

다운스뷰파크 국제설계경기를 통해 본 조경설계의 새로운 전략

배정환

단국대학교 환경조경학전공

New Strategies for Contemporary Landscape Design - Downsview Park International Design Competition and Its Implications -

Pae, Jeong-Hann

Dept. of Landscape Architecture, Dankook University

ABSTRACT

How parks are to be made in the twenty-first century should certainly be different. This is the inevitable conclusion of the recent significant international design competition for Downsview Park in Toronto, 2000. The purpose of this critical study is to investigate new strategies for urban park design manifested in the proposals of that competition and to explore alternative ways of landscape design that could solve the recent crisis of urban parks.

Tree City, the winning entry, and other final entries proclaim that city is park and park is city. In this sense, Downsview Park marks the end of traditional Olmstedian parks and the dichotomy between city(culture) and park(nature).

Rem Koolhaas and Bruce Mau's Tree City will become the model for urban park design in the near future. There are three reasons for this. First, its design is a strategy rather than a form. We can interpret that Tree City is to be developed over time as directed by six strategies: grow the park, manufacture nature, 1000 pathways, sacrifice and save, curate culture, destination and dispersal. Second, it places faith in landscape as a revenue generator instead of a fiscal liability. Third, its implementation is possible with crude installation, requiring virtually no craft. Koolhaas and Mau intend for Downsview to be an environment that is never actually designed but is formed through natural succession, cultural action, and programmatic insertions. Rather than designed objects and formal solutions, their strategy is to allow the landscape to evolve with changing uses.

Key Words : Urban Park Design, Downsview Park, Landscape Strategy, Rem Koolhaas, Tree City

1. 서론

도시 공원이 현대 도시의 공간적·문화적 양상과 대화하고 있지 못하다는 반성의 목소리가 높다. 과연 “공원은 여전히 필요한가?”(Ophuis, 1997)라는 근본적인 의문에 조경가들은 응답해야 한다. 도시의 해악과 노동에 지친 삶을 그림 같은 녹색 자연 속에서 치유한다는 이념에서 출발했던 도시 공원이 그 한계를 노출하고 있는 것이다. 공원은 도시에 대해 배타적 자세를 취함으로써 도시 속의 녹색 섬이기를 지향해 왔다. 그러나 공원은 결국 도시를 모태로 삼을 수밖에 없다는 역설에 문제의 핵심이 놓여 있다. 현대 도시는 마치 생명체처럼 진화해 온 데 반해, 도시의 컬레이자 반도시의 피난처인 공원은 150년 전의 픽춰레스크적 낭만에 여전히 의존하고 있는 것이다.

21세기 도시의 여러 조건과 문화적 상황을 갖대로 삼는다면, 도시의 공간과 일상적 삶에 역동적으로 침투하지 못하는 목가적 공원은 이제 시대에 뒤떨어진 문화적 폐물이라는 극단적 평가마저 설득력을 갖는다(배정환, 2001b). 도시의 수평적 확산에 따른 교외(suburban)의 광범위한 개발, 자동차의 대중화와 교통망의 다각적 발달, 관광 산업의 폭발적 발전이 가져 온 레크리에이션 문화의 혁명, 소비와 휴식과 오락을 일체화시킨 대형 쇼핑몰 등은 녹색의 오아시스 공원이 더 이상 도시의 진통제로 그 효능을 발휘하기 어려움을 반증해 준다. 지난 세기 동안 우리의 도시에서 일어났던 변화를 비판적으로 직시할 수 있다면(Koolhaas, 1995), 공원 또한 그러한 반성의 논의를 빚겨갈 수 없다.

도시 공원의 위기에 대한 대안적 해법은 이미 1980년대 초부터 전개되기 시작했다. 특히 라빌레뜨파크 설계 경기를 필두로 한 파리의 다양한 실험들은 이후 공원 설계에 많은 파급 효과를 낳았다(Baljon, 1997). 무엇보다도 라빌레뜨는 움스테드 브랜드의 난맥을 반성하고 도시 공원의 동시대적 역할을 고민할 수 있는 계기(조경진, 1998)를 마련했다는 점에서 의미를 지닌다. 반도시를 지향하는 완결된 구조의 고립된 공원을 탈피해 도시와 대화하고 도시 문화에 역동적으로 참여할 수 있는, 도시의 변화 가능성에 탄력적으로 대응할 수 있는 공원의 모델을 탐색하는 쪽으로 시선을 돌릴 수 있게 된 것

이다. 그러나 라빌레뜨의 이념보다는 새로운 걸모습만을 복제하는데 치중하는 또 하나의 유행이 파급되는 난맥이 나타나기도 했다.¹⁾

이러한 맥락에서 2000년의 다운스뷰파크(Downsview Park) 국제설계경기의 성과에 시선이 집중되고 있다. 많은 비평가들은 다운스뷰파크가 센트럴파크와 라빌레뜨파크에 이어 공원의 패러다임을 바꿀 새로운 전기가 될 것이라는 점에 동의하고 있다. 본 연구의 목적은 공원의 형태보다는 그 내용과 기능의 새로운 설정에 지향점을 둔 다운스뷰파크를 통해 도시와 공원이 맺는 관계의 대안적 좌표를 모색하고 21세기의 조경 설계가 구축해야 할 전략들을 예견해 보는 데 있다.

다음에서는 우선 다운스뷰파크 국제설계경기를 개관하고 그 의의를 검토하고, 결선작 다섯 작품의 주요 개념과 설계 특징을 분석한 후, 우승작 “트리시티(Tree City)”가 취하고 있는 설계 전략을 분석하고 그 가능성과 한계를 해석하기로 한다. 이러한 과정을 통해 우리는 다운스뷰파크 국제설계경기가 동시대 조경 설계에 남긴 몇 가지 교훈을 검토하고 대안적 조경의 전략을 타진해 볼 수 있을 것이다.

