

## 프레쉬 킬스 공원 조경설계

정옥주 · 제임스 코너

필드 오퍼레이션

### Fresh Kills Park Design, Staten Island, New York

Jeong, Wook-Ju · Corner, James

Field Operations

#### ABSTRACT

Fresh Kills is the largest landfill in the world located in the west side of Staten Island, New York. The landfill served as a storage area for New York City's trash for more than 50 years. After years of civilian and political pressure, state and local legislation decided its closure of landfill operation in Fresh Kills in March 2001. Soon after, Department of City Planning announced a Fresh Kills international design competition: 'Landfill to Landscape'. The winning entry was promised to be outline for the redevelopment of the 2,200 acre site which the size of three times Central Park. Forty-eight teams representing more than 200 offices from around world submitted proposals, from which six finalists that mostly led by landscape architects were selected.

In December 2001, a jury of architects, landscape architects and city officials unanimously selected Field Operations as the winner. The plan, named Lifescape, visualizes the gradual 20-year transformation of the whole Staten Island into a "natural lifestyle island" recognizing that Staten Island is home to coastal wetlands that shelter one of the most diverse ecosystems in the New York metropolitan area. It suggested that an ecologically reconstituted Fresh Kills could become the center of integrated parks and greenways system on the island otherwise fragmented. The project will be one of the largest and most ambitious undertakings in the metropolis in years developing a complex web of habitats and parklands on top of mountain of trash.

This study tries to achieve two goals: One is to provide general explanations on the project, Lifescape, breaking down to its background, geographical context, design concepts and phased development plan. Another is to introduce the unique and innovative design approaches by Field Operations that are different from a conventional landscape architectural attitude. Since this project was well published through many maga-

zines and newspapers, main focus will be upon aspects that differentiate this project from usual landscape projects. Conceptually Lifescape brought provocative notions on nature/culture relationship and the role of urban park as an active agency rather than just a green rest area. Also this project introduced pioneering graphics like plan collage, diagrammatic plan, phasing diagram and photo montage as vehicles conveying information, imagination and provocation. Witnessing the influence of the project gradually in the field of academic and practice in the States, this study is intended to become a constructive reference to similar landscape projects dealing with large and complex urban context in conjunction with restructure of contemporary city.

*Key Words: Fresh Kills, Lifescape, Urban Park, Plan Collage, Diagrammatic Plan, Photo Montage*

## 1. 서론

프레쉬 킬스(Fresh Kills)는 뉴욕시 스테이튼 아일랜드(Staten Island) 서쪽에 위치한 셋강의 이름이지만 대개의 경우 셋강 일대 2,200 에이커 규모의 쓰레기 매립지를 지칭하는 말이다. 프레쉬 킬스는 지난 50여 년에 걸쳐 뉴욕시의 가정 쓰레기가 운집했던 곳이었지만, 일반에게는 잘 알려지지 않은 시설이었다. 2001년 3월 매립장 폐쇄 결정과 함께 매립지의 장기적인 공원화 계획을 위한 국제설계경기가 발표된 후 뉴욕시민들과 설계가들의 관심을 끄는 곳이 되었다. 설계경기가 진행되던 중 발생한 9/11 사건으로 매립지의 일부가 재개발되어 월드 트레이드 센터의 잔해가 옮겨졌고, 이로 인해 뉴욕 시민들 뿐 아니라 많은 미국인들이 인지하는 장소가 되었다. 프레쉬 킬스는 또한 정치, 경제적으로도 논쟁의 대상이 되어 왔던 곳이다. 공화당 소속인 뉴욕시의 전 시장 루돌프 풀리아니는 민주당의 지지가 압도적인 뉴욕시 내에서 유일하게 공화당 지지율이 높은 편인 스테이튼 아일랜드의 주민들에게 매립지 폐쇄를 선거 공약으로 내세웠었고, 역시 공화당의 공천을 받은 현 시장 마이클 블룸버그가 그 공약을 이어 프레쉬 킬스의 공원화를 추진하고 있다. 실제로 프레쉬 킬스는 향후 20년 정도 더 쓰레기를 반입할 수 있는 용량을 가지고 있다고 한다. 많은 경제 분야 전문가들은 정치적 무리수인 프레쉬 킬스의 폐쇄로 뉴욕시 쓰레기 처리에 매년 1억 달러의 추가 비용이 들 것이라고 전망하고 있다(Woo, 2002). 국제설계경기의 공모는 폐쇄 결정에 대

한 논란의 여지가 계속 있을 수 있는 프레쉬 킬스에 대한 공원 조성을 여론화하여 폐쇄 결정을 기정 사실화하려는 정치적인 수단이었다는 의견도 적지 않다.

이러한 복잡한 국제, 정치, 경제, 사회적 배경을 염두에 두지 않고도 조경분야에게 프레쉬 킬스 설계경기는 그 자체로도 많은 의의를 지니고 있다. 우선 센트럴 파크의 3배에 가까운 대상지의 규모에 주목하게 된다. 우주 상공에서 육안으로도 식별이 가능한 이 대상지의 크기는 조경설계가가 흔히 다루는 크기의 공원 범주에서 벗어나 있다. 도시계획이나 도시설계 규모의 대지를 공원을 주제로 다루었다는 데에서 첫 번째 의의를 찾을 수 있다. 다음은 과정을 중시하는 설계경기였다는 점이다. 다운스뷰 공원(Downsview Park)<sup>1)</sup> 설계경기를 계기로 프로세스(process) 위주의 열린 접근(open-ended)을 취하는 단계별 설계방법이 점진적으로 여러 설계 작품에 반영되고 있는 시점에서(배정환, 2002), 설계경기 주최측이 설계지침서를 통해 시간의 흐름에 따른 유연하고 지속가능한 설계전략을 제시하도록 적극적으로 요구하였다. 마지막으로 매립지라는 대상지 자체에서 의의를 찾을 수 있을 것이다. 기능을 다한 매립지, 공항, 항만, 군사시설 혹은 폐쇄된 공장시설 등의 도시 인프라가 공원으로 환원되어 도시구조 개편에 큰 역할을 하는 것이 자주 목격되고 있다. 이 새로운 종류의 도시공원은 녹색으로 덮여 이용해 주기만 바라는 수동적인 공원을 탈피하여 시대와 문화를 반영하는 능동적인 장이 되고자 한다(정옥주, 2002). 앞으로 조경설계가들이 많이 접하게 될 노후한 도시 인프라의 공원화의 예제로서 그 의의가 크다고 할 것이다.

본 설계는 뉴욕시의 주최로 2001년 2단계 국제설계 경기 방식으로 진행되어 그 해 12월 디자인 최우수작으로 선정된 작품이다. 1단계에서 제안서 제출 및 최종 경쟁자 선정이 이루어졌고, 2단계에서는 선정된 여섯 팀(2)간의 설계경기가 진행되었다. 여러 경로를 통해 이 작품이 소개되었고 다른 경쟁 작품에 대해서도 많이 알려져 있으므로, 본 논문에서는 작품의 전반적인 설명은 간략하게 하고 실제 설계가 진행된 방식에 대해서 자세하게 논하고자 한다. 현재 1단계 마스터플랜이 진행 중인 이 공원에 대한 진정한 평가는 완공이 되기까지 유보된 상황이지만 설계의 독창적인 개념정립, 전개방법, 그리고 효과적인 표현기법 등은 이미 미국 내 조경설계 및 교육 분야에 기여하고 있다고 사료된다. 세계적으로도 최근 몇 년 동안 대규모 도시공원들이 설계경기의 형식으로 선택되고 실현되는 것을 목격하고 있는 바, 이 논문은 대규모 도시공원 설계의 전개와 전략에 관한 참고자료가 되고자 하는 의도를 가진다.

