

도심유류산업공간의 재생디자인특성연구

문화창의산업을 중심으로

A Study on the Regenerative Design Characteristics of Urban Resting Industrial Space

Focusing on the Cultural Creativity Industry

주 저 자 : 양자한 (Yang, Zi Han)

국민대학교 테크노디자인전문대학원 공간·문화디자인학과
박사과정

교신저자 : 민경훈 (Min, Kyeonghoon)

인덕대학교 실내건축과 조교수
ggangcha00@naver.com

<https://doi.org/10.46248/kidrs.2024.2.268>

접수일 2024. 05. 24. / 심사완료일 2024. 06. 03. / 게재확정일 2024. 06. 12. / 게재일 2024. 06. 30.

Abstract

This article first defines idle industrial facilities, summarizing their characteristics as temporal, accessible, flexible, and malleable. It then elaborates on the concept of the cultural and creative industries, highlighting their features as cultural diversity, uniqueness, creativity, and concentration. Subsequently, the paper categorizes spaces redesigned for regeneration, classifying them as art exhibition spaces, commercial spaces, public spaces, and social and resting spaces. Based on this framework, the study explores the design features of cultural and creative industries in regenerating idle industrial spaces in city centers, identifying four key traits: symbolic, multipurpose, specialized, and participatory. The analysis includes case studies of transformation projects like the 798 Art Zone and Seongsu-dong, concluding with targeted recommendations such as enhancing original industrial historical elements, adding interactive designs to provide a deeper immersive experience, and improving the industrial environment with increased subsidies. The aim is to foster the transformation of more idle industrial spaces into vibrant redevelopment projects through the power of cultural and creative industries.

Keyword

Idle Industrial Space(유휴산업공간), Cultural and Creative Industries(문화창의산업), Space Regeneration(공간재생)

요약

도시화가 가속됨에 따라, 도심의 산업 시설은 점차 유휴화되고 있으며, 이러한 공간을 어떻게 효과적으로 활용할지는 도시 계획 및 개발의 중요한 과제가 되었다. 본 논문은 문화 창조 산업을 핵심으로 하고 유휴 산업 공간의 개조를 배경으로 하여, 문화 창조 산업이 도심 유휴 산업 공간의 재생 디자인 특성에 미치는 영향을 탐구한다. 본 논문은 먼저 유휴 산업 시설을 정의하고, 시간성, 접근성, 융통성, 가소성 네 가지 특성을 요약한다. 이어서 문화 창조 산업의 개념을 명확히 하고 그 특성을 문화다양성, 독특성, 창의성, 집합성으로 요약한다. 그 후 재생 디자인된 공간의 분류를 정리하고, 예술 전시 공간, 상업 공간, 공공 공간, 휴식 공간으로 요약한다. 위의 내용을 바탕으로 도심 유휴 산업 공간의 문화 창조 산업 재생 디자인 특성에 대한 연구를 수행하고, 상징성, 다목적성, 전문성, 참여성 네 가지 특성을 요약하며, 798 공업단지, 성수동 등의 개조 프로젝트와 함께 분석한다. 마지막으로, 원래의 산업 역사 요소를 더하고, 상호 작용 디자인과 같은 인터랙티브 시설을 추가하여 더 깊은 몰입감을 제공하고, 산업 환경을 개선하고 보조금을 증가시키는 등의 대상적인 제안을 제시하며, 더 많은 유휴 산업 공간이 문화 창조 산업의 힘을 통해 활기찬 개조 프로젝트로 변모하기를 기대한다.

목차

1. 서론

- 1-1. 연구 배경 및 목적
- 1-2. 연구 범위 및 방법

2. 이론적 고찰

- 2-1. 유휴 산업 공간

2-2. 문화 창조 산업

3. 재생 설계 특성

- 3-1. 공간 재생의 개념
- 3-2. 문화 창조 산업의 재생 설계 특성

4. 사례 분석

- 4-1. 798 예술구
- 4-2. 성수동 공업단지
- 4-3. M50 창의원
- 4-4. 부산 F1963

1. 서론

1-1. 연구의 배경 및 목적

시대가 발전함에 따라 도시화 과정이 급속히 가속되고, 이전 도시 건설의 대부분의 산업 시설이 시대 변화에 따라 기본적인 산업 속성과 건축 가치를 더 이상 갖추지 못하게 되었다. 이러한 전통적인 산업 공간은 결과적으로 방치되고 유휴 상태가 되었다. 반면에 정보화 시대의 도래로 문화예술에 대한 관심이 점점 높아지고 이러한 문화를 수용할 수 있는 공간에 대한 수요도 날로 증가하고 있다. 시대의 두 배경 아래에서, 도심 중심의 유휴 산업 공간을 문화 창조 산업과 통합하고 원래의 산업 공간의 잔존 가치와 문화적 내포를 발굴하여 그 장점을 활용해 문화 창조 산업의 주체로 만드는 방법은 논의할 가치가 있는 중요한 과제가 되었다. 유휴 산업 공간의 재생을 실현하는 것이 중요한 과제가 되었다.

