

# HUMAN

사람을 먼저 생각하는

# CITY

전 세계 휴먼시티 28곳을 만나다

# DESIGN

the  
design  
shop

서울디자인재단 지음

사람을 먼저 생각하는 전 세계 휴먼시티 28곳을 만나다

# HUMAN CITY DESIGN

**HUMAN**

사람을 먼저 생각하는

**CITY**

전 세계 휴먼시티 28곳을 만나다

**DESIGN**

서울디자인재단 지음

## 휴먼시티에서 뵙겠습니다

현재 전체 인류의 약 50%가 도시에 살고 있으며 머지않아 70%가 도시에 거주하게 된다고 합니다. 이에 따라 주거, 교통, 교육, 범죄, 스트레스, 각종 불평등과 격차 등 전 세계 크고 작은 도시들이 겪고 있는 온갖 문제는 더욱 심화되고 확산될 것입니다. 그렇다 해도 이제 인류는 도시를 떠나 살 수 없는 상황이죠. 그렇다면 이 문제를 어떻게 해결하면 좋을까요?

도시화를 앞서 경험한 서구의 도시들과 그 뒤를 이어 대도시를 만들어낸 아시아의 도시들은 도시 규모에 따라 차이는 있지만 같은 결론에 이르렀습니다. ‘도시 문제를 겪고 있는 시민이 주체적으로 문제를 제기하고 그 문제를 직접 해결할 수 있게 정부와 전문가가 도와야 한다’는 것입니다. 정부나 기업이 주도해 인위적으로 대규모 도시 개발을 거듭하며 부익부 빈익빈, 도시 계급 구조의 고착화 등 수많은 시행착오를 겪은 끝에 내린 최종 결론입니다. 이를 종합하면 시민의 적극적인 참여를 통해 이윤이나 정치·사회적 목적이 아닌 사람을 위한 사람 중심의 도시를 만들어가는 것이라고 말할 수 있겠죠. 서구의 도시학자와 전문가들은 이 사람 중심의 [human-centered](#) 도시를 ‘휴먼시티’라고 부르기 시작했습니다.

서울은 한국의 경제 발전과 함께 세계적인 대도시가 되었습니다. 각종 도시 문제도 그와 함께 따라왔죠. 서울은 10여 년 전부터 디자인을 통해 도시 문제

를 해결하는 관심을 갖기 시작했습니다. 서울디자인재단 역시 그와 함께 생겨나 지금까지 디자인을 통해 서울시민의 삶의 질을 높이기 위해 애쓰고 있습니다. 2018년 서울디자인재단은 DDP에서 ‘휴먼시티 서울 디자인 콘퍼런스’를 개최했습니다. 디자인을 통해 서울을 사람 중심의 휴먼시티로 개발하고 서울이 아시아 휴먼시티 프로젝트를 주도하기 위함이었습니다.

2018 휴먼시티 서울 디자인 콘퍼런스에서는 이미 휴먼시티를 만들기 위해 노력하고 있던 유럽 휴먼시티 프로젝트 소속 도시들과 유네스코 창의도시 등이 DDP로 초청되어 1박 2일 동안 서로의 휴먼시티 개발 사례와 노하우를 공유했습니다. 이는 서울이 아시아에서 휴먼시티를 주도하는 도시로 인정받는 계기가 되었습니다. ‘사람과 환경이 조화를 이루는 지속 가능 도시를 위한 디자인’을 주제로 한 2019 휴먼시티 디자인 어워드도 이 성과와 노력을 바탕으로 제정된 것입니다.

이번 <Human City Design> 출간은 2018 휴먼시티 서울 디자인 콘퍼런스의 성과를 더 많은 사람과 나누기 위함입니다. 콘퍼런스에서는 서울을 비롯한 전 세계 28개 도시에서 진행된 실제 휴먼시티 개발 사례들이 발표되었습니다. 저희는 이 책을 만들기 위해 각 사례를 추가 취재하고 개발 실무자들을 인터뷰했습니다. 그리고 세계적인 휴먼시티 전문가에게서 기고문을 받았습니다. 이 책을 읽어보시면 시민과 함께 휴먼시티를 만들어간다는 것은 너무나 어려운 일이지만 휴먼시티야말로 도시 문제를 해결하는 가장 바람직한 방법이자 목표라는 사실에 공감하시게 될 겁니다.

사람 중심의 도시, 휴먼시티에서 뵙겠습니다.

서울디자인재단 대표이사 최경란

서문	휴먼시티에서 뵙겠습니다	006
INTRO	사람과 환경의 상생을 향한 휴먼시티 디자인 서울 선언	012

### 1장 인간과 도시의 역사를 돌아보다

도시와 인간의 관계	016
도시의 역사, 촌락에서 메갈로폴리스까지	020
도시의 하드웨어, 소프트웨어, 휴먼웨어	024
파올라 안토넬리 칼럼 _ 도시를 만든 인간, 인간을 만드는 도시	028

### 2장 휴먼시티를 묻다

휴먼시티의 본질은 무엇일까?	038
휴먼시티 디자인의 아젠다	042

### 3장 휴먼시티를 위해 모이다

유럽 11개 도시가 손잡은 유럽 휴먼시티 프로젝트	048
유네스코 창의도시 네트워크 등 문화예술 중심의 도시 간 네트워크	052
조시앙 프랑 칼럼 _ 휴먼시티 네트워크의 꿈	056

## 4장 휴먼시티를 디자인하다

### 지속 가능 도시를 디자인하다

상하이 _ 민관 협력으로 도시 재생에 성공하다	065
류블랴나 _ 시민 참여로 침체된 교외에 활기를 불어넣다	070
광주 _ 공공 오브제를 통해 원도심을 활성화하다	074
반둥 _ 섬유 폐기물의 강을 패션 빌리지로 되살리다	078
마테이 니크지크 인터뷰 _ 시민 참여로 도시를 개선하는 법	082
탈린 _ 디자인으로 도시의 스트레스를 해소하다	090
치에신 _ 시민의 목소리를 통해 교통 시스템을 개선하다	094
남이섬 _ 조화와 공존의 디자인으로 상상의 세계를 만들다	100
이와테 _ 재해를 통해 '지역'의 가치를 깨닫다	104
교토 _ 도시와 도시를 잇는 문화예술의 힘	110
에바 콜레비오프스카 인터뷰 _ 시민들과 함께 도시의 일상을 바꾸다	114

### 디자인으로 사회 문제를 해결하다

나고야 _ 빈 가게로 지역을, 텃밭로 세대를 묶다	121
생테티엔 _ 디자인을 도시 재생의 발판으로 삼다	126
밀라노 _ 단발성 이벤트를 통해 도시를 바꾸다	130
싱가포르 _ 아이도 할머니도 함께하는 도시 디자인	134
우한 _ 아이들의 상상력을 도시 디자인의 영감으로	138

---

<b>4장</b>	<b>앵 만 키 래리 인터뷰</b> _ 모든 시민은 디자인에 참여할 수 있다	144
	헬싱키 _ 서비스로서의 새로운 학교	150
	고베 _ 재난으로부터 도시를 지키는 디자인	154
	베이징 _ 작은 공간으로 큰 도시를 재생하다	158
	베오그라드 _ 100개의 놀이터로 도시의 결을 바꾸다	162
	브뤼셀 _ 공공 야외 수영장, 시민의 교류 공간으로 태어나다	166
	젠지 곤도 인터뷰 _ 디자인으로 도시 재난을 막다	170
	<b>시민 참여를 디자인하다</b>	
	치앙마이 _ 전통 예술을 창의적으로 계승해 도시 경제를 살리다	177
	바기오 _ 전통적 공공 공간을 도시의 심장으로	180
	런던 _ 옛날 장인과 요즘 장인이 함께 거리를 바꾸다	184
	빌바오 _ 여성 예술가들과 함께 구도심 문제를 해결하다	188
	프랑크 판 한젤트 인터뷰 _ 1마일 안에 공존하는 과거와 미래	192
	그라츠 _ 28만 명의 시민에게 28만 개의 의자를	198
	선전 _ 도시의 숨결과 주민의 참여를 존중하는 도시 재개발	204
	사사야마 _ 우리 마을은 미술관	210
	안케 슈트리트마터 인터뷰 _	
	그라츠의 공공 공간을 창조적으로 개발하다	214
	에리코 에사카 칼럼 _	
	도시와 도시가 함께 문제를 해결하다	220

---

<b>5장</b>	<b>서울을 휴먼시티로 디자인하다</b>	
	을지로 _ 공동화된 도심의 밤, 예술이 환하게 밝히다	230
	독산동 _ 주민의 힘으로 골목 정원을 꾸미다	234
	전농동 _ 사람과 책, 그리고 축제가 어우러지다	238
	청구동 _ 어린이들의 손으로 골목에 새 옷을 입히다	242
	신정동 _ 방치된 공중화장실을 멋진 책방으로	246
	방학동 _ 주민과 함께 안전한 동네를 조성하다	250
	천의영 인터뷰 _ 광주폴리, 도시에 비일상성과 상상력을 불어넣다	254
	동대문디자인플라자 _	
	서울의 디자인 중심에 친환경 농업 플랫폼을 만들다	262
	우이신설천 _ 지하철, 예술 공간으로 거듭나다	266
	서울디자인재단 _ 서울, 휴먼시티로 거듭나다	270
	모종린 인터뷰 _ 로컬 문화, 로컬 경제가 휴먼시티의 시작이다	276

---

<b>6장</b>	<b>휴먼시티를 향한 상상력</b>	
	미리암 감라스니 인터뷰 _ 모두가 행복한 도시, 헬싱키	286
	마린 메닥 인터뷰 _ 따뜻한 커뮤니티로서의 도시, 류블라나	288
	굴멜보 카자노 인터뷰 _ 삶의 모든 가능성이 약동하는 도시, 런던	290
	이리나 라낙 인터뷰 _ 바닷가 도시의 새로운 활기, 탈린	292

---

APPENDIX	휴먼시티에 대한 성찰의 최전선	294
OUTRO	휴먼시티 서울의 미래를 위한 새로운 디자인의 비전	296

## 사람과 환경의 상생을 향한 휴먼시티 디자인 서울 선언

2018년 9월 DDP에서 열린 휴먼시티 서울 디자인 콘퍼런스에서 박원순 서울시장은 아래와 같은 휴먼시티 디자인 서울 선언문을 발표했다. 이 선언으로 서울은 휴먼시티로 가는 힘찬 발걸음을 디뎠다.

우리는 사람과 환경의 창의적인 관계를 지향하는 ‘유네스코 디자인 창의도시 서울’의 지속 가능한 비전을 세계에 널리 알리기 위해 여기 모였다. ‘휴먼시티 디자인 서울’ 선언은 남녀노소, 빈부 격차, 장애의 유무에 관계없이 모든 시민이 인간소의 현상과 물질주의적 폐해를 극복하고, 창의적인 삶을 누릴 수 있는 지속 가능한 도시 환경을 디자인해야 한다는 시대적 요구에 따른 것이다. 이를 위하여 우리는 기존 휴먼시티 프로젝트의 이념과 아시아적 디자인 가치가 융합된 ‘휴먼시티 디자인 서울’의 비전과 목표를 제시하고자 한다. 이에 ‘휴먼시티 디자인 서울’은 사람과 사람, 사람과 사회, 사람과 환경, 사람과 자연이 더욱 조화롭고 지속 가능한 관계를 맺을 수 있도록 다음을 선언한다.

첫째, ‘휴먼시티 디자인 서울’은 휴먼시티 네트워크 도시들과 협력하여 사람과 환경의 조화로운 관계를 지향하는 지속 가능한 도시 생태계라는 공통의 목표를 추구한다.

둘째, ‘휴먼시티 디자인 서울’은 오늘날의 도시가 안고 있는 복합적인 문제들에 대한 창의적인 해결 방법으로 디자인 대 사회적 문제 해결 및 치유 기능을 수용한다.

셋째, ‘휴먼시티 디자인 서울’은 도시 환경의 공공성 확보와 문화적 다양성 확대를 통해 시민 개개인이 자율적 삶의 주체가 되는 사람 중심의 도시 정책을 지지한다.

넷째, ‘휴먼시티 디자인 서울’은 사회적 디자인 개념과 아시아의 유기체적 세계관이 조화된 ‘휴먼시티 디자인 상’<sup>Human City Design Award</sup>을 2019년부터 제정·시행한다.

다섯째, ‘휴먼시티 디자인 서울’은 사람과 환경이 공존하는 도시 생태계 구축을 위한 소통의 장이자, 문명 공동체의 지속과 안녕을 추구하는 상생의 플랫폼이 되기를 희망한다.

HUMAN CITY  
DESIGN

# 1

## 인간과 도시의 역사를 돌아보다

근대 이후 도시는 경제 중심지이자 문화의 발신지로 강력하게 기능해왔다. 이제 현대 도시의 문명과 우리 삶의 조건은 떼어놓을 수 없는 관계가 되었다. 휴먼시티를 향한 다양한 노력을 살펴보기에 앞서 우리의 도시가 거쳤은 역사와 현재적 의미를 탐색해본다.

design  
shop

## 도시와 인간의 관계

인류가 농경과 정착 생활을 시작하면서부터 도시는 이미 존재해왔다. 그러나 현재 우리에게 익숙한 도시의 개념과 형태가 출현한 지는 200년도 채 지나지 않았다. 변모의 계기는 산업혁명이었다.

산업혁명 이후 문명의 발전과 도시는 떼어놓을 수 없는 상보적 관계가 되었다. 철도와 전기 등 새로운 기술이 도시인의 삶을 빠르게 변화시키는 한편, 도시에 집중된 노동력은 기술 혁신의 원동력이 되었다. 1938년 위스 Wirth는 도시성의 가장 기본적인 조건으로 '대규모의 인구, 높은 인구밀도, 인구의 이질성'을 들었다. 결국 근대 이후 인류의 삶을 설명하는 데 '도시화'는 가장 핵심적인 용어가 되었다. 도시는 삶의 터전이었고 문명의 종합이자 정점이었다. 새로운 삶을 향한 달콤한 환상이었고, 역사의 진보를 견인하는 동력이었으며, 빈곤부터

HUMAN CITY DESIGN

인간과 도시의 역사를 돌아보다

환경오염까지 수많은 문제의 진원이기도 했다.

근대에 새롭게 정립된 도시화 개념은 여러 영역을 아우른다. 공간적 측면에서 많은 사람이 거주지와 일자리를 찾아 특정 지역에 집중하며 인구수가 증가하는 한편, 1차 산업 종사자 수가 줄어든다. 주변 지역에 재화와 서비스를 제공해주는 결절지가 늘어나며 도시권의 확장 현상이 따르는 것도 도시화 과정 중 하나다. 20세기에 접어들며 전 세계에서 도시 수뿐만 아니라 면적도 확대되면서 인근 농촌 지역을 도시로 바꾸는 대도시권화가 일어났다. 철도와 자동차 등 교통 기술의 발전을 토대로 거대도시들은 기존 도시의 기능을 광역권에 분배하며 계속 성장했다.

도시화에 가장 큰 영향력을 발휘했던 것은 경제적 변화였다. 19세기 산업혁명을 선도했던 런던의 경우 1800년 86만 명이었던 인구가 1850년에는 230만, 1900년에는 650만으로 증가했다. 공장과 철도, 새로운 시스템의 등장은 이전까지 존재한 적 없었던 도시를 출현시켰다. 증기기관의 발명 덕분에 물길이 닿지 않는 내륙까지 운송이 가능해졌고, 이런 변화는 도시 형성의 입지 자체를 변화시켰다. 도시는 생산 현장이기도 했다. 근대 도시에 밀집된 인구는 산업혁명의 노동력이 되었다. 도시 계획이 없었기 때문에 공장과 주거 시설은 쉽게 급조되었다. 삶의 질 저하와 환경오염 등 뿌리 깊은 도시 문제들이 이 무렵 본격화되었다.

제2차 세계대전 이후로는 선진국을 중심으로 생산 제조업에서 서비스 산업으로의 대전환이 이뤄졌다. 이전 시대에 비해 정교한 경영과 재정 서비스가 중요해지며 본격적인 후기 산업 시대가 열린 것이다. 경제적 구조의 변화는 도시

화 과정에도 끊임없이 영향을 미쳤다. 도시는 경제성장과 기회 분배 역할을 하는 동시에 생산과 소비 양식을 개량시키는 변화의 주역이었다. 이에 따라 도시의 행정가들은 기업과 공동체의 파트너십을 개발하는 한편 빈곤과 불균형을 주시하고 해결하는 역할을 맡게 되었다.

근대 이후 도시는 문화 발전과도 밀접한 관계를 맺게 되었다. 산업혁명이 근대의 경제적 지평을 열었다면, 프랑스혁명은 근대 정신을 개화시킨 계기였다. 프랑스혁명은 시골이 아닌 파리에서 발발했다. 알랭 로랑은 도시와 시민의 관계에 대해 이렇게 말했다. “대도시 거주자는 협소한 지역적 한계, 출신 집단에 대한 소속감, 평생의 관계 등에서 벗어남으로써 지리적으로나 사회적으로 보다 유동적이 된다. 합리적이고 비판적인 계몽주의 정신이 좀 더 수월하게 종교를 약화시킬 수 있었던 것은 이런 이유 때문이다.”

중세 이후 새로운 문화는 모두 도시에서 태어났다 해도 과언이 아니었다. 모든 시대의 모든 젊은이는 도시의 일부가 되길 바랐다. 16세기 초 신성로마제국의 카를 5세는 “파리는 하나의 도시가 아니라 세계”라 말했는데, 비단 파리 뿐 아니라 세계적인 대도시들은 모두 이러한 매력을 품게 되었다. 도시는 사상과 예술, 살롱과 카페, 논쟁과 혁명, 모든 유행의 발산지였다. 20세기 중반 이후 도시의 독특한 구조는 젊은 하위문화가 꽃피는 현상이기도 했다.

서구 선진국의 도시들이 오랜 시간 동안 차츰 발전해왔다면 제3세계 도시들은 모두 매우 급격한 도시화를 거쳤다. 한국의 상황 또한 다르지 않았다. 일제강점기부터 근대적 산업화에 의해 도시의 발달이 본격화되었지만, 더욱 큰 계기는 한국전쟁이었다. 격심한 인구 변동과 함께 자기 고향을 떠나는 피난 체험은 ‘자기 터전 외의 지역에서도 잘 생존할 수 있다’는 인식을 낳았다. 부와 권

력이 도시, 특히 서울에 집중되며 6,70년대 한국은 ‘세계에서 도시화가 가장 빨리 압축적으로 이뤄진 나라’가 되었다. 이런 변화는 경제 발전과 민주화의 토대가 되는 등 긍정적 효과도 낳았지만, 해결하기 어려운 도시 문제들을 발생시키기도 했다. 서울과 기타 지역 사이의 불균형, 주택난, 교통난, 환경오염 등은 현재 우리 사회의 중요한 화두들이다.

20세기 말에 접어들며 도시와 인간의 관계는 다시 한번 전기를 맞았다. 근대적 도시화 수준이 극대치에 이른 도시들이 증가하며 도시화율의 퇴행이 세계적 추세가 되었다. 도시 인구가 대도시로부터 비도시 지역으로 이동하는 분산화 과정이 대표적이다. 대도시의 주거 환경이 열악해지는 한편 비용은 증가하고, 이동 수단의 거듭된 발전으로 개인의 기동성이 크게 증대한 것이 그 배경이었다. 21세기의 정보화 또한 도시의 조건들을 다시 정의하고 있다.

정보화와 세계화라는 최근의 추세는 인간의 생활과 세계관을 크게 변화시키고 있다. 노동을 위해 한 곳에 정주할 필요가 줄어든 한편, 도시가 누려온 정보 중심지로서의 기능은 크게 약화되었다. 도시인들 사이 의사소통과 사회 참여 방식이 변함에 따라, 위에서 아래로만 집행되었던 도시 개발의 방향 또한 다양한 가능성을 품게 되었다. 우리는 새로운 기술과 네트워크에 힘입어 도시의 고질적 문제들을 어떻게 해결할 수 있을까? 도시인들에게 보다 인간적인 삶을 돌려주는 한편 도시에서의 삶을 사고하고 해결하는 주체로서 성장시킬 수 있을까? 사회적 약자들의 소외, 고령화, 지속 가능성, 젠트리피케이션 등 현재 우리가 맞닥뜨린 수많은 문제를 새롭게 바라보고 해결하는 강력한 도구들 가운데 하나가 도시 디자인이다. 휴먼시티 디자인에 대한 성찰과 상상력이 그 어느 때보다 중요해진 이유다.

## 도시의 역사, 촌락에서 메갈로폴리스까지

이제 도시가 없는 문명은 상상할 수도 없다. 하지만 지금처럼 거대한 도시들이 처음부터 존재한 것은 아니었다. 아득한 옛날 사람들은 사냥감을 쫓아 땅 위를 방랑했다. 그러다 생존의 수단이 수렵에서 농경으로 바뀌며 인간은 농사를 짓기 좋은 지역에 모여 살기 시작했다. 중위도의 온화한 기후대, 물을 구하기 쉽고 비옥한 토양이 발달한 강가에서 고대 도시가 탄생한 것이다.

초기 도시들은 규모가 작고 방어용 성벽을 세운 인구 밀집 지역 형태를 보여 준다. 성벽으로 둘러싸인 최초의 촌락은 기원전 94세기에 형성된 예리코였다. 기원전 60세기 터키 변방에 형성되었던 차탈회위크에는 약 5000명 규모의 인구가 거주했다. 그로부터 약 2000년 후 티그리스강과 유프라테스강 유역 '비옥한 초

HUMAN CITY DESIGN

인간과 도시의 역사를 돌아보다

승달 지대'에 마침내 원시적 도시의 형태가 출현했다. 농업 생산력이 발달해 인구 부양의 잉여물이 늘고 그것이 수송될 수 있을 정도의 기술이 발달된 이후의 일이었다. 기원전 65세기경부터 황하에서 농사를 짓기 시작했던 중국에도 일찍이 대규모 도시가 건설되었고, 중국으로부터 동남아시아로 건너간 이주민들에 의해 치앙마이와 앙코르, 아유타야 등의 고대 도시가 세워졌다. 인더스강 유역에 하라파와 모헨조다로 등의 도시가 형성된 건 기원전 30세기 무렵이었다.

서구의 도시 문화에 가장 깊은 영향을 끼친 건 그리스와 로마의 도시들이었다. 기원전 50~60세기에 프랑스와 이탈리아 남부에서 처음 농사가 시작된 이래, 지중해를 중심으로 고대 도시들이 형성되었다. 고대 그리스의 대표적인 도시국가는 아테네였다. 이제 도시는 단지 지리적 이점에 의해서만 성립하는 존재가 아니었다. 아테네 아크로폴리스에 있는 파르테논 신전은 종교와 방위 기능을 갖는 도시의 상징적 구조물이었고, 신전 옆 광장 아고라는 교역 장소였다. 아테네가 도시로 발전하며 규칙적인 격자형 도로 체계가 출현했다. 아크로폴리스 시대는 시민 **Citizen**이라는 개념을 중심으로 발전해온 유럽 도시들의 사상적 근간이 되었다는 점에서도 큰 의미를 가진다.

고대의 가장 위대한 도시는 로마일 것이다. 로마는 그 이전 어느 도시보다 체계적으로 구축되었으며 국가의 사상을 정교한 건축과 도시 계획으로 구현해냈다. 사회적 계급 질서를 강화하기 위해 행정적, 종교적 시설을 특정 장소에 배치했으며 도시 중앙에 포럼 **Forum**을 건설해 집회와 시장 기능을 부여했다. 원형극장과 대중목욕탕 등 대규모 위락 시설도 건설했다. 잘 정비된 도로를 갖춘 로마의 바둑판식 구성은 근대 이후 도시 계획에 큰 영향을 미쳤다.

중세 도시는 크게 세 가지 유형으로 나뉘었다. 농촌의 잉여 농산물을 교역

하기 위한 정기 시장이 형성된 정기시 도시가 있었고 함부르크와 룩셈부르크 등 견고한 성곽을 지닌 원형의 성채 도시가 있었다. 13세기 이후 유럽에서 본격적으로 교역이 이뤄지며 상인 조합인 길드를 중심으로 상업 도시도 출현했다. 도시를 지배하던 성직자와 봉건 영주들은 길드의 성장을 위해 교회와 시장, 광장을 건설했다. 상업 도시의 중앙에는 대성당이 있었다. 이런 구조는 현재까지도 유럽의 유서 깊은 도시들에서 흔하게 발견된다.

길드는 도시에서 강력한 영향력을 발휘하는 세력 집단이었다. 십자군 전쟁을 계기로 동서 교역의 범위가 확대되며 이탈리아의 베니스와 피사, 독일의 뉘른베르크 등 상업 중심지들은 동방의 국가들과 무역을 전개하며 거대한 상인 도시로 성장을 거듭했다. 그중 일부 도시는 국왕으로부터 자치권을 획득해 자치 정부를 만들기도 했다. 이탈리아의 도시 공화국들이 대표적인 사례였다. ‘도시의 공기는 자유를 만든다 *Stadtluft macht freo*’는 말이 유행할 정도로 중세의 자치 도시들은 진보적이고 자유로운 사회를 형성했다. 산업과 문화가 도시를 중심으로 발전하며 도시와 농촌의 격차가 더욱 벌어지고 인구 과밀화가 시작된 것은 당연한 결과였다. 인구 증가에 비해 제도적 인프라의 발전은 느렸기 때문에 공중 위생과 건축, 근간 시설의 낙후와 전염병 유행 등 부작용이 발생하기도 했다.

18세기 후반의 산업혁명은 도시의 존재 방식을 근본적으로 바꿔놓았다. 농업, 상업에 이어 공업이 주요 산업이 되었고 자원이 풍부한 지역을 중심으로 공업 도시가 발달했다. 공장 지대에 많은 인구가 유입되었으며 그 주변으로 철도와 도로, 노동자들의 대규모 거주지가 만들어졌다. 교통수단이 발전하며 멀리 떨어진 도시들이 연결되었고 철로와 도로를 따라 마을과 도시가 형성되는 스프롤 현상이 발생했다. 이 시기 빠르게 발달한 인구 100만 명 이상의 대도시들

은 신분 사회 해체와 민주주의 발전 등 근대가 불러온 사회적 변화의 선봉 역할을 했다.

합리주의에 기반한 근대의 모더니즘은 도시의 구조에도 영향을 미쳤다. 노동, 산업, 주거, 유흥 등 도시의 주요 기능을 분류한 후 그에 따라 특정 지역이 각 역할을 수행하게 되었다. 현대의 도시는 주거 지역, 중심 업무 지역, 상업 지역, 공업 지역 등으로 분화된다. 이에 따라 지대가 높고 거주 인구수가 적은 중심 업무 지역에는 인구 공동화 현상이 나타나기도 한다. 한편 대도시 도심과 인구밀도가 낮은 주변 지역이 인프라를 공유하며 메트로폴리스가 형성되었다. 최근에는 인접한 메트로폴리스들이 연결되며 인구 1000만을 넘어서는 거대 도시권 메갈로폴리스의 개념까지 등장했다.

다양한 기능이 대도시에 집중되는 현상은 심화되었고 행정가와 시민 모두 이에 대한 문제의식을 공유하게 되었다. 21세기에 접어들며 지역 간의 고른 발전을 추구하는 제도가 중시되고 각 지역의 로컬 문화를 배경으로 산업, 문화, 관광이 발전하는 등 현대의 도시 문제를 해결하기 위한 다양한 시도가 진행되고 있다.



18세기 후반의 산업혁명은 도시의 존재 방식을 근본적으로 바꿔놓았다.

## 도시의 하드웨어, 소프트웨어, 휴먼웨어

도시 디자인은 도시의 성장 과정에 따라 여러 단계를 거친다. 그 각각의 과정을 하드웨어 디자인, 소프트웨어 디자인, 휴먼웨어 디자인의 관점에서 살펴보고, 서울의 내일을 위하여 도시민 디자인의 발전을 제안한다.

사전은 ‘디자인’의 정의를 다음과 같이 설명한다. “의상, 공업 제품, 건축 따위 실용적인 목적을 가진 조형작품의 설계나 도안.” 그러나 디자인이 아우르는 영역은 훨씬 넓고 근본적인 차원으로 바뀌었다. 이제 디자이너의 일은 단지 실용품의 설계에서 끝나지 않는다. 도시 디자인이 그 실례 중 하나일 것이다. 도시를 바라보고 운영하는 관점과 함께 변화해온 도시 디자인은 3가지 단계로 나눠 생각해볼 수 있다. 1850년부터 1960년까지 물체, 형태, 구조 등 조형성을 중심으로 전개된 ‘하드웨어 디자인<sup>Hardware Design</sup>’, 1960년대부터 20세기 말까지 사

HUMAN CITY DESIGN

인간과 도시의 역사를 돌아보다

람과 사물, 프로그램 등 도시의 시스템을 발전시킨 ‘소프트웨어 디자인<sup>Software Design</sup>’, 그리고 2000년대 이후 시민의 행복지수와 만족감, 공존에 초점을 맞춘 ‘휴먼웨어 디자인<sup>Humanware Design</sup>’이 그것이다.

디자인과 정책 사이의 관계가 시민들에게 보다 폭넓게 알려진 것은 오세훈 전 서울 시장이 디자인을 주요 키워드로 사용하면서부터였다. 행정 정책에 ‘디자인’이라는 단어가 처음 붙은 것은 40여년 전의 일이다. 수출을 위해 디자인을 강조하며 ‘한국 디자인 포장 센터<sup>KDPC</sup>’를 발족한 것이 디자인 정책 초장기의 대표적 사례였다. 그러나 이 시기 디자인 정책은 하드웨어 디자인 위주로만 진행되었다. 도시 미화라는 취지만으로 진행된 공공디자인은 실패의 연속이었다. 공공기관의 맥락을 이해하지 못하고 단위사업으로만 정책과 결과가 생산되어, 그 의미와 결실에 대한 신뢰도 또한 미지수였다. 단기적 계획으로 확장을 지속한 결과 도시는 인간성보다 효율만을 따지게 되었다.

6.25 전쟁 후 50여 년간 하드웨어 중심의 압축 성장을 거친 한국은 모더니즘 사회의 긍정적 측면과 부정적 측면을 함께 가진 채 양극화가 심화되어 왔다. 50여년 동안 무분별하게 이어진 개발의 결과는 사람의 욕망만이 꿈틀거리는 도시였다. 양극화와 숨막히는 생활 속에서 자신만의 작은 삶을 만들기 위해 사람들은 노력해왔다.

단순한 겉치장이 아닌 시민의 생활과 삶의 질을 높이는 방법으로서 디자인이 인식되기 시작한 것은 2008년 오세훈 전 시장이 취임하면서부터였다. 당시 지식경제부 산하의 KIDP<sup>한국 디자인 진흥원</sup>은 국내 유일의 디자인 지원시설이었으나, 산업 측면에서만 디자인을 지원하고 있었다. 그에 비해 오세훈 전 시장의 방법론은 하드웨어적 도시 디자인에서 소프트웨어적 도시 디자인으로의 전환을 지향했다. 제품과 사물, 공간의 디자인만을 제시하기보다 ‘남산 르네상스’, ‘한강 르네상스’ 등 지역적 맥락을 통한 개발을 제시했으며, ‘창의’라는 키워드를



강조하며 시민 생활의 방식에 긍정적 변화를 만들고자 했다. 새로운 시도가 꼭 성공적인 결과를 낳는 것은 아니었다. 디자인 용어가 지닌 의미적 한계와 일부 이해관계자들의 한계가 그 의미를 퇴색시켰으며, 일부 사업에서는 본질적 의도와는 다른 결과가 빚어지기도 했다. 그러나 2008년 이후 디자인이라는 용어는 공존과 상생 등 사회적 개념까지 포괄하는 데 성공했다. 현재 서울시의 주요 정책들은 시민이 주체로서 디자인을 행할 수 있는 커뮤니티 디자인을 지향한다. 시민 디자인은 경제 성장을 위한 정량적 단위보다는 시민의 삶의 질이라는 정성적 측면을 추구한다. 박원순 서울시장은 ‘소셜 디자인’이라는 직함을 명함에 사용한다. 사회 문제 해결을 위한 디자인을 강조하며, 커뮤니티의 힘을 통해 도시 재생을 강조한다. 아직 국내에 완전히 정착하지는 못한 개념이지만, 도시가 안정화되고 본질적 인간성을 회복하기 위한 정책을 시작한 것에는 큰 의미가 있었다.

HUMAN CITY DESIGN

인간과 도시의 역사를 돌아본다

하드웨어로서의 도시 디자인과 소프트웨어로서 시민디자인의 성과를 거둔 후, 궁극적으로 도시가 지양해야 할 것은 휴먼웨어, 즉 도시민 디자인이다. 도시가 성장하고 팽창하는 과정 동안 도시 디자인에 집중하고 그 팽창된 도시에서의 인간성 회복을 위해 시민 디자인을 발전시켰다면, 그 결과물들의 온전한 조화를 위해서는 도시민 디자인이 필요하다. 일찍이 선진화된 도시들은 도시 디자인과 시민 디자인의 시대를 거쳐 도시민 디자인 시대로 진입했다.

국내 도시들의 상황을 다시 돌아보자. 한국의 도시는 균형적 발전을 이루는 대신 국가 주도의 정책 아래 각 시의 기능을 특성화시킴으로써 기형적 도시들이 형성되었다. 특히 수도권에 기능이 밀집된 상황에는 수많은 문제가 있다. 디자인은 만병통치약이 아니다. 인간을 위한, 인간에 의한 디자인이라는 큰 주제에는 치열한 고민과 책임이 뒤따라야 한다. 디자인 브랜드들이 자신의 이름을 내걸고 이미지를 지속시키기 위해 노력하듯, 시민의 투표로 선출된 시장은 단기적 기한 안에 많은 정책들을 성취하려고 애쓰기보다 장기적 관점에서 이전의 정책을 긍정적으로 반성하고 계승하며 그 의미를 퇴색시키지 않기 위해 노력할 필요가 있다. 큰 로드맵과 함께 디자인계가 성숙되고, 그 의미를 살려 디자인의 범위와 개념을 확대시키며 새롭게 성장하기를 기대한다.

도시는 모든 사람들을 위한 스케치북이며 공동 작업의 결과다. 서울은 뛰어난 인적 자원을 풍부하게 보유한 도시이며, 도시인들이 집단지성을 활용해 서울을 변모시키고자 노력한다면 디자인 도시로서 서울의 재탄생도 그리 먼 일이 아니라고 생각한다. 시민들의 자각에 발맞추기 위해 디자인 업계에서도 충분한 준비가 필요하다. 서울의 도시민 디자인을 한층 더 진보시킬 수 있도록 만반의 준비된 인력과 책임감 있는 태도, 뛰어난 능력이 적정한 시기에 함께 꽃피길 기대해본다.

전기현 서울디자인재단 콘텐츠운영팀장



파올라 안토넬리  
Paola Antonelli  
뉴욕현대미술관 MoMA  
연구개발국장. 건축디자인과 수석큐레이터를 맡아 도시디자인에 대한 다채로운 연구와 전시를 진행한다.

## 도시를 만든 인간, 인간을 만드는 도시

고대 그리스에서부터 인간은 '시민'이었다. 사람들이 한데 모여 무형의 규칙을 만들고 유형의 인프라를 지어 도시를 만들었다. 시민이 없는 도시는 성립할 수 없고, 이 시대에 도달한 우리는 더 이상 도시 없이 존재할 수 없다. 뉴욕현대미술관 MoMA의 수석 큐레이터 파올라 안토넬리는 이제 도시가 우리의 자연이라고 말한다. 우리가 곧 도시고, 도시가 곧 우리임을 역설하는 그녀가 지속가능한 디자인 휴먼시티 컨퍼런스에서 들려준 도시와 인간의 이야기를 옮긴다.

나는 도시를 사랑한다. 서울은 내가 세상에서 가장 좋아하는 도시고, 도시는 내가 세상에서 가장 좋아하는 공간이다. 누구나 그렇듯, 나는 도시를 사랑한다. 도시를 특별하게 하는 것은 그 물리적 구조가 아니라 시민이다. 개인과 집단적 이익 사이의 긴장이 복잡하고 흥미로운 도시에 생동감을 넘치게 한다.

시민권은 도시에 있어 매우 중요한 요소다. 그리고 그 중 가장 중요한 요소는

HUMAN CITY DESIGN

다이어트를 하는 도시와 인간

'시민'이다. 유러피안으로서, 나는 시민이 된다는 게 무엇인지를 고대 그리스에서 배웠다. 고대 유럽의 민주주의는 완전한 민주주의였다. 고대 로마에도 차별은 존재했지만 시민들은 자유로웠다. 시민들은 직접 법을 만들고 도시국가의 정세에 참여하며 완전한 책임과 신뢰를 느꼈다. 중요한 점은 책임과 권력, 참여 모두가 도시생활에 관계되어 있었다는 것이다.

토머스 제퍼슨은 이런 말로 시민의 중요성을 강조했다. "사회의 궁극적인 권력을 맡길 가장 안전한 금고는 시민 그 자체다. 만일 그들이 자신의 힘을 정확하게 쓸 수 있을만큼 계몽되지 않았다면, 그 해결책은 권력을 빼앗는 것이 아니라 교육을 통해 그 재량권을 가르치는 것이다." 진정한 핵심은 사람에 대한 신뢰다. 만일 격차나 차별이 생긴다면 교육을 통해 이를 해결해야 한다. 시민을 강력한 존재, 강력한 설계자, 즉 디자이너로 만드는 것이 중요하다. 디자이너라는 행위는 곧 통치이고, 통치가 곧 디자인이기 때문이다. 디자인은 시민을 보호하고 그들이 시민권을 완벽히 향유할 수 있게 한다. 디자이너는 인간을 가장 잘 이해해야 하고, 필요하다면 그들을 교육해야 한다. 시민은 이 모든 책임의 중심이다.

한편 우리는 평생 도시를 꿈꾸지만, 어쩌면 너무 과하게 설계하려 하는지도 모른다. 최고의 도시들은 완벽하게 재단되고 설계된 곳들이 아니다. 15세기 피렌체에서 발견된, 작자 미상의 그림 세 장은 르네상스의 이상적인 도시를 보여준다. 그런데 이 그림에는 장식적으로 그려진 서너 명을 제외하면 인간이 아예 그려져 있지 않다. 역사적으로 이상화된 대부분의 도시에는 인간이 부재했다.

20세기 초의 그림 또한 마찬가지다. 판옵티콘 형태의 도시는 대칭적이고 녹지를 포함해 완벽한 균형을 이루고 있다. 사람이 한둘 있을지는 모르지만 여기서 가장 중요한 것은 도시의 형태였다. 그러나 이런 꿈은 곧 악몽과 같은 결과를

가져왔다. 1920년대에 설계된 르코르뷔지에식 도시는 ‘현대’에 대한 꿈이었다. 건축가들이 모더니즘 건축에 얼마나 많은 ‘희망’을 품었는지 생각해보면 서글픈 마음이 들지만, 사실 르코르뷔지에를 필두로 한 건축가들이 만든 이상적 도시, 즉 위생적이고 모든 사람에게 평등한 도시는 대부분 허물어져야 했다. 현실과 너무 괴리되었기 때문이다. 세계의 수많은 도시 프로젝트가 같은 운명을 겪었다. 도시는 결국 인간을 위한 것이기 때문이다.

뉴욕의 현대 미술관 MoMA에서는 매년 젊은 건축가 프로그램을 개최한다. 아름다운 식물로 가득한 루스 가든부터 미세먼지를 차단하는 페인트로 그림을 그리는 프로젝트 웬디까지, 젊은 건축가들은 도시를 가꾸는 근사한 아이디어를 다양하게 내놓는다. 건축가와 디자이너가 도시에 개입할 수 있는 방법은 매우 많다.

만일 그들이 시장이 될 수 있다면? 실행할 수 있는 일들은 훨씬 많아질 것이다. 브라질의库里치바에서는 건축가 출신의 시장이 당선되어 도시를 탈바꿈시켰다. 이 도시를 더욱 ‘유기농적인’ 방식으로 디자인할 수 있다고 생각한 첫 번째 사람이었다. 도시를 어떻게 다시 살아나게 만들지 고민한 것이다.库里치바를 포함해 남미의 많은 도시들에서 재생 실험이 활발하게 진행되고 있다. 이 대륙이 ‘어번 라이프’의 가장 뛰어난 시험장이 되었다는 건 무척 흥미로운 일이다.

보고타의 시장이었던 엔리크 페날로사는 지금 도시계획가로 활동하며 뉴욕 대학교의 명예교수로 있다. 그는 공원을 통해 도시의 삶을 해석하려 했다. 세계적으로 악명 높은 교통체증에 시달리는 보고타에 도시를 관통하는 공원을 만들어, 한강이 그렇듯 많은 이에게 삶의 심장이 되게 만들었다. 당시의 남미 도시들 가운데서 이는 굉장히 급진적인 프로젝트였다. 산책할 수 있는 보행로란 정

HUMAN CITY DESIGN

다이어블을 둘러볼 때 인간 공간을



말 단순한 장치지만 자긍심과 품위를 자아낸다. 아주 단순한 개입이 진짜 시민이라는 감각을 일깨우고 도시에 대해 더욱 신경쓰게 만드는 것이다. 남미에서는 흥미롭게도 이런 전략이 시장들마다 대물림되고 있기도 하다. 어떻게 보면 이 시대에는 훌륭한 시장들이야말로 도시의 진정한 수호천사일지도 모른다.

콜롬비아의 메데인은 도시의 빈곤지역을 경제 중심지와 이어주는 운하를 만들었다. 돈은 없지만 경제지구에서 일하고 싶어하는 사람들이 약 15분 만에 중심지를 오갈 수 있게 되었다. 이 단순한 연결은 엄청난 변화를 이끌어냈다. 멕시코



HUMAN CITY DESIGN

인간과 도시의 역사를 돌아보다

코시티 시장이 설립한 ‘랩 포 더 시티’ 또한 흥미로운 프로젝트다. 실험실 안에서 시민들은 편하게 도시에 대한 새로운 아이디어를 내놓는다. 자전거도로부터 무명 아티스트가 만든 조명 장치, 빗물을 받는 작은 저수지까지, 이 실험실을 통해 시민들은 단순한 해결책으로 스스로의 삶을 바꾸어나간다.

지도도 도시를 살펴보는 다른 방법 중 하나다. 열 감지를 통해 시간대별로 인구 밀도를 보여주는 지도도 있고, 조향사가 직접 어느 도시의 향을 만들어 지도로 만든 경우도 있다. 나 또한 모든 프레젠테이션을 ‘프리티 맵’으로 기록하고 있다. 뉴욕시의 민원전화인 311번에 얼마나 많은 전화가 걸려오는지를 표현한 지도는 뉴욕 시민들이 언제 얼마나 화가 났는지를 보여준다. 내가 가장 좋아하는 것이자 MoMA 컬렉션에도 소속된 지도는 보호관찰소와 감옥에 얼마나 많은 사람들이 있는지를 보여주는 지도다. 매일 아침 뉴스와 신문에서 읽는 사건 사고들은 금방 기억에서 잊혀지지만, 디자인을 통해 이를 시각화함으로써 직관적으로 도시의 범죄율을 볼 수 있다. 어린 청소년들이 MoMA에 왔을 때 이 작품 앞에 웅성거리며 모여 있던 모습을 잊을 수 없다. 그들에게 이 지도는 바로 자신의 모습이었기 때문이다.

한편, 그래피티는 이제 하나의 예술이 되었지만 한때는 전 세계의 시장들과 경찰들이 맞서 싸워야 할 존재였다. 얼마 전에는 몇몇 엔지니어들과 아티스트들이 도시에 레이저로 일시적인 태깅을 남길 방안을 만들었다. ‘아이라이터 eye-writer’라는 이 프로젝트는 루게릭병으로 움직이지 못하게 된 그래피티 아티스트가 병원 침대에 누운 채로 LA의 거리에 그래피티를 할 수 있게 하기 위해 개발되었다. 카메라가 홍채의 움직임을 감지해서 만든 디지털 파일을 전송해, 그것을 시내의 건물에 프로젝팅하는 것이다. 아티스트가 실시간으로 그림을 그리고 그

것을 보고 있기 때문에 실제와 다름이 없다. 행동에 제약이 있는 시민이 원래의 삶을 살 수 있도록 한 프로젝트였다.

한 개인으로서 도시를 느끼는 것은 무척 중요한 일이다. 또 가끔은 도시에 있다는 것이 어떤 의미인지를 알기 위해 규칙을 어겨야할 때도 있다. 이러한 저항 또한 도시의 일부다. 사람들은 자신의 이야기를 하기 위해, 정치적 부당함에 저항하기 위해 카라카스의 버려진 건물과 뉴욕의 거리를 점거한다. 2011년 이집트 혁명 당시, 한 여성이 푸른 브라를 입고 있는 사진이 카이로에서 찍혔다. 옷을



HUMAN CITY DESIGN

벗는 중이었기 때문에 얼굴은 가려져 있었지만, 그 푸른 브라를 본판 그래피티가 이 혁명에서 저항의 상징이 되었다.

나는 파쿠르를 정말 좋아한다. 직접 해본 적은 없지만 도시를 다른 방식으로 사용하는 행위라고 생각한다. 발코니를 뛰어넘고, 빌딩을 맨손으로 기어오르고, 다리에서 뛰어내리고, 마치 트램펄린을 뛰는 것처럼 도시를 발견하는 방식이다. 자신에게 익숙한 곳을 벗어나 실제로 자신이 살고 있는 도시를 진정으로 알게 된다. 봉사를 하거나, 커뮤니티 가든에서 일을 하거나, 이웃이나 다른 시민들과 관계를 맺는 것도 그와 다르지 않다.

역설적인 이야기지만, 이제 도시가 곧 우리의 자연이다. 자연은 다른 사람들과 우리가 함께 살아가는 곳이다. 우리가 자연을 바꾸어 도시를 만들었지만, 그것이 다시 우리의 새로운 자연이 된 것이다. 어떤 경우든 기억해야 하는 것은 우리가 곧 도시고, 도시가 곧 우리라는 사실이다.

인간과 도시의 역사를 돌아보다

HUMAN CITY  
DESIGN

## 2

# 휴먼시티를 묻다

2018년 서울디자인재단은 DDP에서 '휴먼시티 서울 디자인 콘퍼런스'를 개최했다. 국내외 디자인, 도시 분야의 석학과 유럽 휴먼시티 프로젝트를 통해 실제 도시 문제를 해결해본 전문가들이 1박 2일간 토론을 벌인 콘퍼런스를 통해 우리는 휴먼시티를 이렇게 이해할 수 있었다.

## 휴먼시티의 본질은 무엇일까?

세계는 점점 더 빠르게 변하고 도시와 인간은 이전과 다른 패러다임을 맞고 있다. 20세기를 지나며 전 세계 인구 중 절반이 도시로 몰렸다. 앞으로 10년 안에 도시에 사는 인구 비율은 70%에 육박할 것이라고 한다. 이제 도시의 문제는 인류가 처한 문제라 봐도 좋다. 도시가 해결해야 할 문제는 더욱 복잡해졌다. 경제와 문화 전반에서 세계화가 이뤄지는 한편 환경 파괴는 멈추지 않는다. 사람들이 살고 노동하고 쉬는 방식 또한 급격하게 변화한다. 이제 도시는 완전히 새로운 현실에 직면해 있는 것이다.

1970년대 서구에서 쇠락한 공업지역을 중심으로 도시 재생 사업 [Revitalization](#) 이 처음 시작되었다. 낙후지역 개선을 위해 낡은 시설을 철거한 후 재개발을 시

HUMAN CITY DESIGN



행하면 부동산 가치나 거주 환경은 향상되지만 그 지역의 원주민은 집값 상승을 감당하지 못해 지역을 떠나게 된다. 지역 공동체는 해체되고 도시민의 전반적 삶의 질 또한 떨어진다. 이에 대한 반성에서 시작된 것이 도시 재생 개념이다. 지역에 새로운 기능을 추가해 활력을 불어넣고 다시 자생력을 갖추게 하여 궁극적으로 쇠락한 지역을 다시 활동적 지역으로 재생시키는 것이 그 목적이다.

그로부터 40여 년, 도시 재생의 방법론은 도시가 처한 상황과 함께 계속 발전해왔다. 21세기는 기존 도시의 범주와 정의가 더 이상 쉽게 통용되지 않는다. 전통적 도시에서는 분명했던 도심과 근교의 경계가 무너지고 있다. 주거와 유희, 산업지구가 뚜렷하게 분리되었던 현대 도시의 구조 또한 모호해졌다. 이런

다  
문  
휴  
인  
다



휴먼시티의 본질은 시민으로부터 일어나 시민이 직접 만드는 변화에 있다.



현상의 배후에는 관계망의 본질적 변화가 있다. 디지털 기술의 혁명적 발전과 함께 물리적 공간보다 새로운 ‘네트워크’가 중요해진 것이다. 노동을 하고 인간 관계를 형성하는 데 있어 물리적 거리에 구애받지 않는 네트워크의 부상은 수많은 가능성을 불러왔다. 대도시에서 거리가 먼 중소 도시는 이전까지 갖지 못했던 가능성과 잠재력을 품게 되었다. 중소 도시의 전략에서 디자인은 새로운 주민들을 불러들이고 삶의 기준을 끌어올리는 데 핵심적인 역할을 맡고 있다.

