

역사문화탐방로 조성사업의 디자인 개선방안 (직산 역사문화탐방로 조성사업 사례를 중심으로)

김진형
청운대학교 공간디자인학과
e-mail:jinkim@chungwoon.ac.kr

Design improvement plan for the historical and cultural exploration trail construction project

Jin-Hyung Kim*
*Dept of Spatial Design, Chungwoon University

요 약

본 논문에서는....충남 천안시 서북구 직산읍의 역사탐방로 조성계획 사업의 디자인 개선안에 대하여 유니버설 디자인과 범죄예방디자인의 관점에서 그 타당성과 개선 방안에 대하여 의견을 제시하고자 한다. 이를 통해 조성계획의 개선과 기타 역사문화 관련 시설의 계획 및 디자인에 응용될 수 있도록 하는 것을 목적으로 한다

1. 서론

관광 자원은 인구 감소 시대에 지방 자치단체의 중요한 경제 활성화 수단임과 동시에 지역의 정체성 확립과 주민의 지역에 대한 자부심을 일깨울 수 있는 중요한 수단이다. 여가 활동의 확대와 더불어 문화에 대한 관심은 미래에 더욱 커질 것으로 예상하고 있다. 따라서 공업 중심의 산업기반이 충분하지 않아 인구가 감소중인 지자체는 물론이고 대부분의 지자체는 관광자원의 가치를 인식하고 보다 다양하고 차별화를 줄 수 있는 방향으로 관광자원을 발굴, 소개하기 위해 노력하고 있다. 특히 역사 문화 관련 요소는 지역의 아이덴티티 및 타 지자체와 차별화를 이루기 좋은 주제이므로 그 가치가 매우 크다고 볼 수 있다.

본 연구에서는 충남 천안시 서북구 직산읍의 역사탐방로 조성계획 사업의 디자인관점의 개선안에 대하여 유니버설 디자인과 범죄예방디자인을 중점으로 타당성과 개선 방안에 대하여 의견을 제시하여 이를 통해 조성계획의 개선과 기타 역사문화 관련 시설의 계획 및 디자인에 응용될 수 있도록 하는 것을 목적으로 한다.

2. 역사문화탐방로 조성사업 대상지 현황

2.1 대상지 입지

지명 : 조선 시대에 고을의 서쪽에 있다 해서 서리(西里)라 하였는데, 1914년 직산군 서변면 군서리와 신대리를 합하여 군서리가 됨

시설 : 문화 유적으로 인해 역사적 가치가 높은 마을 인근으

로 초등학교가 보건진료소가 각 한 개소씩 위치해 있으며 군서1리, 군서2리 경로당이 위치

인구특성: 군서 1,2 리 총 인구 353명(여성 162명, 남성 191명) 고령자 비율은 41% 로써 직산읍 전체 고령자 비율 대비 1.7배의 높은 비율을 보임

지역 내 문화재로는 직산 사산성(충청남도 기념물 제 104호), 직산향교(충청남도 기념물 제 109호), 직산현 관아(충청남도 유형문화재 제42호), 민익현 가옥(충청남도 문화재 자료 제290호)이 대표적이다.

2.2 방문자 현황

직산 군서리 문화재 시설 방문자는 연평균 2,000명이며 직산향교 활동 참가자는 2,800명이다.

교통 수단은 대부분 차량을 이용하였으며 천안시티투어, 버스대절 단체관광객, 인근 학교 학생 역사탐방이 주를 이루고 있다. 그리고 문화관광 해설사 운영과 향교 프로그램 제공으로 단체, 가족 방문객 비율이 높음을 알 수 있었다.

2.3 운영 현황

가족 단위나 문화재 탐방 목적의 단체방문이 많고 직산향교는 향시 개방, 직산현 관아는 문화관광 해설사가 출근하는 날에 개방하고 그 외에는 시청에 사전 요청 시 개방해 주는 지역 내 담당자가 있음. 민익현가옥은 개방하지 않고 있음

2015년도부터 문화재 활용 사업을 진행 중.(마을회관 숙박, 주위 역사문화나 농촌 관련 체험활동 등)

온조왕 사당 앞뜰은 주차장으로 이용 중. 정조 임금 때 기록을 활용해 프로그램으로 기획했음.

직산현 관아 뒤 등산로 근처를 유희부지로 추천하고 있음.

