

서울도시건축비엔날레
창작 커뮤니티

Case Study 1: 걷기 드로잉

건축과 도시 설계 과정에 사람들의 참여를 기획하고
운영하고자 하는 이들을 위한 실천적 제안



서울 THE 5TH
SEOUL BIENNALE
OF ARCHITECTURE
AND URBANISM
2025

1. 이 프로젝트는 무엇인가?

창작 커뮤니티

이 프로젝트는 2025 서울도시건축비엔날레의 '창작 커뮤니티(Creative Communities)' 프로그램의 일부로 시작되었다. 서울을 살아가는 시민과 지역 커뮤니티가 비엔날레에 직접 목소리를 낼 수 있도록 하기 위한 시도였다. 서울의 건물들이 사람들에게 어떤 감정을 남기는지, 그리고 그 공간들이 조금 더 즐겁고 사람을 끌어들이는 방향으로 바뀔 수 있을지를 함께 탐색하는 자리였다.

이 프로그램의 목표는 새로운 창작 콘텐츠를 만들어내는 데에 그치지 않았다. 비엔날레를 전문가들만의 행사가 아니라, 도시 전체가 참여하는 대화의 장으로 확장하는 일이었다. 공개 모집을 통해 총 83건의 제안이 접수되었고, 148명의 창작자와 1,214명의 시민이 참여했다. 이 가운데 10개 팀이 선정되어, 약 7개월 동안 9개의 프로젝트가 진행되었으며, 1,000명 이상의 시민이 직접 참여했다.

각 프로젝트는 2D 아트워크(8.25m × 4.8m)를 제작해 서울 도심 공원에 설치된 '휴머니즈 월(Humanise Wall)'에 전시되었다. 또한 도시건축전시관 인근 전시와 연계되었으며, 서울시청에서 열린 글로벌 컨퍼런스에서도 함께 소개되었다.

“사람들은 도시가 자신의 감정과 일상에 영향을 준다고 느끼지만, 그것이 어떻게, 왜 그런지 설명하기는 어렵다”

사람을 위한 건축

우리가 놓치고 있던 것

많은 도시에서 사람들은 하루에도 여러 번 도시 공간과 마주한다. 그러나 자신이 무엇을 느끼는지 또렷하게 말로 표현하는 일은 드물다. 오랫동안 한곳에 살아온 사람들에게 익숙한 환경은 점점 배경처럼 스며들어 의식되지 않는다. 반대로 처음 방문한 사람이나 새로 이주한 사람들은 낯선 정보에 압도되어, 도시를 사람들이 살아가는 공간이라기보다 서로 이어지지 않은 장면들처럼 받아들이기 쉽다.

그 사이에는 작은 간극이 생긴다. 도시가 우리의 감정과 일상에 영향을 준다는 것은 분명히 느끼지만, 그것이 왜 그런지, 지금 무엇을 느끼는지조차 설명하기는 어렵다. 이 감정과 표현 사이의 거리는 기존의 설계나 정책의 과정에서는 좀처럼 다뤄지지 않는다. 도시 경험은 수치와 항목으로 정리되지만, 그 안의 미묘한 감정은 쉽게 사라진다.

‘걷기 드로잉’(The Walking Drawing)은 바로 이 간극에서 출발했다. 일상의 감각적 경험을 눈에 보이게 하고, 서로 나눌 수 있게 하며, 그것을 도시의 변화를 이야기하는 출발점이 될 수 있는지 묻는 실험이었다. 이 프로젝트는 설문지나 미리 정해진 질문으로 시작하지 않았다. 그보다 더 근본적인 질문을 던졌다. 우리는 도시가 우리를 어떻게 느끼게 하는지 스스로 알아차릴 수 있는가?

감각을 드러내는 방법

걷기는 도시를 만나는 가장 느리고도 직접적인 방식이다. 드로잉은 그 걷는 도중에 멈춰 서서, 자신의 감각을 자기만의 방식으로 표현하는 일이다. 이 두 가지 단순한 행동을 함께 하면서, 걷기 드로잉은 감각이 곧바로 의견이나 설명으로 굳어지기 전에 그대로 드러낼 수 있도록 했다.

