

창조도시의 문화예술 어메니티와 조성에 관한 연구
- 파주 헤이리 아트밸리를 중심으로 -

The Study on Culture & Art Amenity and Construction of Creative City
- Focused on Heyri Art Valley in Paju -

문 선 욱

청운대학교 인테리어디자인학과 교수

Moon Sun-Wook

Chungwoon university

* 이 연구는 2010년도 청운대학교 교내학술연구비 지원에 의한 결과임

1. 서론

- 1.1 연구의 배경 및 목적
- 1.2 연구의 방법 및 범위

2. 창조도시와 어메니티

- 2.1 선행연구 동향
- 2.2 개념 고찰
- 2.3 문화예술도시 유형

3. 헤이리 아트밸리 분석

- 3.1 헤이리 아트밸리의 조성개요
- 3.2 현황분석
 - 3.2.1 커뮤니티와 생활
 - 3.2.2 단지와 건축
 - 3.2.3 문화생산과 경제
- 3.3 종합 및 제언

4. 결론

참고문헌

논문요약

본 연구는 창조도시와 문화예술 어메니티 개념과 선진문화도시 사례를 고찰하여 유형과 특징을 살펴보고, 파주 헤이리아트밸리의 현황분석에 의한 특성도출을 통해 중간점검과 방향 재설정을 제안하는 데 목적이 있다.

헤이리는 문화예술 콘텐츠가 공간과 결합한 유형으로, 도시건축 디자인이 문화 콘텐츠에 부합하도록 하는 것은 매우 중요하다. 따라서 두드러지는 성과인 건축은 매우 고무적이다. 특히 주축과 코어의 부재로 다소 산만한 단지는 주변과 반응하면서 자연스럽게 축과 영역을 형성하고 있었다. 현재 헤이리의 문화생산양식들은 상호 보완적이거나 일관된 개념으로 진행되지 못하며, 기존의 문화계 프로그램과의 차별성도 없어, 헤이리의 집단 문화예술적 정체성은 명확히 형성되지 않은 상태이다. 커뮤니티의 활동은 매우 적극적이거나 그 이면에는 회원, 세입자, 방문객 등 헤이리에 영향을 주는 사회적 집단 간의 대립도 나타나 충돌 및 타협 등 고충을 겪는 것으로 나타났다.

따라서 향후 나아갈 방향은 헤이리의 집단 정체성을 반성과 지속적 탐구에 의해 정립하고, 건축에 안주하기보다는 공동의 장기적인 이익과 목표를 가지고

공동체의 지속적인 소통을 강화하기 위해 인식의 차이와 의식의 공유부재를 해결해야 한다. 또한 특화된 문화예술의 목표와 콘텐츠를 구체적으로 설정해야 하며, 그에 따른 프로그램의 선택과 집중이 이루어져야 한다. 이러한 일련의 성장과정에서 환경과 시대적 변화에 발맞추어 도시공간의 디자인 방향도 함께 조정해 나가야 한다. 즉 강력한 내재적 논리에 의해 커뮤니티, 물리적 환경, 그리고 문화예술활동의 3가지 축이 균형적으로 성장 발전할 수 있는 전략이 수립되어야 하며, 나아가서는 헤이리가 주변 도시환경과의 연계 뿐 아니라 프로그램에 있어서도 헤이리만의 문화예술로써 수도권 서북측 클러스트의 중심이 될 수 있는 인프라와 네트워크를 구축해야 한다.

창조도시, 문화예술, 헤이리아트밸리

Abstract

The purpose of this study is to consider concept of creative city and amenity of culture & art by and large, and to inspect and to redefine the goal through analysis of Heyri Art Valley in Paju, and to signpost the community development by culture & art.

Heyri Art Valley is a type of combining contents of culture & art and space. Therefore remarkable architectural result is very encouraging. Absence of main axis and core in the complex makes to be disorder a little. The style of cultural production didn't progress with complementary by a constant policy. And Heyri's cultural art identity isn't formed so Heyri's programs didn't discriminate from existing in the cultural art world. Social groups of residents, tenants and visitors that influence Heyri are competed claims or compromised. So they have difficulties.

Therefore Heyri must resolve the different awareness and absent sharing sense by reestablishment the group's identity and reinforcement continuous community's communication in a long range view instead of being satisfied with their architectural outcome. Also they should define the aim of culture & art and specific contents, select and concentrate the type of program accordingly. The direction of urban design should adjust by concept of paradigm, too.

Creative city, Culture & Art, Heyri Art valley

1. 서론

1.1 연구의 배경 및 목적

지금까지 우리나라는 경제성장 위주의 지역개발이 이루어져 실제로 문화예술은 경제력과 행정의 성과를 과시하는 도구로 전략하는 등 문화적 낙후성을 보여왔다. 특히 경제효과에 근거한 상업기능 위주로 개발하다보니, 문화예술분야는 도외시되고 환경훼손은 물론 많은 부조화된 경관들이 산재하게 되었다. 게다가 소득증대에 따라 여가시간이 증대하고 쾌적한 삶을 추구하는 현 시대에 이러한 여건은 문화예술 생산자는 물론 소비계층에게 접근하기 어려운 유형·무형의 문화예술 인프라로 이어짐으로써 문화적 갈증상황을 맞이하고 있다. 다행히 최근에 문화예술가치의 중요성을 인식하고 많은 도시와 지역에서 문화예술을 경제발전의 신동력으로 활용하여 도심재생 등의 지역개발을 추구하고 있다. 그러나 이마저도 일정한 기간을 정해 놓고, 단시간 안에 개발하여 모든 것이 이루어지도록 하는 과정임을 볼 때, 독창성과 창의력을 상실할 우려가 있다.

문화란 일정한 환경 속에서 살아가는 주민의 삶과 그 생활공간이 어우러져 만들어진 지역고유의 특색 또는 정체성¹⁾이다. 따라서 진정한 문화예술 창조도시의 주민의 문화예술 잠재력을 바탕으로 하며, 그에 의한 콘텐츠와 공간적 환경 그리고 이들의 연계에 의해 산포되어 있는 평면적 문화예술 인프라들이 역동적인 지역문화 활성화의 구심점을 형성하게 된다. 한 단계 나아가 이웃한 지방자치단체들은 협력하여 지역적으로 동질하게 분포되어 있는 문화예술자원을 통해 문화 클러스터를 형성하여야 한다.

