

도심의 휴식공간 및 시설물 디자인 사례연구

The Case Study for the Designing of the Resting Places in the Urban
and the Street Furniture

호수진 (Hoh Soo-Jin)

연세대학교 생활디자인학과 석사

이정현 (Lee Jung-Hyun)

연세대학교 생활디자인학과 석사

임은정 (Im Eun-Jung)

연세대학교 생활디자인학과 석사

최선미 (Choi Sun-Mi)

연세대학교 생활디자인학과 석사

박영순 (Park Young-Soon)

연세대학교 생활디자인학과 교수

1. 서론

1.1 연구의 배경 및 목적

1.2 연구방법 및 범위

2. 이론적 배경

2.1 도심지 내 휴식공간의 의미와 기능

2.2 옥외공간에서 일어나는 도시민들의 활동 및 행위

2.3 가로 시설물의 기능별 분류

2.4 가로 시설물에 대한 이용자 행위의 분석

3. 디자인 프로세스

3.1 대지의 설정 및 분석

3.2 디자인 전개

3.3 디자인 재료

3.4 공간별 디자인 제안

4. 결론

참고문헌

(요약)

우리 나라의 도시 발전을 살펴보면 60년대 이후 개별적인 건물은 발전을 보였으나, 인간을 위한 휴식공간은 거의 도외시 되어왔다. 또한, 기계화·정보화가 심화되면서 사람들은 인간 소외를 느끼게 되는데, 도심지 내 휴식 공간은 새로운 공동체 형성의 기반이 될 수 있다. 따라서, 현재 빌딩 숲인 도심지 내에 인간이 중심이 되는 휴식 공간에 대한 연구와 개발이 필요하다.

본 연구는 새로운 휴식공간 및 가로시설물의 디자인 제안을 위해 문헌 고찰과 인터넷 검색방법으로 도시민들의 휴식공간 사용 행태와 가로 시설물을 조사하였다. 또한, 이를 바탕으로 인간·자연·환경·기술이 고려된 도심지 내의 휴식공간을 디자인 하고자 하였다.

본 연구의 결과물로 제시되는 도심지 내 휴식공간은 사용자가 공간 내 환경과 상호 작용할 수 있고, 사무에 지친 오피스 워커들을 실외로 유도할 수 있도록 계획되었다. 따라서, 도시민들은 도심지 내에서 뜻밖의 자연환경을 즐길 수 있고, 재충전의 기회를 가질 수 있다. 이 공간은 진입유도공간, 휴식공간, 단체공간, 정보탐색공간, 문화생활공간과 같이 다섯 영역으로 구성되었으며, 각 영역은 그 특성에 맞는 디자인 모티브를 가지고 있어, 가로시설물 및 조경계획은 통일성을 갖도록 하였다. 본 연구에서 특정 대지를 대상으로 하여 계획된 휴식공간은 하나의 프로토타입으로써 대지 조건에 따라 가변적으로 재배치될 수 있다.

(Abstract)

If we look at Korea's urbanization since 1960, only the urban communities like buildings have developed, yet, the resting places for human itself have been ignored. Many people continuously felt alienated especially after the mechanization and started to demand for better living space. For that reason, it is essential for us to develop the resting places for human among the buildings in urban areas and these resting places could form the basis of new community.

We have researched on street furniture and citizen's behavior pattern in resting places through references and internet surfing to propose a design concept for a new resting place and street furniture. Therefore, we would like to design a resting place in urban area considering human, community and environment. As a result, we have designed a resting place where citizens could interact with surrounding environment and let office workers enjoy the nature among the buildings in this resting place. People could always stop by and take some rest by enjoying the surrounding nature. The resting place consists of 5 zones- public square, environmental zone, communication zone, technology zone, and entertainment zone. Each zone has its own design motif to lead systematic street furniture and site planning. The resting place is formed in a specific region which is a prototype of a resting environment in urban areas in the future and it could be reassigned according to its regional condition.

(Keywords)

resting place, human, community, environment, technology

1. 서론

1.1 연구의 배경 및 목적

인간의 욕구를 정의한 A.Maslow의 체계를 살펴보면, 인간은 의·식·주의 기본 욕구가 만족되고 나면, 조화·질서 및 미를 추구하는 심리적 동기가 생기게 되고, 자아성취를 위한 문화생활 및 질적 환경에 관심을 가지게 되는 것을 알 수 있다. 또한, 한국 경제의 급진적 성장으로 인해 21세기가 시작된 오늘날 사람들은 여가, 문화생활 및 생활환경에 많은 관심을 쏟게 되었다.

이러한 시점에서 우리가 살고 있는 도시 환경에 대해 다시 한 번 생각해 볼 필요가 있다. 60년대 이후 본격화된 우리 나라의 도시 계획은 개별적 건물의 발전과 양적인 증가에는 초점이 맞추어져 있었으나, 도시 구성원들의 삶의 질을 높일 수 있는 도심지 내 휴식공간에 대해서는 거의 도외시 되어온 실정이다¹⁾. 현재 도시민을 위해 제공되는 휴식공간은 자연이나 유적을 있는 그대로 보여주는 공원, 거리의 쉼터, 벤치등이 거의 전부를 차지하고 있다. 그러나, A.Maslow의 욕구체계를 적용해 볼 때, 현대의 상황보다 삶의 질을 더욱 중요시하게 될 미래 사회의 도시민들은 반복된 일상 생활로부터 자유로워질 수 있는 휴식공간을 보다 필요로 하게 될 것이다. 따라서, 미래의 도심에는 과거와 같이 보고 즐길 뿐만 아니라, 사용자 자신이 그 안에서 스스로 느끼고 체험하여 공간내 환경과 상호작용 할 수 있는 새로운 개념의 휴식공간이 필요할 것으로 보여진다.

휴식공간을 구성하는 요소에는 자연요소·물리적 요소·인적 요소등이 있는데, 그중 자연 요소와 인적요소는 조절할 수 없는 요소인 반면, 물리적 요소는 디자인에 의해 크게 변화할 수 있는 중요한 요소이다. 뿐만 아니라, 물리적 요소 중 하나인 가로시설물은 공간의 기능을 결정하는 하나의 중요한 인자가 된다. 각 가로시설물은 그것을 이용하는 사람들에게 이용목적에 부합하는 편의를 제공할 뿐만 아니라, 공간 전체의 경관 형성에 영향을 주어 그 공간을 사용하는 사람들의 정서적 측면에도 영향을 미친다. 그러므로, 사용자가 능동적이 될 수 있는 미래 개념의 공간 조성을 위해 적절한 가로시설물의 새로운 계획이 필요하다.

그러나, 현재 많은 도시 생활자들은 현대의 경제 성장과 인구 증가에도 불구하고 도심지 내 인간과 인간의 연결 공간의 부족으로 소외감을 느끼고 있다. 이렇듯 인간이 소외된 생활 환경 속에서 도심지 내의 휴식공간은 새로운 공동체 형성의 기반이 되어질 것으로 보여진다. 물론 이러한 휴식공간 조성에 있어서 인간의 개인 공간에 대한 필요, 낯선 장소에 대한 경계심과 같은 환경 행태의 심리적 측면이 충분히 고려되어야 할 것이다. 또한, 가로 시설물과 같은 도구는 공간행동을 도울 뿐만 아니라 인간의 생활 유형도 변화시킬 수 있다. 그러므로, 새로운 가로 시설물의 계획은 소외된 인간 관계를 변화시킬 수 있다고 보여진다.

