

비경제적 가치 요소를 통한 마을 디자인 제안

Village design through rediscovering the non-economical value of a village

주저자 : 이동훈

동서대학교 디자인학부 교수

Lee dong hun

Dongseo university

공동저자 : 방정아

동서대학교 디자인전문대학원 석사

Bang jeoung ah

Graduate School of Design, Dongseo university

1. 서론

- 1-1. 연구의 배경 및 목적
- 1-2. 연구의 범위 및 방법

2. 이론적 배경

- 2-1. 마을의 가치
- 2-2. 마을만들기의 지향가치

3. 도시·마을만들기

- 3-1. 마을 만들기의 전개 과정
- 3-2. 도시지역 마을만들기 국내 사례
- 3-3. 마을만들기 프로세스

4. 화명2구역 재개발 예정지 마을 디자인

- 4-1. 재개발 예정지의 특성
- 4-2. 마을 구성 지도
- 4-3. 가치별 분류조사
- 4-4. 가치지도
- 4-5. 개념이미지
- 4-6. 공간적용디자인

5. 결론

참고문헌

논문요약

세계화와 자본주의의 심화로 인한 경제중심 가치 지향의 사회는 문화, 생태적 가치와 같은 비경제적 가치를 소외시키며 소득의 양극화, 사회적 갈등, 환경 파괴와 같은 제 사회적 문제를 파생시킨다. 고층 아파트 위주의 도시재개발은 도시 공간에 축적된 역사, 문화, 생태적 가치를 소멸시키며 경제성을 앞세운 획일적인 주거문화를 양산시키고 있다. 문화, 생태와 같은 비경제적 가치 요소에 대한 주목은 공동체적 실험을 통해 이루어지고 있으며 그 대표적 공간이 마을이라고 할 수 있다. 마을은 오랜 시간 자연스럽게 축적된 다양한 가치 요소를 가지고 있으며 비경제적 가치를 중심으로 한 마을의 재생은 사람과 사람사이의 소통의 부활을 통한 인간성 회복의 토양을 제공한다. 본 연구는 재개발 예정지인 부산광역시 북구 화명2구역을 대상으로 생태가치, 문화가치, 커뮤니티가치의 세 가지 영역으로 구분하여 마을이 가지고 있는 가치 요소를 조사 분석하였다. 이를 가치정보지도, 가치개념 시각화작업을 통해 그 존재적 가치를 재발견하

고 적용 가능한 기초적 디자인 안을 제안하였다.

주제어

마을디자인, 비경제적가치, 생태, 문화, 커뮤니티, 도시재생

Abstract

The economic value oriented society which comes from the deepening of globalization and capitalization makes alienated a lot of non-economic values such as cultural and ecological and social problems such as income polarization and environmental disruption arise. The high-rise apartment centered urban redevelopment destroys historical, cultural and ecological values that have been built up in the urban space. And it mass-produces monolithic residential cultures led by economical efficiency. The concerns of cultural and ecological values are experimented on the rural communities. The representative examples of those are villages. Villages have varieties of value elements which are naturally accumulated throughout the years. The revivals of villages that are led by the non-economic value standard make communications between people possible and finally establish bases for rehumanization. This study focuses on Hwamyong-2 district which is planned for urban redevelopment. It is divided into three branches such as values of ecology, culture and communication. It examines and analyzes the value elements which the village has. This study includes value-information-maps, concepts of values and visualizations. Through these works it rediscover the values of existences. This study finally gets applicable ideas and makes them visualized.

Keyword

non-economic values, urban redevelopment, villages design

1. 서론

1.1. 연구의 배경 및 목적

자국의 이익을 위한 끊임없는 국가 간의 전쟁, 사회 구성원 간의 갈등과 범죄, 환경파괴로 인한 지구 생태계의 위기는 과학 기술의 발달에도 불구하고 인간의 삶의 질을 저하시키며 생존의 기본 틀을 위협하고 있다. 이러한 상황이 단지 인간의 이기심과 욕망이라는 도덕적 잣대의 틀로 보기엔 많은 의문이 들 수 있다. 이러한 의문에서 출발한 것이 가치의 문제이다. 현대 자본주의 체제의 심화는 전 지구적인 가치체계의 왜곡을 파생시키며 모든 사회영역이 경제가치 중심의 논리로 작동하고, 경제가치 이외의 요소는 제대로 평가받지 못하고 있다. 세계화로 인한 신자유주의 흐름은 이런 모습을 더욱 가속화 시키고 있는 듯 보이며 경제가치 중심 논리에서 자유로운 영역은 이제 찾아보기 어렵게 되었다. 신자유주의적 유토피아가 만들어내는 빈부의 격차와 문화의 영역에서조차 경제적 가치로 그 문화적 가치의 높낮이를 판단하는 풍토 속에서 이에 대한 문제제기는 항상 경제적인 효용가치에 가려져 왔다. E.F 슈마허(1973)는 그의 저서 'Small is beautiful'에서 물질 제일주의에 대한 비판을 통해 인간의 욕망이 증가할수록 우리 스스로 제어할 수 없는 영역에 대한 의존도가 높아진다고 보면서, 소규모에서의 인간의 창조성과 조화를 통한 가치 실현을 강조했다. 우리나라는 급격한 도시화로 인한 대단지 주거공간의 필요성에 대량생산적인 아파트 형태의 주택을 보급해왔다. 고층아파트의 삶은 일반 도시민들에게는 마치 가장 이상적인 주거형태로 인식되어, 도심 노후 지역은 예외 없이 경쟁적인 재개발 조합이 내어놓은 천편일률적인 고가의 대단지 고층아파트 형태를 그려내고 있다. 이러한 재개발은 가난한 원주민들의 상당수가 그 지역을 떠나는 상황으로 이어지게 만들며, 또한 그 지역 특유의 역사, 문화와 커뮤니티적 자원들을 사라지게 하고 있다.

이에 본 연구는 도시지역 마을만들기의 가능성을 조사하기 위해 부산 화명동 화명2구역 재개발 예정지를 대상으로 마을을 분석하여 마을이 가지고 있는 생태, 역사·문화, 커뮤니티적 가치 요소를 조사하여 그 가치지도를 만드는 작업과 향후 마을의 마스트플랜 작성을 위해 필요한 기초적 계획을 만드는 것에 그 목적을 두고 진행하였다. 본 연구가 화명2구역 도시지역만들기 사업의 성공적, 실천적 사례를 기반으로 하기 보다는 마을에 대한 분석과 기초적 계획에 초점을 두고 있는 것이 어떠한 시사점을 도출하는데 한계를 가지고 있지만 한 지역의 실천적 마을만들기를 위

한 과정 연구로서 그 의미를 두고자 한다.

1.2. 연구의 범위 및 방법

화명2구역 재개발 예정지는 현재 경제성을 이유로 대규모 아파트 위주의 재개발이 이루어져 있으며, 기존 마을은 상당히 낙후된 모습을 유지하고 있다. 기존 마을 주민과 새로 이주하고 있는 저소득층 주민들 간의 소통의 문제와 주변 신도시와의 사회문화적 위화감의 증대는 전면재개발의 형태가 아닌 기존 마을의 형태를 유지하면서 새롭게 마을만들기가 이루어져야 할 필요성을 보여준다. 본 연구에서는 기존의 지방자치단체를 중심으로 한 '지역만들기', '살기좋은 도시만들기' 연구에서 파악되는 지역 발전 정책적 관점의 방향제시에 관한 사례 연구 보다는 도시지역 마을만들기 사례 연구(윤옥경,2008), 주민참여 마을만들기의 방법과 사례 연구(서성태,2002), 등을 통해 주민 스스로 자신이 거주하는 마을의 역사성과 생태적 가치요소를 재발견하고 주민자치를 지향하는 마을만들기 사례 연구들을 중심으로 살펴보았다. 연구의 내용은 첫째 우리나라의 마을만들기 사업이 가지는 가치의 문제를 알아보고 마을만들기가 지향하는 가치요소에 대해 고찰해보았다. 둘째 우리나라에서 진행된 마을만들기의 전개과정을 선행연구를 통해 살펴보았으며 국내의 도시지역 마을만들기 사례를 조사하고 마을만들기 프로세스에 대해 살펴보았다. 이를 토대로 재개발 예정지인 화명2구역 마을을 대상으로 재개발 예정지의 특성을 조사하고 마을이 가지고 있는 비경제적 가치를 분류 조사하여 이를 토대로 가치지도와 개념이미지를 만들어내었으며 최종적으로 공간 적용 디자인 안을 제안하였다.