본 연구는 창조도시와 문화예술 어메니티 개념 및 선진문화도시의 사례를 고찰하여 유형과 특징을 살펴보고, 파주 헤이리아트밸리²⁾의 분석에 의한 특성도출을 통해 중간점검과 방향 재설정은 물론 문화예술에 의한 지역개발방향을 제시하는 데 목적이 있다.

1.2 연구의 방법 및 범위

연구의 방법은 이론고찰과 문헌 및 일부 답사에 의한 사례조사 및 대상지를 헤이리아트밸리에 한정된 분석연구로 과정은 다음과 같다.

첫째, 문화 및 예술을 통한 지역개발에 관한 선행 연구를 검토하여 연구의 방향을 설정한다. 또한 창조도시와 어메니티의 개념을 고찰하여 속성과 가치의

이론적 배경을 확립하며, 문헌고찰 및 일부 답사를 통해 문화예술도시의 어메니티 자원의 종류와 개발 유형 분류에 따른 특성을 살펴본다. 둘째, 분석대상지인 파주 헤이리의 조성개요와 과정을 정리하고, 커뮤니티와 생활, 단지와 건축, 문화생산과 경제라는 3가지 측면에서 현황을 조사·분석하여 특성을 도출한다. 셋째, 도출된 분석결과를 통해 헤이리의 중간점검과 나아갈 방향의 조정안 및 향후 문화예술을 통한 지역 및 도시개발 조성방향을 제시한다.

2. 창조도시와 어메니티

2.1 선행연구 동향

현재 선행연구에서는 문화예술을 중심으로 한 지역개발사례 연구와, 도시 및 농산어촌을 중심으로 어메니티 요소를 활용한 상품개발 및 마을개발, 그리고 문화산업 클러스트에 관한 연구들이 주를 이루고 있다. 본 연구의 분석대상지인 헤이리에 대한 연구로는 공간구조분석과 부지 내의 각 건축물의 디자인에 관한 연구가 주를 이루고 있다.

먼저 김효정, 김윤영, 윤주, 윤희정(2007)은 국내외 지역의 문화를 통한 지역개발 사례를 검토함으로써 성공요인과 실패요인을 분석하고 그 가능성을 파악하여 현실적인 한계를 규명하고 있다. 정철모(2009)는 지방도시의 쇠퇴를 극복하기 위한 도시정책방향으로서 지방도시의 창조도시화를 제시하고 정책대안을 모색하기 위한 사례를 연계하여 분석하였다. 전영옥(2004)은 문화자원 개발의 유형별 사례와 지역활성화를 위한 문화자원 개발전략을 4단계로 제시하고 있다. 헤이리에 대한 연구로 유학규, 정성원(2005)은 공간구문론에 의하여 공간구성에 대해 분석하였으며, 김복영(2008)은 문화예술 프로그램의 지표를 설정하고 전개과정을 분석하였다.

조순재(2003)는 농촌지역의 고유성과 전통성을 유지하고 농촌 어메니티자원 개발을 통해 전통문화 보전형의 생활환경에 대한 방향설정과 개발계획기법을 제시하였다. 그리고 문화예술을 콘텐츠의 개념으로 접근한 김병현(2008)은 현재 경기도의 문화산업의 현황과 특성, 그리고 발전방향 등을 제시하고 있다. 그 외에도 지방자치단체 등에 의해 추진된 문화예술 요소를 바탕으로 한 지역개발사례의 연구들이 있다.

이상의 선행연구의 동향을 종합해보면 정책과 행정적 절차를 중심으로 하거나, 문화예술의 콘텐츠나 미시적인 개별건축물들을 중심으로 한 연구들이 대부분이다. 즉 문화예술의 콘텐츠 등 프로그램과 이를 담을 총체적인 공간디자인의 틀과 방법론 등 물리적

1) 문화(Culture)=사람(people)+장소(place)+환경(environment)

2) 본 논문의 이하 내용에서는 '헤이리아트밸리'를 '헤이리'로 명명하고자 한다.

공간환경과 연계된 연구가 미흡하여, 콘텐츠와 도시 디자인 그리고 그 바탕이 되는 주민활동과 정책, 행정적 절차의 연계성 등이 구체적으로 제시되지 못하여 실현을 위한 전략이 단편적이고, 미래상을 총체적으로는 가늠하기는 어려운 실정이다.

2.2 개념고찰

2.2.1 창조도시

슈펜글러(O. Spengler)에 의하면 지금까지 추구해 온 금융·법인서비스를 중심으로 한 세계도시는 세계 속의 지역적 문화창조 기능을 흡수하고 집약을 통해서 가능했다고 말하고 있다.(사사키 마사유키 2010, 재인용) 즉 세계의 중심을 표방하고 보편성을 집적해 오면서 지방의 개성적인 문화는 그 생명력이 세계도시에 흡수되어 쇠퇴함으로 문화적인 창조력을 상실하게 된 것이다. 그러나 과도한 집적에 의해 획일화된 매머드급의 현대의 세계도시들은 인프라의 부족과 환경파괴, 혼란 등으로 새로운 살기 좋은 쾌적한 도시 만들기를 모색하고 시도하게 되었다.

찰스 랜드리(Charles Landry, 2009)는 현대도시가 처한 위기문화를 창조도시를 위한 아이디어로 재평가하여 도약의 기회로 삼을 수 있다고 주장한다. 리처드 플로리다(Richard Florida)의 창조계급론(2005)에 의하면 그 견인역할은 과학, 기술, 건축, 디자인, 교육, 예술, 음악, 오락 등 새로운 아이디어를 만들어내는 분야와 이에 종사하는 사람들이 하며, 이들 창조계급이 성장할 수 있는 커뮤니티가 바로 도시 활성화의 열쇠로써, 이들을 끌어들이는 창조성 자본을 만들 필요가 있다고 하였다. 문화를 통한 도시 및 지역개발은 일차적으로 지역의 문화예술과 자원을 결합한 지역산업육성과 이를 뒷받침하는 문화적이며 친환경적인 환경 조성을 바탕으로 창의성이 발현될 수 있는 지역을 만드는 개발형태이다. 여기서 문화는 단지 예술적 차원에 국한된 협의의 문화가 아니라 예술적 차원을 포함한 인간의 욕구 차원까지로 확대된 개념을 의미한다.(김효정 외, 2004) 즉 문화는 예술성, 쾌적성, 경제성까지 포함하는 개념으로 이해해야 한다.

