

도시디자인의 트렌드 :
세계주요도시의 사례분석을 중심으로

Trends in Urban Design: An Analysis of Urban Design Projects in Several
Prominent World Cities

김은아

홍익대학교 국제디자인전문대학원 디자인학 박사과정

Kim eun-ah

International Design School for Advanced Studies, Hongik University

1. 서론

- 1-1. 연구배경 및 목적
- 1-2. 연구범위 및 연구방법

2. 도시디자인 고찰

- 2-1. 도시디자인의 정의
- 2-2. 도시디자인의 영역
- 2-3. 도시디자인의 패러다임

3. 도시디자인 트렌드 고찰

- 3-1. 도시디자인 트렌드 분류
- 3-2. 소통과 화합 사례
- 3-3. 협력 사례
- 3-4. 균형 사례
- 3-5. 창조적 활용사례

4. 도시디자인 트렌드 분석

5. 결론

참고문헌

논문요약

도시는 도시민의 삶의 그릇으로서 진화를 거듭하는 유기체이다. 이는 도시를 디자인함에 있어 도시디자인 역시 과정의 연속임을 의미하는 것이다. 21세기는 국가의 시대가 아닌 도시의 시대이다. 각 도시 간의 경쟁은 갈수록 치열해지고 있으며 세계의 주요도시들은 이러한 경쟁력을 확보하기 위한 수단으로 도시디자인을 전략적으로 선택하여 도시디자인을 통해 도시민의 삶의 질을 향상시키고 더 나아가 도시의 매력도를 증진시킴으로써 경제적 부의 가치를 창출하고자 한다. 도시디자인의 주요한 목적은 '만족할만한 삶의 경험(desirable life experience)'의 창출이다. 경험이란 과거의 축적에서 나오는 내일의 이노베이션이다. 어제가 있기에 오늘의 경험이 다르다고 느낄 수 있는 것이며 이러한 맥락에서 도시디자인은 과거의 기억과 현재 경험의 하이브리적 결합을 통해 제3의 경험을 창출하는 창조적 과정이라고 할 수 있다. 도시디자인은 도시의 물리적 환경의 디자인을 통해서 도시민의

심리적이고 사회적인 반향까지를 도출할 수 있는 것으로 도시디자인의 하이브리적 결합은 궁극적으로 도시와 도시민의 소통을 가능하게 함으로서 활력이 넘치며 삶이 있는 도시를 만들게 된다. 본 연구는 세계 주요 도시의 도시디자인 사례들을 분석하고 도시디자인의 주요한 트렌드를 도출하여 국내 지자체의 도시디자인 정책의 방향성을 제시해보고자 한다.

주제어

도시디자인, 하이브리드, 트렌드

Abstract

A city, in which is contained the lives of its people, is an evolving organism. This means that urban design is a constantly evolving series of processes as well. The 21st century is the urban century-the century of the city. Competition between cities is becoming more and more fierce and prominent cities are turning to urban design as a way of gaining competitive power, boosting the quality of life of their citizens and creating innovative economic advantages through making themselves more attractive. Urban Design is a science which exists to create positive life experiences for those who dwell in cities. It is based on Experience drawn from the past and used to innovate solutions for tomorrow. Thanks to the wisdom gained through past experience we can integrate modern knowledge with that experience to create a new 3rd perspective on Urban Design. Urban Design isn't just about shaping buildings, but about shaping societies and producing psychological responses from the people who dwell within physical urban environments. This new 3rd perspective makes cities livable by enabling citizens to communicate intrinsically with the urban environment around them. This research paper attempts to analyze the urban design projects going on in prominent world cities and extract key trends which can be applied to urban design policies.

Keyword

Urban Design, Hybrid, Trend

1. 서론

1-1. 연구배경 및 목적

21세기는 국가의 세기가 아닌 도시의 시대이다. 이는 도시간의 경쟁이 치열함을 의미하며 경제의 주체도 국가에서 도시로 변화하고 있음을 나타낸다. 도시의 경쟁력 확보를 위해 세계의 주요 도시들은 디자인을 핵심 경쟁력으로 설정하여 대대적인 도시디자인 프로젝트를 수행하고 있다. 한국 역시 이러한 세계의 트렌드 속에서 도시디자인을 경쟁적으로 실시하고 있다. 이러한 상황에서 도시디자인이 보다 발달하고 정착된 서구의 주요 도시들의 트렌드를 살펴보는 것은 시행착오를 줄이게 함과 동시에 많은 시사점을 줄 수 있으리라 생각한다. 본 논고는 국내 지자체에서 실시하는 도시디자인의 방향성 설정에 도움이 되고자 세계 주요 도시들의 트렌드를 분석하였다.

1-2. 연구범위 및 연구방법

도시디자인이 정착된 유럽과 북미의 주요 도시를 중심으로 각 도시에서 최근에 수행된 프로젝트들을 중심으로 사례 조사를 하였으며, 도시디자인의 트렌드를 도출하기 위해 도시의 패러다임을 고찰하여 주요 특성과 시사점을 추출하였으나, 보다 많은 도시들의 사례 조사가 이루어지지 않은 점은 본 연구의 한계라 할 것이며 추후 분석을 통하여 실질적인 조사가 보완되어야 할 것으로 보인다. 본 연구는 도시디자인의 사례들을 살펴봄으로서 트렌드를 제시하기 위한 하나의 준거모델이라고 할 수 있겠다.