참여자들에게 도시에 대해 어떻게 생각하는지를 묻는 대신, 도시공간을 지나며 특정한 장소가 어떻게 느껴지는지에 주목하게 했다. 이 과정은 개인적인 체험으로 끝나지 않았다. 걷고, 멈추고, 그리는 모든 행위는 다른 사람들과 함께 이루어졌고, 각자의 인상은 실시간으로 공유되고 비교되며 대화로 이어졌다. 드로잉이 쌓여 갈수록, 원래는 개인적이거나 순간적으로 사라졌을 감각적 경험이 눈에 보이는 형태로 남았다.

참여자들은 어떤 장소가 답답하게 느껴지는지, 혹은 열려 있다고 느껴지는지, 주변 건물들이 얼마나 강하게 존재감을 드러내는지, 그리고 어떤 순간이 유독 기억에 남는지를 자연스럽게 돌아보게 되었다. 이러한 관찰은 평가되는 개념이 아니라, 특정한 장소에 대한 즉각적인 반응 그 자체로 존중되었다.

함께 걷고, 함께 기록하면서, 이 세션은 설문조사로는 쉽게 담기지 않는 도시 경험을 드러냈다. 망설임, 편안함, 불편함, 끌림, 그리고 공간의 조건에 따라 조금씩 달라지는 감정의 변화까지 담아냈다. 이 과정에서 걷기 드로잉은 사람들이 도시에 대해 무엇을 말하는지뿐 아니라, 도시가 어떻게 함께 느껴지고, 이야기되고, 기억되는지를 드러냈다.

왜 중요한가

걷기 드로잉은 시민이 도시를 어떻게 느끼는지를 실제로 모으고, 함께 나눌 수 있다는 가능성을 보여주었다.

지역 커뮤니티의 입장에서 보면, 걷기, 멈추기, 그리기, 이야기하기 같은 일상의 행동도 충분히 하나의 프로그램이 될 수 있다. 큰 예산이나 복잡한 인프라가 없어도, 사람들의 경험에서 출발한 통찰은 충분히 생겨난다.

도시 행정의 관점에서도, 시민의 감각과 경험을 어떻게 드러낼 수 있을지에 대한 새로운 단서를 제공한다. 도시 정책과 공공 프로그램 역시 사람들의 경험에서 출발할 수 있음을 보여준다.



2. 누가 참여했는가?

걷기 드로잉은 많은 인원을 모으거나 복잡한 조직을 꾸리는 방식으로 운영되지 않았다. 대신 다섯 개의 명확한 역할을 중심으로 운영되었으며, 이미 존재하던 커뮤니티와 전문 그룹과 연결해 참여 구조를 만들었다.

덕분에 대규모 홍보나 긴 사전 교육 없이도 비교적 빠르고 안정적으로 실행될 수 있었다. 이는 도시나 기관의 규모와 관계없이 시민 참여 프로그램이 어떤 구조로 작동할 수 있는지를 보여준다.



1. 프로젝트 기획과 방향 설정

첫 번째 역할은 프로젝트 전체를 총괄했다. 도시를 어떤 관점으로 바라볼 것인지 틀을 세우는 일이었고, 건축 실무와 교육, 워크숍 운영 경험을 가진 사람이 맡았다. 또한 도시 행정과의 연결 지점이 되어, 우선적으로 살펴볼 필요가 있는 지역이나 전환기를 맞은 장소, 새롭게 떠오르는 이슈를 제안받을 수 있도록 했다. 단, 관찰의 결과를 미리 규정하지는 않았다. 그 결과, 도시 행정의 문제의식은 시민의 관찰을 미리 규정하는 기준이 아니라, 그 관찰을 더 넓게 열어두는 배경이 되었다.

2. 걷기 경로의 설계와 구성

두 번째 역할은 걷는 경로를 설계하고, 각 장소의 맥락과 특징을 설명하는 안내자의 역할을 맡았다. 참여자들이 도시 공간을 스스로 읽어낼 수 있도록 작은 단서를 제공하는 일이었다. 앞으로는 도시 행정이 주목하는 정책적 이슈나 특정 질문을 경로에 반영하는 방식으로 확장될 수도 있다. 단순한 독립적 탐색을 넘어, 질문을 중심으로 경로를 구성하는 것도 가능하다.

