

브리지 파크 국제설계경기에 나타난 현대 조경설계의 경향

김아연

(주)디자인 로직

Bridge Park International Design Competition and Its Implications on Contemporary Landscape Design

Kim, Ah-Yeon

LOSJK Landscape Architects

ABSTRACT

A deserted town once vibrant with active commercial activities around a railroad station now tries to find a way to escape from depression and revive its life with a renewed civic pride. An open space adjacent to the Main Street, the commercial district of Buzzards Bay, Massachusetts, is waiting to be transformed and reconfigured to be a new ecological park to boost the economy of the community. Bridge Park is 26-acre land abutting the Cape Cod Canal with a railroad bridge as a backdrop. The existing condition of the site with a small salt marsh, woodland, lawn, and the vestige of old railroad easement along with the proximity to the commercial district poses an interesting question of how to make a medium scaled ecological park within an urban context.

This paper examines the winning design proposals for the Bridge Park submitted to the International Design Competition held in April, 2005. Six winning proposals were introduced and discussed in terms of categories related to the trend of contemporary landscape design such as; 1) ecological ordinariness and geometric figures, 2) topography and spatial imagination, 3) minimal programs and open park, 4) time and process oriented design, 5) park and economic effects and 6) diagrammatic plan and photo montage.

Bridge Park Design Competition confirms the complex characteristics representing the contemporary landscape design overcoming the dichotomy between nature and culture and the "pastoral ecological design" and "landscape as an art". The Park becomes the activating agent for the community rejecting the conventional and passive role as a romantic picturesque landscape.

Bridge Park International Design Competition is a meaningful event to test the idea of new ecological urban park, and to fine-tune the trend of the contemporary urban park design.

Key Words: Urban Park Design, Ecological Design, Buzzards Bay, Railroad Bridge, Trend of Contemporary Landscape

I. 서론

미국 매사추세츠(Massachusetts)주의 휴양 지역으로 널리 알려진 케이프 코드(Cape Cod)의 어느 소도시에서 지역 경제를 살리기 위한 필사적인 노력의 일환으로 인접한 공원을 활성화하는 전략을 수립하였다. 공원을 재설계함으로써 한때 번성하였던 상업가를 다시 부흥시키겠다는 의지의 표현이었다. 이 소도시의 비영리 단체인 BBVA(Buzzards Bay Village Association)는 이러한 그들의 의지를 실현시켜줄 계획안을 선발하고자 2005년 1월 국제 설계경기를 개최하였다. 같은 해 4월에 마감된 이 국제현상은 21세기를 개막하며 수많은 논쟁을 불러 일으켰던 프레쉬킬스(Fresh Kills) 설계경기, 다운스뷰(Downsview) 설계경기, 국제무역센터 메모리얼(WTC memorial) 설계경기에서 볼 수 있었던 것처럼 현대 조경계의 별들의 전쟁은 아니었지만, 모든 사람에게 열린 설계 경기로 참신한 아이디어들과 가능성을 실험해볼 수 있는 무대였다.

대상지는 상업지역과 인접해 있고, 현재의 부지 여건은 소규모 습지를 제외한다면 생태적인 보전이 크게 고려될 필연성은 없으므로 어느 도시에서 발생할 수 있는 드물지 않은 상황이라고 볼 수 있다. 따라서 브리지 파크는 현대의 공원이 도시적 질서를 받아들이는 동시에 생태적 프로세스를 어떻게 실현할 수 있는가에 대한 흥미로운 실험의 장이기도 하다.

대상지는 26 에이커, 약 105,000m²의 규모로 우리나라 도시 계획 구역권 도시 공원의 크기와 비슷하다. 최근 이슈가 되었던 해외의 대규모 공원 설계는 그 규모 면에서만 본다면 우리나라의 신도시 개발이나 택지 개발 사업에 수반되는 공원들과는 괴리감이 있을 수 있다¹⁾. 반면 브리지 파크는 도심 내에 생태적으로 보전할만한 자원이 많지 않은 중규모의 부지에 시민들의 이용과 생태적 여건을 동시에 구현하고자 하는 우리나라의 공원

들이 참고하기에 매우 적절한 사례임에 분명하다.

나아가 브리지 파크는 현대의 공원이 공원을 둘러싼 도시적 질서와 사회경제적 요구를 받아들이는 동시에 생태적 프로세스를 어떻게 실현할 수 있는가에 대한 흥미로운 실험의 장이기도 하였다. 본 연구에서는 도시 재개발과 신도시 건설이 가속화되고 있는 실정에서 국내의 조경설계가들에게 주는 시사점을 도출하고자 하였고 이를 현대 조경설계의 경향이라는 측면에서 분석하고자 하였다.

II. 브리지 파크 국제설계경기 개요

1. 설계경기 개최의 배경 및 목적

근대 사회의 공원은 열악한 도시 환경의 녹색 오아시스처럼 시민들에게 낙원과 같은 피난처 역할을 하였다. 그러나 20세기 후반 라벨레뜨 공원(Parc de La Villette) 설계경기과 그 공간적 실현을 선두로 공원은 과거의 수동적인 자세에서 벗어나 보다 역동적으로 도시적 질서와 상호작용을 하며 도시를 형성하는 요소로서 자리매김해가고 있다. 이렇게 지역사회를 활성화시키는 적극적인 요소로서의 공원은 전 세계 여러 곳에서 크고 작은 규모로 구현되고 있다. 이러한 맥락 하에 1996년 미국 뉴욕 주 그린포트(Greenport)라는 소도시는 지역을 활성화하기 위한 방안으로 공원을 생각하게 되었다. 모든 사람에게 열린 설계경기를 통해 마침내 그 형태를 갖추었고 결국 그들의 바램은 성공적으로 실현되었다²⁾. 이에 자극을 받은 매사추세츠의 버저드 베이(Buzzards Bay) 지역 주민들은 그린포트의 성공 신화를 그들의 것으로 만들고 싶어하였다. 이들도 쇠퇴한 자신들의 경제와 문화를 공원이라는 매체를 통하여 되살리려 하였고, 곧 국제 설계경기라는 형태로 가동되기 시작하였다(그

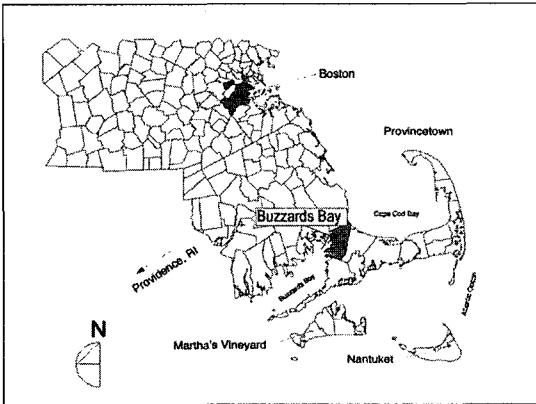


그림 1. 대상지 위치

자료: <http://www.buzzardsbayvillageassociation.org/bridgeparker/bridgeframeset.html>

림 1 참조).

브리지 파크가 위치한 버저드 베이는 주 교통 수단이 아직 철도편에 의존하고 있을 무렵 버저드 베이역의 역세권을 중심으로 번성한 화려한 과거를 가지고 있다(그림 2 참조). 본 설계경기의 제목이 되었던 브리지 파크는 기차가 케이프 코드 해협을 건너기 위해 건설된 현수교가 지역적 랜드마크로 널리 인식됨에 따라 공원에 장소성과 역사적 자부심을 강조하기 위해 사용된 것으로 이해된다. 그러나 교통 수단이 철도로부터 자동차로 이 전되어 가고, 케이프 코드로의 진입을 위한 새로운 고속화 도로가 다른 지역에 건설됨에 따라 휴양지인 케이프코드로의 이동은 더 이상 버저드 베이를 경유하지 않게 되었고, 지역의 상권은 쇠퇴하였다. 현재 철도는 케이프 코드 지역의 쓰레기를 실어 나르는 기능을 담당할 뿐이다.

2. 대상지 개요

대상지는 미국 매사추세츠주의 버저드 베이지역을 관통하고 있는 케이프 코드 해협(Cape Cod Canal)을 면하고 있는 약 26에이커 규모의 오픈스페이스로 역사적으로 랜드마크가 된 트러스 구조의 철교와 접해 있다. 케이프 코드 해협은 물자 수송의 편의를 위하여 인위적으로 조성된 해협으로 이 해협을 건너는 다리는 현재 3개 즉 2개의 자동차 전용 다리와 1개의 철교가 있으며 이 중 가장 오래된 철교가 본 설계경기의 배경이 된 다

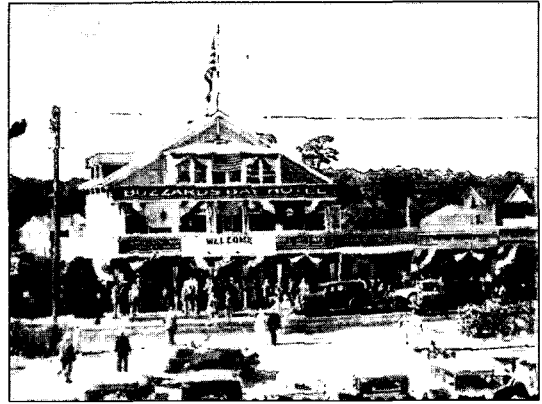


그림 2. 번성기의 메인스트리트

자료: <http://www.buzzardsbayvillageassociation.org/>

리이다. 이 철교는 케이프 지역의 랜드마크이나 이 다리를 가까이서 보기 위해 모여드는 관광객은 드물다.