2. 도시디자인 고찰

2-1. 도시디자인의 정의

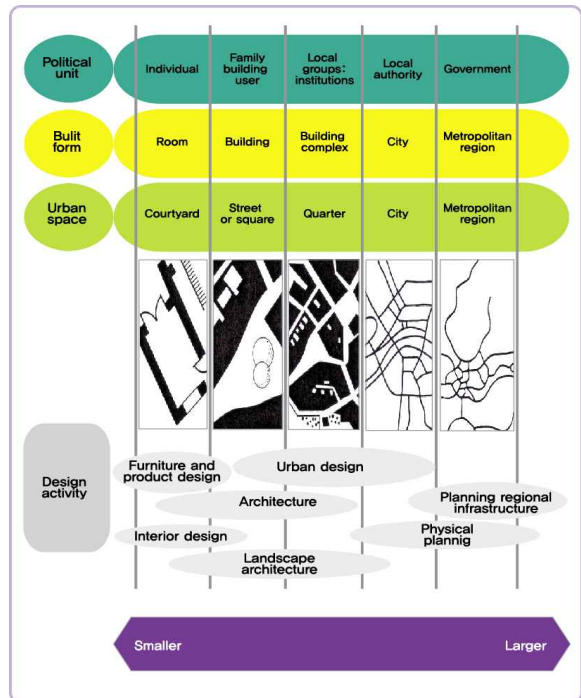
도시디자인이란 도시계획과 건축물의 중첩적 영역이며 공공공간을 포함하는 매우 광범위한 개념으로 도시디자인은 학제적이며 매우 모호한 개념으로 도시디자인의 개념을 하나로 정의하기는 힘들다고 할 것이다. 도시디자인은 자체가 문제해결과정으로서의 프로세스를 나타내며 디자인된 도시를 나타내는 결과물도 의미하는 양면성을 지니고 있으며 또한 도시디자인의 영역 또한 물리적 환경 만에 국한되지 않으므로 명료한 정의를 내리기는 어렵다고 할 것이다. 도시디자인은 도시의 물리적 환경(physical environment)과 도시구성원사이에서 기능성과 심미성을 적절하게 계획하는 과정으로 도시디자인은 환경의 물리적 질(physical quality)을 다루는 계획의 과정이라는 것이

일반적인 견해이다. 본 논고에서는 도시디자인을 '각 해당 도시의 특성과 문화의 이해를 통해 당해 도시의 제반 환경이 추구해야 할 방향, 해당 도시의 비전, 도시환경(사회적, 경제적, 문화적, 정치적 환경 등)의 문제해결과정 내지는 보다 나은 도시환경을 만들기 위한 일련의 과정'이라고 정의하고자 하며, 도시디자인의 목적이 '만족할만한 삶의 경험 창출(desirable life experience)'이라고 정의할 때, 도시디자인은 궁극적으로 기억(memory)과 경험(experience)의 유기적 결합을 통한 제3의 경험을 창조하는 작업이라고 할 수 있겠다.

2-2. 도시디자인의 영역

도시디자인은 건축과 도시계획, 공공 공간 등을 포함하는 광범위한 개념으로 도시디자인은 다음의 그림에서 보는 바와 같이 각 건축물 및 공간, 행정구역 등을 포괄하면서 건축, 조경디자인, 도시계획, 스트리트 퍼니처 및 제품 디자인 등의 영역을 포함하는 개념으로 도시디자인의 영역을 하나의 개념으로 정의하기는 힘들다고 할 것이다. 또한 도시디자인은 도시공간과 건축물의 물리적 환경뿐만 아니라 심리적인 부분까지를 고려하는 영역으로서 도시디자인의 디자인 대상으로서의 영역은 비단 물리적 환경만이 아닌 도시민이 교감할 수 있는 상호교감적 환경까지 확장되어있다).

[그림 1] 도시디자인의 영역²⁾

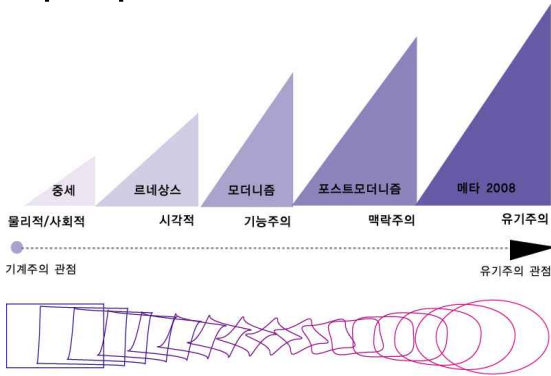


1) 김은아, pp.87, 한국디자인문화학회
2) Marion Roberts & Clara Greed, pp.5

2.3. 도시디자인의 패러다임

[그림 2]은 도시디자인의 패러다임을 간략하게 정리한 것으로 도시를 단순히 도구로 보는 기계주의적 관점에서 진화적 유기체이자 맥락으로 이해하는 유기주의 관점으로 이동해왔음을 보여준다.

[그림 2] 도시디자인의 패러다임³⁾



중세시대에는 도시디자인의 개념이 성립되지 않았으며 도시는 사용자의 필요에 의해 이용되어지는 도구적인 개념이었다. 르네상스 시대에는 도시디자인의 개념이 성립하기 시작하였으며 도시 자체를 예술작품으로 보아 공간과 기능에 대한 관심보다는 도시 건축물의 미관과 시각적 측면을 고려하게 되었다. 과학의 발전과 더불어 발달한 모더니즘 시대의 기능주의적 사조는 도시의 미관을 보완하기 위한 계획 기준으로 도시디자인을 이해하였으며 물질적 측면을 매우 중시한 반면, 도시민의 삶과 커뮤니티에 대한 고려는 빈약하였다. 포스트모더니즘 시대의 도시디자인에 있어서는 기능적이고 미학적인 형태만을 생산하는 것이 아닌 대중의 문화, 사회, 정치, 경제적인 맥락, 그리고 장소, 환경으로부터 감성을 끌어내기 시작하였는데 특히 각 도시 간의 이미지 경쟁이 치열했던 1980년대에는 도시간의 치열한 글로벌 경쟁으로 인한 난잡하게 구성된 도시공간과 건축 환경의 질에 대한 심층적인 고찰을 하게 되면서 맥락을 중심으로 한 살기에 적합함, 역사적 보존, 미학적 가치와 관련된 환경의 질, 인간의 기본적인 욕구와 관련된 건설적인 도시공간이 포스트모던 도시디자인의 주요 관심사로 떠오르게 되었다. 현대 사회에 있어서 도시디자인은 포스트모던의 물리적 환경에서 한층 더 나아가 물리적 환경이 도시민의 사회적 심리적 삶에 영향을 줄 수 있는 영역까지 확장함으로써 도시디자인의 실질적인 대상이 오브제로서의 도시에서 도시민의 가치와 경험으로 이전하게 되는데, 이는 도시와 도시환경, 그리고

