

2023
서울디자인
리포터

보고서

2023
서울디자인
리포터

보고서

일러두기

이 책은 (재)서울디자인재단에서 수행한
'2023 서울디자인리포터 보고서'의 내용을 엮어서 만든 연구보고서입니다.
이 책의 내용은 참여 시민의 견해가 포함되어 있으며
서울특별시의 정책과 다를 수 있습니다.

본 연구보고서에 수록된 모든 글과 사진의
무단 복제 및 재편집, 출판, 상업적 활용을 금지하고 있습니다.
활용 시 재단과의 사전 동의가 필요합니다.

2023

서구
디자인의
리포터

보고서



2023 서울디자인리포터 요약

연구 개요 및 운영 절차 · 6

도시 재생 디자인

네덜란드 암스테르담	
도시 재생과 창조적인 공간 : 암스테르담 NDSM과 STRAAT 미술관	14
뉴질랜드 크라이스트처치	
뉴질랜드 크라이스트처치 대지진 이후 도시 복구를 위한 도심지 재건 사업	26
독일 비스바덴	
비스바덴의 역사 발자국을 따라 걷는 디자인 산책	54
독일 함부르크	
제2차 세계대전의 흉물스런 잔해가 창의적 도시문화로서의 시민들의 휴식처가 되다 - 펠트스트라쎄 벙커	70
러시아 모스크바	
베덴하 재건 프로젝트 - 뫼비우스띠	80
미국 뉴욕	
하이라인 : 자연과 역사가 만나는 뉴욕 도시의 휴식처	96
미국 제퍼슨빌	
폐교량을 재활용한 교량 공원 '빅 4 브리지'	108
인도네시아 자카르타	
인도네시아 북부 자카르타 신도시 - 아름다운 카폭 해변	120
캐나다 밴쿠버	
철도에서 도심 커뮤니티로, 밴쿠버 아뷰터스 그린웨이	134

문화 예술 디자인

미국 시카고	
시카고, 미국인들이 관광하고 싶은 도시 1위! 그 이유는?	150
이탈리아 밀라노	
생활 속에 스며든 밀라노 디자인 산책	162
중국 선전	
디자인에 대한 선전의 태도	178

**시민 공간
디자인**

중국 선전	
생태 자원의 가치를 살린 수변 레저벨트 심천만 공원	194
캐나다 토론토	
토론토 공공도서관의 디자인이 시민과 도시에 미치는 긍정적 영향	210
태국 방콕	
태국 방콕의 첫 번째 도시 공원, 벤자키티 숲 공원을 찾아가다	224

**유니버설
디자인**

영국 런던	
모든 사람들을 위한 크로스레일 엘리자베스 라인	240
영국 맨체스터	
무장애와 유니버설 디자인 관점에서 바라본 맨체스터 도시 디자인	254
일본 후쿠오카	
모두를 위한 디자인, 유니버설 도시·후쿠오카시를 보다	268
핀란드 헬싱키	
모두를 위한 헬싱키 놀이 서비스 디자인	282

**지속가능한
디자인**

네덜란드 헤이그	
디자인의 도시, 헤이그를 소개합니다	302
뉴질랜드 오클랜드	
미래를 생각하는 자연 친화적 디자인, 레드우즈 트리워크	312
스위스 취리히	
스스로 에너지를 생산하는 집이 있는 곳, 취리히 호수	324
스웨덴 고틀란드	
버려지는 것들을 재활용한 아름다움, 고틀란드	338
이탈리아 피렌체	
도시 소품 개선의 목적과 효과	352
캐나다 에드먼턴	
캐나다 최초의 소독제를 사용하지 않은 자연 수영장	366
프랑스 스트라스부르	
중세 향만 지구에서 글로벌 생태·상업 센터로 부상한 앙드레 말로 나루	378
프랑스 파리	
상생과 보존의 파리 사례들 : 사마리텐 백화점, 아틀리에 드 파리, 니콜라 피이에	394
호주 브리즈번	
브리즈번의 과거와 현재 그리고 미래 : 브리즈번 건축 디자인 역사	406

2023 서울디자인리포터 요약

연구 개요

본 연구는 해외 도시에 거주하고 있는 한국인을 대상으로 모집을 진행 후 위촉한 리포터들이 제작한 보고서를 취합하여 단행본으로 발간해 서울시 도시 디자인 정책의 참고 자료로 활용하고자 한다.

대상	해외 거주 한국인
추진 내용	보고서 작성 영상 제작
추진 결과	17개 국가, 28개 도시, 28명 참여

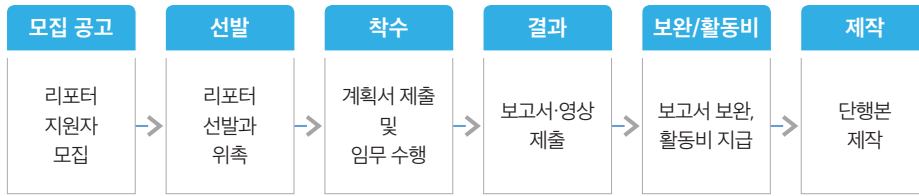
2023 서울디자인리포터 보고서 단행본은 리포터들이 거주하는 도시에서 서울시가 참고할 만한 디자인 사례에 대한 주제 선정 후 4개 대륙, 17개 국가, 28개 도시에서 28명의 한국인이 약 3개월간(2023.6.1~2023.8.31) 임무 수행 후 보고서를 작성하여 취합하였다.

- 도시 재생 디자인 7개 국가 9개 도시, 9인 참여
- 문화 예술 디자인 3개 국가 3개 도시, 3인 참여
- 시민 공간 디자인 3개 국가 3개 도시, 3인 참여
- 유니버설 디자인 4개 국가 4개 도시, 4인 참여
- 지속가능한 디자인 9개 국가 9개 도시, 9인 참여





운영 절차



- 임무 기간 : 2023.6.1~2023.8.31
- 선발 : 서울디자인재단 내부 직원 및 외부 평가위원 평가
- 세부 내용

연번	성명	국가	도시	키워드
1	강기향	미국	시카고	문화, 예술, 관광
2	김민영	호주	브리즈번	건축, 효율, 지속가능성
3	김하민	네덜란드	헤이그	예술, 커뮤니티, 문화
4	김하민	뉴질랜드	오클랜드	자연 친화, 숲, 산책로
5	김향경	이탈리아	피렌체	소품, 폐기물, 식수대
6	김효진	캐나다	밴쿠버	철도, 커뮤니티, 도로
7	김희수	중국	선전	수변, 생태, 공원
8	남은희	캐나다	토론토	도서관, 공공시설, 협력
9	노다예	영국	맨체스터	접근성, 배리어 프리, 웹 접근성
10	문용원	러시아	모스크바	재건, 건축, 복원
11	박운정	스위스	취리히	에너지, 탄소중립, 태양전지
12	박춘석	뉴질랜드	크라이스트처치	복구, 재건
13	박효선	네덜란드	암스테르담	재생, 박물관, 아트
14	서정애	핀란드	헬싱키	놀이터, 놀이 공간, 서비스디자인
15	우명제	독일	함부르크	자연 친화, 휴식, 재활용
16	유진	미국	제퍼슨빌	교량, 조명, 휴식
17	이수연	영국	런던	지하철, 대중교통, 공공시설
18	이윤규	일본	후쿠오카	유니버설디자인, 배리어프리, 지침
19	이현경	태국	방콕	공원, 예술, 보존
20	장지훈	캐나다	에드먼턴	수영장, 자연, 수처리

연번	성명	국가	도시	키워드
21	정명용	이탈리아	밀라노	예술, 디자인, 박물관, 아트
22	정윤희	인도네시아	자카르타	신도시, 간척, 개발
23	정재현	프랑스	스트라스부르	운하, 항만, 친환경, 재사용
24	조서영	중국	선전	유네스코, 예술, 디자인
25	최서경	프랑스	파리	재래시장, 창의성, 재활용
26	최유리	미국	뉴욕	공원, 철도, 휴식
27	함태원	독일	비스바덴	디자이너, 지속 가능, 재사용
28	황지은	스웨덴	고틀란드	재활용, 지속가능성, 업사이클

• 보고서 작성 목차

보고서의 목차는 다음의 기준으로 자유롭게 구성하였다.

1. 들어가며(개요)
2. 추진 배경
3. 추진 현황과 결과
4. 접근성
5. 인터뷰
6. 마무리하며(코멘트)
7. 리포터 소개

도시 재생 디자인

AMSTERDAM
NETHERLANDS

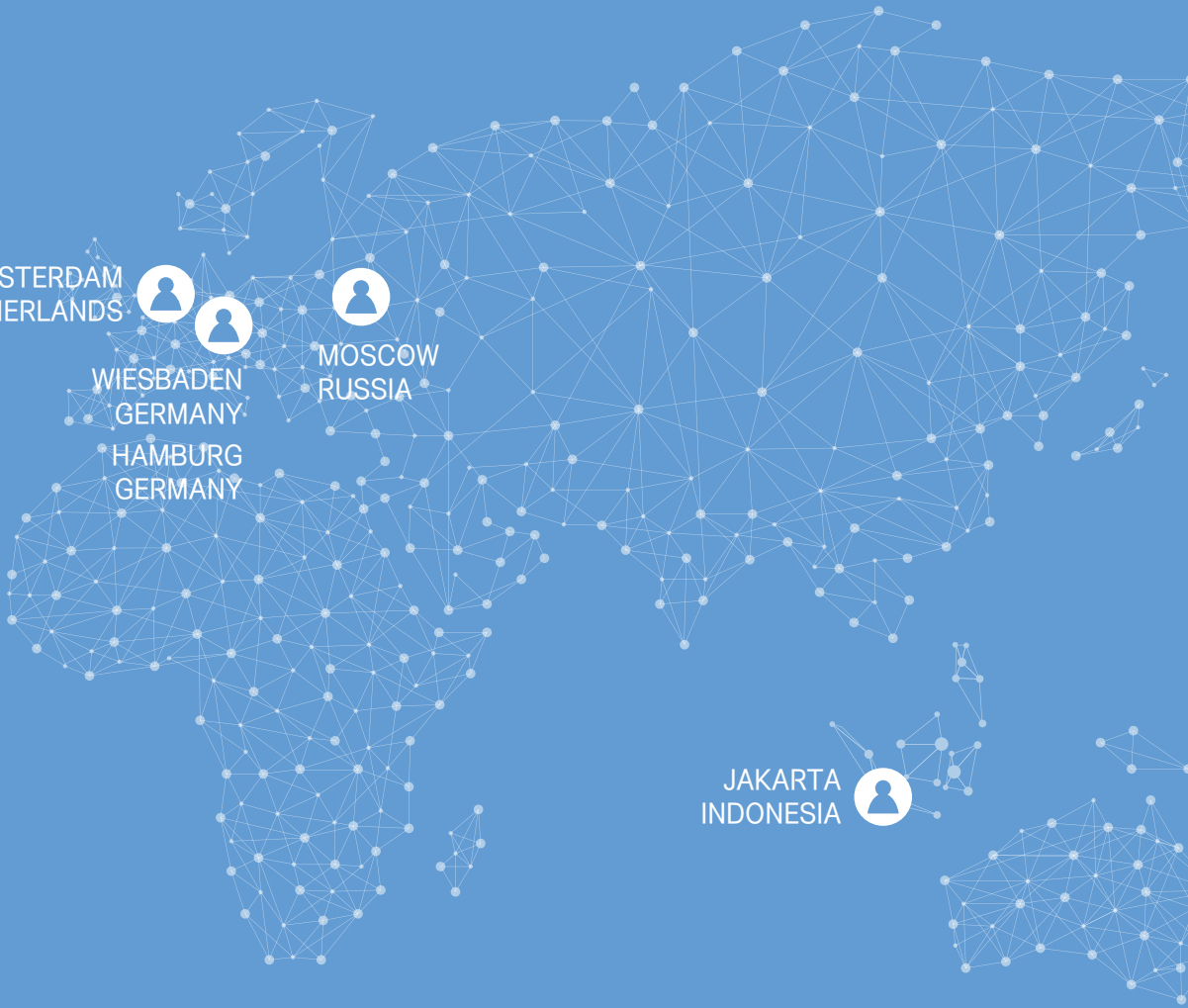


WIESBADEN
GERMANY

MOSCOW
RUSSIA

HAMBURG
GERMANY

JAKARTA
INDONESIA



박효선 · 네덜란드 암스테르담

박춘석 · 뉴질랜드 크라이스트처치

함태원 · 독일 비스바덴

우명제 · 독일 함부르크

문용원 · 러시아 모스크바

최유리 · 미국 뉴욕

유진 · 미국 제퍼슨빌

정윤희 · 인도네시아 자카르타

김효진 · 캐나다 밴쿠버

VANCOUVER
CANADA

JEFFERSONVILLE
UNITED STATES

NEW YORK
UNITED STATES

CHRISTCHURCH
NEW ZEALAND





도시 재생과 창조적인 공간 :
암스테르담 NDSM과 STRAAT 미술관

AMSTERDAM,
NETHERLANDS



네덜란드 암스테르담

박효선 archiline26@gmail.com

1. 들어가며

NDSM(Nederlandsche Dok en Scheepsbouw Maatschappij) 지역은 네덜란드 암스테르담 아이강(IJ River) 건너 북쪽 제방에 있는 옛 조선소다. NDSM은 해운 분야에서 매우 성공적이고 진보적인 회사이면서도 세계에서 가장 큰 조선소 중의 하나였다. 그러나 1970년대에 석유 위기, 정치, 조선 업계의 경쟁으로 인해 어려움을 겪다가 1984년에 문을 닫게 되었다.

그렇게 버려진 땅이 되었던 NDSM은 수년에 걸쳐 상당한 변화를 겪었으며, 현재 다양한 예술가들과 이벤트로 가득한 예술 플랫폼으로 자리를 잡아 가고 있다. 예술 플랫폼으로서 NDSM 개발은 놀라운 정도로 성공적이며, 예술 스튜디오, 갤러리, 카페, 등의 창의적인 기업들이 들어서 있어서 색다른 경험을 원하는 암스테르담의 젊은 직장인을 비롯한 가족 단위의 손님, 관광객들로 붐비는 장소가 되었다.

대표적인 장소로는 세계 최대의 그래피티 박물관인 스트라트 박물관(STRAAT Museum), 아트 시티(ART City) 그리고 유럽 최대의 플라마켓이 열리는 아이 할렌(IJ Hallen)이 있다. 가장 최근에 완성된 STRAAT 박물관을 중심으로 디자이너의 실험소가 된 도시공간인 NDSM을 소개하려고 한다. STRAAT 박물관은 조선소 당시의 건축 문화유산을 그대로 사용하고 있으며, 거리 예술과 그래피티를 전시하면서도 외벽은 현지 그래피티 예술가들의 캔버스로 사용되고 있다.



NDSM의 Kunststad 건물¹⁾



STRAAT 박물관 내부 ©박효선

2. 도시의 추진 배경

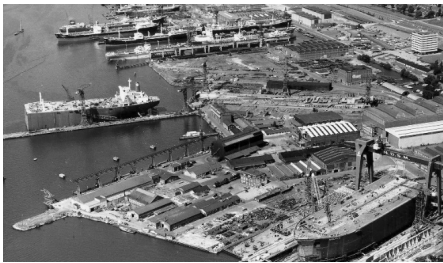
NDSM 지역은 암스테르담의 20세기 역사를 가지고 있는 곳으로, 19세기 후반에 조선소 및 선박 수리 회사로 설립되었으며 수십 년간 운영되었다. NDSM 지역은 시간이 지남에 따라 큰 변화와 개발을 겪었다. 그러나 NDSM 지역이 창의적인 중심지 및 문화 명소로 변모하기 위한 더 포괄적인 계획과 재개발을 시작한 것은 20세기 후반과 21세기 초반이다.

1) 사진 출처 : iamsterdam.com 홈페이지(www.iamsterdam.com)

70년대와 80년대는 조선업을 위한 노동 계층이 거주하는 거대한 복합 단지였으나 이후 도시의 아픈 손가락으로 여겨졌다. 시민들에게 조선업에서 일한다는 자부심은 이후 분노, 실망, 경제적인 부족을 대표하는 장소로 변하게 되었다. 조선소가 폐쇄된 후, 대규모 공장들이 비어 있게 되었고 이민자를 비롯한 홈리스(Homeless)들이 무단으로 점거(Squatting)하여 살게 되었던 곳이 NDSM의 건축물들이었다. 불법 점거로 인해 암스테르담 북쪽 지역은 우범지대로 인식되었고, 경찰들도 방문하기를 꺼리는 곳이었다. 그렇기에 그래피티 아티스트들에게는 자기 작품이나 태깅을 마음껏 펼칠 수 있는 장소가 되기도 하였다. 네덜란드의 무단 점거는 일정 기간 합법화되었기 때문에, 도시를 재개발하려고 하였을 때 그들을 바로 쫓아낼 수는 없었다. 1960년대부터 비교적 최근인 2010년까지 네덜란드에서는 합법적이면서도 매우 흔한 일이었다.

1990년대에는 NDSM을 주거지역으로 탈바꿈하자는 의견들도 있었지만, 해당 지역에 살고 싶어 하는 주민의 수요도 없을뿐더러 환경문제에 직면하여서 수포로 돌아가기도 하였다. 결과적으로, 주거단지가 없는 도시 재생이 현실적이라는 목소리가 높았다. 첫 입주사로 영화 제작 스튜디오가 들어오게 되었고, 넓은 부지와 대공간의 공장에 알맞았으며 이후 창고와 같은 업체들이 속속 들어오기 시작하였다. 1990년대에 젠트리피케이션(Gentrification)으로 인해 90년대 후반 예술가들과 창조적인 사업자(Creative Pioneers)들이 도시 내에서 작업할 공간이 적어지게 되자 Kinnetisch Noord라는 조직을 구성하고 조선소에 그들만의 공간을 확보하였으며 이것이 현재 아트시티(Art City)의 시작이 되었다.

시간이 지남에 따라, 지난 몇 년 동안은 아트시티 내에서 임대료가 올랐고, 비상업적 예술가들이 작업실을 마련하기 어려워졌다. 어느덧 상업 디자인 에이전시, 광고 사진작가, 건축가, 가구디자이너들만 남을 수도 있을 거란 우려가 나오기도 한다.



1940년대 NDSM²⁾



Art City 내부 ©박효선

2) 사진 출처 : 1940년대 NDSM. lamsterdam 홈페이지(<https://www.iamsterdam.com/en/explore/neighbourhoods/ndsm>)

3. 추진 현황과 결과

가. 추진 현황

- 2011~2013년 : 노후한 조선소 건물들의 재활용 및 개조가 활발하게 진행되었으며, 창작자와 예술가들을 위한 스튜디오, 작업 공간으로의 변환을 촉진했다.
- 2014년 : NDSM 지역이 크리에이티브 및 문화 행사의 중심지로 급부상하면서 다양한 페스티벌 및 이벤트가 개최되었다.
- 2015~2017년 : 국제적인 관심의 증가와 함께 다양한 호텔과 레스토랑이 개장하였다. 특히, 이 기간 동안 호스텔 및 부티크 호텔들이 인기를 얻었다.
- 2018년 : 지속가능한 발전을 위한 다양한 프로젝트가 시작되었으며, NDSM의 녹색 인프라 및 환경친화적 설계에 대한 관심이 증가하였다.
- 2019년 : NDSM 지역의 주거 및 상업 개발이 활발하게 이루어졌다. 또한, 관광객들을 위한 새로운 명소 및 관광 지역으로의 변화가 계속되었다.
- 2020~2021년 : COVID19 팬데믹으로 많은 행사 및 이벤트가 취소되거나 연기되었으나, NDSM 지역의 개발 및 재생은 지속해서 이루어졌다.
- 현재 : NDSM 지역은 창의적인 중심지로 재개발되어 다양한 예술, 문화, 상업, 레저 활동이 이루어지며 암스테르담의 관광 명소로 자리매김하고 있다. 2034년까지 NDSM 서쪽에는 5000세대 이상의 신축 아파트 개발을 목표로 하고 있으며 NDSM 동쪽에는 미술관과 함께 도시공원 조성이 계획되어 있다.

나. 추진 결과

NDSM 개발로 다음과 같은 성과가 나타나게 되었다. **첫째**, 문화와 예술 중심지로의 변화다. 예술가와 창작자들의 스튜디오, 갤러리, 공연장 등이 이 지역에 설립되어 암스테르담의 주요 문화와 예술의 중심지 중 하나로 자리 잡게 되었다. 그의 중심인 STRAAT 박물관은, 전 세계의 유명한 그래피티 예술가들을 불러 모아 작품을 몇 주에 걸쳐 완성하게 하였으며 외벽이나 터널에 몰래 그려야만 했던 길거리 예술의 장르를 색다른 장소에서 볼 수 있게 하였다. 테크노 음악 페스티벌이 진행되는 기간에는 조선소 크레인 하부의 대공간을 중심으로 ADE 축제 무대가 설치되기도 한다.

둘째, 경제 활성화다. 상대적으로 도시의 북쪽에는 다양한 인프라가 부족했지만 현재 새로운 상업적 시설, 레스토랑, 카페, 공예점 등이 생겨나며 지역 경제의 활성화와 일자리 창출에 기여하게 되었다. 업무시설의 수요도 발생함에 따라 네덜란드 대기업 중 하나인 HEMA와 식음료 업체인 레드블 회사도 입주하게 되었다.

셋째, 주거개발 수요를 촉진하여 도시의 균형개발이 가능하게 했다. 문화 및 상업시설 증가에 따라 암스테르담 북쪽의 주거 수요가 발생하면서, 새로운 주거시설 개발로 다양한 인구층이 이 지역에 정착하게 되었다. 이전에는 도시 북쪽이 우범지역이라는 인식이 강했으나 현재는 대학생들의 시설

기숙사 건물이 들어오고, 젊은 직장인 및 학생들의 통근이 증가하기 시작했다.

넷째, 관광객 유치다. NDSM의 독특한 문화와 예술 활동은 관광객들에게 큰 인기를 끌게 되었으며, 암스테르담 중앙역에서 15분~20분 간격으로 무료로 운영되는 페리를 타고 바로 방문할 수 있다. 관광객들은 동화 속 마을 같은 암스테르담의 카날하우스와 상반되는, 굉장히 산업적이고 스케일이 큰 도시의 모습을 느낄 수 있게 되었다.

다섯째, 지역 사회와의 연결 강화다. 다양한 형태의 이벤트를 수용할 수 있는 실내외 대공간은 로컬 예술가들의 전시회 및 공연장으로 사용되면서 주변 지역의 소상공인 커뮤니티에게 정말 필요한 장소가 되었다. 예를 들자면, 유럽 최대 규모의 플라마켓인 아이 할렌(IJ Hallen)은 한 달에 두 번 열리는데 가구 디자이너, 일러스트레이터, 화가 등의 현지 작가들이 직접 작품을 들고 와서 판매할 수 있거나, 미국의 창고 세일(Garage sale)처럼 빈티지 의류나 액세서리도 판매 가능하다. 그리고, 아트시티(Art City)의 Fuse라는 전시 공간은 연중 내내 다양한 협회나 디자이너 커뮤니티의 전시를 진행하고 있으며 에이전시가 없는 암스테르담 지역의 예술가 커뮤니티에겐 중요한 장소가 되었다.

마지막으로 **여섯째**, 지속가능한 발전 방식을 성공적으로 보여주었다. 버려진 땅에서 기존의 건축물이나 구조물들을 없애고 새로 지을 수도 있었지만, 1920년대의 문화유산을 그대로 사용하면서 철거하여 버려질 수도 있었던 건축 폐기물을 최소화하여 그대로 사용하였으며, 그 결과 NDSM의 멋진 아이덴티티로 남겨지게 되었다. 박물관 내부뿐만 아니라 도로에서도 예전에 조선소 시절 사용되었던 바닥의 철제 레일들도 볼 수 있다.



조선소 건물을 사용한 레스토랑 ©박효선



유럽 최대의 플라마켓 아이 할렌 ©박효선

4. 접근성(편의성)

NDSM은 무료 페리를 통해 암스테르담 중앙역에서 자전거 및 오토바이, 도보로 쉽게 접근할 수 있다. IJ 강이라는 심리적인 장벽을 덜어주기 위해 페리는 각 선착장마다 15~20분 간격으로 운행되고 있다.



암스테르담 중앙과 북쪽을 잇는 무료 페리 노선³⁾



중앙역 선착장 ©박효선

3) 이미지 출처 : 암스테르담 중앙과 북쪽을 잇는 무료 페리 노선. Amsterdam ferry map 홈페이지(<https://maps-amsterdam-nl.com/maps-amsterdam-transport/amsterdam-ferry-map>)

가. 시민 인터뷰 - 아이 할렌 (IJ Hallen)

리포터 자기소개 부탁드립니다.

시민 나는 Paula이고 스페인의 카나리 아일랜드(Canary Islands) 출신이다. 3년 전에 네덜란드로 이사 왔다. 원래 패션디자이너를 전공했고, 전공과 관련하여 어떤 일을 할 수 있을지 실험 중이다. 일러스트레이션을 정말 좋아하며, 편집 디자인과 스타일링에도 관심 있다. 그러던 중 하루는 제 일러스트레이션을 그려서 NDSM에서 판매할 수 있다는 생각이 들어서 이곳에 오게 되었다. 이곳에 오는 사람들은 열린 생각과 마음을 가지고 있기 때문에, 좋은 아이디어였다고 생각한다.

리포터 왜 NDSM의 Ij Hallen을 선택했나?

시민 많은 사람들이 오기 때문이다.

리포터 이 장소가 어떻게 시민들에게 기여하고 있다고 생각하나?

시민 도시 내의 새로운 연결을 만든다는 점이 좋은 것 같다. 암스테르담에 새로 이사 온 사람들이 방문한다면 이곳에서 필요한 모든 것을 구할 수도 있을 것이다.



아이할렌에서 작품과 중고 옷을 판매 중인 시민
Paula Duran Martin ©박효선



Paula의 일러스트 작품들 ©박효선

나. 예술가 인터뷰 - Art City (아트시티)

리포터 자기소개 부탁드립니다.

예술가 Marina이고, 조각가다. 작품 초기에는 브론즈와 석재 조각 위주로 작업했으며 최근에는 흙과 비슷한 질감의 재료로 작업하고 있다.

리포터 현재 전시중인 NDSM의 Staud는 어떻게 시민들에게 기여하고 있다고 생각하나?

예술가 이곳의 분위기는 매우 자유롭다. 여유롭고, 열려있는 대공간이다. 이곳 아트시티는 예술가라면 누구나 전시하고 싶어 하는 곳이다.



조각 예술가 Marina ©박효선



Marina의 작품과 Art City 전시 ©박효선

다. 기관 인터뷰 - 스트랏 뮤지엄 (STRAAT Museum)

리포터 먼저 자기소개 부탁드립니다.

박물관 직원 Girav이며, 이곳 STAAT 뮤지엄에서 일하고 있다.

리포터 스트랏 뮤지엄이 암스테르담 혹은 네덜란드 시민과 예술가에게 어떻게 기여하고 있다고 생각하나?

박물관 직원 스트랏 뮤지엄은 네덜란드의 더치 스트리트 아트와 그래피티 예술가에게 좋은 포디움이 된다고 생각한다. 네덜란드나 혹은 타 국가에서 그래피티나 스트리트 아트는 아직도 범죄로 인식되고 있기 때문에, 이러한 장소와 박물관을 통해 일반 시민들의 인식에 변화를 줄 수 있다고 생각한다. 좀 더 친화적인(friendly) 이미지로 다가갈 수 있다고 생각한다. 그리고 개인적으로, 네덜란드는 매우 평평하고 지루한 색의 회색빛 국가라고 생각한다. 그래피티나 스트리트 아트를 통해 도시에 색을 더하고 활기를 줄 수 있다고 생각한다.



STRAAT 미술관 직원 Girav ©박효선



미술관 외벽에 그래피티 작업 중인 아티스트 ©박효선

마무리하며

NDSM 개발 과정은 이전의 산업지역을 문화 및 창의적 중심지로 탈바꿈시킨 도시 재생의 모범사례다. 서울 디자인 정책 발전을 위해 벤치마킹할 수 있는 내용은 다음과 같이 살펴볼 수 있다.

첫째, 공공-민간 파트너십이다. NDSM의 경우 암스테르담 북쪽(Amsterdam Noord) 정부와 민간 개발자, 그리고 예술가 커뮤니티 간의 협력을 통해 가능했다. 공장 건물 자체를 예술가 입주 협회에서 임대하고, 아트시티 내부의 구조물은 자체적으로 시공했기 때문에 땅에 대한 임대비만 국가에 내면 되는 형태였다. 이러한 협력은 성공적인 개발에 필수적이라고 할 수 있다.

둘째, 창의적인 소상공인의 참여 장려다. 예술가뿐만 아니라 소상공인까지 커뮤니티로 참여시키면서 문화 중심지가 되었다. 스튜디오뿐만 아니라 다양한 산업 분야의 소규모 회사들이 아트시티에 입주하면서 기여하게 된 것이다. 이 과정으로 인해 탑-다운이 아닌 바텀-업의 개발이 가능할 수 있었다.



NDSM의 주요 공공 시설⁴⁾

4) 이미지 출처 : NDSM의 주요 공공 시설(<https://www.ndsm.nl/>)

셋째, 유연한 계획이다. 보통 도시개발에서는 도시계획 수립과 같은 장기적이고 강력한 계획 체계가 잡혀있기 마련이다. 하지만 공공을 위한 개발 및 도시 재생과 같은 프로젝트에는 거주자와 방문객 모두가 누릴 수 있는 환경을 제공해야하기 때문에 건축가나 도시계획가 혹은 정부 기관의 입장에서 진행하기보다는, 실사용자와의 워크숍을 통해 그들을 위한 공간은 어떤 형태가 되어야 할지, 혹은 어떻게 유연함을 가질 수 있는 공간이 될 것인지 등에 대한 논의가 필수적으로 수반되어야 할 것이다.



아트 시티의 스튜디오 지도⁵⁾

2023 서울디자인리포터

박호선

한국과 미국을 거쳐 2017년부터 네덜란드 암스테르담의 유엔스튜디오(UNStudio)에 재직 중인 네덜란드 건축사다. 회사 내에서는 유럽, 북미, 아시아의 다양한 프로젝트를 진행해 왔으며 회사 밖에서는 미술관, 박물관을 포함한 건축 답사를 즐긴다.

5) 이미지 출처 : 아트 시티의 스튜디오 지도(<https://www.ndsmloods.nl/kunststad-map/>)





뉴질랜드 크라이스트처치 대지진 이후
도시 복구를 위한 도심지 재건 사업

CHRISTCHURCH,
NEW ZEALAND

A silhouette of the Christchurch city skyline, featuring various buildings and a bridge, positioned to the right of the text 'CHRISTCHURCH, NEW ZEALAND'.

뉴질랜드 크라이스트처치

박춘석 parkchoonseog@gmail.com

1. 들어가며

대부분의 한국인이 알고 있는 뉴질랜드는 깨끗한 청정 자연의 나라, 목축과 관광의 나라 혹은 화산섬으로 된 나라일 것이다. 그렇다, 아직도 화산활동이 활발하여 화산 분출과 지진 활동이 여전한 나라다. 2010년에 발생한 지진으로 한국인들은 후쿠시마 동일본 대지진으로 인한 쓰나미 피해를 많이 떠올릴 것이다. 하지만 여기 뉴질랜드의 두 번째로 큰 도시인 크라이스트처치에서도 대지진이 있었다. 이에 따라, 크라이스트처치는 도심지를 중심으로 많은 인명피해와 역사적인 건축물이 붕괴하는 등 도심 전반에 피해를 보았고, 도시 경제 및 인구의 유출 등으로 도시는 많이 황폐하였다. 지금도 도심 곳곳에는 지진으로 붕괴한 건축물이 철거되지 않거나 보수되지 않아 흉물로 남아있기도 하고, 철거 후 주차장으로 활용되고 있는 나대지도 많이 있다.

하지만 10여 년이 지난 현재까지도 재건이 완료되지 않은 이유에 대하여 시의회와 시민들이 장기적인 계획을 하여 기관과 시민 모두가 인내하며 극복해 나가는 도시 크라이스트처치는 이제 재난 피해에서 벗어나 시민들이 행복하고 활기찬 도시로 변모하고 있고 그 과정을 한국에 소개하고자 한다.



케시미어 산에서 본 크라이스트처치 중심지의 지진 발생¹⁾

2. 크라이스트처치 대지진 개요

뉴질랜드 남섬의 크라이스트처치는 인구 약 39만의 뉴질랜드에서 두 번째로 큰 대도시다. 크라이스트처치 도심지 중심의 대지진은 2010년 9월에 발생한 강도 7.2의 강진으로 시작된 일련의 지진으로 도심지 곳곳의 건축물 등은 붕괴하였으나 별다른 인명피해는 없었다. 하지만 2차 지진인 2011년 2월 22일에 발생한 지진은 강도 6.3임에도 불구하고 2010년에 발생한 지진으로 지표면 파열과 지반의 액상화 현상 때문에 이미 지반이 약한 상태에서 발생한 지진으로 한국인 유학생 2명을 포함한 총 182명 사망 및 많은 사상자와 도시 전반의 건축물들이 붕괴하는 큰 피해를 보았다. 또한

1) 사진 출처 : 캔터버리 지진 왕립지진 조사보고서(<https://canterbury.royalcommission.govt.nz/Commission-Reports>)

지진으로 시민들이 실직과 불확실한 생활환경, 정신적인 고통을 겪어야 했고, 많은 시민이 도시를 이탈하는 등 도시와 주변 다른 지역에 광범위한 피해를 줬다. 그리고 등재된 유산 건물의 절반 이상(250개 이상)이 도심에 있었는데 이 중 2011년 11월 말까지 약 113개의 문화재 등록 건물이 센트럴 시티 내에서 철거되었고, 지금까지도 대성당을 비롯한 문화재들이 철거 및 보수가 이어지고 있다. 크라이스트처치 대성당, 가톨릭 대성당, 예술 센터, 크라이스트처치 시청, 캔터베리 주 의회와 같은 상징적인 건물들이 모두 심하게 손상되었다.

그리고 도심에는 3,500가구 약 8,000명의 주민이 거주했으나 도심지 외곽의 4개의 주도로 내에 있는 건축물의 CERA 평가에서 350채 이상의 주택이 레드존으로 안전 평가에서 접근이 불가능한 건축으로 묶였고 450채는 옐로존으로 접근의 제한이, 나머지 1,200채만이 제한 없이 사용할 수 있었다. 도심지의 피해건축물들은 폐허, 흉물화되고, 우범화되는 등 도시 중심은 도시의 기능을 상실하였다. 그 밖에 도심지 외곽과 동쪽 지역은 많은 지역이 지반의 액상화로 인하여 개발이 정지되고 보수와 복원이 필요한 실정이었다.



크라이스트처치 CCTV(붕괴 전/후)²⁾



크라이스트처치 CCTV(붕괴 전/후)³⁾

2) 사진 출처 : 캔터베리 지진 왕립지진 조사보고서(<https://canterbury.royalcommission.govt.nz/Commission-Reports>)

3) 붕괴전 사진 출처 : 위키미디어(https://en.wikipedia.org/wiki/ChristChurch_Cathedral)



크라이스트처치 가톨릭 성한 대성당(붕괴 전/후)⁴⁾

3. 크라이스트 처치 도시 재건 계획

가. 도시 재건을 위한 협의체 구성

크라이스트처치의 재건은 2011년 크라이스트처치 지진 직후 시의회를 주관으로 지진복구기관, 지역 환경단체, 지역 마오리족 단체와 협력하여 진행되었다. 계획의 초안은 시민들로부터 11만여 의견 중 5,000여 점의 아이디어를 다듬어 작성되었고, 이 계획은 도시의 경제, 산업, 문화 및 시민 그리고 도심지 재건을 포함한 포괄적인 계획을 아우르고 있다. 도심지 외곽 4개의 주요 도로를 중심으로 하는 도시 중심지의 과거, 현재, 미래의 크라이스트처치의 역사적 발전과 지진의 영향을 검토하여 광역 크라이스트처치 도시 전반의 미래형 도시를 계획하고 지질 공학적 정보와 검토를 토대로 재건을 목적으로 하는 협의체를 구성하였다. 이 협의체와 시민이 함께 크라이스트 처치시의 미래와 재건을 위해 함께 고민하고 의견을 제시하여 그중 장기적인 재건의 방향성을 도출하였고, 아래에 5가지의 도시 재건 비전을 도출하였다.



시민참여를 통한 크라이스트처치의 도시 재건

4) 붕괴전 사진 출처 : 위키미디어 https://en.wikipedia.org/wiki/Cathedral_of_the_Blessed_Sacrament,_Christchurch
 붕괴후 : RNZ뉴스 <https://www.rnz.co.nz/news/national/395956/christchurch-cathedral-damaged-in-quake-to-be-demolished>



시민참여를 통한 크라이스트처치의 도시 재건⁵⁾

나. 도시 재건을 위한 미래 비전 계획 제시

시의회는 시민들과 함께 도시 재건의 5가지 비전을 도출하여 중장기적인 도시 재건의 방향을 제시하였고, 이 계획을 바탕으로 가이드라인과 조례 같은 법령을 구성하여 장기적인 계획에 따라 재건을 추진하고 있다. 5가지 센트럴 시티 비전은 아래와 같다.

1) Green City(그린시티)

- ECO 도시로 자연이 공존하는 도시로 재건

2) Distinctive City(특별한 도시)

- 차별화된 도시 재건 및 디자인으로 어느 도시와 다른 특별한 도시 상을 제시

3) City Life(삶의 질이 높은 도시)

- 세계적인 문제로 주목받는 도심지 공동화 현상을 대처하는 도시 삶의 질을 높여 도심지 공동화 현상을 해소하고 시민 삶의 질을 향상

4) Transport Choice(교통편의의 도시)

- 대중교통의 체계 및 신개념의 교통수단을 도입으로 도시 삶의 질적 향상

5) Market City(마켓시티/경제도시)

- 도시의 균형 발전은 도시의 경제가 회복해야 하므로 지진으로 황폐해진 도시 경제의 부활을 위한 비전

여기 5가지 도시 재건의 비전 중 본 보고서에서는 공공디자인 관련한 그린시티와 특별한 도시를 위한 크라이스트처치의 비전과 계획을 살펴보고자 한다.

5) 사진 출처 : 크라이스트처치 도심지 재건 기본 계획안 (장관 승인 계획안)

(<https://ccc.govt.nz/assets/Documents/The-Council/Plans-Strategies-Policies-Bylaws/Plans/central-city/Draft-Central-City-Recovery-Plan.pdf>)



시민이 제시한 다수의 재건 아이디어 모음⁶⁾

4. 크라이스트처치 도심지 재건 계획

어떻게 바꿀 것인가?

가. 그린시티(Green City)

크라이스트처치의 중심 시가지는 도심지 왼쪽에 위치한 헤글리 공원(1855년 조성된 165헥타르의 광대한 부지의 센트럴 공원)이 자리하고 있고, 중심으로 가로지르는 에이번(Avon)강이 흐른다. 또한 크라이스트 대성당 광장과 역사적 가치의 건축물들이 자리하고 있다.

크라이스트처치는 자연환경과 혁신적인 녹색기술을 통하여 건강하고 지속가능하며 활동적인 생활환경을 조성할 계획이다. 계획은 도심지 내에 다양한 공원 및 공간을 제공하여 도심지에서 문화, 레저와 레크레이션 및 기타 다양한 이벤트가 이루어질 수 있는 공간을 마련하여 시민들이 도심지의 접근을 열어 놓고, 주변으로 카페, 상점 등과 밝은 조명으로 시민들의 접근을 용이하게 할 계획이다. 더

6) 이미지 출처 : 크라이스트처치 도심지 재건 기본 계획안 (장관승인 계획안)
<https://ccc.govt.nz/assets/Documents/The-Council/Plans-Strategies-Policies-Bylaws/Plans/central-city/Draft-Central-City-Recovery-Plan.pdf>

나아가 자전거 도로, 인도교 등 안전하고 환경친화적으로 도심지 접근을 유리하게 하여 ECO 도시로 자리매김할 것이다.

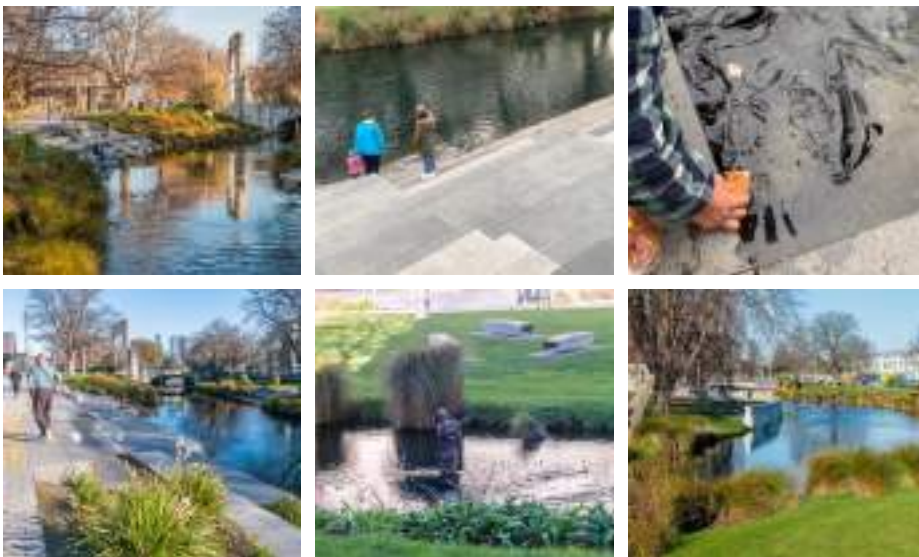
1) 에이번강변 공원 조성 계획

도심지 내 에이번강 주변 경관, 조경계획은 총 약 4천만 달러의 예산으로 재방 시설 개선, 수로, 수질 개선, 교량, 자전거 도로 등 막대한 예산과 노력이 필요한 계획이다. 현재 대부분의 재건은 완료된 상태이고 시민들이 즐겨 찾는 수변 공간이기도 하다.

에이번강은 수로, 습지 및 저지대 숲으로 이루어져 있고 오래전엔 중요한 네트워크이자 식량을 조달하는 귀중한 강이었다. 현재도 자연 그대로 구불구불한 형태로 유지되고 있으며 맑은 물이 시내를 관통하고 있다. 그린시티의 계획 중 하나로 이 강변을 따라 보행 및 자전거도로를 형성하고, 주변 공원을 조성하여 시민 쉼터로 제공한다.

수질 개선을 위하여 각종 수생식물 및 물고기, 토종조류 등 도심지에 완벽한 서식지를 제공하여 시민들의 자연환경에 더 가깝게 접근하게 한다.

또한, 이 강물에 빗물과 오수의 유입을 막거나 줄이기 위한 정화시설을 개선하고 생태계를 위해 수생식물들을 제공하여 자연 서식지를 늘려 다양한 토착 생물의 서식을 늘릴 계획이다. 그리고, 주변 주차장, 도로 등에서 오염된 빗물의 유입을 막기 위한 레인가든을 설치하여 직접적인 우수 유입을 막고, 주변 상가 등의 유출수 처리를 위한 규제조정 또는 시설을 마련하는 법령으로 관리를 쉽게 할 것이다.



에이번강 수변공원 ©박춘석

2) 대성당 광장공원 조성(Greening Cathedral Square)

한때 크라이스트처치의 중심이자 문화 및 시민의 중심이었던 대성당의 지진으로 인한 붕괴로 그 역할은 다하지 못하고 있다. 크라이스트처치 대성당의 복원과 함께 그 중심이 되는 광장의 복원 및 개선으로 시민의 중심 광장으로 새롭게 구성할 계획이다. 광장을 중심으로 주변에 카페와 상점으로 시민들이 오래 머물 수 있는 공간을 마련하고 하드 스케이프를 부드럽게 하기 위한 잔디와 나무를 제공하여 가족 피크닉, 휴식 공간을 마련하고 또한 각종 행사를 제공할 수 있는 광장으로 제공할 계획이다. 이 계획은 일부 공간은 개발이 진행 중이고 일부 지역은 대성당 복원과 함께 진행할 예정이다.



대성당 주변 광장공원 조성 예상 조감 이미지⁷⁾



대성당 주변 광장공원 조성(일부분만 조성됨) ©박춘석

7) 이미지 출처 : 크라이스트처치 도심지 재건 기본 계획안 (장관승인 계획안)

(<https://ccc.govt.nz/assets/Documents/The-Council/Plans-Strategies-Policies-Bylaws/Plans/central-city/Draft-Central-City-Recovery-Plan.pdf>)

3) 센트럴시티 공원 네트워크

공원과 공공 공간의 네트워크를 형성하여 도시 중앙의 시티 코어 공간에서 녹지를 통한 다양한 연결 네트워크를 형성하는 것을 의미한다. 연결된 녹지공원은 포켓 공원과 같은 소규모의 공원, 에이본 강변 도보와 자전거도로, 그리고 지진으로 붕괴한 지역의 철거 후 만들어지는 다양한 공원을 연결하는 네트워크로 그린 네트워크를 형성하여 시민들이 도보 혹은 자전거를 활용한 도심지 산책, 휴식 등을 제공할 수 있는 공간을 마련한다. 현재 조성이 완료된 마거릿 마이 놀이터와 주변 어린이 스케이트 파크 등 다양한 공원시설로 주중, 주말 많은 시민들이 찾는 명소가 되었다. 그 밖의 크라이스트처치 도심지의 대표이자 영국식 정원 공원인 라티머 광장과 크랜머 광장이 조성되어 각종 이벤트와 시민 휴식 공간으로 제공되고 있다.



센트럴시티 공원 네트워크 조성도⁸⁾



빅토리아 광장 공원 ©박춘석

8) 이미지 출처 : 크라이스트처치 도심지 재건 기본 계획안 (장관승인 계획안)

(<https://ccc.govt.nz/assets/Documents/The-Council/Plans-Strategies-Policies-Bylaws/Plans/central-city/Draft-Central-City-Recovery-Plan.pdf>)



마가렛마이 어린이 놀이터 ©박춘석

4) ECO 스트리트

지진으로 붕괴한 많은 공간 및 도로에 새로운 개념의 생태 거리는 정원 도시의 정체성을 강화하고, 도시 삶의 질을 높이는 데 많은 이바지를 한다. 예로부터 크라이스트처치는 정원의 도시로 불리었을 만큼 자연과 공원, 정원 등이 잘 조성된 도시였다, 공원에는 아직도 수백, 수천 년 된 웅장한 나무들이 건재하고 있는 도시다. 도시의 정체성을 보다 강화하기 위한 가로수 등의 식재를 조성하고, 친환경 정화 처리 시설을 조성하여 거리의 자연환경의 품질을 향상할 것이다. 시의회는 매년 최대 약 10%의 예산을 녹색 거리 및 생태 거리 유지와 달성에 사용하고 있다. 이는 우수와 오수의 에이번강 유입을 막기 위한 정화 등 에이번강 수질 개선 비용을 비롯하여 친환경 거리, 생태공원 등 도심지의 친환경 거리 개선에 집중되고 있다.

가로수 및 거리

생태환경 조성



빗물정원

도로및 보도에서 흘러나온 빗물을 가두어 한번더 걸러준다.



우수로로

에이번강의
우수유입을 최소화



가설조경공간마련

편의시설과
거리안내를
동시에 제공하는
공간 마련



에코 스트리트 개선 계획안 및 시공사례 표⁹⁾

5) 기타 공공시설(Urban Furniture) 사례



벤치 디자인 ©박춘석



자전거 거치대 ©박춘석

9) 이미지 출처 : 크라이스트처치 도심지 재건 기본 계획안 (장관승인 계획안)

(<https://ccc.govt.nz/assets/Documents/The-Council/Plans-Strategies-Policies-Bylaws/Plans/central-city/Draft-Central-City-Recovery-Plan.pdf>)



LED 가로등 ©박춘석



기타 시설물 ©박춘석

6) 기타 그린 기술을 통한 도시 환경 제도 마련

지붕의 녹화사업, 그리고 열 순환 사업을 통한 냉·난방 에너지를 상업, 업무시설에 제공하여 친환경에너지를 통한 그린에너지 정책으로 도시의 오염 및 환경개선을 주도하고 태양열과 같은 친환경 에너지 정책을 권장 및 지원하여 공해가 적은 도시로 개선하고자 하는 노력을 계속 사업으로 추진계획, 또한 신축 건물 혹은 기존 건축물의 그린 건축설계 기본안을 제정하여 건축 설계 및 시공 시 반영하도록 하고, 공공건축물에 대한 강력한 규제와 정책을 반영하여 관리하고 있다. 또한 Green Star와 Home Star와 같은 인센티브를 제공하여 시민들의 자발적인 참여를 유도한다.

나. 특별한 도시(Distinctive City)를 위한 도시 건축 및 공공디자인 가이드라인 마련

재건된 크라이스트처치는 시의회와 시민들의 자발적인 참여로 고유의 강력하고 탄력적인 정체성을 지닌 도시로 탈바꿈할 것이다. 시민들은 재건된 도시가 현재와 미래에 시민들 스스로가 자랑스러워할 도시의 미래로 계획되길 요청하였다. 고유의 정체성과 중심 시가지의 안전하고 친환경적인 도시계획과 더불어 또 다른 지진에도 견딜 수 있는 내진설계 된 안전한 건축물, 그리고 붕괴 위험이 높은 콘크리트슬래브 건축물을 지양하고 저층의 구조 건축물 등 다양한 의견을 제시하였다. 이에 시의회는 특별한 도시에 걸맞은 도시 재건 계획을 수립하고 가이드라인을 마련하였다. 가이드라인의 큰 맥락은 지진 피해 최소화를 위한 저층의 도시 건축물 건설이다. 층고를 제한하여 지진 발생 시 피해를 최소화하고 도시의 미관과 스카이라인 제한을 통하여 휴먼 스케일의 안정되고 평온하며 보다 효율적인 도시 설계를 계획하였다. 그리고 지진에 강한 튼튼한 건축물을 위한 가이드라인 제시의 우선적인 공급을 목적으로 하였다. 여기에는 강력한 건축법과 시의회의 규제를 통하여 보다 안전한 건축물 건설에 대한 의지를 담고 있다.

1) 도시 랜드마크를 위한 문화유산 복원 및 보수

크라이스트처치는 뉴질랜드에서 가장 오래된 도시 중 하나다. 앞서 언급한 바와 같이 많은 역사적 건축물들이 도심 곳곳에 분포되어 있었으나 대부분이 석재 혹은 벽돌 건축물로 이루어져 있어 대지진으로 많은 건축물들이 붕괴하였다. 이에 시의회는 남아있는 문화유산의 복원 및 보수를 통하여 역사적 가치가 있는 건축물들을 복원하여 도시의 랜드마크를 형성할 계획이다. 그중 크라이스트처치의 랜드마크인 대성당의 붕괴 이후 임시로 건설된 종이와 플라스틱을 활용한 대성당은 현재 임시로 미사가 이루어지고 있고, 교구의 대출금과 국가 예산, 시의회의 예산 그리고 기부 등으로 총 1억 4백만 달러의 예산이 수립되어 대성당의 복원 사업이 진행 중이며 2028년 완공될 예정이다.



크라이스트처치 대성당 복원 조감도¹⁰⁾

10) 사진 출처 : RNZ뉴스(rnz.co.nz) Ian Hutchinson



크라이스트처치 대성당 복원 설계안(CG)¹¹⁾



크라이스트내 뉴 리젠트 거리(역사 랜드마크거리) ©박춘석

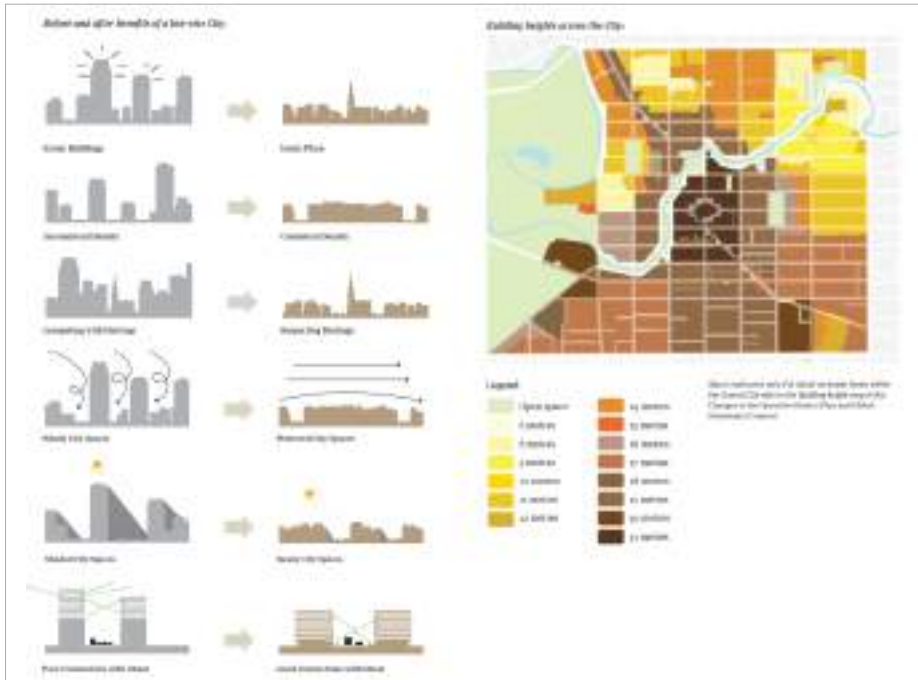
2) 건축물 및 도시(공공) 가이드라인 마련 및 시행

지진 이후 시민들의 트라우마는 이루 말할 수가 없이 커졌다. 시민들의 요구와 같이 시의회는 도심지 내 건축물의 허가를 저층으로 설정하고 내진설계 및 지진에 대한 설계 기준이 변경되었고 그 대신 기타 부대 시설과 대지의 전반적인 수용 능력을 유지하기 위해 다양하고, 일관된 활동 및 건물의 밀도를 재구성하여 제시하였다. 여기에 남아있는 문화유산을 존중하여 도시 건축의 가이드라인을 마련하였다.

11) 사진 출처 : ©CCRL, AGM

<https://www.odt.co.nz/star-news/star-christchurch/first-look-rebuilt-christ-church-cathedral>
<https://architecturenow.co.nz/articles/concept-design-unveiled-for-christ-church-cathedral-quarter/>
<https://www.nz.co.nz/news/national/486445/milestone-reached-in-christchurch-cathedral-rebuild>

이 가이드라인의 첫 번째 기준이 되는 스카이라인을 제한하는 것이다. 기준이 되는 크라이스트처치의 대성당 복원 후 첨탑의 높이를 그 기준으로 하여 모든 건축물은 저층 건축물로 건설된다. 전문가들은 저층의 도시구조에 대하여 이렇게 설명한다. 저층 구조의 도시 경관은 빌딩 사이의 높고 강한 바람을 완화하고, 햇빛을 더 많이 들어 보다 밝고 활기찬 공공 공간을 만들어 낸다. 그리고 높은 건축물의 지배력을 낮춰 보다 안정되고 인간 친화적으로 될 것이라는 의견이 지배적이다. 실제로 현재 도심지 내 재건 혹은 신축 건물들은 낮은 층고로 설계 건설되고 있다. 낮은 건물들은 보다 많은 사람들이 외부로 돌아다니게 하여 거리는 활기차게 느껴지기도 한다.



도심지 내 높이 제한에 관한 장점의 표식화 비교표¹²⁾

가이드라인의 복합사용 시설 지구의 높이 허용은 최대 31m다. 그리고 상업 및 업무지역 구역은 최대 17m로 시내 중심의 대부분 지역에 해당한다. 거리환경을 위해 가장자리를 따라 높이를 제한하고 위쪽 층은 경사 형태로 위로 갈수록 좁아지게 하여 거리에서는 비슷한 높이의 건물이 되도록 유지해야 한다. 시내에서 가장 중심이 되는 주요 지역은 층고를 더 많이 낮추어 시민들에게 더 많은 햇빛을 제공하게 된다. 단, 예외는 있다. 주변 지역의 동의하에 그 허용치가 최대기준치를 초과할 수 있다. 예로 컨벤션센터 주변의 호텔과 기준의 높은 빌딩 중 지진 피해가 없는 건물 등 경제적 실현에 부합하고 가치가 있는 경우에 허가한다.

12) 이미지 출처 : 크라이스트처치 도심지 재건 기본 계획안 (장관승인 계획안)
<https://ccc.govt.nz/assets/Documents/The-Council/Plans-Strategies-Policies-Bylaws/Plans/central-city/Draft-Central-City-Recovery-Plan.pdf>



대성당을 기준으로 하는 높이 제한 및 상층 구조형태 제한¹³⁾



도심 내 건축물 높이 제한 사진(최상층 안쪽으로 좁게 설치 예 포함) ©박춘석

13) 이미지 출처 : 크라이스트처치 도심지 재건 기본 계획안 (장관승인 계획안)
 (<https://ccc.govt.nz/assets/Documents/The-Council/Plans-Strategies-Policies-Bylaws/Plans/central-city/Draft-Central-City-Recovery-Plan.pdf>)



도심 내 건축물 높이 제한 예외 건물(지진 피해 없거나 주변동의 건축물) ©박춘석

3) 좋은 도시(공공)디자인 개선

Good Urban Design 계획은 재건계획에서 우리가 가장 주목해야 할 부분이다. 좋은 도시디자인은 잘 설계된 건축물과 미래의 편안하고 조화를 이루는 도시 환경을 제공해야 한다. 매력적이고 안전한 건축환경을 만들고 주변 지역에 공간을 이바지해 사람들이 머물고 싶은 매력적인 공간으로 형성해야 한다. 지역 사회에서 우려하는 좋지 못한 건축물에 대하여 시의회는 지속적인 지도, 편달 및 제도를 개선하여 구역 운영에 부합하는 도시 건축물로 변경할 수 있도록 유도하고, 시의회의 주도하여 도시시설과 경관에 대한 좋은 디자인 거리를 위한 많은 프로젝트를 시행한다. 그리고 가이드라인과 시행규칙을 마련하여 건물 높이, 후퇴 및 접근과 같은 정량화가 가능한 측면은 개발계획을 위해 운영 지구 계획 및 국제기준에 부합하는 규칙을 지정하고, 파사드, 지붕, 간판, 조경, CPTED(Crime Prevention through Environment Design), 문화유산 및 특수 특성과 같은 질적 측면은 운영 구역 계획을 변경하고, 국제기준에 맞는 도시설계안을 평가하여 허가하고 있다.



다양한 요구에 맞게
보행은 전면 /
차량 진입은 후면



1층에 활동공간 마련



파사드의 구분



다양한 형태의
코너 건물 및 지붕 형태

주요 도시디자인 가이드라인 표¹⁴⁾

14) 이미지 출처 : 크라이스트처치 도심지 재건 기본 계획안 (장관 승인 계획안)

(<https://ccc.govt.nz/assets/Documents/The-Council/Plans-Strategies-Policies-Bylaws/Plans/central-city/Draft-Central-City-Recovery-Plan.pdf>)

가) 도시 디자인 가이드라인 예시

- 거리의 전면부

전면부는 휴먼 스케일로 눈높이에서 시각적으로 보이는 거리와 체험 등을 가능하게 하는 좋은 공간이다. 연속적으로 나열된 건축물에서 일관된 낮은 건축물의 층고는 시각적 안정감을 높여준다. 여기에 높은 수준의 디자인과 외관 투명성을 통하여 주요 건물의 입구 및 접근이 쉽게 한다. 또한 연결된 캐노피는 날씨에 보다 효과적으로 보행을 보호하고, 명료한 파사드의 디자인으로 시각적으로 매력적인 도심 거리를 형성한다.



거리 전면부 디자인 예시안¹⁵⁾



도심내 거리 전면부 건축 디자인 예시(파사드의 다양성) ©박춘석

- 거리의 코너면

블록에서 코너면은 거리의 그리드를 형성하고 사람들이 길을 찾는 데 도움이 되도록 랜드마크화 되어야 한다. 따라서 거리의 코너면 건축물은 충분한 높이와 너비를 활용한 독특하고 기억에 남을 만한 디자인으로 가독성이 높은 랜드마크형 건축물로 구성한다. 또한 코너면이 직각으로 꺾이지 않게 모든 면이 전면부와 같은 효과의 건축물로 형성한다.

15) 이미지 출처 : 크라이스트처치 도심지 재건 기본 계획안 (장관 승인 계획안)

(<https://ccc.govt.nz/assets/Documents/The-Council/Plans-Strategies-Policies-Bylaws/Plans/central-city/Draft-Central-City-Recovery-Plan.pdf>)



거리 코너면 디자인 예시 안¹⁶⁾



도심 내 거리 코너면 건축 디자인 예시(파사드의 다양성)

- 거리의 후면부

전면부는 보행자와 도시미관에 중점이 된 반면 후면부는 건물의 관리와 거주인들의 편의를 위한 시설로 제공되어야 한다. 옥상정원, 안뜰, 발코니 등 휴식을 위한 야외공간을 제공하고, 주차장, 휴게소를 제공하여 차량의 내부로 접근이 쉽게 한다. 또한 건축물의 관리를 위한 시설물들 즉 전기, 기계, 냉난방 등의 시설들은 후면부에 설치하되 거주자 혹은 주변에서 시각적으로 영향을 최소화하게 설치한다.



거리 후면부 디자인 예시 안 표¹⁷⁾

16) 이미지 출처 : 크라이스트처치 도심지 재건 기본 계획안 (장관승인 계획안)
<https://ccc.govt.nz/assets/Documents/The-Council/Plans-Strategies-Policies-Bylaws/Plans/central-city/Draft-Central-City-Recovery-Plan.pdf>

17) 이미지 출처 : 크라이스트처치 도심지 재건 기본 계획안 (장관승인 계획안)
<https://ccc.govt.nz/assets/Documents/The-Council/Plans-Strategies-Policies-Bylaws/Plans/central-city/Draft-Central-City-Recovery-Plan.pdf>



도심 내 거리 후면부 건축 디자인 예시 ©박춘석

- 그리드형 블록 거리의 가이드라인

크라이스트처치는 영국 식민지 정착 시절부터 도심지는 그리드 형태로 구획정리가 잘된 도시였다. 그리드는 측량이 쉬운 직사각형의 토지로 판매가 쉬운 특징이 있다. 대성당, 에이본 강, 빅토리아 성당과 두 개의 광장을 가로지르는 그리드 형태의 도시가 오래전부터 형성되어 있다. 지진 후 블록 내 많은 건축물이 손상이 있었고 재건축되어야 했다. 이러한 재건축에서 블록별 건축에 대한 가이드라인을 제시하였다. 또한 블록 내 개발자는 규제의 제약을 최소화하여 포괄적인 범위 내에서 혁신적이고 유연한 개발을 할 수 있게 하여 대지가 클수록 블록 내 호환성, 다양성, 그리고 오픈 공간 등 다양한 시도를 할 수 있게 가이드라인을 유연하게 적용할 수 있게 하였다. 단, 기본적인 가이드라인은 아래와 같이 규정하였다.

블록 내 차량 진입을 막고 외부 도로에서 접근할 수 있는 주차장 혹은 주차 공간에서 통로를 통한 진입, 블록 내부에 안뜰과 같은 광장을 형성하여 거주인의 휴게 공간을 마련하고 내부 광장에 일조량을 확보할 수 있게 구성한다, 또한 내외부 건축물에 차양막을 설치하여 날씨에 따른 제약을 최소화하였다. 제반 시설은 블록 외부 쪽 혹은 지하에 설치하거나 노출을 최소화하고, 그린디자인을 적용하는 옥상녹화 포켓공원, 오픈공간을 마련하여 ECO 시티를 지향한다. 블록의 코너 건축물은 앞서 소개한 것과 같이 전체면이 전면화의 형태로 구성하여 양방향의 단절을 최소화하도록 구성한다. 아래의 도안에서 쉽게 확인할 수 있다.



블록형 거리 디자인 예시 안 표¹⁸⁾



도심 내 블록형 거리 디자인 예시 ©박춘석

18) 이미지 출처 : 크라이스트처치 도심지 재건 기본 계획안 (장관승인 계획안)
 (https://ccc.govt.nz/assets/Documents/The-Council/Plans-Strategies-Policies-Bylaws/Plans/central-city/Draft-Central-City-Recovery-Plan.pdf)



도심 내 블록형 거리 디자인 예시 ©박춘석

5. 현재 재건 진행 현황

현재 크라이스트처치의 재건 진행 현황은 위에서 설명한 계획안을 바탕으로 도심지의 재건축은 물론이고 경제, 문화, 시민 생활 등 도시 전반에 걸쳐 회복 중이다. 예로, 코로나 이후 전국 많은 지역의 부동산 가치가 하락하고 있는 상황에서 유독 크라이스트처치의 부동산 가치는 상승하고 있고, 지진 이후 외부로 빠져나간 인구의 유입도 많이 늘어나고 있다. 또한 시의회의 다양한 비즈니스 유치 노력을 통하여 많은 수의 기업이 헤드 오피스를 크라이스트처치에 설립하여 일자리 창출이 많이 늘어나고 있다.

크라이스트처치의 복원계획은 현재도 진행형이며 의회는 지진 이후 장기적인 복원 계획을 통하여 재건에 힘쓰고 있다. 계획에서 제시한 지진 이후 2014년까지 도시 전반에 분포된 붕괴한 건축물은 일부 민간 건축물을 제외하고 대부분 건물이 철거가 완료되고, 그 자리에 임시 가설 상가를 설치하여 시민들의 생활권을 보장하였다. 또한 철거로 펼쳐진 공터를 주차장 혹은 이벤트 공간으로 구성하여 시민들의 문화공간을 마련하였다. 대성당은 종이와 플라스틱 구조물로 임시로 건축된 성당으로 미사와 랜드마크의 역할을 수행할 수 있게 하여 시민들이 찾는 명소로 재탄환하였다.



크라이스트처치 리-스타트 임시 쇼핑몰(현재 도심지 재건으로 철거됨)¹⁹⁾



도심 내 블록형 거리 디자인 예시 ©박춘석

이후 2022년까지 민간투자자와 도심지 중심 구역을 중심으로 신축 및 복원 건축물들에 대한 투자와 건설이 이루어지고 있고 이에 따라 도심 내 상당수의 건축물이 재건되었다. 2018년 컨테이너로 구성된 가설 상가인 Re-START 몰은 역사 속으로 사라지게 되었고, 현재 시내 중심지는 리버사이드 마켓과 같은 새로운 상가들이 건설되어 그 자리를 메워가고 있다. 공공 및 민간투자자로 도심지 내 시립중앙도서관, 컨벤션센터, 중앙버스터미널, 메트로 체육시설 등이 완공 혹은 건설 중이고, 2028년까지 복원 완료를 목표로 진행 중인 대성당도 복원 진행 중이다. 이 외에 다수의 문화유산 또한 복원 중이다. 이제 도시는 경제회복과 동시에 도심 중심지의 면모를 갖추는 중이다. 크라이스트처치는 2032년까지 모든 재건과 개발 등의 완료를 목표로 활발하게 민간, 정부의 투자로 재건 중이고 몇몇 계획은 조기 완료되어 성공적인 사업의 모델이 되고 있다. 크라이스트처치는 지진

19) 사진 출처 : RNZ뉴스@ Diego Opatowski / Stuff뉴스@ IAIN MCGREGOR/STUFF
<https://www.stuff.co.nz/the-press/business/the-rebuild/101040667/christchurch-container-mall-tenants-scatter-as-six-year-old-temporary-community-ends>

이후가 지진 이전보다 더 살기 좋고, 일하기 좋은 도시로 변모하는 중이고 많은 관광객들이 계속해서 찾는 도시로 탈바꿈 중이다.



시립중앙도서관 ©박춘석



컨벤션센터 ©박춘석



시립아트갤러리 ©박춘석

가. 기관 관계자 인터뷰

리포터 시민의 참여로 계획이 이루어졌는데 어떠한 방법으로 시민들의 참여를 유도하고 결과를 도출했는가?

관계자 시의회는 지진 발생 10주 이내에 도심지 재건 사업에 대한 커뮤니티 시스템을 구축하고 대중 참여를 위한 캠페인인 “Share an Idea”를 시행하였다. 이는 웹사이트와 여러 매체를 통하여 참여를 유도하였고, 2011년 5월 “Share an Idea Community Expo”를 개최하여 이를 동안 10,000여 명의 시민이 참여하였다. 이외에 다양한 주민워크숍과 캔터버리 대학 등 대학과 일반 초중고 학교의 학생들에게서도 아이디어를 수집하였고, 방송, 이메일 등 다양한 경로로 시민들의 의견을 수집하여 6주 동안 총 106,000여 가지의 아이디어를 수집하였다. 이를 바탕으로 실현할 수 있는 의견과 다수의 의견을 수렴하여 시 관계자, 전문가, 지역커뮤니티(마오리) 등 여러 단체의 공청회, 워크숍 등 100회 이상의 회의를 거쳐 개발계획이 수립되었다.

리포터 재건 계획 중인 중심 도심지 내 건축물의 높이 제한 등 민간투자에 대하여 부지의 활용도가 떨어져 투자의 가치가 떨어질 수 있어 투자가 쉽지 않을 것이다. 이를 위하여 어떠한 노력을 하고 어떻게 설득할 수 있었는가?

관계자 저층 도시를 위한 건물 소유주, 설계자, 엔지니어 및 크라이스트처치 시의회 높이 및 휴먼 스케일 프로젝트는 살기 좋은 거리와 공간을 만들고 도심지의 경제적 현실과 미래 용량에 대한 수요를 염두에 두었다. 높이와 관련하여 기존 사용권 유지를 지원하는 계획은 개발자와 이웃 모두에게 확실성과 유연성 사이의 균형을 부합시켜야 하고, 이 계획은 비즈니스 구역 내에서 더 낮은 높이를 제안하고 크라이스트처치 도시 계획에 따라 더 높은 건물의 바닥 면적을 제한하는 대지 비율에 대한 규제를 완화하였다. 복구 지원을 위해 5년간 시의회에서 제공하는 도시 디자인 패널(도시 디자이너와 뉴질랜드 계획 연구소, 뉴질랜드 조경 연구소, 뉴질랜드 연구소 회원)의 무료 디자인 컨설턴트와 평가를 제공하고 있다.

나. 시민 인터뷰

리포터 과거 지진 이전 크라이스트처치의 도심지와 비교하여 어떠한 느낌이 드는가?

시민 과거 문화유산 건축물들이 많은 도시 중 하나였던 크라이스트처치는 역사 깊은 도시였다. 현대적이거나 모던한 도시의 형태는 아니었으나 지진으로 그 가치 있는 건축물들이 많이 훼손, 붕괴하였다. 아주 안타까운 일이었다. 하지만 새롭게 변화하는 모습은 시민으로서 도심지가 예전보다 안전하고 활기차고 깨끗한 모습을 갖춰가고 있는 모습이 자랑스럽다.

마무리하며

크라이트처치로 이주한 지 5년째에 접어들고 있는 지금 대지진 이전의 이 도시의 모습은 사진으로 밖에 알 수 없으나, 지난 5년 동안 도시가 변화하는 모습과 과정은 많이 더디고 신중하면서 장기적인 계획에 따라 지속적인 재건의 노력을 보여주었다. 이는 한국의 여느 개발과는 아주 다른 모습이었다. 아직 시내 곳곳엔 철거되지 못한 민간 건축물들이 남아있고, 작은 공사 하나에 몇 주 혹은 몇 개월이 소요되는 현장을 보면서 처음엔 이해되지 않았으나 시의회와 시의회의 기준과 장기 계획화된 재건 노력이 차근차근 이루어 가는 모습이 인상 깊었다. 정부, 지자체의 정권이 바뀌고, 시장이 바뀌어도 계획 중인 개발 혹은 건설에 대해서 어떠한 압력이나 변경 없이 추진하는 모습 또한 한국과 많이 다르다고 느꼈다. 과거 한국에서 지자체 디자인 전문가로 근무한 경험으로 미루어 볼 때 한국은 정권 혹은 시장이 바뀌게 됐을 때 결정된 계획이 변경되는 경우가 많았었다. 그리고 크라이트처치의 시의회는 시민의 의견을 최우선으로 수렴하여 계획을 만들어 나가는 모습 또한 인상적이었다. 모든 계획의 시발점은 시민으로부터라는 것이 도시가 장기적인 재건을 수행하는데 흔들림 없이 추진할 수 있는 큰 힘이 되는 것 같다. 시민과 함께 계획된 재건계획에 대한 존중과 장기적으로 차근차근 수행하는 재건은 한국과 세계 여러 나라에 모범이 되는 사례라고 될 것으로 생각한다.

2023 서울디자인리포터

박춘석

스냅프로(snapro.co.nz)라는 부동산 전문 사진과 그래픽 디자인 관련 사업을 시작했고, 이전에는 유비바이오(UB Bio Ltd.)에서 건강식품 패키지 디자인 및 디자인을 총괄했다.



WIESBADEN
RHEINGAU

Herzlich
willkommen



wiesbaden-rheingau.de





비스바덴의 역사 발자국을 따라 걷는
디자인 산책

WIES-BA-DEN,
GERMANY



독일 비스바덴

함태원 hamtw9800@naver.com

1. 들어가며

비스바덴은 독일의 허브인 프랑크푸르트에 속해 있는 헤센주의 수도로 한국인들에게는 조금 생소한 곳이지만 ‘북쪽의 니스’라는 별칭에서 엿볼 수 있듯 기후가 온화하고 주민들의 경제력이 부유하여 도시 전체가 호화로운 생활을 영위하는 도시다. 특히 현재는 건강과 웰빙을 추구하는 유럽의 부유층이 이곳으로 계속 유입되고 있다. 과거부터 오늘날까지도 비스바덴을 이야기하면, 독일의 가장 대표적인 온천지역으로 잘 알려져 있다. 이러한 휴양도시로의 발전은 1806년 이후 집중적으로 발전되었고, 특히 프로이센에 합병된 1866년 이후 빌헬름 황제의 적극적인 후원으로 그 발전을 지속하여 유럽의 휴양지, 귀족들의 외교와 사교의 중심지로 거듭나게 된다. 이 역사적 유산을 비스바덴 지역사회에서도 발견할 수 있다. ‘끓는 봄’으로 번역되는 코흐브루넨(Kochbrunnen)은 비스바덴에서 가장 유명하고 역사적인 온천이다. 코흐브루넨은 현재까지도 높은 온도와 미네랄이 많은 자연 온천으로 비스바덴의 건강과 관광을 책임지고 있다. 이처럼 비스바덴은 온천을 통해 관광도시로 자리 잡으면서 자연 온천과 가까운 거리에 다양한 즐길 거리가 함께 발전하게 된다.

대표적으로 비스바덴의 쿠르하우스(Kurhaus)가 스파 문화와 밀접하게 연관되어 있다. 과거부터 수많은 관광객을 위한 문화 행사, 콘서트 그리고 오락의 장소로 역사적인 중요성을 가지고 있다. 이러한 쿠르하우스의 예술적 측면을 볼 때 빼놓을 수 없는 것이 바로 아르누보 양식이다. 아르누보 디자인 양식은 비스바덴의 대표적인 디자인 키워드이기도 하다. 이 양식은 많은 공공건물부터 시작해 길 위에 쉽게 보이는 주택에서도 찾을 수 있다. 쿠르하우스는 아르누보와 관련된 주목할 만한 건축가 중 한 명인 프리드리히 폰 티에쉬(Friedrich von Thiersch)가 건축한 대표적인 건물로, 아르누보 디자인의 특징인 흐르는 곡선, 장식적인 요소, 조각감 등을 찾아볼 수 있다.

끝으로 최근 비스바덴은 ‘문화 궁전’으로도 알려진 쿨투르팔라스트(Kulturpalast)의 재건축 프로젝트를 진행하고 있다. ‘문화 궁전’ 프로젝트를 통해 시대적 변화로 버려진 공간을 재건축함으로써 과거와 현재, 공간과 예술을 공존시키며 역사적이면서도 새로운 곳으로 공간을 변모시켜 나가고 있다. 이번 프로젝트에서는 위에서 말한 코흐브루넨, 쿠르하우스, 쿨투르팔라스트를 소개하고자 한다.



비스바덴 중앙역 ©함태원



와인 축제(지역축제) 중인 비스바덴 ©함태원

2. 도시의 추진 배경

가. 지역사회의 역사보존 - 코흐브루넨(Kochbrunnen)

‘끓는 봄’이라는 뜻을 가진 코흐브루넨은 600년의 역사를 가진 자연 온천으로 비스바덴 지역에서 역사적인 중요성을 지녔다. 이 역사성을 보존하면서 방문자 경험을 향상하는 건축적인 요소와 방문자의 편의를 발전시키고자 하였다. 이것은 잘 디자인된 보행자 경로, 간판 및 표지판, 좌석 및 휴식 공간, 공공 예술로 이어졌다.

나. 역사적 보존과 상업적 재사용 - 쿠르하우스(Kurhaus)

비스바덴의 쿠르하우스는 19세기 후반과 20세기 초반의 아르누보 양식의 웅장함을 보여주는 그 시대의 건축 혁신과 디자인의 대표적인 예다. 이곳에서는 아르누보 양식의 아키텍처 스타일을 자세히 엿볼 수 있다. 본관 문을 열면 눈앞으로 펼쳐지는 쿠퍼파크에는 아름답게 조경된 정원과 야외 공간을 조성되어 있다. 이곳은 조용한 환경을 제공하면서 잘 디자인된 길, 분수와 좌석 공간을 보여준다.

다. 창의적인 인큐베이터와 허브 - 비스바덴 박물관(Wiesbaden Museum)

비스바덴에서는 디자인 스튜디오, 미술관 및 문화 공간을 포함한 창조 산업 생태계를 육성하고 있다. 이 중 하나인 비스바덴 박물관은 독일에서 유겐스틸이라고도 알려진 아르누보를 탐구하기 가장 좋은 공간이다. 비스바덴 박물관은 2층 전체에 상시 전으로 아르누보를 다루면서 아르누보가 비스바덴 디자인역사에서 얼마나 중요한지 방문객들에게 알려준다. 이곳에서는 아르누보와 관련된 다양한 건축, 인테리어 디자인, 가구, 장식 예술 등을 실제로 볼 수 있으며, 어린이·청소년·가족을 대상으로 하는 다양한 프로그램을 제공한다.

라. 도시디자인 재생 활성화 - 쿨투르팔라스트(Kulturpalast)

쿨투르팔라스트는 19세기 말에 지어진 역사적인 건물로 수년에 걸쳐 다양한 문화적, 사회적 기능을

수행했다. 현재는 그 건물을 현대의 문화적이고 창조적인 중심지로 변화시키는 동시에 그 건축 유산을 보존하기 위한 포괄적인 재건축을 진행하고 있다. 비스바덴시에서 주관한 이 프로젝트는 행사, 전시, 공연 그리고 창조적인 협업을 위한 다용도 디자인 공간을 만드는 것을 목표로 하고 있다.

3. 추진 현황과 결과

가. 추진 현황

1) 지역사회 의 역사보존 - 코흐브루넨(Kochbrunnen)

- ① **간판과 정보** : 세심하게 디자인된 간판과 안내판은 방문객들에게 역사적 맥락, 온천에 대한 세부 사항 및 비스바덴의 스파 문화에 대한 중요성을 제공한다.
- ② **대화형 디스플레이** : 대화형 터치스크린 또는 전시물과 같은 디자인 요소는 방문객들에게 온천의 지질학적 특성과 미네랄이 풍부한 물의 과학에 대해 교육한다.
- ③ **좌석 및 휴식 공간** : 코흐브루넨 주변의 잘 디자인된 좌석 및 휴식 공간은 방문객들에게 휴식을 취하고 주변을 즐길 수 있는 편안한 장소를 제공한다.
- ④ **조명** : 창의적인 조명 디자인은 특히 저녁 시간에 방문객들을 끌어들이며 지역의 분위기를 향상한다.
- ⑤ **보행자 친화적 디자인** : 보행자와 자전거를 타는 사람들을 위한 공공 도로 공간 강화는 지속가능하고 매력적인 도시 환경을 보여준다. 비스바덴은 비 동력식 교통수단을 우선시하고 더 활기찬 공공 모임 공간을 만들기 위해 거리, 보도, 광장을 디자인했다.
- ⑥ **공공 예술** : 코흐브루넨과 역사적 맥락을 기념하는 공공 예술 설치물 또는 조각품 설치를 통해 미학적이고 문화적인 가치를 더했다.



코흐브루넨 ©함태원



주변 좌석 및 휴식 공간, 공공 예술 설치물 ©함태원

2) 역사적 보존과 상업적 재사용 - 쿠르하우스(Kurhaus)

- ① **외부 디자인** : 쿠르하우스는 19세기 후반과 20세기 초반에 두드러졌던 아르누보(유겐트슈틸) 건축 양식으로 디자인되었다. 아르누보는 유기적인 형태, 흐르는 선, 자연적인 꽃 모양의 모티프로부터 영감을 끌어내며 복잡한 장식을 강조한 것이 특징이다.

- ② **내부 디자인** : 쿠르하우스의 내부는 정교한 장식, 장식 프리즈, 그리고 복잡한 철제 공예를 특징으로 한다. 내부의 정면은 조각품, 부조, 그리고 아르누보 디테일로 장식되어 있다. 곡선과 장식 모티브의 사용은 건물에 독특하고 매력적인 내부 이미지를 보여준다.
- ④ **메인 홀** : 메인 홀은 다양한 문화 및 사회 행사 장소로 사용된다. 홀의 디자인은 높은 천장, 화려한 샹들리에 및 호화로운 장식이 특징으로 웅장한 분위기를 자아낸다. 이러한 디자인은 아르누보 요소와 클래식한 우아함을 결합하여 화려하고 매력적인 공간을 만든다.
- ⑤ **카지노** : 카지노는 쿠르하우스에서 독특한 디자인 특징을 가진 공간이다. 카지노 공간은 복잡한 목공, 장식 천장, 플러시 가구를 포함한 고급스러운 디자인 요소를 보여준다.
- ⑥ **정원 및 주변** : 쿠르하우스는 아름답게 조경된 정원과 야외 공간인 쿠퍼파크로 둘러싸여 있다. 쿠퍼파크는 방문객들이 즐길 수 있는 조용한 자연환경을 제공하면서 잘 디자인된 길, 분수와 좌석 공간을 보여준다.
- ⑦ **현재 이벤트** : 쿠르하우스는 콘서트, 갈라, 컨퍼런스, 문화 공연 등 다양한 이벤트를 개최하는 다기능 공연장의 역할을 계속하고 있다. 또한, 디자인과 역사적인 중요성으로 인해 특별한 행사와 관광을 위한 방문객들이 찾는 장소가 되었다.



쿠르하우스 외부 ©함태원



쿠르하우스 내부 ©함태원

3) 창의적인 인큐베이터와 허브 - 비스바덴 박물관(Wiesbaden Museum)

- ① **내부 공간** : 박물관 내부 디자인은 장식 패턴, 복잡한 몰딩, 그리고 양식화된 모티브의 사용이 잘 보인다. 박물관 갤러리는 아르누보 미학을 반영하는 화려한 천장, 장식용 벽 패널, 그리고 가구를 특징으로 한다.
- ② **장식 예술** : 아르누보는 장인정신과 장식 예술을 대표한다. 이 스타일에 영감을 받은 박물관은 아르누보 가구, 유리 제품, 도자기, 그리고 전통 예술품과 함께 다양한 장식품들의 컬렉션을 전시한다.
- ③ **자연의 통합** : 박물관은 식물 모티브, 꽃무늬, 동물의 표현과 같은 요소들을 디자인과 전시에 통합하여 1층을 자연관으로 배치하였다.
- ④ **조명과 가구** : 조명과 가구에서 아르누보의 유기적이고 유동적인 형태를 특징이 잘 드러난다. 특히 박물관의 조명 디자인은 조각 조명 기구와 예술적인 램프의 사용을 통해 아르누보 미학을 불러일으킨다.
- ⑤ **전시 디자인** : 박물관 외부에 박물관의 상설전과 기획전, 프로그램을 홍보하는 포스터를 부착하고 있다. 또한, 전시의 주요 작품을 굿즈 화하여 박물관 홍보를 하고 있다.

⑥ 현재 이벤트

- **어린이·가족** : Sign Time, 아이들을 위한 박물관 워크숍, 온 가족을 위한 오픈스튜디오, 드로잉 워크숍. 오픈스튜디오는 지역 디자이너들의 스튜디오를 방문할 기회를 제공하며, 그들은 창작 과정과 비하인드 스토리를 보여주고, 예술가와 방문객들이 교류할 기회를 제공한다. 드로잉 워크숍은 디자인 전문가가 참가자들에게 다양한 드로잉 기술에 대한 소개하고, 이를 체험해 볼 수 있는 시간을 갖는다.
- **청소년·대학생** : Young VHS 박물관의 연구와 발견. 디자인에 초점을 맞춘 콘퍼런스와 강의 시리즈를 통해 디자인 트렌드, 혁신 및 도전에 대해 논의한다. 이러한 이벤트는 기조연설자, 패널 토론 및 네트워킹 기회를 제공하며 전문가, 실무자와 방문객을 연결한다.
- **성인** : 아티스트와의 대화, 자유로운 토요일, 디자인 콘퍼런스와 대담, 디자인 워크숍. 참가자는 디자이너, 예술가들이 함께 공공 미술 설치물, 지역사회 벽화 또는 기타 창의적인 계획을 만들어 공동 디자인 프로젝트에 참여한다.

위와 같이 방문객들을 대상으로 다양한 프로그램을 진행하고 있으며, 자세한 설명과 신청은 홈페이지와 애플리케이션으로 가능하다.



박물관에서 진행되는 프로그램 홍보1 ©함태원



박물관에서 진행되는 프로그램 홍보2 ©함태원

4) 도시디자인 재생 활성화 - 쿨투르팔라스트(Kulturpalast)

① **설계 목표** : '문화공간' 보수 프로젝트는 쿨투르팔라스트의 역사적 중요성은 살리며 폐허가 된 외관, 장식 요소 및 내부 세부 사항을 복원하고 보존하고자 했다. 나아가 효율적인 재사용을 위해 디자인 접근 방식은 전시관, 작업장, 스튜디오 및 이벤트 공간과 같은 현대적인 용도에 맞게 건물의 내부 공간을 조성하는 데 초점을 맞췄다.

② 문화센터(Kulturpalast)의 설계 고려 사항

- **건축 미학** : 쿨투르팔라스트의 건축 디자인은 비스바덴의 문화적 정체성을 반영하는 동시에 현대적이고 다용도적인 공간을 제공하고자 한다. 외부는 역사적 요소와 현대적인 디자인 개념을 통합할 수 있다.
- **기능적 배치** : 실내 디자인은 콘서트 및 연극 공연부터 미술품 전시 및 강의까지 다양한 문화 행사를 수용할 수 있는 공간의 유연성을 우선시한다. 공간 배치는 방문객과 참가자의 원활한 순환을 기초로 한다.
- **지속가능한 특징** : 친환경 소재뿐만 아니라 에너지 효율적인 조명, 냉난방 시스템과 같은 지속 가능한 디자인 원칙을 포함하여 현대 디자인과 발맞춰간다.
- **접근성** : 접근성을 위한 설계는 장애인을 포함한 모든 방문객이 문화 센터를 편안하게 즐길 수 있도록 보장한다. 이것은 경사로, 엘리베이터 및 적절한 표지판과 같은 고려 사항을 포함된다.
- **대화형 공간** : 대화형 공간 또는 디지털 설치를 설계하여 방문자를 참여시키고 워크숍, 전시회 및 교육 프로그램에 적극적으로 활용할 수 있게 한다.
- **야외 공간** : Kulturpalast에 야외 공간은 휴식, 모임, 그리고 야외 공연을 위한 매력적인 공간을 만들고자 한다.



쿨투르팔라스트 ©함태원



재건축 중인 쿨투르팔라스트 ©함태원

나. 추진 결과

1) 지역사회의 역사보존 - 코흐브루넨(Kochbrunnen)

600년의 역사를 가진 자연 온천은 이곳에 방문하는 것만으로 비스바덴의 핵심이 무엇인지 알 수 있다. 많은 방문객이 방문하고 휴식하는 장소인 만큼 터치스크린, 휴식 공간, 조명과 보행자 친화적인 도로 디자인은 방문객들에게 코흐브루넨을 가장 잘 즐길 수 있는 환경을 제공한다. 이러한 디자인 요소는 과거부터 존재했던 코흐브루넨의 역사적 구조나 특징에 집중할 수 있게 한다.

2) 역사적 보존과 상업적 재사용 - 쿠르하우스(Kurhaus)

쿠르하우스는 콘서트, 갈라, 콘퍼런스, 문화 공연 등 다양한 이벤트를 개최하는 다기능 공연장의 역할을 계속하고 있다. 과거 아르누보 디자인에만 멈춰있는 것이 아닌 현대적인 편의 시설과 아르누보 양식을 통합하면서 건축적인 특성을 유지하며 역사적인 건물을 개조했다. 앞으로도 디자인과 역사적인 중요성을 바탕으로 특별한 행사를 위한 사람들이 찾는 장소가 될 것이다.

3) 창의적인 인큐베이터와 허브 - 비스바덴 박물관(Wiesbaden Museum)

비스바덴 박물관은 다양한 시대와 스타일을 보여주는 예술품, 공예품의 다양한 컬렉션을 보유하고 있다. 특히 다양한 프로그램을 통해 지역사회의 참여를 독려한다는 점에서 의미가 있다. 디자인 프로세스에는 주민과 예술가 모두가 참여하며, 방문자가 능동적으로 새로운 시도를 할 수 있는 흥미로운 프로그램을 제공하고 있다.

4) 도시디자인 재생 활성화 - 쿨투르팔라스트(Kulturpalast)

비스바덴에서 활용도가 낮거나 방치된 역사 건물을 활성화하기 위해 도시 재생 프로젝트 ‘문화공간’을 진행하여 버려진 산업 부지를 복합 개발로 바꾸고, 새로운 문화·휴식 공간으로 재건축하고 있다. 나아가 쿨투르팔라스트는 아티스트, 디자이너, 공연자, 지역사회 간의 협업 플랫폼으로서 활기찬 창작 생태계를 조성할 것이다.

4. 접근성(편의성)

가. 보행자 친화적 디자인

보행자와 자전거를 타는 사람들을 위한 공공 도로 공간 강화는 지속가능하고 효율적인 도시 환경을 보여준다. 비스바덴은 비 동력식 교통수단을 우선시하고 더 활기찬 공공 모임 공간을 만들기 위해 거리, 보도, 광장을 디자인했다.



보행자 친화적 도로 ©함태원

나. 교통약자를 위한 저상버스

시내 교통수단인 버스와 트램이 100% 저상버스로 운행되고 있다. 독일의 저상버스는 승하차 시 차체가 기울어져서 버스와 정류장 사이에 단차가 없어지도록 설계되어 휠체어 이용자, 이동용 보조기, 유모차 승객들 모두가 불편함 없이 탑승할 수 있다. 2009년부터 모든 버스를 저상버스로 바꿔 실질적인 배리어프리로서의 공동의 삶, 문화가 있는 삶을 보여준다.



저상버스 ©함태원

가. 시민 인터뷰

리포터 서울디자인재단 소속 리포터 함태원이다. 서울디자인재단에서 이번에 해외도시 우수 디자인 사례를 조사하게 되었다. 이 조사에서는 한국 또는 온라인 검색을 통해서 접하기 어려운 현지 도시의 역사나 새로운 시설 인프라, 디자인 관련 전시 활동 등을 선정해 다양한 콘텐츠를 만들 예정이다. 이에 이지윤 학생을 인터뷰 대상으로 만나게 되었는데 간단하게 소개 부탁드립니다.

시민 독일 비스바덴 라인마인 대학교에서 인테리어 디자인을 공부하고 있는 이지윤이라고 한다.

리포터 독일에서 공부하신 지는 얼마나 되었는가?

시민 이제 1년이 되었고, 현재는 학기가 끝나 방학 동안 귀국해 한국에 있을 예정이다.

리포터 독일에서 공부하신 지 1년이나 되었는데 한국과 독일의 교육방식에 차이가 있다면 어떤 점이 있을까?

시민 학기가 한국보다 조금 여유로운 편이어서 평소 보고 싶었던 전시나 박물관 그리고 건축물 같은 다양한 양식을 보러 다니면서 탐구할 시간이 많은 것 같다. 다른 나라를 가면서도 디자인적인 부분에서 보고 들을 게 많아서 이곳저곳 돌아다니면서 생활하고 있다.

