

아시아문화중심도시 상징조형물 건립방안 연구

2009.

서울대학교 산학협력단

목 차

100. 사업의 의미 _ 사건에서 정신으로

110. 논의와 갈등	-----3
111. 논의의 시작	-----3
112. 아시아문화전당	-----4
113. 관점과 논의	-----10
120. 상징을 위한 자산	-----12
121. 역사	-----12
122. 문화	-----12
130. 필요성과 가치	-----14
131. 자부심과 피해의식	-----14
132. 지역 구심점	-----15

200. 상징성의 획득 _ 객체에서 이미지로

210. 지역과 상징	-----19
211. 합의와 학습	-----19
212. 가치	-----20
220. 지역상징의 변화과정	-----22
221. 직접 노출시대의 상징물	-----22
222. 기계적 이미지 복제시대의 상징물	-----23
223. 디지털 무한복제 시대의 상징	-----25
230. 상징성 획득의 메커니즘	-----26
231. 시각적 노출	-----26
232. 구성원의 수용	-----27
233. 대외적 전파	-----28
234. 가치의 확보	-----29

300. 건립대지의 설정 _ 지점에서 영역으로

310. 대지설정의 원칙	-----33
311. 입지의 가치	-----33
312. 입지의 크기	-----33
313. 과정과 결과	-----34
314. 평가기준	-----34
320. 입지대안의 평가와 선정	-----35
321. 선행연구	-----35
322. 입지별 분석	-----38
323. 입지선정	-----44

400. 상징물 건립 연구_ 대상에서 현상으로

410. 유형연구의 기본방향	-----49
420. 상징물의 유형화	-----50
430. 지역별 상징 분석	-----51
431. 국가	-----51
432. 도시	-----54
433. 분석결과	-----56
440. 상징물 분석	-----58
441. 분석 개요	-----58
442. 상징물 분석	-----58
443. 시사점	-----78
450. 종합적 고찰	-----80
460. 상징물 예시	-----82
461. 대안_1 (기록의 탑)	-----82
462. 대안_2 (SMS 광장)	-----87
463. 대안_3 (빛의 숲)	-----99

500. 사업의 추진 _ 관망에서 참여로

510. 공모의 원칙	-----115
511. 공모 과정의 원칙	-----116
512. 상징물의 원칙	-----117
520. 공모 방식의 분석	-----119
521. 공모 운영 방식 사례분석	-----119
522. 공모 운영 방식대안 비교	-----131
530. 공모 방식 및 과정의 제안	-----138
531. 공모의 공식 명칭	-----138
532. 공모 방식 평가 및 제안	-----138
533. 세부 공모 과정	-----139
534. 단계별 시민 참여 방안	-----142
540. 심사 및 운영 제안	-----144
541. 심사방식 대안	-----144
542. 공모 일정	-----148
543. 운영진 구성	-----150
544. 참가자격 및 제한	-----152
545. 상금 및 인센티브	-----153
546. 저작권, 소유권 및 후속조치	-----154
550. 아시아 문화중심도시 상징물 설계공모 설계지침서	
1. 공모개요 _ 사건에서 정신으로	-----155
2. 상징물 건립 대상지 _ 지점에서 영역으로	---157
3. 공모조건 _ 관망에서 참여로	-----161
4. 상징물 설계 지침 _ 대상에서 현상으로	-----177
551. 제공자료 목록	-----184

600. 부록

610. 해외 사례 답사 결과 보고서	-----187
611. 해외 사례 분석 개요	-----187
612. 해외 사례 시사점 분석	-----187
613. 해외 사례 답사지 소개	-----189
620. 전문가 세미나 보고서	-----203
621. 제1차 전문가세미나	-----203
622. 제2차 전문가세미나	-----206
참여연구진	-----208

표 차례

<표 3-1> 입지 선정 평가기준 -----34	<표 5-7> 행정중심복합도시 도시개념 공모의 형식 128
<표 3-2> 입지평가 - 아시아문화전당 -----39	<표 5-8> 행정중심복합도시 중앙녹지공간 공모 형식 130
<표 3-3> 입지평가 - 양동시장 -----40	<표 5-9> 국내 주요 설계 공모 운영사례 -----131
<표 3-4> 입지평가 - 광주역 -----41	<표 5-10> 국외 주요 설계 공모 운영사례 -----132
<표 3-5> 입지평가 - 방직공장부지 -----42	<표 5-11> 단계별 적용방식의 개념과 장·단점 -----133
<표 3-6> 입지평가 - 중외공원 -----44	<표 5-12> 참가방식의 종류 및 내용 -----135
<표 5-1> 라빌레트 공원 공모의 형식 -----120	<표 5-13> 공모 참가방식별 장·단점 -----136
<표 5-2> 다운스뷰 공원 공모의 형식 -----121	<표 5-14> 인증에 따른 분류의 내용별 장·단점 -----137
<표 5-3> 프레쉬 킬스 공원 공모의 형식 -----122	<표 5-15> 공모의 일정 예시 -----148
<표 5-4> 하이라인 공모의 형식 -----124	<표 5-16> 개념 국제공모 시상 프로그램 사례 -----153
<표 5-5> Hellenkion 공모의 형식 -----126	<표 5-18> 공모의 일정 예시 -----163
<표 5-6> 상암DMC상징조형물 건립 공모의 형식 ----127	<표 5-19> 제공자료 -----184

그림 차례

<그림 1-1> 광주타임스, 광주일보 보도기사 -----4	<그림 2-8> 상징성으로 콘텐츠화된 구조물 ---29
<그림 1-2> 아시아문화중심도시 및 국립아시아문화전당 사업 이미지 4	<그림 3-1> 광주내 주요 거점 -----36
<그림 1-3> 아시아문화중심도시 7대 문화권 플랜 -----6	<그림 3-2> 1차 핵심문화지구 -----36
<그림 1-4> 아시아문화전당 당선안 ‘빛의 숲’ 이미지 -----7	<그림 3-3> 1차 핵심문화지구 -----37
<그림 1-5> 대전 엑스포 -----11	<그림 3-4> 입지의 대안 제시 -----38
<그림 1-6> 민주화의 상징, 광주 -----13	<그림 3-5> 아시아문화전당 사이트 전담도청 현황사진 ---39
<그림 2-1> 시카고 밀레니엄 파크의 Crown fountain -----21	<그림 3-6> 양동시장 현황사진 -----40
<그림 2-2> 중세시대 교회의 랜드마크화 -----22	<그림 3-7> 광주역 현황사진 -----41
<그림 2-3> 인쇄매체를 통한 전래동화의 이미지화-----23	<그림 3-8> 방직공장 부지 사진 -----43
<그림 2-4> 대도시의 획일적인 빌딩숲 이미지 -----24	<그림 3-9> 중외공원 현황사진 -----44
<그림 2-5> 인터넷의 이미지 무한 복제 -----25	<그림 3-10> 상징물 건립 영역 제안 -----46
<그림 2-6> 상징성 획득 메커니즘 -----26	<그림 4-1> 천년의 문, 관련 시물레이션 -----60
<그림 2-7> 네티즌과 개인 블로그의 확산으로 인한 이미지 생 성 주체의 평등화 -----28	<그림 4-2> 한빛탑의 모습(좌)과 한빛탑이 그려진 엑스 포 홍보 포스터(우) -----63

<그림 4-3> 노들섬 예술센터의 조감도, 디자인캠프 문박 디엠비	65
<그림 4-4> 호주 Canberra Axis 전경	67
<그림 4-5> National Mall의 전경	68
<그림 4-6> The Legacy Plan, 1997/2001	68
<그림 4-7> Crown Fountain에서 즐거워하는 시민들	72
<그림 4-8> 런던아이의 야경	74
<그림 4-9> Gateway Arch의 모습	77
<그림 4-10> 낙서의 흔적	83
<그림 4-11> 기록의 탑 배치도	83
<그림 4-12> 기록의 탑 뒤로 아시아문화전당의 모습이 보인다	84
<그림 4-13> 탑을 따라 돌며 낙서를 하는 모습	85
<그림 4-14> 측면도와 평면도	85
<그림 4-15> 기록의 탑 투시도	86
<그림 4-16> 5.18민주화운동 정신계승국민대회의 모습	87
<그림 4-17> p2p 방식의 네트워크	88
<그림 4-18> SMS를 이용한 현대인의 소통	89
<그림 4-19> 다양한 모양의 문자 이모티콘	90
<그림 4-20> SMS 광장 투시도	91
<그림 4-21> SMS 광장의 전체 배치도	92
<그림 4-22> 금남로 구역의 정형적 패턴	92
<그림 4-23> 아시아문화전당 앞 광장의 불규칙한 패턴	93
<그림 4-24> 문자 패널의 상세도면	94
<그림 4-25> 다양한 방식의 활용 가능성에 대한 예시	95
<그림 4-26> 야간 투시도	96
<그림 4-27> 금남로 일대의 투시도	98
<그림 4-28> 과거 시민 공동체를 나타냈던 주먹밥 나눔과 현재 광주 나눔의 상징이 된 주먹밥	100
<그림 4-29> 인터넷 포털 사이트를 통한 일상적 기부문화의 정착	100
<그림 4-30> 빛의 숲 투시도	102
<그림 4-31> 빛의 숲 전체 배치도	103
<그림 4-32> 빛의 숲 평면도	103
<그림 4-33> 측면도 _ 남서쪽에서 바라본 모습	104

<그림 4-34> 측면도 _ 북서쪽에서 바라본 모습	104
<그림 4-35> 기부의 참여에 따른 사랑의 온도계 시각화	105
<그림 4-36> 서울시청 앞 광장에 설치된 사랑의 온도계의 사례	105
<그림 4-37> 미디어 폴 상세 예시	106
<그림 4-38> 이용자가 연주에 참여할 수 있는 프로그램	107
<그림 4-39> 빛의 숲 야간 투시도	107
<그림 4-40> 온라인 홍보 예시_광주 광역시 홈페이지	108
<그림 4-41> 인터넷 포털사이트의 배너, 휴대폰 모바일 인터넷을 통한 기부 문화	109
<그림 4-42> 아티스트&디자이너가 참여하는 기부문화 프로젝트 예시	109
<그림 4-43> 빛의 숲은 기부 정보를 시각화하여 기부문화를 촉진시키는 역할을 한다	110
<그림 5-1> 단계별 공모과정 모식도	140
<그림 5-2> 단계별 시민 참여방안	143
<그림 5-3> 단계별 심사 모식도	147
<그림 5-4> 단계별 참여 자격요건	152
<그림 5-5> 상징물 제안 가능 영역	158
<그림 5-6> 상징물 제안 가능 영역 항공 사진	159
<그림 5-7> 아시아문화전당 전면 분수대 광장 현황	160
<그림 5-8> 상징물 제안 영역 일대 차도	160
<그림 5-9> 제출 봉투의 고유번호 표기	170
<그림 5-10> 제출 봉투의 고유번호 양식	170
<그림 5-11> 제안서 표지 양식	171
<그림 5-12> 제안서 고유번호 양식	172
<그림 5-13> CD-ROM 케이스 고유번호 표기	172
<그림 5-14> CD-ROM 케이스 고유번호 양식	172
<그림 5-15> 제출 봉투의 고유번호 표기	173
<그림 5-16> 제출 봉투의 고유번호 양식	173
<그림 5-17> 도판의 배치	174
<그림 5-18> 도판 고유번호 양식	174
<그림 5-19> 설계설명서 표지 양식	175

<그림 5-20> 설계설명서 고유번호 양식 -----	175
<그림 5-21> CD-ROM 케이스 고유번호 표기 -----	176
<그림 5-22> CD-ROM 케이스 고유번호 양식 -----	177
<그림 6-1> 캔버라 도시 국제 공모전의 월터 그리핀 당선안과 현재 캔버라의 축의 모습 -----	188
<그림 6-2> Harbour Bridge의 모습 -----	190
<그림 6-3> Opera House의 전경 -----	191
<그림 6-4> Hyde Park의 모습 -----	192
<그림 6-5> Royal Botanic Garden의 모습 -----	193
<그림 6-6> Tumbalong park의 주경과 야경 -----	194
<그림 6-7> BP STITE의 모습 -----	195
<그림 6-8> Brick Pit Ring의 모습 -----	196
<그림 6-9> Sydney Olympic Fountain의 모습 -----	197
<그림 6-10> Capital Hill-CommonWealth Place-Anzac Parade-National War Memorial의 전경 -----	199
<그림 6-11> Anzac Parade의 모습 -----	200
<그림 6-12> Commonwealth Place의 모습 -----	201
<그림 6-13> National Museum of Austrailia의 모습	202
<그림 6-14> 제 1회 전문가 세미나 -----	203
<그림 6-15> 제 2회 전문가 세미나 -----	206



사업의 의미 _ 사건에서 정신으로

- 110. 논의와 갈등
- 120. 상징을 위한 자산
- 130. 필요성과 가치



100. 사업의 의미 _ 사건에서 정신으로

110. 논의와 갈등

111. 논의의 시작

- 2005년 광주지역의 언론은 광주에 새로운 구조물을 수립하고자 하는 지역 의지를 보도하기 시작했다.

“광주시 의원과 전남도의원 일부가 국립 아시아문화전당 건립이 예고된 전남도청 부지에 5.18 민주화운동 등을 상징하는 높이 518M의 타워건립을 추진 중인 가운데 실효성 논란이 일고 있다.”

<광주타임스, 2005. 1. 7, 7면>

“박광태 광주시장은 17일 ‘최근 일각에서 전남도청 부지에 건립을 추진중인 민주인권타워는 문화중심도시 핵심시설인 문화전당 건립에 장애가 될 것’이라며 건립에 부정적 입장을 표시했다.”

<무등일보, 2005. 1.18, 1면>

“정동채 문화관광부 장관은 최근 논란이 일고 있는 전남도청 부지에 민주.인권타워를 건립하는 방안에 대해 여론수렴 등을 통해 적극 검토하겠다는 입장을 밝혔다.”

<광주매일, 2005. 1. 19, 4면>

“518M 높이의 민주.인권타워를 전남도청 이전 부지에 세우자는 제안에 대해 전문가들은 아시아문화전당이 건립되는 도청부지에는 기술적으로 힘들다는 진단을 내렸다. 일부 전문가는 ‘권위의 상징’인 타워가 5.18의 상징물이 될 수 없다고 지적하고 재원조달과 수익성에도 의문을 제기했다.”

<광주일보, 2005. 2. 3, 2면>



<그림 1-1>광주타임스, 광주일보 보도기사

- 이러한 논의는 일단 아시아문화전당의 건립이라는 절대적인 직면과제에 의해 일단 광주지역의 주 의제에서 벗어났다.
- 그러나 이러한 논의의 시작이 내포하는 의미는 여전히 분석할 대상으로 남아있다. 이유는 아시아문화전당의 건축계획안이 확정되었을 때 이 상징구조물에 대한 논의가 다시 부상하였기 때문이다.
- 이것은 아시아문화전당과 상징구조물의 관계에 대한 분석을 여전히 요구한다.

112. 아시아문화전당



<그림 1-2> 아시아문화중심도시 및 국립아시아문화전당 사업 이미지

1) 사업배경

- 아시아문화전당 건립은 아시아문화중심도시 조성사업의 최고 거점 사업이다. 아시아 문화중심도시 조성사업은 국가균형발전 및 문화를 통한 미래형 도시모델 창출을 목적으로 2004년 3월부터 대통령 소속 문화중심도시조성위원회에 의해 추진되는 국책사업이다.
- 이 사업은 향후 2023년까지 2조원 이상의 재원을 투입하여 전라남도 광주를 아시아문화와 자원이 상호 교류되는 문화중심도시로 육성하며 이를 통해 아시아 각국과의 동반성장을 도모하는 것을 목적으로 한다.
- 또한 아시아문화중심도시는 이를 위해 문화를 통한 국가균형발전의 실현, ‘창의한국’ 실현, 아시아문화중심도시를 통한 국가 수준의 문화발전 등의 세부 목적을 수립하였다.

2) 기본방향

- 아시아문화중심도시는 ‘세계를 향한 아시아 문화의 창 - 문화로 아시아와 함께 세계로’란 비전 및 ‘문화교류를 통한 아시아문화중심도시 광주 조성’을 정책목표로 하여 다음의 세 가지 사항을 구체적인 사업의 기본방향으로 설정하였다.

■ 아시아 평화예술도시

- 아시아 예술가들의 실험·창작·연구·교육·교류를 통하여 세계 문화예술의 지형을 새로운 차원으로 이끌고, 문화예술을 매개로 자유·평화 구현 및 사회 통합의 토대가 되는 도시

■ 아시아 문화교류도시

- 아시아의 다양한 문화적 가치와 커뮤니티가 공존·상생하고 아시아문화를 일상적으로 접할 수 있는 국제적 문화공동체 도시

■ 미래형 문화경제도시

- 문화가 지역경제의 성장엔진으로 고부가가치 감성경제를 구현하는 차세대 경제도시이며, 창의적인 잠재력을 극대화할 수 있는 문화 환경이 구축된 도시

3) 사업내용

- 아시아문화중심도시는 2004년~2023년에 걸쳐 총 4.9조원의 비용을 투자하며 이를 통해 국립아시아문화전당의 건립 및 운영, 문화적 도시환경 조성, 기초예술 진흥 및 문화·관광산업 육성, 문화교류도시로서의 역량 및 위상 강화 등을 꾀하는 것이다.
- 또한 문화적 도시환경의 조성을 위해 문화전당권, 아시아 문화교류권, 아시아 신 과 학권, 아시아 전승문화권, 시각미디어 문화권, 교육 문화권 등 아시아문화중심도시 7대문 화권을 설정하여 광주의 도시 구조를 문화중심으로 다시금 재편하려는 의지를 갖고 있다.



