

도시의 실체적 이미지에 관한 연구

함 현

청운대학교 방송영상학과

e-mail: poparts@chungwoon.ac.kr

A study on the substantial image of city

Hyun Hham

Dept.of Broadcasting & Digital Media, Chungwoon.ac.kr

요 약

본 논문은 도시에 대한 새로운 인문학적 담론이 형성되고 도시의 이미지 개선을 위한 다양한 마케팅 전략 수립을 통한 방법론이 제시되고 실행되는 과정에 주목하고자 한다. 이와 같은 상황을 고려하여, 본 연구에서는 케빈 린치(Kevin Lynch, K)의 '실체적 이미지'의 도시이론을 통해 도시와 지역이 어떻게 '시간'과 '공간'의 기능으로서 작용하고, 도시 이미지 형성과 장소의 역할을 하고있는 미국 서부지역의 Santa Monica 도시의 '상징적 이미지'를 통해 어떻게 도시 기능이 유기적 관계가 형성되고 있는지 살펴보고자 한다.

1. 서론

최근 도시 이미지에 대한 새로운 담론이 생성되고, 도시 이미지 개선을 위한 다양한 마케팅 전략이 시도되고 있는 실정이다. 그러나 도시의 모습은 역사성에 의해서 생성되고 소멸되는 상징체계를 갖고 있기 때문이다. 결국 이러한 측면에서 볼 때, 지금 우리나라가 추진하고 있는 도시개혁과 같은 운동은 단순한 외관의 정비 또는 관공서의 전략적 사업에 의해 추진되는 일련의 상황들로, 단순한 도시 정비의 사업적 명목으로 접근되어서는 바람직하지 않다.

그렇다면 도시 이미지를 형성하는데 있어서 가장 중요하고 보편적인 가치는 도시의 구체적 공간에서의 경험을 제공하고 다양성을 부여함으로써 많은 사람들이 찾는 도시로 재탄생되어야 하는 것이다.

그러므로 본 글에서는 도시 연구의 대표적 학자인 케빈 린치(Kevin Lynch, K)의 '실체적 이미지'의 도시이론을 통해 이 지역이 어떻게 '시간'과 '공간'의 기능으로서 도시 이미지 형성과 장소의 역할을 하고, '상징적 이미지'를 통해 어떻게 도시 기능의 유기적 관계가 형성되고 있는지 살펴보고자 한다.

2. 이론적 논의

2.1. 도시 이미지의 형성과 특성

도시는 생성과 소멸의 변증법적인 상징체계를 구현한다. 또한 도시는 '역사성'에 의해서 경쟁력 있는

이미지를 창출하고 때로는 매혹적인 무대와 같은 공간과 장소를 제공하는 기능적인 역할을 수행한다. '역사성'이라는 도시 고유성을 보유한 서구의 모든 도시는 옛 건축물을 현재에도 시민들의 생활에서 밀접하게 활용하고 있으며 현재 건축되는 건축물도 그 역사성에 어긋나지 않게 건축되고 있다 [1]. 결국 도시의 이미지(Image of City)란 '단일한 시각재현'으로서 사전적 의미에서와 같이 한 장면에 지나지 않는 단순한 것이 아니라 그 경관 자체가 도시구성원들이 이미 오래 전부터 '인과', '대조', '유추', '일반화'라는 복잡하지만 종합감각 유형화 함의를 거쳐 형성된 외형이기에 그 의미가 더 큰 것이다 [2]. 도시의 이미지 구성과 관련하여 케빈 린치(Kevin Lynch, K)는 표 1>과 같이 서구 사회의 도시를 물리적 실체로 비유해서 사용한 '실체적 이미지(substantial image)'로서의 공간개념과 '상징적인 이미지'로 구분하였다.

<표 2> 도시이미지 구성요소

| 구성요소 | 구체적인 개념들 | |
|---------|-------------------|------------------------|
| 실체적 이미지 | 건축물 | 기념물, 박물관, 교통시설, 기반시설 등 |
| | 자연환경 | 해변, 바다, 산, 수목 등 |
| | 장소 | 광장, 거주 공간, 지역 건축물 |
| 상징적 이미지 | 도시환경 | 연속경관물, 산업구조물, 스카이라인 등 |
| | 역사성 | 전통, 관습, 역사적 맥락 등 |
| | 도시생활 | 물가, 범죄, 친절성, 라이프스타일 등 |
| | 도시기능 | 위치, 크기, 상징성 등 |
| 도시 분위기 | 활력, 쾌적, 맑음, 안전 ED | |

2.2. '경험의 장'으로서의 도시

도시 이미지는 '역사성'에 의해서 '실체적 이미지'와 '상징적 이미지'를 동시에 구현한다. 이러한 도시의 이미지는 도시의 거주민 또는 다른 집단의 관찰자들에게 자연스럽게 공간과 장소에 대한 사회적 의식과 공감대를 형성하면서, 그 도시가 하나의 '경험의 장'으로 중요한 역할을 하게 한다.

