

# 공동체 디자인의 새로운 패러다임

## Urbanism vs. New Urbanism

### 미국건축의 새로운 방향에 대하여

천상현 / M. A., Housing & Urbanism, AA School  
by Chun Sang-Hyun

#### I. 서언

1996년 10월, 디즈니월드 25주년을 기념하면서, 디즈니사는 처음으로 실제 사람들이 거주하는 타운을 분양했다. 「Celebration」이라고 이름 부쳐진 이 마을은 올랜도의 디즈니 제국 바로 옆, 마술의 왕국으로부터 5마일 남쪽에 위치한다. 물론 이곳에도 다른 일반적인 타운에서 볼 수 있는 업무시설, 극장, 상점, 아파트, 우체국, 호텔, 식당 등 일련의 시설들이 갖추어져 있다. 그러나 다른 디즈니적 분위기와 일반적으로 Theme Park와는 달리 이 마을의 분위기는 미래지향적이지도, 동화적이지도 않다. 대신에 전반적인 마을분위기는 그리스양식의 재현, 빅토리안, 전원적 프랑스풍 등 말하자면 '시간을 초월한(Timeless)' 건축(?)에다 내적으로 현재의 편리성을 가미한, 외관상으로는 19세기말 미국의 작은 타운의 그것이다. 그러나 특이한 점은 고풍스런 파사드에 숨겨진 최첨단 정보화 시스템에 의한 현대적 편의시설의 보급이다. AT&T사와 마이크로소프트사에 의해 지원되는 이 첨단 시설에 의해서 정보화 시스템에 의한 일부 가택근무(tele-commuting)가 가능해졌고 아이들은 매일 학교에 가지 않고도 화상을 통한 가내학습을 할 수 있으며 쇼핑과 심지어는 간단한 의료행위까지 지원받을 수 있다. 그러나 외관상으로는 그저 19세기 말에나 있음직한 전통적인 미국의 한 작은 마을에 불과할 뿐이다. 넓은 보행로, 가호간의 인접성 그리고 전면 Porch 등 전통적인 마을에서 볼 수 있는 요소들이 의도적으로 도입되었다. 디즈니사에 의하면 "사람들이 실제 관계하며 사는 곳, 자동차에도 덜 의존하며 쾌적하고 안전한 공공공간과 그리고 무엇보다도 소득에 의한 계층간의 차별을 없애며 공동체감을 고양시키기 위한 건조환경의 변조"가 이 작은 타운의 기본적인 전략인 셈이다.

하지만 이러한 시도가 처음이었던 것은 아니다. 이러한 직접적인 전통 재현의 원칙이 적용된 타운들이 캘리포니아에만도 여러 곳이 있으며 플로리다에 위치한 'Seaside' 라고 하는 작은 휴양촌이 원조(?)로 알려져 있다. 물론 Celebration에서 도입된 IT(Information Technology)적 전략은 없을 지라도 이곳에도 Celebration에서 보여진 전통적 양식과 도시계획 원칙들이 적용되었으며 1980년대말 Seaside 이후에 이러한 도심설계(Town Planning)의 추세는 교외개발의 한 대안으로서 미국 전역으로 확산되고 있다.

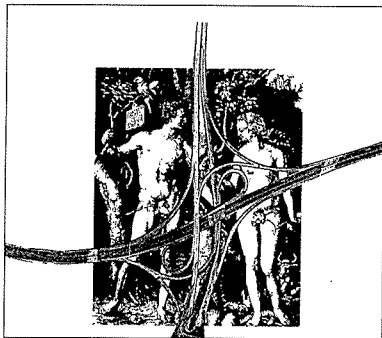
New Urbanism 또는 Neo-traditional Developments라 불리는 이 동향은 근본적으로 무질서하고 산발적인 도시성장에 따른 문제, 특히 2차 세계대전 이후 미국에서 일어난 무분별한 교외개발의 양상에 대한 반작용으로 이해되고 있다. 따라서 이러한 움직임의 옹호자들은 근린주구 디자인의 전통적 개념을 재도입함으로써 미국 도시의 성격자체를 재정립하려 한다. 공동체 디자인은 공공영역을 확보하고 보강하도록 계획되어야 하며 그것들은 물론 휴먼 스케일에 근거해야 하고 공동체는 그 용도나 인구구성 면에서 다양성을 가져야 한다는 주장 등이다. 따라서 그것은 또한 외형적 디자인뿐만 아니라 더 나아가 사회적 가치, 즉 적극적인 공공 참여, 적정수준의 주택공급 등, 한마디로 사회·경제적 다양성의 실현에 있다는 것이다. 이러한 움직임은 미국뿐 아니라 영국에서도 일부 제기되고 있는데 'Urban Village' 라는 다른 이름으로, 포스트모던 건축가로 잘 알려진 리온 크리어(Leon Krier)를 자문위원으로 둔 찰스 황태자에 의해서도 옹호되고 있긴 하지만 미국과는 달리 보다 전통이 깊은(?) 영국도시의 패턴을 쉽게 관통하기에는 어려움이 있는 듯 하다. 그러나 실험과 시행의 단계는 아니지만 이 방면에서의 폭넓은 연구가 일부에서 계속되고 있다.

그러나 이러한 아이디어의 원칙은 단지 하나의 일시적 유행이거나 진부한 포스트모던적 리바이벌이라는 강한 비판에 부딪히고 있다. 이러한 의도가 진정 사회·경제적 문제들을 다원적으로 수용하고 있느냐는 것이다. 특히 닐 스미스(Neil Smith)나 피터 아이젠만(Peter Eisenman) 같은 비평가들은 단지 그것은 '대중적 선호도'를 공략한 포스트모던적 상업주의에 지나지 않으며 New Urbanism이라고 하는 움직임은 미국 교외개발의 한 편향이거나 일시적 유행이라고 단정 짓는다. 그러나 이러한 비판에도 불구하고 이러한 개발의 형태는 놀라운 정도의 관성으로 미국전역으로 확산되는 추세이다.

