

순천 창작예술촌 마스터플랜 수립용역
결과보고서 요약본

처음부터
끝까지
함께
계획해요

순천창작예술촌



I. 개요

1. 연구의 범위
2. 연구의 배경 및 목적
3. 연구 수립 절차

II. 연구 결과

1. 연구조사
2. 현장리서치 : 오픈테이블
3. 현장리서치 : 시민상상워크숍
4. 방문객 설문조사
5. 전문가 워크숍
6. 종합분석

III. 컨셉 및 전략

1. 시대적 변화의 요구
2. 기획의 관점
3. 컨셉
4. 융복합 창작공간 콘텐츠 제안
5. 시민 창의대회
6. 주요공간 성격
7. 공간계획
8. 전체 공간 배치도

IV. 세부 프로그램

1. 만만한 스테이지
2. 덕후 만행기지
3. 만날가게
4. 도도만만제작소
5. 갈대놀이터
6. 유기농갤러리 만만세
7. 천천히농장 만만디

V. 추진 계획

1. 운영원칙
2. 운영전략
3. 운영조직
4. 단계별 운영로드맵
5. 운영기관 분석
6. 사회적경제조직 분석
7. 향후과제

I. 연구 개요

1. 연구의 범위
2. 연구의 배경 및 목적
3. 연구 수립 절차

시간적 범위

착수일로부터 12개월 ('15. 11 ~ '16. 11)

공간적 범위

도시재생 선도사업지역 지구 내

내용적 범위

1단계 리서치 : 기초자료 수집, 현장 수요조사, 시민참여 프로그램 운영

2단계 플래닝 : 시민의견 수렴, 융복합 창작공간 운영계획 수립

3단계 액션 : 융복합 프로그램 실행사업, 기획주체 양성 등 실행프로젝트

‘사람을 위한 도시’로 거듭나는 일련의 과정을 설계하고, 그 결과를 도시재생계획에 반영

배경

도시의 유기적 요소로 ‘창작공간’ 기본계획 수립 필요

: 창작예술촌-문화의거리-원도심-시 등 상위 계획과의 연계성을 강화한 접근

: 문화 생태계 및 원도심 활성화라는 목적에 충실한 장기적 플랜 수립 요구

문화적 접근에 의한 도심 재생 전략 수립 필요

: 시설적 접근에서 벗어나 하드웨어-휴먼웨어-소프트웨어의 통합적 접근 요구

: 문화생산·향유그룹을 키워가는 문화 시민 역량 강화를 위한 문화적 전제 필요

목적

문화예술과 경제재생을 통한 원도심 활성화

: 자발적 시민주체와 문화적 재생을 통한 인간 중심의 도시재생 (공간+문화적 콘텐츠+사람)

시민들의 자발적 문화 활동/역량 강화를 통한 도시 활력화

: 문화해득력을 갖춘 시민주체들의 양성과 지역 창작주체들의 역량을 발휘할 수 있는 환경 조성을 통한 지역 문화예술 활성화 기대

순천 관광자원과 연계성이 강화된 문화재생 사업 추진 (관광객을 도시재생선도지역으로 유인)

: 음식문화, 청년문화, 골목길 조성 등 연계사업으로 시너지를 내는 원도심 관광문화 활성화방안

함께하는 경과적 과정을 설계하여 처음부터 끝까지 시민과 함께 만드는 원도심 창작촌 기본계획 수립

1단계 리서치

1. 연구조사

- 관련계획 및 상위계획 검토
- 대상지 문화공간 현황 분석 **25개소**

2. 현장리서치 : 오픈테이블



23개 테이블
220명 참여
104개 제안

3. 현장리서치 : 시민상상 워크숍



130명 참여
10개의 상상

4. 순천방문 관광객 설문조사 **325명**

2단계 플래닝

4. 전문가 속의 워크숍

24명의 전문가
6가지 주제에 대한 순차적 토론

5. 국내외 사례분석 **17개소**

6가지 토론주제에 대한 유사사례
및 대안적 사례 17소 분석

종합 분석

컨셉 및 전략도출

콘텐츠기획방향 도출

중간보고회

3단계 액션

시민창의대회 개최



콘텐츠별
276명 시민
선호도수렴
7개 콘텐츠
확정

순천원도심 창작촌 기본계획 작성

공간계획

콘텐츠계획

운영 계획

콘텐츠 시범사업 실행 및 평가
원도심 작가 공동전시 <열기전>

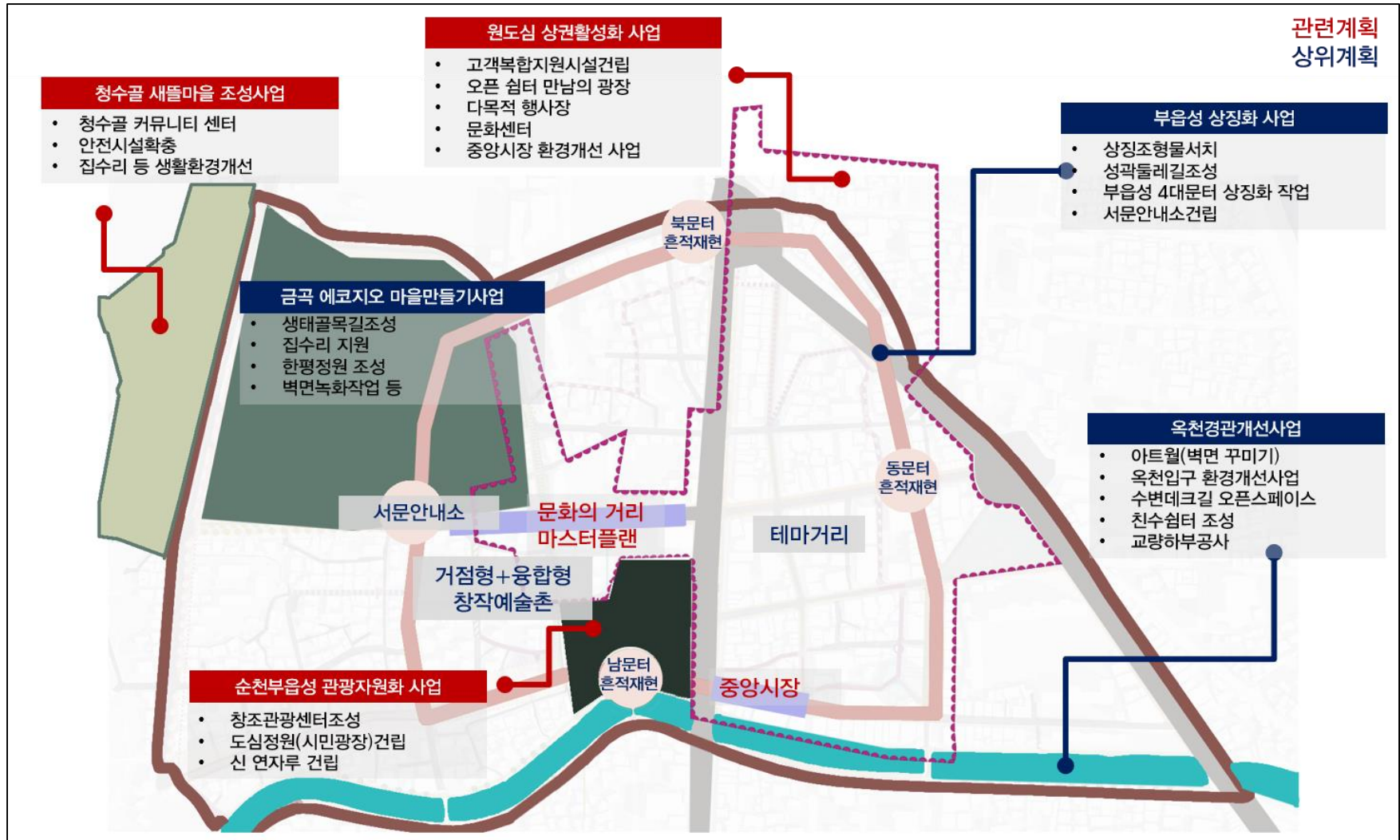
3차례전시
원도심 작가
36명 참여
전시관람객
1000여 명

순천 원도심 창작촌 기본계획 보고

II. 연구 결과

1. 연구조사
2. 현장리서치 : 오픈테이블
3. 현장리서치 : 시민상상워크숍
4. 방문객 설문조사
5. 전문가 워크숍
6. 종합분석

명실상부한 순천의 행정적·문화적 중심지, 지속적인 인구유입을 위해 다양한 도시재생 사업이 진행



다양한 지역문화활동이 확산되고 있으나, 주체적인 시민 동력을 충족시킬 공간과 콘텐츠가 필요

순천시 문화시설	• 순천 문화예술회관, 여성문화회관, 건강문화센터가 대표적 • 지역의 예술단체, 예술가들이 활용하여 공연/전시/수업 진행 • 시민들을 위한 시설이기는 하지만, 만들어진 프로그램을 수동적으로 소비하는 형태	
도서관	• 시민의 문화적 활동을 촉진하는 순천의 대표적 시민문화시설 • <기적의 도서관>을 비롯하여, 다양한 컨셉을 가진 접근성 우수한 도서관 존재 • 순천시 전역에 분포되어, 시민들의 일상과 밀접하게 연결되어 있음	
복합문화시설	• 한옥글방, 영상미디어센터 두드림, 청소년 수련관 등이 대표적 • 공간을 특정한 목적에 국한하지 않고, 다양한 쓰임을 적극적으로 수용하고 있음 • 특히, 시민들을 대상으로 한 대관서비스에 적극성을 보이는 등 열린공간을 지향 • 문화의 거리를 중심으로 분포되어 있는 것이 특징	
시민공간	• 천태만상센터, 시민협력센터, 청수골 커뮤니티 센터(예정), 서문안내소(예정) 등이 대표적 • 지역 공동체 활성화를 위한 커뮤니티 시설의 성격을 보임 • 최근들어 '시민활동 중심'의 시설이 중요성을 인정받으면서, 활발하게 생겨나는 추세	
문화예술 프로그램	• 팔마문화제, 갈대축제, 고고장 등의 플리마켓이 대표적 • 지역의 문화활동에 관한 욕구가 확산되면서 최근 1~2년 사이에 급속도로 확산 • 공모사업, 지원사업, 행정지원 등을 통해 지속적으로 진행되고 있음 • 하지만 준비기간이 충분하지 못해 각 프로그램들이 특별한 정체성을 수립하지 못한 상태	

시민이 주체가 되고, 참신한 콘텐츠를 생산하는, 누구에게나 열린 공간에 관한 욕구 (23개 오픈테이블, 220명 시민 참여, 104개 의견 제안)

공간

- 예술의 개념을 확장시켜 접근성을 높인 열린 공간, 다양한 장르, 다양한 개성을 담는 공간에 관한 욕구가 존재
- 다양한 장르가 어우러져 시너지를 내고 자극받을 수 있는 공간, 시민의 상상력을 자극하는 빈 공간
- 일반인들도 쉽게 대관할 수 있는 다목적 공간
- 정체성이 규정되어있지 않고, 다양한 실험, 시도, '나땀'에 너그러운 공간
- 관 주도의 획일화가 아닌 입주자 주도의 공간구성 제안