따라서, 본 연구의 목적은 이 시대에 필요한 도심지 내 휴식공간과 이에 적합한 가로시설물의 디자인을 제시해보고자 하는 것이다. 이를 통해 디자인을 위한 기초자료를 제시하고 실제적인 하나의 디자인 사례를 제공하려는 것이 본 연구의 의의이다.

본 연구의 구체적 목적은 다음과 같다.

첫째, 문헌 조사를 통하여 도시민들의 휴식공간 사용 행위를 조사한다.

둘째, 가로시설물을 기능별로 분석하고, 이를 이용자의 사용 행위별로 재정리한다.

셋째, 서울의 도심지 내에서 휴식공간이 중요시되는 부지를 선

정·분석한 후, 사용자가 중심이 되는 새로운 개념의 휴식공간과 가로시설물을 디자인 프로세스에 따라 계획한다.

넷째, 계획된 가로시설물을 각 휴식공간에 배치해봄으로써 프로토타입의 가능성을 검토한다.

1.2 연구방법 및 범위

본 연구의 진행을 위해 사용된 방법은 다음과 같다.

첫째, 도시민들의 휴식공간 내 행위와 가로시설물의 기능 및 이용자의 행위별 분류를 위해 문헌 조사 및 인터넷 사이트의 정보 검색 방법을 사용한다.

둘째, 휴식공간과 가로시설물의 계획 및 디자인 전개를 위해 대지의 설정 및 분석, 디자인 개념 설정, 휴식 공간의 명칭 및 영역 설정, 재료 설정, 공간별 디자인 제안의 과정에 따른다.

휴식 공간은 넓게는 공원에서부터 작게는 거리의 벤치까지를 말하나 본 연구에서는 도심의 공원 공간으로 그 범위를 제한한다. 또한, 본 연구는 도심의 휴식공간 및 시설물 디자인 프로세스에 중점을 두고 진행한다.

2. 이론적 배경

2.1 도심 속 휴식공간의 의미와 기능

Halprin과 Lawrence(1974)는 현대에 있어 도시의 궁극적 목적은 도시 내 기거하는 사람들에게 대해 창조적 환경을 조성해 주는 데 있다고 하였으며, 창조적 환경에 대해 사람과 도시 환경 사이에 최대한의 상호작용을 발생시키는 환경이라 정의하였다. 또한 도시 생활을 두 가지 측면에서 정의하였는데, 한 면은 공적, 사회적, 외향적으로 다른 사람과 관계를 맺는 생활이라고 했으며, 또 한 면은 내면적인 것으로 개인적이며, 개인생활을 보장하는 각자의 취향과 판단을 축소하는 생활이라고 하였다.²⁾ 도심지 내 휴식공간은 도시민들이 삶의 균형을 위해 타인과의 관계를 도모할 수 있는 공간이다. 이는 그저 스쳐지나 가는 사람들과의 접촉을 유도 할 수 있으며, 이미 성립된 관계 속에서 서로 보다 긴밀한 유대 관계를 유지하게 할 수도 있어 Halprin과 Lawrence가 말하는 두 가지 측면의 도시 생활을 만족시킬 수 있는 공간으로 보여진다.

Kevin Lynch(1971)는 휴식 공간을 오픈 스페이스의 한 개념으로 간주하였다. 그는 오픈 스페이스의 개방성에 대해 언급하였는데 이는 이용자의 자유에 의해 선택된 활동에 오픈 스페이스가 어느 정도 개방되어 있는지의 문제라고 하였으며, '개방성'을 물리적인 성격의 산물일 뿐만 아니라 접근 용이성, 소유성, 경관관리, 그리고 활동을 지배하는 법칙과 기대치의 산물이라고 보았다. 본 연구에서는 사용자에게 개방된 공간을 제공하기 위해 위에 언급된 내용을 디자인 과정에서 염두에 두었다. 또한 Kevin Lynch(1971)는 개방된 지역이란 반드시 자연일 필요는 없으며 특별한 경우에 있어 오픈 스페이스는 인공적인 구조물에 의해 크게 점유될 수도 있다고 하였다. 어떤 공간에 사람들이 그 속에서 자유롭게 행동할 수 있도록 허용이 된다면 그 공간을 열려지고 개방된 공간이라고 했는데³⁾, 본 연구에서는 이용자의 자유로운 활동을 수용할 수 있는 창조적·개방적 휴식공간을 제공하고자 한다.

손창규와 이경희(1989)는 옥외 휴식공간은 공공 공간으로써 시민 여가 활동의 장으로서의 역할과 기업이 사회에 제공하는 공간으로써 기업 이익의 사회 환원과 기업세의 상승, 나아가서는 도시환경의 질적 향상을 꾀할 수 있도록 하는 기능을 지닌다고 하였다.⁴⁾

1) 안정선(2000). 도시환경 이미지 개선을 위한 근린 공원 디자인 모형 사례연구. 이화여자대학교 석사학위 청구 논문.

2) 都市環境의 美(1974). 낙원 출판사. Lawrence Halprin 지음. 서의택, 최창환 옮김

3) 園地計劃(1971). 동명사. Kevin Lynch 지음. 주동원 옮김.

휴식공간이란 공원의 확장된 개념으로 도심지 내 휴식공간은 사용자인 인간과 인간, 자연 및 주변 환경과의 상호 작용을 통해 커뮤니티 공간을 형성한다. 이는 급속한 도시화 속에 정신적으로 황폐해진 사용자에게 심리적인 균형을 주고, 도심지의 외부활동을 활성화시켜 도시민 생활의 질적 향상에 영향을 주는 적극적인 장소로 제공될 수 있다. 또한, 정보의 신속함이 무엇보다 중요한 정보화 시대에 있어서, 공공 장소에서 사람들의 만남은 새로운 정보를 얻을 수 있는 하나의 방법이 되기도 한다. 뿐만 아니라, 도시의 휴식공간은 도시 속의 단조로운 삶에 권태를 느끼는 도시민들에게 신선한 자극을 주어 재충전의 기회를 제공하는 공간이 될 수 있다.

2.2 옥외공간에서 일어나는 도시민들의 활동 및 행위
Jan Gehl(1993)은 옥외에서 일어나는 인간의 활동을 필요활동, 임의활동, 사회활동과 같은 3가지 타입으로 나누었다.

필요활동이란 모든 조건하에서 일어나는 활동으로 학교나 직장을 간다거나, 버스나 사람을 기다리는 등과 같이 일반적으로 매일의 일과로 되어있는 활동의 대부분을 포함한다. 이는 필요에 의해 일어나기 때문에 옥외환경의 영향을 거의 받지 않는다.

임의활동이란 필요활동과는 달리 상태가 좋은 외부조건이 있을 때에만 일어나는 활동으로, 맑고 신선한 공기를 찾아 산책을 한다거나, 햇빛이 좋은 날 어딘가에 걸터앉아 일광욕을 한다거나 하는 활동을 말한다.