2. 이론적 배경

2.1. 마을의 가치

인간을 둘러싸고 있는 모든 사물과 행동, 사회와 관념 등 사회구조속의 모든 대상은 제각기 가치를 갖는다. 가치라는 개념은 저마다 자신이 처한 상황에 따라 그리고 이상적으로 생각하는 대상에 따라 그 가치의 개념과 척도가 달라진다. 진영환 외(2008)은 가치(Values)란 삶과 행동의 가이드라인이라고 말한다. 개개인은 세상이 어떻게 되어야 하는가에 대한 고유한 믿음이 있듯이 개인이 가지고 있는 가치는 문화와 동료 집단, 종교, 사회 그리고 자신의 경험에 바탕을 두고 형성된다고 말한다. 일반적으로 우리가 말하는 사회적 가치는 개인, 모임, 공동체와 같은 사회적 관

계의 문맥 속에서 소속감, 정체성, 연대, 신뢰, 책임, 사랑, 우정 등과 같은 폭넓은 가치들로 구성되는 것으로 보다 나은 삶이란 이와 같은 사회적 가치의 평가에 의해 이루어져야 한다고 한다. 현대 자본주의 사회에서는 다양한 가치들이 균등하게 실현되지 못하고 경제적 가치 중심의 사회가 구성, 유지되고 있다. 즉 경제적 가치 이외의 다른 가치, 즉 사회적 가치나 문화적 가치에서 중요시 여기던 사회 구성원들을 안정적으로 묶어주던 친밀성, 우정, 신뢰감 등이 약화되어 여러 가지 복잡한 문제와 갈등이 발생하고 있다. 경제적 가치 중심 사고는 다양한 가치 관계의 붕괴와 해체를 낳으며, 사회학자들은 이러한 상황을 '위협사회의 도래'라고 진단하고 있다. 산업근대화를 압축적으로 진행한 한국의 경우 경제 중심 이데올로기가 급격하게 사회의 중심 가치로 자리 잡았으며 특히 주거 환경에서 그와 같은 가치관이 여실히 나타나고 있다.

2008년 국토의 계획 및 이용에 관한 연차보고서에 따르면 우리나라의 도시화율은 90.5%로, 2007년 말 기준 4,860만 인구 대비 열 명 중 아홉 명이 도시에 거주하고 있다. 정기용(2008)은 급속도로 진행된 도시화는 도시문제와 함께 도시 공간을 균질화, 파편화, 위계화 시킴으로서 자본주의적 공간의 모순을 확대 재생산하는 요소로 작용하고 있다고 했다. 현재 우리나라의 도시 재개발의 경우 대부분 전면재개발의 방식을 통해 이루어져 왔다. 이러한 경제적 가치 중심의 논리는 오랫동안 축적된 기존 마을의 형태를 파괴하며, 역사성을 가진 도시공간들을 철거시킴으로 획일화된 주거환경을 만든다. 도시의 획일화는 정체성 상실을 낳으며, 도시의 역사성, 정체성, 문화적 연속성을 상실시킨다. 도시에서 사람들의 관계는 경쟁과 자기이익 추구로 사무적이고 비인간적이며 일시적이다. 인간적인 도시로의 탈바꿈은 경제가치 지향의 도시재개발의 모습에서 배제되었던 비경제적인 가치인 생태적 가치, 문화적 가치, 커뮤니티적 가치가 회복되며 조화를 이루는 것이다.

마하트마 간디(2007)는 미래세계의 희망은 모든 활동이 자발적인 협력으로 이루어지는 작고 평화롭고 협력적인 마을에 있다고 바라보았다. 이는 작은 단위와, 보다 단순한 조직으로 집중되어 있을 때 집단의 삶이 더 쾌적하고 다양하며 생산적이라는 사실을 표현한 것이다. 조한혜정(2007)은 마을 단위와 같은 작은 단위에서 경제적 가치가 아닌, 회복되어야 할 가치들의 실현이 용이하다고 할 수 있는데 위기에 처한 인류의 삶을 구해 낼 여러 가지 새로운 시도와 여러 대안적인 사회운동의 움직임 등 그 시도들의 핵심에는 늘 마을이 있는 이유도 여기에 있다고 하였다. 이

와 같이 오늘날 마을의 회복은 거대 도시 사회에서 주민들의 공동체적인 관계의 형성과 과거 전통적인 마을 단위에서 이루어진 주민들의 자치적인 커뮤니티를 회복하여, 갈수록 거대화되고 내부적으로 파편화되어 항상 범죄와 많은 사회적 문제를 야기하는 도시 속에서, 작은 단위의 삶의 공간인 마을의 회복을 통해 우리 삶의 질을 향상시키는 아주 중요한 가치를 가진다고 할 수 있다.

2.2. 마을만들기의 지향 가치

마을 만들기에 있어 마을이 지향해야 할 가치에 대한 조한혜정, 김찬호(2008)의 의견을 살펴보면 그 키워드는 돌봄·생활·잠재된 가능성이며 이는 마을이 가지는 작은 가치, 숨겨진 가치 즉 대부분 무관심하기 쉬운 가치들에 대한 관심과 회복에 대한 것이다. 그는 마을이 지향해야 할 가치 요소로 첫째 관심의 그물망 둘째 생활의 복원 셋째 마을의 잠재된 자원의 발굴을 이야기한다. 관심의 그물망이란 서로의 돌봄이 실현되지 못하는 현재의 주거공간에서 파생되는 단절과 소외, 재해, 긴급 상황의 구호, 범죄와 같은 문제들을 해결하기 위한 타자에 대한 시선이 복잡적으로 교차하는 삶의 공간을 말하는 것이며, 생활의 복원이란 '공적 영역의 생산'과 '사적 영역의 생활'로 이분화 되어, 일과 일상의 삶이 서로 유리된 도시 생활공간을 마을의 회복을 통하여 일과 삶이 결합된 형태의 경제 사회 활동을 할 수 있는 생활공간의 복원을 의미한다. 이렇듯 마을이 지향하는 가치는 우리가 사는 공간에 대한 재발견 및 그 가치에 대한 성찰과 함께 이웃에 대한 새로운 발견과 관계의 회복이라 할 수 있다. 진영환 외(2008)은 마을만들기의 핵심가치로 내가 살고 있고, 나의 삶에 영향을 미칠 수 있는 환경을 스스로 계획하고 변화시키는 과정으로 개인의 삶의 질은 누구도 거부할 수 없는 고유의 가치이며, 이러한 가치가 주민참여와 생활공간에서의 주민 참여에 의해 이루어져야 함을 강조하고 있다. 즉 마을만들기의 핵심적인 가치가 주민에 의한 자치에 있음을 이야기 하고 있는 것이다. 이러한 점은 우리나라의 마을만들기가 초창기 관주도의 지원 사업에서 점차 그 문제점을 인식하고 점차 주민참여에 의한 마을만들기로 바뀌어져 가고 있는 현재의 흐름과 연결된다.