사람 중심의 도시를 향한 새로운 정의인 ‘휴먼시티’ 또한 이러한 가능성 위에

HUMAN CITY DESIGN

다  
만  
휴  
먼  
시  
티  
는  
하  
루  
하  
루  
의  
행  
복  
한  
삶  
을  
위  
한  
휴  
먼  
시  
티  
는  
더  
욱  
빠  
르  
게  
실  
현  
될  
수  
있  
을  
것  
이  
다.

서 출발한다. 예전의 도시 재생이 이미 지어진 도시 환경을 바꾸는 데 집중했다면 휴먼시티는 도시를 보는 관점의 근본적 변화를 유도한다. 2018년 DDP에서 개최된 ‘지속 가능한 휴먼시티 디자인 콘퍼런스’에서 발표된 22개 사례는 도시 문제를 대하는 디자이너와 주민의 태도가 분명히 변했음을 보여주었다. 수많은 도시 주민은 위에서 아래로의 수동적 변화 대신 적극적으로 문제 해결책을 찾으려는 열정을 보여주었다. 단기간의 편이나 이득뿐 아니라 사회적 관점과 새로운 지평, 보다 살기 좋은 도시를 향한 욕구가 있었기에 가능한 일이었다.

디자이너와 예술가 등 프로젝트를 이끄는 리더들이 주민과 관계를 맺는 방식 또한 변했다. 20세기까지 디자이너들은 주민들의 필요를 조사한 후 전문 기술자를 고용해 프로젝트를 수행했지만 이제는 시민들과 깊게 이야기를 나눈 후 보다 지속적이고 적절한 플랫폼을 고안해 그들을 규합시켜 프로젝트의 주역으로 초대하는 방식을 선호한다.

결국 휴먼시티의 핵심은 ‘인간 중심의 네트워크’라고 볼 수 있다. 주민의 원만한 일상, 지역에 대한 새로운 해석과 디자인을 매개로 한 창조적 산업, 지속 가능성을 핵심에 둔 환경 정책 등 사람 중심의 가치를 중심으로 수준 높은 시스템을 갖출 필요가 있다. 이 시스템의 동력이 되는 것은 자발적인 주민 공동체 즉 바텀 업 이니셔티브(Bottom Up Initiative)다. 시민의 조직적 행동은 관료주의의 폐해를 줄이는 동시에 그들 스스로 공동체와 지역에 대한 책임감을 갖게 한다. 공기업과 디자이너의 역할은 시민의 네트워크를 더욱 효과적으로 구축할 수 있는 플랫폼을 만들고 그 결과물을 함께 도출하는 것에 더욱 집중될 것이다. 그러한 노력이 하루하루 일상의 필요와 만날 때 우리의 행복한 삶을 위한 휴먼시티는 더욱 빠르게 실현될 수 있을 것이다.

## 휴먼시티 디자인의 아젠다

공기, 물, 사람이 사는 장소. 히포크라테스는 개인과 공동체의 건강을 위해 이 세 요소의 영향력을 특별히 강조했다. 19세기부터 시작된 급격한 산업화는 히포크라테스의 단언을 무용지물로 만들었다. 근대도시에서 자연과 주거, 공동체 등의 가치는 평가절하되었기 때문이다. 그러나 21세기 도시 문제와 그 해결책, 시민 네트워크의 부상, 고대 그리스 철학자의 정의를 다시 한번 되돌아보게 한다. 이제 도시는 기계처럼 기능만으로 구성되고 움직이는 공간이 아니다. 휴먼시티의 관점에서 바라보면 도시는 사람을 위한 주거지이자 친환경 시스템, 생명에 대한 배려, 다양한 가치가 공존할 수 있는 공간이어야 한다. 그 이상을 실현하기 위해 정부와 전문가, 활동가, 디자이너는 다양한 노력을 기울이고 있다. 그들이 제안하는 안전과 해결책은 도시가 처한 문제에 따라 몇 가지 카테고리

HUMAN CITY DESIGN



로 분류할 수 있다. 전 세계 도시들이 공유하고 있는 이 문제들을 우리는 휴먼시티의 행동 노선(Agenda)이라 생각해볼 수 있을 것이다.

첫 번째 노선은 지속 가능성의 성취다. 지속 가능성이란 생태계가 미래에도 유지할 수 있는 제반 환경을 뜻하며 한마디로 '미래 유지 가능성'으로 요약된다. 1972년의 환경 보고서 <성장의 한계(The Limits to Growth)>에서 처음 언급된 이후 이제는 자연뿐 아니라 인간 활동, 경제·경영, 기후와 환경, 국가정책 등에 광범위하게 사용되고 있다. 지속 가능성의 키워드는 지속 가능한 발전이며 인간과 자원

의 공생, 개발과 보전의 조화, 현세대와 미래 세대 간의 형평 등을 추구한다.

지속 가능한 발전은 휴먼시티에도 더없이 중요한 목표다. 재생과 친환경, 도시 스트레스의 해소는 이제 도시민의 행복을 위한 필수불가결한 키워드가 되었다. 도시를 사람 중심의 환경으로 변화시켜 잃었던 활기를 되찾고 환경을 개선하여 지속 가능한 곳으로 발전시키기 위한 아이디어는 휴먼시티 디자이너의 최우선 과제다.

두 번째, 도시 환경 개선과 사회 문제 해결이다. 도시 내 양극화와 공동체의 와해, 거주지의 부족과 도심 공동화, 재난과 범죄 등은 현대 도시에 도사린 불안 요소다. 단기적으로 해결하기 어려운 이런 문제들은 휴먼시티 디자인을 통해 완



HUMAN CITY DESIGN

화하거나 해소할 수 있다. 거리 표지판, 조명, 펜스 등 건축 요소들의 디자인을 통해 범죄 예방을 유도할 수 있으며 지역과 주민 리서치를 통해 보다 적절한 정보 공유 플랫폼을 만들어 불시의 재난에 효율적으로 대응할 수도 있다. 이러한 디자인 사례들은 사회 문제를 해결하는 모범으로 작용하기도 한다. 도시 디자인이 시행착오를 겪는 경우 막대한 시간적 비용과 위험이 발생하며 시민의 일상에 큰 불이익을 초래할 수 있다. 행정가가 아닌 디자이너와 크리에이터 중심으로 정책을 수립하고 진행하는 것은 매우 중요하다.

세 번째 노선은 시민 참여의 확대다. 휴먼시티 디자인의 진정한 핵심은 사람들에게 대한 신뢰다. 사회 내의 갈등과 격차를 교육으로 해결하며 궁극적으로 시민 한 사람 한 사람을 강력한 존재이자 하나의 디자이너로 성장시키는 것이 무엇보다 중요하다. 휴먼시티를 구상하는 디자이너는 인간을 잘 이해해야 하고 시민 각자가 사회 문제 해결에 대한 책임감을 느낄 수 있도록 사업을 조직해야 한다. 도시 재생부터 공동체 복원, 창조적 사업의 부흥까지 시민의 자발적 참여와 다양성을 포용하는 사회적 분위기의 중요성은 휴먼시티의 다채로운 안전에서 빠짐없이 강조된다.

시민이 자신의 도시를 위해 새로운 도전을 하고 조직을 설립할 수 있는 곳, 우리의 삶을 행복하게 바꿔갈 수 있는 곳이 바로 휴먼시티다. 디자인 주체가 시민의 목소리에 더욱 귀를 기울이고 디자인 정책이 성공적으로 실행될 때 도시민은 이웃과 함께 진정한 디자인 실험에 참여할 수 있을 것이다.

다  
만  
휴  
먼  
시  
티  
를  
만  
들  
어  
내  
다

HUMAN CITY  
DESIGN

# 3

## 휴먼시티를 위해 모이다

휴먼시티로 가는 길은 멀다. 그래서 동반자가 필요하다. 교통, 교육, 거주, 범죄, 노령화 등 산재한 문제들을 해결하기 위해 각국의 도시들은 다양한 방법으로 지혜를 나누고 힘을 모은다. 유럽 휴먼시티 프로젝트와 유네스코 창의도시 등 그 대표적인 사례를 살펴본다.

design  
shop

## 유럽 11개 도시가 손잡은 유럽 휴먼시티 프로젝트

2014년, 프랑스 생테티엔의 디자인 기관 시테 뒤 디자인은 흥미로운 실험을 시작한다. 유럽 전역의 11개 도시와 손잡고 디자인을 통해 더 나은 도시의 삶을 모색하는 네트워크를 시작한 것이다. 생테티엔을 포함, 이탈리아 밀라노, 슬로베니아 류블랴나, 영국 런던, 폴란드 치에신, 세르비아 베오그라드, 벨기에 브뤼셀, 핀란드 헬싱키, 오스트리아 그라츠, 에스토니아 탈린, 스페인 빌바오 등 총 11개국의 13개 기관으로 구성되었다. 이들은 디자인으로 도시의 문제를 해결하고자 하는 이니셔티브를 공유하고, 이를 통해 도달하려는 더 나은 도시의 모델에 '휴먼시티'라는 이름을 붙였다. 이를 휴먼시티 프로젝트라 부른다.

휴먼시티의 개념은 2007년 브뤼셀에서 열린 학회에서 처음 대두되었고,

HUMAN CITY DESIGN

2007년부터 2013년까지 유럽에서 진행된 휴먼시티 프로젝트가 현재 네트워크의 전신이다. EU의 창조 유럽 프로그램이 2014년부터 총 4년간 휴먼시티 프로젝트를 지원했다. 다양한 규모의 도시들이 모였으나 유럽 내부에서 이들이 공유하는 문제의식은 크게 다르지 않았다. 각 도시들은 점점 다변화되는 사회 속에서 경제적·사회적 허브가 되기 위해 애쓰고 있으며, 네트워크에 소속된 대부분의 도시가 새로운 인구를 유입하거나 최소한 이탈시키지 않기 위해 노력하고 있었다. 비단 유럽뿐만이 아니라, 오늘날 세계의 도시는 끊임없는 갈등과 변화를 내재하고 있다. 인구가 폭발하는 지역과 텅 비어 낙후된 지역이 한 도시에 공존하는 유례없는 상황에서 기존의 고정된 해결 방안들은 속수무책일 뿐이다.

도시 문제 해결에 점점 예술과 철학 영역이 적극적으로 개입하는 지금 추세에서, 휴먼시티 네트워크는 공적이고 정책적인 사고를 떠나 더욱 자유롭고, 일시적이고, 창조적인 퍼포먼스와 설치를 통해 도시 문제 해결책을 찾는다. 모두가 도시와 외부 관계, 세계 속에서 한 도시의 위치를 공고히 하는 것을 최우선으로 취급하는 지금, 내부로 눈을 돌려 도시 안에서의 삶을 개선하고자 하는 것이다. 디자인을 중심으로 다양한 분야를 포괄하여 그 해결책을 도출하려는 이들의 구체적 접근 방식은 '실험'이다. 이론을 쌓아 올리고 정책을 새로 만드는 것이 아니라 짧고 집중적인 프로젝트를 기획하여 실행하고, 이를 독립된 하나의 실험으로 본다.

주민 공청회나 피크닉 등 일회성 행사로 텅 빈 광장에 생기를 불어넣는다면, 버스 정류장을 새로 디자인하고 설치해 낙후된 대중교통 시스템을 전체를 바꾸기도 한다. 쇠락한 구도심에 지역 여성 작가들의 그림을 그려 넣고 오래된 시장 건물을 커뮤니티 공간으로 만들기도 한다. 휴먼시티 프로젝트에는 아주 작은 거리를 활성화하거나 도시 전역을 무대로 큰 변화를 일으키는 프로젝트

휴먼시티를 위한 아이디어

가 공존하고, 런던 등의 메가시티와 인구 3만5000의 소도시 치에신이 공생하며 각자의 돌파구를 찾고 실제 사례와 경험을 공유한다. 그 결과, 휴먼시티 프로젝트는 2014년 이후 각 도시에서 11회의 국제 워크숍, 11회의 국제 콘퍼런스를 개최했고, 85회의 케이스 스터디를 통해 2권의 도서를 펴냈다.

휴먼시티 프로젝트가 출발부터 합의한 공유 가치는 총 13가지다. 공감, 웰빙, 지속 가능성, 친밀함, 유쾌함, 유동성, 접근성, 상상력, 여유로움, 아름다움, 감각적임, 연대, 존경. 이는 참가 도시들 사이의 끈끈한 유대를 만드는 데 필요한 것은 물론, 도시 안에서 살아가는 개인들이 더욱 인간적이고 행복한 삶을 위해 나누어야 할 가치이기도 하다. 이런 맥락에서, 현존하는 다양한 국제 도시 네트워크와 휴먼시티 프로젝트의 가장 두드러지는 차이점으로는 시민 참여를 꼽을 수 있다. 휴먼시티는 인간, 즉 도시를 살아가는 시민들의 의견을 적극 반영하기 위해 도시의 학생, 예술가, 소상공인, 일반 시민들의 참여를 유도함은 물론이고 적극적으로 손을 잡고 프로젝트를 함께 기획하고 진행한다. 각 도시 간의 교류도 무척 활발하다. 기본적으로 글과 사진으로 각 도시의 실험을 공유하고 콘퍼런스 등의 발표를 통해 의견과 경험을 나누지만, 실제로 회원 도시의 실험 현장을 찾는 경우도 있다. 2016년 밀라노에서 라 피아나라는 낙후된 광장을 도시 활성화하기 위해 연 전시에는 모든 휴먼시티 파트너들이 모여 직접 이벤트에 참가하기도 했다.

HUMAN CITY DESIGN

휴먼시티를 위한 도시

## 휴먼시티 프로젝트 참여 도시와 기관

### 생태터엔 | 시테 뒤 디자인

휴먼시티 프로젝트의 리더인 시테 뒤 디자인은 리서치, 교육, 경제 발전, 디자인 및 예술 프로모션 플랫폼이다. 생태터엔시와 룬알프 지방 정부에 속해 있다. 에너지를 일깨우고 삶의 질을 높이는 인간 중심의 디자인을 추구한다.

### 밀라노 | 폴리테크니코 디 밀라노

폴리테크니코 디 밀라노는 이탈리아에서 가장 큰 공과대학교이자 밀라노에서 가장 오래된 대학교다. 엔지니어링, 건축과 디자인을 아우르는 고등교육을 제공하고 있다.

### 류블랴나 | 슬로베니아 도시 계획 기관

슬로베니아 도시 계획 기관은 세계적, 국가적, 지역적 수준의 공간 및 도시 문제를 연구한다. 1955년 창립, 1993년에 중앙정부 산하 연구 기관이 되었다. 연구와 교육은 물론 자체적으로 공공 도서관도 운영 중이다.

### 런던 | 클리어 빌리지

클리어 빌리지는 창조적 해결책을 통해 공동체의 더 나은 미래를 모색하는 자선 기관이다. 세상에 같은 공동체는 없다는 신념 아래, 지역 건물주 및 단체와 협업하며 참여적 디자인을 통해 각 공동체에 맞는 솔루션을 제공한다.

### 치에신 | 자메크 치에신

자메크 치에신 디자인 센터는 가능성을 디자인한다. 이들은 디자인이 도시 문제를 해결할 수 있으며, 디자이너들이 우리 삶과 가장 가까운 배경을 변화시킬 수 있다고 믿는다. 2011년 지금의 이름을 선포한 후 문화와 디자인 관련 자료를 연구 및 소장하고 있다.

### 베오그라드 | 베오그라드 디자인 워크 협회

베오그라드 디자인 워크 협회는 유럽 남동부에서 창조적 업계가 사업, 정부, 학문과 조우할 수 있는 가장 주요한 허브다. 매년 디자인 워크를 개최하고 각종 국제 이벤트와 협업하는 한편, '세르비아 어린이를 위한 100개의 운동장' 등의 국내 캠페인을 진행한다.

### 헬싱키 | 알토대학교 그룹 X

그룹 X는 헬싱키 알토대학교 예술대학 건축과에 속한 연구 그룹으로 사용자 중심의 디자인을 통해 지역을 활성화하고 지속 가능한 대안을 도출하고자 한다. 건축가의 시각과 방식을 통해 문제에 접근한다.

### 브뤼셀 | 프로 마테리아

프로 마테리아는 1999년부터 현재 창조 유럽으로 알려진 EU 문화 사업을 중심으로 국제 규모의 디자인 활동을 진행해온 단체다. 2006년부터 인간 중심의 디자인으로 공공 공간을 재건하는 휴먼시티 프로젝트를 시작했다. 다양한 분야의 예술과 문화적 가치를 접목하는 데 중점을 둔다.

### 브뤼셀 | 컬처 랩

컬처 랩은 브뤼셀 기반의 민간 단체로 주로 유럽, 지중해, 아프리카에서 디자인과 문화유산에 대한 프로젝트를 진행한다. 2002년부터 시각예술, 디자인, 퍼포먼스 등의 예술 분야를 장려하고 건축물, 박물관, 전통 공예 등 유무형 문화재를 발굴 및 복원했다.

### 그라츠 | FH 요하네움

FH 요하네움 응용과학대학교는 공학과 경제학에 특화되어 있지만, 정보·사회·과학 분야에서 디자인을 주요하게 다루고 있다. 특히 정보디자인과에서는 미학, 인지과학, 문화 연구 및 교육을 통해 사용자들이 더욱 효율적으로 소통할 수 있는 디지털 시스템을 연구한다.

### 탈린 | 에스토니아 디자이너 협회

에스토니아 디자이너 협회는 에스토니아의 언어를 포함한 자국 문화를 보호하면서도 국제적 관계를 통해 발전을 꾀한다. 기본적 필요와 기능에 충실한 금속적 특징과 사치를 피하는 디자인을 에스토니아 디자인의 특징으로 규정한다.

### 빌바오 | 빌바오-비스카야 디자인&창조 위원회

스페인 바스크 지방의 비스카야 지역 협회에 속한 공기관이다. 경제 발전과 일자리 창출을 목표로 혁신적인 비즈니스 프로젝트를 개발한다. 신제품 개발, 새로운 시장 진출 및 세계화에 있어서 기관 및 개인 단위의 도움을 제공한다.

### 빌바오 | 빌바오 시의회 경제발전청

빌바오 시의회 경제발전청은 빌바오의 경제적, 사회적 부를 창출하는 지역 기관이다. 디자인을 중심으로 빌바오를 투자할 만한 도시, 창업하기 좋은 도시로 만들기 위해 디자인 워크를 개최하고 유네스코 디자인 네트워크 소속 도시 이니셔티브 또한 이끌고 있다.

## 유네스코 창의도시 네트워크 등 문화예술 중심의 도시 간 네트워크

국가 간 네트워크가 정치와 외교, 환경에 대한 큰 규모의 걱정을 나누고 합의를 도출한다면, 도시 단위의 네트워크는 더욱 구체적이고 실현 가능한 논의를 진행한다. 현대의 도시들은 기본적으로 비슷한 문제점과 목표를 공유하기 때문이다. 도시는 문제 해결 노하우를 공유하는 한편 지속 가능한 도시 개발을 향해 공동으로 나아가는 가장 구체적인 단위다.

그러나 대부분의 도시 간 네트워크는 대도시를 중심으로 구축되고, 국제 규모의 교통 허브와 연결되지 않은 작은 도시들의 존재감은 이 재편된 세계 지도에서 희미해질 수밖에 없다. 바로 이 지점에서 문화를 중심으로 한 네트워크의 필요성이 대두된다. 문화예술 중심의 도시 간 네트워크는 다시 도시를 이루

HUMAN CITY DESIGN

는 가장 작고 기본적인 요소인 개인에게 집중한다. 국가 간 네트워크에서 가치를 친 도시 간 네트워크를 다시 한번 제공하는 셈이다. 문화를 중심으로 하는 도시 네트워크는 참가국의 문화유산을 최선의 방식으로 보호 및 계승할 수 있도록 돕는 동시에 이를 보다 구체적으로 세계와 공유하는 것을 목표로 한다.

유네스코 창의도시 네트워크는 세계에서 가장 규모가 크고 주요한 문화 도시 네트워크다. 공예 및 전통 예술, 미디어 아트, 영화, 디자인, 미식, 문학, 음악 총 일곱 부문으로 나뉜 72개국 180개 도시가 거대한 그물망을 이루고 있다. 매년 전 세계 도시들을 대상으로 공식적인 추가 지원을 받고 있으며 2004년 이후 꾸준히 그 수가 증가하고 있다.

유네스코 창의도시 네트워크가 가장 우선하는 가치는 창조성과 예술을 통한 지속 가능한 도시 개발이다. 디자인으로 도시 문제를 해결하고 인간 중심의 도시 개발을 추구하는 휴먼시티와 맥을 같이하는 동시에 UN의 2030 지속 가능 개발 의제에 대한 도시 단위의 접근이라고 할 수 있다. 먼저, 유네스코 창의 도시는 도시 내부의 지역 단위에서 창조성과 문화가 매일의 삶에 녹아들 수 있게 한다. 문화 산업을 촉진하고 창작 활동을 지원하며 시민의 참여를 장려하는 한편, 지방정부와 공기관에 새로운 접근 방식을 제시한다. 소외되고 취약한 시민 계층이 문화적 삶에 접근하고 참가할 수 있도록 한다는 기본 목표는 곧 인간 중심의 휴먼시티에 다가가는 핵심적인 요소다. 도시는 모두의 것이며, 지속 가능한 도시 발전은 시민 모두가 함께 일구어야 하기 때문이다.

국제적으로는 지역에서 전수하고 개발한 문화를 국제적으로 확산, 유통시키는 교두보 역할을 한다. 문화 간의 흥미로운 대화를 이끌어낼 뿐 아니라 국제적인 일자리를 창출하거나 협업을 이루기도 한다. 문화예술 분야를 전공하는

휴먼시티를 위한 아이디어

학생들을 대상으로 한 교환 프로그램도 있다. 각 도시의 개별적인 문화행사도 보고서와 기사를 통해 네트워크 전체에 공유되며, 분야별로 미식 포럼, 영화제, 음악회, 공예박람회, 출판물 등을 통해 다른 회원 도시들을 활발히 초청한다.

7개 분야 가운데서도 도시 개발 측면에서 특히 주목해야 할 것은 디자인 도시 네트워크다. 유럽의 휴먼시티 프로젝트 역시 디자인 도시 네트워크와 협업했다. 디자인 도시 네트워크는 디자인을 촉진하고, 연대하고, 지지하고, 같은 시장을 공유하며 지식을 나눈다는 5가지의 기본 원칙을 공유하며 15가지의 하위 키워드로 나뉜다. 서울은 이 15가지 키워드 가운데 패션위크, 디자인 대학, 디자인 센터, 전시 공간, 디자인 워크를 갖추고 있고 인간 중심 디자인 도시에도 이름을 올리고 있다. 협업 프로젝트도 활발한데, 2018년부터 시작한 월드와이드 싱스 컬렉션 [World Wide Things Collection](#)은 유네스코 창의도시 네트워크에 속한 모든 도시에서 뛰어난 디자이너와 제품을 모아 국제 규모의 거대한 시장을 만드는 프로젝트다. 전시, 미팅, 컨벤션 등의 다양한 형태를 취하는 한편, 실제 디자인 제품을 유네스코 디자인 도시 네트워크 홈페이지에서 구매할 수 있도록 했다. 개별 도시들의 문화와 예술을 세계적으로 선보이고 유통한다는 네트워크의 사명을 가장 구체적이고 직접적으로 실현한 사례다.

한편 같은 문화권 안에서의 교류를 더욱 공고히 하는 네트워크도 존재한다. 한중일 3국의 문화장관급 합의를 토대로 형성된 동아시아 문화도시 네트워크가 그 예다. 매년 각 국가별로 문화예술을 통한 발전에 힘쓰는 도시를 뽑아, 1년 동안 다양한 문화예술 이벤트를 통해 네트워크 내부적으로는 국가 간 예술에 대한 상호 이해를, 외적으로는 세계에 동아시아 문화를 적극적으로 알리

는 사업을 진행하고 있다. 2014년 한국 광주, 일본 요코하마, 중국 취안저우를 시작으로 2019년까지 총 18개 도시가 활발히 교류했다. 선정 도시들은 상호 간 공식 방문을 시작으로 자국 행사 초청, 교환학생 프로그램을 진행하고 공동 행사를 개최하기도 한다. 이 참가 도시들은 개최년 이후에도 주체적으로 교류를 이어 나가고 있다. 청주시는 2015년 동아시아 문화도시 선정을 계기로 한중일 3국이 모두 공유하는 주제로 한 ‘젓가락 페스티벌’을 만들어 2018년까지 매년 개최해왔다. 2018년 한국 동아시아 문화도시였던 부산은 25명의 청년들을 선발해 가나자와 국제 교류 마츠리에 파견하기도 했다. 같이 선발되었던 일본 가나자와와 하얼빈은 기존 부산과 상호 교류가 없던 도시로, 부산은 이 문화행사 파견을 통해 일종의 ‘청년 공공 외교’를 이루었다고 자부한다. 세 나라의 복잡하고 첨예한 정치·외교적 역할을 떠나, 각 도시의 고유한 문화에 집중함으로써 오히려 더 큰 관계 개선을 이룩한 것이다.



조시앙 프랑  
Josyane Franc

휴먼시티 프로젝트 리더이자 생테티엔 유네스코 디자인 도시 코디네이터다. 생테티엔 시테 뒤 디자인 해외협력팀장을 맡고 있다.

## 휴먼시티 네트워크의 꿈

2014년부터 2018년까지 생테티엔의 디자인 기관 시테 뒤 디자인(Cité du Design)에서 주도한 ‘휴먼시티\_도시 규모 도전하기(Human Cities\_Challenging the City Scale)’ 프로젝트에는 유럽의 11개 도시와 12개 파트너가 참여했다.

EU의 창조 유럽 및 문화 프로그램의 지원을 받은 휴먼시티 프로젝트는 도시의 규모와 도시를 함께 만들어나가는 일에 질문을 던졌다. 각 도시에서 지역 단위 프로젝트들을 전개했고, 세계의 도시 전문가들이 도시의 삶을 고민했다.

시테 뒤 디자인의 해외협력팀장으로 처음 휴먼시티 프로젝트를 시작한 조시앙 프랑은 곧 인구의 70%가 도시에 살게 될 이 시점에 모든 도시가 규모와 상관 없이 비슷한 문제에 직면하고 있다고 말한다. 디자인으로 도시 문제를 해결하기 위해 모인 휴먼시티 네트워크의 시작과 미래, 조시앙 프랑이 그 창조적 역사를 들려준다.

HUMAN CITY DESIGN

휴먼시티를 위한 아이디어

세상이 변화함에 따라 우리는 새로운 패러다임을 마주하고 있다. 20세기부터 일어난 세찬 도시화로 지금은 세계 인구의 반 이상이 도시에 살고 있다. 이 수치는 앞으로 10년간 70%까지 늘어날 전망이다. 지금의 도시들은 이런 성장을 주도할 방법을 찾아야 한다. 뿐만 아니라 경제 문제, 환경 문제, 문화적 세계화, 각종 자금 유치를 위한 도시 간 경쟁, 업무와 여가 시간 사용 등 전반적인 삶의 방식의 변화와 관련해 일어나는 문제에 대한 해결책도 필요하다. 시테 뒤 디자인을 필두로 한 유럽의 파트너들은 바로 이런 맥락에서 휴먼시티 프로젝트를 시작했다. 주민들이 어떻게 도시를 되찾을 수 있을지 탐색하고, 도시에서의 새로운 삶의 방식을 제시하고자 했다.

휴먼시티 프로젝트의 파트너는 대학교, 리서치 센터, 디자인 센터와 단체, 페스티벌과 디자인 협회 등 매우 다양했지만 우리가 공유한 목표는 하나였다. 지금까지 사람들이 도시를 만드는 방식에 도전하는 것이었다. 이 목표를 이루기 위해 휴먼시티 프로젝트는 4년간 90개의 케이스 스터디와 9회의 공동 창작 세션을 진행했고, 13개 도시에서 18회에 걸친 실험을 했다. 총 10번의 실제 전시뿐만 아니라 앱을 통한 7번의 디지털 카탈로그 전시도 개최했으며, 36개의 영상과 웹사이트를 만들었다. 이 4년간의 프로젝트를 정리해 <도시 규모 도전하기, 사람 중심 디자인의 여정(Challenging the city scale, Journeys in people-centred design)>을 출간했다.

휴먼시티 프로젝트 파트너들은 빈 건물을 점유해 새로운 일과 배움의 방법을 시험하고, 지역 개발을 위해 제조업 종사자 커뮤니티와 협업하고, 공공 공간의 질을 개선했다. 생테티엔은 이 프로젝트를 통해 그간 시테 뒤 디자인이 쌓아온 국제 협력, 리서치, 지역 정부를 위한 디자인 관리, 비즈니스 및 혁신 분야에서

숙련된 역량을 선보이며 지역적이고 국제적인 규모의 프로그램을 개발했다.

뛰어난 리서치 결과로 유럽 내에서 90개에 달하는 케이스 스터디가 진행됐고, 모든 파트너가 시민과 주민의 의견이 정부나 단체로 올라가는 ‘바텀업’ 방식으로 프로젝트를 시작했다. 케이스 스터디를 통해 우리는 많은 시민이 자기 도시를 더 살기 좋은 곳으로 만들기 위해 적극적으로 해법을 찾고 있음을 알게 되었다. 기존의 물리적 환경을 개선하는 것만 중요하게 여기는 게 아니라 사회적 관점에서 도시를 바라보고 있었던 것이다. 어떤 사람들에게 도시 재개발은 반드시 필요한 일이기도 했다. 어떤 파트너들은 불안정한 경제 상황을 해결하거나 공공 부문의 관심에서 소외되어 있는 소득 격차를 줄이기 위해 노력했다. 새로운 지평을 탐구하고 사람들을 만나며 자발적으로 프로젝트에 참여한 사람들도 있었다. 공공 공간은 더 이상 전문가들만의 것이 아니며, 수많은 유럽 도시에서 시민들이 공공 공간에 대해 토론한 결과를 반영해야 한다는 것이 우리의 결론이었다.

케이스 스터디에서 도출한 결과들은 다음 단계인 실험에 반영되었다. 이는 시테 뒤 디자인에서 제안한 개념으로 리서치와 실제 시도를 결합한 방식이다. 우리는 도시가 ‘살아 있는 실험실’이 되어야 하며 거기서 실험은 꼭 필요하다고 여긴다. 실험이 성공할 경우 시민들의 필요를 듣고 사람들의 수많은 정체성과 라이프스타일에 답해줄 수 있는 가치 있는 도구를 만들 수 있다. 도시의 사회·문화적 자본을 강화할 수 있는 것이다. 나아가 이런 실험은 시민이 창조적인 시각으로 상황을 바라보고, 자기가 거주하는 도시의 역동성을 스스로 높일 기회를 준다.

모든 파트너가 각자의 도시에서 실험을 치렀다. 그에 따라 공동 창작 워크숍, 세미나, 콘퍼런스, 국제 규모의 전시 등이 열렸다. 생테티엔과 그라츠, 빌바오, 헬

HUMAN CITY DESIGN

싱키, 런던에서는 비어 있거나 버려진 건물을 시민들과 함께 새로운 공간으로 바꾸었다. 이런 공간은 새로운 일터가 되거나 새로운 서비스를 제공하는 공간이 되거나 교육을 하거나 사람들이 만나는 곳으로 바뀌었다. 류블랴나, 베오그라드, 치에신, 탈린, 브뤼셀, 밀라노에서는 파트너들이 시민들과 함께 공공 공간의 질을 향상함으로써 해당 지역을 재생시켰다. 각 도시의 다양한 실험을 통해 서로 많은 것을 배울 수도 있었다.

생테티엔은 창조적인 실험실로서의 성격이 분명한 도시다. 이해 관계자들이 직접 방법론을 개발하고 지역 공동체와 이를 실행해 도시를 바꾸나간다. 휴먼시티 프로젝트를 통해 시테 뒤 디자인은 이런 지역적 에너지와 창조적 동력을 더욱 자극하고 연결시키는 두 개의 다각적인 실험을 진행했다.

휴먼시티를 위해 모이다



‘이시 비앙토 Ici-Bienôt’ 실험은 보브링 지역의 빈 상점들을 다시 활성화함으로써 역동성을 더하고, 변화하고 있는 지역에 새로운 숨결을 불어넣었다. 두 번째 프로젝트였던 ‘하이퍼마티에르’는 크레 드 로시 지역의 재개발에 발맞춰 이동, 발전, 변형, 재활용이 가능한 다양한 임시 건조물들을 만들어 지역에 개입했다. 예술 프로젝트 및 지역 단체들과 협업함으로써 주민들은 멀찍이 떨어져 상황을



HUMAN CITY DESIGN

휴먼시티를 위해 모이다

지켜보는 방관자가 아니라 지역을 직접 바꾸는 창조적 참가자가 되었다.

휴먼시티 프로젝트는 시작부터 ‘휴먼 시티즌 네트워크’를 만들어 각자의 지식과 기술을 유럽을 넘어 전 세계에 알리고자 했다. 주민, 건축가, 예술가, 학생, 무직자, 은퇴자 등 그 누구라도 휴먼 시티즌 네트워크의 일부가 될 수 있다. 이들은 다양한 배경과 동기로 모였지만 모두 비슷한 가치를 찾는다. 아래에서 시작되는 운동, 즉 ‘바텀업 이니셔티브’ 뒤에 숨겨진 진짜 힘이 바로 이 사람들이다. 주로 건축가나 디자이너, 예술가가 진행자의 역할을 하며 연극이나 퍼포먼스부터 음악과 요리까지 다양한 테크닉을 통해 시민들의 대화를 끌어낸다.

휴먼 시티즌 네트워크를 널리 퍼뜨린 것은 시테 뒤 디자인이다. 기회가 있을 때마다 휴먼시티 프로젝트를 홍보하고, 유네스코 디자인 창의도시 네트워크를 포함한 국제적 네트워크를 통해 프로젝트를 공유했다. 2018년 9월, 서울 디자인 재단의 초청으로 유럽의 모든 휴먼시티 파트너와 현재 생성 중인 휴먼시티 아시아 네트워크의 파트너들이 모여 콘퍼런스를 열기도 했다.

디자인을 변화의 도구로 사용하여 더 많은 휴먼시티를 만드는 것, 삶의 질을 개선하기 위해 주민들과의 관계를 만드는 것은 중간 규모의 유럽 도시뿐만 아니라 아시아 초대형 도시들도 공유하는 문제다. 도시란 총체적으로 유지되는 일종의 공공재이며 단체들은 공동체가 이끄는 역학과 접점을 만듦으로써 힘을 얻어야 한다. 시테 뒤 디자인과 휴먼시티 네트워크는 지난 4년간 진행한 모든 활동을 넘어서 정책 결정자들에게 이런 이니셔티브가 가치 있다는 사실을 설득하고 더 나아가 이들이 미래에 직접 행동할 수 있도록 영감을 주기를 꿈꿔왔다.

HUMAN CITY  
DESIGN

# 4

## 휴먼시티를 디자인하다

고령화와 주거 문제는 심화되고 주민 커뮤니티는 해체된다. 환경 파괴와 도심 생활의 스트레스 또한 우리 삶을 위협한다. 지금 이 순간 세계의 도시들은 이런 문제에 어떻게 대처하고 있을까? 상하이 같은 거대 도시부터 치에신 등의 소도시까지 휴먼시티 디자인의 성공 사례를 모아보았다.

design  
shop

## 지속 가능 도시를 디자인하다

## 민관 협력으로 도시 재생에 성공하다



SHANGHAI | CHINA  
3,812km<sup>2</sup> · 약 26,320,000명  
상하이시는 현대 중국에서 가장 중요한 문화, 상업, 금융 중심지다. 동중국해에 면한 중국 해안선의 중간 지점에 위치해 있다. 중국 본토에서 가장 높은 고층 건물들이 자리한 동시에, 유엔 거리와 같은 전통적인 지구도 그대로 남아 있다.

중국에서 거대한 도시 중 하나인 상하이는 세계에서 여섯 번째로 큰 도시이자 중국 경제와 산업을 상징하는 이름이다. 중국 정부는 급속한 경제성장에 발맞춰 문화와 예술의 수준도 격상시키려 노력하며 막대한 투자를 진행해왔다. '동양의 파리'라는 별칭이 붙을 정도로 화려하고 유서 깊은 전통문화를 자랑해온 상하이는 중국 내 문화적 도시 재생의 상징이 되었다. 그 결과 2010년 중국 최초로 유네스코 디자인 창의도시에 선정되기도 했다.

현재 상하이에는 무려 80곳이 넘는 복합예술단지가 구성되어 있다. 철강 공장을 복합예술단지로 탈바꿈시킨 레드타운 홍팡, 옛 식품 공장터를 국가 주도의 디자인 공방으로 조성한 타이강루 텐쯔팡, 버려진 공장 부지에 예술가들이 등지를 틀며 유명해진 모간산루 등이 대표적인 예다. 2015년 도시 재생 사업이

시작된 유엔 거리의 경우 중국의 민관 협력 사업 방식인 PPP 모델을 적용한 결과였다.

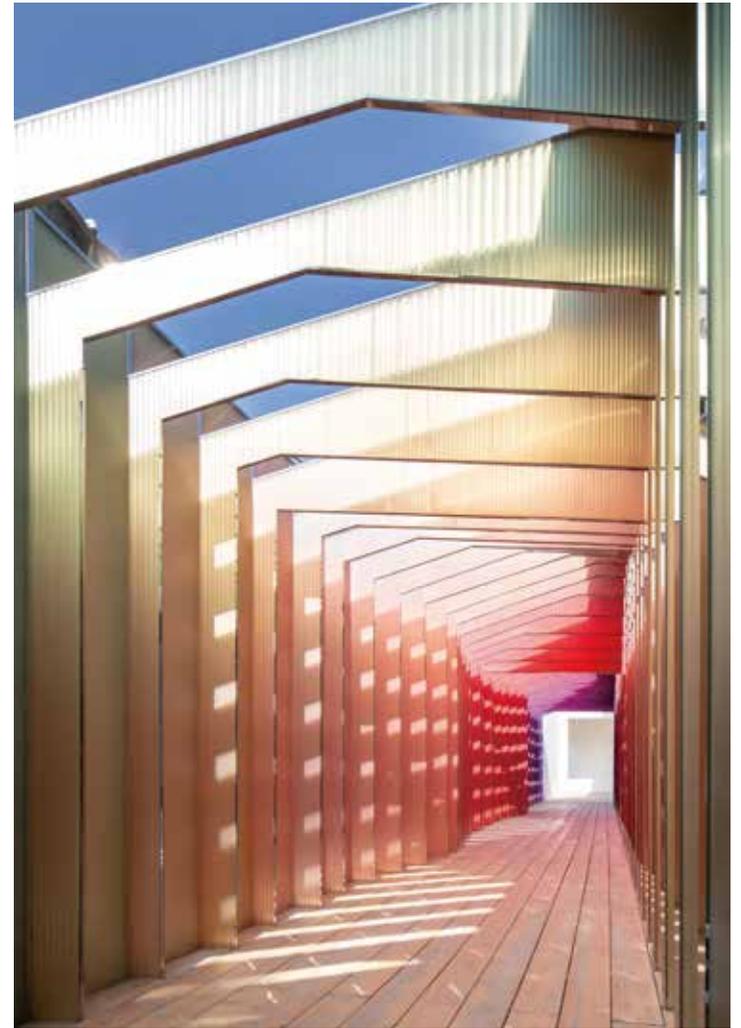
PPP 모델은 정부와 민간 기업이 파트너십을 맺고 전체 운영 과정에 참여하는 방식이다. 공공 서비스, 교통, 환경 등 다양한 사업에 광범위하게 적용되고 있으며 성공적인 결과를 보여주고 있다. 정부가 참여해 프로젝트 추진에 안정성을 확보하고 투자와 용자의 보증인 역할을 해줌으로써 위험을 줄일 수 있는 이점이 있다. 또한 정부가 직접 프로젝트를 추진할 경우보다 진행 속도가 빠르고 효율성이 뛰어나다는 것 또한 장점이다.

상하이의 PPP 도시 재생 사업 가운데 주목할 만한 사례가 유엔 거리 개발이다. 유엔은 명청 시대의 대표적인 강남식 정원으로 명실공히 상하이 최고의 명소다. 화려한 정원뿐 아니라 그 주변 거리 또한 역사가 깊은 유엔은 원나라부터 청나라를 거쳐 중화인민공화국 초기까지 상하이의 정치, 경제, 문화 중심지이자 인구 밀집 지역이었다. 그만큼 이 일대에는 전통 가옥이 많이 남아 있고 상하이 서민의 생활 풍속도 골목 곳곳에 간직되어 있다. 특히 150여 년의 역사를 지닌 상가 거리 유엔상청의 고색창연한 풍모와 전통 상점들은 현지인과 여행자 모두에게 잘 알려져 있다. 상하이 창의산업센터 본부장 플로라 팡은 유엔 거리를 도시 재생의 선두 주자로 삼고, 지역의 이미지와 비즈니스 양식을 변화시켰다.

상하이는 유엔 거리의 전통을 흘러간 과거나 관광객의 눈요기로 박제시키지 않기 위해 이곳에 역동적인 현재성을 불어넣고자 했다. 그 첫 번째 단계는 공공 공간의 변화였다. 방치되어 있던 주차장 블록은 시민들이 사용할 수 있는 요가공원으로 재정비했고, 오래된 건물을 허무는 대신 역사와 문화를 이어나갈 수 있게 전문가들과 함께 복원했다. 유엔 거리의 도시 재생 사업은 거리의 외양뿐 아니라 사업 방식의 전환 또한 포함했다. PPP 사업 주체는 전통 공예가들

HUMAN CITY DESIGN

후면시티를 디자인하다



#### 새로운 산업 모델의 제안

각국의 오리지널 디자인 브랜드를 모은 백화점을 세우는 한편, 해당 지역에 있던 전통 시장 또한 정비했다.



#### 공공 공간으로의 변모

주차장이었던 한 블록 전체를 개조하여 시민이 사용하는 요가 공원으로 바꾸었다. 오래된 건물을 복원하여 문화재 보존과 지역 재생을 동시에 꾀했다.

#### 문화예술을 통한 젊은 세대의 유입

야외 공공 미술 설치에 투자하고 패션위크를 개최하는 등 유엔 거리의 활력을 북돋웠다.

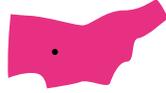
HUMAN CITY DESIGN

휴먼시티를 디자인하다

을 지원하는 한편, 젊은 오리지널 브랜드들을 모아 현대적 백화점으로 구성했다. 거리 곳곳에 배치한 공공 미술 또한 시선을 사로잡는다. 이러한 시도를 통해 공동체의 삶이 향상되는 한편 젊은 세대가 유엔 거리에 새롭게 유입되었다.

현재 유엔 거리의 풍경은 상하이에서 손꼽히는 도시 재생의 성공 사례다. 역사 문화적 특성을 부각하는 한편 지역 자원을 통합해 문화적 창의성을 개발하고 산업을 발전시켰다. 기존 환경의 기능을 강화하는 동시에 혁신적이고 대대적인 개발을 통해 작은 블록부터 지역사회 전반까지 다양한 공동체를 통합시키는 데 성공했다. 플로라 팡은 유엔 거리 개발 사례를 이렇게 정리한다. “3년간 거리를 운영한 후 우리는 유엔 거리가 도시 재생의 아주 훌륭한 예라고 자부할 수 있었습니다. 이런 도시 재생은 새로운 삶의 태도와 예술적인 삶을 도시에 불러옵니다.”

## 시민 참여로 침체된 교외에 활기를 불어넣다



LJUBLJANA | SLOVENIA

163.8km<sup>2</sup> · 약 280,000명

슬로베니아의 수도 류블랴나는 국민의 4분의 1이 거주하는 인구 밀집 지역이다. 알프스산맥과 지중해가 연결되는 부분에 위치하여 아름다운 경관을 자랑하며, 류블랴나 대학이 자리해 학생 인구 비율이 높다.

류블랴나는 슬로베니아의 주도다. 면적은 유럽의 중소 도시 규모에 불과하지만 슬로베니아 인구의 4분의 1인 28만 명이 모여 사는 중요한 도시다. 슬로베니아 정부는 류블랴나의 인구 과밀 지역에 산재한 문제를 해소하기 위해 10년 전부터 공공 공간에 투자해왔다. 덕분에 류블랴나는 훌륭한 공공 시설을 자랑하는 도시 중 하나가 되었지만 대부분의 투자가 전체 도시 면적의 2%에 불과한 역사적인 구도심 지역에 집중되었던 것은 문제였다. 대다수의 인구가 살고 있는 교외 지역은 여전히 교통 체증과 기반 시설 부족 등 다양한 문제를 안고 있었다.

류블랴나 도시 재개발 연구 책임을 맡고 있는 건축가 마테이 니크지크는 류블랴나 교외 지역의 역사적 맥락에 대해 이렇게 설명한다. “1980년대까지 슬

HUMAN CITY DESIGN

후면시티를 디자인한다



### 다음 세대를 위한 교육

어린 세대를 적극적인 시민으로 키우기 위해 학교 안팎에서 다양한 워크숍을 진행한다. 체계적 구조를 기반으로 아이들의 놀이와 재미를 가장 큰 목표로 한다.

로베니아의 도시 계획은 거대한 공업단지와 주거단지를 조성해 급속한 도시화를 이루는 데 치중해왔습니다. 예를 들어 류블랴나 북쪽 가장자리의 루스키차르는 50여 년 전 조성되었는데, 이곳의 16층짜리 아파트단지는 당시 폭발적인 도시 발전의 상징 같은 곳이었습니다. 그러나 1991년 사회주의에서 자본주의로 국가 체제가 바뀌며 도시 풍경도 바뀌었죠.” 사회주의 체제에서 사람들은 새벽 6시에 일을 시작하고 오후 2시에 퇴근했다. 퇴근 후 가족들은 주택단지의



#### 자이언트 피크닉

시민 주도의 걷기 행사와 정부 주도의 공청회를 개최하는 한편 각계각층의 시민들을 나눠 공략하는 피크닉 행사 등을 열고 있다.

공공 공간에서 함께 시간을 보낼 수 있었다. 근무 시간과 사회제도가 바뀐 현재, 사회주의 시기에 건설된 아파트 블록은 활기를 잃고 삭막한 기숙사가 되었다. 류블랴나 시민들은 오래된 아파트 대신 정원이 딸리고 보다 현대적인 주택에서 살기를 꿈꾼다.

류블랴나 도시 계획 연구소는 2015년 유럽 휴먼시티 프로젝트를 시작하며 사회주의 주택의 이미지를 바꾸려 노력했다. 마테이 니크지크를 포함한 연구원들은 루스키차르 아파트단지 중심의 거대한 광장 브라토세바 플로슈차트에 주목했다. 이들은 ‘다 함께 플로슈차트로! Skupaj na Ploščadi’라는 이름으로 지역 커

뮤니티를 만들었다. 사회주의 정부에서 정책적으로 행했던 공공 공간 사용을 주민이 자체적으로 높이게 하기 위해 여러 실험을 시작했다. 젊은 세대, 가족, 프로젝트에 관심 없는 주민으로 그룹을 분류해 각각을 공략하는 전략을 개발했다.

이들은 브라토세바 플로슈차트의 공터에서 주민을 위한 공청회, 지역 식재료를 공유하는 마켓 등을 열어 주민의 관심을 끌었다. 도보 환경과 디자인 게임을 이용한 자이언트 피크닉 프로그램 또한 큰 반향을 얻었다. 주민이 자신의 생각과 요구 사항을 직접 이야기하던 공청회에서 출발한 자이언트 피크닉은 아파트 바깥 사람들까지 초청해 지역에서 생산한 음식과 음료를 함께 나눴다. 애플리케이션 ‘우리 동네 포토 스토리’ 또한 좋은 결과를 얻었다. 새롭게 개발된 클라우드 소싱 기반 디지털 도구로 주민이 직접 동네와 이웃들을 찍어 업로드하는 앱이다.

마테이 니크지크는 이 모든 정책에서 지속가능성을 강조한다. “슬로베니아에서 이뤄지는 참여 활동의 지속성은 지역사회를 위한 활동의 가시적 성과를 보여주는 중요한 척도입니다.” 이를 위해 도시 계획 연구소에서는 지역 학교 안팎에서 청소년을 위한 워크숍을 적극적으로 진행하고 있다. 도시에 대한 교육은 물론, 거리에 전시할 오브제나 가구를 부모들과 함께 만들어보는 등 다양한 프로그램을 진행했다. “아이들은 뛰어다니며 자신을 표현합니다. 젊은 세대를 지역사회로 이끄는 것은 매우 중요합니다. 학교에 다니는 아이들이 보다 적극적이고 참여적인 시민으로 성장할 수 있도록 함께 준비하고 있습니다.”

도시 계획 연구소의 전략이 지금처럼 성공적으로 실행된다면, 류블랴나 교외 공간의 미래는 계속 활기차고 밝아질 것이다.

## 공공 오브제를 통해 원도심을 활성화하다



### GWANGJU | KOREA

501.19km<sup>2</sup> · 약 147만명

대한민국 호남지방 최대의 도시로, 예부터 일대의 행정, 경제, 문화적 중심지였다. 화순과 담양, 나주 등 반경 30km 안쪽 지역이 1일 생활권을 형성하고 있으며, 2007년 국내 광역시 중 세 번째로 수출 100억불을 달성했다. 1980년대 민주화 항쟁의 아픔을 딛고 인권과 평화를 상징하는 도시로 성장했다.

