

문화공간으로서 도시수변공간의 성공을 결정짓는 5가지 도시디자인 요소에 대한 고찰

양 도 식*

An Examination of the Five Key Urban Design Elements in Creating Successful Cultural Waterfront

Doshik Yang*

요약 : 1960년대 시작된 도시수변공간 (재)개발은 80년대와 90년대에는 세계적인 현상이 되었으며 현재 아시아에서도 활발히 진행되고 있다. 이러한 재개발 현상은 성공과 실패의 사례를 남겼고 이에 대한 평가는 도시수변의 문맥, 경제적 배경, 개발의 시기에 따라 다양하다. 이러한 다양한 평가에도 불구하고, 성공적인 문화용도로서 도시수변공간 재개발 사례에는 공통적인 도시디자인 요소를 발견할 수 있다. 이에 본 연구의 목적은 세계 여러 도시수변공간에 대한 문헌연구와 현장답사를 통해, 성공적 문화공간으로서 도시수변공간 조성에 영향을 주는 '도시디자인 요소'를 파악하고 이들 요소에 대한 '도시디자인적 접근방법'을 이해하는데 있다. 연구의 결과는 5가지 도시디자인 요소인 1)도시수변형태, 2)건축환경, 3)이벤트/프로그램, 4)이용자, 5)물을 발견하였고 이들의 세부적인 디자인 언어들은 성공적인 문화공간으로서 도시수변공간 조성에 결정적임을 발견했다. 그리고 이들에 대한 도시디자인적 접근에 있어서는 5가지 요소를 동시에 고려한 통합적이고 균형있는 접근이 필요하며, 특히 새롭게 발견된 개념인 '워터스케이프 건축환경'(waterscape built environment)과 '수면영역이용계획'(water surface realm use patterns)에 대한 도시디자인적 이해의 필요성이 발견되었다. 또한, 보이지 않는 문화 인프라인 이벤트/프로그램의 중요성을 발견하였다. 그리고 문화공간으로서 도시수변공간을 향유하는 이용자에 대한 이해를 바탕으로 한 '인간자본의 디자인'(designing human capital)과 이를 수용할 수 있는 물리적 수변공간구조 디자인의 필요성을 발견하였다.

주제어 : 도시수변공간, 문화, 도시디자인 요소

ABSTRACT : Since the first generation of urban waterfront redevelopment in the 1960s, urban waterfront redevelopments have become the world phenomenon and major urban regeneration areas of developed countries during the 1980s and 1990s. This phenomenon still continues around the globe including Asian countries. Substantial literatures have been produced introducing both successful and unsuccessful stories although the criteria accessing the success vary depending on development period, economic circumstance and urban context. Among them, however, successful urban cultural waterfronts are identified and exemplified as models to follow. In addition, they provide useful lessons for urban design approach in designing successful urban cultural waterfront. Thus, the aim of this study is to: 1)look into key urban design elements which lead to success; and 2)examine urban design approach towards the five elements through literature review and site visit of urban waterfronts around the world. Five key urban design elements - 1)urban waterfront form, 2)built environment, 3)events/programmes, 4)users, and 5)water - are found. Regarding urban design approach to these five elements,

* 런던대학교 도시계획과 도시설계 튜터(Urban Design Tutor, Bartlett School of Planning, University College London)

a holistic and balanced approach played an important role in the success rather than emphasizing one specific element. In particular, the understanding of the four newly found concepts - 1)waterscape built environment, 2)water surface realm use pattern, 3)designing human capital, and 4)designing events/programmes as a invisible cultural infrastructure - is very important in design urban cultural waterfront.

Key Words : urban waterfront, culture, urban design element

I. 서론

1. 연구의 배경과 목적

1960년대 미국 볼티모어와 보스턴의 도시수변공간의 성공적 재개발로 시작된 도시수변공간 재개발현상은 80년대와 90년대를 거치면서 서유럽과 북미 그리고 후발주자인 아시아까지 활발히 진행되었다. 동시에 구미의 핵심 도심재개발지역으로 부상하였다. 도시수변공간은 도심에서 가까운 대규모의 산업 유희지의 재개발을 통해 경제적 부흥, 일자리 창출, 도시의 이미지 향상, 양질의 도시 공공공간 조성 가능성을 제공하였다. 특히 물과 땅이 만나는 자연환경과 풍부한 '역사적 유물'과 '산업유적'은 이러한 가능성을 더욱더 높였다. 무엇보다도, 도시수변공간은 '문화의 시대'(cultural turn)로 대변되는 포스트모던 패러다임을 투영할 문화·공공공간으로서의 그 중요성이 주목받고 있다. 이는 포스트모던 도시공간 인식의 바탕이 되는 '공간의 사회적 생산자로서의 역할'(Soja, 1988)을 의미하는 '공간 시대'(spatial turn)의 특징을 또한 반영해 주고 있다. 하지만, 북미, 유럽, 아시아의 여러 지역에서 진행된 문화·공공적 용도의 도시수변공간 (재)개발과 관련된 평가는 개발의 시기와 도시의 문맥, 개발의 목적에 따라 다양하다. 이러한 평가 가운데 경제·정치적 측면의

도시수변공간 재개발에 대한 평가에 비해, 문화·공공적 재개발과정을 성공적으로 이끄는 핵심 도시디자인 요소에 대한 연구가 부족해 보인다.

이에 본 논문은 '문헌연구'와 '현장답사'를 바탕으로 발견한 문화·공공적 용도의 도시수변공간 도시디자인에 있어 고려해야 할 '5가지 도시디자인 요소' -도시수변형태(urban waterfront form), 건축환경(built environment), 사용자(users), 이벤트와 프로그램(events/programmes), 물(water)-를 파악하고, 5가지 도시디자인 요소에 대한 '도시디자인적 접근 방법'을 세계의 여러 도시수변공간의 사례를 통해 알아보고자 하였다.

그리고 이 논문은 필자의 문화적 용도를 위한 도시수변공간 (재)개발 관련 선행연구인 "볼티모어항구의 수변공간 재개발"(양도식, 2006a)과 "포스트모던 도시수변공간의 문화적 사용을 위한 도시설계과정 분석"(양도식, 2006b)의 연장선상에 있다. 전자는 세계적 성공모델이 되어온 볼티모어항구에 대해 일반적인 도시계획적인 측면에서 서술하였다. 그리고 후자는 약 40년 동안 성공적 문화용도의 도시수변공간으로 변모한 볼티모어항구를 성공으로 이끈 '도시디자인 과정(process)'을 집중분석한 연구이다. 하지만, 본 연구는 볼티모어 사례를 포함하여 세계 여러 도시수변공간의 문화용도 도시수변공간 도시디자인 과정과 도시계획과정에서 성공에 결정적인 역할을 하는 '5가지

도시디자인 요소'의 고찰에 중점을 두어, 문화용도로서의 도시수변공간 재개발과정에서 반드시 고려해야 할 5가지 도시디자인 요소의 설명과 적용에 초점을 맞추었다.

2. 연구의 방법과 구성

본 연구를 위해 북미, 유럽, 아시아, 오스트렐리아 대륙의 25개 도시수변공간¹⁾의 '관련문헌연구'

를 수행하였고 이 중 13곳의 도시수변공간 (재)개발지역은 '현장답사'를 실시하였다(〈표 1〉 참조). 일반적으로 도시수변공간 (재)개발은 오랜 기간 동안 장기적으로 이루어진 경우가 많아 진행 중인 사례의 평가에는 어려움이 있으므로(Yang, 2006) 진행 중이거나 계획 중인 사례보다는 많은 부분에서 진행이 완료되었고 기존의 도시수변공간 관련 문헌에서 연구와 평가가 이루어진 사례 중에서 25개 사례지역을 선정하였다.

〈표 1〉 25개 사례연구지역과 13군데의 답사지역

지역	수변공간 연구 지역	수변공간 타입	문헌연구	현장답사
North America	1. Baltimore Inner Harbour (Baltimore)	문화수변공간	✓	✓
	2. Rowe's Wharf (Boston)	상업적 수변공간	✓	✓
	3. Charlestown Navy Yard (Boston)	문화·역사적 수변공간	✓	✓
	4. South Street Seaport (New York)	문화수변공간	✓	✓
	5. Battery Park City (New York)	문화·주거·레저 수변공간	✓	✓
	6. Embarcadero Centre (San Francisco)	문화·레저 수변공간	✓	
	7. False Creek Granville Island (Vancouver)	친환경·레저수변공간	✓	
	8. Harbourfront (Toronto)	문화수변공간	✓	
Europe	9. Canada Place (Vancouver)	상업·레저 수변공간	✓	
	10. Salford Quay (Manchester)	문화수변공간	✓	
	11. London Docklands (London)	상업수변공간	✓	✓
	12. Cardiff Harbour (Wales)	문화수변공간	✓	✓
	13. Bristol Harbour (Bristol)	문화수변공간	✓	✓
	14. Brindlyplace (Birmingham)	문화·상업 수변공간	✓	✓
	15. Port Vell (Barcelona)	문화수변공간	✓	✓
	16. Kop van Zuis (Rotterdam)	문화·상업·주거수변공간	✓	
	17. Old Port (Genoa)	문화·역사적 수변공간	✓	
	18. Guggenheim Museum (Bilbao)	문화수변공간	✓	
Australia	19. Darling Harbour (Sydney)	문화수변공간	✓	
	20. Melbourne Docklands (Melbourne)	문화수변공간	✓	
Asia	21. Minato Mirai 21 (Yokohama)	문화수변공간	✓	✓
	22. Cosmo Square (Osaka)	문화 수변공간	✓	✓
	23. Waterfront Sub-centre (Tokyo)	상업·레저·친환경 수변공간	✓	✓
	24. Victorial Harbour (Hong Kong)	상업수변공간	✓	
	25. Pudong District (Shanghai)	상업·레저 수변공간	✓	

1) 대부분의 도시수변공간의 (재)개발 양상은 복합적으로 이루어져 문화, 레저, 상업, 역사, 주거, 환경 등의 용도가 다양하게 나타나는 경우가 많음. 이로 인해 '특정용도'의 '동일한 규모'의 사례를 찾아 평가 분석한다는 것은 사실상 많은 어려움이 있어 본 연구에서는 전체적으로 비슷한 용도의 도시수변공간의 사례에 중점을 맞추어 분석하였음.