3. 도시·마을 만들기

3.1. 마을 만들기의 전개 과정

'마을만들기 (마치즈쿠리, まちづくり)' 라는 용어는

1962년 일본의 나고야시 에이토 지구의 도시 재개발 시민운동에서 처음 사용된 용어로서 주민을 주체로 주민의 가치관에 기초한 시민 참여형 도시재개발 사업으로 시작된 용어(서성태,2002)로서 현재 우리나라는 ‘살기 좋은 지역만들기’, ‘살고 싶은 도시만들기’, ‘OO마을 만들기’ 등의 다양한 수식어와 혼재되어 사용되고 있다. 1990년대 이후의 우리나라의 도시·마을만들기 사업은 90년대 중반 가로환경 정비사업, 재래시장 현대화 사업, 지방 소도읍 육성사업 과 같은 중앙정부 주도의 사업으로 시작된다, 하지만 전형적인 하향식 개발 사업으로 인한 문제점 등이 커지면서 이후 주민주도형 살고 싶은 도시 만들기를 제도화하여 추진하기 시작한다. 또한 95년 지방자치제의 도입은 주민참여의 계기로 만들어내며 중앙주도에서 지방자치단체, 주민주도의 상향식 마을만들기 사업을 통해 기존의 양적 도시성장에서 벗어나 도시 내부 환경의 질적 개선을 추구하는 형태로 발전하게 된다. 또한 2000년대 중반이후 기존의 형태와는 다른 도시 디자인 및 공공 미술을 통해 도시의 질적 수준을 제고하고자 하는 움직임도 확산되고 있다. 서울시의 도시 갤러리 사업, 안양시의 안양 공공예술 프로젝트 등이 대표적 사례라 할 수 있다. 최근에는 각 지자체 내부에 도시디자인 전담 기구의 설치나 조례를 만드는 등 공공미술을 도시환경에 접목하고자 하는 시도가 유행처럼 퍼져나가고 있다. 진영환 외(2008)은 문민정부 출범과 지방자치제 실시 이후 시민사회단체의 운동방향이 지역단위의 생활환경 개선운동 위주로 방향과 내용이 점차 바뀌면서 2000년대 들어 마을만들기가 전국적인 핵심운동과제로 확산되며 이때 도시전문가들에 의해 일본의 마치즈쿠리 등 마을만들기 개념이 도입되어 일본 세타가야 사례를 중심으로 주민참여 방법론이 확산되기 시작한다고 설명하고 있다. 이러한 변화는 나아가 담장허물기로 상징되었던 마을 만들기 운동이 지역의 물리적 환경 개선을 넘어 주민들이 협력하여 마을을 변화시키는 생활 자치를 통한 지역공동체 만들기로 나아가고 있다고 할 수 있다.

3.2. 도시지역 마을만들기 국내 사례

본 연구의 사례조사는 공간적 범위로서 도시의 소 단위 지역으로 커뮤니티 단위의 마을만들기 사례를 대상으로 하였다. 본 연구의 대상인 화명2구역이 도심지역 재개발예정지라는 특성과 그 지역적, 공간적 특성에 맞추어 도시지역 마을만들기의 사례조사가 부합되리라 생각된다. 이에 선행연구의 고찰을 통해 현재 도시지역 마을만들기를 대표할 수 있는 3곳을 선

정하여 조사하였다. 첫 번째 마을은 담장허물기로 시작되어 10여년 동안 진행되고 있는 대표적 마을만들기 사례인 대구 삼덕동과, 주민주도의 생활자치의 모델을 만들어가는 서울 금천구 독산3동의 문화마을 만들기 사례, 화명2구역의 생태적 특성과 인구분포의 특성에 맞추어 시사점을 줄 수 있는 부산 물만골 생태마을을 대상으로 하였다.

1. 대구 삼덕동 마을만들기

[표 1] 대구 삼덕동 마을만들기 사례



1997년에 시작되어 10여년 동안 다양한 모습으로 지속되고 있는 삼덕동 마을만들기 사업은 시민단체인 대구 YMCA를 중심으로 주민참여를 지향하는 주민·외부지원형(전문가, 주민·시민단체) 마을만들기 사례이다. 대구 삼덕동에서 이루어진 마을만들기 사업은 대구 삼덕동으로 이사 오게 된 시민운동가의 담장허물기에서 시작되어 담장을 허물고 동네 골목 공원을 만들고자 한 실천을 시작으로 한다. 삼덕동 일원에서 이루어지는 도시 공동체 형성을 위한 활동으로는 담장을 허문후의 공간 활용을 위한 골목공원 조성사업, 녹색가게, 놀이방, 이동도서관, 마을국악원, 미술관 운영, 꾸러기 환경그림대회, 마임축제(인형극) 등이 이루어지고 있다. 또한 삼덕동에서만 볼 수 있는 특징적인 경관 중 하나는 담장에 제작된 벽화로 담장 꾸미기는 아무표정이 없는 담장에 옷을 입혀 의미를 만들어내는 과정으로 동네 아이들과 함께 이루어진 작업이다(윤옥경,2008). 이러한 일련의 사업은 도시에서 살아가기 위해 동네에 있어야 할 것이 무엇인가에 대한 고민에서 시작된 사업들로 도시지역 마을만들기의 대표 사례라 할 수 있다.

2. 서울 금천구 독산3동 문화마을만들기

[표 2] 서울 금천구 독산3동 마을만들기 사례



서울시 금천구 독산3동 문화마을만들기 사업은 서울시가 일반주거지역에서의 주민참여를 통한 생활환경 개선을 목적으로 한 시범사업으로 선정되어 5차년도 계획사업으로 진행되고 있다. 금천구는 70년대 구로 공단의 배후지로 개발되어 비교적 주거환경이 열악한 편이다. 마을만들기 사업의 활동내용은 마스터플랜 수립, 공간 및 시설만들기, 주민참여 프로그램, 마을 만들기 지원체계 구축 등이며 현재 1단계 시범사업을 통해 산기슭길 벽화조성, 방범초소 벽화조성, 시유지 내 꽃동산 조성, 목화 어린이공원 내 비상급수시설 외관개선, 쌈지공원 조성, 초등학교 옹벽 벽화조성, 등 다양한 사업 등이 진행되었다. 독산3동 마을만들기는 행정, 전문가, 주민이 참여하여 마을의 마스트플랜을 수립하고, ‘문화마을만들기 주민협의회’와 같은 주민 추진 기구를 만들어 주민이 주도하고 행정과 전문가가 이를 보완하는 역할을 하는 도시지역 마을만들기의 모범적인 사례로 자리잡고 있다. 관주도의 하향식 모델이 아니라 주민이 주도하는 생활자치의 모델을 만들어가는 것은 향후 화명2구역의 마을만들기에 있어 마을 주민과 행정, 전문가가 어떠한 형태로 관계의 시스템을 만들어가야 하는지의 좋은 사례라 할 수 있다.

3. 부산 물만골 생태마을만들기

[표 3] 부산 물만골 마을만들기 사례



물만골 마을은 부산시 연제구 연산2동의 도심 한 가운데 위치해 있으며 도시재개발사업에 대비하여 대규모 재개발에 반대하는 주민들이 대안으로 황령산 생태계 복원과 주거문제를 해결하기 위한 자립형 생태마을을 지향하고 있는 공동체이다. 물만골은 도시 지역에서 생태마을 만들기 사례로서 새로운 도전모델이 되고 있으며, 주민의 많은 수가 일용직 노동자들로 그들의 의지와 손에 의해 환경, 생태운동이 이루어지고 있다는 점에 주목할 만하다. 마을에는 노인회, 부녀회, 청년회 등의 자치조직이 있으며, 자활사업단, 풍물패, 주민학교, 환경지킴이 ‘반딧불이’ 등이 만들어져 있다. 생태계 복원을 위해 녹화사업, 토착식물군 복원과 군락지 조성사업, 자연정화 활동을 하고 있으며 음식물쓰레기 자원화사업, 자원 재활용 사업, 의료봉제 사업 등의 자활사업이 진행되고 있다(이희찬, 2004). 부산지역의 수많은 재개발 사업들이 주변환경이나 지역의 역사 문화적 특성, 공간적 특성과 여건에 맞는 친숙한 설계를 진행하지 못하고 있으며 산악과 연계되어 있으면서 완충지역 없이 건물의 높이를 무분별하게 허용하고 있는 것을 볼 때 물만골 생태마을은 화명2구역 마을의 생태적 여건과 인구분포 등 여러 면에서 참조할 부분이 있다고 보여진다.