광주폴리는 2011년 광주디자인비엔날레를 기화로 쇠퇴하는 원도심을 활성화하기 위해 시작된 프로젝트다. 광주광역시에는 1990년대 초반부터 2010년대까지 짧은 기간에 도시 개발 사업을 활발히 진행했다. 광산구가 편입되며 광주의 면적은 거의 서울만큼 넓어졌고, 외곽에 신도시들이 생기며 원도심에 빈집 현상이 생겼다. 현재도 원도심에는 약 1500호가량의 공가가 있다. 낡은 집 대신 편리한 아파트로 주민들은 빠르게 옮겨갔다. 광주의 아파트 비율은 5대 도시 중에서 가장 높은 수준이다. 광주에 있던 전남도청마저 이사를 가며 원도심 공동화 현상은 한층 심화되었다. 지금 그 자리에는 아시아문화전당이 자리하고 있다.

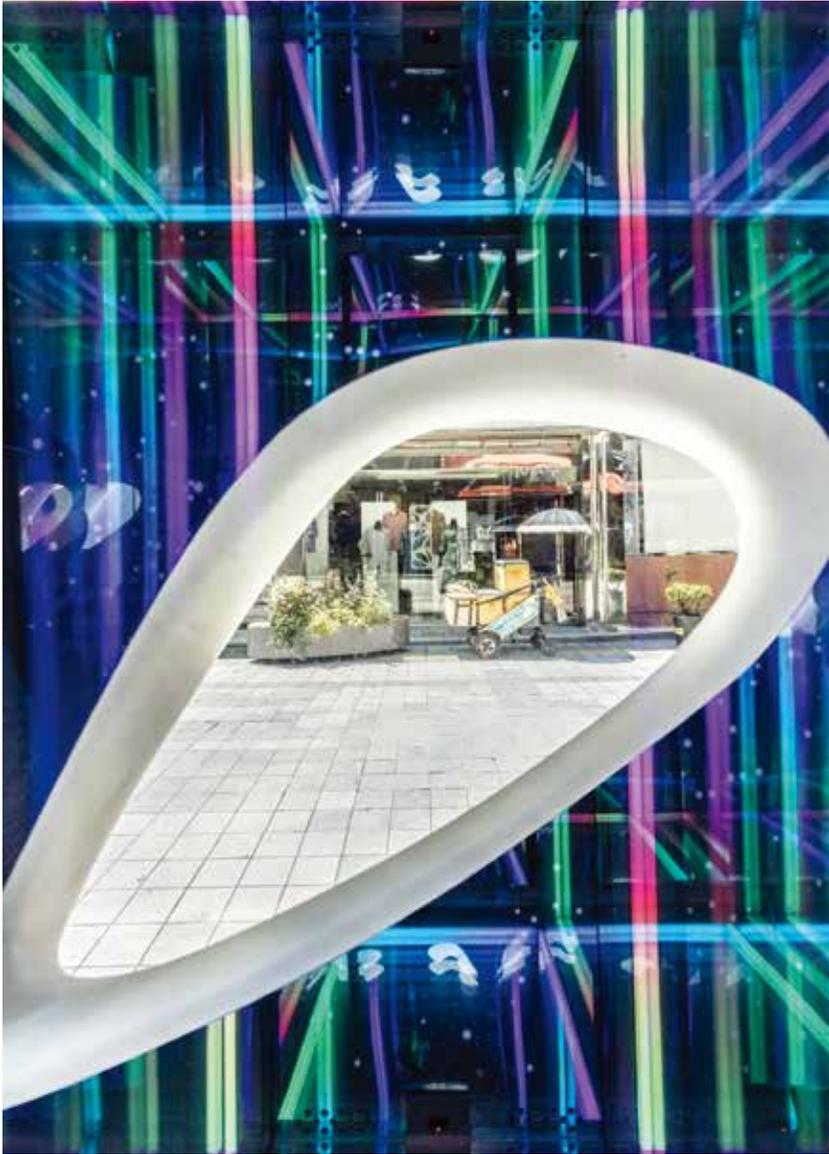
2011년 건축가 승효상이 광주비엔날레 총감독을 맡으며 ‘원래의 기능을 잃

HUMAN CITY DESIGN

후면시티를 디자인하다

고 장식적 역할을 하는 건축물’을 뜻하는 폴리의 개념을 도입했다. 폴리 개념을 널리 알린 건축가 베르나르 추미는 파리의 라빌레트 공원을 설계하면서 120m 간격의 그리드에 무작위로 구조물을 배치했다. 광주에서는 도시 재생을 위하여 다른 형태로 폴리를 적용했다. 초기 회의에 참석한 후 3차 광주폴리 총감독을 맡은 건축가 천의영의 설명이다. “광주에는 옛날 읍성터가 있는데, 도시화 과정에서 흔적도 없이 사라져 광주 사람들도 잘 몰랐어요. 그 읍성터의 외곽을 대략적으로 그리는 폴리 10개를 뒤서, 이 자리에 그런 게 있었다는 걸 알려주는 도시의 기억으로 폴리를 사용하기로 결정했어요. 농장다리에 있는 승효상 건축가의 폴리까지 총 11개가 들어서게 됐습니다.”

2011년 읍성터 흔적을 중심으로 총 11개의 어번 폴리가 탄생했고, 이후 2013년에는 인권과 공공 공간을 주제로 한 8개의 2차 광주폴리와 3차 광주폴리가 진행되었다. 니콜라우스 히르시가 감독한 2차 폴리는 인권과 공공 공간을 주제로 삼아 장소의 여유가 충분한 공공공간에 설치되었다. 광주공원 앞에 유네스코 화장실을 만들었고, 두물머리 인근에 독서실을 만드는 등 일부 폴리에는 기능도 생겼다. 광주비엔날레 총감독과 3차 광주폴리 총감독을 맡은 천의영 교수는 ‘도시의 일상성’을 핵심 개념으로 정했다. “앞선 기획보다 시민들에게 더욱 가까이 다가가기 위해서였습니다. 광주 정신과 인권에 주목한 2차 폴리의 주제 의식은 무거웠죠. 그래서 3차 폴리에서는 조금 더 재미있으면서, 생활에 뿌리박으면서, 도시를 체험하는 방식으로 하고 싶었어요. 보다, 걷다, 먹다, 놀다 이 네 가지 도시 체험형 동사를 사용한 것도 그 이유 때문이었습니다.” 앙리 르페브르의 공간생산론에서 알 수 있듯 ‘도시의 일상성’은 도시를 경험하는 추상성과 진실이 직면하는 교차점이다. 광주폴리는 공간을 생산하는 과정과 도시적 체험에 주목하는 한편, 도시를 경험하는 일상적 요소이자 시민들의 보편적 화두인 ‘맛과 멋’을 테마로 작업을 진행했다. ‘보다’의 뷰View 폴리



뽀뽀폴리

광주폴리 3차 프로젝트 중 뽀뽀폴리는 도심에서의 놀이를 테마로 미디어 아트와 구도심 골목을 접목해 젊은이들의 새로운 명소로 자리 잡았다.

HUMAN CITY DESIGN

휴먼시티를 디자인하다

와 ‘걷다’의 GD Gwangju-Dutch 폴리, ‘먹다’를 고민한 쿡Cook 폴리, 옛 골목에서 미디어 아트와 ‘논다’는 기획의 뽀뽀Fun Pun 폴리 등이 그 사례다. 광주폴리가 새로운 도심 활성화 장치 devices for urban revitalization 이자, 포토존의 중심으로 성장해나가길 기대한다.

## 섬유 폐기물의 강을 패션 빌리지로 되살리다



BANDUNG |  
INDONESIA  
163.8km<sup>2</sup> · 약 277,000명

반둥은 인도네시아 서부 자바 섬에 위치한 도시로 자국 내 제3의 도시다. 특히 다국적 의류 브랜드 공장이 모여 있어 오염 문제가 심각한 한편 대학이 밀집해 있어 젊은 인구가 과반수를 넘는 도시다.

반둥은 서부 자바섬의 대도시다. 날씨가 좋고 토양이 비옥하며 차의 명산지로 유명해, 수백 년 전부터 유럽 열강에 의해 개발되어온 지역이다. 1602년 네덜란드 동인도 회사가 인도네시아에서 설립된 후 차와 커피 농장, 농경지를 소유한 유럽 농장주들이 거주하며, 네덜란드인들의 휴양지로 각광받기도 했다. 유럽 문화와 건축이 적극적으로 이식된 반둥은 ‘자바의 파리’라 불리기도 했다.

20세기 후반 급격한 산업화가 이뤄지며 반둥은 인도네시아 의류 사업의 중심지로 성장하기 시작했다. 세계적인 다국적 의류 브랜드들의 OEM 공장이 도시 안팎에 들어서며 섬유 산업과 봉제 산업이 반둥의 주요 사업으로 부상하는 한편 재고품을 판매하는 아웃렛으로도 유명해졌다. 그러나 부작용도 많았다. 공장 밀집 지역 주민은 식수와 토양 오염, 일상 편의 시설 부족 등 열악한 생활

HUMAN CITY DESIGN

후면시타룸빌리지로 되살리다

조건에서 살고 있다. 이들에겐 주거지 선택의 여지조차 없는 경우도 많다.

반둥을 관통하는 강은 ‘세계에서 가장 더러운 강’으로 불리는 자카르타의 시타룸강으로 연결된다. 화학물질로 생태계 60% 이상이 파괴되고 언제나 쓰레기 더미로 가득한 시타룸강의 오염에는 반둥 섬유 공장들의 폐수와 폐기물 투기가 직접적인 원인으로 작용했다. 본래 공장 노동자의 주거 환경을 개선하는데 집중하려 했던 프로젝트는 패션 분야 창조 산업 생태계를 다루는 ‘패션 빌리지 랩’의 확장을 통해 환경 문제 해결 또한 주요 목표로 삼았다.

현재 반둥에는 다양한 면모가 발견된다. 유럽 식민지 시대로부터 물려받은 문화적 유산과 현대 도시의 여러 문제들이 공존하고, 그 곁에는 역동적인 젊은 이들의 문화도 있다. 반둥에는 120개 이상의 대학교 및 리서치 센터가 자리한다. 해외 유학생을 비롯해 학생이 많은 도시이며 시민의 68%가 40세 이하인 젊은 도시다. 반둥의 젊은 세대는 다양한 취미를 즐기고 있다. 도시의 하위문화는 스케이트보드, 예술, 헤비메탈 음악을 아우르며 건축가와 디자이너, 펑크족 등 다양한 구성원들이 그 문화를 형성한다.

반둥창조경제위원회는 반둥시와 함께 도시의 매력을 향상시키는 한편 산재한 문제를 해결하기 위해 노력하고 있다. 2008년 발족 이후 250개가 넘는 프로그램을 시행했으며 반둥 시장을 배출하여 많은 해결안을 정책화했다. 이들의 중요 프로젝트 가운데 하나가 디자인에 대한 사유로부터 출발해 ‘컬래버레이션’과 ‘연결’이라는 키워드에 주목하는 ‘패션 빌리지 랩’ 프로젝트다.

이 프로젝트는 반둥의 마을 세 곳에서 진행되고 있다. 마을 주민들은 매일 공장에서 교대로 일하며 공장의 유해 색소로부터 병을 얻는 경우도 많다. 2년 전부터 반둥에는 공장에서 폐기한 자투리 천으로 액세서리를 만드는 아티스트들이 늘었다. 패션 빌리지 랩 프로젝트는 이들과 상점 주인, 공장 노동자 사이의 원활한 관계를 형성하고 워크숍을 진행하면서 섬유 폐기물을 상품화하는



#### 예술가와 노동자의 협업

반둥은 다국적 의류 브랜드 생산 공장이 밀집해 있어 극심한 환경오염을 겪고 있다. '패션 빌리지 랩'은 도시의 학생들과 협력하여 공장에 기인한 환경오염을 해결할 방안을 찾는다.

HUMAN CITY DESIGN

휴먼시티랩 디자인하다

등 지역 문제를 해결하는 동시에 창조 경제를 이끌어가고 있다. 창조 경제 생태계는 인적 자원(창조자), 상품(물자 보급과 자금 등을 포함한 제품과 서비스), 시장(유통, 배송 등)과 연구 개발로 이루어진다. 이 모든 활동의 목표는 제품, 서비스, 시스템 혁신 그리고 이해 관계자를 위해 현실적인 솔루션을 찾아내는 것이다.

주민들과의 신뢰를 쌓고 시민 간의 유대를 도모하는 일은 쉽지 않았지만 결국 협력 관계를 이끌어내는 데 성공했다. 아티스트와 디자이너의 레지던스 프로그램도 보다 다양한 사람들이 반둥 문제에 주목하는 데 이바지했다. 패션 빌리지 랩 스튜디오는 프로젝트를 진행하며 패션 브랜드의 유럽 본사에도 협업이나 참여를 제안했으나 기업들의 반응은 아직 미온적이다. 반둥 창조 경제 위원장 드위니타 라라사티는 앞으로도 도시의 더 나은 환경을 위해 노력할 것이라 밝혔다.

## 시민 참여로 도시를 개선하는 법

류블랴나에서 휴먼시티 프로젝트를 통해 대담한 실험을 진행한 슬로베니아 도시 계획 기관의 마테이 니크지크와 니나 고르지크, 이 지역에서 오래 활동해 온 시민단체 스쿠파이 나 플로슈차트의 다미아나 자르비셰크 후드니크와 함께 슬로베니아 도시와 류블랴나의 미래에 대해 대답을 나눴다.

### 류블랴나는 어떤 도시인가?

**마테이 니크지크** 슬로베니아에서 가장 큰 도시지만 인간적인 규모를 갖고 있다. 자전거로 도시를 가로지르는 데 30분밖에 걸리지 않고 도심부는 걸어서 이동할 수 있다. 녹지도 풍부해서 시민 모두 잠깐 걷는 것만으로도 녹지를 즐길 수 있다. 다만 도시 외곽은 교통 정체로 악명이 높고 집값도 오르고 있다.

최근 슬로베니아 도시 계획 기관 UIRS가 중요한 정책 결정 기관이 되었다고 들었다. 슬로베니아 정부에서 도시 문제에 관심을 갖게 된 이유가 있나?

HUMAN CITY DESIGN



마테이 니크지크  
Matej Niksic

류블랴나 도시 재개발 연구 책임을 맡고 있는 건축가이자 도시 디자이너. 다수의 프로젝트에서 공공 공간의 지속가능성을 발굴하며 류블랴나 대학교에서 건축을 가르치고 있다.



니나 고르지크  
Nina Gorzik

슬로베니아 도시 계획 기관에서 연구원으로 일하고 있는 건축가이자 도시 디자이너. 모두를 위한 도시 환경을 조성하고자 하며 어린이와 청소년에게 함께 도시를 디자인하는 법을 가르친다.



다미아나 자르비셰크 후드니크  
Damiana Hudnik

류블랴나에서 건축사무소를 운영하는 건축가. 시민 단체 스쿠파이 나 플로슈차트와 함께 일하며 루스키차르 지역 주민들에게 공공 공간의 가능성을 알리고 참여를 유도했다.

휴먼시티를 디자인하다

**마테이 니크지크** UIRS 같은 연구 기관이 행사할 수 있는 영향력은 제한되어 있었다. 그러나 자본주의체제로 넘어가면서 근 30년간 종합적인 도시 계획이 이뤄지지 않았고, 최근 정부가 마침내 문제의 심각성을 인지하게 됐다. 시장의 힘만으로 도시를 개발해서는 삶의 질을 보장할 수 없다는 얘기다. 이제 정부 기관과 결정권자들 사이에서 도시 계획이 중요한 분야라는 인식이 생기는 것 같다.

지역 단체 스쿠파이 나 플로슈차트 Skupaj na Ploščadi, 국립 건축디자인박물관, 류블랴나대학교 건축학과와 협업했다. 이들은 어떻게 모이게 되었나?

**니나 고르지크** 휴먼시티 프로젝트의 목표 중 하나가 기존 단체 및 이니셔티브를 지원하고 협업하면서 새로운 방법론과 접근을 시험해보는 것이기 때문에 류블랴나 공공 공간에서 이미 전개되고 있던 바텀업 프로젝트 가운데 루스키차르라는 대형 주거단지에서 활동하고 있던 스쿠파이 나 플로슈차트와 협업하게 됐다. 어린이와 젊은 층에 대한 교육 또한 중요한 화두였기에 건축디자인박물관



관과 함께 수차례 워크숍을 열었고, 건축대학 학생들의 참여를 통해 더 넓은 범주의 지역 공동체를 화합하게 만들 공공 공간 개선 프로젝트를 만들었다.

루스키차르 지역의 브라토세바 플로슈차트라는 거대한 공터를 활성화하는 프로젝트를 진행했다. 왜 이곳을 실험 대상으로 선택하게 됐나?

**다미아나 자비르세크 후드니크** 콘크리트로 포장된 드넓은 공터로 본래는 1970년대에 만들어진 거대한 지하 창고의 지붕이다. 애초에는 다양한 프로그램

HUMAN CITY DESIGN

휴먼시티를 디자인하다

을 진행해 모든 세대를 불러 모을 수 있는 공간으로 고안됐지만 몇십 년이 지나면서 결국에는 버려지다시피 했고 여기를 지나다니기만 할 뿐 이곳에 머무르며 시간을 보내는 사람은 하나도 없었다. 자신들에게 속한 거리나 마당이라는 인식이 전혀 없었고 스스로 가꾸어야 할 공간이라는 생각은 더욱 없었다.

스쿠파이 나 플로슈차트가 성공적으로 루스키차르 지역을 변화시키기 시작한 시점이었고 휴먼시티 프로젝트는 지역 공동체를 활성화하는 노력을 촉진하고, 류블라나 지역 당국에 공동체를 지원해야 한다는 인식을 심고자 했다. 그래서 2015년부터 휴먼시티 프로젝트와 협업하게 됐다.

워크숍, 피크닉 등 다양한 행사를 개최했다. 각 내용을 소개해줄 수 있나?

**마테이 니크지크** 처음엔 주민들과 함께 지역을 걷고 공청회를 여는 전통적인 방식으로 시작했지만 딱히 효과가 없었다. 이런 행사에서 지역의 필요와 비전에 대해 얘기하고 싶어 하는 주민들이 많지 않았다. 그래서 아예 새로운 시각으로 접근해 정말 실험적인 시도들을 해봤다.

**니나 고르지크** 요즘에는 시간이 없거나, 사회 변화에 관심이 없거나, 단체 활동에 참여할 자신이 없어서 대부분 지역 환경 변화에 적극적으로 참여하지 않는다. 이런 상황에서 최대한 많은 주민에게 닿을 수 있는 방식을 모색했다. 워크숍을 열어 어린이들과 소통하고 좀 더 적극적인 주민들을 상대로 포커스 그룹을 만들었으며 다양한 배경의 사람들을 위해 각종 활동을 포함한 피크닉을 개최했다. 젊은 층과 상대적으로 무관심한 사람들을 위해서는 ‘우리 동네 포토 스토리’라는 웹페이지를 개발했다.

**다미아나 자비르세크 후드니크** 휴먼시티 프로젝트 이전부터 우리 단체는 이 지역에서 지난 5년간 정말 다양한 행사를 열어왔다. 공터에서 여름 야외 영화

상 영화를 개최하고, 아이들의 생각을 자유롭게 듣기 위해 워크숍과 미팅을 진행했다. 막대기와 로프로 거리에 기구를 설치하고 지역 학교의 학생들과 조그만 허브 정원을 만들기도 했다. 또 학교 정원에 작은 양봉장을 만들어 벌을 관찰하는 동시에 지역 양봉업자들과 협업하는 기회를 만들고, 주민들이 자기 지역에 대해 좀 더 잘 이해할 수 있도록 감각을 깨우는 산책도 진행했다. 또 ‘맛있는 길’을 만들어 지역에 있던 도로에서 구시가지와 근교의 농부들이 키운 농작물을 팔았다. 농부들은 작물을 팔고 주민들은 근처에서 기른 싱싱한 농산물을 집 앞에서 살 수 있게 된 거다. 덕분에 이곳이 활기찬 거리가 됐다.

**어린이를 대상으로 많은 행사를 열었다. 지역 학교들의 도움을 받았나?**

**니나 고르지크** 지역 초등학교와 연계해 10세 학생 수업시간에 프레젠테이션 워크숍을 진행했다. 이후 방과 후 활동의 일부로 6회의 워크숍에 15명의 어린이가 참가했다. 아이들의 만족도가 높아 이듬해에는 5학년 전체를 대상으로 일일 워크숍을 열고 더 많은 시도를 할 수 있었다. 지역 모델을 만들고 보물찾기를 하면서 곳곳을 익히고, 벤치를 디자인하고 직접 만들어봤다. 아이들은 직접 만든 벤치들을 실제로 지역 곳곳에 놓고 싶어 했지만 결국 학교에 보관하게 됐다.

**여러 이벤트를 어떻게 설계했나? 특정 단체나 학생들과 협업했나?**

**니나 고르지크** 무엇보다도 지역 내에서 참여적 접근을 시험하는 프로젝트였기에 아이디어 구상 단계에서부터 실제 적용까지 지역 주민을 최대한 포함했다. 사진이나 출판, 동영상 제작 등 전문 인력이 필요한 경우 제일 먼저 이 지역 사람이 있는지 확인했다. 술과 음식이 필요한 경우에도 근처 내륙 지역의 자연 농장과 협업하고 이 지역 출신의 푸드 아티스트에게 의뢰해 특별한 미식 경험을 선사했다. 참가자들은 새로운 관계를 형성하고 협업한 사람들 또한 이 지역 사람들

HUMAN CITY DESIGN

후면시티를 디자인하다

과 문화를 더 많이 알게 됐다. 주민들이 금세 지역에 자신감을 갖게 되어 우리 또한 주민들과 소통하기가 편했다.

**매우 성공적으로 프로젝트가 진행된 것 같다. 주민들의 반응은 어땠나?**

**다미아나 자르비셰크 후드니크** 굉장히 긍정적인 반응을 얻었고 주민들은 물론 지역 당국도 환영했다. 주민의 공동체 의식을 강화해주었기 때문이다. 각종 워크숍을 통해 아이들은 물론 선생님들 역시 적극적인 시민이 되는 방법과 지역 공동체에서 시민의 역할에 대해 더 잘 알게 되었다. 아이들은 지역을 변화시킬 수 있는 단순하고 좋은 아이디어를 아주 많이 갖고 있다. 하지만 지역 공공 공간을 가장 많이 활용하는 이 아이들의 의견이 반영되지 않는 게 문제다.

**프로젝트를 진행하며 시민들과 나눈 가장 기억에 남는 순간이 있다면?**

**니나 고르지크** 가장 귀중한 경험은 워크숍에 참가한 초등학생들과 보낸 시간이었다. 소중하고 즐거운 창작 경험을 함께할 수 있었고, 이듬해 휴먼시티 류블라나 콘퍼런스 워크숍에 아이들을 초대했을 때도 다시 한번 기억에 남는 시간을 보냈다. 워크숍 후반에 우리는 아이들이 ‘우리 동네 포토 스토리’에 찍어 올린 사진들을 현장에서 엽서로 만들어 나누어 줬는데, 직접 찍은 이미지로 만든 엽서를 받은 아이들의 눈이 반짝반짝 빛났다. 그 순간을 잊을 수가 없다.

**마테이 니크지크** UIRS 부지에서는 정기적으로 시민 행사를 개최하는데 몇 킬로미터 떨어진 이 지역 주민들이 행사에 참여하기 시작한 순간이 정말 인상 깊었다. 주민들과 UIRS 팀 사이에 신뢰가 생겼다는 의미기 때문이다.

**주민의 의견과 아이디어를 어떻게 수집하고, 정책 결정에 반영했나?**

**마테이 니크지크** 어떻게 주민들의 의견과 아이디어를 수집할지가 바로 류블라나 휴먼시티 프로젝트의 핵심 질문이었다. 한 가지 정답은 없다. 언제나 그 지

역의 맥락과 공동체의 사회적 구조를 이해하고, 그에 따라 의견을 수렴하는 방법을 조정해야 한다. 특히 지역 당국과 주민들 사이의 파트너십을 구축하는 건 장기적인 작업이다. 지금은 이니셔티브를 만들고 의견을 교환할 수 있는 공식적인 플랫폼을 만들거나 지역 공동체가 발언권을 얻을 수 있도록 참여 지원금을 주는 등의 정책이 생겨나고 있다.

**니나 고르지크** 첫걸음이 제일 중요하다. ‘어떻게 사람들에게 말을 붙이고 어떻게 처음부터 이들을 개발 과정에 참여하게 만들까?’ 동기를 부여하는 것만큼이나 사람들에게 개별적으로 접근하는 게 중요하다.

**다미아나 자비르세크 후드니크** 아이들이 직접 참여할 수 있는 워크숍을 열었고, 청소년과 젊은 층을 대상으로 토론회를 열어 자신이 살고 있는 지역을 다른 방식으로 생각해볼 수 있게 했다. 이들에겐 공동체를 자신만의 방식으로 더 잘 이해하고, 안정적인 해결책을 찾아 직접 움직이고 적용하면서 지역 환경을 바꾸려는 의욕이 있다. 이 의욕을 촉진시키기 위해서는 학교 교육이 중요하다. 교육 과정에 적극적인 시민을 양성하는 내용이 반드시 들어가야 한다.

**휴먼시티를 구성하는 요소들은 뭘까? 휴먼시티란 무엇인가?**

**다미아나 자비르세크 후드니크** 휴먼시티는 훌륭한 녹지에서 시민이 직접 지역 농산물을 키우고 먹을 수 있는 도시다. 걸거나 자전거를 타기에 좋은 동시에 제대로 된 대중교통을 갖추어야 한다. 마지막으로, 지역 당국이 해당 지역의 아이디어와 참여적 접근을 지원하는 곳이 휴먼시티라고 생각한다.

**마테이 니크지크** 내게 휴먼시티란 인간만이 아닌 모든 생명체의 삶을 존중하는 곳이다. 사람의 활동과 동식물이 공존하며 균형을 이뤄야 한다. 이건 도시의 규모와도 관련이 있다. 녹지 개발을 아주 강하게 진행하지 않는 이상 대도시

HUMAN CITY DESIGN

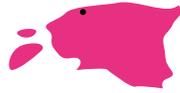


휴먼시티를 디자인한다

에서는 이런 균형을 맞출 수 없을 거라고 생각한다. 적절한 크기의 슬로베니아의 몇몇 도시들이 생명이 공존하는 휴먼시티의 좋은 예가 될 것이라 생각한다.

**니나 고르지크** 덧붙여 시민들이 적극적으로 라이프스타일을 만들 수 있는 곳이 휴먼시티라고 생각한다. 휴먼시티는 시민들이 몸과 마음의 건강을 유지할 수 있는 곳이어야 한다.

## 디자인으로 도시의 스트레스를 해소하다



### TALLINN | ESTONIA

159.2km<sup>2</sup> · 약 412,000명

탈린은 에스토니아의 수도로 북유럽 발트해 연안의 항만 도시다. 모터, 라디오, 굴착기, 케이블 등 다양한 공장이 위치한 공업 중심지이기도 하다. 일평균 기온이 17도 이하로 매우 추운 기후를 가지고 있다.

스트레스는 현대 도시의 일반적인 문제 중 하나다. 탈린은 서울 영등포구와 비슷한 인구를 가진 작은 도시지만 디자인과 음악 등 예술 분야에서 풍부한 유산을 이어오고 있다. 그러나 이 아늑하고 풍요로운 도시에서도 스트레스는 중요한 이슈다. 스트레스는 집중과 능력을 떨어트리며 이는 경제적 악영향으로 이어진다. 동료 시민과의 건강한 관계 또한 긴장을 풀고 마음을 이완한 상태에서 비로소 가능하다. 수많은 시민이 조화를 이루려 애쓰는 대도시일수록 사람들은 아주 짧게나마 스트레스에서 벗어날 수 있는 시간을 가져야 한다.

현대사회에서 휴식을 취할 수 있는 새로운 방식과 장소를 제안하기 위해 에스토니아 디자이너 협회는 서로 다른 환경에서 2개의 실험을 진행했다. 첫 번째 장소는 1km<sup>2</sup>당 2814명이 살고 있는 에스토니아 수도 탈린이다. 탈린은 유네스

HUMAN CITY DESIGN

휴먼시티를 디자인하다

코에 등재된 구도심의 중세 거리들로 유명하지만 첨단 기술을 선보이는 ‘발트의 실리콘밸리’이기도 하다. 스카이프와 플레이테크 등 우리 일상에 혁신을 불어넣은 기업들의 본사가 탈린에 있다. 탈린은 크리에이티브 산업의 중심지이기도 하다.

실험의 두 번째 장소는 1km<sup>2</sup>당 13명이 살고 있는 사레마섬이다. 사레마는 에스토니아에서 가장 큰 섬으로 분화구로 가득한 신비로운 풍경으로 유명하다. 에스토니아 디자이너 협회의 실험은 야외 음악 페스티벌부터 재활용품으로 만든 팝업 호텔, 도시 한가운데 설치한 휴식 캡슐까지 흥미로운 여정을 거치며 의미 있는 결과를 이끌어냈다.

에스토니아 디자이너 협회는 각 분야의 시민들과 협업하여 몇 가지 기발한 장치를 만들었다. 사레나섬에서 열리는 재즈 음악 축제 주자브 [Juu Jabbi](#) 페스티벌은 기간 내내 활기에 넘친다. 1997년 기업이나 정부의 주도 없이 뮤지션과 사람들이 직접 열기 시작한 이 축제는 굉장한 가능성을 품고 있지만 사레마섬의 낮은 인구밀도 탓에 관객이 숙박할 장소가 없다는 것은 지속적인 문제였다.

에스토니아 디자이너 협회는 2014년 휴먼시티 프로젝트에 참여하기 시작하며 숙소 문제를 해결하기 위해 디자이너, 디자인 전공 학생, 휴먼시티 런던의 공예 멘토 등을 모두 모아 하나의 커리큘럼을 만들었다. 이를 통해 환경 친화적이고 지속 가능한 1인용 호텔 ‘큐브 [Cube/ Kuup](#)’를 만들었다. 지역 기업과 주민이 제공하는 재활용품이 프로젝트의 기본 재료였다. 플라스틱 병은 조명이 되었고, 모기장으로 입구를 만들었다.

에스토니아 디자이너 협회장이자 저명한 그래픽 디자이너 일로나 구르자노바는 큐브의 가능성에 대해 이렇게 설명한다. “디자인적 사고가 재활용품 산업의 가치를 어떻게 창출할 수 있는지, 또한 지역의 생산자와 사용자를 참여시켜 어떻게 더 나은 사회적 환경을 만들어갈 수 있는지에 대한 훌륭한 사례가 되었



#### 폐기물로 만든 호텔

재즈 페스티벌이 열리는 에스토니아의 사레나섬에 펠트 등 산업 폐기물로 지속 가능한 1인용 호텔을 만들었다.



#### 도심 속 휴식 공간

헬로HALO는 피로에 지친 도시민들이 20~30분간 짧고 깊은 휴식을 취할 수 있도록 만든 구조물이다. 8㎡의 공간만 있으면 설치할 수 있다.

HUMAN CITY DESIGN

휴먼시티를 디자인하다

다고 생각합니다.” 큐브는 축제가 끝난 후에도 폐기되는 대신 다른 행사에 재 활용되거나 헛간으로 사용되는 등 다양한 목적으로 활용되었다.

한편 근교뿐 아니라 도심의 스트레스 문제를 해결하기 위해 에스토니아 디자이너 협회는 로컬 뮤지션과 아티스트, 의사와 협업을 도모해 흥미로운 휴식용 캡슐 ‘헬로HALO’를 완성했다. 개발진은 협업을 통해 캡슐에 대한 아이디어를 내고 의료적 적합성을 평가했다. 대도시 곳곳이나 공항, 혹은 사내에 둘 수 있도록 만든 헬로는 인체공학적으로 만든 침대와 휴대 기기 충전 시스템까지 완벽하게 갖추고 있다. 날이 어두워질수록 헬로의 조명은 밝아지고 뮤지션이 자연의 소리에서 영감을 얻어 작곡한 음악의 볼륨이 조금씩 커진다. 첨단 기술을 통해 도시를 둘러싼 디지털 환경으로부터 떨어져 20~30분 정도 완벽한 휴식을 취할 수 있는 환경을 제공하는 셈이다.

헬로의 잠재력은 무궁무진하다. 에스토니아 디자이너 협회는 헬로가 공항, 공장, 학교 등 다양한 도시 환경에서 공적인 휴식 공간으로 활용되거나 스파와 호텔 등 휴양을 목적으로 하는 시설에서 적절하게 사용될 가능성 등을 내다보고 있다.

## 시민의 목소리를 통해 교통 시스템을 개선하다



CIESZYN | POLAND

28.69km<sup>2</sup> · 약 36,000명

치에신은 폴란드, 체코, 슬로바키아 3국의 경계에 있는 아주 작은 도시다. 20세기 초 폴란드와 체코슬로바키아 전쟁의 결과로 강을 따라 두 도시가 나뉘어 지금도 폴란드와 체코가 도시를 나눠가지고 있다. 2000년대에 들어 디자인 센터가 건립되고 영화제가 열리는 등 문화도시로 이름을 날리고 있다.

도시화가 진행되며 대도시의 인구 집중 문제는 계속 심화되어왔다. 곧 세계 인구의 절반 이상이 대도시에 살게 될지도 모르는 세상이지만, 나머지 절반은 여전히 그 바깥의 작은 도시들에서 살아간다. 폴란드, 체코, 슬로바키아 3국의 경계에 있는 치에신은 그중 하나다. 국경도시임에도 불구하고 치에신은 심각한 대중교통 문제로 출입조차 어려운 곳이다. 망가진 버스 정류장들에 11개 운송 회사가 중구난방으로 버스를 운행했고, 기차역은 5년 이상 폐쇄되었다. 정치인들이 내놓는 임시방편이 실패를 거듭하던 와중 휴먼시티 프로젝트가 재건에 나섰다. 낡은 나무 벤치와 중고 도서 책장만 놓여 있던 정류장은 완전히 새로운 정보 시스템에 의해 구축되었다.

쇼핑 센터 공사로 인해 버스 정류장의 위치가 임시적으로 바뀌며 오래 묵혀

HUMAN CITY DESIGN

휴먼시티를 디자인하다



임시 정류장, 디자인의 옷을 입다

아주 적은 예산으로도 시민들에게 긍정적 효과를 줄 수 있다는 사실을 치에신의 임시 정류장 디자인은 증명한다.

두었던 문제가 수면 위로 드러났다. 임시 버스 정류장은 도심 한가운데 설치되었는데, 교통 체증이 심한 데다 아동들의 보행 안전이 위협당할 수 있는 위치였다. 주민들이 항의하자 치에신 디자인 센터에서는 당면한 불편뿐 아니라 도시 교통 전반에 산재한 문제들을 해결하고자 리서치를 실행했다. 화장실, 분명한 시간표와 노선에 대한 정보, 휴식 공간과 와이파이 등 주민들과의 워크숍에서는 다양한 요구 사항이 쏟아졌다. 치에신 디자인 센터의 디렉터 에바 골레비오프스카는 당시 상황을 이렇게 설명한다. “폴란드의 공무원들은 법과 규칙을 따를 뿐 사람들의 생각이 어떤지 묻지 않습니다. 그러나 치에신의 부시장은 상황을 개선하기 위해 가장 필수적인 것은 어마어마한 예산이 아니라는 사실을 이해했습니다. 사람들과 이야기를 나누고 그들의 의견을 경청하는 것이야말로 중요하죠.”



HUMAN CITY DESIGN



휴먼시티를 디자인하다



새로운 정보 디자인의 적용

디자인 워크숍의 결과 버스 정류장뿐 아니라 치에신 기차역을 위한 새로운 정보 디자인까지 도출되었다.

HUMAN CITY DESIGN



교통 정보 브로슈어

다각도의 리서치를 통해 치에신의 교통 시스템을 이용하기 위한 정보를 수집한 후 시간표와 노선, 지도 등이 담긴 브로슈어 디자인을 완성했다.

시민들의 기대치는 교통편의 정상 운행만을 바랄 정도로 낮아져 있었지만, 이들은 치에신의 모든 시민이 평등하게, 안전하게, 그리고 매력을 느끼며 이용할 수 있는 정류장을 만드는 것을 목표로 했다. 어린이 워크숍을 통해 나온 아이디어를 적용한 임시 정류장은 이제 승객이 아닌 일반 시민들까지 모여드는 장소가 되었다. 광고 패널 대신 직관적인 그림과 정보 텍스트를 이용한 이정표를 버스 정류장에 설치했다. 정보 디자인 전문가가 참여해 지도와 시간표 시스템 또한 쇠퇴했다. 에바 콜레비오프스카는 디자인을 통한 이 도시 문제의 해결책이 단순한 '미'가 아닌 '품위dignity'와 직결되어 있기 때문이라고 말한다. 이제 이들은 3국이 면한 구시가의 정보 시스템을 새로 만들고 있다.

휴먼시티를 디자인하다

## 조화와 공존의 디자인으로 상상의 세계를 만들다



NAMISUM | KOREA

429800m<sup>2</sup> · 약 412,000명

행정구역으로는 강원도 춘천시에 속한다. 북한강에 있는 강섬으로 총면적은 14만여 평에 이른다. 원래는 홍수 때만 섬으로 고립됐으나 청평댐 건설로 완전한 섬을 이루게 되었다. 서울과 가까워 많은 관광객이 찾아온다.

2001년 산업 디자이너 강우현은 경제적으로 큰 어려움을 겪던 작은 관광지 남이섬의 경영을 맡게 되었다. 경영 상황은 최악이었지만 디자인으로 회사를 살릴 수 있다고 믿은 그는 도시재생, 환경재생, 문화재생 등 리사이클링 개념에 새로운 상상을 접목했다. 폐품으로 조형물을 만들고 낡은 호텔과 서비스 시설을 리뉴얼했다. 버려지는 술병과 철 조각, 나무토막은 예술가의 손을 거쳐 작품으로 재탄생시키고 숲에 동물을 풀어놓아 사람과 함께 살아갈 수 있게 했다. 폐품으로 만든 공예품은 남이섬의 중요한 기념품이 되었다. 그러나 남이섬은 디자인을 내세우지 않았다. 국내외 모든 방문객이 편안하게 휴식하며 평화로운 시간을 갖게 하는 데 중점을 두었을 뿐이다.

강우현은 섬을 새롭게 단장한 후 ‘나미나라 공화국’이라는 이름을 붙였다.

HUMAN CITY DESIGN

휴먼시티를 디자인하다



나미나라 공화국은 남이섬 위에 세워진 국가 개념을 표방하는 특수 관광지로 실제 국가에 적용되는 여러 요소를 다양한 디자인으로 구성했다. 전 세계에서 방문한 관광객은 아름답고 동화적인 이야기와 노래, 여권, 화폐, 국기, 서체 등을 만나볼 수 있다. 환경운동연합 공동후원회장이자 나미나라 공화국 대표 강우현은 남이섬을 이렇게 소개한다. “남이섬은 동화의 세계입니다. 새소리, 물소리, 바람소리가 인간의 숨소리와 하나가 되지요. 상상과 창조의 자유야말로 이곳의 중요한 가치입니다.”

남이섬은 2010년 12월 세계에서 14번째, 한국에서는 최초로 유니세프 어린이 친화공원으로 선정되었다. 유니세프를 통한 후원 활동과 남이섬세계책나라축제 등 나미나라 공화국의 어린이 정책이 높은 평가를 받은 결과였다. 남이

### 여기는 상상공화국

나미나라 공화국은 남이섬 위에서 독특한 스토리텔링과 상상력으로 성공을 거둔 특수 관광지다. 재활용품으로 직접 꾸민 시설을 통해 지속 가능성과 독자적 문화를 실험하고 있다.



섬은 사단법인장애인인권포럼에서 선정한 ‘장애인이 이용하기 편리한 관광지’로 선정되기도 했다.

“디자인은 사람만을 위한 상상 세계가 아닙니다. 동식물과 자연환경, 그리고 다양한 편의 시설과 공기 등이 조화를 이뤄야 사람이 행복을 느끼지요. 디자인을 사용하는 다른 사람들과 함께 호흡하는 시간이 많이 가질 때 비로소 사람을 위한 디자인, 품격 있는 디자이너로 성장할 수 있으리라 믿습니다.” 강우현 대표의 이야기처럼 나미나라 공화국의 디자인은 조화와 공존의 가치 위에 방문객을 행복하게 만들어주고 있다.

## 재해를 통해 '지역'의 가치를 깨닫다



### IWATE | JAPAN

15,278 km<sup>2</sup> · 약 1,230,000명

일본에서 가장 넓은 현. 대부분 산지로 구성되어 인구는 많지 않으며 잘 보존된 자연으로 유명하다. 2011년 유네스코 세계유산으로 지정된 히라이즈미가 있는 곳이기도 하다. 유키노치카라 사업이 진행된 니시와가마치는 이와테현에서도 눈이 가장 많이 내리는 지역이다.

2011년 3월 동일본 대지진이라는 엄청난 재해가 발생했다. 이를 기점으로 일본에서는 '지역'이라는 테마가 급격하게 부상했다. 환경의 중요성을 자각한 것은 물론, 거대한 재난을 겪은 후 사람들의 세계관이 달라진 이유도 있었다. 공업을 기반으로 한 기존 대도시의 패러다임은 더욱 빠르게 그 영향력을 잃고, 여러 기관과 기업에서는 '상생과 지속 가능성'이라는 관점으로 소도시들을 들여다보기 시작했다. 일본은 거대한 재난을 통해 절망과 희망을 동시에 보았다. 안전하리라 믿어온 세계가 순식간에 무너진 경험이 절망이라면 희망은 '사람과 사람이 서로 지지하는 힘'이었다.

일본 디자인진흥원 JDP은 1969년 발족한 일본 유일의 종합 디자인 프로모션 기관이다. 20세기 일본 산업디자인의 우수성을 상징하는 '굿 디자인' 어워드

HUMAN CITY DESIGN

후면시티를 디자인하다



### 눈의 힘

눈이 많이 내리는 이와테현의 기후에 착안해 식품 제조업을 중심으로 한 '유키노치카라', 즉 '눈의 힘' 프로젝트를 진행하고 있다.



**소도시 상생 프로젝트**

JDP가 추진한 소도시 상생 프로젝트의 첫 번째 사례는 2015년 시작된 이와테현 니시와가마치의 신상품 브랜드 개발 사업이다.

를 운영해왔으며 50여 년 동안 세계적인 디자인 이벤트를 주도하며 일본 디자인의 새로운 시각을 제시해왔다. JDP의 부총괄 신지 야지마 교수는 대지진이 JDP에 준 충격과 각성을 이렇게 설명했다.

“동일본 대지진이 일어났을 때 JDP 또한 망연자실한 상태였습니다. 그때 함께 일했던 기업과 디자이너에게서 많은 격려를 받았습니다. 우리의 생활, 산업, 사회를 함께 재구성해나가야 한다, 디자인이 정말 필요한 순간은 지금이다. 여러 이야기를 들으면서 이번 재해를 계기로 지속 가능한 사회를 향해 디자인의 가치를 전환하는 임무를 맡아야 한다는 데 의견이 모아졌습니다. 많은 토론을 거치면서 디자인 진흥기관으로서의 새 역할을 깨닫게 된 것이죠.”

‘커뮤니티의 재생’을 주요 목표로 설정한 후 JDP의 사업에도 여러 변화가 있었다. 여기에는 개인이나 소도시의 작은 시도를 지지하고 지원하는 플랫폼 구축도 포함된다. 그중 하나가 2014년부터 시작된 소도시 상생 프로젝트다. 소도시 가운데 아주 규모가 작은 마을을 대상으로 해당 마을만의 디자인 상품을 개발하고 판매해 지역 경제를 활성화하는 프로젝트다. 지방자치단체가 주체가 되고 현지 기업과 디자이너가 협력하여 ‘비즈니스 디자인’을 진행하는 한편, 금융기관에서 기업의 판로 개척 및 지원을 담당한다. 지역의 사업 가능성 조사와 자금 조달, 판로 개척 지원 등은 주로 기업이 담당하고, 디자인 개발의 방향성 책정, 홍보 지원 등의 업무와 지적재산권 보호 등은 JDP가 맡는다. ‘제품이 많이 팔리는 것도 매우 기쁘지만 가장 큰 성과는 주민이 자기 지역에 자부심을 갖게 된 것’이라는 마을 사람의 말에 이 프로젝트의 핵심이 있다.

소도시 상생 프로젝트의 첫 번째 사례는 2015년 시작된 이와테현 니시와가마치의 신상품 브랜드 개발 사업이다. 니시와가마치에서 생산되는 농산물, 지역 상가, 인력 등의 자원을 기반으로 이와테현 디자이너와의 협업을 통해 새로운 지역 브랜드를 구축했다. 이와테현 중서부에 있는 니시와가마치는 인구 약

6000명의 작은 마을인데 다른 농어촌 마을처럼 과소화가 빠르게 진행되고 있다. 소도시 상생 프로젝트 ‘유키노치카라’에 참여한 기업 6곳은 모두 식료품 메이커로 지역 디자이너 6명과 함께 인터뷰와 워크숍을 진행하며 프로젝트를 발전시켰다. 그 결과 쌀로 빚은 전통주, 솔밥 소스, 개성적인 디저트 등 8가지 아이템을 출시할 수 있었다. 모두 니시와가마치에서 재배된 특산 소재를 활용한 제품이었다.

## 도시와 도시를 잇는 문화 예술의 힘



KYOTO | JAPAN  
827.83km<sup>2</sup> · 약 1,474,000명  
혼슈의 중앙에 있는 교토는  
과거 일본의 수도로 일본 전  
통 문화예술을 느낄 수 있는  
유서 깊은 도시다. 일본 10대  
도시 중 하나로 교토부 중앙  
부에 있는 부청 소재지이자  
게이한신 도시권의 일부다.

매년 유럽 1~2개국 도시를 선정해 다양한 문화 관련 행사 및 전시를 선보이는 EU의 문화 수도 제도는 1985년부터 꾸준히 명맥을 이어오고 있다. 한중일 3개국은 이 제도에 착안해 2014년 동아시아 문화도시 프로젝트를 시작했다. 한국, 중국, 일본에서 문화예술을 통한 발전을 목표로 삼은 도시를 선정해 그 도시에서 현대의 예술문화와 전통문화, 다채로운 생활문화와 관련된 문화예술 이벤트를 실시하는 것이 그 내용이다.

동아시아 문화도시 프로젝트는 다음의 세 가지 목표를 가지고 있다. 첫째, 동아시아 안에서 상호 이해를 형성하는 것. 둘째, 상대 국가의 다양한 문화를 받아들이고 그들의 목소리에 귀 기울이는 것. 셋째, 문화와 예술, 창의적 산업과 관광을 통해 도시의 문화적 특성을 알리고 도시의 지속가능성을 도모하는

HUMAN CITY DESIGN

환면시타를 디자인하다



### 도시는 공연장이자 전시장

2017 동아시아 문화도시 교토에서는 교토를 대표하는 문화재 니조성에서 다양한 공연과 전시가 펼쳐졌다.

것이다.

2017년 동아시아 문화도시 프로젝트 중 교토의 사례는 특히 높게 평가받는다. 교토는 세계문화유산을 비롯, 2000곳이 넘는 신사와 사찰을 보유한 도시다. 일본 국내와 세계 각국에서 관광객이 모여드는 한편 세계적 수준의 대학과 연구 기관이 집결해 있으며, 저탄소 순환형 도시 조성 모델을 발신하는 환경

### 교토는 갤러리다

'교토그래피'는 사찰, 공원, 주택 등 교토 곳곳에서 펼쳐지는 사진 축제다.



선진도시다. 다채로운 매력을 품은 교토인 만큼 동아시아 문화도시 프로젝트 역시 성공적으로 치렀다. '동아시아가 고동치다'를 행사의 테마로 잡고 교토 전통 공예품인 자수와 직물에 영감을 얻어 완성한 로고부터 그랬다. 도시의 과거 유산을 현대적으로 해석하는 한편, 2017년 함께 문화도시로 선정된 대구광역시와 창샤를 하나의 매듭으로 통합한다는 의미까지 덧붙였다. 행사는 2017년 2월부터 11월까지 이어졌다.

2017 동아시아 문화도시는 ROHM 시어터 교토와 교토 예술 센터를 거점으로 도시와 아티스트의 상호교류를 촉진함으로써 세계 각국에서 아티스트들이 모여드는 플랫폼을 형성하고 전국적 교류를 가능하게 했다. 전통적인 문화예술을 비롯하여 현대미술, 음악, 무대예술, 만화·애니메이션 등 도시의 폭넓은 문화 자산은 장르를 넘어 다채로운 이벤트로 피어났다. 한국과 중국, 일본의 예술가들은 니조성 등 세계적인 문화유산을 무대로 뛰어난 협연을 펼쳤다.

동아시아 문화도시 프로젝트의 궁극적인 목표는 도시의 교류와 아시아의 평화다. <도시, 문화, 사회>의 초대 편집장이자 도시사대학교를 비롯한 유수 대학에서 강의를 해온 마사유키 사사키는 이 프로젝트를 통해 서로 다른 사회가 통합될 수 있으리라 전망한다. "역사 문제와 영토 문제로 동아시아 국가 사이 마찰이 증가하고 있는 상황에서 국가 대 국가가 아닌 도시 대 도시의 네트워크가 국경과 장애물을 뛰어넘을 수 있는 타개책이 될 수 있습니다."

그의 말처럼 동아시아 문화도시 프로젝트가 오랫동안 지속되며 아시아 도시들의 교두보가 될 수 있기를 기대해본다.



에바 골레비오프스카  
Ewa Golebiowska  
폴란드 최초의 디자인 센터인 자메크 치에신 디자인 센터의 공동 설립자이자 회장. SEE Platform, DME Award, 휴먼시티 프로젝트 등에서 활동 중이다. 폴란드 기업 개발 정책국 전문가로 있다.