또한, 사회활동이란 공공 공간에 사람들이 존재하는 것을 전제로 한 활동으로써 대부분의 경우 필요활동과 임의활동이 복합·발전하여 나타나는 것이다. 다시 말해, 사람들은 공공 장소에서 서로 만나고 스쳐지나가며, 시선을 마주치고 있으므로, 이러한 단순 활동에서 서로 대화를 한다거나 하는 복합 활동으로의 전이가 일어나게 되고 이러한 활동은 모두 사회활동에 포함되는 것이다.

가로시설물의 디자인을 위한 선행연구(권민석;1989,문경애; 1989, 성팔란;1995)의 내용 중 인간의 옥외 활동에 관한 내용을 Jan Gehl(1993)기준에 의해 세 가지로 분류하면 다음과 같다⁴⁾.

- ①필요활동: 걷는다, 기다린다, 듣는다, 묻는다, 버린다, 본다, 산다, 서있다, 스쳐지나간다, 앉는다, 피한다.
- ②임의활동: 구경한다, 마신다, 먹는다, 사색한다, 산책을 한다, 일광욕을 한다,
- ③사회활동: 담소를 나눈다, 아이들이 논다.

우리의 옥외 활동이란 대부분이 필요활동에 속한다. Jan Gehl(1993)은 필요활동은 옥외 환경의 영향을 거의 받지 않지만, 그 영향력이 전무한 것은 아니라고 말하였다. 인력으로 조절 가능한 옥외 환경에 의해 필요 활동의 빈도수가 늘거나 줄지는 않겠지만, 질 높은 옥외 환경을 마련해 줌으로써 활동 시간을 늘릴 수 있으며, 이로부터 임의활동으로의 전이를 기대할 수 있다고 하였다. 따라서, 옥외 환경의 새로운 구성은 사람들의 활동에 많은 영향을 미칠 수 있다.

2.3 가로 시설물의 기능별 분류

가로시설물에 대한 선행연구들(최명식;1982,권민석;1989,홍안희;1996)을 살펴보면 다음과 같은 정의를 내리고 있다. 가로 시설물이란 일반적으로 건물을 제외한 외부 공간에 설치되어 있는 모든 시설물을 의미하며, 인간의 행위를 보조하고, 인간의 행위를 조절·유도하는 역할을 한다. 따라서, 가로시설물의 질적 수준은 그

공간에 머무는 인간들의 삶의 질을 결정한다.

가로시설물의 종류 및 기능을 탐색하고 분류한 선행 연구(최명식;1982,성팔란;1995,홍안희;1996)들을 종합하여 9가지의 기능별로 정리 해보면 <표1>과 같다. 가로시설물의 9가지 기능에는 사람들이 휴식을 취하는 휴식계, 인간의 생리·위생을 해결할 수 있는 위생계, 어둠을 밝히는 조명계, 판매를 위한 판매계, 사용자에게 정보를 제공하는 정보계, 인간의 운송수단과 관련된 교통계, 가로 환경을 구성하는 조경계, 어린이 놀이터의 놀이기구와 같은 유구계와 사회 전체 생활의 유지를 돕는 관리계가 있다.

<표 1> 가로시설물의 기능별 분류

분류구성	가로 시설물
휴식계	벤치, 탁자, 쉼터(shelter), 파고라등
위생계	휴지통, 재떨이, 음수대, 세면대, 화장실등
조명계	기능조명(가로등), 연출·조사조명
판매계	키오스크, 자동판매기, 판매대, 매장, 옥외 카페
정보계	사인계(안내, 유도, 식별, 규제, 교통 관계 사인등)
교통계	버스 승차장, 택시, 자전거 주차장등
조경계	가로수, 화분, 분수, 조각, 광고탑등
유구계	놀이기구
관리계	전신주, 소화전, 노면계 관리 시설등

2.4 가로 시설물에 대한 이용자 행위의 분석

휴식 공간에서의 이용자 행위를 GK 연구소의 street furniture 분류 구성에 따라 재정리하면 <표2>와 같다.

<표 2> 가로시설물에 대한 이용자의 행위 분류

분류구성	행위
휴식계	앉는다. 눕는다. 쉰다. 기다린다. 본다. 듣는다. 구경한다. 사색한다. 담소를 나눈다.
위생계	버린다. 피운다. 마신다. 찾는다.
조명계	본다. 느낀다. 분위기를 조성한다
판매계	산다. 판다. 묻는다.
정보계	본다. 묻는다. 향한다.
조경계	본다. 쉰다. 말한다. 느낀다.
유구계	탄다. 논다. 달린다.

이용자 행위를 중심으로 휴식 공간 내 필요한 가로시설물을 분류 구성별로 살펴보면, 벤치, 탁자, 쉼터등이 포함되는 휴식계에서 일어나는 행위가 가장 많았다.

이상과 같이 휴식공간의 기능과 도시민들의 행위, 시설물의 분류 등에 관한 이론적 고찰을 통해 디자인의 가장 중요한 기초 개념은 도시민들이 편히 쉴 수 있는 인간·자연·환경·기술이 유기적으로 통합된 공간임을 도출해 내었다.

3. 디자인 프로세스

3.1 대지의 설정 및 분석

강남구 삼성동에 위치한 테헤란로는 21세기를 이끌어 나가는 정보통신산업의 중심지로 발전되어 왔다. 뿐만 아니라, 그 특징이 미래 도시의 초기형태로 보여지므로, 본 연구를 통해 제시되는 미래의 도심지 내 휴식공간의 대지로 설정하였다. 따라서, 테헤란로를 참고로 IT산업단지내의 휴식공간 디자인함으로써 21세기를 위한 도심지 내 휴식공간 디자인의 프로토타입을 제시하고자 하였다.

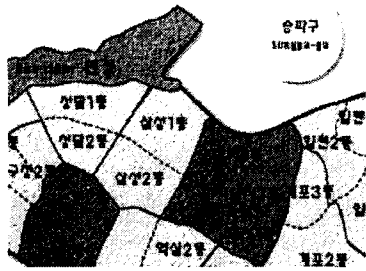
삼성동은 삼성 1동과 삼성 2동으로 나뉘어지는데, 총 면적은 3.19 km²이며 거주 인구는 2000년도 기준으로 4만1171명이다. 삼성동은 한강과 이어지는 탄천 하구에 있으며, 동쪽은 잠실동, 서쪽은 논현동·역삼동과 접해 있고, 남쪽은 대치동·도곡동, 북쪽은 청담

4) 손창규(1989). 使用者 行態를 考慮한 都心 高層建物 屋外 休息空間 計劃에 關한 研究 / 孫昌珪. 연세대학교 석사학위 청구 논문.

5) 옥외 공간의 생활과 디자인(1993). 화영사. Jan Gehl 지음. 편집부 옮김.

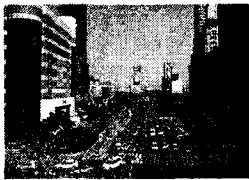
6) Street Furniture(1981). 鹿島出版社. GK연구소.

동과 이웃한다. 다음 <그림 1>은 삼성동이 위치한 강남구의 지도이다.

