

랜즈스케이프 어바니즘의 실천적 주제에 의한 건축도시 공간 분석

An Analysis of the Architectural and Urban Space through Practical Issues of Landscape Urbanism

김민경*
Kim, Minkyung

요약

본 논문은 랜즈스케이프 어바니즘의 실천적 주제를 통해 점차 도시화되어가는 건축의 실험적 영역의 가능성을 타진해 본다. 대표적인 랜즈스케이프 건축가인 제임스 코너의 랜즈스케이프 어바니즘의 실천적 주제와 크리스토퍼 지룟과 세바츠찬 바룟의 랜즈스케이프 건축의 개념간의 매트릭스 분석을 통해 시간기반프로세스, 표면의 잠재적 영역성, 실천적 방법론, 상상력의 주제들이 이미 어바니즘을 넘어 건축의 영역으로 충분히 들어와 있음을 확인할 수 있었다. 이는 랜즈스케이프 어바니즘, 전반적 랜즈스케이프 개념의 트레이싱 그리고 건축적 랜즈스케이프 개념간의 상호 관계를 드러내는 매트릭스 밀도를 통해 보다 세부적인 주제별 특성들과 전략들을 가늠해 볼 수 있도록 한다. 결과적으로 건축공간내 다양한 사건공간을 만들어 내는 현대건축의 주요한 공간특성을 구성하는 랜즈스케이프의 전략은 외부공간으로 확대되어 랜즈스케이프 어바니즘으로 연속되어 건축도시공간은 거대한 사건의 장소로 강화된다.

Abstract

This study tries to feel out the possibility of experimental areas of architecture which is becoming urbanization gradually through practical issues of landscape urbanism. According to this study, it is affirmed that the practical issues of landscape urbanism such as process in time, Potential territoriality of surface, practical methodology and socio-cultural imagination already have come into the architectural area over urbanism. This is presented as characteristics of detail issues through relational density on the matrix of landscape urbanism, traces of the general landscape concepts and architectural landscapeconcepts. As a result, these practical issues and detail architectural strategies constitute the important spatial characteristics of contemporary architecture.

키워드 : 시간기반 프로세스, 표면, 잠재성, 방법론, 상상력, 매트릭스, 네트워크

Keywords : Process in time, Surface, Potentiality, Methodology, Imagination, Matrix, Networking

1. 서론

현대건축과 도시의 주요 담론들은 현대사회를 정의하는 정치, 종교, 철학, 사회학적 이론과 마찬가지로 서로의 영역을 넘나드는 영역파괴적인 혼성 프로젝트를 가로지르며 다양한 '~ism'을 만들어 낸다. 그 가운데 랜즈스케이프 어바니즘(Landscape Urbanism)²⁾은 비교적 신생의 이론으로 개념의 등장 을 추적해 보면 불과 10여 년 전에 불과하다. 그럼에도 불구하고 건축도시 비평가나 작품집을 통해 빈번하게 랜즈스케이프 어바니즘의 용어가 등장하는 배경

을 살펴보면, 20세기 말 섭어번스프롤(suburban - sprawl)로 인한 도시의 수평적 확산으로 버려지고 황폐해진 지역들에 대한 재생프로젝트가 늘어나고 이들 지역의 산업적 잔해를 활용한 관광산업과 환경보호, 생태, 지역적 상황과 관계되는 문화지리학 등 다양한 도시적 이슈들을 관통하는 전체적 개념이 필요

2) 찰스 왈드하임(Charles Waldheim)이 기획한 1997년 일리노이 대학의 'Landscape Urbanism' 심포지엄과 전시회를 통해서 공식적으로 등장한 용어로 랜즈스케이프의 개념과 근대 건축의 오브제 중심적 도시에 대한 비판으로 등장한 어바니즘의 합성어이다. 랜즈스케이프를 종래의 회화적 양식적 관점에서 벗어나 경관과 도시의 상호작용과 그 프로세스에 주목한다. 즉 랜즈스케이프 어바니즘은 건축, 조경, 도시가 하나의 인프라스트럭처와 같이 시스템으로 연동하며 생물체와 같이 진화와 생성을 반복하는 살아있는 생물체로 도시를 파악한다.

* 정희원 · 서울산업대학교 건축학부 조교수, 공학박사

해집에 따라 태생적으로 하이브리드한 학제간 영역에 존재하고 전체론적인 접근방법을 갖는 랜드스케이프 어바니즘이 새로운 대안으로 모색되기 때문이다. 사실 과거 오랜 시간동안 도시계획가들은 도시 하부구조를 디자인하고 건축가들은 개별적인 건축물을 디자인하는 것으로 영역이 분리되어 있었으나 오늘날 세계 각 도시의 유행처럼 번져가는 도시 재생 프로젝트가 건축과 도시, 조경의 영역을 넘나드는 스타 건축가들에 의해 마스터플랜이 작성되고 도시의 새로운 랜드스케이프가 창조적 표현의 대상이 되면서 수평적으



〈그림 1〉 ZahaHadid, One-North, Singapore(2001), 200ha master plan / 주거지. 사이언스 허브공간 레퍼토리와 지형이 파동치는 지붕경관으로 건축화된바와 같이전체적인 도시구조물의 형태와 스타일이 자연스런 랜드스케이프 형상을 따르고 있다.