〈그림 1-3〉 아시아문화중심도시 7대 문화권 플랜

- 그리고 기초예술 진흥 및 문화·관광산업 육성을 위해 판소리 등의 전통 예술 및 광주비엔날레 등 광주지역 기초예술 역량 강화를 통한 지역관광 활성화를 꾀하고 있다.
- 또한 첨단영상, 게임, 음악, 공예·디자인, 에듀테인먼트 등의 문화산업 5대 콘텐츠 집중 육성 등을 구체적인 사업으로 추진한다.
- 마지막으로 문화교류도시로서의 역량 및 위상 강화를 위해서 국제기구와의 연계, 아시아 각국 정부와의 연결망 구축, 문화예술단체와 연결망 구축, 시민단체와의 연결망 구축 등을 추진하며 그 하부 사업으로서 다양한 사업들을 추진한다.



〈그림 1-4〉 아시아문화전당 당선안 '빛의 숲' 이미지

4) 갈등

- 2005년 12월 2일 문화관광부는 국제건축설계 현상공모에 출품된 33개국 124명의 작품 가운데 재미동포 건축가인 우규승씨의 출품작 '빛의 숲(FOREST OF LIGHT)'을 당선작으로 선정하고 상금 2만 달러와 실시설계권을 부여했다.

- 당선안은 5.18의 장소적 현장인 전남도청사와 상무관, 분수대 등을 지상에 보존하고 나머지 공간의 대부분을 지하에 배치하는 것을 주 디자인 방향으로 하고 있다. 대신 지표면은 소나무와 대나무가 우거진 공원을 제시하는 개념을 제시하고 있다.
- 이것은 도시의 역사를 살리고 도시공원을 최대한 확보한다는 차원에서 공원과 건축의 조화를 표현하는 작품이라는 평을 받았다.
- 그러나 당선작이 갖는 의미에 대해 다른 입장을 표현하는 광주지역 인사들이 존재하고 이것은 갈등으로 표출되기 시작했다.
- 이것은 당선작이 일부 광주시민들이 기대했던 것과 다른 제안이라는 점을 보여주고 있다.

“박광태 광주시장은 20일 기자회견에서 ‘아시아문화전당 설계당선작이 광주를 상징하는 <랜드마크>의 면모를 갖추지 못했다는 여론이 있다’며 재검토 필요성을 제기했다. ... 한국예총 광주 지부도 지난 13일 성명을 통해 ‘문화전당이 광주의 특성을 살린 아시아의 대표적인 조형물이 되기를 바랐는데 기대에 미치지 못했다’며 ‘설계변경을 요구하는 시민 10만명 서명운동을 펼치겠다고 밝혔다.’

<한겨레, 2005. 12. 21>

“최근 일각에서 문화전당이 도시의 랜드마크가 되지 못하고 건물이 조형미를 갖추지 못했음으로 설계변경이 필요하다는 주장에 대해서 우리는 동의할 수 없다. 지상에 치솟은 거대한 빌딩만이 도시의 랜드마크일 수는 없다. 지하전당과 풍부한 녹지, 그리고 보존되는 구 도청사가 문화도시의 새로운 형태의 도시의 랜드마크이자 상징일 것이다.

또한 건축의 조형미 또한 하늘로 솟아오른 부분만으로 말하는 것도 이해할 수 없다. 5월항쟁의 역사가 깃든 구 도청사(3층), 도청분수대, 상무관 등을 보존하면서 그 인근에 거대한 빌딩을 랜드마크라며 지을 수 있겠는가.”

<‘국립아시아문화전당 설계 당선작에 대한 시민사회문화, 5.18 제단체의 입장’,
광주환경운동연합 기자회견문, 2005. 12. 27>

- 여기서 갈등의 상황을 요약하면 당선안이 준공되었을 경우 광주시민들이 기대했던 상징적 조형물이 되지 못할 것이라는 우려와 그런 상징적 조형물의 기대는 의미가 없다는 의견이 충돌하는 것이다. 이것은 현상에 대한 단순한 의견 차이가 아니라 도시와 사회에 관한 가치관의 차이이다.
- 현재의 상황은 ‘민주’와 ‘문화’라는 가치를 기반으로 하는 아시아문화중심도시 광주 전체의 고유성과 장소성을 드러내는 상징적 조형물 혹은 공간의 요구가 존재한다는 것이다.
- 아시아문화전당을 둘러싼 이 갈등은 우선 당선작이 일부 광주시역의 기대와 다른 제안을 하고 있다는 점을 드러내고 있다. 이 실망감의 표출이 갖는 근거 여부를 떠나서 이러한 실망감이 존재한다는 사실 자체는 중요하다.
- 가장 앞서 분석해야 할 문제는 그것이 왜 필요하고 그 요구의 의미는 무엇인가를 규명하는 것이다. 그 실망감이 의미하는 바가 무엇인가를 분석하는 것이 바로 이 연구가 출발해야 할 지점이기도 하다.

113. 관점과 논의

- 상징은 비언어적, 혹은 비논변적(NON-VERBAL) 의사소통수단이다. 상징물이 갖는 가장 가시적인 의미는 특정한 지역이나 공동체를 비언어적인 도구로 표현하는 것이다.
- 이것은 특정한 지역과 공동체를 표현하는 대단히 간결하고 효과적인 방식이다. 성공적인 상징물은 관광자원의 일부로 개발되어 그 지역과 공동체에 부가적 경제이익을 제공하기도 한다.
- 그러나 가장 중요한 상징물의 가치는 그 대상을 통해서 지역과 공동체의 자부심이 표현되고 이를 중심으로 공동체의식을 결속한다는 점이다. 뒤집어서 지적하면 좋은 상징물은 지역과 사회의 자부심을 표현해야 한다는 것이고 이를 통해 공동체 구성원들의 자부심이 함양될 수 있는 것이다. 그 자부심이 표현되지 않는다면 이 상징물을 통한 공동체 의식 역시 함양될 수 없다.
- 광주지역에서 등장한 상징물 논의는 현재 광주시민들이 지니고 있는 지역에 대한 자부심을 표현해주는 가시적 구조물이 존재하지 않는다는 것을 의미한다. 그 자부심은 역사적, 문화적 근거를 갖고 있다. 아시아문화전당을 둘러싼 갈등은 이 건물이 광주시민들의 자부심을 표현하는 방식으로 적절하지 않거나 다르다는 것을 이야기한다. 그리고 이러한 자부심이 표현되지 않는 구조물이 공동체의식을 함양하는 중핵이 될 수 없다는 의견의 표현이다.
- 광주의 가치, 역량과 가능성을 드러내주기 위한 도구로서 상징물의 역할은 클 수 있다. 이것은 광주가 쌓아온 역사와 문화를 바탕으로 시민들이 광주에 대한 애정과 자부심을 표현하고 결집시키는 구심점의 역할을 할 수 있기 때문이다.
- 현재 광주는 문화도시로서 발돋움하기 위한 중요한 위치에 와있다. 광주비엔날레라는 대규모 문화 이벤트가 광주를 문화도시로 인지하게 하는 첫 디딤이었다면, 이를 좀 더 부각시켜서 자리매김하기 위한 시도로서 상징조형물 건립은 일정한 당위성을 지닌다고 할 수 있다.

• 대전엑스포 국제박람회가 ‘꿈돌이’ 또는 ‘한빛탑’이라는 조형물의 이미지로 치환되는 것과 마찬가지로, 광주 또한 시민들에게 쉽게 인지되고 친근감을 줄 수 있는 상징조형물을 건립함으로써 문화도시로서의 이미지 구축에 박차를 가할 수 있을 것이다



〈그림 1-5〉 대전 엑스포 대전은 엑스포 국제박람회를 통해 문화도시로서의 이미지를 구축했다. 광주 역시 비엔날레를 통해 문화 도시로 거듭나고 있다.

• 상징조형물은 단지 시각적인 차원의 오브제이자 관조의 대상이라는 기존의 관념을 넘어서서, 장기적이고 거시적인 관점에서 도시 이미지를 구축해나가는 프로세스이자 다양한 프로그램과 시민참여를 도모하는 가능성을 지니고 있다.

• 결국 ‘광주’라는 지역적 맥락에서, 또한 ‘상징조형물’이라는 도시의 공공디자인 측면에서 문화중심도시 상징조형물 건립은 매우 중요한 의미를 지니고 있다고 할 수 있다.

120. 상징을 위한 자산

121. 역사

- 어느 도시나 도시를 상징하는 사물 혹은 이미지가 있다. 그것은 서울의 남산, 제주의 돌하르방 등 자연발생적이거나 시간경과에 따라 자연스럽게 생겨난 것일 수도 있고 지극히 의도적으로 세워진 인공물일 수도 있다. 이제 찾아야 할 것은 광주가 이뤄놓은 가치다.
- 광주는 도시 자체가 한국 민주주의의 상징이다. 5.18광주민주화운동은 한국 국민들의 민주화를 위한 열정의 표출이었을 뿐 아니라 민주주의 정착의 일대 전환점이 된 역사적 사건이다. 그로부터 약 30여년의 세월이 흘렀다.
- 그러나 여전히 광주가 한국 민주화의 산실로서 인식되고 있는 것은 분명하다. 광주라는 도시가 지니고 있는 잠재력은 민주, 인권, 평화의 가치를 보존하고 계승하는 것이다. 문제는 보다 새롭고 미래지향적인 방식으로 광주의 역사적 가치를 표현하는 것이다.

122. 문화

- 현재 공감대가 형성된 또 다른 가치는 바로 ‘문화’다. 광주 민주정신을 광주의 예술 전통과 더불어 새로운 문화적 가치로 승화시키기 위해 창설된 광주비엔날레의 성공이 그 초석이 되었다.
- 또한 아시아 문화중심도시 조성사업은 이제 민주주의의 도시 광주에 내재되어 있는 민주, 인권, 평화의 정신을 계승하며 동시에 문화를 또 하나의 상징으로서 도시의 정체성을 세워가고자 한다. 미래의 광주는 아시아 문화중심도시로 아시아 각국의 다양한 문화가 창조적으로 융합하는 아시아의 문화적 허브(HUB)로 기능하게 될 것이다.
- 아시아문화중심도시 추진사업은 상징조형물 건립과정에 중요한 시사점을 갖고 있다. 문화는 생활의 방식을 지칭하기도 하면서 향유의 대상을 지칭하기도 하는 양면적 단어다. 광주 아시아문화중심도시 추진은 향유의 대상이 된 문화이되 아시아의 다양한 생활

의 방식이 모여든다는 의미가 있다.

- 이것은 일상의 의미에 가치를 둔다는 것이다. 이것은 민주, 인권, 평화의 개념이 일상에 파고들어 간다는 것을 의미하기도 한다. 이러한 일상의 물리적 구심점이 바로 상징물이 될 것이다.



〈그림 1-6〉 민주화의 상징. 광주 과거 민주화를 상징하던 광주는 그 역사적 도시 정체성을 문화의 상징으로 계승하고 있다.

- 이 시점에서, 문화중심도시 상징조형물은 민주, 인권, 평화의 도시 광주의 기존 이미지와 새로운 가치인 ‘문화’가 융합하는 장으로서 의미가 크다. 이것은 단순히 지난 과거의 사건을 되새기는 기념비적 성격의 조형물이 아니며, 과거와는 별개로 진행되는 새로운 문화 이벤트 또한 아니다.

- 아시아문화중심도시 상징조형물은 광주를 5.18광주민주화운동의 현장에서 ‘민주와 문화’라는 정신의 상징으로 계승하고 진화시키는 주춧돌이 되어야 할 것이다.

130. 필요성과 가치

131. 자부심과 피해의식

- 광주의 이미지는 5.18광주민주화운동으로 대변되어 왔다. 이것은 광주의 이미지 형성에 양날의 칼로 작용해 왔다. 5.18광주민주화운동의 역사적 의미는 민주, 인권, 평화라는 데 공감대가 형성되어 있다. 그러나 이 정신을 대변하는 사건으로 5.18광주민주화운동이 강조되는 순간 민주, 인권, 평화의 이미지는 증발되고 학살과 피해의 이미지가 그 위치를 점유하게 된다.

- 5.18광주민주화운동을 통해 광주시민이 갖는 역사적 자부심과 이 사건을 통한 이미지 사이에는 괴리가 존재한다. 현재 광주는 어떤 방식으로든 5.18광주민주화운동이라는 ‘사건’이 아니라 민주, 인권, 평화라는 ‘정신’을 강조해야 할 필요성이 존재한다. 이것은 피해의식을 자부심으로 되돌려야 한다는 것을 의미한다.

- 이러한 변화를 위해서는 기폭제가 필요하다. 광주시민들은 아시아문화전당이 그 역할을 해주는 중요한 사업으로 기대해왔다. 그러나 일각에서 표현되는 불만과 이에 의한 갈등은 현 설계안이 이러한 대 변환을 이뤄줄 만큼 커다란 형태적 기폭제의 역할을 하지 못한다는 의견을 표출하는 것이다.

- 아시아문화전당은 건축적 형식으로 볼 때 충분한 가치를 함유하고 있는 건물이다. 그러나 도시 구성원들에 의해 역사적 가치에 대한 불만이 제기되었다면 이를 해소할 방식을 찾는 것은 중요하다.

- 이런 배경에서 5.18광주민주화운동을 의미 있게 만드는 것은 학살과 피해를 야기한 ‘사건’이 아니라 민주, 인권, 평화의 가치를 드높인 ‘정신’임을 알려야 할 필요성이 있다. 이런 배경에서 도시이미지를 이에 맞게 조정하는 물리적 도구로서 상징물의 건립은 중요한 사업이 된다. 이것은 도시 구성원의 갈등을 공동체 정신으로 되돌리는 사업이기도 하다.

132. 지역 구심점

- 상징물은 이미 지적된 대로 대외적인 홍보의 수단이기 전에 앞서 지역과 공동체의 자부심을 확인시켜주고 공동체 의식을 고양하는 구심점이 되어야 한다. 지역의 구심점으로 자리를 잡은 상징물은 그 이후에 외부에 알려지면서 그 도시를 외부인들에게 비언어적 방식으로 알리는 도구가 된다. 그리고 관광자원으로 활용될 수도 있는 것은 그 다음의 일이다.

- 따라서 가장 먼저 상징물이 갖춰야 할 가치는 내부 지역공동체 구성원들의 동의를 얻을 수 있는 것이어야 한다는 것이다. 따라서 그것은 그간 구성원들이 함께 축적해온 역사적 사실, 지형적 조건에 근거해서 제시되는 것이 가장 안전한 방식이 된다.



상징성의 획득 _ 객체에서 이미지로

210. 지역과 상징

220. 지역상징의 변화과정

230. 상징성 획득의 메커니즘



200. 상징성의 획득 _ 객체에서 이미지로

210. 지역과 상징

211. 합의와 학습

- 지속적인 시각적 노출과 이를 통한 자발적인 사회적 합의가 어떠한 건조물이 상징조형물로서 인정받는데 필요한 조건이라면 일반적으로 상징조형물은 크기가 크고 독특한 형태의 건조물이 될 가능성이 크다. 또한 일반적으로 과거부터 현대에 이르기까지 상징조형물은 대형 건축물이나 대형 조형물의 형태로서 구현되어 왔다.

- 그러나 상징조형물이 대표성, 고유성 및 정체성 등의 일반적인 특징을 갖고 지속적인 시각적 노출 등을 통해 자발적인 사회적 합의를 얻을 수 있다면 어떠한 유형의 건조물이라도 상징조형물로서의 지위를 획득할 수 있다.

- 이는 제주도의 돌하르방이나 코펜하겐의 인어상에서 도시의 스카이라인이 상징이 된 뉴욕, 도시 재개발 프로젝트를 통해 의미를 갖게 된 네덜란드의 후그빌리트¹에 이르기까지 다양한 위계의 기획들에서 확인된다. 따라서 기존의 유형과는 다른 새롭고 다양한 형태를 가지는 상징물이 가능하다.

- 어떠한 건조물이 특정 대상을 표상하는 상징물로서 인정받기 위해서는 반복적인 노출을 통한 사회적 학습이 전제가 되어야한다. 이러한 사회적 학습은 그 구성원들의 공감대를 바탕으로 할 때 의미가 있다고 할 수 있으며, 더 나아가 상징물에 대한 자발적인 동의를 이끌어내고 그 긍정적인 사회적 수용에까지 효과를 미친다.

- 그러므로 상징조형물은 행정부서의 전시이벤트가 아니라 도시구성원 모두가 공유하는 기억과 경험, 그리고 미래상을 반영하는 공공재적 성격을 띠어야 한다.