## II. 대상지 이해

### 1. 광역 컨텍스트 이해 - 스테이트 아일랜드

뉴욕시의 다섯 개의 구(borough) - 맨하탄, 브롱스, 부르크린, 퀸즈, 스테이트 아일랜드 - 중 가장 도시화가 더딘 곳이 스테이트 아일랜드이다. 1900년대 중반 이후까지 농업과 원예 산업이 주된 경제 활동이었으며, 공업과 상업이 발달한 다른 구에 비해서 인구 밀도가 현저히 낮은 것은 당연한 결과였다. 스테이트 아일랜드는 총면적이 맨하탄의 3배나 되는 섬이지만 맨하탄의 경우 15개의 대교와 4개의 터널이 외부와 연결되는 반면 스테이트 아일랜드에서 타 지역으로 연결되는 교량의 수는 현재 4개에 불과하다. 3개의 교량이 뉴저지주로 연결되어 있고, 60년대 중반까지 다른 뉴욕시로의 연결은 해상운송이 유일한 수단이었다. 1964년 스테이트 아

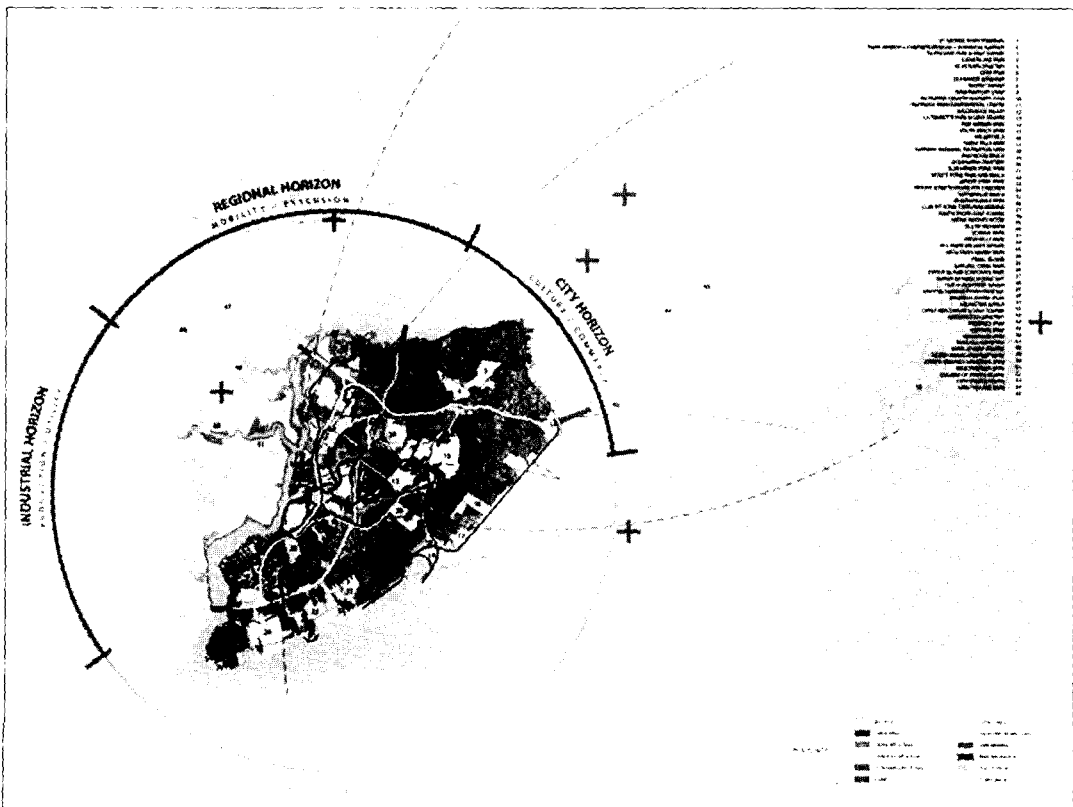


그림 1. 스테이트 아일랜드와 접한 다양한 지평

일랜드와 부르크클린을 잇는 베라자노 대교(Verrazano Narrows Bridge)가 건설됨으로써 최초이자 유일하게 다른 뉴욕시와의 육로를 통한 연결이 실현되었다. 이 시점으로부터 스테이트 아일랜드의 도시화가 가속되었고 인구가 급격히 늘기 시작하였다. 지난 10년 동안 스테이트 아일랜드의 인구 성장률은 뉴욕시 전체 평균의 2배에 가까운 수치를 보이고 있으나 여전히 타 지역에 비해 낮은 인구밀도를 보이고 있다. 주거인구는 해상운송 시설이 발달된 스테이트 아일랜드의 북동부에 집중되어 있고 나머지 부분은 도시라기보다는 교외에 가까운 면모를 보이고 있다.

스테이트 아일랜드가 다른 구에 비해서 느린 도시적 발전을 이루고 있었지만 공원 녹지와 다양한 여가시설들은 다른 구와는 비교할 수 없이 풍족하다. 현재 총면적의 25%의 공원녹지로 지정되어 있는데 프레쉬 킬스가 공원화 되는 시점에서는 약 35%의 공원녹지율을 보일 것으로 예상된다. 스테이트 아일랜드는 많은 북부 수종의 남쪽 한계선과 남부 수종들의 북쪽 한계선 상에 입지하여 수종이 다양하고, 강, 습지, 해변, 숲 등 다채로운 자연환경을 보유하고 있다. 이러한 자연환경 특징은 조류와 동물들에게 충분한 서식처를 제공하고 자연생태계가 건강하게 유지되게 하는 이유가 되고 있다(Kerlinger, 2001). 스테이트 아일랜드의 풍부한 자연생태와 공원녹지는 뉴욕시의 다른 구와 구별되는 정주환경의 큰 특징이다. 인간을 포함한 생태계 전체가 건강하게 공존하는 방식을 찾는다면 이는 스테이트 아일랜드의 아이덴티티이자 미래의 이상적인 주거스타일의 전형이 될 것이라고 기대한다.

## 2. 쓰레기와 공존하는 아름다운 지형 - 프레쉬 킬스

프레쉬 킬스는 쓰레기의 반입이 시작되기 전에는 시내 주변의 해수 습지와 농지가 대부분인 평평한 지형이었다. 지난 50년 간의 가정쓰레기 매립의 결과로 극히 인공적인 4군데의 구릉지형이 만들어졌는데 낮은 구릉의 높이는 30미터, 가장 높은 구릉의 높이는 70미터에 달한다. 총 면적인 2,200 에이커 중 45%인 990 에이커가 실제 쓰레기가 매립되어 있는 상황이고 나머지 55%

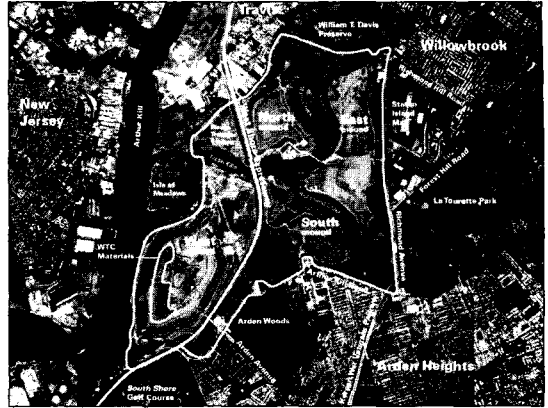


그림 2. 대상지 현황

는 셋방, 해수 습지, 일반초지, 도로, 매립관련시설물 등으로 구성되어 있다. 이중 직접적인 매립시설이 아닌 당장 공원화 할 수 있는 시내 주변 해수 습지와 일반초지의 총면적은 760 에이커로서 840 에이커인 센트럴파크의 면적에 근접한다. 프레쉬 킬스의 서쪽은 아더 킬스(Arthur Kills)를 경계로 뉴저지주의 강변 공업지역과 마주보고 있고, 북쪽은 공업지역 및 녹지, 동쪽과 남쪽은 주로 주거지역과 녹지 그리고 상업시설과 면하고 있다. 현재 전체 대상지의 일반인 접근이 제한되고 있지만 440번 고속도로가 남북방향으로 프레쉬 킬스를 관통하고 있다.

프레쉬 킬스는 여러 층으로 구성된 표면봉합(final cap)으로 공기와 물의 유입을 차단하는 매립방식을 취하고 있다. 매립 구릉들은 외관상으로는 보통 언덕처럼 보이지만 매립 표면 외에도 메탄가스 조절 및 추출시설, 침출수 추출 및 정화시설, 표면배수시설이 배치된 상당히 공학적이고 인공적인 지형이다. 앞으로 약 20년에 걸친 지반 침하 후에 안정적인 지형을 유지할 것으로 예상되며 이 시기에 맞추어 점진적으로 매립구릉의 일반인 접근을 허용하고, 다른 용도로의 전환이 허용될 것으로 예상된다.

## III. 라이프스케이프 구상 및 설계

### 1. 라이프스케이프(Lifescape)

라이프와 스케이프의 합성어인 라이프스케이프는 본

설계의 제목이자 설계의도를 함축하고 있다. 라이프는 시간에 따라 생성되고 발전하고 소멸되는 프로세스를, 스케이프는 미디엄 혹은 장(場)으로서의 지형을 대변하고 있다. 1억 5천만 톤의 쓰레기 위로 극히 인공적으로 조성된 지형을 바탕으로 새로운 생태계가 서서히 발생되고 있음을 주목하면서 대상지인 프레쉬 킬스가 새로운 관점의 도시·생태적 지형으로 태어날 가능성이 있다고 본 것이다.