25개 도시수변공간 (재)개발 지역을 '건축', '도시디자인', '도시계획' 측면에서 분석하고 이를 바탕으로 각 지역의 마스터플랜에 대한 기존문헌의 평가와 현장답사·관찰을 토대로 분석하였다. 그리고 관련문헌연구를 통해 얻은 각 도시수변지역의 간접적 이해를 바탕으로 하루 동안 (오전 9시에서 오후 9시 사이)²⁾ 그 지역을 방문관찰과정을 통해 얻은 '심상 지도'(mental map)를 기초로 한 질적분석(qualitative analysis)을 하였다.

관련문헌연구와 현장답사를 바탕으로, 문화용도의 도시수변공간의 성공에 결정적 역할을 하는 5가지 도시디자인 요소를 발견하였고 이 5가지 요소에 대한 도시디자인적 접근방법을 제시하였다. 연구의 구성은 II 장에서는 5가지 도시디자인 요소의 도출 배경을 설명하고, 이들 5가지 요소의 특징을 구체적으로 사례와 함께 설명하였다. III 장에서는 성공적 문화공간으로서 도시수변공간을 만들기 위해 5가지 도시디자인 요소에 대한 도시디자인적 접근방법을 문헌연구와 현장답사를 통해 얻은 정보를 바탕으로 설명하였다. 마지막 IV 장에서는 5가지 디자인요소에 대한 시사점을 기술하였다.

II. 성공적 문화공간으로서 도시수변공간에³⁾ 나타난 5가지 도시디자인요소와 도출배경

1. 5가지 도시디자인 요소의 도출 배경

25개 도시수변공간의 문헌분석은 성공의 평가

가 다양하고 복잡함을 보여주었다. 하지만 방문객의 수, 상업적인 이익, 친환경적인 개발의 정도, 도시수변공간의 재활용 정도 등은 공통적으로 발견된 성공의 척도였다(Gastil, 2002). Malone(1993)는 세계 도시수변공간 재개발 평가에 있어, 이러한 성공의 척도와 성공을 어떻게 정의할 것인가는 가장 큰 문제임을 강조했다. 여러 면에서, 성공의 척도는 (재)개발의 '시기', '위치', 수변도시의 '사회·문화적' 배경에 따라 다양한 평가와 해석이 수반된다. 왜냐하면, 성공에 대한 평가는 재개발 시대적 배경에 따라 다양한 사회·경제의 상황을 반영하고 재개발의 접근 방법에도 많은 차이가 있기 때문이다.

예를 들자면, 보스턴의 Rowe's Wharf 재개발은 1980년대 경제적 붐과 함께 침체된 도시수변공간의 이미지를 바꾸고 상업적인 면에서 성공을 거두었지만, 도시디자인 측면에서 볼 때 공공을 위한 접근성 부족과 공공공간의 부재 그리고 지나친 상업적 용도로 인한 도심수변공간이 가지고 있는 사회·문화적 잠재력을 충분히 발휘하지 못했다. 그런 면에서, Rowe's Wharf는 성공적이지 못했다고 할 수 있다.

성공의 척도와 평가가 다양함에도 불구하고 도시수변공간 재개발 관련문헌들은 볼티모어 항구, 보스턴항구, 달링항구, 케이프타운, 토론토 항구, 뱅쿠버, 요코하마 미나토 미라이 21과 같은 성공의 사례를 소개하고 있다(Millsbaugh, 2001). 각각의 사례는 다른 양상의 성공적인 면을 보여주고 있지만, 많은 도시수변관련 연구자, 학자 그리고

2) 하루 동안 사례지역의 방문은 필자의 학위논문과정에서 세계 여러 도시수변공간의 문헌연구를 시작으로 잠재적 집중사례연구지역을 선별하고 좁혀가는 과정에서 이루어짐. 경우에 따라서는 하루 이상을 머물면서 현장관찰이 이루어지기도 했음.

3) 문화공간으로서의 도시수변공간의 개념과 관련해서는, 문화현상은 여러 면에서 인간이 조성한 물리적 환경(특히 건조환경)에 투영되어 나타나는 경향이 있음. '문화용도의 도시수변공간'개념도 이러한 맥락에서 이해될 수 있음. 이런 점에서 볼 때, 선행연구(양도식, 2006b: 76)에서 언급한 7가지 문화등급의 건물이 함께 조성되어 다양성을 형성한 도시수변공간을 의미함(특히, 문화적 공헌이 큰 문화등급I에서 IV 건물이 많이 분포된 도시수변공간, 문화등급 건물에 관해서는 양도식(2006b: 76) 참조).

개발업자 사이에서 성공적 모델로 인용되고 있다. 그리고 이들 도시수변공간을 성공으로 이끈 5가지 핵심 도시디자인 요소인 - 도시수변형태, 건축 환경, 사용자, 이벤트와 프로그램, 물을 성공적 문화공간으로서 도시수변공간 사례의 '도시디자인 과정'(process)과 '도시디자인 요소'(elements)의 분석을 통해 파악할 수 있었다. 이 5가지 요소는 문화공간으로서 도시수변공간뿐만 아니라 상업, 주거, 레크리에이션, 역사, 친환경 용도 등 여러 도시수변공간에서도 공통적으로 발견되는 요소라 할 수 있다. 하지만, 어떤 요소에 중점을 두고 재개발 과정을 거치고 이들 요소의 상호구성의 방법에 따라 도시수변공간의 성격에 많은 영향을 준다고 할 수 있다. 또한 이 5가지 도시디자인 요소의 특징을 이해하고 잠재력을 최대화하는 과정과 문화적 내용을 담을 수 있는 공간적·기능적 구성과정이 성공과 긴밀한 관계가 있음을 보여주었다. 다음 장에서는 5가지 도시디자인 요소의 도출 배경을 성공적인 문화공간으로서 도시수변공간에서 발견된 도시디자인 과정과 도시디자인 요소를 통해 알아보자.

1) '도시디자인 과정' 고찰을 통한 5가지 도시디자인 요소의 도출 배경

성공적 문화공간으로서 도시수변공간은 공통적으로 중요한 '10단계 도시디자인 과정'을 통해 이루어짐을 파악했다. 양도식(2006b)은 문화공간으로서 도시수변공간의 재개발의 시작점이며 현재에도 세계 여러 항구, 강, 운하, 호수 도시수변공간(재)개발의 모델이 되고 있는 '볼티모어 신드롬'의 주역인 볼티모어 항구(Baltimore Inner Harbour)의 사례분석을 통해 10단계 도시디자인 과정을 밝힌바 있다. <표 2>는 10 단계 도시설계과정을 바탕으로 25개 도시수변공간의 평가를 보여주고 있다.

(1) 도시수변형태(urban waterfront form)

10단계 도시디자인 과정은 크게 4가지 영역으로 분류할 수 있다. 이중 기존 도심과 수변간의 '접근성'과 '연결성'이 용이한 인프라 만들기 과정은 빼놓을 수 없다. 기존 도심과 도시수변과의 접근성과 연결성은 중요하며 장기적인 성공의 요인으로 파악되었다. 이러한 물리적·시각적·심리적 접근성과 연결성은 기존 도시와 수변의 물리적 공간 형태를 의미하는 '도시수변형태'에 좌우된다고 할 수 있다. 초기에 도시디자인 과정에서 이 부분에 대한 세심한 배려는 성공과 연결된다. 왜냐하면, 누구나 이용 가능한 문화용도의 도시수변공간을 만들기 위해서는 쉽게 접근이 가능한 물리적 구조를 갖는 것이 필요하기 때문이다.

(2) 건축환경(built environment)

접근성과 연결성을 고려한 도시수변형태가 조성된 후에는 수변을 중심으로 형성될 건축환경의 중요성을 파악할 수 있었다. 왜냐하면, 건축환경을 구성하는 '건물타입', '공공공간', '역사적 건축환경'은 도시수변의 성격을 결정짓기 때문이다. 특히 문화공간으로서 도시수변공간의 경우에는 문화인프라 구축(예: 박물관, 해양박물관, 수족관, 콘서트 홀, 야외공연장 등)과 문화적 활동과 이벤트를 담을 수 있는 공공공간의 조성과 역사적 건축환경의 현대적 사용의 중요성을 현장답사를 통해 파악할 수 있었다. 특히 <표 2>에서 성공적 문화공간으로서 도시수변공간 도시디자인 과정의 1단계로 '공공적 사용에 대한 비전'의 중요성을 언급한 점은, 건축환경의 형성과정에서 공공공간이 문화공간으로서 도시수변공간 형성에 중요함을 보여주고 있다.

