단산업단지), 인쇄(광산동 인쇄골목), 의복(충장로5가 패션제작), 방송·통신(양동, 금남로, 광산동 투자진흥지구) 등

< 제작과정별 연계분야 예시 >



- **(대학, 연구기관)** 창제작센터와 대학, 지역연구기관간의 공동연구 및 과제 수행을 통해 상생방안 모색
 - * 광주·전남지역 협력가능 연구기관 : 광주디자인센터, 조선대 융합디자인대학사업단, 광주테크노파크, 전남대 문화전문대학원, 호남대 IT스퀘어, GIST 내 CT연구원, CGI센터, 동신대학교 디지털콘텐츠 협동 연구센터 등

5. 레지던시 운영계획

< 레지던시 공간 : 아시아문예창작공간 >

- 광주 (구)서구청사를 리모델링하여 레지던시 공간 조성(2015. 7월 개관 예정)
 - * 시설 규모 : 부지 9,072㎡, 건물연면적 7,938㎡
 - * 공간 구성 : 스튜디오 35실, 게스트룸 16실, 전시실 2실, 커뮤니티룸 / 휴게실 4실, 회의실 등
- 광주여고 및 국립아시아문화전당 주변의 폐공가를 활용하여 레지던시 공간으로 활용

□ 기본방향

- 다양한 장르와 분야를 포괄하는 레지던시 구축
- 지역에 문화적 활기 부여 및 국제교류 도모
- 국내외 작가, 기관, 단체 등과의 네트워크 및 플랫폼을 구축하여 전당의 성장화 동력으로 활용

□ 입주작가 운영계획

- 입주기간 : 장기 6개월~1년 / 단기 3~6개월
- 입주대상 : 전당 콘텐츠 창제작 인력 및 예술가·인문학자·기술자 등 다분야의 지원자 (외국인 50%, 내국인 50%)
- 지원사항 : 공간(스튜디오, 게스트룸 등) 지원 및 네트워크 구축 기회 제공, 프로그램 운영 등

□ 운영 프로그램

- 전당 콘텐츠 기획·제작을 위한 작가, 과학자, 인문학자 등 다분야 전문가 레지던시를 중점적으로 운영
- 문화동반자사업과 연계하여 문화교류 및 ODA의 장으로 활용
- 광주지역 입주작가 협업 : 대인시장 레지던시, 전당 인근 레지던시, 아시아문예창작공간 레지던시 입주 작가 간의 협업 워크숍, 공동 발표회 개최 새로운 형태의 작품 생성
- 오픈 스튜디오 및 작가 설명회 개최, 작가와 시민과 교류 도모

6. 편의시설 운영계획

□ 기본방향

- 전당의 관람객 확보 및 편의 증진을 위해 편의시설의 효율적 운영
 - 운영 수익금의 최대 창출을 위한 입찰방안 수립
 - 식음시설의 메뉴 차별화와 대중화를 통한 고객 확보

□ 식음료시설(안)

- (현황) 카페테리아, 음식점, 야외매점, 노천카페 등 19개소 / 총 4,429.15㎡
- (임대 계획) 우규승 설계자의 설계안에서 고려된 임대시설 총 3680,72㎡를 '14년 12월 중 1차 입찰하여 '15년 7월부터 운영, 나머지 공간은 전당 개관후 수요를 고려하여 ' 16년에 입찰진행 예정
 - * 임대료는 전당 준공이후 시가표준액 또는 감정평가법인의 평가액을 산출 받아 책정 예정

□ 아트숍·북숍(안)

- (현황) 아트숍, 북숍 등 4개소 / 937.41㎡
- (직영 계획) 창제작센터 디자인랩에서 문화상품을 기획·제작하고, 일부 상품은 위탁제작하며, 아트숍과 북숍을 직접운영하여 판매

□ 주차장(안)

- (현황) 주차대수 550대(옥외부설주차대수 1,081대 별도)
- (직영 계획) 전당 방문객이 가장 처음으로 접하는 서비스의 시작점으로 효과적이고 유기적인 주차 배치 및 안내를 통하여 쾌적한 이미지 제공

7. 고객지원시설 운영계획

□ 기본방향

- 관람객이 편리하고 효율적으로 전당을 이용할 수 있도록 맞춤형 고객 서비스 제공
 - 가족단위, 학교단체, 실버세대, 관광객 등을 위한 타겟별 차별화된 서비스 마련

□ 고객지원시설

- 시설현황 : 방문자서비스센터 1개소, 안내데스크 6개소, 매표소 6개소, 물품보관소 6개소, 어린이휴게실 및 수유실 4개소, 도시락 식당 1개소, 의무실 1개소, 콜센터 1개소 등
- 인력 : 시간제 근로자 310명 채용, 2교대 (1일 6시간 이내) 근무
- 교육 : 서비스마인드 함양을 위한 친절교육 및 분야별 직무내용 숙지 등
 - * 교육시기 : 채용 직후 2주일, 분기별 2일

□ 고객지원 서비스

- 전당 내 관람안내소에서 신분증 보관 후 **디지털가이드** 대여
 - 관람객의 자체 **스마트폰에 가이드 앱**을 무료 다운받아 시설별 전시 안내 가이드 이용 가능
- **셔틀버스** 운영 (3대)
 - 운행노선 : 광주대중교통의 전당 인근 운행노선을 고려하여, 장거리용과 단거리용의 셔틀버스 운행노선 검토 계획
- **투어프로그램** 운영 (약 40분)
 - 코스(안) : 방문자서비스센터→구)전남도청 일대→예술극장(대극장)→창조원 아트숍→정보원 라이브러리파크→어린이문화원 옥외 놀이터(기념사진 촬영)
 - * 투어 코스에 유료 전시관 내부는 불포함

8. 자원봉사자 운영계획

□ 기본방향

- 시민의 참여 기회 확대를 통해 활력 제고 및 연대 강화
- 적재적소에 배치하여 관람객에게 맞춤형서비스 제공

□ 정규자원봉사자 (200명 내외)

- 대상 : 18세 이상 내외국인 모두
- 근무기간 : 기본 1년 원칙 / 근무시간 : 일 4시간
- 모집 분야 : 전시해설, 교육프로그램 운영 등 전문영역은 전담직원이 담당하고, 자원봉사자는 일정시간 교육을 통해 비전문가도 수행할 수 있는 업무 담당(질서 유지 및 전담 안내 등)
- 모집 절차 : 모집공고 → 설명회 개최 → 심사 → 교육, 배치 → 운영
- 교육
 - 기본교육 : 전담 및 시설별 기능과 역할, 콘텐츠, 친절·긴급 구호교육, 문화예술 일반 등(최초 1주일/ 분기별 2일)
 - 전문 심화교육 : 각 원 및 아시아문화아카데미와 연계하여 전담 특화 교육 실시(월별 2일)
- 인센티브 제공
 - 봉사시간 등록 및 수료증 발급
 - 중식(혹은 식대) 제공 및 교통비 지급
 - 우수자원봉사자 표창, 기념품 및 책자 지급(100시간 이상)

□ 수시자원봉사자

- 행사 지원 자원봉사자 : 전담 개관행사, 전담 4대 축제 등
- 중고등학생 자원봉사자 : 전담직원 및 정규자원봉사자를 도와 질서유지, 위치 안내, 물품보관 업무 지원

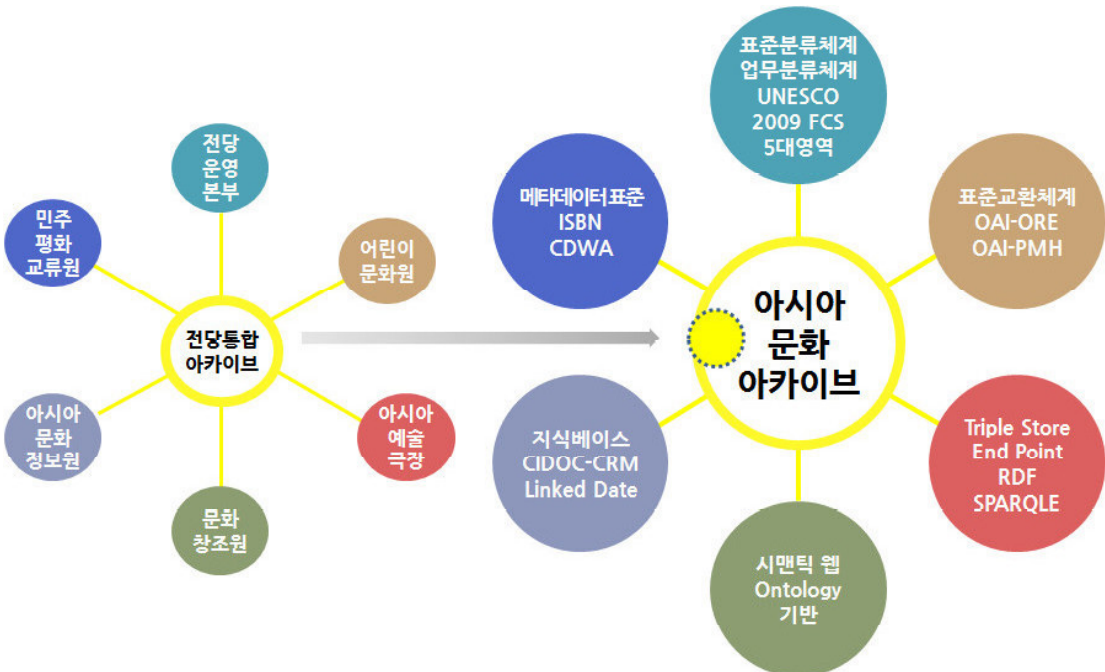
9. 정보화계획

□ 기본방향

- 아시아 문화자원의 수집·공유·유통·이용자 참여의 정보화 생태계 조성 및 허브 구축
- 복합문화공간의 전시, 연구와 교육, 홍보, 행사 기획 등에 운영 역량을 지원하기 위한 사물인터넷 기반의 통합정보서비스 제공
- 정부 3.0에 입각한 국립아시아문화전당 행정업무의 간소화 및 운영의 자동화·체계화로 전당운영의 효율성 제고

□ 아시아문화자원 정보화(13~17)

- 아시아문화자원에 관한 메타데이터를 종합적으로 수집하여 전세계에 서비스 제공(가칭 ‘컬쳐아시아’)
- * 유사사례 - 유로피아나 : 유럽의 문화유산 및 디지털 콘텐츠에 복수 언어접근 플랫폼을 개발하는 EU의 범국가적 프로젝트(현재 90여개 기관 참여)



□ 이용자서비스 정보화('13~'16)

- 전당 안내 / 예매발권시스템 등 원스톱 정보서비스 구축을 통해 전당 이용의 편의성 제고



□ 전당 운영 정보화('15~'16)

- 행정 업무의 간소화 및 생산성 향상을 위한 정보시스템 구축



10. 홍보계획

□ 추진전략

- 전당 준공·개관을 계기로 적극적인 브랜드 포지셔닝을 통해 국내외 경쟁에서 우위·주도권(initiative) 확보
- 캠페인성 시민참여 활성화로 지역에서의 지지기반 공고화 및 자발적 참여·홍보 유도
- 비전·메시지 중심에서 콘텐츠·이미지 중심의 홍보로 접근방식 전환을 통해 흥미요소 지속 유지

□ 단계별 주요 프로그램

- 1단계('14년)
 - 문체부 출입기자 팸투어를 통해 전당 관련 긍정적 보도 확산(7월)
 - 아시아문화전당 홍보사절단 해외 파견('14~' 15) : 권역별 거점 국가를 중심으로 전당 홍보 및 네트워크 구축
 - 유관기관 홍보협의회 운영('14.5월~)
 - * 문체부, 광주시, 광주U대회조직위, 동아시아문화도시추진위, 광주문화재단, 광주비엔날레재단, 광주정보문화산업진흥원, 아시아문화개발원 (8개)
 - 주요 중앙일간지 및 아시아권 미디어 기획기사 게재(9~11월)
 - 문화 오피니언 리더 및 일반인(택시기사 등) 건립현장 투어(8월~)
- 2단계('15년)
 - 신문, 전광판, 교통매체, 라디오 광고, 버스래핑 등
 - 전당 홈페이지, 모바일, SNS를 다국어로 개설하여 전당 프로그램 상세 소개 및 홍보 활성화
 - 주요 아시아권 언론인을 초청한 전당 팸투어
 - 15년 달력 및 차량스티커 등 전당 홍보물 제작, 확산
 - 기아 타이거즈 및 아시아나항공 등과 연계 홍보

11. 마케팅계획

□ 기본방향

- 중력모형을 통해 산출한 '15년 방문객 수 835,582명 이상 유치
 - 내국인 752,024명(90%), 외국인 83,558명(10%)
 - * 외국인 방문비율은 국립민속박물관의 1/2, 광주비엔날레의 2배인 10%로 산정

□ 내국인 유치 전략²⁾

- 성인 유치 : 56만명 타겟마케팅
 - (광주·전남) 공공기관, 자치단체, 기업 등을 대상으로 단체 네트워크를 확보하고, 유치대상 단체별로 세분화된 유치전략 마련
 - (전국) 코레일과 공동으로 KTX 전당 특별상품 개발, 여행사 임직원 팸투어 및 관광상품 개발
- 어린이·청소년 유치 : 19만명 타겟마케팅
 - 연령대별로 공교육 정책과 관심사항을 분석하여 마케팅하고 주말·공휴일을 활용하여 부모동반 방문 유도

□ 외국인 유치 전략

- 국내체류 외국인 : 3만명 타겟마케팅
 - 주한외교단, 기업인, 언론인 등 주한 외국인 대상 홍보
 - 아시아이주노동자, 다문화가정, 유학생 등 타겟별 참여 프로그램 개발
 - 외국인관광객 : 5만명 타겟마케팅
 - 한국 방문 비율이 높은 중국·일본, 동남아의 교민회, 유학생 및 현지 아웃바운드 여행사 대상으로 마케팅, 수학여행단 유치
 - 해외 주요행사 유치 및 연계행사 추진(SPACE Project, IETM 등)
 - 한류스타 보유 엔터테인먼트 회사와 연계하여 해외 한류 팬클럽의 팬미팅 개최
- ※ 광주·전남 거주 외국인 총 39,159명, 광주시 주요관광지 외국인 방문객수 총 51,529명(광주광역시·전라남도 통계)