콘텐츠

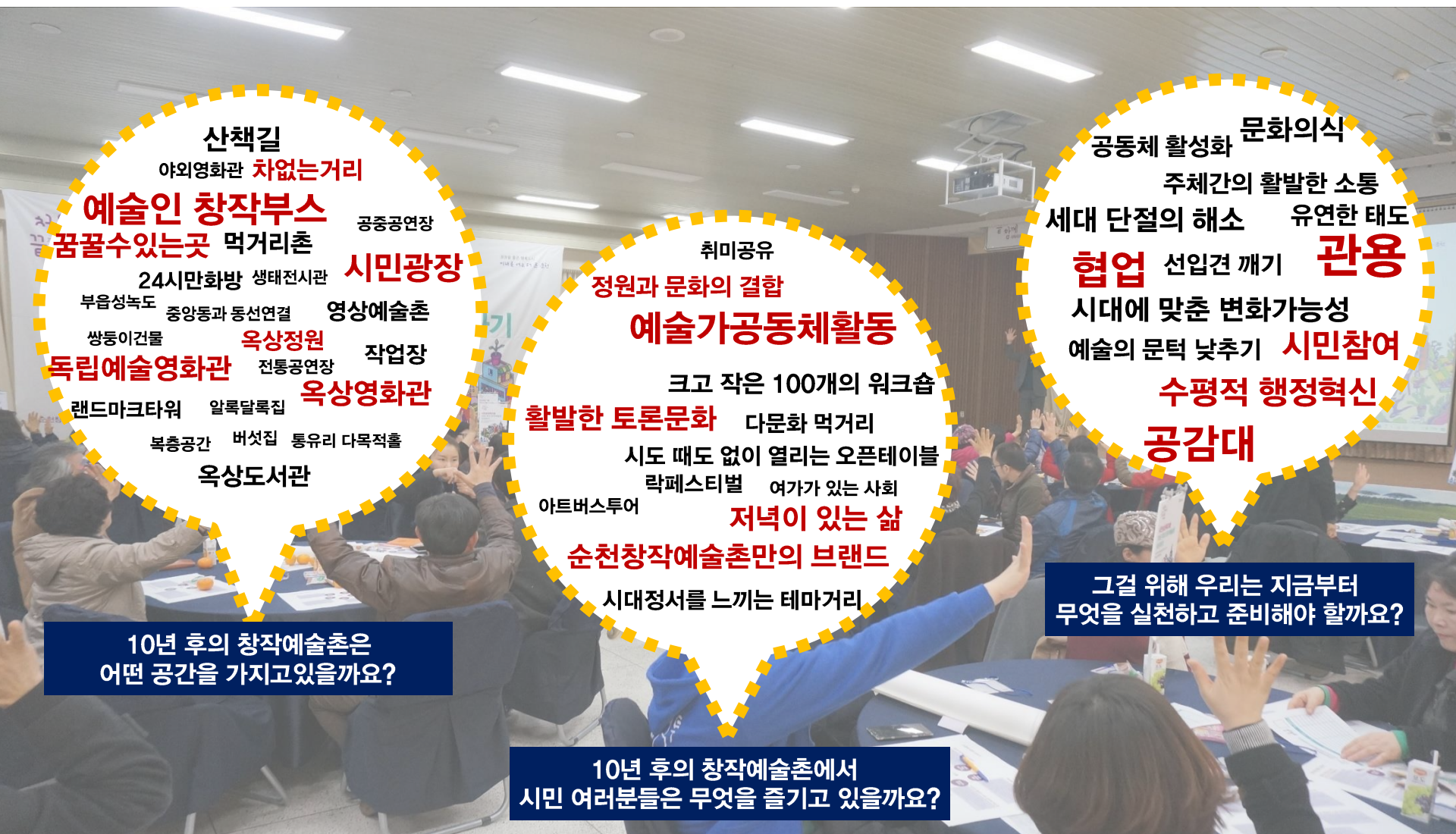
- 순천창작예술촌에서만 만날 수 있는 콘텐츠
- 장르나, 연령, 성별에 구분되지 않는 융합적 콘텐츠에 관한 제안
- 경계를 구분짓지 않고, 기존의 틀을 깨는 프로그램 모색
- 순천만의 색깔과 내음이 묻어나는 창작예술촌 브랜딩 필요

운영

- 행정-예술가-시민 등 모든 주체간의 소통과 매개가 가능한 운영방식이 필요
- 시민이 대상이 아닌 주체로, '진짜' 소통을 통한 운영지속성 확보
- 예술을 이해하는 행정, 열린 소통을 하는 투명한 행정, 칸막이 행정을 넘어서 신뢰감 있는 행정 필요
- 예술가와 시민의 만남을 통해 문턱 낮은 예술, 일상과 연결된 예술에 관한 높은 욕구 존재
- 지역 문화예술에 관한 정보가 총 망라된 플랫폼 필요



10년 후 창작예술촌은 예술가와 시민이 함께 만들어가는 창작부스, 협업과 관용이 필요한 시기
(130명 시민 참여, 창작촌에 관한 10개의 상상 발표)



산책길

야외영화관 차없는거리

예술인 창작부스

꿈꿀수있는곳 먹거리촌

공중공연장

시민광장

24시만화방 생태전시관

부음성녹도

중앙동과 동선연결

영상예술촌

쌍둥이건물

옥상정원

작업장

독립예술영화관

전통공연장

옥상영화관

랜드마크타워

알록달록집

복층공간

버섯집

통유리 다목적홀

옥상도서관

취미공유

정원과 문화의 결합

예술가공동체활동

크고 작은 100개의 워크숍

활발한 토론문화

다문화 먹거리

시도 때도 없이 열리는 오픈테이블

락페스티벌

여가가 있는 사회

아트버스투어

저녁이 있는 삶

순천창작예술촌만의 브랜드

시대정서를 느끼는 테마거리

공동체 활성화 문화의식

주체간의 활발한 소통

세대 단절의 해소

유연한 태도

협업

선입견 깨기

관용

시대에 맞춘 변화가능성

예술의 문턱 낮추기 **시민참여**

수평적 행정혁신

공감대

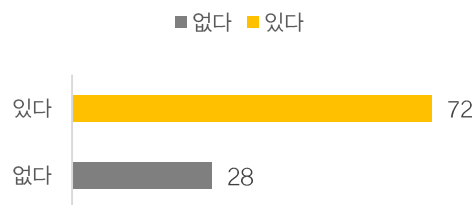
10년 후의 창작예술촌은
어떤 공간을 가지고있을까요?

그걸 위해 우리는 지금부터
무엇을 실천하고 준비해야 할까요?

10년 후의 창작예술촌에서
시민 여러분들은 무엇을 즐기고 있을까요?

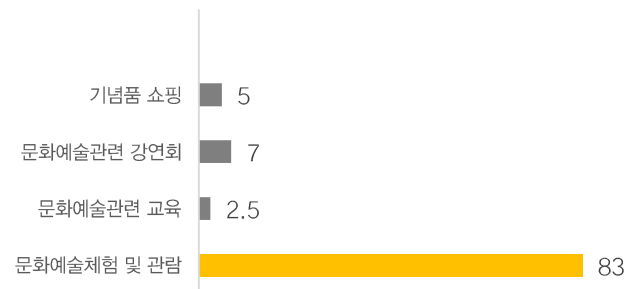
새로운 창작공간에 ‘문화예술 체험 및 관람’에 관련 된 콘텐츠를 요구 순천만의 문화가 살아있는 새로운 시도와 다양한 활동이 필요하다 응답

1 새로운 창작공간 참여의사 있다(72%)



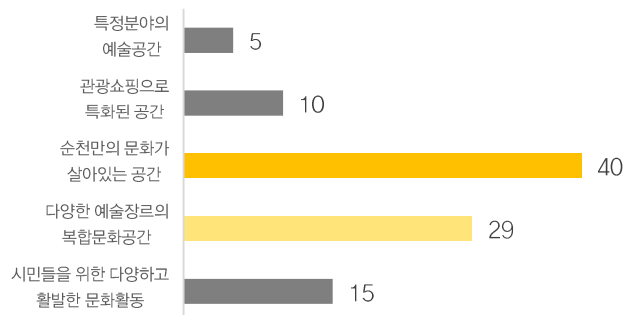
2 새로운 창작공간에 바라는 콘텐츠

문화예술체험 및 관람 (83%)



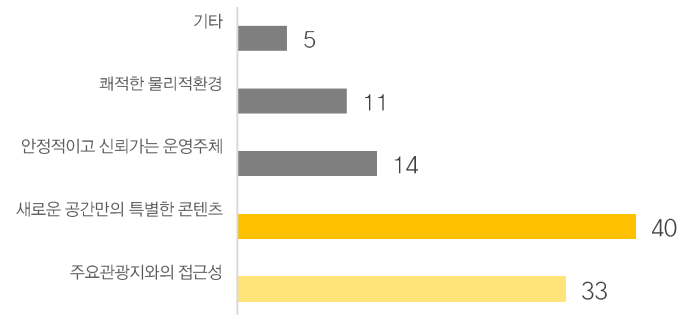
3 새로운 창작공간에 바라는 분위기

순천만의 문화 / 다양한 예술실험 (69%)



4 새로운 창작공간의 성공 요소

특별한 콘텐츠(40%)



문화예술로 소통하고, 원도심의 장소성을 강화하는 창작예술공간 제안
시민의 삶이 콘텐츠가 되고, 시민의 참여와 지지를 바탕으로 할때 창작예술공간의 지속성 획득
(6개의 주제에 대하여 24명의 전문가가 순차적으로 집중토론 진행)

1	WHY	지역재생에서 예술의 역할	- 예술은 지역재생에 있어 소통의 매개체 역할 - 이를 위해 지역작가를 위한 플랫폼 개발과 행정 혁신 필요
2		순천 원도심의 장소성	창작예술촌을 통해 원도심의 문화예술적 장소성을 강화할 기회
3	WHAT	쓰임과 콘텐츠	시민이, 지역이 각자의 다양한 욕망을 풀어내고 도시의 문제와 원도심의 문제를 해결하는 과정 이 콘텐츠가 되는 기획이 필요
4		휴먼웨어의 설계	- 비대한 주체의 일원적 운영은 경쟁력을 약화시킬 가능성 - 안정 뿐만 아니라 창작예술촌의 효용과 성과를 극대화시킬 수 있는 주체 필요
5	HOW	운영주체선정과 운영방안	- 삶의 터전에서 자연적으로 발생하는 향유와 참여 삶과 결부되어 있지 않은 활동은 힘을 가질 수 없음
6		도시와의 관계와 지속가능성	- 젠트리피케이션 당사자들의 연대, 행정의 정책적 지원이 함께 가야함 - 법제마련을 통한 인식변화 및 합의를 지역적차원에서 마련할 필요