〈표 2〉 성공적 문화공간으로서 도시수변공간에서 발견된 10단계 도시디자인 과정으로 평가한 25개 도시수변공간

범례																												
			■ 아주 뛰어남(excellent)	■ 뛰어남(good)	■ 보통(fair)	□ 좋지않음(poor)																						
수변공간에 대한 비전 제시 단계 (Visioning the waterfront)	Stage ①	(재)개발 초기단계에서 도시수변공간은 도시시민을 위한 공공공간이어야 한다는 확고한 도시설계개념.	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
접근이 용이한 인프라 만들기 단계 (Creating accessible infrastructure)	Stage ②	기존의 '도심'과(혹은 다운타운, CBD) '수변'과의 물리적이고 시각적인 접근성과 개방성을 최대화 하는 설계.	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	Stage ③	수변지역에서 '물'과 '사용자'간의 물리적, 시각적, 심리적 연결을 극대화 하는 설계.	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	Stage ④	복합용도(mixed-use)와 다중용도(multi-function)를 기본으로 한 토지이용계획과 도시설계 원칙.	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
수변공간 건축 환경 만들기 단계 (Shaping the waterfront's built environment)	Stage ⑤	수변공간이 가지고 있는 역사적 장소성과 역사적 건축 환경에 대한 현재적 사용과 보존을 위한 도시설계 지침이나 가이드라인 제시	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	Stage ⑥	물 가까이 위치한 보행자전용 수변로(waterfront promenade)의 확보와 공공공간으로 이용 가능하도록 설계	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	Stage ⑦	건축물의 높이, 재료, 디자인, 스케일 등 물리적 외관에 대한 세심한 설계	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	Stage ⑧	건물 밖 외부 공간 디자인에 있어 '사람 중심적'(people-oriented), '활동 중심적'(activity-oriented), '이벤트 중심적'(event-oriented) 적인 공간구조 설계	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
건물 내부와 옥외공간을 활성화시키는 단계 (Animating the waterfront)	Stage ⑨	수변공간의 재개발이 장기적(long-term)이며, 단계적(step-by-step)이고, 점진적(incremental)인 도시설계	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	Stage ⑩	건물의 내외부와 수면위(water surface)를 문화적으로 활성화시키기 위한, 지속적인 이벤트와 프로그램의 유지와 개발	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

출처 : Yang(2006).

또한 문화적 이미지의 도시수변공간은 건축물의 디자인과도 관련이 있다. 세계의 도시수변공간이 재개발과정에서 상징적인 랜드마크 건물을 통해 문화이미지 만들기에 노력한 점은 대표적인 예이다(예: 빌바오 구겐하임, 맨체스터 살포드 독로리 빌딩 등). 즉 여러 가지 면에서, 문화공간으로서 도시수변공간의 상세한 '윤곽'과 '성격' 그리고 '질'은 건축환경을 통해서 조성된다고 하겠다. 이런 점에서, 건축환경은 5가지 요소 중 성공을 결정하는 가장 중요한 요소이다.

(3) 이벤트와 프로그램(events/programmes)

10단계 도시디자인 과정은 예외 없이 건축환경의 내부와 외부에서 이루어지는 '이벤트와 프로그램'이 문화공간으로서 도시수변공간을 만드는데 중요함을 보여주고 있다. 이것은 비록 도시수변만이 아니라 80년대 구미의 도시공공공간 개발의 전형적인 한 방법이라 할 수 있다. 하지만, 도시수변공간에서 수변과 관계된 이벤트가 사람을 끄는 흡입력과 효과는 가히 독보적이라 할 수 있다. 이벤트와 프로그램을 통한 내부와 외부공간의 '활성화 정책'(animation policy)은 '내부를 외부화'시키고 '외부를 내부화'시켜 물리적 건축환경과 보이지 않는 비물리적 내용의 결합을 통해 문화수변공간을 '일체화'(synchronization)시키는 과정이라고 할 수 있다. 이는 <표 2>의 볼티모어항구, 요코하마 미나토 미라이 21에 대한 평가가 보여준 것처럼 성공의 밑바탕이 되고 있다. 이런 일체화 과정은 결국 '건물'과 '옥외'공간 그리고 '물'의 존재를 일체화 시키는 중요한 도시디자인 접근방법이라고 할 수 있다. 특히 수면과 관련된 이벤트와 프로그램을 통해 '수면 위 영역'의 활성화는 문화공간으로서 도시수변공간의 시각적 이미지를 형성하는데 결정적이고 중요한 도시디자인적 요소이다.

(4) 사용자(users)

문맥이 다른 세계 여러 도시수변공간 평가에서 가장 공통적인 성공의 척도가 되는 것은 '사용자'의 방문숫자이다. 어떤 의미에서는 <표 2>의 10단계 도시디자인 과정은 문화적 소비와 생산의 주체인 사용자를 유도하는 공간구조와 건물 그리고 이벤트를 준비하는 과정이라 할 수 있다. 하지만, 성공적인 문화공간으로서 도시수변공간은 방문자수를 넘어 다양한 '연령층'과 '계층' 그리고 '지역'의 방문객들로 구성되어 있음이 발견되었다. 이들 사용자의 다양한 문화적 욕구와 행위에 대한 이해는 장기적이고 지속적인 성공을 위해 중요함에도 불구하고, 물리적 수변공간구조의 디자인에 비해 '이용자의 행위와 심리를 반영한 디자인적 접근'은 간과하기 쉬운 중요한 부분이다. 이 부분은 문화의 '다양성'과도 관련이 있으며 누구나 즐길 수 있는 공공목적의 '도시수변공간의 사회정의 실현' 차원에서도 중요한 현안인 동시에 도시디자인 요소이다.

(5) 물의 존재(water)

물의 존재는 수변공간을 정의하는 전제조건이다. 왜냐하면 물의 존재 없이는 수변이라는 공간이 형성될 수 없기 때문이다. 하지만 물과 땅이 만나는 형태의 양상, 땅위의 건축환경과 물의 물리적·시각적·심리적 접촉의 양상은 곧바로 수변공간의 질을 결정하는 인자이며 성공의 중요한 요소이다. 특히 물(수변)이 가지고 있는 1) 교통 통로, 2) 경제적 효과, 3) 레저와 레크리에이션, 4) 역사·관광자원, 5) 사회·문화적 공공장소, 6) 도시의 정체성과 이미지 향상과 같은 잠재력을 파악하고, 어떻게 이들 '잠재력'을 도시수변 '건축환경'과 '사용자'들에게 연관시켜 상호작용을 유도하는가는 바로 성공과 직결된다. 그런 의미에서 물

의 존재 자체는 중요한 도시디자인 요소가 된다. 동시에 위에서 언급한 물의 잠재력들은 문화공간으로서 도시수변공간의 도시디자인 과정에서 중요한 '디자인 언어'를 제공하고 있다. 또한 <표 2>에서 수변친화적인 건축환경의 구성과 수변과 관련된 이벤트/프로그램의 개발은 10단계 도시디자인과정에서도 빼놓을 수 없는 요소임은 이점을 잘 보여주고 있다.

2) 문화공간으로서 도시수변공간에 투영된 '디자인 요소' 고찰을 통해 본 5가지 도시디자인 요소의 도출 배경

도시수변 사례지역의 현장답사와 관찰을 통해 성공적인 문화공간으로서 도시수변공간의 '물리적 공간구조'는 5개의 도시수변영역 - 1) 수면영역(water surface realm), 2) 수변경계영역(water's edge realm), 3) 전경수변영역(foreground waterfront realm), 4) 후경수변영역(background waterfront realm), 5) 도심영역(inland realm) -으로 되어있음을 발견하였다.⁴⁾ 이 5개 도시수변영역의 '기능적 분배'와 '공간적 연계성'을 통한 '건축환경'의 조성은 문화공간으로서 도시수변공간의 전체적 물리적 형태를 조성한다. 그리고 <표 3>은 성공적 문화수변공간의 각각의 영역에 나타난 도시디자인 요소를 보여주고 있다. 5가지 도시디자인 요소의 도출배경은 또한 이 5개 영역에 나타나는 도시디자인적 요소들의 분석을 통해 설명할 수 있다.

(1) 도시수변형태(urban waterfront form)

<표 3>에서 보여준 바와 같이, 5개 도시수변영역에 나타난 도시디자인 요소들 중 5개 영역을 이어주는 '접근성'과 '연결성'은 다시 가장 중요한 디

자인 요소로 나타났다. 이런 접근성과 연결성을 높이는 기존 도시와 수변의 물리적 형태는 앞의 10단계 도시디자인 과정에서도 중요한 요소로 파악된 '도시수변형태' 개념과 직접적인 연관이 있음을 보여주고 있다. 많은 부분에서 도시수변형태는 사람의 흐름을 유도하고 장려하는 공간구조를 결정한다는 점에서 그 중요성을 다시 한 번 확인해 주고 있다.

(2) 건축환경(built environment)

<표 3>에 나타난 '건축환경'을 구성하는 '7가지 건물타입'과 '공공공간(예, 광장, 공원, 가로체계)' 그리고 '역사적 건축환경'의 배치계획과 레이아웃은 도시수변공간의 효율적, 사람 중심적, 접근성이 용이한 수변공간을 만드는데 결정적인 역할을 한다고 할 수 있다. 특히 <표 3>에서 보여준 것처럼 '전경수변공간'과 '후경수변공간'에 위치할 7가지 건물의 타입의 기능적·공간적 구성은 문화수변공간의 지속성과 효율성에 많은 영향을 준다고 할 수 있다. 특히 7가지 건물타입 중 미적인 외관을 갖춘 '문화등급 I' 건물 군의 수변가까이 배치하는 문화이미지 형성에 큰 역할을 한다. 기능이 다른 7가지 건물과 건물사이를 기능적·공간적으로 이어주는 가로체계와 수변로는 말할 필요없이 성공으로 유도하는 핵심 건축환경 요소이다.

(3) 이벤트/프로그램(events/programmes)

천혜의 수변 옥외공간과 건물의 내외부에서 일어나는 다양한 이벤트와 프로그램은 '보이지 않는 문화시설'인 동시에 '다양성'과 '활기성'을 유지하는데 큰 역할을 한다.

4) 5개 도시수변영역의 도출배경과 과정은 본 연구의 서두에서 밝힌 방법론에서 언급한 세계 여러 도시의 현장답사와 관찰을 바탕으로 한 도시수변의 물리적 공간구조 분석을 토대로 했음. 특히, 필자의 선행연구(양도식, 2006b)에서 세계적인 문화 도시수변공간의 모델이 된 볼티모어 항구에 행해진 35일간의 다중통합적방법론(양도식(2006b)의 연구 방법론 참조)을 바탕으로 한 물리적 공간구조의 분석을 토대로 하였음.

