

# 혼성적 환경설계의 기원과 전개<sup>†</sup>

김한배

서울시립대학교 조경학과

## The Origin and Development of Hybrid Environmental Design

Kim, Han-Bai

Dept. of Landscape Architecture, The University of Seoul

### ABSTRACT

Since the late 20th century, post-modern society has needed new styles in environmental design. The land art begun during that time supplied the momentum for the birth of the hybrid environmental design. The new design approach, focusing on land form and landscaping begun with land-form architecture, raised a powerful current of hybridization in the environmental design genres.

The new picturesque landscape design distinguished by manipulated land forms and sublimated aesthetics appeared under the influence of land art and land-form architecture. Similarly, landscape urbanism was formed by the fusion of landscape architecture and urbanism. Therefore, the representative hybrid styles in environmental design appear as new picturesque landscape design, land-form architecture and landscape urbanism.

With the new, strong interest in land and landscape, this same new interest was given to 'time' on account of the dynamics and indeterminacy of urban society. This new interest in land and time gave rise to new hybrid methodologies for environmental design such as mapping, diagramming and folding. These three tools have been applied most comprehensively in landscape urbanism. The 'fold' is the most popular design tool for most of the hybrid genres. The 'diagram' is the second-most popular design tool mostly for landscape urbanism and land-form architecture. Mapping is being actively applied to landscape urbanism and passively applied in new picturesque landscape design.

In general, landscape urbanism seems to be a timely and suitable alternative for contemporary urban society. It displays very high potentials in the regeneration of the locality through the comprehensive hybrid methodology. It is necessary to actively engage in and develop landscape urbanism fit the local needs.

*Key Words: Land-Form Architecture, New Picturesque Landscape Design, Landscape Urbanism*

### 국문초록

20세기 말부터 시작된 탈근대의 사회와 문화는 새로운 환경설계의 문법을 요구하고 있었고, 당대에 등장한 대지예술은 새로운 혼성적 설계의 계기를 마련해 주었다. 대지예술의 영향아래 건축으로부터 시작된 지형적, 경관적 접근은 환경설계

<sup>†</sup>: 이 논문은 2006년도 서울시립대학교 학술연구조성비에 의하여 연구되었음.

**Corresponding author:** Han-Bai Kim, Dept. of Landscape Architecture, The University of Seoul, Seoul 130-743, Korea, Tel.: +82-2-2210-5620, E-mail: hbkim@uos.ac.kr

전반에 장르간 혼성화의 큰 흐름을 일으켰다. 대지예술과 지형건축의 영향을 받은 조경에서는 신피크처레스크 조경이 등장하게 되었고, 조경의 영향을 받은 도시설계에서는 랜드스케이프 어버니즘이 태동되었다.

이러한 환경설계 전반에 걸친 땅과 경관에 대한 새로운 관심과 함께 동시대 도시의 유동적 도시활동과 동태성이 중시되면서 시간에 대한 새로운 관심이 일어나게 되었다. 이들 땅과 시간에 대한 새로운 관심들은 혼성적 환경설계장르들의 작업에 필요한 새로운 방법론들을 안출해 내게 하였는데 맵핑과 다이어그램, 폴드가 그것이다.

이들 세 가지 방법론은 특히 랜드스케이프 어버니즘에서 가장 포괄적으로 적용되고 있고, 그 중에서도 폴드는 모든 혼성적 장르에 가장 공통적으로 사용되는 형식으로 나타난다. 다이어그램은 지형건축과 랜드스케이프 어버니즘에 보다 적극적으로 수용되고 있으며, 맵핑은 랜드스케이프 어버니즘에 적극적으로 수용되고 있고, 대지조형적 조경에서는 소극적으로 수용되고 있다. 맵핑이 가지는 진보적 성격에도 불구하고 그 방법론이 개별적이고 주관적이어서 보편적 적용이 어려운 이유로 보인다. 전체적으로 보아 랜드스케이프 어버니즘은 현대도시상황으로 보아 매우 시의적절한 대안적 방법이며, 혼성의 포괄성과 지역성 구현에서 매우 높은 가능성을 보이고 있다. 특히 조경분야가 도시로 영역을 확장할 수 있는 계기가 될 것으로 보여 향후 심도있는 연구가 필요할 것으로 생각된다.

주제어: 지형건축, 신피크처레스크 조경, 랜드스케이프 어버니즘

## I. 서론

동대문의 디자인플라자로부터 이화여대의 캠퍼스센터까지, 최근 우리 주변에서는 조경과 건축, 도시가 뒤섞인 '몽환적 신세계(강혁, 2007)'가 펼쳐지고 있다. 포스트모더니즘 문화에서는 경계 해체를 통한 장르간 통합, 방법간 통합, 공간간 통합이 큰 흐름으로(Turner, 1996; 임석재, 1999) 예술문화를 필두로 하여 점차 건축, 조경, 도시분야로까지 확산되어 오고 있는 것으로 보인다<sup>1)</sup>.

일견 혼돈스러운 이러한 격변 상황 속에서 우리 조경 디자인의 입지를 확인하고, 미래의 방향을 전망하기 위해서는 급변하는 설계사회를 조감하여 외적 지형과 내적 의미를 파악할 필요가 있다. 본 연구는 이런 면에서 최근 설계사회의 변화를 대표할 수 있는 '혼성화(hybridization)' 현상의 특성을 파악하고, 그 의미를 해석하는 것을 목적으로 한다.

본 논문의 전체 내용은 혼성적 환경설계의 기원과 계보를 유형화하고 그 방법상 특징을 파악하는 것이다. 1장의 배경을 거쳐 2장에서는 혼성적 환경설계가 어떠한 경로를 거쳐 형성되어 왔는가 그 기원을 탐색하려고 한다. 특히 대지예술이 조경과 건축의 혼성화에 미친 영향을 논의한다. 3장에서는 혼성적 환경설계의 유형과 방법간의 상호관계를 논의하려고 한다. 먼저 '혼성적 장르'들의 세부유형들의 전개양상, 그리고 이들 각 장르에서 사용했던 '혼성적 방법'들의 발생배경과 역할을 살펴보기로 한다. 4장에서는 혼성적 장르와 혼성적 방법간의 관계를 교차검토하여 내용을 종합하고 혼성화가 가지는 가치와 의미를 재검토하며, 5장에서는 전체내용을 요약하고 후속과제를 논의한다(그림 1 참조).

## II. 혼성적 환경설계의 기원

저명한 미술평론가 로잘린 크라우스(Krauss, 1979)는 일찍이 포스트모던 시대에 조각과 건축, 조경의 융합의 가능성을 대지예술과 관련시켜 정리한 적이 있었다. 즉, 후기 포스트모던 환경설계의 제일 두드러진 특징인 장르간 경계의 해체 및 융합은 사실상 대지예술에서 시발되었다고 해도 과언이 아니다.

대지예술에 의해 촉발된 공간예술에서의 혼성화 현상은 표현매체로서의 '땅'에 대한 새로운 관심과 자각을 환기시켰다. 이와 함께 이 땅의 형성과 이용에 결부된 자연생태적 내지 사회문화적 형성과정에 대한 관심, 그리고 현대도시의 급변하는 작동방식 등이 '시간'에 대한 새로운 인식을 동시에 촉발시키게 되었다. 따라서 이후 혼성화 현상은 이러한 '땅'과 '시간'의 양대 관심축을 중심으로 하여 전개되어 나갔다고 보인다.

### 1. '땅'에 대한 새로운 관심

건축에서는 1990년대 이후부터 땅에 대한 비상한 관심을 기울이게 되었다. 이로써 땅 그 자체(land, landform)는 물론 그와 관련된 확장적 개념들인 경관(landscape), 수평성(horizontality), 주름(fold), 지도(map) 등이 건축의 관심영역 확장을 넘어서서 환경과 관련되는 여러 장르들간 통합의 촉매개념으로 인식되고 또한 실제로 그 역할을 하게 되었다.

상기의 로잘린 크라우스는 모더니즘의 상징으로서의 그리드에 대응하는 포스트모더니즘의 상징으로 '지도'를 들고 있는데(김재관, 1996:192), 이는 포스트모더니즘의 대지지향적 특성을 상징화하고 있는 것이다<sup>2)</sup>. 땅의 개념에서 출발한 '경관(landscape)'은 18세기의 낭만주의와 20세기의 생태주의를 넘어서서