도시구성원의 관계를 유기적으로 이해한 결과물이라고 할 수 있다. 이는 면포드가 ‘도시의 가장 큰 목적은 인간의 내면적인 자아와 외부 세계를 보다 깊고 넓게 만들 수 있는 실제적인 지역 및 도시 구조를 디자인하고 창출하는 것’이라고 말하면서 세계 도시를 단순한 거주와 생활 기반의 기능이 아닌 도시민의 삶의 질과 도시의 발전을 하나의 맥락에서 유기체로서 이해한 것과 같다.

상기 도시디자인의 패러다임에서 가장 중요한 것은 도시디자인 대상으로서의 도시가 도구로서의 오브제가 아닌 도시민과 교감하는 대상으로 변화하였다는 것이며, 디자인의 대상이 도시 자체가 아니라 도시디자인을 통해 도시민에게 부여할 수 있는 가치와 경험에 중심을 두고 있다는 점이다. 이는 디자인의 대상에 있어서 제품이나 도구 자체의 기능성이나 심미성이 주요한 대상이 아니라 제품과 사용자의 관계성, 사용자가 제품을 사용하면서 가지게 되는 경험(experience)⁴⁾이 주요한 대상으로 변화되었다는 것과 동일한 맥락에서 이해될 수 있겠다.

결국, 도시를 개발하고 디자인하는 가장 근본적인 이유는 매력적인 ‘도시환경, 삶의 질, 경제적 가치 창출’이라는 순환 속에서 도시의 ‘만족할만한 삶의 경험(Desirable Life Experience)’을 창출하는 것이라고 하겠다.⁵⁾ 이는 다음의 세계 주요도시에서 수행된 도시디자인 프로젝트 사례의 분석을 통해 보다 명료하게 드러난다.

3. 도시디자인 트렌드 고찰

3-1. 도시디자인 트렌드의 분류

본 논고에서는 도시디자인의 트렌드를 추출하기 위하여 도시를 바라보는 시각, 즉 도시의 패러다임(표 1)을 고찰하였다. 도시는 우리가 바라보고 이해하는 방식으로 형성된다. 경험과 시각의 차이에 따라 우리는 도시를 다르게 보고 이해한다. 같은 도시라 할지라도 얼마든지 다른 시각과 마인드 셋으로 보여질 수 있다고 할 것이다. 도시는 다양한 방법으로 형성된다. 정치, 경제, 사회 및 문화의 모든 핵심 요소들이 도시 형성 과정에 영향을 미친다. 그 힘과 관행이 무엇이었던 간에 도시는 항상 디자인의 결과물이라고 할 수 있다(Edward Robbins:1). 이러한 디자인의 결과물인 도시가 도시 개발과 관련하여 발생해 온 스마트성장, 콤팩트시티, 뉴어바니즘, 그리고 유럽의 그린어바니즘

3) 안 켈, pp.55~61, 김은아 pp.83 재정리

4) 민경우, 이순중, 이진표, pp.403~404

5) 김은아, pp.89, Larry Beasley, Proceedings 재정리

에 이르기까지 이들 사조들이 추구한 주요 이념은 도시 구성원의 삶의 질 향상을 위한 공동체 의식, 커뮤니티, 문화와 역사성의 회복, 그리고 공공 영역의 확대라고 할 수 있겠다. 환언하자면, 이들 새로운 도시 패러다임은 지역커뮤니티를 중심한 행동 지침, 상호식 접근과 실천, 그리고 인간과 문화, 자연의 조화를 통한 여유로운 삶을 추구한다.6).

[표 1] 도시패러다임의 변화7)

구분	국가(연도)	특징
뉴어바니즘	미국 1980년대말	<ul style="list-style-type: none"> • 무분별한 교외화로 인한 토지손실과 공동체 의식 상실 지적 • 지속가능한 개발 및 생태도시 구현이 목표 • 공간계획을 위한 물리적 개발지침
스마트성장	미국 1980년대말	<ul style="list-style-type: none"> • 무분별한 교외화로 인한 토지손실 및 환경문제에 대응 • 고밀복합 용도개발과 보행지향적 개발 • 도시성장을 규제, 유도, 관리하려는 광역적 접근 • 물리적 개발을 다루는 광역적 토지이용 시스템 구축
컴팩트시티	미국 1970년대	<ul style="list-style-type: none"> • 평면적인 건조환경의 확산 억제 • 고밀개발을 통한 공공공간과 오픈스페이스의 확보 • 대중교통과 연계한 토지이용의 효율성 및 대중교통 이용의 활성화 • 압축도시 개발을 통한 도시 에너지 소비량 절감
살고싶은 도시 만들기	한국 2005	<ul style="list-style-type: none"> • 획일적이고 빠른 양적 성장에서 질적 성장으로의 의식전환 • 지역과 밀착된 도시로 여의과 공지를 가지는 도시 • 주민주도의 살터, 일터, 놀이터 개선 • 생활 속 문제를 해결하려는 단편적, 산발적 노력에 대한 중앙정부의 체계적 지원
어번빌리지	영국 1980년대후반	<ul style="list-style-type: none"> • 지역특성과 환경이 무시된 획일적이고 단순로운 도시 지양 • 공적공간을 중시한 소성활권 형성기법 • 도시공간의 물리적 요소에 적용 가능한 디자인 개념 • 보행친화적이고 고밀 복합의 토지이용
슬로시티	이탈리아 1998	<ul style="list-style-type: none"> • 인간적응속도를 무시한 급격한 변화와 글로벌 표준화에 대한 대항 • 인간 생활리듬을 존중하는 삶의 질을 향상시키려는 사고방식 • 자연, 음식, 문화, 전통적 방식의 보호, 발전에 초점 • 지역의 특성에 따라 융통적인 적용이 가능한 활동시스템(인증제도)
마찌즈쿠리	일본 1980년대	<ul style="list-style-type: none"> • 지방 정체성 및 가치 재발견에 대한 요구에서 시작 • 주민 관점에서 기획되는 물리적, 사회적 지역환경 정비운동 • 애환심을 고취하고 생활의 활력 제공 • 신도시의 슬로푸드와 슬로라이프 체험 • 슬로타운과의 연계로 변화 발전
지방의제21	국제연합 환경개발회의 1992	<ul style="list-style-type: none"> • 지구환경 보전을 위한 지속가능한 개발의 구체적 실천전FIR • 환경, 사회, 경제전반을 포함하는 행동지침 • 서민주도적 지역활동의 출발점