예술의 장르경계 해체, 일상예술 콘텐츠의 부상 지역의 사회/문화적 이슈와 실천력을 가진 시민이 연결되며 창작공간의 운영활성화

작가중심의 순수예술 활동을 통해 도시재생을 진행	- 문화예술을 적극적으로 향유하는 시민이 기반이 되는 문화예술 ‘플랫폼’을 구축 - 토리데 아트 프로젝트, 타이페이 아트빌리지, 요코하마뱅크아트 1929 등 지역 작가가 중심이 되어, 학교, 지역 커뮤니티, 지역행정과 밀접하게 소통하며 도시재생의 견인차 역할 수행	
지역의 사회/문화적 이슈에 적극적으로 개입	- 쇠퇴한 원도심에서, 문화를 향유하는 시민을 발굴하고 성장시키는 창작공간 - 또따또가, 인천 아트플랫폼, 대인 예술시장 등 - 예술인의 시각에서 젠트리피케이션, 지역사, 지역경제 등 지역의 이슈에 적극적으로 개입하고, 새로운 문화를 만들어내는 실험이 진행	
쇠퇴하는 지역산업에 문화예술을 결합하는 시도	- 지역이 쇠퇴하면서 나타나는 문제점을 해결하는 과정에서 독자적인 콘텐츠를 개발한 사례 - 창신동, 세운상가, 가나자와 등 - 봉제산업, 조명기술, 전통공예 등 과거 지역산업과 현대의 디자인/예술을 결합하여 매력적인 콘텐츠를 개발	
다수의 시민 혹은 다종의 주체가 운영	- 비대한 운영주체가 아닌 다수의 의견을 모으는 협의체가 공간을 운영하는 사례 - 뉴욕 브라이언트 파크, 하이라인 친구들, 홍우주 문화예술 조합, 양림동 등 - 지역의 생태적, 문화예술적 자원을 지키기 위한 자발적 시민모임이 구성, 사용자의 필요와 욕구를 적극적으로 수용하려고 노력	
생활예술 중심의 창작공간	삶과 연결된 창작활동과 그를 통한 수익창출로 독자적인 생존과 자립을 모색 - 경기상상캠퍼스, 프린체신 가르텐, 우파파브릭 등 - 청년문제 해결, 생태적 다양성 보존, 지역문화 보존 등을 주제로 한 창작활동을 하고, 이를 수익과 연결하여 자립적으로 공간운영	

전문가-예술가-시민의 구별 없이 모두가 역할을 가질 수 있는 창작공간 요구

공연, 영화, 웹툰 등 2차 문화콘텐츠에 대한 시민/방문객들의 높은 참여욕구 발견

생태, 음식 등의 분야에서 순천만의 확실한 지역색을 찾아야한다는 의견

시민(경계없는)

예술인과 시민이
모두 성장하는 열린 공간
참여할 수 있는 새로운 예술
소통하며 함께 믿고
만들어가는 창작예술촌

서로 소통 할 수 있고
구별 없는 열린 공간을
원하는 시민

전문가(참신한)

장르를 구별않고 넘나드는 열린 공간
순천 원도심의 문제를
창의적으로 해결하는 콘텐츠
시민을 지지기반으로
지속성을 획득하는 창작예술촌

기성 예술의 개념을
삶/생활의 예술로 확장하는
참신한 콘텐츠

관광객(직접 하는)

문화예술과 관련 한 이미지 부족
새로운 경험을 가능성이 적고,
볼거리 위주의 구성으로 말미암은
예술공간 부재를 아쉬워 함
이를 위해 콘텐츠 개발과
운영주체 선별을 과제로 꼽음

순천만의 특별한 문화와
기억에 남는 경험을
원하는 관광객

III. 컨셉 및 전략

1. 시대적 변화의 요구
2. 기획의 관점
3. 컨셉
4. 융복합 창작공간 콘텐츠 제안
5. 시민 창의대회
6. 주요공간 성격
7. 공간계획
8. 전체 공간 배치도

전문 창작의 공간에서, 구별 짓지 않고 넘나드는 다양성의 공간으로 변화

전문 작가의 창작공간,
소수의 특별한 사람들을 위해
존재하는 곳.

난해하고, 어려우며,
일상과는 동떨어진 곳.

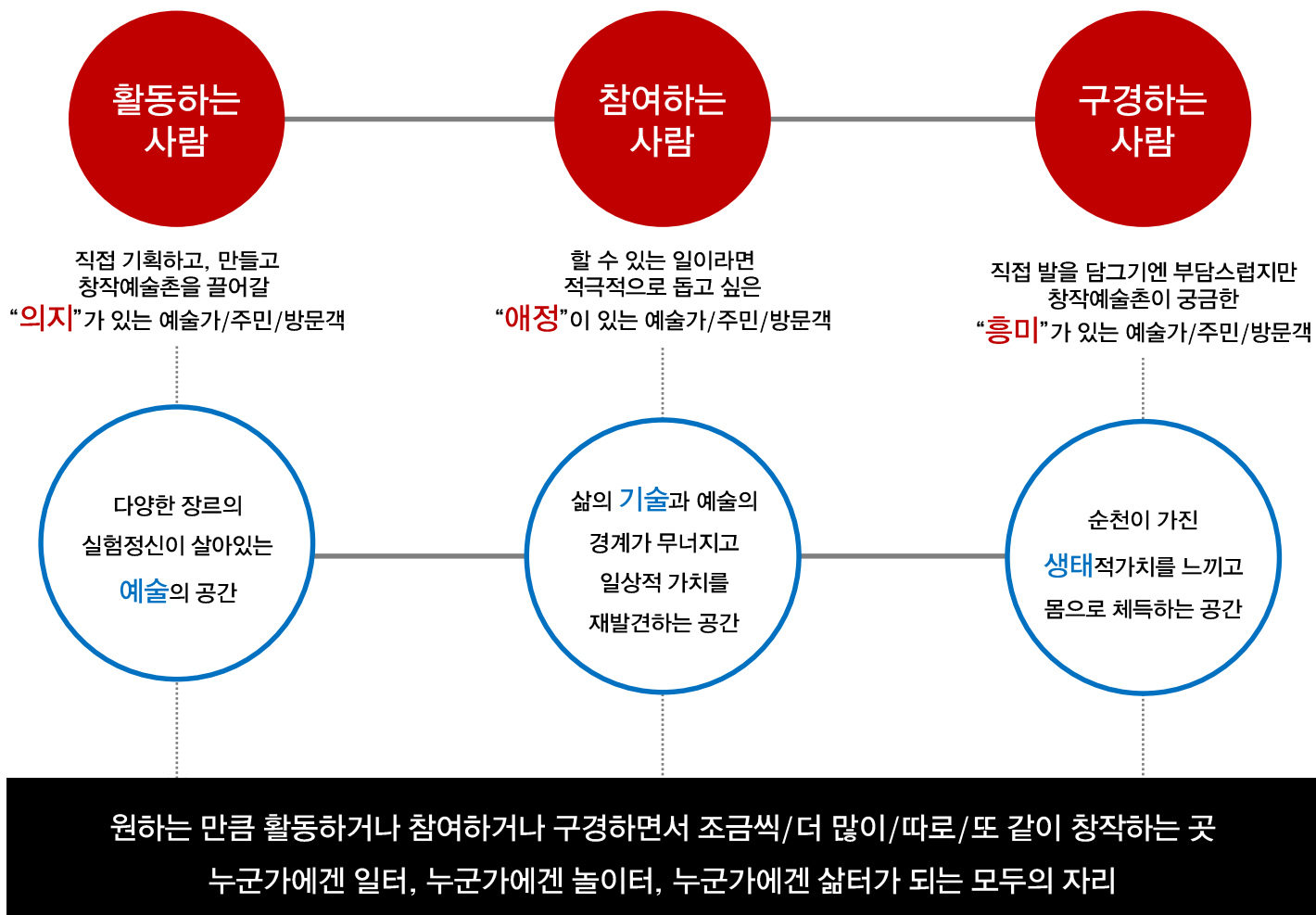
지역 예술생태계의
거점으로서
‘장소성’ 구축

사회를 소통하게 하고,
화합하게 하며,
일상에서 보지 못하는 것을
보여주는 공간.

개인의 상상과 일상의 필요가
자연스럽게 의미를 만들어 내는

모두를 위한 창작공간이 마련되어
내가 누구든, 무엇을 하고싶든
그에 꼭 맞는 자리를 찾을 수 있는 곳

활동하는 사람, 참여하는 사람, 구경하는 사람의 활동을 연결하여, 도시의 다양성 확보



생활, 일상, 기술의 융복합적 창작이 이루어지는 특별한 순천 원도심 창작촌

창작하지 않는 창작공간

-
- 기존의 예술창작촌은 '예술'이라는 전문영역 속에서 지역을 대상으로 하는 창작활동을 진행.
 - 이는 예술가가 중심이 되는 프로젝트성 사업으로, 지역민이 주도적으로 참여하여 지속적인 성과를 내기에는 한계가 있음.
 - 따라서, 시민들이 삶에 필요한 모든 제품들을 상상하고, 만들고, 공유하는 과정을 통해 일상과 결합된 '특별한 창작공간'을 만드는 <창작하지 않는 창작공간>의 컨셉을 제안함.

시민의 선택으로 7개의 융복합 창작공간 콘텐츠 선정

이름(콘텐츠)	공간 컨셉	주요대상	창작분야
만만한 스테이지 (중소규모 공연시설)	시민들이 주체가 되는 아마추어 동아리 활동부터 전문 창작인의 새로운 시도와 실험을 장려하는 공연 공간	활동하는 사람	지역자원X역사X공연
덕후만행기지 (키덜트 문화공간)	누구의 눈치도 보지 않고, 누구나 신나게 어른아이가 될 수 있는 키덜트 문화공간	참여하는 사람	키덜트X제작
만날가게 (지역자원 셀렉트숍)	매일매일 바뀌는 콘텐츠로 다수의 지역창작자들에게 무대를 제공하고, 방문객들에게 다양한 경험을 제공하는 문화의거리의 허브	참여하는 사람	지역자원X아트마케팅
도도만만 제작소 (메이커 스페이스)	‘전문가’의 영역으로 취급되는 모든 분야의 문턱을 없애고 ‘모든 삶에서 배운다’는 모토로 일상의 기술을 발굴하는 공간을 조성	참여하는 사람	기술X제작
갈대 놀이터 (건축 파빌리온)	‘갈대’라는 이외의 소재를 활용하여 설치한 대형 파빌리온으로 비일상적인 공간경험을 제공하는 공간	활동하는 사람	자연X건축디자인
유기농 갤러리 만만세 (유기농 컨셉레스토랑)	예술과 음식문화의 만남으로 지속가능한 식생활에 대한 관심을 증대시키고, 맛에 대한 새로운 접근이 가능한 공간	활동하는 사람	지역자원X음식문화
천천히농장 만만디 (청년문화 소셜플랫폼)	청년들이 다양한 네트워크와 관계 맺음을 통해 삶에 관한 스스로의 욕망을 찾고-실천할 수 있는 공간	참여하는 사람	청년문화X소셜플랫폼

시민창의대회 개요

일시	2016년 3월 19일(토)
장소	순천시 청소년수련관 광장
대상	오픈테이블, 엔딩테이블 참가자 및 지역 내 문화예술인, 공방입주자, 일반시민 등 80명
목적	순천 원도심 창작촌 기본계획 수립 1-2단계(리서치/플래닝 등)를 통해 도출된 공간 컨셉 및 세부사항을 지역주민들과 함께 공유, 공간의 쓰임을 시민들과 함께 모색