이 글은 현재 미국에서 일어나고 있는 New Urbanism이라고 하는 교외개발의 새로운 변화와 그에 따른 논평을 다루고 있다. 이 글의 첫 부분에서는 어떠한 배경이 이러한 움직임을 유도하였는가를 다룰 것이며(물론 여기에서 다루어지는 내용들중에는 과도하게 부정적이거나 극단적인 면들이 있을 수도 있다.) 두 번째 부분에서는 Celebration과 Seaside의 사례를 들어 이 동향을 검증해 보고자 한다.

## II. 배경

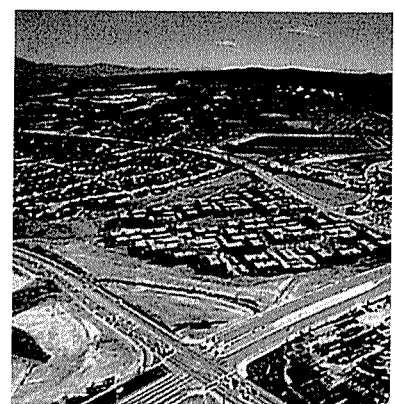
20세기말 도시성장의 성격을 한마디로 규정 짓는다면 '산발적 확산(Sprawl)'이라 할 수 있을 것이다. 아시아나 다른 유럽의 도시와 마찬가지로 지난 수십년동안 미국에서 보여진 도시성장의 형태는 점점 더 복잡해지고 있으며, 어느 나라에서도 보기 어려운 심각한 교외로의 산발적인 분산화(Suburban Sprawl)가 계속되고 있다. 이러한 개발의 양상은 많은 부분에서 삶의 패턴을 바꾸어 놓았는데 일상생활의 질적인 향상보다는 심각한 교통체증과 환경문제를 일으키고 사회적으로 상실감과 고립을 낳았으며, 급기야 장소성마저 탈색(Placelessness)되어 가고 있다. 공공공간들은 점점 더 사영화되어가고 가장 기본적인 공공영역인 거리도 자동차에 의해 잠식되어가고 있으며 보행자보다 자동차우주의 도시구조는 더욱 심각한 고립을 낳고 있다(그림 1).



〈그림 1〉 Kieran에 의한 콜리주 '메덴'으로 가는 길



〈그림 2〉 교외주택 홍보 포스터



〈그림 3〉 고립

미국에서 일어났던 교외개발의 붐은 근본적으로 Suburban Dream에 기인하는데 도시 한복판의 아파트블럭에 사는 도심 노동자들에 있어서 한적한 교외에 한 필지의 땅과 아이들이 뛰어놀 수 있는 정원, 낮은 담장과 전면 포치가 있는 목조주택, 그리고 자동차를 갖는 것은 정말로 꿈과도 같은 것이었다(그림 2). 단 한가지 이유, 그들을 복적거리는 도심에 묶어 놓았던 것은 직장과 그에 따른 통근 문제였다. 하지만 대중교통의 발달과 전차의 보급은 이러한 꿈을 실현시킬 수 있는 가능성을 보여 주었으며 특히 2차 세계대전 이후 급속하게 보급된 자동차는 이러한 전형적인 American Dream을 실현시키기 시작했다. 따라서 자동차 중심의 택지개발(Automobile-based Track Developments)이 더욱 가속화되기 시작했다(그림 3). 이것은 한편으로 프랭크 로이드 라이트(Frank Lloyd Wright)의 민주적 건축이상(Architecture of American Democracy)이기도 하였는데, 그는 Broadacre City의 이상에서 모든 국민은 적어도 1에이커의 땅을 소유해야 하며 따라서 도시와 그에 따른 기능은 분산되어야 하고 이것은 통신과 교통기술의 발달로 충분히 가능해 질 수 있다고 주장한 바 있었다(그림 4). 사람들은 도시 근교, 또는 교외로 이주하기 시작하였고 이것이 가속화됨에 따라 학교, 공공시설 등 기본시설들이 새 거주지에 확충되기 시작했으며 도로보급의 증가는 이러한 분산화를 더욱 가속화시켰다. 더욱이 도심에서 값비싼 임대료를 지불하고 있던 회사들도 교외로 이주하기 시작했으며 이 당시 교외에는 교육수준이 높은 의욕있는 젊은 여성인력들도 충분하였으므로 더없이 좋은 대안이었다. 따라서 교외는 더 이상 도시 직장인들을 위한 단순한 주거지(Bedroom Community)의 기능을 넘어서 더 이상 중앙도시에 종속되지 않는 자충적인 장소가 되어 갔다. 이러한 현상들이 극대화된 것으로 동부지역에 Bellevue와 Overlake지역 등이 있는데 가리우(Joel Garreau)는 이렇게 약 30여년에 걸쳐 급속히 형성된 도시들을 이르러 외곽도시(Edge Cities)라 하였고 미국 전역에 걸쳐 약 181개의 지역에 이른다고 한다. 그러나 그는 이

외곽도시는 더 이상 교외이거나 어디에도 종속(Sub-anything)되지 않는 형태의 것이라고 주장한다. 어쨌든지 간에, 한 조사에 의하면 1950년대와 1970년대 사이에 미국의 중앙도시의 인구증가는 1천만에 그치는 반면, 교외인구의 증가는 8천5백만에 이른다. 70년대에 이르러 전체 인구의 31.4%가 도심에 거주하고 31%가 농촌지역 그리고 37.6%가 크고 작은 규모의 교외지역 거주자였다.

