

조경설계에 나타난 공간의 특성

-시청 앞 광장 현상공모 입상작을 중심으로-

김정호

랜드 엔지니어링

Spatial Characteristics Shown in Landscape Design -Focusing on Five Winning Design Proposals for the Seoul City Hall Plaza Design Competition

Kim, Chung-Ho

Land Engineering

ABSTRACT

The purpose of this study is to investigate how five winning design proposals for the Seoul City Hall Plaza Design Competition have shown the spatial characteristics by comparing and reviewing them. Each design proposal shown different approaches that reveal the spatial characteristics. Through scrutinizing these design proposals, some similar and different aspects among them were identified. In order to examine these aspects, the winning design proposals were analysed and compared based on five categories such as design concepts, main facilities, representation of historical images, spatial connection, and event programs.

Gilles Deleuze explained the spatial characteristics as striated space and smooth space. Striated space could be defined as sedentary space. It is distant vision-optical space that has dimensional, metric, and centered characteristics, whereas smooth space is defined as nomadic, close vision-haptic space that has directional and acentered characteristics. This study focused on the analysis of spatial characteristics according to smooth space and striated space.

Based on the analysis of the spatial characteristics according to the smooth and striated space, some design proposals shown more characteristics of striated space while other proposals shown more characteristics of smooth space. Those design proposals that shown more characteristics of smooth space reveal flexible or changeable shape and void space, whereas the others that shown more characteristics of striated space try to suggest apparent guidelines for the future use by retaining the idea of a plaza through the concrete shape.

This study, which analyzed the winning design proposals based on the spatial characteristics according to the smooth and striated space, can be used to analyze the designs and could help to develop a new methodology with a different perspective. Furthermore, it could provide practical and creative design strategies for landscape design.

Key Words : Striated Space, Smooth Space, Plaza

I. 서론

2002년 6월, 전 세계인들은 2002월드컵에서 대한민국의 4강 신화와 더불어 전국에서 펼쳐진 시민들의 길거리 응원에 놀라움을 금하지 못했다. 특히 서울을 상징하는 대표적인 시청 앞 광장에서의 열광적이고 질서 정연했던 응원은 전 세계인들의 가슴에 대한민국에 대한 새로운 역동적인 이미지를 각인시켜 주었으며, 붉은 악마 유니폼을 입고 시청 앞 광장을 온통 붉게 물들였던 붉은 물결은 '그랜드 디자인'을 보여준 하나의 사건이었다. 이를 계기로 서울시에서는 시청 앞 광장을 서울의 대표적인 도시이미지를 구현하기 위한 랜드마크로서 조성하고자 2002년 11월 15일 현상공모를 실시하였다.¹⁾ 28점이란 출품작이 말해주듯이, 본 현상공모에 대한 관심은 한일월드컵에 대한 일반인들의 관심 못지 않게 우리나라 설계의 새로운 지평을 제시하고자 하는 설계업체간의 치열한 열정을 대변해 주는 것이었다.

본 현상공모의 특징은 대상지가 덕수궁, 원구단 등 주변에 역사문화자원들이 산재한 서울의 대표적 이미지를 상징하는 광장이라는 것이며, 여의도 광장을 여의도 공원으로 조성하려 하였던 기존의 사례와는 달리 진정한 의미의 광장을 조성하려는 본격적인 시도라는 점이다. 또한 이는 광장문화가 발달하지 않은 우리나라의 상황에서 광장에 대한 새로운 인식론적 지평을 열어주는 계기가 될 수 있을 것으로 생각된다.

현상공모에는 총 28점의 출품작들의 치열한 경쟁 끝에 2003년 1월 27일 심사를 실시하여 최종적으로 (주)인터시티 건축사사무소와 서현 교수, 인터시티개발투자(주)(이하 인터시티) 안이 당선작으로 선정되었으며, (주)동남아태 종합건축사사무소(이하 동남아태) 안이 우수작으로, (주)가원 조경기술사사무소와 조경진 교수(이하 가원), 레인보우스케이프(주)와 조경설계이안(이하 레인보우), 그리고 삼성에버랜드(주)환경디자인센터(이하 에버랜드)의 안이 각각 가작에 입상되었다.²⁾

본 연구는 수상작, 우수작, 가작 등 5편의 입상작품에서 보여주고자 한 설계의도를 비교·검토함으로써 각각의 설계안들이 어떠한 공간의 특성을 광장이라는 장소에 표현하고자 하였는지를 탐색해 보고자 하는데

그 목적이 있다. 이러한 종합적 비교분석을 통하여 현상공모 입상작품들에서 나타난 공통적인 설계적 특징 및 설계요소는 무엇이고, 서로 이질적인 양상을 보이는 요소는 무엇인가를 밝혀내고 이러한 요소들을 공간의 특성에 따라 분류하여 봄으로써, 공간적 요소들이 어떻게 다른 의미나 기능으로 해석될 수 있는지 살펴보고자 한다.

II. 광장의 특성

서구의 도시, 특히 유럽의 도시는 반드시 광장과 길로 연결되어 있으며, 광장은 주제가 되고 길은 광장에 이르는 통과로의 기능을 담당하는 부수적 역할로 존재한다. 이러한 서구의 광장은 대부분 교회를 중심으로 형성되어 있는데, 이는 종교적 집회의 기능을 담당하는 동시에 시장광장으로서의 역할도 담당하는 시민을 위한 다용도적 공간으로서 생활의 중심지로서 기능하고 있다. 그러나 동양이나 우리나라에서는 딱히 광장이라고 할만한 것이 없으며, 있다고 하여도 부수적인 존재에 불과하다. 우리의 도시는 기본적으로 길로 연결되어 있어서 장터도 길에서 열리고, 대부분의 축제행사도 길에서 열린다. 우리나라 도시의 외부공간은 기본적으로 길의 연속이라는 공간적 특성을 보이고 있다(이규복, 2002). 즉 서구에서의 광장의 역할을 우리나라에서는 길이 대행해 주었던 것이다.

