PERSPECTIVE IN SPACE

Vol.12 DECEMBER 2019

SPECIAL ISSUE-1

- 도시 재생을 스페이스 마케팅으로 바라보다
- 그라피티를 활용한 공간재생 디자인

SPECIAL ISSUE-2

- 유럽의 공간재생
- 호주의 공간재생
- 미국의 공간재생

(사)한국실내디자인학회
Korean Institude of Interior DesignISSN:2383-8264(online)

PERSPECTIVE IN SPACE Vol. 12 DECEMBER 2019 KiID

발행인	황연숙
도서출판위원회	
편집위원장	전희성
편집위원	김화경 · 윤정희 · 김태민
발행처	(사)한국실내디자인학회
발행일	2019. 12. 31
ISSN	12383-8264(online)

(사)한국실내디자인학회
Korean Institude of Interior Design
06130 서울특별시 강남구 테헤란로 7길22(역삼동)한국과학기술회관 1107호 KIID
#1107 The Science and Technology Center 22,Teheran-ro 7-gil, Gangnam-gu, Seoul, Korea
TEL. 02 564 2598 FAX. 02 564 2599
http://www.kiid.or.kr E-mail kiid@kiid.or.kr

ISSN : 2383-8264(online)

PERSPECTIVE IN SPACE
Vol.12 | DECEMBER 2019
KOREAN INSTITUDE OF INTERIOR DESIGN

CONTENTS

04 발간사
PERSPECTIVE IN SPACE - 2019 4

05 **ESSAY 1**
공간재생, 성공의 환희와 실패의 그림자 – 김홍기 6

12 **ESSAY 2**
중국의 도시재생(Urban Regeneration) – 김준봉 13

24 **SPECIAL 1**
도시 재생을 스페이스 마케팅으로 바라보다 – 홍성용 25
그라피티를 활용한 공간재생 디자인 – 임병우 34

42 **SPECIAL 2**
유럽의 공간재생 – 김문덕 43
호주의 공간재생 – 노정은 48
미국의 공간재생 – Erin Cunninham, 박남규 57

65 **디자인 트랜드**
호주 디자인 트랜드 – 전필규 66
문화·도시·브랜드의 재활성화를 꿈꾸는 Newtro – 명은정 73

79 **匠 앤 場**
제조업과 상업공간의 상생을 택한 성수동 – 송은아 80
인테리어 레전드 박재봉 특집 – 김규형 85

93 **BOOK REVIEW**
the drama of space – 김진우 94
건축사진의 비밀 – 전희성 98
공간이 사람을 움직인다 – 박종구 101

104 학회리뷰
EDRA50 Review – 박진오 105
사무국 Review 109

발 간 사

PERSPECTIVE IN SPACE - 2019

한국실내디자인학 회의 저널 Perspective in Space 12호가 발간되었습니다. 관련된 모든 분들의 노고와 많은 회원들의 관심에 깊이 감사드립니다.

실내디자인의 현 위치와 발전을 위해서는 다른 학문 및 사회와의 소통과 융합을 위한 노력이 필요하다고 봅니다. 본 학회는 실내디자인 저널을 발간하여 전문가와 일반인, 실내디자인과 나 학문, 국내 디자인과 해외 디자인 등 다양한 측면의 소통과 융합을 위한 정보를 제공하고 있습니다.

이번 저널의 주제는 소통입니다. 도시와 사람 간의 소통으로 서울이라는 도시가 시민들과 소통하는 방법, 실내디자인 분야에서 요구되는 실무적인 요소가 적용된 교육을 소개하며 교육현장과 학생 간의 소통에 대해 이야기하고 있습니다. 또한 최근 환경에 대한 사회적 이슈를 반영하여 환경과 소통이라는 주제는 유럽 환경디자인학회(IAPS)에서의 학술활동과 북이 대리 재생 건축 소개를 통해 다양한 해외 사례를 소개함으로써 폭넓은 시각을 공유해 볼 수 있는 기회를 제공하고자 합니다. 그 외에도 상품과 소통하는 VMD 분야, 재생을 통한 공간과 사람 간의 소통의 해외 사례, 사진 기법과 공간디자인 등 다양한 디자인 소식들도 담았습니다. 이러한 저널이 학회, 학계만이 아닌 다른 사회의 구성원들과 원활한 교류를 위한 토대가 될 수 있기를 기대합니다.

바쁘신 일정에도 기꺼이 원고 작성을 허락해 주신 집필진과 저널의 발간에까지 정성껏 도와주신 담당 위원회 위원들께 다시 한번 깊은 감사의 말씀을 드립니다. 감사합니다.

2019년 12월
사단법인 한국실내디자인학회

회장 황 연 숙

PERSPECTIVE IN SPACE
Vol.12
DECEMBER 2019
KOREAN INSTITUDE OF INTERIOR DESIGN

ESSAY 1

· 공간재생, 성공의 환희와 실패의 그림자 – 김홍기

ESSAY 1

공간재생, 성공의 환희와 실패의 그림자

김홍기 | Kim Hong Ki
명예회장
동양미래대학교 교수

샤를 보들레르는 1863년에 쓴 에세이 '현대 생활의 화가'(Le Peintre de la vie modern)에서 모더니티의 한쪽은 찰나적·일시적·우연적이고 다른 한쪽은 영원불변한 것이라고 적었다. 보들레르의 명제에서, 예술가란 도회(都會)살이의 일시적이고 우연적인 순간에서 영속성을 포착하는 자로서, 성공적인 현대 예술가라면 찰나로부터 미적 형태들을 숙성시켜 예술로 표현해야 했다. 빠르게 변모하는 도심의 거리, 아케이드와 가로등, 증기기관차가 들어오는 기차역, 뿌연 연기를 내뿜는 공장의 굴뚝. 모더니티의 표상으로 일컬어지는 이 모든 것은 과거에는 존재하지 않았던 새로운 것들로 전기산업시대를 추동하는 시대정신의 산물이었다. 그로부터 한 세기가 흘렀다. 기술은 고도로 발전했고 문명의 패러다임은 바뀌어 갔다. 증기기관을 이용하던 공장은 포드 시스템과 테일러 시스템을 거쳐 자동화 시스템으로 모습을 바꿨다. 노선이 바뀐 철도역사는 기능을 다했고, 화력발전소는 가동을 멈췄고, 방적공장의 기계도 멈췄다. 용도 폐기된 건물에 대한 사회적 문제가 대두될 수밖에 없었다. 개발론자들은 끊임없이 철거를 외쳤다. 그들의 눈에는 근대가 낳은 흉물스러운 사생아처럼 보였지만, 그곳에는 지나간 산업화 시대의 흔적이 양피지처럼 퇴적되어 있었다. 산업유산을 보존하여 문화공간으로 개조하는 움직임은 이러한 인식 속에 배태되어 세계적 흐름으로 자리 잡았다.

뉴욕 허드슨강 유역의 디아비콘 미술관은 포장박스를 만들던 나비스코 공장이었으며, 카를스루에 미디어센터는 탄약 공장이었다. 베를린의 함부르거반호프 미술관은 기차역이었고, 테이트모던은 화력발전소였다. 산업유산 뿐만아니라 용도를 다한 쇠락한 건물도 재생의 반열에 올라선다. 볼로냐 문화예술 지구의 제빵공장은 미술관으로, 도축장은 문화예술센터로 변모했다. 헬싱키의 카타야노카 호텔은 감옥을 개조한 것이었고, 콜마르의 운터린덴 미술관의 원래 기능은 수도원이었다. 공간재생 프로젝트가 성공함으로써 침체된 주변이 활기를 되찾고 새로운 문화의 중심지로 부상하는 일이 전세계적으로 나타나고 있다. 이러한 시류는 도시재생이라는 이름으로 확대되어 우리 주변을 파고들고 있다.

무엇을 담고 어떻게 운영할 것인가?

2012년 12월 당인리 화력발전소를 문화공간으로 바꾸겠다는 협약이 발표됐을 때, 신문 기사들은 '한국의 테이트모던'이라는 거창한 타이틀을 달았다. 일부 신문은 "테이트모던을 뛰어넘는 문화공간을 기대"한다고 했다. 그로부터 8개월이 지난 2013년 7월 17일 문화역서울 284의 2층 강연장 열기는 뜨거웠다. '당인리 문화창작발전소' 조성 기본 구상에 대한 의견을 수렴하는 자리였다. 관심의 요체는 폐기되는 4, 5호기에 어떤 용도의 프로그램을 집어넣는가 하는 것이었다. 기본 구상에 관한 연구 용역을 담당한 한국문화관광연구원은 '융합 탈경계의 복합공간, 놀이와 창작이 결합된 예술놀이터, 다양한 예술 실험을 전개할 LAB, 홍대 주변 지역과의 연계'라는 세부 조성 방안을 제시하였다. 예술카페, 편집숍 등 예술적 소비로 확산시킨다는 구상도 포함돼 있다. 영역별로는 '공연+전시 복합공간 영역, 창작공간 영역, 아카이브공간 영역, 지원 영역'으로 나뉜다. 언뜻 꿈과 희망이 담긴 구상처럼 보이나, 문화창작발전소라는 개념에 너무 집착한 나머지 독창성과 구체성이 떨어진다는 의견이 많았다. 종합선물세트 같다는 의견도 있었다. 홍대 주변 문화와 연계하여 문화창작발전소로 발전시키겠다는 전략 또한 우려의 목소리가 높았다. 홍대 주변을 탈경계, 장르융합, 예술활동의 신흥거점으로 언급하고 있으나 이곳에서 활동했던 예술가들은 고개를 가로젓는다. 상업 자본에 잠식당한 홍대 인근은 더 이상 '한국의 몽마르트르'가 아니며 '소호 거리'도 아니라는 것이다. 진정한 예술가들은 상업 자본에 밀려 거의 떠났다. 공간재생의 주체 역시 모호했다. 문화관광부인지 서울시인지 마포구인지 누가 주도할 것인지 전략은 있는지 프로그램은 정확한지 이날 발표회는 공간재생의 프로그램이 불확정하다는 논란만 낳았다. 주체는 누구인지? 프로그램은 명확한지? 지속가능성은 있는지? 되짚어 볼 필요가 있다는 것이다.

성공한 재생 프로젝트에는 강력한 리더들이 있었다. 테이트모던은 니콜라스 세로타(Nicholas Serota)라는 출중한 관장이 있었고, 퇴락한 네르비온 강변에 세워진 빌바오 구겐하임미술관 프로젝트는 MBA 출신의 뛰어난 관장 토마스 크렌스(Thomas Krens)가 주도했다. 이들은 경영 마인드를 갖춘 '문화 CEO'들로 미래를 내다보는 혜안을 갖고 있었고 적시에 과감한 결정을 내렸다. '어떤 프로그램을 담을 것인가'도 중요하지만 '어떻게 운영할 것인가' 하는 전략이 중요하다. 계획 단계부터 공간재생의 구상을 이끌어갈 뛰어난 선장이 필요한 이유이다. 디아비콘, 브라이언트 파크, 운터린덴 수도원 프로젝트를 통해 공간재생의 교훈을 탐침해 보자.

디아 비콘(Dia Ceacon)과 레너드 리지오

1990년대 중반 뉴욕의 디아미술재단의 큐레이터들은 리처드 세라의 작품전을 기획하면서 고민에 빠진다. 리처드 세라가 자신의 작품 구상이 담긴 스케치를 보여주자 큐레이터 리네 쿡은 난감한 상황에 빠졌다. 미술관 관계자 누구도 세라가 제시한 구상이 과연 실현될 수 있는지에 대해 확신을 갖지를 못했다. 무게가 120톤이나 되는 거대한 철제 조각을 전시할 수 있는 공간이 필요했기 때문이다. 디아미술재단은 첼시의 웨스트 22번지에 전시장을 사용해 왔으나 거대한 리처드 세라의 작품 '비틀린 타원들'(Torqued Ellipses)을 전시하기에는 턱없이 작았다. 높이 5미터, 폭 8미터가 넘는 세라의 작품을 전시하기 위해서는 천장고가 우선 높아야 했다. 여느 미술관 같으면 쉽게 포기할 법한 프로젝트였지만 디아미술재단은 결코 포기하지 않았다. 리처드 세라의 열렬한 팬이었던 관장 레너드 레지오는 근처 웨스트 545번지의 창고건물을 개조하여 전시회를 추진하기로 결정했다. 설계는 미술관 프로젝트를 수행한 경력이 많은 리처드 굴럭만(Richard Gluckman)이 맡아 슬래브 일부를 철거하여 천정고를 높였고, 자연광이 유입돼 따뜻한 분위기가 되도록 목재 트러스를 손봤다. 작품구상부터 완성까지 걸린 시간은 4년, 마침내 1998년 6월 14일 리처드 세라의 "Torqued Ellipses"가 대중들에게 선보인다. 레너드 리지오는 실험적인 작가들의 작품을 독려하기 위해서는 보다 큰 규모의 전시장이 필요함을 절감했다. 1929년 포장용 박스 제작 용도로 지은 나비스코 공장을 개조하는 작업을 추진한다.

맨해튼에서 북쪽으로 95킬로미터 거리에 위치한 비콘(Beacon)의 인구는 1만 4천 명밖에 되지 않지만, 뉴욕주 최초의 정착 마을 가운데 하나로 뉴요커 사이에서 흔히 '히스토릭 비콘(Historic Beacon)'으로 불린다. 철도가 인접해 있어서 독립 전쟁 시기에는 군수 물자를 제조하는 공장이 들어섰고, 미국 모자 생산의 중심지로 불릴 정도로 모자를 만드는 공장이 많았다. 1929년에는 제

그림1 나비스코 공장을 개조한 허드슨강 유역의 디아비콘

그림3 댄 플래빈의 미니멀 조각, 디아비콘

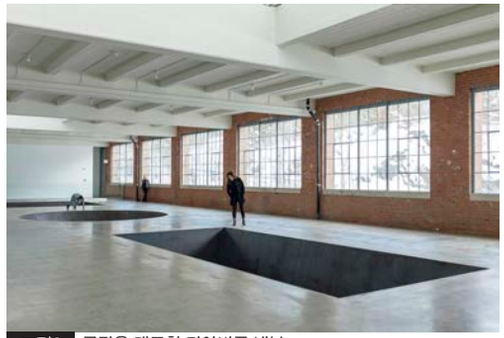


그림2 공장을 개조한 디아비콘 내부

그림4 리처드 세라의 조각 비틀린 타원, 디아비콘

과업체인 나비스코사가 포장용 박스를 생산하기 위한 공장이 들어선다. 철근콘크리트 구조에 벽돌을 입힌 모더니즘 건축의 교리에 충실한 기능주의 양식으로 세워지지만, 공장이 가동을 멈춘 1991년 이후 빈 공간으로 남아 있었다. 세계적인 목재 제지회사 인터내셔널 페이퍼사가 인수하지만 적합한 용도를 찾지 못했다. 근대건축의 역사적 가치가 인정돼 뉴욕주가 지역 문화재로 지정했기 때문에 전면적인 개보수가 불가능했던 것이다. 레너드 리지오는 미술관 관계자들과 함께 뉴욕에서 기차로 한 시간 거리인 비콘을 찾았다. 오랫동안 방치된 탓에 이름 모를 식물들이 건물을 뒤덮어 픽쳐레스크한 풍경을 연출했다. 코울타르로 방수 처리된 지붕은 흉측하기 짝이 없었고 경량 콘크리트 지붕판 곳곳이 파괴되어 있었다. 실내공간에 들어서자 '높은 천장고와 넓은 면적의 공장 내부가 시야에 들어왔다. 디아미술재단이 후원하는 대형 미술품을 전시하기에 적격이었다.

한 변의 길이가 90미터에 가까운 거대한 공장 내부는 12미터의 기둥 간격을 유지하고 있어 대형 미술작품을 전시하기에는 적합했고, 단풍나무가 깔린 공장 바닥 역시 관람객에게 촉각적인 안정감을 부여했다. 미술관으로 변용하기 위해서는 지붕처리가 최대의 난관이었다. 45도로 나 있는 톱날형 천창은 미술관 조명의 생명이나 다름없기에 디아미술재단은 지붕과 천창에 대한 설계와 시공기술이 축적된 뉴욕의 건축사무소 오픈오피스(Open Space)에 지붕설계를 맡겼다. 공간계획과 조경계획은 로버트 어윈(Robert Irwin)이 맡기로 결정된다. 공공건물의 설치작품 및 조경작업을 통해 널리 이름이 알려진 건축적 성향이 강한 조각가였다. 로버트 어윈은 1999년 일을 맡자마자 몇 달 동안을 현장에서 보내면서 나비스코 공장 재생 프로젝트에 몰입했다. 다음 해에는 아예 현장 근처로 이사를 해 그곳에 머물면서 관람객들의 요구사항을 반영하는 열정을 보였다. 버려진 나비스코 공장을 미술관을 개조하는데 무려 5천만 달러가 소요됐다. 관장이자 반스앤드 노블의 최고 경영자인 레너드 리지오가 3천 5백만 달러를 기부하고 나머지 비용은 민간 또는 정부 단체로부터 후원을 받아 충당했다. 쓸모없는 공장이 세계적인 미술관으로 태어날 수 있었던 것은 미국의 발달한 기부 문화 덕분이었다.

운터린덴 미술관과 숀가우어협회

2019년 8월 29일 프랑크푸르트에서 50킬로미터 떨어진 에버바흐 수도원(Kloster Eberbach)에서 피아니스트 조성진의 콘서트가 열렸다. 수도원 1층 예배홀은 객석으로 변해있었고, 클로이스터 주변에는 와인과 관련한 시설들을 둘러보는 관광객으로 인산인해를 이뤘다. 에버 바흐 수도원에서는 해마다 여름철에 세계적인 음악제인 라인가우 무지크 페스티벌(Rheingau Musik Festival)이 열린다. 오늘날 수도원은 에버바흐 수도원처럼 기도와 침묵의 공간에서 벗어나 대중적 용도로 변용되는 경우가 많다. 서양정신문화의 근간을 이루어온 수도원 문화는 프랑스 대혁명 이후 몰락의 과정을 거친다. 혁명 주체 세력은 사제 계급을 적폐세력으로 규정했다. 수도원 폐쇄령을 내렸고 그들이 소유했던 토지와 경작지를 국가소유로 압수했다, 몽마르트 언덕 위의

수도원은 사라졌고, 역대 왕이 잠들어있는 생드니 수도원 스테인드글래스는 박살이 났다. 콜마르의 운터린덴 수도원도 혁명을 피해가지 못했다. 1792년 수 백명의 수녀가 머물던 수도원에는 고작 21명의 수녀만 남아있었고 몇 년 후에는 인기척마저 사라졌다. 빈 공간은 감옥으로 사용되었고 창기병의 병영으로 사용되었다. 기도와 찬양, 침묵이 흐르던 영적인 공간은 역사 속으로 사라질 운명에 처해 있었다. 그러나 한 사람의 노력으로 폐허의 수도원은 최고의 문화공간으로 재탄생한다.

1846년 콜마르 도서관에서 고문서를 관리하던 사서 루이 휴고(Louis Hugot)가 숀가우어협회(Schongauer Society)를 창립한다. 3년만에 회원이 7백 명으로 늘어났고, 콜마르 지방자치단체는 폐허로 변한 수도원을 협회가 사용하는 것을 허용한다. 도시에 대한 애정이 컸던 루이 휴고는 콜마르의 역사와 관련한 고문서 자료와 미술품을 배열해 1853년 미술관을 오픈한다. 콜마르가 자랑하는 화가 '마틴 숀가우어'를 기리는 작업도 병행했다. 고통받는 그리스도를 사실적으로 묘사한 그뤼네발트(Mathias Grunewald)의 '이젠하임 제단화'가 전시되면서 세계적인 미술관이 된다. 이젠하임 제단화는 원래 콜마르에서 20킬로미터 떨어진 이젠하임 안토니오회 수도원 병원에 있던 것을 옮겨온 것으로, 회화적 종교적 가치가 높아 미술 애호자의 순례지가 된다. 콜마르의 문화적 가치가 높아졌고 방문객도 늘어났다. 뉴욕현대미술관이 피카소의 아비뇽의 처녀를 1939년 매입하면서 현대미술관으로서의 품격을 높였듯이, 수도원을 개조한 운터린덴 미술관(Musee Unterlinden)도 이젠하임 제단화를 소장하면서 자긍심을 갖게 된다. 공간재생의 핵심은 공간에 무엇을 담을 것인가에 대한 물음에서 시작된다. 하드웨어인 건축 못지않게 소프트웨어인 콘텐츠가 중요한 것이다.

터린덴 미술관은 2006년 다시 한번 재생작업을 펼친다. 헤르초크와 드 뫼롱 팀이 수도원과 도로 건너편 건물을 연결하는 지하전시실을 만들면서 완벽한 공간으로 재탄생한다. 수녀들이 곡식과 가축을 기르던 농장으로 사용되었던 '아케르호프'(Ackerhof)라고 부르던 장소의 역사적인 의미를 되찾는 작업으로, 목조천장을 복원하고 회랑과 도시를 조망했던 창을 복원하고 수 세기 동안 여러 번 덧칠해진 석회석과 회반죽 벽을 재생하여 양피지처럼 얽혀있던 옛 수도원과의 대화를 나눌 수 있도록 하였다. 과거와 현재를 접목하는 '펠림세스트'(palimpsest) 기법을 적용한 헤르초크와 드 뫼롱의 작업은 공간재생의 진정한 가치를 보여주었다. 160여년 전 설립된 숀가우어협회(Schongauer Society)가 공간재생과 관련한 모든 작업을 준비하고 수행했다. 운터린덴 미술관의 경우처럼 공간재생의 목표는 현재가 아닌 미래에 두어야 한다. 향후 어떻게 운영할 것인지, 어떻게 보존할 것인지, 변하는 주변환경에 어떻게 반응할 것인지 거시적인 전략이 구축되어야 하는 것이다.

그림5 헤어초크와 드뫼롱에 의해 재생된 운터린덴 미술관

그림7 옛 수도원 건물을 재생한 운터린덴미술관 확장작업 모형

그림6 수도원을 재생한 운터린덴 미술관의 이젠하임 제단화

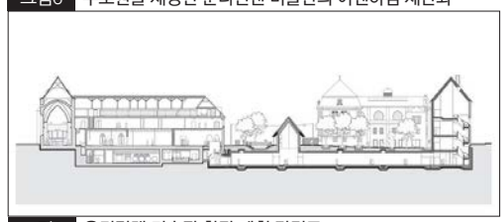


그림8 운터린덴 미술관 확장 계획 단면도

그림9 뉴욕 42번가에서 바라본 브라이언트 파크

브라이언트 파크와 댄 비더만

1920년대 아르데코 건축이 없었다면 뉴욕의 스카이라인이 오늘날처럼 아름다울 수 있었을까? 아마도 서울처럼 무미건조했을 것이다. 크라이슬러 빌딩, 엠파이어스테이트 빌딩, 아메리칸 라디에이터 빌딩, 아스토리아 호텔, 체니빌딩처럼 위로가면서 체감하는 아르데코의 리듬은도시의 연륜을 그대로 드러낸다. 역사가 짧은 뉴욕의 스카이라인이 6백년 넘은 서울보다 아름다운 이유이다. 그중에서도 1920년대 레이몬드 후드가 설계한 '어메리칸 라디에이터 빌딩'(현 브라이언트 파크호텔)이야말로 아르데코 건축의 정수라 할 수 있다. 미국 모더니즘을 대표하는 여류 화가 조지아 오키프는 뉴욕 42번가 도로 맞은 편에 서서 황금색으로 장식된 라디에이터 빌딩에 매혹돼 밤 풍경을 화폭에 담기도 했다. 이 건물 앞에는 녹색의 정원 '브라이언트 파크'(Bryant Park)가 펼쳐져 있고, 왼쪽에는 보자르 양식을 추종하던 건축가 토머스 헤이스팅스가 설계한 공립도서관이 자리잡고 있다. 도서관 옆 공원. 제법 낭만적으로 보이지만브라이언트 파크는 1970년대 후반만 해도 범죄 소굴이었다. 마약 바늘과 범죄가 넘쳐났고 밤이면 홈리스족들이 모여드는 불온한 장소였다. 시의회도 도시계획가도 뒷짐을 진 채 별다른 대책을 내놓지 못하고 방관하고 있을 때 비즈니스맨 한 사람이 브라이언트 파크를 되살리려는 아이디어를 제시한다. 범죄의 온상이었던 이곳을 양질의 공간으로 바꿀 요량으로 1980년 '브라이언트파크 복구법인'(Bryant Park Restoration Corp.)을 만들었다. 초기에는 록펠러 재단의 자금을 지원받지만, 1988년부터는 사업진흥지구(BID·Business Improvement Districts)라는 제도를 활용해 재원을 충당했다. 브라이언트 파크 주변 일정 구역 내 상업용 건물로부터 재산세의 2-5퍼센트를 부담금으로 걷어 환경 미화와 시설 개선사업에 사용하는 시스템을 도입한 것이다.

공원 주변 건물주들이 부담금을 내어 공원을 운영하는 방식으로, 브라이언트 파크는 4년간의 대대적인 공사를 거쳐 1992년 재개장했다. 불온한 공간의 상징인 덤불을 없앴다. 깨진 거울 효과의 주범인 낙서를 제거했다. 고정된 벤치 대신 손쉽게 이동 가능한 의자와 탁자를 충분히 두어 사람들이 언제나 찾아와서 서로 대화하고 교감할 수 있는 조건을 만들었다. 공원 화장실을 가정집 화장실보다 쾌적하게 만들었다. 주변 건물도 동참했다. 이곳의 랜드마크였던 아메리칸 라디에이

터 빌딩도 브라이언트 호텔로 바뀌어 내부를 새롭게 단장했다. 뉴요커들이 몰려들기 시작했다. 여름철 월요일 밤에는 영화를 상영하고, 겨울이면 아이스링크를 설치해 명소로 만들어갔다. 부동산 가치도 덩달아 상승했다. 민간주도의 자생적 재생사업의 효시로 평가를 받았다. 자생적(自生的)이란 수식어가 붙은 것은 브라이언트 공원을 개발하고 운영하는데 세금이나 공적 자금이 한 푼도 들어가지 않았다는 뜻이다.

댄 비더만의 역할은 재생작업이 완료된 이후에도 계속된다. 브라이언트 파크 법인은 일시적인 조직이 아닌 항구적인 조직이었다. 이곳 공원 잔디에 누우면 엠파이어 스테이트 빌딩과 브라이언트 파크호텔 꼭대기가 보인다. 구름 사이로 나타나는 푸른 하늘이 녹색의 대지와 화합한다. 도시의 오아시스로 더없이 평온하다. 뉴욕 아르데코의 아름다움을 만끽하는 즐거움 속에 공간재생의 사회적 역할이 얼마나 중요한가를 체험할 수 있다.

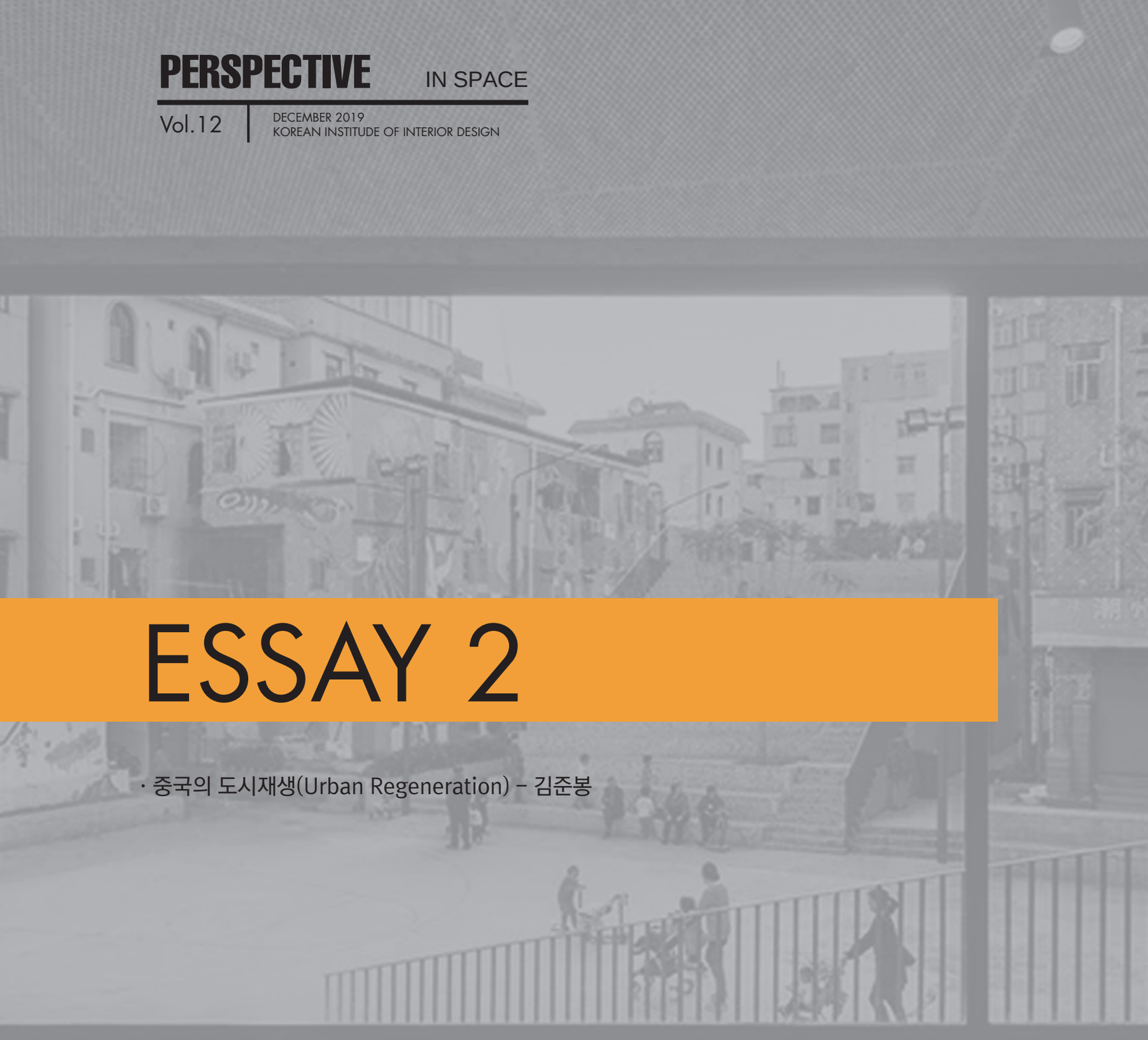
성공의 조건

우리가 알고 있는 외국의 공간재생 프로젝트들은 상상력과 역발상을 통해 큰 성공을 거두어왔다. 발전소 속에서 그림 감상을 하고 탄광 시설 속에서 수영을 즐기고 녹슨 조선소 공장 내부에서 스테이크를 먹고, 공장에서 미술작품을 감상하는 등 보편적 생각을 파기해왔다. 착상은 뛰어난 문화전략가의 머릿속에서 분출된다. 자본주의 체제가 공고한 상황에서 공간재생을 성취하기는 쉽지 않다. 공적공간, 사적공간을 막론하고 이해관계가 첨예하게 얽혀있기 때문이다. 그렇기에 재생사업은 늘 주민과의 소통, 이해 당사자와의 화해조정을 요구한다. '주민이 주역'이라는 말이 따라붙기 마련이다. 그러나 이 말 속에는 함정이 있다. 주민과의 소통만을 강조하다 보면 '보편적 해결'이라는 치명적 한계에 부딪힐 가능성이 크기 때문이다. 성공한 재생사업의 배후에는 추진력이 뛰어난 전략가들이 있었다. 도발적인 상상력을 지닌 크리에이터들이 있었다. 공간재생은 특성상 공적자금과 민간자금이 동시에 투입되므로 자본을 적확하게 투입하고, 관리하고, 나아가 이익을 공유 혹은 재투자하는 것이 사업의 성패를 좌우한다. 재생사업을 경제와 경영의 관점에서 접근하는 컬쳐노믹스가 필요한 이유이다. 공간재생은 완료되는 순간보다 수십 년 지난 후에 평가가 더 중요하다. 지속성을 갖기 위해서는 자발적인 참여와 조직적 사후 관리가 이뤄져야 하며, 로버트 어윈의 노력처럼 공간재생을 바라보는 디자이너의 열정, 책임감, 사명감이 동반되어야 한다. 재생은 생명을 불어넣는 일이다. 공간도 인체를 다루듯이 끊임없이 자가진단을 해야한다. 성과 몰이식 성급한 재생은 아니함만 못하다. 역사를 지우고 도시의 흔적을 지우기 십상이다. 충동적인 접근에 실패의 그림자가 있음을 늘 기억해야 한다.

그림10 뉴욕의 오아시스로 불리는 브라이언트 파크

그림11 브라이언트 파크의 한가로운 모습

PERSPECTIVE IN SPACE
Vol.12 | DECEMBER 2019
KOREAN INSTITUDE OF INTERIOR DESIGN



ESSAY 2

· 중국의 도시재생(Urban Regeneration) – 김준봉

ESSAY 2

중국의 도시재생(Urban Regeneration)

김준봉 | Kim Junbong
심양건축대학교 교수
공학, 법학박사

1982년 연세대학교 건축공학과를 졸업, 건축공학석사, 경영학석사, 공학박사를 취득. 2010년 중국 중앙민족대학에서 민족학으로 법학박사학위를 취득. 1994년부터 2002년까지 중국 연변과학기술대학 교수를 지냈다. 중국 칭화대학 방문학자(2002-2003), 북경공업대학 교수(2004-2017), 2018년부터 심양건축대학 박사연구생 지도교수로 일하며 중국 세계문화유산보호연구센터 특별초빙고문, (사)국제온돌학회 창립회장(2002-2017), (사)한국현대한옥학회 창립 현재 대표회장. 충북 진천에 자연환경생태연구소를 운영하고 있으며 한옥구들학교 교장으로 2008년부터-2019년까지 450여명의 전통온돌기술자를 양성. 한국의 온돌문화를 세계문화유산으로 등재하기 위한 노력. 건축을 통한 남북교류협력에 관심을 갖으면서 대한건축사협회 학술활동을 하고 있다.

제인 제이콥스는 '미국 대도시의 죽음과 삶'이란 책에서 "전통도시 건설 이론으로 도시가 파괴될 것" 이라며 100여 개국 대표들이 참가한 세계미래도시대회의 베를린 선언은 "전 세계 도시는 지속가능 한 도시가 하나도 없다" 라고 지적했다. 이처럼 현실 상황이 좋지 않은 만큼 새로운 도시 모델을 찾는 것이 시급하다. 도시재생은 도시화의 발전과정에 수반하여 발생되는 문제점을 개선하기 위한 정책과 조치를 지속적으로 수립하여 도시를 체계적으로 육성하고 관리하는 것을 뜻한다. 중국의 도시재생도 그 큰 흐름에서 크게 벗어나지 않고 있다. 다만 아직은 도시화가 급속히 진행 중이고 선진 스마트시티와 낙후한 촌락들이 공존하고 있어 도시재생과 도시성장이 복합적으로 이루어지고 있는 특징이 있다. 이에 필자는 중국의 도시재생과 관련된 조사를 근거로 크고 작은 사례와 아울러 중국정부의 도시재생과 관련한 정책과 방향들을 소개한다.

중국 국무원이 2013년 12월 3일 발표한 '전국자원형 도시지속가능발전계획(2013-2020년)'은 중국에서 처음 자원형 도시의 지속가능 한 발전을 위한 국가급 비전을 내놨다. 전국적으로 262개 자원형 도시를 확정했으며 이들 자원형 도시는 자원개발 단계별로 4대 유형으로 분류했는데 여기서 '재생도시'는 자원의존에서 벗어나 경제사회가 선순환의 길로 들어서기 시작하는 등 자원도시의 발전방식 전환이 선행되고 있기 때문에 다음과 같은 구체적인 목표를 제시했는데 내용은 아래와 같다.

1. 경제구조를 더욱 최적화해서 경제 발전의 질과 수익성을 높인다.
2. 대외개방과 과학기술혁신 수준을 심화한다.
3. 전통산업을 개선하여, 발전전략을 가진 신흥산업을 육성한다.
4. 현대서비스업의 발전을 가속화해야 한다.
5. 민생에 대한 재원투입을 늘려 기본 공공서비스 균등화를 추진한다.
6. 도시 기능을 보완하여 도시의 품위를 높이고, 지역의 중심도시, 생태적 주거도시, 유명 관광도시를 형성한다.

아울러 이어 베이징에서 열린 노후 아파트 단지의 리모델링과 기존 건축개조연구원 설립 및 경제신장과 도시개량 심포지엄에서 업계 전문가들

이 저마다 의견을 교환하며 리모델링에 따른 정책적 대안들을 검토하는 등 전문가의 제안이 이어졌다. 국가행정학원 정부경제연구센터장인 왕젠치(王健致) 노후단지개조연구원장은 국가행정학원 정부경제연구센터가 '노구 단지의 리모델링 추진 가속화에 관한 건의'(关于加快推进老旧小区改造的建议)를 국무원에 보고하였는데, 이 '건의'는 도시재생을 추진하는 정책 조언으로 도시 노후 지구의 여러 문제점에 대한 국가적 대응책 이미 수립하고 시행하고 있음을 의미한다. 노후단지 갱신과 기존 건축개조연구원(老旧小区更新和既有建筑改造研究院)은 중국의 안정적 경제성장을 위한 새로운 대책에 발맞춰 탄생한 연구자문 및 서비스 기관이다.

1. 중국 도시재생 이론의 태동과 발전

1950년대 이래 서양의 도시개발개념은 다섯 차례 정도의 뚜렷한 변혁을 일으켜 도시재생이론의 형성을 촉진하였다고 볼 수 있는데, 첫 번째가 50년대 도시대변혁이고, 그 후 10년을 주기로 60년대, 70년대, 80년대, 90년대까지 다섯 차례로 나뉜다. 주된 도시재생의 발전주제는 도시기반시설의 편리성이 가장 중요하고, 도시의 조화로운 요소 중 도시 경제 사회생활상의 질적 향상과, 도시의 합리적인 토지이용 여부이다. 이러한 서구의 도시재생 이론은 도시관리정책과 새로운 도시화 사회를 견인하는 토대를 구축함과 동시에, 도시 인구규모가 커짐에 따라 도시의 질적 수준 을 높이는 동시에 지속가능 한 도시재생을 강조한다.

급속한 도시화의 어려운 상황 속에서 지속적으로 도시에 활력을 주기 위해 도시를 살리고 국가나 지역사회 경제발전의 견인 역할을 하기 위해 도시재생이론이 생겨났는데, "재생"이라는 용어는, 탈산업화에 따르는 경기침체와 사회경제적으로 구조조정으로 인하여 사라질 위기에 처했거나 이미 사라진 역사적 유물의 보존이나 복원을 실시하는 것으로 이해할 수 있다. 이러한 도시와 그 공간의 지속적 재생현상은 과거의 보존 및 복원 뿐 아니라 미래의 변화를 정확히 파악하는 기초 위에서 도시기능을 새롭게 하고 도시주거환경을 개선하며 많은 도시가 이미 견인을 했거나 잃고 있는 시대를 회복하거나 유지하는 것을 강조한다. '도시 업데이트'나 '도시재개발'과는 큰 차이가 있고, 통상적인 '죽음에 대한 부활 - 재생'의 개념과도 다르다.

1-1 중국의 급속한 도시화현상에 따른 도시재생의 필요성 대두

그림1 중국의 급속한 도시화현황

인간은 도시로 모인다. 19세기, 두 번의 산업혁명의 추진으로 서양의 다수 국가들은 도시화가 빠르게 진행되는 단계를 거쳤다. 한 세기가 넘는 기간 동안 도시 건설 분야는 많은 변화를 겪었다. 최초 에베네저 하워드의 전원 도시론, 르코르뷔제의 빛나는 도시, 프랭크로이드 라이트의 광묘한 도시, 에로 샤리낸의 유기적 소외론 등 현대 도시건설은 이런 발상에서 벗어나고 있지만 도시 규모가 커지고 자동차가 급속도로 늘어나면서 합리적 계획이 문제시되고 교통 체증, 배기가스 오염, 자동차 소음과 교통사고는 현대 도시민들의 악몽이 되고 있다. 전통적인 도시 건설 이론이 현대 도시 자동차의 증가하는 발전 수요에 부응하지 못하고 있는 것은 분명하다.

중국 역시 급격한 도시화로 인한 도로의 비약적 증가는 자원환경, 사회경제 그리고 국제정치, 경제관계와 같은 다방면에서 영향을 크게 받게 된다. 중국은 아직 도시화 과정 중이고, 경제사회의 급속한 전환으로 인하여 자원환경에 미치는 영향이 매우 크다. 2005년 중국의 도시화율은 42.99%이고, 얼마남지 않은 내년2020년에는 55% 안팎의 도시화율을 보이게 될 전망이다. 또한 새롭게 생성되는 신도시인구는 이미 1억 5000만 명을 넘어서고 있는 것으로 집계되었다. 중국 국토자원과 경제사회의 공간배치상황에 따라 향후 신규 도시인구는 기존도시가 흡수하고, 도시규모 확대와 등급상승이 불가피해지기 때문에 도시건설과정에서 끊임없이 리모델링과 재개발로 이어진다. 그래서 중국에서도 도시재생은 도시화가 심화되는 과정 속에서 도시재생의 필요성이 심도있게 논의되고 있다.

1-2 중국의 도시재생의 태동과 그 중심전략

중국의 대대적인 도시 갱신과 개조는 1950년대 신 중국 성립 이후 부터 시작됐다. 반세기가 넘는 기간 동안 중국의 도시건설은 태동, 발전, 정체, 회복, 진흥과 향상 등의 발전과정을 거쳤왔다.

이 후 개혁개방과 더불어 중국은 빠른 도시화의 추진과 함께 도시의 쇄신과 급속한 도시 개발 건설에 큰 성과를 거두었다. 대규모의 구시가지 개조와 재개발 활동은, 이미 중국의 도시구조와 형태에 현저한 변화를 가져왔고, 시민들의 주택과 생활여건은 근본적으로 개선되었고, 도시인프라는 완벽해지고 생태환경은 개선되었다. 중국도시의 발전건설은 현대화, 국제화, 생태화 방향으로 나아가고 있는데, 도시재생에 따른 도시 개조는 일종의 상시적인 활동이 되었고, 도시재생은 이미 도시화의 기본 추세이다. 사회, 경제, 환경 등 다방면에서 종합적인 도시재생 계획과 발전전략을 수립하고, 도시전체와 지역 차원에서 옛 도시의 재생 과정에서의 주요한 요소의 치환을 통하여, 소외계층의 배려와 사회적 공평성 중심으로 지속가능한 생태도시의 건설을 추구하고 있다.

즉, 시범사업을 통한 역사적 도시의 옛 모습을 재생하고 새로운 지역개발사업으로 새롭게 쇄락한 도시에 활기를 불어 넣거나, 과거의 성공적 도시재생 경험을 토대로 도시재생 후보도시를 선별할 뿐아니라 도시재생을 전담하는 정부 기관의 설치하여 관리하고, 도시재생기획 설계를 강화하여 초기단계부터 환경보호와 역사문화의 흔적을 보호한다. 낙후된 구역을 개조하여 신구도시의 결합을 통한 시너지 효과로 창의적인 복합적 재생을 유도하고 있는 것이다. 그리고 다방면에서의 자금조달, 국제시장을 통한 협력장려 등을 결합하게 되는데 예를 들면 시진핑이 주창한 현대의 해상과 육상의 실크로드인 일대일로(一带一路)구상을 기반으로 하여 징진지(북경,천진,하북성)구역의 협동발전(京津冀协同发展), 남아있는 시설을 적절하게 활용한 계획에 따른 옛 공업단지 재생(存量规划下的旧工业区再生)등의 거시적인 계획과 각 성(省)과 시(市)를 중심으로 계획되고 완성된 예를들면, 길림성 장춘시 장춘수문화생태원(长春长春水文化生态园) 등의 미시적인 전형적인 도시재생활동이 곳곳에서 일어나고 있다.

물론 다른 개발도상국들과 마찬가지로 현재 중국이 도시재생을 시행하는 것은 도시의 급격한 개발로 인한 환경파괴에 대한 긴급함은 물론 그 지역적 특색을 보존하는 복합적인 문제에 직면해 있기 때문에 도시의 노후공장단지 리모델링, 도시 내 노후촌락 리모델링, 대도시의 '탈공업화'와 '제3차 산업화', 그리고 '전원주택화' 와 '명품화', '도시 커뮤니티건설과 취업확대', '도시역사문화의 보호와 활용', '도시재생의 각종 문제 해결' 등의 구체적인 방안을 제시하고 있다.

중국은 지난 수 십 년간의 도시발전과 빠른 건설과정 중에서 도시건설의 저변이 얇고 경험이 적은데다 사회경제적으로 급속한 변혁의 충격을 안고 있다. 또한 도시계획관리의 낙후, 법률의 부재 등으로 여러 문제가 동시다발적으로 발생되고 있다. 도시 개발구의 지나친 확장으로 인한 유

휴토지문제, 개발이나 개조의 규모가 너무 커 도시역사문화의 보호가 미흡하고 또한 도시경관특성의 상실, 고층건물의 무분별한 건축, 도심지의 용량의 지나친 과밀과 전통적인 커뮤니티해체, 문화적 다양성의 상실, 부동산개발의 감시부실, 철거로 인한 시민의 이익손실, 과밀개발과 공장이전 부실로 인한 새로운 교통과 환경문제 등이 그것이다.

이와 같이 중국은 도시발전 단계에서 각종 문제가 발생하여, 새로운 도시화 발전전략 구축하여 작지만 건강한 사회건설을 추구하며, 개혁개방과 신공업화를 동력으로 도시발전 잠재력을 발굴하려는 계획을 가지고 있다. 이에 따라 도시재생은 도시화의 질을 높이며, 내실있게 발전하는 것을 주된 골자로 한다. 또한, 제3차산업, 특히 상업무역, 금융, 물류와 과학기술교육을 대대적으로 발전시켜, 도시의 소비와 서비스 측면에서의 경제기능 제고를 강화한다.

지역 도시체계에서 도시주도기능을 활성화하여 새로운 산업구조의 불합리와 중복 배치를 피한다. 그리고 개방을 확대하여 국내외 발달지역 도시와의 경제협력을 강화한다. 지역교통, 통신, 에너지전력, 수리(水理)와 환경인프라를 대대적으로 강화한다.

1-3 중국의 도시재생과 – 신생 JD 모델소개

인류사회의 진보는 새로운 사물이 낡은 사물을 끊임없이 대체하는 과정, 광섬유 기술, 디지털 기술 등의 출현으로 시대에 맞게 변화해 나가는 것이다. 마찬가지로 21세기는 글로벌 도시화의 세기이며, 도시는 현대 인류의 주요한 취락 장소로서 문제가 심각해지고 있어 변혁이 절실한 시점에 놓여 있다. 여기에서는 일종의 도시의 새로운 모델인 절지 도시 발전 모델 (줄여서 JD 모델이라고 하는데) 중국에서 JD모델이 도시재생의 중요한 수단으로 떠오르고 있다.

JD 모델 – 시가지의 3차원 공간을 네 부분으로 나누는 바둑판식 배치가 주된 구조로, 첫 번째 공간은 지상자동차 도로공간으로 시가지 면적의 약 20%를 차지하는데, 신호등을 없애고 교차로에 간단한 십자형 크로스오버 브리지를 설치하여 자동차 전 구간의 연속 주행·통행·능력을 현재의 5배로 높이고, 교통 공급 밀도가 교통 수요 밀도보다 높은 한계를 가질수 있도록 철저하게 해소하는 방법이다. 도로 중앙분리대 양쪽에 시 전역을 관통하는 급행버스전용도로를 설치하여 모두 근거리 환승 구조를 채택하여 버스 우선차로를 실현한다.

두 번째 공간은 시가지 면적의 약 40%에 달하는 지상 주차공간으로, 지상 자동차 도로 양쪽에 있는 건물들은 1층을 평방킬로미터당 2만 개의 주차 공간을 제공하여 포화 보유 수준의 차량 전체 주차 수요를 충족시킨다.

세 번째 공간은 지상주차고위의 옥상 플랫폼으로, 보행과 자전거도로, 건물, 플랫폼 가든, 지상 자동차 도로를 위한 덮개를 설치하여, 옥상 플랫폼과 일체를 이루어, 시내 면적의 60%를 차지하는 자동차의 간섭을 차단한다.

네 번째 공간은 블록 중심의 지상화원으로 시가지의 40%에 플랫폼 가든 면적을 더한 시가지의 녹지율이 60%에 달해 공중에서 내려다볼 때, 시 전체가 하나의 큰 정원으로 이루어져 그 안에서 사람들이 생활하며 일할 수 있다.

편리함과 동시에 교통체증, 환경악화에 시달리는 현대 도시민들에게 있어 JD모델은 도시에 대한 비전을 갖게 해준다. 현대 도시들은 교통 체증과 더불어 반세기가 넘도록 발전해 왔으며, 에너지의 소비에 따른 자원고갈과 , 배기가스로 인한 도시공기 오염등의 문제들은 날이 갈수록 심해지고 있다. 중국에서 역시 승용차는 통상 교통체증의 주범으로 꼽히며 현재는 운행제한, 홀짝제, 경매 번호판 등을 대안으로 운영하고 있다. 올림픽이 끝난 후 베이징 시는 자가용이 번호판에 따라 주 1일 운행을 제한하는 강제조치를 시행하기 시작했다. 자동차화가 급속도로 진행되는 중국에서 자가용 승용차 수의 증가는 의심의 여지가 없는데, 그럼 매주 이틀 정도 운행을 멈추면 문제가 해결되는가? 자동차 산업은 중국의 주요 산업으로, 경제가 발전하면서 중산층의 수는 계속 증가하고, 이제 막 부유해진 많은 국민들의 자가용에 대한 욕구는 더욱 강해졌고, 단지 구매와 사용을 제한하는 정책은 사회적 공평에 어긋난다는 여론이 생겨나고 있다.

구조적으로 보면 JD 모델은 보행, 자전거, 버스,

승용차 등 4개의 독립된 도로 시스템을 갖추고 있는데, 이 4개의 도로 시스템 역시 동일하게 사통팔달로 서로 평면 교차 없이 통행할 수 있다. 따라서 JD모델의 도시는 보행도시, 자전거도시, 버스도시이며 승용차의 도시이다. JD모델은 시가지의 공간자원을 질서 있게 충분히 활용하며, 주차면적의 40%를 녹지면적의60%를 추가로 만들어, 대면적 녹화를 위한 조건을 만들었고, 1인당 녹지면적 20m2의 계획기준(현재 중국 도시의 1인당 녹지면적 계획지표는 9m2)으로 도시지역 인구밀도가 3만명/km2에 달하지 않으면서 자동차 통행능력이 향상되어 교통난이 해소될 수 있다.

현재 13억 인구에서 15억 명으로 늘어난 중국의 경우, 다른 선진국 대도시에 적용된 현행 도시 모델을 적용할 경우 자동차의 포화 보유 수준과 도시인구가 10억 명에 이르는 도시화의 완료시점에 이르면 현재의 농경지 면적이 2억무(1무는 660m2) 정도는 더 줄어들며 우리의 식량에 대한 공급마저 심각하게 위협 받을 수 있다. 이러한JD모델도시는 시범사업을 통해 시내 도로 전면의 급속화, 평균 차량속도 60km를 달성했고 통행능력이 크고 교통시간이 짧아 도로 통행능력이 5배 향상됐다. 더욱 중요한 것은, 교통 공급 총량이 교통수요 총량보다 클 뿐만 아니라, 단위 면적당 교통공급도 교통 수요보다 크며, 발전 가능성이 매우 좋게 나타난다. JD모델로 된 도로망 구조 설계상 교차로는 700m 간격으로 보행척도의 작은 구간을 형성하여 도시의 다양화에 도움이 되며, 교직구간 거리는 설계 요구사항을 모두 충족하며, 도로구간에 있어서 곡선도로 또한 통행능력이 제한되지 않는다.

JD모델은 중국학자에 의해 창안된 것인데, 이는 도시 건설사에 획기적인 의미를 갖게 될 것으로 생각된다. 중국의 반세기가 넘는 도시건설은 구미 선진국의 도시모델을 복제한 것이지만, 이미 현행 도시모델을 부정하는 것이 국제 주류의 시각으로 인식되고 있다. JD모델은 2003년 출시 이후 국무부 발전연구센터, 주택과 도농건설부가 두 차례에 걸쳐 개최한 세미나, 조직전문가, 학자의 논증, 두 차례 회의에서 모두 JD모델에 대해 높은 평가를 받았다. CCTV2 '대화', 선전위성TV '대화개혁', 선전도시방송 '비상당사자', 쿤밍방송 '생방송 쿤밍' 등이 잇따라 인터뷰를 했다. 또한 한 시행사가 JD모델을 채택하여 건설한 한 블록은 이미 완공되어 시가지 1인당 18m2에 불과한 것으로 나타나 JD모델의 우월성을 입증하였다.

JD모델은 엔지니어링, 사회, 경제면에서 큰 강점을 보여주며 최근 몇 년간 국내외에 건설된 생태도시보다 월등히 차이가 난다. 현재는 승용차의 도시진입을 제한해 배기가스를 통제하지만 주행방식이 다변화된 사람들의 요구를 충족시키지 못하고 있고, 사람들의 자동차 문명에 대한 혜택을 누리기 어렵게 만든다. 자동차는 나쁜 것이 아니며, 그 보급에 따른 교통 체증, 연비, 배기가스 등의 문제를 해결할 수 있다면 자동차를 마다할 사람은 없을 것이다. 이런 관점에서 JD 모델은 자동차가 도시를 더 이상 해치지 않게 하고 사람들이 자동차 문명을 조화롭게 즐길 수 있도록 해주었다. 이미 다롄(大连)선전(深川)상하이(上海) 등에서는 JD모델에 대한 실시가 잇따라 진행되고 있다.

http://blog.sina.com.cn/s/blog_598e6d540100d2vn.html

1-4 중국의 아파트단지의 재생현황

중국 시정공정(Municipal engineering市政工程) 협회 회장인 건설부 총괄 엔지니어는 '경제의 새로운 상황 속에서 십 수 년에서 수십 년 정도 도시를 현대화하는 데 집중해야 한다' 고 말하면서, '오래된 단지의 갱신과 기존의 건물 개조는 도시재생의 중요한 구성 부분으로 현재는 도시건축자료의 부재, 재산권의 다변화, 관리체계와 권속의 관계의 부조화, 정부자금과 민간자산의 통일성, 해당 정책 법규와 기술기준에 대한 표준화된 정책 없어 노후 단지의 리모델링 요구가 큰 어려움을 겪고 있다.'고 말함으로 도시재생의 중요성을 인식하고 있지만 그에 따른 정책과 법규 등의 미비를 지적하고 있다. 그러면서 아래와 같은 내용들이 도시내 단지의 도시재생에 필요한 사항임을 제시했다.