사실 사람들이 교외생활에서 기대했던 것은 쾌적한 인근 주거환경과 안전함, 전통적 이웃관계, 근본적으로 장소성과 정체성 등이었다. 그러나 이러한 기대는 무분별하고 통제되지 않은 개발에 의한 단지 산발적인 도시공간의 재배치에 의한 실망스러운 환경으로 무산되었다. 환경오염, 교통체증(특히 Low-density Congestion), 도시생활에 못지 않은 생활비, 각종 불충분한 하부시설을 위한 지방정부에 의한 과도한 세금 등 물질적인 부담이 가중되었고, 공공공간과 공공시설의 부족 등은 Suburban Dream이 약속했던 공동체감이나 정체성과는 무관한 것이었다. 도심과는 달리 인근 소규모 상점이나 시장대신 도보로는 불가능한 거리에서 대형화된 상점(Big-box Retailers)나 대형화된 몰(Mall)이 시장기능을 대체하였고 이러한 현상은 철저하게 자동차 중심의 도시구조를 만들어 결과적으로 고립화와 사영화를 야기하였다(그림 5).

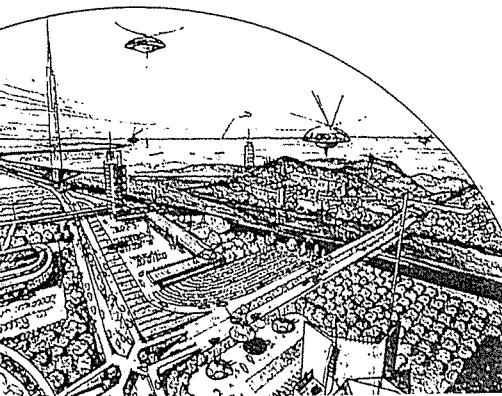
이러한 추세와 같이하여 좀 더 계획적으로 개발된 것으로 Master-Planned Communities(MPCs)나 Planned-Unit Developments(PUDs), 그리고 최근에 가장 널리 보급된 것으로 특히 조합적 구속력이 강한 Common Interest Developments(CIDs)등이 있다. 자료에 의하면 미국 전체인구의 약 10%가 이러한, 또는 이와 유사한 형태의 공동체에 속해 있다. 이러한 형태의 공동체도 마찬가지로 근본적으로는 공동체감과 동질성, 그리고 장소성의 회복이라는 대전제 하에 시작되었지만 그 시행과정에서 이것들은 인근 그린벨트 지역으로 둘러싸인 입지조건을 택하거나 안전을 이유로 첨단 보안시설을 갖춘 견고한 벽을 두르고 심지어 ID를 만들어

외부의 출입을 철저히 제한하는 등 다른 인근 공동체와 실제적으로 등을 돌리게 되었다. 이러한 형태의 공동체들은 점점 더 차별화(Differentiation) 내지는 고급화(Gentrification)되어 가고 있는 추세이고 공동체를 구입(?)할 여유가 있는 계층의 전유물이 되었다(그림 6). 확실히 1990년대 미국의 도시 또는 교외 건조환경의 두드러진 특징중의 하나는 외형적 안전성에 대한 강박관념인 듯 하다. 이러한 안전성 논리에 기인한 고립화(Security-Driven Logic of Urban Enclavization)는 L.A. 흑인 폭동이후 더욱 가속화되는데 도심에서나 교외에서 모두 프라이버시에 대한 요구가 더욱 강해지고 심지어 도로 등 기본적인 공공공간까지 사영화되어갔으며 공동체에 대한 접근이 더욱 까다로워져 급기야 도시의 요새화(Fortress Cities)나 옹벽 공동체(Walled Communities), 또는 Gatehood라는 새로운 단어를 탄생시켰다(그림 7).

이렇듯 도시성장기능의 오작동으로 인해서 20세기 후반 교외거주자들의 이상은 프랭크 로이드 라이트의 Broadacre City 같은 이상이나 에베네저 하워드(Ebenezer Howard)의 Garden City같은 것보다 거리가 먼 것이었으며 단지 현실 도피적이고 배타적인 NIMBYism(Not In My Back Yard)화 되어가고 있는게 사실이다.

### III. 개발의 새로운 패러다임

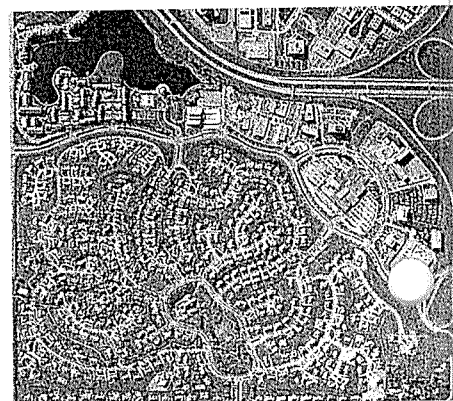
이러한 개발의 양상에 대한 우려의 소리가 높아지면서 전통적 주거환경에 대한 가치가 다시 관심거리로 대두되기 시작한다. 이러한 움직임은 19세기말 영국에서 일어났던 Garden City Movements의 유토피아적 이상과 미국의 City Beautiful Movements나 Town Planning Movements같은 사례를 바탕으로 현실적인 대안을 찾고자 함이었다. 물론 이것의 핵심적 동기는 근본적으로 획일적이고 과도하게 기능적으로 분절된 모더니즘적 실패를 보완하려는 포스트 모더니즘의 맥락으로 해석될 수 있다. 이러한 움직임은 Transit Oriented Developments(TODs)와 Pedestrian



〈그림 4〉 The Broadacre City Project



〈그림 5〉 Cumberland Mall, Georgia



〈그림 6〉 Regency MPC, Omaha

Pocket(PP)를 제안한 피터 칼썸(Peter Calthorpe)과 Traditional Neighborhood Developments(TNDs)를 제안한 마이애미 출신 부부건축가 드와니와 플라터 자이백(Andres Duany & Elizabeth Plater-Zyberk)등에 의해서 주도되었다. 이들은 근본적으로 로버트 스타인(Robert A. Stern)의 영국과 미국의 교외상황에 관한 연구와 리온 크리어(Leon Krier)의 유럽도시형태 연구에 영향을 받은 것으로 알려져 있고 제인 제콰(Jane Jacobs)의 보행자 중심의 도시형태에 관한 원칙 등도 이들에게 적지 않은 영향을 주었다.

