

아키그램의 유토피아개념을 도입한 합리적 유비쿼터스 공간계획 연구

- 시대와 사회적 요구조건에 따른 -

A Study on the Ubiquitous space plan based on the Archigram

김성호* / Kim, Sung-Ho
김문덕** / Kim, Moon-Duck

Abstract

Ubiquitous 3rd space is gaining attention by the change of information and digital technology. It could bring information technology and Architecture together in our living space for the near future. Archigram that has brought the Utopia concept into Architectural Expression is certainly an Architecture for people. Archigram concerns individual and society. Therefore, this paper will try to make a Architectural plan for Human in the concept of Utopianism shared by the Ubiquitous space and Archigram tradition, which could bring a better solution for human space in up coming age in the world.

키워드 : 아키그램, 유비쿼터스, 유토피아

1. 서론

1.1. 연구의 목적 및 의의

건축가나 디자이너들이 공부하고, 더 좋은 디자인을 하기 위해 부단한 노력을 아끼지 않는 이유는 무엇일까. 그것은 아마도 크게는 한 집단, 작게는 한 개인을 더 편하고 행복하게 살게 해줌으로써 우리가 살고 있는 이 사회를 더 아름답게 하기 위함일 것이다.

현재 우리사회와 사람들의 생활습관은 빠르게 변화하고 있으며 그에 따라 새롭고 다양한 요구들이 표출되고 있다. 이러한 인간의 본질적 의식과 희망들을 결코 가벼이 간과해서는 안 될 것이며, 우리가 할 수 있는 모든 노력을 기울여 사람들이 보다 편리하고 행복한 삶을 영위할 수 있도록 해야 할 것이다. 그러기 위해서는 우리가 살고 있는 사회 배경과 환경적, 기술적 제반사항을 고려하고 시대적 요구조건에 대한 면밀한 분석이 선행되어야 할 것이며 진취적인 발상과 계획을 실행해 나가야 한다고 본다.

따라서 본 논문에서는 60년대 기발한 아이디어와 유토피아적 발상으로 현대 건축에 새로운 가능성을 제시해 주었던 아키그램과, 2000년대 첨단 과학 기술을 이용한 유비쿼터스 개념에 대해 알아보고, 시대적 흐름에 따라 건축적 유토피아가 어떻게 변화 발전했는지 연구해보고자 한다.

또한 각각의 성향을 분석하여, 아키그램의 유토피아적 개념과 현재 첨단 기술력의 유비쿼터스 혁명을 분석, 대입하여 근미래 지향적인 유비쿼터스 공간을 제안해보고자 한다.

1.2. 연구의 범위 및 방법

본 연구에서는 첫째, 아키그램과 유비쿼터스에 관해 전반적인 내용을 살펴보고.

둘째, 그 내용들을 바탕으로 특성들을 분석하여 아키그램 운동과 유비쿼터스 공간간의 상관관계와 이타성 등을 1. 사회적, 2. 기술적, 3. 이념적 관점에서 바라본다.

셋째, 아키그램이나 유비쿼터스 혁명 같은 진취적 건축운동이 일어나게 되는 이유를 분석하고, 아키그램의 유토피아적 개념이 나타나있는 계획(Plan)을 정하여 우리나라의 실정에 맞는 한국형 유비쿼터스 공간으로 계획할 수 있는 대상지를 선정하고 특성을 분석해 보고자 한다.

2. 아키그램

아키그램(Archigram)은 1960년대 초 영국에서 일어난 건축 운동으로 기계주의 시대적 건축운동의 연속선상에서 1960-70년대의 공간 탐색과 상상력으로 충만한 사고, 비 주류성, 비틀즈, 공상과학만화 등에서 비롯되었으며, 그 디자인 영감은 버크민스터 풀러(Buckminster Fuller), 브루노 타우트(Bruno Taut), 프레드리히 키슬러(Friedrich Kiesler)등 오늘날에도 통용되고 있는 조형언어와 그 양식을 살쨍은 모더니스트들로부터 배양되

* 정회원, 건국대학교 건축전문대학원 석사과정

** 회장, 건국대학교 실내디자인학과 교수, 건축학박사

었다. ‘아키그램’이라는 이름은 건축(Architecture)과 전보(Telegram) 라는 두 단어의 조합으로 날로 무의미해져가고 적박해가는 전후戰後 영국 주류 건축과 디자인계현실에 제동을 거는 긴급안건, 즉 전보를 띄운다는 의미가 담겨있었다. 그들은 규범적인 환경을 거부하고 자연환경 속에서의 상호조화를 중요시하며, 60년대 소비사회 법칙에 따라 교환 가능한 이동성, 가변성을 지닌 건축과 환경창조의 주요수단으로서 기계적 서비스를 강조하였다.

