

# 근대 공원 프로그래밍의 전개 과정

안진희\* · 배정환\*\*

\*서울대학교 대학원 협동과정 조경학전공 · \*\*서울대학교 조경·지역시스템공학부

## I. 서론

도시에 남겨진 크고 작은 산업 부지와 기반 시설, 브라운 필드를 새로운 가능성으로 보는 시대적 전환 이후, 도시 공원의 잠재적 사이트는 본래의 용도와 역사로 인한 다양한 조건을 함유하게 됐다. 알렌 버거(Berger 2006: 1)는 폐기된 산업 지역에 드로 스케이프 개념을 제안함으로써, 이 지역을 재활용하는 것은 “건강한 도시 성장의 지표와도 같은, 역동적으로 진화하는 도시의 자연스러운 구성 요소”로 인식될 수 있는 기회임을 강조했다.

모호한 땅(terrain vague)은 공원으로 계획되기 이전에 구획된 경계이자 구조인 근대 경관을 포함한다는 점에서 개발된 적 없었던 땅을 대상으로 한 프로젝트와 구별된다. 근대 경관들은 그곳에서 일어날 수 있는 이벤트가 결정되기를 기다리는 미리 계획된 다이어그램과도 같다. 결과적으로 경관과 연계되는 활동들은 공원의 주요 주제와 성격을 결정하는 핵심적 요소이다.

이 연구는 경관의 활용 방식을 필요로 하는 동시대 공원의 특성에 따라, 경관에 도입되는 프로그램의 종류와 이들이 공원의 구성 요소가 된 배경을 고찰하려는 목적을 가진다. 이를 위해 카렌 존스와 존 윌스(Karen R. Jones and John Wills), 갈렌 크랜츠와 마이클 볼란드(Galen Cranz and Michael Boland), 그리고 제인 제이콥스(Jane Jacobs)의 글을 중심으로 정원에서 테마파크에 이르는 공원의 범주에서 나타나는 근대 공원의 프로그램 요소들을 분류한 후, 이 요소들이 공공의 레크리에이션으로 정착하는 과정에서 공원 프로그램의 속성을 해석했다.

## II. 공원 프로그램으로서의 레크리에이션

사람들이 ‘공원’에 대해 기대하는 활동이 있다. 산책, 휴식, 운동, 뛰놀기, 교육과 관람 등이 일반적으로 가능한 공원에서의 활동이다. 이러한 활동을 가능하게 해주는 것은 공간을 구성하는 요소로, 숲, 정원, 놀이터, 산책로, 수공간, 각종 시설 등이다.

공간의 구성요소와 그에 따른 활동은 공원 프로그램의 범주에서 해석할 수 있다. 물리적, 공간적 형태는 해석할 수 있는

거대한 범주를 남기며, 이 해석으로서의 경관 프로그래밍은 물리적 형태에 따라 구체적이거나 덜 구체적으로 드러날 수 있다(Braae 2015: 83). 특정 공간을 프로그래밍하는 방식은 제시된 프로그램의 개별적인 요구에 부응하도록 정교하게 디자인된 ‘가구와 같은’ 수준(봉일범 2005: 113)과 열린 공간에 대한 개념을 지정하는 정도의 진지적 입장의 프로그래밍(정옥주 2009: 161)에 사이에서 결정된다.

공간 프로그래밍이 ‘공원’과 관계 지어지면서 더욱 구체성을 띠는 용어는 ‘레크리에이션’이다. 존스와 윌스(2005: 170)는 공원은 실질적 놀이와 레저의 장소로서 머물러 있으며, 인간의 활동을 전반적으로 보여주는 곳이라 정의했다. 나아가 대부분의 공원은 여가와 레저와 같은 구체적인 요소들에 맞춰져 있으며, 노동이나 주거 등의 문제는 배제하기 때문에 공원이 모든 사회의 모습에 기초하여 만들어진 최종적 장소 모델을 대표하지는 않는다(Johns and Wills 2005: 176). 제이콥스(2010: 156-157)는 눈을 즐겁게 하는 장소를 제공하고, 실제적인 이용을 이끌어내는 것으로 공원의 존재 이유를 설명하며, 이를 가능하게 하는 공원의 요소를 제시했다. 크랜츠는 놀이공원(1850-1900), 개혁공원(1990-1930), 오락시설(1930-1965), 오픈스페이스시스템(1965년 이후)으로 분류한 기존의 모델(Cranz 1982)에 다섯 번째 공원 모델을 더한 결과를 제시했다(Cranz 2004). 이 다섯 가지 모델은 미국의 도시가 처했던 상황과 시기마다 특수한 도시 문제를 해결하기 위한 방편으로 등장했으며, 사교, 교육, 운동, 놀이, 공원 프로그래밍, 참여와 같은 용어를 포함한다는 점에서 레크리에이션과 닮아있다.