TODs와 TNDs는 적용방식에 있어서 다른 점을 보이지만 그 근본 원칙은 비슷한데, 이들 모두가 주장하는 것은 도시계획의 전통적가치중 현실상황에 필요한 것들을 찾아내어 지역과 공동체 디자인에 새로운 컨텍스트와 스케일로 적용하는 것이다.

### 1. Transit Oriented Developments (TODs)

TNDs가 주로 근린주구(Neighborhood)에 관한 적용인데 비해서 TODs는 좀 더 지역적인 스케일로 다루어진다. 칼썸은 근린의 규모를 재정의하는데 이 새로운 규모의 각 주구와 공동체는 가장 효과적인 대중 교통수단에 의한 네트워크, 특히 경전차(Light Rail System)등에 의해 긴밀한 연계성(Sense of Connectedness)을 가져야 한다는 것이 간단히 말하면 그의 중심 개념이다. 그가 주장하고 있는 새로운 규모의 공동체란 적정규모의 밀도로 적정수준주택과 업무공간, 또는 판매시설 등이 복합적(Mixed-use)으로 계획되어야 하며 이 모든 시설들은 공동체간 연계통로, 즉 중앙역을 중심으로 걸어서 5분 거리 이내에 계획되어야 한다는 것이다. 이러한 직설적이고 어떻게 보면 단순한 주장은 그러나 기존 자동차 중심의 도시계획을 완전히 해체하고 철저히 보행자 중심의 계획을 하자는 주장인데, 이것은 현재 세계적인 관심거리인 생태학적 디자인개념을 근본 바탕으로 하고 있다. 이 개념은 60년

대 루이스 뎀포드(Louis Mumford)가 내세운 다중심적 집결(Multi-centered Concentration)이나 분산화 집결(Decentralized Concentration)의 개념과 유사한 것이다. 칼썸은 TNDs에서와 같이 구체적인 건축적 가이드 라인을 규정하지는 않았는데, 대신 그의 제안은 주로 적정수준의 주택보급등 사회경제적 문제와 시행질차, 공공 참여 등의 정치적 문제, 그리고 생태학적 환경 디자인을 다루고 있다는데 의의가 있다(그림 8, 9).

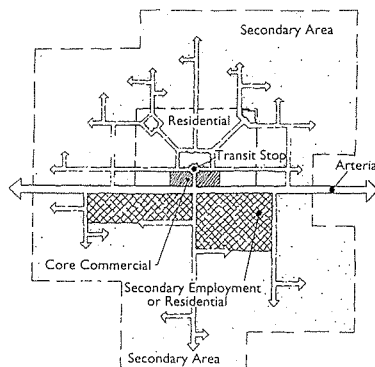
### 2. Traditional Neighborhood Developments (TNDs)

TNDs는 지역간 연계성에 대해 자세히 언급하고 있지는 않지만 구체적인 건축적 가이드라인을 제시한다. 드와니와 플라터 자이백(Andres Duany & Elizabeth Plater-Zyberk, 이하 DPZ)은 복합 주거단지내(Pods of Housing Clusters)에서 업무시설, 판매시설, 공원 등의 공공 시설과 가장 기본적인 공공공간인 집결적 도로(Collector Roads)와의 관계에 대해서 강조하는데 이것들은 부호화(Architectural Codes)되어 모형이나 도표, 도식으로 표현되었으며 거리의 단면, 건물 타입, 도로에 대한 후퇴선, 마스터 플랜의 기본형태등 계획의 거의 모든 것을 다루고 있다(그림 10). 이들의 커뮤니티 디자인 원칙을 살펴보면,

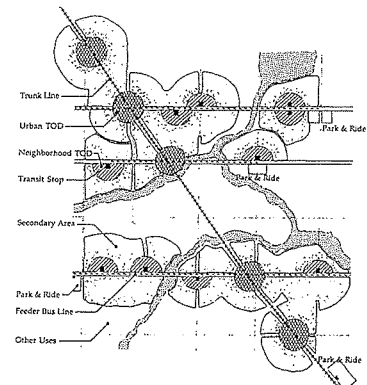
- 1) 모든 새로 계획될 단지는 주거, 판매시설, 업무시설, 학교, 공원, 공공시설 등이 애초에 완성, 통합된 형태의 것이어야 하며,
- 2) 그 규모는 도보 가능한 거리 이내로 제한되어야 하며,
- 3) 그 공동체내에는 다양한 소득계층을 위한 여러 형태의 주거와 직업이 공존하여야 하고,
- 4) 대중 교통 네트워크에 의해서 연결된 각각의 공동체는 주변 녹지나 농지, 또는 야생동물의 영역 등과 분명하게 구분된 경계를 가져야 하며,
- 5) 무엇보다도 중요한 것은 공공공간의 효율



〈그림 7〉 Park Labrea에 설치된 철문, L.A.



〈그림 8〉 전형적인 TOD와 주변



〈그림 9〉 지역적 스케일로서의 TOD

성인데, 그것은 실제적으로 가능하도록 계획되어야 하며, 특히 거리는 철저히 보행자를 위한 곳이어야 한다는 것 등이다.

위에서 보어진 원칙들 중에서 별로 특이하거나 새로운 것을 발견하기는 어려운데, 하지만 DPZ은 이러한 원칙들을 위한 실제적이고 구체적인 디자인 코드를 제안하고 있다.

무엇보다도 그들은 그 시행과정에서 공공참여를 통한 건조 공동체(Building Community)와 다원적 의견을 수렴하기 위한 디자인 워크샵으로 이해될 수 있는 샤렛(Charrette)을 통한 성공적인 사례를 보여주는데 이것들은 나중에 Seaside에서 자세히 언급하기로 한다.