광장이란 인간이 만든 빈터이다. 자연은 다른 오픈스페이스는 만들 수 있지만 광장은 만들지 못한다. 공원은 인간이 자연의 모습을 도시에 조성하기 위하여 자연을 모방하여 도시에 만든 녹지공간이라고 한다면, 광장은 철저히 인간의 이용을 목적으로 만들어진 인공적 공간이기 때문이다. 고대 그리스의 아고라(agora)를 기원으로 로마의 포럼(forum), 종교적 집회의 중심지였던 중세시대의 유럽광장을 거쳐 산업화 이후에는 교통의 증가로 쇠퇴의 길을 걷다가 현대에 이르러 다시 광장의 의미를 재발견하기에 이르기까지 광장은 공원과 는 비교가 안될 만큼 긴 역사의 노정을 간직하고 있다.

본래 공원은 정적인 공간조성을 위하여 녹지를 위주로 하는 도시공간인데 반해, 광장은 도시민의 동적인 활동을 수용하기 위한 인공적으로 포장된 도시공간이

었다. 그러나 현대에 이르러 공원의 본래의 기능인 정적인 기능과 광장의 동적인 활동, 그리고 녹지와 포장이라는 공원과 녹지 사이의 기본적인 차이가 하이브리드(hybrid)되면서 광장과 공원은 서로의 기능과 이용을 공유하게 되었다(진양교, 2001). 즉 공원은 점차적으로 그림 같은 자연을 감상하는 정적 기능에서 보다 활동적인 동적 요소들이 투입되면서 공원의 성격은 변모하기 시작하였으며, 광장도 점차 다양한 기능을 수용하면서 새로운 의미를 부여받게 되었다.

그렇다면 공원의 기본적인 성격인 정태적 특성과 광장의 기본적인 성격인 동태적 특성이 하이브리드화 되어가고 있는 현대의 도시공간, 그 중에서도 서울시청 앞 광장과 같은 장소는 어떠한 시선으로 바라보아야 할 것인가? 프랑스의 후기 구조주의 철학자 들뢰즈(Deleuze and Guattari, 1980a: 1980b)는 정태적 성격을 가지는 공간을 흠패인 공간으로, 동태적 성격을 보이는 공간을 매끈한 공간이라는 용어를 사용하여 이를 보다 넓은 의미로 확장시켜 설명하고 있는데, 이는 정태적 특성과 동태적 특성을 공유하는 현대광장의 특성을 파악해 보는데 유용한 틀이 될 수 있을 것으로 판단된다.³⁾ 본 연구에서는 들뢰즈가 분류한 이러한 공간의 특성에 대하여 살펴보고 이를 기준으로 현상공모 입상작들의 특징을 분석하여보고자 한다.

III. 공간의 특성

들뢰즈와 가타리(Deleuze and Guattari, 1980a: 1980b)는 『천개의 고원(Mille Plateaux)』에서 공간을 흠패인 공간과 매끈한 공간으로 구분하고 있다. 이와 같은 구분은 도시공간이나 농촌공간, 혹은 건축공간, 조경공간과 같이 공간을 종류별로 구분한 것이 아니고 공간의 성격, 특성에 따라 구분한 것이다. 따라서 동일한 조경공간이라도 흠패인 공간과 매끈한 공간은 당연히 혼재할 수 있다. 흠패인 공간과 매끈한 공간의 차이를 단적으로 표현하면 선이 점에 종속되는 공간 즉, 정주민의 공간(sedentary space)과 점이 선에 종속되는 특징을 보이는 유목민의 공간(nomad space)으로 표현된다. 그러나 중요한 것은 이 두 공간은 분리되어 존재하는 것이 아니라 서로 혼재한다는 사실이다. 즉 매끈

한 공간은 항상 흠패인 공간으로 번역되며, 흠패인 공간은 매끈한 공간으로 반전되고 있다. 따라서 완전한 흠패인 공간, 매끈한 공간은 존재할 수 없다. 마치 음과 양의 이원적 양상이 각각 분리된 개념이 아니라 서로 상보적 특성을 지니는 상보적 이원론⁴⁾의 특성을 보이는 것과 유사한 개념이다.

흠패인 공간이란 유클리드 기하학적인 공간으로서 공간은 닫혀 있으며, 차원적이고 스케일에 의해 분할되고 구획되며 계산될 수 있는 거리를 가지는 공간이다. 이러한 흠패인 공간은 시각적, 광학적 공간(optical space), 원거리 공간(long-distance)의 특성을 가지며 구체적인 선(concrete line)으로 표현된다(Deleuze and Guattari, 1980a: 1980b). 광학적, 원거리적이라는 일정한 거리를 두고 시각적으로 파악하는 것을 의미한다. 시각으로 파악하기 위해서는 방향이 고정되어 있어야 하며 거리의 불변성, 중심성이 존재하여야 하고 시간에 따른 변화보다는 고정된 형태나 윤곽선이 강조된다. 원근법적 공간은 흠패인 공간의 대표적인 예로 볼 수 있다. 흠패인 공간의 보편적 형식은 그리드(grid)로서 데카르트적 사고 속에서 대상이 공간으로 대체된 방식이다(피터 아이젠만, 1998). 그리드는 시간성을 배제하고 움직임을 고정시켜 흠패인 공간에 대상을 종속시키려는 정태적 특성을 가진다(샌포드 쿨터, 1998).

반면에 매끈한 공간이란 절대적 거리보다는 방향성이 강조되는 열린 공간으로 하나의 스케일을 갖지 않고, 스케일 자체가 장소에 따라 가변화되는 무수한 방향을 가지는 힘들이 전체를 동시에 채우는 공간으로서, 차원적이라기보다는 방향적이다. 또한 원거리의 시각으로 파악되는 공간이 아니라 시각조차 촉각처럼 만지고 느끼고 감응하는 근거리(close-range)공간, 촉감적, 촉지적(haptic)⁵⁾, 공간으로 추상적인 선(abstract line)으로 표현된다(Deleuze and Guattari, 1980a: 1980b). 근거리에서 파악되는 공간이란 이미 시각적인 것만은 아니다. 여기에는 수평선도 배경도 원근법도 한계도 윤곽이나 형태도 중심도 없다. 본질적으로 변화되는 차이에 따라 구성된다. 예를 들어 우리가 환경조형물을 원거리적 공간의 한 시점에서 조망하면 주변의 나무나 분수, 하늘과 어우러져 형태나 윤곽선에 의하여 한 폭의 그림 같은 풍경으로 지각된다. 하지만 가까이 다가가면 환경조

형물은 목재, 석재, 철재 등 재료적 특성이 부각되고 더욱 가까이 다가가면 환경조형물의 형태는 이미 사라지고 질감적이고 촉감적인 요철 있는 표면으로 느끼게 된다. 그렇게 되면 더 이상 윤곽선이나 형태도 없으며, 중심도 배경도 없는 근거리적, 촉지적인 매끈한 공간의 특성을 보이게 되는 것이다. 이와 같이 동일한 공간이라고 할지라도 원거리에서 조망하느냐, 근거리에서 감응하느냐에 따라 공간의 성격이 달라질 수 있다.