이러한 개념들은 현재의 유비쿼터스 공간개념과도 일맥상통한다고 볼 수 있다. 또한 과학기술을 적극적으로 수용하여 인간생활의 절대적 편리를 도모한 아키그램의 정신은 유비쿼터스 혁명의 중심개념과 같아, 60년대 발생한 아키그램이 2000년대 유비쿼터스 혁명에 적지 않은 영향을 주었다고 볼 수 있다.

그들이 찾으려한 새로운 형태어휘는 플라스틱이나 특수금속 등의 신소재를 사용한 유기적이고 생명감 있는 역동적 형태였으며, 도시의 구조체 자체를 하나의 유기체처럼 움직이고 반응할 수 있는 존재로 만들었다. 움직임의 건축적 개념을 탄생시킨 아키그램(Archigram)은 보다 기계적인 형태로 미래 우주시대의 단면을 내다보았으며, 이 풍부한 기술적 개념은 오늘날 하이테크 건축을 탄생시킨 선구자적 역할을 하였다.

그들의 작품은 실제로 지어진 건물이 존재하는 것이 아니라 도면상의 전시 발표에 제한되었지만, 계획안을 통한 표현이라는 상상력의 자유 속에서 자신들이 생각하고 있는 미래사회에 대한 건축이미지를 마음껏 표현하고 있다. 하지만 과학기술의 적극적인 적용을 통한 편리함의 극대화라는 관점만을 고려하고



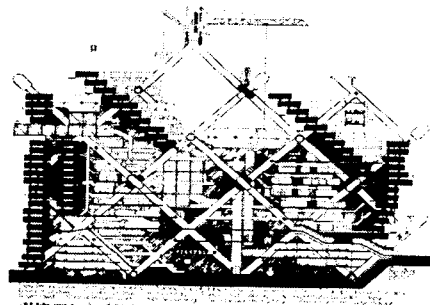
<그림 1> 아키그램의 포스터, 콜라주 기법에 의한 개성적인 방식으로 자신들의 상상력과 정신을 마음껏 종이에 표현했다

의미와 그 적용에 있어서 그 적용이 가져올 부차적인 결과의 문제에 대해선 등한시 하였다. 그들은 미래적 건축 상황에 대한 많은 아이디어와 방향을 제시하였는데, 가변기하학적 구조체, 이동식 구조체, 캡슐 주택, 부품 키트 등 가동적이며 초기 기술적인 시스템에 의한 도시의 활성화를 목표로 기계주의적인 유토피아 모델을 제시하여 흐름, 운동, 소모성의 관점에서 메타몰포시스(Metamorphosis), 변화, 플러그인 그리고 마지막에 소비자의 선택, 자유, 개인의 해방에까지 진전하였다.

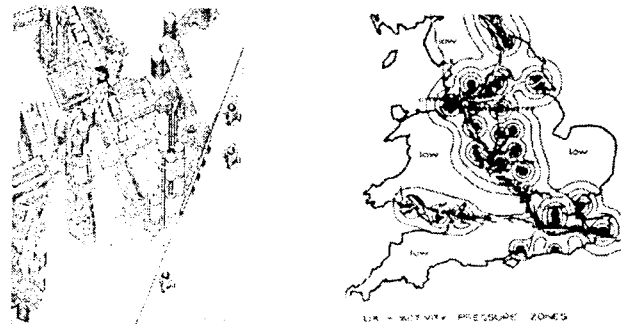
2.1. Plug - In City

플러그 인 시티는 1962-1964년 모든 지역에 대한 접근경로 및 필수적인 서비스들을 포함 하는 거대 연계 구조의 적용으로써 성립됐다. 이 연계에는, 필요에 따라 모든 것을 제공하는 유닛들이 배치되어 있다. 이 유닛들은 노후를 전제로 계획됐다. 각각의 유닛들은 자체구조의 꼭대기에 있는 크레인들에 의해 선로를 따라 이동된다. 내부는 오늘날의 일상적인 작업들을 담당하는 몇 개의 전기 설비와 기계 설비로 이루어진다. 대표적인 내구 소비재들의 수명은 다음과 같다. 욕실 및 부엌과 거실의 바닥: 3년. 거실, 침실: 5-8년. 거주 유닛의 위치: 15년간 유지 주요 거대 고층 구조물: 40년.

그 외 크레인의 주요 이동 선로 외에 보다 정밀한 접근을 가능케 하는 크레인의 이동 선로들이 있으며 망원경을 조작하는 요소들과 기계화된 경사 선로도 갖춰져 있다.