전통적으로 우리는 자연과 도시, 혹은 문화를 분리하는 데에 익숙하여 왔다. 자연은 도시로부터 보호를 받아야 하는 대상이며 도시는 자연과 공존할 수 없는 이종의 시스템으로 구별되었다. 하지만 이 이분법에 의하면 현재의 프레쉬 킬스는 자연 혹은 도시의 어느 범주에도 속하지 않는 모호한 성격을 지니고 있다. 첨단 엔지니어링에 의해서 조성된 매립구릉, 홍수위 조절 저수 시설 등이 자연발생적인 생태계가 합성을 이루어가고 있는 것이다. 이것에 착안하여 여가, 체육, 문화 및 이벤트 등의 유형 공원시설과 지역경제 발전계획, 주변 주거환경 개선계획 등의 무형의 전략 등이 미세한 규모에서 광역 스케일에 이르는 자연 생태계와 조화롭게 상호 연계될 수 있도록 유도하는 시스템을 디자인하는 것을 라이프스케이프의 설계의도로 설정하였다. 시스템을 디자인한다는 말은 대상지가 '어떻게 보이느냐'라는 것 뿐 아니라 나아가서 '무엇을 하느냐', '어떻게 작동되느냐'에 중점을 둔다는 뜻이기도 하다. 라이프스케이프는 일상적인 은유가 아닌 기능하는 실제라는 데에 주목할 필요가 있다.

모든 환경이 인위적이든 자연적이든 만들어지는 것 (being constructed)이라고 전제한다면 픽처레스크(picturesque)나 아니나와 같은 인공적 대 자연적의 이분법적인 구별에 근거한 공원의 디자인 논쟁은 더 이상 중요하지 않을 수 있다. 라이프스케이프는 이미 전적으로 인공적인 프레쉬 킬스가 수동적으로 '보여지는 경치'의 공원으로 조성되기보다는 디자인을 통해 합성적임을 드러내면서도 생태적으로 기능적인 지형이 되기를 제안하고 있다. 현재의 프레쉬 킬스 매립시설은 쓰레기를 자연(life)으로 환원시키는 거대하고 기능적인 바이오-테크닉 기계라고 비유할 수 있다. 공원으로서의 프레쉬 킬스는 생태적으로 작동하면서도 인공의 흔적이 뚜렷한 공공장소의 새로운 패러다임을 제공할 것으로 기대한다.

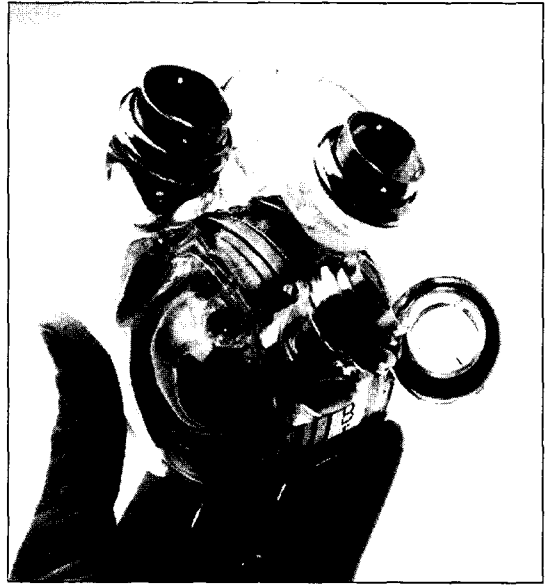


그림 3. 인공적으로 제작되고 자연적인 기능을 수행하는 인공심장  
자료: ABIOMED

## 2. 설계의 진행

### 1) 설계 전략과 과정

일반적인 조경 설계의 과정은 구상(concept) - 기본설계(schematic design) - 설계발전(design development) - 실시설계(construction document)의 단계를 거친다. 설계경기의 경우는 구상 및 기본설계의 단계까지를 나타내는 것이 보편적이다. 개인이나 프로젝트 별로 차이가 있겠지만 기본설계 과정에 사용되는 대표적인 설계도의 종류로는 다이어그램, 평면도, 입면도, 단면도, 투시도 및 조감도 등을 들 수 있다. 이들 중 설계가의 손길이 가장 많이 닿는 설계도는 단면 평면도일 것이다. 의례히 설계가라 하면 현황도 위로 트레이싱지를 겹쳐놓고 평면을 구성(composition)하는 모습을 떠올리게 된다. '조경설계 = 평면형태구성'이라는 등식이 은연중에 성립되었고, 정의된 바는 없지만 평면 구성이 완성되고 나면 이로부터 입면이나 단면, 투시도와 조감도 등이 순차적으로 풀려서 나오는 식의 설계가 일반화되었다. 인과적이고 보편타당한 이 설계전략은 조경의 모더니즘 경향과 어우러져 발전하였으며 지금까지도 널리 쓰이고 있다.

이미 20년도 넘게 지난 라빌레트 공원(Parc de la Villette)의 설계경기에서 버나드 추미(Bernard Tchumi)가 시도한 도시공원 설계에 접근하는 방법은 지금 까지도 혁신적이고 진보적으로 느껴진다. 그는 설계경기에 앞서 구성(composition), 보완 및 보충(complement), 층위의 분석 및 재구성(palimpsest)과 중재 및 매개(mediation) 등의 4가지 종류의 설계 전략을 구상하였다. 그는 지속적으로 변화할 공원의 방향에 유연하게 대처할 수 있는 미래지향적인 중재 및 매개의 전략을 선택하여 설계에 임하였다고 밝히고 있다(Tchumi, 1987). 설계가가 중재자로서 공원의 골격/framework)을 형성하고 다른 설계가들이 갖추어진 틀 안에서 각각의 작품을 구현할 수 있도록 총괄하는 코디네이터로서의 역할을 담당하는 것이다. 이 전략에 따르면 구성이나 보완 전략에 비해서 평면도의 비중이 타 설계도보다 크게 높지 않게 된다. 오히려 프로그램과 공원 진화 방향을 설명할 수 있는 다이어그램의 비중이 상대적으로 높아질 것이고, 평면도는 그 형태적 완성보다는 설계요소들이 어떻게 조합되고 있는지를 보여주는 역할을 담당하게 된다. 자연스럽게 설계도면간의 위계는 사라지고 그려져야 하는 순서 또한 일률적이지 않게 된다. 그러므로 설계가는 평면 구성의 집착에서 벗어나 다양한 기법을 조합하는 설계의 다면적인 접근을 펼칠 수 있을 것으로 예상된다.

프레쉬 킬스 공원은 추미의 설계 전략을 기준으로 구별하자면 층위의 분석 및 재구성과 중재 및 매개의 기법을 썼던 것으로 판단된다. 전체적인 형태의 완성을 추구하였다거나 산재된 문제를 하나씩 해결해 나가는 식의 설계가 아니었음은 확실하다. 대상지에 이미 존재하는 많은 요소들을 개별적으로 추출해내고 새로운 시스템을 도입하여 재구성하는 전략이 쓰였다. 공원의 골격을 잡기는 했지만 그것이 향후 소규모 프로젝트를 진행할 다른 설계가들에게 가이드라인을 제공해 주는 역할보다는 광역생태계에 프레쉬 킬스를 재연결하는 구조체로서 인식하였다는 데에 차이를 보인다. 기법 면에서는 동시다발적으로 맵핑(mapping), 다이어그램, 포토 몽타주를 제작하면서 각각의 설계도가 서로 간에 망(網)적인 영향을 주면서 전체 평면도를 '서서히 드러나게 하는' 비선형적이고 리좀(rhizome)적인 특징을 보

인다.

기본설계 초기에 부딪힌 난제는 사이트의 크기에 관한 것이었다. 공원의 크기가 문제가 되는 것은 아니지만 전례를 찾기 힘든 방대한 크기의 공원이자 보니 적절한 스케일 감각을 찾기가 쉽지 않았다. 초기 안은 자유분방한 일련의 플랜 콜라주(plan collage)로부터 시작하였다. 사이트 전체를 한 객체로 보고 현실적인 스케일에 크게 구애받지 않고 다양한 이미지와 접목시켜 보는 작업이었다. 이와 동시에 프레쉬 킬스의 광역 컨텍스트를 이해하기 위한 일련의 분석 다이어그램과 맵핑을 제작해 나갔다. 플랜 콜라주로부터 설계를 발전시킨 방식은 결과적으로 본 설계와 다른 경쟁작들이 구별되게 하는 발단이 되었다. 다른 모든 경쟁작들은 대상지를 다루기 익숙한 크기로 구획하고 여러 개의 세분화된 공간을 만드는 데에 주력했다고 보여진다. 하아그리브스(Hargreaves Associates)의 안에서 특히 두드러지는 이 접근방식은 많은 조경가들이 즐겨 쓰는 전통적인 '장소 만들기' 기법이라고 할 수 있을 것이다. 반면 본 설계는 대상지를 오히려 부분으로 보고 더 큰 컨텍스트의 일부로서 디자인하려는 태도를 보였다. 이 같은 태도는 주변지역의 맵핑과 더불어 새로운 프레쉬 킬스와 주변 컨텍스트의 연결고리를 찾을 수 있도록 기여하였으며 전 대상지를 통틀어 동일한 개념이 적용되는 설계를 이루려는데 좋은 출발점이 되었다.