본 논문은 유휴 산업 공간이 그 물리적 기능과 문화적 의미를 보존하는 가운데 어떻게 문화 창조 산업과 결합하여 새로운 생명을 불어넣을 수 있는지를 탐구한다. 유휴 산업 공간의 가치와 도시와의 밀접한 연관성을 분석하고, 문화 창조 산업이 유휴 산업 공간에 미치는 추진력과 경제적 가치를 연구하며, 사례 분석을 결합하여, 유휴 산업 공간에서의 문화 창조 산업의 재생 설계 특성을 탐색하고 정리하려고 시도한다.

1-2. 연구 범위 및 방법

본문은 문화 창조 산업의 개입 아래 도심 중심의 유휴 산업 공간의 재생 특성에 대해 심도 있게 분석하고 탐구하였다. 먼저 선행 연구와 조사를 수행하여 도시 중 유휴 공간의 재생 특성, 개념 및 공간 요소를 수집하고, 문화 창조 산업의 개념과 특성도 수집하여 두 가지 사이의 연관성에 대해 연구 및 분석을 진행하였다. 선행 연구를 종합하여 본문의 주제를 정리하였다.

이어서, 사례 연구를 통해 문화 창조 산업이 유휴 산업 공간에 미치는 영향의 디자인 기법, 원칙 및 전략

5. 결론

참고문헌

을 탐구하였다. 위의 연구를 바탕으로 도심 중심의 유휴 산업 공간 재생을 촉진하는 디자인 이론과 디자인 특성을 요약하고 귀납하였다. 이번 연구는 문헌 연구, 현장 조사, 사례 분석 등 다양한 연구 방법을 사용하였으며, 우수한 유휴 산업 공간 재생 디자인 사례를 결합하여 여러 관점과 차원에서의 종합적인 요약과 귀납을 진행하였다.

2. 이론적 배경

2-1. 유휴 산업 공간

2-1-1. 유휴 산업 공간의 개념

이승현과 이원석은 도시 재생이나 근대 건축물 재생 사업에서 과거의 기억을 담고 있는 유의미한 가치를 가진 자원으로 재평가받고 있다고 생각한다.¹⁾ 김성진은 해당 입지의 장소성과 해당 지역의 정체성을 회복할 수 있는 주요 요소로서, 과거와 현재 미래를 잇는 역사적이고 상징적인 의미를 가진 자원이라고 생각한다.²⁾ 선행 연구를 통해 본 연구에 적합한 유휴 산업 공간의 정의를 요약하였다. 유휴 산업 공간은 과거에 산업 활동의 요구를 충족시키기 위해 설계되고 건설된 공간으로서, 현재 단계에서 사람들의 문화 공간 수요와 인문 역사적 시대 가치를 연결하는 공간 매체로 정의된다.

본문은 도심 중심부에 위치한 유휴 산업 시설에 초점을 맞추고 있다. 특히 산업 구조 조정이나 기타 이유로 원래의 생산 기능을 상실한 건물들이다. 이러한 공간들은 도시의 산업 발전 과정을 증언할 뿐만 아니라 현대 도시의 변모와 재발전에 중요한 자원으로 자리 잡고 있다. 그 존재는 전통적인 도시 계획 및 산업 배

1) 이승현, 이원석, 송고의, 발현요소 세분화를 통한 유휴산업시설 리노베이션 연구 – 문화공간으로의 재생사례를 중심으로, 한국공간디자인학회, 2022.10, Vol. 17, Vo. 7, pp.49-62.

2) 김성진, 유휴자원의 관광 활용을 촉진하기 위한 정책추진방안, 한국문화관광연구원, 2013.

치 관념에 도전하며, 산업 유산의 보호, 재활용 및 도시 공간의 재생에 관한 중요한 의제를 제기한다. 필자는 물리적 공간과 문화적 공간의 두 가지 관점에서 유휴 산업 공간을 대략적으로 분류하고 요약하였다. 다음 표 [1]과 같다.

[표 1] 도시 중심 유휴 산업 공간의 분류

| 관점 | 분류 | 공간적 특성 분석 |
|------------------|------------------|---|
| 물리적 물리적 공간 | 공간레이아웃 공간레이아웃 | 일반적으로 운송, 정리 등의 문제를 종합적으로 고려하여 기계화 생산의 필요에 적응하기 위해 대칭적이거나 반복적인 구조 배치를 사용한다. |
| | 건축구조 | 일반적으로 구조가 견고하며 내부 공간이 넓고 층고가 높으며, 규칙적인 기둥 그리드 구조를 사용한다. |
| | 건축외관 | 깔끔하고 규칙적이며 통일된 외관 형태를 가지고 있다. |
| | 위치 | 보통 도시 중심부나 교통이 편리한 지역에 위치하여, 다른 기능 공간으로의 전환을 위한 큰 지리적 이점을 제공한다. |
| 문화적 공간 | 도시문화맥락 | 도시 발전의 전 과정과 맥락을 담고 있으며, 도시 생활을 하는 사람들의 공통된 기억이다. |

2-1-2. 도심 유휴 산업 공간의 재생 특성

[표 2] 도심 유휴 산업 공간의 재생 특성 선행 연구

| 연구자 | 특성 |
|-----------------------|--|
| 쉬지아량 윤지영 (2021) | 상징성, 접근성, 공공성, 환경성, 경제성, 참여성, 장소성, 복합성, 전문성, 예술성 |
| 이승현 이원석 (2022) | 지역성, 상징성, 지역성, 역사문화성 |

위 도심 중심의 유휴 산업 공간의 재생 특성에 대한 요약과 선행 연구를 통해, 본 연구의 결과를 분석하고 정리하여 대표적 특성으로 시간성, 접근성, 융통성, 가소성을 재정립하였다. 다음 표[3]과 같다.