미국 여느 소도시의 중심가처럼 메인스트리트에는 상업시설과 주요 공공기관이 밀집되어 있지만 많은 상가건물들은 비어 있다. 비상업 시설로는 국립 해양센터(National Marine Life Center)가 공원 부지 내로 확장 계획을 추진 중이며, 옛날 철도가 지나가던 선로의 흔적이 남아 있다. 인접한 대상지는 넓은 잔디밭과 소규모의 습지, 그리고 수립대가 조성되어 있다. 해협의 양쪽 해안가를 따라 서비스 도로가 뚫려 있는데, 이는 미국 공병단(US Army Corps of Engineers)이 관리를 목적으로 조성하였으나 평상시에는 주민들과 관광객들의 산책로와 자전거도로로 사랑받는 곳이며 또한 낚시장소로 유명하다(그림 3, 4 참조).



그림 3. 대상지 항공사진

자료: <http://www.buzzardsbayvillageassociation.org/bridgeparker/bridgeframeset.html>

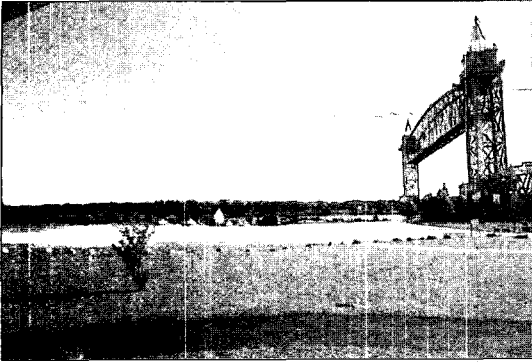


그림 4. 대상지 현황

자료: <http://www.buzzardsbayvillageassociation.org/>

3. 공모 지침

본 설계경기의 지침을 살펴보면, 공원의 고전적인 기능인 레크리에이션과 지역 주민들의 다양한 활동 공간을 제공하려는 의도 이외에 지역 경계를 되살리고자 하는 경제적 측면과 공원의 생태적인 특성을 부각시키려는 생태적 측면이 강조되어 있다(부록 참조). 부지 내에는 작은 습지와 숲이 존재하지만 부지의 반 이상이 잔디밭이나 공터로 되어 있다.

설계경기 공모 지침은 크게 메인 스트리트 상업가의 경제적 부활과 생태적인 보전, 그리고 지역 주민과 방문객들을 위한 쾌적한 환경 조성을 요구한다. 본 설계경기에서는 경제(economy)와 생태(ecology)라는 어원이 같은 두 마리의 토끼를 동시에 잡으려 하였고, 이 두 마리의 토끼를 잡을 수 있는 무기가 공원이다. 철교의 대중적 이용은 현실적으로 가능하지 않다고 단언하였고, 해변 서비스 도로 및 해안은 미국 공병단의 소유이므로 적극적으로 해안선을 조작하는 것은 바람직하지 않다고 하였다. 현존하고 있는 시설인 국립해양센터와 인근의 매사추세츠 해양대학(Massachusetts Maritime Academy)과의 관련성을 고려하도록 조언하고 있다. 형식적으로는 배치도 1장과 적어도 한 개 이상의 눈높이에서 바라본 투시도를 포함하도록 요구하였다.

III. 분석 방법

1. 분석 대상

주최측의 보고에 따르면 브리지 파크 국제설계경기에는 21개국으로부터 153개의 작품이 출품되었다. 본 연구에서는 브리지 파크 국제설계경기³⁾에 당선된 여섯 개의 설계안을 주최측의 공식 웹사이트에서 수집한 패널을 대상으로 분석하였다. 여섯 개의 설계안 중 패널에 나타난 설명이나 진술이 충분히 해석되지 않는 경우 설계자와의 직접적인 의사 소통을 통해 추가적인 정보를 확보하여 분석에 활용하였다.

2. 분석의 틀

현대 조경설계의 경향을 분석하고 진술하는 행위는 불가피하게 행위자의 의지와 관점에 의해 영향을 받는 선택적 과정이라고 할 수 있다. 어떤 경향이 존재한다고 말하는 것은 다수의 구체적 사례를 관통하는 특성을 찾아 표현하는 귀납적 활동을 의미하며, 이는 이론을 구성하는 기본적 과정이다. 반대로 어떤 경향의 존재나 이론의 타당성은 구체적인 사례에 적용하는 연역적 과정을 통해 확인되고 그 의미는 확대 재생산되거나 수정·보완되면서 진화한다. 즉, 이론(경향)의 대상(설계)은 이론에 의해 만들어지고 역으로 이론은 이론의 대상에 의해 구성되는 것이기도 하다(배정환, 2004). 따라서 설계경기에 제출된 설계안을 분석하는 행위는 이론을 선택하는 과정이면서 동시에 재해석하는 과정이라고 할 수 있다.

분석의 틀을 구성하는 내용 요소는 기존의 다양한 이론과 경향 속에서 선택되어야 하며, 본 연구에서는 설계경기에 제시된 지침 속에 담긴 목표와 방향을 설계자들이 어떻게 해석하고 수용하고 실현했는가 하는 점에 초점을 맞추었다. 주최측은 오랜 역사적 유산을 가진 지역의 경계를 되살리고자 하는 경제적 측면과 공원의 생태적인 특성을 부각시키려는 생태적 측면을 레크리에이션과 같은 고전적인 공원의 기능과 함께 동시에 달성하도록 강조하고 있다. 이러한 설계 지침 자체가 하나의 경향을 암시하거나 유도한다고 할 수 있으며 설계경기의 제출안을 분석하는 내용 요소를 선정하는 기본적인 준거가 될 수 있을 것이다.

따라서 본 연구에서는 다음과 같이 현대 조경 설계에 관한 문헌(Corner, 1997; Czerniak, 1997; Corner, 1999;

Wall, 1999; Meyer, 2000; 배정한, 2004; 정옥주와 제임스코너, 2005; Reed, 2005)에서 다루어진 현대 조경설계의 경향이나 이론 중에서 분석대상인 설계경기의 방향과 밀접한 연관이 있다고 판단되는 여섯 가지 내용 요소로 분석의 틀을 구성하였다. 문헌 연구를 통해 본 설계경기에 시사점을 갖는 현대 조경설계의 경향은 다음과 같다.

첫째, 현대 조경설계 작품들은 자연과 문화의 근대적 이분법을 지양하려 하고 있다.

둘째, 공간이 복합화되는 동시에 평면적인 설계안을 지양하고 경관의 입체적인 측면을 탐구하고 있다. 특히 지형을 경관의 주된 매체로 사용하여 대지의 조작을 통한 공간의 볼륨을 선호한다.

셋째, 시간성을 중시하고 경관의 일시성에 주목하며, 경관의 변화와 그 프로세스를 중요하게 생각한다.

넷째, 열린 프로그램을 지향하고 공간의 가변성과 이용자의 창의적 이용을 위해 프로그램이 없는 공간을 제시한다.

다섯째, 특히 공원 설계에 있어서, 공원이 지역사회와 갖는 관계를 중시한다. 이는 한 사회의 물적 기반을 구성하는 인프라스트럭처로서의 공원이라는 새로운 해석에 기인하며 공원이 갖는 문화적 경제적 측면에도 주목한다.

여섯째, 이러한 새로운 경향들을 표현할 수 있는 방식으로서 새로운 드로잉 기법, 즉 다이어그램적 배치도와 포토몽타주를 적극적으로 활용하고 있다.

이러한 여섯 가지 경향에 주목하여 브리지 파크 국제 설계경기의 당선작들에 어떠한 방식으로 구현되고 있는가를 살펴보고자 하였다. 우선 개별 설계안을 설계자의 의도를 중심으로 살펴보고 이를 비교 분석하여 위에 제시된 여섯 가지의 경향들이 어떻게 나타나고 있는지를 살펴보았다.

IV. 수상작에 나타난 설계개념 및 내용 분석

1. 1등작-무제

제목조차 붙이지 않은 설계안이 일등을 수상하였다.