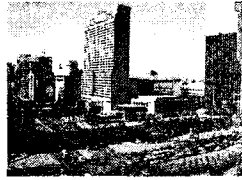


<그림 1> 강남구 지도

설정한 대지는 삼성 1동을 이루는 네 개의 블록중 남서쪽에 위치하는 곳의 1/4으로 현재 한국종합전시장, 한국종합무역센터, 무역센터 현대백화점, 공항터미널, 호텔 인터컨티넨탈이 위치하고 있다. 주변 현황은 <그림 2>,<그림 3>과 같다.

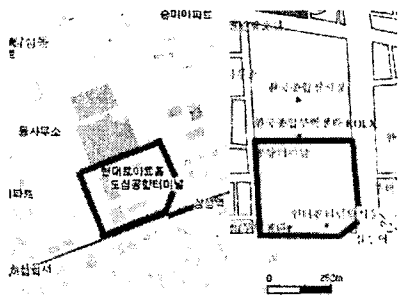


<그림 2> 현대백화점



<그림 3> 인터컨티넨탈 호텔

면적이 약 100,000m²인 이곳은 자연을 느끼기에 충분한 면적이며, 지하철 2호선 삼성역과 여러 노선의 버스 정류장이 근처에 있어 테헤란로의 오피스 워커들뿐만 아니라, 인근 도시민들의 접근이 용이하다. 설정한 대지의 형태는 <그림 4>와 같다.



<그림 4> 대지 분석

3.2 디자인 전개

(1) 디자인 개념 설정

도심의 휴식공간 및 시설물 디자인을 위해 우선시 한 개념은 인간·자연·환경·기술의 조화 및 유기적 통합이었다. 이를 기본으로 황폐해진 도시민들의 심리적 균형을 찾아주기 위한 디자인을 전개 하고자 하였으며, 이에 현대적으로 재해석된 한국의 미를 가미하여 우리의 아이덴티티를 갖은 휴식 공간과 가로 시설물을 디자인 하고자 하였다. 이를 위해 물과 태극으로부터 디자인의 조형적 개념을 도출하였는데, 그 배경은 다음과 같다.

① 물

물은 지속적으로 변화하는 물질로 수증기가 되어 공중으로 올라가 구름이 되어 대기를 헤쳐 다니다가 비나 눈이 되어 다시 땅으로 내려온다. 이와 같은 물의 순환은 인간·자연·환경·기술간의 원활한 커뮤니케이션을 의미하는 수단이 될 수 있다. 또한, 물은 모

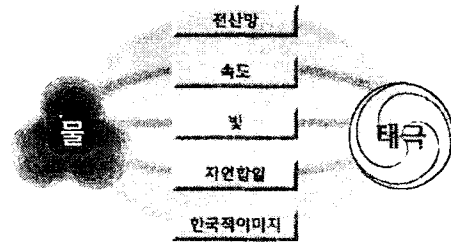
든 것을 포용하는 동시에 어떠한 상황에서도 적응할 수 있는 부정형성을 띠고 있으며, 지속적으로 움직이는 특성을 가지고 있는데, 이러한 물의 특성은 현대사회의 특징인 변화와 속도를 잘 표현할 수 있는 매개체로 사용될 수 있다.

② 태극

한국적인 것의 추구는 전통 사회에서 뿐 아니라 세계화 되어가는 현대에 있어서 더욱 큰 의미를 지닌다. 음·양의 조화를 통해 화합과 단일을 나타내는 태극은 한국적인 사상중 가장 기본이 되는 이념이다. 뿐만 아니라, 태극을 이루는 간결한 곡선은 모든 것을 응축해 절제하여 표현하는 것으로 처마의 선과 버선의 코, 저고리 소매의 배래등에 나타나 있다.

음양의 조화로써 완전한 화합과 단일을 나타내는 '태극'을 통해 인간·자연·환경·기술이 유기적으로 통합된 도심지 내 휴식공간을 디자인 할 수 있도록 하였다.

본 연구에서는 디자인 전개를 위한 조형적 개념으로 빛·속도·전산망을 상징하는 '물'과 한국적 이미지를 상징하는 '태극'을 선정하였다. 이러한 디자인 개념을 도식화하면 <그림 5>와 같다.



<그림 5> 디자인 개념

(2) IT 산업 단지 내 휴식공간의 명칭 및 영역 설정

① 휴식공간 - Met-Flow Park

Met-Flow Park에서 'Met.'이란 meet의 과거형으로 인간·자연·환경·기술간의 만남을 의미하는 동시에 metropolitan의 약자로 현대사회에서 점점 거대해져 가는 도시를 의미한다. 'Flow'는 '흐르다'의 의미를 지닌 단어로 빛·전산망의 흐름을 의미하는 동시에 속도감을 주며 '순환하다'의 의미를 지닌 단어로 인간·자연·환경·기술간의 순환을 나타낸다. 따라서, 이와같은 의미를 함축하여 'Met-Flow Park'라고 하였다.

② Met-flow Park의 영역 구성

Met-flow Park는 주광장(Public Square), 휴식공간(Environment zone), 단체공간(Communication zone), 정보탐색공간(Technology zone), 문화생활공간(Entertainment zone)의 다섯 영역으로 나뉘어진다. 주광장인 Public square는 사람들의 진입을 유도하는 상징적 영역이다. Environment zone은 휴식공간으로 답답한 도시생활에서 휴식을 제공하는 환경 친화적 장소를 제공하며, Communication zone은 단체활동을 할 수 있는 영역으로 서로간의 정보를 교환하고 대화하는 만남의 장소를 제공한다. Technology zone은 정보탐색 영역으로 각종 컴퓨터 관련 기기를 통한 정보 탐색 장소를 제공하며, 마지막으로 Entertainment zone은 문화생활을 즐길 수 있는 영역으로 소규모 전시회 및 간단한 운동을 즐길 수 있는 장소를 제공한다.

③ Met-flow Park의 대지 구성

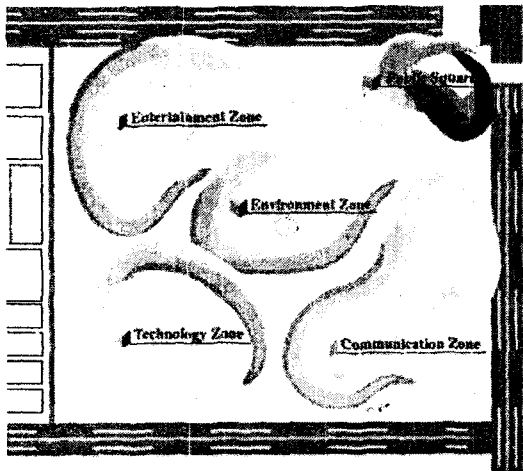
Met-flow의 대지는 앞서 디자인 개념에서 설명되었던, 물과 태극의 형상을 이용하여 분할된다. <그림 6>은 영역 분할의 기초가

7) 국가 상징의 디자인 모티브. 태극기의 이미지 정립(1998). 한국 산업 디자인 진흥원

되는 물과 태극의 형상이 공간 zoning의 기본 도형으로의 전개를 보여준다. 이러한 과정을 거쳐 공간 영역별 zoning한 결과는 <그림 7>과 같다.