## 시민들과 함께 도시의 일상을 바꾸다

한때 교통의 요지였던 폴란드의 조그만 국경도시 치에신은 몇 년 전 심각한 대중교통대란을 겪었다. 버스가 끊기고 기차역이 폐쇄되는 극단적인 상황에서 매일 피로에 시달리는 시민들에게 승터를 제공하고 싶었다는 자메크 치에신의 대표 에바 골레비오프스카의 이야기를 듣는다.

**치에신은 어떤 도시인가?** 치에신은 폴란드와 체코 사이의 작은 국경도시다. 작은 도시지만 잠재력은 크다. 시간이 느리게 흐르는 오래된 도시이자 과감한 아이디어가 성장하는 곳이기도 하다. 가장 큰 역할을 하는 건 치에신의 시민이다. 많은 사람이 에너지와 창조성을 투자해 지역 공동체 이익을 위해 노력한다.

**한때 치에신은 매우 심각한 교통 문제를 겪었다고 들었다.** 원래 대중교통이 활발히 운행되는 지역이었지만 짧은 시간 안에 상황이 극단적으로 바뀌었다. 여러 이유가 있지만 일단 공공 서비스가 민영화되었고 정부와 시 당국의 결정에도

문제가 있었다. 시민이 시정에 관여할 수 있는 영향력이 부족한 것도 문제였다. 그 결과 버스와 기차를 포함한 대중교통이 완전히 마비되면서 주민 대부분이 자가용을 이용하게 되었고 교통 정체가 일상적으로 자리 잡았다.

**휴먼시티 프로젝트를 통해 디자인으로 교통대란을 해결하려 했다. 어떤 방안을 시도했나?** 자메크 치에신은 근처 주차장터에 임시 버스 정류장을 만드는 프로젝트를 진행했다. 1년 넘게 이 정류장을 관리하며 새로운 정보 시스템을 구축하고 운행시간표를 조정하며 정류장 설비를 개선했다. 나무 벤치를 놓고 책을 공유할 수 있는 상자를 만들었으며 무료 와이파이도 설치했다. 임시 방편도 매력적일 수 있으며 제대로 디자인되어야 한다는 걸 정치인들에게 보여준 거다. 기차역을 재건하고 환승 거점으로 통합시키는 팀을 돕기도 했다. 전문가를 초빙하고 승객을 위한 정보 시스템을 만들었다. 치에신 구시가를 포함한 도시 전역의 정보 시스템을 새로 디자인하는 대규모 계획의 시발점이기도 했다.

**처음에는 시민의 기대치가 매우 낮았다고 들었다. 어떤 상황이었나?** 버스 승객 대부분이 다른 선택지가 없어서 버스를 선택하는 사람들이었다. 돈이 없거나 차가 없거나 운전면허가 없기 때문이다. 그래서 아무런 기대가 없었다. 뭔가 더 나아질 수 있다는 생각을 해본 적이 없기 때문이다. 사람들은 버스가 제시 시간에 오기만을 기대할 뿐이었다.

그래서 시민의 참여를 바라는 게 쉽지 않았다. 기차역이나 버스 정류장은 사람들이 끊임없이 이동하는 곳이기 때문에 타깃을 설정하기가 어렵다. 임시 정류장은 더욱 그렇다. 도시, 더 나아가 국가 전체의 대중교통에 불만을 토로하는 사람이 많았고, 대부분 최대한 빨리 자리를 벗어나고 싶어 할 뿐이었다. 보통 사람들이 변화를 일으킬 수 있다는 믿음도 매우 부족했다. 어려운 상황이었지만 치에신 지

HUMAN CITY DESIGN

휴먼시티를 디자인하다

역 운동가들이 프로젝트를 함께했다.

**이 프로젝트를 진행한 과정이 궁금하다.** 일단 임시 정류장의 시각 자료를 디자인하는 데서 시작했다. 다음으로는 정류장 주변을 정비하고 새로운 시간표를 짰다. 가구를 만들고 대기실을 ‘기억이 함께하는 정류장’으로 꾸몄다. 치에신 출신 여성 활동가 두 명을 기리는 주제다. 꽃도 심고 책도 비치했다. 우리는 이 정류장을 최대한 인간적인 공간으로 만들고 싶었다. 도시 간 대중교통을 이용하는



후면시티를 디자인하다

승객들의 의견을 수렴하는 것도 중요한 과제였다.

비슷한 시기에 기차역을 재건하고 환승 거점을 만드는 팀과 협업하면서 시민에게 새 기차역에서 어떤 서비스를 제공하기를 바라는지 공유하는 워크숍을 열었다. 학생, 노인, 운송 회사, 가이드, 공무원, 시의원, NGO 멤버, 장애인 등 다양한 승객들을 모아 무엇을 기대하는지 물었다. 기차역 내부 디자인과 승객 정보 시스템을 만들 때 이들의 이야기를 반영했다. 버스와 기차역 모두 교통 전문가들이 디자인했고 이미 이용객에게 호평을 받고 있다. 디자인 과정에서는 치에신 예술대학의 건축가, 예술가와 협업했다. 정경대학 학생들이 도시 간 교통 서비스에 대한 설문을 진행하기도 했다. 자메크 치에신에서는 매년 여름 젊은 디자이너를 대상으로 디자인 여름학교를 여는데, 2017년에는 기차역 주변 지역의 정보 시스템을 개편하기 위해 정보를 모으고 예측하는 내용을 진행했다.

**특히 아이들을 대상으로 관련 워크숍을 열었다고 들었다. 아이들을 선택한 이유가 있나?** 자메크 치에신에서는 7세부터 12세까지의 어린이를 대상으로 ‘스몰 디자인 스튜디오’ 워크숍을 정기적으로 운영한다. 그 가운데 아이들이 여행자에게 무엇이 필요한지 생각해보고 버스 정류장을 디자인하는 워크숍이 있었다. 여행을 하기 위해 반드시 자가용을 타야 할 필요는 없다는 걸 알려주고 싶었다. 요즘 아이들은 부모의 자동차에 실려 다니며 대부분의 시간을 보낸다. 많은 아이가 기차를 좋아하지만 대중교통을 이용해볼 기회가 거의 없다. 그래서 아이들에게 도구를 주고, 어떻게 하면 자기와 남에게 모두 유용한 최고의 버스 정류장을 만들 수 있을지 자유롭게 상상하도록 했다.

**시민들과 나눈 기억에 남는 순간이 있다면?** ‘아이나’라는 시민이 들려준 경험이 정말 뜻밖이었다. 장애가 있어 직접 대중교통을 타고 이동하기는 어렵지만

책 나눔을 위해 임시 정류장에 자주 들르게 됐고, 공원에 가는 대신 늘 정류장에 머물고 쉬면서 책을 읽었다고 했다. 버스 기사들도 자연과 함께 설 수 있는 공간을 좋아했다. 임시 정류장의 진정한 영웅은 단기 보조로 정류장을 운영했던 ‘카시아’라는 시민이다. 믿음직한 중년 여성으로 언제나 여행자들의 필요에 관심을 가졌고 누구든 얘기를 나누고 도움을 구할 수 있는 사람이었다. 이곳에서의 경험으로 자신감을 얻어 지역 도서관에서 일하겠다는 꿈을 갖게 됐다.

**이 프로젝트를 통해 치에신의 교통대란을 해결했다고 생각하나? 결과적으로 우리는 치에신의 교통 문제를 해결하지 못했다. 수많은 기차와 버스 연결 편을 바꿀 힘이 없었기 때문이다. 하지만 공공 서비스의 질이 얼마나 중요한지 보여줬다. 변화는 느리지만 휴먼시티 프로젝트 덕분에 치에신 공공 영역과 서비스에서 디자인적인 사고가 늘어나고 있다. 시민과 승객에게 제공하는 정보의 질이 개선되었다는 게 가장 중요한 결과다.**

**프로젝트를 진행하며 겪은 재미있는 에피소드가 있다면?** 임시 버스 정류장에는 작은 잔디밭과 나무 몇 그루가 있었는데 우리가 거기에 가구를 놓고 쉼터를 만들었다. 어느 날 아침에 가보니 젊은 여행객 두 명이 쉼터에 해먹과 텐트를 치고 있더라. 거기서 하룻밤을 보낸 거다. 매우 만족스럽고 행복한 경험이었다고 얘기해줬다. 근처에 놀러 왔던 아이들이 정류장에 들러 다 같이 아침을 먹는 걸 본 날도 정말 즐거웠다. 서른 명의 어린이가 우리 버스 정류장에 모여 맛있게 샌드위치를 먹는 모습이 아직도 떠오른다.

**휴먼시티를 구성하는 요소는 뭘까? 당신이 생각하는 휴먼시티는 무엇인가?** 앞으로 삶을 지속하기 위해서는 인간 중심의 믿음과 활동을 새롭게 생각해야 한다. ‘휴먼’이라는 말도 모자라다! 책임감을 가지고 함께 상상하기, 지식을 통해

HUMAN CITY DESIGN



휴먼시티를 디자인한다

공감을 확장하기, 용기, 연대. 이 모든 요소가 우리 모두의 도시를 만든다.

**치에신은 휴먼시티인가? 거기에 좀 더 근접하기 위해서는 무엇이 필요하다고 생각하나?** 어떤 면에서는 휴먼시티라고 할 수 있다. 걸어다니기에 적당한 규모고 강가에서 휴식을 취하거나 오랜 친구들을 만나고 새로운 사람들과 친구가 될 수 있는 도시다. 하지만 기후변화, 공기 오염, 고령화처럼 보이지 않는 문제들이야말로 우리가 생각해야 할 진짜 과제다. 휴먼시티로 가기 위한 여정에는 끝이 없다. 도시를 발전시킬 필요와 가능성은 언제나 존재할 것이다.

---

## 디자인으로 사회 문제를 해결하다

---

## 빈 가게로 지역을, 털실로 세대를 묶다



NAGOYA | JAPAN  
326.45 km<sup>2</sup> · 약 2,300,000명  
나고야는 일본에서 네 번째로 인구가 많은 도시로, 일본의 주요 항구로 꼽힌다. 도카이 지방의 경제 중심지이며 거대한 공업지대를 형성하고 있다. 자동차 산업으로 유명하며 최근에는 우주 항공, 로봇 등의 분야도 발전하고 있다.

나고야는 일본 제3의 도시지만 국가적인 도심 공동화 현상을 피해가지 못하고 있다. 또한 관광객도 현저히 줄어 공업 출하량 1위였던 시끌벅적한 도시가 일부 수족관 등을 제외하고 대부분의 박물관을 잃은 실정이다. 지속적인 지진과 쓰나미의 위험 역시 지역 재생을 저해하고 있다. 이에 따라 커뮤니티 생성의 중요도는 점점 상승하고 있다. 나고야시와 함께 도시 재생을 고민하는 나고야 유네스코 디자인 창의도시 조직위원회의 프로그램 디렉터 에리코 에사카는 나고야에서 일어나고 있는 아주 작은 단위의 변화들이 일본 전체의 심각한 문제들을 해결할 실마리라고 생각한다.

일본에서 커피숍이 많은 도시로 유명한 나고야에는 ‘모닝’이라는 독특한 차 문화가 있다. 대형 프랜차이즈나 새로 들어서는 트렌디한 카페가 아닌 오래된



**버려진 건물에서 도시의 전통을 잇다**

20년 이상 버려져 있던 점포를 개조해 만든 크리에이티브 스페이스 UCO. 아티스트의 오픈 스튜디오나 작은 공연장으로 쓰이는 동시에, 나고야 특유의 차 문화인 '모닝'을 이어가고 있다.

HUMAN CITY DESIGN

커피숍에서 차나 커피를 시키면 서비스로 토스트나 삶은 달걀을 함께 주는 것이다. 관광객이 일부러 모닝을 즐기러 방문할 정도로 특성 있는 서비스인 동시에 이런 공간은 특히 중장년층에게 중요한 사교의 장이지만 프랜차이즈 카페의 폭발적인 증가와 오너의 고령화로 자리를 잃고 있다.

이에 착안해 나고야의 아티스트와 건축가가 20년 이상 버려져 있던 초밥집을 개조해 모닝을 제공하는 카페 겸 크리에이티브 스페이스인 'UCO'를 만들었다. 공사 과정까지 시민들에게 공개한 이 공간은 이제 나고야 시민이 모여 다양한 프로젝트를 진행하는 사교의 장이 되었다. 현재 UCO 연주회 등의 지역 행사를 개최하는 한편, 디자이너의 오픈 스튜디오로 사용하는 등 창조적인 활동을 진행하고 있다. 처음 공간을 만들었던 초밥집은 5개 연립주택 중 하나고, UCO 프로젝트는 점차 공간을 넓혀 지금까지 총 3개의 건물을 개조했다. 도심에 비어 있던 빈집 및 빈 점포를 문화적 교류의 장으로 만들어 물리적인 문제들을 해결하는 것이 UCO의 첫 번째 목표다.

한편 이 공간을 활용하는 아이디어 중 하나로 뜨개질 모임 수예부가 결성되었다. UCO가 생긴 자리에 있던 초밥집 옆에서 수예양품점을 운영했던 90대 시민을 중심으로 결성된 이 모임은 커뮤니티를 형성하고 도시의 모든 세대가 교류하는 장이 된다. 이후 지역 아티스트 미야카 아스타는 자신의 작업과 완전히 별개로 수예를 통해 시민들이 만날 수 있는 공간을 만들었다. 이렇게 2017년 시작된 수예부는 남녀노소 다양한 시민으로 구성되어 활동 중이다. 또한 수예 모임의 결과물을 정기적인 전시를 통해 보여줌으로써 더 많은 시민이 가볍게 방문하고 수예부에 가입할 수 있도록 한다.

또한 단순한 커뮤니티 조직을 넘어서 이 문화를 민족학적으로 연구하고 남기는 것에도 초점을 맞추고 있다. 이들의 작품이 마을에 직접적인 변화를 주지는 않지만, 그들의 활동 자체가 일종의 화학반응을 일으켜 커뮤니티에 적극적

후면시티를 디자인하다

으로 관계되어 있지 않던 사람들도 함께 활동하게 만드는 것이 이 프로젝트의 가장 큰 성과다.

우리는 이제 고령 인구와 함께 살아가는 법을 배워야 한다. 세대 간의 경험과 지식, 기술을 나눌 수 있는 프로젝트를 통해 점차적으로 시민들의 의식을 고양하는 것이 중요하다. 에리코 에사카는 왕성한 도시보다는 사람들에게 좀 더 편안한 도시를 만들고자 하며 휴먼시티 모델이 그 진정한 변화를 이끌어낼 수 있다고 믿는다.



#### 세대를 엮는 뜨개질 모임

UCO에서 운영 중인 뜨개질 모임에는 세대를 가리지 않고 시민들이 모여든다. 수예 전시를 방문해 뜨개질을 배우는 데서부터 시작할 수 있다.

## 디자인을 도시 재생의 발판으로 삼다



SAINT-ÉTIENNE |  
FRANCE

79.97km<sup>2</sup> · 약 170,000명

생테티엔은 리옹과 근접한 프랑스의 도시다. 19세기 산업으로 번성했으나 1970년대 경제적 쇠락의 길을 걸었다. 그러나 디자인과 창조를 도시의 DNA라고 자부하는 도시답게 디자인을 통한 도시 재건으로 유럽 휴먼시티 프로젝트를 이끌고 있다.

생테티엔은 프랑스 중부에 있는 중간 규모의 도시로 산업으로 번성했던 다른 유럽 도시처럼 1970년대 경제적 쇠락의 길을 걸었다. 그러나 ‘디자인’이라는 표현조차 없던 19세기부터 장인과 발명가, 엔지니어의 도시였던 생테티엔은 디자인을 자신들의 DNA로 규정하고 이를 도시 재생의 발판으로 삼았다.

이미 시를 대표하는 행사였던 생테티엔 디자인 비엔날레가 10회를 맞은 해, 생테티엔은 휴먼시티 이니셔티브들을 공개하고 실험을 시작했다. 생테티엔의 ‘시테 뒤 디자인’ 기관에서 시작한 유럽 휴먼시티 프로젝트 ‘휴먼시티스’는 현재 유럽 내 11개국 12개 파트너와 협력 중이며 2018년 DDP에서 열린 휴먼시티 디자인 콘퍼런스를 아시아와도 협력을 시작하게 되었다.

디자인의 힘으로 도시를 다시 일으킨 생테티엔 사람들은 디자인이야말로

HUMAN CITY DESIGN

휴먼시티를 디자인하다



도시를 바꾸는 질문, 여기에서 곧

‘여기에서 곧’이라는 의미의 프로젝트 ‘이시 비앙토(ici bientôt)’는 시민들이 직접 손으로 적은 도시 문제에 대한 질문들을 거리에 걸어놓고 함께 생각한 프로젝트였다.

도시를 재건하고, 더 나아가 세계를 재건할 수 있는 진정한 전략임을 보여주려 한다. 이 도시에서 디자인은 물리적인 환경을 개선할 뿐만 아니라 사회적인 측면으로도 도시를 개발시킨다. 생테티엔에서 진행한 프로젝트들은 음식, 음악, 피크닉, 퍼포먼스, 연극 등을 통해 시민을 모으는 발화점을 만들고 지역에서 실제 어떤 문제를 가지고 있는지에 대한 대화를 촉발한다. 이렇게 먼저 커뮤니티를 조직하고 휴먼시티 이니셔티브를 통해 학생, 건축가 등 전문가들이 참여하여 답을 찾고 더 큰 도전에 나서는 것이다. 이를 위해서는 대중과 정부 양쪽과 소통하며 바텀-업 이니셔티브를 실제 정책으로 연결하는 것이 중요하다.



#### 버려진 땅을 실험의 장으로

산업지대에 있는 버려진 공터를 재건하여 2017 생테티엔 비엔날레에서 공공 공간으로 공개한 ‘하이퍼마티에르’ 프로젝트. 공공 공간에 요구하는 엄격한 규정에서 벗어나 자유로운 실험을 할 수 있는 장이 되었다.

HUMAN CITY DESIGN

휴먼시티를 디자인하다

생테티엔의 시테 뒤 디자인에서 디자인 국제교류국장을 맡았고 2014년부터 유럽 휴먼시티 프로젝트 대표로 일한 조시앙 프랑은 2018년 DDP에서 열린 휴먼시티 디자인 콘퍼런스에서 4년간 이어진 수많은 실험 가운데 가장 대표적인 두 가지 프로젝트를 소개했다. ‘여기에서 곧’이라는 뜻의 ‘이시 비앙토 *ici bientôt*’는 도심 공동화 현상을 겪고 있는 생테티엔의 보브랑 지역 거리에 시민들이 직접 생각한 도시 문제와 질문들을 걸어놓음으로써 거리와 빈 가게들에 새로운 활력을 불어넣는 프로젝트였다. 3일간의 워크숍을 위해 커뮤니티 센터, 디자이너, 건축가는 물론이고 연극 극단과 인권 단체까지 한데 모였다. 문제가 된 거리에 실제로 살고 있는 시민들의 이야기를 실시간으로 직접 듣고 함께 해결책을 고민하는 자리였다.

또 다른 프로젝트 ‘하이퍼마티에르 *Hypermatière*’에서는 보수 공사 중인 동네의 공터를 새롭게 이용하는 단기적인 협업을 모색하고자 했다. 도시의 한 구역을 학생들과 함께 재건했고, 그 결과를 2017년 비엔날레에서 공개했다. 공공 공간에서 지켜야만 하는 엄격한 규정이 필요하지 않은 공터에 얼마간 즉흥적인 해결책을 적용하여 이를 버려진 땅이 아닌 실험의 장으로 만든 것이다. 또한 물리적인 변화뿐만 아니라 워크숍을 진행할 때마다 바비큐 행사 등을 열어 지역 커뮤니티를 만드는 데 일조했다.

이제 생테티엔은 유럽 휴먼시티 프로젝트를 통해 다른 도시들에 영향을 주고받으며 학습하고, 디자인으로 해결할 수 있는 문제에 대한 질문의 가능성을 넓히고 있다. 단순한 도시 문제를 넘어 지구온난화 등 더욱 거대한 문제에 대한 타개책을 찾는 것이 생테티엔의 다음 목표다.

## 단발성 이벤트를 통해 도시를 바꾸다



**MILANO | ITALY**  
 183.77km<sup>2</sup> · 약 1,310,000명  
 밀라노는 이탈리아 북부의 최대 도시로, 광역도시권 인구는 로마를 훨씬 초과한다. 많은 교통수단이 교차하는 허브 도시인 동시에 유서 깊은 문화재와 문화 시설이 남아 있는 역사도시다. 또 주요 은행과 대기업 본사가 집중되어 있어 이탈리아의 경제적 수도로 불린다.

밀라노는 문화, 경제, 공업 등 다양한 분야에서 이탈리아의 손꼽히는 도시다. 밀라노 변화가는 패션과 예술, 디자인의 세계적 중심지지만, 도시 근교 지역의 사정은 또 다르다. 라 피아나 *La Piana*, ‘평원’ 혹은 ‘평이한’을 뜻하는 이름이 붙은 밀라노 주변부의 동네도 그런 경우다.

라 피아나는 유럽 어디에나 있을 법한 도시의 변두리다. 1960년대식 주거 빌딩들이 1만m<sup>2</sup>에 달하는 광대하고 텅 빈 주차 공간을 둘러싸고 있다. 제2차 세계대전 이후 저렴한 주거 시설에 대한 수요가 증가하며 조성되었고, 이탈리아 남부에서 건너온 이주민들이 이곳에 정착했다. 사적 공간과 공공 공간을 구분하는 것이 의미 없을 정도로 단조로운 이 동네에 링기에라 극장 *Ringhiera Theatre* 이 들어선 것은 일종의 도전이었다. 도시 변화가에서 한참 먼 데다 문화 기반 시

HUMAN CITY DESIGN

휴먼시티를 디자인하다

설이 부족한 지역이었기 때문이다. 그러나 이후 10년 동안 지역 공동체와 극장은 서로 긴밀하게 교류하며 공존해왔다.

라 피아나에 극장을 세운 나디아 풀코는 이렇게 말한다. “라 피아나의 공터는 안전하지 않고 쓸모없어 보이죠. 하지만 저희는 거기에서 잠재력을 봤어요. 예술을 통해 주민들이 시간을 보내고 영감을 얻을 수 있는 공간으로 만들고 싶었죠.” 극장의 예술가들은 주민들과 함께 라 피아나에 거대한 꽃 그림을 그렸다. 꽃 그림은 구글 맵에서도 보일 정도였지만, 공터의 본격적인 변화는 밀라노 폴리테크니코대학의 디자인 학부가 이 프로젝트에 참여하면서부터 시작되었다.

폴리테크니코대학은 이탈리아에서 가장 큰 공학 대학이다. 1993년 인더스트리얼 디자인 학위를 처음 개설했으며, 전 세계에서 인정받는 디자인 연구의 명문이다. 수공예와 디자인에서 밀라노가 품은 전통과 시너지 효과를 일으키며, 폴리테크니코대학은 세계적인 인재들을 배출해왔다. 폴리테크니코대학의 다비데 파시 교수와 그의 팀은 라 피아나에 ‘소셜 디자인’을 더하기로 결정했다.

“우리는 라 피아나에서 흥미로운 실험을 할 수 있으리라 믿었어요. 도시 문제 해결을 전공하는 학생들에게 좋은 사례 연구가 되어주리라 생각했죠.” 다비데 파시는 예술뿐 아니라 디자인적 측면에서도 이곳을 발전시킬 수 있는 해결책을 찾으려 했다. 학생들은 주민들과 9개월 동안 소통하며, 거울과 재활용품을 이용해 오브제를 만드는 한편 시장과 휴식 공간, 도심형 공장 또한 지었다. 극장과 대학의 협업으로 텅 빈 광장은 문화와 놀이를 위한 허브로 다시 숨쉬기 시작했다.

다비데 파시는 휴먼시티 프로젝트를 통해 단발성 이벤트가 어떻게 한 지역을 장기적으로 개선할 수 있는지에 대해 설명한다. 전 세계 40개 대학을 포함하여 디자인, 사회 혁신과 지속 가능성을 논하는 네트워크에 속해 있는 그는



#### 공공 공간으로 다시 태어난 공터

취객과 마약 중독자들이 몰리던 광장 '라 피아나'의 지역 문제를 해결하기 위해 학생과 지역 모임이 결합하여 우범지대를 공공 공간으로 만들었다.

#### 아티스트의 눈을 통해 도시를 보다

밀라노 북쪽 놀로운 젊은 예술가들이 북적이는 지역이다. 22명의 지역 아티스트가 22곳의 지역 상점 및 공간에서 전시를 열었다.

HUMAN CITY DESIGN

후면시티를 디자인하다

디자이너가 도시를 변화시키는 방식을 적극적인 실험을 통해 고민해왔다. 밀라노에서 오래된 우범지대부터 갓 떠오르는 젊고 예술적인 지구까지, 다양한 환경을 대상으로 도시 디자인을 시험했다. 수십 명의 대학생들과 지역사회가 힘을 모아 길게는 6개월간의 준비 기간을 거쳐 단 하루의 행사를 개최하기도 했다. 행사는 매번 수많은 관람객과 지역사회의 관심을 얻는 성공적인 결과를 거두었으며, 이후 그 피드백을 통해 장기적인 지역 문제에 대한 해결책을 내는 것이 그의 목표다. 현재는 학생 및 소상공인들과 함께 20세기 초반에 지어진 낡은 마켓 건물을 활용할 시나리오를 구상하고 있다.

## 아이도 할머니도 함께하는 도시 디자인



### SINGAPORE

718.3km<sup>2</sup> · 약 5,470,000명

싱가포르는 독립한 지 50년 가량된 신생 도시국가다. 말레이반도의 끝에 위치한 항구 도시다. 20세기 후반에 초고속 경제성장을 이루어 1인당 외환보유고가 세계 최정상권인 경제 대국이 되었다. 엄격한 정부 정책으로 유명하여, 아직도 시민 행동의 자유가 제한적이다.

국민 생활에 대한 국가의 제약이 엄격하고 국민의 80%가 공공 주택에 살고 있는 싱가포르에서 주거 환경을 개선하기란 쉽지 않다. 싱가포르는 지금까지 정부 주도로 사회적, 정치적 상황을 이끌어왔으며 대부분의 경우 시민의 의견을 듣지 않았다. 하지만 사회와 도시가 성숙해가고 다양해질수록 시민들은 질문을 던지고, 자신의 목소리를 내고 싶어 한다.

P!D(Participate in Design)는 시민을 ‘위한’ 디자인만이 아닌 시민들과 ‘함께하는’ 디자인을 꿈꾸는 싱가포르의 비영리 단체다. 최근 도시 문제에서 참여가 중요한 화두로 떠올랐지만, 대부분의 싱가포르 시민은 여전히 공공 환경 개선이라고 하면 지루한 공청회를 연상하는 실정이다. 건축가 영 만 키 래리는 소셜 디자이너로서 어떻게 하면 더욱 창조적이고 재미있는 방식으로 커뮤니티를 조직

HUMAN CITY DESIGN

후만시티를 디자인하다

하고 물리적인 환경을 개선할 수 있을지 고민했다. 싱가포르가 처한 도시적 맥락에서 ‘템프니스’라는 공공 주택단지를 다시 디자인하기로 결정한 P!D가 목표로 했던 것은 주민이 자신의 공간에 더욱 강한 주인 의식을 갖게 만드는 것이었다.

이들은 제일 먼저 무작정 현지에 가서 주민에게 말을 걸고, 함께 거리를 걸었다. 주민들은 자기가 살고 있는 동네의 장점과 문제점뿐만 아니라 시민으로서 자신이 겪고 있는 소중한 삶의 이야기를 공유해주었다. 아이들은 신나는 모

### 템프니스 공공 주택단지 개선 사업

싱가포르 국민의 80%는 공공 주택에 거주하고 있다. 창조적인 개입이 한정된 상황에서 템프니스 지역의 공공 주택단지를 개선하기 위해 P!D는 무작정 현지를 찾아 시민들과 대화하고, 정부 관계자들을 대상으로 공청회를 열었다.





#### 낙후된 놀이터 재건하기

‘해 더 플레이’는 낙후된 놀이터를 아이들이 직접 디자인하는 프로젝트다. 더러운 것을 만지기조차 싫어하던 아이들이 직접 식물을 심고 페인트를 칠해 놀이터의 절반을 자기 손으로 만들었다.

힘을 떠날 수 있는 동네를 원했고 대가족은 3대가 공유할 수 있는 공공 공간을 바랐다. 자영업자들은 지역이 변화하면서 상인과 주민이 상생할 수 있는 방안을 찾고 싶어 했다. PID는 이 리서치를 통해 탬프니스 지역의 목소리를 모아 토론회를 열고 주민들과 함께 대안을 디자인하며 공공 공간 개선 프로젝트를 진행했다. 한편 다른 부처와 거의 소통이 없는 싱가포르 정부의 특성을 보완하기 위해 관계 부처 모임도 열었다. 모든 리서치 결과를 토대로 디자인을 만들고 주민들의 의견을 받아 이를 디자인에 반영했다.

한편 엥 만 키 래리는 낙후된 놀이터를 재생하는 ‘해 아워 플레이 [Hack Our Play](#)’라는 프로젝트도 진행한다. 놀이터는 최근 정부, 디자이너, 건축가 등 모든 전

문가에게 관심을 받는 공간이지만 막상 어린이와 부모의 목소리는 반영되지 않는다. 이들은 지역 유치원과 협업하여 디자인 스케치를 하는 워크숍을 열고, 재활용 재료를 주고 아이들에게 직접 놀이터를 짓도록 했다. 아이들의 디자인을 발전시키고 적용하는 것만큼이나 안전성을 확보하는 것 역시 아주 중요한 주제였다. 전문가들과 놀이터의 안전성과 안전 관리 등을 논의한 끝에 50%는 PID와 전문가들이 설계하고, 50%는 아이들이 직접 만든 놀이터가 탄생했다. 아이들은 직접 공사 현장에 와서 종이와 스티로폼 등을 나르고, 색을 칠하고, 나무를 심고 물을 주는 등 최대한 많은 부분에 참여하며 내 손으로 자신의 공간을 만드는 감각을 익혔다. 놀이터가 완성된 이후에도 아이들은 지속적으로 편지를 보내 자기가 생각하는 발전 방안을 써내고 있다.

PID와 엥 만 키 래리는 이들은 할머니든 어린아이든 모든 시민은 반드시 디자인에 긍정적으로 기여할 수 있다고 믿는다. 이들의 목표는 누구나 디자인 과정의 소비자가 아닌 협업자가 될 수 있다는 사실을 직접 보여주고 알리는 것이다.

## 아이들의 상상력을 도시 디자인의 영감으로

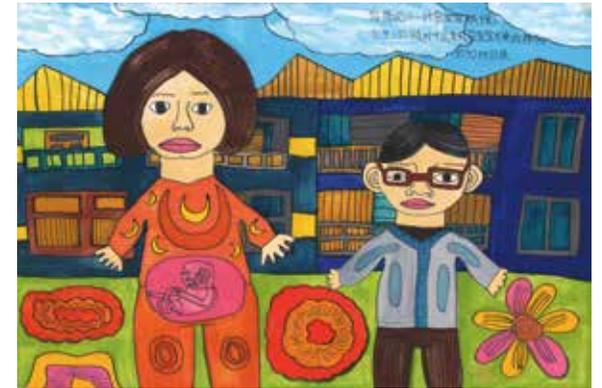


**WUHAN | CHINA**  
8,494.41km<sup>2</sup> · 약 9,700,000명  
우한은 중국 중부에서 인구가 가장 많은 도시다. 프랑스 대중국 투자의 3분의 1을 차지하여, 현재 중국 최다인 약 50개의 프랑스 기업을 유치했다. 많은 철도와 도로가 교차하는 허브이며, 중국 중부의 정치, 경제, 금융, 문화의 중심으로 꼽힌다.

루오푸 아트 스페이스는 2015년 미국 플로리다의 올랜도에서 시작된 NGO다. 현재 중국의 우한에서 중국과 서양의 현대미술과 아동미술 문화 교류 프로그램 등을 연구하고 있으며 미국과 중국에서 여러 가지 프로그램을 진행했다. ‘내 디자인이 당신을 돕는다(My Design Helps You)’ 프로젝트에서는 우한의 어린이 및 청소년의 디자인 드로잉을 수집했다.

누군가를 ‘도울 수 있는’ 디자인을 생각할 때 아이들이 가장 먼저 떠올리는 건 엄마다. 책을 좋아하는 엄마를 위해 책장을 만들고, 야근을 하고 밤늦게 들어오는 엄마를 위해 방법용 휴대폰 케이스를 만들고, 임신한 엄마의 배 속 아기를 보기 위해 만든 투시 안경을 디자인하는 아이들의 상상은 무궁무진하다. 하지만 아이들의 상상은 거기서 멈추지 않는다. 선생님이 늦지 않게 어디든 다닐

HUMAN CITY DESIGN



### 우한 어린이의 상상을 모으다

루오푸 아트 스페이스는 지난 3년간 우한의 어린이와 청소년이 그린 3만6854장의 드로잉을 모았다. 이 그림은 우한의 5세 여자 어린이가 선생님을 위해 디자인한 차다. 차에서 살면서 어디든 갈 수 있고 약속 시간에 늦을 일도 없다.

수 있는 자동차를 만들고, 농부들이 더욱 쉽게 작물에 물을 주고 씨앗을 심을 수 있는 도구를 상상한다. 매일 만나는 가족과 친구는 물론이고 동물, 도시, 환경을 위한 생각을 풀어놓으면서 결국 아이들은 그림을 통해 우리가 살고 있는 도시와 세상에 존재하는 모든 것에 대한 자신의 의견과 시각을 디자인으로 내놓는다. 이렇게 3년이 넘는 동안 루오푸 아트 스페이스가 모은 아이들의 드로잉은 3만6854장에 달한다.

후만시티를 디자인하다



HUMAN CITY DESIGN



후면시티를 디자인하다

디자인과 처음 만나는 곳,  
CITY 1000

매번 1000명의 어린이와 가족에게 디자인 경험을 선사하는 행사인 CITY 1000은 중국 각지의 학교, 도서관, 어린이 병동 등에서 개최되었다. 이를 통해 지금까지 1만 명 이상의 참가자를 모았다.



후면시티를 디자인한다

한편 루오푸 아트 스페이스는 아이들이 상상해낸 디자인을 기성 아티스트들이 재해석해 작품으로 내놓는 ‘트랜스폼 Transform’ 프로젝트도 진행 중이다. 디자이너 유안하오는 7명 아이들의 드로잉 7점으로 전통 놀이 철교를 만들었고, 첸샤오후는 아이들이 동화를 바탕으로 그린 그림을 스카프로 만들었다. 시셴빙은 한 어린이가 노인을 위해 고안한 돋보기 달린 컵을 실제로 제작해 상상 속의 디자인을 실현시켜줬다. 지금까지 트랜스폼 프로젝트에 참여한 작가는 77명이며 앞으로 더 늘어날 계획이다.

2015년 시작된 루오푸 아트 스페이스의 또 다른 주요 프로젝트 ‘CITY 1000’은 매번 1000명의 어린이와 가족이 창의적인 디자인 수업을 듣고 직접 디자인 작품을 만들게 하는 행사다. 이들의 목표는 CITY 1000을 통해 어린이들이 디자인과 사랑에 빠지고 디자인이 사회적 문제를 개선할 수 있는 매개체임을 알게 하는 것이다. 우한뿐만 아니라 상하이, 베이징, 양저우 등의 대도시와 지방 각지의 학교, 도서관, 어린이 병동에서 이미 57회의 행사를 열었고 지금까지 1만여 명이 넘는 참가자를 모았다. 2017년에는 제4회 우한 디자인 비엔날레에서 아이들의 드로잉과 트랜스폼 프로젝트를 최초로 국내외 관객에게 선보였다.

아이들의 영감은 다듬어지지 않은 보석처럼 순수하다. 루오푸 아트 스페이스의 디렉터 양이는 “어른들은 아이들의 순수함과 마음 깊은 곳에서 우러나오는 선의, 그리고 자유로운 창조성을 배울 수 있다”고 말한다. 기성 디자이너와 아티스트는 고착된 시각에서 벗어나 아이의 눈을 통해 새로운 예술을 만들어 낸다. 이제 루오푸 아트 스페이스의 목표는 더 많은 예술가와 디자이너, 교사가 팀을 이뤄 CITY 1000 프로젝트에 참가하게 하는 것이다.



영만키 래리

Larry Yeung

비영리 단체 PID의 어시스턴트 디렉터. 도시와 인근 지역의 디자인 계획에 대한 지역사회의 참여를 중시하는 디자이너이자 지역사회 조직책이다.

## 모든 시민은 디자인에 참여할 수 있다

싱가포르의 주민의 80%가 공공 주거단지에 거주하고 있다. 이런 특수한 상황에서 도시 환경을 어떻게 개선할 수 있을까? 참여적 디자인 단체 PID의 영만키 래리는 어린이부터 할머니까지 모든 시민이 자신을 둘러싼 환경을 디자인할 수 있다고 믿는다. 공공 주거단지를 개선하고 아이들이 직접 놀이터를 디자인하는 등의 다양한 프로그램에서 그가 가장 강조하는 것은 사용자, 곧 시민의 참여다. 시민과 ‘함께하는’ 싱가포르 도시 디자인 이야기를 들어보았다.

싱가포르의 공공 주거단지 ‘탬프니스’를 개선하는 프로젝트를 진행했다. 이곳은 어떤 지역인가? 탬프니스는 싱가포르 동부에 위치한 공공 주거단지다. 주거개발이사회 결정에 따라 근린지구 개선 프로젝트인 ‘NRP’를 진행하게 됐다. 싱가포르 정부에서 비용을 전액 지원했기 때문에 한두 블록이 아닌 구역 단위의 개선 작업이 가능했다.

HUMAN CITY DESIGN

기존의 싱가포르 주거 환경 개선 프로젝트는 우편함 교체, 놀이터나 피트니스 센터 건립 등 개발 사항 리스트를 사전에 정부에서 만들고, 주민이 그중 몇 가지를 고르는 형식으로 진행되었다. 물론 주민과 이해 당사자에게 발언권이 있지만 아주 한정된 답변과 피드백만 받을 수 있는 관계적인 소통 방식이었다. 탬프니스 지역 의회와 지역구 의원들은 주민이 좀 더 주체적으로 피드백을 내놓고 함께 개선해나가기를 바랐다. 이를 위해 PID가 ‘참여적 디자인’이라는 방식을 통해 개선 방안을 생각하고 주민들과 창조적 공동체를 만들기 위해 투입되었다.

프로젝트 시작 단계에서 일단 해당 지역을 찾아가 주민들과 이야기를 나누었다고 들었다. 어떤 과정을 거쳤나? 여러 가지 참여적 디자인 활동을 진행했다. 주민들과 함께 지역을 걸으면서 이야기를 나누는 것은 물론이고, 전문가들을 인터뷰했다. 이해 관계자들을 대상으로 워크숍을 열고 팝업 형식의 디자인 클리닉을 진행한 이후 주민이 피드백을 내놓을 수 있는 워크숍도 열었다. 아이디어 보드를 만들어 주민의 참여를 끌어내고 생각을 듣기도 했다. 새로 개선된 시설을 직접 이용하게 될 사람들의 필요와 바람을 반영하기 위해서였다. 뿐만 아니라 이해 당사자들과도 이야기를 나누고 관련 정부 부처와 풀뿌리 운동 리더를 대상으로 워크숍을 진행했다. 이를 통해 주민들은 서로에 대해 공감하게 됐고, 정부 당국자들과 건축가들 역시 탬프니스라는 지구를 더 잘 이해하고 생각을 공유할 수 있었다. 모든 사람이 주인 의식을 갖고 적극적으로 참여하게 된 거다.

주민들에게 직접 들은 불만 사항은 어떤 것이었나? 지역 공공 공간과 시설을 가장 많이 쓰는 사람들이다 보니 거주자들의 이야기가 굉장히 유용했다. 물론 디자인이나 보수공사로 해결할 수 없는 문제들도 있었지만 대부분 공간을 디자인해서 해결할 수 있는 문제들이라 기뻐다. 주민들이 불합리한 요구를 하는 경

주민들이 직접 이야기한다

우는 거의 없다. 휠체어가 편하게 다닐 수 있도록 해달라거나 편안히 앉아 있을 공간을 만들어달라는 등의 단순하고 기본적인 요청이 대부분이었다. 단지 안에 서 좀 더 다채로운 풍경과 자연을 보고 싶다는 이야기도 많았다.

**주민들과 이야기 나누는 과정에서 지역에 대한 불만뿐만 아니라 삶의 이야기를 듣게 됐다고 했다. 어떤 이야기들이 있었나?** 현장에서 들은 얘기가 정말 많다. 이곳에서 태어나 27년을 살아온 여성부터 동네 놀이터를 얼마나 사랑하는지 얘기하던 열 살 아이까지 기록으로 남기고 싶은 이야기는 끝도 없다. 가장 즐거웠던 건 우리가 이 과정에서 어떤 사람들을 만나게 될지 모른다는 점이었다. 사람들의 이야기를 들으며 이들의 바람을 알게 됐고 지역 디자인을 진행할 때 인간 중심적인 접근이 얼마나 중요한지를 계속 떠올리게 됐다.

**주민들의 이야기를 모은 후에는 어떤 과정으로 진행했나?** 인터뷰와 대화, 워크숍 등의 참여 활동을 끝낸 뒤에는 PID에서 패턴을 파악하고 자주 등장하는 공동 주제를 찾았다. 이후 지역 의회와 건축가들을 만나 무엇이 실현 가능하고 아닌지를 파악했다. 쉽게 해결할 수 없는 사안은 다른 방법으로 비슷한 비전이나마 찾아낼 수 있을지 고민했다. 이렇게 구상한 디자인을 탬프니스에 이동식으로 전시해서 주민들에게 보여주고 수정 사항이 있는지 다시 한번 의견을 수렴한 뒤 계획을 확정하고 공사에 들어갔다.

**결과적으로 탬프니스는 어떻게 바뀌었나?** 4000여 명의 주민과 이해 당사자가 탬프니스 프로젝트에 관계하면서 스스로 주거 환경을 계획하고 디자인했다. 대부분 이런 프로그램에 처음으로 참여하는 사람들이었다. 이제 이곳 주민들은 지역 재개발 과정이 얼마나 복잡한지 이 과정에서 마주하게 되는 어려움은 무엇인지 이해하게 됐다. 예상대로 노인이나 근로자와 소통하는 건 쉽지 않았지만

여러 활동을 통해 다양한 그룹의 주민들 이야기를 균형 있게 듣고자 했다.

중요한 공동체 공간이 주민의 참여로 보존된 구체적인 예도 있었다. 초기 디자인 단계에서 건축가가 시장 한가운데 있는 놀이터를 없애고 그곳에 새로운 광장을 만드는 안을 내놨다. 하지만 부모가 시장을 보는 동안 아이들이 놀도록 풀어놓을 수 있는 공간이었기에 많은 주민이 철거에 반대했고, 결국 놀이터를 유지하게 됐다.

**PID는 ‘핵 아워 플레이 Hack our play’라는 프로젝트도 진행했다. 아이들이 자기 손으로 놀이터를 만드는 프로젝트를 어떻게 시작하게 됐나?** 핵 아워 플레이는 싱가포르의 새로운 놀이 공간 모델을 아이들을 ‘위해서’가 아닌 아이들과 ‘함께’ 디자인하는 프로젝트다. 아이들이 자기가 노는 공간에 대해 의견을 내놓을





수 있는 기회는 드물다. 기존의 공공 놀이터는 찍어낸 듯한 시설과 각종 관례 때문에 특징이 없는 똑같은 모습을 하고 있다. 아이들과 함께 재활용 소재와 지역 기술을 사용해 빠르고 저렴하고 효과적으로 흥미로운 놀이 공간을 디자인하고 만들 수 있는 플랫폼이 있다면? 이해 당사자와 놀이터의 실제 사용자를 프로젝트에 참가시켜 싱가포르에 더욱 다양하고 의미 있는 놀이 공간을 창조할 수 있게 되기를 바란다.

HUMAN CITY DESIGN

**아이들이 사용하는 시설이다 보니 안전도 중요하다. 전문가의 도움을 받았나?** 아이, 선생님, 부모들과 교류하면서 우리는 안전만큼이나 아이들이 원하는 대로 탐험하고 놀 수 있는 자유가 중요하다는 걸 깨닫게 됐다. 어떻게 하면 안전을 확보하는 동시에 아이들에게 스스로 도전하고 시도할 수 있는 자신감을 줄 수 있을지가 관건이었다. 따라서 전문가 포커스 그룹을 만들어 놀이 전문가, 유아 교육자, 조경 건축가, 놀이 공간 디자이너 등을 모아 우리 디자인에 대한 평가를 받고 안전에 관한 조언을 들었다. 모든 이야기가 매우 의미 있었고, 특히 놀이터 안전을 중점적으로 다루는 놀이 공간 디자이너들의 도움이 컸다.

**아이들의 반응은 어땠나?** 자기 디자인과 아이디어가 실현되는 모습을 보고 정말 기뻐했다. 아이들은 놀이터가 다 만들어진 뒤에도 어떻게 하면 이곳을 더 발전시킬 수 있을지에 대한 아이디어를 보내왔다. 이 프로젝트에 대한 흥분이 고스란히 느껴졌다. 나중에는 아이들이 직접 PID에 편지를 보내기 시작했다. 아이들의 아이디어가 담긴 편지를 받아보는 것만으로도 정말 흥분되고 기뻐다.

**휴먼시티를 구성하는 요소는 뭘까? 당신이 생각하는 휴먼시티는 무엇인가?** 도시의 디자인과 계획이 모든 시민의 의견과 꿈을 반영하고 있는 곳이 휴먼시티라고 생각한다.

**싱가포르는 휴먼시티인가? 거기에 더 근접하기 위해서는 무엇이 필요하다고 생각하나?** 도시 인프라적인 면에서 싱가포르의 휴먼시티다. 개발도상국에서 출발해 지금의 푸르른 도시를 이루기까지 많은 노력을 했다. 도시가 발전함에 따라 각 기관들도 점점 디자인 과정을 개방하고 시민의 참여를 강조하고 있다. 우리 도시가 앞으로 더 인간적인 도시가 될 것이라 자신한다. 그 진보를 목도하게 되어 기쁘다.

휴먼시티를 디자인하다

## 서비스로서의 새로운 학교



### HELSINKI | FINLAND

715.49km<sup>2</sup> · 약 640,000명

핀란드의 수도 헬싱키는 삼면이 바다로 둘러싸인 항구도시다. 핀란드 최대의 수입/수출항으로 겨울에도 쇄빙선을 가동하여 항로를 유지한다. 쇄빙선 조선을 비롯하여 섬유, 식품, 금속, 기계 등의 생산이 활발한 공업도시이기도 하다. 중세와 근현대 건축물이 어우러진 깨끗한 도심 풍경으로도 유명하다.

‘서비스로서의 학교 SaaS’ 프로그램은 학교를 건축물로 이뤄진 하나의 기관이 아닌 자원의 네트워크로 바라본다. 이 프로그램을 추진한 알토대학교 예술디자인대학 교수인 수오미넨 자르모의 관점에서 학교 건물은 곧 상품이다. 그러나 학교에서 실질적으로 가장 중요한 내용은 교육이라는 서비스다. 이런 의미에서 수오미넨 자르모는 이제 기존의 학교 개념을 해체해서 새롭게 바라보아야 할 시대에 이르렀다고 주장하는 것이다.

기술의 발전으로 어디서나 학습이 가능해진 시대에 정해진 부지 안에서 시간표를 따라가는 학습은 더 이상 의미가 없다. SaaS 프로그램은 학생들이 도시에 이미 산재해 있는 리소스를 주도적으로 찾아다니는 교육 형태가 가능하다고 믿는 데서 출발한다. 예를 들어 식당과 실험실, 체육관 등을 모두 갖춘 학

HUMAN CITY DESIGN

한편시티를 디자인한다



교 하나를 짓는 대신 학생들이 하루는 도시 어딘가의 화학 실험실에서 과학을 공부하고, 하루는 시립 체육관에서 아이스하키를 배우고, 다음 날에는 미술관에 가서 자기표현 수업을 듣는다. 한 곳의 중심 건물을 두고 도시의 건물과 서비스를 학교의 연장으로 사용하는 것이다. 이를 연결하는 것은 정보 기술의 발달이다.

이제 도시는 학교를 만들기 위해 하나의 건물을 사용할 수밖에 없을 때보다 훨씬 스마트해졌다. 학생들은 시간을 어떻게 운용할지, 도시의 어느 곳으로 가야 하는지를 실시간으로 알 수 있다. SaaS 프로그램은 특정 커뮤니티 내부의 교류를 넘어서 지역사회의 서로 다른 커뮤니티 간의 상호작용을 가능케 한다. 하나의 학교가 도시 전체를 활성화할 수 있는 모델을 만들며 기존의 학교보다

훨씬 경제적이어서 오래 지속할 수 있다. 물론 처음에 이 모델을 적용하는 과정은 여전히 쉽지 않다. 실험 전에도 모두가 이 형태를 의심했다. 도시의 결정권자들을 설득하고 많은 장애물을 넘어 사람들을 매우 강하게 밀어붙여야 했다.