2) 2012년 여수세계엑스포 기본계획의 성인, 어린이·청소년, 단체 방문객 비율 참조

IV. 소요예산 및 기대효과

1. 소요예산(안)

(단위 : 백만원)

구 분		'14년	'15년	'16년	'17년
민주 평화 교류원	전시	4,500	7,300	2,000	2,000
	교육	1,000	1,000	1,000	1,000
	교류	967	5,800	5,400	5,400
	소 계	6,467	14,100	8,400	8,400
아시아 문화 정보원	자원센터	9,700	9,550	4,300	4,300
	연구소	1,150	1,450	1,500	1,500
	아카데미	300	1,100	800	800
	소 계	11,150	12,100	6,600	6,600
문화 창조원	전시	9,100	15,300	3,600	3,600
	창제작센터	3,399	2,500	2,000	2,000
	프로그램	603	1,900	1,600	1,600
	소 계	13,102	19,700	7,200	7,200
아시아 예술극장	공연	6,300	12,100	4,800	4,800
	페스티벌	400	1,500	1,800	1,800
	플랫폼	400	400	400	400
	소 계	7,100	14,000	7,000	7,000
어린이 문화원	전시(체험관)	6,520	15,433	3,384	3,384
	공연·축제	600	2,370	1,446	1,446
	교육·교류	1,205	1,900	1,700	1,700
	소 계	8,325	19,703	6,530	6,530
합 계		46,144	79,603	35,730	35,730
전당운영	인건비	-	12,928	22,054	22,716
	경상운영비	1,568	19,227	27,638	28,408
	장비·비품비	14,920	22,380	1,000	1,000
	소 계	16,488	54,535	50,692	52,124
합 계		62,632	134,138	86,422	87,854

2. 수입[안]

□ 수입 예측

(단위 : 백만원)

구 분	2015년	2016년	2017년
입장료 수입	935(27.3%)	1,874(30.3%)	1,877(30.0%)
사용수익허가 (임대수입)	924(26.9%)	1,140(18.4%)	1,169(18.7%)
대관 사업	261(7.6%)	534(8.6%)	547(8.7%)
주차장 사업	789(23.0%)	1,578(25.5%)	1,578(25.0%)
기타 수입	155(5.0%)	1,065(17.2%)	1,086(17.4%)
예상 총수입	3,064	6,191	6,257

※ '16, '17년 임대, 대관수입은 물가상승률 2.5% 반영

※ 기타수입 : 자판기, 회원제운영, 문화상품 판매, 광고 등

※ 연간 방문객수 예측

(단위 : 명)

구 분	'14 운영방안 연구		'04 예비타당성조사
	2015년	2016년	
합 계	835,582	1,674,809	1,392,202
민주평화교류원	267,457	536,081	-
아시아문화정보원	226,381	453,750	172,132(아시아문화도서관)
문화창조원	117,628	235,769	773,458(공연·전시)
아시아예술극장			
어린이문화원	96,328	193,076	446,612(어린이 지식박물관)

* '15년의 경우 하반기 개관을 고려하여 50%만 반영

* 재정자립도(목표치) : '15년 2.5%, '16~'17년 7%, '18~'20년 10%

3. 기대효과

사회·문화적 효과	경제적 효과
☛ 균형발전·문화도시 발전모델 창출 ☛ 문화교류·소통·유대감 강화	☛ 생산 파급효과 : 2조 7,603억원 ☛ 취업 유발효과 : 35,825명

□ 사회·문화적 기대효과

- 문화를 통한 도시 발전의 아시아적인 새로운 모델 창출
- 상대 국가의 문화에 대하여 이해하고 존중하는 태도 증진
- 문화예술 창작 및 국제문화교류 증진
- 아시아 국가와 도시의 문화 잠재력 및 경쟁력 향상

□ 경제적 파급효과

* 국립아시아문화전당 운영방안 연구('14년, 한국문화관광연구원)

- 국립아시아문화전당 건립사업 및 전당 관람객 소비지출로 인한 총 생산파급효과는 2조 7,603억 원
 - 전당 건립사업으로 인한 생산파급효과 : 2조 936억 원
 - 관람객 소비지출로 인한 생산파급효과 : 6,666억 원
- 국립아시아문화전당 사업으로 인한 취업유발효과는 35,825명

창조도시를 위한 지역문화공간 활성화 전략

이 선 철

(감자꽃스튜디오 대표, 숙명여대 정책산업대학원 겸임교수)

1. 들어가기

국제화, 지방화 시대를 맞아 지역의 살길이 다양한 방법으로 모색되고 있다. 각종 개발 사업이나 공공기관의 유치 또는 중요 행사의 개최 등 많은 방안들이 고민되고 시행되고 있다. 그 중 최근 가장 관심이 되고 그 중요성이 강조되고 있는 부분이 문화를 활용한 지역 또는 마을의 활성화 시도라 할 수 있다. 지역발전의 개념이 지역의 경제발전의 실현에서 시급한 초기 단계에서는 국가 경제의 양적 성장이나 능률성 증진이 강조되었으나 성숙 단계에서는 지역간 형평성 제고나 국토의 균형개발 촉진이 중요하게 인식되기 시작하며, 이후 환경이나 생태문제에 대한 관심이 증대된다. 즉 능률성에서 형평성 그리고 환경성이 고르게 고려되는 단계로 발전하고 있다.

이런 맥락에서 이른바 장소판촉(place marketing)의 개념이 도입되며 특히 도시와 농촌의 신성장 동력으로 지역의 문화자원의 가치에 대한 인식을 기반으로 장소 또는 지역의 경제적 번영을 도모하게 된다. 이에 커뮤니티 비즈니스, 지역개발, 공동체 회복, 지역관광 활성화, 지연산업의 육성 등의 이슈가 제기되기 시작한다. 각 지역을 거점으로 하는 문화공간의 조성과 문화기관의 증가 그리고 전문 인력과 재원의 확충으로 인해 양적으로 질적으로 문화의 역할과 위상이 높아지고 있으며, 특히 최근에는 소위 지역 재생이라 하여 지역의 유희시설을 활용하거나 생활문화를 활용한 공동체 회복의 경향이 뚜렷이 나타나고 있어서 이에 대한 전략과 성과에 대한 공유가 활발해 지고 있다. 또한 농촌은 그 고유의 생태 자원과 결합하여 창조적인 경제적 부가가치의 창출도 시도하고 있다.

그런데 문화를 활용하거나 문화적으로 접근한다는 것은 지역의 경쟁력이 곧 차별성이나 고유성이며 이는 개성의 발현이라는 인식에 기반한다. 특히 농촌의 경우 마을을 방문하거나 특산물을 구입하는 고객의 눈높이에 부응하기 위해서는 어메니티 자원이나 특산물이 문화적으로 포장해야 살아남을 수 있는 절박함이 있기도 하다. 따라서 문화의 영역이 역사, 예술, 생활로 대별되는 수준에서 최근 생태, 복지, 교육, 산업 등의 분야까지 확대되고 있다. 마을마다 생기는 시설공간의 조성이나 각종 체험프로그램의 흥

보와 마케팅 그리고 네트워킹과 내부 역량강화 등에 문화의 역할과 위상이 높아지고 있으며, 특히 최근 이른바 재생이라 하여 지역의 유희시설을 활용하거나 생활 속의 문화 프로그램을 활용한 공동체 회복의 경향이 뚜렷이 나타나고 있어서 이에 대한 전략과 성과에 대한 공유가 활발해 지고 있다.

그러나 문화를 활용하여 동력을 찾고 활성화를 꾀한다는 것에 당위성을 갖기도 하지만 또한 그 실천이 어려운 것으로 인식되는 것도 사실이다. 이는 문화의 본질적인 속성상 그 실체의 모호함에서 기인하기도 하며 주민들의 경험의 부재, 성과나 효과의 추상성, 그리고 지역의 전문성의 결여 등에서 그 원인을 찾을 수 있다. 따라서 문화를 활용한다는 취지에는 이러한 제약을 극복하는 데서 찾을 수 있으며 이는 문화의 본질에 대한 이해와 공유, 활용방안에 대한 전략과 구체적 실천방안, 그리고 협업과 의사결정의 합리화 등이 따라주어야 하기도 한다. 때에 따라서는 전략의 부재나 현실성의 결여 그리고 운영 방식에 있어서 전문성의 부족으로 인하여 한계를 드러내거나 실패하는 경우도 많이 보게 된다. 이에 지역의 현실에 부합하며 주민과 방문객에게 다 같이 도움이 되고, 지역의 정체성과 문화성 그리고 나아가 경제적 사회적 부가가치까지도 창출할 수 있는 문화의 활용 방안을 주요 영역별로 나누어 각각의 의의와 전개 방향을 제시해 볼 수 있다.

2. 문화의 활용 영역

- 문화공간

문화공간은 모든 문화 활동의 물리적 기반이다. 최근에는 농어촌지역에도 여느 도시의 문화공간 못지않은 훌륭한 시설들이 늘어나고 있다. 대부분의 시, 군마다 문화기반시설이 들어서고 있으며, 각종 박물관이나 미술관 또는 지역의 유희시설을 활용한 대안적인 문화공간들도 많아지고 있다. 또한 주민센터나 복지시설 그리고 마을회관 등 일반 시설에서도 문화 프로그램을 제공하는 이른바 “문화적 공간”의 개념이 확대되고 있는 것도 바람직한 일이라 할 수 있다. 이러한 공간들은 가장 기본적인 문화 창작과 향유를 담는 그릇과 같은 것으로 단지 부동산적인 “자산”적 가치만이 아니라 “자원”으로서의 인식이 필요하다. 그러나 시설이 있다 해서 그 자체가 곧 문화행위를 유도하는 것을 아니어서 적절한 소프트웨어가 장착되어야 실질적인 그 기능을 발휘할 수 있다. 지역의 수많은 시설들이 지역의 특성과 역량, 사업성 등을 고려하지 않은 채 우후죽순처럼 지어졌다가 운영난으로 방치되거나 애물단지로 전락하는 것도 보게 된다. 따라서 문화공간은 지역의 현실에 맞게 효과적으로 조성되고, 프로그램과 운영에도 적절한 투자가 이루어져 다양한 계층의 지역주민들이 용도에 맞게 효율적으로 활용되도록 하는 것이 중요하다.

- 교 육

문화예술교육은 과거의 기능적인 예능교육이 아니고 체험과 과정을 중시하는 관객 및 주민 교육으로서의 영역을 이야기한다. 특히 문화향유의 경험이 별로 없는 농어촌의 특성상 일방적인 문화 프로그램의 제공과 수동적 향유를 넘어 주민들의 문화 향유력을 키우고 문화를 일상화하기 위해서는 문화예술교육의 활용이 절대적이다. 문화예술을 도구로 활용하는 전반적인 인성 교육과 창의력 증진이 목적이니 만큼 어릴 적부터의 문화예술교육이 중요하다. 출중한 재능을 가진 인재도 배려하며 다양한 진로를 모색해 보는 방안으로 문화예술교육을 활용할 수 있으며 특히 지역 청소년들의 학교에 만족도와 집중도를 높이기 위한 방편으로도 효과적이다. 아울러 최근 관심의 대상이 되고 있는 농촌유학의 한 방편으로도 가능하며 주5일제 수업으로 인한 창의적 활동의 확대는 문화예술 교육의 역할을 더욱 증대시키는 좋은 계기를 마련하게 된다. 또한 사회 각 분야의 구성원들이 그들의 창의력과 생산성을 높일 수 있는 방편으로서 문화예술교육의 활용은 더욱 중요하다.

- 복 지

문화가 경제적 사회적 여유가 있는 사람들의 전유물이거나 전문적인 안목과 식견이 있는 애호가만의 것이 아니라, 사회의 보편적인 구성원들이 문화를 삶의 도구로 활용하게 하는 것이 중요하다. 특히 사회 취약계층들의 삶의 질도 고려하는 선진적 사회에서 문화는 더욱 도움을 줄 수 있다. 상대적으로 일반인들에 비해 그 기회가 제한되거나 소외되기 쉬운 취약계층 이웃들을 위해서 더욱 그러하다. 대표적인 대상인 장애인, 재소자, 군인, 다문화가정, 노인, 저소득층 아동 등을 위한 문화 복지 프로그램이 확대되고 있는 것은 이런 맥락에서 라고 할 수 있다. 특히 농어촌 지역의 특성상 다문화가정이나 고령화 인구, 그리고 저소득층 아동들에게는 문화의 필요성이 더욱 강조된다. 그러나 같은 대상으로 여러 기관들이 중복해서 제공하는 것에서 오는 난립성, 단순한 시혜의 대상으로만 보는 인식, 일회성 이벤트로 끝나는 행사 등은 오히려 소외감과 박탈감을 줄 수도 있으므로 대상의 특성을 잘 고려하고 복지 전문가와의 협업이 반드시 필요하다.

- 일자리 창출과 창업

지역의 문화를 책임질 전문 인력의 양성이 필요하다. 지역에 대해 애정과 사명감을 가지고 문화 정책과 사업을 수행할 전문가들은 하루아침에 길러지는 것이 아니다. 문화 분야의 특성상 전문가와 주민 그리고 행정이 함께 해야 그 결실을 맺을 수 있으니 각자의 영역에서 전문성을 강화하고, 전문적인 매개자로서의 지역문화기획 인력을 양성하는 것이 필요하다. 중고등학생에서부터 그 적성과 관심을 파악하여 진로를 지도하고 지역에 있는 잠재적 인력들에게 교육 프로그램을 제공하며, 귀촌자나 이주자들의 전문경력이 지역에서 충분히 발휘할 수 있도록 기회를 확대해 나가야 한다.

- 지역축제

지역을 기반으로 하는 축제가 최근 가히 기하급수적으로 늘어나고 있다. 수십억의 예산이 드는 대규모 관광축제나 전문적인 장르를 기반으로 하는 예술축제도 있지만 점차 소규모 마을단위의 농촌축제들도 늘어나고 있다. 그러나 농촌 마을축제가 자칫 단순한 농산물 판촉행사나 연예인 초청 주민위문 공연 또는 마을사람들끼리의 잔치로 끝나는 현실도 있다. 마을의 주민들이 참여하기보다 외부의 전문 업체에게 일괄 의뢰함으로써 주민들은 구경꾼으로 전락하는 경우도 보게 된다. 그러나 마을의 축제는 지역의 정체성을 드러내며, 주민들이 주체적으로 참여하여 스스로 즐기고, 도농의 교류와 소통의 계기도 되며, 장기적으로 마을의 부가가치를 창출하려는 이유 때문에 열리는 것이다. 그런 면에서 지역의 마을축제에 문화가 효과적으로 접목되는 것이 중요하다. 이를 위해서 평소 문화에 대한 투자가 얼마나 이루어졌는가가 중요하며 지역의 문화적 자원과 역량을 응집력 있게 보여줄 수 있는 것이 축제인 것이다.