3.3. 마을만들기 프로세스

2004년 일본건축학회에서 나온 글을 번역 정리한 ‘마을 만들기 디자인의 프로세스’를 살펴보면 그 과정을 5단계로 나누고 있다(신중진, 2006). 첫 단계는 마을을 다양한 관점에서 조사한다. 두 번째는 조사된 내용을 바탕으로 다양한 정보를 해독하여 좋은 점, 나쁜 점, 장래상을 제안할 수 있도록 마을을 분석, 평가한다. 세 번째 단계는 마을의 장래상을 구상하며, 네 번째로 마스트 플랜을 구체화 할 수 있는 마을의 공간을 디자인한다. 그리고 마지막으로 어떻게 실현해 갈지 장래상을 실현하는 주체나 조직의 실천적 마을 만들기의 틀을 만드는 것이다. 이를 간략화 해보면 조사·분석·평가·구상·공간디자인·각종 틀(형식)만들기로 표현할 수 있다. 첫 단계와 두 번째 단계는 일종의 마을 가치 발견의 과정으로 이해되며 이 과정에

대한 충분한 시간이 배려되어야 다음 단계로의 진행이 가능하다. 이를테면 마을 디자인의 첫 단계인 마을 조사의 기본은 지도를 읽고 이해하는 것으로, 직접 걸어 다니며 지형도를 꼼꼼하게 파악하고 주택의 층수와 용도를 파악하는 것도 필요하며 그 외에도 공청회, 설문조사, 자료조사 등 다양한 방법을 통해 마을의 현황을 다각적으로 파악해야 한다. 이때는 방문자의 입장이 아니라 마을과 관련된 주체의 입장에서 조사하고 고찰해야 한다. 또한 마을의 물리적 측면과 비물리적 측면 모두를 파악하기 위해서는 현장을 여러 번 다녀보는 것이 중요하며 인터뷰나 설문조사를 실시하는 것도 필요하다. 다음으로 마을 만들기의 테마를 모아 장래 상을 구상하고 공간을 디자인하는 과정에서 그 마을의 역사, 기존 계획 및 규제내용의 조사 역시 중요하다. 본 연구에서는 위의 5단계 마을 만들기 과정을 토대로, 예로 1.2 단계의 마을 조사 분석은 화명2구역의 가치별 분류조사를 토대로 한 마을 가치지도를 제작하여 나타냈으며, 3단계의 장래상의 구상은 마을의 개념이미지로 표현하고, 4단계의 마을의 공간 디자인은, 공간 적용 디자인 안을 제안하며 연결 정리하였다.

4. 화명2구역 재개발 예정지 마을 디자인

4.1. 재개발 예정지의 특성



[그림1] 화명2구역 위치 및 지형

화명2구역은 화명신도시와 금정산 자락의 연결부위에서 경사를 이루고 있다. 금정산 아랫자락에 약간 경사를 이루는 삼각형 지형으로 이 지역은 낙동강 분류와 맞닿아 있는 뛰어난 환경조건을 가지고 있다. 그러나 도로를 마주한 지역에서 급격하게 대단지 신도시가 개발되어 이 지역은 상대적으로 낙후된 느낌을 주고 있다. 현재 예정된 재개발계획의 조감도 및 개발 계획을 보면, 환경과 지역특성에 대한 고려가 없는 고층아파트 단지의 모습으로 마을이 가지고 있던 자연환경의 특성을 모두 없애고 축적된 삶의 흔적이 모두 제거된 고립된 형태로 구성되어 있다.



[그림2] 화명2구역 재개발계획 조감도

화명2구역 지역 구성원의 특성은 부산의 다른 산동네들이 피난민이 형성했던 마을이었던 것에 반해 이 지역은 전통 촌락의 형태에 가까운 집성촌이다. 그래서 주민들 간의 유대감은 일정 정도 형성되어 있다. 2000년부터 형성된 이 지역 일대의 신도시 개발로 다른 지역의 거주민들이 유입되기 시작하면서 이 주민과 원주민과의 소통은 원활하지 못하며, 주로 건물주와 세입자의 관계에 있다. 이들 이주민들은 주로 일용직등 불안정한 직업을 가진 주민이 많고 이사가 잦은 편이다. 이에 따라 주민이 자주 바뀌어 지역 커뮤니티 형성에 어려움이 존재한다. 화명2구역의 문화시설은 대체로 빈약하며 최근에 신도시 개발로 인구의 증가로 지역 문화시설이 점차 확충되고 있다. 지역의 주택형식은 삼각형 모양의 지형적 특성으로 삼각 형태나 지그재그형 건축이 많다. 이는 최대한 주거공간을 늘리기 위해 행해진 기형적인 설계 때문이다. 그리고 대부분의 마을에서 볼 수 있는 저층 고밀도의 형태로 집과 집사이의 간격이 거의 없는 편이다. 좁은 방을 여러 개 만든 다세대주택이 이런 형태를 이루고 대부분 월세 세입자들이 거주하는 것으로 파악된다. 상가주택, 단독주택, 다세대주택 등의 형태가 있으며 기와집, 슬레이트지붕, 현대식건물, 마을의 독특한 형식인 돌집 등으로 구성되어 있다.

4.2. 마을 구성 지도

화명2구역 마을의 구성 지도를 제작하는 것은 이 마을의 모습을 쉽게 이해하는데 도움을 준다. 8 차례의 탐방을 통해 대략적인 마을 구성 지도를 제작하였고 이를 통해 개략적인 전체 마을 구성을 이해할 수 있다. 주택과 상가 중심으로만 표현되었는데 다른 자연물 등은 각각의 해당지도를 제작한 이유로 여기서는 표시하지 않았다. 마을을 편의상 A, B, C, D 로 구분하였고 A와 B지역은 상가가 많은 편이며 C와 D 지역은 주택가로 구성되어 있다.



[그림3] 화명2구역 마을의 구성 지도

A지역은 신도시와 산성마을을 잇는 도로로서 상점들이 줄 지어 이어져 있으나 몇몇 상가를 제외하고는 대부분 영세한 식당 등이다. 그 외에 떡집·이불집·방앗간·목욕탕·절·교회·미장원·치킨집·쌀집·천연비누가게·꽃집·학원·슈퍼마켓·탁구장·묘목원·석유·가스 배달 집 등이 있다. B지역은 마을의 진입로에 해당하는 곳으로 상가와 주택이 혼재되어 있으며 골목길도 대체로 넓은 편이며 대천시장이 있어 이전에는 성업하였다. 이 지역의 대표 재래시장이었던 대천시장은 주변 대형마트의 등장 이전만 해도 활기 있고 유동인구가 많은 소규모 재래시장이었으나 대형슈퍼마켓과 대형마트의 연이은 등장으로 사양길로 접어들어 현재 대부분의 상점이 폐점되었고 이중 점포 몇 개 정도만 명맥을 유지하는 실정이다. C지역은 주택지역으로 전통 자연부락이었을 때의 마을 모습이 비교적 많이 남아 있다. 특히 돌집과 복잡한 골목길 등 여러 특징들이 남아 있으며 노후된 건물도 많은 편이다. D지역 역시 주택중심지역으로 셋강 주변의 뛰어난 자연환경과 함께 대부분 개조한지 얼마 되지 않은 양호한 상태의 건물이 많다.







4.3. 가치별 분류조사

● 생태가치요소

화명2구역의 생태가치요소는 크게 돌, 나무, 셋강의 3요소를 중심으로 조사되었다. 특히 돌은 화명2구역의 주요한 생태적 가치요소로서 다른 지역에 비해 특화된 가치를 가지고 있다. 이에 4-5장에서는 돌을 중심으로 한 마을의 개념이미지를 표현하고 있다.