〈표 3〉 성공적인 문화수변공간의 5개 도시수변영역에서 발견된 도시디자인 요소들

[illegible]

출처: Yang(2006). 참조: 전경수변영역과 후경수변영역의 '앞'과 '뒤'는 내용의 구분을 위해 만들었기 보다는 세부적인 공간적 영역을 나타내기 위한 의도임.

동시에, 5개 수변영역에 걸친 이벤트와 프로그램의 전략적 배치는 ‘움직이는 문화시설’의 역할을 하며 ‘시각적 랜드마크’ 역할을 한다. 특히 수면위 영역과 수변경계영역 그리고 전경수변영역에서 행해지는 이벤트와 프로그램의 계획은 성공적 문화공간으로서 도시수변공간에 있어 중요한 디자인 요소이다. 볼티모어 항구의 야외공연장에서 이어지는 연중 200회의 이벤트와 프로그램(양도식, 2006a), 이전의 창고빌딩을 멀티컴플렉스로 개조하여 연간 4,000회의 크고 작은 이벤트를 통해 3백만 명의 방문객을 유치하고 있는 토론토의 Queen's Quay Terminal 건물(Breen and Rigby, 1994), 이전 미 해군 전함의 정박과 수리를 담당했던 보스턴의 Charlestown Navy Yard를 도시수변공간으로의 이미지 전환을 위해 새해에 이루어진 Harbourpark Celebration Festival(Gordon, 1996) 등은 좋은 예이다. 유흥지로 남아있는 도시수변공간을 윌드엑스포같은 국제적인 이벤트 개최 후 재개발을 시도했다는 점도 이벤트와 프로그램의 중요성을 반영해 주고 있다(예: Yokohama Minato Mirai 21, Toronto Harbour).

(4) 이용자(users)

다양한 ‘계층과 연령’의 이용자와 ‘일정 수준의 이용자 수’(critical mass)의 유지는 문화 도시수변의 선결 조건이라고 할 수 있다. 물리적 수변 건축 환경의 조성하고 이벤트와 프로그램 개발의 목적은 바로 ‘이용자’를 수변으로 모으고 일정 시간동안 머물게 하는데 있다. 특정 공간에 일정 시간 동안의 이용자의 군집은 경제·사회·문화적 시너지 효과와 직접적인 연관이 있으므로 다양한 계층의 이용자의 활동과 행위를 고려한 공간구성과 건물의 배치는 빼놓을 수 없는 부분이다. 이는 사용자 중심의 문화공간으로서 도시수변공간을 형성하는

데에도 큰 기여를 함과 동시에 문화라는 개념이 가지고 있는 다양성과 포괄적 특징을 잘 대변해 준다. 도시수변에 어떤 기능을 어떻게 구성할 것인가는 이용자에 대한 욕구와 행위의 패턴과 관련되어 있으며 이는 도시디자인 요소에서 간과하기 쉬운 부분이다. 성공적 문화공간으로서 도시수변 공간의 5개 수변영역이 접근성이 높고 인간중심적이고 활동중심적인 공간구조를 보여주고 있다는 점은 이용자를 고려한 도시디자인 과정을 거쳤다는 점에서 이를 잘 대변해 주고 있다.

(5) 물의 존재(water)

마지막으로, <표 3>의 도시디자인 세부요소들이 보여주듯이, 물의 존재를 어떻게 그리고 어느 정도 5개 도시수변영역에 직·간접적으로 연관시키는가가 중요하다. 즉, 물의 존재가 가지고 있는 잠재력을 땅위에 조성된 건축환경과 이용자에게 물리적·시각적·심리적 교감을 최대화하는 것이 필요하다. 무엇보다도, 앞장에서 언급한 보이지 않는 물의 잠재력을 도시디자인 언어로 사용하는 것은 성공적인 문화용도의 도시수변공간에 있어 중요한 개념이다.

III. 성공적 문화공간으로서 도시수변공간 조성을 위한 5가지 도시디자인 요소에 대한 접근 방법

II 장에서는 문화공간으로서 도시수변공간의 성공을 결정하는 5가지 도시디자인 요소의 도출배경을 설명하였다. 하지만, 5가지 요소를 조성만 한다고 모두가 성공한 것은 아니다. 뉴욕의 Battery Park City와 South Street Seaport는 그 좋은 예이다. Lower Manhattan 이라는 같은 도시적 문맥을 가지고 있지만 Battery Park City는 시간과 공간적 측면에서 다양성과 활기성이 South Street Seaport



〈그림 1〉 같은 오후 시간대의 South Street Seaport(왼쪽) 그리고 Battery Park City(오른쪽) 수변공간의 모습

와는 너무나 대조적이다(〈그림 1〉). 여러 가지 이유가 있겠지만, 바다를 메워 조성된 Battery Park City의 역사적 건축환경의 부족, 고급주택과 사무공간의 집중개발 그리고 대규모의 연속된 공공공간에 지속적인 이벤트와 프로그램의 부족 등이 주요 원인이라 하겠다. 이는 5 가지 도시디자인 요소와 이들을 공간적·기능적(spatio-functional)으로 ‘어떻게 구성’(composition)해야 하는가와 깊이 관련된 문제라고 할 수 있다. 〈표 4〉는 25개 도시수변지역의 문헌연구와 현장답사를 통해 파악된 5 가지 도시디자인 요소의 구체적인 내용을 가시화하고 있다. 이 장에서는 이런 구체적인 디자인 요소들이 어떻게 성공적 문화공간으로서 도시수변공간에서 반영되었는가를 알아보자.

1. 도시수변형태(urban waterfront form)와 문화공간으로서 도시수변공간

도심에서의 문화의 양상은 일반적으로 물리적 건축환경에 고착되어 나타난다고 할 수 있다. 그리고 물리적 환경에 고착화된 문화의 양상은 건축환경의 다양한 기능과 공간구조에 의해서 형성되고 발전한다고 할 수 있다. 이런 점에서, 문화의 기능과 이를 향유하는 사용자를 연결하고 흐름을 유도하는 공간구조는 중요하다 하겠다. 도시수변형태는 바로 문화의 기능과 흐름을 유도하는 기존

도심과 수변의 공간구조와 관련된 개념이라는 점에서 문화도시 수변공간과 깊은 관련이 있다고 할 수 있다. 그런 점에서 5가지 도시디자인 요소 중 ‘도시수변형태’와 문화공간으로서 도시수변공간의 관계는 ‘접근성’과 ‘연결성’의 관점에서 이해하는 것이 필요하다고 하겠다.

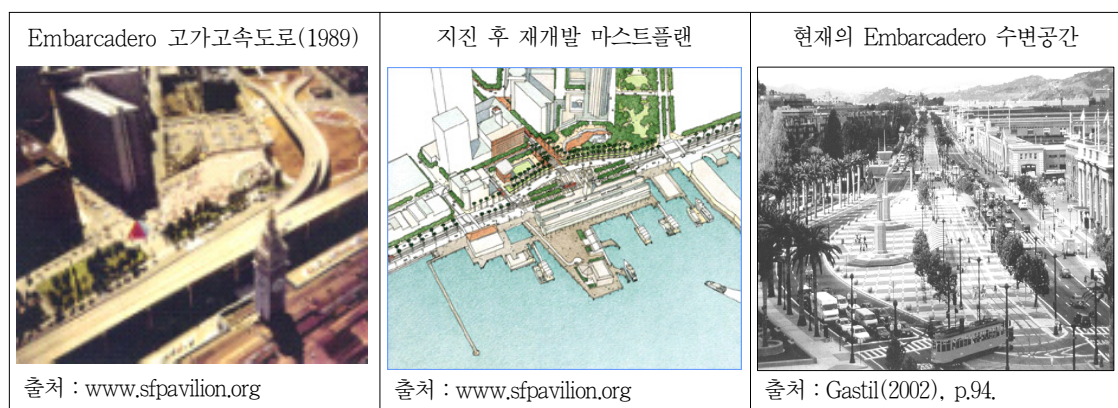
북미와 서유럽의 도시수변공간 사례는 이점을 잘 보여주고 있다. 비교적 도시의 역사가 짧은 미국과 캐나다의 도시수변공간은 ‘격자형’(grid patterns)을 이루며 도시의 생성 초기부터 많은 수변영역이 비어있고 가로체계가 수변지역 깊숙이 조성되어 있다(Meyer, 1999). 그리고 수변지역이 기존의 도시구조에 커다란 영향을 주지 않은 특징을 가지고 있다(Cook et al., 2001). 반면에, 유럽의 수변과 도시의 관계는 사뭇 다른 양상이다. 도시의 생성과 성장부터 수변과 밀접한 관계를 가지고 있으며, 고대로부터 중세시대 그리고 르네상스와 모던에 이르는 오랜 세기동안에 생태적인(organic)형태의 도시와 수변이 형성되었다(Cook et al., 2001). 그래서 도시수변은 문화적 유산과(Vellega, 2001) 정주환경이 집중되어 있어 북미의 그것과는 달리 복잡한 도시수변형태를 취하고 있다. 이러한 차이는, 유럽의 도시수변공간 재개발 과정에서 기존의 역사적 도시수변과 도심과의 접근성과 연결성을 이루는데 많은 장애가 되어 왔

다. 런던의 끊어진 도시수변로 복원을 위한 Thames Path는 문화공간으로서 도시수변공간 만들기에 있어서 접근성과 연결성의 중요성을 다시 한번 잘 보여주고 있다.