II. 다운스뷰파크 국제설계경기의 의의

캐나다 토론토의 다운스뷰파크 부지는 1940년대 이래로 공군 기지가 위치했던 총 면적 644에이커의 큰 땅덩어리이며, 이 중 320에이커가 공원으로 개발될 예정이다(Figure 1 참조). 공군 기지가 들어설 무렵에는 토론토의 변두리였지만 도시화가 진행됨에 따라 현재는 도시의 중심부가 되었으며, 1994년에 기지가 폐쇄되었다. 1995년, 캐나다 정부는 캐나다 토지공사로 하여금 다운스뷰 부지의 계획과 개발 프로세스를 관장하도록 하였다.

1996년부터 일반에게 공개되기 시작한 이 부지는 1999년, 캐나다 최초의 ‘국립도시공원’을 조성한다는 목표로 국제설계경기에 부처졌다. 22개국의 179개 팀이 간략한 설계 제안서를 제출했고(1999년 10월 6일), 그 중 5개 팀이 1차로 선정되었다(1999년 11월 26일).²⁾

이 다섯 팀은 각각 10만 불을 미리 지원 받고 최종 결선을 벌였는데, 다섯 명으로 구성된 결선 심사위원회



Figure 1. Present Conditions of the Site of Downsview Park

는³⁾ 2000년 5월말 렘 쿨하스(Rem Koolhaas)/OMA + 브루스 마우 디자인(Bruce Mau Design) + 올레슨 워랜드(Oleson Worland Architect) + 인사이드/아웃사이드(Inside/Outside) 팀의 제출안 트리씨티를 최종 당선작으로 선정하여 발표하였다. 다운스뷰파크는 향후 15년간 총 1억 4천 5백만 불의 예산이 투입되어 단계적으로 조성될 예정이다.

다섯 팀의 최종 결선 작품은 2000년 11월 뉴욕의 밴 알렌 인스티튜트(Van Alen Institute)에서 전시됨으로써 대중과 언론의 주목을 받았으며, 최근 유수의 건축, 도시, 조경 관련 저널들이 다운스뷰파크의 의의를 해석하고 그 여파를 전망하는 특집을 마련하고 있는 중이다(Berger, 2001; Brown, 2000; Kapelos, 2000; Waldheim, 2001; 배정환, 2001a). 특히 변화하는 21세기 조경의 지형을 다운스뷰파크 국제설계경기를 통해 독해하고자 하는 이론적·비평적 논의가 활발히 전개되고 있다.

설계경기의 심사위원이었던 티렌스 라일리는 우승작 트리씨티에 대해 “인공적 환경과 자연적 환경, 도시와 황야, 개별과 집단 사이의 긴밀한 연관성에 대한 최초의 동시대적 표현이며, 조경 설계의 새로운 패러다임을 개척하고 있다”(Brown, 2000: 8)는 평가를 내린다. 그러나 당선작뿐만 아니라 다른 결선 경쟁작 모두가 경관과 건축, 설계와 계획간의 전통적인 이분법에 도전하고 있다는 점에서는 공통적이다. 특히 도시와 공원의 경계를 폐기하고 도시의 일상에 개입할 수 있는 공원을 지향하고 있다는 점 역시 이들 작품의 공통 분모라고 할 수 있다. 우리는 옴스트드식 피난처 공원의 한계가 다

운스뷰파크를 계기로 수술대에 올랐으며 공원과 도시의 관계를 다시 설정할 수 있는 대안적 해법의 가능성이 매우 현실적인 차원에서 실험되고 있는 양상을 목격할 수 있다. 다운스뷰파크 설계경기의 이와 같은 의의에 대해서는 결선작과 우승작을 분석하고 그 가능성과 한계를 검토할 다음의 두 장을 통해 보다 다양한 각도에서 논의하기로 한다.

III. 결선작의 설계 개념 분석

다운스뷰파크 설계경기 주최측은 다음과 같은 설계 과제를 제시했다: “부지의 사회적·자연적 역사에 합당한 ‘혁신적’ 디자인 안을 진작시키는 동시에, 새로운 생태계를 지원하고 증가하는 공공의 이용과 이벤트를 수용할 수 있는 ‘새로운 경관’으로 부지의 잠재력을 개발한다.”⁴⁾ 부지중심적(site-specific) 설계에 기반을 두되 21세기형의 경관 모델 또한 제시할 수 있는 실험적 디자인이 참여자에게 요청된 필요조건이었던 것이다. 또한 부지의 생태적 진화를 고려할 수 있는 설계 또한 제출안이 해결해야 할 기본 과제였다고 볼 수 있다. 이러한 설계 과제를 바탕으로 우선 우승작을 제외한 나머지 4개의 결선작에서 드러나는 주요 개념과 설계 특성을 분석해 볼 필요가 있다.

1. 생성의 생태계

펜실바니아대학교 조경학과와 제임스 코너(James Corner)와 컬럼비아대학교 건축학과와 스탠 알렌(Stan Allen)이 주축이 되어 제출한 “생성의 생태계(Emergent Ecologies)”는 시각적 디자인보다는 프로세스에 무게를 둔 이번 설계경기의 목적과 과제를 적극적으로 해결하고 있다. 렘 쿨하스 팀의 우승작과 마지막까지 경합을 벌인 것으로 알려진 이 작품에서 코너는 논리적인 설계 전개뿐만 아니라 그것을 실제로 구현할 수 있는 구체적인 생태적 테크놀러지도 개발하고 있다. 또한 코너는 다운스뷰파크를 통해 그동안 발표해 온 비판적 재현(critical representation) 이론과 매핑(mapping) 및 콜라주(collage) 테크닉을 완결하고 있기도 하다. “무