뉴욕 센트럴 파크의 목가적 풍경을 가능케 했던 엄청난 규모의 토목작업이 이 설계안에서도 시도되었다. 다만 센트럴 파크의 구불구불한 지형과 비정형적으로 흩뿌려진 수목들이 연출한 픽처레스크 경관이 그것을 가능케 한 토목적 성형수술을 감추는 반면, 이 설계안에서는 생태적 리본(ecological ribbon)이라는 기하학적 패턴의 레이아웃과 인위적인 지형의 높낮이가 중첩되면서 단지 목가적인 공원에 그치지 않고 근대적인 공원의 범주에서 벗어나려는 시도를 하고 있다. 과감한 지형조작은 공간을 규정함과 동시에 생태적 여건을 조성하는 기반을 제공하는 행위로서 이해된다.

설계경기에서 흔히 기대되는 강한 선언문 하나 없이 최소한의 프로그램을 섬세하게 조율하였다는 점에서 오히려 최근의 설계경기의 경향에 작은 저항을 하고 있는 듯 보인다. 이 설계안은 직접적 선언문이라기보다 암시적이고 평화로운 한편의 영상시처럼 읽힌다. 이 설계

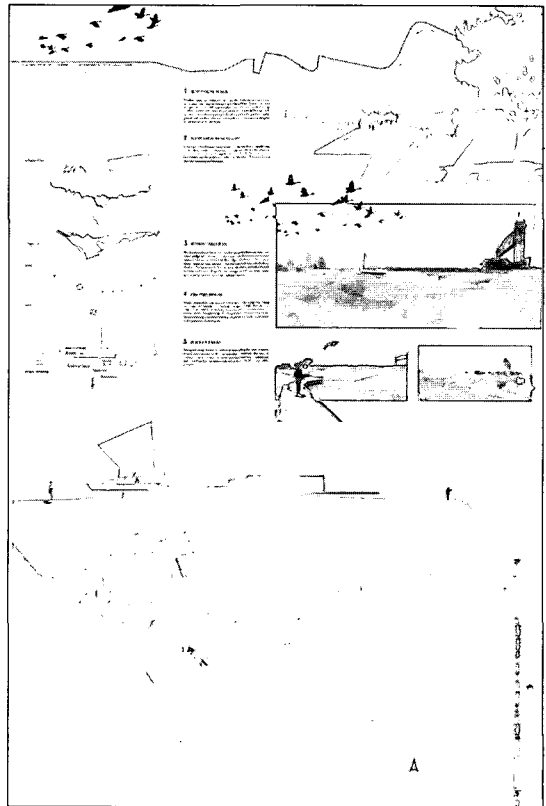


그림 5. 1등작-무제
자료: <http://www.buzzardsbayvillageassociation.org/>

안에서 주목할 것은 단순성과 서정성이다. 그리고 생태적 컨텍스트와 기하학적 패턴의 병치이다. 이 설계안에서는 야생의 성지(Wildlife Sanctuary)와 같은 공간을 조성하는 등 생태적인 메시지를 강하게 피력하려는 동시에 보행자의 체험에서는 시공간적 리듬을 강조한다. 이 설계안은 이 공원이 외부의 관광객들이 잠깐 즐기고 가기에 매혹적인 이벤트성이 짙은 곳이 되기보다는 지역 주민들의 일상적 생활의 장이며, 그곳을 점유하게 될 동식물들의 삶의 터전이라는 것을 암시하고 있다.

2. 1등작-인터타이달(Intertidal)

역동적인 경관(dynamic landscape)은 우리 시대 조경담론의 익숙해진 화두 중의 하나이다. 이 설계안에서 공원은 끊임없는 흐름이라고 정의되고 이 공원은 목가적이기보다는 더 액체적이고, 픽처레스크보다는 더 공격적("more liquid than pastoral, more aggressive than picturesque")이라고 묘사되었다. 이러한 자연의 순환 주기를 통해 역동적인 경관을 창출해냄과 동시에, 이 설계안은 그들이 주장한대로 대지의 수평성에 주목하였다. 이 설계안에서 공원은 오브제가 없어야 한다고 주장된다. 이러한 수평성의 강조는 대지 자체의 조형성과 그 의미를 부각시키고 배경으로 굳건히 서 있는 철교의 수직성을 강조한다. 공간의 끊임없는 변화, 하루의 순환성, 해수 간만의 차이라는 자연 현상을 공간 체험과 가장 극적으로 결합시킨 이 설계안은 공원 전체를 수위에 따른 3개의 영역(low tide zone, tidal zone, flood zone)으로 구획하였으며 이 또한 기하학적인 토목공사를 기반으로 하고 있다.

해안의 경계부를 되도록이면 보전해 달라는 설계경기 요구사항을 교묘하게 지키면서 일련의 파이프를 설치하여 조수 간만의 높낮이를 부지 내로 끌어들었다. 해수의 높낮이 운동이 공원 내에서도 동시에 이루어지며 해협과 도시의 경계가 공원이라는 부지 속에서 모호해진다. 물과 땅의 구분, 마른 곳과 젖은 곳의 구분이 모호해지면서 경관은 끊임없는 변화를 통해서만 이해된다. 이러한 개념적 접근은 강한 선형과 기하학적인 대지조작을 통해 이루어지며 설계자들은 통념적인 배치도(site plan)라는 말 대신 지형도(site topography)라는 도면명

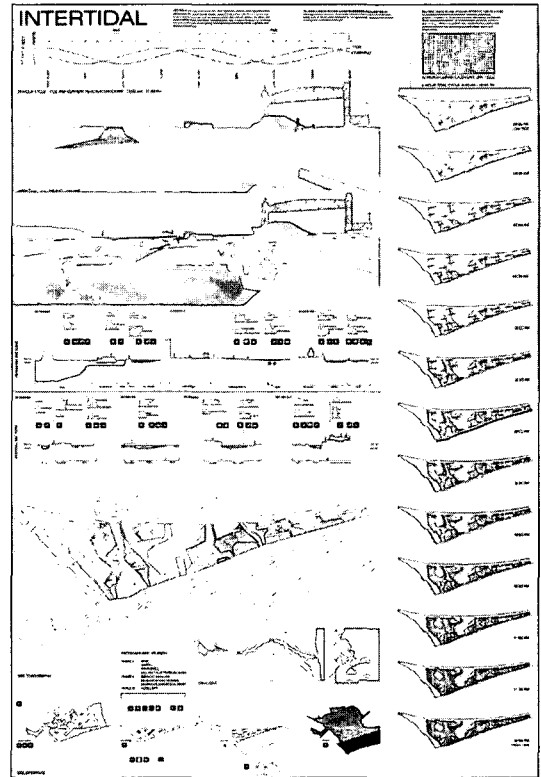


그림 6. 1등작-인터타이달

자료: <http://www.buzzardsbayvillageassociation.org/>

으로서 그들이 이 설계안에서 펼치고자 했던 주장을 더 명확히 하였다. 이 설계안은 시간성을 강조하며 변화하는 경관으로서의 공원이 결코 단일 시점에서 이해될 수 없다는 주장을 그들만의 설계 어휘를 통해 제시하고 있다.

3. 3등작-슬립스트림(Slipstream)

슬립스트림의 사전적 의미는 빠른 속도로 달리는 물체 뒤에 생기는 저압(低壓) 부분이며, 컴퓨터 용어로는 버전을 업그레이드 시키지 않고도 소프트웨어의 버그를 고친다는 의미를 가진다. 다소 추상적인 암시를 담고 있는 제목의 이 작품은 과격하게 이 부지가 변형되거나 주제 공원이 되거나 관광명소가 되는 것을 반대한다. 즉 제목에서 암시하고 있는 것처럼 급격한 변화보다는 약간의 수선을 통하여 현재의 잠재력을 극대화 시킨다는 소극적인 입장을 취하고 있다. 그들은 공원을 활성화시

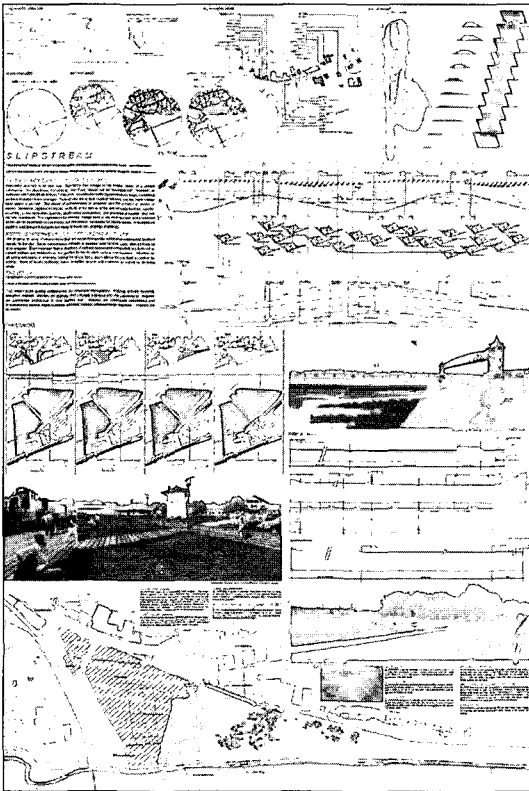


그림 7. 3등작-슬립스트림
 자료: <http://www.buzzardsbayvillageassociation.org/>

킬 수 있는 방안으로서 국지적이고 단기적인 간섭(intervention)을 제안한다. 이러한 간섭들은 현재에 일어나고 있는 행위를 강화하거나 새로운 프로그램을 도입하는 것인데 각각의 간섭은 공원을 활성화 시키는 촉매가 될 것이다. 그들이 주목하고 있는 것은 일상성과 순환성이다. 그들은 크게 현재의 토지 이용을 유지하되, 해협과 메인스트리트와 공원이 함께 호흡할 수 있는 예를 들어 해수 수영장(tidal swimming pool)과 같은 작은 장치들을 제안한다.