#### IV. 사례

##### 1. Seaside

가장 영향력 있었던 최초의 TND로 알려져 있으며, 플로리다의 한 해안에 위치한 작은 휴양촌이다. 이 계획은 1980년대 초부터 시작되었고 350여 주택과 아파트, 호텔 등 다른 300여 주거 숙박시설, 사무실, 학교, 시장, 우체국, 극장 등 적정규모의 시설들이 갖추어져 있으며 초기 계획대로라면 그 수용인구는 2천여명 정도이다(그림 11). Seaside에는 앞에서 언급된 Town Planning 원칙들이 철저히 적용되었고 이 계획의 모토는 장소성과 공동체감의 회복을 위한 건축적 실마리를 제안하는 것이다. 따라서 DPZ은 가장 기본적인 공공공간인 거리를 디자인하는 것으로부터 시작하였는데 우선 이들은 직선으로 무한정 뻗은 도로의 삭막함을 없애기 위해 모든 도로나 거리는 시각적 종료점(Visual Termination)을 두었고 중앙에 전망대를 두어 구심점으로 이용하여 혼동없는 동선을 유도하였다(그림 12). 이렇게 계획된 거리와 다른 공공공간을 중심으로 개인 영역으로서의 주거공간이 채워지는데 낮은 말뚝 울타리와 전면 포치들은 개인의 프라이버시보다는 이웃과의 적극적인 관계맺음을 위한 것이며 공공공간과 만나는 최소의 경계이다(그림 13, 14). 그들은 또한 효율적이고 이

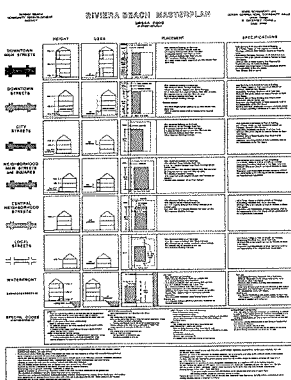
상적이라는 주상복합 형태를 제안하였는데, 우선 이것들은 1/4마일 반경, 즉 걸어서 5분 거리이내여야 한다는 것이며, 이것이 그들이 주장하는 가장 이상적인 공동체의 규모라는 얘기이다.

##### (1) 샤렛(The Charrette)

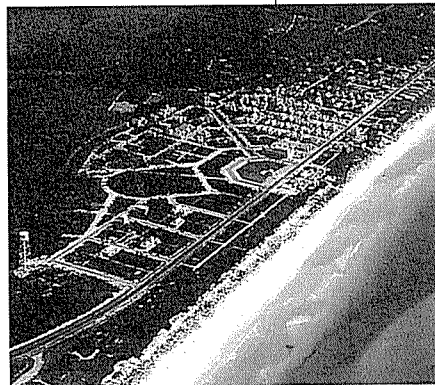
샤렛은 Seaside 디자인 과정에서 가장 중추적인 이벤트이다. (샤렛은 원래 불어에서 온 말로서 작은 달구지(Little Cart)란 뜻이며, 이것은 19세기 파리의 에콜 드 보자르(Ecole de Boaux Arts)에서 유래하는데, 시험감독관들이 작은 달구지위에서 학생들의 최종 작품을 거둘 때, 학생들이 이 달구지에 달려들어 최후의 순간까지 작품을 완성하려고 하였다는 데서 유래한 것으로, 건축가들이 마감을 앞두고 하는 최후의, 그리고 집중적인 작업과정과 노력을 말한다.) 이 일련의 워크샵에는 건축가, 개발업자, 관계 공무원, 교통전문가, 환경전문가 그리고 시민들이 참여했다. 일주일동안 주야로 열린 이 집중적인 행사는 이 건축계획에 있어서 가능하면 많은 이슈들을 수렴하고자 하기 위한 의도였으며, 민주적 결정과정을 위한 다원적인 행사였다. 이 행사는 시민 등 참가자들을 위한 일련의 교육과정을 포함하는데, 이를 통하여 효율적이고 일관된 토론을 유도할 수 있었고 결정과정에서 더욱 능동적인 공공참여를 가능하게 하였다. 매일 교육, 토론, 작품진행, 프리젠테이션 등이 이루어 졌으며 이 과정에서 계획의 초기안이 점검되었고 대안과 함께 건축적 코드가 제시되었으며 많은 기술적인 자료와 가이드 라인 등이 확정되었다. 이러한 과정은 그 이후로 New Urbanist들의 도시계획 방법에 있어서의 전형이 된다.

##### (2) 건축 부호(The Codes)

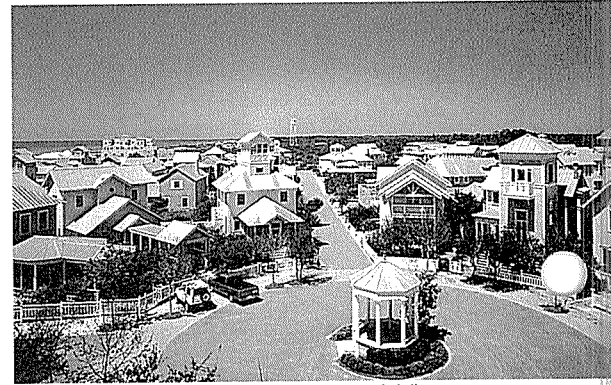
Seaside의 코드는 Urban Codes(UC)와 Architectural Codes(AC)로 나누어지며, UC는 거리, 기타 공공공간등 사회적 공간에 대한 거시적 규정이고 AC는 UC의 보조개념으로 구체적인 건물에 대한 규정, 즉 재료, 마감, 시설



〈그림 10〉 Riviera Beach에 적용된 Urban Code



〈그림 11〉 Seaside 조감, 1989년



〈그림 12〉 Tupelo Circle에서 바라본 전망대

계획, 시공기술, 계약자의 책임한도 등을 명시한 시방서의 일종이다. 이 코드를 통하여 DPZ는 거리의 단면, 노상주차관계, 주택의 주차문제, 주택 스타일, 치수, 전면 포치의 형태, 창호의 모양(예를 들면 알루미늄 미닫이 창문, 미닫이 유리문, 베이창, 기타 불필요한 셔터 등은 엄격하게 금지되어 있다), 담장형태, 색채계획 등 거의 모든 부분을 매우 구체적으로 부분을 다루고 있는데, 이는 애초에 하나의 일관된, 완성된 커뮤니티를 계획하겠다는 의도이다. 따라서 Seaside에서 이러한 코드가 엄격하게 지켜졌으며, DPZ의 말을 인용하자면 그것은 조화로운 환경 속에서 다양성, 또는 통제된 혼성(Controlled Heterogeneity)을 이루고자 함이다(그림 15).