리포터 나도 독일로 디자인 공부를 하러 나온 입장에서 확실히 한국에서보다는 현지에서 직접 작품을 눈으로 볼 수 있는 경우가 많아서 그런 점이 흥미로웠던 것 같다. 그러면 비스바덴과 아르누보 양식은 19세기 말과 20세기 초에 도시에서 자연스럽게 건축과 예술이 발전하며 나타났는데, 혹시 이처럼 비스바덴 도시와 아르누보 양식이 연관이 있다는 걸 알고 있었는가?

시민 이게 정확히 아르누보 양식인지 모르겠지만(웃음) 길거리를 걷다 보면 건축물에서 그런 걸 느낄 수 있던 것 같다. 철로 된 난간이나 골격 구조물이 한국처럼 수직 수평의 구조가 아닌 유기적인 곡선에 꽃이나 자연물 장식이 어우러져 있는 걸 종종 본적이 있다. 처음에는 이게 아르누보 양식인지 모르고 걸어 다니면서 신기하다고 생각했는데 자꾸 들여다보며 자연스럽게 알게 된 것 같다.

리포터 비스바덴의 아르누보와 관련해 가장 주목할 만한 건축가 중 한 명은 프리드리히 폰 티에쉬인데 그는 아르누보 양식의 대표적 예인 쿠르하우스를 디자인했다. 이 건물에 관해 듣거나 실제로 본 적이 있는가?

시민 쿠르하우스가 쿠퍼파크라고 여기 사람들이 많이 가는 공원이 있는데 되게 멋있게 조성되어 있어서 나도 친구들과 종종 가본 적이 있다. 가보면 쿠르하우스 앞에는 공원처럼 잔디가 있고, 벤치가 있어서 사람들이 그 공간을 많이들 향유하고 있고, 앞에 멋진 분수가 있어서 지나다 보면 딱 눈에 띄어서 굉장히 자주 보게 됐던 건축물이었다.

리포터 비스바덴의 디자인 관련 프로젝트 중 진행되고 있거나, 과거에 진행했던 것 중 알고 계시는 게 있는가? 혹시 소개해 주고 싶은 게 있다면 소개해 주어도 좋다.

시민 학기 중에 교수님 한 분이 공공 공간 설계 공모전을 소개해 주시면서 학생들에게 참여를 권유하신 적이 있다. 많은 도시처럼 비스바덴도 공공 공간이랑 도시 기반의 시설을 개선하는데 초점을 맞추고 있다는 생각이 든 공모전이였다.

리포터 이러한 다양한 활동을 어떤 식으로 홍보한다면 더 많은 사람이 알 수 있을까?

시민 앞서 말한 것처럼 아무래도 난는 학생이다 보니 교수님이 추천해 주시는 공모전이나 활동들이 더 잘 다가온 것 같다. 교수님이 추천해 주시면 좀 더 중요해서 추천해 주시는 느낌도 있고(웃음) 교수님이 많은 학생한테 이런 공공디자인에 참여할 기회를 소개해 주시는 모습을 보며 이 지역이 학생들이나 일반인에게 디자인적으로 매우 열려있다는 느낌을 받았다.



함께 박물관 관람 후 인터뷰한 이지윤 학생 ©함태원



거리에서 볼 수 쉽게 볼 수 있는 아르누보 양식의 건축구조 ©함태원

나. 전문가 인터뷰

리포터 서울 디자인재단에서 해외도시 우수 디자인 사례를 조사하여 한국 또는 온라인 검색을 통해서 접하기 어려운 현지 도시의 역사나 새로운 시설 인프라, 디자인 관련 전시 활동 등을 선정해 다양한 콘텐츠를 만들 예정이다. 이에 테오 교수님을 인터뷰 대상으로 만나게 되었는데 간단하게 소개 부탁드립니다.

교수 라인마인대학교에서 시각디자인을 가르치고 있는 학과장 테오라고 한다.

리포터 이렇게 흔쾌히 인터뷰를 승낙해 주셔서 정말 감사하다.

교수 자료조사를 하며 나에게 질문했던 부분이 흥미로웠다. 교환학생 중 이런 것을 하는 학생은 처음 봤기 때문이다.



테오(Theo) 교수 ©함태원



테오 교수의 사무실 ©함태원

리포터 이번 프로젝트를 조사하면서 비스바덴과 아르누보의 연관성에 관한 다양한 장소와 볼거리를 많이 찾을 수 있었는데, 혹시 이외에도 비스바덴에서 디자인이나 문화적으로 외부인에게 소개해 주고 싶은 활동이 있을까?

교수 비스바덴의 쌍둥이 도시로 브로츠와프가 있다. 내가 비스바덴 근교에서 가장 좋아하는 곳인데 이곳에선 음악, 연극, 영화제, 클래식 페스티벌이 열리고, 날씨가 좋을 땐 야외 강변 무대를 따라 재즈 콘서트를 하기도 한다. 이외에도 다양한 연극공연이나 영화를 좋아하는 사람들은 여러 멀티플렉스 영화관을 선택할 수 있으니 한번 경험해 볼 것을 추천한다.

리포터 이렇게 좋은 장소와 이벤트를 소개해 주셔서 감사합니다.



마무리하며

본인은 현재 독일 비스바덴에서 디자인을 공부하고 있는 대학생으로서 어렵듯이 알고 있던 비스바덴에 대해 디자인적 관점에서 구체적으로 알 수 있는 계기가 되었다. 본 리포트에 비스바덴을 담으며 서울 디자인 정책에도 참고하면 좋을 것 같은 부분을 몇 가지로 정리해 보고자 한다.

첫째, 청년 디자이너, 지역 디자이너 스튜디오 탐방

위 프로그램은 비스바덴 박물관에서 과거 진행한 프로그램으로 오픈스튜디오를 통해 청년 디자이너, 지역 디자이너들의 스튜디오를 방문할 기회를 제공해 주며 그들의 창작 과정과 비하인드 스토리를 보여주고, 예술가와 참가자들이 교류할 기회를 제공한다. 나아가 전문가가 이끄는 드로잉 워크샵 등을 열어 참가자들에게도 다양한 경험을 제공할 수 있고, 디자이너와 참가자가 함께 프로젝트를 진행할 수도 있다.

둘째, 환경을 생각하는 지속가능한 소재 콘퍼런스

지구온난화와 환경문제로 사회·경제적 비용이 급격히 증가하고 있는 현실을 고려할 때, 다양한 디자인에 소재의 새로운 패러다임의 변화를 생각하지 않을 수 없다. 현재는 섬유 분야를 시작으로 지속가능한 소재에 대해 다양한 디자인 분야에서 새로운 시도를 하고 있다. 하지만 디자이너가 지속가능한 새로운 소재를 찾기는 쉽지 않다. 따라서 페·신소재를 소개하는 콘퍼런스를 열어 관련 분야 산업에 종사하는 전문가들이 소재에 대해 설명 및 제안하고 디자이너들은 새로이 알게 된 지속가능한 소재를 활용해 디자인한다면 환경을 생각하며 경제의 순기능까지 가능한 콘퍼런스가 될 것이다.

셋째, 다양한 분야의 VR 활용

4차산업혁명 시대에 디지털화, 인공지능화 시대의 핵심기술 중 AR/VR을 빼놓을 수 없다. AR/VR 시장 규모가 증가할 것이라는 전망이 그리 놀랍지 않은 이유는 지난해 선풍적인 인기를 끌었던 “포켓몬 고” 등과 같은 프로그램이 우리 삶에 매우 가깝게 다가와 있기 때문이다. 이런 VR을 건축 시각화, 도시 계획 등과 공간디자인에 활용하거나 어린이 교통교육, 어린이 실종·유괴 교육 등과 같은 교육 분야에도 활용할 수 있을 것이다.

2023 서울디자인리포터

함태원

비스바덴 라인마인대학교 시각디자인학과에서 공부 중이며 VMD를 꿈꾸고 있다.





Hanse
HG
Gerüstbau GmbH
040 63 60 52 90
www.hanse-geruestbau.de

BU

Byte TV

Wo wir Hamburg sind



Das Hamburg Sound
Ambient Product

제2차 세계대전의 흉물스런 잔해가 창의적 도시문화로서의
시민들의 휴식처가 되다 - 펠트스트라쎄 벙커

HAMBURG,
GERMANY



독일 함부르크

우명제 woogoon16@gmail.com

1. 들어가며

함부르크는 독일 북부에 위치한 항구 도시로 독일에서 두 번째로 큰 도시다. 또한 독일 내에서 가장 중요한 경제적 중심지 중 한 곳이기도 하며, 문화와 예술 분야도 많이 발달해 있다.

함부르크에는 독특하고 다양한 특성을 가진 건물과 디자인들이 많다. 항구 도시의 특성에 걸맞게 항구에서 사용되는 크레인, 선박, 창고 등의 요소들이 함부르크의 건축물과 도시공간에 많이 반영되어 있으며, 오랜 역사 도시로서의 특성, 즉, 중세 시대부터 현대까지의 다양한 시기의 건축양식을 볼 수 있다.



펠트스트라쎄 벙커 ©우명제

또한 환경친화적인 도시로도 유명하며, 엘베 필하모니 극장(Elbphilharmonie) 건물 등의 현대적인 건축물들은 함부르크의 도시 스카 라인을 형성하고, 도시의 현대성과 진보적인 이미지를 강조한다.

이 중에 펠트스트라쎄 벙커를 조사 대상으로 정한 이유는 새로운 시설의 건축을 통해 도시의 디자인을 발전시킬 수도 있지만, 방치되었던 기존의 건물이 새로운 아이디어를 통해 지역의 랜드마크이자, 시민들의 휴식처로 재탄생되어 질 예정이어서 굉장히 신선하게 다가왔고, 그래서 이 프로젝트를 소개하고자 한다.



함부르크 시청사 ©우명제



엘베 필하모니 ©우명제

가. 건물의 역사

함부르크에 있는 두 개의 대공 bunker 중 하나인 펠트스트라쎄 bunker의 역사는 독일 나치 시대로 거슬러 올라간다. 강제 노동자들에 의해 1942년에 지어진 이 bunker는 처음에는 제2차 세계대전 중 대공 방어 역할을 위한 것이었다. 그와 더불어, 나치 정권은 이 요새를 선전 도구로 사용하여, 당시 그들의 국방력을 과시하며 내부 결속을 도모하기 위하여 이 bunker를 건설했다고 전해진다.

그럼에도 불구하고 결과적으로 이 bunker는 제2차 세계대전 당시 연합국의 폭격으로부터 함부르크시의 최대 25,000여 명의 사람을 지켜냈다. 전쟁이 끝날 무렵에는 전쟁으로 폐허가 된 함부르크에서 폭격으로 집을 잃은 시민들에게 숙박시설로 제공되기도 하였다.



폭격으로 무너진 bunker(베를린)¹⁾

나. 건물의 소개

이 bunker는 1942년에 지어지기 시작했다. 제2차 세계대전 당시 히틀러는 건축가 프리드리히 탐스(Architekten Friedrich Tamms)를 통해 bunker 계획을 의뢰하였고 건설되기에 이른다. 연합국의 폭격에 큰 두려움이 있었던 히틀러는 수도 베를린에 3개의 대공 방어 bunker를 건설했고, 그다음에 이곳 함부르크, 그리고 오스트리아 빈에 계속해서 bunker를 건설하기 시작한다.

3,000명의 외국인 강제 노동자가 동원되었으며 300일 만에 완공하게 된다. 이 bunker는 4개의 105mm 대공포를 가지고 있었고 이후에는 128mm 4개로 대체되었다. 펠트스트라쎄 bunker는 지금까지 만들어진 가장 큰 bunker 중 하나다. 건물의 너비는 75m x 75m이고 높이는 38m다. 벽의 두께는 3.5m이고 천장은 5m 두께로 당시 공습을 막아내기엔 적합한 큰 규모로 만들어졌다. 또한 창문은 콘크리트 블록으로 덮여 있게 설계되어 유사시에도 공격을 막아낼 수 있게 만들어졌다. 내부에는 최대 동 시간대 약 10,800명이 들어갈 수 있으며, 초기 설계에서 특이했던 점은 이 bunker는 현재 나선형 계단이 있었는데, 처음에는 난간이 없었다고 한다. 이 점은 내부가 혼잡할 때 치명적인 이 단점이 되어서 후에 난간을 설치하여 보수하였다.

1) 사진 출처 : https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bundesarchiv_Bild_183-M1203-316_Berlin_gesprengter_Bunker_im_Friedrichshain.jpg



뵁커 건물 안에 있는 위치 안내도 ©우명제



2004년도 뵁커 전경²⁾

2. 추진 배경

뵁커의 역사를 도시와 지역 문화의 필수적인 부분으로 경험하고 이해할 수 있게 만드는 동시에 시민들의 요구 사항과 연결하기 위해 비영리 단체인 Hildegarden을 1995년 설립했다. 역사의 기억과 문화와 사회 및 생태적 참여를 목적으로 하는 이 단체는 이렇게 시작되었다.

전후 방치되다시피 한 이 건물은 90년 이후 잠깐 음악클럽이 있는 미디어 센터와 악기 소매점들이 입주하기도 하였다. 현재도 일부 부분에 운동 시설 및 체육관, 소규모 사무실들이 일부 이 건물을 사용하고 있다.

1993년 투자자인 토마스 마첸은(Thomas Matzen) 2053년까지 유효한 건축허가권을 당시 600만 마르크에 취득하게 된다. 이후 이 건축권은 그가 설립한 Matzen Immobilien GmbH로 넘어가게 된다.

비영리 단체인 Hildegarden과 함께 토마스 마첸은 이후에 공모 과정을 통해 펠트스트라쎄 뵁커 프로젝트를 오늘날의 아이디어로 완성하기에 이른다.



뵁커 내부 암벽 등반장 ©우명제



뵁커 외관 모습 ©우명제



뵁커 내부 계단 ©우명제

2) 사진 출처 : https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gefechtsturm_Hamburg-Heiligengeistfeld.jpg

3. 추진결과와 디자인 프로세스

이후 Matzen Immobilien GmbH 회사는 함부르크시와 협력하여 이 프로젝트를 진행 시킬 시행사 EHP Erste Hanseatische Projektmanagement GmbH를 선정하였고, 프로젝트 설계에 조경회사인 Landschaftsarchitektur+ Felix Holzapfel-Herziger & Julian Benesch PartGmbH를 선정하게 된다.

진행 당시 함부르크 시민들의 의견이 적극 반영되어 공공의 성격을 많이 띠게 되었고 설계 의도 역시 이에 맞춰 함부르크 시민들을 위해 건물 상부까지 개방되어 있는 프로그램이 많이 들어가게 되었다.

그리하여 프로젝트 이름 또한 ‘GRÜNER BUNKER FELDSTRASSENBUNKER / ST. PAULI - ÖFFENTLICHER STADTGARTEN ÜBER HAMBURGS DÄCHERN 즉, 녹색벙커 펠트스트라쎄/상트파울리- 함부르크의 공공의 도시정원’이라 명명된다.

주요 설계 의도를 설명하자면 여러 층(6~7개 층)을 기존의 벙커 위에 증축하고, 벙커 건물은 지붕 표면, 정면 및 건물 주변을 구불구불한 상승 경사로, 소위 “비탈길”을 통해 광범위한 녹화(綠化)로 꾸며지게 된다. 전체적으로 녹화 계획은 약 7,600㎡의 바닥 면적과 3,000㎡ 이상의 외관 면적을 포함한다. 상부 지붕 지역에 있는 “Stadtgarten”(도시정원)은 거의 60m 높이로 공개적으로 모든 시민들에게 개방되고, 접근할 수 있는 공원이다.

이 계획은 앞서 언급했듯이 비영리 단체 Hildegarden e.V.와 긴밀히 협력하여 진행되고 있다. 특히 공동을 위한 지속가능성, 기억과 기억의 장소를 만드는 데 목표를 두고 있다고 할 수 있다. 이 프로젝트의 특별한 도전 과제는 강한 바람, 높은 태양 노출 등에 맞게 어떤 식재, 수목으로 건물의 녹화를 할 것 인가였다.

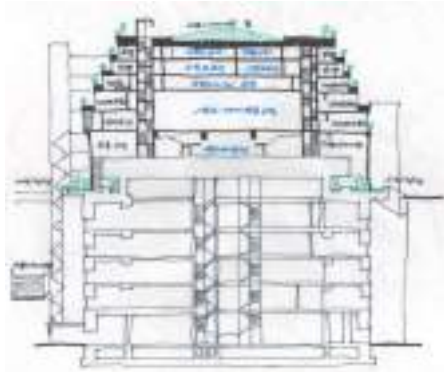
식재 모델은 극한 조건에 이상적으로 적응하는 수목 중 해안 및 산악 지역에서 잘 적응하고 있는 수목들을 정하고, 계획하게 되었다. 목표는 느슨하고 자연스러운 외관으로 사람들의 심미감과 안정감을 주게 하며, 주로 상록수 식재를 적용하게 된다.

사실 이 프로젝트의 진행, 즉, 공사 시작은 2015년도부터라고 알려져 있는데, 협의 기간과 공사 기간이 꽤 길기로 독일이 유명하여 올해 말 완공 목표로 하고 있지만 사실 이것 또한 약간 미뤄질 수도 있다.

이것은 개인적인 관점에서 볼 때 한국에 주는 시사점 또한 많다고 생각한다. 이렇게 중요하고 큰 공사일수록 차분하고 면밀하게 검토하여, 공사에 신중히 처리하는 독일의 건축 문화가 부럽기까지 하다.

공사 기간이 비교적 짧고, 빠르게 진행되는 한국 사람으로서 약간의 답답함도 없지 않아 있지만, 어떻게 보면 잠깐 있다가 없어지는 소모품 같은 것이 아닌지라, 많은 예산과 인력이 투입되는 만큼 신중에 신중을 기해야 한다고 생각하는 바이기 때문이다.

참고로 이 프로젝트의 총 공사금액은 약 5,700,000유로, 우리 돈으로 환산하여 약 82억 원 정도다. 진행하고 있는 프로젝트의 개념을 설명하기 쉽게 도면을 직접 그려 첨부한다.



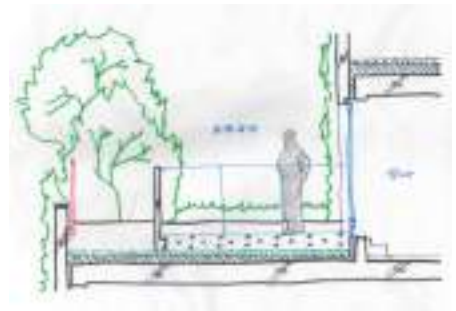
건축 계획의 주 단면도 ©우명제



건축 계획의 옥상층 평면도 ©우명제



서측 입면도 ©우명제



녹지 공간 개념 스케치 ©우명제

4. 위치 및 접근성

펠트스트라쎄 벙커의 위치는 함부르크 내에서도 중심가인 Innenstadt, 구역으로 보자면 Hamburg-Mitte에 위치하고 있다. (법정동: St. Pauli) 남쪽으로는 체코 북부에서 시작하여 독일 동부를 거쳐, 함부르크를 지나 Eibe 강이 흐르고 있으며 이 벙커는 강가와도 매우 가까운 지리적 위치다.

중심부에 위치한지라 함부르크 어느 곳에서도 접근성이 좋은 편이며 도시 지하철역인 U3 Bahnhof가 벵커 바로 앞에 지나간다. 또한 벵커 주변 공지 바로 옆에 지역 축구 연고 팀인 FC St. Paulid의 경기장이 자리 잡고 있어 축구 경기가 있는 날이면 유동 인구가 많은 편이다.



함부르크 안에서의 위치³⁾



주변 현황 3D 모델⁴⁾

주변 도로 역시 벵커를 주변으로 잘 발달해 있으며, 근처의 분위기는 한국의 연남동, 상수동과 비슷하게 아기자기한 작은 가게들과 분위기 좋은 카페, 레스토랑들이 많이 있다. 또한 벵커 주변의 공지를 활용해 1년에 3번씩 놀이공원이 정기적으로 열리며 이것 또한 색다른 풍경을 자아낸다.



벵커 건물에 인접한 FC St. Pauli 축구 경기장 ©우명제



벵커 및 주변 놀이공원 현황도 ©우명제

3) 이미지 출처 : 구글 지도

4) 이미지 출처 : 구글 지도

인터뷰

마지막으로 답사를 마치고 돌아가는 길에 이 지역에 거주하고 있는 Adelle(40세)씨와 인터뷰를 진행했다.

리포터 좋은 하루다. 이름이 어떻게 되는가? 간단하게 소개 부탁드린다.

Adelle Adelle이다. 나이는 40세이고, 함부르크에 산 지는 벌써 19년째가 된다.

리포터 혹시 뒤에 보이는 건물에 대해서 알고 있는 것이 있는가? 예를 들면 건물의 역사라던지.

Adelle 저 건물은 제2차 세계대전 당시에 지어진 것으로 알고 있고, 폭격으로부터 보호하기 위한 벙커로 알고 있다.

리포터 그렇다면 공사 중인 이 건물이 곧 완공될 텐데 그것에 대해서 어떻게 생각하는가?

Adelle 내가 이야기하고 싶은 것은 현재 진행되고 있는 과정에 대해서 기쁘게 생각하는 것이다. 이 것이 완성되면 모든 것을 시민인 나도 이용할 수 있고, 도시 정원이 들어서고 멋진 시설들이 들어온다고 하니 기대하는 바가 크다.

리포터 그럼 구체적으로 어떤 것들, 어떤 기능을 기대하는가? 도시 안에서.

Adelle 나는 먼저 많은 여행자들이 찾아올 것으로 기대한다. 이 멋진 건물을 보러 새로운 사람들이 함부르크를 찾을 것이고 이것이 또한 도시에 활력이 될 것을 기대하게 한다. 주민으로서 이 모든 것을 이용하고 나무와 녹지를 통해 휴식하며, 좋은 풍경을 조망하는 것이 너무 좋을 것 같다.

리포터 인터뷰에 응해주셔서 너무 감사드리고, 좋은 주말 보내시기를 바라겠다.

Adelle 좋은 주말 보내길 바란다. 고맙다.



함부르크 시민 Adelle 씨 ©우명제

2023 서울디자인리포터

우명제

현재 독일 함부르크에서 Fehlig Moshfeghi Architekten 건축사무소에 재직 중이며,

더 나은 건축을 위해 노력 중이다.





베덴하 재건 프로젝트 -
외비우스띠

MOSCOW,
RUSSIA



러시아 모스크바

문용원 bechakr@gmail.com

1. 들어가며

모스크바에서 2022년도 기준 약 1,800만 명이 방문한 전시회장에 있는 공원에 조성된 산책로이며, 2023년 6월에 개장했다. 한국인이 설계를 담당한 비정형 구조물이다. 이 한국 담당자는 디자인 및 설계, 직접 시공 감리를 진행했으며, 동대문 디자인 플라자 DDP 시공에도 참여한 설계자다. DDP는 세계적으로 알려진 건축물이며 대부분 사람들은 건축가 '자하 하디드'를 기억한다. 설계 디자이너가 외국 건축물에 비정형 3D 설계 및 시공에 참여한 사례를 소개하고자 한다.



베덴하 뱀비우스의 띠 ©문용원

2. 베덴하 재건 프로젝트 추진 배경

베덴하 재건 프로그램 программы возрождения ВДНХ 소개

러시아 모스크바에 있는 ВДНХ(베덴하) 전시 및 컨벤션 센터를 재건하고 개선하기 위한 프로그램이다. 베덴하는 '모스크바 전시장'으로 알려져 있으며, 소련 시대에는 상업, 문화 및 과학 기술 등 다양한 분야의 전시와 행사를 개최하는 중요한 장소로 사용되었다. 베덴하 재건 프로젝트는 2014년 이후 시작되어 지속해서 진행되고 있으며, 다양한 목표와 계획을 포함하고 있다. 이 프로그램의 목표는 다음과 같다.

가. 재건 및 인프라 개선

- 건물 복원 및 현대화 : 베덴하의 건물과 구조물을 복원하고 현대화하여 기능성과 시각적 매력을 향상한다. 오래된 건물의 보수, 업그레이드 및 현대 기술과 설비의 도입을 포함한다.

- **인프라 개선** : 전시장 내부와 외부의 인프라를 향상해 방문객들에게 편리하고 안전한 환경을 제공한다. 도로, 보행로, 주차장, 조경 등의 개선이 이루어진다.

나. 전시 및 문화 프로그램 강화

- **다양한 전시 및 행사** : 예술, 과학, 기술, 산업 등 다양한 분야의 전시와 행사를 개최하여 국내외 방문객들에게 다양한 문화 경험을 제공한다. 대규모 박람회, 전시회, 공연, 문화 축제 등이 포함될 수 있다.
- **예술 및 문화 시설 개선** : 베덴하 내부와 주변에 예술 갤러리, 박물관, 극장 등의 시설을 개선하고 신설하여 문화 예술의 발전을 촉진한다.

다. 상업 및 비즈니스 활성화

- **비즈니스 행사 및 박람회** : 베덴하는 국내외 기업들이 비즈니스 행사, 박람회, 콘퍼런스 등을 개최할 수 있는 중요한 장소다. 프로그램은 이러한 상업과 비즈니스 활동을 촉진하여 국내외 기업에 비즈니스 기회를 제공한다.
- **비즈니스 센터 및 시설 개선** : 베덴하 내부에 비즈니스 센터와 관련 시설을 개선하여 기업들이 현대적이고 편리한 환경에서 업무를 수행할 수 있도록 지원한다.

라. 공원과 레저 시설 개선

- **공원 조성** : 베덴하 주변의 큰 규모 공원을 조성하고 개선하여 방문객들이 휴식을 취하고 여가를 즐길 수 있는 공간을 제공한다. 산책로, 휴식 공간, 조경 디자인 등이 포함된다.
- **레저 시설 개선** : 베덴하 내부 및 주변에 스포츠 시설, 엔터테인먼트 시설, 레스토랑, 카페 등을 개선하여 방문객들이 다양한 레저 활동을 즐길 수 있는 환경을 제공한다.



베덴하 뎀비우스의 띠 ©문용원

3. 추진 현황과 결과

가. 베덴하 재건 프로젝트 추진 현황

베덴하의 부활 프로젝트는 2014년에 시작되었다. 도시가 전설과 문화적 보석을 되살리기 시작한 후 베덴하를 찾는 방문객의 수가 빠르게 증가하고 있다. 매년 2,500만 명이 넘는 사람들이 국가의 주요 전시회를 방문하기 시작했다. 그리고 2019년에는 3,300만 명이 방문하였다. 2023년에는 방문객이 4천만 명에 달할 것으로 예상된다.

- 모스크바 공식 홈페이지 <https://www.mos.ru/city/projects/vdnh80/>

나. 2023년 베덴하에서 완공될 15개 시설의 복원 및 건설

VDNH는 복원 규모 측면에서 모스크바에서 가장 큰 사이트 중 하나다. 2022년에는 VDNH 부흥 프로그램의 일환으로 전시회 지역에서 8개의 시설이 복원 및 완공되었다. 이중 자연의 카테고리에 포함된 뫼비우스 띠 포함되어 있다.

- 베덴하 공식 홈페이지 <https://vdnh.ru/news/38451/>

다. 추진 결과

베덴하의 재건과 현대화된 인프라는 전시장을 보다 현대적이고 효율적인 장소로 만들어 주었다. 다양한 전시 및 문화 행사의 질과 다양성은 전문가들은 프로그램의 다양한 문화 및 예술적 활동을 긍정적으로 평가한다.

베덴하는 기업에 비즈니스 기회를 제공하고 국내외 기업들의 전시와 네트워킹을 촉진하는 중요한 장소로 인정받고 있다. 프로젝트가 진행되면서 베덴하의 방문자가 늘어나며 주변 지역의 경제 효과를 촉진하고 발전되는 모습이 나타나고 있다. 모스크바에서 운영하는 시민 참여 온라인 설문 사이트 조사 결과 191,355명이 온라인 설문에 참여, 대부분의 설문 참여자는 베덴하의 변화를 긍정적으로 평가했다.

- «Активный гражданин» <https://ag.mos.ru/home>
<https://vdnh.ru/news/5149/>



베덴하 여름 ©문용원



베덴하 겨울 스케이트장 ©문용원

4. 뫼비우스 띠 - “Лента Мебиуса”

베덴하 재건 프로젝트는 6가지 카테고리로 진행되었다. 재건, 자연, 지식, 문화, 전시회, 스포츠 뫼비우스띠는 ‘자연’ 카테고리에 속한 건축물이다. 뫼비우스 띠는 베덴하의 조경 명소이며 독특한 예술품이다. 금속으로 된 산책로는 바닥에 46개 색상의 금속 프레임을 설치한 다음 알루미늄 프로파일로 만든 3D 파사드 시스템을 장착했다. 2,694개의 아연 도금 장식 패널로 구성되며 각 패널은 특별한 방식으로 구부러져 있다. 패널의 크기는 어느 것도 중복되지 않으며 크기는 0.5에서 3.1m²다. 길이는 340m, 구조물의 높이는 최대 9.5m, 높이 8.4m이다.



베덴하 뫼비우스의 띠 ©문용원

가. 뫼비우스의 띠 방문객 인터뷰

리포터 베덴하의 새롭게 조성된 뫼비우스의 띠에 대한 소감을 부탁한다.

이반 모스크바의 아름다운 역사적 장소

이고르 산책하기에 훌륭하고 기억에 남는 장소로 생생한 사진을 많이 찍을 수 있다.

나스자 아름답고 특이한 장소이며 사진을 많이 찍었다. 그리고 직접 산책할 수 있는 도시의 흥미로운 새로운 장소다.

니키타 멀리서 보면 그 매력은 우주선과 비슷했다. 외부와 내부의 두 개의 원이 있다.

스베틀라나 매우 흥미로운 곳이다. 아름다운 디자인. 어트랙션 주변에 있는 아름다운 주변 정원을 위에서 내려다볼 수 있다. 산책하며 사색하고 생각을 정리할 수 있다.



베덴하 뫼비우스의 띠 ©문용원

나. 설계자 서면 인터뷰

리porter 설계자님의 간단한 자기소개 부탁드립니다. 현재 하고 있는 일(이력), 건축설계를 하게 된 동기, 국내 사업뿐 아니라 국외 수주까지 활동하게 된 계기, 건축에 대한 자신만의 관점이나 철학, 가치관 등 전반적인 설계자님에 대한 소개. 그 외 해주시고 싶은 이야기가 있다면 편하게 작성해 주시길 부탁드립니다.

이기영 CEM 인터내셔널 대표 이기영이다. CEM 인터내셔널은 창업 당시 CEM은 Construction Engineering Management라는 의미의 회사명을 가지고 창업자의 경험을 통한 비정형 건축물 외부 디자인에 관련된 엔지니어링의 관리를 고객에게 제공하고자 설립되었다. 보통은 인터내셔널이라는 상호는 건축자재의 수입과 관련되어서 업태를 가지는 회사들이 많지만 다년간 해외 프로젝트의 설계관리자로 참여하면서 느꼈던 노하우를 바탕으로 해외프로젝트에 해외의 우수인력들과 협업하여 프로젝트를 진행해 보면 어떨까 하는 도전정신에서 시작되었다.

건축 분야에 새롭게 적용되고 있는 3차원 설계 방식인 BIM이라는 설계기술을 오래전에 접해서 지금까지 참여했던 프로젝트에 기술을 접목해 왔었다. 창업 당시 카타르 메트로 내외장 공사에 설계 외주용역으로 참가했던 게 계기가 되어서 카타르 및 쿠웨이트 그리고 태국 및 베트남에 메이저 프로젝트에 참여하는 계기가 있었다. 카타르에서 인연이 된 금속자재 수출회사와 인연이 있었던 차에 러시아 모스크바에서 개최한 건축 자재박람회에 참가를 위한 설계지원 업무를 의뢰받은 것이 계기가 되어 뫼비우스 프로젝트에 참여하게 되었다.

리porter DDP에도 참여했는데, 프로젝트에 동참할 수 있었던 계기와 과정, 담당 파트에 대해서도 설명 부탁드립니다.

이기영 비정형 건물 외관을 시공하는 회사에 5년간 근무했었다. 전 직장에서도 DDP 외관 시공을 수주할 당시 BIM 설계 담당으로 참여하게 되었다. 당시 '자하 하디드'라는 영국의 유명한 건축가의 작품을 패션의 메카인 동대문에 세우는 프로젝트가 서울시에 의해서 진행되었다. 기존의 설계 방식으로 시공이 불가능한 설계자의 디자인을 실제 시공하기에는 어려운 상황이었다. BIM 설계소프트웨어 회사의 기술 지원자로 근무했었던 나는 DDP의 비정형 건축물의 설계 담당을 맡게 되었다. 우주선과 같은 모양의 건축물을 구현해 내지 못하는 상황이었고 3차원 설계가 꼭 필요한 상황이었다. 자동차 기계설계에서 쓰는 3차원 설계 방식을 건축물에 적용한다는 얘기가 있어서 우주선 모양과 같은 비정형화된 건축물의 시공에 참여한다는 것은 나에게 매우 매력적인 제안이었던 것 같다. DDP를 시작으로 여수 엑스포 주제관, 삼성관, 술의 종합운동장, 전곡리 선사박물관 등등의 비정형 프로젝트의 설계담당자로 참여하면서 많은 경험을 쌓았던 것 같다. 후에 필리핀 아레나 공사의 설계 담당을 했던 것이 큰 경험이 되었다. 해외에서 말이 통하지 않는 인력들과 근무를 한다는 것은 쉽지

않았다. 하지만 그 경험이 카타르, 태국, 러시아 등에서 외국인들과 소통하는데 밑거름이 되었던 것 같다.

리포터 뫼비우스 띠 프로젝트에 대한 전체적인 개요에 대한 설명 부탁드립니다.

이기영 뫼비우스 띠 프로젝트는 베덴하의 '오감의 정원'이라는 콘셉트로 시작되었다. 총 8개 구역의 구조물들이 하나의 띠를 이루고 거기에 황금색 스테인리스의 외관을 모스부호와 같은 타공으로 메시지를 전달하고자 하는 본 설계자의 의도가 있었다. 구조물 안을 관람자들이 구경할 수 있도록 316m에 긴 브리지로 연결해 관람자들의 오감을 즐겁게 한다는 의미가 있는 참여형 공공조형물이라고 할 수 있겠다.

리포터 이 프로젝트에 참여하게 된 계기는 무엇인가?

이기영 대부분 해외공사는 금속자재를 수입할 때 엔지니어링을 요구하는 경우가 많다. 나와 인연이 있었던 스테인리스 자재회사에서 러시아 발주처와 프로젝트의 진행에 대해서 협의 중이었고 나는 거기에 엔지니어링 지원회사로 협업을 진행했었다. 한국 자재회사의 높은 금액으로 계약은 보류되었으나 발주처에서는 엔지니어링이 필요했고 특수한 디자인 설계지원 경험이 많았던 나에게 이런 기회가 주어졌던 것 같다.

리포터 이 프로젝트에서 담당했던 역할은 무엇이었고 비정형 설계 제작 과정은 어떻게 진행되었나?

이기영 프로젝트 진행 당시 조감도만이 존재했었던 상황에서 건축물의 외형에 관련된 디자인 콘셉트 설계부터 제작, 시공 및 구조검토에 이르기까지 많은 부분이 발주처에 제공되어야 했다. 우리는 외부디자인과 관련된 이 모든 항목에 관련된 지원을 수행하였다. 목업 당시부터 코로나라는 특수 상황으로 프로젝트가 지연된 상황에서 온라인회의로 매주 수차례에 걸쳐 현장과 온라인회의가 진행되어야 했다. 물론 샘플과 목업에 관련된 자재는 한국에서 러시아로 보내져야 했고 다행히 커뮤니케이션이 가능한 회사와 여러 번에 시행착오를 거쳐 제작과 시공을 가능하게 할 수 있었다.

리포터 모스크바시 수도 수리부 부국장 Alexei Vasyutin에 따르면 비정형 설계기술로 제작되었다는데 비정형 설계는 무엇인가?

이기영 발주처는 건축물을 통해 사람들에게 놀라움을 주고, 잊지 못할 경험을 통해 자신들이 기획한 건축물의 용도와 그 건축물 자체를 부각할 필요가 있다. 그중에 뫼비우스 띠와 같은 비정형화된 건축이 공공디자인으로 많이 채택되고 있는 게 현실이다. 특히, 국제대회의 경기장, 엑스포 전시시설, 이정표적인 공공시설물 등이 그 사례라고 할 수 있겠다. 비정형 건축물의 설계란 오래전부터 건축물에 디자인과 설계에 사용된 2차원적인 설계 방식이 아닌 3차원으로 사용한 설계 방식이라고 할 수 있겠다. 과거 건축물의 시공은 종이로 출력된 도면을

해석하여 시공자의 직관적인 해석을 통한 시공이 이루어지는 것이 대부분이었다. 현재는 BIM(Building Information Modeling)이라는 설계 방식을 통하여 가상의 컴퓨터 공간에서 설계와 제작 시공에 이르기까지 전 분야를 시뮬레이션해 보는 방식으로 바뀌는 추세다. 뫼비우스의 띠와 같이 종이 도면 안에 정보를 담아 시공자나 제작자에게 전달하는 방식이 어려운 구조물은 3차원 설계 툴을 이용하여 컴퓨터를 이용한 가상공간에 표현함으로써 건축물과 구조물에 대한 가상 시공이 가능해졌다. 이미 항공기와 조선, 자동차의 디자인 분야에 많이 사용된 비정형화된 디자인의 구현 방식을 복잡한 건축물에 적용하는 기술을 의미한다.

리porter 아연 도금 패널로 구성되며 각 패널은 특별한 방식으로 구부러져 있고 구조물에는 2,694개의 클 착자 패널과 약 2만 4천 개의 볼트 조인트가 고정하는데 사용되었다고 한다. 이 많은 패널 중 어느 것도 중복된 부분 없이 제작되었다고 하는데 단순히 쌓아 올리는 건물과 비교했을 때 보여지는 면적대비 시공적인 면에서 곡선적인 형태의 설계를 오차 없이 제작하기 위한 과정이 쉽지 않았을 것 같다. 실제 중복된 패널이 없는 것이 사실인지 궁금하다.

이기영 맞다. 각각의 패널은 각자 다른 크기와 패턴으로 디자인되었다. 말씀한 대로 설계를 오차 없이 제작하기 위해 BIM이라는 기술이 사용되었고 그중에서도 각각의 패널을 볼트 노출 없이 고정하는 방법을 만들어 내는 데 매우 많은 시행착오가 있었다. 패널의 제작은 러시아의 제조사를 통해서 이루어졌고 최소의 비용과 최고의 품질을 내는 것은 쉽지 않았다. 그래서 여러 번의 엔지니어링과 구조계산을 통해서 최적화된 시공이 가능하였다. 러시아의 제조사에 엔지니어로 참여한 인력 또한 우주선의 몸체를 설계하던 설계자와 소통을 통해서 제작이 수월했던 것이 사실이다.

리porter 프로젝트 외형에 사용한 주요 소재와 그 특징, 소프트웨어는 어떤 것들이 있었나?

이기영 프로젝트에 사용된 자재는 스테인리스라는 금속자재다. 수축팽창에 민감한 자재이고 빛을 반사하는 스테인리스 소재 중 미러로 마무리를 사용하였기 때문에 제작과 시공에 좀 더 많은 경험이 있는 회사가 필요했다. 기본 콘셉트부터 제작에 이르기까지 여러 가지의 종류의 소프트웨어가 사용되었으나 이 현장에 사용된 주된 소프트웨어는 오토캐드, 라이노, 테크라, 카티아라는 프로그램이 사용됐다.

리porter 설계 시 가장 중요하게 고려했던 요소는 무엇이었나?

이기영 발주처에 요구사항이 정형화되지 않은 타공 패턴과 볼트를 노출하지 말아 달라는 요구가 있었다. 기존에 볼트를 노출해서 실리콘으로 마감하는 방법의 설계로는 가능하지 않았기 때문에 많은 부분 한국에서의 시공 노하우를 이용해서 고정 방법을 생각해 내는 데 굉장히 오랜 시간이 걸렸고 특히 비정형화된 타공 패턴을 정하는데 매우 많은 협의의 시간이 필요했다.

- 리포터** 설계자님이 현지에 상주하지 못한 상황에서 현장의 변수에 대해 어려운 점이 있었을 텐데, 제작 기간 특별히 힘들었던 점이 있다면 무엇이었고, 어떻게 극복(해결)하였나?
- 이기영** 가장 걱정했던 부분이 계약이었다. 러시아와 거래가 처음이었던 와중에 많은 부분을 현지 에 계시는 교민분의 도움을 받았다. 특히나 러시아인의 비즈니스 특성이나 거래 시 주의점에 대한 경험이 전무했던 상황에서 현지 교민분들과의 소통으로 많은 부분을 해결했고 코로나라는 특수한 상황에서 현지 방문이 어려웠던 차에 거래처의 영어통역사를 통해서 현장과의 소통을 해결할 수 있었다.
- 리포터** 한국과 모스크바의 시차와 언어장벽으로 겪었던 에피소드들이 있는가? 발주처의 피드백 혹은 개선, 변경 요청을 받은 적이 있다면 그런 내용도 괜찮고, 그 외 기억에 남는 사건 등이 있다면 함께 이야기해달라.
- 이기영** 다년간 해외 발주처와 영어로 설계를 진행했던 경험이 많았던지라 언어의 제약은 크게 문제는 되지 않았다. 또한 이미 카타르처럼 발주처와 6시간 이상 시차가 발생하는 국가와 프로젝트를 진행한 경험이 있었기 때문에 시차에 대한 부담감 역시 덜했던 것 같다.
- 리포터** 진행했던 현장마다 고심하는 부분이 있었을 텐데 이 프로젝트만의 매력이나 특별한 애정이 남는 것 혹은 성공적인 구현과 결과물에 대해 가장 자랑스럽게 여기는 부분이 있는가?
- 이기영** 한국의 금속을 사용한 구조물을 보면 대부분 알루미늄 소재가 사용된 게 사실이다. 특히 이 프로젝트는 전체 구조물의 외관을 스테인리스 소재로 시공했다는 데 매력이 있었던 부분이다. 러시아의 기후로 보았을 때 극한의 추위와 온화한 날씨가 공존하는 상황에서 건축물의 마감 소재를 스테인리스로 사용했다는 것은 큰 도전이었지 않나 생각한다.
- 리포터** 이 프로젝트를 통해 얻게(배우게) 된 교훈(경험의 확장)이나 아쉬운 점, 혹은 추후 설계에 반영하고 싶은 점이 있다면 무엇인가?
- 이기영** 여러 해외 발주처와의 경험을 통해서 각 나라의 민족성과 사업 운영 방식 그리고 각 나라 설계자와의 특성을 알 수 있었던 기회가 되었고 특히나 러시아 프로젝트를 통해서 사회주의적 관념이 남아있는 나라와도 협업을 할 수 있었다는 것이 큰 경험이었던 것 같다. 베트남에서 사무실을 운영하는 나로서는 추후 베트남 같은 공산국가의 발주처와 프로젝트를 진행할 경우 매우 많은 도움이 될 듯하다.
- 리포터** 프로젝트를 맡게 된 시기와 완료된 시점까지 몇 년이 소요됐는데, 그 기간 전 세계가 동시에 겪었던 코로나 사태도 있었고 러시아에서만 겪고 있는 각종 제재로 완공하기까지 사전에 예기치 못한 위기들이 있었을 것 같다. 마무리하는 과정이 정말 쉽지 않았을 듯한데, 처음 프로젝트를 맡게 됐던 기분(마음)과 우여곡절 끝에 프로젝트를 성공적으로 마쳤는데 소

감(소회) 부탁한다.

이기영 처음 발주처의 협업 제안이 들어왔을 때 과연 이 프로젝트를 진행할 수 있겠느냐는 생각이었다. 그리고 시공이 완료되기까지 거의 5년이라는 시간이 지나갔는데 이번 기회를 통해서 내가 진행하고 있는 사업에 대한 가능성과 추후 사업영역에 대한 진로를 확고히 할 수 있었고 나를 믿고 이 프로젝트를 맡겨준 모스크바시 발주처 관계자들에게 다시 한번 감사드리고 싶다.

리포터 해외 프로젝트를 진행하면서 해외에서 외주를 받아 설계 프로젝트를 진행할 경우 언어, 문화, 기후 등 차이를 고려해야 할 텐데 가장 특이하거나 적응하기 힘들었던 사례가 있다면?

이기영 롯데케미칼의 소개로 태국의 인조대리석 건물의 외관 설계를 진행했던 적이 있었다. 태국 발주처와의 협업으로 태국 국민의 민족성을 느낄 수 있었던 것 같다. 많은 외부의 침략을 종립적인 입장에서 대처했던 태국은 자립심이 강하고 자존심이 강하기 때문에 협의 과정의 많은 부분에서 보이는 자부심이랄까 타협이 쉽지 않았던 것이 사실이었다. 자체나 시공 방법의 컨설팅 부분이 타당하였음에도 불구하고 발주처의 입장에서 타당성을 받아들이지 않고 자신들만의 방법으로 재해석하는 부분에서 많은 고충이 있었지만, 발주처를 이해하고 종립적인 입장에서 문제를 풀어나갔던 기억이 있다.

리포터 시차로 협업이 어려웠던 경험이 있었다면 어떻게 극복하였나?

이기영 중동과 아시아의 프로젝트를 많이 진행하고 경험한 터라 시차 적응에는 문제가 없었다.

리포터 해외에서 받은 외주의 품질이나 정확성에 문제가 발생한 경우 어떻게 대응하였나?

이기영 대부분에 프로젝트는 현장 방문을 통해서 프로젝트 협의 및 테스트 목업을 진행한다. 문제에 대한 대응은 현장 방문이나 유선 회의를 통해서 이루어졌다.

리포터 지연된 납기나 프로젝트 일정에 대한 문제가 발생한 적이 있는가? 이런 경우 투자된 비용과 시간으로 심리적으로 고충이 심할 것 같은데 멘탈관리에 도움이 될 만한 조언이 있는가?

이기영 나는 종교를 가지고 있다. 모든 일은 시작과 끝을 담당하는 절대자에 의해서 진행된다고 생각한다. 그래서 늘 신앙심에 의지해서 프로젝트를 진행하고 있다. 시간과 비용으로 고충을 겪었지만, 이 또한 신앙의 힘으로 극복한 것 같다.

리포터 건축은 전문용어를 사용하다 보니 일반 회화와 달리 문서 번역이나 공정상 마감재 해석 등 일반적인 소통 이외의 어려움이 있을 것 같은데 미래의 건축학도를 꿈꾸는 학생들이 미리 이런 부분을 공부하면 좋겠다 싶은 도움이 될 만한 조언은?

이기영 “많이 보고 많이 경험하라”가 아닐까 한다. 본인의 경험은 절대 다른 사람의 사건에 의해서 이루어질 수 없다. 많이 실패한 자가 성공을 이루지 않을까 생각한다.

- 리포터** 해외에서 받은 외주로 차후 프로젝트의 전체적인 수준이 향상되었던 경험, 전문적인 지식과 경험으로 프로젝트의 기술적인 수준이 향상되었던 경험이 있는가?
- 이기영** 단순 도면지원에서 벗어나 러시아 프로젝트를 통해서 발주처, 현장, 시공, 엔지니어링 등 전반적인 영역이 향상됐다. 사업영역도 엔지니어링뿐 아니라 컨설팅과 관리에 이르기까지 많은 경험을 통해서 한층 성장한 듯하다.
- 리포터** 국제적인 네트워크와 연결을 통해 새로운 비즈니스 기회를 얻기 위한 국내외 박람회 계획이 있는가?
- 이기영** 지금까지 진행해 왔던 프로젝트 수행 경험을 한국무역협회 가입을 통해서 지원받을 계획을 하고 있다.
- 리포터** 해외 진출을 희망하는 설계 디자이너들에게 도움이 될 수 있는 조언이 있다면?
- 이기영** 강하고 담대하게 해외로 나가라. 실패를 거듭할수록 더욱 성장한다.
- 리포터** 해외에서의 설계 업무를 위해 필요한 언어와 문화적 이해도는 어떻게 준비할 수 있을까? 국제프로젝트마다 현지어를 구사할 수 없는 경우가 대부분일 텐데 영어로 충분한가?
- 이기영** 영어로 아주 가능하다고 본다. 한국의 국력은 이제 세계 어디를 다녀도 부족하지 않다. 이제는 그들이 우리를 이해하려고 노력하고 있다. 이해도는 이제 중요하지 않을 것 같다.



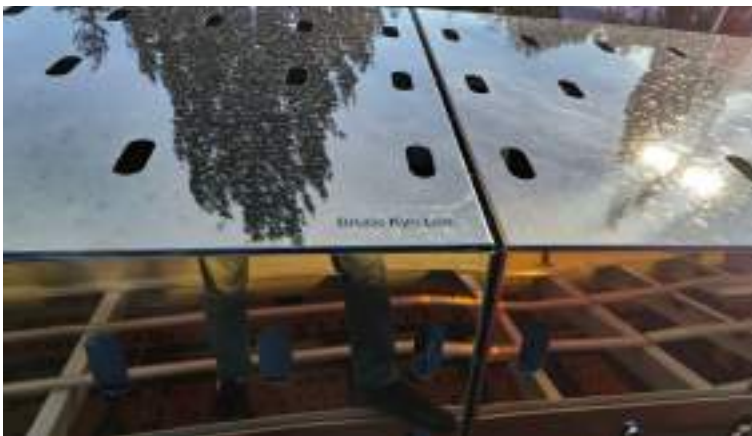
마무리하며

디자인 관점에서 “Лента Мебиуса” 뫼비우스의 띠 어트랙션을 분석해 보면 다음과 같은 특징을 찾을 수 있다.

- **디자인** : 뫼비우스 띠를 따라 디자인되었다. 이는 평면에서 한 번의 회전으로 앞뒤가 연결된 무한대 형태를 가지며, 중요한 시각적 특징으로 작용한다.
- **변화** : 산책로는 공간변화의 경험을 제공한다. 이는 방문자들에게 새로운 시각적 경험과 흥미로운 도전을 제시한다.
- **반사와 대칭** : 구성 요소들이 서로를 반사해 무한한 대칭 구조를 형성하며, 시각적으로 매력적인 경관을 만든다.
- **곡선과 유기적인 형태** : 직선이 아닌 곡선과 유기적인 형태를 보인다. 이는 자연의 유연함을 상징한다.
- **사람과 상호작용** : 사람들이 산책로를 걸거나 주변 환경을 감상할 때, 디자인적 요소들이 사람과 상호작용하여 새로운 경험을 제공한다.

예를 들어, 뫼비우스 띠를 따라 걷는 것은 일반적인 갔던 길을 되돌아오는 왕복의 산책과는 다르다. 걷는 방향을 바꾸지 않아도 공간의 안팎을 순환하는 독특한 체험을 제공하며, 사용자들은 곡선적인 경로를 따라 걸음을 옮기며 산책로의 아름다운 디자인과 주변 경관을 감상할 수 있다.

- **색상** : 산책로의 독특한 색상은 방문자들에게 시각적인 매력을 제공한다.
- **창의성과 혁신** : 창의성과 혁신적인 디자인을 통해 모스크바 공원 내 랜드스케이프 아키텍처 분야에서 주목받고 있다.



베덴하 뫼비우스의 띠 - 패널에 한국인 설계자의 서명이 각인 ©문용원

이러한 디자인 관점에서 산책로 《외비우스 띠》의 독특한 형태와 곡선적인 디자인, 자연과 예술의 결합, 공간의 변화 등을 통해 방문자들에게 흥미로운 경험을 선사한다.

이렇게 외비우스의 띠와 같은 공공디자인의 새로운 구조물은 방문자들이 높은 호응도를 끌어내며 기존 설치 미술 작품보다 한 단계 더 나아간 심미성과 직접 체험할 수 있는 설치 작품으로 발전할 가능성을 보여준다고 생각한다.

2023 서울디자인리포터

문용원

2014년부터 러시아 모스크바에 거주하며 디자이너와 사진작가로 활동하고 있고 모스크바의 다양한 문화와 라이프 스타일, 여행지 등을 다루는 콘텐츠를 제작하고 있다.





하이라인(High Line) :
자연과 역사가 만나는 뉴욕 도시의 휴식처

NEW YORK,
THE US



미국 뉴욕

최유리 yulchoi429@gmail.com

1. 들어가며

뉴욕은 높고 빽빽한 건물 숲과 바쁘게 걷어가는 사람들, 혼잡한 대중교통으로 자연과의 접촉이 제한되어 보이는 도시다. 그러나 알고 보면 뉴욕 도심에는 예상 밖의 아름다운 자연 요소들이 존재한다. 본 조사에서는 뉴욕 도심 속에서 자연 요소를 활용한 공간 디자인과 도시가 어떻게 상호작용하며, 이러한 상호작용이 도시 생활과 환경에 어떤 영향을 미치는지에 초점을 맞추고 있다. 특히 뉴욕의 하이라인(High Line) 공원을 중심으로 조사하며 디자인적 측면과 그 디자인이 도시 발전과 사람들의 삶에 미치는 영향을 소개하고자 한다.

먼저, 사전 조사를 통해 하이라인 공원의 역사와 조경 디자인에 대한 기초 정보를 수집하고, 이 공원이 어떻게 형성되었으며 도시 환경 변화에 어떻게 부응했는지를 파악한다. 또한 현장 방문을 통해 하이라인 공원 주변 접근성을 알아보고 디자인 요소를 분석한다. 뉴욕 도심의 건축물과 자연이 어떻게 조화를 이루며 어떤 경로를 형성하는지 시각적으로 담아내고, 이를 통해 도시 속 자연의 중요성을 강조하고자 한다. 이러한 과정과 보고를 통해 도심 속 자연과 문화의 조화가 도시 발전과 주민의 삶에 어떠한 영향을 미치는지에 대한 이해를 높이고, 디자이너와 관련 이해 관계자들이 도시 공간을 디자인할 때 자연의 역할을 고려하는 데 도움이 되기를 기대한다.



뉴욕 하이라인 전경¹⁾

2. 추진 배경

하이라인은 1930년대에 뉴욕시의 철도 노선으로 사용되기 시작했으나, 1980년대 이후로는 사용되지 않는 상태가 되었다. 그 후 기존 구조물의 철거를 고려하는 의견도 있었지만, 지역 주민들과 환경 보호 단체 등이 이 공간을 새로운 방식으로 활용하여 도시의 공기를 맑게 하고 도시 주민들의 휴식과 문화 활동을 지원할 수 있는 공공 공간으로 만들어야 한다는 주장을 제시하였다.

1) 출처 : HIGHLINE 홈페이지 (<https://www.thehighline.org/>)

하이라인 공원의 디자인은 기존 철도 구조물을 보존하면서 도시 정원과 예술 공간을 조화롭게 결합한 형태로 이루어져 있다. 철도 노선의 구조물은 일부는 그대로 두고, 일부는 새롭게 설계하여 보행로, 휴게 공간, 예술 작품 전시 공간 등으로 활용되었다. 이런 디자인은 도시의 산만한 소음과 혼잡한 건물들 사이에서 조용하고 평화로운 휴식 공간을 제공하며, 동시에 도시의 역사적인 흔적을 보존하고 새로운 기능을 부여하는 역할을 하고 있다.



1960년대 하이라인 이전에 자리하고 있던 철도 노선²⁾



기존에 있던 철도 노선의 부분을 보존하며 새로운 조경 디자인과 조화를 이룬 모습이다. ©최유리

디자인 요소로는 다양한 종류의 식물이 자라는 정원 구역이 존재한다. 이 정원은 계절에 따라 변화하는 아름다운 풍경을 선사하며, 도심 속에서 자연과의 교감을 가능하게 한다. 또한 예술 작품을 전시하는 공간이 있어 현대 예술을 감상하고 느낄 수 있는 장소로 기능한다. 그뿐만 아니라 공원 내에는 휴식과 모임을 위한 다양한 벤치와 테이블도 마련되어 있어 도시 주민들이 여유로운 시간을 보낼 수 있다. 이러한 디자인 요소들이 모여 도시의 활력을 더해주며 도시민들과 방문객들에게 특별한 경험을 제공한다. 또한 다양한 예술 작품과 조형물을 전시하는 장소로 활용되기도 한다. 예를 들어 조각상, 설치 미술, 그래피티 등의 작품이 공원 내 다양한 지점에 설치되어 있다.

이로써 하이라인 공원은 뉴욕시에서 자연과 예술을 만날 수 있는 독특한 공간으로 환경 보호와 도시 재생의 성공적인 사례로 떠오르며 지속가능한 도시 개발의 모범 사례 중 하나로 평가받고 있다.

2) 사진 출처 : HIGHLINE 홈페이지 (<https://www.thehighline.org/>)



독특한 디자인의 건축물과 자연으로 둘러싸여 있는 산책로. 구간마다 다양한 스카이라인을 구성하며 독특한 도시 경관을 만들어 낸다. ©최유리



하이라인 공원에는 다양한 휴식 공간과 의자가 배치되어 시민들이 편안하게 쉴 수 있게 되어있다. 예를 들어, 기존에 있던 철로를 보존하여 그 위에 움직이는 선베드가 배치되어 있거나, 나무 그늘에 휴식을 취할 수 있는 벤치들이 자리하고 있다. ©최유리

3. 추진 현황과 결과

가. 추진 현황

하이라인 공원 프로젝트는 2009년에 첫 단계가 개장되었으며, 그 이후로 지속적인 확장과 개발이 이루어져 왔다. 프로젝트 초기에는 뉴욕시의 낡은 철도 노선이 활용되어 개장되었으며, 이후에는 주변 지역의 역사적인 건물과 병합하며 공원이 확장되었다. 현재 하이라인은 약 2.3km에 걸쳐 뉴욕 맨해튼의 서쪽을 따라 뻗어있는 선상의 도시공원으로 여러 구간으로 나뉘어 다양한 환경과 테마를 제공하고 있다.

나. 추진 결과

하이라인 공원은 도시 재생과 환경 보전을 효과적으로 결합한 성공적인 사례로 꼽히며, 다양한 긍정적인 결과를 불러왔다. 이 프로젝트는 주변 지역의 부동산 가치를 상승시켰고, 그로 인해 지역 경제를 활성화하는 효과를 보였다. 주변 상업 시설과 문화 활동의 확장으로 지역 전체의 생활성이 높아져 사람들의 관심을 끌게 되었다.

하이라인은 지역 주민들과 방문객들에게 도시 생활의 스트레스를 덜어주는 휴식 공간으로 기능하면서도, 다양한 문화와 예술 프로그램을 통해 도시 문화의 다양성을 지원하고 있다. 정원 구역에서는 계절별로 변화하는 식물들의 아름다움을 즐길 수 있으며, 예술 작품 전시 공간은 현대

예술을 접할 수 있는 장소로 활용되고 있다. 이를 통해 도시 주민들은 자연과 예술을 만끽하며 일상의 스트레스를 해소하고, 동시에 도시 생활의 풍요로움을 누릴 수 있게 되었다.

하이라인 프로젝트는 도시 재생과 환경 보전, 문화 예술 활성화를 성공적으로 통합하여 지속가능한 도시 발전을 모색하는 좋은 사례로 평가받고 있다. 이러한 성과를 통해 하이라인은 뉴욕 시민들과 방문객들에게 도시 경험의 새로운 차원을 제공하며, 동시에 도시 재생의 모범 사례로서 다른 도시들에게도 영감을 줄 수 있는 프로젝트로 자리매김하고 있다.



공원을 다양한 형태로 경험할 수 있는 여러 가지 휴식 공간이다. 구간마다 다채로운 뉴욕의 전경을 느낄 수 있으며, 뉴욕 도심 위에서 휴식을 느낄 수 있다. ©최유리



기존의 철도와 조화로운 새로운 공원 디자인을 위해 적절한 재료를 활용하여 공원 바닥, 벤치, 계단 등이 자연스럽게 연결되도록 디자인되었다. 구간마다 조금씩 다른 디테일이 반영되어 있어 방문객들이 다양한 형태의 활동을 즐길 수 있도록 하였다. ©최유리

4. 접근성(편의성)

뉴욕 하이라인 공원은 접근성과 편의성을 고려한 설계로 많은 사람들이 쉽게 이용하고 즐길 수 있는 환경을 제공하고 있다. 하이라인 공원은 뉴욕 맨해튼의 서쪽을 따라 길게 이어져 있어 주요 교통 노선과 인접해 있다. 이에 따라 인해 대중교통을 이용하여 쉽게 공원에 접근할 수 있다. 지하철, 버스, 택시 등 다양한 교통수단을 이용하여 공원 근처로 이동할 수 있다. 또한 자전거 도로가 인접하여 이용자들에게 편리한 자전거 이동 경로를 제공하고 있어 환경친화적인 이동 수단으로도 이용할 수 있다. 하이라인 공원은 주변에 있는 주요 장소들과의 접근성 및 편의성이 뛰어나다. 주변에 있는 주요 명소는 휘트니 미술관(Whitney Museum), 첼시 마켓(Chelsea Market), 리틀 아일랜드(Little Island), 자비스 센터(Javis Center), 허드슨강 공원(Hudson River Park), 베슬(Vessel) 등이 있다.



하이라인 공원 주변에서 접할 수 있는 주요 명소와 경험할 수 있는 다양한 활동 지도³⁾와
지상 위에 지어진 하이라인 공원의 단면도⁴⁾

하이라인 공원은 이용자들의 편의를 위해 다양한 시설과 편의 시설을 제공하고 있다. 공원 내에는 휴게 공간, 벤치, 테이블, 의자 등이 마련되어 있어 방문객들이 편안한 휴식을 취할 수 있다. 또한 공원 내에는 음식과 음료를 판매하는 카페나 식당도 있어 방문객들이 식사하며 공원을 즐길 수 있다. 하이라인 공원은 다양한 문화적 활동과 이벤트도 주최하며, 예술 작품 전시나 공연도 이루어지기 때문에 방문객들은 다양한 활동을 통해 문화적인 경험을 할 수 있다. 무엇보다도 하이라인 공원은 바쁜 도시 생활에서 벗어나 조용한 자연환경을 즐길 수 있는 공간으로서, 도시 주민들과 방문객들에게 여유로운 시간을 제공하고 휴식과 재충전의 기회를 준다.

이렇게 뉴욕 하이라인 공원은 대중교통과 접근성, 다양한 시설과 문화적 활동을 통해 이용자들에게 최상의 편의성을 제공하여 도시에서도 자연과 문화를 만끽할 수 있는 특별한 장소로 자리매김하고 있다.



하이라인 공원에서 즐길 수 있는 다양한 활동을 가능하게 하는 조경 디자인⁵⁾

3) 이미지 출처 : HIGHLINE 홈페이지 (<https://www.thehighline.org/>)

4) 이미지 출처 : HIGHLINE 홈페이지 (<https://www.thehighline.org/>)

5) 이미지 출처 : HIGHLINE 홈페이지 (<https://www.thehighline.org/>)

가. 시민 인터뷰 1

리porter 서울디자인재단의 디자인 기자 최유리라고 한다. 하이라인(High Line) 공원이 뉴욕시와 이곳 사람들과 어떤 관련이 있는지 조사하려고 왔다. 성함이 어떻게 되는가?

시민 데이브라고 한다.

기자 뉴욕에서 얼마나 오래 거주하였나?

시민 뉴욕에서 태어나서 50년 넘게 지내왔다.

리porter 그러면 이 도시에 대해 아주 잘 알겠다. 이곳의 하이라인이 만들어지기 전의 모습을 아는가? 그리고 하이라인 설계 이전과 지금의 차이에 대해 어떻게 생각하는가?

시민 지금은 정말 아름다운 공원이 되어서 많은 사람들이 찾는다. 뉴욕에서 거의 다른 어떤 관광 명소보다도 더 많은 사람들이 찾아온다. 자유의 여신상이나 엠파이어 스테이트 빌딩보다도 많다.

리porter 맞다.

시민 하지만 하이라인이 없던 시절엔 그냥 황폐해져 있었고 덩불이 우거져 있었다. 실제로 기차가 지나가던 곳이었는데, 이곳에 올라갈 수는 없었다. 가끔 몇몇 사람들이 몰래 사진을 찍기 위해 이곳에 오르곤 했었다. 그때는 오묘한 정글 같은 느낌이었었는데, 지금은 환상적인 워터랜드가 만들어진 것 같다.

리porter 이곳에서 특별히 좋아하는 장소가 있는가?

시민 오, 내가 가장 좋아하는 곳은 아마 하이라인이 끝나는 곳인 남쪽, 워싱턴 스트리트와 13번가 쪽일 것 같다. 그리고 보통 그 벽에 미술 작품이 올라가 있는데, 그 벽에 있는 미술 작품이 계속 바뀐다. 그게 정말 마음에 든다.

리porter 감사하다. 마지막 질문이다. 여기를 방문하게 된 이유가 뭔가? 건축을 좋아하거나 사람들을 관찰하거나, 아니면 휴식을 취하려고 하는 건가?

시민 세 가지 모두다. 나는 하이라인을 좋아한다. 나와 내 아내는 바로 이 근처에 살아서 자주 여기에 온다. 하지만 사람들이 많이 모여있을 때는 보통 여기에 오지 않는다. 너무 붐비고 복잡하기 때문이다. 하이라인에서 가장 좋은 시간은 겨울에 눈이 내릴 때인데, 그때 조용하고 여기가 여전히 열려있다. 사람들이 눈사람을 만드는 모습을 보면 정말 놀라운 경험이다.

리porter 멋지다. 다음에 눈이 오는 겨울에 와봐야겠다. 인터뷰 감사하다.

나. 시민 인터뷰 2

리포터 서울디자인재단의 디자인 기자 최유리라고 한다. 성함이 어떻게 되는가?

시민 미셸이다.

리포터 뉴욕에 얼마 동안 거주하였나?

시민 여기에는 약 4년 정도 있었다.

리포터 꽤 오래됐다. 그럼 하이라인을 얼마나 자주 방문하나?

시민 자주 오는 편인데, 한두 달에 한 번 정도는 오는 것 같다.

리포터 자주 오는 이유가 무엇인가? 건축을 좋아하거나 휴식을 취하거나 사람들을 관찰하려고 하는 등 여러 이유가 있을 것 같다.

시민 여기에 와서 휴식을 취하려고 한다. 하이라인 공원은 정말 편안하게 쉬고 느긋하게 시간을 보내기에 좋은 곳 같다. 친구들과 함께 자연에 둘러싸여 대화하거나 이야기 나누는 걸 좋아한다. 번잡한 도시에 살고 있지만, 여기에 오면 자연으로 둘러싸여 있는 기분이 들어서 정말 편안한 느낌이 든다.

리포터 멋지다. 여기에서 제일 좋아하는 장소는 어디인가?

시민 유리문이 있는 넓은 공간을 좋아한다. 그곳 계단에 앉아 도시 전체 경치를 볼 수 있다. 친구들과 함께 앉아서 경치를 즐기면서 이야기 나누기에 딱 좋은 장소다. 그런 곳에서 편안하게 시간을 보내기에 완벽한 장소라고 생각한다.

리포터 맞다. 답변 감사하다.



시민1 인터뷰 ©최유리



시민2 인터뷰 ©최유리

다. 시민 인터뷰 3

리porter 서울디자인재단의 디자인 기자 최유리라고 한다. 하이라인 공원에 대해 연구하러 왔는데, 이곳이 뉴욕시와 여기 사람들과 어떤 관련이 있는지 알아보려고 한다. 이름과 소개 부탁한다.

시민 아비바라고 한다.

리porter 뉴욕에 얼마 동안 있었나?

시민 4개월 정도다.

리porter 하이라인에서의 경험이 어땠나? 처음 방문하는 건가, 아니면 이전에 왔던 적이 있나?

시민 지난번에 짧게 방문했었고, 오늘 다시 와서 하이라인 전체를 걷고 있다.

리porter 멋지다. 그럼, 여기에서 제일 좋아하는 장소는 어디인가?

시민 방금 지나온 곳이다, 저기서 유명한 건물들이 다 보여서 좋다. 정말 흥미로운 건축물들이다.

리porter 이 장소가 주변 환경과 이곳 사람들과 어떤 관련이 있다고 생각하나?

시민 이곳의 많은 부분이 꽤 현대적인 느낌이다. 그래서 멋진 건축물들을 볼 수 있다. 자하 하디드(Zaha Hadid)의 건축물이 있다, 그게 정말 멋진 것 같다. 그래서 이곳은 여기 사람들이 자신을 표현하기 좋아하는 곳과 연관되어 있다고 생각한다. 모두가 각자의 스타일을 가지고 있고, 건물들도 마찬가지로 각자의 스타일을 가지고 있다. 그래서 즐겨보고 있다.

리porter 알겠다. 정말 감사하다.



시민3 인터뷰 ©최유리

마무리하며

뉴욕에서 몇 년 동안 살아오면서 다양한 공간을 방문하고 여러 디자인을 접했지만 하이라인 공원은 정말로 독특하고 매력적인 장소 중 하나다. 먼저, 이곳은 도시 속에서 자연과 예술이 조화롭게 어우러진 공간으로, 혼잡한 도심 속에서 숨 쉴 수 있는 소중한 휴식처다. 녹지와 꽃들이 아름답게 구성되어 있어 계절마다 다채로운 풍경을 감상할 수 있다. 봄에는 여러 가지 꽃들이 피어나고, 가을에는 단풍이, 그리고 겨울에는 눈 덮인 전경 도시를 더욱 아름답게 만들어 준다.

또한, 하이라인 공원은 다양한 예술 작품과 설치물이 전시된 공간이기도 하다. 걷다 보면 예술가들의 창의성 넘치는 조각들이나 인터랙티브한 예술 작품을 발견할 수 있는데, 이런 작품들은 도시 생활에 아름다운 색채를 더해주며 독특한 경험을 제공한다. 그리고 이곳은 뉴욕 시민들과 방문객들 모두에게 열린 공간으로, 지역 주민들의 다양한 문화와 생활이 공유되는 장소다. 그래서인지 이곳을 방문하면 다양한 사람들의 만남과 이야기를 나누는 즐거움을 느낄 수 있다.

마지막으로, 하이라인 공원은 도시의 역사와 현대적인 면모가 절묘하게 어우러진 곳이다. 오래된 기차길을 활용해 지어진 이곳은 뉴욕의 과거와 현재를 연결해 주는 상징적인 장소로, 그 자체로도 가치 있는 관광명소라고 생각한다.

뉴욕에 오래 거주하며 여러 차례 경험한 하이라인 공원은 도시 생활에 풍요로움과 평온함을 더해주는 소중한 장소로, 예술과 자연을 만끽하며 다양한 사람들과의 만남을 즐기기에 안성맞춤인 멋진 장소라고 생각한다.

2023 서울디자인리포터

최유리

뉴욕 Pratt Institute에서 Interior Design 전공 학부를 졸업하고 현재 관련 분야에서 일하고 있으며 도시의 흐름과 사람들의 역동성을 경험과 감각을 통해 이어주는 공간 디자인을 꿈꾸고 있다.





폐교량을 재활용한 교량 공원
'빅 4 브리지'

JEFFERSONVILLE,
U.S.



미국 제퍼슨빌

유진 jynnyoo@gmail.com

1. 들어가며

빅4 브리지는 오하이오 강을 가로지르며 켄터키주 루이빌과 인디애나주 제퍼슨빌을 연결하는 다리다. 제퍼슨빌 빅4 브리지를 조사하고 싶었던 이유는 어린 시절에 대한 향수와 혁신적인 디자인 역사 때문이다. 나는 제퍼슨빌에서 자랐고, 아직 공공 보행자 전용 다리가 아니었을 때 버려진 다리를 오가며 보았던 기억이 생생하다. 나는 항상 그 다리의 용도가 궁금했다. 다리가 오랫동안 사용되지 않았다는 것을 알았고 디자인 재료가 낭비되는 것처럼 느껴졌기 때문이다. 2014년 빅4 브리지와 공원이 처음 개통되었을 때, 나는 누구나 오하이오 강 위를 걸으며 일상적인 레크리에이션 용도로 사용할 수 있는 공원과 공공 보행자 다리가 탄생한 것에 매우 만족했다. 오늘날 이 다리는 역사적인 다리 보존의 가장 훌륭한 사례 중 하나가 되었다.



빅4 브리지 ©유진

2. 추진 배경

이 버려진 다리는 1895년 철도 교량으로 처음 건설되었다. 이 다리는 1969년까지 사용되었다. 2014년 10월에 빅4 브리지가 시민들에게 문을 열 때까지 약 45년 동안 홍물처럼 폐쇄된 채로 있었다. 2011년 2월에 다리의 공원화 계획을 확정했다.

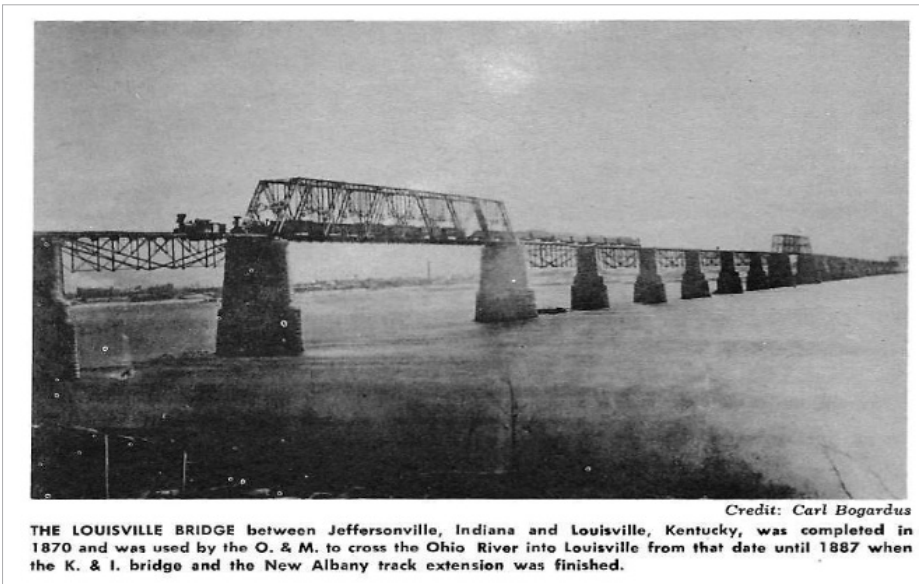
이 프로젝트는 루이빌 워터프론트 개발 공사의 지휘 아래 완공되었으며, 루이빌은 방문객들이 풍성한 조명 쇼를 즐길 수 있도록 큰 이벤트 날에 축제 색상을 실험했다. 반면, 빅4 브리지의 조명 시스템은 멀리서 다리를 바라보는 사람들에게 주로 보이는 교량 트러스의 바깥쪽을 교량 트러스 내부와 독립적으로 색칠할 수 있도록 설계되었으며, 각 트러스 스팬의 다른 부재도 독립적으로 색칠할 수 있도록 설계되었다. 그 결과 다리 위를 걸으며 느끼는 경험과 멀리서 다리를 바라보는 경험은 상당히

다를 수 있다. 교량 조명에는 210만 달러가 투입되었으며 1,472개의 LED 조명이 사용되었다.

또한 빅4 브리지에는 놀이터, 시내 상점, 레스토랑 등이 있는 빅4 스테이션 파크가 있어 연평균 150만 명이 방문하는 지역의 주요 명소다.



공원이 지어지기 전의 조감도¹⁾



Credit: Carl Bogardus

THE LOUISVILLE BRIDGE between Jeffersonville, Indiana and Louisville, Kentucky, was completed in 1870 and was used by the O. & M. to cross the Ohio River into Louisville from that date until 1887 when the K. & I. bridge and the New Albany track extension was finished.

버려진 철도 다리²⁾

1) 이미지 출처 : <https://brokensidewalk.com/2012/with-big-four-bridge-to-open-next-year-jeffersonville-park-unveiled/>

2) 이미지 출처 : <http://industrialscenery.blogspot.com/2018/11/trailbigfourbridge-over-ohio-river-at.html>

3. 추진 결과

빅4 브리지는 켄터키주 루이빌과 인디애나주 제퍼슨빌 사이의 오�하이오 강을 횡단한다. 다리 자체의 길이는 약 1/2마일(2,562피트), 각 램프의 길이는 1/4마일(1,181피트), 전체 거리는 총 2마일이다. 루이빌과 제퍼슨빌 쪽의 다리 양쪽 끝에는 공원이 있고 공원 크기는 10에이커다.



빅4 브리지 ©유진

4. 접근성

- 1) 제퍼슨빌 다운타운에 위치하여 누구나 쉽게 버스로도 접근할 수 있으며 자차 이용 시에도 도로에 차량이 적고 주차가 무료이며 주차 공간이 충분히 확보되어 있어 접근성이 용이하다.
- 2) 설계부터 장애인을 위한 다리로 만들어져 계단이 없으며 경사가 완만하여 장애인뿐만 아니라 노약자도 쉽게 접근할 수 있다.
- 3) 24시간 개방되어 있고 야간에는 조명과 가로등으로 안전성이 확보되었다.
- 4) 제퍼슨빌 경찰이 흑시 모를 안전사고에 대비하여 항상 대기 중이다.
- 5) 공원개발 이전에 우범지대였던 공원 주변에 도시 계획이 이루어져 아파트, 호텔과 식당가가 형성되었다.

가. 시민 인터뷰 1

리포터 자기 소개를 부탁한다.

소피아 제퍼슨빌에 사는 소피아다.

마크 제퍼슨빌에 사는 마크다.

리포터 빅4 브리지에 얼마나 자주 오는가?

소피아 여름철에는 다리 위에서 운동하기 좋고, 바다 경치도 볼 수 있고, 항상 무료 콘서트가 열린다. 사람들은 산책과 운동, 경치를 즐기기 위해 이곳에 오는데 반려견과 함께 오는 사람들이 많아졌으면 좋겠다.

리포터 빅4 브리지를 개선하기 위해 바꿀 수 있는 것이 있다면 무엇일까?

소피아 청결하고 앉을 수 있는 레스토랑이 더 많았으면 좋겠다.

마크 주차는 정말 짜증이 난다.

소피아 그렇다. 그 지역에 주차장을 더 많이 만들어야 한다.

리포터 빅4 브리지에서 가장 마음에 드는 부분은 무엇인가?

소피아 여기에서의 휴식과 조명이다.

마크 다도 동의한다. 보기에도 예쁘다.

소피아 특히 주요 도로를 운전할 때 다양한 종류의 조명을 볼 수 있다.

리포터 정말 멋지다.

소피아 아이들이 놀 수 있는 무료 공원이 있는 곳도 있다.

리포터 오늘 빅4 브리지는 어떻게 왔는가?

마크 그냥 밥만 먹고 나가서 운동하고 싶었다. 경치를 즐기러 왔다.

소피아 오늘 날씨가 정말 좋다.

리포터 정말 고맙대!

소피아, 마크 당연하다.

나. 시민 인터뷰 2

리포터 자기 소개 부탁드립니다.

켈리 제퍼슨빌에서는 켈리다.

리포터 빅4 브리지에 얼마나 자주 오는가?

켈리 1년에 2~3번 정도 오는 것 같다.

손 일주일에 2~3번 정도 오는 것 같다.

리포터 오늘은 무슨 일로 빅4 브리지에 왔는가?

켈리 그냥 밖에 나와서 걷는 것이 즐겁다.

손 딱히 좋아하는 부분이 있는 것 같지는 않다. 모든 것이 다 좋다. 정말 멋지다.

리포터 빅4 브리지에서 가장 좋았던 기억은 무엇인가?

손 가장 기억에 남는 것은 딸과 함께 자전거를 타고 이곳을 지나던 것이다. 우리는 이곳에서 함께한, 기억에 남는 순간이 많다.

리포터 빅4 브리지를 개선하기 위해 바꿀 수 있는 것이 있다면 무엇일까?

손 내가 느낀 흔들림이 변화라고 생각한다. 인디애나 쪽에 있는 레스토랑이 마음에 드는데, 루이빌 쪽에서도 그런 모습을 보고 싶다. 그쪽에는 아무것도 없으니까.

리포터 마지막 질문인데, 오늘 빅4 브리지에는 무슨 일로 왔는가?

손 운동하러! 방금 먹은 칼로리를 태워야 한다.

리포터 하하 좋다. 정말 고맙다.

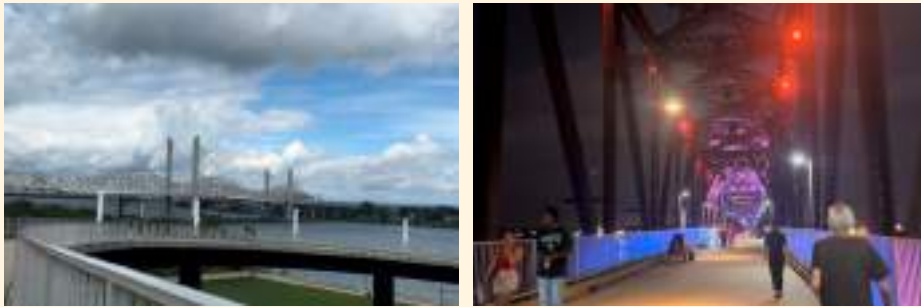
켈리 천만에, 행운을 빈다!



다. 담당 공무원과의 전화 인터뷰

리포터 나는 유진이고 퍼듀대학교에서 시각 커뮤니케이션 디자인을 전공 중인 3학년생이다. 나는 빅4 브리지를 주제로 연구 프로젝트를 진행하고 있는데, 디자인적인 측면과 빅4 브리지의 디자인 역사 때문에 빅4 브리지에 대해 이야기하고 싶었다. 그래서 이 질문이 바로 그것에 기반한 질문이 될 것이다. 간단히 자기소개를 부탁한다.

공무원 내 이름은 엠버 리딩스로 제퍼슨빌의 공원 부감독이다. 이 직책을 맡은 지 5년이 되었다.



빅 4 브리지 ©유진

리포터 첫 번째 질문은 버려진 다리를 공공 보행자 전용 다리로 바꾸기 위한 논의는 어땠는가? 의견 충돌이나 다른 아이디어가 있었는가? 모든 것이 순조롭게 계획되는 과정이었나? 비하인드 스토리를 알려달라.

공무원 우리 쪽 다리가 개발되는 데 시간이 좀 더 걸렸다는 것을 알고 있다. 루이빌이 강을 가로지르는 다리를 소유하고 있기 때문에 우리가 실제로 소유한 부분은 다리로 올라가는 경사로 뿐이다. 그래서 우리 쪽은 지금과 같은 방식으로 공원을 개발하는 데 더 오래 걸렸다. 빅4역 공원이라고 불리는 이유는 빅4 도시로 가는 철교였기 때문이라고 알고 있다. 우리는 그곳을 지나던 철도를 인식하기 위해 이렇게 했다.

리포터 빅4 브리지를 만들 때 가장 중요하게 생각했던 콘셉트는 무엇인가?

공무원 우선, 가장 큰 콘셉트는 녹지 공간을 최대한 많이 확보하는 것이었다. 루이빌에서 제퍼슨빌로 걸어서 오는 사람들이 즐길 거리가 있는 목적지 같은 곳이 되기를 바랐다. 공원을 임대하지 않는 것처럼 프로그램을 만들려고 하지 않았다. 모든 사람들이 공원에 오는 것은 정말 무료다. 다리에서 내려오면 바로 가운데에 거대한 빛의 파편이 있다. 밤에 불이 켜지는 네 개의 빛 조각이 공원을 정말 멋지게 보이게 한다. 이 빛 조각은 공원의 중심점 중 하나다.

리포터 앞으로 다리와 공원을 개선할 방법이 더 있을까, 아니면 이대로 오랫동안 유지될까?

공무원 다리는 아마 그대로 유지될 것 같다. 루이빌 쪽에서 다리의 조명을 제어하는 동안 우리는 조명 조각의 조명을 제어할 뿐이다. 다리의 디자인은 바뀌지 않을 것 같다. 현재로서는 다리가 양호하다. 잘못된 것은 없고 유지 관리만 하고 있다. 공원을 통해 우리는 실제로 무언가를 하고 있다. 인도에서 내려오는 경사로 아래는 철교가 이어지던 곳이다. 인도에는 거대한 콘크리트 기둥이 있다. 철도가 지나간 곳이라는 것을 표시하기 위해 그대로 두었다. 하지만 많은 사람들이 그 기둥에 걸려 넘어지거나 부딪히는 사고가 발생했기 때문에 콘크리트 블록을 제거하려고 한다. 대신 보도와 수평이 되도록 다양한 색상의 블록을 깔아 보도와 수평을 맞추려고 한다. 이렇게 하면 사람들이 걸려 넘어지지 않는 곳이 될 것이다.

리포터 무슨 말인지 알 것 같아서 나도 좋은 생각이라고 생각한다.

공무원 자전거를 타는 사람들이 인도에 부딪혀서 사고가 많이 났기 때문에 지금 바로 고치려고 노력하고 있다.

리포터 다음 질문은 며칠 전에 내가 직접 브리지에 가서 4명을 인터뷰하고 그들이 좋아하는 점과 빅4 브리지에서 개선되어야 한다고 생각하는 점을 물었을 때와 관련이 있다. 그들이 개선해야 할 점으로 언급한 것 중 일부는 청결, 더 많은 주차 공간 및 레스토랑이었다. 앞으로 개선해야 할 사항이라고 생각하는가?

공무원 그래서 레스토랑 측면에서는 다리를 건너면 시내 곳곳에 레스토랑이 생겨나고 있다. 한 블록 건너편에 있는 스프링 스트리트에 가면 길 위아래로 레스토랑이 있다. 시에서는 그 지역에 더 많은 것을 유치하려고 노력하고 있다. 청소의 경우, 하루에 6~8번 화장실을 청소하는 청소 서비스 회사가 계약되어 있다. 우리가 겪고 있고 대부분의 공원이 겪고 있는 문제는 노숙자 문제라고 생각한다. 공원 내 파빌리온 아래에서 쉼터를 찾는 노숙자들이 많다. 타이머가 설정된 화장실이 있지만 타이머가 울리기 전에 들어가 그 안에서 잠을 자거나 목욕을 하는 경우도 있다. 그래서 우리는 정말 최선을 다하고 있지만 노숙자들이 갈 곳이 없기 때문에 거의 불가능하다. 항상 노숙자가 있기 때문에 청결은 우리가 매일 해결해야 할 문제다. 주차의 경우 주차장을 추가했지만 이는 모두 인식에 관한 것이다. 많은 사람들이 이 사실을 모르는 것 같다. 콘도 뒤편과 호텔 뒤에 주차장이 있다. 말스바리 거리에 거대한 주차장이 있다. 주차장에 대해 문의하는 사람들이 있다면 홍보를 더 잘해야 한다. 다리에서 한 블록만 가면 되니까.

리포터 다리나 공원에서 개인적으로 가장 마음에 드는 특징은 무엇인가?

공무원 제퍼슨빌 쪽 다리를 걸어 올라가다 왼쪽을 보면 “제퍼슨빌에 오신 것을 환영합니다.”라고 쓰여 있는 예술 작품이 있다. 남편과 내가 실제로 그렸다. 제프 쪽에서 걸어야만 볼 수 있는데 정말 멋져 보인다.

리포터 내가 본 것 같은데 정말 멋져 보였다. 실제로 사진을 찍어봤는데 내 영상에 꼭 넣을 거다. 제

퍼스널을 상징하는 예술 작품이 있다는 게 정말 멋지고 좋았다.

공무원 우리가 더 많이 하려고 노력하는 부분이기도 하다. 공원에서 두 블록만 가면 아트 디렉터의 스튜디오이기도 한 노코 예술 지구가 있다. 우리는 다운타운 지역과 공원에도 예술을 접목 하려고 노력하고 있다.

리porter 빅4 브리지가 건설되기 전에는 왜 45년 동안 철교가 방치되어 있었는가? 왜 프로젝트를 더 빨리 시작하지 않았나? 내 주변의 많은 사람들이 빅4 다리가 훌륭하지만 더 빨리 건설되었으면 좋겠다고 말했다. 자금이 부족해서였을까, 아니면 아직 아무도 프로젝트 아이디어를 내놓지 않았을까?

공무원 많은 부분이 계약과 주 정부의 승인을 받는 것과 관련이 있다. 거쳐야 할 단계가 많다. 루이빌 쪽이 제퍼슨빌 쪽보다 훨씬 더 빨리 진행된 것 같다. 자금 조달도 문제 중 하나였지만, 아마도 가장 큰 문제는 이 프로젝트에 사람들을 참여시키고 승인을 얻는 것이었을 것이다.

리porter 마지막 질문은 대부분의 공원이 계단을 사용하는데 4대 다리는 어떻게 곡선형 다리 난간을 선택했는지에 관한 것이다. 이것은 또한 보행량을 늘리고 자전거 또는 휠체어를 탄 사람들의 사용을 허용한다. 다리 건설 방식 덕분에 도움이 필요한 다양한 사람들이 다리에 올 수 있다. 그래서 궁금한 것은 다리 난간을 그렇게 디자인한 데에는 다른 특별한 이유가 있었나?

공무원 루이빌 쪽이 먼저 완공되었고 경사도가 비슷하기 때문인 것 같다. 루이빌 쪽은 조금 더 구부러져 있지만 우리는 루이빌 쪽과 비슷하게 만들고 싶었다. 하지만 계단을 이용하고 싶은 사람들에게 선택권을 주기 위해 측면에도 계단을 설치했다. 다리를 걷는 전체 길이는 정확히 1마일이다. 1마일을 완주하기 위해서는 일정량을 걸어야 한다는 것을 알고 있었다. 많은 사람들이 달리기나 걷기, 그리고 인디애나 쪽에서 열리는 켄터키 마라톤에도 이 다리를 이용한다. 루이빌과 협력하여 운동을 하는 모든 사람이나 자연을 즐기고 싶어는 사람들에게 유용하게 사용할 수 있게 되어 기쁘다.

리porter 인터뷰 너무 감사하다.



빅 4 브리지 안내판 ©유진

마무리하며

빅4 브리지는 디자인 측면에서 세세한 부분에 많은 신경을 썼음을 보여준다. 저녁에 다리 조명이 켜지면 다리 안쪽과 바깥쪽 외부에 두 가지 조명 시스템이 있다. 서로 다른 색상의 조명이 켜지기 때문에 다리 위를 걷는 사람들은 외부에서 보이는 것과는 또 다른 빛의 쇼를 경험할 수 있어 더욱 재미있다. 다리를 걸어 내려가다 보면 서로 다른 색을 가진 다리 구간이 있다. 걸으면서 색이 변하는 것을 보는 것이 매우 재미있다. 외부의 조명은 다리의 외관 디자인 위에 있다. 다리의 구조가 더욱 강조되도록 한 이 디자인 아이디어가 마음에 든다. 그래서 자동차가 지나갈 때 멀리서도 다리가 눈에 띈다. 저녁이 되면 오�하이오강의 물과 철교에 불빛이 반사되고, 양쪽의 흰색 철교가 크림색으로 선택된 것도 마음에 든다. 흰색은 오�하이오 강과 다리와 매우 좋은 대비를 이룬다. 그래서 사진에 아주 잘 어울리고 주변이 아주 깨끗해 보인다.

빅4 다리 공원에는 많은 편의시설이 있으며 내가 가장 좋아하는 것은 현지 레스토랑과 휴식 공간이다. 특히 흰색 포장 보도 위에 큐브 콘크리트 의자가 있는 정사각형 덩불이 마음에 든다. 공원에 현대적인 분위기를 더해주는 것 같다.

파빌리온은 매우 독특한 높이의 디자인이다. 레일 브리지와 거의 비슷한 높이로 주차장과 가까워 친구들과 함께 앉을 수 있는 인기 있는 장소다. 공원에는 또한 레일 브리지 앞에 폭포가 있다. 폭포의 폭은 약 40피트, 길이는 100피트 정도이며 계단식으로 내려와 반사 풀로 이어진다. 반사 풀의 중앙에는 강철과 강화 유리로 만든 약 48피트 높이의 조명 스탠드가 있다. 조명 스탠드 내부에는 폭포에 반사되는 다양한 조명 쇼를 연출하는 LED 조명이 있다.

올해는 빅4 브리지가 개통된 지 10년이 되는 해이다. 처음 다리가 건설되기 시작했을 때 천천히 건설되는 모습을 지켜본 사람으로서 나는 역사적인 다리를 보존한다는 아이디어가 정말 마음에 든다. 내가 이 다리에서 가장 좋아하는 특징은 다리의 컬러 LED 조명 시스템이다. 저녁이나 밤에 빛의 변화를 보는 것이 정말 매력적이다.