홈페인 공간에서는 형식이 사물을 규정하는 반면에 매끈한 공간은 힘, 즉 강도(intensity)에 지배를 받는 공간이다. 원근법적 그림이 홈페인 공간의 대표적인 예라고 한다면, 화선지의 흰 여백에 난을 치는 동양화는 정형화된 형식의 틀을 깨고 파격의 선으로 힘을 표현한다는 점에서 매끈한 공간의 대표적인 예가 된다(이진경, 2002). 홈페인 공간이 장소를 형태적으로 고정화하고 시간성을 배제하는 정태적 공간이라고 한다면, 매끈한 공간은 사건에 의해 점유되는 동태적 공간이다. 매끈한 공간은 무한한 선들이 교차하여 강도의 매듭을 형성하는 연결장소이며(Solà-Morales Rubió, 1995) 이러한 강도의 매듭을 형성하는 것이 바로 사건이다. 홈페인 공간의 보편적 형식이 그리드라면 매끈한 공간의 보편적 형식은 사건의 특성으로 이해되는 매트릭스(matrix)이다(피터 아이젠만, 1998). 홈페인 공간과 매끈한 공간의 특성을 정리하면 표 1과 같다.

표 1. 홈페인 공간과 매끈한 공간

홈페인 공간(Striated Space)	매끈한 공간(Smooth Space)
· 선이 점에 종속되는 정주민적 특성의 공간	· 점이 선에 종속되는 유목민적 특성의 공간
· 고정된 방향을 가지는 계량적 공간	· 연속적으로 변하는 비계량적 공간
· 객관적으로 척도화되어 차원성, 계량성이 강조되는 유클리드적 공간	· 척도 자체가 가변화되는 벡터와 방향성이 강조되는 위상학적 공간
· 그리드 형식의 등질적이고 중심화된 공간	· 매트릭스 형식의 다질적이고 탈중심화된 사건의 공간
· 광학적, 원거리적 공간으로 구체적인 선으로 표현되는 공간	· 촉지적, 근거리적 공간으로 추상적인 선으로 표현되는 공간
· 정태적이며 시간성이 배제된 형식화된 공간	· 동태적, 가변적이며 시간성이 강조된 강도의 공간
· 도시, 원근법적 그림	· 바다, 사막, 초원, 동양화

IV. 현상공모안의 분석

1. 현상공모지침서

서울시는 현상공모를 위한 설계지침으로서 총 14가지 사항을 제시하고 있는데, 주요한 내용을 요약, 정리하여보면 다음과 같다.

1) 대규모 행사가 가능한 가변적이고 융통성 있는 광장으로 계획하고 다양한 형태의 이용 가능성을 모색하며, 기존 광장과는 구별되는 독창적이고 대표적인 광장으로 계획.

2) 역사·문화자원과의 연계를 고려, 덕수궁과 원구단을 연결하는 공간으로서의 이미지를 부여.

3) 대규모 행사 등을 고려하여 광장 내 시설물을 최소한으로 설치하거나 시설물의 위치변경 및 제거가 용이하도록 계획.

4) 광장 주변의 지하철 및 지하보도 출입구에서의 승강편의시설을 감안하는 동시에 노약자나 장애인의 이용에 장애가 없도록 계획.

5) 차도와 광장의 경계부는 보행자 공간을 위한 창의적인 아이디어와 디테일을 제안하며, 광장의 바닥장은 기존의 차도부 포장재 철거는 최소화하고 바닥로의 빗물 침투가 최소화되도록 계획.

6) 야간 활용도를 고려하여 계획안에 적합한 조명계획을 수립.

7) 광장의 상징성을 표현하는 음악분수 계획을 수립하고 도면상 표기된 버스정류소의 위치를 고려하여 계획.

이상의 설계지침을 요약하여 보면, 가변적이고 독창적인 개념의 광장계획에 주안점을 주면서 덕수궁과 원구단을 연결하는 공간으로서의 역사적 이미지, 승강기를 이용한 지하공간과의 연계, 차도와 광장의 경계부 처리, 야간활용계획 등을 요구하며 디테일한 요소로서 음악분수의 설치를 필수사항으로 제안하고 있는 것을 알 수 있다.

현상공모 안을 분석하기 위하여 우선 상기한 설계지침을 근간으로 분류하여 살펴보기로 한다. 즉, 설계 개념, 주요 도입시설, 역사성, 공간의 연계성, 이벤트 프로그램 등 5부분으로 나누어 분석한다. 설계지침서에서

제시된 가변적이고 독창적인 개념과 특징적인 도입시설 및 필수시설인 음악분수는 설계 개념과 주요 도입시설에서 설명되며, 덕수궁과 원구단을 연결하는 역사적 이미지는 역사성에서, 지하공간과의 연계 및 차도와 광장의 경계부 처리문제는 공간의 연계성에서, 그리고 야간활용계획은 이벤트 프로그램 속에서 언급되고 비교, 분석된다. 그리고 이러한 비교, 분석 후 홈페이지 공간과 매끈한 공간의 특성이 어떠한 도입시설을 통하여 어떠한 방식으로 표현되었는지 독해해 보기로 한다.

