

디지털 드로잉 비판 담론의 관점에서 고찰한 센트럴파크 이상타파 설계공모의 시각화 전략

이서영* · 정옥주**

*서울대학교 대학원 생태조경학전공 · **서울대학교 조경 · 지역시스템공학부

I. 머리말

제한된 종이와 시간 안에 아이디어를 효과적으로 전달해야 하는 공모전에서 설계가는 시각적으로 매력적이고 '진짜 같은' 이미지를 만드는 데 노력을 기울인다. 최종적(finalized) 이미지를 표현하는 프레젠테이션 드로잉(presentation drawing)임을 고려하더라도, 공모전 드로잉은 과장된 정태적 장면의 묘사와 극사실주의 경향으로 비판을 받아왔다. 전달과 설득의 목적을 수행하면서 창작과 수용, 해석의 상상력을 자극하는 창조적 수단으로서 공모전 드로잉의 대안적 방향에 대한 논의가 필요하다.

이 연구는 공모전 드로잉의 대안적 방향이 드러난 구체적 사례로서 'LA+ Iconoclast International Design Ideas Competition' (이하 '센트럴파크 이상타파 설계공모')에 주목한다. 센트럴파크는 탄생 이래 200여 년 동안 전 세계 공원의 답습과 숭배의 대상이자 픽처레스크 유산에서 탈피하기 위한 극복과 도전의 대상이었다. 설계공모는 "센트럴 파크가 환경 테러(모든 식물이 사라졌으나 지반은 양호한 상태)로 파괴되었다. 옴스테드라면 지금 무엇을 했겠는가? 당신이라면?"이라는 질문을 던지며, 21세기 센트럴파크, 나아가 도시공원의 역할과 패러다임을 제시하기를 요구한다(Kim, 2019). 2018년 6월 1일 공고된 본 공모에는 총 193개 작품이 제출되었고, 그중 5개의 당선작이 발표되었다. 이 공모는 "옴스테드와 보의 센트럴 파크 해체와 재설계라는 수단을 동원해 현대 조경을 이뤄온 픽처레스크 풍의 낡은 규범을 타파하고 새로운 조경 세계를 모색하려 했다."는 점에서 의미 있는 시도로 평가된다(Kim, 2019).

한편, 이번 공모에서는 추상적이고 입체적인 드로잉 표현이 두드러졌다. 센트럴파크의 픽처레스크 유산인 고정된 회화적 경관에 대한 기존 관념에서 탈피해야 할 의무는 기존의 공모전 드로잉과 다른 방식의 시각화로 표출되었다. 추상적이고 초현실적이며 시간성이 드러난 드로잉에서 디지털 드로잉 비판 담론 관점의 대안적 방향을 발견할 수 있다. 이 연구는 다섯 개 당선작의 시각화 전략을 분석하고, 디지털 드로잉 비판 담론의 관점에서 시각화 전략이 가지는 의미를 고찰함으로써 공모전 드로잉의 대안적 방향의 가능성을 발견하고자 한다.