플랜 콜라주를 이용하여 추상적으로 시작된 평면 작업은 대상지에 도입할 세 종류의 시스템을 구상하면서 구체화되기 시작하였다. 아직은 평면도라고 부를 수도 없는 단계의 플랜 콜라주를 새로운 개념에 의거하여 재구성한 후 각각의 형태에 의미를 부여하는 방법으로 설계를 발전시켜 나갔다. 이와 동시에 진행한 작업은 포토 몽타주(photo montage)를 이용한 시각화 과정이었는데, 평면도 작업이 추상적인 설계개념을 기호화, 체계화, 구체화하는 과정이었다면 포토 몽타주는 평면도와 연계되는 장소의 '미리보기'의 과정이었다. 본 설계는 평면도를 최종 완성한 다음 제작되는 결과물적인 투시도보다는 평면도와 더불어 상호보완적으로 발전해 나가는 과정물적인 투시도를 지향하였다. 그 외에도 이제는 일반적인 도면의 종류가 되어 버린 페이징(phas-



그림 4. 플랜 콜라주의 예

ing) 다이어그램 및 동선, 프로그램 다이어그램과 단면도 등을 그려나갔고 모형도 제작되었다.

앞서 기술한 대로 모든 종류의 도면작업과 모형제작은 개념의 전개에 따라 상호 연계적으로 발전되었으며 새로 그려진 다이어그램이나 포토 몽타주가 진행 중인 설계의 방향에 영향을 주는 비선형적인 방식으로 설계가 진행되었다. 그 결과 최종 도판의 레이아웃(layout)을 시작하기 직전까지 수없이 수정된 평면, 입면도를 제외하고도 30개가 넘는 포토 몽타주와 20여 개의 다이어그램이 제작되었고, 이들 중 일부가 선택되어 최종 도판에 사용되었다. 비즈니스의 측면에서 보면 많은 시간과 노력이 최종 성과물에 쓰이지 않은 비효율적인 방식으로 비춰질 수 있을 것이다. 하지만 이러한 다면적인 피드백(feed back)을 활용한 디자인 방식이 설계자로 하여금 최적안을 찾으려 하는데 밑거름이 되었다는 사실은 부인할 수 없을 것이다.

## 2) 세 가지의 시스템

본 설계의 목표는 프레쉬 킬스의 생태적, 문화적 다양성을 증진시키고 광역생태계로 재연결시키기 위한 시스템을 디자인하는 것이었다. 현재 비교적 단순로운 생태계를 수용하고 있는 프레쉬 킬스를 더욱 다양하고 건강한 생태계로 변모시키고 광역 생태계에 효과적으로 연계시키기 위해서 세 가지의 형태 - 점, 선, 면 - 로 분류되는 유·무형의 시스템 도입을 구상하였다. 선적인 시스템(threads)은 대상지 내의 물, 에너지, 물류의 이동을 원활히 하는 배수시설, 가로, 보도와 선적인

건축요소, 연속적인 형태의 등, 식물 서식환경 등으로 구성되었다. 점적인 시스템(islands)은 연속적으로 배열되지 않고 대상지에 흩어져 있는 특수식생군락 혹은 건축물, 온실시설물 등으로 이루어졌다. 면적인 시스템(mats)은 프레쉬 킬스 전체 생태계의 바탕이 되는 지형 표면의 컨디션에 관한 것으로서, 다양한 자연 생태적 활동을 부양하는 초지, 습지, 해수 습지, 강변, 숲 등의 자연배경과 문화적 활동인 각종 이벤트와 체육활동이 일어날 수 있도록 하는 포장지역을 의미한다.

이 세 시스템은 설계의 전략이자 디자인의 대상이다. 전략 면에서는 각각 독립적으로 이동 및 분배(선적 시스템), 구별과 보존(점적 시스템), 수용 및 바탕(면적 시스템)을 나타내며 합쳐져서는 기본 프레임으로서 새로운 에코시스템을 향한 출발점이 된다. 디자인 면에서 이 시스템들은 식재, 인위적인 지형, 건축물, 필드, 도로, 테크, 인공습지, 골프장, 스크린 등으로 구현되어 실현 가능한 요소로 번역될 수 있다. 이 세 가지의 시스템을 실제 대상지에 적용시키기 위해 그동안 발전시킨 플랜 콜라주의 형태를 다시 점, 선, 면의 설계요소로 재해석하였다. 이어서 기존 지형의 큰 특징인 인공 매립구릉의 경사도와 향을 참고로 설계요소들을 재구성하였다. 특히 대상지 전체의 식재계획은 특히 경사와 향의 영향을 많이 받았는데, 태양의 영향으로 비교적 건조한 장소가 될 매립구릉의 남서쪽 경사면에는 점적인 침엽수 군식을 조성하고, 북동쪽 경사면에는 선적인 활엽수 열식을 조성하도록 하였다. 매립구릉의 평평한 정상부분은 면적인 초지(prairie)로 조성하여 경사를 반영하는

특색 있는 경관이 조성되도록 유도하였다.

사실 점, 선, 면에 의한 레이어의 분류는 전혀 새로운 방법은 아니다. 앞서 소개된 추미의 라빌레트 공원에서 이미 쓰였던, 이제는 일반화된 기법이다. 이는 옴스테드식의 전체적이고 조화로운 합성방식(totalizing and harmonious synthesis)에서 벗어나서, 상충(conflict)과 파편화(fragmentation)을 유도하는 여러 시스템의 포갠(superimposition)의 테크닉이라고 불릴 수 있다(그림 5 참조). 이는 새로운 공원 설계 방식의 상징적인 문화적 산물로 여겨지고 있다. 프레쉬 킬스 공원이 이 기법을 사용하였으나, 내용상 몇 가지의 큰 차이점을 발견할 수 있다. 첫째는 대상지 스케일의 차이이다. 125 에이커의 라빌레트와 2,200 에이커의 프레쉬 킬스는 각각의 시스템의 기능이 무엇이고 어떻게 구현되는지에 대해서 큰 차이를 보인다. 둘째는 공원과 주변 컨텍스트와의 관계에 관해서이다. 추미는 라빌레트를 공원으로 보지 않고 편편한 건축물이라고 인식한다. 그는 라빌레트의 개념이 반자연적(anti-nature), 반컨텍스트적(anti-contextural)이라고 주장하였고, 라빌레트를 주변 환경과 전혀 무관한 오브젝트라고 보았다(Tchumi, 1987). 반면 프레쉬 킬스는 그 형태가 인공적일지언정 주변 컨

텍스트와 시간을 두면서 조화되어간다는 생태적인 관점을 보이고 있다. 프레임을 구성하고, 시간에 따라 변하는 지형을 인식하고, 형태 결정적인 디자인을 지양하는 데에서는 공통점을 찾을 수 있으나, 닫힌 대상으로 귀결되는 건축과 펼쳐지는 장(場)으로 맺어지는 조경의 현격한 입장 차이가 느껴진다. 즉 기법만 닮았을 뿐 그 안에 담겨있는 정신이나 개념은 상반된다고 할 수 있는 것이다.

### 3) 기본계획

기본계획은 매립지로 공공의 접근이 허용되는 시기에 따라 두 단계로 나뉘어 표현되었다. 단계별 개발계획에서의 '파종'에 해당하는 단제가 첫 번째 기본계획으로 표현되었는데, 당장 공공의 접근이 허용될 수 있는 장소의 부분적인 공원화 계획과 프레쉬 킬스 전체 자연 생태계의 시작점이 될 목초지, 북동경사면의 수목 열식, 남서경사면의 수목 군식 등이 제안되었다. 다음은 매립지반의 안정화를 이룰 것으로 예상되는 20년 뒤를 기준으로 두 번째 기본계획을 구성하였는데, 초기에 식재된 수목들이 어느 정도의 규모를 이루어 매립경사의 북동 면에는 울창한 활엽수림이 조성되고, 남서 면