나는 이 다리가 한국이 구조물을 철거하거나 버리기보다는 사람들이 디자인의 매력과 역사를 감상할 수 있는 공공 공간을 만들어야 하는 이유를 보여주는 대표적인 사례라고 생각한다.

2023 서울디자인리포터

유진

인디애나 퍼듀대학교 비주얼 커뮤니케이션 학과에 재학중이며 UX/UI 디자이너를 꿈꾸고 있다.



Kaya Toast
Singapore Coffee Stall since 1944

MINTARK





인도네시아 북부 자카르타 신도시 -
Pantai Indah Kapuk/아름다운 카폭 해변

JAKARTA,
INDONESIA

A silhouette of the Jakarta skyline, featuring various buildings and structures, including a prominent tower on the right and several domed structures in the center.

인도네시아 자카르타

정윤희 lilac40004@gmail.com

1. 들어가며

1972년 인도네시아 정부와 대기업들의 합작으로 북부 자카르타 지역에 한국의 송도처럼 간척사업으로 신도시를 만들었다. 지역 이름은 판타이 인다 카폭(Pantai Indah Kapuk)이다. 줄여서 픽(PIK)이라고 부르고 한국어로 번역하면 아름다운 카폭 해변이다. 간척지 개발 전에 바닷가 주변은 목화솜의 일종인 카폭솜을 재배하는 지역이었다고 한다. 멀리서 보면 하얀 모래사장처럼 보여서 카폭이라는 지명으로 불렸다는 기록이 있다. 2023년 현재 자카르타에서 가장 핫한 지역으로 불리지만 아직 방문해 보지 않은 사람이 많다. 인도네시아에서 볼 수 없었던 깨끗한 환경과 유럽과 중국을 방문한 듯한 다양성을 부여하는 지역이다. 지난 4월 현지인들이 만들어 놓은 유튜브를 참고하여 방문했다가 정보가 틀려서 다른 지역에서 한참 헤매었고, 현지인들에게 물어 근처에 갔을 때도 걸어서 찾아가는 입구를 찾지 못해서 첫 번째 방문은 실패했다. 이번 기회를 통해 한국 교민이 잘 알지 못하는 신도시에 대해 파악해 보려 한다.



픽 화이트 샌드 비치 ©정윤희



픽 판초란 차이나 타운 ©정윤희



픽 바타비아 ©정윤희

2. 추진 배경

과거에 늪 지역이었던 곳을 1966년 프랑스와 합작 투자 회사인 치트라 바루(Citra Baru)가 522헥타르의 면적을 설계, 개발하기 시작했다. 당시 자카르타 정부는 기금이 충분하지 않았기 때문에 치트라 바루 투자회사의 개발계획을 승인하였다. 1972년 현재 픽 지역의 근처 임피안 자야 안출(Taman Impian Jaya Ancol) 놀이 농산 및 공공지역 건설을 검토하고 1975년 안출 해변 건설개발을 완료하였다. 그 이후 픽 지역을 간척하려는 계획을 세웠다. 그러나 환경과 관련된 문제와 정책들이 제기되면서 정치계까지 어지러운 사건이 되었다. 1990년부터 1992년까지 개발 및 환경 감독 국무장관 에밀리 살림(Emili Salim)은 픽 개발 건에 대해 동의하지 않았다. 자카르타 정부 관리들이 제대로 된 조사를 하지 않은 비밀스러운 승인이라는 것이었다. 1998년 경제 파탄이 일어나기 전까지 32년간 독재정치를 펼치다 탄핵당한 수하르토 대통령이 1995년 대통령령으로 매립에 관한 승인을 종식했으나, 현재까지 픽 프로젝트에 대한 인도네시아 정부의 승인 허가 문제와 관련해 논란이 있다. 이미 개발이 된 곳도 있고 아직 개발 중인 곳도 많다. 자카르타 주지사 선거가 있을 때마다 수면 위로 올라오는 문제가 되었다가 반대하던 주지사 후보가 당선되면 언제 논란이

있었냐는 듯이 프로젝트는 이어지고 있다.

승인의 복잡한 문제는 뒤로 하고 현재 개발 완료된 픽의 긍정적인 도시 추진 배경을 살펴보자면, 자카르타 지역에 지속해서 늘어나는 인구몰입 문제, 그로 인해 해수면으로 침수하는 육지, 매년 발생하는 홍수 피해, 지하수 과도 사용으로 야기되는 지반 함몰, 쓰레기 처리 문제, 주택 부족 문제 등을 해결하기 위해 총 2천 700헥타르 면적의 지역을 치트라 회사와 아궁 스타유 그룹(Agung Sedayu Group), 살림 그룹(Salim Group) 외 여러 대기업이 추진하고 있다.



개간지 프로젝트 계획 지도¹⁾

인도네시아 자카르타 수카르노 하타 공항에서 차로 20분 거리의 위치에 있으며, 831헥타르의 높지대를 픽 주택가로 탈바꿈했다.

3. 추진 현황 및 결과

가. 추진 현황

17개 섬을 간척하기로 계획한 프로젝트이며 현재도 진행 중이다. 아직 완공되지 않았고 공사를 하면서 일반 대중들에게 오픈되어 있다. 2238년도까지 프로젝트는 진행될 예정이다. 가장 먼저 지어진 것은 주택단지다. 주택단지가 형성되면 다음 단계로 지역이 필요로 하는 것은, 학교, 병원, 백화점, 식당가, 차이나타운, 공원, 골프장 등이다. 픽 지역에는 인프라가 잘 형성되어 있다. 실제로 픽 지역은 부유한 이들이 많이 사는 곳이다. 1602년 인도네시아가 네덜란드의 식민지가 되어 1942년 일본의 식민지가 되기 전까지 중국 사람들이 많이 유입되었다. 열대지방 특유의 여유로움은 지배자인 네덜란드인들에게 골칫거리였고 식민지인들을 관리하기 위해 동양인인 중국인의 유입을 적극적으로 추진했다. 그로 인해 인도네시아 경제는 2023년인 현재 아직도 80% 이상을 중국인들이 차지하고 있다. 화교라 불리는 그들은 1740년 대학살과 1998년에 또 한 번의 화교 대학살을 경험했다. 그리고

1) 이미지 출처 : Perjalanan Panjang Reklamasi Jakarta (kompas.id)

그들은 언제든지 배와 비행기로 인도네시아를 떠날 수 있도록 준비하고 픽 지역에 모여 살게 된다. 자연스레 그 지역은 훌륭한 인프라를 가질 수밖에 없다.



1923년 모습²⁾



2008년 모습³⁾

나. 추진결과

간척지 개발로 만들어진 픽 신도시는 인도네시아의 색깔을 전혀 느낄 수 없는, 단어 그대로 새로운 도시가 탄생했다. 2023년 픽 신도시는 깨끗한 주택단지부터 학교, 쇼핑몰, 병원, 맹그로브 숲, 공원, 차이나타운, 화이트 비치 등 마치 유럽에 온 듯한 느낌을 풍긴다.



픽 에비뉴 쇼핑몰 (PIK Avenue)⁴⁾



튜 차이 학교⁵⁾

대기업들이 추천하는 프로젝트인 만큼 활발한 홍보활동으로 대중들에게 널리 알려졌지만, 픽 지역에 살고 있는 사람들이 주로 이용하며, 아직 일반인이나 현지인들에게는 특별한 날에 여행 가야 할 곳으로 여겨지고 있다. 픽 지역 중에서 픽 판초란이라는 차이나타운과 그곳에서 바로 이어지는 식당가, 조깅 코스인 픽 바타비아 그리고 픽 화이트 샌드 비치에 대해 조명해 보고자 한다.

2) 사진 출처 : Perjalanan Panjang Reklamasi Jakarta (kompas.id)

3) 사진 출처 : Perjalanan Panjang Reklamasi Jakarta (kompas.id)

4) 사진 출처 : About (pikavenue.com)

5) 사진 출처 : <https://www.orami.co.id/magazine/tzu-chi-school>

1) 픽 판초란 차이나타운[PIK Pantjoran Chinatown]

2020년 11월 20일 공식적으로 개장하였다. 아궁 스타유 그룹과 살림그룹의 후원으로 5,300㎡의 면적에 건설되었다. 무료입장이다. 건축물은 중국 절강성의 수도인 장저우시에서 영감을 받았다고 한다. 관세음보살상, 관우 동상, 달마대사 동상 등 기도하는 곳이 많고 향과 설명 책자를 무료로 제공한다. 인도네시아에서 보기 쉽지 않은 광경이다. 중국어로 판초란 광장이라 새겨진 문을 지나면 시민들을 위한 쉼터가 있고 8개의 디오라마가 있으며, 중국 전통 벽화가 그려져 있다. 인도네시아 음식점, 중국 음식점, 싱가포르 음식점 등 80개의 음식점이 있다. 무슬림을 위한 할랄 음식점도 있다. 3대째 내려오는 인도네시아 커피가게와 기념품을 파는 가게도 있다. 평일 오전과 토요일 오전 리포터가 방문했을 때 다른 방문객은 많지 않았다. 건축물을 자세히 들여다보면 섬세한 디자인들이 많았다. 판초란 광장이라고 쓰인 문에는 빨강, 흰색 및 금색의 조화로 이루어져 있었고, 하단의 돌 부분 조각은 매우 섬세한 터치로 이루어져 있다.



5층 파고다 탑을 중심으로 80여 개의 음식점 입점 ©정윤희



무료로 제공되는 향과 책자 앞에서 기도하는 모습 ©정윤희



기도와 휴식 공간 ©정윤희



중국어로 판초란 광장이라 쓰여진 문 ©정윤희



12간지 동물 동상 ©정윤희



외곽 길 ©정윤희

2) 픽 바타비아[PIK Bataiva]

기념품 가게, 카페, 소매점, 기도실, 보행자 통로, 세계 각국의 요리점이 있는 픽 바타비아의 첫인상은 이곳이 자카르타인가 유럽인가 하는 느낌을 받았다. 자카르타의 관광지로 개발되고 있는 곳 중 하나인 픽 바타비아는 아직 공사 중이면서도 개방된 장소다. 바타비아는 네덜란드 시절 수도 이름(현재 자카르타)이다. 콜롬비얼 스타일(식민지에서 모국의 건축을 본뜨는 양식)의 창문과 아치는 등나무 직조 및 토착 건축 자재와 함께 열대 토속 스타일을 구현했다고 한다. 팬데믹 시대가 지나고 새로운 아지트이자 맛집이 모여 있는 지역으로 미국 로스앤젤레스 스타일의 건물 콘셉트와 레이아웃으로 디자인되었다고도 한다. 픽 차이나타운에서 도보로 1분 정도 가면 만나게 된다. 한쪽은 바닷가 맞은편에 음식점들이 있다. 그 사이로 쪽 이어지는 길은 오전에는 조깅코스로 이용된다. 단점은 따가운 햇볕을 피해 쉴 그늘과 휴식 공간이 없다. 땀별에 길게 늘어진 길을 따라 걷고 또 걷다가 쿵쾅거리는 공사 소리와 먼지 사이에서 재밌는 곳을 발견했다. 자전거와 전동차 대여소였다. 전동 바이크를 대여하고 끝이 보이지 않는 길을 따라 10분 정도 가면 바닷가 산책길이 연결되어 있다. 맹그로브 나무들 사이로 잔잔한 바닷가가 보이고 반대편에 도로가 보이더니 어느 순간 주택가가 나타났다. 그 후로 20분 정도 더 달려가며 넓게 트인 바닷가 길을 달려 아직 공사 중인 곳에 다다랐다. 앞으로 화이트 샌드 비치와 이어지는 길이라고 한다.



바닷길 ©정윤희



유럽풍 음식점들⁶⁾



자전거 대여점 ©정윤희



휴양지 느낌이 나는 내부 모습 ©정윤희



산책로 ©정윤희



바다와 산책로 ©정윤희

6) 사진 출처 : <https://anekatempatwisata.com/cove-batavia-pik/>

3) 픽 화이트 샌드 비치[PIK Pasir Putih]

2020년 개장을 한 이곳은 북부 자카르타의 새로운 프리마돈나로 알려졌다. 4km에 걸쳐 펼쳐진 깨끗한 백사장에는 가지런히 자란 야자수가 열대지방의 특색을 풍기고 파도가 높지 않고 경사진 해안선이 있어 휴식을 취하기에 적합하다고 알려져 있다. 현대적 시설을 가지고 있는 만들어진 인공 해변이다. 자카르타 시내에서 그리 멀지 않은 이 지역은 녹지가 많아 신선한 공기를 마시기에 좋은 곳이라고 한다. 픽 바타비아에서 이어지는 길이 아직 공사 중이라서 개인차량을 타고 5분 정도 돌아갔다. 입장료는 무료지만 입장 시 화이트 샌드 비치 인스타그램을 팔로우하면 입장 가능했다. 개장 시간은 오전 7시부터 오후 7시까지라고 인터넷 검색에서 나왔지만, 실제로는 오전 10부터 입장 가능했다. 2021년 팬데믹 시기에 방문했을 때는 경계라인 없이 모래사장에 들어갈 수 있었는데 쓰레기 투기 때문인지 들어갈 수가 없게 라인을 놓았다. 해변 산책을 할 수 없는 바닷가, 음식점들이 많았고 아직 공사 중인 곳들도 있었다. 이곳 또한 푸드 스트리트로 이루어져 있었다. 주말에는 라이브 노래를 들을 수 있다. 가지런한 야자수는 아직 공사 중이라서 그런지 꽃봉오리처럼 묶여 놓았다. 사진찍기를 정말 좋아하는 현지인들은 추억 만들기 바빠 보였다.



싱가폴 가든스 바이 더 베이(Gardens by the Bay) 모방한 트리 ©정윤희



휴양지 느낌이 나는 내부 모습 ©정윤희



인공 미니 해변 ©정윤희



유료 어린이 놀이터 ©정윤희



바닷가로 향하는 길 ©정윤희



경계선과 사진 찍는 사람들 ©정윤희

4. 접근성(편의성)

인도네시아의 고질적인 단점으로 개인차량이나 오토바이가 없다면 대중교통을 이용해서 방문하는 것은 불편하다. 인도네시아 거주 외국인 대부분은 개인차량을 소유하고 있다. 아직 치안이 불안하기 때문이다. 거주지에서 버스나 MRT로 걸어갈 수 없는 환경이다. 프로젝트에 참여한 회사들은 버스와 MRT로 가는 방법들을 광고하지만, 현실과 동떨어진 이야기다. 미디어 기사들을 찾아보면 근처까지 간 후에 택시나 그랩 또는 유료 오토바이로 이동하는 것을 추천하기도 한다. 대부분 개인차량이나 오토바이를 소유하고 있고 택시, 그랩 또는 고젝 같은 유료 교통수단을 이용하면 편하다.

가. 시민 인터뷰



시민 아말리아(Amalia) ©정윤희

리porter 잠시 인터뷰가 가능하다면 성함을 알려달라.

시민 아말리아(Amalia)라고 한다.

리porter 몇 번째 방문인가?

시민 두 번째다.

리porter 자카르타에 살고 있다고 했는데 자주 방문하지 않는 이유는 무엇인가?

시민 거주지에서 대중교통을 이용하면 불편하므로 자주 방문하기 쉽지 않다. 첫 번째와 오늘은 개인차량을 이용해서 1시간 15분 정도 걸렸다. 만약 버스를 이용한다면 더 오래 걸릴 것이다.

리porter 이 지역에 대한 느낌은 어떤가?

시민 여기는 인도네시아 같지 않고 유럽에 방문한 것 같다. 다른 자카르타 지역과 비교하면 매우 현대적이다. 말레이시아에 방문한 적이 있는데 그곳과 비슷하기도 하고 차이나타운 방문했을 때는 중국에 온 듯한 느낌이었다.

리porter 지인들에게 추천하고 싶은 장소인가?

시민 그렇다. 아름답고, 조깅코스도 있고, 음식점들도 많고, 가족들과 함께 방문해도 좋고, 외국으로 여행 온 기분을 가질 수 있다고 말해줄 것이다.

나. 판초란 차이나타운 입구 직원



판초란 차이나타운 직원 디바(Diva) ©정윤희

리포터 잠시 인터뷰가 가능하다면 성함을 알려주길 바란다.

직원 디바(Diva)라고 한다.

리포터 개장 시간은 몇 시부터 몇 시까지인가?

직원 오전 7시부터 오후 11시까지다.

리포터 방문객이 가장 많은 시간은 언제인가?

직원 오후 3시부터 9시까지 많고 주말에는 픽 바타비아부터 이어지는 길로 오전 조깅하는 사람들도 많다.

리포터 방문객이 가장 디자인적으로 시각적으로 좋아하는 곳과 자주 찾는 장소는 어디인가?

직원 5층 파고다 탑이나 주위 정자에서 사진 찍는 사람들이 가장 많다.



다. 픽 바타비아 자전거 대여점 직원



자전거 대여점 직원 와완(Wawan) ©정윤희

리포터 잠시 인터뷰가 가능하다면 성함을 알려주길 바란다.

직원 와완(Wawan)이라고 한다.

리포터 방문객이 가장 많을 때는 언제인가?

직원 주말 오후 3시쯤에 방문객이 아주 많다.

리포터 가게 운영시간은 언제인가?

직원 오전 7부터 오후 10시 30분까지다. 휴일 없이 매일 오픈한다.

리포터 방문객들이 많이 하는 활동은 무엇인가?

직원 조깅 또는 음식점에서 식사하거나 차를 마시며 여유로운 시간을 보낸다.

리포터 일반적인 자카르타와 다르게 유럽풍의 신도시인데 어떤 곳의 디자인이나 건축물이 가장 좋아 보이는가?

직원 앞에 카페 외부, 내부 디자인들도 좋고 전부 다 좋다. 특히 야외에 있는 것이 마음에 든다.

리포터 방문객이 가장 많을 때는 언제이며, 어떤 외국인들이 많이 오는가? 한국인들도 자주 오는가?

직원 인도네시아 최대 명절이 르바란 때 가장 많다. 방문객은 한국 사람도 있고, 파키스탄, 아랍 등 여러 나라 사람이 방문한다.

마무리하며

청결한 자카르타의 관광지로 가족 또는 지인들과 함께 방문하고 싶은 장소다. 픽 판초란 차이나타운에서 한국에도 이런 곳이 있으면 좋겠다 했던 것은 12간지 동물 돌상을 공원 내부 길을 따라 배치한 것이다. 자신의 띠 돌상을 찾아다니는 재미가 있었다. 파고다 탑을 둘러싸고 있는 작은 연못 또한 인상적이었다. 픽 바타비아 건축물 미학적인 부분에서는 음식점 건물의 여러 가지 특이한 디자인이 많이 있었다. 내부 천장까지 장식된 곳도 있었고 유럽, 싱가포르 같은 느낌을 주는 곳이 대부분이었다. 대여 전동차를 타고 달리면서 보이는 바다 풍경과 건물들은 자연과 인공 환경의 조화였다. 픽 화이트 샌드 비치의 인공 미니 해변과 싱가포르 관광지를 모티브로 디자인한 나무가 가장 인상에 남는다.

픽 신도시 단점은 개인 차량 없이 방문하기 불편하고, 이른 오전과 늦은 오후가 아닌 정오에 방문하기에는 너무나 덥고 무료 휴식 공간이 없다는 점이다. 안내판과 이정표가 없어서 스스로 길을 찾아야 했다. 가장 큰 아쉬움은 인도네시아 전통적인 느낌을 주는 디자인은 전혀 없는 것이다. 역사적인 영향으로 다민족이 거주하는 나라의 특성이다.

현재 인도네시아 자카르타 한인회 한인니문화연구원 부원장으로 활동하고 있다. 앞으로 픽 지역 역사와 특이한 디자인 건축물에 대해 한인 교민들께도 문화탐방으로 알려드릴 계획이다. 내가 조사한 내용들이 서울디자인센터와 인도네시아에 대해 알고 싶은 다른 이들에게 도움이 되길 바란다.

2023 서울디자인리포터

정윤희

인도네시아 자카르타 한인회 소속 한인니문화연구원 부원장으로 활동하고 있다.



WHAT

ARBUS

GREENWAY


Welcome to
KERRISDALE

Home of
The Great Pub



철도에서 도심 커뮤니티로,
밴쿠버 아부터스 그린웨이(Arbutus Greenway)

VANCOUVER,
CANADA

A dark blue silhouette of the Vancouver skyline, including the prominent tower of the Vancouver Convention Centre, is positioned on the right side of the page, partially overlapping the 'VANCOUVER, CANADA' text.

캐나다 밴쿠버

김효진 namyoji@gmail.com

1. 들어가며

다른 여러 나라의 도시들과 마찬가지로, 캐나다 밴쿠버 역시 자전거 도로가 활발히 운영되는 도시 중 하나다. 자전거 도로는 차를 대체하여 지속적인 대중교통이자 탄소 줄이기 운동의 한 가지 목적으로 볼 수 있다. 밴쿠버의 수많은 자전거, 도보 도로 중, 아부터스 그린웨이(Arbutus Greenway)는 특별함을 지니고 있다. 아부터스 그린웨이는 본래 기차가 다니던 철도였지만, 이미 운행이 멈춰버려 쓸모없어진 철도를 재개발, 새로운 생명을 갖게 되었다는 것에 큰 의미가 있다. 2016년부터 시작된 아부터스 그린웨이 프로젝트는 밴쿠버 시청에서 진행 중인 장기프로젝트 ‘그린리스트 시티, 밴쿠버(Greenest City, Vancouver)’ 프로젝트의 한 가지로, 시민들이 이용할 수 있는 자전거, 도보 도로를 만드는 것이었다. 이렇게 추진된 아부터스 그린웨이 프로젝트는 현재 성공적인 성과로 이후 광역 밴쿠버시의 다양한 그린웨이 프로젝트에 성공모델이 되었다.



아부터스 그린웨이 ©김효진

2. 도시의 추진 배경

밴쿠버 시청은 2011년부터 밴쿠버를 세계에서 가장 푸르른 도시, 지속 가능한 에너지로 움직이는 ‘그린리스트 시티, 밴쿠버’를 진행해 오고 있었다. 이 장기 프로젝트의 여러 가지 항목 중 중심이 되는 것은 탄소 줄이기 운동 그리고 지속가능한 교통수단 운동의 일환인 자전거 도로 즉 그린웨이를 만드는 것이었다. 밴쿠버는 북미중에서도 대중교통이 잘 조성되어 있는 도시 중 하나다. 시내 철도인 스카이트레인, 버스가 활발히 운영되며, 역 간의 거리도 짧다. 하지만 여전히 버스 노선이 닿지 않는 곳이 존재하고, 노선의 시간적 비효율성으로 인해 개인 차량 운행이 많다. 이를 줄이기 위해 밴쿠버시는 자전거 도로를 적극적으로 개발, 운영하고 지원하고 있었다.



아뷰터스 그린웨이 자전거 도로를 이용하는 시민들 ©김효진

아뷰터스 그린웨이의 시작은 밴쿠버 시청이 캐나다 태평양 철도회사(Canadian Pacific Railway)로부터 현재 운행되지 않는 철도를 매입하면서 시작되었다. 이 철도는 북쪽 펄스크릭(False Creek)에서부터 남쪽 프레이저강(Fraser River)을 잇는 긴 철도로 2001년 이후 운행이 멈춘 상태였다. 밴쿠버시청은 캐나다 태평양 철도회사에 이 철도를 철거하여 자전거 도로, 도보 도로 그리고 미래형 전차를 위한 시민 공공 공간을 만들 것을 조건으로 매입 계약을 체결했다. 이 프로젝트를 통해 남쪽 프레이저리버 지역에서 밴쿠버 다운타운 바로 아래인 펄스크릭까지 자전거 도로를 만들면, 밴쿠버시의 중심을 가로지르는 자전거 루트를 만들 수 있기에, 다운타운으로 출근하는 시민들이 출근길로 활발한 이용이 가능하기 때문이었다. 또한 밴쿠버시의 청사진 속에는 이러한 공간을 통해 단순히 자전거 도로만 만드는 것뿐만 아니라, 길을 따라 이동하며 사냥하고 움직였던 캐나다 원주민의 생활 습관을 답습하겠다는 의미도 담겨 있었다. 그것이 캐나다 원주민을 존중하는 하나의 방법이라고 생각했기 때문이다.

3. 추진 현황과 결과

가. 추진 현황

아뷰터스 그린웨이 프로젝트의 시작은 철도 제거였다. 철도의 제거 이후 밴쿠버시는 아뷰터스 그린웨이가 설계되고 개발되는 동안, 모두가 이 공간을 즐길 수 있도록 임시 아스팔트 도로를 건설했다. 이 임시 도로는 시민들의 반응을 볼 수 있는 좋은 기회였고, 또한 이를 통해 얼마나 많은 사람들이 이를 이용하는지 통계자료를 얻을 수 있어 이를 바탕으로 아뷰터스 그린웨이를 효율적으로 설계할 수 있었다.

이와 동시에 진행되었던 것은 주민, 커뮤니티 구성원 및 관계자가 피드백과 아이디어를 제공할 수 있는 다양한 이벤트였다. 2016년부터 밴쿠버시는 아뷰터스 그린웨이에 대한 시민들의 의견을 구하기 위해 25개 이상의 이벤트를 개최했고, 5,000명 이상의 시민 참가자와 소통했다. 여름아웃리치, 디자인 잼, 디자인 오픈 하우스 및 벽화 그리기 액티비티 등 다양한 행사로 주민들의 참여를 이끌었다.



아뷰터스 그린웨이 디자인 잼¹⁾

시민들의 다양한 참여와 활동을 통해 프로젝트 디자인 팀은 광범위한 디자인 아이디어와 시민의 우선순위를 찾아낼 수 있었다. 디자인 팀은 아뷰터스 지역의 다양한 특성, 지역 커뮤니티 관심사 및 요구 사항을 반영, 구현하고자 했지만, 그중 일부는 상충하는 부분도 있었다. 디자인 팀의 과제는 이러한 다양한 우선순위를 효과적으로 디자인 콘셉트에 반영하는 것이었다. 하지만 각각의 다양성 그리고 참여한 시민들의 강한 열정에 대한 존중에 대한 결과로, 디자인 팀은 결국 아뷰터스 그린웨이를 8개의 '캐릭터 구역(zone)'으로 분할, 각각 다르게 디자인하기로 했다. 각각의 구역은 제1구역-하베스트 테이블(Harvest Table), 제2구역-일렉트릭 앨리(Electric Alley), 제3구역-더 릿지(The Ridge), 제4구역-우드랜드 벤드(Woodland Bend), 제5구역-케리스데일 패스(Kerrisdale Pass), 제6구역-가든 패스(Garden Path), 제7구역-마폴 미안더(Marpole Meander) 그리고 제8구역-더 룩 아웃(The Lookout)으로 구성되어 있다.



아뷰터스 그린웨이 구역별 디자인 스케치²⁾

1) 사진 출처 : City of Vancouver 유튜브브(youtube.com/@cityofvancouver)
 2) 이미지 출처 : City of Vancouver 홈페이지(vancouver.ca/arbutusgreenway)

각 구간의 디자인은 주변 경관과 동네의 특성에 따라 구성되었다. 이를테면 제1구역 하베스트 테이블은 커뮤니티 가든(시민들이 등록해서 농사를 지을 수 있도록 나눠진 가든박스)을 자전거 도로 옆에 배치하고, 또 하베스트 테이블이라고 불리는 긴 테이블을 설치, 시민들이 모여 농사를 짓고 그 농산물을 함께 테이블에서 즐길 수 있게 만든 구역이다. 또한 5구역인 케리스데일 패스는 다양한 상점들과 카페가 있는 곳으로, 여러 야외 벤치와 테이블을 설치해, 시민들의 커뮤니티 장소로 구성될 수 있도록 디자인됐다. 가장 마지막 구역인 더 룩아웃은 남쪽으로 프레이저강과 리치몬드, 동쪽으로는 그랜빌을 연결하는 장소다. 2층짜리 전망대를 설치, 프레이저강 삼각주(Fraser River Delta), 밴쿠버 국제공항 및 오르카스섬(Orcas Island)을 바라볼 수 있는 장소일 뿐만 아니라 시민들에게 레크리에이션 활동을 제공하는 장소로 디자인되었다.



1구역-하베스트 테이블³⁾



5구역-케리스데일 패스⁴⁾

3) 이미지 출처 : City of Vancouver 홈페이지(vancouver.ca/arbutusgreenway)

4) 이미지 출처 : City of Vancouver 홈페이지(vancouver.ca/arbutusgreenway)

나. 추진 결과

아부터스 그린웨이는 처음 디자인의 기초부터, 이 구간을 운행하는 전기로 움직이는 전차(Street Car), 즉 모노레일이라 불리는 대중교통수단의 운영을 염두에 두고 디자인됐다. 그러므로 전차의 설치와 운영을 통해, 프로젝트가 완성된다고 볼 수 있다. 하지만 코로나19로 인한 예산 변경으로 밴쿠버시는 아직 전차 설치 및 구역별 디자인 실현을 위한 예산 확정을 받지 못한 상태로, 아부터스 그린웨이 전체 프로젝트는 아직 미완성이라고 볼 수 있다. 밴쿠버시는 아부터스 그린웨이의 완성을 현재 2034년으로 바라보고 있다. 그런데도 아부터스 그린웨이는 이미 성공적인 프로젝트로 여겨지며, 메트로 밴쿠버의 미래의 그린웨이의 모델이 되고 있다. 이는 2016년에 시작된 이 프로젝트가 수천 명의 사람들을 끌어들이어 사람들에게 펄스 크릭에서 프레이저강까지 걷고, 자전거를 타는 기회를 제공하기 때문이다. 실제로 프로젝트 현장 조사 시, 다양한 연령대의 많은 시민들이 이용하는 것을 볼 수 있었다. 자전거를 타는 사람뿐만 아닌, 산책을 나와 가볍게 걷는 사람들, 또는 조깅을 하는 사람들의 모습을 볼 수 있었다. 또한 이 프로젝트의 중요한 목표였던, 차를 대체하는 대중교통, 자전거 도로로서의 목적에도 충실히 활용되고 있다. 다운타운으로 출근하는 많은 시민이 아부터스 그린웨이를 통해 그랜빌까지 이동, 다운타운으로 넘어가는 다리를 건너고 있기 때문이다.



케리스데일 지역의 아부터스 그린웨이 ©김효진

4. 접근성

펄스 크릭에서 프레이저 리버까지 밴쿠버의 중심지를 가로지르는 아부터스 그린웨이는 시민들이 자주 이용할 수 있는 뛰어난 접근성을 지니고 있다. 밴쿠버시에서 철도를 구매할 이유 중에는 아부터스 그린웨이의 지리적 요소가 컸다. 또한 밴쿠버시는 시민들의 편리한 이용을 위해 아부터스 그린웨이를 자전거 도로와 보행도로로 나눴다. 이에 따라 자전거를 이용하는 시민들은 더 빠르게 달릴 수 있으며, 보행자들은 더 안전하게 이동할 수 있다. 그리고 그린웨이 곳곳에 건널목을 설치해,

가로질러 다니는 사람들을 위한 편의성을 더했다. 또한 자전거를 타는 시민들의 더위를 식혀주기 위해 물을 분사해 주는 미스트 스테이션(Mist Station)을 설치, 더운 여름날 더욱 시원하게 이용할 수 있도록 했다. 이 외에도 다양한 벽화 프로젝트를 진행, 이곳을 이용하는 시민들이 지루하지 않도록 시각적인 요소도 더했다.



자전거 도로와 보행로로 나뉜 아뷰터스 그린웨이 ©김효진



아뷰터스 그린웨이 곳곳의 아트 프로젝트 ©김효진



자전거 이용자를 위한 미스트 스테이션 ©김효진

가. 시민 인터뷰

1) 시민1 인터뷰

리포터 아뷰터스 그린웨이를 언제부터, 얼마나 자주 이용하는가?

시민 이 자전거 도로를 이용한 지 몇 년 되었다. 꽤 자주 이용하는 편이다.

리포터 이곳이 이전에 무엇이었는지 알고 있는가?

시민 철도로 되어있던 것으로 기억한다.

리포터 아뷰터스 그린웨이로 바뀐 것에 대해 어떻게 생각하는지?

시민 굉장히 좋다. 이 길을 출근길로 이용하고 주말에도 이용하는데 아주 만족하고 있다. 이전에는 전혀 이용되지 않던 부분을 이렇게 바꾼 것이 놀랍다.

2) 시민2 인터뷰

리포터 아뷰터스 그린웨이를 언제부터, 얼마나 자주 이용하는가?

시민 나는 사실 토론토에서 왔다. 이전에 밴쿠버에 살다가 11년 만에 방문한 것이다. 오늘 처음 이용해 본다.

리포터 이곳이 이전에 무엇이었는지 알고 있는가?

시민 이전에 철도가 있었고, 밴쿠버 시청에서 이곳을 사서 바꾼 것으로 알고 있다.

리포터 아뷰터스 그린웨이로 바뀐 것에 대해 어떻게 생각하는가?

시민 이전에 이곳이 쓰이지 않고 있는 것에 비해 매우 좋다. 신호등이 잘 되어있어서 이용하기가 너무나 편리하다.

리포터 아뷰터스 그린웨이에 다른 좋은 점도 있는가?

시민 도보와 자전거도로가 나뉘어져 있어서 좋다. 훨씬 안전하게 느껴진다.

3) 시민3 인터뷰

리포터 아뷰터스 그린웨이를 언제부터, 얼마나 자주 이용하는가?

시민 지금은 마운트프레센트에 살지만 이전에 케리스데일에서 살 때 출근 시 자주 이용했었다. 지금은 이직하게 되어서 예전만큼 자주 이용하지는 못하고 있다. 하지만 주말에는 이곳에서 자전거를 자주 탄다.

리포터 이곳이 이전에 무엇이었는지 알고 있는가?

시민 모른다.

리포터 아뷰터스 그린웨이의 어떤 점이 좋은지?

시민 사이프레스산을 보면서 자전거를 탈 수 있어서 참 좋다, 주변 경관을 잘 관리한 것 같다.

나. 기관 인터뷰

아뷰터스 그린웨이 프로젝트에 참여했던 밴쿠버 시청의 매기 버틀(Maggie Buttle)과 이메일 인터뷰를 진행했다.

리포터 아뷰터스 그린웨이 프로젝트에 어떤 기획 과정에 참여했나?

매기 버틀 해당 프로젝트의 수석 프로젝트 관리자였다. 주요 업무는 그린웨이를 제공하는 팀(토목 기술자, 조경사, 커뮤니케이션 담당 직원, 공원 계획자, 도시 설계 계획자, 참여 전문가로 구성된 팀)을 관리, 감독하는 것이었다. 또한 외부 관계자, 이익단체, 그리고 시민들과 협력하는 일도 담당했다.

리포터 아는 한, 당시 캐나다 태평양 철도회사가 기존 선로를 다시 운행한다는 이야기가 있었다. 밴쿠버 시청에서 철도를 구입하여 공공 공간을 조성하게 된 결정적인 요인이 있을까?

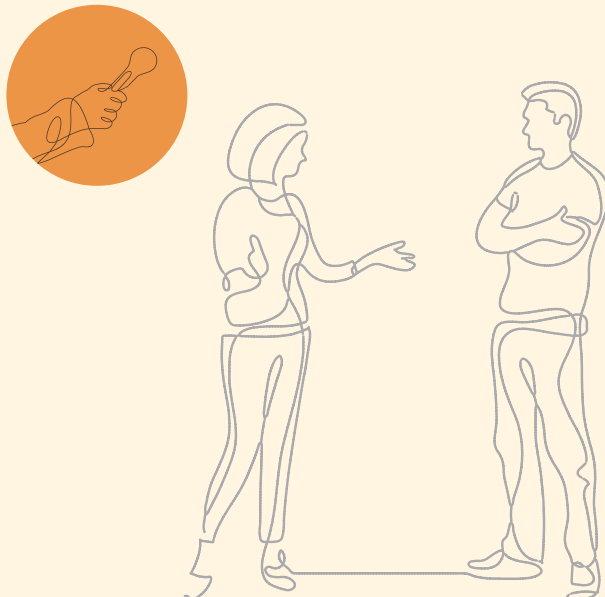
매기 버틀 이 철도는 이전에 활발히 운행되던 선로였지만 2001년에 중단되었다. 그 후 선로는 15년 동안 휴면 상태였다. 캐나다 태평양 철도 회사는 이 철도를 도시 개발하려고 했지만 밴쿠버시에서는 이전과 같이 대중을 위한 교통 길로 계속 사용하기를 원했다. 그렇기에 2016년에 밴쿠버시는 보행로, 자전거 도로 그리고 미래의 전차를 위한 고품질 공공 공간을 만들기 위한 목적으로 캐나다 태평양 철도회사에게서 42에이커의 토지를 구입했다. 이곳을 그린웨이로 발전시키게 된 결정적인 이유는 이곳이 이미 교통을 위해 확보된 빈 공간이었기 때문이다.

리포터 아뷰터스 그린웨이를 조성할 때 모델로 삼은 프로젝트가 있나?

매기 버틀 우리는 다른 많은 예를 살펴보았지만 보행로, 자전거 도로 및 미래의 전차를 위한 공간 확보 등 이 모든 것을 포함한 독특한 모델을 찾을 수 없었다. 그래서 우리는 각각의 다양한 프로젝트에서 우리에게 필요한 부분들을 적용했다. 그 예로 보행로를 디자인할 때에 뉴욕의 하이라인(High Line), 그리고 시카고의 606 블룸딩데일 트레일(606 Bloomingdale trail)을 참조했다. 또한 애틀랜타의 벨트라인(Beltline) 마이애미의 더 언더라인(The Underline) 그리고 서울의 청계천까지, 다양한 프로젝트에서 광장, 보행로, 자전거 도로, 녹지, 전차 그리고 공공 예술의 많은 예를 참조했다.

리포터 아부터스 그린웨이의 향후 계획은 무엇인가? 개발이 진행 중이라면 현재 어느 단계에 있나?

매기 버틀 현재 구축된 경로는 일종의 임시 경로라고 볼 수 있다. 밴쿠버시는 미래의 아부터스 그린웨이를 위한 아부터스 그린웨이 디자인 비전을 개발했다. 이는 전체 프로젝트의 중요한 디자인 방향을 보여준다. 디자인 비전의 중요한 요소는 전체 녹지에 대한 디자인 의도를 구성하는 동시에 각 구역의 성격을 반영하는 8개의 '캐릭터 구역'이다. 현재 미래의 그린웨이 프로젝트의 진행은 향후 예산 조달이 가능할 때까지 보류 중이다. 현재 밴쿠버시는 비용을 분담하기 위해 고위급 정부와 전략적 파트너십을 모색하고 있다.



마무리하며

아뷰터스 그린웨이는 약 6년 전 본인이 살던 동네였다. 그 당시에는 철도가 아직도 깔려있어, 전혀 이용되지 않고 사람들도 잘 지나다니지 않는 곳이었다. 이번 조사를 통해 이곳이 그린웨이로 변화하여 얼마나 많은 사람들이 이용하고 있는지 확인할 수 있었다. 단순한 자전거 도로가 아닌, 곳곳의 벤치와 다양한 벽화를 통해, 이곳이 시민들을 위한 공간이라는 것을 확인할 수 있었다. 특히 아뷰터스 그린웨이 주변에 커뮤니티 가든 그리고 푸르른 녹지가 그린웨이 프로젝트의 성격을 명확히 보여주고 있었다. 비록 코로나19로 인한 예산변경으로 현재 프로젝트가 진행되지 못하고 있지만, 이번 조사를 통해 아뷰터스 그린웨이의 청사진을 볼 수 있었다.

쓸모없는 땅에서 새로운 것으로 재탄생하는 것은 큰 의미가 있다. 서울에서도 현재 쓰이지 않는 곳들이 있다. 그린벨트 지역도 그중 하나다. 서울의 그린벨트 지역 또는 다른 쓰이지 않는 지역도 아뷰터스 그린웨이처럼 시민을 위한 공간으로 디자인되어 새로운 공간으로 재탄생할 수 있다고 생각한다. 아뷰터스 그린웨이의 8구역 디자인 비전처럼 서울 각각 지역구의 특색을 살려 디자인하는 것도 좋은 방법 중 하나겠다.

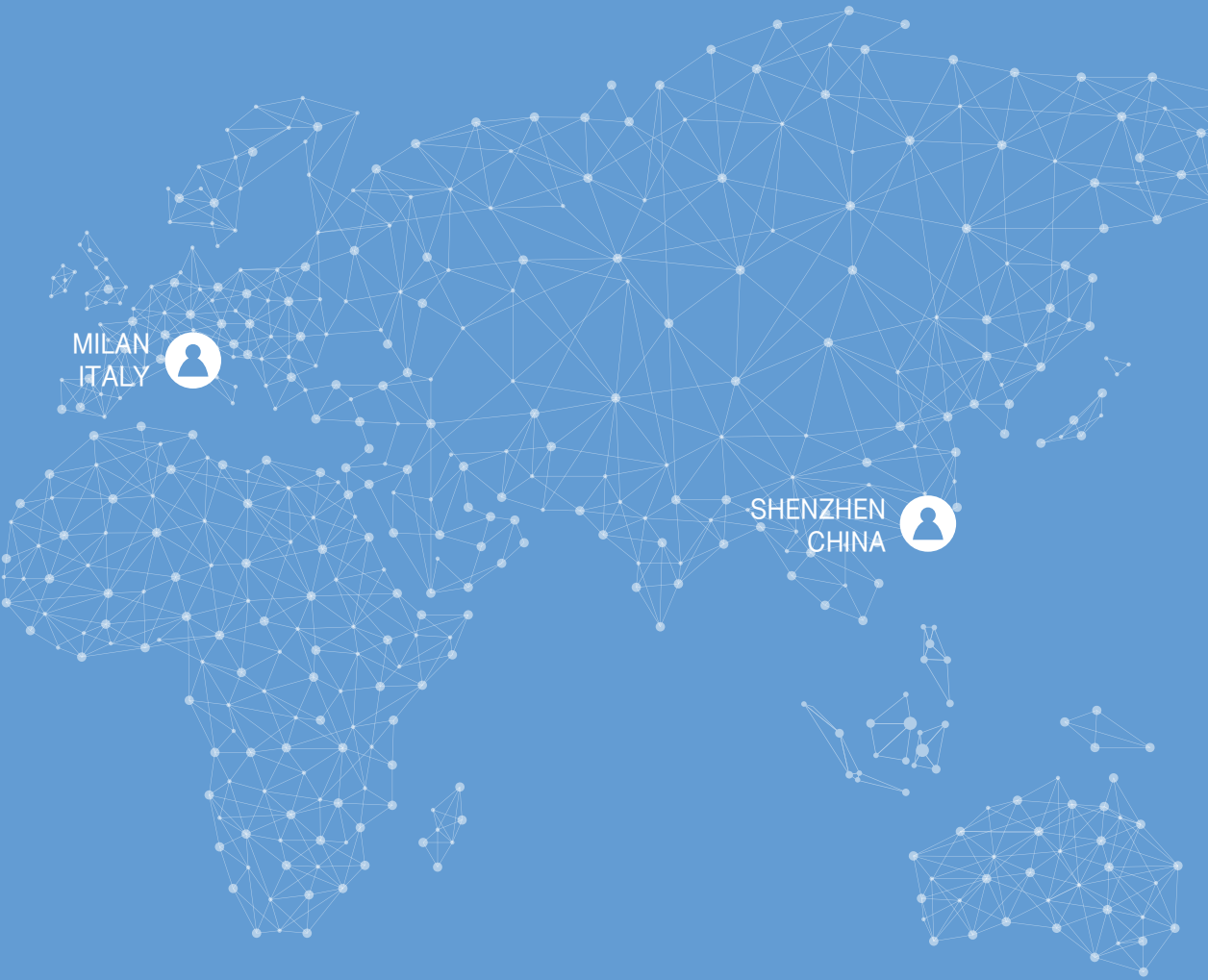
2023 서울디자인리포터

김효진

월간도에 기자로 활동했으며, 캐나다 밴쿠버로 이주 후 공공기관에서 일하고 있다.

도시 디자인 및 시민 복지에 관심이 있다.

문화 예술 디자인



강기향 · 미국 시카고

정명용 · 이탈리아 밀라노

조서영 · 중국 선전







시카고, 미국인들이 관광하고 싶은 도시 1위!
그 이유는?

CHICAGO,
THE US



미국 시카고

강기향 gihyangkang@gmail.com

1. 들어가며

시카고는 세계적인 여행 매체 콘데 나스트 트레블러(Conde Nast Traveler)에서 매년 발표하는 ‘독자들이 선택하는 여행지’ 조사에서 6년간 연속으로 1위에 선정된 미국 최고의 대도시다. 작년 2022년 조사를 포함해 6년 연속 ‘미국 최고의 대도시’ 명성을 유지하며 사람들이 여행하고 싶은 도시로 손에 꼽히는 이유는 무엇일까?

미국의 대도시이자 세계 문화의 수도라 불리는 뉴욕시는 다양한 문화적 경험을 제공하지만, 대다수의 행사는 비용이 부담스럽거나 특정 소수 정예 행사가 많다. 뉴욕패션위크는 세계적인 주목을 받는 행사이지만, 일반인들이 참여하기엔 어려움이 많고 패션쇼 표 또한 옷돈을 주고 구매해야 하는 등 어려움이 많다. 시카고는 연중 무료 콘서트, 노점상이나 마차 등이 없어 편안하게 산책할 수 있는 공원과 일리노이주에서 관리하는 도심 숲, 연중무휴 접근할 수 있는 공공 공간을 제공하는 데 집중하고 있다.

시카고시의 문화 예술 예산 배정은 관광객이 아닌, 시카고 주민들을 위해 배정된다. 지역 주민들 위주로 진행되는 만큼, 여행객들에게 지역의 독특한 분위기와 문화를 더욱 돋보이게 한다. 대다수의 문화 예술 공간은 무료로 개방되며, 일리노이 주민증만 있으면 어디든지 방문할 수 있다. 게다가 영어를 전혀 하지 못하는 외국인이나 관광객들도 회원가입 없이 간단한 이메일 주소 하나로 그 어떤 기관의 표나 공연도 예약할 수 있도록 구성되어 있으며, 시카고시는 이러한 정보를 중앙 집약적으로 제공하기 위해 도시 공식 홈페이지와 전화 상담실을 적극 운영하고 있다. 또한, 문화적으로나 정치적으로 개방되고 진보적인 뉴욕이나 LA와 비교했을 때, 미국 내 여전히 보수적인 지역으로 꼽히는 중서부 지역의 대표 도시 시카고는 지역의 독특한 분위기와 역사적 배경을 보존해 나가며, 수백 년간 시카고시는 ‘문화 예술의 쉬운 접근성’을 목표로 세대에 걸친 정책을 선보이고 있다.

거미줄처럼 얽힌 시카고시의 시스템은 여행객들이 미국 내 가장 방문하고 싶은 도시 6년 연속 1위라는 명성을 가져다주고 있다. 현재 미국 내 가장 사랑받는 도시, 시카고의 문화 예술적 가치와 시스템 전반을 분석해 본다.



시카고 도시 이름이 적힌 디자인 구조물 ©강기향



시카고 시 전경 ©강기향

2. 추진 배경

시카고의 무료 문화 예술 기관, 콘서트, 행사는 20세기 초반부터 시작되었다. 시카고는 1871년 10월 8일부터 10월 10일까지 시카고 대화재라는 끔찍한 역사를 바탕으로, 시카고의 9km에 달하는 지역이 사라진 이후 화재 재건을 위해 수많은 기업체와 사람들이 몰려들며 미국에서 가장 큰 경제 중심지로 성장했다. 19세기 초부터 도시 계획을 통해 재건된 시카고는 20세기에 들어서서는 미국 경제, 운송, 상업 중심지를 넘어 세계적으로 떠오르는 실용적인 미국 건축물 및 독특한 도시 경관으로 관광객들을 끌어모으기 시작했다. 특히 주변 시골 도시인 위스콘신, 미시간, 인디애나주의 상류층들이 도시 구경을 위해 시카고를 방문하기 시작하며, 시카고는 20세기 초부터 시카고시가 가진 문화, 역사, 예술을 보존하고 알리기 위해 무료 문화 행사를 진행한 것이 현재까지 이어지며 도시 성장에 많은 영향을 끼쳤다. 시카고시는 지금도 경제적인 부담을 최소화하여 지역 시민들과 관광객들의 예술 문화 행사의 접근 가능성을 유지하기 위해 상당 부분의 예산을 할당한다. 최근 몇 년간 문화 프로그램 및 공공 공간 예산은 연간 2,000만 달러(약 264억 원) 이상을 초과하였으며, 기업과 지역 시민들의 기부와 봉사활동이 더해져 매년 수백억 원의 가치를 가지는 예산이 투입된다.

또한 시카고는 도심 속 녹지 공간에 대한 관심이 높다. 시카고는 1830년대 '정원 속 도시'를 슬로건으로 삼고 수백 년간 녹지 사업을 진행해 왔다. 시카고는 공원, 숲과 같은 녹지 사업을 통해 환경 보존과 시민들이 쉴 공간을 마련해 건강한 라이프 스타일 부흥과 관광 자원을 계속해서 만들어 내고 있다. 현재 시카고 전역에는 570개의 공원, 31개의 해변, 50개의 도시 숲, 2개의 세계적인 수목원, 수천 개의 문화 예술 스포츠 프로그램이 진행되고 있다. 18세기부터 도시가 목표하던 사업을 21세기에도 계속해 지원, 지속하며 시카고가 가지는 독특한 문화와 도시 경관을 만들어 냈다. 새로운 시장, 정치인, 공무원, 시민들이 바뀌어도 도시의 장기적인 계획과 목표가 지속되는 것은 시카고 주민들이 지역에 큰 애정을 가지는 데에 이바지한다. 일리노이주 정부는 문화 및 여가 활동을 즐길 수 있도록 접근할 수 있는 도심 속 자연의 유지와 관리에 연간 예산으로 3,000만 달러(약 396억 원)를 사용하고 있다.



1897년 세워진 시카고 문화 센터 ©강기향



카고 문화 센터는 관광객 포함, 남녀노소 무료로 가이드 투어에 참여할 수 있다. 내부 전경 ©강기향

3. 추진 현황과 결과

가. 추진 현황

시카고는 역사적으로 오랫동안 흑인들이 노동하러 온 정착지인 만큼, 블루스와 재즈의 발상지로 잘 알려져 있다. 그런 만큼 시카고는 라이브 음악에 대한 사랑이 대단하며, 오늘날에도 이러한 점을 살려 다양한 무료 콘서트가 많이 개최된다. 특히 날씨 좋은 여름에는 다양한 콘서트가 시카고 전역에서 개최되며, 시카고시가 예산을 들여 유지, 개발하는 공원에서 개최된다. 여러 문화 예술 기관과 장소가 유기적으로 연결되어 시민들에게 무료로 제공되는 것이다. 6월부터 8월까지의 ‘그랜트 파크 음악 페스티벌’이 시카고 다운타운 밀레니엄 파크에서 매주 토요일 저녁 7시 30분에 열린다. 무료 클래식 음악 콘서트는 시민들에게 수준 높은 취미 제공, 지역 오케스트라의 부흥, 음악이라는 역사와 함께 성장하는 도시의 장점을 지속할 수 있게 한다. 무료 콘서트는 한때 방치되었던 미시간 강변을 활기찬 공공 공간으로 변화시켰고, 지역 경제 부흥도 끌어낸다. 지역 주민들이 내는 세금이 문화 예술 비용으로 책정되어 시민들은 무료로 이러한 혜택을 즐기고, 관광객들을 끌어모으며 지역 경제를 부흥시키는 효과를 낼 수 있으니 이러한 정책은 많은 시민의 지지를 얻고 있다. 경제의 순환 면에서나, 자신이 사랑하는 도시의 수준 높은 문화 예술과 지역 이미지에 자신감을 느끼는 시민들이 많다.

또한, 시카고를 대표하는 미술관 ‘시카고 아트 인스티튜트’는 일반 관광객들에겐 특정 기간 무료 입장을 허용하고 있으며 일리노이 주민들에겐 365일 무료로 예약, 입장을 가능케 하고 있다. 시카고 아트 인스티튜트 근처에 위치한 ‘프리트처 박물관’, ‘시카고 문화 센터’ 또한 일리노이주 주민들에겐 항상 무료입장, 관광객들에겐 미리 온라인 공식 홈페이지의 예약과 선착순으로 무료 투어를 진행한다. 해당 정보는 공식 홈페이지뿐만 아니라, 시카고시에서 운영하는 홈페이지에서 중앙 집약적으로 정보를 얻을 수 있다. 나아가 회원가입이나 복잡한 보안 절차 없이도 예약, 안내를 진행하고 있는 만큼 전 세계 누구든지 쉽고 간단하게 예약, 정보를 얻을 수 있어 개개인의 블로그나 정보 공유 및 중간 여행 브로커 산업을 최소화하며 관광객들의 편의와 각 기관의 직접적인 소통이 가능할 수 있도록 한다. 시카고시는 이러한 환경을 조성하기 위해 시에서 매년 기관 정보 업데이트 및 심플한 UI/UX 디자인을 직접 선례로 보여주며, 남녀노소 출신 문화에 상관없이 간편하고 알기 쉬운 전달력에 집중하고 있다.



시카고 대표 미술관 ‘시카고 아트 인스티튜트’ 전경
©강기향



세계 5대 미술관에 포함되는 ‘시카고 아트 인스티튜트’는 일리노이 주민들에겐 365일 무료로 입장 가능하다. ©강기향

나. 추진 결과

시카고는 무료 콘서트, 박물관, 다양한 공원 같은 문화 예술 공간과 프로그램을 통해 관광지로 사랑받아 왔다. 지난 2011년부터 2021년까지 시카고의 관광객 숫자는 매년 증가해 왔으며, 2020년에는 수백만 명의 미국 국내 여행객과 해외 관광객들을 유치했다. 2022년에는 4천900만 명의 관광객을 유치했으며, 이는 코로나 직전과 비교했을 때 80%의 성장률이다. 2025년까지 목표했던 관광객 수를 넘겼으며, 무려 170억 달러(약 22조 원)에 달하는 경제적 수입을 창출했다. 시카고 전역의 호텔은 2022년에 평균 60%의 숙박률을 달성했으며, 이는 2021년 대비 43% 성장률이다. 시카고시는 2023년 관광객 수를 5천400만 명으로 예상했다.

다양하고 저렴한 예술 프로그램은 관광객들이 내야 하는 관광 세금을 통해서도 세금으로 융통되고 순환되며 도시 전역이 성장하는 이익과 일자리 창출 효과를 내고 있다. 관광객들이 이용하는 공항에서 다운타운까지 가는 택시 비용이나 잘 알려진 관광 명소로 택시를 부를 경우 추가로 내는 비용이 바로 관광 세금이다. 많은 관광객은 대부분 가격에 포함된 만큼 크게 신경 쓰고 있진 않지만, 무려 130억 달러(약 1조 8천억 원)에 달하는 수익이다.

시카고의 이러한 문화 예술 프로그램과 관광 자원 개발은 관련 업계 일자리 창출과 함께 많은 예술인이 시카고를 기반으로 활동하며, 생활을 이어 나갈 수 있도록 하고 도시 이미지와 경제적 구조에 선순환을 만들어 주고 있다.

4. 접근성(편의성)

시카고의 대표 공항인 오헤어 국제 공항(ORD)은 미국에서 가장 이용객이 많은 공항 중 하나로, 평균 연 여행객들이 830만 명이다. 그뿐만 아니라 시카고 미드웨이 공항(MDW)은 도심에서 멀지 않은 곳에 자리 잡고 있다. 미국 국내선 환승객과 가까운 북미지역 국제 공항 노선이 많은 공항으로, 두 곳으로 나누어져 있어 가까운 곳과 동선에 따라 이동할 수 있다. 두 공항 모두 시카고 지하철 CTA로 이동할 수 있으며, 각각 공항 지하철역에서 시카고 다운타운까지 직통으로 이동할 수 있다. 그뿐만 아니라 버스노선, 기차역도 근처에 위치해 공항과 도심의 이동을 저렴하게 할 수 있다. 이는 많은 관광객이 시카고 관광을 할 때 공항과 숙소 간의 이동을 편리하게 하며, 지역 내 관광객들이 렌터카 대신 대중교통을 이용하게 함으로써 도시 교통 체증을 최소화한다.

시카고 대표 공공교통기관 중 하나인 지하철과 지상철 CTA는 매년 5,000만 명 이상의 승객들이 이용하며, 정기 교통 카드와 일일 교통 패스 등 다양한 상품들이 판매되고 있다. CTA는 시카고 다운타운 지역은 물론 외곽지역, 넓게는 가까운 위스콘신, 미시간 지역까지 기차로 다닐 수 있도록 거미줄 같은 교통망을 유지하고 있다. 그뿐만 아니라 지속해서 개발과 공공 교통망 확보를 하고

있으며, 시카고의 크고 작은 관광지와 도심 숲 모두 대중교통으로 찾아갈 수 있다.

이러한 기본적인 도시 인프라와 공항 접근성은 국내외 관광객을 불러 모으는 데 큰 역할을 하고 있으며, 이를 바탕으로 각 기관과 행사 내에서는 예상 방문 인원과 공간을 계산해 안전사고를 방지하며 문화 예술을 즐길 수 있도록 배려한다. 또한 기관마다 수용 예상 인원과 관광객이 몰리는 여름이나 특정 휴가 기간에는 공식 홈페이지와 유선 예약을 가능하게 지원함으로써 계획적인 인원수를 예측, 준비한다. 보안 시스템이나 회원가입, 휴대전화 인증과 같은 번거로운 단계 없이 남녀노소, 외국인들도 쉽게 예약할 수 있는 간편 홈페이지와 앱은 이용객들의 접근성을 높인다. 또한 장애인 언어의 어려움을 겪는 이들을 위해 시카고시는 24시간 무료로 전화 상담을 통해 도움 및 관련 정보를 제공하는 '311' 센터를 운영하며 여행 중 겪을 수 있는 당혹스러운 문제나 개인 사정으로 온라인 예약이 힘든 이들도 적극적으로 돕는다. 이는 시카고 내 저소득층이나 장애인들도 차별 없이 문화 예술 프로그램을 함께 즐기고, 어린아이나 노약자들도 행사에서 쉽게 볼 수 있는 풍경의 비밀이다.

가. 시민 인터뷰

리porter 소개 부탁한다.

시민 시카고 로건스퀘어에 살고 있는 비올리스트 이스테반 로가(Istvan Loga)라고 한다.

리porter 오늘 해당 미술관을 방문한 이유는 무엇인가?

시민 오전에 시간이 있어서 간단한 예술 작품을 감상 후 험보트 공원(Humbolt Park)을 구경하고 싶었다. 입장이 무료이며 주차도 평일에는 무료로 할 수 있어서 좋다. 푸에트리코 미술관은 가이드 투어도 시간마다 무료로 제공하고 있어서 좋다. 내가 살고 있는 로건스퀘어에서 멀지 않은 곳이라 방문했다.



인터뷰에 참여한 이스테반 로가씨 ©강기향



리포터 시카고의 다양한 문화, 예술 프로그램과 공원이 무료인 것에 대해 어떻게 생각하나? 시카고 주민으로서 세금을 내는 만큼, 이러한 프로그램에 대한 생각이 궁금하다.

시민 시카고의 세금이 미국 내에서도 높은 편이지만 나는 만족한다. 이러한 문화생활을 무료 또는 저렴한 가격에, 원하는 곳에서 만날 수 있다는 것은 축복이다. 비용을 지급하고 봐야 하는 브로드웨이 뮤지컬이나 공연도 무료 공연을 뛰어넘는 수준이기에 아깝지 않다. 무료 공연이나 박물관 방문을 통해 오히려 더 수준 높은 문화생활도 비용을 감수할 수 있게 되는 것 같다. 관광객들도 방문해 무료로 즐기며 시카고에서 식당, 관광, 쇼핑을 한다면 지역 사회가 부흥되니 좋다고 생각한다.



무료 야외 콘서트 전경 ©강기향

마무리하며

시카고와 뉴욕을 오가며 디자이너로 활동하고 있는 필자는 평소에도 시카고가 가진 독특한 문화 예술 행사와 무료 콘서트를 즐기며, 수백 년 동안 하나의 목표를 가지고 도시를 발전시켜 오는 역사를 관심 있게 지켜봐 왔다. 뉴욕, 엘에이와 비교했을 때도 여전히 외부인 유입 인구보다 지역 출신 토박이들의 비중이 높고, 관광객 성장률도 매년 늘고 있는 이곳.

이번 조사를 통해, 시카고의 정책, 예산, 대중교통, 경제적 이익을 창출해 내며 거미줄처럼 얽혀있는 시카고의 문화 예술 기관과 행사를 간단하게 정리, 조사했다. 더욱 깊이 있는 내용을 작성한다면 한 권의 백과사전 분량이지만, 빠르고 쉽게 이해할 수 있도록 간소화하여 시카고시가 가진 독특한 정책과 벤치마킹할 수 있는 포인트를 짚어보려 한다.

먼저, 시카고는 도시 전반의 여행 편리를 위해 유기적으로 연결된 기관과 개인, 단체들 사이에서 목표를 가지고 꾸준하며 안정적인 정책 예산과 분배를 중요시한다. 시카고시와 일리노이주는 매년 문화, 예술, 공원 사업 등에 배분되는 예산에 물가 상승을 반영하되, 100~200년 단위의 장기적인 목표를 가지고 안정적으로 목표를 위해 배분, 지원한다. 감시가 아닌 관리가 될 수 있도록 자율성을 주며 시카고시가 목표하는 시민들의 문화 예술 생활을 위해 무료 이벤트 지원 및 공원 공간을 제공한다. 지자체가 이러한 행사를 매년 꾸준히 진행하며 큰 변동 없이 해온 만큼, 시카고시가 가지는 하나의 전통이자 문화가 된다. 여름의 시카고는 무료 콘서트와 박물관 입장이 자유로운 도시라는 이미지는, 꾸준한 정책이 있었기 때문에 가능한 것이다.



시카고 현대 미술관 전경 ©강기향



시카고 현대 미술관 역시 정해진 날짜엔 무료 입장이 가능하다. ©강기향

또한, 지자체의 홈페이지 역시 하나로 간소화, 각 기관의 홈페이지 주소도 시카고시 공식 홈페이지(<https://www.chicago.gov/>)에서 찾아 접속할 수 있도록 한다. 각각의 문화, 예술 단체에서도 번거로운 회원가입이나 인증 없이 티켓을 예약할 수 있으며, 자국민들에게는 간편하게 느껴질 수 있는 플랫폼이 해외 관광객들에게는 높은 허들일 수 있다는 점을 고려해 심플하고 편리하게 관리한다.

이는 시카고시가 추구하는 디자인 목적성과 닮았으며, 해외 관광객들에게 편리하고 심플한 시스템을 통해 현지 시민들, 노약자, 어린아이들도 편리성이라는 혜택을 받는다. 한국인인 필자도 한국에 방문하면, 각종 인증과 한국 내 플랫폼 가입에 큰 어려움을 겪는다. 주민등록번호, 필자 명의의 핸드폰 가입 등은 한국을 단기 방문하는 외국인이나 동포들에게는 무척 난감하다. 간단한 예약이나 콘서트 티켓마저도 인증하기가 어려워 한국 내 예술 공연이나 콘서트를 포기한 적도 많다. 한국어가 유창한 필자도 어려우니, 한국어를 못하는 외국인 관광객들에게는 당연히 더욱 어려운 허들이다. 브로커나 중간 이윤을 남기는 유통업자들을 최소화하고, 서울의 다양한 문화 예술 업계를 발전시키기 위해서는 시카고시처럼 중앙 집약적인 홈페이지와 기관마다 심플하고 간단한 예약 체계를 구축하는 것이 긍정적인 결과를 불러올 것이다.



시카고 가필드 공원/정원
역시 시민들에게
무료로 개방 ©강기향



시카고 가필드 공원/정원에서도 다양한 전시, 콘서트 등의 행사가
연중무휴 진행되며 지하철과 버스로 쉽게 방문가능하다.
©강기향

2023 서울디자인리포터

강기향

현재 중서부 대표 슈퍼마켓 마이어(Meijer) 본사에서 패션 테크니컬 디자이너로 근무 중이며,
프리랜서 작가로 활약 중이다. 세계 여행을 꿈꾸고 있다.





VAPORE D'ESTATE
SOUTH BEACH LUXURY PERFORMANCE
21.06 - 13.07.23

ITALY'S MOST
FAMOUS
HOTELS
THE GREAT
HOTEL
HOTEL

ITALY FLASH

ITALY FLASH

생활 속에 스며든
밀라노 디자인 산책

MILAN,
ITALY



이탈리아 밀라노

정명용 Michijung72@gmail.com

1. 들어가며

세계 디자인 도시라고 하면, 영국, 뉴욕, 밀라노 등을 생각할 것이다. 이 중에서도 패션, 디자인, 건축으로 잘 알려진 이탈리아 밀라노에 살면서 느끼는 생활 속의 디자인을 이번 기회를 통해 여러분들에게 소개하려는 것이 목적이다. 생활 속의 디자인이란 일상생활 속에서 우리가 얼마나 쉽게 디자인 및 예술을 접할 수 있느냐 하는 것이 관건일 것이다. 밀라노 하면 전시의 도시로 잘 알려져 있을 정도로 여러 전시 공간이 밀라노 내에 자리 잡고 있다. 이러한 여러 곳 중 디자인 및 예술에 관심 있는 분들이 이번 기회를 통해 이탈리아 방문 시 꼭 들러야 하는 전시 공간을 소개하려는 것이 이번 리포트의 가장 큰 목적이다.

2. 도시의 추진 배경

밀라노는 디자인의 도시라 할 정도로 디자인이 도시 깊숙이 자리 잡고 있다. 이러한 특징은 매년 유럽 최대 박람회장인 로피에라(RHO FIERA)에서 열리는 다양한 국제 박람회를 통해 알 수 있다. 일 년 내내 열리는 다양한 국제 박람회는 밀라노가 디자인의 수도가 될 수 있는 가장 큰 원동력이다. 이 중, 안경 전시회를 대표하는 미도(MIDO), 패션 및 잡화를 보여주는 미펠 미캄(MIPEL MICAM), 생활용품 전시회 호미(HOMI), 그리고 가구 및 욕실, 조명 등 세계 디자인의 추세를 이끄는 살로네 델 모빌레(SALONE DEL MOBILE)가 열리기 때문일 것이다.

특히, 밀라노가 갖는 가장 매력적인 부분은 이러한 행사들이 전시장 내에서만 열리는 것이 아니라 전시장 밖에서도 다양한 행사가 열려 하나의 커다란 디자인 도시로 변화하는 것을 보았을 때 밀라노에서 디자인이 갖는 의미는 아주 크다고 하겠다. 또한 이러한 형태의 도시 변화는 시에 의해 주도된 것이 아니라 자생적으로 오랜 시간이 지나면서 발전했기에 그 의미가 더욱 크며, 여기서 밀라노시는 행사를 보조해 주는 하나의 지원단체의 역할을 하기에 그 의미가 더욱더 크다고 하겠다. 또한 과거 국제가구 전시회의 경우, 가구의 디자인 추세만을 보여주는 전시였다면 오늘날 밀라노 국제 가구 전시회는 가구분야를 벗어나 여러 디자인 행사가 복합적으로 전시장 및 도시 내부에서 열리는 푸오리 살로네(Fuori Salone) 등, 국제 디자인 수도의 역할을 하고 있어 전 세계적으로 그 의미가 아주 크다고 하겠다.

3. 추진 현황 및 결과

가. 추진 현황

밀라노시는 전 세계 디자인 수도의 역할을 지속하기 위해 많은 노력과 지원을 하고 있다. 이런 것과는 별개로 다양한 장소에서 디자인 및 예술 등을 접할 수 있다는 것이 가장 큰 장점이다. 과거와 현대가 공존하는 도시 밀라노, 도시 중심부를 잇는 다양한 박물관, 두오모 성당, 스포르체스코성, 건물 등 오래된 유적과 함께 현대 디자인을 볼 수 트리에날레 밀라노(Triennale Milano), 폰다지오네 프라다(Fondazione prada), 파블리카 델 바포레(Fabbrica del Vapore) 등이 있다. 이 중에서 이번에 소개할 공간들은 밀라노 디자인에 있어 매우 중요한 역할을 하는 곳으로 이탈리아 디자인의 현재와 오늘을 볼 수 있는 다양한 기회를 제공해 준다. 이러한 테마를 가지고 밀라노에서 방문한 장소는 다음과 같다.

- 밀라노 디자인 전시의 메카 트리에날레 밀라노(TRIENNALE MILANO)
- 현대미술 및 예술의 접할 수 있는 폰다지오네 프라다(FONDAZIONE PRADA)
- 설치 미술 및 다양한 전시가 열리는 파블리카 델 바포레(FABRICA DEL VAPORE)
- 이탈리아 디자인의 역사를 한눈에 볼 수 있는 에이디아이 디자인 무세움(ADI DESIGN MUSEUM)
- 일러스트, 애니메이션, 만화 등 이탈리아의 만화 역사 및 발자취를 볼 수 있는 더블유오더블유 무세오 델 프메토(WOW MUSEO DEL FUMETTO)

위의 공간들을 스케치 형식으로 방문하며 혹 밀라노를 방문할 기회가 있고 디자인에 관심이 있는 사람들에게 밀라노에 숨어있는 디자인 전시 장소를 알림과 동시에 디자인이 일상생활에서 얼마나 중요한지 또 이러한 곳을 방문해 생활 속에 숨겨진 디자인과 디자인의 중요성을 다시 한번 느꼈으면 하는 것이 이 글을 쓰면서 느끼는 나의 바람이다.

나. 결과

1) 밀라노 디자인 전시의 메카 트리에날레 밀라노 - TRIENNALE MILANO

이탈리아에서 디자인을 공부하는 사람들에게 가장 잘 알려진 장소가 바로 디자인 전문 전시장 라트리에날레 디 밀라노(La Triennale di Milano)일 것이다.

매년 다양한 디자인 전시가 각 분야별로 다채롭게 열리기 때문이다. 또한 이탈리아 디자인의 우수성을 알리는 장소로도 한몫하고 있어 여러분들께서 밀라노에 오신다면 이곳에 한 번 들려보는 것도 매우 도움이 될 거라 생각된다.

밀라노에 위치한 트리에날레 건물인 팔라조 델 아르테(Palazzo dell'arte)는 1933년 지오반니무지오(Giovanni Muzio)에 의해 디자인됐으며 그 후 70년이라는 긴 세월 동안 트리에날레는 일반 디자인 전시 공간의 의미를 뛰어넘어 이탈리아 문화와 기업들의 제품을 소개하는 장으로 사용되고 있다. 특히 일반인들에게는 디자인의 중요성을 인식시키는 것은 물론, 디자인 생활화를 이루는 가교 역할을 하고

있어 그 의미가 더 크다.

전체 전시 공간이 8,000㎡에 이르는 트리에날레는 국내뿐 아니라 국외의 우수한 건축, 도시계획, 디자인, 수공업, 그래픽, 패션 등 다양한 분야의 전시가 이루어짐은 물론, 각종 디자인 관련 학술회의가 열리고 있어 이탈리아 디자인의 중심 역할을 하고 있다. 건물 내에는 편안한 휴식을 취할 수 있는 바(bar)와 북숍(book shop)이 있는데 북스토어에는 디자인, 예술, 건축 등 관련 전문 서적 및 잡지들이 전시, 판매되고 있어 디자인 관련 책을 구입하는데 편리함을 제공해 주고 있다.



TRIENNALE MILANO 입구 ©정명용

[현재 진행 중인 전시]

- INSTALLAZIONE - CASA LANA.(디자이너 에또레 쏘사스(ETTORE SOTTASS)의 집)
- ETTORE SOTTASS 특별전(이탈리아 60년대 대표 디자이너)
- MUSEO DEL DESIGN ITALIANO(이탈리아 디자인 제품 전시회)
- TEXT(텍스트와 텍스처로 이루어진 작품들에 대한 전시)
- HOME SWEET HOME(집이라는 공간에 대한 해석 및 의미를 보여주는 전시)
- TERRA-COTTA(로렌조 비투리(Lorenzo Vitturi)의 직조 기술을 이용한 설치 미술) 등이 전시되고 있으며 매년 다양한 전시와 공연이 열리고 있다.

자세한 전시 프로그램은 홈페이지(<https://triennale.org/>)에서 확인할 수 있다.



MUSEO DEL DESIGN ITALIANO¹⁾

1) 사진 출처 : TRIENNALE MILANO 홈페이지(<https://triennale.org/>)

2) 현대미술 및 예술을 접할 수 있는 폰다지오네 프라다 - FONDAZIONE PRADA

2018년 개관한 폰다지오네 프라다는 과거 주류업체 공장을 리모델링해 만든 복합 박물관으로 Jeff Koons, Walter De Maria, Pino Pascali, Damien Hirst, Carsten Höller 등 다양한 예술가의 작품 전시 및 상설 현대 미술 갤러리로 구성되어 있다.

내부는 기존 1910년부터 사용되던 이탈리아 주류 업체의 건물과 새롭게 지어진 타워, 극장 등으로 구성되어 있다. 내부에는 크게 바(bar)와 디자인 서적 및 기념품을 파는 곳, 상설 전시장과 폰다지오네 타워에 위치한 전시장으로 나누어지며 타워 내에는 식당과 전망대 등이 자리 잡고 있다.

밀라노 남부 지역에 위치한 폰다지오네 프라다는 네덜란드 건축가 Rem Koolhaas가 Office for Metropolitan Architecture 스튜디오와 디자이너 Chris van Dujn 및 Federico Pompignoli와 협력하여 설계했으며 이 건물은 2018년 황금 컴퍼스 상을 받았다.



폰다지오네 프라다, ATLAS 전시²⁾

[현재 진행 중인 전시]

고정 전시인 ATLAS만 타워 전시장에서 열리고 있으며 나머지 상설 전시의 경우 여름휴가가 있는 8월 한 달 동안 새로운 전시를 위한 전시 준비를 하고 있으며 9월부터 새로운 전시들이 이루어질 계획이다.

2) 사진 출처 : FONDAZIONE PRADA(<https://www.fondazioneprada.org>)

3) 설치 미술 및 다양한 전시가 열리는 파블리카 델 바포레 - FABRICA DEL VAPORE

과거 밀라노 철도청 소유의 땅으로 1999년부터 여러 재개발 사업이 검토됐다. 실제 작업은 해당 지역 개발 입찰이 공고된 후인 2010년에 시작됐으며, 24,000m²의 면적을 복원하여 실험실, 공용 공간 등 협업 환경을 위한 공간과 다른 행사에 사용할 수 있는 오픈 공간으로 이루어져 있다. 현재 이곳에서는 다양한 국제 전시회, 이벤트 등이 열리며 특히 국제가구 전시회 기간이나 패션위크 기간에는 푸오리 살로네 전시장 또는 패션쇼장 등으로 사용되고 있다.



FABBRIC ADEL VAPORE 입구 ©정명용

[현재 진행 중인 전시](홈페이지 <https://www.fabbricadelvapore.org/>)

- 사진작가. SEBASTIÃO SALGADO. AMAZÔNIA라는 아마존을 주제로 한 사진전

- CINA - LA NUOVA FRONTIERA DELL'ARTE 중국 - 예술의 새로운 지평이라는 주제로 작품 전시

4) 이탈리아 디자인의 역사를 한눈에 볼 수 있는 에이디아이 디자인 무zeum

- ADI DESIGN MUSEUM(홈페이지 <https://www.adidesignmuseum.org/>)

이탈리아 디자인은 전 세계적으로 많은 관심을 받는데, 여기 중심에는 에이디아이-ADI(ASSOCIAZIONE DESING INDUSTRIALE) 산업디자인 협회가 있다. 1956년에 밀라노에 설립된 에이디아이는 이탈리아 디자인 발전을 위해 많은 공헌을 했다. 그중에서도 1954년 이후 이탈리아 최고 디자인 제품에만 수여되는 황금 컴퍼스 상-콤파소 도로(COMPASSO D`ORO)를 심사하는 단체로 이탈리아 디자인을 전 세계에 알리는 데 큰 역할을 하고 있다.

이런 에이디아이가 2020년 디자인 박물관을 밀라노 중심부인 VIA CERESIO 7에 5,000MQ의 규모로 문을 열었다. 전시장이 위치한 공간은 과거 ENEL이라는 전기공급 회사의 본사로 사용되었던 곳으로 전시장 내부에 과거 전기 공급을 위해 설치된 배전기 등이 그대로 보존되어 있어 과거와 현재가 공존하는 밀라노의 특징을 잘 보여주고 있다.

ADI MUSEUM은 단일 디자인 박물관으로는 유럽에서 가장 큰 규모를 자랑하며 여기에는 현재까지 황금 컴퍼스 상을 수여한 작품들이 전시되어 있어 이탈리아 디자인의 우수성을 전 세계에 알리고 있다.



ADI DESIGN MUSEUM 입구 ©정명용

[현재 진행 중인 전시]

- 2020~2021 제27회 황금 컴퍼스 상 수상작 전시
- 1954년부터 현재까지의 황금 컴퍼스 상 수상작 전시 등



황금 컴퍼스상³⁾



수상작들이 전시되어 있는 전시장 내부⁴⁾

3) 사진 출처 : ADI MUSEUM(<https://www.adidesignmuseum.org/>)

4) 사진 출처 : ADI MUSEUM(<https://www.adidesignmuseum.org/>)

5) 이탈리아의 만화 역사 및 발자취를 볼 수 있는 더블유오더블유

- WOW MUSEO DEL FUMETTO(홈페이지 <http://www.museowow.it/>)

만화 박물관 더블유오더블유는 과거 모따(Motta)라는 이탈리아 제과 공장의 일부였던 곳을 밀라노시가 구입해 현재, 공원과 박물관으로 조성되어 있다. 2011년에 개관한 일러스트 및 애니메이션 중심의 만화 박물관인 더블유오더블유는 일러스트의 발전과 다양한 문화를 사랑하는 만화가, 예술가, 출판사, 팬 등을 위한 공간이다.



WOW MUSEO DEL FUMETTO 입구 ©정명용

[현재 진행 중인 전시]

이탈리아의 만화 역사 및 다양한 일러스트들이 전시되어 있으나 현재 여름휴가 기간이라 휴관 중이다.



전시장 내부⁵⁾

5) 사진 출처 : WOW MUSEO(<http://www.museowow.it/>)

4. 접근성(편의성)

가. TRIENNAL MILANO

주소	Viale Emilio Alemagna, 6, 20121 Milano MI
오픈시간	화, 수, 목, 금, 토, 일 11~20시 월요일 휴관
대중교통	밀라노 지하철 1, 2호선을 이용해 CADORNA 역에서 하차하면 된다.
편의시설	카페, 서점, 전시장



TRIENNALE MILANO 내부 ©정명용

나. FONDAZIONE PRADA

주소	L.go Isarco, 2, 20139 Milano MI
오픈시간	화, 수, 목, 금, 토, 일 10~19시 화요일 휴관
대중교통	밀라노 두오모에서 트램 24번을 타면 된다.
편의시설	카페, 서점, 전시장



FONDAZIONE PRADA 배치도 ©정명용

다. FABBRICA DEL VAPORE

주소	Via Giulio Cesare Procaccini, 4, 20154 Milano MI
오픈시간	월, 화, 수, 목, 금, 토, 일 8-19.30시
대중교통	밀라노 두오모에서 트램 12번을 타면 된다.
편의시설	카페, 전시장



FABBRICA DEL VAPORE 내부 전경 ©정명용

라. ADI DESIGN MUSEUM

주소 Piazza Compasso d'Oro, 1, Via Ceresio, 7,
20154 Milano MI

오픈시간 월, 화, 수, 목, 토, 일 10.30-20시
금요일 휴관

대중교통 밀라노 두오모에서 트램 12번을
타면 된다.

편의시설 카페, 서점, 전시장



ADI DESIGN MUSEUM 입구 ©정명용

마. WOW MUSEO DEL FUMETTO

주소 Viale Campania, 12,
20133 Milano MI

오픈시간 화, 수, 목, 토, 일 15~19시
월요일 휴관

대중교통 산바빌라역에서 4호선을
타면 된다.

편의시설 카페, 서점, 전시장



WOW MUSEO DEL FUMETTO 건물에 그려진 벽화
©정명용

폰다지오네 프라다의 관람객 서비스 부서 직원과 인터뷰한 내용이다.

리포터 간단하게 자기소개 부탁드립니다.

직원 프라다 재단에서 일하고 있는 루크레치아라고 한다. 현재 폰다지오네 프라다를 방문하는 관람객들의 관람을 도와주는 일을 하고 있다.

리포터 서울 디자인 재단의 이탈리아 리포터로 폰다지오네 프라다를 한국에 소개하려고 오늘 이렇게 방문했다. 간단하게 폰다지오네 프라다에 관해 설명해 주면 좋겠다.

직원 폰다지오네 프라다는 프라다 그룹에서 운영하는 전시 공간으로 크게 상설 전시와 고정 전시가 이루어지고 있다. 현재 8월 휴가 기간이라 상설 전시의 경우 다음 전시를 위한 준비 중이며 고정 전시의 경우 프라다 타워에서 전시되고 있는 ATLAS 전시가 지속해 열리고 있다. 또한 중앙에 위치한 극장에서는 상업 영화가 아닌 예술성 영화를 상영하고 있어 전반적으로 현대 예술을 한곳에서 접할 수 있는 종합 갤러리라 할 수 있겠다.

리포터 간단하게 현재 우리가 있는 폰다지오네 건물에 관해 설명해 주면 좋겠다.



FONDAZIONE PRADA 건물 모형 ©정명용

직원 여기에서 보이는 건물들은 크게 두 부분으로 나누어져 있는데 일부분은 1910년에 설립된 이탈리아 주류회사가 사용하던 기존 건물을 개보수해서 사용하는 부분과 새롭게 건설해서 만든 곳으로 나누어진다. 크게 현재 중앙에 있는 상설 전시장과 극장, 프라다 타워 등이 새롭게 만들어진 장소다. 건설 당시 모든 건물에 친환경 재료를 사용하려고 했으며 내구성을

높이기 위해 재활용 합성소재를 사용해 외벽을 만들었다. 프라다 타워의 경우 흰색으로 보이는데 이는 도색한 것이 아니라 재료 혼합을 통해 나타난 자연색으로 흰색을 띠고 있어 오랜 시간이 흘러도 발색이 되지 않는 등 환경적인 측면에 많은 부분 공을 들여 만든 건물이 다. 또한 이 건물은 2018년 이탈리아 최고의 디자인 상인 황금 컴퍼스 상을 받기도 했다.

리포터 정확히 폰다지오네 프라다와 프라다 그룹과의 관계는 어떻게 되는가?

직원 폰다지오네 프라다는 프라다 그룹에 속해 있으나 전시되는 제품에 대해서는 독립적으로 운영이 이루어지고 있으며, 예술의 대중화를 위해 만들어진 공간이다. 다양한 문화와 예술을 접할 수 있는 종합 갤러리라 생각하면 된다.

리포터 서울시는 현재 DDP라는 전시 공간을 가지고 다양한 문화 예술적 행사를 이어 나가고 있다. 올해만 하더라도 국제 전시를 기획해 열었으며 향후 지속적인 전시 행사를 기획할 생각인데 향후 폰다지오네 프라다와의 협업이 가능한가?

직원 국제 전시에 대해서는 내가 아닌 다른 부서에서 담당하고 있는데 다양한 전시들이 그들을 통해 다른 나라에서 이루어지고 있는 것으로 알고 있다. 향후 좋은 정보를 전달해 주면 담당 부서에 전달해 협의할 수 있게 하겠다.

리포터 끝으로 짧은 시간이었지만 많은 도움을 준 것에 대해 다시 한번 감사하며, 향후 좋은 기회를 통해 다시 연락했으면 하는 바람이다. 고맙다.

직원 필요한 사항이 있으면 언제든지 메일로 연락해 주시기를 바란다. 좋은 시간 되기를 바란다.



마무리하며

1999년 첫발을 내디딘 이탈리아, 8개월의 어학 후 밀라노에 올라온 지 벌써 23년이라는 시간이 흘렀다. 참 시간이 빠르게 흘러간다. 6년의 학, 석사와 2년의 박사과정(중퇴)을 보내며 참 많은 시간을 학교에서 보냈다. 지금은 이탈리아 디자이너로 활동하고 있는 본인에게 밀라노는 참 뜻깊은 도시가 아닐 수 없다. 이번 보고서를 준비하면서 느낀 것은 매번 느끼는 감정이지만 밀라노는 정말 디자인이 생활화된 도시라는 것이다. 이 오랜 시간 속에서도 자세하게 보지 못한 부분이 많았는데 이번 기회를 통해 여러분들에게 더욱 좋은 내용을 전달하고자 나 또한 공부의 시간이 되지 않았나 하는 생각을 했다.

특히 이탈리아에서 유학과 생활을 하면서 전 세계 우수 전시에 참여하고 참관하였는데 매번 느끼는 것은 이탈리아는 디자인을 참 잘한다는 것이다. 뉴욕에 방문할 기회가 생겨 디자이너로서 더욱 자극을 받으려고 모던 아트 박물관을 찾아갔을 때도 그 안에 전시된 60%의 제품들이 이탈리아 제품인 것을 보며, 내가 디자인의 수도에 있다고 하는 생각을 다시금 했던 기억이 있다.

생활 속의 디자인이라는 것은 하루아침에 이루어지는 것이 아니라고 생각한다. 일상에서 이탈리아인들이 옷을 입을 것만 보아도 그 이유에 대해 알 것 같았다. 또한 이 많은 박물관과 전시장을 보았을 때 이것이 시 주도로 이루어진 것이 아니라 자생적으로 이루어졌다는 것만 보아도 이것이 얼마나 큰 가치인지를 느끼게 한다.

요즘 들어 한국에서 공부한 많은 디자이너들이 참 능력적으로 뛰어남을 느낀다. 스킬에서도 그렇고 묘사에서도 그렇다. 그런데 한가지 못내 아쉬운 것은 아마도 그들이 접하는 문화의 양이 해외의 친구들에 비해 부족하지 않나 하는 생각이 든다. 현재에 와서는 대한민국 또한 문화의 중심지로 많은 역할을 하고 있기 때문에 이러한 장점들은 향후 10년 20년이 지나면 분명히 바뀔 거라 생각된다. 문화의 발전은 하루아침에 이루어진다고 생각하지 않는다. 지금 서울디자인재단이 행하고 있는 디자인 전시 및 행사들이 밀거름되어 향후 디자인 강국 대한민국을 만들 것으로 생각한다.

마지막으로 결론을 말하자면 첫째, 다양한 문화 공간 조성, 둘째, 버려진 공간에 대한 재해석을 통한 재활용- 밀라노시가 버려진 다양한 공간을 문화 공간으로 바꾸어 나가는 것이 큰 자양분이 된 것을 보았을 때 이러한 노력이 향후 큰 효과를 보여줄 것으로 보인다. 셋째, 새로운 디자이너들에 대한 지속적인 지원과 다양한 기회를 제공해, 더욱 경쟁력 있는 디자이너가 될 수 있도록 도움을 주어야 한다고 생각한다.

위와 같이 노력과 디자인을 좋아하는 일반 사람들이 많아질 때 문화강국, 디자인 강국이 될 수 있다고 생각하며 이러한 노력에 서울디자인재단이 구심점이 되었으면 하는 바람이다.

2023 서울디자인리porter

정명용

이탈리아 밀라노에서 미키정 디자인 스튜디오(MICHI JUNG DESIGN STUDIO)를 운영하고 있으며

이탈리아는 물론 한국 업체들과 다양한 디자인 작업을 진행하고 있다.





디자인에 대한 선전의 태도
(Love to Design, Design Society)

SHENZHEN,
CHINA



중국 선전

조서영 hoochoois@naver.com

1. 들어가며

누군가에게는 아시아의 사상적 토대가 되는 세계 4대 문명의 발상지로, 누군가에게는 사회주의 체제가 여전히 유지되는 의문의 국가로, 누군가에게는 대륙의 실수 샤오미의 나라로 인식되는 중국. 흔히 짝퉁의 나라, OEM 국가 정도로 치부해 왔던 중국이 이제 부쩍 세련된 디자인의 ‘차이나 메이드’를 선보이고 있다는 것을 부정하기 어렵다. 이번 조사는 그 근간에는 무엇이 있을까? 라는 궁금증에서 출발했다.

중국은 행정구역과 별개로 인구나 GDP, 국제적 위상, 상업자원 밀집도, 도시 거점화, 미래 잠재력 등을 기준으로 매년 337개 지급(地级) 이상 도시를 평가하여 1선 도시(4곳), 新1선 도시(15곳), 2선 도시(30곳), 3선 도시(70곳), 4선 도시(90곳), 5선 도시(128곳) 등으로 분류한다.¹⁾ 매년 순위 경쟁이 치열한 新1선 도시와는 달리 4개의 1선 도시(베이징/상하이/광저우/선전)는 항상 선두그룹을 유지하고 있는데, 수도 베이징과 경제수도 상하이 이외에 광둥성의 도시가 2개나 포함되어 있다는 것이 주목할 만한 점이다.



중국의 1선 도시(베이징/상하이/광저우/선전)²⁾

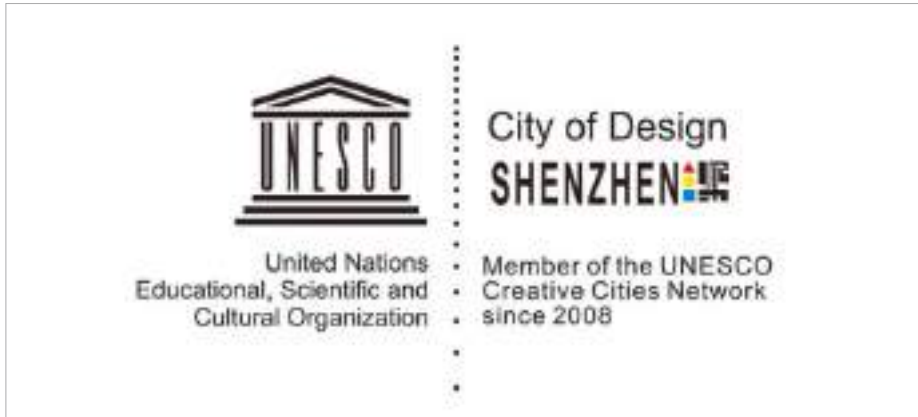
광둥성에 있는 1선 도시 중 광저우(광주·广州·Guangzhou)는 광둥성의 성도(省都)이고 선전(심천·深圳·Shenzhen)은 홍콩과 맞닿은 지리적 특성으로 중국 개혁개방의 중심지로 손꼽히는 도시로, 2008년에 이미 유네스코 디자인 창의 도시에 가입한 초창기 멤버에 속한다. 유네스코 창의 도시 네트워크(UCCN, UNESCO Creative Cities Network)³⁾는 2004년부터 시작되어 2005년에

1) 출처 : 제일재경(www.yicai.com/news/101770503.html)

2) 이미지 출처 : 구글맵(map.google.co.kr)

3) 유네스코(UNESCO)는 2004년부터 문학·음악·민속공예·디자인·영화·미디어·음식 등 7개 분야에서 뛰어난 창의성으로 인류문화 발전에 이바지하는 세계의 도시를 ‘유네스코 창의 도시 네트워크(UCCN)’로 선발하고 있다. <http://en.unesco.org/creative-cities>

최초의 디자인 도시가 선정되었고, 상하이와 서울이 2010년에 합류한 것을 고려한다면 디자인에 대한 선전의 의지와 역량을 짐작하기란 그리 어렵지 않을 것 같다.



유네스코 창의 도시 네트워크(UCCN) 디자인 도시 선정 엠블럼⁴⁾

이번 보고서를 통해 디자인 도시로서 선전의 특성을 간략히 살펴보는 한편, 선전 서커우 항만에 있는 중국 최초의 디자인 박물관 ‘해상세계문화예술센터(디자인 소사이어티)⁵⁾’를 소개해 보고자 한다.