1. 단지 내부 및 단지 주변 도로를 단지 통행 요구사항을 충족할 수 있도록 개조 한다.
2. 단지녹화를 리모델링하여 단지환경을 아름답게 개선한다.
3. 지하배관시스템을 개조하여 배수가 원활하게 되도록 한다.
4. 지붕에 방수를 다시 한다(필요한 경우).
5. 아파트 단지의 적절한 곳에 주차전용시설을 추가하고 기계식주차를 적용하여 아파트 소유자의 주차수요를 확대하고, 차량 주차 질서를 규정하여, 자동차와 비자동차를 구역을 나누어

주차하도록 분류한다.

6. 주택 수선적립금을 기존 주택 건물의 엘리베이터 설치 및 개량에 사용한다.
7. 조명시설, 환경위험시설, 동네 담장 대문, 아파트 단지의 감시시설 등을 정비한다. (단지의 신축 담장은 밀폐형이어야 하며 울타리 높이는 1.8m 미만으로 하되, 대문 출입구 및 중요부분에 안전 감시 시설을 설치하고, 감시실을 배치하여 24시간 당직제를 시행하여야 한다.)
8. 구 주택 단지 정비는 구 건설과 기존의 공정품질관리 부서가 참여하여 전 구간 추적 감독을 실시하여 정비 공정의 품질을 확보한다.
9. 아파트 외벽, 실외창에 대한 건물 에너지절약을 위한 리모델링을 실시하는데, 이 비용은 정부의 특별지원금을 청구할 수 있다.

위와 같이 중국에서는 기존 아파트 단지를 어떻게 개조하고 업그레이드할 것인가에 대한 요구가 급증하는 추세이다. 또한 단지 내 안전과 치안유지를 위한 방범, 공공 구역 모니터링, 인원 및 차량 출입 관리, 가정 방호의 몇 가지 측면에 대한 요구가 구체적으로 다음과 같이 제안하고 있다.

모니터링 방범: 단지 경계는 안전방범의 첫 번째 방어선이며, 안전방범 조치가 없는 담장은 불법 침입의 1차 경로가 되기 쉬우며, 1차 방어선의 안전관리와 불법행위 발생을 고려해야 한다. 동네 모니터링에 적절한 침입경보 탐지 장비를 설치하고, 인터넷 고화질 비디오 모니터링 시스템을 결합하여 실시간 추적과 사후 추적 근거를 제공하며, 자동 추적, 행위 분석 수단을 통한 '무인값' 적용으로 응답 속도를 높이고 작업부하를 낮춘다.

아파트 공공구역 모니터링: 인파와 차량의 이동이 잦기 때문에 불법침입이나 아파트 환경에 익숙한 불청객이 아파트 내부로 들어오는 것을 피할 수 있으며, 아파트 내부 공공구역의 안전 확보와 차량의 마찰 등으로 인한 일상적 피해를 피할 수 있다.
아파트 단지 내 출입자 관리: 단지 내 출입인 유형의 복잡함, 거주자와 방문객의 구분, 불법 진입자 안전 위험 근절, 광고 남발 등 입주민의 생활에 영향을 미치는 행위 등이 관건이다. 출입구 신분 검증 시스템을 채용하고 방문 등록은 디지털 신분 식별을 결합하여 최대한의 합법적 출입통제를 실현한다.

차량 출입 단지 관리: 상시 관리에서 비상진입 차량의 출입을 최적화해 출입차량 행적을 점검한다. 다양한 차량 관리 모델을 사용자가 선택할 수 있도록 기본 재래식 시스템은 RFID 근거리/원거리 승차자 카드, 임시 카드 인식 방식에 기반하며, 번호판 식별(출입구 번호판 식별 일체기) 가능한 차량 관리 장비를 사용하여 관리한다.

가족 안전 보호: 주민생활이 '질(质)'을 중시하는 시대로 가족 안전 보장이 제1의 요소이다. 사업 외의 사업주인 경우, 재택노인, 어린이의 활동상황 및 안전에 신경을 쓰고, 보안시스템은 영상 모니터링, 긴급 알람, 음성인식, 이동 원격수신 등의 기술을 접목하여 실시간 가정간호를 위한 최상의 기술 수단도입을 고려한다. 홈 네트워크 카메라, 일체형 웹캠, 고화질 비디오, 음성 세션, 인

그림2 연경리 커뮤니티 활동 공공장소풍경

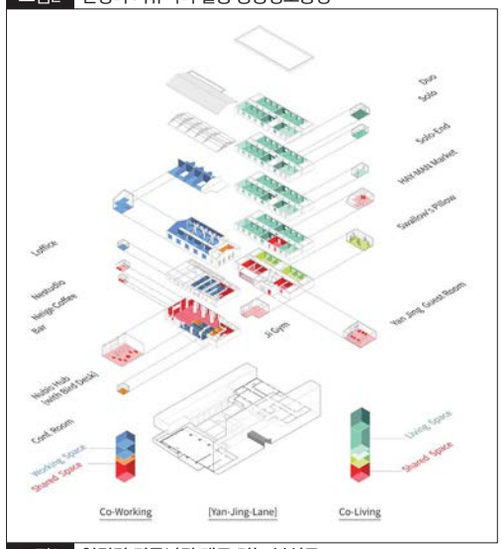


그림3 연경리 커뮤니티 개조 기능 분석도

그림4 co-living (공유생활) 연합 사무단지 모습

그림5 구 정수장 시설경관개조

그림6 장춘 수문화생태원 조감도

그림7 장춘 수문화생태원 보행자도로

체 탐지, 비명 탐지, 경보 접속 및 원격 모니터링과 같은 다기능성을 통합, 무선으로 설치가 간편하고 사용이 용이하도록 한다.

기타: 가스 증설 및 난방 개조는 해당 정책에 따라 실시 단위에서 보조금을 청구한다. 노후 아파트 단지에 엘리베이터를 추가로 설치하는 일은 각 동, 각 라인의 거주자와 협의가 되면 자체적으로 출자하여 설치하며, 또한 기술 요건에 부합하면 시행할 수 있다.

이처럼 아파트의 건설의 역사가 오래되지 않았음에도 빠르게 발전하고 있는 산업의 수준에 발맞추지 못하고 있으며 기존의 거주자의 눈높이와의 차이로 인해 노후아파트로 불리는 아파트 단지의 재생, 리모델링이 새로운 산업의 축으로 떠오르고 있다고 할 수 있다.

2. 중국의 도시재생 사례

2-1 단지재생- 연경리(燕京里)커뮤니티

연경리 (燕京里) 와 비슷함 음으로 불리는 '연정리 (延静里)'는 베이징 CBD(상업무역중심구역 Center of Business District) 구역에 위치한 도시 청년들의 생활양식 공유를 모색하는 일종의 커뮤니티로, 일과 생활, 문화, 오락이 한데 어우러져 있는데, 이 커뮤니티에는 부티크 70실, 약 300인 이상 동시 수용가능 한 공유사무실, 카페, 헬스클럽, 유스호스텔, 무인편의점, 셀프 세탁실 등 기능별 생활편의시설을 복합적으로 갖춘 편의 커뮤니티로 꾸며져 있다.

이 연경리는 요즘 창의적인 젊은이들을 위해 Co-working과 Co-living을 제공하는 "복합커뮤니티" 로서 일과 주거가 하나로 되어있어 공간의 사용효율을 높이고 보다 나은 생활 환경을 위해 젊은이들의 휴식과 비즈니스 균형을 이룰 수 있다. 연경리의 이런 공유사무환경과 밀집된 공간의 공유생활 개념을 도입한 일종의 새로운 '공유집단(新大院)' 모델을 형성하고 있으며, 이는 현대인의 새로운 생활과 사고방식에서 탄생한 신문화형태 이기도하다

2-2. 노후정수장시설의 재생사업 – 장춘시 수문화생태원(长春水文化生态园)

장춘 수문화생태원은 공업 유적보존과 리모델링에 관한 도시갱신을 위한 사업으로, 이곳은 일제 강점기인 만주국 시기에 지어진 장춘시 제1정수장이며, 80년간 장춘시에 식수를 공급했고30만 평의 부지를 점유하고 있다. 도시 내 30만 평의 생태녹지는 만만치 않은 생태적 가치와 생태적 영향력을 갖고 있다고 할 수 있다. 이 곳은 순환형 생태계를 설계하여 도시발전과 생태자원공유를 실현한 곳으로 생태원 전체를 관통하는 숲 경관의 긴 보행자도로는 사람들에게 보행을 통해 쾌적한 유산소체험을 제공하면서 기존의 식생체계에 대한 파괴를 최소화하였다.

경관설계에서는 문화적 경관의 재현과 역사적 건축물의 활용을 통해 역사문화유적을 최대한 존중하고 과거 수공업 유적경관을 리모델링하여 활용함으로써 장소적 특성을 살려 개발에 따른 2차파괴를 감소시켰다. 단지 내에는 여러 개의 콘크리트구조의 침전지와 방형의 정수지(清水池)가 남아있어, 과학적이고 합리적으로 장소공업의 특질을 보존하고 강화하여 원래의 생태환경적 요소의 파괴를 최소화하였다. 정수장에는 원래 80여채의 건물이 있었는데, 이중 18채는 만주국시절의 보호건물로 문화재적 가치가 있는 근대유산이었다. 설계는 건축의 역사를 존중한다는 원칙에 입각하여, 오래된 건축군락은 모두 원형복원을 기본으로 하여 그 역사적 원형을 보존하고, 외관의 모양이 변하지 않도록 유지하였다.

장춘수문화생태원은 생태녹지를 매개로 하여 녹지자원의 활성화와 재생을 비롯해 공업유적과 자연경관을 유기적으로 결합하고 문화예술과 패션에 창의적인 요소를 주입하여 자연과의 연계를 강화하였다.

그림8 남두고성南头古城 전경

2-3. 도시성곽내 기존주택재생 - 심천 남두고성(深圳南头古城) 리모델링

중국 선전(深圳)의 도심지역에 위치한 남두고성은 진나라때부터 형성된 1700여 년의 건축역사를 가지고 있으며, 최근 100년 동안 도시가 팽창하면서 고성 마을이 급격히 쇄락했다. 남두는 천년 고성 문화를 담고 있으면서, 선전(深圳)의 도시화 과정 속에서 역사적인 공간과 문화유산이 녹아있는 남두고성(南头古城)으로 유명한 지역인데, 선전에서 천년 문화 전승의 계보와 30여 년 중국 고속 도시화 성장변화과정을 한눈에 볼 수 있는 유일하고도 진귀한 도시문화 샘플이라 할 수 있다.
2016년 초 도시재생 실천 디자인과 연구팀이 남두고성의 보호와 재생사업을 시작하면서 역사적 원형을 최대한 보호하고 각 시대별 문화의 적층과 역사흔적을 소중히 여겨야 토착문화 고유성을 영위할 수 있다고 생각했다. 원형보존의 가이드라인을 정하여 장소별 구역별로 점진적 활성화를 추구하기 위해, 문화활동으로의 고성부활을 촉진하는 발전모델을 제시했다. 관람객의 시선과 동선을 고려하여 공간개조를 최소화한 상태에서 남두고성의 부족한 공공개방성 공간시스템의 재생을 시도하였다.

2-4. 랴오닝성 센양시 뤼홍뎬건축박물관 및 건축문화교류센터 재생사업[1]

辽宁省建筑设计研究院建筑文化交流中心-刘鸿典建筑博物馆

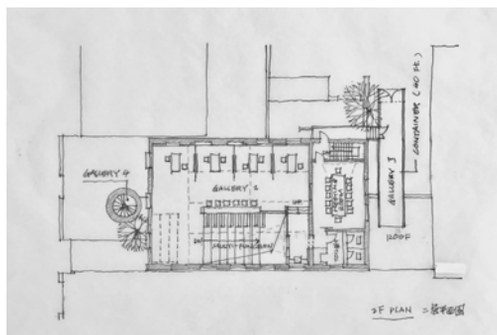
사업개요

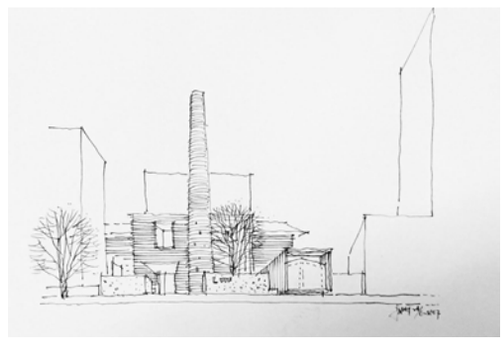
2017년 11월 11일 랴오닝성건축설계원과 시안건축과기대학 (西安建筑科技大学建筑学院)에 의해 기획되어 개관하였는데 1970년대 지어진 낡은 보일러실을 도시재생사업의 일환으로 박물관과 문화시설로 리모델링하였다.
300m2 랴오닝성의 지원을 받아 시안건축과기대와 심양의 동문들이 자원하여 1년간의 계획과 설계 6개월간의 시공기간으로 완공하였고 주요시설은 전시실 강의실 회의실 커피숍등을 갖추고 건축문화교류 및 학술행사와 사회공익서비스등의 기능을 통합한 종합행사장으로 리모델링 후의 연면적은 600m2정도이다.

계획배경

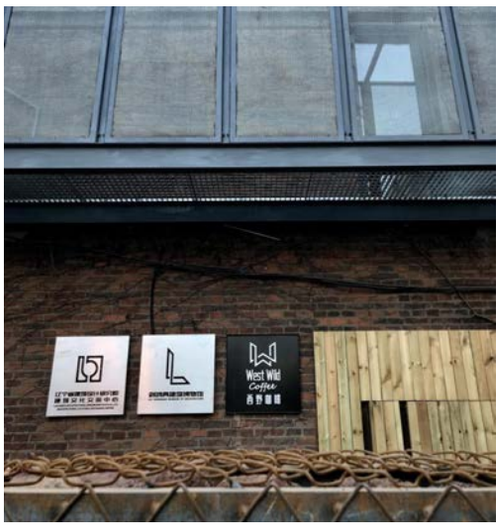
뤼홍뎬(刘鸿典, 1904-1955)교수는 서안건축과기대 설립자로 스승인 중국 건축의 일인자인 량스청(梁思成)과 함께 건축4대작가중의 한 사람이다. 그래서 이 프로젝트의 참여자들은 건축가, 경관디자이너, 실내 디자이너들과 함께 건설사이며 동시에 사용자로 “도시 보수”, “도시 재생”을 기본 개념으로 건축설계, 경관설계, 실내디자인 과정에서 가능한 한 원상태의 구조와 재료를 최대한 유지하기로 합의하였다. 여기에 새로운 사용기능, 공간 종합이용, 난방환기, 신구융합 및 시공예산 등을 고려하여, 모든 세부 사항들이 현대적으로 재생시켰다.

심양은 중국 건국 초기부터 1990년대까지 중국의 가장 중요한 중공업 도시 중 하나로 공업용 굴뚝 과 주거지에 빼빽하게 들어선 난방용 보일러실과 굴뚝을 만들어 계획경제시대를 관통했으며 이곳 센양시를 비롯한 중국 북방도시의 특징은 계획경제 시대의 매우 전형적이고 독특한 풍경으로 작은 엔진처럼 그 도시의 배경, 리듬, 분





1. 이 절의 본문과 사진 도면은 랴오닝성설계원에서 제공받은 자료를 필자가 재정리하였다

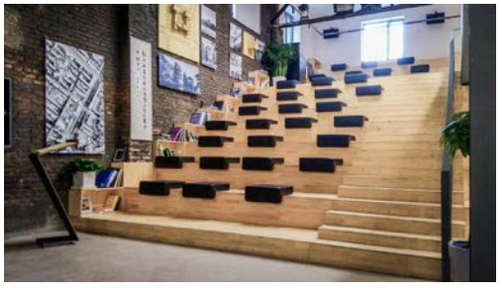


위기에서 거의 반세기 동안 작동해왔다. 따라서 이 낡은 보일러실은 오래된 이 도시의 주민들의 삶의 궤적을 투영하고 있다. 따라서 주거지의 척도는 보일러실, 굴뚝, 건물과 그 주변이 합쳐진 거리들은 도시 표시로 그 지역의 바람소리, 빗소리, 사람소리, 자전거 벨소리... 심지어 겨울 하늘 중 굴뚝 하나하나에서 비스듬히 뿜어져 나오는 연기는 모두 그 당시 기억으로 각인되어 있었다.

계획배경

이 낡은 보일러실은 벽돌과 강철구조가 혼합된 건물로 서북쪽의 외벽은 담쟁이덩굴로 가득하고, 붉은 벽돌로 만든 벽은 간결하고 소박하다. 개조 과정에서 뒷골목인 설계원의 입구쪽에 작은 정원을 계획하고 원래의 벽은 모두 강철 프레임으로 감싼 철망 안에 어두운 붉은색 화산석을 채우고, 대문과 건물 입구 문설주는 모두 강판 재질로 통일하였다. 설계원내에는 1층과 2층으로 가로놓인 20자와 40자의 낡은 컨테이너를 각각 하나씩 추가하여 증축하고, V형 철골 강구조 복도를 증축해 신구건축물의 연결해 실내전시 기능을 만족시켰다. 이를 통해 새로이 추가한 '공간요소'는 낡은 보일러실의 '재생'을 상징한다.

2단으로 된 컨테이너에는 여닫이 문과 창을 설치하였고, 이층 연결복도는 강판망으로 지붕을 만들어 통일된 회색과 동일하지 않은 투명도를 드러내도록 하여 비슷한 볼륨을 가진 요소들인 "새로운 원소"가 적벽돌의 낡은 건물에 꽂혀 있는 듯한 느낌을 만들었다. 밤에 실내 조명을 통하여 또 다른 시각적 경험을 가능하게 하였다. 벽돌과 강구조의 신구 요소들이 볼륨, 재질 면에서는 매우 다르지만 모두 매우 단순하고 간결하게 처리하여, 서로의 물성의 특성을 드러냄과 동시에 시공간의 교차감이 시각적으로 긴장감있게 드러나도록 계획하였다.



기존의 철골조 및 횡방향 평트러스 지지구조를 그대로 사용함으로, 최소한의 보수로 최적화하여, 역사적 감각을 유지하면서도 새로운 사용자와 관람자에게 재생의 여운을 주며 교육과 계발의 의미를 부여했다.

옥외 작은 정원의 담장은 강철 프레임에 철망(钢丝)을 덧대어 암적색 화산암을 채워, 형상으로는 석탄 덩어리와 유사하며, 색채상으로는 건물 외벽의 붉은 벽돌과 유사하게 대비시켜 옛 건축물의 느낌을 유지하였다.

그림9 주)센양건축대학 연구생과 뤼홍뎬건축박물관 답사 2019년 3월

실내 1층 및 겹겹이 바닥을 여러 번 마무리한 콘크리트 바닥은 질감이 실내 공간의 전체적인 스타일을 맞추어 공기와 예산을 효율적으로 충당하면서도 실내 디자이너들에게 탐구와 도전을 일깨우고 있다. 실내에 남아 있는 넓은 면적의 깨끗한 적 벽돌담은 청소 할 때의 자연적인 석탄재 흔적을 간직하고 있으며, 또한 무심코 산업시대에 대한 기억을 일깨운다. 실내외 신 재료들은 깔끔한 형식언어와 소박한 재질로 박물관의 미니멀하고 차가운 공업건축의 질감을 돋보이게 하며 내부의 '여백'은 진부한 내용과 예술적 표현력을 부각시킨다. 한 층 한 층 겹겹이 이어진 '큰 계단'은 교통의 연결 공간이자 중요한 다목적 공간으로 동선의 분산을 해결하면서 상하층의 공간 연속성도 이를 통해 가능케 했다. 목재의 계단은 원래 벽돌담이 같은 나무 재질을 이용한 서가와 서로 맞물리면서, 낡은 건물의 실내 공간에 부드러운 '새로운 요소' 하나가 끼워졌다.

무대 위 벽면에 뚫린 구멍을 내고, 높이가 다른 공간을 대화하게 해서 서로 다른 입면을 넘나들며 흥미로운 공간 체험과 시각 효과를 주면서 공간 간 연속성과 유동성을 강화했다. 벽은 스테인레스 스틸망과 겹겹의 강철 구조와 바닥 슬래브를 연결하여 간결하게 형성되어 있고 반으로 뚫린 전시공간이 분리되어 있으며, 칸막이가 잘 되어 있는 실내공간에서 기능 공간의 구분을 실현했다. 사실 덧셈과 뺄셈 사이의 균형은 건축문화와 이념을 전파하고 건축가 출신 디자이너들의 전심으로 추구한다는 의미를 가진다. 박물관의 인문적 무게감을 늘리는 동시에 노후 건축물의 활성화를 통한 새로움으로의 탈바꿈을 강조하고 있다.

전체적 분위기는 벽이 좌우로 날개를 펴고 위 아래 공간을 굽어보며 붉은 담장 안팎을 헤치고 나와 과거와 현재 사이를 흐르고 있는 형상이다.

2-5. 도시재생공모전 추진 · 무순抚顺시를 위한 도시재생건축 설계공모전 개최

중국 동북부의 무순은 반세기가 넘게 석탄 광산으로 건설된 후 지금은 석탄이 고갈된 도시가 되었는데 이와 같은 중국의 '자원 고갈형' 도시는 100여곳에 이르고 있다. 도시가 자원이 고갈된 후에 어떻게 지속가능한 발전의 길을 찾을 수 있을까? 어떻게 새로운 건물, 새로운 생활방식을 이용하여 쇄락한 도시를 활성화 할 수 있을까? 한냉한지역 기후에 적합한 현대적 생태주택건설을 저가격으로 공급할 수 있는 합리적이고 적절한 해결책을 어떻게 찾을 수 있을까? 어떻게 새로운 건축과 노후공단이 공생, 공존관계를 수립할 수 있을까? 어떻게 새로운 재료, 새로운 기술로 도시의 쇠락지역을 활성화시킬 수 있을까? 지구의 한정된 자원에 직면하여있는 지금 이러한 질문에 대한 답이 바로 도시재생의 공통적인 당면과제라고 하겠다. 이러한 주제를 기초로 하여 "UED 청년 건축사 성장계획"이 실시되었는데, 청년 건축사 및 건축학과 학생들을 위한 공익적 계획으로 CBC(China Building Centre), UED잡지사가 공동 발기했다. 2015년에는 자원고갈 도시인 무순

그림10 커뮤니티거리의 활성화

그림11 입선작품 전시

을 배경으로 '도시재생'을 주제로 무순시 지속가능발전 시범지구의 리얼프로젝트 조직 경연대회를 개최하여 청장년 건축가 멘토와 입선학생이 협력하여 설계안을 수립하여 시행하였다.

3. 마무리

지금까지 간략하게 살펴본 바와 같이 중국에서의 도시재생은 도시화 산업화 시기에서 이미 발전된 도시를 중심으로 시작되었지만 그러한 도시의 불합리성을 미리 체험한 정부와 건축가들이 아직 도시화가 덜 진행되고 낙후한 중소도시와 근교에서도 이미 시행되거나 준비중인 특징이 있다. 중국의 도시화는 21세기 중국발전의 주제이지만, 도시화의 길목에서 자원환경, 사회경제와 국제정치경제환경 등과의 여러 모순된 요인이 발생을 충분히 감지하고 있다.

도시재생은 토지자원부족이라는 갈등을 조정하고, 도시화는 토지자원 이용률을 높이고 토지점용을 줄여 기존 자연환경을 유지하는데 유리하게 작용해야 한다는 것을 기초로, 도시재생은 도시토지 치환과정에서 이미 훼손되고 노후한 시 내부 토지의 잠재력을 발굴하는 것을 주요 목표로 하여 토지이용의 질을 높이고 난잡하고 노후한 부분을 개조하고 집중하여 자연을 회복하고 조화시키는 쪽으로 계획되고 있다. 도시재생은 새로운 세기의 자정도시를 위한, 도시의 질적 향상을 추구하는 미래 도시화 정책의 필연적 세계화의 흐름임은 틀림없다.

참고문헌

[1]张平宇, 马延吉, 刘文新, 陈群元. 振兴东北老工业基地的新型城市化战略[J]. 地理学报. 2004(S1)

[2]陈甬军. 专题研讨:中国新型城市化道路研究[J]. 东南学术. 2004(04)

[3]刘抚英. 中国矿业城市工业废弃地协同再生对策研究[D]. 清华大学. 2007

[4]杨继梅. 城市再生的文化催化研究[D] 同济大学. 2008(07)

[5]基于城市理疗理念的历史街区再生利用探索——以雨儿胡同七号院为例[J]. 李勤, 田伟东. 城市发展研究. 2019(08)

PERSPECTIVE IN SPACE
Vol.12
DECEMBER 2019
KOREAN INSTITUDE OF INTERIOR DESIGN

SPECIAL 1

· 도시 재생을 스페이스 마케팅으로 바라보다 – 홍성용
· 그라피티를 활용한 공간재생 디자인 – 임병우

도시 재생을 스페이스 마케팅으로 바라보다.

홍성용 | Hong, Sung Yong
건축사사무소 NCS lab

건축공학 박사 / 건축사로 건축을 중심으로 다양한 작업과 책을 출판했다. 1999년 영화를 매개로 건축을 설명하는 〈영화속 건축이야기〉, 2000년엔 건축 여행서인 〈건축가의 특별한 여행법〉을 출판했다. 건축을 다른 장르나 방식으로 설명하는 책을 처음으로 시도한 방식으로 다양한 강연과 관련 글을 여러 매체에 게재했다. 2007년에는 건축사 처음으로 경제전문 연구소인 삼성경제연구소에서 〈스페이스 마케팅〉을 출판하고, 이후 도시 경쟁력을 다룬 〈스페이스 마케팅 시티〉, 공간 전략 방법론인 〈하트마크〉를 내면서 건축에 대한 경제가치적 의미를 다뤘다.
다양한 크로스 오버적 시각은 인테리어나 건축작품, 쇼핑몰 컨설팅등의 작업에 반영되었다. 〈솔리드 움므 1998~2010〉, 〈광교 앨리웨이 쇼핑몰 컨설팅〉, 〈과천 마이 알레〉 등 다수의 작품

재생

"재생(Regeneration)"라는 단어는 우리말로는 "죽었다가 다시 살아나"는 것이다. 다른 용어로 '부활 : Resurrection..."이 있다. 종교적이고 철학적인 단어다. 이 단어가 떠오르는 것은 죽어가는 것을 다시 탄생시키는 이상의 결과를 목적하기 때문이다. 묵직한 단어다.

그런 단어가 도시계획, 건축에 사용되었다. 과연 어떤 의미로 사용되는 것일까?

도시재생이라는 한자를 일본에서 만들었지만, 원 개념은 서구에서 출발했으니, 그들의 언어로 찾아볼 필요가 있다. 재생을 말하는 'Re-Generation'은 세대의 반복을 말한다. 세대는 사전에서 찾아보면 30년 주기의 한 세대 단위를 의미한다. 그렇다면 영어에서 말하는 재생의 의미는 30년 주기를 지칭하는 것과 같고, 도시재개발의 의미도 함축하는 다의적 해석이 가능해진다.

좀 더 단어에 집중해보자!

같은 단어라도 본인의 입장에 따라서 각기 다른 이미지를 가지고 대한다. 우선 재생이라는 단어는 환경론자들이 가장 먼저 떠올린다. 환경론자들의 주장에서 보면 새로운 것을 만들고 생산하기 위해 파괴하는 자연과 환경을 극복하는 개념으로 재생을 사용한다. 이른바 자원 재생이다. 자원 재생의 의미에서 재활용 'Recycling'을 사용하고 있다. 이 과정에서 다양한 노력이 필요하다. 한정된 지구 자원의 낭비와 파괴를 막고, 이미 생산되고 사용된 것들을 가공해서 다시 사용하고자 하는 의미를 가지고 있는데, 아이러니 하게 재활용을 위한 과정에서 또 다른 에너지가 투입된다. 결국 동물처럼 당장의 것만 소비하지 않고, 잉여와 가치를 소비하는 인간의 삶 자체가 근본적으로 환경을 파괴하는 원죄적이다.

그래서 최근에는 시작 자체를 최소화하는 움직임으로 극단의 절약생활 하려는 움직임이 나타나고 있다. 최소화 생활 'Minimal life'라는 단어 역시 이 과정에 하나로 나타났다. 정말 재미있는 것은 단어의 소비를 이끄는 매스컴에서 '최소화 생활(Minimal life)'를 유행시키면서 또 다른 트렌드를 만들고 있는 점이다. 또 다른 생산과 소비 순환과정이 만들어진 셈이다.

그런데 그것은 재생의 공급원을 줄이는 것이고, 근본적으로 덜 소비하자는 것이 핵심이다. 아이러니는 재생이 자본주의와 만날 때 벌어지는 모순이다. 덜 소비하고, 덜 환경파괴하고, 덜 쓰레

기를 만들어내자는 재생의 출발이 시장 자본주의와 만날 때 또 다른 소비를 위한 생산과정일 뿐이다.
본고와 다른 이야기를 장황히 한 것 같지만, 윗글의 개념을 머리에 두고 도시 재생을 이야기 해보자.

"도시재생"

그 의미와 내용을 보면 새로운 단어가 아니고, 이미 오래전부터 존재했던 현상이다. 단지 시대와 맞물려 다른 표현으로 사용된 것이다. 동일 의미를 가지며 시대마다 다른 모습으로 부활(Revival)하고 있다.
어떤 단어가 되었던지 우리가 쓰는 유행어 "도시재생"의 확산은 한때 쓰고 버려진 도시 지역을 주목하면서 떠올랐다. 이른바 "죽은 지역 살리기"다. 도시는 생로병사를 거치는데, 한때 모더니즘과 분업과 표준화를 통한 대량생산 시스템인 포디즘의 20세기의 영광을 이룩하고 시대변화를 따라가지 못해 늙거나 쇠퇴해진 도시나 지역들이 생긴다. 땅이 넓으면 그냥 버리고 새곳으로 가지만, 마냥 그럴 수 없다. 미국대륙을 횡단하다 보면 이른바 유령도시라 일컫는 쓰레기 도시들이 나타난다. 남의 나라 이야기 같지만 우리나라도 현상이 드러난지 한참이다.
이런 현상은 6,70년대 서구 선진 산업화 국가들에서 먼저 나타난 것으로, 경제 논리에 의해 이동하는 자본 생산 거점의 변화에 따라 소멸되거나 쇠퇴되던 지역에서 나타났다. 정서적인 면도 작용하지만, 이면에는 자본과 경제, 정치적 이유로 이들 쇠락지역에 대한 부활이 요구되었다. (글이 길어져서 더 언급하지 않지만, 산업도시의 쇠퇴는 산업기반의 변동에서 출발하며, 산업기반의 변동은 노동 비용이나 환경 비용 등의 변화로 이익과 직결되어 이동한다.)

흥미롭게 도시 재개발, 도시 재생 등의 용어들이 적용된 국가들은 국가 중심의 강력한 통제 보다는 자유로운 선택과 경제적 생태계를 가진 자본주의 국가들에서 부각되었다는 점이다. 여태 강력한 통제 국가들, 즉 과거의 중국이나 소비에트 연방 도시들에서 이런 도시 재개발과 도시 재생이 논의의 중심이 되었다는 자료를 본적이 없다. 북한 역시 마찬가지다. 왜냐면 이들 지역은 강제적 할당과 계획에 의해 변화가 불가능했기 때문이다. 등소평의 등장이후 개방된 중국의 경우, 자본주의적 시장체제가 도입되면서 기존 도심의 쇠퇴와 재개발등의 요구가 나타난 점은 도시 생태계의 자연스러운 흐름은 계획 통제 체제에서 나타나지 않음을 증명한다.

이야기를 돌려 21세기 들어서는 한국에서 갑자기 정책적 테마로 "도시 재생"이 부각되었다. 왜 그럴까? 내가 보기엔 이 역시 지극히 한국적 상황 아닌가 싶다.
한번 정리해보자.

왜 우리는, 지금 이 시점에서 "도시 재생"을 이야기 하는가?

도시의 삶과 죽음, 중심에 있는 건축

도시 재생을 언급하기 전에 역사적 흐름과 궤적을 한번 살펴볼 필요가 있다. 19세기 산업혁명이후 새로운 산업화 사회는 단지 서구에서 먼저 시작되었을 뿐 유사한 사회 변화의 궤적을 서구가 아닌 국가에서도 보여준다. 도시에서도 마찬가지다. 산업혁명은 도시 구조를 근본적으로 뒤 흔들어 놓았다. 피터홀이 저술한 〈내일의 도시〉를 보면 도시 구조의 변화를 한눈에 알 수 있도록 정리해두었다. 무엇보다 근대 도시는 산업혁명 이후 분업과 생산성이라는 경제 원리를 반영해서 변형되었다는 점이다. 건축하는 이들이나 도시 계획가들이 인정하고 싶지 않겠지만, 자세히 들여다보면 근대 도시는 경제적 논리에 반응한 생산성 중심 구조로 구성되었다. 즉, 경제적 효율성과 생산성을 높이기 위한 선택과 집중으로 단순화된 도시 구조로 만들어졌다. 주거지역과 상업지역, 업무지역의 분화 구성이 대표적이다.
포디즘(Fordism)으로 대표되는 산업혁명이후 진행된 일단의 산업화는 도시를 분업화 시킨 것

이다. 생산구조가 바뀌어서 대규모 공장단지들이 들어서게 되었다. 농업시대의 생산환경과 판이하게 달라서 공업화된 생산지들은 주거지역과 근접하기 어려웠다. 업무나 상업시설 역시 마찬가지고, 분리된 주거지는 개인 소유의 이동수단-즉 자동차로 문제되지 않았다. 더구나 잉여 자원이나 경제적 가치는 부동산에 영향을 주고 이는 도시 구조를 바꿨다.

그리고 여기에는 불로소득도 포함된다. 오늘날 도시 문제를 언급하면서 불로소득에 대한 인식이 없다면 젠트리피케이션 같은 개념은 이해가 불가능하다. 불로소득에 대한 기대가 바로 부동산 개발에 대한 인식이다.

장황해 졌다만, 이런 모더니즘 생산성 도시를 다시 이야기해야 한다. (단! 이데올로기에 의해 탄생된 공산주의 도시들은 앞에서 언급했듯이 이 글의 대상이 아니다.)

인간 삶의 생태계는 계획될 수 없다. 인간의 불완전성은 욕망과 이성이 충돌하면서 항상 예상 밖의 현상들을 만들어 내는데, 20세기 들어 진행된 도시들의 변화는 그 소용돌이에 있었다. 완벽한 계획은 불가능한 몽상이다.

아무튼 시장이라는 기능에 맡겨진 대부분의 산업 국가들의 도시는 19세기이후 끊임없이 변화하고, 새로운 환경에 적응해 나갔다. 변화하고, 변화했다. 그 과정에서 인간의 욕망, 그대로 두는 도시는 참혹했고, 껍데기를 벗고 이동하는 것처럼 공간이 버려지기 시작했다. 버려진 공간은 각종 범죄와 문제의 온상이 되기 시작했다.

이런 도시의 문제는 해결해야 할 대상이 되었고, 다양한 시도들이 전개되었다.

하지만 접근 방법이 잘못되었다. 왜냐면 도시와 건축을 인간의 공간임을 망각했기 때문이다.

극단적 사례를 한번 살펴보자.

1950년대 사회적 가치와 건축의 이상이 맞물려 등장한 미노루 야마자키가 설계한 푸루이트 아이고 'Pruitt-Igoe'단지의 흥망성쇠는 이런 흐름을 한눈에 보여주는 모델이었다. 잘못 이해하면 건축가의 실패라고 착각하지만, 절대 건축가 책임이 아니다. 오히려 실제적 현상과 상황, 그리고 세인트루이스라는 도시의 특성을 이해하지 못해서 벌어진 일이다. 세인트루이스라는 도시는 이미 1940년대 이후 도시 경쟁력 악화로 몰락의 길을 걷고 있었고, 이를 이념과 정치로 극복하고자 하였다. 도시구조와 인구의 흐름, 경제구조의 변화와 시장의 변화를 이해하지 못한 도시 개조는 성공할 수 없었다.

푸루이트 아이고는 환상적인 건축작품을 보여주었지만, 인종에 대한 심리적 분리가 내제되어 있고, 소득이 줄어들고, 인구가 줄어드는 도시에서 적합한 프로그램이 아니었다. 아무리 첨단 유행의 냉장고등 백색가전을 빌트인 시키고, 냉온수가 나오고, 공용 정원으로 꾸민다 한들 살고자 하는 사람들을 흡수하지 못하면 성공하기 어려웠다. 초기부터 입주자를 확보하지 못한 푸루이트 아이고는 정치 정책적 이유로 상당기간 지자체 보조금을 지원 받았지만, 한계가 있었다. 결국 단지 관리의 자립구조를 형성하지 못하고 슬럼화 되기 시작했다. 그 결과 20년 만에 단지 전체를 폭파할 수 밖에 없게 되었다. 이 사건에서 우리는 무엇을 보아야 할까?

푸루이트 아이고의 건축적 요소들은 낮설지 않다. 만약 푸루이트아이고가 서울 강남에 건설되었다면, 아마도 지금은 평당 수 천만원에 육박하는 재개발 단지가 되었을 것이다. 동부이촌동이나 여의도, 잠실의 아파트단지들과 다를 것이 무엇인가? 왜 우리는 비 정상적(?)으로 낡은 아파트가 왜 이리 비싼가? 건축의 가치? 절대 아니다. 국내 최초로 엘리베이터 설치된 아파트였던 마포아파트를 떠올리면 된다. 우리의 마포 아파트나 잠실 아파트들이 지금은 고가의 아파트로 재탄생하는 길을 걸은 반면에 푸루이트아이고는 건축적 특성이나 계획이 훨씬 더 매력적임에도 불구하고 왜 오명을 가지고 있는가?

차이의 원인은 도시 구조와 인구의 흐름, 그리고 경제 성장률에 있다. 건축적으로 유사한 푸르이트 아이고의 아파트와 우리나라 아파트들은 배경의 차이가 있다. 그것은 건축이 아닌 경제사회적 구조차이다. 우리는 그동안 두 자리숫자가 넘는 경제 성장률과 인구의 증가, 시장의 확대라는 강력한 동인이 작동하고 있었기 때문에 푸루이트 아이고의 몰락이 나타나지 않은 것이다. 하지만 인구가 줄어들고 경제 성장률이 낮아지고, 고령화가 지속된다면 어떻게 될지 모른다.....

푸루이트 아이고를 언급한 이유는 도시 안에서 나타나는 극단의 현상 때문이다. 분업화되고 기능적으로 분리된 도시의 구조는 변화에 취약하다. 조금만 사회의 패턴이 바뀌어도 적응하지 못한다. 이런 근본적 이유를 배제한 채 진행된 세인트루이스의 시도는 실패를 예건한 것이다. 에로 사리넨의 거대 건축물인 그랑아치를 만들던 이

념적 아파트 단지를 만들던 성공할 수 없었다.
여전히 사람들은 기능 분화의 도시 환상에 빠져 있었다. 산업화의 선구 도시들이 있는 영국의 경우 이미 20세기 초반부터 이런 도시 기능 악화와 문제들이 등장했다. 유럽 곳곳의 도시뿐만 아니라 미국의 도시들 역시 마찬가지다.
만화 배트맨의 시작을 기억하는지? 어린 브루스 웨인의 부모는 도시의 뒷골목에서 처참하게 살해당하는 것이 묘사된다. 그리고 어둠의 도시 고담이 배경이 된다. 고담은 80년대 이전까지 헤매던 뉴욕에 대한 비관적 애칭이다. 어디 뉴욕만 그런가? 산업혁명이후 산업화 도시들은 여러 가지 문제를 가지고 있었으며, 이런 문제들 때문에 도시는 희망과 불안의 왔다 갔다하며 불안한 이미지를 만들어 내었다. 불안의 근원은 범죄, 빈곤, 빈부격차, 경쟁 등 다양한 요인들에 의한다.
이는 도시의 구조에도 그대로 반영되어 나타난다.

도시재생의 이유가 탄생하다.

불안한 도시의 한켠이 존재하는 것이다. 이런 도시의 취약점은 시간이 흐르면서 여러 가지 해법들이 제시되고 적용되었다. 오래전 공전의 히트를 친 마쓰나가 야스미스가 저술한 〈도시 계획의 신조류〉를 읽어보면 서구의 다양한 도시들 변화가 소개되었다.
공원이 생기고, 각종 도시 인프라가 정비되고, 계층의 도시 경계가 완화되는 등의 성과가 나타났다. 하지만, 개인의 자발성과 자율성을 기반으로 작동하는 자본주의 도시에서는 여전히 거대한 경제 시스템의 보이지 않는 원리에 의해 국지적으로 활성화 되었다. 다양한 실험들이 적용되고 성공과 실패를 반복했다.
도시들의 이런 문제들에도 불구하고 산업 구조의 변화는 역사상 유례없는 대 이동을 통한 거주를 시작했다. 사람들은 다른 어떤 장소보다 도시에 더 많이 거주하고 생활하는 곳이 되었다. 더 많이 모이는 양적 성장을 하고 있음에도 불구하고 도시 내부의 문제는 동시에 커졌다. 특히 공간의 불균형이 커져갔다. 그대로 둘 것인가?
한동안 많은 도시들은 쉬운 해법으로 기존 도시를 버리고 외곽으로 새롭게 건설하는 손쉬운 방법을 선택했다. 이른바 신도시다. 우리나라의 경우도 예외가 아니어서, 70년대 이후 최근까지 기존 도시를 변화시키고, 치료하기보다 성과가 빠른 신도시에 집중했다. 우리나라의 머리 좋고 추진력 강한 한국의 행정 관료들과 정치인들의 역할이 크다.
그렇다면 우리 도시들은 앞서 간 산업화 도시들과 다른 궤적이었을까? 양태가 조금 다르지만 신도시로 역량이 집중된 덕분에 예전부터 살던 지역들은 노후화되었고, 경제적인 자본 가치를 인정받지 못했다. 덕분에 약간 불편해도 저소득 계층이나 노령 계층이 거주할 수 있는 장소였다.
물론 눈에 보이는 각종 시설들이나 도시의 인프라가 만족스러울리 없었고, 불만이 되었다. 2000년대 이후 이런 사람들의 불만을 부동산 수익이 만들어지면서 경제적 이익으로 덮었다. 과정과 실제 내용을 생략한 채로 사람들은 환상에 빠졌다. 이른바 뉴타운으로 불리는 재개발이다. 재개발로 자신들의 거주 환경이 바뀌는 환상을 가진 것이다. 낡고 노후화된 지역을 새롭게 변화시키는 비용을 이해하지 못한 채 정치가나 사업가들의 언변에 쉽게 그들의 장소를 내어 주었다.
이 과정을 함부로 비난하고 싶지 않다. 인간은 누구나 이런 욕망이 내재되어 있고, 욕망은 우리 도시의 변화를 이끌어 내는 중요한 동인이다. 왜냐면 개인 자산화 되어 있는 자본주의 국가 시스템의 나라에서 공적 자원이 개인의 자산 증가를 자극한다. 기대하던, 기대하지 않던 이를 통해 개인 자산이 증가한다. 어떤 소득보다 급속하게 증가한 부동산 수익을 개인이 거부하긴 힘들다. 그래서 개발공약을 내세우는 정치인이 대통령도 된 것이 아니었던가? 욕망의 결과가 참혹하긴 하지만, 바로 이 현상에 딜레마가 있다. 도시의 노후화와 문제점을 알면서도 그대로 방치 할 것인가? 결국 그것은 도시의 지속가능한 현상 유지나 성장을 방해하는 것이다. 공공이 개입해서 개발하는 순간 일부의 자산 가치가 극대화 되어, 형평성의 논쟁에 휘말리게 된다. 그대로 둔다면 노후화되고 불편한 공간에 사람들이 거주하게 되고, 도시의 지속가능한 성장을 막게 된다. 이는 도시 경쟁력과도 직결된다. 어떻게 할 것인가?
결국 다양한 방식으로 정부가 지자체는 개입할 수밖에 없다. 재개발, 재건축, 활성화, 재생, 갱신 등 단어가 다르지만 전부 이런 도시의 문제를 극복해서 지속가능성을 이끌어내고 한발 더 나아가 성장의 발판을 삼으려는 것이다.

도시 재생이라는 단어 유행이 되다.

나 역시 2009년 도시 경쟁력을 언급한 책 〈스페이스 마케팅 시티, 2009, 중앙일보 조인스랜드〉

에서 도시 재생을 언급했다. 조금 이른 감이 있었지만, 2010년 들어 부쩍 부각된 단어다. 그렇다면 언제부터 이 말이 우리에게 알려졌을까?

사실 국내의 다양한 정책이나 시사용어들이 일본에서 시작된 경우가 많은데, 도시 재생이라는 단어 역시 그렇게 알려졌다. 90년대 말 일본의 고이즈미 정권이 들어서면서 활력을 잃어가는 일본의 경제 성장을 위한 정치 정책적 판단으로 새로운 SOC 개념이 필요했다. 이때 사회구조적 변화를 맞이하던 일본은 도시 재생이라는 용어를 전면에 내세우면서 강력한 정책을 펼치기 시작했다. 2002년 중앙일보 부동산 최고위 과정에서 강의를 하면서, 집필하던 스페이스 마케팅의 한 꼭지인 도시 경쟁력을 조사했었다. 그러던 차에 일본의 도시재생정책과 전략을 연구하게 되었고, 당시 중앙일보 부동산 최고위 과정에서 소개했었다. 그런데 도시재생을 자세히 살펴보니 용어의 새로움만큼 내용이 새롭지 않았다. "도시 재개발", "도시 활성화", "구도심 재개발"등 이미 존재하는 용어가 있는데도 "도시 재생"이라는 용어를 만든 일본의 경우를 살펴보니 다분히 정치적 선택이었음을 알게 되었다. 일본에서는 "도시 갱신"이라는 용어로도 사용하고 있었다.

정치가들은 같은 정책이라도 이전의 정치가들이 진행한 것은 피하려고 안간힘을 쓴다. 고이즈미 역시 자신의 새로운 정책 브랜드로 내세우고 싶었던 것 같다. 다행히 고이즈미의 "도시 재생"은 일본 사회에 상당히 파급력 있게 스며들었고, 정책과 제도로 지원되기 시작했다. 일본의 도시재생사례는 실제 뿌리가 깊다.

50년이 넘은 풀뿌리 시민운동인 마치츠쿠리(まちづくり- 번역하면 길만들기지만, 국내에는 마을만들기로 알려져있다.)도 사실 도시 재생 관점에서 볼 수 있다. 마치츠쿠리의 내용을 보면 기존의 "길"과 새로운 "만들기" 개념이 합쳐지는 것으로 물리적인 요소인 건물과 가로에 소프트한 내용을 고려하는 것이다. 즉, 역사나 문화, 보호 또는 개선하는 것으로 쇠퇴한 부흥을 목적으로 재 활성화를 목적으로 진행한다. 성과는 매우 다양하게 나타나서, 우리가 흔히 아는 거대한 도시 재개발부터, 지역 경관과 어울리는 건물 규모의 규제나 보행가로의 구성까지 광범위한 성과를 내고 있다.

우리나라에 관광지로 알려진 유후인 온천 마을도 대표적인 마치츠쿠리의 성과이다. 오랜 시간 마치츠쿠리는 일본 전역에서 벌어진 시민주도형 운동으로 민관의 공감대를 형성하며, 대립적이기 보다는 개방적 상호관계와 협력으로 성과를 내고 있다.

좀더 내용을 살펴보면 지역의 합의 형성을 중요하게 생각해서, 워크숍 형태의 다양한 모임을 통해서 합의를 도출한다. 물론 이 과정은 상당한 시간과 갈등이 드러나기도 하지만, 공동의 목표가 설정되면 의외의 속도와 결과를 만들어 낸다. 이러한 과정은 점차 대상과 의미, 내용이 확대되어 나타나고 있다. 각각의 과제와 내용을 잠깐 살펴보면 다음과 같다.

상점가, 주택, 도로등의 노후화에 대한 시대적 변화 대응 / 고층건물로 인한 일조권, 교통량 증가등 공해와 환경문제 악화에 대한 대응 / 장해자나 고령자를 위한 교통시설이나 건축시설의 배려 장치 구성/ 방범대책에 대한 대응 / 기업 통폐합 등에 의한 공지의 유효이용 / 공원이나 병원등 건강시설에 대한 정비 / 예술, 유적등의 문화재 보호와 관리 / 주거지역, 상업지역, 공장지역 등에 대한 시대적 흐름에 따른 새로운 조닝과 제도 정비 등 범위와 대상, 내용은 점차 광역적 이해로 확장되고 있다.

이는 다양한 법규 및 제도를 고민하게 하고, 관계법률을 탄생시켰다. 이런 내용을 살펴보면 우리나라에서 최근 진행하려는 시민주도형 도시 재생의 모델이 일본의 마치츠쿠리가 아닌가 생각이 든다.

아무튼, 오랜 시간 이룩한 성과는 국가적 과제 및 정치적 이해관계와 결합된 것이 고이즈미의 도시 재생전략이다. 앞서 말한 것처럼 고이즈미 정권은 이를 보다 속도감있게 추진하기 위해서 제도적인 정비를 우선 추진했다. 그 결과 도시재생

관련 법규와 정책 기관들이 탄생했다. 그리고 우리나라에도 많이 알려진 일련의 사례들이 빠르게 완성되었다. 민간이 중심이 된 재생사업 '록본기 힐즈' 타운 뿐만 아니라 오다이바등의 동경만 일대의 재생사업들은 우리나라나 중국 같이 빠르게 성장하는 도시사례처럼 추진되었다. 흥미로운 것은 대규모로 진행된 일본의 도시 재생사업의 내용들인데, 개별 건축으로 진행된 것이 아니라 인근의 가로 구성과 긴밀한 네트워크의 구성이 주목할 만하다. 시오도메나 하세가와의 구성을 보면 보행자 가로, 개별 건축물의 네트워크 구성, 통합 전력망이나 개별 소각장 등이 통합적 구성으로 되어 있다. 또한 가나자와(金沢)시의 경우는 도시재생사업으로 진행된 도심재개발의 내용에서 지역상권, 역사 문화건축물의 보존 등 지역 정체성과 관련된 내용을 담으려 한 점이다. 일본도 대점법이후 대규모 상업시설들로 인해 영세 지역상공인들의 몰락이 가속화 되었는데, 가나자와시는 역설적으로 도시 재생적 재개발로 이를 극복하려는 노력을 한 것이다. 물론 아직 성공여부를 확인할 성과는 나타나지 않았다.

지속가능한 도시 성장 전략 겸 마케팅 방법론이 된 도시재생

도시 재생이 국내에서는 매우 소극적 방법론으로 소개되지만, 실상 그렇지 않다. 기존 도시의 기능을 재 해석하고 확대하는 것이 되어야 한다. 20세기 기능 분리의 모던 시티에서 복합적인 생활 생태계가 구축되는 생활 공간이 되어야 한다. 사실 인류 역사에서 생활과 생산 공간이 철저하

게 물리적으로 분리된 것은 제조업중심의 산업혁명 이후부터다.

앞에서 설명한 것처럼 여러 가지 이유로 기존 도시를 새롭게 개조해서 재활용 해야 하는 상황이고 그런 시대적 상황은 도시재생이라는 방법론을 발달시켰다. 또 다른 말로 지속가능한 성장을 위한 방법론이 되는 것이다.

낡은 구조와 시스템에 새로운 생명을 불어 넣는 것은 아날로그 형태에 첨단 AI(인공지능)을 삽입하는 이중적 구조와 같다. 더구나 낡은 것과 새것의 공존의 인간의 잠재적 창의 DNA를 자극한다. 돌로 쌓아 올려져 수백년된 낡은 돼지우리를 대대적인 리모델링 공사를 통해서 세련된 주택으로 바꾸는 일부터, 창고가 카페가 되고 유행의 첨단 장소로 개조된다. 오래된 화력 발전소는 최고급 주거 건축으로 재 탄생하고, 21세기 디자인의 첨단 유리 건물과 이웃한다. 이런 건축적 대비는 동시에 지역구조자체의 변화도 유도한다. 주택만 있는 것이 아니라 상업시설과 업무시설이 공존하고, 보행을 강조한다. 공공용지인 도로는 사방으로 연결되어 담을 없애고 단지를 해체한다. 누구나 이용할 수 있는 경계없는 도시구조로 변화하는 것이다.

4차산업 혁명은 전통의 물리적 공간이동을 급속도로 해체하고 있다. 온라인으로 구입하는 쇼핑행위로 오프라인의 상점가들이 무너지고, 배달앱으로 오프라인의 식음료점이 무너지고 있다. 빠르게 변화하는 이런 물리적 환경은 동시에 새로운 생활과 경제 구조를 만들어 내고 있다.

작은 상점들의 몰락은 전통적 구직자들을 몰아내지만, 동시에 새로운 산업에 고용 흡수가 진행된다. 흥미로운 점은 작은 상점들의 몰락으로 임대 목적의 상업 건축들은 수익성이 점차 낮아지고 있는 점이다. 낮은 수익성은 새로운 대안을 찾게 되고, 21세기 새로운 경제라는 공유경제 시장의 바탕을 제공하게 된다.

낮은 수익성은 더더욱 기존 공간, 건축을 해체하고 새로 짓는 개념보다는 필요에 의한 부분만 고

쳐 사용하게 만드는 재무적 근거가 된다. 산업 선진국들에서 급속도로 확산되는 공유 경제 시장들이 그 근거들이다. 공유 오피스, 공유 주택, 공유 차량, 공유 주방..... 공유의 개념이 생활 전반으로 확산 일로다.

공유 경제는 높은 수익성을 보장하지 못하기 때문에 전폭적 재건축을 진행하기 어렵다. 반면에 관계하는 모든 사람들의 가치 지향성도 필요해서 일정 수준 이상의 부수적 서비스들이 제공되어야 하며, 건축이 제공하는 공간의 질 역시 일정한 수준으로 제공되어야 한다. 그 핵심에는 바로 사람에 대한 이해가 있어야 한다.

도시재생의 건축과 도시 공간은 매우 인간적 시선으로 공간이 제공되고 기획 될 수 밖에 없는 이유가 바로 이점이다. 문제는 일시적 착시다.

사람에 대한 이해 증가는 제공되는 공간의 질에 대한 만족도를 높일 수 밖에 없다. 만족도 높은 공간, 건축, 도시는 자연스럽게 많은 사람들의 방문을 이끌어 낸다. 초기 단계는 방문자에서 시작하지만, 곧이어 충실한 공간의 컨텐츠는 방문자가 아닌 거주자 욕구를 이끌어 낸다. 생산 거주에서 보다 한발 더 나아가면 생활 거주자로 주거기능까지 이어지게 만든다.