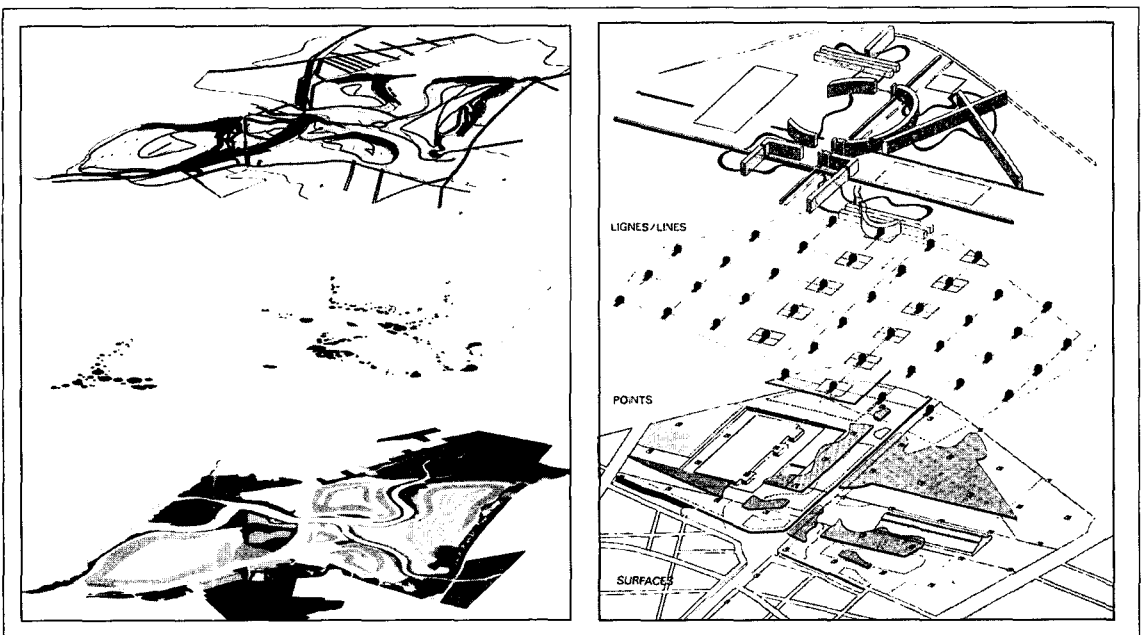


그림 5. 프레쉬 킬스와 라빌레트의 세 가지 시스템의 구성도



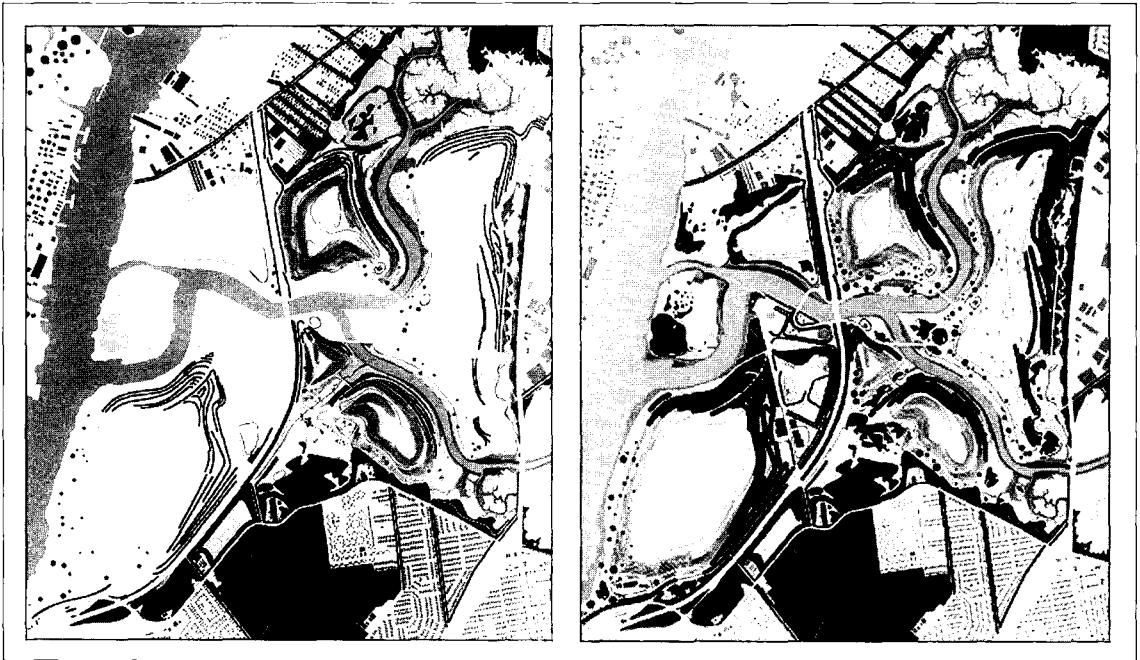


그림 6. 두 단계의 기본 계획도

에서는 목초지를 바탕으로 침엽수의 군식이 자리를 잡을 것으로 예상하였다. 이 수림들은 셋강 주변의 해수 습지대와 함께 여러 조류와 동물에게 서식처를 제공하고 광역의 자연생태계에 프레쉬 킬스 공원이 포함되도록 하는 역할을 할 것이다. 이와 동시에 인간을 고려한 공원의 조성을 위하여 내부순환도로, 공원산책로, 스포츠 필드와 스타디움, 이벤트광장, 피크닉장, 골프장, 자연학습장, 야외시장, 식당가, 상업용 온실 등의 시설을 자연생태계와 조화롭게 배치, 조성하였다.

### 3. 단계별 개발계획

본 설계는 대상지가 매립지라는 특수한 상황이며 장기적인 개발이란 것을 고려하여 형태 혹은 공간에 초점을 맞춘 일반적이고 전통적인 설계보다는 단계적인 시간의 흐름에 따른 변화의 설계에 무게를 두었다. 앞서 기본계획에서 기술된 대로 크게 2단계 개발계획을 세웠는데, 첫 번째 단계는 현재 공원으로서 개발이 가능한 매립구릉 외 지역과 매립활동이 마감된 지 20년이 넘는 두 곳의 매립구릉이 그 대상이 되었다. 두 번째 단계는 장기적으로 어느 정도 매립지반 안정화가 이루어

지는 10에서 20년 후 대상지 전체에서 벌어지는 공원개발이 소재가 되었다. 이를 더욱 세분화하는 4개의 단계별 개발계획은 다음과 같다.

#### 1) 파종(seeding)

우선 일반인의 접근이 가능한 지역인 북쪽과 남쪽 매립구릉 주변으로 어린이 놀이시설, 체육 및 피크닉시설 등을 조성하여 인근의 주거지역의 근린공원으로서의 역할을 부여하였다. 매립 구릉 전체에는 초지가 조성되고 경사면에는 묘목들이 심어질 것이다. 오래된 임시저수시설에는 인공습지가 조성될 것이며, 프레쉬 킬스 지류 변으로는 해수 습지가 보존되거나 새로이 조성될 것이다. 습지대가 충분히 조성될 수 있는 대상지 북쪽의 지류 주변으로는 철새들의 서식처를 제안하였다. 오랜 시간 동안 일반인의 접근이 제한될 동쪽과 서쪽의 매립 구릉에는 초지와 경사면 녹화만이 실행되어 새로운 생태의 밑그림이 될 준비를 하게 될 것이다. 첫 단계에서는 폐쇄 매립지 개발 규정에 관련이 없는 지역을 비교적 단시일 내에 개발함으로써 쓰레기 더미라는 대상지에 대한 인식이 공원의 이미지로 전환되는 데에 주안점을 두고 있다. 매립지의 거대한 구릉을 배경으로

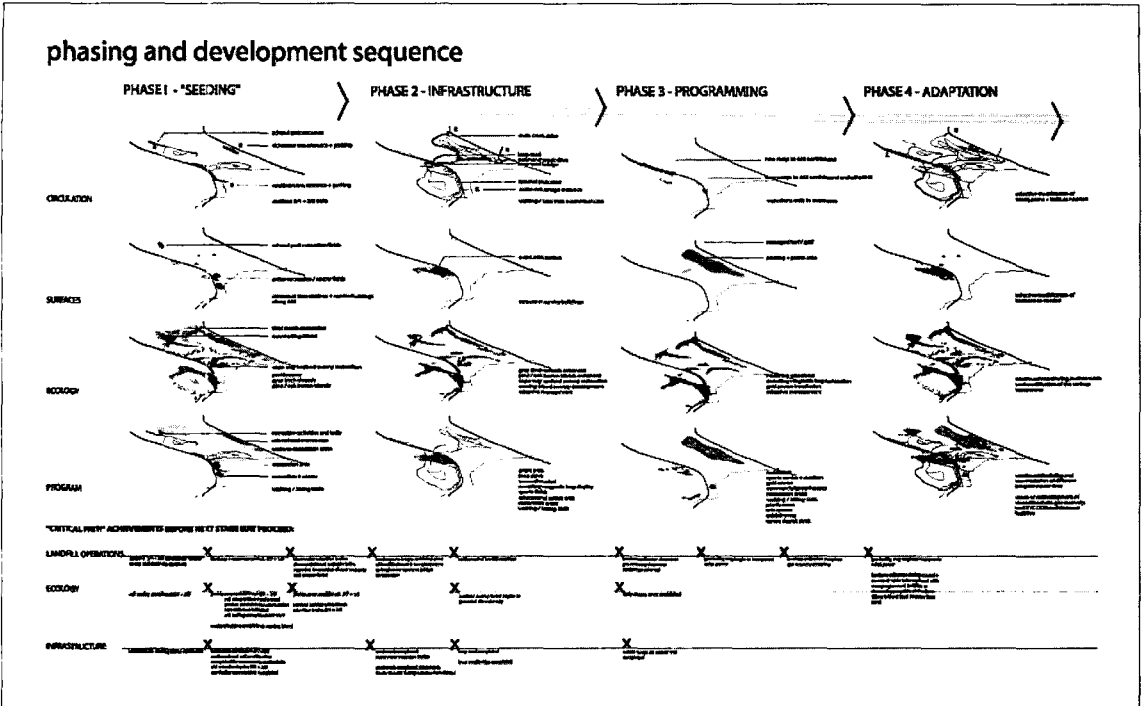


그림 7. 단계별 개발계획 다이어그램

한 체육시설에서 축구경기가 벌어지고, 매립지의 홍수 조절을 위한 저수시설이 인공습지로 탈바꿈되는 과정이 어린 학생들의 자연학습의 생생한 소재로 쓰일 것이다. 장기계획 목표를 달성하기 위한 초기 계획들이 산발적으로 실행되는 것을 씨뿌리기에 비유하여 파종이라는 제목을 붙이게 되었다.