## III. 공원에서 레크리에이션의 전개

앞서 제시한 세 문헌은 근대 공원을 공원의 종류, 공원의 패러다임 형성 시기, 그리고 좋은 공원을 만드는데 영향을 미치는 요인에 따라 나누어 기술했다. 이를 공원 구성 요소에 따라 각 요소를 통해 나타나는 레크리에이션과 그에 대한 문헌의 정의를 재분류한 후, 분류한 프로그램의 속성을 잘 보여주는 주요 사례를 제시했다(표 1).

이 논문은 2016년도 정부(교육부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 수행되고 있는 기초연구사업의 일부임. No.2016R1D1A1B03933802

표 1. Jones and Wills, Cranz and Boland, Jacobs가 제시한 공원 구성 요소와 오락적 성격

공원 구성 요소	레크리에이션	각 레크리에이션에 대한 문헌의 정의	관련 사례
식물	정원	· 시민의 활동, 부와 명성의 권력, 엘리트주의자의 자연 · 지나가는 사람들의 눈을 즐겁게 하는 장소	· Jardin des Plantes, Paris(1650) · Gramercy Park, New York(1831)
녹음	오솔길, 국가 대표 경관 묘지, 산책로, 숲	· 옛 영국의 풀밭이나 잔디밭의 끊어지지 않는 뺨침 · 이상적 야생, 전원의 목가 · 국가의 생태 축소판 · 조깅하는 사람, 체스 선수, 태극권 전문가, 소풍하는 사람들을 끌어 모으는 공간 · 도시 소음을 줄이기 위한 특별한 설계 · 묘지의 구불구불한 산책로, 나무숲, 완만한 잔디밭은 매장지에 그림같은 특성을 부여, 평화로운 분위기는 공공에게 어필하는 유희의 공간으로 유행 · 첨단 기술에 전념하는 사적 테마파크 · 활동적인 프로그램으로 가득 찬 자연	· Central Park, New York(1857) · Yorkville Park · Heilongjiang Forest Park, Harbin(2002) · Pere-Lachaise, Paris(1804) · Mount Auburn(1831) · Higate Cemetery, London(1839) · Stanford Industrial Park(1951)
공터	크고 작은 광장	· 만나고, 산책하고, 대화를 나누기 위한 시민들에게 중심 역할 · 도시의 경관 내에서의 정신적인 주차 장소 · 모든 에너지와 광경을 가진 도시 생활의 활기	· Central Park, New York(1857)
탈것	오락단지, 롤러코스터, 회전목마, 관람차, 서커스, 경마, 워터라이드, 파사드, 불꽃놀이	· 도시 공간의 랜드 마크 특성을 변화에 기여 · 놀이 활동을 위해 박람회로부터 따로 분리된 특별한 영역 · 재미의 영구적인 공급, 오래 존재할 것을 요구받은 놀이 · 주위에 장벽을 세우고 입장료를 부과, 레크리에이션의 특별한 브랜드를 위해 공원 상표를 책정 · 성인을 중심으로 다시 돌아가게 만들고 유쾌한 자극을 불어넣는 것 · 모든 풍경과 무대를 장악한 판타지 · 놀이동산의 극적인 움직임을 따라가기에는 너무 느린 자연 · 기술적 유토피아니즘을 이용한 장소 · 다른 공원의 풍경과는 다른 신선하고 흥미진진한 외관 · 사회적 불안으로부터의 일시적인 피난처, 현실의 망각 · 세계에서 가장 중요한 레크리에이션의 중심 · 방문객의 지출에 의지, 돈을 더 쓰는 이들에게 몹이 더 돌아가는 혜택 · 안전한 환경에서 경험하는 위험에 대한 환각	· Coney Island(1903) · Gorky Park, Moskva(1928) · Boss Park, Amsterdam(1930) · Bakken Park, Denmark(1583) · White city amusement park(1905) · Midway plaisance, Chicago(1893) · Captain Paul Boyton(1895) · Steeplechase park(1897) · Disney land, Anaheim(1955) · EPCOT center, Orlando(1982) · Alton towers, Staffordshire(1980)