¹ 암스테르담 인근의 소도시 후그빌리트는 1960년대의 모더니즘적 도시계획이 실행중 중단됨에 따라 슬럼화되어가고 있었다. 2000년대 시작된 프로젝트 'WIMBY!' 를 통해 이 도시는 기존의 도시계획 수법과는 전혀 다르게 재개발이 이루어졌으며, 민, 관, 학 등의 관련 주체의 활발한 협력에 의해 10년 계획의 장기적인 플랜이 성공을 거두었다. 이 프로젝트를 통해 후그빌리트는 도시 관련 계획 자체로 상징성을 얻게 되었으며, 홍보를 통해 유입인구가 증가, 경제적 효과까지 기대하게 되었다. www.wimby.nl

212. 가치

- 상징물은 그것이 건립될 당시 사회의 철학과 가치를 반영한다. 에펠탑, 토론토 CN 타워 등의 도시상징물은 관료제와 수직적 위계, 단일 중심적 사고의 표상이라고 할 수 있다. 즉 독보성, 위대성 등이 이들이 건립된 시대의 가치인 것이다.

- 그러나 현대 사회는 구시대와는 다른 가치와 철학을 지향하며 발전하고 있다. 탈 중심화 된 다핵사회와 구성원간의 수평적 관계, 다양한 가치에 대한 존중 등 재편되고 있는 새로운 시대정신과 가치평가는 현대 사회 전반에 지대한 영향을 미치고 있다. 따라서 변화하는 현재의 상황을 고려하여 만들어지는 상징물은 기존의 상징물과는 다른 가치를 지닐 수 있으며, 이에 대한 깊이 있는 성찰이 요구된다.

- 상징물은 과거의 역사적, 정치적, 사상적 배경을 바탕으로 조성되는 경우가 대부분이다. 그러나 새롭게 만들어지는 상징물은 거대한 규모만이 강조된 과거의 패권적 조형물을 넘어선 잠재력이 요구된다. 수직적 위계에 의해 조성된 상징물은 진정한 문화중심 도시의 상징이 될 수 없다.

- 시민들의 수평적 동의를 바탕으로 조성되는 상징물이야말로 진정한 도시의 상징이 될 수 있을 것이다. 조성 시작에서부터 조성 이후 관리에 이르기까지 시민들이 다각적으로 참여함으로써, 상징물은 시민들의 다양하고 구체적인 체험이 일어나는 도시를 상징하는 훌륭한 명소가 되고 관광자원으로까지 발전할 수 있다.



〈그림 2-1〉 시카고 밀레니엄 파크의 crown fountain

시카고 시민의 얼굴이 투영되는 조형물과 수경시설의 조합으로 조성단계에서부터 시민들의 다각적 참여와 다양한 체험이 가능한 조형물의 사례이다.

220. 지역상징의 변화과정

221. 직접 노출시대의 상징물

- 정보통신이 의사소통의 도구가 아니고 직접대화가 유일한 의사소통의 도구였던 시대에는 물체의 경우에도 직접접촉이 유일한 존재확인방식이었다. 즉 어딘가에 무엇이 있다는 사실을 확인하는 유일한 길은 실제로 자신의 눈으로 확인하는 것이다.

- 이 경우 공동체를 형성시키는데 도움이 되는 물체로서 상징물의 형성은 기대하기 어려웠다.

- 직접노출 시대에 공동체를 형성시키는 유일한 방식은 구전에 의한 전승이었다. 이미지가 전승되지 않는 시대에 구전을 통해서 집단 구성원이 공유하는 설화와 전설은 거의 유일한 상징체계를 형성해왔다.

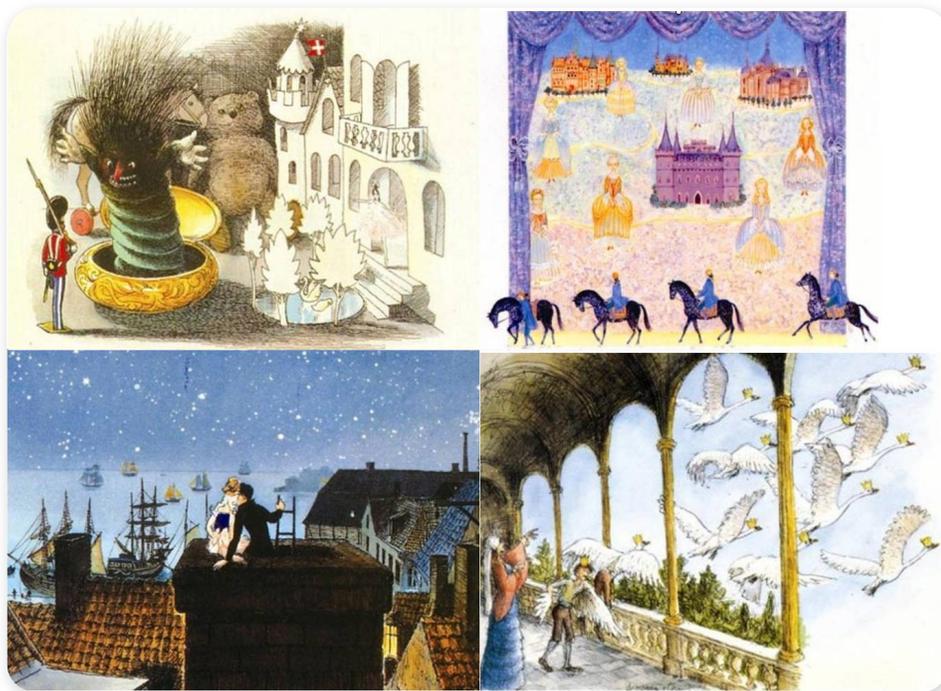
- 이미지가 복제될 수 없는 상황에서 사회구성원들이 이미지를 공유할 수 있는 유일한 방식은 직접 관찰이었다. 즉 대상 물체의 크기가 커서 지역이 어디에서나 조망이 가능해야 한다는 것이었다. 유럽 중세의 성당들은 그 지역 전체의 크기를 압도할 만한 규모로 세워진 것이었고 이들은 거의 유일한 상징물의 위치를 획득하곤 했다.



〈그림 2-2〉 중세와 르네상스시대 교회의 랜드마크화

• 인쇄매체를 통해 문자가 기계적으로 재생산되면서 설화와 전설은 서적에 인쇄된 형태로 사회에 전파되었다. 이 경우 사회구성원들이 공유할 만한 이야기의 폭은 더 커졌으나 문자는 제한된 사회 소수에게 혜택이 가능한 도구였으므로 이 역시 한계를 갖고 있었음은 틀림없다.

• 그러나 이러한 인쇄에 의한 전파는 이미지의 복제 시대에 이르러 이미지가 상징으로 자리 잡는데 중요한 배경으로 작동을 하였다. 전승되는 설화의 주인공들이 삽화, 혹은 조각으로 가시화되면서 이들이 각 공동체의 주요 핵심 이미지로 등장하기 시작한 것이다.



〈그림 2-3〉 인쇄매체를 통한 전래동화의 이미지화

222. 기계적 이미지 복제시대의 상징물

• 이미지의 기계적 복제는 실체의 전달을 통하지 않고도 사회구성원들이 특정한 이미지를 공유하게 해주었다. 이것은 더 이상 구전과 인쇄에 의한 언어가 사회구성원들을 묶어주는 단 하나의 도구가 아니라는 것을 의미했다. 이미지가 갖는 비 언어적 속성, 즉 사전 문자

해득과 문화 이해의 전제조건에 의한 구속이 크지 않다는 점에서 중요한 상징획득의 조건을 획득하게 되었다.

- 이미지가 기계적으로 복제가 되면서 상징물들의 가치는 해당 지역 내부 구성원들에게만 가치를 갖는 것이 아니고 외부 구성원들에게 그 지역을 상징하는 가치도 갖게 되었다. 이것은 이미지의 전파가 지역의 한계를 넘어섰다는 것을 의미한다.

- 이미 도시를 시각적으로 장악하고 있는 거대 구조물들은 당연히 가장 중요한 복제의 대상이 되었다. 특정한 이미지가 특정한 지역이나 공동체를 상징하기 시작하고 대중 여행의 시대가 열리면서 이들은 관광자원으로 부각되기 시작했다.

- 특정한 지역의 여행은 그 여행의 기억, 증거를 확보할 것을 심정적으로 요구했고 이러한 요구는 특정한 상징물이 존재하는 도시를 가장 손쉽게 선택할 수 있는 여행목적지로 자리 잡게 했다.



〈그림 2-4〉 대도시의 획일적인 빌딩숲 이미지

223. 디지털 무한복제 시대의 상징

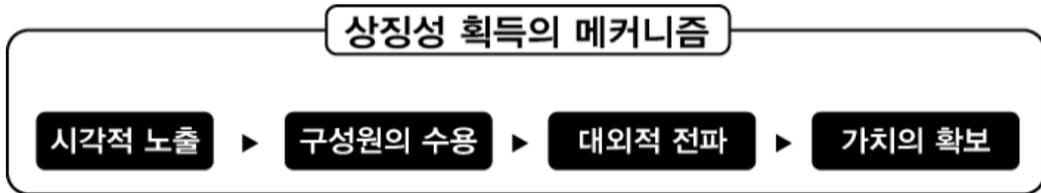
- 디지털 무한복제가 갖는 의미는 원본의 가치를 부정하고, 이미지 전파의 주체가 대중화 되었다는 것이다. 이것은 일방향의 이미지 주입 시대가 종언을 고했다는 것을 의미한다. 즉 거대구조의 제작과 이미지의 전파의 경로를 장악한 사회 파워엘리트가 지역상징의 주도권을 행사하는 시대가 더 이상 의미를 갖지 못한다는 것을 의미한다.
- 디지털 무한복제시대에는 상징성을 획득하는 이미지가 더 이상 거대한 것일 필요도 없고, 사회적 파워엘리트가 지속적인 교육을 통해 전파하는 대상이 될 필요도 없다는 것이다. 즉 시민들이 형성해놓은 이미지가 계속 복제가 되면서 상징성을 획득하게 되는 것이 가장 바람직하고 현실적인 디지털 무한복제 시대의 가치다.



〈그림 2-5〉 인터넷의 이미지 무한 복제

230. 상징성 획득의 메커니즘

• 상징물이 상징성을 획득하기 위해서는 일련의 과정을 필요로 한다. 상징성 획득의 메커니즘은 다음과 같다.



〈그림 2-6〉 상징성 획득 메커니즘

231. 시각적 노출

• 상징은 비 논변적 언어다. 여기서 언어라고 하는 것은 의사소통이 가능하다는 것을 의미한다. 즉 서술적인 방식을 통하지 않고도 의사소통이 가능해야 한다는 것이다. 여기서 소통의 방식으로서 상징의 지시대상은 특정한 집단이나 도시, 혹은 그 구성공동체다.

• 그 지시의 매체, 즉 상징물은 구성공동체 내부에 있을 수도 있고 외부에 있을 수도 있다. 외부에 있을 경우에도 이 상징은 의사소통이 가능해야 하는데 그 상징은 구성원 내부에서 동의를 얻어야 외부에서도 의사소통이 가능해진다.

• 비 논변적 언어를 통해 의사소통이 가능해지기 위해서는 반복학습이 이루어져야 한다. 이 점은 논변적 언어와 다르지 않다. 우리가 언어를 습득할 때 가장 선행되는 것은 반복적인 학습이다. 특정한 지시대상과 단어 사이에 반복적인 지시가 이루어질 경우 우리는 그 단어가 그 대상을 지시하는 것으로 이해한다.

• 논변적 언어의 학습 방식은 비 논변적 언어에도 적용된다. 특정한 이미지가 상징의 가치를 획득하기 위해서는 반복적인 학습이 필요하다. 이미지의 기계적 반복이 가능하지 않던 시대, 즉, 물리적 구조물의 직접 노출이 유일한 시대에는 거대구조물이 도시를 상징할 수밖에 없었다. 어디서나 노출이 되지 않는다면 시각적 반복효과를 확보할 수 없기 때문이다.

- 그러나 주목할 것은 상징을 확보하는 방식이 반복에 있는 것이지 규모에 있는 것이 아니라는 점이다. 규모는 기계적 이미지 반복 이전 시대에 시각적 학습을 이행하는 유일한 방법이었던 때문이다. 그러나 시각매체의 기계적 반복재생산이 가능해지면서 굳이 거대구조물이 아니어도 상징물로서의 지위를 확보하게 되는 경우가 늘어났다.

232. 구성원의 수용

- 시각적 반복노출은 구성원들의 공감대를 형성을 통해서 상징성을 획득하게 된다. 따라서 일반적인 상징의 획득은 제안자와 수용자의 구조를 통해서 이루어진다. 수용자의 동의를 통한 상징의 획득은 결국 이미지의 확대재생산을 통해 확인과정을 거치게 된다.

- 여기서 제안자는 그 구성원 내부의 파워엘리트일 필요가 없어졌다. 이미지의 디지털 무한복제 이전 시대에는 제안이 되는 구조물을 시행할 사회적 수단을 확보하고 있는 사람이 제안자가 될 수 밖에 없었다. 그것은 정치적 힘이든 재정적 능력이든 생산수단을 소유한 사회적 파워엘리트가 상징 제안자의 역할을 독점한다는 것을 의미했다. 이 때 시민들은 그 수용자로 머물 수 밖에 없었다.

- 디지털 무한복제 시대에는 이미지 생성 주체와 수용자의 구분을 모호하게 만들기 시작했다. 누구나 이미지를 생성하고 이를 디지털 매체를 통해 무한복제 전파할 수 있게 되면서 수용자는 본인의 의지에 의해 얼마든지 제안자의 입장으로 스스로를 바꿔나갈 수 있게 되었다.

- 문제는 수용자의 문제다. 이 이미지가 공동체 내부 수용자에 의해 수용된다는 것은 이것이 스스로의 가치를 표현하는 것으로 인정된다는 것을 의미한다. 그리고 그 이미지를 공동체를 결속하는 공통분모로 수용했다는 것을 의미한다.

- 이 때 이 상징은 그 공동체를 결속시키는 중핵으로서 대단히 중요한 역할을 수행하게

된다. 그리고 그 공동체의 가치는 이 이미지를 통해 교육되고 전파되기 시작하는 것이다.



〈그림 2-7〉 네티즌과 개인 블로거의 확산으로 인한 이미지 생성 주체의 평등화

233. 대외적 전파

- 특정한 이미지가 공동체 내부의 가치를 표현하고 이를 결속시키는 것으로 공동체 구성원들의 동의를 받은 후에는 대외적으로 전파되기 시작한다. 이를 통해 구성원 외부에서도 이 이미지가 특정한 공동체를 지시하는 것으로 학습이 되기 시작한다. 이것이 바로 외부에 상징이 자리를 잡게 되는 메커니즘이다.

- 여기서 주목할 것은 도상으로서의 이미지만으로는 학습을 통한 상징성 확보가 이루어지지 않는다는 것이다. 즉 이미지의 전파를 위한 콘텐츠가 확보되어 있어야 대외적 상징성 획득이 이루어진다는 것이다. 예를 들면 에펠탑이 파리의 상징이 되기 위해서는 파리가 지닌 다양한 문화적, 정치적 콘텐츠가 수출되어야 했고 이를 지칭하는 상표로서 에펠탑이 지속적으로 반복 학습되었다는 점이 주지되어야 하는 것이다.

- 또한 디지털 무한 복제에 의해 대상구조물의 크기 조건이 붕괴된다면 결국 그 대상이 조형물일 필요도 없어지게 된다. 조형물은 특정한 객체를 지칭하는 단어로써 상징물이 포용할 수 있는 공간, 환경의 의미를 배척하고 있다. 따라서 본 연구에서는 상징조형

형물이 아니라 상징물의 단어를 사용한다. 이것은 현 시대가 새로 접하고 있는 새로운 상징 형성의 메커니즘에 주목하고 이를 반영한 결과다.

234. 가치의 확보

- 대상이 공간이든 구조물이든 과정이든 어떤 이미지가 대외적으로 상징물의 위치를 획득하게 되면 그 이후는 상징물 자체가 콘텐츠로 변화하게 된다. 말하자면 에펠탑이나 시드니 오페라하우스처럼 그 자체가 방문 목적지가 되고 관광자원이 된다는 것이다.
- 그리고 그 상징물이 더욱 가치가 있는 것은 이를 통해 공동체의 자부심이 외부에 표현되기 시작한다는 것이다. 그리고 이를 통해 공동체 구성원들의 결속력이 더욱 확보된다.
- 여기서 중요한 것은 이 결속이 외부에 대한 배타성을 통한 것이 아니고 외부에 대한 자부심을 통해 이루어진다는 점이다. 이것이 바로 상징물의 참된 가치라고 해야 할 것이다.



〈그림 2-8〉 상징성으로 콘텐츠화된 구조물



건립대지의 설정 _ 지점에서 영역으로

310. 대지설정의 원칙

320. 입지대안의 평가와 선정



300. 건립대지의 설정 _ 지점에서 영역으로

310. 대지설정의 원칙

311. 입지의 가치

- 상징물의 입지조건은 두 가지로 요약될 수 있다. 그것은 구성원들의 자부심을 역사적으로 재생할 수 있는 장소며 현실적으로 실현이 가능한 장소여야 한다는 것이다.