- 지역관광

농촌에서의 소득 창출의 원천으로는 크게 영농과 가공 그리고 관광으로 나누어 볼 수 있다. 특히 관광의 경우 과거 집단 여행이나 시설관람 위주의 행태에서 벗어나 관광객들이 적극적으로 참여하고 체험하는 유형으로 바뀌고 있으며 특히 관광의 프로그램에 생태적 환경과 함께 문화적인 요소가 반드시 포함되어 있어야 체류의 시간이나 질이 높아지는 경향을 보이고 있다. 특히 점차 증가하는 외국인 관광객이나 젊은 층들에게는 문화적인 요소는 절대적인 흡인요인이 되고 있다. 따라서 지역의 문화계는 이제 지역관광의 영역과 적극적으로 손을 잡고 때로는 관광의 도구로 또는 관광의 목적으로 그 역할을 해야 한다.

- 민 속

지역마다 내려오는 고유한 전통문화, 문화재 그리고 유무형의 문화자원들은 지역에 주도적으로 보존하고 계승하려는 노력이 중요하다. 국가단위의 문화재들은 정부의 몫이라 하지만 지역단위의 활동은 가장 애착을 가지고 있는 지역에서 주도적으로 해야 하는 것이다. 특히 주민들의 생활 속에 계승되어 내려오는 민요나 농악, 연희 등의 보존과 콘텐츠화는 지역의 관심과 노력이 없으면 쉽게 끊어지게 되는 지역의 전통과 예술을 지키는 하나의 방법이다. 따라서 지역의 지적 문화적 자산의 관리와 활용이라는 측면에서 전통예술의 체계적 보존과 활용에 적극적으로 나서야 한다.

- 공동체

지역의 다양한 생활문화의 발굴과 콘텐츠로의 개발 그리고 이의 활용은 자칫 일상에서 묻혀 버리기 쉬운 자원들의 가치와 역할을 새롭게 조명하게 한다. 특히 음식이나 주거

방식, 생활양식, 디자인, 주민들의 정서적 기질 등 우리 주위의 모든 분야가 문화의 영역이자 자원이다. 따라서 이를 활용한 각종 프로그램과 콘텐츠 제작 및 주민들의 일상 생활 속에 살아있는 문화요소의 활용은 주민 자신들의 자존감과 삶의 질의 고취 그리고 대외교류의 일차적인 도구로서 대단히 중요하다. 주민들의 공동체 활성화와 회복의 매개가 되는 것이 또한 문화이다. 지역 주민들의 관계는 언뜻 단순해 보이나 사실 그 기저에는 대단히 복잡계의 성격을 띠고 있다. 혈연, 지연, 학연 이외에도 각종 사회단체나 이익집단 그리고 다양한 공식, 비공식모임을 통해 거미줄 같은 관계망 속에서 공동체가 유지된다. 이런 공동체의 속성과 공동체 의식을 강화하고 새로운 방법과 세대가 맞는 매개체가 또한 문화이다.

- 지역예술가

지역을 기반으로 하는 많은 예술가들이 더욱 존중받고 안정적인 환경에서 창작활동을 할 수 있기 위해서는 레지던스나 창작, 그리고 마케팅 등을 위한 정책과 지원이 필요하다. 특히 시장의 취약함을 공공의 구매나 지역에서의 활용으로 보완하여야 하며, 젊은 예술가들이 지역을 기반으로 활동하거나 외부의 예술가가 지역으로 이주하는 경우 정주성을 높여 주는 전략이 필요하다. 지역의 예술가들 또한 단지 고전적인 의미의 창작활동 외에도 지역에서의 문화예술교육, 체험프로그램의 공급, 지역 경제활동의 지원 등 다양한 영역에 참여할 수 있고 이를 위해 지역의 예술가 네트워크를 통해 공동의 과제를 해결해 가는 것도 필요하다.

- 지역산업

지역에서의 영농이나 가공 또는 각종 주민이 하는 경제 활동상의 매출증대나 전통시장의 활성화 그리고 각종 소득 증대에 문화적인 방법이 도움이 될 수 있다. 이를 통해 문화에 지역에서는 문화에 대한 호의와 신뢰를 가지게 되며 장기적으로 고부가가치를 창출하는 도구로서 문화에 대한 인식이 강화될 것이다. 이는 디자인, 마케팅, 홍보, 도농교류 등의 분야에 적용될 수 있으며 축제나 관광 등과 연계하여 활용될 수도 있다. 특히 지역의 생산품이나 서비스가 고부가가치를 창출하기 위해서는 콘텐츠의 높은 품질과 문화적 감성을 건드릴 수 있는 방안이 시급하다.

3. 창조도시의 이해

역사적으로 도시를 변천을 보면, 과거에는 도시의 많은 공간들이 정치적, 경제적 목적에 부합하는 기능이 강조되던 시대에서 최근에는 보다 시민들의 문화적, 복지적 측면의 질을 높일 수 환경의 중요성이 커지는 시대로 진화하고 있다. 이에 따라 많은 도시들이 다소간의 명칭은 다르지만 문화도시 또는 창조도시를 지향하고 있으며, 이는 이제 도시가 얼마나 시민들의 창의적 활동을 위한 인프라를 제공하고, 이를 위해 다양

한 형태의 문화공간이 지역의 예술가와 시민들의 문화 향유에 기여하는 가가 중요한 이슈가 되었다.

이는 단지 하드웨어적 측면의 시설 건립을 넘어 이들을 채워줄 소프트웨어인 프로그램과, 구성원 간의 활동에 기반한 연대적 네트워킹까지 포함하는 것을 의미한다. 그리고 이와 관련된 성공사례가 소개되면서, 이 도시들의 정책과 조성 과정 그리고 활성화 전략 등이 활발히 연구되고 있다. 특히 최근의 가장 강력한 경향 중의 하나는 이른바 “도심재생”으로, 공장이나 창고, 폐교 등 여러 유형의 유휴시설의 역사성과 문화적 가치에 대한 인식이 강화되며 이들을 다양한 방식으로 재활용하는 정책이나 사업들도 시행되고 있다.

4. 이론적 배경

이에 대한 최근의 경향을 보여주는 것이 바로 “창조도시론”의 확산이라고 할 수 있다. 이 이론과 관련한 대표적인 학자로 찰스 랜드리와 리차드 플로리다 그리고 마사유키 사사키를 들 수 있으며, 이외에도 분야별로 많은 국내외 전문가들이 개별적인 이론과 그 성과를 제시하고 있는데, 대부분 도시 마케팅이나 장소 마케팅의 관점에서 맥락을 같이하고 있다.

처음으로 창조도시론이라는 용어를 주창한 찰스 랜드리(Charles Landry)는 도시가 가지고 있는 전반적인 창조환경의 중요성을 강조한다. 예술과 문화의 창조적인 힘을 믿으며 창조적 문화 활동을 자유롭게 영위할 수 있는 문화 인프라를 구축하는 것이 필요하다고 말한다. 그 안에서 창의적 사고와 계획, 활동들이 유기적인 체계를 가지고 수행되며 개인의 자질, 의지, 리더십과 다양한 재능을 가진 사람들이 모여 창의적 조직문화를 만든다고 주장한다. 또한 이를 바탕으로 지역의 정체성이 살아나고 도시의 공간과 시설들이 네트워킹하고 연대구조를 가짐으로 동태성을 확보한다고 말하고 있다.

또한 리차드 플로리다(Richard Florida)는 그의 저서 Rise of Creative Class에서 창조계급이라는 용어를 쓰며 새로운 계급의 부상을 이야기하고 있다. 이는 전문성을 갖추고 새로운 노동문화와 라이프스타일을 추구하며, 강도 높은 업무환경을 마다하지 않지만 문화를 즐기며 다양하고 적극적으로 건강, 여가, 교육 등에 관심이 많은 계급이 부상한다고 주장한다. 또한 창의적 경제활동을 위한 창조계급들이 얼마나 도시산업구조에서 창의적 성과를 내는가에 따라 도시성장이 좌우된다고 주장하고 있다.

일본의 대표적인 창조도시론자 마사유키 사사키(Masayuki Sasaki)는 한걸음 더 나아가 창조하는 도시를 표방하고 자유로운 창조적 활동이 탈 대량 생산적이고, 혁신적이며 유연한 도시경제시스템을 구축할 수 있다고 주장한다. 예술가, 창작자, 시민이 연계된 창의활동

은 혁신적인 창의산업을 일으키고 나아가 환경문제에도 긍정적인 영향을 미친다고 했다.

5. 지역에서의 문화공간에 대한 인식의 전제

이에 다양한 성격과 형태의 문화공간들은 이러한 창조도시의 구현에 있어서 가장 일차적인 물리적 환경이다. 그러나 이런 문화공간들은 단지 부동산적인 가치로만 평가받는 자산(property)의 개념을 넘어 포괄적 개념의 자원(resource)으로도 인식해야 한다. 따라서 지역 문화공간의 성공적인 조성과 운영을 위해서는 몇 가지 현실적인 전략이 필요하다.

문화공간의 활용가치를 극대화하기 위해서는 적합한 장소와 시설의 조성 그리고 이용객을 고려한 적절한 프로그램을 장착하고, 효과적인 운영과 관리를 위한 시스템 구축 그리고 홍보와 마케팅의 강화를 통해 지역내외에서 호의적인 평판의 형성과 리더십이 필요하다. 또한 지역의 역사성과 현재성이 아우러지는 가용 자원의 조사와 발굴도 선행되어야 하며 지역 역량의 근간인 인력의 양성과, 외부와의 소통 및 교류를 위한 네트워킹도 필요하다. 아울러 문화공간의 조성과 활용은 대도시 외에도 중소도시나 농어촌 마을 같은 작은 커뮤니티 단위까지 확산되고 있다. 기존의 대도시에서 조성되는 형태와는 또 다른 보다 지역 친화적이며 복합적인 기능을 할 수 있는 문화적 공간의 필요성이 자연스레 증대하게 된 것이다.

따라서 기존의 마케팅 믹스의 4Ps(Product/Price/Place/Promotion)에 비유하여 문화공간은 새로운 개념의 4Ps(Place + Program + Promotion → People)가 필요하게 되었다. 또한 이러한 문화공간들이 지역에서의 상징적, 물리적 가치를 넘어서 보다 실질가치를 창출하기 위해서는 문화적 가치를 기반으로 하여 사회적, 경제적 부가가치를 창출하는 데에 기여하고 있다는 것까지 입증해야 살아남을 수 있다.

그러나 이러한 문화공간이나 시설 또는 도시 인프라의 구축에는 많은 위험이 따르게 된다. 이른바 선진모델이라 하여 거론되는 사례에서도, 과감한 투자가 이루어졌으나 최근 과도한 투자나 시민의 외면 또는 운영상의 난맥으로 오히려 애물단지로 전락하는 경우도 많이 보게 된다. 특히 외국의 사례를 많이 벤치마킹하는 현실에서 그 사회, 문화, 역사적 맥락과 맞지 않아 한국의 현실과 상충된다든지, 무수히 행해지는 용역을 통한 전문가 자문의 비현실성, 지역 내 역학관계에 기인한 배타적 이기심과 편협성, 적절한 프로그램의 부재, 기획 운영에 있어서 자생적 역량의 부족, 지역과의 네트워킹과 커뮤니케이션의 부재, 운영 주체 간의 갈등과 반목의 표출 등 많은 요소에서 실패나 위험의 원인을 찾을 수 있다.

6. 성공적인 문화공간 조성 및 운영 전략

1) 커뮤니티 기반 디자인 구현

지역의 환경에도 맞으며 주민과 방문객도 만족시킬 수 있는 수준 높은 아우라의 창출이 필요하다. 전통과 현대가 공존하고 보존과 재생 그리고 개발의 균형이 조화로우며 전문가의 결정과 시민들의 의사가 잘 반영되는 프로세스의 구축도 중요하다.

2) 참여와 소통을 위한 개방성

문화공간의 프로그램 기획에 있어서 지역민들의 적극적인 참여와 개입을 가능하게 하는 과정의 설계가 필요하다. 전문가와 행정 그리고 시민들은 상호 호혜적이고 협조적인 관계를 위해서는 별도의 설득과 교육의 과정이 병행되어야 한다. 단순한 수혜자로서가 아니라 필요한 요구의 개진과 확인, 그리고 반영이 능동적으로 가능한 장치가 필요하다.

3) 공간 기능의 혁신과 확장 및 통합

문화공간은 고전적이고 단편적인 역할을 넘어서 창의적인 발상을 통해 새로운 기능으로의 전환과 부가적 역할의 강화도 이루어져야 한다. 복합적 기능과 전문성의 균형이 필요하며, 과감한 변신이나 필요시 통폐합의 방법도 사용할 수 있다.

4) 역사성의 인식과 전통의 보존 및 재창조

과거의 유산을 잘 관리하는 계승적 보존도 중요하지만, 끊임없이 진화하는 사회 속에서 새로운 전통의 창조도 필요하다. 현재의 생활 문화적 요소나 예술적 성취의 활용을 통해 지역의 전통은 새로이 만들어 나갈 수도 있다는 확신과 노력을 기반으로 많은 지역들이 그 성과를 보여주고 있다.

5) 적절한 이벤트와 축제의 활용

일상에서 벗어나 시민들의 건강한 일탈을 유도하는 촉매로서의 각종 이벤트의 활용도 필요하다. 시민축제나 컨벤션 또는 다양한 성격의 행사의 활용을 통해 도시에 활력을 불어넣고 시민들의 통합과 자존감을 고취하는 이벤트의 기획이 필요하다. 이는 때로 지역으로 방문객이나 관광객을 끌어들이는 요소로도 작용할 수 있다.