자연스럽게 부수적 효과는 서비스 산업을 자극하고 활성화 시키기도 한다. 한마디로 집객 효과 높은 공간이 되는 것이다. 유입인구의 증가는 당연히 공간의 경제적 가치를 극대화 한다. 공간의 가치에 대한 경제적 자산은 자연스럽게 지역의 모든 자산 가치를 자극한다. 한발 더 나아가서 외부인들의 방문지가 되고, 관광지가 된다. 이 과정에서 어쩔 수 없는 부작용이 발생한다.

도시 재생의 부작용: Gentrification

도시 재생이라는 노후화되고, 경쟁력이 떨어진 구 도시 지역의 활성화를 유도하기 위한 새로운 노력은 의도치 않게 의외의 문제를 드러내게 되는데, 바로 젠트리피케이션(Gentrification)이라는 현상이다. 부쩍 2017년을 전후로 젠트리피케이션이라는 용어가 일상화 된 감이 있다. 이미 수많은 언론이나 글에서 매우 전문적이고 학문적인 젠트리피케이션이 언급되어서 이글에서 굳이 자세하게 용어 설명은 하지 않으려 한다.

다만, 적절하게 사용한다고 보여지진 않는다. 왜냐하면 이 용어는 고급주거화의 현상을 설명하면서, 기존 도심의 원주민들이 떠날 수 밖에 없는 경제적 구조를 설명하는 것이기 때문이다. 국내에서는 주거에 대한 이 용어를 상업적 현상에 사용하는데, 이때는 소호현상(SOHO Effect)가 더 적절한 용어다. 소호 현상은 런던의 소호지역과 이어서 유사한 현상이 뉴욕 소호지역에서 일어나서 사용된 말이다.

지역의 노후화된 장소에(런던의 경우는 사창가에 가까운 낙후지역 소호, 뉴욕의 경우는 특별한 개발호재가 없어 창고나 물류지역으로 저렴한 임대료가 형성된 소호) 몰려든 예술가들의 거주와 행위로 특별한 매력도가 올라갔다. 돈 없는 예술가들은 교통이 편한 도시 내 낙후 지역에 몰려들 수밖에 없었고, 이들의 모임은 곧바로 예술 행위로 나타났다. 더구나 낮 시간에 일하지 않는 이들의 특성은 카페와 같은 사교적 소비 공간을 활성화 시켰고, 이들 역시 돈벌이를 위해 자신의 창의적 발상을 통해서 카페 등을 가꿨다. 이런 활동들은 일반인들의 시선을 끌기에 충분했고, 항상 새로운 이슈를 찾아다니는 언론 매체들의 주목을 받는 것은 당연한 일이었다. 더구나 소득의 증가로 문화 소비 계층이 증가한 것 역시 이런 지역에 대한 관심도를 증가 시켰다. 관심의 증가는 사람들의 방문을 촉진 시켰고, 어느 정도 소호 지

역에 근거를 둔 예술가들의 경제적 문제를 해결했다. 문제는 임계점을 넘길 때 벌어졌다.

점차 방문객들이 늘어나면서 상업적 성과가 커졌고, 이곳에서 소매 행위는 엄청난 경제적 부를 만들어 냈다. 당연히 부동산 소유자들은 수익이 급증하기 시작했다. 그리고 베블렌(Veblen) 효과가 나타나는 단계에 이른다. 인간의 비 이성성은 베블렌 효과에서 증명된다. 2009년 저술한 〈스페이스 마케팅 시티〉에 이에 대해 사례와 설명을 자세히 언급한 것처럼 경제적 사이클이나 논리로 설명되지 않는 단계다. 이때 벌어지는 부작용이 바로 소호를 만들어낸 창작 예술가들의 추방이다. 아무리 방문객이 많아져도 이들이 내는 임대료의 상승을 극복하기 어려운 것이다. 이때는 대자본가들의 참여가 이루어지는데, 자연스럽게 초기 소호를 만든 이들은 떠나는 것이다. 런던의 소호에서 벌어진 이런 현상은 이후 뉴욕의 소호에서 벌어졌다. 그리고 소호를 떠나 그리니치 빌리지로 이동했지만 역시 같은 현상이 벌어졌다. 최근에는 부루클린 윌리암스버그로 이동한 예술가들의 지역은 다시 유사한 소호현상이 벌어지고 있다.

이런 현상은 극복이 가능한가?

왠지 이러면 안될 것 같은 막연한 생각이 든다. 그래서, 정치가나 언론에서는 소호현상에 대한 비판이 우세하다. 한마디로 소호 현상은 나쁜가? 나는 다르게 생각한다. 이는 현상이다. 옳고 그름도 아니고 좋고 나쁘고도 아니다. 마치 아름답게 조성된 낮은 화단의 코너를 돌아가지 않고 대각선으로 사람들이 무시하고 마구 밟고 다녀서 황폐화 되는 것 같은 현상이다. 이를 옳고 그르다는 유아적 발상으로 해결되지 않는다.

일단 왜 이런 현상이 일어나는지 관찰해 보아야 하고, 이를 극복하기 위한 노력들이나 장치들이 선제적으로 배치되어야 한다.

이미 오래전 제인제이콥스(Jane Jacobs)가 했던 그리니치 빌리지 사수 운동을 주목해야 한다. 왜 그녀는 오래된 마을하나를 지키기 위해 저항했는가? 이런 소호현상을 우려했기 때문이다. 우려의 내용은 자본의 속성을 이해하였고, 뉴타운식 재개발이 어떻게 지역의 정체성을 파괴하는지 알았기 때문이다. 그리고 그로 인해 기존 도시의 작은 생태계가 파괴되는지 알았기 때문이다. 그녀의 이런 행동은 좌파적 행위로 반 자본적 활동으로 여겨지기도 했다. 주목할 것은 그녀가 지키려 했던 핵심은 기존 도시에서 형성되고 작동하던 작은 경제/ 작은 생활의 지역 생태계의 파괴였다.

통상 도시의 재활성화 과정을 거치면 지역 생태계가 경제적 흐름과 산업화의 단계 이동에 의해 자연스럽게 무너진다는 것이고 이를 재생하고자 하는 노력들이 다시 이익추구라는 자본의 속성으로 인해 의도와 다르게 결과가 만들어 진다는 점이다.

어떻게 하면 이를 슬기롭게 대처할 수 있을까? 소호 현상이 벌어져도 버틸 수 있는 구조를 만들 수 없을까? 사실 완벽하지 않지만 어느 정도 선제적 대응과 프로그램을 구성하면 알박기 개념으로 대응할 수 있다.

바로 공공자산 또는 공공재정의 선 개입이다.

하지만 공적 자원이 쉽게 투입되기 힘들다. 세금이 광역적으로 투입될 수 없고, 자칫하면 특혜의 우려가 나타난다. 이는 부패와도 직결되기 때문에 공적 자금에서 가장 조심스럽게 접근하는 부분이다. 그럼에도 불구하고, 공적 자금이나 공공

재정 등이 선제적으로 역할을 한다면 어느 정도 소호 현상은 극복 할 수 있다. 그러기 위해서는 대중의 이해와 공감대가 형성되어야 하고, 명분이 있어야 한다.

선출직 지방자치제는 이를 가능하게 하는 정치적 제도적 바탕이기도 하다. 선출직 지방 리더의 결단과 의회의 합의만 된다면, 선제적으로 이런 구도심 재생 지역에 공공자금을 투입해서 개별 단위의 공공자산 및 공공 문화시설을 구성하면 된다. 여기에 청년창업이나 지역 문화 생산 거점 등으로 구성하면서, 외형적 구성은 역사 문화적 정체성을 훼손하지 않는 범위로 해야 한다.

젠트리피케이션이 언급되는 주거 부분의 현상은 조금 어렵지만, 이를 주거 복지 개념으로 대응하면 불가능하지 않다. 미국 LA에 기반을 둔 시민단체인 Skid Row Housing Trust의 프로그램을 보면 도시 내 오래된 호텔이나 건물을 기부받아서 홈리스 등에게 제공하고 있다. 이들의 프로그램을 살펴보면 현재 논란이 되고 있는 주거의 젠트리피케이션을 응용할 수 있다.

결국 선제적인 공공자원이나 자금이 투입된 공공자산이 방어막이 되어 소호 현상이나 젠트리피케이션을 극복할 수 있는 것이다. 도시 재생 역시 이러한 안전장치들을 마련하면서 동시에 진행되어야 하는 것이다.

도시 재생은 지속가능한 도시 생존전략

도시 재생은 화려한 수사도 아니고, 단기간에 마무리 될 정치적 의제가 아니다. 오랜 시간동안 다듬어 지고, 보완되어야할 경제적 용어이면서 동시에 중요한 생활정치 언어이다. 분명히 도시는 탄생과 성장, 쇠퇴의 길을 걷는다. 영원할 것 같지만 그렇지 않다. 그리고 그 과정에서 분명히 부활과 재생의 필요성이 제기되고 강력하게 추진될 수도 있다. 미국이나 러시아처럼 넓고 넓은 영토의 국가들은 헌집 줄게 새집다오 라는 노래처럼 헌 도시를 버리고 새 도시를 건설해 버릴 수도 있다. 마치 고칠 생각보다는 새집을 찾아 떠난 덕에 세인트 루이스가 거의 백년간 추락하는 것처럼 말이다.

하지만 우리나라처럼 제한된 영토를 가진 국가에서는 아마도 재생해서 다시 써야 하는 경우가 많을 것이다. 서울 같은 도시는 더더욱 그렇다. 서울의 운명은 한국이라는 국가와 함께 할 것은 당연한 일일지도 모른다. 물론 아닐 수도 있지만... 경주, 평양, 개성, 부여가 쪼그라 든 것처럼 될지도 모른다. 그렇지만 여전히 몇 세대동안은 재생의 요구가 있을 것이고, 이 과정에서 예기치 않은 현상들이 벌어질 것이다.

도시재생이 화두가 된 현재. 이런 의미와 내용을 상기해보면 어떻게 도시재생이라는 단어를 우리가 고민해야 할지 방향이 잡힌다. 이 과정에서 우리가 흔히 무시하거나 외면하려는 것이 인간의 욕망이다. 욕망은 그러나 인간의 동력이다. 크고 작을 뿐이다. 원천적으로 욕망 또는 욕구는 모든 행동의 시작점이다. 물질에 무게를 두거나 가치에 무게를 두는 차이가 있을 뿐이다. 그 상이에 균형을 잡아야 한다. 도시 재생은 재개발이나 신도시 보다 어려운 이유가 바로 이점이다.

우리처럼 리더 중심으로 정책이 주도되는 환경에서 정치적 이슈나 캐치프레이즈 속에서 전문성이 무시될 수 있는 현실도 존재한다. 하지만 전문가의 존재는 자기시선에 함몰 될 위험도 있지만, 깊이 있게 고민하고 연구한 사람들이다. 전문가의 미세한 시선은 섬세함으로 연결될 수 있고, 정치인의 시선은 대중적 합의와 디테일을 찾아낼 수 있다. 우려되는 점은 '시민 주도' 강박증이 자칫 전문성이 외면되고, 과거에 이미 폐기된 내용들을 반복할 수 있다는 점이다. '시민 참여'는 분명 중요하다. 전문가는 이들 '시민'과 함께 학습하고 고민하면서 각자의 깊이를 공유하고 설득하는 기회를 가져야 하고, 천천히 가면서 하나씩 성과를 찾아가야 한다. 그리고 그런 성과를 측정하고 평가하면서 또 다른 성과를 이끌어 내야 한다. '재생'이라는 단어가 실질적 영역인 건축과 도시에 들어온 이상 우리는 현실을 만들어야 한다.

나는 마케팅을 이야기 하는 건축 전문가이다. 건축은 하나의 건물로 마무리 되지 않고 도시라는 네트워크 안에서 존재한다. 각각이 분리되어 이야기 할 수 없다.

그리고 건축은 도시 재생의 원재료다. 요리의 핵심 재료들이다. 그러니 이들 요리의 핵심 재료를 잘 연구하고 노련하게 다루어야 맛있게 되는 것처럼, 도시 재생도 그렇게 준비해야 한다. 도시 재생은 도시의 지속가능한 성장에 꼭 필요한 마케팅 전략이며 방법론이기 때문이다.

그라피티를 활용한 공간재생 디자인

임병우 | Lim, Byung-woo
신한대학교
산업디자인전공 교수

보산동 외국인관광특구의 그라피티

그라피티는 하나의 예술 경향이 낙서화, 거리미술, 도시미술, 공공미술, 환경미술 등 다양한 의미로 해석된다. 이것은 그라피티가 갖는 성격이 그만큼 다양하기 때문이다. 한때 후미진 도시 골목이나 공공공간의 환경을 파괴시키는 불법적 낙서로 취급되던 그라피티가 최근에는 도시 환경에 개성과 매력을 더해주는 요인이 되어 도시의 환경미술로 다뤄지는가 하면, 심지어 공공미술로서 지역 활성화를 위해 활용되고 있어 흥미롭다.

동두천 보산동에 위치한 외국인관광특구는 일반인에게 낯선 곳이다. 미군들이 활동했던 지역이지만 이태원처럼 접근성 좋은 지역은 아니기 때문이다. 그럼에도 불구하고 우연한 기회에 방문을 하면 색다른 경험을 하게 된다. 보산동의 외국인관광특구를 방문하여 가장 먼저 접할 수 있는 것은 매우 이색적인 분위기를 풍기는 그라피티들이다. 건물의 벽면이나 전철역 교각에 그려진 그라피티는 한눈에 다 들어오지 않을 정도로 넓게 그려져 있고 인상적이다. 그라피티 작품의 수가 많고, 종류도 다양하여 누군가 의도적으로 조성했다는 것을 쉽게 알아차릴 수 있다. 그런데 내용을 자세히 살펴보면, 그라피티 작품들을 단순히 표면적인 스타일 표현으로만 끝낸 것이 아니라 작품이 그려진 장소와 연관성까지 만들어내고 있다는 것을 알 수 있다. 한글 레터링, 하천의 이미지, 한복 입은 여성의 모습, 다양한 인종별 사람들의 모습, 동네 사람들의 모습, 캐릭터 이미지, 신화적 요소 그리고 다양한 패턴 이미지들이 보산동 외국인관광특구 곳곳에 그려져 있는데,

그림1 보산동 외국인관광특구 거리풍경

홍익대학교 미술대학에서 시각디자인과를 나오고 대학원에서 광고디자인과 시각디자인을 전공했다. 대학 졸업 후 서울광고기획과 제일기획 등 종합광고대행사에서 광고제작 일을 했고, 이후에 서울신문사, 중앙일보미디어디자인 등을 거치면서 그래픽디자이너로 활동했다. 대학 전임교원이 되기 전에는 커뮤니케이션디자인에 관해 연구를 하였으나 최근에는 지역의 발전을 위해 고민을 하다가 도시재생과 공공미술에도 관심을 갖고 연구를 하고 있다.

이 모두 동두천 보산동의 장소성과 연결되어 있다. 동두천 지명, 지명의 유래가 된 하천의 시각화, 동두천의 역사에서 한 부분을 차지하고 있는 여성의 의미에 대한 재해석, 다문화, 지역 상인들을 모델로 한 캐릭터들, 에너지가 넘치고 신나는 거리로 변화가 되기를 바라는 마음을 담은 다양한 그림들이 그려져 있다.

동두천 원도심 활성화 전략사업과 그라피티

보산동 외국인관광특구에 그려진 그라피티들은 동두천시가 외국인관광특구를 중심으로 원도심 활성화를 위해 조성한 것이다. 경기도미술관이 공동협력기관으로 사업을 수행하여 2015년부터 2018년까지 4년간 참여 작가 18명이 25개 작품을 완성하여 남겼다. 동두천시는 우리나라 락(Rock) 음악의 출발지인 동두천 보산동을 K-Rock의 도시로 자리 잡게 하고, 음악을 중심으로 그라피티와 디자인공방 등 다양한 문화예술 콘텐츠를 결합하여 커뮤니티를 활성화하고자, 특색 있는 거리 만들기를 추진하였다. 단순히 낙후된 원도심의 건물들 외벽에 색을 입히는 환경미화 사업과는 차원이 다르기에 흥미로워 보인다. 동두천 보산동 외국인관광특구의 특색 있는 거리 만들기 사업들은 동두천시가 안고 있는 가장 큰 문제를 해결하기 위한 하나의 방법으로 시작된 동두천만의 특화된 전략사업들이다.

동두천은 한때 우리나라의 안보를 위해 미군기지 역할을 했던 도시이다. 미군이 주둔하면서 동두천시가 되고, 주민들 상당수가 미군에 의존하는 삶을 살아왔다. 그러나 미군재배치가 이뤄지면서 미군에 의존했던 경제구조는 무너지고, 성장이 멈춘 원도심은 쇠퇴의 단계에 접어들게 된다. 원도심 쇠퇴로 인한 악순환의 끝은 공동화로 이어지는 것인데, 이것은 심각한 문제가 아닐 수 없다. 따라서 원도심의 쇠퇴 문제는 반드시 해결해야 하는 동두천시의 큰 과제였다. 이러한 원도심의 쇠퇴 문제를 해결하기 위해 동두천시가 미군들이 주로 활동했던 보산동 외국인관광특구를 동두천의 지역문화 자산인 락 음악을 중심으로 커뮤니티를 활성화하고, 핸드메이드 공방 거리 그리고 그라피티가 있는 특색 있는 거리 조성을 통해 문화예술 콘텐츠가 복합적으로 어우러진 젊은 층의 활동공간으로 재생시키고자 전략사업을 펼치게 된 것이다.

보산동 외국인관광특구를 중심으로 공간을 재생하고, 지역을 활성화하기 위해 동두천시가 펼치고 있는 전략적인 사업들은 장소성을 바탕으로 젊은 층의 활동공간을 만들어내는 것인데, 다음과 같은 몇 가지 단위별 사업들이 복합적으로 추진되었다.

첫째, 보산동 외국인관광특구의 공간을 재생시키는 전략사업의 하나는 'K-Rock 빌리지 조성사업'이다. 이 사업의 목적은 락 음악을 중심으로 젊은이들의 음악활동을 지원하여 지역을 활성화하는 것이다. 사업목적을 달성하기 위해서는 복합적인 여러 사업들이 필요하다. 보산동 외국인관광특구에 음악인들이 모여 활동을 할 수 있도록 두드림뮤직센터를 만들어 시설을 제공해주고, 거리의 시각적인 환경을 개선할 뿐만 아니라 더 나아가 특색 있는 거리의 풍경을 만들어내며, 방문자들이 많이 찾아올 수 있도록 거리를 활성화 할 수 있는 요인을 조성하는 것이다.

복합적인 전략사업들 중에서 장소성의 맥락을 잡아줄 수 있는 중심축은 K-Rock 빌리지 조성사업이다. 동두천의 지역문화 자산은 락 음악이다. '동두천 락 페스티벌'은 1999년부터 시작된 이래 연간 10만여 명을 기록하며 지금까지 해마다 열리는 전국 최대의 락 축제다. 동두천 락 페스티벌의 성공 배경에는 우리나라 락 음악 역사와 함께 있다. 동두천은 우리나라 락 발상지로 불린다. 한국 최초 락 밴드인 신중현의 'ADD4'가 결성되어 국내에 처음 락을 알린 곳이 바로 동두천이다. 또한 70년대에서 80년대까지 많은 락 가수들이 동두천 일대 클럽을 무대로 음악활동을 하였다. 이처럼 동두천은 자연스럽게 락의 도시로 자리를 잡게 되었는데, 이러한 문화자산을 지

그림2 두드림뮤직센터 내부

역 활성화 매개체로 삼고자 하는 전략이 담긴 사업이 K-Rock 빌리지 조성사업이다.

둘째, K-Rock 빌리지 조성사업과 함께 추진된 사업이 '그라피티 조성사업'이다. K-Rock이 동두천만의 특별한 문화자산임에도 불구하고 이것만으로는 지역 활성화를 기대할 수 없다. 지역이 활성화 되려면 다양한 요인이 필요하다. 그 중에서 시각적 요소는 거리의 첫인상이기 때문에 특히 중요하다. 슬럼화 되어가는 거리 이미지를 개선하고 더 나아가 그 장소가 어떤 장소인지를 적극적으로 드러내주는 개성 있는 시각예술 활용 방안이 전략적으로 요구된다. 젊은 층, 특히 문화예술 활동을 하는 젊은이들의 감성을 충족시키기 위해서는 특별한 이미지 창조가 필요한데, 이러한 배경에서 시작된 사업이 그라피티 조성사업이다. 물론 어설프게 접근하면 슬럼화 이미지를 더욱 부각시킬 수 있어 그라피티 활용에 대해서는 콘셉트나 접근방법 등 여러모로 신중을 기할 필요가 있다. 이에 대한 고민의 흔적은 사업단계별 접근방법 차이에 따른 결과에서 나타난다. 이러한 모험을 감행하여 동두천시는 보산동 외국인관광특구를 이색적이며 개성 있는 공간으로 탈바꿈시켰다.

그라피티는 매우 독특한 거리예술이다. 힙합문화의 한 요소로서 음악과 춤 그리고 시각예술이 함께 어우러지는 독특한 예술장르이기도 하다. 사실 동두천에서 그라피티는 역사적 맥락이 있다. 그라피티가 미군에 의해 우리나라에 유입된 배경이 있을 뿐만 아니라, 특히 동두천에서는 우리나라 그라피티 1세대 작가가 보산동의 클럽을 장식하기 위해 그라피티 작업을 하였기 때문이다. 유흥문화의 꽃인 음악과 춤에 화려한 그라피티가 조합되는 것은 자연스럽다. 많은 미군들이 떠난 장소이지만 여전히 이국적인 이미지가 풍기는 보산동 외국인관광특구에 그라피티 작품들을 설치하는 것은 어느 정도 장소성에 바탕을 둔 것이기에 자연스러워 보인다. 이처럼 동두천 보산동 외국인관광특구의 그라피티는 낙후된 이미지를 개선하는 것은 물론, 장소성에 기초한 특색 있는 거리로 탈바꿈하기 위한 것이다.

그림3 다양한 공예 공방

셋째, 락 음악과 그라피티가 있는 특색 있는 거리에서 실질적으로 거리를 활성화시킬 수 있는 요인으로 동두천시는 외국인관광특구의 건물들을 리모델링하여 공방 거리를 조성하였다. '디자인아트빌리지'라는 명칭으로 조성된 사업을 통해 동두천시는 다양한 공예분야의 전문가들이 입주하여 활동할 수 있도록 공방 인테리어를 지원하였다. 또한 지원센터(동두천 커뮤니티센터)를 설치하여 저렴한 비용으로 장비와 시설들을 이용할 수 있도록 지원하고, 홍보 마케팅 등까지 지원해줌으로써 공예인들이 성공적으로 자리를 잡을 수 있도록 운영하고 있다. 디자인공방에서는 자신의 작품 제작이나 상품개발, 교육프로그램을 운영할 수 있다. 디자인아트빌리지에서는 디자인공방 외에도 갤러리, 카페 등 문화의 거리가 만들어질 수 있는 다양한 공간들도 함께 어우러져 있다.

락 음악과 그라피티 그리고 다양한 공예 분야의 공방이 어우러지는 거리는 보산동 외국인관광특구가 문화특구로 변모하기 위한 외형적 모습에 불과하다. 한편 거리가 제대로 활성화 되려면 콘텐츠와 프로그램 등 다양한 소프트웨어 차원의 요소가 필요하다. 이에 대해 동두천시는 락 음악에 대해서는 다각적인 공연과 교육 프로그램 등을 통한 지역재생 마중물 계획을, 디자인아트빌리지에 대해서는 경쟁력 있는 음식 자원의 활용과 플리마켓 운영, 지역공동체 운영과 지원 등에 대한 보완계획을 세우고 단계적으로 추진해나가고 있다.

넷째, 동두천시는 외국인관광특구를 '동두천문화특구'로 브랜딩하기 위해 지속적인 전략사업을 펼치고 있다. 과거의 미군 대상 상업시설과 공간을 재생시켜 거리를 문화예술 중심으로 변화시켜가면서, 한편으로는 경관조명 특화거리와 쉼터 조성사업, 그리고 소공원 주변 정비사업 등 환경개선사업을 펼쳐나가고 있다. 대다수의 미군

그림4 동두천 커뮤니티센터

들이 떠난 외국인관광특구는 그 의미가 많이 퇴색했기 때문에 시민들이 더욱 편안하게 다가가고 젊은이들의 감성을 충족시켜주기 위해서는 거리의 환경개선사업이 필요했기 때문이다.

이와 같이 동두천시는 동두천 보산동 외국인관광특구를 락 음악과 그라피티, 공방들이 어우러진 특화된 거리로서 과거의 미군 대상 상업공간이 들어선 거리를 문화의 거리로 바꾸기 위해 공간을 재생하고, 거리의 이미지를 바꿔 궁극적으로 지역을 활성화시키기 위해 전략사업들을 지속적으로 펼쳐 나가고 있다. 보산역에서 내리자마자 첫 번째 눈에 들어오는 그라피티가 충격적으로 다가오는 것은 그라피티의 시각적 특성 때문이기도 하지만, 한편으로는 뭔가 흥미로운 일들이 벌어지고 있다는 기호로 받아들여지기 때문이기도 하다. 보산동의 그라피티는 이러한 배경에서 설치된 것이다.

그라피티를 활용한 공공미술 프로젝트

동두천 보산동 외국인관광특구의 거리 이미지를 바꿔놓은 그라피티 설치배경에 대해서 살펴보았다. 또한 동두천 보산동 외국인관광특구 공간재생을 통한 원도심 활성화 사업들이 어떻게 복합적으로 구성되는지에 대해서도 살펴보았다. 그런데 그라피티는 사실 스타일이 강한 거리예술이기 때문에 공간재생을 위해 활용한다는 것이 난센스처럼 들릴 수 있다. 여기에 흥미로운 점들이 있다. 앞서 언급한 것처럼, 그라피티는 하나의 예술 경향이 낙서화, 거리미술, 도시미술, 환경미술, 공공미술 등 다양한 의미로 해석된다. 어떻게 접근하느냐에 따라 그라피티의 성격이 달라질 수 있기 때문이다. 스타일과 특성이 강한 장르이기에 목적에 부합하는 결과물을 만들어내는 것이 까다롭지만, 이로 인해 더 많은 실험적 기회가 생기는 것은 흥미로운 점이라 할 수 있다.

보산동 그라피티 프로젝트를 분석해보면 진행과정마다 성격이 바뀌는 것을 확인할 수 있다. 공공미술의 본질에 다가가는 과정에서 시도된 몇 가지 실험 결과는 스타일과 특성의 한계를 넘어선다. 프로젝트 기획자는 작가들의 개성적 스타일을 중시하면서도, 다른 한편으로는 스타일보다 미술의 본질이 무엇이고 사회적 가치가 무엇인가라는 점에 대한 두 차원 사이를 오가며 고민했던 흔적을 일부 작품을 통해서 보여준다. 그 결과는 흥미롭게도 사업연도별로 달라지는 접근방법에 따른 그라피티의 성격 차이로 나타난다. 미묘한 차이이긴 하지만, 거리미술에서 공공미술로, 공공미술에서 환경미술 성격으로 나타난 결과들이 그것이다. 결과에 나타난 진행과정별 성격의 변화는 공공미술이 그만큼 결코 가볍지가 않다는 반증이기도 하다. 이것이 아니라면 명분 있는 대외홍보를 위해 대표적인 한두 작품을 공공미술로 접근하고 '공공미술 프로젝트'라고 주장하기 위한 기교일 수도 있다. 그렇다손 치더라도 공공미술이라는 무게감을 느끼면서 접근방법의 문제에서 자유롭지는 않았을 것으로 판단된다.
이처럼 이 프로젝트에서는 공공미술이기에 작품의 내용뿐만 아니라 작품이 어떻게 설치되고 어떠한 과정을 거쳐야 하는지, 그리고 궁극적으로 미술을 통해 지역을 어떻게 변화시켜 나갈 것인지 등 미술의 사회적 역할을 위해 고민이 필요했다. 결국 지역 활성화가 공간재생의 궁극적인 목적이고, 매개체가 공공미술이라면 최근의 공공미술에서 요구되는 소통과 참여, 개입 등 과정으로서 접근방법이 중요해진다. 이것은 공공미술의 과정과 행위를 통해서 어떻게 사회적 가치를 실현하느냐 하는 연구문제이며 결국 실질적으로 재생효과에 관한 것이다.

그라피티를 활용한 공공미술의 세 가지 접근방법

보산동 외국인관광특구의 공공미술 프로젝트로서 그라피티 조성사업에 대해서 4년간 성과들을 구분하고 조사한 결과 사업연도별로 접근방법의 차이가 나타나며 크게 3가지로 구분된다.

첫째, 2015년에서 2016년에 설치된 작품들은 특색 있는 거리 만들기 차원에서 접근했다. 지명과 지명의 유래에 대한 시각화를 통해 지역의 역사성과 정체성 찾기, 신화적 표현을 통한 이상 세계의 표현, 화려한 색채 사용을 통한 활력 불어넣기 등 활력을 잃은 거리에 생명감을 불어넣기 위한 작업들을 주로 시도했다. 이때의 그라피티는 '거리미술' 성격을 띤다고 볼 수 있다.

둘째, 2017년에는 공공미술에 대한 근본적인 고민을 깊게 하고 접근한 흔적이 나타난다. 소수영의 작품은 최근의 공공미술에서 요구되는 참여와 개입, 소통의 과정을 거쳐 설치된 것이다. 그라피티가 단순히 거리 환경 장식용이 아닌, 작품을 통해 지역주민들과 소통하고 협업하는 과정을 거침으로써 지역을 활성화하고자 하는 최근의 공공미술 의미를 찾으려 시도했다. 또한 동두천 역사에서 한 자리를 차지했던 여성 의미를 찾고자 시도한 사례와 우리나라 그라피티 1세대 작가가 이 지역에서 활동하고 20년이 넘는 시간을 지나 다시 찾아와 작업을 함으로써 장소 특정성을 살리고자 한 사례가 나타난다.

셋째, 2018년에는 보산동 외국인관광특구에 인접한 보산역 교각에 작품을 설치함으로써 '환경미술' 차원에서 접근했음을 확인할 수 있다.

1. 2015~2016년 작품: 거리미술로서 그라피티

동두천은 미군 주둔과 함께 형성된 도시이다. 조선 후기에는 현재의 동두천이 양주군 이담면에 속했으나, 1963년에 이담면이 동두천읍으로 승격되고 난 후 1981년에 이르러 동두천읍이 시로 승격되면서 동두천시라는 이름을 갖게 되었다. 이 과정에서 1951년 7월 미보병 24사단을 필두로 한 미군이 주둔하면서 경기북부의 상업도시로 성장하고, 인구가 지속적으로 불어나면서 동두천시가 탄생하게 된 것이다. 따라서 이 지역의 역사성이나 고유한 지역문화보다는 이국적인 유흥 문화가 자리를 잡게 되고, 독특한 동두천만의 이미지를 갖게 되었다. 동두천 지명 또한 미군이 주둔하고 있는 캠프케이시를 통과하는 하천이 소요산 기슭에서 발원하여 신천으로 흘러간다 하여 유래된 이름인데, 지명 자체가 미군의 주둔지를 통과하기 때문에 미군과 쉽게 분리되지 않는 정체성을 갖는 도시이다.

2015년에 첫 설치가 되었던 그라피티 작품들은 프로젝트 시작의 의미로 동두천의 정체성 찾기에 초점이 맞춰진 것으로 분석된다. 유승백은 '메이드 인 헤븐'을 주제로 '하늘 위 마을'을 표현하였는데, 다문화로 어우러진 동두천을 이상적인 마을이 되고, 새로운 신화가 되기를 바라는 의미를 담아 작품을 제작하였다. 최진현은 '동두천' 지명의 유래와 미군 문화의 영향에 따른 이국적인 지역의 이미지를 한글 레터링으로 표현하였다. 도시재생을 위한 공공미술 작가로 널리 알려진 소수영은 미군이 빠져나간 보산동의 낡고 초라한 거리에 생명력을 불어넣기 위한 작업을 시도했다. 세 작품 모두 미군재배치로 활력을 잃어

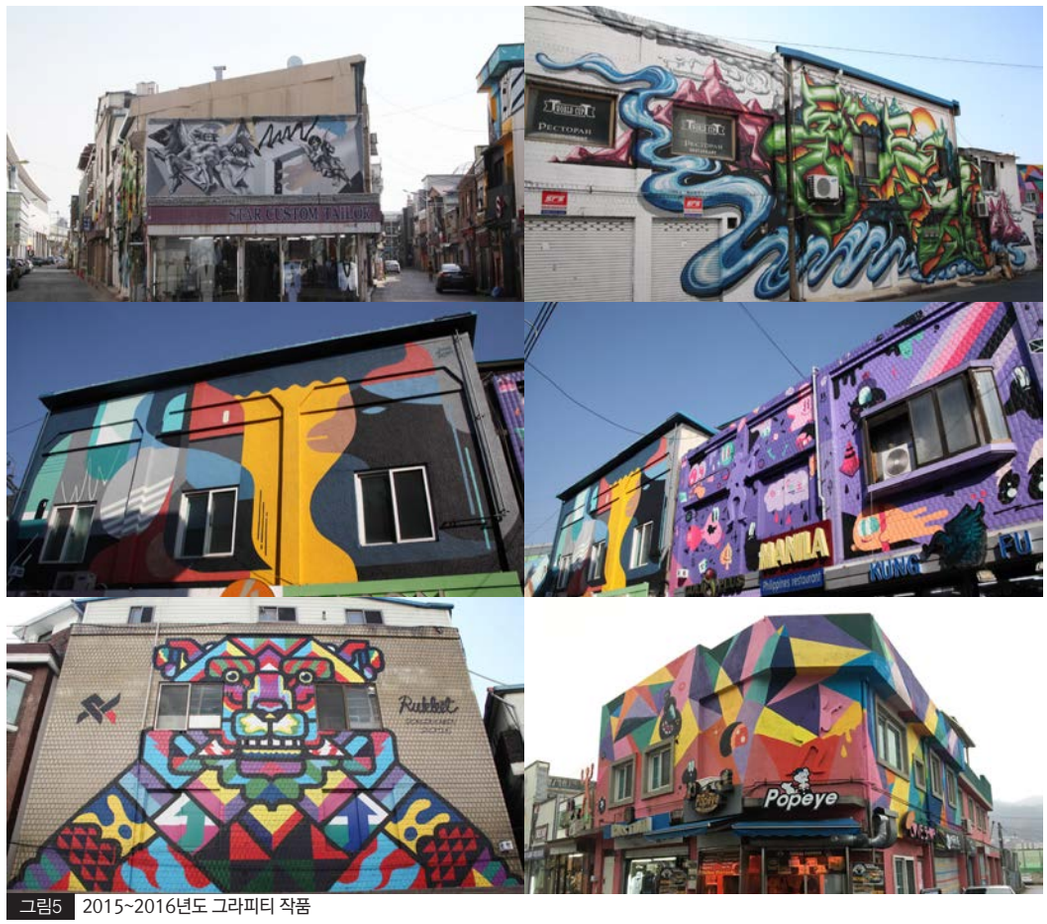


그림5 2015~2016년도 그라피티 작품

가는 보산동 외국인관광특구에 활력을 불어넣기 위해 동두천의 정체성을 찾아주고, 주민들이 행복하게 잘 사는 이상적인 도시를 바라며 활기찬 선과 색을 이용한 작품이라는 특징이 있다.
2015년에 설치된 작품들은 공통적으로 특색 있는 거리 만들기 차원에서 접근되고 있는 것을 확인할 수 있다.

2016년 설치작품에서도 2015년과 동일하게 동두천의 정체성 찾기와 거리에 활력을 불어넣기 위한 작품들의 특징이 나타난다. 최진현의 역동적인 그라피티를 비롯하여 파샤 와이즈와 정주영 등은 화려한 색을 이용하여 거리에 활기찬 이미지를 표현했다. 태국의 라킷은 수호신을 표현하여 동두천을 잘 지켜달라는 의미를 부여했다. 알렉스 세나는 보산동 거리의 이미지를 만들어내는 사람들을 관찰하고 특징을 표현했다. 이와 같이 2015년에서 2016년 작품들에서는 전반적으로 동두천의 정체성과 관련하여 고민하고 거리에 활력을 불어넣고자 시도했던 흔적이 나타난다.

2015년과 2016년의 전반적인 작업 결과를 통해 동두천만의 특별한 정체성을 되찾고, 미군이 떠난 보산동 외국인관광특구 거리를 특색 있고 긍정적인 이미지로 바꿔나가려 하는 것을 읽을 수 있다. 이처럼 초기 단계에서는 그라피티를 이용하여 '특색 있는 거리 만들기'를 목적으로 하는 '거리미술'로서 접근한 것으로 분석된다.

2. 2017년 작품: 공공미술로서 그라피티

그림6 2017년도 그라피티 작품

공공미술은 도시 공간에 설치되는 미술로서 기본적으로는 물리적 개념을 바탕에 두고 있지만 더 나아가서는 공공성이 있는 미술이라는 뜻으로 공공사회의 이익을 위한 물리적 개념 이상의 확장된 의미까지 갖는다. 그라피티가 태동하기 시작했던 20세기의 초기 그라피티는 낙서 수준에 머물러 공공성과는 반대편에 있었으나, 예술의 반열에 들어서면서 공공성을 지향하는 방향으로 흘러가고 있다. 최근의 그라피티는 공공미술로서 도시환경을 아름답고 유쾌하게 변화시켜 줄 뿐만 아니라, 심지어 공익적 메시지를 표현하는 강력한 커뮤니케이션 매체로서도 기능을 하고 있어 이제는 그 무게가 적지 않다.

공공미술은 소수 특권층만 누리던 예술이 공적 공간을 통해 대중에게 다가감으로써 예술의 역사에서 작품에 공공성이 강조되어 새롭게 나타난 장르이다. 그러나 초기의 공공미술은 단지 건물 밖의 장소 속에서 미술작품이 설치되는 수준에 머물면서 그 장소와 특별한 관계를 맺지 못했다. 때문에 장소 자체가 공공미술의 가치를 갖게 되는 단계로 발전을 하였다. 그러나 이조차도 장소에 내포된 공공성의 핵심 요소로서 관객이 배제되어, 최근에는 관객의 참여와 개입이 중시되는 새로운 장르 공공미술이라는 개념이 수잔 레이시에 의해 제안되면서 공공미술의 가치판단 기준이 바뀌었다. 새로운 장르 공공미술에서는 작품이 설치되는 장소의 특성과 조건에 따라 관객과 긴밀한 관계를 맺고, 특히 관객의 참여와 개입이 중시된다.

보산동 그라피티 조성사업에서는 2017년부터 새로운 장르 공공미술의 의미를 살리고자 하는 시도가 있었던 사례가 일부 나타난다. 지역주민은 작가와 함께 자신의 건물에 대한 작품을 상의하고, 작가는 지역주민 요청과 자신의 작품 스타일을 결합하여 함께 만들어가는 공동의 거리예술을 보여주었다.

공공미술 작가로 잘 알려져 있는 소수영 작품이 이에 해당된다. 소수영은 2015년 사업 첫 시작단계에서 프로젝트에 참여했는데, 주민들 반응이 좋아 2017년에도 참여했다. 특히 2017년에는 주민들 의견을 들어가면서 함께 작품을 진행했다. 소수영의 경우와는 다르지만 다른 작가들도 장소성을 바탕으로 자신들의 작품을 진행했다. 심찬양은 동두천 역사에서 한 자리를 차지하고 있는 여성 의미에 대해서 긍정적으로 바라보고자 하는 마음을 담아 한국문화와 미국문화의 경계선상을 한복 입은 여성의 모습으로 시각화하였다. 한국 그라피티 1세대 작가로서 초기에 보산동에서 그라피티 작업을 했던 박준기는 20년의 시간을 지나 동두천에서 다시 새로운 스타일로 작업을 함으로써 화려한 색을 통해 활력 있고 긍정적인 이미지로 변화하기를 바라는 마음으로 작품을 남겼다. 유승백은 2015년 초기의 신화를 바탕으로 변화해가는 거리의 이미지를 작품으로 다뤄 완성하였으며 신혜미는 동두천에서 활동하는 지역 상인들의 모습들을 캐릭터로 표현하여 일상을 살아가는 동두천 주민들에게 소소한 재밋거리를 주고자 하는 마음을 담아 작품을 제작했다. 이 외에도 김병인과 전지훈은 동두천 일대가 갖고 있는 음악사적 배경과 요소들을 담은 그림을, 그리고 임동주와 유인준은 동두천 주민들에게 활력을 불어넣어주기 위한 밝고 화려한 작품을 남겼다.

동두천은 '미군 기지촌'이라는 오명을 안고 있는 도시이다. 여기에 공공미술을 적용함으로써 활력을 되찾고, 이미지가 변화하는 것은 주민들에게 매우 반가운 일이다. 공공미술이 지역사회에 긍정적인 기능을 하고, 주민들이 공공미술에 대한 매력을 느끼면서 함께 참여하고 개입했다는 점에서 2017년의 그라피티 작업에서는 공공미술로서 의미가 한층 높게 발생된 것으로 분석된다.

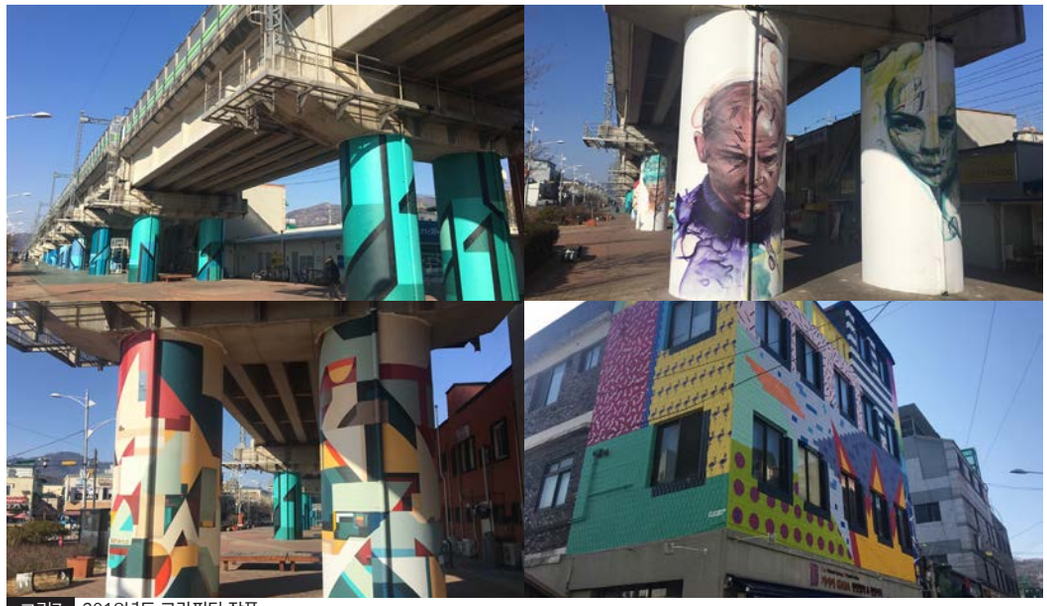


그림7 2018년도 그라피티 작품

3. 2018년 작품: 환경미술로서 그라피티

2018년의 그라피티 작업에서는 지하철 교각을 이용한 환경미술을 선보였다. 도심 곳곳에 자리 잡은 회색 콘크리트 기둥은 도시의 차가운 인상만을 남겨놓는다. 하지만 동두천 보산역 지하철 교각에 그려진 그라피티 작품들은 예술을 통해 새로운 이미지를 창조할 수 있음을 보여주었다. 이 작품들은 야간에 변화하는 조명에 의해 관람자의 미적 감흥에 변화를 주는 요소로 작용한다. 이것은 빛을 이용한 연출 기법으로, 보산동 그라피티 프로젝트가 실험적인 환경미술로서도 의미가 있음을 보여주는 사례이다.

이탈리아 조이스(Joys) 작가는 도심 속 차가운 교각 이미지를 작품을 통해 새로운 문화공간으로 변화시키고, 많은 사람들이 쉬어갈 수 있는 공간으로 이용되기를 바라는 마음을 담아냈다. 조이스 작품은 관람방향에 따라 나타나는 알파벳 형상이 담겨져 있다.

프랑스 출신 호파레(Hopare) 작가는 대표적인 6개 대륙 인종 얼굴을 그려놓음으로써 모든 인종이 평화롭게 함께 살아가는 공간이라는 것을 암시했다. 작가는 작품을 통해 '누구나 같으며, 아름답다'라는 메시지를 전달하고 있다. 특히 보산동은 동두천시에서도 다양한 인종이 모여 사는 곳으로 호파레의 작품이 돋보이는 공간이기도 하다.

조이스와 호파레의 교각작품은 자연스럽게 협동작품이 되었다. 조이스는 철저한 계산과 건축적

인 도식으로 작품을 남기는 작가이며, 호파레는 즉흥적인 선과 컬러를 통해 작품을 만들어나가는 작가이다. 전혀 어울릴 것 같지 않은 두 작가 협업은 세계 어느 곳에서도 존재하지 않는 동두천에만 존재하는 작품으로 남겨 놓았다.

스위즈(Swiz) 작가는 보산동 외국인관광특구 건물들과 거리들을 조합하여 교각 기둥에 남겨놓았다. 스페인 출신 안토니오 마레스트(Antonyo Marest) 작가는 스페인 특유의 색상을 사용하여 노후 된 상가건물을 지중해 이미지가 연상되는 건물로 탈바꿈시켰다. 작가는 아이스크림 토핑으로 비유되는 알록달록한 패턴을 사용하여 향기로운 건물이라는 작품을 남겨놓았다.

공공미술을 활용한 공간재생 디자인

보산동 그라피티 조성사업은 조각이나 벽화 등 기존에 널리 알려졌던 공공미술 기법에서 탈피, 그라피티라는 독특한 장르를 활용하여 접근함으로써 고정관념을 깨는 신선함을 보여준 공공미술 프로젝트이다. 그라피티라는 독특한 미술 장르를 마음껏 표현할 수 있는 기회가 주어졌을 때 기획자와 작가들은 설렘이 크기 않았을까 생각한다. 하지만 성장요인이 사라져 쇠퇴된 원도심을 활성화하는 것 자체가 쉽지 않은 일이고, 그라피티를 공공미술로 활용하여 공간을 재생한다는 것은 더욱 어려운 일이다.

한때 반달리즘으로 낙인 찍혔던 그라피티를 어떻게 공공미술로 활용할 것인가. 그라피티 본래 개성을 상실하면서 공익성을 추구할 것인가, 환경미화라는 현실과 적당히 타협할 것인가. 그러나 그라피티는 어떻게 접근하느냐에 따라 낙서가 될 수도 있고, 거리미술, 도시미술, 환경미술 그리고 공공미술이 될 수 있다. 그라피티가 예술로 인정받고, 다양한 성격으로 확장 발전될 수밖에 없는 이유 한 가지가 여기에 있다. 그라피티 장르는 무한한 예술적 가능성을 안고 있는 장르이다. 이미 많은 작가들이 예술이 필요한 장소를 찾아다니며 그라피티를 공공미술로 활용하여 세상의 긍정적 변화를 위해 노력하고 있다. 이러한 점에서 보산동 외국인관광특구의 그라피티 조성사업에서는 그라피티를 공공미술로서 지역 활성화에 기여하는 방향으로, 예술의 사회적 가치를 창조해내야 한다는 막중한 책임감을 부여받게 된다. 이 점에 대한 고민의 흔적이 프로젝트 진행과정과 결과물 차이에서 나타났다고 판단된다. 보산동 외국인관광특구 공공미술 프로젝트는 그런 면에서 진지한 접근태도가 엿보인다.

지속성을 통한 공공미술 성과 만들어가기

한편 어느 사업이나 그렇듯이 사업성과가 중요하다. 그래서 결과가 어떻게 되었느냐 하는 것이 보편적 관심사겠지만, 아쉽게도 현재 단계에서는 성과적 측면을 정확하게 말하기가 어렵다. 2019년 현재 그라피티 조성사업은 마무리가 되었지만 경관 연출과 관련된 환경개선사업, 세계음식거리 조성사업 등 특화거리 조성사업이 아직 진행 중이다. 사업성과에 대해서는 동두천시 사업계획에 따른 각 사업들이 상관관계가 만들어지면서 일정 단계에 도달했을 때 종합적으로

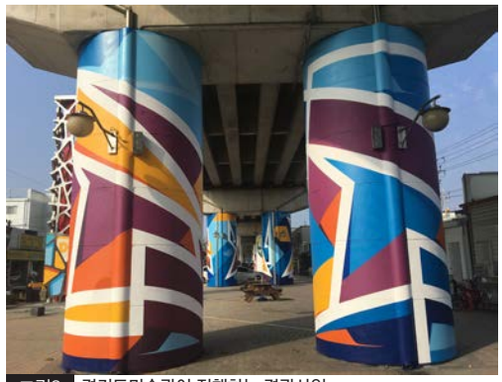


그림8 경기도미술관이 진행하는 경관사업

논하는 것이 타당할 것이다. 한두 가지 특화된 단기적 사업을 통해서 쇠퇴했던 지역이 갑자기 활성화 되는 것을 기대하기는 어렵다. 단기적 성과보다 더 중요한 것은 지속성이다. 지역 활성화 단계에 진입하기 위해서는 지속성이 담보되어야 함을 무엇보다 강조하고 싶다. 이러한 관점에서 경기도미술관이 그라피티 사업 맥락을 이어갈 수 있는 후속사업으로 새롭게 진행하는 공공미술과 환경미술 성격을 담은 경관사업은 긍정적으로 보인다. 그라피티에 대해서 주민들과 방문객들은 흥미로운 반응을 보였다. 이 점에 대해서 사업을 통해 적어도 그라피티가 도시재생에 대한 인식 변화를 이끌어내는 매체로 작용되었다고는 판단할 수 있다. 또한 동두천 문화특구에 대한 사람들의 관심이 늘고 있다는 점에서 공공미술의 가능성을 기대해볼 수 있다. 여기에 지속성이 더해진다면 성과적 측면에 대해서 기대하기가 더 쉽지 않을까 생각한다.

PERSPECTIVE IN SPACE
Vol.12
DECEMBER 2019
KOREAN INSTITUDE OF INTERIOR DESIGN

SPECIAL 2

- 유럽의 공간재생 – 김문덕
- 호주의 공간재생 – 노정은
- 미국의 공간재생 – Erin Cunninham, 박남규

바르셀로나의 재래시장을 활용한 프로젝트를 통해서 유럽의 공간재생을 바라보다

김문덕 | Mundeok, Kim
건국대 글로컬캠퍼스 디자인대학
실내디자인전공 명예교수

유럽의 공간재생과 빌바오 효과, 그리고 바르셀로나

유럽의 공간재생 이전에 도시재생을 거론할 때, 항상 언급되는 것이 빌바오 효과라는 단어이다. 빌바오 효과는 문화와 예술이 도시에 미치는 현상을 의미하는 것으로 거의 관광객들의 외면을 했던 스페인 북부의 공업도시였던 빌바오가 1997년 도시재생 사업의 일환으로 구겐하임 미술관을 유치한 결과에 따른 경제적 부흥을 의미하고 있다. 프랑크 게리가 설계한 빌바오 구겐하임이 들어서면서 매년 100만 명의 관광객들이 방문, 200년 기준으로 2조 천억 원에 이르는 경제효과를 가져왔다는 것 자체로 도시재생이란 측면에서도 획기적인 사건이었다.

이 사건은 20세기에 도시들이 발전하면서 경제학자들은 국가에서 개별 도시로 힘의 균형이 이동할 것이라고 예측을 뒷받침한다. 특히 서유럽의 주요 도시들과 미국 도시들은 점점 도시에서의 산업에 제조업을 포함하지 않으면서 스스로를 재창조하는 문화적 가치에 우선순위를 부여하면서 지방 자치 단체들과 비영리 단체들은 스타 건축가들의 명성을 이용, 교통과 관광 수입을 유도하기를 원하였다. 그러던 와중에 프랭크 게리의 빌바오에 위치한 구겐하임 미술관의 선풍적인 인기가 공간재생에 기폭제가 된 것은 부분적으로 사실이다. 물론 여기에서 중요한 것은 스타 건축가의 건축물 하나로 빌바오라는 도시의 재생이 성공했다기 보다는 행정적 지원과 관민의 협력, 그리고 프로그램 등 다양한 요인들이 결집해서 만들었다고 보는 것이 정확할 것이다. 2017년에 석박사생들과 빌바오를 비롯해서 바르셀로나, 마드리드 등 스페인의 도시들과 함께 포르투갈을 답사한 적이 있었다. 그 때 그 지역의 공간재생 프로젝트들도 많이 보았는데, 가장 인상적이었던 것은 빌바오 사례보다는 바르셀로나에서 이루어진 시장 프로젝트들이었다. 원래 보려고 했던 것은 요절한 건축가인 엔릭 미라예스의 산타 카타리나 재래시장 등의 공간재생 사례들이었지만, 다른 시장들의 사례를 접하면서 서민들의 삶과 직결된 공간인 재래시장을 어떻게 공간재생을 하였나가 눈에 들어 온 것이다. 도시의 공간재생은 빌바오처럼 스타 건축가를 활용한 이벤트 같은 작업이 아니라 시민들의 삶과 밀접하게 직결된 공간을 대상으로 한 사례들이 더

건국대 글로컬캠퍼스 디자인대학
실내디자인전공 명예교수
한국실내디자인학회 명예회장
도쿄, 요코하마 공간으로 체험하다 등 저서 다수

서민들의 피부를 체감하게 하는 것이라는 생각이기 때문이다.

서민들의 삶의 터전인 재래시장 공간재생 프로젝트

유럽에서 서민들의 삶과 가장 밀접한 공간은 광장이라고 할 수 있다. 그러기에 유럽의 신합리주의 건축가들은 포스트모던 건축을 통하여 광장과 주랑이라는 건축적 요소를 적극적으로 도입하였으며, 그것에 영향을 받은 마리오 보타 같은 건축가도 리움의 지하공간을 원형의 광장으로 디자인하였다. 유럽인들에 있어서 광장은 우리 전통마을의 느티나무 아래서 담소를 나누는 공간과 마찬가지인데, 그런 광장처럼 서민들의 삶과 밀접한 곳이 재래시장이라고 할 수 있다. 재래시장은 우리 서민들의 삶과도 밀접한 공간이기에 국내에서도 서민 경제 살리기의 일환으로 재래시장 활성화 방안에 대한 연구와 시도를 진행하였다. 유럽에서도 스페인, 그리고 특히 바르셀로나를 답사하면서 우리는 재래시장 공간재생 프로젝트를 많이 접할 수 있었으며 특히 한 곳에서는 그 프로젝트에 대한 전시도 하고 있어서 그들이 서민들의 삶을 활성화 하는 일환으로 그곳을 주목하고 있다는 것을 피부로 느낄 수 있었다. 그러면 바르셀로나의 재래시장 공간재생 프로젝트 사례를 통해서 그들이 추구하는 것을 알아보자.