<그림 2> Plug-In City 단면도, 피터 쿡, 1964

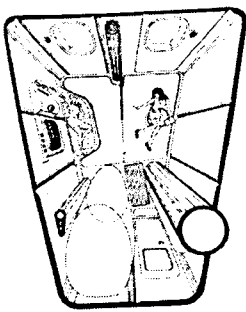


<그림 3> Plug-In City비 등각 투시도 <그림 4> Plug-In City, 전국적인 네트워크, 플러그인 시티가 지니게 될 영국의 지역성에 대한 전 방위적인 침투효과를 보여준다. 그것은 기존의 인구 중심 지역들을 서로 연결해주면서 결국은 전체적인 도시 모두에 영향을 미친다.

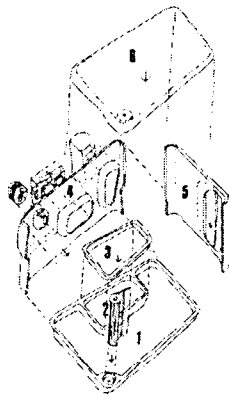
2.2. The Capsule

1964년에 워렌 초크는 캡슐(Capsule)이라는 단어를 처음 사용했다. 아키그램은 당시 케오 크로스비가 설립한 테일러 우드로우 디자인 그룹에 참여 하고 있었고, 회사는 종종 아키그램에게 실험적인 프로젝트를 맡기곤 했다. 완전히 새로운 조립식 주택이라는 개념이 이중 하나였다. 유일한 제약조건은 탑 식

구조로 쌓아 올려져야 한다는 것이었다. 모든 관점에서 스페이스 캡슐은 영감 그 자체였다. 그것이 지니는 개념과 효율성이 기존 건물들과 너무도 달랐으며, 우주공간에서 요구되는 인체공학성과 정교함을 겸비한 캡슐주택을 표현한 것이었다. 캡슐의 각 부분들은 기술이 발전함에 따라, 거주자의 필요에 따라 자유롭게 변형될 수 있었다. 동시에 그것은 플러그 인 시티 개념의 연장이었으며, 비록 두 프로젝트는 서로 전혀 다른 종류의 것이었으나 캡슐주택이 플러그 인 시티 안에서의 생활양식에 어울린다는 것은 이내 분명해졌다. 아울러 탑 모양으로 쌓아 올려질 썰기 모양의 캡슐 유닛이 이 프로젝트의 제약조건으로 작용할 것이라는 것 또한 분명해졌다. 캡슐주택은 아늑하면서도 효율적일 수 있도록 서로 묶여 있음에도 상호 교체가 완전히 가능한 구성요소의 집합이었다. 포드 차량의 바닥 틀이 크라이슬러 차량의 바닥 틀과 교체될 수 있듯이 말이다. 각 부분들은 끊임없이 교체되고 진화하며 지속적인 교체가 이뤄질 것이다. 주요부분들은 금형 제작된 금속이나 GRP를 재료로 해서 만들려고 했지만, 그들은 압축종이의 가능성에 대해 흥미를 보였다.



<그림 5> The Capsule 주택의 인테리어 예시

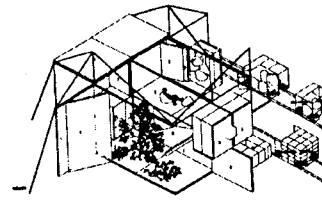


<그림 6> The Capsule 전개도, 워렌 초크, 1964

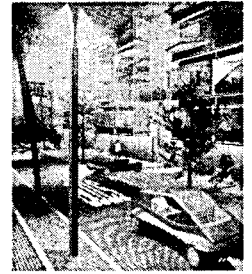
2.3. 차량 전용(轉用)주택

차량전용주택의 최적 규격은 매 순간 그 안에 들어있는 사람의 수와 직접적으로 비례하게 된다. 가족이 해변으로 놀러 가면 집은 접혀져서 별도로 저장되며, 파티라도 벌어진면, 30대 정도의 이동식 컨테이너들이 주택을 이루는 단위를 감싸며 커다란 공간을 연출할 수도 있는 것이다. 이것은 차량 전용 주택에 거주하는 이들이 가로 방향이든 세로 방향이든 서로 겹쳐지거나 쌓이는 방식으로 모여들면, 속성이 변하지 않는 고정된 서비스 설비들은 현재의 이동식 컨테이너의 수에 따라 서로 다양한 거리에 위치할 것을 의미한다. 각 부분들의 구성은 다음과 같다. 기본 외피에 공기를 주입하여 침대의자로 만들 수 있고 보다 더하면 방을 만들 수도 있다. 이것은 불투명한 절연체와 부분적으로 반투명한 외부 덮개의 두 가지 층으로 이루어져 있다. 그 둘은 따로 쓰일 수도 있으며 서로 연결해서 쓸 수도

있어, 극도의 더위와 추위, 습기 등으로부터 다양한 보호막을 제공한다.