2. 현상공모안의 비교 분석

인터시티 설계의 주요 개념은 정보화이다. 전통적 요소보다는 정보화를 가장 중요한 화두로 설정하고 이러한 맥락에서 광장 바닥에 2003개⁶⁾의 LCD 모니터를 무작위로 깔고 이를 통하여 기술집적이라는 한국사회의 현재의 모습을 표상하고자 하였다. 이러한 LCD 모

니터는 개인이나 기업에게 유료로 임대하는 것을 제안한다. 따라서 광장의 모습은 한두 사람의 통제에 의해 결정되는 것이 아니고 사람들에 의해 계속적으로 형성되고 바뀌어 나가는 가변적 특성을 보인다. 주요 도입시설로는 단연 LCD 모니터가 가장 중요한 시설이며, 그 밖에 휴게시설, 스피커, 조명시설 등으로 다양하게 이용할 수 있는 서비스 스테이션(service station), 쪼트 빛 유리로 감싼 빛의 기둥을 들 수 있고, 다른 시설은 별로 눈에 띄지 않는다. 음악분수는 소공로 축에 평행 배치하여 소공로의 존재를 부각시키도록 유도하였으나, 다른 안에 비하여 음악분수가 차지하는 비중은 약한 편이다. 역사적 이미지의 재현방법도 대한문의 어간과 원구단 공원, 황궁우를 연결하는 축선을 따라 조경시설을 배치하는 방식으로 비교적 단순하게 처리하고 있다. 공간의 연계성을 보면, 광장의 경계는 시각적으로 주변 차도와는 단절된 경계를 이루고 있으며, 지하공간과 연계된 장애인 엘리베이터는 가로시설물이

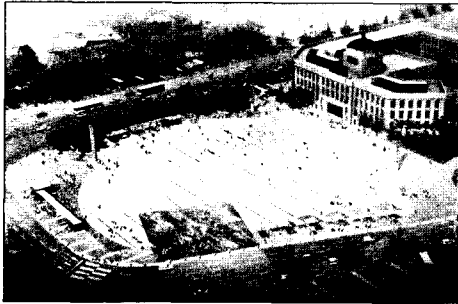


그림 1. 출품된 현상공모안 1

통합되어 있는 서비스 스테이션과 연결된다. 빛의 광장이라는 제목에서 느낄 수 있듯이 주된 광장의 이용은 야간에 초점을 맞추어 빛의 기둥을 통한 일회성 이벤트, 모니터쇼 등 다양한 야간공간연출이 가능하도록 계획하였으며, 광장에서는 전시, 공연, 베틀시장, 대형 마당극, 노천카페, 인라인스케이트 등 다양한 이벤트가 발생될 수 있다고 예시하고 있지만, 설계의 초점은 특

정한 이벤트 프로그램을 위한 배려보다는 일상적 행위와 축제가 일어날 수 있는 배경을 만드는데 맞추어져 있다.

동남아태의 설계개념은 상징성, 역사성, 개방성, 접근성, 기능성, 미래성 등 다양한 내용들을 내포하고 있으나 이 모든 개념들은 주요 도입시설인 시청 앞 유리벽, 덕수궁 유리담, 원구단 유리계단·유리아치 등과



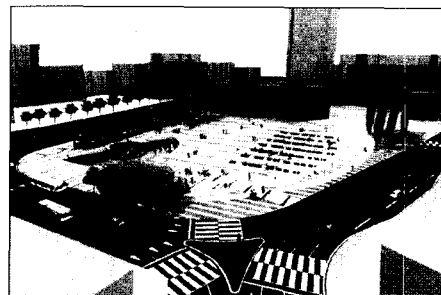
a : 가원 조감도(주)



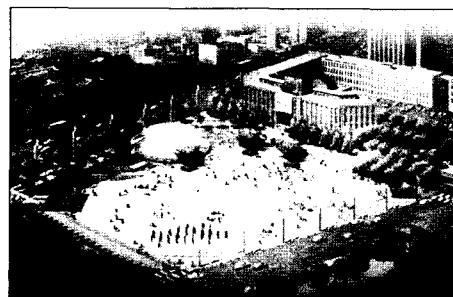
b : 가원 조감도(야)



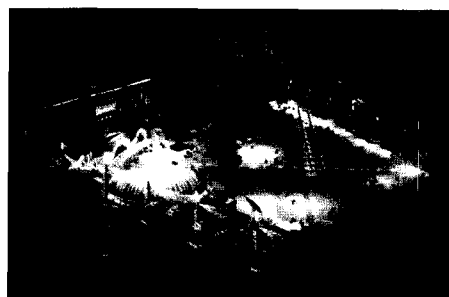
c : 레인보우 조감도1



d : 레인보우 조감도2



e : 에버랜드 조감도(주)



f : 에버랜드 조감도(야)

같은 다양한 유리구조물과 원형 광장, 호랑이 형상의 바닥조명에 의해 표상된다. 음악분수는 원형광장에 사방 3m 간격으로 3색 조명을 포함하는 대규모의 바닥분수를 설치하여 분수를 통해 다양한 공간의 특성을 연출하고자 하는 등 인터시티 안과 비교해 볼 때, 보다 적극적인 음악분수의 도입을 계획하고 있다. 역사적 이미지는 시청 앞 유리면, 원구단 유리계단·유리아치, 덕수궁 유리담을 통하여 시각적으로 연계시키고자 하였으며, 지하공간과 연계되는 장애인 엘리베이터 역시 유리계단과 연계되고 있어 유리구조물이 호랑이 형상과 더불어 이 계획안의 가장 중요한 설계요소임을 알 수 있다. 유리구조물을 통한 시각적 연계를 도모한 것처럼 주변공간과의 연계를 위해서도 다양한 방법을 시도하고 있다. 즉 광장의 경계는 단계별 계획에 따라 덕수궁과 원구단 주변까지 확장되고, 호랑이 형상은 호랑이 꼬리모양의 횡단보도를 통해 광장을 벗어나 대한문까지 연결된다. 야간활용계획은 왕관 가로등과 호랑이 조명을 통한 조명계획 이외에는 별다른 언급은 없는 반면, 광장은 봄, 여름, 가을에는 분수공원, 겨울에는 스케이트장, 야간에는 호랑이 조명공원으로 이용되며, 평상시에는 휴게 및 집회공간으로 행사시에는 무대로서 사용할 수 있는 프로그램을 제안하는 등 다른 안과 비교하여 계절별, 시간별로 구별하여 구체적인 이벤트 프로그램을 제시하고 있다.