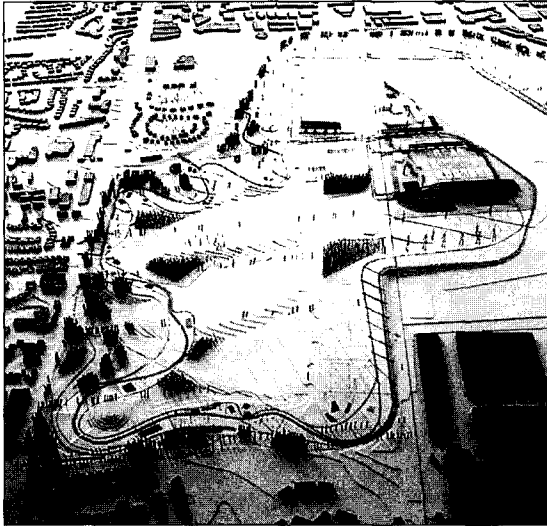


Figure 2. Emergent Ecologies by Corner and Allen in 2000

한한 잠재력을 보유하는 경관을 경작한다”는 목표 하에 순회(circuit)와 관통(through-flows)이라는 두 가지 상호보조적 조직 전략이 디자인을 이끌어나간다. 순회는 활동 프로그램, 이벤트 공간, 동선 등과 관련되는 전략이며, 관통은 공원 내의 에너지, 물질, 인간 등의 흐름은 물론 시설물, 조명, 안내체계 등의 흐름과 연관되는 전략이다. 코너는 순회와 관통의 상호 결합을 통해 열린(open-ended) 디자인을 시도한다. 그것은 시간의 흐름과 그에 따른 공간의 자생적 변화에 유연하게 대처할 수 있는 생태적 전략이며, 이와 같은 유연한 프로그램은 하나의 완결된 마스터플랜이 아니라 3단계에 걸친 15년의 장기 전략으로 진화된다. “오늘날의 건축가들은 점차 경관을 모델로 삼고 있다. 조경은 시스템의 예술이기 때문이다. 도시적 관점에서 볼 때 경관은 프로세스의 귀중한 모델이다. 경관은 연속적이다. 최종 결과물이 아닌 것이다. 그것은 성장하며 시간에 따라 변한다.” 스탠 알렌의 이러한 설명은 자연과 문화의 이분법이 “자연으로서의 문화”에 의해 거부되어야 한다는 이들의 생성 생태학 철학을 응변하고 있다(Figure 2 참조).

2. 디지털과 코요테

베르나르 츠무미(Bernard Tschumi)가 주도하여 제출한 “디지털과 코요테(The Digital and the Coyote)”는

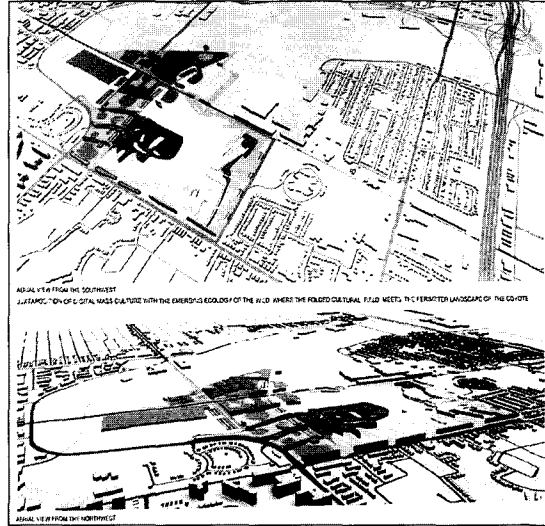


Figure 3. The Digital and Coyote by Tschumi in 2000

20년 전의 라빌레르파크의 연장선상에서 또 다른 21세기형 공원을 실험하고 있다. 츠무미는 물과 기름과도 같은 일련의 반어 세트(예를 들면, 불연속—연속, 점/선/면—주변/흐름/장, 아날로그—디지털, 차연—혼성, 확실성—개연성 등)를 상징하고 양자의 결합에서 중심 개념을 찾는다. “디지털이 경관을 읽는 새로운 길을 어떠한 방식으로 열어줄 수 있는가에 관심을 두었다”는 언급에서 드러나듯, 그는 사회의 디지털화와 결합될 수 있는 결레로 와일드를 채택했다. 디지털 도시 위를 뛰노는 코요테를 상상해 보면, 그가 설정한 다운스뷰파크의 ‘새로운 경관’이 무엇인지 어렵지 않게 파악할 수 있다. “쥘쥘쥘쥘한 만지작거리기”라는 유동적이고 모호한 개념을 바탕으로 그는 도시의 21세기 버전인 디지털을 와일드한 자연에 중첩시키고 침투시킨다. 문화 및 레크리에이션시설이 야생의 초지와 결합된다. 문화시설 등을 수용하는 건물들은 지속적으로 변형될 수 있도록 설계되며 유연한 경계부를 갖는다. 경관과 건축의 구분을 애매하고 흐릿하게 하는 디지털 스크린이 덧씌워진다(Figure 3 참조).

3. 새로운 종합적 경관

요코하마 항만 터미널 계획으로 국제적 명성을 얻고 있는 포린 오피스 아키텍트(Foreign Office Architects)

가 주축이 되고 피터 워커(Peter Walker) 사무실의 몇몇 조경가 등이 가세하여 제출한 “새로운 종합적 경관(A New Synthetic Landscape)”은 조지 하그리브스의 디자인을 연상시키는 조각적 지형 조작을 전면에 내세우고 있다는 점에서 이채롭다. 그러나 이러한 지형은 FOA가 요코하마 프로젝트를 통해 실험했던 공간의 “접기”(folding) 전략을 새롭게 변형시킨 것이라고 보는 것이 적절한 해석일 것 같다. 넓은 면적을 가로지르는 산등성이와 봉우리 모양의 형태가 적극적인 스포츠 활동을 위한 테라스를 제공해 주는 동시에 생태적 목적에도 기여한다는 것이 이 팀의 설명인데, 시각·형태중심적 설계와 행위중심적 설계의 경계가 불분명한 것은 사실이다. “우리는 ‘교훈적’인 접근을 했다. 그것은 자연적인 경관과는 달리 뭔가를 읽을 수 있는 경관이다.” 이 팀의 구성원인 건축가 쉬를리, 블룸버그는 설명이다. 그의 말대로 FOA 팀의 주안점은 생태와 역사와 레크리에이션 등 공원의 미래에 영향을 줄 수 있는 모든 복잡한 질서와 시스템을 일관된 접근을 통해 ‘종합’하는데 있었다. 그러나 이러한 개념과 조각적 지형 또는 접기 전략이 어떻게 종합되고 있는지는 명확하지 않다 (Figure 4 참조).