카탈로니아의 문화를 반영, 현대적으로 재해석한 산타 카테리나 마켓

그림1 파도치는 것 같은 지붕으로 신구의 대비를 보여주는 산타 카테리나 마켓

그림3 산타 카테리나 마켓 실내풍경

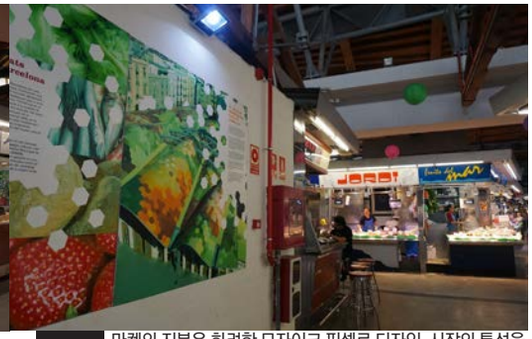


그림4 마켓의 지붕은 화려한 모자이크 픽셀로 디자인, 시장의 특성을 표현하고 있다

산타 카타리나 마켓(2005)은 바르셀로나 고딕 지구 중심부에 위치한 재래시장을 공간 재생을 한 프로젝트로 요절한 천재 건축가 엔릭 미라예스와 베네데타 타글리아부 부부의 작품이다. 오래된 중세 교회와 대성당 사이를 지나서 나타나는 마켓은 파도가 치는듯한 곡선형 지붕이 인상적인 공간으로 안토니오 가우디의 공간을 현대적으로 재해석한 것 같은 느낌을 받는다. 아치형 주랑과 박공으로 이루어진 과거의 공간과 파도형 지붕과 휘어진 파이프들로 이루어진 다발 기둥에 의해 신구의 대비를 보여주는 마켓은 침체된 재래시장에 가우디를 현대적으로 해석한 것 같은 역동적인 지붕 구조와 지붕을 덮고 있는 색채감 있는 타일, 역동적인 구조의 강철 파이프 기둥들, 그리고 길게 내민 캔티레버형 지붕으로 바르셀로나의 무더위를 피한 쾌적한 시장으로 재탄생시켰다. 채소와 과일, 생선을 주로 판매하는 재래시장의 이미지를 화가 토니 코멜라가 모자이

그림2 주요 통로 부분을 천정고를 높여서 공간감과 함께 주동선임을 표현하고 있다.

그림5 공사를 하다가 발견한 유적지에 대한 내용을 전시한 공간

그림6 산타 카테리나 마켓 실내풍경

그림7 거대한 캐노피가 인상적인 바르셀로네타 마켓 전경

크 픽셀로 작업한 거대한 파도형 지붕에 육각 세라믹 타일로 마감하여 역동적인 형태로 문화적 연계성을 표현하는 동시에 차광, 통풍과 환기, 채광을 위한 효율적인 장치로 디자인, 실제 시장을 돌아다녔을 때도 활성화 된 분위기를 체감할 수 있었다.

가우디, 피카소, 카잘스, 미로, 달리 등 세계적인 예술가들을 배출한 바르셀로나답게 천재적인 건축가인 미라예스는 요절하였지만 과거 재래시장을 지역의 예술과 디자인적 감흥을 공간에서 느낄 수 있는 방법으로 공간재생을 한 것이다. 공사 중에 지하에서 로마 시대의 유물을 발견, 시장 한 쪽에 유물을 전시하는 공간의 설치와 건축가의 요절 등 우여곡절 끝에 8년이나 지나서 완공된 프로젝트이기도 하였지만 시장이 활성화 되어있음을 느낄 수 있었다.

역동적인 형태로 재생, 활성화를 도모하는 바르셀로네타 마켓

바르셀로네타 마켓(2007)은 지하 2층, 지상 3층 규모의 시장으로 시우타데야 공원의 남쪽에 위치한 공간재생 프로젝트로 상기한 산타 카테리나의 경우처럼 지붕 등 형태에 있어서 역동적인 형태를 하고 있는 시장이다. 신구의 관계에 있어서 공원 쪽에 면해 돌출한 오브제 같은, 거대한 캐노피가 인상적인 마켓 역시 대비적인 입장의 공간재생 프로젝트로 디자인을 한 미아스 아키텍츠(MiAS Architects)의 조셉 미아스(Josep Mias)가 카테리나 마켓을 한 미라예스의 사무실에 근무한 경력이 있다는 것에서 어떤 연계성을 느낄 수 있다. 주로 어부들이 많이 살던 바르셀로네타라는 지역에 위치한 시장은 동시에 수산자원을 주로 거래하였지만 퇴락해서 버려졌던 공간을 현상공모로 재생하였다. 지역성이 강한 지역임을 고려하여 카탈로니아의 동화 삽화가로 유명한 세자르 만리케의 물고기 그림들에 나온 형태들을 기존 철골구조에 적용, 꼴라즈 형식으로 재생한 프로젝트이다 보니 역동적인 형태와 공간을 취한 시장으로 변모한 것이다. 미아스가 근무하였던 미라예스 사무실이 입지 분석을 할 때, 입지와 주변 환경을 찍은 사진들을 꼴라즈 방식으로 표현한 것을 본적이 있는데 그런 영향이 디자인에 나타난 것 같았다. 공원과 면한 광장 부분을 지하 주차장으로 활용하면서 시장의 높은 부분은 3층, 낮은 부분은 2층으로 구성하여 상점들과 레스토랑이 들어가게 디자인하였다. 건축가 미아스는 돌출한 캐노피처럼 공간에서 있어

확실한 식별성과 이웃들과 교류를 위한 공간, 문화적인 맥락과 공원에 면해 있는 시장이라는 특성으로 고려하여 공간재생을 하였다. 무더운 여름날씨에 확실히 캐노피에 의해 만들어지는 그늘이 효과가 있다는 것을 답사를 하면서도 느꼈기에 그런 접근을 한 것 같았다.

과거의 마켓이 복합문화공간으로 변신한 엘 보른 문화센터

엘 보른 문화센터(2013)는 과거 마켓이었던 건물을 문화센터로 공간재생한 사례로 원래 우리가 답사 예정지에는 없던 프로젝트이었다. 다른 프로젝트를 찾아가는 길에 우연히 보게 된, 유리로 된 수정궁 같은 외관에 반해서 들어간 문화센터는 거대한 유적지를 보존하는 장소처럼 느껴지는 공간이었는데, 실제로는 박물관, 카페, 서점 등이 있는 복합 문화공간이었다. 이곳은 과거 재래시장인 보른 마켓이었던 곳으로 1873년도에 세워진 철골조 건축물로 건축가 안토니 로비라 이 트리아스(Antoni Rovira i Trias)가 설계한, 카탈로니아 건축에 있어서 모더니즘의 시작을 알린 프로젝트였다고 한다. 1971년까지 시장으로 사용하였다가 그 후 다른 용도로 변경, 다시 도서관으로 사용하기 위한 프로젝트를 진행하였으나 중세시대의 유적이 발굴됨으로 유적을 보존하는 박물관이 있는 문화센터로 재생하였다. 재생 작업은 바리스 건축사무소(Varis Architects)와 UTE 등에 의해 공간뿐만 아니라 동시에 프로그램에 대한 고려를 하면서 이루어졌다. 이 문화센터는 지역의 역사에 대한 정보의 수집과 홍보,

그림8 마켓의 실내 풍경

그림9 3층 높이 공간에는 식당이 위치해 있다

그림10 캐노피가 돌출된 공간은 무더위를 피하는 휴게공간으로 사용이 된다

문화센터 내 회의와 토론, 과거의 기억과 문화유산에 대한 국제적 프로그램과 프로젝트를 위한 문화와 예술 행사 제공의 장을 목적으로 재생한 것이다. 실내공간은 실내이지만 마치 1800년대의 외부공간처럼 느껴지는 천창이 있는 넓은 공간을 돌아다니면서 과거의 유적지와 함께 전시를 보면서 카페에서 커피를 마시거나 서점에서 책이나 다른 물건을 살 수 있는 쾌적한 분위기의 문화센터였다. 방문했을 당시에 마침 재래시장을 공간 재생한 프로젝트들을 전시하고 있어서 스페인 내에서 서민들 삶과 밀접하게 연결된 재래시장의 활성화에 대해 많은 관심을 가지고 있음을 알 수 있었다.

결론

최근 몇 년간 석박사생들과 이탈리아, 오스트리아, 스페인, 포르투갈을 답사하면서 공간재생 프로젝트에 대해서 느낀 것은 과거와 다른 방향으로 가고 있다는 생각이 들었다. 과거 밀라노를 방문했을 때, 현대적인 건축물들을 도심에서 찾아보기 힘들었는데, 몇 년 전 답사로 방문을 했던 밀라노는 빌바오 효과에 자극을 받았는지 도심지 곳곳을 시자 펠리, 자하 하디드 등전세계 유명 건축가들의 건축물로 채워지고 있어서 약간 놀랐던 기억이 있다. 그리고 고전건축의 보고라고 할 수 있는 로마에서도 도시재생에 영향을 받은 공간재생 프로젝트에서 마씨밀리아노 훅사스나 오딜 데코 같은 해체주의 경향의 건축가들이 활동하는 것을 보면서 보존보다는, 공간의 임팩트로 경제를 활성화하기 위한 쪽으로 방향을 선회

그림11 마켓의 측면 풍경

하고 있다는 생각이 들었다. 프랭크 게리의 빌바오 구겐하임의 임팩트가 준 가시화가 유럽의 곳곳에 영향을 주고 있다는 것이다. 바르셀로나에서 본 재래시장을 공간재생한 사례들이 그 영향을 단적으로 나타내고 있다고는 생각하지 않지만 역사적인 흐름의 맥락을 중시하던 유럽도 빌바오 효과와 파리의 빅 프로젝트로 인한 관광객의 유입으로 보존만이 능사는 아니라고 판단하는 것 같았다. 이 사례에서는 신축하였기에 언급하지 않았지만 역사적인 벼룩시장을 이전한 프로젝트를 지붕을 반사재로 마감, 거대한 오브제 같았던 엔칸츠 마켓(2013)이 보여준 입장이 지금의 유럽의 한 단면이 아닌가하는 생각이 들었다. 새 시대라는 항아리에 새로운 물을 담아야 한다는 공감대가 형성되고 있다는 생각이 들지만, 문제는 공간의 재생이 공간만의 문제가 아니라 공간을 활성화시키는 또 다른 힘인 프로그램이 같이 한 상생작용을 해야 할 것이다.

과거 기억과 현재 커뮤니티의 관계생성에 중점을 두는 도시재생 디자인 – 호주 시드니 시의 사례 중심으로

노정은 | Lo, Jungeun
백석대학교 디자인영상학부 교수
실내디자인학회 이사

건국대학교 건축전문대학원 박사과정을 졸업하고 현재 백석대학교 디자인영상학부에서 재직하고 있다.

도시의 발전에 관한 한, 우리사회는 지난 삼십년간 순식간에 신도시가 개발되는 현장, 말 그대로 상전벽해의 장면을 보아왔으며 재건축재개발에 의한 화려한 변신과 거주자교체를 겪으면서, 이러한 변화를 잘 감지하고 신속히 적응하는 것만이 마치 잘 사는 능력처럼 인식되기도 하였다. 그러나 팽창과 교체의 속도가 빨랐던 만큼 기존 도심의 슬럼화 현상과 커뮤니티의 소외와 상실감이 또 다른 사회적 문제점으로 드러나면서 그동안 우리가 추구해왔던 방향과 수법들에 대해 반드시 재고해 봐야하는 시점에 다다랐다고 생각한다. (그림 1, 2)

근대 이후 급속도로 많은 사람들이 도시 속에 살아가게 된 인간사회에서 도시재생의 과제는 구성원의 생존 여부와 인간으로서 누릴 수 있는 행복한 삶의 질을 결정하고 있는 키워드가 되었기에, 도시정책의 결정자 뿐 아니라 이를 수행하는 디자이너 및 관련자, 그리고 커뮤니티의 구성원 모두 매우 구체적이고 진지하게 고민해야하는 그 누구도 피해갈 수 없는 문제가 되었다.

도시재생을 어떻게 접근할 것인가의 문제는 우선 도시의 구성요소가 무엇인지 먼저 인지하고 무엇을 재생해야 하는가를 선택하는 문제에서 출발하여야한다. 도시는 하드웨어인 물리적 요소들과 이를 관장하는 비 물리적 요소들, 다시 말해 커뮤니티를 구성하는 사람들로 이루어져있기에 도시를 재생한다는 것은 당연히 그들이 지니고 있는 생활행태, 관습, 욕구, 행복 등이 매우 중요한 구성요소라고 할 수 있다. 따라서 도시 재생의 이슈는 엄밀하게 도시에서 살아가는 사람들 즉, 커뮤니티의 재생을 뜻하며 그들의 삶의 질 향상과 행복추구권, 생활환경의 질적 향상과 윤리

그림1 What Is Urban Renewal?

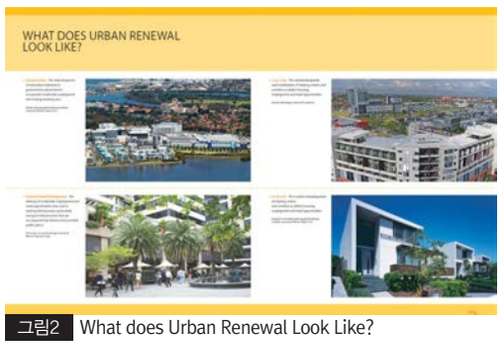


그림2 What does Urban Renewal Look Like?

적인 발전을 추구하여 그들이 지속적으로 도시에서 살아가는 것이 가능하도록 추구해야 한다. 따라서 그런 관점을 갖고 도시재생에 필요한 정책방향과 이를 위한 구체적이고 실현가능한 충분한 제도적 뒷받침을 통해 성공한 사례라고 여겨지는 시드니 시의 사례를 살펴보고자 한다. 시드니시의 기본적인 도시정책은 사회안전제도에 기반을 두고 라이프라인(Lifeline)[1] 관점에서 도시재생 전략을 계획하고 있으며, 장기간에 걸쳐 연속성을 지닌 계획으로 구체적으로 실행되어 오고 있는 중이다. 시드니시가 추구하고 있는 이 '라이프라인(Lifeline)'이라는 개념의 사전적 뜻은 '특히 도움을 받는 방법, 즉 만족스러운 방식으로 삶을 영위할 수 있는 방법'을 뜻한다. 다시 말해, 행복한 삶을 영위하기 위한 사회정책 방향을 의미하는 것이며, 도시재생 정책에 해당한다면 이는 커뮤니티 구성원들의 만족스런 삶의 질이 목적이 되는 것이라고 할 수 있다. 구성원의 행복한 삶의 유지에 기반을 두는 물리적 변화의 수행은 앞서 이야기한 도시재생에서 우리가 선택해야하는 문제에 대한 해답이 될 수 있다고 여겨진다. 그리고 이것은 꽤나 오랜 시간이 걸리는 아주 신중한 일이기에 시드니 시 역시 도시재생을 위하여 "Sustainable Sydney 2030" 과 "Planning for 2050" 까지 중장기적인 계획을 준비하고 있으며, 2009년 발표된 시드니의 도시재생 기본 정책방향은 세 가지 주요 개념을 정리하고 도시 재생 대상을 아래와 같은 네 가지로 구분하여 실행하고 있다.[2] (그림 3, 4)

그림3 Sustainable Sydney 2030

그림4 sydney 2050 engagement

What is urban renewal?

- Urban renewal ensures that existing urban environments can evolve to meet the needs of a growing and changing population. It is the lifeline that guarantees our cities are continually revitalized.
- Urban renewal is about accommodating growth, creating better places for new and existing communities, and improving the sustainability of our cities by making better use of underutilised land infrastructure and promoting the use of public transport.
- Urban renewal can be undertaken on a large or small scale depending on the residential and employment growth that is needed, the capacity of existing infrastructure and community expectations.

What does Urban Renewal Look Like?

1) Transformation: The redevelopment of redundant industrial or government owned land to incorporate residential, employment and retail generating uses.
2) Transit Oriented Development: The delivery of residential, employment and retail opportunities near new or existing infrastructure, particularly transport infrastructure, that are accompanied by vibrant and accessible public paces.
3) Large scale: The substantial growth and revitalisation of existing centres and corridors to deliver housing, employment and retail opportunities.
4) Small scale: The modest redevelopment of existing centres and corridors to deliver housing, employment and retail opportunities.

위와 같은 시드니시의 도시재생정책은, 비록 우리보다 도시의 역사는 짧고 변화의 속도도 느리지만 수 년 간에 걸친 신중한 계획과 실현가능성

1) 라이프라인의 사전적 의미: 특히 도움을 받는 방법, 즉 만족스러운 방식으로 삶을 영위할 수 있는 방법 〈출처: daum.net〉
2) https://issuu.com/propertyozsa/docs/property-council---urban-renewal-lifeline---final-

이 높은 검증된 수법들을 적용하는 성향을 보여왔다고 평가되어왔다. 따라서 시드니 시의 도시재생프로젝트 중 첫 번째 분류에 해당하는 노후된 맥주공장을 호텔로 재생하여 지역 활성화에 성공한 사례와 두 번째 분류에 해당하는 폐선된 철로를 보행자공공시설로 재생한 사례들을 방문하여 얼마나 실질적이고 계획적이며 특히 커뮤니티의 맥락을 고려하여 재생을 위한 작업을 수행했는지 구체적인 면모를 살펴보고자 한다.

1) 치펜데일 지역과 올드클레어 호텔 (The Old Clare Hotel)

치펜데일 지역 (the chippendale area)은 1819년 윌리엄 체펜데일이 정착한 곳으로 투스의 맥주, 화이트윙즈 케이크, 맥로버슨의 초콜릿 공장 등이 자리잡고 있던 과거의 공장지대이며, 시드니 정착기 시절 스토리의 전설적인 피그 메리[3]이야기가 있는 마약과 범죄가 창궐한 우범지대였다. (그림 5) 현재는 시드니공과대학(UTS) 길 건너편 센트럴 파크 애비뉴 쇼핑센타를 시작점으로 뒤편 10여 개의 작은 블록으로 이루어진 작은 동네이다. 여기에 센트럴 기차역 근처, 오래된 공장 건물을 개조해서 만든 레스토랑, 카페, 갤러리들이 즐비한 시드니 셀럽들에게 핫한 장소로 손꼽히고 있다. 특히 켄싱턴스트리트를 따라 5분쯤 걸어가다 보면 공장 노동자들이 살았던 조그마한 주택가, 레스토랑과 카페 등으로 변신한 것으로, 가난한 공장 노동자들의 집이었던 탓에 건물은 작고 다 똑같이 생겼지만 직접 만든 수제 초콜릿이나 디저트용 케이크, 직접 디자인한 구두를 파는 등 작고 특색 있는 물건이 가득 차 있다. 주택가 구석구석, 크고 작은 갤러리 20여 개가 있으며, 도심과 가까우면서도 상대적으로 집세가 싼 덕분에 인근 UTS 학생을 비롯한 20대 청년 및 가난한 예술가들의 주거지가 됐다. 사실 치펜데일의 역사를 찾아보면 오랜 세월동안 이 지역에서 Kent Brewery의 존재는 대단하여 1980년대까지 1000여명의 근로자가 관련업에 종사하고 있었으며 술을 마시는 것이 권장되는 분위기속에서 취한 상태로 일상을 보내는 것이 다반사인 지역으로, 2005년 매각되어 문을 닫게 될 때까지 시드니의 'No-go'지역 가운데 하나[4]였다고 기록하고 있을 정도이다. (그림 6)

그림5 바로 옆의 수십층 짜리 원센트럴파크빌딩과 길 건너 UTS의 현대적 건축물과 대비를 이루며 공존하고 있다.

올드 클레어호텔은 원래 1810년 호주 이민자 숙소로 처음 지어졌다가 1834년 맥주공장인 Kent Brewery가 된 후 100년 넘게 맥주를 생산해오다가 경영학화로 공장이 문을 닫은 곳이다. 모퉁이의 바가 있는 건물은 원래부터 2층짜리 호텔로 사용되어왔던 오래된 역사를 지니고 있다. 이 Clare Hotel Pub과 Carlton & Brewery Building은 현재 시드니의 상징적인 문화유산으로 등재되어 있다. (그림 7)

그림6 한 건물을 작게 나누어 쓰던 노동자들의 숙소가 쇼핑문화의 거리가 됨〈출처 www.timeout.com〉

그림7 1830년대 중반부터 100년간 켄트맥주공장이였던 당시의 올드 클레어호텔

지역의 역사적 맥락을 고스란히 지니고 있는 이 오래된 두 개의 건물을 통로로 이어 2015년 Tonkin Zulaikha Greer Architects에서 62개의 객실 스위트룸, 3개의 레스토랑, 1층 바, 루트탑 수영장 및 바를 지닌 멋진 부티끄호텔로 재생하였

3) 치펜데일 지역의 정착기의 스토리에 나오는 도축장의 돼지고기로 연명하던 여성이야기 https://www.centralparksydney.com/explore/chippendale-a-rich-heritage
4) https://www.centralparksydney.com/explore/chippendale-a-rich-heritage

다. 칼튼 유나이티드 양조장 관리동과 카운티 클레어 호텔이라는 서로 연결된 두 개의 건물이 도시의 짜임새를 생성하고 있는 것이 공간적인 디자인 전략으로 보인다. 이전의 골목길을 둘러싸서 만든 '골목길 로비'이기에 시선은 그대로 투명한 로비를 통과하여 양측이 건너다보인다. '골목길 로비'를 중심으로 과거의 양조장 관리동의 반복적인 행정사무실 유닛들은 객실 유닛에 적합하여 호텔로 수용되었고, 관리동의 공공계단은 로비의 모든 층을 로비에서 루프탑 수영장까지 시각적으로 연결하는 보이드 역할을 하고 있다. (그림 8)

두 건물 사이의 외부 공간은 유리와 골드컬러의 금속프레임을 삽입하여 실내화 및 공간연결을 하였으며, 브릿지의 외부표면은 미러마감을 하여 존재감을 상실시키고 거울의 매끄러움과 기존 벽돌마감의 거친 느낌이 대비되도록 하고 있다. 양조장 건물쪽에는 벽체에 구멍만을 뚫어 브릿지를 연결한 것에 비해 펍쪽 건물은 테라스를 매달아 브릿지까지의 통로공간을 확보했으며 자치 비좁아 답답해 보일수 있는 테라스의 난간은 브릿지와 달리 유리로 마감하여 공간감을 확보하고 브릿지 내부 난간에 간접 조명을 두어 브릿지를 오브제화 하였다. (그림 9)

켄트양조장의 외벽이였던 벽체에 매달린 비상사다리 등을 그대로 두어 내부공간이면서 동시에 외부공간의 분위기를 느끼도록 하였다. (그림 10)

원래 외부였던 로비공간의 바닥재도 전체를 동일한 벽돌로 마무리하여 공간을 하나로 통일하였으며, 곳곳에 당시 노동자들이 사용하였을 것 같은 가구와 집기들을 오브제처럼 전시하여 세월의 흔적을 보여주면서 동시에 허물어낸 벽돌

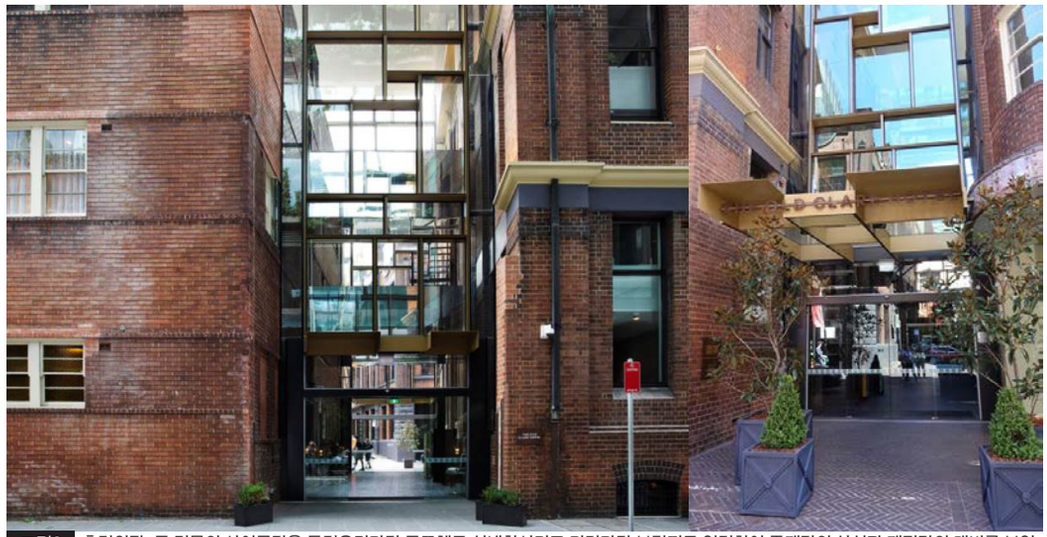


그림8 후면외관-두 건물의 사이공간을 투명유리마감 구조체로 실내화시키고 미러마감 브릿지로 연결하여 존재감의 상실과 재질감의 대비를 보임

그림9 석재마감 브릿지와 유리난간으로 기존을 노출시키고 브릿지를 오브제처럼 보이도록 함

그림10 원래 외부였던 중앙부 비상계단의 흔적

벽과 조화를 이루도록 하였다. 절단되어 허물어진 벽, 드러난 벽기둥과 오래된 의자, 언젠가 쓰였을 장식장 등의 가구 컬렉션을 통해 기억을 되새기게 하며, 여기에 반짝이는 금속소재를 활용한 현대적이고 미니멀한 디자인을 더해 기존 건축물과 새롭게 추가된 요소들의 대비에서 오는 미적표현에 초점을 두어, 전체적으로 세련된 느낌을 주었다. (그림 11, 12)

한편 호텔 공용 공간 및 객실내부에 설치된 모든 조명들은 사실 당시의 것이 아니라 패션 브랜드 The Rag & Bone Man에서 비틀의 헤드라이트

그림11 연결된 부분의 벽체를 허물고 필라의 형태로 구조 노출시킴 (둥근 콘트리트기둥 구조 보강), 마감재를 벗겨내고 내부의 거친 벽돌을 노출, 볼드한 그래픽으로 시각적 처리, 구조적 보강은 철재 빔

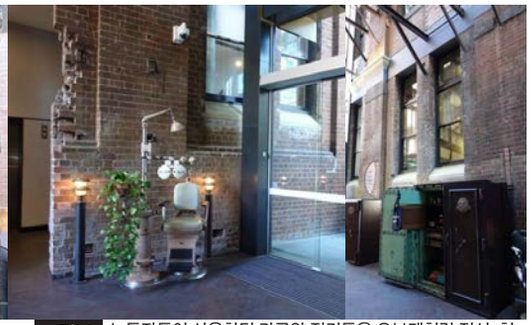


그림12 노동자들이 사용하던 가구와 집기들을 오브제처럼 전시, 허물어낸 벽돌벽과 조화, 원래 외부였던 공간의 바닥재도 벽돌로 다시 마무리하여 공간을 하나로 통일함.

그림13 조명디자인: 패션 브랜드 The Rag & Bone Man 에서 비틀의 헤드라이트를 모티브로 디자인

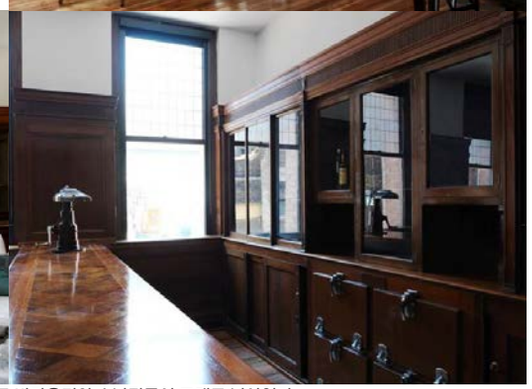


그림14 showroom suite은 기존의 바였던 공간을 객실로 개조한 곳으로 바카운터와 수납장들이 그대로 남아있다.

그림15 맥주공장의 일꾼들이 드나들던 당시의 모습을 재현해 놓아 영화 세트장 같은 느낌의 바

등을 모티브로 디자인하여 새로 제작한 제품들임에도 불구하고 이 공간과 기가 막히게 잘 어울려 보인다. (그림 13)

객실들은 몇 개의 테마로 나뉘어 있는데 주로 건축물의 역사적 사실들을 모티브로 삼아 디자인하였다. 예를 들어 Show Room suite은 과거 양조장빌딩에서 가져온 오리지널 바와 수납장을 침대 헤드로 삼고 분위기에 맞추어 빈티지 가구와 조명을 배치하였으며, Clare Rooms은 전설적인 펍 주인 클레어의 이름을 따른 객실로 기존의 구조적 요소들이 노출되어 있으며 오리지널 둥근 창문과 코니스 천장이 특징이다. 이 외에 양조장 노동자들이 선호하던 호텔의 이름을 따라 명명한 아베크롬비 룸, 코넬 룸 등이 있다. (그림 14)

모퉁이의 1층에 위치한 클레어 바는 레트로 감성이 물씬 풍기는 그래서 마치 고전영화의 세트장처럼 느껴지는 공간이다. 중앙에 자리 잡은 유선형의 바와 천장곡선, 공간과 잘 어울리는 가구디자인에서 호텔의 분위기와 동질감을 느낄 수 있으며, 현대와 과거가 공존하는 거리의 시작 켄싱턴 스트리트 초입에 위치하여 장소성을 상징적으로 구현해 내고 있다. 따라서 이 거리의 바는 치펜데일을 찾는 예술가들과 힙스터들에게 지역의 시대적 향수를 공유하는 공간이 되고 있다. (그림 15)

올드클레어 호텔 재생 프로젝트는 기억을 통한 관계의 발생이라는 측면에서 가치가 있다고 할 수 있다. 지역과 건물이 가진 역사적 맥락을 현대사회에 맞도록 재해석하고 재현해내어 산업유산 건물이 지닌 과거의 '기억'들이 새롭게 요구되는 용도로 쓰이게 됨으로써 현재의 시드니 치펜데

일 지역과의 '관계'를 맺고 있는 것이다. 호텔 내부공간을 걷는 것은 도시의 과거를 모험하는 것과 같아서 과거 건축물의 역사와 과정을 기존의 건축물에서 드러내어 보여주면서 '골목길 로비'와 같은 보행자 도로를 통해 최근에 활력을 얻고 있는 켄싱턴 스트리트로 향하는 연결점을 만들고 있다는 점에서 치펜데일과 센트럴파크 지역의 활성화와 관련이 깊은 재생 프로젝트라고 할 수 있다.

(2) 더 굿즈라인(The Goods Line)

그림16 풍부한 산업역사가 있는 사이트에서 사회적 상호작용,창의적 산업 및 혁신의 촉진으로 이동한 방법을 보여줌 철도인프라에서 사회적 인프라로의 전환

(그림 16) 굿즈라인(The Goods Line)은 과거 거의 150년 동안 센트럴스테이션(Central Station)에서 달링하버(Darling harbour)사이를 연결하는, 지역의 중심부를 관통하며 가로질러 상품, 양모, 육류 및 밀 등 대부분의 물자들을 운송하던, 당시 시드니의 주요 물품동맥의 역할을 해왔던 화물열차노선 이었다. 1855년에 개통한 이 철도 노선은 1922년 덜위치 힐(Dulwich Hill)로 확장되어 여객열차를 방해하지 않고 화물열차가 달링하버에 접

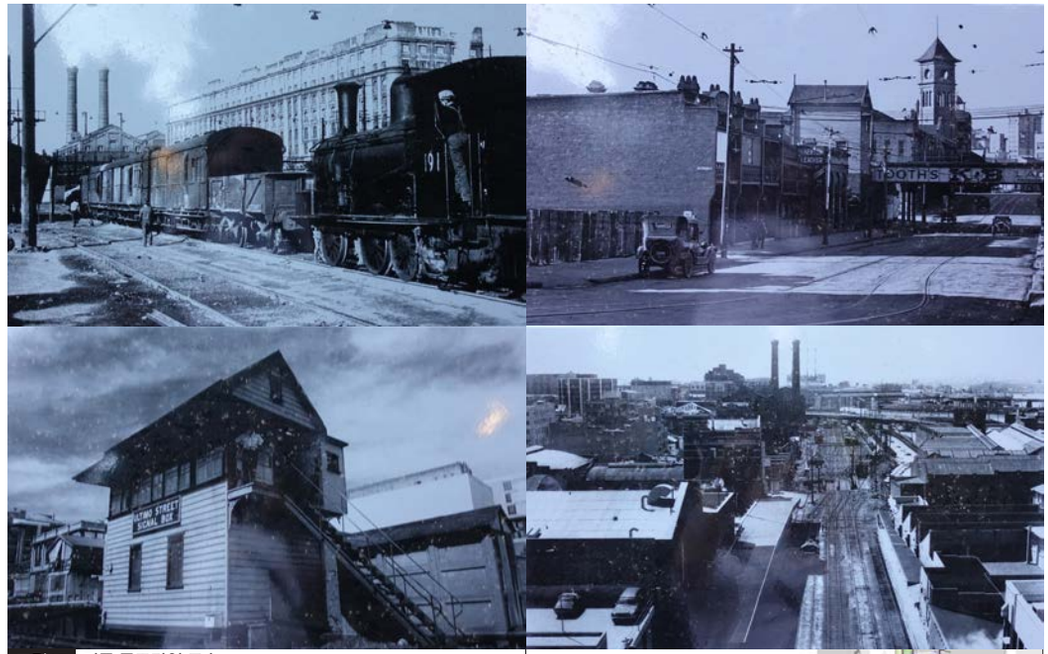


그림17 기존 굿즈라인 모습

근할 수 있도록 계획되었었으나, 1980년대에 이르러 달링하버의 항구시설이 문을 닫고 대규모의 재개발을 시작하면서 더 이상 철도화물운송의 역할을 할 수 없게 되어 폐선 되었다. (그림 17)

NSW 주정부와 시드니 항만공사는 인구가 급증하고 있는 울티모지역을 최근 시드니 제2의 관광지로 급부상한 달링 하버와 연결하는 도시재생 계획의 일환으로, 폐기된 화물열차노선을 활용하는 방안을 연구하였다. 실제로 이 철도라인은 횡으로 놓인 도로를 오버브리지로 가로지르며 달링하버까지 단숨에 연결하는 최단거리라는 점에서 여전히 달링하버까지 가는 보행자도로로서는 최대의 장점을 지니고 있었기에 새로운 접근통로로서 최적의 조건을 갖춘 셈이었다. 이후 2015년 굿즈라인은 약 800미터 길이의 선형 공원과 보행자

그림18 사이트 계획과 평면도

도로로 전환되었다. 프로젝트를 설계한 ASPECT Studio의 Sacha Coles는 과거 모직과 말을 운송하던 철로를 현재는 아이디어, 사람, 사회적 문화적 상호작용을 운반하는 것을 디자인 전략으로 제안하였다. 그리고 이 프로젝트에 대하여 "the new industrialism"이라고 명명하며 이 프로젝트의 본질은 "산업인프라를 사회인프라로 재정의하고 다수의 사람들이 언제든지 함께 어울리고 일

5) https://www.broadsheet.com.au/sydney/art-and-design/article/riding-goods-line

그림19 센트럴역에서의 연계통로이자 시작되는 곳, 보행로는 기존 철로의 흔적을 남긴 채 콘트리트 패널로 덮음

그림21 등록문화유산Ultimo Bridges는 공공관문으로서 북쪽과 남쪽의 rail corridor를 연결함. 센트럴에서 달링하버까지 보행자 및 순환연결을 제공함

그림20 주변의 문화, 예술, 교육 인프라와의 연결을 알려주는 시각 디자인, 멀리 UTS의 Frank Gehry의 Dr Chau Chak Wing 빌딩과 같은 다양한 문화, 교육 및 미디어 기관을 연결함

하고 작업하는 것을 용이하도록 하는 것"[5] 에 있다고 하였다. 이 프로젝트는 종종 맨하탄 로우어 웨스트사이드의 역사적인 화물열차노선에 건설된 공중산책로인 뉴욕의 High Line과 유사한 프로젝트로 비교되지만, 굿즈라인의 가치는, 버려진 철길이 단지 좀 독특한 산책로나 도심공원으로 조성되었다는 점이 아니라, 기존 철로의 지리적 맥락, 즉 도심의 안쪽을 가로지른다는 위치적 특성을 활용하여 여전히 커뮤니티를 연결하는 역할을 수행하도록 하였다는 면과, 이용자들의 행위를 유발하기위한 장치들의 조성을 통한 '도심지역에서의 장소 만들기'를 통해 통근자를 비롯한 이용자들의 행위를 생산해내도록 유발하는 역할을 하고 있다는 점에서 높은 가치를 지니고 있다고 생각한다. (그림 18)

굿즈라인은 보행자전용 도로로서, 센트럴역을 기점으로 아래의 데번셔 터널에서 시작하여 울티모의 심장부를 가로지르는 해리스 스트리트와 평행하게 뻗어나가 파워하우스 뮤지엄까지 이어지며 차이나 타운, 달링 하버를 연결한다. (그림 19)

데번셔터널을 나와 지상에서 이어지는 굿즈라인은 프랭크게리가 설계한 UTS의 닥터 차우 착 윙 빌딩과 ABC공영방송사의 TAFE등 다양한 문화, 교육, 미디어 시설을 연결하고 있으며 길이 끝나는 지점에 파워하우스뮤지엄(Powerhouse Museum)이 있다. 이 버려진 철길은 도시의 중추적 역할을 하며 격리된 도시공간을 연결성있는 공공장소로 변모하였다. (그림 20)

또한 1879년에 건설된 Ultimo Road 철도 하부 교량과 Ultimo Street Sigal Box의 레버프레임을 포함하여 여러 철도유물이 보존되어 굿즈라인의 오래된 역사를 체험할 수 있도록 하고 있을 뿐만 아니라, 동시에 (북쪽과 남쪽의 철로를 연결하는 공공 관문으로서 중앙역에서 달링하버까지 보행자도로와 자전거길을 곧장 연결하는데 결정적인 역할을 하는) 잘 보존된 역사적인 울티모브릿지

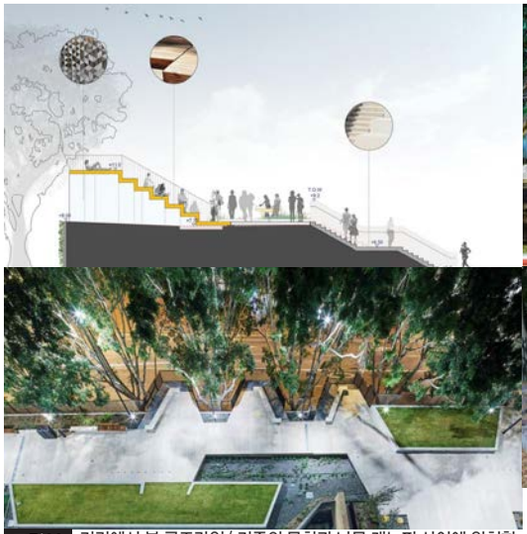


그림22 거리에서 본 굿즈라인/ 기존의 무화과 나무 캐노피 사이에 위치한 스터드 포드 캔틸레버는 학생, 근로자 및 방문객을 위한 업무 및 사교공간제공

그림23 이전사암과 새 벽돌의 조합은 옛 수로를 해석하는 수로채널을 보임/ 놀이요소로 변형된 사암암거 문화유산항목 기어다니고 올라갈 수 있는 터널 2개의 워터플레이요소를 벽돌채널을 통해 모래밭으로 물을 펌핑하고 놀 수 있도록 함

그림24 공공 캠퍼스로 제공된 휴식공간 /12미터나 되는 공용야외테이블에는 프리캐스트콘크리트좌석과 야외업무를 돕기위한 전기콘센트가 있음/프리캐스트 콘크리트 침목, 플랜팅, 의자 등 세부사항까지 정밀하게 설계함

를 건너며 과거의 굿즈라인이 현재에도 시드니 시의 지역주민들과 여전히 깊은 관계를 맺고 있음을 상징적으로 보여주고 있다. (그림 21)

굿즈라인의 수직적 디자인 전략은 기존의 철로보다 4미터 높게 조성된 도심공원에는 선형의 보행자도로, 자전거 도로가 마련되었으며, 인근의 학생들과 지역주민, 통근자들, 방문객들에게 초목이 무성한 생명력 넘치는 통로를 제공하고 있다. 굿즈라인 아래의 도로에서 공원으로 진입할 수 있는 통로와 계단이 곳곳에 설치되어 접근성을 높였으며 우회하지 않고 곧은 통로를 제공하여 도시를 연결하고 있다. 공원의 양쪽에 불규칙하게 돌출되어 기존의 무화과나무들 사이의 공중에 떠있는 포드들은 두 개의 도로가 서로를 방해하지 않고 서로 다른 시각적 레벨에서 진행하고 있음을 느끼게 함과 동시에 사람들이 길을 통과해버리지 않고 잠시 머물며 공원을 경험하도록 장소를 제공하고 있다. (그림 22)

굿즈라인을 평화롭고 안전한 커뮤니티 친화적인 장소로 느끼도록 하는 이유는 '공공캠퍼스'의 개념으로 설계하여 공공오락, 레크리에이션, 축제 및 학습 등 다양한 활동을 할 수 있는 플랫폼을 마련하였기 때문이다. 자갈, 철판, 녹색식물, 선명한 옐로우컬러가 보여주는 공공 시설물들은 프리캐스트 콘크리트, 침목, 플랜팅 등 세부사항까지 정밀하게 설계되었다. 특히 12미터나 되는 공용 야외테이블에는 프리캐스트 콘크리트좌석과 업무에 필요한 전기콘센트까지 설치되어 있어 다수의 사람들이 언제든지 일을 할 수 있도록 설계하였으며, 이전 수로의 일부를 보존하여 어린 방문객들을 위한 놀이공간을 마련하였다. 이와 같은 장치들은 역사와 자연을 적절히 활용하여 이용객을 환영하는 적극적인 제스처와 행위유발을 돕는 세심한 디자인적 배려라고 볼 수 있다. (그림 23, 24)

Mary Ann Street으로 내려가는 계단은 막다른 골목임을 활용하여 캐주얼한 원형극장을 조성하여 과거의 철로공간에서 현재의 이용자들이 어떤 이벤트를 열수 있도록 제공하였다. 굿즈라인 전체에 걸쳐 계단은 때로 야외관람석이나 벤치의 역할을 하며 디자인 요소가 되고 있는데, 통로위의 계단은 벽면을 미러로 마감하여 시각적 처리를 하였으며 원형계단좌석과 연속성을 지니도록 고려하고 있는 것을 볼 수 있다. (그림 25)

보행자 여정의 끝은 500 Harris Street에 있는,

이전 발전소 건물이었던 응용과학 기술 박물관 파워하우스 뮤지엄에서 끝나도록 되어있다. 멀리서부터 프랭크게리의 닥터 차우 착 윙 빌딩의 현대적인 모습과 오래된 발전소 건물의 기다란 톱니형 건물이 겹쳐 보이는 모습은 매우 인상적이며 이 지역의 과거와 현재를 동시에 보여주고 있다. 특히 2020년 박물관의 현재 전시물이 파라마타 지역으로 옮겨가고 2023년에는 디자인 박물관, 극장 등을 갖춘 예술 구역으로 재개발 될 예정으로 되어있어 향후 굿즈라인이 이지역의 활성화에 미치는 역할이 더 커질 것으로 예상된다. (그림 26)

이상으로 우리는 앞서 이야기한 라이프라인 개념, 즉 커뮤니티 구성원들의 삶을 어떻게 개선하기 위하여 어떤 디자인 수법들을 동원하였는지 시드니 시의 두 가지 재생프로젝트, 치펜데일 지역의 올드클레어 호텔과 울티모의 굿스라인을 살펴보았다. 분명 디자인 수법이나 프로젝트의 규모에서 분명 큰 차이가 있었으며, 두 개의 프로젝트 모두 프로젝트의 물리적 특성들을 잘 활용하여 멋진 디자인 작업을 해냈다는 점을 넘어서서, 각각의 프로젝트가 지닌 맥락성에 기반을 두고 이들이 지닌 과거의 기억들을 찾아내어 이를 모티브로 삼아 현대의 커뮤니티와의 관계 맺기를 디자인 전략으로 하였다는 점에서 공통점이 있다고 할 수 있다. 그리고 이러한 관계 맺기에 성공함으로써 자연스럽게 지역커뮤니티의 재생이라는 목적을 이루었다는 면에서 큰 의미와 가치를 구현하였다고 할 수 있다. 이는 앞으로 우리 사회가 진행하고 발전시켜나가야 할 도시재생디자인에 좋은 방향성을 제시해줄 것으로 생각한다.

그림25 Mary Ann Steps는 거리의 막다른 골목이 내려다보이는 비공식 원형극장과 이벤트 공간을 제공/원형극장 계단의 학습 섹션 스케치/Mary Ann Street의 원형극장은 Ultimo와 다시 연결하는 이벤트공간으로 설계함.

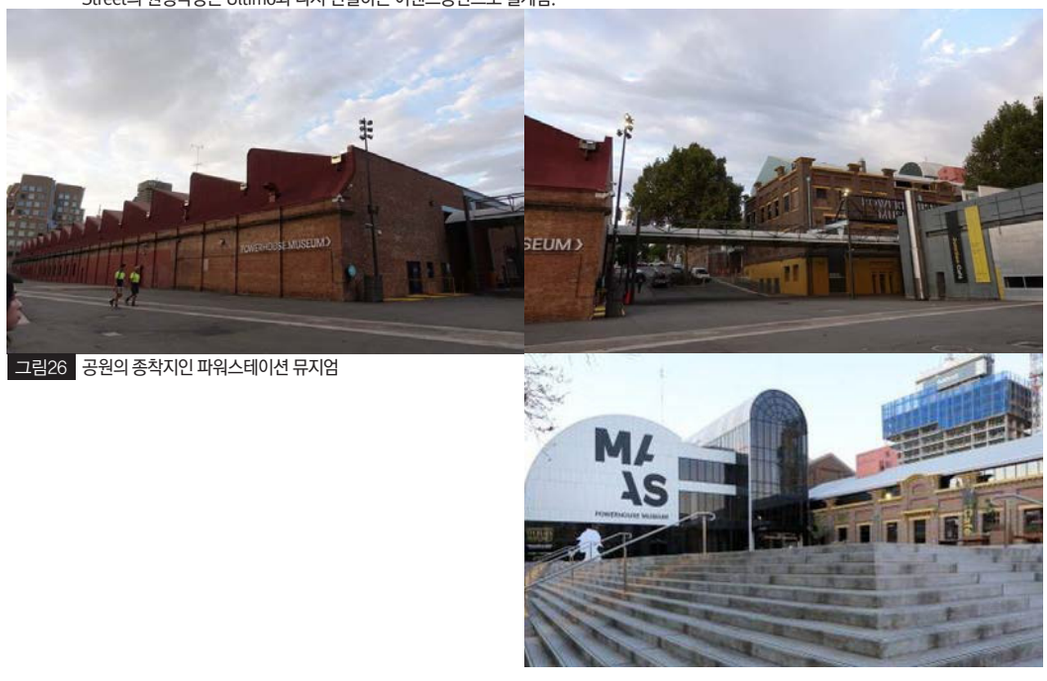


그림26 공원의 종착지인 파워스테이션 뮤지엄

미국의 사례를 통하여 살펴 본 과거와 현재의 가치가 공존하는 재생공간

1. Erin Cunninham

Erin Cunninham, PhD
Department of Interior Design
University of Florida

2. 박남규 | Nam-Kyu Park

Nam-Kyu Park, PhD
Department of Interior Design
University of Florida

1. Erin Cunningham studies the history and preservation of the interior environment. Specific research focuses on the history and preservation of 19th and 20th century interior spaces, including social settlement houses, vernacular architecture, and public housing interiors.

2. Nam-Kyu Park' s research focuses on optimizing well-being, health, and human behavior through the design of the built environment. She is currently serving as an associate editor for the Journal of Interior Design. She a LEED accredited professional and NCIDQ certified interior designer.

시작하며

미국에서는 요즘 전역에 걸쳐 수제 맥주를 제조하는 양조장들이 엄청난 인기를 모으고 있다. 이 양조사업은 대규모 생산과 글로벌화에 대응하며 지역과 공동체에 지속 가능한 경제 사업으로서 관심이 집중된다. 이러한 가치 있는 양조사업은 종종 전통 건축물의 재건을 통하여 이루어진다. 이용 가능한 많은 역사적 자원들 중에서도, 오랫동안 폐허로 방치되어 있던 산업체 건물들을 저마다 독특하고 개성 있는 인테리어로 매력을 살려서 독자적이고 선호하는 "호스트 환경" (Mathews & Picton, 2014, p. 340)으로 새롭게 탄생시켜 재활용한다.

다음은 역사적으로 의미가 있는 건축물을 리모델링하여 수제 맥주 양조장과 함께 맥주 바와 레스토랑으로 재활용하고 있는 미국 대륙 남동부 플로리다(Florida) 주에 위치한 두 곳의 적응적 재생공간(Adaptive Reuse)을 소개하고자 한다: 1)세인트 오거스틴(St. Augustine)에 위치한 아이스 플랜트 수제 맥주 바와 양조장(The Ice Plant Bar and St. Augustine Distillery), 2)게인즈빌(Gainesville)에 있는 싸이프레스 & 그로브 양조장(The Cypress & Grove Brewing Company). 우선 이 두 사업체의 공통점으로 세가지를 꼽을 수 있다. 첫째는 두 건물 모두 원래 목적이 주거용, 산업용, 어업용 얼음을 생산하여 공급하던 얼음 공장으로 20세기초에 건축됐다. 둘째는 모두 오래 전에 가동을 멈추고 폐허가 된 공장 건물을 리모델링하여 현대적 필요에 맞는 공간으로 재생했다. 셋째는 제조 공장이었던 공간이 품고 있는 역사를 그대로 실내 디자인에 잘 반영하여 자사 제품의 판매를 위한 마케팅 전략으로 활용했다는 점이다.

추가적으로 이 두 사업체 모두 환경을 중요하게 고려하는 지속 가능성(Sustainability) 개념을 강조하며 전통 건축물을 적극적으로 재활용했다. 두 비즈니스 모두 그레이필드 사이트(Greyfield site)-경제적 쇠퇴로 인해 활용도가 낮은 건축 부지-에 위치한 노후건축물에 투자하여 창업했다. 이로 인해 지역 상권이 활성화 되고 방치됐던 건물과 부지들을 재활용하여 지속적 유용성의 가치를 발견하게 되었다. 재생 건축 면에서 두 비즈니스 모두 가능한 기존 공간을 최대한 살려 복원

하면서 그 사용을 연장하는 적응적 재생 실내 공간 프로젝트로써 경제적, 사회적, 문화적, 환경적 잠재력에 대한 강력한 모델을 제시한다. 그리고 이 재생공간들이 간직하고 있는 저마다의 고유한 스토리는 새 건축물이 만들어 낼 수 없는 특별한 멋과 매력을 지닌 디자인을 제공한다. 따라서 이 재생공간들은 실내 디자이너들에게 도시의 버려지고 낡은 건축물을 개조하여 살아 숨쉬는 공간으로 되살려 나갈 수 있는 여러 방안을 모색하게 한다.

아이스 플랜트 바와 세인트 오거스틴 디스틸러리 (The Ice Plant Bar and St. Augustine Distillery)

미국 플로리다 주 동북부 바닷가에 위치한 세인트 오거스틴(St. Augustine)은 역사적으로 미국에서 가장 오래된 도시라는 주장과 함께 스페인 식민지 건축으로 잘 알려진 곳이다. 또한 다채롭고 아름다운 대서양 해변과 볼거리, 먹거리, 놀거리가 풍성하여 방문객들이 늘 끊이지 않는 흥미로운 도시이다. 현장에서 직접 제조된 수제 맥주를 마실 수 있는 아이스 플랜트 바(The Ice Plant Bar)는 세인트 오거스틴에서도 역사적으로 오래된 미국흑인들의 거주지 안에 자리 잡고 있으며, 특히 이 건물은 국가에서 전통 건축물 특정보호 구역으로 지정한 링컨빌(Lincolnville)에 등록되어 있다. 당초 이 건물은 1905년에 발전소로 세워졌고, 1917년에는 상업용 얼음 공장으로 리모델링 되어 사용되다가, 1926년에 얼음 생산량 확대를 위하여 증축되었다. 마지막 리노베이션 프로젝트는 지금의 수제 맥주 양조장으로서 "블록 같은 볼륨감"과 "직선을 잘 살려서 표현된 건축적 세부장식"(Monroe, 1982)들을 그대로 보여주면서 한껏 현대적으로 재해석한 건축요소들이 더해져 복원되었다. 1950년대에 얼음 제조업이 폐쇄되면서 이 건물은 수 십 년간 그대로 방치되어 있다가, 1990년대에 영사기 제조 공장으로 변경되면서 천정과 벽돌 벽 위에 석고보드를 설치하고 공장 유리창을 판자로 막았다. 그러나 이 건물 대부분의 공간은 사용되지 않은 채로 남아 있다가 2005년에 다시 완전히 폐쇄되었다. 그 후에 잠시 이 부지에 기존 건물을 철거하고 고급 콘도미엄 설립 프로젝트가 제안되었으나, 2008년에 미국에 닥친 경제 불황으로 인해 그 계획은 추진되지 못했다.

그러다가 다시 몇 년이 지난 2012년에 현재의 소유주가 버려졌던 이 공장 건물을 매입했고, 허물어져가는 내부를 고치고 다듬어 지금의 수제 맥주 바와 양조장 시설로 만들기 위한 여정을 시작했다. 먼저 2013년에 2층에 위치한 맥주 바를 오픈했고, 1층에 위치한 양조장은 1년이 더 지난 2014년에 창업했다. 알코올 판매와 유통에 관한 플로리다 주의 정책과 법률 때문에 수제 맥주 바와 양조장 비즈니스는 실제로는 한 지붕 아래 각기 다른 두 개의 사업체가 되었다 (그림 1). 이 두 사업체는 분리되어 있는 비즈니스임에도 불구하고 실내 공간들은 자연스레 서로 연결된다. 이렇게 이어진 공간 디자인은 과거 산업의 낭만과 추억을 되살리며 이곳을 찾는 이들에게 아련한 향수를 불러일으킨다. 맥주 바와 양조장으로서의 현재 시설은 과거 번성했던 산업의 역사를 여러 모습으로 계승하여 적극적으로 비즈니스에 접목하고 있다. 예를 들면, 소규모의 얼음은 여전히 이 곳에서 생산되어 수제 칵테일에 활용되고, 맥주 양조 또한 이 곳 현장에서 이루어진다. 인테리어는 금속제 급수관과 구리 증류기 같은 제조기들을 잘 어우러지게 장식하고 배치하여 과거 성대했던 제조업의 역사를 기린다. 소유주는 "우리는 이 곳을 찾는 방문객들이 오래된 옛날 공장 안으로 걸어 들어가는 느낌을 만끽 할 수 있는 공간으로 복원되길 원했다"고 말하고 있다. (Janzen, 2015, para. 3.).

