

도시환경엘레멘트로서의 SF(Street Furniture)  
디자인개발을 위한 DB(Data Base)구축연구

주관기관 김현선디자인연구소

산업자원부

한국디자인진흥원

## 머 리 말

1960-80년대 우리나라는 고도의 경제성장을 통해 산업화에 의한 결실을 맺었으며 90년 이후 정보화, 문화가치를 지향하는 개념이 대두되었으며 2000년대 세계는 새천년의 시대로 정보화, 문화가치개념의 고부가가치를 선두로 이제는 물리적 개념의 단순 산업자본의 집약보다는 소프트웨어 중심의 문화산업이라는 측면이 강조되고 있으며 산업구조도 이와 같은 맥락에서 재조정되고 있는 실정이다. 이러한 가치개념의 변화와 변모는 사람들의 인식체계도 변화시켜 이전의 기능중심의 도시환경보다는 한 차원 더 나아가 쾌적한 도시환경, 편리하고 정체성 있는 도시아이덴티티를 추구하게 된다. 이렇듯 도시환경에 대한 확대된 인식의 폭은 다양한 문화환경에 대한 관심으로 발전하게 되었다. 이는 능률, 효율성중심의 산업사회에서 벗어나 도시환경에 대한 문화적 가치부여를 통해 즐겁고 풍요로운 가로조성과 이를 통한 사회자본화라는 방법론으로 변화되어가는 면모를 우리에게 시사한다. 이러한 측면에서 도시환경의 쾌적한 경관조성, 도시의 활력소제공, 도시민의 이용 편의제공, 문화환경의 인프라 구축 등의 차원에서 스트리트퍼니처 연구는 국제문화도시로서 쾌적한 도시환경 조성, 도시경관과 환경의 질을 향상시키는 접근방법으로서의 필요성과 도시환경에 있어 미적 조형성이 있는 스트리트퍼니처의 요구의 증가, 문화도시로서의 고유정체성확보로서의 필요성을 통하여 스트리트퍼니처의 표준화된 개발을 통한 경제적 비용 절감 및 경제이익개념의 극대화하는 현실적 대안으로 접근하게 된다.

본연구에서는 제1.2장에서는 연구배경 및 스트리트퍼니처의 이해 및 분류체계를 규정 및 분류체계에 따른 요소에 대한 세부사항을 서술하였으며 제3.4장에서는 SFDB의 현대적 적용 및 결론 및 부록에서는 활용방안에 대한 예시로 구성되어있다. 본 연구는 현재의 광범위하고 흩어져있는 Street Furniture를 체계적으로 정리하고 더 나아가 산업계와 교육계에 실제 활용 가능한 DB시스템을 구축하는 방향으로 연구를 진행하였다.

첫째, Street Furniture를 현대적 관점에서 이용자적 중심으로 체계적으로 정리 분류하였으며, 둘째, Street Furniture를 DB구축을 통하여 현대적으로 활용할 수 있도록 사용자 중심의 프로세스모형을 제시하였다. 이는 디자인 실무에 직접 활용하고



있도록 이해-해석-전환-적용이라는 단계별로 지침을 통하여 Street Furniture를 적용 해석하여 창조적인 디자인을 하는데 효용의 가치를 극대화 할 수 있다. 셋째, Street Furniture의 데이터베이스를 개발하여 Street Furniture에 대한 체계적인 지식정보를 공급하고 디자인 활용도를 높였다.

이상의 연구내용을 데이터베이스로 개발하여 디자인실무나 산업현장 교육계에서 쉽고 빠르고 선택적으로 연구의 성과를 활용될 수 있도록 하였다. 데이터베이스는 세부검색 통합검색 일반검색 설계지침 등으로 되었는데 각 국가별, 시설별, 마감구조, 지역별, 세부의 요소와 활용정보를 필요에 따라 선택적으로 볼 수 있게 구성되었다. 이의 활용적 가치를 풍부하게 해석하였다.

이상의 연구결과가 교육계 및 디자인계, 산업계에 미치는 기대효과는 정보화시대에 Street Furniture흐름이 문화적 관점의 디자인접근방법을 제안하고 그 구체적 활용방법을 제시함으로서 디자인 실무나 현장에서 실제적인 활용이 가능하여 도움이 되고자 한다. DB의 지속적인 축적되는 결과를 초래함으로서 우리나라 Street Furniture의 정체성을 확립에 기여 할 것으로 예측된다.

|                                |    |
|--------------------------------|----|
| DB 검색사례 주화면                    | 3  |
| 머리말                            | 12 |
| 제1장 연구개요                       | 16 |
| 제1절 연구배경과 목적                   | 16 |
| 1. 연구배경                        | 16 |
| 2. 연구목표                        | 17 |
| 제2절 연구내용 및 범위                  | 17 |
| 제2장 Street Furniture의 이해       | 19 |
| 제1절 Street Furniture의 개념       | 19 |
| 제2절 Street Furniture의 종류와 분류   | 24 |
| 제3절 Street Furniture 분석체계 및 분석 | 33 |
| 1. 도시경관을 형성하는 요소               | 33 |
| 1) 조명                          | 33 |
| 2) 포장, 식재                      | 39 |
| 3) 수경시설, 파고라                   | 47 |
| 4) 울타리                         | 52 |
| 5) 블라드                         | 53 |
| 6) 쉼터                          | 54 |
| 7) 게시판, 광고탑                    | 58 |
| 8) 벤치, 휴지통                     | 60 |
| 9) 전화부스                        | 65 |
| 10) 시계탑                        | 69 |
| 11) 게이트                        | 72 |
| 12) 환경조형물, 예술장식품               | 75 |



|                        |         |
|------------------------|---------|
| 2. 도시구조전달의 역할을 갖는 요소   | 76      |
| 1) 사인의 목적              | 78      |
| 2) 사인의 종류              | 79      |
| 3) 사인계획의 프로세스          | 87      |
| 4) 사인의 설치방법            | 88      |
| 3) 사인의 예시              | 89      |
| 제4절 한국의 SF와 서양의 SF 비교  | 93      |
| <br>제3장 SFDB의 현대적 적용   | <br>99  |
| 제1절 SFDB의 정의           | 99      |
| 제2절 SFDB의 구성           | 100     |
| 1. SFDB STRUCTURE      | 100     |
| 1) SF유형                | 101     |
| 2) SF설계지침              | 102     |
| 3) SF통합검색              | 103     |
| 4) DB System 구성 및 설계구현 | 104     |
| 제3절 활용DB의 응용적용         | 107     |
| 1. 해석단계                | 109     |
| 2. 전환단계와 적응단계          | 110     |
| 3. 사용자 인터페이스           | 111     |
| <br>제4장 결    론         | <br>112 |
| <br>부    록             | <br>    |

## 제1장 연구개요

### 제1절 연구배경 및 목적

#### 1. 연구배경

街路의 분위기를 조성하는 사인물 이나 전신주 등은 중요한 도시 가로 장치물이다. 하지만 결코 도시의 장치물이 그것에 그치는 것은 아니다. 정류장 쉼터 혹은, 전화 부스, 벤치, 휴지통이나 경계 설치물 등은 사인물 이나 전신주와는 달리 도시민의 옥외생활에 적극적으로 영향을 주는 중요한 요소이다.

옥외생활의 질을 향상시켜주는 도시가로공간의 장치물에 대해 인간적인 것으로 만들어 주는 이들 도구의 중요한 역할을 하고, 문화적 자산 또는 사회적 자본으로서 제대로 자리를 잡아 주는 것이 오늘날 우리에게 부여된 책무라 할수 있다. 그러나 실제로는, 건축이나 토목에서 제쳐지고 있는 이들 시설은 도시 구성에서 부속품으로 처리되어 비체계적인 불우한 지위에 놓여 있는 것이 현실이고 또한 상황마다의 무게 획적인 결정을 내리고 있는 것이 실정이다.

이러한 상황으로부터 비약하기 위해 도시가로생활을 위한 요소로서의 도구로서의 존재를 한데 묶어, Street Furniture(스트리트퍼니처)라 이름짓자는 제안이 1960년대에 있었다. Street Furniture를 글자 그대로 번역하면 〈거리의 가구〉가 된다. 일본에서는 1970년대 오사카 만국박람회가 개최됨에 따라 Street Furniture 계획팀이 결성되었다. 일본에서 정식으로 Street Furniture라는 말이 사용된 것은 이 때가 처음이다. 그러나 당시에는 아무도 깊은 관심을 보이지는 않았다.

우리나라에서는 1960-70년대의 고도의 경제적인 성장을 통해 산업화에 대한 결실을 맺고 90년대 이후 정보화, 문화가치를 지향하는 개념의 대두되며 2000년대 세계는 밀레니엄시대의 정보화, 문화가치개념, 고부가가치를 선두로 새로운 시대로 이



제는 물리적 개념의 단순산업자본의 집약보다는 소프트웨어 중심의 문화 산업화라는 측면이 더욱 강조되고 있으며 산업구조도 이와 같은 맥락에서 재조정되고 있는 실정이다.

이러한 가치개념의 변화와 변모는 사람들의 인식 체계도 변화시켜 이전의 기능중심의 도시환경보다는 한 차원 더 나아가 쾌적한 도시환경, 편리하고 정체성 있는 도시 아이덴티티를 추구하게 되었다. 도시환경의 확대된 인식의 폭은 다양한 문화환경에 대한 관심으로 발전하게 되었다, 이는 능률, 효율성중심의 산업사회에서 벗어나 도시환경에 대한 문화적 가치부여를 통해 즐겁고 풍요로운 가로조성과 이를 통한 사회 자본화라는 방법론으로 변화되어가는 면모를 우리에게 시사한다.

이러한 측면에서 도시환경의 쾌적한 경관조성, 도시의 활력소 제공, 도시민의 이용상 편의 제공, 문화환경의 인프라구축 등의 차원에서 스트리트퍼니처 연구는 중요한 필연성을 갖는다.

따라서 Street Furniture에 대한 큰 맥을 먼저 형성하기 위해 Street Furniture에 대한 것을 이해하고 국내 및 해외사례를 분석하여 그 연구를 통해 자원화하여 DataBase를 구축하고 그것을 활용하는 방법을 제시하고 새로운 체계를 제시하여 우리의 Street Furniture는 도시환경의 설계방법에 있어 세계에 앞서가는 새로운 입지를 다지고자 본 연구를 하게 되었다.

## 2. 연구목표

본 연구의 목적은

첫째, 환경디자인구성요소로서의 Street Furniture 의 조형양식과 설계지침의 체계적인 정리를 통해 DataBase구축을 최종목표로 설정하였다. Street Furniture 데이터베이스구축은 도시계획과 개발 그리고 도시환경디자인과 연장선상에서 진행하며 거시적으로 도시이미지 형성계획과 도시경관형성계획을 중심계획으로 체계화하고 전문분야는 물론 교육현장에서 활용되며 기반을 마련할수 있도록 최종목표로 규정하였다.

## 제1장 연구개요

### 제2장 Street Furniture 의 이해

### 제3장 SFDB 의 현대적 적용

### 제4장 결론

둘째, Street Furniture 디자인네트워크화에 목표를 두었다. 데이터베이스 구축은 환경디자인이 지니고 있는 구성시스템의 네트워크상에서 정리된다. 단일 시설 요소가 지닐 수 있는 단적 결함을 극복하려는 시도로 체계화하여 장치화된 Street Furniture로서의 연계성을 갖도록 분류화 방안을 정립한다.

셋째, Street Furniture Design의 표준화 및 위계화를 목표로 두었다. Street Furniture 의 Data Base구축은 그 지향점이 개발과정과 진행과정, 진행목표가 일체화되어 표준화를 지향하여야하며 표준화는 시스템이 지니고 있는 각 개발공정과정이 위계성을 지니고 체계화되어야 한다.

마지막으로 Street Furniture 이용의 활성화를 목표로 삼았다. 본 연구에서 제안하고있는 Street Furniture의 Data Base 구축은 Street Furniture의 형태, 모듈, 색채 등 물리적 디자인요소가 중심이 되어 정리되어야하지만, 그 응용방안 및 이용형태에 따른 기능성도 동시에 충족되도록 활용방안이 정립됨을 목표로 삼는다.

그러므로 본 연구는 SF에 대한 체계적인 정리를 통해 사용자중심으로 체계화하여 이를 제작하고 Designer에게 쉽게 사용할 수 있도록 디자인요소를 정리하여 DB를 구축하고 이를 토대로 실제 산업체 및 교육현장에서 이용될 수 있게 될 것이다.



## 제 2 절 연구내용 및 범위

본 연구는 환경디자인 구성요소로서의 Street Furniture의 조형양식과 설계지침의 체계적인 정리를 통해 데이터베이스를 구축하고 이를 제작자, 디자이너가 쉽게 사용할 수 있도록 적용환경을 제시해 줌으로써, 교육용자료 및 실제 산업현장에 이용될 수 있도록 기반 마련에 중점을 두었다. 즉 Street Furniture의 정보를 통합적이고도 계통적으로 나타내며 또한 그 Information의 의미와 중요성을 User로 하여금 충분히 이해할 수 있도록 하는 데에 그 중점을 두었다.

먼저, 2장에서는 Street Furniture란 무엇인가를 정의하고 그 의미와 역할을 규정했다. 3장에서는 Street Furniture의 개념과 체계 및 분류를 4장에서는 현대적 활용 방안인 DB구축을 통하여 사용자중심의 디자인 프로세스와 디자인요소를 추출하는 것으로 연구를 진행하였다.

Street Furniture에 대한 구체적인 연구는 우리의 경우, 아직 체계적으로 잡혀있다고 할 수가 없다. 그 종합적인 정리와 체계화도 아직 요원한 느낌이며 본 연구가 후일의 본격적인 연구를 위한 하나의 밑거름이 되었으면 하고 바랄 뿐이다.

사례사진은 주로 현장조사와 자료서적을 출처로 하여 현재 가로상 장치물들의 현실을 쫓아 독창적인 사례에 그 초점을 두었다.

Street Furniture가 어떤 가능성을 갖고 있을까, 우리는 Street Furniture의 연장선상에 도시의 장치화를 생각하였다. 최근 빈번하게 화제가 되고 있는, 전자기술의 개발에 의한 Communication System이라든가 교통설비 그리고 에스컬레이터, 주차용 Tower와 같은 새로운 종류의 설비는 그 미래도시가 도구Level의 시설에 의해 장치화 되어 가는 싹틈이라 보아도 무방하다.

이들 도시 장치가 성립되기 위해서는 고도의 정밀기술이 필요하며 특히 여러 가지



## 제1장 연구개요

### 제2장 Street Furniture 의 이해

### 제3장 SFDB 의 현대적 적용

### 제4장 결론

장치 간에 수준 높은 상호관계가 전체 되지 않으면 정밀한 도시가로공간은 형성 될 수 없을 것이다. 현대의 도시는 도구.시설 및 환경이라는 양쪽에서 고밀도화를 지향하고 있다. 그러나 그러기 위해서는 Street Furniture가 단순한 도시의 부품 또는 요소에 그쳐서는 안 되고 System화되어 유기적으로 기능하는 장치로서 전개되어야 한다. 환경의 밀도 높은 장치화는 우리의 도시가 세계적인 고밀화를 가능하게 한 이래 우리의 장기가 되었다고 해도 무방할 것이다.

그런 방향으로의 노력이 결실하고 새로운 도시가로생활 환경이 창출되었을 때, 우리의 Street Furniture는 도시환경의 설계방법에 있어 세계에 앞서가는 새로운 경지를 개척하게 될 것이다.



## 제2장 Street Furniture의 이해

### 제 1 절 Street Furniture의 개념

도시환경을 거론함에 있어서 Street Furniture라는 말을 자주 듣게 된다. 도시구조전달의 역할뿐 아니라 도시경관을 형성하는 중요한 요소로서의 환경시설물이라는 용어는 산업사회의 근본을 이룬 영국에서 비롯되어 "Street Furniture", Sight Furniture" "Urban Element"라고 불리우며, 우리의 경우, 보행자 도로를 위한 가구 또는 도구라 인식하고 있는 경향이 짙고, 좀 더 개념을 확대하여 보행자환경장치라 하는때도 있다. 그것을 이해하는 방법으로서는 여러 가지가 있더라도 그것이 의미하는 바는 옥외생활을 유지하는<가구> 또는<도구>임에는 변함이 없다. 이를 도시계획이나 행정상의 사업대상으로서 생각한다면 스트리트퍼니처는 옥외생활 환경정비 사업 중의 한 요소가 되기도 한다.

본 Street Furniture에 대한 연구는 앞으로의 도시를 연구해 감에 있어서 중요한 의미가 있다. 그러나 일반적으로 아직 그 인식도는 낮고 도시환경정비에 종사하는 사람들 사이에서도 그 바른 개념과 인식이 충분히 되어 있다고는 하기 어렵다. 현재, 우리주변에서도 도시환경문제는 여러 가지 형태로 등장해 오고 있다. 각 도시마다 환경정비의 프로젝트화가 진행되고 있다.

그 배경으로서 생각할 수 있는 것은 우리경제의 비약적 발전을 뒷받침해 준 고도의 경제적인 성장과 산업화에 대한 결실을 맺음과 정보화, 문화가치지향개념이 결과적으로 옥외생활환경의 중요성을 재인식하게 해주고 재검토 하는데 눈을 뜨게 해주었다고 할 수 있다. 이를 계기로 능률·효율 본위의 산업사회 형성을 전제로 하는 도시정비에서 떠나, 도시환경자체에 문화지향에 따른 가치를 부여하고 즐겁고 풍요로운 거리를 조성하고, 특히 그것을 사회자본의 일환으로 삼으려는 움직임이 높아지고 있다. 이러한 움직임은 대도시보다는 오히려 지방도시에 현저하게 나타나고 있다.

지방에서는 인구가 유출되어 대도시로 집중하는 것을 막음과 동시에 이를 적극적으로 환원시키고 나아가서는 관광자원의 하나로 만들어 보려는 노력이 일고 있는 것이다. 이러한 경향에 더욱 박차를 가한 것은 우리의 도시환경정비에 대한 외국인의 여러 가지 비판과 우리들 자신이 수없이 외국을 방문하여 미국이라든가 유럽의 훌륭한 옥외환경을 보고 배워온 점이다.

그 결과, 시가지정비, 상업지구 개발, 변화가의 재정비, 그리고 도로확장에 따르는 정비 등이 계획되고 실시되는 중에 있다. 공원만 해도 거리 가운데 있는 조그만 어린이 놀이공원을 비롯하여 국립공원, 도립공원, 시립공원 등 참으로 다채롭게 정비되어 가고 있다.

이러한 갖가지 프로젝트 안에는 반드시 Street Furniture가 존재한다. 그러나 그 놓인 위치를 보면 조성사업이나 도로사업 속에 편성되어 있거나 공원조성계획의 일환으로서 자리 잡고 있음에 불과하다.

과거에는 프로젝트가 구체화됨에 따라 Street Furniture의 존재는 점차 희미해지고 말았다. 일반적인 사업레벨에 있어서 Street Furniture의 담당부서가 명확치 않고 사업비를 지출할 예산근거도 없기 때문이었다. 결국 苦肉之策으로 Street Furniture를 도시정비에 필요한 부속물로서 처리하기로 했다.

최근에는 다소 발전되어<소규모 공작물>이라든가 <사인(Sign)계획>, 경우에 따라서는 <Street Furniture>라는 명칭이 통용되기에 이르렀다. 우리는 오늘날까지, Street Furniture의 중요성을 설명하기 위해 주먹을 예로 들어 왔다. 일반 주먹은 기본적으로 지붕·천정·벽·바닥 등에 의해 구획된 건축공간과 그 안에 설치되는, 가구·설비기구라 불리는 도구류에 의해 구성된다.

즉, 거주생활은 집안에 갖가지 도구가 놓임으로써 비로소 영위되기 시작하는 것이다. 이들 도구류에는 사는 사람의 개성이 상징되고 가족의 생활관이 반영된다. 우리로서는 아직 일반적인 습관이 아니지만 외국에서는 건축 그 자체보다도 도구 쪽에



재산적 가치를 인정하고, 훌륭한 가구류는 자손대대로 전해지며 사용된다. 이러한 가구가 생활에서 담당하는 역할을 옥외생활에도 현실화시켜야 할 것이다. 그러나 옥외로 한 걸음 나서면, 최근에는 다소 나무들이 눈에 띄게는 되었지만 여전히 자동차와 사인(Sign)류, 전신주와 가드레일, 그리고 간판 등이 빚어내는 잡다한 광경만이 시야에 들어온다. 이 낯익은 광경은 우리나라 어디를 가도 다를 바 없다.

우리의 경우 무질서하게 주택을 세우고 인구가 증가된 뒤 공공시설이 설치되었다. 또한 우리의 SF는 경쾌하고 이동이 가능했기 때문에 항상 假設적으로 해석되어 왔다. 가설이란 일시적인 것을 말한다. 따라서 그 이용과정에서 수리, 수선이 가능하고 재생할 수도 있다. 쓸 수 없게 되면 새것으로 바꾼다. 우리가 만들어내는 형태는 언젠가는 망가지고 소멸되며 그 대신 새로운 것이 탄생하는 代謝作用에 의해 유지된다. 이로 인해 우리의 옥외환경계획은 항상 뒤늦은 것이 된다.

한편 지금, 사람들은 옥외로 그 생활의 場을 넓히고 있다. 이런 경향은 우선 우리의 주택사정에 의해 더욱 가속화된다. 좁은 주택은 이미 안식의 장이라 하기는 어려워 옥외에서 찾으려는 것은 이미 자연스러운 추이라 할 수밖에 없다. 그러나 옥외환경의 질을 향상시키려는 욕구는 그런 소극적인 원인에만 유래되는 것은 아니다. 보다 자유롭고 보다 개방적인 분위기와 인간적 접촉을 찾아 우리의 생활양식 자체가 점차 밖으로 지향하고 있는 것도 사실이다.

집안에서는 아무리 장치화하고 연구해 보아도 결국 한계가 있다. 그런 점에서 옥외에는 비교도 되지 않을 만큼 넓은 스페이스가 있으며 즐겁게 지낼 수 있는 가능성이 잠재하고 있다. 옥외생활을 내포한 라이프스타일을 찾는 현상은 매우 자연스러운 경향이다. 이러한 상황을 배경으로 하여 옥외생활은 더욱 더 중요한 의미를 갖게 된다.

사람들이 옥외로 나감으로써 옥외생활이 다양하고 복잡화함과 동시에 인간이 옥외생활에 기대하는 요구도 달라지게 된다. 이제 새로운 도시생활양식이 만들어질 것이다. 그리고 사람들의 행동에 대응할 수 있는 순도와 질을 가진 Street Furniture가 요구될 것이다.

따라서 옥내로부터 옥외로 지향하는 기본자세로 Street Furniture의 質을 생각해야 할 것이다. 그러하게 되면 단지 도시생활의 기본적 기능을 충족 시킬뿐 아니라

옥외생활 특유의 연출적 효과도 고려해 가야한다. 옥외에는 옥외의 생활행동이나 여러 가지 조건에 알맞는 기능과 성격을 가진 Street Furniture가 필요한 것이다.

옥내의 경우, 예컨대 주택은 어디까지나 사적인 공간이며 따라서 사적인 기능이 우선한다. 모든 소유권이 명확하다. 또한 가족이라는 작은 인원수 단위으로써 가치판단을 할 수 있고 관리도 같은 수준에서 이루어진다. 이는 개인기업인 건물, 오피스나 쇼룸, 또는 박물관이나 미술관 시설에서도 마찬가지이다. 그러나 옥외인 경우에는 조건이 다르다. 구체적으로 소유하는 것은 국가이거나 각 지방자치제이다. 따라서 관리도 각 관청에서 한다. 하지만 기본적으로는 어디까지나 세금을 내고 있는 시민의 공유재산이며 이용하는 것도 불특정 다수인 시민이다. 따라서 누구나 납득할 수 있는 환경을 갖추고 원활하게 관리해나가기 위해서는 관할 관공서의 인식도 그렇지만 시민 한사람 한사람에 대한 인식이 중요하다. 그러나 옥내와 옥외라는 상이한 배경을 가지고 있더라도 인간의 생활은 기본적으로는 변함이 없다. 실내에서 사용하는 쓰레기통이나 재떨이는 옥외에서도 필수품이다. 주택 안에서의 소파는 옥외에서는 벤치로, 전화는 전화스탠드나 전화박스로 모습을 바꾸어 존재할 뿐이다. 책상 옆에 있는 지도는 안내지도판으로서 옥외에 있게 된다. 우편함은 우체통으로 바뀌고 시계 또한 광장이나 거리의 심벌로서 중요한 요소가 된다. 이와 같이 하나하나 대조해 가면 옥내가구와 옥외가구인 Street Furniture사이에는 그 어떤 관계가 있음을 알 수 있다. 따라서 Street Furniture사이에는 그 어떤 관계가 있음을 알 수 있다. 따라서 Street Furniture를 생각할 때 우선 우리들의 집안에 있는 가구와 대응시켜보면 필연적으로 그 모습이 떠오르게 마련이다. 이렇게 떠오른 Street Furniture는 다시 여기에 옥외가구 특유의 조건이 부가되어야 한다.

이 요소들을 정리해 보면, 먼저 도시가 불특정 다수의 시민이 생활하는 場이라는 점, 그리고 그들 많은 사람들이 이동하기 위한 도시교통도 배려해야한다는 점, 또한 도시를 관리하는 여러 도구가 필요하다는 점, 나아가서는 쾌적한 공간에서 지내기 위한 배려 등이 있게 된다. 옥외이므로 기상조건도 고려되어야한다.