로 펼쳐진 표면을 조정하는 기술의 랜드스케이프와 어바니즘이 결합된 랜드스케이프 어바니즘이 주요한 도시건축적 전략이 된 것이다. 찰스 왈드하임에 따르면, 랜드스케이프 어바니즘은 변화, 적응, 지속의 도시적 과정이 나타내는 일시적인 변화들에 능동적이고 독특한 방식으로 반응할 수 있어 도시주변에 위치하는 버려지거나 비워져 있는 공간들에 대한 창발적이고 지배적인 실행적 도구로 정의된다 한바와 같이 실제적인 프로젝트에서의 실천적 가능성은 최근 더욱 확대되는 추세이며 이는 이스탄불 Kartal, 빌바오 Zorrozarure, 밀라노 Fiera, 코펜하겐 NCC Property, 두바이 Waterfront city와 같은 다양한 도시프로젝트들에서 확인할 수 있다. 알렉스 윌이 언급한 바와 같이 랜드스케이프 어바니즘이 랜드스케이프를 오브제와 공간을 포함하여 이들을 통과하는 동적인 과정과 프로세스이며, 사건이 끊임없이 생성진화하는 기능적 매트릭스일때, 본 연구는 이처럼 점차 증가하는 건축가의 도시건축적 작업에 등장하는 랜

드스케이프 어바니즘의 궁극적인 목표를 도시사회학자인 리처드 세넛(Richard Sennett)이 도시가 가져야 할 덕목으로 제시한 '낮선 사람과의 도시 사교성(Urban Sociability)' 과 '자기주관성(subjectivity)' 이 성취되는 사회적 공간과 장소의 다양화로 파악한다. 즉, 현대의 도시건축은 랜드스케이프 어바니즘을 수단으로 도시내 타자간 인터랙션이 불확정적이고 창발적으로 발생하는 잠재적 사건의 공간의 창조를 목표함을 전제로 랜드스케이프 어바니즘의 전략적 특성과 그에 의한 건축도시 공간의 구체적 양상을 분석하는데 본 연구의 목적이 있다.

2. Landscape Urbanism의 실천적 주제

랜드스케이프 어바니즘의 기원은 모더니즘 건축과 계획에 대한 포스트 모던적 비판, 즉, 모더니즘이 의미 있고 살만한 공공 영역의 창조와 집합적 의식의 역사적 구조체로서의 도시구현에 실패함으로써 거리구조의 연속성이나 보행자 스케일이 지니는 도시적 가치를 상실케 하고 결과적으로 사람들이 타자와의 자유롭고 임의적인 의사소통의 장애를 일으켰다는 시각에서 찾을 수 있다. 이처럼 모더니즘의 도시적 산물에 대한 반동과 치유를 위한 최초의 시도로 랜드스케이프 어바니즘을 확인하는 시점에서 랜드스케이프 어바니즘이 학문적 영역의 파괴적 속성에 기반하면서도 불가항력적으로 건축의 역할은 확대될 수 밖에 없다. 이는 랜드스케이프 어바니즘이 감지되는 첫 도시프로세스가 베르나르 추미가 당선된 1982년 라 빌레프 공원 프로젝트이고 세계적 도시의 계획안들이 건축가의 손에서 완성되는 많은 사례에서 알 수 있는 바와 같이 랜드스케이프와 도시는 건축작업에 연속되는 복합매체화 되고 결과적으로 건축물이 도시적 속성을 가지면서 건축의 내외부공간에서 랜드스케이프 어바니즘의 특성들은 건축화되어 나타나게 된다.

2.1 Landscape Urbanism의 실천적 주제

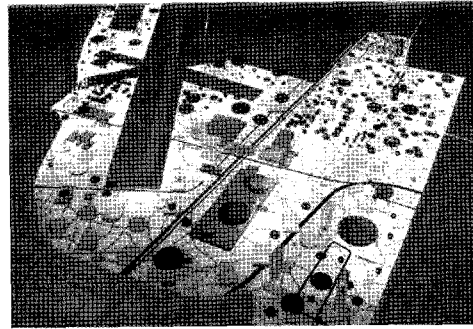
흐름, 다변화, 복잡성, 카오스, 비선형, 불안정성, 비결정성 등의 현대 과학적 은유는 현대사회의 변화에 대응되며 디자인영역 창조적 개념의 공급원이 되

어왔다. 이들 개념들이 공유하는 불확정성의 원리는 랜드스케이프 어바니즘의 도시적 프로그램에도 전이 되어 현대도시공간은 물리적 환경의 창조보다는 사람의 행태를 예측하고 발생 가능한 사건들의 생성을 위한 무대로서의 장소로 인식된다. 랜드스케이프 어바니즘의 프로그램은 특정한 용도로 결정되지 않고 미래의 다양한 가능성에 열린 비결정적 프로그램의 공간을 유도하며 유연하게 섞이고 움직이는 혼성적 공간을 창조한다. 본 연구는 이러한 목표를 위한 랜드스케이프 어바니즘의 건축적 전략을 분석하기 위해 1997년 Landscape Urbanism Conference에서 발표된 제임스 코너의 “Terra Fluxus”에 기술된 랜드스케이프 어바니즘의 네 가지 실천 영역을 먼저 살펴 보도록 한다.

2.1.1 시간기반 프로세스

도시화는 안정성, 예측가능성, 합리성과 같은 모더니즘의 개념보다는 유동성과 동시적 피드백, 비선형성 등과 같은 생태학적 패러다임으로 특징 지워지는 역동적인 과정이기에 랜드스케이프 어바니즘은 도시의 시공간 안에서 현상이 작동하고 관계를 형성하는 일련의 프로세스로 정의되어야 한다. 이러한 도시적 프로세스에 대한 강조는 공간적 형태를 배제하려는 것이 아니라, 오히려 공간적 형태가 그를 통해 흐르고 드러나며 유지되는 일련의 과정과 어떠한 관계를 맺고 있는가에 대한 맥락주의적 견지에서 비롯된다. 여기서 유용한 도구는 도시적 사건들의 역학적인 힘의 관계와 과정의 흐름을 명확히 표현하는 다이어그램과 도시속에서 작동하는 모든 힘과 요인을 상호연관된 역동적인 연속적 네트워크로 간주하는 시공간적 생태학이다. 이 때 네트워크 구성요소간의 생태학적 상호작용을 추상화하는 가장 중요한 도구는 다이어그램으로 생태학적 과정의 추상화 작업을 통하여 새로운 잠재성 가능성이 드러난다.³⁾

3) 랜드스케이프 어바니즘을 비롯한 건축, 도시, 조경 디자인 분야에서 활용되는 다이어그램은 사실 들뢰즈의 다이어그램 개념 즉, 추상성을 바탕으로 새로운 것이 생성된다는 점에 비추어 볼 때 그 의도가 명확해진다. 들뢰즈에게 다이어그램은 새로이 출현할, 새로운 종류의 실재를 구축하기 위한 추상기계로서 무엇인가에 대한 암시와 드러날 새로운 가능성을 함축하므로 현대도시의 다층화된 구조와 연관 지어 사회적, 기술적 다양함을 교섭하고 현실화하는 전략적 매체로 활용될 수 있는 것이다.