6) 지역 내 다양한 자원과 연계

인접한 지역 내 주요한 자원들과의 활발히 연대하는 프로그램의 개발도 효과적이다. 각 문화공간간의 네트워킹은 시설간의 시너지 효과를 도모하며 도시 전반의 문화산업

의 활성화를 꾀할 수 있다. 장르 간 교류나 공동관객개발 또는 시설 간 통합 프로그램도 바람직하다. 역사와 생태, 그리고 예술과 생활 등이 어우러지는 자원의 통합 활용은 차별성을 제공하는 전략이기도 하다.

7) 주민 공동체 프로그램과 문화예술교육

도시민들의 일상 속에 녹아있는 생활문화 공동체와 동아리 활동의 활성화 등 문화 활동의 일상화를 유도해야 하며, 문화예술교육의 적극적 활용으로 창조계급을 양성하는 프로그램은 도시의 문화역량의 근간이 된다. 시민 간, 세대 간, 지역 간 다양성을 활용하는 것도 중요하다.

8) 인적자원의 유형과 역할에 따른 활용

다양한 역할의 인적자원이 각자의 역할에 맞게 활용되어야 한다. 문화적 욕구가 강한 원주민, 이주자, 근무자 등의 창조계급과 예술가, 전문가들로 구성된 촉매자 그리고 관광객이나 방문객까지도 도시 문화공간 활성화의 주인공들이다. 이들의 연대나 유기적 결합이 일반 시민사회에 영향을 미쳐 도시민 전반의 인적자원이 효과적으로 활용되어야 한다.

9) 지역산업과 관광마케팅을 위한 프로그램

문화공간은 이제 지역의 산업이나 경제에도 도움이 되는 방향으로 기여할 수 있는 전략이 필요하다. 장, 단기적이든 직, 간접적이든 문화가 당장의 수익을 창출하는 일차적인 도구는 아니지만 지역의 지연산업에 기여를 위한 방안을 모색하며 문화공간의 지역경제 유발효과의 성과측정 기준도 함께 수립되어야 한다.

10) 생태와 환경, 녹색성장 분야와의 연계

전 지구적 관심사인 생태와 환경의 측면에서도 문화공간은 선도적인 역할을 해야 한다. 저탄소 녹색도시와 연계한 친환경 운영 전략의 수립이 필요하다. 그리고 자연과 문화가 결합된 프로그램을 기획하고, 시민들의 환경의식을 고취할 수 있는 교육과 소통의 프로그램도 제공되어야 한다.

기관별

사업현황 및 아시아문화중심도시 조성사업과 연계방안



GWANGJU DESIGN CENTER

재)광주디자인센터

재)광주디자인센터는 ...

● 서남권 유일의 디자인 거점기관

- 2005. 9.23 설립(이사장 : 경제부시장)
- 부지 33천㎡(1만평), 지하1~지상7층
- 조직구성 : 1본부 · 1실 · 4팀 · 2사업단
- GDC 입주업체 : 34개 디자인 전문회사, 협회, 연구소



● 주요시설

- 사무실(48) ; 장비실, 교육실, 전시장, 디자인 체험관, 정보자료실 등

● 기능 및 주요사업

- 디자인 진흥 및 지역 디자인특화 사업
- 기업의 디자인 개발 지원, 인력양성
- 디자인비엔날레 등 전시, 교류사업 등

2020 아시아 디자인산업 거점화

2014년은 디자인산업육성 플랫폼 구축 원년

지역산업 고도화

- 중소기업디자인혁신
- 디자인기업 역량 강화
- 디자인..특화산업 육성

시민행복 디자인

- 디자인으로 사회문제해결
- 명품 디자인도시 만들기
- 수공예육성 및 일자리창출

디자인산업화 촉진

- 디자인산업화 기반조성
- 지자체, 공공기관 협력
- 판로 및 해외진출 지원

2014년 사업 운영방향

디자인 혁신과 지역산업 고도화

- 지역 중소기업의 디자인 혁신과 고도화
- 디자인 R&D 역량강화 및 활성화

공예문화산업 육성과 일자리 창출

- 수제공방 육성 및 창조적 활성화
- 수공예 교육을 통한 여성 일자리 창출

디자인 네트워킹 및 디자인산업화 촉진

- 아시아디자인 NW 아시아디자인포럼
- 디자인 비즈니스 및 실용화지원체계 구축

지자체/공공기관 도시환경디자인 지원

- 문화디자인프로젝트
- 아름다운 도시만들기
- 디자인나눔..사회공헌

1. 디자인 혁신과 지역산업 고도화

중소기업 디자인 지원, 디자인기업 역량강화 → 지역산업 경쟁력 강화

- 📍 중소기업 디자인 지원 : 기업체 컨설팅, 디자인 지원 등 5개 사업
 - 지역 중소기업디자인개발을 통한 상품 경쟁력 강화와 디자인산업 고도화
- 📍 디자인산업 육성 : 디자인 기업지원서비스, 전문교육 등 5개 사업
 - KDM, 디자인기업의 아이디어 상품화, 컨설팅, 마케팅 지원 등



1인 창조기업 육성과 비즈니스센터 운영

- 📍 (예비)창업자 등 1인 창조기업의 사업화 지원 등 2개사업
 - 사무공간 제공, 컨설팅 지원, 디자인 및 마케팅 지원, 자율사업 등

4

2. 공예 · 문화산업 육성과 일자리 창출

공예 공방 육성과 지역 공예 · 문화산업 활성화

- 📍 우수 수공예품의 선진화 및 브랜드화, 국내외 마케팅 지원
 - 판매장 운영, 브랜드 인증, 상품 고급화 지원과 홍보마케팅 지원
 - 빛고을 핸드메이드페어 개최, 해외진출 역량강화, 공예창작촌 지원



생활공예 인력양성을 통한 일자리 창출

- 📍 생활공예 전문교육과 창업지원, 공예디자인 전문인력 양성
 - 여성인력 및 미취업자, 경력단절자 등 미취업 유휴인력의 취 · 창업 지원
 - 공예-디자인 융합 전문교육과정 : 문화상품 연구개발 및 취창업 지원



5

3. 디자인 네트워크 구축과 디자인 산업화 촉진

2015 광주디자인비엔날레 / 산업화프로젝트 준비

📍 디자인비엔날레 연계 지역 디자인산업화 및 글로벌 역량강화

- 2013년 산업화프로젝트 성과분석을 통한 (중장기)발전계획 수립
- 공동브랜드 개발, 상품화 등을 통한 지역산업과 연계발전 방안 마련



아시아 디자인 네트워크 구축과 글로벌 디자인비전 추진

📍 디자인네트워크와 연계한 비즈니스 지원과 글로벌 마케팅 지원

- ACE Fair2014 공동주관, 2014 광주디자인위크, 아시아디자인포럼



6

4. 도시환경디자인 연구 및 개선 지원

영화문화를 테마로 한 문화디자인(도시재생) 프로젝트

📍 구도심 노후공간 리모델링을 통한 열린 문화공간 조성

- 옛 광주극장 관사를 리모델링, 영화를 컨셉으로 한 문화소통공간 조성



도시환경 개선을 통한 매력있는 도시 조성

📍 지자체 및 공공기관과 연계한 공공디자인개선사업 등 지원

- 광주 도시철도 디자인계획, 담양 관방제림 야간경관 조성계획 수립 등



7



전당 사업 등 연계 활성화



아시아 문화중심도시 조성-디자인산업 연계 활성화

고유 자원과, 산-학-연-관 NW 및 협업을 통해 비즈니스 촉진과 지역경제 파급

5대 콘텐츠(디자인·공예) 연계 활성화 전략

- 📍 전당과 연계한 광주형 5대 창의산업 육성
 - (가칭)5대 창의산업 : 디자인·공예·미디어·패션·음식문화

도심형 문화융합산업 육성

- 📍 (가칭)출판디자인지원센터 중심 거점화
 - 거점구축→R&D,인력양성,기업지원,마케팅 등

아시아 디자인거점화 추진전략

- 📍 아시아디자인NW - 디자인비엔날레 연계
 - 디자인비엔날레 등 전시/포럼, 글로벌 비즈니스



전당권 5대 인프라 - 디자인 연계 활성화

디자인·공예 관련 온-오프라인 아카이브 구축..디자인문화 확산과 연관산업 육성

아시아 문화정보원 연계

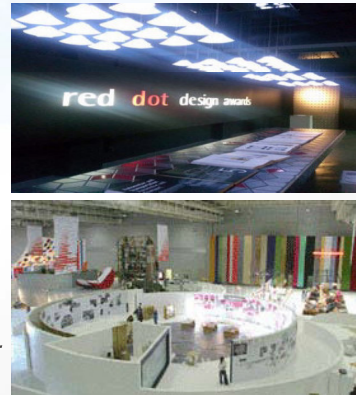
- 디자인-공예(5대 콘텐츠) 자산발굴 및 DB 구축, 연구사업
- 관련분야 기초연구, 정책 연구 → 문화융합산업 원천소스로 활용

문화창조원 연계

- 지역-아시아권 문화자산 융합형 콘텐츠 개발 및 상용화
- (가칭)5대 창의산업 사업화 공간 구축→비즈니스 콤플렉스 조성

민주평화교류원, 어린이 문화원 등 연계

- 아시아 디자인네트워크 및 ODA 연계 사업, 디자인체험 등
- 아시아저개발국우수인재대상워크숍/인턴십등, Kids-디자인연계사업



10

문화기관간 연계 활성화

기관별 주요 유관사업 연계 활성화 → 시너지 창출

- 행사/전시/세미나 등 행사 기간 집중, 홍보, 지원사업 연계 추진

각 기관의 보유 시설 및 기자재 공동 활용 → 성과 제고

- 교육장, 회의실, 전시공간 등 공동 활용 등 기관간 협력과 지원

아시아 디자인네트워크 연계 협력

- 횡적 NW 구축(유관기관 참여 지원) 및 사업의 연계 활성화

정부/지자체 지원사업 공동 발굴 및 연구기획, 추진

- 기관의 미션/역량을 감안하여 사업 발굴 및 기획, 역할분담 등



11



“아시아 디자인의 가치 & 연대”

■ 제1회 아시아디자인포럼

- 2014. 11. 5(수). 13:40 / 광주디자인센터 이벤트홀
- 아시아디자인포럼, 한-중 논문발표회, 전시, 문화체험
- 주최/주관 : 광주시. (재)광주디자인센터

후 원 : 문화체육관광부, 산업통상자원부, 한국디자인진흥원, 한국관광공사, 광주컨벤션뷰로, 부산디자인센터, 대구경북디자인센터

12

감사합니다.

재단법인 광주디자인센터

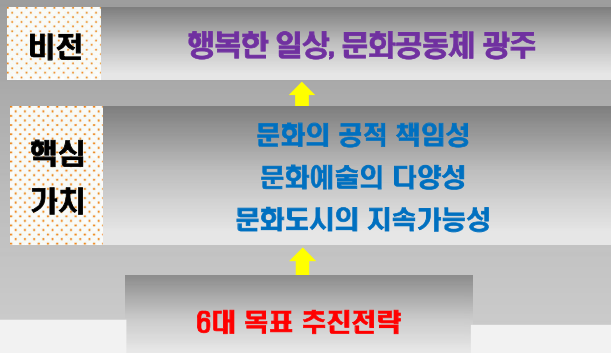


광주문화재단의 현황과 아시아문화중심도시연계 전략

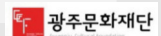


1. 기관 소개 및 현황

1-1. 문화재단의 비전과 목표



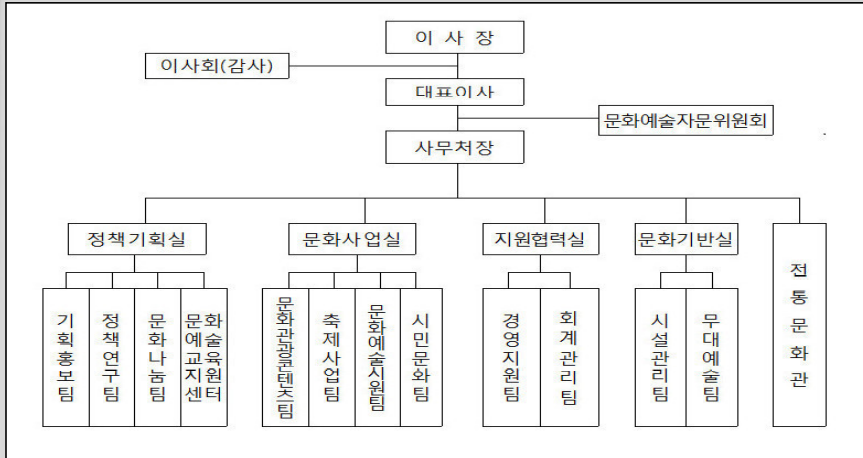
1. 문화창조 역량 강화 - 문화적 공공성에 기여하는 창조적 예술기반 구축
2. 문화예술의 일상화 - 문화의 일상화와 문화적 권리확대로 시민을 위한 문화실현
3. 시민의 문화주체화 - 문화공동체 구성을 위한 창조적 시민 주체 양성
4. 문화정책 다원화 - 공감, 공존, 연대를 지향하는 문화정책 수립
5. 문화네트워크 구축 - 시민, 예술 지역공간을 잇는 문화네트워크 구축
6. 문화도시 가치확장 - 세계와 공감하는 문화도시 브랜드 가치 창출



1. 기관 소개 및 현황

1-2. 조직도

● 1층 4실 1관 1센터 11팀



1. 기관 소개 및 현황

1-3. 예산 및 시설현황

● 2014 예산 : 19,128백만원

● 위·수탁시설 현황

빛고을 시민문화관

- 위탁기간 : 2011. 3. 2. ~ 2015. 12. 31.(4년)
- 공연객석 : 715석, 주차면수 : 114면

빛고을 아트스페이스

- 위탁기간 : 2011. 3. 2. ~ 2015. 12. 31.(4년)
- 공연객석 : 100석
- 20개 공간 : 예술관련 12, 기타단체 4, 기타

전통문화관

- 위탁기간 : 2012. 1. 1. ~ 2016. 12. 31.(5년)
- 주요시설 : 서석당, 너털마당, 입석당, 새인당

문화예술교육지원센터

- 위탁기간 : 2009. 4. 17. ~ 2014. 4.16.(5년)
- 용도 : 문화예술교육시설

2. 광주문화재단의 사업현황

2-1. 문화적 공공성에 기여하는 창조적 예술기반 구축

문화예술인 · 단체 등을 집중 지원함으로써 문화예술 활성화 및 문화향유 기회를 확대하여 문화적 공공에 기여

지역협력형 사업추진

- 공연장상주단체육성지원사업
- 지역문화예술특성화지원사업 (5)