제이콥스(J. Jacobs, 1984)는 창조도시란 인간의 창조성을 끌어내는 풍부하고 다양한 커뮤니티와 대량생산 시대 이후의 유연하고 혁신적인 수정 자재형의 도시경제 시스템을 갖춘 도시라고 말하였다. 또한 사사키 마사유키(2010)도 시민의 자유로운 창조활동에 기반을 두고 문화와 산업이 풍부한 창조성과 동시에 탈대량생산의 혁신적이고 유연한 도시경제 시스템을 갖춘 도시, 세계적인 환경문제와 지역적인 사회문제에 대해 창조적으로 해결하고자 하는 장이 풍부한 도시

를 창조도시라고 정의하였다. 창조도시는 도시공간에 문화예술의 에너지가 넘쳐나고 시민들이 충분히 즐길 수 있으며, 예술문화의 창조성을 산업으로 일구고 발전됨으로 도시의 고용과 부의 창출은 물론 풀뿌리부터 시작되는 시민의 자치의식이 높은 특징이 있다.

2.2.2 도시의 어메니티와 속성

도시 및 지역개발계획과 디자인 분야에서 이미 보편화된, 도시가 추구하는 어메니티(Amenity)개념은 라틴어의 *amoentitas*에서 유래하나, 종합적인 삶의 쾌적함으로 그 개념은 매우 넓고 깊다. 사실상 영국의 도시계획자인 홀포트(William Holford 1959, 재인용)는 어메니티는 단순히 하나의 성질을 말하는 것이 아니라 복수의 가치를 지닌 총체적인 쾌적한 상태, 즉 '있어야 할 것이 있어야 할 곳에 있는 것'이라고 정의한다. 경제개발기구(OECD, 2002)에서는 어메니티를 지역의 정체성을 반영하는 요소들로서 사회구성원에게 가치를 제공하는 자원이라는 의미로 해석하고 이용가치, 선택가치, 존재가치, 유산가치의 형태로 나타난다고 정의하고 있다. 특히 인적 기여의 정도에 따라 거의 자연 그대로의 어메니티, 인간과 자연의 상호작용에 의해 형성된 어메니티, 인위적으로 만들어진 어메니티의 3가지 범주로 나눌 것을 제안하고 있는데, 이 분류에 의하면 문화예술 어메니티는 인적기여가 이루어지는 두번째와 세번째 범주에 해당한다 할 수 있다.

도시 어메니티 자원은 공간의 질과 거주민의 생활의 질을 결정짓는 요소로서 거주민과 이용자의 감각, 사고 및 행동에 있어서 심리적 만족과 행복 등 긍정적인 영향을 미치는 장소 또는 환경적 가치나 요소로서 정의된다.(김선희 외, 2007) 그 주요 속성은 심미성, 환경성, 정체성, 편리성, 경제성 등으로 시대와 도시에 따라 변화되는 양상을 띠는데, 전영욱(2003)은 산업혁명 이전 시대에는 편리성에 비중이 높았다면 21세기에 와서는 경관 등의 심미성, 문화성의 순으로 그 비중이 높아지고 있음을 제시하였다.

2.3 문화예술도시 유형

성공을 이룬 해외 문화예술도시의 유형은 지역개발의 배경과 문화자원의 특징 및 활용전략, 조성주체에 따라 유형을 분류할 수 있다.

우선 그 개발 배경으로 크게 3가지로 분류될 수 있다. 기존산업의 쇠퇴와 부정적인 도시이미지 개선, 보유한 높은 가치의 문화유산 보전과 강화, 지역민의 삶의 질 향상 등이 그것이다.

문화자원을 활용하는 전략으로는 문화유산과 이벤트를 결합하거나 국제이벤트를 유치, 랜드마크와 경

관을 조성, 문화산업 및 창작클러스터를 육성 등으로 나타나며, 그 성격에 따라 고유성, 이식성, 질충형으로 분류된다.

상해의 예술인 거리 오간산루 M50(Creative garden)은 제분공장과 방직공장들이 자리잡고 있던 곳이었으나, 제분과 방직산업이 쇠퇴기를 걸으면서 쇠락한 지역이다. 이곳에 1998년 대만 출신의 건축가 덩쿤옌을 시작으로 넓게 펼쳐진 공간에 문화예술이 이식된 사례이다. 중국 국내 예술가들 뿐 아니라 세계 각국의 예술인들이 찾아와 채워져 활발하게 면모한 오간산루 50호는 창작 클러스트로서 지역의 명소가 되었다.



[그림 1] 상해 오간산루 M50의 전경 및 시각매체들

일본의 구마모토는 미나마타병의 발원지로 훼손된 도시이미지를 개선하기 위한 아트폴리스 프로젝트로 후세에 물려줄 훌륭한 랜드마크적 건축물을 지어, 질 높은 생활환경을 창조하고 지역문화 향상을 꾀하며 예술적인 경관으로의 변화를 도모하고 있다.

프랑스 남부 문화휴양도시 니스는 구시가지 골목길과 문화유산들을 보존 강화하면서, 유명 화가들을 기리는 많은 미술관들을 설립하고, 매년 테마가 있는 이벤트를 개최하여 볼거리를 제공하는 등 질충형의 문화전략을 갖는다.

지역민의 삶의 질 향상을 위해 새롭게 조성된 예술가들을 위한 캘리포니아 Ventura 주거 커뮤니티는 정주환경을 보장하는 LEED³⁾ 인증을 받은 새로운 지역개발 형태로, 예술과 지역사회, 경제와 지속가능성 모두를 하나의 개발에 담고자 하였다. 무주택자와 고급주택, 예술가를 위한 스튜디오에 이르기까지 다양한 주거형태를 제공하고 있다. 예술 커뮤니티는 모든 장르를 아우르며, 복합 용도에 의한 고밀도 개발과 문화를 중시하는 계획을 통하여 무엇이 지속가능한 디자인이라는 것을 보여주고 있다. 커뮤니티 정원, 갤러리, 음악 연주공간, 극장 등은 모든 주민이 사용 가능하도록 창의적 캠퍼스 개념으로 계획되었다.