3. 현장의 기록

세 번째 역할은 걷기와 드로잉 과정에서 만들어지는 장면과 순간을 기록하는 일이었다. 프로젝트가 진행될수록, 기록의 의미는 점점 또렷해졌다. 눈에 보이지 않던 감각과 대화의 흐름이 시각적 자료로 남으면서, 과정 자체가 또 다른 공공 자료로 남았다.

4. 참여자 연결과 운영

네 번째 역할은 다양한 배경의 참여자를 모집하고, 그룹의 분위기와 리듬을 조율하는 일이었다. 참여자들 사이의 관계와 대화는 자연스럽게 흘러가도록 두되, 필요할 때는 적극적으로 연결하고 말을 건넸다. 이 역할 덕분에 세션은 단순한 산책이 아니라, 함께 생각하는 시간으로 자리 잡을 수 있었다.

5. 지도 제작과 아카이빙

다섯 번째 역할은 각 세션의 경로를 정리한 지도를 제작하는 일이었다. 이 지도는 참여자에게는 정보 자료로, 외부에는 프로그램을 설명하는 도구로 활용될 수 있었다. 동시에 프로젝트의 과정을 남기는 기록이 되었다.

구성 파트

참여자는 이미 활동하고 있던 두 개의 커뮤니티 그룹에서 모집되었다. 하나는 서울을 함께 걸으며 시간을 보내던 국제 커뮤니티로, 비슷한 걷기 프로그램을 운영해온 그룹이었다. 다른 하나는 드로잉과 사진을 통해 도시 장면을 기록해오던 대학 기반의 건축 사진 그룹이었다.

총 여섯 번의 걷기 세션이 진행되었고, 각 세션에는 15-20명이 참여했다. 국적, 나이, 직업이 서로 다른 사람들이 하나의 그룹이 되어 나란히 걸었다. 어떤 이는 여섯 번 모두 참여했고, 어떤 이는 한 번만 참여했다. 도시를 걷는 데 익숙한 사람들의 호기심, 장면을 기록해온 창작 집단의 표현력, 그리고 이를 안정적으로 이끈 기획팀의 구조가 한자리에 모였다.

그 결과 자연스럽게 ‘걷기 - 관찰 - 그리기 - 나누기’의 순환이 만들어졌다. 이 구조 속에서 참여자들은 도시를 인식하는 방식을

확장해 나갔다. 방문자와 거주자, 전문가 사이의 경계는 조금씩 느슨해졌다. 서로 다른 위치에 있는 사람들이 어떻게 함께 장소를 해석하고, 그 장소가 사람에게 어떤 감정을 남기는지에 대해 능동적인 주체가 될 수 있음을 보여주었다.

취향의 문제가 아니다
바깥을 보라



“ 걷기-관찰-드로잉-나누기의 순환 속에서, 참여자들은 도시를 바라보는 방식을 넓힌다”

3. 어떻게 진행되었는가?

‘걷기 드로잉’은 2025년 4월부터 5월까지, 서울에서 6주간 진행되었다. 총 여섯 번의 걷기-드로잉 세션이 열렸으며, 다른 도시에서도 이어갈 수 있도록 구조를 단순하게 설계했다.

과정은 다섯 단계로 나뉜다.

목표와 역할의 정리 → 장소와 동선의 구성 → 참여를 위한 도구의 마련
→ 현장 운영과 조율 → 기록의 축적과 확장

목표와 역할의 정리

프로젝트는 각 세션의 목표와 참여 방식, 그리고 운영진의 역할을 먼저 정리하는 것에서 시작했다. 중심 목표는 “도시에 대한 감각을 깨우는 것”이었다.

각 세션에는 답이 정해져 있지 않은 질문이 준비되었다. 예를 들어 “외관이 살아있다고 느껴지게 만드는 요소는 무엇인가요?”, “어떤 장면이 편안함 혹은 불편함을 느끼게 하나요?”와 같은 질문들이다. 동시에 일정, 안전 수칙, 참여자 안내 사항도 함께 정리되었다.

