

2018 학년도 동계 이화 글로벌 프론티어 탐사보고서

산업유산의 재활용을 통한
한국의 제조업 특화 도시재생 사업 방향 제시

뉴턴(NEW-TURN)

목 차

I. 서론	4
1. 탐사 배경	4
2. 탐사 주제 및 목표	5
II. 본론	6
1. 국내 사전 조사	6
1) 자료 조사	6
2) 전문가 인터뷰	8
A. 국토연구원	8
B. 박윤미 교수님	16
3) 사전조사 결론	16
2. 해외 탐사	17
1) ZKM	17
A. 사전조사	17
B. 인터뷰	17
a. KIT	17
b. ZKM info	20
C. 활동 내용 및 느낀 점	25
D. 결론	27
2) 뒤스부르크 환경공원	28
A. 사전조사	28
B. 인터뷰	28
a. Latz +Partners	28
C. 활동 내용 및 느낀 점	29
D. 결론	32
3) 즐베레인 탄광 산업단지	33
A. 사전조사	33
B. 활동 내용 및 느낀 점	33
C. 결론	35

4) 하펜시티.....	35
A. 사전조사.....	35
B. 인터뷰.....	35
a. Hafencity Office	35
C. 활동 내용 및 느낀 점.....	41
D. 결론.....	43
5) 베스터가스패브릭.....	44
A. 사전조사.....	44
B. 활동 내용 및 느낀 점.....	44
C. 결론.....	46
6) NDSM.....	46
A. 사전조사.....	46
B. 활동 내용 및 느낀 점.....	46
C. 결론.....	49
7) 하이네켄 양조장.....	50
A. 사전조사.....	50
B. 활동 내용 및 느낀 점.....	50
C. 결론.....	52
Ⅲ. 결론.....	53
1. 시사점 및 의의.....	53
2. 국내 도시재생 방향 제시.....	53
A. 건축 설계.....	53
B. 프로젝트 진행 시 주민과 커뮤니케이션	54
C. 현재 주민과의 소통, 홍보, 대외 협력.....	55
D. 교육 프로그램.....	56
Ⅳ. 참고문헌.....	58
[별첨 1] 포토카드	

I. 서론

1. 탐사 배경

1) 서론

최근 서대문구청은 이대-신촌 부근에 문화발전소 건축, 이화 52 번가 조성, 신촌 굴다리 정비 등 다양한 도시재생 사업을 시행하고 있다. 이화여대 재학생인 뉴턴(Newturn) 팀원들은 평소 학교 근처를 오가면서 이러한 변화로부터 생활 환경에 직접적인 영향을 받았다. 또한, 서대문구뿐만 아니라 거시적으로는 수도권, 미시적으로는 각 도시 내의 중심지에 인구와 자원이 밀집됨에 따라 전국 각지에서 도시재생 사업에 열을 올리고 있다.

2) 본론

그 중에서도 우리는 2차 산업이 저물어감과 동시에 쇠퇴하게 된 제조업 특화 도시에 주목했다. 현재 한국에는 제조업 쇠퇴로 인해 공간활용도가 낮은 옛 산업 시설들이 많으며 이로 인해 경제가 침체된 후 회복하지 못한 도시들 또한 존재한다. 대표적으로 군산의 경우 GM의 철수 이후 5만이 넘는 시민들이 일자리를 잃고 생계에 어려움을 겪고 있을 뿐만 아니라 유령공장이 도시의 흥흥함을 더하고 있다.

이는 비단 군산만의 문제가 아니며 안산, 구미, 창원 등 제조업에 특화된 도시들이 겪고 있는 공통적인 문제 상황이다. 각 도시의 중심부 역할을 하던 제조업 공장들이 예전만큼 활기를 띠지 못하면서 도시 자체도 침체 상황으로 들어서고 있다.

이에 본 팀은 도시재생 산업에 박차를 가하려는 지금 그 계획안이 정확한 방향성과 방식을 갖춰야 한다고 생각했다. 단기간에 가시적인 성과만 내는 일회성 사업이 아니라, 지속 가능한 도시재생 산업 시행에 신중을 기해야 할 것으로 보인다.

우리는 시선을 해외로 돌려 보았다. 한국보다 앞서 산업혁명이 진행된 독일에는 더이상 사용하지 않는 산업용 건물을 새로운 용도로 바꾸어 도시재생에 성공한 사례가 많다. 대표적으로, 뒤스부르크의 환경공원을 들 수 있다. 이는 원래 티센 제철소로 운영되던 공간이었으나 현재는 다양한 사람들이 이용할 수 있는 환경공원으로 탈바꿈했다. 21세기형 도시공원이라고 불리며 우수한 공간 기능을 인정받고 있는 이곳은 연간 방문객이 50만 명에 달하고 그 중 상당수가 1박 2일 이상 이곳에서 머문다고 한다.

3) 탐사 필요성

이러한 독일의 우수 사례들을 참고하면 한국의 지속 가능한 도시재생 산업이 방향을 잡아가는 데에 큰 도움이 될 것으로 보인다. 이 프로젝트는 도시재생 사업을 본격적으로

진행하려는 현시점에 꼭 필요하며 발전적인 도시재생을 위한 초석이 되어 줄 것이라 예상한다.

2. 탐사 주제 및 목표

1) 탐사 주제

이에 본 팀은 이러한 탐사 배경을 바탕으로 '산업유산의 재활용을 통한 한국의 제조업 특화 도시재생 사업 방향 제시'를 주제로 선정했다.

많은 도시재생 방법 중에 본 팀이 산업유산 재활용에 집중한 첫 번째 이유는 장소성과 역사성이다. 지난 경제 개발 시기 동안 한국은 대규모 산업 시설들을 상당수 건설했으나 과학과 기술이 발전함에 따라 더 작은 규모에서도 같은 효율의 일을 할 수 있게 되어 산업 시설들은 도시의 흉물이 되어버렸다. 그러나 이 산업 시설들을 모두 경제적, 기능적, 사회적 측면의 산업유산이다. 산업유산이라 하면 산업혁명 이후 생계 활동 과정에서 생겨난 유·무형의 자산들이라고 정의할 수 있다. 그리고 유산이라는 단어는 앞 세대로부터 물려받고 지속적으로 보존하여 다음 세대에 그 가치를 전달해야 한다는 함축적 의미가 포함되어 있다. 부산하면 항구, 포항하면 제철소가 떠오르는 것처럼 대규모 산업시설 공간을 유지하는 것은 그 도시의 정체성 부여를 위해 필요하다.

두 번째 이유는 경제성이다. 제한된 예산 안에서 대규모 산업 시설 부지에 랜드마크 역할을 할 건축물을 신축하는 데는 무리가 있다. 독일의 카를스루에 미디어 아트센터의 사례만 보아도 국제 현상 설계를 통해 렘 콜하스의 설계안에 맞춰 신축을 시도하려 했으나 경제적 문제로 중단되고 기존 산업유산을 이용하는 방향으로 전환한 것을 알 수 있다. 이처럼 용도를 잃고 형태만을 보존하고 있는 기존 건물을 철거하는 것보다 재활용하는 것이 훨씬 경제적으로 유리하다.

세 번째 이유는 친환경성이다. 산업 시설들의 경우 건물을 허물고 새로 짓는 과정에서 막대한 규모의 폐자재들이 발생한다. 이러한 폐자재를 처리하는 과정에서는 상당한 양의 이산화탄소가 발생하고 환경오염이 야기된다. 이는 지속 가능한 환경 보존을 위해 최대한 지양되어야 할 반환경적 행위이다. 따라서 산업유산 재활용을 통해 기존의 방치된 산업용 건물들을 새로운 프로그램들로 활력을 부여하는 것이 도시재생을 위한 가장 친환경적인 접근이라 볼 수 있다.

앞서 언급한 바와 같이 산업유산 재활용을 적용할 곳으로 한국의 제조업 쇠퇴로 인해 침체된 도시들에 주목했다. 이 도시들에는 용도를 잃어버린 지 오래인 옛 산업 시설들이 많다. 한 예로, 군산은 GM 철수로 인해 유령공장이 된 공간들을 활용할 방안은 아직 마련하지 못했다. 해당 공간은 내부 시설들이 모두 정리된 상태로 올 연말이면 이를

유지·관리하는 인력들도 모두 철수할 예정이다. 한때 도시 활성화의 중심이었던 곳이 공간만 차지하는 골칫거리로 전락하는 것이다. 이와 같은 상황을 탈피하기 위해 버려진 공간을 새로운 방식으로 활용하여 도시재생에 이를 방안을 모색해야 한다.

2) 탐사 목표

이에 본 팀은 한국의 도시재생 관련 기관과 교수들과의 면담을 통해 한국 도시재생 사업의 이슈들과 진행 상황을 알아보고 독일에서 산업유산을 재활용한 사례지를 방문하여 직접 도시재생 사업 우수 사례들을 탐사할 계획이다. 또한, 독일의 성공 사례를 벤치마킹한 네덜란드의 사례지에도 방문해 추가적인 보완점을 알아보고자 한다. 뿐만 아니라, 단순한 장소 방문에서 그치지 않고 도시재생 사업을 실행한 관련 담당자 및 해당 분야 교수들과의 인터뷰를 통해 해당 사례를 심층적으로 분석하려고 한다.

이를 통해 한국의 제조업 특화 도시에 적용할 수 있는 보다 적합한 도시재생 사업 모델을 제시하고자 한다. 또한, 탐사 결과를 비교 분석한 내용을 바탕으로 한국의 도시재생 관련 기관에 제안서를 제출할 계획이다. 이러한 활동을 통해 본 팀의 탐사내용이 한국의 제조업 특화 도시재생 사업에 실질적인 도움이 되도록 노력하고 궁극적으로는 이러한 도시재생 사업들을 통해 균형 잡힌 국토 개발에 기여할 수 있도록 할 예정이다.

II. 본론

1. 국내 사전 조사 및 인터뷰

1) 자료조사

한국에서 도시재생 뉴딜 사업이 진행중이다. 이는 투자가 쉽지 않은 노후 구도심 재생사업으로 기존 모습을 유지하며 도로, 주택을 정비하거나 문화서비스 공간 및 소규모 편의시설 추가 설치 등을 통해 도심 환경을 개선하는 사업이다. 특히, 역사 문화 복원, 경관 건축, 청년주택, 공공임대상가, 친환경 신재생에너지 사업, 청년 창업 등의 범국민적인 목표를 가지고 도시를 재건한다는 특징이 있다. 즉 도시 확장을 통해 낙후된 기존 도시를 새롭게 부흥시키는 것이 목적이다.

[통영]

통영은 앞서 언급했던 도시재생 뉴딜사업의 일환으로 쇠퇴하는 도시의 경제활력 회복과 일자리 창출을 목적으로 노후된 산업단지나 항만의 주변지역을 연계해 개발하는 “중심시가지형, 경제기반형” 도시사업이다. 이 사업은 규모가 크기 때문에 정부(국토부)에서 주도하고 있다.

통영은 한국의 대표적인 제조업이었던 “조선업”이 활성화 되어있던 곳이었다. 세계적인 선박이 한국에서 나올 만큼 좋은 평가를 받고 있는 곳이었다. 그러나 중국과의 가격 경쟁에 밀려 급격히 쇠퇴하였다. 이에 대응하여 한국의 토지와 주택을 담당하는 공공기관인 LH에서는 신아 sb 폐조선소 터를 사들여 1 조 1000 억원을 투입하는 “글로벌 통영 르네상스”를 진행중이다. 이 사업은 스페인 빌바오에 있는 구겐하임을 컨셉으로 잡아 국제 공모전을 진행해서 마스터플랜을 확정했다. 현재 기존건물을 창업지원센터와 다목적 공유공간으로 리모델링하는 사업을 착수한 상태이다.

또한, 통영의 폐조선소라는 한 공간에 집중하고 있는 것도 문제이다. 통영 전체의 경제 활성화가 달린 사업인데, 통영의 어느 한 부지만 바라보고 개발을 진행하기 때문이다. 전체적인 인사이트가 부족한 상황이다. 전체적으로 단기적인 관점에서 계획을 선정하고 진행하고 있으며, 정부에서는 예산을 쓰는 만큼 빠른 결과를 내기를 바라고 있다.

[군산]

군산항은 서해를 대표하는 주요 무역항이다. 군산내항은 어업전진기지로 해조류의 양식도 활발하다. 군산항과 함께 군산공업단지는 군산시의 주요 산업으로 자리잡고 있다. 1994년에는 군산공업단지 서쪽의 간석지를 매립하여 군산국가산업단지를 조성했고, 여기에 gm 대우자동차 공장이 입주하여 대규모 자동차 생산단지를 조성하고 있어 지역경제에 이바지했다.

하지만 2017년 Gm 군산공장이 폐쇄하면서 지역 경제는 침체되기 시작했다. GM 대우뿐만 아니라 현대 중공업 등 대기업들이 철수하면서 지역 경제에 큰 타격을 주고 있다. 수출량이 5%정도 감소하였고, 특히 중국으로의 수출이 급감하였다. 따라서 GM의 군산 공장의 폐쇄는 군산항으로 운송되는 물량에 부정적인 영향을 끼치고 있다. 현재 폐쇄된 공장의 부지는 운영관리만 되고 있는 상황이다.

이러한 군산의 경제 침체에 대한 해결책으로 군산(내)항은 지난해 9월에 문화재청에서 공모한 ‘근대역사문화공간 재생 활성화 공모사업’에 선정됐다. 군산내항 역사문화공간을 근대역사문화체험공간과 교육공간으로 활용하면 전통문화 관광산업 활성화시킬 수 있을 것으로 기대하고 있다.

하지만, 이 프로젝트가 군산항을 관광명소로 개발하는데 중점을 두고 있기에 군산시민들은 외식업과 숙박업 이외의 다른 사업의 실질적인 매출 증가가 없을 것이라는 걱정을 비추고 있다. 이미 시행된 다른 군산 도시재생 프로젝트들은 사람들을 불러들이는 데는 성공을 거두었지만 그마저도 재방문율이 높지 않고 도시재생이 관광 면으로 기울어져서 실제 도시재생에서 가장 중심이 되어야 할 주민들에게는 생활적으로나 경제적으로나 돌아가는 게 없는 실정이다.

2) 전문가 인터뷰

A. 국토연구원

[통영]

이승욱 박사님 : 먼저 통영부터 말씀드리겠습니다.

통영은 아직 진행 중이기 때문에 현재 진행상황까지 말씀드릴게요.

작년에 통영에 신아 sb 조선소라고 있었는데 그게 파산을 해서 그 땅이 은행으로 넘어가게 됐습니다. 빛을 못 갚아서.

거기를 통영 측과 LH 하고 도시재생사업 뉴딜 신청을 한 거예요.

그래서 유일하게 경제기반형 도시재생 사업으로 되었는데 경제기반형이라고 하면 별 다른 건 없고 도시재생 사업 종류 중 하나인데 특히 일자리, 그냥 헛 집을 지어주는 게 아니라 새로운 성장동력을 통해 새로운 일자리를 창출하자는 유형의 사업이에요. 근데 아무래도 민간이 잘 안 들어오니까 LH 라는 공기업이 참여를 한 거죠.

LH 가 제안서를 제안하고 선정이 돼서 이 땅을 샀어요.

선정이 돼서 그 부지를 아예 사버려서 여기다가 무엇을 할 것이냐, 일단 컨셉을 잡은 것은 스페인 빌바오에 있는 구겐하임처럼 문화. 건강으로 다시 재생을 하자라는 컨셉을 잡아서 공모를 했어요.

국제 공모를 해서 거기에 마스터플랜을 전문가들한테 '마음대로 너희들이 그려와 봐라. 1 등한테는 35 억을 줄게'라고 한 거예요.

근데 그걸 일반인들한테 공개를 한 게 아니라 전문가 건축회사들한테 홍보를 해서 너희가 팀을 짜서 오면 우리가 팀을 골라서 7 개 팀만 제안하도록 했어요.

지명초청이라고 하는데, 그렇게 해서 7 개 팀을 뽑아서 작품을 받아서 심사를 해서 거기서 1 등 안이 나온 거죠.

그 1 등안은 홈페이지를 가면 볼 수 있을 거예요. 포스코가 선정이 됐습니다.

그것을 실행에 옮기는 과정에 있습니다 지금.

그러온 그대로 할 수는 없으니까 현실에 맞게 조정도 하고 협의를 하는 거죠 LH 랑.

우리가 보통 생각하는 LH 사업 구조는 땅에다가 도로 건설하고 밑에 하수구 기반시설 해놓고 필지를 파는 거예요, 민간들한테.

그렇게 하는 방식인데 이제 통영도 그렇게 할 것이냐, 만약에 그렇게 하면은 이게 일반개발사업이랑 뭐가 틀리냐라는 문제가 제기가 됐죠.

공공시설들은 어차피 지자체에서 조회되는 거니까 그것은 어쩔 수 없고 LH 가 여기서 관리할 수 있는 시설들이 무엇이 있을까 그런 것들을 지금 고민 중이에요.

그래서 특별히 지금 어떤 성과가 없기 때문에 드릴 수 있는 말씀은 이정도 밖에 없을 것 같아요.

통영처럼 항구도시이면서 개발중인 곳이 있는데 하펜시티 가면 하펜시티의 재생철학이 있어요. '모든 계획은 옛 것의 보존으로부터 시작된다. 여기가 1 단계로 이미 개발을 한 상태고 여기가 2 단계예요. 그 다음에 점점 안으로 채우는 과정으로 가는데. 1 단계 개발지는 철저하게 구도심이란 매칭을 시키는 거예요. 건물 색부터 시작해서 모든 것을 구도심이란 맞추는 거예요. 여기 기존 건물에 위에 세워 놓은 건물이 있어요. 엘베필하모닉 홀이라고, 거기서 보면 다 보이는데 재밌는게 도시들이 구시가지가 건물들이 전부다 일정해요. 근데 거기에 교회 탑들만 송송 올라와있어요. 왜 이렇게 해 놓았냐면 독일인들이 이 랜드스케이프를 좋아하는 거죠. 그래서 새로 지으면서 애네들도 다 이 길이에 맞춰어요. 건물 색도 매칭시키고 새로운 도시라는 느낌을 못 받을 정도로 너무나 자연스럽게 했더라고요. 여기는 역을 새로 개발을 해서 다 이런 건물들만 있으면 안되고 다른 수요들도 있을 테니 여기는 완전히 새롭게, 다른 수요들은 여기서 채워주는 거죠, 여기는 신도시 같은 느낌이 들겠죠. 그래서 하펜시티는 점점 안쪽으로 좁히는 구조의 개발을 하고 있어요.

또 하펜시티는 뚜렷한 비전이 있는데 첫 번째는 도시 공간이 없어서 도시 확장 측면이 첫 번째고 두 번째는 남북이 갈라진 것을 개발을 통해 연결을 시키는 그런 두 가지 뚜렷한 목적을 가지고 시작을 한 거죠. 그래서 저는 다녀와서 저도 국토잡지에 글을 썼는데 그걸 참고하면 좋을 것 같고, 일단은 하펜시티는 확실히 비전이 뚜렷해요. 재생사업을 왜 해야 하는지에 대해서 굉장히 뚜렷한 목적과 비전이 있어요, 그리고 저 지역만이 아닌 도시 전체를 보고 도시재생을 해요. 저 개발을 통해 도시 전체의 비전이 어떻게 바뀔 것인가를 30년, 40년 굉장히 장기적으로 딱 정해 놓고 사업을 하더라고요.