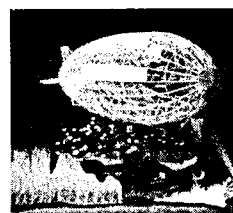
<그림 7> 차량전용주택의 대표적인 유닛, 비 등각 투시도



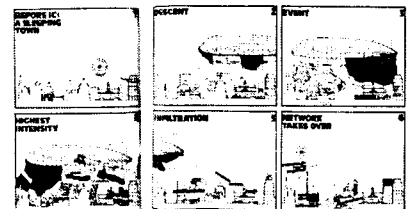
<그림 8> 근 미래 차량 전용주택 제안도

2.4. Instant City

인스턴트 시티 프로젝트는 “돌아다니는 대도시(Traveling Metropolis)” 라는 발상을 통해 이에 대해 반응한다. 그것은 공동체를 이룰 수 있는 일종의 패키지, 일시적으로 지역적 중심부에 합체, 대도시가 지니는 역동성을 전해준다. 특정 공동체가 어떠한 충격을 받았을 때에도, 이를 회복시키기 위한 전국적인 연결의 첫 단계로써 이와 같은 촉매를 쓰게 된다. 정보와 교육, 그리고 오락 늘면서 깨닫게 되는 ‘Play-and-Know’ 시설들의 연계인 셈이다. 그 당시 영국에서는 외부로부터 단절됐다는 생각이 지방 사람들의 심리상태에 오랜 기간 동안 영향을 끼쳐왔던 나머지, 사람들이 지역적인 것들에 대해 지나치게 보존적 자세를 취하거나 대도시에 대해 보기 딱할 정도로 심한 열등의식을 가지게 되었다. 그러나 우리는 여가시간이 정말로 중요해지는 시대로 들어서고 있다. 양질의 교육과 텔레비전의 영향을 받은 사람들은, 그들이 할 수 있는 것과 알 수 있는 것이 무엇인지를 깨달아 가고, 그들 스스로를 표현할 수 있게 되며 점점 텔레비전이나 클럽, 술집과 같은 것들에 만족을 느끼지 못하게 된다.



<그림 9> Instant City 모형



<그림 10> 인스턴트 시티 비행선, 전형적인 영국 마을에서의 영향력 전파과정, 피터 쿡, 1970

일반적인 작동순서(트럭 운송방식) A Typical Sequence Of Operations

1. City의 구성요소들을 트럭이나 트레일러에 싣는다.
2. 비행선으로 목적지까지 예인 된 텐트 유닛들이 기구들에 매달려 공중으로 떠오른다.
3. 시티의 도착에 앞서 측량사, 전기사 등은 선택된 공동체에서 사

용하지 않을 건물들을 정보수집 중계소로 가져가 변환 시킨다. 해당지역의 학교들과 하나 혹은 그 이상의 주요 도시들이 지상 통신 선으로 연결된다.

4. 시티가 도착한다. 그것들은 장소와 지역적 특성에 맞게 조립된다. 모든 요소 들이 반드시 필요한 것은 아니다. 지역건물들과 거리들이 섞일 수도 있고 분해 될 수도 있다.
5. 행사들, 부대시설들과 교육 프로그램들은 부분적으로 해당지역 공동체에 의해 부분적으로는 시티 사무소에 의해 공급된다.
6. 고가 텐트, 공기 주입식 바람막이 세워진다. 다수의 시티 유닛 들은 각자의 영역을 가지고 있다.
7. 제한된 기간 동안 시티가 머무른다.
8. 소정의 목적을 달성하고 다음 장소로 이동한다.
9. 많은 장소들을 방문하고 나면 지역 중계소들은 지상 통신선으로 연결된다.
10. 결국 물리적이고 전기적이며, 직각력이 있으며 계획적인 행위들의 결합과 지역 전시장의 건립을 통해 정보를 주고받을 수 있는 시티는 전국적인 네트워크를 확보한 중심 도시로 존재하게 된다.

3. 유비쿼터스

유비쿼터스 제 3 공간 혁명

유비쿼터스(Ubiquitous)란 라틴어로 ‘편재하다(보편적으로 존재하다)’라는 의미이다. 모든 곳에 존재하는 네트워크라는 것은 PC가 아닌 모든 비 PC 기기가 네트워크화 되어 언제, 어디서나, 누구나 대용량의 통신망을 사용할 수 있고, 저 요금으로 커뮤니케이션 할 수 있는 것을 가리킨다.