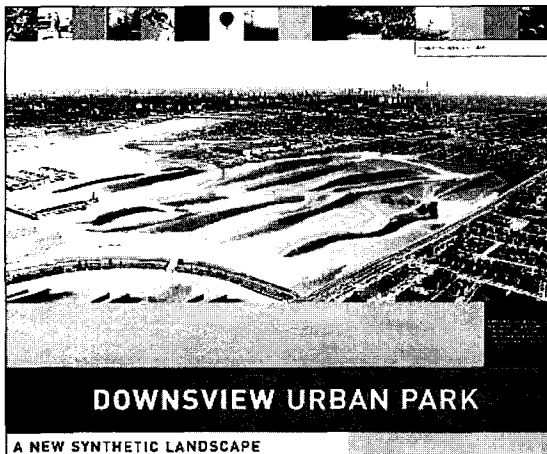


Figure 4. A New Synthetic Landscape by FOA and PWP in 2000

4. 생성하는 경관

브라운 앤 스토리 아키텍트(Brown and Storey

Architects)는 추미와 유사한 혼성(hybridization)의 구도를 취하면서 형태보다는 프로세스에 치중한 작품을 제출했다. 제임스 브라운은 자신의 방법론을 “시스템에 보다 큰 비중을 두는 역동적 접근”이라고 설명하면서 자신의 “설계안은 점차 진화할 것이며 특히 주변의 맥락과 더불어 공진화할 것”이라고 주장한다. 이 “생성하는 경관(Emergent Landscapes)”의 난문을 해독할 수 있는 열쇠는 상호 연결된 결정점의 네트워크에 있다. 공원 내 여러 공간 요소의 상호 결절성을 극대화하기 위해 인프라스트럭처를 연결시키며 자기 조절 시스템을 이용해 새로운 생태계와 커뮤니티를 진화시킨다는 것이다. 하나의 거대 개념으로 설계를 발전시키기보다는 크고 작은 점과 패치를 유연하게 결합시키면서 자기 조절 시스템의 결절부를 네트워크화한다는 것이다. 공간의 설계보다는 시스템의 구축과 프로세스의 조절에 초점을 둔 것이다(Figure 5 참조).



Figure 5. Emergent Landscapes by Brown and Storey Architects in 2000

이상의 네 작품은 공원의 형태보다는 시스템과 프로세스에 주안점을 두었다는 점에서 공통적이다. 물론 이러한 전반적인 접근 태도 하에 각 팀은 서로 다른 설계 개념을 발전시켰다. 제임스 코너 팀의 제출안은 순회와 관통이라는 생태적 개념을 통해 대상지의 생성과 진화를 피하고 있다는 점에서 다른 안들의 생태적 사고와 차이를 보인다.

베르나르 추미의 제출안에서 읽을 수 있는 야생과 문명의 상호 침투는 제임스 코너 팀의 “문화적 자연”과 접점을 갖는다. 공간 시스템의 네트워크에 비중을 둔 브라운 앤 스토리 아키텍트의 제출안 또한 변화하는 공원 설계의 접근 방법을 예증해 준다. 다른 작품들에 비

해 형태에 많은 비중을 둔 것으로 평가되는 FOA의 제출안은 지형의 접기 개념을 다른 프로그램들과 결합시키는 종합적 전략을 취하고 있다는 점에서 특징을 보인다.

정도의 차이는 있지만, 결선 진출작 모두는 도시와 공원에 상호 배타적인 성격을 설정해 왔던 관례를 극복하고 도시와 공원이 서로 개입할 수 있는 역동적 관계를 제시하고 있다는 점이 다운스뷰파크 국제설계경기의 가장 큰 특징이자 의의라고 평가할 수 있을 것이다. 이러한 점은 사실 이 장에서 다루지 않은 렘 쿨하스와 브루스 마우 팀의 트리씨티에서 가장 명확하게 나타난다. 그러나, 다운스뷰파크 국제설계경기 결선작은 “네 개의 뛰어난 디자인과 하나의 경관 전략”(landscape strategy)으로 구성되었다(Waldheim, 2001 : 81)는 찰스 월드하임의 평가처럼, 사실 우승작 트리씨티는 다른 결선작들과 많은 공통 분모를 갖고 있는 동시에 극명한 차이를 드러낸다. 이 장에서 트리씨티를 함께 분석하지 않은 이유가 여기에 있다. 이제 장을 바꿔 렘 쿨하스와 브루스 마우의 실험적 전략에 접근해 보기로 한다.

IV. 우승작 트리씨티의 전략 분석

1. 전략 디자인

“과연 조정 설계인가?” 트리씨티(Tree City)를 대하는 사람들 대부분의 반응이다. 신문의 전면 광고처럼 보이기도 하고 그래픽 디자인 작품 같기도 한 렘 쿨하스와 브루스 마우 팀의 트리씨티는 형태를 디자인한 것이라기보다는 “전략”을 디자인한 것임을 전제로 할 때 비로소 적절한 해석의 조명을 받을 수 있다. 브루스 마우는 최근의 한 인터뷰에서 이렇게 말한다: “우리의 안은 결과물을 만든 것이 아니다. 그보다는 알고리즘이나 벡터를 디자인한 것에 가깝다. 벡터를 결정하는 경계를 만든 것이다. 우리는 진화하는 프로세스를 일련의 연관된 점들에 결합시켰다. 당신은 그러한 결합을 이용하여 결과물을 조직할 수 있다. 이것은 디자인이라기보다는 레서피이다”(Brown, 2000). 완결된 형태 위주의 마스터플랜을 제시하기보다는 공원 자체의 진화 가능성

에 대응할 수 있는 “전략”을 구축하는 일에 디자인의 초점을 둔 것이다.