- 순천 원도심 창작촌 기본계획 리서치/플래닝의 결과를 바탕으로 시민들에게 세부콘텐츠 선호도 조사
- 창의대회 현장에서 좀 더 다양한 시민들, 더 많은 시민들에게 의견을 물을 필요성이 제기되어 추가적으로 2차례의 선호도 조사 실시
- 창의대회 현장에선 만날가게, 온라인에선 덕후만행기지가 강세를 보여 세대/대상 별로 차이가 드러남
- 각 차수별로 약간의 차이가 있으나 1위/2위가 같은 공간으로 집계됨

1차 선호도조사	
일시	2016년 3월 19일(토)
장소	순천시 청소년수련관 광장
대상	오픈 테이블, 엔딩 테이블 참가자 및 지역 내 문화예술인, 공방 입주자, 일반시민 등 80명
조사결과	
1. 만만한 스테이지 - 1위	23
2. 덕후 만행기지 - 2위	21
3. 도도만만 제작소	20
4. 만날가게	20
5. 갈대놀이터	14
6. 유기농 갤러리 만만세	12
7. 천천히농장 만만디	13

2차 선호도조사	
일시	2016년 3월 21일~22일
장소	순천시 문화건강센터 다목적홀
대상	2016 아고라 오디션에 참가한 지역문화 예술단체 90명
조사결과	
1. 만만한 스테이지 - 1위	76
2. 덕후 만행기지 - 2위	46
3. 도도만만 제작소	36
4. 만날가게	27
5. 갈대놀이터	26
6. 유기농 갤러리 만만세	19
7. 천천히농장 만만디	26

3차 온라인 선호도조사	
일시	2016년 3월 23일~27일
링크	http://goo.gl/forms/fwzFcZ16m2
대상	문화의거리 입주단체 등 순천 창작예술촌 고관여 주민
조사결과	
1. 만만한 스테이지 - 2위	19
2. 덕후 만행기지 - 1위	25
3. 도도만만 제작소	14
4. 만날가게	14
5. 갈대놀이터	9
6. 유기농 갤러리 만만세	11
7. 천천히농장 만만디	14

수변공간 조성, 부읍성 관광자원화 사업으로 원도심에 새로운 활력을 불어넣고
문화적 거점으로서의 장소성과 골목의 매력을 강화할 수 있도록 공간 배치

문화적 거점으로서의 장소성 강화

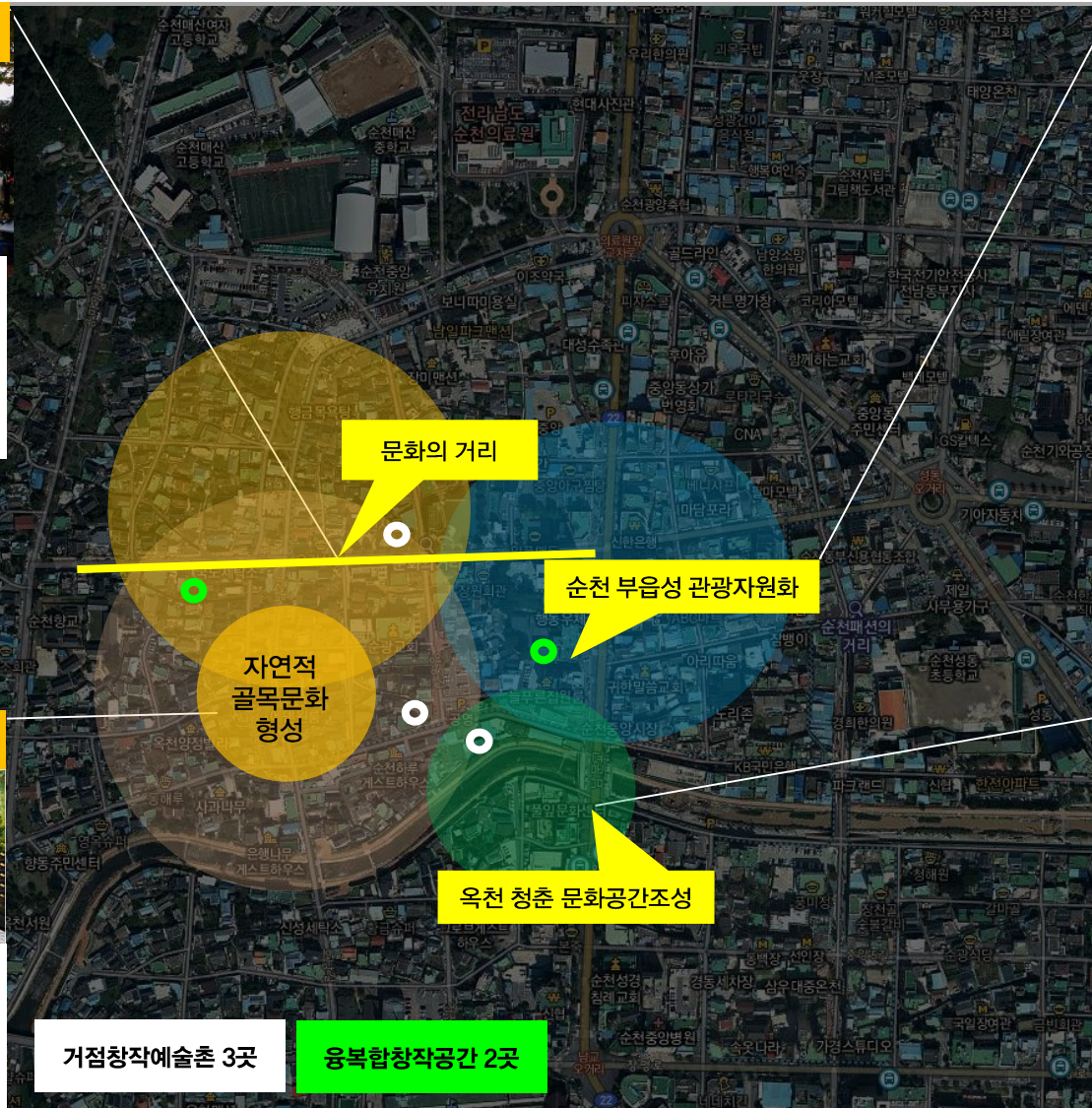


- 역사, 문화, 예술 등 다양한 조건이 어우러지고 2009년 문화거리 조성으로 도시의 문화자원 집중
- 문화거리 조성사업으로 인하여 집적된 지역의 문화자원을 연결하는 콘텐츠 기획과 문화적 장소성 강화필요

정적인 분위기 전환으로 활력도모



- 전문 예술인의 장르예술 공간, 판매 공간, 시각예술중심 공간의 정적인 분위기를 전환할 새로운 랜드마크조성
- 수변공간-광장-문화공간으로 이어지는 동선으로 중앙동의 인구를 유입



골목을 걸으며 마주치는 우연한 만남



- 오래된 골목길이 살아있어 도시의 매력을 증가시키는 공간
- 골목이 주는 다양한 감각을 경험하며 창작공간과의 우연한 마주침유도
- 문화공간을 표방한 다양한 공간과 카페들이 생겨나고 있는 상황

중앙동-향동의 새로운 동선 설정



- 중앙동의 유동인구를 유입시킬 새로운 동선으로 수변공간 활용하여 옥천 청춘문화공간 조성 계획
- 젊은 세대가 부담없이 구경하고 원한다면 참여할 수 있는 콘텐츠를 기획하여 점진적인 층상도 형성

순천 출신의 각 분야 전문가 입주 레지던시 조성으로 문화예술 거점인프라 조성
2017년까지 마중물 개념의 창작예술활동 지원 후 2018년부터 자립 운영

배병우
레지던시



개요

- 개관 : 2016년 12월 10일 개장
- 사업비 : 592백만원 · 공간규모 : 168m² (3층) - 신축
- 운영방안 : 2017년까지 운영비 지원 / 2018년부터 자립 운영
- 프로그램 내용 : 배병우 포토존, 베드 콘서트, 순천화보집, 작가와 떠나는 사진여행 등

김혜순
창작공방



개요

- 주소 : 영동 66-1번지
- 개관 : 2017년 12월 10일 개장
- 사업비 : 250백만원
- 공간규모 : 98.11m² (2층) - 리모델링
- 프로그램 내용 : 규방 공예 전시, 한복 체험, 한복 패션쇼, 디자인 교육 등

조강훈
스튜디오



개요

- 주소 : 행동 88-3번지
- 개관 : 2017년 2월(개장)
- 사업비 : 250백만원
- 공간규모 : 133m² (지상 2층, 지하1층, 옥상)
- 프로그램 : 한국미술협회 교류(교차), 전시(네트워크 구축), 국제조형예술협회(IAA) 사무실 입주

낙후된 공간을 사람과 문화로 재생시켜 새로운 발걸음이 오가는 시민 창작 공간으로 조성

순천 만만 생활문화센터



문화체육관광부 생활문화센터 조성지원사업

- 시설명 : 순천 만만 생활문화센터
- 사업 예산 : 20억원

(국비 6억원, 지방비 14억원)

- 사업기간 : 2017년 1월 ~ 12월
- 유형 : 기반시설(거점센터)형 일반형 문화센터
- 대상지 : 전라남도 순천시 영동 1 (구 승주군청)
- 규모 : 946.18㎡ (지상 3층/지하 1층)
- 순천부읍성 관광자원화 사업 대상지로 순천 원도심 재생의 중심이 되는 입지를 가지고 있으며, 새로운 콘텐츠로 중앙동에서 향동으로의 인구 유입을 유도할 공간으로 조성

공간 조성 계획

옥상	갈대놀이터				융복합 창작콘텐츠
					주민커뮤니티공간
3층	만만한 스테이지 (198㎡) 초소형2개(20석), 소형2개(50석)				업무 및 기타공간
					창고/대기실 등 (84㎡)
2층	천천히농장 만만디(청년문화 소셜플랫폼) (182㎡)		덕후만행기지(키덜트 문화공간) (100㎡)		
1층	오픈스페이스(갤러리 활용가능) / 공유주방 / 카페 / 모임공간 등 (182㎡)		만날가게 (50㎡)	사무공간 (50㎡)	
지하	상상스튜디오 (80㎡)	연습실 (40㎡)	연습실 (40㎡)	장비임대실 /기계실 (40㎡)	보일러실 (162.68㎡)

※ 연계 가능 자원

- 만만한 스테이지 : 원도심 내의 마을극단, 지역역사문화자원을 활용한 스토리텔링 연극 개발팀
- 청년농장 만만디 : 시민소통과 내 청년협력계, 경제진흥과 청년창업활성화 사업과 연계
- 덕후 만행기지 : 경제진흥과 웹툰센터, 순천대학교 만화애니메이션 학과와 협력 가능
- 만날가게 : 문화의거리 내 위치한 공방, 문화공간, 작업실 등의 작가, 기획자들과 함께 운영가능
- 갈대놀이터 : 제 1회 순천만국제자연환경미술제와 연계 가능성 검토