2) 기반시설 조성(infrastructure)

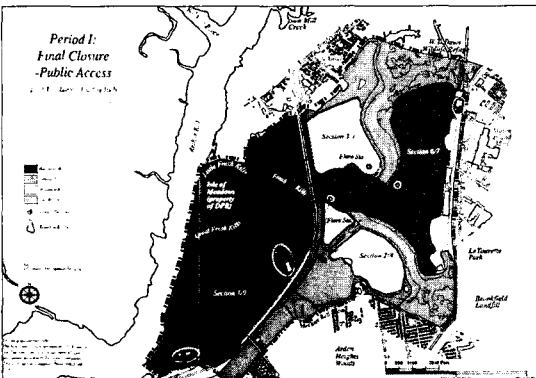


그림 8. 현재 대상지 내 공공의 접근이 가능한 장소

거의 모든 자연적 인공적 매립과정이 마무리 되어가는 시점에서 그동안 일반인의 접근이 제한되었던 동쪽, 서쪽 매립구릉을 포함한 전체 대상지의 기반시설을 조성하는 단계이다. 이 전 단계에서 국소적인 공원개발에 그친 것이 비하면 이 단계에서는 전체적인 공원의 개발이 눈이 띈다. 대상지 전체의 도로망을 조성하는 것과 대규모 공원시설을 조성하는 것은 근린공원의 성격에서 광역공원으로 변모하려는 의도라고 할 수 있다. 새롭게 조성될 주요 도로로는 대상지의 동쪽 경계인 리치몬드 애비뉴(Richmond Avenue)에서 진입하여 동쪽 구릉을 감싸는 공원진입도로와 대상지 중심부의 내부순환 도로를 들 수 있다. 이 내부순환도로는 동쪽 구릉의 공원진입도로와 연결되는 것은 물론이고 440번 고속도로, 새로 조성될 이벤트장과 서쪽 구릉으로 인도하는 도로와도 연결이 될 것이다. 바지선의 선착과 쓰레기의 분류가 이루어졌던 장소에는 이벤트장이 조성될 것이다. 이 곳에는 광역공원의 프로그램인 대규모 체육 시설 및 스타디움, 워터프론트 데크, 야외시장 및 식당, 잔디광장 등이 계획되었다. 또한 이 시기에는 월드 트레이드 센터의 잔해가 매립되어 있는 1/9 구릉의 추모

공원의 개장도 예상된다<sup>5)</sup>.



그림 9. 동선계획도

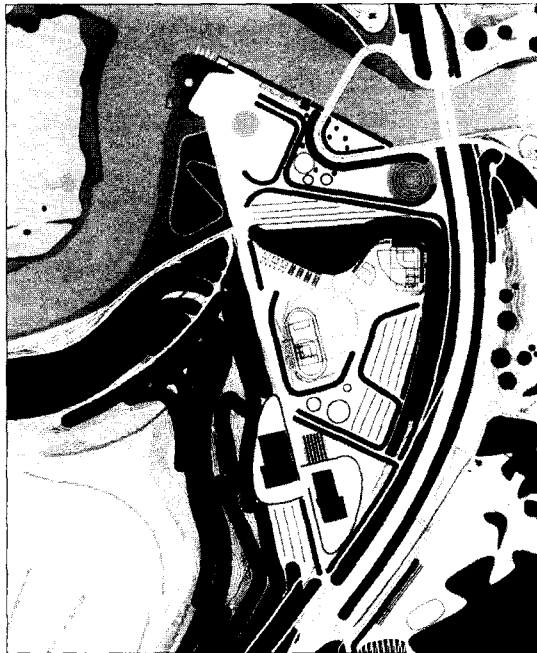


그림 10. 이벤트장 조성 계획도



그림 11. 9/11 추모공원 조성 예시도

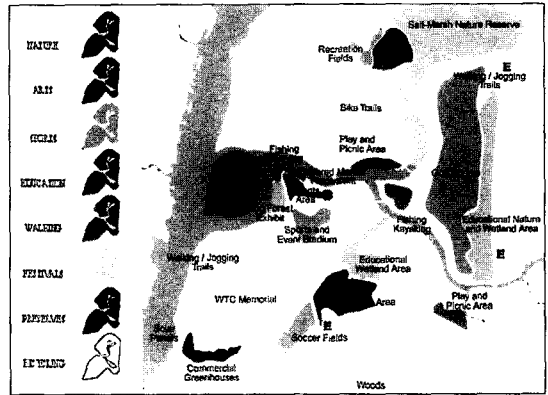


그림 12. 프로그램 계획 다이어그램

### 3) 프로그램 도입(programming)

프로그램은 계획의 전 단계의 걸쳐 적용되어야 하는 것이지만, 프레쉬 킬스 공원을 대표할 프로그램은 2단계인 기반시설의 구축 후에 가능하다고 보았다. 컴퓨터의 하드웨어가 준비가 된 상태에서 사용자의 취향에 따라 개성 있는 소프트웨어를 장착할 수 있는 것과 같은 이치로 볼 수 있다. 운동, 교육, 생태보존, 추모, 예술 등 대상지 전체에 걸쳐 다양한 프로그램을 본 설계에서 제시하고 있지만, 장기간에 걸쳐 조성되는 공공시설의 프로그램은 조성 당시의 상황에 따라 얼마든지 추가, 삭제, 변화가 가능하다고 전제하고 있다.

### 4) 응용과정(adaptation)

이 단계는 디자인의 단계라기보다는 어느 정도 기능적, 형태적으로 케도에 오른 공원을 어떻게 지속적으로 유지 발전시켜 나가느냐에 관한 것이다. 본 설계는 구체적인 최종의 형태를 못 박지 않는 오픈 엔딩(open ending)의 태도를 보인다. 이것은 공원, 혹은 모든 지형이 시간에 따라 끊임없이 변모한다는 전제 하에 설계를 한다는 뜻이다. 모든 지형이 시간에 따라 진화한다는 사실은 최종 평면 예시도가 수많은 연속촬영 중 하나의 스틸컷(still cut)과 같은 것이라고 비유할 수 있다. 이런 태도가 형태에 중점을 두는 조경설계에 문제를 제기하는 것은 아니다. 설계자에게 좋은 형태를 찾고 공간을 구성하는 것은 가장 중요한 작업일 것이다. 하지만 대규모이면서 장기계획이 요구되는 프레쉬 킬스와 같은 프로젝트의 경우 한 시점의 형태를 찾는 작업보다는 변화의 방향을 제시하는 것이 더욱 중요할 것이다. 디

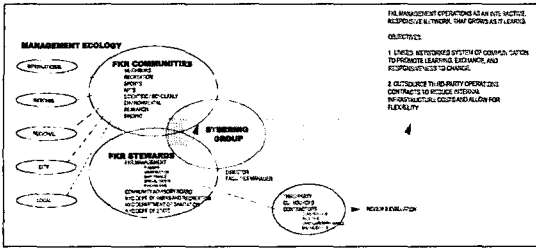


그림 13. 공원의 운영 네트워크 예시

자인과 시공이 끝났다고 해서 공원의 최종 형태가 나타나는 것은 아니다. 완공식이 있을 때까지의 과정이 중요하듯이 완공된 후의 공원의 새로운 진행방향의 정립이 필수라는 관점에서 응용과정을 네 번째 단계로 설정하였다.

#### IV. 프레쉬 킬스 설계의 특징과 의의

프레쉬 킬스 설계 방법의 특징을 간략하게 나열하면 1) 분석 다이어그램과 맵핑을 통한 설계 아이디어 유추, 2) 플랜 콜라주로부터 출발한 평면도 작업, 3) 다이어그램매틱 플랜(diagrammatic plan)의 사용, 4) 다면적인 시스템을 도입하는 프레임의 설계, 5) 페이징 다이어그램을 사용한 단계별 개발계획, 6) 포토 몽타주를 이용한 설계발전 등을 떠올릴 수 있을 것이다. 이들 중 이제 독창적이고 새롭다고 할 수 없을 정도로 널리 사용되고 있는 분석 다이어그램과 맵핑, 프레임의 설계, 페이징 다이어그램 등을 제외하고서라도 플랜 콜라주, 다이어그램매틱 플랜, 포토 몽타주 등에서 본 설계가 지니는 참신성을 엿볼 수 있다.