2. 도시의 추진 배경

선전은 실용주의자 덩샤오핑(鄧小平·Deng Xiaoping)⁶⁾의 경제성장 정책으로 경제특구(經濟特區·Special Economic Zone)로 지정되었던 1980년 무렵부터 급속히 발전하기 시작했다. 초창기에는 막대한 외국 투자 유치를 기반으로 한 제조업 위주였지만 근래에는 정보통신산업과 서비스업이 발달하였고, 각종 지원 정책 덕분에 창업 및 이민 인구가 많은, 젊고 글로벌 한 도시가 되었다. 화웨이(華爲·Huawei),騰訊·Tencent), 티피링크(TP-Link), 다장(大疆·DJI) 등 수많은 글로벌 IT 대기업 본사들이 포진해 있고, 정부 차원에서 중소 혁신기업의 발전을 위해 실리콘밸리에 버금가는 창업 인프라를 구축하면서 수많은 혁신기업의 태생지로도 유명하다.

개혁개방 전 선전은 폐쇄된 작은 어촌 도시였으나, 이미 국제적인 금융도시였던 강 너머 홍콩과 큰 격차에 자극받아 문을 열고, 시야를 넓히고, 사상을 개방했다. 그리고 그 중심에 서커우

4) 이미지 출처 : 선전 페이스북(www.facebook.com/szdpn)

5) 중국 최초 디자인 박물관의 정식 명칭은 해상세계문화예술센터(SWCAC)이고 디자인 소사이어티는 V&A와 협력하는 플랫폼이지만, 2018 타임지 '세계 100대 장소' 선정 당시에도 Design Society로 소개되는 등 혼용되고 있다.

6) 중국이 세계 2위의 경제 대국이 되는데 기본적인 플랫폼을 마련했던 인물로, 잘 사는 사회주의를 지향점으로 삼고 검은 고양이든 흰 고양이든 쥐만 잘 잡으면 상관없다는 흑묘백묘론(黑貓白貓論)을 남겼다.

(蛇口·Shekou)가 있었다. 과거 서커우 공업지구는 사회주의 체제 속에서도 경제법칙에 따라 운영되며 새로운 혁신 정신을 끌어냈던 곳이었다. 현재의 서커우 항만에 중국 최초의 디자인 박물관인 '해상세계문화예술센터(海上世界文化艺术中心·Sea World Culture & Arts Center)'가 문을 열고 디자인 혁신과 국제적인 협력을 모색하게 된 것은 자연스러운 흐름으로 보인다.



선전의 상징적인 스팟인 서커우 항만에 위치한 해상세계문화예술센터(디자인 소사이어티)⁷⁾

선전은 중국 정부가 대륙의 디자인 허브로 만들기 위해 꾸준히 투자해 온 도시다. 개혁개방 이후 '시간은 돈, 효율은 생명(时间就是金钱 效率就是生命)'이라는 개발 슬로건이 오늘의 선전을 만들었다면 해상세계문화예술센터는 선전의 미래를 보여주기 위해 계획되었다. 기술은 궤도에 올랐으니 디자인으로 승부를 걸고 싶다는 것. '메이드인 차이나(Made in China)'에서 '크리에이티드 인 차이나(Created in China)'로 진화해 나가겠다는 중국의 의지가 담겨있다. 모방가(Copypat)가 아니라 혁신가(Innovator), 생산(Made in China)에서 창조(Created in China)로 도약하겠다는 다짐이다. 물리적인 인프라에서 콘텐츠의 구축으로, 고립된 개발에서 오픈된 네트워크로의 변화를 꾀하고 있다는 의미다.



개혁개방 당시 선전의 슬로건 <시간은 돈, 효율은 생명>⁸⁾



대비되는 현재의 슬로건 ©조서영

또한 지난 2019년부터는 광둥성 9개 도시(광저우, 선전, 동관, 후이저우, 포우산, 장먼, 중산,

7) 이미지 출처 : 구글맵(map.google.co.kr)

8) 사진 출처 : 선전뉴스닷컴(www.sznews.com/news/content/2018-11/22/content_21231884.htm)

주하이, 자오칭)와 홍콩, 마카오 특별행정구로 구성된 도시 클러스터인 웨강아오(粵港澳) 다완취(大湾区·Greater Bay Area)를 통해 미국의 실리콘밸리와 같은 세계적인 혁신 경제권으로 개발하려는 계획이 추진되고 있어, 선전의 지속적인 발전이 기대되는 상황이다.

최근 몇 년 사이에 중국의 4차 산업을 이끄는 도시가 된 ‘중국의 실리콘밸리’ 선전을 디자인과 분리해서 논하기는 이제 어려워 보인다. 문화 발전 계획의 핵심으로 ‘디자인’을 선택하여 2008년에 유네스코가 지정한 중국의 첫 번째 디자인 도시가 된 이후로 꾸준히 국제적 인지도를 확대해 나가고 있기 때문. 2012년~2022년 선전의 기업/디자이너 수상실적은 iF DESIGN AWARD 1천 825회, RED DOT DESIGN AWARD 1천 176회에 이른다.⁹⁾ 선전 디자인협회 관계자는 “산업디자인 분야의 연간 생산액, 인재 및 기업 규모, 디자인업체 수 등에서 선전이 중국 전체의 절반을 차지한다”라며 “독일 iF, 레드닷 등의 국제적인 디자인상도 선전의 기업들이 휩쓴다”라고 설명했다.¹⁰⁾ 참고로 2018년~2022년 중국 전체의 수상실적은 iF DESIGN AWARD 4천 780회와 RED DOT DESIGN AWARD 2천 575회로 모두 세계 1위를 기록하고 있으며, 같은 기간 대한민국의 경우 iF DESIGN AWARD 1천 678회, RED DOT DESIGN AWARD 566회로 집계된다.¹¹⁾

3. 추진 현황과 결과

가. 추진 현황

2017년 12월, 중국 최초의 디자인 박물관 ‘해상세계문화예술센터(海上世界文化艺术中心·Sea World Culture & Arts Center·SWCAC)’가 선전 서쪽의 서커우(蛇口·Shekou) 항만에 문을 열었다. 해양 도시답게 범선에서 모티브를 얻은 4층 높이 건물에 연면적 7만 1,000㎡ 규모. 산과 바다, 도시를 모두 느낄 수 있도록 설계되었다. 건축계의 노벨상으로 꼽히는 프리츠커상을 받은 일본의 유명 건축가 후미히코 마키(Fumihiko Maki)가 설계했고, 미국 타임지가 2018년 ‘세계 100대 장소’로 선정하기도 했다. 재미있는 사실은 타임지는 이곳을 박물관의 정식 명칭인 해상세계문화예술센터(SWCAC)가 아닌 ‘디자인 소사이어티(設計互聯·Design Society)’로 소개했다는 점인데, 이는 후자에 혁신과 협력의 상징성이 담겨 있어서가 아닐까 싶다.

디자인 소사이어티는 중국의 국유기업인 차이나 머천트 그룹(China Merchants Group)이 투자하고 런던의 유서 깊은 빅토리아 앤드 앨버트 박물관(Victoria and Albert Museum)과 협력하여 V&A 갤러리를 개관한 문화 단체인 플랫폼이다. 그리고 투자 유치와 영국 V&A 박물관과의 협업은 문화적 창의성을 바탕으로 한 장기적인 국제 협력에 대한 선전의 의지를 엿볼 수 있는 핵심 대목이다.

9) 출처 : 디자인 DB 해외 디자인 뉴스(designdb.com)

10) 출처 : 모바일한경(<http://plus.hankyung.com/apps/newsinside.view?aid=2018012446141&sns=y>)

11) 출처 : 디자인DB 2022 디자인산업통계 요약보고서 108쪽(designdb.com)



THE WORLD'S GREATEST PLACES OF 2018¹²⁾



SWCAC 공식 워렛 계정¹³⁾



해상세계문화예술센터(SWCAC) 외부 전경 ©조서영



1층 V&A 갤러리 입구 ©조서영

해상세계문화예술센터에는 V&A 갤러리 외에도 메인 갤러리, 선전 UCCN 갤러리 등의 여러 갤러리와 전시관, 다목적 홀, 공연장, 교육센터, 카페, 기념품숍 등이 자연스럽게 어우러지게 배치되어 있다. 초대 관장인 올레 부만은 “단순한 박물관도, 상점도, 기록 보관소도 아닌 그 이상의 것을 의미하는 공간”이라고 설명했다. 또한 영국 V&A 박물관의 부관장 팀 리브(Tim Reeve)는 “정식 협력관계를 통해 선전의 창의적인 그룹을 관찰하고 배울 기회를 얻었다”며 “다만 물리적 투자나 콘텐츠 수출보다 더 많은 것이 개념과 실천의 양방향 교류에 달려있다”라고 상호 협력과 교류에 대한 기대감을 언급했다.



1층 로비에 전시된 건물 모형 ©조서영



드로잉 원화 SWCAC 공식 워렛 계정¹⁴⁾

12) 이미지 출처 : time.com 캡처

13) 이미지 출처 : ©SWCAC 워렛(mp.weixin.qq.com/s/4FID5BhNNFZEHYIRXMJDQ)

14) 이미지 출처 : mp.weixin.qq.com/s/4FID5BhNNFZEHYIRXMJDQ

나. 추진 결과

2017년 말, 디자인 소사이어티는 V&A 박물관에서 선별한 영구 소장품 230만 점 중 250여 점을 <디자인의 가치(Values of Design)> 전시로 소개했다. ‘디자인’이라는 용어가 개인적인 표현과 문제의 해결, 경제 발전 등 여러 맥락에서 다른 가치를 지니고 있음을 행동(Performance), 비용(Cost), 문제해결(Problem solving), 재료(Materials), 정체성(Identity), 소통(Communication), 경이로움(Wonder)이라는 7개 카테고리로 담아낸 것. 가치가 디자인 과정을 어떻게 주도하고, 디자인이 어떻게 가치를 창출하는지에 대해 중점적으로 표현했다. 디자인과 제조업이 급속한 변화를 겪고 있는 선전에서 예술사가 21세기 스타일의 디자인으로 구성된 것들과 그 이면에 있는 아이디어를 구현하고자 했다.¹⁵⁾



2017년 <디자인의 가치(Values of Design)> 전시장 일부¹⁶⁾



2020년부터 진행 중인 <디자인의 가치-중국(Values of Design : China in the Making)> 전시장 일부 ©조서영

2020년 1월부터는 <디자인의 가치-중국(设计的价值在中国·Values of Design : China in the Making)> 전시가 열리고 있다. 후속 전 성격인 현재의 전시는 초대전과 유사한 포맷을 유지하면서 중국 디자인의 발전에 초점을 맞추고 가치관의 변화가 디자인, 생산 및 구매 행동에 어떻게 영향을 미치는지를 담아냈다. 138여 점의 전시품은 패턴 변화(Changing Patterns), 문제 대응(Problem Solving), 재료 성형(Shaping Materials), 정체성과 소비(Identity and Consumption), 감정 전달(Enhancing Communication) 및 가격 흥정(Negotiation Cost)의 6개 카테고리를 통해 공예

15) 출처 : samjacob.com <디자인의 가치> 전시공간 협업 스튜디오 Sam Jacob Studio

16) 출처 : Zhang Chao(samjacob.com)

미술, 경공업과 생필품, 빈곤 퇴치, 생태 보호, 농촌 건설, 도시 계획, 교통, 건축, 항공 우주 및 여성 등 약 30개 주제를 다루며 지난 100여 년 근현대 중국 디자인에 숨겨진 문화적 사고를 보여준다. do초 계획된 전시 기간은 2020년 1월~12월이었으나, 준 상설 전시로 변경되어 2025년 12월까지 계속된다.

초대전에 이어 후속 전에도 참여한 전시기획자 브렌던 코미에(Brendan Cormier)는 “중국 디자인 분야의 급속한 발전 과정과 최신 추세를 보여주는 매우 시기적절한 전시”라고 평했고, 디자인 소사이어티 재단 이사 라이차오젠(赖巧贞)은 2020년 전시 오프닝 당시 “V&A 박물관과의 협력은 문화와 창의적 정신을 기반으로 한 장기적인 국제 파트너십”이라며, “올해 디자인 소사이어티 문화재단이 공식적으로 설립되었고 V&A는 이사회 일원으로서 글로벌 문화 IP 개발과 디자인 교육 분야에서 우리를 지원할 것”이라고 V&A와의 파트너십을 강조했다.¹⁷⁾



중국의 국민 치약(1962)과 국민 유리컵(1986) ©조서영



현대 중국 디자인의 이중성을 표현한 포스터(1992) ©조서영



미래지향적인 이동식 차이나타운(2008) ©조서영



전통공예와 낚시도구를 접목한 피시 트랩 하우스(2018)
©조서영

17) 출처 : 디자인 소사이어티 공식 위챗(WECHAT, weixin) 계정

4. 접근성(편의성)

해안가에 있는 해상세계문화예술센터는 이제 디자인을 매개로 여러 예술 분야, 창의 산업, 사람과 커뮤니티를 연결하는 선전의 랜드마크로 꼽힌다. 고급 레스토랑이 밀집되어 있는 상업지구인 해상세계(海上世界·Sea World)의 중심에 있는 덕분에 디자인 관계자는 물론 일반인들의 접근성이 높다. 연중무휴로 운영되며, 몇몇 갤러리나 기획전시를 제외하고는 입장료 또한 무료다.



해상세계문화예술센터가 위치한 서커우 항만의 해상세계(海上世界·Sea World) ©조서영

알려진 대로 중국의 결제 시스템은 심플하게 정착된 지 오래다. 대부분 도시에서는 신용카드나 현금을 가지고 다닐 일도, 수고스럽게 거스름돈을 계산하고 주고받을 필요도 없다. 거리의 노점상에서조차 위챗페이(WeChat pay·微信支付)¹⁸⁾나 알리페이(Alipay·支付宝·즈푸바오)¹⁹⁾ QR코드로 손쉽게 결제할 수 있기 때문이다. 그래서 다른 많은 곳들처럼 이곳에는 별도의 매표소가 없다. 설치된 두 대의 키오스크를 이용하거나 본인의 휴대폰으로 셀프 지불을 끝내고 입장하면 그만이다. 서투른 몇몇 방문객을 위해 안내 데스크에서 도움을 주고 있었지만, 편리하게 이용할 수 있도록 이미 준비되어 있었고 모두가 자연스럽게 즐기고 있었다.



1층 안내 데스크와 메인 갤러리/V&A 갤러리 입구 ©조서영



매표소 없는 키오스크 ©조서영

18) 중국 IT기업 텐센트(騰訊·Tencent)이 2013년 출시한 모바일 결제 서비스로 중국의 카카오톡 격인 웨이신(weixin·WECHAT·微信) 앱과 연동해 사용하며, 징둥(京东商城·JD.com) 쇼핑몰과 간편하게 연동된다.

19) 알리바바(ALIBABA) 그룹의 모바일 결제 서비스로, 중국 1위 쇼핑몰 타오바오(淘寶·taobao)와 편리하게 연동된다.

가. 시민 인터뷰

리포터 소개를 부탁한다.

시민 선전에 살고 있다. 딸은 초등학교 2학년인데 그림 그리는 것을 좋아해서 메인 갤러리 <Eternal Spiral>를 보여주려고 함께 왔다.

리포터 직관적인 메인 전시에 비해 V&A 갤러리 전시는 어린 딸에게는 다소 어려울 것 같은데, 차근 차근 설명해 주고 진지하게 듣는 부녀의 모습이 인상적이었다.

시민 그날 관심을 두는 몇 가지에 대해서만 집중적으로 설명을 해주는 것이 경청시키는 비결이다. (하하) 오늘은 의자 종류로만 설명을 해주었다.

리포터 멋진 방법인 것 같다. 얼마나 자주 오는가. 나는 사실 첫 방문이다.

시민 가까이에 이렇게 좋은 곳이 있는데 절대 한 번만 올 수는 없다. 올 때마다 V&A 갤러리에 꼭 들르려고 한다. 딸에게 예술과 디자인이 자연스럽게 스며들었으면 한다. 리포터님도 다시 오게 될 것으로 생각한다.



메인 갤러리의 소녀 ©조서영



인터뷰한 V&A 갤러리의 부녀 ©조서영

나. 기관 인터뷰

리포터 이곳에 대한 소개를 부탁한다.

전시장 스태프 디자인 소사이어티는 개혁개방의 도시 선전에 걸맞은 ‘창의 발전소’, ‘혁신 문화 플랫폼’이다. 특히 V&A 갤러리는 중국인에게 디자인 씽킹(thinking)을 자극하는 곳이기에 때문에, 이곳에서 일하는 것이 매우 자랑스럽다. 방문객들이 다양한 탐구를 통해 잠재된 창의성을 일깨울 수 있는 곳이 될 수 있도록 돕고 있다.

마무리하며

본인은 중국 광둥성에서 생활한 지 얼마 되지 않은 새내기로, 리포터로서 조사하는 과정에서 그동안 몰랐던 중국 문화와 디자인에 대해 많은 부분을 알 수 있게 되어 무척 뜻깊었다. 아직도 알아가고 채워나가야 할 것들이 많지만, 본 리포트를 정리하면서 느낀 부분을 단편적으로나마 몇 가지 정리해 보려고 한다.

첫째, 중국 선전의 가능성에 대한 부분이다. 세계 2위 경제 대국인 중국의 1선 도시란 어떤 것일지 궁금했었는데, 솔직히 기존에 생각하던 '중국'의 이미지를 찾아볼 수 없었다. 개인적으로는 1선 도시 중에서 선전보다 조금 앞선다는 광저우에 비해서도, 세계적인 도시 상하이에 비해서도 패적했다. 중국인은 어이없어할지도 모르겠지만 서울 부심이 있는 본인으로서는 서울과 비교해도 전혀 손색이 없다는 것이 조금 충격이었다. 집값이나 물가에서 어느 정도 예상은 했었고 중국의 전통과 자원에 대해서는 인정하지만 디자인에 대해서는 선입견을 가지고 있었던 것도 사실이었으니까 말이다. 하지만 조사 과정에서 국제디자인 수상 실적을 확인하고 나니 대륙의 실수는 이미 대륙의 실력으로 이어지고 있다는 생각이 들었다.



디자인 상품과 서적을 판매하는 1층 기념품숍 ©조서영



관람객을 맞이하는 서쪽 출입구 ©조서영

둘째, 디자인을 대하는 태도에 대한 부분이다. 선전이 평균 연령이 30대인 도시여서일까. 역시 환경과 분위기가 사람을 만드는 걸까. 야외 공원에서 휴식을 즐기는 여유로운 표정의 사람들, 전시물 앞에서 진지하기도 즐겁기도 한 젊은이들, 자녀의 눈높이로 자세를 낮춰서 설명해 주는 자상한 아빠, 멋진 작품 앞에서 자녀의 추억 사진을 남기는 엄마의 모습에서 이미 디자인이 일상화되어 삶에 녹아있다는 느낌을 받았다. 파리나 도쿄 못지않은 분위기. 특히 진지한 어린이 관람객의 초롱초롱한 눈빛과 진지한 태도에는 저절로 미소가 지어졌다. 해상세계문화예술센터에 머무르는 동안에는 다른 곳에서 만났던 질서 의식 부족한 중국인의 모습은 전혀 찾아볼 수 없었다. Design to Love, Design Society. 하드웨어와 소프트웨어를 모두 갖추고 디자인을 대하는 앞으로의 선전을 계속 주시해야 할 것 같다.



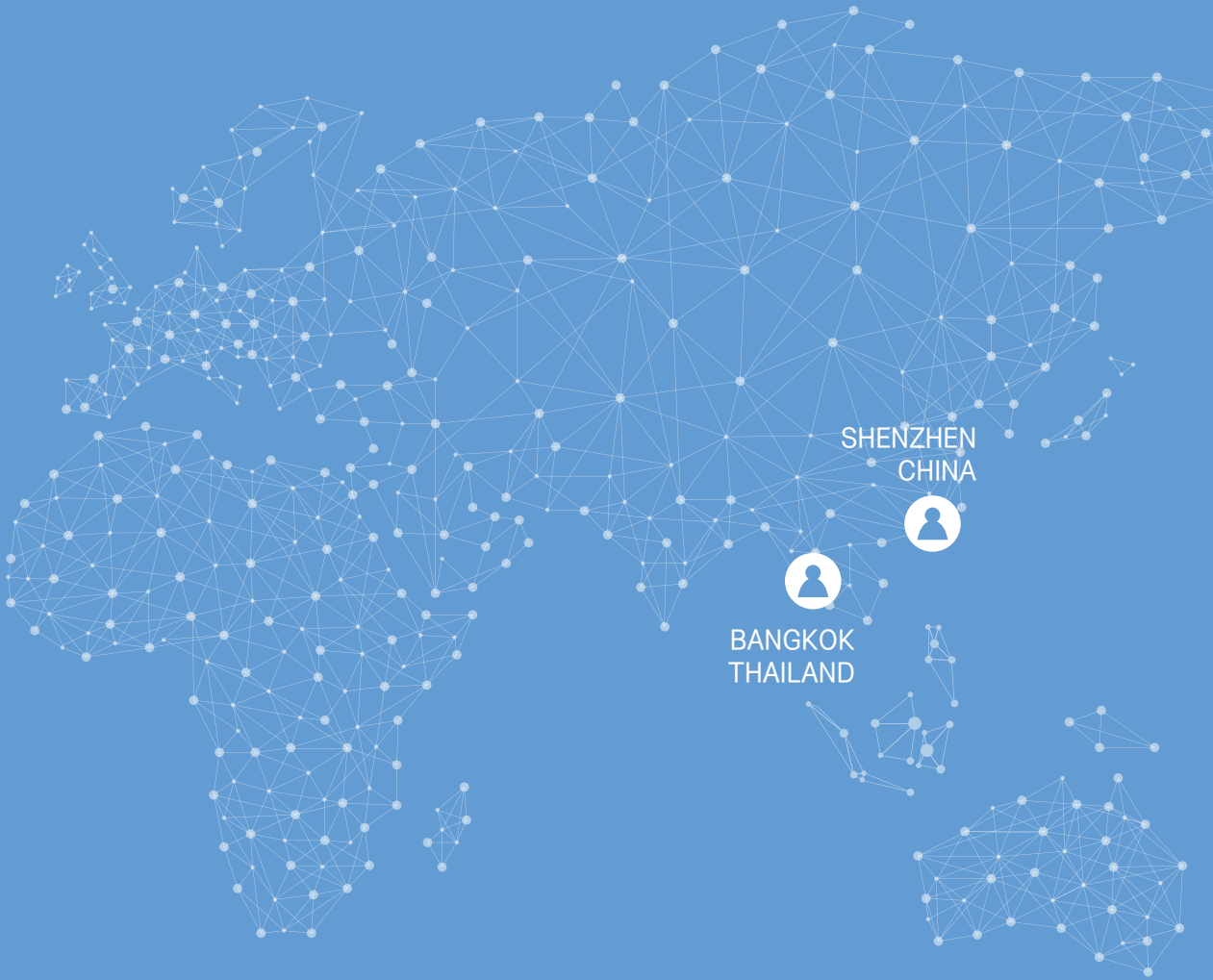
야외 공간을 즐기고 있는 선전 시민들 ©조서영

2023 서울디자인리포터

조서영

최근 중국에서 인생 2막을 시작한 프리랜서. 문화잡지 리포터, 문화상품·광고 디자이너, 문체부 산하 공공기관의 문화예술 기획·행정가를 거쳐 현재는 일러스트레이터이자 콘텐츠 디자이너로 살고 있다.

시민 공간 디자인



김희수 · 중국 선전

남은희 · 캐나다 토론토

이현경 · 태국 방콕







생태 자원의 가치를 살린 수변 레저벨트
심천만 공원(深圳湾公园)

SHENZHEN,
CHINA



중국 선전

김희수 helenuma1234@naver.com

1. 들어가며

중국의 심천/선전(深圳)은 중국의 광둥성 남부에 위치한 해안 도시로 홍콩, 마카오와 인접해 있는 것이 큰 특징이다. 심천은 인구 30만의 작은 어촌 도시였지만, 1979년 경제특구로 지정되면서 가파른 경제성장을 이루어 현재는 ‘중국의 실리콘밸리’, ‘중국 개혁 개방의 아이콘’이라는 별칭을 얻기도 했다. 심천의 또 다른 특징이 있다면 계획도시로 조성되었다는 점이다. ‘디자인된 도시’ 심천은 중국 최초로 2008년 유네스코 디자인 창의 도시로 선정되었으며 현재도 심천 국제 산업디자인 전시회, 심천 디자인 위크 등 수없이 많은 국제 디자인 행사가 개최되고 있는 중국 내 디자인 선진 도시다.

계획도시로 만들어진 만큼 심천에는 다양한 시민 공간이 자리 잡고 있다. 가파른 발전을 거듭하고 있는 도시의ダイナ미함과 기술, 체계적으로 조성된 공간이 만나 만들어진 시민 공간에서는 심천만의 젊은 디자인 감성을 느낄 수 있다. 본 조사에서는 화려한 도시의 모습에 상대적으로 가려져 있던 심천의 매력적인 시민 공간 중 하나이자 도시의 분위기를 가장 잘 느낄 수 있는 공간인 ‘심천만 공원’을 소개하고자 한다.

심천만 공원(深圳湾公园)은 심천 하부에 있는 심천만에 조성된 공원으로 해안 레저 벨트라고 불리기도 한다. 여러 번의 확대 공사를 거치면서 현재는 심천의 남산구와 복전구를 아우르는 큰 면적을 가지고 있으며 해안선을 따라 테마 공원이 조성되어 있다.

이번 조사에서는 다음과 같은 내용을 중점적으로 다뤄보고자 한다. 먼저 심천만 공원의 추진 배경과 추진 내용에 대해 조사하고, 심천만 수변 인프라 시설 추진 현황을 조사하고자 한다. 다음으로 수변 공간이라는 특징을 살려 조성된 디자인 요소를 공원의 구조에 따라 나누어 조사하고, 이용객을 위해 실시하는 서비스나 정책 등을 알아볼 것이다. 그리고 긴 해안선을 고려하여 디자인된 심천만 공원의 둘레길과 테마 공원의 연결성을 조사하고 공원에서 시민의 접근성과 이용 편의성 증대를 위해 고려한 요소에 대해 분석할 것이다. 마지막으로 심천만 공원의 디자인에 대해 조사하면서 발견한 심천만 공원만의 특별한 점과 참고점을 정리해 보고자 한다.

2. 추진 배경

심천시는 도시를 경제특구로 지정하고 개발을 시작할 때부터 문화공간, 편의 공간 조성 및 수변 인프라 조성을 중요하게 생각하고 체계적인 계획을 세워 심천만의 시민 공간을 디자인했는데, 그중 가장 중요시했던 것이 공원 건설이었다. 심천이 공원 건설 등의 녹색 조경에 집중하게 된 계기는 싱가포르의 도시조경 산업이었다. 개혁 개방 후 시간이 얼마 지나지 않은 1983년, 심천시는

도시 계획 수립을 위해 싱가포르에 대규모 사절단을 파견했다. 사절단의 조사 과정에서 심천시는 싱가포르의 도시 정원 사업에서 영감을 받았고, 도시 녹화(绿化) 계획을 세우고 '싱가포르의 도시환경, 홍콩의 도시 효율성'이라는 목표 슬로건을 제시했고, 이를 바탕으로 꾸준히 도시공원 건설을 추진하게 되었다.¹⁾

3. 추진 현황 및 결과

가. 추진 현황

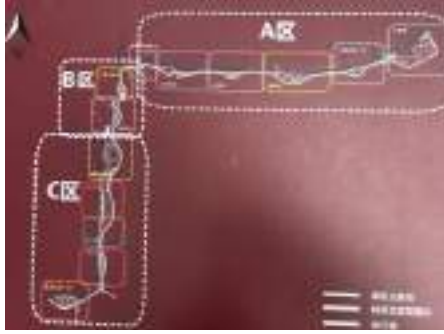
심천의 꾸준한 도시공원 건설과 녹색 도시조경에 대한 노력은 도시의 급격한 발전과 맞물려 단기간에 큰 성과를 얻을 수 있었다. 1979년 5개에 불과했던 심천의 도시공원은 현재 1,200개 이상으로 늘어났고, 2,800km가 넘는 산책로가 조성되었다. 이러한 노력은 꾸준히 이어져 2022년 심천 공원 도시 건설 마스터플랜(深圳市公园城市建设总体规划)을 통해 심천을 생태도시이자 공원 융합 도시, 문화 도시로 더욱 발전시키겠다는 계획을 발표하는 등 도심 녹지공간 조성을 위해 꾸준히 노력하고 있다. 경제 발전에 따라 빌딩이 점점 높아지고 빌딩 숲이 커질수록 도시의 녹지 공간이 줄어드는 것은 당연한 이치라고 생각되어 왔다. 이처럼 심천은 급격한 발전을 겪고 있음에도 녹지 공간을 보존하는 도시조경을 통해 고층 빌딩만 빼곡하게 들어차 있는 화색 도시가 되는 것을 막는 동시에 시민을 위한 활력 공간을 설계해 나가고 있다.

나. 추진 결과

심천의 도시녹화 추진은 도시가 발전하면서 쓸모를 잃고 버려졌던 산업 항구가 위치한 심천만을 재조명하는 계기가 되었다. 심천만은 심천시의 하부를 아우르고 있는 해안선으로 홍콩과 심천의 경계에 자리 잡고 있다. 게다가 심천만 주변에는 맹그로브 습지가 형성되어 있어 생태 자원까지 풍부했으므로 해당 수변공간의 개발을 위해서 노력했다. 심천만 공원의 초기 마스터 플랜은 1999년 중국 도시 계획 및 디자인 아카데미 심천 지부와 미국의 SWA 그룹이 공동으로 디자인했고, 공사를 거친 후 2000년 말에 처음 개장했다. 개장한 이후에도 공간의 개선과 확장은 현재까지 꾸준히 이어지고 있다. 심천만 공원을 다양한 시간대에 걸쳐 여러 번 공원에 방문하여 조사를 진행했다. 정리한 조사 내용을 바탕으로 심천만 공원의 디자인적 특징을 소개하고자 한다.

심천만 공원은 이름에서 알 수 있듯이 해안선의 수변 공간을 디자인해 만들어진 공원이다. 공원은 A~D 구역으로 나뉘어 있으며 해안선을 따라 길게 조성된 둘레길과 다양한 테마공원이 각 구역에 있다. 해안 둘레길이 산책로 역할뿐만 아니라 각 구역과 테마공원을 이어주는 연결로 역할도 겸하고 있어 말 그대로 '해안 레저벨트'의 기능을 하고 있었다. 직접 공원을 이용하면서 공원의 둘레길과 테마 공원에 대해 더 세부적으로 조사해 보았다.

1) 출처 : 1980년대: 선전 도시공원 건설의 "국경을 넘는" 시기, 刘新宇의 2인, 학술저널 풍경건축



심천만 공원 구조도 ©김희수



심천만 공원의 해안 둘레길 ©김희수

먼저 심천만 공원의 둘레길에서는 연속성을 가지면서도 각각의 재미 요소를 갖춘 디자인을 볼 수 있었다. 둘레길에 들어서면 한쪽 면은 넓은 바다가 자리 잡고 있고 반대쪽 면은 각종 식물이 빼곡히 들어찬 풍경을 볼 수 있다. 완전히 다른 두 풍경을 가로지르는 둘레길은 심천만 공원에서 가장 큰 비중을 차지하고 있는 부분이기도 하다. 따라서 심천만 공원은 둘레길이 레저벨트의 역할을 수행할 수 있도록 많은 기능을 부여해 이용자를 세심하게 배려했다.



A구역 둘레길의 단차 ©김희수



B구역 둘레길, 바닥재에 차이가 있다 ©김희수

둘레길의 가장 큰 특징은 길이 두 개의 레이어로 나뉘어져 있다는 점이다. 해안선과 맞닿아 있는 부분은 낮게, 테마 공원과 맞닿아 있는 부분은 높게 단차를 주어 산책로를 두 개의 층으로 만들면서 해수면이 높아질 경우에 대비하고, 평상시에는 이용 목적에 따라 이용자의 동선을 분리함으로써 많은 이용객을 비교적 안전하게 수용할 수 있었다. 구간에 따라 산책로의 바닥재 디자인에 변화를 주어 공원 이용에 재미를 더하기도 했다.

많은 인원이 둘레길을 이용할 뿐만 아니라 둘레길의 길이가 긴 만큼 이용객을 위한 휴식 공간 또한 매우 중요한 부분이다. 심천만 공원은 둘레길 곳곳에 이용객의 재충전을 위한 공간들을 마련해 두었는데, 이용의 효율성과 주변 풍경과의 조화를 고려한 디자인이 인상적이었다. 둘레길의 가운데에는 벤치 형태로 디자인한 펜스를 배치하여 이용객의 휴식 공간과 산책로의 층을 구분하는 안전 펜스의 기능을 동시에 수행하게 했다. 벤치를 산책로의 가운데 부분에 두었기 때문에 둘레길의

형태를 해치지 않으면서도 충분한 휴식 공간을 효율적으로 제공할 수 있었다.



해안 둘레길 휴식 공간의 디자인, 직선과 곡선의 활용과 개방감이 돋보인다. ©김희수

둘레길의 양쪽 외곽 부분에는 각각의 풍경에 맞추어 다른 휴식 공간이 설계되어 있다. 공원 쪽 면에는 세면대, 세족장과 이용객이 비를 피하고 음료 등을 구매할 수 있는 지능형 서비스 스테이션(智能型服务驿站)을 배치했다. 위 공간들은 식물과 목재를 주로 활용한 디자인을 채택하여 맞닿아 있는 공원의 풍경과 잘 어우러지도록 했다. 바다와 맞닿아 있는 반대편에는 주변의 해안 경관과 어우러지는 공간을 설계했다. 심천만 공원의 해안선은 심천시의 빌딩 숲과 바다 건너 홍콩의 풍경을 함께 볼 수 있어 관광객들에게도 인기가 많다. 따라서 산책로 곳곳에 크고 작은 전망대와 인공 모래사장 등의 휴식 공간을 설치해 시민과 관광객의 니즈를 모두 만족시키고자 했다. 휴식 공간들은 전반적으로 개방적이고 감각적인 디자인을 가지고 있다. 그리고 둘레길과 경계 없이 자연스럽게 이어져 있어 이질감 없이 공원의 모든 구역이 연속적으로 연결되어 있다고 느끼게 한다.

도시공원은 시민을 위한 휴식의 공간일 뿐만 아니라 건강 생활을 위해서도 꼭 필요한 공간이다. 따라서 심천만 공원은 공원 이용을 통한 시민의 건강 증진을 장려하기 위해 공원에 스마트 서비스를 결합한 심천만 스마트 그린웨이(深圳湾公园智慧绿道)를 공원에 도입했다.

심천만 스마트 그린웨이는 휴대폰을 공원과 연동하여 해변 둘레길을 러닝 트랙으로 이용하는 시민들에게 다양한 서비스를 제공한다. 둘레길에 설치된 키오스크와 휴대폰을 연결하여 개인정보를 등록하면 네임택이 제공되는데, 네임택을 활성화하고 러닝을 즐기면 둘레길 곳곳에 위치한 체크 포인트에 위치가 자동으로 저장되어 휴대폰으로 운동 거리와 코스, 시간 등의 기록을 확인할 수 있다. 목표 거리를 달성하면 기념 메달을 주거나 랭킹 시스템을 도입하는 등 이용자가 공원에서 신체 활동을 즐길 수 있도록 유도하기도 했다. 해당 서비스를 체험하는 동안 시간대에 상관없이 공원에서 러닝 코스를 따라 러닝을 즐기는 적지 않은 수의 시민을 볼 수 있었는데, 스마트 서비스를 공원에 활용하는 방식을 통해서 이용자의 신체 활동을 편리하게 돕고, 더 나아가 운동 과정에서 흥미와 즐거움을 더했다는 점이 인상적이다.



심천만 스마트 그린웨이 코스 표지판과 체크포인트 ©김희수

마지막으로 둘레길과 테마 공원에 대해 이야기해보고자 한다. 둘레길을 걷다가 테마공원에 들어설 때면 완전히 다른 공원을 방문하고 있다는 느낌이 든다. 그러면서도 둘레길과 인공적으로 분리되어 있다는 느낌은 들지 않았는데, 이는 공원과 둘레길의 경계에 인공물 대신 나무와 화초를 적극적으로 활용했기 때문이다.

공원과 산책로 사이에 빼곡하게 들어찬 나무들이 녹지를 형성하면서 공원과 산책로를 자연스럽게 분리하는 경계 역할을 하는데, 이 숲길이 공원 둘레길의 가장 큰 시각적 요소인 해안선을 가리면서 새로운 공원의 풍경을 연출할 수 있도록 도왔다. 이러한 방식은 테마공원과 도심의 경계에도 같은 역할을 하고 있었고, 경계면을 구성하는 공원 안의 작은 숲들이 모여 심천만 공원을 도심 속의 녹지로 기능하도록 했다. 숲길은 곡선을 활용한 디자인을 사용해 자연과 어우러지게 했고, 산책로 부분은 직선 요소가 많고 개방감 있는 디자인으로 각각의 차이가 더욱 두드러진다.



밀도 높고 곡선적인 테마공원 ©김희수



개방감이 느껴지는 해안 둘레 디자인 ©김희수

둘레길과 연결된 테마 공원들이 각기 다른 콘셉트와 감성을 가지고 있다는 것도 심천만 공원의 큰 특징 중 하나다. 나무가 우거진 맹그로브 자연 보호구역부터 도심과 둘레길을 이어주는 공원, 북카페 등의 문화시설까지 다양한 종류의 시민 공간은 모두 이용자가 둘레길을 통해서 쉽게 방문할 수 있도록 설계되어 있다. 하나의 공원에서 여러 곳의 공간을 방문하는 듯한 경험을 제공하는 것이다.

이러한 심천만 공원의 연결성은 공원 이용에 있어서 큰 즐거움의 요소일 뿐만 아니라 공원을 단순한 휴식의 공간에서 문화생활, 건강 생활 등 시민의 윤택한 생활을 돕는 열린 공간으로 나아가게 했다.

4. 접근성(편의성)

시민의 도시공원 이용률과 접근성은 밀접한 관계를 맺고 있다. 그렇기 때문에 많은 도시에서 도시공원의 접근성 향상 방안을 모색하고는 한다. 심천만 공원도 마찬가지로 도심에서 공원으로의 접근을 용이하게 하기 위해 다양한 방법을 사용하고 있었다. 먼저 도보 접근성 향상을 위해서 보행육교를 활용했다. 기본적으로 공원 대부분의 면에 경계가 없어 쉽게 공원에 진입할 수 있지만, 도심과 공원 사이가 이어지지 않는 경우에는 도심과 공원을 잇는 직통 보행육교를 배치했다. 육교 활용이 어려운 부분에는 지하 통로를 설치했다. 접근로의 대부분이 계단 대신 경사로로 이루어져 있어 다양한 연령층이 사용하고 있었다. 또한 도심과 공원 사이에 공유 자전거 주차장이 밀집해 있어 자전거를 이용하는 것도 편리하다. 마지막으로 버스 정류장과 지하철 출구도 공원과 이어져 있다. 특히 지하철역의 경우 다른 출구를 큰 규모의 복합 쇼핑몰과 연결하여 접근성을 더욱 강화했다.

다음으로 공원 이용의 이용 편의성 증대에 대한 노력은 심천만 공원의 구조에서 찾아볼 수 있다. 심천만 공원은 규모가 크고 긴 형태인 데다 둘레길을 따라 연결된 공원의 개수도 많기 때문에 구조가 비교적 복잡하다. 따라서 심천만 공원은 공원을 세분화하는 방법을 사용하여 이용자가 위치 파악 등 공원 이용에 느끼는 어려움을 덜도록 했다. 먼저 전체적으로 긴 형태의 공원을 A~D 구역으로 크게 분할했고, 둘레길과 맞닿아 있는 다양한 테마 공원으로 다시 한번 나누어 각각의 구역에 번호를 부여했다. 이를 통해서 공원 구조의 복잡함에서 야기되는 불편함을 감소시킬 수 있었다.



심천만 공원 도보 진입로 ©김희수



심천만 공원 안내도 ©김희수

공원 곳곳에 배치되어 있는 안내판에서도 이용자의 불편함을 줄이기 위한 노력이 느껴졌다. 안내판에는 테마 공원의 이름과 구역 번호, 주변 공공시설의 위치를 표기했다. 둘레길과 연결된

테마공원 중 이용객의 수가 비교적 많은 공원에는 큰 규모의 안내판을 개별적으로 배치했다. 해당 안내도의 좌측에는 구역, 구간 번호와 명칭 등을 표기했고, 우측에는 해당 공원에 대한 간단한 설명을 표기했다. 안내판의 색 대비가 명확해 멀리서도 명확하게 확인할 수 있었고 심플한 라인 일러스트를 사용하여 직관적으로 표현되어 있어서 내용 파악이 쉬웠다. 또 안내판의 배치 간격이 크지 않아 이용자가 공원에 대한 정보를 시시각각 한눈에 파악할 수 있게 하여 공원 이용을 더 효율적이고 편리하게 즐길 수 있도록 도왔다. 하지만 야간에는 조명이 어두워 확인이 어려운 것이 아쉬웠다.

가. 시민 인터뷰 1

심천시에 거주하고 있는 이용객 3인을 대상으로 인터뷰를 진행했다.

리포터 간단한 자기소개 부탁드립니다.

시민 1 아룬(阿潤), 지금은 호주 유학중이지만 심천에 20년 거주하고 있다.

리포터 심천만 공원을 자주 이용하는가?

시민 1 호주에서 유학을 시작했기 때문에 방학 때 집으로 돌아오면 공원을 자주 이용한다. 유학 전에는 일주일에 최소 한 번은 이용했다.

리포터 심천만 공원의 어느 구역을 가장 많이 이용하는가?

시민 1 특정한 구역보다는 산책로를 따라 걸으며 바다를 둘러보는 것을 좋아한다.

리포터 심천만 공원을 이용하는 이유가 무엇인가? 심천만 공원만의 장점이 있다고 생각하는가?

시민 1 바다를 잘 볼 수 있게 조성되어 있어서 일상생활에서 벗어나 기분 전환을 하기 좋다.

리포터 심천만 공원의 디자인 중 어느 부분이 가장 매력적이라고 생각하는가?

시민 1 1년 내내 공원을 편하게 즐길 수 있다. 공원에 녹지가 정말 많고 바다 반대편에 있는 홍콩을 볼 수 있도록 한 것이 심천만 공원의 가장 매력적인 부분이다.

리포터 이용자의 입장에서 심천만 공원의 접근성에 대해 어떻게 생각하는가?

시민 1 편리하다. 공원에 지하철역이 있어 방문이 편리하고 살고 있는 건물이 공원 근처이기도 하다.

리포터 이용자의 입장에서 심천만 공원의 전체적인 환경에 대해 어떻게 생각하는가?

시민 1 환경이 매우 좋고 어디든지 녹화(綠花)가 있다. 이곳에 오는 것이 편리하고, 공원에 도착하면 산책로가 비교적 길기 때문에 산책로를 걸으면서 각기 다른 다양한 풍경을 볼 수 있다.

나. 시민 인터뷰 2

리포터 간단한 자기소개를 부탁한다.

시민 2 구판판(顾盼盼), 일 때문에 심천에 오게 되었고 심천에 거주한 지는 반년이 좀 안됐다.

리포터 심천만 공원을 자주 이용하는가?

시민 2 한 달에 여러 번 방문한다. 평일에는 출근하기 때문에 주말에 자주 이용한다.

리포터 심천만 공원의 어느 구역을 가장 많이 이용하는가?

시민 2 백로포(白鹭坡, 북카페), 인재공원(人才公园)을 비교적 많이 이용한다.

리포터 심천만 공원을 이용하는 이유가 무엇인가? 심천만 공원만의 장점이 있다고 생각하는가?

시민 2 책도 읽고, 라이딩도 하고, 때로는 가볍게 앉아서 바람도 쐬고 일몰의 절경을 감상하기도 한다. 공간이 넓기 때문에 일반 공원보다 조금 더 트여 있고, 또 바다를 마주하고 있기 때문에 해변을 감상하기도 좋다.

리포터 심천만 공원의 디자인 중 어느 부분이 가장 매력적이라고 생각하는가?

시민 2 해안가 부분의 디자인. 해변의 호선 부분이 아름답게 디자인되어 있고 길가의 녹지와 나무, 꽃들이 매우 보기 좋다. 공원의 공간이 대체로 탁 트여 있어서 특히 바람이 불 때 기분이 좋다.

리포터 이용자의 입장에서 심천만 공원의 접근성에 대해 어떻게 생각하는가?

시민 2 공원이 매우 크고 트여 있다. 오는 것은 지하철, 버스 등을 타도 편리하다.

리포터 이용자의 입장에서 심천만 공원의 전체적인 환경에 대해 어떻게 생각하는가?

시민 2 환경이 매우 좋다. 나무와 꽃 잔디 등 공원의 녹화 관리와 위생 관리가 잘 되어 있다.

다. 시민 인터뷰 3

리포터 간단한 자기소개를 부탁드립니다.

시민 3 심천에서 회사원으로 일하고 있는 커(柯)이다. 심 천에 거주한 지 20년 정도 되었다.

리포터 심천만 공원을 자주 이용하는가?

시민 3 심천만 공원이 처음 지어졌을 때부터 자주 이용하고 있다.

리포터 심천만 공원의 어느 구역을 가장 많이 이용하는가?

시민 3 지하철역과 가까운 구역을 자주 이용한다.

리포터 심천만 공원을 이용하는 이유가 무엇인가? 심천만 공원만의 장점이 있다고 생각하는가?

시민 3 자전거 라이딩을 주로 즐긴다. 시설이 상당히 좋고 아무리 봐도 질리지 않는 풍경도 있다. 또 바람도 불고 차양도 있기 때문에 라이딩 하기 아주 좋은 곳이다.

리포터 심천만 공원의 디자인 중 어느 부분이 가장 매력적이라고 생각하는가?

시민 3 둘레길의 디자인. 심천만 공원은 정말 많은 사람이 방문하는데도 깔끔하고 울퉁불퉁하지 않다. 많은 공원의 둘레길이 유지보수를 잘못하면서 땅이 울퉁불퉁해지는데 심천만 공원은 그렇지 않다. 자전거 라이딩을 하는 사람으로서 올 때마다 감회가 새롭다. 상대적으로 매력 이라고 생각하는 부분은 공원의 전체적인 시설이 매우 잘 되어 있고 유지보수와 관리가 매우 잘 되어 있으며 쓰레기가 없고 각 시설의 배치가 아주 잘되어 있다는 것이다. 그리고 안전 관리도 잘 되어있다. 처음에 정부가 20억을 들여 4km를 지었다고 들었는데, 처음에는 걸어서 공원을 이용하다가 공원이 더 커진 요즘은 자전거를 타고 이용한다. 매일 한 번씩 들려도 질리지 않을 만큼 경치가 정말 좋다.

리포터 이용자의 입장에서 심천만 공원의 접근성에 대해 어떻게 생각하는가?

시민 3 집에서 가장 가까운 시설 좋은 공원이라 자주 온다. 기본적으로 접근성이 좋은데 여러 개의 지하철역 입구와 맞닿아 있기 때문이다. 그래서 사람들이 정말 많이 방문한다. 다른 교통수단으로 오는 것도 편리하다. 자전거를 타고 와서 택시나 지하철을 타고 돌아가기도 한다.

리포터 이용자의 입장에서 심천만 공원의 전체적인 환경에 대해 어떻게 생각하는가?

시민 3 환경이 매우 좋다. 공원의 조경은 녹화가 잘 되어 있고 시설 유지와 안전 관리가 잘 되고 있다. 지하철역과의 연계도 잘 되어있다. 첫 번째로 좋은 풍경을 즐길 수 있고, 두 번째로 지하철 입구 근처에는 소규모 판매상들도 있어 관광객들에게도 좋은 유람의 체험감이 큰 곳이다.



마무리하며

이번 조사를 위해 심천만 공원에 여러 차례 방문하면서 공원의 둘레길을 따라 이동하며 다양한 풍경과 공원 시설을 보았고, 평소에는 잘 방문하지 않았거나 몰랐던 공간, 서비스까지 세심하게 살펴보는 시간을 가졌다. 후에 인터뷰를 통해 거주민의 의견을 정리, 비교하여 심천만 공원의 장점 중 참고할 만한 부분을 세 가지 키워드로 추려 정리하고자 한다.

첫 번째 키워드는 ‘연결성’이다. 연결성은 심천만 공원의 전체적인 디자인을 관통하는 키워드라고 할 수 있다. 앞서 언급했듯 심천만 공원은 바닷가 수변 공간을 따라 길게 이어진 형태일뿐더러 둘레길을 따라서 여러 개의 공원이 배치되어 있기 때문에 연결성이 더욱 두드러진다. 작은 공원과 공원을 연결하여 만들어진 큰 공원이 도심과 공원을 연결하고, 또 주변에 위치한 다른 공원들과 또 새로운 연결로를 만든다. 조사를 진행하면서 심천만 공원에 D 구역이 생긴 것을 알게 되었다. 아직 공사 중인 부분이 많았지만, 기존에 공원이 닿지 않았던 지역까지 이어져 심천만 공원을 쉽게 이용할 수 있게 되었다. 이처럼 도심과 공원의 연결은 끝없이 확장될 수 있다.



심천만 공원 - 외부 연결로 ©김희수



연결된 공원을 안내하는 표지판 ©김희수

도심과 공원과의 연결성도 장점이지만, 공원과 공원 간의 연결성이 심천만 공원을 이용하며 누릴 수 있는 가장 큰 장점일 것이다. 가족과 나들이를 즐기기에 좋은 잔디와 놀이터가 있는 공원, 자연을 만끽할 수 있는 자연 보호구역, 문화 공간, 각종 운동 시설이 가득한 스포츠 공원과 도심과 홍콩 경관을 보며 걷고 뒹 수 있는 공원 등 각기 다른 특징이 있는 공간들을 하나의 공원을 통해서 모두 누릴 수 있다는 것은 특별한 경험으로 다가온다.

두 번째 키워드는 ‘즐거움’이다. 심천만 공원은 이용자가 공원 이용에서 즐거움을 느낄 수 있도록 공원의 곳곳에 재미 요소를 부여했다. 먼저 테마공원뿐만 아니라 구역에도 각각의 특징이 있어 이용객이 선택할 수 있도록 했다. A 구역은 대체로 나무와 넓은 잔디밭 등이 있어 피크닉이나 휴식을 취하는 이용객이 많았고, B 구역은 도심과 이어지는 통로가 비교적 많고 꽃을 이용한 조경이 잘 되어 간단히 산책하기 좋다. C 구역의 경우 반대편 홍콩 경관이 잘 보여서 해안 경관을 볼 수 있는 시설이

많았고, D 구역은 도심이 가깝고 해안선을 따라 주행 코스가 잘 조성되어 있어 자전거 라이딩을 위해 방문한 시민이 많았다. 스마트 서비스를 활용한 심천만 스마트 그린웨이드도 이용자가 공원 이용에 즐거움을 느끼게 하는 큰 요소로 작용하고 있다. 문화 시설과 공공 미술 작품을 볼 수 있는 공원이 있어 이용자에게 재미를 준다. 각각의 개성을 지닌 공간들이 한데 모여 이용자에게 새로움과 즐거운 경험을 선사할 수 있다는 것이 심천만 공원에 매력을 더해준다.



공원 곳곳에 설치된 공공미술작품 ©김희수

마지막 키워드는 ‘녹지’다. 인터뷰를 진행하면서 깨달은 점이 있다면 수많은 특징이 있는 심천만 공원이지만 결국 시민이 심천만 공원을 찾게 되는 가장 큰 이유는 녹색으로 가득 찬 공원의 풍경이었다. 각종 식물이 가득한 풍경을 볼 수 있는 열린 공간이기 때문이라는 것이다. 연결성과 재미 요소도 중요하지만, 기본적으로 시민들이 도심에서 벗어나 휴식과 여가를 즐길 수 있는 녹색 환경이 조성되어 있어야 한다는 것이다. 빌딩 숲이 가득한 대도시에서 이런 생태 자원은 더 중요하게 느껴지곤 한다. 따라서 심천만 공원은 생태 자원의 가치를 우선으로 환경을 보존하고, 해당 환경을 기준으로 조화롭게 공간을 배치하여 시민들에게 사랑받는 녹색 도시공원으로 자리 잡을 수 있었다.



맹그로브 습지, 조류 관찰 포인트 안내도 ©김희수



둘레길 옆에 위치한 산책로 ©김희수

2023 서울디자인리포터

김희수

숙명여자대학교 산업디자인 학과에 재학 중이며 브랜드 마케터를 꿈꾸고 있다.



**TORONTO
PUBLIC
LIBRARY**

Downsview
2793 Keele St.



TORONTO
PUBLIC
LIBRARY



토론토 공공도서관의 디자인이
시민과 도시에 미치는 긍정적 영향

TORONTO,
CANADA



캐나다 토론토

남은희 artsilver03@naver.com

1. 들어가며

캐나다의 문화적 중심지인 토론토에는 약 100개 이상의 공공도서관이 있는데 유형과 규모에 따라 다양하며, 지역 도서관부터 대규모 도서관까지 다양한 형태로 운영되고 있다. 이 공공도서관(www.torontopubliclibrary.ca)들이 도시의 핵심적인 지식과 문화 활동의 중심으로 이바지하고 있다. 이러한 공공도서관들의 프로그램 및 서비스 디자인이 시민들과 도시 전체에 미치는 영향을 조사하여 도시 내 지식 접근성, 문화 활동 촉진, 사회적 상호작용 등에 대한 이해와 인사이트를 얻을 수 있다. 따라서 이 보고서는 토론토시의 공공도서관들이 도시와 시민들에게 미치는 긍정적인 영향을 밝히고자 한다. 토론토에는 관광객들에게 많이 알려진 곳들도 있지만, 본 조사에서는 서울시에서 참고할 수 있을 만한 새로운 토론토의 공공도서관 프로그램 및 서비스 디자인 부분들을 구체적으로 조사하고자 한다.



토론토 다운스뷰 (Downsview) 도서관 외관 ©남은희



토론토 참고(Reference) 도서관 내부 ©남은희

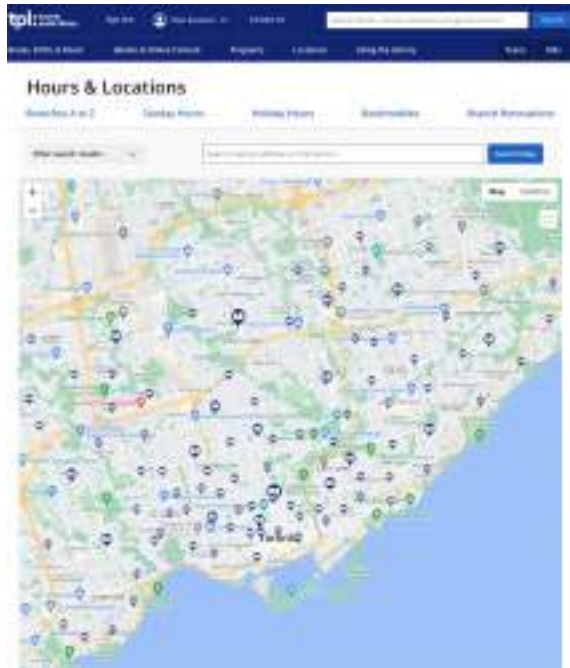
2. 추진 배경

1884년부터 시작한 토론토 공공도서관은 1903년 카네기 기금 35만 달러를 받아서 점차 확대되었고, 2023년 현재 인구 약 290만 명의 토론토시는 중앙도서관 없이 100여 개의 분관이 각자의 역할을 담당하여 긴밀하게 협력하는 공공도서관 네트워크를 운영하고 있다. 토론토시에서 공공도서관들을 설립한 배경에는 교육, 문화, 지식 접근성 등 다양한 요인들로 이루어져 있다

- 가. **교육적 요구** : 공공도서관은 교육적 요구를 충족시키는 중요한 역할을 한다. 토론토시는 캐나다의 문화적 중심지로서, 교육 수준이 높은 도시로 유명하고 공공도서관들은 시민들에게 학습과 자기 개발의 기회를 제공하여 지식을 습득하고 능력을 향상하는 데 도움을 주는 역할을 한다.
- 나. **문화적 중심 장소의 역할** : 토론토시에는 다양한 문화와 인종의 사람들이 살고 있으며, 이러한 다양성을 존중하고 지원하는 문화적 중심 장소가 필요하다. 공공도서관들은 문화적인 다양성을 존중하고 지역 사회들의 상호작용과 문화 활동을 촉진하는 역할을 수행한다.

- 다. 저소득층과 사회적 취약 계층 지원 : 공공도서관들은 저소득층과 사회적 취약 계층의 지식 접근성을 향상하는 데 중요한 역할을 한다. 무료로 제공되는 도서와 자료, 수업, 인터넷 접속 등은 경제적으로 어려움을 겪는 사람들에게 지식과 정보에 대한 평등한 접근성을 제공한다.
- 라. 도시의 지식 증진과 민주주의 강화 : 공공도서관은 도시의 지식 증진을 위한 중요한 장소이며, 민주주의와 시민 참여를 강화하는 데 이바지한다. 지식을 공유하고, 정보에 대한 열린 접근성을 제공함으로써 시민들이 사회적 문제를 이해하고 참여하는 데 도움을 주는 역할을 한다.
- 마. 디지털화와 기술 지원 : 공공도서관은 디지털화와 기술 지원에도 주력하고 있는데 인터넷 접속, 컴퓨터 및 디지털 자료의 제공은 시민들에게 더 많은 정보와 기회를 제공하며, 디지털 기술의 활용을 촉진한다.

이러한 배경들로 토론토시는 다양한 크기와 형태의 공공도서관들을 설립하여 지식과 문화의 중심지로 발전하고 있다.



약 100여개의 토론토 공공 도서관의 위치 지도¹⁾

1) 이미지 출처 : 토론토 공공 도서관 홈페이지(<https://www.torontopubliclibrary.ca/hours-locations/>)

3. 추진 현황과 결과²⁾

가. 추진 현황

1830년 토론토가 아직 요크로 불리던 시절, 기술학교(Mechanic's Institute)에서 참고 자료 500권을 모아 만든 도서관이 토론토 공공도서관의 시작이었다. 1880년대에 들어 시에서 무료로 이용할 수 있는 공공도서관을 구상하면서 법 제도를 정비하였고 1884년 기술학교의 도서관을 토론토 공공도서관으로 만들었다. 1903년 카네기 기금 35만 달러를 받아 1907년부터 1916년 동안 총 10개의 도서관이 설립되었고 기부금은 당시 미국에서도 그 이상을 받은 도서관이 뉴욕, 필라델피아, 피츠버그(카네기의 고향)밖에 없을 정도로 매우 많은 돈이었다. 1997년 토론토 공공도서관 재단이 만들어지고 도서관에서는 다문화 정책을 지원했다. 1998년 드디어 토론토의 중심지인 에토비코크, 노스요크, 요크, 이스트요크, 스카보로, 메트로토론토 등에서 자체적으로 운영되던 도서관 그룹을 통합하여 토론토 공공도서관으로 만들었다. 통합되면서 약 100여 개의 분관이 결합한 토론토 공공도서관은 1,100만 점의 자료를 소장한 북미 지역 최대의 공공도서관이 되었다.

나. 추진 결과

토론토의 공공도서관이 처음 생긴 1884년부터 약 130년 이상이 지난 현시점에서 토론토에는 어떤 변화가 있었을까? 현재 토론토시는 현대적이고 포용적인 공공도서관 시스템을 운영하고 있다. 토론토 공공도서관은 크게 대형의 참고도서관(Research & Reference Library), 중형의 지역도서관(District Library), 소형의 마을도서관(Neighbourhood Library)으로 나뉘어 있다. 이들 공공도서관은 지역 주민들에게 무료로 도서 및 다양한 자료들을 대출해 주는 중요한 시민 서비스이며 도서뿐만 아니라 컴퓨터 접속, 문화 행사, 교육 프로그램 등 다양한 활동들이 이루어지는 공간으로서 토론토시 주민들의 지적인 교양과 사회적인 참여에 큰 영향을 미치고 있다. 현대 사회에서 공공도서관은 디지털 시대에 맞춘 새로운 방식으로 도서와 지식을 제공하고 있다. 전자책, 온라인 자료, 디지털 리소스들이 공공도서관의 컬렉션에 포함되어 있어 더 다양한 이용자들이 접근하고 있다. 토론토시의 공공도서관은 지속해서 서비스와 시설의 개선을 위해 노력하고 있으며, 지역 사회의 요구에 부응하는 프로그램과 서비스를 제공하려고 노력하고 있다. 따라서 현재까지도 더 나은 서비스와 더 넓은 영향력을 지닌 도서관을 추진하기 위해 지속적인 노력이 이루어지고 있다.

4. 접근성(편의성)

공공시설의 목적을 염두에 둔다면 가장 중요한 것은 시민 또는 이용객들의 이용 접근성이라고 할 수 있다. 토론토 공공도서관은 책을 빌리기 위해서는 도서관 카드가 필요하지만 이용증이 없는 이용자도 누구든 출입이 가능한 열린 도서관이며 성별, 나이, 장애 여부 등에 관계없이 누구나 편리하게 이용할

2) 출처 : 국립중앙도서관 블로그 국립중앙도서관 작성(<https://url.kr/h68weo>)

수 있도록 여러 가지 장치적 배려를 해두었다.

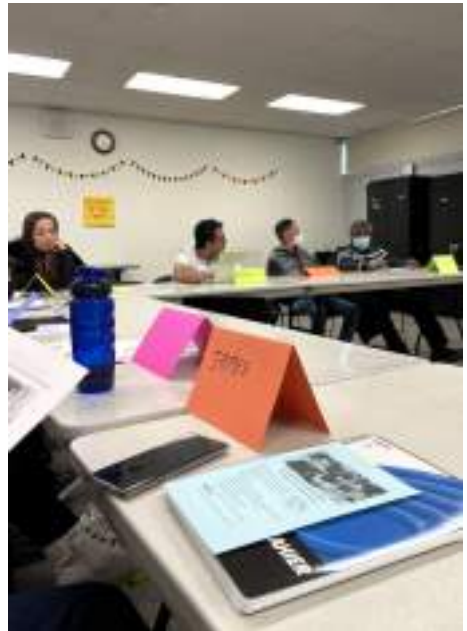
첫째, 토론토 공공도서관의 편리한 상호대차 서비스를 제공하고 특색 있는 컬렉션을 보유하고 있다. 토론토의 참고도서관은 자료조사와 연구를 위한 전문적인 자료를 수집하고 정보를 제공하는 곳이고 토론토에는 토론토 참고도서관, 노스요크중앙도서관, 어반어퍼어 도서관 등 총 3개의 참고도서관이 있다. 이 중 1977년 개관한 토론토 참고도서관은 토론토 지역 전체의 공공도서관 장서 구매를 결정하는 목록위원회가 있는 곳으로 이곳에서 지역 특성에 맞게 주제별, 언어별, 분야별 도서를 구매한 뒤 지역 도서관으로 보낸다. 토론토 참고도서관은 원칙적으로 대출이 안 되지만 베스트셀러나 수상작 등의 인기 있는 자료를 일부 대출해 주는 서비스를 제공하고 있다. 토론토 공공도서관은 상호대차 서비스가 잘 되어 있어 근처 도서관에 필요한 책이 없을 때도, 다른 도서관에서 책을 찾아 무료로 빌릴 수 있다. 상호대차 서비스의 원활함 덕분에 도서관마다 특색 있는 컬렉션을 구성하여 차별화하고 있다. 카네기 기금으로 1907년 설립된 요크빌도서관에는 연극 컬렉션과 게이 & 레즈비언 컬렉션을 소장하고 있고 토론토 참고도서관은 아서 코난 도일 컬렉션을, 노스요크 중앙도서관은 한국인 이민자가 많이 모여 사는 곳으로 한국어책 20만 권을 특별 컬렉션으로 소장하고 있다. 이외에도 원주민 컬렉션, 공상과학 컬렉션 등이 있다.³⁾



토론토 공공도서관의 무료 도서관 카드 안내, 디지털 혁신 허브 수업 안내 ©남은희

3) 출처 : 오늘의 도서관 블로그(<https://url.kr/pwqk7o>)

둘째, 토론토의 공공도서관에는 이민자 정착 지원 시스템이 있어서 캐나다에 새로 온 사람들을 위한 프로그램들이 제공되고 일반 시민과 새로 온 이용객의 접근성과 편의성을 더욱 높이고 있다. 토론토는 인구의 반 이상이 캐나다가 아닌 나라에서 태어난 사람들이고 3분의 1이 공식 언어인 영어와 불어가 아닌 모국어를 사용하는 도시로 실제 토론토시의 이민자들은 약 140개의 모국어를 사용하고 있다. 토론토의 다문화 정책은 지극히 현실적인 필요에서 나온 것으로 공공도서관에 방문하면 새로 온 사람들을 위한 안내라고 하여 도서관에 처음 온 사람이 아닌 토론토시에 새로 온 사람, 즉 이민자를 위한 프로그램을 지원한다. 도서관은 특히 이민자 가정의 어린이와 청소년을 위한 서비스에 주력하고 있는데 여름에는 평소 학교에서 일하던 직원들이 이민자들의 정착을 지원하기 위해 도서관에서 일한다. 이들은 이민자들의 고충을 잘 이해하고 여러 언어에 능숙하여 도서관과 이민자를 연결하는 가교 구실을 하고 있다. 이 서비스는 성과가 좋아서 토론토 공공도서관 7곳에서는 여름만 아니라 1년 내내 제공되고 있으며 캐나다의 다른 지역 도서관으로도 전파되고 있다. 2006년 통계를 보면 캐나다 이민자의 89%가 도서관을 이용한 적이 있는 것으로 나와 있는데 생활 속에서 실질적인 도움을 주는 곳, 아이들의 교육과 정서적 안정을 도와주는 곳으로 공공도서관이 인정받고 있다는 증거라고 할 수 있다.⁴⁾



토론토 공공도서관의 이민자를 위한 무료 영어 수업 (English Conversation Circle): 리포터 직접 참여 ©남은희

4) 출처 : 국립중앙도서관 블로그(<https://url.kr/h68weo>)

가. 시민 인터뷰 : 박동렬(노스요크 중앙 도서관 / North York Central Library)

리포터 본인 소개 부탁한다.

시민 캐나다 토론토에 살고 있는 26살 박동렬이다. 지금 유학생으로 있고 졸업 후 정착하려고 한다.

리포터 토론토에는 언제 왔는가?

시민 2년 반 정도 되었다. 처음에는 어학연수로 왔다가 괜찮아서 지금은 컬리지에 다니고 있다.

리포터 토론토 공공도서관을 자주 이용하나? 언제부터 이용하였는가? 몇 개의 지점을 이용해 보았는가?

시민 학기 시작할 때는 거의 매일 이용하는 것 같다. 시험 기간에는 살다시피 한다. 1년 반 전쯤에 학교에 입학해서 그때부터 이용하기 시작했다. 지금까지 2개의 지점을 이용했는데 노스요크 중앙도서관과 블루어영(Bloor-Yonge)에 있는 토론토 레퍼런스 도서관을 이용해 보았다.

리포터 각각의 토론토 공공도서관의 장점이 어떤 것이 있나?

시민 토론토 레퍼런스 도서관은 제가 알기로 토론토에서 가장 큰 도서관으로 알고 있는데 거기에는 노스요크 도서관보다 더 다양한 책들도 많다. 그리고 토론토 도서관들은 따로 출입증이 필요 없어서 원할 때 아무 때나 와서 이용할 수 있는 것이 장점이라고 생각한다.

리포터 토론토 공공도서관은 시각적으로나 디자인적으로 어떤 특징이 있다고 생각하나?

시민 일단 시각적으로는 자유로운 분위기와 책들이 많아서 과묵한 분위기가 나타나는 것 같다. 어느 도서관들이나 나무 색깔들이 비슷하고 무언가 숲에 있는 느낌이 드는 것 같다.

리포터 토론토 공공도서관을 이용하는 동안 어떤 기능이나 시스템이 가장 유용하게 느껴졌나?

시민 제가 시스템을 많이 이용해 본 적은 없지만 도서관 카드를 만들면 책을 무료로 빌릴 수 있고 컴퓨터도 무료로 이용할 수 있다고 들었다.

리포터 그렇다면 현재는 도서관 카드 없이 열람실로 이용하고 있나?

시민 그렇다. 카드 없이 열람실로 이용해서 학교 공부만 하고 있다.

리포터 토론토 공공도서관의 시스템이나 서비스를 개선하기 위해 어떤 제안이나 아이디어가 있는가?

시민 토론토 도서관 이용 시간이 개인적으로 너무 짧게 느껴진다. 보통 저녁 8시까지 운영되는데. 시험 기간에 공부를 더 하고 싶은데 촉박하게 느껴진다.

나. 시민 인터뷰 : Niloufar(다운스뷰 도서관 / Downsview Library)

리포터 본인 소개를 부탁한다.

시민 이란에서 온 Niloufar이고 직업은 의사다. 캐나다에 4년째 살고 있다.

리포터 토론토 공공도서관을 자주 이용하나?

시민 책도 자주 빌리고 유용하고 재미있는 도서관 영어 수업도 계속 참여하고 있다. 토론토 레퍼런스 도서관도 자주 이용하는데 그곳은 유니크한 책들과 아름다운 뷰를 가지고 있기 때문이다.

리포터 언제부터 이용하였는가?

시민 캐나다에 왔을 때부터 이용했는데 왜냐하면 도서관에는 많은 유용한 서비스들이 있고 그 서비스들은 캐나다 뉴커머(New Comer)들을 위한 것이기 때문이다. 또한 무료 컴퓨터와 유료 프린터도 이용하였는데 가성비가 좋다. 최근에는 사이언스 센터 무료 티켓을 받아서 이용하였다.

리포터 몇 개의 지점을 이용해 보았는가?

시민 3개의 지점을 이용해 보았다. 집에서 가까운 다운스뷰 도서관, 건축물이 아름답고 커피숍을 갈 수 있는 토론토 레퍼런스 도서관, 그리고 청소년 공간, 미술 전시 등이 특징인 블루어 글래드스톤 도서관(Bloor Gladstone Library)을 이용해 보았다.

리포터 본인이 생각하는 토론토 공공도서관의 가장 큰 매력은 무엇인가?

시민 가장 좋아하는 부분은 찾는 책이 가까운 도서관에 없을 때 온라인으로 다른 도서관에 있다면 찾아서 신청하고 책이 도착할길 기다렸다가 가까운 도서관에서 빌릴 수 있는 도서관 상호대차 서비스다.

- 리포터** 얼마나 자주 도서관 상호대차 서비스를 이용하나?
- 시민** 아주 많이 이용한다. 왜냐하면 그 서비스는 매우 유용하고 빌린 책은 빌리는 기간을 리뉴해서 더 오래 볼 수 있기 때문이다.
- 리포터** 토론토 공공도서관은 시각적으로나 디자인적으로 어떤 특징이 있다고 생각하나?
- 시민** 특히 다운타운에 있는 토론토 레퍼런스 도서관이 시각적으로나 디자인적으로 매우 특징적이고 아름답다고 생각한다. 그곳은 매우 인기가 있는 장소고 도서관에서 특별한 이벤트도 있어서 신작을 출간하는 작가와도 만날 수 있다. 또한 높은 층에서는 매혹적인 시티뷰도 감상할 수 있다.
- 리포터** 토론토 공공도서관을 이용하는 동안 어떤 기능이나 시스템이 가장 유용하게 느껴졌나?
- 시민** 책 반납이 가장 유용했다. 책 반납 박스에 넣기만 하면 되니 시간도 매우 절약된다.
- 리포터** 토론토 공공도서관의 웹사이트를 이용하면서 편리한 점과 개선이 필요한 부분을 느꼈나?
- 시민** 웹사이트는 이용하기 매우 좋다. 여러 가지 언어로 검색도 잘 된다. 그러나 나의 모국어인 페르시아어는 안타깝게도 제공하지 않는다. 그래서 나는 페르시아어로도 제공되면 좋겠다고 생각한다.
- 리포터** 도서나 자료를 찾거나 대여하는 과정에서 어떤 기능이 더욱 효과적이었다고 생각하나?
- 시민** 도서관 웹사이트가 매우 효과적이라고 생각한다. 도서나 자료가 어디 있는지 살펴보고 신청하면 편리하게 빌릴 수 있다.
- 리포터** 원하는 것을 빌리는 데 보통 얼마나 걸리나?
- 시민** 그것은 어떤 것이냐에 따라서 매우 차이가 나고 기다리는 사람들이 얼마나 있는지에 따라서도 차이가 난다. 만약 인기 있는 것이라면 3주 이상 걸리기도 하고 60명이 기다리기도 하니깐. 심지어 리뉴할 수도 없다. 다음 사람에게 바로 넘겨줘야 한다.
- 리포터** 토론토 공공도서관의 시스템이 도서관 이용을 편리하게 만드는 데 어떻게 이바지하고 있다고 생각하는가?
- 시민** 토론토 도서관의 웹사이트 시스템이 도서관 이용을 더 편리하게 만든다고 생각한다. 그리고 도서관에는 많은 컴퓨터가 있고 이용이 가능하다.

리포터 토론토 공공도서관의 시스템 디자인이 지역 사회와 어떻게 상호 작용하고 있는지에 대한 생각이 궁금하다.

시민 새로 캐나다에 온 이민자들이 쉽게 접근해서 다양한 정보와 교육을 받을 수 있고 지역 주민자들에게도 꼭 필요한 역할을 하고 있어서 긴밀하게 상호 작용한다는 느낌이다.

리포터 토론토 공공도서관의 시스템이나 서비스를 개선하기 위해 어떤 제안이나 아이디어가 있는가?

시민 가끔 사람들이 도서관 많을 때 인터넷 속도가 너무 느리다고 느껴진다. 그 부분이 개선되면 좋겠다고 생각한다.



토론토 유학생 박동렬씨 ©남은희



토론토 시민 Niloufar ©남은희



마무리하며

나는 평소에도 토론토 공공도서관을 즐겨 이용하는 시민 중 한 명이다. 이번에 리포터로서 조사하면서 도서관의 다양한 측면을 더 깊이 탐구해 보았다. 토론토의 겨울은 6개월로 길고, 봄은 혹독한 날씨로 시작한다. 리포터 본인은 11월 말에 토론토로 이사한 후 다음 해 4월까지 토론토의 긴 겨울에 적응하는 것이 힘들었는데 이때 도서관의 실내 활동이 많은 도움이 되었다. 토론토 공공도서관은 이러한 환경 속에서도 편안하고 안전한 공간을 제공하여 지역 주민들에게 의미 있는 역할을 하고 있다. 토론토는 원래 프랑스 무역항으로 시작하여 '만남의 장소'라는 이름을 얻게 되었다. 토론토의 도서관들은 다양한 문화와 인종을 포용하며, 이민자 중심의 국가인 캐나다의 다양성을 반영하고 있다. 100여 개의 공공도서관이 긴밀하게 협력하여 토론토 공공도서관 네트워크를 이루고 있고 이 협력은 다양한 지역 사회의 기반으로 작용하며, 다양성과 포용력을 강조한다. 그리고 토론토 공공도서관은 디지털 혁신의 중심지로서, 3D프린터, 웹디자인, 오디오/비디오 제작 등의 공간을 제공하여 창의성과 학습을 촉진하고 있다. 또한 이민자 중심의 캐나다에서 토론토 공공도서관은 다국어 자료와 이민자 지원 프로그램을 제공함으로써 커뮤니티의 통합을 촉진하고 있고 독서와 학습뿐만 아니라 여러 활동과 프로그램을 통해 지역 주민들의 다양한 요구를 충족시키며 더 나은 도시문화의 형성을 도모하고 있다. 이 보고서를 통해 토론토 공공도서관이 지식 공유의 중요성과 다양성을 고려하며, 혁신적인 프로그램과 서비스를 통해 지역 사회의 발전에 중요한 역할을 하고 있음을 확인할 수 있다.

마지막으로 주목할 만한 토론토 공공도서관의 프로그램들을 안내하고자 한다.

- 가. **교통카드 무료 발급** : 토론토시의 대중교통 카드인 프레스토(Presto) 카드를 노스요크 센터 도서관 지점에서 무료로 제공.
- 나. **맵(tpl:map) 프로그램** : 아래 12개의 박물관, 미술관 등등 기관들을 1년에 1번씩 도서관 카드로 예약 후 무료로 방문할 수 있게 연계된 프로그램, 소득의 격차 없이 모든 계층의 시민들이 이용할 수 있게 함. 토론토 공공도서관 홈페이지에서 예약 가능.

Aga Khan Museum, Art Gallery of Ontario (AGO), Bata Shoe Museum, Black Creek Pioneer Village, Gardiner Museum, Museum of Contemporary Art, Ontario Science Centre, Ripley's Aquarium of Canada, Royal Ontario Museum (ROM), Textile Museum of Canada, Toronto Railway Museum, Toronto Zoo

- 다. **패브릭(Fabrication Studio) 수업** : 여러 가지 재봉 기술을 배울 수 있는 수업을 노스요크 센터 도서관 지점에서 무료로 제공
- 라. **무료 도서 및 영화 대여** : 각각의 토론토 공공도서관 100여 개 분원에서 직접, 또는 온라인으로 도서, 영화 등등을 빌릴 수 있고 해당 정보들은 40여 개 언어로 준비되어 있음
- 마. **무료 정착 상담원 서비스** : 토론토에 새로 이민을 오거나 정착해야 하는 사람들을 위하여 100개

분원의 도서관에서 구직, 운전면허증 취득 등에 관련된 상담 서비스를 여러 언어의 통역과 함께 무료 제공

바. 전자 자료 서비스 : 성인 및 아동을 위한 ESL 자료 등의 다양한 자료를 도서관 홈페이지에서 다운로드 가능

이번 보고서를 통해서 토론토 공공도서관들의 프로그램 및 서비스 디자인이 시민과 도시에 미치는 긍정적 영향을 다각도로 탐구하고 분석함으로써 도시 개발, 교육, 문화 활동, 사회적 포용성, 지식 접근성 등 다양한 측면에서 중요성을 확인해 보았다. 이 보고서의 결과는 토론토시와 비슷한 도시들이 공공도서관을 개선하고 확장할 때 중요한 지침과 영감을 제공할 것이다. 향후 더 나은 도시 생활과 지식 공유를 위해 지속적인 노력이 필요함을 상기하며, 토론토 공공도서관들이 지역 사회와 도시의 번영을 위한 진정한 중심 역할을 계속하길 기대한다.

2023 서울디자인리porter

남은희

현재 2022년부터 토론토시에 거주 중이며 프리랜서 디자이너, 비주얼 아티스트로 활동하고 있다.





태국 방콕의 첫 번째 도시 공원,
'벤자키티 숲 공원(Benchakitti Forest Park)' 을 찾아가다

BANGKOK,
THAILAND



태국 방콕

이현경 orange0322@gmail.com

1. 들어가며

태국 방콕의 도시 우수 디자인 사례로 ‘벤자키티 숲 공원(Benchakitti Forest Park)’에 대해 조사하려고 한다. 2022년 12월 말 개장을 한 이 공원은 태국 방콕의 중심부인 아속(Asok)역 인근에 있는 공원이다. 기존의 벤자키티 공원에서 약 10분 정도 안쪽으로 들어가면 새롭게 조성된 숲 공원을 만날 수 있다. 특히 이곳은 방콕의 소음으로부터 멀어질 수 있는 공간이자 새소리와 바람 소리가 가득한 쉼터로 방콕 시민들의 새로운 쉼터가 되어주고 있다. 원래 이 공원은 태국담배공사의 부지로 오랫동안 사용되다가 방콕시에서 운영하게 되었다. 태국에서 볼 수 있는 열대 우림과 티크 나무와 같은 식생으로 가득하다. 그리고 약 2km 길이의 스카이 워크(Sky walk)가 조성되어 있으며 방콕 시민들은 이곳에서 산책하고 사진을 찍으며 소중한 추억을 남기는 특별한 장소가 되었다. 또한 방콕에 있는 20여 개가 넘는 크고 작은 공원 중에서 최초로 펫 프렌들리(Pet friendly) 공원으로 지정되어 반려동물들과도 함께 즐거운 시간을 보낼 수 있게 되었다.

내가 이곳을 도시 우수 디자인 사례로 선정한 이유는 단순히 공원을 조성해 놓은 것이 아니기 때문이다. 이 공원은 아름다운 설치 예술 작품도 만나볼 수 있도록 설계를 한 점에서 주목해 봐야 할 것이다. 그 예로 ‘사니타스 스튜디오(Sanitas Studio)’에서 작업한 설치 예술도 만나볼 수 있다. 이와 같이 자연경관과 모더니즘이 함께 결합하여 기능적인 측면 외에도 미적인 부분까지 함께 경험할 수 있는 공원으로 탈바꿈하게 되었다. 결국 이전보다 더 많은 시민들과 관광객이 찾는 공원이 되었다는 점에서 도시 우수 디자인 사례로 볼 수 있다.

2020년부터 시작된 코로나 유행이 태국의 관광산업에 큰 영향을 미쳤다는 것은 분명하다. 이는 태국을 폐쇄하는 조치부터 시작하여 여러 국가의 여행 제한까지 포함한다. 방콕은 이 영향을 받은 도시 중 하나다. 그 이유는 관광객들에게 세계에서 가장 인기 있는 관광지 중 하나이기 때문이다. 다행히도 이제 코로나 상황이 완화되었고 방콕은 2022년 11월부터 다시 관광객들을 맞이할 준비가 되었다. 태국의 창조경제청인 CEA(Creative Economy Agency)는 태국 관광청과 태국 컨벤션 기관과 함께 새롭게 개장한 벤자키티 숲 공원에서 다양한 시범 행사를 시행 중이다. 이와 관련하여 방콕의 시민들과 함께 할 수 있는 문화 예술 공연도 마련하여 도심의 공원이라는 공간을 더욱더 풍성하고 입체적으로 만들어 나가고 있다.

본 보고서는 벤자키티 숲 공원에 대한 소개 및 자료 조사, 인터뷰 내용으로 구성된다. 그리고 영상 제작은 현장 조사 및 스케치, 공원을 이용하는 방콕 시민의 의견과 인터뷰, 설치 미술을 제작한 디자인 스튜디오 담당자와의 인터뷰 등 입체적인 내용을 포함하고 있다. 현장에서 생생하게 들을 수 있는 다양한 의견과 이야기를 토대로 도시 디자인이 필요한 이유에 대해 먼저 도출할 것이다. 그리고 더 나아가 어떠한 부분이 도시를 살아가는 데 있어 올바른 디자인이 될 수 있는지 알아볼 수 있을 것이다.

2. 추진 배경

벤자키티 숲 공원 건립의 배경을 먼저 살펴보면 이 프로젝트는 태국의 메인 건축사무소 중 한 곳인 아솜슬립 건축사무소(Arsomslip Community and Environmental Architect)에서 전체적인 설계를 진행했다. 2022년 공원 건립이 완공되었으며 대지 면적은 총 414,400m²다. 디자인 파트는 투렌스케이프(Turenscape)에서 진행하였고 건축 구조는 카셈 디자인(Kasem Design)과 컨설턴트 회사(Consultant Co., Ltd.)가 함께 진행했다. 전기와 배선의 경우는 옵티몰로지 회사(Optimology Co., Ltd.)에서 실시를 하였으며, 전체적인 구조 파트는 스톤헨지 인터테리어 회사(Stonehenge Inter Public Co., Ltd.)에서 진행했다. 그리고 로얄 타이 협회(Royal Thai Army 1st Development Division)에서 본 프로젝트의 계약을 시행했다.

벤자키티 숲 공원은 태국 재무부가 소유한 구 담배공사의 공장 지역에 있는 도시공원으로 72만m²의 부지다. 담배공사 공장이 이전한 후 이곳에 방콕의 도시공원이 새롭게 개발된 것이다. 이 공원의 설계 개념은 다음과 같다. 첫째로 도시 공동체의 생태, 산림, 수문학, 환경에 대한 대중의 이해와 지식을 높이는 것이다. 둘째로 생태공원 개발이 실제로 구상되고 실현되는 것이다. 세 번째로 도시는 도시 공동체에 봉사하고 도시의 생태환경을 보전하는 목표를 갖는다. 여기에는 12만 8천m³의 물을 유지하고 1일 1,600m³의 깨끗한 물을 생산하는 것이 중요한 목표 사항이다. 태국은 문순 기후 지역으로 홍수와 가뭄이 심각한 문제로 대두되고 있다. 이러한 상황을 바탕으로 공원의 설계는 여기에



벤자키티 숲 공원 조감도¹⁾

1) 사진 출처 : <https://arsomsliparchitect.co.th/en/project/benchakitti-park/>

빗물을 저장하고 건기에 물을 방류하는 대형 스펀지 역할을 하도록 고안하였다. 12만 8천m³의 물 저장 용량을 가진 이 공원 옆에 있는 운하의 물은 습지 식물을 이용하여 도시에서 유출된 오염된 하수를 정화한다. 1일 1,600m³의 깨끗한 물이 생산되며 해발이 가장 낮은 땅은 0.5m로 가장 높게 설계되었다. 그리고 단단한 점토 표면의 토양을 습하고 해면이 많은 서식지로 변화시켜 최소한의 관개로 풍부한 토종 식물 군락지를 형성할 수 있도록 하였다. 그리고 다양한 육종이 자랄 수 있도록 그늘을 제공하는 중앙 강 유역의 희귀 토종 나무 360종 총 5,600그루를 식재하여 기존의 수목을 모두 보존하고 공원 설계에 통합하였다.

부지 내 토공 법을 적용하여 지형적 특성을 구현하고 부지 재료를 재사용한 점도 주목할 점이다. 부지 철거로 인한 돌과 콘크리트를 바탕으로 물 여과층을 만들고 기존 콘크리트 포장 블록을 자전거 주차장으로 사용하였다. 그 이후 구 담배공사 공장들은 다양한 시설물로 개조되었다. 이 공원은 주변 지역 사람들부터 도시에서 생태계를 만나고 싶은 다양한 사람과 방콕 시민 모두가 함께할 수 있는 접근성 좋은 도시공원이다. 또한 습지 내의 섬들은 다른 종들의 피난처 역할도 한다. 공원 내의 지역은 1.67km 길이의 스카이 워크로 연결되어 있고, 이 스카이 워크는 레저 및 자연 학습 경로로 사용된다. 모든 연령대를 위한 다양한 공간으로 구성되어 있어 나무 아래의 산책로, 잔디밭, 정원, 잔디밭 등의 구역으로 공원을 즐길 수 있다.



벤자키티 숲 공원 전경 ©이현경



벤자키티 숲 공원에서 진행된 'Art in park' ©이현경

3. 추진 현황과 결과

가. 추진 현황

방콕의 환경 공공 공원으로서 최초의 모델인 벤자키티 숲 공원은 하루에 약 5,000명의 방문객을 지원할 수 있는 공간을 갖고 있다. 벤자키티 숲 공원은 태국 방콕의 도심에 위치한 대규모 공원으로 개장 이후 큰 인기를 끌었다. 공원의 자연 요소와 아름다운 환경은 분주하고 바쁘게 돌아가는 방콕의 삶 속에서 큰 휴식을 선사한다는 점이 가장 큰 주목 요소다. 특히 공원 내부에 공공 예술 작품을 조성한 부분에 대해 잘 살펴보아야 한다. 태국 창조 경제 기관인 CEA는 태국의 예술가들과 함께 새롭게 조성된 공공 공원에 예술 작품을 설치하게 된다.

‘GREETING BENJAKITTI, The hidden arts to enjoy in Benjakitti Park’라는 주제로 2023년 3월부터 8월까지 벤자키티 숲 공원에서는 다양한 행사가 진행됐다. 방콕 공공 공원에서는 처음으로 시행되는 행사로 환경 공공 공원에 대해 시민들에게 알려주고 환경 보전과 회복에 대한 의식을 심어주는 이벤트다. 공원에 설치된 예술 작품 5점에 대해 함께 알아볼 수 있는 시간을 갖게 되었다. 그 외에도 공연 및 워크숍을 즐길 수 있는 시간도 있었다.

나. 추진 결과

방콕시는 2022년 11월부터 2023년 9월 사이에 ‘UNFOLDING BANGKOK’이라는 주제로 여러 행사를 시범적으로 개최한다. 그리고 그 뒤 방콕 전역의 다양한 장소에서 관광객들을 맞이할 준비를 할 것이다. 이 행사는 태국 문화를 선보이며 태국과 외국인 관광객 모두에게 방콕 여행의 새로운 경험을 만들어 주는 창의적인 활동이 될 것이다. 더불어 새로운 시야에서 태국의 관광 부문을 자극할 것으로 보인다. 예술 작품을 작가와 시민들이 함께 돌아보는 투어와 예술 공연 두 개의 메인 이벤트가 진행되고 있다.

벤자키티 숲 공원에 조성된 예술 작품에 대해 먼저 설명한다. 첫 번째 아티스트는 수리야 움판시라타나(Suriya Umpansirirattana)로 ‘The Circle Biogenesis 2023’ 작품을 선보였다. ‘The Circle Biogenesis 2023’은 시간과 생명의 상호 연관성을 상징하는 작품이다. 건축가이자 예술가인 수리야 움판시라타나는 하루 24시간을 표현하기 위해 이 원형 예술 작품을 디자인했다. 이는 지구상의 모든 생명체의 에너지원인 태양의 움직임에 해당하는 3개 부분(각각 8시간을 나타냄)으로 나뉜다. 원형은 자연과 생명, 우주의 관계, 모든 것이 시작된 곳에서 끝난다는 사실, 지식과 기술의 융합을 통해 살아간다는 사실을 일깨워 준다. 그리고 이 모든 것이 생명의 순환을 만들어 내게 된다. 이 작품은 눈에 물을 채우기 위해 물 펌프에 전력을 공급하는 태양 전지판에 햇빛이 닿는 것부터 시작한다. 동시에 쌀은 광합성을 통해 햇빛을 영양분으로 전환하여 태국 문화의 오랜 주식으로서 중요한 식재료를 제공하게 된다.

두 번째 아티스트는 사니타스 프라디타스니(Sanitas Pradittasnee)로 ‘HOUSE OF SILENCE’ 작품을

대중에게 선보였다. 이 작품은 관람객이 자신을 둘러싼 자연 속에서 일어나는 모든 움직임을 관찰하고 휴식하고 성찰하는 시간을 갖게 만들어 준다. 자연을 관람객 자신과 함께 오롯이 시간을 보낼 수 있는 공간으로 열어주는 것을 목표로 한다. 이는 반사된 빛과 그것이 만들어 내는 그림자를 통해 이를 달성할 수 있으며 균형을 만들어 냈고 동시에 환상의 공간을 만들어 낸다. 모든 존재, 내부와 외부의 공허함, 물리적 형태와 내부의 느낌을 나타내는 모든 것을 균형으로 나타낸다. 끊임없는 움직임과 변화로 가득한 혼란스러운 도시에서 HOUSE OF SILENCE는 이 분주한 도시의 환경과 우리의 감정을 연결하는 데 큰 도움을 줄 것이다. 가로 3.20m, 세로 3.20m, 높이 5.70m의 크기로 인간이 만든 것과 자연이 만든 것이 함께 어떻게 지속가능한 방식으로 공존할 수 있는지에 대한 연구가 이 작품의 주제다. The Piece는 빛, 그림자, 반사의 상호 작용을 사용하여 여러 가지 착시 현상을 만들어 냈고 결과적으로 존재와 공허함 사이의 균형 감각을 불러일으켰다. 또한 내부 및 외부 공간의 설정을 통해 몸과 마음을 바라볼 수 있는 시간을 갖게 될 수 있다. 결국 HOUSE OF SILENCE는 우리가 대도시의 끝없는 움직임 속에서 가만히 서 있는 동안 외부 환경과 인간의 내부 감정을 연결하는 역할을 한다. 환상과 현실 사이에 있는 HOUSE OF SILENCE는 주변의 시시각각 변하는 자연을 잠시 멈춰서 사색하고 관찰할 수 있는 공간으로 열어준다. 작품에 반사되는 재료를 사용하여 아침부터 오후 그리고 해가 질 때까지의 변화를 보여주며 밤에는 주변 환경과 어우러져 사라지는 것처럼 보인다.