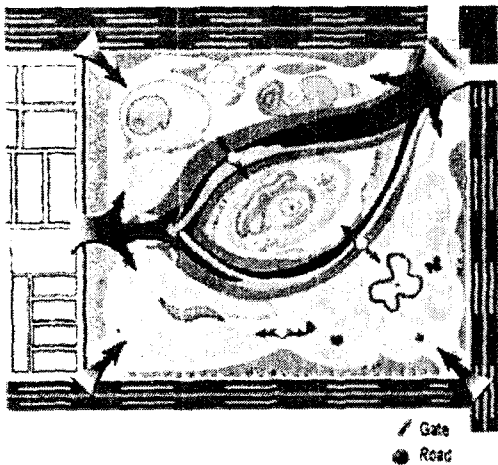
<그림 6> zoning 개념도



<그림 7> 공간·영역별 zoning

④Met-flow Park의 동선 구성

대중교통과 가까운 곳에 주광장을 두고 이 곳을 중심으로 각 영역으로 이동할 수 있게 디자인한다. 주도로를 따라 각 영역으로 손쉽게 이동할 수 있게 하며, 건물이 밀집되어 있는 곳에서 빈번한 출입이 가능하도록 한다. 각 영역사이의 연결이 최대한 자연스럽게 하며, 각 영역의 외곽부분에 산책로 조성하여 중심을 통과하지 않고도 산책로를 통해 다른 영역으로 단시간 내에 이동 가능하게 디자인하였다. 공원 사용자들의 동선이 어떻게 흐르도록 할 것인지를 보여주는 그림은 <그림 8>과 같다.



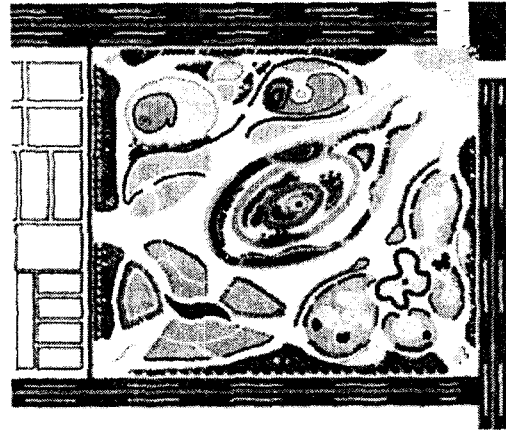
<그림 8> 동선계획

⑤Met-flow Park의 조경 계획

각 영역 별로 모티브를 설정하여 진입로 포장에 모티브를 표현하

고, 그에 따른 조경계획을 하였다.

외곽 부분을 산책로로 조성하고, 주도로의 양쪽을 따라 수로를 조성하여 물을 직접적으로 느낄 수 있게 하였으며, 바닥을 정형적인 포장으로 마감하지 않고 작은 자갈로 마감하여 이용자가 더욱 자연을 느낄 수 있도록 계획하였다. 이러한 조경 계획은 <그림 9>과 같다.



<그림 9> 조경 계획

3.3 디자인 재료

우리 나라는 산의 나라로 돌이 풍부하며, 이는 불사와 신성을 향한 염원을 담은 그릇의 역할을 해왔을 뿐만 아니라, 생활 속에 친근한 재료이기도 하다. 박정근 등(2000)은 우리나라는 석조미술의 나라로 돌과 인간 사이의 조화가 아름답고 돌을 생각하는 정서가 무한히 예술적으로 승화된 곳이라고 하였다⁸⁾.

또한, 사람들은 미래적 이미지를 나타내기 위해 금속재료를 많이 사용하는데, 그 이유는 금속재료가 하이테크 기술을 보여주기도 하지만, 발달과 함께 그 종류의 마감 처리등이 급속히 발전했기 때문이다. 따라서, 금속으로 마감된 외장재, 유리로 만들어진 외장 등은 현대의 급속도로 발달된 과학기술을 보여준다⁹⁾.

따라서, 본 연구의 휴식 공간 내 시설물의 재료는 자연 친화적이면서 한국적 느낌을 줄 수 있는 돌과 미래의 사이버 이미지를 나타내는 금속을 주된 재료로 사용하도록 하였다.

또한, 돌과 금속 외에 부수적 재료를 사용하였는데, 인체에 직접적인 접촉이 있는 부위에 나무를, 디자인 조형 개념에 따라 '물'을 표현하거나, 자연과의 조화를 이루기 위해 투명성이 표현되어야 하는 부분 등에서는 유리나 플라스틱을 사용하였다.

3.4 공간별 디자인 제안

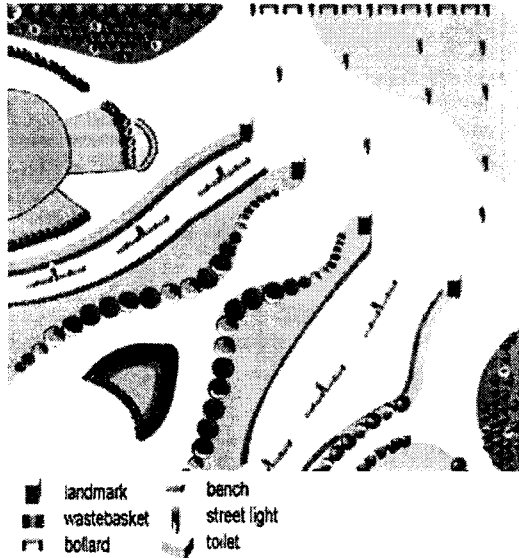
공간별로 기본이 되는 가로 시설물(가로등, 휴지통)의 경우 Public Square에 들어가는 형태를 기본으로 물의 파장, 응집, 흐름, 역동성과 같은 각 영역의 디자인 모티브를 사용하여 조금씩 변화를 주었다.

① Public Square - 주광장

자연으로의, 새로운 세계로의 진입을 의미하기 위해 물의 흐름을 모티브로 계획하였다. 공원으로 진입하는 부분에 랜드마크적인 거대한 기둥을 세워 주도로 세갈래로 구분시킴으로 주광장에서 각각 다른 영역으로의 접근성을 높였다. 주도로 부분은 가로등과 벤치를 중심으로 동선을 분리시켜 원활한 소통을 유도하였다. 주광장의 조경 계획 및 가로 시설물의 배치는 <그림 10>과 같다.

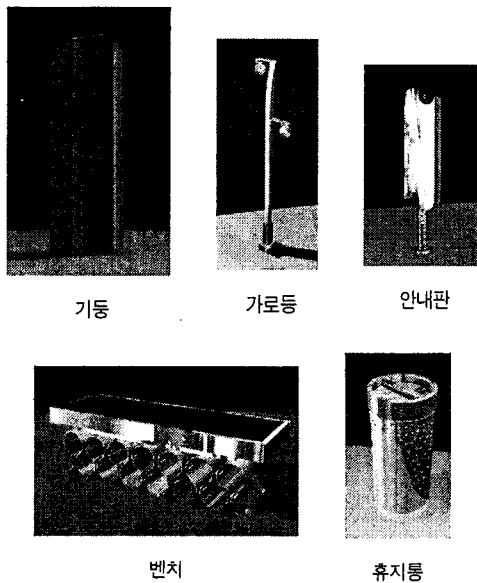
8) 물의 아름다움 찾아서(2000). 다른세상. 박정근 외.