[표 3] 도심센터 유휴산업공간 재생 특성

| 도심센터 유휴산업공간 재생 특성 | | | |
|---------------------------------|-----------------------------------|--|--|
| 시간성 | 접근성 | 융통성 | 가소성 |
| 원래 산업 공간의 역사적 가치와 문화적 축적을 반영한다. | 잘 갖춰진 교통망과 공공 시설이 어져 있어 방문이 가능하다. | 다양한 산업 조성을 위한 텁방이며, 유연한 프로젝트 개조가 가능하다. | 공간 배치는 높은 개조 잠재력과 적응성을 지니고 있어 다양한 용도로 유연하게 변환이 가능하다. |
| ● | ● | ● | ● |

2-1-3. 도심 유휴 산업 공간의 재생 가치

도심에 남아 있는 유휴 산업 공간은 각 시대와 경제 상황의 산물로, 시대 발전의 일부로서 도시의 문화적 맥락과 대중의 감정이 담겨 있다. 발터 벤야민(Walter Benjamin)은 폐건물조차도 다양한 흔적을 남기며 과거 각 시기의 기억, 꿈, 희망을 드러낸다고 보았다. 강동진은 유휴 산업 시설이 다양한 활동의 가능성을 지니며, 문화 유산으로서의 가치뿐만 아니라, 산업 환경과 관련된 시간과 공간의 자원으로서의 특수한 가치가 있다고 본다. 이는 독특한 도시 경관과 이로 인해 형성된 생활 방식을 통해 사회 발전의 다른 면을 보여줄 수 있다. 이러한 공간의 재활용은 토지와 건축 자원의 효율적 활용을 촉진할 뿐만 아니라, 도시 공간의 합리적 배치를 돋고 자원 낭비를 줄일 수 있다³⁾. 최병성, 김성군, 장청건은 유휴 산업 시설의 재생이 지역 특성을 보호하고 경제 및 문화 발전을 촉진하며, 도시 활력과 도시 재생의 동력이 될 수 있다고 주장한다.⁴⁾

따라서 유휴 산업 공간에 대한 연구와 재활용은 환경적 측면에서 공기 오염을 줄이고 생태 보호를 촉진하는 동시에, 도시 산업 발전의 역사적 증거로서 도시의 역사와 문화적 질감을 보존하고 도시 이미지를 높이며 산업 업그레이드를 촉진할 수 있다. 다른 산업을 문화 공간으로 전환하면 주민들에게 문화 서비스와 시설을 제공하고 토지 사용 효율과 주민들의 삶의 질을 높여 일자리 창출과 경제 성장을 이끌 수 있다. 또한, 공간의 유연성과 변형 가능성은 사회 경제 및 자원 활용 측면에서 다양한 재생 가능성을 제공하며 연구 가치가 있다.

2-1-4. 도심 유휴 산업 공간 재생 후의 공간 구성

[표 4] 도심 유휴 산업 공간 재생 후의 공간 구성 선행 연구

| 연구자 | 공간구성 |
|----------------------|----------------------------|
| 박미라 김문덕 (2014) | 지속가능공간, 기억보존공간, 향유공간, 교류공간 |
| 지현 (2019) | 전시공간, 교육공간, 상업공간, 휴식공간 |

3) 강동진, 산업유산 재활용을 통한 지역재생 방법론 –연구산업유형별비교를 중심으로, *한국도시설계학회지*, 2010.3, Vol.11 No.1, pp.157-178.

4) 최병성, 김성군, 장청건, 유휴산업시설을 재활용한 복합문화공간의 경험디자인특성연구, *한국일러스트레이션 학회*, 2024.03, Vol.78, pp.21-33.

| | |
|---------------|--------------------------------------|
| 고진우 (2022) | 전시공간, 공연공간, 교육공간, 경험공간, 상업공간, 커뮤니티공간 |
|---------------|--------------------------------------|

위에서 언급한 도심 유휴 산업 재생 설계 후의 공간 구성에 대한 선행 연구를 통해, 본 연구의 결과를 분석하고 요약하여 대표적인 공간 구성을 다시 정리하였다. 다음 [표5]와 같다.

[표 5] 도심 유휴산업 재생설계 후 공간구성

| 도심 유휴산업 재생설계 후 공간구성 | | | |
|--|--|---|--|
| 예술전시공간 | 상업공간 | 공공공간 | 휴식공간 |
| 다양한 예술 형태의 작품을 전시하고 선보이는 장소로, 일반적으로 갤러리, 당, 문화관, 문화센터 등을 포함한다. | 상업 활동이 이루어지는 장소로, 보통 카페, 식당, 문화관, 전시관, 문화센터 등을 포함한다. | 도시의 공공에 개방되어 다양한 활동을 제공하는 다가능한 구조로, 보통 창조 제작 스토어 등이 포함된다. | 관람하는 사람들이 편안하게 교류하고 휴식을 취할 수 있는 장소로, 보통 카페, 옥상 정원 등이 포함된다. |
| ● | ● | ● | ● |