현대적으로 재해석하여 새롭게 태어난 이 건물은 리베리아 거리(Riberia Street) 110번지에 위치하고 있다 (그림 2). 이 건물 뒤쪽으로는 주차장과 공터로 둘러싸여 그 자체가 붕괴된 산업의

그림1 양조장 거리 표지만

그림2 아이스플랜트 건물 외관

모습을 자연스레 보여주며, 거칠고 미완성된 분위기의 인테리어 디자인 컨셉으로 연결하여 소유주의 마케팅 전략으로 적극 활용했다. 우선 건물의 입구로 들어서면 세 개의 출입구가 보인다: 박물관으로 가는 곳, 기프트샵으로 가는 곳, 맥주 바와 레스토랑 로비로 가는 곳. 이렇게 분리된 출입구들 임에도 불구하고 인테리어는 이들 모든 공간들을 서로 연결시키면서 조화롭고 통합된 공간 디자인의 미학을 보여준다.

인테리어 디자인은 기존 건물을 존중하여 최대한 되살리며 원형 그대로 보존하려고 애썼다. 예를 들면, 671센티미터 높다란 천장의 높이를 그대로 살렸고, 기존 공간의 '건축적 디테일'을 최대한 복원하기 위해 다른 오래 된 건축물들에서 구해 온 빈티지 자재를 이용하였다. 또한 실내 마감재를 본바탕 그대로 복원하기 위해 소다 블래스팅(Soda blasting) 기법인 현대적 기술을 활용하여 실내 벽을 고스란히 살렸다. 그리고 철골조의 녹을 제거하기 위해서는 핸드 그라인딩(Hand grinding) 방법을 사용하여 건축 자재의 고유성을 되살렸다. 특히 리노베이션 과정 중, 현장에서 구할 수 없었던 철재, 목재, 벽돌 같은 필요한 빈티지 건축 자재들은 오래된 건축물이 많은 미국 동북부에서 구해 왔다.

이 건물 1층에는 박물관, 양조장, 기프트샵이 있고, 맥주 바와 레스토랑은 2층에 위치해 있다. 양조장 투어는 박물관에서 시작하여 수제 맥주 제조 과정을 지켜보면서 동선이 자연스레 시음장으로 이동된다. 그 동선 끝에는 방문객들이 투어를 하면서 시음해 봤거나 제조되는 과정에서 보았던 상품들을 구입할 수 있는 기프트샵이 있다.

이렇듯 투어는 공간재생을 통해 새롭게 태어난 양조장 안으로 방문객들을 초대한다. 투어가 시작되는 박물관에는 건물의 역사, 얼음 생산과정, 맥주 제조과정, 그리고 지역 친환경 농업에 관한 자료들이 체계적으로 잘 전시되어 있다. 또한 자사제품 홍보로 생산 제조과정 중 환경 보호에 대한 헌신, 소비자들의 알 권리, 지역 자원을 이용하여 지역 공동체에 투자하고 있는 자사 비즈니스 컨셉에 관한 내용도 나란히 같이 전시되어 있다. 특히 1883년 제작된 사탕수수 압착기 같은 엔틱 집기들을 전시하여 얼음 제조와 맥주 양조를 실체적이고 감각적으로 연결시켜서 관람객들의 감성을 이끌어 낸다.

이렇게 박물관 관람을 마치고 스크린 룸으로 이동하면 기다리고 있던 투어 가이드가 반갑게 방문객들을 맞이한다. 여기서 손님들은 안락한 의자에 앉게 되는데, 이 의자들은 옆 동네에 있던 낡은 침례교회 건물을 헐 때 나온 바로 그 교회용 긴 의자들이다. 편안하게 앉은 관람객들은 이 건물의 역사와 지금의 맥주 양조업이 어떻게 지역 자원을 이용하여 지역 공동체에 투자되고 연계되고 있는지에 관한 짧게 준비된 영상을 보게 된다. 관람이 끝난 후 투어 가이드에게 궁금한 것을 질문하고 응답하는 소통의 장이 열린다. 이 스크린 룸은 이 건물에서 가장 오래된 공간들 중 하나이며, 서로 다른 시대를 거치며 겹겹이 쌓여 올려진 벽돌들은 오랜 세월의 흔적을 담아낸다. (그림 3).

그림3 겹겹이 쌓여 올려진 벽돌

그림4 양조실 모습

이 스크린 룸으로부터 방문객들은 역동적이고, 장인의 영혼을 불어넣어 맥주가 제조되는 장소로 이동한다. 이 때 캔터키 주 루이빌에 위치한 벤덤 카퍼 & 브라스 웍스(Vendome Copper & Brass Works) 회사가 만든 커다란 구리 제조기들이 빈티지한 공장 창문으로 들어오는 빛에 반사되어 고상한 존재감을 드러내는 모습을 보게 된다 (그림 4). 이 장소는 맥주를 병에 담는 마지막 공정이 이루어지는 곳으로, 맥주 장인의 정신을 담은 "긍지와 자부심을 걸고 손으로 직접 만든다"라는 슬로건이 눈에 띈다. 방문객들은 코너에 마련된 엔틱 바에 앉아 현장에서 만든 수제 맥주를 맛 볼 수 있는 기회가 주어진다.

그림5 기프트샵

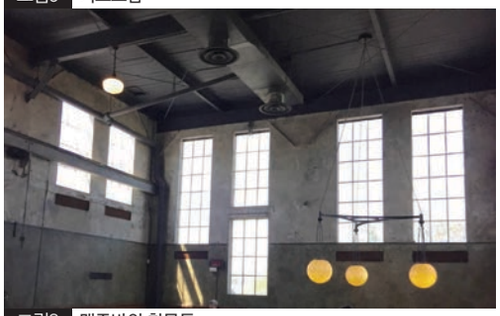


그림8 맥주바의 창문들

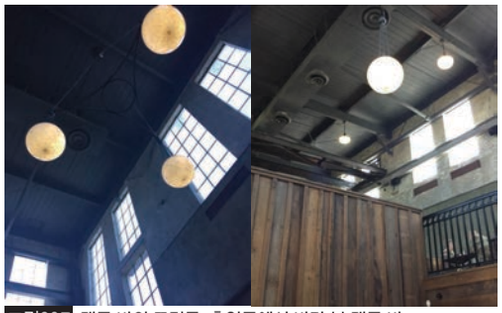


그림6&7 맥주 바의 조명등, 출입구에서 바라 본 맥주 바

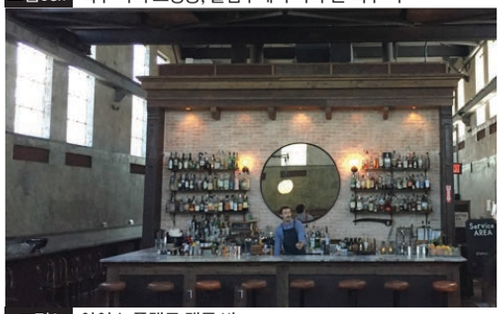


그림9 아이스 플랜트 맥주 바

신선한 맥주 시음을 마치고 나면 동선이 자연스럽게 기프트샵으로 이어진다. 그윽한 빛 아래 가공되지 않은 목재와 노출된 철제를 드러내는 기프트샵은 무척이나 중후하고 멋진 분위기를 자아낸다 (그림 5). 이 샵에서 피칸(Pecan) 사탕과 버번(Bourbon) 풍미가 나는 팝콘들과 지역 장인들이 만든 먹거리뿐만 아니라 현장에서 만들어진 다양한 수제 맥주들을 판매한다. 그대로 드러난 전구등과 같은 인테리어 소품들은 공간의 빈티지함을 보여주는 한편, 칠판에 정성스레 눌러 쓴 손글씨 표지판은 진열된 맥주 제품들의 품위를 한껏 돋보이게 한다.

기프트샵은 맥주 바의 출입구 로비로 열려 있다. 이곳 로비에는 빈티지 모자이크 타일로 'Ice Plant' 라는 마크가 바닥에 새겨져 있어 방문객들의 눈길을 끈다. 천정에서 달아 내린 조명등에서 흘러 나오는 은은한 불빛을 받으며 나무 계단을 오르면 맥주 바와 레스토랑이 있는 2층으로 이어진다 (그림 6 & 7). 이곳의 모든 식자재들은 현지 농장에서 생산된 농산물로 만들어져, 매우 신선하고 맛있는 안주와 요리들로 손님들의 식탁에 오른다. 또한 장인 기능 보유자가 만든 맥주들은 현장에서 직접 제조되어 손님들의 구미를 맞춘다. 새로이 꾸민 창들은 이 건물과 잘 어우러져 환한 빛을 가득 머금고 공간을 깊게 감싸 안는다 (그림 8). 이 맥주 바는 넓게 오픈되어 있지만 가운데에 빈티지한 벽돌과 재생된 나무로 벽을 나직이 쌓아 올려 공간을 둘로 나누며 양쪽 벽 끝으로 맥주 바를 배치하였다 (그림 9). 오픈된 공간의 천정에는 옛날 이 공장에서 생산한 얼음을 옮기던 거대한 기중기가 마치 모빌(Mobile)처럼 매달려 있다. 그 모습은 관람객들에게 이 건물이 과거 산업화 시대에 역동적으로 가동되던 공장 건물이었음을 실감나게 한다. 이러한 감성과 역사성을 강조하여 디자인 된 인테리어는 시각적으로 극장에 온 듯한 느낌을 갖게 하며, 서버들 또한 인테리어 분위기에 맞는 그 시대의 복장을 입고 이 곳을 찾는 손님들에게 최고의 서비스를 제공한다. 칵테일 이름까지도 20세기 초에 미국에서 벌어진 금주법 시대와 관련된 역사적 팝컬처로부터 영감을 받아 흥미롭게 지어졌다.

미국에서는 현 보존학 이론인 '재생 건축에 현대적 개입이 양립할 수 있어야 하지만 역사적 측면에서 구별되어야 한다'는 주장에 긍정적이지 않다. 이렇듯 지금까지 살펴본 아이스 플랜트(The Ice Plant Bar) 재생공간을 통해 옛 것으로부터 새로운 것을 구별하기 위한 어떠한 노력도 하지 않았음을 보게 된다. 오히려 그 전통 건축물의 고유성과 자연스럽게 조화를 이루도록 실내 마감재와 구제가구들을 수집하여 재활용하는 명백한 시도를 볼 수 있다. 또한 이 건물의 공간 디자인 전반에 걸쳐 증명되었듯이 방문객들에게 소중하고 유익하며 오래 기억에 남는 응집력 있는 체험이 되도록 심혈을 기울였다. 그리고 현장에서 생산되는 제품의 생산 제조부터 세세한 마케팅까지 그 지역의 역사와 정체성이 담긴 확장된 비즈니스 모델을 보여준다. 이렇듯 낡은 옛 건축물을 창의적이고 개성 있는 실내 공간으로 재탄생 시켜, 강력한 브랜딩과 함께 융합하여 이 곳을 찾는 방문객들에게 총체적인 경험을 하도록 한다. 이는 곧 소유주의 신념과 전략적인 목표설정에 바탕을 둔 적극적 추진력의 결과이며, 경험적 마케팅의 특징으로 보인다 (McGregor, 2015, para. 11). 결론적으로 세인트 오거스틴에 위치한 이 맥주 바와 양조장은 역사적 건축물 위에 과거 산

업의 역동성을 잘 담아서 독창적이고 확고한 경험을 할 수 있도록 의도적으로 디자인 된 적응적 재생공간이다.

싸이프레스 & 그로브 양조장(Cypress & Grove Brewing Company)

이 양조장은 플로리다 주의 게인즈빌(Gainesville)에 위치한다. 게인즈빌은 플로리다 주 북부 중앙에 있으며, 플로리다 대학교가 소재한 도시로 잘 알려져 있다. 당초 이 건물은 얼음을 생산하여 공급하고 냉동제품들을 보관할 목적으로 계획된 시설물로, 성공적 얼음 회사(The Successful Ice Company)란 이름으로 1896년에 세워졌다. 그 후1903년에 게인즈빌 아이스 컴퍼니(Gainesville Ice Company)란 이름으로 변경되었고, 상당히 많은 재건축과 증축을 했다. 현재 이 곳에서 가장 오래된 건물은 1903년에 건축되었고, 1920년대에서 1950년대까지 추가로 증축된 건물들이다. 현재의 모습에 이르기까지 이 건물은 다양한 용도로 사용되어 왔다. 1970년대는 엔틱 샵으로, 1980년대는 자동차 수리 공업소로, 1990년대에는 건축물 기자재 저장 창고로 사용되었다. 그 후 십 년이 넘게 방치되었다가 2015년에 현재의 싸이프레스 & 그로브 양조장(Cypress & Grove Brewing Company)으로 거듭나 지나온 과거와 오늘 날의 가치가 공존하는 재생공간으로 활용되고 있다.

이 건물은 플로리다 대학교로부터 가까운 그로브(Grove)길 동네에서 남서 방향으로 4번 가와 10번 가가 교차하는 모퉁이에 있는데, 양조장의 명칭은 이 거리 고유의 전통적인 이름에서 유래되었다. 이 양조장은 한 때 플로리다 주 여러 지역으로 얼음을 공급하였던 철도의 길목에 자리잡고 있다. 지금 이 철도는 도시 시민들에게 공공 서비스를 제공하는 '레일 투 트레일'(Rail-to-Trail) 프로젝트인 자연생활 공원으로 개발되어, 시민들이 자전거를 타거나 산책을 즐기기 위해 쉽게 접근할 수 있게 열려 있는 공간이다. 이 건물의 주변은 주택, 상가, 산업용 시설들이 섞여 있다. 도로에서 보면 이 건물은 입구가 잘 보이지 않을뿐 더러 어떠한 용도의 건물인지 추측하기가 어렵다. 출입구가 자전거 길을 향해 있으며 주차장을 통해 건물 안으로 들어 갈 수 있다. 4번 가와 맞닿은 이 건물 외관은 언뜻 폐허처럼 보여지기도 한다. 건물 전체가 철망 펜스로 둘러져 있고, 작은 간판만이 붙어있을 뿐이다. 이런 의미에서 이 건물은 수줍은 듯 조용히 자리잡고 있어서, 맥주 집이 오픈되어 영업을 하고 있다는 것을 알기 위해서는 '확인해야 한다'라는 인상을 준다. (그림 10).

그림10 싸이프레스 & 그로브 양조장 건물

이 건물의 형태는 오랜 세월 동안 다양한 용도로 사용되어 온 과거를 잘 반영한다. 1903년에서 1950년대 사이에 단계적으로 건축되었는데 전체가 조화롭게 어우러진 하나의 건축물이라기 보다는 서로 다른 지붕 라인과 방향을 가진 네 개의 창고 건물들이 같이 붙어 있는 것처럼 보인다 (그림 11). 또한 이 건물은 계속된 증축으로 인해, 앞에 소개한 1920년대 건축물들과 좀 더 일관된 외관을 갖춘 세인트 오거스틴(St. Augustine)의 아이스 플랜트 바(The Ice Plant Bar) 건물보다 훨씬 덜 통일된 모습이다. 하지만 아이스 플랜트 바처럼 이 사업체 또한 지하수가 뿜어 나오는 우물의 역사적인 현장을 잘 보존하여 과거 얼음을 생산하던 산업을 기념하며, 지금은 수제 맥주를 제조하고 판매하는 양조장으로 새로 태어났다. 실내 공간 역시 과거 얼음공장의 마감재를 그대로 되살려 그 사용을 연장하기 위한 적응적 재생공간으로서의 특징을 보여준다.

그림11 양조장 평면도

건물 내부는 손님을 위한 세 개 공간, 즉 생맥주 바, 시음실, 이벤트 홀로 구성되어 있다. 또한 이스트 발효실, 양조실, 우물실이 있어 교육 및 견학 프로그램이 진행되는 경우에만 가끔씩 일반인들에게 개방된다. 현 소유주가 건물을 매입했을 당시 건물 내부의 천장과 벽이 심하게 파손되어 있었으나, 소유주는 이런 역사적인 건물을 "사람들이 언제든 방문하여 질 좋은 수제 맥주를 마시며

교류하고 소통하는 지역 공동체적 허브"로 적극 활용되어지길 원했다 (Marino, 2017, para. 12).

그림12 생맥주 바

1920년대에 지어진 생맥주 바는 이 건물 안으로 들어갈 때 처음 만나는 공간이다 (그림 12). 맨사드(Mansard) 스타일의 지붕 아래 설치된 큰 차고 문(Garage door)을 열면, 공간 안팎의 경계를 없애주고 자연 채광과 통풍이 잘 되며 야외 마당까지 좌석을 배치 할 수 있도록 했다. 또한 이 차고 문은 푸드 트럭이 쉽게 접근할 수 있도록 디자인되어 공간의 이용을 편리하게 했다. 생맥주 바 안으로 들어서면, 오랜 세월 동안 퇴색된 테라코타 벽돌, 콘크리트 바닥, 드러난 콘크리트 기둥과 빔, 가로 나무판자들로 공간이 이루어졌다. 여기에 팩토리 스타일 조명등은 이 공간의 산업적 분위기를 한껏 더 드러낸다. 이곳의 스탠드 바와 테이블은 빈티지 하트 소나무 목재로 제작되었는데, 과거에 너무 많은 벌목으로 인해 미국에서는 더 이상 이 하트 소나무 목재를 상업적으로 사용할 수 없게 되어 손님들에게 더욱 더 특별한 경험을 제공한다. 이 생맥주 바에는 콘크리트 탑 테이블들이 있는데, 이것은 당시 공장을 지을 때의 콘

그림13 재활용된 레일

크리트 재료로 만들어 졌으며 테이블의 발 받침대는 원래 얼음을 운반하는 데 사용했던 레일을 재활용한 것이다 (그림 13). 에어컨 대신에 천정에 설치된 실링팬이 넓은 공간을 시원하게 해 주며, 거의 모두 LED 조명을 사용하여 온화한 분위기뿐만 아니라 에너지 효율성도 높였다. 1920년대에 설치되어 이 지역에 식수를 공급하던 우물 시설은 이 공간의 한쪽에 그대로 자리잡고 있다.

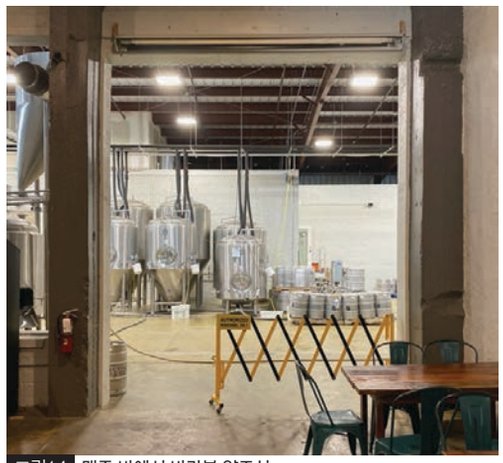


그림14 맥주 바에서 바라본 양조실

이 우물로부터 양조실이 잘 보이도록 배치되어 있으며 (그림 14), 이곳은 1903년에 건축되었고 다른 곳 보다 천정 높이가 두 배나 된다. 이 공간은 맥주를 양조하고 저장하는 데 필요한 장비를 모두 갖추어 실용적으로 활용되고 있다. 간혹 소유주가 견학 프로그램을 진행할 때 일반인들에게 공개하기도 하지만, 전적으로 직원들을 위한 공간이다. 하지만 이 양조실과 생맥주 바는 시각적으로 마주 보게 연결되어, 사용자가 온전히 산업시설 안에 있는 것 같은 생동감 있고 역동적인 분위기를 즐길 수 있다.

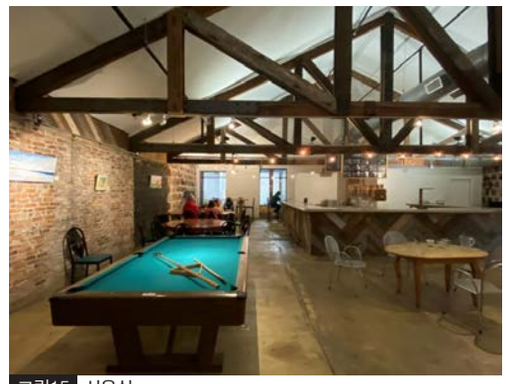


그림15 시음실

이 양조실 옆에 있는 시음실은 이벤트 홀, 화장실, 야외 좌석 공간으로 이어진다 (그림 15). 이 시음실은 높은 게이블(Gable)지붕 천정과 노출된 목재 트러스(Truss)와 빛 바랜 벽돌 벽이 특징이다. 특이한 것은 벽돌 하나에 1896이란 숫자가 찍혀있으나, 이 건물이 언제 건축되었는지 확실치 않다. 이 시음실은 스탠드바와 게임을 즐길 수 있는 장소로 나뉘어져 있다. 천정을 마감한 합판, 오래된 벽 위에 덧붙인 아연도금 철판, 콘크리트 바닥처럼 수수한 건축 자재들을 사용한 인테리어 분위기는 지극히 산업적이다. 피크닉 스타일 테이블은 야외에 있는 것 같은 편안하면서도 캐주얼한 분위기를 연출하고, 스탠드바 전면을 빈

티지 목재로 장식하여 시각적으로 생맥주 바와 연결시켜 준다. 또한 야외 마당에 있는 연등처럼 늘어진 조명등들은 자유롭고 멋스러운 분위기를 한껏 돋아준다.

시음실은 이벤트 홀로 이어지는데, 이곳은 원래 1950년대에 지역사회를 위한 냉동제품 저장고로 설립되었다 (그림 16). 지금은 결혼식이나 생일파

그림16 이벤트 홀

티 같은 이벤트를 위한 공간으로 거듭나 지역 주민들에게 대여하고 있다. 이 공간은 유연성 있게 디자인 되어, 고정된 시설물이 없고 가구들은 이벤트의 성격에 따라 언제든지 자유롭게 배치할 수 있도록 하였다. 시음실과 비슷하게 디자인된 이 공간도 목재 트러스(Truss) 천정, 퇴색된 벽돌 벽, 콘크리트 바닥이 특징이다. 또한 HVAC 시스템, 시멘트 블록 벽, 콘크리트 빔, 기둥, 바닥이 꾸밈없이 그대로 드러나 있다. 이벤트 홀은 많은 부분에서 미완성된 성질을 갖는 실내 마감재를 사용함으로써 매우 실용적으로 느껴지며, 아직도 디자인이 계속 진행 중인 듯 보여진다. 이처럼 완성되지 않은 듯한 자연스러운 느낌의 공간은 소유주가 구축하고자 하는 산업적 디자인 컨셉과 일치한다.

이렇듯 싸이프러스 & 그로브 양조장(Cypress & Grove Brewery)은 건물의 디자인이 완성되기도 전에 개업을 했고, 결과적으로 디자인은 아직도 끊임없이 진행 중이다. 이것이 경제적 필요성 때문이든 아니면 디자인 철학의 결과이든, 공간 디자인에 대한 이러한 접근방식은 1986년 이탈리아에서 패스트 푸드에 대한 반대급부로 시작된 '슬로우' 운동(Slow Movement)을 반영하며 디자인 산업으로까지 진출했다. 이 운동은 불필요한 소비를 줄이고 제품과 물질에 대해 심사 숙고한 선택을 하게 한다. 건축 디자인에 있어서 '슬로우' 접근법에 관한 가장 적합한 예는, 수 세기를 걸치며 진행하고 있는 스페인 바로셀로나의 사그라다 파밀리아 (Sagrada Familia) 대성당 건축물이다. 이러한 '슬로우' 슬로건을 내건 운동은 글로벌 산업을 너머 로컬 지역 제품의 생산을 요구하고, 환경을 생각하고, 인간의 건강과 웰빙을 추구하는 개념과 잘 맞는다. 싸이프러스 & 그로브 양조장(Cypress & Grove Brewery)의 경우, 이 '슬로우' 접근 방식으로 비즈니스와 친환경적 재생공간이 게인즈빌 지역사회뿐만 아니라 양조사업이 시대의 흐름에 발맞춰 변화하고 적응해야 한다는 요구에 부응하고 있는 것이다.

맺으며

위에 소개한 적응적 재생공간 프로젝트는 모두 실내 공간 재생을 유도하는 시장경제의 힘을 보여주는 사례들이다. 미국에서는 유명하고 화려한 역사를 자랑하는 건축물들뿐 아니라 비록 보잘것없어 보이더라도 그 건물 안에 담긴 시간과 스토리의 가치를 존중하여 문화재로 인식하고 보존하며 계승해야 할 대상으로 여긴다. 이렇듯 미국에서는 지극히 소박해 보이는 오래된 건물들에 상당한 공을 들이고 많은 시간과 정성을 쏟아 붓고 있는 재생 프로젝트들을 어렵지 않게 찾아 볼 수 있다. 이 두 곳의 미국 재생건축의 사례를 살펴 보았듯이 겉은 여전히 허름해 보이는 공장건물들을 실내는 세월의 흔적과 추억을 담아 독특하고도 창의적인 수제 맥주 양조장으로 부활시켜 지나온 과거와 오늘날의 가치가 공존하는 재생공간으로 거듭났다.

세인트 오거스틴(St. Augustine)의 아이스 플랜트 바(The Ice Plant Bar)는 새롭게 추가된 건축요소들이 기존 건물로부터 구별되지 않고 조화롭게 잘 복원하여 과거와 현재가 함께 공존하며 생동감 넘치는 환경으로 창조된 재생공간의 사례이다. 그리고 싸이프레스 & 그로브 양조장 (Cypress & Grove Brewing Company) 디자인은 "슬로우" 접근법을 통해 재생공간이 산업 유산의 지속가능한 활용방안을 잘 보여주는 사례이다. 이렇듯 두 사례는 오래된 전통 건물에 새 생명을 불어넣어 시대의 변화에 부응하면서 지역 공동체와 정체성을 지키는 것에 목적을 두고, 역사 사회 문화적 가치뿐 아니라 지역 경제가 성장할 수 있도록 한 재생공간이다. 그리하여 이러한 결과들은 좋은 본보기가 되고, 설득력이 있으며, 아마도 실내 디자인 산업의 향후 나아갈 방향성을 제시한다.

참고문헌

Janzen, E. (2015). Inside look: Ice Plant Bar. Imbide. Retrieved from https://imbibemagazine.com/bars-we-love-ice-plant-2/.

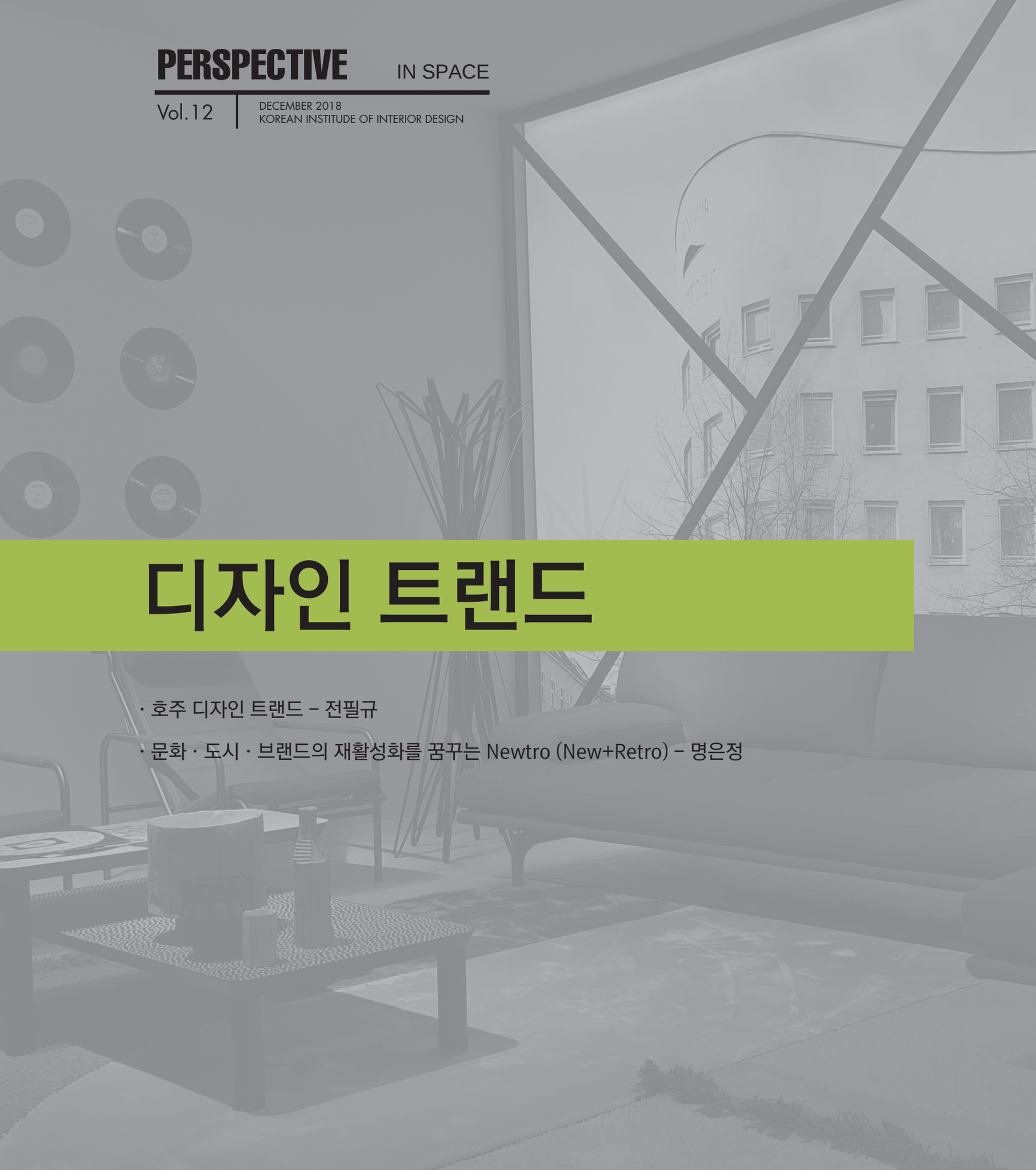
Marino, S. (2017). It's official: Cypress & Grove Brewing Co. is now open. Gainesville Sun. Retrieved from https://www.gainesville.com/news/20170813/its-official-cypress-amp-grove-brewing-co-is-now-open.

Matthews, V., & Picton, R. M. (2014). Intoxifying gentrification: Brew pubs and the geography of post-industrial heritage. Urban Geography, 35 (3), 337-356.

McGregor, N. (2015). How a handful of St. Augustine residents turned a dilapidated old ice plant into a successful craft distillery and eatery. Orlando Food Newsletter. Retrieved from https://www.orlandoweekly.com/orlando/how-a-handful-of-st-augustine-residents-turned-a-dilapidated-old-ice-plant-into-a-successful-craft-distillery-and-eatery/Content?oid=2391388.

Monroe, E. B. (1982). Florida Power & Light Company Ice Plant. National Register of Historic Places Inventory/Nomination Form. Florida Division of Archives, History and Records Management, Tallahassee. National Register # 82001033.

PERSPECTIVE IN SPACE
Vol.12 | DECEMBER 2018
KOREAN INSTITUDE OF INTERIOR DESIGN



디자인 트랜드

· 호주 디자인 트랜드 – 전필규

· 문화 · 도시 · 브랜드의 재활성화를 꿈꾸는 Newtro (New+Retro) – 명은정

호주 디자인 트랜드

나는 공간 디자인을 답사할 때면 항상 어떤 공간을 선정해서 볼지에 대해 고민을 한다. 그곳에 가봤던 사람들에게 무엇이 제일 좋았냐고 물어보기도 하고, 인터넷 서핑을 통해 많은 자료들을 심사숙고하기도 한다. 물론 이러한 방법으로 공간 답사의 완벽한 준비라고는 말할 수는 없지만, 그래도 늘 많은 사전 조사로 그곳에 가서 아쉬움을 남기지 말자며 여러 번 다짐을 한다.

갈 때마다 우연히 사전 조사가 안 되어 있는 공간 디자인을 볼 때 나의 한계를 느끼지만, 한 가지 위안의 방법을 터득한 것이 답사의 공간 주제를 정하는 것이다. 정해진 주제로 답사 지역 공간 디자인의 큰 흐름을 알 수 있고, 사전 조사가 미흡하거나, 제외된 공간 디자인을 보더라도 그나마 이해도를 높일 수 있는 방안이다. 물론 호주의 시드니와 멜버른 공간 답사 시에도 이러한 방법이 적용되었다

호주의 디자인의 특징은 다른 나라의 도시와 마찬가지로 도시의 경제, 사회, 문화의 역사적 발전에 기인한 것으로, 경제와 금융 발전의 멜버른, 호주의 초장기 역사를 품고 있는 시드니, 그리고 두 도시의 틈에서 수도로 선정된 캔버라로 도시의 흐름을 이해할 수 있다.

이에 따라 20C까지만 하더라도 새로운 문화를 적극적으로 받아드린 멜버른은 서구의 다양한 양식들의 실험장으로 공간 디자인이 전개되었다. 그리고 호주 역사의 상징성인 시드니는 모던 양식을 호주 문화로 재해석한 공간들로 정적인 공간 디자인이 펼쳐졌었다. 하지만 21C부터 그 패러다임의 흐름이 조금씩 바뀌기 시작하여, 도심의 재개발 정책이 발표되면서, 두 도시 모두는 항만을 중심으로 도심 재개발을 진행하고 있다.

멜버른은 문화와 예술중심으로 항만 주변의 지역을 정리하는 개념으로 발전하고, 시드니는 항만을 따라 사람의 도보와 자전거이용 중심으로 도시를 발전시키고 있다. 또한 공간의 디자인 추구 방향도 양식이나 실험이라는 개념보다는 미래로 진행할 수 있는 여지를 만드는데 노력하고 있다.

멜버른은 예술과 결합된 나오미 밀그롬 재단(Naomi Milgrom Foundation)의 문화 파빌리온과 대학 공간의 새로운 커뮤니티의 패러다임을 제안하는 모나쉬 대학(Monash University)의 두 축으로 디자인 트랜드를 살펴 보고, 시드니는 도시의 스토리텔링을 이용하여 공원화하는 구스라인(The Goods Line)과 프랭크 게리(Frank

전필규 | Jeon Phil gue
현앤전 디자인 파트너스 대표이사

현재 현앤전 디자인 파트너스 대표이사로 재직 중이며, 건국대학교 건축전문대학원 실내건축 박사수료, 연성대학교 겸임교수 재직.

Owen Gehry)의 새로운 대학 공간의 두 축으로 디자인 트랜드를 서술하였다.

1. 멜버른에서 매년 개최되는 예술 파빌리온

엠 파빌리온(M Pavilion)은 나오미 밀그롬 재단의 후원과 멜버른 시, 빅토리아 주정부의 지원 아래 2014년부터 멜버른의 사우스뱅크 예술 지구(Southbank Arts Precinct)의 중심인 퀸 빅토리아 가든 (Queen Victoria Gardens)에 매년 건축되어지고 있다. 이 공간의 프로그램은 문화 행사 및 다양한 커뮤니티 행사, 공연, 워크샵, 어린이 친화적인 경험에 초점이 맞춰져 있다. 또한, 행사가 끝난 후 엠 파빌리온은 멜버른의 다양한 지역사회에 영구 이전되어 멜버른을 독창적이고 디자인 중심 도시로 발전시키고 있다.

2014년 호주의 대표적 건축가인 숀 갓셀(Sean Godsell)을 필두로 2017년에는 OMA에서 설계를 하였다. OMA에서 설계한 엠 파빌리온은 고대 원형극장에서 영감을 얻어 19m X 19m X 2m 알루미늄 클래드 구조의 정사각형 지붕아래 정적인 프로그램과 동적인 프로그램을 포함하는 회전식 관람석으로 설계되었다. 2018년에 OMA

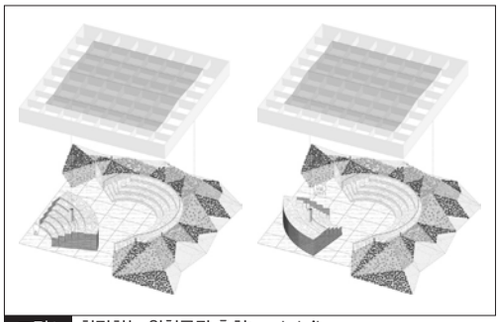


그림1 회전하는 원형극장 출처: archdaily

그림2 지형과 연계된 남쪽 입면과 출입구쪽 입면

그림3 그래드 스텐드 중심의 내부 사진

에서 설계한 엠 파빌리온은 모나쉬 대학 남쪽 출입구를 상징하는 공공시설로 이전되었다.

전체적인 매스의 형태는 거대한 지붕이 지상에서 부양하여 전체 공간을 덮는 형태로 디자인되어 있다. 거대한 지붕 밑에 주 기둥을 중심으로 설치되어 있는 '그랜드 스탠드'라고 불리우는 회전이 가능한 스탠드가 있고, 이 움직이는 스탠드는 파빌리온의 사용 용도에 따라서 다양한 형태의 공간으로 변형되어, 독특한 지붕에 의해 보호되는 "유연한 도시 공간"을 창조하고 있다. 거대한 지붕 주변으로 인공 지형을 형성하여 자연스럽게 출입구의 형태를 구성한다. 따라서 주변 지형의 맥락이 포함된 원형 극장의 공간은 실내와 실외를 구분하는 공간을 모호하게 만들고, 또한 관객과 공연자 사이의 공간도 결국 흐리게 만들어 다양한 프로그램 수용을 가능하게 한다.

2. 모나쉬 대학의 함께 학습하기

모나쉬 대학교은 1958년 로버트 멘지스 총리가 멜버른에 설립한 국립대학교이며 빅토리아주에서 멜버른대학교와 함께 대표적인 명문대학으로 알려져 있다. 이 대학교는 호주 100달러에 나오는 인물인 1차 세계대전의 영웅 존 모나쉬 장군의 이름을 따서 '끊임없이 배운다'라는 모토 아래 국제적 대학교를 지향하며 호주에는 콜필드, 클레이튼, 파크빌, 페닐슐라에 4개의 캠퍼스가 있다.

4개의 캠퍼스 중 클레이튼에 있는 LTB(러닝&티칭 빌딩)은 지상 4층, 30,000m2 면적, 68개 실

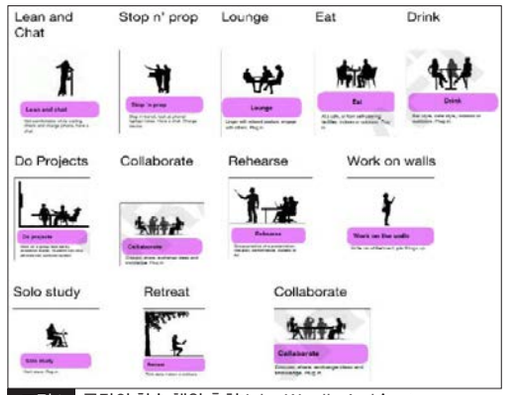


그림4 공간의 학습 행위 출처:John Wardle Architects

로 수년간의 연구 및 디자인 사고의 산물이며, 멜버른 디자인 대학 건축물로 수상 경력이 있는 존 워들 건축사무소(John Wardle Architects)의 전문 지식을 활용하여 디자인 되었다. 이 디자인 과정은 학습 및 협업 경험의 각 중요한 측면 (방 크기 및 군중 크기 및 속성이 학생 참여에 미치는 영향에서부터 최적의 테이블 모양 및 휴식 시설 접근 용이성의 중요성에 이르기까지)을 검토하고 조사하였다. 그 결과 LTB는 새로운 스타일의 학습 경험을 수용하고 향상시키기 위해 시각적으로 영감을 주는 세계 수준의 학습 환경으로 설계되었다.

유비쿼터스 기술의 사용 증가와 지식 경제의 성장으로 인해 학습 생태계가 변화하고, 그 결과 전 세계의 교육 시스템은 전통적인 학습 환경에서 혁신적인 공간의 정교한 개인화된 학습 접근 방식으로 전환하고 있다. 오늘날 수업에는 다양한 학습 방식이 혼합되어 있으며 모나쉬 대학의 LTB에서는 다양한 분야의 혁신적인 학습 공간을 제공하는 다양한 유형의 혁신적인 공간으로 디자인되었다.

LTB의 내부공간은 1층의 진입로를 지나 강력한 학습개념 아이디어가 있는 각 공간을 통합하는 목적으로 2개의 거대한 아트리움으로 수직적 공간 인지와 천장의 빛을 통해 각 층별 동선에 자연광을 전달하고 있다. 1번째 아트리움은 1층 부가 떠있는 거대한 항아리 형태로 조적이 마감되어 있으며, 각 층별 프로젝트를 활용할 수 있는 폐쇄형 학습실로 구성되어 있다. 2번째 아크리움은 각 층을 연결하는 분절형 계단형태의 오픈형 학습공간으로 토론과 개방형 수업이 가능한 공

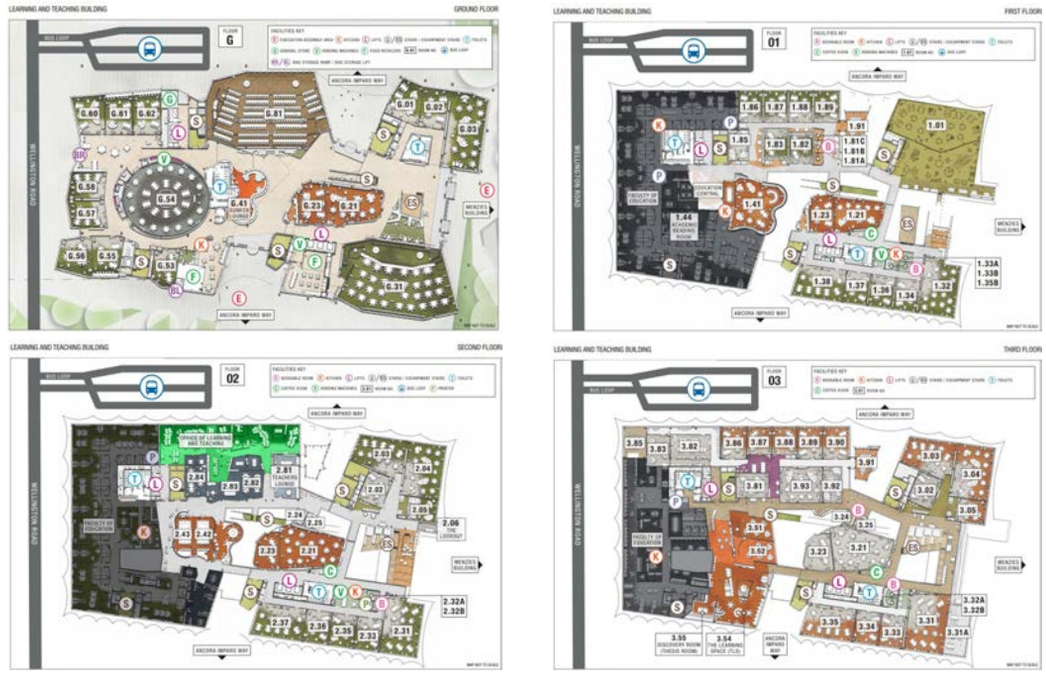


그림6 회전하는 원형극장 출처: archdaily

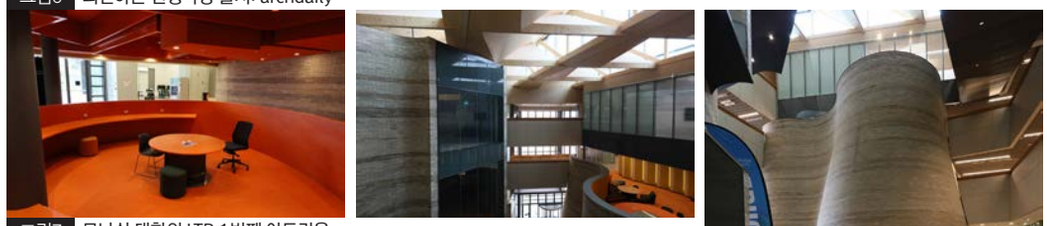


그림7 모나쉬 대학의 LTB 1번째 아트리움

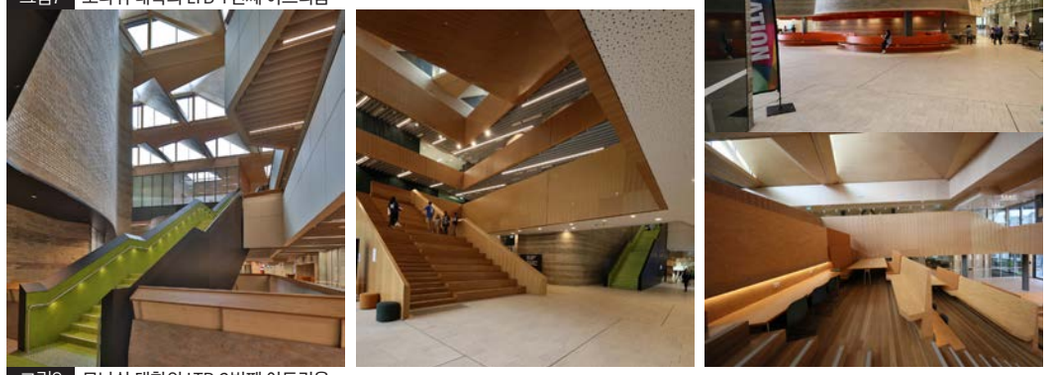


그림8 모나쉬 대학의 LTB 2번째 아트리움

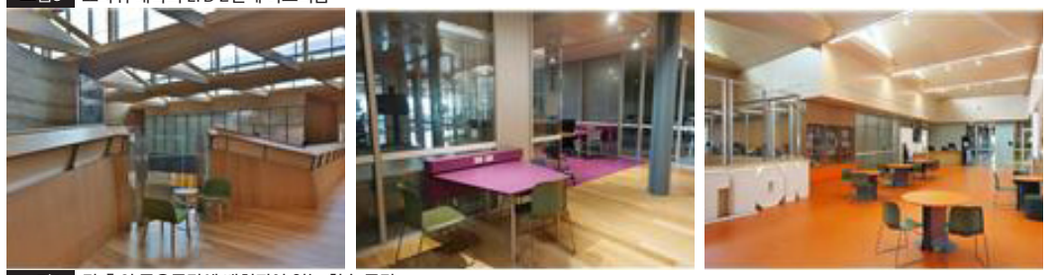


그림9 각 층의 공유공간에 배치되어 있는 학습 공간

간으로 구성되어 있다.

각 층별 학습 공간은 클러스터로 그룹화되며 이웃처럼 건물 전체의 비공식 학습 공간에 의해 지원되며, 학습 공간 인테리어는 색상과 배치로 구분하여 하나의 건물 내에서 작은 도시나 마을에 거주한다는 느낌을 주기 위해 디자인 하였다.

통로, 안뜰, 내부 브리지, 발코니 및 계단은 협곡, 마당, 물가, 경사지, 절벽 및 원형 극장으로 변형되어 내부의 새로운 풍경을 만들어냈고, 이런 식의 내부 학습 활동 공간은 수직 구조로 더 넓은 내부 캠퍼스와 커뮤니티를 경험해 볼 수 있고 접근 할 수 있다.

3. 시드니 역사의 스토링텔링 굿스 라인

굿스 라인(The Goods Line)은 시드니의 과거 무역을 위한 운송 수단이었던 철도 노선을 문화, 창의력 및 지역 사회를 위한 새로운 시민 공원으로 설계되었다. 아스펙 스튜디오(ASPECT Studios)는 시드니 센트럴(Central)에서 달링 하버(Darling Harbour)까지 보행자 및 순환 연결하는 활기찬 '공공 캠퍼스'로 굿스 라인을 변모시켰다. 시드니 부두가 개발 정부당국 (Sydney Harbor Foreshore Authority)의 의뢰로 디자인 파트너인 크로피(CHROFI) 건축사무소와 공동 작업을 통해 아스펙 스튜디오는 시드니의 많은 사랑을 받는 달링 하버의 주요 명소를 연결하는 시민 공원을 설계하였다. 이전의 고가 철도 길에는 공공 오락, 레크리에이션, 축제 및 학습 등 다양한 활동에 사용할 수 있는 일련의 '플랫폼'으로 디자인하였고, 시드니의 문화개발로(Cultural

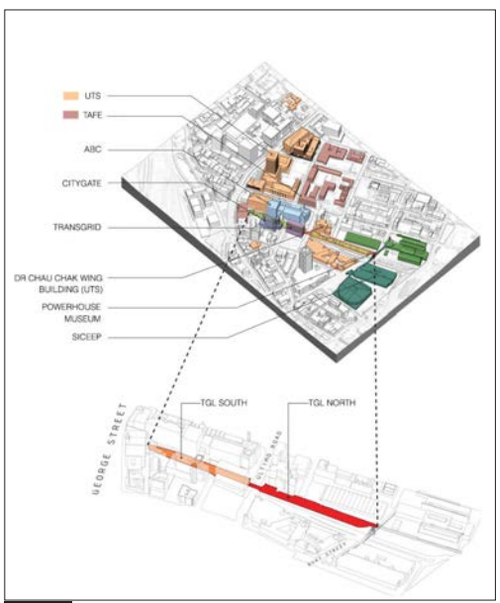


그림10 굿스 라인 평면도 출처: 굿스 라인

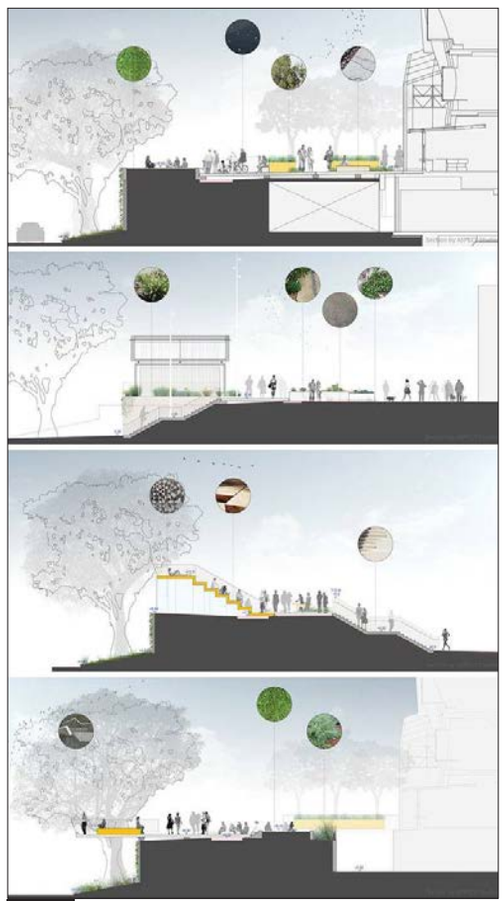


그림11 굿스 라인 단면도

그림12 굿스 라인의 공공 시설과 주변 길과의 연계

Ribbon)를 따라 예술, 교육 및 문화 기관을 더 연결할 예정이다.

굿스 라인은 격리된 도시 공간을 대중의 삶을 향상시키는 창의적이고 커뮤니티가 가능한 공공장소로 변형시킬 수 있는 잠재력을 보여주는 사례이다. 이 독특한 공원은 철도 광장에서 달링 하버 (Darling Harbour)로 이어지는 사용되지 않는 철도 길 (Rail Corridor)로 시드니에서 가장 밀집된 인구 밀집 지역중심부의 핵심 시민 공원으로 재창조되었다.

이 디자인은 과거의 자갈, 콘크리트, 강철 및 목재와 같은 철도 인프라와 관련된 견고한 재료를 재구성하여, 디지털 모델링의 설계 프로세스와 사전 제작에 의해 주로 수행되는 건설 프로세스를 통해 설계되었다. 공간적 풍부함은 일련의 경험 또는 놀이 공간, 운동, 공동 테이블 및 학습 포드를 포함하는 일련의 '이벤트 플랫폼'을 통해 디자인되었고, 600개가 넘는 개별 프리 캐스트 콘크리트 판재로 구성된 굿스 라인 바닥판은 원래의 선로 위에 놓았다.

굿스 라인은 맑은 잔디밭과 주요 통로에서 휴식을 취하고 게임을 즐길 수 있는 공간을 제공하고, 문화유산인 사암수구는 어린이들의 물놀이장으로 사용되고, 아이들이 기어 들어가고 기어 오르는 터널 및 다양한 커뮤니케이션이 가능한 12m의 테이블이 있다.

굿스 라인은 UTS의 프랭크 게리가 설계한 닥터 차우 차크 윙 경영대학 빌딩(Dr Chau Chak Wing Building)과 같은 다양한 문화, 교육 및 미디어 기관과 연결되어 있고, 기존의 거리와 연결을 추구한다. 맥아더 스트리트(Macarthur Street)

그림13 굿스 라인의 역사

와의 연결은 단절되어 있던 동서 거리를 연결하여 학생들과 방문객을 달링 하버로 연결시킨다. 메리 앤 스트리트 (Mary Ann Street) 주변의 원형 경기장은 막다른 골목을 내려다보는 이벤트 공간으로 디자인되었으며, 울티모(Ultimo)지역으로 연결된다. 울티모 다리는 굿스 라인의 공공 관문으로 서 북쪽과 남쪽의 길을 연결한다. 굿스 라인의 가장 핵심 전략은 시민에게 단절되었던 주변 지역을 자연스럽게 연결하여, 사람들이 함께 모여 공간을 공유하고, 공유된 공간은 다시 주변으로 확장할 수 있는 기회를 제공하는 것이다.