장소와 동선의 구성

운영팀은 서울의 서로 다른 분위기와 성격을 가진 장소들을 살펴보았다. 도심 상업지, 주거지, 공원, 수변 공간, 그리고 변화의 과정에 놓인 지역까지 포함되었다. 각 세션의 동선은 한 번의 걷기 안에서 서로 다른 공간이 자연스럽게 교차되며 이어지도록 짰다.

모든 루트는 약 4시간 내에 걸을 수 있도록 설계되었다. 세션마다 제작된 지도는 길 안내 도구일 뿐 아니라, 그날의 기록이자 기념물로 기능했다.



참여를 위한 도구의 마련

단순히 걷는 것만으로는 부족할 수 있었다. 그래서 시민이 보고 느낀 것을 직접 기록하고 표현할 수 있는 도구를 만들었다.

그중 가장 중요한 것은 ‘서울 지게(Seoul Jige)’라 이름 붙인 이동식 드로잉 장치였다. 참여자가 지게처럼 등에 메고 다니는 이 장치는 세로로 긴 스크롤을 위로 자동으로 말아 올리는 구조로 되어 있다. 세션 내내 이어서 그림을 그릴 수 있는, 이동식 이젤과 같은 장치였다.

펜과 지도, 질문 카드도 함께 준비해, 무리지어 걷다가 멈추는 순간마다 즉시 기록이 가능하도록 했다. 질문 카드는 감각을 언어로 옮길 수 있도록 돕는 장치였다. 예를 들어 “이 거리에서 가장 먼저 들리는 소리는 무엇인가?”, “이 건물에 표정이 있다면 한 단어로 어떻게 표현하겠는가?”와 같은 질문들이 제시되었다.

각 세션의 시작에는 페어링 카드가 나누어졌다. 같은 패턴을 받은 사람끼리 짝을 이루도록 하여, 처음 만난 이들도 자연스럽게 대화를 시작하고 함께 도시를 관찰할 수 있도록 했다.



현장 운영과 조율

현장에서는 세션마다 일정한 리듬이 유지되었다. 간단한 오리엔테이션 이후, 세션은 “30분 걷기 / 10분 멈춤”의 반복 구조로 진행되었다.

30분 동안 참여자들은 걷고, 사진을 찍고, 메모를 하며 감각을 축적했다. 10분의 멈춤 시간에는 이동식 이젤에 그림을 그리고, 질문 카드를 바탕으로 대화를 나누었다.

이 리듬은 걷는 시간과 돌아보는 시간을 자연스럽게 오가게 했다. 세션의 마지막에는 각자가 어디에서 가장 강하게 반응했는지를 나누고, 서로가 도시를 다르게 느끼고 있다는 사실을 말로 확인했다.

기록의 축적과 피드백 반영

각 세션이 끝난 뒤에는 근처 장소에 모여 간단한 식사를 함께했다. 이동식 이젤에 쌓인 드로잉과 개인 사진을 펼쳐 놓고, 무엇을 보고 느꼈는지, 어떤 구간이 어려웠는지, 다음 세션에서 무엇을 조정해야 할지 이야기했다.

이 대화는 다음 세션을 조금씩 바꾸는 계기가 되었다. 이후 세션의 동선과 질문은 이 대화를 반영해 조금씩 수정되었다. 매 세션이 끝날 때마다 드로잉을 모두 스캔해 디지털로 정리했고, 사진과 영상은 날짜, 장소, 주제별로 분류되었다.

전시와 확장

드로잉과 사진, 대화의 내용은 공공 전시를 통해 다시 공유되었다.
시민의 감각 경험이 어떻게 시각적 표현으로 이어졌는지를 한눈에 볼 수 있도록 정리되었다.

이동식 기록 장치 역시 전시장에 설치되어, 방문객들이 프로젝트의 작동 방식을 직접 이해할 수 있도록 했다.