2-2. 문화 창조 산업

2-2-1. 문화 창조 산업의 개념

문화 창조 산업은 문자 그대로 문화 산업과 창조 산업의 결합으로 이해될 수 있다. 문화 산업의 정의는 문화 산업 개념이 비고적 일찍 제기되었으며, 그 개념은 프랑크푸르트 학파의 테오도르 아도르노 (Theodor Wiesengrund Adorno) 와 막스 허르크하이머 (Max Horkheimer) 부터 유래하였다. 처음에는 문화 산업 이론에 대한 비판으로 제기되었으며, 시간이 지남에 따라 문화 산업은 점차 연구의 중심이 되었다. 1980년 이후, 일본의 경제학자 쿠사카 공인은 문화 산업을 문화의 배후에 있는 문화 기호를 창조하고 판매하는 것으로 해석하였다. 중국은 현재《문화 및 관련 산업 분류》에서 문화 산업을 사회 대중에게 문화 제품 및 문화 관련 제품의 생산 활동을 제공하는 것으로 정의하고 있다.

창조 산업의 정의는 창조 산업이 최초로 영국에서 20세기 90년대에 정치 발전 논의로 제안되었으며, 당시 정보 전달 및 통신 기술의 발전으로 인해 사람들은 창조 산업에 대해 더욱 적극적으로 생각하고 연구하기 시작했다. 영국의 뉴 레이버가 집권하면서 산업적 관점에서 창조 산업을 정의하였다. 문화 창조 산업은 점차 문화 산업을 대체하며 예술과 미디어에 영향을 미쳤다.

중국의 학자 리우웨이는 산업적 특성에서 창조 산업의 핵심은 창의와 혁신을 강조하며, 창의를 핵심 성장 요소로 하는 산업 또는 창의 없이는 존재할 수 없는 관련 산업을 창조 산업이라고 지적하였다. 그리고 창조 산업이 경계가 없는 산업이며, “창조 산업 가치 체계” 등 의 이론적 견해를 제시하였다.⁵⁾ 차오위화는 ⁶⁾ 문화 창조 산업을 자식 경제 시대 맥락에서 문화 산업과 창조 산업 및 관련 개념을 동일한 경제 현상으로 통합 요약 할 수 있다고 생각한다. 문화 산업과 창조 산업의 본질적 특성을 겸비하고, 문화적 축적과 과학 기술 혁신의 융합을 더욱 강조하며, 산업 발전 실천을 향한 집합 개념이다. 문화 창조 산업은 복합 문화를 형성하고, 문화를 창의적으로 만들며, 지식 재산권을 생산할 수 있는 경제 활동이 되었다. 따라서 문화와 창의를 이용하여 부가 가치를 높일 수 있는 산업을 문화 창조 산업이라고 할 수 있다.

지금까지 문화 창조 산업은 각국의 국정 등의 요인에 따라 아직 표준 산업 분류가 없으며, 따라서 각국은 문화 창조 산업의 구분도 약간의 차이가 있다. 아래는 필자가 일부 국가의 문화 창조 산업 내용에 대해 분류 한 것이다. 다음 [표6]와 같다.

[표 6] 일부 국가의 문화 창의 산업의 내용 구분

| 국가 | 문화 창의 산업의 내용 분류 |
|----|--|
| 독일 | 문학, 건축, 광고, 인쇄 및 출판, 음향 및 영상물, 공연 예술, 소프트웨어 시장, 예술 시장 |
| 한국 | 영화, 라디오, 비디오, 게임, 애니메이션, 캐릭터, 공연, 문화재시장, 미술, 광고, 출판인쇄, 창의적 디자인, 교양오락 멀티미디어 영상소프트웨어, 웹 디자인공예 |
| 중국 | 문화 예술, 보도 출판, 방송 텔레비전 영화, 소프트웨어 네트워크 및 컴퓨터 서비스, 광고 전시, 예술품 거래, 디자인 서비스, 관광 레저 오락, |
| 영국 | 건축, 광고, 예술, 공예, 디자인, 패션 및 인기 디자인, 골동품 시장, 음악, 캐주얼 소프트웨어 게임, 영화 및 비디오 게임, 출판, 텔레비전 및 라디오, 공연예술, 소프트웨어 및 컴퓨터 서비스 |
| 미국 | 사진, 박물관, 영화, 텔레비전, 라디오, 시각예술, 공연예술, 출판, 디자인, 예술교육 |

5) Li Wuwei, Introduction to the Creative Industries, Xuelin Publishing House, 2006.

6) Cao Yuhua, Research on the Development and Spatial Evolution of the Cultural and Creative Industries in Suzhou, Suzhou University, Doctoral Dissertation, 2019.

도표에 따르면 문화 창조 산업은 주로 문화 예술 전시, 공연, 미디어, 영상 출판, 디지털 창조 등의 문화 창조 내용에 집중되어 있다.