1989년 지진으로 수변과 도심을 가로막던 고가도로 붕괴로 계기가 된 San Francisco의 Embarcadero 수변공간 재개발은 접근성과 연결성이 성공적 도시수변공간을 이루기 위해 얼마나 중요한가를 잘 보여주고 있다(<그림 2>). 문헌연구와 현장답사가 보여주었던, 대부분의 문화공간으로서 도시수변 공간에 있어 가장 큰 현안과 문제점은 바로 도시와 수변사이에 존재하는 차도의(대부분 전경수변 영역과 후경수변영역 사이에 존재) 물리적 장애를 어떻게 극복하는 가에 달려있다고 할 수 있다. 많은 경우 도시의 중요한 순환도로와 주도로가 자리 잡고 있으며 이들 도로의 우회와 봉쇄는 다른 지역에 문제를 일으키는 경우가 대부분이다. 하지만, 도시수변이 공공의 목적과 부합될 때는 과감한 접근이 필요하다. 그 예로 역사적인 도시 보스턴의 도심과 수변을 나누는 지상 고속도로와 고가도로를 막대한 재정을 투자하여 지하 터널화한 'Big Dig' 프로젝트는 바로 공공의 목적을 위해 과감한 도시디자인 접근의 한 예이다.

접근성과 연결성에 있어, 또 하나의 중요한 도시 디자인 접근은 (재)개발과정에서 기존 도심과 수변의 역사적 도시형태와 건축환경과의 연계성을 통한 도시공간의 역사적 가치를 높이는 것도 물리적·시각적 접근성과 연결성을 높이는 것 못지않게 중요하다. 보스턴의 도시수변공간 재개발 과정에서 끊어진 도심과 도시수변을 Civic Centre → Faneuil Hall → Quincy Market → Waterfront Park로의 역사적 건축환경의 축을 따라 연결을 시도한 것은 좋은 예이다. 세계적인 성공을 거둔 장소마케팅과 보스턴의 상징적 공공공간을 형성한 Quincy Market은 기존 도심의 역사적 문맥과 수변을 연결시키려는 노력을 보여주는 좋은 사례이다. 'Big Dig' 프로젝트의 실행 후 얻게 될 기존 도로의 보행화와 고가도로의 철거는 보스턴의 '역사적 도시구조'와 '역사적 도시수변'을 연결시켜 새로운 르네상스를 가져올 것으로 예상된다.

도시수변형태와 관련해서, 중요한 디자인 접근은 도심과 수변사이에 존재하는 '전이영역'(5개 도시수변영역)에 대한 공간계획이다. 성공적인 문화공간으로서 도시수변공간은 5개 수변영역이 물리적·기능적으로 '분화'(division)되고 '연계'(integration)되어 있다. 동시에 각 영역에 어떻게 '건물'과 '가



<그림 2> 지진 이전과 이후 고가고속도로가 철거된 후 Embarcadero 수변공간의 접근성과 연결성이 변모된 모습

로체계' 그리고 '공공공간'을 배치할 것인가는 도심과 수변의 연결성과 접근성을 높이는 동시에 양질의 문화수변공간의 물리적 공간구조와 기능형성에 결정적인 역할을 한다. 도시수변의 역사적 문맥, 재개발의 목적, 경제적 여건에 따라 5개 수변영역은 다양한 양상이 나타나지만, 이러한 5개 영역의 존재는 장기적이고 지속가능한 문화수변공간을 만드는데도 기여한다. 1963년 마스트 플랜을 시작으로 약 40년간 점진적으로 세계적인 문화수변공간으로 변모한 볼티모어 항구와 1980년대 재개발된 바르셀로나 항구의 뚜렷한 5개 도시수변 영역은 이런 경우에 속한다.

2. 건축환경(built environment)과 문화공간으로서 도시수변공간

도시수변형태가 도심과 수변의 접근성과 연결성에 기초한 인프라 여건을 조성하는 것이라면, '건축환경'은 조성된 인프라 여건위에 <표 4>에서 언급한 1) 7가지 건물타입, 2) 공공공간, 3) 역사적 유물의 세부적인 요소를 구성하게 하는 도시디자인 요소이다. 특히 도시수변공간에 7가지 건물타입의 3차원적인 '규모', '밀도', '블록의 크기', '형태'를 '공공공간'과 기존의 '역사적 문맥'(contextualism)에 조성하는 과정을 통해 도시수변공간에 구체적인 '성격'(예, 문화, 상업, 레저·레크리에이션, 주거, 환경, 역사 등)을 부여하는 과정이므로, 고도의 도시디자인 기술과 다양한 사례 연구를 필요로 한다. 특히 도심과 달리 물과 땅이 만나는 독특한 경계는 건축환경 조성과 확장을 막는 '제약'이 되기도 하지만 수변이 가지고 있는 잠재력을 이용할 수 있는 '기회'가 된다. 그러므로

도시디자인적 접근 방법에 따라 같은 여건에서도 다른 결과를 초래할 수 있다.

건축환경의 도시디자인적 접근에 있어 본 연구가 새롭게 발견한 중요한 개념은 기능상 여러 면에서 땅위의 건축환경과 같은 역할을 하는 수면 위 건축환경인 1) '워터스케이프 건축환경'(waterscape built environment)⁵⁾의 존재에 대한 인식을 바탕으로 한 도시디자인적 접근이 필요하다는 점이다. '워터스케이프 건축환경' 개념은 수면영역(water surface realm)의 '위'(over), '표면'(surface), '아래'(beneath)에 떠있거나 고착된 오브제나 구조물을 총칭하는 개념이다. 떠있는 범선, 보트 마리나, 크루즈 항해선은 비록 땅위에 고착된 건물의 형태는 아니지만 많은 면에서 7가지 타입의 건물과 같은 기능을 하고 있다(양도식, 2006a, 2006b). 예를 들자면, 범선과 전함의 그룹으로 이루어진 해상 박물관은 땅위의 박물관과 같은 역할을 하며 크루즈 항해나 보트는 땅위 건물의 레저·엔터테인먼트 역할을 한다고 할 수 있다. 또한 '수면영역'은 워터스케이프 건축환경이 위치해 있고 땅위의 가로와 같은 물길(waterways)을 제공하는 땅위의 공공공간과 같은 역할을 수행한다. 특히 물이 사람에게 주는 생리적·시각적·심리적 친근성으로 인해 워터스케이프 건축환경의 발굴과 디자인은 성공적이고 활기성 있는 문화공간으로서 도시수변공간을 만드는데 결정적인 역할을 한다. 이와 반대되는 개념인 땅위의 건축환경인 2) '타운스케이프 건축환경'(townscape built environment)⁶⁾과의 기능적 연계성을 함께 고려한 디자인 접근이 필요하다 하겠다. 즉, 성공적인 문화공간으로서 도시수변공간은 땅위의 건축환경 개념인 '타운스케이프 건축환경'의 디자인 못지않게 물

5) '워터스케이프 건축환경' 개념은 필자의 박사학위 논문(Waterfronts: spatial composition and cultural use)의 진행과정에서 세계 여러 도시수변공간의 현장답사와 현장관찰(observation analysis)을 바탕으로 만들어진 개념임.

6) '타운스케이프 건축환경' 개념은 워터스케이프 건축환경과 대치되는 개념으로 소개되었음. 보통 땅위의 건축환경을 지칭하는 말임.

위의 건축환경인 '워터스케이프 건축환경'을 동시에 활용하는 것으로 나타났다.