[표 4] 화명2구역 가치별 분류조사

생태가치요소	
집과 어울린 돌	 <p>마당 바위-집의 마당 한구석에 커다랗게 자리 잡고 있는 바위로서 모양도 길쭉하고 불규칙한 형태로 여느 다른 바위와는 조금 다른 느낌을 준다. 담장 바위. 가로 및 세로의 길이가 각각 3m, 높이가 2m정도의 거대한 바위로 집 마당과 담장 밖으로 튀어나 일부가 깎여져 있다. 돌은 작은 돌무더기부터 커다란 바위에 이르기까지 매우 다양하게 마을 지킴이의 역할을 해왔다. 돌은 그 항구불변성으로 해서 거기에 초자연적인 힘과 영험이 깃들여 있는 것으로 믿고 고대로부터 이를 신성시하여 주술적인 신앙의 대상으로 삼았다.</p>
텃밭과 어울린 돌	 <p>셋강 근처에 있으며 길쭉한 형태로, 여느 바위와는 다르다. 아랫부분이 드러나 흙 위에 덮인 선사시대 고인돌의</p>

돌	모양과도 유사하다.
바닥에 박힌 돌	 <p>길 한가운데 자리 잡고 있는 돌. 그리 크지는 않으나 땅속 깊이 박혀 있어 보여 매우 독특한 풍경을 만들어 낸다.</p>
돌집	 <p>이 지역의 풍부한 돌은 대부분은 주택 건축에 쓰였다. 몇 채의 돌집은 벽을 화강암 벽돌로 쌓은 형태로 돌을 활용하였고 가장 많이 쓰인 곳은 담장과 건물 하단부 기초, 간혹 계단식 텃밭을 만들 때 쓰이기도 하였다. 화명2구역 재개발예정지는 화강암으로 이루어진 금정산의 아랫자락에 위치한 탓에 많은 수의 돌들이 자리 잡고 있으며, 이 지역의 풍부한 돌로 지어진 석조주택도 현재 10 여 채 남아있다. 특히 집 가운데를 가로지르거나 담장에 걸쳐진 거대한 바위들이 있는 주택들이 여러 채 남아 있어 다른 지역에서 거의 볼 수 없는 특이한 형태의 주거공간들이 발견된다. 이는 소박한 서민의 주택의 형태이지만 지역만이 가지고 있는 독특한 풍경으로 보존가치가 있다</p>
돌담	 <p>이 지역은 풍부한 돌을 이용해서 단단히 지어진 돌담이 많다. 오래된 주거지일수록 그 형태가 잘 남아 있으며 현대식 주택의 경우도 간혹 돌담을 부분적으로 이용한 경우도 볼 수 있다. 대체로 돌담들이 낮으며 그 형태가 다양해 그 자체로서도 조형적인 가치를 지닌다.</p>
기타	 <p>이 지역의 오래된 집들은 대부분 집을 지을 때 주택 하단부에 돌을 이용하였다.</p>
나무	 <p>화명2구역에는 비교적 많은 나무들이 분포한다. 유실수 및 조경수가 30여종 150여 그루 정도인 것으로 파악된다. 주로 많은 나무는 감나무이며 특히 자연부락 일 때부터 존재해 온 오랜 수령의 나무들이 골목 곳곳에 자리 잡고 있다. 마을 한 가운데의 팽나무는 수백 년의 수령인 것으로 보여 지는데 부산의 고목 중에 팽나무가 많은 것은 팽나무가 기후가 온화한 남부지역의 대표적인 수종이기 때문이다. 마을의 큰 나무들은 마을의 영역을 정하는 이정표의 역할도 하며 나무의 존재자체가 마을 주민의 정신적인 위로가 될 수 있어 그 영향은 적지 않다.</p>
셋강	 <p>화명2구역은 금정산 계곡에서 내려와 형성된 셋강이 마을 전체를 감싼다. 그래서 셋강 인접 주택가들은 셋강과 어울려져 부산 도심에서는 보기 힘든 매우 독특한 분위기가 있다. 셋강은 중간 하천인 대천천과 낙동강으로 이어진다.</p>

● 문화가치요소

화명2구역의 문화시설은 매우 빈약하다고 할 수 있다. 규모가 작은 이유로 공공문화시설은 전무하며 몇 개의 개인적인 공간들이 있다. 돌집도 좋은 문화 테마가 될 수 있는 것으로 파악되어 문화가치지도에 포함시켰다. 문화카페는 문화관련 인터넷 동호회의 오프라인 장소인 것으로 보여지며 문화행사 대관장소로도 이용되고 있다. 지역문제에 관심 있는 지역민들이 운영하는 어린이 도서관 맨발동무는 지역민에게 무료로 개방되고 소규모 문화행사와 소모임 등을 꾸려나가고 있다.



[그림4] 화명2구역의 문화가치요소-문화카페, 도서관

● 커뮤니티가치요소

화명2구역은 원래 집성촌이었던 이유로 커뮤니티의 회복에 있어서 장점을 가지고 있다. 텃밭, 골목길, 재래시장을 커뮤니티적 가치 요소로 보았다. 텃밭은 생태가치 측면도 있기는 하나 공동 텃밭을 통한 새로운 가능성에 더 무게를 두었다. 미세하게 이어진 골목길은 이웃사이에 거리감을 좁힐 수도 있으며 재래시장은 물건을 사고파는 것 이상의 여러 문화적 가치와 함께 주민들이 자연스럽게 교류할 수 있다는 기능에 주목해보았다.

A. 텃밭

화명2구역에는 비교적 많은 텃밭이 있다. 주로 원주민이나 노인층이 짜투리 땅에 소규모 텃밭을 가꾸는 것으로 다양한 채소들이 심어져 있다.



[그림5] 화명2구역의 커뮤니티 가치-텃밭

B. 골목길

자연 부락의 특성이 고스란히 살아있는 화명2구역은 골목길이 잘 남아 있다. 아파트 대단지의 단지 안에서만 있는 폐쇄적인 직선길이 아닌 다양한 형태의 골목길이 존재한다. 끊어진 길도 많고 단지 집과 집

의 경계를 하는 역할로서의 좁은 골목길도 많다.



[그림6] 화명2구역의 커뮤니티 가치-골목길

C. 재래시장

현재 3층 건물 세 개로 구성된 대천시장은 한 때 마을의 중심지였다. 재래시장은 주민들의 자연스러운 커뮤니티 장소가 될 수 있다. 지금은 거의 상권이 소멸되어있으나 새로운 방식의 커뮤니티 장소로 변화될 수 있는 입지적 요건을 갖추고 있다. 유주희(2008)는 전통시장에서의 장사는 물품 거래 외에 정보교환과 만남의 장소 구실과 함께 사회적 불만을 토로하거나 개인적인 억울함을 호소하고 사당패와 풍물놀이 등 볼거리가 제공되는 스트레스 해소의 공간이었다. 또한 정보교환과 유통의 장이자 지역주민의 애환을 나누는 커뮤니티의 장으로 재래시장 나름의 정체성, 주민간의 연계성, 삶과의 통합성, 창의성에 중점을 둔다면 지금의 도시 속 마을에서 재래시장은 커뮤니티의 새로운 공간으로서 그 역할이 가능하다.



[그림7] 화명2구역의 커뮤니티 가치-재래시장

4.4. 가치지도

화명2구역의 가치 지도는 이곳의 가치들을 생태·문화·커뮤니티 별로 분석한 것을 토대로 그것들의 위치를 표시한 것이다. 이것은 데이터로서의 의미가 가장 크지만 동시에 화명2구역의 가치 재발견의 선행요건이라 할 것이다. 생태지도는 돌과 분포된 위치를 표시한 돌 지도와 나무 지도를, 문화지도는 문화관련 시설을 표시 했고, 커뮤니티 지도는 텃밭의 위치와 마을길의 흐름을 표시한 텃밭 지도, 마을길 지도로 제작 하였다.