예술단체 등 문화예술활동 사업지원

- 문화예술활동단체지원사업
- 문화예술등아리지원사업



광주문화재단
Gwangju Cultural Foundation

2. 광주문화재단의 사업현황

2-2. 문화예술의 일상화 실현

시민 누구나 문화예술을 향유할 수 있는 환경을 제공, 문화예술 사각지대를 없애기 위한 문화복지 서비스 강화

문화예술교육 활성화

- 광주문화예술교육 지원센터 운영 사업
- 지역사회 문화예술교육 활성화 지원사업
- 학교 예술강사 지원사업
- 토요문화학교 운영사업
- 노인문화예술교육 프로그램운영사업

통합문화이용권 등 문화 복지서비스 강화

- 통합문화이용권사업
- 문화복지전문인력 양성사업
- 사랑티켓사업
- 2014무지개다리 지원사업



광주문화재단
Gwangju Cultural Foundation

2 광주문화재단의 사업현황

2-3. 문화공동체 구성을 위한 창조적 시민주체 양성

국립아시아문화전당 주변을 문화예술거점으로 활성화, 창의적 문화도시 환경 조성을 위한 사업, 인력양성 등 추진

아시아문화중심도시 기반구축

- 제8회 아시아문화포럼개최

창의적 문화도시 환경조성을 위한 도심재생사업

- 양림성장형 공공미술프로젝트
- 소촌아트팩토리 사업

창조적 시민주체 양성사업

- 문화동네 기획인력양성사업
- 문화예술거점 기획 및 운영 전문가 양성사업
- 문화예술작은도서관



광주문화재단
Gwangju Cultural Foundation

2 광주문화재단의 사업현황

2-4. 공존 · 공감 · 연대를 지향하는 문화정책 추진

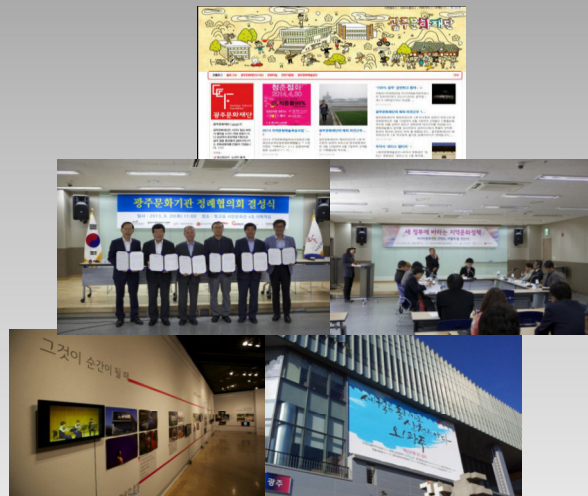
지역의 문화현실을 분석하고 미래 비전을 제시하는 문화정책개발, 재단홍보활성화 사업 추진

문화정책개발사업

- 문화백서 사업
- 정책개발 및 문화협력네트워크사업
- 시도문화재단간 교류사업

재단홍보 활성화

- 기획홍보사업
- 문화마실제작
- 온라인홍보사업



광주문화재단
Gwangju Cultural Foundation

2. 광주문화재단의 사업현황

2-5. 시민·예술·지역을 잇는 문화네트워크 구축

아시아문화중심도시 광주를 홍보하고 지역예술인의 문화적 역량을 강화하기 위한 국제 문화교류 사업추진, 지역문화 콘텐츠 발굴 및 협력네트워크 구축

국제 문화예술교류확대

- 문화도시간 교류사업 추진
- 아시아문화예술교육 교류사업



지역문화 콘텐츠 발굴 및 네트워크 구축

- 문화관광탐험대 사업
- 문화관광콘텐츠개발사업(2)
- 아카이브테마북 제작
- 시민문화향수지원사업(2)



광주문화재단
Gwangju Cultural Foundation

2. 광주문화재단의 사업현황

2-6. 세계와 공감하는 문화도시 브랜드 가치 창출

광주를 대표하는 문화예술축제의 전국화 세계화를 통해 여향 광주의 도시 브랜드 강화와 아시아문화중심도시 이미지 제고

국제규모 문화예술행사를 통한 도시 브랜드 강화

- 정음성축제
- 한중전통문화교류사업
- 광주세계아리랑축전사업
- 광주국제미디어아트페스티벌



전국규모 문화예술행사를 통한 문화중심도시 이미지제고

- 브랜드공연축제
- 5.18민주화운동 기념공연 상설화
- 광주세계아리랑축전사업
- 광주국제미디어아트페스티벌



광주문화재단
Gwangju Cultural Foundation

3. 아시아문화전당과 연계사업

3-1. 직접 연계 사업

아시아문화포럼

- 세계적인 석학을 초청, 학술회의를 통한 정보교류와 상호 협력으로 글로벌 경쟁력을 갖춘 문화도시를 건설, 다양한 아시아 문화담론의 장으로서 지역적 기반조성

아시아문화예술활성화거점프로그램운영



- 아시아문화전당 주변의 문화예술 활성화를 위한 거점 프로그램운영, 대인시장과 예술의 거리를 중심으로 도심문화지구를 활력이 넘치는 문화공간으로 조성
- 현재, 이관

산테마아시아문화스토리텔링구축사업

- 문화적 도시환경 조성을 위한 무등산의 스토리자원을 구축
- 아시아산의 스토리 수집 및 발굴, 자원아카이빙, 콘텐츠개발 등
- 현재, 이관



광주문화재단
Gwangju Cultural Foundation

3. 아시아문화전당과 연계사업

3-2. 문화도시환경 조성

광주의 소극장 활성화 사업



- 아시아문화전당 주변 소극장 활성화함과 동시에 아시아예술극장과 연계, 시너지 효과 극대화
- 아시아문화도시간 소극장 협력네트워크 구축

3-3. 문화교류

아시아문화도시 네트워크 구축사업

- 아시아문화도시의 문화기획자 및 단체, 기관간 포럼, 전시, 공연 등의 정례적 교류사업



광주문화재단
Gwangju Cultural Foundation

3. 아시아문화전당과 연계사업

3-3. 문화교류

아시아민속공연축제



- 아시아 각국을 대표하는 민속극, 민속음악, 민속무용, 공연 등을 통해 아시아 각 나라의 전통과 정서를 공유하는 프로그램 운영 (여름밤 축제)

한민족 아시아문화예술교육 교류단 운영



- 재외 한민족(중국, 일본, 러시아, 우즈베키스탄, 카자흐스탄 등)의 문화 예술 교육 방문 교류 및 초청을 통해 아시아 내 교류 거점 확보

문화예술교육치유센터

- 문화예술교육을 통한 학교폭력 예방 및 치유를 위한 시범 센터 운영





국립아시아문화전당 사업과 지역 문화산업과의 연계 방안

광주발전연구원 민인철 박사

1 | 24

Contents

- I. 서론
- II. 문화전당 운영계획
- III. 광주지역 문화산업 현황
- IV. 문화전당과 지역 문화산업과의
연계 방안
- V. 결론

2 | 24

I. 서론

01. 연구 배경 및 목적

3 | 24

01. 연구 배경 및 목적

- 아시아문화중심도시조성사업 추진을 통해 광주를 문화경제도시로 조성해야 하며 이를 위해 국립 아시아문화전당과 연계한 지역 문화산업 활성화 전략 마련 필요
- 무엇보다 국립아시아문화전당 개관 이후 5개원을 중심으로 콘텐츠 창·제작의 선순환 체계 구축을 위해 지역 문화산업과의 연계 방안 마련 시급
- 특히 지역문화산업과의 연계를 위한 문화창조원 창제작센터 설치에 따른 지역 문화산업 활성화 전략 마련 필요
- 국립아시아문화전당 콘텐츠 제작을 위해 지역 콘텐츠 제작 인프라를 최대한 활용할 필요가 있으며, 이를 위해 새로운 콘텐츠를 만들어 낼 수 있는 전당과 지역 문화산업간 실질적 연계 네트워크 구축 필요
- 본 글은 국립아시아문화전당 운영계획을 살핀 후 지역문화산업 현황 분석을 통해 문화전당과 연계한 지역문화산업 활성화 전략을 제시하고자함

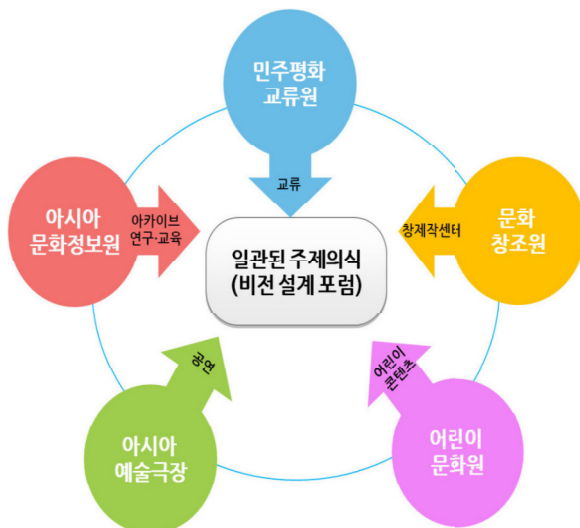
4 | 24

II. 문화전당 운영계획

01. 문화전당 운영 추진 전략
02. 문화창조원 창제작센터 운영 계획
03. 운영계획에 대한 몇 가지 의견

5 | 24

01. 문화전당 운영 추진 전략

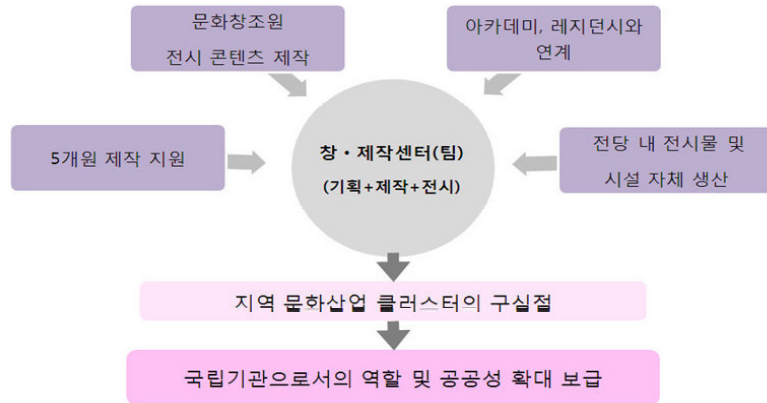


- 문화전당은 5개원을 중심으로 문화자원 아카이브 및 연구·교육(아시아문화정보원), 문화예술콘텐츠 창·제작(문화창조원), 공연(아시아예술극장), 교류(민주평화교류원), 어린이 콘텐츠 생산(어린이문화원)이 이루어질 계획임
- 2015년 전당 개관을 위해 공연·전시 콘텐츠 제작에 중점 지원이 이루어지고 있음
- 전당 개관 이후 제작 기능별 팀별 특화 기능 강화에 중점을 둘 계획임

* 자료 출처 : <국립아시아문화전당 성공적인 개관을 위한 열린 세미나 2, 문화체육관광부, 2014>

6 | 24

02. 문화창조원 창제작센터 운영계획



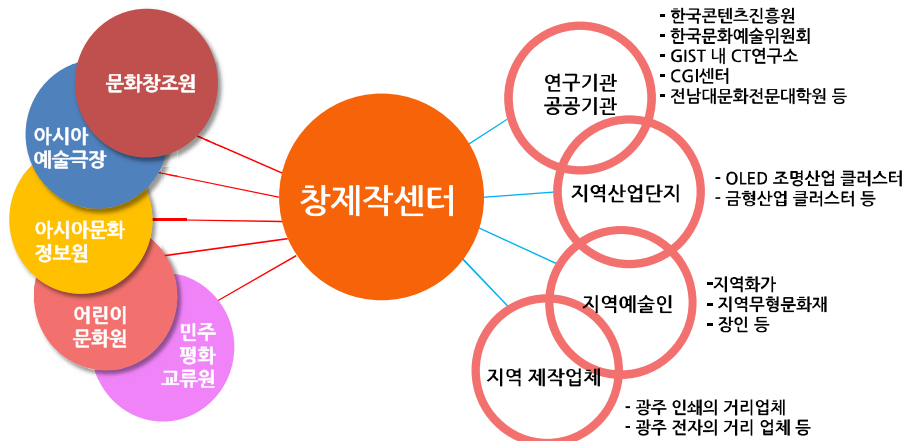
[창제작센터 운영계획]

- 지역 문화산업과의 연계를 위해 문화창조원에 창제작센터를 두어 지역특화형 문화예술콘텐츠 제작 시스템을 구축하고자 함

*자료 출처 : 아문단 내부자료

7 | 24

02. 문화창조원 창제작센터 운영계획



전당의 콘텐츠 및 문화상품 제작 뿐 아니라, 국내외 박물관 미술관 등의 콘텐츠 및 문화상품 제작 지원

- 창제작센터는 전당 개관에 맞춰 전시·공연 등의 제작 지원을 통해 전당 내 콘텐츠 강화에 중점을 두며, 개관 이후 미디어 랩을 중심으로 창의적 콘텐츠 개발 및 지역콘텐츠산업 활성화를 위한 지역과의 연계 강화에 치중할 계획임.