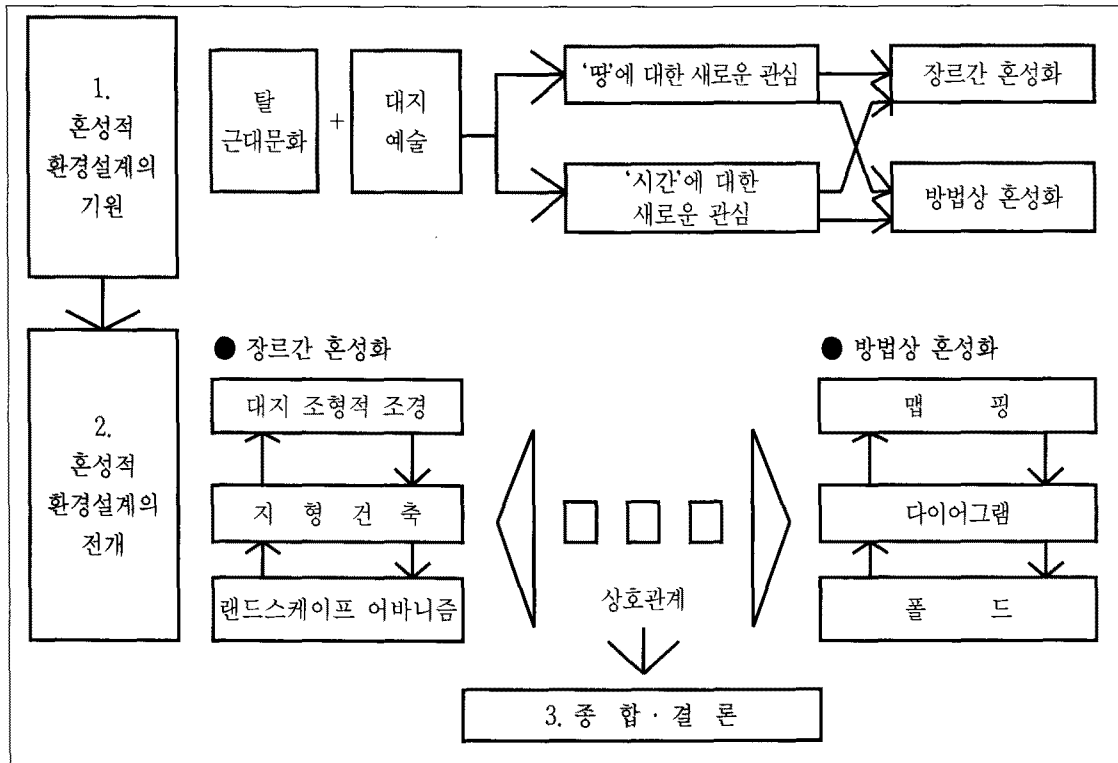


그림 1. 연구의 흐름

21세기에 와서 환경설계분야의 새로운 통섭을 주도하는 매체로 인식되면서 제3의 인식전환을 맞게 되었다<sup>3)</sup>. 이후 땅을 매체로 했던 혁신적 조각장르인 '대지예술(land art)'은 '신티쳐레스크 조경'<sup>4)</sup>은 물론 '지형건축(landform 건축, land 건축, fold 건축, topological 건축 등으로도 불림)<sup>5)</sup>, '랜스케이프 어바니즘(landscape urbanism)' 등 건축과 도시분야에 걸쳐서도 새로운 사조를 발생시키는 원동력이 되어 왔다.

## 2. 시간에 대한 새로운 인식

현대의 시각·공간예술은 '땅'으로 집약되는 장소 특정성과 함께 '시간 특정성(윤난지, 2005)'에 주목한다. 특히 혼성적 환경설계 속에서는 '동사(動詞)로서의 경관', '시간 속의 경관'이 중요한 개념으로 떠오르고 있다(Corner, 1999b). 즉, 현대 환경설계의 새로운 개념들 중 제1은 '시간'으로서, 그 범위는 도시적 삶의 움직임, 사회적, 문화적 변화, 자연의 변화(성장과 생태학적 천이) 등을 포함한다(Arriola, 1993:8-17). 특히, 사람의 활동을 매개로 시간을 인지하고 표현함으로써 과거의 흔적은 물론이고 현재 땅 위에서 일어나는 사건 및 행위의 불확정성을 반영하려고 한다. 들뢰즈의 '사건' 철학으로 더욱 관심이 촉발된 시간과 불확정적 이용에 대한 관심은 근대주의에서의 기능화적 용도 결정과 공간분리의 접근방법에 대한 전면적 회의를 표현하면서 가변적 프로그램과 중첩된 공간을 시도하게 되

었다. 이러한 시간과 사건에 대한 새로운 관심은 시간과 공간을 결합시키는 새로운 프로그램과 다이어그램적 접근방식을 촉발시켰다.

또한, 탈근대문화에서 '시간'의 개념은 18세기 낭만주의의 '폐허의 미학'을 재소환하면서 그에 내재된 '숭고미'를 최근 산업적지 재생프로젝트의 중심 주제가 되게 하고 있다. 과거 픽처레스크 미의식이 고대 그리스, 로마와 중세의 성곽 같은 폐허의 풍경과 관련하여 생겨났던 것도, 건축물의 장기간에 걸친 변동과정인 시간의 차원이 미학 속에 도입되어 간 것을 나타낸다(스기모토, 1986).

## III. 혼성적 환경설계의 전개

땅과 시간에 대한 새로운 관심과 탐구는 '장르간 혼성'과 '방법상 혼성'을 발생시키고 있다. 장르간 혼성에는 특히 땅에 대한 관심이 저변을 이루고 있고, 방법상의 혼성에는 특히 시간에 대한 새로운 관심이 주로 저변을 이루고 있다고 보인다.

장르간 혼성의 대표 유형은 '신티쳐레스크 조경', '지형건축', '랜스케이프 어바니즘'의 세 가지로 집약된다. 신티쳐레스크 조경은 대지예술과 조경의 혼성형태이고, 지형건축은 대지예술 내지 조경과 건축의 혼성형태이며, 랜스케이프 어바니즘은 조경과 도시의 혼성형태로서 주로 경관과 조경의 시각에서 도

시조적과 건축을 재편성하려는 시도이다.

전술한 바와 같이 이 세 사조의 발생의 기원에는 모두 대지 예술이라는 땅과 시간을 재인식시킨 공통의 모형이 존재한다. 이들 세 가지 유형들은 모두 대지미술로부터 직간접적인 영향을 받으면서 시작되었고, 각각의 성립과 전개에 있어서는 조경, 건축, 도시 상호간의 영향도 팔목할만한 것이었다.

## 1. 장르간의 혼성화와 매체로서의 랜드스케이프

### 1) 신피크처레스크 조경

대지예술의 선구자인 스미슨(R. Smithson)이 일찍이 스스로의 대지예술이 옴스테드의 센트럴파크에서의 영감에서 비롯되었다고 술회한 바 있듯이 스미슨의 대지개조에서 낭만주의 조경의 픽처레스크 미학은 중요한 원천개념이었다(Kim, 1996: 71). 이후 역방향으로 대지예술은 많은 조경가들에게 영감과 표현을 확장시키게 함으로써 신피크처레스크 조경을 출현하게 하였다(김한배, 2005). 조각가들이 조경의 영역을 넘어 들어왔던 것과 마찬가지로 조경가들도 대지예술가들의 어휘를 차용하기 시작하였다. 특히, 대지예술가 스미슨의 작품들은 '사상으로서의 경관'이라는 개념을 하그리브스에게 환기시켰다(Beardsley, 1998). 하그리브스는 그의 작품 속에서 대지예술적인 지형처리가 일관되게 두드러지는데, 초기의 정형적 형태는 후기로 오면서 보다 과감한 물결모양의 폴드 조형으로 바뀌어 간다.

이와 함께 대지의 개념을 보다 확장하여 '폐허화된 장소'까지 포함하고 그러한 장소를 대지예술적 자원으로 간주하면서 이를 기반으로 새로운 경관을 만드는 산업적지의 조경도 신피크처레스크 조경의 한 변형으로 범주화할 수 있을 것이다. 이렇게 볼 때, 신피크처레스크 조경에는 원형적 유형으로 하그리브스류의 폴드형 대지조형이 위치하고 있고, 또 한 갈래의 변형적 유형으로는 리처드 핵(R. Haag)이나 피터 라츠(P. Latz)류의 산업유적재생형 경관조형이 존재하는 두 가지의 세부 계보를 상정할 수 있을 것이다.

그 중, 하그리브스는 대지의 생태적·문화적 잠재력을 대지예술적 기법으로 표현한 작가이다. 부지특정적 디자인(site specific design)을 주장해 왔던 하그리브스는 옴스테드-스미슨(Olmsted-Smithson)의 패러다임을 이어받아 지형의 시학에 근거한 21세기판 픽처레스크 스타일을 창조(Rowe, 1996)하였는데, 이는 곧 낭만주의 조경의 숭고미(sublime)의 전통을 계승하였음을 의미한다. 사례로, 구아달루프 강 프로젝트(Guadalupe River)에서는 수리학에 근거한 지형의 폴드적 조형을 통해 강우를 저속으로 분산시키는 '해체된 배수로(dseconstructed levy)'를 만들었다(Beardsley, 1996; 그림 2 참조). 그는 스스로 그의 작품이 생태학에 기반하고 있으면서도 "자연적이지만 자연을 모방한 모습은 아니다(natural but not natural looking)."라

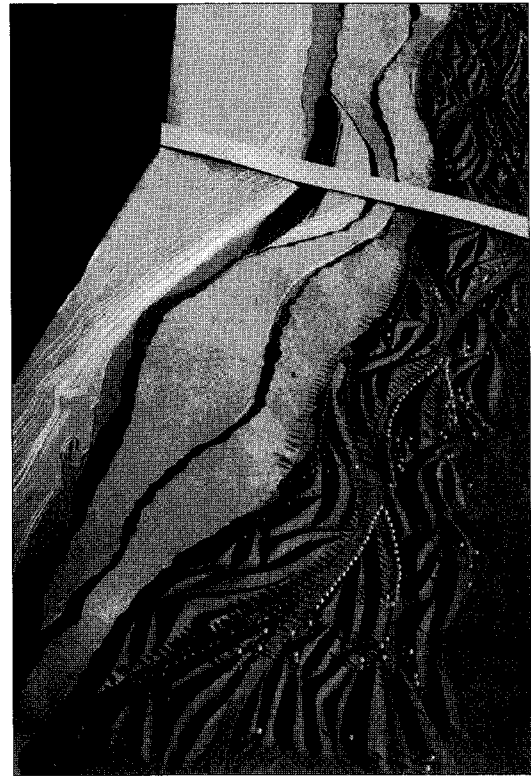


그림 2. Hargreaves, Guadalupe River Park  
자료: Process Architecture 128, 1996: 101

고 하여 간접적으로 자기 작품의 대지조형적 조경의 성격을 강조함으로써 20세기까지 이어 온 원(原) 픽처레스크 조경의 구상적 표현을 넘어서고 있다. 특히 조경에서의 접기(fold)는 하그리브스 외에도 구스타프슨(C. Gustafson), 아뤼올라(A. Arruola), 스토스엘유(StossLU)와 그로스 맥스(Gross, Max.) 등의 최근작들에서도 폭넓게 나타나고 있다.