[표 1]의 사조들은 지역 주민이 도시개발과 관리, 그리고 디자인에 있어 가장 핵심적인 역할이 되어야 함을 강조하고 있다. 이는 도시디자인 향유의 대상이 도시 환경이 아니라 도시민 자체이기 때문이다. 이러한 측면에서 도시민과 지자체의 소통과 화합, 협력이 무엇보다 중요하다고 할 것이며, 도시디자인은 계속 진화하는 도시와 도시 환경을 대상으로 하는 것으로 과거의 기억 내지는 역사와의 조화를 떠나서는 이루어질 수 없기 때문에 도시의 창조적 활용 또한 중요한 요소가 된다고 보여 진다. 이러한 맥락에서, 본 논고에서는 도시디자인의 트렌드를 소통과 화합, 협력, 균형, 그리고 창조적 활용으로 분류하였다.

3-2. 소통과 화합 사례

3-2-1. 런던-밀레니엄 브리지

6) 재인용, 이삼수, pp.7

7) 이삼수, pp.6

밀레니엄 브리지는 영국 정부에서 새 천년을 맞이하기 위한 사회적 정치적 물리적 측면에서 국가발전의 원동력으로 삼기 위해 실행한 3,000여개 밀레니엄 프로젝트 중 하나로 영국 최초의 보행자 전용 다리이다. 밀레니엄 브리지는 런던에서 가장 가난하고 슬럼화된 지역인 서더크 지구(London Borough of Southwark)와 연결되어 있으며 철저히 런던의 낙후된 지역을 재개발하기 위한 수단으로 기획되었다. 정치적 사회적 종교적 측면에서 런던은 수백 년 동안 서쪽과 템스 강 북쪽을 중심으로 불균형적으로 발달해왔고 이러한 남북 간의 불균형은 경제 사회 문화 등의 모든 측면에서 심각한 괴리와 불평등을 초래하였다. 이러한 불균형을 해결하고 사회적 통합을 이루기 위해 디자인된 밀레니엄 브리지는 물리적 상징적인 측면에서 런던 통합의 발판을 만들었는데 이는 런던의 상징으로 자리 잡은 세인트 폴 대성당과 테이트 모던 갤러리를 정점으로 강북의 센트럴 런던과 강남의 서더크 지구를 연결하여 극단적 불균형에 있었던 남북지역의 교류를 창조하였다.8) 또한 밀레니엄 브리지를 중심으로 문화 공간과 수변 공간이 더욱 활성화되었고 지역 간의 불균형이 해소되는 돌파구로 작용하였다는 점에서 사회적 성취를 이루어냈고, 이러한 런던의 변화는 도시디자인이 어떻게 도시의 질을 향상시키고 사회적 변화를 야기할 수 있는지를 보여주고 있으며, 소통과 화합이라는 도시디자인의 철학을 담았다고 할 수 있겠다.9).

[그림 3] 밀레니엄 브리지10)



3-2-2. 독일-암펠만 신호등

암펠만(Ampelmann)신호등은 통일 독일 이전 동독의 전통 신호등으로 1961년 교통 인지심리학자 카알 페글라우(Karl Peglau)가 디자인하였다. 통일 이후

8)

http://cafe.naver.com/aqlab.cafe?iframe_url=/ArticleRead.nhn%3Farticleid=4187

9) 김정후, 한국문화관광연구원, 2007년 6월호

10) <http://blog.naver.com/mia96/60028196095>

동독의 사회시스템이 서독식으로 흡수되는 과정에서 1994년 독일 정부는 암펠만을 평범한 형태의 서독 신호등으로 교체하기 시작했다. 교체 직전에 놓인 암펠만 신호등은 서독 출신의 산업디자이너이자 현재 주식회사 '암펠만'의 대표인 마르쿠스 헤카우젠(Markus Heckhausen)에 의해 재조명 받게 된다. 잘 된 디자인이 없어진다는 것을 안타까워 한 헤카우젠은 1996년 폐기된 암펠만을 수거하여 '암펠만 조명'을 만들었고 이후 시민들 사이에 '암펠만 살리기 모임'이 생겨나고 "일상 속 마지막 구동독의 상징인 암펠만을 살리자"는 시민들의 움직임이 있었다. 결국 시민들의 간절한 바람과 캠페인으로 1997년 통일 정부는 구 동베를린 지역에 암펠만을 그대로 두기로 결정했으며, 더 나아가 노후된 서베를린의 신호등도 암펠만으로 교체하기로 했다. 암펠만 신호등은 단순한 캐릭터가 아니라 동독과 서독의 통합과 화합, 그리고 그러한 소통을 통해 도시의 미래를 담아가고 있는 상징물이다. 독일은 암펠만의 보존과 활성화를 통해 도시의 역사를 담아가고 있으며 더 나아가 상실감을 치유하고 문화통일을 이루어나가며 과거와 현재를 화합하는 상징적 메시지를 전달하고 있다¹¹⁾.