하지만 우리나라는 굉장히 급해요. 다 이유가 있어요. 사업이 장기화되면 돈이 많이 드니까 돈도 없고 우리나라는 또 정치라는 게 있기 때문에 성과가 안 나오면 난리가 나는 거죠. 그래서 빨리빨리 성과를 내야 해요. 공무원들도 다 알아요. 장기적으로 하는 게 좋을걸 하는데 상황이 그렇게 안되는 거죠.

이번에도 도시재생을 하고 있지만 돈이 투입되면 성과가 나와야 하는 거예요.
우리가 정부에서 100 억을 투자했는데 무엇을 했냐라는 반응이 나오는 거죠.
그래서 뭐라도 빨리빨리 만들어야 하는 거죠.

하펜시티는 거의 50년.100년 앞을 바라보고 하나씩 하는 사업.
내 는 필지를 해서 그냥 민간한테 팔잖아요.
근데 하펜시티는 팔기 전에 협상을 해요, 민간인과 보통 필지 하나당 협상하는데
2년이 걸린대요.
거기에서 이제 건물 색깔부터 용도 이런 것을 다 협상을 하는 거죠 건물 디자인까지
다.

우리는 이걸 턴키방식으로 쪼개고 팔고 그리고 들어와서 그때 건축심의 들어가는
시스템이면 독일은 그게 아니라 지구단위계획처럼 전체적으로 계획이 갖추어져
있는데 이 필지를 쪼개 팔면서 계속 협의를 통해서 건축물에 대해서 어떤 식으로
디자인 할 것인지 협의를 한 다음에 실제적으로 건물을 올리는 거죠.
우리랑 시스템 자체가 틀린 거죠 건축에 대한 시스템과 이해도가 다른 거죠.

중앙집중이라기보다 협의에 의한 개발이라고 하는 게 맞는 거 같아요.
하펜시티도 가이드라인이 있지만 그 가이드라인 안에 보면 구체적으로 건물 색부터
시작해서 주차, 보행 다 가이드라인이 있어요.
근데 민간인 입장에서는 그런 것들이 있으면 상당히 귀찮거든요.
민간인 입장에서 보면 어쨌든 사업자 입장이기 때문에 돈을 이익을 창출해야 하는데
이거해달라 저거해달라하면 남는 게 없을 거 아니에요.

근데 하펜시티는 가능했던 이유가 일단 첫 번째는 시주지에요. 시가 저 땅을 가지고
있었어요.
두 번째는 보통 우리나라는 여기 개발시켜서 이 땅 가격을 높이잖아요 그래서
젠트리피케이션이 있는데 하펜시티는 아예 시주지니까 전체 땅의 가격을
일정화시켜서 10년 전이나 지금이나 토지 가격이 똑같아요.
그래서 민간인 입장에서는 리스크가 확 주는 거죠.
원래 독일이 토지 소유권에 대해서 국유화되어 있고 토지에 대한 개념이 우리나라와
다른 거죠.
가 보면 하펜시티 공사가 따로 있어요.
함부르크 시에서 다 할 수 없으니까 하펜공사를 하나 만들어서 그 공사에서 저런
작업들을 다 해요.
거기 가서 그냥 둘러보는 것보다 담당자 한 분을 컨택하는게 좋을 것 같아요.

Q: 통영은 지금 문화나 컨벤션까지 해서 MICE 산업단지로 키우려고 하는 건가요?.

A: 아니요.

통영의 주 산업이라고 하기엔 그렇고, 일단 당선작이 제안을 한 게 Twelve School 이란 걸 제안했거든요?

일반 학공데 주민들을 교육을 시키는 그런 프로그램이에요.

다양해요, 통영이 옛날에 조선업이 유명했으니까 낚땀질부터 시작해서 굴을 활용한 교육 등 열두 가지 가지를 치니까 엄청 많더라고요.

거기서 주민들을 교육을 시키고 거기서 창업도 지원해주고.

그런 식의 아이템을 제안을 했고 그것을 통영시에서 수용을 해서 이걸 어떻게 통영스럽게 통영에 맞게 할 것이냐 계획단계예요.

Q: 하펜시티로 출장 다녀오신 후에 거기에서 무엇을 더 영감을 받았나요?

A: 시사점은 아까도 말씀드렸지만 도시 차원에서의 큰 비전과 목표입니다.

통영은 그냥 사이트만 봐요. 여기만 생각하고 여기만 가지고 논의를 합니다.

하지만 이 정도 규모면 도시 전체를 봐주긴 해야 해요.

애를 통해서 통영 전체를 어떻게 살릴 것이냐를 고민해야 하는데 지금은 전부 다 이 사이트만 보고 있는 거예요.

당장 통영 가보시면 아시겠지만 사이트 바다 건너가 유명한 거북선 있는 곳이에요.

어떻게 보면 애 살리느라 재 죽이는 꼴이 될 수가 있거든요.

사람들이 이쪽으로 몰릴 수 있으니까.

어떻게 공존하고 상생할지 생각을 해야 하는데 여러 가지 이유로 그렇게 못하고 있더라고요.

두 번째가 옛 것의 보존에서 시작한다는 계획 철학도 벤치마킹 할 필요가 있겠다라는 생각이 들고, 장기적이지만 단계별로 진행을 해야 한다는 점과 제일 중요한 주민 참여.

시민들이 저런 랜드스케이프를 좋아하는 걸 반영하고 계획할 때 수용을 한다는 점과 2년 동안 협상하는 것 또한 주민 참여여서 계획 초기부터 굉장히 다양한 협상을 통해서 계획을 한다는 점이 시사점이 될 것 같아요.

[군산]

박효숙 연구원님 : 통영은 이미 부지가 빠지고 거기를 계획해서 실행하는 단계까지 들어갔다면 군산은 멈춰있는 단계예요.

군산 산업에 위기가 왔다는 게 현대 중공업이 작년 2월에 문을 닫았고,

중단하겠다고 선언을 했고, GM 대우도 지금 빠져있는 상태여서 군산의 가장

주축이었던 큰 대기업들이 빠져나가면서 문을 닫으니까 거기에 계셨던 종사자분들이 떠나기 시작했어요.

그러면 도시의 경제가 감소될 수밖에 없어서 군산이 타격을 받은 케이스인데, 각 대기업에서는 우리는 여기서 더 이상 성과를 낼 수 없다고 하면서 중단을 한 상태고 군산은 어쨌든 잡을 수 없는 상태이기 때문에 그냥 남아있어요 처리를 못하고. 일단은 영업이 중지가 됐지만 모든 게 중지가 되는 건 아니에요.

이게 단계적으로 순차적으로 밟아가는데 일단 큰 틀에서 대표적으로 생산하는 것들이 중지가 됐지만 그게 계속 운영관리는 되고 있거든요.

그래서 지금 운영관리 단계로만 남아있어서 일부 사람들만 남아있고 나머지 큰 사람들은 다 빠져나간 상태고 그러면 이 부지를 어떻게 해서든 해결해서 다시 재생산하는 게 효과적인 건데 이 부지를 일단 대기업에서 팔아야 하는데 과연 누가 사가냐가 문제거든요.

근데 군산시가 그렇게 큰 도시가 아니기 때문에 그 부지를 사갈 수 있는 여력이 안돼요.

그럼 다른 민간에서 누군가 그걸 사가야 하는데 경제력이 없다는 거죠.

이 부지를 사서 본인들이 수익을 창출해야 하는데 여기서 무엇을 하느냐.

더 이상 한국에서 조선업은 할 수 없다는 생각들을 가지고 있기 때문에 민간에서도 뛰어들고 있지 않아요.

그래서 두 부지가 지금 그냥 운영관리만 하고 큰 부지가 남아있는 거죠.

그래서 프론티어를 갔을 때, 어쨌든 탐사자들이 다른 해외에서는 하고 있고 어느 정도 성공했다고 보고 있는 사례잖아요.

그러니까 그런 문제들을 어떻게 해결해갔는지의 과정을 물어보는 게 우리나라에 적용했을 때 그런 시사점을 내는 게 좋을 것 같아요.

왜냐하면 지금 대부분 군산이나 포항 울산 이런 쪽에서의 큰 조선이나 제조업들이 빠져나갔을 때 과연 우리나라에서 대처할 수 있는가를 어떻게 해결했고 어떤 이해관계자들이 모였고 그걸 해결하기 위해서 어떤 단계의 프로세스를 밟았는지 그걸 물어보는 게 중요할 것 같고, 그래서 군산은 지금 두 개의 대상지를 놓고 통영은 진행하면서 예로점을 어떻게 반영하는가를 보고, 군산은 아직 실행하지 않았지만 그 전에 밟아야 하는 단계, 우리나라에서 차근차근 단계를 어떻게 해야 하는가, 이렇게 두 개의 섹션으로 보는 게 좋을 것 같아요.

군산은 어떻게 해야 한다는 답은 해줄 수 없고, 일단 그 부지를 1 순위로 해결해야 할 것 같고.

그런데 외국에서 반영하는 게 현실적이지 않을 순 있지만 어떤 방향으로 가야하고 어떤 과정이 필요하다 이 정도로 보았으면 좋겠어요.

아무튼 현재로써 군산이 매달릴 수 있는 게 국가에서 지금 노후재생 산단이라던지 큰 산단 재생 하는 것에 매달릴 수밖에 없는 거예요.

그래서 지금 제가 거기에 있는 중소기업에 한군데를 갔다 온 적이 있는데 거기는 이미 조선업이 폐쇄하기 전에 나온 기업이에요.

거기서 파생된 기업인데. 조선업에서 사용한 기술을 다른 쪽으로 전환해서 하는 기업으로 만들어서 나온 곳이 있더라고요.

대표적으로 조선업에서 배에 들어가는 프로펠러를 만드는 업체였는데 그 기술을 활용해서 풍력발전엔 들어가는 휠을 만드는 거로 전환하는 케이스가 있었어요.

그런 식의 업종 변환을 해서 나머지 자생된 기업들이 살아갈 수 있는 방법, 하지만 이런 케이스는 굉장히 드물고 그 사람의 아이디어로 나와야 하긴 하는데 우리나라 기술력이 떨어지지 않기 때문에 그걸 다른 쪽으로 활용하고 파생될 수 있는 방법이 필요할 것 같아요.

[Q&A]

Q: 통영 같은 경우는 탐다운으로 재생을 하는 거잖아요. 군산도 탐다운으로 계획하는데 하펜시티도 결국 탐다운인건가요?

A: 그렇죠, 거기도 어떻게 보면 시에서 주도적으로 하고 있는 상황인 거죠. 특히 산단은 탐다운일수밖에 없을 것 같아요. 돈 자체도 크고 사이트도 크기 때문에. 하지만 탐다운이 주로 가되 사람들을 무시해서는 안 된다.

하지만 투트랙으로 바텀업을 같이 가기에는 힘든 구조인 것 같더라고요.

워낙 규모도 크고 얽혀있는 게 많고 밑에 사람들이 감당할 수 있는 크기도 아니고 시에서도 끌어안을 수가 없어서 군산도 그게 문제여서.

저희가 전략계획을 했을 때는 당장은 그 부분이 쇠퇴가 아니에요.

이제 막 문을 닫았기 때문에 애네가 그 결과가 나오려면 몇 년이 있어야 하거든요.

하지만 당장 향후 5년, 10년을 바라봤을 때는 군산이 쇠퇴한다는 거죠.

그래서 군산도 차근차근 준비를 하는 것 같아요. 어떻게 끌어안고 가고 어떻게 해결하려구요.

우리나라의 한계가 그런 지방 중소도시들은 국가에 의존할 수밖에 없어요, 재정 부분에 대해서.

그래서 최대한 국가의 돈을 끌어오려고 노력을 하는데 그게 국가에서 줄 수 있는 돈의 한계가 있다 보니까 그걸 해결할 수 있는 방법을 현실적이지 않더라도 어느 정도 고안을 하는 것도 괜찮을 것 같아요.

그런데 하펜시티의 사례는 조금 달라요. 저기는 수요가 있는 도시예요.
저기는 수요가 있는데 공간이 없기 때문에 항구를 활발히 하는 건데, 통영이나
군산은 완전히 반대인 상황인 거예요.
수요가 아예 없는 거죠. 있는 수요도 빠져나가고 있고.

아이러니하게 우리나라에서 도시재생이 성공했다라고 하는 지표가 관광이에요.
관광객이 늘어나고 관광으로서의 효과를 봤을 때 도시재생의 사례가 성공했다라고
우리나라에서 인식하고 있어요.
그런 측면에서 군산 구도심은 굉장히 성공한 거죠, 관광객이 엄청 늘었지만 일자리
창출이나 자생적인 부분은 아닌 거죠. 단순히 관광객이 많아진 것이죠.

저는 전 세계적으로 문화 관광으로 재생한 성공한 사례는 없다고 보고 있어요.
빌바오도 관광이 요인이 아니라 다른 요인들이 있어요.
예를 들어 구겐하임을 하면서 수변공간을 주민들한테 돌려주고 옛날에 트램이
있었는데 그걸 복귀를 시켜서 그것이 하나의 큰 작용을 했던 것 같아요.
그러면서 그 옆에 주거단지를 지어서 거기서 수익을 창출하고, 물론 구겐하임 효과가
있긴 하지만 사람들이 한번은 가는데 두 번은 안 간다고 하더라고요, 구겐하임뿐만
아니라 빌바오 자체도.

군산도 마찬가지로 1박을 할 데도 없고 당일치기로 하고 숙박이 다 전주로
빠져나가니까, 밤에 사람이 도시에 있어야 거기서 경제가 활성화가 되거든요, 밤에
밥도 먹고 술도 먹고.
이렇게 해야 경제가 활성화가 되는데 당일만 찍고 나오니까 많이 왔다 갔다는
지표만 보는 것 같아요.

Q : 통영 군산은 인구가 많지 않은 도시인데 재생을 한다면 그것을 활성화할만한
충분한 인구가 있는지 그리고 통영/군산시 입장에서는 관광객을 대상으로 하려고
하는지 아니면 주민을 대상으로 하는지 궁금해요.

A : 도시재생은 수익사업이 아니예요.
공간을 시민들에게 돌려주고 다시 활성화시켜서 도시가 살아나고 사람들의 삶의
질이 높아지게 하는 것이 기본 목적이예요.
물론 시나 사업체들에서는 수익성을 최대한 내고 싶겠지만 기본에 반드시 수익성을
내야겠다는 생각을 하면 안돼요.
주민들이 그런 참여도가 없을거라 생각하지만 한두명이라도 도시를 사랑하고
하고싶어하는 분들이 있어요. 그런데 아무래도 시간이 걸리죠.

그리고 우리가 설문조사를 했을때도 다들 하고 싶어해요. 그런데 그걸 할 공간이 없어요.

모이고 할만한 곳이 없어요.

재생 사업을 통해서 공간을 조금씩 제공하고 회의를 해나가고 의견을 나누면서 점점 확장해나가는 거예요.

군산도 아예 그런 의견이 없었던건 아니거든요.

공간이 좋아지면 사람들이 놀러오고 장사하기에도 좋아지고 사는분들도 환경이 좋아지는 거예요.

재생 사업에 참여하고 싶은 분들도 꽤 있어요.

지금 가장 큰 문제는 선택과 집중을 해야 한다는 거예요.

제대로 변화가 일어날 수 있을 것 같은 곳에 하는 것과 그 곳에 맞는 정확한 진단을 해야해요.

이 도시를 살리려면 무엇이 필요한지 정확히 해야하는데 그 진단이 잘 안되고 있어요.

그런데 지자체들은 예산 확보를 위해서 너무 경쟁이 붙어있고 획일화된 방법을 어필하고 있어요.

시장이 돌아갈 여지를 주고 사업을 해야하는데 매년 정부는 자신들의 실적을 올리는데 혈안이 되어있는게 아쉽죠.

영국의 경우에는 땅값이 아예 0 원이 될때까지 기다렸더니 민간이 알아서 사업에 착수하는 케이스도 있었어요.

Q : 군산도 통영처럼 주민들이 참여할 수 있는 걸 할건지 관광에 초점을 둘건지가 궁금해요.

A : 그 곳은 관광이나 주민이 들어가기 어려운게 그 쪽은 아예 산업단지로 빠져있는 공간이라 군산시가 어떻게 구체적으로 생각하는지는 모르지만 제조업에 초점을 둘거 같아요.

그래야 사람들이 모이고 하니까 그리고 그 내부에 주거단지도 산업체가 빠져나가면서 비어져가고 있거든요.

산단 자체는 제조업 위주로 갈 확률이 높을거 같아요.

그리고 군산이 아직 부지 매각이 안돼서 바로 사업에 착수할 수는 없을 거 같아요. 이해 당사자들도 너무 많고 그래서 2 년이 흘렀어요.

사업이 시작되면 빠르는데 사업 시작 단계까지 가는데 엄청 오래 걸려요.

부지 활용에 대해 논의하는데만 해도 5 년이 걸린 케이스도 있어요.

누가 사가겠다고 하면 해결방안이 보이지 않을까 싶어요.

B. 박윤미 교수님

탐사에 앞서 본교 건축도시시스템전공 박윤미 교수님과의 면담을 진행했다. 첫 번째 면담에서는 그때까지 논의했던 내용들이 적절한지 확인하고 이를 구체화시켜 나갈 방향을 상의했다. 이를 통해 탐사 주제에 적합한 국가로 탐사지를 확정했으며 주제와 관련해 사전 조사할 내용들을 알게 되었다.

도시 재생과 공간 업사이클링, 산업자원유산 등의 주제와 관련해 모호하게 알고 있었던 개념들을 명확하게 정리할 수 있었고 국내 자료 조사에 대한 실마리도 얻을 수 있었다. 교수님께서 국내외 대표적인 사례들을 소개해 주셨고 관련 도서도 추천해 주셔서 그 이후 자료 조사를 더 체계적으로 진행하는 데 도움이 되었다. 첫 면담 당시 팀원 중 전공생이 없어 국내외 사례의 비교분석 포인트를 찾는 것에 어려움을 겪고 있었는데 교수님과의 면담을 통해 본 팀의 주제에 대해 어떤 측면에서 접근해야 할 지 감을 잡을 수 있었다. 또한 주제 관련 내용 외에도 기획서 작성 시 도움이 될 만한 점이나 인터뷰 시 유의할 점, 탐사 결과물을 진행할 방향에 대해서도 조언해 주셨다. 첫 번째 면담을 바탕으로 추가 조사를 한 후 탐사 국가 및 탐사지, 인터뷰 대상 등을 확정 지었다. 이후 서류에 합격한 후 두 번째 면담을 진행했다.

두 번째 면담에서는 첫 번째 면담 이후 추가 진행된 내용에 대해 검토를 받고 실질적인 탐사 활동에 관련된 도움을 받았다. 서류 전형 때 제출했던 탐사지에 대해서는 다행히 긍정적인 평가를 주셨고 해당 기관 관련 인터뷰이 컨택 방법 등 현실적인 조언을 해 주셨다. 이를 바탕으로 이후 인터뷰 요청을 진행했고 처음에는 어려움을 겪었지만 결국 탐사지 관련자들과 모두 인터뷰를 할 수 있었다. 또한, 주제 관련 국내 사례도 군산 및 통영으로 좁히고 추가 탐구에 대한 방향을 명확히 했다.

두 번의 면담을 바탕으로 전체적인 틀을 설정하고, 팀원들이 알아본 내용을 검토 받았으며, 추가 자료 조사를 진행하는 데 도움을 받을 수 있었다. 이를 통해 주제에 대해 이해도를 높이고 수월하게 탐사를 할 수 있었다.