## 2. Celebration

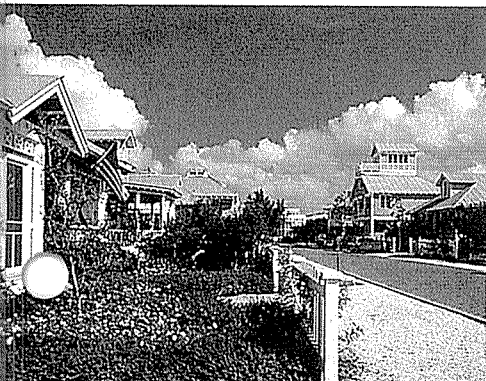
Celebration은 플로리다 디즈니랜드에서 5마일 떨어진 4천9백에이커의 작은 타운이다. 디즈니사에 의해서 발주되고 쿠퍼 로버슨(Cooper Robertson), 로버트 스텐(Robert A.M. Stern) 등에 의해 고안된 이 타운은 1996년 여름부터 문을 열기 시작하였고, 처음 1천명의 주민이 입주했으며(완성되었을 때는 8천가구와 2만명의 인구를 수용하도록 계획되었다), Seaside에서 보여진 원칙들이 거의 비슷하게 적용되었다(그림 16). Celebration은 원래 월트 디즈니(Walt Disney) 자신에 의해서 오래 전부터 계획되어왔었는데 1955년 그가 처음으로 디즈니랜드를 계획한 이후로 1966년에 사망하기 전까지 그는 자신의 고향인 마셀린(Macellin)의 전통적인 마을을 표본으로 하여 비공식적으로 Celebration(물론 이 타운의 이름은 나중에 붙여진 것)을 계획해 왔던 것으로 알려지고 있다. 그가 사망하고 난 이후 이 계획은 한동안 잊혀지고 있었는데, 1987년부터 디즈니사는 다시 이 계획을 공식화하였다.

서언에서 언급되었듯이 이 새로운 타운의 외형은 19세기말의 작은 미국 마을의 그것이다(그림 17). 스텐은 "Celebration은 근본적으로 많은 미국인들의 노스텔지어,

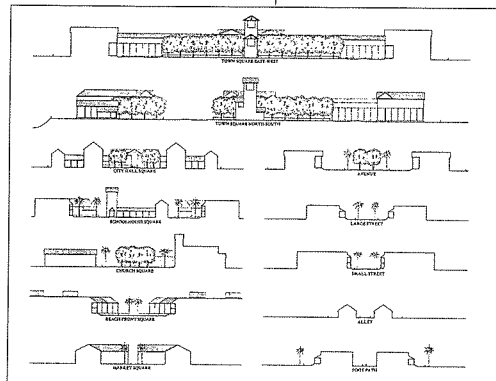
즉 모두가 자기의 이웃을 알아볼 수 있는, 길거리는 안전하고, 부모들은 아이들을 데리고 걸어서 학교에 갈 수도 있고, 호숫가에 위치한 타운 홀이 만남의 장소가 되는, 작지만 그러나 이상적인 마을을 만들기 위한 꿈의 실현을 위해 고안된 것(Imagineered)"이라고 말한다(그림 18). 따라서 이 타운의 건조환경은 New Urbanism의 원칙 안에서 이루어졌으며 하지만 디즈니사는 그 원칙을 지키는 것으로 이 계획을 끝내지 않는다. 이 고풍스런 파사드의 이면에는 "Wired"라는 디즈니사의 미래 도시적 전략이 숨어 있는데 이 정보화 시스템은 학교, 병원, 상점 등을 일반 가정과 직접 연결하는 AT&T사와 마이크로소프트사의 미래주거 개념에 대한 실험장이다.

Celebration의 주택 디자인 원칙은 Seaside의 것과 대부분 비슷한데 몇 가지 차이점을 가지고 있다. Pattern Book이란 것이 있어 입주자는 자신이 원하는 건축 스타일뿐만 아니라 색채까지 선택할 수가 있는데 그러나 이러한 선택은 엄격하게 패턴 북 안에서만 가능하다. Seaside에는 전통적 양식의 건물뿐만 아니라 건축 코드가 허용하는 범위 내에서라면 포스트모던, 심지어 해체양식까지 가능하였는데 Celebration의 주택은 반드시 여섯 가지 양식, 즉 Classical, Victorian, Colonial Revival, Coastal, Mediterranean, French양식 중의 하나로 제한된다. 그러나 다른 부대시설에는 포스트모던 등 다양한 건축양식들이 보여지고 있다.