2-2-2. 문화 창조 산업의 특성

[표 7] 선행 연구

| 연구자 | 주요 관점 | 특성 |
|----------------------|--|---|
| 진연 (2013) | 문화창의산업은 지식집약적 산업으로서 문화예술활동의 대부분의 분야를 포함하고 있으며, 이러한 다양성의 특징은 문화창의산업의 발전을 다양성의 요구와 동시에 독창성과 독특성을 중시하고 창의성을 추구하며, 신흥 이념 사조, 경제실천, 대중전달방식의 결합으로 역사의 각인과 시대의 특징을 담고 있다. | 문화다양성 오리지널성 독특성 창의성 집합성 전승성 |
| 지성철 이정교 (2016) | 문화창의산업을 중심으로 한 공간에서는 '가치보존', '창조적 개조', '새로운 가치 부여'의 특징을 가지고 있으며, 창조적 전환과 새로운 가치가 주요 특징이 되어 클러스터링 현상이 발생함과 동시에 복합성과 독특성도 두드러진다. | 창조성, 신기치성 개방성 복합성 다양성 집합성 독특함 |

위에서 언급한 문화 창조 산업의 특성에 대한 선행 연구를 통해, 본 연구의 결과를 분석하고 요약하여 문화 창조 산업의 대표적인 특성을 다시 정리하였다. 다음 [표8]와 같다.

[표 8] 문화창의산업의 특성

| 문화창의산업의 특성 | | | |
|--|---|---|---|
| 문화다양성 | 독특성 | 창의성 | 집합성 |
| 문화 창의 제품의 창작, 생산, 전파 과정에서 다양화, 문화 배경, 전통, 가치관 및 예술 표현 형식을 충분히 반영하고 포용한다. | 문화 창의 산업은 창의를 주도하는 디자인의 핵심 요소로 하여, 혁신 주도, 문화 속 성, 고부가 가치, 비물질성 등 다른 산업과 구별되는 특성을 가진다. | 문화 창의 산업은 창의를 주도하는 디자인의 핵심 요소로 하여, 혁신 주도, 문화 속 성, 고부가 가치, 비물질성 등 다른 산업과 구별되는 특성을 가진다. | 문화 창의 산업은 그 독특한 산업 구조로 인해, 특정 요인에 의해 지리적 영역 내에서 집중 현상이 발생하기 쉬우며, 지리적 및 산업적 집중을 통해 창의, 지식, 기술 및 시장 등의 집적 효과를 형성한다. |
| ● | ● | ● | ● |

3. 재생 설계 특성

3-1. 공간 재생의 개념

공간 재생에 대한 이해, 전성숙은 공간재생은 과거의 흔적을 보존함과 동시에 새로움을 덧씌우는 작업의 결과로, 변증법적 지향을 선행하며, 끊임없이 새로운 의미를 생산하는 혼종의 공간이다.⁷⁾ John Wiley&sons는 공간 재생은 원래의 건축물을 전환하거나 개조하여, 다양한 정도로 유류 공간의 역사적 특성을 보존하면서 새로운 내용과 사용 방식에 적합하도록 하는 것이다.⁸⁾

종합해 볼 때, 공간 재생의 핵심 내용은 기존 공간을 재구성하고 가치를 발굴하는 것이며, 새로운 공간의 기능 요구를 깊이 분석하고 최신 기술 수단을 사용하여 이러한 요구를 충족시키는 것이다. 이는 물리적 및 문화적 층면의 요구를 포함한다. 겉보기에는 단순히 공간 형태의 재구성처럼 보일 수 있으나, 실제로는 공간의 전방위적 변화를 포함하며, 그 형태를 변경하는 것 뿐만 아니라 기능을 최적화하여 공간의 전면적인 재생을 실현한다.

3-2. 문화 창조 산업의 재생 설계 특성

[표 9] 선행 연구

| 연구자 | 특성 |
|-----------------------|--|
| 박미라 김문덕 (2014) | 상징성, 시간성, 접근성, 연속성, 개방성, 기변성, 참여성 |
| 지성철 이정교 (2016) | 개방성, 복합성, 공동체성, 새로운 가치성, 창조성 |
| 진수현 박현주 (2024) | 상징성, 복합성, 전문성, 참여성, 접근성 |
| 차오위화 (2019) | 시변성, 비선형, 동적복합성, 집합성 |
| 수지이방 윤지영 (2021) | 상징성, 접근성, 공공성, 환경성, 경제성, 참여성, 장소성, 복합성, 전문성, 예술성 |
| 왕홍뢰 하숙녕 (2023) | 상호작용성, 상징성, 역사성, 개방성, 연속성, 복합성, 기변성 |

7) 전성숙, 몸의 현상학과 혼종성 관점의 재생공간 해석연구-산업유산기반문화공원을 중심으로, 한국공간 디자인학회논문집, 2023.2, Vol.18, No.1, pp.175-184.

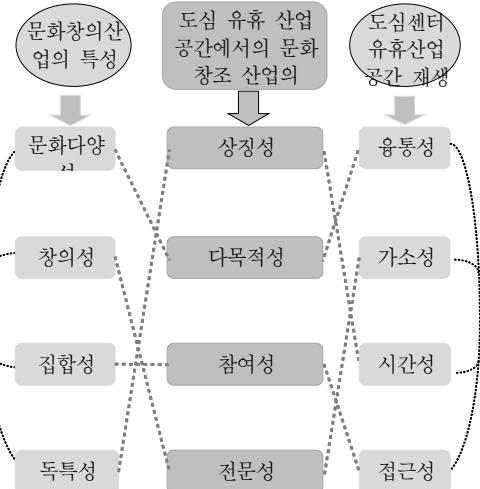
8) John Wiley&sons. Encyclopedia of architecture: design, engineering & construction. Wiley, 1988.

