

아픈 수탈의 현장에서 문화와 예술의 중심지로, 삼레문화예술촌

2013 대한민국 공공건축상

김상기
디엔씨건축사사무소 대표

설계 개요

사업명	삼레문화예술촌 조성사업
대지위치	전라북도 완주군 후정리 247-1번지
지역지구	제1종 일반주거지역, 일반상업지역, 상대정화구역
용도	문화 및 집회시설
대지면적	1만 1,825.00㎡
건축면적	3,006.55㎡
연면적	2,669.18㎡
건폐율	25.43%
용적률	21.78%
조경면적	1,843.00㎡

디엔씨건축사사무소 대표 김상기(대표 설계자)
(주)휴먼씨 대표 박명구(공동 참여자)







삼례문화예술촌의 탄생

삼례에 대한 최초의 기록은 백제시대로 거슬러 올라간다. 백제 완산주에 소속되어 있던 삼례는 통일신라시대엔 전주(全州), 조선조 중엽엔 전주부(全州府)에 속하였고, 1907년 전주부 삼례면으로 개칭된 이후에도 여러 차례의 행정구역 변경을 거쳐 1956년 7월 8일 완주군 삼례읍으로 승격된 이후 현재에 이르고 있다.

삼례읍은 만경강 상류에 위치하여 토지가 비옥하고 기후가 온화한 만경평야의 일원을 이루는 지역으로, 완주군에 속한 13개 읍·면 중

2014년 5월 현재 면적으로는 9.3%, 인구는 17.38%를 차지한다. 그러나 급격한 도시화에 따른 인구 감소로 어려움이 가중되고 있다. 이 때문에 지역의 문화예술 상품을 개발하고 지역경제를 활성화하기 위한 대안을 찾고자 완주군과 문화예술인들이 머리를 맞대었다.

그래서 나온 프로젝트 중 하나가 '삼례문화예술촌' 사업이다. 100여 년 전에 지어진 창고를 철거하지 않고 재활용하여 현대감각에 어울



삼례문화예술촌 전경(© ㈜휴먼씨)

리는 복합 문화시설을 만들기 위해 2010년에 사업을 시작하여 현재에 이르고 있다.

삼례문화예술촌의 전신인 삼례양곡창고는 일제강점기 때(1926년) 일본인 대지주 시라세이가 설립한 이엽사농장 창고로 추정되며, 완주지방의 식민 농업 회사인 전북농장·조선농장·공축농원과 함께 수탈의 전위대 역할을 한 것으로 알려지고 있다.

특히 1914년 보통역으로 영업을 개시한 삼례역 철도를 이용해 군산으로 양곡을 이출하는 기지 역할을 하였으며, 이와 더불어 군산 일대 조석 간만의 차가 커서 만조 시에 삼례 비비정 마을까지 바닷물이 유입되면 배로도 양곡을 수탈하였다고 전해진다.

이런 아픈 역사를 가진 삼례양곡창고는 1920년대 신축되어 2010년까지 양곡창고로 사용되다가 저장기술의 발달 등 환경 변화로 기능을 잃게 되었다. 그러나 지역재생을 위해 완주군에서 매입하여 문화 공간으로 조성, 2013년 6월 5일 문화와 예술이라는 새로운 생명을 담은 삼례문화예술촌으로 다시 문을 열게 되었다.

현상설계 공모를 통한 설계 과정

삼례양곡창고는 1920년대에 지어진 330㎡, 190㎡의 양곡창고 5동과 100㎡의 관리동, 1970년대에 농협에서 새로 지은 양곡창고 등 모두 7개동에 기타 창고 등으로 이루어져 있다. 완주군은 농협으로부터 삼례양곡창고를 매입하던 2010년을 전후해 개발과 보존을 놓고 다양한 의견들을 수렴하고 검토한 결과, 장소가 갖는 역사적 의미와 주민들의 문화적 욕구 충족을 위해 문화와 예술이 함께하는 공간으로 조성하는 쪽으로 가닥을 잡았다.

이에 따라 지역주민·전문가·예술인 등으로 TF팀을 구성한 후 구체적인 콘텐츠와 프로그램 개발, 입주 예정 예술가 선정 등을 진행하였다.