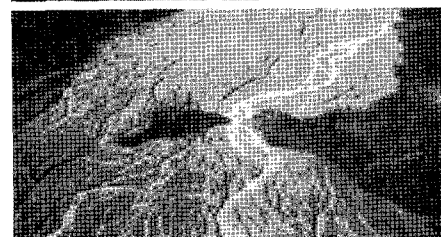


〈그림 2〉 OMA, Downsviow Park Competition, 상세한 프로그램의 제시 없이 유기체의 생성프로세스처럼 시간이란 매개체를 통해 주변과 상호작용하는 새로운 프로그램을 제시하는 다이어그램

한편, 경관생태학이 랜드스케이프를 하나의 복잡한 생태계의 이해관계로 이해하듯이 랜드스케이프 어바니즘 또한 계획대상지의 물질 흐름이나 생태계들의 상호존속과 상호작용이라는 역동적인 진행과정에 집중할 뿐만 아니라 시간의 프로세스에 관여되는 도시의 생태학적 구조를 중시한다. 제임스 코너가 도시를 시간의 흐름에 유연한 생태계로 인식하는 것도 이러한 생태학적 시스템이 가지고 있는 안전성과 강건함, 이동, 구별, 변화 등을 조절하고 진행시키는 역동성에 기인한 것으로서 시간기반의 프로세스 주제는 랜드스케이프 어바니즘의 가장 중요한 특징이 된다.

2.1.2 표면(surface)의 잠재적 영역성

로스엔젤레스, 아틀란타, 휴스턴, 산 호세 등 어번 스프롤에 의한 수평적 도시와 도시근교의 외곽부는 미국의 새로운 실존적 도시의 모습을 담고 있다. 따라서 랜드스케이프 어바니즘은 이들 도시의 수평



〈그림 3〉 Hargreaves Associates, Guadelupe Park(1994)

적 확산을 강조하고 그 대상이 되는 표면의 수평적 전략을 강조한다. 한편, 도시프로그램과 구조에 대한 전통적인 시각은 협의적이고 제한된 속성으로 인하여 이들 수평적으로 확산된 도시의 상황을 이해하고 전략을 세우기에 적합지 못한 상황에서 랜드스케이프 어바니즘은 무한히 뻗어나가는 수평적 표면의 공간을 한정하는 결정적 프로그램대신에 공간이 가지는 '잠재성'과 '영토성'을 활용하는 열린 시스템을 고려한다.⁴⁾ 여기서 도시의 표면에 대한 이해는 거리를 비롯한 도시 표면의 기반시설 매트릭스로 확대되며 이를 통해 도시의 광역적 영역에서 동시다발적으로 발생하는 다양한 사건이 연결된다. 또한 다양한 비결정적 프로그램상의 이벤트가 다른 시간 다른 방식으로 펼쳐지는 장(field)으로서의 표면은 도시의 표면과 관계되는 이질적인 사용자들의 궤적에 주목하며 이동에 대한 유연성과 가변적 공간구조를 나타낸다.

2.1.3 네트워크의 실천적 방법론

랜드스케이프 어바니즘에 얽혀 있는 수많은 이해관계와 이에 관련된 건축, 조경, 도시를 비롯한 사회, 경제, 예술등의 다양한 분야의 전문가들의 협업이 전제되는 작업의 특성상 랜드스케이프 어바니즘의 방법론은 참여의 영역만큼 다양해서 유럽중심의 담론은 대체로 이론의 영역에서보다는 디자인 실천의 단계에서 새로운 방법을 제시해 왔다. 협업의 방법론에서 지도의 작성과 독해, 정통적 디자인 도구의 사용법, 수학적이며 디지털적인 영역, 공학적 특수한 지식, 시인과 예술인들과의 감성적인 작업등 모든 작업이 실천적이며 필수적인 것들이다. 따라서 건축가, 도시디자이너, 계획가, 조경건축가들 사이의 상호협력(co-operative)은 중요해진다. 이는 시간기반프로세스 주제에 의한 도시 조직의 지속적인 변화의 과정에 대한 각 직능의 이해의 부족에 대한 인식의 결과이며 또한 도시를 시스템으로 이해하는 생태학적 사고와 지식에 대한 피상적 이해와 무능력의 인지에 의한 필수불가결한 선택이다. 한편, 랜드스케이프 어바니즘의 명시화된 수행적 방법론의 부재는 역으로 다양한 가능성

에 열려있어 코너는 이 자체만으로 연구할 충분한 가치가 있는 대상으로 평가했다. 예를 들어 코너가 “기발하고 창조적인 해결책을 만드는 방식이며 주어진 영역에 대한 잠재적 가능성을 드러낸다 기술한 MVRDV의 가장 적극적인 디자인 전략인 데이터스케이프(datascape)는 경제적, 법적 제약을 기꺼이 포용하면서 데이터들을 창의적이고 역설적인 방법으로 결합하는 방식에 대한 것으로 이는 MVRDV와 동의어로 인식될 정도의 강력한 방법론이 된다.