- 상징획득 메커니즘의 첫 번째 조건이 구성원들의 자부심 고양을 통한 학습이라고 한다면 역사적 준거가 있는 장소의 선정은 대단히 중요하다. 아울러 상징물의 구현은 실천적 행위다. 따라서 역사적인 의미가 있는 장소여도 상징성이 있는 구조물이나 이벤트를 시행하기 위한 현실적인 여건이 확보되지 못하다면 이것은 입지로서의 가치도 담보할 수 없다.

- 여기서 상징성의 확보가 공동체 의식을 공고히 한다는 점에 주목한다면 사업과정에서 공동체 구성원들의 갈등을 노출시킬 가능성이 있는 대지와 시행방법은 배제해야 한다. 이러한 갈등을 통해서는 상징성 획득의 첫 번째 조건인 내부구성원의 공동체의식과 자부심을 확보할 수 없기 때문이다.

312. 입지의 크기

- 문화중심도시 상징물 건립은 단위사업으로서 결국 특정한 공간을 점유할 수밖에 없다. 따라서 이 상징물은 직접 노출과 매체에 의한 기계적 반복 노출의 가능성을 동시에 고려할 수밖에 없다. 이것은 대상공간이 적절한 규모를 이미 확보하고 있어야 한다는 것을 의미한다.

- 그럼에도 이전 시대와 같은 광장형 단일 공간이 확보되어야 한다는 것은 아니다. 이 공간이 분산이 되어있거나 비정형이어도 입지로서의 가능성은 충분하다는 것이다. 여기서 필요한 것은 제안자가 얼마나 독창적인 아이디어를 제시하느냐 하는 것이다.

313. 과정과 결과

- 상징물 건립은 상징물이 되기 위한 목적을 갖고 이루어져서 그 가치를 확보하기 어렵다. 이 대상이 전제된 대로 공동체 구성원, 시민들의 공동체의식을 고양하고 자부심을 확보하게 하기 위해서는 건립 과정에 무게중심을 옮겨야 한다.
- 말하자면 사업의 결과물로서의 상징물이 건립되어야 한다는 것이다. 이것은 건립과정에서 중요한 이벤트가 동시에 기획되어야 하며 이 결과를 통해 상징물이 형성되어야 한다는 것이다. 이것은 상징물의 가치를 더해주기도 하면서 매체를 통한 시각적 노출을 극대화하는 방안이기도 하다.

314. 평가기준

- 입지에 관한 평가기준항목은 다음과 같은 네 가지로 정리하여 적용한다.
- 이 항목들은 이미 제시한 상징물의 상징성 획득과정 메커니즘에 근거하여 제시하는 것들이다.

〈표 3-1〉 입지 선정 평가기준

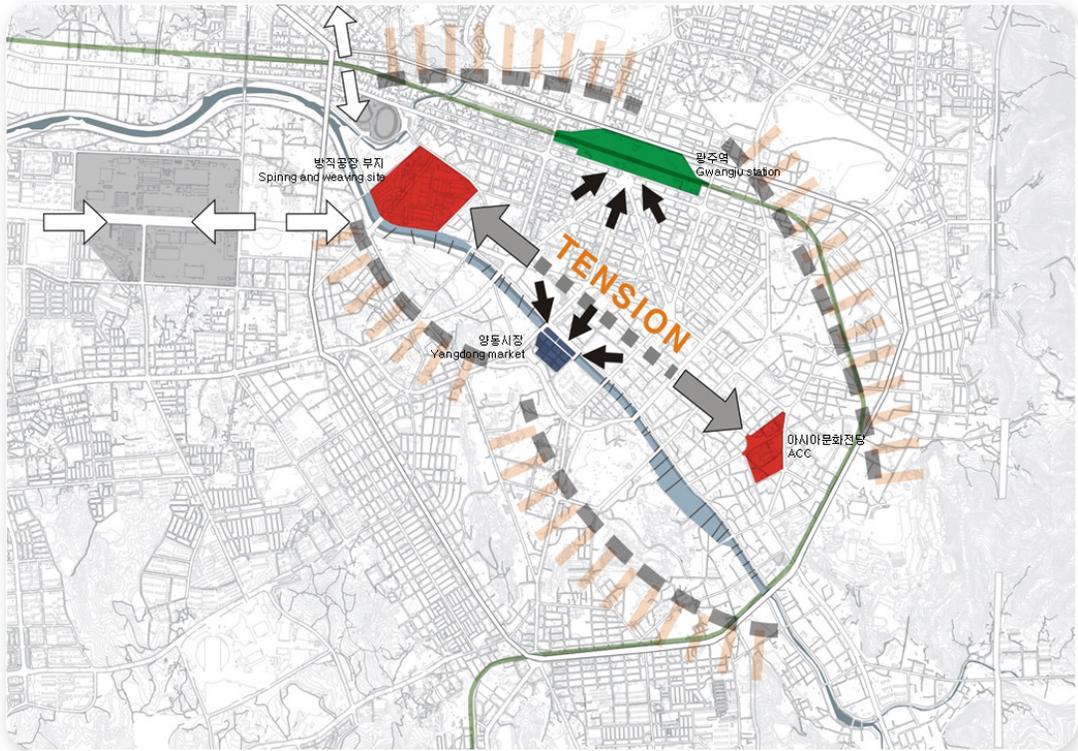
	평가항목	내용(지표)
1	역사성	제시된 입지는 광주의 역사적 맥락을 잇고 있는가
2	인지성	광주 시민과 방문객들이 일상에서 쉽게 인식할 수 있는가
3	접근성	광주 시민과 방문객들이 직접 방문하여 체험할 수 있는가
4	사업연계성	현재 진행하고 있는 각종 문화중심도시 사업과 연관을 맺고 진행할 수 있는가

320. 입지대안의 평가와 선정

321. 선행연구

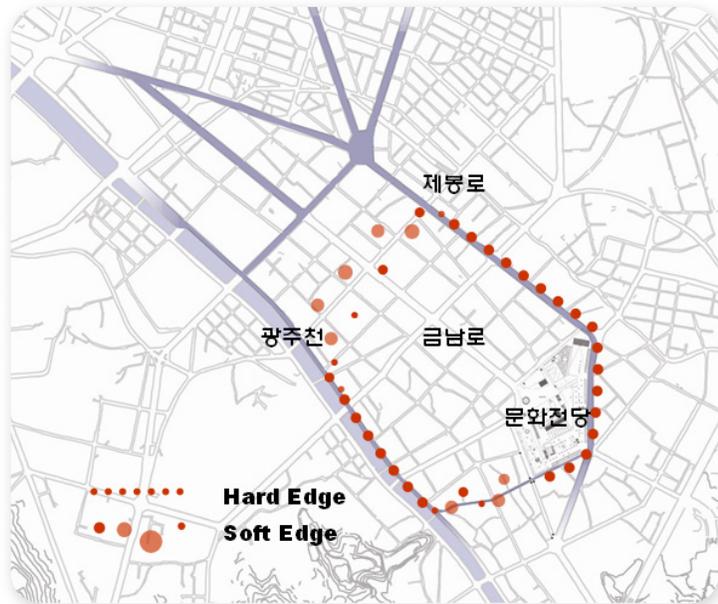
- 광주의 상징물을 건립하기 위한 입지의 선정을 위해서 선행연구의 광주분석을 참조하도록 한다.
- ‘광주아시아문화중심도시 기본구상’은 광주광역시 전체를 균질한 공간으로 파악하지 않는다. 이 연구는 대체로 1차순환도로로 규정되는 영역을 문화중심영역으로 설정하고 있다. 1차순환도로와 중외공원 영역을 포함하는 부분이 바로 문화중심영역인 것이다. 이 구분은 본 연구에서 입지평가 기준으로 설정한 역사성, 인지성, 접근성, 사업연계성이라는 항목으로 볼 때 상당부분 일치한다.¹
- ‘아시아문화중심도시조성사업 예비종합계획’과 ‘광주아시아문화중심도시 기본구상’은 문화중심영역 내부에 몇 곳의 거점공간을 지목하였다. 그곳은 각각 아시아문화전당이 건립될 전 도청부지, 양동시장, 광주역, 방직공장부지다. 여기에 추가하여 고려할 만한 공간으로는 중외공원을 포함시킬 수 있다.
- ‘아시아문화중심도시 핵심문화지구 조성방안 연구’에서는 문화중심영역 내에서도 좀더 구체적으로 핵심문화지구를 지정하고 있다. 이 연구는 핵심문화지구의 영역을 동심원의 1차핵심문화지구, 2차핵심문화지구로 설정하고 있다.
- 1차 핵심문화지구는 필요할 경우 강력한 규제와 집중투자가 가능한 영역으로서 제봉로, 광주천을 경계로 하되 금남로변으로는 다소 느슨한 경계영역을 설정하고 있다.

1. 여기서 참조하는 선행연구 및 정리는 ‘아시아문화중심도시조성사업 예비종합계획(문화중심도시조성추진기획단)’ 그리고 ‘광주아시아문화중심도시 기본구상(한국예술종합학교 도시건축연구소+(주)다산, 2005)’ 와 ‘아시아문화중심도시 핵심문화지구 조성방안연구(한양대학교 산학협력단, 2007)’이다.



〈그림 3-1〉 광주내 주요 거점

자료 : 광주아시아문화중심도시 기본구상



〈그림 3-2〉 1차 핵심문화지구

자료 : 아시아문화중심도시 핵심문화지구 조성방안 연구

- ‘2차 핵심문화지구’는 공공부문의 소극적 개입과 민간의 적극적 동기가 일어날 수 있는 영역으로서 광주공원, 사직공원, 동계천 영역으로 설정하고 있다.



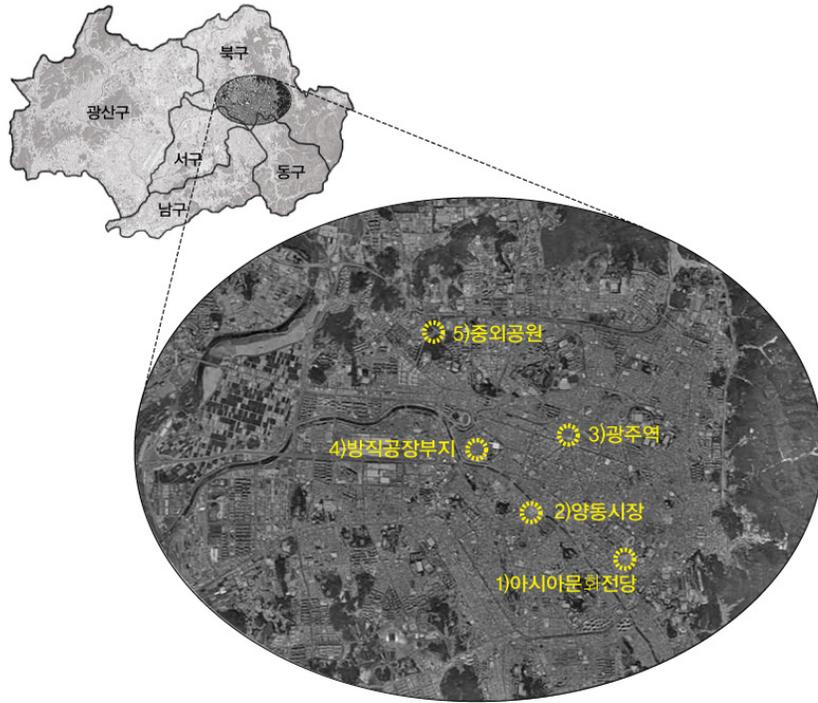
〈그림 3-3〉 1차 핵심문화지구

자료: 아시아문화중심도시 핵심문화지구 조성방안 연구

- ‘본 연구에서는 상징물의 건립입지로서 ‘아시아문화중심도시조성사업 예비종합계획’과 ‘광주아시아문화중심도시 기본구상’에서 제시한 거점공간을 ‘아시아문화중심도시 핵심문화지구 조성방안 연구’에서 제시한 영역 설정의 가치관과 본 연구의 평가기준을 조합하여 분석하고자 한다.

322. 입지별 분석

- 대안으로 제시하고자 하는 입지는 다음과 같다.



〈그림 3-4〉 입지의 대안 제시

1) 아시아문화전당

- 현재 건립되고 있는 아시아문화전당은 일상적 삶과 연결된 건축공간을 표방하고 있다. 이것은 도시 내 전방향으로 개방된 공간의 설정을 의미한다. 그럼에도 불구하고 이 건물은 심정적인 전면성을 갖고 있다. 이것은 건물의 문제가 아니라 도시조직이 부여한 것이며 광주의 역사성을 대변하는 것이라고 할 수 있다.

- 전남도청이라는 역사적 사실과 함께 모든 교통의 결절점으로서 아시아문화전당부지는 정량화하기는 어려울지라도 역사성, 인지성, 접근성, 사업연계성 전 항목에서 최고의 가치를 가질 수밖에 없다.

• 그러나 현재 국책사업인 아시아문화전당이 건립되고 있는 상황을 고려할 때 상징물의 건립이 이 사업과 갈등을 빚게 되거나 설계의 변경을 요구해야 하는 상황을 배재하게 할 수는 없다.

〈표 3-2〉 입지평가 - 아시아문화전당

	평가항목	내용(지표)
1	역사성	매우 좋음
2	인지성	매우 좋음
3	접근성	매우 좋음
4	사업연계성	매우 좋지 않음(현재 건립중인 아시아문화전당 사업과 입지중복)



〈그림 3-5〉 아시아문화전당 사이트 전남도청 현황사진

2) 양동시장

• 양동시장은 아시아문화전당에서 시작되는 문화, 환경벨트의 결절점이되 광주시민들이 인식 상 도심의 끝단이다. 양동시장은 현재 물류중심으로서의 역할이 상당부분 손실되어 있는 상태로서 물리적 낙후성을 극복하기 위한 리모델링은 요구되고 있는 상황이다.

- 역사적 의미를 갖고 있다고 보기 어려우며 광주천 복원사업과 맞물려 하천상부 복개 구조물은 철거 가능성도 존재한다.
- 그러나 교통 상황이 비교적 양호하고 주변에 고층 구조물이 존재하지 않으므로 시각적 인지성도 비교적 높은 편이다. 아시아문화전당이 문화사업의 시작점이라면 이 공간은 그 결절점의 역할을 수행할 수 있다.

〈표 3-3〉 입지평가 - 양동시장

	평가항목	내용(지표)
1	역사성	중지 않음
2	인지성	좋음
3	접근성	좋음
4	사업연계성	좋음



〈그림 3-6〉 양동시장 현황사진

3) 광주역

- 광주역은 외부로 소통하는 중요한 교통거점이다. 철도라는 대중교통이 광주 시내 연결교통망과 접합하면서 만성 교통정체현상을 빚는 공간이기도 하다.

- 그러나 1960년대에 도심에서 이전한 현 광주역은 교통망이 발달해 있다고 해도 시민들의 일상생활과 밀접하게 연결되어 있는 공간이라고 보기 어렵다. 즉 도보가 아니라 자동차를 통해서 접근이 주로 이루어지는 곳이라는 점에서 접근성이 좋다고 보기는 어렵다.
- 광주역을 존재하게 하는 선로는 도시를 단절하는 중요한 장애물로 지목되어 왔다. 따라서 광주 도심관통선로의 지하화 요구도 존재하는 상황에서 현 광주역의 장기적 모습은 단언하기 어렵다.
- 도심관통선로의 지하화는 단절된 도시조직을 자연스럽게 연결한다는 점에서 장기적으로는 성취해야 할 도시적 과제일 수밖에 없다. 바로 이 점이 광주역 부근을 장기적인 관점에서 상징물 건립부지 평가에 부정적으로 작용할 수밖에 없게 한다.

〈표 3-4〉 입지평가 - 광주역

평가항목	내용(지표)	
1	역사성	좋지 않음(교통 거점 이상의 역사적 흔적이 없음)
2	인지성	좋음
3	접근성	좋지 않음(시민 일상과 유리되어 교통편을 이용해 접근해야 함)
4	사업연계성	좋지 않음(선로 지하화 요구와 연결되어 장기적 사업전망 불투명)



〈그림 3-7〉 광주역 현황사진

4) 방직공장부지

- 방직공장부지는 외부에서 광주도심으로 자동차를 통해 접근할 경우 쉽게 노출이 되는 지점이다. 주변에 여기 건립되는 구조물의 형태나 규모를 억제할 만한 도시적 맥락이 특별히 존재하지 않는다.
- ‘광주아시아문화중심도시 기본구상’에서는 이곳에 타워형 건물의 건립가능성을 제시하고 있다. 만일 이미지 무한복제 시대가 아닌 상황에서 타워형 구조물을 설립한다면 기존 도심의 역사성을 훼손하지 않으면서 건립할 수 있는 적절한 부지라고 판단해야 한다.
- 그러나 일제강점기로부터 조성된 공장부지라는 점 이외에 광주를 거론할 만한 역사가 존재하지 않으며, 가장 큰 문제는 사유지라는 것이다. 이 거대한 사유지를 새로 매입하여 상징물 건립사업을 진행하기에는 현실적 어려움이 존재한다.