여기에서 결정된 기본 프로그램을 바탕으로 2012년 3월 ‘삼례문화예술촌 조성 사업’이라는 명칭으로 ‘건축사사무소+전시설계·시공업체 컨소시엄’을 대상으로 현상설계 공모를 진행하였다. 공모의 주된 내용은 ①양곡창고(7동)를 활용한 문화예술촌 조성 ②동별·시설별 연계를 위한 관람동선 구상 및 주변 조경 등 문화예술촌에 적합한 외부시설 마련 ③삼례구역사 활용방안 ④삼례구역사 주변 공간 활용방안 등이었다.

그중 삼례구역사와 주변 활용방안은 향후 2단계 사업을 위한 설계자의 아이디어를 제안하는 수준으로 당시 사업 범위에는 포함되지 않았으며, 삼례문화예술촌에 대한 제안이 주로 검토되었다.

우선협상대상자로 선정된 필자의 사무소와 전시업체인(주)휴먼씨에서는 첫째, 소외지역의 생활환경을 개선하고 주민들이 생활 속에서



인포메이션센터 외부 전경(©썬휴먼씨)

문화예술을 향유할 기회를 늘리며, 문화예술을 통한 도시 재생과 함께 삼례 및 완주군의 핵심 문화관광 자원으로 활용하여 지역경제를 활성화하고 셋째, 예술가의 일자리를 창출하면서 공공예술의 스펙트럼을 확장하여 삼례를 문화예술의 중심지로 발전시킨다는 목표를 계획방향으로 정하고, 이곳을 역사적 가치를 간직한 문화예술 공간으로 탄생시키고자 약 8개월에 걸쳐 설계(안)을 발전시켰다. 각 동별 용도와 활용방안 등 공모전의 지침이 비교적 명확했던 관계로, 기본설계 진행 과정에서 당초 구상한 창고 7개 동의 프로그램 중 일부 기능(풍류마당학습관 등)이 조정되고 입주 예술가가 변경되는 약간의 진통이 있었으나 큰 틀에서의 방향은 유지되었다. 또 기능상 필요 없는 창고들과 4동 앞의 대형 굴뚝이 철거되었는데, 굴뚝은 그 자체로 디자인이 아름답고 주변과 잘 조화를 이뤘던 만큼 보존했으면 좋았을 것으로 생각된다.

인포메이션센터(1동)

정문 앞에 위치하고, 입주기관과 방문자를 위한 종합세미나실·사무실·응접실 등으로 구성되어 있다. 삼례문화예술촌 전체의 안내 역할을 담당한다.

인포메이션센터는 한때 관리인이 실제 거주하면서 양곡창고를 관리하던 시설이었으며, 일본 전통 가옥 형식의 건축물로 현대적인 건물에서는 느끼기 어려운 고풍스럽고 멋스러운 외관을 지니고 있다. 따라서 최대한 원형을 보존하기 위해 균열 부위 보수, 인방 보강, 부식되고 떨어진 합판 교체 등을 하였다. 또 입면 변경에 따른 창호 상부의 골함석 차양을 재활용하고, 장애인용 램프를 제외한 인공적인 부가물을 배제하였다.

결과적으로, 마치 전통 방식으로 문화재를 복원한 듯 관람객들의 시선을 한눈에 받는 인상적인 건물로 재탄생하게 되었다.



비주얼미디어아트미술관 내부 전시공간(©썬유먼씨)



비주얼미디어아트미술관(2동) 평면도



비주얼미디어아트미술관(2동) 후측면도



비주얼미디어아트미술관(2동) 평면도



비주얼미디어아트미술관(2동) 후측면도

비주얼미디어아트미술관(2동)

비주얼미디어아트미술관(VM아트미술관) 관장을 맡고 있는 서양화가 이기전 화백은 '예술은 특별하게 타고난 사람만이 할 수 있는 것이 아니라 누구든지 재미있게 즐기며 예술을 창조할 수 있다'는 생각으로 같이 즐기고 참여하는 미술관을 만들고자 하였다. 그런 생각을 펼쳐 보이기 위해 삼례 양곡창고는 최적의 장소였다.