#### 1. 대규모 대상지 설계의 색다른 출발

##### - 플랜 콜라주

플랜 콜라주와 맵핑은 대규모의 조경설계의 도구로서 본 설계의 구상단계에서 유용하게 사용되었다. 사실 플랜 콜라주는 정의조차 정립되지 않은 모두에게 낯선 설계접근 방식일 것이다. 첫 번째 과정은 대상지를 백지상태로 보고 여러 이미지를 접목시키고, 합성해 보는 단계이다. 많은 이들에게 플랜 콜라주는 무작위로 찾아진 이미지를 가지고 설계에 적용하는 것이기 때문에 패턴 작업에 불과하고 논리적인 설계도 아니지 않느냐 하는 의문을 자아낼 것이다. 물론 설계 자체가 베이스맵(base-map)에 새로운 이미지를 병치시키는 것으로 끝난다면 그러하겠지만 실질적인 설계 행위는 이미지가 접목된 이후부터 일어난다. 설계자가 어떠한 이미지를 취하느냐하는 것도 상당히 선택적인 결정이며, 이미지가 배치된 후에 세부 형태별로 분류되고 정의되고 수정되고, 다시 재구성되는 과정을 통하여 임의적이고 무관하던 이미지가 의미 있는 평면도로 변모될 수 있는 것이다. 설계과정은 창조적인 그리고 합리적인 여러 단계를 거치게 되며 또한 설계자의 내적 및 외적 의사결정 단계를 거치게 된다(임승민, 주신하, 2002). 이미지를 선택하고 편집하면서 의미를 부여하는 작업은 창조적이며 합리적인 사고를 요구하는 것이며, 그것이 설계자 내면의 무수한 결정의 결과라는 사실은 플랜 콜라주가 낯선 방법이지만 일반적인 설계과정의 범주에 포함되는 것이라 사료된다.

플랜 콜라주의 재구성 과정에서 선택 결정의 근거는



그림 14. 플랜 콜라주로부터 진화된 기본 계획 평면도

대상지 분석과 맵핑에 의해 제공되었다. 플랜 콜라주가 어느 정도 주관적인 작업이라면 분석은 객관적이며, 맵핑은 객관적면서 선택적인 작업이다. 분석에서 얻어지는 대상지에 대한 객관적인 이해는 플랜 콜라주가 대상지의 컨텍스트에서 벗어나지 않도록 제어해 주는 역할을 한다. 본 설계의 경우 지형경사, 태양각도, 동선, 표면재료 등을 소재로 한 맵핑은 설계개념 정립에 도움을 주어 플랜 콜라주가 의미 있는 평면으로 재구성될 수 있도록 하는 기여를 하였다. 플랜 콜라주, 맵핑은 그 선택적이고 편집적인 성격으로 대규모 조경설계의 초기 접근방법으로 적합하며, 특히 대상지 전반의 일관적인 개념을 정립하고자 하는 설계에 유용할 것으로 사료된다.

## 2. 오픈 엔딩 스토리 - 다이어그래매틱 플랜

다이어그램의 사전적 의미는 ‘표현보다는 설명을 위한 그래픽 디자인(A graphic design that explains rather than represents)’이다. 조경설계에서 다이어그램은 분석 및 구상단계에서 필수적인 표현기법이다. 다이어그램의 표현적 특징을 살펴보면 우선 간결하고 명확하다는 점을 들 수 있다. 이는 다이어그램의 제작과정이 선택적이고, 편집적이라는 사실을 암시한다. 또 하나의 특징으로는 분류적(codified)이라는 점을 들 수 있는데 같은 분류의 정보는 동일한 표현을 사용함으로써 가독성을 높일 수 있다. 또한 어느 정도 스케일의 과장이 쓰이는 것도 다이어그램 표현의 특징 중 하나일 것이다. 한편 평면도는 설계자의 의도를 특정 스케일에 맞춰 구체적으로 묘사한 지면방향의 도면을 가리킨다. 조경분야뿐 아니라 건축이나 공업디자인 쪽에서도 가

장 기본적 표현인 평면도는 대개의 경우 설계가 마무리된 시점을 기준으로 묘사되게 된다. 바꿔서 얘기하면 평면도는 하나의 정해진 시간에 기준을 둔 정지된 이미지라고 볼 수 있는 것이다.

프레쉬 킬스의 평면도는 구현될 이미지를 ‘묘사’함은 물론이고, 설계 의도를 명확하게 ‘설명’하는 평면도와 다이어그램의 중간적인 다이어그래매틱 플랜(diagrammatic plan)이라고 할 수 있다. 렘 쿨하스(Rem Koolhaas)의 다운스뷰 공원 설계경기 출품작인 ‘트리시티(Tree City)’의 평면도 역시 현실적인 최종 형태보다는 설계의 의도와 전략을 담은 다이어그래매틱 플랜으로 구별할 수 있을 것이다. 하지만 중간적인 성격보다는 다이어그램의 특징에 치우쳐 있어 실질적인 공간 구현이라는 측면은 소홀하였던 것으로 보인다. 거대한 기호체계와 같은 다이어그래매틱 플랜은 최종의 형태보다는 진화방향에 중점을 두는 장기개발 계획에 적합한 표현방식이며 동적이고 융통성 있는 오픈 엔딩 설계를 효과적으로 설명, 묘사할 수 있을 것이다. 하지만 여러 장점에도 불구하고 전통적인 평면도에 비교하여 구체적으로 ‘묘사’되지 않는 단점을 인덱싱(indexing)의 방법을 통해 보완하려 하였다. 평면도 상에서 각각의 설계 요소들이 일정한 형태와 색상을 지니고 있고 이 색상들은 인덱스 이미지에 동일하게 적용되어 기호화된 설계 요소들을 실제의 이미지와 연결시키는 역할을 하고 있다. 다소 추상적이고 기호화된 평면이 이미지 혹은 포토 몽타주와 연결되어 설계 작품에 대한 이해를 돕고 있는 것이다.

본 설계의 대표적인 표현기법 특징의 하나인 다이어그래매틱 플랜은 특정 시간에 고정되어 있는 전통적인 평면도의 모순에서 해방되고 정보와 전략을 효과적으

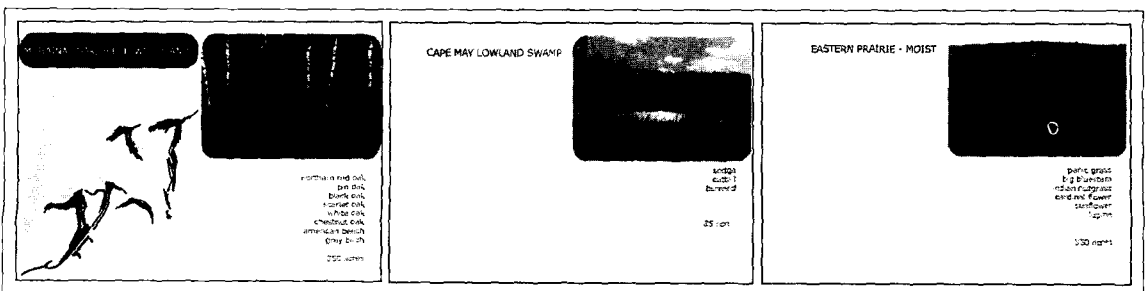


그림 15. 기호화된 평면도와 인덱스 이미지의 연결

로 전달할 수 있다는 장점을 가진다. 이 표현기법의 실현은 모든 정보를 총위화 하고 쉽게 분류할 수 있도록 설계자를 보조하는 컴퓨터의 역할이 크다고 할 것이다. 정보의 축척과 배열을 손쉽게 효과적으로 수행하는 컴퓨터는 이제 단순한 제도 도구의 역할에서 벗어나 디자인의 혁신적인 전개 방법에 기여할 것으로 기대한다.

### 3. 디자인 도구로서의 과정물 - 포토 몽타주

정의된 바는 없지만 우리의 일반적인 설계순서는 2차원에서 3차원, 구상(conceptualization)에서 구현(visualization)의 순서일 것이다. 이 때문에 조감도가 설계작업의 마지막을 장식할 때가 많고, CG 업체는 마지막 단계에 프로젝트에 참여하여 작품의 마지막 시각화에 투입되는 경우를 많이 보아왔다. 잠깐 생각을 바꾸어 3차원에서 2차원으로 가는 설계방법에 대해서 상상해보자. 조감도나 투시도를 먼저 그려나가면서 프로젝트를 시작해 나가는 방법은 어떨까? 원래 조감도는 시간이 많이 걸리는 최종 마무리라는 생각이 우선 들겠지만 대상지 현황사진이나 항공사진 바탕에 여러 이미지를 비교적 단시간 내에 합성하는 포토 몽타주 기법으로 새로운 공간에 대한 입체적인 구상을 투영해 볼 수 있을 것이다.