3) 사전조사 결론

탐사에서 가장 집중해야 할 부분은 사이트에 대한 도시차원의 큰 비전과 목표이다. 사이트에만 집중하게 되면 이미 각 도시가 가지고 있고 많은 사람들에게 매력적으로

다가오는 가치들을 놓치게 될 수 있다. 사이트만 바라볼 것이 아니라 '공존'과 '상생'이라는 두 가지 키워드에 집중해보고자 한다.

우리가 방문하게 될 탐사지들에서 '공존'과 '상생'이라는 두 가지 키워드를 다양한 측면에서 찾아볼 수 있다. 주민참여를 통해 산업유산의 재활용 프로그램을 설정하고 주변 랜드스케이프를 구성하며 이후 유지관리까지 전 과정에서 주민들의 의사를 반영한다. 규모가 큰 제조업들이 빠져나갔을 때 도시 전체의 맥락에서 산업유산을 이해하고 원 가치에서 부가가치를 창출해낸다. 다양한 이해관계자들이 모여 애로사항에 대해 함께 고민하고 공생할 수 있는 해결책을 마련한다.

공간을 시민들에게 돌려주고 그로 인해 다시 활성화된 공간들이 모여 도시가 살아나서 사람들의 삶이 질이 높아지는 것이 도시재생이라는 점에 주목하여 각 도시들이 각자에게 맞는 솔루션을 어떻게 고안해냈는가에 대해 심층적으로 탐사하고자 한다.

2. 해외 탐사 내용 및 인터뷰

1) 카를스루에 미디어 아트 센터(ZKM)

A. 사전조사

ZKM 은 본래 건물을 허물고 신축을 하려고 계획되었지만, 후에 산업유산 재활용을 하는 것으로 방법이 바뀌었다. ZKM 탐사를 통해 신축만을 도시재생의 방법으로 삼는 한국의 도시재생 사업에 새로운 터닝포인트가 될 것이라 기대한다.

B. 인터뷰

a. KIT

Q: 쇠퇴한 지역에 도시 재생을 진행하지 않는 것이 더 경제적인 경우도 많습니다. 이러한 경우에도 꼭 쇠퇴한 지역을 살려야 한다고 생각하시나요?

A: 그렇다. 나는 그것이 필수적이라고 생각한다. 왜냐하면 네가 만약 도시 재생을 하지 않으면 도시에 비는 부분들이 너무 많아지게 된다. 만약 이런 구조의 도시가 있으면, 그 곳에 길거리들이 있고 모든 형태들의 인프라들이 있다. 그 사이에 네가 더이상 사용하지 않는 도시의 부분들이 있다면, 여기, 저기, 또 저기에도 있는 인프라들을 더이상 사용하지 않게 되고 이것은 불필요한 행위이다. 따라서 이것이 도시의 방치된 부분들을 재생하는 것이 더 좋다는 첫 번째 이유가 된다.

두번째로 만약 네가 이러한 지역들을 더이상 사용하지 않으면 그 주변에 어떤 일이 일어나는 지 보라. 사람들은 그 지역 주변이 쇠퇴한 것을 보게 될 것이고

그곳에 살고 싶지 않아 할 것이다. 그곳들이 모두 방치된다면 거기에는 쥐들, 자신의 쓰레기를 버리는 사람들, 등등이 나타날 것이고 그건 끔찍할 것이다

세번째 이유는 도시 재생을 통해 이 지역을 만들 때 썼던 물질들을 다시 사용할 수 있다. 그리고 이러한 물질들, 모든 집과 벽 등에 사용한 벽돌들 등에는 아직 에너지가 있다. 이것이 우리가 reduce reuse recycle 라고 말하는 이유이다. 이 지역 자체를 reuse 하는 것은 단순히 거기에 있는 벽돌들을 다시 쓰는 것 이상의 의미가 있다.

Q: 도시 재생의 진정한 의미는 무엇이라고 생각하시나요?

A: 첫 번째는 빌딩들을 다시 사용하는 것, 또 하나는 역사를 지켜나가는 것이라 생각한다.

예를 들어, 20 년 동안 그 곳을 떠난 사람들이 만약 다시 서울로 돌아온다면 그들은 거기 서서 '여기 내가 살았던 곳인데 어딘지 못 알아 볼 것 같다' 고 말할 것이다. 독일에는 서울은 기억이 없는 도시라는 서울에 관한 기사가 있고 그게 우리가 서울에 대해 느끼는 생각이다.

Q: 한국 시민들과 전문가들이 시설들을 다시 잘 사용하기 위해선 어떻게 해야 한다고 생각하시나요?

A: 나는 너희들이 해야 하는 것 중 하나는, 사람들이 그것들을 다시 사용할 가치가 있다고 생각하게 만드는 것이라고 생각하고 그것은 매우 중요하다고 생각한다. 역사가 없는 도시는 역사가 있는 도시가 되어야 한다. 그리고 나는 이미 많은 한국 사람들이 그 역사에 신경을 쓰는 게 중요하다는 것을 인식하고 있다고 생각한다.

실질적으로 나는 그것을 재활성화 시키기 위해서 기구들—설계 기구, 재정 기구 등—을 찾는 것이 중요하다고 생각한다. 이러한 도시 재활성화 과정의 재정에 관한 질문에는, 나는 사람들이 이것, 이익을 얻는다는 것, 에 대해 생각하지 않을 필요가 있다고 생각한다, 만약 모든 구역을 다 허물고 우리가 새로 밀집된 높은 빌딩들을 짓는다고 하면, 그 지역에 작은 지분을 가지고 있었던 모두가 새로운 부분에 1 개나 2 개의 부분을 가지게 될 것이고 그러면 모두가 그들의 지분에 대해 만족할 것이다. 그리고 당연히 그것을 개발하는 회사는 모두가 돈을 번다고 생각하지만, 나는 이것은 미래의 모델이 되지 않을 것이라 생각한다. 왜냐하면 한국은 사람의 수가 점점 줄고 있고, 그래서 너희들은 새로운 모델을 찾을 필요가 있다. 독일에서는 이미 그것이 필수적이라는 인식이 있다. 땅의 주인과 회사들과

개발 회사들, 그들은 이러한 일을 함으로써 엄청난 돈을 얻을 거라 생각하면 안된다.

두 번째는 주나 도시에서 어느 정도 재정을 지원하는 것이 필수적이라는 것이다. 독일에 우리는 재정적 구조가 있는데, 주나 구역 혹은 시가 여기에 집을 다시 짓도록 그들에게 구역을 준다. 그래서 더이상 사용하지 않는 오래된 집들을 허물 수 있도록 한다. 나는 ZKM 도 이러한 추가적 재정 지원 없이는 재활성화 되지 못했을 것이라 생각한다. 도시 재생은 보통 그곳 혼자서 일어나는 일이 아니고 처음에는 다른 곳으로부터의 지원이 필요하다.

Q: KIT 와 ZKM 은 어떤 콜라보 작업을 진행하고 있나요?

A: 내가 아는 한, 정해진 협업은 없다. 내가 아는 것은 이들은 가끔 비정기적인 콜라보를 한다는 것이다. 작년 말에 몇몇의 KIT 사람들이 (ZKM 과) 협력하여 어떻게 과학 사회에서 교육적 목적으로 학생들의 위한 방들이 구성되어야 하는지, 다른 특별한 학생들의 요구는 없는 지에 관한 질문에 대해 전시회를 했다. 이와 같이 예를 들어 반 년이라고 치면 우리는 그동안 전시회를 함께 구성하고 이를 위해 협력한다. 그리고 우리는 전시회를 준비하고, ZKM 은 마케팅 등을 한다. 그들은 팸플릿을 만들고 우리에게 공간을 제공하는 등의 일을 하고, 반 년이 끝나면 협력도 끝난다.

Q: ZKM은 산업유산재활용의 대표적인 사례로 꼽히는데 그 이유는 무엇이라 생각하시나요?

A: 글썄, 내 생각엔 ZKM 프로젝트를 시작할 때, 당시에는 오래된 공장을 다시 사용하는 일을 하는 게 그렇게 평범하지 않았다. 이건 무기 공장이었고, 특히 세계 1차 대전 동안에 활발하게 사용된 무기 공장이었기 때문이다. 나는 그들이 이렇게 크고, 엄청난 길이와 넓이 등을 가진 이 구조의 공간을 다시 사용할 가치가 있다고 판단했을 것이라 생각한다. 카를스루에와 같은 도시에게는 ZKM 과 같은 것을 시작하는 것은 큰 위험 부담이 따르는 일이었다.

흥미로운 점 하나는 그것이 예술과 미디어를 위한 전시 공간으로 사용되고 있다는 것이고, 두 번째는 또한 카를스루에 시에서도—카를스루에 시 갤러리— 전시가 있다는 것인데, 여기는 또한 교육 시설, 작은 예술 대학 등도 있다. 그래서 이 공간을 ZKM 단독으로 쓰는 것은 불가능 하고 다른 사람들과 이 공간을 나누어 쓰고 이것은 매우 좋다고 생각한다. ZKM 에 갤러리와 미술 대학을 넣은 것은 좋은 전략이라고 생각한다.

그리고 건축학과 학생들은 종종 미술 대학 학생들과 같이 작업 한다. 그리고 (ZKM 초기로부터) 수십 년이 지난 지금 도시 재생은 매우 평범한 것이 되었다. 현재는 이러한 건물에 새로운 목적을 찾는 것은 더이상 큰 위험 요소가 아니다.

ZKM은 다른 사례들보다 더 앞이었으니 나는 이게 모범 선례가 되었다고 생각한다.

Q: ZKM 건물이 예술가들에게 영감을 주는 요소는 무엇이라 생각하시나요?

A: 내가 ZKM 에서 흥미롭다고 생각하는 것은 그 공간의 높이가 엄청나다라는 것이다. 그 공간에서 벽을 다시 정리할 수 있고, 거기에는 많은 가능성이 있다. 공간이 고정되어 있는 것이 아니기 때문에 그곳에서 아주 다양한 것들을 시도해 볼 수 있다.

Q: ZKM의 성공이 카를스루에에 미친 영향은 어느정도라고 생각하시나요?

A: 나는 ZKM이 카를스루에에 매우 중요하다고 생각한다. 이것은 엄청난 영향력을 가지고 있다. ZKM은 독일 내에서 뿐만 아니라 스위스 같은 유럽의 중심에 위치한 국가들에서도 예술에 관심이 있는 사람들에게 널리 알려져 있다. 또한, 나는 ZKM이 좋은 관리자들과 가지고 있다고 생각하고 이들이 일을 매우 잘 진행하고 있다고 본다. 보통 카를스루에는 갤러리 같은 곳에서 전시회를 여는데 그것은 여기보다 더 규모가 작다. 카를스루에 시는 250,000 혹은 300,000 정도의 인구 규모로 별로 크지 않은 곳인데, (ZKM은) 이곳에 매우 중요한 곳이다

b. ZKM info

ZKM은 과거 무기 제조 공장였고, 공장이 폐쇄된 이후에 공장의 부지는 도시를 여러 부분으로 나누었다. 20년 이상 동안 부지는 어떤 기능도 하지 못하는 산업 폐허였습니다. 그것은 도시와 도시 계획에 정말 문제였다. 처음에는 폐쇄된 공장을 철거하기로 예정되어 있었지만, 그것은 역설이었습니다. 왜냐하면 탄약과 무기 공장으로서의 기능으로 인해 그 건물은 파괴할 수 없게 지어졌기 때문에 그 건물을 철거하고 다시 짓는 비용이 너무 높아서 말도 안 되는 것이었죠. 하지만 높은 비용에도 불구하고 카를스루에 중앙역 뒤에 새로운 건축물을 짓는 것이 계획되었다. 그 결정 후에 국제적인 건축 대회가 열렸고 우승자는 렘 쿨하스였다.

렘 쿨하스가 ZKM을 위해 계획한 이 건물은 미디어 시설을 갖춘 그의 첫 번째 스케일이 큰 건축물이었을 것이다. 그것은 그의 대표적 건축물이었을 것이다. 이 프로젝트의 계획과 목표는 카를스루에를 IT 개발의 도시이자 미래의 도시로서 이미지를 높이는 것이었다. 하지만 얼마 후, 카를스루에의 책임자들은 비용이 훨씬 더 높을 것이라는 것을 알게 되었고, 30년 전에는 이는 큰 문제가 되었다. 오늘날 그것은 큰 문제가 아니다. 우리는 베를린의 공항, 함부르크 항구에서 가격이 원래

예정되었던 가격에서 10 배나 올랐다는 것에서 알 수 있듯이 비용 증가 문제는 오늘날 그렇게 중요한 문제가 아니지만 30 년 전에 이는 큰 문제였고 Karlsruhe의 정치인들은 새로운 건물 건설을 중지하기로 결정했고 그들은 이 산업폐허를 카를스루에 목적에 사용하도록 아이디어를 바꾸었다.

이와 동시에 빌바오에서 구겐하임 박물관이 계획되었고 빌바오에서도 카를스루에와 마찬가지로 국제 대회를 개최했다. ZKM의 창립이사는 프랑크푸르트에 있는 건축 박물관을 설립한 하인리히 클로츠는 뉴욕의 구겐하임 미술관의 전 이사인 토마스 크렌스와 가까운 친구였다. 이 두 도시와 박물관/기관들 사이에서 이들은 선의의 경쟁을 했다. 물론 ZKM은 박물관이 아니다. ZKM은 어떤 면에서는 박물관이지만, 미술과 미디어는 전시뿐만 아니라 연구와 개발에 중점을 두고 있는 센터다. 그들은 동시에 새로운 건물과 새로운 기관들을 위한 국제 건축 대회를 시작했으며 빌바오에서는 프랭크 개리가 우승했고, 카를스루에에서는 렘 쿨하스가 우승했다. 그래서 두 건축가는 매우 진보된 아이디어의 건축의 두 축에 서있었다. 해체주의 건축에는 프랭크 가리, 그리고 더 이론적인 기반 건축에는 렘 쿨하스였다.

Karlsruhe 뿐만 아니라 Bilbao도 대도시가 아니었다. 그들은 주변 도시들이기 때문에 관광 산업이 발달되지 않아서 다른 대도시들과의 경쟁에서 주목을 받기 위해 노력해야 했다. 하지만 불행하게도 혹은 운 좋게도 카를스루에에서는 새로운 건축물을 세우는 것에서 오래된 건물과 부지를 바라보는 독일의 태도에서 비롯하여 오래된 산업 유산을 활용하는 계획으로 변경되었다. 나는 때때로 카를스루에가 렘 쿨하스의 독창적인 건축물을 잃어버린 것이 안타깝기도 했지만 30년을 되돌아보면, 나는 그것이 매우 좋은 결정이었다고 말할 수 있다.

이 지역의 미디어아트에 대한 건축측면의 해결 방안은 이상하게 들릴수도 있지만 아주 오래된 산업유산이라는 겁니다. 하지만 여러 관점에서 볼 때, 그것은 매우 좋은 결정이었습니다. 일단 ZKM은 기존 계획되었던 렘 쿨하스의 건축물보다 훨씬 더 넓고 자유로운 사용 가능한 공간을 가지고 있으며 더 크고 밝다. 또 다른 장점은 HFG(Karlsruhe 예술 디자인 대학)의 예술과 디자인 대학도 이 건물 안에 위치할 수 있었다는 것이었습니다. ZKM에는 대학뿐만 아니라 시립 미술관도 있다. 그래서 이 건물은 문화의 중심이 될 가능성이 있었다. 오래된 전통 예술에서 가장 진보된 미래 예술까지, 연구와 개발, 관객들을 위한 열린 공간의 결합, 더 나아가 우리가 대중에게 제공할 수 있는 광범위한 가능성과 다양한 프로그램은 나는 그것이 우리가 이 오래된 건물을 통해 전달하게 된 장점이라고 말하고 싶다.

2차 세계대전 당시 유럽의 동쪽에서 온 많은 사람들이 ZKM에서 일을 해야 했고, 그 중 많은 사람들은 힘겹고 처참한 상황으로 인해 죽음을 맞기도 했다. 일 년에 한 번, 당시 노동집단의 사람들은 폴란드, 체코 등에서 ZKM을 방문한다. 이들 노인과 여성들은 잔혹한 기억들이 있었던 건물에서 현재 젊은이들이 평화로운 미래를 위해 일하고 있는 모습을 보며 큰 감동을 받는다. 비록 그들이 최상의 교육을 받지 못했더라도, 그들은 지금 젊은 세대가 좋은 미래를 위한 교육을 받고 있다는 것을 보며 행복해 했고, 그들은 문화가 카를스루에의 발전과 유럽 국가들을 하나로 모이게 하는 것에 있어서 매우 중요한 원동력이라는 것을 볼 수 있었다. ZKM의 많은 예술가들은 자신의 건물의 역사를 자신의 예술 작품의 주제로 삼고 있으며, 우리에게 "이 건물의 역사는 무엇인가"라고 묻는데, 그들은 그들의 작품을 건물의 역사와 연관시킨다. 방문객들뿐 만 아니라 그들은 이 건물의 상황이 어떤지 알고 싶어한다. 그래서 우리는 미래뿐만 아니라 역사도 전달할 수 있고, 이 건물의 변혁은 산업 시대에서 디지털 시대로, 노동의 전통적 정의에서 노동의 주요 자원과 노동의 주요 과제가 지식과 데이터인 새로운 정의로의 전환에 대한 하나의 신호다. 이를 바탕으로 우리 전시회의 오픈 코드나 오픈 코드 실험의 핵심 주제다. 그래서 우리는 매일 건물 자체에서 영감을 받아 과거에 무슨 일이 일어났고 미래를 위한 결론이 무엇인지를 다시 생각하게 된다.

다시 빌바오 얘기로 돌아가서, 빌바오에 대해 들어본 적 있는가? 빌바오 효과는 건축과 도시 계획에 영향을 미친다. 노먼 포스터의 메인 스테이션, 프랭크 가리의 구겐하임 박물관, 산티아고 칼라트라바로부터의 다리, 건축 동물원이라고도 부를 수 있고 이는 매우 성공적이었기 때문에 빌바오는 관광의 도시가 되었다. 빌바오는 콘텐츠의 도시가 아니라, 관광의 도시로서 관광객들은 빌바오의 화려하고 독특한 건축물을 보기 위해서 빌바오를 방문하고 싶어 한다. 그러나 불행히도 카를스루에에 오는 관광객은 없다. 해외에서 온 방문객들은 ZKM의 전시회나 연구 프로젝트, 그리고 대학의 연구 프로젝트 때문에 카를스루에에 오거나 온다. 그래서 카를스루에와 빌바오 사이에는 연관성이 있지만 이 둘의 목표와 이 도시의 방문목적은 매우 다르다. 물론 나는 빌바오에 가봤고, 어떤 면에서는 그들이 관광의 도시가 되어 그 분야에서 매우 성공적이었기 때문에 질투가 나기도 한다. 그러나 카를스루에는 관광의 도시가 되려고 하지 않는다. 카를스루에는 과학과 연구의 도시다. 카를스루에는 9개의 대학이 할당되어 있다. HFG 예술대학과 디자인대학, 음악대학, 미술학원 등 3개 예술대학이 있으며 서울에 비해 소도시인 카를스루에 내에서 예술과 예술에 대한 연구가 놀라울 정도로 많이 이루어지고 있다. 즉, 정리하자면 빌바오와 카를스루에는 도시재생 프로젝트는 동시에 일어났지만 서로 다른 목표, 다른 건축가들에 의해 진행된 프로젝트였지만 동시에 일어났으며 매우 긴밀한 협력과 아이디어 교환 속에서

진행되었다. 그리고 내년에는 빌바오에서 열린 코드 전시회가 예정되어 있기도 하다.