비엔날레 기간 중에는 동일한 구조를 활용한 공개 워크숍도 진행되었다. 이 과정은 서로 다른 연령과 배경을 가진 사람들이 무리 없이 참여할 수 있음을 확인해주었고, 이 구조가 다른 도시와 상황에서도 충분히 이어질 수 있음을 보여주었다.



4. 어떤 변화가 있었는가?

감각 기반 도시 경험 데이터의 축적

걷기 드로잉은 시민이 도시를 어떻게 감각적으로 경험하는지를 실제로 모아본 드문 시도였다. 여섯 번의 세션 동안 드로잉, 사진, 메모, 녹음된 대화가 차곡차곡 쌓였고, 그 안에는 참여자들의 주의와 감정이 특히 또렷해졌던 지점, 이른바 '감각적 핫스팟'이 자연스럽게 드러났다.

이 자료는 감각 경험을 미리 정해진 항목으로 나누지 않는다. 대신, 걷는 동선 위에서 마주한 장소에 대한 즉각적인 반응을 그대로 보존한다. 참여자들이 멈춰 섰던 순간, 반응했던 장면, 대화가 시작된 지점이 드로잉과 메모, 녹음 속에 남아 도시의 구체적인 위치와 연결되었다.

그 결과, 이 프로젝트는 초기 계획이나 정책 논의 단계에서 참고할 수 있는 경험의 자료를 남겼다. 사람들이 어디에서 멈추고, 어떤 장소에서 편안함이나 불편함을 느끼는지, 일상의 이동 속에서 도시 공간이 어떻게 인식되는지를 보여주는 자료다.

도시를 바라보는 방식의 확장

세션 이후 진행된 인터뷰에서 참여자들은 다음과 같은 변화를 공통적으로 이야기했다.

- “늘 무심히 지나치던 장소를 다시 보게 됐다.”
- “도시의 ‘표정’을 말로 표현해본 건 처음이었다.”
- “다른 사람의 관찰과 드로잉을 보면서 새로운 관점을 얻었다.”

일부 참여자는 여섯 번의 세션에 모두 참여했을 정도로 몰입력이 높았다. 이들은 시각뿐 아니라 소리, 냄새, 바람, 촉감까지 점점 또렷하게 느껴지기 시작했다고 말했다. 걷기와 드로잉, 대화가 겹쳐지면서 도시는 단순히 ‘보는’ 공간이 아니라 감각으로 이해되는 환경이 되었다.

또 몇몇은 이렇게 말했다. “결국 이 프로젝트는 도시보다 사람에 관한 것이었다.” 함께 걷고, 같은 장면을 보고, 서로의 관찰을 나누는 과정은 도시 경험을 더 풍부하게 만들었다. 이 과정은 건축 자체보다도, 사람과 사람 사이의 관계가 도시를 느끼는 방식에 깊이 관여한다는 사실을 드러냈다.

이러한 변화는 걷기 드로잉이 단순한 창작 활동을 넘어, 시민이 도시를 느끼고 해석하는 방식에 실제 변화를 만들어내는 프로그램으로 작동했다는 점을 확인하게 했다.

“결국 이 프로젝트는
도시보다 사람에
관한 것이었다”

자연스럽게 열린 공공 참여

이동식 드로잉 장치(이젤)는 길을 지나던 사람들을 자연스럽게 끌어당겼다. 사람들은 말을 걸거나 그림을 그려보고 싶어 했고, 잠시 세션에 합류하기도 했다. 이 프로그램이 닫힌 워크숍이 아니라 열린 플랫폼으로 작동했음을 보여주는 장면이었다. 도시를 기록하는 일은 더 이상 전문가의 영역처럼 보이지 않았다. 일상 속 이동 과정에서 누구나 참여할 수 있는 활동으로 인식되기 시작했다.

비엔날레 기간 중에는 특히 어린이와 가족 단위 참여가 두드러졌다. 이는 이 방법이 연령과 배경에 관계없이 충분히 적용될 수 있음을 보여주었다. 감각을 바탕으로 한 참여는 별도의 모집이나 안내 절차 없이도 충분히 이루어질 수 있었다.