이러한 것들 배경에는 도시의 옥외환경 속에서 시민들이 안전하고 건강하게 그리고 쾌적하고 능률적인 생활을 영위할 수 있어야 한다는 점이 항상 그 최대의 목적으로 존재한다. 그 목적을 위해 Street Furniture가 존재한다는 것을 항상 잊어서는 안



된다.

이상과 같이 Street Furniture는 매우 중요한 의미를 지니며 더욱이 많은 사람을 대상으로 하고 있다. 결코, 개인의 취미취향이거나, 싼 게 비지떡이겠지 하는 일시적인 경제가치로 판단되어서는 안 된다. 또한 그것이 놓이는 지역의 역사관 또는 특성을 반영하고 게다가 미래를 향한 깊은 사려가 포함되어 있어야 한다.

사람들의 풍속이나 습관은 그 살고 있는 나라, 지방, 지역에 따라 갖가지 이다. 스트리트퍼니처는 계획되는 지역의 생활양식에 상응하는 개성에 넘치는 것이어야 할 것이다.

또한 그 위에 더하여 조형적으로도 재료에 있어서도 공작면에서도 보편적가치를 추구해야 할 것이다. 이러한 것들을 전제로 하여 고안된 Street Furniture는 현재 수백 종류에 이르고 있다.

구체적으로 몇 가지를 들어보면, 정보계의 Street Furniture로서는 안내소나 광고탑사인등이 있고, 교통계로서는 버스정류장표시, 택시 승강장 등이 있으며 도시를 관리하기 위한 것으로는 소화전이나 전신주가 있고 쾌적하게 지내기 위한 장치로서 녹화, 조각, 분수 등이 있다. 또한 기상대책으로서는 쉼터박스 등이 있다. 이들 하나하나의 Street Furniture가 옥외생활을 지탱하고 그것들의 총체로서 질서지어 줌으로써 비로써 옥외생활은 안전하고 건강하며, 쾌적하고 능률적인 것이 될 수 있다. 그것은 또한 도시의 장래의 방향과도 밀접한 관계를 유지하면서 계획되어야 한다.

## 제 2 절 Street Furniture의 종류와 분류

분류란 어떤 사물이나 현상을 파악하여 여러 관점에서 관찰하여 구조화하는 것을 말한다. 본 연구에의 Street Furniture를 분류함에 있어서 크게 3가지 시점으로 생각할 수 있다. 첫째는 이용자 측에서의 분류, 둘째는 관리·운영자 측에서의 분류, 셋째는 제작자 측에서의 분류이다. 따라서 본 연구에서는 각 시점별로 세분하여 개개의 기능에 입각한 분류, 인간의 생활행위에 입각하여 기능으로 그룹 하여 분류하며 해외의 분류사례를 조사하여 검토하였다.

도구는 물질적·정신적 양 측면에서 창출된 것이었다. 현재 우리가 쾌적하게 생활하기 위해 필요로 하는 도구류는 참으로 다양하며 이들 도구류를 만들어 낸 배경에는 공학이라든가 의학, 심리학이나 사회학, 그리고 경제라든가 예술 등 많은 분야가 노력해 왔다. 그러나 일상생활에 필요한 갖가지 도구류 중에서 Street Furniture에만 초점을 맞추어 보면 과연 그런 여러 분야의 지혜에 의한 것인지는 매우 의문스럽다고 하겠다.

우리가 평소 별다른 관심 없이 생활하고 있을 때는 그다지 느끼지 않지만 실은 일상적으로 우리가 사용하고 있는 가구·도구류는 수천 종류에 이른다고 한다. 하지만 이들 수천 종류의 가구·도구류가 결코 아무렇게나 만들어지고 있는 것은 아니다. 거주 생활에 필요한 행위와 기능과의 관계에서 취사선택되고 개량되면서 그 수가 증가되어온 것이다. 일반적으로 가구·도구류는 분류 시점이 많을수록 문화적 가치가 높다고 할 수 있다. 그런 점에서 주택용 가구·도구류의 경우에는 역사도 길고 개발영역도 넓으며 정밀도도 높다.

Street Furniture의 경우에도 앞으로는 더욱 분류의 시점을 넓히고 구조화해야 할 것이다. 그리하여 본 연구에서는 Street Furniture의 기본적인 분류를 생각해보고자 한다.

현재로서는 Street Furniture를 분류함에 있어서 크게 3가지 시점을 생각할 수 있다. 첫째는 이용자 측에서의 분류, 둘째는 관리·운영자 측에서의 분류, 셋째는 제작자 측에서의 분류이다. 이제 구체적으로 버스정류장 표지를 예로 들어 생각해보자. 버스



정류장 표지는 이용자 측에서 보면 버스를 기다리기 위한 것이다. 그러기 위해서는 사인이 필요하며 행선지나 시각표가 있으면 더욱 편리하다. 오래 기다려야 할 때에는 비바람을 피하고 강한 햇살을 막아줄 수 있는 쉼터가 있으면 더 바랄 나위가 없다. 또한 벤치·휴지통·재떨이도 필요하다. 더 욕심을 내어 전화가 있다면 더욱 편리하다. 그 밖에 눈이 많은 지방이라면 안전한 대합실도 필요할 것이다.

둘째로 관리·운영 면에서 생각하면 비록 조그만 시설이더라도 이 계획은 아주 복잡한 사업이 된다. 우선 버스 자체는 교통부 관할이며 버스의 노선이나 표시방법은 지방자치단체의 담당부서에서 담당한다. 그리고 버스정류장 설치를 지도하는 것은 각 지방자치단체의 도로관리국이다. 또한 전화에 있어서는 한국통신, 전기는 한국 전력과 관계가 있으며 만일 광고 등을 포함시켜 다소라도 이익을 올리려 한다면 그 지역의 이윤이 얹히게 된다. 이들 각 관계기관과의 조정이 이루어지고 일단의 설비가 갖추어졌다 하더라도 그 후의メンテナンス(보수·관리·청소)는 더욱 귀찮고 복잡한 것이 된다.メンテナンス에 있어서는 사업비용의 지출과도 관련이 있게 되고 이용자·이익자 사업주체 그리고 지도관청등 사이에서 조정되어야 한다.

끝으로 제작 면에서 본 분류가 있다. 최근에는 Street Furniture에 흥미를 가진 제작회사가 늘어나고 있으며, 일단 무엇이든 만들어 드립니다. 하는 자세를 갖추고 있다. 그러나 안전성이 요구되는 것, 전기·전화 등 설비부설에 관하는 경우, 그렇게 간단히 어디서나 제작할 수는 없다. 또한 제작회사에서도 각기 특징이 있다. 대형 공작물을 장기로 삼는 데에서는 벤치나 사인 등 정밀도가 필요한 것은 잘하지 못할 것이다. 오히려 작은 물건을 꼼꼼하게 만드는 데에서 대형 공작물을 제작하는 편이 Street Furniture로서는 공작이 정밀해지고 우수한 것을 얻을 수 있다.

우리는 현재는, 옥외에 있으면서도 직접 인체에 닿는 것들에 대해 기술면이나 재료 면으로나 아직 개발 중에 있다. 그 중에서도 특히 전화라든가 전광표시등 정보계통의 스트리트퍼니처에 대해서는 전기관계 메이커의 진출에 기대하는 바가 크다. 이와 같이 특히 첨단기술인 엘렉트로닉스라든가 에너지에 관련된 기술은 괄목할 정도로 진보되고 있으며 그것이 우리 도시들 안에 모습을 보이게 되면 그 분류의 내용도 달라질 것이다.

제1장 연구개요  
제2장 Street Furniture 의 이해  
제3장 SFDB 의 현대적 적용  
제4장 결론

이런 여러 가지 점을 감안하여 이번 분류에서는 첫째로 이용자 측 시점에서 연구해 나가고자 한다. 이 시점을 더욱 세분하면 개개의 기능에 입각한 분류, 인간의 생활행위에 입각하여 기능을 그룹하는 분류를 생각 할 수 있다. 우선 Street Furniture의 <기능에 입각한 분류>가 있다. 이것은 극히 일반적인 분류방법이라 하겠다. 예컨대 영국·독일 등의 서적류에서 볼 수 있는 분류법도 이 시점에 입각하고 있다.

영국의 COID(Council of Industrial Design)가 출판한<Street Furniture from Design Index>를 보면 영국에서는 다음 광범위 분류에 의하고 있다.

| 분                                          | 류                | 비 고  |
|--------------------------------------------|------------------|------|
| high mast lighting                         | 높은 기둥조명          | 조명기구 |
| lighting columns DOE approved              | 환경국 인가 조명        |      |
| lighting columns group A                   | 조명등 A            |      |
| lighting columns group B                   | 조명등 B            |      |
| amenity lighting                           | 연출조명             |      |
| street lighting lanterns                   | 가로등              |      |
| bollards                                   | 볼라드              |      |
| litter bin and grit bins                   | 휴지통과 모래함         |      |
| bus shelters                               | 버스 쉼터            |      |
| outdoor seats                              | 옥외벤치             |      |
| children's play equipment                  | 어린이 놀이시설         |      |
| poster display units                       | 광고기둥             |      |
| road signs                                 | 도로 사인            |      |
| outdoor advertising signs                  | 옥외광고사인           |      |
| guard rails, parapets, fencing and walling | 가드레일, 난간, 울타리, 벽 |      |
| paving and planting                        | 포장과 식재           |      |
| foot bridges for urban roads               | 육교               |      |
| garages and external storage               | 차고와 옥외창고         |      |
| miscellany                                 | 기타               |      |



Street Furniture의 중요도에 대응시켜 분류한 방법이다. 특히 조명기구가 6단계로 나뉘어 있는 것은 도시환경을 형성하는데 있어서 조명기구의 비중이 높음을 보여주고 있다. 또한 이것들 중에는 우리가 그다지 중요시하지 않는 것, 또는 우리로서는 생각할 수 없는 것들이 포함되어 있다. 예컨대 bollard는 광장 등에는 불가결하며 poster display units(광고기둥)도 필요하기는 하지만 우리는 그다지 이용하지 않고 있다.

일반적으로 우리는 광고가 많다. 갖가지 잡다한 광고가 무질서하게 서로 주장을 내세우고 있으며 조화가 없고 거리전체가 더러운 인상을 주고 있다. 이에 비해 유럽권에서는 그런 것들을 효과적으로 처리하고 있으며 그 구체적 방법으로서 광고탑, 쇼케이스가 잘 살려져 오히려 부드러운 분위기를 주고 있다.

grit bins는 우리 경우에는 거의 볼 수 없다. 이것은 자동차가 미끄러지는 것을 막기 위한 모래를 넣어 두는 상자이다. 예부터의 수레사회이고 또한 눈 많은 한냉지라는 2가지 조건 아래 만들어진 특수한 Street Furniture라 할 수 있다. 그러나 최근에는 자동차 타이어의 발달과 함께 그 필요성이 희박해지고 점차 모습이 사라져가고 있다.

그 밖에 영국에서는 육교나 차고, 옥외창고까지도 Street Furniture의 범위에 포함시키고 있다. 이는 영국에서 이상으로 하고 있는 옥외생활에 그것들이 필요하며 또한 옥외환경을 형성함에 있어서 그것이 중요한 역할을 하는 것이라 생각하고 있기 때문이다. 이로써 Street Furniture를 가구라는 좁은 범위에 가두어 두는 것이 아니라 널리 옥외생활 또는 환경에 영향을 주는 것으로서 다루려는 것임을 알 수 있다.

제1장 연구개요  
제2장 Street Furniture 의 이해  
제3장 SFDB 의 현대적 적용  
제4장 결론

다음에 서독에서의 Street Furniture에 대한 생각을 알아보는 자료로서 Pedestrian Areas Design Elements의 분류를 소개한다.

| 분                   | 류        | 비 고 |
|---------------------|----------|-----|
| Floor covering      | 바닥재      |     |
| Limit               | 울타리      |     |
| Lighting            | 조명       |     |
| Facade              | 표장       |     |
| Roof covering       | 지붕       |     |
| Disposition Obj     | 배치기구     |     |
| Seating facility    | 의자류      |     |
| Vegetation          | 식물       |     |
| Water               | 물        |     |
| Playing object      | 놀이기구     |     |
| Object of art       | 예술품      |     |
| Advertising         | 광고       |     |
| Information         | 안내소      |     |
| Sign posting        | 게시       |     |
| Flag                | 깃발       |     |
| Show-case           | 쇼케이스     |     |
| Sale stand          | 매점 스탠드   |     |
| Kiosk               | 매점 부스    |     |
| Exhibition Pavilion | 전시용 건축물  |     |
| Table and chairs    | 책상과 의자   |     |
| Waste bin           | 휴지통      |     |
| Bicycle stand       | 자전거 스탠드  |     |
| Clock               | 시계       |     |
| Letter box          | 우편함      |     |
| Telephone           | 전화       |     |
| Automaton           | 자동판매기    |     |
| Toilet              | 화장실, 세면장 |     |

이 자료는 내용적으로는 환경의 관찰·인식·재현이라는 프로세스 중에서 관찰을 주안으로 하여 엮여 있다. 따라서 각 도시에서 볼 수 있는 현상도 분류되어 있다. 이로써 알 수 있듯이 서독에서도 환경에 대한 연구는 이제 막 시작되었을 뿐이다. 자료에



따면 쾌적한 환경이란, 도시에 자극을 주고 있는가의 여부로 결정되며 그 자극은 육체적·정신적 커뮤니케이션에 의한다고 되어있다. 그리고 그것을 만드는 것은 도시 엘리먼트(부품)의 질에 의한다고 했다.

여기에서 말하는 엘리먼트는 그 태반이 Street Furniture이다. 도시환경연구는 매우 심오함 바 있는데 우선이 Street Furniture임을 여기에서는 명기하고 있다.

지금까지 개개의 기능을 분류대상으로 고려하고 있는 외국의 예를 들었다. 이런 분류방법은 과거에 만들어진 것을 다시 손질한 것에 불과하다. 그러나 지금은 Street Furniture가 날마다 새로운 것이 고안되고 있다. 따라서 기존 Street Furniture를 어떻게 분류하느냐가 아니라 새로운 종류의 Furniture가 탄생되어도 그것을 포괄할 수 있는 분류가 필요하다.

Street Furniture에는 지금까지 사람들의 생활양식이나 이에 수반되는 여러 가지 가구·도구류에 대응되는 일정한 형태가 있었다. 예컨대 서양에서는 벤치라면 기본적으로는 3명에서 5명이 앉는 긴의자였으며 등받이의 유무, 팔걸이의 유무 등 차이밖에 없었다. 그러나 기술·재료의 진보와 함께 플라스틱이 생기고 정밀한 정보가 일반 화합에 따라 1인용 자리이면서도 연결되어 있는 벤치라든가 얼마든지 접속할 수 있는 벤치 등이 탄생되었다. 또한 국제적 교류에 따라 다른 나라의 생활양식에서 태어난 새로운 용도의 벤치류, 또는 거꾸로 벤치의 새로운 용도가 출현하기도 한다. 현실적으로 오늘날 우리의 Street Furniture는 그 태반이 서양의 생활양식에서 비롯된 것의 수입이다. 그러나 그와는 반대로 앞으로는 우리의 평상이 해외로 수출되는 것도 생각할 수 있다. 예를 들어 평상이지만, 실은 평상을 사용하고 있는 것은 우리만이 아니다. 사우디아라비아를 비롯한 중근동에서도 그와 같은 것이 옥외생활을 지탱하는 Street Furniture가 되어 있다.

벤치 하나를 들어 보아도 그토록 변화가 있는 만큼 그것이 정보계통 Street Furniture, 즉 전화라든가 우체통, 도로표지나 광고인 경우, 하루가 다르게 발전하는 기술에 대응하여 새롭고 갖가지인 스트리트퍼니처가 개발될 것은 틀림없는 일이다. 우리는 그러한 정보계 기술에 있어서도 세계에 자랑할 만한 것을 갖고 있다. 어쩌면 그러한 Street Furniture가 수출되는 시대가 올는지 모른다. 현실적으로 버스정류장

표지등을 볼 때 개중에는 도착을 사전에 알리는 장치라든가 행선지를 자동으로 변경할 수 있는 장치가 되어 있는 것도 있다.

우리는 그러한 정보계 기술에 있어서도 세계에 자랑할 만한 것을 갖고 있다. 어쩌면 그러한 Street Furniture가 수출되는 시대가 올는지 모른다. 현실적으로 버스정류장 표지등을 볼 때, 개중에는 도착을 사전에 알리는 장치라든가 행선지를 자동으로 변경할 수 있는 장치가 되어 있는 것도 있다.

이러한 상황은 단지 벤치나 정보를 나타내는 Street Furniture 뿐 아니라 다른 종류에 대해서도 동일하다. Street Furniture의 종류는 커다란 분류의 테두리 안에서 다시 시시각각으로 변해 갈 것이다. 따라서 다음에는 분류의 고안점을 개개의 기능에 입각시킨 것 중에서 도시의 옥외생활을 지탱하는 기본적 행동을 추출하고, 거기에 입각하여 여러 기능을 그룹하는 분류방법을 택해 보기로 한다.

● 도시경관을 형성하는 요소로서의 Street Furniture

| 구 분                      | 내 용                                              | 비 고 |
|--------------------------|--------------------------------------------------|-----|
| 가 로 조 명                  | 도로용 조명, 발밑등, 공원등 등 가로상에 연속적으로 이어지는 것             |     |
| 포 장·식 재                  | 가로면 포장(Pavement) 및 연속식재된 수목, 플랜트박스를 대상으로 함       |     |
| 수경시설·파고라                 | 분수, 도시속의 휴식 공간                                   |     |
| 울 타 리                    | 도시공간내의 내외부의 경계                                   |     |
| 볼 라 드                    | 가로의 보차경계에 자동차저지를 위해 연속적으로 설치되는 것                 |     |
| 셸 터·부 스                  | 가로상의 휴게공간용 쉼터, 자판기, 매점 부스 등을 대상으로 함              |     |
| 게시판·광고탑                  | 시흥보, 포스터 등을 게재하는 게시판, 포스터 전용의 광고탑                |     |
| 벤치·휴지통                   | 재떨이, 가로 생활상, 필요한 집기류                             |     |
| 전 화 부 스                  | 도시정비를 목적으로 새로이 계획된 전화부스                          |     |
| 시 계 탑                    | 가로상 포인트 경관으로 설치되는 시계                             |     |
| 게 이 트                    | 도시 외 인접도시의 결절점, 진입부에 설치 도시의 얼굴을 나타내고, 랜드마크로서의 기능 |     |
| 지하도 쉼터                   | 차점에 설치되는 지하도 쉼터                                  |     |
| 기타도시 환경속의 환경개선을 위한 환경장치물 |                                                  |     |



가로조명 파고라



전화부스



플랜트박스

울타리

|                           |
|---------------------------|
| 제1장 연구개요                  |
| 제2장 Street Furniture 의 이해 |
| 제3장 SFDB 의 현대적 적용         |
| 제4장 결론                    |

## ●도시구조전달의 역할을 갖는 요소로서의 Street Furniture

| 구 분      | 내 용                                     | 비 고 |
|----------|-----------------------------------------|-----|
| 정 보 센 터  | 종합안내 및 전화 등을 포함하여 역 주변 등에 놓이는 시설        |     |
| 안 내 사 인  | 도심부안내, 각 안내 등 지도에 의한 사인 불럭              |     |
| 방향 유도 사인 | 시설의 방향을 알리는 사인                          |     |
| 시설기명사인   | 시설명·상점가 기명 및 자전거 보관대 등 장소의 기명표시를 위한 사인  |     |
| 가로기명사인   | 가로명의 기명표시를 위한 사인                        |     |
| 공공교통시설사인 | 노선도·행선지·시각표 및 쉼터를 포함한 버스·지하철 택시 승차장의 사인 |     |
| 관 광 사 인  | 관광지의 장소기명을 위한 사인                        |     |
| 자동차용사인   | 도로 표지법에 따라 만들어진 방향유도 및 금지 규제사인          |     |



방향유도사인



정보센터



안내사인



방향유도사인



### 제 3 절 Street Furniture 分類體系 및 分析

#### 1. 都市景觀을 형성하는 요소

都市街路生活 공간은 보행이라는 기능 뿐 아니라, 미적 흥미로움을 유발시키고 휴식의 공간이 되며, 환경의 활성화를 유발시키는 역할을 하기도 한다.

가로조명, 포장, 식재, 수경시설, 파고라, 울타리, 쉼터, 부스 등이 바로 그 요소 안에 들어가는데 각 시설별 설명과 세부요소 및 재료 등을 분석해 보도록 하겠다

##### 1) 조 명

###### (1) 도로조명

道路照明은 야간보행자나 자동차의 주행안전을 도모하고 쾌적한 도로공간을 연출하기 위해 사용되며 도로의 기능, 주변 상황에 따라 결정된다. 자동차 교통용 조명은 처음에는 미국 규격을 기초로 하는 둥근형 조명이었다. 광원은 백열전구였다. 그 뒤 형광등이나 수은등 나트륨 등과 같은 각종 도로조명이 개발되었고 특히 고속도로형 조명을 중심으로 크게 발전되었다.

우리나라에서는 현재 수은등이 일반화되고 있는 경향에 있지만 구미에서는 에너지 절약 등 이유에서 고압 나트륨 등이 많다.

자동차 도로에서는 자동차 주행의 안전성이 우선이다. 따라서 운전자가 보는 노면의 輝度, 밝기가 충분하며 그 휘도가 고르게 평균되어(輝度均齊度가 높은)있어야 한다. 또한 조명의 현휘는 시각저하를 가져오기 때문에 配光의 조절이 필요하다.

이로 인해 고속도로 등에서는 주위 상황에 따라 커트오프(주변이 어두운 장소)라든가 세미커트오프(주변이 밝은 장소)등 배광을 제한하고 있다. 그 밖에도 광원에 대한 배려에서 잇기 쉬운 것이 주변에 대한 영향이다. 특히 시가지에서는 주택 등에 대한 빛 공해, 교외에서는 농작물에 대한 영향을 유의하여야 할 것이다.

조명의 설치방법에는 한쪽, 양쪽방향 이외에 엇 방향 배치가 있다. 이는 노면의 조도라든가 휘도분포, 교통 유도성, 또는 도로폭,구조,조명의 종류에 따라 선택된다.

한쪽 조명장치는 곡선도로라든가 비교적 폭이 좁은 시가지 도로에서 사용된다. 또한 엇방향 배치는 일반적으로 유도성이 좋지 않기 때문에 주로 직선이며 폭이 좁은 도로에서의 이용에 한정된다.

가장 좋은 것이 양쪽방향 배치방법이다. 이는 유도성도 좋으며 폭이 넓은 도로에서 이용된다.

## (2) 商業地區 조명

상업가는 도시생활의 거점이며 특히 사회의 수요에 민감하게 반응하여 항상 환경 정비의 중심이 되어 왔다.

상업가의 조명은 보안이나 교통상의 안전성, 쇼핑 등 기능을 충족시키는 외에 쾌적성이나 변화함, 상업가의 일체감, 아이덴티티의 연출로서 광원 선택이 문제가 된다. 대개는 조도,색온도,연출성이 높은 광원이 사용된다.

그러나 이러한 광원을 선택하는 경우, 상업가 환경과의 조화를 배려해야 한다. 그 중에서도 밀도가 높고 잡다해지기 쉬운 상업가에서는 기본적으로 디자인 면에서의 정리가 필요하며 주변 상업시설의 점포 안 조명이나 간판 사인, 또는 건축물 파사이드도 포함한 종합적 조명계획이 중요하다.

또한 각 상업가는 입지, 전통 등 고유의 성격을 가지고 있다. 따라서 다른 상업가와 차별을 포함하여 거리의 아이덴티티 조성이 과제가 된다. 조명은 가로 Street Furniture 중에서도 규모가 크며 또한 야간의 상업가 이미지를 좌우하는 중요한 Street Furniture이다. 계획에 있어서는 아이덴티티를 고려한 신중한 검토가 요망된다.

## (3) 일반시가지 가로조명

일반시가지에서는 교통안전,보안 및 가로의 연출, 교통유도 등 목적으로 조명이 설치된다. 상업가에 비해 정적인 것이 많지만 특히 주택지에서는 부드러운 분위기를 조성해 주는 가로등이 요구된다.

조도는 일반시가지에서 10~30룩스, 주택지에서 좀더 조도가 낮은 10룩스 내외의 것이 사용된다. 또한 주변이 비교적 어둡기 때문에 빛으로서의 디자인상 배려가 있



어야 한다. 특히 주택지 조명은 주변 주택으로 빛이 확산되는 것을 막기 위해 푸드 등 반사판의 디자인에 대해 연구되어야 하며 조도가 낮은 조명이 사용되고 있다.

조명의 종류는 3~5m의 낮은 기둥 조명이 일반적이며 기구는 1등 내지 2등의 안정된 것이 주로 이용된다.

#### (4) 정원.공원용조명

공원 녹지에 본격적으로 옥외조명이 설치되기 시작한 것은 1960년대부터이다. 그 뒤, 오늘날에는 산책이나 휴식, Recreation 또는 피난장소로서의 이용 등 공원녹지 이용의 포텐셜이 높아져 공원녹지계획에는 조명계획을 빠뜨릴 수 없게 되었다. 공원 녹지는 일반가로나 광장에 비해 조용한 환경이다. 따라서 조명은 일반적으로 자연을 살리는 방법을 취하고 있다. 대개 낮 동안과 마찬가지로 전체를 균일하게 비추는, 평균화된 밝기보다 적절하게 농염이 있으며 안정된 분위기를 조성하는 연구가 이루어지고 낮 동안의 모습과 대조적이 공간 연출이 밤의 공원 녹지를 한층 더 풍요롭게 해 주는 법이다.

이러한 공원 녹지의 조명계획에서는 해당되는 공간이나 주위 상황에 대응한 세밀한 검토가 있어야 한다. 그 주된 것은 다음과 같다.