9) <http://www.hunitte.com>



<그림 10> Public Square

Public Square를 위한 가로 시설물로는 랜드마크적인 기둥과 가로등, 휴지통, 안내판, 벤치가 있다. 기둥은 랜드마크적인 의미를 가지고 있으며, 기둥의 틈새사이로 흘러나오는 빛과 기둥을 타고 흐르는 물은 웅장함과 자연 친화적인 느낌을 준다. 가로등은 양쪽 길 모두를 비출 수 있게 디자인되었으며, 가로등에서 보여지는 곡선라인은 물의 흐름을 모티브로 삼고 있다. 휴지통은 전체적인 형태 자체가 물의 흐름을 연상시키며, 안내판은 물의 흐름과 태극을 형상화하여 디자인하였다. 벤치의 경우 다리부분에 얇은 철판을 구부려서 물을 직접적으로 표현하였다. Public Square를 위한 가로 시설물의 디자인은 <그림 11>과 같다.



<그림 11> Public square를 위한 가로 시설물

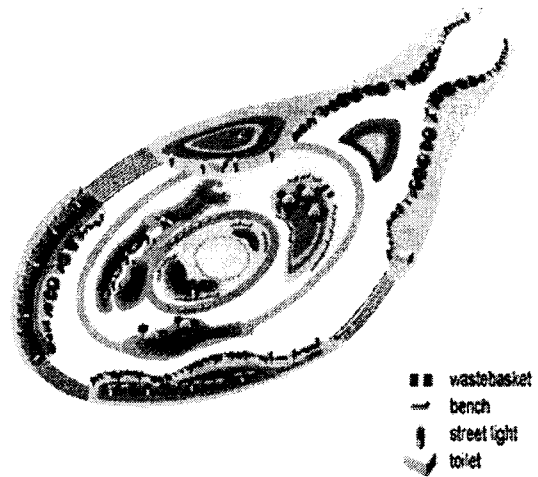
② Environment Zone - 휴식공간

휴식을 제공하는 Environment Zone에서는 잔잔히 퍼져나가는 조용함과 안락함을 느낄 수 있도록 물의 파장을 디자인 모티브 <그림 12>로 하였다.



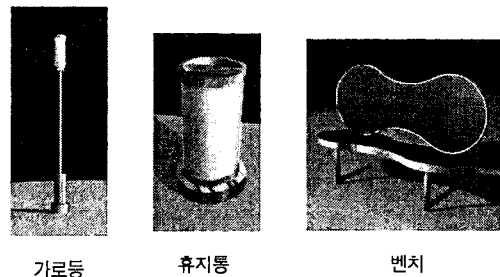
<그림 12> Environment Zone의 디자인 모티브

이 영역에서 가장 유도하고 싶었던 사용자의 행위는 바쁜 도시 생활속에서 편안한 휴식을 취하는 행위로 조용한 자연속에 파물린 이미지를 주기 위해 영역을 시끄러운 도로로부터 가장 떨어진 Met-flow Park의 중심에 배치하였다. 또한, 중심으로 가면서 한 단씩 낮아지도록 단차를 두는 조경계획을 하여 보다 몰입되는 분위기를 연출하였다. 또한, 재료를 돌로 한 계단의 측면 부분에 물을 흐르게 하여, 자연과의 친밀감을 부여하였다. Environment Zone의 조경 계획 및 가로 시설물의 배치는 <그림 13>과 같다.



<그림 13> Environment Zone

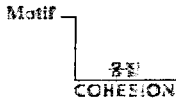
Environment Zone에서는 보다 자연을 느끼게 하기 위해 인위적인 가로 시설물을 많이 배치하지 않았다. 대신 중심으로 갈수록 낮아지는 단차를 둔 계단 부분에 걸터앉는 등의 자연과 인간이 하나되는 자연스러운 행위를 유도하였다. Environment Zone을 위한 가로 시설물로는 가로등과 벤치, 휴지통이 있으며, 모두 물의 파장을 느낄 수 있게 디자인하였다. Environment Zone을 위한 가로 시설물의 디자인은 <그림 14>과 같다.



<그림 14> Environment Zone을 위한 가로 시설물

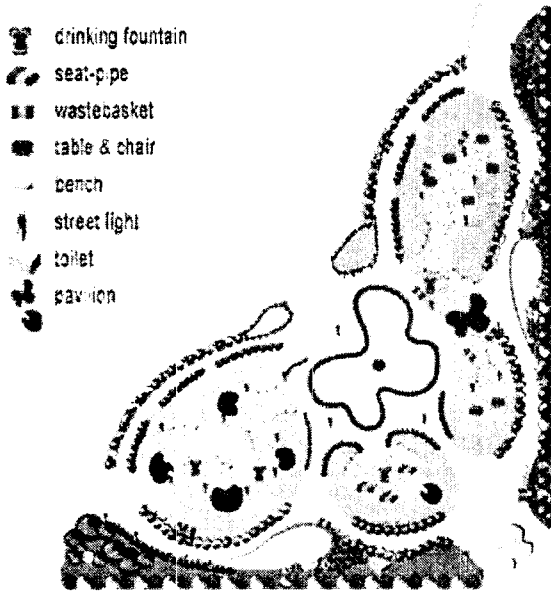
③Communication Zone -단체공간

Communication Zone에서는 의사소통을 위해 서로 모이는 공간의 느낌을 주기 위해 물의 응집을 디자인 모티브 <그림 15>로 하였다.



<그림 15> Communication Zone의 디자인 모티브

이 영역에서는 무엇보다 새로운 공동체 형성의 기반이 되는 공간을 형성하고자 하였다. 따라서 인간의 사회활동을 유도하기 위해 중앙 부분에 커다란 물의 공간을 만들어 사람들의 동선을 유도하여 사람들을 한곳에 모아 자연스러운 대화를 할 수 있도록 하였다. 또한, 실내 생활에 지친 오피스 워커들에게 활력을 줄 수 있도록 야외에 소그룹 및 대그룹을 위한 회의 장소를 구성하였고, 자유롭게 대화를 즐길 수 있는 공간을 따로 구성하여 공간 분할에 특성을 부여하였다. 뿐만아니라, 산책로를 거닐면서 만나게 되는 작은 호수에서 숲 속의 자연을 느낄 수 있게 하였다. <그림 16>은 Communication Zone의 조경 계획 및 가로 시설물의 배치를 보여주고 있다.