설계자들은 워시(wash)라는 개념을 소개하고 있는데, 이는 그들이 제안하는 간섭의 성격을 나타내기 위한 은유이다. 그들의 설계 행위는 현재의 상태를 강한 터치로 재구성한다기 보다, 담채화처럼 대지에 열린 덧칠을 하는 것으로 이해된다. 워시는 순간을 활성화 시키고 일상성을 강화시킨다. 이들의 입장을 보여주듯 배치도는 흔히 현상공모전에 제출되기에는 무언가 허전한 것처럼 느껴질 정도로 약화되어 표현되어 있다. 가장 큰 워시로

는 기존의 해수 습지와 병치될 담수 습지를 조성하는 것이다. 그들의 섬세하게 조율된 최소한의 간섭 전략은 역시 단순한 다이어그램적 드로잉을 통해서 드러나며 화려한 도면은 배제된다. 그들의 설계안은 대규모 지형 조작을 통하여 서로 다른 생태적 여건을 마련하는 과감성을 보여주는 반면 현재의 상태를 수용하고 설계자의 간섭을 최소화 하려는 조심성을 함께 보여주고 있다.

4. 가작-새로운 경계의 상상(Imaging the New Edge)

배치도만 보았을 때 이 설계안은 평면적인 이름다움과 기하학적 즐거움을 추구하는 근대조경의 한 흐름⁴⁾을 대변하는 것처럼 보인다. 그러나 역설적이게도 이 설계안은 생태적 메시지를 가장 직설적으로 언급하는 작품이라는 점에서 흥미롭다. 설계자들은 생태계에서 가

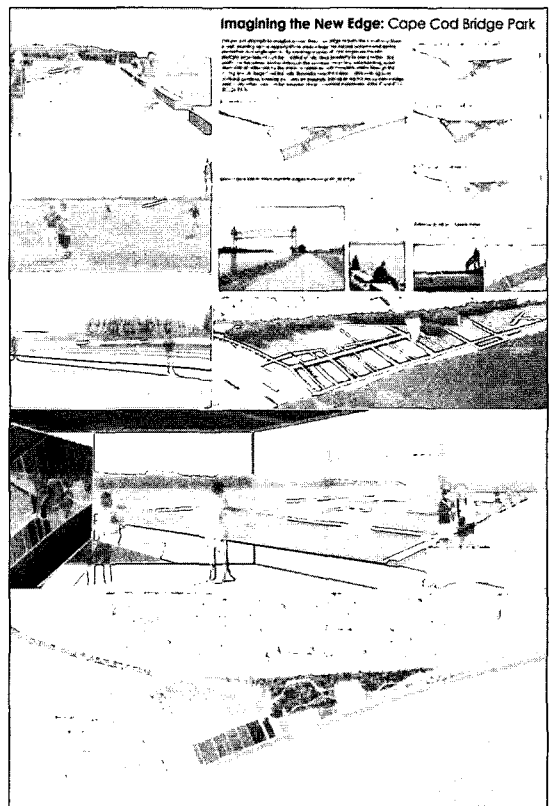


그림 8. 가작-새로운 경계의 상상
 자료: <http://www.buzzardsbayvillageassociation.org/>

장 활발한 작용이 일어나는 곳이 경계부라는 생태적 개념에 주목하여 공원이 단일한 경계보다는 다층의 경계 부위를 갖도록 부지를 구획하였다. 그들의 제안은 생태적 다양성과 행태적 다양성이 이루어 내는 격자 무늬의 직물과도 같은 것이다. 이 설계안에서 공원은 11가지의 서식처 유형으로 구획되며 경계부는 두 개의 서로 다른 서식처가 만나는 접점이기도 하고 선형적인 경계부위는 자연적 질서와 도시적 질서라는 씨줄과 날줄의 역할을 한다. 설계자들은 많은 공원 설계에서 시도되고 있는 “쇼핑 리스트 접근방법(shopping list approach)”, 즉 공원에서 이루어지는 수많은 행위들을 열거하고 이를 프로그래밍화 하여 공간적으로 위치시키는 방법을 거부한다. 즉 공원은 특정 프로그램을 강요하기보다는 무한한 가능성을 위해 열어 놓아야 한다는 것이다.

강한 평면성을 보여주는 이 설계안도 자세히 들여다 보면 매우 수학적으로 지형의 높낮이가 계산되어 있다는 사실을 발견하게 된다. 격자형으로 구획된 서로 다른 서식처는 높낮이에 따라 습한 정도가 결정되고 그 곳에 서식하는 식물, 동물상이 변화하고 이에 따라 일어나는 행위도 달라진다. 이들은 강한 기하학 속에 담겨진 다양한 생태적 행태적 콘텐츠를 열린 공간을 통해 구현하려 하였다.

5. 가작-베이와치(Baywatch)

이 설계안에서 가장 중심이 되는 것은 수문학적 질서이다. 설계자들은 “우리는 습한 공원을 제안한다”고 밝히고 이를 이루기 위한 전략으로 5C(cut, collect, connect, convey, composite)를 제안한다. 부지를 절토와 성토작업을 통해 일련의 이랑(ridge)과 고랑(furrow)을 조성한다. 이러한 지형의 조작은 부지의 습한 정도를 조절하고 유수를 모아서 정해진 곳으로 유도하는 기능을 한다. 이러한 절성토작업(cut)이 이루어진 부지에는 담수와 해수를 모을 수 있는(collect) 두 개의 습지가 조성된다. 공원은 광역적, 근린주구적인 네트워크를 통해 이용을 증가시킨다(connect). 공원에 개별 공간은 습한 정도에 따라 관리의 정도가 결정되고, 습한 정도가 적을수록 강도 높은 관리가 필요하고, 강도 높은 관리가 필요할수록 관리 비용이 많이 든다. 따라서 후원자들을 대표

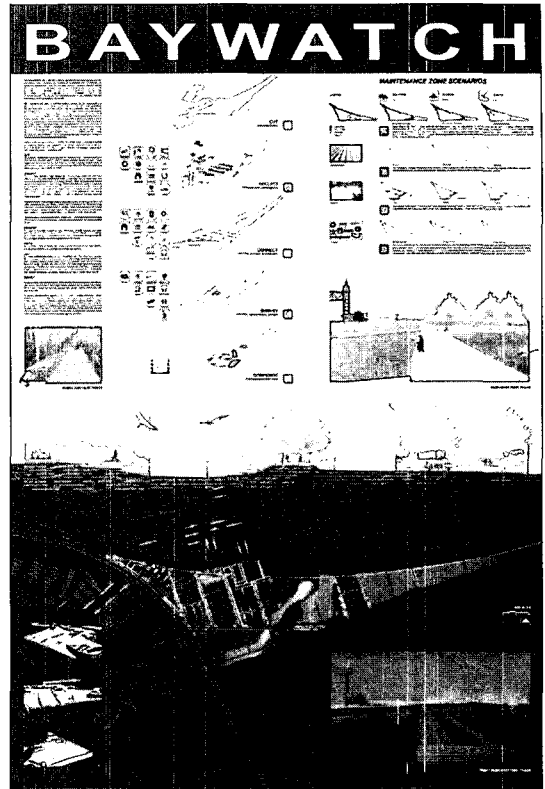


그림 9. 가작-베이와치

자료: <http://www.buzzardsbayvillageassociation.org/>

하는 조명등을 설치한다. 밤에 가장 밝은 빛을 내는 곳이 사람들의 이용이 제일 많은 곳, 관리가 많이 필요한 곳, 후원자가 많은 곳, 그리고 가장 습하지 않은 곳이다. 조명이라는 공원시설을 통하여 후원자들의 경제적 힘이 공원의 관리적 측면으로 이동될 수 있도록 한다(convey). 이러한 요소들과 행위를 통해 구성된 것이 공원이다(composite).