1998년 유비쿼터스란 용어를 처음으로 사용한 미국 제록스 팰로앨토 연구소의 마크 와이저(Mark Weiser) 소장은 유비쿼터스 컴퓨팅이 메인프레임, PC에 이은 제3의 정보혁명의 물결을 이끌 것이라고 주장하였다.

일본의 트론(TRON) 프로젝트를 주도해 세계의 주목을 받은 바 있는 도쿄대 사카무라 켄 교수는 저서 ‘유비쿼터스 컴퓨팅 혁명’을 통해 “선진국의 경우 저성장 사회로의 이행이 가속화되고 있는데 유비쿼터스 컴퓨팅은 지속적 성장이 가능한 순환형 시스템의 정착을 가능하게 해줄 것”이라고 전망하고 있다. 그는 저서에서 유비쿼터스 환경 하에서는 정보습득과 활용이 최적화돼 소모성 자원의 효율적인 사용이 가능해질 것이며, 유비쿼터스 컴퓨팅이 대량 생산의 획일적인 ‘하드웨어드’ 사회를 개개인의 다양성에 적절하게 대응할 수 있는 ‘프로그래머블’ 사회로 탈바꿈시켜줄 것으로 전망하였다. 지속적 성장과 정보, 프로그래머블한 사회는 아키텍처의 유토피아적 신 세계관과 내용적으로 동일하며, 유비쿼터스 혁명과 아키텍처가 각기 다른 시대에서 나타난 동질(同質)의 건축운동임을 알 수 있다. 세계 최대의 소프트웨어 업체인 마이크로소프트(MS)의 빌 게이츠

<표 1> 유비쿼터스 주도 국가들의 관련된 내용

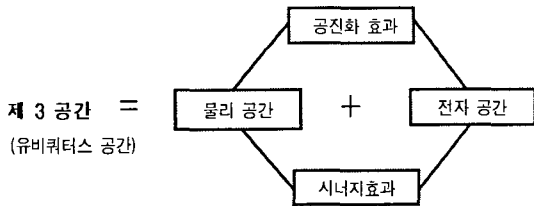
구분	미국	일본	유럽
시작시기	1991년 (미국 연방정부의 고성능 컴퓨팅법 제정)	2001년 (일본 총무성 주도 유비쿼터스 네트워크 기술의 미래 전망에 관한 조사 연구회'발족)	2001년 (EU FET의 '사라지는 컴퓨팅 계획' 시작)
추진주체	정부기관(DARPA, NIST)과 대기업자금지원에 의한 민간주도(주요 대학과 첨단 IT 기업들)	정부주도에 의한 산·학·관 연합체	EU 주도에 의한 전문연구기관주도
추진방향	유비쿼터스 컴퓨팅 기술과 응용 개발(특히, HCI 기술과 표준 개발을 핵심요소로 인식)	마이크로 기술에 의한 유비쿼터스 네트워크 기술 개발	유비쿼터스 컴퓨팅 기술과 응용개발
주요프로젝트	Smart Dust, CoolTown, EasyLiving, Smart Tag,Oxygen, Things That Think	초소형 칩 네트워크, 무엇이던 MY 단말, 어디서나 네트워크	Smart Its, Paper ++, Grocer 등 16개 독립 프로젝트
주요목표	세계적 IT 기술 리더십 확보 기술적 비전 제시와 조기 응용 개발(실용주의 전략)	미래 신기술 체제 확립 국가적 차원의 정책적 추진(조기 확산 전략)	미래의 응용과 기술 도출 차세대 기술대응 모색

회장은 컴텍스기조연설에서 'SPOT (Smart Personal Object Technology)'를 새로운 화두로 제시했다. SPOT의 스마트 오브젝트는 인터넷 기능을 구현해 언제, 어디서나 온라인에 손쉽게 접속할 수 있는, 즉 유비쿼터스를 다르게 표현한 것으로 유비쿼터스 시대의 본격적인 개막을 선언하였다.

이처럼 유비쿼터스는 최근 전 세계적으로 최대 화두로 다뤄지고 있으며, 유비쿼터스의 실현으로 실세계의 각종 사물들과 물리적 환경 전반 즉, 물리공간에 걸쳐 컴퓨터들이 편재되게 하되 사용자에게는 걸모습이 드러나지 않도록 환경 내에 효과적으로 숨어지고 통합되는 새로운 정보통신 환경의 구축이 예상된다. 향후 기술전망 유비쿼터스 컴퓨팅 혹은 네트워크 기술이 초래하는 일종의 IT 혁명은 조용하게 추진되는 혁명일지는 모르나 그것이 가져올 파급효과는 엄청날 것으로 예측되고 있다. 유비쿼터스 컴퓨팅 혁명은 새로운 지식정보국가 건설과 자국의 정보산업 경쟁력 강화를 위한 핵심 패러다임이라는 인식 하에 미국, 일본, 유럽의 정부뿐만 아니라 이들 국가들의 기업과 주요 연구소들이 유비쿼터스 관련 기술을 앞 다투어 개발하고 있다. 미국·일본·유럽의 유비쿼터스 컴퓨팅 추진 전략의 공통적 메시지를 살펴보면 다음과 같다.