4. 프랭크 게리의 대학교 공간 제안

UTS 시티 캠퍼스의 헤이 마켓 구역에 위치한 이 건물은 시드니 오페라 하우스에서부터 달링 하버 (Darling Harbour) 및 굿스 라인 개발 (The Goods Line development)에 UTS 캠퍼

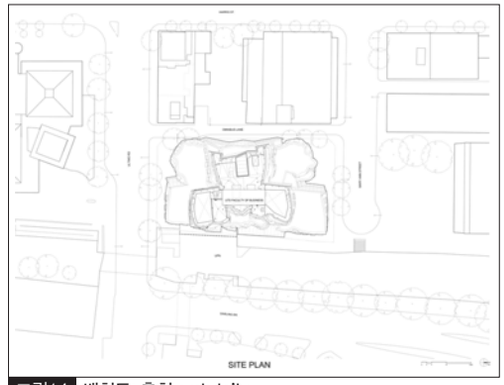


그림14 배치도: 출처 archdaily

그림15 유리 피사드

그림16 사암 파사드

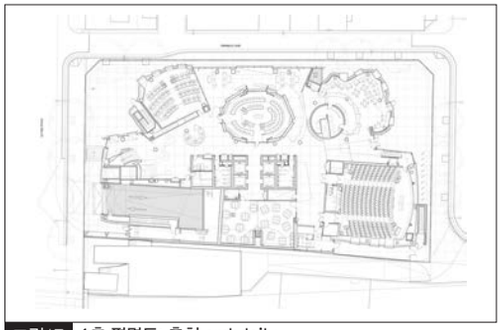


그림17 1층 평면도: 출처 archdaily

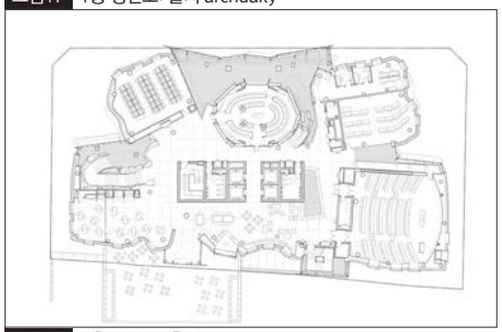


그림18 2층 평면도: 출처 archdaily

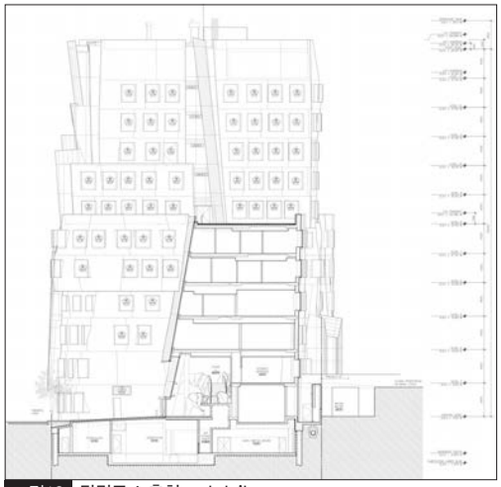


그림19 단면도 1:출처 archdaily

스까지 이어지는 시드니의 문화개발로(Cultural Ribbon)의 랜드 마크로 지상 12층, 지하 1층의 연면적 18,413m² 으로 구성 되어있다. 닥터 차우 차크 윙 경영대학 빌딩은 세계에서 가장 유명한 건축가 중 한 명인 프랭크 게리가 설계한 최초의 호주 건축물로서, UTS의 10억 달러가 넘는 시티 캠퍼스 마스터 플랜(City Campus Master Plan)의 주력 프로젝트이다.

11층에 걸친 비즈니스 스쿨과 넓은 공공 장소를 위한 교육, 학습, 연구 및 사무실 시설을 제공하고, 대학원 및 경영진 교육에 중점을 둔 UTS 연구원이 주로 사용한다. 건축물의 외관은 두 개의 뚜렷한 외벽인 시드니의 도시 유산을 상징하는 사암을 이용한 구불구불한 벽돌로 이루어진 건물 파사드와 건물의 현대 도시 주변을 반영한 유리 '커튼 월'로 파사드로 구성되어있다. 내부 공간은 '트리 하우스 (tree houses)'라 불리 우는 360도 강의실을 중심으로 그 사이에 공간적 균열로 구성되는 사무실 공간을 수직으로 쌓았고, 이것이 외부 파사드에 투영되는 방법으로 디자인하였다.

Dr Chau Chak Wing Building의 가장 주목할 만한 설계 특징은 다음과 같다.

첫째 구불구불한 벽돌: 굿스 라인과 연결되는 사암 벽돌 파사드인 브릭워크(brickwork)의 유동적인 외관은 개별 벽돌을 사용하여 건물의 유기적 형태를 구축하였다. 이 벽돌은 약 32만 개를 사용하여 건물로 건물을 위해 맞춤 제작되었으며 인력으로 쌓아 올렸고, 벽돌의 모양은 표준 벽돌과 다르며 벽돌의 대부분이 보강을 위해 밑의 구조용 패널에 연결되어 있다.

둘째 내부 주 계단: 사용자의 상호 작용을 장려하기 위해 로비에서 2층으로 연결하는 계단은 가장 눈길을 끄는 광택이 나는 스테인레스 스틸 계단으로 디자인되었다. 계단은 메인 로비에 조각 계단이라는 개념으로 반사되는 재료를 통해 사람과 아이디어의 움직임을 반영하는 디자인으로 계획했다. 2층에서 3층오로 연결되는 이 지역 목재로 만든 또 다른 계단은 트리하우스라 불리우는 타원형 교실을 감싸고 위층의 학생 라운지로 연결한다.

셋째 협업 기능: 협업 환경을 만드는데 중점을 두어 많은 교수, 학습 및 사무실 공간, 특히 2개의 타원형 강의실과 기술 지원 상호 작용을 위해 설계된 협업 극장이 디자인되었다. 그룹 작업을 위한 공동 연구실이 통합되어 있으며 덜 격식 있는 공동 작업을 위한 학생 라운지와 직원 라운지, 카페 및 야외 테라스 영역도 디자인되었다.

넷째 녹색 디자인: 이 건물은 호주 그린 빌딩 협의회 (Green Building Council of Australia)의 5

스타 그린 스타 (Green Star) 디자인 등급을 보유하고 있으며, 건축 자재, 실내 가구, 지속 가능한 목재 및 에어컨의 선택 시 지속 가능성을 고려하였다. 20,000 리터 지붕 탱크는 화장실과 관개용으로 빗물을 모아 물의 사용을 줄이는 한편 지하에는 160대의 자전거 주차 공간이 있다.

다섯째 타원형 교실: 두 개의 타원형 교실이 대형 적층 목재보로 구성되어있다. 54개의 좌석 공간은 교사와 학생 간의 상호 작용과 대화를 원활하게하기 위해 고안되었고, 각 교실에는 6개 화면 프로젝션, 터치스크린, 마이크 및 스피커를 통해 강의를 할 수 있다.

여섯째 협업 극장 (Collaborative theater): 120명 규모의 융통성 있는 교육 공간으로, 1층당 2열로 좌석을 배치하였고, 이를 통해 각 층의 첫 번째 줄에 있는 학생들은 토론과 그룹 작업을 위해 뒤로 돌아 토론이 가능하다. 이 공간에는 멀티스크린, 고화질 프로젝션 및 터치스크린 시청각 기능이 있고, 또한 수업 시간에 학생들의 토론을 돕기 위해 각 작업대 (2명 중 1명)에 마이크가 있다.

일곱 번째 학생 커먼즈: 학생 커먼즈에는 커다란 유리로 만들어진 2개의 작업 공간 (한 개의 반원형과 타원형)과 유선형 형태의 좌석과 이동 테이블이 있어 학생들이 수업과 수업사이에 긴장을 풀 수 있는 매력적인 장소이다.

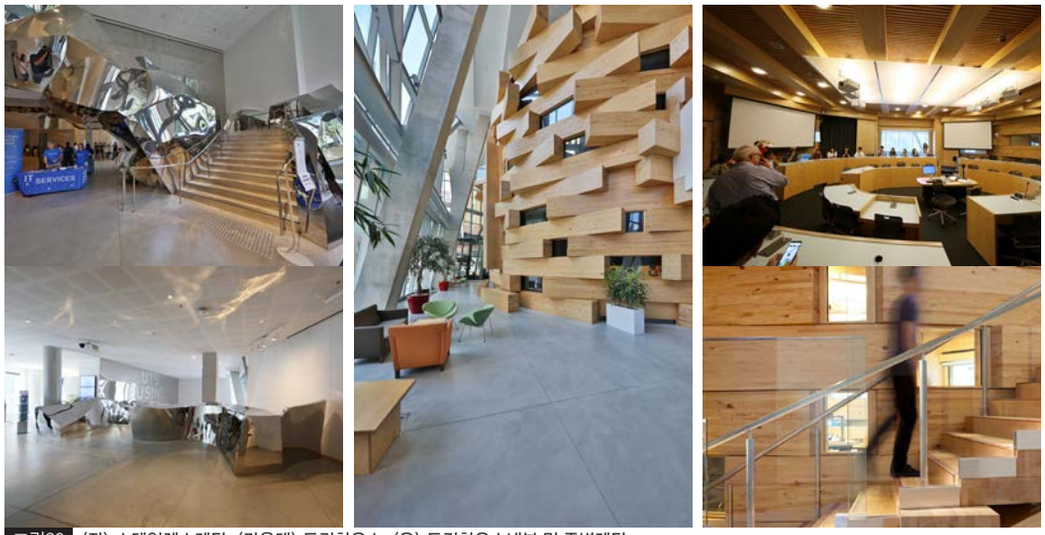


그림20 〈좌〉 스테인레스계단, 〈가운데〉 트리하우스, 〈우〉 트리하우스내부 및 주변계단

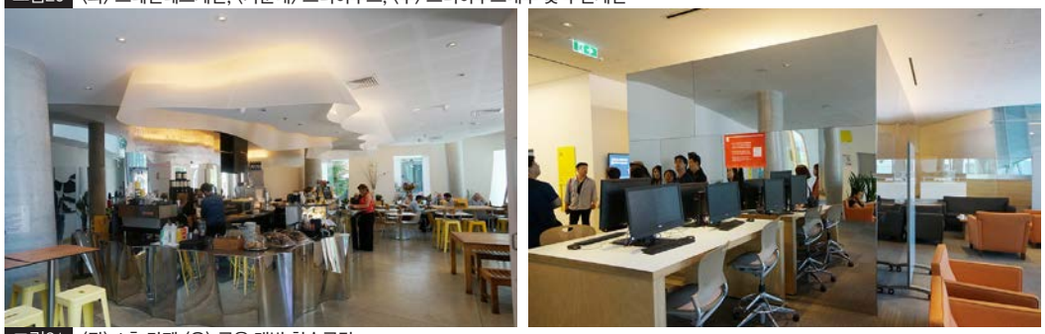


그림21 〈좌〉 1층 카페 〈우〉 공용 개방 학습공간

그림22 학생 커먼즈 공간

문화·도시·브랜드의 재활성화를 꿈꾸는 Newtro (New+Retro)

1. 문화 트렌드로 보여지는 'Newtro'

새로움 'New'와 복고 'Retro'의 합성으로 탄생한 뉴트로 'Newtro'는 공간뿐만 아니라 광고, 패션, 음악, 취미, 음식, 놀이, 소품 등의 다양한 방면에서 흡수하면서 하나의 거대 문화 트랜드의 하나로 나타나고 있다. 이것은 소비의 주체자로 등장한 밀레니엄 세대들의 단순한 소비 트렌드를 넘어서 SNS나 모바일 스크린으로 소통하고, 경험을 이미지화시키며 여가를 즐기는 라이프스타일의 패러다임 변화가 보여주는 힘이기도 하다. 패션에서도 60-70년대에 유행했던 청청패션이나 오버핏, 과한 나염 플라워 프린팅들이 촌스러움이 아닌 세련됨을 나타내고, 음악은 퀸의 보헤미안 랩소디가 다시 10-20대의 열광을 받고, 가사 전달도 어려운 곡의 리듬을 타며 열광하던 친구들이 반대편 서정적인 감성인 레트로 감성 뮤지션에 열광하는 모습들이 최근의 뉴트로 열풍을 말해준다. 공간도 여기에 빠질 수 없는 부분이다. 쉽게 패션이나 음악, 영화에 녹아든 레트로 감성은 자연스럽게 공간에 대한 관심으로 이어져서 과거의 사라져가고 잊혀졌던 공간요소들이 다시 한번 주목받고 사랑 받는 계기를 마련하게 되었다. 최근들어 주말이면 유명 전시등에 10-20대가 몰리는 현상을 보면 긍정적 변화로 느껴지기도 한다. Newtro라는 매가 트렌드 이전에도 디자이너나 예술가들은 과거에서의 영감을 통해 끊임 없이 시간과 시대를 아우르는 역할들을 지속하며 대중적이기 보다는 레트로 마니아층을 이루며 소수가 향유하는 문화의 느낌으로 이어졌다. 그러나 지금 나타나는 트렌드로서의 현상은 밀레니엄 세대들을 중심으로 디지털세상에서 보여지는 과시와 흥미로써 더욱 대중에게 어필되고, 빠르게 공유하고 향유되고 있다. 이런 대중화는 이제는 저급에서 고급 문화로까지 폭을 넓혀가며 표출되고 있으며, 10-20대 뿐만 아니라 Retro 시대를 걸치고 있는 40-50대 세대들에게도 충분히 향수라는 공감을 얻으면서 향유의 층과 폭이 넓어지고 있다는 것이 특징이라고 할 수 있겠다.

2. 도시재생에서 문화재생으로 나타나는 Newtro

도시재생이라는 화두로 살짝 옮겨보자. 1970년

명은정 | Eunjung Myoung
㈜ 빈디자인 대표
계원예술대학교 겸임교수

대학과 대학원에서 실대디자인을 전공하였으며, 건설사 인테리어팀에서 주거공간의 코디네이션을 시작으로 수년간 다양한 공간의 코디네이션 업무 및 설계를 진행 하고 있으며, 브랜드 큐레이션 작업으로 업무를 확대하고 있다. 다양한 경험을 바탕으로 계원예술대학교 실내설계학과에서 공간코디네이션 수업 강의를 하고 있다.

그림1 테이트모던 내부

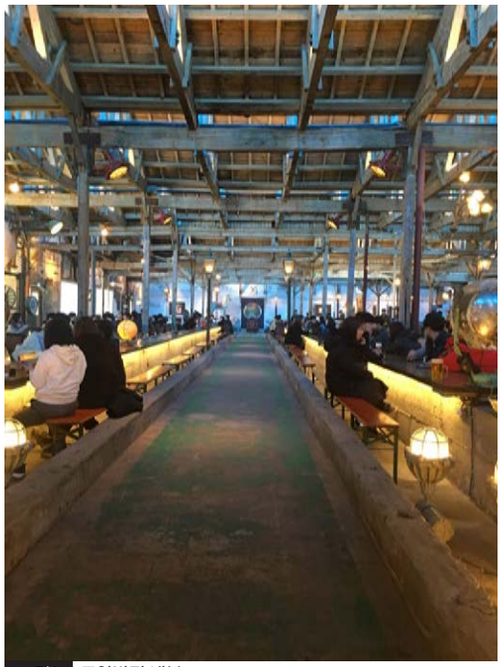


그림2 조양방직 내부

그림3 앤트러사이트 내부

대에 서양에서는 낙후지역의 개선을 위한 재개발 등으로 부동산의 가치를 높이는데 성공은 했으나 기존 거주민들의 높은 부담금으로 거주민들 전반적인 삶의 질이 하락하면서 이를 극복하기 위한 대안으로 쇠락한 공업도시를 중심으로 도시재생의 붐이 시작되었다. 그곳에서 거주민들의 삶의 질을 높이면서 이주하지 않고 살 수 있는 대안을 찾는 것이 주 목적이다. 또한 과거 산업시대에 역점을 주며 생겨났던 발전소나 공업지역의 공장들은 시대의 변화와 요구에 따라 사양길에 접어들고 기계들이 멈추고 공장의 문은 닫고, 방치로 인한 슬럼화를 격게된다. 나라마다 그 발전의 시기는 다르겠지만 어느 나라나 격게 될 어쩔 수 없는 현상일 것이다. 여기에 도시재생 프로젝트로써 성공적인 사례로 2000년 5월 개관한 영국의 테이트 모던 미술관을 들 수 있다. 산업혁명시대의 산물인 화력발전소의 슬럼화된 건물을 외관은 80%이상 그대로 남기고 미술관이라는 문화 콘텐츠를 집어 넣었다. 그 당시 외부를 그대로 둔 상태에서 내부공간만을 대대적으로 변화를 주는 것 자체가 독특한 발상의 시작 이였으나, 특별히 화력발전소의 중요한 터빈이 있던 공간을 비워 그곳을 다양한 만남과 휴식, 전시가 이루어질 수 있는 열린 공간으로 남겨두었다는 것이다. 방문객들에게 그 공간이 갖는 과거의 의미를 상기 시킬 수 있도록 한 것은 감동적이다. 부수고 초고층 재개발이 능사가 아님을 보여주는 좋은 사례라고 볼 수 있다.

우리나라는 2000년대초반 청계천 복원사업 등을 시작으로 지자체 별로 도시 재생 활성화 지원을 시작하였다. 서울에서는 우리에게 익숙한 성수동 공장지역이나 용산이나 동대문, 창신동, 문

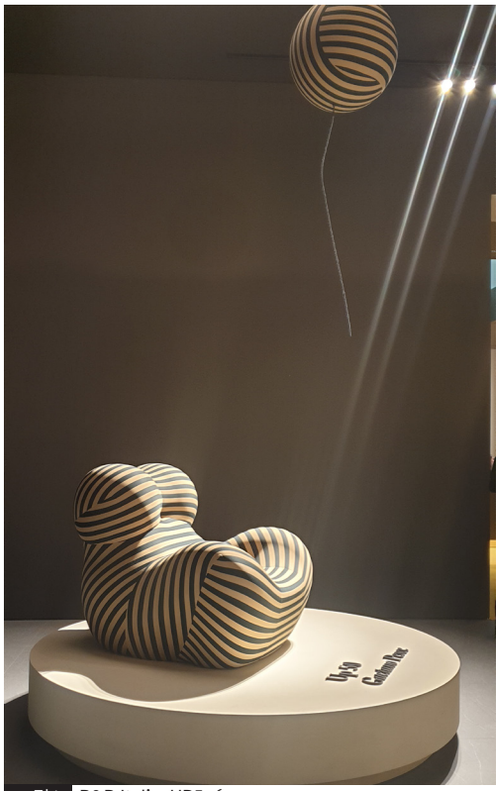


그림4 B&B Italia, UP5_6

그림5 edra 전시부스

그림6 kartell 전시부스

래동과 같은 곳이 진행되고 있는 지역이라고 할 수 있겠다. 우리나라 역시 그 목적은 쇠락한 지역에 부족한 부분을 보완하고 새로운 기능을 추가하여 다시 활동적인 지역으로 재생시키는 것을 목적으로 하는 사업이다. 여기서 Newtro라는 트렌드가 도시재생의 요구에 굉장히 잘 어울릴 수 있는 재료가 되어줄 수 있다. 기존에 가지고 있는 지역의 지리적, 건축적 하드웨어를 보완 유지하면서, 공간 안에 새로운 문화 콘텐츠 New와 Old 또는 Retro라는 요소를 응용, 재생산함으로 친근한 지역으로의 탈바꿈, 재활성화를 이루는데 큰 역할을 담당하고 있는 것이다. 우리나라에서도 앞서 언급된 성수동이 가지고 있던 수제화라는 정체성을 유지하면서 주변 지역 공장들에 다양한 문화 콘텐츠가 실험적으로 접목되면서 활성화 되어 가고 있다. 젊은이들에게는 낯선 공장 건물의 노출된 높은 천정이나 마감되지 않은 날 것 자체의 벽과 바닥이 이제는 익숙하게 받아들여지는 공간이 되고 거기에서 그리 멀지 않았던 과거를 읽고, 또한 그곳에서 미래를 그릴 수 있는 계기가 된다. 그래서인지 성수동은 이제 산업시대에 활기차게 돌아가던 공장과 사람들의 움직임과 같이 지금의 젊은이들이 새로운 시작의 기반을 꿈꾸는 지역적 모습으로 그 에너지가 옮겨가고 있다. 단순하게 껍데기만을 유지하는 도시재생이 아닌 자연스레 그 자리의 과거를 존중하며, 새로운 에너지가 살아날 수 있는 문화재생이 제대로 된 뉴트로의 방향이라는 생각이 든다. 제주 한림, 서울 서교등에 위치한 앤트러사이트, 인천에 조양방직 같은 카페도 건물내,외부가 갖는 시간의 스토리를 존중하고 의미를 더함으

로써 새 건물이 갖는 미끈함이 아닌 안정감과 그 긴 시간의 스토리를 함께 공유할 수 있다는 마음에 감사하기까지 하다.

3. 2019 Salone del Mobile, Milan / 밀라노 가구 박람회에 나타나는 브랜드 Newtro

올해로 58회를 맞이한 Salone del Mobile, Milan(밀라노 가구박람회)은 그야말로 가구나 조명뿐만 아니라 세계적인 디자인의 상업적인 비즈니스의 장 일 뿐만 아니라 디자인의 영감을 주는 다체로운 문화 박람회의 역할까지도 하고 있다. 매 해 Rho Fiera 전시장에서는 비즈니스를 위한 대단위 전시를 초점으로 이루어지는 반면 밀라노 시내 곳곳에서는 Fuori salone로 가구 매장 뿐만 아니라 학교, 식당, 공장, 패션 브랜드 쇼룸 등지에서 크고 작은 다양한 크리에이티브한 디자이너들의 작업들이 전시되어 선보이면서 그야말로 세계의 디자인 축제를 만들어낸다. 이번 박람회에서의 제일 눈에 들어오는 트렌드는 'Respect for the Fast'였다. 오랫동안 지속되고 있는 브랜드들이 각각의 역사성을 강조하면서 과거를 존중하며, 과거와 함께 새로운 현재와 미래를 지속해 나갈 것을 선포하는 분위기가 곳곳에서 읽혔다. 특별히 B&B Italia는 가에타노 페세 Gaetano Pesce의 UP 5_6의 50주년을 기념하며 전시장 안팎에서 대대적인 전시를 하였고, 올해로 70주년을 기념하는 카르텔kartell은 그간의 제품들을 "Never Stop Respecting Tomorrow'라는 타이틀에 21가지의 다양한 부주제를 가지고 전시함으로써 그들의 독보적인 영광을 재현하고자 했다. 그밖에 한동안 침체기를 격는 듯 했던 1954년에 설립한 이태리 브랜드 자노타 Zanotta의 전시 부스도 눈에 띄었다. 각 섹션에 나라별 이미지를 배경으로 1950년대의 자사 모델들과 현재 출시된 모델들로 자연스럽게 한 공간에, 한 콘셉트로 연출함으로써 브랜드의 역사성과 현재, 미래가 연속되고 있음을 은연중에 보여주며 건재한 자신의 브랜드를 보여주는 듯 했다. 항상 독특하고 장인스러운 가구로 독보적인 브랜드 에드라 edra는 이전에 볼 수 없었던 바리케이트를 통해 가구를 볼 수 있게 함으로써 접근할 수 없는 간극 만큼의 거리감도 느껴졌지만 그에 따른 브랜드의 무게감과 항상 보던 디자인이 새롭게 보여지는 경험을 하기도 했다. Edra 뿐만 아니라 이번 전시장의 눈에 띄는 전시 형태의 특징은 소비자와의 '거리두기'로 보였다. 만지고 앉아보고 해야 하는 가구의 상업적인 쇼에서 바리케이트의 등장은 이례적이지만 SNS의 영향으로 이미지가 중요한 만큼, 많은 관람객 사이에서 어떤 뷰에서 찍어도 오롯이 상품을 부각 시켜 찍을 수 있게 함으로써 SNS를 통한 이미지 마케팅에 효과적인 전시 형태로 보여지기도 했다. 어찌 보면 그 전시 형식 자체가 레트로 스러운 분위기의 회귀처럼 느껴지기도 하다.

그림7 zanotta 전시부스

가구나 제품의 브랜드에서 뉴트로는 어떤 형태로 나타날 것인가의 분류작업은 흥미롭다. 전시기간중에 들르게 되었던 아르마니 뮤지엄에서 볼 수 있었던 의상들의 전시 마저도 연대가 뒤섞여 있지만 그 흐름이나 조화가 전혀 어색함 없이 보이는 것이 어찌보면 명품의 이유가 되는 요소

그림8 classicon 전시부스

그림9 nilufa 전시부스

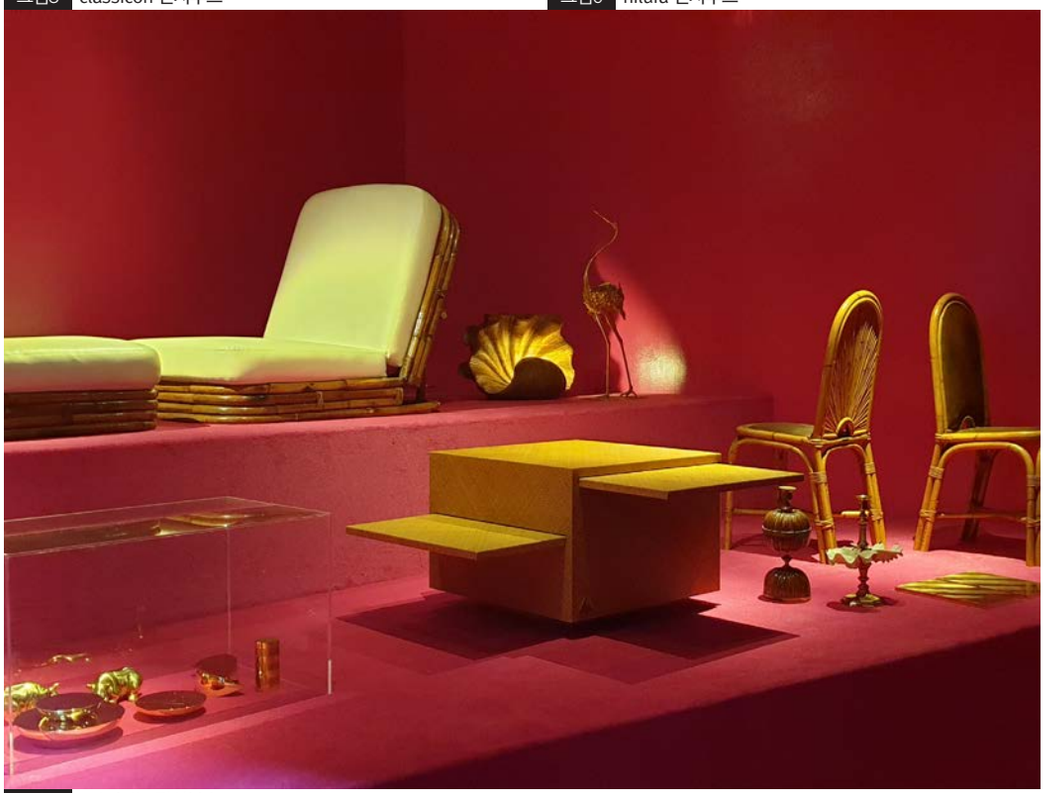


그림10 gabriella 전시부스

가 아닐까 싶기도 하다. Rho Fiera 전시장에서 봤던 Zanotta의 전시부스처럼 한 공간에 과거와 현재의 믹스, 즉 Re-combination 하여도 어색함이 없는 것 자체가 새로운것과 예전것의 조합을 보여주는 단순한 뉴트로의 표현이 아닐까 싶다. 그리고 동일 브랜드에서의 조합이 자연스럽고 익숙한 조합을 보여 줄 수 있다면, 다른 브랜드, 다른 시대의 조합이 주는 이질감에서 오는 독특함도 기대 되기도 한다.

또 하나의 방법은 Re_product의 형태가 아닐까 싶다. 우리가 잘 알고 있는 레트로 분위기의 선두주자인 독일의 ClassiCon은 아일린 그레이(Eileen Gray)의 디자인 공급 저작권을 취득한 후 그녀의 디자인을 끈임없이 생산해 내고 있으며, 그것을 필두로 독보적인 기술과 비례와 기본에 충실한 디자인 가구의 위상을 높이면서 그에 맞는 젊은 디자이너를 영입하여 흐트러짐 없이 명성을 유지 하고 있다.

마지막, Re_product와 Re-combination의 혼용으로 나타날 수 있다. 뉴트로 자체가 몇가지의 방 마지막 방법으로는 Re-combination과 Re_product의 조합으로 뉴트로 자체가 어느 특정한 방법으로 정의할 수 없는 믹스 앤 매치(Mix & Match)의 표현일 수 밖에 없다. 이번 전시기간 내내 가장 인상 깊었던 곳은 이탈리아 내에서도 가장 핫한 닐루파 디폿 'Nilufar Depot' 이었다.

이곳을 운영하는 니나 야사르 Nina Yashar는 오래전부터 뛰어난 안목으로 하나하나 수공예 작품과도 같은 가구나 소품들을 콜렉션 하기로 유명하다. 이번 전시기간에는 'FAR'라는 주제로 가브리엘라 크레스피Gabriella Crespi의 훌륭한 빈티지 콜렉션 가구나 소품들과 함께 획기적인 젊은 신진 디자이너를 발굴하여, 한 공간에서 전시를 기획했고. 클래식하면서도 미래적인 유니크함이 섞이면서 보는 내내 환호의 연발이였다. 특별히 디모레 갤러리Dimore Gallery에서는 가브리엘라 크레스피의 1970년대 가구와 조명의 재생산을 알리는 "Visioni' 전시를 독자적으로 진행중에 있었는데 가브리엘의 독보적인 매력이 돋보이는 전시였고 연결해서 본 두 전시가 가장 인상적인 전시의 기억으로 남는다.

문화트렌드, 도시재생 그리고 브랜드나 프로덕트에서 보여지는 뉴트로는 어떤 의미를 갖기 원하는 것일까. 단순히 지나가는 하나의 유행이 아닌 과거의 명성과 쏟아부었던 에너지와 자부심을 다시한번 누리고 미래의 꿈을 뒷받침해주는 원동력이 되고자 하는 염원에서 나오는 것이 아닐까.

PERSPECTIVE IN SPACE
Vol.12
DECEMBER 2018
KOREAN INSTITUDE OF INTERIOR DESIGN

匠 앤 場

- 제조업과 상업공간의 상생을 택한 성수동 – 송은아
- 인테리어 레전드 박재봉 특집 – 김규형

제조업과 상업공간의 상생을 택한 성수동

지난 학기가 끝나고 무더위가 시작되는 6월21일, 상업공간위원회와 디자인진흥위원회가 공동으로 주관하여 '성수동 제조업과 상업공간의 상생 프로젝트 투어'를 진행했다.

최근 sns에서 핫플레이스로 주목을 받고 있는 성수동은 여타 다른 도시 재생프로젝트와는 어떠한 장소적 다름이 있는지 살펴보고자 어반소스, 어니언, 성수연방, (대림창고, 수피: 잠시 이동중에 들림) 우란문화재단을 선별하여 순차적으로 답사하였다. 서울시의 도시재생의 성공사례로서 거론되는 여러 거점들 중 특별히 성수동은 어떤 매력을 가진 곳일까? 왜 대중은 성수동에 열광하며 몰려오는지, 어떠한 장소적 힘을 갖고 있는 것인지? 이런 질문들에서 시작하여 기획한 이번 투어는 투어를 마치고서 참석했던 분들과 다양한 의견을 나누고 시대적 화두를 통한 담론을 할 수 있어 더 의미가 있었다.

성수동에 대한 이미지가 이렇게 즐거운 체험을 선사하는 장소로 인식된 것은 불과 몇 년 되지 않았다. 채소밭에 불과했던 성수동은 1960년대부터 을지로 종로 등의 서울도심과 가장 가까운 공장밀집지대로서 '민자1호 산업단지'로서 두각을 나타내며 2천여 중소공장이 밤낮으로 돌아가는 '성수공단' 이었다. 그러다 70년대 말 구로공단과 반월공단이 생기면서 기계공장이나 철공소 등이 이전을 시작하였고, 성수공단은 을지로에서 인쇄업체들을 영입, 다시 인쇄공장들의 메카로 부흥했다. 더불어 1960년대 말 금강제화가 사옥을 금호동으로 이전하면서 관련 업체들을 성수동으로도 수제화의 90%를 차지하던 구두 생산 공장들이 대거 모여들었고 인쇄업이나 자동차 관련 공장들이 성수동에 자리하게 되었다. (그림 1)

그림1 성수동 수제화 생산공장 [출처:서울역사아카이브 http://archive.museum.seoul.kr:8090/upload/ckeditor/2017/12/18/07241c25-03c2-4bb2-a624-903ff7048cb0.jpg]

다시 또 1990년대 말 IMF로 인해 위기를 맞이하여 겨우 명맥을 유지하던 이곳에 2010년대부터 구두 장인들이 나서서 특성을 살리는 수제화 거

송은아 | SONG EUN A
디자인크닐 대표
백석예술대학교 공간환경디자인전공 겸임교수

건국대 건축전문대학원에서 실내건축설계로 석·박사 학위를 취득하였다. 실내에 국한되지 않고, [서울시 행정자치구 경계가로 환경시설물에 관한 현황조사 및 발전방향모색], [서울시주민센터 개선사업_우장산동], [서울도시재생 프로젝트 서울의료원 밝은누리], [동대문풍물시장 활성화사업], [좋은서울 작은연구_사이좋은 사이길], [한국은행리뉴얼아이디어공모], [서울 중구 유휴 지하보행로 활성화 방안 연구] 등 상업 디자인만 아니라 도시 공간에서 공공성을 구현하고자 다방면으로 모색하면서, 백석예술대학교에서 공간환경디자인 학생들과 공간탐구 중이다.

리로 탈바꿈하였다. 서울시의 경제정책 지원으로 수제화 특화 산업지역으로 지정되고, 새롭게 부각되자 이것은 다시 새로운 지역 활성화의 원동력이 되었다. 수제화거리가 입소문이 나자, 인쇄소 정미소 등으로 사용되었다가 버려지거나 방치된 폐공장에 임대료가 싼 장소를 찾던 예술가들과 디자이너들이 입주하기 시작하면서 새로운 장소로 덧 입혀진 것이다.

성수동의 위와 같은 장소적 특성으로 이번 투어 대상 다수가 이렇게 기존의 공장이거나 산업시설로 이용되었던 장소를 새롭게 상업공간으로 재탄생 시킨 것들이다.

답사는 어반소스 (그림 2) 에서 출발하였다. 어반소스는 1963년 봉제공장으로 시작했다가 1985년 봉제공장의 불황으로 문을 닫고 30년 동안 방치되어왔는데 이대림, 이호림형제가 방치된 장소를 허물겠다는 주인을 3달 동안 설득하여 2017년 3월 새로운 복합문화시설로 탈바꿈하였다. 어반소스는 뚝섬과 성수역 사이의 중간지점에 위치하고 있다. 성수동 거리 어느 건물에서나 볼 수 있는 다소 나지막한 시멘트 담장을 따라가다 보면 미국 텍사스에서 있을법한 레트로한 영문간판이 보이는 단층 직사각형 건물이 보인다. (그림 2)
여느 건물들과 특별한 차이가 느껴지지 않는 이 카페 문을 열고 들어서면 너무나도 널찍하게 펼쳐진 광경을 경험할 뿐 아니라, 그 상쾌한 반전에 놀라게 된다. (그림 3)

여름의 따가운 햇볕과 무표정한 도시의 삭막함

그림2 어반소스 입구

그림3 어반소스 내부

을 순간적으로 상쇄시켜버릴 정도로 강렬한 첫 인상이 이 장소가 가지는 매력의 처음과 끝이기도 하다. 그곳에 놓여있는 빈티지한 의자와 테이블 오픈형 제빵실, 전반적으로 인더스티리얼 풍의 분위기는 요즘 젊은이들이 사진 찍기 좋은 장소를 제공한다. 무엇보다 넓은 실내 너머의 창을 통해 보이는 정원의 푸르름은 정말 기분 좋은 청량감을 선사했다. 문제는 거기까지였다는 것. 이 장소가 가지는 힘, 그리고 그 뒤에 이어지는 공간에서는 너무 좋은 첫 경험 때문인지 다소 맥이 빠질 정도로 실망감을 안겨주었다. 다음 공간으로 이어지는 계단과 사이 공간 너머의 반복된 단순성과, 이미테이션으로 가득한 옥상정원은 상대적으로 메마른 감동의 장소였다. (그림4)

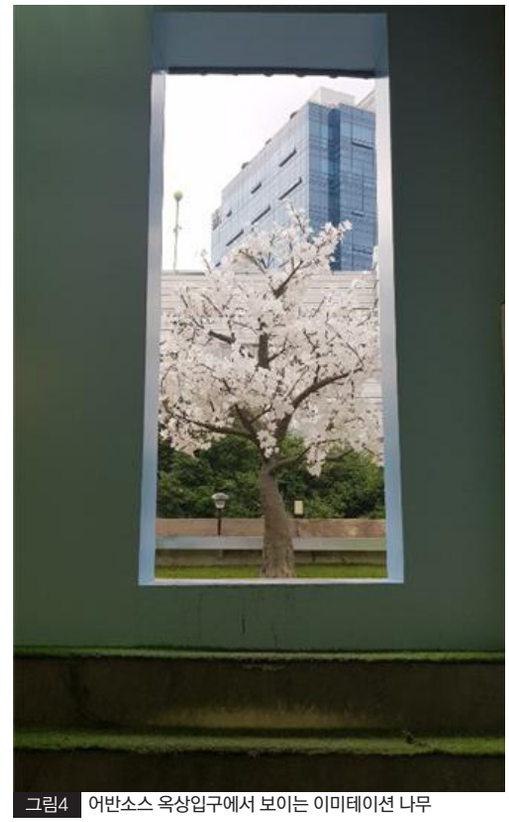


그림4 어반소스 옥상입구에서 보이는 이미테이션 나무

왜 이런 결과물을 안겨주었을까 이어지는 공간에서 나는 묘하게 답을 찾았다.

이어서 방문한 장소는 어니언 이었다. (그림 5) 어니언이 문을 연지는 어느덧 4년이 되어 가는데, 여전히 카페에는 많은 사람들로 붐볐고, 주문한 대기자들이 앉을 자리를 찾아 헤매고 있을 정도로 인기가 줄어들지 않았다. 우리가 답사를 한 날도 금요일 오후였는데, 대다수 어디서 이 시간에 이 곳에 올 수 있는 것일까 의문이 들 정도였다. 이토록 사람들이 모이는 어떤 공간적 이유가 있는 것일까? 물론 어니언은 사람들에게 베이커리 어니언이란 명성에 버금가는 맛있는 빵을 제공하고 있었다. 그러나 단순히 맛있는 빵을 제공하는 것으로 그 많은 객석에 그득한 사람들을 설명하기엔 부족해보였다. 더군다나 아직 보통사람들은 근무시간일 금요일 오후에 좌석마다 사람들로 꽉 채운데는 나름의 이유가 분명이 있을 것이다. 이 장소는 앞서 보았던 어반소스가 오랫동안 비워졌던 공간이었던 것에 반해, 다양한 용도로 변형되었던 장소였다. 그 긴 시간동안 이 장소는 다양한 용도로 슈퍼, 식당, 가정집, 정비소, 공장으로 옷을 갈아입었고, 그 덧대어진 그 시간의 켜가 고스란히 어니언이란 카페 곳곳에 남아 있었다. 시간의 흔적들은 상당히 멋스러웠으며, 이런 시간의 흔적을 이용해 공간을 구획하는 벽으로, 다양한 바닥 레벨로 어우러진다. (그림 6) 이것은 시선을 어디에 두어도 새로운 체험을 안겨준다. 기존의 흔적들과 새것이 합쳐져 수많은 공간 속 공간들을 만들어 내는데, 그 안에서 일부는 시선을 차단하고 일부는 열려있는 공간의 다

그림5 어니언 입구

그림6 새것과 옛것이 어우러져 있는 어니언

그림7 패브리커 김성규작가와의 대담

그림8 수많은 변화와 덧붙임의 흔적들 그리고 새롭게 적용된 것들이 어우러져있다.

그림9 성수연방의 긴복도를 만들어내는 발코니

양성이 존재하도록 만들었다. 그것은 이곳을 계속해서 방문하게 하는 요인으로 작동하는게 아닐까 싶다. 무엇보다 어니언에선 사전 섭외를 통해 장소를 선택하는 것부터 공간 디자인을 진행했던 아티스트 그룹 패브리커의 김성규작가를 통해 디자이너가 기획 계획 실행하기까지의 과정과 디자이너로서 고민했던 부분들을 설명을 들을 수 있었던 유일한 장소다. (그림 7)

그랬기에 남다르게 공간을 공감하게 했으며, 미처 보지 못했던 부분들조차 다시 볼 수 있게 하는 계기를 주었다. 어니언 한쪽 벽에 걸린 명판에 쓰여진 내용처럼 분리된 것 같으면서도 유기적 연결 구조를 존중하고 있는 각각의 공간에 건축화 되어 가구와 벽 그리고 바닥 천장으로 서로가 이어져 하나의 구조체로 실현되어 있다. 모든 것들이 인공적이지 않고 자연스럽게 원래 있었던 것처럼 존재하기를 바라는 디자이너의 의도는 고스란히 이 공간에 녹여져 있었다. (그림 8)

기존에 있었을 거 같은 철재 난간이 있는 단이 높은 계단과 그곳에 새로이 놓여진 것들이 어색하지 않다. 옥상에 놓인 의자와 테이블, 그리고 화분으로 연출된 조경은 억지스럽지 않았고 늦은 오후 부드러워진 햇살에 선선한 바람을 맞으며 도심 속 휴식을 취하기 좋았다. 공간을 알고 공간의 체험이 무엇을 주어야 하는지에 대해 마지막까지 고민을 한 흔적은 조명연출에서도 나타난다. 기존의 천정을 거스르지 않으면서 패브리커는 같은 목소리를 내는데 가장 좋은 해결책으로 바리솔 광천장을 선택했다. 이것은 이후 안국에서 더 과감하게 벽에 이용하기는 하나, 성수동에서 연출된 기법이 가장 영리하게 공간과 녹아있다고 생각된다. 낮에는 빛이 거의 인식이 되어 있지 않지만, 시각적인 칙칙함을 주지 않는 정도의 조도로 밝히고 있고, 밤이 되면 조명의 역할을 톡톡히 해내는 조명이야말로 공간의 일부가 되어 그 역할을 멋지게 해내고 있었다.

이어 방문한 곳은 성수연방. 이곳은 비교적 최근에 오픈한(2019.01) 가장 핫한 장소이다. 앞서 보았던 두 장소가 기존의 흔적이 많이 보이는 것에 비해 성수연방은 오히려 신축이 아닐까 싶을 정도로 깔끔하고 현대적인 감성으로 리모델링되었다. 다양하면서도 새로운 공간실험을 하고 있는 건축사무소 푸하하하가 설계하고, 공간플랫폼 기획기업인 OTP코퍼레이션이 개발 기획하였다. 성수연방은 1973년 '대명케미칼'의 화학공장으로 시작된 이 건물에 상점을 넣어 성수동만의 문화 '앵커플랫폼'으로서의 역할을 기대하며 진행했다고 한다. 독특한 맛집과 개성 있는 스몰브랜드들을 모았다는 특성 외에 생산과 소비, 유통이 한 장소에서 이뤄지고 이것을 방문하는 이용객들이 보고 경험해 볼 수 있다는 점에서 다른 여타의 복합문화공간과 차별화를 가졌다. ㄷ자 형태의 건물은 밝은 연분홍빛을 띄고 있었고 중정에 놓인 가건물에 의해서인지 내부를 쉽게 연상시키기가 어려웠다.

다소 외부에서 보았을 때는 폐쇄적이기도 하고 그리 큰 규모인가 싶은 이미지를 준다. 건물로 들어서기 전까지 이 공간이 쉽게 읽히지 않았는데, 계단을 따라 올라가서야 1층부터 이어진 기둥이 눈에 들어오기 시작한다. 이 기둥으로 인해 2층

과 3층의 발코니 복도를 형성하며 (그림 9) 그 발코니 복도는 내부에서 외부를 향한 열린 광경을 선사한다. 3층까지 이어지는 다소 큰 엘리베이터와 두 개의 동으로 나뉜 건물을 잇는 회색 브릿지가 새롭게 신설되었고, 이 기능적인 장치는 공간을 유기적이고 유니버설하게 만들었다. 더불어 생산과 유통의 상생 프로그램을 위한 장치이기도 하다. 즉 엘리베이터와 브릿지는 수레가 이동할 수 있는 생산자의 동선으로 계획했다고 한다. 무엇보다 마주하고 있는 두 건물에 길게 형성된 2,3층의 발코니 복도에 서면, 규칙적이고 일정한 기둥 간격으로 인해 경쾌한 리듬감을 주면서 아름다운 비례미를 가진 건물 입면을 바라볼 수 있다. 그때에야 방문객은 1층의 기둥이 기존의 기둥에 덧대어서 건축적 조형성을 가지고 이어져 있음도 깨닫게 된다. (그림 10)

이곳에서 가장 인기가 많은 3층에 자리한 천상가옥은 붉은색 벽돌과 테이블의 헤링본패턴이 유리 천장의 박공까지 통일감을 가지면서 어우러진 천과 플렌테리어가 카페이름과 잘 어울렸다. (그림 11)

깔끔한 외관과 달리 아직은 어수선한 부분도 많아서 아쉬움이 있었다. 여러 상점보다는 복도에서 보여지는 느낌이 더 근사했고, 중정에 있는 전시공간은 많은 이들에게 SNS에 올라가는 사진 찍기 좋은 장소로 사랑받기도 하나 중정에서 느낄 수 있는 그 여유를 저해하는 요소로 비춰져 중정의 활용에 대한 고민이 있었으면 했다.

이어서 방문한 대림창고는 성수동의 상징과도 같은 공간으로 많이 회자 되고 있기에 앞선 공간들처럼 논하지 않기로 하고 가볍게 지나갔다. 마지막 답사지인 우란문화재단 건물은 성수동에서 보기 드문 고층 빌딩으로 ㈜더 시스템 렙에서 설계한 신축건물이다. 건물의 각층과 각실에서 모두 다른 시퀀스를 선사하기 위한 창들이 재각각의 방향으로 향하여 큰 매스감으로 다가오기보다는 군집을 이루는 집합체처럼 보이는 독특한 파사드를 만들어 내고 있다. (그림 12)

그 규모와 높이 면에서 독보적이기에 지역적 랜드마크로 부각된다. 문화재단이 가지는 공익성은 저층부의 공개공지뿐 아니라 예술가들을 위한 인큐베이팅 작업실, 전시와 공연의 장소로 제공되고 있다. 답사참가자들과 성수동일대의 도시재생프로젝트와는 사뭇 결이 다른 우란재단 사옥의 옥상층에 올라가 성수동 지역 일대를 내려다보며, 성수동의 매력을 생각해보았다. 성수동은 정말로 다양한 모습을 지닌 장소였다. 서울의 근대화 과정속에서 끈질기게 살아 남아오고자 고군분투하던 변화의 흔적들을 고스란히 간직한 채, 그에 머무르지 않고 여전히 그 새로운 시대 흐름과 요구에 부응하고자 다시 변화를 두려워하지 않는 생명력 있는 장소였다. 기존의 낡음을 부인하기보다 상생의 키워드를 통해 이 시대의 공존을 풀어나가는 다양한 실험이 끊임없이 이루어지고 있는 곳이며, 그 장소적 힘이 사람들을 방문하게 하는 원동력이 되고 있었다. 아쉽게도 성수동에도 젠트리피케이션을 염려하는 흐름들이 감지되고 있다. 그러나 이곳에 터를 잡은 이들은 자생적인 대응의 움직임을 시도하고 있고 지역 자치구와 협력한 다양한 노력을 꾀하고 있다. 모쪼록 지금처럼 우리 삶에서 보여지는 수많은 경계들을 허물고 예술과 디자인, 생산과 유통이 공존하는 성수동의 살아있는 생명력이 지속가능 하기를 바란다. 성수동이 가지는 장소성이 우리의 일상을 더욱 다양하고 풍요롭게 채우기에 그 가치는 충분하기 때문이다.

그림10 위로 올라가면 보여지는 성수연방의 구조

그림11 천상가옥

그림12 우란문화재단 사옥

인테리어 레전드 박재봉 특집

1세대 디자인사

박재봉(朴載鳳). 1960~70년대 사진사, 이발사처럼 디자인사로 불리던 작업으로부터 시작해 치열한 창작 활동으로 수많은 주옥같은 작품을 남긴 대구를 중심으로 활동한 인테리어디자이너이다. 그는 전통과 현대의 본질적인 이해와 재해석을 통한 현대성 모색을 컨셉으로한 그 만의 공간으로 인테리어디자인의 태동과 형성에 큰 영향을 끼쳤다. '인테리어디자이너 레전드'라는 수식어는 그래서 붙었다.

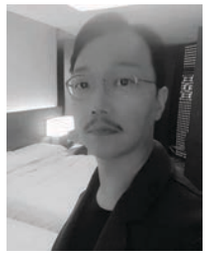
올해는 그가 '여든한 살(望九)'이 된 해이다. 2017년 10월에 갑작스럽게 찾아온 뇌경색으로 비록 많은 것이 희미해져버렸지만, 50평생을 고뇌하고 몰입했을 그의 시간과 공간, 그 무엇을 찾아 일생을 탐색하고자 한다. 특히 우리에게 잘 알려진 《풀 하우스》, 《올드블루》, 《아트리움》 외에 그의 잘 몰랐던 초창기작업과 작업세계의 근원적인 영향 관계를 살펴보고, 말년의 그가 선보인 프로젝트들이 비로소 어떤 의미를 갖는지 알아보고자 한다.

그림1 1970년대 대구 중구 화전동일대 모습

미술교사에서 동성로로

1939년 2월 경북 경산군 하양에서 도목수의 3남 3녀 중 둘째로 태어났다. 어린 시절 정이 많아 집의 사과를 몰래 다리 밑 거지들에게 나눠 주기도하고 친구들을 따라 투전판을 다니며 물주노릇을 하기도 한다. 이런 유년기시절을 보내던 그를 아버지는 항상 엄하게 대하셨다. 어느 날 아버지는 일하시던 틈틈이 손수 깎아 만든 예쁜 나무칼 한 자루를 주셨는데 이것이 아버지로부터 받은 최초이자 마지막 선물이었다. 당시 신기할 정도로 정교한 문양이 새겨져있었던 칼 손잡이는 나무를 만지시던 아버지로부터 이어지는 하나의 숙명같은 바통이 아니었나고 회상한다.

1959년 경북고등학교를 졸업하고 62년 서라벌예대 회화과를 졸업한다. 64년부터 68년까지 하양중학교에서 미술교사로 재직하다 사표를 쓰고



김규형 | Kim, Kyu-Hyeong
Architecture Interior Academy +
ArchiLAB MIT 대표

응용미술과 실내건축학을 전공하고 건축공학석사를 받았다. '지역정서가 내포된 인재양성 및 디자인' 을 목표로 건축과 인테리어 교육뿐 만 아니라 다양한 스케일의 프로젝트를 진행해오고 있다.
주요 작업으로는 시드니 실베니아 타운하우스, 제주 한화리조트 파크가든, 대구 호박타워 등이 있다.

고추, 콩 장사를 하면서 영주, 단양, 제천 등 시골 장터를 떠돌다 대구로 나오게 된다.

상업공간 최초 'KOSID 작품상' 수상

당시 대구는 6,25전쟁 이후 미군이 주둔하면서 대구역 앞을 중심으로 향촌동과 화전동, 동성로1가 등에 신문화(新文化)가 대거 유입되기 시작하던 시기였다. 다방과 음악감상실, 고고클럽을 중심으로 한 낭만적 문화가 번성하였고, 회화나 초상화, 무대장치, 간판, 상업미술 등에 재능을 발휘한 분들이 중심이 되어 정립된 개념 없이 타고난 미적 감각으로 손으로 그려진 간략한 스케치 몇 점으로 공사를 행하던 시기였다.

그는 1969년 대구 중구 포정동에서 《금맥다방》을 시작으로 71년 대구 로얄호텔 《Sky Lounge》와 일식당 《길조》, 72년 부산 광복동 《새마당 클럽》, 73년 대구 향촌동 《판 코리아 고고클럽》을 작업한다. 또한 동성로1가 《심메마니 스낵》 공사에서 서울 (주)헨디디자인 손석진 대표와 인연이 되어 같은 회사상호에 당시에는 생소한 환경이라는 개념을 접목한 '헨디환경디자인 (Human ENvironment Design Institute)'을 포정동에 설립한다. 그 후 《JUN》, 《목마》, 《예몽》, 《거목》, 《로즈가든》, 교동시장근처 《맥심》, 대구백화점 11층 《맥심클럽》, 《동방 커피숍》, 대구 미도백화점 5층 《무랑루즈》를 작업한다. 특히 74년에 동성로2가 《가야백화점》 신축공사현장에서 인테리어공사 청사진도면을 포함한 견적서, 공정표를 접하게 된다. 이즈음 대구에도 인테리어디자인의 정확한 개념이 도입되기 시작하고 서울디자이너와의 교류도 활발해지기 시작한다.

그림2 묵직하고 두터워 땅과 하늘을 넉넉히 포용하면서 주변풍경과 자연스럽게 어울리는 황토빛 담배창고는 그의 디자인을 이해하는 주요한 미학적 기호가 된다. 〈사진제공 / 헨디환경디자인연구소〉

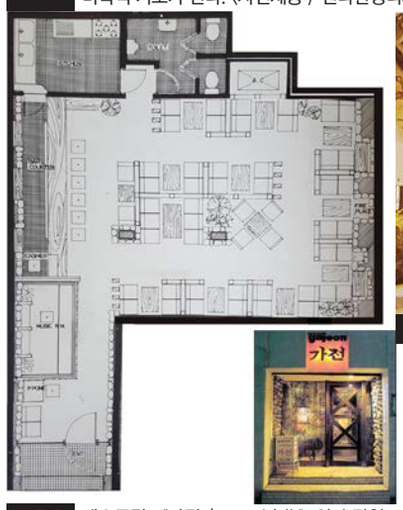


그림3 레스토랑 《가전 / 1979년 作》의 수작업 평면도와 파샤드 (면적 116㎡ / 시공기간 1979. 3~5) 〈사진제공 / 헨디환경디자인연구소〉

그림4 대구 중구 포정동 2층 공간의 《오토 / 1977년 作》(좌)와 중구 공평동 1층 《가전 / 1979년 作》(우)의 내부 모두 호박돌과 회벽이 조화를 이룬 공간이다. 〈사진제공 / 헨디환경디자인연구소〉

그는 늘 용도가 파기되거나 그 자리에 있는 그래서 잊혀진 돌처럼 풍경의 일부가 되어버린 담배창고나 정미소를 찾아다니며 날 때부터 자연은 아니었지만, 시간의 흐름 속에 어쩌면 자연보다 더 자연스러운 것이 된 건축, 그리고 조형물들에서 작업의 근간을 찾고자 하였다.

1977년 홀 중앙에 로툰다(Rotunda)구조의 원을 중심으로 대형 난로에 둘러앉는 좌석배치와 호박돌과 회벽, 서까래, 등나무가 조화를 이룬 레스토랑 《오토》를 비롯해 79년 커피숍에 바 기능을 강조하여 만든 《가전》으로 1984년 *)KOSID 1회 협회전에서 지방인이자 상업공간 최초로 협회작품상을 수상함으로써 전국에 그의 이름을 알리기 시작한다. 이후 서울업체의 수많은 스카우트제의에도 불구하고 대구를 지키며, 그의 작업변화와 재료의 실험적인 방법에 따라 지역 인테리어디자인계도 발전을 하게 된다.

*) 1984년 4월 하얏트호텔 리젠시 볼룸에서 제1회 KOSID전이 열린다. 당시 김석철, 강명구, 배만실, 윤도근, 한도룡, 조성렬 6인이 심사위원을 맡았으며, 총 46점 출품작 중 김원(건축연구소 광장)의 《P수도원 개축》과 이병호(다다디자인)의 《텍사스 인스트루먼트 서울지점》과 더불어 박재봉(헨디환경디자인)의 《가전》이 협회작품상을 수상한다.