대상지의 특색을 살려 삶과 밀접한 영역의 ‘제작’ ‘음식’ 문화를 즐길 수 있는 창작 공간으로 조성

융복합 창작공간 대상지



- 주소 : 금곡동 166 / 167-3
- 순천시 매입 완료
- 규모 : 연면적 318.18㎡ 2층 건물 1동
연면적 49.6㎡ 주택 1동
198㎡ 마당
- 특징 : 기존에 식당으로 활용되었던 2층 건물,
뒤쪽에 198㎡의 마당과 주택이 있음
- 콘텐츠 : 텃밭 공간과 주방시설이 필요한 컨셉
레스토랑인 ‘유기농 갤러리 만만디’와 작업에 집
중할 수 있는 환경조성이 필요한 ‘도도만만 제작
소’ 조성

공간 조성 계획

마당

텃밭/정원(198㎡)

제작공간
(49.6㎡)

2층

도도만만 제작소(144㎡)
교육공간 / 기계실 / 제작실 / 창고 조성

1층

유기농갤러리 만만디 (168㎡)
주방 / 식음공간 / 전시공간 / 판매공간 조성

※ 연계 가능 사업

- 유기농갤러리 만만디
 - 순천의 특산물 안에 담긴 생명력, 풍토, 기후 모든 것이 스토리텔링의 자원으로 로컬푸드 산업과의 연계 강화 방안이 필요하며 스토리텔링을 통한 새로운 브랜딩으로 시너지 효과 기대
 - 인근의 청수골 마을텃밭의 농작물을 활용하여 순천 한식의 재해석을 추구하는 방향으로 기획
 - 중앙시장 상인회, 문화의거리 사랑상인회, 마을기업 등 인근의 식문화 자원들의 적극활용 검토
- 도도만만 제작소
 - 도시재생 선도구역 내 3D프린팅 제작공방, 목공방 등 인적자원을 활용, 프로그램 기획 및 공간 활용에 협업 가능성 높음



IV. 세부 프로그램

1. 만만한 스테이지
2. 덕후 만행기지
3. 만날가게
4. 도도만만제작소
5. 갈대놀이터
6. 유기농갤러리 만만세
7. 천천히농장 만만디

만만한 스테이지 (지역자원/역사+공연)

위치 : 순천만만 생활문화센터

멀티플렉스 극장처럼 다양한 공연을 동시다발적으로
시연/관람할 수 있는 중소규모 전문 공연시설



필요성	■ 순천의 시민예술창작그룹은 증가하고 있으나 부담없이 사용할 공연시설 등이 확연히 부족한 상황 ■ 부담없이 이용가능한 시민창작시설을 마련하여 새로운 실험과 시도를 장려할 필요 ■ 무엇보다 순천은 높은 시민사회 역량을 강점으로 시민 스스로 생활문화활동의 촉진을 이루어낼 가능성이 높음
컨셉	■ 시민들이 부담없이 무대에 오르고, 자신의 공연을 시연할 수 있는 다양한 규모의 소형 전문공연장 ■ 동적인 콘텐츠가 부족한 원도심의 경우, 공연에 지역자원을 연결하여 스토리텔링하게 되면 지역과 사람, 방문객을 자연스럽게 연결 ■ 시도와 실험에 문턱이 낮고 관대한 공간으로 콘텐츠의 다양함과 신선함 추구
운영방향	■ 콘텐츠의 제작부터 실행까지, 시민들의 참여가 중심이 되는 ‘열린 콘텐츠’를 지향 ■ 쓰임이 고정하지 않은 유연한 운영방식으로, 이용주체들의 새로운 시도나 상상력을 자극할 수 있는 기획 ■ 주민/창작자/관객 등 다양한 문화주체들이 서로 융합하여 활동할 수 있는 장을 마련
연계가능자원	■ 순천아고라 오디션팀 : 순천 아고라 오디션에 지원하는 공연팀은 매년 250~300여개 팀으로 무대에 대한 욕구가 높음. ■ 순천의 소규모 극단 : 순천 원도심 내에만 약 4개의 극단이 활동 중으로 마을 극단을 운영하거나 연극치료를 통해 지역주민과 함께 하는 프로그램들을 운영하고 있지만 연습시설이나 무대가 마땅치 않아 활동에 어려움을 겪고 있음. 시민극단의 활동이 활발해질 것으로 기대 ■ 순천시 영상미디어센터와의 협력 영상문화의 다양성에서 시민의 선택권을 더욱 확대할 수 있을 것으로 기대 (시민상영회 등 개최가능) ■ 순천 부읍성 내의 역사문화적 자원을 재조명하여 연극으로 스토리텔링, 상설 공연 기획하여 도심관광자원 개발 (도시재생과 사업) 이러한 스토리텔링은 시나리오/콘텐츠 기획 공모를 통해 발굴할 수 있음 (용인시 포은 문화제 사례) ■ 부읍성 속 거리여행 프로그램 연계 : 부읍성 내에 복원/조성되는 역사문화공간을 연극무대로 활용하여 관객 참여형 연극 개발

덕후 만행기지 (키덜트/다양성+제작)

위치 : 순천만만 생활문화센터

순천의 숨겨진 자원인 웹툰과 키덜트 문화를 중심으로
순천 시민과 관광객을 원도심으로 끌어들이기 위한 키덜트 문화공간



필요성	- 키덜트 산업은 해마다 20% 이상 성장하고 있는 미래형 산업으로 그 가치를 주목 받고 있음 - 순천의 경우 순천대학교 만화 애니메이션 학과 출신 작가들을 중심으로 풍부한 인적자원 네트워크를 보유한 상황 - 글로벌 웹툰센터의 조성이 계획되어있으나 아직 순천지역의 키덜트 문화는 수면위로 드러나지 않고 있음
컨셉	- 만화, 장난감, 게임 등 새로운 창작분야로 여겨지는 콘텐츠들을 누구의 눈치도 없이 마음껏 즐길 수 있는 키덜트 문화 공간 - 기존의 키덜트 문화가 낭비로 인식되는 측면이 있다면, 덕후스페이스의 키덜트 콘텐츠는 적극적인 참여와 창작활동을 동반하는 공간 - 유대감과 몰입력이 뛰어난 키덜트 문화의 특성상, 시민의 애정을 기반으로 하는 멤버십 형식으로 운영되는 전국 유일의 키덜트 창작공간
운영방향	- 순천의 지역성을 담으면서도, 역동적이며 젊은 문화적 기반을 만들 수 있는 사업으로 운영 - 새롭게 부각되고 있는 순천의 웹툰 산업과 연계되어, 지역의 대학 및 작가와 적극적으로 협업하는 구조를 기획 - 비주류로 인식되던 키덜트 문화를 수면위로 끌어올리면서, 다양한 문화적 확장이 될 수 있도록 함
연계가능자원	- 글로벌 웹툰 창작센터 연계 - 순천대학교에는 국립대학교 유일의 만화애니메이션학과가 있어 관련 분야 인재들의 순천 유입이 활발하나 창작 지원 등의 부족으로 부천 등 다른 도시로의 인력 유출이 많음 - 순천시 경제진흥과에서는 순천대학교, 전남문화산업진흥원, 미스터블루와 함께 MOU를 체결(2015)하고 글로벌 웹툰 창작센터 구축을 위한 사업을 진행하고 있으며, 창작센터 구축, 창작체험, 교육, 웹툰작가 육성을 주요 사업내용으로 함(사업비 150억 규모) - 현재는 창작자들의 창작 및 활동을 지원하는 웹툰센터 구축 및 인재 육성은 웹툰창작센터에서 진행하나 그로 인해 발달한 웹툰 및 키덜트 문화를 시민이 활발하게 향유하고 참여할 수 있는 공간을 함께 연결하여 대중적으로도 인지도를 높이는 방안을 제안

만날가게 (지역자원+아트마케팅)

위치 : 순천만만 생활문화센터

순천의 다양한 문화자원과 매력을 선별하고 발굴하여
예술적으로 브랜딩하고 소개하는 순천 문화 셀렉트 숍



필요성	▪ 관광객 대상 리서치 결과 순천을 방문하는 관광객의 원도심 및 문화의거리 방문경험은 전체의 10%로 매우 낮은 상황 ▪ 원도심에 집중된 문화공간/문화자원들의 가치를 관통하는 통합적인 브랜딩이 이루어지지 않았기 때문 ▪ 원도심 전체의 공간과 정보, 인적자원을 연결하여 ‘지역주체’들이 함께 만들어가는 공동자산으로서의 ‘통합 브랜드’ 구축의 필요
컨셉	▪ 산발적으로 흩어진 원도심의 지역자원을 끌어내어 연결하고 예술적으로 브랜딩하는 공간 ▪ 원도심 일대의 문화자원들을 알리고, 방문객들의 발걸음을 원도심 구석구석으로 연결하는 비지터센터의 공간. 원도심의 문화복덕방 ▪ 작가/예술가/청년기획자 등 지역주체들이 마음껏 소통하고 협의하고 아이디어를 교류하며, 작품세계를 펼칠 수 있는 공간
운영방향	▪ 공동의 자산으로 문화의거리 브랜드를 함께 구축해나가는 방안을 도모 ▪ 각 주체들과 기획자의 충분한 협의를 거쳐 만날가게의 콘텐츠를 기획 ▪ 문화센터식의 단순소비적 프로그램이 아닌, 새로운 경험을 제공하는 기획에 초점 ▪ 요일학교에 참가하는 문화의거리 주체들의 활발한 공동작업/공동전시 유도
연계가능자원	▪ 문화의 거리 활성화 및 예술업종 지원사업과 협력 ▪ 문화의 거리 입주단체들이 연결되어 협업할 수 있는 장으로 문화예술 프로그램 참여 권장 ▪ 만날가게 시범사업 <열기전> 참여자 평가 - 개인전을 준비하는 것보다 공동전시를 통해 비용을 줄이고 효과를 극대화 할 수 있어 만족스러웠음 - 기존에 잘 몰랐던 이웃작가들과의 콜라보 전시가 의미깊었고, 앞으로도 서로의 분야가 만나고 소통할 수 있는 기회가 마련되길 바램 - 문화자원이 많음에도 연결되지 않는 순천 원도심의 다양한 매력을 소개하기에 적합한 콘텐츠라 판단/ 문화의거리에 입주한 주체들의 참여가 점점 증가할 것이라 예상

도도만만 제작소 (아날로그/디지털기술+제작)