이 설계안에서 주목할 것은 BBVA에서 요구한 경제적인 측면이 가장 구체적으로 언급되어 있다는 점이다. 또한 생태적 측면과 행태적 측면, 즉 부지의 습한 정도와 이용 정도를 진부할 수 있는 공원시설물인 조명등을 통해 하나로 엮어 내고, 이를 또한 관리와 경제적 후원이라는 공원의 또 다른 측면과도 연결시키고 있다. 수문학적 기능은 공원 내에 하나의 요소로 존재하는 것이 아니라 공원 자체가 수문학적 질서에 의해 조직되어 있다. 인간의 간섭 정도에 따른 생태적 여건의 조성이라는 단순한 전제는 어렵지 않은 작업과 요소들을 통해 섬세하

지만 단순하고 명확하게 표현되었다.

6. 가작-길 만들기(Pathway Derivations)

길은 단지 두 지점을 이어주는 통과와 기능뿐만 아니라 가장 많은 행위들이 일어나는 복합적이며 활기 찬 선형 공간이다. 이러한 길의 중요성은 여러 학자들에 의해 여러 가지 측면으로 주목되어 왔는데, 이 설계안도 길이라는 가변적인 다용도 선형 공간에 초점을 맞춘다. 길은 단지 평지 위에 놓여진 선적인 요소가 아니라 지형의 높낮이를 통해 조율되며, 길은 선적인 동시에 면적이며, 평면인 동시에 입체이다. 공원은 길들의 네트워크로 해석된다. 지형을 조작하여 길과 길 사이에 레벨 차이를 두고 이 레벨이 다른 길들 사이에 생기는 사면을 기울기에 따라 다양한 공간으로 활용한다는 것이 설계자들의 생각이다. 이 설계안은 단일한 개념으로부터 출발하여

그 개념을 매우 단순하며 명쾌하게 최종결과물인 배치도까지 확장시켰다. 간결한 드로잉과 표현기법은 언뜻 보기에 미완성 작품인 것처럼 보일 지도 모르지만 그들의 아이디어는 군더더기 없이 전달되었으며 심사의원들은 그 아이디어를 채택하였다.

이 작품의 경우에 하나의 아이디어를 효과적으로 전달하는 데에는 성공하고 있으나, 공원에서 다루어졌어야 할 보다 복합적인 문제들, 즉 보전을 중심으로 한 생태적 설계나 공원의 경제적인 기능 등에 대해 진지하게 고민하고 있지 않고 있다.

V. 수상작에 나타난 설계 경향 종합

앞서 소개된 여섯 개의 당선안들은 공모 지침에 드러난 주최측의 의지, 즉 지역의 경제와 문화를 부흥시키고자 하는 강한 의지를 창의적으로 수용하여 그 실현 전략을 공원이라는 매체를 통해 제시하였다. 현대 조경 설계의 큰 흐름이라고 볼 수 있는 여러 설계 전략들이 이러한 특수성을 풀어가는 가운데 구현되었는지를 살펴보기 위해 앞서 문헌 연구를 통해 제시한 여섯 가지의 현대 조경 설계의 경향들과 견주어 살펴보았다.

1. 생태적 일상성과 기하학적 표현

조경에 있어서 생태학의 중요성이 강조됨에도 불구하고 조경 설계에 있어서 생태학과 창의성은 오랫동안 배타적인 관계를 유지해왔다⁴⁾(Corner, 1997). 그러나 자연과 문화의 이분법을 극복하려는 여러 가지 시도는 생태학을 창의적인 설계 언어로 해석하고 미적으로 표현하려는 흐름으로 이어지고 있다. 이러한 흐름은 하그리브스(Hargreaves Associates)와 같은 조경가들에 의해 끊임없이 시도되고 있으며⁵⁾, 설계 경기에 있어서도 크게는 프레쉬킬스(Fresh Kills), 다운스뷰(Downsville), 작게는 미국의 하이라인(High-Line) 설계경기⁶⁾에서 두드러진 경향으로 부각되었다.

모더니즘의 영향아래 생태학은 과학으로 여겨졌으며, 문화의 반대 개념으로서의 생태학은 공원이란 매체를 통하여 낭만적인 픽체레스크로 재현되었다. 모더니즘의 또 다른 설계방식이었던 시각적 설계 혹은 예술로서의

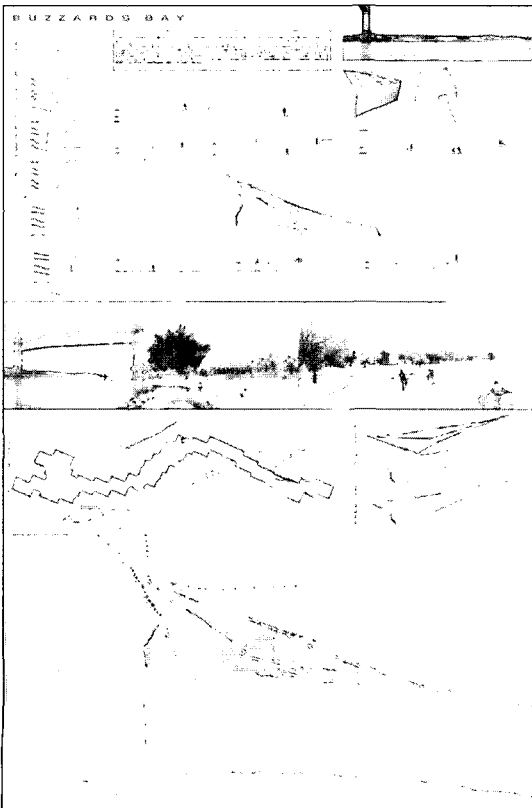


그림 10. 가작-길 만들기

자료: <http://www.buzzardsbayvillageassociation.org/>

조경 역시 자연과 인간의 이성의 산물인 기하학적 패턴과 시각적 즐거움을 추구하였으며, 과학으로서의 생태학과 예술로서의 조경은 서로 배타적으로 대립하였다(Meyer, 2000). 이러한 “목가적인 생태적 설계”(pastoral ecology design, Meyer, 2000: 190)는 20세기 후반을 지나 21세기로 진입하며 새로운 양상을 띠게 된다. 새로운 생태학적 설계는 모더니즘적 이분법을 지양하며 새로운 문화로서의 생태학, 총체적 접근 방법으로서의 생태적 설계로 전환하고 있다. 이러한 새로운 형태의 생태적 설계는 기하학적인 도형을 적대시하지 않는다. 형태는 시각적 즐거움의 차원을 벗어나 부지의 특성을 드러내고 그 안에 내재된 질서를 드러내는 효과적인 수단으로 이해된다. 형태는 외관이라기보다 부분들의 효과적인 배열(Corner, 1999)인 것이다. 구불구불한 유기적인 형태가 생태학과 맺었던 내연적 관계는 해체되고 생태학은 형태로부터 자유로워졌다.

생태학은 이제 더 이상 과학이 아니라 공원을 통하여 시민들의 삶의 일부가 된다. 공원은 더 이상 목가적인 풍경을 제공하는 피난처가 아닌, 일상적으로 체험하고 즐길 수 있는 자연의 변화와 과정을 느낄 수 있는 곳이다. 생태학은 문화 그 자체가 되고, 일상이 된다.

이러한 생태학이 과학이 아닌 문화의 영역으로 더 나아가 일상생활의 영역으로 확장시키려는 전략은 이미 설계경기 공모 지침 자체에 내재되어 있다고 볼 수 있다. 생태학과 문화의 이분법적인 대립 구도는 길 만들기를 제외한 다섯 개의 설계안에서 명백하게 극복되어 있으며 생태학적 질서는 기하학적 설계 어휘와 대립되지 않고 오히려 정형적인 형태를 통하여 구현되고 있다. 일등작인 무제에서 소개된 생태적 리본, 인터타이달, 슬립 스트림, 베이와치에서 제시된 기하학 형태의 지형, 새로운 경계의 상상에서 드러난 직물과도 같은 사각형의 식처는 생태학과 기하학의 조화, 나아가 자연과 문화의 복합체로서의 공원을 달성하는 핵심적인 전략이다.

2. 지형 조작과 공간적 상상력

여섯 개의 수상작에서 또 하나 공통적으로 두드러진 것은 과감한 지형 조작을 통하여 생태적 프로세스를 실현하고 그에 따라 프로그램 공간을 구획하였다는 점이다.

다. 지형은 조경가에게 있어서 가장 중요한 주제이자 대상이자 매체이다. 대지는 재료인 동시에 공간이며, 또한 시간을 통해서만 이해되는 대상이다(Leatherbarrow, 2004). 이렇게 조작된 지형은 단지 대지를 형태적으로 조각한다는 대지예술의 개념을 뛰어넘어 부지의 새로운 질서를 조직하는 인프라스트럭처로 이해되어야 한다. 지형은 부분을 전체로 통합하고 생태적 프로세스를 발생시킨다. 더 이상 생태적 공원이라는 대 전체가 목가적 픽처레스크 외관으로 전환되지 않는다. 오히려 대규모 토목공사의 정직한 노출로 생태적인 요구가 기하학적인 대지 위에 실현될 수 있다는 자신감을 보여준다. 여기서 도시 내에서의 생태적 설계는 수동적인 보전보다는 공격적인 간섭, 특히 과감한 지형 조작을 통해 다양한 식처를 조성하는 것이라는 공통된 철학을 읽을 수 있다. 여섯 개의 모든 안이 대평탄한 이차원적 대상지를 입체적으로 재구성하였다.