이국문화	박람회, 엑스포, 시범마을	· 이국적인 문명의 경험을 전하는 '이국적인 마을' · 스펡크스에서 만리장성에 이르는 건축적 경이를 반영	· Crystal Palace, London(1851)
볼거리	축제, 음악회, 연극, 춤, 서커스	· 맞지 않는 문화적 취미와 사회적 압력 때문에 토요일 오후 콘서트에 노동자가 보이지 않는 공간	· Central Park, New York(1857)
스포츠	테니스장, 육상트랙, 야구장, 소프트볼, 배구장, 수영장	· 수동적인 여가 활동 대신 조직화된 스포츠와 활기 넘치는 오락거리 · 미국의 여가 경관, 국가적 취미 · 대중적인 권력의 경관과 대중문화의 중요성 · 문화적 관습과 여가 규범을 배울 수 있는 공간적 용광로 · 어떤 때는 물보다 사람이 더 많은 수영장	· Central Park, New York(1857) · Shibe Park, Philadelphia(1909) · Jefferson Park, New York(1905)
동물	동물 체험, 동물 감상, 사냥, 동물 공연, 사파리	· 동물원과 미술관 같은 시설은 교육적인 기능을 촉진 · 아이들, 사슴 그리고 영양이 뛰어 노는 인기 있는 가족 놀이터 · 관리인들은 사냥을 위해 '시민의 공원'에서 사슴이나 토끼를 사육 · 공원 풍경을 풍요롭게 만드는 최고의 볼거리 · 살아있는 전리품을 선보이는 상징적인 경관 · 동물오락과 이국적인 생물체의 영입 · 멸종위기 동물의 보호구역 · 전원적 삶을 상기고 싶어 하는 도시인들의 욕구에 적합 · 자연 기반의 테마 공원, 자연으로의 여행 · 자유, 레크리에이션과 황야에 대한 인간의 갈망 해소	· Sarphati, Amsterdam · Queens Park, Boston · Mission Dolores Park · Yellow Stone · Royal National Park, Australia(1879) · London Zoological Garden, London(1828) · Berlin Zoo(1844) · Central Park, New York(1857)
쇼핑	몰, 테마파크	· 대량 소비와 레크리에이션의 공간 · 쇼핑 경험을 좀 더 의미 있는 것으로 변환 · 20세기 후반의 소비자 기반의 동물원 · 대량 소비를 방해하는 야외 공원의 유쾌한 환경을 차단 · 공원은 대중적 관심을 위해 몰과 경쟁, 뛰어난 실내	· the Country Club Plaza, Kansas City(1922) · the Nature Company(1972)
물	호수, 폭포	· 지금까지 대중의 즐거움을 위해 설립된 시설 중 가장 순식간에 대중화 · 공원 프로그래밍과 대중문화의 긴밀한 상호 작용의 일환	· Central Park, New York(1857) · Paley Park, New York(1967)
어린이	어린이 놀이터, 수영, 낚시, 스케이트	· 놀이를 위한 민주적인 경관 · 근거리 공원의 필요성에 대응하여 마련된 아이들을 위한 특별 놀이 공간 · 도시 근교로의 레크리에이션 시설 확대	· Gorky Park, Moskva(1928)
먹거리	레스토랑	· 가정생활의 촉진제, 여성친화적인 공간	· Central Park, New York(1857)

## IV. 맺음말

공원을 매개로 전개되었던 레크리에이션은 사회적 변화와 기술의 진화에 대한 공원의 대응과 수용을 볼 수 있는 요소이다. 존스와 윌스는 센트럴파크와 디즈니랜드를 ‘공원’이라는 공통의 범주로 보았지만, 표면적으로는 다르게 보인다. 센트럴파크는 도심 속 휴식처로서 존재하며, 디즈니랜드는 하루의 일탈이자 오락의 장소로서 사람들을 즐겁게 한다. 그러나 두 공원을 이들을 구성하는 프로그램으로 분류하면 이들은 비슷한 속성을 가지고 있다. 이는 두 공원뿐만 아니라 근대 이후 등장한 여러 가지 기능의 공원에서도 마찬가지이다. 1982년 크랜츠의 공원 분류와 그 이후의 지속가능한 공원에서 녹음, 공터, 탈것, 볼거리, 스포츠, 어린이와 관련된 속성들은 1850년 이후 공원의 시대 전반에 걸쳐 나타나고 있다.