세 번째 아티스트인 위트 핼칸차나퐁(Wit Pimkanchanapong)은 ‘Stingless Bee City’를 선보였다. 이 예술 작품은 방콕 도시의 중심부에 무침 벌(침이 없는 벌)의 서식지를 만들었다. 무침 벌은 도시 생태계 회복에 매우 중요하며 식물의 수분을 돕는 역할을 한다. 무침 벌은 벤자키티 숲 공원 전역에서 발견할 수 있으며 예술가는 벌집을 만들어 이들이 서식할 수 있도록 고안했다. 이는 공원의 자연 순환에 대한 전반적인 이익을 위한 것으로 Stingless Bee City 작품의 최초 기획은 꽃과 과일에서 자연적으로 발견되는 꽃가루 줄기의 패턴에서 영감을 받았다. 작가는 도시 상업지역의 고층 건물을 모방하고 벤자키티 숲 공원 주변에 벌집을 만들기 위해 작품의 재료를 수직으로 쌓아 올렸다. 이는 국제적으로 생태계의 중요한 구성원으로서 무침 벌에 대한 수용과 명예를 상징하는 존재다.

네 번째 아티스트는 나이노 사라부트라(Nino Sarabutra)로 ‘Hornbill Villa’ 작품을 알렸다. 환경 문제 중 심각한 한 가지로 대두되는 삼림 벌채의 주요 원인 중 하나는 인간에서 비롯된다. 나이노 작가의 작품은 이러한 현상에 대해 경각심을 일깨우기 위해 만들어졌다. 우리는 숲에서 나무의 움푹 들어간 형태를 발견할 수 있다. 그리고 그 안에서 서식하는 작은 숲 동물들을 만날 수 있다. 이 작품은 이 아이디어로부터 시작했고 총 200여 개의 도자기 작품으로 만들어졌다. 토기들은 한데 모여 동물들의 서식지인 하나의 빌라 형태로 만들어졌다. 이 공간을 동물들은 안전한 동지로 활용할 수 있다. 나이노 작가는 도자기 공동체, 반끌랑, 나콘파툼 지역과 협업하여 이 토기 작품을 제작하고 설치했다. 이 작품을 설치하여 자연과 환경은 인간의 도시화에 많은 영향을 받았고 책임을 갖고 있다는 인식을 가져오기 위함이라고 했다.

다섯 번째 아티스트는 폭 콤포산티(Pok Kobkongsanti)로 ‘The Center of the Universe’ 작품을 선보였다. 이 예술 작품은 벤자키티 숲 공원의 아름다움을 강조하기 위해 욕망을 표현한다. 이것은 누구나 참여할 수 있는 예술 작품으로 이어진다. 다양한 각도에서 방콕의 모습을 바라볼 수 있는 것이 특징이다. 이는 작품을 관람하는 사람들의 과거 경험과 직접적인 경험에 따라 다른 모습을 보인다. 그것은 우리에게 오래된 세계의 새로운 관점에서, 우주 중심적인 관점을 제공한다.

그다음으로 공연 예술 및 워크숍 진행에 관해 이야기하고자 한다. 태국 상업 예술 문화산업 진흥 무역협회(Contemporary Arts & Culture Industry Promotion Trade: CAPT)에서 2023년 3월부터 4월까지 매주 주말마다 벤자키티 숲 공원에서 공연을 진행했다. “방콕이라는 이 대도시에서 마지막으로 휴식과 오락을 즐겨본 게 언제였나요?”라는 질문을 던지고 도심 속 공원을 환경 휴양지로 조성하는 데 초점을 맞췄다. ‘Greeting Benjakitti’라는 콘셉트로 방콕의 오아시스인 벤자키티 숲 공원에서 다양한 공연 예술을 즐길 수 있게 되었다. ‘공원을 방문하여 자연을 탐험하고, 도시의 소리를 듣고, 나무와 함께 춤을 추고, 신선한 공기로 폐를 채워보세요’라는 스토리로 방콕의 시민들에게 소구하였다. 공연 예술과 워크숍을 통해 창의적이며 우호적인 상생을 강조하는 ‘COHABITAT’이라는 콘셉트로 다가갔다.

진행된 공연 예술은 연령과 성별에 관계없이 공원을 찾는 관람객들이 자연환경과 예술을 상호작용할 수 있는 이벤트를 기획했다. 거리 공연, 마임, 마술, 현대 공연, 동작 기반 공연, 예술 체험을 통해 일상에 대한 새로운 대화를 소개하는 현대 드라마까지 다양한 장르의 공연이 준비되었다.

이번 공연에 함께 참여한 아티스트는 다음과 같다. 카윈 피치쿰(Kawin Pichitkul)의 ‘Bugs in Area’이라는 공연은 정통연극, 동작 기반 공연, 개념적 공연 등 다양한 형태의 공연에 관심을 두고 있는 드라마 그룹 딘 시어터 소속 아티스트가 공연하는 작품이다. 그는 지난 8년간 꾸준히 작품을 제작해 왔고 대개 자신의 삶과 정치적 사건에 영향을 미치는 경험에서 영감을 얻었다. ‘Bugs in the Area’는 공연자들에게 특정 지역에서 변칙 개체로 행동하도록 요청하는 실험을 통해 만들어졌다. 공연이 일어나는 곳마다 버그가 있다는 사실에서 영감을 얻을 수 있었다.

그다음으로 시니낫 켓프라파이(Sineenat Ketprapai)의 ‘Microbe’ 공연은 2008년 예술 작품 상인 쉘빠톤(Silpathron)상을 수상한 공연 예술 예술가인 그녀가 기획한 공연이다. 극작가, 배우, 감독 및 프로듀서, 공연 창작자, 부토 댄서이자 연기 객원 교수로 활동 중이다. 그녀의 작품은 움직임의 원리, 물리적 연극, 고안된 연극, 부토 등 스타일의 다양성과 통합을 통해 독특함을 보여준다. 여성과 사회, 여성과 신체, 사회 문제에 관한 주제를 반영하는 것을 목표로 한다.

이외에도 스트리트 쇼 아티스트 네트워크를 토대로 마임, 마술, 후프, 곡예 등의 공연이 진행되었다.



사니타스 스튜디오
(Sanitas studio) 대표와
'House of silence' 작품
©이현경



위트 핌칸차나퐁
(Wit Pimkanchanapong)
'Stingless Bee City' 작품
©이현경



움판시라타나
(Suriya Umpansiriratana)로
'The Circle Biogenesis 2023' 작품
©이현경

4. 접근성(편의성)

벤자키티 숲 공원은 매우 편리한 위치에 있다. 방콕의 중심부인 클렁떠이(Khlong Toei) 구역에 있으며 가까운 곳에 지상철과 지하철이 있다. 방콕의 지상철인 비티에스(BTS)의 아속(Asok)역에서 도보 15분 이내로 가까운 곳에 있다. 그리고 방콕의 지하철인 엠알티(MRT)의 스크뵈(Sukhumvit)역에서도 도보로 15분 이내에 있다. 또한 퀸 씨리킷 네셔널 컨벤션 센터(Queen Sirikit National Convention Centre)역에서 도보로 10분 이내에 있다. 이처럼 벤자키티 숲 공원은 방콕 도심 중심부에 위치하여 접근성이 굉장히 좋은 편이다. 이러한 이유로 앞으로도 더 많은 시민과 관광객들이 벤자키티 숲 공원을 찾을 것으로 기대된다.

가. 시민 인터뷰

벤자키티 숲 공원에서 산책하고 있는 시민을 대상으로 현장 인터뷰를 실시했다. 그는 방콕에서 20년 이상을 살고 있는 방콕 시민으로 태국에서 스타트업 회사를 운영하는 태국인 럽차이 친수완(Rubchai Chinsuwan)이다. 인터뷰 내용은 다음과 같다.

리porter 방콕 시민으로 새롭게 단장한 벤자키티 숲 공원에 대해 어떻게 생각하는가?

시민 방콕에서 오랫동안 살아오면서 자연을 즐길 수 있는 곳이 적어 늘 아쉬움이 있었다. 하지만 2022년에 새롭게 공원이 개장함에 따라 나는 이곳에 자주 오고 있다. 집과 오피스에서 가깝기 때문에 회사 업무를 마치고 동료들과 조깅하러 오기도 하고, 주말에는 가족과 함께 산책을 오곤 한다. 그리고 작년에 APAC 정상회담이 쿤 씨리킧 네셔널 컨벤션 센터에서 진행이 되었다. 센터 앞에 바로 펼쳐진 공원이 태국을 찾은 많은 사람들에게 좋은 인상을 주었다는 이야기를 들었다. 이런 뉴스를 접했을 때 방콕 시민으로서 자부심을 느끼기도 했다. 방콕 도심에 이런 멋진 공원이 있어서 도시 생활을 하는데 커다란 휴식처가 되어준다.

리porter 벤자키티 숲 공원 안에는 여러 예술 작품이 설치되어 있다. 이러한 부분에 대해서 어떻게 생각하나?

시민 처음에는 이곳에 예술 작품이 설치되어 있는 줄 몰랐다. 하지만 페이스북을 통해 태국 아티스트들의 작품이 이곳에 있다는 것을 알게 되었다. 미술관에 가지 않아도 공원에서 이런 멋진 전시를 즐길 수 있다는 것은 굉장히 좋은 경험이라고 생각한다. 그리고 예술작품에 대해 어려워하는 사람들도 이런 공공장소의 작품을 통해서 조금 더 쉽게 다가갈 수 있다고 생각한다. 앞으로도 이런 예술 작품을 접할 기회가 많아졌으면 좋겠다.

리porter 앞으로 방콕에 이러한 도시공원이 많아질 것으로 예상하는가? 앞으로 예상하는 방콕의 모습은 어떠한가?

시민 벤자키티 숲 공원을 시작으로 도시에 크고 작은 도시공원이 많이 생길 것 같다. 이곳이 좋은 모범 사례가 되어 앞으로 방콕 시민을 위한 공원이 많이 조성되지 않을까? 공원이 많은 도시는 삶의 질이 올라갈 수 있는 중요한 부분이라고 생각한다. 앞으로 더 살기 좋은 방콕이 되길 늘 바란다.

나. 기관 인터뷰

벤자키티 숲 공원에 조성된 아름다운 예술 작품 중 하나인 'SILENCE OF HOUSE'를 작업한 사니타스 스튜디오(Sanitas Studio)의 대표를 만나 인터뷰를 진행했다. 인터뷰 내용은 다음과 같다.

리포터 사니타스 스튜디오와 본인에 대한 소개를 부탁드립니다.

대표 이름은 사니타스 프라디타스니(Sanitas Pradittasnee)다. '사니타스 스튜디오'를 태국 방콕에서 이끌어가고 있다. 건축 및 조경 관련 분야에 대해 연구하고 일하는 예술 스튜디오다. 조경과 미술 사이의 영역에서 주로 작업을 이어 나가고 있고 사회적 맥락과 심층적인 문화 연구를 한다. 다양한 영역의 경계 사이에서 주로 영감을 받고 있다. 사니타스 스튜디오의 작품으로는 조각 작품, 예술 설치 및 조경 건축 프로젝트가 포함된다. 다양한 규모의 작업을 통해 건축, 환경, 사람과의 상호작용에 대해서도 늘 관심 있게 보고 있다.

리포터 어떻게 'HOUSE OF SILENCE' 프로젝트를 시작하게 되었나?

대표 태국의 CEA와 방콕시가 함께 벤자키티 숲 공원 개장에 따라 예술 작품을 조성하는 기획을 하게 되었다. 이에 따라 다섯 명의 예술가들이 함께 모이게 되었고 모두 다 다른 재료와 디자인의 작품을 만들게 되었다. 기획에서부터 설계까지 약 3개월이 걸렸고 설계까지 모든 작업은 6개월 정도가 진행되었다.

리포터 'HOUSE OF SILENCE' 작품의 제목에 대해 알고 싶다. 그리고 이 프로젝트를 진행하며 기억에 남는 에피소드가 있나?

대표 복잡한 도심 속을 벗어나 이 '침묵의 집'에 와서 모두가 편하게 쉴 수 있는 공간이 되고자 이 작품을 기획하게 되었다. 이 작품은 사면체가 모두 다 다른 모습을 하고 있어 내부로 들어가면 또 다른 매력을 발견할 수 있는 곳이 있다. 잠시 외부와 차단된 공간에서 생각을 정돈하고 명상의 시간을 갖기를 바라며 작품을 제작하였다. 이 프로젝트를 진행하며 가장 의미가 있었던 부분은 벤자키티 숲 공원이라는 공공장소 안에 우리의 작품을 설치한 점이 가장 큰 에피소드가 아닐까 생각이 든다.

리포터 태국에서 공공장소로 디자인, 예술, 문화가 모두 있는 장소를 추천해 줄 수 있나?

대표 태국은 불교 국가다. 따라서 문화도 불교와 관련된 것들이 많이 있다. 나는 태국에서 이런 모든 것들이 집약된 장소를 꼽자면 '절(temple)'을 소개하고 싶다. 절은 단순히 종교의 측면을 벗어나 태국의 디자인과 예술과도 밀접하게 연관이 되어있다. 그리고 태국의 오랜 절은 학교의 기능도 있어 공간 이상의 의미를 갖게 된다.

마무리하며

방콕은 대기오염이 심하기로 세계적으로 유명한 곳이다. 이런 곳에 벤자키티 숲 공원과 같이 큰 규모의 공원이 있다는 것은 굉장히 중요한 역할을 한다. 많은 나무와 식물이 공원에 조성됨에 따라 이곳은 방콕 시내의 '폐'와 같은 중요한 역할을 하게 된다. 실제로도 태국 방콕에서 살아가면서 벤자키티 숲 공원의 중요성에 대해서 많이 깨닫고 있다. 이번 리포트를 조사하고 작성하면서 느낀 부분과 어떤 부분이 서울 디자인 정책 발전을 위해 벤치마킹할 수 있을지 정리를 해보고자 한다.

첫 번째로 벤자키티 숲 공원은 예술가, 디자이너들과 함께 만들어 가는 공간으로 긍정적인 이미지가 만들어지고 있다. 단순히 공원의 이미지를 넘어서 이 공원에 가면 무언가 더 있을 것이라는 기대를 하게 되는 곳이다. 실제로도 예술 작품을 소개하는 이벤트가 방콕의 시민들과 외국인 관광객을 대상으로 잘 구성되어 있다. 소셜 미디어의 사용자 비율이 굉장히 높은 국가 중 하나인 태국에서는 각종 채널을 통해 다양한 이벤트를 홍보하고 알리는 데에 큰 관심을 두고 노력하고 있다. 이는 점차 파급력을 갖게 되었고 앞으로도 이를 잘 활용할 것으로 예상된다.

두 번째로 벤자키티 숲 공원에서 주목해야 할 부분은 기존 담배공사 부지중 일부를 남겨두었다는 점이다. 창고로 쓰이던 공간은 시민들을 위한 배드민턴 코트, 풋살 경기를 할 수 있는 오픈 공간으로 활용하고 있다. 그리고 야외공간과 실내 공간을 함께 쓸 수 있는 곳은 예술 작품을 전시할 수 있는 갤러리로 탈바꿈하였다는 점이다. 모든 것을 새로 다 갈아엎지 않고 기존의 것에서 일부 활용할 수 있는 부분을 활용하여 공원을 조성한 부분도 눈여겨보아야 할 것 중 하나다. 태국 방콕 시내에는 높은 고층 건물과 대형 규모의 쇼핑몰이 많은 도시로 구성되어 있다. 하지만 아직도 올드 타운(Old Town)과 같은 구시가지에 가면 이전의 건축물과 거주지가 잘 보존된 곳이 많다. 무조건 새로운 것이 좋은 것만은 아니라고 생각한다. 기존의 것과 새로운 것이 잘 어우러질 때 비로소 그 나라의 도시 환경은 특유의 정체성을 갖게 되는 것이다.



벤자키티 숲 공원에 남아있는 옛 담배공사 터 ©이현경



벤자키티 숲 공원에 남아있는 옛 담배공사 창고로
현재는 방콕 시민들의 운동 장소로 사용 중 ©이현경

※ 참고자료 및 보고서 자료 참고 내용 출처

1. 벤자키티 숲 공원 관련 일반 자료

가. Archdaily(<https://www.archdaily.com/1004947/benjakitti-forest-park-arsomslip-community-and-environmental-architect>)

나. The NATION(<https://www.nationthailand.com/in-focus/40018490>)

다. Bangkok Post(<https://www.bangkokpost.com/life/social-and-lifestyle/2576414/art-installations-come-to-benjakitti-park>)

라. Bangkok Happy Hub(<http://www.thaibis.com/a-z/b/benjakitti-park>)

마. Thailand Now(<https://www.thailandnow.in.th/life-society/a-breath-of-fresh-air-at-benjakitti-forest-park/>)

2. 벤자키티 숲 공원 관련 행사 자료

가. Sanitas Studio(<https://www.sanitasstudio.com>)

나. Creative Economy Agency(<https://www.cea.or.th/en/single-project/Unfolding-Bangkok-Greeting-Benjakitti>)

다. Bangkok Art City(<https://www.bangkokartcity.org/festivals-events/unfolding-benjakitti>)

라. Arsomsilparchitect(<https://arsomsilparchitect.co.th/en>)

2023 서울디자인리포터

이현경

태국에서 브랜드 디자인 디렉터 겸 콘텐츠 크리에이터, 작가, 교수로 활동 중이다.

유니버설 디자인

MANCHESTER
ENGLAND

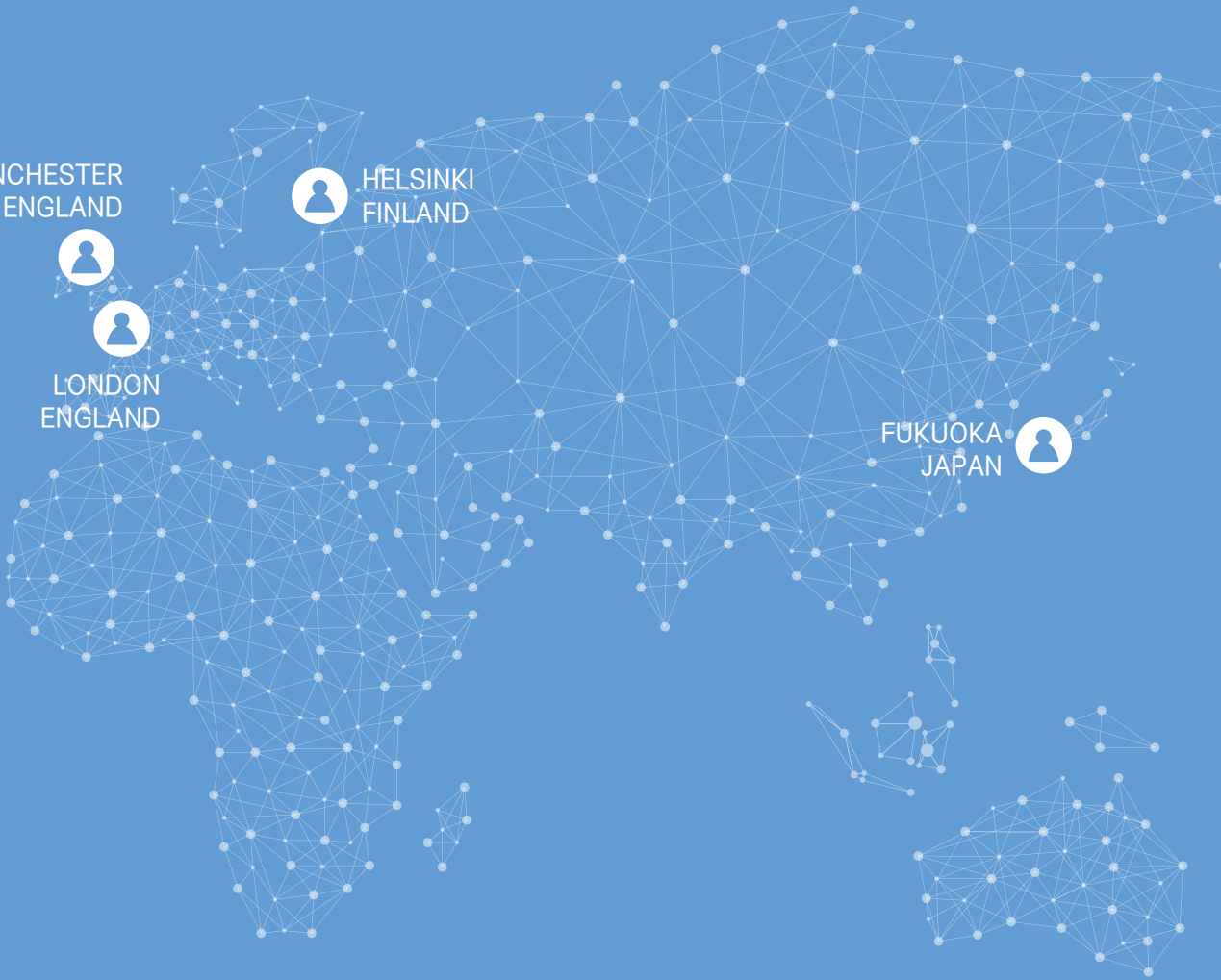


LONDON
ENGLAND



HELSINKI
FINLAND

FUKUOKA
JAPAN



이수연 · 영국 런던

노다예 · 영국 맨체스터

이윤규 · 일본 후쿠오카

서정애 · 핀란드 헬싱키







모든 사람들을 위한
크로스레일 엘리자베스 라인

LONDON,
ENGLAND



영국 런던

이수연 Suyeon.lee.0401@gmail.com

1. 들어가며

2022년 엘리자베스 여왕의 70주년을 맞아 이를 축하하는 이벤트와 함께 새로운 개념의 크로스 레일(Cross Rail)¹⁾인 엘리자베스 라인(Elizabeth Line)이 오픈되었다. 19세기 전 세계에서 가장 먼저 지하철을 개발해 낸 역사를 가지고 있는 영국이지만, 시간의 흐름에 따라 시대에 맞지 않는 지하철 시설로 많은 시민들이 이용에 불편함을 겪고 있었다. 이에 시민들의 나은 대중교통 이용 경험을 위해 오랜 기간 준비해 온 새롭고 발전된 크로스 라인을 살펴볼 예정이다.

엘리자베스 라인의 모든 역은 새롭게 지어지거나, 기존의 역을 보수하여 휠체어를 탄 사람을 포함 한 모든 사람들이 어려움 없이 이용할 수 있는 접근성과 시민들의 더 나은 대중교통 이용 경험을 높이기 위해 편의성을 중점으로 지어졌다. 엘리자베스 라인은 개통 이후 가장 인기 있는 런던의 대중교통으로 꼽히고 있어 런던 시민 및 런던 여행객들의 긍정적 이용 경험을 높이는 요소에 대해서 알아보고자 했다. 또한, 대한민국의 대중교통 수준은 세계 최고의 수준이지만, 장애인 지하철 접근성 문제로 최근 서울에서 지하철 내 장애인 인권 운동이 벌어지고 있는 지금 시의적절한 주제라고 생각이 들어 선택하게 되었다.

런던교통공사(Transport For London)는 이 엘리자베스 라인을 새로운 디자인과 첨단 기술의 융합으로 만들어진 크로스레일로 소개한다. 이에 엘리자베스 라인의 특징과 디자인 요소들을 분석함으로써 런던교통공사가 새로운 지하철/열차를 지으면서 이용객들의 편의성을 고려한 특징들을 찾아보고, 이를 바탕으로 현대사회에 공공시설이 갖는 의의와 이용객 이용 경험을 위한 디자인적 요소들을 살펴보도록 하겠다.

2. 도시의 추진 배경

영국 정부는 세계의 경제 중심지 중 하나인 도시 런던의 타 지역 및 공항과 런던 중심부로의 연결성을 중점으로 교통 체증을 막고 편리한 대중교통 이용을 제공하기 위해서 노력해 왔다. 이에 런던교통공사는 동서 그레이터 런던(Greater London: 런던 외곽)부터 센트럴 런던(Central London)까지 보다 빠르고 발달된 시설로 시민들에게 더 나은 교통시설을 제공하고자 했다. 이에 2009년경, 크로스 레일(Cross Rail) 프로젝트를 발표했다.(이후 이 프로젝트의 이름은 엘리자베스 여왕의 70주년 기념을 위해 '엘리자베스 라인'으로 명칭이 바뀌게 된다)

1) 런던의 동쪽부터 서쪽까지 혹은 반대로 런던의 중심부를 관통하며 지나가는 가치를 만들기 위한 프로젝트. 런던 중심부에서 이용하는 사람은 기존 지하철과 같이 이용할 수 있으며, 지하철로 환승이 가능하다. 지하철 교통카드의 사용이 허가되며 가격 또한 비슷하다. 이동 거리에 따라 사용료를 차등 지급한다.

런던교통공사의 프로젝트 발표 이후, 초기 단계에 장애인 인권 단체의 휠체어 유저를 포용하는 대중교통을 만들라는 캠페인이 런던 내에서 일어났다²⁾(Transport for All Website, 10th July 2023)고 한다. 그리고 이를 받아들여 이 새로운 프로젝트는 액세스블 디자인(Accessible Design)과 편의성을 콘셉트로 지정하며 장애인과 외국인 여행객 등을 포함한 모든 사람들이 쉽게 이용할 수 있는 편리하고 포용적인 공공시설물 확대를 지향하는 방향으로 계획되었다. 이에 역에 따라 역 외부에서부터 역 안, 역 안에서부터 열차 안까지 스탭 프리(Step Free) 액세스를 제공함으로써 휠체어 유저가 탑승할 수 있게 계획되었다. 그리고 타 기차와는 다르게 런던 교통 카드로 이용가능하다. 또한, 다양한 인테리어 디자인 스튜디오와 협업하여 가독성 좋은 정보 디자인을 이용함으로써 기능적으로 그리고 미적으로 한층 높아진 공공시설물을 개발하고자 했다.

한편 엘리자베스 라인은 출근길과 여행길에 이용객들이 환승하는 것을 줄이기 위해 센트럴 런던의 메인 기차역 중 패딩턴 및 리버풀 스트리트 역을 포함, 여러 곳을 지나가도록 설계했다. 이뿐만 아니라 영국 최대 크기의 국제공항인 히스로 공항(Heathrow Airport)으로 충전식 교통카드를 이용해 갈 수 있는 두 번째 열차로 기존의 열차보다 빠르고, 몇몇 중요한 역으로는 24시간 운영하고 있다. 세계 최대 관광 도시 중 하나로 여행객의 더 쾌적한 이용 경험을 선사하여 런던 대중교통에 대한 긍정적인 평가를 높이하고자 했다.

3. 추진 현황과 결과

가. 추진 현황

런던의 크로스레일 프로젝트 계획 발표로부터 14년이 지난 지금 현시점, 작년 2022년에 엘리자베스 모든 역이 개통됨으로써 프로젝트는 마무리되었다. 크로스레일은 2016년 보리스 전 영국 총리에 의해 이름이 엘리자베스 라인으로 바뀌게 된다. 왕족을 상징하는 보라색을 엘리자베스 라인 메인 컬러로 지정하며 성공적으로 개통하였다. 엘리자베스 라인은 런던의 거대한 대중교통 프로젝트라는 것과 동시에 그 이름에 걸맞게 고급스러우면서 깔끔한 디자인과 이용객의 이용 경험을 도와주는 편의성을 위주로 지어졌다. 엘리자베스 라인 프로젝트에 참여한 디자인 스튜디오의 설명에 따라 어떻게 디자인이 되었는지 살펴보겠다.

모든 엘리자베스 라인 역은 넓고 높은 천장을 가지고 있는 것을 특징으로 한다. 엘리자베스 라인 프로젝트에서 인테리어를 맡은 디자인 스튜디오의 웹사이트에 따르면, 엘리자베스 라인은 라인 와이드 디자인(Line Wide Design)으로 모든 역들이 통일되게 디자인되었고, 넓은 라인을 이용한

2) 참고 : Disabled Campaigners Are to Thank for Accessibility on the Elizabeth Line. (2022, May 20). Transport for All. <https://www.transportforall.org.uk/news/disabled-campaigners-are-to-thank-for-accessibility-on-the-elizabeth-line/>

디자인은 이용객들이 지하철역 내부에서 길을 찾는 데 도움이 된다³⁾(Grimshaw Website, 20th July 2023)고 한다. 또한, 조명 어워드를 진행하는 다크 어워드(Darc Awards) 홈페이지에서 그림샤우 스튜디오의 엘리자베스 라인 포트폴리오를 소개했는데 이에 따르면, 지하철역 내부 공간의 정체성에 따라 다른 조명을 사용하였는데, 길을 따라 이동해야 하는 전환 공간 구역에는 쿨 화이트(5,000K)를 사용해 가야 할 길을 밝게 밝히고, 길을 찾는 공간에서는 웜 화이트(3,000K)를 이용해서 편안하게 이용할 수 있도록 하였으며, 이용객들이 주목해야 하는 안내 표기가 있는 곳은 핀 조명을 통해 역이용 경험에 도움을 주었다⁴⁾(Darcawards Website, 20th July 2023)고 설명한다. 아래 사진1을 확인하면, 라인 와이드 디자인을 확인할 수 있다. 또한, 방향성이 일직선인 공간에서는 쿨화이트 조명 그리고 다양한 방향을 가진 공간과 플랫폼 앞에서는 웜 화이트 조명이 사용된 것을 찾아볼 수 있다.

열차 디자인 같은 경우에는 런던에서 비교적 최근 생긴 다른 지하철처럼, 엘리자베스 라인 또한 모바일 데이터 사용이 가능하고, 에어컨이 설치되어 있다. 엘리자베스 라인만의 특징으로는 안전을 위한 스크린 도어 설치와 넓은 열차 내부로 짐을 둘 수 있는 공간을 마련하였고, 굉장히 빠른 속도로 열차가 이동하지만 시끄러운 소음이 발생하지 않는 것이다. 리포터 본인이 진행한 인터뷰에 따르면, 이러한 엘리자베스 라인의 빠른 속도라는 특징을 패브릭 스튜디오인 웰레스 시웰(Wallace Sewell)에서 핀스트라이프 패턴을 활용하여 드러내었다. 또한, 지하철 내부 디자인을 열차 내부에서 정면을 바라봤을 때 인테리어 요소들이 열차 가운데 설치된 핀 조명을 중심으로 좌우대칭 된 디자인으로 각 창문이나 광고판 등이 완벽하게 똑같은 간격으로 설치되어 깔끔한 느낌을 자아내게 디자인되었다.



토타넘 코트 로드 엘리자베스 라인 역 내부 ©이수연

3) 참고 : The Elizabeth Line: Line wide Design. (n.d.). Grimshaw.(2022).
<https://grimshaw.global/projects/rail-and-mass-transit/elizabeth-line-wide-design/>

4) 참고 : The Elizabeth Line. (n.d.). London Transport Museum.(2022).
<https://www.ltmuseum.co.uk/collections/stories/transport/elizabeth-line#:~:text=Why%20is%20it%20called%20the,to%20honour%20Queen%20Elizabeth%20I.>



엘리자베스 라인 열차 안 내부 ©이수연

나. 추진 결과

늘어나는 이용객과 호감도

영국 언론 비비씨(BBC) 에 따르면, 런던 시장 사디크 칸(Sadiq Khan)은 엘리자베스 라인은 영국 내 최고 인지도를 갖고 있다고 밝혔다(BBC, 22nd May 2023) 출퇴근 시간으로 고려되는 피크타임(Peak Time: 아침 6시 30분부터 9시 30분 그리고 오후 4시부터 7시까지) 패딩턴역부터 화이트 채플역까지 런던 센트럴 내 이용객들이 많고 적음에 따라 2분에서 2분 30초 사이에 한 대씩 운영할 것이라고 한다. 한편 런던의 센트럴 구역에서도 중앙에 위치한 토트넘 코트 로드는 42개의 역 중 가장 큰 성장세를 보이며 엘리자베스 라인 오픈 후 100,000명의 이용량이 늘었다고 한다.⁵⁾ (UK Property Forums, 23th May 2023)

휠체어 이용자들의 반응

엘리자베스 라인의 개통에 매우 축하하는 모습이다. 휠체어 유저 캠페인을 이끌었던 장애인 인권 단체의 주도하에 런던 카나리 와프(Canary Wharf)에서 8월 30일에는 엘리자베스 라인 개통 축하 캠페인이 있을 예정이다. 반면, 모든 역들이 완벽하게 휠체어 유저를 지원하지 못한다는 비평 또한 존재한다.⁶⁾ (Transport for All Website, 10th July 2023)

이에 대해 부가 설명을 하자면, 히드로 공항과 런던 중심부에 위치한 역들은 대부분 기차 안부터

5) 참고 : Elizabeth Line: Line Wide Design, UK, (2022). Darcawards.
<https://darcawards.com/portfolio/elizabeth-line-line-wide-design-uk/>

6) 참고 : New Timetable Marks Completion of Crossrail Project. (2023, May 22). BBC.
<https://www.bbc.co.uk/news/articles/cped02vjnwqo#:~:text=TfL%20said%20more%20than%20140,popular%20railway%20in%20the%20country>

역 밖까지 스텝 프리로 이동할 수 있게 만들어졌다. 하지만 그 외의 런던 외곽에 위치한 역들은 플랫폼부터 역 밖까지는 스텝 프리지만, 플랫폼에서 열차 내부 사이에 갭과 높이 차이가 있어 휠체어 사용자가 열차를 탑승할 시에는 아직 타인의 도움이 필요하다.

4. 접근성(편의성)

엘리자베스 라인은 이용객들의 대중교통 접근성과 편의성을 고려한 대중교통인 만큼 굉장히 많은 부분이 이용객 사용 경험을 위해 고려되어 있음을 살펴볼 수 있었다. 다양한 부분을 살펴보기 위해 이용객을 3그룹으로 나누어 편의성에 대해서 이야기해 보겠다.

출퇴근 이용자

지하철과 열차의 좋은 점을 가지고 있는 엘리자베스 라인은 빠른 스피드와 넓고 쾌적한 환경, 지하철과 같은 비용으로 런던 1~2존 내의 이동을 제공 하기 때문에 출퇴근 이용자의 편의성을 고려한 것을 알 수 있다. 또한, 열차임에도 기차표를 매번 구매해야 하는 것이 아닌 신용카드나 런던의 교통카드인 오이스터 카드(Oyster Card)를 이용할 수 있다는 점과 환승할 수 있는 지하철 호선이 많은 런던 내의 중요 역들을 지나간다는 것이 대중교통으로서 편의성이 아주 높다는 것을 알 수 있다. 또한, 런던의 서쪽부터 동쪽 인근 작은 도시까지 이어지는 첫 번째의 열차로 인근 도시에 사는 주민들의 출퇴근 여정에 도움을 줄 수 있다.

여행객

히스로 공항부터 패딩턴 역까지 익스프레스 열차 탑승 시 직항으로 15분 안에 런던 중심부로 이동이 가능하여 시간을 아끼고 뛰어난 이동성을 제공한다는 큰 장점이 있다. 엘리자베스 라인 공개 이전 히스로 공항으로 유일하게 이어지는 피카델리 라인이 수많은 역을 거쳐 런던 중심부에 들어오며 엘리자베스 라인보다 3배가 넘는 시간이 걸린다는 점을 볼 때, 런던 여행객을 위한 편의성을 크게 높인다는 점을 알 수 있다. 또한, 은행가와 대기업들이 모인 지역인 카나리 워프까지 단 44분 만에 도착할 수 있으며, 이는 비즈니스 여행객을 고려한 것으로 국제적 비즈니스 발전을 위한 것으로 보인다.

휠체어 탑승객

다양성을 대두로 이동하는 데에 어려움이 있는 휠체어 탑승객을 포함한 모든 사람들이 이용 가능한 액세스블 디자인(Accessible Design)을 콘셉트로 지어졌다. 역 외부로부터 플랫폼까지 혹은 역 안에서부터 열차 안까지 계단을 이용하지 않고 이동할 수 있는 스텝 프리 디자인을 최대한 고려하여 지어졌다. 엘리자베스 라인이 거치는 모든 역에 엘리베이터를 설치하였고, 열차와 플랫폼의 갭(Gap)을 없애고 무리 없이 탑승할 수 있도록 하였다. 또한, 휠체어 안내 로고를 역 내부 곳곳에 붙여 이동 시에 어려움 없이 이용할 수 있는 길을 디자인하였다.

가. 시민 인터뷰 1 - 출퇴근 엘리자베스 라인 이용자

토틸넘 코트 로드 역에서 출퇴근 시간이 지난 저녁 시간에 마이클이라는 시민을 인터뷰하게 되었다. 런던 동쪽에 거주하는 이분은 은행가에서 일을 하고, 런던 센트럴에 위치한 회사에 주 2~3번씩 왕복으로 엘리자베스 라인을 이용한다고 한다.

리포터 인터뷰에 참여해 주셔서 감사하다. 소개를 간단히 부탁한다.

마이클(시민) 홍콩에서 왔고 런던에서 산지 5년 되었다.

리포터 엘리자베스 라인 자주 이용하나?

마이클(시민) 자주 이용한다. 매일은 아니지만 주중에 2~3일 정도는 이용하고 있다.

리포터 엘리자베스 라인이 다른 라인보다 좋다고 생각하는가?

마이클(시민) 굉장히 좋다고 생각한다. (엘리자베스 라인이 너무 인기가 많아서) 출근할 때는 이용하지 않지만, 퇴근 후에 집에 갈 때는 엘리자베스 라인을 타려고 한다.

리포터 엘리자베스 라인이 다른 라인보다 더 인기가 많나?

마이클(시민) 다른 라인을 이용하려고 하면 사람들이 더 적은 것을 볼 수 있다.

리포터 왜 다른 라인보다 엘리자베스 라인이 더 인기가 많다고 생각하나?

마이클(시민) 확실하게 더욱 편리하다고 말할 수 있다. 엘리자베스 라인 같은 경우 (어느 목적지 행을 타느냐에 따라) 몇몇 역들을 지나친다. 하지만 본드스트리트 역이나 패링턴 역 혹은 토틸넘 코트로드 역 등 사람들이 많이 이용하는 지하철역들을 지나가고 그곳에 내려서 환승할 수 있다.

마이클(시민) 화이트 채플 역을 가장 많이 이용하는데, 그 안에 많은 엘리자베스 라인과 스텝프리 사인을 많이 볼 수 있었다. 엘리자베스 라인은 열차 안에 공간이 많아서 움직임에 어려움을 가지신 분들도 역으로 접근하기 쉽다고 생각한다.

리포터 혹시 히드로 공항에 갈 때도 이용한 적이 있나?

마이클(시민) 나는 런던 동쪽에 살고 있다. 센트럴에서 히드로 공항까지 15분 걸렸다. (*패딩턴 역에서 히드로 공항까지 히드로 익스프레스를 타면 15분 만에 도착 가능) 피카델리 라인(Piccadilly Line: 지하철 호선 중 하나로 엘리자베스 라인 오픈 전 히드로 공항으로 이어지는 유일한 지하철이었다)과 비교하면, (그것을 탔을 때) 한 시간 정도 걸렸던 경험이 있다.

리포터 원래 있었던 역과 새롭게 만들어진 입구에 대해서 어떻게 생각하나?

마이클(시민) 토트넘 코트 로드 역은 잘 모르겠다. 하지만 리버풀 스트리트 역을 자주 이용한다. 리버풀 스트리트에 위치한 엘리자베스 라인에는 두 가지 출구가 있는데 하나는 리퍼폴 스트리트 역 그리고 무어게이트 역에 각기 다른 출구가 위치한다는 점이다>(*두 역은 매우 가깝다) 이점이 매우 편리하다고 생각된다.

리포터 혹시 엘리자베스 라인 디자인에 대해서는 어떻게 생각하나? 이 프로젝트에는 다양한 디자인 스튜디오들이 참여했고, 그중 인테리어를 담당한 스튜디오는 라인 디자인을 이용해서 환승하거나 길을 찾는 이용객을 위해 길 찾기에 도움이 되는 디자인을 했다고 하는데 이에 동의하는가?

마이클(시민) 나는 아트를 전공한 사람이 아니지만, 아무래도 그럴 것이다. 예전 것과 비교하면 깔끔하고, 새로 지어진 것이니까 당연히 디자인이 이용객이 길을 찾는 데에 도움이 되게 지어졌을 것이다. 하지만 나는 아트 전공한 사람이 아니라서 별다른 의견은 없다.

시민 마이클씨 인터뷰를 통해서 엘리자베스 라인을 자주 사용하는 출퇴근 여정을 위한 이용객들의 엘리자베스 라인을 선호한다는 사실을 알 수 있었다.



나. 시민 인터뷰 2 - 여행객 / 휠체어 이용자

패딩턴 역에서 엘리자베스 라인을 조사하던 중 데자나복이라는 휠체어 탑승객을 만났다. 파리에서 온 여행객인 이분은 장애인 인권 운동가이고, 런던에 사는 친구분과 여행하면서 엘리자베스 라인을 직접 경험하고 싶어 런던에 오게 되었다고 한다. 인터뷰 전문은 아래에 있다.

리포터 잠깐 자기소개 부탁드립니다.

데자나복(여행객) 파리에서 온 데자나복이라고 한다. 파리 사람이다. 한 펀드의 CEO이고, 장애가 있는 사람들을 돕는 프로젝트를 한다. 장애인을 향한 시각들을 변화시키는 일을 하고자 한다. 파리에 사는 여성들이나 유럽 및 개발 도상국들에 사는 장애 여성들을 위하고 있다.

리포터 자기소개 감사하다. 우리는 패딩턴 역(Paddington Station)에서 만났고, 패링던 역(Farringdon Station)까지 같이 이동했다. 엘리자베스 라인을 처음 이용한다고 했는데, 어떻게 느꼈나?

데자나복(여행객) 정말 좋은 것 같다. 왜냐하면 파리에서는 지하철로 여행하기 정말 힘들다. 그래서 나는 여기(런던)서 차이점을 발견하려고 한다. 이후, 내가 파리에서 해야 할 일은 장애가 있는 사람들을 위한 이동 권리를 정부에 이야기하려고 한다.

리포터 그렇다면 (파리에서) 보통 무엇을 이용하나?

데자나복(여행객) 보통 택시를 이용한다. 아니면 가족들과 같이 버스를 이용한다.

리포터 엘리자베스 라인과 같은 지하철을 평소에 이용하고 싶은가?

데자나복(여행객) 그러고 싶다. 왜냐하면 더 빠르기 때문이다.

데자나복씨는 여행을 다니는 중이라서 짧은 인터뷰를 끝으로 마무리했다. 엘리자베스 라인을 타고 같이 이동하면서 나누었던 대화 속에서 유럽에 거주하는 장애인으로서 엘리자베스 라인이 개통된 것을 매우 기뻐했고, 택시를 이용하지 않고 홀로 떠나는 여행은 처음이라고 하며 이에 대해 블로그를 쓸 예정이다라고 한다.

다. 기관 인터뷰

엘리자베스 라인 프로젝트에 참여한 여러 스튜디오 중에서 열차 내 좌석 패브릭 디자인을 맡은 웰레스 시웰(Wallace Sewell) 패브릭 스튜디오의 디자이너 엠마(Emma)와 해리엇(Harriet)씨와 이메일로 인터뷰하게 되었다. 내가 미리 질문지를 보내면, 답변하는 방향으로 진행이 되었다.



엘리자베스 라인 좌석 직물 디자인⁷⁾

웰레스 시웰 디자인 스튜디오는 2010년 런던교통공사 주관의 디자인 대회에서 우승해 기존의 다른 지하철 의자 패브릭을 디자인한 스튜디오다. 이번에는 런던교통공사로부터 의자 패브릭인 모켓(Moquette)⁸⁾ 직물의 디자인을 요청받아서 작업했다고 한다. 이 프로젝트에서 두 디자이너는 디자인이 기차의 일부로서 정체성을 담을 수 있게 여왕을 상징하는 보라색을 전체적으로 사용해야 했다고 한다. 보라색은 어려운 컬러지만 프로젝트 참가 디자이너 중 한 명인 엠마(Emma)는 흔쾌히 도전해 보고자 했다고 한다. 전체적인 인상은 보라색이지만 자세히 보면 핀스트라이프 문양으로 빨간색, 파란색, 주황색, 그리고 초록색을 사용했다고 한다. 이는 빠른 속도를 자랑하는 엘리자베스 라인의 스피드를 핀스트라이프로 표현한 디자인에 다른 지하철의 컬러들을 섞어 크로스레이인 엘리자베스 라인과 다른 지하철의 융화를 담았다고 한다. 패브릭 디자인은 엘리자베스 라인의 승차 역 중 하나인 스트랫포드(Stratford) 역에서 발견한 한 건물이 가진 그리드 라인에 영감을 받아 그것과 동일하게 디자인을 했다고 한다. 또한, 좌석 원단 디자인을 할 때 꼭 고려했어야 하는 사항이 색이 얇은 부분을 포함해 디자인하는 것이었다. 이러한 부분은 시각장애인 분들이 진한 회색의 열차 내부 손잡이 기둥을 쉽게 발견할 수 있도록 하는 것이라고 한다.

7) 사진 출처 : Emma and Harriet, Wallace Studio

8) 8모켓(Moquette) : 보풀이 있는 직물로 의자에 많이 사용되는 직물이다. (네이버 언어 사전)

마무리하며

리포터 본인은 엘리자베스 라인이 공개된 후 종종 이용하면서 시설이 넓고 쾌적하며 승차감이 좋다는 생각을 막연히 해왔다. 디자인 리포터로서 이용객들의 이용 경험과 엑세서블 디자인에 집중하여 조사를 하면서 평소에는 생각하지 못했던 이용객 편의를 위한 작은 디자인 요소들을 생각할 수 있는 계기가 되었다. 본 리포트를 정리하면서 런던의 오래된 지하철과 엘리자베스 라인을 비교하며 느낀 부분을 몇 가지로 정리해 보고자 한다.

첫째, 열차와 역들의 인테리어 디자인

기존의 지하철들은 짧게는 몇십 년에서 길게는 200년에 가까운 긴 역사를 가지고 있는 만큼 열차들의 생김새가 다르고, 각 지하철 역들은 저마다의 정체성에 맞는 모습들을 하고 있다. 가장 먼저 지어진 지하철인 베이커루 라인(Bakerloo line)과 베이커 스트리트 역(Baker Street Station)을 예로 보면, 모든 지하철 호선과 비교해서 가장 작은 열차 크기를 가지고 있다. 이는 1800년대의 영국 평균 키가 작았던 것과 관련이 있다. 또한, 런던 지하철의 정체성을 보여주는 로고에서도 볼 수 있듯이 (런던 지하철 로고는 지하철 정면의 모습 원의 형태와 지하철 옆면의 모습은 긴 라인을 구성으로 디자인되었다) 베이커루 라인 열차는 가장 둥근 형태를 갖추고 있다. 지하철 플랫폼을 살펴봐도 정원에 가까운 둥근 형태의 천장을 가지고 있으며, 굉장히 낮다. 또한, 플랫폼도 일자가 아닌 둥근 선을 따라 지어져 있어, 열차와 플랫폼 사이의 갭이 일정하지 않다. 가장 벌어진 갭은 240mm의 신발을 신는 리포터의 발이 빠질 정도로 갭 차이가 크다. 또한, 플랫폼의 벽면에는 베이커 스트리트의 특징으로 꾸며져 있는데, 이 역이 설록으로 유명한 만큼 설록 실루엣이 곳곳에 그려져 있다. 베이커루 라인은 각 역들이 고딕 스타일로 꾸며져 있으며, 몇몇 유명 역들은 타일 디자인으로 정체성을 그려낸다.

반면, 엘리자베스 라인은 가장 최근 지어진 지하철 호선으로 모던하고 일정한 디자인으로 통일성을 유지하며 모든 역들이 이어졌다. 밝은 회색과 매트한 재질의 재료를 벽면에 이용했다면 반대로 안내판은 빛나는 유리 재질의 상반된 성격으로 쉽게 눈에 띄어 읽을 수 있도록 하였다. 모든 안내판의 디자인이 굉장히 간결하고 군더더기 없으며 물체 간 간격이 정확하게 일치하여 굉장히 정돈된 모습을 볼 수 있다. 열차 안은 앞서 리포트에서도 언급했듯 열차 내 조명을 중심으로 좌우대칭으로 디자인된 모습이 보인다. 디자이너의 시선으로는 엘리자베스 라인의 인테리어 디자인이 마치 어도비(Adobe) 편집 디자인 프로그램의 작업 화면에 들어와 있는 것처럼 느껴졌다. 전체적으로는 미니멀리즘 스타일로 가독성을 높이고 새롭고 깔끔한 공공시설로서의 이미지가 부각이 된다. 정돈된 모습의 인테리어가 이용객의 사용 경험에 긍정적 효과를 높이는 것을 알 수 있다.

둘째, 열차 내부 안내문 디자인이 보여주는 과거와 현재의 공공시설 이용 변화

먼저 언급한 베이커루 라인은 1907년에 개통된 최초의 지하철이다. 지금도 그때 그 열차를 사용하는 것은 아니지만 현재 50년 정도가 되어 굉장히 넓고, 영국의 1970년대의 지하철 사용을 엿볼 수 있다. 맨 먼저 지하철 내부에 붙어있는 특별 금지 스티커들을 보면 베이커루 라인에는 지하철 내

흡연 금지나 술 마시기 금지가 곳곳에 붙어있다. 반면에 엘리자베스 라인 열차 내에는 앞 좌석에 발 올려두기 금지라는 안내문만 붙어있다. 이를 통해 지하철/기차 이용객들의 행동 변화와 함께 발전된 시민의식을 살펴볼 수 있었다는 것을 알 수 있다. 변화하는 현대인들의 일상과 시민의식에 따라 발전하는 안내문 디자인이 재미있다.

셋째, 변화하는 현대인들의 삶의 방식에 도움이 되는 공공시설

런던은 세계적으로 높은 집값으로 인해 다양한 거주 형태를 엿볼 수 있다. 집 혹은 방을 구하는 웹사이트에 들어가면 심심찮게 볼 수 있는 방 렌트 포스팅 중에는 주말 제외 주 5일만 거주하기를 원한다는 부동산 글을 볼 수 있다. 타 도시에 거주하면서 출근하는 월요일부터 금요일까지 주 5일만 런던에서 생활하는 사람들을 위한 렌트 현상이다. 코로나 이후 많은 회사들이 하이브리드 출근제가 정착이 되고 있는 만큼 더욱 다른 도시에 거주하면서 런던으로 주에 며칠 만 출근하는 인구들이 늘어나고 있다. 이러한 현대인의 변화하는 삶과 사회 현상에서는 도시와 도시 사이의 연결성과 더욱 빠른 속도의 대중교통을 중요시한다. 그렇기에 지하철 이용처럼 쉽지만, 기차가 가진 장점인 빠른 속도로 운행하는 엘리자베스 라인이 더욱더 많은 사랑을 받는 것 같다. 실제로 엘리자베스 라인 종점 중 하나인 레딩(Reading) 지역에 거주하는 친구는 엘리자베스 라인을 타고 20분 만에 런던에 도착하기 때문에 런던으로 출근하고 있다.

글쓴이는 엘리자베스 라인을 타며 이동하지는 않아서, 이 엘리자베스 라인 프로젝트의 모든 사람들을 포용하는 대중교통 만들기가 과연 성공적인지에 대해서 평소에 잘 느끼지 못했다. 하지만 조사차 엘리자베스 라인이 지나가는 다양한 역들을 방문하고 관찰하고 인터뷰를 하면서 런던의 새로운 대중교통인 이 엘리자베스 라인이 뛰어난 시설과 빠른 스피드뿐만 아니라 긍정적인 이용객들의 사용 경험을 높이기 위해, 전체적인 인테리어 및 디자인을 굉장히 신경을 썼다는 점을 찾을 수 있었다.

또한, 새로운 크로스레일이라는 개념의 기차가 인근 도시 거주민과 출퇴근 이용자들에게 많은 도움을 주고 있다는 것을 확인할 수 있었고, 모든 이들을 위한 접근성을 중요시한 정책으로 정말 많은 수의 여행객과 휠체어 유저가 이 엘리자베스 라인을 이용하는 것을 볼 수 있었다. 이에 인터뷰에 참여해 주신 데자냐복씨와 같은 유럽에서 활동하는 장애인 인권가가 찾아와서 엘리자베스 라인을 이용해 여행해볼 정도로 세계의 기대와 큰 관심을 받고 있는 것을 느낄 수 있었다. 이는 단순히 물리적으로 현대인들에게 도움을 주는 새로이 기술적으로 발전된 공공시설일 뿐만 아니라, '공공시설'이 갖추어야 할 다양성을 위한 노력과 포용력 보여준다고 생각한다.

2023 서울디자인리포터

이수연

런던 골드스미스 대학 졸업 후 런던 사치 갤러리에서 6개월 PR인턴과정을 마쳤으며,
한국과 외국을 잇는 문화 산업 증진에 기여하는 글로벌 디자이너를 꿈꾸고 있다.





무장애(Barrier Free)와 유니버설 디자인
관점에서 바라본 맨체스터 도시 디자인

MANCHESTER
ENGLAND



영국 맨체스터

노다예 dnoh111@yahoo.com

1. 들어가며

Manchester Firsts, 최초라는 수식어가 항상 붙은 맨체스터

맨체스터(Manchester)는 영국 북서부에 위치한 도시로 역사적으로 산업혁명의 시작점이자 중심지로 잘 알려져 있다. 수십 년 동안 혁신, 경제, 반짝이는 아이디어로 항상 새로운 길을 개척해 온 맨체스터는 그 어떤 도시보다 '최초'라는 수식어가 잘 어울리는 도시다.

영국에서 가장 먼저 무료로 운영되는 공공도서관을 운영하기 시작하였으며 세계 첫 철도가 개발되어 오늘날 모두가 알고 있는 통근(Commute) 개념 또한 이곳에서 시작되었다. 축구를 중심으로 한 스포츠 도시라는 수식어 외에도 문화적으로 영국에서 리버풀 다음으로 가장 음악적인 도시로 알려져 있으며, 오아시스 같은 다수의 훌륭한 밴드를 배출했을 뿐 아니라 매드체스터(Madchester) 사운드라는 정통 팝, 사이키델릭과 애시드 하우스가 섞인 새로운 음악 장르가 태어난 곳이다. 최초의 컴퓨터 또한 이곳에서 개발되었고 그 누구보다 일찍 여성 참정권 운동이 시작된 도시이기도 하다. 항상 '최초'라는 수식어가 붙는 맨체스터의 혁신과 역사 때문이라도 이 도시는 면밀히 살펴보고 배워야 할 요소가 많다.

Accessibility, 접근성을 위한 디자인

한국에서 최근 몇 년간 '노키즈존(어린이 제한 구역)'과 관련된 여론이 뜨겁기도 하고,¹⁾ 2021년 12월부터 전국장애인차별철폐연대(전장연)를 중심으로 한 지하철 시위가 보고서를 작성하고 있는 2023년인 지금까지도 계속되고 있어²⁾ 접근성이라는 주제가 시의성이 있다고 판단했다. 또, 최초의 기차나 공공도서관과 같은 대표적인 공공시설물을 운영해온 도시 맨체스터의 상황이 어떠한지 궁금했다. 필자는 곧 두 돌이 되는 어린아이를 둔 부모로서, 그리고 현재 맨체스터에서 생활하고 있는 서울디자인리포터로서 유모차를 끌고 영유아를 데리고 다니며 맨체스터의 접근성이 어떠한지 살펴보았다.

현 보고서를 통해 공공시설뿐 아니라 문화시설과 상업시설을 두루 살펴봄에 맨체스터에서 약자, 장애인, 어린이, 임산부, 외국인 등 모두를 대상으로 디자인하는 유니버설 디자인과 무장애, 즉 배리어프리 디자인이 어떤 방식으로 추진되고 있는지 살펴보려고 한다. 이를 통해 한국에서 접근성 관련 디자인이 더 발전할 수 있도록 자료를 모으는 것이 해당 보고서의 최종 목적이다.



MANCHESTER
CITY COUNCIL

도시 맨체스터 공식 로고³⁾

1) 출처 : 김자아, "CNN "출산을 골짜 한국에 '노키즈존' 성행... 아이 낳기 꺼리는 요인", 동아일보, 2023년 6월 26일, https://www.chosun.com/international/international_general/2023/06/26/4UMMD3CIXVHOBPVNDNM3IMKCFIE/

2) 출처 : 정연옥, "지하철 시위를 바라보는 우리 사회의 두 시선", KBS뉴스, 2023년 5월 16일, <https://news.kbs.co.kr/news/view.do?ncd=7676249>

3) 이미지 출처 : <https://www.manchester.gov.uk/>

2. 도시의 추진 배경

유럽에서 접근성이 가장 뛰어난 도시가 목표

맨체스터시(Manchester City Council)는 유럽에서 가장 접근성 있는 도시로 인정받는 것을 목표로 하고 있으며,⁴⁾ 오랫동안 장애인의 접근성을 개선하기 위해 노력해 왔다. 실제로 2000년 1월, 맨체스터시는 장애인 단체와 협력하여 『접근성을 위한 디자인 매뉴얼(Design for Access Manual)』이라는 제목으로 접근성을 위한 첫 번째 디자인 매뉴얼을 제작하여 발표한 바 있으며, 이 도시사업은 맨체스터시의 “도시의 접근성 2000(City’s Access 2000)” 도시 전략의 일부로 추진되었다. 이후, 2003년 12월, 유럽 장애인의 해를 맞이하여 맨체스터시는 두 번째 매뉴얼 『접근성을 위한 디자인 매뉴얼 2』를 제작하여 맨체스터시 공식 웹사이트⁵⁾를 통해 무료로 배포하고 있다.



Design for Access Manual 2 표지 이미지⁶⁾

3. 추진 현황 및 결과

가. 추진현황

맨체스터시의 접근성 관련 디자인 매뉴얼의 제작 시점으로부터 벌써 20여 년이 지났다. 오늘날 맨체스터시의 접근성은 어떠한가? 맨체스터시의 공공시설과 상업시설, 그리고 문화시설을 두루 살펴봄에 접근성을 중심으로 맨체스터시의 현황을 살펴보았다. 한국에서도 접하기 쉬운 사례는 생략하고 접하기 힘든 부분들 위주로 추진 현황을 소개하고자 한다.

4) 출처 : Manchester City Council, Design for Access 2, 2000년, 1p

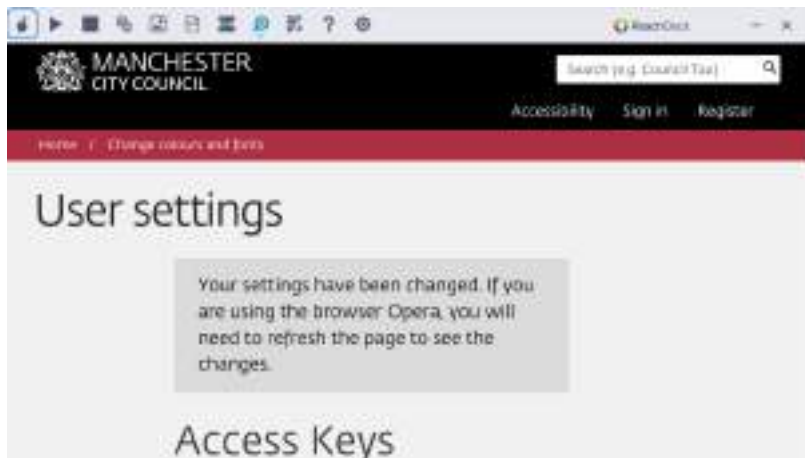
5) 출처 : https://www.manchester.gov.uk/info/200041/equality_and_diversity/5885/our_approach_to_equality/8

6) 이미지 출처 : https://www.manchester.gov.uk/downloads/download/5366/design_for_access_2

1) 공공시설 사례 : 맨체스터 중앙도서관(Manchester Central Library)과 웹 접근성

이 공공도서관은 1934년에 처음 문을 열었다. 모두에게 열려있으며, 나이나 국적, 신분에 상관없이 자유롭게 도서관 이용이 가능하다. 건물의 접근성 차원에서 휠체어 및 유모차를 위한 경사로와 자동문, 각 층으로 이동할 수 있는 엘리베이터가 있다. 모든 전시 및 공용 공간, 회의실은 휠체어 접근이 가능하며, 모든 층에 장애인 전용 화장실이 있다. 애완견을 동반한 이들을 위해 요청 시 애완견을 위한 식수를 제공하고 있다. 이외에도 시각 장애인을 위한 큰 글자 책(Large Print)과 온라인 예약 서비스를 제공하고 있다.

맨체스터 중앙도서관에서 가장 흥미로웠던 것은 홈페이지의 웹디자인과 콘텐츠 접근성 부분이다. 맨체스터시 소속으로 운영되는 모든 공공시설물의 공식 홈페이지에는 'Accessibility(웹 접근성)'라는 메뉴가 존재한다.⁷⁾ 웹 접근성에 대한 설명을 보면 그들의 세심한 배려가 돋보인다. 예를 들어, 시각장애와 같은 장애가 있는 사람들을 위해 온라인상의 활자 크기를 확대할 수 있도록 프로그래밍이 되어있고, 그것마저 어려운 사람들은 소리로 들을 수 있도록 친절하게 디자인 되어있다. 더 나아가, 아직 개선하지 못한 부분에 대해서도 언급되어 있으며, 불편 사항은 신고하면 14일 내로 답변받을 수 있도록 안내되어 있다. 이러한 웹 접근성은 2018년 만들어진 '웹콘텐츠 접근성 가이드라인 2.1(Web Content Accessibility Guidelines, WCAG 2.1)'⁸⁾을 따르고 있다.



맨체스터시 소속 공공시설물 공식홈페이지 웹접근성 설정 페이지⁹⁾

2) 상업시설 사례 : 작은 매장도 배리어프리

현 보고서에 담긴 사례는 맨체스터에 있는 테스코(Tesco) 매장 중에서도 공간이 작은 매장에 속한다. 좁은 공간의 상업시설임에도 휠체어/유모차가 다닐 수 있도록 노출형 리프트를 설치한 점이 눈에

7) 참고 : 맨체스터시, <https://www.manchester.gov.uk/accessibility>

8) 참고 : W3C, 2018년 6월 5일, <https://www.w3.org/TR/WCAG21/>

9) 이미지 출처 : 맨체스터시, <https://www.manchester.gov.uk/accessibility>

된다. 매장의 규모나 크기에 상관없이 모든 테스코 매장을 배리어프리로 만들겠다는 의지와 노력이 돋보인다.



휠체어/유모차를 위한 테스코 매장의 엘리베이터 ©노다에

3) 다양한 체격을 배려한 맨체스터 쇼핑몰의 기저귀 교환대

맨체스터 시내 중심에 위치한 안데일 쇼핑센터(Andale Market)에는 다양한 높낮이의 기저귀 교환대가 설치되어 있다. 이곳에서 기저귀 교환대는 남자 화장실이나 여자 화장실에 속해있지 않고 따로 배치되어 있어 부모가 성별 상관없이 함께 들어갈 수 있다. 또, 기저귀 교환대가 4~6개씩 설치되어 있을 정도로 공간도 넓어 보호자가 여럿이 함께 들어갈 수 있어 편리하다. 한국에서 볼 수 없었던 이 공중화장실의 새로운 특징은 기저귀 교환대의 설치 높이이다. 다양한 인종의 체격을 가진 사용자들이 이곳을 사용하기 때문에 기저귀 교환대의 설치 높이도 그에 맞게 다양하게 한 그 세심함이 눈에 띄었다.



다양한 높이로 설치된 기저귀 교환대 ©노다에

4) 문화시설 사례 : 다양한 방식의 예술 접근성을 제공하는 맨체스터 미술관(Manchester Art Gallery)

맨체스터 도심에 위치한 국립미술관 맨체스터 미술관은 1824년에 설립되었으며, 매일 무료로 이용할 수 있다. 이곳은 약자나 장애인, 영유아와 어린이를 위해 미술을 다양한 방식으로 즐길 수 있도록 세심한 맞춤 서비스를 제공하고 있다.

청각 장애인을 위해서는 수어(영국 영어)로 진행되는 갤러리 투어가 정기적으로 진행되고, 모든 이벤트에 영국 수어 통역사를 무료로 예약할 수 있게 되어있다. 시각 장애인 및 부분 시각 장애인을 위해서는 전시 작품에 대한 자세한 정보를 제공하는 큰 글자 가이드(17포인트 폰트 크기)가 전시 공간 곳곳에 배치되어 있으며, 또, 이들을 위해 특별히 고안된 프로그램을 운영하고 있다. 예를 들어, 모든 감각을 사용해 예술을 탐구하는 <메이킹 컨버세이션(Making Conversation) 워크숍>이 매달 진행¹⁰⁾되고 있다. 그뿐만 아니라 오디오 설명이 포함된 큐레이터 투어를 정기적으로 제공하고 있다. 청각 장애인의 안내견 또한 미술관 출입이 가능하며, 맨체스터 중앙도서관과 마찬가지로 요청 시 안내견을 위한 식수가 제공된다.



곳곳에 배치된 노인, 시각장애인 및 부분
시력 장애인을 위한 큰 글자 가이드
©노다예



모든 감각을 사용해 예술을 탐구하는
<메이킹 컨버세이션(Making Conversation) 워크숍>에서 큐레이팅한 전시,
이 곳 작품은 QR 코드를 통해 오디오로만 작품설명을 들을 수 있다. ©노다예



나. 추진 결과

맨체스터시에서 제작한 접근성을 위한 매뉴얼에서 시작해 도시의 도로, 공공, 문화, 상업시설들을 두루 돌아다니며 맨체스터시의 접근성에 대한 추진 현황을 살펴보았다.

구체적인 접근성 디자인 매뉴얼의 힘

비교적 새로 만들어진 도시도 아닌 이곳 맨체스터에 공공시설은 물론 상업시설과 공사 중인 도로 현장에서 휠체어와 유모차의 접근이 편리하도록 디자인된 요소들이 있어 놀랍다. 2003년에

10) 맨체스터 미술관, <메이킹 컨버세이션> 워크숍 2023년 9월, <https://manchesterartgallery.org/event/making-conversation-september/>

만들어진 매뉴얼을 자세히 살펴보면 그 이유를 알 수 있다. 모두를 위한 디자인을 해야 한다는 추상적인 내용이 아니라, 주차는 물론이고 차도, 인도, 공사 중인 도로, 거리가구(Street Furniture), 경사로, 외부/내부 계단, 보행자 전용 다리, 핸드레일, 출입구, 외부/내부 출입문, 창호, 로비, 복도, 내부 공간, 엘리베이터, 화장실, 기저귀 교환대, 샤워실, 주방, 디자인 마감, 커뮤니케이션 시스템, 간판, 길 찾기, 조명, 음향, 건물관리 및 유지, 놀이터 등 항목을 상세히 나누고 매우 구체적이며 자세한 수치와 함께 실제에 바로 적용할 수 있는 현실적인 내용을 제시한 매뉴얼의 존재는 분명 현재 맨체스터시의 시설 접근성에 큰 역할을 했을 것으로 보인다.

모두를 위한 웹 접근성

우리는 현재 오프라인보다 온라인으로 얻는 정보들이 더 많은 시대에 살고 있다. 온라인으로도 차별 없는 도시를 만들기 위해 노력하는 맨체스터시의 공식 홈페이지에 가면 그 섬세함이 인상 깊다. 최대한 많은 사람이 사이트를 사용할 수 있도록 사용자가 원하는 설정을 편집할 수 있도록 디자인했다. 예를 들어 색상, 대비 수준 및 글꼴 변경(텍스트가 화면 밖으로 흘러나오지 않고 최대 400%까지 확대할 수 있다)이 가능하며, 키보드만으로 대부분의 내용을 탐색할 수 있다. 또, 음성 인식 소프트웨어 사용이 가능하며, 스크린 리더를 사용하여 대부분의 웹사이트를 청취할 수 있다.

4. 접근성(편의성)

모두가 환대를 느끼는 도시 콘텐츠

지금까지 보고서에서 살펴본 바와 같이 맨체스터는 국적, 성별, 나이, 장애 여부 등과 관계없이 누구나 도시를 편리하게 이용할 수 있도록 온오프라인으로 다양한 장치적 배려를 해두었다. 거기에 더해 도시가 전하는 환대의 메시지, 도시가 전하는 콘텐츠의 힘도 강력하다. 곳곳에 있는 다양한 문화 콘텐츠와 사인, 메시지는 타인을 이해하게 하며 차별 없는 따뜻한 환대를 느낄 수 있게 한다.



맨체스터 중앙도서관 커뮤니티 세션, 다양한 커뮤니티를 위한 도서관의 다채로운 문화행사 ©노다에



맨체스터 미술관 장애인 화장실, 장애에도 다양함이 있음을 알려주는 문구 ©노다에



맨체스터 미술관, 성소수자를 확대하는 깃발 이미지, 약자, 장애인을 모두 환영하는 시설 ©노다예



맨체스터 행사 <Everyone Welcome> ©노다예

접근성을 꾸준히 발전시킬 평가도구, 유안의 가이드(Euan's Guide)

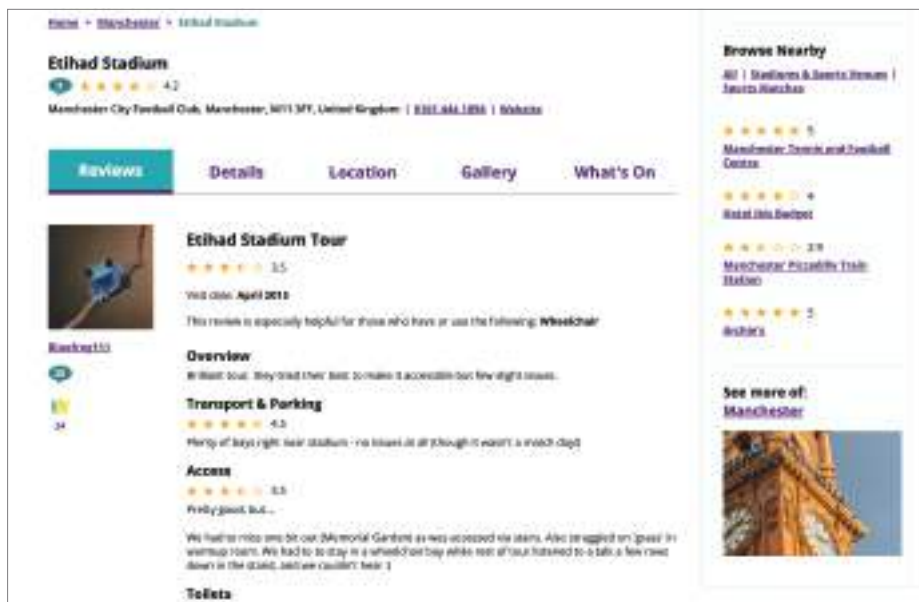
맨체스터에서 매일 생활하는 시민이나 맨체스터를 방문하는 사람들이 느끼는 맨체스터시의 접근 편의성은 어떠한가? 그리고 그것을 어떻게 평가하고 발전시킬 수 있을까?

현 보고서를 작성하기 위해 조사하면서 영국 전역의 시설들을 리뷰하고 가이드를 제공하는 유안의 가이드라는 자선 단체를 접하게 되었다. 유안의 가이드는 장애인 접근성 자선단체다. 휠체어 사용자인 유안 맥도널드(Euan MacDonald MBE)는 2013년, 운동신경질환 진단을 받고서 그의 여동생 키키(Kiki)와 함께 이 자선단체를 설립했다. 이들은 Euan's Guide.com 웹사이트¹¹⁾를 통해 장애인, 가족, 친구, 간호인이 영국과 그 외 지역 시설물들의 접근성을 검색하고 공유할 수 있는 장애인 접근성 리뷰 웹사이트를 운영하며, 현재는 수천 건이 넘는 경험담과 리뷰가 공유되고 있어 활용이 활발한 도구가 되었다. 또, 리뷰를 통해 시설들을 실제로 개선하기도 하고, 영국에서 가장 큰 규모의 접근성 설문조사를 시행하는 등 다양한 활동을 하고 있다.

맨체스터에 방문하는 방문객이나 맨체스터에서 생활하는 시민은 유안의 가이드에 제시된 접근성이 좋은 맨체스터의 관광지, 체육시설, 호텔, 식당 등을 추천받거나 리뷰를 찾아볼 수 있다.¹²⁾

11) 출처 : 유안의 가이드(<https://www.euansguide.com/>)

12) 출처 : 유안의 가이드(<https://www.euansguide.com/reviews/england/manchester-city-of/manchester/>)



유안의 가이드로 맨체스터 시티 에티하드 스타디움을 검색했을 때 볼 수 있는 리뷰¹³⁾

13) 이미지 출처 : <https://www.euansguide.com/venues/etihad-stadium-manchester-45/reviews/etihad-stadium-tour-1382>

가. 시민 인터뷰 / 안데일 쇼핑센터

리포터 간략한 자기소개를 부탁한다.

시민 보시다시피 맨체스터에서 아이를 키우는 부모다.

리포터 맨체스터에서 유모차를 가지고 다니기 편리한가? 불편한 점은 없는가?

시민 오가는 사람이 많은 교차로나 길이 좁은 경우를 빼고는 크게 불편함을 느끼지 못하고 있다.

리포터 여기 안데일 쇼핑센터는 어떠한가?

시민 엘리베이터가 층마다 다 운영되고 있고, 쇼핑몰과 연결된 모든 큰 매장들도 전부 엘리베이터가 있어 편리하게 쇼핑하러 자주 오는 편이다. 다른 곳도 그렇겠지만, 맨체스터 사람들이 유모차에 대해 배려해 주는 문화가 있어서 어려움을 크게 느끼고 있지 않다.

리포터 영유아 부모로서 안데일 쇼핑센터에서 특별히 가장 편리한 점이 있는가?

시민 쇼핑하다 보면 기저귀 갈 일이 종종 생기는데, 이곳 화장실은 다른 곳에 비해 기저귀 교환대가 여러 개 있어서 줄을 서서 기다리지 않아도 되고, 공간도 넓고 사용하기 쾌적하다고 생각한다. 또, 남/여 화장실과 분리된 공간에 따로 기저귀 교환대가 넓게 있어서 남편이랑 같이 들어가 기저귀를 갈 수 있어 편리하다. 가끔은 기저귀만 갈기 위해 이곳에 온 적도 있다.



나. 시민 인터뷰 / 맨체스터 미술관

리porter 간략한 자기소개와 함께 아이와 맨체스터 미술관을 어떻게 즐기고 있는지에 대해 이야기를 부탁한다.

시민 영국에서 일하며 두 아이를 키우는 브랜든이라고 한다. 주말이 되면 아이들과 함께 종종 이 미술관에 온다. 훌륭한 지역 미술관이다. 여러 층에 걸쳐 있는 전통적인 미술 작품도 흥미롭지만, 무엇보다도 지금 이곳 어린이 갤러리(Children's Gallery) 덕분에 아이와 여유를 찾을 수 있어 아이도 나도 행복하다. 이런 공간 덕분에 모든 사람을 위한 공간이라고 느낀다. 아, 맨 위층 끝에 있는 어린이 '놀이 공간'도 포함해서 말이다. 심지어 이 탁구대도 요즘 동향에 딱 맞는 것 같다. 또 낯선 다른 아이들과 함께 동굴을 만들 수 있는 긴 쿠션들도 참 좋다!



맨체스터 미술관 어린이 갤러리와 탁구대 ©노다예

다. 시민 인터뷰 / 맨체스터 미술관

리porter 간략한 자기소개, 그리고 접근성 관점에서 맨체스터 미술관에 대한 이야기를 부탁한다.

시민 런던에서 살고 있고 주말에 잠깐 놀러 왔다. 이곳은 참 다양한 예술이 있는 멋진 곳이다. 심지어 무료입장이라니! 무엇보다 가장 중요한 것은 과거의 노예제도, 백인이 아닌 예술가, 기후 변화 문제와 관련하여 지역의 역사와 예술의 역사를 새롭게 다시 쓰고 있다는 점이 흥미롭다. 도전적이며 아름답고, 다양성을 포함하여 정말 생각하는 힘을 기르게 하는 공간이다.

6. 마무리하며

곧 두 돌이 되는 어린아이를 둔 부모로서, 그리고 7월부터 맨체스터에서 생활을 시작한 서울디자인 리포터로서 영유아 및 어린이와의 맨체스터 생활이 얼마나 접근 가능한지 살펴보았다. 아직 이곳이 친숙하지는 않지만 본 보고서를 작성하면서 다양한 자료를 조사하고 경험하면서 도시의 접근성에 대해 한층 더 자세히 알게 되었고, 그중 한국에서도 벤치마킹할 수 있는 점들을 네 가지로 정리해 보고자 한다.

첫째, 바로 적용 가능한 명확하고 구체적인 시설물 접근성 디자인 안내서가 필요하다. 도시디자인, 건물의 시설들을 상세하고 구체적인 항목으로 나누어 실현 가능한 수치까지 제공하는 안내서가 있다면 디자이너들도, 시설물을 만들고 관리하는 관리자와 공무원들, 사업가들도 모두 소통이 수월해질 것이다.

둘째, 시민과 도시의 긴밀한 협업이다. 도시의 접근성 개선은 누군가 혼자만의 힘으로 만들 수 없는 협업의 영역이다. 『접근성을 위한 디자인 매뉴얼 2』는 맨체스터에 거주하는 장애인들, 장애인 단체, 맨체스터와 셸퍼드(Salford) 시의회 임원들로 이루어진 접근성 포럼(Access Review Forum) 회원들의 긴밀한 협업으로 만들어졌다. 또, 맨체스터시는 접근성과 관련하여 맨체스터 장애인 접근성 모임(Manchester Disabled People's Access Group)¹⁴⁾과 항상 긴밀하게 협업하고 있다. 여기에 더해 실사용자들이 끊임없이 시설의 접근성 부분을 평가할 수 있는 플랫폼도 필요하다. 영국의 경우에는 유안의 가이드와 같은 자선단체가 대표적인 사례다.

셋째, 정보 대부분을 온라인으로 얻는 오늘날 웹 접근성에 대한 고민이 시급하다. 정부(도시)가 운영하는 공공시설의 웹사이트에서 먼저 웹 접근성의 좋은 사례를 선보이고 노인, 시각 장애인, 부분 시력 장애인들을 위해 다양한 방식으로 웹을 탐색하는 방법을 제시한다면, 사기업과 다른 작은 매장들도 금세 그 선례를 따를 것이다.

넷째, 모두에게 열려있는 물리적인 시설과 친절한 웹 접근성도 중요하지만, 무엇보다 중요한 것은 모두를 환대하는 도시의 콘텐츠, 메시지이다. 도시는 국적, 인종(피부색), 사회적 소수자, 나이, 성별, 성 정체성, 성적지향, 장애, 학력, 혼인 여부, 어린이, 노인 등과 상관없이 모두의 가치관과 생각, 다양성과 각자의 취향을 존중하는 현대의 메시지를 담은 공공 행사나 전시, 지역 모임 등을 꾸준히 만들어야 시설의 접근성도 웹의 접근성도 비로소 개선될 수 있다.

2023 서울디자인리포터

노다예

2023년 8월 현재, 맨체스터에서 가족과 함께 생활하며 맨큐니언(Mancunian) 정신을 배우고 있다.

14) 맨체스터 장애인 접근성 모임 공식사이트 : <http://www.mdpag.org.uk/about-us/>





모두를 위한 디자인,
유니버설 도시·후쿠오카시를 보다

FUKUOKA,
JAPAN



일본 후쿠오카

이윤규 leeyk072@naver.com

1. 들어가며

후쿠오카시는 일본 서남단에 위치한 큐슈 지역에서 가장 인구가 많은 제1 도시로 한국은 물론 세계의 관광객들이 일본 내 세 번째로 많이 찾는 관광도시이기도 하다. 그러나 후쿠오카시는 관광도시 이전에 여러 문제를 안고 있다. 그중에 가장 큰 이슈는 인구지진(Age-Quake)이다. 유엔은 노인 인구 비율이 7%인 사회를 고령화사회(Aging Society)로, 14%를 넘으면 고령사회(Aged Society), 20%가 넘으면 초고령사회(Super Aged Society)로 분류하고 있다. 이러한 부분은 한국, 일본 등 전 세계가 안고 있는 현재 진행형의 문제이기도 하다. 따라서 이번 조사는 시의성에 맞춰 후쿠오카시가 어떻게 이 문제를 직시하고 있으며, 해결하고 있는지 그 방법을 찾아 소개하려 한다.

후쿠오카시는 유니버설 디자인의 이념 아래 ‘유니버설도시·후쿠오카(ユニバーサル都市・福岡)’라는 슬로건을 걸고 다양한 대상과 장소에서 그 이념을 실현중에 있으며, 고령자, 어린아이, 외국인 등 그리고 관광객까지 이들 모두가 공존하는 공공시설(다중시설)을 어떻게 하면 더 안전하고 편안한 환경으로 만들어 갈 것인지를 목표로 하고 있다. 이에 후쿠오카시에서 시행되고 있는 유니버설 디자인 정책에 대해 세부조사를 하였으며, 유니버설 디자인 정책에 발맞춰 현상이 어떻게 바뀌고 있는지 특정 지역을 엄선하여 방문 및 현장을 촬영하였다. 마지막으로 실제 유니버설 디자인 정책이 적용된 환경을 경험하고 있는 후쿠오카시 시민들에게 인터뷰를 실시하였다.

2. 도시의 추진 배경

후쿠오카시에서는 제8차 후쿠오카시 기본계획(2003년 책정)¹⁾에서 건강·복지 마을 조성을 추진하기 위해 건축물이나 도로, 철도역 등 생활기반의 배리어프리(Barrier Free)를 추진하는 동시에 시설이나 설비의 사용 편의나 도시 사인, 후쿠오카시 홍보물의 알기 쉬운 점 등에 대해 유니버설 디자인의 관점에서 점검, 개선을 도모해 왔다.

일본 내 저출산 고령화 속에서 고령자가 안심하고 살 수 있는 것과 더불어 비교적 젊은이의 비율이 많은 후쿠오카시에서는 1세대당 아이의 수는 감소하면서도 아이를 가진 세대수 자체는 증가하고 있기 때문에 아이를 안심하고 낳아 키울 수 있는 환경 조성이 필요했다. 아울러 유입이 지속적으로 증가하는 외국인과 여성, 장애인 등 누구나 활기차게 일할 수 있는 더 나은 환경 조성이 요구되어 시가 먼저 움직이기 시작했다.

1) 출처 : 유니버설도시·후쿠오카 직원 행동 지침



후쿠오카시를 찾는 관광객 ©이윤규



유니버설 도시·후쿠오카의 로고²⁾

후쿠오카시는 사회의 다양한 요구에 부응하여 모두에게 친절하고 누구나 웃는 얼굴로 살 수 있는 마을 만들기를 목표로 하여 탄생한 것이, “유니버설 도시·후쿠오카”라고 하는 컨셉이다.³⁾ 목표를 실현하기 위해 “어디서나, 누구라도, 자유롭게, 사용하기 쉽게”라고 하는 유니버설 디자인의 철학이 시정 운영에서 중요하다는 것을 강조하였다. 단순히 환경 조성에만 그치지 않는, “모두가 편안한, 모두에게 쉬운”이라는 슬로건으로 후쿠오카시의 프로젝트로 진행해 오고 있다. 이러한 프로젝트를 통해 누구나 살기 편한 도시를 구현하여 삶의 질을 높이고 있다. 아래 이미지와 같이 지침을 별도로 만들어 제공하고 있다. 시의 직원, 기업, 대학, 시민에게 이르기까지 후쿠오카시가 지향하는 정책 방향을 공유하여 모두가 동참하여서 한 걸음씩 나아가고 있다.



2012년 발행된 직원 행동 지침⁴⁾



후쿠오카시 직원에게 제공된 행동 표어⁵⁾

2) 출처 : 후쿠오카도시 홈페이지(<https://www.city.fukuoka.lg.jp/ucf/UD.html>)

3) 출처 : 유니버설도시·후쿠오카 직원 행동 지침

4) 유니버설도시·후쿠오카 직원 행동 지침(https://www8.cao.go.jp/shougai/suishin/jirei/cases/case_0059.html)

5) 유니버설도시·후쿠오카 직원 행동 지침(https://www8.cao.go.jp/shougai/suishin/jirei/cases/case_0059.html)

3. 추진 현황과 결과

가. 추진 현황

후쿠오카시에서는 직원을 위한 행동 지침을 구축 및 제공하여 “유니버설 도시·후쿠오카”의 개념을 실현하는 데 적극적으로 진행하였다. 아래 조사는, 2011년에 진행된 설문조사로 유니버설 디자인을 구현하는 데 필요한 것은 무엇인지 묻는 것이었다. 결과 그래프에서 나타내는 바와 같이 배려와 공감의 마음을 기르는 교육과 사회 환경을 단단히 구축해야 한다는 62.7%가 가장 많았다. 이어서 59.7%는 안전하고 쾌적한 보도와 자전거 도로를 만들어야 한다, 31.0%는 편리하고 이용하기 쉬운 전차와 버스 등을 보급해야 한다, 30.8%는 외국인이나 고령자도 알기 쉬운 안내 간판과 유도 사인을 정비해야 한다, 26.3%는 사용의 편의성을 배려한 시설을 만들어야 한다 등이 높은 응답 순으로 나타났다.



2011년 앙케이트 조사⁶⁾

여기서 놀라운 것은 당시에 요구된 조사를 기반(높은 응답 순)으로 현재의 후쿠오카시가 실현해 왔으며 진행 중인 것이다. 현실에서 그것들이 가시화되어 시민들이 살고 싶은 도시가 되어 일본 내에서도 인기가 높은 도시가 되었다. 시는 홈페이지를 별도 구축하여 사이트 내에서 다양한 정보를 제공하고 있다. 내용을 살펴보면 장애인 그리고 비장애인이란 개념을 넘어서 수록된 자료를 제공하는 취지는 모두가 살고 싶어 하는 도시, 방문하고 싶은 도시를 시민들과 함께 만들어 나가기 위한 콘텐츠들로 구성되어 있다는 것을 알 수 있다. 아래 만화는 시민들에게 유니버설 디자인을 조금 더 쉽게 전달 및 보급하기 위해 4컷의 만화를 제작하여 보급·계발하고 있다. 또한 아래 사진과 같이 후쿠오카를 거점으로 활용하고 있는 그룹을 PR서포터로 임명하여 이들의 홍보를 통해 시민들에게 적극적으로 다가가고 있으며, 이뿐만 아니라 10대 이상의 젊은 세대들에게도 쉽게 접근할 수 있는 전략으로 다양한 SNS를 통해 시의 정책을 전달하고 있다. 이중 특히 눈에 띄는 것은 일본 내 지자체 최초로 ‘후쿠오카 유니버설 매너 검정’이라는 강좌를 만들어 자격증을 취득할 수 있도록 한 것이다.

6) 유니버설도시·후쿠오카 직원 행동 지침 (https://www8.cao.go.jp/shougai/suishin/jirei/cases/pdf/59/case_0059_01_02.pdf)

후쿠오카시에서 지향하는 목표를 실현하기 위해서 시설 정비 등의 하드웨어적인 면뿐만이 아니라 시민 개인의 배려심을 키우는 프로그램이다. 내용으로는 고령자와 장애인을 마주 보는 기본적인 방법을 배우는 것, 장애인 당사자인 강사가 전해주는 실제 사례, 후쿠오카시의 실례로부터 마을 안의 유니버설 디자인을 발견하는 코스, 코로나 속에서의 유니버설 매너 등 다양한 교육으로 구성되어 있다. 끝으로 공통의 심볼 마크를 개발하여 보급 및 확산하고 있다. 외형적으로는 알 수 없는 내부 장애인이나 난치병이 있는 분, 의족이나 인공 관절을 사용하는 분 등 주위의 배려가 필요하다는 것을 알릴 수 있는 마크다(JIS규격). 그리고 오스토 메이트 즉, 장루, 요루 환자를 위한 설비를 나타내는 마크를 제작·배치하여 다목적 화장실을 이용하는 일반인들에게도 배려해 줄 것을 표시하고 있다.



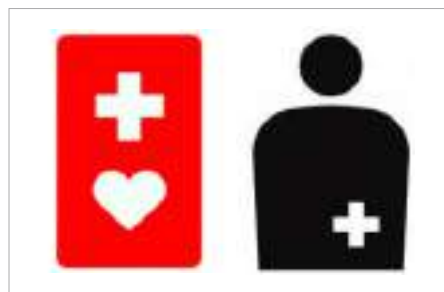
만화로 이해하는 유니버설 디자인⁷⁾



후쿠오카시의 PR 서포터⁸⁾



후쿠오카 유니버설 매너 검정⁹⁾



헬프 마크¹⁰⁾ 및 오스토메이트 마크

나. 추진 결과

후쿠오카시에서 현재와 같은 정책을 공표한 지 약 20년 이상이 지난 현시점에서 후쿠오카시에는 어떠한 변화가 있었을까? 수많은 관광객이 방문하며 질병에 따라 다양한 이해 관계자들이 있는 현실 속에서 크고 작은 변화들이 있었을 것이다. 이중 우리나라에 아직 보편화되지 않은 시설을

7) 이미지 출처 : 후쿠오카 도시 홈페이지(<https://www.city.fukuoka.lg.jp/data/open/cnt/3/32318/1/ep1.pdf?20230807101014>)

8) 이미지 출처 : 후쿠오카 채널 유튜브(<https://www.youtube.com/watch?v=3d5d1KXcN2E>)

9) 이미지 출처 : 후쿠오카 유니버설 매너 홈페이지(https://universal-manners.jp/fukuoka_city)

10) 이미지 출처 : 후쿠오카 도시 홈페이지(<https://www.city.fukuoka.lg.jp/ucf/UDmark.html>)

살펴보고자 한다. 다목적 화장실과 관련된 부분이다. 이 공간과 연결되는 동선이 어떻게 매끄럽게 연결되어 있는지, 그리고 다목적 화장실에 구성된 제품을 보기로 한다. 아울러 앞서 추진 현황에서 설명한 오스토 메이트의 대응을 어떻게 적용하고 있는지 조명하고자 한다. 일반인에게는 매우 생소한 장루·요루 장애는, 일반인에게는 너무나 쉬운 외출이 이 장애가 있는 이들에게는 너무나 고민되고 힘겨운 여정이 된다. 이들은 대변 기능 또는 배뇨 기능의 장애로 장루 또는 요루를 시술해 일상생활이나 사회 활동에 제약을 받는다. 장루·요루 장애는 대부분 암으로 발생하는 후천적인 장애이자, 내부 기관 장애로 외관상으로는 드러나지 않는다.¹¹⁾ 그러나 최근에는 20~30대 젊은 세대들에게서 크론병 발병률이 증가함에 따라 앞으로는 동 질병이 더욱 증가할 것으로 예상된다. 이러한 이유로 오스토 메이트의 외부활동 시 발생할 수 있는 위급상황에 대응 가능한 환경 구축이 필요하다. 그러나 현실은 너무나 안타까운 실정이다. 보건복지부에 의하면 2021년 12월 말 기준으로 장루·요루 등록 장애인인 16,012명이다. 그러나 이들을 위해 국내에 설치된 인공항문세척 시스템을 갖춘 공공화장실은 단 3곳에 불과하다.



편의시설로 안내하는 픽토그램 ©이윤규



다목적 화장실 외부에 표시된 안내 ©이윤규



오스토메이트 및 점자표시 ©이윤규



어린이 화장실 및 유아휴게실 안내 ©이윤규

11) 출처 : 한국장애인개발원(<https://www.koddi.or.kr/>)



충분한 공간이 확보된 다목적화장실 ©이윤규



가변형 기저귀 교환대 ©이윤규



인공항문 세척기가 설치된 모습 ©이윤규



인공항문 세척기의 독립 제품 ©이윤규

4. 접근성(편의성)

이번 조사를 위해 후쿠오카시 내에 있는 특정 시설 한 곳을 정했다. 작년에 지어진 상업시설로 장애 여부, 성별, 연령 등에 관계없이 누구나 시설 공간에 접근할 수 있도록 배려하였다. 첫 번째로 주목하고 싶은 것은 대중교통 시설과의 연계성이다. 우리나라에서 최근에 지어진 건물을 보면 전철로 연결되어 있어 접근성이 높다. 그러나 경사로 혹은 계단 등에 단차가 있어 휠체어 또는 유모차로 접근하는 것이 어려운 실정이다. 반면, 이 시설에는 아래 사진과 같이 정류장이 시설과 맞닿아 있어 대중교통 이용이 편리하도록 연결되어 있다. 예를 들면 이용자가 버스에서 하차한 후 시설 내부로 편하게 진입할 수 있다. 이는 접근로 바닥에 아무런 장애물이 존재하지 않기 때문이다. 촬영 당시에도 많은 관광객들이 정류장을 통해 쉽게 접근하는 것을 직접 볼 수 있었다.