위에서 언급한 문화 창조 산업이 유휴 산업 공간에서 재생 설계 특성에 대한 선행 연구 비교 분석을 통해 다음과 같은 데이터 결과를 도출하였다. 다음 [표10]와 같다.

[표 10] 선행연구 분석 결과

| 특성 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 출현빈도 |
|-----|---|---|---|---|---|---|---|------|
| 상징성 | | ● | ● | | ● | ● | ● | 5 |
| 가변성 | ● | | | | | ● | ● | 3 |
| 복합성 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | | 6 |
| 접근성 | | ● | ● | | ● | | ● | 4 |
| 전문성 | | ● | ● | | ● | | | 3 |
| 가변성 | | | | | ● | ● | | 2 |
| 참여성 | | ● | ● | | ● | | ● | 4 |

[표10]의 데이터 통계 결과에 따르면, 복합성, 상징성, 접근성, 참여성, 전문성의 출현 빈도가 높았다. 따라서, 이 통계 결과에서 빈도가 높은 특성들과 앞서 요구한 도심 중심의 유휴 산업 공간의 재생 특성[표3] 및 문화 창조 산업의 특성[표8]을 바탕으로, [표11]문화 창조 산업이 유휴 산업 공간에서의 재생 설계 특성을 정리하고 이를 종합하여[그림 1]에서 문화 창조 산업이 유휴 산업 공간에서의 재생 설계 특성을 상징성, 다목적성, 참여성, 전문성으로 도출하였다. 복합성이 다수 거론되었음에도 불구하고, 필자는 문화 창조 산업 프로젝트의 재생보다는 산업 변혁의 최종 결과로서의 복합성이 주로 다뤄진다고 생각한다. 반면 다목적성은 문화 창조 산업의 변혁 설계에 초점을 맞추고 있으며, 이는 복합성에 포함되어 있다. 두 용어는 대략적으로 유사한 의미를 가지고 있지만, 다목적성은 문화 창조 변혁 설계의 특성을 더 잘 반영한다고 할 수 있다. 따라서 복합성이 아닌 다목적성을 선택한다.



[그림 1] 재생 디자인 특성

추출된 [그림 1] 문화창조산업의 도심 유휴 산업 공간에서의 재생설계 특성을 통해 이들 4가지 특성에 대해 각각 3가지로 구문하여 분석한다. 다음 [표11]와 같다.

[표 11] 분석의틀

| 특성 | 코드 | 정의 |
|------|----|--|
| 상징성 | a1 | 원래 요소들을 디자인하고 구성하며, 원래 문화의 특성을 보존한다. |
| | a2 | 다른 공간들이 가지지 않은 특별한 문화적 가치를 지니고 있다. |
| | a3 | 개조를 통해 지역의 대표적인 건축물이나 공원이 되었다. |
| 다목적성 | b1 | 제공된 다양한 기능 용도는 관광 체험을 중심으로 하였다. |
| | b2 | 다양한 문화 구성 요소를 포함하고 있다. |
| | b3 | 다양한 기능에 따라 공간을 구분하였다. |
| 참여성 | c1 | 상호작용 디자인 경험을 제공하였다. |
| | c2 | 몰입형 관광 경험을 제공하였다. |
| | c3 | 사람들의 이동을 만족시키기 위해 편리한 교통 및 기타 시설을 구축하였다. |
| 전문성 | d1 | 특정 사용 기능을 가지고 있다. |
| | d2 | 산업이 뛰어난 창조력을 갖추고 있다. |
| | d3 | 그 공원이 독특한 산업 구조를 가지고 있는지 여부다. |

4. 사례 분석

4-1. 798 예술구

[표 12] 798 예술구 사례 분석

| 위치 | | 베이징 | | | | | | | | | |
|---|----|---|----------|-----|---|---------|----|---|---------|----|---|
| 구기능 | | 전자 공장 | | 현기능 | | 문화예술센터 | | | | | |
| 연도 | | 2001년 | | | | | | | | | |
| 상정 성 | a1 | ● | 다목 적성 | b1 | ● | 참여 성 | c1 | ● | 전문 성 | d1 | ● |
| | a2 | ● | | b2 | ● | | c2 | ○ | | d2 | ○ |
| | a3 | ● | | b3 | ○ | | c3 | ● | | d3 | ● |
| 공공 공간 | | 예술전시공간 | | | | | | 예술전시공간 | | | |
|  | |  | | | | | |  | | | |

798 공업단지는 공공 공간에서 원래의 바우하우스 예술 디자인 스타일을 유지하고 있으며, 독특한 문화적 가치를 지니고 있다. 단지는 그 역사적 건축 형태와 일부 대형 기계를 보존하고 있으며, 특유의 건축 외관과 건축 구조가 사람들에게 강렬한 시각적 충격을 주어 새로운 문화적 활력을 불어넣었다. 이는 매우 상징적인 의미를 가지고 있다.



798 예술 단지 내에 있는 예술 카페와 문화 창조적인 상점 등 상업 공간은 그 독특한 문화적 배경과 편리한 교통 지원 시설에 의존하여 번창하고 있다. 그 독창성과 산업의 질적 성은 사람들이 찾아오는 주요 요인이 되었다.