- ①보안 면에서 어둠을 느끼게 하지 않는 등 심리적 불안이 없어야 한다.
- ②안정감을 주기 위해 저회도의 광원을 이용한다.
- ③나무라든가 오브제, 또는 휴식의 장을 연출하며 아름답게 조사하는 연구가 있어야 한다. 대개, 황색성이 높은 광원이 이용된다.
- ④균형 잡힌 빛의 리듬을 탄생시킬 연구가 있어야 한다. 이 경우에는 식재분포라든가 공간의 성격도 충분히 고려하여야 한다.
- ⑤야간뿐 아니라, 낮 동안의 장치 모습이 주위 경관에 조화되어야 한다.

이러한 유의점을 전제로 하여 공원 녹지에서는 갖가지 조명이 이용되는데 크게 나누면 다음과 같은 종류의 조명이 있다.

#### ① 높은기둥조명

높이 15~30m 정도의 조명기둥으로 확산형 기구 이외에도 상황에 따라 투광형 기구도 사용된다. 이 조명은 공원 녹지 안에서도 비교적 동적인 광장이나 주차장, 게이트 부분에 설치되고 식재가 풍부한 장소에서는 사용 예가 별로 없다.

#### ② 중간 기둥조명

높이 10m내외의 조명기둥으로, 기구로는 확산형 폴헤드라던지 지향성이 있는 고속도로형 조명이 사용된다. 주로 공원안 통로라던지 광장 주변에 복수로 설치되며 기능적인 것이 많다.

#### ③ 낮은 기둥조명

높이 4~6m 정도의 조명기둥으로, 폴헤드형 기구가 사용되는 예가 많다. 이 조명은 공원 녹지에 가장 많이 이용된다. 광원이 낮고 휴먼 스케일임과 동시에 빛의 확산이 적어 원내의 식재 등과 조화하여 빛과 그늘의 연출, 또는 보행 공간에 리듬을 조성하는데 효과적이다.

그러나 반대로 가까운 거리의 스케일이므로 그 디자인 또는 휘도, 현휘 등에 주의해야 한다.

#### ④ 발밑등

높이 몇 십 센티미터에서 1m 내외의 조명으로 2가지 기본형이 있다. 그 하나는 바로 밑을 비추는 조명으로 대개 화단이나 식재대에 설치된다. 원로를 따라 연속적으로 놓이며 보행자를 보호하는 역할을 한다.

#### ⑤ 기타

이상 4가지 조명 이외에 계단 윗부분이라던지 식재대 옹벽 등에 이입된 발밑등 이 최근에는 많이 이용되고 있다. 이 조명은 ④의 발밑등과 동일한 효과기능 이 있다. 또한 오브제나 분수 또는 모뉴멘탈한 심벌을 비추는 투광 스포트 조명이 있다. 이에 대해서는 투광조명의 함에서 설명한다.



## (5) 광장용 조명

근래 시가지에서는 Open Space의 정비가 한창이다. Public한 것으로는 거리모퉁이의 작은 광장이나 역전 광장, 공원광장 등이 있다. 한편 민간 부지안의 공개 공지 등 개방된 광장도 꽤 많다.

이러한 광장에는 공원 녹지와 같은 조명 이외에 각 광장에 적응하는 조명이 사용된다. 특히 공적인 공간이 되기 쉬워 종래에는交通安全이나 보안면이 중요시되었고 근래에는 이에 더하여 광장의 성격이나 주변상황에 적합한 조명이 이용되며 아이덴티티를 표현하는 일이 많아졌다.

### ①역전 광장 등 교통터미널

역전 광장은 법적으로는 도로로서 취급되고 있으며交通安全을 주로 하는 조명 배치가 기본이 된다. 대개 높이 20m 이상의 높은기둥이 사용되며 역전은 그 거리의 얼굴이기 때문에 상징적으로 다루는 경우가 있다.

그 밖에 디자인 면에서는 이로 인해 높은기둥 이외에 광장 안의 식재대나 통로부분에는 중형 기둥조명이라든가 발밑등 등 장소에 적합한 조명이 사용된다.

### ② 소광장

사람들의 휴식이나 기다림 또는 집회를 위한 광장은 유럽에 비해 우리나라에는 매우 적은 수이다. 다만 근래에는 민간 부지를 공공에 개방하여 소광장화하는 예가 많아지고 있다.

이러한 광장에서는 가로와 분위기와 같은 완전한 조명계획이 아니라 특히 그 광장의 성격과 적합한 역양있는 조명계획이 필요하다. 비교적 높이가 낮은 기둥조명이 중심이 되는데 Street Furniture 라든가 식재를 적절한 밝기로 비추고 친근감있는 공간 연출이 요망된다.

### ③상업시설광장

쇼핑센터 등 상업시설광장에서는 색온도가 높고 황색성이 좋은 광원이 이용된다. 연출방법으로는 조도를 전반적으로 높여 변화한 감을 내게 하는 방법과 전체적으로 조도를 떨구어 매장 안 조명이나 포인트 조명에 의해 상품권을 부각시키는 등 2가지 방법이 있다.

상업공간의 성질이나 업종 등에 따라 조명이 선택되어야 한다. 또한 근래의

상업시설로는 클래식한 조명 디자인 풍조가 있다. 그러나 전체 분위기에 유의하여 디자인을 폭 넓게 생각하여 결정하는 것이 중요하다.

이용되는 조명은 네온이나 중간형 조명기둥이 주류가 되는데 최근에는 낮은 기둥 또는 상업시설의 벽면을 비추는 투광조명을 병용하여 입체적으로 연출하는 경우가 많아지고 있다.

#### (6) 시설투광조명

건축시설이나 조각, 분수 등을 비추는 투광조명은 오래 전부터 구미에서 이용되어 왔다. 특히 거리의 상징이 되는 역사적 건조물이나 오브제에는 거의 이용되고 있다. 이에 대해 우리나라에서는 근대에 이르러 상업적인 의미에서 한 때 유행했지만 아직 공공적 이용은 매우 적다. 밤거리를 활성화하고 또 문화적 측면으로 보아도 더욱 많이 활용했으면 하는 조명의 한 가지이다.

또한 광원은 대상물의 마무리라든가 색깔에 따라 달라진다. 대상물이 적색계인 경우에는 할로겐정이라든가 고압나트륨등, 백열등이 이용되고, 청색계에 대해서는 수은 등, 형광수은등이 이용된다. 그 밖에 키세논등 등은 태양빛에 가까워 그 양자에 모두 이용된다. 그러나 효율은 그다지 좋지 않다.



조명 자체는 물론 조명기구의 디자인은 환경을 크게 좌우한다. 가로조명의 디자인을 조형적으로 연출함으로써 거리의 이미지를 특화시켜나간다.

환경에서 조명은 조명 자체의 기능성만 추구하는 것이 아니라 상징조형물의 역할을 함께 추구한다.

다양한 디자인의 등구와 등기둥을 사용하고 있다.



## 2) 포장, 식재

포장, 식재란 가로면 포장(Pavement) 및 연속 식재된 수목, Plant Box 뿐 아니라 맨홀, 보도블록 등을 말한다.

### (1)보도 블록

보도블록은 보행도로를 포장한 것으로 가로경관에 있어 분위기를 형성하는 중요한 역할을 한다. 재료의 대비, 회화적 패턴, 상이한 패턴 사용으로 특성화를 도모하여, 패턴의 연속적인 배치에 의해 운동감을 부여하고, 리듬감 있는 디자인으로 보행동선을 유도하는 것이 목적이다. 보도블록은 조형성, 내구성, 유지보수성, 환경친화성을 주요점으로 하는데 이것은 재질의 선택에 따라 달라진다.

| 특징  | ILP블록                              | 점토블록                                            | 자연석                                    |
|-----|------------------------------------|-------------------------------------------------|----------------------------------------|
|     | 보도용 페이빙                            | 보도용 페이빙                                         | 보도용 페이빙                                |
| 디자인 | 단조로움-원색위주, 단색위주                    | 환경친화성 재료 /자연미가 뛰어남                              | 자유형상 가공용이-자연미                          |
| 미관성 | 원색계열색상으로 단조로운 형태 변형은 다양함           | 고급스러운 색상이나 제한적 6색 /고품스러운 색상                     | 양호                                     |
| 보행성 | 표면가공이 없어 매끄러움 시멘트 분진-건강에 유해 복사열 높음 | 양호/분진이 거의 없음 인체에 무해-선진국에서 사용 복사열이 낮음            | 굴곡과 트랙, 우천시 미끄러움                       |
| 시공성 | 양호(70매/m2) 모서리 마감우수/규격우수           | 양호(50매/m2) 규격편차가 있음 -3mm 이내                     | 불량-석공인력필요                              |
| 내구성 | 양호-유지보수용이 모서리강도가 약함                | 120도 이상의 고온성으로 양호/반영구적수명                        | 양호                                     |
| 경제성 | 가격저렴<br>폐기비용증대(36,000원/m2)         | 재료비 29,000원/m2<br>시공비10,000원/m2<br>합 39,000원/m2 | 고가<br>재료비 45,000원/m2<br>시공비 40,000원/m2 |

## (2) 맨 홀

노면(路面)에 지하로 사람이 출입할 수 있게 만든 구멍으로 설치하는 장소는 관의 굵기, 방향이 바뀌는 곳, 기점이나 교차점, 길이가 긴 직선부의 중간에 설치되며, 통풍이나 관거(管渠)의 연락에도 이용된다.

모양은 시공하기가 수월한 원형이 가장 많고, 이 밖에 사각형, 타원형 등도 있다. 입구는 주위를 철로 만든 틀이나 돌로 테두리를 두르고, 보통 지름이 60cm 정도인 주철 또는 철근 콘크리트제(製)인 원형 뚜껑을 덮는다. 본체는 콘크리트 또는 벽돌로 만들며, 통로 구멍의 안지름은 1~1.2m인 것이 많다. 바닥은 관로의 바닥과 같게 하거나, 다소 내려서 침전물을 수용할 수 있게 만든다. 깊이는 관로의 깊이에 따라 다르지만, 깊은 것은 100m가 넘는 것도 있다.

## (3) 식재, 플랜터

나무나 화초는 도시에 있어서 매우 중요한 구성요소이다. 그것은 물과 더불어, 인공화되어 가고 있는 도시환경 속에서 가장 근원적인 것으로서 인간과 자연과의 관련을 되찾아 준다. 특히 다른 것과는 달리 식물은 살아 있는 존재라는 점에서 우리에게는 보다 가까운 사이가 되어 준다.

녹음은 갖가지 이용 효과를 갖다 준다. 환경보전은 그 가장 중요한 효용의 하나일 것이다. 이 효용을 대별하면, 실용기능, 생물기능, 경관기능의 3가지가 된다.

### ① 실용기능

- 시각적 차폐
- 생리적인 구분, 차단, 구획
- 차광(그늘을 만든다, 온도, 일광 조절 등)
- 방음, 흡음
- 방풍/방사/방설/방화
- 토사유출 방지



## ②생물기능

- 온.습도 조절
- 공기성분 유지(공기 중 산소 등의 조절)

## ③경관기능

- 미관.수경.환경조화
- 심리적인 안식감, 정서.쾌적성
- 랜드마크, 사인으로서의 이용 등.

이들 식재가 지니는 기능.효용 때문에 인간은 예부터 도시 속에 녹음을 조성하려는 노력을 거듭해 왔다. 인공적인 도시공간에 윤택을 조성해 주는 것으로서 도시가 발생된 이래로 항상 식재에 대한 연구를 쌓아 온 것이다.

역사적으로 보면 이 연구방법은 2가지 방향으로 대별된다. 하나는, 우리나라나 중국, 영국의 정원 등에서 볼 수 있는 바, 자연의 산.들과 동일한 식재 구성을 지향하는 자연식 식재법이다. 다른 하나는 인도나 고대 이집트의 흐름을 따르며 프랑스에서 전개되었던 기하학적 질서에 의한 규칙적 식재법이다.

현대에 이르러서는 연출수법으로써 그 어느 쪽도 모두 이용되고 있지만 공원 등 자유로운 면적 공간이 있는 곳에서는 자연적 식재법이 많이 이용되고 있다. 또한 규칙적 식재법은 도로.가로.광장 등에서 볼 수 있다. 특히 후자의 경우는 가로에 중목이 등거리간격으로 규칙적으로 배치되며 더욱이 엽목류가 많다. 또한 저목으로서는 꽃 나무류가 있으며 곱게 가지치기되고 정형되어 있다.

이러한 식재의 배치는 가로인 경우의 기본이 되지만, 다소 자유로운 자연적 식재법을 가미하여 선적공간에다가 변화에 넘치는 리듬을 부여할 것도 계획되고 있다.

이러한 식재의 이용은 지금까지는 대지에 식물을 심음으로써 실시되어 왔다. 그러나 오늘날에는 도시의 인공화라든가 고밀도화로 인해 광장이나 가로등, 노면이 포장된 장소에 플랜터를 설치하는 방법이 실시되기 시작하고 있다. 플랜터란 말은 최근에 쓰이기 시작한 말이지만 서양에서는 일반적으로 플라워포트, 포트플랜트라 하며 우리 식으로 하자면 화분이 된다. 이런 플랜터는 우리도 예부터 사용해 왔으며 그 대표적인 예를 분재라 할 수 있다. 분재는 처음 상류사회에서 시작되었지만 지금은

보편화되어 있으며 그 특성은 대자연을 작은 화분 속에 표현해 보려는 시도에 있고 그 작은 대자연을 화분과 더불어 자유롭게 이동시킴으로써 원하는 장소에서 감상할 수 있다는 데에 있다.

세월이 흐르면서 그것은 단순화되어 국화,나팔꽃을 비롯한 화초를 심게 되었고 대중화되어 지금은 어느 주택가 골목에서도 쉽게 볼 수 있다. 이 골목에 놓이는 화분, 분재는 골목을 생기에 넘치는 환경으로 만들어 주고 그 관리는 그곳에 사는 사람들의 자발적 의사에 의해 실시되었다. 그러나 지금은 그런 풍경을 거의 볼 수 없고 서민가 한 모퉁이에 다소 남아 있을 뿐이다. 이러한 화분에 의한 골목환경의 조성에 대해서도 다시 한번 생각해 보는 것이 의미 있는 일일 것이다.

유럽에서는 그리스,로마, 그리고 근세에 이르러 프랑스식 정원에서 그것이 사용되었다. 유럽의 경우에는 거기에 꽃나무를 심는 경우가 있으며 또한 정원뿐 아니라 가로,의 아치 모양 아케이드 윗부분에 매달아 놓는, 대담한 사용법도 썼다.

그러나 우리의 경우는 어디까지나 꽃나무를 살리는 보조적 역할의 플랜티지만 유럽의 경우에는 포트가 조각적 모티프로서 취급되었고 그것 자신이 수형요소이기도 했다.

근대에 이르러 플랜터는 유럽의 광장에서도 사용되기 시작했고 최근에는 보행자도로 특히 전용도로에서 많이 볼 수 있게 되었으며 바야흐로 플랜터는 환경형성의 주역이 되어 가고 있다.

이와 같이 플랜터를 소중히 여기게 된 이유로서는 다음과 같은 것을 생각할 수 있다. 즉, 그것이 화분이라는 그릇으로 되어 있기 때문에 가동성이 있어 때에 따라서는 자유롭게 배치할 수 있으며 환경에 변화도 줄 수 있다는 점이다.

둘째로는 플랜터 그릇 자신이 조형적 의미를 가지며 항구적인데 비해 심는 꽃나무는 4계절마다 변화된다. 따라서 변화가 없는 화분과 변화하는 식재가 조화하여 쾌적한 환경을 이루는 것이다. 뿐만 아니라, 플랜터는 그 개개가 그릇으로서 완결되어 있기 때문에 보수,관리가 용이하다.

어쨌든 이러한 플랜터도 최근에는 대형화하여 화초뿐 아니라, 중목,고목 등 나무도 심게 되었고 길가는 사람들에게 그늘을 제공해 주게도 되었다.



## ● 플랜터의 기본형

심는 식성의 종류,형상,크기, 설치장소의 상황 또는 연출수법에 따라 플랜터의 형태는 다양하다.

플랜터의 기본형을 결정함에 있어서는 특히 식재에 대한 검토가 중요하므로 우선 플랜터에 관련되는 사항에 대해 설명하고자 한다.

### ①수목의 높이 (고목.중목.저목)

이는 상대적인 호칭으로서 대개는 3m를 기준으로 高木과 底木으로 구분한다. 이와는 별도로 최근에는 중간의 4m 정도 높이를 가리켜 中木이라 하는 경우도 있다.

### ②나무와 뿌리의 관계

뿌리의 깊이에 따라 흔히 深根(깊은뿌리)성 나무, 淺根(얕은 뿌리)성 나무로 구분하고 있다. 플랜터를 이용하는 경우, 淺根성이라면 별로 문제가 없지만 심근성 나무는 그 생육에 크게 영향을 준다. 일반적으로 유효 토층의 두께가 증대됨에 따라 성장도 증대하지만 실제로는 어느 일정한 토층 두께를 지나면 비약적으로 성장이 증대한다.

### ③樹形

형태의 균형상, 수형과 플랜터의 형상과는 깊은 관련이 있다. 수형은 기본적으로 삼각형(히말라야 삼목 등).원형(樟나무 등).역삼각형(느티나무 등)의 3종을 들 수 있는데 가지,잎의 밀도라든가 복수 배치시의 형상 등도 아울러 고려하여 플랜터를 선택할 필요가 있다.

이상과 같은 식성에서 플랜터의 형상,크기가 결정되는데 현재 사용되고 있는 플랜터를 구분하면 다음과 같은 기본형으로 나눌 수 있다.

#### ①단면형

플랜터의 단면형에는 기본적으로 상자형과 접시형이 있다.

상자형은 가장 많이 이용되고 있는 것으로, 토양조건이 플랜터 안에서 균일화

되기가 용이하며 또한 설치에 안정성이 있다. 특히 수목인 경우에는 주로 이 상자형 단면의 플랜터가 사용되고 있다.

접시형은 천근형의 화초나 관목에 대해서만 한정 사용된다. 속이 좁아지는 구조이기 때문에 안정성은 적지만 경쾌한 디자인이 된다.

## ②평면형

플랜터의 평면형은 설치방법과의 관련으로 정해지는 경우가 많다. 기본형은 원형,사각형 이외에 3각,6각 등 다각형의 3가지 타입이 있다. 원형은 방향성이 없기 때문에 독립설치나 정상 설치의 케이스에 많이 이용된다. 또한 화초용 플라워포트는 원형인 것이 많다. 사각형은 어떤 배치패턴에도 적응하고 더욱이 방향성이 있기 때문에 공간에 질서를 부여해 준다. 원형 플랜터와 다른 점은 군배치에도 적합하기 쉬우며 짝맞추어 편성할 수 있다는 점이지만 딱딱한 공간이 될 우려가 있다. 삼각형이나 6각형 등, 사각형 이외의 다각형 플랜터는 배치패턴을 갖가지로 전개할 수 있는 잇점이 있다. 이 점을 이용하여 배치를 시스템화하며 변화에 넘치는 공간을 연출하는데 적합하다.

## ●플랜터의 설치방법

식재에는 대지에 배치하는 방법이 많이 쓰이고 있지만 플랜터를 이용하는 경우에도 기본적으로는 대지에서의 연출수법과 같다. 배치의 형을 나누면 첫째로 단독 배치하는 방법, 둘째로 플랜터를 선상으로 배치하는 방법, 셋째로 플랜터로 집중 배치하는 방법, 그리고 넷째로 랜덤 배치방법이 있다.

이 중, 선장 배치의 패턴을 세분하면 직선형,원형 이외에 蛇行등 변형곡선의 3가지 타입이 있다.

### ①단독설치

1개의 플랜터에 植栽를 심는 경우에는 1개의 나무만 심지 않고 복수의 식재를 群植하는 경우도 많다. 흔히 중,고목의 配植은 1플랜터에 1개의 나무를 배식하고 밑에는 화초나 관목을 저목으로 심는다. 이 경우에는 대형 플랜터가 된다. 이러한 플랜터라야 단독배치가 가능하다고 하겠다.



## ②線狀배치

선장의 배치는 공간을 분리,구분하는 이외에 방향도 나타내 준다.

- a. 직선형 : 스트레이트하고 명쾌한 공간구분이며 또한 사람을 유도해 주기도 한다. 규칙적 배치는 질서있는 공간을 만들지만 단조로운 공간이 되기도 쉽다. 공장에서의 이용은 통행공간과 모임공간을 구분하는 목적으로 이용되는 경우가 많다.
- b. 원형 : 흔히 광장 등에 사용된다. 플랜터에 의해 원형으로 둘러싸인 공간은 심플하다. 그리고 그 중심에 조각,분수 등 오브제를 놓는 경우도 있다. 또한 설치에 있어서는 플랜터와 플랜터와의 사이에 간격을 두는 케이스가 일반적이며 시각적으로 원형공간을 만들면서 원형의 내부공간과 바깥을 사람이 자유롭게 왕래할 수 있도록 고려되어 있다.
- c. 곡선형 : 곡선은 부드러운 유도공간을 연출한다. 다만 통행공간을 기능적으로 분리할 뿐 아니라, 여유있는 완만한 곡선으로 배치함으로써 변화에 넘치는 풍요한 공간으로 만들려는 시도이다. 한편, 곡선으로 둘러싸이는 장소는 모임공간으로 생각되어 그곳을 휴식공간으로서 이용하는 때도 많다.

## ③군배치

식재를 구체적 심벌로서 이용하는 경우라든가 가로수와 같은 형태의 식재를 소밀의 변화로써 리듬을 만들어 내려는 목적으로 이용된다. 화초 플랜터는 군생 효과로써 화려함,변화함,풍요함을 연출하기 위해 군배치하는 것이 일반적이다.

우리에게는 예부터 〈천.지.인〉 등 배식법이 정형화 되어 있다.

수목을 이용한 플랜터의 군배치는 같은 종류, 동일 규모의 나무로써 숲과 같은 이미지를 만드는 이외에 수종이나 높이를 달리하는 방법도 취해지고 있다. 또한 나무의 종류를 통일하면서 플랜터의 크기,높이를 변화시키고 그것을 섞어 편성함으로써 연출하는 수법도 있다.

#### ④랜덤 설치

일반적 배치수법에 부정형 또는 자연형식이라 불리는 방법이 있다. 이것은 앞에서 언급한 〈천.지.인〉 등 디자인 원리이며 평면적으로 보아 부등변 3각형을 기본으로 함으로써 대자연의 산과 들, 숲 같은 분위기를 자아내려는 방법이다. 이를 플랜터로써 연출한 것이 랜덤 배치방식이다. 일반적으로 배치를 랜덤으로 할 뿐 아니라, 군배치와 혼합병용하는 방법이 이용되고 있다



플랜터 자신의 조형미를 갖는다.



수목보호대는 식재의 밑뿌리를 보호할 뿐 아니라 식재를 아름답게 보여준다. 최근 이 예와 같은 지주형의 수목보호대가 많아졌다. 여기에 조명장치를 하여 밤에 나무를 비추는 방법도 있다.



### 3) 수경시설, 파고라

수경시설, 파고라는 분수나 그 밖의 휴식공간을 말한다. 휴식공간은 단순한 육체적 휴식뿐 아니라 혼자 사색에 잠기거나 사람들과 이야기를 나누고 또한 풍경을 즐기고 하는 내용이 포함된다. 이러한 휴게행위가 이루어지는 양을 형성하는 기본도구가 벤치나 파고라, 수경시설 등의 Street Furniture이다.

분수는 정원이나 공원 또는 공공광장에 물받이를 만들고 물을 뿜어 올려 그 동적 미와 시원한 감각을 느끼게 하는 장치물로 실용적 목적과 장식적 목적이 있지만 보통 장식적 목적으로 설치한 것이 많다



파고라

철재를 이용한 소박한 디자인의 개성이 없는 벤치이지만 어떤 환경에도 어울리는 등받이 벤치이다.

### (1) 분수

물은 만물에 삶을 갖다 준다. 때로는 사납게 때로는 조용히 풍요로움을 담으면서 인간의 생활을 지탱해 왔다. 그것은 생명을 품어 자라게 할 뿐 아니라, 많은 역할을 한다. 한 방울의 물이 몰려 큰 강이 되고 바다에 이르는 과정에서, 또는 도시를 지나면서 수도와 못과 분수 등으로 모습을 바꾼다. 그리하여 직접적으로 우리들 깊은 곳에 숨겨진 감흥을 불러 일으켜 주고 또한 즐거움과 친근감, 풍요함과 윤택함을 나누어 주었다.

물론 우리들 인간에게 있어서 가장 가깝고 익숙하며 근원적인 존재이다. 물과 접촉하고 물을 바라보고 물에서 느끼는 등, 우리는 물과의 대화에서 가장 자연스럽게

근원적인 감흥을 받는다. 그리하여 예부터 사람들은 생명유지용 물과 함께 관상용으로도 물에 대한 연구를 게을리 하지 않는다.

물을 정원으로 끌어넣는 작업은 이미 이집트·오리엔트 시대에 시작되었다. 당시는 강이나 운하에서 물을 끌어들여 나무나 풀이 마르지 않게 했고 또한 이를 이용하는 수반을 여기저기에 만들었다. 그 뒤, 어느 문명시절에도 사람들은 물의 사용방법을 연구했고 후세에 그것을 전했다.

고대 그리이스, 에게海 섬들의 궁전 정원에는 샘이 설치되는 것이 통례였다. 또한 본토 그리이스의 아고라에는 세면·세수나 음료용을 겸한 낙수식 분수가 있었다. 이러한, 관상과 실용을 겸한 물터는 주인에게는 담소의 거점이기도 했다. 그 이용방법은 로마시대에 이르러 더욱 개화되었다. 현재와 같은 분수의 원형은 이탈리아 르네상스 때부터 바로크에 걸쳐 사용되기 시작했다. 당시의 기술수준에 비추어 볼 때 그 것들은 사이펀의 원리로 만들어졌으리라 생각된다.