가원은 시청 앞 광장의 새로운 이름을 '미디어 플라자'라고 명명하면서 역사성, 장소성, 미래성을 강조하고 있다. 설계개념으로는 유연한 공간, 변화하는 경관연출, 변화하는 미래에의 대응, 일상성을 위한 채움, 이벤트성을 위한 비움, PC 패널에 의한 가변적 포장계획으로 시민들의 참여를 통해 광장의 표면을 완성하고자 하는 등 기본적으로 미래의 변화에 유연하게 대처할 수 있는 방안들을 주요 전략으로 표방하고 있다. 주요 도입시설로는 전통 조영원리인 천지인(天地人)을 상징하는 청색, 녹색, 적색의 기둥인 RGB 포스트가 가장 돋보이며, 인터시티의 서비스 스테이션과 유사한 개념인 멀티박스과 I-Gate가 있다. 음악분수는 바닥분수의 형태로 원호를 따라 수자를 설치하여 다변적 수경연출을 꾀하고 있다. 역사적 이미지를 표현하기 위해 천지인을 상징하는 3개의 기둥을 설치하고 원구단과 덕수궁을 잇는 역

사의 축을 광장에 도입하며, 무대를 청동으로 포장하여 원구단의 역사성을 표상하고자 하였다. 공간의 시각적 연계를 위하여 주변 차도에까지 많은 면적을 광장과 유사한 색상으로 채색하여 시각적 경계를 확장하는 동시에 광장과 차도와의 동질성을 높이고자 하였다. 수직적 공간의 연계를 위한 지하공간과의 연계방안은 지하철, 지하상가 지하몰과의 연계방안 등 다른 안들에 비해 가장 구체적인 모습을 보이고 있다. 야간활용계획에서는 테마의 빛, 일상의 빛, 축제의 빛으로 나누어 다양한 조명연출을 계획하고 있으며, 이벤트 프로그램은 연중/일일 행사 및 자생적 이벤트로 나누어 각각의 경우에 해당하는 이벤트를 설명하는 등 구체적인 이벤트 프로그램을 제안하고 있다.

'울림...기억의 시간 속으로'를 모토(motto)로 하여 기억의 재생과 중첩된 시간의 발견을 주요 개념으로 한 레인보우는 도시와 광장의 접속을 위한 시간의 통로인 수직적 관문, Vertical Gate와 소통의 문이라는 City Corridor로 재현된다. Vertical Gate와 City Corridor, 이 두 가지 시설이 레인보우의 가장 핵심이 되는 도입시설이며, 필수 도입시설인 음악분수는 울림이라는 반향으로 퍼져나가는 나선의 형상을 따라 대상지의 가변적 경계부위에 설치된다. 음악분수의 도입은 인터시티 안보다는 적극적인 자세를 보이지만 다른 안들에 비해서는 음악분수가 차지하는 비중은 그리 크지 않다. 역사성은 덕수궁 담장과 대조를 이루며 나란히 평행하게 조성되는 City Corridor와 경복궁과 승례문을 잇는 서울의 상징축, 덕수궁과 원구단을 연결하는 근대의 축을 결합하여 표현한 광장의 포장패턴으로 재현하고 있다. 전시, 대규모/소규모 공연 등 공간의 쓰임에 따라 광장의 경계가 가변적으로 변할 수 있도록 하는 공간 계획을 하고 있으며, 지하공간과의 수직적 연계는 Vertical Gate로 연결된다. 전시/이벤트, 소/중/대규모 공연 등 일반적 이벤트 프로그램을 공간의 쓰임의 변화에 따라 가변화되는 공간의 크기와 연계하여 간단히 언급하고 있으며, 야간활용계획으로는 바닥광섬유와 천창을 통하여 지하의 빛으로 광장을 밝히는 조명계획이 있다.

정(靜)과 동(動)의 공존을 표방한 에버랜드설계의 특징은 길과 태극이다. 길에 사람들이 모여들어 광장이

형성되며, 길을 광장으로 만들게 한 원천적인 힘을 태극이라고 해석하였다. 길과 태극은 개념적 모티브인 동시에 형태적 모티브로서 길 위에 붉은 옷의 사람들이 모여 푸른 음악분수와 어울려 태극의 근원적인 힘이 표출되는 역동적 상황을 계획하였다. 주요 도입시설로는 이처럼 태극형상을 유도하는 음악분수(소리분수)와 '합성'이라고 명명된 움직이는 조형 파골라를 들 수 있다. 음악분수는 본 설계안의 중요한 설계요소로서 중심에 자리 잡고 있으며, 물의 있고 없음에 따라 광장이 될 수도, 수공간이 될 수도 있는 가변적 기능을 담당한다. 역사적 이미지와 관련된 요소로는 상기한 태극형상과 고지도에 나타나는 옛 서울의 가로패턴을 광장의 표면에 형상화한 것을 들 수 있다. 공간의 연계성 측면을 살펴보면 토지이용에 따른 경계의 확장을 고려하고 있으나, 지하공간과의 연계성에 대한 자세한 언급은 보이지 않는다. 이벤트 프로그램은 레인보우의 안과 마찬가지로 소/대규모 행사 등의 일반적인 프로그램만을 제시하고 있으며, 야간활용계획도 조명계획과 노천카페에 대해서만 간단히 언급되어 있다. 이상과 같이 현상공모 입상작들의 특징을 비교, 분석한 결과를 정리하면 표 2와 같다.