대지예술이 부활시킨 숭고미는 땅과 경관을 중심으로 재탄생한 혼성적 환경설계의 중심미학으로 부활하고 있다. 숭고미는 폐허 이미지와도 관련이 깊다. "낭만주의 사상에 내재하는 최고의 몽상의 요인은 폐허와 같은 이미지(스키모토, 1986)"이기 때문이다. 이와 관련하여 볼 때, 폐허가 된 산업적지나 쓰레기 적치장과 같은 곳들은 숭고미의 잠재력을 갖추고 있는 곳이다. 피터라츠는 기존의 산업유적을 대지예술적 자원으로 해석하고, 폐공업단지가 가지는 폐허의 숭고미를 재발견하여 21세기형 픽처레스크를 창출하였다(그림 3 참조). 하그리브스가 대지의 형태를 매체로 하여 로버트 스미슨류의 생태예술적 표현을 추구하였다면, 피터라츠는 산업유적을 매체로 하여 월터 드마리아류의 광막한 숭고미를 표현함으로써 신피크처레스크적 조경의 계보를 확장시켰다고 볼 수 있다.

### 2) 지형건축

경관으로서의 건축이라는 새로운 유형학은 건축과 도시계획

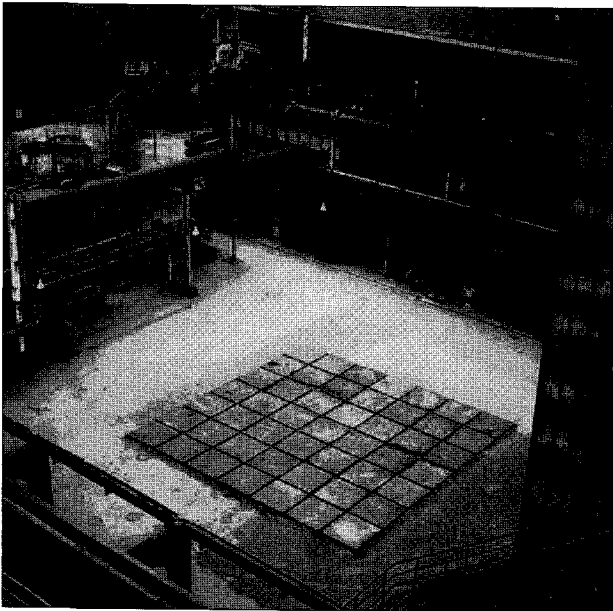


그림 3. Latz, Duisburg-Nord Park  
자료: Spens, 2003 : 41

을 조경(경관)의 연장으로 지구 표면의 연장으로 보려 한다. 특히, 최근 건축에서 자연경관의 연장을 표현하기 위해 도입된 형태양식이 폴드이다. 이러한 접근은 경관의 접혀진 연속성(folded continuing)으로서 건축을 바라보려는 것으로 건축가들은 건물 전체를 하나의 연속된 표면으로 연결되게 했다(Lootsma, 1999). 나아가 오늘날 자연과 대지는 인간에 의해 그 역할이 일방적으로 규정되는 수동적인 존재가 아니라 오히려 도시의 역동성과 사건들을 생성시키는 능동적인 기반으로 작동하게 된다(정인하, 2006).

지형건축을 이론적으로 뒷받침하고 있는 젠크스(C. Jencks)는 2006년 AD(Architectural Design) 잡지의 "New science = New Architecture"의 특집에서 새로운 건축의 경향을 비정형성으로 정의하고 비정형적인 대지의 형상을 표현하는 건축사조를 '지형건축(Landform Architecture)'으로 부르면서 이 새로운 양식의 근저에는 대지예술과 조경의 영향이 있다고 말하고 있다(Jencks, 2006a, Jencks, 2006b). 이에 따라 랜스케이프 건축, 폴드 건축, 토폴로지 건축, 비선형 건축 등 여러 이름으로 불리는 폴드 형태의 건축을 본 연구에서는 앞으로 보다 이해하기 쉽게 '지형건축'이라고 부르려 한다.

조경의 가변성, 생성성, 수평성, 생산성(productivity)은 인접분야에서 새로운 모델로 수용이 가능한 것이다. 건축은 향후 10년간 이러한 형태발생학적(morphogenetic) 경관을 '보편이론(General Theory of Models)'으로 추구하고 될 것으로 보고 있다(Hight, 2003).

지형적 형태, 영화적 단면들(cinematic sections), 유체적 프랙털, 재현적이기보다는 생성적인 형태(not inform but emer-

gent form)(임석재, 2008)를 특징으로 하는 지형건축은 결국 조경적 건축으로 귀결된다. 그 대표적 작품이 FOA가 설계한 '요코하마의 여객선터미널(Yokohama International Port Terminal, 그림 4, 5 참조)'이다. 그 공간형태적 특징은 크게 "사용 지침이 없는 경관, 서로 다른 국면 사이의 감지할 수 없는 전환, 지속적으로 변화되는 공간형태에 따라 전환되는 이용프로그램" 등으로 정리되고 있다(AD, 2006). 이들은 크게 지형건축의 공통된 특징인 연속성과 평면성, 우발적 장면전환, 가변적 프로그램 등을 함축하고 있다. 이 작품은 위치 자체가 해안선과 해변공원으로 이루어진 요코하마 오픈스페이스의 중심점에 위치하여 도시의 랜드마크이자 보행자의 결절점으로 기능하고 있다. 지금까지 성공적인 지형건축들은 대부분 공공성이 높은 도시적 건축물에서 이루어져 왔다. 여기서 폴드적 조형은 도시의 다양한 공공활동을 수용하고 도시경관의 질을 재창출하기 위한 수단으로 채택되는데, 그 자체가 이미 랜스케이프 어버니즘의 이념을 구현하게 된다.

### 3) 랜스케이프 어버니즘

랜스케이프 어버니즘(Landscape Urbanism)은 조경과 도시설계라는 두 개의 다른 영역을 붙여놓은 새로운 혼성 영역이다(Corner, 2003). 또한, 랜스케이프 어버니즘은 기존 설계와 계획의 관점을 섞어서 혼성적으로 사용한다. 이런 면에서 랜스케이프 어버니즘은 혼성적 장르이자 혼성적 방법을 함께 하는 종합적인 혼성 설계체제이다. 전통적인 건축과 도시의 기본 관습이 탈산업사회의 도시현상에 대응하는데 한계가 있다고 보고, 조경의 시간적, 복합적, 생산적, 유동적 성격을 통해 현대 도시문제에 대응하기 위한 대안적 도시설계 방식으로 등장한 것이 랜스케이프 어버니즘이다(Hight, 2003).

사실, 랜스케이프 어버니즘에서 랜스케이프는 기존의



그림 4. FOA, Yokohama International Port Terminal  
자료: 필자 촬영 사진

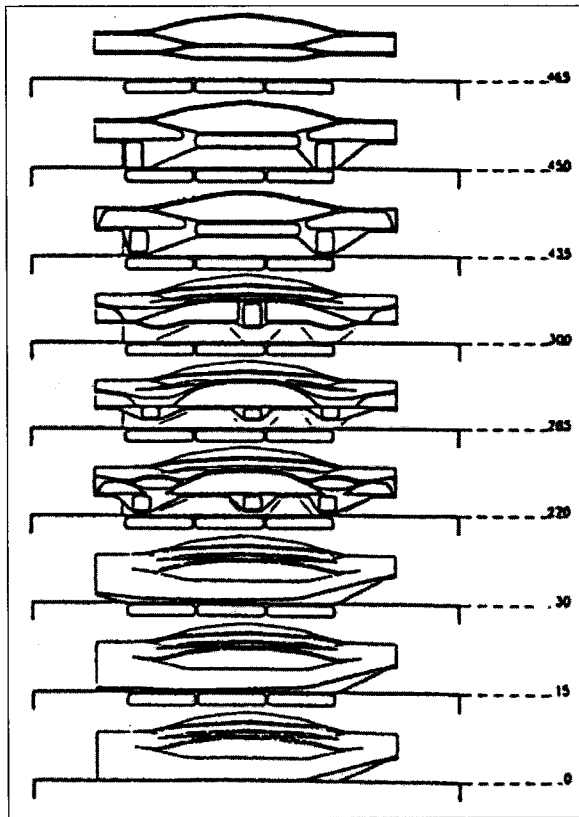


그림 5. FOA, Yokohama International Port Terminal: The Cinematic Sections  
 자료: AD, 2006: 22