[그림 2] Ventura 예술가 주거 커뮤니티 전경

3) LEED는 Leadership in Energy and Environmental Design의 약자로서 US Green Building Council이 제정한 친환경 건물 인증 시스템이다.

조성의 주체로는 첫째로, 강력한 정부주도의 바르셀로나와 같은 유형이 있다. 전략적 공간계획으로 변두리 지역을 문화산업 쿼터로, 과밀한 구시가를 해안의 상업지구로 확장 연결하였으나, 전형적 탑다운 접근방식으로 지역민의 소외와 배제에 대한 우려가 있었다.

둘째로는 민관의 협력체계에 의한 유형인, 샌프란시스코의 예르바 부에나 아트센터(Yerba Buena Center for Arts; YBCA)는 1970년대 도심의 황폐한 지역을 도심 오아시스로 만들려는 재개발 계획에 의하며, 지역민과 문화·교육·시민·지도자·예술가들이 함께 참여한 커뮤니티와 순수 민간자본의 재원을 기반으로 1993년 완공되었다.

셋째로, 문화예술의 생산자인 민간에 의해 자생적으로 발전되고 강화된 유형이다. 책마을로 유명한 헤이온와이(Hau-on-Wye)가 대표적이며 파주 헤이리아트밸리의 초기 개념이기도 하다. 헤이온와이는 1960년대 초 처음 헌책방을 연 리처드 부스(Richard Booth)로부터 시작되었다. 주민들의 생계수단이자 마을 정체성의 주요소가 된 헌책방은 이후 개조한 40여 곳에서 연 100만권 이상 책이 팔리며, 1988년부터 열리는 헤이온 축제에는 수만 명이 몰려들고 있다.

이러한 문화예술을 통한 지역개발의 효과는 지역 이미지가 개선되어, 인구가 증가하고 투자가 확대되며, 관광활성화로 인한 경제성장과 지역민의 삶의 질이 향상되는 것으로 보고되었다. 그러나 모든 개발이 성공하는 것은 아니며, 무리한 시설과 과다투자로 실패하기도 하며, 성공의 이면에는 정작 주민의 사생활 침해 및 지역민들의 소외 등 문제점도 드러났다.

3. 헤이리 아트밸리 분석

3.1 헤이리 아트밸리 조성 개요

헤이리는 경기도 파주지역에 전해오는 전래농요인 '헤이리 소리'에서 유래한다. 1998년 건설위원회 창립을 시작으로 1999년 한국토지공사와 부지계약을 체결하고 2000년에 마스터플랜 완성하여 파주시로부터 2001년 실시계획을 승인받았다. 2001년 6월에 토목공사에 착공하여, 2010년 현재 아직 마을이 완공되지 않았지만, 오랜 시간에 의해 구축·조성되고 있는 살아있는 단지다.

일반적인 조직체계와 방법을 벗어나 21세기 단지 구축의 새로운 형식론과 접근방법을 실험하기 위해 도시계획팀, 디자인 커뮤니티, 건축코디네이터, 건축가 풀체도, 건축설계심의 제도 등 회원특성에 따라 구성된 전문분야별 특수한 조직을 운영하고 있다. 이러한 실험적 방법을 통한 일련의 조성과정은 문화적 담론

의 차별화된 단지를 목표로 헤이리의 공간실현을 꾀하고 있다. 앞서 선진사례의 유형분류에 의하면, 새로운 문화예술 자원을 도입 이식한 유형이며, 문화예술의 생산자와 경영자로 구성된 주민에 의해 자생적으로 발전되고 강화된 유형에 속한다. 전영옥(2006)은 헤이리는 문화의 콘텐츠를 이식하여 공간에 결합한 성공적인 사례로 평가하고 있다.

3.2 현황분석

본 현황분석은 문화예술의 발현과 주거라는 헤이리의 특성을 고려하여, 거주민의 정주환경으로써의 커뮤니티와 생활의 측면, 물리적 공간환경인 단지와 건축 측면, 그리고 문화예술의 콘텐츠라는 문화생산과 경제적 측면에서 특성을 도출하고 평가하였다.

[표 1] 도시어메니티 속성과 분석관점과의 관련성 (● 강, ○ 중, △ 약)

	환경성	편리성	정체성	심미성	문화성	경제성
커뮤니티와 생활	○	●	●	△	○	△
단지와 건축	●	●	●	●	●	○
문화생산과 경제	△	△	●	△	●	●

3.2.1 커뮤니티와 생활

헤이리는 다양한 문화예술의 창작자들과 경영자들인 민간인 공동체에 의하여 만들어진 특별한 목적의 단지이다. 이 공동체는 문화를 생산, 전시, 판매하면서 동시에 거주하는 24시간 커뮤니티를 이루고 있다.

헤이리에 거주하기 위한 조건은 문화예술을 향해 같은 뜻을 가진 창작자, 경영자로서 초기에는 370여명의 다양한 장르의 문화예술인이 참여하여 발족하였으며, 현재는 자격심사를 거쳐 회원이 될 수 있다. 이들은 전문분야에 따라 소위원회에 속하여, 부정기적으로 해당 위원회의 일을 하게 된다. 절차는 먼저 땅을 매입하여 소유권을 확보한 후 헤이리 이사회에 승인을 받고, 건축계획서와 포트폴리오 제출 또는 사업계획서 등을 첨부한 회원가입신청서를 작성하여 제출함으로써 심의절차를 거치게 된다. 심의는 헤이리의 지명건축가에 의한 건축은 설계심의만 하고, 건축가를 따로 섭외 시에는 자격심의절차를 걸쳐 별도로 심의한다. 2010년 현재 159채가 지어진 상태로 지침대로 건물이 지어진 후에는 관리비가 없으며, 후원이나 문화 사업을 통해 자체적으로 운영해 나간다.