표 2. 현상공모안의 비교분석

구분	인터시티	동남아태	가원	레인보우	에버랜드
설계개념	'빛의 광장' 정보화, LCD모니터를 바닥에 깔아 기술집적이라는 현재 한국사회의 모습을 표상	상징성, 역사성, 개방성, 접근성, 기능성, 미래성 등을 유리구조물과 호랑이 바닥조명으로 형상화	'서울 미디어 플라자' 역사성, 장소성, 미래성을 강조하면서 미래의 변화에 대처할 수 있는 다양한 전략을 표방	'울림..지역의 시간 속으로' Vertical Gate와 City Corridor를 통하여 지역의 재생과 중첩된 시간의 발견을 주요 개념으로 설정	'정·동' 길과 태극을 개념적, 형태적 모티브로 설정하여 태극의 형상화를 통하여 역동성을 표현
주요도입시설	LCD 모니터, 빛의 기둥, 서비스 스테이션, 음악분수(소극적)	호랑이 바닥조명, 원형광장, 시청 앞 유리벽, 음악분수(적극적)	RGB 기둥, PC 패널에 의한 가변적 포장계획, 멀티박스, I-Center 음악분수(적극적)	Vertical Gate, City Corridor, 음악분수(소극적)	물의 공간, 조형 파골라, 음악분수(적극적)
역사성	대한문 여간과 원구단 공원, 황궁우를 연결하는 축을 따라 조경 시설 배치	시청 앞 유리벽, 덕수궁 유리담, 원구단 유리계단·유리아치를 통한 시각적 연계	RGB 기둥 원구단과 덕수궁을 잇는 역사의 축 도입, 창동포장의 무대	덕수궁 담과 평행하게 조성된 City Corridor, 서울의 상징축과 근대의 축을 포장패턴에 도입	태극형상 옛 서울의 가로패턴
공간의 연계성	시각적으로 주변과 단절된 경계를 형성, 서비스 스테이션을 통해 지하와 연계	단계별로 개발에 의한 경계의 확장, 지하철 출입구와 유리계단을 통해 지하와 연계	색상을 통해 시각적으로 경계를 확장, 지하철, 지하상가, 지하물을 통한 단계별 연계	공간의 쓰임에 따라 가변적 경계설정, Vertical Gate에 의해 지하공간과 연계	토지이용에 따른 부지 경계의 확장
이벤트 프로그램	빛의 기둥, 모니터쇼 전시, 공연, 베틀시장, 마당극, 노천카페 등	왕관가로동, 호랑이 조명, 계절별, 시간별 이벤트 프로그램	테마의 빛, 일상의 빛, 축제의 빛, 연중/일일 행사, 자생적 이벤트	바닥 광섬유 조명 전시/이벤트, 소/중/대규모 공연	노천카페 소/대규모 행사

V. 공간 특성의 양상

상술한 바와 같이 홈페이지 공간은 장소의 형태적 의미를 고정화시키고 시간성을 배제하는 정태적 공간의 성격을 가진다. 따라서 방향은 고정되어 있고, 공간은 척도화 되어 그리드 형식의 등질적 성격을 가지는 공간이다. 이러한 홈페이지 공간은 중심성이 강조되는 원거리적 공간으로 주로 시각에 의해 지각된다. 이와 대비되는 매끈한 공간은 시간의 흐름 속에서 발생하는 사건에 의해 점유되는 동태적 공간으로 형태적 의미보다는 방향성이 강조되며, 척도 자체가 가변화 되는 매트릭스 형식의 다질적(heterogeneous) 성격을 가지는 공간이다. 이러한 매끈한 공간은 탈중심화된 근거리적 공간으로 시각보다는 촉각에 의해 감지된다.

인터시티의 주된 설계요소인 LCD 모니터는 매끈한 공간의 특성을 가장 잘 나타내 주고 있다. LCD 모니터 자체는 하나의 단위크기로서 척도가 정해져 있는 홈페이지 특성을 지니지만, 그 자체가 개인의 홈페이지로 사용되는 작은 스케일에서부터, 광장 전체를 사용하는 모니터 쇼를 위한 하나의 작은 픽셀(pixel)로 사용될 수

도 있어 대규모 스케일로의 변신이 가능하다. LCD 모니터는 사무실에서의 컴퓨터 모니터라는 본래의 용도에서 광장의 포장재로서, 개인 및 기업의 홈페이지를 통해 상업적 광고판으로서, 모니터 쇼를 위한 하나의 작은 픽셀로서, 야간조명등으로서 계속적인 변신을 통하여 그때마다 발생하는 사건의 매트릭스에 따라 광장에 매끈한 공간의 특성을 부여한다. 다시 말하면, 홈페이지, 광고판과 같은 근거리적, 촉각적 공간의 특성에서 모니터 쇼와 같은 원거리적 시각적 특성을 가지는 공간으로의 이행이 자유로워지면서 홈페이지 공간에서 매끈한 공간으로의 자유로운 탈주와 회귀의 반복을 통해 광장에 무수한 매듭, 즉 사건을 생성하게 되는 것이다. LCD 모니터는 중심성을 가지지 않는 탈중심화된 광장의 중심요소로서 무수한 방향을 가지는 힘, 강도(intensity)로 이용자와 더불어 광장을 채우게 된다. LCD 모니터의 쓰임은 여기에 국한되지 않는다. 모니터의 쓰임은 정해지지 않은 채, 시민들의 미래의 이용에 맡겨져 있기 때문에 시민들의 지속적인 참여에 의해 다양한 사건을 발생시키면서 진화해 나갈 잠재성을 내포하고 있다. 또한 스피커, 장애인승강기, 자동판매기, 광고판, 코인화장실, 창고, 벤치, 공중전화, 안내판, 자전거락 등 다양한 용도의 집적이 가능한 서비스 스테이션도 이용자의 쓰임에 따라 스피커, 출입구, 휴게시설, 광고시설, 편의시설로의 변신이 가능한 시설이다.

척도가 가변화 되는 요소로는 대부분의 설계안에서 보여주는 음악분수에서 찾아볼 수 있다. 음악분수는 대부분 바다분수의 형태를 띠고 있기 때문에 가까이서 직접 만지고 적시고 하는 체험적 행위가 가능하며, 이는 작은 스케일에서의 촉각적, 근거리적 특성을 보여준다. 그러나 음악분수는 컴퓨터 프로그램에 의한 수경연출이 가능하기 때문에 사람들은 음악분수에서 멀리 떨어져 음악에 따라 다양하게 분출되는 음악분수를 감상할 수 있다. 이는 원거리에서 시각적으로 조망하는 것을 의미한다. 이처럼 음악분수는 그 쓰임에 따라 근거리적, 촉각적인 매끈한 공간과 원거리적, 시각적인 홈페이지 공간의 특성을 공유하는 시설이다.