공원·녹지나 광장, 하천 등을 포함하는 광의의 오픈스페이스와 탈산업사회에서 새로운 공공적 용도전환을 기다리는 인프라스트럭처나 대형의 용도폐기된 도시부지 등과 함께 이루어지는 골격적 도시경관을 포함한다. 이는 관습적인 순수한 목가적 경관의 의미를 넘어서 도시의 작동 과정 자체를 연계한다(Hight, 2003). 여기서는 랜드스케이프를 도시계획의 부문계획적 요소보다는 골격계획적 요소로 보고자 하며 계획의 스케일이 단위 조경설계나 단지설계보다 넓은 지역규모를 대상으로 하는 것이 보통이다. 때로는 한정된 공간의 도시환경설계의 경우에서도 도시적 맥락에서 접근하는 독특한 동적 방법론을 지칭하기도 한다. 코너(Corner, 2003)는 랜드스케이프 어버니즘의 5가지 주제를 '장(場: field)과 표면(surface)', 네트워크의 '수평성(Horizontality)', 동태적이고 생산적인 '도시시간시설(Infrastructure)', '과정적 형태(Forms of process)', 포괄적·학제적 '작업방식(Techniques)', '도시생태적 관점(Ecology)' 등으로 들고 있다. 이는 건축에서 출발한 근대주의 도시관의 수직적, 정태적, 공학적 관점에 대한 대안적 개념들로서, 살아있고, 생산하고, 연대하는 새로운 도시의 이상을 제시하고 있는 것이며 그러한 역할을 생태적·문화적 경관이 대신할 수 있다는 발상이다<sup>6)</sup>.

코너는 연장선상에서 랜드스케이프 어버니즘을 실현할 수

있는 보다 구체적인 네 가지 접근방법을 제시하고 있다. 1) 시간에 따른 과정, 2) 표면의 각색, 3) 작동적 혹은 실행적 방법, 4) 상상력이 그것이다(Corner, 2006: 31-35). 특히, 1)과 관련하여 필드 다이어그램이나 지도(맵핑)는 도시적 사건과 과정에 대한 이해를 심화하는데 유용한 도구가 된다고 설명하고 있다. 2)는 폴드적 방식을 통한 도시 표면의 통합적 설계방식을 말한다. 3)에서는 '이성/감성', '전통적/디지털적', '스케일의 넘나들', '공간/사건'의 동시적 표현을 주장하는데, 이는 근대주의적 설계규모를 넘어서는 맵핑적 사고와 부합된다. 4)의 내용 또한 폴드의 혼성적 세계관과 연관된다. 즉, 이들 전략의 공통된 점은 가변적, 동태적이고 유연한 성격으로 방법적으로는 맵핑과 다이어그램을 사용하고, 궁극적으로는 '모든 변화를 수용하고 대응할 수 있는 유기체적 성격의 공간형태'로서 폴드를 사용할 것을 제안하고 있다. 실제로 대다수 랜드스케이프 어버니즘 입장의 작품들은 폴드적 설계방법을 매우 자주 사용하고 있다.

실제 이러한 이념과 기법에 맞추어 실현된 사례는 많지 않다. 랜드스케이프 어버니즘의 사례는 크게 두 가지, 상대적으로 규모가 작은 조경적 차원의 작품과 규모가 큰 도시적 차원의 작품을 볼 수 있다. 조경적 차원의 도시오픈스페이스를 랜드스케이프 어버니즘적 접근으로 다룬 팀들로는 필드오퍼레이션(Field Operation)이나 스토스엘유(StossLU, 그림 6 참조), 그로스맥스(Gross.Max.) 등이 있다.

도시적 규모의 랜드스케이프 어버니즘의 예로 램쿨하스가 한 프랑스의 뉴타운 '멜랑-세나(Melun-Senart)'의 계획을 들 수 있다. 그는 여기서 한자(漢字) 다이어그램을 사용하여 개발지와 오픈스페이스의 형상과 배경관계를 역전시키면서, 다양하게 프로그램된 오픈스페이스(void)가 도시의 공간적, 의미적 골

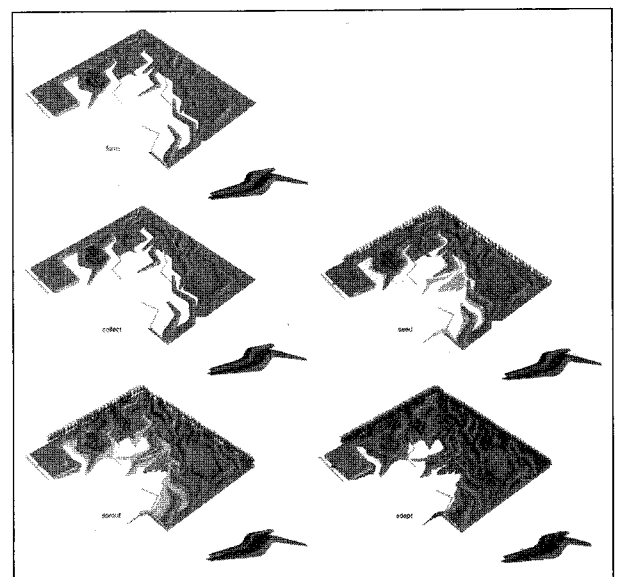


그림 6. StossLU, Riverside Park  
 자료: C3 Landscape, 2007a: 54

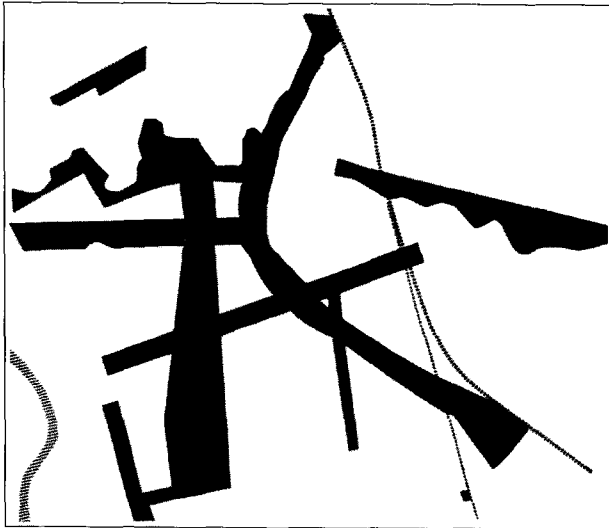


그림 7. Rem Koolhaas, Melun-Senart  
자료: OMA: 1998, 980-981

격의 역할을 하게 하였다(Shannon, 2006:180). 한자의 글자체를 골격으로 한 이 보이드의 네트워크는 타이포그래피(typography) 자체를 공간 형태화시켰다는 점에서 공간 차원의 다이어그램(물리적 생태성)과 의미 차원의 맵핑(인문적 상징성)을 결합한 적극적 수법으로 볼 수 있다(그림 7 참조).

## 2. 방법상의 혼성화와 맵핑, 다이어그램, 폴드

중심개념으로서의 '땅'과 '시간'에 대한 새로운 관심은 앞서 서술한 장르간의 혼성화와 더불어 새로운 혼성적 설계방법론을 탄생시켰다. 이들이 맵핑과 다이어그램 그리고 폴드이다. 맵핑은 기존의 대지분석의 한계를 넘어서서 땅의 과학, 땅의 사회·문화, 땅의 감성과 상상력을 포괄적으로 해석함으로써 지역성과 창의성이 결합된 설계로 직접이행을 시키려는 방법이다. 다이어그램은 변화하는 시대의 새로운 복합적·혼성적 활동 프로그램을 공간 속에 표현하기 위한 창의적 도구이다. 이들 두 방법은 종전의 계획단계에서 행해지던 데이터의 처리와 관련된 과정적 방법이라는 점에서 공통점이 있으나, 분리되었던 계획/설계의 이분법을 지양하고 그 경계를 허무는 혼성적 방법들이다. 폴드는 이들 과정적 방법들을 공간형태로 구체화하기 위한 디자인 수단이다. 폴드는 기본적으로 기하학과 자연 지형의 혼성적 형태이며, 공간적 연속성과 활동적 유연성, 시각적 전환성을 특징으로 한다.

맵핑과 다이어그램의 두 방법은 많은 면에서 공통점과 차이점을 갖고 있으나 실제로는 혼용되어 쓰이기도 한다. 따라서 광의의 다이어그램적 표현기법 속에 맵핑을 위치시키기도 하고(배정환, 2006), 정반대로 맵핑의 표현기법 속에 다이어그램을 포함시키기도 한다(Corner, 1999c).

### 1) 맵핑

맵핑은 혼성의 한 방법으로 계획과 설계, 분석과 설계 사이의 혼성적 형태이다. 최근으로 올수록 '모든 내부와 외부 힘의 확장적 맵핑은 설계과정의 가장 중요한 부분'이 되었으며, '맵핑의 기법이 디자인 그 자체의 질을 결정'하기도 하고 심지어 '맵핑 그 자체가 하나의 수사학적 예술(a rhetorical art form)로 성립되기도 한다(Lootsma, 1999). 그러나 맵핑이 전혀 새로운 기법은 아니다. 종래의 대지분석도면들도 일종의 맵핑으로 볼 수 있다. 종래의 것들이 단지 '사실(fact)' 위주 데이터의 기록과 '분석'에만 한정되어 있었고, 설계와는 분명히 경계가 그어져 있었다면 맵핑은 그 범위가 보다 확장되어 사실을 넘어선 감성과 개인적 경험에 의한 이미지나 상상, 사건과 체험, 유동적 시간의 '표현'을 통해 형태설계로 바로 직결시키려는 한다는 차이가 있다(그림 8, 9 참조).