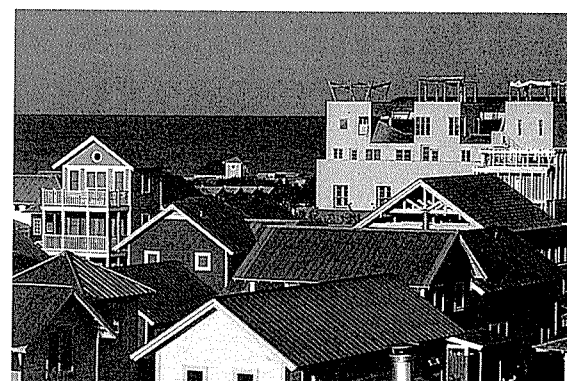
디즈니사는 타운홀, 우체국, 커뮤니티 홀 등 이 타운의 부대시설을 계획하는데 있어서 일련의 지명도 있는 건축가들을 고용하는데 이들 대부분은 유명한 포스트모던 건축가들로서 로버트 스텐을 마스터 플래너로 하여 필립 존슨, 마이클 그레이브스, 로버트 벤츨리, 찰스 무어, 알도 로시, 데니스 브라운등과 그리고 DPZ 등이다(그림 19, 20, 21). 그리고 사회 경제적 다양성의 확보란 차원에서 Celebration은 네 개의 다른 구획이 공존한다. Estate(가장 지배적인 90x130피트의 택지개발 필지), Village(일반규모 주택단지), Cottage(약간 작은 규모의 주택단지나 임시주택부지), 그리고 Townhouse단지



〈그림 13〉 조개껍질로 포장된 도로



〈그림 14〉 건물들은 옹도나 스타일면에서 다양함을 보여준다



〈그림 15〉 거리의 전형적인 단면



그것이다(그림 22). Celebration의 가장 두드러진 특징중의 하나는 독창적인 공동체의 통제 관리(Governance and Control)측면이다. 기본적인 상하수도, 오물처리, 보안 등은 플로리다 관할구에 의해서 유지되고, 공공시설과 상업시설 등은 디즈니사에 의해 관리되지만 근본적인 타운의 사회적 관리는 공동체 연합(Community Association)에 의해서 이루어진다. 모든 주민들은 이 단체에 의무적으로 속하게 되는데 처음 입주시 까다로운 조건문에 서명하여야 하며 만일 이 규정을 위반시 추방당하게 된다. 이 단체에서 규정하는 것은 근본적으로 이 공동체의 이상을 지키기 위한 것인데, 위성접시 안테나 등 외관을 해치거나 허가되지 않은 종류의 쓰레기통을 이용하는 것부터 해서, 거리에서 위협을 주는 모터 사이클의 이용 등 매우 기본적인 것들이다. '공동체를 위해 바람직하지 않은 것들과 조금이라도 위해한 것들을 추방하는 것', 그래서 이상적인 공동체를 유지하는 것이 이 단체의 목적인 셈이다. 그러나 사람들은 이 단체의 유지를 위하여 매달 2백달러에서 4백달러를 지불해야 한다. 이것은 디즈니가 사망하기전 그의 초기 복안과 크게 다르지는 않은데, 그는 땅은 어느 누구의 소유도 아니며, 사람들은 집을 살 수 없고 단지 빌리는 것이고(지금은 집을 사거나 빌리는 것이 모두 가능한데 디즈니사는 집소유자의 경우 적어도 1년에 9개월은 생활할 것을 요구한다. 집을 임대했을 경우도 그 기간의 한도를 명시하고 임대하던 집을 원하면 사고 다시 파는 것도 가능하다.), 이 공동체에는 실업자와 퇴직자란 있을 수 없으며, 술주정뱅이는 쫓겨나야 하고, 미혼 남녀의 동거도 용납되지 않으며, 그는 심지어 사람들의 복장까지 일관되게 통일하려 하였다.

그리고 재미있는 것은 전체주의적 감시체제(Surveillance)인데, 타운 어느 곳에도 감시의 사각지대는 없으며 이상하게도 어느 누구도 이에 불만을 나타내지 않는다. 이들이 Celebration을 선택한 이유중의 하나는 안전에 대한 강박관념이기도 한데 이들이 선택한 것은 프라이버시보다도 감시 카메라에 자신을 노출시켜 안전을 확보하는 것으로서 이

것은 오웰(George Orwell)의 Big Brother에 의한 전체주의적 감시체제와는 정반대의 개념이다. 또 다른 계획적 공동체와는 달리 Celebration에는 통제되는 진입문이 없어서 외부 방문자들이 자유로이 출입할 수 있으며 이것은 공동체가 사회로부터 격리되고 스스로 구속되지 않기 위한 의도로서 New Urbanism의 사회적 이슈중의 하나이다.

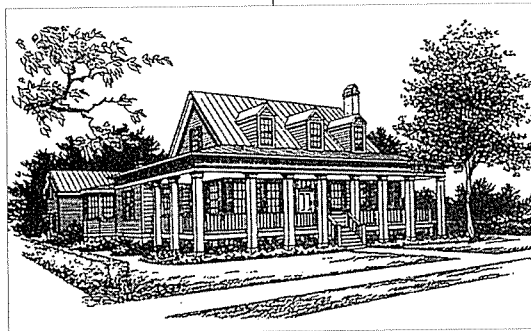
스턴은 Celebration을 두고 스스로 미국 건축에 있어서 잡종(Crossbreed)이라고 하였는데, 그는 자기들의 건축적 편집방식과 선택이 옳았고 가장 성공적인 사례중의 하나이며 미래 공동체의 표상임을 Celebration이 검증해 줄 것이라 하였다. Celebration에 거주하는 한 주민은 이러한 아이디어는 전혀 극단적이거나 장난스럽지 않으며, 이러한 아름답고 안전하며 편리성까지 갖춘 공동체가말로 건축가들의 의도가 무엇이건 간에 일반 사람들이 진정 원하는 공동체라고 하며 Celebration의 멤버임을 매우 자랑스럽게 생각한다. 이것은 대중적 선호도의 승리를 의미하는 것인데, 뒤에 다시 언급되겠지만, New Urbanism의 가장 두드러진 논쟁점의 하나이다.

