



■ 공공, 공공성에 대한 근본적 논의가 필요한가? 어떤 의미를 갖는가?

공공디자인의 존재

- 문화적 깊이가 없이 장식적/과시적으로 진행되는 제신 트렌드를 경계해야 하고
- 기회와 위기가 공존하기에, 피블릭의 진정한 개념과 시대적 의미부터 되새겨야...
- 공공디자인의 빈곤 : 부재의 원인은 상황 탓도, 실천의 부재 탓도 있지만, 어떠한 현실에 대한 냉정한 비판의 주제, 개념과 이론의 공백 탓이 아닐까?

실천계
KNOW-HOW의
문제에 집착

이론계
KNOW-WHY의
문제에 외면

피블릭디자인 : 景观공동체 부선의 과제와 지향

1. 들어가는 글 : 公共 Design vs. Public Design

■ 도시에서의 Fashionability vs Sustainability

생산자와 소비자의 Gap

- '유행'의 원리는 변화성(changeability)인데, 대부분의 사람들은 한 단계 또는 두 단계 뒤떨어지 있으며
- 소수의 도시 유행선도자들(fashionistas) 위주로 유행의 덫(fashion trap)에 빠져들 위험은 상존

소비자의 소외

- 사람들이 도시적 정체성과 관련된 이야기에 참여하지 못하면 저항(resistance)
- 반면에 문화적 관점은 좋고 나쁜 것을 되돌아보고 전망할 뿐만 아니라, 투명함(honesty)을 갖게 되고, 도시에서의 상충갈등을 이해

Favela Chic(걸간 빈지르해진 달동네)의 공공미술

- 진정한 빈곤을 암시하는 반-보탬드라는 역기능
- 달동네의 공공 벽화, 과연 건강하고 지속 가능한 대안인가?

■ 公共Design이 왜 'Public Design' 이어야 하나?

공공디자인의 존재

- 공공디자인은 있는 것 같다. 그러나,
- 우리의 일상을 문턱하게 하고 소통하는 공공디자인은 여전히 없는 것 같다.
- 공공디자인/피블릭디자인을 통해 다양한 공공영역에서 공간문화, 소통을 의식하기 시작한 것은 나름대로 의미
- 공공디자인이 되었든 건축, 도시가 되었든 '디자인'이 행정·정치 한시목의 희생
- 디자인 : 마케팅 게임 또는 파워 게임 vs 가치의 게임

디자인의 대중 사이의 마케팅 게임이 아니라 가치의 게임이 되어야 높은 차원의 사회화 가능

■ 도시는 커뮤니케이션이다 : '상징적(Iconic)' vs '서사적(Narrative)'

IDENTITY

C O M M U N I C A T I O N

B E H A V I O R

A R T I C L E

C O M M U N I C A T I O N

I = (E + T + T) x (C · M · E)

T H I N K I N G

Y E S

PLACE & NARRATIVE

도시는 모두가 읽어야 할 모든 것이 담긴 '텍스트'

우리의 생각과 행동을 규정하는 메시지를 담은 '이야기'