〈표 3-5〉 입지평가 - 방직공장부지

평가항목	내용(지표)
1	역사성 좋지 않음(일제 강점기 이후 공장부지)
2	인지성 좋음
3	접근성 좋지 않음(연결 대중교통이 별로 없음)
4	사업연계성 좋지 않음(사유지며 연관 사업 없음)



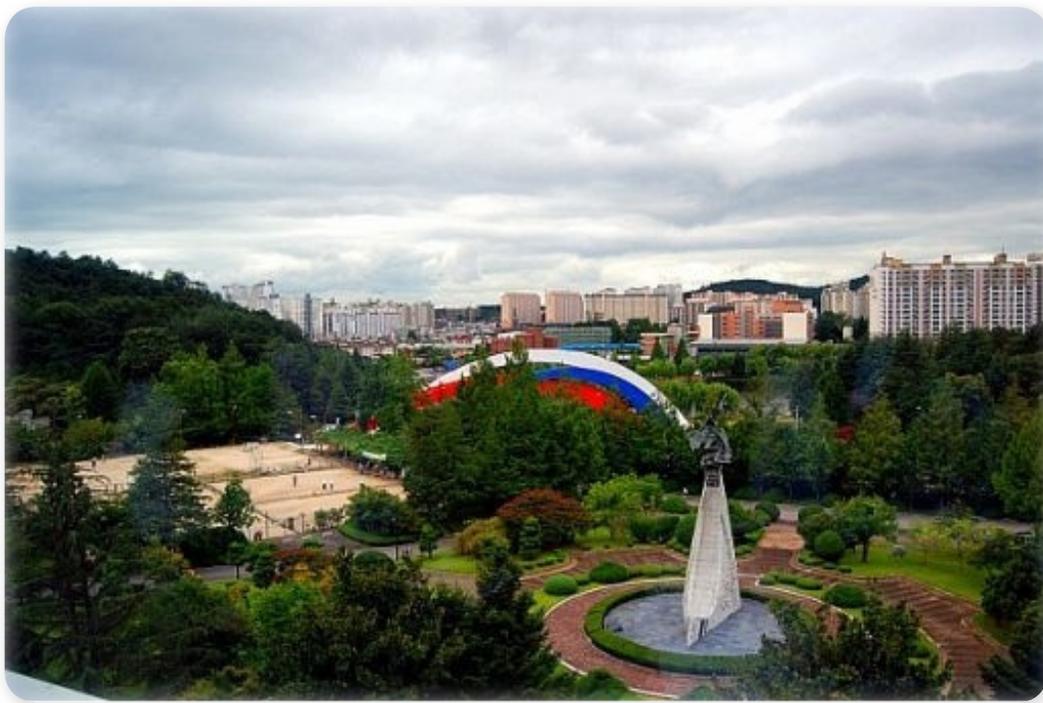
〈그림 3-8〉 방직공장 부지 사진

5) 중외공원

- 광주비엔날레가 벌어지는 공간으로서 단순한 시민휴식공간에서 문화체험공간으로 변해나가고 있다. 광주비엔날레가 국제적인 지명도를 얻는 만큼 이 공간이 지닌 지명도도 확보될 것이다. 고속도로에서 광주시내로 진입하기 위해 거쳐야 하는 통과공간의 하나로서 접근성이 뛰어나다.
- 외부에서의 접근이 좋다는 점이 장점인 반면 도심에서 멀리 떨어져 있다는 점이 가장 큰 단점이다. 결국 장소가 지닌 역사적 현장감이 뒤떨어진다는 것이다.
- 아울러 광주비엔날레 시기의 인구집중 밀도를 고려할 때 새로이 상징물을 추가하는 것이 과도한 공간사용으로 오히려 공원면적을 잠식할 수 있다는 점이 부정적인 요소로 작용한다.

〈표 3-6〉 입지평가 - 중외공원

	평가항목	내용(지표)
1	역사성	좋지 않음(일제 강점기 이후 공장부지)
2	인지성	좋음
3	접근성	좋지 않음(연결 대중교통이 별로 없음)
4	사업연계성	좋지 않음(사유지며 연관 사업 없음)



〈그림 3-9〉 중외공원 현황사진

323. 입지선정

- 입지 대안의 분석 결과 상징물의 입지 영역은 결국 ‘아시아문화중심도시 핵심문화지구 조성방안 연구’에서 지적한 1차 핵심문화지구 내부로 좁히는 것이 역사성, 인지성, 접근성, 사업연계성이라는 점에서 가장 합리적이다. 역사성에서 최적의 지점인 구 전남도청 부지는 아시아문화전당이 건립되고 있다는 현실적인 상황에서 이 부분은 일차적으로 배제한다.

- 이런 배경에서 남는 영역으로서 가장 역사성이 뛰어난 공간대안은 면적인 것이 아니라 선적인 것이다. 즉 아시아문화전당 전면의 금남로가 바로 그것이다. 무한복제 시대 이전의 상징물은 대형 구조물의 건립을 위하여 대규모의 면적인 공간을 요구했으나, 새로운 시대에는 이러한 선적인 공간, 분산된 공간, 비정형 대지도 새로운 아이디어의 제시에 따라 충분히 상징물의 구현공간으로 부각될 수 있다.

- 금남로는 구 전남도청과 함께 광주의 현대사를 지칭하는 가장 중요한 역사공간이다. 그러면서도 길이라는 공간적 가치에 따라 최고의 접근성을 자체가 확보하고 있다. 광주를 관통하는 모든 교통이 집결하는 요충지이면서 광주의 오늘을 만든 핵심영역인 것이다. 또한 현재 진행 중인 아시아문화중심도시 사업과 밀접하게 연결될 수 있다는 점에서도 다른 대안이 따라올 수 없는 장점을 지니고 있다.

- 금남로는 길이라는 속성상 긴 선적 공간이다. 그러나 이 길 전체가 균질한 역사성을 갖고 있다고 볼 수 없다. 따라서 상징물 건립공간으로서의 금남로는 어느 정도의 영역제한이 필요하다. 이 영역제한의 근거가 바로 역사성, 인지성, 접근성의 잣대로 다시 평가되어야 한다.

- 영역 확정을 위해 고려하는 중요한 변수는 읍성의 흔적이다. 근대 광주를 배태한 공간이 전근대 광주라고 한다면 전근대 광주를 설명하는 단 하나의 흔적은 바로 읍성이다. 이 읍성은 물론 구조물로 남아있는 것은 아니지만 훼손 이후 도로의 형태로 남아있다. 그리고 이 흔적은 도시 이용 상황에 이어서면서 현재 금남로 3가 영역까지를 도심으로 확정하는 매체가 되어 있다.

- 이런 배경에서 상징물 건립의 배경이 되는 금남로를 1차 핵심지구 내 가장 중요한 영역으로 한정한다. 그것은 아시아문화전당 전면 분수대 광장에서부터 금남로 3가까지의 지역이며 금남로 공원까지 포함한다. 물론 이 지역 지정은 공모전의 참여자가 상정해야 할 최외곽선이며 이 지역 내부의 공간이 동질하게 해석될 필요도, 전체가 사용되어야 할 필요도 없다.

- 이 영역 내부에서도 분수대와 같은 역사공간은 반드시 보존되어야 할 것이다. 제안자는 이 영역에서 자신의 역사적 가치관을 통해 다른 보존대상을 설정할 수 있다. 그 주변 영역부터 금남로 3가에 이르는 금남로는 다양한 아이디어를 제출받기 위한 열린 영역으로 제시되어야 한다. 이에 따라 상징물 건립 부지로 제안하는 영역은 다음과 같다.



〈그림 3-10〉 상징물 건립 영역 제안



상징물 건립연구 _ 대상에서 현상으로

- 410. 유형연구의 기본방향
- 420. 상징물의 유형화
- 430. 지역별 상징 분석
- 440. 상징물 분석
- 450. 종합적 고찰
- 460. 상징물 예시



400. 상징물 건립 연구 _ 대상에서 현상으로

410. 유형연구의 기본방향

- 상징물 유형연구는 크게 다음의 과정을 거쳐 진행한다. 우선 일반적으로 상징물을 유형화하는 방식을 고찰한다. 그리고 국가와 도시의 상징이미지에 대한 설문을 통해 도시 및 국가가 가지는 상징성과 그것이 구현되는 이미지를 알아본다. 그리고 개별적 상징물 사례분석을 통해 상징물이 어떠한 과정을 거쳐 상징성을 획득하고 그것이 전파되는가를 고찰한다.

- 이러한 과정은 앞서 언급한 상징성의 획득과정과 지역상징의 변화과정의 시대적 고찰과 연계되어 아시아 문화중심도시 상징물 건립에 적합한 유형 혹은 상징성을 획득하고 구현하는 방식을 제안하는 상징물 대안으로 연계된다.

420. 상징물의 유형화

- 일반적으로 상징물을 유형화하는 방식은 상징의 목적에 따른 분류와 상징물의 구현 방식에 의해 두 가지로 나누어 볼 수 있다. 상징의 포괄적인 개념 하에서 일반적으로 기념성, 역사성, 영역성 등의 상징 목적이 구별될 수 있다.
- 가장 흔히 접할 수 있는 조형물의 종류로서 도시나 국가의 이념이나 정책, 사건, 행사를 기념하고 상징하는 경우는 각종 기념비, 기념탑 등의 형태로 나타난다. 88서울올림픽을 상징하는 평화의 문이 이 범주에 속한다. 또한 역사성을 상징하는 조형물의 경우 팔각정이나 전통문양이 적용된 조형물 등을 예로 들 수 있다.
- 마지막으로 도시 경계부에서의 대문의 역할을 하는 조형물 등이 영역성을 상징하는 조형물이라 할 수 있다.
- 대표적인 구현 방식으로는 자연형, 건축물형, 타워구조물형, 교량형, 조각형, 기호형, 경관형 등으로 구분할 수 있다.
- 위에 서술된 바에 따르면 일반적으로 상징물의 유형은 결과물로서의 형태에 의해 분류된다. 그러나 외관상 드러나는 형태에 의한 분류방식으로 상징물을 구분하는 데에는 한계가 있다.
- 앞서 언급한 것과 같이 디지털 무한복제시대의 상징물은 더 이상 확고한 유형과 규모를 지닌 외형일 필요가 없다. 아시아 문화중심도시 광주를 상징하는 상징물 역시 권위적인 하향식의 상징물 조성이 아닌 다양한 방식으로의 접근이 가능하다. 따라서 본 연구가 제안하고자 하는 상징물 건립의 예시는 유형보다는 상징성의 획득과정에 더욱 초점을 맞출 필요가 있다.

430. 지역별 상징 분석

- 상징물의 유형보다 더욱 근본적으로 생각해야 할 문제는 어떠한 지역의 상징성이 어떤 기반과 배경으로 구성되며 그 상징성의 기반이 어떤 형식, 이미지로 구현되고 전파되는가 하는 것이다.

- 이것이 중요한 이유는 단일한 오브제로서 빈번한 시각적 노출로 상징물이 구현되는 시대를 넘어서는 다양한 방식과 매체로 끊임없이 이미지가 복제되고 전파되는 현대 사회에 적합한 상징성 획득 및 구현방식에 대한 제안으로 이어질 수 있기 때문이다. 또한 상징성의 기반이 어떠한 상징물의 유형과 방식과 조합되었을 경우 가장 효과적으로 드러나는가 하는 질문에 답할 수 있는 실마리를 제공할 수 있기 때문이다.

- 이것을 위해 먼저 서울 소재 대학생을 대상으로 국가와 도시의 상징이미지를 물어보는 설문을 실시하였고 그 상징이미지들이 보여준 성격을 다시 아래와 같은 분류로 정리할 수 있었다.

1. 추상적 개념, 2. 자연경관, 3. 역사적 사건,
4. 건축물 및 인공경관, 5. 문화적 산물, 6. 인물

- 이 분류 항목은 미리 선정된 것이 아니라 상징 이미지에 사전 제한 없이 진행된 설문 결과에서 드러난 분류라는 점에서 몇 가지 의미를 지닌다.

431. 국가

- 먼저 국가별 주요 상징 이미지는 다음과 같다.

국가명	상징 이미지				
	추상적 개념	자연경관 및 자연물	역사적 사건	인공 건조물 및 인공경관	문화적 산물 인물
그리스	신성함	푸른바다, 산토니리섬	올림픽	파르테논, 신 전, 흰 건물	푸른 바다,
네덜란드	자유	튤립,		풍차, 제방	히딩크
노르웨이	복지국가	빙하, 피오르드			바이킹 책 <노르웨이의 숲>
뉴질랜드		키위새			양, 목장, 번지점프
덴마크					유제품, 낙농, 목장, 다이어트 안데르센
독일				베를린 장벽	맥주, 전차, 나치, 히틀러
러시아	추위	시베리아	혁명		보드카 레닌, 스탈린
멕시코		선인장			솜브레로 타코, 마리아치
미국	자유, 민주, 다양함		9.11	자유의 여신 상, 백악관	성조기, 할리우드, 전쟁
베트남			베트남전		쌀국수, 아오자이, 국제결혼 호치민
벨기에					초콜릿, 와플, 프링글스
스위스	자유, 중립국	알프스			치즈, 국제은행, 나이프, 스키, 시계,
스웨덴	깔끔함				이케아, 볼보, 노벨상
스페인	정열, 뜨거움			성마틴대성당	플라멩고, 투우, 황소, 축제, 축구(FC바르셀로 나)
슬로바키아	가난			머라이언상, 마리나베이	
싱가폴	엄격, 부유, 다문화				벌금, 아파트, 법규
아일랜드		섬		버킹엄궁, 옥스퍼드대학	위스키, 영화<원스>, 켈트족,
영국	우울, 깔끔함	안개, 비			여왕, , 왕가, 군위병, 신 세익스피어
오스트리아			세계대전		크리스탈 공예, 음악 모차르트
우루과이			우루과이 라운드		축구

국가명	상징 이미지					
	추상적 개념	자연경관 및 자 연물	역사적 사건	인공 건조물 및 인공경관	문화적 산물	인물
이디오피아	기아, 빈곤				커피	
이탈리아	다혈질		르네상스	두오모	파스타, 피자, 마피아, 아이스크림, 명품, 패션, 미술, 미남미녀	
인도	지저분함	갠지스강, 코끼리		타지마할	수학, 터번, 명상, 인구 카레, 힌두교, 불교	간디
일본	정교함 성(性)	후지산, 섬, 지진	2 차 대 전		카미카제, 나막신, 스시, 기모노, 지진, 오타쿠, 사무라이,	
중국	복잡, 거대, 다양	팬더	혁명	천안문, 자금성 만리장성	요리, 공산당, 인구	마오쩌둥
체코					드라쿨라	
캐나다		록키산맥, 알래스카, 나이아가라 단풍, 곰			유학, 하키	
터키	우방국	기아		아야소피아	아이스크림, 무슬림	
파키스탄		황양	내전		핵무기, 테러	
포르투갈			대항해 시대		축구선수	
폴란드			세계대 전		유태인 학살, 아우슈비 츠	비웬사
핀란드	청명함 복지국가	백야			산타클로스, 디자인,	
한국	동방예의 지국		한국전 쟁	고궁	한복, 한옥, 김치, IT	
호주		사막, 캥거 루, 코알라		오페라하우스, 하버 브릿지	소고기, 마오리족	

432. 도시

도시명	상징 이미지					
	추상적 개념	자연 경관 및 자연물	역사적 사건	인공 건조물 및 인공경관	문화적 산물	인물
광주	민주, 정의	무등산	5.18		비엔날레, 사투리	선동렬
뉴욕	자유, 다양성			타임스퀘어, 센트럴파크, 엠파이어스테이트, 월스트리트	패션, 초고층빌딩, 노란택시, I♥NY	
대구	더위	사과, 분지	지하철 참사	동성로	패션, 미인	
대전	과학 기술		엑스포	국립현충원, 카이스트		
도쿄	개인주의	후지산		도쿄돔, 도쿄타워, 오다이바, 롯본기, 디즈니랜드		
두바이	거품	석유		버즈두바이, 마천루 인공섬	오일머니	
라스베이가스	환락	사막		MGM 호텔	카지노, 도만	
런던		안개		타워브릿지, 빅벤, 테이트 모던, 런던아이	트렌치코트, 신사, 2층버스, 영화	셜록홈즈
로마	고대역사			트레비분수, 바티칸, 콜로세움, 신전	<로마의휴일>	
마드리드	빨강			프라도 미술관	투우, 축구	
맨체스터	공업도시			공장	축구 (맨체스터유나이티드)	
모스크바	추위		혁명	크렘린 궁, 붉은 광장	테트리스, 보트카, 털모자, 미녀	도스토예프스키
뮌헨					자동차, 비행기	옥토버페스트, 축구
베를린	분단, 화합			베를린 장벽, 브란덴부르크 문		
베이징	정치	올림픽 천안문사태		자금성, 천안문	요리	