실제로 구체적인 공원의 형태나 시설물의 외관은 전혀 디자인되지 않았다. 다만 열 장의 전시 패널과 모델에서 계속적으로 반복되는 원이 트리씨티의 전략을 전달하는 형태적 매개체가 되고 있다(Figure 6 참조). 마치 상품의 로고나 브랜드와 같은 역할을 하는 원은 쿨하스와 마우가 다운스뷰파크의 주제로 설정한 “나무”와 연결된다. 트리씨티에서 나무는 도시의 단순한 조연이 아니라 도시화의 촉매 역할을 수행한다. 트리씨티가 단지 나무가 풍성히 많은 도시를 뜻하는 것이 아님을 알 수 있는 대목이다. 원형 나무 군락의 매트릭스로 구성되는 다운스뷰파크를 토론토의 여타 녹지와 연결시킴으로써 도시 전반의 시스템을 새롭게 짚는 전략은 “공원의 안과 밖 경계를 흐릿하게 함”으로써 공원을 도시로 확장시키는 동시에 공원으로 밀려들어오는 도시의 힘들을 가까이 받아들인다는 전략과 결합된다.

또한 쿨하스와 마우는 공원의 장기적 진화를 가능하게 하는 3단계의 시간별 전략을 마련하고 있는데, 이는 공원 조성의 재정 확보 방안과 긴밀히 관련되고 있다. 이러한 전략은 다른 결선작들—특히 제임스 코너와 스탠 알렌의 생생의 생태계—에 비해 세부 디자인을 간과하고 국지 생태계에 대한 고려가 미흡하다는 약점(Berger, 2001 ; Waldheim, 2001)에도 불구하고 트리씨티에게 다운스뷰의 영광을 안겨 주었다고 볼 수 있다.

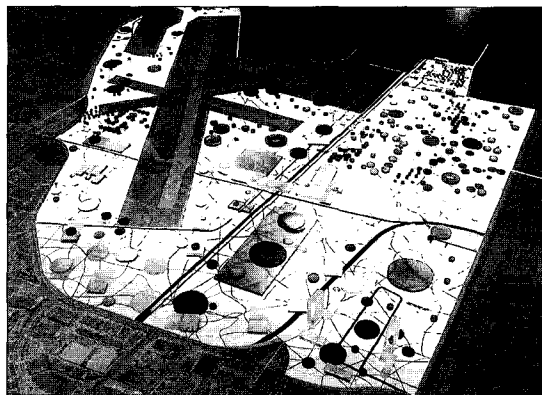


Figure 6. Model, Tree City by Koolhaas and Bruce Mau in 2000

2. 도시 = 공원 : 여섯 가지 전략

트리씨티는 도시와 공원의 경계를 파기하고, 공원을 통한 도시의 성장, 즉 도시가 곧 공원이고 공원이 곧 도시라는 전략을 디자인하고 있다.⁵⁾ 렘 쿨하스와 브루스 마우의 이러한 전략을 다음과 같은 여섯 가지 차원에서 보다 구체적으로 분석해 볼 수 있다(Figure 7 참조).

1) 공원 성장시키기 : 트리씨티는 공원의 장기적 성장을 위해 씨를 뿌린다는 개념에서 출발한다. 이러한 의미에서 트리씨티는 다운스뷰파크를 그 경계를 넘어 도시의 영역으로 성장시키기 위한 일종의 캠페인이라고 볼 수도 있다. 그러므로 트리씨티는 도시와 공원 사이에 이원론적 관계를 설정해 온 전통적인 공원과 대조적이다. 부지의 토양을 개선하는 1단계(2001-2005)와 소로의 네트워크를 구축하는 2단계(2006-2010)를 거쳐 성장할 공원은, 3단계(2011-2015)에 이르면 전체 면적의 25%에 원형 나무 군락의 매트릭스를 확보하게 되며 나머지 면적은 초지, 운동장, 정원으로 보강된다. 이러한 단계적 진화 과정을 통해 토지의 경제적 가치 또한 자체적으로 성장할 수 있게 된다.

2) 자연 제조하기 : 트리씨티는 부지를 원시의 자연 상태로 복원하는 대신 도시와의 소통을 위해 자연을 제조한다. 즉 트리씨티의 자연은 공원 내의 여가 활동, 이동, 상업적 발전을 결집시키기 위해 디자인된 가공의 경관이다. 렘 쿨하스의 말처럼 “100% ‘인공적’이자 100% ‘자연적’인” 트리씨티는 자연과 문화를 양분하는 전통적 공원 개념의 허구를 폭로하고 오히려 “제조된

자연”을 전면에 당당히 내세움으로써 “문화적 자연”의 이념을 실험하고 있는 것이다.

3) 1000개의 소로 : 무한한 경우의 수의 산책과 소풍 경로를 제공하게 될 1000개의 소로는 공원 전체를 그물처럼 서로 엮으며 관통하는 트레일 네트워크이다. 이러한 소로는 다운스뷰파크의 방문자들에게 다양한 층위의 경험을 선물해 줄 것이다. 특히 주목되는 부분은 1000개의 소로가 1000개의 공원 출입구로 연결된다는 아이디어이다. 이는 공원을 도시와 연결시켜 주는 직접적인 물리적 장치라는 평가를 받을 만하다. 즉 트리씨티는 다운스뷰파크를 도시의 주변부에 담을 쌓고 기생하는 피난처 공원이 아니라 도시 공간과 문화의 중심에서 일상의 삶에 깊숙이 개입하는 공원으로 성장시킬 수 있는 전략을 디자인하고 있는 것이다.

4) 희생과 구원 : 트리씨티는 선성장 후건설(grow now and build later)이라는 전략을 채택하고 있다고 해석된다. 건축물의 건설을 희생시켜 경관 인프라스트럭처를 구원한다는 것이다. 즉 공원 내에 건축물이 들어서는 것을 가급적 배제함으로써 많은 비용을 절감하여 공원 전반의 기저가 되는 경관의 재원으로 활용한다는 경제적 전략이라고 해석할 수 있다. 특히 경관 인프라스트럭처의 개선을 통해 증가될 토지 가치의 경제성을 장기적인 공원 건설 비용으로 사용할 수 있다는 아이디어에 주목할 만하다.