'경험의 장'으로서 도시의 역할은 도시민의 집단적인 정체성을 공유할 수 있는 계기가 조성되어야 한다. 즉 도시의 정체성은 그 도시 자체가 갖고 있는 고유한 특성을 강화하기 위한 다각적인 노력의 방안이 모색되어야 한다. 그러나 현대 도시의 이미지 개선을 위해서는 외형적인 전략도 필요하지만, 보들레르와 벤야민의 지적한 바와 같이 현대 도시 경험의 핵심인 균중과의 조우가 무엇보다 중요하다.

2.3. 상품물신성과 소비의 공간으로서의 도시

근대 산업 자본주의의 급격한 발전은 상품의 물신성이 만연한 그물망적인 구조로 확산되고 있다. 또한 도시는 상품 물신성의 공간이자 유행의 중심지로 변모하고 있다. 상품 세계는 한계 없는 다양성의 원천으로 자신으로 드러낸다. 상품 세계는 끊임없이 변화하며 새로운 취향과 스타일, 혁신적인 디자인의 집중점이다 [3]. 이 표현은 발터 벤야민의 파리에 대한 사유로, 유행의 지속적인 변화의 과정에서 물질과 기억의 공간으로서 대표적인 도시인 파리에 대한 상징적인 표현이다. 즉 도시는 생생한 표정을 담아내는 건축물이 나타내는 상징적인 의미도 존재하지만, 다른 한편으로 상품생산과 교환의 영역으로서의 도시 공간이라는 중요한 의미를 창출하고 있는 것이다. 그러나 H. 르페브르의 말을 빌려, 상업화에 따라 도시가 상업적 공간으로 변화되었다는 주장 또한 면밀하게 살펴보아야 할 것이다.

2.4. 시각적 확장으로 이어지는 체험공간으로서의 도시

오늘날 현대 도시는 상품으로서의 가치가 있는 공간이 지나치게 확장되고 있는 추세이다. 예를 들어 시각적 상품 공간으로 이어지는 테마공간의 형성이 대표적인 사례이다. 이러한 테마공간은 도시의 랜드마크 역할을 하고 있으며, 때로는 도시 전체의 분위기를 조성하는 도시의 표면적인 역할을 한다. 예를 들어 미국의 디즈니랜드는 테마공간의 대표적인 상징물로 전 세계의 벤치마킹의 대상으로서 상징성을 구

현한다. 또한 이러한 테마공간은 하나의 관광명소로 자리매김하면서 높은 관광수익을 올리고 있는 실정이다. 그러나 도시의 거주민들은 이러한 테마공간을 통해서 도시가 생명력을 지녔다는 사실을 인식하지 못하고, 단순한 엔터테인먼트의 기능을 수행하고 있는 도시로서 매력을 느끼고 있는 상징성에 대해 생각해 보아야 할 것이다.

3. 결론

이상과 같이 살펴본 결과 도시는 다양한 변형이 가능한 장소, 그리고 다양한 경험의 축적을 통해 '역사성'을 지니고 있다는 것을 인식할 수 있다. 벤야민에게 있어서 도시는 자신을 잃어버릴 수 있는 즐거움과 산책의 흥분을 제공하는 장소였다. 그러나 현대 도시는 타인에게 무관심하고, 무감각한 개인의 것을 충족시키기 위한 반복적인 무대를 제공하고 있는 듯하다. 도시의 삶을 규정하는 것은 쉽지 않은 것이 사실이다.

도시는 시각망막중심에 길들여진 우리들에게 우연한 볼거리를 제공하는 것이 아니라, 인간에 의해서 계획된 즉 인공도시계획에 의해 철저하게 시행되고 있다. 또한 도시는 상품물신성의 끊임없는 경험을 제공하고 대도시적 삶은 유행을 자극하고 있다. 도시의 정체성 회복은 도시 공간속에서 함께 공유하고 소통하는 상호작용 속에서 그 맥락은 유지하되 새로운 것에 대한 적절한 유기적 관계를 틀을 마련하여야 하는 것이다.

참고문헌

- [1] 문윤수(2009), "고유성이 편중된 한국의 도시이미지에 관한 연구", 한국광고홍보학회, 한국광고홍보학보, 제 11-3호, p.43.
- [2] 문윤수, 위의책, p.48.
- [3] 그램 질로크·노명우 옮김(2005), 『발터 벤야민과 메트로폴리스』, 호형출판, p.243.
- [3] Lynch, kevin(1960), 『The Image of The City』, MIT Press
- [4] Hilberseimer, Lud-wing, "Radical" Architecture and the City Walter Benjamin, trans. Richard Sieburth(1987), "Moscow Diary, ed, Gary Smith, 김정아(2004), 『발터 벤야민과 아케이드 프로젝트』, 문학동네