인터시티의 안에서는 바닥에 설치하는 LCD 모니터를 개인이나 집단에 유료로 임대하여 마음대로 설치하게 함으로써 광장의 유지비로 사용하는 방안을 제안

하고 있으며, 가원의 경우는 향후 10년 계획으로 시민이 직접 참여하여 바닥포장을 디자인하고 설치하는 바닥 깔기 광장조성 프로그램을 제시하는 등 시민 참여방안을 위한 구체적인 전략을 제시하고 있는데, 이와 같은 미래에 대한 고려는 인터시티와 가원의 안에서만 찾아볼 수 있는 특기할 만한 요소이다. 이는 시간의 흐름에 따라 생성되는 사건의 매트릭스를 상정하고 있다는 점에서 매끈한 공간의 특성을 대변한다.

광장이라는 공간이 형태적, 공간적 중심요소를 가지고 있는지 살펴보면, 인터시티와 가원의 안을 제외한 다른 안들은 모두 하나의 중심적 요소를 가지고 있다. 즉 동남아태의 안은 원형광장, 레인보우의 안은 Vertical Gate, 에버랜드는 음악분수(소리분수)라는 하나의 중심적 요소를 지닌다. 하나의 중심적 요소를 가지고 있지 않은 인터시티와 가원의 안의 다른 점은 인터시티의 안은 탈중심화를 지향하고 있는데 반해, 가원의 안은 RGB의 세 개의 기둥으로 중심이 나누어져 있다는 점이다. 즉 가원의 안은 탈중심화 되었다기보다는 중심이 세 곳으로 분산되어 있다고 보는 것이 타당하다.

에버랜드의 태극 형상화의 경우, 사람들이 붉은 옷을 입고 점차 모여들어 푸른 음악분수와 어울려 태극형상의 완성을 가져온다는 점에서 시간의 흐름 속에서 발생하는 사건에 의해 점유되는 동태적인 매끈한 공간의 특성을 보인다고 할 수 있다. 그러나 다른 관점에서 보면, 사건에 의해 생성된 태극형상은 태극을 직접 형상화하는데 참여한 사람들은 감지할 수 없고 건물의 옥상과 같이 원거리에 있는 타인에 의하여 시각적으로 지각될 수 있는 것이기 때문에 홈페이지 공간의 특성을 보인다고 생각할 수도 있다.

이밖에 앞장에서 비교분석한 대부분의 도입시설들은 거의 홈페이지 공간의 특성을 나타낸다고 볼 수 있다. 인터시티의 빛의 기둥, 동남아태의 호랑이 바닥조명과 원형광장, 가원의 RGB 기둥, 레인보우의 Vertical Gate와 City Corridor, 에버랜드의 조형 파콜라 등의 주요 도입 시설들은 시간에 따른 변화보다는 형태적 의미를 고정화하려는 홈페이지 공간의 특성을 반영한다. 형태적 의미에 의하여 시민의 이용을 위한 가이드라인을 제공하거나 용도를 규정하고자 하는 등질적 성격을 보여주기 때문이다. 토지이용계획이라는 것은 외부공간의 용도를

계획하고 규정하고자 하는 계획이다. 가원의 안에서 광장을 서울마당, 신문고마당, 동아리마당, 장터마당, 무대 등 다양한 용도로 배분한 것이나 에버랜드의 안에서 광장을 소리분수, 월드컵동산, 바람마당, 옛길마당, 옛나무 그늘, 열린 휴게정원 등으로 광장의 이용을 구획한 것도 이용의 자율성보다는 광장의 이용을 규정하고자 하는 홈페이지 공간의 특성을 보여주는 사례이다.

VI. 결론

전체적으로 각각의 설계안들의 대표적인 특징을 정리하여 보면 다음과 같다.

인터시티의 주요 설계개념은 정보화로서 우리나라의 가장 대표적인 모습을 전통이 아닌 현재에서 찾은 점, 그리고 이러한 정보화를 상징하기 위하여 다른 안에서는 전혀 찾아볼 수 없는 LCD 모니터를 대표적인 도입 시설로 사용했다는 점이 다른 안들과 구별되는 특징이며, 동남아태안은 시청 앞 유리벽과 같은 유리구조물을 적극적으로 도입한 점, 그리고 호랑이 형상과 같은 구체적인 형상을 광장에 도입한 점이 가장 두드러진다. 가원의 안은 3색의 RGB 기둥과 시민참여 바닥 깔기 프로그램, 레인보우는 Vertical Gate와 City Corridor, 그리고 에버랜드의 경우는 태극의 형상화 방법이 설계안의 대표적 특징으로 요약될 수 있다.

또한 공간의 특성을 홈페이지 공간과 매끈한 공간으로 구분하여 보았을 때, 인터시티는 LCD 모니터에 의해, 가원은 시민참여 바닥 깔기, 에버랜드는 태극형상에서 매끈한 공간의 특성을 찾아볼 수 있었으며, 필수도입시설인 음악분수의 경우, 모든 안에서 홈페이지 공간과 매끈한 공간의 특징을 공유한다는 것을 파악할 수 있었다. 그리고 이 밖의 다른 대부분의 시설들이나 설계상의 특징에서는 매끈한 공간보다는 홈페이지 공간의 특징이 보다 강하게 부각되고 있었다는 것을 알 수 있었다.

사실 공간을 설계한다는 행위는 기본적으로 공간에 흠을 판다는 것을 의미한다. 따라서 공간을 설계하면 당연히 홈페이지 공간의 특성을 보일 수밖에 없다. 그렇지만 전술하였다시피 매끈한 공간은 항상 홈페이지 공간으로 번역되고, 홈페이지 공간은 매끈한 공간으로의 탈주와 회귀를 반복하기 때문에 설계를 통하여 공간에 흠을

판다고 하더라도, 매끈한 공간의 특성을 보이는 요소들은 시간의 흐름에 따른 사건의 매트릭스를 통해 매끈한 공간으로 탈주가 가능한 것이다. 이러한 관점에서 볼 때, 매끈한 공간의 특성을 보이는 것으로 분류한 LCD 모니터나 시민참여 바닥 깔기, 음악분수와 같은 도입시설은 형태의 의미가 다양하게 확산 가능하고, 미래의 변화에 대해 가변적이며, 시간적 형태보다는 촉각적 체험이 가능한 매끈한 공간의 특성을 지니고 있기 때문에 설계에 의해 흠이 패인 공간 위에 매끈한 공간의 특성을 재부여할 수 있는 것이다.