● 완전한해결 ● 부분적 해결 ○ 미해결

4-2. 성수동 공업단지

[표 13] 성수동 공업단지 사례 분석

| 위치 | 서울 | | | |
|--------------------------|---|----------------|----------------|----------------|
| 구기능 | 경공업 공장 | 현기능 | 문화 창의 예술 센터 | |
| 연도 | 2011년 | | | |
| 상 징 성 | a1 a2 a3 | ● ● ● | b1 b2 b3 | ● ● ● |
| | | 다목 적성 | 참여 성 | 전문 성 |
| | | c1 c2 c3 | ● ○ ● | d1 d2 d3 |
| | | | c1 c2 c3 | ● ○ ● |
| 공공 공간 | 예술전시공간 | | | |
| |  | | | |
| |  | | | |
| 상업공간 | 휴식공간 | | | |
| |  | | | |
| |  | | | |
| 문화 창의 예술 센 터 | 기본 서비스 수준과 질을 향상 시키기 위해 성수동은 또한 휴식 공간의 계획과 개보수, 녹지 공간의 조성을 진행하였다. 동시에 거대한 포스터, 벽화, 조각과 같은 공공 예술 프로젝트를 활용하여 해당 지역의 문화 활동을 지원하고, 이 지역에서 사람들의 참여를 강화한다. 이 문장은 한국의 서면 언어에서 흔히 볼 수 있는 구조와 어휘를 사용하여 정식 문서나 보고서에 적합한다. | | | |

● 완전한해결 ● 부분적 해결 ○ 미해결

4-3. M50 창의원

[표 14] M50 창의원 사례 분석

| 위치 | 상하이 | | | | | | | |
|-------------|-------|--------|------|--|--------|------|--|------|
| 구기능 | 조방 공장 | | 현기능 | | 예술창의단지 | | | |
| 연도 | 2011년 | | | | | | | |
| 상 정 성 | a1 ● | | b1 ○ | | 참여 | c1 ○ | | d1 ○ |
| | a2 ○ | 다목 | b2 ● | | 성 | c2 ○ | | d2 ● |
| | a3 ● | 적성 | b3 ○ | | 성 | c3 ● | | d3 ● |
| 공공 공간 | | 예술전시공간 | | | | | | |



상하이 M50 지구는 역사적 가치가 있는 많은 산업 건축물을 보존하고 있다. 이 건축물들은 외부에서는 리노베이션하고, 내부는 리모델링함으로써, 독특한 산업 건축 스타일을 유지하면서도 상하이 도시 문화의 질감에 어우러지게 하였다. 이는 상하이만의 특별한 상징성을 지니고 있다.

M50 예술 창업 단지는 20개 국가 및 지역에서 온 140여 개의 예술가 작업실, 갤러리 및 다양한 문화 창조 기관을 도입하여 원래의 높고 넓은 건축 구조를 유연하게 활용하고, 다양한 문화 활동과 예술 전시와 완벽하게 통합하여 다목적성 설계 특성을 보여준다.

| 상업공간 | 휴식공간 |
|------|------|
| | |

독특한 문화 예술 분위기에 기반하여, M50 지구 내에는 많은 예술 작업실, 전시 공간, 디자인 회사들이 존재하며, 이러한 상업 공간들이 독특한 문화 집단을 점차 형성하고 있다. 이는 예술 창작 등 여러 분야를 포괄하며 전문성을 갖추고 있다.

단지 내에는 디수의 휴식 공간이 마련되어 있으며, 카페, 식당 등의 부대 시설도 제공된다. 관람객의 관람 요구를 만족시키면서 좋은 소통과 교류의 공간을 제공하며, 참여성이 뛰어나다. 동시에 곳곳의 그래피티는 이 독특한 문화 분위기를 가득 채우며, 사람들로 하여금 다양한 문화의 매력을 느끼게 한다.

● 완전한해결 ○ 부분적 해결 ○ 미해결

4-4. 부산 F1963

[표 15] 부산 카스와이어센터 F1963 사례 분석

| 위치 | 부산 | | | | | | | |
|-------------|-------|--------|------|--|----------|------|--|------|
| 구기능 | 제철소 | | 현기능 | | 복합 예술 센터 | | | |
| 연도 | 2016년 | | | | | | | |
| 상 정 성 | a1 ○ | | b1 ● | | | c1 ○ | | d1 ● |
| | a2 ● | 다목 | b2 ● | | 참여 | c2 ● | | d2 ● |
| | a3 ● | 적성 | b3 ○ | | 성 | c3 ● | | d3 ○ |
| 공공 공간 | | 예술전시공간 | | | | | | |



예술가들이 공연하고 콘서트 등의 문화 서비스를 제공하는 장소를 제공함으로써 지역 주민의 정신 문화 요구를 충족시키고, 주민들의 철강 공장에 대한 인식을 새롭게 하여 주민들이 즐겨 찾고 정신적으로 즐거움을 느낄 수 있는 장소가 되었다. 음악, 댄스, 문화, 예술, 교육을 아우르는 다목적 공간으로 변신하여 다양한 대상 그룹에게 다양한 예술적 체험을 제공한다.

| 상업공간 | 휴식공간 |
|------|------|
| | |

다양한 상업 브랜드를 도입하고 포맷 전시를 개최하여 관광객들을 유치하며, 이를 통해 주변 상업화를 개조하여 전문 상업 공간을 설립한다. 이를 통해 지역 경제의 부흥을 촉진한다. 뿐만 아니라, 필요에 따라 공간 구조를 변경하고 다양한 상업 활동을 진행하여 공간을 최대한 활용한다.