수오미넨 자르모가 진행한 첫 번째 실험은 헬싱키의 알토대학교를 개방하는 형태로 이루어졌다. 고등학교 학생들을 SaaS 프로그램에 따라 자유롭게 학습할 수 있도록 캠퍼스에 풀어놓았는데 사람들의 우려와 달리 결과는 놀라웠다. 경제적인 지표는 물론이고 교육의 질과 관련된 지표 역시 기존의 학교 모델을 압도적으로 앞섰다. 청소년들은 학교와 같은 특정 기관에 소속되기보다는 사회의 일부가 되고 싶어 했다. 그들은 SaaS를 통해 동기를 부여받고 성취감을 느끼면서 자주적인 학습에 나선 것이다. 이후 수오미넨 자르모가 교수로 재직 중인 상하이의 통지대학교에서도 비슷한 실험을 시도했다.

기존의 학교 캠퍼스 하나를 짓는 데 3~5년의 기간이 걸린다. 갈수록 변화가 빨라지는 사회에서 교육의 미래를 예측하기에 이는 너무 긴 기간이다. 유일한 물리적 기반이자 ‘아이들을 위한 거실’이 되는 ‘홈 베이스’ 건물 한 곳만을 두고 도시의 기존 시설을 활용하는 SaaS 프로그램은 빠르게 변화하는 환경에도 유연하게 대처할 수 있다. 수오미넨 자르모는 이제 도시들이 휴먼시티로 발돋움하기 위해 완전히 새로운 시도와 답안을 찾고 건설적인 사고를 시작해야 한다고 말한다. 그는 SaaS 프로그램을 통해 거둔 성공을 발판 삼아 병원, 사무실, 요양 시설 등에도 이를 적용할 수 있을 것이라고 전망한다.



#### 도시가 곧 학교다

SaaS 프로그램은 학교를 하나의 캠퍼스로 이루어진 단일 공간이 아닌, 도시 전역의 시설을 이용하는 자원의 네트워크로 바라본다. 학생들은 도시 어딘가의 실험실에서 과학 수업을 받고, 시립 체육관에서 아이스하키를 배우며, 미술관에서 표현 수업을 들을 수 있다.

## 재난으로부터 도시를 지키는 디자인



**KOBE | JAPAN**  
557.02 km<sup>2</sup> · 약 1,530,000명

고베는 일본 제6의 도시이자 일본을 대표하는 항만도시로, 오사카 중심부에서 전철로 30분 거리에 있다. 수해, 공습, 한신 대지진 등으로 엄청난 피해를 입었으나 매번 성공적인 복구를 이루었다. 구두, 양과자, 사케 등 다양한 품목의 제조업이 발달했다.

일본은 천재지변이 잦은 나라로 지진과 호우, 태풍으로 많은 사상자가 발생하곤 한다. 특히 고베시의 경우 100~150년 주기로 지진이 일어나는 지역에 속해 있어, 1946년의 쇼와 도난카이 지진 이후 앞으로 30년 안에 큰 지진이 일어날 가능성이 높다. 하지만 쓰나미가 일어날 경우 진동이 발원지로부터 고베로 처음 도달하기까지는 83분, 도심에 도달할 때까지는 90분이 걸릴 것으로 예측되어 침착하고 체계적으로 이동할 경우 충분히 피난할 수 있다.

고베시는 고베 디자인 창의센터 KIITO와 함께 유네스코 창의도시 네트워크 프로젝트인 ‘디자인 시티: 고베’를 통해 일상에서 마주하는 사회 문제를 디자인을 통해 타개하려는 많은 노력을 기울이고 있다. 이들은 지금까지의 개념에 집착하지 않고 창의적 시각으로 관광, 교육, 육아 지원, 방재 등의 다양한 테

HUMAN CITY DESIGN

후면시티를 디자인한다

마를 다룬다. 최근 고베 디자인 창의센터가 추진한 프로젝트는 고베 재난관리청과 함께 ‘쓰나미 대피 정보 안내판’을 개발하는 것이었다. 해당 프로젝트에 참여한 총 23명의 고베 시민이 3팀으로 나뉘어 10회에 달하는 강연과 세미나, 토론을 통해 직접 안내판 개발에 참여했다. 강연에는 재난관리 전문가뿐만 아니라 디자인, 건축가 등 시각 안내판 개발과 관련된 다양한 분야의 전문가가 등장했고, 중간 프레젠테이션과 최종 프레젠테이션을 통해 3팀의 아이디어를 한 데 모아 안내판에 포함될 정보와 요소들을 결정했다.

이런 과정을 통해 고베 시내 7곳에 예상 홍수 지역과 해발고도, 쓰나미 도달 최소 예상시간과 최대 높이 등이 표시된 안내판이 설치되었다. 특히 관광객이 많은 역 앞 3개 안내판에는 가장 높은 건물 등을 쉽게 알아볼 수 있도록 조감도까지 게재되었다. 안내판 제작 기획 단계에서 고베 재난관리청이 중요하게 생각한 것은 단순한 재난 방지를 넘어서서 공동체 조직과 관광을 끌어낼 수 있는 정보를 전달하는 것이었다. 재난 상황에서 핵심적인 역할을 하되 시민들의 일상에도 도움이 되는 정보를 제공하자는 것이 최초의 목표였다.

또한 지역 아티스트 다이ске 아오야마가 그린 조감도는 건물 외관과 색상, 높이에 대한 정보를 모두 담고 있어 도시에 익숙하지 않은 관광객이 건물의 높이와 밀도를 즉시 파악하고 대피 경로 상황을 예측할 수 있게 해준다. 이는 재난이 일어나는 도시로 알려져 얼마간 위축되었던 고베 관광을 다시 활성화하는데 큰 도움이 될 것이다. 한편 도시 전역에 있던 기존 안내판에 쓰나미 관련 안내 스티커를 붙이는 아이디어도 채택되었다. 스마트폰으로 해당 정보에 접근하는 것 또한 가능하다.

고베 디자인 창의센터 디렉터 겐지 곤도는 재난에 대비하기 위해서는 관련 지식을 아는 데 그치는 것이 아니라 같은 지역에 사는 주민들이 일상적으로 서로를 돕는 습관을 만들어야 한다고 말한다. 단순히 재난에서 살아남는 것을



한눈에 들어오는 대피로

쓰나미가 발원지에서 고베시까지 도착하는 데는 약 90분 안팎의 시간이 걸린다. 쓰나미 대피 안내판에 포함된 조감도는 빌딩의 높이와 밀집도, 도로 상황, 도시의 랜드마크 등을 알기 쉽게 보여 주어 신속하게 대피할 수 있게 한다.

HUMAN CITY DESIGN

휴먼시티를 디자인하다

넘어 도시의 삶에서 마주치는 여러 문제들을 해결할 수 있기 때문이다. 효고현 남부 대지진 이후 20년이 지난 지금, 시민들이 ‘고베의 수많은 명물 가운데 가장 소중한 것은 이곳 사람들’이라는 의식을 공유하고 도시 재건 방법을 함께 고민한다는 점에서 고베는 분명한 휴먼시티라는 것이 그의 생각이다.

## 작은 공간으로 큰 도시를 재생하다



BEIJING | CHINA  
16,412km<sup>2</sup> · 약 21,730,000명  
중국의 수도인 베이징은 2150만 명이 사는 초거대 도시다. 많은 유적이 남아 있는 오래된 도시로 전통적인 생활 방식과 현대적인 주거 문화가 공존하고 있다.

중국의 오래된 도시들은 사회·경제적인 비용의 증가로 도시 재생에 어려움을 겪고 있다. 게다가 부동산 가격이 치솟으며 일반 도시민이 주택을 사거나 큰 집을 임대하는 것이 거의 불가능한 지경에 이르러, 보통 사람이 살 수 있는 집의 크기는 지난 15년간 현저히 작아졌다. 중국 도시의 재개발과 건축 디자인 프로젝트에서 '작음'의 개념이 갈수록 중요해지는 것은 바로 이런 이유 때문이다.

3대 이상이 함께 사는 동양의 전통적 가족을 1.0 세대, 핵가족을 2.0 세대로 고 한다면 한 개인이 한 가족을 이루는 현재 주거 형태를 3.0 세대로 규정할 수 있다. 평균적으로 150m<sup>2</sup>의 공간에 거주하던 1.0세대와 달리, 이제 개인들은 최대 20m<sup>2</sup> 이하의 주택에서 살아가야 한다. 초소형 공간의 개발과 보급이 필요한 이유다. 베이징을 기반으로 활동하고 있는 건축가 슈헤이 아오야마는 이런

HUMAN CITY DESIGN

문제를 풀기 위해 구시가의 버려진 작은 건물을 리모델링하는 것을 하나의 해결책으로 꼽는다.

최근 그는 신혼부부를 위해 베이징의 구시가인 난뤄구샹에 있는 작은 건물을 개조했다. 거주용으로 개조할 수 없을 만큼 작아서 오래 버려져 있던 이 건물을 새롭게 만드는 아이디어는 고대 중국의 과거시험에서 가져왔다. 과거 응시자들은 용변 보는 시간만 빼고 3~4일간 내리 진행되는 시험을 치르기 위해 아주 좁은 공간에서 두 개의 판자를 공간 아래 위로 넣고 빼며 침대, 식탁, 책상 등으로 이용했다. 슈헤이는 이를 응용해 세로로 길고 좁은 공간에 네 개의 판자를 조정해서 놓을 수 있게 만들었다. 또한 이를 자동으로 제어할 수 있게 해 실용성을 더함으로써 두 명이 편히 거주할 수 있는 공간을 만들었다.

### 4m<sup>2</sup>의 집을 신혼 보금자리로

신혼부부를 위해 개조한 베이징 구시가의 전통 주택. 극도로 작은 4m<sup>2</sup>의 공간을 중국의 과거시험에서 얻은 아이디어로 리노베이션했다. 직사각형의 좁은 공간에 아래 위로 움직일 수 있는 두 개의 판자를 설치해 아래 판자를 접으면 식탁이 되고 두 판자를 모두 펼쳐 높이를 조정하면 2층 침대가 되는 등 다양한 응용이 가능하게 설계했다.





#### 큰 공간을 나누는 작은 상자들

버려진 대형 빌딩 안에 약 6m<sup>2</sup>의 초소형 1인 거주용 상자를 넣는 프로젝트. 채소 도매를 하던 공간 전체를 개조해 23개의 상자를 넣었다. 입주민의 필요에 따라 철저히 개인적인 공간으로 사용할 수 있는 4종의 박스를 만들었다. 이와 함께 화장실, 샤워장, 부엌을 공동으로 사용하고 미팅 공간과 작은 카페 등의 공용 공간을 최대한 많이 만들어 작은 집에 살지만 전체 공간을 그 연장으로 사용하게 했다. 후통의 전통적인 생활 방식을 현대 주거 문제 해결에 적용한 것이다.

슈헤이 아오야마는 ‘후통胡同’이라고 부르는 베이징 구도심의 작은 골목에 10년 넘게 거주하며 동네의 흥미로운 생활 방식을 발견했다. 주민들이 공공 공간을 개인 거주 공간이 확장된 곳으로 이용하거나 서로의 사적인 공간을 공유하는 것이다. 주민들은 집 안에서 더 이상 쓰지 않는 의자를 거리에 내놓고 그 자체를 공공 공간으로 사용한다. 이곳에 빨래를 널기도 하고, 이야기를 나누고, 춤을 추기도 한다. 후통의 많은 주민이 아주 작은 공간에 거주하지만 3~4

HUMAN CITY DESIGN

분 거리에 위치한 시장이 자신의 두 번째 냉장고가 되고, 거리에 있는 작은 공공 공간이 두 번째 거실이 된다. 즉 자연스럽게 삶의 공간을 확장하고 도시 공간을 공유하는 것이다.

여기서 한발 더 나아가 그는 사람이 살 수 있는 최소 단위의 상자들을 넓은 공간에 설치해 확장된 공간을 공유하는 공동체를 만들고자 한다. 최근 이를 실현하는 실험을 하기 위해 채소 도매를 하던 버려진 건물 안에 수면과 간단한 개인 활동이 가능한 1인용 상자 23개와 공용 샤워실, 화장실, 부엌을 만든 다음 입주자를 받았다. 각 입주자가 사는 공간은 매우 작지만 사실은 전체 공간을 이용하게 되는 것이다. 더 나아가 주거 공간만 나누는 것이 아니라 책, 식기, 생활용품 등도 공유할 수 있다. 이 시스템이 상용화될 경우 한 곳에서 제작된 상자들이 중국 전역으로 팔려 나가고 이를 통해 버려진 빌딩이 젊은이들의 커뮤니티 공간으로 바뀌게 될 것이다.

대도시에서 대형 건설 공사가 훨씬 많아지고 1인 가구가 증가하는 것이 국제적인 추세인 만큼, 슈헤이 아오야마는 이런 공유 아파트 형태가 다른 나라에도 잘 적용되리라고 전망한다. “도시는 커다란 집이고, 각각의 집은 곧 작은 도시다.” 르네상스 시대의 이탈리아 건축가인 레온 바티스타 알베르티의 말처럼, 아오야마 슈헤이는 작은 공간을 통해 큰 도시를 재생하고자 한다.

후면시티를 디자인하다

## 100개의 놀이터로 도시의 결을 바꾸다



**BEOGRADE | SERBIA**  
359.96 km<sup>2</sup> · 약 1,170,000명  
베오그라드는 세르비아의 수도이자 가장 큰 도시다. 흰색 건물이 많아 '흰 도시'라는 뜻의 이름을 갖게 되었다. 예부터 전쟁이 잦았지만 이를 딛고 주변 국가 사이의 정치, 경제적 중심지로 기능하고 있다.

2005년 베오그라드에서 시작된 디자인 위크는 2014년부터 '창의 놀이터' 프로젝트를 진행해왔다. 그 프로젝트의 핵심 지역인 크라구예바츠는 세르비아에서 처음으로 헌법이 공표된 곳이며 각급 학교와 인쇄소, 제약 산업으로 유명하다. 국토의 중심부에 위치한 크라구예바츠는 세르비아의 주요 산업도시로 기능하다 쇠락의 길을 걸었다. 세르비아는 지난 몇십 년간 발칸전쟁, 유고슬로비아와의 분리, 세계 경제 위기 등 수많은 정치·경제적 사건을 겪었다. 그사이 크라구예바츠의 중심에 위치한 '그랜드 시티 공원'은 누구의 관심이나 투자도 받지 못한 채 서서히 낙후되었다. 프랑스의 생테티엔을 중심으로 시작된 유럽 휴먼시티 프로젝트의 일환이자 창의 놀이터의 주요 대상으로 이 도시가 선정된 것은 우연이 아니었다.

HUMAN CITY DESIGN

휴먼시티를 디자인하다

베오그라드 디자인 위크는 매년 세르비아 전역에 활기를 불어넣는 독특한 이벤트다. 하지만 처음 디자인 위크를 만든 디렉터 요반 옐로바츠는 7일의 단기간 행사로 만족하지 않았다. 그는 한 주가 아닌 1년 52주 전체에 영향을 끼치고 지속할 수 있는 디자인 기관이 필요하다고 생각했다. 이에 따라 '디자인 위크'라는 이름은 그대로 유지하되 베오그라드 디자인 위크를 훨씬 실천적인 단체로 변화시켰다. 이들의 목표는 어린이와 청소년, 노인 등 스스로 자신이 처한 상황을 개선할 수 없는 사회적 약자의 생활을 개선할 수 있는 디자인적 방법론을 적용하는 것이었다.

이들이 새로운 방법론을 갖고 가장 먼저 시작한 비영리 프로젝트는 세르비아 전역에 100개의 놀이터를 만드는 것이었다. 이것은 많은 자본과 지식이 필요한 대규모 프로젝트였다. 게다가 어느 유럽 도시와는 달리 세르비아에서 민과 관이 협력하는 것은 매우 드물고 획기적인 일이었다. 베오그라드 디자인 위크는 베오그라드시 공무원, 투자자, 학술 파트너, 언론, 관련 시민 등 다양한 이해관계자를 모아 고유한 방식의 워크숍을 개최하고, 핀란드 대사관과 협력하여 핀란드 민간 기업까지 유치했다.

이 프로젝트를 완성하기 위해 베오그라드 디자인 위크는 베오그라드 건축 대학의 알렉산드루 부야 교수 및 그 학생들과 협업했다. 베오그라드 디자인 위크는 크라구예바츠 지역 주민의 이야기를 듣고 도시 환경에 대한 시민 참여를 북돋았다. 그랜드 시티 공원뿐만 아니라, 제2차 세계대전 시기 많은 세르비아 국민이 살해당했던 슈마리체 추모공원 등 크라구예바츠 곳곳의 공원과 녹지를 개선하자는 논의도 시작됐다.

2017년 2월, 베오그라드 디자인 위크는 마침내 크라구예바츠에 성공적으로 지어진 놀이터 개장을 축하하는 콘퍼런스를 열었다. 지역 주민과 시민 운동가, 그리고 유럽 전역의 파트너가 모여 대화를 나누고 워크숍에 참여했다. 요반



#### 세르비아에 100개의 놀이터를

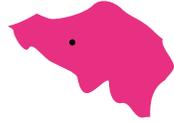
매년 열리는 베오그라드 디자인 위크는 지속적으로 영향을 끼칠 수 있는 기관이 되기 위해 노력하고 있으며 그 대표적인 활동으로 세르비아 전국에 100개의 놀이터를 만드는 사업을 진행하고 있다. 그중에서도 휴먼시티 프로젝트를 위해 선택한 곳은 수도 베오그라드 중심부의 작은 구역 크라구예바츠였다. 베오그라드 디자인 위크는 공원을 개선하고 놀이터를 만들면서 과거에 번성했지만 역사적 아픔을 가지고 쇠락해가던 도시에 새로운 생기를 불어넣었다.

HUMAN CITY DESIGN

휴먼시티를 디자인하다

엘로바츠는 “이것은 단순히 놀이터를 만들고 공원을 개선하는 것이 아니라 도시의 기준과 결을 새롭게 바꾸는 프로젝트다”라고 말했다. 이제 세르비아에 나머지 97개의 놀이터가 만들어질 때까지 베오그라드 디자인 위크가 걸어야 할 길은 아직 멀지만 그 끝에는 희망이 기다리고 있을 것이다.

## 공공 야외 수영장, 시민의 교류 공간으로 태어나다



**BRUSSELS | BELGIUM**  
161.38 km<sup>2</sup> · 약 1,192,000명  
벨기에의 수도 브뤼셀은 벨기에 정치, 경제, 문화, 교통의 중심지다. EU 본부가 자리 잡고 있어 유럽 연합의 수도로도 기능하고 있다. 플라망어(네덜란드어) 사용 지역에 속해 있지만 사실상 프랑스어를 공용어로 하고 있다.

브뤼셀은 비교적 따뜻한 도시다. ‘유럽의 수도’라고 불리는 상징적인 도시이기도 하다. 그럼에도 불구하고 브뤼셀에는 단 한 곳의 공공 야외 수영장도 없었다. 헬싱키, 취리히, 오슬로처럼 브뤼셀보다 훨씬 추운 유럽 도시에도 야외 수영장이 있다. 이런 상황을 타개하기 위해 ‘풀 이즈 쿨 Pool is Cool’이라는 단체가 생겨났다.

풀 이즈 쿨은 굉장히 파격적인 모습으로 활동을 시작했다. 도시 곳곳의 야외 분수에 허가 없이 들어가 무작정 수영을 하기 시작한 것이다. 번번이 경찰에게 끌려 나오긴 했지만, 이들의 ‘게릴라 수영’이라는 활동은 시민과 지자체의 관심을 끌기에 충분했다. 이후 같은 해 7월에 ‘유럽 강 수영의 날’을 맞아 풀 이즈 쿨은 브뤼셀 운하에서 ‘빅 점프 Big Jump’라는 행사를 진행했다. 말 그대로 여러

HUMAN CITY DESIGN

후면시티를 디자인하다



### ‘빅 점프’와 게릴라 수영

도시 규모에 걸맞지 않게 단 하나의 공공 야외 수영장도 없던 브뤼셀에 수영장 건립을 요구하기 위해 만들어진 단체 ‘풀 이즈 쿨’은 도시 곳곳의 운하와 분수에서 허가 없이 ‘게릴라 수영’을 하는 이벤트를 시작했다. 이내 경찰에게 저지당하기는 했지만 긍정적인 형태의 시민 저항으로 큰 화제를 모았다.

사람이 모여 강에 뛰어들어 수영을 하는 행사였다. 허가를 받은 적은 없지만 어떤 나쁜 의도도 없이 친화적으로 웃으며 행사를 개최했다는 게 중요했다. 재미 있는 행사를 통해 이 도시에 수영을 할 수 있는 야외 공간이 있다면 얼마나 즐거울지를 보여준 것이다.

마침내 2016년 8월, 풀 이즈 쿨은 ‘바도 Bado’라는 이름의 첫 번째 공공 수영장을 만들었다. 아주 작은 규모였지만 그 상징성은 컸다. 시의 허가를 받은 뒤 6주 안에 수영장을 설계하고 직접 만들어야 하는 상황이었다. 하지만 풀 이즈 쿨은 디자인은 물론 안전과 위생 문제까지 완벽히 해결한 뒤 4일 만에 수영장을



#### 2017년의 임시 수영장

2015년 아이들을 위한 초소형 임시 수영장을 만들고 2016년 물 없는 수영장인 드라이 풀 실험을 한 뒤, 풀 이즈 쿨은 마침내 정부 허가를 얻어 2017년 브뤼셀 시내에 임시 수영장을 만들었다. 짧은 기간이지만 수많은 시민이 이곳에서 물과 햇살을 즐겼다.

HUMAN CITY DESIGN

휴먼시티를 디자인한다

완공하고, 3주간 풀을 운영했다. 열기를 식히려는 시민들이 개장과 함께 모여 들었다. 아이들은 수영장에서 물장구를 쳤으며, 어른들은 파트너 단체가 운영하는 바에서 즐거운 시간을 보냈다. 언론과 정치인 역시 이곳을 방문해 야외 수영장이 어떤 가치를 갖고 있으며 얼마나 큰 결과를 내는지 직접 확인했다.

수영장은 브뤼셀 부두와 멀지 않아 사람들이 많이 찾는 구역에 자리 잡았다. 하지만 이곳은 중심가와 거리가 멀어 우범지대로 간주되기도 하는 곳이었다. 이 작은 수영장이 개장한 후로 사람들은 이 지역에 대해 긍정적인 시각을 갖게 되었고, 지역 주민들 역시 수영장 운영에 활발하게 개입했다.

이후 풀 이즈 쿨은 ‘드라이 스위밍’이라는 또 한 번의 독특한 실험을 했다. 그린 스크린을 배경으로 수영하는 자세로 사진을 찍어 온갖 배경에 합성하는 것이다. 이후 이를 더 발전시켜 2017년 6월 브뤼셀의 한 페스티벌 기간에 실제로 드라이 풀을 운영했다. 호스로 희미하게 물을 틀어둔 파란 방수포 안에서 아이들이 마치 수영하듯 놀 수 있는 곳이었다. 아이들은 아직 존재하지도 않는 수영장을 이토록 기다리고 있었던 것이다.

이듬해 8월, 풀 이즈 쿨은 브뤼셀 예술대학에서 개최한 페스티벌에서 다시 한번 야외 수영장을 개장했다. 먼저 문을 연 바도와 달리 주로 성인을 대상으로 한 공간이었기에 어른들도 자유롭게 수영할 수 있을 깊이와 규모를 갖췄다.

공공 야외 수영장은 단순히 수영을 하는 곳이 아니다. 시민들이 모여 이야기 나누고 자연과 만날 수 있는 공간이다. 도시의 풍경을 진정으로 바꿀 수 있는 장소인 것이다. 2018년 3월, 마침내 환경부에서 브뤼셀에 야외 수영장을 만들 수 있을지 검토하는 환경 평가를 시작했다. 전체 면적의 2%가 호수로 이뤄진 이 도시의 시민들은 이제 더 자주 인공 호수에 뛰어들게 될지도 모른다. 이제 남은 것은 지속적인 건의를 통해 시민들이 애타게 바라온 실제 수영 공간을 얻어내는 것이다.



겐지 콘도  
Kenji Kondo  
오사카대학교에서 건축을 전공하고 동 대학 예술대학원에서 예술과학 석사 및 박사 학위를 받았다. 고베 디자인 창의센터 팀장으로 재직 중이다.

## 디자인으로 도시 재난을 막다

고베는 역사적으로 엄청난 규모의 지진으로 고통 받아왔다. 그러나 고베 디자인 창의센터 KIITO의 겐지 콘도는 그러한 아픔에도 불구하고 도시를 재건할 방법을 함께 고민한다. 동료 시민, 나아가 고베를 찾는 사람들과의 상생을 꿈꾸는 고베 시민들은 디자인으로 재난을 예방하기 위해 ‘쓰나미 대피 정보 안내판’을 만들었다. 겐지 콘도에게 그 성실한 과정과 이야기를 물었다.

고베 디자인 창의센터 KIITO는 어떤 곳인가? KIITO는 ‘+Creative’라는 개념을 바탕으로 일상에서 마주하는 사회 문제를 해결하기 위해 기존 개념을 넘어서는 아이디어와 계획들을 연구하며 많은 활동을 하고 있다. 세미나, 강의, 전시를 비롯하여 디자인 및 예술과 관련된 행사들을 진행하며, 갤러리, 콘퍼런스 룸, 사무 공간 등을 개방하고 있다.

고베는 수차례의 대형 지진으로 아픔을 겪었다. 특히 1995년 효고현 남부

HUMAN CITY DESIGN

지진은 고베라는 도시에 어떤 영향을 끼쳤나? 고베시 로코산의 극심한 상승 운동이 오사카만의 하강운동과 맞물리며 지진이 자주 일어나고 있다. 특히 효고현 남부 지진은 1995년 1월 17일 이 지역을 강타하여 고베시에서만 4571명이 사망하고 6434명의 시민이 삶의 터전을 잃었다.

KIITO는 이러한 상시 재난 위험을 대비하기 위해 시민들과 함께 쓰나미 대피 정보 안내판을 만들었다. 이 아이디어는 어디서 나왔나? 고베 중심지에 쓰나미 대피 정보 안내판을 만들기로 결정했을 때 고베 재난관리청의 목표는 단순한 재난 방지를 넘어서서 커뮤니티를 조직하고 관광을 활성화하는 것이었다. 외국인을 포함한 모든 관광객에게 도시에 대한 정보를 제공하고 유용한 대피 정보를 주고자 했다. 즉 이 안내판은 재난이 일어났을 때 매우 핵심적인 역할을 하지만 일상적으로도 쓰임이 있는 내용을 담고 있는 것이다. 이런 목표를 달성하기 위해 KIITO가 +크리에이티브 세미나를 열고 시민들과 함께 가능한 전략을 세우며 사회 문제를 해결해보고자 했다.

처음 세미나를 시작했을 때는 구체적으로 어떤 아이디어들이 나올지 알 수 없었다. 전문가를 초청해 강의를 열고 케이스 스터디와 리서치, 심도 깊은 논의를 거치며 총 3그룹의 참가자들이 각자의 안을 내놓았고, 그 결과 조감도를 만들게 됐다.

총 23명의 고베 시민이 프로젝트에 참여했다고 들었다. 어떤 사람들이 모였나? 이 프로젝트에 관심 있는 고베 시민들의 자원을 받았다 직장인, 주부, 대학생, 공무원, 디자이너 등 각계각층에서 20대부터 50대까지의 시민들이 모였다. 최종적으로 남성 10명, 여성 13명, 총 23명의 시민들과 프로젝트를 시작했다.

구체적으로 어떤 과정을 통해 프로젝트를 진행했나? 3개월간 10회에 걸쳐 프

후면시티를 디자인한다

로그그램을 진행했다. 재난 관리 전문가들은 물론이고 인포그래픽 디자이너 등 시각 안내판 제작에 반드시 필요한 인사들을 초청해 강연을 들었고, 이후 그룹 세션을 통해 각자의 생각을 정리했다. 중간 프레젠테이션을 거쳐 아이디어를 정비하고, 10회 최종 세미나에서 모두의 의견을 반영하고 조율한 결과가 탄생했다.

**결과적으로 쓰나미 대피 정보 안내판에는 어떠한 내용이 포함되었나? 거기서 가장 중요하게 생각했던 요소는 뭔가?** 고베에 살고 있는 지역 아티스트인 다이스케 아오야마가 조감도를 그렸다. 또 난카이 트로프(해저 협곡)에서 쓰나미가 발생할 경우를 대비해 홍수 예상 지도와 쓰나미 대피 안내, 쓰나미가 고베에 도달하기까지의 최소 시간과 최고 높이를 기재했다. 또 시에 기존에 있었던 안내판에 부착할 수 있는 스티커를 개발해 고베와 인근 지역의 고도 정보와 산지로 대피하는 방향을 안내했다.

대피 안내판에 그려진 조감도는 건물의 높이와 밀도를 보여주고, 대피 경로 상황을 예측할 수 있게 해준다. 시민과 관광객 모두가 도시 형태를 파악하고 높은 건물들을 랜드마크로 삼아 각자의 대피로를 택함으로써 대피 시간을 단축시키는 것이다. 또 도시에 익숙하지 않은 관광객들이 쉽게 이해할 수 있도록 건물의 외관과 색상, 높이를 모두 표시했다.

**시내에 공식적으로 설치하는 안내판을 만드는 일이다 보니 관과의 협력이 중요했을 것 같다. 어떤 식으로 허가를 받았나?** KIITO는 고베시에서 운영하는 기관이기 때문에 시와 협력하는 활동이 잦은 편이다. 대피 안내판을 만드는 과정은 크리에이티브 세미나 참가자들이 함께했고 실제 설치하는 고베 재난관리청이 주관했다.

**프로젝트를 진행하며 겪은 어려움은 없었나?** 가장 큰 과제는 기존의 연구를



HUMAN CITY DESIGN

후면스티커를 디자인한다

리서치해서 참가자들이 활발한 토론을 진행하게 하고, 이를 바탕으로 한 다양한 아이디어를 한데 모아 조 단위의 프리포절을 만들게 하는 것이었다.

**시민들과 나눈 기억에 남는 순간이 있나?** 2014년 8월 25일에 쓰나미 대피 정보 안내판 개막식이 있었다. 우리가 세미나 참가자들과 만들어온 아이디어가 마침내 실제 결과물로 탄생하고, 그것을 고베의 모든 시민과 나눌 수 있다는 점이 매우 기뻐다. 지금도 시내에서 표지판이나 스티커를 볼 때마다 우리가 진행했던 토론과 프레젠테이션이 모두 떠올라 눈앞에 펼쳐진다.

**시민들의 자발적인 참여를 끌어내기 위해 어떤 노력을 했나?** 물론 정보를 제



공하고 홍보하는 부분이 참가자를 모으는 데 가장 중요했다. 하지만 우리가 세미나를 통해 만들어낼 아이디어들을 실제로 적용하게 될 것이며, 고베 시민으로서 자신이 살고 있는 도시를 더 나은 곳으로 만들 수 있다는 사실을 전달하고 필요한 서포트를 제공하는 것 역시 중요한 부분이었다.

재난 방지 안내판을 만드는 것 외에 KIITO가 진행하는 사회 문제 해결 프로그램이 있나? 고베는 일본의 여타 도시와 마찬가지로 인구 감소와 고령화 문

HUMAN CITY DESIGN

제를 겪고 있다. KIITO는 ‘고베 도시 공간 발전 계획’을 통해 고베를 “시민들이 향후 50년간 편안하고 건강한 삶을 살 수 있는 곳”으로 만들어 인구 감소 문제를 해결하려 하고 있다. 현재는 고베의 향후 50년 동안 예상되는 한계점과 목표를 나누고, 더욱 심층적인 논의를 발전시키며 기초 작업을 하고 있다.

한편 국가적으로 진행되고 있는 고령화 현상을 타개하기 위해 2015년부터 ‘고령화 사회 +크리에이티브’ 프로그램을 진행하고 있다. 활발한 고령 시민들이 이 지역사회에 살며 익혀온 기술과 지식을 실제 도시 생활에 유용하게 적용하려는 프로젝트다.

휴먼시티를 구성하는 요소는 뭘까? 당신이 생각하는 휴먼시티는 무엇인가? 휴먼시티가 되기 위해서는 그곳에 살고 있는 사람들의 시선에서 서비스와 계획, 공공 공간 및 도시 공간을 만들어야 한다. 또 시민들이 이 모든 과정에 적극적으로 참여시키는 게 중요하다고 생각한다.

고베는 휴먼시티인가? 거기에 더 근접하기 위해서는 무엇이 필요하다고 생각하나? 재난에 대비하기 위해서는 관련 지식을 아는 데서 그치는 게 아니라 같은 지역에 사는 주민들이 일상적으로 서로를 돕는 습관을 만들어야 한다. 단순히 재난에서 살아남는 것을 넘어 도시의 삶에서 마주치는 여러 문제들을 해결할 수 있기 때문이다. 휴먼시티가 되기 위해서는 자신이 살고 있는 도시와 관계를 유지하며 시민들이 더 적극적으로 아이디어를 내고 참여하도록 만들어야 한다.

‘Be Kobe’라는 표현이 있다. 대지진 이후 20년이 지난 지금, “고베의 수많은 명물들 가운데 가장 소중한 것은 이곳의 사람들”이라는 믿음을 담은 메시지다. 시민들이 이런 생각을 공유하고 도시를 재건할 방법을 함께 고민한다는 점에서 고베는 분명한 휴먼시티고, 앞으로도 휴먼시티로 남기 위해 노력할 것이다.

휴먼시티를 디자인한다

## 시민 참여를 디자인하다

## 전통 예술을 창의적으로 계승해 도시 경제를 살리다



CHIANGMAI |  
THAILAND

40,216km<sup>2</sup> · 약 150,000명

치앙마이는 태국 제2의 도시이자 태국 북부에서 가장 크고 문화적으로 중요한 도시다. 위성도시들을 포함한 치앙마이 도시권은 면적 2905km<sup>2</sup>, 인구는 96만906명에 달한다. 매년 100만 명의 관광객을 기록하며 급속히 현대화되고 있지만, 잘 보존된 성곽과 사원 등의 유적지와 특유의 토속 문화를 유지하는 데 큰 힘을 쏟고 있다.

치앙마이는 최근 인기 관광지로 급부상하며 엄청난 변화를 겪고 있다. 인종적 다양성과 풍부한 문화적 전통을 지닌 치앙마이가 내세우는 슬로건은 ‘리빙 시티’다. 치앙마이 인근의 산지에는 총 20여 개의 부족이 살고 있다. 불상이나 건물의 미세한 차이는 이 도시의 다양성을 그대로 보여준다. 시민들의 삶의 방식과 불교를 중심으로 한 영적 믿음, 문화적 전통, 종교, 자연환경, 도시의 물리적 시설 모두가 어우러져 이 도시의 완벽한 조화를 만들어낸다.

잘 보존된 유적과 특유의 문화를 보러 오는 관광객이 폭발적으로 늘어나는 것은 물론이고 대형 쇼핑몰이 들어서는 등 치앙마이는 급격히 현대화되고 있지만, ‘터의 기운’을 중요하게 여기기 때문에 새로운 도시계획을 세울 때도 자연환경을 해치지 않는 것을 첫 번째 원칙으로 삼는다. 가족 단위부터 도시 전체



**오래된 부족의 문화가  
만나는 곳**

치앙마이에는 여전히 다양한 부족이 살고 있으며, 전통 의상을 입고 축제나 의식을 치르는 등 각자의 문화를 유지하고 있다.



**태국에서 가장 화려한  
송끄란 축제**

태국력 새해를 기념하는 명절인 송끄란은 축복의 의미로 서로에게 물을 끼얹는 축제로 잘 알려져 있다. 치앙마이는 태국에서 가장 화려하고 열광적인 송끄란 축제를 개최하는 곳이다. 물을 뿌리는 축제는 물론이고 종교적 색채를 띤 행진, 성지 순례나 참배 같은 다양한 행사에는 관광객까지 참여한다.

까지 치앙마이의 전통 신앙과 문화는 빠르게 변화하고 있는 이 도시에서 시민들을 견고하게 묶어주며 지역 정체성과 사회적 기반을 형성한다.

이 수많은 부족이 저마다의 문화를 지킬 수 있게 하는 방법 중 하나가 바로 축제다. 치앙마이 시민은 풍등 축제, 전통 축제 등에 모여서 각자 고유 의상과 춤을 선보인다. 뿐만 아니라 서로에게 물을 뿌리며 축복을 비는 태국의 전통 축

제 송끄란은 치앙마이에서 가장 성대하게 열린다. 수세기 동안 같은 곳에서 공존해온 다른 민족들이 공공 행사와 공공 공간에서 서로의 문화를 공유하는 것이다.

한편 치앙마이는 도시의 전통 공예를 보존하고 지속하는 것을 넘어서 이를 통해 창조경제를 이룩하고자 한다. 손으로 짠 대나무 바구니와 직물, 도자기와 목공예품 등은 치앙마이를 상징하는 특산품이다. 여전히 많은 시민이 공예로 생계를 이어가고 있는 한편, 공예 기술이라는 지적 유산을 전수하는 것은 도시의 전통을 유지하는 핵심적인 방법이기 때문이다. 문화유산을 통해 도시의 정수를 보존하며 어떠한 현대적 변화와 개발도 초월하는 것이 치앙마이가 추구하는 ‘리빙 시티’의 목표다.

치앙마이는 2014년 유네스코 창의도시 공예 및 전통 예술 분야에 선발되며 유무형의 문화유산을 더욱 체계적으로 발전시킬 수 있는 방안을 모색했다. 치앙마이의 행정 조직은 치앙마이대학교와 협력해 공공과 민간 영역 사이의 협업을 끌어내고 전통 유산을 조명하기 위한 유네스코 개발안을 내놓았다. 또한 주민과 지역 사업가가 공예와 전통문화에 관한 활동과 사업을 펼치도록 장려하는 한편, 공통 분야에 선발된 다른 도시들과 활발한 네트워크를 맺었다. 워크숍이나 이벤트, 쇼케이스 등을 통해 행정 조직과 장인, 젊은 층의 공감대를 이끌어내는 것이 중요하다.

이제 치앙마이는 수백 년간 이어온 기술을 지속적으로 공유하고 전수하는 한편, 다양한 창의 워크숍과 공예품 박람회를 열고 이를 활발히 외부에 알리며 경제적 성과를 창출하고자 한다. 또한 이곳의 다양한 부족 사이에 이어져온 천년 간의 공존 경험을 젊은 시민에게 전하고 현대화하여 그들의 정체성으로 만드는 것이 치앙마이의 가장 큰 과제다.

## 전통적 공공 공간을 도시의 심장으로



BAGUIO | PHILIPPINES  
57.49km<sup>2</sup> · 약 362,000명  
바기오는 필리핀 북부의 고원 도시로, 연평균 기온 18도 내외의 서늘한 기후 덕분에 피서객이 몰리는 ‘여름의 수도’다. 산맥을 따라 많은 부족의 토착민들이 살고 있으며 그에 따른 민속 공예가 풍부하다. 부근의 광산업과 관광업이 가장 큰 수입원이다.

필리핀의 산맥지대에 위치해 연중 서늘한 기후를 유지해 ‘여름의 수도’라고 불리는 바기오는 특색 있는 공공 공간의 역사를 가지고 있다. 특별한 목적이나 용도가 없는 공터에 시민들이 모여 자연스럽게 도시의 삶을 공유 했던 것이다. 누구나 와서 무엇이든 할 수 있는 도시의 빈 공간이 세월이 흐르며 ‘공원’의 이름을 달고 도시 곳곳에 존재하게 되었다. 이런 바기오 특유의 공공 공간은 사회·문화적 교류의 장이자 예술과 축제의 무대였다. 33만m<sup>2</sup> 넓이의 ‘시티 파크’는 마지막으로 남은 소수민족의 거주지이자 바기오의 허파 역할을 하는 공원이다. 1년 내내 국내외 관광객과 주민들로 북적이며, 도심 최대의 공공 공간으로 자리 잡고 있다.

이런 공공 공간의 중요성을 자각한 바기오시는 ‘공원 복원 프로그램’을 통

HUMAN CITY DESIGN

현면시티를 디자인하다



전통적인 공공 공간을 정비된 공원으로

산업화 이전 바기오 시민들은 공터나 들판을 자연스러운 공공 공간으로 삼았다. 이런 공간들이 공원 복원 프로그램을 통해 새롭게 디자인되었고, 이제 관광객과 주민을 아우르는 교류의 장이 되었다.

해 낙후된 공원과 공터를 커뮤니티 기반의 참여 활동이 일어날 수 있는 공간으로 재생시켰다. 미국 시카고와 워싱턴의 다운타운을 설계한 건축가를 초빙해 도시공학에 기반한 과정을 거쳐 탄생시킨 ‘번함 파크’는 수많은 도시의 주요 행사가 펼쳐지는 곳으로, 주민들이 서로 소통하고 자신의 이야기를 나눌 수 있는 공간이다. 구조물과 형상들이 활기찬 느낌을 주는 번함 파크는 필리핀에서 공공 공간이 추구해야 할 이상적인 모델로 꼽히고 있다.

바기오는 세계의 많은 도시와 활발히 자매결연을 맺고 있다. 도시에 만들어진 센테니얼 파크에는 한국과 미국, 태국, 일본 등의 자매도시를 나타내는 구조



파낙벵가 꽃 축제

바기오에서 개최되는 '파낙벵가 Pangbenga' 꽃 축제는 1990년의 루존 지진 이후 황폐해진 바기오시를 재건하기 위해 만들어졌다. 1996년 산맥 지역의 문화를 세계에 알리며 시작한 파낙벵가는 이제 필리핀 제7의 축제로 꼽힌다.

물들이 곳곳에 놓여 있다. 번함이나 센테니얼 같은 공원에서는 언제나 아티스트와 장인들, 시민들이 어우러지는 마켓과 페스티벌이 끊이지 않는다.

예술과 문화는 공원 못지않게 바기오시의 역사, 정체성, 공공성을 잘 보여준다. 바기오는 필리핀 유일의 유네스코 창의도시로, 치앙마이와 마찬가지로 공예 및 민속 예술에 특화되어 있다. 지역 특유의 양식을 가진 직물, 금속, 목각 공예 같은 토착민들의 수공예는 이곳을 관광도시로 만드는 데 크게 기여했을 뿐만 아니라 지역 주민들의 대표적인 수입원이 되고 있다. 바기오는 예술과 문화를 도시의 대표적인 정체성으로 꼽으며, 시 차원에서 고유의 전통 예술을 널

리 보여주기 위한 가게를 열어 방문객들이 언제나 이를 볼 수 있도록 만들었다. 최근에는 전통문화뿐만 아니라 더 다양한 문화와 예술을 포용하기 위해 거리 예술 등의 분야도 장려하고 있다.

축제 또한 바기오의 중요한 특색이자 자랑거리다. 고산지대라는 바기오의 지리적 특성을 잘 살린 '파낙벵가 Pangbenga' 꽃 축제는 1990년의 루존 지진 이후 황폐해진 바기오를 재건하기 위해 만들어졌다. 1996년 산맥 지역의 문화를 세계에 알리며 시작한 파낙벵가는 이제 필리핀 제7의 축제로 꼽힌다.

이렇게 공공 공간, 예술, 문화, 축제라는 도시의 특징과 매력을 잘 살린 덕분에 바기오의 연간 관광객 수는 매년 꾸준히 증가하여 2011년 대비 약 3배가량 늘어났다.

이제 바기오는 토착민과 이주민 아티스트 모두를 포용하는 지역이 되었다. 그러나 전체 인구가 꾸준히 증가하고 많은 아티스트가 새로 유입되는 만큼 대 도시를 찾아 빠져나가는 인구도 상당하다. 그들에게 더 나은 환경을 제공하는 것, 또한 공예 및 민속 예술을 통해 경제 효과를 창출하는 것이 바기오시의 다음 과제다.

## 옛날 장인과 요즘 장인이 함께 거리를 바꾸다



LONDON |  
UNITED KINGDOM  
1,572.00km<sup>2</sup> · 약 8,540,000명  
런던은 영국의 수도이자 유럽  
전체 대도시권 중 가장 큰 권  
역이다. 뉴욕, 도쿄와 함께 교  
통, 금융, 예술, 패션, 연구, 관  
광 등 거의 모든 분야에서 세  
계 최고 수준을 자랑하는 글  
로벌 도시로 꼽힌다. 또한 런던  
은 경도 0도선이 지나는 곳으  
로, 협정 세계시의 기준이다.

이스트런던은 역사적으로 무두 공장, 도축장 등의 기피 산업이 모여 있던 곳으로, 여전히 런던에서 빈곤한 지역 중 하나다. 21세기 들어서는 여러 차례의 젠트리피케이션을 겪으면서 부동산 가격의 폭등과 폭락이 휩쓸고 간 다음에는 오래된 공장과 택시 회사 등의 몇몇 영세 사업장만 남아 있는 버려진 지역이 되었다. 그러나 최근 첨단 스타트업과 메이커들이 이곳으로 들어오면서 흥미로운 풍경을 연출하고 있다.

디자인 NGO인 ‘클리어 빌리지’를 이끌고 있는 프랑크 판 한젤트는 런던의 도시 문제에 대한 고민을 다양한 프로젝트로 해결하고 있다. 그는 표현에 동의하지 않는 사람이 있겠지만 분명 4차 산업혁명 시대는 도래했다고 믿는다. 인공 지능과 생명공학 등으로 대표되는 기술의 발전은 흥미롭지만 빈부 격차의 극

단화 등 심각한 사회 문제를 불러올 가능성이 크다. 실제로 2250년에는 현존하는 대부분의 직업이 사라질 것이며 그 속도는 단순노동 영역에서 압도적으로 빠를 것이라는 연구 결과가 나왔다. 4차 산업혁명 시대의 빈부 격차 순위에서 영국은 2위, 한국은 4위를 차지하고 있다. 클리어 빌리지는 휴먼시티 프로젝트를 통해 이에 대한 타개책을 찾으려 했다.

클리어 빌리지는 성격과 방식은 전혀 다르지만 전통적인 장인과 새로운 장인 모두 무언가를 ‘만드는’ 작업을 한다는 것에 착안해 이 지역의 1제곱마일 공간 안에 들어선 공작소와 스튜디오, 작업실 등의 네트워크를 만드는 ‘메이커 마일 Maker Mile’을 조성했다. 기본적으로 이스트런던 안에 공존하는 관련 현장을 메이커 마일이라는 지도로 묶고 같은 지역에 있지만 서로에 대해 제대로 알지 못했던 ‘옛 장인’들과 ‘새 장인’들이 서로의 기술을 이용해 더 나은 결과를 도모하도록 만드는 것이 이 프로젝트의 목표다.

특정한 협업을 강요하지 않는 프로젝트였지만 이들은 인쇄, 디자인, 모형 제작 등의 기술을 자연스럽게 공유하기 시작했다. 또 친구 세대 장인들은 매년 런던 디자인 페스티벌에서 함께 메이커 마일의 쇼케이스를 열기도 한다.

또 이해도가 높은 전문가만을 대상으로 프로젝트를 진행한다는 한계를 넘어서기 위해 이들은 매년 메이커 마일의 12개 공간을 시민에게 개방하고 제작 현장을 실제로 보여주는 행사인 ‘오픈 마일’을 개최하고 있다. 전시와 워크숍도 병행하여 해당 산업에 종사하지 않는 지역 주민도 최대한 끌어들이고자 한다. 이와 동시에 클리어 빌리지는 이 지역에 ‘머신스 룸’이라는 팹랩도 운영하고 있다. 이 지역 주민은 매주 공개일에 자유롭게 머신스 룸을 방문해 3D 프린터와 레이저 커터 등의 기기 조작을 배우고 새로운 기술을 접할 수 있다. 또 주민들이 어렵지 않게 접근할 수 있는 워크숍도 운영하며 이스트런던 지역과의 결합을 더욱 긴밀하게 유지하려고 노력 중이다.



**세대와 계급 격차를 줄이는 1마일**

이스트런던은 오래된 공장이나 택시 회사 그리고 첨단 기술을 활용하는 스타트업이 공존하는 흥미로운 지역이다. '메이커 마일'은 이 지역의 1제곱마일 공간 안에 공작소, 스튜디오, 작업실 등을 조성하고 네트워크를 만드는 프로젝트다. 이들은 전통적인 목공 장인의 손기술과 3D 프린팅 등의 첨단 제조 기술이 상생하는 방안을 찾는다.

**시민에게 개방하는 제작의 장**

매년 열리는 '오픈 마일'은 하루 저녁 동안 메이커 마일의 공간을 개방하여 시민이 직접 둘러볼 수 있게 하는 행사다. 여기에는 젊은 장인들의 작업실이나 스튜디오뿐만 아니라 이 지역의 스타트업까지 함께 참여하고 있다.

HUMAN CITY DESIGN

휴먼시티를 디자인하다

이제 메이커 마일은 60개 이상의 조직체로 구성된 네트워크로 성장했다. 런던과 함께 유럽 휴먼시티 프로젝트에 속해 있는 오스트리아의 그라츠에서도 메이커 마일을 도입했다. 그러나 프랑크 판 한젤트는 런던의 메이커 마일이 사회적 약자를 돕는다는 원래의 목표에는 아직 도달하지 못했다고 말한다. 다만 스스로 문제를 만들고 함께 그에 대한 답안을 내는 휴먼시티 프로젝트를 통해 이를 개선해나갈 수 있을 것이다.

## 여성 예술가들과 함께 구도심 문제를 해결하다



**BILBAO | SPAIN**  
40.65 km<sup>2</sup> · 약 360,000명  
스페인 북부 바스크 지방의 중심 도시다. 광산을 지닌 항구 도시로 20세기 초반까지만 해도 스페인에서 부유한 도시 중 하나로 꼽혔다. 1980년대 홍수와 최악의 경제 위기로 도시 전반이 위협을 겪었으나 문화를 발판으로 도시를 재건했다. 구겐하임 빌바오 미술관으로 대표되는 현대 건축물들이 도시를 상징한다.