80년대 실험적 대표작들

1980년대 초반에는 제한적 마감재로 습기에 의한 변형을 최소화하고 빈티지한 인테리어목적으로 현장에서 목재를 토치로 태운 탄화작업이 유행하였다. 또한 회벽에 조개껍질을 박아 넣거나 경화되지 않은 상태에서 빗자루로 쓸어 패턴을 넣는다던지, 내화벽돌 혹은 시멘트벽돌을 깨어 그 위에 본타일 뿌리거나 시멘트 바닥에 검정색 강자갈 박아 장식을 하는 등 디자이너의 재능과 새로운 개념에 의한 실험적인 방법들이 활용되던 시기였다. 그의 80년대 초창기의 작업 또한 재료에 대한 탐색과 실험성이 강렬하게 드러나는 프로젝트들이 많다. 81년 《애천》을 비롯해 레스토랑 **) 《이탈리아노》, 82년부터 84년에는 커피숍 《2.2.3》, 레스토랑 《한가람》 및 예식장 건축에도 크게 관여하여 《명성예식장》, 《삼성예식장》, 《고려예식장》 및 《고려가든》 작업에 참여한다. 특히 83년에 중구 교동 옛 국세청 뒤 대구의 첫 원두커피전문점 《늘봄》에서는 지하공간에 수만장의 적벽돌을 도면작업과 현장 수정작업을 병행하며 투철한 장인정신으로 아름다운 3원 아치를 구현하였다. 《늘봄》은 68년에 미주산업이 유통시킨 드럼통커피 MJC를 납품받아 사이펀 기술자까지 고용하여 늘 '사이펀(Syphon)식'으로 커피를 추출했다. 사이펀 장치는 유리로 된 실험기기처럼 알코올램프의 열

그림5 대구 동성로1가 지하 231㎡ 면적의 《늘봄/1983년 作》에서는 수만장의 적벽돌로 아름다운 3원 아치를 구현한다. 〈사진제공 / 헨디환경디자인연구소〉

기를 이용해 수증기압으로 물을 올려 역삼투압식으로 커피를 추출하는 70년대로선 획기적 커피추출기였다. 당시로는 과학과 예술의 만남 같은 연출이었고 《늘봄》의 상업적 대성공은 이후 《늘봄2》로 이어진다.

또한 중구 공평동 53-13에 위치한 지하 1층부터 4층까지 건물전체의 인테리어를 수주해 당시 대구 인테리어계의 라이벌인 ***) 박현기 선생(1942~2000)에게 2개층(1, 4층)의 공사를 나눠준 일을 계기로 두 분은 관포지교(管鮑之交)같은 사이가 되어 틈나는 대로 함께 전국여행을 떠나며, 예술과 디자인에 대해 토론하며 교분(交分)을 돈독히 쌓는다. 그는 클라이언트의 사업운영방식과 성공에 초점을 두어 5~6년 정도 앞을 내다보았다면, 박현기 선생은 늘 진취적인 프로였고 시대를 앞서간 아티스트로서 뚜렷한 목표를 지니고 있었다고 회상한다.

한옥을 리노베이션하여 지중해 스타일을 접목한

그림6 삼덕동 좁은 골목길에 긴 벽면처리를 통해 지나가는 이들의 호기심과 시선을 사로잡은 레스토랑 《반줄 / 1984년 作》 〈사진제공 / 헨디환경디자인연구소〉

그림7 Gallery Scarved Tower 오픈기념전 당시 박현기 선생과 함께 참석한 모습(좌)과 91년 5월 이타미 준, 시게루 반 일행과 경주여행 중(우)인 영화 《이타미 준의 바다》의 한 장면 〈사진제공 / 헨디환경디자인연구소〉

그림8 대구 중구 삼덕동에 위치한 66㎡ 규모의 한옥을 리노베이션한 카페 《황토/1986년 作》 〈사진제공/헨디환경디자인연구소〉

**) 대구 다방시대를 커피숍시대로 물꼬를 터준 박청강(77 · 여) 대표는 대구 다방문화의 산증인이자 지역 경양식 업계에서 대모와 같다. 헨디환경디자인과의 사업적 연은 1981년 《이탈리아노》에서 시작하여 《늘봄 1, 2》 뿐만 아니라 《풀 하우스》까지 이어진다.

***) 국내 비디오아트의 선구자로 알려진 고(故) 박현기 선생은 1942년 일본 오사카의 가난한 한국인 가정에서 태어나, 1945년 해방이 되자 대구에 정착했다. 홍익대학교에서 서양화와 건축을 함께 공부한 후 1970년대 초 대구로 낙향하여 큐빅디자인 대구지소로 건축 인테리어 사업으로 생계를 유지하며 번 돈을 모니터와 카메라를 사서 비디오아트 활동을 하는데 쏟아 부었다.

83년 10월에 착공한 《반줄》에서는 석회, 백토, 가는 모래 따위를 전통적인 방법으로 끓인 다음 벽에 두껍게 발라 부드러운 회벽질감으로 표현하였고, 인공폭포와 자연의 계절변화를 도심 속 실내에서 감상할 수 있도록 중정을 두었다. 당시 이와 같이 연출된 인공의 자연은 전원의 삶에 대한 향수를 자극한다는 점에서 80년대에 경제성장과 더불어 유행하던 그린인테리어와 짝을 이루게 되었으나, 국적불명의 이국문화와 전통문화를 기형적으로 혼용한 키치(Kitsch)문화를 양산하기도 한다.

1985년에는 월간디자인 이영혜 대표의 소개로 일본서 이타미 준을 소개받아 그와 의형제처럼 깊이 교유(交遊)하게 된다. 두 분은 의기투합하여 대구 건들바위 근처부지에 《곽병원 박물관》 설계를 하였으나 계약단계서 성사가 되지 못한다. 1989년에는 이타미 준이 설계한 대구 공평동 《부천성 건물》 신축공사를 박현기 선생과 함께 시공 및 감리를 돕고, 지하 《일센트로》 및 1~2F 《부천성 중식당》 인테리어를 한다. 당시 《부천성 건물》을 의뢰한 클라이언트는 추후 이타미 준에게 영천 오펠 CC 설계를 맡기게 된다. 2004년에는 서울 이타미 준 건축연구소에서 새로 마련된 Gallery Scarved Tower 오픈기념전 및 일본 Gallery Q에서 사진전을 개최하기도 한다.

1983년 7월에 착공한 카페 《황토》와 84년 대구 지산동 수성관광호텔을 필두로 86년 《파크호텔》 (現 인터불고 호텔), 부산 《동래관광호텔》 (現 농심호텔), 90년 대구 서구 《엠파이어호텔》,

그림9 대구 중구 동성로3가 84에 위치한 혈액원 건물을 개조한 《뉴욕피자 / 1988년 作》는 1~2층으로 이뤄진 392.5㎡ 공간을 모던하게 연출하였다. 〈사진제공 / 헨디환경디자인연구소〉

그림10 《뉴욕피자》 1층 평면도 〈사진제공/헨디환경디자인연구소〉

91년 제주 중문 《한국전통 관광호텔》 을 비롯해 92년 대구 두산동 《아리아나호텔》등 다수의 호텔 프로젝트에도 참여한다. 86년에는 레스토랑 《다사랑》, 레스토랑 《쉬갈》을 비롯하여 88년도에는 동성로3가에 있던 일제강점기시대 건물인 혈액원을 포스트모던의 영향을 받아 정교하게 처리한 《뉴욕피자》를 작업한다. 오픈주방을 길가에 배치하여 피자도우를 만드는 과정을 외부에서 볼 수 있도록 하고, 내부는 바닥의 높이차에 따라 네 개의 공간으로 분리하여 중앙부분은 카펫으로, 좌·우측 공간은 우드플로링으로 마감하여 한 공간 내에서 다양한 분위기를 체험할 수 있게 하였다. 또한 따뜻한 느낌을 살린 중앙 홀은 아치형의 문을 통하여 또 다른 공간과 이어지는데, 이곳에는 소파 타입의 의자를 배치하여 편안한 느낌을 강조하였다. 격자형 창문을 달아 공간의 확대감을 꾀한 좌측공간은 진행감이 느껴지

그림11 《미개인 / 1989년 作》 은 2층과 3층에 걸쳐 공간이 형성되어 있어 이들 상호간의 연결과 유도, 그리고 독립성이 요구되었고, 공간연결에 무리가 없도록 적절한 구획을 함으로써 생긴 비교적 넓은 복도가 행태적, 시각적 여유를 갖게 한다. 〈사진제공 / 헨디환경디자인연구소〉

그림12 채광을 고려한 유리 블록으로 감싼 계단실의 수직 곡면이 건물의 볼륨감을 더하여 주위의 요소들과 조화를 이루고 있는 《전상진 패션빌딩 / 1989년 作》 〈사진제공 / 헨디환경디자인연구소〉

는 우드플로링의 선을 따라 칵테일 바가 있는 2층으로 자연스럽게 연결된다. 전체 공간의 벽면은 시멘트 모르타르위에 회반죽 마감으로, 천장은 검은색 퍼라이트 뿜칠로 마감하여 전반적으로 간결한 느낌을 살렸고, 부분적으로 거울과 철판 등의 소재를 사용하여 변화를 주기도 하였다. 조명 역시 매입등을 주 조명으로 채택해 단순함을 살린 반면 천장면을 따라 포물선을 그리는 벨트등을 설치해 자칫 단조로워 보일 수 있는 실내에 재미를 주었다.

1988년도에는 그의 친동생 박재수 대표의 대구 첫 재즈클럽인 《올드뉴》와 89년 《미개인》에서는 당시에는 낯설었던 노출콘크리트공법을 실내에 적용하고, 바닥 대리석과 우드플로링을 사용해 무게감 있는 대비적 연출로 다소 실험적이고 모던하게 표현하였다. 이처럼 구성적인 형태미를 강조하는 무채색에 자연재의 형이상적인 조화는 지금은 그 스타일이 익숙하지만 당시에는 이런 디자인과 심플함은 다소 파격적이면서 거부감으로 작용되기도 한다.

1989년에 설계한 대구 중구 대봉동 《전상진 패션빌딩》 신축설계에서는 대구 최초의 노출콘크리트공법으로 도시 한가운데를 거침없이 떠다니는 배의 이미지를 절제된 면과 선, 곡면의 우아한 볼륨감으로 표현했다.

그림13 당시 《심지 / 1989년 作》는 '달마가 동쪽으로 간 까닭은?'의 영화감독 배용균 감독은 물론 지역 문인들의 문학다방으로 많은 사랑을 받았다. 〈사진제공 / 헨디환경디자인연구소〉

동성로3가 지하에 위치한 커피숍 《심지》 에서는 전통가옥의 채 컨셉을 실내공간에 대입하여 모래가 많이 섞인 시멘트벽돌을 두 쪽으로 쪼개어 깨진 거친 부분을 틈을 주지 않고 이어 붙여 수평줄눈을 강하게 파고 흰색 본타일 뿜칠위에 무광 처리하여 마치 분통같이 하얀색으로 공간을 가득 채웠다. 홀 중앙은 검은색 천연 슬레이트를 깔고 테라스용 의자를 자유롭게 배치하여 자연스런 마당의 이미지를 나타내었으며, 둥근 기둥들과 서까래, 일부 나무색을 제외하고는 모두 검정과 흰색으로 처리하고 홀의 마감재를 의도적으로 단순화시켰다.

여전히 사랑받고 있는 90년대 대표작들

1990년 반월당 덕산동 화방골목에 《풀 하우스》를, 91년에 컨테이너박스를 실내에 반입해 만든 《올레》, 92년에는 《아리아나호텔 별관》등 주옥같은 공간이 그의 손을 거쳐 문을 열게 된다. 상업공간은 일시적으로 소비되는 운명체라 생명력이 그리 길지 못하지만, 《풀 하우스》는 82년에 첫 문을 열어 여전히 영업 중이므로 80년 후반에 시공된 그의 장인정신과 자취를 지금도 느낄 수 있다. 《풀 하우스》는 1, 2층의 공간으로 1층에는 그의 초창기 특유의 표현력인 켜켜이 포개어진 수백장의 호박돌과 회벽, 고재, 거울, 관엽식물을 사용해 편안한 분위기를 연출하고 있다. 2층의 경우 벽을 파도치듯 감싸고 있는 수천장의 리듬감 있는 흑벽돌과 FRP로 만든 큰 느티나무, U자의 곡선형 Bar를 통해 이색적이면서도 편안함으로 고객과의 소통을 꾀한다.

그림14 《풀 하우스 / 1990년 作》 는 설계에서 시작하여 시공까지 총 1년8개월의 시간이 걸렸으며, 30년 가까이 많은 이들의 사랑을 받고 있다. 〈사진제공/헨디환경디자인연구소〉

1988년 서울올림픽개최로 서울은 국제적 도시로의 변모했으나 92년에 실시된 전문건설면허제와 지속된 경기침제로 인해 지역의 인테리어디자인은 급격히 쇠락하기 시작하고, 디자인개발보다 시공을 중심으로 한 건설사 모델하우스, 프랜차이즈, 관공서, 금융업 프로젝트 위주의 업계만 살아남는 기형적 형태로 발전한다. 이 기간에 그는 참길복지 사회연구소의 환경운동연합고문 및 소록도를 위한 사랑의 소품전을 기획·주관하고, 《소록도 생활자료관》 설계 및 시공을 재능기부하면서 나눔과 사회공헌, 환경디자인에 많은 관심을 가지기 시작한다.

1995년에는 팔공산에 레스토랑 《Sun Village》

그림15 락 앤 재즈카페 《올드블루 / 1995년 作》 는 입구에 들어서면 독립된 공간(락과 재즈)으로 연결되는 통로와 만나게 된다. 〈사진제공 / 헨디환경디자인연구소〉

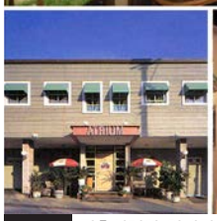


그림16 건축설계와 인테리어디자인을 병행한《아트리움 / 1997년 作》은 인간과 자연을 최대한 교감하게 하려는 그의 디자인 컨셉이 잘 나타나 있다. 〈사진제공 / 헨디환경디자인연구소〉

그림17 《F&P / 2000년 作》는 '남구에서 가장 아름다운 점포(2003년)' 로 선정되기도 한다. 현재는 주인이 바뀌어 영업품목 변경에 따라 인테리어도 일부 바뀌었지만 그의 흔적을 완전히 지우지는 못했다. 〈사진제공/헨디환경디자인연구소〉

와 동인호텔 뒤편에 있었던 옛 청호호텔 2층에서 다시 재즈클럽 《올드뉴》 시대를 잇기 위한 락앤 재즈카페 《올드블루》가 오픈한다. 연주에 치중한 락 존과 재즈 존으로 나눠 존마다 인테리어 컨셉뿐 만 아니라 스피커도 달랐다. 재즈 존 스피커는 당시 아날로그 최고의 스피커라 불리는 BL 4344가 설치되었다. 그는 겉에서 보이는 일차적인 수준이 전부가 아닌 그 이면에서 보이지 않는 음악문화와 디자인, 엔지니어링을 모두 담은 종합예술로서의 문화공간을 만들고자 하였다. 우여곡절 끝에 2011년 삼덕소방서 맞은편 지하로 옮긴《올드블루》는 여전히 대구를 대표하는 재즈클럽으로 사랑받고 있다.

1997년 동성로3가에 고속도로에서 우연히 만난 활주로와 격납고, 여행의 이미지를 공간에 대입시킨《트렁크》와 봉덕동에 레스토랑《잉글랜드 아리아나》, 수성구 범어2동 대구 동쪽 시가지가 내려다보이는 언덕에 레스토랑《아트리움》을 완공한다.

《아트리움》은 2층으로 이뤄진 공간에 1층은 오픈홀로 2층은 단체손님을 위한 3개의 방으로 구성된다. 메마른 도심 속에 있는 한 폭의 고향 전경을 장인적 솜씨로 회화화하여 빛바랜 판재와 하얀 핸디코트, 돌 질감이 살아나는 붉은 빛의 샌드스톤으로 처리한 벽과 시렁으로 사용된 녹슨 H-Beam들로 다소 여성적인 분위기 속에 강한 음영이 지도록 해 시간에 따른 변화와 생동감을 주었다. 《아트리움》은 '자연은 우리에게 목표에 도달할 수 있는 방법을 제공한다'는 세잔의 말을 떠오르게 하는 공간으로 진실되고 아름다운 것은 시공을 초월해 여전히 기억되고 사랑받을 수 있다는 것을 지금까지 묵묵히 보여주고 있다.

말년의 양식

말년의 양식은 나이듦과 동시에 찾아오는 숙련됨과 무르익음의 상투적 양식이 아니다. 말년에 이르는 동안 쇠약해지거나 시간에 무르익어가지 않는 디자이너들과 다르게 2000년, 60대에 들어선 그는 앞산 카페거리의 길문을 열었던 변상일 패션디자이너의 카페갤러리《F&P (FASHION&PASSION)》를 작업한다.

또한 소록도의《소록교회》건축 기본계획뿐만 아니라 경남 산청《민들레공동체마을》을 비롯해 지리산 일대의 공동체에 사람이 다시 찾는 생태건축을 만들기 위해 자신의 건축적 재능을 아낌없이 기부한다.

2002년에는 수성구 만촌2동 이른바 교수촌 주택가에 옛 주택건물에 기능을 확장시켜 새 건물을 덧붙여 만든 찻집《다천산방》을 작업한다. 대지 331㎡에 건축면적 136㎡로 당시에는 과감한 노출콘크리트를 사용하였다. 도로에서 비탈진 언덕에 집 자체가 높은 곳에 위치하였고, 20개의 고재 계단을 밟고 올라간 뜰에서는 내집 정원을 보는 듯 편안함을 느끼게 된다. 물풀과 호박돌, 돌 조각품 등이 여러 개 있고, 그 집터의 역사를 말해주는 고목이 버티고 서 있다. 입구에서 보면 ㄱ자 건물의 처마를 따라 나무문을 열고 들어선 실내는 작품 전시장이나 다름없다. 이름 있는 화가들의 그림과 서예작품 10여점이 걸려있고, 구석구석에 고가구 등으로 편암함을 더해준다. 바닥과 천장은 노출콘크리트로 잘 익은 와인처럼 편안함을 제공한다. 노출콘트리트와 우드판재, 기와와 석축, 박스형 매스에 얹혀진 박공지

붕의 조화, 회랑(回廊)과 정원, 함석으로 마감처리한 화장실의 내부벽면, 다례(茶禮)를 가르쳤음을 짐작하게 하는 기름장판지 다실좌식과 입식의 혼용공간이 마치 과거(옛 것)와 현재(새 것)가 투박하게 공존하듯 꽤나 인상적인 모습이다. 특히 내부에서 뒷골목으로 연결된 문으로 나와 골목에서 바라다보면 여러 시대의 건축양식이 혼재된 《다천산방》의 매력은 교수촌 골목의 정체성을 극대화시키는 듯하다. 과거를 존중하되, 단지 과거의 것을 따르는 것이 아니라 과거의 연속선상에서 복원하고 과거의 흔적을 지우지 않으려던 그의 가치관을 볼 수 있다.

《다천산방》은 비록 화려하지는 않지만 공간의 가치를 알아본 사람들과 주인의 섬세한 애정이 있었기에 오늘날 찻집의 몰락 속에서도 그 건재함이 지금까지 유지될 수 있는 듯하다.

그림18 《다천산방 / 2002년 作》은 조용하지만 시간은 멈춰있지 않을 것이고, 느린 듯 하지만 공간도 단지 정적이지만은 않을 것이다. 〈사진제공 / 김규형〉

그림19 그의 가치관과 실험성, 천재성을 엿볼 수 있는 《빈들교회 / 2008년 作》 〈사진제공 / 김규형〉

그림20 대구 동구 중대동 906번지 레스토랑 《나무@906 / 2007년 作》은 마치 그의 작품세계의 근간을 이룬 담배창고를 닮아있다. 〈사진제공 / 김규형〉

2002년 준공된 수성구 중동에 위치한 불법(佛法)의 궁극적 목표인 한마음을 깨닫게 하는 도량으로서 모든 중생이 본래로부터 지니고 있는 불성을 밝혀 성불하도록 인도함을 목적으로 하는 《한마음선원 대구지원》과 2008년에 재능기부로 작업한 《빈들교회》는 일반인에게는 잘 알려지지 않은 수작(秀作)이다. 《한마음선원 대구지원》에서는 건축과 인테리어에 관여하면서 법당 내 계단 난간의 핸드레일 제작과정에서 20개가 넘는 샘플제작으로 적정 사이즈와 촉감을 잡아내는 꼼꼼함과 집요함에 건축주였던 혜계 스님은 인간적으로 큰 감동과 만족을 하고, 공사가 끝나고도 여러 차례 물심양면 감사를 표시하기도 했다.

제천 간디학교 교장선생인 교육가 양희창 전도사의 기독교 대한복음 대안교회인 봉덕동 《빈들교회》에서는 그의 손을 거쳐 지하 술집에서 교회로, 각재와 벽돌, 페인트로 그려놓은 십자가로 리노베이션의 본질 뿐 만 아니라, 종교적 성찰과 영성(靈性)의 아름다움을 가장 소박한 교회답게 구현한다.

2007년에 작업한 팔공산자락에 위치한 레스토랑 《나무@906》은 주변의 고즈넉한 풍경을 해치지 않고 황토와 자갈을 다져 만든 황토콘크리트라는 다소 실험적인 재료와 목 트러스구조가 지닌 조형미가 소박한 아름다움을 이루며, 마치 공중을 부양하듯 오브제처럼 디자인된 실내계단이 공간을 압도한다.

이처럼 그의 50여년 창작 여정을 찬찬히 둘러보면서 어떤 과정을 거쳐 점화로 나아가게 되었고, 어떤 의미로 우리에게 다가오는지 이해하게 된다. 흔히들 한국적 전통이나 정서를 말하면 색채감과 형식미를 완벽하게 갖춘 전통문양, 단청, 궁중의상 등을 쉽게 떠올린다. 하지만 그는 그 화려함 뒤에 감추어져 간과되기 쉬운 주변의 일상용품이나 풍경 속에서 디자인 모티브를 이끌어왔으며, 늘 한국인의 정서가 묻어나는 공간을 만들고자 힘써왔다.

공간의 가치를 넘어

'동성로에서 박재봉 소장에게 일을 맡기려면 3년은 기다려야한다'는 풍문이 파다했던 대구의 뒷

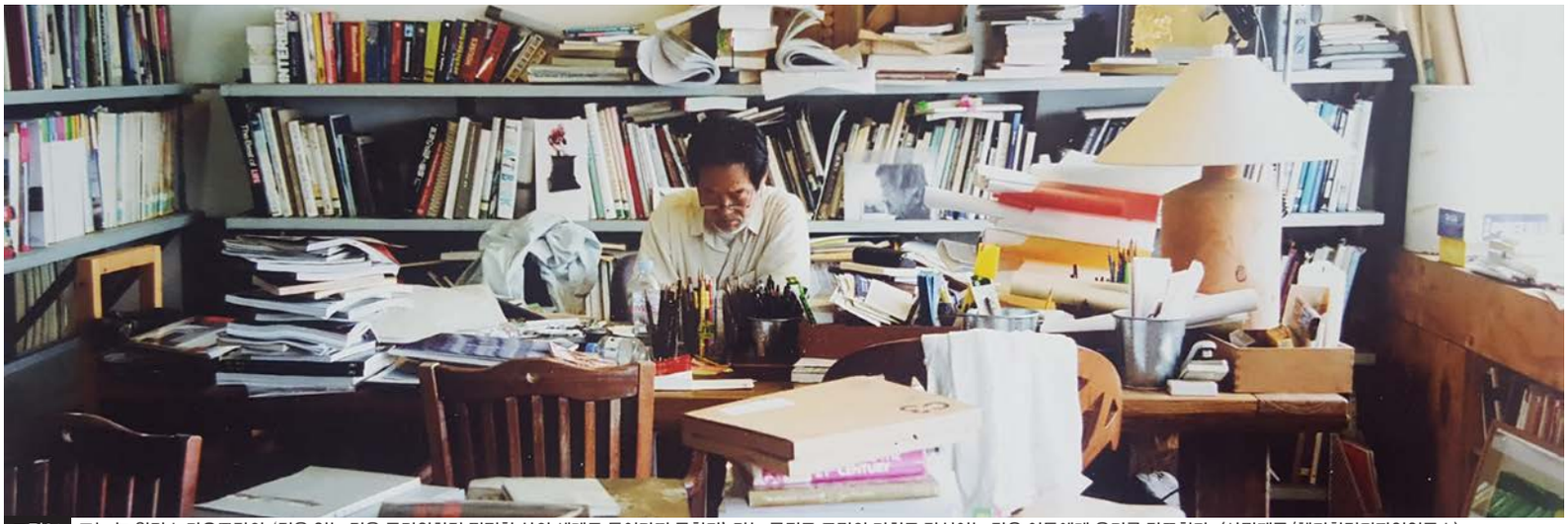


그림21 그는 늘 월리스 카우프만의 '길을 잃는 것을 두려워하면 진정한 삶의 세계로 들어가지 못한다' 라는 글귀로 도전의 기회로 망설이는 많은 이들에게 용기를 강조한다. 〈사진제공/헨디환경디자인연구소〉

그림22 명함을 대충 오려 투명테이프로 붙여 만든 사무소 입구의 오래된 사인물에서 간과되기 쉬운 주변의 일상용품이나 풍경 속에서 디자인 모티브를 이끌어 온 그의 소탈하고 정겨운 인상을 만날 수 있다. 〈사진제공/김규형〉

골목에선 '대구 문화예술의 전성기는 60년대 중반기부터 70년대 중반사이 능금 빛으로 빛나는 절정에 달아올라, 80년대를 풍미하며, 90년대 박재봉의 은퇴시기였던 IMF와 함께 무너졌다'는 말이 있었다. 그는 대구 전성기 시절의 지역디자인을 전국에 알리는 기폭제이자 자부심의 상징이었던 것이다. 한때 다운타운의 사업가들에게는 큰돈을 벌게 해주었으나 그의 지갑은 그리 두둑하지 않다는 주변의 이야기를 전해 들으면서 어떤 현장을 맡으면 금전적 이익을 앞세우기보다 늘 도전과 용기로 최선을 다해 일했던 가버린 시절을 되짚어보게 된다.

소설가 장정일은 '인간의 사회적 지리적 토대는 자신이 맺고 있는 밀착도에 따라 경관(Landscape), 공간(Space), 장소(Place)로 구별된다'고 했다. 경관은 우리가 여행지에서 '경치 참 좋다'라고 말할 때의 그 곳으로 그 속에는 내가 속해있지 않다. 경관은 다만 내가 스쳐지나가는 곳이기 때문이다. 공간은 내가 그것에 속해있기는 하지만 그곳과 나는 아직 의미로 맺어져 있지는 않다. 반면 장소는 우리가 그 속에 거하고 있으면서도 나의 기억과 현 존재는 물론 미래까지 투사되어 있는 곳이다.

그의 공간은 단순한 '공간(Space)'의 가치를 넘어 소박한 우리의 전통과 현대적 기술을 바탕으로 한 마치 고향 같은 곳으로 많은 이에게 최초와 최선, 최고의 '장소(Place)' 회자(膾炙)될 것이다.

나는 이 글을 통해 무에서 유를 개척한 1세대 인테리어디자이너의 도전과 용기를 말하려는 것이 아니다. 어려운 지역 여건 속 에서도 묵묵히 기술력과 디자인의 질을 향상시켜 대외경쟁력을 높이고, 지역 인테리어디자인의 품격을 높인 장(匠)의 노고에 감사함을 전하고, 그가 공간에 담고자했던 소박하고 따뜻한 한국미를 상기시키고 발전시키는 장(場)이 되었으면 하는 바람이다. 아울러 '근대문화골목'이 대구를 알린 것처럼 그의 작업세계에 대한 재평가가 '디자인시티 대구'를 알리는데 큰 역할이 될 것이라 확신한다.

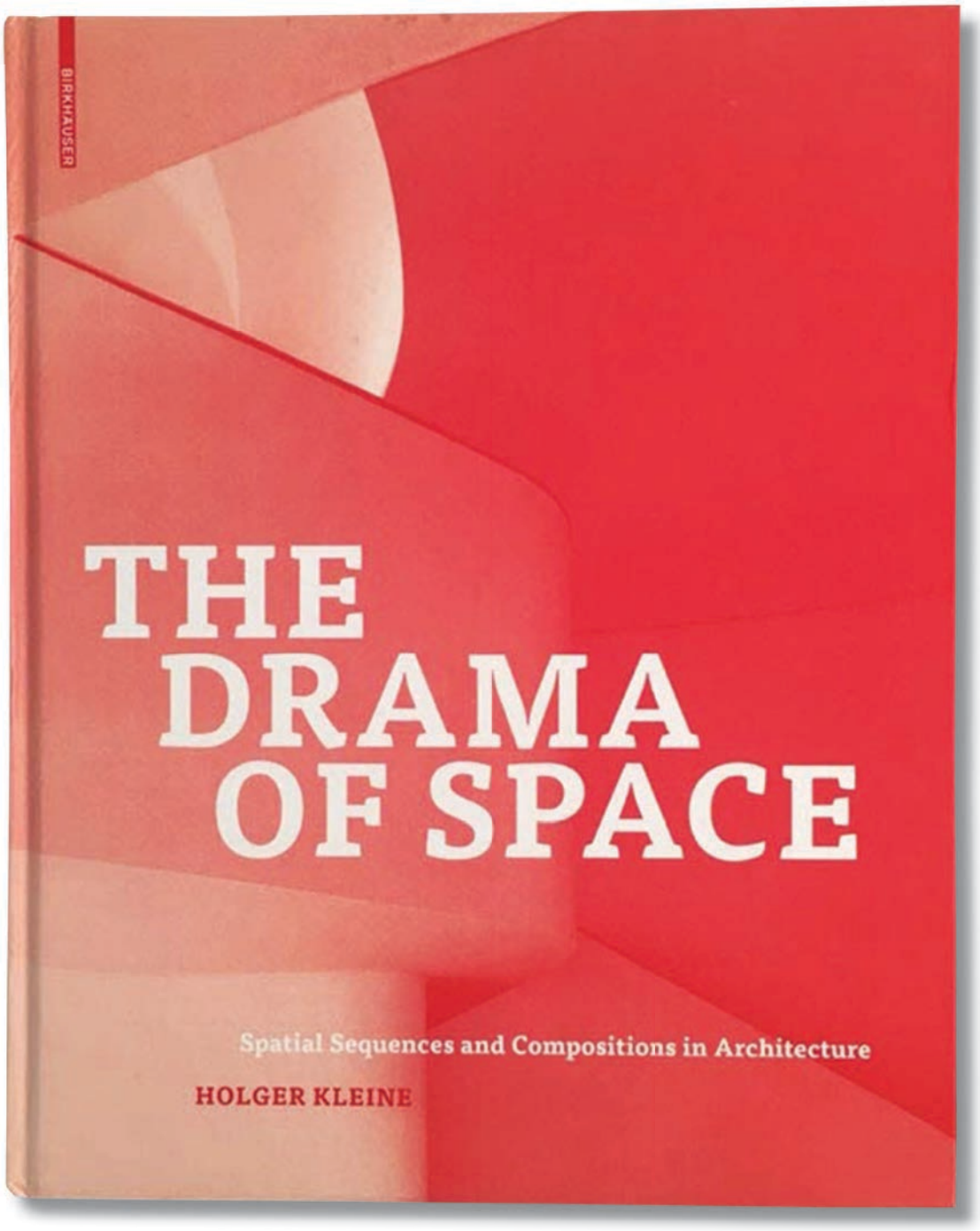
현재 그의 대표작 중 1989년에 준공한 대구 대봉동《전상진 패션빌딩》, 90년作 대구 덕산동《풀하우스》, 97년作 범어동《아트리움》, 02년作 대구 만촌동《다천산방》과 대구 중동《한마음선원 대구지원》, 07년作 팔공산《나무@906》, 08년作 대구 봉덕동《빈들교회》, 11년作 대구 삼덕동《올드블루》는 많은 시간이 지났지만 대부분 원형 그대로 지금까지 남아있거나 영업중에 있다.

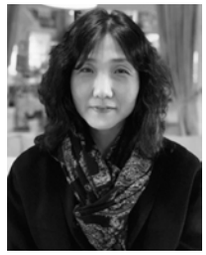
PERSPECTIVE IN SPACE
Vol.12
DECEMBER 2018
KOREAN INSTITUDE OF INTERIOR DESIGN

BOOK REVIEW

- 홀거 클라이네의 열정적인 공간 드라마 연구 – 김진우
- 건축사진의 비밀 – 전희성
- 공간이 사람을 움직인다 – 박종구

홀거 클라이네의 열정적인 공간 드라마 연구





김진우 | KIM, JIN WOO
건국대학교 디자인대학 교수
실내디자인학회 이사

충주에 위치한 건국대학교 디자인대학 교수.
2004년부터 〈실내디자인 스튜디오〉와 〈가구 디자인〉 교과목으로 학생들과 만났다.
지금껏 쌓아온 전문지식이 이 시대의 삶과 연결되려면 어떻게 해야 할까 고민 중이다.

글: Dr. 마크 페쉬케(Marc Peschke)
독일 함부르크와 베르트하임 암 마인을 중심으로 활동하고 있는 예술사가, 사진작가, 큐레이터

번역: 김진우
건국대학교 디자인대학 교수, 실내디자인학회 이사

〈공간의 드라마〉는 건축가 홀거 클라이네(Holger Kleine)가 저술한, 놀랍도록 풍성한 책의 겸손한 제목으로, 책이 다루는 주제의 복잡성과 대비된다. "공간의 드라마"는 건축가 자신의 프로젝트는 물론 실내건축 및 예술적 개념 전공 교수(RheinMain University of Applied Sciences, Wiesbaden, Germany)로서 학생을 대상으로 한 강의에서도 소중히 다뤄지는 주제다. TU 베를린(TU Berlin)과 뉴욕 쿠퍼 유니온(Copper Union)에서 건축을 공부한 저자가, 아이젠만(Eisenman) 건축사무소와 사우어부루흐 후튼(Sauerbruch Hutton) 건축사무소에서 근무하기 전에, 음악학을 전공했다는 사실이 흥미롭다. 이후 1999년 클라이네는 베를린에 자신의 사무실 홀거 클라이네 아키텍텐 (Holger Kleine Architekten)을 설립했으며, 클라이네 메츠 아티텍텐(Kleine Metz Architekten)으로 명칭을 변경한 후, 옌스 메츠(Jens Metz)와 공동 운영하고 있다.

이 책은 4개의 명확한 섹션을 통해 공간의 구성적 연출법에 다가간다. 1장에서는 공간 극작법의 원칙을 보여주는 역사적 전형인, 베니스에 있는 3개의 스콜레 그란디(Scuole Grandi)를 살펴본다. 이 베네치아의 복합건물은, 16세기까지 큰 명성을 누렸던 종교 및 자선 단체와 상인들, 그리고 시민들이 강당과 회의실로 사용했던 곳이다.
이 장은, "열정은 죽어 있는 돌에서도 드라마를 창조할 수 있다"는 르 꼬르뷔지에(Le Corbusier)의 말로 시작된다. 무수히 많은 사진들, 건축 도면을 동원해 공간의 원리를 설명하는 베네치아 건축가들의 "열정"을 상세히 담는다. 저자가 언급한 것처럼 이 책은 건축가, 실내 건축가뿐 아니라 "어느 순간 열정에 사로잡혔다고 느끼는 사람들, "흥미로운 공간에 대한 열정"을 가진 사람들 모두를 위한 것이다.

저자는 공간이 사람들에게 주는 영향에 관심이 있다. 그리고 그것을 증명할 수 있는 사례를 건축은 물론 음악, 연극, 영화, 공연 예술에서 끄집어낸다. 2장은, 거의 모든 분야의 예술에 기본이 될 뿐만 아니라 영감을 주는 극작법의 사례와 원칙을 중점적으로 다룬다. 예를 들면, "몽타주"의 원칙을, 영화적 장치로서 뿐만 아니라 건축적 맥락에서 논한다. 저자에 의하면 건축을 포함한 모든 예술은, 우리의 인식을 집중시키거나 흔드는 다양한 방법, 즉 베네치아 건축, 로버트 알트만(Robert Altman)의 영화 또는 체호프(Anton Chekhov)와 베케트(Samuel Beckett)의 문학작품에서 발견할 수 있는 점, 원, 나선형, 경로, 배회, 피라미드, 호 등의 장치를 동원해 우리의 "관심"을 지휘하고자 한다. 저자는 교훈적이면서도 간단명료한 예술 문화 극작법의 역사와 함께, 현대 이론가들은 물론 비트루비우스(Vitruvius), 레온 바티스타 알베르티(Leon Battista Alberti), 안드레아 팔라디오(Andrea Palladio), 르 꼬르뷔지에(Le Corbusier)등의 역사적 건축 담론에서 근원을 찾을 수 있는 내용을 제공한다.

3장에선 현대 건축의 공간 극작법에 집중한다. 1960년대부터 현재까지 18개의 건축물에 대한 연구 자료를 사진 및 도면과 함께 차례로 설명한다. 저자가 선택한 건축물들은, 저자가 인정하듯 주관적이다. 하지만 한스 셔로운(Hans Scharoun)의 베를린 필하모니, 렘 콜하스(Rem Koolhaas)의 시카고 IIT 학생센터, 페터 춤토르(Peter Zumthor)의 스위스 발스 온천 등 상징적인 건물들이다.

4장은 앞 장에서 설명한 이론들을 실천하는 방법이다. 건축 디자인의 도구로서 공간 극작법의 조

건과 규격들을 상세히 설명한다. 저자가 분류하고 소개한 20개의 조건에는 '비례', '리듬', '시퀀스', '배치' 등의 개념이 포함된다.

이 책 〈공간의 드라마〉로 저자는 최고 수준의 참고 자료를 만드는 데 성공했다. 최소한 독일의 상황에서 나는 이와 유사한 책을 본 적이 없다. 건축가들 뿐 아니라 다양한 분야의 독자들에게도 흥미로울 것이다. 책 전체를 관통하는 맥락은 피아니스트 알프레드 브렌델(Alfred Brendel)이 했던 말과 같다. "구성과 비율, 그리고 일관성과 대위법, 그것이 중요하다. 즉, 반전의 아름다움. 대조와 동시에 화합인 것이다." 이 책을 통해 표출된 공간 극작법에 대한 클라이네의 숙고는, 건축이 고립된 분야가 아니라 동시대를 살아가는 예술 분야를 풍부하게 하고 또한 그로 인해 풍부 해질 수 있는 영역임을 보여준다.

〈저자소개〉

홀거 클라이네는 뉴욕의 쿠퍼 유니온에서 건축학을, TU 베를린에서는 건축과 음악학을 전공했다. 작품으로는 슈라이브하우스(Schreinbhaus am Steinhuder Meer , 2002-2004), 바르샤바의 독일대사관(German Embassy in Warsaw, 2001-2009), 다수의 상을 수상하고 폭넓게 기사화됐던 주택 프로젝트인 줄스와 짐(Jules et Jim, 2010-2014, 옌스 메츠와 공동작업) 등이 있다. 2018 〈공간의 드라마〉 영문판 출간 이후, 책에서 서술하고 있는 통찰력을 기반으로, 독일은 물론 이스탄불, 데카, 암만, 멕시코 등의 대학에서 워크숍을 진행했다. 고전 〈Neufert〉가 건축의 실용적 측면에 관한 입문서였다면, 이 책은 건축이 가지고 있는 시적인 측면에 대한 입문서라 할 수 있다. 2010년 비스바덴에 있는 라임 마인 대학 실내건축과 교수(Rheim Main University of Applied Sciences in Wiesbaden)로 임용된 이후, 베를린과 비스바덴에서 실무와 교육을 병행하고 있다.

〈The Drama of Space - Spatial Sequences and Compositions in Architecture〉

A passionate study of spatial drama by Holger Kleine

"The Drama of Space" is the modest title of this magnificently opulent book by the architect Holger Kleine, but one that belies the complexity of its subject. The drama of space is a topic dear to the architect's heart, both in his own work and his teaching as professor of interior architecture and artistic-conceptual design at Rhein Main University of Applied Sciences. It is interesting to note that in addition to studying architecture at the TU Berlin and Cooper Union in New York, Kleine also studied musicology before going on to work at the offices of Eisenman Architects and Sauerbruch Hutton Architects. In 1999, he founded his own office Holger Kleine Architekten in Berlin, which he now runs together with Jens Metz as Kleine Metz Architekten.

The book approaches the compositional dramaturgy of space in four distinct sections. Part 1 examines historical archetypes - three "Scuole Grandi" in Venice - that illustrate the principles of spatial dramaturgy. These Venetian complexes served as assembly halls and meeting rooms for religious and charitable brotherhoods, tradesmen and countrymen that by the 16th century had acquired considerable prominence. This part opens with a quote by Le Corbusier - "Passion can create drama out of inert stone" - and Kleine describes in detail the passion of the Venetian architects, illustrating the spatial principles with numerous, well-chosen photographs and architectural drawings. The book is, as the author says, not just for architects or interior architects but for all those "who have at some time felt gripped by passion", for those who have "a passion for interesting spaces".

Kleine is interested in the effect spaces have on people and draws on examples not just from architecture but also from music, theatre, film and the performing arts. The second section is, therefore, dedicated to dramaturgical models and the dramaturgical principles that underlie and influence the different arts. Kleine, for example, discusses the principle of "montage" not just as a cinematic device but also in the context of architecture.

According to Kleine, all the arts - architecture

included – involve directing our "attention" using a variety of means to focus and steer our perception: points, circles, spirals, channels, perambulations, pyramids, arcs – devices that one finds in Venetian architecture, and also in the films of Robert Altman or in the works of Chekhov and Beckett.

Kleine provides us here with an instructive but succinct history of dramaturgy in art and culture, tracing its origins in historical architectural discourse from the likes of Vitruvius, Leon Battista Alberti, Andrea Palladio and Le Corbusier as well as contemporary theorists.

Part 3 turns its attention to dramaturgies of space in contemporary architecture and features detailed studies of 18 contemporary buildings from the 1960s to the present day, each described in turn and illustrated by photographs and explanatory drawings. The author's selection is by his own admission subjective but among them are iconic works such as Hans Scharoun's Philharmonie in Berlin, the IIT Student Center in Chicago by Rem Koolhaas or Peter Zumthor's thermal baths in Vals, Switzerland.

The fourth part of the book looks at ways to put this into practice and elaborates a series of parameters and dimensions of spatial dramaturgy as tools for architectural design. The 20 parameters that Kleine classifies and presents include concepts such as "Proportion", "Rhythm", "Sequence" and "Configuration".

With "The Drama of Space" the author has succeeded in creating a definitive reference work that – in the German context at least – is unparalleled; I know of no other book like it. At the same time, it is by no means solely of interest to architects but to readers from many backgrounds – and this is a thread that runs through the book as a whole: as the pianist Alfred Brendel says, "it's always about composition, proportion, about consistency and its counterpoint, i.e. the beauty of the moment of surprise; it's about contrast and unity." Kleine's reflection on spatial dramaturgy acknowledges that architecture is not an isolated discipline and can enrich and be enriched by parallel artistic spheres.

* 독자의 이해를 돕기 위해 원문을 함께 실었습니다.
번역에 대한 조언이 있으시다면 메일로 연락바랍니다.

* 사진 자료는 책을 직접 촬영했습니다.

그림1 Part 3, 현대 건축의 공간 극작법 사례 중 Berliner Philhamonie, Berlin, Germany

그림2 Part 3, 현대 건축의 공간 극작법 사례 중 The Mccormick Tribune campus, Chicago, Illinois, USA

그림2 Part 4, 건축 디자인의 도구로서 공간 극작법의 조건과 규격들, Designing the drama of space

건축을 보는 또 다른 시선

건축을 보는 또 다른 시선
건축
사진의
비밀
기록을 넘어 추상으로
박길룡
이강헌
한명석
김재경
박영채
명이식
김 헌
박종민
문 훈
이우재
디북

전희성 | JUN HEE SUNG
연성대학교
실내건축과 조교수

국내 최초로 사진기법을 공간디자인에 적용한 교육방법으로 박사학위를 취득하였다.
조형적 관점에서 공간디자인을 위한 창의적 발상의 방법으로 사진을 도입하였고
2018년 사진기법을 적용한 공간디자인의 기초조형 교육이란 책을 출판하였다.
노인문제에도 관심이 많아 2016년 노인시설 공간읽기라는 책의 저자로 참여했고
현재 요양병원 공간읽기라는 책을 공동 집필중이다.
연성대학교 실내건축과에서 사진을 적용한 공간디자인 방법을
디자인 발상과 스튜디오 수업에서 진행하고 있다.

이 책은 누구도 궁금해 하지 않는 건축사진을 만들어 내는 사람들의 이야기이다. 저자를 소개하면 건축과 교수님으로 재직하셨던 박길룡, 이강헌교수, 건축사진을 주제로 조지아 공대에서 박사학위를 받은 건축사진 이론가 현명석박사, 건축사진의 대표 작가인 김재경, 박영채 작가, 그리고 사진작가 명이식작가, 건축을 하며 개인적으로 건축사진도 찍는 김헌, 박종민건축가, 독특한 시각의 문훈건축가, 건축전문지 편집장으로 있는 이우재편집장. 이렇게 건축과 사진에 조예가 깊은 10명의 전문가가 옴니버스 형식으로 집필하였다.

이 책은 사진이미지로 표현된 건축이 어떤 의미를 갖는지, 건축에서 사진이 무엇인지 말한다. 10명의 작가가 풀어낸 건축사진이야기를 요약하면 다음과 같다.

박길룡 사진의 대상으로 건축사진을 찍는 이유와 건축사진의 의미를 정리하였다. 건축과 사진의 생명은 빛에 있다. 건축가가 의도한 빛은 사진가에 의해 그대로 재현되기도 하지만 창작의 시선으로 새롭게 만들어지기도 한다. 건축사진은 기록이 되기도 하고, 건축의 이념을 표현하는 언어가 되기도 하고, 새로운 예술의 분야로 시각문화를 확장하기도 한다. 사진은 또한 기호로서 수사(修辭)적 세계를 확장 시키기도 한다. 건축의 사진 이미지가 시가 되고 철학적 표현의 수단이 된다.

이강헌 본인이 설계한 건축물을 직접 촬영하는 사진가이자 건축가로 건축과 사진의 관계성을 이론적으로 설명하였다. 사진을 단편적 사건의 기록이 아니라 사건의 전, 후 맥락과 관계에서 정리하였다.

건축을 기록과 예술의 관점에서 비교, 분석하고 건축사진의 방향성에 대하여 언급하였다.

현명석 건축사진이 건축을 바라보는 관점과 건축이 사진을 대하는 자세를 재미있게 설명하였다. 건축사진은 건축의 일부 속성을 사진의 속성으로 보여주는 픽션으로서의 기능과 예술로서의 기능이라는 이중적 태도를 보여준다. 픽션은 가공된 것인 동시에 사실에 접근한 것이며 이 두 가지 가능성을 함께 유지해야 한다.

김재경 건축사진의 무게는 사진에 있고, 사진건축의 무게는 건축에 있다. 건축을 위한 건축사진과 사진으로서의 건축사진의 목적과 특성을 알기 쉽게 설명하였다. 시점, 관점, 시각, 거리에 따라 목적과 대상이 달라지는 사진의 특성을 건축적 시각에서 분석하였다.

박영채 건축사진 작가는 건축을 보고 건축가의 생각을 읽을 수 있어야 한다. 건축가가 어떤 생각으로 디자인을 했는지 건축사진가는 공간을 읽는 능력이 있어야 한다. 공간을 읽는 과정에서 건축가의 생각도 읽어낼 수 있다.

건축사진은 건축가의 생각과 사진작가의 생각이 합쳐지는 부분이 핵심이다. 건축사진은 건축에 대한 설명보다는 건축가의 생각을 전달하는 것이다. 공간을 어떻게 표현 할 것인가가 중요하다. 밖이 밝을 때의 촬영은 내부 공간이 바깥으로 확장되는 것을 표현한 것이고, 밖이 어둡고 내부가 밝을 때의 촬영은 아늑한 실내공간을 표현하기 위한 것이다. 실내공간만 폐쇄적으로 표현할 것인지, 외부와 연계해서 개방적으로 표현할 것인지는 사진작가가 공간을 어떻게 읽느냐에 따라 달라진다.

명이식 건축사진이 건축가의 시선을 기반으로 건축물을 주목하는데 비해 명이식 작가의 사진은 온전히 사진작가의 시선으로 건축물을 담아낸다. 유리와 콘크리트, 금속의 재료들로 이루어진 반복된 도시의 구조물을 사진작가의 시선에서 포착하여 표현하였다.

주로 반복된 패턴으로 표현되는 그의 사진은 인

간과 공간과 시간을 수리적으로 구획, 정리하고 개인의 일탈을 체계적으로 억압하면서 경제성의 극대화를 추구하는 기술 관료 사회의 기표로 표현된다. 획일성, 예측과 통제 가능한 일탈만의 허용, 끝없는 반복을 통해 생산과 소비를 고양시키는 현대 사회의 상징적 표현이다.

김헌 건축에서 단련된 인문학적 소양을 사진과 연결시킨 건축가로 사진가의 관점에서 건축을 바라보며 건축을 보는 독특한 시각을 갖게 되었다. 사진과 건축의 관계를 인터뷰 형식으로 기록하였다. 건축가로서 사진을 촬영하는 이유, 건축과 사진의 본질에 대하여 설명하였다.

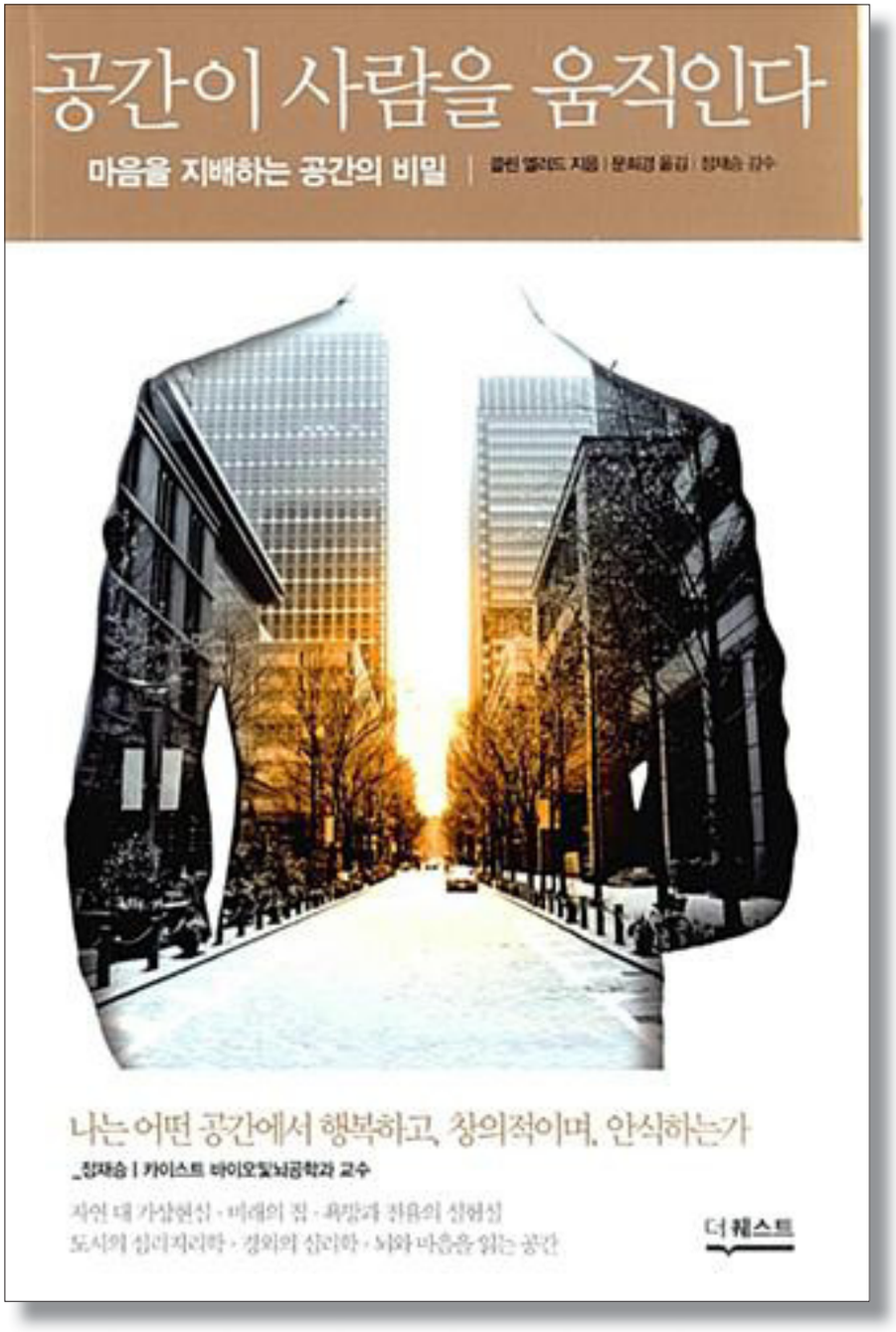
박종민 사진의 추상성 보다는 건축가로서의 기록으로, 오래된 풍경에 대한 사진 작업을 하고 있다. 개인적인 관심으로 다른 건축가가 설계한 건축물을 촬영한 것도 소개한다. 건축가로 때로는 사진가로 건축의 감성과 풍경을 기록한다. 사진을 찍으며 공간을 바라보는 다양한 관점은 건축이 전달하는 메시지를 더 풍요롭게 해준다. 사진을 본다고 하지 않고 읽는다고 한다. 사진을 읽는다는 것은 찍는 이의 생각을 읽어보는 일이다.

문훈 건축가는 사진작가의 관점이 있는 사진보다는 본인이 설계한 건축물이 매력적으로 표현된 사진을 더 좋아한다. 건축가는 본인이 생각하지 못했거나 보지 못한 앵글을 사진작가가 포착하여 이미지 아이콘으로 만들어 주기를 기대하기도 한다. 건축은 무에서 유를 창조하는 작업이고, 사진은 존재하는 것을 다시 표현하는 작업이다.

이우재 이우재 편집장은 건축가의 설계의도가 잡지의 방향과 기획에 부합하는 건축물을 찾아 게재한다고 하였다. 따라서 그런 요소들을 명료하게 구현하는 사진이 우선이다. 건축전문지 C3에 대한 견해, 건축사진의 역할에 대하여 인터뷰 형식으로 기재하였다.

부록으로 김재경 작가가 건축사진의 원리를 간략하게 기술하였다.