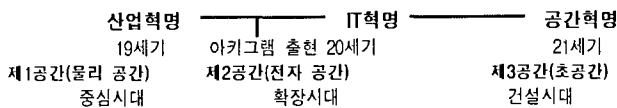
- 추진은 미국 등 각국 정부가 주도하고 있음

- 차세대 정보통신기술의 개발 대상은 일상생활을 중심으로 하는 장치 혹은 환경임 - 주요 추진 목표는 미래 기술 체제의 진입 시도 즉, 각 국 정부는 미래 기술의 실용화에 대한 공격적인 연구개발 및 실험을 통하여 유비쿼터스 컴퓨팅 기술의 조기 일상 생활화를 추진하고 있으며, 컴퓨팅의 생활화를 통하여 새로운 거대 IT 시장의 출현을 준비하고 있다.



<그림 11> 유비쿼터스 공간의 상호보완적 효과

이처럼 앞으로 전개될 유비쿼터스 혁명은 지금까지 인류가 살아왔던 물리공간과 디지털혁명으로 등장한 전자공간 간의 대용합을 실현한 초공간인 유비쿼터스 공간을 창조함으로써, 이전의 정보화와는 비교할 수 없는 엄청난 가능성을 가져올 것으로 전망된다.



<그림 12> 3대 역사적 혁명 변화

아키텍트는 19세기 유럽 산업혁명의 대량생산과 사회변화에 밀접한 관련이 있으며, 산업혁명을 계기로 발생했다고도 볼 수 있다. 이후 IT혁명과도 자연스레 연결돼 20세기이후의 건축유토피아에 직, 간접적인 영향을 미쳤다.

4. 아키텍트와 유비쿼터스 비교분석

위의 연구내용을 바탕으로 아키텍트 운동과 유비쿼터스 공간 혁명의 특성과 내용을 정리해보면 다음 표와 같다.

<표 2> 아키텍트와 유비쿼터스

	아키텍트	유비쿼터스
연대	1960-1970년대	2000년대
출현 배경	당시 과학기술에 대한 낭만적 감상과 막 전개되던 우주시대와 맞물려 미래적 건축관 제시	라이프스타일 변화와 함께 사회의 가치와 지식축적, 인간신체에 대한 철학적 이해 등을 기반으로 사회 각 분야의 역량이 합쳐짐
건축관	과학기술의 사용을 통한 고도로 발달한 미래사회 구현 (미래지향적 건축관)	지능화된 물리 공간 (제 3공간)
방식	소모, 교체, 이동, 구조시스템과 부재의 조립화, 경량화에 따른 호환	사람과 사물이 연결되어 커뮤니케이션이 가능한 기본적인 환경을 구축한 뒤 사물이 스스로 공간 상황을 파악하고 그 결과에 따라 필요한 조치를 수행 하는 것
기술	서구 기술 지향 주의적	IT, RFID(1), UPnP 2) 등
한계	무제한적인 과학기술의 발달이라는 불가능한 조건을 상정함으로써 스스로 한계를 만들	현실적 기술력에 따른 개념을 바탕으로, 아직 실험 중

위의 분석과 같이 아키텍트와 유비쿼터스 혁명은 그 출현 시

기와 사회적 배경, 그리고 방식에 있어서 다른 모습을 하고 있지만 인간의 삶을 더 윤택하게 하고자하는 인간공학적 유토피아 사상이 기본적으로 내재되어 있다는 것을 알 수 있다.

5. 결론

5.1. 소결 : 요구가 반영된 시대별 건축운동

이상의 연구를 통해서 특정 시대에 어떠한 유토피아적 건축운동이 일어나게 되는가에 대한 분석 결과는 다음과 같이 몇 가지로 말할 수 있겠다.

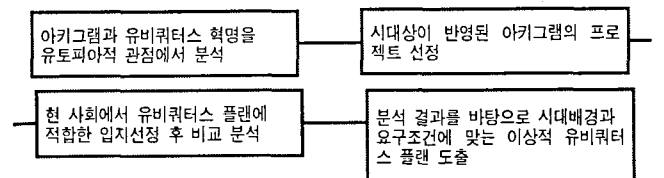
첫째, 당시 시대상과 사회적 기반, 그리고 발달 정도를 바탕으로 사람들의 생활 패턴의 변화와 의식에 민감하게 반응하여 '그들이 필요로 하고 있는 것들(Needs)'이 자연스럽게 표출되고 있다는 것이다.