위의 현황과 관련하여 문화 해설사, 직산향교 관계자 및 마을 주민 의견을 고려한 개선 방안으로는 관광객을 위한 탐방코스 및 휴식공간 마련과 외부 체험이 가능한 간접체험형 시설이 요구됨. 직산향교 자체 프로그램에 연계된 활동 그리고 방문객만이 아닌 마을 주민이 참여하여 활동할 수 있는 시설 및 디자인이 필요함을 알 수 있었다.

2.4 공간 여건

부스 형태의 문화해설사의 집은 역사문화 체험의 거점 역할을 하지 못하고 있었는데, 마을을 내려다 볼 수 있는 전망을 가진 조망공간을 활용하지 못하고 있었으며 문화 유적 주변 유휴지는 단순히 주차장 용도로만 이용되고 있어서 각 공간의 다양한 활용방안을 모색할 필요가 있음.

방문객의 안전한 보행을 위한 지원시설의 부족 및 역사 문화자원의 특징을 살리지 못한 마을 경관이 단점으로 보임. 안전 보행을 위한 안내 사인물과 잠시 쉴 수 있는 그늘과 벤치 등의 휴식 공간이 부족함.

3. 역사문화탐방로 조성사업 사업 내용

3.1 방향성

3.1.1 특화 거점공간 조성

맞이정: 주민 휴식 공간 및 방문객 모임을 위한커뮤니티 공간을 조성하는 것으로써 데크형 휴게공간, 파고라, 종합안내, 화분으로 구성.

풍경원: 장소의 인지성 향상과 방문객 접근 유도를 위한 조망공간. 조망시설, 벤치, 보행안전시설, 방향안내사인, 식재로 구성

3.1.2 테마 이동공간 확보

휴식처: 직산현관아-온조완사당-직산향교를 이어주는 모듈형 안내휴식공간. 벤치, 화분, 안내사인으로 구성

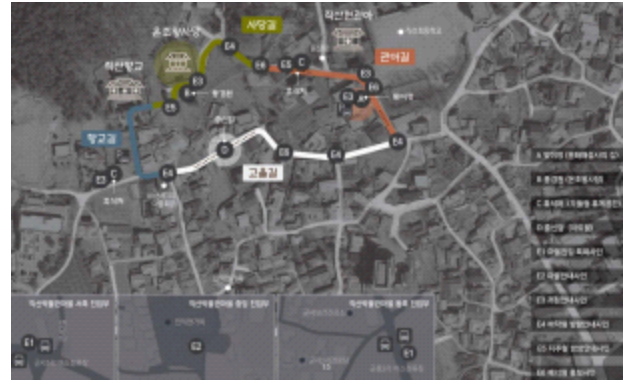
충신담: 직산 역사문화자원의 스토리를 간접 체험할 수 있는테마형 가로공간. 스토리 아트월, 방향 안내사인, 벤치, 화분으로 구성

3.1.3 탐방로 안내 환경 조성

마을진입 특화사인: 마을 진입부 인지성 확보 및 마을의 정체성을 강화하는 특화사인물 조성. 마을 브랜드, 상징 그래픽, 화] 분으로 구성

탐방로 안내체계: 역사문화탐방로의 연속적인 여정과 사전예측이 가능한 안내 체계 구성. 종합안내, 거점안내, 방향안내, 홍보사인으로 구성

3.2 디자인 개선안



[그림 1] 역사문화탐방로 마스터플랜

3.2.1 거점공간

탐방로 시작점 및 안내를 위한 방문객과 주민 모두를 위한 공간 조성



[그림 2] 거점공간 디자인-맞이정 디자인

3.2.2 이동공간

테마형 아트월을 통해 역사문화자원의 스토리를 간접 체험할 수 있게 디자인 함.



[그림 3] 테마형 아트월 디자인

3.2.3 안내환경

마을 진입부의 인지성을 확보하고, 마을의 정체성을 강화하도록 선비 캐릭터를 이용한 웰컴 사인 디자인

다양한 이용자들의 정보 접근성을 제고하고, 사전 안내정보를 지원하는 거점안내사인



[그림 4] 웰컴 사인 디자인



[그림 5] 거점 안내 사인 디자인

4. 역사문화탐방로 조성사업 타당성

4.1 브랜드 개발 방향성 및 적정성

- 주요 과업 내용 중 가) 유니버설 디자인 및 범죄예방디자인....., 나) 유니버설 디자인 마을명칭(브랜드) 개발, 다) 유니버설 디자인 및 범죄예방디자인을 통한 개선방안 제시(실시 설계) 등으로 유니버설 디자인을 우선적으로 제시하고 있는데 역사문화 탐방로에 있어서 유니버설 디자인은 필요조건일 수는 있지만 주제를 이끌만한 항목은 아니라고 볼 수 있다. 유니버설 디자인 개념은 보다 하위 단계에서 다루는 것이 타당함.