이와 같이 지난 날 갖가지 기능이 복합되어 있던 물터는 물을 연출하는 장치와 수도의 발달에 수반하여 기능분화하기 시작했다. 가정의 생활음료수는 우물에서 수도로 바뀌고 옥외에는 독립된 음료수 시설이 등장했다.

또한 관상용 물은 분수나 폭포로 바뀌고 조각과 짝이 되어 거리의 상징으로서 자리잡게 되었다. 로마의 유명한 트레비 분수, 트리토네 분수는 당시 만들어진 것들이다.

우리나라에서도 정원에 물을 이용하는 수법은 예부터 정착되어 있었다. 이는 자연 풍경의 축소로서 물을 이용하는 방법이며 유럽의 정원과는 그 점에서 있어서 근본적으로 달랐다. 우리나라 정원의 대개는 물이 있는 연못·샘 방식의 정원으로 처음부터 물을 주제로 하고 있었다.

그러나 이 정원형식에서 볼 수 있는 물에 대한 사고방식은 시가지에까지 미치지지는 않았다. 거리에는 실용적인 작은 운하라든가 우물가 또는 샘물터가 요소에 있었을 정도에 불과했다.

우리의 경우, 유럽에서처럼 물을 인공적으로 대담하게 도시 안에서 다루는 일은 없었다. 주위가 바다이고 육지에는 크고 작은 하천이나 호수·못 등이 많았으며 도시 안에서도 인간과 물의 관계가 극히 자연스러웠고 또한 일상적이었기 때문이라 생각된다.



그러나 최근에는 도심에서는 물론 교외에서도 호안정비라든가 하천공간의 유효이용을 목적으로 하는 시설이 많아져 친수성은 없어지고 하천을 메워 버리는 경향이 늘어나고 있다. 따라서 도시에는 물이 없어지고 삭막한 풍경이 되어 가고 있다. 이러한 상황을 해결하기 위해서는 다시 한번 역사를 거슬러 올라가 물 본래의 존재 가치를 재검토하고 새로운 시대의 기술이나 사고방식을 또 다른 각도에서 도입하여 현대에 상응한 물터를 만들어 내야 할 것이다.

넓은 시대의 물터에서처럼 그것이 음료수이기도 하고 손이나 얼굴을 씻는 물이기도 하며 또한 사람들의 관상용이기도 했던 그런 복합적인 구상도 매력있는 것 중 하나이리라, 또한 최근에는 전자컨트롤이나 컴퓨터 등 기술이 진보되어 물의 흐름이나 움직임, 그리고 소리나 빛을 프로그램화하여 정교하고 복잡한 〈물의 연출〉도 가능할 것이다.

이러한 다양한 가능성은 그 본래의 의미를 놓쳐 버릴 가능성도 안고 있기는 하지만 사람들에게 감동을 주고 상상력을 자극하게 된다. 물은 그 조작 여하에 따라 갖가지 양상을 보여준다. 그릇의 크고 작음이나 깊고, 얕음, 평면적인 퍼짐, 입체적인 움직임, 또는 고임, 흐름, 떨어짐 등 물 자체가 가진 움직임으로써 여러 가지 양상을 연출할 수가 있다.

그러기 위해서는 이것들을 엮어내는 그릇의 조형이 중요하다. 그것을 결정하는 것은 입지 장소의 여러 가지 조건이다. 우선 그곳의 문화적 의미에서부터 시작하여 지형이나 기상조건 등, 주변환경에 적합한 물의 이용으로써 보다 효과적인 물의 연출을 도모할 수 있다.

## ● 물, 분수의 기본형

물은 담기는 그릇이나 물가의 형상에 따라 갖가지 표정을 보여 준다. 대별하면, 자연의 물의 움직임을 이용하는 것과 인공적으로 물을 움직이는 것이 있다. 그것을 물의 상으로 삼고 분류하면 기본적으로 다음 4상이 된다.

### ① 고임-(연못의 연출)

규모가 작은 것으로는 우리나라 정원에서 볼수 있는 손씻는 돌그릇, 서양의

수경등이 있다. 또한 큰 것으로는 연못 등이며 많이 볼 수 있다.

이 조용한 물은 안정된 풍요함을 사람들에게 느끼게 한다. 또한 수경이라는 말이 있듯이 수면에 주변의 모습을 비추기도 한다. 그릇에 잘려나간 경치와 주위가 이루는 조화, 공간의 점경으로서 조용한 연출에 이용된다.

#### ②유수-(흐름의 연출)

물은 높은 곳에서 낮은 곳으로 흐른다. 이 흐름을 물의 움직임의 기본형으로서 옛부터 이용되어 왔다. 더욱이 연구하기에 따라서는 가장 표정이 다양한 물의 상을 보여준다.

물보라를 일구며 격렬하게 흐르는가 하면 또는 반짝반짝 빛을 반사하며 조용히 흐르는 등, 다이내믹하고도 리드미컬한 물의 움직임은 그 어떤 약동감을 사람들에게 안겨준다. 그리고 연속적인 흐름의 표정 변화는 사람들에게 생명감을 느끼게 해준다.

#### ③낙수-(폭포의 연출)

그릇에서 자유롭게 흘러 떨어지는 물은 어떤 때는 포물선을 그리면서 또 어떤 때는 공중에 빛의 스크린을 그리면서 하나의 입체적인 조각으로 변한다. 그리고 흘러내리는 물소리는 사람들의 귀를 즐겁게 해 주고 때로는 거리의 소음을 지워 버리기도 한다. 이러한 낙수는 공간을 생생하게 해 줌과 동시에 시원한 감을 느끼게도 해 준다.

#### ④분수-(물의 인공적 조작)

낙수에서 분수로 바뀌는 물 이용의 변화는 물을 더욱 다이내믹한 것으로 만들었다. 서구에서는 중세기 무렵에 시작되었는데 오늘날 분수의 기본수법은 이미 당시에 거의 시도된 것이었다. 현재는 물이 본래 지니고 있는 여러 가지에 다하여 프로그램에 의해, 뿜어 올리는 물의 모양을 변화시키고 또한 빛·소리를 함께 병용하는 등 더욱 다양한 물의 이용이 가능해지고 있다.

또한 분수라 하면 밑에서 위로 뿜어 올리는 것만을 생각하기 쉽지만 최근에는 폭포에 같음하여 위에서 밑으로 뿜어내는 것, 또는 수면 위에서 소용돌이치는 것 등, 형태의 표현범위가 넓어지고 있다.



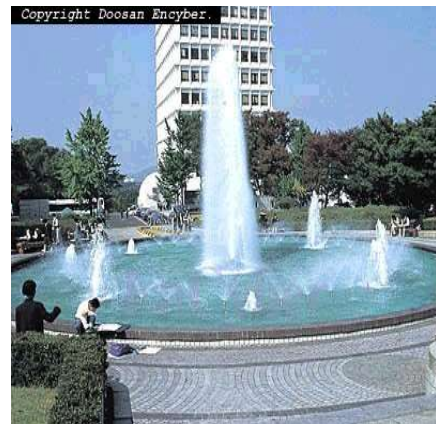
오늘날 이러한 물의 상을 이용한 물의 연출이 거리나 광장에서 도모되고 있다. 그러나 현재 우리나라에서 계획, 또는 실현되고 있는 것은 대개의 형식화되고 유형화된 가운데의 보급이다. 하지만 본래는 물의 다이내믹한 양상을 파악하여 자유분방하게 계획하여야 할 것이다.

예컨대 조각과 물의 유희를 복합시킨다든가 물의 조용한 표현을 커다란 그릇으로 시도해 보는 등, 물에 대한 재인식이 시작되고 있다. 게다가 고도의 분수 기술도 부가되어 분수의 형태, 음악·빛 등을 혼성하여 이를 자동조작하는 것도 나오고 있다.

이러한, 프로그램이 복잡한 분수 등에서는 특히 유지·관리면, 영속적인 가동계획이 중요하다. 그 밖에 물소리·바람에 의한 물의 비산 등 기능면의 검토도 있어야 할 것이다.



우리의 정원은 자연스런 물흐름 속에 풍류를 표현하며 즐겼다. 자연속에 인공미를 접목한 좋은 예이다.



기계화의 발달로 분수가 높이 뿜는 것 이외에도 안개나 소용돌이, 낙수 등의 다양한 전개가 가능해졌다.

#### 4) 울타리

울타리란 도시공간내의 내 외부의 경계로 건물의 둘레나 대지의 경계선, 정해진 구역 등을 둘러싸는 연속한 벽과 같은 건축부속 공작물을 말한다.

소유권 표시로서의 대지경계선 확정, 사람이나 동물의 침입방지, 외부의 시선 차단, 방화.방음 등의 목적을 가진다. 일반적으로 경미한 재료로 만든 것 또는 속이 들여다보이게 한 것을 울타리 또는 책(柵)이라 하는 데, 판장(板牆), 목책, 가시철망을 타리, 바자울타리, 산나무울타리 등이 이에 해당된다. 이보다 튼튼하게 만든 것을 담 또는 담장이라 하며, 담을 축조하는 재료에 따라 구분하면 토담.돌담.벽돌담.블록담.콘크리트담 등이 있다



울타리의 기본적 기능은 경계분리나 방어에 있다. 그러나, 다른 측면에서 보면 표면에 나타나는 상징적 존재로서 장식화가 시도된다.



경계로서의 기능을 단순히 표현하고 그것이 걷는 사람들의 리듬을 연출하고 있다.



## 5) 볼라드

볼라드는 가로와 보차경계에 놓여서 자동차 저지를 위해 연속적으로 설치되는 것을 말한다. 사용목적 및 기능은 다음과 같다.

- 특화가로별 형태적용
- 일정부위에 장식띠 도입을 통한 이미지 동질화 도모
- 기초부의 견고성을 통한 파괴행위대비
- 보도부의 주차금지를 위한 장소에 배치
- 건물주차장으로의 진출입부에 설치



유럽에서는 볼라드가 갖가지 장면  
에 이용되고 있다. 예전 형태의 볼  
라드는 장식적 조형인 것이 많지만  
점차 단순화되어 가고 있다.

## 6) 쉘 터

보행자 환경은 보행의 기능뿐 아니라 休憩의 행위가 개재된다. 더욱이 휴게는 단순한 육체적 휴식뿐 아니라 담소하거나 사색에 잠기는 장을 형성하는 역할을 한다. 무성격한 거리의 공간에 벤치나 쉘터를 놓음으로서 가로가 생생하게 되살아 나며 이들 도구에 의해 창출되는 휴식의 장은 거리의 동공간과 대조적인 정공간이다. 가로상의 휴게공간용은 쉘터, 자판기, 매점 부스 등을 말한다.

설계시 중점을 두어야될 사항으로는 쉘터와 부스의 내부구조는 이용목적 및 용도에 맞게 조정할 수 있는 구조로 계획한다. 또한 천정부는 일광을 고려한 구조로 계획하며, 특성을 살려 개방감을 극대화 시키는 것이 중요하다. 개방감은 강화유리를 사용함으로써 극대화된다.

Shelter의 원래 의미는 비를 피하는 장소, 피난소, 또는 헛간, 그리고 은신처 등을 말한다. 그러나 최근에는 그 말이 일반화되어 지붕모양인 것을 쉘터라 하는 경우가 많다. 예컨대 여기에서 말하는 휴게소의 쉘터라든가 또는 아케이드의 쉘터 그리고 대공간의 쉘터에 이르기까지를 가리키게 된다.

이런 경우의 쉘터는 셸(Shell)과 동의어로 파악되기 때문일 것이다. 셸은 조개 껍질이나 껍데기를 가리키며 건축에서는 외곽을 의미하고 구조에서는 힘이 평균하게 분산되는 셸 구조를 말한다.

유럽에는 아케이드나 물티코라는 열주회랑이 있다. 그것은 우리의 긴처마와 비슷한 것으로 건축 일부가 공공공간으로서 계획되며 각기의 형식을 가지고 있었다. 그러나 최근에는 건축과 공공공간의 융합이 매우 힘들게 되고 결과로서 건축과 공공공간, 말하자면 건축과 도로는 분리된 것으로 되고 말았다.

따라서 공공공간으로서의 도로에 지붕을 다는 경우에는 독립된 쉘터 형태로 계획되는 경우가 많다. 그리고 그것은 여기에서 말하는 휴게용 쉘터, 버스 쉘터, 노점용 쉘터, 상점가 쉘터, 트래픽 쉘터 등 현대도시에 빠뜨릴 수 없는 요소로서 중요한 Street Furniture가 되고 있다.

이 항에서는 그중에서 휴게용 쉘터에 초점을 두었다. 그리고 특수한 것으로서 파



고라(Pergola)를 쉼터의 일종으로서 여기에 포함했다. 파고라는 지붕 형태에 덩굴(담쟁이, 장미)등 식물을 자라게 한 선반을 말하는데 최근에는 식물이 없어도 그늘을 만들어 주는 선반형태가 있으며 그것을 파고라라 하는 경우도 있다

### ① 쉼터의 기본형

쉼터의 기본적인 기능은 첫째로 햇빛을 가리는 것, 둘째로 눈을 막아주는 것, 셋째로 비바람 또는 번개로부터 지켜 주는 것 등이 있다. 이것들은 설치되는 장소의 기후조건이나 설치목적에 따라 어떤 쉼터를 선택할 것인가 결정된다.

또한 그것은 쉼터의 규모와도 관계가 있다. 그래서 우선 소형, 중형, 대형이 있다고 가정해 보자. 가장 작은 것은 사람이 혼자 또는 둘이서 운반 할수 있는 범위의 것이다. 따라서 일시적인 것이 대상이 된다. 일반적으로 보면 대형의 접는 우산 형태가 있다. 우리로서는 야외나 옥외에서의 햇빛가리개(우산형)가 하나의 기준이 된다. 이러한 소형 차양양산은 서양에서도 일상적으로 사용되고 있으며 디자인 면에도 여러 가지 연구를 하고 있다.

중형은 가장 변화가 많고 전술한 기능의 모든 형태가 현실화된 것이라 볼 수 있다. 이 크기(2~8m 정도)의 것이 휴게용 쉼터로서 시가지에 설치되어 있는 예는 유럽 등지에서는 많이 볼 수 있지만 우리의 경우는 그다지 눈에 띄지 않는다. 오히려 우리의 경우는 버스정류장의 쉼터를 흔히 본다. 현실적으로 우리가 사용하고 있는 것은 파고라라든가 정자이며 작은 아동공원에서 대형 삼림공원에 이르기까지 많은 공원에 설치되어 있다. 여기서 특기하고자 하는 것은 정자(亭子)에 대해서이다.

이 정자에 대한 사고방식은 서양에서는 볼 수 없는 우리 특유의 것이다. 이것은 우리의 정원에 전통적으로 사용되어 왔으며 전망이 좋은 장소에서 휴게하기 위해 설치되었다. 그 밖에 다실 등의 의자식 정자구조에 대한 생각도 현재의 공원 등에서 볼 수 있는 정자에 응용되고 있다. 이러한 생각을 현재의 도시환경 속에 살렸으면 한다.

파고라는 서양의 것이지만 우리의 경우는 덩굴선반이라든가 발선반과 같다고

하겠다. 이것은 강한 햇살을 막아 주며 소낙비나 눈 또는 찬바람으로부터 우리를 막아 준다.

이러한 쉼터를 외국의 예에서 찾아보면 뉴욕 그린에이커 파크를 들 수 있다. 여기서는 파고라로써 휴식의 양을 심벌라이즈하게 함과 동시에 윗부분을 식물의 녹음으로 덮음으로써 양쪽 초고층빌딩군과의 입체적인 차단을 도모했으며 거리 안이라고는 생각되지 않을만큼 조용하고 안정된 도회의 오아시스를 출현시키고 있다.

이와같이 최근에는 쉼터를 다지인할 때 아이레벨에서뿐 아니라 빌딩 상부에서의 경관상 배려도 중요하게 되어 있다. 기타 중형 쉼터의 예로는 옥외에 설치하기 힘든 Street Furniture를 비바람으로부터 막아 줄 목적 아래 도입하는 경우가 있다. 서독의 슈트트가르트 케니히 대로에서는 어린이의 놀이시설이나 전화 그리고 코인로커를 쉼터로 덮은 예가 있다. 이상이 중형 쉼터에 대한 설명이다.

대형 쉼터는 휴게 기능을 벗어나 왕래하는 보행자를 위한 존재가 된다. 예컨대, 우리 고래의 긴처마밑 길이라든가 상점가의 근대화를 위해 설치된 아케이드 또는 버스터미널을 위한 대형 쉼터 등이다.

## ② 쉼터의 디자인과 설치방식

파고라라든가 작은 지붕 쉼터는 장이나 공간을 한정하고 심벌라이즈하는 외에 그 형태에 따라 공간의 성격도 결정한다. 주로 백화점 및 모울등의 가로에서는 경쾌하고 모던한 것이 이용된다. 일본에서는 가로에 아케이드가 발달되어 있기는 하지만 도로관계법상의 이유로 인하여 파고라나 작은 지붕 쉼터가 가로에 설치되는 예는 별로 없다. 다만 시설지역이 명쾌하게 구분되고 폭이 넓은 경우에는 이용되고 있다.

가로에서의 쉼터는 다른 Street Furniture보다 대형이기 때문에 거리의 경관을 좌우하기 쉽다. 따라서 그 디자인에는 특히 설치장소와 함께 색깔,재료,형태에 주의해야 한다.

광장이나 공원,유원지 등에서는 비교적 자유롭게 설치장소를 설정할 수 있다. 보통 경관이 좋은 장소 이외에 소낙비를 피하는 공간으로서 일정거리마다 설치



하는 예도 있다. 또한 최근에는 잔디를 살린 대형공원이 많아지고 있는데 나무가 적은 곳에서는 피뢰피난쉼터가 설치된다.

이들 쉼터는 비교적 장시간 휴식의 장으로서 이용됨으로 사람의 유동량,보행거리,계절에 따른 이용변동(특히 여름철)등도 가미하여 설치장소를 결정해야 한다.

쉼터의 디자인은 면을 구성하는 작은 지붕이나 루버로 연점이 편향되기 일쑤이지만 구조체의 취급(형상,치수,프로포션 등)에도 신경을 써야 한다. 또한 이는 건축과 도구의 중간 스케일이기 때문에 전체의 프로포션에는 자상한 배려가 있어야 할 것이다. 또한 포장상자의 모티브를 적용하여 형태를 디자인 하며, 현황을 고려하여 배치한다.



대형 버스정류장, 아치형의 지붕은 햇빛을 차단할 수 있도록 불투명으로 하였으며, 벽면은 유리로 마감을 하고 필요한 정보를 모두 설치하였다. 특히 유럽에서는 여기에 광고를 효과적으로 사용하고 있다.



## 7)게시판, 광고탑

시 홍보, 포스터 등을 게재하는 게시판 포스터 전용 광고탑을 말한다. 시설 조합시 상호 어울릴 수 있도록 규격을 통일하며 야간이용을 위하여 조명을 부착 할 수도 있다. 이용자의 시선높이를 감안하여 판독성을 제고할 수 있는 규모로 설정하는 것이 중요하다. 주로 보행자들이 많은 곳에 배치하며, 정보의 침식 및 변동에 대응할 수 있는 구조로 계획한다.

거리를 장식하고 광고선전을 위해 이용되는 스트리트퍼니처 중에 광고탑이 있다. 쇼케이스가 광고용 박스로서 상품 등의 진열에 사용되는데 비해 이 광고탑은 포스터나 광고지 등 광고 매체의 게시에 이용된다. 흔히 변화한 거리에서는 금지되어 있음에도 불구하고 방치해 두면 입간판이라든가 광고가 함부로 범람하기 일쑤여서 거리의 미관상 문제가 되기 쉽다. 광고탑은 이 광고를 집중게시하여 범람을 막기 위해 설치된다. 그리고 아울러 보행자의 정보 입수에 편의를 제공하고자 함이다. 구미에서는 가로나 소광장에 흔히 설치되며 특히 미국의 경우는 밴덜리즘 등 영향으로 인해 상품진열의 쇼케이스는 많지 않고 주로 이 광고탑을 이용하고 있다. 우리 나라에서는 노상 설치가 허가되는 예는 거의 없다 . 그러나 근래에는 쇼핑센터나 소광장 등 민간상업시설 용지 안에 광고탑이 이용되고 있으며 거리의 미관상 기대되는 스트리트퍼니처가 되고 있다.

### ① 기본형

광고탑은 원통형·4각기둥·3각기둥 등 심플한 기둥모양으로 된 것 이외에 1면 내지는 앞·뒤에 게시면이 있는 판모양으로 된 것이 있다. 원통형 광고탑은 다소 상이한 광고물 규격에도 대응하기 쉽고 방향성이 없기 때문에 다목적 게시에 적합한 형상이라 할 수 있다. 따라서 단독으로 설치되는 예가 많다.

이에 비해 각기둥이나 판모양의 광고탑은 게시판면에 방향성이 있기 때문에 설치장소가 한정되기 쉽고 또한 효과 면으로서의 게시판 방향도 현장에서 검토해야한다. 판모양 광고탑은 흔히 게시판과는 구별된다. 그리고 집중광고게시라는 광고탑의 특성을 살려 복수로 설치하는 경우가 있다. 이 경우는 탑이라기보다



숲모양이 되고 그것이 또한 거리에 화려한 공간을 연출해준다. 게시부분의 치수는 게시광고물의 규격에 따라 결정되지만 기본적으로 그 광고물 규격을 자유롭게 하는 방법과 한정시켜 버리는 방법, 2종류가 있다. 근래에는 미관 효과를 고려하여 후자의 방법이 널리 이용되고 있다. 광고물을 집중 게시하는 방법은 비교적 새로우며 또한 대형화하는 경향으로 인해 본체의 재질은 스틸로 쓰는 것이 일반적이다.

이들 광고탑은 가로 등 공공용지에 설치하는 경우, 구미에서도 점유료를 지불한다. 그리고 단지 상업적인 이용뿐 아니라 공공적 의미를 강조하기 위해 내용적으로 지역정보·온도계·시계 등을 복합 사용하는 경우가 있으며 또한 조명등이 곁들여지는 예도 있다.



광고는 옥외공간의 디스플레이 장치이다. 전시방법에 따라 무미건조해 지기 쉬운 공간에 인간의 존재를 느끼게 하고 또한 사람들을 즐겁게 한다.



그다지 과장되지 않고 솔직하게 전시된 예이다. 약간의 배려가 공간을 아름답게 해준다.

## 8) 벤치, 휴지통

보행자 환경은 보행의 기능뿐 아니라 休憩의 행위가 개재된다. 더욱이 휴게는 단순한 육체적 휴식뿐 아니라 담소하거나 사색에 잠기는 장을 형성하는 역할을 한다. 가로상의 휴게공간용은 벤치, 쉼터 등을 말한다. 거리를 걷고있는 사람들을 바라보며 커피를 마시며 담소하는 장소가 되며 이러한 Street Furniture는 인간적인 공간을 창조하기 위해 불가결한 존재이다. Street Furniture안에서 재떨이, 벤치, 휴지통을 비롯하여 가로생활상 필요한 집기류를 일컫는다. 이는 기능적인 면도 있지만, 거리의 소탈한 오브제가 되어 쾌적한 환경을 연출해 주기도 한다.

벤치는 휴식하며 독서하고 대화를 즐기고 그리고 음식을 먹는 등 매우 다목적으로 가로생활에서의 이용이 다양하다. 생활양식이 다양화하고 도시가로경관에 대한 관심이 높아지고 있는 오늘날, 벤치는 Street Furniture 중에서도 중요한 의미를 가지고 있다. 특히 벤치는 인간이 직접 접촉하고 사용하는 도구이다. 그런 만큼 벤치의 질의 환경 전체에 영향을 미칠 가능성을 포함하고 있다.

### (1) 벤치의 소재

#### ① 목재

좌면의 촉감,가공성이 뛰어난 이유 때문에 벤치의 좌면에는 목재가 가장 많이 이용되고 있다. 목재는 석재 등에 비해 내구성이 뒤떨어지므로 수종을 선택할 때는 내구성이 높은 것이 사용된다. 지금까지 구미에서는 티이크재나 떡갈나무 등 견목이 사용되었고 우리나라에서는 노송나무가 일반적이었다.

#### ② 석재

석재의 종류에 따르겠지만 일반적으로는 화강암 등 경질의 석재가 벤치에 사용된다. 다른 재료에 비해 석재는 촉감이 딱딱하고 차갑지만 내구성이라든가 장식성의 이유로 하여 많이 이용되고 있다.

따라서 벤치를 상징적으로 생각하는 경우, 돌을 조각적으로 조형하는 수가 많다. 이는 우리로서는 드물지만 유럽 등지에서는 흔히 볼 수 있다. 그러나 최근에는 경질의 석재가 가공성이 낮다 하여 보통의 벤치 형상으로는 심플한 것이 많고 등받이가 없는 벤치에 많이 이용된다.



### ③ 콘크리트

설치공간의 상황에 맞추어 시공할 수 있는 장점 때문에 식재대 등의 웅벽과 겸용하게 되었고 또한 연속된 길다란 벤치에 많이 이용된다. 그러나 흡수성이 높고 촉감이나 풍화 면에서 다른 재료보다 뒤떨어지기 때문에 근래에는 표면마감이나 좌면에 목재라든가 도자기 판을 사용하는 예가 많다.