위치 : 구)장안식당

누구나 직접 만드는 행위(DIY)를 통해 손 끝의 창조성을 발견하고
새로운 제작문화, 창작문화를 만들어나가는 메이커 스페이스



필요성	- 메이커스 문화는 소비행위에 머물렀던 전통적인 소비자의 위치를 벗어나, 실제 생활에 필요한 물건들을 직접, 창조적으로 만들고-사용하고자하는 문화소비의 한 형태로 원도심 재생 방안의 주요한 사례 - 이들은 당연하게 여겨졌던 소비에 의문을 제기하며 ‘만들기’를 중심으로 창조적인 사회 분위기와 생태적 문화를 형성해 나가고 있음
컨셉	아날로그 기계장치부터 전자기기/디지털기기를 넘어 ICT에 이르는 시대를 관통하는 과학적 기술을 활용한 창작의 공간 - 일반 메이커스 공간이 디지털과 ICT 기반으로 이루어지는데 반해, 순천의 물음표 공방은 아날로그적 메이커스 공간을 조성하여 시민들이 더욱 쉽고 익숙하게 메이커스 문화를 접하고 공간을 활용할 수 있도록 조성 - 모든 전문 분야의 문턱을 없애고, 지난 시대의 기술 역시 가치를 끌어내어 ‘모든 삶에서 배운다’는 모토로 기술을 바라보는 창작공간
운영방향	- 순천 시민의 삶과 일, 놀이에 의미를 부여하고 시민의 창조성이 도시의 창조성으로 연결될 수 있는 정서적 토대 마련 - 아날로그 제작 / 디지털 제작 / 디지털 미디어 콘텐츠 제작으로 이어지는 활동의 확장으로 기술적 접근이 예술과 만나 지역 스토리텔링을 비롯해 지역기반의 콘텐츠 상품을 만들어 낼 수 있는 베이스캠프로 운영 - 운영에 있어 영상미디어센터 두드림과 지역의 수작업 공방, 대학교와 연계하여 사업 진행
연계가능자원	청수골 새들마을 사업 내 생활기술공방과 연계하여 주민들의 재능기부 및 재능발굴 프로젝트 진행 가능 - 평생학습 문화센터 내 관련강좌와 연계하여, 봉제, 양제, 조경 등 다양한 콘텐츠로 폭넓은 연령대 대상의 콘텐츠 기획 가능 - 특히 어린이, 청소년 대상의 교육프로그램이 아닌 중장년층과 남성들을 위한 여가 프로그램으로 시민참여기회 확대 기대 문화의 거리를 중심으로 순천 원도심에 유입되고 있는 제작자 및 디자이너가 증가하는 추세에 있어 시민의 삶 가까이에서 호흡하는 제작문화, 제작공방이 될 것을 예상해 볼 수 있음

갈대 놀이터 (자연/생태+건축/디자인)

위치 : 순천만만 생활문화센터

순천만의 생태적인 이미지와 원도심의 여유로움을 정서적으로 이어주고
새로운 건축적 시도와 디자인을 선보이는 갈대 파빌리온



필요성

- 순천이 가진 '생태'라는 도시브랜드는 전국 어디에도 없는 유일무이한 자원
- 그러나 순천의 문화콘텐츠는 순천이 가진 생태적 자원과 이미지를 활용하지 않을 뿐만 아니라, 활용하더라도 자연을 관광 대상화하는 방향으로 진행되어 결과적으로 반생태적인 성격을 가지는 경우가 많음
- 순천의 상징인 '생태', '갈대'와의 연계성 확보로 새로운 브랜드 형성이 아닌 생태적 요소를 강화하여 원도심의 매력을 끌어올릴 필요

컨셉

- 생태와 건축, 생태와 디자인을 주제로 하는 창작공간
- '갈대'라는 이외의 소재를 활용하여 설치한 대형 파빌리온으로 비일상적인 공간경험을 제공하는 공간
- 인간의 생활을 구성하는 '의-식-주' 분야 중 '의생활'과 '주생활'의 생태적이고 지속가능한 라이프스타일을 디자인하는 공간
- 순천에서만 만날 수 있는 디자인, 순천에서만 만날 수 있는 상품을 제작하는 공간

운영방향

- 시민참여 아이디어를 바탕으로 전문 예술가의 갈대 파빌리온을 구축
- '놀이터'라는 공간콘텐츠를 통하여 생산적 '여가'와 '놀이'에 대한 새로운 시각을 제공
- 지속가능한 삶의 형태에 대한 질문을 던지고 답을 찾을 수 있는 직조와 생태적 건축, 두 축을 중심으로 하는 파머컬처 콘텐츠 기획

연계가능자원

- 순천만국제자연환경 미술제와 연계 및 협력 가능
 - 2016년 순천만국제자연환경 미술제 '낙원유람-Voyage into Paradise' 1회 개최
 - 기간 : 2016.11.18 ~ 2016.12.18
 - 주최 : 순천시 / 2016 순천만국제자연환경미술제 조직위원회
 - 주관 : 2016 순천만국제자연환경미술제 집행위원회
- 1회이지만 순천의 생태라는 자원과 예술을 접목시켜 국제적인 예술행사로 발돋움 할 것으로 기대

유기농 갤러리 만만세 (지역자원/생태+음식/예술)

위치 : 구)장안식당

젊고 새롭고, 생태적인 순천만의 음식문화자원을 발굴하여
음식을 매개로 세대간의 연결, 삶과 예술의 연결을 도모하는 컨셉레스토랑



필요성	▪ 순천이 가진 생태적 자원은 매우 풍부하나, 이를 효과적으로 전달하지 못하고 있는 현실 ▪ 순천의 음식에 대하여 휘발성이 강한 소비적 접근이 아닌 '지속가능성'이라는 다른 시각에서 접근하여 '차별화'를 모색할 필요 ▪ 중앙시장과 원도심의 식당 등 지역의 상권과 연계하여 순천의 생태적 다양성과 음식과 문화, 예술이 융합된 복합문화공간 조성
컨셉	▪ '생태'와 '지역문화'를 음식을 매개로 풀어내어 메시지를 전달하고, 예술을 통해 표현하고 접할 수 있는 공간 ▪ 음식문화와 예술의 만남을 통해 지속가능한 식생활과 생태적 가치에 대한 관심을 증대시키는 공간 ▪ 다양한 감각적 경험을 통해 생태의 가치를 느끼고, 맛에 대하여 새롭게 접근하는 공간 ▪ 순천의 맛과 스토리를 발굴하여 음식과 문화를 통해 '지역상생'을 도모하는 공간
운영방향	▪ 순천 지역의 소량 생산 농산물, 지역 식당의 스토리와 레시피, 집안 음식 등 생태적 관점, 문화적 관점에서 순천의 지역 음식과 스토리소스를 발굴 ▪ 지역에서 발굴한 문화적/생태적 자원을 바탕으로 방문객 및 시민들이 흥미를 가지고 선호할만한 레시피 개발 ▪ 지속가능한 식생활과 생태적 가치관에 대한 메시지를 전달하는 창작자들과 연계하여 공간 운영
연계가능자원	로컬푸드 프로젝트 및 청년 농업인 육성 산업과 연계 가능, 청수골 마을사업과 연계 가능 ▪ 농산물 자체의 품질과 브랜드 뿐만 아니라, 재배과정에서의 농민의 이야기, 한식으로 제한하지 않는 순천음식의 재해석을 함께 시도 ▪ 청년 요리사, 청년 농사꾼, 청년 디자이너가 함께 결합되어 순천의 특산물/음식문화를 알릴 수 있는 6차산업 콘텐츠 기획 ▪ 제철 식자재를 활용한 순천 계절한상, 순천 브런치 등 개발하여 농가레스토랑으로 확장, 특산물에 국한되지 않는 음식문화트랜드 선도 ▪ 청수골 새뜰마을의 마을텃밭 수확물을 활용하여 생산자의 스토리를 담은 문화콘텐츠 개발 가능 ▪ 청수골 인구 구성은 노인이 많아 음식을 매개로 한 문화프로그램 (사람책, 요리교실, 할머니의 요리책 등) 발굴 가능성이 높음

천천히농장 만만디 (청년문화x소셜플랫폼)

위치 : 순천만만 생활문화센터

지역 안에서 성장하는 청년들을 지켜보고 지지하는 기다려주는 비밀언덕
자신들의 속도로 만들어가는 청년문화 소셜플랫폼



필요성	- 청년의 필요를 바탕으로, 청년들이 스스로의 욕망을 발견하고-실현할 수 있는 공간의 필요성 대두 - 거시적으로 순천이 창조적 도시재생에 성공하기 위해서는 젊은 창조인구가 증가하고 지속적인 창조활동을 통해 자생하고, 지역과 시너지를 낼 수 있는 방안을 모색해야 하는 시기임 - 지역에 남고, 지역으로 돌아오는 청년들의 가능성에 집중하여, 청년들이 삶의 다양성을 탐구하고, 새로운 경험을 축적하는 공간 필요
컨셉	- 자기만의 뚜렷한 기준과 가치관을 세워서, 직업과 관계없이 삶을 '예술가적 태도'로 살아가는 모든 창조적 청년세대가 자라는 공간 - 청년들이 삶의 욕망과 문제를 스스로 인식하고, 고민하고, 해결하는 청년공간 - 고민이 아닌 '실천'이라는 삶의 태도와 새로운 시도를 지지하고 응원하는 공간 - 원도심 도시 마케터, 웰컴 투 청춘역, 청년관광 마케터, 순천대학교 청년창업팀 등 지역청년들의 허브가 될 코워킹 스페이스
운영방향	- 청년간의 관계 맺기를 고려한 다양한 프로그램을 기획하여, 우연한 만남, 상호학습의 기회를 제공 - 소통과 관계 맺기에 적합한 열려있는 공간 디자인 지향 - 공간사용 및 스터디, 프로그램 참여 등을 위한 멤버십 운영
연계가능자원	시민소통과 청년정책사업 / 청년센터 조성사업과 연계 가능 순천시 청년 세대 담론과 정책 논의가 2016년 전반에 걸쳐 활발하게 진행되어 온 상황 순천시 안에서는 씨내물, 아랫장 야시장, 청년문화 음식촌, 역전 청년몰 등 다양한 청년 일자리/창업에 관한 사업이 진행되어 왔음 생계유지, 성공적 창업이 아닌 사회문제를 생각하고 지역의 재생을 고민하는 청년들에 대한 조명도 필요한 시기 '삶터'로서의 저역을 가꾸고 만들어가는 청년을 발굴하고 활동을 지원할 수 있는 청년공간 조성을 위한 부서간 협업 추진

V. 추진계획

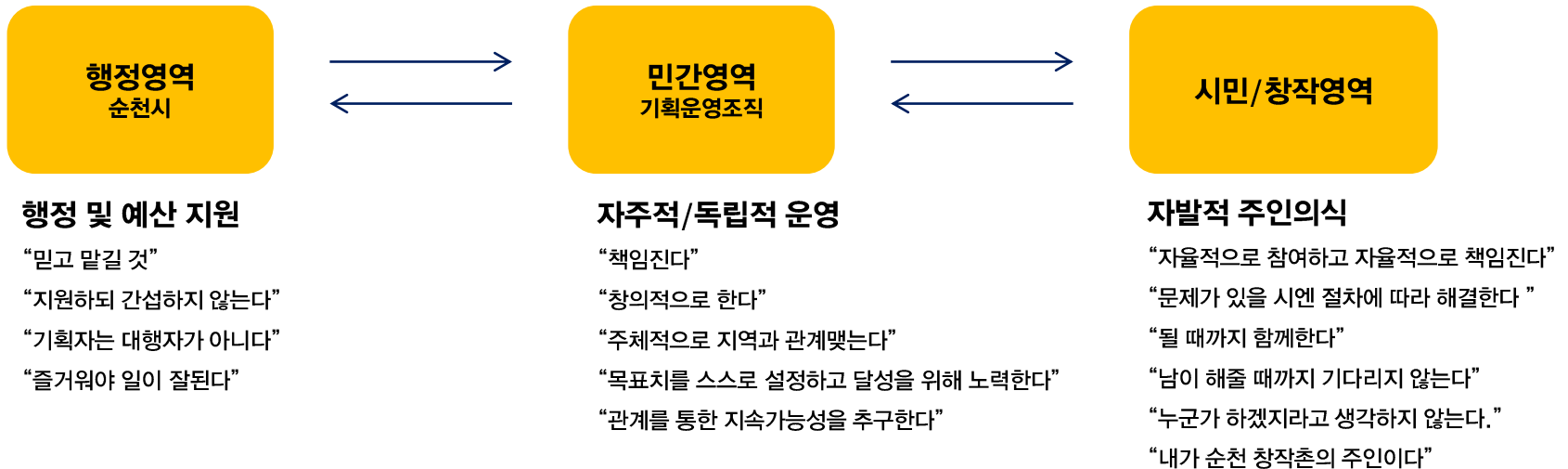
1. 운영원칙
2. 운영전략
3. 운영조직
4. 단계별 운영로드맵
5. 운영기관 분석
6. 사회적경제조직 분석
7. 향후과제

지역에 밀착한 문화 기획! 자율을 통한 주체성 발현의 힘!