헤이리의 조직은 이사회와 소위원회, 사무국, 마을회로 구성 운영되고 있으며, 건설과 관련해서는 건축환경위원회에서 모든 것을 관장한다. 한 달에 한 번씩 세입자를 포함하여 실제 입주민으로 구성된 헤이리 마을주민회를 열어, 작가적 삶으로, 공동체적 활동으로, 문화비즈니스의 내용으로 다양성이 어우러지는

마을의 여러 가지 일을 논의하며, 문화, 행사 등을 주관한다. 문화적 가치를 이식하고 성공적인 평을 받을 수 있기까지는 주민들이 자발적으로 참여하는 마을주민회의 강력한 리더십을 바탕으로 한 공동체정신에 있다.



[그림 3] 커뮤니티하우스에서 열린 헤이리 주민회의

그러나 위와 같은 이상적 공간을 위한 공동체도 경제적 여건과 지향하는 문화예술의 차이로 인해 주거를 우선으로 하는 회원, 작업을 중시하는 작가, 문화예술비즈니스 운영 회원, 대중적 문화예술을 통해 수익을 추구하는 회원 등으로 구분되어 서로 다른 대응양식으로 충돌 및 타협의 양상을 보인다. 또한 헤이리의 규정보다는 수익 창출을 중시하는 세입자들과 소비는 하지 않고 공공시설물과 서비스를 요구하는 방문객들의 유입으로 말미암아 헤이리에 영향을 주는 사회적 집단 간의 대립을 심화시키고 있다.(임은영, 2009) 하지만 헤이온와이 등 앞서 사례와 같이 서구의 민간공동체에 의해 개발된 많은 마을들이 난관봉착과 실패, 재시도를 거치면서 수십 년 이상 개발과정을 거쳤듯이 이러한 대립과 충돌, 타협은 새로운 시도를 위해 거쳐야 할 과정이다. 공동체와 도시는 복합적이며, 그 정체성이 단기간에 인위적으로 구축되는 것이 아니므로, 조바심을 내서는 안되고, 문제해결과정을 통해 더욱 확고해지리라 예상된다.

3.2.2 단지와 건축

단지계획 개념은 도시적 관점에서 통일동산 전체에 대한 평가를 통해 준도시지역으로 용도를 지정받아 정립되었다. 따라서 헤이리 내의 용도지역으로는 상업행위와 작업적 행위, 주거적 행위가 가능하도록 비즈니스 지구와 게이트하우스 지역으로 구분된다.



[그림 4] 헤이리 그림지도와 건축 등의 지침책자

비즈니스 지구 내 모든 건축물은 연면적 60% 이상을 미술관, 박물관, 갤러리, 다목적공연장, 소극장, 전문음악홀 등 문화관련 시설프로그램을 갖추어야 하며, 게이트하우스 지역은 주거 및 창작지구로 상업시

설을 운영할 수 없고, 작가 작업실, 연습실에 한하여 근린생활시설로 둘 수 있다.

[표 2] 헤이리의 용적율, 건폐율, 높이규정
(출처 : 2010헤이리 생활가이드)

구분	건폐율(%)		용적율(%)		규모	최고 높이	용도
	패치 내	패치 외	패치 내	패치 외			
비즈니스 지구	40	10	90	10	3층 이하	12m 이하	문화시설 60% 비문화시설 40%
게이트 하우스지구	40% 이하		80% 이하		2층 이하	8m 이하	주거+창작실

[표 3] 헤이리의 토지이용
(출처: 김중규, 김준성, 2001, 헤이리건축설계지침)

구분	주거 지구	비즈니스 지구	생활 편의 시설	녹지	도로	주차장	기타	합계
면적(평)	11,996	74,479	1,619	43,667	15,798	4,580	143	152,282
(%)	(7.9)	(48.9)	(1.0)	(28.7)	(10.4)	(3.0)	(0.1)	(100.0)

마스터플랜을 설계한 김중규(2008)는 우리나라 최초로 코아, 핵심, 단지 중심이라는 개념을 탈피하여 설계했음을 강조하면서, 헤이리에는 중심성(core)이 존재하지 않는다고 하였다. 이것은 헤이리의 주민인 문화예술인들은 창의력과 독특한 예술세계를 표현하는 데 가장 큰 철학적 가치를 두며 그들의 중심은 곧 자신의 예술세계이므로, 설계과정의 의견수렴단계에서 이를 단지에 표현한 것이라고 했다. 즉 토지이용의 접근성 확보를 위한 9개의 게이트와 공간적으로는 더스텝, 은행마을, 느티마을, 빛나무골, 솔마을, 창포마을, 참나무골, 밤나무골의 8개의 소블록 구성을 갖는 공간입지 배분으로 각각이 모두 중심이 될 수는 구조로 상호 시너지 효과를 유발하도록 하였다. 주보행 동선에는 갈대습지가 있어 녹지네트워크의 중심이 되고 있으나, 마을 전체를 아우를 광장이 부재하여, 자연발생적으로 공동체의식을 만들어갈 수 있는 공간적 배려가 보이지 않는다. 특히 각 마을의 독립성 확보를 위한 쿨데삭(cul-de sac)의 도로체계는 도로의 침투성이 약화되어 기능성과 안전에 있어서 부정적인 측면도 보인다.



[그림 5] 9개의 게이트와 8개 소블록

한편 유학규, 정성원(2005)의 Space Syntax공간구조분석에 의하면 게이트7이 가장 접근성이 높은 공간이며, 1과 2도 높은 값을 나타냄을 보여주고 있다. 실제로 토지이용패턴에 있어서도 딸기가 좋아, 쌈지미

술관, 영화촬영소 등 대표적 건물과 상업시설이 입지하며, 게이트7과 1을 잇는 도로의 폭은 다른 게이트에 비해 넓게 디자인되어 있고 통행량도 많다. 이것은 중심축의 설정 없이 계획된 마스터플랜이라 하더라도 북측과 서측의 주요 외부 접근도로에 단지는 자연스럽게 반응하면서 적응하고 변화되는 살아있는 생명력을 보여주고 있다 하겠다. 또한 앞서 언급한 회원 간 견해 차이에 따른 대응방식과, 사회적 집단 간 대립은 합의를 거쳐 도출된 규제의 법적도구들이 영향력을 미치면서 견제되긴 하지만, 그 팽팽한 평형점은 3개의 공간 분화로 영역성을 형성해 가고 있었다. 즉 게이트 1-7을 잇는 도로가 축이 되어 1-7축 북서쪽의 참여와 활동중심의 동적 비즈니스지구와 1-7축 남동쪽의 전시 및 카페 등 정적 비즈니스지구, 그리고 그 남쪽에 주거와 창작을 위한 게이트하우스 지구의 3개 존(Zone)이 그것이다.