빌바오는 문화와 디자인으로 도시를 재건한 가장 성공적인 사례로 꼽힌다. 광산업과 중공업으로 유명했던 이곳은 1983년의 홍수와 유럽 전역의 산업 몰락으로 엄청난 경제 위기를 겪었으나 지금은 현대적이고 실험적인 건축물이 들어선 아이코닉한 도시가 되었다.

하지만 빌바오의 상징적인 지역 중 하나인 빌바오 라 비에하, 즉 빌바오 구도심은 몇 가지 문제를 안고 있었다. 인구 대부분이 서로 다른 문화권에서 온 이주민인 이 지역에서는 젊은이들과 아티스트 등이 활발하게 교류하지만 마약, 성매매, 가난 등의 문제가 산적한 곳이기도 하다. 빌바오시에서 이곳을 휴먼 시티 프로젝트의 실험장으로 선택한 이유다.

빌바오 휴먼시티 프로젝트 팀은 먼저 시 정부와 시민들을 중재할 수 있는

HUMAN CITY DESIGN

휴먼시티를 디자인하다



### 도시를 바꾸는 시민 연구소

빌바오 라 비에하, 즉 빌바오 구도심을 개선하기 위해 휴먼시티 프로젝트 팀이 제일 먼저 한 일은 시민 연구소를 여는 것이었다. 일반 주민, 지역 소상공인, 대학생, 연구원, 정책 입안자 등 각계각층의 사람들이 모여 서로 지식을 나누고 해결책을 연구했다.

전문가를 고용하고 시티즌 랩, 즉 시민 연구소를 열어 도시 재건에 필요한 여러 가지 키워드를 도출해냈다. 그중 크게 세 가지를 중심 줄기로 선택해 빌바오 라 비에하 지역을 개선하는 작업에 착수했다.

첫 번째는 다양한 대상을 모집하기. 빌바오 휴먼시티 프로젝트 팀은 일반 주민, 소상공인, 대학생, 정책 입안자 등 다양한 시민을 모아 각자의 지식을 나누고 토론을 시작했다. 두 번째는 시민 진단으로, 시민들과 거리를 걸으며 지역이 안고 있는 문제가 무엇인지 직접 눈으로 보며 문제점과 해결의 큰 방향을 결정했다. 이 과정의 결과로 구도심으로 한데 묶이는 지역이 사실은 지리적, 사회



**공공 공간에 더 많은 여성을**

주민들은 남성이 점유한 라 비에하의 공공 공간에서 여성의 자리를 되찾고 싶어 했다. 이에 따라 이 지역에 살고 있는 10명의 여성 아티스트를 선정해 거리의 상점 10곳의 셔터에 각각 하나씩 작품을 그려달라고 의뢰했다. 또한 이 작품들을 돌아볼 수 있는 네 가지 경로가 그려진 지도를 제작했다.

HUMAN CITY DESIGN

휴먼시티를 디자인하다

적으로 세 개 구역으로 나뉘어 개별적인 문제를 안고 있고 지역의 역사적, 문화적 유산을 최대한 보호해야 한다는 의견도 나왔다. 또한 대부분의 공공 공간을 남성들이 점유하고 있음을 지적해 여성에게 더 많은 공공 공간을 주어야 한다는 결론을 도출했다. 이를 토대로 참가자들이 구체적인 해결 방안을 공동으로 디자인하는 것이 마지막 단계였다.

빌바오 시의회 경제발전청 프로젝트 매니저로 빌바오 디자인 위크를 비롯한 여러 행사를 주관한 마리아 J. 델 블랑코는 이 과정의 결과로 탄생한 총 세 가지 창의적인 해결책을 소개한다.

“먼저 지역의 여성 예술가들에게 의뢰해 10개 상점의 셔터에 각각 하나의 작품을 그렸습니다. 이 10개 작품은 단순히 여성 예술가들의 그림에 머무는 것이 아니라 모두 빌바오 라 비에하의 여성들에게 경의를 표하는 내용을 담고 있죠. 또 이 작품들의 위치를 포함한 지역의 지도를 새롭게 그려서 마치 미술관을 돌아보는 것처럼 이 작품들을 감상할 수 있는 네 가지 서로 다른 경로를 제시했어요. 방문객들에게 긍정적인 에너지를 전달하는 ‘에스 루트’, 지역의 따뜻함을 담은 ‘포옹의 루트’, 여성들에게 경의를 표하고 페미니즘적 메시지를 담은 ‘스커트 루트’, 젠트리피케이션에 저항하는 ‘카비아 루트’까지, 경로 하나하나에 지역과 사회적인 의미를 세밀하게 부여했습니다.”

빌바오 휴먼시티 프로젝트 팀은 마지막으로 공공 공간 문제를 해결할 수 있는 방안이 담긴 비주얼 가이드를 제작했다. 기본적으로 고려해야 할 20가지의 권고 사항과 유럽은 물론이고 미국과 남미 대륙을 포함한 전 세계 20개 도시의 공공 공간 문제 해결 사례를 소개하고, 다른 도시들이 프로젝트에 참조할 수 있는 세부 추천 사항을 더했다. 자신이 살고 있는 도시를 개선하는 것을 넘어서 도시 공공 공간을 개선할 수 있는 전략을 세계의 다른 도시들과 나누는 결과를 달성한 것이다.



프랑크 판 한젤트  
Frank van Hanselt  
클리어 빌리지 CEO. 옥스퍼드대학에서 철학과 현대언어를 전공했으며 현재 EU에서 가장 큰 연구·혁신 프로그램인 호라이즌 2020의 고문으로 일하고 있다.

## 1마일 안에 공존하는 과거와 미래

무두 공장, 주조 공장 등에서 일하는 장인들이 묵묵히 지켜온 이스트런던에 몇 년 전부터 젊은 메이커 스타트업들이 자리를 틀기 시작했다. ‘메이커 마일’ 프로젝트는 이전 세대의 장인과 새로운 메이커 사이에 교두보를 놓으며 젠트리피케이션을 도시 재생의 기회로 탈바꿈시키고 있다. 이를 이끌고 있는 단체 클리어 빌리지의 대표 프랑크 판 한젤트와 이야기를 나눴다.

**클리어 빌리지는 어떤 단체인가?** 클리어 빌리지는 런던을 기반으로 공동체 프로젝트를 진행하는 자선 단체다. 지역 커뮤니티를 위해 도시의 빈 공간들을 살려내는 데 주력하고 있다. ‘지역 주민에게 이익이 될 수 있는 빈 건물이나 버려진 공공 공간을 어떻게 살려낼 수 있을까?’ ‘어떻게 하면 이익이 특정 집단이 아니라 최대한 많은 커뮤니티 구성원에게 돌아갈 수 있을까?’ 이것이 우리의 질문이다.

HUMAN CITY DESIGN

후면시타를 디자인한다

**메이커 마일은 이스트런던 지역의 1제곱마일 공간 안에 있는 전통 장인과 새로운 메이커의 교두보를 만들고 협업을 장려하는 프로젝트다. 이 배경이 되는 이스트 런던은 어떤 곳인가?** 이스트런던은 런던에서 가장 가난한 동네였다. 과거에는 무두 공장, 도축장 등 위험하고 기피 대상인 산업이 모여 있었다. 지금도 매우 가난한 지역으로 사람들이 매력을 느끼면서 젠트리피케이션의 중심지가 되었다.

**이 공간에 스타트업들이 들어오기 시작한 것은 언제부터인가?** 처음엔 예술가와 갤러리가 한차례 밀려든 뒤, 2008년 세계 금융 위기 이후 부동산 가격이 폭등하고 임대료가 상승하면서 얼마간 버려진 지역이 되었다. 하지만 2012년 무렵부터 스타트업들이 비어 있던 갤러리를 찾아내 세를 들기 시작했다. 기존에 살고 있던 예술가와 지역 장인 모두 이 기업과 메이커 마일을 환대해줬다. 메이커 마일은 이곳의 창조, 공예 커뮤니티를 조명하기 위해 시작한 프로젝트다. 주민들도 그 때문에 기뻐했던 것 같다.

**새로 정착한 장인들의 반응은 어땠나?** 메이커 마일 때문에 사람들이 이주해왔다고 하기는 어렵지만 새로운 장인들 모두 우리가 만든 지도에 오르고 싶어 했고 메이커 마일의 철학에 공감했다. ‘메이킹’이라는 행위의 옛 형식과 새 형식이 매우 비슷하고 주조 공장에서 일하는 것과 펍랩에서 일하는 것은 그리 다르지 않다는 게 우리의 철학이다. 포괄적인 의미의 장인들은 서로 공유할 수 있는, 가치 있는 뭔가를 지니고 있다. 서로를 잘 알지 못했기 때문에 협업하거나 상대가 지닌 기술을 활용할 수 없었던 거다.

**이 프로젝트를 통해 해결하려 했던 가장 큰 문제는 뭔가?** 같은 지역에서 일하는 사람들이 파편화되어 존재하면서 구세대 장인과 신세대 장인이 서로를 잘

모르고, 그래서 협업이 일어나지도 않는다는 게 문제였다. 사람들을 모아 그런 부분을 강조하는 한편 새로운 공동체를 만들고자 했다. 앞으로도 이런 부분을 강조하고 싶다. 메이커 마일이 이 지역 공동체 의식을 강화하는 것이다.

**메이커 마일을 통해 구체적으로는 어떤 변화가 일어나고 있나?** 가장 단순하지만 중요한 단계로 사람들이 서로의 기술을 더 많이 이용하게 되었다. 예를 들면 지역 인쇄조합에서 모든 인쇄물을 만든다. 더 나아가 건축가들이 동네 주조 공장에서 3D 프린팅 모델을 제작하고, 디자이너들이 전구 공장 신제품 개발에 참여하는 등의 협업도 진행되고 있다. 매년 열리는 런던 디자인 페스티벌 기간에는 메이커 마일의 공간들이 대중에게 문을 열고 메이킹 활동을 보여준다. 이 모든 과정이 자율적으로 진행되고 있다는 것도 중요하다.

앞서 찰스 부스를 언급했는데 그는 이스트런던 지역의 빈곤을 지도로 만들고, 결과적으로 사회적 변화가 필요하다는 합의를 이끌어냈다. 훨씬 더 작은 규모지만 비슷한 방향으로, 메이커 마일은 기본적으로 메이킹 지도를 만드는 프로젝트다. 사람들이 이 정보를 가지고 무엇을 하고 싶은지는 사람들의 손에 맡긴다. 물론 협업을 끌어내는 게 우리의 바람이지만 개입하거나 강요하고 싶지는 않다.

**메이커 마일을 개방하는 ‘오픈 마일’ 행사도 진행하고 있다. 일반 시민은 이 행사에 어떻게 참여하고 있나?** 지금까지 메이커 마일은 대체로 전문가들을 위한 프로젝트였다. 장인, 디자이너, 활동가 등이 주로 방문했다. 물론 이들은 대체로 도시 문제와 관련이 있고 많은 가치를 공유하는 중요한 방문객이다. 하지만 이런 전문가는 지역 주민에게 닿기를 바라고 있다. 지금 준비 중인 메이커 마일 2.0을 통해 이런 부분을 달성하고 싶다.

**메이커 마일 외에 클리어 빌리지에서 운영하고 있는 다른 프로젝트가 있나?**

메이커 마일 관리팀과 같은 멤버들이 이 지역에서 ‘머신스 룸 Machines Room’이라는 팸랩도 운영 중이다. 누구나 3D 프린터나 레이저 커터 등의 장비 사용을 배울 수 있도록 매주 시민들에게 공간을 열어놓는다. 기술과 지역에 대한 시민의 접근성을 높이는 것이 이 프로젝트의 가장 큰 목표다. 공개일 외에도 플라스틱을 재활용한 제품을 만드는 수업 등 지역 주민을 위해 다양한 워크숍을 진행 중이다.

**이 프로젝트가 젠트리피케이션을 해소할 수 있을 것이라고 생각하나? 도움**



HUMAN CITY DESIGN



HUMAN CITY DESIGN

휴먼시티를 디자인하다

이 될 거라고 생각한다. 우리가 하는 일은 사람들을 모아 참여하게 하고 서로에 대한 존중을 형성하는 일이다. 메이커 마일은 아주 조그만 작업실이든 대규모 기업이든 환영하며 이 지역에서 무엇이든 만들고 있다면 이 프로젝트의 일부가 되어주길 바란다. 기존 젠트리피케이션 관련 프로젝트와는 결이 다르다. 이곳에 존재하는 것들을 존중하고 지역에 집중되는 사회적 자본을 줄이기보다 오히려 더욱 늘리려는 프로젝트이기 때문이다. 하지만 물론 이것은 퍼즐의 한 조각일 뿐이다. 지역 주거 환경을 개선하고 주민이 새로운 가치를 공유하도록 하는 등 많은 숙제가 남았다.

휴먼시티를 구성하는 요소는 무엇일까? 당신이 생각하는 휴먼시티는 무엇인가? 휴먼시티는 시민들을 포용하는 도시이자 모든 이들을 위한 도시여야 한다고 믿는다. '모든'이라는 단어가 비현실적이라면 적어도 최대한 많은 시민이 도시 발전 과정에서 목소리를 내고 역할을 할 수 있게 도와줄 단체가 필요하다. 서로 다른 관점이 충돌하면서 마찰이 생길 수밖에 없겠지만 그 또한 도시를 흥미롭게 만드는 부분이다.

런던은 휴먼시티인가? 거기에 더 근접하기 위해서는 무엇이 필요하다고 생각하나? 앞선 답변의 관점에서 런던은 그리 인간적이지 못하다. 오랜 세월 이어진 건축 재정의 영향, 치솟는 집값, 젠트리피케이션 등 다른 도시들에 비해서도 문제가 많다. 하지만 런던은 분명 멋진 공간이고 세계 최고 도시를 꿈꿀 때 높은 순위를 차지할 만한 곳이다. 영국의 문호 새뮤얼 존슨은 이렇게 말했다. "런던에는 삶이 품을 수 있는 모든 것이 있다." 하지만 그 '삶이 품을 수 있는 모든 것'에는 좋은 점만 있는 게 아니다. 우리가 넘어야 할 장애물들도 '삶이 품을 수 있는 것'의 일부다.

## 28만 명의 시민에게 28만 개의 의자를



**GRAZ | AUSTRIA**  
127.58 km<sup>2</sup> · 약 280,000명  
오스트리아 제2의 도시인 그라츠는 6개의 대학이 밀집된 교육도시다. 구시가는 중부 유럽 안에서 가장 잘 보존된 곳 중 하나로 1999년에 유네스코 세계 문화유산으로 등재되었다. 한편 현대미술관을 디자인한 쿤스트하우스와 인공 섬 무어인젤 등 매우 현대적인 건축물들이 공존하는 디자인 도시다.

그라츠의 도심과 가까운 야코미니 거리는 매우 좁은 도로로 이루어져 사람들이 교류하고 소통할 수 있는 공간이 전혀 없었다. 이 문제에 대해 깊이 고민한 건축가 안케 슈트리트마터는 그라츠 FH 요아네움대학의 전시디자인과 학생들과 이 지역에 공공 공간을 만드는 프로젝트에 나섰다. 먼저 인구 구성과 상점 분포 등의 이론적 조사를 하고, 거리의 상점 앞에 임시로 의자와 테이블을 놓고 차와 케이크를 내주며 행인들에게 말을 걸었다. 여기에서 나온 아이디어들로 극단 InterACT, 건축사무소 OSA, 아티스트 공동체 츠바인토프 외 국내외 디자이너들과 워크숍을 열고 세 가지 프로토타입을 만들었다.

먼저 OSA와 협력한 팀은 시민들이 바퀴가 달린 편안한 의자에 앉은 상태로 거리를 둘러볼 수 있도록 했다. 의자를 타고 야코미니 거리를 지나가는 시간은

HUMAN CITY DESIGN

후면시티를 디자인한다



야코미니 3분 서비스

그라츠 FH 요아네움대학의 학생들은 지역의 극단, 건축사무소, 아티스트와 협력하여 야코미니 거리에서 세 가지 실험을 벌였다. 건축사무소 OSA와 협력한 '3분 서비스'는 바퀴가 달린 편안한 의자를 만들어 시민들이 이것을 타고 3분간 야코미니 거리를 둘러보게 하는 실험이다. 이 3분 동안 지역 상인들이 차를 내어주거나, 책을 읽어주거나, 마사지를 제공한다.

3분. 이에 착안해 '3분 서비스'라는 이름이 붙었고, 거리를 지나는 3분 동안 지역 상인들이 차를 내주거나, 책을 읽어주거나, 마사지를 해준다. 재치 넘치는 프로젝트일 뿐만 아니라, 지역 상인들이 자신의 서비스를 바로 앞의 공공 공간에서 보여줄 수 있는 기회라는 점에서 주민들의 환영을 받았다.

츠바인토프는 헬싱키의 한 지역 라디오 방송국과 협업하여 야코미니 거리의 소리를 녹음해 재구성하여 다시 야코미니 지역에 방송하는 프로젝트인 '야코미니의 소리'를 만들었다. 단순히 라디오에서 이곳의 소리를 송출하는 것을 넘어 야코미니 지역의 주민들이 한낱한시에 이 방송을 틀어둠으로써 보행자들

시민으로부터, 시민을 위하여

그라츠 시민 28만 명에게 무료로 각자의 벤치를 만들어주는 프로젝트는 한 번에 실현하기는 어려운 과제였지만 시민들의 반응은 뜨거웠다.



이 이곳의 소리를 듣는 경험을 공유한다는 것이 이 프로젝트의 특징이다.

InterACT와 함께한 팀은 야코미니 거리와 주변 지역에서 시민들을 상대로 공청회를 개최하여 얻은 결과를 퍼포먼스로 선보였다. 이 프로그램에서 진행된 시민들의 토론이 특히 뜨거웠는데, 각자 다른 계급과 배경을 가진 시민들이 자신의 시각을 드러내고 자신이 살고 있는 도시에 구체적인 요구를 한다는 점에서 정치적, 사회적으로 매우 중요한 실험이었다는 것이 안케 슈트리트마터의 말이다.

장기적인 해결책으로 이어지기는 어려운 실험들이었지만, 이곳 주민들이 가장 원하는 것은 ‘앉아 있을 공간’이라는 공통의 답을 얻을 수 있었다. 여기에 착안해 좁은 야코미니 거리에도 놓을 수 있는 작은 테이블과 의자를 만들기 시작했다. 그러나 얼마간 예상했던 대로, 많은 수의 의자가 순식간에 도난당한 뒤 도시의 다른 지역에서 발견되었다. 야코미니뿐만 아니라 그라츠 전체가 공공 공간을 필요로 하고 있었던 것이다.

이에 착안해 그라츠 시민 28만 명에게 무료로 각자의 벤치를 만들어주는 프로젝트가 시작되었다. 한 번에 실현하기는 어려운 과제였지만 시민들의 반응은 뜨거웠다. 금세 목록에 이름을 올리려는 시민들이 줄을 섰다. 전체적인 분위기는 매우 긍정적이었으나, 흥미롭게도 도시의 이면을 드러내기도 했다. 일부 시민들이 벤치를 만드는 이벤트에 나타나 당장 자신의 벤치를 내놓으라고 요구하는 사태가 벌어진 것이다. 안케 슈트리트마터는 이 현상을 매우 흥미롭게 바라본다. 지금까지 이 프로젝트로 400개의 벤치가 만들어졌으니, 할 일이 매우 많이 남았다는 것이 그녀의 말이다.



#### 야코미니의 소리

츠바인토프와 협력한 팀은 야코미니 거리에서 녹음한 랜덤한 소리를 재구성하여 야코미니를 상징하는 소리를 만들어 지역 라디오로 송출하는 ‘야코미니의 소리’ 프로젝트를 선보였다.

#### 28만 개의 의자

앞선 실험들을 토대로 나온 결과는 야코미니 주민들이 앉을 수 있는 공공 공간을 원한다는 것이었다. 여기에서 착안해 28만 명의 시민들에게 28만 개의 벤치를 만들어 주는 프로젝트가 시작되었다.

## 도시의 숨결과 주민의 참여를 존중하는 도시 재개발



SHENZHEN | CHINA  
2,050 km<sup>2</sup> · 약 12,910,000명  
선전은 중국에서 가장 먼저  
개방한 경제특별구역이다. 전  
인구의 평균 연령이 30세 미  
만인 젊은 도시이며, 고등교  
육을 받은 지식인과 교육을  
거의 받지 못한 노동자들로  
구조가 양극화되어 있다.

선전은 ‘하드웨어의 실리콘밸리’라고 불린다. 주로 첨단 전자기술 부품을 생산하는 도시로 급부상한 곳으로 세상에서 가장 큰 전자상가의 조그만 부스에서 매달 수백만 달러가 거래된다. 뿐만 아니라 텐센트, 화웨이 등의 중국 글로벌 기업 역시 선전에 본사를 두고 있다.

이와 같은 급격한 현대화로 선전은 지금도 건설 중인 마천루와 슬레이트 지붕을 단 낡은 주택이 공존하는 도시가 되었다. 아주 작은 도시였던 1980년대의 선전에 1990년대부터 많은 건물이 들어서고 허물어지기를 반복하며 20년이라는 짧은 시간 사이에 엄청난 현대화가 일어난 것이다. 그러나 노동자와 저소득층의 삶은 힘들어졌다. 선전시는 그 대책으로 ‘어번 빌리지’라는 주거 지역을 만들어 주거 문제를 해결하려 했고, 현재 선전 인구의 50% 이상이 이곳에 살고 있다.

HUMAN CITY DESIGN

후면시티를 디자인한다

한편 이같이 특수한 상황 덕에 선전은 중국 최초로 ‘도시 재개발’ 사업을 공식적으로 추진하는 도시가 되었다. 도시 전체에 걸친 방대한 재개발을 위해 2010년부터 2016년까지 600여 개에 달하는 재개발 계획이 나왔다. 2017년 선전시는 이 중 50개를 선정하고 재건축을 위해 2131만4000m<sup>2</sup> 면적에 대한 철거 승인을 내렸다.

서로 면해 있는 두 도시에서 열리는 선전/홍콩 바이-시티 도시건축 비엔날레는 이런 도시 환경의 변화를 이용하고 탐구하는 행사다. 버려진 유리 공장을 비엔날레의 메인 전시장으로 삼고 주거 지역에 설치 작품을 전시하며 지역 주민들의 참여를 유도했다. 선전 디자인 센터는 여기서 한발 더 나아가 ‘스몰 스마트 디자인’ 프로그램을 개발했다.

‘폴뿌리 도시화’를 표방하는 이 프로그램은 정부에서 진행하는 대규모 재개발이 아닌, 기존 도시의 맥락과 공간적 구조를 유지하는 마이크로 재개발을 지향한다. 해당 지역의 주요 지점들을 파악하고, 그 포인트들을 중심으로 프로젝트를 넓혀감으로써 도시 환경과 공공 공간을 활성화하는 것이다. 비상업적이고 개방적인 이 프로그램의 핵심은 단순한 물리적 개선이 아닌 주민들의 참여다. 이를 끌어내기 위해 선전 디자인 센터는 독특하게도 ‘투표’라는 방법을 선택했다.

먼저 주민들이 필요로 하는 것을 리스트로 만든 뒤 가장 빨리 해결해야 할 순서를 결정하기 위한 주민 투표에 부친다. 디자이너는 이를 바탕으로 지역 문제를 해결할 수 있는 계획을 세우고, 주민들에게 이 내용을 설명한 뒤 다시 한번 찬반 투표에 부친다. 마침내 확정된 디자인을 건설할 때도 주민들이 손수 참여해 자신이 살고 있는 지역에 자신의 손도장을 남긴다. 이제껏 만들어진 주거 공간 해결책으로는 공용 빨랫대 겸 아이들의 놀이기구로 사용될 수 있는 구조물, 부모가 학교 앞에서 아이들의 하교를 기다릴 수 있는 공간, 야외에 앉아 책





#### 예술을 통해 도시 문제를 고민하다

선전과 홍콩에서 열리는 도시/건축 바이-시티 비엔날레는 도시의 공공 공간과 버려진 공간을 활용하여 도시 문제를 고민한다. 구도심, 버려진 공장, 주거 지역 등을 무대로 현대미술 작품을 선보였다.

#### 젊은 디자이너들이 해결해가는 작은 문제들

선전 디자인 센터의 '스몰 스마트 디자인'은 젊은 디자이너들이 도시의 작은 문제들을 해결하는 프로그램이다. 버려진 자재를 이용해 공터에 앉아서 쉴 수 있는 시설을 만들거나 구도심 주거단지 내에 아이들의 놀이 시설과 빨랫대를 겸하는 구조물을 설치한다.

HUMAN CITY DESIGN

후면시티를 디자인하다

을 고르거나 입을 수 있는 조그만 서점 겸 도서관 등이 있다.

스몰 스마트 디자인에 참여하는 디자이너들은 대부분 젊은 신진 작가다. 이들은 섬세하고 긴밀하게 주민들과 협업을 진행하며 최대한 자주 소통하는 것을 최우선으로 한다. 주민들을 존중하고 그들의 목소리에 귀 기울여야 인간 중심의 지속 가능한 도시 재개발 프로세스가 만들어지기 때문이다. 선전 디자인 센터 디렉터이자 도시건축 비엔날레 큐레이터를 맡고 있는 레이 리우는 선전에서 이 같은 경험을 통해 '좋은 디자인은 곧 가치를 낳는다'고 밝혔다.

## 우리 마을은 미술관



### SASAYAMA | JAPAN

377.6km<sup>2</sup> · 43,000명

사사야마는 교토, 오사카, 고베에서 약 한 시간 거리에 있는 긴키 지방의 소도시다. 일본 6대 요로 꼽히는 탐바 도자기, 민요 축제인 데칸쇼제 등 전통 있는 유무형 문화유산을 자랑하여 국내 관광지 로 유명하다.

850년의 전통을 자랑하며 일본의 6대 요 중 하나로 꼽히는 탐바 도자기로 유명한 사사야마는 오사카에서 약 한 시간 거리에 있으며 4만2000여 명의 인구를 보유한 작은 마을이다. 일본에서 가장 오래된 도자기인 단바야키의 역사와 기술을 배우고 도자기 공방이 늘어선 길을 걷고 또 도자기를 구입하기 위해 일본 전역에서 많은 관광객이 매년 이곳을 방문한다. 유네스코 창의도시 공예 부문에 속해 있기도 하다.

이렇듯 사사야마는 지역 전통에 대한 자부심이 매우 높은 곳이다. 옛 성터를 포함한 시의 중심부 모습을 보존하기 위해 철도와 고속도로를 5km 이상 떨어진 지역으로 돌아가게 만든 것은 그 자부심을 보여주는 좋은 사례다. 전통 가옥이 들어선 거리 역시 그대로 보존하고 있어 많은 관광객이 찾는다.

HUMAN CITY DESIGN



### 일본 6대 요, 탐바 도자기

유약을 쓰지 않고 굽는 탐바 도자기는 850년이 넘는 역사를 자랑하는 사사야마의 문화유산이다. 사사야마는 이런 문화를 기반으로 공예 도시를 표방하여 유네스코 창의도시로 선정되었다.

휴먼시티를 디자인한다



마을 전체가 미술관이 되다, 마쓰나미 페스티벌

마쓰나미, 즉 마을의 풍경 페스티벌은 시민이 거주하고 있는 전통 가옥에 현대미술 설치 작품 등의 미술품을 전시하는 축제다. 이곳에 살고 있는 아티스트가 자기 집에 작품을 전시하는 경우도 있고 주민이 집의 일부를 전시장으로 빌려주기도 한다. 그 결과 마을 전체가 하나의 예술 작품이 되는 동시에 각 주택이 갤러리가 된다.

HUMAN CITY DESIGN

휴먼시티를 디자인하다

하지만 사사야마 역시 다른 일본 도시들과 마찬가지로 인구 감소로 심각한 문제를 겪고 있다. 이를 해결하기 위해 빈집을 료칸형 고급 호텔로 리노베이션하는 등 창의적인 해결책을 내놓아 다른 지자체에서 견학을 오기도 한다. 사사야마는 전통 가옥 또한 디자인과 예술을 통해 독특한 방식으로 보존하고 있다. 오래된 거리를 관광 효과를 누릴 수 있는 곳으로 정비하는 과정에서 흔히 일어나는 지나친 경관 조성은 거리의 풍경을 획일화해 마치 세트장에 온 것 같은 느낌을 주는 경우가 많다. 그러나 사사야마의 전통 가옥에는 실제로 주민들이 거주하고 있다.

‘마을의 풍경’이라는 의미의 마쓰나미 페스티벌은 이렇게 실제로 사람이 살고 있는 전통 가옥에 미술 작품을 전시하는 축제다. 페스티벌을 기획한 프로듀서를 포함해 많은 시민이 이런 전통 가옥에 거주하고 있다. 마쓰나미 페스티벌에서는 아티스트가 자신의 집에서 자기 작품을 전시하기도 하고, 일반인이 아티스트에게 집의 일부를 전시 공간으로 대여해주기도 한다. 이 페스티벌에서 빈 집에 작품을 전시한 아티스트가 아예 사사야마로 이사 온 경우도 있다. 단순히 개별 아티스트가 만든 예술 작품을 전시하는 것을 넘어 이 마을과 집들의 풍경이 작품 제작 단계부터 영감을 주는 것이다.

사사야마 시청 소속의 다쓰아키 고야마는 “좁은 마당에서 철골이 자라나는 모습을 표현한 작품부터 알루미늄 포일로 만든 독특한 오토바이까지 다양한 작품이 들어서는 마쓰나미 페스티벌은 오직 이 기간에만 볼 수 있는 특별한 미술관이 된다”고 강조했다. 페스티벌이 열리면 사사야마 전체가 하나의 거대한 예술 작품이 되는 것이다.



**안케 슈트리트마터**  
Anke Strittmater  
오스트리아 FH 요하네스  
움대학 연구원. 오스트  
리아 그라츠에서 '3분 서  
비스' '야코미니의 소리'  
'형성, 투표 포함' '28만  
개의 의자' 휴먼시티 프  
로젝트를 진행했다.

## 그라츠의 공공 공간을 창조적으로 개발하다

미술과 디자인 분야에서 널리 이름을 알린 오스트리아 제2의 도시 그라츠에서는 최근 독특하고 생기 있는 실험이 이어지고 있다. 유무형의 공공 공간을 만들고자 하는 이 시민운동의 다음 목표는 28만 시민에게 28만 개의 벤치를 나눠 주는 것이다. FH 요하네스움대학에서 이 프로젝트를 총괄한 연구원 안케 슈트리트마터의 이야기를 들어본다.

**그라츠는 어떤 도시인가?** 약 28만 명의 시민이 살고 있는 오스트리아 제2의 도시다. 현대미술관 쿤스트하우스, 그리고 2003년 유럽 문화수도로 선정될 때 만들어진 인공섬 무어인젤로 건축과 디자인 분야에서 국제적인 명성을 얻었다. 많은 관광객이 찾는 구도심은 유네스코 세계문화유산으로 지정되어 있다.

**야코미니 거리라는 좁은 도로를 재생하는 프로젝트를 진행했다. 왜 이곳을 골랐나?** 도심과 가까운 야코미니 지역은 전통적으로 작업실이 모여 있는 곳이

HUMAN CITY DESIGN

휴먼시티를 디자인하다

였다. 하지만 이곳도 다른 유럽 도시와 마찬가지로 도심 공동화 현상에 시달리고 있어 최근 몇 년간 시 정부가 이를 타개하기 위한 노력을 기울였다. 하지만 여전히 공공 공간이 부족했다. 공공 공간은 주민들이 공존할 수 있는 장소일 뿐만 아니라 상가의 지속적인 운영을 위해서도 아주 중요한 요소다. 특히 인도가 매우 좁고 도로에는 전차가 다니고 있어서 개선하기가 더욱 까다로웠다.

**휴먼시티 디자인 콘퍼런스에서 세 가지 프로젝트를 소개했다. 첫 번째인 '3분 서비스'는 어떤 내용이었나? 어떻게 지역 상인들의 참여를 독려했나?** "어떻게 하면 과도기적 공간을 사람들이 만나고 머무를 수 있는 공공 공간으로 바꿀 수 있을까?" 이것이 우리의 질문이다. '3분 서비스'는 야코미니 거리를 지나는 데 3분이 걸린다는 사실은 변하지 않지만, 그 시간을 조금 더 즐겁고 매력적인 경험으로 만들 수 있다는 결론에 착안해 '서비스 왕좌'를 만들었다. 바퀴 달린 왕좌를 타고 거리를 지나는 3분 동안 다과부터 미용, 책 낭독, 기타 연주 등 다양한 서비스를 체험하는 것이다. 상인들은 자신의 가게 바로 앞, 도로라는 공공 공간에서 서비스를 보여줄 수 있는 기회를 반겼던 것 같다. 학생들이 워크숍 이전 몇 개월 동안 주변을 돌아다니며 지역 주민들과 신뢰를 쌓은 것도 한몫했다.

**두 번째 프로젝트인 '야코미니의 소리'는 어땠나?** 야코미니 지역의 소리를 녹음해 만든 음악을 지역 라디오 방송국에서 송출하는 프로젝트다. 무형의 공간을 만들어 물리적 공간의 부족을 해결하는 것이다. '라디오 헬싱키'의 도움으로 일부 학생들이 어떻게 라디오 방송을 제작하는지 훈련받고 지역 방송 시간을 사용할 수 있었다. 이후 몇 주 동안 학생들은 거리의 모든 소리를 녹음해 이 지역 분위기와 성격을 반영하는 음악을 만들었다. 주민 모두가 한낱한시에 라디오를 밖에 내놓고 이 방송을 틀어 보행자들이 들을 수 있게 하고, 이를 지역에서 정기

적으로 공유하는 경험으로 만드는 것이 이 프로젝트의 특징이다.

**마지막으로 도시 문제 해결에 필수인 공청회를 퍼포먼스화한 프로젝트가 있었다.** ‘형성, 투표 포함’이라는 제목의 이 프로젝트는 실험 극단 InterACT에서 진행했다. 물리적 도시 공간과 그 메커니즘이 이 프로젝트의 예술적 개념과 개입의 시발점이 됐다. 도시 곳곳의 정치적이고 창조적이며 활발한 ‘가능성의 공간’을 다루며 시민들이 자신이 살고 있는 도시와 협상할 수 있도록 하는 게 이 프로젝트의 목표다. 다과가 준비된 커다란 테이블을 놓고 시민들이 모여 이 거리의 문제점과 가능한 해결책을 토론했다. 이후 극단의 배우들이 여기서 언급된 문제점과 해결책 모두를 공공 공간에서 퍼포먼스로 표현했다. 이는 정치적인 활동일 뿐만 아니라 각자 판이한 사회적 배경을 가진 시민들이 교류하게 한다는 점에서 사회적 단계의 활동이기도 하다.

**지역 주민들의 반응은 어땠나?** 솔직히 말하자면 야코미니 지역 주민들은 대단히 회의적이었다. 시에서 주관한 프로젝트는 디자인업계에서 국제적으로 큰 호응을 얻었지만 주민들에게는 비판을 받았다. 포장도로가 미끄러워지고 표면이 쉽게 더러워졌기 때문이다. 디자인이나 건축 잡지에 실리는 화려한 사진에서는 이런 문제가 나타나지 않는다. 하지만 주민에게는 실질적인 불편을 초래한다. 결국 단기적이고 화제만 모으는 활동으로는 부족하다는 이야기다. 우리가 개발한 프로토타입들이 장기적으로 적용되어 주민과 행인에게 긍정적인 효과를 줄 수 있을지에 대한 의문이 제기되는 것도 당연하다. 우리가 진행한 벤치 프로젝트는 분명 행인들에게 장기적이고 긍정적인 효과를 줄 수 있다고 생각한다.

**그것이 바로 그라츠의 28만 시민에게 28만 개의 벤치를 제공하는 프로젝트다. 처음 어떻게 시작했나?** 지역 목수와 예술가들로 구성된 컬렉티브 브라우흐

HUMAN CITY DESIGN

후면시티를 디자인한다



스트가 야코미니 지역의 특정 장소에서 쓸 수 있는 다양한 가구 제작을 의뢰받은 게 시발점이었다. 이들은 시민들이 쉴 수 있는 공공 장소를 만들 수 있는 모든 가능성을 탐구했고, 그 결과로 건물 앞에 놓을 작은 벤치와 가로등에 붙일 수 있는 테이블 등을 생산했다. 그러나 입소문을 타면서 이 가구들이 며칠 안에 모두 도난당했고, 이후 벤치들이 도시 곳곳에서 발견되었다.

이런 관심에 착안해 ‘28만 개의 의자’ 프로젝트를 떠올렸다. 28만 그라츠 시

민 모두에게 의자를 제공하되 그 의자를 공공 공간에 설치해야 한다는 의무 조항을 달았다. 집 앞에 놓은 벤치에 앉아 사람들과 이야기를 나누는 건 오스트리아 지방에서 흔히 볼 수 있는 모습이었다. 28만 개를 만든다는 게 한 번에 이를 수는 없는 목표지만 즉시 지역 언론의 주목을 받았고, 관심은 압도적이었다. 공짜라는 소식이 퍼지자마자 의자를 받고 후원서에 서명하려는 인파가 줄을 섰다. 한 행사에 150개 정도의 의자밖에 제공할 수 없기 때문에 사람들의 관심을 지속시키는 게 어려운 과제다.



HUMAN CITY DESIGN

**시민들의 자발적인 참여를 이끌어내기 위해 어떤 노력을 했나?** 우리가 실제 거리에 있는 게 주민들의 참여를 독려하는 가장 좋은 방법이었다. 관심이 없는 사람의 참여를 재촉하지도 않았지만 프로젝트가 진행됨에 따라 참여율뿐만 아니라 시민들의 관심과 자신감 역시 증가했다. 그러나 실제로 사람들을 만나고 소통할 공공 공간이 없다는 점이 굉장히 힘들었다.

**이 프로젝트를 진행하면서 시민들과 공유한 가장 인상적인 경험이 있다면?** ‘형성, 투표 포함’ 프로젝트에서 진행된 토론이 가장 뜨거웠다. 사람들이 각자의 고충을 나누고 다음 전략을 이야기할 수 있는 시간과 장소가 마련되었기 때문인 것 같다. 이후 InterACT의 배우들이 이 내용을 퍼포먼스로 표현하면서 다층적인 깊이가 생겼다. 모두에게 인상적인 경험이었다.

**휴먼시티를 구성하는 요소는 뭘까? 당신이 생각하는 휴먼시티는 무엇인가?** 휴먼시티는 ‘합법적인 공간’이 많은 곳이라고 생각한다. 물리적 혹은 무형의 공간들이 존재하고 이를 통제하는 게 아니라 인정하는 정책이 공존해야 한다.

**그라츠는 휴먼시티인가? 거기에 더 근접하기 위해서는 무엇이 필요하다고 생각하나?** 그라츠는 굉장히 많은 면에서 휴먼시티다. 모든 주요 장소들을 걸어서 갈 수 있는 적당한 규모도 갖추고 있다. 하지만 다른 유럽 도시와 마찬가지로 공공 공간 사용에 점점 제약이 많아지고 있다. 마라톤이나 카레이싱 같은 상업적 행사가 늘어나면서 시민 주최 행사들과 경쟁 구도를 이루기도 한다. 공식 수치를 보면 그라츠의 350개 장소에서 매년 7000여 개의 행사가 열리고 있다는 것을 알 수 있다. 공공 공간이 얼마나 부족한지 잘 보여준다. 공공 공간이 늘어나고 더 쉽고 더 저렴하게 사용할 수 있게 돼 시민 참여 기회를 늘리는 것이 휴먼시티에 가까워지는 길이다.

휴먼시티를 디자인하다



에리코 에사카  
Eriko Esaka

나고야 유네스코 디자인  
창의도시 조직위원회 프  
로그램 디렉터다. 휴먼  
시티 나고야 코디네이터.  
나고야예술대학 강사를  
맡고 있다.

## 도시와 도시가 함께 문제를 해결하다

유럽에서 성공한 휴먼시티 프로젝트가 아시아에서도 성공할 수 있을까? 30년 전 이미 디자인 도시를 선포한 나고야의 에리코 에사카는 각 도시의 필요와 특징을 살린 도시 디자인을 강조한다. 국가적으로 직면한 문제에 맞서 도시의 고유한 역사를 살린 휴먼시티의 이야기를 들어본다.

나고야는 30년 전인 1989년에 시정부 수립 100년을 기념하며 ‘디자인 도시’를 선언했다. 나고야는 전쟁의 잿더미에서 일어나 1959년 이세만 태풍의 큰 피해를 다시 견뎠다. 이 모든 어려움을 견뎌낸 후 우리는 디자인이 곧 휴머니즘을 표현하는 방식임을 발견했다. 디자인은 휴머니즘의 동의어다. 새로운 삶의 방식과 인간의 지혜, 고대부터 진화해온 기술을 모아 지속적인 평화를 이룩할 수 있는 수단이기 때문이다. 모든 시민을 존중하면서도 고유한 특성과 인간성이 넘치는, 이곳만의 매력을 가진 공동체와 도시를 만들기 위해 나고야는 세계에 자신

HUMAN CITY DESIGN

있게 내보일 수 있는 디자인 중심의 도시가 되는 것을 굳은 목표로 삼았다. 그로부터 나고야에서 공동체를 형성하고 제품을 생산하고 인력을 개발할 때 디자인은 언제나 그 중심이 되었다.

2014년부터 2018년까지 EU의 여러 연구 및 교육 기관과 도시들이 모여 꾸린 ‘휴먼시티 프로젝트’는 다양한 분야에서의 교류를 통해 어떻게 하면 시민들이 끊임없이 변화하는 현재의 도시를 다시 생각하고 새롭게 이용할 수 있을지를 탐구하는 플랫폼이다. 이 프로젝트는 우리가 1989년에 선포했던 내용을 정확하게 대변해주었다.

2000년대에 들어서면서 일본의 에치고츠마리, 벳푸 등의 작은 도시들에서 지역의 특성을 반영한 전시들이 생겨났다. 이는 심각한 인구 감소를 겪고 있던 지역들을 개발하는 데 큰 도움을 주었다. 정치 사회적 이유로 개최되는 국제 전



휴먼시티를 디자인하다



시와 달리 이런 소규모 행사는 지역 재생에 매우 중요한 역할을 한다. 일례로 일본 도쿠시마현의 산간 마을 카미야마초는 ‘숨은 도서관’ 프로젝트로 세간의 이목을 끌었다. 이곳의 레지던스에서 작업을 했던 아티스트 히데아키 이데츠키는 졸업, 결혼, 출산, 은퇴 같은 삶의 중요한 순간에 한 사람이 책을 한 권씩 기증할 수 있는 도서관을 만들었다. 책을 기증한 사람만이 이 도서관의 열쇠를 받을 수 있다. 나고야의 경우 2005년 아이치 국제엑스포를 개최하면서 2010년 첫 번째 아이치 트리엔날레를 열 수 있는 기회가 생겼다. 시민들은 관람객뿐만 아니라 자원봉사자나 시민 사회의 자긍심을 불러 일으키고자 하는 단체 단위로 참가

HUMAN CITY DESIGN

해 열정과 문화를 공유했다.

예술 자체가 도시를 바꿀 수는 없지만 점차적으로 시민들의 무의식을 의식적인 통찰로 바꿀 수 있는 힘을 가졌다. 예술가와 창작자는 자신만의 방식으로 도시를 쪼개고 붙여 접근하고 새롭게 해석할 수 있는 창구이기 때문이다. 이들의 작품을 통해 안에서는 볼 수 없던 도시의 새로운 면모들을 발견할 수 있다.

나고야는 2015년에 프랑스 생테티엔에서 열린 휴먼시티 프로젝트에 유네스코 디자인 도시 자격으로 참가했다. 당시에 이 의미 있고 멋진 프로젝트를 아시아에서도 진행할 수 있을지 생각해봤지만 내가 진행할 수 있는 규모의 일이 아니었다. 그리고 2018년 서울디자인재단의 최경란 관장과 EU 휴먼시티 프로젝트의 핵심 인물인 조시앙 프랑이 유네스코 창의도시 네트워크를 통해 아시아에서의 휴먼시티 프로젝트 진행에 대한 자문을 구해왔다. 나는 정말 기뻐고, 최선을 다해 협력하겠다고 약속했다. 이들과 함께 프로젝트에 참여하게 되어 자랑스러웠다.

지난해 9월 서울에서 열린 ‘지속가능한 휴먼시티 디자인 컨퍼런스’에서 박원순 서울 시장은 도시 문제를 해결하는 열쇠는 시민들의 참여에 달려있음을 강조하며 ‘휴먼시티 서울’을 선포했다. 이 컨퍼런스에서 동아시아 국가들은 유럽 국가들에 비해 큰 규모의 프로젝트를 다수 선보였다. 그러나 일본의 도시들은 대체로 큰 공동체나 조직을 바꾸기보다 작은 규모의 공동체에서 시민 참여를 이끌어내 뼈대를 만드는 사례들을 소개했다.

일본은 재난이 잦은 나라이기에 작은 규모의 일상적 커뮤니티가 중요하다. 특별한 이유 없이 들르고 싶은 곳이 있어야 한다. 나고야 시내에 버려져 있던 오래된 건물을 커뮤니티 공간으로 탈바꿈시킨 UCO가 그 좋은 예다. 건축가와

휴먼시티를 디자인한다

작가들이 공간을 만들고 지역 주민들이 자발적으로 모여 작은 규모의 수예부를 만들었다. 소일거리와 취미를 나누는 모임이 작지만 중요한 공동체를 이룬 것이다.

한편 아시아는 유례없는 속도로 고령화가 진행되고 있는 지역이기도 하다. 일본 인구의 28%가 65세 이상이다. 일본은 저출산 문제를 안고 세계에서 가장 고령화된 사회로 분류된다. 공동화 현상 역시 매우 큰 문제로 떠오르고 있다. 도쿄 도시마구의 경우 공실율이 15.8%에 달한다. 그러나 일본에는 현재 직면하고 있는 위기 상황에 대한 준비나 이를 반영한 효율적인 정책은 없는 상황이다.

이러한 사회문제를 해결하는 데 있어 나는 사람의 손이, 인간의 차원이 개입할 수 있는 여지를 남겨두는 것이 중요하다고 생각한다. 예를 들어 도시의 공터에 주차장이나 고층 아파트를 짓는 대신 그 여지를 바깥 세상에 열어둬으로써 지역 주민의 의식을 바꿀 수 있지 않을까? 작고 아름다운 도서관을 만들 수도 있지만 큰 빌딩 밖의 공터를 활용해 창의적인 활동을 할 수도 있다. 성공적인 혁신을 불러 일으킬 아이디어와 그것을 지속가능한 제도로 탈바꿈시키는 디자인은 도시의 여러 문제를 해결하는 중요한 요소다.

소규모 공동체에 직접 들어가보면서 나는 많은 지혜와 인재가 그곳에 숨어 있다는 사실을 알게 되었다. 이런 작은 움직임에 참여하는 일의 기쁨이 충분히 알려지지 않았다고 생각한다. 위급한 문제 앞에서 우리는 가장 먼저 무엇을 할 수 있는지를 생각하고 실제 행동으로 옮겨야 한다. 그로부터 인간을 중심으로 한 새로운 네트워크와 창의적 산업을 발전시키는 씨앗을 싹 틔울 수 있다.

작년 컨퍼런스를 위해 프레젠테이션을 준비하면서 내가 소개할 사례들이 과연 아시아와 유럽 각지에서 모여든 청중들로부터 공감을 얻어낼 수 있을지 우

HUMAN CITY DESIGN



후면시티를 디자인한다

려하기도 했다. 하지만 행사에서 많은 관객과 발표자의 든든한 지원을 얻었다. 특히 프레젠테이션이 끝나고 한국의 한 젊은 작가가 다가와 해준 이야기는 여전히 인상 깊게 남아있다. 그는 일본에서 지금 일어나고 있는 일들이 분명 3년 안에 한국에서도 일어날 것이며 그렇기에 초고령 사회라는 주제가 매우 중요하고 진정성 있는 문제라고 말해주었다.

이제 디자인에 대한 사회적 기대가 다시 높아지고 있다. 단순히 색과 모양을 사용한다는 개념을 넘어서서 디자인이 사회적 문제를 해결하는 효과적인 방식



HUMAN CITY DESIGN

휴먼시티를 디자인하다

이라는 이해가 널리 퍼지고 있다. 국제적으로도 언뜻 디자인과 전혀 관련 없는 것처럼 보이는 분야에서 디자인을 통해 문제를 해결하려는 움직임이 시작됐다. 빈곤을 근절하고 식량 안전을 보장하는 UN 지속가능발전목표 역시 디자인을 문제 해결의 한 방안으로 사용하고 있다.

휴먼시티 컨퍼런스와 같은 행사 그리고 아시아 휴먼시티 네트워크 등의 조직을 통해 더 많은 사례들을 나누고 사용하는 것은 매우 중요한 일이다. 이 기회를 통해 우리가 휴먼시티의 프레임 안에서 효과적으로 정보를 나누고 여러 사례와 지식, 지혜를 활발히 공유한다면 분명 우리 모두가 아시아에서 더 나아가 전 세계에서 풍요로운 사회를 만들어나가는 데 크게 기여할 수 있을 것이라 믿는다.