● 완전한해결 ○ 부분적 해결 ○ 미해결

5. 결론

본문은 도심의 유휴 산업 공간의 재생 사례를 연구 분석함으로써, 그 디자인 특성과 공간 구성을 분석하고, 문화 창조 산업의 특성과 유휴 산업 공간의 재생 특성을 기반으로 유휴 빙업 공간에서의 문화 창조 산업 재생 디자인의 특성을 제시한다. 그 특성은 상징성, 다목적성, 참여성, 전문성으로 요약된다.

우선, 사례 중에서 상수동 산업단지는 다른 세 개의 사례와 비교했을 때, 많은 역사 건축물을 보존하며 원래의 산업 건축 스타일을 유지하고 있지만, 전체 지역에서 역사적 문화적 특성이 거의 보존되지 않아 방문객이 둘러보는 과정에서 이곳이 예전에 신발 산업단지 였다는 사실을 인식하기 어렵다. 원래 수공예의 역사와 문화를 이해하고 체험할 수 없으므로, 그 전문성을 높여야 하며, 문화 창조 산업이 통합되는 동시에 역사적 요소를 도입하고 일부 원래 산업 설비와 관련된 요소 및 이미지를 추가해야 한다. 동시에 M50 창조 공원과 부산 카스와이어센터 F1963에서 문화 창조 산업은 주로 전시 및 상업의 형태로 나타나며, 상호 작용을 위한 전시 공간이 거의 없고, 방문객 간의 상호 작용을 촉진하는 시설도 드물다. 따라서 상호 작용 시설 디자인을 강화하여 참가자에게 더 깊은 체험을 제공하고 교육적 의미를 강화하며, 원래 공간의 독특한 역사와 문화를 더 많이 가져와서 원래 공원의 문화 전시 및 활동을 개최함으로써 역사와 문화를 전파하고 보호하는 역할을 해야 한다.

둘째로, 문화 예술을 개조하는 동시에, 예술가가 유출되지 않도록 유지하고 예술과 상업 사이의 균형을 맞추는 것도 중요한 점이다. 상업화가 지나치면 상업 공간이 예술 디자인 공간을 압박하게 되며, 예를 들어 798 산업단지에서 자본의 유입으로 상업 공간이 점점 늘어나고, 임대료 등 비용이 상승함에 따라 일부 문화 창조 산업은 이전을 강요받게 되어 다목적성에 큰 영향을 미친다. 문화 콘텐츠의 생산을 기준으로 적절한 보조금을 제공하거나, 특정 시간 동안 특정 문화 창조 산업에게 제공되는 저렴한 공간을 특별히 구분하여 공원 문화의 다목적성과 복잡성을 보장해야 한다.

마지막으로, 상징성, 다목적성, 전문성, 참여성 측면에서 위의 몇 가지 개선을 통해 문화 창조 산업이 도심의 유휴 산업 공간에서 효과적으로 도시 조직을 돋보이게 하고 독특한 도시 이미지를 형성하며, 관광객의 요구를 충족시키는 동시에 좋은 상호 작용 공간을 제공하여 도시의 기본 서비스 수준과 품질을 향상시킬 수 있다는 것을 발견할 수 있다. 미래의 유휴 산업 공

간도 문화 창조 산업의 참여를 통해 더 많은 문화 내포와 문화 역사적 가치가 있으므로 대중 요구에 부합하는 공간을 설계할 수 있을 것이다.

참고문헌

1. 김성진, 유휴지원의 관광 활용을 촉진하기 위한 정책추진방안, 한국문화관광연구원, 2013.
2. Li Wuwei, Introduction to the Creative Industries, Xuelin Publishing House, 2006.
3. JohnWiley&sons, Encyclopedia of architecture:design,engineering&construction, Wiley, 1988.
4. 이승현, 이원석, 송고의, 발현요소 세분화를 통한 유휴산업시설 리노베이션 연구 - 문화공간으로의 재생사례를 중심으로, 한국공간디자인학회, 2022.1 0, Vol. 17, No. 7.
5. 강동진, 산업유산 재활용을 통한 지역재생 방법론 - 연구산업유형별비교를 중심으로, 한국도시설계학회지, 2010.3, Vol. 11 No. 1.
6. 최병성, 김성군, 장청건, 유휴산업시설을 재활용한 복합문화공간의 경험디자인특성연구, 한국일러스트레이션학회, 2024.03, Vol. 78.
7. 전성숙, 몸의 현상학과 혼종성 관점의 재생공간 해석연구-산업유산기반문화공원을 중심으로, 한국공간디자인학회논문집, 2023.2, Vol. 18, No. 1.
8. Cao Yuhua, Research on the Development and Spatial Evolution of the Cultural and Creative Industries in Suzhou, Suzhou University, Doctoral Dissertation, 2019.