

공공 조형물 디자인과 설치에 관한 연구 (충남 지역 사례를 통한)

김진형*

*청운대학교 공간디자인학과

e-mail:jinkim@chungwoon.ac.kr

A study on Design and Installation of Public Sculpture

Jin-Hyung Kim*

*Dept of Spatial Design, Chungwoon University

요 약

본 논문에서는 충남 보령 지역을 중심으로 공공 조형물의 디자인과 설치에 대하여 연구하였다. 공공조형물은 지역의 정체성을 상징하며 지역 사회 관광의 자원으로 인식되는 시설물이다. 지역 특산물 또는 지역 출신 위인 등 상징적 요소 및 캐릭터 등을 이용한 지역 이미지 홍보를 주목적으로 하며 조형성을 통한 미적 경관 조성을 목적으로 한다. 본 연구에서는 충남 보령 지역의 사례를 중심으로 공공 조형물의 디자인과 설치의 개선방안을 제안하고자 함.

1. 서론

보령시는 보령의 머드 축제 및 박람회 참가를 위해 진입하는 도로상의 회전 교차로에 관광객에게 첫인상의 이미지를 줄 수 있는 조형물 설치를 고려. 회전교차로의 중심부는 조형물 및 조경 시설물로 처리하여 활용할 수 있는 공간이 있으며 주변은 비교적 낮은 저층 건물군이 있음. 1998년 제1회 보령 머드축제 개최 이후 2022 보령 해양 머드 박람회 개최에 따른 홍보를 위한 교차로의 조형물 설치에 대한 타당성 검토 및 디자인 개선 방안을 제시 하고자 한다.

2. 공공 조형물의 개선 요구

2.1 예산 및 관리 부실

최근 일부 지방자치단체에서 예산 낭비사례로 비판을 받았던 공공조형물 설치 및 관리 업무가 세종시에서도 허술하게 이뤄지고 있다는 지적이 나왔다. 김 의원은 일원화된 공공조형물 관리부서의 부재를 이 문제의 근본적인 원인으로 분석하고 보다 체계적인 공공조형물 관리를 위해 관련 조례 개정 등 제도적 기반을 강화해야 한다고 주장했다.[1] 공공조형물은 설치시의 의도와는 달리 정치와 행정 그리고 주민의견 등에 있어서 만족도가 낮으며 사회적으로 불만이 표출되는 경

우가 많았다.

국민권익위 자료에 따르면, 전국 243곳에 설치된 공공조형물 수가 지난해 6월 기준 6,287점으로 5년여 만에 두 배 가까이 늘어난 데다, 지난해 말 기준 전국 243개 지자체 중 137곳만이 ‘공공조형물 조례’를 제정해왔지만, 이마저도 주민 의견 수렴이나 심사 절차를 생략하는 사례가 적지 않았기 때문이다.

2.2. 디자인 불만족

공공조형물은 상징성과 더불어 조형성을 충족해야하는 디자인 대상이며 공공 시설물로서 대중의 기대와 눈높이에 맞는 의미 전달의 기능을 충족하여야 한다. 따라서 이러한 복잡한 요구를 충족하기 위해서는 기본적으로 디자인의 기본 원리 및 원칙과 기준을 충족하여야 하지만 이를 무시하고 설치 주체 또는 작가의 주관에 의존하는 경우 결과가 기대에 미치지 못하는 경우를 쉽게 찾을 수 있다.

3. 캐릭터 디자인 적용

3.1. 박람회 캐릭터 사용

- 효과적으로 상징성을 만들 수 있는 장점이 있음.
- 디자인의 적정성과 완성도에 따라 호불호 차이가 심함
- 타 지자체의 경우 지자체 조형물의 디자인에 대해 비판되는 경우 많음.