### ④도자기

자기질개의 재료는 주로 정원 등의 스투올로서 이용된다. 복잡한 형상이나 대형 벤치에는 그다지 사용되지 않는다. 흡수성이 낮고 촉감이 석재에 가까와 콘크리트제 연좌식 벤치의 좌면에 이용되는 예가 많다.

### ⑤ 금 속

벤치의 다리부분 재료로는 철수이나 스틸, 개중에는 스테인레스나 알루미늄주물 등이 많이 사용된다. 특히 주철은 소재성이 중후하고 내구성이 있으며 또한 자유로운 조형이 가능하여 18세기 유럽 벤치의 주류를 이루었다.



무미건조해 지기 쉬운 거리 광장에 철망과 스테인레스를 사용하여 조형미를 연출을 하였다.



지름이 큰 파이프를 이용하여 단조 로와 지기 쉬운 가로공간에 변화를 주었으며 나무도 보호해 준다.

## (2) 휴지통

보행자의 환경을 깨끗하게 유지할 뿐 아니라 공공 위생을 위하여 휴지통을 설치뿐 아니라 유지 관리측면에서 중용한 Street Furniture의 중요한 요소이다. 또한 그 나라의 문명수준이 평가되고 결과가 문화를 나타낸다고 한다. 현상으로는 사소한 것이지만 이 문제는 도시를 좌우할 정도로 중요하다.

한때 파리에서는 큰 쓰레기나 대량 쓰레기는 빈터에 버리고 작은 것은 공공도로나 강에 버리곤 했다. 우리나라에서는 예전, 자신들이 도로를 청소했으며 쓰레기는 눈에 띄지 않도록 묻거나 태웠다고 한다. 그래서 깨끗한 국민이라는 말을 들었다.

그러나 쓰레기의 양은 문명의 진보에 비례한다는 말이 있듯이 도시화가 진전되고 인구가 증가하기 시작하자 방대한 양으로 불어났다. 따라서 지금까지와 같은 처리방법이 어려워지고 도시구조의 하나로서 집진이 점차 시스템화 되기 시작했다.

유럽 동지에서는 오피스나 가정, 그리고 도로상의 휴지나 쓰레기는 도로에 설치된 대형 쓰레기통에 일시 모았다가 수거차에 의해 소각센터로 운반된다. 기타가정용 쓰레기통과 자동차가 유기적으로 장치화 되어 자동적으로 흡수할 수 있게 되어 있기도 하다.

이렇게 가정.오피스용에 대해서는 여러 가지로 연구되어 있지만 옥외에 흩어져 있는 쓰레기에 대해서는 아직 좋은 방법이 없다. 더욱이 전술한 바와 같이 옥외생활이 늘어나고 다양화함에 따라 쓰레기의 종류.양도 급속하게 증가하고 있는 형편이다.

이런 산재 쓰레기가 늘어나는 한편으로는 또한 이를 어떻게 회수하고 처리하느냐가 문제이다.

현재로서는 이를 태우고 묻어 버리는 이외에 리사이클, 요컨대 다시 한번 재생시키려는 시도가 있다. 따라서 산재쓰레기의 수거.처리 시스템은 더욱 복잡해지고 있다. 그것은 단지 유기적 시스템뿐 아니라, 조직면에서도 지역별로 연구하고 자주적인 청소.수거조직을 구성하고 있는 예도 많다.

또한 도로에 파이프를 묻어 쓰레기를 빨아들이는 진공수집장치를 특정지역에 설치하고 있는 데도 생겼다. 이렇게 쓰레기통(휴지통)은 그 수거.처리를 포함하여 앞으로 여러 가지로 검토될 것이다. 여기에서는 이러한 시대의 흐름속에서 가장 현실적인 옥외용 휴지통(쓰레기통)을 중심으로 언급해 가고자 한다.

#### ① 휴지통(쓰레기통)의 기본형

휴지통의 기본형으로는 바닥에 직접 놓이는 것 이외에 주두형, 브라켓형의 3가지가 있다. 그리고 투입구 위치로써 상부 개구와 측면 개구의 2가지, 투입구 뚜껑의 유무로써 개방형과 개폐형으로 구분된다.



바닥에 직접 놓이는 휴지통이 가장 일반적으로 사용된다. 이것은 광장이나 가로에 설치되며 설치장소의 상황이 천차만별이기 때문에 방향성이 없고 설치 장소를 비교적 가리지 않는 원통형이 일반적이다. 이에 대해 각진형인 휴지통(쓰레기통)은 방향성이 있기 때문에 벽, 기둥, 또는 통로 가에 접하여 설치되는 경우에 이용된다. 이들 직치형 휴지통은 빗물의 튕김이나 보행자들의 걸어 참으로 인하여 밀동이 더러워지기 쉽고 또한 망가지기 쉽다.

대량 설치, 미관 등 이유로, 흔히 형상이 단순한 디자인이 사용된다. 그리고 손쉽게 이동할 수 없도록 중량성 재료로 만들거나 밑바닥 중량이 무거워지게 하거나 한다.

주두형은 아래가 장대 모양으로 되어 있고 윗부분에 휴지(쓰레기)를 넣는 본체가 있는 것을 말한다. 이 형태의 휴지통은 밑에서 튕김을 받아 더러워지는 면이 적기 때문에 가로 이외에 공원녹지 등 포장되지 않은 토양부에 많이 쓰인다. 디자인 면으로 보아서는 경쾌한 형태이다. 소형인 것은 외피와 용기가 일체화되어 있는 경우가 많지만 중형인 것은 쓰레기 수거가 용이하도록 속그릇과 외피를 별도로 하여 이용하는 것이 일반적이다. 또한 대형인 것에는 그물형이 많으며 그릇 자체가 외피와 일체화되어 있다.

이 대형 휴지통 중에는 용기 속에 쓰레기주머니를 넣어 사용하는 케이스도 있다. 즉 쓰레기주머니째 수거하는 것이다. 그러나 수거하기는 편리하지만 비용이 많이 들어 멀리하는 데가 많다. 수거방법으로는 용기나 쓰레기 주머니를 꺼내는 방식과 아래쪽에 낙하구멍을 설치하여, 뚜껑을 열면 밑으로 떨어지게 하여 수거하는 방식, 그리고 용기를 회전시켜 수거하는 방식, 3가지가 있다.

브라켓형 휴지통(쓰레기통)은 소형이 많으며 대개 주두형과 마찬가지로 경쾌하고도 심플한 디자인이 실시된다. 또한 투입구나 수거 기구도 단순한 것이 많다. 투입구는 이용자가 사용하기 편리함이 기본이 되지만 자칫 잊기 쉬운 것은 수거 시스템과의 관련이다. 투입구 뚜껑의 구조와 함께 주의 깊게 고려하여야 한다.

## ②휴지통(쓰레기통)의 설치

휴지통(쓰레기통)설치방법은 기본적으로는, 단체로 설치되는 바닥거치형, 바닥

고정형, 기동.벽부착형, 그 밖에 벤치 등 스트리트퍼니처나 토목공작물과 복합설치하는 방법이 있다.

바닥거치형 휴지통은 대개 대형을 단독으로 설치하는 이외에 벤치 등 휴게용 스트리트퍼니처와 그룹을 이루어 함께 설치되는 경우도 있다.

이러한 Street Furniture는 사람들의 유동 변화라든가 공간이용의 변화와 함께 가설되는 때가 많다. 또한 휴지통의 필요수량, 설치장소의 결정에 있어서 일반적인 데이터의 부족으로 시행착오적 수법을 택하지 않을 수 없다. 이로 인해 최종적으로 낙착되기까지에는 이리저리 이동시키며 검토하는 경우도 있다. 이러한 변화에 대응할 수 있는 것이 바닥거치형의 장점이다. 이 바닥거치형 휴지통은 광장.공원.폭 넓은 가로 등 공간에 비교적 여유가 있는 장소에 설치된다.

바닥고정형은 설치공간의 성격이 분명한 경우, 또는 설치장소가 한정되어 있는 경우에 사용된다. 특히 가로에서는 설치공간에 여유가 없기 때문에 대개가 바닥고정형이다. 그 밖에 수거루우트라든가, 공간을 정리하는 목적으로서도 고정시키는 편이 바람직하다.

기동.벽부착형은 바닥고정과 마찬가지로 사람의 통행이 많이 있고 가로의 폭이 좁은 곳에서 이용된다. 대개는 가드레일이나 전신주, 기타의 기동.공작물에 부착된다. 주로 소형이며 투입구의 설치높이가 바닥에서 60~90cm인 것이 많다.

이상이, 기본적으로 휴지통을 단독 설치하는 경우이다. 그 밖에 휴게용 Street Furniture와 복합적으로 이용하는 경우가 있다. 이는 구조적으로 일체인 것과 배치를 형태적으로 시스템화하여 복합시키는 타입의 2가지가 있다.





### (3) 음수대

물이 풍부해야 하는 것은 도시형성에 있어서 중요한 조건이었다. 넉넉한 물과 안정된 하천.샘.지하수는 시민들의 일상생활을 풍족하게 했다. 예전의 물공급은 오늘날과 같이 배관에 의해 각 가정에서 사용할 수 있는 방식이 아니라 부락.취락 단위로 물터가 마련되고 마을 전체가 공동으로 이용했다.

오늘날, 옛 도시에서 쓰이던 물터가 점차 모습을 감추고 있다. 그리하여 겨우 남겨진 것이 생활의 편의상 필요한 음료수 설비라든가 세면장이며 다른 한편으로 수경적인 것으로서 분수.못.강 등의 형태로 기능 분화되었다.

음료수 설비.세면장은 옥외생활에서 필요불가결한 공공적 Street Furniture이다. 그러나 우리의 현실로서는 공원.광장 등을 제외하고 가로에서의 설치는 매우 드물다. 시가지에서는 반공공적이라든가 백화점 등 서비스 시설 안에 겨우 설치되어 사람들의 욕구를 채워 주는데 불과하다.

그 이유는, 상.하수도 배관이 수반되며 경비를 포함하는 유지.관리가 어렵기 때문이다. 구미에서도 마찬가지로 도로상 설치의 드물고 가로와 접하는 소 광장에서의 설치가 대부분이다.

음료수 설비나 세면장 설치장소는 대개 공원이나 녹지.광장, 그리고 스포츠 그라운드 등이다. 또한 모래터 등이 있는 아동공원에서는 설치가 기준화되어 있다. 이것은 다른 Street Furniture에 비해 이용 빈도가 낮기 때문에 기본적으로 사람들이 많이 모이고 체류하는 지점에 설치되고 있는 것이다.

설치에 있어서는 휴게시설이나 놀이기구, 매점시설과의 관련, 특히 음식점가인 경우에는 영업상의 영향도 충분히 유의하여야 한다.

#### ● 음료수설비.세면장의 디자인과 기본형

도시에서의 음료수 설비.세면장을 포함하는 물터는 인간의 육체적.생리적 욕구를 채워 줄 뿐 아니라, 정신적 의미도 있고 또한 사회집단으로서의 커뮤니티를 형성하는 매체로서도 커다란 기능을 하고 있었다. 그런 만큼 조형 또한 상징적인 것이 많았다. 종교적 의미가 있는 것, 신화에 의거한 것, 또는 상징적 형상을 구사한 것 등이었다.

그러나 기능 분화됨에 따라 조형 면에서도 기능주의, 합리주의의 물결을 타고 점차 단순화되어 갔다. 현재의 기본적 형태는 단주 또는 각주, 아니면 그 복합형태이다. 이와 같이 단순화여 간 것은 근대조형 지향에도 원인이 있지만 한편, 재료에 수반되는 가공 기술의 경제적 이유 때문이기도 하다.

이용자는 어린이, 어른 및 신체장애자 등 모든 시민이 대상이 된다. 이는 수도꼭지의 높이를 어떻게 조정하고 디자인하느냐에 대한 연구를 촉구하게 한다. 그 조정방법에는 2가지가 있으며 첫째는 수도꼭지 그 자체의 높이를 다르게 하는 방법이다. 이 경우, 어린이용, 어른용, 그리고 음료수용, 세면용, 발씻기용 등 각기 높이를 다르게 하는 방법이 취해지고 있다.

둘째 방법은, 기본적으로는 수도꼭지의 높이를 일정하게 해 두고 짚는 곳의 높이를 바꾸는, 요컨대 계단모양 발판을 놓는 방법이다. 음료수용 높이는 높은 것으로 100~110cm이며 낮은 것으로는 60~70cm이다. 발판의 높이는 이용상 배려로 지상에서 10~20cm 높이로 설치된다.

#### (4) 공동화장실

도시의 일상생활에서는 화장실 설치가 하나의 과제였다. 사람들이 모여서 생활하고 도시를 형성하기 시작한 무렵부터 이미 공동의 화장실이 설치되었다.

또한 명절이나 축제 등으로 사람이 많이 모이는 곳에는 받아통을 늘어놓기 만한 간이이동공동화장실이 설치되곤 했다. 최초의 공중화장실인 셈이다. 그러나 이 화장실은 때로 넘쳐흐르기도 하고 악취가 풍기는 등 비위생적 상황이어서 후일에는 간단한 가림설비를 수반하는 이동화장실로 바뀌었다.

이에 대해 유럽의 화장실은 비록 자라난 과정은 비슷하지만 공동화장실 각 변기사이 칸막이가 없는 경우가 많았고 사용 중 잡담을 하는 것이 상례였다. 그러나 이 공동화장실 역시 일반시민이 무차별하게 이용하여 불결하게 되기 일쑤였으며, 이에 따라 거리 모퉁이에 일종의 유료공중화장실이 설치되기에 이르렀다. 파리만 해도 위생상 문제는 있었지만 가로에 당당하게 설치되었고 조형 또한 거리모습에 비해 손색이 없었으며 오히려 거리의 분위기 조성에 도움을 주었다.

이러한 역사를 지닌 공중화장실은 각 도시에 다수 설치되었으나 최근에는 그다지



적극적인 상태는 아니다. 주위에 그것을 갈음하는 시설내 화장실, 예컨대 관공서, 오피스빌딩, 공공시설, 주유소 등이 증가했기 때문이다.

그러나 거리마다 통행인이 현저하게 증가되고 있으며 본래는 거리에 필요한 Street Furniture였다. 우리나라에서는 지방행정당국이 공중화장실을 설치하도록 기본규제되어 있으나 담당부서가 분명치 않고 또한 예산 면에서도 감퇴되고 있는 예가 많다.

옥외생활자가 늘어나고 있는 오늘날, 거리에서의 사람들의 생리를 해결하고 쾌적한 생활을 유지하게 하기 위해 깨끗하며 거리의 경관과도 조화되는 공중화장실 설치가 요망된다. 그러기 위해서는 유지, 관리 시스템, 이용자의 향상, 유료화 등 소프트 면에서의 연구도 서둘러야 할 것이다.

#### ① 화장실의 기본형

일반적으로 화장실은 더러우며 따라서 보이지 않는 곳에 설치하는 것이 바람직하다는 선입관이 있다. 그래서 어떤 시설의 뒤쪽이라든가, 반 지하 또는 지하가 그 장소로 선택된다. 그러나 되도록 그럼 숨겨진 그들의 시설이 아니라 햇빛 비추는 시설로서 생각하고 경관적으로도 생각해야 할 것이다.

그것이 기본적인 자세이겠지만 실제로 조형을 결정하는 요소로서 설치방법이 있게 된다. 설치방법은 본설고정과 가설로 대별되고 이 가설은 다시 가설고정과 이동의 2가지로 나뉜다.

또한 구법적으로는 건축물로서 현장시공되는 것과 노크다운의 패널에 의해 조립되는 것, 그리고 완결된 유니트로서 바퀴가 달린 이동형의 3가지가 있다. 여기에서 특히 유의해야 하는 것은 노크다운에 의한 패널구법이며 이를 대별하면 콘크리트계와 스틸계가 된다.

이 중, 스틸계통은 녹스는 문제가 있으며 그 조립수법이 너무나 간편하여 화장실로서의 기능을 상실하기 쉽고 또한 조형적으로도 문제가 남는다. 이동화장실 역시 조형상 문제가 있다. 이것은 전술한 바와 같이 그것이 옥외에서의 중요한 Street Furniture인데 대한 인식이 있어야 할 것이다.

다음으로 공중화장실의 설계를 좌우하는 것으로 유지관리 문제가 있다.

#### ② 공중화장실의 유지관리방법

유지, 관리에는 기본적으로 유인과 무인, 즉 관리자가 항상 있어서 유지 관리하

는 방법과 관리자가 정기적으로 청소.관리하는 2가지 방법이 있다. 유인관리 방법은 유럽에 많으며 거의가 유료이거나 거기에 가까운 팁제의 공중화장실이다. 이 방법은 언제나 청결을 유지할 수 있을 뿐 아니라, 특히 밀도화하기 쉬운 공중화장실의 보안 면에서도 효과적이지만 우리나라에는 현재 거의 없다시피 되어 있다.

한편, 무인관리방법은 대개 정기적인 유지관리가 실시된다. 사용시간은 일반적으로 제한이 없고 이용자층이 광범위하여 청소관리가 철저하지 못한 것이 현실이다. 우리 경우는 이 방법이 태반이기 때문에 아무래도 불결해지기 쉽다. 따라서 이를 해결하기 위해 구조 및 마무리 면에서, 잘 더러워지지 않는, 또는 견고하고 청소하기 쉬운 것이 요구되어 철근콘크리트 구조가 많다.

파리에서는 최근, 관리의 번거로움을 피하고 또한 깨끗한 화장실을 두기 위해 유료무인공중화장실이 설치되어 있다. 이것은 1인용으로서 이용이 끝나고 사람이 밖으로 나오면 센서가 감지하여 자동적으로 실내를 세척하는 방식이다.

당초에는 열심히 설치되었으나 센서가 바닥 가까이에 있고 사람의 발에 감응하는 구조였기 때문에 어린이가 변기에 앉았을 때 세척장치가 작동하여 사망하는 사고가 있어, 현재는 그 설치가 소극적이며 또한 어린이의 단독사용은 금지되어 있다



## 9) 전화부스

도시정비를 목적으로 새로이 계획된 전화부스를 말한다. 전화부스 설계시 상부에 픽토맵을 사용하여 가독성을 확보하고 “ㄷ”자형 모티브를 적용하여 설계한다. 또한 강화유리를 사용하여 개방성을 확보하며, 현황을 근거로 일부 상업 밀집지 에 추가 배치하는 것이 유리하다.

우리나라에서 전화사업이 창업된 당초에는 관공서와 약간의 일반가입자 이외에 전신국 등에 개설되어 있었다. 말하자면 최초의 공중전화이다. 가로에 공중전화가 출현한 그로부터 훨씬 뒤의 일이다.

당시까지만 해도 전화박스는 동.서양을 막론하고 목조, 또는 스틸의 건축적 발상이 일반적이었다. 그러나 전술한 바, 디자인의 개혁, 즉 공장에서 박스를 제작하고 그것을 현지로 운반하여 설치하게 되면서 그 방법.정밀도.조형 등이 스트리트퍼니처의 장래 방향을 제시해 주는 획기적인 것이 되었다. 말하자면 공업디자인의 발상이다.

오늘날에는 컴퓨터시대를 맞아 더욱 새로운 통신시스템에 개발되고 있다. 이러한 통신발전의 미래를 감안하여 새로운 옥외생활의 양식을 창조해 가야할 때가 왔다고 하겠다.

### (1)공중전화의 기본형

공중전화를 대별하면 박스형과 스탠드형이 있다. 박스형은 공중전화로서는 오래되었고 세계 공통의 가장 일반적인 형태이다. 오래된 것은 목조나 주철제이며 개구부가 좁은 것이 많았다. 그러나 새로워지면서 넓고 개방적인 것이 되었다. 그리고 낮은 형의 도어 달림 완전박스형과 도어 없는 형으로 나뉘었다.

그러나 주류는 완전박스형이며 보수나 유지관리를 위해 전면유리가 많아지고 있다. 박스형 치수는 대개 우리 경우가 2.04m높이이고 외국에서는 2.4m 정도이다. 또한 평면은 우리의 경우가 80cm각, 외국의 경우가 140cm각 정도이다.

신체장애자용은 더욱 대형이다.

재료는 알루미늄이나 스틸제 프레임에 유리를 끼운 것이 일반적이다. 파리에서는 최근 강화유리를 사용한 틀이 없는 박스가 시내에 모습을 보이고 있다.

스탠드형의 경우는 기후 탓인지 그다지 많지 않다. 있더라도 도어가 달려 있으며 더

목이 좁은 가로에 설치되어 있다. 외국, 특히 비가 적게 오는 로스앤젤레스 등에는 스텐드형이 많으며 디자인도 뛰어난 것이 많다. 재료도 알루미늄이나 플라스틱이 사용되고 있다. 치수는 높이 2m에 안길이 70~90cm 정도이다.

이상이 이른바 표준형이지만 최근에는 가로 환경과의 조화라는 의미에서 지역별로 독자적인 디자인으로 된 것을 설치하는 경향에 있다. 이는 특히 상점가라든가 관광지, 또는 대형 재개발지역의 오피스가에서 많이 발견된다.

이 특수박스도 전적으로 자유로운 디자인이 아니라, 전국통일 기종의 박스를 기준으로 하고 있으며, 법적으로 규제 또는 의무적으로 되어 있는 풍치지구 등으로서 공공적인 장소이어야 하게 되어 있다. 또한 이 경우에도 지역에서의 강력한 요망이 있으며 지방공공단체가 인정한 것에 한정되어 있다.



도어달림 완전박스형으로 우리나라의 표준형으로 일류적으로 우리나라의 거리에서 흔히 볼 수 있는 형태이다.



투명 유리를 사용한 박스타일로 구조, 재료 색채 등에서 자상한 배려를 찾아볼 수 있다.



## 10)시계탑

도시나 가로의 상징으로서 또는 광장이나 도시의 공간을 연출하는 의미에 있어서, 또한 정보전달의 역할로 중요하게 인식되고 있다. 과거에는 단순한 정보 전달로서만 시계탑이 존재했으나 현재에는 조각품의 일부분으로서 설치되는 경향이다. 이러한 조각은 광장이나 가로에 초점을 주고 공간에 질서를 자아내며 공간의 의미를 부여한다. 또한 이는 보는 사람에게 감동을 주며 즐겁고 아름다운 환경을 연출한다. 옥외 환경으로서 포인트 경관으로 설치되는 시계탑은 휴식할 수 있는 장소들이 연계하여 설치되는 경우도 있고, 전망대가 함께 설치되는 곳이 있다.



예전에는 시민들이 공통으로 시간을 인식하기 위해 많은 사람이 모이는 장소의 건축물에 시계탑을 함께 조성하였다.



현대는 도시 공간 속에서 시계는 환경의 액세서리가 될 수 있다. 이 예는 시계탑과 안내박스의 역할을 복합적으로 사용한 것이다.

## 11) 게이트 (GATE)

게이트란 도시와 인접도시의 결절점으로 진입부에 설치도시의 얼굴을 나타내고 랜드마크로서의 기능이 있다. 따라서 설치시 그 도시의 특징과 분위기를 많이 담도록 하여 디자인한다.



시의 경제나 거리의 경계선 또는 상점가의 어프로치 부분에 게이트가 설치되는 경우가 있다. 특히 최근에는 우리 거리, 우리 상점가 등 주민들의 손에 의한 거리만 들기가 왕성해짐에 따라 게이트 설치가 늘어나고 있다. 그 대표적 예가 지방자치단체 경계 사인, 아케이드나 쇼핑몰의 출입구 게이트이다.

이들 게이트는 근대에 이르러 탄생된 것은 아니다. 원형이 되는 게이트는 동·서양을 막론하고 예부터 구축되어 온 것이 매우 많다. 이집트의 피라밋 앞에 놓인 스팅크스라든가 중국의 석조물은 무덤을 지키며 또한 결과적 역할을 하는 게이트였다. 중세에 이르자 절대주의적 도시국가를 형성하기 위해 성벽에 의한 요새를 구축했다. 이렇게 되자 게이트는 아치 모양의 단순한 통용구로서의 의미가 강해졌다. 이러한 성벽 안의 도시는 세월이 흐름에 따라 인구증가·도시기능 확대와 더불어 성벽은 철거



되고 그리고 남겨진 것은 게이트뿐이었다.

이 아치형 게이트는 점차 형식화되어 마침내 개선문이 되었다. 그리하여 전쟁에서의 승리를 상징하는 것으로 위치가 굳혀지고 말았다. 그러나 그러한 과거도 차츰 역사의 노스탈지어로서 이제는 관상적 가치로 바뀌어 가고 있다. 이와 같이 서양의 게이트는 본래 안과 밖, 또는 자연과 인공, 나와 남 등 영역을 명백히 하기 위한 요소로서 사용되었다.

이에 대해 우리나라에서는 자연을 고려하면서 영역을 단계적으로 변화시키는 가운데 마디를 이루는 요소였다. 최근 우리의 도시는 극단적인 확산 현상을 일으키며 끝없이 확장되고 있다. 또한 환경 전체가 균일화하여 거리의 특징은 상실되어 가고 있다. 더욱이 거리의 어느 부분을 보아도 동일하다. 우리가 철도역에서 내려 거리에 들어서도 그곳이 어느 도시인지 분명한 축척은 없고, 자동차로 통과해도 어느 거리에 들어갔다가 나왔는지 아무런 인상도 남지 않는다. 이러한 현재 도시의 상황을 고려할 때, 게이트라는 의미를 다시 한번 도시 안에 부활시켜, 개성있는 환경을 만들었으면 한다. 예컨대 도시레벨, 지역레벨, 거리레벨, 그리고 될 수 있다면 광장이나 가로 제반시설 등의 레벨에 이르기까지 자상한 배려가 요망된다. 특히 근대도시 안에서 지하철이나 지하상가의 출입구 또한 게이트라는 견해도 있을 수 있다.