[그림 4] 암펠만 신호등¹²⁾



3-3. 협력 사례

3-3-1. 뉴욕-하이라인

19세기 자동차 산업의 발달과 더불어 자동차 관련 회사들이 산업의 발달과 경제적 부의 축적을 위해 철도와 관련된 기업을 모두 인수하고 소멸시키면서 미국의 철도산업은 쇠락하게 된다. 하이라인(Highline, 총 길이 2.3Km)은 미트패킹지구와 첼시마켓 주변에

11) <http://businessstv.chosun.com/program/listProgramReSee.do?pgmCode=10010&actionPath=board>

12) <http://blog.naver.com/pamina7776?Redirect=Log&logNo=50030731430>

위치하고 있으며 이 역시 1980 년대에 들어 더 이상 활용되지 않았으며, 첼시마켓과 미트패킹 지구의 발달로 인하여 정부에서 관심을 가지고 주시하면서 줄리아니 시장 시절 하이라인을 없애기로 결정을 하였으나, 이에 반대한 조슈아 데이비드라는 한 시민의 노력으로 1999년 'Friends of High Line'이 결성되고 시민들의 보존운동이 펼쳐졌다. 결국 2002년 하이라인을 시민공원으로 만들기로 결정하여 오늘날과 같은 녹지공간으로 변모하게 되었다. 하이라인은 'Friends of High Line'에 의해 현재도 디자인을 계속하여 개발하고 있으며 2009년까지 완성될 계획을 가지고 있다. 하이라인의 존폐여부에 관하여 많은 이견과 반대가 있었으나 시정부와 시민들 간의 지속적인 회의를 통하여 시민공원으로 창조되었다. 도시의 보존과 개발이라는 난제 속에서 민관의 협력을 통하여 창조적 도시디자인을 이루어 낸 것이다. 시민공원은 시민들의 자발적인 참여와 노력이 무엇보다 중요했으며 시정부의 시민들을 위한 본질적인 배려가 있었기에 가능했던 일이라고 할 것이다¹³⁾.

[그림 5] 하이라인¹⁴⁾



3-3-2. 뉴욕-미트패킹

미트패킹지구는 1884년 갠스부르크 노천마켓이 있었던 곳이었으며 1930년대에 고기도매시장이 생기면서 250개가 넘는 정육점들이 허드슨 리버를 따라 웨스트 빌리지(West village)와 첼시(Chelsea) 사이에 있어 이곳을 통해 미전역으로 공급되는 고기들이 가공 및 포장되었다고 해서 지금도 이 지역을 Meatpacking District라고 부른다. 이곳은 뉴욕인들이 가장 선호하는 트렌디한 공간이며 2000년대에 들어서면서 젊은 작가들이 저렴한 가격에 작업실을 구하기 위해 몰리면서 활성화되기 시작하였고 이후 명품샵, 부티크, 클럽, 바, 디자인회사 등이 몰리면서 분위기가 달라지기 시작하였다. 그러나 미트패킹 지구는 개발의 분위기에 휩싸이면서 재개발하려는 시당국에 말

13) <http://www.highline.org>

14) <http://www.highline.org>

서 2003년 지역 상인들이 '미트패킹지역 살리기 모임(Meatpacking District Initiative :MDI)을 결성하여 "고기를 사수하라(Keep the meat)"를 슬로건으로 내세우며 보존 운동을 벌였다. MDI는 미트패킹만의 지역 분위기를 보존하기 위하여 시민운동을 하였다. 시민들의 노력으로 보존된 미트패킹 지구는 오늘날 육가공공장의 흔적을 고스란히 지닌 독특하고 창의적인 문화를 만들어내고 있다. 미트패킹 지구는 하루 24시간 동안 세 번의 모습으로 변화하는데 낮에는 쇼핑공간, 저녁에는 클럽과 바의 문화, 그리고 밤과 새벽에는 육가공공장들이 오픈하여 역동적인 공간을 구성한다. 현재 미트패킹 지구는 역사지구로 보존되어 분위기와 건물을 그대로 유지하되 비즈니스의 영역은 다양하게 갈 수 있도록 전체 도시 분위기의 통일성을 추구하고 있다. 미트패킹과 같이 이러한 보존과 활용을 위한 민관의 협력에는 PPS(Project for Public Space)라는 민간단체의 역할이 매우 컸으며 이들은 시민들의 의견을 한데 모아 반영하는 것으로 교통문제, 벤치, 카페의 위치 등 여러 가지 사안에 대하여 의견을 수렴하여 시당국의 도시디자인 정책에 적극적으로 참여하고 있다. 미트패킹 지구는 역사 속에 내재해 온 과거의 기억과 향수를 현대적인 문화, 그리고 성숙한 시민의식이 만들어 낸 성숙한 도시디자인의 결정체라고 할 것이다¹⁵⁾.

[그림 6] 미트패킹¹⁶⁾



3.4. 균형 사례

3-4-1. 런던-페캄도서관

서더크(Southwark) 구의회가 추진하는 도시재개발 계획의 일부로서 진행된 것으로 Wil Alsop가 디자인하여 2000년 3월에 오픈한 도서관이다. 독특한 디자인으로 2000년 스티어링 상(Stirling Award)을 수여받았

15) <http://businessstv.chosun.com/program/listProgramReSee.do?pgmCode=10010&actionPath=board>

16) <http://blog.naver.com/alswl3014?Redirect=Log&logNo=20050000764>, <http://www.cyworld.com/missgroovy/355380>