둘째, 유토피아적 건축관은¹⁾ 출현당시 시대 상황과 사회, 문화의 변화와 발전을 그대로 보여주고 있다는 것이다.

셋째, 유토피아적 건축관을 계획한 건축가나 사상가들은 그 당시 시대적 요구를 중시함과 동시에 미래 지향적으로 사람들의 변화를 간파하고 긍정적으로 미래공간을 제안하고 있다.

넷째, 과거 아키텍트는 무조건적인 낙천론에 의해 기술적 한계를 냉철히 간파하지 못하고, 그 당시 실현하지 못할 이상적인 건축계획을 제안하는데 그치고 실제화되지 못했다. 그러나 현재의 유비쿼터스 제 3 공간은 현 기술적 가능과 사용자 중심의 인본주의적 사상, 그리고 효율적 에너지 사용의 환경 친화적 인식이 조화를²⁾ 이루며 합리적이고 실현 가능한 근 미래 공간 대안을 제시하고 있어 분명한 차이를 보인다.

위와 같이 아키텍트와 유비쿼터스 공간에 대한 분석을 바탕으로 아키텍트 유토피아 개념을 잘 표현하고 있는 '인스턴트 시티'의 특성을 도출해 그러한 개념을, 현재 우리 사회의 유토피아적 공간을 선정한 후, 유비쿼터스 개념에서 그 특성을 결론 지어 보고자 한다.



<그림 13> 위 논문에서의 합리적 공간 도출 과정

- 1) Radio Frequency Identification, 유비쿼터스 기술의 현재 수준을 가장 극명하게 보여주는 RFID태그는 바코드와 유사한 개념으로 사물에 내재된 식별자 칩을 리더기가 감지하는 장치
- 2) Universal Plug and Play, 내트워크에 연결된 정보가전 기기 간에 복잡한 설정 절차 없이도 통신이 가능, 한 기기가 가진 서비스를 다른 기기가 자동으로 찾을 수 있다

인스턴트 시티의 계획의의와 사회적 배경은 당시 영국 지방 사람들이 외부로부터 단절됐다는 생각과 대도시에 대한 지나친 열등의식이 만들어낸 결과라고 여겨지며, 소도시가 일시적으로 지역적 중심부에 합체하여 대도시가 지니는 역동적 성격들을 전달 받는 기생적이고 다소 비 현실적인 것이었다.

우리 정부가 홈 네트워크를 10대 성장 동력으로 선정하고 추진체제를 구축하고 있음은 물론, 이제 우리나라에서도 유비쿼터스 시대가 도래 하고 있음을 부인할 수 없을 것이다.

이 논문에서는 이미 '상암 새천년 신도시' 계획의 일환으로 상암을 디지털기술 특화 도시인 'DMC(Digital Media City)'로 계획 중이기에, 상암시를 우리사회에서 나타나고 있는 사회 문화적 현상이 도출해낸 제 3공간 계획지로 선정하고 나름대로 분석해보면서 인스턴트 시티와 비교해보겠다.

<표 3> 인스턴트 시티와 상암시

	인스턴트 시티	상암 신도시
구상시기	1970년	1997년
출현 배경	당시 영국의 지방 사람들이 외부로부터 단절됐다는 생각, 대도시에 대한 지나친 열등의식	2002년 월드컵 개최 준비를 계기로 시작, 6개의 철도라인 집결예정지역으로 북한, 일본, 부산, 서울 그리고 신의주, 블라디보스토크, 유럽 등지로 뻗어 나갈 아이언 실크로드(Iron Silk Road)의 중심지로 부상할 서울의 대표적 내항으로 기능할 가능성에서 선정
건축관	이동, 변형, 대체, 공급을 목적으로 하는 기계 주의적 이상도시 건설	특화된 이상도시 형성에서 시작 되 범국가적인 사회, 문화, 경제효과 창출이라는 이상주의적설계
방식	일시적으로 지역적 중심부에 합체, 대도시가 지니는 역동성 전달	낙후된 땅이었던 난지도를 세계적 IT기술을 바탕으로, 기술과 문화적 콘텐츠를 결합

쓰레기 매립지였던 난지도가 월드컵경기장 부지로 결정되고, '상암 새천년 신도시' 계획으로 수립되어, 정부의 적극적인 지원과 사회적 관심 속에서 변화와 발전을 추구하고 있지만 이곳에서 어떠한 이야기와 가치를 담아낼 것인가는 우리 모두의 과제라고 생각되며, 다함께 관심과 노력을 기울여야 할 것이다.