승강장과 연계된 모습 ©이윤규



대중교통과 연결되어 있는 현장 모습 ©이윤규

두 번째로 살펴볼 것은 시설 입구와의 접근성이다. 시설을 중심으로 동서남북으로 입구가 있다. 모든 진입로에는 단차 및 경사가 존재하지 않는다. 휠체어 이용자는 물론 워커 이용자, 유모차 이용자 등 다양한 이해 관계자들이 너무나 쉽고 편하게 진입하고 있다. 이는 시설의 계획 당시부터 적용되어 있기에 시각적으로도 상당히 정돈된 모습이다.



서쪽 출입구의 개방된 모습 ©이윤규



충분히 확보된 메인 출입구 ©이윤규

가. 시민 인터뷰

리포터 인터뷰에 응해주어서 감사하다. 이름을 알려주기를 바란다.

시민 야마미라고 한다.

리포터 만나서 반갑다. 혹시 유니버설 디자인에 대해 알고 있는가?

시민 알고 있기로는 이른바 즉 나와 같은 장애인과 비장애인이 함께 사용할 수 있도록 해주는 거 아닌가?

리포터 그렇다. 이곳은 자주 오는가?

시민 지금까지 3번 정도 온 것 같다.

리포터 오늘은 어떻게 왔는가?

시민 장애인 체육관에 차를 대고 운동할 겸 휠체어로 20분 걸려서 왔다. 나는 전 장애인 배드민턴 국가대표 선수다.

리포터 20분에 걸쳐서 이곳에 올 수 있는 환경이 구축되어 있다니 놀랍고 부럽다.

리포터 이곳 시설은 어떤가? 어떤 부분에서 편리하다고 느껴지는가?

시민 매우 만족하고 있다. 우선 나와 같은 휠체어 이용자가 다닐 수 있도록 단차가 없고 통로 공간이 다른 곳과 비교해서도 넓기 때문에 편하게 이용이 가능하다. 돈키호테를 아는가? 그곳은 예전만 해도 단차라든지 좁아서 “난 이제 거기 안 가”라고 했다. 그러나 지금은 내부 환경이 많이 개선되었다고 생각한다.

리포터 또 다른 부분도 있을까?

시민 꽤 많다, 그 외에도 다목적 화장실이 매우 편리하다. 이곳의 모든 화장실에는 다목적 화장실이 같이 있다. 그리고 일반 화장실 내부도 넓게 확보되어서 다목적 화장실에 다른 이용자가 있을 경우에는 일반 화장실을 이용하기도 한다. 나와 같은 휠체어 이용자에게는 화장실이 매우 중요하기 때문이다.

리포터 그렇다. 그리고 보니 모든 일반 화장실 옆에 다목적 화장실이 같이 있다.

시민 그리고 저쪽 바닥을 보면 직물로 깔려 있다.

리포터 카펫처럼 말인가?

시민 맞다. 일반적으로는 바닥이 딱딱한데 이곳은 그렇지 않아서 어린아이들이나 고령자, 이동 약자에게 안정감을 주는 것 같다고 생각한다.

리포터 아, 그렇다. 다시 보니깐 바닥의 컬러도 되게 편안한 느낌을 주고 있다. 인터뷰에 응해 주어서 대단히 감사하다.

나. 시민 인터뷰

리포터 인터뷰에 응해주어서 감사하다. 이름을 알려주기를 바란다.

시민 이와나가라고 한다.

리포터 만나서 반갑다. 혹시 유니버설 디자인에 대해 들어본 적 있는가?

시민 모든 사람들이 편하게 사용하는 거? 자세히는 모르겠다.

리포터 나도 그렇다고 생각한다. 이곳 시설에 많은 사람들이 방문하나?

시민 많은 고객들이 방문한다. 오픈한 지 1년 정도 됐다. 요즘은 외국 관광객분들이 많이 방문한다. 넓고 깨끗해서 방문객이 꽤 많다.

리포터 이동 약자분들의 방문 수는 어느 정도인가?

시민 지금 지나가시는 분도 그렇지만 휠체어 타시는 분도 많고 워커를 끌고 오시는 할머니, 할아버지, 그리고 베이비카(유모차)를 이용한 고객분도 많다. 그리고 이곳 내부 시설은 조명도 따뜻하고, 다양한 고객들을 위한 편의 시설이 준비되어 있다. 그래서 더 많이 방문하는 것 같다고 생각한다.

리포터 정말 그런 것 같다. 의견 주어서 많은 도움이 되었다. 인터뷰 감사하다.



시민 인터뷰 대상자 A ©이윤규



시민 인터뷰 대상자 B ©이윤규

마무리하며

본인은 디자이너이자 그리고 디자인 연구를 진행하고 있는 학생의 입장이기 때문에 언제나 환경과 사물을 조금 더 자세히 관찰하고 있다. 그러나 이번에 리포터로서 현장을 조사하면서 조금 더 다양한 사용자의 입장에서 생각하며 관찰을 해보니 일본의 정책과 현상의 모습이 더욱더 눈에 들어왔다.

첫째, 정책적 지침이 세워져야 한다. 후쿠오카시는 구축된 지침에 따라 공공기관, 학교, 기업 등 모두가 한 방향으로 바라보도록 시가 운영하고 있었다. 시는 “유니버설 도시·후쿠오카”라는 슬로건을 만들어 목표를 세웠다. 그리고 유니버설 디자인이라는 개념이 단순히 장애인만을 위함이 아닌 “모두가 편안한, 모두에게 쉬운” 생활을 실현하는데 바탕이 된다는 것을 교육하고 있다. 우리나라에서는 익히 알고 있는 것과 같이 일본은 초고령사회로 진입한 나라이기 때문에 고령자들에게 초점이 맞춰져 있을 것으로 생각한다. 그러나 후쿠오카시만 보더라도 어느 한 대상자를 위한 것이 아닌 관광객, 외국 근로자 등을 포함한 다양한 이해 관계자를 기반으로 한 정책과 이를 실현하기 위해 적극적으로 다양한 방법을 시도하고 있다는 것이다.

둘째, 우리 정부가 정책 발전을 위해 후쿠오카시의 홍보 전략을 벤치마킹하길 바란다. 유니버설 디자인이라는 철학 혹은 개념을 국내에 확산시킬 필요가 있다. 앞서 현황에서 거론한바 같이 후쿠오카시는 만화로 된 유니버설 디자인 개념의 소개, SNS 및 서포터즈 등을 활용하고 있다. 현재 우리나라는 전 세계가 부러워하는 문화강국이다. 따라서 영상, 홍보물, 혹은 연예인을 통해 유니버설 디자인이라는 개념을 전파하는 것이 쉬울 수 있다. 이 정책이 왜 좋은 건지, 우리 국민에게는 어떤 이점이 있는지 쉽게 인지가 되도록 확장되길 바란다.

셋째, 다양한 이해 관계자들이 한자리에 꾸준히 모이는 것을 제안한다. 우리나라도 이와 관련해서 진행하고 있을 것이다. 그러나 그 횟수에 대해 지적을 하고 싶다. 그리고 정기적으로 모이되 가능한 단시간 내에 다시 한자리에 모이는 것을 추천하고자 한다. 이유는 한 가지의 문제를 함께 해결하고자 할 때, 의견이 취합되어 고민하고 해결하는 것이 그리 단순하지 않다는 것이다. 시간을 두고 함께 조사하며 다양한 입장에서 의견을 개진하며 수정하고 수립하고 또다시 수정하는 반복적인 행위가 필요하다. 따라서 이곳에서 경험한 것을 바탕으로 거론한다면 약 4개월 동안 매주 혹은 격주로 이해 관계자들이 모여 의견을 공유할 때야 비로소 문제가 보이고 해결할 수 있는 다양한 해법이 제시된다. 시간이 필요하다. 멀리 내다보고 천천히 한 걸음씩 나아갈 때 한 번 두 번 사용 해보고 실패해 그만두는 정책과 현실이 아닌 100년 이상 지속될 수 있는 유형의 산물이 창조되리라고 생각한다.

2023 서울디자인리포터

이윤규

일본의 큐슈대학 대학원 예술공학부 디자인전략을 전공 중이며

우리 인간의 미래와 다음 세대를 위해 디자인으로 무엇을 할 수 있을까 고민하는 한 사람이다.





Leikkipuisto
Leispari
Playground
Karjalainen

모두를 위한 헬싱키
놀이 서비스 디자인

HELSINKI,
FINLAND



핀란드 헬싱키

서정애 juneseo1016@gmail.com

1. 들어가며

핀란드의 수도 헬싱키에 살면서 이곳은 어린이와 약자를 배려해서 디자인된 도시라는 인상을 강하게 받았다. 도심 어디에서나 유모차와 함께 활보하는 사람을 볼 수 있다. 모든 대중교통에 유모차를 동반한 사람은 무료로 이용할 수 있고, 승하차에 불편함이 없이 설계되었다. 헬싱키에서 열리는 큰 문화 이벤트에는 언제나 어린이와 가족이 함께 참여할 수 있도록 기획된 프로그램이 제대로 갖추어져 있다. 이 밖에도 기본적으로 모두에게 무료로 제공되는 다양한 건강, 문화, 교육 서비스는 사회가 함께 아이를 키우고 있다는 느낌을 부모에게 준다. 사회에서 가장 약자 중 한 그룹인 어린이를 배려한 도시는 모든 이를 배려한 공공 서비스를 제공하기 위해 노력하고 있다.

헬싱키시에서 제공하는 어린이를 위한 다양한 공공 서비스 중 개인적으로 가장 만족하고 자주 이용하는 서비스는 단연 공공 놀이터다. 헬싱키시가 관리하는 공공 놀이터인, 레이끼뿌이스도 직역하면 놀이공원은 핀란드 내의 다른 도시와 지자체에서 볼 수 없는 특별한 서비스로, 아이가 있는 가족을 대상으로 시에서 제공하는 가장 주요한 서비스 중 하나다. 핀란드에서는 유아 교육부터 초등 교육까지 '놀이'를 통한 배움을 주요한 교육적 가치로 생각하고 전 교육 과정과 삶에 반영된다. 영유아 검진에서 간호사는 하루에 한 번 이상은 아이와 꼭 야외에서 놀 것을 권유하고, 유아기 어린이들은 하루에 두 번 비가 오나 눈이 오나 야외 놀이터에서 신나게 논다.

본 보고서에서는 '놀이'를 오늘날 헬싱키 시민들에게 어떤 서비스로 제공하고 있으며 시민 참여와 사용자 중심 디자인을 통해 기존의 서비스를 어떻게 발전시켜 나가고 있는지 소개한다. 헬싱키시는 이민자의 사회 통합을 위한 목적으로 낙후한 공공 놀이터를 시범으로 선정해 서비스를 개선하고, 추후 공공 놀이터 서비스 디자인 개선을 위한 서비스, 공간, 커뮤니케이션 디자인 가이드라인을 제안하는 '매력적인 공공 놀이터 프로젝트'를 시행했다. 이는 물리적인 시설물과 환경을 디자인하는 것이 아닌, 공공 놀이터에서 제공하는 서비스의 매력과 접근성을 높이고, 사용자와의 소통 방법을 개선하고자 함에 목적이 있다. 이를 위해 놀이터 시설 및 서비스와 관련된 다양한 부서의 이해 관계자와 시민이 디자인 과정에 참여한 사례를 통해 서비스 디자인이 공공 서비스를 어떻게 개선할 수 있는지 살펴보고자 한다.



시범 놀이터로 선정되어 개발 된 콘톨라 지역의 공공 놀이터 ©서정애

2. 도시의 추진 배경

‘매력적인 공공 놀이터 프로젝트’

프로젝트는 헬싱키에서 운영하던 기존의 공공 놀이터 건물과 야외 놀이 시설 및 프로그램을 최대한 활용하여, 서비스 디자인을 통해 사회 문제를 해결하고, 기존 서비스를 개선하고자 했다. 또한, 프로젝트를 통해 공공 놀이터가 사회에 미치는 긍정적인 역할을 강화하고, 이용자 그룹을 더 광범위한 그룹의 시민을 대상으로 확장하고자 했다. 파일럿 프로젝트로 헬싱키 지역에서도 이민자 인구 비중이 높고, 사회 융합에 대한 문제가 대두된 4곳(콘 툴라, 멜룬마키, 말민카르타노, 카넬마키)의 지역 놀이터를 선정해서 디자인을 적용하였다. 이 프로젝트의 파트너는 교육훈련부(KASKO), 도시환경부(KYMP), 헬싱키시, 문화여가부, 사회보건부가 협력하고, 2020년 이민자 통합을 위해 할당된 내부 지원금으로 진행되었다.

어린이와 가족, 지역 커뮤니티를 위한 모두의 놀이 공간

공공 놀이터는 현재 헬싱키 전역에 약 70여 개가 운영되고 있다. 헬싱키에서 제공하는 공공 놀이터 서비스는 한국의 항상 오픈되어있는 일반적인 야외 놀이터의 개념과는 조금 다르다. 공공 놀이터는 조금 더 넓은 공간과 서비스의 개념으로 실내와 실외 놀이 시설, 교육 활동 프로그램이 함께 포함된다. 핀란드어로 놀이공원(Leikkipuisto)으로 불리고 있는 것처럼, 대부분의 공공 놀이터는 녹지가 잘 조성된 공원 안에 자연스럽게 어우러져 있어 어린이뿐만 아니라 주민 모두를 위한 휴식처를 제공한다.

실내 공간은 주중 운영 시간(9~16시) 중에 개방하며 놀이터 지도사, 직원, 관리자가 함께 상주하고 있어 모든 사용자가 안전한 환경 속에서 다양한 놀이 활동을 무료로 즐길 수 있도록 서비스를 제공한다. 직원은 놀이터 문을 열고 동시에 다양한 연령층의 어린이들이 이용할 수 있는 자전거와 놀이 도구를 창고에서 꺼내어 누구나 자유롭게 이용할 수 있도록 마련한다. 오전에는 2~4세 유아를 위한 클럽을 운영해서 일주일에 1~4번, 2.5~3시간 동안 유아에게 다양한 활동을 제공한다. 이는 육아로 지친 부모에게 잠깐의 휴식 시간을 선물하고, 유아에게는 어린이집에 가기 전 부모와 잠깐 분리되어 사회 활동을 연습할 좋은 기회를 제공한다. 오후에는 방과 후 초등학교 1~3학년 어린이들을 위한 활동과 간식을 제공한다. 보통 방과 후 교실의 정원은 30~40명 정도로 학기가 시작하기 전, 학부모가 신청해서 이용할 수 있다. 또한, 학교나 가정, 개인적인 문제가 있는 학생들이 있으면, 사회 복지사 혹은 전문가와 연결해주는 역할도 한다. 앞서 소개한 프로그램은 8월부터 5월까지 학기 중 운영되는 프로그램으로 요일별로 다른 활동을 계획한다.

여름 방학(6~7월) 기간에는 다양한 예술, 신체 활동과 수영장, 무료 점심 급식을 제공한다. 이러한 서비스는 시의 교육 부서에서 지역의 인구와 신청자를 파악하여 결정하고, 세부적인 활동은 직원 내부에서 자율적으로 결정된다. 현재 어린이뿐만 아니라 부모를 위한 ‘가족 카페(Family Cafe)’와 핀란드어 교육도 운영한다. 직원들은 공간과 커피를 제공하고, 부모들이 지역에 거주하고 있는 이웃과 교류하고, 다양한 문화를 배우고 음식을 나누어 먹는 커뮤니티 활성화를 위한 이벤트를 연다. 실내



멜룬킬라 지역 시범 놀이터에 설치된 가구 ©서정애



여름 시즌에 사용 되는 놀이터 수영장 ©서정애

놀이터가 문을 닫는 주말에는 일정 금액을 지급하고 공간을 대여할 수도 있다. 헬싱키시는 어린이가 있는 가족뿐만 아니라 헬싱키 시민 모두에게 매력적인 놀이 공간을 제공할 수 있도록 다양한 서비스를 개발하고 서비스 디자인을 통해 이용자의 목소리를 적극 반영하고자 했다.

사회 통합, 평등, 지속이 가능한 지역 개발

‘매력적인 공공 놀이터 프로젝트’는 이민자 그룹의 사회 통합, 평등, 지속이 가능한 지역 개발이라는 주요 목표를 가지고 있다. 현재 핀란드는 다양한 국적을 가진 이민자 가정의 비중이 점차 늘고 있으며 160여 개의 다양한 모국어를 사용하는 사람들이 거주하고 있다. 이에 프로젝트는 핀란드 사회로 이민자 가족이 쉽게 융합할 수 있는 서비스를 제공하고자 하는 목표를 가지고 있다. 핀란드의 탐페레 대학에서 연구한 자료에 의하면 이민자 가족은 헬싱키의 공공 놀이터를 어린이집에 속한 놀이터와 다른 서비스라는 정보를 모르고 있으며, 오전 시간의 생활 리듬이 달라서 공공 놀이터에서 제공하는 서비스를 이용하지 못하고 있다고 보고했다. 심지어 핀란드어를 사용하는 원주민 또한 적절한 시기에 놀이터 서비스를 이용하는 데 어려움을 겪는다고 조사되었다. 다양한 그룹의 시민들에게 공공 놀이터가 모두의 웰빙과 지역의 매력을 향상할 수 있는 생기있는 만남의 장소로 적극 활용되게 하는 것이 프로젝트의 시작점이었다. 또한, 헬싱키 도심 개발 가이드를 반영하여 공간과 운영에 있어서 안전하고, 건강하고, 장벽이 없는 실용적인 공공 놀이터를 개발하고자 했다. 특히 헬싱키시는 주도심에서 조금 떨어진 지역의 환경 개발을 통해서 도심 지역의 과부하 된 주택 구조의 균형을 맞추는데 견인 역할을 할 수 있는 기능적이고 매력적인 놀이터 공간이 필요하다고 판단했다. 이러한 시도는 유럽 내에서도 차별 방지 선진 사례를 보여주는 헬싱키시의 입지를 강화하고, 헬싱키시의 시각 아이덴티티를 부 도심 지역에도 반영해서 지역을 더욱더 매력적이고 생기있는 곳으로 개발하려는 목표를 가지고 있다.

웰빙 증진을 위한 공공 놀이터 서비스

놀이를 모두에게 평등한 서비스로 제공하려는 헬싱키시의 노력은 이미 오랜 역사를 가지고 있다. 놀이터는 헬싱키에서 100년 이전부터 문을 열었고, 1951년부터는 시가 제공하는 다양한 놀이 활동이 주민들에게 무료로 제공되었다. 헬싱키시는 전쟁 직후 극심한 가난과 식량 부족으로

대부분의 사람이 고통받던 1942년부터 놀이터에서 굶주린 어린이들에게 무료로 음식을 제공하기 시작했다. 무료 급식 서비스는 현재까지 이어져서 만으로 16세 이하의 어린이는 누구나 무료로 이용할 수 있으며, 가족의 소득 수준과 상관없이 백여 명 이상의 주민이 급식 서비스를 이용하기 위해 여름철 놀이터로 모여든다. 이러한 서비스는 헬싱키시가 어린이 의료 보건 서비스에 필요한 비용을 절감시키는 효과를 준다.

놀이터는 어린이뿐만 아니라 부모님을 위한 교육 프로그램과 만남의 장을 제공하기도 한다. 놀이터에서 제공하는 이러한 가족 대상 복지 서비스는 지역에서 공동체 정신을 일깨우고, 주민이 주거 지역에 갖는 애착을 강화해 가족의 웰빙을 증진하는 데 기여한다. 디자인은 더 나은 삶을 위한 헬싱키 시민들의 구체적인 요구를 이해하고 문제를 해결하기 위한 도구로, 시민 모두에게 기능적이고 평등한 도시를 개발하기 위해 적극적으로 활용되고 있다.

3. 추진 현황과 결과

가. 추진 현황

매력적인 공공 놀이터 프로젝트는 헬싱키시와 파트너 협약을 맺고 있는 핀란드 디자인 에이전시, 펜타곤 디자인(Pentagon Design)에서 서비스 디자인 방법론을 반영하여 추진되었다. 이민자의 의견을 쉽게 들을 수 없었던 사용자 그룹의 이해를 바탕으로 매력적인 놀이터 디자인 가이드라인을 제작했다. 가이드라인을 활용하는 대상은 교육부와 도시환경부다. 교육부서는 놀이터의 운영과 시설을 담당하고, 도시환경부는 놀이터 계획을 안내, 유지 보수, 공원 내에서 놀이터 기구의 안전을 관리하는 역할을 한다. 헬싱키시에서 운영하는 놀이터 시설에 공통된 디자인 가이드라인을 적용하여, 놀이터 개발 전문가들의 운영과 커뮤니케이션을 쉽게 하고자 했다. 디자인 가이드라인을 참고하여 놀이터 환경과 시설 디자인뿐만 아니라 새로운 서비스 계획과 개발을 위해서 직원 교육의 목적으로 활용하고, 추후 도심 개발에 이와 같은 서비스 디자인 방법론을 적용할 수 있는 영감을 제공하고자 했다.

매력적인 놀이터 서비스 디자인 진행 과정

① 배경 자료 및 연구 결과 자료 분석(2020년 6월)

서비스 디자인 방법론에 따라 프로젝트는 놀이터 시설 디자이너, 시 관계자, 놀이터 직원과 놀이터를 사용하는 시민 및 다양한 이해 관계자들과 협력하여 개발이 진행되었다. 도심 개발과 이민자의 통합에 관련된 가장 최신의 정보와 리서치 자료가 프로젝트 배경 조사에 반영되었다.

② 시범 놀이터 4개 장소 방문 및 사용자 관찰(2020년 8월)

테스트를 위해 선정된 4곳의 파일럿 놀이터는 도심 개발이 진행되고 있으며, 놀이터 부지 주변의 주택 구조가 균형을 이루고 있는 주거지역을 대상으로 했다. 선정된 놀이터의 일부는 개보수되었고, 일부 놀이터 건물은 낡았다. 디자인팀은 직접 현장을 방문하여 놀이터를 이용하는 시민들을 관찰하고

대화를 나누며 개선해야 할 요소를 조사했다.

③ 전문가, 사용자 및 이해관계자 심층 인터뷰(2020년 9월)

디자인팀은 놀이터 운영과 관련된 헬싱키시의 22명의 이해관계자와 부서의 대표들, 이민자와 관련된 지역 협회 관계자와 깊이 있는 인터뷰를 진행했다. 또한, 이민자 가정의 20명의 부모와 놀이터의 이용 빈도가 낮은 11~13세 그룹의 어린이를 대상으로 놀이터 서비스에 대한 사용 실태와 문제점, 요구를 듣는 심층 인터뷰를 실시했다.

④ 반복적인 디자인 수정, 네 번의 사용자를 위한 워크숍(2020년 11월)

디자인팀은 이전 단계에서 수집된 정보를 비주얼 맵핑(visual mapping)과 커스터머 저니(customer journey)와 같은 서비스 디자인 툴을 활용하여 분석해 대략적인 첫 번째 해결안을 도출할 수 있었다. 이 해결안은 총 네 번의 워크숍에서 사용자의 의견을 반영하여 반복적으로 수정되었다. 두 번은 두 곳의 놀이터에서 시민과 놀이터 운영 지도사가 참여했고, 두 번은 도심 개발 전문가와 놀이터 직원, 놀이터 운영과 관련된 이해관계자 대표와 함께 온라인으로 이루어졌다.

⑤ 헬싱키 시민 대상 정량적 온라인 설문조사(2020년 12월)

더욱 많은 시민의 상황과 요구를 이해하고자 헬싱키시가 개발하고 있는 다양한 프로젝트에 대해서 시민들의 의견을 듣는 ‘케로 칸타시(<https://kerrokantasi.hel.fi/>)’라는 온라인 설문조사 플랫폼을 활용했다. 이를 통해 디자인팀은 추가로 놀이터에서 지켜야 하는 규칙을 정하고, 정보 획득 및 소통 언어, 유입 경로, 설비, 시설과 관련해서 광범위한 시민들의 의견을 묻는 설문조사를 실시했다. 약 한 달 동안 총 558명의 응답자가 참여하였고, 응답자 중 약 백 명 이상의 가족은 핀란드어 혹은 스웨덴어를 사용하지 않는 가족이었다.



사용자 참여 워크숍 모습¹⁾

⑥ 디자인 가이드라인에 대한 의견 제시 및 최종 결정(2021년 1월)

내부 협력 관계자와 디자인 가이드라인 결과를 공유하여 피드백을 받은 뒤 최종 디자인 안이 결정되었다. 이와 동시에 프로젝트를 통해 개발된 (목적어가 없음: '~을(를)) 놀이터 전 직원을 대상으로 커뮤니케이션과 사용자 경험을 개선할 수 있도록 교육하는 내부 워크숍을 온라인으로 진행했다.

1) 사진 출처 : PENTAGON DESIGN(<https://pentagondesign.fi/>)

⑦ 가이드라인에 제시된 식별 시스템 시범 적용(2021년 봄~)

가이드라인에 제시된 놀이터 식별 시스템을 4개의 놀이터의 상황에 맞춰 시범적으로 적용되었다. 테스트와 피드백을 바탕으로, 식별 시스템은 헬싱키 지역에 새롭게 개발되는 다른 놀이터에 적용되고 있다.

나. 추진 결과

1) '공공 놀이터 디자인 가이드라인'

디자인 가이드라인은 결과 도출을 위한 참여 디자인 프로세스 및 사전 조사 작업을 소개하고, 가이드라인 제작 프로젝트에 숨겨진 목표를 조명한다. 또한 도심에서 놀이터의 개념은 무엇이며, 계획에 있어서 특히 염두에 두어야 할 거주자 그룹은 누구이며, 어떻게 고려되어야 하는가를 설명한다. 이는 참여형 조사 작업과 가이드라인 이면에 있는 타깃 사용자에 대한 이해를 요약했다. 마지막으로, 놀이터의 정체성과 정보를 쉽게 식별할 수 있는 시스템 세트를 소개한다. 디자인팀은 최대한 다양한 방법을 가진 식별 시스템의 개념 단계에 있는 제품안을 제안했다. 또한 식별 시스템의 각 요소를 구현하고 특정 놀이터에 적용할 때의 지침이 포함되어 있다.

놀이터 사용자 대상 분석 결과 '사용자 그룹 프로파일링'

공공 놀이터 서비스를 이용하는 시민 중 가장 먼저 고려되어야 할 대표 사용자를 총 5개 그룹으로 분류하였다. 사용자 그룹을 프로파일링한 카드에는 각 그룹의 특징과 함께 4개의 항목: 목표, 타깃 경험, 장애물, 가능성으로 나누어 그룹에 관해 설명한다. 각 항목은 시가 설정한 목표, 고객의 최종 경험 목표, 서비스 제공에 있어서 장애물, 가능성을 명시하고 있다. 이는 서비스를 제공하는 시의 다양한 부서 및 이해관계자가 고객의 특성과 요구, 그리고 서비스 목표를 동일하게 이해할 수 있도록 가상의 사용자 그룹을 설정해서 프로파일링하는 디자인 방법론 중 하나다. 기존 데이터가 아닌 사용자 워크숍과 인터뷰를 통한 실제 현장의 목소리를 반영하여 만들어져, 놀이터의 환경과 소통, 운영에 있어 시민 중심의 발전을 위한 도구로 사용될 수 있다.

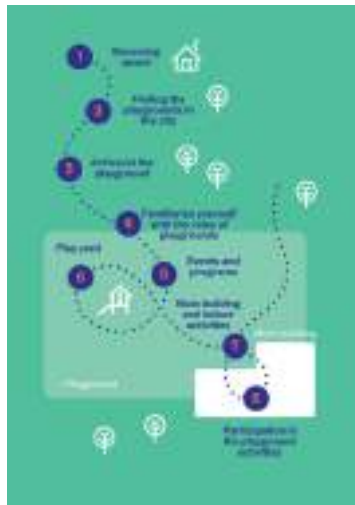


그룹 1 : 첫째 아이를 가진 가족/ 그룹 2 : 아이가 많은 이민자 가족/ 그룹 3 : 집에 있는 이민자 부모와 어린아이들/
그룹 4 : 지역에 새롭게 이사 온 가족/ 그룹 5 : 청소년(특히 11~13세)²⁾

2) 사진 출처 : PENTAGON DESIGN(<https://pentagondesign.fi/>)

놀이터 사용자의 활동 경로 지도 '사용자 여정'

모두가 공유하는 매력적인 놀이터의 비전을 실현하기 위해서는 사용자의 활동 경로 전반에 걸쳐 최선의 경험이 고려되어야 한다. 활동 경로는 고객이 놀이터를 인지하고, 방문 후 놀이터를 떠날 때까지 상호작용하는 단계와 순간을 의미한다. 가이드라인에서는 공공 놀이터 서비스를 이용하는 사용자 여정을 총 8개의 활동 경로로 나누어, 단계별로 사용자가 어떤 경험을 해야 하는지 자세한 시나리오를 설정하고, 이러한 경험을 통한 사용자의 느낌과 행동을 실제 사용자가 말하는 것처럼 구어체로 풀어 구체적으로 기술했다. 이를 근거로 놀이터 디자이너 혹은 도심 개발자는 어떤 문제를 해결해야 할지 우선순위를 결정하고 최종 해결책을 찾는 실마리를 얻을 수 있다.



- ① 놀이터 자각하기
- ② 도심에서 놀이터 찾기
- ③ 놀이터 도착
- ④ 놀이터의 개념을 알기
- ⑤ 이벤트 및 최신 활동
- ⑥ 놀이터 운동장
- ⑦ 놀이터 건물 및 인테리어
- ⑧ 놀이터에서 제공하는 활동에 참여

사용자 여정³⁾

디자인 가이드라인에서 소개하는 매력적인 놀이터의 10개 요소

① 대상 사용자 그룹에 도달하고 정보를 소통하는 방법 ② 찾기 쉽고 매력적인 놀이터 환경 ③ 안전하고 편안하며 깨끗한 놀이 공간 ④ 특색 있고, 활기차고, 고품질의 테마 놀이터 ⑤ 놀이터 환경에서 최신의 정보를 쉽게 얻을 수 있는 의사소통 ⑥ 독립적으로 사용할 수도 있는 아늑한 시설 ⑦ 다양한 고객 요구를 고려한 진입 장벽이 낮은 활동 ⑧ 친절하고 전문적인 직원 및 안내 ⑨ 파트너 네트워크 및 가족 서비스 이용 가능성 ⑩ 모두를 환영하고, 다양한 그룹이 참여하는 커뮤니티

2) 커뮤니케이션, 식별 시스템

놀이터 내의 물리적인 환경에서 커뮤니케이션을 개선하기 위해 공공 놀이터 로고와 식별 시스템이 개발되었다. 식별 시스템은 어떤 정보를 어디서, 어떻게 전달할지에 따라서 최대한 다양한 방법을 제안하고 있으며, 놀이터의 상황마다 적합한 시스템을 선택해서 적용할 수 있도록 안내한다. 주로 놀이터 입구나 건물 외부에 사용되며 원거리에서 식별이 쉬운 사인, 근거리에서 영구적으로 사용하는

3) 사진 출처 : PENTAGON DESIGN(<https://pentagondesign.fi/>)



놀이터 입구에 영구적으로 비치되는 식별시스템 컨셉 멜루퀼라 시범 놀이터에 설치된 정보 패널⁴⁾

정보 패널, 근거리에서 자주 교체되는 정보를 보여주는 패널, 이렇게 세 가지 카테고리로 분류되어 디자인했다. 식별 시스템은 모두 헬싱키 도시 브랜드의 아이덴티티를 적용해서 시각적으로 통일되고, 사용자가 시에서 제공하는 공공 서비스라는 인식을 할 수 있어 이용률을 높이는 효과를 주도록 디자인되었다.



콘돌라 지역 놀이터에 설치된 환영메시지가 담긴 놀이기구
©서정애



시범 놀이터 건물 유리에 설치된 시각 아이콘 스티커
©서정애

또한, 놀이터 외부 공간의 입구에 그 지역에서 가장 많이 사용되는 6개의 언어로 ‘환영합니다’라고 쓰인 반구 형태의 놀이기구가 새롭게 개발되었다. 서비스 디자인 과정을 통해 개발된 헬싱키시 로고가 들어간 이 놀이기구는 모두를 환영한다는 메시지를 적극적으로 보여주어 사용자의 접근성을 높이는 역할을 한다.

그리고 놀이터 건물과 환경에 적용할 수 있는 ‘시각 아이콘’을 개발하여 언어와 관계없이 모든 사용자가 놀이터에서 제공하는 서비스를 직관적으로 알 수 있도록 안내한다. 이는 사용자 인터뷰에서 제기된 놀이터 건물의 정체성과 어떤 서비스를 제공하는지 불분명하다는 문제점을 해결하는 결과물로 제시되었다.

4) 사진 출처 : PENTAGON DESIGN(<https://pentagondesign.fi/>)

3) 놀이터 직원을 위한 커뮤니케이션 교육용 템플릿

직원들이 놀이터 이용자들에게 놀이터 규칙을 다국어로 전달할 수 있도록 템플릿이 개발되었다. 놀이터에서 지켜야 하는 규칙은 시민의 참여로 만들어졌고, 다국어를 사용하는 사용자를 고려했다. 이것은 무언가를 하지 말라는 금지어가 아니라 어떤 서비스를 이용할 수 있는지, 사용자가 서비스를 더욱 편안하게 사용할 수 있도록 안내하는 규칙이다. 이는 사용자를 위한 놀이터 환경 관리와 서비스 이용 경험을 향상할 수 있도록 돕는다. 교육용 템플릿은 프로젝트의 마지막 단계에서 헬싱키 전 지역의 놀이터 직원 대표가 참여한 온라인 교육 워크숍에 활용되었다. 워크숍에서는 놀이터가 지역 시민들에게 더욱 잘 도달하기 위해 의사소통을 어떻게 할지 연간 계획을 세우는 것이 목적이었다. 지역마다 사용자의 배경이 다르고, 지역 주민들에게 어떻게 다가가고, 지역 안의 어떤 소통 채널을 사용할지, 어떤 커뮤니케이션 행동을 취할지에 대해서 디자이너가 만든 템플릿을 활용하여 각 지역의 놀이터마다 개별적인 계획을 세웠다.

4. 접근성(편의성) 활용성 실태

이민자 사회 통합을 위한 방법과 제안 체크리스트

본 프로젝트는 지역 주민의 관점에서 놀이터 환경과 그곳에서 제공되는 다양한 활동 정보를 보다 많은 그룹의 사용자들이 접근할 수 있고, 매력적이며, 쉽게 찾을 수 있도록 서비스를 디자인하는 것이 가장 큰 목적이었다. 특히 핀란드 사회와 문화에 익숙하지 않고 핀란드의 공용어인 핀란드어와 스웨덴어를 모르는 이민자 혹은 이주민에게 더욱 접근할 수 있는 서비스를 제공하기 위해 소통 방법을 제안하고, 도심 개발에 관여하는 이해 관계자들이 활용할 수 있는 가이드라인을 제안했다. 도심 개발 프로젝트에서 침묵하는 그룹을 참여시키기 위한 구체적인 가이드와 시민의 의견이 결과에 반영되어 의미 있는 참여율을 높이기 위한 제안을 체크리스트 항목으로 만들어서 도심 개발 관계자가 활용할 수 있도록 했다. 이는 놀이터 개발 프로젝트뿐만 아니라 도시에서 진행되는 주민 서비스를 개발할 때 통합을 끌어낼 수 있도록 안내한다.

접근성을 높이기 위한 커뮤니케이션 가이드

현장에서 이루어지는 소통은 놀이터의 매력과 접근성을 촉진하는 핵심적인 역할을 한다. 그 목적은 무엇보다도 시민이 놀이터에서 이루어지는 활동을 적시 적소에 인지하게 하고 그들에게 필요한 정보를 제공하는 것이다. 놀이터의 직원들은 모든 시민과의 일상적인 만남에서 정보를 소통하는 중요한 역할을 한다. 의사소통은 다중 언어와 채널로 구성되었으며, 놀이터와 디지털 채널 모두에서 시민들에게 도달된다. 이를 위해 디자이너는 놀이터를 이용하기 전과 후로 나누어 커뮤니케이션의 목표를 설정해 가이드라인에 명시했다. 놀이터를 이용 전, 사용자에게 소통해야 할 정보에는 놀이터의 개념과 운영에 대한 인식 제고, 고객이 가장 가까운 놀이터를 찾을 수 있도록 지원, 고객에게 올바른 활동 정보 안내, 활동 참여, 문턱 낮추기가 있다. 그리고 놀이터 방문 후 현장에서 소통되어야 할

정보에는 적시에 전달되는 놀이터 별 활동 및 이벤트, 지역 및 시 전체 활동에 대한 정보, 어린이가 있는 가정을 대상으로 하는 서비스 네트워크의 가시화된 정보, 시설 임대 활동에 대한 정보를 예시로 들었다.

현재 소셜미디어 채널(페이스북과 인스타그램)에서 헬싱키 지역 대부분의 놀이터가 계정을 운영하고 활동을 소개하고 있다. 또한, 지역의 아동 복지와 연관된 보건소, 도서관과 같은 곳에서 6개의 언어로 만들어진 놀이터 정보를 홍보하고 있다. 직원 교육을 통해서 놀이터를 이용하는 고객이 보다 편안하고 환대받는 기분을 충분히 느낄 수 있도록 운영되고 있다. 디자이너가 제안한 놀이터의 물리적 식별 시스템 중, 현재 놀이터에서는 놀이터 건물 입구에 부착한 시각 아이콘과 근거리에서 영구적으로 사용하는 정보 패널과 같은 필수적으로 꼭 있어야 할 최소한의 장치를 설치한 것을 볼 수 있다. 이는 아주 작은 변화지만 현지어를 모르는 주민들에게는 직관적으로 정보를 전달하는 아주 효율적인 방법이다.

가. 시민 인터뷰

1) 파일럿 놀이터에서 만난 스리랑카에서 유학하러 온 디루미 가족

첫 인터뷰에 응한 디루미씨는 세 살 반 아들, 남편과 함께 헬싱키로 2주 전 유학을 왔다. 친구를 통해서 알게 된 놀이터는 집에서 걸어서 10분 정도 떨어진 곳에 있어 일주일에 2~3번 정도 자주 찾는다. 그녀의 아들은 놀이터의 모든 요소를 좋아한다. 놀이에 필요한 다양한 장난감 도구와 흥미로운 탈 것이 모두 제공되어서 좋다고 했다. 짧은 기간이지만 놀이터에서 스낵을 제공하는 이벤트에서 다른 현지인과 교류 할 수 있었고, 핀란드 음식과 친구를 알 기회가 있어서 좋았다고 했다. 그리고 아직 핀란드어를 모르지만, 놀이터 직원이 영어로 친절히 활동에 관해서 설명해 주었고, 누구나 반기는 분위기 속에서 즐겁게 놀이할 수 있는 환경이 잘 마련되어 있어 아이가 행복해하고, 덕분에 본인도 행복하다고 답변했다.

2) 파일럿 놀이터에서 만난 올해 이사 온 미국인 남편 앤드류와 핀란드인 마야 가족

놀이터와 5분 정도 떨어진 가까운 곳에 사는 가족은 거의 매일 놀이터를 이용한다. 마야는 초등학교 시절 놀이터에서 방과 후 활동과 다양한 서비스를 이용한 경험이 있으며 이는 본인과 부모에게 아주 큰 도움이 된 서비스였다고 회상한다. 이는 현재까지도 이어지는 어린이를 위한 헬싱키의 주요한 교육 서비스다. 놀이터에 오는 것을 정말 좋아하는 세 살 난 딸은 현재 어린이집에 입소 신청하고 결과를 기다리는 중에 홈스쿨링을 하고 있다. 어린이집에는 안 가지만, 놀이터가 있어서 친구를 사귄 수 있고, 여름에는 음악과 아트, 공예와 같은 다양한 문화 활동을 이용할 수 있어서 어린이집에서 제공하는 교육의 혜택을 같이 누리고 있다고 생각한다. 마야씨는 놀이터는 커뮤니티를 위해 아주 중요한 곳이며, 아이가 있는 가족이 한데 모이는 곳으로 지역의 유일한 공간이라고 설명했다. 특히 여름에 다른 가족들과 다 같이 점심을 먹는 것은 그들에게 지역 연대감을 느끼게 한다. 가족은 현재의 놀이터에 아무런 개선점이 없다고 답했다. 더불어 헬싱키의 다른 지역의 낙후 놀이터도 이를 모델 삼아 아름답게 개발되어야 한다고 대답했다. 또한, 놀이터의 주요 사용자인 어린이를 둔 가족이 무엇을 원하는지 의견을 먼저 고려해서 놀이터를 디자인하는 것은 아주 중요한 과정이라는 의견을 주었다.

나. 기관 인터뷰

1) 펜타곤 디자인 에이전시의 전략디자인 팀장(Lead Strategist) 비르바 할트소넨 씨 인터뷰

리포터 매력적인 놀이터 서비스 디자인 프로젝트는 어떻게 시작되었나?

담당자 펜타곤 디자인 에이전시는 2020년도부터 입찰을 통해 헬싱키시의 파트너로 함께 일하고 있다. 헬싱키시와 협력하고 있는 서비스 디자인 에이전시는 총 8개 회사로 매년 평균 135개 정도의 프로젝트를 진행한다. 더욱더 매력적이고 접근이 쉬운 놀이터 서비스를 만들기

위한 프로젝트는 모두에게 무료로 제공되는 100년 이상의 역사를 가진 헬싱키만의 특별한 서비스를 더욱 개발하고자 했다. 접근성을 높이고, 더 많은 이들을 환영하고, 매력적이며 눈에 띄는 놀이터를 만들기 위하여 고객 인사이트를 모았다.

리porter 본 프로젝트에서 해결하고자 한 문제점은 무엇인가?

담당자 도심 환경에서 아이가 있는 가족은 공공시설을 가장 많이 이용하는 그룹이다. 하지만 놀이터라는 공간은 도심에서 어린이뿐 아니라 모두를 위한 공간으로 연중 적극적으로 활용되어야 한다. 또한, 이 프로젝트의 가장 주요한 아이디어는 놀이터 서비스가 주민들이 핀란드 사회에 통합될 수 있는 가장 중요한 장소라는 것이다. 놀이터는 진입 장벽이 낮은 모두를 위한 서비스로 친구와 주민을 사귀고 커뮤니티에 융합될 좋은 기회를 제공한다. 특히 이민자 가족 대부분은 놀이터가 이용자와 제대로 된 소통을 하고 있지 않아서 서비스를 이용하지 못하는 문제가 있었다. 디자인을 통해 서비스가 모두에게 평등하게 도달하지 못하는 문제점을 해결하고자 했다.

리porter 서비스 디자인은 공공 서비스 개발에서 어떤 장점을 가지고 있나?

디자이너 서비스 디자인이 공공 서비스 개발에 사용된 역사가 길지 않다는 것은 놀라운 일이다. 왜냐하면 서비스 디자인은 공공 서비스 개발에 가장 적합한 도구이기 때문이다. 시는 시민을 위해서 시민의 세금으로 공공 서비스를 개발하기 때문에 시민의 의견을 반드시 들어야 한다. 서비스 디자인은 사람들의 의견을 개발 과정에 반영하기 위한 아주 좋은 방법이다. 관료주의와 계급 조직이 만연한 공공기관의 시스템 안에서 공공 서비스를 개발하는 공무원은 그들만의 고유한 방법을 쉽게 바꾸지 않을뿐더러 어떻게 시민의 의견을 반영해야 하는지 도구와 기술을 보유하지 않고 있다. 서비스 디자이너는 오래된 시스템을 붕괴하고, 새로운 방법을 제공하는 역할을 한다. 더욱 많은 사람이 자신의 의견이 공공 서비스에 반영되기를 기대하고 있다. 헬싱키시뿐만 아니라 많은 나라의 정치와 시 전략에서 시민 참여는 가장 고려해야 할 중요한 사항 중 하나로 여겨진다. 이를 위해서 공공기관은 의견을 듣기만 하는 것이 아니라 이를 실제로 이행하는 데 집중해야 한다. 서비스 디자인이 이를 도와줄 수 있다고 생각한다.

리porter 시민이 함께 참여하는 디자인 방법에 대해서 헬싱키는 어떻게 생각하나?

디자이너 참여는 헬싱키시가 도시를 개발할 때 아주 중요하게 생각하는 요소다. 이는 법률로 정해져 있어서 사람들이 개발 계획을 알 수 있도록 투명하게 공지하고, 미팅을 통해서 주민이 이에 대한 반대 의견을 호소하는 것이 전통적으로 이루어진 활동이다. 헬싱키시는 더욱 적극적인 참여 디자인 방법론을 활용하여 민주주의 정신을 강화하고자 노력하고 있다. 시가 시민들의 의견을 듣고 있으며, 중요하게 여기고 있다고 느낄 수 있도록 하고자 참여 방법을 꾸

준히 개발하고 있다. 이는 실제로 사람들이 원하는 것은 다르다는 것을 보여 준다. 서비스 디자이너로 프로젝트에서 침묵하는 그룹(사회 소수자, 노약자, 장애인, 청소년, 이민자 등)에 도달해서 그들을 참여시키고 그들이 정말로 원하는 것과 문제가 무엇인지 아는 것은 공공 서비스 디자인에서 중요하다. 인구 구조는 꾸준히 변하고 있다. 이에 따라 사람들의 삶의 방식도 변하고, 그들의 기대와 요구도 변한다. 서비스 디자이너는 시민 참여 디자인 방법을 통해 이러한 변화를 이해하고 시의 정책에 반영해야 한다.

리포터 놀이터 디자인에서 중요하다고 생각하는 요소는 무엇이라고 생각하나?

디자이너 자본으로 멋진 놀이터를 짓는 것은 어렵지 않다. 어떤 서비스와 활동을 제공하는가는 또 다른 영역의 일이다. 처음부터 이 두 가지가 함께 디자인된다면 더욱 좋은 결과를 얻을 수 있다. 헬싱키와 협력한 매력적인 놀이터 프로젝트는 크고 멋있어 보이는 결과물을 내는 것이 아니었다. 놀이터를 통해 시민들이 일상에서 매일 경험할 수 있는 꼭 필요한 서비스를 제공하는 것이었다. 그러기 위해서는 일단 놀이터를 방문하기 쉽게 만들며 환영하는 기분을 느낄 수 있게 하는 것이 중요했다. 이에 대한 해결책을 찾기 위해 디자인 팀은 다양한 그룹의 사람들의 의견을 들었다. 디자이너로서 이러한 과정을 통해 사람들이 놀이터에서 무엇을 진정 원하고 필요로 하는지 듣고 이해하는 것이 가장 중요했다. 그 결과로 놀이터에서 상주하는 직원이 어떻게 놀이터를 잘 운영할 수 있도록 도울 수 있는지, 어떻게 시민과 잘 소통하게 할지, 어떻게 놀이터의 규칙과 활동을 쉽게 전달하는지, 어떻게 모두에게 편안한 환경을 제공하게 할지 고려하는 것이 중요한 요소였다.

2) 공공 놀이터 람피의 직원 소인투씨와의 인터뷰 내용

가장 최근에 대대적인 리뉴얼이 이루어진 콘톨라 지역의 '람피(Lampi) 놀이터'는 총 세 명의 직원이 운영하고 있다. 이곳에서 근무하는 직원 소인투(Sointu)씨와 인터뷰를 진행했다. 놀이터 직원의 역할은 아침과 오후로 나누어서 동료 모두가 협력하고 평등한 관계를 유지한다. 고객과 대부분의 소통은 현장에서 이루어지며 소셜미디어와 전화로 놀이터에 대한 민원과 피드백을 듣는다. 이러한 즉각적인 소통을 통해 놀이터가 더욱 발전할 수 있다고 그녀는 생각한다. 그녀는 놀이터뿐만 아니라 다른 공공시설물을 개발할 때 현장의 직원들과 시민의 의견을 신중히 들어야 한다고 말했다. 그들이 현장에서 일이 어떻게 운영되고 작용하는지 제일 잘 알고 있는 사람들이기 때문이다. 그녀는 '놀이터는 모두를 위한 곳'이어야 한다고 답했다. 장애를 가지거나, 어린아이, 큰아이, 가족 모두를 위한 놀거리를 제공해야 한다. 놀이터 시설 중 대표적인 예시로 그물로 된 그네를 들 수 있다. 이 그네는 아이 2~3명이 누울 수 있는 정도의 큰 둥근 프레임에 그물이 쳐져 있어서 꼭 앉아서 사용하지 않아도 된다. 엮드리거나 눕거나 앉거나 사용자에 따라서 다양하게 그네를 활용할 수 있어서 모든 이가 제약 없이 사용할 수 있기 때문이라고 설명했다.

마무리하며

본 리포트를 작성하면서 평소에 아이와 만족하면서 이용하던 지역의 공공 놀이터 서비스에 대해 더욱 넓은 시각을 갖게 되었다. 서비스 디자인을 통해 사용자의 요구를 반영한 매력적인 공공 놀이터는 단순히 어린이들이 신나게 놀기 위해 조성된 공간만이 아니라는 것이다. 놀이터라는 공간은 모든 시민을 위한 활기찬 만남의 장소로 효과적인 기능을 할 수 있고, 이는 주민들의 복지와 도시의 매력을 모두 증가시킬 수 있다. 헬싱키와 서울은 환경, 사회 구조, 인구 구조 등 모든 상황이 다르지만, 아이를 키우는 주민의 입장에서 생각한다면 가족이 필요한 서비스는 크게 다르지 않을 것이다. 조사를 통해서 서울시에서 벤치마킹할 수 있는 요소를 총 네 가지로 요약해 보았다.

가. 도심에서 놀이터 공간의 역할에 대한 재고

매력적인 놀이터는 그 공간에 대해 주민 스스로가 주인의식을 가지고 온 가족이 즐길 수 있는 곳으로 느끼게 하는 곳이다. 이러한 공간은 가족의 유대관계를 강화하고, 지역에서 함께 살아가는 다양한 세대와 다문화 이웃과의 만남을 가능하게 하는, 그 지역의 살아있는 심장과도 같은 공간이다. 그러므로 공공 놀이터는 거주 지역에 뿌리를 내리고 소속감을 만드는 공동체를 형성하는 곳이라 할 수 있다. 이 공간을 통해서 어린이 및 청소년, 가족들의 포괄적인 안녕을 촉진하고 거주 지역의 매력을 증가시키는 동시에, 가족들의 웰빙과 관련된 복지 서비스를 지원받을 수 있도록 연결하는 더 넓은 서비스 네트워크의 일부로 작동한다. 도시 전체에서 제공되는 강력한 지역적 서비스 네트워크는 다양한 지역 주민들의 집단에 도달해 놀이터 공간에서 쉽게 접근하게 하고, 아이들이 있는 가족들에게 필요한 다른 서비스를 접할 수 있도록 한다.

나. 공공 서비스 디자인 전 과정에 참여형 디자인을 적극 활용

디자이너와의 인터뷰에서 들은 바와 같이 서비스 디자인은 공공 서비스 개발에 가장 적합한 작업 방법론을 제공한다. 디자이너는 사용자, 이해관계자와의 인터뷰, 워크숍을 통해 수집된 다양한 정보와 이해관계를 가시화하고 시민의 경험을 향상하는 해결책을 제안하는 역할을 했다. 놀이터의 운동장은 다양한 분야의 도시 서비스를 결합하고 있다. 놀이터 개발 프로젝트에 디자인을 사용함으로써 도시의 다른 부서 간의 협력 또한 강화하는 결과를 낳았다. 외부 개발자인 디자인 팀은 프로젝트와 관련된 각기 다른 관계자들을 하나로 묶는 중립적인 운영자 역할을 담당했다.

다. 사회 통합의 도구로서 서비스 디자인

한국은 유럽에 비해 상대적으로 사회에서 이민자가 차지하는 비율이 높지는 않지만, 세대 간, 지역 간 그리고 소득 수준 간의 분리는 우리 사회가 꼭 해결해야 할 주요한 과제다. 또한, 서울이 글로벌한 도시로 더욱 발전하기 위해서는 소수의 이민자와 외국인에 대한 서비스도 적극적으로 디자인되어야 한다. 본 보고서에서 소개한 서비스 디자인 프로젝트는 시민 통합을 주요 과제로 삼아 시민 참여가 필요한 지점을 파악하고, 의견을 듣기 힘든 침묵 집단을 과정에 참여시키는 것이 핵심이었다. 주민들의 이해를 모으고 계획에 대한 의견을 제시하는 단계에서 시민들의 다양한 집단에 맞는 참여

방법을 고려해야 한다. 소수의 목소리를 공공 서비스 개발에 반영함으로써 이민자의 분리 문제와 지역 간의 격차를 해결하고자 한 의미 있는 시도였다.

라. 물리적 결과에 앞서 본질과 과정에 집중

서비스 디자인은 무엇이 문제인지 프로젝트의 본질과 우선순위를 명확하게 한다. 현재 우리가 풀어야 할 사회 문제는 대부분 다원적이고 많은 이해 관계자가 연관되어 있기 때문에 무엇을 먼저 풀어야 할 과제인지 명확히 아는 것은 매우 중요하다. 본 프로젝트는 놀이터를 새로 건설하는 물리적인 개발에 앞서, 공공 서비스 개발을 위한 디자인 가이드라인을 만들어 서비스를 개발하고 전달하는 모든 이해 관계자가 시민들의 요구를 이해할 수 있게 했다는 것이 고무적이다. 여기서 제시된 디자인 가이드라인은 정해진 규칙을 따르라는 결과를 제안하는 것이 아니라, 어떻게 서비스를 개발하고, 전달할지 과정을 교육하고 안내한다. 이는 다음에 시대가 변하고 새로운 서비스가 요구될 때, 직원 스스로 사용자에게 적합한 서비스를 개발할 수 있는 능력을 길러 준다.

헬싱키시 유아 교육 부서 디렉터 사뚜 야르벤칼라스(Satu Jarvenkalas)씨는 디자인 가이드라인에서 공공 놀이터가 제공하는 것은 단지 실내, 실외 공간과 시설이 아니라고 말한다. 물리적인 환경에 앞서 공간에서 만나는 사람들의 상호 작용에서 생기는 총체적인 경험과 활동을 고려해야 한다. 이는 비단 놀이터뿐만 아니라 다양한 공공시설물을 개발해야 할 때 적용될 수 있다. 이러한 접근법은 기존의 재건축에 드는 비용을 절감하고, 작은 변화로 효과적인 해결책을 구상할 수 있는 서비스 디자인을 통해서 기획될 수 있다. 여기서 주목할 점은 이러한 규모의 조직에서 변화는 하루아침에 일어나지 않는다는 것이다. 본 프로젝트를 통해 새로운 행동 방침과 새로운 도구가 시민들과 운동장의 직원들과 함께 만들어져서 느리지만 지속가능한 변화를 가능하게 한다.

2023 서울디자인리포터

서정애

알토 대학교에서 커뮤니티 디자인에 관한 논문으로 제품 및 공간 디자인 석사학위를 받았다.

한국에서는 어린이 디자인교육 연구소에서 일했고,

현재는 핀란드 디자인과 삶을 글로 쓰고, 그리고, 도자기로 빛의 일을 하고 있다.

지속가능한 디자인



김하민 · 네덜란드 헤이그

김하민 · 뉴질랜드 오클랜드

박운정 · 스위스 취리히

황지은 · 스웨덴 고틀란드

김향경 · 이탈리아 피렌체

장지훈 · 캐나다 에드먼턴

정재현 · 프랑스 스트라스부르

최서경 · 프랑스 파리

김민영 · 호주 브리즈번



EDMONTON,
CANADA



READ
BOOKS
BUY
BOOKS
BUY
LOCAL



THE
ABC
BOOK





디자인의 도시, 헤이그를 소개합니다.
(What's in the Hague)

HAGUE,
NETHERLANDS



네덜란드 헤이그

김하민 haminnkim@naver.com

1. 들어가며

네덜란드는 그래픽 디자인 분야에서 세계적으로 유명한 국가 중 하나다. 네덜란드의 그래픽 디자인은 정보를 효과적으로 전달하며, 시각적으로 강력한 이미지와 타이포그래피를 활용한다. 헤이그는 네덜란드의 중심 도시로 그래픽 디자인과 예술 분야에서 다양한 장소와 기관을 보유하고 있다. 나는 디자인과 학생으로서 헤이그의 우수한 디자인 장소들을 방문해 보고 다른 도시들이 참고할 수 있을 만한 새로운 공간들을 소개하는 프로젝트 'What's on My Maps'를 진행하고 있으며, 프로젝트명은 '왓츠 온 마이 맵스(What's in My Maps)'라는 유튜브 유명 콘텐츠 명에서 파생하였다.

문화 예술 비영리 기관 스트룸 덴 하그(Stroom Den Haag)(https://www.stroom.nl/index_en.php)는 헤이그 내 주요 문화 기관과 행사를 소개하는 책자 '헤이그 현대 미술 가이드(The Hague Contemporary Art Guide)'를 분기별로 발간하고 무료 배포하고 있다. 책자에 소개된 곳 중 좋았던 곳을 방문하고, 문화 예술 비영리 기관 Stroom Den Haag의 활동에 대해 자세히 알아보려고 한다.



스트룸 덴 하그 내부 ©김하민



헤이그 현대 미술관 가이드 책자 ©김하민

2. 도시의 추진 배경

네덜란드 헤이그는 디자인과 관련하여 다양한 사업들을 진행하고 있는 도시다. 헤이그 문화 예술 비영리 기관 Stroom Den Haag는 1990년에 설립되어 지역 예술가들과 국제적인 예술 네트워크 간의 연결을 도모하고 현지 디자인 커뮤니티와의 상호 작용을 촉진하는 역할을 하고 있다. 다양한 전시, 공간 개발, 프로그램, 연구, 강연 등을 통해 현대 예술과 문화에 대한 이해와 관심을 확대하고 있으며 지역 예술 생태계를 발전시키고 있다. 예술과 문화를 통해 헤이그의 다양한 커뮤니티와 도시 전반에 긍정적인 영향을 미치고 있으며, 헤이그시의 아낌없는 지원을 받고 있다. 현대 예술과 디자인을 통해 헤이그를 창조적인 도시로 발전시키는 데 기여하고 있다.



스트룸 덴 하그 전경¹⁾



스트룸 덴 하그의 메인 스폰서²⁾

3. 추진 현황과 결과

Stroom Den Haag의 프로그램은 시각 예술, 건축, 도시 계획 및 디자인의 관점에서 도시 환경에 초점을 맞추고 있다. Stroom은 도시에 대한 비판적이고 창의적인 생각을 장려하는 것을 목표로 하며 다양한 분야의 전문 지식, 관점, 지식, 아이디어를 결합하여 도시 환경을 구성하는 복잡한 사회에 다가가고자 한다. Stroom Den Haag는 다음과 같은 주요 활동을 수행한다.

가. 전시 및 프로그램

현대 예술가들의 작품 전시, 심포지엄, 워크숍, 세미나, 토론 등 다양한 문화 프로그램을 개최하여 예술과 디자인에 대한 지식과 이해를 촉진하고 지역 예술가들과 국제 예술계 간의 교류를 활발히 이루어질 수 있도록 돕는다.



안드리아스 아루티우니안의 '말 없는 대화의 저항할 수 없는 힘' (Andrius Arutiunian, 'The Irresistible Powers of Silent Talking')³⁾



이본 드뢰게 웬델의 '모이기 위해' (Yvonne Dröge Wendel, 'To Be To Gather')⁴⁾

1) 사진 출처 : Stroom Den Haag(https://stroom.nl/paginas/pagina.php?pa_id=9487473)

2) 이미지 출처 : Stroom Den Haag(https://stroom.nl/paginas/pagina.php?pa_id=9487473)

3) 사진 출처 : Stroom Den Haag(https://stroom.nl/activiteiten/tentoonstelling.php?t_id=1660220)

4) 사진 출처 : Stroom Den Haag(https://stroom.nl/activiteiten/tentoonstelling.php?t_id=7701919)

나. 지원 및 장학금

젊은 예술가들을 위한 장학금과 프로젝트 지원을 제공하여 창작 활동을 지원한다. 이를 통해 신진 예술가들의 발전을 지원하고 창작 활동을 활성화한다.



ABK 졸업식 2023년 7월⁵⁾



2022 스트룸 영 탤런트 어워드⁶⁾

다. 도시 공공예술 및 센터 운영

센터 내 공간을 활용하여 도시의 아름다움과 사회적 상호 작용을 촉진한다. 전문 서적을 보유한 라이브러리를 구축하여 도시의 예술가, 건축가, 학생 등 모두를 위한 지식 센터를 운영한다. 컬렉션은 도시, 건축, 예술, 개인, 신기술, 이론 등 다양한 주제를 포함한다.



스트룸 덴 하그 도서관⁷⁾

5) 사진 출처 : Stroom Den Haag(https://stroom.nl/paginas/pagina.php?pa_id=3927608)

6) 사진 출처 : Stroom Den Haag(https://stroom.nl/paginas/pagina.php?pa_id=3927608)

7) 사진 출처 : Stroom Den Haag(https://stroom.nl/paginas/pagina.php?pa_id=7511024)

4. 접근성

Stroom Den Haag의 센터는 헤이그의 중심에 위치해 지역 예술 생태계를 촉진하고 풍요롭게 만들기 위한 다양한 역할을 수행하고 있다. 분기마다 헤이그의 다양한 예술 공간 및 전시를 소개하는 'The Hague Contemporary Art Guide' 책자를 무료로 배포하여 지역 예술 관심층과 일반 대중들에게 예술적인 경험을 제공하고 홍보하는 역할을 하고 있다.

그뿐만 아니라, Stroom Den Haag 센터는 주기적인 도서관 운영을 통해 헤이그 예술 생태계를 활성화하는 데 노력하고 있다. 이를 통해 지역 주민들과 방문객들에게 예술 작품 및 문화적 활동에 대한 근접한 기회를 제공하며, 그들의 참여와 상호 작용을 장려하고 예술에 대한 관심을 높이는 역할을 하고 있다. 이러한 노력들은 지역 예술 커뮤니티와 예술가들의 네트워킹 및 협력을 촉진하여 헤이그를 창조적인 예술 중심지로 발전시키는 데 기여하고 있다.

가. 시민 인터뷰 1 : 엔젤리나(Angelina)



시민 엔젤리나(Angelina) ©김하민



시민 정재은 ©김하민

리포터 간단한 자기소개 부탁드립니다.

엔젤리나 이름은 안젤리나이고 헤이그에서 활동하는 예술가로 이탈리아 출신이다. 그리고 지난 4년간 네덜란드에서 살았고 이곳 헤이그 왕립예술원을 갓 졸업했다.

리포터 스트롬 덴 하그를 자주 사용하는가?

엔젤리나 빈도가 무슨 뜻인지는 모르겠지만 전시나 책을 보러 가끔 오는 것 같고, 도서관도 좋은 것 같다.

리포터 이곳의 매력이 무엇이라고 생각하나?

엔젤리나 그냥 앉아서 천천히 책이나 전시회에 갈 수 있는 안전한 장소와 같다.

리포터 헤이그의 디자인적 특징은 무엇이라고 생각하나?

엔젤리나 내 의견으로는 그렇게 긍정적이지 않다. 물리적으로 분리된 느낌이다. 이곳에는 다른 사람들을 만날 공공 공간이 부족한 것 같다. 모든 것이 매우 네덜란드식이지만 헤이그에서는 다양한 문화가 덜 혼합되는 것 같다. 그래서 자연스럽게 만나고 대화할 수 있는 공간이 부족한 게 좀 슬프다. 그런 공간들이 디자인된 것이 아니라 마치 무언가를 위해 만들어진 것 같아서다. 소비자나 무언가를 위한 디자인이 아니라 자연스럽게 만나고 소통할 수 있는 공간이 부족한 게 좀 아쉽다.

나. 시민 인터뷰 2 : 정재은(네덜란드 교환학생. 패션 디자인 전공)

리포터 간단한 자기소개 부탁드립니다.

정재은 헤이그로 한 학기 동안 교환학생으로 온 정재은이라고 한다.

리포터 이곳의 매력이 무엇이라고 생각하나?

정재은 일단 여기 공간이랑 선택된 책들이 굉장히 잘 어우러져서 분위기를 만들어 내는 것 같고 유용한 디자인적인 서적들이 많아서 참고하기 좋은 것 같다.

리포터 헤이그의 디자인적 특징은 무엇이라고 생각하나?

정재은 다른 유럽 국가들이랑은 좀 다른 느낌이 있는데, 좀 더 직선적인 건물의 형태가 많은 것 같다. 그리고 운하가 곳곳에 있는 게 약간 여기 특성이라고 볼 수 있을 것 같다.

리포터 패션디자인과 학생으로서 헤이그는 어떤 특징이 있나?

정재은 솔직히 네덜란드는 패션이 활성화된 도시가 아니어서 유행을 파악하기는 어려운 것 같다. 그런데 가끔 가다가 보이는 디자인과 관련된 이런 숍이나 전시 공간들 중에는 퀄리티 좋은 곳이 있어서 자주 구경하면 나름 유익한 것 같다.

다. 기관 인터뷰 : 힐데가르트 블롬(Hildegard Blom)(기관 언론 커뮤니케이션 담당자)

- 요약 : Stroom Den Haag는 예술, 사회 및 공공 영역에 대한 전문성을 갖춘 센터다.

리포터 스트룸 덴 하그에 대해 소개 부탁드립니다.

힐데가르트 블롬 스트룸 덴 하그는 예술, 사회, 그리고 공공 영역에 관한 전문성을 갖춘 센터다. 현대 예술가들과 함께, 우리는 함께 살아가는 문화를 개방하고, 미래를 주시하는 사회적 관점을 탐구하며, 관객들의 상상력을 자극한다.

리포터 스트룸 덴 하그는 어떤 일을 하나?

힐데가르트 블롬 가장 먼저 우리는 공공 공간과 공공 영역에서의 예술을 조언하고 지원한다. 헤이그에서 특정 도시 맥락의 일부로서 헤이그 출신 예술가와 이니셔티브를 활성화한다. 또한 우리는 헤이그에서 국내외 파트너와 함께 다양한 관객과 대중을 위한 예술적이고 사회적으로 중요한 프로그램을 제시한다. 이 세 가지 활동 분야는 동등하게 존재하며 상호 연결되어 있다.

마무리하며

스트룸 덴 하그는 지역 예술 생태계를 촉진하고 예술가들 간의 협력을 장려하는 역할을 하고 있다. 이를 참고하여 서울 지역 예술 커뮤니티와 디자이너들 간의 네트워킹 및 협력을 촉진하는 프로그램과 공간을 개발한다면, 디자인 생태계의 상호 작용을 더욱 증진할 수 있다고 생각한다.

분기별로 발간되는 '헤이그 현대 미술 가이드(The Hague Contemporary Art Guide)'의 경우, 서울 지역 전시 안내서 제작을 통해 서울 지역 주민들과 관광객들에게 더욱 풍부한 예술적인 경험을 제공할 수 있다. 다양한 형태의 정기적인 예술 이벤트와 전시를 알리는 홍보를 통해 도시의 예술성을 강화한다.

예술가를 위한 워크숍과 교육 프로그램은 예술가들의 기술과 지식을 강화하는 기회가 될 수 있다. 따라서 디자인 교육과 워크숍을 통해 창의성을 강화하고 디자이너들의 역량을 향상할 기회가 있으면 좋겠다.

스트룸 덴 하그는 다양한 예술 및 문화 활동을 지원하고 허브 역할을 하며, 문화 공간을 활용하여 지역 커뮤니티와 상호 작용한다. 공공 및 상업 시설을 활용하여 디자인 및 예술 관련 이벤트와 활동을 지원하고, 지역 주민들과의 참여를 유도하는 문화 스페이스가 필요하다. 네덜란드 헤이그의 스트룸 덴 하그와 같은 예술 및 디자인 지원 기관의 운영과 프로그램을 참고한다면 서울 디자인 발전에 큰 도움이 될 것으로 생각한다.

2023 서울디자인리porter

김하민

현재 서울시립대학교 시각디자인 학부를 졸업하고, 그래픽 디자이너를 꿈꾸고 있다.





미래를 생각하는 자연 친화적 디자인,
레드우즈 트리워크

AUCKLAND
NEW ZEALAND

A silhouette of the Auckland city skyline, featuring various buildings and a bridge, positioned behind the text 'NEW ZEALAND'.

뉴질랜드 오클랜드

김하민 gkals8025@naver.com

1. 들어가며

관광은 뉴질랜드의 핵심 산업으로, 코로나 이전에는 409억 달러 규모로 수출산업 1위였고, 전체 근로자의 8.4%(22만 9,566명)가 관광업에 종사했다. 뉴질랜드 연간 관광수익은 2022년 기준 전년 대비 2.7% 증가한 265억 달러를 기록했으며, 2025년까지 410억 달러를 달성하는 게 목표다. 이처럼 뉴질랜드는 많은 여행객 사이에서 매력적인 여행지로 손꼽힌다.¹⁾

뉴질랜드에는 다양한 화산지형과 아름다운 섬들이 있지만, 그중 뉴질랜드의 매력을 담은 다른 공원을 소개하고자 한다. 뉴욕타임스에서 뽑은 세계에서 꼭 가봐야 할 50개의 명소 중 하나로 뽑힐 만큼 아름다운 공원인 레드우드 나이트 라이츠(redwoods night lights)는 새롭고 독특한 뉴질랜드 디자인 주도 관광 체험이다. 레드우드는 일반적인 숲 트레킹과는 다르게 거대한 나무 위에 지어진 흔들다리를 걸으며 자연을 느낄 수 있는 산책로다.

레드우드는 무료로 트레킹을 할 수 있는 산책로와 다리 위를 건너며 높은 곳에서 숲을 한 번에 내려다보는 체험을 할 수 있는 유료 산책로, 총 두 가지의 코스를 찾아볼 수 있다. 이 중 무료로 체험해 볼 수 있는 레드우드 숲길에서는 '쥬라기 공원'이 촬영되었다. 레드우드는 100년이 넘는 세월 동안 자리를 지키고 있는 거대한 삼나무들이 23개의 흔들다리를 통해 총 533m 길이로 이어져 있다. 6m의 높이와 최대 12m 높이의 다리를 보유하고 있어 두 가지 높이를 즐길 수 있는 트리워크 체험이다. 안전 장구나 보호 장비 없이 이용할 수 있도록 설계돼 있어 모든 연령대에 적합하다.

2. 도시의 추진 배경

레드우드 산책로는 알렉스 슈미드(Alex Schmid)에 의해 발명되었으며, 그는 숲을 방문하는 관광객들이 창의적이고 독특한 관점으로 체험할 수 있도록 하였다. 알렉스 슈미드는 로토루아 레드우드(Rotorua Redwoods)를 보았을 때 아내에게 "사람들이 이 놀라운 숲을 즐길 수 있도록 하는 장치가 아무것도 없다는 것이 믿기지 않는다"라고 말했다. 그리고 이것이 아이디어의 시초가 되었다.

산책로가 지어지는 과정에서 알렉스는 나무가 손상되지 않도록 하였고, 그 결과 나무를 손상하는 볼트 대신 복잡한 일련의 슬링을 사용하는 '살아 있는' 산책로가 탄생했다.

'레드우드 나이트 라이츠'는 로토루아에서 가장 최근에 세워진 생태관광 명소인 '레드우드 트리워크'와 지속가능성을 추구하는 세계적인 조명 디자이너인 데이비드 트루브리지(David Trubridge)의 협력 아래 개발된 새로운 여행 프로그램이다.

1) 출처 : 여행신문(<https://www.traveltimes.co.kr>)

레드우드 산책로를 이루고 있는 삼나무는 캘리포니아에서 온 나무다. 이 숲의 나무는 타라웨라가 분출한 지 불과 15년 후인 1901년, 뉴질랜드 기후에서 가장 잘 자라는 나무를 발견하기 위한 장기간의 상업 시험의 일환으로 심어졌다. 더글러스 전나무, 호주 유칼립투스, 영국 호두, 일본 삼나무, 멕시코 사이프러스 및 기타 많은 수종(총 170종)이 수십 년 동안 심어졌으며 라디에타 파인이 가장 잘 번성하여 뉴질랜드의 임업 산업의 중추가 되었다. 뉴질랜드 삼나무의 중심부는 캘리포니아보다 더 열고 부드러우며 120,000㎡에 심어진 삼나무 중 6개만 남아있다.²⁾

- 알렉스 슈미드

독일 남부 바이에른에서 태어난 그는 기계 엔지니어로 교육받은 후 소프트웨어 개발자가 되었다. 소프트웨어 업계에서 10년을 보낸 후, 그는 “나는 야외에서 다른 일을 하기로 결심했다”고 말했다. 그는 모험적인 사업에 뛰어들어 복잡한 와이어 로프, 마찰 장치, 하네스 및 기타 시스템을 팀 구성 연습에 사용하는 하이 로프 코스 트레이너가 되었다. 그것은 레드우드를 설립할 기회가 왔을 때 이상적인 배경 경험으로 입증되었다. 독일로 돌아온 후, 그는 그곳에서 산책로 사업을 계속했고, 부부는 로토루아에서 유사한 사업을 시작하고 뉴질랜드로 이주할 가능성을 모색하기 시작했다. 그와 그의 아내는 2012년에 뉴질랜드 레드우드즈 야외활동(Redwoods Outdoor Activities NZ)을 설립했으며 슈미드씨는 그의 아내가 프로젝트를 함께 추진하는 공동 파트너였다고 강조했다.

- 데이비드 트루브리지

데이비드 트루브리지는 뉴질랜드에서 가장 국제적으로 인정받는 가구 디자이너 중 한 명이다. 그는 조명과 환경을 생각하는 디자이너로 잘 알려져 있다. 데이비드는 1972년 영국 뉴캐슬 대학교에서 해군 건축(보트 설계) 학위를 취득했다. 그 후 10년 동안 노섬벌랜드(Northumberland) 시골 지역에서 삼림 관리인으로 일하면서 그는 독학으로 가구 만드는 법을 배웠다. 그의 회사는 데이비드가 소규모 디자이너/제작 사업에서 사업을 확장하기 시작한 1995년에 설립되었다. 이 회사는 환경 보호 철학을 바탕으로 운영된다. 그가 제작한 디자인은 빅토리아 앨버트 박물관과 에든버러의 세인트 메리 대성당을 포함해 영국 전역에 전시되었다. 또한 데이비드는 프랑스 잡지 Express에서 세계 최고의 15명의 디자이너 중 한 명으로 선정되었고, 2005년 안타르티카 펠로우의 수상자이며 2007년에는 NZ의 디자이너 협회로부터 NZ의 가장 높은 디자인 상인 John Britten Award를 받았다. 그의 디자인은 가장 영향력 있는 출판물을 포함하여 수많은 국제 출판물에 '원시적 정교함'이라는 트렌드의 선동자로 등장하며 환경적으로 책임 있는 디자인의 모범이 되었다. 레드우드 트리워크에 사용된 조명은 스테인레스 스틸 프레임에 특수 제작된 합성 목재를 사용하여 헤이스팅스에 있는 데이비드 트루브리지 작업장에서 제조되었다. 데이비드의 가장 잘 알려진 작품 중 하나는 Coral Light다. 물속에서의 경험에 영감을 받은 이 작품은 기하학적 다면체의 구조에 기반을 두고 있으며 산호 자체 안의 복잡한 패턴을 연상시킨다. 데이비드는 자신이 추구하는 디자인에 대해 이렇게 말했다. “문화적 자양분을 제공하고, 이야기를 전하고, 사람들에게 감정적으로나 영적으로 다가가기 위해, 물건은 우리 주변에 있는 모든 실용적이고 소비적인 물건에서 너무나 부족한 영양분을 위한 수단입니다.” “단열 된

2) 출처 : barkers 라이프 인 스타일

도시에 살면서 우리가 너무 많이 잃어버렸던 자연과의 중요한 연결을 재창조하는 것입니다.”



데이비드의 코랄라이츠 ©김하민



자연으로부터 영감받은 데이비드의 조명 디자인 ©김하민

3. 추진 현황과 결과

알렉스 슈미드는 “가장 어려웠던 점은 최고의 지원을 받을 수 있는 후원자를 찾는 것이었습니다.”라고 말했다. 그는 프로젝트를 소개하고 잠재 투자자들을 만족시키기 위해 수많은 문을 두드렸다. 뉴질랜드 독일 비즈니스 협회는 결정적인 순간에 도움을 주었고 의회와의 초기 접촉을 제공했다. 협회는 그가 로토루아에서 활동하는 또 다른 독일 사업가인 환경친화적인 해충 방제 회사 Alpeco의 전무이사인 하이코 케이서(Heiko Kaiser)를 만나 친구가 된 곳이기도 하다. 주요 투자자 중 하나는 스카이라인(Skyline)의 총지배인 브루스(Bruce Thomasen)와 프로젝트의 개인 투자자가 된 그의 아내 켈리(Kellie)였다. 그는 제안 보고서를 보고 프로젝트가 좋다고 생각했고, 몇 년 후 하이코 케이서를 통해 알렉스 슈미드를 만났다. 그는 “나는 프로젝트를 다시 보았다. 독특한 설치 방법과 산책의 전체 지속가능한 요소는 상당히 혁신적이었다. 나는 알렉스의 의도를 알고 있었고 그것을 숲과 연결하는 방법은 우리에게 확신을 주었다. 투자하자.”라고 말했다. 알렉스 슈미드는 지역 비즈니스 커뮤니티의 주요 구성원으로부터 지원을 받는 것이 엄청난 도움이 되었다고 말했다.

레드우드 트리워크와 조명 디자이너 데이비드 트루브리지가 힘을 합하여 상징적인 야간 관광 체험인 레드우드 나이트 라이트츠를 창조해 냈다. 지속가능성을 추구하는 뉴질랜드 출신의 세계적인 디자이너 데이비드 트루브리지의 독특한 조명을 결합한 레드우드 나이트 라이트츠는 뉴질랜드의 디자인 주도 관광 체험 중 하나다.

2016년 완공 당시에는 세계에서 가장 긴 현수식 보도였다. 23개의 높은 선개교와 살아있는

플랫폼으로 구성된 이 산책로는 로토루아에서 가장 많이 방문하는 자연 명소 중 하나를 보여준다. 이 새로운 야간 체험은 관광객들과 지역주민들이 로토루아의 거대한 삼나무 숲을 어둠 속에서 즐길 기회를 제공한다. 데이비드 트루브리지의 맞춤형 작품들이 빛을 밝히며 몰입적이고 매력적인 환경을 연출한다.

레드우드 트리워크는 사람들이 숲을 거닐 수 있는 땅에서 12m까지 올라간다. 553m의 산책로에는 21개의 현수교와 12개의 데크가 있다. 다리와 플랫폼을 나무에 부착하는 데 못, 나사 또는 볼트가 사용되지 않았다. 생태 공학적으로 피해를 줄이기 위해 산책로는 특별히 고안된 슬링을 사용하여 나무에 매달려 있다. 이 슬링은 나무에 해를 끼치지 않고 삼나무 줄기를 조심스럽게 감싸는 형태로 이뤄져 있다. 나무가 자라면서 슬링은 나무가 자라는 것을 방해하지 않도록 쉽게 조정될 수 있다. 트리워크를 만드는 데 사용된 목재는 현지에서 가공된 매크로카르파(Macrocarpa)다. 매크로카르파 심재는 자연적으로 지상용으로 내구성이 뛰어나다. 심재 목재는 날씨의 영향을 받아도 20~30년 동안 유지할 수 있으며, 직사광선과 비로부터 방해를 받아도 40~60년 동안 지속해서 사용할 수 있다. 트리워크를 위한 공사 중에도 그들은 주변 산림의 피해를 최소화하도록 주의를 기울였다. 부품들은 현장에서 완성되었으며 이를 나무 위로 수동으로 배치하였다. 배치하는 과정에서 전문 등반팀이 독일에서 파견되어 현지 건설 회사와 협력하여 단 6주 만에 트리워크를 설치하였다. 트리워크에서 사용되었던 13mm 와이어 로프는 최소 12톤의 힘을 가지고 있다.



트리워크 제작에 사용된 와이어 로프 ©김하민



트리워크 제작에 사용된 슬링 ©김하민

트리워크 설립자인 알렉스 슈미드는 자연환경을 비추는 인근 나무에 매달린 야간 조명이 산책을 돕게 될 것이라고 말했다. 그는 “숲을 밝히는 것이 아니라 숲의 일부를 밝히는 것입니다. 우리의 목적에 야생 동물에 대한 교란은 없습니다.”라고 말했으며, 2009년 독일 관광객으로 와카레와레와 숲을 방문했을 때 알렉스가 생각한 아이디어로 손대지 않은 채로 자연을 탐험하는 것이 이 산책의 목표였다. 트리워크 조명은 등불이 길을 비추고 그사이를 유영하는 느낌을 준다. 흔들다리로부터 멀리 떨어진 곳으로 세심하게 배치된 조명들은 체험하는 사람이 나무 꼭대기 사이를 돌아다닐 때 빛의 역동적인 움직임과 나무들의 조화를 감상할 수 있도록 돕는다.

레드우드는 미국 서부에 자생하는 외래 수종으로 수백 년 동안 높은 성장률을 유지할 수 있으며 다른 어떤 종이 서식하는 숲보다 더 많은 탄소를 정화하는 것으로 밝혀졌다. 이 종의 나무의 기록에는 2,200년이 넘고 높이가 115m에 이르는 지구상에서 가장 오래되고 가장 높은 살아 있는 나무가 있다. 로토루아의 삼나무 숲은 167대의 자동차의 연간 탄소 배출, 런던으로 가는 120대의 비행기, 27명의 사람의 탄소발자국과 동등한 탄소를 정화한다. 레드우드는 뉴질랜드가 2050년경까지의 목표로 선정한 2050 net-zero 배출 목표를 달성하는 것을 돕는 역할을 하고 있다.



레드우즈 트리워크
(Redwoods Treewalk) ©김하민



레드우드가 정화할 수 있는 탄소에 대한 설명 ©김하민

4. 접근성(편의성)

세계에서 가장 긴 길이를 자랑하는 로토루아의 삼나무 숲에 설치된 공중 산책로는 매년 50만 명 이상의 방문객이 찾아온다. 6~12m 높이에 설치된 흔들다리 23개와 리빙 데크로 구성된 트리워크를 이용할 수 있으며, 안전 장구나 보호 장비 없이도 이용할 수 있도록 설계되어 온 가족이 함께 즐겁게 체험할 수 있다. 가족적인 삶이 중시되는 도시인만큼 액티비티 역시 온 가족이 함께 즐길 수 있도록 구성되어 있다. 아이가 있는 가정을 위한 유모차 대여 시스템도 구비 되어 있다. 레드우드는 로토루아 시내에서 남쪽으로 불과 5분 거리에 위치하고 있으며, 숲속의 산책로에서 산악자전거, 달리기, 하이킹 등 다양한 액티비티를 즐길 수 있다. 로토루아는 뉴질랜드 산악자전거의 중심지로 레드불(Red Bull)이 와카레와레와(Whakarewarewa) 트레일을 세계 8위로 평가했으며, 호주 산악자전거 매거진(Australian Mountain Bike Magazine)으로부터 최고라는 평가를 받았다. 이 숲은 초보자부터 전문가까지 모든 사람이 즐길 수 있는 160km가 넘는 세계적 수준의 산악 자전거 트레일을 제공한다. 숙련된 산악 자전거 라이더들과 협력하여 만든 여러 개의 트레일이 있다. 트레일을 따라 위로 올라가면 라이더는 로토루아의 아름다운 호수, 지열 활동, 그리고 산의 탁 트인 전망을 감상할 수 있다. 자전거는 시내나 와이파 주립 밀 로드(Waipā State Mill Road)의 트레일 기점에서 대여할 수 있으며,

가이드 투어도 가능하다. 걸어서 오는 관광객을 위해 다양한 하이킹 및 달리기 코스도 제공되고 있다. 쉬운 코스부터 하루가 걸리는 하이킹까지 산책코스와 시간을 택할 수 있다. 레드우드의 이용자는 연령과 성별에 제한받지 않으며, 산책, 자전거 타기, 승마, 강아지와 함께 달리기, 휴식을 취하는 등 혼자 또는 가족이나 친구와 함께 숲을 즐길 수 있다.

가. 레드우드 관계자 인터뷰

리포터 레드우드는 어떻게 제작되었나?

관계자 레드우드는 약 15년 전 독일에서부터 아내와 함께 이곳을 방문한 알렉스 슈미드에 의해 만들어졌다. 그들은 블랙포레스트에 이와 매우 비슷한 산책로를 조성한 경험이 있었는데, 그들은 그 경험을 바탕으로 시스템을 구축하였고 그 덕분에 우리는 레드우드를 잘 조성할 수 있었다. 우리가 이곳에 오기 전까지는 아무것도 조성되어 있지 않았다. 우리는 이곳을 걸어본 후, “만약 우리가 이곳에 산책로를 만든다면 어떻게?”라고 생각했다. 그리고 우리는 Ngāti Whakaued와 Ngāti Wahia 라고 불리는 지역의 마오리 주민들과 의논 후, 그들에게 동의를 받았다. 산책로를 조성하기 위해 또한 의회에 요청하였으며, 그 계획들을 동의받는 데까지는 거의 10년이 걸렸다.

리포터 레드우드가 관광객들에게 매력적으로 느껴지는 이유가 무엇이라 생각하나?

관계자 제 생각에는 접근성이라고 생각한다. 아드레랄린이 분출되는 거대한 경험보다는, 우리는 더 캐주얼하지만 높기 때문에 굉장한 경험을 제공한다. 이를 통해 편안함 경험을 할 수 있는 기회가 사람들에게 이 산책로가 매력적으로 느껴지는 이유라고 생각한다.

리포터 레드우드가 나와 못 없이 만들어졌다는 것을 알았을 때 어떤 생각이 들었나?

관계자 사실 이곳을 처음 방문하였을 때는 의구심이 들었다. 움직이기 두려웠으며, 높은 곳에 도달하였을 때는 조금 긴장도 되었다. 하지만 이곳에서 일을 하기 시작했고, 이곳이 어떻게 설계되었는지 배웠다. 이곳에는 정말 멋진 기술과 디자인이 동원되었다. 이것을 이해하고 나니 모든 마음이 바뀌었다.

나. 관광객 인터뷰

리포터 레드우드를 경험한 소감은 어땠나?

관광객 이곳은 자연이 어우러져 있는 거대한 숲이다. 만약 자연을 사랑하는 사람이라면 이곳에 오는 것을 추천한다. 공기도 신선하고, 자연도 아름다운 매우 멋진 장소다. 우리는 이 장소를 사촌의 추천으로 오게 되었다. 그녀는 이 장소가 아름답고, 로토루아에서 꼭 가봐야 할 명소라며 이곳을 추천해 줬다. 저희는 재밌는 시간을 보냈고, 트리워크를 경험해 보는 것을 추천한다.

리포터 레드우드의 접근성에 대해 어떻게 생각하나?

관광객 우리는 오uckland에 살고, 이곳까지는 차를 이용해 왔다. 차로 오는 길도 아름답고 쾌적했으며, 트리워크의 주차에 있어서 큰 문제는 없었다. 만약 이곳을 온다면, 차를 가져오는 것을 추천한다.

리포터 산책로를 걸을 때 안전 면에서 어떤 느낌을 받았나?

관광객 산책로는 매우 높았지만, 안전하게 느껴졌다. 이곳에는 첫 번째로 갈 수 있는 산책로와 더 높게 올라갈 수 있는 두 개의 산책로가 있다. 6m의 높이에서 12m의 높이로 올라갈 수 있다. 정말 안전하게 느껴졌다. 또한 튼튼하고 높은 안전장치가 있어 떨어지는 위험으로부터 안전하게 지켜줬다. 조금 흔들리긴 했지만, 재미있는 경험이었다.

리포터 산책로에 대한 다른 느낌은 어땠나?

관광객 그곳은 전혀 위험하지 않기 때문에 모든 연령이 즐기기에 적합한 장소다. 우선 매우 큰 숲과, 뉴질랜드에서 찾아볼 수 있는 유명한 은색 고사리가 있기 때문에 매력적으로 느껴진다 생각한다. 이 산책로는 마치 나무 위를 걷는 것과 같은 느낌이 들고, 나무의 꼭대기를 볼 수 있기 때문에 매력적으로 느껴진다 생각한다.



트리워크의 6m의 높이에서 12m의 높이로 올라가는 계단 ©김하민

마무리하며

첫째는, 지속가능한 디자인을 위해 연구하는 태도다. 산책로를 해치지 않고 자연과 어우러지는 데크와 현수교를 제작하기 위해 그들은 못과 나사 등을 사용하지 않고 설치하는 방안을 생각했다.

둘째는, 여행객의 상상력을 자극하며 숲과 어우러진 디자인의 심미성이다. 동대문운동장을 허물고 ‘시민과 함께 만들고 누리는 디자인’을 추구하기 위해 만들어진 공간인 DDP와 같이, 건축물 또는 조명이 주변 지형과 결합하는 것이다. 현장에 있는 공원과 결합할 수 있도록 설계된 콘셉트가 이 공원을 주목해야 하는 하나의 이유다.

셋째는, 디자인과 더불어 자연을 온전히 즐길 수 있도록 설계된 조명이다. 디자인과 관광을 결합하려는 아이디어는 뉴질랜드에서 비교적 미개척 상태로 남아 있으며 레드우즈와 같은 이미 웅장한 환경을 개선하기는 쉬운 일이 아니었다. 그들은 처음에 뉴질랜드 토착 조류에서 영감을 얻었다. Ruru(NZ Owl), Karearea(NZ Falcon) 및 Miromiro(Tomtit)와 같은 프로젝트를 진행한다면 매우 지속가능한 재료를 확보할 수 있을 것이라고 느꼈다. 그들은 Tricoya라는 야외용으로 적합한 새로운 무독성 복합 시트 재료를 발견했다. 이 시트는 또 다른 지속가능한 야외용 목재 ‘Acoya’의 부산물로 만들어졌다.

조명은 까다로운 조건(최대 20년)을 견뎌야 했으며 무중력의 상태로 설치되어야 했다. 조명을 숲으로 가져온 다음 매달린 것도 작은 위업이었다. 모든 서스펜션은 천 끈으로 나무줄기에 부착되어 나무에 구멍이 나거나 손상되는 것을 방지했다. 조명은 플랫 팩으로 현장으로 운반된 다음 정확히 매달린 숲에서 조립되었다. 일부는 지상 25m 이상 높이에 매달려 있고, 다른 일부는 나무줄기를 에워싸도록 설치되어 있다. 형태는 길을 비추는 등불의 기발한 느낌을 가지고 숲의 관점 내에서 멀리 떠 있다. 세심하게 배치된 조명 그룹은 보는 사람이 나무줄기를 통과할 때 부드러운 빛을 발한다. 또한 야간에 공원을 방문한다면 조명으로부터 나오는 빛의 형상 또한 몽환적이고 오가닉한 분위기를 연출하여 몰입감을 더한다.³⁾

2023 서울디자인리포터

김하민

남서울대학교 시각미디어디자인과를 재학중이며, 브랜딩 디자이너를 꿈꾸고 있다.

뉴질랜드의 자연 친화적, 미래 지향적인 디자인을 배우며 앞으로 지향해야 할 가치를 배우고 있다.

3) 출처 : david trubridge





스스로 에너지를 생산하는 집이 있는 곳, 취리히 호수
Plus Energiehäuser am Zürichsee

ZÜRICH,
SWITZERLAND

A dark blue silhouette of the Zurich skyline, featuring various buildings, a clock tower, and a Ferris wheel, positioned to the right of the text 'ZÜRICH, SWITZERLAND'.

스위스 취리히

박운정 iamwjpark@gmail.com

1. 들어가며

2015년 파리 기후협약 이후 세계 모든 국가는 기후 위기에 대응하기 위해 온실가스 배출을 줄이기 위한 노력을 하고 있다. 2050년까지 탄소중립을 실현하기 위해 각 산업 분야가 국가적 차원에서 구체적인 기준을 제시하고 실현하고 있는 것은 범세계적 기류다. 산업혁명의 중심지였던 유럽은 어느덧 새로운 개발의 속도를 늦추고 친환경에 초점을 맞추고 있다. 수천, 수백 년간 만들어진 석조 구조물과 근대산업화의 산물인 콘크리트 건축물 속에서 더 이상 회색 에너지를 발생시키지 않는 방법을 찾기 위해 건축자재와 건설 방법 등의 구체적 방향을 설정하기 위한 움직임이 계속되고 있다.