도시명	상징 이미지					
	추상적 개념	자연경관 및 자연물	역사적 사건	인공 건조물 및 인공경관	문화적 산물	인물
부산		갈매기, 항구,		광안대교, 광안리 자갈치 시장, 해운대	사투리	
부에노스 아이레스					영화<부에노스아이레스>, 축구, 탱고	체게바라
보스턴	학문				하버드, MIT 아이비리그, 레드삭스,	
샌프란시 스코		해변		전차, 스카이라인, 금문교		
상하이	신도시, 현대,			야경, 동방명주	상하이 HSBC	임시정부,
서울	복잡함	한강		남산타워, 청계천, 고궁, 63빌딩, 지하철	하이서울	
시드니		안개, 비		오피라하우스, 달링하버, 하버브리지		
시애틀		항구도시			스타벅스, 영화 <시애틀의 잠 못 이루는 밤>	
시카고	건축도 시			시어즈 타워, 밀레니엄 파크	빌딩, 뮤지컬, 농구(시카고 불스)	
암스테르 담	개방	운하		운하, 풍차,	마약	
오사카				오사카성	라멘, 패션, 벚꽃 현대, 제철, 조선,	안도다다오
울산		항구		공장	중공업, 아가씨 무슬림, 케밥, 용단, 이슬람	
이stanbul				아야소피아, 모스크		
인천	국제도 시	바다, 송도, 월미도,		공항, 인천항		
파리	문화, 예술	세느강		에펠탑, 샹젤리제 루브르박물관	파리지엔, 로맨스	
카이로		사막, 낙타	카이로 회담	피라미드, 오벨리스크		셜록홈즈
캘커타		갠지스 강			식민지, 카레	
토론토		단풍	동계 올림픽	CN 타워	빙상, 여학연수	
홍콩				야경, 마천루	금융, 쇼핑, 빨간 택시, 트램	

433. 분석결과

1) 지역 상징 유형 분류의 도출된 상징 기반과 상징성 획득과의 관계

- 앞서 언급한대로 6개의 분류는 사전에 주어진 것이 아닌 설문 이후의 구분이다. 중요한 것은 이 분류 항목 자체가 아니라 이 분류 항목이 내포한 의미이다.
- 분류 항목은 자연환경, 추상적 개념, 역사적 사건, 인물과 같은 상징성의 기반과 인공건축물과 경관, 문화적 산물과 같은 상징성의 구현 방식으로 구분된다.
- 상징의 기반은 국가, 도시가 상징하고자 하는 가치기반, 자연환경, 역사적 인문적 배경이다. 역사적 사실 혹은 시대적 이슈와 같은 사건으로 인하여 조성된 상징은 도시의 발전과정 속에서 자연스럽게 획득된 것으로서, 구성원 사이의 공유에 가장 큰 영향을 끼치는 요소라고 볼 수 있다.
- 항구도시 혹은 행정 수도과 같이 경관 혹은 도시의 기능자체가 상징성의 기반이 될 수도 있다. 대전 엑스포가 대전을 과학기술 도시로서 인식시킨 것처럼, 역사적, 사회적 가치가 다소 미약한 도시에서 엑스포나 비엔날레, 축제와 같은 이벤트는 상징성의 기반을 구축하기에 좋은 방식이 될 수 있다.
- 위와 같은 상징성의 기반을 바탕으로 특정 건조물 혹은 문화적 산물이 상징물로 작용하였을 때 비로소 도시를 상징하는 상징물로 지속적으로 전파되고 전달될 수 있다.

2) 광주 상징성 획득에의 시사점

- 광주를 상징하는 추상적 개념은 ‘민주’, ‘정의’와 같이 광주의 역사가 지니는 가치와 이념으로 드러난다.
- 비엔날레와 같이 문화적 이벤트가 아시아 문화중심도시로서의 상징성의 기반이 될 수 있는 가능성이 보이고는 있다. 하지만 문화적 깊이가 지역 상징의 추상적 개념인 이탈

리아, 파리의 경우에서 이 이념적 가치가 구체적인 상징물로 구현되는 사례가 적은 것과 같이 광주의 이념적 가치가 특정한 유형을 가지는 상징물로 드러낼 수 있는가 하는 것은 충분한 생각을 필요로 한다.

440. 상징물 분석

441. 분석 개요

• 상징물은 그 시대와 공간의 현상을 보여주는 기념적 건축으로 볼 수 있으며, 이는 상징물 자체가 독립적인 가치를 가지기 보다는 도시, 혹은 그 지역과 긴밀한 관계를 맺고 통합적으로 읽힐 때 비로소 하나의 지표로 인식될 수 있다.

• 이와 같은 관점에서 이루어지는 여러 상징물 분석은 결과물 중심이 아닌, 조형물이 기획되고 실현되기까지, 그리고 도시 맥락과 연결되어 상징성을 획득하게 되는 과정에 좀 더 무게를 두고 있다.

442. 상징물 분석

1) 천년의 문

■ 재정 및 규모

- 사업계획비: 300억원, 수정안 550억 원 (2000년)
- 규모 : 11,570 m², 직경200M의 원형
- 비고 : 2100년까지 10년 단위로 지어지는 100년 완공의 장기 건축물

■ 과정

• 천년의 문 건립은 새천년준비위원회(위원장 : 이어령) 주관으로 계획된 새천년 12대문 프로젝트의 일환인 동시에 2002년 월드컵 기획의 하나로 서울 상암지구 평화의 공원 내에 건립할 예정이었다.

- 현상공모 결과 OPUS건축 + 이은석의 작품이 당선되었으며, 실시설계를 위한 공동

실험, 하중 실험 등 안전성 테스트를 거쳐 시공 가능한 수정안이 제시되었다.

- 그러나 공모 당선작에 관한 정치적 이슈 변화, 표절 논란과 불투명한 재원의 확보 등으로 인하여 ‘천년의 문’ 건립은 추진 1여년 만에 무산되었다.

■ 분석 및 시사점

- 상징성 획득과정

- 천년의 문은 조성 목적이 새천년의 시작과 국가적 대형 이벤트의 기념이라는 구체적인 목표 가치가 부여되어 있었다.

- 이에 서울은 세계적 대도시의 반열에 오르기 위해서 파리의 에펠탑(360m)이나 워싱턴의 제퍼슨 기념 타워(190m)에 견줄만한 규모의 기념비적 건축이 필요하다는 일부 여론을 수렴한 결과로 보인다.

- 물론 이러한 시도와 함축적인 의미는 높게 평가될 수 있으나 그 높이나 규모에 대한 집착이 결국 막대한 예산을 필요로 하였고 이것이 결국 재정 확보의 실패로 이어지면서 기획이 실현되지 못한 점은 반드시 재고해야 할 사항으로 생각된다.

- 상징성 획득에의 구성요소

- 신개념 공법을 도입한 거대 구조물의 조성은 계획 당시부터 많은 논란을 일으킬 만큼, 구조적 특이성으로 상징성을 획득하려 했다고 볼 수 있다.



〈그림 4-1〉 천년의 문, 관련 시뮬레이션

2) 한빛탑

■ 재정 및 규모

- 사업 계획비 : 30억 원 내외 (1989년)
- 규모 : 부지 7850㎡, 건평 370 ㎡, 높이 93m
- 비고 : 첨성대를 본뜬 탑의 하단은 개최년도인 1993년을 상징하는 1993개의 화강석으로 이루어져 있으며, 높이 또한 개최년도를 의미하고 있다.

■ 과정

- 엑스포 개최 이전

- ‘과학’이라는 93 대전 엑스포의 주제를 가장 집약적으로 상징하는 조형물을 만드는 것으로 기획되었으며, 여러 차례의 시민 공청회를 거쳐 디자인이 확정되었다.

- 이후 엑스포 사전 홍보작업인 포스터와 기념물 사업, 학생 사생대회 등의 크고 작은 이벤트에 등장함으로써 시민들에게 지속적으로 노출되었다.

- 엑스포 개최 기간 (1993. 8. 7~1993. 11. 7)

- 한빛탑은 전망대로서 역할 했을 뿐만 아니라 그 위치적 성격(엑스포장 한가운데)으로 인해 한빛탑 광장에서 공연과 야간 레이저쇼를 비롯한 많은 행사가 열려 이곳은 관람객들이 가장 많이 찾는 공간이었기 때문에 많은 이들이 한빛탑을 엑스포의 상징으로 자연스럽게 인식하게 되었다.

■ 효과

- 기술적인 발전

- 당시 엑스포 개최일과 책정된 예산에 맞추기 위해 다소 무리한 공법을 세계 최초로 시도, 성공함으로써 기술적인 발전을 이루어냈다.

- 이용 현황에 대한 시민들의 반응

- 대전 엑스포 이후 박람회장은 과학 공원으로 사용되어 오고 있으나 재정적인 면에서 어려움을 겪고 있으며, 일부 시민들이 이에 대해 부정적인 인식을 보이고 있으나 한빛탑에 대한 뚜렷한 반응은 보이지 않고 있다.

- 도시 상징물로서의 이용 효과

- 엑스포 개최 이후 이벤트의 주제(과학)와 대전시가 추구하는 도시이미지가 일치함에 따라 한빛탑은 ‘과학도시 대전’의 상징으로 현재까지 계속 사용되고 있다. (한빛탑은 ‘엑스포 다리’와 함께 전국구 뉴스의 지역자료영상으로 자주 등장하고 있다.)

- 특히 2009년에는 대전국제우주대회가 개최됨에 따라 한빛탑 광장을 중심으로 스페이스 페스티벌을 비롯한 행사가 기획되었다.

■ 분석 및 시사점

- 상징성 획득과정

- 한빛탑은 대전을 대표하는 이미지로 볼 수 있다. 도시 상징을 획득하는 과정을 보면, 대전이 치러낸 역대 행사 중 그 규모가 손에 꼽히는 국가적인 이벤트였던 대전 엑스포가 큰 역할을 했음을 알 수 있다.

- 그 핵심 주제가 도시 이미지와 맞아 떨어짐으로서 도시의 발전에 큰 영향을 미쳤다. 이러한 면에 있어서 대전 엑스포를 상징하는 조형물로 지어진 한빛탑은 도시(대전)를 대표하는 이미지로서 조성되었다.

- 한빛탑은 건립당시 재원의 조달이 대전 지역에 뿌리를 두고 있는 기업체(한화그룹)에 의해 이루어졌다는 사실 또한 주목해야 할 점으로 볼 수 있겠다. 앞서 살펴본 국내 사례 중 ‘천년의 문’이 엄청난 규모의 재정과 그 확보가 어렵다는 이유로 무산되었다는 점으로 미루어 볼 때, 한빛탑은 상징적인 측면뿐 아니라 재원의 확보 면에서도 성공을 거둔 사례라고 볼 수 있겠다.

- 상징성 획득에의 구성요소

- 당시의 혁신적인 디자인인 타워형 구조물의 조형미로 인해, 랜드마크적 요소로서 강력한 상징성을 구축하였다.

- 도시민들의 참여

- 대전 엑스포는 대전을 대외적으로 알리는 기회가 되었던 큰 행사였다. 따라서 이에 대한 시민들의 인지도 또한 크다고 할 수 있겠다.

- 여기에서는 한빛탑을 비롯한 박람회장이 당시 새롭게 개발되는 신시가지에 위치하고 있었고 그로 인해 이 지역으로 상당한 수의 인구 유입이 이루어졌다는 점을 반드시 인지할 필요가 있다.

- 그러나 높은 인지도에 비해, 랜드마크적 역할외에 다양한 프로그램이 구성되지 못하여 시민들의 참여에 대한 고려는 충분하지 못했다고 볼 수 있다.



〈그림 4-2〉 한빛탑의 모습(좌)과 한빛탑이 그려진 엑스포 홍보 포스터(우)

3) 노들섬 예술센터

■ 재정 및 규모

- 사업 계획비 : 4500억원
- 계획기간 : 2014년 말
- 규모 : 부지 5만3000㎡, 콘서트홀(1900석)과 오페라 극장(1500석)을 비롯한 다목적 공연장, 미술관, 야외음악공원, 조각공원, 야외전시장, 생태공원, 전망 카페

■ 과정

- 과거 계획 과정

- 2005년 4월 이명박 서울시장 오페라하우스 건립 계획(2006년 착공, 2009년 완공)을 발표했으며, 2006년 국제건축가연맹을 통해 공모를 개최, 프랑스 건축가 장 누벨의 작품이 당선되었다.

- 그러나 당초 설계비 초과와 문제로 2008년 계약을 포기하고, 재공모를 하게 되었다. 그러나, 공모 과정 속에서 설계비용과 상금 등으로 총 21억 5천만원의 낭비가 발생하였고, 그로 인해, 문화예술단체의 보여주기식 전시행정의 전형이라는 비판을 받게 되었다.

- 현재 계획의 진행상황

- 국내외 건축 설계 경기를 통한 건축가 박승홍의 작품이 선정되었으며, 노들섬과 동부이촌동 사이에 폭 10m, 길이 550m 규모의 보행·자전거 전용교량을 신설해 서울의 '명품다리'로 조성할 계획에 있다.

- 한강대교 보도를 폭 2.5m에서 5m로 확장하고 한강대교와 노들섬 시민공원을 연결하는 엘리베이터를 설치할 계획이 있다. 또한 경전철 등 신 교통수단으로 노들섬과 도심을 이어주는 노선을 만들어 지하철 1·4·5·6·9호선과 환승 체계를 구축하는 동시에, 노들섬에 선착장을 설치해 유람선과 수상택시로 접근을 개선한다. 향후, 서울을 대표하는 복합 문화□예술 공간으로 조성할 목표를 갖고 있다.

■ 분석 및 시사점

- 조성과정의 논란과 문제점

- 노들섬 예술센터는 조성 과정 속에서 많은 논쟁이 벌어졌다. 먼저 입지에 관한

논의가 일어났다. 한강대교로 인해 부지가 나뉜다는 점, 홍수 때 섬의 일부가 잠긴다는 점과 섬의 위치가 한강의 남측에 치우쳐 있다는 점 등이 문제로 제기되었다.

- 특히 환경단체에서 멸종 위기 야생 동물인 맹꽁이 서식처이며, 갈대숲의 간헐 습지로서 생태적 보존이 필요한 곳을 파괴하는 개발 사업이라는 비판을 받았다.

- 또한 정책 및 예산집행의 관점에서 문화예술계는 건축적 랜드마크와 같은 거대 시설물에 대한 투자가 아니라 문화 정책과 운영에 대한 소프트웨어에 대한 투자로의 방향 전환이 필요하다는 비판을 하였다.

- 상징성 획득에의 구성요소

- 상징성을 획득에 있어, 이를 구체화하는 요소가 건축적 조형성에서 드러내고 있다. 건축의 형태가 기존의 남산타워와 같은 고전적인 타워형이 아닌, 빌바오의 구겐하임 미술관과 같이 현대 건축물에 서울의 문화·예술 도시의 상징을 부여하고자 한 부분에서 현재 우리나라의 지평에 시사하는 바가 있다고 하겠다.



〈그림 4-3〉 노들섬 예술센터의 조감도, 디자인캠프 문박 디엠비

4) 호주 Canberra Axis

■ 도시내 상징 축의 설정

• CAPITAL HILL-COMMONWEALTH PLACE-ANZAC PARADE-NATIONAL WAR MEMORIAL을 잇는 국가적 상징 축으로서 호주의 수도 캔버라의 중심

• 4개의 국가 상징 공간 조성

• WAR MEMORIAL/KINGS PARK부근 MEMORIAL /PARLIAMENT HOUSE부근 도시 MEMORIAL축/
호주원주민과 백인들의 화합을 위한 MEMORIAL

■ Memorial의 상징화 조성과정

• NATIONAL MEMORIAL COMMITTEE 에서 입지, 성격, 컨셉에 대한 정책 수립 및 그에 따른 디자인 심의를 진행한다. 먼저 MEMORIAL의 위계를 정한 후, 우선 순위에 따라 예산을 분배한다.

• 장소성을 만드는 데 중점을 두고, 조성 과정에서 도시민들의 의견 반영 및 이벤트 조성으로 참여를 유도한다.

■ 분석 및 시사점

- 상징성 획득과정

• NATIONAL MEMORIAL COMMITTEE를 통하여, 도시 내 상징조형공간 정책결정 및 의사결정이 이루어진다. 큰 정책적 프레임 안에서 시민들의 의사를 적극적으로 반영하여 조성하도록 하여, 도시 상징 공간에 대한 시민들의 애착심을 높여 결과적으로 도시 상징성을 갖게 하였다.

- 상징성 획득에의 구성요소

- 도시기본계획의 기초 및 목표가 정확하게 설정되어 있어, 이에 따라 지속적이고 일관적인 정책결정 및 디자인과정을 진행할 수 있었다.

- 도시민들과의 소통

- 상징물 구현 과정 절차 중, 실제크기의 모델을 설치장소에 미리 가설 후 시민 및 전문가의견 수렴하여, 시민들의 의견을 반영할 수 있도록 하였다.

- 이를 통해 도시민이 장소애착을 갖게 하는데 큰 기여를 할 수 있었으며, 또한 기념비적 공간의 체험적 프로그램을 통해 시민들의 일상적 공간으로 이용되도록 하였다.



〈그림 4-4〉 호주 Canberra Axis 전경

5) 미국 워싱턴 D.C National Mall



<그림 4-5> National Mall의 전경



<그림 4-6> The Legacy Plan, 1997/2001

■ 도시 상징축의 설정

- 미국의 수도인 워싱턴 D.C.내에 위치한 상징적 축으로서, 동쪽 끝의 WASHINGTON MONUMENT와 서쪽 끝의 LINCOLN MEMORIAL을 연결하는 가로이다.