5. 결론

현재까지 진행되고 있는 유비쿼터스 공간의 사례를 들어보면, 인공지능형 IT칩을 이용한 노인이나 장애인을 위한주택, 센서/태크 네트워크³⁾ 기술 및 응용 시스템에 의해 사람을 식별하여 자동 점. 소등되는 에너지절약형 가로등, UPnP기술과 IP네트워킹을 이용한 외부환경에 따라 인식하여 자동 개폐되는 친환경적인 창, RFID와 태그 ID⁴⁾를 이용하여 마켓에서 소비자가 바구니에 넣는 순간 구매자구좌에서 자동결제가 되는 인간 중심적 시스템 등, 언제(Whenever) 어디서나(Wherever) 무엇

에라도(Whatever) 적용이 된 고 효율의 공간혁명이 이미 우리 주변에서 시작되었다. 이는 소외계층을 위한 '인스턴트 시티'와 노후를 전제로 계획되었던 '플러그 인 시티'의, 언제 어디서나 무엇이든 자동 공급해주는 계획, 그리고 거주자의 편의를 도모한 '더 캡슐'에서의 인간중심적인 주택. 또한 '차량전용 주택'에서의 고 효율성 등, 과학기술을 적극 수용한 기계설비로 인간생활에 절대적 편리를 도모하고, 자연환경과의 상호조화가 지 추구한 아키텍램이 전조가 되어 유비쿼터스 혁명으로 이어져왔음을 알 수 있다.

마지막으로 아키텍램이 단순히 미래사회에 대한 낙관론적 시각에서 도출된 '이상적 상상'에 불과했는지, 아니면 과학기술 발달에 대한 긍정적 시각과 인본주의적 사상에 따른 신 유토피아 건설의 '혁신적 미래사회의 설계도'를 제시해주었는지에 대해선, 각자의 주관에 따라 조금씩 다른 견해가 나올 것이다. 하지만 분명한 것은 1960년대의 아키텍램의 창의적이고 새로웠던 아이디어들은, 패기 있고 긍정적인 젊은 건축가들의 우리사회를 보다 편리하고 풍요롭게 만들고자하는 유토피아 정신이 자리하고 있었으며, 그러한 여러 계획들과 정신은 그 이후 수많은 건축가와 그룹, 사조에 영향을 미쳤으며 현재까지도 깊이 회고되고 있는 미래지향적인 건축. 사회 운동이었음이다.

위 논문에서 연구한 전반적인 아키텍램의 특성과 유토피아적 시각에서의 프로젝트들의 장. 단점과, 얼마만큼 사회와 연관성을 가지고 유토피아적 사회 구현이 실행 됐는가를 냉철히 판단해서 현재 우리의 사회에 필요한 이상적 공간 계획에 참고하여, 편리함과 사회적 경제효과를 추구함은 물론, 에너지 문제와 환경문제가 고려된 효율적이고 합리적인 건축계획을 해나가야 할 것이다.

참고문헌

1. 아키텍램, 실험적 건축1961-74, 피터 쿡/민수홍, 초판, 홍디자인, 2003
2. Peter Cook1961-1989, A+U 작가시리즈 21, 피터 쿡, 재판, 집문사, 1996
3. 건축과 유토피아, MANFREDO TAFURI, 기문당, 1999
4. 건축의 제삼세대 : 변모하는 건축의 의미, 필립 드류, 기문당, 1993
5. POAR 2월호 2004:도시를 변화시키는 유비쿼터스 혁명, 김정은·김수용, 김도년, 황인, 2004
6. 인간을 위한 공간, Corwin Bennett, 기문당, 1999
7. 유비쿼터스 IT혁명과 제3공간, 하원규, 김동환, 최남희, 전자신문사, 2002
8. 유비쿼터스 네트워크와 신사회 시스템, 노무라총합연구소/박우경, 전자신문사, 2002
9. 손에 잡히는 유비쿼터스, 아라카와 히로키, 히다카 쇼지/성호철, 전자신문사, 2003
10. 세계 각국의 유비쿼터스 컴퓨팅 전략, 이성국·김완석, 전자신문사, 2003
11. 유비쿼터스 네트워크와 시장창조, 노무라총합연구소/u-네트워크연구회, 전자신문사, 2002

인터넷 참고 사이트

1. <http://www.archigram.com/>
2. <http://www.ubiquitous.com/>

3) 매트릭스 시스템즈에서 개발한 태그 네트워크시스템.

미국의WAL-MART, 홍콩의 International Airport에서 채택

4) 각 태그는 고유ID를 가짐