A. 생태지도 : 돌지도

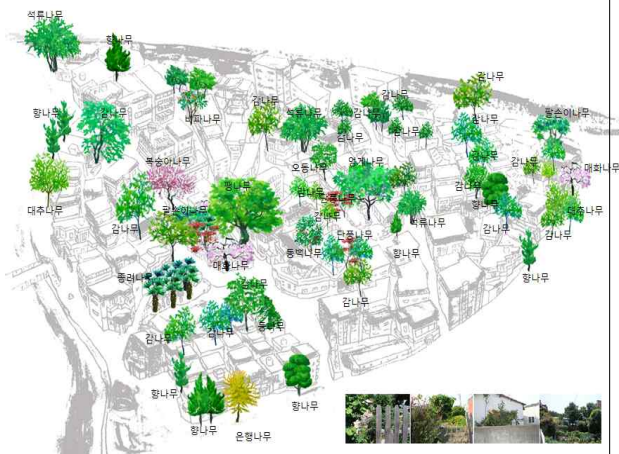
돌들은 주로 셋방 주변에 많이 분포하고 있고 마을 중앙과 마을 오른편 주택골목 지역에 보존이 많이 되어 있다. 다른 곳도 상당부분 바위들이 콘크리트 바닥 아래에 깔려있어서 표시된 것 이상으로 많은 돌들이 분포하는 것으로 예상된다. 크기에 있어서는 다양한데 지름이 2m가 넘는 큰 바위들도 다수 분포하고 있다.



[그림8] 화명2구역 생태가치지도-돌 지도

B. 생태지도 : 나무지도

마을 중앙에 위치한 팽나무는 수령이 100년 이상이 된 것으로 파악된다. 그리고 그 근처 매화나무 또한 수령이 적지 않아 그 자체로 귀한 멋을 가지고 있다. 그 외에는 대부분 유실수로서 감나무가 가장 많았고 영계나무나 석류나무 등 옛 마을에서 흔했던 정겨운 나무들이 분포하고 있다. 감나무 중에도 수령이 오래된 거대한 나무들이 몇 그루 파악되었다. 아파트가 아닌 단독주택에서만 볼 수 있는 아기자기한 정원도 볼 수 있다.



[그림9] 화명2구역 생태가치지도- 나무 지도

• 문화가치지도

문화시설은 단순히 공간이나 문화 프로그램을 제

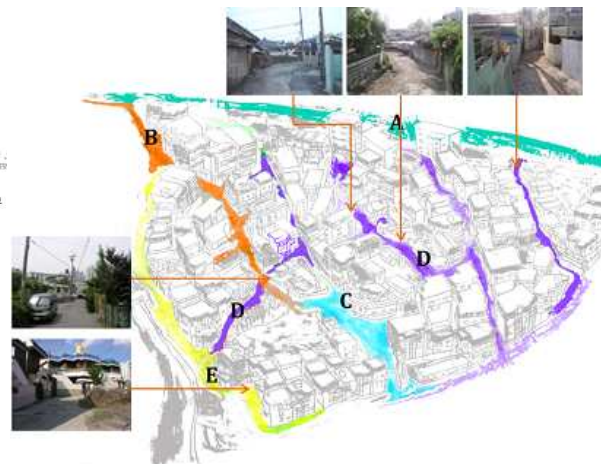
공하는 것뿐만 아니라 지역사회의 공동체 의식과 중심점 형성을 위한 활력소가 될 수 있으며 지역 활성화의 기반이 된다. 지도에서 볼 수 있듯이 어린이도서관과 미술작업실, 문화카페가 모두 도로와 인접한 마을 어귀에 위치해 있다. 여기서는 돌집 마을을 생태 뿐 아니라 문화적 가치면에서도 의미가 있어 함께 표시하였다.



[그림10] 화명2구역 문화가치지도

• 커뮤니티가치지도 - 마을 길 지도

마을길은 전통마을공간에서는 동구에서 주택공간에 이르는 길을 따라 형성되었다. 전통마을에서의 주택배치는 배산임수식 마을의 입지 때문에 불규칙적인 질서를 갖는 비대칭으로 나타나며 마을의 외부공간구성은 이러한 불규칙한 배치와 담으로 둘러싸인 공간에 의해 여러 가지 다양한 공간이 연속적으로 이어진다. 화명2구역 역시 불규칙한 마을길이 주택과 주택 사이로 이어지며 마을 중앙 팽나무 근처에는 규모가 큰 안길이 있다. 다음은 화명2구역의 마을길을 박지연(2008)의 전통 마을길의 분류방법에 따라 A, B, C, D, E로 나누어 살펴보았다.



[그림11] 화명2구역 커뮤니티 가치지도-마을길 지도

A. 큰길

마을과 마을을 연결시켜주는 도로로서 통과도로의 성격이 강하고 마을 내부의 연결적인 성격은 희미하

다. 현대적인 의미에서 본다면 주간선도로의 성격과 유사하다. 화명2구역의 큰길인 A구역은 화명신시가지와 금정산성으로 이어지는 1차선 도로로서 도로변에는 소규모 상가들이 줄지어 있다.

B. 어귀길

어귀길은 큰길과 마을을 연결시켜주는 마을의 직접적인 진입로이다. 어귀길은 안길에만 연결되며 어귀길 주변에는 주택을 배치하지 않는다. 마을의 연결부인 마을어귀에 정자나무나 장승 또는 기념비를 설치함으로써 마을주민들에게는 물론 외부 내방객에게 마을에 대한 인식성을 제고시키며 마을에 진입하는 준비과정을 갖도록 한다. 화명2구역 어귀길인 B구역은 큰 나무는 없고 중간규모의 석류나무가 그 역할을 하고 있다. 약간의 상가와 학원들이 위치해 있다.

C. 안길

안길은 마을주민 전체가 이용하는 마을내부의 가장 큰 도로이며 마을내부 도로망의 뼈대를 구성한다. 또한 안길은 마을전체에 공공공간의 역할을 한다. 화명2구역의 안길인 C지역은 팽나무를 중심으로 4개의 길이 만나는 교차로로서 비교적 규모가 커서 골목길이지만 차량들이 곧잘 뒤엉키는 공간이다.

D. 골목길

골목길은 마을내부의 도로로서 마을의 일부지역주민이 공동으로 이용할 수 있으며 다른 길과 연결되는 동시에 주택으로 곧바로 진입하는 트인 골목길이 있고 주택까지의 직접적인 진입통로이며 개인적 통로의 성격을 갖는 막힌 골목길도 있다. 화명2구역의 골목길의 특성이 가장 잘 드러나는 공간인 D구역은 좁지만 다채롭게 이어지는 골목사이마다 전통마을의 모습을 많이 볼 수 있다.

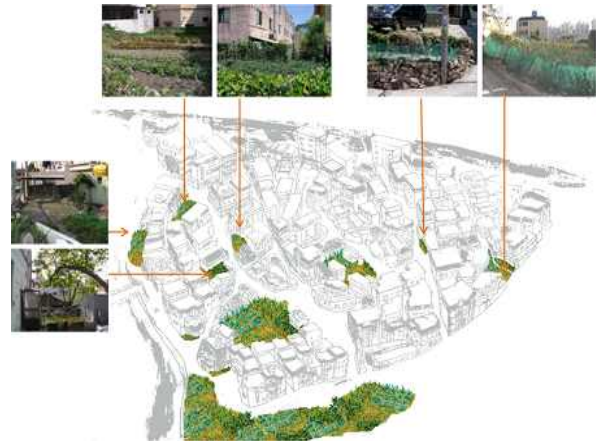
E. 텃길

마을내의 공식적인 도로와는 성격이 상당히 다른 텃길은 논둑길, 밭둑길, 산길 등 세 종류로 구분하는데 화명2구역의 E구역은 셋강 옆에 난 길로 특유의 풍광을 지니고 있다.