2.1.4 사회문화적(socio-cultural) 상상력

실천적인 방법론에 연속되는 주제로서 각 관련영역의 층위를 조합하고 종합하여 차별화하는 도구인 상상력은 20세기 모더니즘이 최적화된 경제논리를 따르는 합리적 사고방식의 과정속에서 무미건조해진 도시공간에 경험의 색깔을 입히는 지형적이며 사회적 상상력으로 이는 리처드 세넷의 오픈시스템으로서의 도시 속성으로 제시한 도시공공영역의 서사적 공간화(narrative space)⁵⁾와 맥을 같이하는 개념이라 할 수 있다. 즉, 소설가의 목표가 독자로 하여금 스토리가 전개됨에 따라 흥미를 잃지 않고 소설의 서사를 개인화하도록 끊임없이 상상력을 발휘하는 바와 같이 도시디자이너 역시 창조적인 실천적 방법론을 가지고 도시공간 내에서 다양한 서사를 발생시키는 지역적이고 사회적인 상상력을 발휘해야 한다는 것이다. 이것이야말로 영역(territory)이 잠재된 가능성을 발현시키는 창조적 원천이라 할 수 있다.

이상으로 랜드스케이프 어바니즘의 도시적 전략을 살펴보았다. 랜드스케이프 어바니즘은 건축, 예술, 어바니즘, 생태학, 테크놀로지를 아우르는 차별화된 시각으로서 이는 자연과 합일된 건축작업, 지역 생태학 연구, 설치예술과 관련된 실험의 장, 지역과 도시의 아이덴티티를 강화시키는 수단이 된다. 따라

5) 리처드 세넷은『The culture of new capitalism』에서 신자본주의가 우리에게 강요하는 가치들로 인해서 시간의 틀이 짧고 불규칙한 첨단 조직속의 구성원들은 서사적 삶(narrative movement)을 상실한다 하였다. 서사적 삶이란 연속적인 시간의 흐름 속에서 사건과 경험들이 축적되는 것을 말한다. 또한 도시의 서사적 공간(narrative space)이란 기대되지 않은 사건이 발생하고 변화와 전이(transition)가 가능한 장소로 정의되는데, 형태가 기능을 따르는 모더니즘의 선형적 공간이 아닌 새로운 무언가를 향해 출발할 수 있는 기회를 제공하는 불확정성이 서사적 공간을 특징지운다.

4) 여기서 영토란 도시의 수평적 확산에 의해 물리적 경계가 없는 연속적인 인공 경관으로서 영토성이란 이러한 속성을 지칭한다.

서 단순히 조경과 도시 공공공간에 관련된 협의의 전문화된 영역에서 벗어나 자연과 디자인, 도시와 그들의 인터페이스를 유발하는 현대의 환경적, 철학적 문제들에 대한 대안을 모색하는 것으로 그 개념과 전략들이 확대되어야 한다. 3장에서는 이러한 견지에서 랜스케이프 어바니즘의 실천적 전략에 의한 건축적 해석과 적용을 분석한다.

3. Landscape Urbanism 주제의 건축적 독해

랜스케이프 어바니즘은 광의적 의미에서 건축 내부에서의 도시적 운동이며 새로운 패러다임으로서 건축, 조경건축(landscape architecture), 도시디자인, 도시계획, 조경계획 등의 관련영역을 통합하는 통섭의 개념을 갖는다. 여기서 통섭이란 무엇보다도 중요한 랜스케이프 어바니즘의 개념으로서 도시와 시골, 자연과 문화, 작은 스케일과 큰 스케일, 공공적 관심과 사적 관심사이의 통합을 의미한다. 랜스케이프 어바니즘을 통해 도시가 오브제들의 구성물이 아니라 오브제와 그들 사이의 공간이 만들어 내는 장소들의 관계로 정의될 때 건축은 한정된 대지에 설치된 건축행위의 인공적인 결과물에서 벗어나 그것이 놓여지는 대지와 관계로 확장된다. 이는 더 이상 건축의 관심대상이 내부공간의 형성에 있지 않고 내부와 외부의 관계, 더 나아가 외부환경과 건축과의 관계 형성에 있기에 이러한 관계의 새로운 설정을 위해 건축의 영역은 확산되고 기존에 세분되어 있는 여러 영역들이 통섭할 수 있는 통로이며 무대가 되어야 한다.⁶⁾ 현대건축에서 이러한 시각은 1980년대 이래로 랜스케이프 개념을 건축에 도입한 랜스케이프 건축 또는 건축적 랜스케이프로 명명되며 현대건축에 동시다발적으로 등장했다. 그러나 랜스케이프 어바니즘의 구체적 이론의 정립이 부재한 바와 마찬가지로 건축에서의 랜스케이프 역시 주도적인 건축가 그룹의 선언적 작품이나 집합적 이론의 정립 없이 파편적인 실천 영역에 모호한 위치로 남아 있다. 따라서

6) 이러한 건축과 조경, 도시가 통합되는 최근 가장 영향력 있는 설계경기인 토론토 인근의 'Downsview Park'를 보면 건축, 도시, 조경 디자인의 향방과 여각 영역의 디자이너들의 역할이 변화하고 융합된 실험적인 시도를 확인할 수 있다.

본 연구는 2장에서 살펴본 랜스케이프 어바니즘이라는 보다 거시적인 시각을 통해 현대건축에서 적용되는 랜스케이프 개념을 분석한다.

3.1 랜스케이프 건축과 랜스케이프 개념

현대건축에 나타나는 랜스케이프에 대한 다양한 견해와 해석을 살펴보면, 플로리안 베이겔은

경향	랜스케이프 개념의 트레이스(trace)
Landing 착륙	<ul style="list-style-type: none"> • 미지의 세계에서 알고 있는 세계로통로 • 완벽한 전이와 외부의 느낌을 전달함 • 착륙의 과정에서 어떤 것도 명백하게 드러나지 않으며 호기심과 주관성과 자기해석적인 관점으로 파악함 • 개인적 경험, 순간, 우연, 건축요소와 계절에 열린 일종의 사건
Grounding 기초 지식	<ul style="list-style-type: none"> • 반복된 방문과 연구를 통한 대지 이해 • 맥락, 토양, 기후, 물, 생태, 역사 • 장소의 연속된 역사. • 시각적, 비시각적 연속된 레이어를 암시하는 프로세스
Finding 발견	<ul style="list-style-type: none"> • 조사의 과정과 행위 • 다양한 발견의 방법들-다양한 결과들 • 발견의 대상은 가촉적 혹은 비가촉적 • 장소에 대한 초기의 영감을 위한 증거발견 • 위의 세 개념이 통합됨
Founding 수립	<ul style="list-style-type: none"> • 보수적인(과거의 이벤트 또는 환경) 또는 혁신적인(장소에 새로운 것을 도입) • 랜스케이프와의 문화적 관계

(Florian Beigel)은 “건축은 문화적 장치로서 독립적으로 존재하는 오브제가 아니라 주변환경의 일부로 인식된다”라 하였으며 랜스케이프 어바니즘의 실천적 전략을 작성한 제임스 코너는 “랜스케이프는 문화와 자연의 불확정적이고 복잡한 네트워크”로 정의한다.