다른 건물과 마찬가지로 기존 양곡창고의 출입문을 그대로 활용하였으며, 골함석 위에 녹물이 흘러내린 외벽과 세월의 흔적이 보이는 페인트 글씨는 이 건물이 어떤 용도인지 알 수 없는 묘한 호기심을 자극한다.

내부 전시공간은 양곡의 신선도 보존을 위해 회벽 바탕에 빗살무늬 문양으로 마감한 벽체를 있는 그대로 노출하고 디자인 요소로 활용하여 최소한의 구획만으로도 그 자체가 훌륭한 예술작품이 될 수 있도록 마감하였다.



문화카페 내부 공간(©㈜휴먼씨)

문화카페(3동)

문화카페는 VM아트미술관(2동)과 마주보는 쌍둥이 건물이다. 당초 구상은 2동과 데크 레벨에서 서로 연계하고 그 사이에 휴게 공간을 만드는 것이었으나, 미술관과 문화카페의 평면계획 변경으로 지붕은 서로 연결하고 외부공간은 수공간과 식재 등 조경 공간으로 변경하였다.

남쪽 홀 일부를 확장한 후 외부 데크를 설치하고 연못을 새로 파서 관람객들이 실내외에서 휴식을 즐기도록 하였다. 특히 내부는 밝고 어두운 공간의 대비, 기존 빗살무늬 벽체와 새로운 인테리어의 조화와 함께 커피 아카데미 등 교육과 전시·공연까지 고려한 공간으로 구성하였다.

문화카페 외부 전경(©㈜휴먼씨)



책공방북아트센터(4동)

유럽식 북아트 공방을 도입하여 책 만드는 과정과 문화를 체험해 볼 수 있도록 조성한 책공방북아트센터는 개인과 단체를 위한 체험 프로그램을 운영하고 있으며, 책과 인쇄물을 만드는 여러 기계장치들을 전시하고 있다.

기존 양곡창고들 중 가장 넓고 면적이 협소하여 지붕의 전면 보수가 이루어졌다. 외부 기둥과 처마 등은 최대한 원형의 느낌을 유지하기 위해서 현장에 야적되어 있던 목재를 사용하여 기존 시설과 어울리도록 하였고, 내부는 벽면을 이용한 전시공간을 활용하여 가용 실내 면적을 최대한 확보하였다.



책공방북아트센터 외부 전경(©㈜휴먼씨)

유럽식 북아트 공방을 도입하여 책을 만드는 과정과 문화를 체험해 볼 수 있도록 조성한 책공방북아트센터는 개인과 단체를 위한 체험 프로그램 운영을 비롯, 책과 인쇄물을 만드는 여러 기계장치들을 전시하고 있다.

책공방북아트센터 내부 체험 공간(©㈜휴먼씨)





디자인뮤지엄 외부 전경(©㈜휴먼씨)

디자인뮤지엄(5동)

디자인뮤지엄은 산업디자인, 제품디자인 등 실생활에 쓰이는 우수한 작품을 소개하고 전시하여 디자인에 대한 안목을 높이고 디자인 변천사를 볼 수 있도록 한 공간이다.

기존의 다른 창고들과 달리 1970년대에 철근 콘크리트 벽돌조로 지어져 시각적으로는 확연하게 구분되나, 삼례문화예술촌의 외부공간 구성에서 오히려 신선한 느낌을 주고 있다.

내부의 시멘트 벽면과 높은 천고, 노출된 박공지붕틀 아래 꾸며진 전 시장은 과거와 현재의 적절한 조화를 이루도록 구성하였다.

디자인뮤지엄 내부 전시장(©㈜휴먼씨)

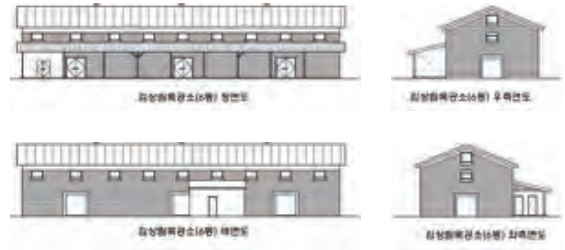


김상림목공소(6동)

우리나라 전통 소목 기술을 활용한 전통가구와 생활가구 제작과정을 체험할 수 있고 직접 목공 기술도 배울 수 있는 장소이다.