Q: KIT 랑 같이 협업하고 있는데, 작업 계속 하고 있는데.. 그들의 참여가 어떻게 ZKM 에서 이루어지고 있나?

A: ZKM 은 참여형 기관이며 시민에 중점을 둔 기관이다. ZKM 은 한 정치인이나 정치인들의 하향식 결정이 아니라, 카를스루에 내의 KIT 교수, 음악가, 작곡가들 등으로 구성된 사람들의 모임 내 사람들의 생각이었다. 강한 그룹의 음악가들이 있었다는 것은 흥미로웠다. 그들은 디지털 개발의 문화적 시점이 무엇인지 궁금해 하였다. <KIT 에서는, 최초의 정보학자가 독일에서 설립되었고, 이 교수들 중에서, 지난 세기 80 년대에 사용되지 않았던 많은 신생 기업들이 발견되었다. 그러나 정보학 교수들은 경제에 새로운 발전을 강요했다.> 이를 바탕으로 "이러한 발전 속에서 문화적 책임과 문화적 잠재력은 무엇인가?"라는 질문을 던지게 되었다. 아무도 15 년 후에 스마트폰을 주머니에 넣고 다니는 것을 예상하지 못했기 때문에 그것은 정말 흥미로운 비전이었습니다.

그 비전은 시민들을 위한 장을 만드는 것이었고, 더 나아가 시민들을 중요하고 열린 접촉과 이러한 새로운 기술 발전과 문화를 통해 중요하고 개방적인 대화로 이끌어내는 것이었다. 사람들에게 새로운 실험과 여행을 가져다 주고, 이 모든 기술과 이 기술의 위험성과 잠재력에 대해 사람들과 대화하는 것으로 보였다. 이 오래된 건물의 변화는 대중들에게 새로운 공공 공간을 제공했다. ZKM 은 전시나 예술가들만의 공간이 아니다. 그것은 사람들의 공간이다. 그들은 안에서 과학자들과 예술가들과 함께 일하고, 배우고, 계발하고, 여가 시간을 보낼 수 있다. 이들은 새로운 프로젝트와 예술작품에 포함되고 참여하지만, 어떤 면에서는 그들은 프로그램의 리더들이다. 이런 참여적인 접근을 위해서는 오래된 건물을 재활용한 것이 더 나은 해결책이라고 말하고 싶다.

Q: ZKM 의 사람들이 평화로운 미래를 위해 일하고 있는데, 아이들을 위한 교육 프로그램 있나요?

A: 물론이다. 굉장히 다양하고 많은 교육 프로그램을 제공한다. 토요일 ZKM 에 도착한다면 9000 명 이상의 사람들이 방문하는 것을 볼 수 있고 주로 아이들을 동반한 가족들이 많이 방문한다. 어린 아이부터 청소년, 대학생, 할머니와 할아버지까지 다양한 연령층의 사람들이 방문하는데 이는 ZKM 이 모든 연령층을 위해 매우 폭넓은 프로그램을 제공했기 때문이다. 그리고 때때로 아이들이 조부모님께 활동을 설명하고, 때때로 조부모님들은 아이들이 이러한 새로운 기술을 어떻게 사용하는지를 보여주기도 한다. 우리가 참여하거나 참여하기를

원하는 모든 사람들을 위한 공개 프로그램을 제공하는 동안 박물관 공간 내에서 4 개의 공개 워크숍을 갖는다.

Q: 산업유산 재활용할 때 안전측면에서 어려웠던 점이 있나요?

A: 몇 가지 어려움이 있다. 어떤 면에서는 이 건물이 기념비적인 건축물이기 때문에 우리는 건물 외벽에 포스터나 광고를 부착할 수 없다. 또한 건물에 지하실이 없지만 이를 바꿀 수 없다. 우리는 이러한 문제에 주의를 기울여야 하지만 이 건축물은 창문, 가변형 벽 그리고 기둥으로부만 존재하기 때문에 벽이 없다. 빌딩의 길이는 320m 이고, 파리의 에펠탑 투어는 ZKM 건물만큼 높아서 고정된 벽이 없기 때문에 우리는 건물 안에서 높은 유연성을 가지고 있다. 그래서 이 건물에서 일하는 예술가들은 이러한 건물의 특성과 함께 일하는 감각을 가지고 있고 그들은 이러한 건축에서 영감을 받는다. 우리는 여러분이 북쪽에서 본 최초의 박물관에 긴급히 엘리베이터가 필요하지만 기념비적인 건물과 새로운 엘리베이터를 결합하는 방법적인 측면에 대한 걱정도. 생긴다. 하지만 나는 해결책이 있을 것이라고 확신한다.

Q: ZKM 에는 참여형 전시가 많은가요?

A: 일반적으로 모든 전시회는 참여와 상호 활동의 방법과 가능성을 제공한다. 물론 우리는 역사적인 특성을 가진 전시회를 할 때 도 있기 때문에, 보안 요원들이 어떤 예술품에 손대지 말아야 한다는 것을 우리 방문객들에게 설명하는 것은 때때로 어려운 일이다. 왜냐하면 우리는 방문객들이 만지고, 참여해야 하고, 활동적이 되어야 한다는 것을 20 년 이상 훈련시켰지만 '상호작용이 없는 곳에서는 역사적 그림을 만지지 말아줘' 라고 설명해야 하기 때문이다.

Q: 빌바오 구겐하임 박물관이랑 비교할 때 zkm 의 브랜딩은 어떤가?

A: 우리는 도시 관광의 자석의 역할을 해야 할 책임을 느끼기도 하지만 우리는 관광 기관이 아니다. 그래서 ZKM 프로그램의 광범위한 범위는 관광의 측면과 도시의 마케팅을 포함한다. 예를 들어서, 우리는 카를스루의 예술가들을 사람들에게 소개한다. 예를 들어 카를스루에서 태어난 유명한 안무가 사샤 왈츠가 있는데, 우리는 라이브 전시회를 통해 그녀의 작품을 선보였다. 피나 바우쉬 는 현대 무용의 신이고 사샤 월츠는 그녀의 후계자다. 그녀는 서울, 베이징, 상파울로, 파리 그리고 zkm 에서 공연을 했다. 그녀는 카를스루에에서 태어났고 암스테르담에서 활동했다가 현재 베를린에 있고 안무가로서 매우 중요하고 인상적인 일을 함과 동시에 시각 예술가로도 일하고 있다. 그녀는 비디오와 전자음악을 활용한 작업을 하고 있다. 그래서 어떤 면에서는 그녀는 완전한 예술가다. 우리는 그녀에게 어떻게 전시회를 열 수 있는지 물었고 우리가 했던

발표에는 고정된 용어가 없었다. 우리는 그것을 라이브 전시라고 칭했는데, 아주 큰 비디오 설치와 일시적인 공연 프로그램이 결합되어 있어서 하루 종일 공연자들은 전시 공간에서 공연을 했다. 그것은 ZKM 이 사람들에게 선사한 놀라운 경험이었고 시간과 공간을 다루는 것이 매우 다르기 때문에 방문객들에게는 이 전시는 매우 집중을 요함과 동시에 믿을 수 없는 경험이었다.

보통 우리는 극장에서 한 줄로 늘어선 좌석에 앉아서 한두 시간 정도 지속되며 시작과 끝이 있는 무대에서 공연을 보게 된다. 현재, 예술가들은 특정한 시작 시간과 특정한 종료 시간에 의해 제한되지 않고 넓은 범위의 시간을 갖는 것에 관심이 있으며 청중들과 매우 가까운 관계를 제공하거나 형성할 수 있다. 보통 무대와 관객 공간이 나뉘는데, 이 전시실에서는 이 둘이 합쳐져서 사람들은 이에 열광하면서 열 번이나 온 사람들도 있다. 그들은 예술과 주변 방식과의 밀접한 관계를 느꼈다. 방문객들이 공연을 하거나 춤을 추지 않았더라도 이는 정말 훌륭하고 새로운 형태의 참여였다. 이는 모든 그룹, 모든 연령대, 모든 국가를 공연이라는 언어로 아우르는 것과 같았고 일반적인 박물관이나 미술관에서 우리는 이를 체험하거나 볼 수 없다. 즉, 이 열린 공간은 우리의 잠재력이며 산업유산 재활용의 장점이라고 할 수 있고 우리는 그것을 최대한 활용하려고 한다.

C. 활동 내용 및 느낀 점

경령: 처음 들어선 순간이 가장 인상깊었다. 산업유산에 집중한 주제가 있긴 하지만 zkm 에 방문하기 전까지는 신축한 블루큐브에 더 기대감을 가지고 갔다. 그러나 zkm 에 들어서는 순간 높은 층고와 천창에서 들어오는 빛 그리고 양쪽의 올라가는 큰 계단들, 천창에서 들어오는 자연광들이 모두 가 닿는 각 층까지 인상적이었다. zkm 건물에는 갤러리가 두개와 대학, 연구기관들이 있는데 크게 갤러리 두개와 나머지 기관들로 나눌 수 있었다. 갤러리와 기관들 그리고 갤러리 순으로 나열이 되어있는데 그 사이사이에 위치하고 있는 아트리움이 적절한 연결성과 단절성을 만들어주고 있는 듯해 가장 마음에 들었다. 그리고 프로그램 내용면에서도 미디어아트센터라는 이름에 맞게 미디어아트와 적합하게 프로그램들이 들어있었고, 활동 내용도 직접 체험을 할 수 있다는 점에서 색다름을 몸소 느낄 수 있었다. 또한 인터뷰에서 토요일에 전 세대 맞춤형 프로그램들이 있어 사람들이 엄청나게 모여든다는 것을 들었는데 그걸 상상하니 한때 기능을 상실했던 공간에서 생명력까지 느껴져 더욱이 인상 깊었다.

소연: 자유자재로 공간을 변형할 수 있는 내부가 인상적이었다. 가로로 긴 내부가 다양한 용도로 나뉘어져 있었는데 그 중에서도 넓은 공간에서 작업을 하고 있는 작가들의 모습이 인상깊었다. 우연히 한 작가의 작업을 처음부터 지켜보았는데 이렇게 넓은 공간에서 다양한 작업을 할 수 있는 환경을 마련해 놓았다는 점이

인상깊었다. 또한, 전시가 감상자의 참여를 유도하는 내용으로 구성되어 있어 특이하다고 느꼈다. 작품의 참여자와 감상자가 함께 모여 하나의 작품을 만들어 간다는 점이 와닿았다. 주제를 한정짓지 않고 넓은 스펙트럼으로 다룬다는 점도 좋았다. 예술가와 방문자들이 다양한 창의적 사고를 할 수 있는 전시와 공간이 인상깊었던 zkm 이었다.

다인: 과거에 무기공장으로 사용되었다는 게 믿기지 않을 정도로 전체적으로 깔끔하고 트렌디한 느낌이었다. 원래 건물이 거대하고 오픈된 구조를 가진다는 장점을 잘 활용한 것이 인상깊었는데, 하나의 단일한 건물에 대학, 갤러리, 연구실 등이 모두 모여 있어 협업의 시너지 효과가 높을 것 같다고 생각했다. 또한, 건물이 웅장하니 내부에서 열리는 전시들도 공간의 제약을 받지 않는 체험형 전시들이 많아서 흥미로웠다.

도훈: 산업유산의 재활용이 가지고 있는 장점 중 하나는 새로운 건물을 신축하지 않고 기존 건물의 넓은 공간을 제약에 구애받지 않고 자유롭게 활용할 수 있다는 것이다. ZKM 은 이러한 장점을 가장 잘 보여준 사례라고 생각했다. 건물에 들어선 순간 건물의 공간이 굉장히 넓고 방대하다는 것을 느낄 수 있었고 이러한 건물의 특성이 문화센터로서의 ZKM 에 장점으로 작용한다는 것을 느낄 수 있었다. 또한 ZKM 에서 진행되는 다양한 전시회와 ZKM 에서 활동하는 예술가들의 작품이 장소에 구애받지 않는 ZKM 에 영향을 받는다는 점이 인상깊었다.





D. 결론

ZKM 에서 가장 주목할만한 점은 첫째, 열린 공간의 활용 가능성과 둘째, 시민중심적인 프로그램 운영을 하고 있다는 점이었다.

ZKM 은 과거 무기창고를 그대로 활용한 건물이기 때문에 공간을 제한하는 벽이 없고 기둥으로만 이루어져있다. 이 특징으로 인하여 ZKM 은 공간을 무한정으로 활용할 수 있다. 미디어아트센터인 만큼 ZKM 의 열린 공간은 아티스트들에게 많은 영감을 주고 건 그들은 이러한 건축에서 영감을 받아서 작업을 한다.

벽이 없다는 불편을 자유자재로 공간을 활용할 수 있는 장점으로 승화시켰다. 산업유산재활용을 흉물이라고 인식하고 이를 철거하고 새로운 건물을 신축하는 것보다 산업유산의 무한한 활용가능성을 인지하고 이를 건물의 특성에 맞추어 활용한다면 도시재생사업에 큰 이바지를 할 수 있음을 배울 수 있다.

ZKM 은 관광에만 초점을 맞춘 운영이 아닌 카를스루에시의 지역 주민들을 위한 다양한 프로그램을 제공하고 있다. 가장 대표적으로 토요일에 ZKM 은 지역주민들을 위해 교육프로그램을 운영하고 있으며 다양한 연령층을 위한 프로그램이 준비되어 있기 때문에 아이들과 함께 가족 전체가 ZKM 을 방문한다. 이외에도 카를스루에 출신 아티스트들의 전시를 기획하며 ZKM 이 관광객 유치보다 카를스루에시의 주민들과 지역 아티스트들을 위한 운영을 하고 있는 점이 인상 깊다. 이러한 ZKM 의

이념에서 관광을 중심으로 생각하는 한국의 도시재생 사업에 시사점을 던진다.
도시재생사업에서 가장 먼저 생각해야 하는 것은 지역의 발전이며 지역의 발전은 지역주민들을 중심으로 이루어져야 한다는 것을 참고할 수 있다.

이처럼 ZKM은 산업유산재활용의 활용가능성과 지역주민을 중심으로 한 이념을 참고할 만한 훌륭한 선례이다.

2) 뒤스부르크 환경공원

A. 사전조사

뒤스부르크 환경공원은 과거 티센 제철소였다. 몇몇 시설들을 온전한 상태로 보존하면서 크고 응집력있는 공간으로 변화하였다. 이는 지속가능한 발전을 이뤘을 뿐 아니라 도시의 역사성을 유지했다는 점에서 의미 있다.

B. 인터뷰

a. Latz +Partners

가장 중요하게 생각한 것은 수십 년 뒤에는 어떻게 될 지 큰 그림을 그려야한다는 것이다.

그래서인지 이 공원이 만들어진지 오래 되었는데도 인기가 있다.

두번째는 25년정도 되면 완전히 다른 고객들, 사람들, 즉 다음 세대를 가진다는 사실이다. 보통 다음 세대는 오픈된 공간에 가는 것에 다른 목적을 가진다. 이것은 안전에 관한 문제에 관련되는데, 안전에 대한 감정은 그렇게 위험하지 않다고 판단된다

예를 들어 5-60년대 뉴욕 센트럴 파크는 노숙인, 범죄자 등으로 매우 위험하고 혼잡했다. 그래서 아무도 가려고 하지 않았고 매우 어두웠다. 그런데 현재는 완전히 반대로, 새로 단장되었고 경비도 있어서 원할 때 갈 수 있다. 그래서 만약 이런 완충제가 있으면 스스로 입장을 컨트롤할 수 있다.

또한 이것은 토의할 필요가 없는 상황인데, 거리뿐만 아니라 다른 면에 있어서도 그런 상황이다. 그리고 공원에 방문하는 모두에게 이런 현실은 공원에 대해 다른 이미지를 준다. 이것은 네가 어떤 포인트를 필요로 한다는 건데, 공원을 사용하는 다른 방법의 조합이라던가, 그들이 함께 온다거나, 이 근처에 같이 사는 사람들이 있다거나 하는 것이다. 그것이 현재 하루종일 있는 공원이고 그리고 이것이 공원의 일부이다,

그리고 현재 우리는 매우 안정된 소통을 하고 있고, 환경공원은 올해로 25년이 된 것이고 이 공원이 다음 세대가 이용할 것이라는 것을 상상해봐야 한다. 그리고 첫 번째 세대는 휠체어를 타고 올 것이다.

운전은 좋은 예시이다. 이 공원을 이용하는 데에 있어서 모두가 운전 면허증을 만드는 것과 같은데, 그것은 내가 공원에서 즐거웠다는 것을 의미하고, 그렇다면 너는 이 주변의 최소한의 상황을 이해했다는 것을 뜻한다.

그리고 과정에서 어떤 남자가 있었는데, 나는 그만큼 지적인 프리젠테이션을 본 적 없다, 심지어 그게 완전히 틀렸는데도 말이다. 그곳에 방문한 사람들은 모두 엄청나다고 생각했고 그 의미는 그 이야기가 비현실적인 게 아니라, 그리고 그럴 필요도 없고, 완전히 틀려도 된다는 것이다. 그러나 몇 몇의 실제 정보들과 결합된 환상은 많은것을 움직일 수 있는데, 우리가 하는 무언가는 현실이고, 거기에는 비현실적인 것들을 설계할 수 없기 때문이다. 그래서 사람들간의 커뮤니케이션이 이러한 타입의 공원에 완전히 다른 레이어를 만든다. 과학적인, 그리고 실제의 상황은 공간과 몇 개의 물질들에 대한 분석과 같고, 그것은 공원을 이용하는 사람들이 비현실적인 답을 원하지 않기 때문이다.

공원은 사람들에게 다양한 쓰임의 장소가 될 수 있는데 실제로 내가 봤던 예시를 소개하고 싶다. 매우 웃긴 상황이었는데 내가 3 년인가 4 년 전에 공원에 갔을 때 나는 사진가, 흰 옷과 함께한 젊은 커플을 봤는데 그들은 결혼 촬영을 하고 있었고 나는 왜 거기로부터 50 키로나 떨어져 있는 뒤셀도르프에서 거기 왔는지 물었고, 거기서 결혼을 하는 커플들이 사진을 찍는 게 흔한 일이라는 걸 알게 되었고 너희들도 그걸 하루종일 볼 수 있을거다.

C. 활동 내용 및 느낀 점

경령: 우리나라에도 이런 공간이 있다면 적어도 매 계절에 한번씩은 꼭 방문할 것 같았다. 세월과 함께 녹이 슬어 결이 생겨가는 제철소와 겨울이라 만개한걸 볼 수는 없었지만 그와 이질되게 조성되어 있는 조경. 봄, 여름이 되면 제철소에 꽃, 잎들이 만개해서 꿈 속에서 돌아다니는 느낌이 날 것 같았다. 다른 시설들은 모두 다른 용도로 사용되는 가운데 환경공원 중간 즈음에 예전 그대로를 보존해놓고 방문객이 직접 들어가 볼 수 있는 곳이 있다. 많은 갈래의 길이 모이는 곳에 위치하고 있는데 그 위치가 마음에 들었다. 산업유산으로서의 기존의 용도도 기억하자는 메시지가 전달되는 듯 했다. 주말이라 많은 시설들을 볼 수 없는 것이 안타까웠지만 우리가 돌아본 곳들만 해도 뒤스부르크 환경공원의 지향점을 잘 알 수 있었다.