스위스는 친환경 건축 분야에서 유럽 내에서도 선진국의 위치에 있다. 지방자치단체별로 회색 에너지를 발생시키지 않는 건축물을 위한 법규 및 에너지 정책이 만들어지고 있는데, 코로나 사태 이후 우크라이나 러시아의 전쟁까지 겹치면서 스위스의 에너지 정책은 큰 위기에 직면하게 되었다. 그러던 중, 해외 의존도가 높은 석유와 가스 사용을 정부가 청정에너지로 대체하는 것에 대해 재정적으로 장려하는 에너지 혁신 법안이 2023년 6월 치러진 국민투표에서 유권자의 약 60% 찬성으로 통과되었다. 화석연료에 의존하는 난방시스템을 쓰고 있는 사람들이 실제 생활에서 탄소배출을 감소시키는 방식으로 교체할 경우, 실질적인 금전적 이득과 함께 친환경적 삶을 실천할 기회가 가까워진 것이다.

전체 에너지 사용량의 75%를 수입하던 스위스는 전기생산을 태양열 및 풍력발전으로 대체하는 방향으로 에너지 정책을 추진하고 있는데, 기후법 통과로 기업의 친환경 기술전환은 더욱 활발해졌다. 기후법 이전에도 건설현장에서는 태양전지의 사용이 상용화되어 있었는데, 주택에 태양전지를 설치할 경우 설치비용의 일부를 지방자치단체가 상환해 주고, 자가 생산한 전기를 사용하고 남은 양은 지역 전기회사에 되파는 시스템이 일반화되어 있다. 신축건물의 경우 태양전지 설치에 이미 당연한 선택지가 되고 있으며, 다양한 디자인의 태양전지가 건축 설계 단계에서 입면 디자인 요소로 고려되고 있다.

건축가의 입장에서 태양전지라 함은 까만 패널이 유리에 붙어있는 제한된 디자인 요소의 집합체였다. 한국에서 여전히 콘크리트의 미학에 심취해 있는 작가주의 건축가들의 건물에서는 태양전지를 찾아보기 어려우며, 설치되어 있다 해도 준공이 완료된 후 건축주가 추후에 임의로 설치하여 건물 디자인 흐름에 맞지 않는 경우가 많았다. 국가적 에너지 정책의 일환으로 대규모로 태양전지를 설치하여 자연을 훼손시킨 경우도 있다. 멀쩡한 산을 깎아 남쪽면에 태양전지만 나란히 설치하면 당연히 폭우 시 배수가 취약해져 비 피해를 입는 것이다. 수많은 장점에도 불구하고 이러한 부정적 이미지는 태양전지 설치에 큰 걸림돌이 되고 있는 현실이다.

본 조사에서는 스위스의 태양전지 건축물 적용사례를 보여주고자 한다. 기후 위기에 대해 적극적으로 대처하는 에너지 정책을 우리와 가장 가까운 주거환경에서 실천하고 있는 스위스의 사례는 바로 국내에도 적용 가능할 것이다.

2. 도시의 추진 배경

스위스 취리히는 2040년까지 탄소 배출량 제로를 실천하는 방향으로 모든 에너지 정책을 맞추어 나가고 있다. 회색 에너지를 배출하는 데 큰 비중을 차지하고 있는 건설시장에서는 건축물의 설계, 계획 단계에서부터 탄소중립화를 위해 설비 계획에서 난방은 공기펌프나 지열펌프 사용을 권장하고, 신축 건축물의 허가 시 수십 년간의 건축물 수명주기를 예측한다. 설계 단계에서 건축물에 사용하는 자재별 회색 에너지양과 온실가스 배출량 및 환경영향지수를 계산하는 등 실질적으로 현장에서 친환경 건축물을 실현하기 위한 노력이 일어나고 있다. 러시아-우크라이나 전쟁으로 인해 시작된 에너지 비용의 상승은 유럽 각국의 가정 내 전기료 폭등을 불러왔는데, 많은 가정과 공공기관이 태양전지를 설치하여 전기를 자급자족하고 있다. 그 실천에는 정부와 지방자치단체의 보조 및 안내와 교육이 함께 이루어져 왔다.

태양전지를 설치하는 유형은 크게 세 가지로 나뉜다. ① 기존의 지붕에 태양전지를 덧붙여 설치하거나, ② 지붕재 자체를 태양전지 일체화로 디자인하거나, ③ 입면재를 태양전지로 설계한다. 여기에는 수많은 설계적용사례로 얻어진 자료를 통해 태양전지가 단순히 남향뿐 아니라 동향, 서향, 북향에 있어도 얻어지는 에너지의 양이 꾸준하다는 계산이 바탕이 된다.

스위스 건축협회 SIA(Schweizerischer Ingenieur und Architektenverein)에서 2023년에 발행한 건축물에 대한 태양전지 적용 조례에 따르면 입면의 방향에 따라 태양전지의 효율이 반드시 정남향일 필요는 없다.¹⁾ 평지붕면과 평행하게 설치할 경우 100%의 효율이, 평지붕면에 45도로 설치할 경우 남향에서 최고 115%까지 올라가지만, 서향 90%, 동향 90%, 심지어 북향일 경우도



SIA 2062²⁾

1) 참고 : 건축물에 대한 태양전지 설치 조례 2062 1.6.3조, 2023년 스위스 건축가 협회 취리히 발행 SIA 2062 Photovoltaik auf und an Gebäuden, 2023 Schweizerischer Ingenieur und Architektenverein

2) 이미지 출처 : Copyright © 2023 by SIA Zurich

55%로 유지된다. 이는 태양전지가 정남향으로만 향해야 한다고 생각했던 기존의 관념을 깨는 숫자다. 건축물의 입면에 태양전지를 설치할 경우, 정남향의 효율이 85%지만, 동향과 서향은 65%, 북향으로도 35%의 효율을 얻을 수 있다. 이 말은 결국, 건축물의 입면재를 석재나 유리, 알루미늄 패널 등 불투명한 재료 대신 태양전지로 대체할 경우 동서남북 방향에 상관없이 전기생산이 가능하다는 것이다.

물론 태양전지를 생산하는 것도 회색 에너지가 배출될 것이고, 이에 따라 탄소배출 제로가 비현실적이라는 이야기 있음에도 이 조례는 건축물에 부착한 경우 2, 3년 만에, 건축물에 통합된 경우 1, 2년 만에 탄소 배출량이 상쇄된다고 말하고 있다.³⁾ 결국, 건축물에 태양전지를 적극적으로 사용할 경우 자가생산하는 전기로 석유나 가스를 이용하지 않고도 모터를 돌릴 수 있고, 이는 공기펌프식 난방과 함께 탄소배출 제로를 향한 실질적 기능을 하는 것이다.

9.1.2.2 Der Energieaufwand für den Bau einer auf einem Flachdach aufgestellten Anlage beträgt etwa 2300 kWh pro kW installierte Nennleistung, entsprechend etwa 460 kWh pro Quadratmeter Modulfläche. Wie gross die Einsparung beim Energieaufwand ist, wenn Solarmodule als Fassaden- oder Dachmaterial eingesetzt werden, kann nicht pauschal gesagt werden. Bei Tonziegeln liegt die Graue Energie bei ca. 50 kWh/m² und bei einer Metall-Glasfassade bei rund 700 kWh/m².

Tabelle 9 Energetische Rücklaufzeit für eine angebaute und für eine dachintegrierte Anlagen als Fallbeispiel

	angebaut	integriert, anstelle Tonziegel
Bei Ersatz von CH-Strommix	2,3 Jahre	2,1 Jahre
Bei Ersatz von Europäischem Strommix	1,2 Jahre	1,1 Jahre

In Bezug auf den Europäischen Strommix ist die Rückzahlzeit nur rund halb so lang wie beim CH-Strommix, weil da der Strom mit mehr Energieaufwand, zum Beispiel in Form von Kohle, hergestellt wird.

SIA 2062⁴⁾

3. 추진 현황과 결과

가. 추진 현황 1 : 건축물 지붕재 부착형(기존 건축물 활용)

유럽 전역이 그러하겠으나, 취리히에서 100년 된 주택을 찾는 건 어려운 일이 아니다. 외장재는 이미 석조로 지어져 고풍스러운 분위기를 지니고 있으나 내부는 현대식으로 개조된 오래된 주택들이 여전히 많은 부분을 차지하고 있다. 그러나 이러한 집을 투자나 거주 목적으로 부수고 새로 지을 경우, 현재의 건축법은 매우 제한된 규모로 지을 수 있게 최소화된 경우가 많다. 이는 원래의 건축물이 가졌던 주변 환경과의 연계성과 도시계획에 기반한 경우가 많은데, 그러다 보니 오래된 집은 점점 개발과 보수의 한계

3) 참고 : 건축물에 대한 태양전지 설치 조례 2062 9.1.2.2조, 2023년 스위스 건축가 협회 취리히 발행
SIA 2062 Photovoltaik auf und an Gebäuden, 2023 Schweizerischer Ingenieur und Architektenverein

4) 이미지 출처 : Copyright © 2023 by SIA Zurich

속에서 에너지 효율이 떨어질 수 있다. 여기서 정부의 보조를 받아 지붕에 태양전지를 덧붙여 효율을 높이는 집들이 늘어나고 있다. 물론 설치에 따른 건축허가나 허가권자와의 협의가 필요하지만, 비교적 간단한 절차로 지붕의 보수가 이루어지고 있다. 도시 미화적 차원에서 이러한 설치가 아름답다고 하는 것은 무리가 있으나, 적어도 탄소배출을 줄이겠다는 적극적 행동을 보이는 집들이 점점 늘어나고 있다.



공공건축물 초등학교 지붕에 설치된 태양전지 ©박운정



기존의 지붕재와 이질감으로 한계가 있는 부착형 ©박운정

나. 추진 현황 2 : 건축물 지붕재 일체형(설계 단계에서 외장재로 태양전지를 활용)

한국에서 건물 일체형 태양전지(BIPV, Building Integrated Photovoltaic System)로 알려진 방식이다. 주로 지붕재에 활용하는데, 신축건물의 경우 많은 건축주가 관심을 갖고 주요 전기에너지 생산방식으로 활용하고 있다. 특히 외장재로 활용할 경우 마감재가 되기 때문에 이종으로 설계할 필요가 없고 효율을 극대화할 수 있는 적극적 방법이다. 한국에서는 건물 일체형이라고 해도 지붕재에서 튀어나와 스위스의 부착형으로 보인다. 한국과 비슷한 기후를 가진 스위스 취리히 지역에서는 단열재와 태양전지를 포함한 목조구조 지붕재의 두께가 약 50cm 안에서 해결이 된다. 이는 건축물의 단열재를 외부로 감싸서 기온차가 많은 겨울에도 결로 없이 바깥에서 온도 차이 습도조절이 다 일어나는 목조건축에 활용되는 디테일이다. 탄소배출을 최소화하고자 하는 방향에서 지하 부분의 건설을 최소화하고 지상 부분은 최대한 목조로 짓는 현재 스위스 내에서의 트렌드에 부합하는 방법이다.



공공건축물 초등학교 지붕에 설치된 태양전지 ©박운정



기존의 지붕재와 이질감으로 한계가 있는 부착형 ©박운정

다. 추진 현황 3 : 건축물 입면재 일체형(설계 단계에서 외장재로 태양전지를 활용)

태양전지는 정남향으로 있을 때만 효과가 있다는 고정관념을 버리고 실험적으로 건축물의 입면에 적용한 사례가 늘고 있다. 스위스 내에서 태양전지 디자인을 하고 생산라인을 동유럽이나 중국에서 해오는 경우가 많으며, 기존의 알루미늄 패널 마감재보다 자재비용은 비싸지만 기존의 건축물과 비슷한 구조에서 입면재만을 바꿈으로써 건축물의 에너지 효율이 확실하게 올라가는 것은 탄소중립 정책과 방향성이 같고, 앞으로 꾸준히 발전할 수 있는 산업 분야다.



태양전지 외장재로 마감된 건물과 확대한 태양 전지판⁵⁾

라. 추진 결과

최근 15년간 꾸준히 대학교육 이후 후기교육(바이터빌딩, Weiterbildung)을 통해 태양전지 에너지 건축 전문가를 양성하고 있는 스위스는 건축가가 아름다운 건축물 디자인뿐 아니라 기술과 디자인을 접목시키는 선두주자로 활동하고 있다. 태양전지는 일반화된 건축 상세와 함께 대중적인 인지도가 높아졌다. 투자가들과 건축주, 건축가, 건설업에 관련된 산업 전반에 탄소중립에 대한 공통분모가 확실하고, 이를 실천하기 위해 초기 투자비용을 늘리더라도 지속가능한 디자인을 추구하고자 하는 트렌드는 이미 주류가 되어있다.

4. 한정된 조건 안에서의 시도(새로운 접근)

가. 교육현장과 업무현장의 연계

에너지 효율을 극대화하는 기술은 나날이 발전하고 있지만, 이를 사람들이 생활하는 공간에 적용하고 아름다운 디자인으로 만드는 것이 건축가의 일이다. 스위스 취리히 호숫가에 위치한 작은 설계사무소에서 일하고 있는 리포터 본인은 현장에서 가장 최신의 에너지 정책과 마주하고

5) 이미지 출처 : 건축사무소 캠펜 홈페이지 <https://www.kaempfen.com/projekte/neubauten/mehrfamilienhaus-zuerich-hoengg-2018>

있다. 이곳의 젊은 건축가들은 지속가능한 건축을 실현하기 위해 매일 에너지 전문가들과 소통하고 정책가들의 강의를 듣는다. 후기 교육을 통해 전문가를 양성하는데 늘 에너지건축 강좌는 일찍 접수가 마감된다. 스위스의 건축대학이 모두 연합하여 4학기에 걸쳐 친환경 관련 후기 교육을 받으면 한 학기의 논문 학기를 더해 석사학위를 받을 수 있다. 학력보다 실력, 경험이 중요하게 여겨지는 스위스 사회에서 후기교육은 실제로 현장에서 일하고 있는 건축가나 정책가, 시공자들이 수업을 듣는데 친환경건축과 관련하여 에너지건축, 재생건축, 재활용건축 등 여러 분야에서 지속가능한 건축이라는 커다란 테두리 안에서 수업이 이루어진다.

나. 시행착오를 권장하는 설계 및 공사기간

건축물의 신축보다 기존 건축물의 개보수가 건설시장의 많은 부분을 차지하는 유럽에서는 새로운 소재의 외장재를 건축가들이 먼저 실험적으로 제안하고 있다. 이는 건축디자인을 공업대학에서 공부하는 스위스의 마이스터(Meister, 전문가) 문화에서 기반한다고 볼 수 있다. 건축 자재에 대한 깊은 이해로, 건축가가 디자인을 하는 동시에 소규모 생산업체와 소량생산이라도 적극적으로 만들어보는 것이다. 그러나 이것은 단순하게도 설계 기간이 충분하다는 데에서 시작한다. 보통 3~4가구가 살 주택의 초기디자인부터 허가까지 6개월에서 1년, 건축허가를 받은 후 공사를 위해 실시설계를 하는 데에는 1~2년의 시간이 소요되는데, 이 사이 자재업체 선정과 동시에 새로운 시공상세에 대한 연구가 이루어진다. 세분화된 공정에 따라 목업과 샘플작업 등에 시간과 돈이 투자되고, 이는 모두 건축가가 주도하는 작업이기 때문에 당연히 설계비 역시 공정하게 치러진다.

다. 마이스터 문화

스위스는 다른 유럽국가에 비해 건축현장이 특별히 까다롭고 정교한데, 이러한 마이스터 정신이 전반적으로 안정된 건설경기와 아틀리에 문화를 아직도 연명하게 할 수 있는 바탕이 된다. 신기술을 가진 태양전지를 건축물에 널리 활용할 수 있는 데에는 기존의 기성품을 싸게 사서 붙이고 대량생산 하는 것이 아니라, 각 마을의 이미지에 맞는 정책으로 현장마다 조건에 맞춰 조율할 수 있는 건축물 상세가 나오니까 가능한 것이다. 좋은 공간을 만드는 것은 단순히 공간을 아름답게 만든다고 되는 일이 아니라, 이를 받아줄 인문환경이 바탕이 되어야 한다.

에너지 전문 건축가 Tibor Lamoth, Lamoth Reimann Architekten GmbH ETH SIA

일찍이 에너지 건축가 전문가 과정을 마치고 2013년 노만포스터 솔라어워드 3등 상을 받아 젊은 건축가 그룹 사이에서 저명한 친환경 에너지 건축가, 라모트 티보르씨를 만났다. 최근에는 스위스 건축가협회에서 태양전지 설치에 대한 조례(건축물에 대한 태양전지 설치 조례, 2023년 스위스건축가협회 취리히 발행) 제정 작업에 참여, 에너지 정책가로도 활발히 활동하고 있는 건축가의 최신 작업을 소개받고, 스위스의 에너지 정책 현장의 이야기를 들어보았다.

가. 고쳐 짓기 : 리노베이션

리포터 1962년에 노출콘크리트로 지어졌던 언덕 위의 사무실이 동네의 명물이 되어있다. 2009년이면 아직 태양전지를 활발히 건축물에 적용하지 않았을 때인데 선견지명이 있었나?

건축가 대부분부터 물려받은 집과 사무소를 겸한 건물인데 기본 형태는 충분히 아름다웠지만 설비적 문제점이 많은 집이었다. 난방방식이 화석 에너지의 근간인 석유인데다, 단열재가 현대 기준에 비해 너무 적어서 아무리 난방을 해도 집안이 늘 추웠고, 이는 난방비 증가로 이어졌다. 그때 당시 후기 교육으로 태양열 건축을 배웠고, 그러면서 공기펌프식 난방에 대한 정보를 얻었다. 이 집은 건축 실험의 집합체로, 단열재로 건물 전체를 밖에서 감싸서 찬 공기와 따뜻한 공기가 만나 생기는 결로가 모두 건축물 밖에서 해결되어 내부로 문제가 들어오지 않게 하는 단순한 패시브하우스의 이론을 적용했다. 그러면서 전기를 자가생산할 수 있는 지역자치제의 보조금 제도를 활용해 40%의 환급을 받으며 태양전지를 지붕에 설치했다.



취리히 호숫가 빌렌 Wilen 플러스에너지하우스 단열재보강, 창문교체, 외장재 교체 등 외관만 보수공사. 공기펌프식 난방, 태양전지는 남향에 맞춰 지붕에 설치⁶⁾

6) 사진 출처 : Lamoth Reimann Architekten GmbH ETH SIA

그때만 해도 건축물 일체형 태양전지는 생각하지 못하던 때라 단순히 평지붕 위에 45도/30도로 정남 태양면에 많이 접하는 각도를 설정해서 나란히 설치했다. 이후 태양전지가 생각보다 전기생산을 충분히 해서, 태양열 건축상에서 고효율 부문 상을 타기도 했는데, 이 정도 면적에서 생산되는 것만으로도 한 집이 운영된다는 걸 배울 수 있었다.

나. 늘려 짓기: 증축

리포터 이 집은 그야말로 환골탈태다. 가장 주력한 방향은 무엇인가?

건축가 건축주가 1965년에 지어진 집을 고치기로 했는데 가족 구성원의 수가 많아 주거 공간이 더 필요해서 증축을 했다. 창고로 쓰던 옥탑층의 층고를 높여 부부침실과 욕실을 설치했는데 유럽에서는 외부 활동이 가능한 테라스가 오후 시간의 가장 중요한 공간이기 때문에 서쪽으로 해가 드는 테라스를 확보했다. 이 집은 지붕층을 새로 증축하게 되면서 당연하게 지붕을 태양전지 일체형으로 설계했다. 여기에서 주목할만 한 점은 박공지붕이 면하는 향이 동서향이라는 것이다. 태양전지의 남향 설치만이 당연시되던 때가 지나갔고, 이제는 효율이 좋은 일체형 지붕재로 나오는 태양전지가 많다.

리포터 기존 건축물의 흔적을 찾아보기 어려운데, 어떻게 통합시켰는가?

건축가 지면에 닿는 부분 한 층만 콘크리트구조이고 거주공간인 지상 2개 층은 벽돌조였다. 기존 건축물에서 가장 취약한 부분이 단열재였으므로, 역시 패시브 공법으로 외기에 면하는 모든 벽을 단열재로 감싸는 데에서 에너지 설계가 시작되었다. 새로 증축된 지상 3층 부분은 목조구조로 설계되었고, 구조적으로 가볍고 패시브하우스로 실현하기에 적당한 크기였으므로 통합하는 데에는 큰 문제가 없었다. 결국 콘크리트조, 벽돌조, 목구조가 같이 있는 한 채의 건물이 되었는데, 단열재로 모든 외기에 면하는 부분을 감싸고 마지막 마감재로 목재를 쓰니까 그러한 구조적 이질점이 보이지 않는 것이다. 특히, 지붕은 제5의 입면이라고 할 정도로 현대 건축에서 중요한 디자인 요소로 활용되는 부분인데, 스위스에서는 다양한 경험을 통한 태양전지 통합형 지붕설계에 대한 일반 상세가 많이 나와 있어서 우리는 태양전지 모듈만 정하면 되었다. 이 집의 지붕에 설치한 태양전지에서 생산하는 에너지 효율은 149%로, 자가수요를 충족시킨 나머지 49%는 지역전기공사에 판매하여 수입이 생긴다. 이것은 현재는 큰돈이 아니지만, 앞으로는 내가 쓰는 전기가 내 집이 위치한 곳에서 받는 태양에너지만으로 생산된 거라는 사실 만으로도 체감하는 금전적 이익이 크다. 이 집에서는 모두 100% 전기차만을 이용하는데, 지속가능한 건축에서 지속가능한 라이프스타일이 가능하다는 걸 보여준다.



취리히 호숫가 알텐도르프Altendorf 플러스에너지하우스 단열재보강, 창문교체, 옥상층 증축 등 내외부 전체적인 보수공사. 공기펌프식 난방, 태양전지 일체형 지붕⁷⁾

다. 새로 짓기: 신축

리포터 현장에 나가보니 다들 멈춰서서 구경을 하더라, 기분이 어떨까?

건축가 2020/21년 설계로 2021/22년에 준공된 호숫가에 있는 퇴머하우스는 외관만 봐서는 어떻게 지어진 집인지 알기가 어렵다. 호숫가를 마주한 덕에 전망이 아름다운 집이지만, 바로 뒤에 15분마다 기차가 통과하고 있어 사실상 소음이 주거환경에 방해가 될 여지가 많은 땅이다. 또한 주변이 자연경관 지역으로 개발이 제한되어 있어, 지을 수 있는 규모가 한정적인 부지였다. 공사 기간에 워낙 입에 많이 오르내리던 터라 구경하러 오는 사람들이 많으니 영광이다. 이 집은 지면에 닿는 부분과 세대를 나누는 주 계단실만 콘크리트구조이고, 나머지는 프리패브리케이션으로 공장에서 제작된 목조부재를 가져와서 며칠 만에 조립한 목구조다. 지하층과 계단실 구조가 완성될때까지 약 2개월간의 공사 기간이 지나 일주일 만에 상층부분 구조가 다 완성되었으니 사람들이 미스터리하게 여길만한 공사 과정이었다.

리포터 이 집도 당연히 플러스에너지하우스일텐데, 태양전지는 어디에 있는가?

건축가 우리가 의도한 것이 바로 어디에 태양전지를 썼는지 모르겠는데 쓰인 집이었다. 1~2층을 아들과 딸 가족이 쓰고 지붕층을 부부가 쓰는 3세대가 사는 집인데, 지붕층을 2인용으로 이용하며 넓은 테라스를 확보하려고 하다보니 태양전지를 설치할 넓은 지붕면 확보가 어려웠다. 입면재로 태양전지를 사용하려고 했는데 호숫가에 위치한 집의 전망을 불투명한 입면재가 방해하는 걸 최소화하기 위해 각 층 테라스로 나가는 창을 전층 높이로 크게 확보하고 테라스에 어차피 설치해야 할 법적 의무 높이 1m의 난간을 태양전지설치장소로 활용하기로 했다. 건축주가 사용상의 이유로 유리로 된 난간을 선호하기도 했고, 건물의 남쪽면이 기차길에 면하고 있어 소음과 시야방지를 해야 했기에 반사재로서 탁월한 재료가 된다

7) 사진 출처 : Lamoth Reimann Architekten GmbH ETH SIA

고 생각했다. 효율이 낮은 북쪽면은 전망이 좋은 호수를 확보하면서 투명한 유리난간으로 두었는데 사실상 테라스 안쪽에서는 모든 면의 전망이 확보된다.



취리히 호숫가 프라이엔바흐 Freienbach 플러스에너지하우스. 지하층 및 계단실 콘크리트 구조공사가 끝난 후 일주일만에 목조건축으로 상층부 구조가 완성⁸⁾

리porter 스위스의 기후적 조건이 한국과 비슷하다. 한국에도 이러한 태양전지 입면을 건축물에 적용 가능할까.

건축가 한국은 새로운 것을 받아들이는 데 주저함이 없고 추진력이 있는 나라다. 스위스는 새로운 것을 받아들이려면 오랜 시간이 걸리지만 꾸준히 실험하고 검증한다. 우리가 시도한 태양전지 난간도 아직 많이 쓰이는 형태는 아니지만 다행히 스위스에서 제작사를 만났고, 우리의 디자인 의도를 실현하기 위해 많이 연구하고 대안을 찾았다. 그러한 시도가 한국에서도 가능하다면 충분히 현재의 수많은 아파트 발코니 난간을 이렇게 만들어 볼 수 있지 않을까. 물론 신축이 아니라 개축으로, 잘 작동하는 건물을 부수고 다시 짓는 건 이미 회색 에너지를 다시 발생시키는 것이므로 지양하기를 권한다. 이제는 새로 짓는 것보다 있는 걸 고쳐서 짓고 성능을 높이는 데에 주력할 때이다. 이것이 지속가능한 건축의 시작점이다.



취리히 호숫가 프라이엔바흐 플러스에너지하우스. 기찻길 옆 소음방지를 위한 난간설치법규를 태양전지일체형 디자인 난간으로 설계하면서 자재업체와 공동 연구⁹⁾

8) 사진 출처 : Lamoth Reimann Architekten GmbH ETH SIA

9) 사진 출처 : Lamoth Reimann Architekten GmbH ETH SIA

마무리하며

탄소배출 제로에 도달하기 위한 정책은 이를 실체화하기 위한 가이드라인을 만들어 가고 있다. 지속가능한 공공의 공간은 그러한 정책의 구체적 산물이지만, 개인의 재산권과 연결된 주택은 사실상 공공의 목표와 함께 설계되기가 어려운 게 현실이다. 스위스는 건축가의 윤리와 기술적 지원을 국가적 차원에서 교육기관과 함께 후기교육으로 실천하면서, 전반적인 사회 분위기가 지속가능한 공간을 추구했을 때 실질적 이익을 느끼는 방향으로 흘러가고 있다. 구체적으로 태양전지가 에너지 효율을 높이고 있고, 그것이 개인이 사는 주택에 당연하고 쉽게 적용되는 스위스의 분위기가 전달되었기를 바란다.

2023 서울디자인리포터

박운정

대한민국 서울, 일본 도쿄에서의 실무경험을 바탕으로 2011년부터 스위스 취리히에 머물며
지속가능한 친환경 건축을 실현하기 위해
재생건축 전문가 자격을 취득, 친환경 건축가 및 디자이너로 활동 중이다.





버려지는 것들을 재활용한 아름다움,
고틀란드(Gotland)

GOTLAND,
SWEDEN



스웨덴 고틀란드

황지은 jenhwang10@gmail.com

1. 들어가며

고틀란드(Gotland)는 스톡홀름에서 가깝고 스웨덴에서 가장 큰 섬으로 역사적 중요성, 문화유산, 다양한 풍경, 활기찬 관광 산업으로 유명하다. 최근 고틀란드의 디자이너들은 재활용과 지속가능성을 중시하는 노력을 벌이고 있다. 옛것을 잘 보존하면서 미래를 위해 지속가능한 사업을 추진하는 고틀란드와 그곳의 디자인을 알아보려고 한다.



고틀란드 중심지 비스뷔(Visby) 바닷가 ©황지은



고틀란드 비스뷔를 볼 수 있는 전망 지대 ©황지은

2. 도시의 프로젝트 추진 배경

‘지속가능한 발전의 개발 방법(Vägar till hållbar utveckling/VTHU)’ 프로젝트는 지역 개발에서 이러한 원칙을 적용하고 지속가능한 방식으로 성장하고 발전하기 위해 시작되었다. 지역 사회 및 비즈니스가 환경적, 사회적 및 경제적 요소를 조화롭게 고려하며 발전하는 것이 중요한 이유이기 때문이다.

프로젝트는 스웨덴의 지역 개발 작업 방법을 개선하고, 기업 및 산업 부문에서의 지속가능성을 강화하며, 관련 이해 관계자와의 협력을 강화하여 지역 사회와 경제의 장기적인 번영을 추구한다. 프로젝트는 다양한 관점을 통합하여 지속가능성과 다양성을 중요한 가치로 삼고, 이를 실제 업무와 협력 활동에 반영하여 지역 발전에 이바지하려는 목표를 가지고 시작되었다.

이 프로젝트가 진행되는 ‘지역 고틀란드(Region Gotland)’는 지역 개발을 책임지는 중요한 주체로서, 이러한 지속가능한 접근 방식을 통해 지역 사회의 발전을 끌어내기 위해 이 프로젝트를 추진하였다.



지속 가능한 발전의 개발 방법¹⁾

3. 추진 현황과 결과

프로젝트 주요 대상 그룹은 숙박 업체 및 식품·식료품 업계 참가자, 프로젝트 소유주, 기업, 지역 고틀란드(Region Gotland)에 의한 지역 개발 책임자, 그리고 고틀란드 행정 위원회(County Administrative Board in Gotland County), 읍살라(Uppsala) 대학교, 스모랜드(Småland) 및 섬들과 같은 협력자들이다. 프로젝트는 다음 네 개의 하위 프로젝트를 포함한다.

1) 이미지 출처 : wikimedia commons(https://commons.wikimedia.org/wiki/File:1_TIMES_17_UN_SDG1.png)

- 관광 산업
- 식품 및 식료품
- 비즈니스 지원, 프로젝트 지원, 상업 서비스 지원 및 유대 정책 내 지원의 지속 가능성 확보
- 종합적인 변화 작업

이 프로젝트의 목적은 지속가능성과 확인된 목표 달성에 대한 더 높은 수준의 지식, 협력 및 자금을 통해 지역 개발을 지속가능하게 하는 것이다. 프로젝트 활동은 이러한 요소들을 기반으로 하며, 지식수준 향상, 지속가능한 의사 결정 지원 방법 개발, 전략적 지속 가능성 문제에 대한 지식과 경험 공유를 중심으로 한다.

이 프로젝트는 지역 개발 부서인 지역 고틀란드에서 운영한다. 종료일은 2022년이지만, 프로젝트 기간은 2020년 6월~2023년 11월로 프로그램이 연장되었다.

- **프로젝트 제로(Project Zero)** : 고틀란드시의 스타트업을 위한 더욱 강력한 혁신과 경쟁력을 발전시킨다. 지속가능하고 경쟁력 있는 비즈니스 모델을 통해 고틀란드 스타트업의 힘을 강화한다. 성장 기관은 프로젝트 제로를 위해 유럽 지역 개발 기금으로부터 사이언스 파크 고틀란드(Science Park Gotland) 지원을 승인했다. 프로그램을 진행하면서 기업은 새로운 제품과 서비스를 개발하고, 지속 가능한 비즈니스 모델을 구축하고, 국제적인 맥락을 조성하기 위한 지원을 받았다.
- **프로젝트** : 고틀란드의 필요한 모든 것(The Alla Needed på Gotland project) - 고틀란드의 고용주와 청년들을 연결한다.
- **스코겐스 공예 프로젝트(The Skogens Kraft project)** : 고틀란드, 오랜드(Öland) 및 스모랜드(Småland)에서 산림 다양도를 개발과 다중 사용자를 조직하여 산림 사업에 도움이 되는 지식을 공유하고 교환한다.
- **지속 가능한 음식 프로젝트(The project Sustainable Speis)** : 지속가능한 식사 경험을 통해 고틀란드를 개발한다. 지속가능한 향신료(Sustainable Speis)는 고틀란드를 지속 가능한 음식 목적으로 강화하는 것이 목표인 EU 프로젝트다. 더 좋고, 더 맛있고, 더 지속 가능한 식사 경험을 만들어 나가는 것을 목표로 한다. 참가 대상은 식사 경험을 창조하는 레스토랑 경영자, 제빵사, 레스토랑 경영자, 무역업자, 도매업자, 양조업자, 생산자다.

나. 추진 결과

종료일은 2022년이지만, 프로젝트 기간은 2020년 6월~2023년 11월이고, 프로그램이 연장되었다. 현재 진행되고 있는 프로젝트라 아직 결과에 대해서 알 수 없다.

4. 접근성(편의성)

로컬 기업들의 제품과 특산물들을 접할 수 있는 상점들은 시내 중심에 위치하여 대중교통과 자동차 모두 쉽게 접근할 수 있는 편리한 위치에 자리하고 있다. 매주 열리는 시장 일정과 판매 업체 정보는 온라인 웹사이트 및 소셜 미디어를 통해 상시 업데이트되며, 시장 내에는 화장실과 쉬는 공간도 마련되어 이용객들의 편의를 고려하고 있다.

가. 고틀란드 지역의 상점들과 카페에서 이 프로젝트를 진행하는 기업들의 제품을 쉽게 구매할 수 있다.

- 크란쿠 카페(Kranku Cafe)에서 고틀란드 쓰레기(Gotland Garbage) 디자이너의 작품이 전시되어 있다.

나. 고틀란드 지역의 식당, 카페, 그리고 시장에서 그 지역의 특산물 등을 접할 수 있다.



고틀란드 쓰레기(Gotland Garbage) 기업의 제품 ©황지은



고틀란드 크란쿠 카페(Kranku Cafe) ©황지은

이러한 고틀란드의 지속가능한 프로젝트 진행과 더불어 최근에 새로운 기업들의 움직임을 볼 수 있다. 최근 고틀란드의 디자이너들은 재활용과 지속가능성을 중시하는 노력을 벌이고 있다. 사용된 가죽 재킷, 버려진 장난감, 해변에 버려진 플라스틱 쓰레기 등 모든 것에서 재활용 제품으로 창조함으로써 새로운 삶을 영위하게 해준다. 그리고 이러한 자원을 이용하여 힐더 투 존(Hildur2John), 고틀란드 쓰레기(Gotland Garbage)는 리사이클링과 지속가능성을 지침으로 삼는다. 특히, 고틀란드 쓰레기는 고틀란드시가 추진하는 프로젝트인 '프로젝트 제로'에 참여하고 있으며 소액의 재정적인 지원을 받았다. 그들과 더 많은 협력을 기대하고 있다.

가. 고틀란드 쓰레기의 린다 루나스도티어(Gotland Garbage, Linda Runarsdottier) 인터뷰

리포터 어떤 일을 하는지 간단히 소개 부탁드립니다.

디자이너 플라스틱 폐기물을 모아 새로운 가치의 제품으로 재탄생시킨다. 개인이나 기업으로부터 플라스틱을 얻기도 하지만, 자연에서 발견한 쓰레기도 줍는다. 플라스틱은 여러 번 재활용될 수 있으므로 환경을 위해 재활용을 늘려야 한다.

리포터 대학에서 무엇을 공부했으며, 학업과 현재 업무 사이에 연관성이 있나?

디자이너 윽살라(Uppsala) 대학교에서 인문지리학을 전공했다. 우리가 사는 세상에 관심이 있었고 우리가 가진 기회와 도전에 대해 이해하고 있었다. 글로벌 문제를 지역 차원에서 해결하는 것이 중요하다. 누구나 이바지할 수 있으며, 영향력을 행사할 좋은 기회가 있다는 것을 보여주고 싶다.

리포터 왜 고틀란드에 회사를 지었나? 환경에 관심을 두게 된 계기도 알려달라.

디자이너 수년간 스웨덴과 전 세계를 여행하고 생활한 끝에 마침내 고틀란드에 정착했다. 스웨덴에서 가장 큰 섬인 이 섬은 아름다운 자연과 풍부한 문화로 종종 높이 평가된다. 어머니가 그 섬에 오랫동안 사셨기 때문에 이곳이 제 딸이 자라기를 바라는 곳이라는 것을 알았다. 우리가 고틀란드로 이사한 2018년 여름은 무척 덥고 건조했다. 우리 모두에게 영향을 미치는 지구 온난화를 상기시켜 줬는데 다른 작업과 함께 기후의 불안정함을 느끼는 것에서 기후를 책임지는 일로 전환하는 방법을 찾기 위해 고틀란드 쓰레기를 줍기 시작했다. 몇 년 후, 다른 직장을 그만두고 플라스틱 재활용에 전적으로 투자하기로 결정했다.

리포터 쓰레기에서 주얼리로 변형한 배경을 알려달라, 그리고 이전 작업에 대한 소개와 그 변화 과정에 대한 이야기가 듣고 싶다.

디자이너 버려진 장난감, 다시 쓸 수 없는 마스크, 쓸모없는 검은색 플라스틱들을 주얼리로 변신시켜 쓸모 있고 가치 있는 제품으로 탄생시킨다. 작업 중 오가닉 하트 모양의 목걸이를 좋아하는

데, 일본의 '와비-사비'의 덜 완벽하고 단순하지만 그 내면의 본질적인 삶을 추구하는 의미에서 영감을 얻었다. 또한 다른 디자이너들과 협력하여 플라스틱에 초점을 맞춘 주얼리를 만든다.

리porter 작가님이 어디에서 주로 작품의 형태나 색감을 얻는지 궁금하다.

디자이너 앞으로는 디자인 문제에 대응해야 한다고 생각한다. 우리가 원하는 모든 색상을 얻는 것은 불가능하지만 이전에는 다른 색상이었다고 가정해야 한다. 예를 들어, 오래된 우체통으로 버튼을 만들면 원래 우체통의 색상이 된다.

리porter 작가님의 프로젝트와 고틀란드시가 관계가 있나? 더 나아가 현재 사회와 관련이 있는가?

디자이너 적어도 고틀란드가 스웨덴에서 가장 아름다운 곳 중 하나라고 자주 생각하는 스웨덴 사람들에게는 내가 고틀란드에 사는 것이 장점이라고 생각한다. 고틀란드는 섬에 거주하는 모든 예술가와 장인/여성으로도 유명하다. 오늘날 우리 사회에서는 이전에 소비와 생산을 바라보는 방식을 바꿔야 한다. 지속가능하고 순환적이어야 한다. 패션계에는 큰 문제와 과제가 있는데, 패스트 패션에 대한 대안이 있다는 것을 보여주고 싶다. 예를 들어, 재활용 직물로만 작업하는 스웨덴 고급 패션 의류 브랜드 레이브 리뷰(Rave Review)의 주얼리를 만들었다. 그들은 "스웨덴 디자이너 2022"라는 타이틀을 획득했다. 파리 패션위크에서 옷을 선보였을 때 고틀란드의 폐플라스틱으로 만든 주얼리도 있었다. 기분이 좋았다!

리porter 마지막으로, 한국에 전하고 싶은 메시지가 있다면?

디자이너 내가 할 수 있으면, 당신도 할 수 있다. 그러면 우리 모두 해야 한다. 지구보다 아름답고 좋은 행성은 찾기 힘들다.



린다 루나스도티어와 함께 찍은 사진 ©황지은



버려진 플라스틱 장난감에서 탄생한 귀걸이 ©황지은



하트 모양 목걸이²⁾



버려진 마스크에서 재활용된 목걸이, 빛 단추, 컵 ©황지은



버려진 장난감에서 재탄생한 귀걸이
귀걸이(파우스튜디오(Powstudio)와 협업 작품)³⁾



빠르게 변화하는 패션에 재활용한 플라스틱을
선보인 작품(레이브 리뷰와 협업 작품)⁴⁾

나. 힐더 투 존의 아멜리아 에릭슨 인터뷰

리포터 대학에서 무엇을 공부했으며, 학업과 현재 업무 사이에 연관성이 있나?

아말리아 Amalia(아말리아)는 대학에서 산업 디자인을 전공했다. 그녀는 호기심이 많아, 사물을 다르게 보기 시작했다. 그녀는 공부하면서 디자인을 창조하고 만들어 내며, 지속가능성에 대한 지식이 커졌다. 그녀는 어렸을 때 바느질을 많이 했다. 그녀는 나무와 같은 단단한 질감의 재료를 좋아했는데 그녀의 강한 손과 잘 어울린다고 생각했다. 따라서 가죽은 그녀가 작업하기

2) 사진 출처 : @gotlandgarbage 인스타그램

3) 출처 : Rehoop, Linda Runarsdoitter(powstudio.se)

4) 출처 : Rave Review, Linda Runarsdoitter(rave-review.com)

에 적합한 소재가 되었다. 그녀는 아버지를 잃었을 때, 가족과 함께 슬픈 시간을 보냈다. 그녀는 아버지의 소유물 중 일부를 물려받게 되었는데 아버지께 물려받은 가구를 오래 간직할 방법을 생각하게 되었다. 더 나아가, 우리 주변에 있는 것들은 어떻게 가치를 부여하고 그래서 다시 만들고 업사이클링 하는 일이 소재를 오래도록 지속되게 하여 수명을 연장하는 방법 중 하나라고 생각했다. 사람들이 오래된 가구를 가지고 오면, 그녀가 러그, 쿠션, 그리고 꽃 등으로 변신시켜 주었다. 이로써, 그녀의 디자인은 사람들이 물려받은 소재가 있지만, 다른 모양의 형태를 지닌 멋진 창작물이 되어 그들의 집에 보관할 수 있는 것이다. 그 작품은 그들만의 스토리가 있으며 동시에 새로운 작품을 만날 수 있다. 다만 사람들이 오래된(물려받은) 가족 소재에 대한 배경 이야기를 그녀에게 들려주면, 디자이너의 영감과 연구를 통해 독창적인 재활용품이 되어 하나의 예술작품이 탄생한다. 그 작품을 접한 사람들은 감동하게 되고, 업사이클링에 대한 긍정적인 사고와 지속가능한 삶이 무엇인가에 대한 답을 얻어가게 된다.

리포터 업사이클 디자인이라고 하면 다양한 소재를 활용한 설치물과 작업 등을 선보이고 있다. 특히 '가족 소재'에 관심이 많은 것 같다. 작가님이 주로 사용하는 소재에 대한 소개와 그 소재를 사용하게 된 계기, 매력에 대해 들려달라.

아말리아 아말리아는 가족이 그녀의 손과 잘 맞고, 자연스럽게 오래가는 소재여서 가족으로 작업을 많이 한다. 특히, 가족을 따는 형태를 좋아한다. 가족은 또한 시간이 지나면서 사람의 손길이 닿는 시간의 흐름을 볼 수 있는 소재다. 그래서 그녀는 오래된 가족이 독특한 소재라고 생각한다.

리포터 솔방울처럼 생긴 러그와 쿠션이 흥미롭게 보인다. 이 디자인의 배경을 설명해달라.

아말리아 그녀는 자신이 살고 있는 고틀란드섬의 자연에서 영감을 얻었다. 그녀는 가족 소재를 남김 없이 최대한 활용하기 위해 작은 동그라미 모양으로 반복적인 패턴을 만든다. 또한 그녀는 가족 공예를 좋아하는데 그녀의 손이 최고의 도구이기 때문이다. 가족은 다양한 형태로 가공하고 제작할 수 있으며, 강인함과 부드러운 느낌을 동시에 선사하는 소재다.

리포터 웹사이트를 통해서 회사 이름이 할아버지, 할머니 이름으로 지었다고 알았다, 이름 말고도 다른 의미가 있는가?

아말리아 아말리아의 할머니와 할아버지에게는 13명의 자녀가 있다. 그중에 12번째 자식이 그녀의 아버지다. 대가족이자 매우 관대한 가족으로, 항상 주변에 있는 것들을 최대한 활용하였다. 그것은 큰 사랑과 창의적인 태도라고 생각한다. 그녀의 아버지가 돌아가시고 나서, 할머니의 이름인 Hildur(힐더) 그리고 할아버지 John(존)의 이름을 회사 이름으로 사용하기로 결정했다. 그들의 이름을 쓰는 것이 존경과 감사함이며, 이야기가 세대를 거쳐 전달되는 점을 상기시켜 주는 것이다. 그리고 이것은 다시 만드는 것과 업사이클링의 기초이기도 하다.

리포터 작품의 형태나 색감 등의 아이디어는 주로 어디에서 얻는지 궁금하다.

아말리아 그녀는 자신이 가지고 있는 모든 것들로 색을 만든다. 그녀는 색을 조합하는 것을 좋아하고, 다시 만드는 것에는 종종 한계가 따르기 때문에 이 과정이 훨씬 더 재미있고, 도전적이라고 생각한다.

리포터 작가님의 프로젝트와 고틀란드시가 관계가 있나?

아말리아 사람들이 가죽을 버리는 것은 환경 문제가 된다. 가죽은 타면서 유해 물질로 변하기 때문이다. 그녀는 가죽을 버리는 대신 다른 모양과 형태로 집에 보관함으로써 환경 문제는 해결될 수 있다고 믿는다. 다른 형태로 만드는 것, 그녀는 자신의 프로젝트(오래된 가죽을 가져오는 다양한 사람들의 이야기를 들으며)를 통해 이 섬에 사는 사람들이 서로 만나고 영감을 줄 수 있는 연결과 공간을 만들 수 있다고 생각한다. 그래서 그녀는 오래된 가죽을 업사이클링 하는 것이 사람들을 연결하면서 동시에 기분 좋게 만든다고 믿는다. 그녀는 또한 고틀란드의 자연은 고급스럽고 특별하다고 믿는다. 따라서 가죽을 업사이클링 하는 것에 그녀는 이러한 자연/환경을 보조하고 유지하는 것은 필수라고 생각한다.



아말리아의 작업실과 아말리아 ©황지은



아말리아의 가죽 작업 도구 ©황지은

리포터 DIY 수업을 진행하신다고 들었다, 이것이 어떻게 지금 사회와 연관이 있을까?

아말리아 그녀는 DIY 수업을 통해 가죽 업사이클링 기술과 창의성을 배우고 싶어 하는 사람들과 만남을 기대하고 있다. 수업에 오면, 손으로 일하는 것이 곧 마음의 휴식이라고 생각한다. 그녀는 또한 모든 사람들은 서로 다른 방식으로 창의적이라고 생각한다. 수업에 참여함으로써, 우리가 한 지구상의 인간으로서 함께 해결해야 할 문제를 배울 수 있다고 믿는다.

리포터 마지막으로, 한국에 전하고 싶은 메시지가 있다면?

아말리아 우리는 모두 인간이며 대부분 동일한 욕구를 가지고 있다. 우리는 좋은 삶을 살고 싶어 한다. 우리가 속도를 늦춘다면, 좋은 삶을 이룰 수 있는 가장 쉬운 방법은 자연과 더욱 가까워지고 우리가 만들어 내는 것에는 항상 한계가 있다는 것을 이해하는 것이다. 이것은 더 나은 디자이너들과 인간으로 만들 수 있으며 동시에 우리를 더 행복하게 만들 수 있다. 우리는 만족스러운 삶을 살기 위해 우리에게 정말로 필요한 것에 더 가까워질 것이다. 빠른 패션과 산업 변화는 자연과 다음 세대 모두에게 문제를 일으키고 있다. 다음 세대의 아이들이 어떤 세상을 물려받으면 좋을까?



남은 가족들을 모아놓는 아말리아 ©황지은



아말리아와 함께한 사진 ©황지은



오래된 가족으로 만든 쿠션⁵⁾



여러 가지 색의 가족으로 만든 러그⁶⁾



오래된 가족 재킷⁷⁾

5) 사진 출처 : Pillow, Amalia Ericsson(hildur2john.com)

6) 사진 출처 : Rug, Amalia Ericsson(hildur2john.com)

7) 사진 출처 : Amalia Ericsson(hildur2john.com)

마무리하며

Gotland의 지속 가능한 프로젝트인 'Project Zero'에 속한 'Gotland Garbage'와 그 밖에 'Hildur2john'이 고틀란드 커뮤니티와 환경을 위한 업사이클링과 재활용으로 지속가능한 디자인의 중요성을 강조하며, 로컬 디자이너들의 노력이 현실적인 긍정적인 변화를 끌어내고 있어 고틀란드의 풍요로운 자연과 지속 가능한 미래를 모두 향해 나아가는 중요한 역할을 하고 있다.

우리는 현재 많은 환경적 도전에 직면하고 있다. 특히, 한국은 고도로 개발된 경제와 생활 수준 때문에 플라스틱 소비량이 증가하고 있다. 폼 포장, 가전제품, 의류, 일상용품 등 다양한 분야에서 플라스틱 소비량이 상당히 높다. 한국 정부와 기업들은 환경 보호와 지속 가능한 소비에 관심이 있어서 플라스틱 사용량을 줄이고 재활용을 증가시키기 위한 다양한 정책과 노력을 추진하고 있지만, 실로 막대한 양의 플라스틱이 매년 사용되고 버려지고 있다. 매년 수많은 플라스틱 제품이 소비되며, 이에 따라 발생하는 폐기물 문제는 점차 심각해지고 있으며, 자연환경에 지속해서 피해를 주고 있다.

고틀란드의 이러한 프로젝트들은 환경 문제에 대한 단순한 우려를 넘어서, 진정한 행동과 혁신을 제시하는 중요한 사례다. 고틀란드 커뮤니티와 함께 업사이클링과 지속가능한 디자인의 원리를 실천하며, 우리는 더 나은 미래를 위한 길을 열어나가고 있다.

이러한 프로젝트들은 단순한 아이디어를 넘어서 지속가능한 변화의 실질적인 성과를 보여주고 있다. 지속가능한 미래는 우리의 선택과 노력에 달려 있다. 고틀란드의 '고틀란드 쓰레기(Gotland Garbage)'와 '힐더 투 존(Hildur2john)' 로컬 디자이너들은 우리에게 이를 실현하는 데 중요한 영감을 제공하고 있다. 고틀란드 쓰레기에서 린다는 우리의 소중한 지구를 보호하며 고틀란드에 버려진 플라스틱 폐기물을 모아 우리 생활에 필요한 생활용품과 주얼리 등으로 재창조하는 독특한 접근 방식을 제시했다. 힐더 투 존의 아말리아는 오래된 가죽을 업사이클링하여 새로운 제품으로 만들고 워크숍을 통해 고틀란드 주민들의 커뮤니티를 강화하여, 함께 소통하며 환경을 지켜나가고 있다.

지속가능한 디자인과 업사이클링의 가치는 한계를 넘어 꾸준한 변화를 끌어내고 있다. 우리는 이 디자인들이 서울과 같은 다른 지역에서도 모범 사례로 삼아 확장될 수 있기를 기대한다. 고틀란드의 프로젝트들은 예시가 아닌 동기부여가 되어, 우리 모두가 참여하여 더욱 지속 가능한 미래를 만들어 나갈 수 있기를 바란다.

고틀란드의 로컬 디자이너들이 우리에게 주는 메시지는 명확하다. 더 나은 미래를 위해서는 우리가 일상에서 하는 작은 선택과 행동이 중요하다. 고틀란드의 프로젝트가 여러분과 저희 모두에게 영감을 주기를 바라며, 이들의 노력과 지속 가능한 변화를 위한 열정에 감사의 인사를 전한다.

2023 서울디자인리포터

황지은

현재 스웨덴 스톡홀름에 있는 오키(Okko) 디자인 회사에 인턴으로 활동 중이며
건축, 인테리어 그리고 공간 디자이너를 꿈꾸고 있다.



PAK HALAL KABA
MONTICERBA - EAST PORT

cafe
KABANG

P

BERSAMA SAMA MELAKSANAKAN TRANSFORMASI
BERSAMA SAMA MELAKSANAKAN TRANSFORMASI



도시 소품 개선의
목적과 효과

FIRENZE,
ITALY



이탈리아 피렌체

김향경 hykyungkim@hotmail.com

1. 들어가며

도로 또는 건축물을 설계하며 도시 계획을 세우고 나면 도시의 기능성을 활성화하기 위해 소품에 대한 적절한 적용과 기능을 생각하지 않을 수 없다. 도심 속 소품은 사용에 따라 질서를 유지하고 깨끗한 환경을 조성할 수 있으며 시민들과 도시를 찾은 관광객들에게 편리한 도시 생활을 제공할 수 있다. 도심에 사용되는 작은 소품은 교통 표지판, 휴지통, 인도 또는 차도 유도를 위한 도로 표시, 공동 식수대, 폐기물 수거를 위한 폐기물 수거통 등이 있다. 건물 사이와 도로에 위치한 도시 소품은 시민들의 생활에 밀접한 관계가 있을 뿐만 아니라 관광객들에게 편리함을 제공하는 역할을 한다. 또한, 도시의 성격을 잘 파악한 후 디자인된 도시 소품은 도시의 건물 또는 도로와 조화를 이루며 시민 생활의 질을 향상시키는 역할을 하고 공동체 의식을 부여하며 도시의 이미지를 형성하기도 한다. 피렌체 시내에 적용된 도시 소품은 다른 이탈리아 도시보다 깨끗한 도시를 유지하고 공동체와 시민의식을 심어주는 중요한 역할을 하고 있다. 피렌체에서 지난 몇 년간 시행하고 있는 도시 소품 개선 프로젝트 중 폐기물 분리 수거통과 공동 식수대의 적용에 대해 알아보고 공공 소품 디자인이 주는 효과를 살펴보았다.



피렌체 중심가의 도시 소품 : 가로등, 휴지통, 벤치 ©김향경



공원에 설치된 공동 식수대 ©김향경

2. 폐기물 분리수거통과 공동 식수대 개선 프로젝트의 목적과 배경

가. 폐기물 분리수거통 개선 프로젝트

이탈리아 폐기물 수거는 각 시청에서 관리하고 담당 기관(공공 사업체)에서 실행한다. 시청에서 관리되는 공공 서비스에 관한 세금은 TARIS라고 명칭하고 가족 또는 개인, 수입, 재산 등을 바탕으로 계산하여 적용하고 있으며 사업체 등과 공기업 등은 다른 규정이 적용되어 세금을 지불하도록 한다. 예를 들어 이탈리아 관광객에게는 관광세가 적용되며 이러한 세금은 관광 편의 시설, 쾌적한 환경

조성 등을 위해 사용되므로 관광지에 적용되는 소품 관리와 폐기물 수거 등에도 사용되게 된다. 피렌체 시청에서 제공되는 폐기물 수거 작업에는 시민과 도시를 방문하는 관광객의 협조 부분이 큰 범위를 차지하기 때문에 폐기물 수거와 쾌적한 도시를 유지하기 위한 시민과 관광객의 협조를 위한 홍보와 교육이 커다란 부분을 차지한다. 피렌체에서 최근 지난 몇 년간 진행하고 있는 폐기물 수거 개선 프로젝트는 도시에서 생활하는 시민들은 물론 도시를 방문하는 관광객 또는 방문객에게 커다란 변화를 주고 있다. 특히 유네스코로 지정된 피렌체 시내에는 폐기물 분리수거통을 지면 위에 설치하는 것이 아니라 중심가 도로 공사를 하여 지면 아래에 분리수거통을 삽입하였다. 거주지에는 일대일 수거를 위해 폐기물 수거통을 새롭게 디자인하여 집집마다 지급하였고 상점, 대형 마켓, 유네스코 지구 중심가 상점, 음식점은 별도의 폐기물 수거 규정이 적용되고 있다. 피렌체 폐기물 수거에 관련된 모든 작업은 공공기관인 ALIA에서 실행하고 있다.



폐기물 수거 개선 프로젝트¹⁾



폐기물 수거 개선 프로젝트²⁾

나. 공동 식수대 개선 프로젝트

수많은 이탈리아인들이 식수를 구매한다. 피렌체 시청은 지속가능성을 실현하고 플라스틱병의 사용을 낮추기 위해 공동 식수대의 개선 프로젝트를 진행하고 있다. 이전에 있었던 구형 생활수 공동 공급 시설에서 식수로만 사용 가능한 물을 위생적으로 제공하고 모든 시민과 관광객이 편하게 사용할 수 있도록 개선하였다. 더불어 피렌체 식수와 생활수를 관리하고 있는 관리청인 Publiacqua는 매일 식수를 관리하며 수질 결과는 관리청 공식 사이트에서 확인할 수 있도록 모든 데이터를 개방하고 있다.

1) 사진 출처 : www.linealibera.info

2) 사진 출처 : <https://www.pinobruno.it/>



공동 식수대 위치와 수질 결과 데이터³⁾

3. 피렌체 도시 소품 개선 프로젝트를 위한 디자인의 역할과 결과

도시 소품은 도시를 이루고 있는 건물 또는 도로와는 달리 도심 이미지를 크게 변화시키지는 않으나 디자인에 따라 도시의 미적 요소를 추가 또는 감소할 수 있다. 하지만 도시 미화 유지를 위해 시민의 협조와 담당 기관의 꾸준한 관리가 요구된다.

가. 폐기물 분리수거통

1) 주거 지역 1 : 직접 수거

직접 수거는 단독 주택 또는 빌라 등 거주민이 많지 않은 지구에 적용하고 있다. 피렌체 시청은 3년 전 폐기물 분리 수거통을 새롭게 디자인하고 집집마다 분리수거용 통을 지급하였다. 종이, 음식물, 플라스틱, 일반 쓰레기의 수거 일을 정해 환경미화원이 집집마다 직접 수거통을 비워서 깨끗한 거리를 유지할 수 있는 장점이 있으나 주민 참여가 적극적으로 진행되어야 하며 꾸준한 교육과 폐기물 수거를 위한 유지 비용(예: 폐기물 수거용 통 재발급)이 소요된다. 피렌체 시청은 분리 수거물의 종류에 따라 다른 색상을 사용하여 폐기물 분리에 시각적인 효과를 활성화하였다.

2) 주거 지역 2 : 폐기 수거통을 사용한 수거

폐기물 통을 사용한 수거는 아파트 단지 등 거주 주민이 많은 지구에 적용한다. 주민이 분리된 폐기물을 수거통에 버리면 1일 1회 또는 2회 차량이 폐기물을 수거한다. 일부 지역에는 폐기물 추적 관리를 위해 수거통을 열기 위한 열쇠를 지급하여 열쇠가 있는 사람만이 폐기물 통을 열 수 있다. 해당 쓰레기통은 지정된 가구만 사용하기 때문에 생활 폐기물 추적이 가능하다. 또한 프로젝트의 새로운 디자인은 수거통을 일렬로 정렬하고 폐기물 수거통들의 간격을 없애 수거통 사이에 폐기물을 방치하지 못하게 하였다. 또한 장애인과 노인들의 접근이 쉽도록 폐기물 수거 입구를 개선하고 가벼운 소재를 사용하여 완성하였다.

3) 이미지 출처 : <https://www.publiacqua.it/acqua-territorio/intorno-a-te/>

	종류	수거일	표기 색상
	종이	월요일	노란색
	플라스틱	화요일	파란색
	일반쓰레기	수요일	회색
	음식물	목요일	갈색
	유리	매일 수거통 도로 배치	초록색
	의류, 가방, 신발 등 바로 재활용이 가능한 물품	매일 수거통 도로 배치	노란색 거리 수거통이 설치되어 있으며 공익 시민 단체에서 관리한다.

분리수거함 종류⁴⁾



프로젝트 이전 모습 ©김향경



프로젝트 이후 모습 ©김향경

4) 이미지 출처 : <https://www.publicacqua.it/acqua-territorio/intorno-a-te/>

3) 주요 관광지 : 지하 폐기 수거통을 사용한 수거

피렌체 시내는 1982년 유네스코 세계 유산으로 지정되었다. 그로 인해 피렌체 시내 중심가는 문화유산을 유지하기 위해 까다로운 규정이 적용되고 있다. 예를 들어 건물의 색상, 창문틀의 색상, 벤치의 형태, 가로등 디자인 등이 규정 대상이다. 피렌체 시청은 약 5년 전, 오래전부터 고민거리였던 피렌체 중심가의 폐기물 수거를 해결했다. 커다란 분리수거통을 지면 아래에 위치하고 지면 윗면은 폐기물이 들어가는 입구만을 설치하여 깨끗한 문화 유적지와 쾌적한 관광지의 환경을 실현하였다. 폐기물 수거통 설치를 위한 공사는 생각보다 오래 걸렸으며 약 2년 전 팬데믹 기간에 완료되었다.



프로젝트 이후 모습 ©김향경

나. 공동 식수대

예전부터 피렌체에는 시내 곳곳에 공동수도가 있어 시민들과 관광객에게 물을 무료로 제공하고 있다. 하지만 위생 문제로 인해 식수로는 사용이 불가능하고 장애인 또는 노인들의 접근이 힘들었다. 피렌체 시청에서는 몇 년 전, 공동 식수대 개선 프로젝트를 발표했다. 시청은 구형 공동수도의 리모델링 또는 복구보다는 새로운 디자인 적용을 선택했다. 새로운 프로젝트로 인해 현재 피렌체 시내 전체에 55개의 공동 식수대가 설치되었다. 생수와 탄산수를 제공하고 매일 식수 점검을 하고 관리청인 Publiacqua 공식 사이트를 통해 시민들에게 점검 결과를 보고한다. 공동 식수대를 제공하게 된 이유는 플라스틱병 사용을 줄이며 지속가능성을 추진하기 위해서다. 공동 식수대는 시민들이 쉽고 편하게 접근할 수 있는 개방형으로 공원, 학교, 시장 근처에 설치되어 있다. 공동 식수대는 겉으로 보기에 시민들에게 편의 시설을 제공하는 단순한 시설 같지만 비가 오는 날에도 식수를 사용할 수 있도록 디자인된 시설, 철저한 위생 관리, 공동 식수대 바른 이용을 위한 교육 등을 생각하면 철저한 지속가능성을 위한 미래 지향적 프로젝트가 아닐 수 없다.



프로젝트 이전 모습 ©김향경



프로젝트 이후 모습 ©김향경

4. 접근성

가. 폐기물 분리 수거통

피렌체 시청에서 폐기물 수거 개선 프로젝트를 발표한 지 오래되었고 현재까지 이 프로젝트는 진행 중이다. 피렌체 중심가는 유네스코 지역이므로 지면 아래에 폐기물 분리 수거통을 설치하기 위해 3년 이상의 시간이 걸렸다. 시청에서는 집집마다 분리 수거통을 나누어주었고 분리수거 안내 책자를 전달했다. 오래전부터 초등학교, 중학교, 고등학교, 대학교, 직장인, 시민, 관광객 등 각기 다른 대상에게 적합한 폐기물 분리수거 교육을 진행하고 있다. 벌금이 무서워서가 아닌 지구와 자연을 위해 그리고 미래 세대를 위해 분리수거를 해야 한다는 지속가능성 교육이 있었기에 분리 수거통을 비우기 위해 청소차가 길을 막아도, 분리 수거통을 설치하기 위해 도로 공사가 진행되어도 시민들은 별다른 불평을 하지 않는 것 같다.

나라마다, 도시마다 생활 형식이 다르므로 지속가능성을 위한 폐기물 분리 수거는 나라마다, 도시마다 자신들만의 방식을 찾고 선택해야 한다. 꾸준한 교육, 피렌체시를 향한 시민들의 사랑, 확신을 가지고 진행된 개선 프로젝트, 관리청의 노력 등으로 피렌체는 폐기물 분리수거 개선 프로젝트를 다른 이탈리아 도시에 비해 훌륭하게 진행하고 있다고 생각한다.

나. 공동 식수대

“Plastic Free”를 지향한다. 그리고 피렌체 시민들이 매우 사랑하는 개선 프로젝트가 틀림없다. 공동 식수대를 사용하는 피렌체 시민들은 무료로 식수를 공급받을 수 있고 수시 점검과 공식 보고 시스템으로 위생에 신용을 가질 수 있다. 또한 공원, 광장 등에 설치되어 있어 접근이 쉽고, 언제 누구나 사용할 수 있도록 개방되어 있다. 물론 공동 식수대를 바르게 유지하기 위해서는 올바른

시민의식이 바탕이 되어야 한다. 시설을 유지하기 위해 모든 시민들이 함께 노력하는 모습은 사회 공동체 의식을 반영한다. 공동체 식수대는 지속가능성을 위한 플라스틱 사용 저하에 자연스럽게 참여하며 사회 공동체 의식을 형성하는 동시에 깨끗한 물을 무료로 공급받을 수 있는 긍정적인 개선 프로젝트라고 생각된다.



도시 공원에 설치된 공동 식수대 ©김향경



유네스코 문화 지역에 설치된 공동 식수대 ©김향경

가. 분리수거를 교육하는 초등학교 교사와의 인터뷰



이탈리아 피렌체 공립 초등학교 교사 - 다니엘라 모리치 (Daniela Moricci) ©김향경

리porter 이탈리아 초등학교에서 폐기물 분리수거 교육은 언제부터 시작되었나?

교사 내가 초등학교 교사로 일한 지 35년이 넘었는데 언제부터가 분리수거 교육을 자연스럽게 진행하게 되었다. 하지만, 예를 들어 10년 전에는 분리수거 교육이 의무는 아니었다. 하지만 지금은 분리수거 교육이 의무이고 조금 더 정확하게 진행되고 있다.

리porter 피렌체 시청에서 분리 수거통을 개선했는데 따라서 시청의 개선 프로젝트가 학교의 분리수거 교육에도 적용이 되었나?

교사 예전에는 교실에서도 플라스틱병이나 컵을 사용했는데 지금은 교실에서 플라스틱병이나 컵 사용을 금지하고 있다. 그리고 예전에는 그냥 박스에 종이를 모았는데 지금은 노란색으로 표시를 한 통에 종이를 버리고 있다. 작은 차이지만 아이들에게 정확하게 인식될 수 있다고 생각한다.

리porter 분리수거를 잘 진행하는 아이들에게 상을 주는 제도가 있는가?

교사 분리수거는 상을 받기 위한 것이 아니고 필수로 진행해야 하는 의무다. 분리수거를 못 한다고 벌을 받거나 분리수거를 잘한다고 상을 받지는 않는다. 우리는(어른들은) 아이들이 자연스럽게 분리수거를 배우고 몸에 익히도록 지속가능성을 위해 인도해야 한다고 생각한다.

나. 공동 식수대를 이용하는 시민 인터뷰



시민 - 안젤라 (Angela) ©김향경

리포터 공동 식수대를 자주 사용하는가?

시민 남편과 저는 공동 식수대 물을 마신다. 탄산수는 그냥 마시는 물, 생수는 커피를 끓이거나 요리할 때 사용한다.

리포터 물을 일부러 받으러 식수대에 와야 하는데 불편하지 않나?

시민 슈퍼에서 물을 사는 것과 별 차이 없다.

리포터 주로 언제 물을 받으러 오는가?

시민 이른 아침에는 식수대 점검을 하니까 그 시간을 피해서 필요할 때 물을 받으러 온다.

리포터 공동 식수대를 사용하시는 이유는 무엇인가?

시민 돈을 안내니까요.(미소) 그리고 물맛이 아주 좋다.

리포터 시청 프로젝트로 개선된 공동 식수대에 만족하는가?

시민 매우 만족한다. 일단 위생 관리가 철저하고 예전, 도로에 있던 공동 생활수 시설에 비해 매우 깨끗하다. 허리를 굽히지 않고도 물을 받을 수 있으니 우리 같은 노인들이 사용하기에 는 좋다.



마무리하며

콘텐츠를 설정하고 나서 '조금 더 그럴싸한 것을 선택할걸'이라는 생각으로 조금 후회했다. 주변을 돌아보면 공원 설립, 관광 중심지와 주변 도시 연결 도로 등 크고 화려한 프로젝트들이 있다. 하지만 잘 보이지 않는 곳에서 한 점으로 도시를 구성하고 있는 도시 소품들을 한 번쯤은 이야기해 보고 싶었다. 그리고 이탈리아의 다른 도시에서도 문젯거리인 폐기물 분리수거와 공동 식수대를 멋지게 해결한 피렌체의 개선 프로젝트에 대해 정리를 해보고 싶었다. 리포트를 작성하면서 도시 개선을 위한 프로젝트를 진행할 때 시민들의 강력한 협조가 필요하다는 것을 느꼈다. 도시 개선을 위한 프로젝트를 시작할 때는 도시의 생명체인 시민을 생각해야 한다는 것이다. 도시 개선은 정부를 위한 것도 아니고 예술품을 완성하는 것도 아니며 시민을 위한, 시민의 생활에 편의를 주기 위한 것이 목표이기 때문이다. 세금을 적게 내는 것, 거리의 문제점을 대충 덮고 지나면 순간에는 편하다. 하지만 깨끗한 거리를 조성하여 정신적으로나 신체적으로 웰빙을 느끼게 하고, 믿고 사용하는 공공시설이 있는 도시가 이상도시가 아닐까 생각된다.⁵⁾

2023 서울디자인리포터

김향경

이탈리아 피렌체 국립 대학교 문학 대학원 미술사학과를 졸업하고
현재 이탈리아 패션 전문 플랫폼 회사인 Luisaviaroma s.p.a.에 재직중이다.

5) 참고 사이트

<https://www.aliaserviziambientali.it/>

<https://www.publiacqua.it/acqua-territorio/intorno-a-te/>

<https://youtu.be/cYVKOzEjHsM>

<https://www.comune.fi.it/>

<https://www.firenzecittacircolare.it/>



Thanks for
sorting
your waste.



캐나다 최초의 소독제를 사용하지 않은
자연 수영장

EDMONTON,
CANADA

A dark blue silhouette of the Edmonton skyline, featuring various skyscrapers and buildings, positioned to the right of the text 'EDMONTON, CANADA'.

캐나다 에드먼턴

장지훈 macgyvar@gmail.com

1. 들어가며

일반적으로 캐나다는 세계에서 러시아 다음으로 큰 국토 면적을 자랑하고 한랭한 기후로 알려져 있다. 여러 캐나다 도시 중에서도 에드먼턴은 캐나다의 주요 도시 중 가장 높은 위도에 있는 도시로 과거에는 모피 무역으로 유명한 도시였지만 1960년대 원유가 발견되면서 인구가 폭발적으로 증가하고 앨버타주의 주도이자 북부 거점 도시로서 자리매김하게 되었다.

제스퍼를 대표한 로키산맥이 3시간 거리에 있고 오일머니를 바탕으로 한 풍부한 재정 자립도를 갖춘 도시임에도 불구하고 캐나다 주요 주도 중 하나라는 위상에 버금가는 활발한 도시로서의 매력과 자연과 역사적으로 풍요로움이 다소 떨어지는 것은 사실이다. 그런데도 시에서는 아름다운 도시로 만들고자 끊임없이 노력하고 있어서 특히 여름 동안 캐나다에서 가장 축제를 많이 하는 곳으로도 유명할 정도로 많은 활동을 하고 있다.

여기서 소개하고자 하는 보든 자연 수영장(Borden Natural Swimming Pool)은 그러한 역사적으로 풍요로움과 자연 친화적 도시를 위한 에드먼턴시의 주요 시도 중 하나라고 볼 수 있다. 캐나다 최초의 자연 수영장이 어떻게 해서 캐나다 주요 도시 중 가장 추운 곳에 있는 지역에 자리할 수 있었고, 이를 설계한 건축가는 이 지역의 어떠한 환경적, 역사적 맥락을 발견하고 자연 수영장이라는 독특한 시설의 디자인을 풀어나갔는지 알아보려 한다.

2. 추진 배경

보든 자연 수영장은 2018년에 개장한 캐나다 최초의 공공 인공 자연 수영장이다. 에드먼턴의 화학 물질 없는 수영장에 대한 아이디어는 도심에서 북동쪽으로 3km 떨어진 곳에 있는 오래된 보든 공원 주변 지역 주민들의 요구에서 시작되었다. 1980년대에 오스트리아에서 처음으로 관심을 끌었고 나중에 독일과 유럽의 다른 지역으로 퍼진 자연 수영장 운동에 관심 있었던 주민들은 이미 황폐해진 1950년대 수영장을 염소 처리되지 않은 수영장으로 교체하기를 원했다.

2010년에 에드먼턴시는 보든 파크(Borden Park)에 NSP 건설 가능성을 추가로 조사하는 타당성 조사를 수행하기 위해 수영장 설계 전문 업체인 바이오노바 자연 수영장(BioNova Natural Pools)과 설계 용역을 체결했다. 최초 수영장에 대한 타당성 조사에서 수영장 용지 확보 면에서 수질 재생 구역의 확보를 위하여 더 큰 면적의 부지가 필요했지만 공원에 있었다는 유연성 면에서 큰 문제가 되지 않았다고 한다. 그러나 무엇보다도 연간 평균 기온이 9도인 환경에서 수영장이 얼마나 주민들에게 큰 관심을 끌 수 있을지가 문제였다고 한다. 그러나 역사적으로 볼 때 1925년 최초 개장 이후로 야외 수영장은 꾸준한 인기를 끌어왔기에, 적어도 캐나다인들이 이웃한 미국인들보다 더

모험적이라는 결론에 도달했다. 그뿐만 아니라 에드먼턴과 유사한 추운 날씨 기후를 지닌 오스트리아 알프스 산악 지역에 이미 지어진 성공적인 프로젝트가 있었기에 유사한 동결/해빙 주기, 평균 온도, 강수량 수준 및 일광 시간을 갖춘 공공 수영장에 대한 많은 참고 자료를 확보할 수 있다는 점이 사업 추진의 원동력이 되었다고 한다.



과거 수영장 전경¹⁾



수영장 전경 ©장지훈

1) 에드먼턴시 기록보관소

<https://cityarchives.edmonton.ca/uploads/r/city-of-edmonton-archives/8/f/a/8fa3b138ff84e03dc1edbc94c20cf325bef21ab3f4606ce516e153d90e7b6da2/ET-27-27.jpg>

3. 인공 수영장과와의 차이점

보든 자연 수영장은 자연 정화된 물을 사용하기 때문에 직원들은 자연 여과 시스템이 물을 최대한 효과적으로 정수할 수 있도록 환경을 유지한다. 사용되는 물은 석회암층과 식물과 자연적으로 발생하는 미세한 유기체가 영양분을 유지하면서 오염수를 정화하는 재생 습지를 통해 여과된다. 기존 수영장과의 다른 점은 입수에 앞서 수영객은 비누를 통해 샤워하는 과정을 거쳐야 하지만 오히려 이 수영장은 수영장에 들어가기 전에 비누를 사용하지 않도록 통제하고 있고 몸에 있는 화학 물질을 피부에서 제거하기 위해 머리부터 발끝까지 몸을 물로만 샤워해야 한다. 이는 입장객이 가져온 음료수에도 적용이 되는데 이미 개봉된 음료는 모두 버려야 하고 대신 밀봉된 음료는 허용되며 수영장 내에서 제공되는 생수를 사용할 수 있다.

인산염이 포함된 자외선 차단제도 허용되지 않는다. 비료의 원료로 많이 사용되는 인산염은 자연 수원의 부영양화를 불러일으켜 수생식물과 녹조 밀도가 증가하여 물의 산소를 고갈시키는 역할을 하므로 자연 수영장에서 사용하는 수원의 균형을 깰 수 있다. 그뿐만 아니라 면이나 가죽과 같은 천연 섬유로 만든 수영복은 여과 시스템에 해로운 염료를 방출하기 때문에 허용되지 않는다.

또한 지난 2주 동안 아팠거나 상처가 있는 경우 수영을 금지한다. 이는 염소나 소금을 사용하는 일반 수영장과의 다른 단점인데 소독의 효과가 없는 만큼 잠재적인 바이러스와 세균의 노출이 있을 수 있어 코로나19 팬데믹 기간에도 수영장 운영을 중단한 바 있다.



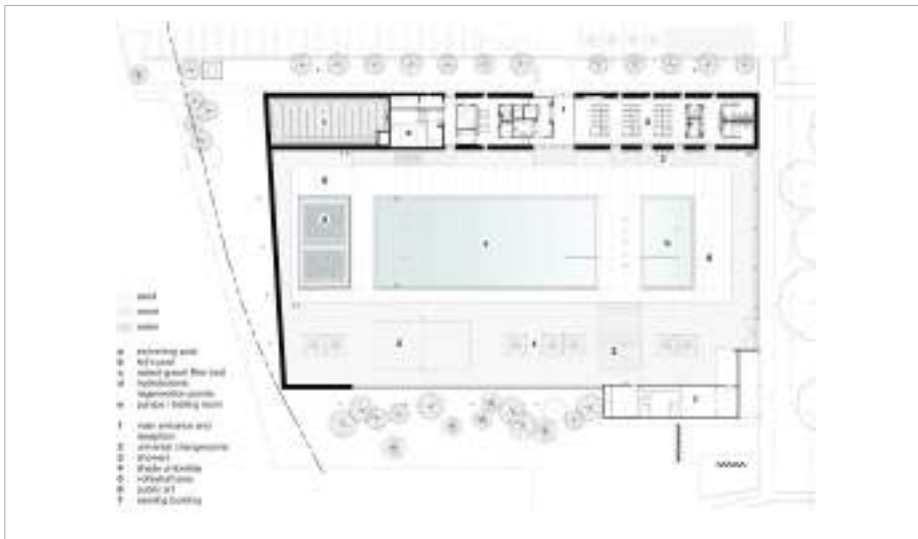
금지하는 항목에 대한 안내판 ©장지훈

4. 건축 디자인 의도

한편 모든 자연 수영장은 2019년 무 화학 친환경 기술을 공공 레크리에이션시설에 통합한 것을 높이 인정받아 권위 있는 2014 캐나다 우수 건축가상과 2019 RAIC 건축 혁신 우수상, 2021년 국제 건축상을 받았을 정도로 건축적 가치를 인정받고 있다.

주 출입구가 위치한 동측 건물(도면의 위측)은 탈의실과 함께 응접실, 직원 구역, 스낵바를 포함하고 있으며 가장자리를 따라 길고 낮게 내부와 외부를 구분한다. 수영장과 건물 맞은편에는 파티오 파라솔 여러 개, 피크닉 공간, 배구 코트가 있는 레크리에이션 공간이 있다.

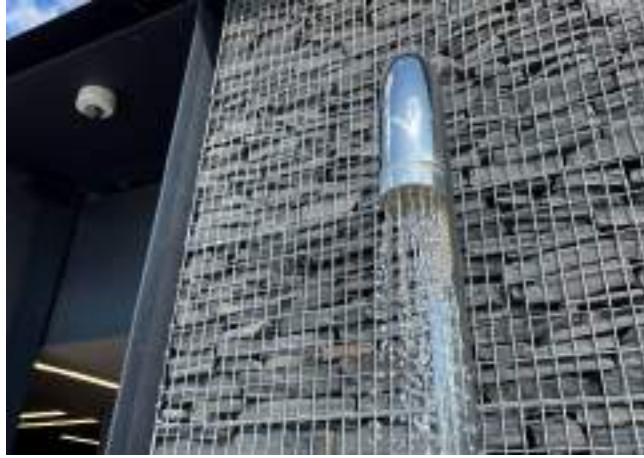
설계를 맡은 gh3 건축 스튜디오는 이 석회암 돌담을 가진 주 건물이 다공성 이미지가 물을 정화하는 여과 과정에 대한 설계의 모티브라고 했다. 이 공법은 1990년대 후반 캘리포니아 나파 밸리에 위치한 도미누스 와이너리(Dominus Winery)에서 사용된 것으로 유명하지만 건물보다는 옹벽 및 기타 토목 공학 용도로 일반적으로 사용된다고 한다. 공조 측면에서도 투과성 돌망태 벽은 기계식 냉난방을 가동하지 않는 지역적 상황에서도 파빌리온의 자연 환기를 도와줄 수 있는 역할을 한다.



수영장 배치도²⁾

마치 가늘어 보이는 금속 테두리가 층층이 쌓인 석회암의 하중을 지탱하는 시스템인 것처럼 보이지만 실제 철 기둥 지지 시스템을 안쪽으로 숨겨 놓는 디테일을 통해 보다 안정되고 정리된 느낌을 부여했다.

2) 이미지 출처 : gh3* 홈페이지(<https://www.gh3.ca/work/natural-swimming-pool-02>)



석회암을 둘러싼 격자형 돌망태 벽과 샤워 시설 ©장지훈

인테리어는 수영장인 만큼 해변 건축물에 쓰이는 등급의 합판이 내장재로 쓰였다. 이 소재는 습기와 온도 변화에 대한 저항성을 고려하여 선택되었다. 이는 외부 콘크리트 바닥, 작은 모래사장, 나무 데크로 매끄럽게 연결되어 드라마틱한 분위기를 연출한다.

건축가에 따르면 모든 수영객은 오염 물질이 수영장 물에 영향을 주지 않도록 입수 전 씻어야 하기 때문에 전략적으로 수영객들이 수영장 데크 주위를 배회하도록 일련의 구부러진 스테인리스 스틸 샤워를 배치했다고 한다.

1950년대에 지어진 기존 수영장 건물은 그대로 보존되어 남서쪽 가장자리를 차지하고 새로운 건물과 100년 된 문화유산을 연결하는 역사적인 역할을 하기도 한다.

5. 필터링 과정

물은 먼저 외부에서 염소를 제거한 다음 서로 다른 풀에 대해 두 개의 별도 시스템을 사용하여 여과된다. 주 수영장 물은 박테리아와 오염 물질을 제거하는 자갈, 모래 및 동물성 플랑크톤 식물로 여과된다. 석회암 암석층으로 된 이 필터링 과정은 물을 여과하는 과정에서 용해된 고형물 및 더 큰 유기 물질과 같은 큰 입자를 제거한다. 암석 위에 있는 생물막은 더 작은 미생물을 걸러낸다.

여과 시스템은 해로운 박테리아를 먹고 특유의 녹색 빛을 만들어 내는 동물성 플랑크톤 식물에 의존한다. 한 쌍의 생물학적 수처리 연못이 작은 어린이 수영장의 필터로 사용된다. 수생 식물 구역은 수련과 같은 그늘을 제공하는 식물을 사용하여 박테리아를 먹는 동물성 플랑크톤이 번성할 수 있는

보호된 수중 환경을 제공하는 반면, 인접한 잠수 필터 구역은 물에 산소를 공급하는 데 도움이 되는 갈대 식물을 사용한다. 한편 태양으로부터의 강력한 자외선은 물이 공용 수조로 재순환되기 전에 박테리아의 밀도를 제어하기 위하여 쓰인다. 모든 정화 과정을 마친 물은 마지막 단계에서 수영장으로 보내어지기 전에 수질 테스트를 받는 체임버로 보내진다.

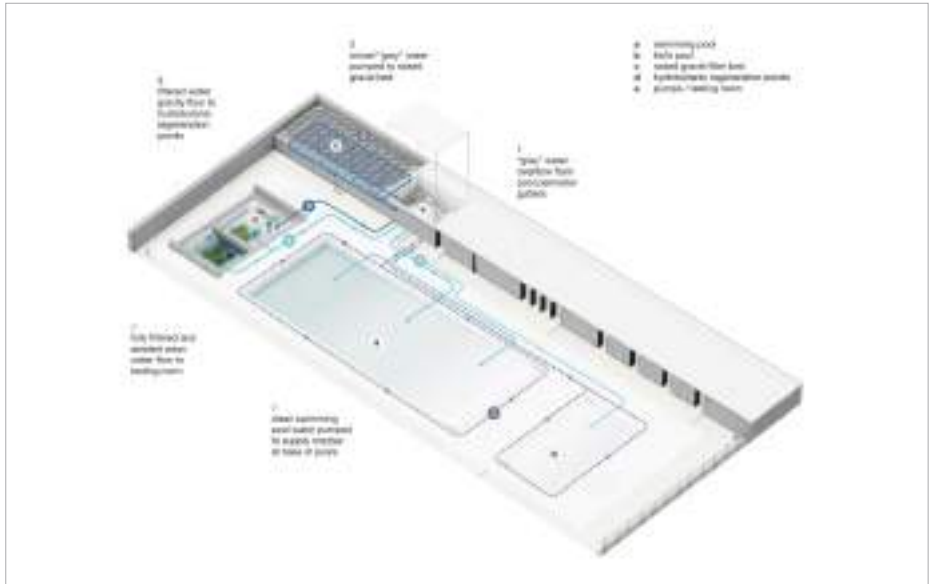


수생 식물의 수처리 과정을 보여주는 시설 ©장지훈

6. 관리자의 설명

에드먼턴에서 운영하는 공공 수영장 책임자 크리스티나 추(Christina Chu)에 따르면 보든 파크 수영장(Borden Park Pool)은 1920년 당시 수영이 다해가고 있었으며 일반 시민의 의견 청취 과정을 시작으로 프로젝트가 진행되었다고 한다. 참여 과정에서 시민들은 공원의 뿌리와 유산을 되돌리려는 아이디어를 내놓았다고 한다. 보든 공원 활성화 위원회(Borden Park Revitalization Committee)가 구성되어 공원의 역사를 존중한다는 전제하에 연중 내내 독특한 야외 레크리에이션 기회를 제공하기 위해 계획을 구체화하였다고 한다.

관리 면에서 이 수영장은 자연정화 시스템으로 이루어졌기 때문에 이를 유지하기 위해 일일 방문객 수를 모니터링하고 제한한다. 사용된 물은 석회암층과 식물과 자연적으로 발생하는 미생물로 구성된 재생 분지를 통해 영양분을 유지하면서 오염 물질을 제거하는 습지를 통하게 된다. 수영객은 호수에서 수영하는 것과 같은 느낌을 가지게 되며 에드먼턴의 다른 야외 수영장과 비교하면 더 시원한 물과 환경을 제공한다. 대외적으로 이 프로젝트는 친환경, 무공해 기술을 공공 휴양 시설에 통합한 것을 높게 인정받아 권위 있는 건축상을 수상하였음을 자랑스럽게 여긴다고 한다.



수영장 배치도³⁾

7. 이용객의 반응

두 번의 수영장 방문 시 항상 가능 수용 인원이 모두 채워질 정도로 인기가 있었으며 수영장을 이용하는 이용객뿐만 아니라 모래놀이와 일광욕을 즐기는 사람들도 다수 보였다. 그중 가족 단위로 찾아온 한 명의 이용객 반응을 들어보았다.

캐나다 교포인 이 수영장 이용객은 자연 수영장에 대한 경험이 없었기에 많이 기대하고 찾아왔다고 한다. 당연히 수영이 가능한 수질이라는 기대 때문인지 녹색에 가까운 물 색깔 때문에 거부감이 들었다고 한다. 물론 공장에서 운영하고 철저하게 관리되고 있다는 점에서는 수질에 대한 의심의 여지가 없지만 수영장 내벽에 붙은 이끼와 간혹 보이는 흙과 얼룩 등이 수영을 꺼리게 하는 요인이었다고 한다. 그러나 염소로 대표되는 화학 물질로 범벅이 된 수영장보다는 피부에 덜 피해를 줄 것이라는 확신이 있었고 고급스러운 수영장 분위기가 녹색 수영장의 이미지를 많이 상쇄시켜 주며, 특히 해변같이 꾸며진 모래사장과 비치 발리볼장, 일광욕장 등이 현대적이고 깔끔한 느낌을 준다고 했다. 그리고 다채롭게 구성된 어린이 수영장, 깊은 수영장, 데크 야외 샤워 시설, 모래 해변, 피크닉 공간 및 기타 수영장 관련 레크리에이션 활동을 위한 공간이 포함되어 있어 작은 공간에서도 다양한 활동을 할 수 있어 인상적이었다고 한다.

3) 이미지 출처 : gh3* 홈페이지(<https://www.gh3.ca/work/natural-swimming-pool-02>)

마무리하며

수영장에서의 물놀이를 생각하면 대형 워터파크나 소규모 실내 수영장, 아니면 고급 호텔 수영장을 떠올리게 된다. 자연에서의 물놀이로 그 범위를 확대해 보면 계곡과 바다와 같은 물 이상의 녹지, 풍경 등 주변 환경에 대한 기대를 하게 된다. 수영장뿐만 아니라 인공과 자연을 모두 하나의 공간에서 구현하고자 하는 노력은 어느 분야에서나 진행형이다. 인공 수영장이 얼마나 현대적인 미와 자연 친화적인 이미지와 시설을 같은 장소에서 구현할 수 있는냐는 고민을 이 모든 파크의 자연 수영장이 알려줄 수 있지 않을까 하는 기대로 이 장소를 선택하게 되었다.

흔히 휴양지에 가보면 호텔에 마련된 고급 수영장을 기대하게 된다. 대부분 미니멀리즘을 추구하여 굉장히 현대적이고 세련된 감각을 보여주지만 그 공간이 주변의 풍광과 어우러져 있느냐는 의문을 가지게 된다. 물론 이미 생태계가 선물로 마련해 놓은 자연풀에 호텔이 자리를 잡고 운영하게 되는 드문 경우가 있기는 하지만 개인적으로 경험한 휴양지 수영장은 어디 건축 잡지에서 본 듯한 고급 파라솔과 코코넛 나무가 주변 식생과는 무관하게 어색하게 자리 잡고 있었다.

자연 수영장에 대한 사전 지식이 없는 입장에서 바로 연상되는 수영장의 경치는 연못과 같은 수풀이 우거지고 이름 모를 수중 식물들이 군데군데 있어 이를 해치고 나아가는 밀림에서 수영하는 자연인 나 자신을 떠올렸다. 그러나 실제로 본 모든 자연 수영장의 첫인상은 세련됨과 간결함이었다. '이게 다야?'라고 느낄 수 있을 정도로 '자연스러운' 자연풀의 이미지는 아니었다. 아무것도 모르고 같이 들어간 8살, 10살 아이들 입장에서는 보통 수영장으로 보였을 만큼 수영장 자체는 그렇게 자연적인 이미지를 보여주지는 않았지만 수영장 물이 굉장히 녹색을 띠고 있었다는 부분이 신기함을 넘어 거부감으로 다가오는 부분만 빼고는 크게 어느 수영장과 다르지 않은 모습이었다.



녹색 빛을 띠는 수영장에서 수영하는 이용객들 ©장지훈

무엇보다도 가장 인상적으로 다가왔던 부분은 석회암을 켜켜이 쌓은 외벽 마감 방식이었다. 폐수의 여과 시설이 아무리 깔끔하게 보인다고 해도 디자이너는 수영장에서 마치 과학관처럼 여과 시설을 드러내 놓고 보여주고 싶지는 않았을 것 같다. 그래서 전체적인 자연정화의 필터링 이미지를 석회암으로 보여주고 싶었던 것으로 보인다. 그러나 단순히 이미지만을 보여주기 위해서는 일반적인 외벽 시공 방식으로 구현하기에는 구조적인 어려움이 있었고 앞서 언급했듯이 하중을 떠받치는 기둥 구조체를 어떻게 말끔하게 숨기느냐에 대한 고민이 있었던 것 같다. 석재, 자갈, 모래 및 식물 여과 공정을 통해 물을 정화하는 기술을 재료 중심의 개념과 결합하여 엄격한 기술 및 미학적 통합 디자인을 달성했다.

대한민국 서울에서도 자연을 도시에 끌어들이는 여러 가지 시도들이 이루어지고 있으므로 자연 수영장도 또 하나의 실험이 될 수 있겠다. 다만 이러한 시도가 고위도 지방과 건조한 지역에서 이루어진 점, 그리고 매우 무덥고 습한 여름의 수질관리가 과연 쉬울지에 대한 의문이 든다. 그리고 자연과 인공, 보존과 현대라는 상반된 개념을 어떻게 조화롭게 보여줄 수 있는지, 이 시설을 통해서 영감을 얻을 수 있지 않을까 생각한다.

2023 서울디자인리포터

장지훈

2014년부터 지금까지 캐나다 춥고 눈 많은 도시 에드먼턴에서 건축 디자이너로 일하고 있다.





중세 항만 지구에서 글로벌 생태·상업 센터로
부상한 앙드레 말로 나루(Presqu'île André-Malraux)

STRASBOURG,
FRANCE



프랑스 스트라스부르

정재현 charywow@naver.com

1. 들어가며

프랑스의 동쪽 끝, 독일과 국경이 맞닿아 있는 도시 스트라스부르는 이름부터 어딘가 독일다운 향기가 물씬 풍긴다. 그 때문에 역사적으로 양 국가 사이에서 수많은 쟁탈전이 있었다는 것을 짐작해 볼 수 있다. 아픈 역사를 가진 지역이라는 점에서 한국인으로서 더욱 이곳에 대해 가슴 깊이 친밀감을 느낄 수 있기도 하다.