〈표 1〉 Christophe Giroit의 랜스케이프 개념의 트레이스
한편, 제임스 코너의 'Recoverling landscape'의 에세이 “Nature Recalled”에서 마크 트랩(Mark Traeb)은 “인위적인 자연 속에서의 건축은 진화하고 추상화됨으로써 자연이 갖고 있는 본질적인 구조에 가까이 가게되는데 이렇게 인위적으로 만들어진 형상이 건축적 랜스케이프이다”라는 말로 추상화의 잠재적 가능성을 강조했다. 또한 오귀스탱 베르크(Augustin Berque)는 “사회, 자연, 공간의 사실적

관계의 측면을 일컫는 환경의 개념이 아닌 이들의 감정적인 측면을 다루는 작업"이라 하였으며 MVRDV는 "무한, 두려움, 거대함을 상징하는 랜드스케이프는 복합적이고 다원적인 것"이라 하였다. 더 나아가 그레코티(Vittori Gregotti)는 "랜드스케이프는 모든 사물의 총합"이라며 영역의 확장을 최대화하기도 하

프 건축의 개념의 4가지 경향을 제안하였는데 이는 본질적인 동시에 종합적인 랜드스케이프에 대한 시각을 제공한다. 한편, 세바스찬 마롯(Sevastien Marot)은 현대건축에서 랜드스케이프 개념의 4가지 양상을 <표 2>와 같이 지역적 가치, 시적 풍경, 탈산업화된 도시, 대지예술로서 제안하는 맥락적 접근을 보였다.

<표 2> Sevastien Marot 현대건축 랜드스케이프개념

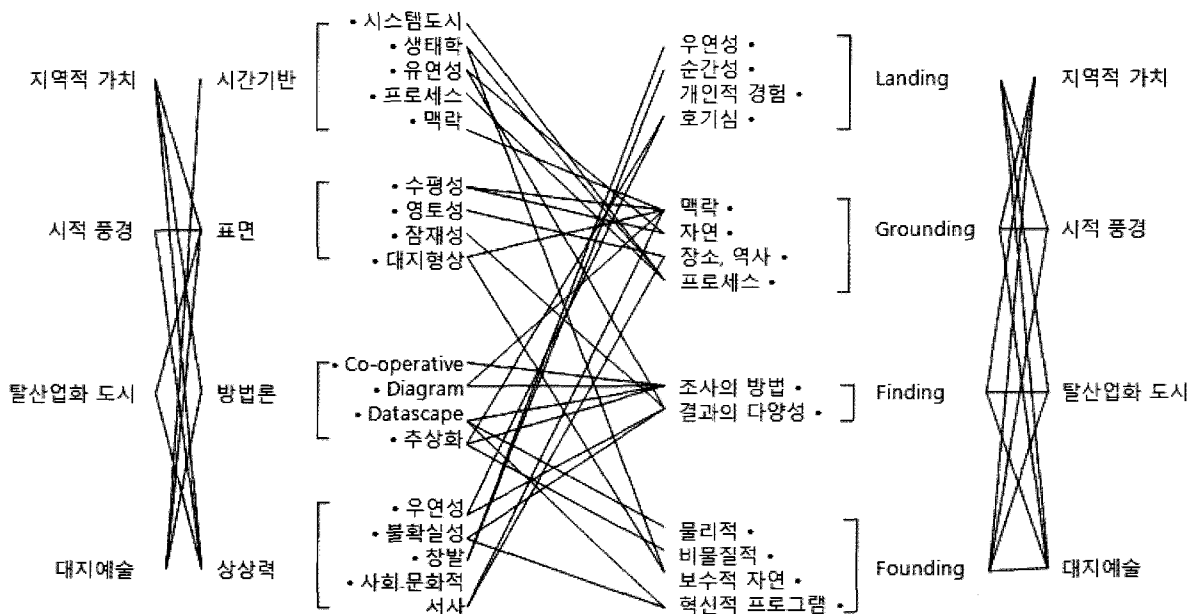
경향	현대건축의 랜드스케이프 개념
지역적 가치	<ul style="list-style-type: none"> • 근대가 소실한 지역적 특성, 가치에 대한 건축적 접근 • 장소성과 문화적 안정성
시적풍경	<ul style="list-style-type: none"> • 생태학적 접근 • 기술문명에 대한 반대급부의 윤리적 선 • 전원적인 이미지의 이상
탈산업화도시	<ul style="list-style-type: none"> • 도시중심과 교외 지역사이의 경계 붕괴 • 도시중심에 대규모 랜드스케이프 도입
대지예술	<ul style="list-style-type: none"> • 정적인 풍경의 이미지에서 시간과 자연의 변화에 따라 사건들이 발생하는 장소

였다. 이를 통해 건축의 랜드스케이프 개념은 다양하게 정의되는 한편, 분명 사고의 공유 지대가 있음을 확인해 볼 수 있다. 제임스 코너, 마크 트랩과 함께 활발한 랜드스케이프 디자인을 선도하는 크리스토프 지롯(Christophe Girot)은 이들 다양한 개념들의 배경을 추적한 그의 영향력 있는 에세이에서 랜드스케이