기존 행정중심의 관리운영, 시민 대상화를 탈피하여

전문 기획자가 지역/시민과 유기적으로 결합하여 사업을 지속적으로 운영하는 것이 목표

이를 위해서는 각 기획자의 주체성이 발현될 수 있도록 관련 주체들의 태도에 원칙이 필요



순천 원도심 창작촌에 꼭 맞는 기획을 수립하고, 이를 효과적으로 실행할 수 있는 예술가가 아닌 전문기획자 중심의 운영

창작공간 1.0 공공의 주도적 운영



예술가들의 창작공간

- 공공의 주도적인 프로그램을 통해 입주 예술가들을 모집 하는 방식이 대부분
- 공공의 제도적 목표 달성이 강조되면서, 문화예술 주체의 참여도와 의사결정권한 부족
- 한정된 공급으로 인한 기회와 형평성을 충족시키기 위해 주체의 중장기적인 참여가 어려우며, 이는 예술촌의 자립성과 지속가능성에 대한 위협 요소로 작용

창작공간 2.0 예술가 중심의 운영



지역 커뮤니티형 플랫폼

- 예술가가 특정 커뮤니티에 정착하는 방식
- 전문 예술가의 창작 활동이 중심이 되며, 이는 지역의 특성을 기반으로 하는 세부적인 접근과 전략 수립을 어렵게 함
- 창작 활동에 대한 욕구와 창작 공간의 지역사회 환원 및 시민 개방 프로그램의 참여요구가 상충

창작공간 3.0 전문 기획자 운영

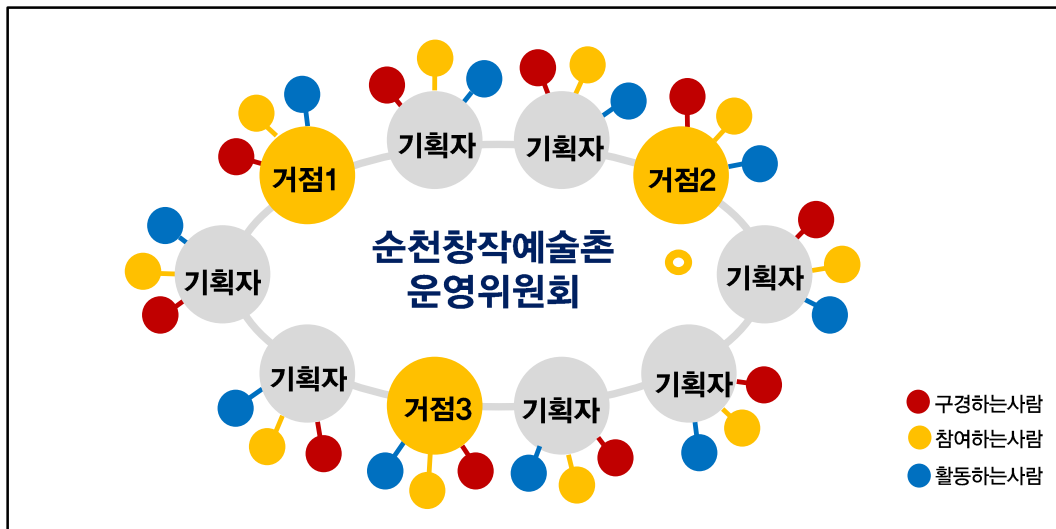
행정의 입장을 고려하는 기획자
예술가의 언어로 소통하는 기획자
시민의 입장에서 운영하는 기획자
원활한 소통을 통한 지속성 확보



시민/예술가/방문객 모두를 위한 맞춤 창작소

- 전문기획자가 시민의 니즈를 바탕으로 콘텐츠를 기획하고, 창의적 네트워크를 구성하여 지역과 소통하는 방식
- 예술가-지역민-방문객의 다양한 생각을 합리적으로 반영한 창작공간 조성
- 지역의 필요를 해결하는 여러 분야의 전문가가 융합되어 상호 시너지 발생

활동하는 사람, 참여하는 사람, 구경하는 사람의 ‘다 함께 참여’를 가능하게 하는 기획자의 역할
개성있는 기획자들의 협력적인 네트워크 기반으로 원도심 창작촌의 통합 브랜드 구축



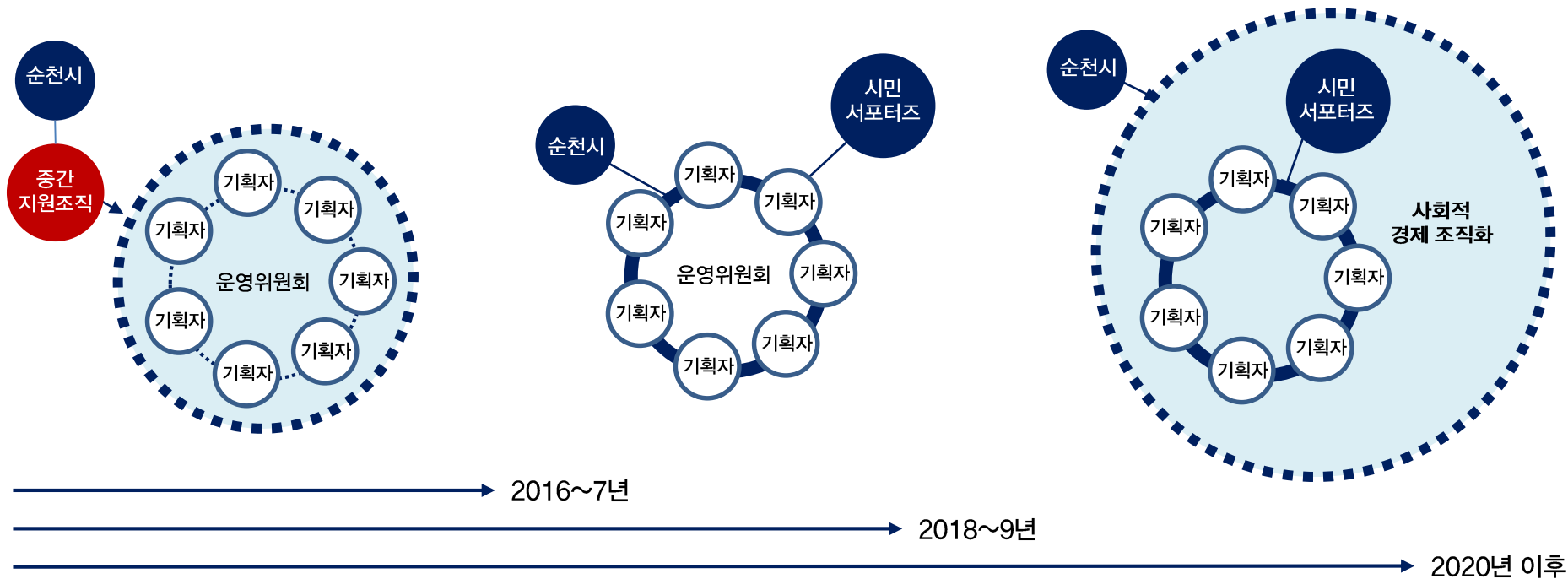
전국적인 공모를 통해 전문 기획자/단체를 선정



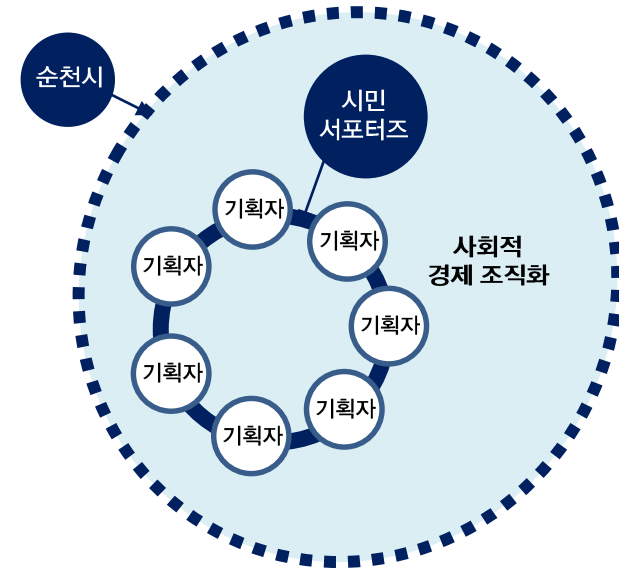
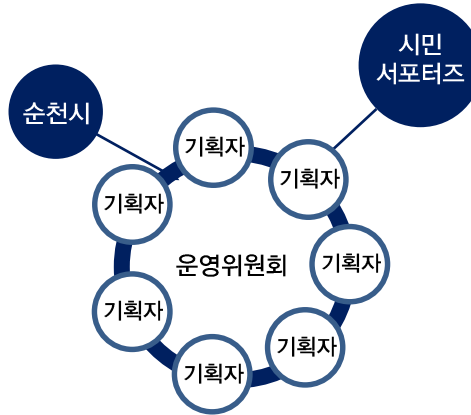
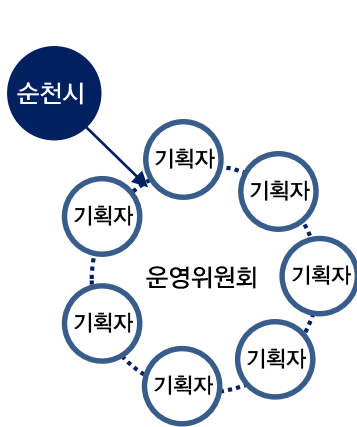
개별 기획자가 각각의 차별성을 유지할 수 있도록, 기획-운영의 과정에 독립성 부여