5) 문화 돌보기 : 트리씨티는 또한 공원의 역동적 기능을 위한 다양한 옵션을 극대화하기 위해 디자인된 일종의 다이어그램이기도 하다. 특히 임시적인 성격을 지

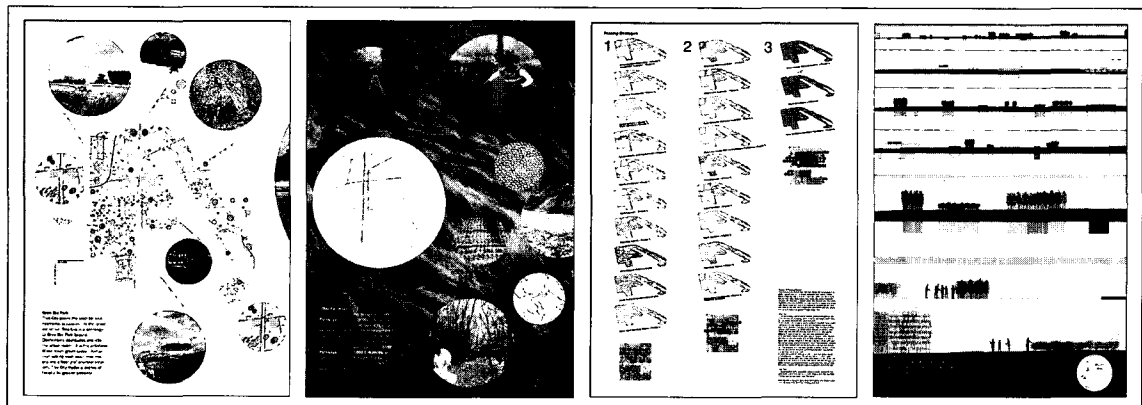


Figure 7. The excerpted contents of the Tree City

니는 문화 프로그램은 구체적인 형태보다는 다이어그램의 형식을 취한 전략에 힘입어 장기적으로 진화될 수 있다. 공원의 성장 전 과정에 걸쳐서 점차 다양한 문화 기능이 새롭게 추가 지정될 수 있는 가능성을 열어두고 있는 것이다. 다양한 문화 프로그램은 공원의 여가적 기능을 향상시킴으로써 공원의 생명력을 보장해 줄 것이며 점차 증가될 관리 비용을 상쇄하는 수단으로도 활용될 수 있을 것이다.

6) 목적지와 분산 : 트리씨티는 도시 내 여가의 목적지인 동시에 도시의 진입로라는 기능도 담당한다. 또한 도시의 주요 도로가 공원으로 인해 단절되지 않도록 공원과 도시의 조직을 엮는 장치를 마련하고 도시의 교통 인프라스트럭처를 공원에 침투시킴으로써 각종 교통과 수송의 중추 역할을 공원이 담당하게 된다. 이러한 전략 역시 도시와 공원 사이의 이분법적 벽을 허물고 도시가 곧 공원이고 공원이 곧 도시라는 새로운 관계를 설정하기 위한 시도의 일환이라고 해석할 수 있다.

3. 트리씨티의 한계와 가능성

이상에서 분석해 본 램 쿨하스와 브루스 마우의 트리씨티는 공원을 도시로부터 고립된 오브제로 설정하고 녹색의 오아시스라는 세례를 주어 온 관례에 구체적인 대안을 통해 도전했다는 점에서 큰 의미를 지닌다. 또한 공원이란 도시와 마찬가지로 불확정적이고 그 변화의 양상을 예측하기 힘든 일종의 유기체이기 때문에 미래의 변화에 탄력적으로 대응할 수 있는 전략의 디자인이 필요함을 지적했다는 점에서 완결적 마스터플랜식 설계에 비해 훨씬 현실적이고 경제적이며 미래지향적이라는 평가를 받을 만하다. 트리씨티에서 구체적인 형태의 디자인을 볼 수 없는 이유가 바로 여기에 있다.

그러나 이러한 전략적 디자인에 대한 긍정적 평가는 트리씨티의 한계에 대한 비판과 동전의 양면 같은 관계를 맺고 있다. 즉 트리씨티는 과연 15년 후 어떠한 모습의 공원이 될 지 알 수 없는, 무수히 반복되는 원형의 다이어그램 또는 이미지에 불과하다는 부정적 평가 또한 충분히 가능한 것이다.⁶⁾ 램 쿨하스의 전략 디자인이 형태를 제시하지 않음으로 인해 공원의 변화와 진화 가능성에 대처할 수 있는 유연한 방식의 디자인이 될지

아니면 브랜드 이미지에 의존한 그래픽 마케팅으로 그치고 말지 그 여부는 실제의 다운스뷰파크 건설 프로세스를 통해 비판적으로 계속 검토되어야 중요한 과제가 아닐 수 없다.

하지만 트리씨티의 전략이 이미 램 쿨하스가 1982년의 라빌레뜨파크 설계경기 제출안에서 선보였던 “빈 공간”(void) 개념의 연장선상에 있음은 분명하다고 판단할 수 있다. 원형 나무 군락의 복잡한 네트워크는 수많은 빈 공간을 남긴다. 면밀한 프로그램에 의해 통제되지 않는 이 빈 공간은 우연한 사건과 예측할 수 없는 변화를 수용하며 스스로 진화할 수 있다는 트리씨티의 전략은, 기존의 도시 공원에 대한 임상적 대안인 동시에 틀에 박힌 조경 설계 방법에 대한 설득력 있는 반성이라고 평가할 수 있다.