II. 센트럴파크 이상타파 설계공모의 시각화 전략

1. 개념의 시각화

센트럴파크 이상타파 설계공모는 센트럴파크의 이상(icon)을 무엇으로 설정하였으며, 이상 타파의 아이디어가 얼마나 창의적인가에 중점을 둔 공모였기 때문에 설계 아이디어는 개념적이고 다소 이상적인 이미지로 시각화되었다. 먼저 마스터플랜은 단순화(simplification) 방식을 이용한다. 공모에서 요구된 1:19,200의 플랜은 실현 가능성을 논하지 않는다. 핵심 설계개념을 단순화하여 직관적으로 표현한 마스터플랜은 오히려 매겨진 표지나 포스터처럼 집약적이고 한눈에 매력적인 시각 디자인 이미지로서 작동한다. 두 번째, 의도된 비현실성과 초현실성이 드러나는 드로잉은 개념적이고 이상적인 설계안을 암시한다. 당선작들은 공존이 불가능한 요소를 함께 그리거나, 초현실주의 그림의 분위기가 풍기는 이미지를 만듦으로써 의도된 비현실적이고 초현실적인 감각을 드로잉에 나타낸다. 세 번째, 왜곡된 스케일의 병치를 통해 개념을 시각화한다. 뉴욕 팀의 'Manhahatta Plateau'는 하늘 위에서 내려다본 논과 밭, 농장의 경관과 눈높이에서 본 초원, 습지의 경관을 오려 붙인 녹색의 거대 구조체 플라토(plateau)를 구성한다. 네 번째, 투시도는 다층적이고 입체적으로 표현한다. 이번 공모에서 투시도는 "결과적으로 이렇게 보일 것입니다"의 단순한 묘사나 사실적 디테일을 표현한 최종적 이미지가 아니다. 투시도는 공원과 경관의 작동 원리를 묘사하기도 하며, 하나의 질서를 따르지 않고 복잡하게 연결된 경관의 구조와 관계, 깊이감을 보여준다.

2. 분석적 드로잉

설계 개념의 타당성과 적합성을 증명하기 위해서는 현재 센트럴파크의 역할과 기능, 도시적 맥락과 사회적 맥락에 대한 세밀하고 정교한 분석적 기반이 요구되었고, 이것을 어떻게 시각화할 것인가 역시 매우 중요했다. 첫 번째, 분석적 드로잉은 시간

성을 표현함으로써 개념의 타당성을 입증한다. 이상타과 전략이 미래에 어떻게 구현될 것인가를 표현하기 위해 분석적 드로잉은 멈춰진 최상의 경관을 시각적으로 묘사하기보다 경관 작동 방식을 설명하고, 시간에 따른 경관 변화를 보여주는 데 중점을 두고 있다. 두 번째, 평행 투사 기법의 레이어화를 이용한다. 각 요소 별로 나뉜 분석 레이어는 비스듬히 눕혀져 공간의 배치를 객관적으로 제시하고, 중첩을 통해 요소 간 관계와 시간에 따른 변화를 시각화한다(Lee, 2019).

III. 디지털 드로잉 비판 담론 관점에서 시각화 전략의 해석

1. 디지털 드로잉 비판 담론

최근 디지털 드로잉은 지나친 사실주의 경향과 과장된 정태적 이미지 표현에 대해 비판받아 왔다. 극사실주의가 궁극적 목적인 시각화는 키치(kitsch)로 이어질 수 있으며, 창조자와 시청자 사이의 해석적 관계를 예측시킬 수 있고(Kingery-Page and Hahn, 2012; Kullmann, 2014), 현실에서는 보기 힘든 과도하게 이상적인 순간을 묘사한 정태적 시각 이미지는 경관의 다감각적 특성을 온전히 구현하기 힘들다(Lee, 2018). 일부 연구자는 나아가 디지털 드로잉의 대안적 전략을 제시하고 있는데, Kullmann은 손 드로잉과 디지털 드로잉이 혼합된 ‘느슨한 사실주의(loose realism)’를 제안한다(Kullmann, 2014). Kingery-Page와 Hahn은 상상의 경관 재현, 상상의 경관 재현, 사실의 경관 재현을 포괄하는 추상의 드로잉을 이용해야 한다고 설명한다(Kingery-Page and Hahn, 2012).

2. 당선작의 시각화 전략 해석

드로잉은 시각적 표현 기법도 중요하지만 드로잉으로 압축된 개념과 과정, 의도를 해석하는 것 역시 중요하다. 센트럴파크 이상타과 설계공모의 시각화 전략은 이전에 없던 매우 획기적인 기법은 아니었으나, 경관과 조경에 대한 고정관념을 파괴하기 위한 하나의 전략으로 기존 공모전과 다른, 추상적이고 비현실적이며 입체적인 시각화를 활용했다. 이런 경향은 ‘회화 같이 고정된 풍경 만들기’라는 센트럴파크의 유산을 타파하고, 예측 불가능한 역동적 경관을 다루기 위해 “무엇을 창조하기보다는 조율과 분석과 편집”의 역할을 수행하는 조경가를 지향한 당선작의 공통된 관점에서 비롯된 것으로 보인다(Kim, 2019).