## V. 후기

언론의 관심도, 분양가, 부동산 가치 상승률, 방문자수 등으로 비추어 볼 때 Celebration과 Seaside공동체 모두 분명히 성공적이다. 이들 디자이너들은 "사람들이 진정 원하는 것을 제공하는 것"이 이들 공동체 계획의 근본적인 이념이라고 하였고, 사람들은 그들이 원하던 공동체를 선택하였으며 그래서 이것은 성공적이라고 한다. 그러나 스미스(Neil Smith)나 아이젠만(Peter Eisenman) 등은 이러한 공동체는 분명히 대중적 선호도를 이용한 포스트모던적 상업화된 이상향이며, 이것은 사람들이 진정 원하는 것이 아니라 일시적인 환각, 또는 과도하게 위장된 현실(Hyper-Reality)이고, 이러한 공동체는 조작되고 통제된 공공영역, 즉 모조품이라고 비판한다. 이렇게 주제화된 환경은 라스베이거스에서 보여진, 조작된 장소성과도 같은, 즉 일종의 시뮬레이션이라는 게 그들의 주장



(그림 16) 1단계 공사중의 조감, 1996년



(그림 17) Victorian Style의 한 전형

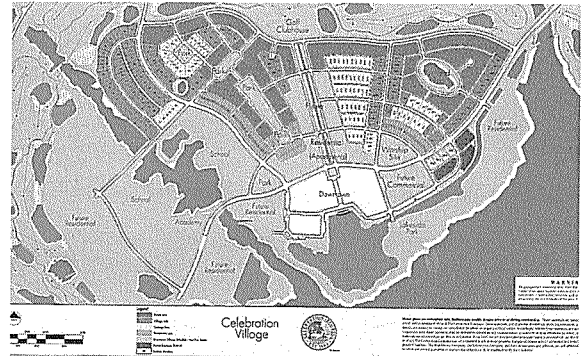


(그림 18) Classical Style

이다. 소킨(Michael Sorkin)이 말했듯이, 현대사회의 희석화된 장소성을 극복하기 위해 지금의 건축가들은 위장된 도시공간을 (재)생산하는데 관심이 쏠려 있으며, 그들이 새로운 영역에 저지르고 있는 것은 시뮬레이션에 불과하고, 만일 현대건축이 위기를 맞고 있다면 그것은 시뮬레이션 시대에 있어서 신빙성(Authenticity)에 대한 문제일 것이다. 이러한 주제화된 환경이나 주제공원(Theme Park)에 대하여 소자(Edward Soja)는 또한, '현대의 주제공원이란 부식된 도시환경으로부터 격리되어 이상적인, 오염되지 않은 Urbanism에 대한 갈구를 만족시키기 위한, 자생적이고, 모든 것을 포함하고 있는 신화적 소우주(Mythological Microcosm)' 라 하였다.

이러한 맥락에서 본다면 Celebration이나 Seaside는 지금보다 단순한 시대, 즉 폭력이나 범죄, 또는 경제적 불안정성 등이 거의 없던 시대의 건축적 상상을 원하는, 그래서 그렇게 만들어진 공동체를 돈으로 살 수 있는 사람들을 위한, 도시환경과 실제적으로 격리되어 있는 분명히 하나의 Theme Park이란 얘기다. 이러한 원리로 만들어진 주제공원이 정말 New Urbanism이 전제로 하는 사회 경제적 정의를 수용하고 있으며, 신빙성 있는 Urbanism이냐는 게 이 논쟁의 중심이다. 분양가와 임대료, 그리고 공동체 관리비가 말해 주듯이 이러한 공동체는 철저하게 계층적(Class-based) 논리에 의한 더욱 심각한 고립이란 것이다. 이에 해 DPZ은, '원래 Seaside의 분양가나 임대료는 분명히 중산층이나 그 이하에서도 감당할 만한 것이었으나, 후에 대중적 선호도에 의한 자본시장의 논리를 건축가가 통제할 수 없었을 뿐' 이라고 하면서 '이러한 좋은 주거환경에 대한 부동산 가치 상승은 이것이 보편적인 Urbanism이 될 때까지 계속 될 것' 이라고 반박하였다.

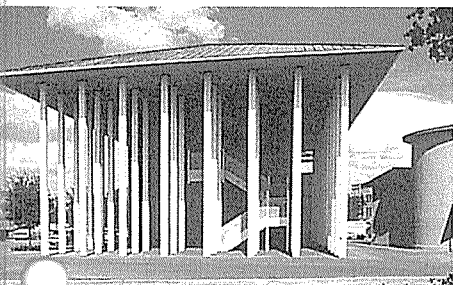
이러한 비판들로 비추어 볼 때, 대중적인 선호도는 반드시 건축 실무적 이상과 반드시 일치하지는 않는 듯하다. 진정 대중들이 원하는 것은 무엇이고 또, 무엇이 건축가들의 이상을 지배하는가? 이러한 공동체를 통하여 볼 때, 대중



〈그림 22〉 Celebration 개발계획, 주거형태의 다양한 유형을 보여 준다

적 요구와 건축가들의 이상중에서 어느 것이 왜곡되었는가? 그러나 이러한 비판속에서도 우리가 정확하게 지적하고 넘어 가야 할 것이 몇가지 있다. New Urbanism이 배척하려고 한 것이 진정 무엇이고 그것이 과거의 무엇을 불러 일으키려 하였으며, 그것이 맞고 틀린지를 문제삼기 전에, 우리의 현실에 있어서 무엇이 가능하고 아닌지를 먼저 생각해야 할 것이다.

사실 몇가지 예를 가지고 New Urbanism이라고 하는 아직 인큐베이터안의 어린 움직임을 검증하기란 매우 어려운 일이다. 이 동향이 단지 미숙아로 생을 마감할지, 아니면 다음 천년기에 있어서 우리시대 공동체 디자인의 블루프린트가 될지는 두고 볼 일이지만, 디즈니랜드가 그랬고 맥도널드가 그랬듯이, 곧 이러한 주제화된 공동체가 지구촌 어디에서든, 바로 우리 주위에서도 팔려 나갈 수도 있는 일이다 (Ubiquitous Urbanism...).



〈그림 20〉 Philip Johnson, the Town Hall



〈그림 21〉 Aldo Rossi, Office Building on Celebration place



〈그림 19〉 Michale Graves, Post Office