바다나 초원 그리고 사막과 같은 공간은 매끈한 공간의 대표적인 원형이다. 바다에는 어떠한 척도도 중심점도 존재하지 않기 때문에 바다를 향해하기 위해서는 오래전부터 바람, 소리, 색, 음향 등의 경험에 기초한 유목적 향해술이 발달하여 왔다. 하지만 지리학과 향해술의 발달로 바다는 경도와 위도에 의한 지도에 의하여 홈페이지 공간으로 전이되었다. 매끈한 공간의 원형인 바다가 홈페이지 공간이 되어 버린 것이다. 이와는 대조적으로 인위적으로 척도화되고 길과 건물들에 의하여 형태적으로 조직화된 도시는 홈페이지 공간의 대표적 원형이다. 그러나 현대도시는 다양하고 다질적인 특성으로 홈페이지 공간으로부터 탈주를 감행하면서(이그나시 드 솔라-모랄레스 루비오, 1997), 흠을 파는 힘으로서 도시에 매끈한 공간의 특성을 재부여하고 이를 실현시키고 있다. 광장이나 공원과 같은 도시시설은 건물과 도로에 의해 홈페이지 도시 공간 속에 매끈한 공간의 특성을 부여할 수 있는 대표적인 시설이다. 홈페이지 도시 공간 위에 다양한 매끈한 공간의 특성을 부여하여 사건의 매트릭스를 통해 공간에 활력을 부여하는 작업도 형태적 설계와 아울러 설계가가 고려해야 할 또 다른 항목이라고 생각된다.

본 연구에서는 5개의 입상장에서 설계적 특징이나 도입시설들이 홈페이지 공간과 매끈한 공간 중에서 어느 쪽 공간의 성격을 더 많이 함의하고 있는가를 가지고 광장 자체의 스케일이나 특성, 그리고 형태적 고정성과 시간적 가변성을 기준으로 홈페이지 공간과 매끈한 공간으로 분류하여 분석하여 보았다. 이를 통하여 각각의 설계안을 보다 특징적으로 파악할 수 있었으며, 공간적 요소들을 다른 시각에서 바라보고 해석할 수 있었다. 이러한 분석과 해석방법을 통해 설계안을 분석하여 봄

으로써, 새로운 설계분석 방법론 개발을 위한 또 다른 색깔의 디딤돌을 제공하였다고 볼 수 있다.

-
- 주 1. 서울특별시공고 제2002-1300호 서울시청 앞 광장조성 설계공모 참조.
- 주 2. 출품된 각각의 설계공모 안에 대한 보다 자세한 내용은 http://worldcup.metro.seoul.kr/front_plan/sub2/body_result.html과 환경과 조경 제179호 서울시청 앞 광장조성 설계공모 내용 참조.
- 주 3. 정태적 공간, 동태적 공간과 같이 보다 일반적인 용어를 사용하지 않고, 홈페이지 공간, 매끈한 공간이라는 다소 낯선 용어를 사용한 이유는 홈페이지 공간과 매끈한 공간이라는 용어가 정태적, 동태적이라는 용어에 비해 공간의 다양한 성격 및 특성을 보다 포괄적으로 설명하기에 적합한 용어이기 때문이다.
- 주 4. 상보적 이원론에 관한 보다 자세한 내용은 이규목(2002) pp. 185-196 참조.
- 주 5. 촉지적이란 뜻은 촉각적일 뿐만 아니라 시각적이고 청각적일 수 있다는 것으로 들뢰즈는 촉각적(tactile)이라는 용어보다는 촉지적(haptic)이라는 말이 더 적합한 용어라고 설명하고 있다.
- 주 6. 2003개의 숫자는 단지 상징적인 의미로 그리 중요한 것은 아니며 숫자는 더 많거나 적어도 상관이 없다.

인용문헌

1. 샌포드 쿼터(1998) 창발성 혹은 공간의 인공생명(정지성, "Anywhere: 공간의 논리") 서울 : 건축도서출판공사, pp. 208-225.
2. 서울특별시공고 제2002-1300호(2002. 11. 15) 서울시청 앞 광장조성 설계공모.
3. 이규목(2002) 한국의 도시경관 : 우리도시의 모습, 그 변천·이론·전망. 서울 : 열화당.
4. 이그나시 드 솔라-모랄레스 루비오(1997) 겹쳐진 도시, 마르세이유(정지성, "Anywise : 건축의 도전"). 서울 : 건축도서출판공사, pp. 140-147.
5. 이진경(2002) 노마디즘2: 천의 고원을 넘나드는 유쾌한 철학적 유목. 서울 : 휴머니스트.
6. 진양교(2001) 조경 : 사람과 땅이 어울린 이야기(9). 환경과 조경 통권 제162호, pp. 124-127.
7. 피터 아이젠만(1998) 접을 곳을 알라(정지성, "Anywhere: 공간의 논리"). 서울 : 건축도서출판공사, pp. 296-307.
8. 환경과 조경 (2003) 서울시청 앞 광장조성 설계공모. 환경과 조경 통권 제179호, pp. 44-71.
9. Deleuze, G. and F. Guattari(1980a) Mille Plateaux : Capitalisme et Schizophrénie, trans. B. Massumi, A Thousand Plateaus : Capitalism and Schizophrenia, Minneapolis: University of Minnesota Press, 1987.
10. Deleuze, G. and F. Guattari(1980b) Mille Plateaux : Capitalisme et Schizophrénie. 김재인(역), 천개의 고원. 서울 : 새물결, 2001.
11. Solà-Morales Rubió, I.(1995) Diferencias: Topografía de la Arquitectura Contemporánea, trans. G. Thompson, Differences : Topographies of Contemporary Architecture, Cambridge : The MIT Press, 1999.
12. http://worldcup.metro.seoul.kr/front_plan/sub2/body_result.html.

원 고 접 수 : 2003년 4월 30일

최종수정본 접수 : 2003년 5월 26일

3인익명 심사필