<표 4> 5가지 도시디자인 요소의 구체적인 요소와 내용

도시디자인요소	구체적인 도시디자인 요소		내 용
① 도시 수변형태 (urban waterfront form)	접근성 (accessibility)		- 기존도시와 수변사이의 물리적, 시각적 심리적 접근성이 중요
	근접성 (proximity)		- 기존도시와 수변의 물리적 가까움을 의미 - 이를 최대 최대화 할 수 있는 보행자와 차량을 위한 인프라구조
	5개 수변공간 영역의 존재여부	수변영역 (water surface realm)	- 수변위 자체를 지칭하는 영역 - 수변위의 떠 있는 건조환경들의 공간(피어, 역사적인 배, 마리나)
		수변경계영역 (water's edge realm)	- 물과 땅이 만나는 경계 영역 - 이용자가 5감(특히 시각적)을 통해 물의 존재를 가장 쉽고 가까운 거리에서 경험할 수 있는 영역 - 보통 수변로(waterfront promenade)가 위치할 가장 적당한 영역 - 수변(water's edge)의 2차원과 3차원적인 물리적인 형태는 수변공간의 질에 결정적 역할 - 물과 가까운 쪽과 먼쪽을 기준으로 앞과 뒤로 영역을 가짐
		전경수변영역 (foreground waterfront realm)	- '수변경계영역'과 '후경수변영역'의 사이에 위치 - 건조환경의 레이어아웃에 따라 차이가 있지만, 물의 존재를 시각적, 심리적 으로 느낄 수 있는 공간 - 이용자가 수변공간에 와있다는 느낌을 가질 수 있는 물리적 근접성을 가짐 - 다양한 목적의 수변공간에서 주로 공공공간, 핵심건물기능들이 종종 위치하는 영역
		후경수변영역 (background waterfront realm)	- 보통 자동차와 보행자 도로가 위치하는 지역 - 수변공간과 도시를 나누는 물리적 경계인 동시에 수변과 도시를 연결시키는 자동차와 보행으로 연결시키는 중요한 경계 - 수변과 도시의 접근성(accessibility)을 결정짓는 중요한 지역이므로 세심한 도시와 건축 환경에 대한 디자인이 필요한 영역
		도심영역 (inland realm)	- 수변과의 물리적, 시각적, 청각적 근접성을 느낄 수 없는 지역
	5개 수변영역의 상호관계	5개 영역의 '물리적' 분화성	- 수변의 존재를 느낄 수 있는 건조환경의 조성
		5개 영역의 '기능적' 연계성	- 각 영역의 물리적 분화와 기능적 연계성이 중요
② 건축 환경 (built environment)	7가지 빌딩타입	문화등급 I (Cultural Grade I -CGI)	- 문화인프라빌딩(박물관, 콘서트 홀, 해상 박물관, 수족관)
		문화등급 II (CG II)	- 레저, 레크리에이션, 엔터테인먼트시설
		문화등급 III (CG III)	- 먹거리와 관련된 건물(식당, 카페)
		문화등급 IV (CG IV)	- 쇼핑관련 건물(도매, 소매, 백화점, 쇼핑센터)
		문화등급 V (CG V)	- 접대관련 건물(호텔, 숙박시설)
		문화등급 VI (CG VI)	- 업무관련시설 (오피스)
		문화등급 VII (CG VII)	- 주거관련 건물
	공공공간	가로	- 보행자 - 사람 - 공공교통수단, 자동차
		물길 (waterways)	- 수면위의 보트, 크루즈항해, 마리나, 지역교통수단, 관광루트
		광장, 공원	- 공공공간의 핵심적인 요소
		주차공간	- 보행자와 자동차가 연계된 수변공간의 접근이 필요
		수변로 (waterfront promenade)	- 가장 중요한 가로의 한 형태, - 도시수변 공간의 질과 성공에 결정적 역할
	역사적 유물 (historic artefacts)	역사적 빌딩 (historic buildings)	- 역사적 건축환경과 산업유물과 관련된 건물을 의미 - 역사적 건물을 식당, 카페, 사무실, 박물관 등과 같은 현대적인 사용은 사람을 모으는 결정적 역할
		역사적 오브제(historic objects)	- 역사적 배, 범선, 등대, 군함, 잠수함, 돛, 앵커(anchor) 등 - 수변로와 공공공간의 퍼블릭아트로 종종 사용되어 심미성을 높임 - 박물관으로도 사용됨(해상 박물관) - 중요한 랜드마크(예, 범선)와 수변공간의 이미지 향상은 큰 역할을 함
		역사적 장소 (historic place)	- 역사적 사건이 일어난 장소, 배를 건조하는 dock, 특별한 산업이 행해지던 곳
③ 이벤트/ 프로그램 (events/ programmes)	5가지 규모의 이벤트와 프로그램	국제적인 이벤트	- 중앙에서 조직된 대규모의 국제적인 행사 간헐적인(예, 범선방문, 국제보트대회) - 상당한 영향력을 미침
		시차원에서 계획된 이벤트	- 전체 시민을 위해 준비된 야외행사(예, 새해기원 불꽃놀이, 시가행진, 음악공연) - 간헐적이기는 하나 도시에 미치는 영향이 큼
		건물과 관련된 이벤트	- 7가지 타입의 건물자체에서 행해지는 행사 - 건물의 기능과 연계되어 있어 아주 주기적이고 자주 일어남
		규칙적이고 특정 장소에 고착된 이벤트	- 시나 건물주가 정해놓은 장소에서 행해지는 이벤트(예, 야외공연장)
		무작위 거리 이벤트	- 거리의 악사, 공연, 장기자랑 등 일정한 형태없이 행해지는 이벤트
④ 사용자 (users)	페스티벌 마켓플레이스 개념의 적용(festive marketplace)		- 성공적 문화공간으로서 도시수변공간에 공통적으로 발견되는 도시디자인 접근 방법
	연령	어린이	- 연령층 별로 관심과 즐거움의 패턴이 많이 다르게 나타남 - 다양한 연령층과 가족무리의 정도는 문화수변공간 성공의 촉도임
		장년층	
		중년층	
		노년층 (pensioners)	
	계층 (직업중심)		- 직업별(주부, 사무실종사자, 사업 방문자) 이용패턴도 다양하게 나타남
	거주지	지역	- 지역주민
		국내	- 다른 지역의 방문객및 여행자
		외국	- 관광객, 사업 방문객, 컨퍼런스 참석자
⑤ 물 (water)	수변경관 (waterscape)		- 수변경관과 '물의 존재'를 최대한 사용자에게 노출시키는 디자인
	물과 땅의 만남 형태	2차원	- 평면적인 관계(예, 물과의 접촉면이 1면, 2면, 3면, 4면 등)
		3차원	- 입면적인 관계(예, 계단형, 해변형, 피어형 등)

출처 : Yang(2006), 참조 : 문화등급 I에서 VII의 도입배경과 근거는 양도식(2006b: 76) 참조

또 하나의 중요한 도시디자인 접근은 건축환경을 구성하는 세부요소들의 디자인과정에서 '디자인 요소의 우선순위의 설정'과 수변경계영역을 기점으로 한 '물리적 건축환경의 조성방향'이다. 첫째로 디자인요소의 우선순위 설정과 관련해 예를 들면, 양도식(2006b: 78)은 성공적이고 "세계적인 문화공간으로서의 도시수변공간은 넓고 연속된 세계적인 보행자 전용수변로를 가지고 있다"고 했다. 이 말은 결국 물가를 따라 형성된 수변로의 존재는 성공적인 문화공간으로서의 도시수변공간이 되는데 결정적인 역할을 했다고 할 수 있다. 이 점은 바로 건축환경을 조성하는데 있어 건물의 위치보다는 수변로의 위치가 우선해야 한다는 말로 해석될 수 있다. 이 것은 <표 4>에서 나타난 건축환경의 세부구성요소를 조성하는데 있어서도 동일하게 적용되어야 한다는 말이다. 일반적으로, 수변경계영역을 기점으로, 보행자전용 수변로 → 광장과 공원 → 가로(보행로) → 7가지 타입의 건물(특히 문화등급 1빌딩) → 가로(도로) → 도심영역(inland realm)의 순으로 우선순위를 둔 건축환경 조성이 성공적 사례에서 발견되었다. 홍콩의 빅토리아 항구의 경우는 반대로 행한 가장 대표적인 예라고 할 수 있다. 이로 인해 빅토리아 항구 지역의 수변은 인간중심적이고 사회·문화적인 도시수변공간을 형성하지 못하고 있다.

둘째로, '물리적인 건축환경의 조성 방향'에 관하여서는, 많은 상업적 도시수변공간 (재)개발 (예: 보스턴의 Rowe's Wharf, 런던 Docklands) 사례가 보여준 것처럼, 5개 수변영역에 건축환경을 조성하는 과정에서 수면영역이 가지는 사회·문화적 가치보다는 수변을 통해 건물의 가치향상과 사적인 조망권에 관심을 두고 개발하는 경우가 많다. 이로 인해 보통 도심과 수변사이에 건물벽을 형성하는 경우가 많다. 그래서 5개 수변영역에

건축환경을 조성시 '수면영역'의 잠재력과 이 잠재력을 펼칠 수 있는 가치에 최고의 우선순위를 두고 '수변경계영역' → '전경수변영역' → '후경수변영역' → '도심영역'의 순으로 건축환경을 조성할 필요가 있다. 왜냐하면, 문화공간으로서 도시수변공간의 최대의 가치는 앞에서 언급한 건축환경과 수변의 다양한 잠재력(특히 공공적 목적)의 결합에서 나오기 때문이다. 바로셀로나의 경우 '공공공간 조성'을 최우선시 하고 '수변경계영역'과 '전경수변영역'을 따라 공공공간을 먼저 배치한 것은 좋은 예이다.

건축환경 조성에 있어 또 하나의 간과할 수 없는 도시디자인적 접근은 재개발과정에서 <표 4>에 있는 역사적 건축환경(historic artefacts) 요소와 현대적 건축환경과의 조화이다. 여러 사례가 보여준 것처럼, 문화공간으로서 도시수변공간은 역사적인 도시수변공간일 때 더욱더 성공적일 확률이 높다. 왜냐하면, 수변이 역사적인 건축환경을 많이 가질 때 문화적인 풍부함과 수변의 장소성과 관련된 상징적 의미를 높여주기 때문이다. Tunbridge and Ashworth(1992)는 도시수변이 오랜 시간동안 성장하면서 형성된 역사적 유물, 산업유적(industrial heritage), 집단적인 과거의 기억과 흔적은 문화의 내용과 많이 관련된 레크리에이션·레저·관광산업과 깊은 관련이 있다고 주장했다. 결국 수변의 역사적 건축환경은 바로 문화적 생산과 소비를 자극하는 중요한 자산이 된다고 할 수 있다. 이런 점에서, (재)개발 과정에서 역사적 가치를 최대한 보존 발굴하고 현대적 사용의 모색은 문화공간으로서 도시수변공간을 위한 도시디자인 접근의 필연적 과정이다. 런던 템즈강변의 화력발전소를 갤러리로 사용한 Tate Modern Gallery, 요코하마 항구의 조선을 위해 사용된 지면 아래 위치한 독(dock)을 지역주민의 레저·공



출처 : (좌)Johnston(2003), p.16, (우)Yokohama Minato Mirai 21 Corporation(2002), p.93

〈그림 3〉 역사적 유물의 현대적 사용을 한 예(카디프 항구, 런던 템즈강, 요코하마 미나토 미라이 21)

공공간으로 조성한 사례, 카디프항구의 독을 메워 대규모 야외공연장으로 조성한 사례들은 과거의 역사적 흔적과 현대적 개념의 사용을 동시에 고려한 좋은 예이다(〈그림 3〉). 또한, ‘역사적 건물’만이 아니라 카디프 항구의 Oval Basin 독을 메워 조성한 야외공연장과, 요코하마의 범선을 해상박물관화 한 것처럼 ‘역사적 장소’와 ‘역사적 오브제’에 대한 문화적 활용과 개발도 필요하다.