8 | 24

03. 운영계획에 대한 몇 가지 의견

- 아시아문화정보원에서 축적된 문화원형 활용을 통해 다양한 장르의 융복합 콘텐츠 제작 선순환 체계 구축 필요
- 아시아문화중심도시종합계획에 제시되어 있는 5대 전략 콘텐츠(공예·디자인, 게임, 음악, 첨단영상, 에듀테인먼트)와 전당 사업과의 연계성 강화
- 문화창조원의 창제작센터는 전당 콘텐츠의 기획, 창작을 위한 핵심 역할을 담당할 수 있게 역할 강화 필요
 - 특히 전당에서 제작될 콘텐츠들이 사업화 될 수 있게 창제작 센터의 사업화 기능 강화 필요

9 | 24

III. 광주지역 문화산업 현황

01. 산업현황
02. 문화산업 담당자 인터뷰 주요결과 및 시사점

10 | 24

01. 산업 현황

- 광주지역 문화산업체는 영세한 편이며, 중견기업 유치 및 육성 등이 필요한 상황임

〈문화산업 현황(2011년 기준)〉

구 분	업체수(개소)			매출액(백만원)			종사자(명)		
	전국	광주	비율	전국	광주	비율	전국	광주	비율
계	110,517	4,123	3.7%	69,808,799	678,312	1.0%	548,497	11,840	2.2%
출 판	27,132	1,088	4.0%	20,027,340	245,435	1.2%	143,126	3,477	2.4%
만 화	8,709	288	3.3%	694,658	8,373	1.2%	9,859	226	2.3%
음 악	37,774	1,344	3.6%	3,789,492	15,879	0.4%	78,012	2,490	3.2%
게 임	17,344	658	3.8%	8,804,740	65,306	0.7%	95,015	1,640	1.7%
영 화	3,424	21	0.6%	3,920,019	65,274	1.7%	29,569	597	2.0%
애니메이션	341	20	5.9%	381,638	13,895	3.6%	4,646	138	3.0%
방 송	1,074	12	1.1%	895,769	357	0.04%	38,366	605	1.6%
광 고	5,625	332	5.9%	12,172,681	39,617	0.3%	34,647	1,051	3.0%
캐릭터	1,711	40	2.3%	7,209,583	131,983	1.8%	26,418	550	2.1%
지식정보	9,507	322	3.4%	9,045,708	59,611	0.7%	69,026	821	1.2%
콘텐츠 솔루션	1,301	19	1.5%	2,867,171	32,582	1.1%	19,813	245	1.2%

*자료 출처 : 2011년 기준, 한국콘텐츠진흥원

11 | 24

02. 문화산업 담당자 인터뷰 주요결과 및 시사점

Ⅰ 지역 문화산업체 담당자 그룹 인터뷰 결과

- 현장 전문인력 부족, 신규인력 채용 후 자체교육 진행
 - 광주에서 양성된 인력들이 서울 등으로 옮겨가는 경우가 많음
 - 단기교육보다 장기교육을 통해 인력 양성 필요
 - 대학과 연계해 실무교육이 이루어질 수 있는 체계 마련
 - 경력자들이 지역에서 근무할 수 있게 이주지 지원 등 필요
- 문화콘텐츠 제작 지원사업 정보에 대한 입주업체 접근성 제고 필요
- 문화산업 투자진흥지구 제도가 현실적으로 업체에 도움이 될 수 있게 법 개정 필요
- 아시아문화중심도시 종합계획에 제시된 5대 전략 콘텐츠(공예·디자인, 게임, 첨단영상, 에듀테인먼트, 음악) 진흥계획의 구체화 필요
- 문화전당과 문화산업진흥기관, 지역관련 산업체 등과의 교류(소통) 확대 필요
- 문화전당을 통해 제작되는 콘텐츠를 지역 기업들이 산업화 할 수 있어야 함
- 전당 등 콘텐츠 제작 공모사업 지원을 위한 지역업체간 컨소시엄 형성 필요
- 지역 문화콘텐츠산업 생태계(기획, 제작, 유통, 소비) 조성을 위한 종합계획 필요

12 | 24

02. 문화산업 담당자 인터뷰 주요결과 및 시사점

| 정책적 시사점

- 광주지역 문화산업 지원정책은 기업유치, 입주공간 제공, 장비 및 시설 제공 위주로 진행됨
- 광주시 문화산업을 위한 전문인력 양성, 콘텐츠 제작에 필요한 기술 등에 대한 지원정책이 보다 강화될 필요
- 무엇보다 광주지역 문화산업과 전당 콘텐츠 제작 사업과의 연계를 위한 문화인프라 실태조사가 이루어질 필요가 있음
- 이와 함께 지역 문화산업 활성화를 위해 관련 지역 문화산업 기관들과 전당 콘텐츠 제작사업의 연계를 위한 정책방안을 마련할 필요가 있음
- 콘텐츠의 기획, 제작, 유통, 소비의 문화산업 생태계를 고려한 프로젝트 확대 정책 수립 필요

13 | 24

IV. 문화전당과 지역 문화산업과의 연계 방안

14 | 24

IV. 문화전당과 지역 문화산업과의 연계 방안

1) 국립아시아문화전당 콘텐츠 제작을 위해 연계 가능한 지역 인프라 실태조사 필요

- 창제작센터를 중심으로 실제 연계 가능한 지역문화산업 실태를 보다 구체적으로 파악 할 필요가 있음
- 개관 이후 전당 콘텐츠 제작을 위해 전당 내 공간, 기술, 장비, 인력 등을 보완할 수 있는 지역 문화산업 관련기관 등과의 세부적인 연계 계획이 수립되어야함
- 이를 위해 어떤 콘텐츠 장르 제작을 위해 지역산업과 연계할 것인지, 연계가능 기관 실태 파악 및 구체적 연계 계획(시설/ 장비 활용, 인력, 공간, 기술)이 마련되어야함
- 창·제작 클러스터 권역 구축을 위한 지역 업체, 기관과의 연계를 위한 방안 수립
- 문화기술 인력 확보를 위한 환경 조성
- 창제작 과정이 서로 분리되지 않고 협업 될 수 있는 체계 마련

2) 국립아시아문화전당 미래형 융복합콘텐츠 발굴 필요

- 전당 개관 이후 5개원 융복합콘텐츠 장르 범위 구체화 필요
- 전당의 운영계획 및 지역콘텐츠산업 현황 분석을 통해 제작 가능한 콘텐츠 발굴(예, 첨단영상콘텐츠, 공연·전시 콘텐츠, 광고 및 디지털 사이니지, 게임콘텐츠, 교육콘텐츠, 문화원형 복원 콘텐츠)

15 | 24

IV. 문화전당과 지역 문화산업과의 연계 방안

3) 문화산업 투자진흥지구 활성화 방안 강구 필요

■ 투자진흥지구 현황

< 투자진흥지구 지정 현황 >

권역	소재지	지정일	용도지역
CGI센터 권역	남구 송하동 373-3번지 일원	2010.12.9	첨단방송 및 영상산업(15,536㎡)
KDB생명빌딩	광주광역시 서구 양동 60-37번지	2010.12.9	캐릭터/애니메이션, 게임/콘텐츠, 웹/IT/SW산업 집중 육성(83,489㎡)
국립아시아문화 전당권역	동구 광산동 13번지 등 일원	2010.12.9	공연음악전시(282,433㎡)
대원빌딩	동구 호남동 23-2번지	2010.12.9	3D 컨버팅, Post Production/CG, HD 업그레이드(9,681.82㎡)

■ 문화산업 투자진흥지구 활성화 방안

- 중견기업유치를 위한 투자 인센티브 강화
- 공동서비스 인프라 확충
- 지구 입주업체간 정보네트워크 구축 필요
- 투자진흥지구 내 입주업체간 협력체계 구축을 위한 전담기구 마련
- 지역문화관련기관 및 학교와 연계 인력자원종합 정보시스템 마련
- 콘텐츠 제작을 위한 투자유치 및 재원 조달을 위해 전략콘텐츠 제작 투자조합 설립
- 투자기준 마련 등 법 개정
- 아시아문화전당과 콘텐츠 제작을 위한 협업체계 구성

16 | 24

Ⅳ. 문화전당과 지역 문화산업과의 연계 방안

4) 한국문화기술연구소 기능 강화 필요

■ 현황

- 문화산업진흥기본법 개정으로 광주설립근거 마련('12.1)
- GIST내 '한국문화기술연구소' '13.3월 개소(창립식 13.6.10)
- CT연구원 설립근거 마련 국회의원 입법발의(13.10)

■ 기능 강화 방안

- 문화기술연구소가 광주지역에 특화된 기술 연구를 통해 문화전당 콘텐츠 제작에 활용될 수 있게 해야함
- 문화전당 5개원 운영 선순환을 위한 토피바퀴 역할을 할 수 있게 CT연구소를 정출연으로 확대 개편해해야 됨
- CT연구원으로 조성함으로써 기술 개발에 따른 기업 유치, 콘텐츠 제작 및 유통 활성화에 기여할 수 있을 것임
- 이를 위해 CT연구소가 독립청사를 갖춘 국책연구원으로 독립해 나갈 수 있도록 법적근거 마련 등 대응체계를 강화해야함

17 | 24

Ⅳ. 문화전당과 지역 문화산업과의 연계 방안

5) 혁신도시 이전 콘텐츠 관련 기관 등과 연계 강화 방안

< 2013 한국콘텐츠진흥원 주요 사업 >

구 분	업무내용
콘텐츠 제작지원 (839억원)	- 콘텐츠 장르별 창작역량 강화를 위한 제작지원 - 원활한 콘텐츠 제작을 위한 투자/금융지원
콘텐츠 해외진출 지원 (173억원)	- 우리 콘텐츠의 국제경쟁력을 높이고, 신홍시장(중동/중남미) 및 전략시장(미/중) 진출을 위한 마케팅 지원
문화기술(CT) 육성 (596억원)	- 국가 성장동력으로서의 첨단 융·복합 콘텐츠기술 R&D
창의인재 양성 및 산업기반 조성 (871억원)	- 글로벌 경쟁력을 갖춘 스토리 발굴, 전문인력 양성, 콘텐츠 코리아 랩 설립 및 운영, 제작시설 및 장비지원 등
정책개발 및 조사연구 (22억원)	- 콘텐츠산업 발전을 위해 필요한 동향 및 통계 분석, 법제도 개선연구, 중장기 전략 등 조사·연구

※ 이관예산(NIPA(정보통신산업진흥원), 공제조합) 포함, 기관운영예산 등 제외하여 작성

18 | 24

IV. 문화전당과 지역 문화산업과의 연계 방안

5) 혁신도시 이전 콘텐츠 관련 기관 등과 연계 강화 방안

- 나주혁신도시 실감미디어산업 R&D 기반구축 및 성과확산사업
 - 사업기간 : 2012.9.1. ~ 2017.8.31.
 - 총사업비 : 1,847억원(국비 1,281, 지방비 266, 민자 300)
 - 사업규모 : 기술개발(핵심 R&BD 지원), 기반구축(센터건축 2동, 테스트베드, 품질인증, 인력양성, 기업지원)
 - 사업주체 : 미래창조과학부, 전라남도(나주시, 기반조성), 경상북도(경주시, 성과확산)
- 혁신도시 이전 한국콘텐츠진흥원 등과 연계 방안
 - 아시아문화정보원 문화원형 사업과 콘텐츠진흥원의 스토리발굴 사업과의 연계를 통해 콘텐츠 창제작을 위한 원소스 확보
 - 콘텐츠진흥원의 문화기술 R&D 지원사업에서 개발된 관련기술을 전당 콘텐츠 제작에 활용
 - 문화콘텐츠 제작을 위한 시설, 장비, 공간 공동 사용 및 인력양성, 기업지원 등을 위한 전당과 진흥원간 공동사업 진행 필요
 - 혁신도시에 건립될 실감미디어상용화지원센터의 테스트베드, 품질인증 체계 활용 및 인력양성 등을 위한 공동사업을 전당과 함께 추진

19 | 24

IV. 문화전당과 지역 문화산업과의 연계 방안

6) 광주CGI센터 디지털콘텐츠산업클러스터 구축 사업과 연계 방안

■ 현황

< 세부사업내용 (총사업비 : 117,500백만원, 사업기간 : 2015~2019) >

구분	사업명	사업개요
① 제작강화 기반조성사업 (94,000백만원)	창조콘텐츠 제작 지원센터 건립 (48,000백만원)	■ 규 모 : 부지 6,223㎡, 건축연면적 13,678㎡ ■ 주요시설 : 영상테스트실, 디지털 송출실, 기획창작실, 스토리창작실, 프로젝트 공동개발실 등 ■ 기 능 : 기존 CGI센터(Post-Production)의 기능보완, Pre/Main-Production으로 가치사슬 확장, 기획 아이디어의 콘텐츠화 및 상용화
	크리에이티브 콘텐츠플라자 건립 (46,000백만원)	■ 규 모 : 부지 3,544㎡, 건축연면적 12,000㎡ ■ 주요시설 : 전사-컨벤션시설, 홍보비즈니스실, 스마트콘텐츠 제작실 등 ■ 기 능 : 기술개발, 콘텐츠화, 유통 등을 원스톱 지원, 홍보 및 체험공간, 제작 테스트베드, 콘텐츠 기업 금융기업거주지원 등
② 유통 및 마케팅 사업 (23,500백만원)	야외 제작 스튜디오 (7,000백만원)	■ 목 적 : 기존 CGI센터창조콘텐츠 제작지원센터-크리에이티브 콘텐츠플라자의 실내제작과 연계하여 각종 콘텐츠의 야외 제작 ■ 사업내용 : 민자유치를 통한 영화, 방송, 특수촬영물의 야외 촬영 제작 등
	3D 창조콘텐츠 체험 사업 (16,500백만원)	■ 목 적 : 기존 CGI센터창조콘텐츠 제작지원센터-크리에이티브 콘텐츠플라자에서 생산되는 각종 콘텐츠 등을 활용하여 체험사업 운영 ■ 사업내용 : 디지털체험 테마파크, 가변형 실외 드라마 테마파크, 콘텐츠 팸투어 등

*자료 출처 : 시 문화산업과 내부자료

20 | 24

IV. 문화전당과 지역 문화산업과의 연계 방안

6) 광주CGI센터 디지털콘텐츠산업클러스터 구축 사업과 연계 방안

- 지역콘텐츠산업 생태계 조성을 위한 디지털콘텐츠산업클러스터와 연계 방안
 - 디지털콘텐츠산업클러스터가 조성되면 향후 문화전당, 혁신도시 이전 관련 기관(한국콘텐츠진흥원 등) 등과 연계한 비즈니스 모델 구축 필요
 - 장르별 시장 파급력이 크고 광주시 지역 여건에 적합한 선도 콘텐츠 발굴 및 활성화 유도
 - 지역산업 중 관련 산업(예, 디자인산업 등)과 연계한 콘텐츠 사업화 필요
 - 실감형 콘텐츠 제작을 위한 지역내 기술개발 연구기관 등과 협력 필요