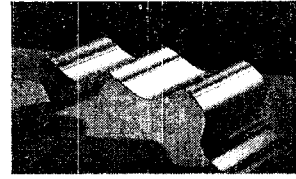


<그림 16> Communication Zone

Communication Zone를 위한 가로 시설물에는 기본적으로 가로등과 벤치, 휴지통이 있으며, 사람들의 모임 또는 회의를 위해 테이블을 디자인하였고, 비를 피하고 그늘을 제공받을 수 있는 파고라를 디자인하였다. 평상의 개념을 담은 벤치는 주재료를 돌로 하여 한국적인 느낌을 더하였고, 조합에 따라 여러 형태의 연출이 가능하게 하였다. 이 영역의 디자인 모티브인 물의 응집으로 디자인된 미팅·회의용 테이블 역시 여러개의 조합이 가능하며, 이는 사람들이 점점 모여들면서 하나로 응집되는 느낌을 더 할 수 있다. 이처럼 조합형의 의자와 테이블을 인원수를 가변적으로 수용할 수 있어 보다 효율적이라 할 수 있다. 하단부에 흠이 파여 있게 디자인된 스툴은 이동이 용이하다. Communication Zone을 위한 가로 시설물의 디자인은 <그림 17>과 같다.



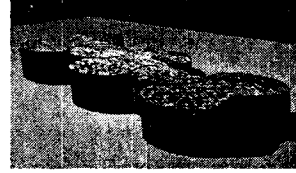
가로등



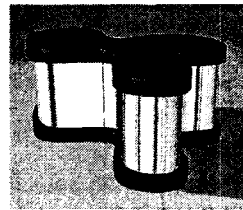
벤치



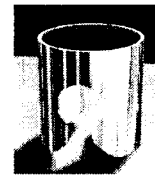
휴지통



평상의 개념을 담은 벤치



미팅·회의용 테이블



스툴



파고라

<그림 17> Communication Zone를 위한 가로 시설물

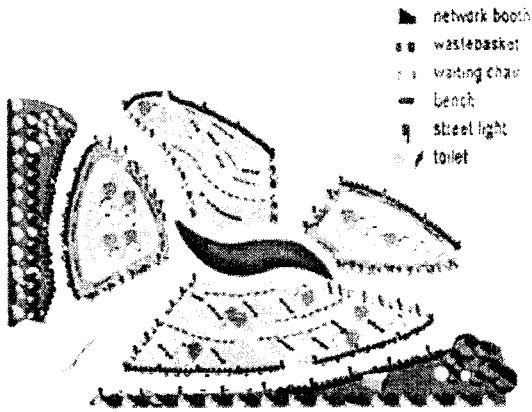
③ Technology zone - 정보검색공간

Technology zone에서는 정보의 흐름을 느낄 수 있도록 물의 흐름을 디자인 모티브<그림 18>로 하였다.



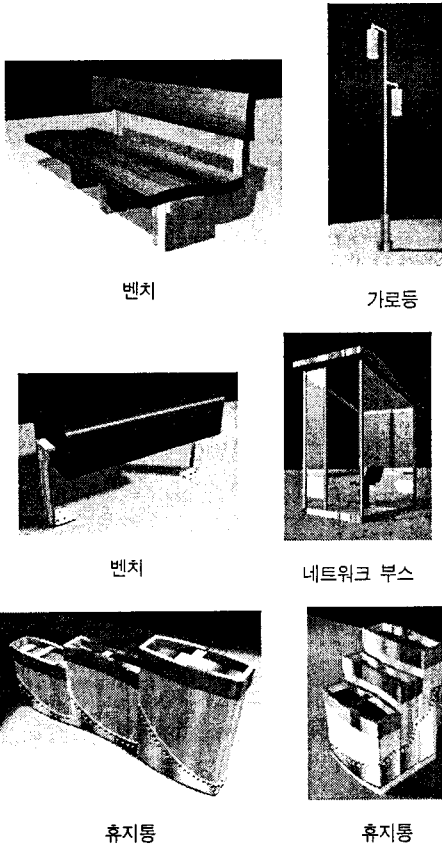
<그림 18>Technology Zone의 디자인 모티브

이 영역은 IT 산업 단지 내에 위치한 특성이 고려된, 직장인들의 정보 이용을 위한 공간으로 네트워크 스페이스를 마련하여 답답한 실내를 벗어나 공원에서 네트워크 작업이 가능하도록 하였다. Technology Zone의 조경 계획 및 가로 시설물의 배치는 <그림 19>와 같다.



<그림 19> Technology Zone

Technology Zone에는 기본 가로시설물인 가로등과 벤치, 휴지통이 있고, 사람들이 네트워크 시스템을 이용할 수 있는 공간이 있다. <그림 16>과 같이 중앙에 위치한 커다란 물의 흐름의 형상은 각종 네트워크 기기를 사용할 수 있도록 마련된 첨단공간으로 전면 유리로 구성되어 사용자에게 외부의 자연 환경속에 있는 듯한 느낌을 줄 수 있다. 이와 마찬가지로 개념으로 디자인된 개인용 네트워크 부스는 개별적으로 노트북을 사용할 수 있도록 디자인되어 개인적으로 자연을 즐기면서 조용한 작업을 할 수 있도록 하였다. 또한, 이 영역의 휴지통은 조합이 가능하도록 디자인되어, 다양한 형태를 연출할 수 있게 하였다. <그림 20>은 Technology Zone의 가로시설물의 디자인이다.



벤치

가로등

벤치

네트워크 부스

휴지통

휴지통



네트워크 공간(1)

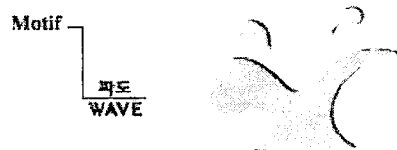


네트워크 공간(2)

<그림 20> Technology Zone를 위한 가로 시설물

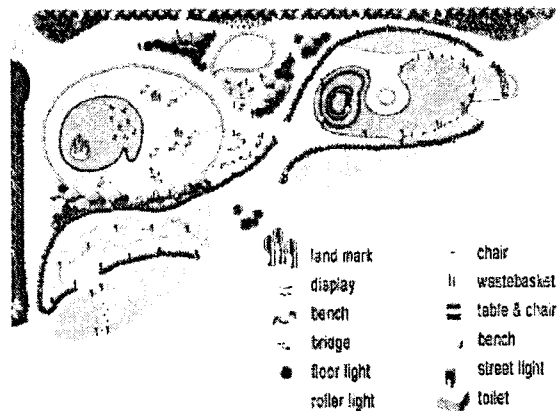
④ Entertainment Zone - 문화생활공간

Entertainment Zone에서는 역동성을 느낄 수 있도록 물의 흘러짐을 디자인 모티브<그림 21>로 하였다.



<그림 21> Entertainment Zone의 디자인 모티브

Entertainment Zone은 사무에 지친 오피스 워커들이 각종 문화생활 및 운동을 즐길 수 있는 공간으로 사용자 스스로 느끼고 체험하며 공간내 환경과 상호 작용할 수 있도록 디자인하였다. 이 영역은 크게 물의 공간, 운동 공간, 전시 공간 세 공간으로 나뉜다. 중앙 부분에 커다란 물의 공간은 사람들이 자유롭게 거닐 수 있도록 수심을 15cm~30cm로 디자인하였으며, 그 안에 착석이 가능한 조형물을 드문드문 놓아 조형물에 걸터앉음으로써 자연을 느낄 수 있게 하였다. 또한, 영역의 한쪽에는 작은 무대를 만들어 숲속 작은 음악당의 느낌을 주었으며, 들판에 전시대를 설치하여 야외 갤러리를 만들어 보았다. 또한 조깅 트랙 및 롤러브레이드 공간을 마련해 동적 활동을 가능하게 하였다. Entertainment Zone의 조정 계획 및 가로 시설물의 배치는 <그림 22>와 같다.