3. 이용자(users)와 문화공간으로서 도시수변공간

성공적인 문화공간으로서 도시수변공간은 〈표 4〉에서 분류한 다양한 1) ‘연령층’, 2) ‘직업층’, 3) ‘지역’의 이용자가 함께 섞여 있다. 또한 이용자는 존재의 전제조건인 ‘공간’을 점유하고 ‘시간’의 연속선상에서 주어진 환경을 향유하는 주체로서 도시디자인의 빼놓을 수 없는 요소이다. 동시에 문화자본을 소비하고 이를 통한 문화산업을 재생산하게 하는 시너지효과의 주체이기도 하다. 이 말은 요코하마 미나토 미라이 21, 뉴욕의 사우스 스트리트, 볼티모어 항구 같은 대대적인 성공을 거둔 문화공간으로서 도시수변공간이 보여준 것처럼, 일정수준의 사람의 군집(critical mass)을 이룬 도시수변공간은 그 군집을 구성하고 있는 사람들

의 ‘배경’과 ‘계층’ 그리고 ‘연령층’에 따라 독특한 문화적인 재생산을 했다고 할 수 있다. 이점은 바로 성공적인 문화 수변공간이 아침부터 저녁까지 활기와 역동성을 가지고 있는 근본적인 이유이다. 이런 다양한 배경과 계층 그리고 연령층의 사람들은 ‘생활패턴’과 ‘시간대’에 따라 수변공간을 ‘점유’하고 ‘체험’하는 방식이 다르기 때문이다.

예를 들면, 지역주민에게는 도시수변공간이 아침 조깅과 저녁 산책하는 곳이고, 사무원에게는 점심시간에 휴식과 여유를 가지게 하는 중요한 개인의 공간이 된다. 관광객에게는 아침과 저녁까지 도시수변이 만든 문화환경을 탐험하고 즐기는 공간이 된다. 즉, 다양한 층의 이용자들은 각각 다른 목적을 가지고 수변공간을 점유하고 향유하기 때문에 다양한 문화적 양상을 만들어 낸다고 할 수 있다. 특히 가장 성공적이라 할 수 있는 볼티모어 신드롬의 주역인 볼티모어 항구에서 ‘어린이’, ‘가족단위의 방문객’ 그리고 ‘노인’들이 중요한 구성요소인 동시에 다양성이라는 문화이미지 형성에 결정적 역할을 한 점은 주목할 만하다. 요약하자면, 다양한 타입의 건물의 디자인처럼 다양한 타입의 사람이 모일 수 있도록 하는 물리적·기능적인 건축환경의 조성은 결국 다양한 계층의 ‘사람을 디자인하는 것’(designing human capital)과

같다고 할 수 있다. 그러므로 <표 4>에서 세부적으로 언급한 다양한 이용자의 욕구와 이들의 존재를 재개발의 초기부터 배려하는 도시디자인적 접근이 필요하다.

4. 이벤트/프로그램(events/programmes)과 문화공간으로서 도시수변공간

문화공간으로서 도시수변공간 재개발 과정에서 건축환경의 실내와 실외 이벤트와 프로그램의 조직적인 운영이 건물을 조성하는 것 못지않게 중요하다는 것을 사례들은 보여주고 있다. <표 4>에서 보여준 것처럼, 특히 고려해야 할 2가지 사항을 정리하면 다음과 같다. 그 하나는 5가지 타입의 이벤트/프로그램의 개발과 운영이며 다른 하나는 문화적 용도의 도시수변공간 재개발과정에서 페스티벌 마켓플레이스(festive marketplace)⁷⁾ 개념의 적용 여부이다. 먼저 5가지 타입의 이벤트와 관련해서는(<표 4>), 성공적인 문화공간으로서 도시수변공간은 상징적이며 일회성을 가진 국제규모의 이벤트 못지않게 ‘거리공연’, 야외공연장 같은 ‘특정 장소에서 주기적으로 행해지는 이벤트’, 수족관이나 박물관과 같은 ‘건물의 기능과 관련된 프로그램’ 등 다양한 이벤트와 프로그램이 연중 이어진다는 점이다.

<표 5>는 그 한 예로 볼티모어 항구에서 일어나는 5가지 타입의 이벤트와 프로그램 그리고 이들의 특징을 설명하고 있다. 이들을 어떻게 효율적으로 구성하는가는 마치 7가지 타입의 건물의 기능을

구성하는 원리와 같다고 할 수 있다. 다양한 기능의 건물이 사람을 일정 수준의 수(critical mass)만큼 ‘모으고’(gathering) ‘유지하는’(sustaining) 역할을 하듯이 5가지 타입의 이벤트와 프로그램은 사람을 모으고 유지시키는 것은 물론 수변공간 건축환경의 내부와 외부로 동적으로 활성화(animating place) 시킨다. 페스티벌 마켓플레이스 개념은 세계의 여러 성공적인 문화공간으로서 도시수변공간에 공통적으로 나타나고 있다. 볼티모어 항구, 뉴욕 사우스 스트리트 항구, 토론토 하버프론트, 웨일즈의 카디프 항구, 브리스톨 항구, 빌바오 강변, 버밍엄 브린들리 플레이스, 달링 항구, 요코하마 미나토 미라이 21 등 모든 지역에 공통적으로 도시수변공간 재개발 과정에서 적용된 개념이다. 특히 문화적 용도의 도시수변공간 구성에 있어 반드시 짚고 넘어가야 할 보이지 않는 도시디자인 요소이다.

마지막으로 5가지 타입의 이벤트와 페스티벌 마켓플레이스 개념의 적용에 있어 ‘시간적 차원’의 효율적 분배와 운영은 이벤트/프로그램을 통한 ‘24시간 문화공간으로서 도시수변공간’을 만들 수 있는 중요한 역할을 한다고 할 수 있다. 문화산업과 문화 활동이 이제는 시간의 제약을 넘어서는 추세이며(Kreitzman, 1999) 도시수변의 문화환경도 예외는 아니다.

5. 물(Water)과 문화공간으로서 도시수변공간

물의 존재는 5가지 도시디자인 요소 중 가장






7) 미국의 도시개발업자이며 도시계획가인 제임스 라우즈(James Rouse)에 의해 만들어짐. 페스티벌 마켓플레이스 개념은 1)다운타운과 가까운 위치, 2)수변(또는 역사적 장소)이 주는 천혜의 환경에 3)쇼핑과 4)먹거리 5) 엔터테인먼트 6)연중 내내 건물의 실내외에서 이루어지는 이벤트를 묶은 패키지임. 인간의 가장 기본적인 소비욕구와 문화적인 향유에 대한 갈망을 한꺼번에 반영한 페스티벌 마켓플레이스는 도시의 역사적인 장소나 역사적 건축 환경 또는 수변공간에 자리 잡는 것을 원칙으로 하고 있어 사람을 모으는 천혜의 환경을 가지고 있음. 그리고 단지 쇼핑과 먹는 것으로만 끝나지 않고 사람의 눈과 귀를 즐겁게 하는 역사적 건축 환경과 이벤트를 통해 다양한 즐거움을 제공하고 있음(양도석, 2006a).

‘피동적’인 도시디자인 요소이다. 왜냐하면 다른 요소들처럼 도시디자인이라는 테크닉(urban design skill)을 통해서 인위적이거나 의도적인 조작이 가능하지 않기 때문이다. 하지만, 물의 존재는 수변을 정의하는 전제 조건인 동시에 심리적·시각적 영향력이 크다. <표 4>의 세부항목에서 보여준 것처럼, 수변 건축환경의 내·외부를 점유하는 사용자가 물의 존재를 최대한 느낄 수 있도록 물과 땅

이 만나도록 하는 것이 필요하다. 한 면을 가진 수변보다는 2면을 가진 수변이 시각적·심리적 차원에서 수변의 이미지를 조성하는 데 더욱더 유리하므로 인공적인 피어나 마리나를 조성하여 물과의 접촉을 최대화 하려는 시도는 바로 이런 예라고 하겠다.

그리고 도시디자인 접근에 있어서 또 하나의 중요한 개념은 수면영역(water surface realm)에

<표 5> 볼티모어 문화 도시항구의 5가지 타입의 이벤트와 특징

5가지 타입	특징	이벤트와 프로그램의 종류	도시수변공간에 주는 영향
1. ‘국제적’이며 중앙에서 주관하는 이벤트	<ul style="list-style-type: none"> · 일회적이지만 수변공간에 주는 영향력은 대단히 큼 · 보통 수변과 관련된 이벤트인 경우가 많음(예, 국제 보트대회, 범선박람회 등) 	<ul style="list-style-type: none"> · 미국 독립기념일 축제(30th June 4th July) · 국제 범선 방문단 	
2. ‘시’차원이며 중앙에서 주관하는 이벤트	<ul style="list-style-type: none"> · 간헐적이지만 국제적 이벤트에 비해 자주 개최됨 · 수변공공공간에서 대부분 진행됨 · 대규모 야외 공연이 주를 이룸 	<ul style="list-style-type: none"> · Valentine Day 항해(13th 15th Feb.) · St. Patrick Day 5km 마라톤 대회(14th March) · Kidney Walk(29th March) · 이스터 축제(East Celebration, 11th April) · 볼보 워터프론트 콘서트 행사(볼티모어 수변 음악축제의 새로운 이름)(7th-9th May) · 독립기념일 불꽃놀이(4th July) · 볼티모어 추수감사절 행진(20th November) · 볼티모어 새해맞이 축제(31st December) 	
3. ‘건물’과 관련된 이벤트	<ul style="list-style-type: none"> · 대부분 건물 내에서 일어남 · 동시에 중요한 활동점(activity node)이 됨 · 역사적 건물과 역사적 유물(배) 등과 관련된 이벤트는 상징성이 높고 중요한 랜드마크 역할을 함 	<ul style="list-style-type: none"> · 수족관 전시회와 교육프로그램 · Harbourplace의 페스티벌 마켓플레이스 · Maryland Science Centre의 전시와 교육프로그램 · Pier 6 Concert Pavilion의 음악공연 · Power Plant의 레저와 엔터테인먼트 · Port Discovery Museum 전시와 교육 · 해상박물관의 전시, 교육, 캠핑 · World Trade Centre 전망대 	
4. ‘특정 장소’에서 주기적으로 이루어지는 이벤트	<ul style="list-style-type: none"> · 대부분 야외의 수변경관을 배경으로 이루어짐 · 주기적으로 실행되어 높은 수준의 상징적 장소성을 형성 	<ul style="list-style-type: none"> · Harbourplace 야외공연장 	
5. 무작위적으로 ‘거리’에서 행해지는 이벤트	<ul style="list-style-type: none"> · 주기적이지는 않지만 수변로를 따라 많이 진행됨 · 움직이는 활동점(activity node)역할을 함 	<ul style="list-style-type: none"> · 거리 공연 	

출처 : Yang(2006)

참고 : 원의 크기는 이벤트/프로그램의 영향력을 나타낸 것임. 점선원은 일시적이고 지속적이지 못함. 선원은 지속적이고 주기적임을 나타냄.