창의적이고 협력적 네트워크에 기반한 ‘순천 원도심 창작촌 운영위원회’ 조직



시범운영기간	조성기간	운영기간
중간지원조직을 통한 운영지원	운영위원회 구성 시민 서포터즈 구성	협동조합을 설립하여 자립
- 순천 원도심 창작촌 운영주체 선정 - 민간 중간지원조직을 통한 기획 및 운영 지원 10개의 창작촌 콘텐츠 운영 - 순천 원도심 창작촌 운영방향 수립	- 운영위원회 구성 - 창작촌에 애정을 갖는 시민지지기반 형성 - 개별 창작공간의 콘텐츠, 운영방향 안정화	- 협동조합 활동을 통한 수익 모델 구축 - 자생력 강화를 위한 운영 체계 확립 - 수익사업의 경우 일정 수익 협동조합에 적립 - 일부 전문분야의 경우 외부 운영위원회를 두어 경쟁력 강화



2016~7년

2018~9년

2020년 이후

시범운영기간

집중활성화기간

운영정상화기간

운영위원회 구성

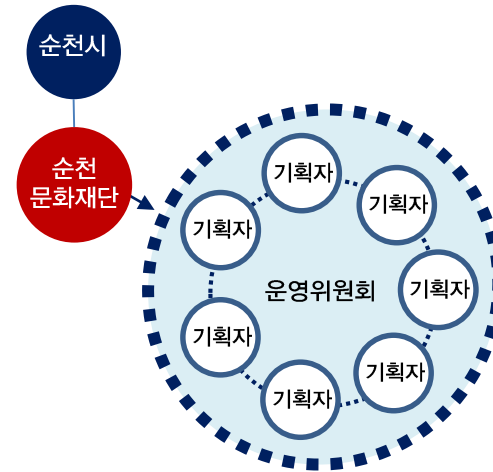
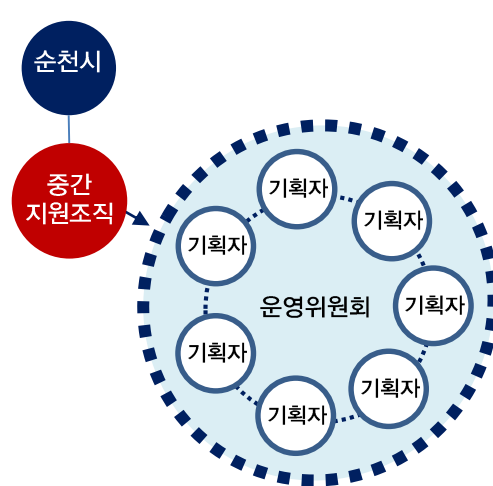
시민 서포터즈 구성

협동조합을 설립하여 자립

- 10개의 창작촌을 운영할 기획자 선정
- 10개의 창작촌의 각 콘텐츠를 기획 및 운영
- 창작촌의 콘텐츠 기획자 운영위원회 구성
- 순천 원도심 창작촌 운영방향 수립

- 창작촌에 애정을 갖는 시민지지기반 형성
- 개별 창작공간의 콘텐츠, 운영방향 안정화

- 협동조합 활동을 통한 수익 모델 구축
- 자생력 강화를 위한 운영 체계 확립
- 수익사업의 경우 수익은 협동조합에 적립
- 일부 전문분야의 경우 외부 운영위원회를 두어 경쟁력 강화



2016~7년

2018~9년

2020년 이후

시범운영기간

중간지원조직을 통한 운영지원

- 순천 원도심 창작촌 통합운영주체 공모/선정
- 민간 중간지원조직을 통한 운영 활성화 및 시민프로그램 운영
- 10개의 창작촌 콘텐츠 운영
 - 3개 거점창작예술촌 지원사업
 - 7개 융복합 콘텐츠 기획 및 운영 지원
- 순천 원도심 창작촌 운영방향 재점검 및 규칙 수립

문화재단 위탁 운영

재단 위탁을 통한 운영 안정화

- 순천문화재단 설립
- 중간지원조직에서 문화재단으로 일괄적 업무 인계
- 기획자 공모 및 예산 지원방안 구체화
- 참여시민 협의체 및 기획자 협의체 유지하여 수요 반영하여 운영

공공공간의 운영자립도를 높이고, 자생가능한 기반을 마련하기 위한 중간조직 위탁방식 검토

방식	민간위탁	공공위탁	직영
장점	- 전문 문화기획 법인에 운영을 맡김으로서 창작 공간 운영의 전문성과 운영효율성을 확보 - 시민의 요구에 부합하는 콘텐츠 기획 및 운영으로 창작 공간 활성화, 수익창출에 뛰어난 효과	- 도시의 문화전략과 행정을 일관성있게 끌고 갈 수 있으며 보직이동이 없어 운영안정화 용이 - 준 공공기관으로 행정적 절차에 혼란이 없음 - 예술 및 문화분야의 전문성 확보	- 행정이 직접 운영할 경우 다른 행정부서와의 연계 및 협력이 용이하며 정부 지원이 쉬움 - 공공기관으로서 운영되며 공익성을 최우선적으로 추구, 수익에 대한 부담이 없음
단점	- 상업성 및 수익성 측면의 성과에만 집중할 경우 공공성을 잃어버릴 우려 - 자유롭고 참신한 기획 및 시도는 때때로 행정적인 부분에서 마찰이 생길 수 있음	- 운영조직의 규모가 커질 경우, 사업의 규모 및 범위도 넓어져 사업별 집중도가 떨어짐 - 전문예술분야 활성화 및 인재육성 사업에 그칠 경우 시민과 문화예술의 괴리 발생	- 행정의 보수적인 성향과 문화와 예술에 대한 창의성 및 전문성이 잘 어울리지 못함 - 운영비와 사업비등이 증가하고, 특히 인건비에 서 고정비 지출이 증가
사례	남산 한옥마을  (주)메타기획컨설팅에서 운영 중 - 운영비의 10%를 용역 수익으로 산정 - 유료프로그램 수익금을 극대화하여 수입이 없는 사업비 및 경상비에 재투자 하는 사업비 운용	금천 예술공장  - 서울문화재단 운영 - 레지던시를 중심으로하여 입주작가와와 만남, 입주작가 단체전, 오픈스튜디오, 네트워크파티, 국제 심포지엄 등 시각예술 전문공간으로 운영	대구예술발전소(2016년에 재단위탁으로 변경)  2015년까지 대구시 직영 당초 전문가 위탁 방침으로 계획되었으나, 시의회의 요구로 3년간의 대구시 직영. 운영성과 부진으로 2016년 7월부터 위탁운영으로 변경, 위탁필요 공감대형성을 위해 지역 문화예술계에 대한 신뢰 필요

다중이해관계자들의 의견조율 및 협력운영관계를 유지하기 위하여
민주적 의사결정과정인 원칙으로 보장된 사회적 협동조합 조직이 적합

	사회적 협동조합	마을기업	사회적기업
지정주체	기획재정부	행정자치부	고용노동부
개념	공동의 경제적, 사회적, 문화적 필요를 해결하기 위해 사람들이 자발적으로 함께 만든 자율적인 조직	마을단위의 안정적 일자리 창출 지역공동체 활성화 및 지역발전	사회적 목적을 우선적으로 추구하면서 재화/서비스의 생산과 판매 등 영업활동을 수행하는 기업
지정근거	협동조합 기본법	마을기업 육성시행 지침	사회적기업 육성법
지원내용	직접적 재정지원은 없음 공공기관 우선구매	시설비, 경영컨설팅 등 사업비 2년간 최대 8천만원 지원	인건비,사업개발비 등 재정지원 경영컨설팅 등 간접지원 공모를 통해 추진
의사결정방식	1인 1표의 민주적 의사결정 방식 (모든 조합원 참여)	소수의 운영주체(경영진)에 의한 의사결정	소수의 운영주체(경영진)에 의한 의사결정
시사점	소비자, 생산자, 근로자 등 다중이해관계 구성원들이 함께 참여하여 이끌어가는 조직으로 모두의 이익을 위한 민주적 의사결정과정을 원칙으로 함	마을공동체를 기반으로 안정적 소득 및 마을 내 일자리창출을 통해 지역단위의 자급 자족이 가능한 구조를 만들고자 함	취약계층에 일자리 제공 혹은 취약계층 대상의 사회서비스 제공 기업이 주가 됨

시범사업기간을 통하여 수요자의 요구를 설계에 반영 준비 기간을 통한 체계적인 콘텐츠 및 운영조직 구축

준비기간
(2017년 1월 ~ 2월)

1. 구)송주군청 건물 외관 공사 시작
2. 거점창작예술촌 3곳 운영계획 마련
3. 순천 원도심 창작촌 통합운영자 위탁공모 / 선정

- 건물의 외관 공사는 먼저 실행하나 내장은 콘텐츠 기획자와의 협의를 통하여 설계 해야 콘텐츠에 알맞은 공간 마련 가능
- 위탁 운영자 선정의 기준을 마련하고 운영과 공간조성을 툰기로 발주

1년차 운영초기
(2017년 3월~5월)

1. 거점창작예술촌 3곳 프로그램 실행 시작
2. 융복합콘텐츠 7곳 콘텐츠 기획 공모/선정
3. 콘텐츠에 적합한 공간 인테리어 설계
4. 참여시민 네트워크 및 시범사업 운영

- 공모 전 공간별로 예산 및 인력 지원이 적절하게 분배될 수 있도록 조정이 필요
- 선정기준 : 사업계획의 우수성 및 실현가능성, 휴먼웨어 설계의 충실함
- 자체 성과 평가기준 제시
- 콘텐츠 기획자와 협의를 통하여 콘텐츠에 알맞은 하드웨어 조성

1년차 운영본격화
(2017년 5월~12월)

1. 융복합 콘텐츠 실행 본격화
2. 원도심창작촌 기획자 네트워크 설립
3. BI 기본요소 개발

- 기획자는 각 공간의 취지에 맞는 내실있는 기획으로 공간을 활성화하며
- 분야별 예술가, 주민, 방문객의 참여를 도모하고 커뮤니케이션을 유도하여 원도심 창작촌의 시민네트워크 구축을 위해 노력
- 원도심 창작촌은 하나의 브랜드 아래에서 각기 다른 개성을 가지는 형태로, 중앙 운영위원회를 통하여 전체적인 방향 및 비전을 주기적으로 공유

재정비 기간
(2017년 3월~12월)

1. 운영과정 모니터링 및 평가
2. 제도적 개선방안 도출
3. 운영안정을 위한 관련 조례 마련

- 향후 안정적인 원도심 창작촌 운영을 위하여 1차년도 운영 과정에 대한 모니터링 진행하여 행정적, 제도적 개선점 도출
- 시민의식, 시민참여정도, 공간운영기반, 행정 및 지원시스템 등 공간 활성화 이외의 요소 역시 평가대상으로 포함해야함
- 성과 평가와는 다른 맥락에서 진행되어야 하며 관리기준의 개선방안도 도출

2년차 운영정상화
(2018년~)

1. 차기 위탁 기관 업무 인계
2. 제도적 안정화를 통한 운영력 및 자생력 강화

- 공동사업 / 협업 추진으로 전문성 및 사업의 외연 확장
- 운영안정화를 바탕으로 원도심 창작촌 내적 역량 강화를 통한 도시재생 실현