3.2 랜드스케이프 어바니즘과 건축 메트릭스

건축의 소멸과 동시에 도시화를 주장하는 렘 콜하스를 비롯한 현대의 실험적인 건축가들은 후기 산업 사회의 버려진 산업시설의 재계획이나 어번스프롤에 의해 황폐해진 도시와 그 주변의 재생을 위한 대규모 프로젝트를 수행하면서 랜드스케이프를 적극적으로 도입하여 건축과 도시, 조경의 영역을 사실상 붕괴시킨다. 본 연구에서 차례로 살펴본 랜드스케이프 어바니즘과 현대건축에서 나타나는 랜드스케이프의 개념의 층위는 메트릭스를 통해 살펴보면 분명 맥락적인 유사성을 보이고 있다. 여기서 알 수 있는 것은 랜드스케이프 어바니즘이 건축의 랜드스케이프 개념에 비해 시기적으로 후속의 새로운 이론이나 여전히 랜드스케이프의 개념과 연속선상에서 파악할 수 있고 건축은 보다 새로운 영역의 개척을 위해 랜드스케이프 어바니즘의 보다 거시적이고 탈영역적인 개념들을 실험해 보는 것은 의미있는 작업이라 할 수 있다. 제임

<표 3> 랜드스케이프 어바니즘과 건축의 메트릭스



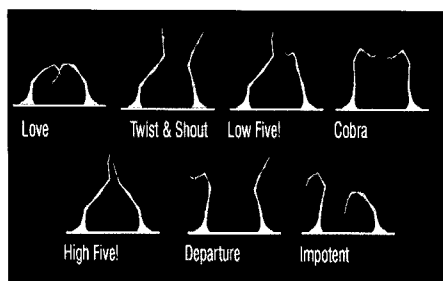
스 코너와 랜즈케이프의 사상적 유대를 함께하는 크리스토프 지룻의 Landing, Grounding, Finding, Founding으로 규정되는 랜즈케이프 건축의 특징은 호기심, 프로세스, 조사와 결과의 다양성, 혁신성으로서 이는 각각 상상력, 시간기반, 표면, 방법론의 랜즈케이프 어바니즘의 디자인 전략과 동일선상에 존재한다. 어바니즘과 건축에서 보이는 랜즈케이프의 전략상적 유사성은 사회문화적 시각에서 랜즈케이프를 정의하는 세바스찬 마룻의 지역적 가치, 시적 풍경, 탈산업화된 도시, 대지예술로 분류된 예에서도 연속되고 있음을 매트릭스상에서 확인할 수 있다.

이제 4장에서는 현대 도시 건축공간에서 드러나는 랜즈케이프 어바니즘과 이에 연동하는 건축적 양상을 사례를 통해 분석함으로써 구체적인 독해를 진행한다.

4. 실천적 주제에 의한 현대 건축 도시 공간 분석

4.1 시간성의 공간개입

메트릭스상에서 시간기반 프로세스의 전략은 Grounding에 가장 밀접하고 대지의 잠재적 가능성에 관련되어 있음을 알 수 있다. 현대건축에서 시간성의 개입은 선형적인 특성으로 나타난다. 즉, 시간의



〈그림 4〉 Schouwburgplein 광장, 로테르담, West 8, 1997
사용자의 선택에 따라 두 개의 크레인이 반응하는 시스템적 광장

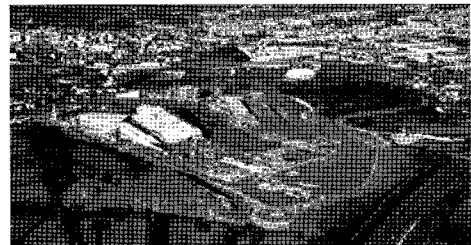
경과에 따라 변화하는 사용자의 행동이나 감정의 변화, 계절이나 기후, 장소의 자연환경 등의 불확정적인 요소에 유연하게 반응함으로써 건축공간은 하나의 유기체로서 인간과 상호작용하게 된다.

쇼우부르흐 광장의 경우, 광장은 본래 조경으로 채워질 계획이었으나 지하 주차장의 구조적 문제로

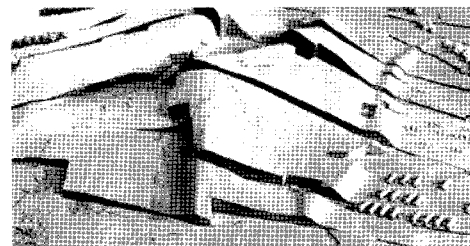
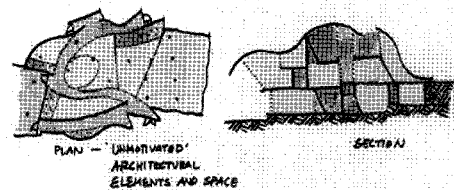
인해 조경의 설치가 불가능해지자 광장의 지형적, 구조적, 도시적 상황의 고려를 통해 고정된 존재가 아니라 유동적인 도시내 시스템으로 도시공간속에 삽입된다. 35m에 달하는 거대한 크레인이 시간과 사용자에 따라 위치와 형상을 달리하며 유기적인 시스템으로 작동하는 광장은 시간의 변화, 순화, 전이의 주제를 경관의 프로세스에 연결시키는 동시에 다양한 기능이 생성될 수 있도록 불확정적 프로그램을 위해 비워지고 가변적인 도시공간이 된다. 이처럼 쇼우부르흐 광장은 도시의 문화적 요소로서 도시적 랜즈케이프를 그대로 드러내는 전략을 통해 맥락에 유연하게 반응하고 시간 프로세스를 따라 사건을 생성하는 장(field)으로 표현된다.