으며 년 간 50만 명의 관광객이 다녀가는 가장 분주한 도서관이 되었다. 페캄 도서관(Peckham Library)은 주민의 대다수가 흑인과 히스패닉으로 구성되어 오랫동안 문화적 사회적으로 낙후되고 소외된 페캄 지역을 개발하기 위해 수행된 프로젝트이다. 문화적 사회적으로 소외된 지역 주민을 사회적으로 통합하고 어린이들에게 지적 호기심을 주어 활력이 넘치는 공간을 만들기 위해 시작된 페캄 도서관의 건립은 도시 재생이라는 물리적 측면뿐만 아니라 디자인을 통해 주민들의 잠재된 욕구를 발견하고 주민들의 사회적 참여를 끌어내기 위한 사회적 통합에 초점이 맞추어져 있다¹⁷⁾. 페캄 도서관은 설계과정에서부터 주민들과의 협의를 긴밀하게 이루어냈고 주민들이 원하는 진정한 사용자 중심의 도서관으로 디자인되었다. 페캄 도서관은 도서 대출의 기본 기능 이외에 주민들의 다양한 문화 활동을 장려하였으며 이를 위해 전문가들의 자발적인 참여를 유도하였다. 주민들의 지적 균형과 사회 유대감을 강화하기 위하여 주민들에게 도서관의 운영을 점진적으로 맡기면서 200개가 넘는 지역 커뮤니티 활동을 하고 있다. 페캄도서관은 도시디자인에 있어 건축물의 형태와 공간의 구성에 있어서 보행자의 공간을 최대한 확충하고 아이들의 놀이공간을 확보하기 위해 'ㄱ'자 모양으로 건축되었고 사용자의 지적 호기심을 유발하기 위해 내부 공간을 우주선과 버섯모양으로 독특하게 구성하였다. 도시디자인에서 바라본 페캄 도서관의 가장 큰 의의는 물리적 건축형태나 미적 요소가 아닌 도서관의 구축과 주민들 간의 상호 교감적 환경을 고려하여 주민들이 진정 경험하고 싶어 하는 삶의 경험을 제공하였다는 데에 의의가 있다.

[그림 7] 페캄 도서관¹⁸⁾



3-4-2. 바르셀로나-라발

라발(Raval)은 저소득 이민자들이 주로 모여 형성

17) 영남일보, 2007년 8월 14일자

18) <http://tong.nate.com/txnote/27914096>

된 주거지로 과거에 현지인들에게 기피 대상이었으나 요즘에는 젊은 아티스트들의 준거지가 되었다. 라발 지역은 젊은 작가들이 저렴한 작업실을 구하기 위해 몰려든 지역(예. 미트팩킹 지구)과는 다른 차원에서 형성되었다. 바르셀로나 정부는 1980년대 이후 2000억 원 이상을 출자하여 라발지역의 재개발에 들어가게 되었으며 이를 위해 1994년 현대문화센터(CCCB)와 1995년 현대미술관(MACBA)을 개관하여 라발 지역에 문화적 생명력을 불어넣기 시작하였다.

[그림 8] 라발¹⁹⁾



또한 시정부의 ‘이름다운 라발 만들기’운동과 ‘Termina B’²⁰⁾와 같은 디자이너들의 자발적인 참여를 통하여 도시가 디자인되기 시작한 것이다. 라발은 무엇보다도 시정부의 주도적인 노력과 디자이너들의 사회적 통합을 위한 자발적 노력이 만들어 낸 최고의 결과물로서²¹⁾ 도시디자인에 있어 공간과 지역 주민들과의 교감적 환경 조성을 통해 더 이상 낙후되고 소외된 이민자 집단의 거주지가 아닌 지역 주민이 행복하고 현지인들이 더 이상 기피하지 않는 도시 공간을 만들어냈다는 점에 큰 의의가 있다고 할 것이다.

3-5. 창조적 활용 사례

3-5-1. 뉴욕-첼시마켓

첼시마켓은 까만 쿠키 ‘오레오’로 유명한 비스킷 회사 ‘나비스코(Nabisco)’에서 1890년대에 지은 작은 공장 28개의 벽을 터 만든 빌딩으로 1958년 나비스코가 뉴저지에 현대식 공장을 지어 이전한 뒤 40년 가까이 폐허 상태로 있다가 1990년대 초 어윈 코헨이라는 개발업자가 매입하면서 오늘날의 모습을 갖추게 된다. 코헨은 뉴욕인들이 음식과 맛을 좋아한다는 점

19) 네이버 이미지 카페

20) 예술가들의 모임으로 바르셀로나를 근거지로 삼으며 작업하고 있는 디자이너, 건축가, 유명 아티스트 등 100인의 모임으로 결성된 전 세계 다양한 곳에서 모인 디자이너들의 터미널 같은 공간으로 바르셀로나의 핵심 역할을 하고 있음

21) 조선일보 2008년 4월 28일 A18면

과 본래 식품 소매점과 도매점이 많았던 특성을 살려 재생하기 시작했다. 1996년 건물의 외관은 그대로 유지하면서 28개 공장의 벽을 허물어 하나의 공간으로 연결한 지금의 첼시마켓이 오픈하게 되었다. 첼시마켓은 현대식 식재료와 사무 공간으로 구성되어 있는데 1층은 56,000평의 면적으로 각종 푸드코트, 식재료, 레스토랑, 인테리어 소품점 등이 입점해 있으며, 2층은 방송사인 ‘푸드네트워크’, ‘메이저리그(MLB)’본사, 마이클 잭슨의 전용 녹음실 등이 입점해 있다. 특히 첼시마켓의 식자재 품질은 최고를 자랑하고 있으며 다양한 식재료를 잘 전시한 갤러리의 느낌을 주고 있다. 또한 문화 예술 공연과 전시가 상시적으로 이루어지는 복합문화공간으로서의 역할을 하고 있다. 첼시마켓은 무엇보다도 공공디자인이 중요시하고 있는 교육적인 발견(educational discovery)과 항해적인 경험(navigating experience)에 충실한 건물이라고 할 것이며²²⁾, 식품이라는 기본적인 특성과 오래된 공장이라는 옛 정취를 그대로 보존하면서 현대적인 뉴욕 커들의 삶에 부합하는 복합문화를 결합함으로써 새로운 삶의 경험을 창출한 좋은 예라고 할 것이다.