코너는 구체적인 맵핑의 4가지 접근방식으로 '표류(drift)', '중첩(layering)', '게임판(gameboard)', '뿌리줄기(rhizome)' 등을 들고 있다(Corner, 1999a). 이들 수수께끼와 같은 은유적 표현들은 맵핑이 기도하는 바 개방적이고 주관적이고 비확정적인 표현방식을 말한다. 여기서 '표류'는 개방적 태도의 떠돌기

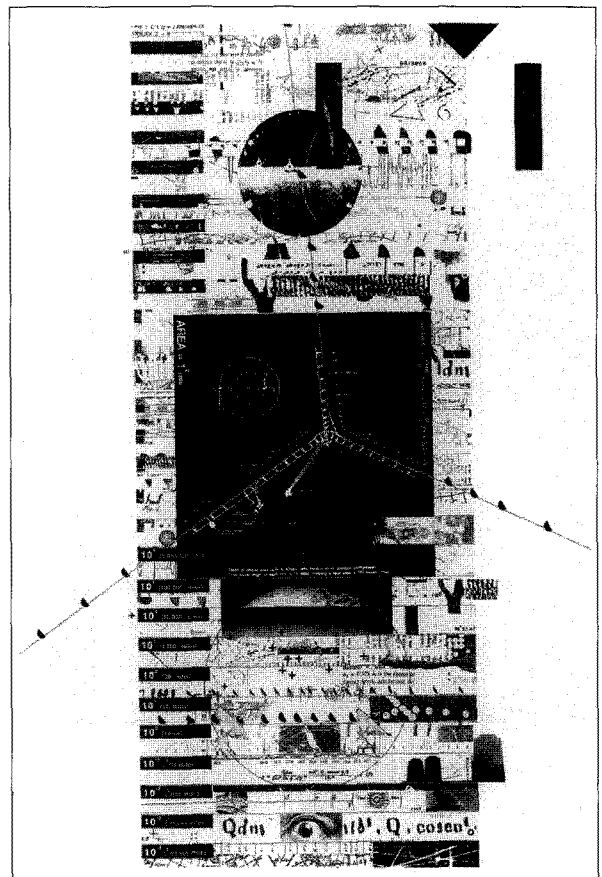


그림 8. Corner, V.L.A.: Power of Ten I  
자료: Coner, 1996: 24

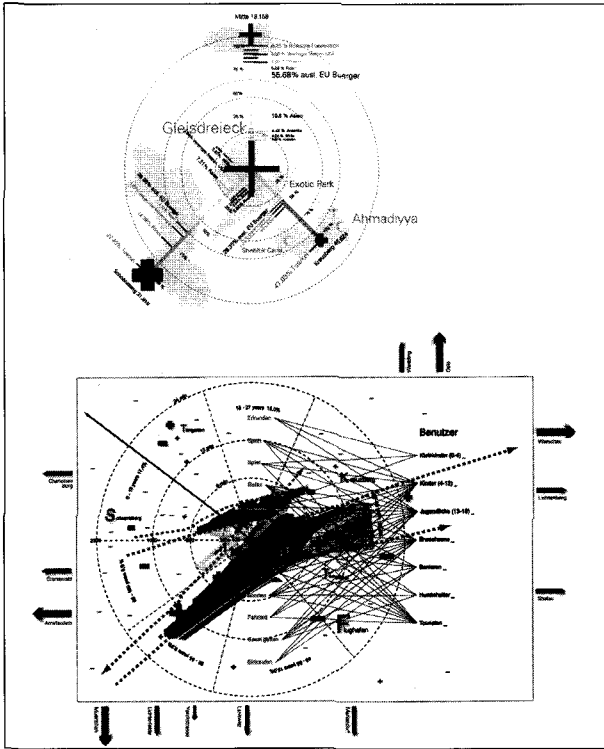


그림 9. Gross, Max., Gleisdreieck Railway Sites  
 자료: C3Landscape, 2007b: 41

를 통해 느낄 수 있는 개방적 인지도나 주관적인 지각들을 내용으로 하는데, 종래 분석과정에서의 과학적·객관적 기록과는 대극적 입장이다. '중첩'은 의도된 프로그램들의 복합체로 체육관의 겹쳐진 라인마킹처럼 동일공간에 시간에 따라 변화하는 여러 가지 용도들이 겹쳐진 것이다. '게임판'은 대상지에서 예측되는 복합적이고 유동적인 사건들을 말하고 있고, '뿌리줄기'는 대상지 내외부의 무제한의 네트워크들 즉, 동적인 현대도시사회의 다원성, 복합성을 반영하려는 것이다. 그러므로 맵핑의 표현 방식은 전면적으로 개방적이며 리즘과 같이 무한히 확산한다.

어떤 면에서는 대상지마다 방법론이 개별적이고 특수하여 보편성이 떨어지고 비의적(秘薙的)이기까지 하다. 이것이 맵핑의 가능성이 되는데 한계이다. 맵핑은 주로 랜드스케이프 어버니즘이나 그 관점에 기초한 조경설계에 시도되어 오고 있다. 랜드스케이프 어버니즘이 그렇듯이 맵핑도 보다 보편적, 체계적인 방법론으로 정착하기 위해서는 많은 검증과 발전이 필요할 것이다.

2) 다이어그램

근대주의 때의 환원적 다이어그램에 비해 이 시대의 다이어그램은 혁신적 사고와 진화의 결과물이다. 다이어그램은 불확정적이고 혼돈스러운 현금의 도시활동을 긍정적 측면에서 바라보고 이에 부응하는 유동적 프로그램을 공간화, 형태화하기 위한 추상적 그림이다.

건축이론가 로버트 소몰은 "현대에 처음으로 다이어그램이 건축의 표현이 아닌 건축의 문제 그 자체가 되었다."고 언급했다. 여기에서 다이어그램은 추상적이면서 동시에 공학적이며, 사유과정이며 동시에 생산 도구가 된다(정인하, 2006). 이 시대에 불확정적이고 유연한 프로그램이 요구되듯이 역시 가변적인 형태의 다이어그램이 유행하고 있다(그림 10 참조). 현대의 복잡하고 유동적인 도시상황을 공간·형태적으로 표현하기 위해 고안된 계획과 설계 사이의 일종의 '다리'가 다이어그램인 셈이다. 그런데 이 다리는 점점 양안(兩岸) 그 자체보다도 중요한 실체가 되어가고 있다.

하이트는 '현대의 경관은 다양한 활동 영역들이 다양한 지표면에서 서로 만날 수 있도록 도와주는 다이어그램 생성체(diagrammatic machine)가 되어야 한다'고 말한다(Hight, 2003). 램과 슈미의 줄무늬(Strip)와 격자망(Grid)들, 점적인 서비스 지점들은 대응적(responsive)이고 적응적(adaptive)인 '다이어그램적 디자인(diagrammatic design)'의 형태이다(Wall, 1999). 극단적으로는 램의 트리시티에서 보듯이(그림 11 참조) 다이

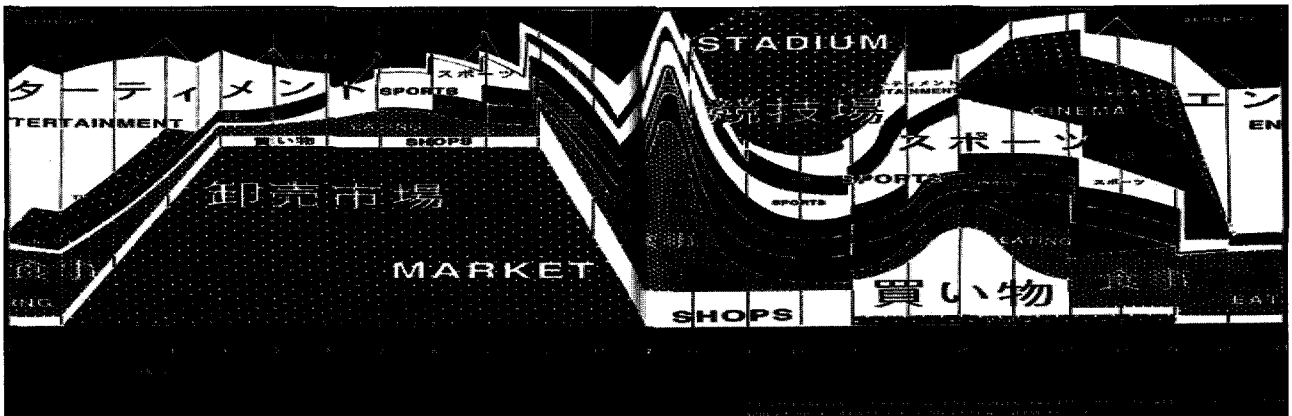


그림 10. OMA, Yokohama, Assemblage of Programs  
 자료: OMA et al., eds, 1998: 1220-1221



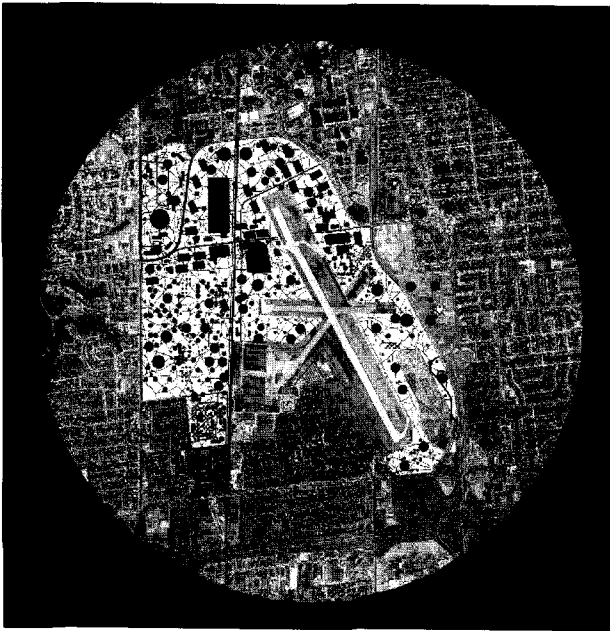


그림 11. Remkoolhaas, Tree City  
 자료: Czermiak, 2001, 속표지

어그램은 추상적 지도인 동시에 점차 그 자체가 설계언어가 되어가고 있다.