소연: 폐산업유산이라는 것이 가장 와닿는 외관을 가졌다. 처음에는 이런 공간에서 대체 무엇을 하지 싶었는데 건물마다 각자의 기능이 있고 공연장, 다이빙장 등 다양한 용도로 쓰이고 있다는 사실이 놀라웠다. 또한, 넓은 공간을 효율적으로 사용하고 있었으며 시민들이 다양한 목적을 가지고 공간을 활용하고 있었다. 미션개기를 하며 레이스를 펼치는 사람들부터 낚시 박람회까지 열려 뒤스부르크

환경공원을 찾는 사람들까지 매우 다양했다. 또한, 녹슨 건물을 그대로 보존했다는 것이 인상깊었다. 내부는 깔끔하게 잘 정돈되어 있었고 외부는 폐산업유산이라는 점을 살리기 위해 녹슨 상태 그대로 보존하였다. 이러한 믹스매치가 잘 어우러져 뒤스부르크 환경공원만의 매력을 더했다.

다인 : 예전 시설들의 특성에 맞게 새로운 용도의 건물로 개조한 게 독특했다. 이러한 각각의 건물들은 공연 등이 열리지 않을 때는 내부를 자세히 볼 수 없어 아쉬웠다. 하지만 공원의 전체적인 모습만 둘러봐도 해당 공간을 없애거나 지우는 게 아니라 그대로 유지하려는 노력을 느낄 수 있었다. 제철소로 사용되던 건물이라 조금 녹슬고 어두워 보였지만 막상 다가가보니 깨끗하게 관리되고 있다는 느낌을 받을 수 있었다. 많은 시민들이 산책, 운동 등을 하는 것이 인상적이었다.

도훈: 산업유산재활용 건물이라는 것을 모르고 갔다면 얼마 전에 폐쇄된 제철소라는 느낌을 받을 정도로 과거 제철소의 많은 부분을 그대로 유지.보존하고 있는 모습을 볼 수 있었다. 하지만 내부를 자세히 둘러보니 건물의 용도는 기존과 전혀 다르게 사용되고 있었다. 가장 인상깊었던 것은 과거 제철소의 용광로가 현재는 다이빙 센터로 활용되고 있다는 점이었다. 한국은 산업유산을 재활용하는 범위가 카페나 박물관에 제한되어 있는데 뒤스부르크는 활용범위에 제한을 두지 않는다는 점이 인상깊었다.



D. 결론

뒤스부르크 환경공원에서 가장 주목할 만한 점은 첫째, 산업유산 활용 범위의 다양성이고 창의성이고 둘째, 환경공원에 대한 새로운 정의를 했다는 점이다. 뒤스부르크 환경공원은 산업유산 활용 범위의 폭이 굉장히 넓다. 반면, 한국에서 산업유산을 활용한 대부분의 사례를 본다면 재활용 범위가 굉장히 좁다. 크기 면에서도 좁지만 건물의 역할을 부여할 때도 그 범위가 다양하지 않다. 건물 하나를 재활용하는 것이 대다수이며 재활용을 하더라도 카페나 미술관으로 재활용한다.



하지만 뒤스부르크 환경공원은 하나의 제철소 단지 전체를 재활용했으며 재활용한 건물에 창의력이 돋보이는 새로운 역할을 부여했다. 가장 인상깊었던 건물은 과거 용광로 사용된 시설인데 이는 현재 다이빙 센터로 활용되고 있었다. 이외에도 클라이밍 센터, 하이로프 센터 등 단순히 산책할 수 있는 공원을 넘어서 액티비티 센터로서 뒤스부르크 환경공원만의 아이덴티티를 형성했다. 더 나아가 공원에서 주최하는 프로그램의 다양성도 확보했다. 서커스 공연에서부터 낚시 박람회까지, 다양한 프로그램을 사람들에게 제공하며 사람들이 뒤스부르크 환경공원을 지속적으로 방문할 이유를 만듦으로써 일회성 방문의 문제점을 해결하였다.

뒤스부르크 환경공원은 산업유산이라고 해서 활용범위에 제한이 있다는 고정관념을 깨주었고 활용범위와 제공하는 프로그램 측면에서 다양성과 창의성을 참고할 만한 훌륭한 선례라고 생각한다.

3) 졸버라인 탄광 산업단지

A. 사전조사

졸버라인 탄광 산업단지는 성공적인 산업유산 재활용 사례로서 2001 년에 유네스코 세계 문화 유산에 등재되었다. 한국의 도시재생 사업에 참고가 될만한 것들을 찾을 수 있길 기대한다.

B. 활동 내용 및 느낀점

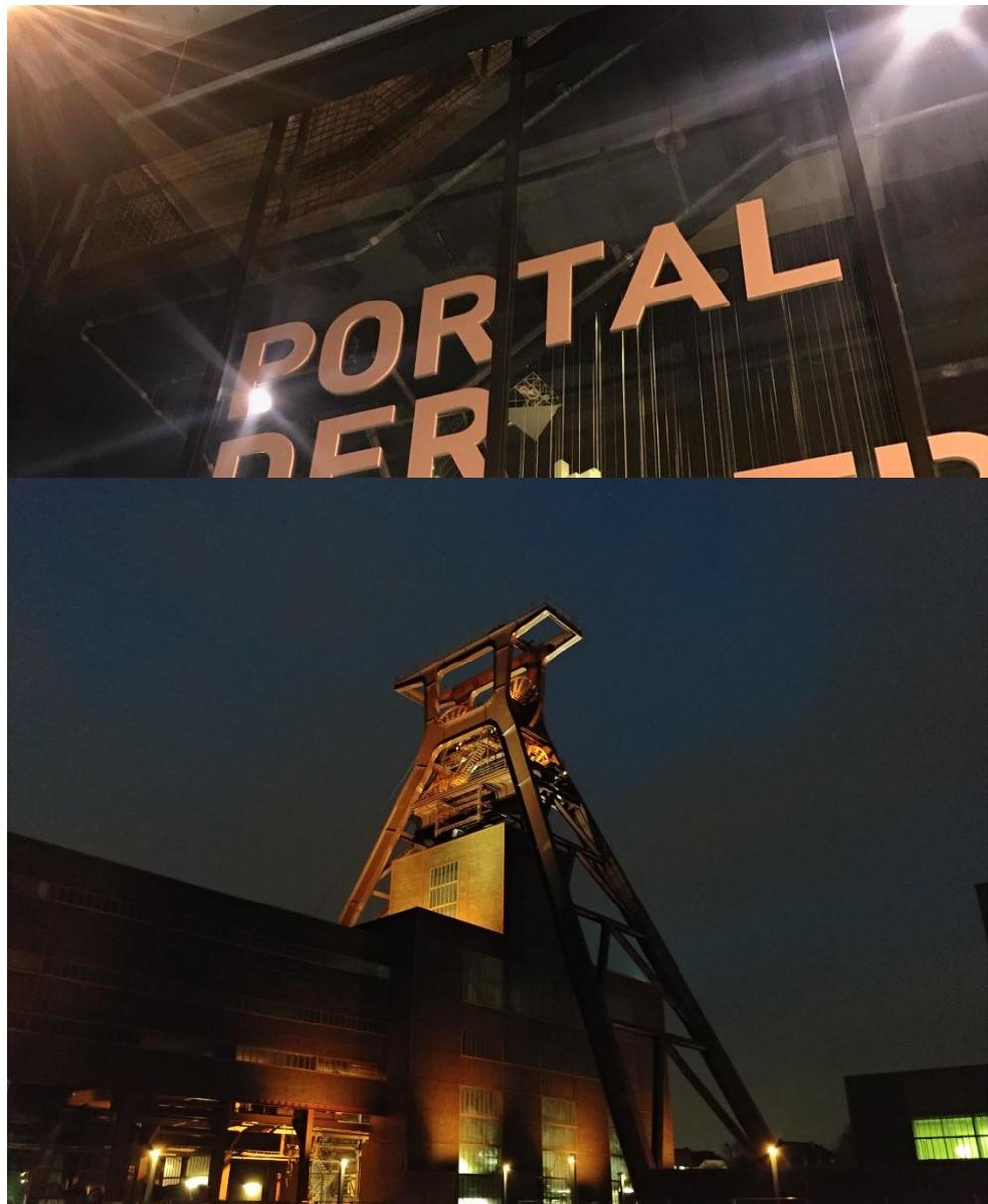
경령: 아무래도 정확한 메시지가 있었던 레드닷과 루르 뮤지엄이 인상깊다. 레드닷은 눈으로 보기에는 폐공장에 디자인이 세련된 최신 제품들이 있는게 이질감이 느껴질 수도 있겠지만 레드닷 수상작들이 디자인뿐만 아니라 기능성도 좋아야 한다는 점을 생각해 볼 때 옛날 폐공장의 정신을 이어나가는 느낌이 들어 굉장히 좋았다. 이 탄광단지에 레드닷 뮤지엄을 만든다는 아이디어는 정말 혁신적이었던 것 같다. 그리고 루르 뮤지엄은 입구에서부터 강력한 형광주황빛을 통해 지금도 여전히 산업단지가 가동되고 있는 듯한 느낌을 준다. 독일 산업혁명 당시 가장 발전이 활발히 이루어졌고 2 차 세계대전 당시 독일 내에서 전쟁물자를 가장 많이 생산해냈던 루르 지역 역사 박물관의 아이덴티티를 입구에서부터 잘 보여주고 있어 아주 인상깊었다. 역사 박물관답게 내부 프로그램이 스토리라인처럼 구성되어 있는 것도 좋았다. 외부는 탄광 산업단지 당시에 멈춰 있지만 역사와 디자인 매해 업데이트되고 생동감 넘치는 이슈들을 안에 숨겨놓은 것이 외부와 이어져 묘한 기분을 주는 곳이었다.

소연: 용광로를 연상시키는 졸버라인의 주황빛이 기억에 남는다. 겉보기에는 폐공장같지만 내부에는 다양한 콘텐츠들이 숨어들어 있다. 특히, 루르 뮤지엄 입구는 주황빛으로 장식된 에스컬레이터가 있는데 이가 색다른 느낌을 주었다. 또한, 층이 아닌 m 단위로 세로 공간을 구획한 것이 큰 인상을 주었다. 공간의 특성을 잘 살려 산업유산을 재활용한 사례라는 것을 다시 한번 느끼게 해주었다. 루르 박물관의 콘텐츠들도 흥미로웠는데 탄광, 독일의 역사부터 자연에 관련된 것들 등이 그 예이다. 레드닷 뮤지엄 또한 전시 방법이 흥미로웠다. 공장의 내부 공간을 잘 활용하여 전시품들은 배치해 놓았으며 이는 이색적이었다. 졸버라인의 외부를 살펴보면 폐공장의 으스스한 기분이 느껴진다. 기차길을 그대로 보존해놓았고 길을 붉은 빛의 불빛으로 표시해놓았다. 낮에는 졸버라인 건물의 붉은빛이 분위기를 조성하였다면, 밤에는 길에 수놓아져 있는 불빛 그리고 졸버라인을 비추는 빛들이 붉은색을 수놓아 탄성을 자아낸다. 졸버라인의 내부와 외부 모두 감탄을 불러일으키는 공간이었다.

다인 : 과거 시설들을 크게 변형하지 않고 그대로 보존하려는 노력이 엿보여 인상적이었다. 외부 뿐만 아니라 레드닷과 루르 뮤지엄 등의 내부에서도 예전 모습을

볼 수 있었다. 이로 인해 건물의 과거 쓰임에 대해 생각해 볼 기회를 가지게 되는 것 같다.

도훈: 레드닷 뮤지엄과 루르 뮤지엄은 건물의 외부 뿐 만 아니라 내부 또한 과거 탄광의 모습을 보존하였다. 레드닷 뮤지엄은 product 2018의 수상작을 감상할 수 있었는데 이렇게 현대의 전시 작품이 건물 내부와 서로 이질적이지 않고 과거와 현대가 어우러진다는 느낌을 받으면서 이색적이고 독창적인 인상을 받았다. 루르 뮤지엄은 이와 반대로 역사 박물관으로 탄광의 모습과 독일의 산업유산재활용 사례도 살펴볼 수 있었다. 탄광의 역사와 독일 산업의 역사에 대한 전시는 과거 탄광의 모습이 보존된 내부와 조화를 이루었다.



C. 결론

줄베라인 탄광단지 는 지역의 아이덴티티를 잘 담고 있는 모습으로 장소성을 가장 잘 보존하고 있다고 할 수 있었다. 과거 시설들을 크게 변형하지 않고 그대로 보존하려는 노력이 엿보여 인상적이었다. 겉보기에는 폐공장같지만 내부에는 깊은 의미가 있는 다양한 콘텐츠들이 숨어들어 있다. 독일의 역사부터 과거 탄광지역, 자연에 관련된 것들 등이 그 예이다. 또한 홈페이지에서 쉽게 독일어, 영어 가이드를 신청할 수 있고 관광가이드 또한 쉽게 다운 받을 수 있다는 점에서 홍보에도 적극적인 것을 알 수 있다. 시민과 관광객 모두의 재방문을 또한 높다는 점에서 프로그램의 다양성 그리고 조경과 산업유산과의 조화 등 모든 면에서 좋은 선례를 보여주고 있다.

4) 하펜시티

A. 사전조사

하펜시티는 역사성과 지역성을 유지한 항구도시이다. 하펜시티는 도시재생의 과정에서 고유한 역사성과 지역성을 보존하며 지속가능한 개발을 실행하였다. 이런 성공적인 사례는 항구가 많은 반도국가인 한국에 도움이 될 것이다.

B. 인터뷰

a. Hafencity Office

하펜시티의 모든 계획이 보존이라는 생각에 근거하는 것은 아니다. 그것은 또한 혁신적이고 미래 지향적인 새로운 지역을 만드는 데 매우 중요하다. 그리고 동시에 함부르크 시내 중심부의 해양 정체성을 보존하고, 강 엘필하모닉홀과 함부르크 내부를 연결하기 위해 도시와 수변 사이의 새로운 연결고리를 만들어야 한다. 그 지역이 여전히 항구 지역이었기 때문에 이전에 들은 꽤 분리되었었다. 그리고 그것은 물과 도시 사이의 장벽이었다. 그래서 그 아이디어는 수변으로 도시를 개방하고 강 끝까지 도시를 건설하는 것이었습니다. 그것은 해양항만의 정체성과 관련된 개념이지만 또한 꽤 많이 변화하여 자연스럽게 항구에서 도시로 변화한다는 것이다. 그리고 이것이 도시설계와 건축의 관점에서 본 것이라고 말하겠다. 그리고 그 아이디어는 계획의 첫 번째 장소에서 언급된다. 해양정체성을 보존하기 위해 어떻게 실현되고 있는가를 보자. 그것은 몇몇 건물의 보존을 통해 실현된다. 예를 들어, 저기 보이는 박물관이 있는데, 해양 박물관이고, 그래서 이곳은 아직도 오래되어 보존되어 있고, 우리 사무실인 이 건물 또한 오래된 건물이고, 우리 옆에는 역사적인 건물들과 그 안에 보존되어 있는 호텔도 있다. 하펜시티에서 붉은 벽돌의 면을 매우 많이 볼 수 있듯이 우리는 이전의 건축의 기억을 가지고 있다. 또한 오래된 건물을 유지함으로써 정체성을 보존할 뿐만 아니라 오래된 건물과 관련된 미학적, 건축적 요소들의 일부 측면과 요소를 가진 새로운 건물을 짓는 것을 의미

한다.

그럼 컬러 매치가 의도된 건가요?

네, 계획되었다. 우리는 심지어 어떤 건물들이 어떤 색깔을 가지고 있는지도 알고 있다. 그리고 일반적으로 북쪽은 붉은 벽돌과 붉은 색이며, 물가에 가면 모든 것이 하얗게 된다는 개념이다. 그래서 저 건물들을 보면 하얀색입니다. 우리는 지금 여기 중앙에 있고 맞은편 건물은 이 건물이고 하얀 건물은 이쪽에 있다. 이것은 모두 하얗게 될 것이다. 개발 단계에 대한 아이디어를 드리기 위해, 이 지도를 보면 보라색 지도는 이미 완성되었고, 빨간색은 건설 중이며 주황색 지도는 계획 중이며 노란색 지도는 아직 무계획 상태에 있다.

함께 보존하고 일하기로 한 건물과 호텔들이 있다고 했는데, 투자하기 위한 기준이 있나. 투자자와 함께 법인화하는 기준이 더 많은 다른 건물도 있을 것이다.

글쎄요. 그것들은 건축적으로 보호되는 건물이었기 때문에 보존되었다. 여러분은 단지 창고 건물과 산업용 건물만 제거되고 나머지 다른 모든 건물들을 알고 있다. 그것들은 별로 좋은 건물이 아니었기 때문에 제거되었다. 하지만 이것과 나머지를 우리는 파괴할 수 없었다. 그리고 우리는 그것들이 아름답고 오래되고 역사적인 건물이기 때문에 그것들을 간직하고 싶었다.

건물 세 채만 보존되었는가?

조금 더 있다. 나는 번호를 모르지만 몇개는 더 있다. 이곳은 옛 철도역이다. 그들은 또한 오래된 것이다. 이들은 그래픽 디자이너와 레스토랑, 아틀리에와 스튜디오가 함께하는 창의적인 스타일을 가지고 있다. 알다시피 그들은 이런 종류의 건물을 정말 원한다. 그래서 우리가 이것들을 보존한 겁니다. 엘필하모닉홀의 지하실 또한 오래된 건물이다. 그리고 우리는 또한 여기에 건물을 가지고 있다. 하지만 그게 다입니다. 다른 모든 것은 완전히 파괴되었습니다.

정부는 어떤 건물을 보존해야 하는지, 아니면 보존하지 말아야 하는지 선택하는 것일까? 함부르크 항구는 정부가 소유하고 있다. 시 관보에 의하면, 이 지역은 시 당국에 의해 완전히 소유되었었다. 그래서 정부는 선택할 수 있었다. 하지만 이제 우리는 각각의 줄거리를 다른 주인에게 팔았다. 그래서 이제 단계적으로 민영화되고 있다.

그러나 민영화된 후에도 정부는 여전히 보존해야 한다고 하는가?

나중에 보존을 할 수 있는 몇 가지 방법이 있지만 현재로서는 정부가 건물들을 무엇에 사용해야 하는지, 어떻게 생겼는지를 말할 다른 방법이 없다. 정부의 대표로서 우리가 이런 종류의 것들은 건물을 짓는 사람들에게 말해 줄 수 있다. 그래서 정부는 이 계획에 매우 강한 발언권을 가지고 있다.

주민들은 어떻게 반응했는가? 긍정적이었나, 부정적이었나?

처음에, 사람들은 그것이 무엇을 의미하는지, 어떤 종류의 건물들을 지을 것인지, 매우 비쌀 것인가에 대해 확신하지 못했다. 이런 종류의 질문들은, 사람들이 함부르크에서 온 사람들이 생각하는 것과 같은 관점에서 일반적인 불안과 같았고, 시간이 흐르면서 건물들이 완성되었다. 그리고 사람들이 입주하고, 기업들이 입주하고, 관광객들이 그 지역에 더 끌리게 되었고, 오늘날 그것은 꽤 긍정적이다. 이 지역은 여가시간에 이 3개의 파크를 가진 엘필하모닉홀도 인기에 기여했고 또한 우리는 현재 사회주택을 가지고 있기 때문에 여기에 사는 사람들도 더 이상 부자들만이 아니다. 그들은 모두 이곳에 살고 학교를 다니고 이곳에서 일하는 사람들은 다양하다. 그리고 그것은 더 좋아졌고 앞으로 더 나아질 것이다. 거의 반이 완성되었고 그것이 완성되는 즉시, 그것은 확실히 함부르크에 통합될 것이다. 그러나 주민들에게 매우 중요한 것은 점차적으로 개발되고 있다는 것이다. 우리는 한 투자자에게 전체 영역을 팔지 않는다. 우리는 각 건물에 대한 건축 경쟁과 매우 세심한 관리로 플롯을 한다.