그러나 이러한 과감한 지형조작을 통한 공간의 상상력은, 업역이 배타적으로 분리되는 우리나라의 현실 속에서 쉽게 발견되지 않거나 퇴화되는 경향을 목격할 수 있다. 즉 땅을 깎고 붙이는 행위는 토목작업으로 분류되며, 이러한 실리적 구분으로 인해 조정설계가들은 지형을 조작하는 일에 부담감을 느끼며 소극적으로 임하게 된다. 이러한 현실은 대지의 삼차원적인 상상력을 잠식시키며 대지 자체의 조형적 미학과 생태적 잠재성을 소홀히 하게 만든다. 설계안의 평면적인 그래픽이 설계의 평가 기준이 되는 많은 국내 설계경기에 비추어 브리지 파크 설계 과정에서 나타난 지형을 통한 공간적 상상력은 눈여겨 보아야 할 것이다.

3. 시간성과 프로세스의 강조

하늘에서 바라본 한 시점을 표현하는 고전적인 배치도는 그 설계 내용을 전달하는 과정에서 경관의 역동적인 측면과 시간에 따른 변화를 표현하기 어렵다. 이는 단지 표현의 문제가 아니라 설계 도면이 재현하는 한 시점에서 완결된 형태로 귀결되기 쉽다. 반면 현대 조경설계 작품들은 경관이 작동하는 프로세스와 현대의 조경설계 작품들은 경관을 지속적으로 변화하고 진화하는 것으로 이해하고, 이러한 시간에 따른 변화를 꾀할 수

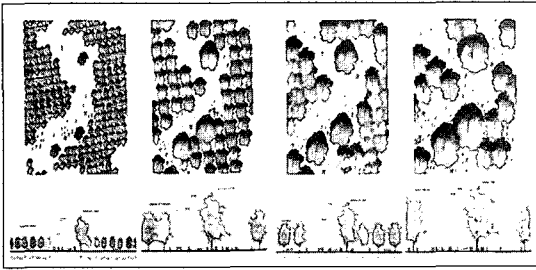


그림 11. Desvigne와 Dainoky가 설계한 Greenwich Peninsula에서 시간에 따른 경관의 변화를 보여주는 드로잉
 자료: Reed, 2005: 150-151.

있는 기반을 마련하는 행위로서 설계 작업을 간주하려는 경향이 있다. 이는 현대 조경 설계 작품들이 채택하는 시간에 따른 경관 변화를 설명하는 일련의 다이어그램들에서 명백하게 나타난다(그림 11 참조). 또한 현대의 조경작품 속에는 지속적인 경관의 구성뿐만 아니라 빛과 기후같은 자연적 요소나, 이벤트와 같은 문화적 요소를 통해 일시적인 경관을 연출하려는 의도가 거듭되어 나타나고 있다. 본 설계경기의 당선작들은 모두 시간에 따른 공원의 변화를 설명하는 다이어그램을 포함하고 있으며 이 중 특히 1등작 인터타이달은 해수의 높낮이에 따라 반응하며 변화하는 경관을 그들의 주된 설계 전략으로 채택하였으며 그들의 드로잉에도 단일 시점을 배제되어 시간에 따른 공원의 변화를 가장 강하게 피력하고자 하였다.

4. 최소한의 프로그램과 열린 공원

현대적 공원의 역할은 무엇일까. 현대공원의 선두라고 할 수 있는 라빌레프 공원을 설계한 버나드 츠미(Bernard Tschumi)는 그의 공원을 완결된 것으로 생각하지 않았다. 그가 마련해 놓은 기본 골격 위에 다른 설계가들과 이용자들이 그들의 공간을 덧붙여 나가기를 기대했다. 그 이후로 미래의 변화를 위해, 그리고 보다 자유롭고 창의적인 이용을 위해 프로그램을 최소화하고 열린 공간이 되도록 설계하는 것이 하나의 경향으로 존재해왔다. 프로그램 없는 이용은 현대조경의 한 흐름이다(Wall, 1999). 그러나 반면에 공원의 수동적인 역할, 즉 녹음을 제공하고 휴식을 취하는 정적인 녹색 섬으로서의 기능을 업그레이드 해가는 과정에서 공원은 가능한

한 수많은 활동 프로그램을 수용할 수 있고, 이러한 프로그램을 최대한 풍성하게 리스트로 만들고, 이를 공간적으로 조직하고 안무하는 흐름 역시 강하게 보이고 있다. 빠르게 변화하는 문화와 함께 공간을 활용하는 방식 또한 빠르게 진화한다. 고전적인 공원의 행태가 있는가 하면 예기치 못했던 활용이 나타나기도 한다. 이번 브리지 파크 설계경기의 당선작들은 대체적으로 공원의 프로그램에 대해서는 크게 욕심을 내지 않고 있다. 새로운 형태의 공원이 새로운 문화와 결합해 탄생시킬 새로운 프로그램을 위해 열어놓는 공원을 지향하고 있다.

당선작에서 공통적으로 제안된 브리지 파크는 생태적 변화 과정을 위한 여백과 함께 행태적 진화 과정을 위한 여지를 남겨둔다. 여섯 개의 당선안에서 그려지고 있는 브리지 파크는 고정된 프로그램에 의해 조직된 공원보다는 작동하는 경관 속에서 자연스럽게 파생될 수많은 가능성을 위해 그 진화 과정을 가능케 하는 기반 시설을 제공하는 공원으로 이해되고 있다.

5. 공원과 경제적 효과

본 설계경기에서 궁극적으로 원했던 것은 지역경제를 활성화 하고자 하였다라는 점을 이미 밝혀둔 바 있다. 따라서 당선작들이 이 문제를 어떻게 해석하고 언급하였는가에 대해서 분석해 볼 필요가 있다. 베이워치에서는 후원자들을 모으기 위한 전략으로 조명등을 설치한다는 공원관리의 경제적 측면을 제시하였다. 그러나 다른 다섯 개의 안에서 직접적으로 공원이 발생시킬 경제적 활동에 대해서 언급은 없다. 다만 BBVA에서 기대했던 것처럼 설계경기를 조직하고 홍보하고 수행하는 가운데 국제적 관심이 집중되고, 이를 통해 얻게 되는 간접효과와 공원이 잘 조성되면 따라서 그 곳을 찾는 사람들로 인하여 자연스럽게 메인스트리트의 상권이 활발해 질 것이라는 소극적인 기대감만을 내비칠 뿐이다. 당선작 중에는 공원 프로그램 자체가 직접적으로 경제적 이득을 발생시킬 수 있는 장치를 설계의 일부로 활용한 작품은 없었다. 공원의 생태적인 기능은 극대화 되었으나 또 다른 한 마리의 토끼였던 경제적인 측면이 소극적으로 해석된 것은 아쉬운 점이며 보다 적극적으로 도시적, 상업적 질서와 상호작용하지 못했던 것이 아쉬운 점

으로 느껴진다.

6. 다이어그램적 배치도와 포토몽타주

1982년 대학교 2학년생이었던 마야 린(Maya Lin)의 서툰 연필스케치가 베트남 참전용사 메모리얼 현상공모에서 당선된 이래 설계경기에 출품되는 드로잉은 시대의 흐름에 편승하여 변모하여 왔다(그림 12 참조). 최근 해외의 여러 설계경기에서 강하게 두드러졌던 경향 중에 하나가 항공사진을 보는 듯한 사실적인 배치도가 사라지고 다이어그램적인 배치도를 통해 정지된 순간의 조감 풍경보다는 공원에서 담아야 할 전략을 제시하는 것이다. 이러한 다이어그램적이고 추상화된 표현은 “특정시점의 완결된 마스터플랜을 생산하는 설계보다는 부지의 맥락을 존중하고 시간의 변화에 유연하게 반응할 수 있는 유동적 설계가 요청”되는 최근의 설계경향의 당연한 결과라고 볼 수 있다(배정환, 2004: 245). 다이어그램적인 배치도는 “구현될 이미지를 묘사함과 동시에 설계의도를 설명하는, 평면도와 다이어그램의 중간적인 성격”을 갖는다(정옥주와 제임스 코너, 2005: 105).