다이어그램의 표현방식은 상황별, 작가별로 극히 다양하여 범주화하기가 어렵다. 혼성화되고 구성적인 다이어그램 테크닉들은 점점 발전해가고 있다. 배정환(2006:103)의 분류에 따르면 다이어그램의 표현형식은 “맵핑 또는 몽타주 맵핑, 레이어 다이어그램, 텍스트+이미지 다이어그램, 프로세스 다이어그램, 데이터 다이어그램 등으로 유형화할 수 있다.”고 한다. 여기서 는 다이어그램의 한 유형으로 맵핑을 위치시켰다. 반대로 제임스 코너는 맵핑의 유형 속에 다이어그램과 데이터스케이프를 포함시켰다(Corner, 1999c). 이렇게 볼 때, 양자는 많은 부분에서 서로 중첩되거나 포함한다. 다만, 대표적 차이점으로 맵핑은 다이어그램에 비해 덜 환원적이고 즉지적이다. 다이어그램이 설명적이라면 맵핑은 보다 해석적이고 표현적이다. 실제 세부적으로 사용되는 표현 언어들 또한 다양하여 상형문자(ideogram), 그림 텍스트(image texts), 악보(scoring), 통계도표(pictographs), 지표(indexes), 샘플(sample), 게임판(gameboards), 인지지도(cognitive tracings), 척도왜곡(scaling) 등을 포함하는데(Corner, 1999c), 이들은 사실상 맵핑의 사용언어들과 겹친다. 특히, ‘그림텍스트(image text)’라고 하는 것은 말과 그림 간의 합성적 또는 변증법적인 구성물로서 이러한 표현은 프로그램과 다이어그램, 또는 맵핑과의 혼성적 표현으로도 볼 수 있다.

다이어그램의 가능성인 동시에 한계는 환원성과 추상성이다. 최근까지의 환경설계는 근대주의의 보편주의적 환원성, 추상성을 극복하고 구체적 장소성을 확보하기 위해서 애써왔는데, 다

이어그램 중심적 사고가 환경설계에서 근대의 추상주의를 복귀시킬 우려도 없지 않다. 이 점에서는 맵핑을 상호보완적으로 함께 사용함으로써 맵핑의 ‘즉지성(site specificity)’으로 하여금 다이어그램의 추상화의 위험성을 경감시킬 수 있지 않을까 생각한다. 일부 랜스케이프 어버니즘에서는 실제로 이러한 상호보완적 방법이 사용되고 있다.

### 3) 폴드

들리츠가 「주름」(1988)을 펴낸 이후 이 개념에 입각한 독특한 미학사상들이 많이 나오고 있다. 특히 건축 등을 비롯한 현대예술은 이 주름개념에서 많은 영감을 받고 있다. 종이 한 장을 반으로 접으면, 이 종이는 둘이 하나이다. 접힌 면들을 보면 두 개지만 또 전체를 보면 하나이다. 접힘이란 이렇게 연속의 계기와 불연속의 계기를 동시에 포함한다(이정우, 2000:96-104). 이와 같이 분리되었던 차원들 간에 연속성을 부여할 수 있는 형태가 폴드(주름)이다. 폴드는 근대주의의 정형적 형태를 극복하고, 분리적 프로그램과 조닝에 종속적이던 공간형태를 해방시키기 위해 고안된 전략적 형태언어이다. 폴드는 최근의 혼성적 건축을 대표하는 스타일이기 때문에 하이브리드 건축을 폴드건축으로 부르기도 한다(전영지, 2003).

폴드는 형상과 비형상, 조직과 비조직의 중간성격으로서 모호하다. 따라서 기존의 건축형태의 정형성을 극복하려는 많은 건축가들에게 ‘탈형태(formless)’의 추구수단으로 이용했다(Imperiale, 2000). 이런 면에서 볼 때 폴드는 이 시대의 대표적인 혼성적 설계형태임에 분명하다. 그 기원은 건축의 정형성을 극복하려는 내적 동기발현과 더불어 대지예술과 조경으로부터 형태언어를 빌려 온 것으로 볼 수 있다. 이는 건축의 수직성에서 조경의 ‘수평성’으로, 건축의 공간에서 대지의 ‘표면’으로 건축의 최근 방향전환을 보여주는 대표적 형태모형이다. 폴드는 뫼비우스(Möbius)의 띠나 클라인(Klein) 주전자의 모습과도 같이 내부와 외부의 2원성을 동시화하고 있고, 변형(transformation)의 과정을 인식시킬 수 있으며, 최근에는 접혀진 표피를 커뮤니케이션 장치로 사용하기까지 한다(Imperiale, 2000).

조경에서 폴드는 원래 방향의 전환과 반대되는 전망들을 부드러운 연속성 속에 해소시키기 위해서 전통적으로 사용해 왔던 기법이다. 폴드건축을 이론적으로 뒷받침하고 있는 영국의 건축이론가 찰스 젠크스(Charles Jencks) 또한 그 자신 대지조형적 조경, 폴드적 조경을 직접 조성한 바도 있다. 그는 이 정원 속에서 나선형 폴드로 이루어진 대지조형을 통해 우주적 혼돈과 질서를 상징하였다(Beardsley, 1998). 마찬가지로 아이젠만은 접기(enfold)와 펼치기(unfold)를 동시에 사용하였으며, 자하하디드의 폴드는 건축물과 조경, 도시공간을 화해시키기 위해서 사용되었다(Jencks, 1995). 최근에는 역설적으로 이러한 건축에서의 접근을 현대조경에서 역수용하고 있다.

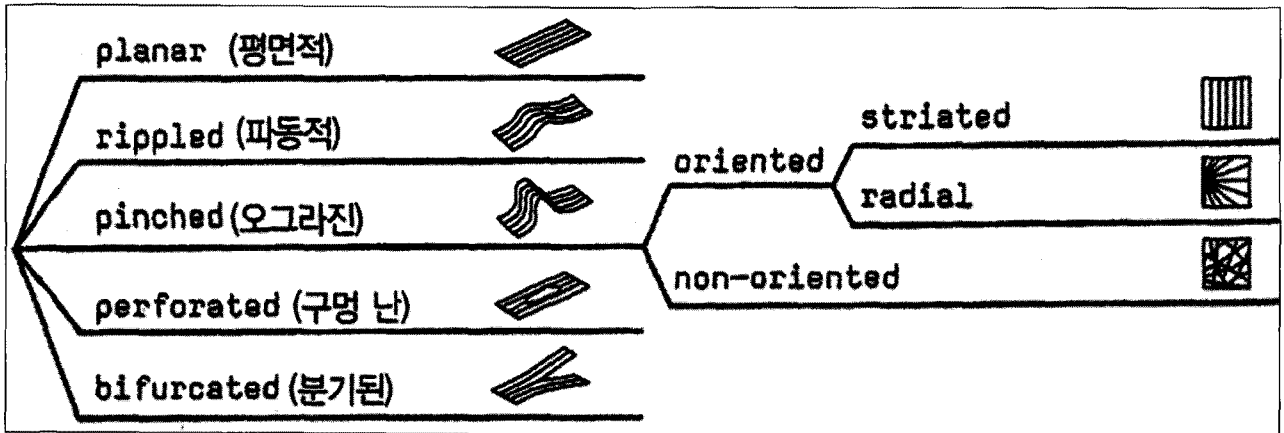


그림 12. FOA의 표면의 폴드적 표현을 위한 다섯 가지 방법들  
 자료: 정인하, 2006: 136

폴드의 형태설계를 기하학적으로 설명하기 위해서는 프랙탈 기하학이 적절하다. 프랙탈 구조라는 것은 부분 속에 전체가 들어있는 구조로 부분이 전체를 반영한다. 자연적 형태들의 기본원리인 프랙탈 도형의 특징은 끝없이 주름잡혀 나간다는 점이다(이정우, 2000:143-148). 프랙탈 기하학은 질서와 혼돈 사이에 위치한 복잡성을 보여주는 대표적 패턴이며, 폴드는 입체적으로 표현한 프랙탈구조라고 할 수 있다. 이는 학술적으로 자주 언급되지만 실제로 현장설계에서 실험된 바는 많지 않다. 특히, 자연환경을 주로 다루는 조경설계에서 앞으로 탐구해 나가야 할 과제라고 본다.