개념의 시각화에서는 추상과 디지털-손 드로잉 혼성화가 눈에 띈다. 뉴욕팀의 스케일감을 상실한 마스터플랜과 비연상적 경관 요소가 병치된 투시도, 구름을 이용해 공원의 상상적 경계를 표현한 난징팀의 드로잉은 개별요소의 고유성을 지움으로써

경관 요소 사이의 관계를 드러내고, 부차적 꾸밈보다 디자인 자체에 집중하게 하는 추상을 이용한다(Kingery-Page and Hahn, 2012). 한편, 상하이팀의 투시도는 디지털 테크닉으로 정제되었으나, 디지털-손 드로잉의 혼성화를 이용했고, 뉴욕팀 마스터플랜에서 거대한 플라토는 와이어프레임 몽타주로 맨해튼 도시 경관에 얹힌다. 에든버러팀의 투시도는 본래 맥락으로부터 이미지를 파편화하여 재구성한 자유형 콜라주 방식을 취했으며, 20세기 초 빈티지 엽서의 흔적을 그대로 남김으로써 다른 시간대와 중첩시켜 경관의 시간성을 표현했다.

당선작들이 취한 분석적 드로잉 전략은 현재와 미래의 패러다임 변화와 요소 간 관계성을 객관적으로 비교해서 보여주는 데 효과적이다. 시드니팀의 마스터플랜은 7년 후, 15년 후를 그린 시나리오로서 공원의 도시로의 확장을 제시한다. 주요 전략을 체계로 제안하는 상하이팀은 공원의 생태계, 밀도, 자원, 인간 활동 등의 다양한 층위 간 연결성(linkage)을 강조한다.

IV. 맺음말

센트럴파크 이상타과 설계공모는 미래 조경의 역할에 대한 매니페스트를 모집했다는 데 큰 의의를 지닌다. 또한 드로잉의 측면에서는 경관과 조경에 대한 오래된 관습적 사고를 타파하고, 새로운 패러다임을 표현하기 위해 기존의 보편적인 공모전 드로잉 방식에서 벗어나고자 한 의미 있는 시도가 있었다. 하지만 인쇄된 종이 패널이라는 공모 제출 방식은 여전히 설계 시각화의 방식을 제한한다. 시대의 흐름과 변화를 포착하여 새로운 패러다임을 모색하고자 한 센트럴파크 이상타과 설계공모 역시 근본적인 시각화 방식에 있어서 19세기와 다르지 않았다는 비판적 논의가 가능하다. 앞으로의 공모전은 어떻게 주최할 수 있을 것인가, 더 구체적으로는 마스터플랜, 입면도와 단면도, 투시도의 고정된 드로잉 방식이 미래 조경에도 적합한 표현 방식인가에 대한 논의와 앞으로의 연구가 이어질지 기대한다.

참고문헌

1. 김정화(2019) 센트럴 파크 이상 타과 설계공모: 새는 알을 깨고 나온다. *환경과조경* 372: 56-77.
2. 이명준(2018) 조경 설계에서 디지털 드로잉의 기능과 역할. *한국조경학회지* 46(2): 1-13.
3. 이명준(2019) 그리는 조경, 설계 전략 그리기. *환경과조경* 374: 102-109.
4. Kingery-Page, K. and H. Hahn(2012) The aesthetics of digital representation: Realism, abstraction and kitsch. *Journal of Landscape Architecture*, 7(2): 68-75.
5. Kullmann, K.(2014) Hyper-realism and loose-reality: The limitations of digital realism and alternative principles in landscape design visualization. *Journal of Landscape Architecture* 9(3): 20-31.
6. LA+ Iconoclast Competition. <https://laplusjournal.com/Winning-Entrants>