그렇다면 스트라스부르는 무엇 때문에 이렇게 중요했을까? 왜 그토록 이곳을 쟁탈하고자, 혹은 지키고자 했을까? 그것은 바로 라인(Rhine)강이라는 교통과 무역의 대동맥, 중·서부 유럽 국가들을 잇는 중세 시대 최고의 국제 교역 운하가 이곳을 관통하며 흐르고 있기 때문이다. 강을 중심으로 형성된 항만 도시였던 스트라스부르는, 수많은 무역 창고와 항구 활동의 상징이자 도시 경제 및 산업 발전의 요람이었다. 그렇기에 도시 곳곳에서 현재까지도 우리는 그 흔적들을 볼 수 있다. 간혹 큰 물가의 근처에 가면 아직도 남아있는 여기저기 주변에 흩어져 있는 대형 금속 크레인들이 그것이다.

그러나 20세기부터 새로운 도시계획과 꾸준한 현대화의 노력으로 현재는 대형 쇼핑몰과 고급 숙박시설, 첨단 기술(연구소, 중소기업, 대학) 산업 단지 등이 들어선 차세대 국제도시로 변모했다. 그중 이러한 스트라스부르의 역사적 환경과 현대적 발전을 조화롭게 보여줄 수 있는 가장 대표적인 장소인, 앙드레 말로 나루(Presqu'île André-Malraux)를 조사 선정지로 채택하여 소개하고자 한다. 이곳의 가장 큰 매력이라면 큰 강이 흐르는 자연경관을 그대로 보존하여 수많은 수상 생물과 조류 등이 터전을 이루며 살아간다는 점과 이와 함께 현대적 건축양식의 영화관과 식당가, 국제 학생 기숙사 등이 이 구역을 중심으로 형성되어 과거와 현대의 조화가 아름답게 이루어졌다는 점이다.



20세기의 앙드레 말로 나루 모습. 해상과 철도 교통의 요충지 역할을 함과 동시에 무역항으로서 배들이 이곳에 정박하고 짐을 하역하며 저장하는 창고로 쓰였다.¹⁾

1) 사진 출처 : <https://fr.m.wikipedia.org/wiki/Fichier:Metzgerthorhafen-1900.jpg>



현대화된 지금의 앙드레 말로 나루의 모습. 강을 포함한 자연 경관을 최대한 유지하며 도시적이고 세련된 건물 양식으로 기업, 소핑몰, 영화관이 들어선 현재의 모습이다. ©Valérie Gaillard

2. 추진 배경

스트라스부르를 현대적이고 차별화된 새로운 도시 공간으로 대대적인 도시 개혁을 추진하고자 하는 프로젝트는 국가적 차원에서 장기적으로 진행되었다.²⁾ 특히 도시 중심에 있는 이 오래된 장소, 앙드레 말로 나루는 특별히 그 역사성과 사회적 복합성을 우선하여 고려할 필요가 있는 곳이었다. 낡은 산업 지구의 잔해들, 황무지화된 항만 시설장, 버려진 철도와 도로들은 도시의 미관을 해칠 뿐만 아니라 통행에도 방해가 되었으므로 다수의 주민에 의해서 오랫동안 꾸준히 문제 제기가 되어 왔었다. 더구나 현대 사회에 들어서면서부터 새로운 육상 교통 수단이 발달하기 시작했고 더 이상 지역의 크고 작은 강들 주변은 과거의 수상 교통 무역장으로 해야 할 역할과 가치를 잃었으며 새로운 용도의 수용시설들이 들어설 필요성이 생겨났다.

앙드레 말로 나루의 대대적인 도시 개혁 사업 중 ‘레 도크스(Les Dock’s)’라는 창고 건물 개조 프로젝트를 담당했던 건축가 조지 하인츠(Georges Heintz) 씨는 “건축이란 단순히 도시 공간을 장식하는 게 아니라, 도시 발전에 참여하는 시민의식을 만들어 가는 본질적이고 정치적인 행위이다. 그러므로 건축행위란 그 영토의 역사성과 고유성 안에서 새로운 형태를 갖추도록 능력을 부여하는, 영원성과 환경성의 재결합이다”라고 말한다. 즉 과거 항구 도시로서의 정체성을 파괴하지 않으면서 지속가능한 개발, 조경 및 도시 생태 환경을 모두 종합적으로 고려하는 통합적 모델이 필요했다. 또한 하인츠 씨의 말처럼, 도시 계획이란 더 이상 과거의 부르주아적 관점의 신성화되고 독점화된

2) 참고 : Strasbourg métropole Ourlets urbains dans la ville-mosaïque, Cristina Mazzoni et Andreea Grigorovschi, Éditions La Commune

영역이 아니라, 그 도시를 살아가고 도시 오염에 즉각적으로 노출될 수 있는 시민들 모두가 참여하여 협의하고 환경을 생각하며 함께 개발해야 하는 공동 과제이다. 그리하여 지역 커뮤니티와 모든 이해 관계자들 및 주변 건물 통행이용자들의 의견을 수렴한 결과, 이 구역을 스트라스부르의 새로운 중심지로 부흥하도록 만들기로 하고 다양한 도시 엔터테인먼트와 문화생활의 장을 형성해 나가게 되었다.

3. 추진 현황 및 결과

가. 추진 현황

앙드레 말로 나루에 있는 대표적 건물 중 하나인 구 '세그물레어(Seegmuller - 현재 이름은 레도크스)'는 1932년에 지어졌으며 선박 창고로 쓰이다가 세계 대전이 끝난 후로는 곡물 저장고로 쓰였다.³⁾ 당시 건물들은 '미적 가치'가 낮은 경우가 상당히 많았으며, 주로 산업 및 군사 시설의 증식을 위한 목적으로 축조되는 게 일반적이었다. 2000년대 대대적인 도시 재생 사업의 대상이 된 이 지역은, 현대성을 갖추면서도 산업적인 과거의 기억과 유산적 가치를 함께 보존하고자 하는 움직임이 활발했다. 그 중 특히 이 세그물레어는 기존에 4, 50m/4, 50m 메시의 철근 콘크리트로 된 대형 건물이었었는데, 자재 비용 절감 겸 기존의 산업적 기억을 상기시키고자 이 콘크리트 구조물을 그대로 재사용하고 그 위에 3층 높이의 강철 입면을 추가하여 초대형화함으로써 현대성도 동시에 달성할 수 있음을 보여줬다. 즉 미래 도시에서 과거의 흔적을 보존하려는 건축가의 열망과 함께, 기존의 건축 유산을 현대적이고 혁신적인 방식으로 재해석할 수 있는 기술과 공학적 능력을 보여주는 좋은 사례가 되었다.

앙드레 말로 나루라는 이 전체 프로젝트의 구역은 과거에 '몰 세그물레어(Môle Seegmuller)'라는 이름으로 불렸었는데, '미디어테크(Médiathèque) 앙드레 말로'라는 미디어 도서관이 새롭게 지어짐으로써 그로부터 이름을 따와서 이 전체 구역을 '앙드레 말로 나루'라고 변경한 것이다. 이 구역에는 그 외에도 '유지씨 씨네 시테(UGC Ciné Cité)'라는 대형 영화관 단지가 들어섰고, '시 테 드라 뮤직 에 드라 덩스(Cité de la Musique et de la Danse)'라는 공연 및 종합 예술학교 건물이 새롭게 리모델링 되었다. 그리고 2012년에는 '블랙스완(BLACK SWAN)'이라는 타워 3개가 세워져, 국제 학생 기숙사 및 고급 체인 호텔 등으로 쓰이며, 에스파스 퍼블릭(Espace Publics)'이라는 오픈된 공간을 마련하여, 시민들이 물가에서 풍경을 즐길 수 있도록 하고 자전거와 보행자 경로를 개발하여 시민 건강 프로젝트도 함께 시행하게 되었다. '리벤투알(Rivetoile)'이라는 대형 쇼핑센터 역시 이 구역의 대표적인 건물인데, 버려진 산업 부두 부지를 2003년부터 구체적으로 재정비하기 시작하여 대규모의 주민과 관광객들이 찾는 명소를 조성하였다.

3) 참고 : LA SURÉLÉVATION DES BÂTIMENTS, Géraldine Bouchet-Blancou avec la contribution de Didier Mignery, Éditions LE MONITEUR

나. 추진 결과

‘레 도크스’ 건물의 경우 다기능 목적시설로 완전히 개조되어 67세대의 고급 아파트를 수용할 수 있는 금속 프레임의 상단부를 형성함으로써 숙박시설이 됨과 동시에 문화 및 레저 활동을 지원하는 다양한 상점들이 들어섰고, 1층에는 레스토랑과 카페들이 생겨 아파트 주민뿐만 아니라 많은 외부인 역시 이곳을 찾고 있다.⁴⁾ 특히 그 디자인 및 건축가적 관점 그리고 기술·엔지니어적 기능 측면에서 높이 평가되어 AMO(Architecture et Maîtres d’Ouvrage)라는 상을 2번 수여하게 되었다. 2012년부터 오픈한 리베투알 쇼핑센터는 스트라스부르 최초의 공동작업 공간인 ‘플라주 디지털(Plage Digitale)’을 주축하게 되었고, 이 공간에는 30석 규모의 공용공간 및 5개의 상주 회사가 입주했다.

또한 전체 쇼핑몰 규모에서는 2014년에는 1억 유로의 매출액을 달성하였다. ‘유지씨’ 영화관은 2000년에 개관했는데, 장애인이 이용할 수 있는 22개의 객실과 5,400석 규모의 수용 능력을 갖추어 프랑스에서 두 번째로 큰 영화관이 되었다. 이외에도 보행자와 자전거 타는 사람들이 강 위를 건너갈 수 있도록 여러 인도교를 건설하여 물길을 그대로 보존함과 동시에 이용객들의 편의성을 높여주었고, 항만시설의 일부였던 금속 크레인에 화려한 조명들을 달아서 밤에는 주변을 밝혀주어 야경이 아름다운 관광명소로 부상하게 되었다.



구글 지도에서 본 앙드레 말로 나루의 전체 구역 모습. 반도처럼 툭 튀어나온 독특한 지형과 양쪽에 강을 끼고 있어, 마치 수중 도시와 같은 유려한 경관을 이루고 있다.⁵⁾

4) 참고 : PRIX AMO 2018, Martin Duplantier, Architecture et Maîtres d’Ouvrage 19ème édition

5) 이미지 출처 : 구글 지도(<https://www.google.com/maps/place/Presqu'île+André-Malraux>)



앙드레 말로 나루의 야경 모습. 강을 에워싼 고층 건물들과 영화관에서 나오는 밝은 조명, 그리고 강에 비친 반사광이 이곳을 더욱 세련된 첨단 도시의 분위기로 만들어 준다. ©정재현

4. 접근성 (편의성)

앙드레 말로 나루가 접근성이 용이하다는 점, 누구에게든 24시간 공공장소로서 개방이 되어 있다는 점은 가장 큰 매력 포인트라 할 수 있다. 이곳을 지나가는 트램(Tram) 정류장은 나루가 시작되는 도입부에 하나, 그리고 끝나는 후방 부에도 하나 있어서 어디에서든 교통의 혼잡에 구애되지 않고 찾아올 수 있다. 또한 물 위를 가로지르는, 철근과 나무로 강바닥 아래에 세워진 다리들이 각각 일정한 간격마다 총 6개가 놓여 있어서 많은 사람이 이곳을 지나다니며 물 경치를 즐길 수 있고 또한 다리의 너비가 상당히 넓기 때문에 자전거를 타면서도 보행자들과 부딪힘 없이 쉽고 용이하게 이동할 수 있다. 특히 계절이나 특정 시즌마다 야외에서는 특별한 이벤트가 열리기도 한다.

여름에는 이곳에 인공 모래사장을 설치하고 파라솔과 테이블들을 구비해서 이용객들에게 마치 피서지에 여행 온 것처럼 낫 수 있는 환경을 제공한다. 또한 다양한 레저 활동을 즐길 수 있도록 고무 튜브나 오리배, 보트 등을 대여하는 공간도 있어서 시민들이 자유롭게 물놀이와 야영을 즐길 수 있다. 주택가와 아파트 단지 사이에 있는 장소라는 점에서 앙드레 말로 나루는 집 앞에서 쾌적하게 말리부나 마이애미 해변을 즐기는 것만 같은 환경을 선사하는 것이다. 혹시나 발생할 안전사고를 대비해 보안 요원들이 항상 대기 중이기도 하다.

건물들의 접근성을 살펴보자면, 우선 미디어테크라는 대형 도서관 건물이 있다. 이곳 역시 공공에 개방되어 있기 때문에, 누구나 무료로 입장할 수 있고, 책을 읽거나 컴퓨터 등을 손쉽게 이용하며 시간을 보낼 수도 있다. 무료 와이파이도 있고 총 6개의 층 중에 5개 층이 대중에게 개방되어 있기

때문에 주로 공부나 과제를 하는 학생들이 많이 찾는 편이다. 약 160,000권의 도서를 소장하고 있다고 한다. 가장 많은 대중이 찾는 장소라면 리베투알 쇼핑센터와 유지씨 영화관이다. 쇼핑몰 내부 1층에는 서점과 패스트푸드점, 카페들이 즐비해 있고 조금 더 안쪽으로 들어가면 다양한 브랜드의 옷 가게들, 화장품점, 미용실 등이 있고 지하에는 대형 마트와 문구용품점, 핸드폰 대리점, 치과, 네일 아트숍, 스마트폰 수리점 등이 있어서 동네 주민들은 필요한 모든 것을 이곳에서 간편히 해결할 수 있다.

강가 주변에는 편히 앉아서 명상이나 독서를 할 수 있도록 벤치들이 설치되어 있으며, 최근에는 여름에만 한시적으로 캠핑 의자들을 배치하여 맑은 날에는 언제나 일광욕을 즐길 수도 있다. 이렇듯이 앙드레 말로 나루라는 구역 안에서 시민들은 식사와 커피, 쇼핑과 영화 관람은 물론 야외에서는 자연을 감상하며 여유를 만끽할 수 있기 때문에, 이 안에서 모든 생활이 가능하고 거의 모든 종류의 문제를 해결할 수 있는, 하나의 작은 복합 도시와도 같은 공간이라고 볼 수 있다.



앙드레 말로의 광장에서 거리 예술가들이 모여 벽화를 그리고 설치했던 이벤트. 시민들이 자유롭게 모여 벽화를 구경하고, 힙합 경연도 열렸던 행사였다. ©Valérie Gaillard



앙드레 말로 나루의 강가 주변에는 여러 벤치와 캠핑 의자들이 설치되어 있어서 시민들이 편히 쉬고 독서하거나 낮잠을 자는 등 여유로운 시간을 보낼 수 있다. ©정재현

가. 시민 인터뷰

리포터 반갑다. 스트라스부르 주민인가?

시민 1 그렇다. 스트라스부르 주민이다. 20년이나 이곳에서 살고 있다. 나한테 이곳은 스트라스부르 내에서 제일 좋아하는 장소라고 할 수 있다.

리포터 이곳의 어떤 점이 당신에게 가장 매력적이라 느껴지나?

시민 1 우선 여기는 물이 있고 보트도 있고. 바캉스를 제대로 즐길 수 있다. 그리고 이걸 아주 문화적인 특징인데, 저쪽에 보면 국립 예술공연학교가 있다. 이쪽에는 미디어 도서관이 있다. 영화관도 있고, 또한 다양한 국적의 외국인들을 많이 마주칠 수 있다. 이것이야말로 정말 매력적인 부분이다.

리포터 직업이 어떻게 되는가?

시민 2 이벤트 관련 회사에서 일하고 있다. 그래픽 디자이너다. 사실 벨라루스에서 왔다. 이곳에는 현재 3년째 사는 중이다.

리포터 알겠다. 그러면 당신은 이곳을 좋아하나? 이곳의 어떤 점을 가장 좋아하나?

시민 2 우선 저쪽에 대형 마트가 있는데 아주 좋다. 그리고 이곳의 모든 건물, 운하 이것들은 휴식을 취하기에 좋고, 물을 멍하니 보면서 여유로운 시간을 보내고, 친구들과도 즐겁게 지낼 수 있다. 그리고 여기는 정말 많은 공연과 전시회들이 이곳에서 자주 열린다. 그래서 분위기도 정말 좋고 많은 재밌거리가 있다.



시민 1 (Valérie Gaillard / 54세 / 영어 교사)
©정재현



시민 2 (Kseniya Stralchonak / 20세 / 그래픽 디자이너)
©정재현

나. 기관 인터뷰



조지 하인츠 (Georges Heintz / 64세 / 건축가, 도시 계획가, 건축 아카데미 정회원)
앙드레 말로 나루 구역의 대표적 건축물 중 하나인 '레 도크스(Les Dock's)' 총괄·감독 디자인한 건축가이다. ©정재현

리porter 하인츠 씨는 스트라스부르 내에서 건축가이자 도시 계획가로서 이미 유명하고 많은 프로젝트를 진행한 것으로 알고 있다. 자기소개를 부탁한다.

하인츠 스트라스부르에서 건축학을 전공했고, 이후 미술사를 공부하여 박사학위를 받았다. 7년 동안 런던과 로테르담에서 건축가로 일했었고, 그 후 스트라스부르에 나만의 건축 사무실을 열게 되었다. 현재 교수로서 학생들을 가르치고 있기도 하고, 건축 이론에 대한 책을 쓰기도 하였다. 또한 프랑스 건축 협회의 회원(Membre de l'Académie d'Architecture Française) 임과 동시에 국가를 위한 공인 컨설턴트 건축가(Architecte Conseil Pour l'Etat)로도 활동하고 있다.

리porter 스트라스부르는 어떤 도시인가? 어떤 점이 특히 매력적인가?

하인츠 스트라스부르는 정말 특별한 도시다. 현재는 유럽 평의회(Conseil l'Europe)와 유럽 의회(Parlement Européen)가 모두 이곳에 자리 잡고 있다. 유럽의 수도라고 불리는 곳이다. 독일과 프랑스 사이 남쪽으로는 스위스와 맞닿아 있는 이곳은 라인강을 따라 르네상스의 모든 기법, 기술, 회화 방식이 흘러 퍼졌던, 인문학 및 전 분야 학문의 요람이었고, 국가들 사이의 도로이자 교차점이었기 때문에 문화와 자원, 신문물의 교차로 역할도 하였다. 인쇄술 역시 이곳에서 구텐베르크에 의해 발명되어 지식 전파 미디어의 탄생지가 되었다.

리porter 앙드레 말로 마루 내에서도 특히 건축 외관이 독특하고 인상적인 '레 도크스(Les Dock's)' 건물 프로젝트를 담당했던 걸로 알고 있는데 어떤 동기로 맡게 된 건가? 그 디자인에는 당신만의 어떠한 철학과 가치가 담겨 있나?

하인츠 거기에는 여러 가지가 있다. 우선 이 건물은 1932년에 처음으로 지어졌고 앙드레 말로 나루에 있는 3개의 다른 건물들과 아주 멋진 장관을 이루고 있었다. 무엇보다 양 사이드, 즉 앞뒤로 물이 있기 때문에 그 자체로 이미 엄청난 도시 경관을 이루고 있었다. 마치 섬 위에 세워진 듯한 물의 도시라고 볼 수 있다. 사람들은 스트라스부르를 뺀다 베니스(Venise)라고 부른다. 큰 라인강이 흐르고, 그 외에도 수많은 작은 섬들과 강들이 있기 때문이다. 당시의 쟁점은 이 기존 건물을 철거하고 새로 짓느냐 마느냐의 문제였다. 내 생각은 이 건물을 반드시 보존해야 한다는 것이다. 그게 나의 평소 건축학적 가르침과 제 직업상 철학에도 부합하는 방향이기도 했었다. 언행일치가 되어야 하니까. 단순하지 않은 문제였다.



'레 도크스(Les Dock's)' 후방. 기존 항만장의 곡물 창고로 쓰였던 빨간 벽돌 건물 위에 금속으로 된 현대식 구조물을 새롭게 추가하여 개조하였다. ©조지 하인츠 제공



'레 도크스(Les Dock's)' 전방. 기존 항만장의 곡물 창고로 쓰였던 빨간 벽돌 건물 위에 금속으로 된 현대식 구조물을 새롭게 추가하여 개조하였다. ©조지 하인츠 제공

당시 이 프로젝트에는 엄청난 도급 경쟁이 있었고 쉽지 않았다. 건물을 그대로 보존하자는 내 아이디어에는 변함이 없었기 때문에 수많은 정치인과 지역 주민들을 설득해야 했기 때문이다. 지금에 와서야 이러한 콘셉트가 하나의 유행이 되고 있지만, 이 프로젝트 당시는 2009년이었고, 그때 기존에 존재하던 것들을 발판으로 '재사용'을 하자는, 즉 순환 경제를 고려하자는 건축 아이디어는 내가 최초로 발안했다. 충분히 개조해서 재사용할 수 있는 것을 왜 굳이 파괴함으로써 에너지 낭비를 하나 이거다. 다음으로 고려한 건 바로 우리들의 메모리, 즉 '추억'에 관한 측면이다. 이곳은 하나의 집단적인 기억의 장소이기도 하다. 과거 향만 산업 현장의 중심이기도 했다. 당시 많은 이들이 여기서 땀 흘리며 일하고, 웃고, 울고 일생 전체를 보낸 사람들이 많았다. 나는 도시를 가장 아름답게 만드는 것이 바로 그 공간을 오래도록 이용한 노인들의 기억이라고 생각한다. 기억과 추억의 장소는 결코 낡아질 수 없는 법이다. 또 건축의 큰 미덕 중 하나가 바로 장소를 새롭게 쇄신하는, 즉 '되살려내는' 힘이다. 석자재, 벽돌들을 다시 생산해 내고, 그것을 새롭게 다시 처음부터 조립하려면 엄청난 에너지가 소비될 수밖에 없고, 아주 복잡한 판이 된다. 그래서 나는 우리가 기존의 건축 자원들을 활용하여 개조하고, 개발하고, 응용하고, 새로운 환경과 새로운 생활 조건, 새로운 기술 조건에 맞게끔 끊임없이 진화시켜 나가는 것이야말로 전반적인 에너지 절약의 미래를 가능하게 할 것이라 본다. 그뿐만 아니라, 많은 사람이 그들의 일생을 보냈었던 이 오래된 건물이 대표하는 '집단적인 기억'의 장소를 보존한다는 것은 과거의 뿌리를 지켜냄과 동시에 새롭게 미래를 건설하고 전진하는 것을 의미하기도 하다.

리porter 그렇다면 진행 과정 중에는 어떤 어려움이 있었나?

하인츠 우선 기술적인 부분에서 다시 생각해야 할 많은 조건이 있었다. 열처리 관련 조건뿐만 아니라 지질학적인(내진설계에 관한) 측면 역시 꼼꼼하게 고려해야 할 문제였다. 사실 우리 스트라스부르는 지진 위험 zone에 속한 지역이다. 그런데 1932년에 설계된 건물들 같은 경우는 현재 요구되는 그 어떤 기준에도 충족되지 못했다. 그래서 우리는 일반 책정 예산보다 훨씬 더 많은 투자금이 필요했다. 지진 및 열처리 방식에 관한 오늘날의 설계 지침 규정을 준수하면서 건물을 개조해야 했으니까. 이것은 기술적인 실험이자 모험이었다. 그다음 문제는 부동산 개발업자들과 투자자들에게 이 프로젝트의 수익성을 증명해야 한다는 점이었다. 새로운 것을 만들어 내기 위해 언제나 가장 편한 방법은 모든 것을 전부 지워내고 처음부터 다시 새로 시작하는 것이다. 모든 재정적인 이슈에도 불구하고 오래된 건물에 투자하고 현대적 기준들에 부합하도록 새로 개조시킨다는 것이 충분히 수익성 있다는 것을 설득해야 했다. 또한 새로운 용도를 위한 공간의 증축 및 강화 측면도 빼놓을 수 없다. 이 역시 프로젝트의 도전 과제 중 하나였으니까. 신축 공간인 상단의 금속 프레임 구조물 내부의 입주 주민들은 넓은 테라스와 발코니를 즐기며 작은 정원도 가꿀 수 있다. 그리고 이들을 위한 레스토랑과 카페 및 다양한 레저 활동을 즐길 수 있는 공간들이 기존에 창고로 쓰였던 하단

벽돌 건물 내에 들어서기 시작했다. 또한 디지털 플랫폼 및 인터넷을 기반으로 활동하는 다양한 기업들이 입주했다. 그 외에도 여러 학술 단체와 대학 연구시설들이 들어와서 다양한 협력 활동들이 가능해졌고 이런 것들이 사실 한국에서는 되게 일반적이지 않은가? 근데 프랑스에서는 굉장히 드문 케이스였다. 프랑스는 모든 건물을 주로 따로따로, 병렬로 나란히 짓는 편이기 때문이다. 바로 이러한 특징이 모든 것을 한곳에 모으고, 결집해 보자는 아이디어의 발단을 제공해 주기도 하였다. 따라서 사람들은 한 부지 내에서 거주하고, 일하고, 식사하고, 레저 활동까지 즐길 수 있게 된 것이다. 이것이 결국 사람들의 과도한 이동을 최대한 줄임으로써 환경 오염 방지에도 이바지하는 셈인 것이다.(탄소발자국의 원리)



‘레 도크스(Les Dock’s)’ 전경. 새롭게 증축한 상단 금속 구조물은 주거공간으로, 기존의 하단 건물은 식당과 카페, 기업, 연구시설로 쓰인다. ©조지 하인츠 제공



마무리하며

이번 리포터 일을 계기로 이곳의 역사와 배경에 대해 알게 되어서 정말 뜻깊고 귀한 시간이었다. 미래의 서울 디자인 발전에 도움이 될 만한 포인트들을 정리해 보고자 한다.

첫째, 옛것에 대한 사랑과 존중, 역사와 과거에 대한 높은 가치평가다. 유럽에는 중세 시대에 세워진 건물들을 그대로 보존할 뿐만 아니라, 거기서 현시대의 사람들이 살고 활동하며 조금씩 개조해서 이용하는 경우가 많다. 이러한 가치관은 근 현세에 세워진 건물에도 그대로 적용된다. 전쟁 군수물자 시설로 활용됐던 창고 건물을 그대로 보존하면서 까다로운 현대화 작업을 진행했던 이번 사례에서도 알 수 있다. 한국은 전쟁과 침략으로 다 붕괴하여서 경우가 다르지 않나? 라고 반문할 수 있지만, 80년대에 세워진 상가 건물이라던가 아파트들을 대부분 도시 미관상의 이유로 철거하는 경우가 많다. 새 건물과 현대풍의 초고층 아파트에 대한 선호도가 높기 때문인 것 같다.

둘째, 친환경과 에너지 절약, 자원경제에 대한 집착이다. 프랑스뿐 아니라 독일이나 스위스 등 유럽 국가들이 현대에 와서 특히 자연환경 보호에 대한 열기가 높아졌다. 앙드레 말로 나루 역시, 최대한 자연 그대로의 물길을 보존하면서 주변의 동식물까지 지키고자 한 것이 큰 핵심이었다. 건물을 새로 짓거나 개조할 때도, 어떻게 하면 최대한 자연에 덜 해를 끼치고 최소한의 탄소발자국을 배출할 수 있느냐를 가장 먼저 생각한다. 이것은 건축에도 적용되어, 최대한 자원 낭비를 줄이고 기존 자재를 재사용하는 행동으로 발현되었다.

셋째, 모든 시민 구성원의 참여로 이루어지는 디자인이라는 점이다. 처음 프로젝트를 진행하기에 앞서 도시 구성원들의 의견과 희망 사항 등을 살폈다고 한다. 하인츠 씨 역시 그의 아이디어를 관철하고자 일일이 지역 정치인들과 이해관계자들을 찾아가 직접 설득했다고 한다. 그 과정은 단순히 ‘허락’을 받는다는 개념을 넘어서서, 현지인들로부터 도움이 될 만한 아이디어 역시 풍부하게 얻게 되는 과정이었다. 창고 건물에서 일하며 평생을 바쳤던 지역 노인들의 증언이 그에게 건물 개조 방향과 콘셉트에 대한 큰 아이디어와 영감을 제공했다.

2023 서울디자인리포터

정재현

현재 프랑스 스트라스부르의 리자(LISAA - L'Institut Supérieur des Arts Appliqués)

응용미술학교 그래픽 디자인과에 재학 중이며, 그래픽 아트 디자이너 및 일러스트레이터를 꿈꾸고 있다.





상생과 보존의 파리 사례들 :

사마리텐 백화점, 아틀리에 드 파리, 니콜라 피이에

PARIS,
FRANCE



프랑스 파리

최서경 seokyung.choi121@gmail.com

1. 들어가며

누구나 추억을 가진 도심 속 장소가 하나씩은 있을 것이다. 어릴 적 가족들과 자주 가던 공원이나 초등학교 등곳길에 있던 구멍가게 따위의 장소 말이다. 오래된 장소에는 이렇게 사람 한 명 한 명의 추억과 이야기가 쌓이게 되고, 충분한 시간이 흐르면 이런 장소들에는 문화적, 역사적 맥락이 생기게 된다. 개중 어떤 장소들은 특수한 목적을 가지고 있기도 하다. 이를테면 여러 공방이 옹기종기 모여있는 입정동의 거리나 가끔 엄마를 따라가던 재래시장의 골목들, 아니면 자주 가던 전통찻집이나 한약방들처럼. 특수한 목적을 가진 건물들은 그 목적에 맞춰 설계되기 마련이기에, 이처럼 풍부한 이야기가 있는 옛 건물들을 비슷한 쓰임으로 계속해서 쓰일 수 있도록 재활용하는 것은 옛 건물을 보존하는 데 있어 자연스러우며 바람직한 방법이다. 비용을 들여 건물을 재건축하거나 아파트, 고층 빌딩과 카페들로 도시의 모습이 단편적으로 되는 것을 어느 정도 막을 수 있기도 하다. 도시의 다채로움과 인간미를 더하고 서울의 과거 표어였던 다이내믹 서울에 좀 더 부합하는 모습일 것이다.

실제로 서울시는 인쇄 공장을 개조한 금천예술공장, 김포 가압장을 개조한 서서울예술교육센터, 기존 극장을 활용한 삼일로창고극장과 같은 다양한 건물 재활용 사례들이 있다. 문래예술공장처럼 재활용 사례는 아니지만 주변 인프라가 예술가와 디자이너에게 긍정적인 곳도 서울에는 아직 많이 남아있다. 문래동은 입정동, 삼림동처럼 다양한 공장들과 재료들이 모여있는 곳이다. 이번 보고서에서는 서울시를 “창조하고 새로움을 만들어 가는”, “다양한 창의성을 발휘할 수 있는” 공간으로 변화시킬 수 있는 옛 공방들의 재활용* 가능성을 파리의 예시를 통해 알아보고자 한다. (재활용: 재활용 또는 업사이클은 부산물, 폐자재와 같은 쓸모 없거나 버려지는 물건을 새롭게 디자인해 예술적·환경적 가치가 높은 물건으로 재탄생시키는 재활용 방식이다. 재활용이란 리너 필츠가 처음 언급하여 탄생한 단어로, 영어단어 ‘Upgrade’와 ‘Recycling’을 합친 것이다)

우선 최근에 개장된 사마리텐 백화점을 통해 파리가 어떻게 건축물을 재활용하고 가치를 더하는지 이해한 후, 아틀리에 드 파리 Atelier de Paris (BDMMA)의 예시를 보며 다양한 예술가들의 아틀리에와 공방들이 새로운 디자이너와 예술가의 인큐베이팅을 하는 레지던시 및 아틀리에로 탈바꿈한 사례를 살펴본다. 마지막으로 프랑스의 회사가 도시의 문화를 활용해 어떻게 사람과 함께하는 행사를 진행하는지 살펴봄으로써 과거와 현재가 공존할 수 있는 파리의 모습, 그 기저에 깔린 사람들의 생각을 알아보고자 한다.

2. 추진 배경

- **사마리텐 백화점** : 파리 1구에 위치한 라 사마리텐 백화점(La Samaritaine)은 1870년에 전 직물 판매원이었던 어니스트 고티에(Ernest Cognacq)씨가 뽁네프가(rue du Pont-Neuf)에서 시작했다.

2001년 LVMH는 사마리텐의 대주주가 되었고 2010년에 완전히 인수했다. 1925년 10억 프랑 이상의 매출을 올리며 거의 100년 동안 급격한 상승세를 보인 후 라 사마리텐(La Samaritaine)의 쇠퇴는 1970년대부터 시작됐다. LVMH그룹은 이런 쇠퇴를 극복하기 위해 약 1조 원을 투입해, 단순히 낡은 건물을 허물고 신식 백화점을 짓기보다는 노후화된 건물을 리모델링해 16년 만에 재개장을 했다. 프랑스 정부가 역사 기념물로 지정해 보호하고 있는 기존의 아르누보 & 아르데코 건물에 현대적인 재료로 만든 파사드가 있는 건물까지 확장하면서 새로운 랜드마크 자리매김하고 있다.

- **아틀리에 드 파리(BDMMA)** : 2005년에 창설된 디자인, 패션 및 공예 사무국은 공예, 패션 및 디자인과 같은 창의적인 직업에 전념하는 파리의 가치를 실현하기 위해 파리의 주도로 만들어졌다. 지원과 홍보의 장소인 아틀리에 드 파리(BDMMA)는 두 인큐베이터에서 새로운 프로젝트를 주최하고 파리를 기반으로 하는 기업과 디자이너의 발전을 지원한다.



아르누보 양식으로 꾸며져 있는 사마리텐 백화점의 외부 전경 ©최서경



사마리텐 백화점 내부 난간 및 계단 모습 ©최서경



아틀리에 드 파리 (BDMMA) 외부 전경 ©최서경

3. 추진 현황과 결과

가. 추진 현황

디자이너, 예술가, 장인 혹은 여러 창조적인 직업을 가진 사람들을 지원하기 위해서 육성, 행정적 지원, 다양한 전시 기회 확보와 같은 일들을 하고 있다. 매년 500명이 넘는 창작자들이 직업과 생활의 모든 단계에서 육성, 창업 교육, 1:1 상담, 협업 공간 제공, 사업 시작을 위한 건물 찾기, 다양한 산업

생태계의 전문가 초빙, 국제 프로젝트 지원, 보조금 지급, 여러 살롱 및 박람회 참가, 예술 학교의 운영을 지원하고 마지막으로 디자인, 패션, 예술 및 공예 분야의 기성과 신진 작가들에게 다양한 상을 주고 있다. 아틀리에 드 파리 (BDMMA)는 파리의 공공 서비스로, 파리지 관공국(Direction de l'Attractivité et de l'Emploi)의 일부이며, 파리지 디자인, 혁신, 연구, 교육국(Service de la Création, de l'Innovation, de la Recherche et de l'Enseignement Supérieur)에 소속된 기관이다.

나. 추진 결과

- **사마리텐 백화점** : 화가, 조각가, 금세공, 철공 등 수많은 장인과 최대 800명의 인력이 동시에 투입된 70,000m²에 달하는 초대형 리노베이션 및 보수 프로젝트가 끝났다. 매일 1,700명의 직원이 백화점에서 일하며 80개 침대 규모의 어린이집과 96개의 사회주택(파리 해비타트에서 운영)도 들어설 예정이다. 2010년 프리츠커상을 수상한 일본 에이전시 사나(Sanaa)가 디자인한 리볼리 거리의 물결치는 유리 파사드는 사마리텐의 에펠탑 스타일의 유리 지붕을 되찾았다. 1907년에 지어졌으며 건축가 프란츠 주르댕이 설계한 가로 37m, 세로 20m 크기의 웅장한 건축물, 에나멜 용암으로 장식된 아르누보 장식, 기념비적인 계단, 프란시스 주르댕이 디자인한 115m의 장엄한 공작 그림이 다시 선보여졌다.
- **아틀리에 드 파리** : 1,700개의 제품이 출시되었고 300명의 디자이너가 이벤트에 참여, 파리 현지 참가자는 400명이다. 20,000m²의 공간이 창조력을 위한 공간으로 사용되었다. 38개의 기업이 디자이너들과 협업했다. 230시간 동안 개별적인 면담을 통해 지원했다. 100%로 모든 프로젝트를 지원하고 28개의 브랜드 제품이 프랑스에서 생산되었다.



파리 디자인 워크에 아틀리에 드 파리에 참여하며 파리지내에서 볼 수 있는 다양한 문화 행사 안내 책자 ©최서경



1층 전시 공간에서 텍스타일 전시 모습 ©최서경

4. 접근성(편의성)

- **사마리텐 백화점** : 7호선 폰뇌프(PONT NEUF) 역에서 바로인 곳에 있다. 씨떼 섬과 가까우며 루브르, 시청 및 중앙역인 사플레역과도 멀지 않다. 또 본사인 LVMH가 맞은 편에 있고 LV Dream 엘베 드림이라는 루이비통을 주제로 한 정기 전시가 진행되고 내부에는 카페가 있어 센강을 바라보며 음식을 먹을 수 있으며 사마리텐 백화점을 볼 수도 있다. 턱이 없고 실내에도 엘리베이터가 있어 장애인과 노인이 이용하기에도 불편함이 없다.
- **아틀리에 드 파리** : 아틀리에 드 파리가 위치한 바스티유역에서 걸어서 5분 이내에 있다. 바스티유역은 프랑스 혁명이 시작된 도화선이고 역 근처에 있는 Rue Faubourg Saint Antoine은 을지로 입정동, 산림동처럼 도심 내 크고 작은 공방이 있는 공방 지대였다. 도심과 가까우며 큰 화방이 존재하고, 과거의 흔적을 곳곳에서 찾을 수 있다. 1, 5, 8호선이 지나가고 1호선은 파리를 가로로 가로질러 루브르, 마레 지구, 파리 시청, 샹젤리제를 지나가고 5호선은 파리를 세로로 가로질러 파리 필하모닉까지 갈 수 있으며 8호선은 한인들이 많이 사는 15구, 에펠탑, 앙발리드, 콩코드, 오페라와 같은 주요 관광지를 지나간다. 턱이 없고 실내에도 엘리베이터가 있어 장애인과 노인이 이용하기에도 불편함이 없다.

가. 기관 인터뷰(유안유안 디자인스튜디오의 유안 인터뷰, Yuanyuan design studio, Yuan)

리포터 본인 소개를 부탁한다.

유안 유안유안이고 푸드 디자이너이자 예술가다. 프랑스에는 2006년에 왔고 2014년에 제 브랜드를 파리에서 만들었다. 직업은 음식에 관해서 이야기하는 것이며 의미를 만들고 식재료들에 가치를 부여하는 것이다. 셰프와 기업들과 협업해 기억에 남는 행사를 만들기 위해 노력한다.

리포터 언제부터 아틀리에 드 파리 레지던스에 있었는가?

유안 2021년부터 있었다. 9월부터 시작했기 때문에 딱 2년 되었다.

리포터 왜 이 레지던스를 선택하였으며 어떤 장점이 있는가?

유안 이 레지던스는 파리에서 유일한 파리의 지원을 받는 레지던스다. 패션, 공예, 재료 등 다양한 프로젝트를 지원한다.

리포터 이곳에 들어오기 위해서는 이미 브랜드가 만들어져야 하는가? 아니면 프로젝트들만 진행했어도 되는가?

유안 이곳에 들어오기 위해서는 프로젝트를 해야 했다. 프로젝트의 질과 디자이너의 역량을 본다. 사회에 어떤 영향을 주는 디자인을 하는지가 무엇보다 중요하다.

리포터 아틀리에 드 파리의 레지던스는 이전 아틀리에를 개조해서 만든 것이다. 해당 사항이 본인에게 혹은 예술가나 디자이너에게 어떤 영향을 준다고 생각하는가?

유안 새로 만든 건물들보다는 이미 다양한 이야기들이 있는 건물들이 훨씬 매력적이라고 생각한다. 파리 중심가에 있어 편리하고 한 건물 안에서 다양한 기능을 할 수 있어 좋다고 생각한다.

리포터 서울 중심가에 도심 공장 지대가 있다. 이 지역에서는 세라믹, 메탈, 아크릴, 인쇄, 목공을 할 수 있다. 이러한 요소가 예술가와 디자이너에게 어떤 이점이 있다고 생각하는지, 그리고 함께 작업하는 것에 대해서 어떻게 생각하는가?

유안 나는 장인들과 협업하는 것을 좋아하며 그들이 손으로 만드는 것의 가치를 높게 생각한다. 우리는 점점 자연적인 재료들과 멀어지고 있다. 장인은 우리가 평생 쓸 수 있는 물건을 만든다. 지속가능한 물건을 만들기 위해 노력하기 때문에 디자이너가 장인과 함께 일하는 것은 중요하다고 생각한다.

리porter 만약 해당 공장지대가 파리에 있다면 어떻게 활용했는지 상상해 볼 수 있는가?

유안 종종 장인들의 기술을 오래되고 진부한 것으로 생각한다. 하지만 디자이너와 장인이 함께 물건을 디자인한다면 더 높은 가치를 가진 물건을 만들 수 있다. 그런 과정을 나는 좋아한다.



유안유안 디자인스튜디오 외부 모습 ©최서경



유안유안 디자인스튜디오 내부 모습 ©최서경

나. 기관 인터뷰(니콜라 피야트 Nicolas Feuillatte 총괄 책임자 마리 인터뷰)

리porter 본인 소개를 부탁드립니다.

마리 마리라고 한다. 2008년부터 니콜라 피야트(Nicolas Feuillatte)에서 일하기 시작했고 현재 총괄 책임자로 마케팅과 대외 협력 관련 일을 하고 있다. 우리는 새로운 샴페인인 독점 리저브 엑스트라 브룻, 파리 내 시장의 각 매대에서 독점적이고 발표되지 않은 큐베(Cuvee)의 페어링을 보여주는 행사를 진행하고 있다.

리porter 왜 이 시장을 해당 행사를 위해 선택하였는가?

마리 이곳은 전형적인 파리 시장의 모습이다. 우리는 순식간에 상인들 및 농부들과 접점을 찾을 수 있었고 그들은 우리 브랜드에 대해서 긍정적으로 생각했다. 모두 협업에 굉장히 적극적이었다.

리porter 셰프뿐만 아니라 시장 상인들도 본인이 생각하는 샴페인 페어링을 선보였는데 이러한 협업이 니콜라 피아트에게 어떤 의미가 있는가?

마리 우리 니콜라 피아트는 사람 중심적이다. 5000 포도 농장과 협업하고 있으며 인간 중심은 우리의 DNA 속에 있는 근본적인 가치다. 우리는 시장에서 일하는 사람들의 가치를 더 부여하지 않고 시장 안에서 행사를 진행하는 것을 상상할 수 없다. 그렇기 때문에 우리에게 각각의 상인들이 자신이 판매하는 것을 설명하고 어떻게 일하는지 어떤 열정을 가졌는지 이야기하는 것이 중요하다. 꽃집의 샴페인이 향과 관련되어 있고 치즈가 발효되는 과정은 샴페인이 발효되는 것과 비슷하며 생산자들과 니콜라 피아트와는 매우 많은 공통점을 가지고 있다.



인터뷰 모습 ©최서경



시장 상인의 소개와 함께 상인이 제안하는 샴페인 페어링 메뉴를 먹어볼 수 있었다. ©최서경

마무리하며

서울에도 아직 다양한 옛날 건물들이 남아있다. 건물들은 용도에 따라 지어지는 방식과 구조가 다르다. 또 건물이 사라지는 것은 단순히 건물이나 물건 하나가 사라지는 것이 아닌, 그 안에 존재하던 사람들의 이야기와 건물의 과거와 현재, 다양한 삶들이 함께 사라지는 것이다. 눈에 보이는 것보다 눈에 보이지 않는 것들이 더 간직하고 보관하기가 어렵다. 또 그 장소에 그 건물들이 있었기 때문에 생긴 여러 관계망이 끊어지고 찢어지게 된다면 다시 동일한 관계망을 만드는 것은 매우 어렵고 오랜 시간이 걸린다. 서울에 크고 작은 터들이 많이 남아있지만, 어떤 건물이 있었는지 그 건물의 내부는 어떤 쓰임의 건물이었는지 우리는 잘 모르는 경우가 많고 그렇기에 와닿지 않는다.

입정동과 산림동이 일부 허물어지고 아파트가 들어섰지만, 아직 우리는 을지로 지역에 파리의 예시처럼 가치를 부여할 수 있다. 입정동은 동명은 笏井, 갓방 우물 골, 갓 우물 골이라고 한데서 유래되었다. 세운상가 개발 이후 주변 지역의 발전이 정체화되었고 70년대 후반부터는 재개발 구역으로 지정되었지만, 지역개선사업이 정체화되었다. 을지로 일대는 조선시대에 조성된 종로, 일제강점기 때 조성된 간선 가로등이 현재까지 있고 전통적 도시조직들이 남아있다. 더 나아가 과거 남촌 지역은 조선 시대부터 공방들이 몰려 있었다. 주요 시설로는 금속 공장, 독립운동가 생가, 청계 모텔, 여관, 을지면옥 등이 있다.

을지로에 있는 많은 장인들이 을지로 도심 공장 지대가 허물어지고 서울이 점점 아파트만 많아져 잠을 자는 도시가 되는 것에 대해 굉장한 안타까움을 표했다. “서울은 도심 한가운데서 장인이 여전히 수작업하는 대도시다. 미래적인 DDP에서 멀지 않은 곳에 을지로 3가 인쇄소 골목이 있다. 성수동 카페 이웃엔 수제화 공방이 있다. 진정성 있는 노동 현장이자, 유럽은 잃어버린 중세적 풍경이다. 파리는 19세기 이후 도심에서 장인이 일하는 아틀리에가 사라졌다. 부티크만 존재한다. 중국, 일본에도 없는 풍경이다.”라고 루이비통 트래블 북 서울을 제작한 이시노리(마유 미오테로, 라파엘 위르빌레) 프랑스 작가 그룹이 이야기했다.

우리는 유럽을 여행할 때면 “왜 우리나라는 이렇게 못한 걸까?” 푸념하기도 한다. 하지만 그것이 우리의 현실에 적용되는 것은 또 꺼린다. 샴페인 브랜드 니콜라 피이에의 사례처럼 프랑스는 재래시장에 대한 인식을 우리와는 좀 다르다고 느꼈다. 우리의 일상과 가장 가깝고 그렇기 때문에 접점이 많은 공간이라고 해석했다. 그래서 시장 상인들과 적극적으로 협업하고 미술쟁 별 두 개 셰프의 음식과 함께 시장 상인들이 제안하는 음식들도 같이 제공되어 시장 상인들이 소외되지 않고 직접 소비자들과 만나고 그들만의 창의성과 열정을 볼 수 있는 좋은 기회였다. 서울도 어니언 카페가 광장시장에 새로 열면서 새로운 변화를 도모하고 있다. 또 점점 우리의 것에 대한 관심이 높아지고 있다.

아직 한국의 서울에는 다른 도시는 가지고 있지 않은 특별한 숨은 진주들이 많이 남아 있다. 이런

창조성과 창의성이 발현될 수 있는 곳을 보다 사람들이 접근하기 쉽도록 예술 레지던스와 연결해 발전시킨다면 어떨까? 서울은 더욱 상생의 도시와 협업의 도시로 자리매김할 수 있을 것으로 기대한다. 디자인은 디자이너 한 명이 모든 것을 다 할 수 없는 작업이고 여러 명의 사람과 이견을 조율하고 질문하고 발전시키는 과정을 거쳐야 한다. 많은 것이 디지털화되고 화상 통신으로 대체되고 있지만 아직 디자인에서는 물리적 소통이 필요하다. 을지로에는 다방 사장님들이 장인분들에게 물이나 세탁을 해주는 서비스를 제공하고 또 다양한 이야기꽃이 피고 있었다. 상생하는 모습이 그리스 신 에르메스가 소식을 날아다니는 모습과 비슷하다고 느꼈다. 을지로에 있는 다양한 장인들과 상점을 활용한 입체적인 레지던스, 피상적인 협업이 아닌 실제 일하고 있는 사람들의 목소리도 들을 수 있는 협업 등이 이루어지면 좋을 것 같다. 을지로, 동대문, 성수에 이르는 다양한 산업 지대를 가지고 있는 우리가 이 풍부한 디자인 인프라를 잘 구축해서 다른 나라에도 좋은 모델로 공유되었으면 한다. 그래서 이런 상생 모델을 우리 펍랩에도 적용해 보는 것은 어떨까 제안하기도 했다. 더 나아가 우리나라도 우리나라 전통 건물들 및 근대 건물들을 활용한 다양한 사례들이 나오길 희망한다. 근대 한옥 백화점을 한번 상상해 보자 런던과 파리 못지않을 수 있다.

2023 서울디자인리포터

최서경

현재 파리국고등장식예술학교 석사 재학 중이며 공생하며 더불어 살아가는 디자인을 제안하는 디자이너가 되고 싶다. 우리가 쉽게 간과하는 눈에 보이지 않는 다양한 것들(향, 역사, 노동, 건강 등)에 관심을 가지고 이들이 우리 삶에 보일 수 있는 디자인을 한다.





브리즈번의 과거와 현재 그리고 미래 :
브리즈번 건축 디자인 역사

BRISBANE,
AUSTRALIA



호주 브리즈번

김민영 rtsid1@gmail.com

1. 들어가며

브리즈번, 오스트레일리아 동부에 위치한 퀸즐랜드주의 수도인 브리즈번은 그 독특한 역사와 문화를 통해 개성 있는 건축 스타일을 탄생시켰다. 이 고유한 건축 양식은 브리즈번의 역사와 문화를 반영하는 한편, 도시의 아름다움을 한층 더 부각시킨다. 이 보고서에서는 브리즈번의 건축 디자인 역사를 깊이 있게 분석하며, 특별히 영국 죄수들의 이주로 시작된 초기 역사와 그 결과로 탄생한 퀸즐랜드 스타일 집에 대해 상세히 살펴볼 계획이다.

1824년에 영국 죄수들이 처음으로 브리즈번에 정착하면서 이곳은 작은 정착지에서부터 성장하여 현재의 모습을 갖추게 되었다. 초기 정착민들은 생활 환경을 구성하기 위해 주변 자원을 최대한 활용하여 기능적이면서도 심플한 집을 지었다. 이런 배경이 후에 등장할 퀸즐랜드 스타일 집의 발전과 변화에 중요한 기반이 되었다.

전형적인 퀸즐랜드 스타일 집은 일반적으로 한 개나 두 개의 층으로 구성되며, 크게 넓혔다 좁혔다 하는 베란다가 대표적인 특징인 것으로 알려져 있다. 이런 베란다는 당시 사람들이 기후 변화에 대처하고, 외부 환경과 자연스럽게 연결될 수 있도록 해줬으며, 이는 생활 패턴뿐만 아니라 사회문화적인 면에서도 중요한 역할을 하였다.

본 보고서에서는 초기 정착민들이 어떻게 생존과 적응을 위해 주변 환경과 자원을 최대한 활용하여 간단하지만 실용적인 집을 지었는지와 그것이 어떻게 시간이 지나면서 발전하고 변화해 왔는지를 조사하고자 한다. 이 과정에서 브리즈번의 도시 발전과 건축 디자인의 변화를 통해 그들의 생활 패턴과 사회문화적 변화도 함께 살펴볼 것이다.

또한, 현재까지 이어져 오는 전통적인 퀸즐랜드 스타일 집에 대해서도 상세히 분석할 예정이다. 최근 몇십 년간 지속가능성 원칙이 어떻게 이런 전통적인 건축 스타일에 영향을 미치고 있는지, 그리고 이런 변화가 어떻게 브리즈번의 도시 풍경을 바꾸는지도 함께 조망한다.

마지막으로, 미래의 브리즈번 건축 디자인이 어떤 방향으로 나아갈 것인지를 예측하려 한다. 기존의 전통적인 스타일과 지속가능성 원칙 등이 어떻게 조화를 이루어 나갈 것인지에 대한 깊은 고찰을 통해, 브리즈번의 도시 풍경은 앞으로 어떠한 방식으로 변화하며 발전할 것인지 제안한다. 이러한 고찰은 미래 도시 계획 및 건축 디자인에 있어 중요한 참조점을 제공할 수 있으며, 오늘날 우리가 직면하는 다양한 환경 문제 해결에도 중요한 역할을 할 수 있다.

2. 추진 배경

브리즈번. 이 오스트레일리아 동부에 위치한 퀸즐랜드주의 수도는 그 독특한 역사와 문화적 배경을 바탕으로 도시의 특색을 창출해 냈다. 이 도시는 과거의 발자취를 기반으로 현재를 살아가며, 미래로 나아가는 길을 개척하고 있다.

1824년에 영국 죄수들이 처음으로 브리즈번에 정착하면서 이 지역은 작은 정착지에서 시작하여 오늘날의 광범위한 도시로 성장하였다. 초기 정착민들은 생존과 적응이라는 필수적인 목표를 달성하기 위해 가용한 자원을 최대한 활용하여 실용적인 주거 공간을 만들어 냈다.

현재 브리즈번은 다양한 문화와 인구가 어우러진 세계적인 메트로폴리스로 변모하였다. 그린 스페이스, 공공시설, 상업 지구 등 다양한 기능과 구조를 가진 건축물들이 서로 조화롭게 어우러져 있으며, 이러한 복합성이 브리즈번의 독특함을 만들어 낸다.

브리즈번은 2032년에 개최될 여름 올림픽 개최지로 선정되었다. 이런 대규모 행사는 도시 전체에 걸친 큰 변화와 발전을 초래할 것이며, 특히 건축 분야에서 많은 변화가 예상된다. 올림픽 준비 과정에서 신규 스포츠 시설 및 관광 인프라 구축이 필요하며, 이런 변화는 더욱 혁신적인 건축 디자인 방식과 접근법을 요구할 것이다.

미래의 브리즈번 건축 디자인은 지속가능성 원칙 및 기존 문화유산 보호라는 중요한 가치를 바탕으로 진행될 것이다. 이러한 원칙은 브리즈번의 도시 풍경을 어떻게 변화시키고, 어떻게 도시가 지속 가능한 발전을 이루어 나갈 수 있을지에 대한 중요한 인사이트를 제공한다.

브리즈번의 과거와 현재 그리고 미래

브리즈번 건축 디자인 역사라는 주제를 통해, 이 도시는 어떻게 과거의 발자취를 기반으로 현재를 살아가며, 앞으로 개최될 올림픽 등의 큰 변화 속에서도 자신만의 독특함을 유지하며 미래로 나아가는 길을 개척하고 있는지 볼 수 있다.

3. 추진 현황과 결과

가. 추진 현황

브리즈번의 건축 디자인 역사를 깊이 있게 탐구하는 과정에서 세 가지 접근 방식을 채택하였다. 이는 전시회 방문, 현장 조사, 그리고 전문가 인터뷰로 각각 다른 관점에서 브리즈번의 건축 디자인 역사를 조망하고 분석하는 기회를 제공하였다.

[전시회 방문]

첫 번째 접근 방식은 브리즈번 Museum of Brisbane (MoB)에서 개최된 'Making Place: 100 Views of Brisbane' 전시회에 참여하는 것이었다. 이 전시회는 브리즈번의 건축 디자인 역사를 한눈에 파악할 수 있는 통찰력 있는 플랫폼으로 작용하였다.

'Making Place: 100 Views of Brisbane'는 100개가 넘는 다양한 작품들로 구성되어 있으며, 각각의 작품은 시간과 공간을 넘나들며 브리즈번의 도심과 주변 지역들의 변화를 보여준다. 이런 종합적인 전시회를 통해 발견된 다양한 정보와 인사이트들은 본 보고서에서 분석하는 데 필수적인 자료로 활용되었다.

전시회 방문은 본 보고서 작성에 있어 중요한 첫 단계로서, 단순히 문서나 기록만을 바탕으로 한 연구보다 직접적이고 생생한 정보를 제공한다. 여기서 얻어진 인사이트는 독자가 더욱 실질적으로 브리즈번의 건축 디자인 역사와 그 변화를 이해하는 데 크게 기여하였다.

[현장 조사]

두 번째 접근 방식은 직접 교외 지역부터 시내 중심까지 다양한 거주지와 구조물을 탐방하여 현장 조사를 실시하는 것이었다. 특별히 북부 교외 지역인 Chermside와 시내 지역인 Brisbane City에 대한 조사를 집중적으로 수행하였다. Chermside는 주거용 부동산과 상업용 부동산이 공존하는 지역으로, 건축 디자인의 다양성을 보여주는 곳이다. 반면에 Brisbane City는 도시 중심부로서 높은 건물들과 현대적인 인프라가 특징이다.

현장에서 직접 구조물들을 체험하고 관찰함으로써 얻어진 생생한 경험과 통찰력은 기록된 자료만으로는 얻기 어려운 귀중한 정보로, 브리즈번의 건축 디자인 역사에 대해 보다 구체적이고 실질적인 이해를 가능케 하였다. 이러한 현장 조사는 각 지역에서 일어난 변화와 발전을 직접 확인하고, 그것이 전체 도시의 변화와 어떻게 연결되는지 이해하는 데 필수적이며, 이를 통해 브리즈번의 과거와 현재 그리고 미래에 대한 보다 실질적인 이해가 가능하게 되었다.

[전문가 인터뷰]

마지막 접근 방식은 브리즈번에서 활동하는, 건축 디자이너로서 경험과 전문 지식을 가진 전문가와 인터뷰를 진행하는 것이었다. 각각 다른 시각과 해석을 가진 이부터 얻어진 통찰력은 복잡함 속에서도 핵심적인 포인트를 명확하게 드러내 주었다. 그는 자신의 경험과 지식을 바탕으로 브리즈번의 과거와 현재, 그리고 예상되는 미래에 대해 깊이 있는 이해를 제공하였다. 이런 전문가의 시각은 브리즈번의 건축 디자인 역사와 그 발전 가능성에 대한 보다 풍부하고 다양한 이해를 가능케 하였다.

나. 추진 결과

[전시회 방문]

‘Making Place: 100 Views of Brisbane’ 전시회는 브리즈번의 건축 디자인 역사를 한눈에 조망할 수 있는 기회를 제공하며, 이 도시의 과거, 현재 및 미래에 대한 깊이 있는 이해를 가능하게 한다. 본 전시회는 웅장한 시청 건물 내부에 위치한 브리즈번 박물관에서 진행되었다. 해당 건물은 1930년에 지어져 많은 시간과 이야기들을 담고 있다.

1) T. Bryson Robertson의 ‘The Old Mill(c1910)’

‘전시회에서 가장 오래된 건축물을 담은 작품으로 소개된 T. Bryson Robertson의 ‘The Old Mill (c1910)’은 스프링 힐(Spring Hill)의 위컴 테라스(Wickham Terrace)에 위치한 ‘Old Windmill’을 중심으로 그려졌다. Old Windmill은 1828년 죄수 정착촌의 자급자족을 개선하기 위해 옥수수 제분용으로 지어진 구조물로 바람과 러닝머신으로 구동되었다. 그러나 T. Bryson Robertson의 ‘The Old Mill (c1910)’의 우울한 분위기는 1841년 브리즈번 최초의 공개 처형 장소였던 이 건축물의 역사를 암시한다.

원주민 남성 Mullan과 Ningavil은 Mount Lindesay라는 측량사에 대한 공격 사건에 연루되어 시드니에서 재판받았다가 교수형을 위해 브리즈번으로 돌아왔으며, 그들이 처형당한 장소가 바로 이 풍차였다. 형벌 합의 종료 후 풍차는 다양한 용도로 사용되었다. 여기서는 1862년부터 최초 퀸즐랜드 박물관이 위치했으며, 1860년대부터 도시 입출항 선박 신호지로 활용되었다. 전시회에서는 Wickham Terrace에 위치한 Craigston 역시 소개되었다. 1926년 Conrad Gargett에 의해 스페인 미션 스타일로 지어진 Craigston은 브리즈번 최초의 다층 아파트 블록이었다.

[큐레이터 인터뷰]

“가장 오래된 건축물은 풍차인데 1828년에 죄수들이 지은 것이다. 처벌로 이쪽으로 보내진 거다. 그러니까 이 그림이 진짜 어둡고 무서운 이유는 사실 여기가 고문이 많이 행해졌던 곳이기 때문이다.



브리즈번 박물관에서 촬영한 ‘미상’ 작품 ©김민영

2) Joan Ricketts, 'Queensland Club and Bellevue Hotel(c1969)'

'일부 건물들은 더 이상 존재하지 않지만, 그 이유로 대중의 기억에서 중요한 위치를 차지하고 있다. 브리즈번에서는 호텔과 같은 지역사회 모임 장소가 특히 그러하다. Cloudland Ballroom, Bellevue Hotel 및 Canberra Hotel은 모두 1970년대~1980년대에 철거되어 잃어버린 아이콘이다. Bellevue Hotel은 이전에 같은 부지에 있던 학교의 이름을 따서 명명되었다. 1886년 조지 스트리트(George Street)와 앨리스 스트리트(Alice Street) 모퉁이에 문을 연 이곳은 Joan Ricketts가 수채화로 그린 'Queensland Club and Bellevue Hotel (c1969)'에서 포착한 독특한 베란다를 특징으로 한다.

퀸즐랜드 국회 바로 맞은편에 있는 이곳은 정치인과 타지 사람들이 가장 좋아하는 술집으로 알려져 있다. 여기서 퀸즐랜드 엘리트들이 방문 저명인사들을 만나고, 국가 정치인들도 이곳을 브리즈번 기반으로 삼았다. Frank Sinatra, Louis Armstrong, Nat King Cole, Katherine Hepburn 및 Johnny O'Keefe 등 유명 인사들의 주목을 받았으며 섬세한 가구와 함께 도시에서 가장 호화롭게 저녁 식사, 공식 무도회, 콘퍼런스 및 결혼식을 개최하였다.

Bellevue Hotel은 1967년 퀸즐랜드 정부가 정부 건물 건설 계획으로 구입하여 철거할 예정이었다. 대중의 반발로 철거는 일시 중단되었으며, 건물은 1979년 4월 20일 밤새 갑작스럽게 붕괴할 때까지 방치되었다. 철거에 대한 대중의 항의로 결국 1992년 퀸즐랜드 문화유산법이 도입되었다.

3) Margaret Cilento, '1952년 Moorooka의 일요일'

브리즈번이 무료 정착지로 선언된 후에는 시드니와 멜버른의 고밀도 슬럼을 재현하지 않기 위한 조치가 취해졌다. 브리즈번은 도시 내 주택 밀도를 높이는 대신 강력한 대중교통 시스템을 활용하여 외곽으로 확장하고 교외 지역을 구축하기 시작했다. 1924년에는 20개의 지방 자치 지역을 하나의 메트로폴리탄으로 통합하는 법안이 통과되었으며, 현재 브리즈번 시의회는 190개의 교외 지역을 포함하고 있다.

많은 브리즈번 교외 지역의 정체성은 그곳에 거주하는 이민자 커뮤니티에 의해 형성되었다. 예를 들어, Fortitude Valley라는 이름은 1849년 영국에서 브리즈번으로 최초로 무료 정착민을 수송한 The Fortitude 배의 이름에서 유래되며, 이들 정착민 대부분은 교외 지역에 정착하였다. 또한 브리즈번이 개방되기 전인 1838년 독일 선교사들은 입국 허가를 받아 Nundah에 정착하였다. 그리스와 이탈리아 공동체는 오랫동안 West End와 New Farm 등 교외 지역에서 발전해 왔으며, Darra, Richlands 및 Sunnybank는 번성하는 다양한 동아시아 커뮤니티를 보유하고 있다. 더불어 브리즈번 교외의 많은 이름들은 원주민 어에서 유래되어 있으며 번역 과정에서 의미나 발음 손실이 자주 발생한다. 예컨대 Megan Cope's Floodlands (2013)에 등장하는 Yeronga라는 교외지명은 '자갈이 많은 곳'으로 번역된다.

교외 지역의 정체성은 새로운 커뮤니티의 등장과 함께 지속해서 변화하고 있다. Moorooka는 최근 10년 동안 아프리카 및 중앙아시아 난민과 이주민들의 중심지가 되었으며, Margaret Cilento가

1952년에 Moorooka에서 그린 '일요일'에서 캡처한 생생한 에너지를 확대했다. Richard Randall's Near Yeronga(1906) 같은 작품은 현재 고밀도 인구를 가진 교외 지역이 얼마 전까지만 해도 광대한 목초지였음을 보여준다.

4) Stephen Nothling, 'Bellevue View 2020' 큐레이터 인터뷰

- 리포터 : 이 컬렉션 중에서 브리즈번 주거 건축의 역사를 한눈에 보여주는 다른 작품이 있는가?
- 큐레이터 : 이 그림은 Stephen Nothling의 작품인데, 퀸즐랜드의 다양한 건축 양식을 압축하여 보여준다. 70년대의 벽돌집이나, 개조된 퀸즐랜드, 개조되지 않은 퀸즐랜드, 그리고 큰 아파트 건물들이 있다. 그리고 정말 멋진 것은, 이게 브리즈번에 실제로 존재하는 한 풍경이란 것이다. 그리고 이 큰 아파트 Torbreck은 브리즈번에서 가장 오래된 아파트 건물이다. 그래서 당신은 실제로 저 거리에 가서 똑같은 풍경을 볼 수 있다. 1958년에서 1960년 사이에 건설된 고층 아파트 건물인 Torbreck은 이전에 이 부지에 사용되었던 1870년대 목재 별장 이름을 따서 명명되었다. Torbreck(An Tòrr Breac)은 스코틀랜드 게일어로 '언덕의 이마'를 의미한다. 토브렉이 건설된 능선은 중요한 원주민 문화 유적지이다. 해발 70m, 14층 높이에 위치한 Torbreck Home Units는 1960년 개장 당시 브리즈번 고층 생활의 시작을 알렸다. Torbreck은 원래의 저지대 Queenslander 주택 옆에 남아 있으며 현재 인근의 고층 건물인 The Highgate와 합류하여 브리즈번의 건축 디자인 변화를 극명하게 보여준다.



브리즈번 박물관에서 촬영한 'Wickham Terrace' 작품 ©김민영

[현장 조사]

이번 조사의 두 번째 접근 방식은 직접 교외 지역부터 시내 중심까지 다양한 거주지와 구조물을 탐방하여 현장에서 정보를 수집하는 것이었다. 이를 위해 첫 단계로 전시회에서 주목한 Stephen Nothling의 Bellevue View 2020 작품이 그려진 실제 장소인 퀸즐랜드주 하이게이트 힐로 이동하였다.

하이게이트 힐에 위치한 Torbreck은 1958년에서 1960년 사이에 건설된 고층 아파트 건물로, 이전에 이 부지에 사용되었던 1870년대 목재 별장의 이름을 따서 명명되었다. 현재도 Torbreck 주변에는

원래 있던 낮은 퀸즐랜드 건물들과 고층건물인 The Highgate가 함께 위치해 있어, 브리즈번의 건축 디자인 변화를 한눈에 볼 수 있다.

특히 하이게이트 힐 지역에서는 옛날 스타일의 퀸즐랜드 양식의 주택들을 많이 발견할 수 있었다. 이런 양식의 주택들은 환경적, 기후적 요인을 강하게 반영하여 설계되어 있다는 것을 알 수 있었다. 열대성 기후와 홍수 위험이 있는 해당 지역에서 집을 보호와 환기를 위해 높은 기둥 위에 지어져 있다.



높은 기둥 위에 지어진 올드스타일 퀸즐랜드 ©김민영



높은 기둥 위에 지어진 올드스타일 퀸즐랜드 2 ©김민영

다음으로 Chermside라는 동네로 이동하였다. Chermside는 주거용 부동산과 상업용 부동산 모두가 공존하는 독특한 지역으로 다양한 스타일과 용도의 건축 디자인을 확인할 수 있는 장소였다. 이곳에는 현대의 퀸즐랜드 스타일의 집들이 더욱 많이 보였다.

현대 퀸즐랜드 스타일 주택 디자인은 기술 발전, 도시화와 인구 밀도 증가 등으로 기반 구조가 낮아진 경향을 보였다. 과거에는 홍수 방지와 적절한 환기를 위해 집을 높게 지어야 했지만, 현재는 그럴 필요가 없어졌다. 또한 도시화와 인구 밀도 증가로 공간 활용성이 중요해져서, 집 아래의 공간을 실제 생활 공간으로 사용하는 경향이 있다.



비교적 낮은 기둥 위에 지어진 현대 퀸즐랜드 ©김민영

현장 조사로 동일한 퀸즐랜드 스타일의 주택이라 하더라도 시대에 따른 변화와 발전을 통해 그 형태와 기능이 크게 변화하였음을 확인할 수 있었다. 이러한 차이점은 아래와 같다.

1) 기반 구조의 높이 : 올드스타일 퀸즐랜드 주택은 열대성 기후와 홍수 위험에 대응하기 위해 'Stilts'라는 고유한 방식으로 집을 높은 기둥 위에 지었다. 이러한 방식은 집을 홍수로부터 보호하고, 자연스러운 환기를 가능하게 하는 동시에 경사진 부지에서도 효율적인 비용으로 건축을 가능케 하였다. 반면 현대 퀸즐랜드 스타일 주택에서는 이러한 기반 구조가 상당히 낮아진 것을 확인할 수 있었다. 이는 과거에 필요했던 홍수 방지 및 적절한 환기를 위한 고려가 현재의 건축 및 기술 발전 때문에 상대적으로 중요성이 감소하였기 때문이다. 최신 건축 기술과 재료 사용으로 보다 견고하고 안전한 구조를 만들어 낼 수 있게 되면서, 집 아래의 공간도 실질적인 생활공간으로 전환되며 구조 자체가 낮아질 수 있었다. 여기서 말하는 최신 건축 기술과 재료는 다양하지만, 대표적인 예로는 첨단 단열재의 사용, 에너지 효율성 높은 유리나 창문 설치, 성능 좋은 배관 및 전기 시스템 등을 들 수 있다. 이런 요소들로 집 내부의 온도 조절과 에너지 소비량 감소 등 여러 가지 문제를 해결할 수 있게 되어, 과거처럼 집 전체를 높여야 할 필요가 줄어든 것이다.

2) 공간 사용 : 옛날 스타일의 퀸즐랜드 주택에서는 집 아래의 공간은 대체로 미사용 상태였으나, 현대 스타일에서는 도시화 및 인구 밀도 증가로 생활 공간으로 활용되고 있다. 이런 변화는 현대 사회에서 점차 중요해지고 있는 공간 사용의 효율성과 연관되어 있다. 이를 통해 주택 내의 공간 활용도가 높아지며, 다양한 생활 패턴에 맞는 유연한 공간 구성이 가능하게 되었다.

3) 디자인 철학 : 옛날 스타일과 현대 스타일 모두, 그들만의 디자인 철학이 분명하게 존재한다. 옛날 스타일은 자연환경과 조화롭게 어우러져 생활하기 좋은 집을 만드는 것에 초점을 맞추었다면, 현대 스타일은 그런 전통적 가치를 계승하면서도 기술의 발전과 사회환경의 변화에 따른 새로운 요구사항을 충족시키는 것에 중점을 두고 있다. 예를 들어, 지속가능한 건축 방식이나 에너지 효율성 등에 관심이 많아진 최근 현대 퀸즐랜드 주택은 태양열 수집판 설치나 비 오는 날 빗물을 수집하여 이용하는 시스템 등 환경친화적인 요소를 추가하였다. 이러한 차이점들은 퀸즐랜드 스타일 주택이 시간과 공간, 그리고 사회환경에 따라 어떻게 변화하고 발전해 왔는지를 보여주며, 동시에 건축물이 그 지역의 문화와 역사, 기후 등 다양한 요소와 어떻게 상호작용하는지를 이해하는 데 중요한 통찰을 제공한다.

마지막으로 Brisbane City를 방문하였다. Brisbane City는 도시 중심부로 높은 건물들로 이루어져 있었다. 이곳에서는 옛날 스타일의 퀸즐랜드부터 현대 스타일의 퀸즐랜드, 그리고 다른 나라들과 비슷한 모던한 건축물까지 다양한 역사와 문화를 한꺼번에 볼 수 있었다. 이곳은 미래를 위한 변화와 성장을 위한 중심지로서 자신의 역할을 충실히 수행하고 있었다. 도시의 중심부는 탑처럼 솟은 건물들로 가득 차 있었고, 이곳에서는 고유한 퀸즐랜드 스타일의 건축물부터 현대적인 퀸즐랜드 스타일, 그리고 다른 국가들과 비슷한 현대적인 건축물까지 복잡미묘한 역사와 문화를 동시에 경험할 수 있었다.

2032년에 개최될 올림픽 준비를 위해 브리즈번시 곳곳에서 새롭게 짓는 건축물들이 눈길을 끌었다. 이러한 구조물들은 대부분 경기장, 연습 시설, 숙박 시설 등으로, 앞으로 개최될 올림픽에 필요한 기본 인프라를 제공하게 될 것이다. 이런 신규 프로젝트들은 지역 경제 활성화와 일자리 창출에 큰 역할을 하며 도시 전체의 발전을 가속화하고 있다.



2024년 4월부터 사용 가능해지는 neville bonner bridge ©김민영

영향력 면에서 보면 첫째로 다양한 용도의 건물이 필요해짐에 따라 그에 따른 건축 디자인도 다양해지게 되었다. 예컨대 각각 특정 목적을 가진 경기장이나 연습 시설, 숙박 시설 등은 그 목적에 맞는 디자인이 필요하다.

그다음으로는 오래된 퀸즐랜드 스타일 주거지와 현재 지어지고 있는 모던 스타일 주거지 사이에서 균형점을 찾아야 한다. 이렇게 하면 브리즈번시가 가지고 있는 역사적 가치와 현재의 현대성이 조화롭게 어우러져 독특한 도시 풍경을 만들 수 있게 된다.

세 번째로, 지속가능하고 환경친화적인 방향이 강조되고 있다. 에너지 효율적인 설계와 재활용 가능한 자재 사용 등 환경친화적인 방법으로 이루어지며, 이런 추세는 앞으로도 계속될 것으로 보인다.

마지막으로 국제적 인식도를 높이기 위해 브리즈번을 대표하는 랜드마크나 아이콘 건물들의 설계와 건축은 중요성을 가지고 있다.

결과적으로, 2032년 올림픽은 단순한 스포츠 행사를 넘어서 브리즈번시 전체의 변화와 성장에 큰 역할을 하고 있으며, 그 영향력은 건축 디자인에도 분명하게 드러나고 있다. 2032년 올림픽을

위한 준비가 한창인 것을 증명하는 또 다른 예로, 건설 중인 건축물 중 특별히 주목받는 건물로 ‘The Brisbane Green’이라는 대형 경기장이 있다. 이 건물은 그 혁신적인 디자인과 지속가능한 구조를 통해 브리즈번의 미래를 향한 발전 의지를 상징하고 있다.

‘The Brisbane Green’은 다양한 스포츠와 문화 이벤트를 수용할 수 있는 대규모 경기장으로, 2032년 올림픽의 핵심 장소로 활용될 예정이다. 이 건물의 가장 독특한 점은 그것이 완벽하게 에너지 자립형 구조로 설계되었다는 것이다. 태양열 패널과 비 올 때마다 빗물을 저장하여 재활용하는 시스템 등 최첨단 기술들이 적용되어 있다.

‘The Brisbane Green’의 외관 디자인도 주변 환경과 조화롭게 계획되었다. 전체적으로 모던함을 유지하면서도 일부에는 고유의 퀸즐랜드 스타일 요소를 섞어 넣음으로써, 기존 퀸즐랜드 스타일과 모던 스타일 사이에서 균형 잡힌 멋진 조화를 이루고 있다.

미래에 ‘The Brisbane Green’가 가져올 변화는 큰 세 가지로 볼 수 있다. 첫째, 이러한 지속가능성을 추구하는 구조물들은 환경친화적 도시개발에 대해 새롭게 생각해 보게 만든다. 에너지 자립형 건축물 설계라는 아이디어가 앞으로도 지속될 방식임을 시사한다.

그다음으로 ‘The Brisbane Green’ 같은 아이코닉한 건축물들은 브리즈번시의 국제적 이미지와 인식도 제고에 중요하다. 이 건물은 도시의 정체성을 강화하고, 세계 무대에서 브리즈번을 대표하는 시각적 이미지를 제공한다.

마지막으로, 이런 신규 프로젝트들은 지역 경제 활성화와 일자리 창출에 큰 기여를 하며 도시 전체의 발전에 속도를 더하고 있다. 따라서 ‘The Brisbane Green’은 단순한 스포츠 행사 그 이상의 의미를 지니며, 브리즈번시 전반의 변화와 성장에 크게 기여할 것이다.



곳곳에서 공사가 한창 진행 중인 브리즈번 시티의 모습 ©김민영

마지막 접근 방식으로 브리즈번에서 활동하는, 건축 디자이너로서 경험과 전문 지식을 가진 전문가와 인터뷰를 진행했다. 나의 친구이자 건축 디자이너로 일하고 있는 Mai에게, 현재 브리즈번 건축 디자인의 현재와 문제점, 해결책 그리고 미래 제시에 대해서 인터뷰했다.

리포터 자기소개 부탁한다.

건축 디자이너 베트남 출신이고, 몇 년 동안 브리즈번에서 생활하고 있다. 3년 전에 퀸즈랜드 대학교에서 건축학 석사 학위를 받았고, 현재는 브리즈번의 한 건축 회사에서 일하고 있다.

리포터 퀸즐랜드에서의 주택이나 아파트 디자인의 현재와 문제점은 어떤 것인가?

건축 디자이너 브리즈번은 매우 빠르게 성장하고 있다. 특히 팬데믹 이후 그런 모습을 보다 명확하게 볼 수 있었다. 그것이 우리가 지금 직면한 주거 문제의 원인이다. 사람들이 집을 찾는 것조차도 매우 어렵다, 심지어 임대용으로도 그렇다. 저는 우리가 더 많은 집을 지어야 한다고 생각한다. 해결책은 당연히 보다 합리적인 가격의 주택과 아파트를 더 지어야 하는 것이다. 지금 시장 상황에 대해서는 확실하지 않지만, 일부 개발자들이 여전히 아주 비싼 아파트에 초점을 맞추고 있다는 것을 볼 수 있다. 예를 들어, 최소 2백만 달러에서 8백만 달러, 심지어 1천2백만 달러까지의 아파트를 만들고 있다. 그래서 이걸 결국 부유한 외국인들에게 투자 기회로 보일 수도 있다. 하지만 이것은 우리가 현재 브리즈번에서 직면하고 있는 주거 문제를 해결해 주지 않는다. 그리고 저는 이민도 고려해야 할 중요한 요소라고 생각합니다. 우리가 갑자기 많은 사람들을 호주로 초대한다면 충분한 주거 공간이 없다는 문제가 발생할 것이다. 그래서 커뮤니티 내의 사람들에게 스트레스를 줄 수 있다. 브리즈번과 호주 전체에서 살아가는 사람들에 대해 생각해 보면, 앞으로의 주거 형태에 대해서는 보다 합리적인 가격의 주택과 아파트 건설 외에도 재료 비용을 낮추려는 시도가 필요하다고 생각한다. 우리가 중국에서 배울 수 있는 것 중 하나는 중국이 많은 저렴한 재료를 생산할 수 있다는 것이다. 그래서 질문은 왜 호주가 그럴 수 없느냐는 것입니다. 또한 일부 회사들이 중국에서 생산된 창문 같은 더 저렴한 제품을 많이 수입하려고 시도하고 있다. 이런 방식으로 가격을 낮추려는 시도가 있지만, 왜 호주에서도 이런 방법을 배우지 못하는 걸까? 그리고 또 다른 것은 기술이다. 우리는 건설 시간을 줄이기 위해 기술을 향상시켜야 한다. 왜냐하면 시간이 바로 돈이기 때문이다. 미국에서 배울 수 있는 것 중 하나는 '박서블 홈'이라는 매우 혁신적인 방식의 주택 건설이다. 모든 것이 공장에서 생산되고, 이동시킬 때 모든 것을 그대로 옮길 수 있다. 그래서 집을 빠르게 설치할 수 있다. 결국 호주는 미래에 이런 '박서블 홈'

같은 주택 시스템을 선택하거나 채택해야 할까? 현재로서는 어렵다. 왜냐하면 미국 시장에서 이미 많은 사람들이 대기 목록에 이름을 올려놓았기 때문이다. 그래서 호주 사람들이 미국에서 '박서블 홈'을 주문하고 호주로 수입하는 것은 어렵다고 보여진다. 그러나 왜 우리 호주에서 자체적으로 '박서블 홈'을 만들지 않는냐는 의문점이 생긴다. 이 몇몇 회사들, 예를 들어 타이니 하우스나 모듈러 하우스 같은 회사들도 있지만, 그것들은 아직 너무 작다. 그리고 나는 이런 집들이 호주에서 가족 단위로 생활하는 요구를 충족시키지 못한다고 생각한다. 모듈러 하우스를 제작하는 회사에서 일하는 친구가 있는데, 그런 집의 가격도 여전히 많이 비싼 편이다. 심지어 전통적인 집보다 비싼 경우도 있다고 한다. 그래서 호주에서 '박서블 홈'을 만드는 건축 자재를 생산하는 것이 더 저렴하다고 생각한다.

리porter

브리즈번의 건축 디자인의 미래는 어떻게 될 것 같고, 어떻게 되어야 하나?

건축 디자이너

현재의 건축 기술이나 방식만으로는 집값 문제를 해결하기 어렵다고 생각한다. 따라서 우리는 더욱 발전된 기술과 공법을 활용해야 한다. 예를 들어, 모듈러 하우스나 프리팹 하우스 같은 신규 건축 방식들은 시공 시간을 단축하고 비용을 줄일 수 있다. 이런 방식들이 점점 보편화되면서, 이전보다 훨씬 저렴하게 주택을 지을 수 있게 될 것이다. 그러나 중요한 것은 이런 새로운 건축 방식도 여전히 퀸즐랜드의 전통적인 스타일과 조화를 이루어야 한다는 것이다. 우리가 살아가는 도시의 역사와 문화를 반영하는 주거 환경은 매우 중요하다. 따라서 나는 기존의 퀸즐랜드 스타일 요소를 유지하면서도, 현재의 건축 기술과 공법에 변화와 발전이 필요하다고 생각한다. 그럼으로써 브리즈번이 아름답고 경제적으로 살기 좋은 도시로 변모할 수 있기를 바란다.



마무리하며

본인은 매일매일 브리즈번의 아파트에서 살면서 각종 건축물들을 보며 살아가는 한 명이지만 리포터로서 조사하면서 평소에는 느낄 수 없었던 많은 부분을 아는 계기가 되었다. 본 리포트를 작성하면서 느낀 부분을 몇 가지로 정리해 보고자 한다.

가. 합리적 가격의 주택과 아파트 건설 촉진 및 재료 비용 절감

브리즈번은 가격 경쟁력 있는 주택 건설을 위해 다양한 재료를 활용하려 하고 있다. 특히, 지역 자원을 활용하여 비용을 절감하는 방안을 적극 도입하려고 한다. 이와 같이 서울도 저렴한 재료를 생산하거나 수입하여 건축 비용을 줄이는 방안을 고려해야 한다.

나. 기술 혁신 도입 및 자체 생산능력 강화

브리즈번은 '박서블 홈' 등의 제품으로 기존 건축 방식에서 벗어나 시간과 비용을 줄일 수 있는 새로운 기초기술과 생산능력 강화를 시도하려고 하고 있다. 이러한 사례를 참조하여 서울도 기존의 건축 방식에서 벗어나 시간과 비용 저감 가능성이 있는 새로운 기초기술 도입에 힘써야 한다.

다. 전통과 현대 기술의 조화 및 지역 특성과 역사를 반영한 디자인

브리즈번은 과거와 현재가 조화롭게 공생하는 도시 이미지 구축에 성공하였다. 이는 신규 기능이나 공법 도입 시 그 특성 유지와 반영에 큰 영향을 미친 결과물이다. 서울도 이와 같이 균형인 발전 가능성 활성화를 위해 전통적 요소와 현재 요구사항 사이에서 균형점을 찾아야 한다.

라. 가정 단위 생활 요구 충족 및 다양한 용도의 건물 필요성 인식

브리즈번은 가정 단위 생활 요구를 충족시키는 주택과 다양한 용도의 건물 필요성에 따른 건축 디자인을 도입하려 하고 있다. 이를 통해 주거 공간의 활용성을 높이고, 사회 구조 변동에 대응하는 다양한 생활 패턴을 반영할 수 있을 것이다.

마. 지역 커뮤니티 고려 및 공간 사용 효율성 강조

브리즈번은 새로운 건축과 개발이 지역 커뮤니티에 미치는 영향력을 계속해서 고려하며, 도시화 및 인구 밀도 증가로 생활 공간 활용의 중요성을 인식하고 있다. 이런 변화를 반영한 공간 사용의 효율성 강조는 서울도 참고해야 할 사항이다.

바. 지속가능성 원칙 적용 및 기존 가치와 현재 요구사항 간 균형 찾기

브리즈번은 지속가능한 원칙을 적극적으로 도입하여 전통적인 건축 스타일에 크게 영향을 미쳐 도시 풍경 변화를 가져왔다. 이러한 경험은 서울도 마찬가지로 지속가능한 원칙들을 어떻게 자신들의 건축 스타일에 접목할 것인가를 생각하는 좋은 기회를 제공한다.

2023 서울디자인리포터

김민영

재 한 브리즈번 사기업에서 디자이너 및 마케터로 일하고 있으며,

주 한인회 소속으로 한국 문화를 알리는 활동을 하고 있다.

서울시 메시지

맨체스터시의 사례를 본받아 서울을 아시아에서 '가장 접근성이 우수한 도시'로 인정받는 것을 목표로 설정해 봤으면 한다. 첫걸음으로 모든 사람을 위해서 접근성 향상 매뉴얼을 만들고, 공공시설에서부터 시작하여 민간시설까지 도서관, 문화시설, 상업시설 등에 노약자, 휠체어 이용자, 시각장애인 모두가 서울 시내에서 가고 싶은 곳을 편리하게 접근할 수 있는 정보를 먼저 제공했으면 한다. 그 하나의 예로서 시민들이 자주 검색하는 포털 지도에 “접근성 평가”를 포함한 안내 서비스를 제공하여 이용자의 편리성과 사용자의 피드백이 반영 되도록 하여 “접근성 개선의 선순환”이 이루어졌으면 한다.

서울시공공디자인위원회 이상곤 위원

세계적으로 창의적이고 혁신적인 도시 디자인을 통한 도시경쟁력 강화는 필수적인 요소이다. 선진국으로 지칭하는 국가의 도시들은 삶의 풍요로움을 도시의 디자인에 반영하여 시민들의 삶의 수준을 향상시키고 있으며, 매력적인 도시공간 조성을 통한 도시 이미지 향상으로 관광과 주거의 수준을 상승시키고 있다. 본 보고서는 그러한 세계의 도전과 실험에 대한 내용을 다양한 각도에서 담아내고 있으며, 최근 도시의 철학과 디자인의 접근에 대한 상세한 내용을 전달하는 소중한 자료이다. 서울시도 그러한 도시디자인 경쟁력 강화가 무엇보다 중요한 과제이며, 본 보고서에 제시된 창의적인 디자인 접근은 최근 획일화되고 있는 도시경관과 디자인의 차별화된 접근에 중요한 시사점을 제공할 것으로 기대된다. 특히 보고서의 사례에서 보인 시민과 관계자 인터뷰는 장소와 사람에게 있어 디자인의 역할을 제고하는 중요한 의미를 가지는 자료이다.

서울시공공디자인위원회 이석현 위원

보고서에 의하면 중국 선전 '해상 세계 예술 문화센터'는 현재 서울 DDP와 유사하며, 시카고는 문화, 예술 무료 이벤트 지원 시스템으로 지속적인 도시 이미지를 유지할 수 있었고, 밀라노는 다양한 장소에 디자인 거점을 형성하여 생활환경 곳곳에서 디자인을 만날 수 있다고 한다. 이들 도시와 서울을 오버랩하면, 서울은 세계 디자인 수도로서 이미 충분한 자원을 갖추었다고 보인다. DDP, 성수동, 홍대, 북촌, 서촌, 시립미술관, 예술의전당, 여의도 벅커... 일일이 열거하기도 벅찬 서울디자인 거점들로 서울 디자인 맵을 "아름답게" 만들고, 지속적으로 업데이트하며, 국내외 적극, 공격적으로 홍보할 것을 제안한다.

서울시공공디자인위원회 유은미 위원

중국 선전의 심천만 공원은 시민 수요 중심의 테마별 조닝 공원을 조성하고 방문객의 시선을 중심으로 경관을 조성하였으며 보행육교, 지하통로, 대중교통과 같은 접근성은 서울시 한강공원의 접근 용이성과 유사하나, 대규모 쇼핑몰과 연결성은 도입이 필요하다. 캐나다 토론토 공공도서관은 시민 수요에 맞는 전문화된 콘텐츠를 공공도서관에서 무료로 제공하고 활자 중심의 도서관 기능에서 벗어나 체험과 교육의 기회를 제공하고 있다.(예: 3D프린터, 웹디자인, 오디오/비디오 제작 등의 공간을 제공). 태국 방콕의 벤자키티 숲 공원처럼 서울시는 한강예술공원, 공원 거리예술제 등에서 주제별, 계절별, 상설, 특설 등 다양한 형태의 국제 규모급 공원 예술작품을 전시, 운영하고 있고, 시민들에게 편안한 휴식과 쾌적한 여가를 위한 도시공원을 제공하고 있다.

서울시공공디자인위원회 황승준 위원

2024

세상 모든 디자인을 보다

서울디자인재단은
서울의 디자인 정책발전을 위해
해외 도시의 우수 디자인 사례를 조사·수집하고
서울시와 서울디자인재단의 디자인 사업을
홍보·확산하는 사업을 진행하고 있습니다.



디자인

SEOUL
DESIGN
REPORTER



리porter



모집
기간 2024년 상반기 예정

서울디자인리porter 모집

서울디자인재단은 위 사업을 해외에서 함께 할
[2024 서울디자인리porter]를 모집하오니
많은 지원바랍니다.

모집 대상 | 해외 거주 한국인 대상
- 디자인 관련 전공 대학(원)생 및 졸업생,
- 디자이너, 디자인 관심자

모집 인원 | 미정

선발 기준 | 제출한 지원서로 100% 평가 및 선발

선발 방법 | 관련 전문가 회의로 최종 선발

혜택 | - 소정의 활동비 지급
- 보고서 간행물의 제자명 등록
- 서울디자인리porter 명함 제작 제공
- 서울디자인리porter 디지털 휘혹장 증정

활동내용 | - 해외 도시의 우수 디자인 사례 등
보고서 작성
- 서울 및 서울디자인재단
디자인 사업 홍보

활동 기간 | 2024년 중반기 예정

지원 방법 | 지원서 이메일 제출(양식제공)

문의 | Hyunseok_jang@secouldesign.or.kr

2023 서울디자인리포터 보고서

발행일	2023. 12
발행처	서울디자인재단
발행인	이경돈 대표이사
사업기획	이경돈 대표이사 최구환 디자인진흥본부 본부장 신운재 디자인전략실 실장 엄아영 대외협력팀 팀장 남상훈 대외협력팀 책임 장현석 대외협력팀 선임
집필진	강기향(미국 시카고) 김민영(호주 브리즈번) 김하민(네덜란드 헤이그) 김하민(뉴질랜드 오클랜드) 김향경(이탈리아 피렌체) 김효진(캐나다 밴쿠버) 김희수(중국 선전) 남은희(캐나다 토론토) 노다예(영국 맨체스터) 문용원(러시아 모스크바) 박운정(스위스 취리히) 박춘석(뉴질랜드 크라이스트처치) 박효선(네덜란드 암스테르담) 서정애(핀란드 헬싱키) 우명제(독일 함부르크) 유진(미국 제퍼슨빌) 이수연(영국 런던) 이윤규(일본 후쿠오카) 이현경(태국 방콕) 장지훈(캐나다 에드먼턴) 정명용(이탈리아 밀라노) 정윤희(인도네시아 자카르타) 정재현(프랑스 스트라스부르) 조서영(중국 선전) 최서경(프랑스 파리) 최유리(미국 뉴욕) 함태원(독일 비스바덴) 황지은(스웨덴 고틀란드)
사업수행	(주)디자인여백플러스
디자인	(주)디자인여백플러스 홍용석 차장
교정	(주)디자인여백플러스 양샘 차장
BI 제작	주식회사 더그래픽노블스
연락처	02-2096-0000
홈페이지	http://www.seouldesign.or.kr

이 책의 저작권은 서울디자인재단에 있으며 무단 전재나 복제는 법으로 금지되어 있습니다.
활용시 재단과의 사전동의가 필요합니다.

©서울디자인재단



본 책은 친환경 용지로 인쇄했습니다.

동행·매력
특별시서울

비매물/무료

03060



9 791188 219704
ISBN 979-11-88219-70-4