7) 광주국립아시아문화전당과 지역문화산업 기관간 연계 를 위한 콘트롤 타워 구성

- 전당 콘텐츠 제작을 위해 지역콘텐츠업체, 연구소, 학교, 공공기관 등이 실제 협업할 수 있게 조정하는 역할을 콘트롤 타워가 맡을 수 있을 것임
- 콘트롤 타워를 중심으로 전당 콘텐츠 제작을 위한 인력, 공간, 장비, 기술 등의 연계 및 전당 콘텐츠가 지역 문화산업에 활용될 수 있는 체계 구축
- 특히 전당의 미디어 랩을 통해 제작되는 콘텐츠 사업에 지역 문화산업체 관련 인력 등이 참여할 수 있는 시스템 조성 역할을 콘트롤 타워에서 맡을 수 있을 것임

21 | 24

V. 결론

22 | 24

V. 결론

- 문화전당 사업에 개별업체가 접촉하기에는 한계가 있으므로 전당 사업 참여를 위해 외부기업들과 광주지역기업들이 공동 참여할 수 있게 엮어주는 역할을 지자체에서 지원할 필요
- 이와 함께 전당에서 만들어지는 콘텐츠가 산업적으로 활용될 수 있게 콘텐츠 사업화 방안이 마련되어야 함
- 문화전당을 중심으로 지역 문화산업 생태계 조성을 위해 기업 협력망, 대학 및 연구소와의 협업 체계, 인력양성, 투자유치/재원마련, 마케팅, 혁신도시 이전기관 등과의 연계 사업 추진을 위한 세부계획이 마련되어야함
- 전당을 중심으로 하는 관련 기관 등과의 연계가 실제적으로 이루어질 필요가 있으며 이를 위해 기관 간 네트워크를 추진할 컨트롤 타워 구성 필요

23 | 24

국립아시아문화전당 사업과 지역 문화산업과의 연계 방안

Thank you

광주발전연구원 민인철 박사

24 | 24

광주비엔날레 현황 및 문화전당 연계(안)



재단법인 광주비엔날레



- 창조적 파괴/ 자기혁신을 제안하고, '광주정신'의 에너지로 새롭게 재도약하면서 시대문화를 선도해 나가자 함
- 생동현장으로써 전시, 퍼포먼스, 음악, 건축 등 공존
- 작품을 담는 '집House'이 전시공간구성의 기본단위
- 38개국 103명(팀) 작가 참여

전시의 공간별 특징

- 1전시관 역사와 현존상황 속의 구속과 저항, 인간신체와 개인 주체의 관계
- 2전시관 확산되는 소비문화와 물질적 생산 위주로부터 삶의 본질 유리현상
- 3전시관 현대사회에서 집의 의미, 파편화된 도시풍경, 공간과 공간의 관계
- 4전시관 젠더, 섹슈얼리티, 급진, 감각, 환경 등 터전과 규범을 비트는 전복
- 5전시관 인간의 현실 너머를 향한 상상과 근원적 욕망, 희망의 출구
- 외 부 역사 속 상처에 대한 위무와 치유, 욕망의 소각, 자연생명 속 치유



광주비엔날레 창설20주년 프로젝트



광주비엔날레 20주년 특별프로젝트

달콤한 이슬, 1980 그 후

기간: 2014. 8. 8 ~ 11. 9

공동주최: (재)광주비엔날레/광주시립미술관

전시장소: 광주시립미술관

광주비엔날레 창설 모태인 ‘광주정신’을
인류 공동체적 가치로 연계 확장시키기 위한
인문 사회학과 시각문화의 융합 플랫폼으로
상처와 기억, 치유와 희망의 장 마련

‘광주정신’ 관련 국제전 (18국 56명 작가참여)
라운드테이블 학술회의 및 강연 시리즈
오월길 등 거리 퍼포먼스



광주비엔날레 혁신위원회(가칭) 운영

- 목적** : 창설 20년, 제10회 행사를 계기로 광주비엔날레의 발전적 재도약을 위한 방향과 실행방안 마련을 위하여 각계 여론을 폭넓게 수렴
- 진행** : 광주비엔날레 현안 및 발전방안 관련 각계 전문가 및 주요 활동가들로 광주비엔날레 혁신위원회(가칭)를 구성, 폭넓은 의견수렴과 논의과정을 거치면서 사안별 정책전략과 실행방안을 강구하여 혁신작업 시행
- 일정** : 2014. 10. 16(목), 제1차 회의에서 위원회 운영방향과 진행방법 및 공청회를 포함한 전체 일정 논의 예정



광주비엔날레 혁신 간담회
2014. 10. 1 (수)
금수장 아리랑하우스

아시아문화전당과 연계협력 구상안

아시아문화정보원과 전문인력양성 상호 협력

아시아문화아카데미: 장르구분 없이 문화예술 전반을 통찰할 수 있는 아시아관의 융합형, 창의적 문화기획 전문인력 양성프로그램

광주비엔날레국제큐레이터코스: 33세 이하 전시기획자 및 관련활동가 20~25명을 공모 선발하여 비엔날레 개막이전 30여일간 초청강의, 워크숍, 현장학습 등 진행

목 적 : 광주비엔날레 재단의 ‘국제 큐레이터코스’와 아시아문화정보원의 ‘아시아 문화아카데미’를 상호 연계 운영하여 전문인력 양성사업과 관련한 시너지 효과 공유

시 기 : 시기 및 기간 등 세부사항은 추후 별도협의

대 상 : 양측 프로그램 참가자

방 법 : 계획수립 및 프로그램 편성시, 진행과정 등 수시 실무협의 및 공유

내 용 : 양측 프로그램 참가자 대상으로 전시와 문화기획, 프로젝트 진행과 관련한 케이스 스터디 및 합동워크숍 등 진행

아시아문화창조원과 레지던시 프로그램 연계

창제작센터: 인문/예술/과학기술이 만나는 융복합 콘텐츠제작 및 작가들의 교류, 새로운 예술적 표현과 창의사업 등 다양한 분야가 융합되는 레지던시프로그램

목 적 : 광주비엔날레와 창조원 창제작센터 프로그램에 참여하는 양측의 작가 또는 기획자들 간의 교류 및 네트워킹 지원

시 기 : 광주비엔날레 개최년도 (시기 및 기간 등 세부사항 추후협의)

대 상 : 양측 참여작가 및 기획자

방 법 : 계획수립 및 프로그램 운영과정에서 수시 실무협의 및 협업

내 용 : 광주비엔날레 참여작가 중 일부가 창조원 레지던시프로그램에 참여, 창제작 참여자들과 공동워크숍 및 오픈 스튜디오 등 진행하고, 또한 양측에서 선발한 기획자들은 공동프로젝트를 기획 진행하도록 하여 그 결과물을 광주비엔날레 개막 또는 행사기간 중에 발표하는 기회 제공

아시아문화전당과 홍보 연계협력

1. 비엔날레 입장권과 문화전당 전시/공연티켓 패키지 판매

양 기관 입장권 제시하면 할인혜택 제공

4. 입장권 공동판매

각 기관의 전시/행사 입장권 공동판매

2. 셔틀 문화버스 운영

비엔날레관-문화전당 경유 문화버스 운영 (무료 또는 문화기부형식 소액 부과)

3. 공동홍보

공동홍보자료 제작, 상호 홍보부스 설치 운영, 대학생 서포터즈 공동 운영 등

5. 공동 문화상품 개발

비엔날레 전시와 문화전당 공연 등을 연계한 광주전남권 투어프로그램 개발

6. 방문객 유치 공동활동

해외 및 타지 방문객 유치 공동활동 (브로슈어, 설명회, 방문자 프로그램 개발 등)

세계에 심는 **광주미술**, 시민과 함께하는 **창조마당**
꿈꾸는 문화도시 광주시립미술관



gma 광주시립미술관
 Gwangju
 Museum
 of Art

목 차

- I 변화하는 미술관의 역할과 기능
- II 광주시립미술관의 현황
- III 광주시립미술관의 목표와 전략
- IV 주요사업 추진계획
- V 문화전당연계 주요 제안사업

I. 변화하는 미술관의 역할과 기능

3

I 변화하는 미술관의 역할과 기능

작품 수집,
보존, 전시

체험 교육,
엔터테인먼트 장

교육+오락 엔터테인먼트 공간
수요자 중심, 관람객서비스 중요성 부각

하드웨어
중심

소프트웨어
중요성 부각

전문적 운영 전략과 프로그램 필요
조직·인력 전문화, 예산확보가 관건

4

Ⅱ. 광주시립미술관의 현황

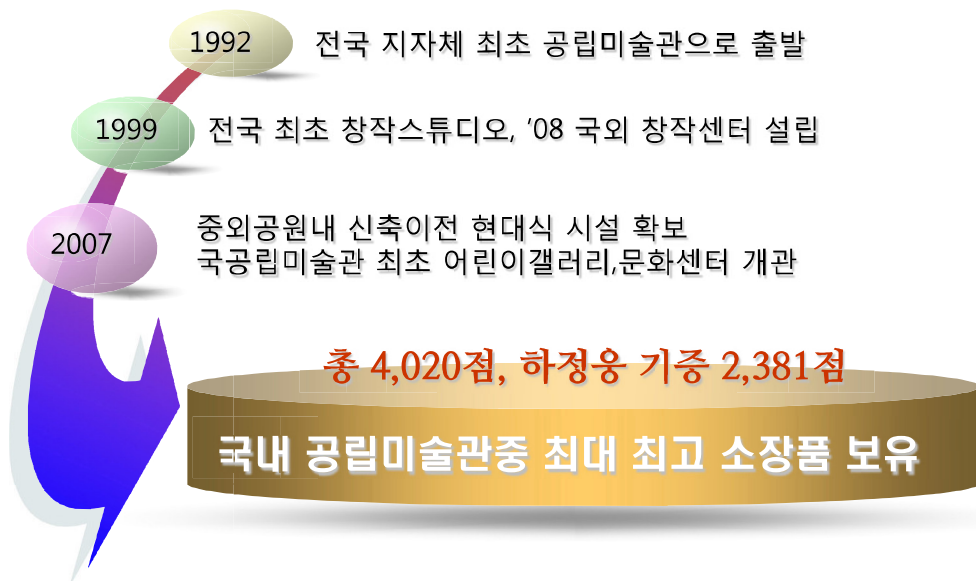
1. 주 요 연 혁
2. 조 직 · 인 력
3. 성 장 가 능 성

5

Ⅱ 광주시립미술관의 현황



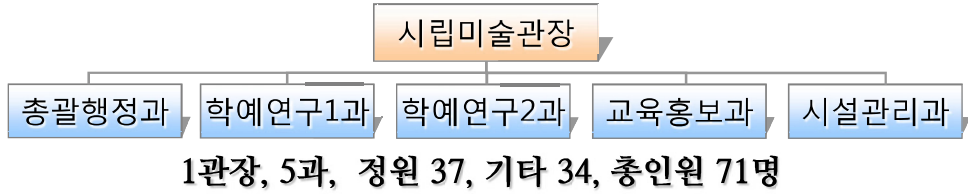
1 주 요 연 혁



6

II 광주시립미술관의 현황

2 조직 · 인력



3 성장 가능성

현재 상황

- 중외공원 문화벨트 연계
- 국내공립미술관 최대컬렉션
- 전통적 현대적-미술중심도시

성장 동력

- 광주비엔날레 연계효과
- 아시아문화전당 연계효과
- KTX 완공-광주서울 1시간30분

7

III. 광주시립미술관의 목표와 전략

1. 비전과 전략
2. 단계별 중점방향
3. 미술관의 현재와 미래 변화상

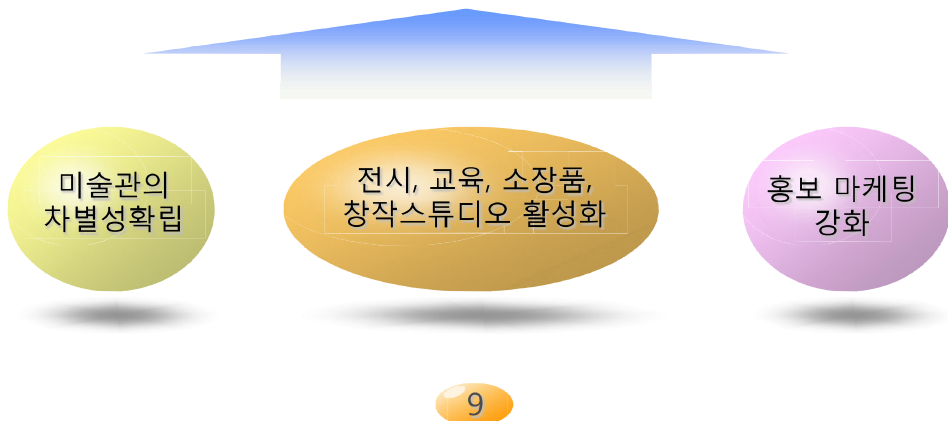
8

Ⅲ 광주시립미술관의 목표와 전략

1 비전과 전략

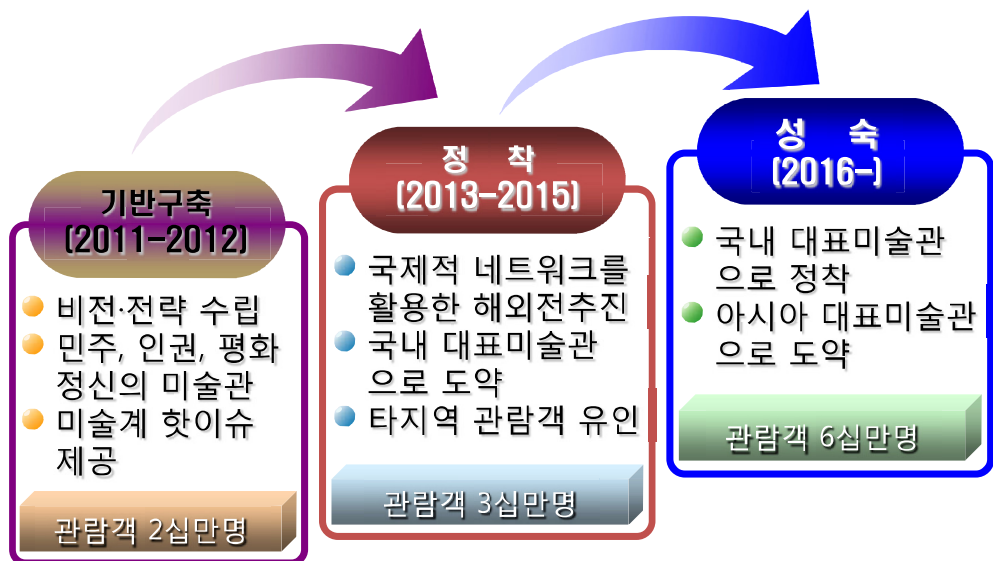
세계에 심는 광주미술, 시민과 함께하는 창조마당

2018년 미술관 관람객수 100%이상 증가(6십만명)