● 커뮤니티 가치지도 - 텃밭 지도

텃밭 지도는 화명2구역에서 공동 경작이 가능한 텃밭을 중심으로 조사하였다. 마당에 텃밭을 가꾸는 경우는 많았으나 표시하지 않았다. 주로 건물이 지어지지 않은 내대지와 셋강 근처 녹지에 불법 경작하는 경우가 많았으나 오랜 시간 경작되어 이 마을의 자연스러운 풍경이 되어 있다. 텃밭은 빗물을 흡수하여

집중호우시 피해를 줄일 수 있고 한여름 열섬화를 막는 데에도 기여할 수 있다. 공동경작으로 성격을 바꿨을 경우 텃밭의 형태도 조금 달라져야 할 것으로 본다. 이를테면 공동텃터나 상가의 옥상을 이용하는 등의 방법을 통해 텃밭지도의 분포도는 많이 달라질 수 있다.

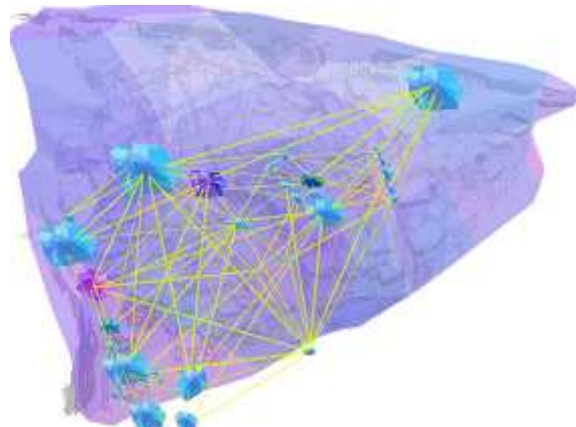


[그림12] 화명2구역 커뮤니티 가치지도-텃밭 지도

4.5. 개념이미지

화명2구역의 개념이미지는 화명 2구역의 특성을 조금은 관념적이지만 압축적으로 작업한 것이다. 가치지도가 가치요소들의 정확한 자료의 의미를 가진다면 이 개념이미지는 본 연구자가 느낀 화명2구역의 전체적인 인상을 주관적으로 표현한 것이다. 물론 그 주제에 있어서는 객관적인 마을 가치요소에 대한 접근이다. 이 마을의 특성 중에서 가장 뛰어난 부분인 생태적 가치 부분만을 개념이미지로 표현하면서 그중에서도 가장 큰 특징적인 가치인 돌을 위주로 해서 개념이미지 작업을 진행했다. 돌을 표현할 때에는 친근감과 함께 돌에 대한 새로운 가치 발견을 의도하였다.

● 보석 돌



[그림13] 화명2구역 개념이미지-보석 돌

마을 전체를 거대한 바위가 덮인 것으로 해석했다. 실제로 골목길을 걷다보면 콘크리트가 벗겨진 바닥에 바위 표면이 드러나 있는 곳이 많아 돌의 가치를 새롭게 보고자 보석으로 표현했다. 바위는 사라지지 않는 영원한 존재이며 선조들은 돌이 그 어떤 자연물보다도 신통력이나 영험함이 강력하다고 믿었다. 이러한 전통적인 돌에 대한 가치관에 입각해 본다면 돌은 보석과 다름없다. 거대한 보석에 촘촘히 박힌 작은 보석들로 이 마을의 돌들을 형상화했다. 또한 보석 사이의 노란 선은 돌들과 이어 중첩된 또 하나의 보석이미지를 만들어낸다.

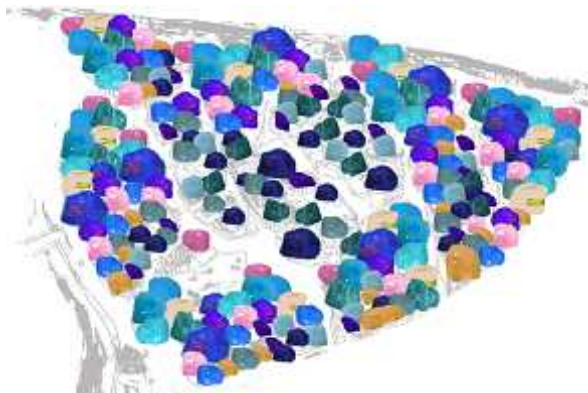
• 바위 숲



[그림14] 화명2구역 개념이미지-바위 숲

오래 전 화산활동으로 굴러 내려온 큰 돌덩이들이 터를 잡고 군데군데 마을의 풍경으로 변한 현재의 모습을 표현한 것이다. 뒷배경에 있는 작은 돌들은 마을의 돌담이나 텃밭에 흩어져 있는 무수한 돌맹이에 대한 것으로 이러한 무수한 돌들의 집합체가 바로 이 마을의 모습을 말해주는 것이고 이들은 마치 거대한 숲처럼 느껴진다.

• 바위 숲 2



[그림15] 화명2구역 개념이미지-바위 숲 2

마을 지도 위에 돌들을 각각 얹어 돌 마을로서의 정체성을 드러내고자 했다. 현재는 이 지역에서 큰 관심을 받고 있지는 못한 형편인데, 우리나라에는 신석기 시대의 유물로 보이는 선돌을 비롯하여 자연석을 이용한 국경, 분묘 등을 표시한 돌 문화가 많다. 이우환(2002) 화백은 돌에 대해, “오랜 시간 거기에 있었고 비바람에 시달려온 것일수록 어딘지 모르게 인간을 넘어선 포착하기 어려운 존재감에 쌓여 있다.”면서 수 만년에서 수십 만년동안 그 자리를 지켜온 돌의 존재감이란 콘크리트나 목재와 비할 수 없는 장중한 느낌을 가지고 있다고 하였으며 많은 이들이 돌을 하나의 의미 있는 대상으로 인식하고 있다.

4.6. 공간적용디자인

공간 적용 디자인은 개념이미지와는 다른 현실적이고 구체적인 적용 단계이다. 본 디자인 제안은 향후 마을의 마스트플랜을 세우는 데 기초적 자료로서 활용될 수 있으리라 생각된다. 디자인 계획은 화명2구역이라는 공간의 특성에 맞는 자연스러운 방법을 모색했으며 되도록 적은 비용과 소규모의 원칙 하에서 적용 가능하도록 시각화시켰다.

마을 디자인에 있어 주민의 요구가 그 지역에 필요한 가치기준과 항상 일치하지는 않으며 오히려 상충될 수도 있다. 복잡한 이해관계에 얽혀 있어 쉽게 작은 가치들에 동의하기 어려운 까닭이다. 예를 들면 이번 연구를 통해 흥미롭게 생각하고 가치부여를 한 바위와 같은 경우에도 그 가치에 대한 깊은 이해에 도달하지 못한 주민의 경우에는 그것을 오히려 장애물로 여길 수도 있는 것이다. 결국 마을 디자인이 마을 만들기의 주요과정 중 하나라면 주민과 전문가와의 긴밀한 상호작용이 반드시 필요할 것이다. 이 과정을 통해 주민의 주관적인 자료와 전문가의 객관적인 조사 자료가 축적 결합한다면 마을 디자인이 마을 만들기로서의 본질에 좀 더 다가갈 수 있다.