4.2 표면의 전략

도시가 지면위에 놓인 건축물의 단순한 집결체가 아닌 도시를 구성하는 각각의 요소들의 조직체일 때



"BLURRED ZONES"



〈그림 5〉 Peter Eisenman, City of Culture of Galicia, Spain, 2000

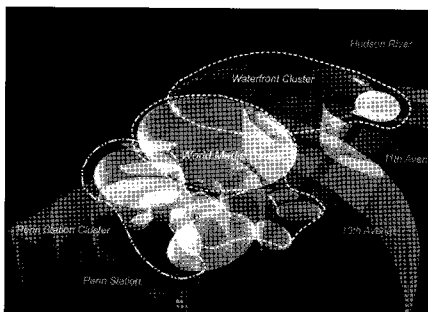
7) Edward Bru는 랜즈케이프 개념을 다룬 전시회 'New Territories New Landscape'에서 랜즈케이프 개념을 도시가 지닌 건축과 자연의 안정적 관계성의 상실로 그리면서 이를 위한 전략으로서 침투, 랜드마크, 경계, 내부의 랜즈케이프로 구분하였다. 이러한 특징은 가장 직접적인 표면의 건축으로 볼 수 있다.

건축은 자신을 둘러싼 도시의 공간요소와 프로그램, 하부구조등에 긴밀히 연계되어 네트워크를 형성하여야 한다. 이 때 도시의 다른 구성요소들과 건축물을 가장 직접적으로 연계하는 것은 표면으로서의 대지이다. 표면의 잠재성을 고려하는 랜드스케이프 어바니즘은 수평적으로 무한히 확장된 어번 스프롤에 의한 영역성, 이들이 가지는 잠재성과 직접적인 생성의 근원으로서의 대지형상으로 집중하며 대지와 표면에서 발아되는 Grounding의 개념과 가능성을 실험하는 Finding에 관계된다. 건축적으로는 이러한 전략에 의해서 물리적인 지형적 관심을 드러냄으로써 지역적 가치가 표현되고 때로는 탈산업화된 도시의 중심에 랜드스케이프를 직접적으로 등장시킴으로써 시적 풍경을 연출하는 가장 직접적인 랜드스케이프 건축의 표현특성을 갖기도 한다. 들뢰즈의 존재와 사유가 동시에 존재하는, 모든 사건이 발생하는 장소인 표면은 다양한 공간과 장면과 이미지가 연쇄적으로 이어지도록 건축물과 대지, 외부와 내부의 경계가 재설정되도록 요구한다. 이를 위해 자연적인 또는 인공적인 대지가 건축적으로 침투되어 내부화됨으로써 외부의 사건을 내부로 확장하게 된다.⁷⁾

피터 아이젠만의 갈리시아 문화시티는 일차적으로 중세 가로가 구릉의 지형에 투영되고 다시 근대적 직교의 그리드가 이 중세의 가로 경로에 겹쳐진 후 컴퓨터 모델링 프로그램에 의해 의도적으로 경계를 불러함으로써 새로운 형태를 발생시킨다. 결코 드러나지 않았던 과거와 현재의 지형 요소들이 위상학적 표면으로 드러남으로써 건물의 주름진 형태가 생성된다.

4.3 생성의 방법론

제임스 코너는 랜드스케이프 어바니즘의 실천적



〈그림 6〉 Competition IFCCA 42nd-23rd street, New York 분석 다이어그램

방법론을 독립된 연구영역으로 삼았을 만큼 랜드스케이프 어바니즘에서 이의 영향력은 상당하며 계속적으로 새로운 방법론을 적용한 실험적 공간들이 등장하고 있다. 실천적 방법론은 MVRDV를 대변하는 데이터스케이프(datascape)와 폴딩을 전략화하는 FOA등 많은 건축가들이 독자적으로 개발하거나 전략적으로 사용하는 다양한 틀과 프로세스를 통해 실험되고 있다. 가장 보편적이면서도 개인화되어 있는 방법론인 다이어그램은 기본적으로 들뢰즈와 가타리의 정적이고 고정된 구조의 개념에서 벗어나 열린구조로 현대사회를 이해하기 위한 목적으로 사용하는 추상기계 개념에 기초한다. 다이어그램은 구체적인 재현의 역할이 아닌 아직 존재하지 않지만 새로이 출현할 새로운 종류의 구축을 위해 기능하는 추상화된 상태이다. 이러한 다이어그램의 추상적 특성은 기존의 도시인식으로 설명하기 힘든 현대도시를 위한 새로운 방법론으로 활용되며 본래의 내용에서 변형된 상태로 존재하기에 해석여부에 따라 다양한 생성의 기회를 제공한다.

UN Studio는 정치, 경제, 사회 등의 각 분야에서 도출된 구체적인 통계자료나 과학적인 모델을 이용하여 건축에 결부시키는 작업을 하고 있다. IFCCA 계획에서 뉴욕의 42번가와 23번가 사이의 지역을 시간을 기반으로 다이어그램을 통해 분석하였다. 이는 시나리오, 도표, 매개변수, 공식을 활용하며 경제, 대중, 개인적 욕구, 공동체의 관심, 정치적, 경영적 가능성등 모든 요소들이 효과적으로 발휘되는 최적의 조합을 찾는 것이다. UN Studio에게 다이어그램은



〈그림 7〉 Competition, the British pavilion, Shanghai World Expo 2010

디자인의 포괄적 원칙과 심층계획원칙을 디자인에 적용시켜 프로젝트를 처음부터 끝까지 진행시켜나갈 수 있는 지도와 같은 역할을 의미한다.

4.4 건축적 상상력

메트릭스에서 랜스케이프 어바니즘의 상상력에 의한 실천적 주제는 Landing과 Grounding에 집중되어 관계된다. 이는 우연성, 순간성, 호기심, 개인적 경험이 맥락, 자연, 장소, 역사, 프로세스 등에 대한 사회적, 문화적 상상력을 발휘하는 영역이다. World Expo는 1851년 첫 전시가 시작된 이래로 세계적 관심을 모으는 국제적 문화이벤트로 시대성을 대표하는 파빌리온들이 집결된다. 2010년 엑스포의 테마는 'Better City, Better Life'로 영국 파빌리온을 위해 6개의 작품이 경합을 벌이고 있다.