헤이리는 환경친화 및 생태의 시대적 패러다임을 수용하기 위해, 단지설계에 있어서 건축물·조경·환경디자인에 디자인 코드 즉 지침을 부여하여 경관의 정체성을 확보하고 있다. 건축은 절토, 성토를 최소화하는 등 기존 자연의 지형, 지세를 최대한 보존개발하고, 지형의 흐름에 순응하며 철저히 땅이 갖고 있는 성격을 강화할 수 있는 인공판인 바닥판(patch)과 플레이트(plate)에 의한다. 인공판의 종류와 건물의 관계에 따라 선형 패치형식, 경사지 포디움 형식, 플레이트 오브제 형식, 게이트 하우스의 4가지 건축유형을 형성한다. 특히 휴먼 스케일 내에서 설계하도록 최고 높이가 12m, 3층 이내 등 건축이 가능한 최대범위와 모듈, 위치 등을 설계지침으로 정하여 주민들이 준수하도록 유도하고 있다. 그러나 프로그램의 특성과 대지가 처한 자연환경의 특수성을 감안하여 그 내용의 연장선상에서 지침을 완화 조정할 수도 있다.

[표 4] 헤이리 건물외부 마감재료

재료유형	건물 외부 마감재료 이미지				
목재					
벽돌					
pc con.판 점토판					
무광 금속판 내후성 강판					
유리					

건축재료는 시간에 따라 변해가는 자연재료와 본연의 물성과 성격이 드러나는 자연적·공업적 생산에 의한 재료로써, 목재, PC콘크리트판, 내후성 강판, 벽

돌, 점토판, 유리, 무광 금속판재, 외장합판 등으로 규정하고, 개별 건물에는 유리를 제외하고 2가지 이내의 주재료를 사용할 것을 규정하고 있다. 공장생산 붉은 벽돌, 유광 타일, 인공석재, 페인트칠, 드라이비스, 반사유리, 모사재료 등의 사용은 금하고 있다.



[그림 6] 금지된 붉은 벽돌 주택의 사후조치



[그림 7] 페인트대신 붉은 색소를 이용한 주택

[그림6]은 사용을 제한한 공장생산 붉은벽돌을 외장재를 사용한 주택에 대해, 건축위원회의 심의에 따라 한 켠의 목재를 덧댈으로써 단지의 정체성을 훼손하는 부조화를 방지하지 않고 완화 조치한 사례이다. 그러나 대체로 지침의 범주 안에서 디자인됨으로 마을의 정체성이 흔들리지는 않지만 너무 유사한 건축물들은 옛 모더니즘으로 짐백하면서 지침에 의해 너무 신중하다 못해, 표현의 패닉과 머뭇거림이라는 비판(박길룡, 2002)을 받고 있기도 하다.



[그림 8] 녹지와 연속된 필지



[그림 9] 법면의 야생화조경

2009년에는 공공시설에 대한 투자의 필요성으로 ‘친환경 및 편의성 건축지침’을 제정하여 친환경건축, 생태건축, 지속가능건축, 에너지절약건축 등과 편의성, 쾌적성을 높이기 위한 계획사항을 정의하였다. 그 내용을 보면 건축 및 입면면적의 50% 이상을 건축적 영구 녹화를 피하며, 주요구조체는 돌, 나무, 흙 등의 자연재료를 사용하고 에너지 절약형의 이중외피구조와 그 시스템이 건축형태로 완성될 수 있도록 규정하고 있다. 또한 일정규모 이상⁴⁾의 공개공지 확보와 함께 이웃필지와 연계하여 조경공간이 연속되도록 조성하여 마을의 전체성을 강조하는 풍경을 의도하고 있다. 식재는 권장수종 및 권장꽃⁵⁾ 또는 헤이리 기존식생과 유사한 종으로 하며, 대지면적의 5% 이상 50m² 이상의 생물공동 서식장소인 바이오툼 기능의 자연연못, 실개천, 웅덩이, 야생화단, 숲, 습지 등도 조성해

4) 대지면적의 5/100 이상이며, 50m² 이상으로 상세는 파주시 건축조례 33조를 준용한다.

5) 헤이리의 권장수종은 헤이리(한국고유수종), 산사나무, 산딸나무, 이팝나무, 곶감나무, 말발도리, 팔배나무, 야광나무, 털팽나무, 쪽동백, 함박꽃나무, 노각, 마가목이며, 향나무, 측백나무, 회양목, 솔송나무의 식재는 제한한다. 권장꽃으로는 도라지, 구절초, 억새, 사스타데이지, 창포, 구름채꽃으로 통일된 풍경을 조성한다.

야 한다.

헤이리는 경기도가 정한 옥외광고물 특정구역으로 지정·고시되어 파주시의 옥외광고물 심의위원회 동의를 거친다. 또한 자체심의기구인 건축환경위원회에 의해 건물외부에 설치되는 간판·현수막·깃발·배너 및 기타 설치물의 수량·크기·재질·형태·서체·색채와 설치 위치에 관해 사전심의 및 허가를 받아야 한다. 광고물은 건물재료와 동일하거나 유사한 재료로 수량은 건축물 당 2개 이내로 하며, 조명을 금하지만 불가피한 경우 색채심의를 받는다. 현수막과 가로등배너는 상시설치를 금지하며, 색채는 3도 이내로 한다. 물론 경우에 따라 심의에 의해서 예외를 인정하기도 한다.

[표 5] 헤이리 옥외광고물과 공공시설물

분류		헤이리 단지 내 이미지
옥외광고물	간판 및 공공가시체	
	배너 및 현수막	
공공시설물 및 조형물		

위와 같은 친환경 및 편의성, 조경, 옥외광고물 등에 관한 지침들은 가로등, 도로법면, 안내판 등 세부적 공공시설물은 물론 조경에 의한 녹화율을 높이고, 주말 차 없는 거리를 운영하여 쾌적한 보행환경을 제공할 수 있도록 하며, 옥외의 노천카페 운영을 독려하여 실내·외공간의 유동적 흐름을 유도하도록 하고 있다.