프레쉬 킬스에 쓰인 모든 포토 몽타주는 CG 업체를 고용하지 않고 자체적으로 제작된 것이다. 회사 내에 3D 전문가가 있어서가 아니고, 포토 몽타주를 설계의 도구로 쓰기 때문이다. 다이어그램매틱 플랜과 포토 몽타주는 상호 보완적인 관계를 가지면서 설계 초기부터



그림 16. 프레쉬 킬스 공원의 조감도



그림 17. 해수습지와 매립구릉 경계의 보행자 도로 예시

동시에 발전되었다. 수정된 평면이 포토 몽타주에 적용되는 것은 물론이고 포토 몽타주 작업 중에 새로운 아이디어가 생기면 평면에 반영되었다. 평면도에서 시작하여 조감도로 뻗어지는 직선적인 설계를 지양하고 그래픽을 과정물이라고 생각하는 자세로 설계에 임하였는데, 도판에 드러나지는 않지만 프레쉬 킬스 설계방법의 한 특징이라 할 수 있을 것이다.

## V. 결론

현재 1단계 마스터 플랜이 진행 중인 프레쉬 킬스 공원 설계는 대상지의 규모와 매립지라는 특수한 상황, 설계팀의 의견 조율, 디자인과 기술적인 문제의 대립 및 조정, 지역주민 및 9/11 희생자 가족과의 의견 반영, 뉴욕시의 각 부처간의 이견 발생 등 쉽게 해결되는 것이 거의 하나도 없는 실로 복잡한 프로젝트이며, 그 일정도 상당히 저속으로 진행되고 있다. 2001년 12월 디자인 최우수작으로 선정된 후 1년 반에 걸친 과업진행 및 용역비 제안서 제출 과정을 통해 2003년 여름에 최종 당선작으로 선정되었다. 2003년 9월에 5개년 3단계로 구성된 마스터 플랜의 발주가 이루어져, 현재 그 1단계인 예비 보고서의 마무리가 진행 중이다. 계획대로라면 2007년 하반기부터 1단계 사업이 시공되기 시작할 것이다. 실제 프로젝트로 발주가 된 후 지금까지 1년 반에 걸쳐 설계경기 당시 제출한 평면도는 상당부분 수정되었다. 하지만 설계경기 당시 구성해 놓은 기본적인 틀 - 기본 설계 개념과 목적, 세 가지의 시스템은 여전히 중심에 자리 잡고 있으며 새롭게 제작되는 그래픽

- 다이어그램, 포토 몽타주, 단면도, 3D 모델링 등 - 들이 설계 진화의 촉매제 역할을 하고 있다.

본 설계는 디자인 분야 외에 기술 분야에도 흥미로운 소재가 많다. 매립지에 관련된 토양의 개선방향이나, 효과적인 식재기법 혹은 매립지 공원에 따른 광역 자연생태계의 영향 등 토양, 경사, 식생, 생태 등에 관한 의미 있는 소재가 많이 있었지만, 본 논문은 설계형 논문으로서 전문 기술적인 문제는 간단히 기술하거나 거론하지 않고, 설계경기 과정중의 디자인에 관한 내용에 대부분의 비중을 두었다. 라이프스케이프의 디자인에 관해서는 여러 엇갈린 비평이 있었다. 개념이나 표현에서 다분히 실험적이었던 본 설계는 미국의 조경업계에서는 그다지 환영받지 못한 것으로 보인다. 미국조경가 협회를 대변하는 매거진인 *landscape architecture*는 본 설계에 부정적인 입장을 보이는 기고를 한번 게재하는 정도의 관심만 보였을 뿐이었다. 라빌레트, 다운스투와 프레쉬 킬스 등 비중 있는 국제조경설계경기에서 건축가가 아닌 조경가가 처음으로 당선되는 쾌거를 이루었음에도 보수적이고 수동적인 미국의 조경업계는 별다른 반응을 보이지 않았다. 오히려 건축분야에서 높은 관심을 보이면서 관련된 출판물 주도하였다. 그 이유는 예상보다 쉽게 생각해낼 수 있었다. 본 설계는 그 대상이나 목표, 표현에 이르기까지 전통적인 조경가의 작업과는 너무 큰 차이가 있었다. 같은 분야라고 생각하기에는 너무 사고와 표현이 다른 작품이다 보니 동질감을 느끼기가 쉽지 않았을 것이다. 설계경기가 있었던지 3년이 지난 지금, 미국 내외의 여러 작품에서 라이프스케이프의 영향을 찾곤 한다. 그것이 단순한 표현기법이든 설계방법이든지 간에 조경설계 분야에 영향을 주는 새로운 지류를 형성했다는 것은 고무적인 일이다.

프레쉬 킬스는 거대한 쓰레기 더미에 불과할 수 있지만 도시화의 과정 중에 만들어지는 부산물의 상징이라고 볼 수도 있다. 비록 도시민들이 자랑스러워 하지 않을, 숨기고 싶은 결과이겠지만 우리 자신이 만들어냈음을 인정하지 않을 수 없다. 수명이 다한 채석장, 폐쇄된 공장시설, 노후된 항구시설이나 공항시설 등은 매립지와는 성격의 차이가 있지만 도시화와 경제 전이의 결과로 발생하는 어쩔 수 없는 지형인 것이다. 이렇게 버려진 대규모의 시설들에게 새로운 역할을 부여하고,

그럼으로써 도시의 진화방향에 긍정적 영향을 주는 일은 조경가로서 정진해야할 새로운 임무 중의 하나로 생각된다. 컨텍스트의 이해, 생태적 태도, 코디네이터로서의 자질을 선천적으로 타고난 조경가들은 앞으로 도시 구조 개편에 따른 잉여지형에 새로운 기능을 부여할 적격자이다. 하지만 조경가의 명함만으로 이런 임무가 저저 주어지는 것은 아닐 것이다. 이 과제의 주된 역할을 맡기 위해서는 과거에 익숙해왔던 포장술로서의 수동적이고 판에 박힌 설계방식을 제고하고, 변화를 주도하는 능동적인 조경가의 자세가 필요하다. 도시를 보는 독창적 시각, 도시의 유, 무형 요소들을 그래픽화 할 수 있는 맵핑의 능력, 다면적이고 입체적인 설계 방식, 시간의 흐름을 반영하는 비전의 제시 등 새로운 종류의 프로젝트를 접하는 조경인의 참신한 사고와 기술이 요구되는 바이다. 프레쉬 킬스 설계는 랜드스케이프 어바니즘(landscape urbanism)이라는 조경분야 새 장르의 구체적 전개방법을 개척해 나가고 있다. 향후 일어날 유사한 프로젝트들의 건설적인 선행이 되는 것에서 프레쉬 킬스 설계의 의의를 찾을 수 있을 것이다.

- 주 1. 편집자주: 본 설계작품은 2001년 뉴욕시가 주최한 프레쉬 킬스 공원 조경설계 경기에서 최우수작으로 당선된 작품이다.
- 주 2. 다운스투 공원에 대한 자세한 내용은 배정환. 2002. "다운스투파크 국제설계경기를 통해 본 조경설계의 새로운 전략." 한국조경학회지 제29권, 제6호 총권 89호 p.62-71를 참고할 것.
- 주 3. Field Operations, JMP Landscape and John McAslan + Partners, RIOS Associates, Inc., Hargreaves Associates, Mathur/da Cunha + Tom Leader Studio and Sasaki Associates.
- 주 4. 프레쉬 킬스를 소개한 출판물은 Praxis issue 4. 2002, Lotus Navigator 05. 2002, Competitions Summer 2002, 월간 환경과 조경 2002년 3월호 등이 있다. 프레쉬 킬스 설계의 공식 웹사이트([http://www.nyc.gov/html/dcp/html/fkl/ada/competition/2\\_0.html](http://www.nyc.gov/html/dcp/html/fkl/ada/competition/2_0.html))에서도 출판작들에 대한 정보를 구할 수 있다.
- 주 5. 설계경기 당시에는 추모공원의 개원을 어느 정도 매립지반 안정이 된 후로 잡았으나, 유족들과 시당국의 요구로 1단계 사업으로 분류되었다.

## 인용문헌

1. Woo, R.(2002) Fresher Kills? Can New York afford to turn this largest landfill into a park? Metropolis Magazine 3: 36.

2. 배정환(2002) 다운스뷰파크 국제설계경기를 통해 본 조경설계의 새로운 전략. 한국조경학회지 29(6): 62-71.
3. 정옥주(2002) "쓰레기 더미의 꿈." 환경과 조경 167: 84-89.
4. Kerlinger, P.(2001) An Islanded Nature. The Trust for Public Land and The New York City Audubon Society.
5. Tchumi, B.(1987) Bernard Tchumi Cinegramme Folie. Princeton Architectural Press.
6. 임승민, 주신하(2002) 조경계획 · 설계. 서울: 보문당.

---

원 고 접 수 : 2005년 2월 24일

최종수정본 접수 : 2005년 3월 25일

한국조경학회지 조경작품 평가기준 제4조에 의거하여 심사필