한편, 상식과 관례로서는 이해하기 힘든 트리씨티의 전략은 디지털 문화의 반영이자 조경 설계에 있어서 사이버 스페이스의 가능성을 열고 있다는 평가도 있을 수 있다. 특히 수동적인 선형 구조를 거부하는, 그물처럼 얽혀있는 1000개의 소로는 마치 인터넷상의 월드와이드 웹(www)처럼 우연한 변화와 사건에 의해 진화할 수 있는 인터랙티브 스페이스의 구조라고 해석될 수도 있다. 트리씨티는 물리적 실체로 규정될 수 없으며 무한히 확장되고 변경되고 진화될 수 있는 일종의 사이버 스페이스라고 볼 수 있다는 것이다.⁷⁾ 그러므로 램 쿨하스와 브루스 마우는 공간을 디자인하는 대신 공간이 생성되고 시간에 따라 변형되는 원리 내지 전략을 디자인했다는 평가도 가능하다. 이러한 평가에 대해서는 좀 더 면밀한 고찰이 필요하겠지만, 디지털 문화의 파급이 미래의 공원 설계와 공원 이용에까지도 영향을 미칠 수 있으리라는 조심스러운 진단만큼은 가능할 것이다.

V. 결론

21세기의 서막을 연 다운스뷰파크 설계경기는 일시적인 이벤트로 종결되지 않을 것이다. 트리씨티의 브랜드를 단 다운스뷰파크는 완공 시점인 2015년까지 계속 진화할 것이며, 그 여파에 비평의 시각을 투입하는 일은 21세기의 조경 설계에 던져진 중요한 과제 중의 하나가

될 것이다. 이에 앞서 우리는 다운스뷰파크 국제설계경기와 트리씨티의 전략을 토대로 조경 설계의 변화하는 지형을 조감해 볼 필요가 있다. 이는 곧 다운스뷰파크가 동시대 조경에 전하고 있는 교훈이기도 하다.

첫째, 다운스뷰파크 프로젝트는 도시 공원의 역할 변동을 예증해 준다. 회색 도시의 콘크리트 숲 속에서 잠시나마 전원의 평화와 미를 즐길 수 있는 공간이라는 19세기적 공원관은 더 이상 유효하지 않다. 이제 공원은 도시의 부정적인 면을 완화시켜주는 주변부적 공간 요소가 아니라 변화하는 도시의 공간·문화 구조와 함께 호흡하며 상호 개입할 수 있는 역동적인 장소로 변모해야 할 과제를 안고 있는 것이다. 도시가 곧 공원이고 공원이 곧 도시라는 다운스뷰파크의 선언에서 우리는 도시 공원의 미래상을 간파할 수 있어야 한다.

둘째, 이러한 변신 기획의 배경이 되고 있는 광범위한 패러다임 전이에 주목해야 한다. 서구 근대의 소산인 자연-문화 이원론이 붕괴되고 있는 것이다. 조경 행위의 정체성을 보장해 주는 이념적 장치로 오랫동안 기능해 온, 인간의 삶과 문화로부터 동떨어진 신비의 자연을 교정해야 할 숙제가 조경 설계에 부과되었다. 트리씨티의 '나무'와 '도시'가 은유하는 것은 분리된 구도의 자연과 문화가 아니라 문화적 자연의 구축에 참여하는 구성 성분으로서의 자연과 문화이다. 공원은 자연과 문화의 역동적 개입을 가능하게 하는 매개체가 될 수 있다.

셋째, 다양한 방식으로 변화하고 있는 조경 설계의 방법 또는 접근 방식을 이해하고 그 의미를 파악할 수 있어야 한다. 트리씨티를 비롯한 결선 경쟁작 다섯 작품은 조사·분석·설계의 과정을 통해 마스터플랜을 생산하는 전통적인 설계 방법을 지양하고 프로그램과 프로세스 위주의 열린(open-ended) 접근을 취하고 있다는 점에서 공통적이다. 이러한 접근은 자극적인 형태와 새로운 패턴을 만들어내는데 골몰해 왔던 최근의 경향에 조종을 울리고 있다. 또한 고정된 시점의 완결된 형태를 제시하는 설계보다는 부지의 맥락을 존중하고 시간의 변화에 유연하게 반응할 수 있는 유동적인 전략 설계가 보다 현실적일 수 있음을 대변하고 있다.

넷째, 도시의 인프라스트럭처가 조경 설계의 중요한 대상으로(Weller, 2001) 대두되고 있는 현상에 주목할 필요가 있다. 다운스뷰파크 부지가 캐나다 공군의 토론

토 기지였듯이, 세계의 많은 도시들은 산업 구조의 재편에 따른 공간 구조의 변화를 겪고 있다. 항구, 공항, 도로, 교량, 공장 등과 같은 인프라스트럭처가 버려진 땅으로 변해가고 있으며 이러한 시설에 대한 리노베이션 요구가 증폭되고 있는 것이다. 도시의 인프라스트럭처는 새로운 유형의 공원 실험실이 될 수 있으며 조경 설계의 전략적 접근을 요청하고 있다.

마지막으로, 우리는 영역의 붕괴와 탈장르화가 함의하는 바에 귀기울일 필요가 있다. 다운스뷰파크 결선출품작 모두에서 드러나듯 건축과 조경의 전통적인 경계는 이미 유효하지 않다. 경계의 파기와 영역의 혼성 이면에는 인위적 구분의 부조리함에 대한 인식이, 그리고 자연과 문화의 접점에서 진정한 조경 행위를 탐색하고자 하는 실험이 자리하고 있다.

본 연구는 도시 공원설계의 패러다임 전이를 알리는 코드인 다운스뷰파크 국제설계경기의 결선작들과 우승작을 분석함으로써 동시대 조경설계의 과제를 탐색한 의의를 지닌다. 다운스뷰파크의 교훈은 우리 나라의 상황과도 무관하지 않다고 할 수 있다. 우리의 도시 문화는 서구 여러 국가와 평행하게 이미 공원의 존재 자체만으로 공원의 가치를 인정하던 상황을 벗어나고 있다. 동시대의 공원이 도시에 대해 배타적인 자세를 취하는 녹색의 피난처가 아니라 도시의 일상적 삶과 대화할 수 있는 문화적 자연이어야 한다면, 다운스뷰파크라는 우회로를 통해 도시 공원의 대안적 좌표를 검색한 본 연구의 시사점을 어렵지 않게 독해할 수 있을 것이다. 계속되는 진화를 통해 실체를 드러낼 다운스뷰파크의 추후 경과를 면밀히 해석하는 작업은 장차의 연구 과제로 진화될 것이다.