- 과업의 배경 및 목적 항목에서 제시하는 바와 같이 우선적으로 역사문화 탐방로의 정체성 및 방향성을 부여할 수 있는 정체성 강화(identity) 확보 방안을 1차로 제시하는 것이 맞다고 볼 수 있다.

- 탐방로 네이밍 선정안인 직산 박물관 마을은 이미 기존 서울 돈의문 박물관 마을과 중복되는 단점이 있음. 제시안 중 직산 역사이름길이나 직산옛길이 더 적합하다고 볼 수 있음

4.2 탐방로 거점공간 및 디자인 요소별 디자인 검토

맞이정의 디자인은 지붕만 한옥 기와일 뿐 목조 수직 벽면과 조합을 통해 왜색이 느껴질 수 있는 디자인임. 조경 요소로써 방부목을 쓰는 것은 타당한 사용이지만 전통 요소와 잘못 매치시킬 경우 일본풍의 디자인으로 인식될 수도 있는 오해의 여지가 있음. 특히 촌충한 격자 형태는 우리 고전 건축에서는 볼 수 없고 일본 건축의 요소임.

모듈형 휴게공간의 디자인은 휴게공간보다는 조형물 디자인에 가까움. 보다 휴식 공간 본연의 기능에 맞는 공간 형태가



[그림 6] 모듈형 휴게 공간

맞다고 보며 우리 전통의 느티나무 그늘을 응용한 공간이나 또는 순수한 조경을 통한 예쁜 공간 구성 등을 고려할 수 있다.

5. 결론

대상지의 공간 환경이 역사문화 탐사로를 조성하기에는 불리한 면이 많다. 따라서 기본적으로 대상지 주변 공간의 질 개선이 우선되어야 한다고 볼 수 있다. 공간의 질이라고 한다면 도로의 폭과 경사 상태 그리고 주변 경관 요소인 건축물과 야외 조경 상태 등을 들 수 있습니다. 일단 직산의 주변부의 경우 공장과 축사가 많고 정돈되지 않은 곳들의 환경이 많은데 이러한 불리한 요소는 단기간에 개선할 수 없으므로 지자체의 장기적이고 단계적인 개선 노력이 요구된다. 유니버설 디자인 및 범죄예방 디자인 관점에서도 우선적으로 도로 주변 정비와 주변 건축물 주변 수목 정리가 필수적이다.

유희 공간에는 적극적인 식재와 플랜터 설치 등의 조경 디자인 적용을 통해 쾌적한 공간을 마련하는 방향의 공간조성을 하는 것이 단기적으로는 가시적인 효과가 적어서 불리해 보일 수 있으나 장기적으로는 더 효과가 클 수 있다는 점을 기억할 필요가 있다.

일반적으로 지자체의 역사 문화 공간 조성사업의 경우 사업 특성상 예산의 범위 안에서 가시적인 효과를 보여줄 필요가 있는 업체 제안은 내구성 및 유행의 변화에 영향을 받을 수 있는 오래 가지 못하는 디자인이 되기 쉽다. 이러한 문제점을 방지하기 위해서는 사업의 주체인 지자체의 사업 담당자는 사업 내용 및 규모의 정확한 파악을 통해 예산을 가장 효과적으로 활용할 수 있는 디자인 선택에 신중을 기할 필요가 있으며 이와 관련하여 사업 제안업체와의 분명한 소통을 통해 사업 목적의 범위와 방향을 세심하게 설정하는 노력이 필요하다고 본다. 이와 더불어 지역 주민의 인식 개선을 통한 장기적이고 단계적인 지역 문화 공간 개선이 필요하다고 본다. 전통 공간 및 디제일 표현에 있어서 격자 또는 세로형 목재를 사용하는 경우 우리의 전통 방식이 아닌 일본풍의 디자인이 되기 쉬운데 역사 문화 공간에서는 특히 주의해야 할 디자인 표현이라고 볼 수 있다.