- 일반적으로 캐릭터 디자인의 특성상 인쇄물 등의 2D 디자인이 우선하고 이를 3D화 하는 과정에서 디자인의 완성도가 떨어지는 경우 있음.
- 캐릭터 디자인 자체의 완성도가 중요함.
- 일반적으로 국내의 캐릭터 디자인은 알록달록한 원색의 색상이 많고 이는 주변 경관과 조화되지 못하는 원인의 하나가 됨.
- 주변 환경과 충돌하지 않고 조화되는 캐릭터 디자인 조형물 선정이 중요함.
- 현재 캐릭터는 유튜브와 SNS를 통해 홍보중임. 이는 대중에게 캐릭터를 홍보하는 가장 효과적인 수단임.

- 88올림픽 호돌이 캐릭터는 디자이너 김현에 의해 디자인됨. 이후 그의 2D 그래픽 디자인을 바탕으로 조형물이 만들어져 전국에 보급.
- 호돌이 조형물 호돌이 마스코트 이미지와 이질감이 있음. 이는 2D 디자인과 3D 디자인의 특성 차이에 기인함. 이러한 이질감을 피하려면 캐릭터 디자인 초기 단계에서 2D와 3D를 동시에 개발하여야 함. 그런데 88올림픽 당시에는 그러한 인식이 없었으며 아직 디자인에서 3D 모델링의 기술이 없었기 때문임. 당시 호돌이 인형이 널리 판매되고 있었을 정도로 대중화 되었으나 대부분의 조형물은 원안 디자인의 느낌을 살리지 못했음. 이는 3차원 조형화의 어려움을 설명하는 한 사례임.



[그림 1] 박람회 캐릭터 이미지 [그림 2] 캐릭터 조형물 사진

- 캐릭터 자체가 인공적이며 만화 캐릭터 성격이므로 2D 이미지와 크게 차이나지 않는 인상을 줌.

- 따라서 캐릭터 디자인을 조형물로 적용하는 데 있어서 이미지와 조형물의 성격이 서로 다른 차이점에 따른 주의가 필요하며 이를 반영한 디자인의 조형물을 계획 하여야 함.
- 머드 박람회 캐릭터의 경우 조형물은 이미 만들었던 경향이 있으며 2D 그래픽 디자인과 이질감이 없으므로 조형물화하는 것 자체는 문제가 없음.
- 화려한 색상의 캐릭터 디자인 조형물은 호불호가 갈릴 수 있고 이를 단색의 동상으로 만드는 것 또한 디자인의 아이덴티티를 잃을 가능성이 매우 높음.
- 따라서 대상지에 캐릭터 동상을 디자인하려면 기존 디자이너와 신규 동상 제작자의 협의 및 협조가 필수적임.

4. 교차로 조형물 설치



[그림 3] 평창 동계올림픽 캐릭터

- [그림 3]의 이미지는 평창 동계올림픽 캐릭터 조형물의 사진.
- 비교적 색상을 절제하여 사용한 캐릭터 디자인으로 안정감을 주며 초기 디자인에서 2D 디자인과 3D 디자인을 같이 진행하여서 서로간의 이질감이 없음.

- 최근 신호등을 없애고 그 위치에 원형 교차로를 설치하는 경우가 늘면서 교차로의 중심에 조형물이나 조경시설물을 설치하는 사례가 많음.
- 회전 교차로는 자율적인 판단으로 차로를 바꿔야 하므로 운전이 특히 집중이 요구되는 공간임.
- 외국의 경우 이미 회전교차로의 비중이 높고 그 공간을 조형물 또는 조경 처리한 사례를 흔히 볼 수 있음.
- 시선의 차단을 피하기 위해 조형물의 경우 폭이 좁고 높은 형태를 흔히 볼 수 있으며 조경과 혼용해서 조화를 이루도록 하는 경우도 있음.[그림 7],[그림 8]



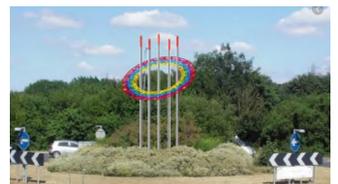
[그림 4] 88 올림픽 호돌이 마스코트



[그림 5] 호돌이 조형물



[그림 6] 좁고 높은 조형물



[그림 7] 조형물과 조경

- 청동 동상의 경우 밝은 하늘을 배경으로 할 경우 배경과 대비값이 커서 시인성이 큰 데 반해 저채도로 인해 시야에 자극이 없어서 교통에 방해가 되지 않는 장점이 있음.
- 해외의 사례를 보면 일반적으로 채도가 강한 색의 조형물이 거의 없으며 기본적으로 시야 차단이 생기지 않는 형태를 하고 있음.