3.2.3 문화생산과 경제

헤이리는 문화의 생산뿐만 아니라 다양한 교류가 이루어지는 문화비즈니스 현장으로써 공간적 특성에 맞는 특화된 문화상품을 생산하고 유통하는 장을 추구하며 궁극적 목표는 세계를 향한 문화의 발신지로 자리매김하는 것이다. 여러 예술 장르가 결합하는 크로스오버 현상은 국제 문화예술계의 이슈로써 헤이리는 음악가, 미술가, 건축가 등 다양한 분야의 문화 예술가가 한 곳에 모임으로써 시너지 효과를 모색하

고 있다. 헤이리의 문화 생산의 방법은 다음 네 가지에 의한다. 첫째는 개별 건축물에서 기획하고 있는 전시 및 공연 교육프로그램이며 둘째는 개별 건축물이 연계해 페스티벌 성격의 전시를 기획하는 것, 셋째는 마을 자체의 문화축제를 연계적으로 개최하는 종합 페스티벌 및 계절별 프로그램이다. 마지막으로 각종 디자인 상품을 판매하는 서점, 아트숍, 카페, 레스토랑이 있으며, 이곳에서도 개별적인 이벤트를 진행한다.

2008 헤이리 심포지엄에서 발표된 자료에 의하면 헤이리에서 기획 운영된 문화예술프로그램은 개인 공간들이 기획한 프로그램을 제외하고, 2008년까지 10년간 112건이다. 영역 현황은 지난 10년을 준비기(1999~2001), 접근기(2002~2004), 정착기(2005~2008)로 분류하여 집계하였다. 즉 [표5]와 같이 준비기에는 학술·교육·환경영역이 역점사업이었으며, 접근기에는 공연기획이, 정착기에는 학술·교육·환경영역이 급격히 감소한 반면, 공연기획과 전시기획이 활발하고 다원예술이 증가하였다. (김복영, 2008)

[표 6] 헤이리 문화예술 프로그램 집계표 (단위 : %(건수))

	환경문화	전시기획	공연기획	다원예술	학술	교육
준비기	8.0(9)	0.9(1)	1.8(2)	1.8(2)	10.7(12)	9.8(11)
접근기	5.4(6)	2.7(3)	8.9(10)	1.8(2)	1.8(2)	4.5(5)
정착기	1.8(2)	12.5(14)	14.3(16)	8.0(9)	2.7(3)	2.7(3)
계	15.2(17)	16.1(18)	25.0(28)	11.6(13)	15.2(17)	17.0(19)

문화예술 프로그램은 제작주체에 따라서도 분류된다. 헤이리 퍼포먼스, 헤이리 페스티벌, 헤이리 판 페스티벌은 전체 공동체의 기획프로그램이다. 이들 페스티벌 형식은 문화마인드를 결집하고 자연·장소·공간·관을 통합하는 현대의 모든 다원예술과 장르들을 복합화하는 목표에 도달할 수 있는 효율적인 전략으로 평가받고 있다.

헤이리 회원들의 공동기획 프로그램으로는 사진전 9Senses(2005), Sculpture in Heyri(2007), 아시아 청년작가 프로젝트, 오픈 스튜디오, 헤이리 예술캠프 등이다. 이외에도 프로그램 정착기인 2005년 이후 도입된 외부초청 기획프로그램으로 DMZ 국제현대예술제, 윤이상 음악회, 헤이리 국제판화전INK, 헤이리 아시아프로젝트 I, II가 있다. 이들 프로그램은 회원공간 간의 기획력을 향상시키고 프로그램 창출력을 공동으로 모색했다는 데 의의가 있다. 그러나 헤이리의 정체성과 연결하기보다는 현대미술의 시류에 접근하려는 경향이 강하게 나타났고, 정체성이 구체적이지 못하고 추상적 일면의 반복적 모습을 보여주었다.

한편, 주민들은 문화 활동에 있어서 두 가지 양상을 보여 주민회의 등에서 문제제기가 되고 있다. 즉 문화예술경영의 사업주는 헤이리가 많은 사람들이 찾아올 수 있는 세계적 명소로 자리매김하여, 작품

등의 거래가 활발하게 이루어지기를 바라는 측면과, 작품 활동을 하는 작가는 헤이리가 문화생산을 할 수 있는 창조적 작업에 몰두할 수 있는 정적인 분위기를 원하고 있다. 문화예술과 비즈니스, 이 두 가지를 갈등 없이 연결시키는 것은 매우 어려운 일임에 틀림없으나 반드시 풀어야 할 과제이며, 단지 내 공간의 영역성 형성으로 가능할 것이다. 또한 경제적 관점에서 볼 때 초기에는 북하우스, 메거진하우스 일대의 북카페 및 전시공간의 상권에서 현재는 딸기가 좋아 일대의 체험전시 영역으로 상권이 바뀐 상태이다. 이러한 상황은 앞서 언급되었듯이 단지 내부요인 뿐 아니라 주변의 도로여건 등의 상황에 적응하여 변모해가는 도시의 유기체적 성격을 보여주는 것이다.



[그림 10] 최근 활발한 상권인 딸기가 좋아 전경

한편 현재까지 재원 문제는 크게 발생하지 않았으나, 마을 공금이 일정 부분 소진되어, 전체의 새로운 사업을 진행하는 것은 다소 무리가 있는 것으로 파악되었다. 따라서 같은 목표를 갖는 구성원들의 개별적 경제 활성화가 다시 마을 경제의 기여로 이어져야 한다.

3.3 종합 및 제언

헤이리는 새로운 문화예술 콘텐츠를 이식하여 공간과 결합한 유형이다. 공간과의 결합은 그 장소에 가면 항상 비슷한 유형의 문화컨텐츠를 접할 수 있음을 의미하며, 시간의 제약 없는 항상성을 보장한다. 따라서 도시건축 디자인이 문화 컨텐츠에 부합하도록 하는 것은 매우 중요하다.