#### (1) 게이트의 기본형

게이트는 성질이 서로 다른 공간의 출입구에 설치된다, 그러나 게이트는 단순한 표지가 아니라 그 공간이나 환경의 성질을 나타내고 상징하는 존재이다. 일반도시의 경우는 상점가-온천가, 또는 공원이나 리조트 에리어 등의 출입구에서 흔히 볼 수 있다. 그러나 현재 볼 수 있는 것은 게이트라기보다 광고탑이며 또한 문패가 달린 문기둥에 불과하다. 관리 구분에서 표지적 기능이 우세하기 때문이다. 이제 여기서 게이트가 가지는 내용에 대해 다시 한번 살펴보면 우선 첫째는 공간영역 구분으로서의 표지이며, 둘째는 환경의 성질을 표현하고 상징하는 점이다. . 또한 그 셋째로서 게이트로써 정신적 의미를 표현하는 경우가 있다. 절의 문간 옆에 있는 나한상 등이 그 예이다. 나한상을 사람들의 사념을 없애 줌과 동시에 불법을 수호한다는 의미를 갖고 있다. 이와 유사한 것으로 유럽의 개선문을 들 수 있으며 이는 용사를 상징하

는 게이트이다. 넷째는 게이트를 기능면에서 생각하는 경우이다. 예컨대 차단에 의한 제한·개찰 또는 조명으로서 기능 등이다. 다음으로 그러한 내용을 가진 게이트의 형상에 대해 살펴보자. 우선 전체적으로 공통된 것은 배치에 있어서 좌우대칭이라는 점이다. 형태를 대별하면 기둥모양과 문 모양으로 나눌 수 있다. 기둥모양 게이트는 2개의 기둥이 출입구 좌우에 세워진다. 그 기둥의 모양은 원통형이 많지만 개중에는 각편인 것도 있다. 유럽에서 볼 수 있는 대표적 예는 베니스의 산마르코 광장에서 볼 수 있는 2개의 원기둥이다. 2개의 원기둥을 광장에 세움으로써 광장의 성질을 의도적으로 바꾸고 있다. 이와 같이 통로를 축으로 하여 좌우에 하나씩 2개를 세우는 경우와 다시 그 수를 늘려 연주로 하는 경우가 있다.

또한 이러한 게이트로서 다리도 예외일 수가 없다. 일상적 레벨에서는 상점가의 조명 등은 게이트가 아니지만 그래도 게이트 기능을 갖고 있으며 만국기를 장식하는 깃대 등도 게이트로서의 역할을 하는 경우가 많다. 이와 같이 기둥모양의 게이트도 여러 가지형태로 게이트로 구성할 수가 있다. 다음에는 문 모양의 게이트이다. 이것은 극히 일반적인 것이지만 이를 다시 분류하면 골조장인 것과 지붕을 가진 것이 있다. 골조모양인 것의 대표적인 예는 일본 실사의 문이다. 그 밖에 상업지역 등의 아치, 요컨대 수조라든가 파이프재에 의해 장식적으로 조형된 것 등이 있다. 최근에는 스페이스프레임을 응용하거나 조각적으로 취급하기도 하고 또한 대형 모뉴먼트로서의 위치를 차지하게 하는 경향도 있다. 유럽에서 볼 수 있는 개선문 등 기념문이다.

우리 도시의 옛 성벽에 있었던 성문 등이 이에 필적하는 크기를 갖고 있다. 그 재료는 석조가 많으며 중후한 느낌이다. 목조의 경우에도 그 구조를 지탱하기 위해 역시 중후한 것이 된다. 그 밖에 거대한 것뿐 아니라, 소규모인 것도 많다. 그러나 망막해지가 쉬운 도시에 있어서 대형 게이트의 필요성에 대해서는 재고해 볼 필요도 있을 것이다. 게이트는 현재 도시공간이나 환경에 질서를 부여하기 위해 필요불가결한 존재이다. 따라서 작은 규모인 것에서부터 거대한 것에 이르기까지 그 내용이나 조형적 표현을 각기 알맞게 구사해야 한다. 게이트의 조형은 단지 새로운 느낌이라는데만 중점을 둘 것이 아니라, 그 지역의 특성을 살리고 거리의 얼굴로서 품위와 품격을 나타내며 주변환경의 상징으로서 분위기에 조화가 잡혀 있어야 할 것이다.



## 12) 환경조형물, 예술장식물

Street furniture에서 경관상의 지표가 되는 부분으로, 도시환경속의 환경개선을 위한 환경장치물이다. 환경시설물을 도입한다고 곧 거리의 표정이 지어지는 것은 아니다. 아무리 무작위로 만들어진 공간이라도 도시의 광장 등 공공 공간은 그 어떤 의미를 지니는 경우가 많다. 공간은 이러한 공간의 의미를 구현하기 위한 하나의 도구이다.

우리나라에서는 도시개발비의 1%를 예술품에 투자하려는 움직임에 따라 가로나 광장에 환경조형물을 설치하는 예가 많아지고 있다. 옥외환경물로서 예술장식품을 생각할 때 주의할점은 작품자체가 주의의 환경 전체에 영향을 미칠것인가에 대한 고려이다.

일정크기 이상의 대형건물이 들어설 경우 법적으로 이런 조형물들을 함께 설치하도록 한다. 환경조형물은 쾌적한 도시공간 연출과, 주변환경과의 조화를 통한 깨끗한 도시조성을 도모한다.



일반 조각은 공간을 상징화 하고 정신적으로 공간을 지배 한다. 이 조각은 건축물에 부착되어 멀리서도 인지할 수 있다



돌을 사용 단순한 조형으로써 상징적 존재를 표현한 조각

## 2. 도시구조전달의 역할을 갖는 요소

도시가로 생활에서의 Street Furniture는 환경적, 경관적 아름다움을 추구하는 기능 이외에도 도시의 구조전달의 역할을 하는 요소가 있다. 이는 보행자로 하여금 단일정보와 지식을 정확하게 전달하고 인지시켜 좀더 효율적이고도 편리하도록 하는 기능을 갖기도 한다. 이 요소들을 도시구조전달의 역할을 갖는 요소라고 한다. 흔히, 정보 도구라 하면 이른바 사인(Sign)을 생각한다. 그러나 실제로는 기능이나 목적에 따라 갖가지 도구가 있다. 공공적인 정보 Street Furniture에 대해서는 사인.통신.안내.컨트롤 등으로 대변할 수 있다.

현대인의 도시생활의 바쁜 중에서 환경을 쾌적하게 하며 생활의 편의성을 높이는 것으로 사용되는 중요한 요소 중에 정보를 전달하는 Street Furniture가 있다. 이 Street Furniture들은 정보를 통하여 사람이나 자동차의 교통을 정리하고 사람들에게 편리함과 Communication을 갖다 주며, 사람들의 행동을 측면에서 지탱하는 도구로서 현실적으로 중요한 역할을 하고 있다.

한편 지적인 또는 공공적인 정보Street Furniture도 다양하여 상업상 목적을 가진 게시판이라든가 쇼윈도우도 포함된다.

정보Street Furniture는 지금까지 환경계획에서 경시되기 일췌였으며 무질서하게 배치되어 있는 경우가 많았다. 보기 흉한 정보Street Furniture는 환경의 질을 저하시킴과 동시에 효과적인 정보 전달을 저해하는 요인도 된다. 따라서 그 계획에 있어서는 정보 내용을 정확하게 전달하는 기능을 바탕으로 하여 환경과 조화를 이루는 질 높은 디자인.배치가 무엇보다 중요하다.

또한 이들 Street Furniture는 단체로서 기능할 뿐 아니라 여러 개가 연관되어 보다 높은 효과를 발휘한다. 이러한 시스템의 개념을 인식하고 종합적으로 계획을 도모하는 자세가 필요하다.



## 사 인

사인(Sign)은 일반적으로 어떤 목표를 가리키는 표시 또는 표식이라는 의미로서 쓰이고 있다. 그 중에는 도로 또는 교통표지이며 시설이나 장소의 명칭, 거기까지 가는 길의 안내이기도 하고 일반통행이나 통행금지 등 자동차 따위의 컨트롤을 하는 표시이기도 하며 현재 우리나라에서 문제가 되고 있는 상업간판,광고류에서 도시의 생활을 지탱하는 것까지 가지각색이다.

사인은 정보를 전달하는 매체이다. 사인의 주된 목적은 우선 첫째로 도시환경의 구조를 사람들에게 알기 쉽게 전달하고 질서 있는 정보를 제공하는데 있다. 그리고 둘째로는 형태,색채,배치, 그리고 최근에는 장치적인 것까지 구사하여 단순명쾌하게 행동의 능률을 높여 주는데 있다. 셋째는 지역 또는 사인의 성질을 염두에 두고 아름다운 사인을 만들어냄으로써 환경 전체의 질을 높이고 이미지를 창출하는 효과에 있다.

그러면, 그런 사인기능이 발달되지 않았던 시대에는 어떻게 했는가. 자연풍경을 표적으로 삼거나 또는 특징 있는 건축물이나 거리의 정경, 그리고 작은 것으로는 길가의 서낭당 같은 것에 사인기능이 있었다. 현재도 사인기능을 거론할 때에는 사인 표시의 필요,불필요를 생각하기 전에 자연의 풍경, 도시의 공간, 그리고 시설 등에 사인이 있는가의 여부를 논의하게 된다.

오늘날, 도시생활의 마당은 급속히 확대되고 그 행동도 다양화하고 있다. 이에 따라 미지의 공간이나 사물과 접촉하는 기회도 늘어나고 또한 주위의 정보량이 증대되어, 사람들의 허용범위를 훨씬 지나 갖가지 혼란을 초래하고 있다.

게다가 현대의 도시는 모습 없는 도시, 또는 변화하는 도시라 일컬어지는 가운데 오늘과 내일의 도시 모습이 심하게 달라지고 있다. 또한 도시의 경관은 점차 특징을 잃고 균일화되어 가고 있다. 그것은 단지 어느 도시에만 국한된 이야기가 아니라, 전국에 균일화된 현상이라 해도 과언이 아니다.

이로써는 표지물로 삼고 있던 건물도, 도로도, 그리고 환경의 분위기도 어느 사이엔가 변모되고 균일화되어 버린다. 그리하여 어느 것을 표적으로 삼고 행동해야 하는지 알 수 없게 된다. 그렇게 되면 믿을 수 있는 사인을 행동의 중요한 근거로 삼지 않을 수 없다. 또한 교통기관의 발달도 격심하여 양적인 증대도 그럴지만 갖가지

종류의 교통기관이 생겨나고 있기도 하다. 그것은 속도와 수송수단.운행시스템 등이 서로 다른 것들이 동일한 도시환경 속에서 처리되어야 함을 말한다. 그럼으로써 인간과 교통기관의 컨트롤도 다양화할 수밖에 없게 된다.

그러나 현재의 도시환경을 볼 때, 사인이 거리마다 무질서하게 범람하여 마치 폭력과도 같이 길가는 사람들의 시야로 밀려든다. 그리고 그것들은 도시환경의 질을 저하시키고 있다.

#### 1) 사인의 목적

사인의 주된 목적이 첫째로 도시환경의 구조를 사람들에게 알기 쉽게 전달하고 질서 있는 정보를 제공, 둘째, 형태.색채.배치, 그리고 최근에는 장치적인 것까지 구사하여 단순명쾌하게 행동의 능률 향상. 셋째 지역 또는 사인의 성질을 염두에 두고 아름다운 사인을 만들어 냄으로써 환경 전체의 질을 높이고 이미지를 창출 등 이런 목적을 향해 사인을 검토함에 있어서 사인의 영역을 분류해 보면, 다음 항목으로 나눌 수 있다.

#### (1) 標識으로서의 사인

다른 것과의 구분 식별을 위주로 하는 자기표현을 위한 사인이며, 가장 오래된 것으로는 신석기시대 크로마뇽인이 남겼다는 손자국이 있다. 이것은 자신을 표현하는 표지였을 뿐 아니라, 가문이나 국가와 같이 조직.집단의 표명으로서도 이용되었고 연대를 표현하는 표지지로서의 의미도 있다. 기타 토テム기둥, 성가의 간판, 깃발 등 예가 있다.

#### (2) 상징으로서의 사인

추상적 의미를 가진 사상 등, 부가시의 대상을 눈에 보이는 상징으로서 구상화한 사인이다. 유사한 것에 비유하여 상징화하는 수도 있다. 기독교에서의 십자가, 신을 모신 사당의 기물이라든가 출입구 모습, 또는 지역을 상징하는 높은 산 등 사례가 있다. 또한 그런 표지로서의 사인도 자기 또는 집단의 내용적인 것을 표현하는 경우에는 상징적 표현이 된다.

#### (3) 안내 및 전달로서의 사인



사람들이 공동체를 만들고 사회가 형성되기에 이르면 서로 의사를 확인하기 위한 어떤 수단이 필요해진다. 가장 오래된 전달 수법은 알타미라라든가 라스코의 동굴벽화라고 한다. 그림문자나 문자, 기호 이외에 표정, 몸짓 등도 포함된다. 또한 오늘날의 전형적인 예로서는 도로 표지라든가 지역안내판 등, 흔히 우리가 〈사인〉이라 일컫는 것에서 많이 찾아볼 수 있다.

#### (4) 위치확인으로서의 사인

예부터 방위나 위치를 확인하기 위해 사람들은 천체, 자연물을 이용해 왔다. 예전부터 별이나 태양 등 천체, 산이나 강, 나무 등 자연 경관이 육·해 교통의 중요한 사인이었다. 지금은 그 밖에 도시의 인공적인 구성물, 예컨대 랜드마크적인 건물, 교량 등도 같은 종류의 사인으로서 이용되고 있다.

지금까지 보아 온 바와 같이 사인의 영역은 매우 넓음을 알 수 있다. 따라서 사인계획에 있어서는 현실 문제와 장래의 도시 상을 머리에 그리면서 치밀하게 펴 나가야 한다.

### 2) 사인의 종류

기능적이고 알기 쉬운 사인을 생각하려면 사인이 성립되는 성분을 충분히 인식하여야 한다. 그 사인의 기본적 성분을 분류하면 다음 3요소가 된다.

첫째는 사인으로써 어떤 의미를 전달하느냐 하는 전달정보(메시지),

둘째로 어떤 것에 의해 전달하느냐 하는 정보매체(미디어),

셋째로 사회 환경 속에서 사인을 성립시키기 위한 방법(method)을 들 수 있다.

#### (1) 전달정보(메시지)

정보 내용은 사인의 성분 중에서도 가장 중요하며 어떤 성질의 정보인가에 따라 매체나 방법에 크게 영향을 준다. 사인의 기능은 복합되는 경우가 많지만 대별하면 다음 4종류가 된다.

##### ① 식별사인

〈이것은 ○○○입니다〉 〈여기는 ○○○라는 곳입니다〉 등, 대상이 되는 교장, 시설 등 명칭을 문자나 도형에 의해 표시하여 구분 식별케 하는 정

보이다.

주된 내용으로서 도.시.동의 명칭, 강이나 못 등의 이름, 건물명 등 사물 명칭이 많다.

## ②유도 사인

사람을, 어떤 목적인 대상으로 유도하는 또는 도정을 나타내는 정보이며 전체유도와 방향유도, 2가지가 있다.

### a. 전체유도사인

특정지역이나 시설 전체의 모습.구조 등을 알리는 정보이다. 안내도라든가 노선도가 이에 해당된다.

### b. 방향유도사인

〈○○는 저쪽입니다〉 등, 장소.건물 등의 방향을 지시하는 정보이다. 일반적으로 목적 사물에 화살표나 지시표시가 부가되는 경우가 많다.

## ③규제사인

〈○○에 주의〉 등으로 표현되며 이용자의 안전.재해방지를 목적으로 금지.경고, 주의.지시.제한 등을 나타내는 정보이다. 교통표지가 그 대표적인 예이다. 또한 사인 중에서는 그림문자(픽토그램)가 가장 많이 쓰이는 분야이다.

## ④안내사인

이상 a~c까지의 정보 이외에 이용자에게 편의를 제공해 주는 정보이다. 예고라든가 홍보 등 공시정보와 시설이나 유래에 대한 설명 등, 설명정보가 있다.

## (2) 정보매체(미디어)

정보내용을 정확하게 전달하기 위해서는 보내는 측과 받는 측 사이에 공통된 학습 또는 일반성이 있어야 성립된다. 다시 말하면 사전 양해라든가 이에 갈음하는 일반성이 있으면 갖가지 매체가 사인으로서 이용된다.

### ①직접행동에 의하는 것

사람의 표정, 손발의 움직임 등에 의하는 것으로, 대표적인 예로서는 제



스처, 수화 등이 있다. 이는 로봇트나 영상에 의해 표현할 수 있다.

② 청각에 의하는 것

우리가 일상적으로 사용하고 있는 말(대화)이나 사이렌, 시각장애자용 신호음 등, 청각에 의한 사인이다.

③ 촉각에 의하는 것

시각장애자용 점자플레이트라든가 점자이외에 양쪽이 서로 접촉하는 스킨십전달도 촉각에 의한 정보매체로 포함할 수 있다.

④ 시각에 의하는 것

현재, 사인이라 불리는 것 거의가 이 시가지에 의한 매체이다. 문자.형태. 색채.그림.빛.마크 등 다양하다.

⑤ 후각에 의하는 것

예컨대 도시가스에 위험감지 목적으로 냄새가 나게 하는 등, 후각에 의한 매체이다.

⑥ 기타

미각을 사인의 정보매체로서 사용하는(약) 이외에 앞으로 환경에 대한 사인기능이 클로уз업되면 습도.온도.밝기.넓기 등에 대한 불안감이나 안도감 등 심리현상을 정보매체로서 적극적으로 이용할 것도 고려할 수 있다.

(3) 방법(Method)

사인의 정보내용.매체가 결정되어도 전달방법이 없으면 기능이 발휘되지 못한다. 여기에서 말하는 방법이란, 사인의 존재방법을 분류한 것이다.

① 눈에 띄는 것(物)에 의한 표식화(자연발생형)

지형.건조물.나무.바위 등 오래전부터 존재하는 것 중에서 특히 눈에 띄는 것을 선택하여 표식화 하는 것으로서 랜드마크로 이용되는 경우가 많다.

② 표식이 되기 쉬운 것의 인위적이고 의도적인 배치

특정 의미로서 또한 누구에게나 그 의미.내용이 이해되도록 인위적으로 사인으로서 제정하는 가장 일반적인 방법이다. 축석 등 간단한 것에서부터 물이나 조각에 의한 장소의 특징짓기, 버스정류장 등 그 자체의 형태에 의한 표지화 등 다양하다. 통상적인 표지 등 사인도 포함된다.

### ③다른 목적으로 설치된 것의 복합이용

본래는 사인 이외의 목적으로 건조.설치된 것에서 사인의 의미.매체가 가치를 발견하고 거기에 사인의 요소를 부가하는 수가 있다. 예컨대, 휴게용 쉼터는 그늘을 만드는 역할이지만 휴게의 장을 나타내는 사인 역할도 하고 있는 것이다.

이상과 같이 사인을 실제로 계획 속에서 구체화하는 경우, 표현수단이라는 과제가 있게 된다. 표현수단으로서 일반적으로 이용되고 있는 것을 다음에 들어 보기로 한다.

#### a. 문자에 의한 표현

문자는 가장 정비된 기호체계의 하나이다. 따라서 정보를 확실하게 전달할 수 있다.

미국의 공공표시.표지는 문자를 이용한 것이 많다. 이것은, 문화적 배경이 다른 여러 민족이 모여 있는 나라에서 문자 이외의 기호, 예컨대 그림 문자 등을 사용하면 저마다 해석이 달라 오해를 초래할 우려가 있기 때문이라고 한다.

구체적인 예를 들면 교통신호이다. 즉 〈진입금지〉, 〈일방통행〉 등으로 표시된다. 미국의 경우, 이민족이면서도 언어가 통일되어 있기 때문에 문자가 중요시된다. 따라서 우리나라처럼 언어가 통일되어 있기 때문에 문자가 중요시된다. 따라서 우리나라처럼 언어가 통일되고 표음문자가 기반이 되어 있으며 또한 읽고 쓸 수 있는 나라에서는 문자표현을 중요시해야 한다.

문자란, 요컨대 확실하게 정보를 전달하는 데에 최대의 잇점이 있다. 그러나 정보량이 많은 경우, 문자는 순식간의 視認을 지체케 한다. 따라서 단순한 문자 내용인 경우라든가, 시간의 영향을 받지 않고 차분히 정보를 전달하는 경우에 문자는 아주 효과적이다.



## b. 픽토그램

픽토그램(pictograph-영어, pictogram-불어)는 화도기호이다. 픽토그램은 언어보다 순식간에 또한 알기 쉽게 의미를 전하는 경우에 사용된다. 화살표는 그 대표적인 예이다. 화살표를 문자로 쓴다면 〈왼쪽으로 간다〉 또는 〈오른쪽으로 간다〉고 써야 한다.

또한 화장실이나 금지표시는 남.녀의 그림이거나 크로스 표시로 나타낸다.

이를 언어로 나타내면 너무나 직접적이어서 느낌이 좋지 않다. 그러나 픽토그램으로 표현하면 이를 피할 수 있다. 뿐만 아니라, 글자를 읽지 못하는 사람도 인식할 수 있는 효과가 있다. 외국에서는 올림픽이나 만국박람회를 통해 점차 널리 이용되는 예가 많다.

이러한 국제적인 행사는 언어가 서로 다른 많은 민족이 모이기 때문에 그림문자가 보급되는 계기가 되었다. 그러나 무턱대고 종류만 늘리고 이해하기 힘든 픽토그램은 오히려 의미의 오해를 초래하게 되는 결점도 있다. 따라서 첫째로 국제사회 속에 널리 침투되어 있는 것을 채용해야 하며 또한 새로 만드는 경우에는 공통성과 이해하기 쉽게 해야 되는 점을 중요시하고 충분히 검토되어야 한다.

## c. 圖 示

지도 등을 사용한 안내판 등, 圖에 의한 표시방법이 있다. 특히 거리의 안내, 요컨대 도시의 구조를 인식시키는 경우라든가 위치나 스케일의 확인 또는 시설의 구체적인 특징을 알리는 데에도 효과적이다. 단순한 예로는 사진을 사용하는 경우도 있지만 기타 지도.평면도를 사용한 안내판도 있다.

실제로 이용하는 경우에는 사진이나 일반지도로는 정보량이 많으므로 안내의 목적에 알맞게 정보를 간략화해야 한다. 간략화에는, 지도의 표현 그 자체를 단순히 하는 방법과, 표시목적에 맞추어 단계적으로 영역을 표시하는 방법이 있다. 예컨대 지역 전체를 대상으로 하는 지도, 중성 또는 근린지역과의 3단계로 나누어 점차 상세한 내용을 나타내는 등이다.

요컨대 정보를 한꺼번에 너무 많이 표시하면 오히려 알기 힘들게 되므로 전달하려는 내용을 정리한 다음, 여러 가지 표현방법을 생각해야 하는 것이다.

#### d. 입체물에 의한 표시

랜드 마크가 되는 산이나 나무, 건물, Street Furniture 등은 본래는 다른 의미를 지닌 것 이지만 그 시인성에 의해 사인이나 심벌로서 이용되어 왔다. 이 역시 입체적인 사인의 하나이지만 적극적으로 사인화할 것을 목적으로 입체물을 사용하는 경우가 있다.

차량의 주행속도를 제한하는 의미에서 사용되는 경찰관 인형이라든가, 자전거 등 실제 상품을 간판으로 내걸어 표시하는 예가 있고 또한 공공적인 것으로는 화살표가 입체 표현되고 있는 예를 흔히 본다. 또는 Street Furniture 자체가 사인 기능을 가진 경우가 있다.

예컨대 휴지통은 그 모양을 보는 것만으로 그 기능을 알 수 있고 또한 그러한 의미를 의도적으로 생각한 것으로서 버스정류장이 있다. 버스정류장은 그 쉼터가 통일되어 있으면 그것을 보기만 해도 누구나 이해할 수 있다. 이들 입체물에 의한 사인성은 도시라든가 픽토그램과 같은 평면표현으로는 이해하기 힘든 경우, 또는 입체화함으로써 정확한 표현이 가능해지는 경우에 사용된다.

그 밖에도 사인은 흔히 평면적으로 생각되기 쉽다. 예컨대 안내판에 있어서도 그것을 단지 평면만으로 처리하려고 한다. 그러나 주변과의 관계, 말하자면 바닥이라든가 벽, 식재 등과의 상호관계에 의해 설계될 것이 요망된다.

#### e. 움직임에 의한 표시

가장 단적인 예가 수기신호라든가 교통정리 때의 경찰관 손신호 등 인간 자신의 몸짓, 손짓에 의한 사인이다. 그러나 최근에는 이에 갈음하여 기계장치나 로봇에 의해 표시되는 일이 많다. 공사중이라든지 도로청소 중, 차량의 흐름방향을 표시하는 로봇, 또는 빛의 점멸에 의한 표시가 있다.



또한 예전부터의 철도건널목차단기도 그 일종이다.

이와 같이 어떤 흐름의 방향을 표시하는 경우라든가 물리적인 차단을 필요로 하는 경우에 움직이는 사인이 많이 이용되고 있다. 사인이 난립하고 정확하게 정보를 전달하기 힘들어지는 상황이 앞으로 야기될 전망은 충분히 생각할 수 있다. 이런 경우에 움직임으로써 다른 정보와 구분한다든가 또는 전혀 새로운 정보전달을 실현할 가능성도 없지 않아 앞으로 많이 연구해야 할 수법이다.

대표적인 것으로는 텔레비전이나 전광표시 등이 있다. 이것은 정보량이 많다는가 또는 정보내용이 복잡한 경우, 또한 시간개념을 수반하는 정보나 움직임을 필요로 하는 정보매체에 사용된다.