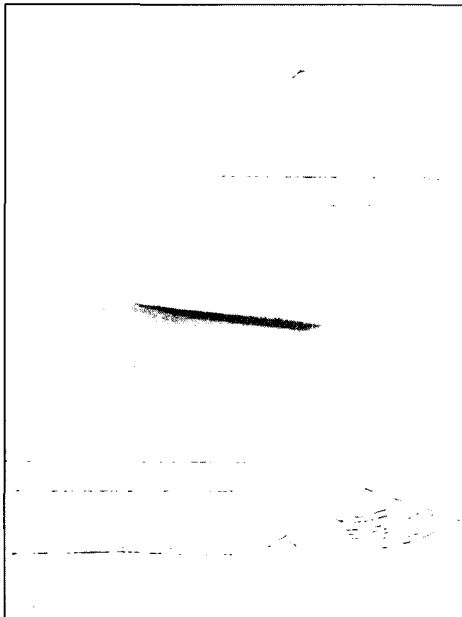


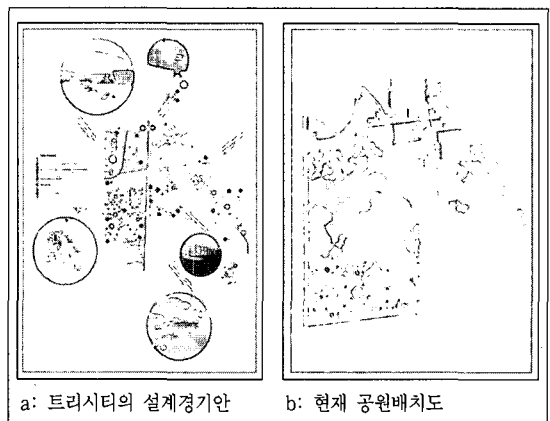
그림 12. 베트남 참전용사 메모리얼 설계경기에 제출되었던 드로잉

자료: Lin, 2000: 4:06.

그러나 다이어그램적 배치도의 추상화 정도에 따라 설계가 진행되면서 구체적인 형태를 찾아가는 과정 속에 혼란을 가져오는 경우도 있다. 다운스뷰 설계경기에서 당선된 트리시티의 마치 그래픽 디자인처럼 보였던 배치도와 현재의 공원 배치도를 비교해 보면, 전략적인 표현방식이 현실에 부딪쳐 그저 원형모양의 여러 가지 요소들로 전략했음을 볼 수 있다(그림 13 참조). 이는 개념이 구체적인 형태를 찾아가는 과정에서 요구되는 창의적 상상력이 부재했음을 보여준다. 다운스뷰공원의 현 배치도는 현상단계의 전략과 공간의 팽팽한 긴장관계가 사라지고 그저 형태적인 모방에 그쳐버린 키취처럼 보인다⁷⁾.

브리지 파크 설계경기의 당선작들에서 보여진 배치도는 이러한 두 가지의 극단적인 표현방법을 중재하는 것으로 전통적인 배치도의 성격을 가지고 있으나 그 표현방식은 추상화되어 변화 가능성을 피하고 설계안에서 주장하고자 하는 바를 강조하였다.

다이어그램적 배치도가 추상화되고 약화된 설계적 기호를 사용하면서 일반인들과의 소통문제가 제기된다. 다이어그램적 배치도와 투시도, 특히 컴퓨터 그래픽을 통한 혼성모방의 포토몽타주 투시도는 현대 조경설계의 중요한 전략적 드로잉이다. 다이어그램적 배치도의 추상성은 가능성을 남기고 열린 설계를 추구하는 반면, 투시도는 구체성을 부여하면서 일반인들과의 소통을 시도한다. 또한 이 두 유형의 드로잉은 상호 보완적이다.



a: 트리시티의 설계경기안

b: 현재 공원배치도

그림 13. 다운스뷰 공원 배치도

자료: a: Czerniak, 2001: 76.

b: http://www.pdp.ca/The_Plan_408.0.html

브리지 파크 설계경기에서도 적어도 하나 이상의 아이레벨 투시도가 요구되었고, 대개의 설계안들이 주최측에서 제공한 현장사진을 합성하여 공간에 대한 구체적인 아이디어를 전달하였다.

우리나라에서 어느덧 유일한 대안처럼 여겨지고 있는 컴퓨터 그래픽 처리된 배치도는 그 처리과정의 동일성-즉 컴퓨터 그래픽 회사에서 동일한 그래픽 소스를 통해 재현되는 방식-으로 인해 설계자들의 생각과 주장을 일관되게 도면화할 수 있는 여지는 희박해진다. 이러한 관행으로 인해, 드로잉 자체가 설계과정의 중요한 매체임에도 불구하고 설계가는 그의 고유한 권한을 포기해가고 있다.

VI. 결론

최근 조경 설계의 경향을 간단하게 요약하기는 쉽지 않지만, 커다란 흐름은 자연과 문화의 근대적 이분법을 지양해 나가고 공간의 복잡화와 다양화를 피하며 시간성과 일시성을 중시여기고 변화와 속도에 주목한다. 열린 공간을 지향하여 프로그램 없는 이용을 추구하기도 하며 기술적 발달을 최대한 활용하고자 한다(Corner, 1999; Meyer, 2000; Wall, 2000; 배정환, 2004). 이러한 큰 흐름을 타고 열린 브리지 파크 국제설계경기는 도시적 맥락에 맞는 생태적 공원이라는, 현대 조경설계가들에게 큰 이슈로 떠오르는 문제 제기에 대한 여러 가지 실험적 해답을 구할 수 있는 좋은 기회였다. 기존의 오픈스페이스에 지나지 않았던 땅이 브리지 파크라는 공원으로 거듭 태어나게 되었다⁸⁾. 브리지 파크는 문화적 결과물이라기보다는 문화를 형성하는 활성인자로서의 공원의 현대적 기능(Corner, 1997)을 충분히 수행하고 있다.

여섯 개의 당선작들에 나타난 경향들은 현대 조경설계의 큰 흐름을 반영하는 동시에 대상지와 주최측의 요구사항이라는 특수한 여건을 소화하여 구체적인 형태로 공간화하는 데에 성공하고 있다.

물론 한계와 아쉬운 점도 있다. 공원이 가져올 경제적인 파급 효과를 기대했음에도 불구하고 당선작들에 나타난 설계안은 정작 공원 자체의 경제적 측면이 소극적으로 해석되었다. 또한 철교가 설계경기의 제목이었음에도 불구하고 대부분의 투시도에서 보여지듯 단지 풍

경의 배경에 그쳤다는 점이 아쉽다. 철교를 시민들이 적극적으로 이용하지 못한다는 상황이 철교에 대한 공원의 관계를 축소시켰다. 최종 결정작 중에는 철교를 공원의 구성요소로 해체, 재구성하여 이를 옥션 등을 통해 개별 시설에 대한 점유권 및 관리권을 판매하고, 이러한 입양제도를 통해 창출된 경제적 이득을 메인스트리트의 조성자금으로 활용하는 등 공원과 철교, 그리고 메인스트리트의 관계를 적극적으로 제안한 안⁹⁾도 있었다. 실제 공간뿐 아니라 사이버 공간을 통한 이용자의 적극적 참여와 그 흔적의 증첩을 기대했던 취지로 플로그(Plog), 즉 공원과 블로그의 합성어를 제목으로 채택하였다(그림 14, 15 참조).

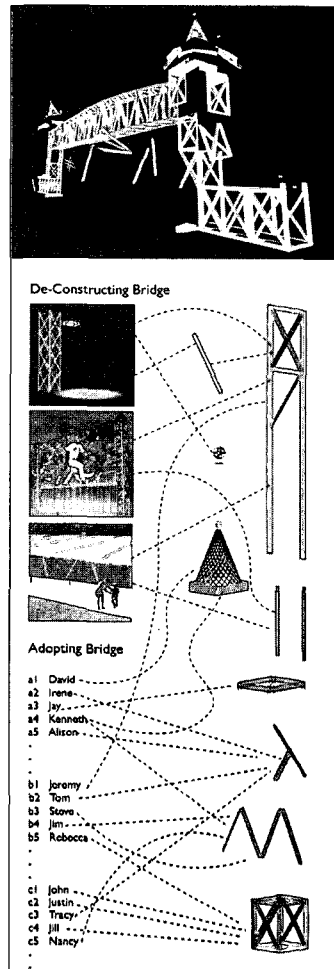


그림 14. 다리의 해체와 입양 과정에 대한 다이어그램
자료: L'OSYK 제공.



그림 15. 최종 결정작, 플로그

자료: <http://www.buzzardsbayvillageassociation.org/>

브리지 파크는 근대공원의 발생 배경과 비교해 볼 때 중요한 차이점을 가진다. 근대의 도시공원이 과밀화되고 열악한 도시 주거 환경 속에 집단적 녹지로서 시민들에게 피난처 역할을 해주었던 반면에 케이프 코드 지역의 주민들은 대개 개개인이 크고 작은 녹지-정원, 뜰, 잔디밭 등을 가지고 있기 때문이다. 그렇다면 쉽게 녹색 공간에 접근할 수 있는 그들에게 공원은 무슨 의미가 있었기에 이러한 설계경기를 개최하게 되었을까. 물론 일정 규모가 필요한 레크리에이션 활동을 위한 터전이 필요했을 수도 있고 커뮤니티 활동의 장이 요구되었을 수도 있다. 그러나 그러한 기능은 현재의 부지에서도 가능한 점을 고려해 볼 때 그들에게 공원은 보다 더 깊은 의미를 갖고 있음에 분명하다. 브리지파크는 사라져가는 그들의 역사적 문화적 자부심을 회복하여 다시 세계에 그 위치를 각인시킬 장치이며 그들의 경제를 부활시켜 줄 구세주이다. 공원은 더 이상 수동적인 역할에서 벗어나서 한 사회의 문화와 경제를 자극하고 형성하는 새로

운 형태의 인프라스트럭처이며 시민들의 정체성 그 자체이다.