Ⅲ 광주시립미술관의 목표와 전략

2 단계별 중점방향



Ⅲ 광주시립미술관의 목표와 전략

3 미술관의 현재와 미래 변화상

항 목	현재(2014)	미래(2016)
기반시설	- 조직,인력, 시스템 미흡 - 접근성, 서비스시설 부족	선진미술관 조직, 인력, 시설 체계 확립
사 업	- 대중적,지역적 전시필요 - 대상별 특화 교육, 주말 교육 프로그램 부재 - 소장품구입비 절대 부족 - 창작스튜디오 시설낙후, 전담인력 부족	- 상호교감, 지역특화 전시 - 교육+체험 복합 문화공간 - 광주미술사 정립 - 아시아 인권미술 보고 - 창작스튜디오 국제적 레지던스로 성장
관람객편의	- 소극적 관람객 관리 - 서비스문화공간 부족	- 멤버쉽 제도 도입·정착 - 복합적인 서비스공간 창출
기대성과	- 지역 공립미술관 - 관람객 년 3십만명	- 아시아 대표 미술관 - 관람객 년 6십만명

11

IV. 주 요 사 업 추 진 계 획

1. 전시, 교육, 소장품, 창작스튜디오의 활성화
2. 관람자 서비스 강화

12

IV 주요사업 추진계획



1 전시, 교육, 소장품, 창작스튜디오의 활성화

1-1. 대중적, 세계적인 특화 전시 개최

- 문화 휴식처, 관광명소화
- 미술관 매니아층 형성
- 쌍방향 교감형 전시 개최
- 인권+빛 이미지 전시 상설화
- 지역작가 발굴·육성, 세계적 작가로 배출
- 매년 아시아미술전 개최
- 아시아 미술관과 MOU체결
- 세계 유명미술관과 교류협력

1-2. 함께하고 살아있는 미술관 교육

- 즐거운 문화놀이터 조성
- 전시연계 프로그램 강화
- 미술관 자원봉사자 양성
- 문화예술기관, 학교 등과 연계 프로그램 개발
- 소외계층 대상 프로그램 강화
- 찾아가는 미술관, 움직이는 미술관 운영

13

IV 주요사업 추진계획



1 전시, 교육, 소장품, 창작스튜디오의 활성화

1-3. 소장품 체계적 수집과 선진적 관리

- 광주전남 미술사 정립
- 아시아 인권미술 보고
 - 인권평화 관련작품 수집 (광주⇒국내⇒아시아)
- 미술관을 상징할 만한 재미 있고 기발한 작품구입 설치
- 하정웅컬렉션 가치 제고 및 활용 증대

1-4. 창작교감, 국제네트워크 구축 창작스튜디오 운영

- 창작스튜디오 신축 또는 지역의 타기관과 공동운영
- 프로그램 매니저, 시설관리 전담인력 증원
- 작가 지원, 국제적 작가교환 프로그램 개발 정착
- 민주인권평화, 문화중심도시에 부합하는 국제적 작가초청

14

IV 주요사업 추진계획



관람자 서비스 강화

3-1. 미술관 회원제 운영

- 관람객 소비성향 조사
- 멤버십 도입 매니아층 육성
- 고객관계관리(CRM) 서비스
- 멤버십 회원 혜택 지속 발굴

3-2. 다양한 홍보매체 활용

- 소셜 네트워크 활용
- 미술관 경유 아트버스 운영
- 택시회사, 운전기사에 홍보
- 해외, 지역별 통신원 운영

3-3. 잠재고객 매니아층 육성

- 미술대학 연계프로그램 운영
- 무료입장 제도 확대 활성화
- 미술관 자원봉사자 육성
- 단체모임, 소모임 장소 제공

3-4. 아트상품 개발

- 소장품, 전시작품 활용 아트상품 개발
- 미술관 아틀리에 설치
 - 작가 공모선정 운영(1달정도)
 - 작품제작 시연, 판매

15

V. 문화전당 연계 주요 제안사업

16

V 주요 제안사업



전시, 교육, 소장품, 창작스튜디오 관련 연계사업 제안

1. 기획전시사업

- 전시관련 프로그램 사전공유
- 기획전시 연계로 시너지효과
- 아시아미술인 네트워크 공유

2. 미술문화 교육사업

- 연구조직 협력망 구축
- 아시아미술인 포럼운영
- 미술관문화사업 공동추진
- 미술관교육프로그램 공동추진

3. 소장품 수집관련 사업

- 아시아미술품 수집 추천협조
- 문화전당 전시관련 사업후 작품기증 협조

4. 창작스튜디오 관련 사업

- 창작스튜디오 공동운영
- 아시아작가 공동추천
- 아시아권 레지던스 네트워크 정보공유 및 업무협조

17

감사합니다 !

배우고
즐기고
제작하는



시청자미디어센터의 **주인**은
바로 **당신**입니다



GWANG JU COMMUNITY MEDIACENTER

GWANG JU
COMMUNITY
MEDIACENTER



2007



방송통신위원회



방송법 제90조2



방송통신발전기금

시청자를 위한 만찬



시청자방송제작지원



- 효능
1. 누구나 쉽게 방송에 접근 가능(플랫폼 구축)
 2. 숟가락과 젓가락은 **무료제공** (기반시설지원)
 3. 라면맛 **돌구**는 계란투입은 필수 (창작환경조성)



미디어교육



오리 TIP
원재료는 맛있게 잘

- 효능 1. 먹어도 먹어도 질리지 않는 **필수메뉴**(사회미디어교육)
2. 학교에서도 가장 **즐거 먹는 메뉴** (학교미디어교육)
-초중고 : 방과후, 미디어교육거점학교
-대학 : 학과과정 - 다양성학교

미디어접근소외계층



오리 TIP
말까지 섞어야 맛

- 효능 < 화려한 미디어환경에도 소외계층은 존재>
- 장애인 : 화면해설방송, 자막장송 지원
- 농.어촌 : 섬마을미디어페스티벌, 청소년미디어캠프
- 노인 : 미디어봉사단 운영



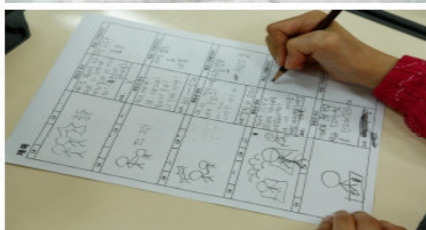
섬마을 미디어페스티벌



· 청소년미디어캠프



• 방과후미디어교육



• 전국청소년 방송콘텐츠경연대회



• 광주국제영화제시민영상전



• 한,중미디어페스티벌



• 청소년미디어스쿨



• 시청자방송콘텐츠제작활성화

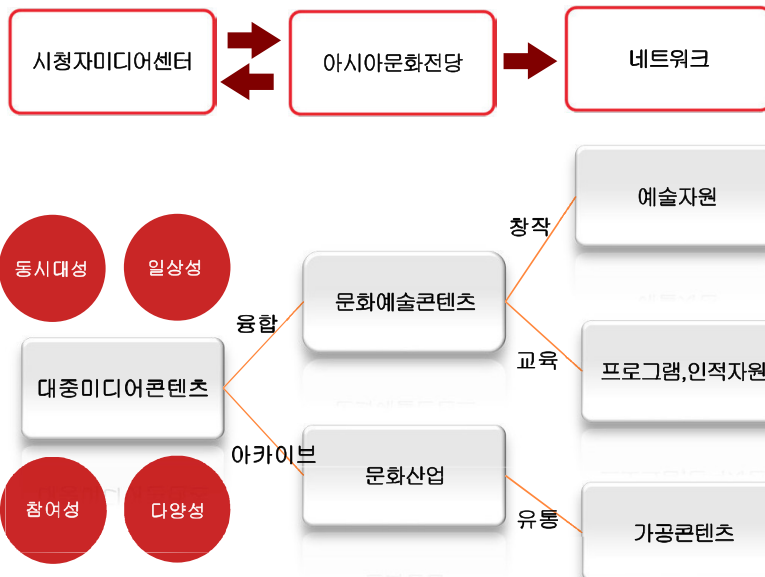


· 광주비영리미디어컨퍼런스 체인지온@MOVEMENT



연계방안

대중미디어콘텐츠의 확장



기대효과



시민자부심
시민참여
공동체형성
사회통합

시민참여, 협력, 창작활성화



도시브랜드
도시정체성

협업기반의 예술프로젝트 활성화



문화활동참여
문화조직간 협력
문화자원변화

감사합니다

자랑스런 광주, 행동하는 진흥원

광주정보문화산업진흥원 주요 사업현황



CONTENTS

I 광주정보문화산업진흥원 소개

II 아시아문화전당 연계 사업



I 광주정보문화산업진흥원 소개

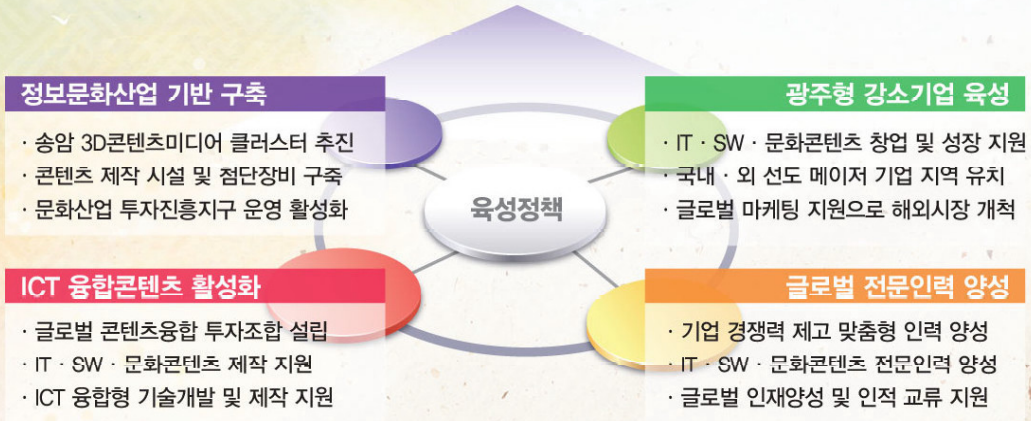
I 광주정보문화산업진흥원 소개

- 설립목적 : 정보통신 및 문화산업 육성
- 설립일 : 2002. 6. 27
- 주요기능 : 정보통신, 문화산업기반조성 및 활성화, 창업지원, 인력양성, 마케팅 지원 등
- 조직현황 : 이사장, 이사 (당연직8, 선임직6)
- 직제 : 1실 2본부 6팀 (현원 24명/정원31명)
- 주요시설 : 광주CGI센터 등 8개소



I 광주정보문화산업진흥원 소개

정보문화산업 육성 전담기관 **광주 진흥원**



II 아시아문화전당 연계 사업

II 아시아문화전당 연계 사업

아시아 문화에 대한 대중적 체험콘텐츠로 문화향유 촉진

필요성

- 쉽게 접근 가능한 대중적 문화향유 콘텐츠 부족
- 전당 내 생산과 소비의 선순환적 수익모델 마련
- 첨단영상과 IT기술이 융합된 고부가가치 시장 선점

사업개요

- 사업기간 : 2016년 ~ 2023년
- 총사업비 : 200억원 (국비140억, 시비 60억)
- 사업장소 : 아시아문화전당 및 7대문화권 일원

사업내용

- 아시아 스토리 기반 가상현실(VR) 콘텐츠 제작
- 가상현실(VR) 인터페이스 R&D 및 품질평가 개발
- 가상현실(VR) 콘텐츠 마케팅지원 및 체험관 구축



II 아시아문화전당 연계 사업

아시아 스토리 기반 가상현실(VR) 콘텐츠 제작 지원

1단계 : 영화연출 기반 문화힐링 콘텐츠

- 정보원에 축적된 아시아의 다양한 문화원천 활용
- 아시아 문화여행 VR 콘텐츠화로 휴식과 힐링제공
- 시네마틱 환경 연출로 힐링 체험 스페이스 구축

2단계 : 게임기반 엔터테인먼트 콘텐츠

- 대중성과 체험성이 강한 엔터테인먼트 콘텐츠 제작
- 소외계층을 위한 가상 시뮬레이션 교육 콘텐츠 발굴
- 차세대 VR게임 오픈플랫폼 시장에 대한 선점

3단계 : 상호작용 기반 가상현실 콘텐츠

- 가상공간 내의 캐릭터 간 실시간 상호작용 콘텐츠
- 전당 가상세계 구현으로 자연 발생적 콘텐츠 창출
- 실감미디어 기반의 실시간 서컨드라이프 공간 구축



II 아시아문화전당 연계 사업

가상체험 콘텐츠 인터페이스 R&D 및 체험관 구축

VR 체험콘텐츠 인터페이스 R&D 개발

- 실감나는 대체현실형 VR 체험 인터페이스 개발
- 다양한 오감체험 제공을 위한 VR 주변기기 제작
- 모션캡처, 센서기술 등의 콘텐츠 맞춤형 기술 활용

VR 체험콘텐츠 품질평가 시스템 구축

- 시각적 피로도, 몰입도 등 VR 콘텐츠 품질평가
- HW 안전성, SW 케이스 등 테스트 모델 개발
- 글로벌 진출 지원 콘텐츠 품질보증 시스템 구축

VR 체험콘텐츠 마케팅 및 체험관 구축

- 대중들이 쉽게 접근할 수 있는 VR 체험관 구축
- 전당 내 콘텐츠 쇼케이스 공간 확보로 마케팅 지원
- VR 콘텐츠 시장 선점을 위한 글로벌 전시회 참가



미래 10년을 내다보며

문화와 더불어 사는 광주, 행복한 시민을 위해
광주정보문화산업진흥원이 앞장서겠습니다.

더불어사는 광주
행복한 시민