<그림 22> Entertainment Zone

Entertainment Zone을 위한 가로 시설물에는 기본형태에서 변형된 가로등과 휴지통이 있다. 롤러브레이드 광장 곳곳에 놓이는 빨강, 노랑, 파랑, 보라 네가지 칼라의 스포츠 조명은 야간 스포츠를 가능하게 하며, 운동자에게 활기를 준다. 또한, 영역 곳곳에 놓이

는 물 벤치는 주재료를 돌로 하며, 가운데 부분을 파내 물을 담고 자연을 가까이 느낄 수 있는 기회를 제공하며, 파도 벤치는 이 영역의 모티브인 역동성을 느낄 수 있도록 높낮이를 달리 했으며, 여러 형태로 조합이 가능하다. 문화생활 공간의 특징을 더해주는 전시대는 두 형태가 있는데, 전시대 1의 경우에는 전시뿐만 아니라 관람도중 앉아서 쉴 수 있는 의자를 제공한다. Entertainment Zone을 위한 가로 시설물의 디자인은 <그림 23>과 같다.



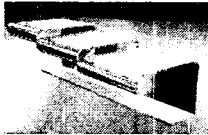
조명



스포츠 조명



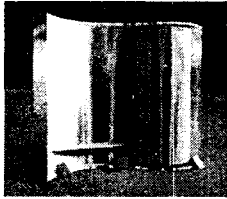
휴지통



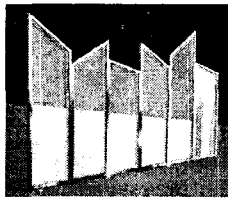
파도 벤치



물 벤치



전시대 1



전시대 2

<그림 23> Entertainment Zone을 위한 가로 시설물

4. 결론

현재 우리 사회를 이루고 있는 도시 공간에는 그 주체가 되는 인간의 행태를 배려한 휴식 공간이 절대적으로 부족하다. 또한, 현재 도시의 가로시설물은 인간의 행위를 보조한다는 최소의 개념만을 가지고 있을 뿐, 인간에게 친숙하게 다가서거나, 인간의 행위를 조절하는 적극적 개념으로써는 그 수준이 미약하다. 따라서, 본 연구에서는 도심지 내 휴식공간의 필요성을 인식하고, 문헌고찰 및 인터넷 검색을 통해 보다 삶의 질을 중요시하게 될 미래 사회의 도시민들의 관점에서 휴식공간 및 가로 시설물에 대한 조사를 하였다. 이를 바탕으로 휴식공간에 대해 인간·자연·환경·기술이 조화를 이루는 새로운 개념의 것을 제시하였고, 그에 적합한 가로 시설물 디자인을 제안하였다.

본 연구에서는 현대사회의 특징을 우리 정서의 상징인 물과 태극에 담아 디자인의 호형적 개념으로 설정하였고 이를 통해, 인간이 중심으로 구성된 휴식 공간을 계획해 보았다. 본 연구의 결과로 제시하는 도심지 내의 휴식 공간은 진입유도공간, 휴식공간, 단체공간, 정보탐색공간, 문화생활공간으로 구성되며 각 영역은 그 특성에 맞는 디자인 모티브를 갖는다. 각 영역의 디자인 모티브는 물에서 비롯되는 물의 파장, 물의 응집, 물의 흐름, 물의 역동성으로 설정하였으므로, 디자인되는 가로시설물 및 조경계획은 통일성을 이룬다. 이와 같이 인간·자연·환경·기술을 함께 고려한 디자인은 소외된 도시 공간 속에서 인간과 인간, 인간과 기술, 인간

과 문화, 인간과 자연의 의사소통을 유도하여, 인간 삶의 질적 향상을 기대할 수 있다.

본 연구에서 제시하는 휴식공간은 21세기의 도심지 내 휴식공간의 프로토타입이므로, 그 기본 개념과 계획은 어느 곳이나 적용될 수 있으며, 공간 내 영역 역시 대지 조건에 따라 재배치될 수 있을 것으로 기대된다.

본 연구에서는 도심의 휴식공간 및 디자인 사례를 제시하기 위해 이론적 고찰을 통해 휴식공간의 의미와 기능, 옥외 공간에서 일어나는 도시민들의 활동 및 행위, 가로시설물의 기능별·사용자의 행위별 분석을 하였고, 이를 바탕으로 도심의 휴식공간에 대한 기본 개념을 설정하였다. 이는 본 연구의 대상이 되었던 테헤란로와 같이 IT산업의 특성을 갖는 곳뿐만 아니라 다른 지역적 특성을 갖고 있는 도심의 휴식공간의 설계에 기초 자료가 될 것으로 보인다. 따라서, 앞으로는 다른 지역적 특성을 갖고 있는 도심의 휴식공간을 위해 본 연구에서 제시한 기초 자료가 어떻게 응용될 수 있을 것인지에 대한 연구가 계속되어야 할 것이다.

참고문헌

1. 권민석(1989). 陶製 Street Furniture 開發에 關한 研究. 홍익대학교 석사학위 청구 논문.
2. 문경희(1988). Modular Street Furniture의 계획과 디자인에 관한 연구. 이화여자대학교 석사학위 청구 논문.
3. 성활란(1995). 고궁내의 가로시설물(Street Furniture)에 관한 연구. 홍익대학교 석사학위 청구 논문.
4. 손창규(1989). 使用者 行態를 考慮한 都心 高層建物 屋外 休息空間 計劃에 關한 研究 / 孫昌奎. 연세대학교 석사학위 청구 논문.
5. 안정선(2000). 도시환경 이미지 개선을 위한 근린공원 디자인 모형사례연구. 이화여자대학교 석사학위 청구 논문.
6. 최경란(1989). STREET FURNITURE 디자인의 Process와 Check List에 관한 연구. 서울대학교 석사학위 청구 논문.
7. 최명식(1982). 실외공간을 위한 STREET FURNITURE 디자인에 관한 연구. 중앙대학교 석사학위 청구 논문.
8. 홍안희(1996). 도시 가로시설물의 개선에 관한 연구. 전남대학교 석사학위 청구 논문.
9. 국가 상징의 디자인 모티브. 태극기의 이미지 정립(1998). 한국산업 디자인 진흥원
10. 都市環境의 美(1974). 낙원 출판사. Lawrence Halprin 지음. 서의택, 최창환 옮김
11. 둘의 美를 찾아서(2000). 다른세상. 박정근 외.
12. 團地計劃(1971). 동명사. Kevin Lynch 지음. 주동원 옮김.
13. 옥외 공간의 생활과 디자인(1993). 화영사. Jan Gehl 지음. 편집부 옮김.
14. Street Furniture(1981). 鹿島出版社. GK연구소.

참고사이트

1. <http://www.moma.org>
2. <http://www.naver.com>
3. <http://www.encyber.com>
4. <http://star.kyungsung.ac.kr/~ikkim>
5. <http://www.designinsite.dk>
6. <http://www.kangnam.seoul.kr>
7. <http://www.hunitte.com>