HUMAN CITY  
DESIGN

# 5

## 서울을 휴먼시티로 디자인하다

우리의 도시 서울을 휴먼시티로 발전시키기 위한  
시도와 노력을 살펴본다. 2018년 휴먼시티 서울디  
자인 콘퍼런스 개최에 이어 2019년에는 아시아의  
도시를 아우르는 휴먼시티 디자인 어워드가 제정  
된다. 서울 시내의 낙후된 도시 환경을 개선하는  
서울 디자인 컨설턴트 사업 또한 눈여겨볼 만하다.

design  
shop

## 공동화된 도심의 밤, 예술이 환하게 밝히다



을지로 | SEOUL  
3,018m

서울시 중구 태평로1가 31번지 서울시청에서 을지로7가 1번지 동대문역사문화공원에 이르는 가로로, 길이 2.74km, 너비 30m, 왕복 6차선이며 1~7가로 나뉜다. 종로·청계천로·퇴계로와 함께 서울시의 대표적 상업·업무지구로 1946년 10월 일본식 동명을 정리하면서 고구려 을지문덕 장군의 성을 따 현재의 이름이 되었다.

을지로 지역은 노후화가 심하지만 재개발 일정이 불투명하다. 해당 지역의 환경 개선이 필요했고, 을지로 조명 상권을 서울시 특화 상권으로 활성화할 필요도 있었다. 오후 6시 주변 상권이 문을 닫으면 을지로는 공동화된다. 중구청에서는 이 문제를 개선하는 동시에 어둡고 텅 빈 을지로의 밤을 변화시키기 위해 서울 디자인 컨설턴트 사업에 참여했다.

‘반짝반짝 을지로 길거리夜’를 기획한 디자인 컨설턴트 팀은 상인들의 의견을 모아 조명 점포 외부 경관을 꾸미는 한편, 가로수에 태양광 조명을 설치하는데 중점을 두고 사업 방향을 잡았다. 구성원의 희망은 사업의 성공 여부를 좌우하는 큰 요소다. 관이 주관하되 지역 주민에게 동기를 잘 설명하고 협력 관계를 구축한 후 함께 새로운 디자인 마을을 구성해가려고 노력했다. 컨설턴트가

HUMAN CITY DESIGN

서울을 휴먼시티로 디자인하다

중심을 잡고 전체 그림을 그린 후 지역에서 활동하는 청년 예술가들이 점포에 어울리게 디자인을 하면 상인들이 이에 대한 의견을 제시해 전체 방향을 조정하는 방법으로 진행했다.

사업에 선정된 지역 예술가와 을지로 조명 상인들은 사업설명 간담회에 참석했다. 대상 점포와 담당 예술가를 매칭한 후 각 업체별로 진행된 디자인 안을 기초 삼아 컨설턴트와 함께 작품 제작과 설치 방식을 논의했다. 세운대림상가부터 을지로5가 사거리까지 총 12개 조명 점포에 12가지 조명 예술 작품이 설치되었다.



### 작품 가이드 패널

예술가 팀과 조명업체가 협업하여 작업한 작품을 설명하는 패널이 설치되었다.



### 대광조명과 새 작업실의 협업

멀종으로 사라진 도도새가 그려진 셔터와 백색 단색 조명이 만나 작품이 되었다.



**을지로를 밝히다**

세운대림상가부터 을지로5가 사거리까지 총 12개 조명 점포에 12가지 조명 예술 작품이 설치되었다.

가로수 조명의 경우, 통일된 지지 구조나 바닥 패널을 이용하는 대신 사각형 화단 형태를 연구해 서울시 야간 경관 가이드라인과 대조한 후 적용했다. 이후 컨설턴트 사업 수주를 통해 디자인 및 설치를 진행할 수 있었다. 결과물은 을지로 라이트웨이 행사와 함께 점등되었다. 예술가들의 이야기가 거리로 나오며 환해진 을지로는 상업과 문화가 공존하는 공간이 되었다.

HUMAN CITY DESIGN

서울을 휴먼시티로 디자인하다

사업을 신청하고 함께 진행한 서울시 중구청 시장경제과 이경숙 주무관은 이렇게 말했다. “을지로에 뜬 커다란 초대형 달을 보며 사람들이 “저건 뭐지” 하고 신기해했어요. 이들의 관심이 고맙죠. 청년 예술가들은 이번 시도를 통해 배운 점이 많다고 말했어요. 밤에 12개 점포에서 예쁜 조명이 을지로를 환하게 밝힐 때 그 동안의 고생이 한순간 보상받는 느낌이 들었습니다. 앞으로 지속적으로 사업을 유지하는 것이 핵심 과제예요.”

태양광 발전을 이용한 모듈 조명을 개발해 을지로 경관 조명에 적용하고 을지로에 조명업체가 집중되어 있음을 표현할 수 있도록 갓을 모티프로 한 오브제를 설치하는 것이 이후 계획이다.

## 주민의 힘으로 골목 정원을 꾸미다



독산동 | SEOUL  
4.2km<sup>2</sup> · 약 36,000명  
대단지 아파트와 학교, 할인 매장, 재래시장, 공원 등 다양한 시설이 위치한 지역이다. 독산4동에는 전형적 주택가가 많이 들어서 있다. 금천구민 문화체육센터와 도서관도 위치해 있다.

금천구 독산4동은 ‘주민자치의 성지’와 같은 곳이다. 골목마다 쓰레기가 나뒹굴던 때도 있었지만 재활용 쓰레기 정거장이 정착되고 주민들이 일주일에 한번 모여 마을 정원사 활동을 시작한 후 마을은 놀랍게 달라졌다. 주민 65명이 팔을 걷어붙인 뒤로 골목 곳곳에는 폐기물을 활용한 꽃 화분이 생겨났다. 골목에 대한 자부심과 함께 이웃 간 소통도 활발해졌다. 그러나 다세대주택이 밀집한 좁은 골목은 심각한 주차난에 시달렸다. 독산4동 주민센터는 보행자 친화형 골목길을 만들기 위해 마을 정원을 조성하는 사업을 제안했다. 광장에서 민주주의가 시작되었듯 숨을 틈을 수 있는 공간은 중요한 역할을 한다. 주거가 밀집된 서울에서라면 더욱 그렇다. 민주주의 정원 조성 사업의 성패는 주차에 방해가 되지 않으면서 모든 가구에 조성할 수 있는 정원의 형태에 달려 있었다.

HUMAN CITY DESIGN

서울을 휴먼시티로 디자인하다

우체통 정원, 언제나 봄  
기존 우체통을 활용해 테라리움 정원을 만들어 경관 미화와 커뮤니티의 결속력 강화를 동시에 끌어냈다.



“사업 대상지는 독산4동에서도 다세대주택이 밀집된 독산로70길로 주차난이 심각해 화단 조성에 부정적이었어요. 마당을 주차장으로 활용하고 있던 주민들이 정원 조성을 반대해 마당에 화단을 새롭게 조성한 가구는 36곳 중 6가구뿐이었습니다.” 모든 가구에 정원을 조성할 방법을 고민하던 중 사업팀은 골목길에 공통적으로 설치된 낡은 우체통을 발견했다. 우체통에 작은 테라리움 정원을 더하는 형태를 고안함으로써 주민들의 동의를 끌어낼 수 있었다. 문앞에 위치한 우체통은 하루를 시작하는 소식을 알리고 언제나 시선이 닿을 수 있는 곳에 위치하고 있다. 이를 매개로 이웃과 눈맞춤을 시작하길 바라는 마음



골목 미화도 함께  
주민센터의 황량했던 뒷공간이 벽화를 통해 생기를 되찾았다.

으로 정원에 ‘봄 Spring & See’이라는 중의적 이름을 붙였다. 집집마다 설득을 하고 동의를 받는 작업이 따르긴 했지만 결과적으로 우체통이 있는 31곳 중 26곳에 정원을 설치하는 성과를 거두었다. 우체통 정원은 손이 많이 가지 않는 다육식물로 제작했고, 공간을 차지하지 않았기 때문에 대부분 동의를 끌어낼 수 있었다.

정원 조성의 가장 든든한 지원군은 마을 정원사들이었다. 일자리 발굴 사업으로 태어난 마을 정원사는 대부분 주민으로 구성되어 있으며 매주 목요일

주민센터에 모여 정원 조성 교육을 받고 있었다. 마을 정원사들을 대상으로 한 사업설명회와 교육을 거쳐 정원 조성 작업은 마을 정원사들이 직접 진행했다. 마을 정원사들에게 아이덴티티와 통일감을 주는 로고를 만드는 작업은 2018년 5월에 이뤄졌다. 마을 정원사들이 로고 디자인 워크숍에 참여, 서체를 수집하고 여기에서 영감을 받아 최종 로고를 디자인했다. 정원사의 손끝에서 탄생한 디자인인 만큼 마을 정원사들의 애정과 따뜻함이 묻어 있다. 로고를 활용한 앞치마를 유니폼으로 활용해 정원사 활동에 자부심을 느낄 수 있도록 했다.

‘언제나 봄’은 모든 과정을 주민과 함께했다고 해도 지나치지 않을 만큼 참여율이 높았다. 동의를 받는 일부터 시작해 로고와 우체통 이미지를 만들고, 우체통에 맞게 제작한 투명 화분에 다육식물을 심는 것은 물론, 우체통 페인트칠도 직접 해냈다. 이 과정을 지켜본 주민들 또한 점점 우체통 정원에 대한 호감과 애정이 생겨났다. 설치는 10월 말, 동절기를 목전에 둔 시기였는데 옆 골목 주민들로부터 ‘우리도 설치해달라’는 민원이 나올 만큼 반응이 좋았다. 한겨울에는 다육식물이 외부에서 생존할 수 없어 세대별 관리자의 집에 들여놓아야 했다. 긴 겨울 내내 다육식물을 애지중지 돌보는 모습에서 주민 참여의 중요성을 느낄 수 있었다.

## 사람과 책, 그리고 축제가 어우러지다



**전농동 | SEOUL**  
1.19km<sup>2</sup> · 약 30,000명  
서울특별시 동대문구의 행정 구역. 청량리역 뒤쪽에 위치해 있으며, 조선 초부터 농업을 중시한 관계로 국왕의 친경지였던 전농이 있었기 때문에 전농리라고 명명했다. 1943년 4월 1일 구제 실시에 따라 동대문구에 속하게 되었고, 광복 후 1946년 10월 1일 일제식 동명을 우리말로 바꿈에 따라 '전농동'으로 환원되어 오늘에 이르렀다.

동대문구 전농2동은 배봉산 근린공원과 서울시립대학교, 전일중학교, 전동초등학교, 해성여고, 배봉초등학교까지 학교와 도서관이 많은 교육 중심의 마을이다. 전농2동에는 주민센터를 중심으로 마을을 위해 모인 마을 계획단이 활발히 활동했다. 2014년 개관한 배봉 꿈마루 청소년 독서실은 마을의 사랑방 역할을 하며 지식과 경험을 나누고 소통하기 위한 다양한 문화 프로그램을 연다. 전농2동은 도서관길을 조성해 '책과 함께하는 마을'로서의 정체성을 확고히 하는 중이다.

배봉 꿈마루 청소년 독서실을 기반으로 만들어진 동대문구 소소한 마을 공동체는 행복한 마을을 만드는 활동의 하나로 숲과 문화예술이 어우러진 도서관길 조성 사업에 팔을 걷어붙였다. 꿈마루는 청소년을 위한 교육 공동체와

HUMAN CITY DESIGN

서울을 휴먼시티로 디자인하다

문화예술의 장을 지향하며 학습 공간은 물론, 상담센터도 운영하고 있다. 사업 대상지는 도서관과 전농2동 주민센터를 잇는 전농로16길로 정해졌다. 꿈마루가 동네 주민들의 허브 역할을 수행할뿐더러 서고에 책을 진열할 수 있어 '인생 책' 프로젝트에 적합했기 때문이다. 인생 책 프로젝트는 전농로16길 상인들의 인생 책을 발굴해 전시하는 방식을 택했다. 책꽂이에 인생 책들을 축적해나가면서 상점 주인이 바뀌더라도 책은 계속 누적되게 하는 방식이었다. 꿈마루와 가장 거리가 먼 이들이 가게 주인들이었지만 이들 또한 주민이며 책을 통해 삶의 복잡성을 이해하고 매일의 생계를 벗어나 자기 계발의 기회가 필요하다는 판단이었다.

마을의 중심 상가 길에 인생 책 이야기를 담은 입간판과 휘장을 제작, 설치하기로 사업 방향을 결정하고 상인들을 설득하는 작업은 쉽지 않았다. 사업이



인생책을 찾다

전농로16길 주민들은 저마다 인생 책을 한권씩 선정했다.



#### 가게 주인의 얼굴을 입간판으로

도서관길 프로젝트는 마을 상인들의 인생 이야기로 확장되었다. 일러스트레이터가 그린 상인의 얼굴을 입간판으로도 제작했다.

시작된 4월 말부터 6월까지의 대상지의 인적, 물적 자원을 파악하고 대상지 결정과 함께 리서치를 통해 공간의 문제점을 분석하는 작업이 이뤄졌다. 7월에는 사업 대상지에 적합한 아이템을 조사하는 작업을, 8월에는 휘장 디자인과 함께 마을 계획단의 벽화 작업이 시작되었다. 9월경 마을 기록가들이 배치되어 진행이 원활해졌다. 이를 통해 마을에서 수십 년간 장사해온 분들의 힘겨운 성장 이야기를 들으며 주민들을 이해하는 데 큰 도움이 되었다. 일하느라 바빠 책을 잘 접하지 못했기 때문에 인생 책 꼽기를 어려워했지만 어릴 때 부모님이 읽어준 동화책, 성서 등에서 지침이 되어준 글귀를 찾아내는 데는 어려움이 없었다.

전농2동의 오래된 가게들은 주로 미용실이 많다. 학생과 주민이 이용하는 음식점이 다수였으며 카페 등은 주로 젊은 연령대의 사장이 많은 편이었다. 책을 매개로 자신이 살아온 이야기를 하면서 공감대를 형성할 수 있었고, 이 이야

기가 휘장과 입간판이라는 결과물로 이어졌다. 결국 ‘책’보다 ‘인생’에 방점을 찍는 작업 과정을 거쳐 동일한 디자인의 사인물이 길에 부착되면서 시각적으로도 하나의 마을 같은 분위기를 낼 수 있었다. 상점별 특징을 아이콘화하고, 일러스트 작가를 섭외해 상인들의 얼굴을 그려 이를 휘장과 입간판에 활용했다. 상점별로 휘장과 입간판 중 하나를 선택하게 하고, 주요 장소 5곳에는 두 개를 다 설치해 ‘책 마을’의 정체성을 보여주었다. 도서관에 따로 인생 책 서가도 마련했다.

마을 공동체 강의와 공유 서가 만들기, 사람 이야기를 모은 골목 잡지, 그리고 주민 반상회가 전농2동의 ‘행복한 골목 만들기’ 세부 사업이었고 이 결과물을 주민들과 함께 나누는 자리가 마을에서 열린 ‘어울림 골목 축제’였다. 이는 한 해 동안 이어진 도서관길 프로젝트의 중간 점검 및 결산을 위한 기회이기도 했다. 나무 소재의 입간판 한쪽 면에 축제 포스터를 부착하고, 다른 면에는 가게 주인의 인생 책을 전시할 수 있는 선반 형태로 제작해 축제 분위기와 상점 홍보를 겸할 수 있게 만들었다. 축제 이후에도 입간판과 휘장은 지속적으로 활용할 수 있어 ‘책 읽는 마을’이라는 이미지를 효과적으로 알릴 수 있게끔 했다.

## 어린이들의 손으로 골목에 새 옷을 입히다



청구동 | SEOUL  
0.34km<sup>2</sup> · 약 14,900명

‘청구’는 중국에서 동방을 가리키거나 동쪽에 있는 나라를 부르던 이름이다. 1955년 신설된 후 1970년 신당제4동이 되었다가 2013년 청구동으로 개칭했다.

2017년 기준으로 1만4900명이 사는 서울시 중구 청구동은 상당한 면적이 재개발 구역으로 묶여 있었다. 초등학교 2곳과 중학교, 고등학교가 하나씩 있으며 오래된 주택가의 경우 노년층의 비율이 높은 편이다. 쓰레기 적치 및 불법 광고지 부착으로 전봇대 주변이 어지러웠고, 청구초등학교 통학로는 아이들의 안전을 위해 설치한 철제 가드가 삭막하고 차가운 느낌을 주었다.

이 때문에 2017년부터 전봇대 미관을 개선하는 ‘헬로 마이 폴 Hello My Poll’ 사업을 해온 청구동은 2년 차를 맞아 서울디자인재단과 함께 공공 예술 디자인 프로젝트를 진행했다. ‘우리 골목 전봇대 분양’ 프로젝트와 ‘게릴라 가드닝’ 프로젝트는 20여 명의 마을 청소년들과 21명의 청구초등학교 학생들이 직접 디자인해 참여한 공공 예술 디자인 프로젝트다. 청소년들이 전봇대를 하나씩 분

HUMAN CITY DESIGN

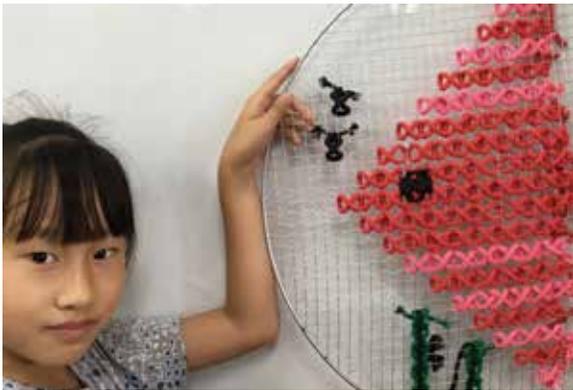
서울을 휴먼시티로 디자인하다

양 받고 주변 경관과 어울리도록 디자인한 옷을 입히는 작업과 함께 초등학생들은 자발적으로 골목을 누비며 학교 앞 담장을 꾸몄다. 이는 무분별한 쓰레기 배출과 불법 광고물 부착을 줄이는 동시에 ‘내 집 앞’ ‘우리 골목’이라는 마을 주민의 공동체 의식도 성장시키는 효과가 있었다. 주민센터가 일방적으로 주도하는 사업이 아닌 주민 손으로 동 분위기를 바꿈으로써 거주민이 골목길 미관에 더 많은 관심을 갖고 쓰레기를 불법 투기하지 않는 효과도 있었다.

청구동에서는 지역 주민과 사용자를 대상으로 디자인 워크숍을 진행해 의견 수렴을 넘어 참여형 문제 해결 과정을 설계하고 의미 있는 방향을 제시하는 것을 목표로 했다. 주민 참여형 프로젝트는 다른 지자체에서도 많이 시행하고 있지만 공공 공간 개선 사업을 중학생 이하 어린이들이 기획 단계를 넘어 제작까지 도맡은 케이스는 드물다. 어린이들은 문제 해결 경험과 작업 과정에 대한 이해가 부족하므로 다수의 어린이 참여형 프로젝트가 일회성 이벤트로 끝나는 경우가 많다. 이 때문에 서울디자인재단은 어린이 스스로 디자인적으로 사고하고 의미 있는 공공 디자인 결과물을 만들어낼 수 있는 단계까지 이끌어내는 교육에 주력했다.

마이폴 사업은 2017년 참여 학생들 중에서 초등 2학년부터 중학생까지 지역사회에 관심이 많은 아이들이 모여 2018년 프로젝트를 이끌었다. 전봇대 분양 프로젝트는 청소년자치위원회 학생 20명이 참여했다. 주민 참여 워크숍 1회, 세미나 워크숍 8회, 어린이 공공 디자인 클래스 4회 등 13회의 교육을 통해 마을을 바꾸고자 하는 이들의 아이디어를 현실화하는 과정을 함께함으로써 공공 디자이너로서의 소양을 높일 수 있는 시간이 됐다.

전봇대를 분양 받은 학생들은 각자 배정받은 전봇대 주변을 관찰, 조사해 이를 그림으로 남기고 디자인 스케치부터 해나갔다. 주변 경관 및 간판 등과 어울리게 디자인하고 수정하는 과정을 거쳐 10개는 디지털 프린팅으로 옷을 입



**게릴라 가드닝**

삭막한 펜스를 미화하기 위한 게릴라 가드닝, '꽃번지 골목'이라고도 부르는 프로젝트는 청구초등학생 21명과 함께했다. 매듭을 활용해 학교 앞 철제 담장을 물고기와 새, 로봇 등의 오브제로 상큼하게 꾸며냈다.



**전봇대 분양 프로젝트**

전봇대를 분양 받은 학생들은 주변 경관 및 간판 등과 어울리게 전봇대를 디자인하고 수정하는 과정을 거쳐 10개는 디지털 프린팅으로 옷을 입히고 10개는 매듭 기법을 이용해 각자의 디자인 콘셉트를 구현하는 방식을 택했다.

HUMAN CITY DESIGN

서울을 휴먼시티로 디자인하다

하고 10개는 매듭 기법을 이용해 각자의 콘셉트를 구현하는 방식을 택했다. 점과 선, 면으로 다양하게 표현한 무지개부터 보다 기하학적이고 추상적인 이미지까지 제각각의 옷을 입은 전봇대는 이제 쓰레기와 어울리지 않는 모습으로 변모했다. 불법 투기가 줄어든 것은 물론 광고지를 붙일 공간이 없어지면서 덕지덕지 전단이 붙은 모습도 사라지는 효과를 거뒀다.

삭막한 펜스를 아름답게 가꾸는 게릴라 가드닝, '꽃번지 골목'이라고도 부르는 프로젝트는 청구초등학생 21명과 함께했다. 이 프로젝트 또한 매듭을 활용해 학교 앞 철제 담장을 물고기와 새, 로봇 등의 오브제로 상큼하게 꾸며냈다. 참여자들이 초등학생인 만큼 세세한 지도가 필요했지만 화사한 옷을 입은 학교 앞 펜스를 보는 친구들과 어른들의 입가에 미소가 지어질 만큼 귀여운 결과물이 나왔다. 매듭이 영구적이지 않은 만큼 다시 한번 손보는 과정을 거쳤지만 시간이 지나 빛이 바래고 실이 낡는 대로 자연스러움이 살아나기 때문에 큰 문제는 되지 않는다. 좁은 일차선 도로인 만큼 오가는 모든 이의 시선이 집중될 수밖에 없다. 지나다니는 행인들을 잠깐 집중시키는 정도지만 주민센터 행정에 관심 갖고 있는 주민들에게 긍정적인 반응을 얻고 있다.

현실적으로 월 2회의 워크숍을 함께 진행하는 것이 쉽지 않았지만 학생들은 함께 동네를 바꾸는 일에 호기심을 갖고 임해주었다. 이번 프로젝트는 아이들이 직접 마을의 문제가 무엇인지 조사하고 이 조사 결과를 모아서 디자인으로 해결하는 프로세스까지 경험하게 함으로써 미래의 공공 디자이너를 키워다는 데 의미가 있다. 청구동의 공공 예술 사업은 주민의 관심과 참여가 지속되면서 앞으로 더 발전해나갈 전망이다.

## 방치된 공중화장실을 멋진 책방으로



신정동 | SEOUL

6.94km<sup>2</sup> · 약 184,000명

1960년대에는 영등포구, 1970년대에는 강서구에 속해 있다 1980년대에 양천구 관할이 되었다. 신정1~7동으로 이루어져 있으며 신월로, 신정로, 등촌로와 지하철 2호선 양천구청역, 신정네거리역이 있다. 서쪽으로 남부순환도로가 지난다.

택지 재개발로 발생하는 이주민, 고령화 시대와 1인 가구의 증가 등 현대사회의 다양한 변화는 공공 임대주택의 수요를 증가시킨다. 그러나 한국에서 임대아파트 및 사회적 약자를 위한 복지시설은 집값을 떨어트린다는 이유로 기피 시설로 분류되곤 한다.

아파트 붐이 금융 위기의 직격탄을 맞았던 1997년, 지대가 높은 목동 중심가에 목동현대아파트가 들어섰다. 540세대 규모의 아파트는 오목교역과 안양천 체육공원을 끼고 있어 주거 환경이 좋은 편이지만 20년간 쓰이지 않고 방치된 단지 내 화장실이 주민들의 불만을 낳았다. 두 개의 동이 늘어난 단지에는 두 개의 출입구가 있다. 오목교역 5번 출구 앞 부출입구의 이용 빈도가 더 높는데, 그 앞에 문제의 공중화장실이 방치되어 있었다. 철거가 결정되거나 용도 변경이 되지 않은 채 노후화되어 밤길을 오가는 주민들에게 불안 안기곤 했다.

HUMAN CITY DESIGN

서울을 휴먼시티로 디자인하다

경이 되지 않은 채 노후화되어 밤길을 오가는 주민들에게 불안 안기곤 했다.

2018년 목동현대아파트의 공중화장실은 서울디자인재단의 디자인 컨설턴트 사업 대상으로 선정되었다. 공중화장실을 책방으로 탈바꿈시키는 것이 목표였다. 주무관과 공공 건축 분야에서 두각을 드러내온 디자인 컨설턴트, 임대관리센터장 등 이해 관계자들이 만나 추후 사업 진행 과정을 논의했다. 청년 디자이너는 이 기간에 가가호호를 방문해 주민을 설득하고 용도 변경 동의를 받아냈다. 그전까지 주민들의 의견은 철거 혹은 용도 변경으로 양분된 상황이었다. 컨설팅을 맡은 에이코랩의 정이사 대표는 이렇게 설명한다.

“요즘은 아파트단지에 공용화장실이 거의 없습니다. 있다 해도 이용률이 낮으니 없애는 추세죠. 범죄 가능성 등으로 합판으로 막아놓은 상황이었는데 관리사무소가 리노베이션을 통해 주민 공간으로 변신시키기 위해 디자인 컨설팅 사업을 신청한 겁니다.”





HUMAN CITY DESIGN

**공중화장실이 책방으로**

퇴근길의 흉물이었던 공중화장실은 동네 주민들의 자존감을 높이는 한편 삶의 동반자가 되어줄 책방으로 거듭났다.

**주민 편의를 위해**

1층은 책을 수납할 수 있는 공간으로, 2층은 아이 놀이방을 비롯한 주민 편의 시설로 완성했다.

서울을 휴먼시티로 디자인하다

프로젝트를 진행하며 중요하게 여긴 것은 관이 아닌 주민 중심의 공간을 만들기 위한 노력이었다. 방치된 화장실은 단순히 미관상의 문제라기보다 매일 전철역을 가기 위해 지나다니는 주민들이 느끼는 박탈감이나 자존감, ‘가난’을 상징하는 듯 방치된 이미지로 보이는 근원적인 문제가 있었다. 깨진 거울과 부서진 문짝이 가득했던 1층 공간은 그 흔적을 효과적으로 숨기고 무엇보다 책장을 짜서 책을 수납하는 데 신경을 써 널찍한 테이블에서 마음껏 책을 볼 수 있는 공간으로 변신시켰다. 그리고 2층까지 층고를 올려 공예교실과 아이 공부방 등으로 활용 가능한 다용도 공간을 만들었다. 애초 문화 공간을 겸해야 다양한 연령대를 위한 서비스를 제공할 수 있고 주민 불만도 나오지 않을 것이라 예상했기 때문이다. 이곳을 지속적으로 관리, 운영할 인력이 없다는 점을 보완하기 위해 목동현대아파트 사회복지관과 협약을 맺어 다양한 문화 프로그램을 진행하기로 했다.

가장 풀기 어려웠던 문제는 주민의 반대였다. 주민의 평균 연령대가 높아 설득이 힘들었고 전기세나 관리비 등 직간접적인 부담이 생길까 봐 거부해하는 이들도 있었다. 그러나 공간이 정비되어가는 과정을 직접 목격하며 갑자기 관심을 갖거나 작업에 참견하는 사람도 더러 있었다. 애초 신청기관에서 화장실을 개보수하는 수준으로 끝내려 한 사업이지만 결국 리모델링 작업을 거쳐 번듯하게 재탄생하기까지는 많은 사람의 참여와 노력이 필요했다.

행정 수속과 주민 설득, 디테일한 설계와 착공이 결실을 맺은 것은 해를 넘긴 2019년 1월 말이었다. 예전 모습을 찾을 수 없는 ‘골목 끝, 책방’은 주민에게 공간에 대한 충족감을 선사했다. 주택 정책이 주거 문화나 서비스 차원에서 나오기보다 수요 공급 측면에서 기계적으로 수행되어왔다면 이를 해결하기 위한 시도를 하는 것이 공공 건축의 역할이다. 공간이 제공할 수 있는 복지를 시혜적이지 않은 태도로 수행함으로써 공중화장실은 멋지게 책방으로 변신했다.

## 주민과 함께 안전한 동네를 조성하다



방학동 | SEOUL  
4.07km<sup>2</sup> · 89,000명

도봉산이 가까워 훌륭한 자연환경에 둘러싸인 주거지역이다. 1970년대와 1980년대 준공업지구로 성장했으며 이후 공장 이전과 함께 대규모 아파트단지가 들어섰다. 수도권 전철 1호선 방학역이 이곳에 있다.

한국의 범죄예방 디자인 역사는 그리 길지 않다. 그 개념이 국내에 알려진 것은 1990년대 중반이지만 2009년 서울특별시 도시재정비촉진을 위한 조례 개정을 통해 재개발이나 뉴타운 사업 시 범죄예방 디자인 적용을 의무화한 것이 최초의 제도화였다. 건축도시 환경을 조성하는 데 범죄예방 디자인이 본격적으로 적용되기 시작한 것 또한 2012년 서울시가 사회문제해결형 디자인 사업의 일환으로 시작한 마포구 염리동 소금길 프로젝트부터였다.

도봉구의 경우 2015년부터 범죄예방 디자인 안전안심마을 만들기 사업을 시작해 1년에 1곳씩 안심마을을 조성했다. 도봉구 방학1동은 실제 범죄 발생률과 범죄 발생 건수는 낮으나 주민들의 생활 안전에 대한 심리적 불안감이 상대적으로 높다. 리서치 결과 방학1동의 문제는 네 가지 키워드로 분류되었다. 주

HUMAN CITY DESIGN

서울을 휴먼시티로 디자인하다



한국의 범죄예방 디자인

소금길 프로젝트는 한국 범죄예방 디자인의 초기 사례다.



주민이 먼저다

방학1동의 범죄예방 디자인은 무엇보다 주민 의견에 기반했다.

HUMAN CITY DESIGN

서울을 휴먼시티로 디자인하다

차와 쓰레기 등 거리에서 발생하는 문제들로 인한 주민 간 갈등, 청소년 비행, 늦은 시각 으스스한 쉼터와 역할이 모호해진 공원이었다.

도봉구는 획일적으로 적용하는 기존 범죄예방 환경설계 CPTED가 아닌 주민이 직접 범죄예방 디자인 설계 과정에 참여할 수 있도록 프로젝트를 구성했다. 안전에 관련된 주민 협의체를 구성하고 마을의 문제점에 대한 디자인 워크숍을 8회 진행하는 등 공동체 활동을 촉진해 주민 삶의 질을 높이고자 한 것이다.

방학1동의 범죄예방 디자인은 무엇보다 주민 의견에 기반했으며 동네 주민에게 심리적 안정감을 주는 디자인을 만들기 위해 노력했다. 범죄예방 디자인 하면 떠오르는 상투적인 시설물 설치와 색상을 배제하는 한편 방학동을 둘러싼 자연경관과 어우러지는 디자인을 이끌어냈다. 마을의 거리 이름과 그 메인 로고를 '쉼길'로 정했고, 다양한 측면에서 누구나 안심하고 쉴 수 있는 마을을 조성했다. 은폐 장소를 최소화하는 동시에 출입금지 경계 사인과 펜스를 활용해 주변 으스스한 공간을 잘 볼 수 있도록 만들었다. 노후한 벽은 차분한 파스텔 색조로 새롭게 도색하고 사인 보드를 설치했다. 오래된 건물의 간판과 차양 등을 보수해 동네 전경도 개선했다.



천의영

Eui Young Chun

천의영은 경기대 건축과 교수로 재직하며 대한건축학회 부회장을 맡고 있다. 3차 광주폴리와 광주비엔날레 총감독 및 서울디자인올림픽아드 총감독을 역임했다.

## 광주폴리, 도시에 비일상성과 상상력을 불어넣다

광주폴리는 광주비엔날레 프로그램의 하나로 2011년 시작되었다. ‘폴리Folly’의 건축학적 의미는 ‘본래의 기능을 잃고 장식적 역할을 하는 건축물’을 뜻한다. 과거의 폴리는 유럽의 대저택 정원에 있는 장식용 건축물을 의미했다. 그러나 광주폴리는 공공 공간에서 장식적인 역할뿐 아니라, 기능적인 역할까지 아우르며 도시 재생에 기여할 수 있는 건축물을 의미한다.

스위스 출신으로 프랑스에서 활동하는 건축가 베르나르 추미가 프랑스 빌레트 공원에 35개의 건축 구조물을 설치하면서 현대적 의미의 폴리가 처음 세상에 알려졌다. 이 공원은 일련의 폴리를 통해 일반인과 전문가에게 연구, 관찰, 볼거리를 제공하며 방문자와 공원 사이의 상호 활동을 이끈다는 점에서 광주폴리가 나아가려고 하는 방향과 같은 맥락에 있다. 광주폴리는 도시 안에서 단위 개체로 작동하기보다는 하나의 군집 패턴을 형성하며 그 영향력을 발휘한다. 지난 40년간 빠른 성장을 거듭하며 도심 공동화를 경험하고 있는 광주의 구

HUMAN CITY DESIGN

서울을 휴먼시티로 디자인하다

도심에서 폴리는 강력한 문화적 힘을 전달하며 도심 재생을 이끌어내고자 했다. 2013년부터 독립 프로젝트로 추진돼온 광주폴리의 세 번째 총감독 천의영 교수에게 그 현재적 의미를 물었다.

**광주폴리는 공공 미술 프로젝트다. 참여 작가는 매해 어떤 기준으로 선정했나?** 광주폴리는 광주시에서 구성된 시민협의회와 함께 충돌 사항을 조율하고 아이디어를 논의하는 과정이 있다. 문화 전문가, 건축도시 전문가, 광주 시민 협회 NGO 전문가 등의 시민이 감독과 협의하는데 그 과정에서 작가들에 대한 제안이 들어오기도 하고, 국제적 교류도 많다. 예를 들어 네덜란드 창조산업기금이 한국 건축가와 함께 광주에 대한 리서치를 한 후 책을 출간했고, 이걸 바탕으로 네덜란드의 건축사무소 MVRDV가 다음 작업을 했다. 이 리서치에서 나온 얘기 중 하나가 ‘걸지 않는 도시 광주’였다. 워크숍 결과 광주는 차량 중심으로 이뤄진 옛날 도시의 모습을 여전히 갖고 있다는 결론을 냈고, 3차 폴리에서 ‘걸다’라는 동사가 들어가게 된 중요한 계기로 작용했다.

**캐나다에서도 협업을 제안했다고 들었다. 광주폴리가 국제 예술 교류의 한 축이 되고 있는 셈이다.** 광주폴리가 일종의 국제화에 기여한다고 생각한다. 비엔날레도 같은 역할을 하지만 특정 시기에만 일어나는 행사다 보니 한계가 있다. 방법은 다양하다. 해외 지자체와 협력해 공동 행사를 개최하거나 광주폴리가 상대 도시에 구조물을 짓고 그 도시의 예술가가 광주에서 작업을 하는 식으로 교환할 수도 있다. 새로운 모델이 도입되면 도시가 재미있어진다. 장소 특정한 작업뿐만 아니라 이렇게 다양한 내러티브도 만들고 싶다. 우리 도시에는 이야기거리가 부족하다. 사람들이 이야기를 만들고, 거기에서 작업이 나오길 바란다.

총감독을 맡으며 내세운 두 원칙이 있다. 더욱 글로벌하게 움직여야 한다는 것과 폴리의 설치 장소를 집중시키고 개수를 줄이자는 거다. 2차 때 큐레이터로 참여하면서 보고 배운 게 3차 총감독을 하는 데 많은 도움이 됐다. 2차 폴리의 주제 의식이 진지하고 무거웠다면 3차에서는 어깨에 힘을 빼고 재미있게 하고 싶었다. 도시를 만드는 작업에서는 ‘행복’과 ‘재미’가 가장 중요하다고 생각한다. 누가 봐도 즐겁고 가보고 싶다는 생각이 들도록.

1차 폴리 이후 시민협의회가 결성되었다. 특히 3차 폴리 중 뽀뽀폴리는 크라우드 소싱의 참여형 프로그램이었다. 역대 가장 적극적으로 시민의 참여를 끌어낸 셈이다. 1차 폴리가 건축 전공자들을 대상으로 뽑았다면 3차 뽀뽀폴리에서는 아예 모두에게 개방하기로 했다. 누구라도 이런 폴리가 있었으면 좋겠다는 아이디어를 간략하게라도 문서로 만들면 모두 접수를 받았다. 그저 스케치일 뿐이라도 재미있는 아이디어가 많이 들어왔다. 받은 전문가 받은 시민으로 이뤄진 그룹에서 당선작을 선정하기도 했다. 그 아이디어를 근간으로 해서 기획을 짰다. 건축가 한 명, 미디어 아티스트 한 명으로 짝을 지은 작가 8팀을 초대했고, 이 중 네 팀을 선발해 다시 시민들과 함께 투표를 했다. 결국 김찬중, 진시영 작가가 ‘문짜폴리’라는 아이디어를 발전시켜 주차장과 충장로를 잇는 골목 틈새에 뽀뽀폴리를 설치했다. 원래는 실외기로 꼭 차 있던 골목에서 오브제를 위로 매달고 뒤로 빼며 막혀 있는 길까지 이은 거다. 그 외에도 폴리가 설치된 곳은 보행로가 확보되면서 사람들이 굉장히 많이 찾고 싶어 하는 거리로 활성화됐다.

폴리 투어, 폴리 데이 등 관련 액티비티가 있던데, 어떻게 기획하고 진행하고 있나? 폴리가 완성된 후 지속적으로 활용하는 전략이 중요하다. 그래서 사람들을 모집해 도슨트와 함께 보러 다니는 투어에 집중했다. 건축가협회와 다른

HUMAN CITY DESIGN

서울을 휴먼시티로 디자인하다





HUMAN CITY DESIGN

지자체에서도 광주 사례를 보러 많이 왔다. 각종 행사를 열 때는 비엔날레와 협조하거나 시민 단체의 협력도 받았다. 퍼포먼스, 이벤트, 영화 상영 등 폴리를 지속 가능하게 운영할 수 있도록 비엔날레 측에서 도와주고 있다. 이 부분을 많이 늘려가려고 한다.

**궁극적으로 광주폴리는 광주 시민에게 어떤 역할을 할까?** 광주는 잘 구성된 도시지만 일반 건물들이 통찰을 주기는 힘들다. 기능을 위해 만들어진 평이한 구조물들이기 때문이다. 거기에서 폴리는 조금 다른 생각을 하게 하는 구조물이다. 맥락 없이 왜 저런 게 들어서 있는지 사람들은 궁금해한다. 폴리는 의외성이나 창의성, 통찰을 보여주는 것이다.

광주라는 도시는 대구랑 비슷하게 호모지니어스하다. 같은 사람들과 같은 문화, 같은 정치 성향이 이어져왔다. 부산이나 서울은 공항이 있고 바다가 있어 사람들이 바뀌는데, 광주나 대구는 그에 비하면 고립된 도시가 되기 쉽다. 새로운 게 오지 않는다는 건 다양성이 적어지는 건데 그러면 창의성이 줄어들기 쉽고 도시가 획일화될 수 있다. 폴리는 시민에게 의외의 생각을 하게 한다. ‘저 공간은 텅 비어 있는데 계단이 있네’ ‘저 공간에서 우리 공연 한번 할까’ 하는 생각들. 계단은 일종의 행위 유발 장치가 되며 이벤트를 유발하는 것이다. 나는 폴리가 다른 생각을 하는 창조적 플랫폼으로 기능하기를 바란다. 우리 도시에는 그런 역할이 너무 적다. 유럽 도시에서는 중간중간 나타나는 예술품에 놀라고 통찰을 얻지 않나. 도시의 기본 기능이 아닌 특별함과 비일상성을 체험하게 하며 도시에서 시詩와 같은 역할을 할 수 있다면 좋겠다.

**도시 재생의 올바른 방향은 무엇이라고 생각하나?** 도시 재생은 도시의 거버넌스를 새롭게 짜는 방향으로 가야 한다고 생각한다. 첫째, 기여자가 주인공으로 참여해야 한다. 크라우드 소싱을 하되 많이 기여한 사람일수록 큰 보상을 받아야 한다. 둘째, 특별한 점을 만들어야 한다. 지역마다 똑같은 걸 베껴서는 안 된다. 셋째, 핵심 정신을 세워야 한다. 넷째, 사람들이 와서 사진을 찍으며 재미있게 즐길 수 있는 포토존이 있어야 한다. 다섯째, 경계를 없애야 한다. 도시를

서울을 휴먼시티로 디자인하다



아예 기존 분류법이 적용되지 않는 해방구로 만들어야 한다. 한국 사회에서 흔히 그렇듯 배제하거나 경계를 만들어서는 안 된다. 여섯째, 포용적인 공간으로 관계망을 만들고 소수자를 배려하고 다름을 인정해야 한다. 일곱째, 글로벌하게 해야 한다. 지역에 갇혀 있어서는 절대 안 된다. 도시 재생 또한 외국 사람들을 초대해서 같이 할 수 있다. 여덟째, 누가 봐도 재미있고 호기심이 생기는 걸 만들고, 살짝만 보여줘라. 아홉째, 열린 공간 플랫폼이 우리가 궁극적으로 나아가야 할 방향이다. 마지막으로 도시를 퍼블릭 물처럼 만들어야 한다는 게 나의 원칙이다. 대형 물에 가면 온갖 상점과 상품이 다 있다. 새로운 걸 발견하면서 재미를 느끼는 거다. 이런 환경을 만드는 것은 공공보다 민간이 잘하기에 민관 협동

HUMAN CITY DESIGN

서울을 휴먼시티로 디자인하다

이 필요하다. 이 원칙들을 도시 재생과 연결시키면 독점이 열린 시스템을 이룰 수 있다. 제일 중요한 건 콘텐츠와 거버넌스, 지속 가능한 구조를 짜는 거다.

**광주는 휴먼시티인가? 혹은 광주폴리를 통해 그에 더 가까워졌다고 생각하나?** 내가 추구하는 도시는 사실 ‘포스트-휴먼시티’다. 인간 중심적 도시라는 말이 좋은 것 같지만 인간에게 편리한 구조로만 만들면 친환경적이지 않다. 쓰레기 많이 버리고, 일회용품 쓰고, 걸어 다니기보다 차로 이동하면 인간에게 편리하겠지만 도시 환경에는 나쁘다. 그게 반드시 좋은 도시라고는 할 수 없다. 인간이 주도해서 타인을 배려하며 함께 살 수 있는 도시를 휴먼시티라고 본다면 진정한 휴먼시티는 ‘불편하지만 사람을 조금 더 건게 하고 시민들이 관계를 맺으며 만들어가는 도시’라고 생각한다. 거기에 기여할 수 있는 공간 장치로서 폴리를 고민했다. 광주는 그동안 차량 통행의 효율성을 중심으로 만들어졌다. 서울을 포함한 한국의 많은 도시가 그렇다. 이제 여러 도시들에서 문제를 공감하고 보행자와 자전거 중심으로 걸어 다니며 체험하는 도시로 전환하려고 노력하고 있다. 앞으로는 휴먼시티의 이상에 한층 가까워질 거라고 생각한다.

## 서울의 디자인 중심에 친환경 농업 플랫폼을 만든다



동대문 디자인 플라자 DDP |  
SEOUL

서울시 중구의 복합 문화 시설. 2007년 철거된 동대문운동장에 대한 개발 정책으로 세워지게 되었다. 2008년 건축가 자하 하디드의 설계에 따라 착공하여 2014년 3월에 개장했다. 서울디자인재단에서 시민을 위한 전시장과 공공 디자인 프로젝트 현장으로 운영하고 있으며 서울시 디자인 정책의 중심지이기도 하다.

슬로푸드, Non-GMO와 농약 등을 사용하지 않은 친환경 먹거리가 호응을 얻으며 생산자와 소비자가 한곳에서 만나는 직거래 마켓은 트렌드가 됐다. 유통 마진을 줄이고 생산자와 직접 만남으로써 먹거리에 대한 신뢰를 높일 수 있기 때문이다. 도심 속 복합 문화 공간 DDP에서 3년째 열리고 있는 ‘얼굴 있는 농부시장’은 단순히 생산자와 소비자를 이어주는 직거래 마켓이 아니다. 친환경 식품과 마켓을 지향하며 에코백 나눔, 다양한 환경 캠페인, 공예체험, 인생 사진관 등 일상과 맞닿은 문화의 장으로 자리 잡고 있다.

수많은 파머스 마켓 중에서 얼굴 있는 농부시장이 차별화되는 지점은 판매자 스스로가 식문화를 형성하는 데 앞장서는 활동가 개념으로 참여한다는 것이다. 소농들로서는 판로가 열리고 정기적인 고객을 만날 수 있는 기회이며

HUMAN CITY DESIGN

서울을 휴먼시티로 디자인하다

이를 활용해 성장함으로써 좋은 식문화를 널리 알릴 수 있다는 긍정적인 측면이 있다. 농부의 자세를 습득하도록 도와 이들이 성장하도록 하는 인큐베이팅 개념의 마켓은 얼굴 있는 농부시장만의 특징이다. 일반 마켓이나 시장에서 접한 식자재보다 훨씬 안전하고 좋은 먹거리가 있다는 것을 알려주는 의의도 있지만, 농부들끼리 협업하고 비즈니스 파트너로 발전할 수 있는 플랫폼으로서의 성격도 있다.

얼굴 있는 농부시장은 유통업자는 참여할 수 없으며 친환경 농업을 지향하는 농부·활동가를 우선시한다. 셀러는 크게 우리 농·수산물과 이를 활용한 가공식품, 그리고 문화 분야 셀러로 나눌 수 있다. 농약이나 화학약품을 사용할 수 없는 목이버섯과 표고 등의 버섯류, 어린잎 채소와 돼지감자 등의 채소류, 반



판매자가 곧 활동가

수많은 파머스 마켓 중에서 얼굴 있는 농부시장이 차별화되는 지점은 판매자가 친환경 식문화를 형성하는 데 앞장서는 활동가 개념으로 참여한다는 것이다.



**공들인 만큼 올라가는 디자인 가치**  
 얼굴 있는 농부시장은 일회용품 대신 다회용 가방을 공들여 만들어 오히려 디자인 가치를 높였다.

건조 생선과 천년초 및 오미자 등의 건강식품, 수제 치즈와 각종 잼류, 떡과 한과, 핸드메이드&업사이클링 소품 브랜드까지 생활 전반을 아우르는 생산자들의 제품을 만날 수 있는 장이다.

지난해 새롭게 신설된 청년시장의 경우 진입 장벽을 낮추기 위해 꼭 친환경 농업을 우선시하지 않았으며 유기 농업으로 가는 전환기에 있는 청년 농부가 참여하는 경우가 많다. 인증을 받으려면 7년 정도의 시간이 소요되는 친환경 농업은 청년 농부가 넘기 힘든 벽이기 때문이다.

얼굴 있는 농부시장은 타이포그래피를 도입해 싹과 꽃, 숲, 땅 등 메인 글씨를 강조한 디자인으로 구매자들의 호기심을 유발했다. 청년시장은 청년을 연상케 하는 톡톡 튀는 바이올렛 컬러를 활용한 과감한 디자인의 캐릭터 ‘무’로 시선을 끌었다. 일정 금액 이상의 농산물을 구입하면 ‘새싹’ 이미지를 담은 친환경

HUMAN CITY DESIGN

서울을 휴먼시티로 디자인하다

경 소재 에코백을 증정하는 구매 캠페인을 펼쳐 좋은 반응을 얻었다. 마켓 규정상 일회용품과 비닐봉지, 소핑백을 쓰지 않기 때문에 다회용 백을 공들여 만듦으로써 오히려 디자인 가치를 높일 수 있었다.

2018년에는 처음으로 디자인 컨설팅을 받으며 전반적인 레이아웃을 재정비했다. 다만 디자인적 접근과 참가자 개인의 개성을 살리는 것 사이에서 의견 조율이 필요했다. 컨설턴트는 천막 디자인과 셀러의 앞치마를 통일하는 방안을 제시했지만 제각각 손맛과 개성이 있는 셀러들을 부각시키기 위해 일정 부분의 자율성을 부여하기로 합의했다.

재능기부로 진행된 인생 사진관의 경우 각자의 인생 사진을 흑백으로 남기는 콘셉트로 큰 인기를 끌었다. 셀러들은 물론 장터에 방문하는 사람들의 순수한 모습을 사진으로 담아주는 프로젝트로, 마켓에 문화 공간을 결합하는 새로운 시도였다. 이 인생 사진들은 마켓 한 편에 전시되었고, 다양한 소비자층의 눈길을 끌었다. 마켓이 인기를 끌면서 정보 전달 및 운영체계를 재정비하는 차원에서 매뉴얼도 제작하게 되었다. 컨설팅 사업의 주요 과제였던 매뉴얼 제작을 위해 3년간 운영해온 자료를 정리했고, 셀러를 홍보하기 위해 청년 디자이너가 열심히 촬영한 사진들을 활용한 셀러북까지 만들었다.