#### IV. 종합

이제까지의 논의를 종합하기 위하여 이상 두 유형 간의 상호 관계를 교차·검토하기로 한다. 여기서 세 가지의 혼성적 장르와 세 가지의 혼성적 방법은 크게 보면 한 가지 현상의 다른 측면들로, 서로가 서로에게 다중적으로 연결되어 있어 각 조합들은 모두 소위 '리즘'적 관계를 보여주고 있다.

먼저, 혼성적 장르들 간의 관계를 정리해 볼 때, 세 가지 혼성적 장르들 간의 공통분모는 대지예술로부터 직간접적 영향을 받아 출발하였다는 것, 그리고 탈근대적 도시사회를 수용한 결과라는 것 등을 들 수 있다. 또한 기존의 작업방식보다 현저하게 인접장르의 작가들과의 협업이 강조되고 있는 점도 공통적이다. 특히 랜스케이프 어버니즘에서는 건축, 조경, 도시설계과의 협업이 보다 밀도있게 이루어지고 있는데, 김아연(2006)의 연구에서도 이러한 현상은 실증되고 있다.

혼성적 방법들 간의 관계를 정리해 볼 때, 맵핑과 다이어그램은 개념과 기법상 서로 겹치는 부분이 많으면서도 맵핑의 즉시성과 다이어그램의 환원성 등 본질적으로 상반된 성격을 갖고 있어 이 둘은 상호보완적이다. 또한, 맵핑과 다이어그램은

폴드양식의 유발원인이고, 폴드는 그 결과로 볼 수 있다. 이들은 서로 동전의 앞뒷면처럼 묶여 있다. 특히, 불확정적 프로그램의 사고에서는 주변지역과의 동태적 연관성, 행동과 사건의 유발성, 복합성, 활동간의 연속성과 변화성 등을 추구하게 되는데, 이들이 맵핑과 다이어그램의 등장배경이 된다. 이러한 도시공간의 작동패턴은 또한 폴드와 같은 혼성적 공간형태 속에서 원활히 이행될 수 있다. 사실상 프로그램, 다이어그램, 맵핑의 궁극적 종합과 완성은 폴드로 가능한 것이었다.

장르간 혼성과 방법상 혼성, 두 유형 상호간의 관계를 정리해 볼 때, 모든 혼성적 장르에서 공히 적용되고 있는 설계언어는 폴드이다. 즉, 대부분의 혼성적 장르들은 폴드적 외관으로 특징지워진다고 볼 수 있다. 다만 산업 적지 조경에서는 폐기물매립장 같은 부분적 유형에서만 폴드 형태가 나타나고 있다. 다이어그램은 특히 지형건축과 랜스케이프 어버니즘에서, 맵핑은 랜스케이프 어버니즘에서 가장 많이 사용되고 있다. 대상지의 규모가 크거나 포함된 자원들이 다양하고 그들간의 관계가 다원적일 때 맵핑으로 기록되고 해석되고, 은유될 내용이 많기 때문일 것이다. 의외로 신피쳐레스크 조경에서 구체적인 맵핑의 적용사례를 찾기가 어려웠다. 대신 작가와 작품의 전체적인 성격상 맵핑적 사고가 깔려 있다고 판단되는 경우에는 내용적 수용을 한 것으로 판단하였다. 랜스케이프 어버니즘에서는 방법적으로 맵핑과 다이어그램을 상호보완적으로 함께 사용한다는 것이 큰 장점으로 보인다.

종합적으로 볼 때, 랜스케이프 어버니즘은 장르간 혼성은 물론 방법간 혼성을 가장 폭넓게 수용하고 있어 가장 적극적인 혼성적 설계체제이다. 즉, 랜스케이프 어버니즘은 가장 최근의 사조, 최근의 모든 경향을 수렴하려 한다(Lootsma, 1999). 친환경, 친공공적 성격의 신장은 물론이고, 근대 이후 점점 소멸되어 가는 국지적 지역성을 재발시킬 수 있는 방법으로도 기대를 모으고 있다. 랜스케이프 어버니즘의 저변에는 도시환

표 1. 장르간 혼성과 방법상 혼성의 상호관계

| 장르간 혼성                      | 방법상 혼성          |           | 맵핑<br>(계획과 설계의 혼성) | 다이어그램<br>(불확정적 프로그램과<br>공간의 혼성) | 폴드<br>(기하학과 자연지형의 혼성) |
|-----------------------------|-----------------|-----------|--------------------|---------------------------------|-----------------------|
|                             | G. Hargreaves 류 | 생태+문화적 접근 |                    |                                 |                       |
| 신틱처레스크 조경<br>(대지예술과 조경의 혼성) | G. Hargreaves 류 | 생태+문화적 접근 | △                  | -                               | ○                     |
|                             | P. Latz 류       | 산업경관적 접근  | △                  | -                               | △                     |
| 지형건축<br>(조경과 건축의 혼성)        | FOA 류           | 지형경관적 접근  | △                  | ○                               | ○                     |
| 랜스케이프 어버니즘<br>(조경과 도시의 혼성)  | StossLU 류       | 조경적 접근    | ○                  | ○                               | ○                     |
|                             | Rem Koolhaas 류  | 도시적 접근    | ○                  | ○                               | -                     |

범례: ○ 명시적 수용, △ 내용적 수용, - 확인 안됨

경에서 그간 타자화되어 왔던 자연환경의 주체성 회복을 통해 지역주의를 구현한다는 의도도 깔려 있다. “비판적 지역주의는 오늘날 랜스케이프 어버니즘에 대한 관심의 유럽판 서문으로 볼 수도 있다(Shannon, 2006:161)”는 견해에서 보듯이 특히, 유럽 쪽에서는 이러한 가능성에 무게를 두고 그 역할을 기대하고 있다.

랜스케이프 어버니즘은 아직 도입초기이고 그 주제와 방법이 복잡적이고도 생소하여서 실현된 작품들이 많지 않지만 최근의 추세로 보아 그 수요가 점증할 것으로 보인다. 탈산업화에 따른 도시공간구조의 재편과 생활방식의 변화에 따른 도시리모델링 사업들이 현저히 증가될 것이기 때문이다.

## V. 결론

20세기 말부터 시작된 탈근대의 사회와 문화는 새로운 환경설계의 문법을 요구해 왔고, 당대에 등장한 대지예술은 혼성적 설계의 계기를 마련해 주었다. 대지예술의 영향아래 건축으로부터 시작된 지형적, 경관적 접근은 환경설계 전반에 장르간 혼성화의 큰 흐름을 일으켰다. 대지예술과 지형건축의 영향을 받은 조경에서는 신틱처레스크 조경이 등장하게 되었고, 조경의 영향을 받은 도시설계에서는 랜스케이프 어버니즘이 태동되었다.

이러한 환경설계 전반에 걸친 땅과 경관에 대한 새로운 관심과 함께 동시대 도시의 유동적 도시활동과 동태성이 중시되면서 시간에 대한 새로운 관심이 일어나게 되었다. 이들 땅과 시간에 대한 새로운 관심들은 혼성적 환경설계 장르들의 작업에 필요한 새로운 혼성적 방법론들을 견인해 내게 되었는데, 맵핑과 다이어그램, 폴드가 그것이다.

전체적으로 보아 랜스케이프 어버니즘은 현대도시상황으로 보아 매우 시의적절한 대안적 방법이며, 내부적으로는 포괄적인 혼성화의 차원을 보이고 있고 외부적으로는 지역성 구현을 위한 효과적인 방법론을 가지고 있다. 특히 조경분야가 도시로 영역을 확장할 수 있는 계기가 될 수 있을 것이므로 향후

심도 있는 연구가 필요할 것으로 생각된다.

그러나 아직 남아 있는 문제들이 있다. 방법론적으로 맵핑과 다이어그램에 대한 회의적 문제제기가 있었고<sup>7)</sup>, 특히 그 결과로서의 폴드적 디자인의 본질가치에 대한 회의적 시각들도 없지 않다<sup>8)</sup>. 즉, 혼성적 환경설계 장르들은 새롭고 자극적이라는 표면적 가치를 넘어서 공유될 수 있는 시대정신과 비전을 보여 줄 수 있어야 지속가능할 것이라는 것이다. 이러한 부분들은 앞으로 비판적 경험의 축적을 통해 극복되어야 할 과제라고 본다.

주 1. 환경설계에 있어서 혼성화현상의 광범위한 배경에는 신과학(양자역학, 비선형 기하학, 프랙탈기하학, 복잡성, 불확정성), 신철학(데리다주의 후기구조주의, 들뢰즈주의 주름), 신문학비평(인터텍스추얼리티-작가의 죽음, 주체의 부정) 등 세기말 문화전반에 걸친 사고방식의 대전환이 있었다. 이들 전반의 공통된 전제는 ‘불확실성’이라는 것이었고 환경설계는 이러한 불확정성에 대응하기 위한 방법이자 새로운 세계관의 모형으로 ‘landscape’, ‘fold’, ‘surface’ 등을 들고 나왔다. 이들 개념들은 그동안 분리되어 활동해왔던 건축, 조경, 도시 간에 통합의 기계로서 역할을 하게 되었다.