중요한 점은 이러한 장면들이 사전에 계획된 결과가 아니었다는 점이다. 오히려 참여를 강요하지 않았기 때문에, 사람들은 자신의 방식으로 자연스럽게 개입할 수 있었다.

서로 다른 커뮤니티의 교차

이 프로젝트는 서로 다른 유형의 사람들이 하나의 구조 안에서 만날 수 있도록 설계되었다. 전문가, 학생, 일반 시민, 방문객이 함께 도시를 해석한 드문 사례였다.

도시를 함께 경험해온 커뮤니티의 질문과 반응, 공간을 시각적으로 기록하는 데 익숙한 집단의 해석이 하나의 흐름 안에서 이어졌다. 관찰과 표현은 분리되지 않고 자연스럽게 이어졌다.

그 과정에서 해석은 개인에게 머무르지 않았다. 서로 다른 시각이 교차하며 장소에 대한 이해가 다시 구성되었다. 도시와 장소를

바라보는 관점이 특정 집단에 의해 고정되는 대신, 함께 만들어가는 경험이 되었다.

공공 자료로 남은 기록

걷기 세션을 통해 생성된 자료는 전시와 아카이빙을 통해 재구성되어 공유되었다. 드로잉, 사진, 대화 기록은 2차원 이미지 작업과 설치 형태로 정리되었고, 이동식 기록 장치 역시 전시 공간에 설치되어 프로젝트의 작동 방식을 누구나 이해할 수 있도록 했다.

이 결과물들은 단순한 전시 콘텐츠로 끝나지 않았다. 특히 롤 드로잉과 사진 기록은 시민의 감각 경험이 어떻게 건축적 표현으로 옮겨질 수 있는지를 보여주는 시각 자료가 된다. 이후 디자인과 도시 정책을 논의할 때 다시 꺼내 볼 수 있는 자료로 남았다.

실행 가능성과 확장성

상대적으로 제한된 예산과 인력으로 운영되었음에도, 걷기 드로잉은 높은 참여와 풍부한 기록, 그리고 참여자의 인식 변화를 만들어냈다. 이는 특정 도시나 상황에 한정된 프로젝트가 아니라, 다른 도시 환경에서도 이어질 수 있는 가벼운 시민 참여 모델이 될 수 있음을 시사했다.

5. 비용은 어느 정도였는가?

이 프로젝트는 2025년 서울 비엔날레 '창작 커뮤니티' 프로그램에 선정된 9개 프로젝트 중 하나였다. 각 프로젝트에는 2천만 원 (약 13,000달러)의 공공 예산이 지원되었다.

이 예산은 단일 행사나 결과물에 집중되지 않았다. 준비 과정, 현장 운영, 기록, 후속 정리까지 분산 배분되었다. 이는 공공 재원을 단기 이벤트가 아니라, 시민 참여와 대화가 이어질 수 있는 조건에 투자한 결과였다.

이 구조 덕분에 여러 차례의 세션을 안정적으로 운영할 수 있었고, 참여 이후에도 남는 기록을 만들어낼 수 있었다. 이러한 지원 방식은 일회성 결과보다 과정과 지속성, 공공적 가치를 우선한 선택이었다.

그 결과, 이 프로젝트는 다음과 같은 성과를 남겼다:

- 1) 반복 가능한 시민 참여 구조
- 2) 감각 기반 도시 경험 데이터
- 3) 전시와 아카이빙을 통해 확장 가능한 결과물

이는 대규모 시설이나 일회성 이벤트가 아니라, 사람과 과정에 초점을 둔 가벼운 참여 모델 역시 공공 영역에서도 충분히 작동할 수 있음을 보여주었다.



사람을 위한 건축

6. 무엇을 배웠는가?

걷기 드로잉은 시민이 도시를 경험하고 해석하는 방식을 어떻게 넓힐 수 있는지 보여준다. 이 과정에서 확인한 여섯 가지는 다음과 같다.

1. 시민 참여는 복잡한 장치가 아니라, 잘 설계된 경험에서 시작된다.