이제는 아이들이 눈에서 모를 심고 맨발로 진흙을 느껴보는 것도 돈을 줘야 할 수 있는 시대다. 농업 문화를 지키고 나아가 산업적으로 발전시키려면 디자인적인 요소를 도입해야 한다. 제품 패키지를 시각화하는 것은 물론이고 관련 콘텐츠를 제작, 이미지화해서 온·오프라인으로 홍보해야 생존할 수 있는 시대이기 때문이다. 처음에는 사진을 찍는 것도 꺼려하던 셀러들도 사진이 매뉴얼과 홍보 콘텐츠 등에 활용되는 것을 보며 나중에는 카메라 앞에서 밝은 미소를 보여주었다.

## 지하철, 예술 공간으로 거듭나다



### 우이신설선 | SEOUL

2017년 9월 개통한 서울 경전철의 첫 번째 노선. 강북구 북한산우이역에서 삼양동과 정릉 일대를 지나 동대문구 신설동역을 잇는다. 노선 색은 연두색과 서울 경전철 주조 색인 짙은 회색이다.

우이신설선은 서울시 강북구의 북한산우이역과 동대문구의 신설동역을 잇는 노선이다. 13곳의 역은 전 구간 지하화되어 엘리베이터와 에스컬레이터 등 편의 시설이 잘 갖춰져 있으며 대중교통 환경이 좋지 않던 강북 지역의 교통 편의를 높였다는 평가를 받고 있다. 다만 주변에 문화예술 인프라가 부족하다는 것이 아쉬움으로 꼽혔다. 우이신설선은 주중에는 지역 주민들로, 주말에는 북한산 등산객들로 붐빈다. 서민의 발이자 대중친화적인 이동수단인 지하철은 지역 주민의 삶과 밀접한 공간이다. 그러나 상업 광고의 범람으로 차량 안에서 눈 돌 곳을 찾기 어려웠다.

서울 디자인 컨설턴트 사업에서는 우이신설선에 주민을 위한 공공미술 개념을 적용해 경전철 광고 게시판에서 상업 광고를 제거하고 이를 문화예술 광

HUMAN CITY DESIGN

서울을 휴먼시티로 디자인하다



### 지하철 역사를 미술관으로

신설동역과 토탈미술관이 만났다. 환승 통로를 따라 노세환 작가의 작품을 배치했다.

고로 대신하는 시범 사업을 운영했다. 역사 내 곳곳에 공공미술 작품을 설치하고 시민 참여형 아트 프로젝트도 시도했다.

2018년 10월 우이신설선 보문역에서는 지역 예술가와 시민이 함께하는 ‘우이신설 예술 페스티벌’이 열렸다. 우이신설선 인근 지역에서 활동하는 문화예술가들이 직접 진행하는 캘리그래피, 난타 공연, 버스킹, 예술 테라피 워크숍 등 다양한 프로그램과 공연예술 행사에 많은 이들이 참여했다. 총 13개 역사 중 7개 역사가 새로운 공공미술 작품과 전시를 선보이며 시민에게 지하철을 타는 즐거움을 선사했다. 또한 보문역 6호선 환승 구간에 다목적 공간 ‘우이신설 사랑방’을 조성해 시민이 쉬어갈 수 있는 휴게 공간과 함께 다양한 프로그램을 운영함으로써 주민의 호응을 얻었다.



예술 축제를 열다  
보문역에 설치된 우이신설 예술 페스티벌의 전시 풍경.



HUMAN CITY DESIGN

서울을 휴먼시티로 디자인하다

7명의 작가가 직접 지역 주민들과 나누는 이야기를 담은 작품집 ‘우이신설 스토리-문학가’ 역시 긍정적인 효과를 낳았다. 중학생부터 노인까지 다양한 세대를 아우르는 이야기는 우이신설선의 지역성과 정체성을 고스란히 담아냈다. 인터뷰에 응한 주민들과 지역 풍광을 함께 담은 사진 작품을 역사 내에 전시하기도 했다. 한편 ‘우이신설 스토리-시각예술가’ 파트에서는 작가들이 기획한 시민 참여형 작품 활동이 진행됐다. 아이들과 함께 몸으로 표현하는 지하철 에티켓, 역사 내 노래방 부스, 얼굴을 실시간으로 그려주는 라이브캠 페인팅이 시민의 호응을 얻었다. 우이신설선 이용객은 자연스럽게 작품에 참여하면서 문화예술 향유자로 거듭나는 경험을 할 수 있었다. ‘우이신설 미술관’은 역사 내부와 미술관의 전시장을 접목해 일상에서 전시를 감상할 수 있도록 기획한 미술관역 조성 프로젝트다. 광고 게시판과 벽면에 작품을 설치해 마치 전시장에 들어선 듯한 경험을 선사했다.

이번 사업이 진행된 공간은 민간 자본으로 지은 역사와 경전철이었다. 다양한 이해 관계자들을 조율해야 했고 내부 규정 때문에 조명 하나 설치하는 것도 쉽지 않았다. 그러나 그만큼 주민들에게 높은 호응을 얻었으며 공공 디자인의 가치에 대해 다시 생각해볼 수 있는 기획이었다. 문화예술이 삶의 공간과 만나는 지점에 대한 다양한 논의 거리를 안겨주는 우이신설선 프로젝트는 여전히 현재 진행형이다.

# 서울, 휴먼시티로 거듭나다

Seoul Design Foundation

서울디자인재단  
Seoul Design Foundation  
디자인을 통해 서울시민에게 더 나은 삶을 제공하는 서울시의 유일한 디자인 전문기관이자 서울을 전 세계 디자인 수도로 만들고 있는 디자인 허브다. '21세기 창조·지식의 발신지'라는 목표 아래 세계적인 디자인 메카로 자리 잡은 동대문디자인플라자<sup>DDP</sup>를 운영하고 있다. 인간 중심의 지속 가능한 디자인 사업을 펼치고 있다.



세계의 디자인 석학, 서울에서 휴먼시티를 논하다

뉴욕 현대미술관의 수석 큐레이터 파올라 안토넬리가 도시 디자인 관련 전시 사례를 발표하고 있다.

서울디자인재단은 2018년 디자인을 위한 국제적 소통의 장 '서울디자인클라우드'를 개최했다. 휴먼시티는 서울디자인클라우드의 야심 찬 기획들 중 하나였다. 서울이 디자인을 통해 사람 중심의 도시로 거듭나겠다는 '휴먼시티 디자인 서울'을 선언하는 한편, 세계의 디자인, 도시 전문가들을 초청해 휴먼시티로 발돋움하기 위한 지식과 경험을 공유했다. 그중 가장 핵심적인 행사가 바로 '지속 가능한 휴먼시티 디자인 콘퍼런스'였다.

디자인은 도시와 시대의 여러 문제를 해결하는 도구이자 우리 삶의 지평을 한층 넓히는 기회다. 지속 가능한 휴먼시티 디자인 콘퍼런스는 '도시, 일상을 디자인하다'를 주제로 더욱 인간적인 도시 환경을 구축하기 위한 고민과 대답을 나눴다. 도시 속 일상의 크고 작은 행복은 우리 삶을 둘러싼 시스템으로부터

HUMAN CITY DESIGN

서울을 휴먼시티로 디자인하다

발생한다. 그 시스템의 현실적 세부를 결정짓는 것이 디자인이다. 훌륭한 디자인으로 완성된 환경에서 살아가며 때로 우리 스스로 그 과정에 참여할 수 있을 때 도시의 일상은 더욱 풍요롭고 다채로운 색을 띠는다. 콘퍼런스에 초청된 유럽 휴먼시티 프로젝트의 개척자들과 유네스코 디자인 도시의 석학들은 휴먼시티에 대해 활발한 논의를 펼쳤으며, 일상 속 행복을 추구하는 환경에 대한 이야기를 시민들과 함께 나눴다. 각국 전문가들이 제시하는 휴먼시티 개발 성공 사례는 도시 디자인의 또 다른 미래를 선명하게 가리켰다.



소셜 디자인의 도시, 서울

서울시의 도시 재생 사업이 거둔 성과를 발표하고 있는 박원순 서울시장.

지속 가능한 휴먼시티 디자인 콘퍼런스에는 11개 유럽 휴먼시티 네트워크 도시 가운데 아홉 도시의 연구자가 참여했다. 아시아에서는 유네스코 창의도시 네트워크의 디자인 부문 8개 도시와 공예 부문 3개 도시가 서울을 찾았다. 역사와 문화, 면적과 경제적 여건은 다르지만, 22곳의 도시가 고민하고 있는 문제들은 모두 상통한다. 콘퍼런스의 두 번째 날, 도시 디자인 전문가들은 현재 가장 고민하고 있는 문제와 이를 극복하기 위한 창의적 디자인 사례를 발표했다. 21세기의 중요한 키워드인 재활용과 지속 가능성에 대해서도 다양하고 흥미로운 논의가 등장했다. 각 도시의 상황과 문화적 특성을 바탕으로 다양한 문제 해결 방식을 적용한 사례들은 휴먼시티를 꿈꾸는 서울에 반짝이는 영감을 선물했다.

HUMAN CITY DESIGN

서울을 휴먼시티로 디자인하다



DDP를 다시 생각하다

전 세계에서 모인 디자인 전문가들이 DDP의 문제와 그 해결 방안을 주제로 워크숍을 열었다.



### 휴먼시티 디자인 전시

2018 서울디자인클라우드에서 전 세계 휴먼시티 디자인의 성공 사례를 서울 시민들과 나누기 위해 <휴먼시티 디자인전>을 개최했다.



콘퍼런스 이틀째 발표가 끝난 후 진행된 워크숍 또한 관심을 모았다. 워크숍의 주제는 콘퍼런스의 현장이자 한국 디자인의 최전선인 DDP였다. 자하 하디드의 유작이라는 상징성과 압도적인 디자인 덕분에 DDP는 전 세계 디자인의 새로운 발신지로 부상했다. 휴먼시티 디자인 콘퍼런스에 참여한 디자인 전문가들과 서울디자인재단 관계자들은 7개 조로 나뉘어 DDP에 대한 각각 다른 주제를 맡아 워크숍을 진행했다. 동대문 일대 주민의 마을 디자인 참여, 특

HUMAN CITY DESIGN

서울을 휴먼시티로 디자인하다

색 있는 골목의 활성화, 여행자들에게 인기 높은 스트리트 푸드의 디자인, 동대문의 건축 문화유산 등 다양한 주제에 대하여 창의적인 제안이 쏟아졌다.

수많은 영감과 새로운 과제를 일깨워준 휴먼시티 서울 사업은 2018년 지속 가능한 휴먼시티 디자인 콘퍼런스에서 2019년 휴먼시티 디자인 어워드로 계속된다. 지난해 결의된 휴먼시티 디자인 서울 선언을 바탕으로 한 어워드는 제품, 시각·환경 등 전통적인 디자인 구분 개념에서 탈피하려 한다. 상업적이거나 심미적인 관점에서의 디자인에 그치지 않고, 사회 공공 환경적 측면의 미래지향적 디자인을 기준으로 시상할 계획이다. 휴먼시티 디자인 어워드는 시민들의 디자인 의식을 향상시킬 뿐 아니라 서울의 위상도 높일 것이다.

2019 휴먼시티 디자인 어워드는 다양한 협력 네트워크를 기반으로 행사를 진행할 예정이다. 유럽 휴먼시티 프로젝트의 조시앙 프랑, 유네스코 디자인 네트워크의 에리코 예사카, MEET 디렉터 안드레아 칸첼라토 등 지난해 콘퍼런스에 참여했던 석학들로 운영위원회를 구성했다. 엄정한 심사를 통해 결정된 당선자에게는 1억원의 상금과 함께 2019 서울디자인워크 국제 콘퍼런스의 연사 활동, 휴먼시티 디자인 어워드에서의 전시 지원 등 다양한 특전이 주어진다. 2019년 7월 8일부터 8월 6일까지 1차 접수가 진행되었으며 시상식은 9월 26일에 열릴 예정이다.

사람 중심의 도시, 휴먼시티를 향해 적극적으로 나아가는 서울시의 행보는 서울이 세계적인 디자인 허브 도시의 위상을 다지는 데 큰 역할을 하고 있다. 앞으로 꾸준히 지속될 휴먼시티 서울 프로젝트가 서울을 어떤 미래로 데려갈지 주목된다.



모종린

Jongrin Mo

연세대학교 국제학대학원 교수. 서울시 미래서울자문위원회 위원장, 대전시 정책자문위원 등 도시의 문화와 관광정책 수립에 참여했다.

## 로컬 문화, 로컬 경제가 휴먼시티의 시작이다

최근 10여 년 동안 서울이라는 대도시의 활력은 홍대, 경리단길, 성수동, 이태원 등 성공적인 골목 상권으로부터 일어나고 있다. 골목길은 21세기 새로운 도시 경제를 위한 중요한 자원이자 도시의 역사와 감성이 기록된 공간이며 공동체의 유대를 창조하는 사회자본이다. 도시 재생과 도시 개발의 논리가 첨예하게 부딪히는 서울에서 골목의 경제와 문화를 통해 휴먼시티에 다가갈 있을까? 경제학의 관점에서 라이프스타일 도시를 연구해온 모종린 교수에게 그 질문을 던졌다.

지난해 휴먼시티 디자인 컨퍼런스를 통해 디자인의 관점에서 당면한 도시 문제를 해결하려는 전 세계 도시의 다양한 시도를 살펴보았다. 경제학의 시각에서 바라보는 도시와 디자인의 관계는 어떠한가? 1960년대 이후부터 경제학자들이 현대 도시에 대한 연구의 흐름을 주도해왔다. 그 대표적 인물 중 하나로 제인 제이콥스를 꼽을 수 있다. 그는 20세기 중반 뉴욕 그리니치 빌리지 재개발을 저지

HUMAN CITY DESIGN

서울을 휴먼시티로 디자인하다

하는 과정에서 『미국 대도시의 삶과 죽음』 등 유명한 저작들을 남기며 도시경제학에 많은 공헌을 했다. 도시의 활력을 결정하는 요인에 대하여 일반적으로 경제학자들은 고용과 경제 성장, 산업을 꼽는다. ‘좋은 직장을 찾아 인구가 서울에 모인다’는 생각처럼 경제적 기회가 제일 중요하다고 생각하는 것이다. 그런데 제인 제이콥스는 동네와 커뮤니티의 문화에 주목했다. 그 지역에 오랫동안 쌓인 문화와 공동체, 도시 디자인의 힘에 대하여 독보적인 통찰을 선보인 것이다.

**당신 또한 산업이 아닌 문화로서 도시 경제를 연구하고 있다** 2000년대 초반부터 한국에서도 골목 상권 현상이 일어났다. 골목 상권 현상을 이해하고 설명하기 위해 인문학적으로 접근하는 시각은 많았다. 물론 오래 전의 추억을 회고하며 문화재처럼 보존하려는 노력도 중요하다. 그러나 미래 경제가 골목 문화에 요구하는 사회적 자본을 이해하려는 시도 또한 필요했다. 나는 연대와 신뢰, 차별적 문화 등 골목 문화의 사회적 자본을 잘 활용하여 도시 산업 생태계를 구축하는 프로젝트에 관심이 많다. 지금까지 주로 주거 기능은 도심에, 생산 시설은 교외에 분포해왔다. 그런데 이제는 도시에서 새로운 생산 공간이 성장하는 시대가 도래했다. 제인 제이콥스가 이야기했듯 도시 소상공인 산업은 옛 골목 지역이 유리하다. 골목 지역은 문화창조 산업을 육성해야 될 소중한 자원이라고 생각한다.

**골목 상권을 중심으로 바라본다면 현재 서울의 상황은 어떻다고 진단하나?** 서울은 이미 골목 상권 현상이 다채롭게 진행되고 있다. 골목 상권을 영어로 번역하면 ‘커머셜 네이버후드 [Comercial Neighborhood](#)’라고 부르는데, 문화 중심지 즉 ‘컬처럴 디스트릭트 [Cultural District](#)’와도 깊은 접점이 있다. 서울의 경우 홍대 앞과 이태원, 성수동 등 독특한 문화가 살아 있는 ‘힙스터 지역’을 예로 들 수 있다. 골목 상



권은 그저 단순한 상업 공간이 아니라 문화적 현상이다. 홍대 같은 지역은 이미 문화 산업 지역이 됐다. 정부의 지원 없이도 ‘스타일난다’, ‘젠틀몬스터’ 등 한국을 대표하는 브랜드를 배출해왔다. 커피, 베이커리, 패션, 화장품, 호텔 브랜드 등 라이프스타일 전반에서 흥미로운 시도가 많이 일어나고 있다. 한국은 대기업과 첨단 기술에만 반응해온 탓에 라이프스타일 산업의 성장에 좀처럼 주목하지 않는다. 그런데 홍대에서 시작한 작은 브랜드들 중 일부는 대기업 수준으로 커졌다. 이런 창조적 산업의 성장이야말로 한국형 창조 도시의 단초다.

골목 상권을 둘러싼 주요 이슈 가운데 하나가 젠트리피케이션 현상이다. 젠

HUMAN CITY DESIGN

서울을 휴먼시티로 디자인하다

트리피케이션을 비판적으로 바라보는 시각이 많다 2012년부터 젠트리피케이션 이슈가 떠올랐다. 골목 상권은 새로운 현상이고, 문제와 갈등도 발생한다. 그런데 골목 상권 논의는 젠트리피케이션 프레임뿐 아니라 지역 발전 프레임으로 볼 필요가 있다. 골목 상권을 보는 관점 중 가장 피상적인 틀이 ‘유행’이다. 소위 ‘힙 타운’이랄까, 거리의 트렌드가 바뀐다는 식으로 이해하려는 시도다. 사람들이 모이는 디스코테크가 그렇듯 ‘힙 타운’은 시간이 흐르며 빠르고ダイナ믹하게 바뀐다. 새로운 것을 찾으려는 트렌드세터들은 계속 다른 지역으로 옮겨가기 마련이지만 그 흐름을 주도하는 ‘핫 플레이스’는 골목 상권의 표피에 불과하다. 예를 들어 클럽이 홍대 경제에서 차지하는 비중은 5%도 안 될 것이다. 골목 상권이 한번 조성되면 계속 다음 단계로 진화하게 된다. 처음에는 음식점과 클럽이 중요하지만 그 다음엔 독립서점과 공유 오피스, 카페 등 커뮤니티 공간들이 떠오른다. 특색이 잘 잡힌 골목 상권에는 유행과 상관 없는 충성 고객이 생기고 주민 문화가 형성된다. 지역 상업 시설 기반이 튼튼해지며 거기에 터를 잡고 사는 젊은이들이 늘면 창조적인 공간들도 많이 조성된다. 마지막 단계에서는 지역 기반의 작은 브랜드들을 배출하며 문화 산업 단계에 들어선다. 최소 4단계의 진화 과정이 있는 셈이다. 그런데 1단계의 현상만 이야기한다면 골목 상권을 제대로 이해하기 어렵다.

골목 상권을 육성하기 위해 정부는 어떤 역할을 해야 할까? 골목 상권의 상인은 예술가로서의 자의식을 갖고 있다. ‘상점’보다는 ‘작업실’, ‘공간’이라는 표현을 사용하고, 자신의 공간을 스스로 기획한다. 예술가와 예술 산업을 육성하는데 있어 나는 정부의 역할에 대해 회의적인 편이다. 예술 산업과 골목 상권은 체계적인 계획에 의해 만들어지는 것이 아니다. 개개인의 창의성과 ‘크루 문화’라고

부르는 커뮤니티를 통해 ‘놀 줄 아는 사람들’이 자발적으로 만들어가는 것이다. 산업 정책을 기획하듯 금융 지원과 투자 산업, 지역 조성 등의 해법으로는 육성하기 어렵다. 그러므로 치밀한 계획으로 접근하기보다 골목 상권에 유리한 환경을 만들어주는 것이 좋다. 대표적인 예가 교통 인프라다. 홍대 지역의 경우 2호선이 개통되며 상권이 형성되었고 6호선의 개통이 망원과 상수 상권을 만들었다. 2016년 공항 철도가 들어서 중국 관광객의 관문이 되며 연남동에 게스트하우스가 많이 들어섰고, 경의선 숲길로 인해 삼각지와 효창공원 쪽으로도 동진하고 있다. 대중교통망, 보행로, 공원 등을 확충하는 것이 가장 중요한 조건인 셈이다. 두 번째는 문화시설을 투입하는 것이다. 홍대 앞의 당인리발전소와 상상마당, 산울림소극장 등을 생각해 보라. 접근성 개선 사업과 공공 문화시설 설립이 가장 큰 역할이다.

서울시에서도 도시 재생과 공동체 문화 조성을 목표로 다채로운 사업을 진행하고 있다. 그 중 인상깊었던 프로젝트가 있을까? 나는 골목 상권을 활성화시킬 수 있는 문화시설을 긍정적으로 본다. 교외 허허벌판에 미술관을 만드는 것보다 낙후된 상권에 문화시설을 유치하는 것이 더 큰 효과를 일으킨다. 그런 면에서 ‘서울로’가 성공적이었다고 본다. 중앙역과 철도 등에 의해 6개 동네로 찢어졌던 지역을 보행로로 연결했다. 그 결과 회현동과 청파동, 만리동 쪽에 새로운 흐름이 형성되고 있다. 도시 재생 효과가 큰 사업이었다. 을지로의 ‘다시 세운’ 사업 또한 인상적이었다. 주거 지역보다 상업 지역 재생이 더 중요하다고 생각한다. 동네 중심의 삶, 공동체 중심의 삶을 생각할 때 사람들은 결국 전통시장과 상점가, 카페 등에서 서로 교류하지 않나.

골목 상권 발전과 사람 중심 도시, 즉 휴먼시티가 되기 위해 서울이 나아가야

HUMAN CITY DESIGN

서울을 휴먼시티로 디자인하다



할 방향을 제언해준다면? 미래도시를 이야기할 때 ‘초현대도시’, ‘탈현대도시’의 개념이 등장한다. 초현대都市는 여의도, 강남, 뉴타운, 신도시 등을 예로 들 수 있으며, 현대적 주상복합 건물들과 함께 확장하고 있는 ‘스마트 도시’로 설명할 수 있다. 탈현대都市는 강북 지역을 예로 들 수 있다. 서울은 원래 탈현대都市의 성격이 강했다. 전통적으로 다양한 연령과 높이의 건물들이 공존하며 소상공인, 예술가들이 사는 골목 지역이 많았다. 중앙과 교외, 거주 지역, 상업 지역이 뚜렷하게 구분되기보다 독자적 경제권역과 생활권역을 가진 동네들이 이어지며 형성되었던 도시가 원래의 서울이었다. 골목 상권 자원이 풍부하고 창조 문화 산업의 가능성이 큰 도시라 말할 수 있다. 결국 서울에는 초현대都市와 탈현대都市가 공존해야 하는데 정작 시민들에게 이것을 결정하거나 투표할 기회를 준 적이 없다. 그 결과 골목을 보호하려는 세력과 개발하려는 세력이 계속 충돌하고 있다. 부도심, 생활권 등의 개념으로 접근하는 도시 개발보다 스마트 도시와 라이프스



타일 도시로 나눈 후 도시 종합 계획을 세우는 것이 중요하다고 본다. 한국에서는 정치적 성향과 무관하게 스마트 도시를 선호하는 경향이 있다. ‘편리하고 똑똑한 아파트 단지’에서 살고 싶어 하는 욕구다. 그런데 신도시는 문화 자원이 될 수 없다. 창조적이고 예술적인 사람들은 신도시를 기피하기도 한다. 삶의 질뿐 아니라 산업적 관점에서도 도시의 성향과 기능을 분리해야 한다. 마포와 성동, 용산 등의 지역에서 주상복합 지구가 부상하고 있는데 그 지점들부터 어느 정도 경계를 지어 강북 중심 지역은 뉴타운식의 접근보다 도시 재생을 통해 발전시키려는 사회적 합의가 필요하다. 탈근대도시가 중심을 잡아주지 않으면 장기적으로 지속 가능한 도시 사업이 어렵다. 도시 경쟁력 자체부터 위협해진다.

HUMAN CITY DESIGN

서울을 휴먼시티로 디자인하다

**휴먼시티란 결국 어떤 도시라고 생각하나?** ‘로컬 중심의 라이프스타일’이야말로 사람 중심 도시의 핵심이라고 생각한다. 동네 커뮤니티가 더 많은 역할을 해야 한다. 대다수 국가의 중앙 정부는 양극화되어 중요한 사회문제를 해결하지 못하는 것이 세계적 추세다. 결국 지역 정부, 지역 사회에서 삶의 질, 복지, 육아, 공동체, 환경 문제 등 다양한 사회 문제들을 해결하는 방향으로 가고 있다. 지역 정체성을 강조하는 관광 사업이 떠오르고, 대량 생산보다는 지역 소상공인 문화가 중요해지고 있으며 지속 가능성의 관점에서 에너지 또한 지역에서 생산하고 지역에서 소비하는 추세가 두드러지고 있다. 무엇보다 인간의 본능에는 더불어 살고자 하는 욕구가 있다. 지역 커뮤니티가 사람다운 삶의 핵심인 것이다. 한국 사회는 학연이나 직업 중심으로 인간관계가 형성되어 왔는데 젊은 세대인 밀레니얼은 지역에 기반을 둔 느슨한 취향 공동체를 추구하는 경향이 강해졌다. 이웃과 소통하며 일상을 여유롭게 누리려는 욕구가 강해졌다. 새로운 형태의 ‘질 높은 삶’이 지역 중심으로 떠오르고 있는 셈이다.

**휴먼시티와 관련해 현재 진행 중인 프로젝트가 있다면 알려 달라** 제주, 군산, 한산 등 여러 지역 도시들과 프로젝트를 진행하고 있다. 제주 원도심의 도시 재생과 스타트업을 연결시킨 콜로키움, 군산의 구도심 영화동에서 창업 팀을 지원하는 로컬라이즈 군산, 장인 대학과 귀촌 청년을 중심으로 창업 인구를 교육시키는 한산의 삼기술헌 학교 프로젝트 등이다. 로컬 콘텐츠의 경우 역사와 자원, 지역에 대한 깊은 조사와 오랜 고민이 필요하다. 공간과 커뮤니티 기획을 통해 훌륭한 ‘거점 가게’로 오래 살아남으며 골목 상권을 유지해갈 수 있는 크리에이터를 발굴하고 육성시키는 데 집중하고 있다.

HUMAN CITY  
DESIGN

## 6

# 휴먼시티를 향한 상상력

유럽 휴먼시티 프로젝트가 진행된 도시에 살고 있는 사람들에게 그 도시에서의 삶을 물었다. 휴먼시티를 더 알아보고 싶은 사람을 위해 도시 재생의 원칙과 다양한 방법론을 제안하는 국내의 도서를 엄선했다.

design  
shop

## 모두가 행복한 도시, 헬싱키

핀란드 헬싱키에서 나고 자란 미리암 감라스니  
Mirjam Gamrasni는 모두에게 평등한 이 도시의 삶이  
'편안하다'고 표현한다.



**간단한 자기소개를 해주세요.** 제 이름은 미리암 감라스니입니다. 36세고, 태어나고 자란 헬싱키에서 비서로 일하고 있습니다.

**헬싱키는 어떤 면에서 휴먼시티일까요?** 도시의 크기와 접근성, 그리고 자연이 가까이 있다는 점입니다. 다른 대도시에 비해 훨씬 살기 편하고 시내 한복판에 살고 있어도 문만 열면 자연을 볼 수 있습니다. 아이를 키울 땐 대중교통이 무료고 놀이터도 사방에 있어요. 훌륭한 대중교통 덕에 시내에 살고 있어도 차가 필요 없습니다. 저는 면허가 없어요. 앞으로도 필요할 것 같지 않습니다.

**이 도시에서 당신의 삶과 가장 많이 관련된 공공 인프라는 무엇인가요?**

큰딸이 내년엔 전면 무상으로 운영되는 공립학교에 입학해요. 좋은 학교일 거라고 확신합니다. 사립학교는 매우 드물뿐만 아니라 교육에 있어서 돈은 중요하지 않기 때문입니다. 이곳에서는 가장 가난한 아이들조차 가장 좋은 학교에 갈 수 있습니다. 그건 정말 의미 있는 일이죠. 저는 헬싱키에서의 삶이 완벽하다고 생각합니다.

HUMAN CITY DESIGN

**헬싱키에서 가장 좋아하는 공공 서비스는 무엇인가요?** 6월부터 8월 중순까지 주말을 제외하고 매일 16세 이하 아이들에게 놀이터에서 무상으로 점심을 줍니다. 제2차 세계대전 때부터 시작했으니 70년이 넘는 제도입니다. 원칙은 단순합니다. 모든 아이가 하루에 한 끼라도 따뜻한 밥을 먹어야 한다는 것.

**반대로 아쉬운 점은 무엇인가요?** 헬싱키에 부족한 건 즉흥성입니다. 어떤 도시에서는 모퉁이를 돌면 뭘 만나게 될지 모르고 그게 삶을 신나게 하잖아요. 이곳은 규칙이 엄격하고 예외가 없는 편이라 대부분의 일이 예측 가능합니다. 예를 들어 여름이면 소음 때문에 모든 바가 밤 10시에 테라스를 닫아야 해요. 백야로 환한 도시를 밖에서 조금 더 즐길 수 있으면 좋을 텐데요.

인도 건너편에 테라스 좌석을 둔 레스토랑에 간 적이 있어요. 그런데 인도에서는 술을 팔면 안 되기 때문에 손님이 주문한 술을 직접 들고 테라스 좌석으로 가는 일이 불법이고, 레스토랑에서는 술을 건너편으로 가져다주기만 할 직원을 뽑아야 했죠. 그 거리가 딱 1m였는데도요.

**헬싱키를 좋아하는 가장 큰 이유는 무엇인가요?** 도시 안에서 자연을 느낄 수 있다는 점입니다. 저는 오래된 목조 주택이 모여 있는 곳에 사는데, 도심에서 고작 5km밖에 떨어져 있지 않아요. 조그맣고 조용한 마을에 살면서 수도의 모든 혜택을 누리는 셈이죠.

**헬싱키를 한마디로 표현한다면?** 헬싱키, 살기 편안한 곳.



휴먼시티를 향한 상상력

## 따뜻한 커뮤니티로서의 도시, 류블라나

슬로베니아 류블라나에서 인생의 절반 가까이를 보낸 탐험가 마린 메닥(Marin Medak)은 걷고 자전거를 타고 보트를 저울 수 있는 이 작은 도시를 사랑한다.



**간단한 자기소개를 해주세요.** 제 이름은 마린 메닥입니다. 올해로 서른이 된 사업가이자 탐험가입니다. 슬로베니아의 해안도시 피란에서 태어났지만 공부 위해 류블라나로 이주해 12년째 살고 있습니다.

**무엇이 류블라나를 휴면시티로 만드는 것 같나요?** 류블라나는 굉장히 작은 도시여서 그 전체가 하나의 커뮤니티라고 생각합니다. 그리고 이 작은 규모가 바로 이 도시를 ‘인간적으로’ 만드는 특징입니다. 도시의 반대편까지 가는 데 자전거로 45분도 걸리지 않아요.

**당신의 하루에서 도시의 공공 공간이나 서비스가 차지하는 비중은 얼마나 되나요?** 차 없이 걸거나 자전거를 타고 이동하는 체계는 자전거도로가 매일의 삶에서 가장 중요한 공공 인프라입니다. 마지막으로 버스를 타본 게 언제인지 기억도 잘 안 나네요. 당연히 제 자전거가 있지만 민관이 공동으로 운영하는 자전거 대여 시스템인 BicikeLJ도 이용하고 있습니다. 민관이 손을 잡아 1시간 무료 대여로 운영하는 대신 도심에 광고를 걸 수 있도록 계약을 했어요. 하지만

HUMAN CITY DESIGN

도시가 광고로 오염되는 것보다 돈을 내고 자전거를 빌리고 싶습니다.

**시민의 입장에서 류블라나는 잘 디자인된 도시인가요?** 전체적으로 잘 디자인되어 있지만 분명 더 발전할 수 있다고 생각합니다. 시민들이 류블라나 시내에 있는 폐공장을 점거해 10년 넘게 사용하고 있는 로그(Rog)라는 매우 유명한 운동이 있어요. 그런데 시에서 이들을 내보내고 창의센터를 짓는 계획을 수립했죠. 물론 그것도 좋은 일이지만 사업을 위한 공간을 내주기 위해 로그와 같은 풀뿌리 운동이 밀려나기보다는 도시 디자인에 포함되는 것도 중요하다고 봅니다.

**이 도시에서 가장 훌륭한 공공 인프라는 무엇이라고 생각하나요?** 차가 다니지 않아 자유롭게 걸어 다닐 수 있는 구도심, 더 빠르고 안전한 주행을 위해 만들어진 자전거도로, 걸거나 달리기엔 좋은 티볼리 공원, 그리고 제가 일주일에도 몇 번씩 패들링을 가는 류블란지카 강과 강둑이요.

**반대로 아쉬운 점은 무엇인가요?** 무엇보다도 공공 주택이 훨씬 더 많아졌으면 좋겠습니다. 많은 관광객이 유입되는 가운데 집값이 오르고 있어요. 옥외 광고판이 조금 줄어들었으면 좋겠고 자전거도로와 차량 공유 서비스가 늘어났으면 좋겠습니다. 비나 햇빛을 피할 수 있는 버스 정류장도 필요합니다. 에어비앤비 때문에 원래 시민들이 시 외곽으로 밀려나가는 문제를 해결할 방안도 생각해봐야 합니다.

**류블라나를 한마디로 표현한다면?** 살 만한 도시.



휴면시티를 향한 상상력

## 삶의 모든 가능성이 약동하는 도시, 런던

가족과 함께 런던에서 세 번째 해를 보내고 있는 외교관 굴엘모 카자노 Guglielmo Caggiano는 새롭게 발견한 이 도시의 면모에 하루하루 감탄한다.



**간단한 자기소개를 해주세요.** 제 이름은 굴엘모 카자노입니다. 올해 42세 된 이탈리아인이고, 주영 이탈리아 대사관에서 경제 영사관으로 일하고 있습니다. 사진가인 아내, 세 살배기 딸과 함께 런던에서 4년째 살고 있습니다.

**런던은 어떤 면에서 휴먼시티일까요?** 런던은 휴먼시티라는 개념에 정확히 맞아떨어지는 도시라고 생각합니다. 지속 가능성, 유쾌함, 유동성, 접근성 등 휴먼시티의 많은 가치를 공유하기 때문입니다.

**무엇이 런던을 휴먼시티로 만든다고 생각하나요?** 런던은 세계적인 대도시 인 동시에 그레이터런던 전역의 동네들은 소도시에서나 볼 수 있을 법한 강한 커뮤니티 의식으로 뭉쳐 있습니다. 이런 양극의 성격이 런던을 휴먼시티로 만드는 것 같습니다.

**이 도시에서 당신의 삶과 가장 많이 관련된 공공 인프라는 무엇인가요? 그 중에서 무엇을 가장 좋아하나요?** 공원과 녹지입니다. 크든 작든 런던은 어디에나 걸어갈 수 있는 거리에 공원이 있어요. 또한 문화생활과 대중교통도 런던 시

HUMAN CITY DESIGN

민 삶의 질을 높이는 큰 척도입니다.

**반대로 아쉬운 점은 무엇인가요?** 빈부 격차 문제입니다. 가까이 붙어 있지만 부자 동네와 노동자 동네가 완전히 분리되어 있는 경우가 많습니다. 결과적으로 교육 분야 등 공공 서비스에서 차이가 생길 수밖에 없죠. 런던의 악명 높은 집값 문제를 해결하기 위한 공공 주택도 필요하다고 봅니다.

**이 도시를 좋아하는 가장 큰 이유는 무엇인가요?** 런던을 사랑했던 문학가 새뮤얼 존슨의 말을 인용하고 싶습니다. “누구도 그 어떤 사람도 런던을 떠날 생각이 없습니다. 런던에 싫증이 난 사람은 삶에 싫증 난 사람이기 때문입니다. 런던에는 삶이 지낼 수 있는 모든 것이 있습니다.”

**런던을 한마디로 표현한다면?** 런던은 흐르는 강물 같아요. 언제나 변함없고, 언제나 폭넓습니다.



휴먼시티를 향한 상상력

## 바닷가 도시의 새로운 활기, 탈린

에스토니아 탈린에서 삶의 후반을  
맞이하고 있는 이리나 라낙 Irina Rannak은  
도시의 새로운 생기를 반긴다.



간단한 자기소개를 해주세요. 안녕하세요. 제 이름은 이리나 라낙입니다.  
63세의 교사로서 42년째 탈린에 살고 있습니다.

휴먼시티 프로젝트에 대해 알고 있었나요? 탈린은 어떤 면에서 휴먼시티일  
까요? 안타깝게도 들어본 적이 없습니다. 지금 탈린에서는 수많은 젠트리피케이션이 일어나는 한편 새로운 문화도 생겨나고 있어요. 전시도 많아지고 연극의 달이나 박물관 야간개장 같은 이벤트도 열립니다. 그런 면이 탈린을 휴먼시티로 만드는 것 같습니다.

이 도시에서 당신의 삶과 가장 많이 관련된 공공 인프라는 무엇인가요? 그 중에서 무엇을 가장 좋아하나요? 탈린의 공공 서비스는 좋은 편입니다. 컴퓨터로 대부분의 행정 처리를 할 수 있고, 물건도 모두 인터넷으로 삽니다. 대중교통은 무료입니다. 재미있는 즐길거리도 많습니다. 레스토랑 주간을 맞아 어제는 개들을 위한 레스토랑도 열렸어요!

미적으로, 공공적으로, 사회적으로 탈린은 잘 디자인된 도시인가요? 미적으로

HUMAN CITY DESIGN

휴먼시티를 향한 상상력

로 그리고 공공을 위해 잘 디자인되어 있지만 사회적으로는 조금 아쉽습니다.

도시에서 가장 좋아하는 공공 시설은 무엇인가요? 저는 국립도서관을 제일 좋아합니다. 전반적으로 시설이 좋고, 일을 하기에든 책을 읽기에든 편히 쉬기에든 음악을 듣기에든 좋습니다. 식사를 할 레스토랑도 있고 전시나 공연도 개최합니다.

반대로 아쉬운 점은 무엇인가요? 도심에 시민들이 이용할 수 있는 녹지가 있으면 좋을 것 같아요. 뉴욕의 브라이언트 파크처럼요.

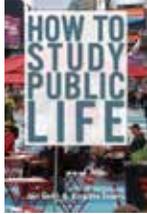
이 도시를 좋아하는 가장 큰 이유는 무엇인가요? 탈린은 깨끗하고 돌아다니기 편합니다. 그리고 물론 바다를 끼고 있죠.

탈린을 한마디로 표현한다면? 꽃망울을 터뜨리고 있는 오래된 도시.



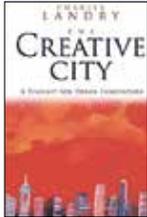
## 휴먼시티에 대한 성찰의 최전선

휴먼시티를 만드는 데 하나의 정답은 있을 수 없다. 휴먼시티를 위해 다양한 시각에서 치열하게 고민해온 국내외 전문가의 저서들.



**[HOW TO STUDY PUBLIC LIFE]**  
Jan Gehl & Birgitte Svarre, Island Press, 2013

도시 인구가 끝없이 늘어가는 지금, 어떻게 하면 지속 가능하고, 공평하고, 매력적인 도시를 만들 수 있을까? 세계적인 도시들이 가장 활기찬 문화, 지식, 경제의 중심지가 되기 위해 경쟁하고 있는 가운데 화석연료가 고갈되고 기후변화가 일어나고 있는 지금, 이 질문에 대한 대답은 점점 더 긴박하게 요구되고 있다. 저자 얀 겔은 누구도 사람을 위한 도시에 대해 생각하지 않았던 1960년대부터 이 질문을 탐구해왔다. 이 책은 두 저자의 도합 50년이 넘는 경력을 통해 어떻게 사람을 중심으로 최고의 공공 공간을 디자인할 수 있을지 고민하며 오랜 연구를 통해 직접 경험한 도시 디자인의 역사를 들려주고, 도시 생활을 새롭게 포착할 수 있는 방법과 도구를 제안한다.



**[The Creative City: A toolkit for Urban Innovators]**  
Charles Landry, Earthscan, 2012

세계적인 도시 문제 권위자 찰스 랜드리가 주창하고 있는 '창조도시'를 다루는 대표 저서. 도시는 언제나 문화와 문명이 뒤영기는 무대이자 풍부한 창조의 장이었지만 오늘날에는 인프라와 경제, 사회적 문제로 극심한 변화를 겪고 있다. 저자는 도시가 다시 피어나기 위해서는 시민의 재능과 창의성을 최대로 끌어올릴 수 있는 패러다임의 변화가 필요하다고 말한다. 이 책은 전 세계 케이스 스터디와 도시 혁신 및 재생의 예를 소개하며 그 핵심적인 단계와 법칙을 분석한다. 도시 문제를 고민할 때 어떻게 하면 더 창조적으로 생각하고, 계획하고, 움직일 수 있을지를 보여준다. 여기에서 소개하는 방법들은 어떤 도시에도 적용할 수 있을 것이다. 저자 찰스 랜드리는 상상력을 전략으로 하는 도시 계획의 새로운 형태를 제안해 도시 관련 학계에 적지 않은 파장을 일으켰다.



**[도시 연구: 현대 도시의 변화와 정책]** 팀 홀, 푸른길, 2011

도시지리학을 연구하는 인문지리학자 팀 홀의 대표 저서. 도시 내에서 형성되고 있는 새로운 지리적 패턴을 살펴보고 지리학자들이 도시의 변화와 도시에서의 삶을 어떻게 탐구해왔는지를 다룬다. 도시는 전 세계 토지 면적의 2%밖에 되지 않지만 세계 인구의 50%를 수용하고 있다. 현재와 미래의 세계가 당면할 대부분의 이슈가 도시에서의 삶과 관련될 수밖에 없는 지금, 도시지리학적 접근을 통해 도시를 바라보는 것은 필수적인 일이다. 팀 홀은 이 책을 통해 지리학을 근거로 도시 내에서 형성되고 있는 다양한 문제와 변화를 탐구한다. 도시 경관의 변화와 도시 이미지가 어떻게 경제적, 정치적, 사회적, 문화적 맥락을 구조화하는지 살펴다 보면 도시에 대해 새로운 시각을 갖게 될 것이다.



**[도시의 승리]** 에드워드 글레이저, 해냄출판사, 2011

하버드대학 도시경제학 교수 에드워드 글레이저가 독특하고 논쟁적인 방식으로 도시와 시민에 대해 논한 책. 저자는 뉴욕에서 뭍바이에 이르는 전 세계 도시의 질병, 교통, 주택 및 환경 문제 등을 소개하며 '인류 최고의 발명품은 도시'임을 주창한다. 저자는 도시 개발이라는 명분 아래 이뤄지는 정치적인 대규모 건설 사업을 비판하며 진정한 도시의 힘은 건물이 아닌 사람으로부터 나온다고 말한다. 도시는 인류를 가장 밝게 빛나게 한다. 인간은 다른 인간으로부터 배움을 얻기 때문이다. 혼잡한 도시에서 우리는 타인의 성공과 실패를 관찰함으로써 정보를 얻는다. 인류의 본질적인 특징은 다른 사람으로부터 배운다는 것이고 그래서 도시는 우리를 더 인간답게 만들어준다는 것이 저자의 말이다.



**[문화공생의 도시디자인]** 찰스 랜드리·필 우드, 미세움, 2013

창조도시 권위자 찰스 랜드리와 비교문화학자 필 우드가 실제 사례를 통해 도시에서의 다문화공생주의를 연구했다. 도시는 갈수록 인종적, 계층적, 문화적으로 다양해지고 있다. 시민이 서로의 다양성을 인정하고 존중할 때 비로소 창조도시와 휴먼시티가 성립할 수 있다. 뿐만 아니라 다양성이야말로 사회, 경제, 문화에 걸쳐 도시에 혁신을 불러오는 가장 큰 동력이다. 찰스 랜드리와 필 우드는 이 책에서 문화공생 도시가 갖춰야 할 원칙으로 리더십, 도시 설계자, 도시 운영, 시민, 연계와 통합이라는 5가지 키워드를 꼽으며 이를 바탕으로 문화공생의 도시 정책을 펴기 위해 10가지 단계를 제시한다. 특히 국내 경관 디자인과 커뮤니티 디자인 현장에서 경험과 식견을 다진 전문가들이 번역해 우리 사회에서 이를 적용할 수 있는 방안에 대해 생각해볼 수 있다.



**[열린 공간이 세상을 바꾼다]** 천의영, 공간서가, 2018

이제까지 우리는 공간의 변화를 받아들이기만 했다. 공공 기관 청사가 더욱 개방적으로 바뀌거나 새로운 용도의 공간이 만들어질 때도 이를 둘러싼 정치, 경제, 사회적 맥락과 이유에는 특별히 관심이 없었다는 것이 3차 광주폴리 총감독을 맡았던 저자 천의영 교수의 말이다. 이제 도시 공간의 진화와 혁신은 어떻게 이루어지는지, 현대 공간의 진화를 만들어내는 결정적인 힘과 계기는 무엇인지 질문해야 한다. 이 책은 도시의 공공 공간은 물론이고 문화 공간, 스마트 공간 등이 그 용도를 바꾸거나 확장하고 전환하며 시민들을 포용할 수 있는 공간으로 진화해야 한다고 말한다. 이를 베네치아 공화국부터 현재의 성수동까지 시공을 가리지 않는 자세하고 풍부한 예를 통해 설명하고 있다.

## 휴먼시티 서울의 미래를 위한 새로운 디자인 비전

2018 서울 디자인 클라우드에 이어 휴먼시티 디자인 어워드가 개최됨으로써 서울은 아시아 디자인의 허브로서 위상을 다시 한번 확인했다. 휴먼시티 서울은 도시의 지속 가능한 상생을 위하여 다양한 프로젝트와 함께 미래의 디자인 비전을 실천해갈 예정이다.

DDP 개관 5주년을 맞은 2019년, 서울디자인재단은 사람과 환경의 조화로운 관계를 지향하는 ‘지속 가능한 도시를 위한 디자인’을 실현하기 위해 박차를 가할 예정이다. 휴먼시티 서울로 나아가기 위하여 서울시는 사람과 환경의 조화로운 관계를 지향하는 지속 가능한 도시 생태계를 구축할 것이다. 또한 도시의 복합적인 문제들에 대한 창의적인 해결 방법으로써 디자인의 사회적 문제 해결과 치유 기능을 확대할 것이다. 이러한 미래 비전을 실현하기 위해 2019년 이후 서울디자인재단은 다음과 같은 프로젝트를 준비한다.

첫째, DDP는 유통, 매출로 연결될 수 있는 디자인 산업의 메카이자 비즈니스 허브로 자리 잡기 위해 노력할 것이다. DDP를 공공의 테스트베드로 삼아 전시와 판매가 연결되는 순환 체계 프로세스를 확산시킬 계획이다. 이는 신진 디자이너를 발굴하고 우수 상품의 판로를 확대하는 계기가 되어 디자인 산업에 긍정적 역할을 할 것으로 기대한다.

둘째, DDP 디자인박물관은 새로운 컨템포러리 디자인 뮤지엄으로의 시작

을 앞두고 있다. 지난 5년간 간송미술관과의 협업으로 한국 창조·디자인의 뿌리를 보여줬다면 올해부터는 디자인이 일상에서 무엇을 할 수 있는지, 서울의 디자인 콘텐츠는 무엇인지, 디자인이 현시대에 제시하는 미래 가치는 무엇인지를 보고 나누는 전시 콘텐츠로 채워질 예정이다.

셋째, 바우하우스 개교 100주년인 올해부터 시민의 행복한 일상을 위한 ‘생애주기 맞춤형 디자인 교육’ 프로그램을 시행할 예정이다. 어린이부터 실버 세대까지 참여하는 단계별 디자인 교육을 통해 시민의 일상을 풍요롭게 하고 창의적 문화 확산에 기여하고자 한다. DDP를 중심으로 서울새활용플라자, 서울창업지원센터, 패션지원센터를 모두 아울러 유아, 청소년, 청년, 중장년, 장년까지 맞춤형 교육을 진행할 것이다.

넷째, 지속 가능한 도시 미래를 위한 ‘휴먼시티 디자인 어워드’가 지난해 ‘휴먼시티 디자인 서울 선언’을 바탕으로 올해부터 본격 시작된다. 휴먼시티 디자인 어워드는 전통적인 구분 개념인 제품·시각·환경 등의 평가 기준에서 탈피하고 상업적, 심미적 디자인이 아닌 사회·공공·환경적 측면의 미래지향적 디자인 기준으로 시상할 계획이다. 이는 시민들의 디자인 의식을 고취할 뿐 아니라 서울의 위상을 제고할 것이다.

사람을 먼저 생각하는  
전 세계 휴먼시티 28곳을 만나다

# HUMAN CITY DESIGN

2019년 9월 10일 초판 인쇄  
2019년 9월 20일 초판 발행

지은이 서울디자인재단

펴낸이 최경란

펴낸곳 서울디자인재단

03098 서울특별시 종로구 율곡로 283

[www.seoul-design.or.kr](http://www.seoul-design.or.kr)

02-2096-0000

기획 서울디자인재단 전기현 팀장, 엄아영 책임, 배인혜 선임

편집 브랜드저널리움에이전시 빈빈 송원석, 정미환, 박예하  
디자인 디에이지

이 책의 저작권은 서울디자인재단에 있으며 무단 전재나 복제는 법으로 금지되어 있습니다.  
파본이나 잘못된 책은 교환해드립니다

©서울디자인재단

값 17,000원