대한 고려이다. 지면위에서 행해지는 토지이용계획(land use plan)처럼 앞서 언급한 '워터스케이프 건축환경'이 위치할 '수면영역 이용계획'(water surface realm use pattern)에 대한 고려도 필요하다는 점이다. 여러 사례가 보여준 것처럼, 수면위의 워터스케이프 건축환경(예 범선, 피어, 마리나, 배, 해상박물관, 보트놀이 등)은 그 자체가 문화이미지 형성에 효과가 크고, 도시수변의 문화적 특징을 반영하는 경향이 있어 반드시 고려해야 할 영역이다. 이러한 요소들은 수면이라는 열린 공간에서 진행되므로 이들의 배치와 이용계획은 시각적·심리적 도시수변공간 환경 형성에 많은 영향을 준다. 그러므로 '수면영역 이용계획'을 '토지이용계획'과 동시에 고려한 도시디자인적 접근이 필요하다.

IV. 결론

지금까지 '문헌조사'와 '현장답사 및 관찰'을 바탕으로 문화공간으로서 도시수변공간의 도시설계 과정에서 5가지 중요한 디자인 요소의 '도출 배경'(Ⅱ장)과 '디자인 접근방법'(Ⅲ장)에 대해서 알아 보았다. 이와 관련하여 성공적 문화공간으로서 도시수변공간을 만들기 위한 시사점을 요약해 보면 다음과 같다.

첫째, <표 4>에 보여준 5가지 도시디자인 요소의 세부사항과 설명은 본 연구에서 파악한 성공적 문화용도의 도시수변공간 만들기에 고려해야 할 중요한 내용들이며 본 연구를 통해 파악한 독창적 내용이다. 이들 세부내용은 문화용도의 도시수변공간의 (재)개발과정에서 도시디자인 언어로써 고려해야 할 체크리스트 역할을 할 수 있으리라 사료된다.

둘째, 본 연구에서는 5가지 도시디자인 요소를

개별적으로 설명하였지만 이들 요소는 동시에 고려되어야 할 요소라는 점이다. 즉, 5가지 도시디자인 요소의 개별적인 이해와 내용의 개발보다는 이들 개별적 요소를 문화공간으로서 도시수변공간 (재)개발 과정에서 어떻게 동시에 '조합구성'(composition) 할 것인가에 대한 전체적인 접근이 필요하다. 웨일즈 카디프의 문화 수변공간은 다양한 문화시설과 양질의 공공공간이 조성되어 있지만 기존 도심과 수변 사이에 물리적 거리감(특히 보행적 거리감)은 사람의 흐름과 접근성에 장애가 되고 있다. 이 점은 5가지 도시디자인의 한 요소가 나머지 요소에 부정적인 영향을 미칠 수 있다는 점을 시사하고 있다. 그러므로 5가지 도시디자인 요소 모두에 대한 균형 있는 접근이 필요하다.

셋째, 5가지 도시디자인 요소 중, '도시수변형태'와 '건축환경'은 다른 나머지 요소인 '이벤트/프로그램', '사용자', '물'과는 달리 문화용도로서 도시수변공간의 물리적 양상을 결정하는 중요한 요소이다. 그러므로 한번 형성될 경우 변경이 어렵고 변경 시에는 많은 경제적·사회적 비용을 초래한다. 현재 한강의 강변로가 가지고 있는 문제점이 그 예라 하겠다. 그리고 이 두 요소는 기존 도시와 수변과의 접근성과 연결성을 결정하고 성공적 도시수변공간에 결정적 역할을 하는 '5개 수면영역'(<표 3>)의 공간적 레이아웃을 결정한다. 물리적 형태는 내용에 의해 유추되고 또 이들 특정 내용을 구체화 한다는 주장처럼(Lefebvre, 2004), 위의 두 요소는 문화의 내용을 효과적으로 담을 형태를 결정하는 역할을 하므로, (재)개발의 초기에 심도 깊은 도시디자인 접근이 필요하다. 특히, (재)개발 과정에서 5개 수면공간영역의 조성과 기능적·공간적으로 연계성을 고려한 도시수변형태와 건축환경의 조성이 더욱더 요구된다.

넷째, 5가지 도시디자인 요소 중 '물의 존재'와 관련하여 본고에서 언급한 '워터스케이프 건축환경'(waterscape built environment)과 '수면영역 이용계획'(water surface realm use plan)과 같은 새로운 개념은 도시수변공간 디자인 과정에서 반드시 고려해야 할 부분들이다. 수변이 없는 도심의 문화공간과는 달리 도시수변공간만이 가진 '수면영역'의 잠재력을 고려한 도시디자인적 접근이 필요하다.

다섯째, 물리적 환경 못지않게 이용자와 이벤트/프로그램을 디자인하는 접근방법이 필요하다. 건물의 기능을 통해 사람들을 모으는 동시에 문화를 향유하는 이용자의 '계층'과 '연령' 그리고 '직업'에 따라 그들의 욕구를 파악하고 이를 활성화 시키는 이벤트/프로그램의 예측과 개발을 전제해둔 물리적 도시수변공간계획도 동시에 요구된다. 성공적인 문화공간으로서의 도시수변공간이 사람 중심적이고, 활동 중심적이며, 이벤트 중심적인 공간 구조를 가졌다는 점이 이를 잘 대변해 주고 있다. 이를 위해서는 특히 물과 이용자 사이에 직·간접적 상호작용을 조성하는 5가지 레벨의 이벤트/프로그램의 개발은 특히 중요하다.

마지막으로, 세계의 도시수변공간 재개발 사례가 보여준 것처럼, 도시와 수변의 문맥, 지역, (재)개발의 시기에 따라 평가가 다양하듯이 5가지 도시디자인 요소의 접근 방법도 그 지역의 실정에 맞게 접근할 필요가 있다. 그리고 항구, 강, 호수, 운하와 같은 여러 타입의 도시수변공간에 각각 어떤 양상으로 접근할 것인가에 대한 심도 깊은 연구도 앞으로의 과제이다.

참고문헌

양도식, 2006a, "볼티모어항구의 수변공간 재개발", 『국토』,

2006년 1월호.

양도식, 2006b, "포스트모던 도시수변공간의 문화적 사용을 위한 도시설계과정 분석", 『서울도시연구』, (7)3: 65~86.

Breen, A. and Rigby, D., 1994, *Waterfronts: cities reclaim their edge*, New York: McGraw-Hill Inc.

Cook, A., Marshall, R., and Raine, A., 2001, "Port and city relationships: San Francisco and Boston", in Marshall, R.(ed.), *Waterfronts in post-industrial cities*, London: Spon Press, 117~133.

Johnston, B., 2003, "Contest for cultural status nears finish", *Planning*, May, 2003, 14~18.

Gastil, R., 2002, *Beyond the edge: New York's new waterfront*, New York: Princeton Architectural Press.

Gordon, D., 1996, "Planning, design and managing change in urban waterfront redevelopment", *Town Planning Review*, (67)3: 261~290.

Kreitzman, L., 1999, *The 24 hour society*, London: Profile Books.

Lefebvre, H., 2004, *Writing on city*, Oxford: Blackwell Publishing.

Malone, P., 1993, "The difficulty of assessment: a case study of the Custom House Docks, Dublin", in White, K., Bellinger, E., Saul, A., Symes, M. and Hendry, K.(eds.), *Urban Waterside Regeneration: problems and prospects*, London, Ellis Horwood, 116~126.

Meyer, H., 1999, *City and Port: urban planning as a cultural venture in London, Barcelona, New York and Rotterdam*, Rotterdam: International Books.

Millsbaugh, M., 2001, "Waterfronts as catalyst for city renewal", in Marshall, R.(ed.), *Waterfronts in Post-industrial Cities*, London: Spon Press.

Soja, E., 1988, *Postmodern geographies: the assertion of space in critical social history*, London: Verso.

Tunbridge, J. and Ashworth, G., 1992, "Leisure resource development in cityport revitalisation: the tourist-historic dimension", in Holye, B. and Pinder,

- D.(eds.), *European Port Cities in Transition*, London: Belhaven Press, 176~200.
- Vellega, A., 2001, "Urban waterfront facing integrated coastal management", *Ocean & Coastal Management*, (44): 379~410.
- Yang, D., 2006, *Waterfronts: spatial composition and cultural use*, Ph. D. dissertation, University College London.
- Yokohama Minato Mirai 21 Corporation, 2002, *Yokohama Minato Mirai 21: a city of creative experimentation*, Yokohama: Yokohama Minato Mirai 21 Corporation, www.sfpavilion.org
- 원 고 접 수 일 : 2006년 11월 9일
1차 심사 완료 일 : 2006년 12월 4일
최종 원고 채택 일 : 2007년 1월 15일