BBVA는 이제 브리지 파크 추진협의회(Bridge Park Steering Committee)를 조직하여 공원을 현실로 만드는 작업을 진행하고 있다. 일등으로 당선된 두 가지의 안과 35개의 최종 결정작의 수많은 아이디어들을 어떻게 조율하여 구현할지, 그리고 과연 그 공원이 무너져가는 그들의 커뮤니티를 부활시킬지는 앞으로 흥미진진하게 지켜볼 일이다.

- 주 1. 주최측 BBVA의 설계경기 공식 홈페이지 <http://www.buzzardsbayvillageassociation.org/bridgeparker/bridgeframeset.html>에서 발췌한 것으로 보다 자세한 내용은 홈페이지를 참조하기 바란다.
- 주 2. 이후 미첼 파크(Mitchell Park)라고 명명된 이 공원은 1996년도에 설계경기를 통해 당선된 SHOP Architects에 의해 설계되었다. 이 공원을 설계한 건축가들 중 한 명인 파스콰렐리는 브리지 파크 설계경기의 심사의원으로 초청되었다.
- 주 3. 심사의원으로는 버클리대학 조경학과 교수이자 후드디자인(Hood Design)의 소장인 월터 후드(Walter Hood), 미니애폴리스(Minneapolis)의 건축가이자 하버드대학 부교수인 빈센트 제임스(Vincent James), 하버드대학 디자인대학원 학장인 토시코 모리(Toshiko Mori), SHOP Architects의 그레그 파스콰렐리(Gregg Pasquarelli), Mack Scogin Merrill Elam Architects의 소장이자 역시 하버드대학 부교수인 맥 스킨(Mack Scogin), 뉴욕시에 기반을 둔 조경가 켄 스미스(Ken Smith)이다. 보다 자세한 사항은 별첨된 설계경기 안내문을 참고 바란다.
- 주 4. Meyer(1999)는 근대의 조경작품을 Ian McHarg로 대변되는 과학적인 생태학적 접근과 Peter Walker로 대표되는 예술로서의 조경이라는 두 개의 큰 흐름으로 설명하고 있다.
- 주 5. 이러한 경향의 설계가와 설계작품에 대해서는 Meyer(2000), 배정환(2004)을 참고 바란다.
- 주 6. 뉴욕 맨하탄에 1.5 마일 연장의 고가 철로가 버려진지 20년이 지나면서 새로운 생태계가 생겨났다. 이를 도시의 새로운 오픈스페이스로 조성하기 위해 2003년 아이디어 공모전이 실시되었다. 참가작과 수상작은 <http://www.thehighline.org/competition/>에서 볼 수 있다.
- 주 7. 설계경기 당선 후 트리시티 설계팀에서 주도적인 역할을 하였던 OMA가 토론토시와 계약단계에서 합의점을 찾지 못하여 기본설계로 이어지는 이후과정에는 참여하지 못하였다. 본문에 소개된 현재 다운스뷰 공원의 배치도는 OMA에 의해 만들어진 것이 아니라는 점을 밝혀두고자 한다.
- 주 8. 오픈스페이스와 공원의 차이는 후자가 문화의 강한 개입이 전제된 것이라고 볼 수 있다. 이러한 분류는 Ophuis(1997)의 글에 나타나 있다.
- 주 9. 국내 프로젝트 그룹 L²OSYK의 Park Blog 설계안에서 제안되었다.

인용문헌

1. 배정환(2004) 현대조경설계의 이론과 쟁점. 성남: 도서출판 조경.
2. 정육주, 제임스 코너(2005) 프레쉬 킬스 공원 조경설계. 한국조경학회지 33(1): 93-108.
3. Corner, J.(1997) Ecology and landscape as agents of creativity. In G. F. Thompson and F. R. Steiner, eds., *Ecological Design and Planning*. New York: John Wiley & Sons, Inc. pp. 80-108.
4. Corner, J.(1999) Recovering landscape as a critical cultural practice. In J. Corner, ed., *Recovering Landscape*. New York: Princeton Architectural Press. pp. 1-26.
5. Czerniak, J.(1997) Challenging the pictorial: recent landscape practice. *Assemblage* 34: 110-120.
6. Czerniak, J.(2001) *Downsview Park Toronto*. Munich: Prestel Verlag.
7. Leatherbarrow, D.(2004) *Topographical Stories: Studies in Landscape and Architecture*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
8. Lin, M.(2000) *Maya Lin Boundaries*. New York: Simon & Schuster.
9. Meyer, E.(2000) The post-day conundrum: translating environmental values into landscape design. In M. Conan, ed., *Environmentalism in Landscape Architecture*. Washington, D.C.: Dumbarton Oaks. pp. 187-244.
10. Ophuis, H.(1997) Do we still need parks? *Topos* 19: 90-95.
11. Reed, P.(2005) *Groundswell: Constructing the Contemporary Landscape*. New York: The Museum of Modern Art.
12. Wall, A.(1999) Programming the urban surface. In J. Corner, ed., *Recovering Landscape: Essays in Contemporary Landscape Architecture*. New York: Princeton Architectural Press. pp. 233-249.
13. <http://www.buzzardsbayvillageassociation.org/>
14. <http://www.thehighline.org/competition/>
15. <http://www.buzzardsbayvillageassociation.org/bridgeparker/bridgeframeset.html>
16. http://www.pdp.ca/The_Plan.408.0.html

원 고 접 수: 2005년 9월 16일
 최종수정본 접수: 2005년 11월 10일
 3 인 의 명 심 사 필

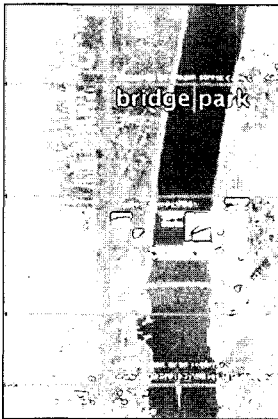
<부록 > 브리지파크 국제설계경기 공모지침 주요 내용¹⁾

Buzzards Bay Village International Design Competition: Bridge Park

Registration deadline: 19. 04. 2005

Submission deadline: 19. 04. 2005

Winners announced: 29. 04. 2005



Competition Description and Objectives

The Buzzards Bay Village Association is pleased to announce a single-phase, open International Design Competition seeking innovative proposals for up to a 20-acre park with extensive frontage on both Cape Cod Canal and Main Street, Buzzards Bay. The main objective is to create an intergenerational recreation area and cultural amenity for the use of local residents while encouraging downtown economic redevelopment. The Cape Cod Canal railroad bridge, operated by the US Army Corps of Engineers is the most exciting architectural feature of Buzzards Bay and welcomes both land and waterborne visitors. Now we envision a dynamic park project to engage the vibrancy of this historic area of Massachusetts.

Participants are encouraged to look beyond the site boundaries at how the project can relate to the adja-

cent waterfront, commercial and residential areas.

The Competition is sponsored by The Buzzards Bay Village Association (BBVA), a proactive group of business owners and operators, town officials and residents. The Association's primary mission is the development of a strategy for reinvigorating Main Street and creating a village center where families can gather, interact and recreate. The Cape Cod Canal serves over 3 million visitors annually. The Association, in partnership with property owners the Town of Bourne, the State of Massachusetts and the United States Army Corps of Engineers, desires to build the winning design for an anticipated construction budget of \$5~6 million. Proposals should address the village's needs in a feasible manner suitable for implementation.

The Competition is anticipated to generate rich and diverse designs that address the following criteria:

- Innovative ideas for recreation and other public uses for bridge | park
- Emphasize ecology and conservation, especially in the flood plain along the waterfront
- Generate new concepts in harmony with the day-to-day life of residents while attracting tourism
- Consider the relationship of the site to the adjacent Massachusetts Maritime Academy
- Reflect Cape Cod ambience, quality of life, water resources and open space
- The need for enhanced connections between the site, the Main Street business district and residential areas to the north of the by-pass
- We encourage competitors to provide the most forward thinking, compelling and speculative solutions. All inventive programmatic ideas will be considered.

주 1. 주최측 BBVA의 설계경기 공식 홈페이지 <http://www.buzzardsbayvillageassociation.org/bridgepark/bridgeframeset.html>에서 발췌한 것으로 보다 자세한 내용은 홈페이지를 참조하기 바란다.