주 2. 하그리브스(1983)도 이에 대해서 부연하여 언급하고 있듯이 포스트모더니즘의 예술은 전시대의 환원적 오브제를 떠나 맥락적 지역주의로 가고 있다. 이러한 진단은 대지, 경관과 관련된 조형사조의 전환을 설명하고 있는 것이며, 후일 맵핑 등의 기법이 나타나는 전조로도 볼 수 있다.

주 3. 제1시대(18세기)가 낭만주의 시대로 픽처레스크(picturesque landscape) 개념으로 대표되는 지리적, 미학적 경관의 시대였다면, 제2시대(20세기말)인 근대말-탈근대 초의 시기는 도구적 경관을 반성하는 생태적(ecological landscape), 장소적·지역적(place), 일상적 경관(ordinary landscape)의 시대였고, 이에 비해 제3시대(21세기 초)는 랜스케이프 어버니즘(landscape urbanism)으로 대표되는 도시적, 네트워킹적 경관의 시대로 특징 지워진다.

주 4. 김한배(2005)는 탈근대 조경을 추상적, 구상적, 뉴픽처레스크적 접근의 3대 유형으로 나누어 고찰했다. 이 중 ‘뉴픽처레스크’는 켄크스나 스키모토의 표현을 빌려온 것으로 혼성적 조경양식을 말하는데 가장 새롭고도 주목할 만한 양식이라고 언급하였다.

주 5. 우리나라에서는 최근 이러한 건축경향에 대하여 ‘랜스케이프 건축’이라는 말로 통칭해 왔으나, 그 영어번역이 ‘조경(landscape architecture)’과 같다는 면에서 혼동이 있을 수 있고, 영어권에서도 이 분야의 권위자 쟁크스(C. Jencks, 2006b)가 이미 ‘지형건축(landform architecture)’으로 명명한 바 있어서 본 연구에서는 지형건축으로 통일하여

쓰기로 한다.

- 주 6. 김아연(2006)은 랜드스케이프 어버니즘의 특성을 다섯가지로 정리하고 이를 통해 춘천 G5 프로젝트에 제출되었던 작품들의 특징을 분석하였다. 연구결과에서는 '인프리스트러처로서의 경관'과 '다분야간의 협업'이 출판작 거의 모두에서 가장 강한 공통점으로 드러났다.
- 주 7. 코너의 지도, 사진, 대상지 데이터로 이루어진 콜라주는 설계생성적 실험성이 희박한 표현기법에 그치는 것처럼 보인다. 방법론으로서의 테이더스케이핑은 다소 진부한 용어로 표현할 때 일종의 계획(planning)이다. 이를 통해 창조적인 대안을 도출하는지를 파악하기는 쉽지 않다(Weller, 2006:86, 95).
- 주 8. 낯설고도 괴이한 건축물들의 도발적 형태들은 정보사회에 부응하는 '장대한 스펙터클'이거나 '몽환적인 신세계'이기는 하나 '인간의 거주라는 근본적 사유'를 망치고 '후기자본주의가 추종하는 상업주의적 '차별성'에만 몰입함으로써, '실재와 유리된 가상의 장면을 땅위에 연출'하여 삶의 가상화에 일조하고 있으며, 세계화, 신자유주의의 물결과 함께 동참하면서 또 다른 형태의 획일화, 균질화에 기여하고 있다(강혁, 2007 필자 요약).

### 인용문헌

- 강혁(2007) 용감한 신세계로의 초대. SPACE 476 (주)공간사.
- 김아연(2006) 랜드스케이프 어버니즘의 관점으로 본 춘천 G5 국제설계경쟁기 출판작 분석. 한국조경학회지 34(3): 120-138.
- 김재관(1996) '그리드Grid'의 형성과 해체에 관한 연구. 홍익대학교 대학원 박사학위논문.
- 김한배(2005) 포스트모던 조경설계의 다원적 전개양상. 한국조경학회지 32(6): 68-81.
- 배정환(2006) 현대조경설계의 전략적 매체로서 다이어그램에 관한 연구. 한국조경학회지 34(2): 99-112.
- 스기모토 토시마사(1986) 건축의 현대대상. 최재석(역). 도서출판 발언, 1998.
- 윤난지(2005) 현대미술의 풍경. 한길아트.
- 이정우(2000) 접힘과 펼쳐짐. 기획출판 거름.
- 임석재(1999) 미니멀리즘과 상대주의의 공간. 서울 시공사.
- 임석재(2008) 건축과 미술이 만나다 1945-2000. 서울 휴머니스트 출판그룹.
- 전영지(2003) 'fold' 건축의 디자인 개념과 구현에 관한 연구-해체주의 건축과 비교를 중심으로-. 서울대학교 대학원 석사학위논문.
- 정인하(2006) 현대건축과 비표상. 아카넷.
- AD(2006) FOA-Yokohama International Port Terminal. AD edit.(2006) New Science=New Architecture. London, Academy Editions, pp. 68-73.
- AD edit.(2006) New Science=New Architecture. London, Academy Editions.
- Arriola, A. et al.(1993) Modern Park Design: Recent Trend(Report of Symposium 'Park' 6-7, Feb., 1992). Amsterdam. Troth Publishers.
- Beardsley, J.(1998) Earthwork and Beyond - Third Edition. New York Cross River Press Ltd.
- Beardsley, J.(1996) Entrophy and the New Landscape. Process Architecture eds.(1996), Hargreaves:Landscape Works, Tokyo Process Architecture Co., Ltd. pp. 14-28.
- Corner, J.(2006) 테라 플럭서스(Terra Fluxus), Charles Waldheim edit.(2006) 김영민(역). 랜드스케이프 어버니즘. 도서출판 조경. 2007.
- Corner, J. and A. S. Maclean(1996) Taking Measures across the Americal Landscape. New Haven and London Yale University Press.
- Corner, J.(1999a) The Agency of Mapping: Speculation, Critique and Invention. Cosgrove, D. edit.(1999) Mapping. Reaktion Books Ltd., pp. 213-252.
- Corner, J.(1999b) Introduction. Corner, J. edit.(1999) Recovering Landscape. Princeton Architectural Press, pp. 1-26.
- Corner, J.(1999c) Eidetic Operations and New Landscapes. Corner, J. edit.(1999) Recovering Landscape. Princeton Architectural Presspp. pp. 164-167.
- Corner, J.(2003) Landscape Urbanism, Mostafavi, M. and Najle, C. edit.(2003) Landscape Urbanism: a Mannual for the Machinic Landscape. London, AA Publication, pp. 52-57.
- Czerniak, J.(2001) Downsvievw Park Toronto. NY, Havard Design School + PRESTEL.
- C3 Landscape(2007) Gross,Max., Seoul Korea.
- C3 Landscape(2007) StossLU, Seoul Korea.
- Hargreaves, G.(1983) Post Modernism Looks Beyond Itself. Landscape Architecture July/August 1983. pp. 60-65.
- Hight, C.(2003) Portraing Urban Landscape. Mostafavi, M. & Najle, C. edit.(2003) Landscape Urbanism: A Mannual for the Machinic Landscape. London, AA Publication, pp. 9-21.
- Imperiale, A.(2000) New Flattness: Surface Tension in Digital Architecture. Basel, Birkhauser-Publishers for Architecture.
- Lootsma, B.(1999) Synthetic Regionalization: The Dutch Landscape toward Second Modernity, Corner, J. edit.(1999) Recovering Landscape, Princeton Architectural Press, pp. 251-274.
- Jencks, C.(1995) The Architecture of the Jumping Universe. London, Academy Edition.
- Jencks, C.(2006a) Nonlinear Architecture: New Science=New Architecture?. AD edit.(2006) New Science=New Architecture. London, Academy Editions, pp. 6-7.
- Jencks, C.(2006b) Landform Architecture. AD edit.(2006) New Science=New Architecture. London, Academy Editions, pp. 15-31.
- Kim, Do-Kyung(1996) A Study on the Aesthetic Development of Robert Smithson as Means of Investigating His Conceptualization of a Modern Landscape Aesthetics. 한국조경학회지 24(2): 62-73.
- Krauss, R.(1979) Sculpture in the Expanded Field. 박신의(역), 현대미술비평 30선 계간미술 편, 중앙일보사, 1987.
- OMA, Rem Koolhaas and Bruce Mau(1998) S, M, L, XL. The Monacelli Press.
- Process Architecture128(1996) Hargreaves, Tokyo, Process Architecture.
- Rowe, P. G.(1996) Landscape of the Present Future. Process Architecture eds.(1996) Hargreaves: Landscape Works, Tokyo, Process Architecture Co., Ltd. pp. 62-75.
- Spens, M.(2003) Modern Landscape. London Phaidon Press Limited.
- Shannon, K.(2006) 저항으로서의 장소: 유럽의 랜드스케이프 어버니즘. Charles Waldheim edit.(2006) 랜드스케이프 어버니즘. 김영민(역) 도서출판 조경. 2007.
- Turner, T.(1996) City as Landscape. London E&FN SPON.
- Wall, A.(1999) Programming the Urban Surface. Corner J. edit.(1999) Recovering Landscape. Princeton Architectural Press, pp. 233-249.
- Weller, R.(2006) 수단성의 기술: 랜드스케이프 어버니즘을 통해 생각하기. Charles Waldheim edit.(2006) 랜드스케이프 어버니즘. 김영민(역) 도서출판 조경. 2007.

원 고 접 수 일: 2008년 10월 6일  
 심 사 일: 2008년 10월 28일  
 계 재 확 정 일: 2008년 11월 5일  
 3인익명 심사필