[표 5] 화명2구역 공간 적용 디자인

생태	돌과 나무에 이름 짓기	돌과 나무에 이름을 짓는 행위는 그것에 대한 가치부여의 한 방법이다. 이름 하나는 하나의 자연물에 생명이 부여되는 것과 같다. 또한 이름이 생긴 자연물이 한 마을의 영역을 표시하는 이정표 구실을 한다. 돌과 나무에 이름 지을 때 고려 사항은 위치한 장소성과 주변 환경이나 그 자연물의 특징도 되겠지만 주민과의 협의를 통해 좀 더 주관적인 이름 짓기를 통한 의미부여를 하는 방법도 가능하다.	
	샛강 복원	현재 화명2구역의 샛강은 바닥이 콘크리트로 덮여 있다. 그래서 집중 호우시 물살이 세고 다양한 수생식물이 자랄 수 없다. 콘크리트를 걷어내어 샛강이 원래의 모습에 가까워 질 수 있도록 복원한다.	
	식물벽화	물감이 아닌 식물을 벽에 식재하여 벽화처럼 구성하였다. 위의 이미지는 하트 모양에 담쟁이를 심은 모습을 상상한 것이다. 담쟁이는 모양의 변화가 커서 오히려 이끼 등의 식물이 적당하다. 이러한 건물녹화는 건물의 냉난방에 도움을 주며 자연물과 인공물의 조화로 심적인 안정감을 줄 수 있다.	
문화	돌집골목	한국 전통 건축에서 돌이 갖는 건축적, 조형적 의미는 나무에 대한 보조 재료, 독립적 역할, 돌의 친숙한 자연성, 소박함이라 할 수 있다. 기존 형성되어 있는 돌집골목의 특성을 그대로 살려 돌집체함을 할 수 있는 게스트하우스 몇 채와 돌 박물관 1채를 추가로 짓는다.	
	아트타운	문화주도 재생(culture-led regeneration)을 통해 문화 활동이 지역재생의 촉매이자 엔진 역할을 수행할 수 있다. 이를 위해 가변형 주택방식을 이용할 수 있는데, 건축물 자체가 비활성화 되어 있는 것에 대응한 개선책이다. 빈 점포가 많이 생기고 상권이 거의 없어진 대천시장도 문화주도 재생을 위해 아트센터로 재디자인 할 수 있다. 현재 있는 세 개의 건물에 통로를 내어 건물 간의 유기적인 역할이 가능토록 한다. 이렇게 연결해서 생겨난 2층 공간은 비정기적 공연을 열 수 있는 작은 무대로, 1층의 통로는 관람객의 자리 및 작은 광장, 2층과 3층의 남은 공간은 예술가의 작업실로 입주, 이러한 과정에서 기존에 거주하던 상인이나 거주인도 함께 거주하는 형태가 바람직하다. 재래시장과 아트가 결합한 형태의 소박한 아트센터가 알맞다고 본다.	
	어린이도서관	기존에 있던 맨발동무를 리모델링할 수 있다. 놀이 개념의 도서관으로서 밝고 쾌활한 느낌을 주는 입체적 구조를 생각해 본다. 또한 지역도서관 역할과 청소년 철학교실로서의 역할도 함께 할 수 있다.	
커뮤니티	골목길 이름짓기	마을 길 마다의 특성에 맞춰 각각의 길에 이름을 짓는 작업이다. 골목이 많은 마을은 밤길이 어둡고 위험한 경우가 발생한다. 골목길에 '돌봄'이라는 문구는 밤늦게 혼자 골목길을 가는 학생에 대한 관심을, '어린이'라는 문구는 골목에서 차들이 과속하지 않도록 하며, 또한 '샛강 친구'라는 문구를 새겨 자연물에 대한 우정 어린 시선을 보내게끔 유도한다.	
	텃밭 원두막과 목상텃밭	로컬 푸드의 실현을 위해 마을 주민들이 공동경작을 하는 경우 텃밭의 규모가 조금 커질 수 있다. 이러한 텃밭에는 조립식 원두막을 지어 지나가던 이웃의 쉼터도 될 수 있고 화명2구역에 없는 주민 사랑방 역할도 가능할 것이다. 또한 상가의 옥상은 좋은 텃밭의 공간으로 기능할 수 있다. 화명2구역 재개발에 정지에는 이러한 옥상 공간이 많이 발견 된다. 특히나 지금 행해지는 불법경작지의 대안으로 적당하다.	

5. 결론

본 연구에서는 마을만들기의 가치와 우리나라에서 진행된 마을만들기의 전개 과정을 간략히 살펴보고 마을만들기의 다양한 유형 중 도시지역 마을만들기의 대표적 사례 3군데를 조사하였다. 이를 통해 화명2구역 재개발 지역의 마을만들기를 위한 기초단계로서 화명2구역의 지리적 특징을 파악하고, 마을이 가지고 있는 생태, 문화, 커뮤니티적 자산들을 마

을의 분석을 통해 찾아내는 작업을 진행하였다. 2008년 - 2009년 총8차례의 마을 탐방을 통한 조사 및 촬영과 스케치 작업을 통해 마을의 구성 지도, 생태지도, 문화가치지도, 커뮤니티가치지도를 제작하였다. 또한 마을을 디자인함에 있어 마을의 전체적인 인상을 시각적으로 개념화 시킬 필요가 있어 마을의 생태적 가치 중 가장 중요한 요소인 돌을 주제로 하여 개념이미지를 만들어냈다. 이런 과정을 거쳐 현재 상태에서 마을 주민 스스로 만들어 낼 수

있는 적은 비용과 소규모의 틀 안에서 적용 가능한 디자인 안을 만들어 보았다. 본 연구가 향후 주민과 행정, 전문가의 통합된 논의의 과정을 거쳐 마을의 전체적인 마스트플랜을 세우는데 실천적 단서를 제공하여 서울시 독산3동 문화마을만들기에서 보여지는 주민주도 생활자치 형태의 마을만들기 모델로 발전될 수 있는 기초 연구로서 그 의미를 두고자 한다.

참고문헌

- 이연숙.(2005). '미래공간과 디자인', 연세대학교 출판부,
- E. F. 슈마허.(2002), '작은 것이 아름답다', 원음사
- 더글러스 러미스.(2002). '경제성장이 안되면 우리는 풍요롭지 못할 것인가', 녹색평론사
- 정기용.(2008). '사람·건축·도시', 현실문화
- 마하트마 간디.(2006). '마을이 세계를 구한다' 녹색평론사
- 조한혜정.(2008). '다시 , 마을이다. - 위험 사회에서 살아남기', 또 하나의 문화
- 조한혜정.(2008). '가족에서 학교로 학교에서 마을로 관계의 끈이 이어지는 마을- 김찬호', 또하나의 문화, p245~254
- 진영환.류승환.정윤희.김은란.(2008), '시민이 참여하는 살고 싶은 도시만들기 :전략편', 국토연구원
- 윤옥경.(2008). '도시지역 마을만들기의 사례와 시사점', 한국지역지리학회지 14권 제5호
- 신중진.(2006). '마을만들기 디자인의 프로세스', 도시와 빈곤, 통권 83호
- 서성태.(2002). '주민참여를 통한 지역개발사업의 효율적 추진방안 연구 ; 일본의 사례와 시사점을 중심으로', 국토연구원
- 이희찬.(2004). '살기좋은 우리동네 32 : 도시빈민지역의 새로운 희망 나누기', 국토연구원
- 박지연.(2008). '한국 전통마을의 길과 마당에 나타난 공공성에 관한 연구', 성신여자대학교, p28
- 임석재.(2005). '한국의 돌담길', 이화여자대학교 출판부
- NPO단지재생 연구회 편저.(2007). '단지재생 마을만들기', 기문당
- 임석재.(2005). '한국의 돌담길', 이화여자대학교 출판부
- 유주희.(2008). '문화를 통한 전통시장 활성화방안 연구', 한국 문화 관광연구원[편]
- 박은실.(2006). '마을만들기 활성화 방안에 관한 연구', 추계예대 대학원
- 이정현.(2007). '지속가능한 도시발전과 도시재생', 부산공간포럼
- 김기홍.(2008). '도심 노후지역 활성화를 위한 복합문화시설 계획안', 홍익대학교 대학원
- 김현동.(2008). '주택재개발사업의 개선방안', 한양대 행정대학원
- 박진수.(2009). '지속가능한 도심재생을 위한 계획이론과 특성에 대한 고찰', 동아대학교원
- 이우환.(2002). '여백의 예술', 현대문학, p176