또한, 주민들 중 감독관으로 여기에 오는 분이 있다. 그녀는 우리에게 주민들의 목소리를 알려 줄 수 있는 사람이며, 예를 들어 학교가 있는 것과 같은 특정한 것들을 위해 싸우기도 한다. 사람들이 다른 디자인을 가지고 있거나 다른 건축을 위해 싸우고 싶어 하는 것처럼, 그러면 그녀는 우리에게 연락하고 거주자들에게 말할 사람이 될 것이다. 그래서 이것은 우리가 가지고 있는 제도화된 주민 네트워크와 같다. 주와 무관하게, 우리는 물 관리라고 불리는 것을 시행할 계획을 가지고 있는데, 이것은 이 지역의 모든 거주자들이 작은 임대료 일부를 냄비에 기부한다는 것을 의미하며, 이 화분은 지역사회 활동에 사용되고, 그리고 이 돈은 지역 사회를 위해 사용된다. 커뮤니티룸을 빌리고, 주민들을 위한 축제를 조직하는 것처럼, 주민들은 무엇이 중요한지 그리고 사회 활동을 강화해야 한다는 것을 알고 있다. 그리고 세번째 것은 공동 주택 사이에 공원을 넣은 것입니다. 더 건설적인 개입입니다. 그래서 이 지도를 보시면 3개의 공원이 있습니다. 그리고 공원 옆에는 항상 학교가 있다. 여기는 학교다. 각각의 공원에서 볼 수 있는 것 외에 작은 집을 볼 수 있다. 이것들은 공동체의 집들이다. 공동체를 위한 열린 공간으

로 건설하고 운영해야 한다. 이것은 커뮤니티 참여의 3가지 큰 영역이며, 물론 기획단계에 있다. 우리는 또한 사람들이 디자인이나 계획에 공헌할 수 있는 워크숍을 가지고 있지만, 또한 우리는 사회적 과정을 책임지는 한 사람을 여기 안에 가지고 있기 때문에 그가 관리하고 있다. 그는 모든 사람들과 접촉하고 있으며 그것을 관리하고 있다. 이것들은 주요 요소들이다.

그래서 정기 회의가 있는건가?

응. 그때 언급했던 네트워크와의 정기 회의가 하나 있는데 문화적인 면에서 회의가 있고 상업적인 용도와 같은 회의도 있어.

그 단계에서, 건축은 보통 경쟁이 있기 때문에, 건축은 여러분이 먼저 이해하도록 협상되거나 고정되는 것이고, 그 단계 전에, 우리는 투자자들을 찾고, 박람회로 가고, 우리는 우리가 살 수 있는 모든 사람들을 보여주고, 여기에 관심이 있는 사람들이 신청하고, 우리는 그 중 어떤 것을 선택한다.

예를 들어, 112를 위해 우리는 누군가를 선택하고, 당신이 좋은 아이디어를 가지고 있다고 말한다면, 우리는 당신이 이 그림을 개발하기를 원하고, 이 건물을 그리고 2년 단계를 시작된다. 그리고 이 2년 단계의 파트너가 있는데, 우리가 협상하는 것은 건축학적으로 이 파트너와 건축학적으로 경쟁하는 것이고, 건축에 대한 세부사항을 협상하는 것이고, 학교가 있어야 할 것, 가게, 집, 사무실이 있어야 할 것, 그리고 건물의 가격과 모든 종류의 세부사항들을 협상하는 겁니다.

Q: 당신이 언급했던 색깔 등등 건물의 세부사항은?

우리가 이미 가지고 있는 몇몇 세부사항들은, 처음부터, 당신이 우리의 파트너가 되고 싶다면, 어쨌든 당신은 이 세부사항들과 함께 가야만 한다는 것을 말해준다. 그러나 그 외에도, 그 단계에서 협상될 것이다. 그래서 면면에서는 처음부터 그것이 일종의 붉은 색이나 벽돌의 붉은 색일 것이라는 것은 분명하지만, 어떤 패턴과 어떤 종류의 재료가 협상되고 있는지 알 수 있다.

시각적인 연결을 통해 강쪽으로 내려가는 것을 볼 수 있습니다. 예를 들어, 여러분은 이 건물들 사이의 거리가 매우 넓다는 것을 볼 수 있습니다, 그래서 여러분은 저 건물들을 많이 볼 수 있습니다. 그리고 나서 우리는 받침대와 자전거 사이클링 링크를 개선하기 위한 전략을 가지고 있고, 그래서 우리는 다리를 몇 개 추가했고, 여기에 다리를 더 추가할 것이다. 그것들은 모두 현재 존재하지 않지만, 우리는 지금 그것들을 건설할 계획이다. 그래서 이제 우리는 더 나은 보행자 연결을 갖게 되었으며, 또 다른 것은...

사용의 측면에서, 물론 사람들을 끌어들이고, 문화적인 사용의 측면에서 사람들이 돌아다니는 것을 만드는 다른 용도의 전략과 같은 것을 가지고 있다. 그리고 우리는 중앙에 큰 쇼핑 공간, 빨간색의 쇼핑 공간, 더 상업적이고 쇼핑하는 사람들이 있을 것이다. 그리고 또한 공원이 있다. 그리고 또한 크루즈선 터미널을 이용할 수 있어서 사람들이 이곳에 오거나 돌아다니는 이유들을 제공한다. 이것은 일종의 전략이다.

그래서 당신은 그 프로젝트의 시작부터 새로운 다리를 건설하기 시작했는가 아니면 당신은 아직도 작업을 하고 있는가 아니면 그것이 끝났는가?

저쪽으로는 완성되었다. 자, 여기서 끝낸다. 우리는 가지고 있다. 여기에 다리가 두 개 있다. 그들은 끝났고, 아직 1개 더 토론이 있을 수 있지만, 끝난 것이 있다. 하지만 이것은 아직 공사 중이다. 그래서 만약 당신이 나중에 저쪽으로 걸어가면, 우리는 어두운 건물을 보게 될 것이고, 그 뒤에는 오렌지색 건물이 있다.

새로운 지역으로서의 화려함은 전체적으로 함부르크시의 브랜드화에 기여한다. 향후 도시가 어떻게 운영될지를 시험하기 위한 새로운 건축에 개방된 도시로서. 그리고 동시에 그 도시의 역사가 어떤 경로인지 안다. 도시 브랜딩에 긍정적인 공헌이다. 그리고 하펜시티 프로젝트는 국제적으로 잘 알려져 있고 존경받고 있다.

거주자들이 매우 중요하다고 생각하기 때문에 우리는 공공성이 있고, 여기서 볼 수 있는 일종의 반공립 정원 같은 것을 볼 수 있고, 사람들이 서 있는 꼭대기에서 볼 수 있지만, 여러분이 정말로 원한다면, 위로 올라갈 수 있지만, 보통 아래 아래 아래처럼 거리를 걷는 일반 사람들이 있기 때문에, 이것은 약간 연결적인 겁니다. 꼭대기 면적은 건물 거주자들에게 해당되고, 이것은 모든 사람을 위한 것이기 때문에, 이런 종류의 구분은 여러분이 대부분의 건물에서 볼 수 있는 것이고, 또한 건축의 측면에서, 사람들이 많이 좋아하는 것이고, 여러분이 또한 모두의 눈에 띄는 곳에서 걸을 수 있게 될 것이다. 걸을 수 있는 거리가 생기고 그것은 도시 소유가 된다. 그래서 이것은 강한 주거 선호를 불러온다. 또한 녹색 공간은 비교 가능한 도심 지역들보다 더 많다.

한국 제조업 도시 재생을 위한 조언;

1. 수돗물에 동시에 접근할 수 있는 좋은 평탄한 보호장치. 그것은 항구 지역으로부터의 사업이다.
2. 지배구조는 투자자들에게 모든 것을 팔지 말 것을 강력히 주장해야 하며, 많은 도시들이 그렇게 한다. 그들은 모든 것을 개인에게 팔고 그들이 원하는 것을 할 수 있다. 하펜시티에서는, 우리는 투자자들에게 많은 의무를 지운다. 그래서 지배구조도 매우 중요하지만, 당연히 단계가 좀 더 복잡하다.

3. 에너지 공급, 운송, 그리고 지속가능한 방법으로 건물을 건설하는 방법 등 여러 가지 실험이 이루어지고 있으며, 예를 들어 연료와 같은 에너지 공급의 측면에서 가장 좋은 방법이 아닌 다른 것을 시도하고 그 다음에 폐기되었다. 그래서 새로운 아이디어를 시험하고, 가장 좋은 아이디어를 배우고, 이것을 실행하는 것입니다, 그래서 그것은 인프라와 건물의 측면에서 지속가능성과 혁신에 관한 것입니다.

4. 수익 지향적이어서는 안 된다. 우리는 개인 플롯을 0으로 하고, 토지 수익을 통해 기반시설과 공원 내 교량의 재원을 조달한다. 이익이 없으면 비용 제로 계산과 같아서 좋은 방법을 가지고, 우리는 공공 인프라를 매우 높은 품질로 개발할 기회를 가진다. 그래서 나는 이러한 것들이 매우 추상적인 의미에서 하펜시티의 성공을 위한 주요 측면이라고 생각한다.

엘필하모닉 홀은 공사 진행과 비용 증가라는 측면에서 많은 지연이 있었기 때문에 힘든 상황에 처해있었지만, 우리가 관리했던 것이 아니라 다른 회사에 의해 운영되었지만, 여전히 이 지역에 있어서, 이것은 또한 사람들의 평판과 수용에 있어서도 도전이었다. 함부르크의 그리고 또 다른 큰 도전은 2008년의 금융위기가 있었습니다. 그것은 이 큰 프로젝트를 위한 투자자들이 더 이상 계속할 수 없다는 것을 의미했고 우리는 재협상을 해야 했고, 처음부터 완전히 시작해야 했습니다. 그래서 지연되었습니다. 국제 금융 위기 그리고 이것은 또한 큰 도전이었습니다. 하지만 그것 말고는 꽤 잘 진행중입니다.

함부르크에 투자하고 싶은 투자자가 많으셨나요?

일반적으로, 그렇습니다. 발전적인 면에서 꽤 많은 인기도가 있고, 제 말은 이 곳은 도심 지역이라는 겁니다. 저기에 있는 함부르크의 지도를 보시면, 정말 중심적인 위치에 있는 것을 알 수 있을 겁니다. 그래서 투자적 우위성을 찾고 있는 사람들은 이 지역보다 이 지역을 더 선호하는데, 이 곳은 이 지역에서 아주 좋은 위치였습니다. 하지만 초기 투자자들은 이 지역에 투자하는 것이 좋은 생각인지 확신하지 못했는데, 성공이었습니다. 이 지역이 잘 작동하고 좋은 지역이라는 것을 보여주었고, 점점 더 많은 관심을 가지고 적용되었다. 그래서 그것은 부동산 경제 측면에서 명성과 성공의 피드백처럼 보인다.

네가 성공적인 예를 갖추기 전에. 그들을 설득하기 위한 절차나 회의가 있었는가?

여러분도 알다시피 모든 도시나 모든 회사가 상품을 제공하는 이런 큰 행사들이 있고 우리는 항상 큰 스탠드와 많은 정보를 가지고 있고, 또한 우리는 많은 개별 약속을 한

다. 그래서 우리는 CEO와 같은 사람들과 이야기하고, 그들은 사람들과 많은 이야기를 하고, 매우 활발하고, 매우 좋은 네트워크를 가지고 있다. 미래에 민간 부문이 무엇을 하기를 원하는지에 관심이 있고 그래서 그것은 매우 소통적이고 강렬한 매칭 과정, 또는 투자를 원하는 사람들을 찾는 첫 단계, 그리고 투자에 관심이 있을 지도 모르는 사람들을 설득하는 첫 단계다. 그것은 매우 중요하다.

투자를 하는 기업 같은 회사가 많은데 주로 부동산 회사지만 그 지역에 본사를 두고 싶어 하는 회사도 있기 때문에 본사가 많이 있다. 그래서 만약 그 회사들이 우리가 직접 건물을 짓고 싶다고 말한다면, 우리는 그것을 우리 소유로 사용하고 싶다고 말한다면, 또한 가입하는 개인들도 있다. 우리는 그것을 주택 공동체와 같이 부른다. 그래서 그들은 10-20명의 사람들과 같이 그들의 돈을 모으고, 건물을 개발하기를 원한다. 이것은 또한 가능하다. 그러나 우리는 또한 주택 협동조합을 가지고 있다. 그래서 우리는 이런 종류의 집들을 개발하기 위해 적당한 가격의 집들을 개발한다. 커뮤니티, 우리는 주택조합을 원한다. 적당한 기회와 현대적인 아이디어, 혁신적인 아이디어를 제공할 수 있는 그런 종류의 투자자들을. 이것이 우리가 항상 찾는 것이다. 우리는 흥미로운 새로운 아이디어를 원한다.

그래서 조사하는데 우선권이 있는 겁니까? 어떤 기준이라도?

제 말은, 그들이 지원할 때, 우리는 개념을 보고, 그들과 대화하고, 우리는 보고, 여러분이 특별히 혁신적이거나 동기부여가 되는 사람이 있는지 볼 수 있거나 들을 수 있다는 겁니다. 또한, 도시에 정말로 흥미롭고 정말 중요한 개념이 있다면, 우리는 그들에게 직접 줄 줄 수 있는 방법들도 있습니다. 우리는 우리 자신을 결정할 수 없지만, 우리는 대리점에 있는 위원회에게 그것에 대한 특정한 커미션이 있고 그들은 그것에 대해 투표할 수 있다.

정말로 집중하는 요인은 없나.

두 가지 주요 요인이 있다. 하나는 경제 발전이다. 그래서 한국 제조업 도시들은 특정 회사를 갖고 싶다면, 어떤 회사를 위해 매력적인 제안을 해야하고, 두 번째는 매우 혁신적인 아이디어다. 예를 들어, 다른 회사들과 정말 다른 것이다. 이 건물은 2층 이상이면 독일에서 가장 높은 목조 건물이 될 것이다. 그래서 정말 키가 큰 목조 건물을 짓는다는 아이디어는 단지 나무일 뿐 아니라, 실현 가능한 목조건물이었습니다.

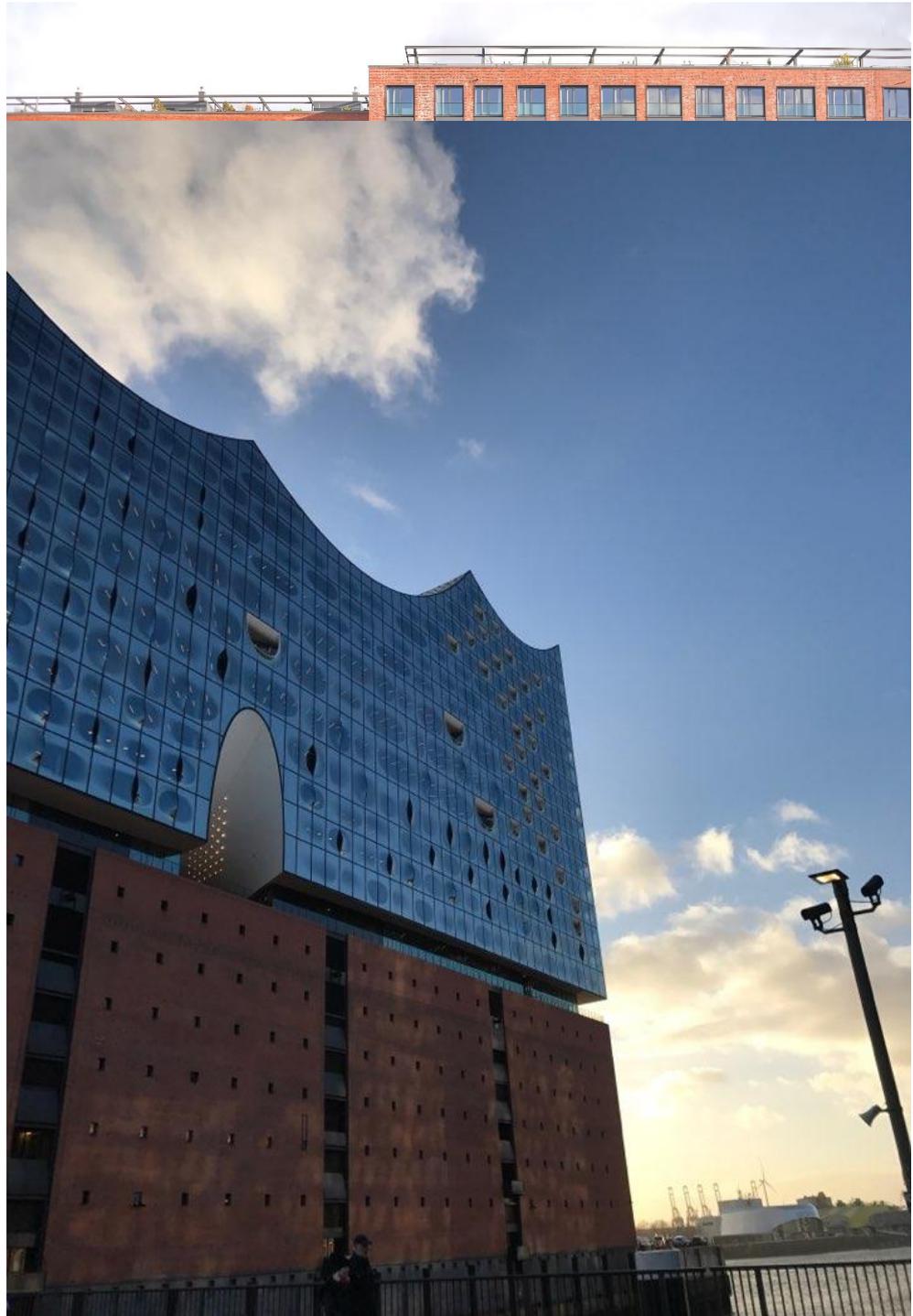
C. 활동 내용 및 느낀 점

경험 가장 기대를 많이 했던 프로젝트였다. 국토연구원에서 통영에 대한 이야기를 들으면서 예시로 들었기 때문도 있고 아직 도시라는 큰 개념의 프로젝트를 접해본 적이 없기 때문이기도 하다. 도시 설계하면 바르셀로나나 맨해튼처럼 탐부로 봤을 때 격자로 잘 계획구성된 것을 상상했는데 하펜시티는 항구 그대로를 보존해서 그런지 틀에 짜여있지도 않으면서 기존의 도시의 흐름과도 잘 이어지는 모습이 인상적이었다. 파사드에 대한 공부를 시작한지 얼마 되지 않아 건물의 색감에 대해 깊이 생각해 본 적이 없었는데 구시가지에서부터 강가까지 붉은 벽돌에서 점점 흰색 톤으로 맞춰지는 외관을 보고 아름다움을 느낄 수 있었다. 또한 미개발지역을 한번에 볼 수 있는 뷰포인트에 올라가보기도 했는데 하펜시티 프로젝트가 완성된 후가 벌써부터 기대된다.

소연: 많은 다리들이 구시가지와 신시가지의 교량 역할을 해주고 있었다. 단순히 물 위를 건너기 위한 다리가 아닌 두 시가지를 이어주는 역할의 다리였다. 또한, 물에 가까워질수록 건물 색이 하얗게 변해가는 모습이 인상깊었다. 건물의 위치에 따라 건물의 색을 다르게 표현하고 점차적으로 다른 색들을 연결해나갔다. 다양한 기능들의 건물로 이루어졌으며 이에 따라 다양한 사람들이 다양한 목적을 가지고 하펜시티에 방문하였다. 또한, 건물마다의 특색이 살아있어 건물을 개별로 관찰하는 것도 흥미로웠다. 기능과 외관의 조화, 그리고 과거와 현재의 조화가 인상깊었던 탐사였다.