서울 지게(이젤), 질문 카드, 기획된 동선은 각각 단순한 장치였다. 그러나 이 장치들이 어떻게 연결되고 쓰였는지가 참여의 질을 결정했다. 작은 장치들이 참여의 문턱을 낮추고, 시민이 자발적으로 관찰하고 표현하도록 만들었다. 이는 대규모 예산이나 복잡한 인프라 없이도, 시민의 감정과 경험을 바탕으로 정책을 설계할 수 있음을 보여준다.

2. 걷기와 관찰은 감각 기반 도시 데이터를 모으는 실질적인 방법이 된다.

세심하게 구성된 동선을 따라 걷는 과정에서 참여자들은 자신이 어디에서 불편함, 끌림, 흥미를 느끼는지 점차 말로 표현할 수 있게 되었다. 이러한 반응은 질적 데이터로 축적되었고, 특정 장소가 어떤 감각적·정서적 반응을 유발하는지 드러냈다. 이는 사후 설문이나 수치 중심 조사보다 더 이른 단계에서 참고할 수 있는 자료다.

3. 서로 다른 배경을 가진 사람들이 함께 걸을 때, 장소는 더 입체적으로 보인다.

전문가, 학생, 장기 거주자, 외국인은 같은 장소에서 각기 다른 반응을 보였다. 이러한 차이는 도시가 어떻게 받아들여지는지를 보여주는 중요한 다양성의 단서다. 여러 시각이 교차하는 구조 속에서, 장소에 대한 해석은 한 집단에 머물지 않고 확장된다.

4. 공공 참여는 일회성이 아니라, 반복과 축적을 통해 단단해진다.

각 세션 이후 멈춤 지점, 속도, 질문 카드를 조정한 과정은 프로그램을 점진적으로 개선했다. 작은 피드백과 반복이 구조를 단단하게 만들었다. 이는 공청회나 단발성 이벤트가 아니라, 반복과 축적을 전제로 한 참여 구조가 필요함을 보여준다. 실제로 여러 차례 참여한 시민들은 감각이 점점 더 또렷해졌다고 말했다.



5. 체계적인 기록은 다음 실험의 기반이 된다.

참여를 통해 생성된 기록은 단순한 결과물이 아니다. 스캔된 드로잉, 감각 반응에 대한 메모, 사진, 장소 패턴 분석은 이후 실험이나 정책 개발을 위한 자료로 축적될 수 있다. 이러한 자료는 정책 논의와 공공 프로그램 기획의 출발점이 된다.

6. 시민이 도시의 주체가 되는 순간은, 작은 일상에서 시작된다.

걷고, 멈추고, 기록하고, 이야기하는 과정에서 시민은 전문가의 설명을 수동적으로 듣는 존재가 아니라, 자신의 감각을 바탕으로 공간을 해석하고 공유하는 주체가 되었다. 시민 참여는 제도 속에서만 생겨나는 것이 아니다. 사람들이 도시를 경험하는 방식이 바뀔 때, 참여는 자연스럽게 시작된다. 도시 정책 역시 더 많은 의견을 수집하는 것을 넘어, 시민의 인식이 드러날 수 있는 조건을 만드는 방향으로 나아갈 필요가 있다.



걷기 드로잉 프로젝트 관련 영상은 [여기](#)에서 확인하실 수 있습니다.



창작 커뮤니티(Creative Communities)는 서울특별시가 주최한 제5회 서울도시건축비엔날레 주제전의 주요 프로젝트로, 시민과 창작자들이 함께 도시와 건축을 탐구하고 새로운 아이디어를 실험하는 시민참여형 프로그램으로 추진되었습니다.

본 사례연구는 창작 커뮤니티의 기획과 실행 과정, 참여 경험 및 주요 성과를 기록하고 이를 국내외에 공유하기 위해 제작되었으며, 연구 및 집필은 프로젝트 참여팀과의 협력을 바탕으로 헤더윅 스튜디오(Heatherwick Studio)와 장혜림이 수행하였습니다.



서울특별시 도시건축비엔날레
SEOUL BIENNALE
OF ARCHITECTURE
AND URBANISM

서울
THE 5TH
SEOUL BIENNALE
OF ARCHITECTURE
AND URBANISM
2025

HUMANISE

Heatherwick studio