1회성이 높고 어떤 일정 기간 동안 필요한 정보라든가 속효성인 정보는 영상으로 하는 것이 효과적이다.

근래, 엘렉트로닉스라든지 영상기술의 발달에 의해 다양한 영상장치가 개발되고 앞으로 공공적 이용이 증대될 것이다. 그렇게 되면 옥외생활양식에 커다란 변혁을 초래하게 될 것이고 따라서 환경 자체에 대한 사고방식도 바꾸어야 할 것이다.

그런 문제에 대한 계기를 이 영상장치는 가지고 있다. 따라서 앞으로 Street Furniture로서 중요 역할을 하게 될 것 중 하나이다. 한편, 그 이용에 있어서는 프로그램 등 소프트한 면의 연구가 있어야 할 것이다.

#### g. 색 깔(색깔에 의한 표시)

색채는 본래, 색 자체에 확실한 의미를 정할 수는 없지만 사회적·관용적으로 공통된 룰로서 색채에 의미를 부여하여 이용하는 경우가 있다. 가장 잘 알려진 것이 교통신호의 청색·황색·적색 3색이다.

교통신호의 경우에는 유아기부터 실시되는 학습으로써 비로소 색채가 특정된 의미를 갖게 된다. 또한 색 자체에는 특성이 있어, 청색은 안정되고 이지적인 색인데 대해 적색은 정열적이고 위험감을 주며 황색은 그 중

간적 의미로서 광명과 희망을 나타낸다. 따라서 그러한 색의 성질도 염두에 두고 결정해야 한다.

한편 색채를 메시지로써 이용하는 경우, 대개 다른 것과의 차별, 구별화라든가 그 반대로 전체를 통일하는 보조효과를 목적으로 사용된다. 그 전형적인 예를 외국철도의 디자인폴리시에서 찾아볼 수 있다. 도시 근교의 전철을 녹색, 황색, 적색 등 노선별로 색구분하여 효과를 올리고 있다.

그 밖에 미국에서는 주차내 표시에 색채를 사용하여 그 색깔의 차이로 내용을 구분하고 있는 예가 있다. 백색은 신체장애자용 차량만 주차가 가능하고 황색은 화물의 싣고 내리기(상, 하차)만 가능하다. 그리고 녹색이 주차 스페이스, 적색이 주차금지표시 등이다(이 경우, 문자표기도 병용).

여기에서 깊이 유의해야 할 점은, 색채의 다용은 오히려 정보 과다를 초래하고 알기 힘들게 한다는 점이다. 또한 일반인의 경우, 색채에 의한 판별이나 기억은 매우 적으며 대개는 3색 정도이고 많아야 5색이라고 한다. 따라서 색채의 남용을 피하기 위해 사인계획에서는 다음 점에 유의해야 한다고 생각한다.

첫째는 테마가 되는 색깔의 선정이다. 통일화된 이미지를 주는 데 매우 중요하며 개성을 표현하는 점에서도 의미가 있다. 사용방법으로서는 요소요소에 쓰는 경우와 전체에 대해 쓰는 경우가 있다. 전체에 대해 사용하는 경우에는 기초색과 동일하게 된다.

둘째로 기초색(베이식컬러)이 있다. 이것은 기초가 되는 색채로써 전체를 통일하여 테마컬러, 액센트 컬러를 효과적으로 살리는 데 사용된다. 경우에 따라서는 테마컬러와 동일화시킬 때도 있다.

셋째로 기초색에 대한 액센트컬러가 있다. 대개 통일 속에 변화를 주는 색채로서 사용되지만 한편으로는 시설별 색채 등 구분을 위한 서비스 시스템으로서의 이용도 도모되고 있다.

넷째로 기능색이 있다. 특정의 의미를 부여하여 사용하는 색채로서 금지, 주의에 쓰이는 적색이라든가 소방법, 도로교통법 등에 지정되어 있는 지시.



지정의 색채가 이것이다. 이것은 법적으로 규정되어 있지만, 문자나 그림 문자 또는 안내지도 등도 시각적 기능을 중요시한 색깔을 사용하는 것이 바람직하다.

여기에서는 색에 대한 기본적인 의견을 기술한데 불과하지만 색채에 대해서는 일반시민 누구나가 좋고.싫음을 쉽게 나타낸다. 그러나 색채는 색채의 감각에 따라 좋고.나쁨이 분명해지기 때문에 단색 및 배색의 색갈 결정에 대해서는 충분히 검토가 있어야 한다.

이상, 7가지 표현기법을 들었다. 이러한 표현수법 중에서 구체적으로 가장 정확한 수법을 선택하게 된다. 그러나 주먹구구식 선택은 오히려 정보를 받아들이는 쪽에 혼란을 일으키게 하여 정보의 정확한 전달을 저해한다.

계획에 있어서는, 무엇을 전달하고자 하는가, 또는 무엇을 알고자 하느냐에 대한 정보내용.목적, 누가 이용하느냐 하는 대상이용자, 어떤 곳에 설치되는가 등 주변 상황, 어떻게 표시하는가 하는 표시시스템, 사인의 의미 등을 포함하여 종합적으로 검토되어야 한다.

### 3) 사인계획의 설계프로세스

사인계획은 인간의 행동을 파악하면서 도시의 구조, 다시 말하면 루트를 정하는 것이다. 그러나 그 인간들의 행동은 가지각색이며, 일반일상 생활자로서의 루트, 직업종사자로서의 루트, 관광객으로서의 루트 등이 있다. 더욱이 그것이 구체화되는 시점에서는 그 설치장소에 따라 거기에 적히는 메시지 내용은 하나하나 전혀 다른 것이 된다.

설치장소는 결코 같은 조건인 곳이 없다고 해도 과언이 아니고 또한 거기에 쓰이는 문자 등도 같은 내용은 별로 없다. 그러나 얼른 생각하기에는 사인은, 같은 것을 몇 개 만들어 설치하면 된다는 감각을 갖게 된다. 요컨대 양산화할 수 있다는 이미지이다.

하지만 실제로는 전혀 반대이다. 대량생산이라기보다는 직접 손으로 만들어야 하는 수공예와 유사한 작업이 필요하다. 따라서 사인계획은 도시계획과도 유사한 설계방법이나 단계를 거쳐야 한다.

우선 사인을 실시하는 목적을 명백히 하고 도시 전체 안에서의 레벨과 구조를 결정한다. 그 다음, 사인의 내용과 시스템, 그리고 배치를 확실하게 밝히고 그것이 명백해진 뒤에 비로소 구체적 사인의 형상.색채 및 표현방법이 검토되는 것이다.

이 시점은 아직 기본설계단계이며 그 실시설계에서는 배치가 결정된 장소별로 자상한 설계가 있어야 한다. 물론 사인 자체 디자인이나 구조 및 표현의 기술적 수법에 대한 상세한 검토도 있어야 한다.

또한 실시설계 후의 관리도 중요하다. 이렇게, 사인은 얼핏 보기에 단순해 보이지만 복잡한 프로세스를 밟아야 한다. 따라서 어느 과정에서나 누락되는 점이 없도록 유의해야 한다.



#### 4) 사인의 설치방법

사인(Sign)의 경우, 흔히 하드웨어로서의 사인 자체만을 생각하기 쉽다. 그러나 사인계획의 중요한 부분은 실은 그 뒤에 숨겨진 정보 흐름의 구조화 등 배치.분포 등 소프트웨어 영역에 있다.

계획에 있어서 특히 유의해야 할 점을 들어보자.

##### ① 정보 흐름의 구조화

정보 흐름의 구조가 알기 쉽게 되어야 사람들은 비로소 원활하게 행동할 수 있다. 일반적으로 환경의 구조에 대한 인식은 그 환경을 구성하고 있는 다종다양한 요소(건물의 파사아드.식재.Street Furniture등)에 의해 인상을 받게 되며, 이용자와 관련이 깊은 것, 인상이 강한 것의 연관으로서 인식, 정착된다.

따라서 이들 구조 인식을 일반적이고 공통된 것으로 해야 한다. 사인의 구조화란, 이러한 공통화하기 쉬운 요소를 추출하고, 사람이나 물체의 움직임 패턴, 지역의 구조 등을 정리하며 명확화한 다음, 사인의 설치축이라든가 절점.도입부.방면(사인의 그물모양 배치)등을 모아 형성.구조화하는 것을 말한다.

이 경우, 이른바 표지 등에 한한 사인만이 아니라 건축물이나 Street Furniture 등도 포함한 광의의 사인에 대해서도 배려해야 한다.

##### ② 시간.공간의 연출

다리.건축물.Street Furniture등 환경요소를 포함하여 서열화.재편성하고 행동자의 심리적 감정을 연출요소로서 환경공간에 프로그램 한다. 그리하여 그것으로써 새로운 배경이 만들어진다. 그것은 하나의 공간으로서만이 아니라, 사람들의 유동하는 심신의 리듬을 맥동시키는 시간의 연출로서도 의미를 가지는 것이어야 한다.

사람들은 시간.공간의 흐름 속에서 환경을 느끼고 인식하고 있다. 연출이란, 이러한 생활환경에서의 사람들의 감각에 대해 심신의 리듬을 활성화하고 드라마틱하게 만드는 것이다.

### ③ 표정에서의 독자성(아이덴티티)의 현시

독자성에 대해서는 대별하여 사인의 대상에 의하는 것과 지역별로 나누어 생각할 수 있다. 전자는 도시 사인이라 일컬어지는 도시의 일반시설을 안내하는 것, 상업 사인으로서 특수 환경을 형성하기 위해 계획되는 것, 관광 사인과 같이 어떤 문화적 특징을 필요로 하는 것 등이다.

지역별 사인은 자연적 커뮤니티 의식이라든가 환경 특성, 문화성, 다시 말하면 생활환경의 아이덴티티를 적절하게 부여함으로써 기능면뿐 아니라, 환경의 질을 향상시키게 된다. 이 독자성,지역성을 조성해 내는데 있어서 각 요소적 디자인 이외에 종합적인 시점에 의한 이미지화도 필요하다.



## 5) 사인의 예시

### ① 정보센터

관광지 및 대형건물의 종합안내 및 전화 등을 포함하여 주요전철역사, 주요출입부 등에 설치되는 시설로 보행자 및 여행자들의 편의를 도모한 시설로, 여러 지식 및 자료를 얻을 수 있다.

인간과 가깝게 접촉하는 시설이므로, 개방감을 극대화 하며, 인지를 쉽게 할 수 있는 디자인으로 한다

### ② 안내사인

도심부 안내, 각 안내 등 지도에 의한 사인블럭 종류의 Street Furniture이다. 정보 전달로서의 사인으로 사람들이 사회 안에서 서로 의사를 확인하기 위한 어떤 수단이 된다.

사인 내용은 예고라든가 홍보 등 공시정보와 시설이나 유래에 대한 설명 등, 설명정보가 있다. 안내사인의 형태와 문자정보는 단일정보를 정확히 전달하는 기능이 있으며 사인시스템 속에서 가독성과 명료성에 중심을 두고 지도를 쉽게 인지할 수 있도록 디자인 하며, 상황의 변화에 따라 발생 할 수 있는 수록정보의 변화에 대응이 가능하도록 디자인한다.



도시에서의 안내사인은 흔히 지도가 그 주역이 된다. 미국이나 유럽의 경우 작은 지도판을 어디서나 볼 수 있다.



거리에서 흔히 볼 수 있는 건물의 종합안내사인이다. 건물의 시설을 확실히 알 수 있으며 각 건물의 특징을 살려 설치한 것으로 설치방법에 따라 보행자의 눈을 즐겁게 해준다.

장소, 건물 등의 방향을 지시하는 정보로 일반적으로 목적 사물에 화살표나 지시표시가 부가되는 경우가 많다.

The figure illustrates the design of the proposed roadway sign system. It includes three vertical green signs with white text and arrows, a silhouette of a person, and a detailed view of the sign structure with dimensions.

The three signs are labeled:

- 정구장 (Jeonggujang)
- 휴게시설 (Hugyesil)
- 진도구장 (Jindogu)

The detailed view shows the sign structure with dimensions:

- Sign height: 2.0m
- Sign width: 0.8m
- Sign depth: 0.2m
- Sign color: Green
- Sign text: P, ←
- Sign structure: A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z



#### ④ 시설기명 사인

시설명, 상점가 기명 및 자전거 보관대 등 장소의 기명표시를 위한 사인으로 건축물과 인접해 배치되어 건축물의 이미지에 적합하도록 High-tech 이미지를 부각한 디자인을 한다.



#### ⑤ 가로기명사인

가로명의 기명표시를 위한 사인



## 제 4 절 한국의 SF와 서양의 SF비교

스트리의 퍼니처란 말은 외래어이다. 그러나 스트리트퍼니처 자체가 수입품인 것은 아니다. 우리에게도 스트리트퍼니처라 부를 만한 것은 이미 각처에 존재해 왔다.

우리에게는 예부터 가로나 사찰의 경내 또는 마을 놀이터 등이 공공적인 공간이었다. 옛 도시의 골목 한가운데에는 흔히 우물이 있었다. 우물은 당시 도시장치의 하나였다. 사람들은, 특히 아낙네들은 우물이나 샘터 주위에 모여 수다를 떨었고 따라서 우물을 중심으로 커뮤니티가 형성되기도 했다.

한편, 동네 정자에서는 사람들이 장기를 즐기고 또 집 앞 나무들은 길가는 사람들의 눈을 싱그럽게 해준다. 이것들은 서민의 생활풍경에는 없어서는 안 되는 중요한 생활도구가 되어 왔다.

사람들은 길바닥을 쓸고 물을 뿌리며 자신들의 생활하는 마당으로서 가로를 관리해 왔다. 또한 이것들 전통적.地緣的인 커뮤니티를 유지해 온 도구들과는 달리 가로에는 이정표가 있었고 서낭당, 天下大將軍.地下女將軍상이 길가는 나그네의 중요한 정보매체가 되어 주었다. 사람들은 서낭당에서 여행의 안전을 빌었고 그늘에서 쉬며 피로를 풀었다.

스트리트퍼니처란 말은 존재하지 않았지만 그 기능과 의의에 있어서 그것들은 분명히 스트리트퍼니처로서의 기능을 다하는 존재였다고 할 수 있다.

그러나 근대 개화기 이래 서양문명의 도래와 함께 거리의 풍경은 서서히 모습을 바꾸었다. 가로등이 켜지고 가로수가 자라고 보도블록이 깔린 보도가 출현했다. 그리고 우체통이나 공중전화 등 도시생활을 지탱하는 새로운 스트리트퍼니처도 등장했다.

한편 예전의 교통이라면 도보가 중심이었으나 그 뒤, 인력거.자전거 등을 거쳐 탈 것도 점차 발달하기 시작했다. 그리고 마침내 자동차교통이 범람하는 시대에 이르렀다. 그리하여 가로에서 보행자를 위한 공간이 상실되기 시작하고 동시에 전통적.지록적인 거리의 커뮤니티도 하나하나 사라져 갔다.

도로 공간은 교통이라는 단일기능의 장으로 바뀌고, 문명은 그것에 갈음하는 새로운 커뮤니티의 장치를 만들어내는 방법에 눈길을 돌림도 없이 그냥 발전을 거듭했다.

그러나 1970년이 가까워지면서 보행자가 쾌적하고 안전하게 보행할 수 있는 도시



형성에 대한 요망이 두드러지기 시작했다. 그러한 요망을 구체적인 형태로 집약하여 표한한 예가 하나둘씩 출현하기 시작함에 따라 도로의 도구나 장치에 대한 중요성이 널리 인식되기 시작했다. 그 결과, 갖가지 계획이 진행되고 여러 가지 스트리트퍼니처가 채택되기에 이르렀다.

우리의 오랜 가로는 어느 사이엔가 근대적인 빌딩거리로 다시 태어났다. 광장가에는 로코코풍이나 빅토리아풍의 조명기구와 아치가 늘어서게 되었다. 이렇게 만들어진 거리를 보면 마치 거리가 통째로 외국에서 수입되어 온 것かと 같은 느낌마저 든다. 아름다운 스트리트퍼니처를 배치한 공원은 유럽 영화의 한 장면 같기도 하다. 그리고 젊은이들 중에는 마치 영화 주인공이라도 된 듯이 행동하는 자도 있다.

그러나 이러한 스트리트퍼니처에 좀 더 가까이 다가가 보면 여기저기 많은 것이 조잡함을 볼 수 있다. 사인이나 안내판, 버스정류장 표지판 등은 그저 물리적 기능만 만족시키면 된다는 의식상태가 그대로 드러나 있다. 본래는 구조되어야 하는 곳에 판금가공이 되어 있거나 간단하게 파이프를 구부려 놓고 있다. 가짜인 것이다. 겉으로만 서양 것을 흉내 낸, 마치 연극무대장치 같은 풍경 속에서 우리는 그만 만족스러워하고 있는 것 같이 보인다.

그러나 가구란, 본래 인간생활이 어떤 것이어야 하는가를 실현화한 것이어야 할 것이다. 가짜 가구는 가짜 생활을 상징하고 있는데 불과하다.

유럽에서는 벤치 하나만 해도 일상생활에 단단히 정착되어 있다. 아침부터 노인들이 모여앉아 햇살을 쬔고 세상이야기를 주고받는다. 어린이가 뛰노는 옆에서 어머니는 한가롭게 뜨개질을 하거나 독서를 하면서 오후 시간을 보낸다. 젊은이들은 사랑을 나누고 음악을 연주한다. 이러한 정경은 유럽의 풍경 속에서 흔히 볼 수 있으며 그것이 또한 매우 자랑스롭다.

우리는 유럽의 그러한 생활 속에서 만들어진 스트리트퍼니처를 그대로 도입한다. 그러나 사람들은 아직 거북한 자세로 거리를 걷고 낡은 모양으로 벤치에 앉는다. 그 부자연스러움은 우리가 아직 옥외생활의 즐거움을 터득하고 있지 못한 때문일까, 아니면 우리의 생활양식에 관한 본질적인 문제에서 기인하는 것일까. 아무튼 앞으로 옥외환경을 계획함에 있어서 충분히 검토해야 할 과제이다.

그러나 그러한 갖가지 문제들을 내버려 둔 채 우리의 옥외환경은 획일화되기 시작

하고 있다. 우리에게서 각 지방의 특징이 없어져 가고 있듯이 각국에서도 같은 현상을 볼 수 있다. 정보가 범람하는 사회 안에서 사람들은 스스로 기본적인 판단을 내릴 수 없게 되고 정보로서 얻은 것을 그대로 받아들이려고만 하고 있다. 또한 작금의 도시지향의 영향도 있어, 대도시나 미국, 유럽을 모방하고 있다. 그 결과 어느 거리나 모두 비슷한 표정을 갖게 된다. 그런 경향은 특히 정보화가 진보된 선진국에서 현저하다. 하지만 겉표정은 같아도 본질적으로 는 결코 같지 않다. 각기의 나라나 지방에 따라, 자연도 공간도 역사도 종교도 다르고 거기에서 만들어지는 생활환경도 필연적으로 달라져야 할 것이다. 우리의 몸과 마음에 걸맞는 도시조성, 지역 사람들의 기분을 북돋아 주는 도구가 개발되어야 할 것이다.

생활환경에 있어서의 우리와 서양의 근본적인 차이에 초점을 맞추고 생각해보면 그 기본은 첫째로 자연과 인공에 대한 인식의 차이에 있다. 우리들의 문화는 자연과 인공적인 것을 어떻게 융합시키려는가를 전제로 육성되어 왔다. 공간만 해도, 소재만 해도 또한 사물의 형태나 배치방법에 있어서도 모든 것을 융합시키는 데에 기본이 있었다.

인공 공간인 건물과 옥외 자연과의 사이는 단단하고 고정적인 벽 대신에 부드럽고 가동적인 미닫이나 장지에 의해 구획되어 있었고 거기에는 툇마루라는 신비한 공간이 있었다. 이 툇마루가 자연과 주공간, 또는 옥외와 주공간을 일체화하고 우리 특유의 환경을 만들어 주어 왔다.

툇마루란, 폐쇄적인 주거공간과 개방적인 자연의 공간을 융합하는 것, 다시 말하면 옥내와 옥외를 연결하는 존재였으며 또한 개인과 집단을 잇는 것이기도 했다. 그 구체적인 모습이 툇마루이며 평상이었다.

또한 우리의 공간으로서 대표적인 것에 정원이 있다. 이 정원은 다실정원인 경우에는 안채로 가기 위한 통로이며 석등이라든가 돌그릇, 디딤돌 등이 배치되어 있고 공간이나 시각에 대한 연구가 되어 있다. 그러나 오늘날 주택가에는 그런 것 대신에 한길에서 옆으로 들어가는 좁은 통로만 남아 있을 뿐이다. 그 곳은 좁은 통로라기보다 오히려 좁은 광장으로서의 의미를 지니고 있었다. 그 곳은 동리 주민들이 모여 세상 이야기를 나누기도 하고 놀기도 하고 의논도 하며 서로 돕곤 하던 장소였다.

우리과 서양에서의 옥외생활의 차이는 이 점에 잘 나타나 있다. 우리의 경우는 소



집단을 대상으로 하는 자연적 커뮤니티 형성의 장이 있었던 데 비해, 서양의 경우는 옥외 커뮤니티의 중심이 광장이었으며 이는 대형의 커뮤니티라 할 수 있다. 거리 주민들은 광장에 모여 시정에 대한 연설을 듣기도 하고 회의를 열기도 했다. 때에 따라서 광장은 카페테라스가 되는가 하면 아침시장이 열리기도 하고 음악을 연주하는 장소가 되기도 했다.

독일에는 존네바드—태양의 목욕탕이라는, 풀이 달린 광장이 있다. 여기는 이름 그대로 태양의 빛을 쬌는 광장이었다. 사람들은 삼삼오오 광장으로 모여들어 햇살을 쬐며 대화를 나눈다. 남의 생활양식 따위에는 신경도 쓰지 않는다. 하지만 한편으로는 〈본다, 보여 준다〉는 즐거움도 있다. 길가는 사람을 보고 즐기며 장난치는 어린이를 보고 미소 짓는다. 그것이 서양에서의 옥외환경의 기반인 것이다.

우리의 경우는 광장 대신에 길 그 자체가 일종의 광장으로서 이용되어 왔다. 골목 길은 도로이면서 광장이고 그 연장인 한길 역시 광장이었다. 그리고 길가에 늘어선 집들의 처마 밑이나 거기에 놓여 있는 평상, 또는 주막을 대표적인 것으로 하는 가게 등이 사람들의 사귀는 장이었다.

광장에 더하여 또 하나 도시생활을 위한 중요한 공간이 되는 것에 공원이 있다. Street Furniture의 원점이 되는 벤치나 플랜터 등, 휴식하거나 조용한 시간을 보내기 위한 퍼니처는 광장보다도 공원에서 흔히 사용되고 있다. 또한 서양적인 조형도 공원에서 발상된 것이 많다.

서양의 공원은 본래, 왕실이나 귀족들이 사냥을 하기 위한 사적인 공간으로서 시작되었다. 그러던 것이 산업혁명 후, 인간의 생활을 존중하게 되자 일반인들에게도 개방되기에 이르렀고 서민을 위한 공원도 만들어지게 되었다. 현재는 누구나 가서 쉴 수 있고 산책하며 스포츠를 즐길 수도 있게 되었다. 행사가 개최될 때도 있고 어린이놀이터가 되기도 한다.

서양의 공원은 이와 같은 역사적 과정을 거쳐 오늘날 도시생활에서의 중요한 역할을 하게 되었다. 영국의 하이드파크, 프랑스의 브로뉴 숲 등 각국에는 크고 작은 훌륭한 공원이 많이 있다. 그 중에서도 현대적이고 알기 쉬운 예를 든다면 대형공원의 대표적인 것으로서 뉴욕의 센트럴파크, 소형공원으로는 베스트포킷파크의 하나인 페이리파크이다. 이 두 공원이 대소의 양극을 이루고 있다.

우리의 경우에는 사찰의 숲이나 경내가 공원 역할을 해 왔다. 또한 서양과 마찬가지로 고궁의 정원이었던 곳이 현재 개방되어 일반시민의 공원이 되어 있는 곳도 많다. 나무를 받치는 기둥이나 울타리, 담장, 다리나 석등, 벤치라든가 파고라, 그리고 무엇보다도 전체적인 배치나 구성이 그야말로 우리의 전통적인 것임을 알 수 있다. 이 조형을 시가지 안에 살리는 방법도 우리는 생각해 보아야 할 것이다.

우리의 경우, 광장이 발달하지 않고 도로가 그 기능을 해 온 배경으로서는 다음과 같은 점을 생각할 수 있다. 우리나라는 서양과는 달리 근세에 이르기까지 수레가 발달하지 못했다. 특수한 예로서 우차나 짐수레가 있기는 했지만 서양에서의 마차처럼 널리 사용되었던 것은 아니다. 그러나 이로 인해 도로를 옥외생활의 장으로서 사용할 수가 있었다. 서양에서는 예부터 수레사회였기 때문에 도로는 수레가 다니는 곳이라 생각되어 왔고 사람들이 생활하는 장소로서 광장이나 보도가 발달하게 된 것이다. 요컨대 기능이 명확하게 분류되어 있었던 것이다.

또 다른 배경의 하나로서 기후조건의 차이를 들 수 있다. 우리나라에는 비가 많이 온다. 이 때문에 처마가 발달하고, 눈이 많은 지방에서는 처마를 길게 내달아 통로를 만들음으로써 사람들을 눈으로부터 보호했다. 이 처마는 현대의 셀터에 해당된다. 따라서 자연히 사람들의 옥외생활도 또 거기에 필요한 도구류도 셀터를 중심으로 전개되었다. 우리나라에서는 토지소유의 개념이 희박하여 공공적인 도로와 민가, 공공과 개인의 토지 이용이 한데 어울려 있었던 것이다. 골목으로 면한 집들의 처마 밑에는 화분이나 나무 분재 등이 놓여 상쾌한 분위기를 만들어 주었다. 이 역시 오늘날의 이른바 Street Furniture이다. 또한 평상이나 간이의자, 소화용 물통, 모래 등이 집들의 선에 맞추어 놓여 있는 것은 서양에서는 별로 볼 수 없는 우리만의 풍경이다.