다인: 구도심 지역과 신시가지 지역이 유기적으로 잘 연결되어 있는 점이 인상깊었다. 사람들이 원래 자주 가지 않는 곳에 열필하모니, 공원, 문화 시설 등을 조성해서 그들의 방문을 유도한 것도 현명한 방법인 것 같다. 전체적으로 잘 설계된 지역이라는 느낌을 받았다. 계획도시라고 하면 뿔하고 획일적이라는 느낌을 받을 수도 있는데, 하펜시티는 새로운 지역을 조성할 때 건축적인 부분 뿐만 아니라 사회 문화적인 부분까지 모두 고려하여 깔끔하면서도 활기찬 구역을 형성했다는 생각이 들었다.

도훈: 하펜시티는 다른 탐사기관과 달리 하나의 도시가 전체적으로 도시재생 사업은 진행하며 산업유산재활용을 활용하는 곳이었다. 하펜시티의 한 구역에 건물의 외벽이 빨간 벽돌로 통일된 것이 인상적이었다. 외벽이 빨간 벽돌인 건물들이 모두 보존된 건물이었기에 색이 통일되었다고 생각했지만 인터뷰를 한 후에 새로 지은 건물의 외벽을 보존된 건물의 외벽 색상에 통일시켰다는 것을 알게 되었다. 한 부분만 바라보고 도시재생을 진행하지 않고 과거와의 조화와 통일을 한 점이 인상깊었다.



D. 결론

하펜시티는 장기적인 도시재생 과정 중의 주민과의 소통의 좋은 예를 보여주고 있다. 하펜시티는 주민들 중 대표를 뽑아 도시재생 사업에 적극적으로 참여시킨다. 또한, 사업가들과도 여러 종류의 프레젠테이션을 통해 소통하는 모습을 보였다. 소통 방면에서 도시 재생 사업 진행 본받을만한 점을 다수 발견할 수 있었다. 기존 도시와 사이

트를 이어가는 아이디어는 한 사이트의 재생이 도시 재생으로까지 나아가는 영향력을 알고 재생에 임하는 자세와 건축에 대한 이해도를 잘 보여준다. 이러한 가치관들을 배울 수 있는 좋은 기회였다.

5) 베스터가스패브릭

A. 사전조사

베스터가스문화공장은 뒤스부르크 환경공원의 성공적인 벤치마킹 사례이다. 두 사례를 비교하면서 베스터가스문화공장이 어떻게 네덜란드 고유의 가치를 더해 독일의 사례를 참고하였는지 탐사할 수 있다. 이를 통해 한국에 선진 사례를 적용할 때 부족한 점을 보완할 수 있다.

B. 활동 내용 및 느낀점

경령 산업유산을 재활용했다고는 상상할 수도 없는 모습이었다. 뒤스부르크 환경공원을 벤치마킹했다고 했는데 한눈에 보기에는 가스패브릭과 뒤스부르크 환경공원의 주 건물만 닮아있고 주변 환경은 전혀 다르게 느껴졌다. 건물 상황과 주변에 맞추어 여러가지 사람들이 직접 즐길 수 있는 프로그램들을 넣은 것이 닮아있었다. 작은 다리를 건너 주 건물을 마주하고 그 뒤로 펼쳐진 잔디밭 그리고 기차길, 그 너머의 강의 풍경은 전혀 달랐지만 방문객들을 또 다른 꿈의 세계로 초대한다는 것이 닮았다. 사이트를 앞뒤로 감싸는 물 그리고 도심 중심에서도 쉽게 볼 수 있는 트램, 기차, 거기에 네덜란드의 공원에 가면 꼭 있는 넓은 잔디밭. 네덜란드의 감성으로 잘 풀어냈다고 느껴졌다.

소연: 넓은 잔디밭과 고풍스러운 건물의 조화가 인상깊었던 장소이다. 빨간 벽돌로 지어진 폐공장 내부에 사람들이 즐길 수 있는 다양한 공간들이 마련되어 있었다. 규모가 타 산업유산에 비해 작지만 즐길거리가 부족하다고 느껴지지 않았다. 또한, 인근 주민들이 적극적으로 공간을 이용하는 모습이 관찰되어 흥미로웠다. 공원에서 조깅을 하거나 산책을 하고, 밤 늦게까지 건물 내부에서 즐기는 모습이 인상적이었다. 밤과 낮의 분위기도 확연히 달랐다. 밤에는 예쁜 전등이 어우러져 아기자기한 느낌을 주었고, 낮에는 푸른 잔디 덕분에 탁 트인 느낌을 주었다. 사람들이 생활 속에서 산업유산 재활용을 이용하는 것을 관찰할 수 있어서 좋았다.

다인 : 중심지랑은 조금 거리가 있는 곳에 위치해 있어 사람들이 잘 오지 않을 수도 있는 지역이라고 생각했다. 하지만 큰 공원안에 영화관, 문화센터, 음식점 등 다양한 복합문화시설들을 알차게 구성해서 충분히 매력적인 공간이었다. 또한, 공원에 넓은 잔디밭이 있어 겨울에는 조금 춥지만 날씨가 따뜻해지면 많은 사람들이 산책이나

소풍을 즐길 수 있을거라 생각했다. 과거에 창고로 쓰였다고 하는데, 전혀 그런 삭막하고 칙칙한 느낌이 들지 않을 정도로 친환경적인 느낌이 가득했다.

도훈: 독일의 뒤스부르크 환경공원을 벤치마킹한 공원인 만큼 뒤스부르크 환경공원과 같이 보존된 공장의 삭막함이 느껴질 줄 알았지만 오래된 공장의 모습보다는 드넓은 잔디밭이 많은 공간을 차지하며 뒤스부르크 환경공원과는 다른 분위기를 자아냈다. 가스공장을 문화공간으로 변화시키며 다양한 연령층의 사람들이 즐길 수 있는 환경 환경 때문인지 쌀쌀한 날씨에도 불구하고 아이들과 반려동물과 함께 공원을 찾은 가족을 쉽게 찾아볼 수 있었다.



C. 결론

베스터 가스페브릭은 암스테르담 도심에 있는 자연 친화적 문화공원으로, 시민들의 일상 속에서 휴식처 역할을 톡톡히 수행하고 있다. 이 공원은 암스테르담 센트럴에서 불과 몇 분 떨어져 있지 않는 곳인데 대도시에 있는 공원이라고 상상하기 힘들 정도로 넓은 녹지가 펼쳐져 있는 게 인상적이다. 또한, 이곳에 위치한 건물들도 극장, 식당, 다목적 문화 공간 등 시민들이 일상적으로 이용하는 곳들로 사용되고 있다. 처음 공원을 조성할 때부터 시민들의 의견을 참고하여 오랜 시간에 걸쳐 만든 곳인 만큼 시민들의 활용도가 높은 곳으로 구성되었다는 것이 확연히 드러난다.

이곳은 뒤스부르크 환경공원을 벤치마킹한 사례로도 잘 알려져 있는데, 단순히 비슷하게 모방한 것이 아니라 이곳만의 특색을 잘 살려 네덜란드만의 가치를 담아낸 곳으로 평가받는다. 실제로 방문해 보니 뒤스부르크 환경공원과의 공통점 및 차이점을 한눈에 알 수 있었다. 기존 건물들의 특성을 살려 보존 및 유지한 뒤스부르크 환경공원처럼 이곳도 본연의 특성에 집중했다는 느낌을 받을 수 있었다. 두 곳 모두 각각의 건물 형태를 과거와 유사하게 보존하며 현재는 그와는 전혀 다른 독창적인 방식으로 이용하고 있다.

반면 뒤스부르크 환경공원이 과거의 모습을 그대로 살리는 데 초점을 두었다면 이곳은 예전의 시설들을 활용해 새로운 공간으로 꾸몄다는 차이점을 갖는다. 대표적으로, 베스터 가스페브릭에는 거대한 가스 저장고가 3개 있었다. 그 중 그들을 유지한 곳들은 가스저장고의 느낌과 대비되는 화려한 레스토랑이나 공연장, 전시홀로 사용하고 있다. 또한, 가스 저장고를 허문 곳에는 그 부지에 친환경적인 연못을 조성했다. 이처럼 베스터 가스페브릭은 시민들의 활력소 역할을 하는 문화공원으로 정체성을 확립한 성공적인 도시 재생 사례임을 알 수 있다.

베스터 가스페브릭을 탐구하면서, 그 지역주민을 위한 도시재생이 무엇인가를 배웠으며 도시재생에 있어서 시민 참여의 중요성을 깨달았다. 직접 그들이 이용할 공간이고, 그들을 위한 것이므로 추후 건물의 이용도를 생각한다면 시민들의 참여가 필수적이기 때문이다. 또한, 선진사례를 벤치마킹할 때 그대로 따라하는 것이 아닌 자기 지역만의 특색을 살려야 한다.

6) NDSM

A. 사전조사

NDSM은 암스테르담 IJ 강변 일대를 아우르는 공간으로, 과거 화물선이나 벌크선, 군함 등을 건조하는 조선소였다. 이곳은 선박 건조량이 급격히 줄어든 이후 1984년에 조선소 파업을 겪으면서 폐업했고 그 결과 엄청난 크기의 장소가 오염된

채 방치되었다. 이는 지역 예술가의 힘으로 복합 문화공간으로 탈바꿈하면서 현재는 자유와 예술의 상징적인 공간이 되었다.

NDSM 중심에 위치한 가장 큰 선박 정비소 건물은 현재 '쿤스탄트 아티스트 스튜디오'로 활용되고 있다. 이곳은 약 250 여명의 예술가들이 활동하는 네트워크 스튜디오로, 다양한 공방 및 편집샵들이 자리하고 있다. 이들은 이곳에서 다양한 예술가들과 교류 및 협업하며 작업을 진행한다. 또한, 이곳은 개개인의 스튜디오 외에도 넓은 공간이 있어 영화 및 드라마, 사진 촬영이나 연극 및 전시회 등에 대여해 주기도 한다. 한 달에 한 번은 유럽 최대의 빈티지 마켓인 IJ-Hallen 이 개최되기도 한다.

이곳에는 다양한 호텔도 있는데, 크레인을 개조한 파랄다 크레인 호텔과 버려진 배를 활용한 BOTEL 이 대표적인 예이다. 파랄다 크레인 호텔은 높이가 50m 나 되는 크레인에 방을 설치해 스릴을 즐길 수 있는 숙박 시설로 어디에서도 볼 수 없는 독특함을 자랑한다. BOTEL 은 버려진 배 위에 글자 모양으로 만들어진 곳인데 멀리서 봐도 눈에 띌 만큼 거대한 모양을 하고 있다. 이 외에도 단조공장을 개조한 더블트리 힐튼 호텔, 버려진 공장 지붕을 그대로 올려 만든 부르클린 레스토랑이 NDSM 에 자리해 있다.

B. 활동 내용 및 느낀점

경력 이전에도 NDSM 을 가 봤기 때문에 친구들이 매력을 느낄거라는 생각이 있었다. 직접 그 곳에서 작업을 하고 싶다는 생각을 갈 때마다 할 정도로 매력적인 공간이었기 때문이다. 이 곳은 아티스트들에게 작업공간이자 갤러리아자 커뮤니티이다. 또한 지속가능성이라는 이름이 정말 어울리는 이유는 친구들과 함께 갔던 쿤스탄트 스튜디오뿐만 아니라 창업가들, 신인 아티스트 등등이 사회와 상생할 수 있게 돕는 공간들이 많다는데서 온다. 그리고 그 시설들이 대부분 항구나 컨테이너들을 리모델링, 리폼한 공간들이다. 정말 이상적인 작업공간이 아닐 수 없다.

소연: NDSM 의 첫 인상은 "이게 뭐지?" 싶었다. 외적인 부분만 봐서 무엇을 하는 곳인지 알 수 없었다. 외벽에 그래피티가 있었고, 빈티지한 느낌이 물씬 풍겼다. 내부로 들어가보았더니 넓은 공간과 다양한 작가들의 스튜디오가 있었다. 컨테이너 박스를 쌓아올려 만든 층들은 NDSM 만의 특색있는 공간을 구성하였다. 또한, 컨테이너 벽면 곳곳이 고유의 특성을 담아 꾸며져있었다. 서로 다른 것들이 모여있어 그것들만이 낼 수 있는 매력을 뽐어냈다. 또한, 공간 곳곳에 독특한 작업물들이 있어 내부를 걸기만 해도 흥미로웠다. 특별한 용도 없이도 그 공간만의 매력으로 사람들을 사로잡았다는 점이 높이 살만한 것 같다.

다인 : 이 지역 일대에 다양한 공간들을 호텔, 복합 문화공간, 스튜디오 등으로 바꿨는데 이는 지역 주민들 뿐만 아니라 관광객들에게도 매력적인 공간이라는 점에서 활용도가 높다고 생각된다. 복합 문화공간 내부에는 큰 창고 공간 내에 여러 컨테이너 박스들이 밀집되어 있었는데 그곳만의 빈티지함이 오히려 감성적인 느낌을 자아내 트렌디한 곳으로 인식될 수 있을 거라는 생각도 들었다. 과거의 폐공간을 잘 활용하면 오히려 더 독특한 장소를 조성할 수 있는 기회가 될 것 같다.

도훈: NDSM의 매력은 건물 외부보다 건물 내부로 들어갔을 때 나타나는 것 같다. 수상버스를 타고 NDSM에 내렸을 때는 건물 외벽에 그려진 그래피티 이외에 큰 특색을 느끼지 못했다. 하지만 NDSM 중심에 위치한 쿤스탄트 아티스트 스튜디오에 들어선 순간 상상력의 세계가 펼쳐졌다. NDSM에서 가장 큰 선박 정비소였던 건물 내부의 공간은 정말 거대했다. 건물의 한 부분은 빈 공간으로 남겨져 있었지만 한눈에 봐도 영화촬영이나 뮤직비디오 촬영지로 안성맞춤이었고 다른 한 쪽에는 다양한 예술가의 작업실이 모여있었다. 다른 특색을 가진 예술가들이 작업하는 모습을 볼 수 있었고 각각의 예술성이 모여서 독특하고 다양한 분위기를 자아냈다. 기존 선박 정비소를 활용함에 따라 넓은 공간을 무한정으로 굴레에 속하지 않고 다양하게 활용하는 모습이 인상적이었다.





C. 결론

NDSM은 폐산업유산이 많은 강가 일대를 독특하고 감각적인 공간으로 변화시킨 사례다. 기존의 버려진 공간에 그래피티 등 예술성을 더해 그곳의 독특한 매력을 가진 새로운 공간을 조성하였다. 아티스트들은 빈 공간을 활용하기 위해 자발적으로 협회를 구성하고 사업을 진행하였다. 이에 그치지 않고 정부가 적극적인 태도를 보이며 후원을 하였기에 경제적인 부분에서도 충족되면서 성공적인 도시 재생 사업이 이루어졌다. 이와 같이 NDSM은 바텀 업(bottom-up)방식을 통해 획일적인 도시 재생 사업이 아니라 독창적인 방식으로 지역의 특색을 살려 도시를 활성화시켰다.

NDSM은 더 이상 사용하지 않는 공간들을 하나의 버려진 공간으로 본 것이 아니라 각각의 개별적인 공간으로 바라본 사례라고 할 수 있다. 폐산업유산이 있던 공간을 모두 비워버리고 새로운 건물을 짓지 않고 각각의 건물이 가지는 장점을 활용하여 새로운 방식으로 활용했기 때문이다. 이를 통해 NDSM의 기본 구조를 유지하면서 그곳만의 개성까지 확립할 수 있었다. 또한, NDSM은 무조건적으로 공간을 공급하는 것이 아니라 수요가 먼저 확인된 후 그에 맞춘 공간 변형이 진행된 사례이다. 이는 NDSM이 특정 기구 중심으로 계획된 사업이 아니라 바텀 업 방식을 통한

커뮤니케이션을 거쳐 정착한 사례이기 때문이다. 이처럼 NDSM 은 예술적인 아이디어들이 더해져 완성된 대표적인 성공 사례로 자리잡았다.

7) 하이네켄 양조장

A. 사전조사

하이네켄 익스피리언스는 네덜란드의 대표적인 맥주 회사 하이네켄사가 운영하는 맥주 박물관으로, 오래된 양조장을 박물관으로 개조하여 다양하고 이색적인 맥주 프로그램을 체험할 수 있도록 구성되어 있다. 해당 건물은 1867년 하이네켄 브루어리로 처음 건설된 산업시설이며, 1988년 도시 외곽에 조금 더 현대적이고 큰 건물이 생기기 전까지 하이네켄 회사의 가장 주요한 시설로 자리잡아왔다. 하이네켄 박물관은 1991년 처음으로 대중들에게 브루어리 투어와 방문자 센터로 오픈했다. 이는 기존 건물을 활용해 하이네켄의 역사를 잘 담아낸 사례로 유럽산업 유산의 도로 기준점의 하나로 되고 있다.

1991년 공장을 박물관으로 탈바꿈한 것을 시작으로 이는 다양한 즐길거리를 통해 많은 사람들에게 인기를 끌었다. 이후 2001년 현재의 명칭인 하이네켄 익스피리언스로 바꾸고 점차 암스테르담의 대표 관광지로 자리잡았다. 2008년에는 대대적인 리모델링과 확장을 거쳐 재 오픈했고, 이 마지막 변화를 통해 하이네켄 익스피리언스는 역사적 유적, 생산 과정 및 샘플링 공개, 참여 전시 등으로 구성된 4층 건물로 탈바꿈했다. 현재 이곳에는 고기술과 멀티미디어 기술을 활용한 다양한 체험이 진행되고 있다. 입장료가 비교적 고액임에도 불구하고 암스테르담 방문객이라면 대부분 들릴 정도로 높은 인기를 자랑한다.

B. 활동 내용 및 느낀점

경험 이렇거나 한 기업의 역사를 효과적으로 브랜딩하고 마케팅할 수 있을까라는 생각이 들었다. 하이네켄의 기존 양조장이기 때문에 리모델링에만 투자가 들어갔을 것이며 암스테르담에 방문한다면 다들 꼭 들러야할 관광명소로 손 꼽을 정도로 재미있는 체험 위주의 역사 박물관이라 기업 입장에서나 박물관 자체 수익성에서나 지속가능성까지 가지니! 지금까지 봐 온 마케팅 사례 중에 최고가 아닐까 싶다.

소연: 양조장을 체험관으로 재활용했다는 아이디어가 돋보이는 사례였다. 단순히 하이네켄의 역사를 나열해놓은 것이 아닌, 게임, 동영상 제작, 맥주 제작과정 참여 등의 다양한 프로그램들이 마련되어 있다. 특히 맥주 제작과정을 세세하게 설명해주었는데 가이드의 세세한 설명과 과정 참여를 할 수 있도록 프로그램들 구성한 점이 인상깊었다. 오감을 이용하여 맥주의 제작과정을 느낄 수 있었다. 이러한 프로그램에 참여하면서 공간의 특성을 잘 이용했으며 하나의 콘텐츠를 잘 만들어

관람객들에게 브랜드 홍보를 특특히 하고 있다는 점을 느꼈다. 산업유산의 홍보와 콘텐츠의 연계를 알 수 있었던 탐사였다.