책박물관(7동)과 마주보고 평면과 형태가 동일한 벽돌조로 되어 있으며, 처마와 기둥의 전반적인 보수와 함께 후면부의 연약지반을 보강하고 그 위에 일부 창고를 증축하였다.

내벽의 기존 격자형 목재 패턴 벽면은 인테리어 요소로 활용함과 동시에 목공용 도구를 걸 수 있도록 하였으며, 내부공간은 작업장과 전시장·주거공간으로 구성하였다.



내벽의 기존 격자형 목재 패턴 벽면은 인테리어 요소로 활용함과 동시에 목공용 도구를 걸 수 있도록 하였으며, 내부공간은 작업장과 전시장·주거공간으로 구성하였다.

김상림목공소 내부 체험 공간(©㈜휴먼씨)





책박물관 내부 공간(©휴먼씨)



책박물관 외부 전경(©휴먼씨)

책박물관(7동)

완주는 예로부터 전주와 함께 한지문화를 꽃피운 '책의 고장'이다. 영월에서 책박물관을 운영하던 박대현 관장이 삼례로 이전하여 새롭게 문을 연 책박물관은 신문·잡지·사진·필름 등의 다양한 자료 전시와 함께 지역주민과 일반 시민을 위한 고서대학을 운영하고 있다.

책을 사랑하는 작가들의 참여 속에 과거·현재·미래로 이어지는 출판물의 변천 과정을 전시하고 있으며 간결하고 상징적인 표현을 통해서 삼례 책박물관의 비전을 보여주고 있다.

외부는 6동과 마찬가지로 처마와 인방·기둥 부분의 보수로 원형을 유지하였으며, 내부는 전시물 보호를 위한 항온항습·환기시설과 함께 기존 격자문양 목재들과 전시벽면이 조화를 이루도록 구성하였다.



삼례문화예술촌 외부 공간(©㈜휴먼씨)

문화와 예술의 도시로 거듭나는 완주

VM아트미술관, 책공방, 목공소 등 삼례문화예술촌 대부분의 콘텐츠가 타 지역에서 활동하는 예술가들의 것이라는 점도 흥미롭다. 이는 사업 초기 단계부터 TF팀을 구성하여 예술가들과 만나 다양한 의견을 수렴하고 완주를 대표적 문화예술의 도시로 변모시키고자 하는 지자체의 노력에 예술가들이 화답한 결과다.

기본계획 진행 단계에서부터 담당 공무원들과 예술가, 설계·시공자의 신뢰를 바탕으로 한 협업은 부족한 예산과 한정된 기간 등의 제약조건에도 불구하고 기대 이상의 성과를 가져왔다. 공모전 당선업체가 설계와 시공을 동시에 진행한 것도 시공의 품질을 유지하면서 예술촌 전체를 일관성 있는 공간으로 만드는 데 일조하였다. 준공 후 입주 예술가들과 지역주민의 만족도가 매우 높고, 관람객이

계속 증가하고 있으며, 2013 대한민국 공공건축상 수상 등 이번 프로젝트를 주관한 완주군을 비롯한 관계자들의 노력이 결실을 맺게 된 점은 반가움과 책임감을 동시에 느끼게 한다.

지역의 지리적·문화적 가치를 발견하고 고양시키기 위한 지자체의 노력은 삼례를 전통과 현대가 공존하는 대표적 문화예술의 도시로 탈바꿈시키고 있다. 완주군은 향후 삼례문화예술촌을 중심으로 구 삼례 역사를 이용한 막사발미술관, 책마을, 예술인촌 등 다양한 프로그램을 도입하여 예술가와 주민이 어우러져 모든 일상이 문화예술과 함께하는 장소로 만들고자 구상하고 있다.

이는 지역의 고유한 문화예술 상품이 부족하여 콘텐츠 개발에 어려움을 겪는 다른 지방 중소도시들에 모범적인 사례가 될 수 있을 것이다.