- 1965년에 설립된 내셔널 메모리얼은 내셔널 파크 시스템내의 오래된 파크랜드를 보존하기 위해 만들어졌다. 공원 내 구역은 방문자들에게 대통령에 대한 기념비, 참전의 용기와 희생에 대한 존경심, 미국의 자유와 평등에 대한 상징성 등을 표현하고 있다.

■ 각 Memorial의 특징

- Washington Monument

- 물의 동쪽에 위치한 워싱턴 기념탑은 초대 대통령 GEORGE WASHINGTON에 의해 설립된 미국의 국가 상징적 메모리얼인 NATIONAL MALL의 가장 높은 구조물(169m로 에펠탑 다음으로 가장 높은 오벨리스크)로 1848년에 건축이 시작되었으나 남북전쟁 등으로 인해 공사가 지연되어 약 3분의1 이상의 높이에서부터 약간 색깔 차이가 난다.

- Lincoln Memorial

- 물의 서쪽에 위치한 링컨 기념관은 워싱턴 D.C.에서 가장 감동적인 명소 중의 하나이다. 에이브러햄 링컨 대통령을 기리기 위해 1914년에 만들어진 이 기념관은 미국 현대사의 상징이 되며, 앨링턴 국립묘지와 함께 미국에 온 각국 정상과 귀빈들의 단골 방문 장소이다,

- 링컨 대통령의 시선과 똑같은 방향을 바라보면 리플렉팅 풀과 워싱턴 모뉴먼트가 보인다. 또한 이곳은 마틴 루터 킹 목사의 'I HAVE A DREAM' 연설 등 미국 현대사의 굵직한 사건들이 펼쳐진 장소로 유명하기도 하다.

■ 분석 및 시사점

- 상징성 획득과정

- NATIONAL MALL은 도시 상징을 넘어, 국가적인 상징성을 갖고 있는 기념적인 곳으로서, 국가적인 행사나 불꽃축제, 야외영화제 등 연중행사의 장소로 쓰이고 있다.

- 상징성 획득에의 구성요소

- 도시 상징축을 설정하고, 집약적으로 중요한 국가기관 및 박물관을 배치함으로써, 강력한 상징성을 피도록 유도했다.

- 최근 도시의 인구가 감소하고 그 구조에 변화가 나타나면서 NATIONAL MALL을 중심으로 하는 도시의 MONUMENTAL CORE에 관한 많은 제안이 쏟아지고 있으나 정책가들 사이에서 이곳을 역사적 장소로 보존할 것인가 또는 박물관이나 갤러리 등의 시설을 유치하여 이를 통해 도시의 세수를 증가할 것인가를 놓고 의견이 분분한 가운데 LEGACY PLAN을 통해 이곳에 지속적인 관심을 쏟고 있다.

- 도시민들과의 소통

- NATIONAL MALL은 상징적 기념 장소 외에도, 평상시에 조깅, 피크닉, 야경 등으로 대중적인 레크리에이션 장소로 쓰인다.

6) 미국 시카고 Crown Fountain

■ 재정 및 규모

- 사업계획비: 1700만 달러(2004년)
- 연못 길이: 15×70(M)
- 타워 높이: 15M

■ 과정

- 자우미 플렌사가 설계, 2005년도에 완공
- 밀레니엄을 기념하기 위한 공공 미술 작품
- 하늘이 비치는 얇은 수면 위에 15M 높이의 거대한 직사각형 유리 구조물 두 개로 이루어진다.
- 5월1일부터 10월31일까지 분수가 작동되는 분수는 여름의 열기로 부터 공공적인 놀이터를 제공한다.

■ 효과

- 시카고의 상징인 높은 빌딩들과 아름다운 미시간 호수를 자연스럽게 연상할 수 있다.
- 주민들의 비디오 클립을 이용하여, 분수 LED스크린에 시카고에 거주하는 1천명의 주민들의 얼굴로서 그들만의 장소를 만들었다. 한때, 분수의 꼭대기에 설치된 감시 카메라로 인해 대중의 항의로 인해, 일시적으로 이전되었으나, 밀레니엄파크는 분수의 유니버설 디자인으로 인해 대중적으로 가까워졌다.

■ 분석 및 시사점

- 상징성 획득과정

- CROWN FOUNTAIN은 시카고시의 도시 공공예술 프로젝트들과 함께 도시를 상징하는 요소로서 자리 잡고 있다.
- 또한 자유로운 프로그램의 참여 분위기를 조성하여, 다문화 도시로서 여러 층돌이 있던 시카고시의 고질적인 문제를 직시하고, 도시의 민족성(ETHNICITY)을 통합함으로써 도시의 이미지를 개선하는 데에 큰 역할을 했다고 할 수 있다.

- 상징성 획득에의 구성요소

- 도시민에게 익숙한 빌딩 모양의 구조물에 디지털 테크놀로지를 이용해 친근한 이웃들의 모습을 투영하는 프로그램 도입을 통한 시민들의 참여를 유도하고 있다. 또한 물이

라는 자연 매체를 사용해 도시 속의 휴식 공간으로 사랑 받고 있다.

- 도시민들과의 소통

- 시카고 공공예술품들은 공공건물을 지을 때 순수 건설비의 1.33%를 조형물 설치에 투자하도록 한 시의 법에 따라 제작된다. 작가선정과정에서는 작품이 설치될 지역 대표자와 주민들의 의견 수렴을 거쳐 50~100명의 작가 가운데 5~10명을 우선 선발한 뒤 이들 작가로부터 받은 제안서를 다시 주민 의견을 청취해 최종 작가를 선정한다.

- 또 1.33%법 적용을 받지 않는 민간건물에도 작품이 많이 설치될 수 있도록 기부를 활성화하는 제도를 마련해 두었다. 이러한 시카고시의 도시민들과 소통을 위한 노력으로 인해, CROWN FOUNTAIN을 비롯한 많은 공공예술품들은 시카고시를 상징하는 대표적 아이콘으로 떠오르고 있다.

- 또한 한 설문조사의 결과, 시카고를 방문한 사람들이 공공예술 프로젝트로 인해 일정을 연장, 연간 200만 달러 이상을 더 사용하는 것으로 나타나 관광요소로의 활용을 통해 도시 마케팅에 성공한 사례로 볼 수 있다.



〈그림 4-7〉 Crown Fountain에서 즐거워하는 시민들

7) London Eye

■ 재정 및 규모

- 사업계획비: 7,074 파운드(1999, 약 1,310억원)
- 규모: 1,453.2m², 직경 135M
- 비고: 림 끝에 25인승 캡슐이 32대 달려있다. 0.26m/s의 속도로 회전하며 한바퀴를 도는 데에 걸리는 시간은 30분이다. 런던아이를 기준으로 반경 40km 구간의 도시 전망이 가능하다.

■ 과정

- 런던아이는 1993년 영국의 선데이 타임즈와 건축재단이 발주한 밀레니엄을 기념할 수 있는 랜드마크에 대한 제안을 받기 위한 공모에서 처음 등장하였다.
- 이 공모전은 당선작 없이 마감되었지만 현대식 휠을 제안하였던 건축가 데이비드 마크와 줄리와 바필드 부부 팀은 자신들의 제안에 대한 강한 확신과 함께 이 기획을 실현시키기 위한 회사(THE MILLENNIUM WHEEL COMPANY LIMITED)를 설립하고 직접 엔지니어링 파트너와 자본 투자자를 찾고 설득하여 프로젝트를 진행하였다.
- 이후 약 5년여의 기간동안 여러 기술 엔지니어링 파트너들과의 협력을 통해 기본 디자인을 가능케 하는 수정안을 도출, 2000년 2월 완공되었다. 초반에는 2005년까지 5년동안의 임시사용으로 허가받았으나, 2003년에 연장승인을 통해 2027년까지로 그 기간이 연장되었다.

■ 효과

- 런던 아이는 도시의 새로운 아이콘으로서 도시민과 방문객들에게 상징으로서 크게 어필하고 있으며, 연간 런던의 관광수입의 1.5%에 이르는 80억파운드에 이르는 수입을 올리는 등 도시의 경제에도 지대한 영향을 미치고 있다.

- 개장 첫 해 350만명의 관람객을 시작으로 매해마다 그 수가 증가하고 있으며, 최근 ‘영국에서 가장 근사한 장소’로 선정되었다. 2012년 런던 올림픽에서 도시를 대표할 수 있는 상징물중의 하나로 사용되는 등 런던의 랜드마크적 건축으로 인식되고 있다.



〈그림 4-8〉 런던아이의 야경

■ 분석 및 시사점

- 상징성 획득과정

- 도시를 상징하고 밀레니엄을 기념하는 의미를 가지고 있다는 측면에서 런던아이는 공적인 성격을 갖는 조형물이다. 그러나 기획의 주체가 민간이며, 건립비용 또한 민간에 의해 조달되어 건립될 수 있었다는 특징을 지닌다.

- 상징성 획득에의 구성요소

- 밀레니엄을 기념하고자 했던 런던아이는 전체 도시 어디에서나 보인다는 가시성과, 도시 전체를 전망할 수 있는 체험적 경관을 제공한다는 성격이 맞물리면서 도시의 새로운 아이콘으로 자리 잡게 되었으며, 장기적으로 런던올림픽이라는 또 다른 대형 이벤트에까지 그 영향력을 발휘하게 되었다.

- 도시민들과의 소통

- 런던아이는 도시의 랜드마크가 ‘조형성’을 가진 건물이나 탑이 아닌, 새로운 ‘체험’을 할 수 있는 장소가 될 수 있다는 예를 보여줌으로서 상징물이 가질 수 있는 의미의 범위를 도시민들과의 소통까지 확장했다는 면에서 그 의의를 찾을 수 있다.

8) Saint Louis Gateway Arch

■ 재정 및 규모

- 사업계획비: 1,500만 달러(1965년)
- 아치의 높이: 192M (자유의 여신상의 2배)
- 특성 : 은색 스테인레스 스틸의 최신재료, 속이 빈 하나의 곡선 튜브로 구성된 스테인리스 스틸 구조를 구성한 후, 빈 공간에 트램을 넣는 당시대 최신공법이 사용되었다.

■ 과정

- 1803년 미국의 2대 대통령 제퍼슨은 이른바 ‘LOUISIANA PURCHASE’ 조약을 통해 나폴레옹으로부터 미대륙 중심부의 거대한 땅을 헐값에 사들였는데 이것이 미국 서부개척의 자극제가 되었다.
- GATEWAY ARCH가 세워진 SAINT LOUIS는 미국 서부개척시대에 서부로 향하는 관문 역할을 하여 ‘GATEWAY CITY’라고 불리운 도시로 GATEWAY ARCH는 서부 개척의 대역사를 기념하기 위한 JEFFERSON NATIONAL EXPANSION MEMORIAL의 대표적인 조형물이다.
- 건축가 EERO SAARINEN가 1947년 설계, 당시 시공 가능한 건축 공법이 없어 10년간 보류하였다가 1965년 완공, 1967년 일반에 개방하였다.

■ 효과

- 내부에 있는 트램의 관광적 활용뿐 아니라 전망대 및 박물관 등 기존의 상징물에서 기대할 수 없었던 새로운 쓰임을 가져 지역의 명물로 거듭났다.

■ 분석 및 시사점

- 상징성 획득과정

- GATEWAY ARCH는 미국 역사의 중요한 부분을 차지하는 서부개척시대의 상징물로서 주요한 역할로 기능하며, 동시에 SAINT LOUIS의 지역 명물로서 도시를 대표하는 상징이다.
- 한 도시의 아이콘으로 자리 잡게 되는 이 과정에는 ‘아치’라는 전통적 조형성에 트램과 전망대 등 기존의 상징물에서 기대하지 않았던 쓰임을 부여했다는 점이 크게 작용했다고 볼 수 있다.

- 상징성 획득에의 구성요소

- 신기술 공법을 도입한 아치를 통한 건축적 조형미를 갖추어 랜드마크로 기능하며, 트램과 전망대 등의 프로그램을 도입하였다.

- 도시민들과의 소통

- 트램과 전망대를 관광적 요소로 적극적으로 활용하여, 새로운 경험을 제공함으로써 계속해서 지역주민들뿐 아니라 방문객들에게 상징성을 획득하는 계기가 되었다.

- 런던아이와 함께 GATEWAY ARCH는 기념적 건축이 어떤 상징성의 내포와 함께 새로운 체험의 장을 제공할 때 더 큰 스케일의 시공간에서 긍정적인 영향력을 가질 수 있다는 좋은 선례를 보여주고 있다.



〈그림 4-9〉 Gateway Arch의 모습

443. 시사점

1) 상징성 획득의 과정

■ 배경

- 건립당시의 시대적 배경, 건립 장소의 역사적 중요도에 따라 상징성을 획득하는 데에 영향을 끼친다.

■ 주체

- 국책사업 혹은 관의 사업인 경우, 공공적 성격을 갖게 되어, 강력한 도시 상징성을 구축하게 되는 면이 있으나, 조성 과정에 있어 복잡한 절차를 거치게 된다. 반면, 민간사업체의 주도로 조성하는 경우, 상징성 구축의 측면에서 구성원간의 협동과 도시민들과의 소통을 필요로 한다.

■ 국가 및 도시 이미지의 구축

- 상징물은 도시 이미지를 구축하는 데에 일조할 수 있으며, 이는 도시 내 문제점을 해결하고, 개선할 수 있는 방안이 될 수 있다.

■ 관광적 활용

- 성공적인 상징물은 도시의 관광명소로 지속적으로 활용된다. 자유의 여신상, 시드니 오페라 하우스와 같이 도시의 대표적 상징물은 그 도시를 방문하는 관광객들에게 가장 대표되는 방문목적지 중 하나가 된다.

2) 상징성 획득에의 구성요소

■ 조형성

- 거대 규모 혹은 구조적 특이성, 아름다운 건축적 조형미를 통하여 도시의 랜드마크로서 작용하게 하였다.

■ 프로그램

- 일시적 혹은 가변적인 이벤트의 활용을 통하여, 다양한 공간의 활용을 할 수 있도록 유도하였다. 이를 통하여 시민들의 장소 애착을 높이고, 나아가 관광적 요소로의 발전과 함께 도시 이미지를 개선할 수 있다.

■ 대외적 전파

- 도시의 대표적 상징이미지는 다양한 매체를 통해 지속적으로 외부로 전파되면서 그 생명을 더욱 길게 유지한다. 이는 이미지의 복제가 대량으로 이루어지면 더욱 그 중요성을 지닌다.

3) 도시민들과의 소통의 매개체

- 다양한 프로그램이나 이벤트를 조성하여, 도시민들이 체험을 할 수 있게 하는 공간적 조형물을 구현하는 경우, 도시민과의 소통을 통해 상징성을 구축하기 위해 유도하였다.

450. 종합적 고찰

- 위의 유형분석, 지역별 상징 이미지 분석, 사례연구가 아시아 문화중심도시 상징물 건립에 주는 시사점은 다음과 같다.
- 먼저 규모와 유형보다는 상징성의 기반과 그것을 상징하거나 강화하는 상징물 사이의 적절한 조합이 더욱 중요하다는 것이다.
- 거대한 규모로 인해 런던의 대표 이미지로 새롭게 자리 잡은 런던아이(LONDON EYE)가 상징하는 런던의 이념적 가치는 무엇인가? 기념비적 건축이나 구조물은 강한 도시의 이미지로 작용할 수 있다. 하지만 그 규모와 유형이 상징하는 도시의 이념적 인문적, 사회적 가치가 무엇인지는 분명히 반문해볼 필요가 있다.
- 시카고 밀레니엄 파크의 크라운 파운틴(CROWN FOUNTAIN)의 사례에서 주목해야 할 것은 다양한 민족성(ETHNICITY)을 기반으로 다양성이라는 도시의 인문적 가치를 시카고 시민 얼굴을 투영하는 방식을 통해 드러낸 점이다. 시민의 참여와 도시의 이념적 상징 기반을 적절하게 드러내는 상징물은 상징성의 획득을 위한 구성원의 동의와 전파 과정 모두에서 중요한 시사점을 보여준다.
- 역사적 사건이나 문화적 배경으로 인하여 형성된 도시의 상징은 단일한 오브제의 독립적인 가치보다는 도시의 인문학적 배경과의 긴밀한 관계 속에서 현상학적 가치를 드러내는 상징성을 구축해야 한다.
- 아시아 문화중심도시 건립사업은 광주의 역사적 민주 인권 평화의 이념을 문화로 계승하고자 하는 분명한 이념적 상징 기반을 가지고 있다. 따라서 아시아 문화중심도시 상징물은 그 이념적 가치를 분명하게 상징해야 한다. 그것은 규모와 유형의 문제보다는 상징성의 획득과 구현의 방식의 문제이다.