주1. 단적인 예를 지난 1996년의 여의도공원 현상설계경기에서 볼 수 있다. 다수의 출품작들이 붉은 풀리, 열주, 가벽, 사선축 등 라비레뜨파크의 형태적 요소를 표피적으로 모방했다는 판단을 할 수 있다(Zoh and Pae, 1999).

주2. 당선작 외에 결선에 오른 나머지 네 작품과 출품팀은 다음과 같다. ① Emergent Landscapes: Brown and Storey Architects, ② Emergent Ecologies: James Corner/Field Operations + Stan Allen Architect, ③ A New Synthetic Landscape: Foreign Office Architects + Kuwabara Payne McKenna Blumberg Architects + Tom Leader and James Haig Streeter of Peter Walker and Partners Landscape

- Architects, ④ The Digital and the Coyote : Bernard Tschumi Architects + Derek Revington Studio + Sterling Finlayson Architects
- 주3. Kurt W. Forster(심사위원장, 캐나다 건축협회 회장), Ydessa Hendeles(이테사 웬델스 미술재단), Cornelia Hahn Oberlander(조경가), Terence Riley(뉴욕 현대미술관 수석 큐레이터), Gerald Sheff(Gluskin Sheff and Associates).
- 주4. 보다 상세한 지침 및 진행 절차 등에 관한 정보는 주최측 공식 홈페이지인 www.parcdownsviewpark.ca에서 찾아볼 수 있다.
- 주5. 트리씨티의 의도와 전략은 렘 콜하스와 함께 팀을 주도한 브루스 마우의 최근 저서 *Life Style*에 잘 정리되어 있다 (Mau, 2000). 트리씨티뿐만 아니라 나머지 결선작의 작품 사진, 텍스트, 작가 인터뷰, 관련 비평 등은 조경비평 웹진 www.juncus.com에 상세하게 수록되어 있다.
- 주6. 본 논문의 한 심사위원도 이와 유사한 맥락에서 트리씨티는 단지 이미지 위주의 디자인에 불과한 것이 아닌가 하는 의구심을 피력해 주었다. 조경이론가 개빈 키니 또한 트리씨티는 디자인의 승리라기보다는 콜하스라는 브랜드의 스타 아키텍트가 지닌 뛰어난 마케팅 전략의 승리라는 부정적 평가를 하고 있다(Keeney, 2001).
- 주7. 이러한 평가는 필자의 초고를 읽고 서울대학교 대학원에 재학 중인 김연태가 이메일을 통해 보내 준 내용에 힘입은 바 크다. 프랑스 조경가 앙리 바바도 유사한 맥락에서 트리씨티를 "e-landscape"이라고 해석한다. 그의 해석에 따르면, 트리씨티의 시스템은 유동적이고 진화 가능하며 변경될 수 있고 다른 장소와 시간과 차원에 복제·적용될 수 있다는 점에서 "e-landscape"라고 규정된다. 즉 트리씨티는 이용자의 선택에 따라 다른 방식의 경험이 전개될 수 있는 인터랙티브 공원이라는 것이다.
2. 배정환 (2001b) 동시대 조경 이론과 설계의 지형(5): 변신을 꿈꾸는 공원. *환경과 조경* 159 : 82-87.
3. 조경진 (1998) 라빌레뜨공원에 관하여 알고 싶은 두 세가지 것들. *Locus* 1 : 35-50.
4. Baljon, L. (1997) Paris as a Laboratory for the Park of the 21st Century. *Topos* 19 : 75-82.
5. Bava, H. (2000) An 'e-landscape.' in www.juncus.com/release1/critiques/bava.htm
6. Berger, A. (2001) Learning from Downsview. *Landscape Architecture* 91(3) : 131-132.
7. Brown, B. (2000) Designing Downsview Park. *Van Alen Report* 8 : 6-15.
8. Kapelos, G. (2000) Less is More : Rem Koolhaas' Manifesto Wins at Downsview. *Competitions* 18(3) : 28-43.
9. Keeney, G. (2001) Why We Are Not Rem Koolhaas. *Serious Real - The Anti-Journal* 1:1 in www.geocities.com/atelierrmp
10. Koolhaas, R. (1995) What Ever Happened to Urbanism? in S. M. L. XL. New York : The Monacelli Press, pp.959-971.
11. Mau, B. (2000) Tree City : Proposal for Downsview Park, Tronto, 2000. in *Life Style*. London : Phaidon Press, pp.384-411.
12. Ophuis, H. (1997) Do We Still Need Parks? *Topos* 19 : 90-95.
13. Waldheim, C. (2001) Park=City? : The Downsview Park Design Competition. *Landscape Architecture* 91(3) : 81-85, 98-100.
14. Weller, R. (2001) Toward an Art of Infrastructure in the Theory and Practice of Contemporary Landscape Architecture. The Keynote Address delivered at the MESH Conference at RMIT, Melbourne, Australia, July 9.
15. Zoh, Kyung-Jin, and Jeong-Hann Pae (1999) Conflicts and Problems of Foreign Models in Designing Youido Park. in *New Directions for the 21C Landscape Architecture : Proceedings of the 9th IFLA Eastern Regional Conference*, pp.82-89.
16. <http://www.juncus.com>
17. <http://www.parcdownsviewpark.ca>

인용문헌

1. 배정환 (2001a) 조경설계의 새로운 지형 : 다운스뷰파크 국제 설계경기의 몇가지 풍경. *환경과 조경* 153 : 68-75.

원고접수: 2001년 10월 23일
 최종수정본 접수: 2001년 11월 19일
 3인익명 심사필