[그림 9] 첼시마켓²³⁾



3-5-2. 뒤스부르크-환경공원

뒤스부르크는 독일 최대 철강기업 ‘티센(Thyssen)’의 본거지로서 19세기 말부터 20세기 중반까지 세계 철강 산업의 핵심 역할을 했으나 1980년대 중반 이후 철강 시장의 쇠퇴와 시설의 노후화로 인하여 독일의 철강 산업은 급격히 쇠락하게 되고 이후 뒤스부르크의 티센 제철소가 1985년 새 공장으로 이전하면서 유럽 최대 규모를 자랑한 제철소가 80년의 역사를 마무리하게 된다. 뒤스부르크 시정부는 제철소의 붕괴를 시도하였으나 비용이 많이 들어 쉽사리 붕괴하기도 어려웠으며, 시민들의 반대에 봉착하여 제철소를 새

22) 박진배 FIT, <http://blog.daum.net/misopak/3032735> 23)

<http://blog.naver.com/ecophilia?Redirect=Log&logNo=120050840410>

로운 용도로 활용하여 디자인하기로 결정하였다. 1997년 개장한 뒤스부르크 환경공원(Landschaftspark)은 철강 공장을 전시 컨벤션의 장과 500석 규모의 극장으로 활용하고 또한 각종 유명 축제를 개최함으로써 활력이 넘치는 공간으로 변모하게 되었다. 또한 야외 공간을 공원으로 만들어 제철소 인근에 거주하는 20만 명을 배려하는 본질적인 디자인에 착수하였다. 제철소의 조형물과 물품은 그대로 활용하면서 용도만 변경하여 창조적으로 사용하여 지역경제 활성화에 지대한 역할을 하고 있다. 예를 들어 제철소의 가스 저장 탱크에 물을 채워 만든 다이빙 센터, 광석 저장병커에 140여개의 암벽 시설을 설치해 만든 암벽 등반코스, 그리고 공장 사무실을 개조해 만든 유스호스텔 등은 지역주민들에게 새로운 오락공간을 제공하여 도시에 활력을 불어넣고 있으며, 또한 환경 공원의 조성을 통해 지역 주민들에게 쉴 수 있는 자연 공간을 제공하여 기존의 환경오염의 주범이었던 공간이 생태활력의 주요 동력으로 작용하게 되었다²⁴⁾.

[그림 10] 뒤스부르크 환경공원²⁵⁾



4. 도시디자인 트렌드 분석

위에서는 세계 주요 도시들을 소통과 화합, 협력, 균형, 그리고 창조적 활용의 사례로 나누어 도시디자인의 트렌드를 고찰하였다. 그러나 실제로 각 도시의 주요 트렌드는 위의 특성들 중 하나 이상을 복합적으로 가지고 있으며 본 논고에서는 주요한 특성만 언급되었다.

오늘날 소비 사회의 패러다임이 경험경제(experience economy, B. Joseph Pine)의 시대로 들어서면서 디자인의 대상은 더 이상 제품의 기능성이나 심미성이 아닌 제품이 사용자에게 전달할 수 있는 가

치와 경험으로 전이되었다. 도시디자인에 있어서도 디자인의 대상은 물리적 환경만이 아닌 물리적 환경이 도시민들에게 전달할 수 있는 가치와 경험이 디자인의 대상으로 확장되었다. 도시디자인은 과거의 기억과 오늘 또는 내일의 경험을 창조하는 작업이라고 할 수 있다. 경험이란 과거의 축적으로부터 나오는 내일의 이노베이션이다. 어제가 있기에 오늘의 경험이 다른 것이며, 색다르다고 느끼는 것은 과거가 존재하기 때문이다. 과거의 인지를 통해 새로운 경험을 하고 그 경험에 만족하는 것이다. 이러한 맥락에서 도시디자인은 과거의 기억과 현재의 경험을 창조하는 작업이라고 할 수 있으며 본질적으로 도시디자인은 새로운 감성을 창출하는 하이브리드적 성격을 통해 도시와 도시민을 소통하게 하며 그러한 특성들이 세계 주요 도시들의 디자인에서 나타난다(표2 참고).

[표 2] 세계 주요도시의 도시디자인 트렌드

구분	하이브리드		감성포인트	트렌드	
	Memory OLD	Experience NEW			
뉴욕	하이라인	철길구조물 활용 시민공원으로 창조적 활용	시민들의 자발적 참여 시민들에 대한 배려	협력	
	미트패킹	건축구조물/육가공공장 활용	창조적 문화/소빙공간 창작공간으로 활용	시민들의 보존노력(MDI) 청의성/분위기 보존	협력
	젤시마켓	원 건축물 활용	식자재마켓/ 복합문화공간으로 활용	오감을 활용한 복합공간 기존 분위기의 유지	창조적 활용
로스앤젤레스	라발	이민자들의 낙후마을 활용	현대문화센터(CCCB) 현대미술관(MACBA) 디자인학교유치 아티스트들의 터미널B 운동	이민자들의 삶에 대한 본질적인 고찰 디자이너들의 자발적인 참여 시정부의 주도적 노력	균형
런던	패캠도서관	지역주민 모용	낙후지역에 도서관 설립 축인/히스패닉계열 이용	지역평등을 통한 사회통합	균형
	밀레니엄브리지	템즈강주변	남부와 북부의 연결을 통한 통합과 교류	소통과 화합	소통과 화합
뒤스부르크	뒤스부르크 환경공원	제철소 활용	친환경공원으로 조성 공간의 창조적 활용 저장탱크-다이빙센터 저장병커-암벽등반코스 공장사무실-유스호스텔	시민들의 보존노력 주민에 대한 본질적 배려 정신적 환경을 중요하게 함	창조적 활용
	암펠만 신호등	신호등활용	동독의 암펠만 서독 확산 암펠만을 통한 문화적 통일	소통과 화합 주민들의 노력 상실감의 치유 및 문화통일 과거와 현재의 통합 심리적 반향 고려	소통과 화합

구(old)와 신(new)의 조화, 그리고 과거와 현대의 조화를 통해 과거의 기억 속에서 현재와 미래의 '만족할만한 삶의 경험(desirable life experience)'을 디자인하는 것이 도시디자인인 것이다. 이러한 만족할만한 삶의 경험 창출을 위해서는 반드시 도시디자인 향유의 주체인 도시민과 지자체가 협력을 통하여 현재의 도시디자인을 통해 미래의 유산인 오늘의 도시를 만들어가야만 한다.