공간이 사람을 움직인다
마음을 지배하는 공간의 비밀



박종구 | Park Chong ku
연성대학교
실내건축과 조교수

가천대학교 실내건축학과에서 석사, 박사학위를 받았고, 현재 연성대학교 실내건축과에서 조교수로 재직 중이다. 주요 연구 분야는 전시공간구성과 디지털건축 분야로 최근 3D Printing, VR 등 4차 산업기술의 실내건축 분야 적용에 관심을 가지고 연구 중이다.

"나는 어떤 공간에서 행복하고, 창의적이며, 안식하는가"

이 책은 2016년에 발행된 책으로 2017년 '알쓸신잡'이라는 티비 프로그램 출연으로 유명세를 탄 카이스트 정재승 교수께서 감수하신 책이다. 최근에는 뇌과학, 신경과학과 환경 또는 공간 분야를 접목시킨 책들이 속속 출간되고 있지만, 이 책은 그 시발점이 되었던 책으로 다양한 발전 가능성을 제시하고 있다. 이 책의 저자인 콜린 엘러드(Colin Ellard)는 신경과학과 건축 및 환경설계를 접목시킨 심리지리학(psycho-geography)을 이야기하는 인지신경과학자이자 워털루 대학의 도시현실연구소 소장이다.

굉장히 매력적인 표지의 문구에서 알 수 있듯이 이 책은 인간이 공간을 대하는 태도에 대한 가장 근본적인 질문을 하고 있다. 책의 구성은 공간 속의 자연, 사랑의 장소, 욕망의 장소, 지루한 장소, 불안한 장소, 경외의 장소, 공간과 기술 1: 기계 속의 세계, 공간과 기술2: 세계 속의 기계 이렇게 총 8장으로 구성되어 있다. 책의 구성에서 알 수 있듯이 도대체 인간은 어떤 공간에서 지루한지? 불안한지? 그렇다면 왜 그렇게 느끼게 되는지에 대하여 광범위한 접근을 보여주고 있다. 물론 인지신경과학분야에서도 공간 혹은 환경을 인간이 어떻게 인지하고 경험하는지 이미 많은 연구가 진행되고 있겠지만, 공간을 다루는 연구자와의 공동 프로젝트가 이루어진다면 좀 더 실증적 결과가 나올 수 있을 것 같아 이 책 이후의 연구들이 매우 기대가 되게 하는 책이다.

"나는 건물에 사는 사람들이 언제(그리고 무엇에) 주목하는지, 그들이 언제 기분이 좋거나 지루한지, 언제 행복하거나 슬픈지, 언제 초조하거나 호기심을 느끼거나 겁을 내는지 알아낸다." p.18

우리는 종교를 가지지 않은 사람이라도 성당에 들어가면 그 공간의 성스러운 기운에 경건한 자세를 혹은 마음을 가지게 된다. 이렇듯 모든 인간은 태어나서 죽음에 이르는 모든 순간 자신이 속한 공간과 상호작용을 하게 된다. 그리고 그 공간이 사람의 마음에 어떠한 영향을 끼치는지에 대한 연구를 그간 환경 심리학, 공간 심리학이라 해왔고 거기에 뇌과학이 더해져 신경과학, 신경건축학 등의 분야를 만들어 내고 있다.
이미 구글이나 아마존에서는 빅데이터를 활용하여 소비자의 취향을 예측하는 알고리즘을 개발하고 이 알고리즘을 활용하여 광고를 하고 책을 추천한다. 그리고 이는 신경건축학과 결합하여 미래의 공간디자인에도 영향을 끼치게 될 것이 자명하다. 그리고 그를 위해서는 기본적으로 인간과 공간은 어떠한 관계를 맺고 있는지? 인간은 과연 어떠한 공간에서 기분이 좋거나 불쾌한지, 행복하거나 슬픈지에 대하여 다양한 심리적 경험과 뇌과학이 집약된 연구가 필요한 시점이다.

"도시화와 과밀현상, 기후와 에너지의 균형이 변화함에 따라 우리는 살아남기 위해서만이 아니라 정신건강을 잃지 않기 위해 환경을 어떻게 만들어나갈지 고민한다." P.19

점차 더워지고 있는 지구와 미세먼지, 가까이는 일본의 방사능, 전에는 존재하지 않았던 가상현실(VR)공간까지 우리가 인공적으로 형성한 모든 환경은 육체뿐 아니라 우리의 정신에 까지도 어떠한 방식으로든 영향을 끼치게 된다. 그리고 그것이 우리에게 긍정적인 영향으로 다가올 수 있도록 우리는 우리의 환경을 어떻게 만들어 나갈 것인지에 대하여 다시금 돌아보는 계기가 될 것이다.

수천 년 동안 전통적인 벽은 건축 설계로 인간의 행동에 영향을 끼치는 완벽한 방법이었다. P.35

한 세기 전만 해도 벽을 세워 생긴 공간의 기하학적 구조와 형태만 고려해서 건축 환경의 설계가 주는 심리적 효과를 거의 다 설명할 수 있었다. P.35

"에블린 페레 크리스탱의 벽 - 건축으로의 여행"이라는 책이 생각났다. 이 책은 앞선 내용처럼 전통적인 벽이 가지고 있는 재료, 기하학적 구조와

형태 등을 기본으로 하여 벽이 주는 심리적 효과를 설명한 책이었다. 그리고 2005년 이 책을 읽을 때만 해도 벽 하나만 가지고도 이정도의 통찰을 보이는 저자를 대단하다 생각했었으나, 14년이 지난 지금 수천 년간 가지고 있던 벽의 개념이 이제는 완전히 달라질 수 있지 않겠냐는 질문을 던지고 있는 나를 발견하게 된다.

먹이를 구하고 포식자로부터 보호해 주고 짝짓기할 은신처를 고르는 능력은 생물체로서의 성공(생식연령까지의 생존과 번식으로 측정한다.)을 결정하는 가장 중요한 요인이다. p.45

애플턴은 인간과 다른 동물들 사이의 진화적 연속선을 주장하면서 '조망(prospect)'과 '피신(refuge)' 이라는 두 가지 기본 원리로 인간이 심미적으로 특정 자연경관을 선호하는 성향을 설명할 수 있다고 제안했다. p.48

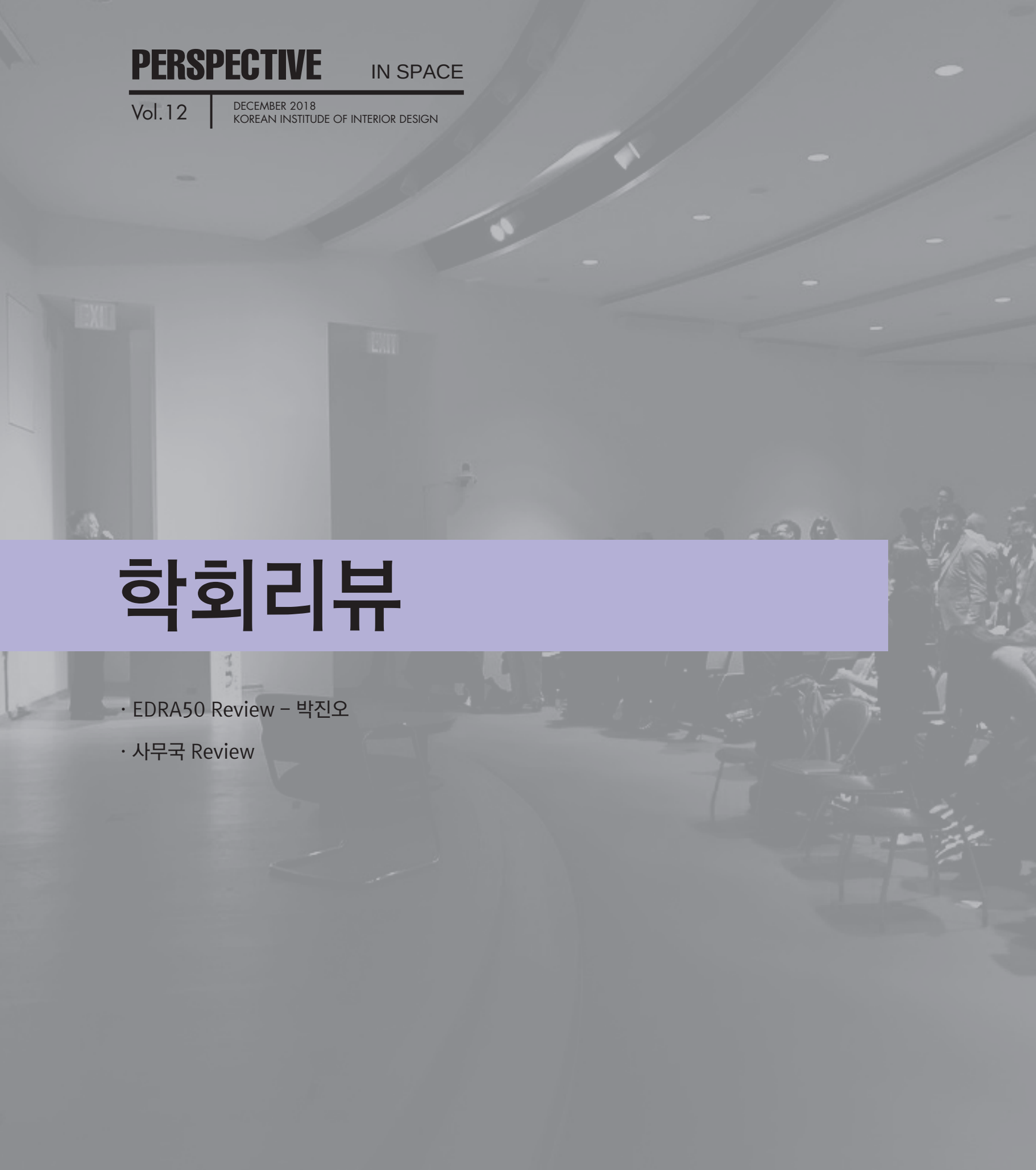
사람들은 자신의 은신처에서 사생활과 수용, 안락과 친밀감 등을 얻으려고 하며, 이 은신처는 각각의 전통적인 건축양식이 반영되었다고 한다. 그러나 경제적인 이유로 이런 점들이 고려되지 않은 현대 건축공간속에서 사람들의 행동양식과 소통양식이 변화했다. 그리고 이 책에서는 분명하지는 않지만 불안감이나 정신장애가 도시 환경에서 더 많이 발생하고 자연 요소가 있는 전원을 그리워하는 이유도 같은 맥락이라 생각된다고 말하고 있다. 또한 프랭크 로이드 라이트의 주택이 꾸준히 인기를 끄는 이유 또한 조망과 피신의 기하학이 인간을 안락하게 하는 데 중요한 역할을 한다는 것을 직관적으로 알아채서 라고도 말하고 있다. 가상공간이 대두되는 지금, 공간환경에 의해 인간이 느끼는 불안감이나 정신장애를 감소시키고 안락한 공간을 만들기 위한 이런 가설들이 매우 흥미롭게 다가온다.

특징 없는 도시 풍경이 조성되는 마지막 이유는 우리가 갈수록 디지털 기술과 정보에 의존하면서 건축 환경을 등한시하기 때문이다. p.173

렘쿨하스는 "S,M,L,XL"이라는 책에서 포괄적 도시를 주장하였다. 많은 사람이 문화적 경계를 초월하는 세계에서, 역사나 문화에 관련된 공간은 그를 공유하지 않는 사람들을 소외시킬 수 밖에 없다고 주장한다. 그러나 이런 포괄적 도시는 다양성, 복잡성 등 건축이나 공간이 주는 재미가 감소할 수 밖에 없을 것이다. 다양한 감각적 경험을 추구하는 인간의 욕구를 무시하도록 설계된 풍경과 건축은 미래의 인간에게 최적의 기능성을 안겨주지 못할 것이다.

이 책은 사실 공간을 전공한 사람들에게 어떤 측면에서는 이미 알고 있는 이야기이거나 다소 평범한 내용일 수 있다. 또한 인간의 복잡다단한 심리를 과학을 통해 일반화 하려는 접근에 체질적으로 염증을 느끼시는 분들도 있을 것이다. 하지만 이 책은 공간과 인간의 심리, 그리고 과학을 접목한 새로운 시도의 초석이 되는 책이며, 현대는 통섭의 시대임을 다시 한 번 깊이 통감하게 하는 책 정도로 이해하면 충분할 것 같다.

PERSPECTIVE IN SPACE
Vol.12
DECEMBER 2018
KOREAN INSTITUDE OF INTERIOR DESIGN



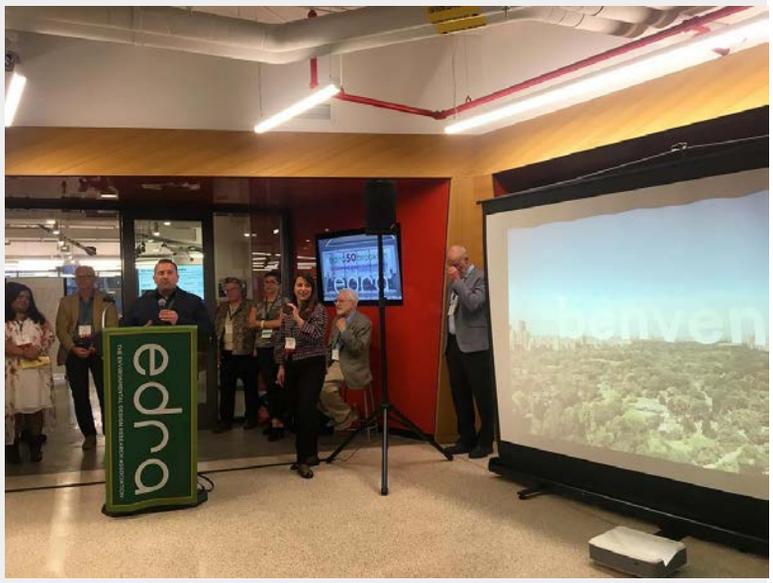
학회리뷰

- EDRA50 Review – 박진오
- 사무국 Review

지난 5월, 50회를 기념하는 EDRA(Environ-mental Design Research Association) 컨퍼런스가 뉴욕대에서 열렸습니다. 이 컨퍼런스는 “Sustainable Urban Environment: Research, Design, and Planning for the Next 50 Years” 라는 주제로, 지난 50년을 뒤돌아보며 앞으로의 50년을 위해 지속 가능한 도시환경을 고민해보는 워크샵, 키노트 발표, 발표 세션들, 그리고 행사들로 구성되었습니다. 이 컨퍼런스에서 참가자들은 어떻게 더 나은 지속 가능한 환경을 구현할 수 있는지 둘러볼 수 있었습니다.

Day 1 on May 22nd

EDRA50의 첫날은 pre-conference 날 로서, 워크샵과 Intensives (한 주제에 대해서 오전, 오후, 혹은 하루동안 진행되는 워크샵) 이 이루어졌습니다. 총 11개의 Intensives에서는 학계, 실무, 그리고 단체 등에서 온 주최자들이 참석자들과 함께 자신들의 프로젝트 경험을 나누었습니다. “Positive Workplace Design”에서 선보인 실무 사례들과 결과들은 학계 사람들로 하여금 자신들의 앞으로의 연구 방향성에 대한 영감을 얻고, 어떠한 데이터가 앞으로 필요할 것인지 생각 할 수 있는 기회를 제공했습니다. 또한 실무자들에게는 자신들이 실무에서 진행한 결과를 어떻게 학문적으로 증명할 수 있는지를 배울 수 있는 기회의 장이었습니다. 이렇게 학계와 실무의 성취들과 그것들의 강점을 교환하면서 앞으로 다학제간의 협업을 꾀할 수 있는 기회도 되었습니다. 더불어 “Graduate Student Mentoring Workshop” 에는 12명의 학생 멘티들이 멘토들의 경험을 더해 자신들의 연구를 향상시키는 기회를 얻었습니다. Alan Horwitz, Mohamed Cherif Amor, Sue Weidemann, Melissa Marsh, Varis Nott Niwatsakul, Christina Bollo, 그리고 Laura B. Cole 이 멘토로 참여한 이 Graduate Student Mentoring Workshop은 연구자로서의 첫발을 내딛는 학생들과 연구자로 자리잡은 EDRA 멤버들이 선순환되는 세대간의 교류의 장이기도 합니다. 시간이 흘러, 이곳에 멘티로 참여했던 학생들이 멘토가 되고, 또 그들의 멘티들이 멘토가 되는 EDRA의 소중한 유산입니다. 다음에는 한국 학생들도 참여해보면 어떻까 상상해보았습니다. 모든 intensives와 워크샵들이 끝난 뒤, EDRA 컨퍼런스의 개회를 정식으로 알리는 리셉션과 함께, 컨퍼런스의 첫날이 막을 내렸습니다.



Student Workshop Participants
Welcome Reception

Day 2 on May 23th

컨퍼런스의 정규일정 첫날이 밝았습니다. 이날은 individual presentations, digital media shorts, a keynote presentation, CORE award recipient presentations, symposia, workshops, 그리고 poster presentations 까지 가득 찬 일정을 소화해야 했습니다. Individual presentations은 Design & Advocacy, Evidence-Based Design, Environmental Infrastructure, Heritage & Culture, Place Making, Resilience, Sustainable Lifestyles, 그리고 Urban Sustainability의 8가지 테마로 구분되어 발표되었습니다.

모든 세션장에서 이루어진 발표들은 실무자들, 연구자들, 학생들과 함께 EDRA를 더욱 풍성하게 해주었습니다. 개인적으로 한 정치 행정학 전공 연구자가 WiFi를 public infrastructure로 정의 내리고 WiFi가 사람들에게 제공되는 환경적 영향에 대해 발표한 것이, 전통적인 Built Environment의 개념을 가지고 있는 저에게는 신선한 자극이었습니다.

이러한 환경 연구에 대한 관점을 확장 시켜준 경험 뿐만 아니라, 기존의 연구의 깊이를 더하고 확보한 연구 및 발표들을 들을 수 있었습니다. 그 중에서 가장 많은 청중들을 모은 Jan Gehl의 지난 50년간 도시의 삼을 개선하기 위해 노력해온 Environmental design and research 결과물들을 담은 keynote presentation이 가장 인상적이었습니다. 그는 Royal Danish Academy에 교수로 재직중이며, Helle S ø holt Gehl Architects를 운영하고 있습니다.

이 키노트 발표와 함께 “Children, Youth, and Their Environments: The Past, Present, and Future of CYE Research” 와 “Covering Spaces and Places: Journalism and the Built Environment” 라는 워크샵과 심포지엄에서도 공간에서 심리학과 저널리즘으로 확장된 사고를 할 수 있는 기회였습니다.

Individual presentation

Jan Gehl’s Keynote Presentation

Day 3 on May 24th

지난 2일간의 열기가 식지 않고 밝아온 3일차 컨퍼런스였습니다. 컨퍼런스 참석자들은 함께 참석한 동료들 이외에 지난 2일동안 알게 된 분들과 아침 식사 혹은 커피를 함께하며 앞으로의 이야기를 나눴습니다. 저 또한 Jacobs의 연구책임자와 공동 연구주제와 추후 펀드 가능성에 대해서 이야기했고, 지난 워크샵에서 알게 된 한 교수님과 서로의 관심분야와 앞으로 방문할 발표 스케쥴을 나눴습니다. 몇 개의 발표 세션에 참가한 뒤, Dennis Johnson의 "Advocacy as a Path to Stewardship"에 참석했습니다. 그의 발표에서는 아동의 신체적 정신적 건강에 대해 개인과 사회가 책임을 다해야 함을 강조했습니다. 이후 이어진 점심 식사 뒤, EDRA Member Meeting이 이어졌습니다. 이 미팅에서는 지난 50년간 지속되어온 EDRA의 현재를 알 수 있었습니다. 31개국 536명의 회원이 함께하고 있는 EDRA는, 이번해 768개의 제안서 중에서 586개의 발표로 구성된 EDRA50 컨퍼런스를 주최하게 되었습니다. 이는 다른 여타의 컨퍼런스의 두배정도 되는 규모이기도 하지요. 이후 개인적으로 궁금했건 "Place-Based Observance: 400 Years of Inequality and Urban Sustainability"에 참석한 뒤, Anniversary Banquet이 열리는 크루즈에 탑승했습니다. 해지기 전 East River를 따라 내려가며 식사를 시작했고, Hudson River와 만나는 Upper Bay에서 자유의 여신상을 마주하며 시상식이 진행되었습니다. 모든 일정이 끝난 뒤 참가자들은 서로 더 많은 시간을 보냈고, 어둠이 내린 뉴욕에서 빛나는 마천루들은 우리들의 하루의 마감을 비춰주었습니다.

EDRA Member Meeting

Anniversary Banquet Cruise

Day 4 on May 25th

지난밤의 여운이 채 가시지 않은 채, 마지막 날이 밝아왔습니다. 마지막 날임에도 여전히 컨퍼런스 장소는 붐볐습니다. 특히 포스터 프레젠테이션 장소에서는 참가자들은 끊임없이 질문과 답변을 주고받으며, 서로 배우며 영감을 얻어갔습니다.

지난 4일간의 EDRA50 일정이 끝난 뒤, 다음 EDRA51을 기약하며 컨퍼런스의 막이 내렸습니다. 내년 EDRA51은 Arizona State University에서 4월 4일부터 7일까지 애리조나 템피에서 "TRANSFORM: Socially Embedded Collaboration" 이라는 주제를 가지고 열립니다. 이 EDRA51에서는 다양한 실무자, 연구자 및 교육자들과 함께, 협업을 통한 사회적으로 포용의 범위를 포괄적으로 변화시키고, 이를 위한 대화의 장을 마련하려고 합니다. 우리가 가지고 있는 현재의 자산을 활용하여, 궁극적으로 함께하는 커뮤니티를 만들어 나가기 위해 어떤 패러다임을 맞이해야 하는 것인지 함께 고민해보는 시간을 가지기를 기대합니다. 저 또한, EDRA51에 참석 할 것이며, 더 많은 한국 실무자분들과 연구자분들을 뵙길 희망합니다.

"

Sustainable Urban Environment:

Research, Design, and Planning for

the Next 50 Years

"

2019 HY International Invitation Exhibition

HY International Invitation Exhibition이 1월 25일(금) – 28일(월)까지 한양대학교 박물관 2층 전시실에서 개최되었다.
이번 국제초대전은 한양대학교 실내건축디자인학과, 한양대학교 박물관 주최, (사)한국실내디자인학회 주관으로 총 6개국(미국, 영국, 태국, 홍콩, 중국, 한국) 44작품이 참가하였다.

1) 일시: 2019년 1월 1월 25일(금) – 28일(월)
2) 내용: 한양대학교 박물관 2층 전시실
3) 작품수: 44작품(국내: 27작품 / 국외: 5개국 17작품(미국: 10, 중국: 4, 영국: 1, 태국: 1, 홍콩: 1)

동계학술답사

2월 16일(토) 동계학술답사로 제천의 월악산 전망대, 영주의 무섬마을과 전통한옥, 부석사 답사가 진행되었다. 제천의 월악 9경에 해당하는 비경인 월악산 전망대는 사방이 탁 트인 일망무제의 풍광이 예로부터 유명하다. 영주의 무섬마을은 40여 채의 고택 중 30여 채가 조선 후기의 사대부 가옥이며, 반남 박씨 입향시조가 지은 만죽재, 선성 김씨 입향시조가 지은 해우당 등을 포함해 9채가 지방문화재 지정된 곳이다.
마지막 답사지인 부석사는 영주의 봉황산에 위치한 절로 676년(문무왕 16) 2월에 의상대사가 왕명으로 창건한 뒤 화엄종의 중심이 된 사찰으로 22인의 회원이 참가하여 아름다운 무섬마을과 전통한옥을 견학하고 부석사의 저녁 타종 소리를 들으며 힐링하는 시간을 가졌다.

1) 일시: 2019년 2월 16일(토) 7:00 – 22:00
2) 장소: 제천 – 영악산 전망대 / 영주 – 무섬마을, 부석사
3) 참가인원: 22명

춘계학술답사

5월 11일(토) 오후 1시부터 4시까지 40명의 회원들이 참석한 가운데 춘계학술답사가 서울도시건축전시관에서 이루어졌다. 곽문수 소장(가연건축)의 스페인, 포르투갈 건축문화 기행에 대한 강연이 있었고 이영석 소장(urbanindex.lab 건축사사무소)의 서울도시건축의 과거, 현재, 미래를 주제로 한 강연과 함께 서울도시건축전시관 투어가 진행되었습니다. 두분의 강연과 전시관 투어 이후에 서울시립미술관에서 데이비드 호크니전을 자유관람하며 행사를 마쳤다.

1) 일시: 2019월 5월 11(토) 13:00 – 16:00
2) 장소: 서울도시건축전시관, 서울시립미술관
3) 내용 :
   · 사진과 함께하는 스페인, 포트투갈 건축문화 기행 (곽문수 소장 / 가연건축)
   · 서울도시건축의 과거, 현재, 미래@서울도시건축전시관 전시기획 설명 및 관람 (이영석 소장 / urbanindex.lab 건축사사무소)
   · 데이비드 호크니 展 (서울시립미술관) 자유관람
4) 참석인원: 40명

2019 미래환경디자인 STEAM SCHOOL_한양대

STEAM 디자인교육이 5월 12일(일) 오전 8시부터 4시까지 멘토(전공, 학습멘토) 12명과 멘티 21명 총 33명이 참석한 가운데 한양대학교에서 개최되었다. 지구환경 보전을 위한 제로에너지 주택디자인을 주제로 제로에너지 패시브디자인의 원리와 에너지 절약 실천방안에 대한 디자인 활동과 캠페인을 진행하였다. STEAM교육은 멘티와 멘토가 한팀을 이루어 지구환경 보존을 위해 작지만 실천적 발걸음을 시작하는 계기로 친환경 디자인의 필요성을 인식하고 중요성을 알리는 봉사활동까지 함께하는 뜻깊은 시간을 가진 행사가되었다.

1) 일시: 2019년 5월 12일 8:00 – 16:00

2) 장소: 한양대학교

3) 참여인원: 33명

4) 프로그램: 친환경제로에너지주택디자인 관련 교육 및 캠페인

시간	주요내용
08:00-10:00	멘토 교육 및 프로그램 준비
10:00-12:00	친환경 제로에너지 주택디자인 관련 교육 (멘토 멘티 교육 및 제작 활동)
12:00-15:00	친환경 제로에너지 주택디자인 동영상 제작 및 에너지 절약 디자인과 실천방안 및 캠페인 활동
15:00-16:00	제작 자료 전시 및 뒷정리

춘계학술발표대회

한국실내디자인학회 춘계학술발표대회가 5월 18일(토) 영남대학교(경산캠퍼스)에서 '공간의 가치와 빅데이터'를 주제로 개최되었다. '공간의 가치'란 주제로 박성식 이사(프라임 감정평가법인)의 강연과 '빅데이터와 건축공간' 이종준 부소장(삼우설계)의 강연이 진행되었다. 학술발표논문으로는 구두발표 32편, 학부생세션 6편, 교강사 및 실무세션 5편, 포스터 전시 29편으로 총 72편의 논문이 발표되었다.

1) 일시: 2019년 5월 18일(토) 13:00 – 17:00

2) 장소: 영남대 공대강당, 건축관, 공대강당, 건축관 로비

3) 주제: 공간의 가치와 빅데이터

4) 행사내용

13:00-13:30	[개회식] 황연숙 / (사)한국실내디자인학회 회장 [축 사] 이진희(영남대학교 건축학부장) 천용구(대구인테리어디자인협회 회장) 이경재((사)한국실내건축가협회 부울경지회 회장)
13:30-14:50	[강 연] 강연 1: 공간의 가치 / 박성식(프라임감정평가법인 이사) 강연 2: 데이터를 통한 건축프로그램 도출 / 이종준(삼우설계 부소장)
14:50-15:00	커피브레이크, 포스터발표
15:00-16:30	[학술발표]
16:30-17:00	우수논문발표상 시상식, 폐회식

5) 주최: (사) 한국실내디자인학회

6) 후원: (사)한국공간디자인단체총연합회, (사)한국디자인단체총연합회,
대한전문건설협회 실내건축공사업협의회, (사)한국실내건축가협회

2019 미래환경디자인 STEAM SCHOOL_신구대

STEAM 디자인교육사업단 행사가 6월 15일(토) 오전 8시부터 오후 4시까지 신구대학교 식물원에서 이루어졌다. 총 39명의 멘토와 멘티가 참석하여 지구환경보전을 위한 제로 에너지주택을 디자인하였고 패시브디자인의 원리와 에너지절약 실천방안에 대한 캠페인 활동이 이루어졌다. 지구환경을 위해 작지만 실천적 발걸음을 시작하는 계기로 친환경 디자인의 필요성을 인식하고 중요성을 알리는 봉사활동까지 함께하는 뜻깊은 행사였다.

1) 일시: 2019년 6월 15일 12:00 – 14:00
2019년 6월 16일 08:00 – 16:00
2) 장소: 신구대학교 / 신구대학교식물원
3) 참여인원: 총 59명
4) 프로그램: 친환경 건축 디자인 관련 교육 및 캠페인

시간	주요내용
	사전 활동 (6월12일 수요일)
12:00-14:00	프로그램 진행 자료 제작 및 협의
	프로그램 진행 (6월16일 일요일)
08:00-10:00	멘토 교육 및 프로그램 준비
10:00-12:00	친환경 건축 디자인 교육 및 제작 활동
12:00-15:00	친환경 건축 디자인 동영상 제작 및 에너지 절약 디자인과 실천방안 및 캠페인 활동
15:00-16:00	제작 자료 전시 및 뒷정리

교수연수회 및 하계학술발표대회

'공간플랫폼' 시대의 공간마케팅

1) 일시: 2019년 6월 24일(월) – 6월 25일(화) / 1박 2일

2) 장소: 광명 라까사 호텔

3) 주제: ' '공간플랫폼' 시대의 공간마케팅

4) 행사내용

6월 24일(월) 1일차	
12:30-13:00	호텔 및 코워킹 쇼룸 투어 (1차 - 당일참가자 대상)
13:00-13:30	등록 라까사 광명 호텔 <컨퍼런스16>
13:30-13:40	[개회사] 황연숙 / (사)한국실내디자인학회 회장
13:40-14:40	[강 연] 강연 1: 광화문D타워, 성수연방, 아크앤북 등 새로운 공유 리테일 플랫폼 기획 / 손창현(오티디코퍼레이션 대표)
14:40-15:40	강연 2: 서울워크디자인위크 총괄기획자 DDP, SM엔터 테이너먼트 본사 등 공간 기획 / 나훈영(프로젝트디자인그룹 대표)
15:40-16:00	휴식
16:00-16:20	강연 3: 미국학회 논문 투고 현황 / 박남규 (미국 플로리다 대학교 교수)
16:20-16:50	연구윤리 교육 / 권현주((사)한국실내디자인학회 이사 / 부산대학교 교수
16:50-17:10	학술발표
17:10-17:30	학술대회발표상 시상 수료식 및 기념촬영
17:30-18:00	방 배정 및 자유시간(라까사 호텔) / 이사회 진행
18:00-18:30	호텔 및 코워킹 쇼룸 투어 (2차)
18:30-19:30	저녁 식사 (라까사광명 호텔 <라까사 키친>)
6월 25일(화) 2일차	
08:30-09:30	조식(라까사광명 호텔) 및 체크아웃
09:30-10:00	이동 및 답사 준비 / 호텔 및 코워킹 쇼룸 투어 (3차)
10:00-12:30	건축답사 - 광명 업사이클링 아트센터 / 광명동굴
12:30-13:30	점심 (희망자 광명동굴내 와인레스토랑 <마루 드 까브>)
14:00-	해산

5) 주최: (사) 한국실내디자인학회

6) 후원: (사)한국공간디자인단체총연합회, (사)한국디자인단체총연합회,
대한전문건설협회 실내건축공사업협의회, (사)한국실내건축가협회

AIDIA International Student Workshop 2019

AIDIA 국제학생 워크샵이 'spaces that live througs'를 주제로 7월 28일(일) – 8월 3일(토)까지 개최되었다.

AIDIA(Asia Interior Design Institute Association)는 2000년 설립 이후 현재는 한국, 중국, 일본, 말레이시아, 태국, 대만,필리핀, 싱가폴 8개국으로 국가 간 실내디자인의 학술적, 교육적 발전을위한 기반을 만들고 국제적 학술교류를 통해 세계의 공간디자인 문화를 발전시키는데 기여하기위해 활발히 활동하고 있다. 이번 행사는 필리핀 세부에서 PIID(Philippine Institute of Designers)가 주최하며 학회 임원 4명, 멘토 2명, 학생 22명 총 28명이 참석하여 7일간의 멘토링 및 워크샵, 투어를 가졌다.

1) 일정: 2019년 7월 29일(월) – 8월 3일(토)

2) 장소: 필리핀, 세부

3) 학회 참가인원

28명 – 한혜련 감사, 김용성 감사, 김미정 이사, 이민 교수 외 튜터 2명(장은지, 조현정), 학생 22명(숭실대 5명, 가천대 5명, 영남대 3명, 한성대 3명, 인제대 2명, 한양대 1명, 이화여대 1명, 명지대 1명, 부산대 1명)

4) 총 참가인원

175명 – 학생 120명, 멘토 16명, 태국 임원 8명, 한국 임원 4명, 필리핀 임원 14명, 샌 카를로스 대학 3명 , 도우미 학생 10명

5) 주최: PHILIPPINE INSTITUTE OF INTERIOR DESIGNERS(PIID)

2019 미래환경디자인 STEAM SCHOOL_협성대

미래환경디자인 STEAM 스쿨 교육프로그램이 10월 3일(수) 8:00 – 16:00까지 협성대학교에서 진행되었다. '지진에 강한 구조물 설계하기'를 주제로 개최된 본 행사는 59명의 멘토(전공, 학습멘토), 멘티가 팀으로 구성되어 진동, 바람에 견디는 구조물 탐구와 지진 설계 기법 및 공간구성요소 학습을 통하여 지진에 튼튼한 타워를 3차원 모형으로 제작하고 지진 대비를 위한 실천 방안에 대한 지구환경지킴이 캠페인 활동을 진행하였다.

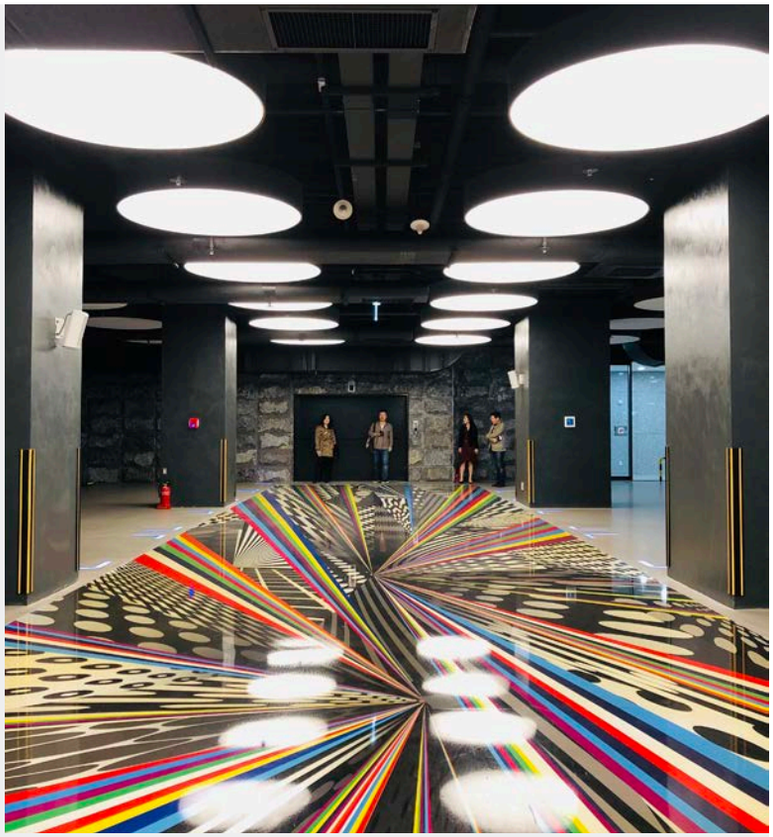
1) 일시: 2019년 10월 03일 08:00 – 16:00
2) 장소: 협성대학교
3) 참여인원: 총 59명
4) 프로그램: 지진대응 튼튼한 타워 만들기 관련 교육 및 캠페인

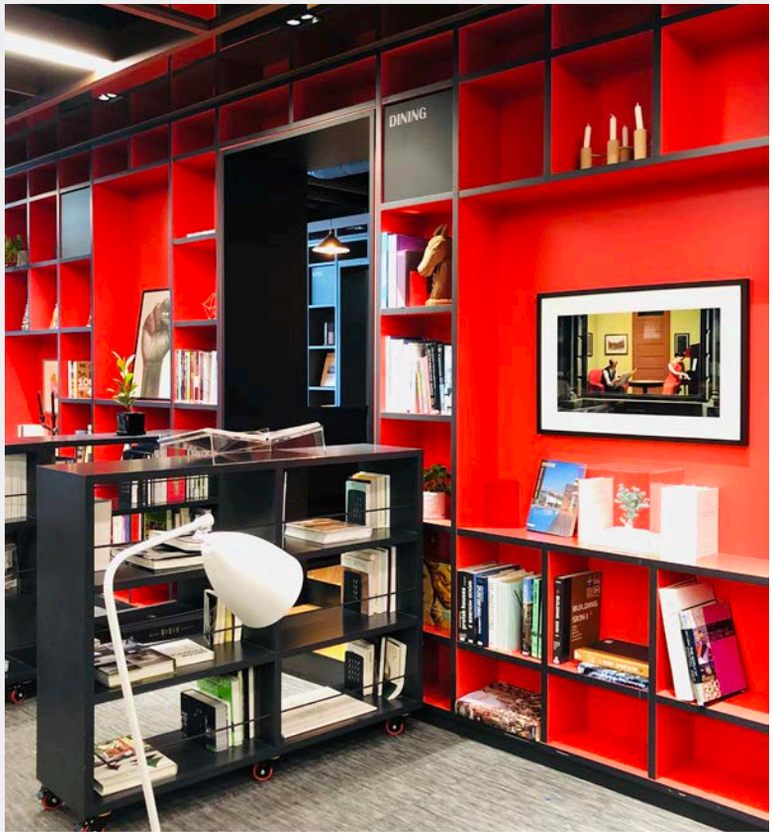
시간	주요내용
08:00-09:30	멘토 교육 및 프로그램 준비
09:30-12:00	튼튼한 타워 만들기 관련 교육 (멘토 멘티 교육 및 제작 활동)
12:00-15:00	튼튼한 타워 만들기 동영상 제작 및 지진 대비를 위한 실천방안 및 지구환경지킴이 캠페인 활동
15:00-16:00	제작 자료 전시 및 뒷정리

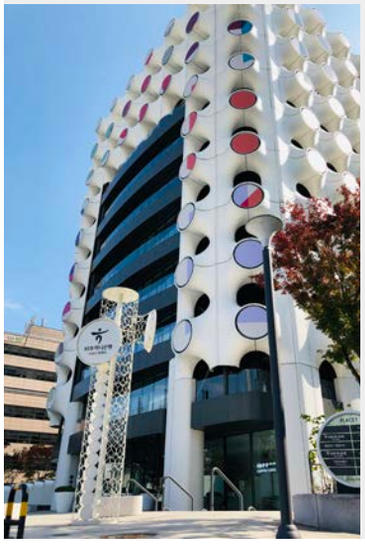
추계학술답사

2019 추계학술답사가 10월 19일(토) 13:00 – 15:00까지 KEB 하나은행 삼성동 사옥 'PLACE 1'에서 25명이 참석한 가운데 이루어졌습니다. 건물 전체가 갤러리 또는 문화 아지트로 느껴지는 이곳에서 금융서비스 뿐 아니라 문화와 예술이 함께 숨 쉬는 공간을 경험할 수 있는 시간을 가졌습니다.

1) 일시: 2019년 10월 19일 13:00 – 15:00
2) 장소: KEB 하나은행 삼성동 사옥 PLACE 1
3) 내용: '은행같지 않은 은행' 재탄생한 KEB 하나은행 삼성동 사옥 'PLACE 1'
4) 참석인원: 25명







주제공모전 및 국제초대전

[주제공모전]

2019 주제공모전 및 국제초대전이 11월 8일부터 9일까지 한양대학교에서 박물관에서 개최되었다. 주제공모전으로 시작된 본 행사는 10월 15일(화) 1차 심사를 통해 본선 진출작으로 선정된 10팀의 오픈크리틱(공개심사)가 8일 12:40-15:40까지 홍콩대학교 창핑흥(鄭炳鴻 (Chang Ping Hung)) 교수의 심사로 약 3시간에 걸쳐 진행되었다. 본선에서 발표된 10팀은 모두 독창적이고 흥미로운 해결책을 제시한 작품들이 많았으며 자신만의 방법으로 프레젠테이션을 준비해 완성도가 뛰어난 작품을 보여주었다. 올해 대상은 'Stay up all night'이라는 주제로 출품한 가천대학교 배정연 학생이 수상하였다. 수상작은 11월 8일(금)에서 9일(토)까지 전시되었다.

1) 일시 및 장소
- 오픈크리틱 일시: 2019년 11월 8일(금) 12:30 – 17:30
- 오픈크리틱 장소: 한양대 박물관 3층 기획전시실
- 전시 일시: 2019년 11월 8일(금) – 11월 09일(토)
- 전시 장소: 한양대 박물관 3층 기획전시실

2) 주제: Making Room for Us

3) 심사위원: 창핑흥(Chang Ping Hung, 鄭炳鴻) / 홍콩대 건축학과 교수

4) 경과보고

(1) 1차 : 06. 10.(월) / 2차 : 08. 23.(금) / 추가접수 : 09. 06.(금)
– 총 136팀 참가신청

(2) 09. 23.(월) – 총 110팀 접수마감

(3) 10. 15.(화) – 1차 심사 / 본선 10작품, 특선 20작품, 입선 36작품 선정

(4) 11. 08.(금) – 2차 심사 / 오픈크리틱(10작품) 대상 1팀,
최우수상((주)시공테크상) 1팀, 우수상 2팀, 장려상 6팀 선정

5) 수상자
- 대상: 배정연(가천대)
- 최우수상((주)시공테크상): 김보은, 정혜윤, 조유란(부산대)
- 우수상: 최윤정, 신지효, 정세현(부천대), 양혜빈(가천대)
- 장려상: 김가연, 이채미(대구한의대), 전준원, 정상윤, 류창석(부천대)
조해운, 이승호, 나상균(호서대), 유진현, 전예지, 진희윤(상명대)
김소희, 유민지, 김선희(호서대), 정덕영, 이균, 박현섭(한성대)

[국제초대전]

올해 13회를 맞이하는 국제초대전은 9월 8일(금)에서 9일(토)까지 개최되었다. 총 11개국(한국, 일본, 중국, 홍콩, 대만, 이란, 미국, 영국, 호주, 러시아, 이태리) 119작품이 전시되었으며 작품집이 출간되었다. 그중 15개의 작품은 우수 작품으로 선정되었으며, 8일(금)에 시상식이 진행되었다.

1) 일시 및 장소
   - 일시: 2019. 11. 08.(금) – 11. 09.(토)
   - 장소: 한양대 박물관 3층 기획전시실

2) 작품수: 119작품
   (국내: 79작품 / 국외: 11개국 40작품(일본 1, 중국 22, 홍콩 1, 대만 2, 이란 3, 미국 5, 영국 3, 호주 1, 러시아 1, 이태리 1)

“

theme contest

&

International Invitation Exhibition

”

추계학술발표대회

본 학회 2019 추계학술발표대회가 11월 9일(토)까지 한양대학교에서 '문화다원성과 실내디자인'을 주제로개최되었다. 홍콩대 창핑흥 교수와 홍익대 김동진 교수의 강연이 행사 주제로 진행되었으며 강연자이신 창핑흥 교수, 김동진 교수, 숭실대 임경란 교수, 연세대 김석경 교수, 동양미래대 조성오 교수가 같은 주제로패널토의를 진행하였다. 박물관 2층 세미나실과 제2공학관에서는 구두논문 발표세션이 25편, 학부생세션 8편, 교강사 · 실무세션 5편이 발표되었고 제2공학관 로비에는 회원들의 작품과 연구사례를 중심으로 한 포스터세션 28편이 전시되었다. 각 발표장에서 발표된 논문 중 우수논문 발표자에게 수여하는 학술대회 발표상 시상식을 진행한 후 이날의 행사를 모두 마감하였다.

1) 일시: 2019년 11월 09일(토) 12:30 – 18:00

2) 장소: 한양대학교 박물관 2층 세미나, 제2공화관

3) 주제: 문화다원성과 실내디자인

4) 행사내용

12:30–13:00	[개회식] 황연숙 / (사)한국실내디자인학회 회장 [축 사] 이연희 / 한양대학교 생활과학대학 학장 이길형 / 한국디자인총연합회 회장
13:00–14:30	[강 연] 강연 1: 창핑흥(Chang Ping Hung, 鄭炳鴻) / 홍콩대 건축학과 교수 강연 2: 김동진 / 홍익대 건축학과 교수, 로디자인 대표
14:30–15:00	패널토론
15:00–15:20	커피브레이크, 포스터발표
15:20–16:50	[학술발표]
17:00–17:30	우수논문발표상 시상식, 폐회식

5) 주최: (사) 한국실내디자인학회

6) 후원: (사)한국공간디자인단체총연합회, (사)한국디자인단체총연합회,
대한전문건설협회 실내건축공사업협의회, (사)한국실내건축가협회

업무공간위원회 투어

2월 25일(월) 오후 3시부터 4시까지 WeWork(을지로, 종로타워)에서 '공유경제에 의한 업무공간 형태 답사'라는 주제로 투어가 진행되었다. 업무공간위원회에서는 회원들과 공유경제의 핵심적 역할을 하고 있는 글로벌 회사 WeWork의 종로타워 지점을 직접 방문하였다. 이번 행사의 진행은 WeWork에 입주해 있는 디 엔터 박영준 대표의 공간 소개로 라운지, 회의실 등 공유공간 위주로 진행하였고, 참가자들은 개별적으로 자유롭게 공간 사진 촬영과 음료 사용 등을 이용하며 투어를 하였다. 공간 투어 후, 박영준 대표의 현재 국내 및 해외에서의 코워킹 스페이스에 대한 간략한 사례 소개에 대한 강의가 진행되었다.

1) 일시: 2019년 2월 25일(월) 15:00 – 16:00
2) 장소: WeWork(을지로, 종로타워)
3) 주제: 공유경제에 의한 업무공간 형태 투어 및 세미나 (학부 및 대학원생 대상 중심)
   · WeWork 종로지점 클래스룸 세미나실
   · 코워킹오피스 소개자료 및 디엔터회사 소개
   · 바리스타 커피 제공
   · 타지점 위워크 안내 및 예약
4) 세미나및진행: (주)디엔터 박영준
5) 주최: (사)한국실내디자인학회 업무공간위원회 이사 김주연
   위원장 이종희 / 부위원장 정태봉, 김지은

환경행태위원회 세미나 개최 보고

환경행태위원회 세미나가 4월 26일(금) 오전 10시30분부터 12시까지 28명의 참석자가 참석한 가운데 동아대학교 산학협력관 세미나실에서 '인더스트리얼 디자인(Indestrial Design)과 환경'이라는 주제로 (주)공간과복덕 안재철 대표, 동아대학교 건축학과 차윤석 교수의 강연과 토론으로 진행되었다.

1) 일시: 2019년 4월 26일(금) 10:30 – 12:00
2) 장소: 동아대학교 공대5호관 RS-531호
3) 주제: 인더스트리얼 디자인(Industrial Design)과 환경
   · 인더스트리얼 디자인 환경과 근대 건축
   · 실내 환경과 인더스트리얼 버네큘러(Vernacular)디자인
4) 강연자: 안재철((주)공간과복덕 대표/도쿄대학교 공학박사)
   차윤석(동아대학교 건축학과 조교수/베를린공과대학교 공학석사)
5) 주최: 한국실내디자인학회 환경행태위원회 이사 장아리
   위원장 이정훈 / 부위원장 어성신, 한지은

설계위원회 세미나

설계위원회 세미나가 4월 27일(토) 12시부터 4시까지 "도시재생 공간설계를 위한 선진지 지역방문"의 주제로 34명이 참석한 가운데 (주)빈디자인 명은정 대표의 "재활성화를 꿈꾸는 Newtro (New+Retro) 세미나가 진행되었습니다. 또한 연남동 일대 현장답사와 함께 New와 Old 또는 Retro라는 요소를 응용, 재생산해서 새로우면서 친근한 지역으로 탈바꿈한 트렌드의 흐름을 느낄 수 있는 유익한 시간을 가졌습니다.

1) 일시: 2019년 4월 27일(토) 12:00-16:00
2) 장소: 연남동 일대(연남방앗간, 연남장, 동진시장 외)
3) 주제: "도시재생 공간설계를 위한 선진지 지역 방문" 세미나 및 현장답사
4) 강사: 명은정 ㈜빈디자인 대표
5) 주최: (사)한국실내디자인학회 환경행태위원회 이사 하숙녕
   위원장 명은정 / 부위원장 김수연, 채혜승

조명위원회 투어

조명위원회에서는 6월 20일(목) 오후 5시부터 8시까지 11명이 참석한 가운데 SK텔레콤 T 타워(을지로 본사)에서 개최되었습니다. SK텔레콤의 NEW ICT 미래 체험관 T.um 투어에서는 인공지능/음성인식, 자율 주행, 생체 인증, 홀로그램 통신, 증강현실을 체험하고 로봇 게이트, 우주 관제센터 등 다양한 최신 ICT 미디어 기술과 실감형 콘텐츠를 경험할 수 있는 시간이었습니다.

1) 일시: 2019년 06월 20일(목)
18:00-19:00(1회차), 오후 19:00-20:00(2회차)
2) 장소: SK텔레콤 T타워(을지로 본사)
3) 주제: SK텔레콤의 NEW ICT 미래체험관 T.um 투어
최신 ICT 미디어 기술과 실감형 콘텐츠로 구현한 미래도시 하이랜드 2049
· 체험미래기술 : 인공지능/음성인식, 자율주행, 생체인증, 홀로그램통신, 증강현실, 감각통신, 헬스케어, 네트워크 로봇, 드론, 360도 원격영상연결, 스마트시티 등
· 체험공간
(1층) Connected Car(5GX), Connected Home(Kitchen), Connected Shop(VR Shopping)
(2층) 로봇게이트, 하이퍼루프, 우주관제센터, 우주셔틀, 의무실, 하이랜드 플랫폼, 홀로그램회의실, 텔레포트룸, 비행셔틀, 빛의 광장
4) 주최: (사)한국실내디자인학회 환경행태위원회 이사 모정현
위원장 박혜선 / 부위원장 김영진, 황윤서

디자인진흥위원회·상업공간위원회 투어

디자인진흥위원회와 상업공간위원회가 공동으로 기획한 도시재생 투어가 6월 21일(금) 오후 3시부터 5시까지 개최 되었습니다. 성수동의 제조업과 상업 공간의 상생 프로젝트를 볼 수 있는 이번 공간마케팅 사례 투어는 15명이 참석한 가운데 골목과 상업공간이 만나 도시재생을 만들어내는 상생의 가치를 확인할 수 있는 시간이었습니다.

1) 일시: 2019년 6월 21일(금) 15:00
2) 장소: 어반소스 (서울특별시 성동구 연무장3길 9)
3) 주제: 성수동 제조업과 상업공간의 상생 프로젝트 투어
4) 투어루트: 어반소스 – 어니언 – 레이어 57 – 성수연방 – 수피 – 우란문화재단
5) 주최: (사)한국실내디자인학회 디자인진흥위원회 이사 이현주
위원장 현경훈 / 부위원장 최은희
(사)한국실내디자인학회 상업공간위원회 이사 안은희
위원장 송은아 / 부위원장 박종구, 이근혜

가구위원회 세미나

가구위원회 세미나가 9월 28일(토) 11시부터 1시까지 '가구디자인의 트렌드 및 가구디자인 교육'을 주제로 10명이 참석한 가운데 진행되었다. 이삼웅 가구디자이너, 안혜진 프리랜스 디자이너, 김대성 대표((주)타프/디자인토큰)의 발표로 이삼웅 가구디자이너의 작품과 작업과정, 건국대 실내디자인전공 가구디자인 수업의 사례와 분석, 가구의 해외 OEM방식 생산과 운영관리에 대한 발표가 있었고 이후 국립현대미술관 커피숍으로 장소를 옮겨 가구디자인 영역의 다양한 분야에 대해 심도 있는 토론의 시간을 가졌다.

1) 일시: 2019년 9월 28일(토) 11:00-13:00
2) 장소: 청운문학도서관 창작2실
3) 주제: 가구디자인의 트랜드 및 가구디자인 교육
4) 강연자: 이삼웅(가구디자이너): 이삼웅 가구디자이너의 작품과 작업과정
안혜진(프리랜스 디자이너): 건국대 실내디자인전공 가구디자인 수업의 사례와 분석
김대성((주)타프/디자인토큰 대표): 가구의 해외 OEM방식 생산과 운영관리
5) 주최: (사)한국실내디자인학회 가구위원회 이사 김진우
위원장 서유정 / 부위원장 최정진, 김대성

주거공간위원회 세미나

주거공간위원회 세미나가 11월 1일(금) 오후 4시부터 6시까지 힐스테이트 갤러리에서 개최 되었다. 이번 세미나에서는 15명이 참석한 가운데 김희정 상무((주)피데스 개발 R&D 센터)의 '주거공간디자인 트랜드와 미래 변화' 를 주제로 한 강연과 토론이 함께 진행되었고 주택전시관을 자유관람하는 시간을 가졌다.

1) 일시: 2019년 11월 1일(금) 16:00-18:00
2) 장소: 현대힐스테이트 갤러리 세미나실2
3) 주제: 미래 트랜드와 주거공간 디자인
4) 강연자: 김희정 상무(주식회사 시데스 개발 R&D센터)
5) 주최: (사)한국실내디자인학회 주거공간위원회 이사 김미경
위원장 김은정 / 부위원장 황지현, 문영아

조명위원회 투어

조명위원회 디자인 투어가 11월 28일(목) 오후 6시부터 7시 30분까지 ERCO (에르코라이팅코리아) 세미나실 5층에서 학회 회원 17명이 참석한 가운데 'Light for the world of shopping & Culture(쇼핑공간, 뮤지엄, 스마트조명)' 을 주제로 에르코라이팅코리아 임철훈 대표의 세미나와 디자인 투어가 진행되었다.

1) 일시: 2019년 11월 28일(목) 18:00-19:30
2) 장소: ERCO (에르코라이팅코리아) 세미나실 5층
3) 주제: Light for the world of shopping & Culture
(쇼핑공간. 뮤지엄. 스마트조명)
4) 강연자: 에르코라이팅코리아 임철훈 대표
5) 주최: (사)한국실내디자인학회 조명위원회 이사 모정현
위원장 박혜선 / 부위원장 황윤서, 김영진