옥외생활의 공간적인 기반이 서양에서는 광장이며 우리로서는 길임을 설명했다. 따라서 Street Furniture의 발생방법도 사용방법도 광장과 도로로는 크게 달라진다.. 그러나 이 간단한 자리가 우리의 옥외생활에서는 다양한 기능을 다해 왔다. 혼자서 우두커니 햇빛사냥을 할 수도 있고 이웃 사람들이 모여 세상이야기를 할 수도 있다. 지나가던 사람이 잠깐 걸터앉아 더위를 식혀 가기도 하고, 장기라도 두는 날이면 자연히 사람들이 모여든다. 여름밤, 어른들이 부채를 저으며 담소하고 있는 옆에서 어



린이들이 볼썽놀이예 열중하고 있는 등도 매우 정다운 광경이다.

지난 날, 경제활동이 물물교환 중심이던 당시, 부락의 광장에 긴 의자를 내놓고 거기에서 물건을 교환하거나 각지의 정보를 교환했다. 그 발전된 형태가 현재의 은행이다. 그리고 그 당시 사용되던 긴 의자가 벤치 또는 벅크라 불리어 현재에 이르고 있다고 한다. 따라서 벤치는 우리의 평상과는 달리 뚜렷한 목적을 가지고 있었다. 차분히 앉아 상담하기 위해서는 등받이도 필요했고 그래서 팔을 걸칠 데가 있는 것도 있다.

평상과 벤치의 또 하나의 차이는 그 소유의 방법에 있다. 우리의 경우는 평상뿐 아니라, 집 앞에 놓여 있는 것은 각 집에서 개인적으로 소유하고 관리한다. 주변 사람들이 이용하는 것은 자유이다. 그리고 평상이 놓이는 장소에 대해서는 사유지, 공유지의 개념이 희박하며 사용하는 사람이 각기의 양식에 따라 이용하고 관리한다. 이 점 역시 우리 고유의 방식이다. 한편 서양에서는 그 소유권도 관리도 명확하게 구분되어 있었다.

## 제3장 SFDB의 현대적 적용

### 제 1 절 SFDB의 정의

데이터베이스는 다수의 컴퓨터 사용자들이 데이터베이스 안에 데이터를 기록하거나 접근할 수 있게 해주는 프로그램으로서 통상적으로 약어인 DBMS라는 용어를 더 많이 사용한다.

일상생활에서 자주 접할 수 있는 데이터베이스의 예로는 은행의 고객자료의 데이터베이스나 학교에서 학생자료 데이터베이스, 도서관에서 도서 데이터베이스 등을 들 수 있다. 이러한 예에서 보는 것처럼 하나의 데이터베이스에는 서로 관련된 데이터들이 컴퓨터가 처리할 수 있는 형태로 저장되어있다.

하지만 이렇게 저장된 데이터는 사용자의 물음에 대해 대답할 수 있어야만 의미를 가질 수 있다. 도서관 데이터베이스를 예로 든다면 데이터베이스에는 현재 도서관에 있는 책들에 대한 데이터 즉, 작가, 출판년도, 도서명 등의 데이터들이 저장되어 있으며, 사용자는 자신이 찾고자 하는 책에 관한 정보를 데이터베이스로부터 추출해 낼 수 있다. 다시 말하면 데이터베이스는 데이터를 보관하고 사용자에게 물음에 대답하는 시스템이라고 할 수 있다.

데이터베이스에 저장된 데이터는 끊임없이 변화한다. 다시 도서관의 예를 본다면, 새로운 책이 들어올 때마다 새로운 도서에 대한 데이터가 저장되어야 하고, 책이 대출 되었을 때나 반납 되었을 때나 대출과 반납에 대한 정보가 저장되어야 한다. 데이터베이스는 이러한 외부의 변화에 맞추어 적절히 저장된 데이터를 변경시킬 수 있어야 한다. 즉 데이터베이스는 새로운 데이터를 저장하거나 기존의 데이터를 삭제, 변경시키는 작업을 저장된 데이터가 일관성을 유지할 수 있도록 수행해야 한다.



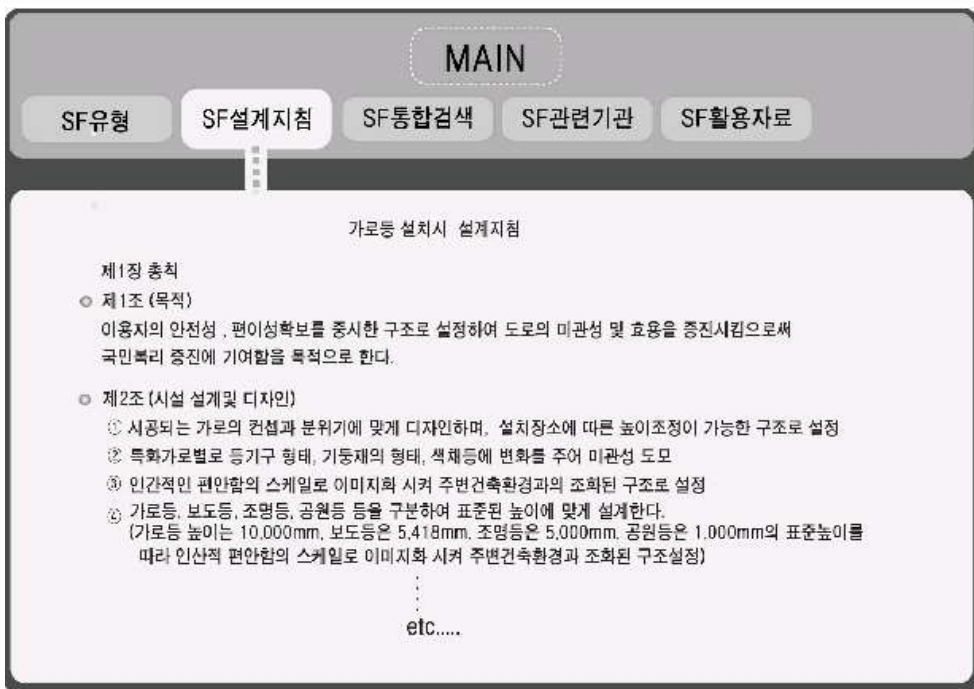
## 제 2 절 SFDB의 구성

### 1. DB STRUCTURE

이상의 연구내용을 토대로 Street Furniture의 현대적 활용을 위한 DB시스템을 구축하였다. DB는 크게 지역, 유형별, 시설별, 시설별 설명, 사이즈, 구조마감재, 디테일 세부설명을 주축으로 구성되었으며, 용어검색이 보조 자료로 수록되었다. 사진 자료는 각종문헌 및 해외 출장을 중심으로 수집, 분석되었는데, DB시스템의 개발에 있어, 최대의 주안점은 현재의 Street Furniture를 체계적으로 정리, 사용자의 접근성이 좋은 인터페이스를 구축하는 것과 본 연구의 결과로 추출된 Street Furniture 활용방안이 실제 디자인에 적용되는 것에 두고 연구 초기단계부터 DB의 구조와 개발에 대한 논의를 거듭해온 결과 소귀의 성과를 거둘 수 있었다.

## 1) SF유형 (Role in city inside)

메인(Main)의 첫 번째 게이트(gate)인 SF유형별 검색은 Street Furniture가 거리에서 갖는 역할을 기준으로 분류하고, 각 요소별로 도시경관을 형성하는 요소, 도시구조전달의 역할을 갖는 요소부터 가로조명, 포장 식재, 정보센터, 안내사인 등의 시설별 요소, 각 요소의 설명을 볼 수 있게 구성된 게이트이다.



< DB구조도- SF유형>



## 2) SF 설계지침

두 번째 게이트인 SF 설계지침은 Street Furniture 가 시공되고 설계될 시 갖는 각각의 유의사항이나 따라야 할 방침, 그 밖의 이용자의 사용에 있어서의 편의성이나 효용성을 증가시킬 수 있는 요소들을 하나의 지침서로 그려내어 가로시설물의 설치의 주축이 될 수 있게 구성된 게이트이다.

아래 그림은 가로등 설치시 설계지침을 예로 들었다.



<DB구조도- SF설계지침>

### 3) SF통합검색 (integration search)

SF통합검색은 Street Furniture를 국가별검색, 지역별검색, 유형별 검색, 시설별 검색으로 나누어 각각을 선택적으로 검색할 수 있게 하였으며, 검색한 내용과 이미지, 출처와 디테일 한 내용 및 유사정보를 게재하여 체계적이고 전체적으로 활용도를 높은 게이트이다.



<DB구조도-SF통합검색>

#### 4) DB System 구성 및 설계구현

본 DB의 시스템은 Window NT 4.0과 Web Server는 IIS를 사용하고 Database는 Oracle 8i를 사용한다. 설계구현은 다음과 같은 분류로 이루어져 있다.

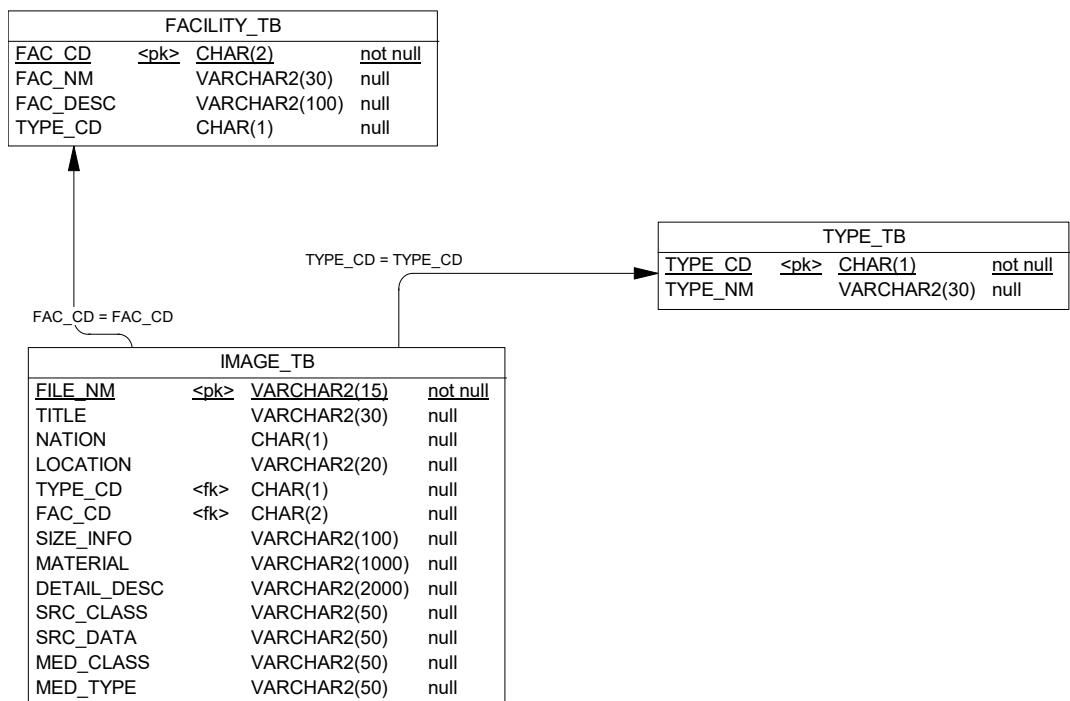


Table List

| Name | Code    | Type         | P   | M   |
|------|---------|--------------|-----|-----|
| 파일명  | FILE_NM | VARCHAR2(15) | Yes | Yes |

Tables Information

Table 사진자료

| Name  | Code        | Type           | P  | M  |
|-------|-------------|----------------|----|----|
| 제목    | TITLE       | VARCHAR2(30)   | No | No |
| 국가    | NATION      | CHAR(1)        | No | No |
| 지역    | LOCATION    | VARCHAR2(20)   | No | No |
| 유형별분류 | TYPE_CD     | CHAR(1)        | No | No |
| 시설별분류 | FAC_CD      | CHAR(2)        | No | No |
| 사이즈   | SIZE_INFO   | VARCHAR2(100)  | No | No |
| 마감    | MATERIAL    | VARCHAR2(1000) | No | No |
| 구조마감재 | SRC_CLASS   | VARCHAR2(1000) | No | No |
| 세부설명  | DETAIL_DESC | VARCHAR2(2000) | No | No |
| 출처구분  | SRC_CLASS   | VARCHAR2(50)   | No | No |
| 자료출처  | SRC_DATA    | VARCHAR2(50)   | No | No |
| 매체분류  | MED_CLASS   | VARCHAR2(50)   | No | No |
| 매체형식  | MED_TYPE    | VARCHAR2(50)   | No | No |

Table 시설별분류

|       |             |
|-------|-------------|
| Name: | 시설별 분류      |
| Code: | FACILITY_TB |

## Column List

| Name    | Code     | Type          | P   | M   |
|---------|----------|---------------|-----|-----|
| 시설분류코드  | FAC_CD   | CHAR(2)       | Yes | Yes |
| 시설분류명   | FAC_NM   | VARCHAR2(30)  | No  | No  |
| 시설분류설명  | FAC_DESC | VARCHAR2(100) | No  | No  |
| 유형별분류코드 | TYPE_CD  | CHAR(1)       | No  | No  |

## Table시설별분류

|       |             |
|-------|-------------|
| Name: | 시설별 분류      |
| Code: | FACILITY_TB |

## Column List

| Name | Code    | Type         | P   | M   |
|------|---------|--------------|-----|-----|
| 유형코드 | TYPE_CD | CHAR(1)      | Yes | Yes |
| 유형명  | TYPE_NM | VARCHAR2(30) | No  | No  |

### 제 3 절 활용 DB의 응용적용

SFDB의 내용기반 검색 스키마가 복잡하고 검색능력의 부족으로 기존 질의 방법으로 원하는 객체를 찾기는 힘들다. 이를 보완하는 방안으로는 브라우징 방법이 효율적이므로 멀티미디어 데이터 검색을 위해서는 질의와 브라우징의 통합, 제공하는 사용자 인터페이스가 필요하다. 먼저 SFDB의 내용기반 검색기법을 대략적으로 살펴보고, 이를 지원하는 사용자 인터페이스의 기능을 소개하기로 한다.

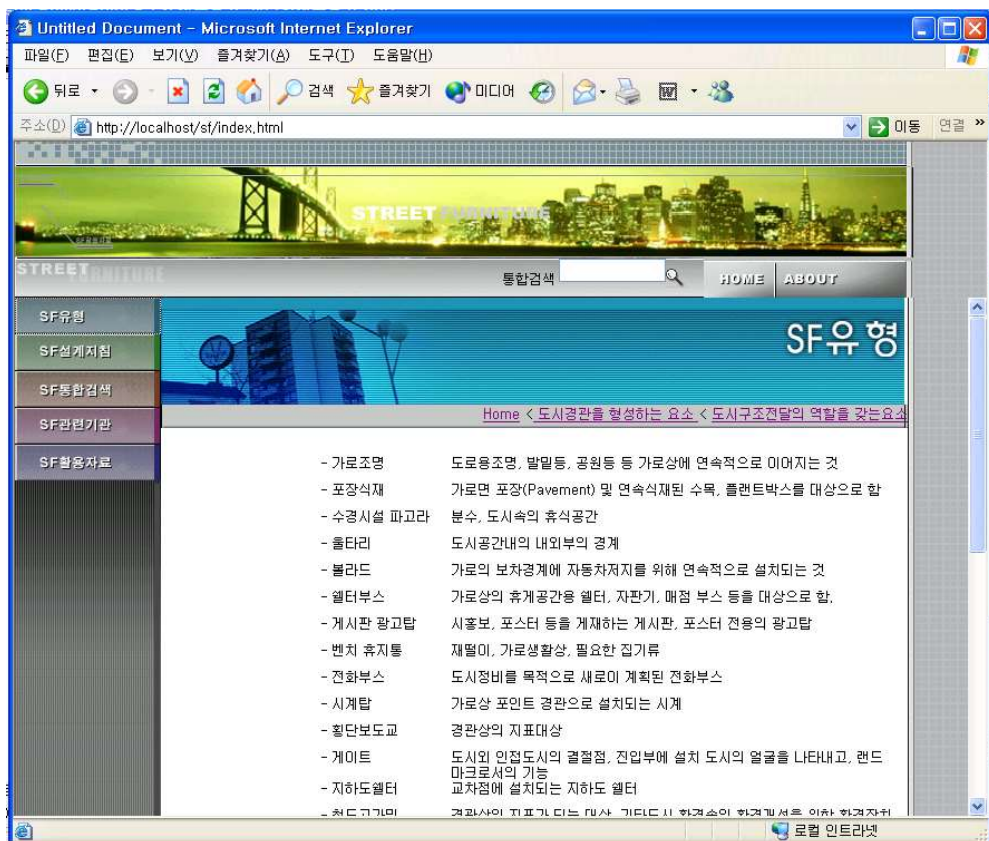
SFDB의 경우 유형별, 재질별, 시설별, 시설별 설명, 사이즈별, 등에 따라 검색하는 기법이 제안되고 있는데 QBIC(Query By Image Content), QBISM, Photofile 등은 조건을 기술 할 때 자연어를 비롯한 텍스트 언어 또는 시각언어를 사용하여 기술하며 검색된 데이터에 대해 모두 아이콘 브라우징 기법을 사용한다. 이와 같이 사용자 인터페이스는 검색기법이 제공하는 기능에 따라 이러한 검색조건에 대한 시각적인 명세와 검색결과에 대한 시각화를 제공하고 있으며, 사용자가 질의 방법과 브라우징 방법을 자연스럽게 혼합하여 이용하도록 하고 있다.

SFDB에 있어서는 시각적 아이덴티티로부터 시작되는 3단계 프로세스가 효율적이다.

다음은 SFDB를 응용, 적용하여 활용한 단계를 3가지단계로 반영하여 효율적이고 편리한 검색이 이루어지는지를 살펴보겠다.

## 1. 해석단계

SF의 개념적인 접근과 그것을 유형별로 어떻게 나눌 수 있는지, 각각의 특징은 무엇이며 각각의 세부적인 요소에는 어떤 것이 있는지를 이해하고, 브라우징 방법에 대입하여 시각화를 제공한다.



< SF의 활용 및 응용적용- 해석단계>

제1장 연구개요  
제2장 Street Furniture 의 이해  
제3장 SFDB 의 현대적 적용  
제4장 결론

## 2. 전환단계와 적용단계

해석단계를 거쳐 그것들로의 접근시의 장점과 단점을 파악하여, DB상에서 그것들을 통합 하고, 체계적으로 구성해낸다.

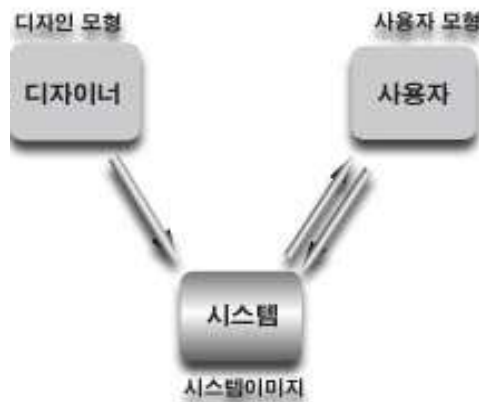


그림) SF 활용 및 응용적용- SF 통합검색



### 3. 사용자 인터페이스

사용자 인터페이스는 사용자들의 학습에 의해 이루어진 것이며, 시간투자의 결과이며 수고의 결과이다. 이런 기존의 G.U.I 방식을 되짚어 보고 문제점을 발견하고 대안을 제시함으로 해서 유용한 인터페이스 디자인으로 컴퓨터를 다루는 사용자들에게 효율과 편의를 주기 위해 유용한 인터페이스 디자인은 어떤 것인지 알아보자.



#### 1)사용자의 의도를 잘 반영해야 한다.

사용자가 데이터 검색창을 원하는 방식으로 검색 할 수 있기도 하고, 이미 수행하고 있는 작업에 근거해서 다음 작업을 예상할 수 있게 하는 것 등을 의미하기도 한다.

#### 2)예측 가능하여야 한다.

실생활 속에서의 경험에 바탕을 둔 예측력이며, 어플리케이션의 내용에 기초한 예측력이다. 그래픽 환경에 있어 사용자는 마치 실제 사물을 보고 있는 것과 같기를 기대한다.

#### 3)다루기 쉬워야 한다.

사용자가 새로운 학습과정을 거치지 않더라도 행동유도를 통해 쉽게 검색을 할 수 있도록 해야 한다.

4) 매력적으로 보이게 해야 한다.

디자인 적으로 우수하다는 말은 정형적 이어야 한다는 이야기가 아니다. 여백이나 텍스트의 크기, 첨부된 이미지를 미적이고 독특하게 보이도록 하는데 관심을 기울일 필요가 있다.

5) 읽기 쉬워야 한다.

세부사항과 특징, 재질 등이 읽기 쉽게 되어있다면 더 많은 주의를 끌 것이다. 생소한 활자체와 특수용어를 피해야 한다. SFDB의 의도는 사용자에게 직관적이고, 편리하고 쉽게 사용할 수 있도록 하는 것이 목적이므로, 대중적인 사고방식을 고려해주는 것이 좋다.

6) 다양한 즉 Computer O.S를 통합할 수 있어야 한다.

좋은 G.U.I를 가진 Computer는 여러 종류의 다른 파일들을 지원할 수 있어야 한다. 예를 들면 이미지 파일 에 문서파일이나 사운드를 삽입시키는 것이 가능해야 한다는 것이다.



## 제 4 장 결 론

본 연구는 현재의 광범위하고 흩어져있는 Street Furniture를 체계적으로 정리하고 더 나아가 산업계와 교육계에 실제 활용 가능한 DB시스템을 구축하는 방향으로 연구를 진행하였다.

첫째, Street Furniture를 현대적 관점에서 이용자적 중심으로 체계적으로 정리 분류하였다. Street Furniture의 종류는 커다란 분류의 테두리 안에서 다시 시시각각으로 변해 갈 것이다. 그러므로 분류의 고안 점을 개개의 기능에 입각시킨 것 중에서도 도시의 옥외생활을 지탱하는 기본적 행동을 추출하고, 거기에 입각하여 여러 기능을 그룹하는 분류방법을 택했다. 이를 통하여 Street Furniture의 분류의 시점을 넓히고 구조화를 제시하고 분류 분석된 자료를 현대적으로 활용할 수 있도록 하는데 큰 의의가 있다.

둘째, Street Furniture를 DB구축을 통하여 현대적으로 활용할 수 있도록 사용자 중심의 프로세스모델을 제시하였다. 디자인 실무에 직접 활용하고 있도록 이해-해석-전환-적용이라는 단계별로 지침을 통하여 Street Furniture를 적용 해석하여 창조적인 디자인을 하는데 효용의 가치를 극대화 할 수 있다.

셋째, Street Furniture의 데이터베이스를 개발하여 Street Furniture에 대한 체계적인 지식정보를 공급하고 디자인 활용도를 높였다.

이상의 연구내용을 데이터베이스로 개발하여 디자인실무나 산업현장 교육계에서 쉽고 빠르고 선택적으로 연구의 성과를 활용될 수 있도록 하였다. 데이터베이스는 세부검색 통합검색 일반검색 설계지침 등으로 되었는데 각 국가별, 시설별, 마감구조, 지역별, 세부의 요소와 활용정보를 필요에 따라 선택적으로 볼 수 있게 구성되었다. 이의 활용 적 가치를 풍부하게 해석하였다.

이상의 연구결과가 교육계 및 디자인계, 산업계에 미치는 영향은 다음과 같이 기대된다. 정보화시대에 Street Furniture흐름이 문화적 관점의 디자인접근방법을 제안하고 그 구체적 활용방법을 제시함으로써 디자인 실무나 현장에서 실제적인 활용이 가능하여 도움이 되고자 한다. DB의 지속적인 축적되는 결과를 초래함으로써 한국Street Furniture의 정체성을 확립에 기여할 것이다.

## SFDB활용방안

SFDB는 Street Furniture를 현대적으로 활용하기 위한 체계적인 방법과 그 구체적인 자료들을 제공한 점에 의의가 있다. 차후의 연구 개발에는 효율적인 검색에 있어 SFDB의 활용이 보다 쉽고, 이러한 구체적 자료들을 효율적인 검색과 맞물린 응용 DB개발 프로세스 정립이 필요하다

DB의 기능이 복잡해지고 관리하는 데이터의 양이 증대함에 따라 데이터베이스를 관리하는 작업이 이전에 비해 훨씬 복잡해지고 있다.

현재 지원하고 있는 응용분야에 따라 DB에서 제공하는 수백 개 이상의 인자를 제대로 지정하기가 쉽지 않고, 여러 개의 다중 데이터베이스가 연동하는 상황에서 어떤 데이터베이스가 문제를 야기하고 있는지 또는 미리 패키지화된 도구에서 직접 생성, 수행하는 환경에서 성능을 저하시켰는지 등을 파악한 후 조치하는 작업을 지금처럼 수작업으로 진행하는 것은 불가능해질 것이다. 따라서 자동적으로 데이터베이스 관리도구, 서드파티 벤더에서 주로 제공하는 데이터베이스 성능 모니터링, 튜닝도구들의 기능이 점점 다양하고, 정교하게 발전할 것이다.

## 부 록

주관기관 김현선디자인연구소

산 업 자 원 부

한국디자인진흥원