[그림 8] 회전교차로의 청동 동상



[그림 9] 그림 10. 홍주 천년 기념탑

- 국내 사례로써 홍주 천년 기념탑은 밝은 백색의 매스가 큰 조형물이며 밤에는 주변이 매우 어두운 환경 속에서 밝은 조명까지 더해져 지나치게 부각되는 디자인임. 이는 안전에 방해가 되는 디자인임.

5. 재료 및 색채

5.1. 재료

- 회전 교차로에 설치하는 조형물의 경우 교통안전을 위해서 시야에 자극을 주지 않는 재료의 선택이 적합함.
- 거울과 같이 표면 광택이 지나치거나 화려한 색상은 지양할 필요가 있음.
- 현재 캐릭터의 디자인이 비교적 화려하므로 이를 그대로 표현할 수도 있으나 색상의 채도가 낮은 재료를 사용하는 것이 더 타당함.

5.2. 색채

- 캐릭터 디자인의 경우 색채가 강렬한 경우가 많고 알록달록한 화려한 색상이 흔한데 색채는 그대로 쓰더라도 채도를 낮추는 방법으로 어느 정도 조절이 가능함.
- 현재 보령 머드 박람회 캐릭터 디자인의 경우 채도가 아주 높은 편은 아니므로 이를 조금 낮추고 현재보다 광택이 적은 느낌의 재질을 적용한다면 주변 환경에 비교적 무리 없이 어울릴 수 있음.



[그림 10] 과도하지 않은 색채의 홍콩 캐릭터 조형물 사용사례



[그림 11] 2019광주세계수영선수권대회 마스코트

- [그림 10] 은 색상의 채도를 낮게 한 경우의 사례이며 [그림 11] 은 채도를 높게 표현한 캐릭터 디자인의 사례임. 최근의 추세는 캐릭터 색상의 채도를 낮게 디자인 하는 경향이 있으며 이는 시각적으로 자연스러운 느낌을 주는 효과가 있음. 색채를 제거한 동상이나 석상의 경우는 캐릭터의 디테일한 이미지가 빠지므로 본연의 아이덴티티를 잃는 경우가 있음. [그림 12] 호돌이 석상의 경우 원거리에서 볼 경우 호돌이 이미지조차 분명히 전달되지 않고 있음. 단순히 캐릭터 디자인을 조형화 한다고 해서 원래의 디자인 아이덴티티가 유지되는 않는다는 사실을 알 수 있음.



[그림 12] 호돌이 석상

6. 결론

- 2D 캐릭터의 경우 단순히 조형물화 하는 것은 캐릭터 디자인 아이덴티티 표현에 한계가 있을 수 있으므로 주의가 필요함.
- 조형물의 재료는 채도가 낮은 색상의 광택이 적은 재료를 사용하는 것이 좋음
- 조형물은 예술적 표현의 대상이므로 단일 재료라도 작가의 기량에 따라 좋은 작품이 나올 수도 있으므로 절대 반대 의견은 아니나 동상이나 석상 같은 단일 재료의 경우 캐릭터 표현에 한계가 있으므로 추천하기 어려움.
- 지역 상징 조형물의 경우 최근 들어 회화, 조각함, 난해함 등의 비판이 많으므로 캐릭터 조형물의 경우 좋은 작품으로 표현하지 못한다면 조경 디자인으로 해결하는 것이 합리적인 해법임.
- 교차로 조형물은 특히 시야를 방해하는 요소(눈부심, 시야 차단)를 제거하여야 함.

참고문헌

- [1] 굿뉴스365 - <http://www.goodnews365.net/news/articleView.html?idxno=146360>