다인 : 다양한 체험 , 게임, 포토존 등 탄탄한 프로그램으로 구성되어 있어
관광객들의 발길을 이끄는 것 같다. 이로 인해 허물어버릴 수 있었던 건물을 오히려
특성을 잘 살려 유지 및 활용하고 있다는 생각이 들었다.

도훈: 하이네켄 체험관은 다양한 체험을 동반한 오락적인 기능도 수행하지만
1867년부터 사용된 양조장을 그대로 유지 보존하며 이를 하이네켄이라는 브랜드를
홍보하는 플랫폼으로 사용한 것이 인상깊었다. 과거에 사용한 양조시설과 하이네켄의
역사를 직접 볼 수 있었다. 이처럼 한 회사의 홍보 마케팅에 산업유산을 활용했다는
점과 이를 통해 브랜드를 홍보하는 것을 넘어서 회사의 역사와 그 역사속에서의
성장과정을 보여줬다는 것도 인상깊었다.





C. 결론

하이네켄 익스피리언스는 역사성과 상업성을 동시에 잡은 사례로, 2016년 기준 연 백만 명 이상의 방문객들이 이곳을 찾고 있다. 이는 오랫동안 방치되었다가 도시 재생 사업을 통해 새로운 변화를 꾀하는 여타 사례들과 달리, 하이네켄사 소유의 건물이기 때문에 회사에서 주도적으로 사업을 진행한 사례이다. 따라서 1988년 가동 중단 이후 1991년 빠른 시일 내에 하이네켄 인포 센터로 오픈했고 몇 번의 변화 과정을 거쳐 현재 상태에 도달했다.

하이네켄 익스피리언스는 단순히 역사적 내용이 담긴 박물관이나 어트랙션을 경험할 수 있는 테마파크가 아니다. 이는 네덜란드를 대표하는 맥주 하이네켄의 역사를 다양한 측면에서 조명할 뿐만 아니라 첨단 기술을 활용해 맥주 및 관련 문화와 연관된 다채로운 체험들을 마련해 두었다. 의미와 재미를 모두 갖춘 시설 덕분에 아이들을 제외한 남녀노소가 즐길 수 있는 유명한 관광지로 자리잡았다. 가동 중단 직후 허물어 버릴 수도 있었던 건물에 현대적인 요소를 가미해 독특한 컨셉을 만들어 낸 것이 매력적인 요소라고 볼 수 있다.

Ⅲ. 결론

1. 시사점 및 의의

통영, 군산과 같은 한국 제조업 특화 도시의 지역 재생 사례를 살펴보면 정치적, 경제적인 배경 때문에 단기간 안에 성과를 내야 하는 경우가 많다. 이 때문에 도시의 특성을 충분히 고려하지 않고 탁상공론으로 도출된 획일적인 계획을 진행하거나 지역 주민들도 모를 만큼 거주민들과의 소통이 부족한 일방적인 과정을 거치는 사례가 자주 일어난다. 한편, 독일과 네덜란드의 성공적인 도시 재생 사례를 탐사한 결과, 이들은 보다 구체적이고 실질적인 도시 재생 계획을 수립하고 주민들과의 원활한 소통을 중요시 여겼다는 걸 알 수 있었다. 이들 사업에 참여한 전문가들에 따르면 이곳에도 정치, 경제에 얽힌 문제들이 영향을 미쳤으나 이러한 외부 영향을 최소화하기 위한 노력이 꾸준히 뒷받침 되었다. 이를 통해 장기적인 진행 기간이 확보되면, 토지 사용 과정부터 사업 운영진 구성까지 체계적인 기준 아래 도시 재생 사업을 진행했다. 이를 통해 지역 및 해당 건물의 역사성을 유지하면서 폐산업유산을 현대적이고 친환경적인 장소로 탈바꿈시켰고 더불어 주민들의 여론도 우호적으로 바뀌면서 사업 종료 이후 주민들의 참여도도 높은 수준으로 유지할 수 있었다.

2. 국내 도시재생 방향 제시

1) 건축 설계

제조업 도시 재부흥을 위한 새로운 스토리 라인을 찾지 말고 산업유산들을 보존하면서 그 도시가 가진 역사적, 문화적, 사회적, 물리적 측면을 살리고 그로부터 나온 이전의 라이프스타일을 유지해나가는 것이 바람직하다. 경제적, 환경적, 정신적인 면 등 복합적으로 지속가능한 도시란 갑자기 나타나는 것이 아니라 한 도시가 함께 공유하고 유지해 온 가치들을 이어나갈 때 논할 수 있는 것이다.

산업유산 재활용 건축물을 통해 도시의 아이덴티티를 부여하고자 한다면 줄버라인 탄광 산업단지의 한 건물을 재활용한 루르박물관을 참고하는 것을 추천한다. 입구에서부터 프로그램 배치까지 루르 지역의 역사라는 컨셉에 맞추어 일관성 있게 메시지를 전달한다.

시민과 관광객 모두의 재방문율을 높이기 위해서 프로그램의 다양성 그리고 조경과 산업유산과의 조화가 가장 중요하다고 생각한다.

또한 프로그램의 다양성과 독창성은 뒤스부르크 환경공원을 벤치마킹하면 좋을 것 같다. 뒤스부르크 환경공원은 다이빙장, 곡예장 등 폐산업유산의 무궁무진한 가능성을 잘 보여주는 사례이다.

흔한 폐산업유산은 사람들의 이목을 끌기 어려울지도 모른다. 그러나 폐산업유산과 이질감을 가지는 싱그러운 조경은 그 둘의 조화만으로 묘한 분위기를 만들어 사람들을 끌어들이는 것이다. 우리나라는 사계절에 따라 모두 다른 모습을 보여줄 것이기 때문에 더욱이 재방문율을 높이는 요소가 될 것이다.

사이트 내에서의 조율도 중요하지만 기존 도시와 사이트를 잇는 것도 중요한데 그 방법과 아이디어는 하펜시티의 사례에서 배웠으면 한다. 블록 분배부터 색감에 이르는 디테일까지 도시의 결을 끝까지 끌고 나가는 모습이 어떤 사례보다도 지속가능성에 대해 잘 보여주고 있다.

특히 통영은 Twelve school 이라는 마스터플랜을 이미 수립했다고 하는데 ZKM의 아트리움에서 영감을 얻어 설계에 반영하면 좋을 것 같다. 여러 관련기관들이 모여 있는 사이사이에 연결성과 단절성을 동시에 보여주며 커뮤니티 공간으로서도 기능하는 공간이 포함되면 좋은 시너지를 일으킬 것이다. NDSM 또한 과거에 조선소였다는 공통점도 있기 때문에 파사드, 재료적인 부분에서 좋은 선례가 될 것이다.

2) 프로젝트 진행 시 주민과 커뮤니케이션

폐산업유산을 활용해 도시 재생 사업을 실시할 때는 해당 시설물 주변에 거주하는 시민과의 소통이 필수적이다. 다양한 성공 사례들을 살펴보면, 모두 이 과정을 꾸준히 진행한 덕분에 효과적으로 사업을 진행할 수 있었다는 것을 알 수 있다. 이는 새로운 시설 완공까지의 과정이 원활하게 도출 뿐만 아니라 완공 이후 주민들의 참여도와 관심도를 높이는 데에도 큰 도움이 된다.

본 팀이 탐사한 기관들에서도 프로젝트 진행 시 주민들과의 커뮤니케이션을 중요시 했다는 점을 알 수 있었다. 특히 함부르크 하펜시티의 경우, 적극적으로 주민들의 의견을 듣고 상호작용하며 사업을 진행해 나가고 있다. 처음 하펜시티에서 도시 재생 사업을 시작했을 때는 큰 프로젝트에 대한 부정적인 여론도 많았다. 하지만 하펜시티는 주민 대표자와 꾸준히 소통하며 주민들의 의견을 반영해나가면서 그들의 태도를 긍정적으로 바꾸는 데 성공했다. 하펜시티 담당자는 앞으로 사업을 진행할수록 주민들이 더욱 호의적인 태도를 가질 것이라 기대하고 있다. 또한, 하펜시티라는 큰 구역 안에서 건물을 매입해 사업을 실행할 사람들과의 소통에도 큰 노력을 기울였다. 이들은 다대다 면담 뿐 아니라 일대일 미팅을 통해서도 자주 만남을 주선하여 진정성을 보였고 체계적인 가이드라인을 제시했다. 이를 통해 처음에는 하펜시티 투자에 확신을 가지지 못했던 투자자들에게도 확신을 주어 독창적이고 생산적인 투자를 이끌어 냈다.

이러한 사례에서도 알 수 있듯이 도시 재생 사업 진행 시에는 시민과의 소통을 효과적으로 할 방안을 모색해야한다. 우선, 시민 협의체를 구성해 대표자와 꾸준히 커뮤니케이션을 해야한다. 단순히 일방적으로 진행 사항을 안내하거나 비정기적으로

면담을 가지는 것은 주민들의 여론을 움직이기에 부족하다. 한국의 도시 재생 사업은 주로 탑다운 형식으로 이루어지는 경우가 많다. 이 때문에 부정적인 여론이 형성되거나 아예 주민들이 사업 내용이나 진행 과정에 대해 잘 알지 못하는 사례도 많이 볼 수 있다. 이에 시민 협의체를 구성한다면 주민들이 대표자에게 정기적 및 비정기적으로 의견을 전달하고, 대표자는 도시 재생 사업 담당자와 나눈 정보 및 상황들을 주민들에게 알릴 수 있어 효과적인 커뮤니케이션을 진행할 수 있다. 주민들이 사업 진행 상황을 구체적으로 알게 된다면 사업을 진행해 나가는 데 있어서 합리적이고 이성적으로 판단하여 효과적으로 협조하게 될 것이다. 이는 사업 진행뿐만 아니라 이후 도시 재생 사업으로 인해 파생된 다양한 활동들도 성공적으로 자리잡을 가능성을 높인다. 이처럼 진정성을 가지고 주민들과 꾸준히 소통한다면 정부 및 지자체에서 실시하는 탑다운 형식의 사업일지라도 주민들의 참여도와 만족도가 높은合作품을 완성할 수 있다.

한편, 주민들이 자발적으로 도시 재생 사업 방안을 제시하는 바텀업 사업을 장려할 필요도 있다. 네덜란드 NDSM의 경우, 버려진 항구 근처 공간을 예술가들이 하나 둘씩 활용하면서 점차 큰 사업으로 확장된 사례이다. 이는 이들의 작은 움직임에서 끝나지 않고 정부 및 지자체에서 아낌없이 후원을 했기에 성공적으로 자리잡을 수 있었다. 이처럼 바텀업 형식으로 도시 재생이 이루어지면 지역의 특색을 잘 살리고 주민들의 자발적인 참여도가 높을 것이라는 기대를 할 수 있다. 따라서, 지자체는 지역 주민들의 니즈를 잘 파악하고 도시 재생 사업 진행 방향을 확립할 필요가 있다.

3) 현재 주민과의 소통, 홍보, 대외 협력

도시재생 사업이 계획대로 완성되었다고 해서 성공적인 도시재생 사업이라고 단정할 수 없다. 사업이 완성된 이후 지역 주민과의 소통, 대내외적으로 홍보와 대외협력을 어떻게 하나에 따라 도시재생 사업이 실패로 끝날 수도 있고 반대로 성공으로 이어질 수도 있다.

먼저 하펜시티는 장기적인 도시재생 계획에 따라 아직 도시재생이 진행되는 과정에 있지만 이 과정에서 이루어지는 주민과의 소통을 참고하면 좋을 것이다. 하펜시티는 주민들로 이루어진 감독조서의 구성원 중 대표를 뽑아 도시재생 사업에 적극적으로 참여시킨다. 이처럼 제도화된 주민 네트워크를 형성하는 방식과 지역 주민을 대표하는 대표자를 선정하는 방식을 도시재생 사업이 완료된 이후에 이루어지는 주민과의 커뮤니케이션 단계에 적용시켜서 이러한 커뮤니케이션 과정에서 주민들의 불만사항은 무엇인지, 주민들이 필요로 하는 프로그램은 무엇인지, 개선점은 무엇인지를 지속적으로 수용하고 반영해야 한다.

홍보는 지역 주민을 대상으로 한 홍보와 관광 유치를 목적으로 한 홍보로 나누어볼 수 있다. 먼저 지역 주민을 대상으로 한 홍보는 팜플렛, 인터넷 사이트를 통한 홍보를

통해서 이루어질 수 있다. 산업유산 재활용을 성공적으로 마치고 매력적인 프로그램이 있더라도 이를 홍보하지 않는다면 방문객 유치가 어려울 수 있다. 통영에서 현재 진행중인 Twelve School 또한 주민들의 적극적인 참여와 방문을 이끌어내고 싶다면 공식 홈페이지를 만든다면 효율적으로 홍보효과를 볼 수 있을 것이다. 이러한 홍보 수단을 바탕으로 지역 주민들이 필요하고 원하는 프로그램을 만드는 것 또한 효과적인 홍보의 방법이라고 생각한다. ZKM 과 같은 경우에도 토요일에 'Day of Open Doors'를 주최하여 다양한 교육 프로그램을 다양한 연령층을 대상으로 진행한다. 이렇게 지역 주민들에게 매력적인 프로그램은 사람들에게 충분히 좋은 홍보효과가 된다. 통영의 Twelve School 또한 다양한 이벤트나 주민 참여 활동을 주기적으로 주최하여 Twelve School 의 홍보 전략을 구상해야 한다.

관광 유치를 대상으로 한 홍보가 가장 돋보였던 탐사기관은 졸버레인 탄광단지였다. 졸버레인 탄광단지 홈페이지 들어가보면 누구든지 english guided tour 를 신청할 수 있고 관광가이드를 쉽게 다운 받을 수 있다. 군산 같은 경우에는 군산내항을 근대역사문화체험공간으로 활용하는 방안을 계획중인데 이는 군산 주민들 뿐 만 아니라 관광객 유치가 가능한 관광명소로 발전할 가능성이 높다. 이러한 가능성을 염두에 두고 군산은 근대역사문화체험공간을 완성한 이후에 기관 공식 홈페이지에 한글 뿐 만 아니라 영어,중국어,일본어 등 다양한 언어를 제공하면 효과적인 관광객 유치를 할 수 있을 것이다. 더 나아가 오디오 가이드 투어, 일일 가이드 투어를 제공하거나 군산내항의 특징을 살린 포토스팟 제작 등 다양한 방식으로 관광객을 대상으로 홍보를 할 수 있다.

4) 교육 프로그램

다양한 산업유산 재활용 사례를 살펴보면 기존 산업유산의 성격을 바탕으로 교육 프로그램을 구성한 경우가 많다. 또한, 특정 집단에 한정된 교육 프로그램이 아니라 다양한 집단의 사람들이 프로그램이 참여할 수 있도록 구성하였다. ZKM 의 경우 아트 전공자들을 위한 프로그램부터 일반인들을 위한 프로그램이 마련되어있고, 단순히 학생들만을 대상으로 한 것이 아니라 고령층, 중년층 등 다양한 연령층들을 위한 프로그램을 짰다.

이러한 점들을 비춰보았을 때 산업유산 재활용에 있어서 교육 프로그램은 다양한 요소들의 고려를 바탕으로 짜여져야한다.

우선, 재활용한 산업유산이 가지고 있는 역사성에 초점을 두어야한다. 산업유산을 재활용은 그 곳만의 역사성을 보존하면서 진행되기에 의미가 있다. 역사성은 현재와 과거 그리고 미래를 모두 연결해주는 통로이다. 이를 십분 활용하여 교육 프로그램을 구성하면 좋은 효과를 거둘 수 있을 것이다. 과거 산업유산이 어떻게 이용되었는지를

시작으로 그 산업유산이 지어지게 된 역사적 배경, 그리고 재활용을 하게 된 역사적 이유 등을 통해 사람들은 많은 것을 느끼고 배울 수 있다. 과거의 특색을 잘 살려 재활용을 했기에 재활용된 산업유산은 과거와 현재가 공존하는 공간이다. 단순히 박물관에 나열된 전시품들을 보고 역사를 암기하고 관찰하는 것이 아니라, 산업유산 속을 거닐고 과거와 현재를 고찰하며 심도 있는 탐구를 할 수 있다. 또한 과거의 산업유산을 이용했던 세대와 재활용된 산업유산을 이용했던 세대들이 직접 만나 대화를 하며 현재와 과거를 잇는 것도 산업유산 재활용을 한 공간에서만 느낄 수 있는 값진 경험이다. 각자 자신의 시대에서 바라본 산업유산에 대해 이야기하고, 그 당시의 역사를 생생하게 들을 수 있으며 단순히 구세대가 현세대에 가르치는 것이 아닌 상호 소통하며 서로가 서로의 시대를 배울 수 있는 기회라 생각된다. 이런 역사성을 활용한 교육 프로그램은 현재와 과거를 이으며 미래로 나아갈 수 있다는 점에서 의미가 있다.

두번째로, 다양한 대상을 고려하여 프로그램을 구성해야한다. 보통의 박물관을 가면 어른들을 위한 프로그램은 적고 어린 학생들을 위한 프로그램이 주를 이룬다. 가끔가다 어른들을 위한 프로그램이 있긴 하지만 어린이들을 위한 프로그램의 심화버전정도에 그친다. 또한, 연령층뿐만 아니라 관심 분야, 전문가와 비전문가 등 다양한 대상의 특징을 고려하여 프로그램을 짜야한다. 즉, 교육 프로그램을 하나의 대상에만 특정하지 않고 광범위한 대상을 고려하여 구성해야한다. 산업유산의 경우 앞서 언급했듯이 구세대와 현세대가 함께 사용하고 앞으로 지속될 공간이다. 그러므로 하나의 세대에 초점을 두지 않고 다양한 세대를 위한 교육 프로그램을 만들고, 또한 여러 세대를 통합할 수 있는 프로그램을 만드는 것이 중요하다. 공간 그 자체가 과거와 현재의 공존을 이루지만 교육 프로그램으로 좀 더 소통의 폭을 늘려주는 것이 중요하다. 뿐만 아니라, 그 산업유산이 현재 활용되고 있는 분야에 대한 전문가 이외의 사람들도 많이 참여할 수 있는 프로그램을 만들어야한다. 교육 프로그램이 다양한 사람들의 참여를 이끈다면 산업유산은 사람들의 참여로 더욱 더 다양화된 공간으로 발전할 수 있을 것이다.

마지막으로 앞으로 나아갈 수 있는 지속성을 고려하여 교육 프로그램을 구성해야한다. 산업유산 재활용은 과거의 것을 활용해 현재로 불러오며 미래까지 지속하는 것에 의미가 있다. 교육 프로그램은 이런 점을 고려하여 "지속성" 초점을 맞춰야한다. 단순히 일회성 교육 프로그램, 단기간 교육 프로그램을 구성하는 것이 아니라 교육 기간이 하루에 그치더라도 그 내용이 지속될 수 있는 것으로 구성되어야 한다. 하루의 교육으로 지속적인 생각을 할 수 있도록 하고 관심을 계속 가질 수 있도록 해야한다. 단순히 산업유산 자체에 대한 관심이 아니라 산업유산의 기저에 있는 다양한 주제에 대해 생각하고 의미를 되짚어보며 그들의 삶속에서 지속적으로 고찰할 수 있는 생각거리를 던져주는 것이다.

이렇듯 산업유산을 활용한 교육 프로그램은 다양한 대상을 고려하고 산업유산만이 가지는 역사성을 통해 소통 창구를 만들고 지속적으로 이를 유지시켜나갈 수 있는 내용으로 구성해야한다.

IV. 참고문헌

김정후, 『발전소는 어떻게 미술관이 되었는가』, 돌베개, 2013

[별첨 1] 포토카드