또한 [그림 11]에서 보여주는 하이브리드적 결합은

24) 조선일보, 2008년 4월 1일, A18면

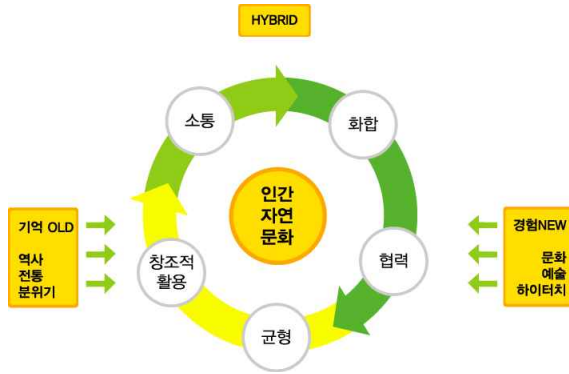
25)

blog.naver.com/haeru18?Redirect=Log&logNo=140021262472

news.chosun.com/site/data/html_dir/2008/04/01/2008040100001.html

단순한 물리적 환경에 대한 것만이 아닌 도시와 역사, 환경, 문화 그리고 도시민을 고려한 보다 심층적이고 사회적인 것으로 물리적 환경의 개선을 통해 사회적이면서 심리적인 측면까지 반향을 충분히 불러일으킬 수 있음을 시사한다.

[그림 11] 도시디자인의 트렌드



5. 결론

21세기는 국가의 시대가 아닌 도시의 시대이다. 오늘날 세계 주요 도시들은 도시가 하나의 경제주체가 됨에 따라 치열한 경쟁을 벌이고 있으며 도시디자인은 글로벌 경쟁에 있어 차별적 경쟁력을 부여할 수 있는 매우 효과적인 도구이다. 한국에서도 디자인코리아라는 어젠다하에 도시디자인을 각 지자체마다 시행하고 있다. 본 논고에서는 도시 패러다임의 고찰을 통해 도시디자인의 트렌드를 소통과 화합, 협력, 균형, 그리고 창조적 활용으로 추출하였다. 또한 이러한 각 트렌드들은 과거와 현재의 하이브리적 결합을 통해 도시민들에게 만족할만한 삶의 경험을 제공하였음을 알 수 있었다. 도시는 디자인될 수 없지만 역설적으로 도시는 디자인 된 결과물일 수밖에 없다. 도시디자인 대상으로서 오늘날 우리가 살아가는 도시는 미래의 유산으로 남게 된다. 도시디자인에 있어서 인간, 자연, 문화를 중심으로 한 도시와 도시민의 소통은 가장 핵심적인 것으로 이러한 상호교감을 통해 도시는 미래유산이 되고 동시에 도시민에게 만족할 만한 삶의 경험을 제공할 수 있는 것이다. 이러한 의미에서 오늘날 국내 지자체에서 수행되고 있는 도시디자인은 이러한 사회적 문화적 그리고 도시민의 심리적 측면까지 깊이 고려할 수 있도록 도시환경과 도시민에 대한 보다 심층적인 분석과 고찰이 필요하다고 할 것이다.

참고문헌

- Alexander R. Cuthbert. The Form of Cities : Political Economy and Urban Design, Blackwell Publishing, 2006, pp.9~15
- Clara Greed & Marion Roberts. Introducing Urban Design : Interventions and Responses, Longman, 1998, pp.3~14
- Edward Robbins and Rodolphe Kl-Khoury. Shaping the City : Studies in History, Theory, and Urban Design, Routledge, 2004, pp.1~4
- Marion Roberts & Clara Greed. Approaching Urban Design: The Design Process, Longman, 2001, pp.5
- Peter W. Mandryk. "A Comparative Assessment of Downtown Urban Design Policies And Practices Of Four Cities: Vancouver, Calgary, Regina, Minneapolis, Master of City Planning", *University of Manitoba, Winnipeg, Manitoba*, September, 1989, pp.4~16
- 김은아, "도시디자인의 뉴패러다임 연구: '혁신'요소적용을 중심으로", 「제14권 제2호」 한국디자인문화학회, 2008, pp.80~91
- 민경우, 이순중, 이건표, 미래 지식정보시대의 새로운 디자인 패러다임 구조파악과 교육프로그램 전략 및 커리큘럼 개발에 관한 연구, 한국디자인학회, 디자인학연구 제45호, 2002, pp.403~404
- 빅터 파파넬. 현용순. 이은재(역). 인간을 위한 디자인, 미진신서, 2003, pp.15~26
- 안 켈. 한민정 역. 삶이 있는 도시디자인, Life Between Buildings : Using Public Space, 푸른숲, 2003, pp.55~61
- 원제무. 마음으로 읽는 도시 삶의 공간을 가꾸는 도시 계획, 조경, 2008, pp.216~251
- 이삼수, "도시패러다임 변화의 의의", 「제19권 제3호 통권 제70호」 한국토지공사, 2006, pp.2~12
- 조영식. 인간과 디자인의 교감 : 빅터 파파넬, 디자인하우스, 2008, pp.102~113

<인터넷 자료>

- <http://businessstv.chosun.com/program/listProgramReSee.do?pgmCode=I0010&actionPath=board>
- http://cafe.naver.com/aqlab.cafe?iframe_url=/ArticleRead.nhn%3Farticleid=4187
- <http://www.ampelmann.de>
- <http://www.thehighline.org>
- <http://www.meatpacking-district.com>
- <http://www.southwark.gov.uk/YourServices/LibrariesSection/PeckhamLibrary/>