분석결과를 종합해보면, 첫째로 문화예술이 공간과 결합한 유형이니만큼 헤이리의 성과인 건축은 두드러지는 어메니티 자원이다. 이는 매우 고무적이나, 10여년의 기간을 통해 이제는 보편적인 것이 되었다. 또한 주축과 코어의 부재로 다소 산만한 단지는 주변과 반응하면서 자연스럽게 축과 영역을 형성하고 있었다. 도시경관 창출을 위해 도입된 최소한의 규정인 지침은 시대의 요구에 따라 보완되고 있었고, 건축에 있어서는 건축가에게 많은 권한을 부여함에 따라 개별적인 해석과 예상치 못한 건축물로, 처음 의도된 정체성을 완벽하게 뒷받침하지 못하는 것으로 평가되고 있다. 둘째로, 현재 헤이리의 문화생산양식들은 애초 목표와는 다르게 상호 보완적이거나 일관된 개념으로 진행되지 않고, 기존의 문화계 프로그램과의 차별성을 갖지 못하여 헤이리의 집단 문화예술적 정체성이 명확히 형성되지 못하고 있다. 셋째로는 지향하

는 문화예술 관점의 차이에 의한 회원들과 세입자, 그리고 방문객 등 헤이리에 영향을 주는 사회적 집단 간의 대립이 나타나 충돌 및 타협 등 고충을 겪는 것으로 나타났다.

이상의 분석결과에 따라 향후 나아갈 방향을 제시하면 다음과 같다. 헤이리는 앞으로 건축에 안주하기보다는 장기적인 공동의 이익과 목표를 위해 공동체의 지속적인 소통을 강화하고 인식의 차이와 의식의 공유부재를 해결해야 한다. 이는 반드시 헤이리의 집단 정체성에 대한 반성, 지속적 탐구가 선행되어 정립되어야 한다. 또한 지역 문화를 세계화하면서, 세계적인 문화를 헤이리에 투사할 수 있는 쌍방향 다원적 전략의 모색으로 특화문화예술의 목표와 콘텐츠를 구체적으로 설정해야 하며, 그에 따른 프로그램의 선택과 집중이 이루어져야 한다. 이러한 일련의 성장과정에서 공간디자인 방향은 시대변화와 주변 환경에 반응하고 특화 콘텐츠인 어메니티 자원에 조화되도록 조정해 나가야 한다.

4. 결론

본 연구는 문화예술의 창조적 활동과 지식을 핵심 어메니티 자원으로 설정하여, 도시의 성장잠재력과 세계화 시대의 경쟁력을 증대시킬 수 있는 문화예술 창조도시의 조성방향을 점검하는 데 그 의미가 있다. 특히 국내에서 최초로 민간에 의해 계획되고 개발된 헤이리아트벨리를 대상으로 생활과 커뮤니티, 단지와 건축, 문화생산과 경제의 측면에서 공간의 유형학적 틀 뿐만 아니라, 지역주민의 커뮤니티 형성과 사업추진, 프로그램에 대한 특성을 분석하였다.

애초부터 헤이리는 역동적 문화예술인마을을 목표로 하였으므로, 가시적인 건축적 성과만으로는 미흡하므로, 지속적인 탐구를 바탕으로 집단정체성을 새롭게 조정하고 확립함이 필요하다. 그리고 이에 의한 강력한 내재적 논리에 의해 커뮤니티, 물리적 환경, 그리고 문화예술활동의 3가지 축이 균형적으로 성장 발전할 수 있는 전략이 수립되어야 한다. 나아가서는 헤이리가 주변 도시환경과의 연계 뿐 아니라 프로그램에 있어서도 헤이리만의 문화예술로써 수도권 서북측 클러스트의 중심이 될 수 있는 인프라와 네트워크가 구축되어야 한다.

본 연구는 문화예술을 주제로 다양한 여건의 개발 사례를 총체적으로 다루지 못한 한계점을 가지고 있다. 그러나 자발적 공동체에 의한 조성개발 과정의 데이터를 확보하였으므로, 향후 주민에 의해 각 여건에 합당한 방향도출과 실천적 계획을 수립함에 있어

서 참고자료로 활용되길 기대한다.

참고문헌

- 김선희 외 4인(2007), 미래 삶의 질 개선을 위한 국토 어메니티 발굴과 창출전략 연구, 국토연구원
- 김종규·김준성(2001), 헤이리건축설계지침, 헤이리아트벨리
- 김효정 외(2004), 문화도시 육성방안 연구, 한국문화관광정책연구원
- 김효정 외 3인(2007), 문화를 통한 지역개발 사례연구, 한국문화관광연구원
- 리처드 플로리다 저, 이원호 외 역(2008), 도시와 창조계급, 푸른길
- 박길룡(2002), 헤이리에서의 건축문화풍경, 미술세계
- 사사키 마사유키 외, 이석현 역(2010), 창조도시를 디자인하라, 도서출판 미세움
- 사카이 겐이치 저, 김해창 역(1998), 환경을 넘어서는 실천사상 어메니티, 도서출판 따님
- 유학규, 정성원(2005), 공간구조 분석을 통한 건축설계지침에 관한 연구-헤이리 아트벨리를 중심으로-, 대한건축학회 학술발표대회 논문집, 25(1), pp425~428
- 임은영(2009), 유토피아적 공간 형성의 관점에서 본 헤이리 문화예술마을의 변화, 대한지리학회 학술대회논문집, 대한지리학회, pp179~181
- 전영옥(2003), 어메니티가 도시경쟁력이다. CEO Information, 삼성경제연구소
- 전영옥(2004), 문화자원 개발과 지역활성화 전략, 삼성경제연구소
- 전영옥(2006) 신문화도시 전략과 시사점, 삼성경제연구소
- 정철모, 노형규(2009), 도시재생을 통한 창조도시 만들기, 한국지역개발학회지, 21(2)
- 조순재(2003), 농촌어메니티를 활용한 마을개발 모형, 농촌과학기술원 농촌생활연구소
- 찰스 랜드리(2009), 크리에이티브 시티메이킹, 역사넷
- 한국건축가협회(2010), 헤이리 건축, 기문당
- 헤이리 커뮤니티하우스 사무국(2008), 문화적 실험 '헤이리 만들기', 헤이리 심포지엄 2009
- 헤이리 커뮤니티하우스 사무국(2010), 헤이리 생활 가이드 2010
- Jacobs, J.(1984), Cities and the Wealth of nations, Random House
- OECD, 오현석, 김정섭 역(2002), 어메니티와 지역개발, 새물결
- <http://www.heyri.net/>
- <http://www.ybca.org>
- <http://www.yerbabuenagardens.com/history.html>