오늘날 사람들이 공원으로부터 떠올리는 활동들은 사회적 분위기에 대응하거나 기술의 발전을 수용하면서 공원의 일상으로 자리 잡았다. 본래 공원에서 사냥의 대상이었던 동물은 공원을 울타리 삼는 보호와 감상의 대상으로 변화했다. 탈것은 기술의 진화에 따라 여러 공간의 차원에서 응용되었고, 규모와 외양을 달리하며 유행처럼 번져나갔다. 임시 이벤트로 시작되었던 박람회와 엑스포는 테마파크의 파사드나 공원 전체를 묶는 주제로 변화하여 이국문화를 지속시켰다. 쇼핑은 공원에 따라 시설 이용과 기념품 구매 등을 위해 선택적으로 적용되고 있다. 식물과 녹음, 공터, 볼거리, 스포츠는 일상적인 공원의 프로그램이다.

제이콥스(2010: 157)는 자연스러운 이용으로 일반적인 도시 공원을 지탱할 수 없다면 특별한 공원으로 전환되어야 한다고 말했다. 그녀가 제시한 특별한 공원은 야외 음악당, 큰 야외 수영장, 낚시, 운동경기장, 축제, 음악, 연극 등을 통해 만들어진 다. 이들은 공원을 “수요 창출 상품”(Jacobs: 159)으로 이끄는

요소로서 활동적이고 활발히 이용되는 공원에 기여한다.

공원 프로그래밍의 변용과 확장, 혼성과 반복이 일어나는 일련의 과정은 공원의 태생적 성격에서 유래한 것이다. 도시민이 보건과 휴양을 편리하게 누릴 수 있도록 발명된 공원은 수많은 사람들이 모이는 장소이자 활성화를 위한 경관을 필요로 하기에, 실질적으로 놀이와 레저의 장소로 머물러 있다. 이러한 공원의 성격은 공공의 레크리에이션을 목표로 도입 가능한 요소들을 찾도록 만들며, 그 결과는 “잡동사니 보관함 경관”(Johns and Wills 2005: 170)이 될 가능성을 내포하고 있다.

한편, 즐거움을 목적으로 한 대부분의 것을 수용할 수 있는 공원의 성격을 통해 설계 측면에서 동시대 공원의 현황을 되돌아볼 수 있다. 녹지와 공지라는 공원의 기본 틀은 공원이 만들어진 이후에도 변화에 시달리는 ‘수용 가능한 여백’으로 남아있다. 이 여백은 근대적 공원 구성 요소의 차지이고, 그 타당성은 즐거움의 추구하고 공간의 효율성 등으로부터 만들어진다. 이는 거절하기 곤란한 선(善)이다. 최초의 추구했던 공간의 특정성과는 무관하게, 결과적으로 공원들은 시간이 흐름에 따라 서로를 닮아가게 되었다.

## 참고문헌

1. 봉일범(2005) 프로그램 다이어그램. 서울: Spacetime.
2. 정옥주(2009) 스튜디오 101, 설계를 묻다(5). 환경과조경 257: 160-165.
3. Berger, A.(2006) Drosscape: Wasting land in urban America. New York: Princeton Architectural Press, p.1.
4. Braae, E.(2015) Beauty redeemed: Recycling post-industrial landscapes. Basel: Birkhäuser.
5. Cranz, G.(1982) The Politics of park design : A history of urban parks in America. Cambridge: MIT.
6. Cranz, G. and Boland, M.(2004) Defining the Sustainable Park: A Fifth Model for Urban Parks. Landscape Journal, 23(2): 102-120.
7. Jacobs, J.(1961) The Death and life of great American cities. 유강은(역). 미국 대도시의 죽음과 삶. 서울: 그린비.
8. Jones, K. R. and Wills, J.(2005) The invention of the park: Recreational landscapes from the Garden of Eden to Disney’s Magic Kingdom. Cambridge: Polity Press.