Heatherwick Studio, Architects & dem studios, Johoh McAslan+Partners, Marks Barfield Architects, Zaha Hadid 가 참여한 이 현상설계는 다음 20년이 지나도 급속한 도시화의 속도는 여전히 유지될 것이라는 어바니즘적 전망에 의거 랜스케이프의 상상적 접근을 시도한다.

즉, 작은 바람에도 반응하는 섬모형상의 파빌리온은 도시의 작은 숲에 의지하며 유기적 생물체로 표현되기도 하고 영국의 도시와 시골생활에 대한 은유적 표현을 통해 엑스포 공원의 도시적 컨텍스트에 반응하여 물과 랜스케이프로 둘러싸이기도 한다. 또한 Ribbon Culture는 파빌리온 자체가 어번만델라(Urban mandala)를 표명하며 끊임없이 이어지며 좁아지고 넓어지다가 가로지르기를 반복하는 도시적 통로를 만들어낸다. 이처럼 건축역사의 어느 시기보다도 건축적 상상력은 도시공간에 다양한 서사를 제공하기 위해 강력하게 요구되며 문화적 이벤트로 현실화된다. 그 배후에는 건축의 도시적 랜스케이프화를 통한 건축과 도시의 혼성체를 가능하게 하는 현대의 컴퓨테이션 디자인 툴과 실제적인 구축을 위한 다양한 소프트웨어가 존재하고 있어 이제 상상력은 더 이상 상상속에 존재하지 않고 현실화되고 있다.

5. 결론

랜스케이프 어바니즘은 건축, 예술, 어바니즘, 생태학, 테크놀로지가 융합되는 차별화된 시각으로서 이는 자연과 합일된 건축작업, 지역생태학 연구, 설치 예술과 관련된 실험의 장, 지역과 도시의 아이덴티티

를 강화시키는 수단으로 그 역할이 확대되고 있다. 현대건축은 더 이상 제한적인 건축선 안에 놓여진 단편적인 오브제가 아니라 도시의 지형과 그표면을 채우는 하부구조, 이웃한 사이공간과 사용자들의 네트워크의 조직체로서 기능하도록 요구된다. 이러한 상황에서 이미 1980년대 이래로 건축에 개입되기 시작된 랜스케이프 개념을 단편적으로 사용하는 것은 이미 건축계에서 확인되고 있는 바와 같이 표현적인 일회적 에피소드화될 가능성이 크다. 따라서 본 연구는 보다 도시적 속성이 강조되어 나타나는 랜스케이프 어바니즘의 실천적 주제를 통해 점차 도시화되어가는 건축의 실험적 영역의 가능성을 타진해보고자 한 것이다. 연구를 통해첫째, 어바니즘 전략의 시간기반프로세스는 건축적 독해를 통해 시간성의 공간개입으로 나타남을 보였다. 시간의 경과에 따라 변화하는 사용자의 행동이나 감정, 기후등의 요소들이 공간에 개입됨으로써 시간프로세스를 따라 사건의 장이 발생된다. 둘째, 표면의 잠재적 영역성은 건축도시공간에서 모든 사건이 발생하는 장소로서의 표면에 대한 강조와 의미짓기로 나타나며 자연적, 인공적 대지의 조작과 변용이 실험된다. 셋째, 어바니즘의 네트워크의 실천적 방법론은 건축도시공간에서 생성의 방법론으로 보다 구체화되어 건축가들의 다양한 실험적 방법으로 개인화되어 적용된다. 마지막으로 사회적 상상력은 건축도시공간에 랜스케이프가 환기시키는 우연, 순간, 호기심, 개인적 경험, 자연, 장소, 역사등이 건축적 상상력으로 독해되어 도시공간에 다양한 서사와 문화적 이벤트로 현실화된다. 이러한어바니즘과 건축에서의 랜스케이프의 해석과 적용의 관련성은 랜스케이프 어바니즘, 전반적 랜스케이프 개념의 트레이싱 그리고 건축적 랜스케이프 개념의 상호 관계를 드러내는 메트릭스상에서 관계의 밀도를 통해 보다 세부적인 주제별 특성으로 나타난다. 랜스케이프 어바니즘이 네트워크와 열린시스템을 전제할 때 그 적용 가능성은 현재의 실험적인 영역을 넘어 보다 작은 스케일과 일반화된 적용으로 확대될 것이다. 후속 연구로서 이에 대한 구체적인 사례와 전략에 대한 분석이 필요하다고 판단된다.

참고문헌

1. 찰스 왈드하임, 김영민 역, 랜드스케이프 어바니즘, 조경, 2006
2. Charles Waldheim(ed), Landscape Urbanism Reader, Princeton Univ. Press, NY,2006
3. Jane Jacobs, The Death and Life of Great American Cities, Random House, INC, 1993
4. Richard Sennet, The Conscience of the Eye, The design and social life of cities, New York, 1990
5. Mohsen Mostafavi & Ciro Najle (eds), Landscape Urbanism: A Manual for the Machinic Landscape, AA Publication, London, 2004
6. Charles Waldheim(ed), 'Landscape as Urbanism', Landscape Urbanism Reader, Princeton Univ. Press, NY,2006, pp.37-51
7. Alex Wall, 'Programming the Urban Surface' James Corner(ed.), Recovering Landscape, p.237
8. James Corner, 'Landscape as Urbanism: Terra Fluxus,' Landscape Urbanism Conference, 26 April 1997
9. Stan Allen, 'Diagrams Matters' , Any 23, p.16
10. Bart Lootsma, 'Synthetic regionalization:The Dutch Landscape Toward a Second Modernity', James Corner(ed), Recovering Landscape, p.270
11. Duard Bru, 'The Long Distance Gaze', New Territories New Landscapes, ACTAR, 1997, p.6
12. 들뢰즈, 가타리, 권영숙 역, 들뢰즈의 푸코, 1999, p.65
13. UN Studio, Love it, Live it, DAMDI, 2004, p.121

접수일자 : 2009년 7월 22일

심사완료일자 : 2009년 8월 13일

게재확정일자 : 2009년 8월 28일