- 두 번째, 관조적 대상을 넘어서는 새로운 가치를 창출하여야 한다. 사례분석을 통해 알 수 있듯이 좋은 상징물은 관광자원과 지역 구심점의 역할을 충실하게 수행한다. 하지만 이러한 공간적 역할은 좋은 디자인과 적절한 프로그램으로 수행가능한 부분이다.
- 이것을 넘어서는 가치는 앞서 언급한 것과 같이 상징물이 지역과 구성원의 자부심을 표출할 수 있는 수단이 되는 것이다. 이것은 단순하게 조형적 완성도와 완결된 프로그램으로는 달성할 수 없다.
- 아시아 문화중심도시 상징물 건립사업 과정이 광주가 상징해야할 이념적 가치를 광주시민이 공유하는 과정이 되고 그 상징성이 구현되는 방식을 합의하는 과정이 된다면 그 자체가 광주 시민의 자부심을 표현하는 가치를 창출할 것이다.
- 또한 상징물의 활용하는 방식과 그것이 만들어 내는 문화적 가치가 광주를 상징하는 또 하나의 상징물로 적용될 수 있도록 하는 가능성도 고려해 보아야 한다.

460. 상징물 예시

- 아시아 문화중심도시 사업의 기본 가치를 드러내야 하는 상징물은 조형성과 유형, 규모와 같은 외형적 조건만으로는 광주의 문화적, 역사적 가치를 대변하지 못한다.
- 조성에서부터 활용까지 광주시민의 참여로 상징성을 획득하고 나아가 그 참여의 방식이 광주시민의 문화적 기억이 되고 자부심을 표출할 수 있는 창의적 상징 구현 방식이 필요하다.
- 다음의 상징물 대안들은 창의적 상징 구현 방식을 고찰하고 그것의 실현 가능한 방식을 찾고자 하는 사례연구이다.

461. 대안_1 (기록의 탑)

1) 기본개념 _ 낙서, 기억의 축적

- 낙서는 가장 개인적인 기록이다. 형식이 그림이건 글이건 간에, 내용이 친구의 연애 이야기이건 정치적 이슈이건 간에 낙서는 한 개인이 자신의 생각을 자유롭게 펼쳐놓는 행위이다.
- 자유롭게 때문에 거리낌이 없는 개인적 기록이 시간을 가지고 축적되면 그것은 가장 직접적인 세월의, 문화의 기록이 된다. 그것은 개인적 역사관의 표현이다.
- 유명 관광지에 자신이 방문했음을 표시하는 낙서처럼 낙서는 자신의 흔적을 특정 장소에 남김으로써 어떤 장소와 관계 맺는 구체적 행위이다. 화장실 벽, 골목길 담벼락에 그려진 낙서 또한 그러하다. 가장 개인적인 역사관의 합이 한 장소에 지속적으로 축적되면 그것은 전체의 기억이 된다.



〈그림 4-10〉 낙서의 흔적

2) 설계내용

■ 입지와 배치

- 조형물의 입지는 아시아 문화전당 앞 상무관의 전면 부지이다. 아시아 문화전당과 연계된 노출을 통한 상징성 획득에 보다 용이하며, 많은 이용객의 방문이 가능하기에 더욱 많은 기록을 가능하게 한다.



〈그림 4-11〉 기록의 탑 배치도



〈그림 4-12〉 기록의 탑 뒤로 아시아문화전당의 모습이 보인다

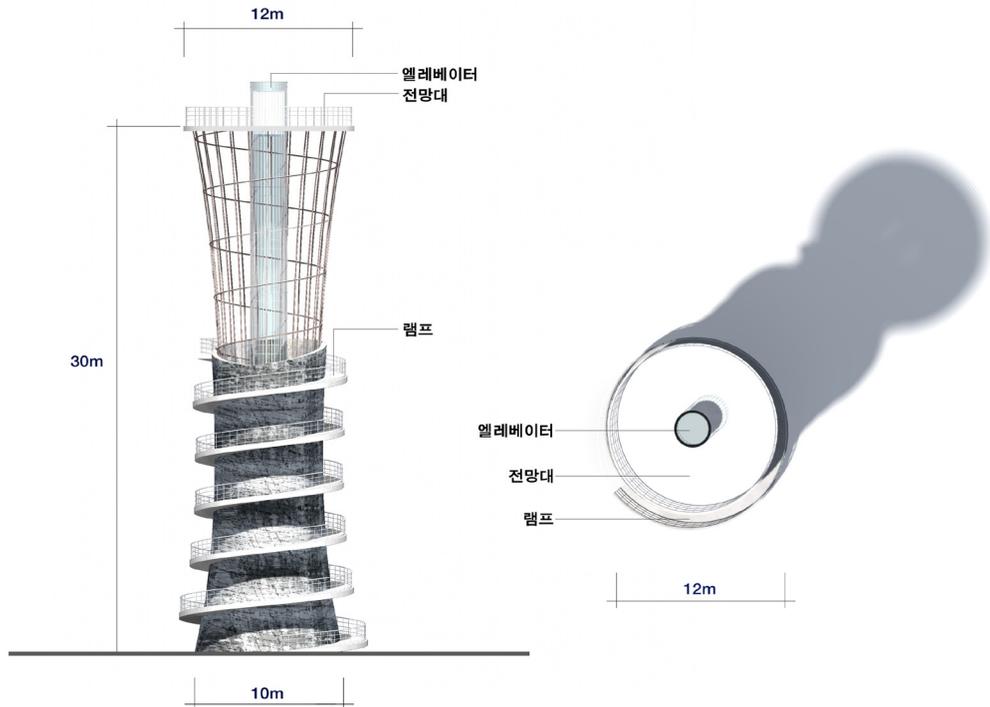
■ 조성과정 및 프로그램

- 전망대로 사용될 이 상징물은 아시아 문화전당 일대와 금남로 일대를 가깝게 내려 볼 수 있는 전망대의 기능을 가지고 있다.
- 먼저 30M 높이의 전망 구조물을 세우고 매년 1M씩 외피를 벽돌로 쌓아 올리도록 한다. 외벽은 시민들의 자유로운 낙서로 채워진다. 광주시를 전망하는 전망대의 기능을 하는 동시에 시민들의 이야기와 흔적을 축적하는 장소가 되는 것이다.
- 30년이 지나면 탑의 외벽은 완성된다. 이 조형물은 거대한 규모나 독특한 형태로 상징성을 획득하는 것이 아니라 시민들의 자유로운 참여에 의해 상징성을 획득한다.



〈그림 4-13〉 탑을 따라 돌며 낙서를 하는 모습

3) 상세설계



〈그림 4-14〉 측면도와 평면도

4) 상징성 획득

- 문화가 단위 공동체의 산물이라면 개인적 기록의 합은 그 문화를 표현하는 가장 훌륭한 대상이다. 본 제안에서 제시하는 낙서는 아시아 문화중심도시가 표방하는 문화의 이념을 가장 낮은 위치에서 드러내는 상징이다.
- 또한 30년간 지속되는 조성과정에서 방문객들이 써놓은 낙서는 그 과정에서 광주 시민들 집단의 기억으로 축적된다. 모두가 공유하는 집단의 기억을 만들어 가는 과정 자체가 구성원 모두에게 상징물로서의 권위와 합의를 구하는 과정이 된다.
- 따라서 조망을 위한 권위적 기념비가 아닌 상징성을 획득해 가는 과정 자체를 보여주는 상징물이다.



〈그림 4-15〉 기록의 탑 투시도

462. 대안_2 (SMS 광장)

1) 기본개념

■ 소통, 광주의 정신

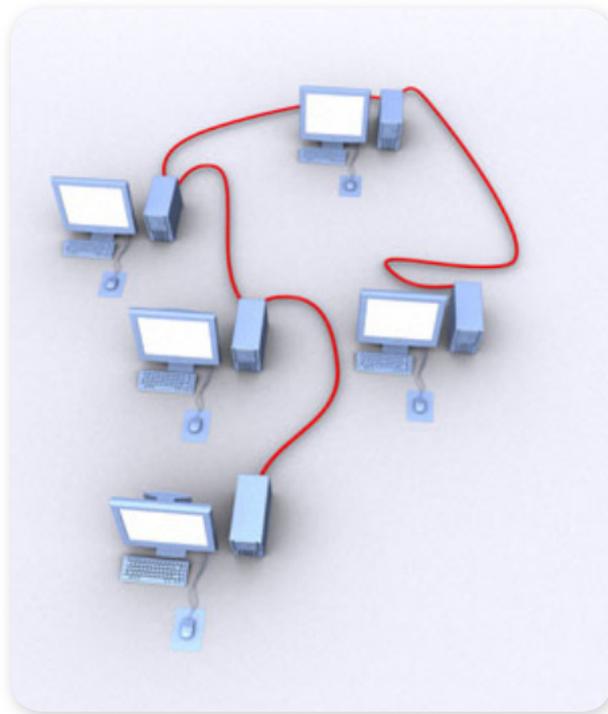
• 광주 시민들의 주체적 의지로 일궈냈던 역사적 사건의 근간에는 자유로운 소통이라는 집단 의식이 자리 잡고 있다. 이 소통은 소수에 의한 일방통행이 아니라 다수의 시민 집단 간에 이뤄지는 쌍방향 소통을 의미한다. 누구나 발언할 수 있고 누구나 들을 수 있는 자유는 광주의 기본 정신이자 소통의 기본 원리이다.

• 소통은 새로운 문화를 창출한다. 여러 사람이 모인 곳에서 새로운 아이디어와 강력한 힘이 생겨난다. 광주의 잠재력은 이러한 소통을 기반으로 새로운 문화를 탄생시키는 힘에 있다. 소통이 없이는 ‘민주’의 상징 광주를 말할 수 없다.



〈그림 4-16〉 5.18민주화운동 정신계승국민대회의 모습

- 4.19와 5.18 당시 광주 의 소통 방식은 매스미디어적 소통 방식이 아닌 p2p 방식에 가까웠다. 당시 시민들의 입에서 입을 거친 정보의 공유 방식은 전산망을 통하지 않았을 뿐 오늘날의 p2p 방식과 빼닮았다.
- 국가가 미디어를 권력의 시녀로 삼아 왜곡된 정보를 국민들에게 전달하고 있는 상황 속에서 광주 시민은 독자적인 소통 방식을 취했다. 국민들이 매스미디어의 정보를 일방적으로 수용하도록 강요당하고 있는 동안 광주시민들은 매스미디어를 거부하고 p2p 방식으로 소통하였고 그 결과 집단적인 저항운동을 펼칠 수 있었다.
- 상위 관리자를 거치지 않는 개인 간의 직접적인 네트워크는 광주시민의 소통에 있어 본질이라고 할 수 있다.



〈그림 4-17〉 p2p 방식의 네트워크

1 peer to peer의 약자로 인터넷에서 개인과 개인이 직접 연결되어 파일을 공유하는 것을 의미한다. 기존의 서버와 클라이언트 개념이나 공급자와 소비자 개념에서 벗어나 개인 컴퓨터끼리 직접 연결하고 검색함으로써 모든 참여자가 공급자인 동시에 수요자가 되는 형태이다.

■ SMS, 현대인의 소통방식

• 휴대전화의 등장 이후 SMS(SHORT MESSAGE SERVICE)는 현대의 대표적인 개인 간 소통 문화로 자리매김했다. 매년 전 국민의 SMS 이용 요금이 휴대전화 통화료를 웃돌 정도로 SMS는 너무나도 자연스럽게 일상생활의 일부분이 되었다.



〈그림 4-18〉 SMS를 이용한 현대인의 소통

• 환경의 구애를 받지 않고 전송과 수신이 가능하다는 점, 비용이 싸다는 점, 전송과 동시에 메시지를 확인할 수 있다는 점은 SMS의 강점인 동시에 오늘날 SMS가 대표적인 소통방식의 하나로 대두하게 된 이유이다.

• 또한 SMS는 성별, 연령, 지역, 학력, 빈부의 차이와 관계없이 소통의 평등을 실현한다. 자신의 메시지를 상대방에게 전달하기 위해 필요로 하는 것은 오로지 휴대전화번호와 소액의 SMS 이용요금뿐이기 때문이다. SMS는 이미지를 전달하기도 한다.

• 초기에는 텍스트와 몇 가지 한정된 문장기호만을 쓸 수 있었으나 이용자들은 이러한 기호들을 조합하여 이모티콘을 만들어내기 시작했다. SMS로 오직 글자만을 송수신할 수 있다는 고정관념은 폐기된 지 오래다. SMS는 현대 사회 소통 문화의 중심에 있다.



〈그림 4-19〉 다양한 모양의 문자 이모티콘

■ SMS 광장

• 시민들의 문자메시지를 시각적으로 보여주는 광장을 조성한다. 바닥에 디스플레이 장치를 설치하고 각 장치마다 번호를 매겨 사람들이 원하는 장소에 자신이 전송한 문자메시지를 띄울 수 있게 한다. 누구나 쉽게 자신의 메시지를 전달할 수 있고 누구나 관계없이 바닥에 비춰지는 메시지들을 읽을 수 있다.

• 익명의 군중 대 군중이 상호소통하는 커뮤니케이션의 장소가 구현되는 것이다. 이 장소는 그 자체가 광주의 기본 정신을 반영하는 동시에 이 정신을 축적적 성격을 지닌 새로운 문화의 차원으로 재생산해내는 장치가 된다.

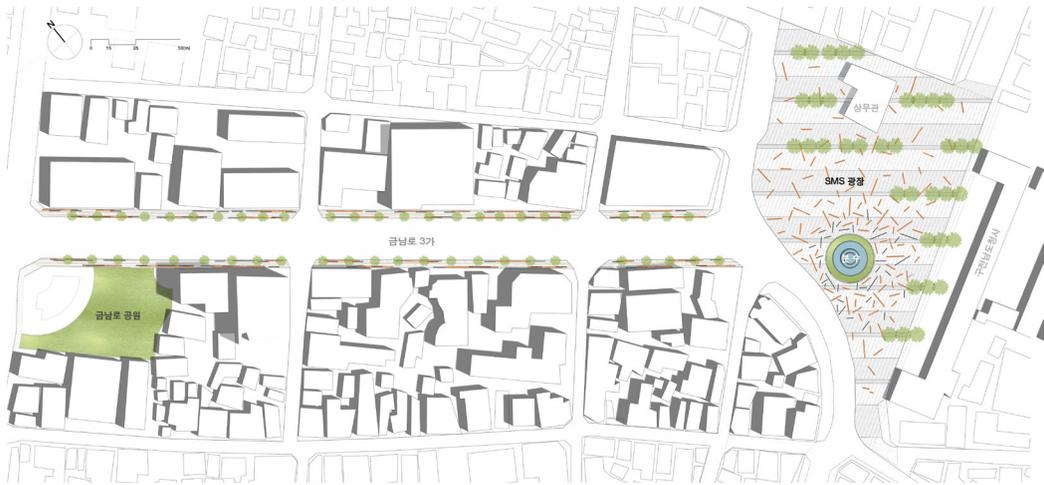


〈그림 4-20〉 SMS 광장 투시도

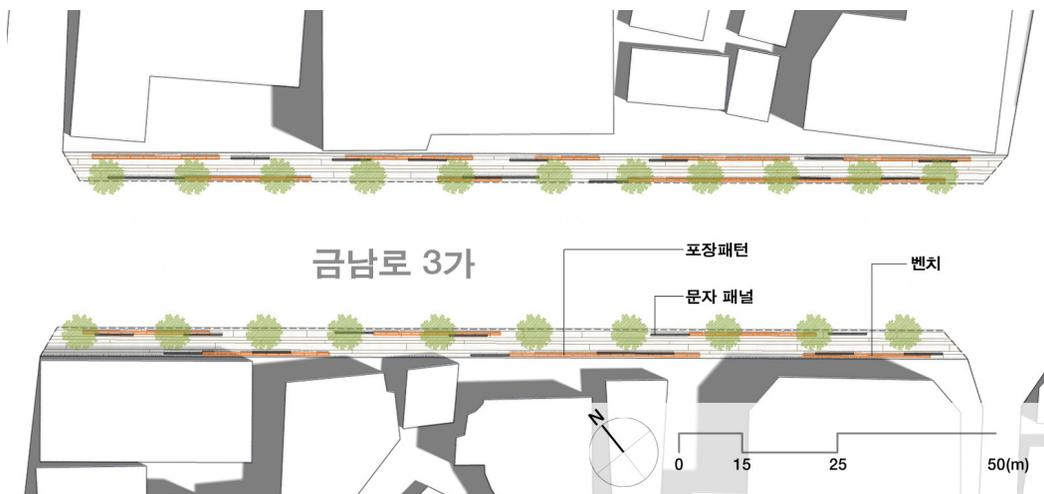
2) 설계내용

■ 입지와 배치

- SMS 광장은 금남공원부터 시작해 금남로를 따라 아시아문화전당 앞 광장에까지 이른다. 범위 전체에 걸쳐 40자의 텍스트를 띄울 수 있는 1000개의 문자 패널을 바닥에 깔다.
- 개별 문자 패널은 패턴화되어 바닥을 수놓는다. 금남로 가로공간은 패널들이 아시아문화전당을 향한 방향성을 지니도록 정형적인 배치를 한다.
- 아시아문화전당 앞 광장으로 갈수록 점차 이 패턴은 흐트러지고 마치 사람들이 군집한 것처럼 분수 주변에서 높은 밀도를 갖도록 배치된다. 패턴의 일부는 포장 패턴으로, 일부는 벤치와 같은 시설물로 구현된다.



〈그림 4-21〉 SMS 광장의 전체 배치도



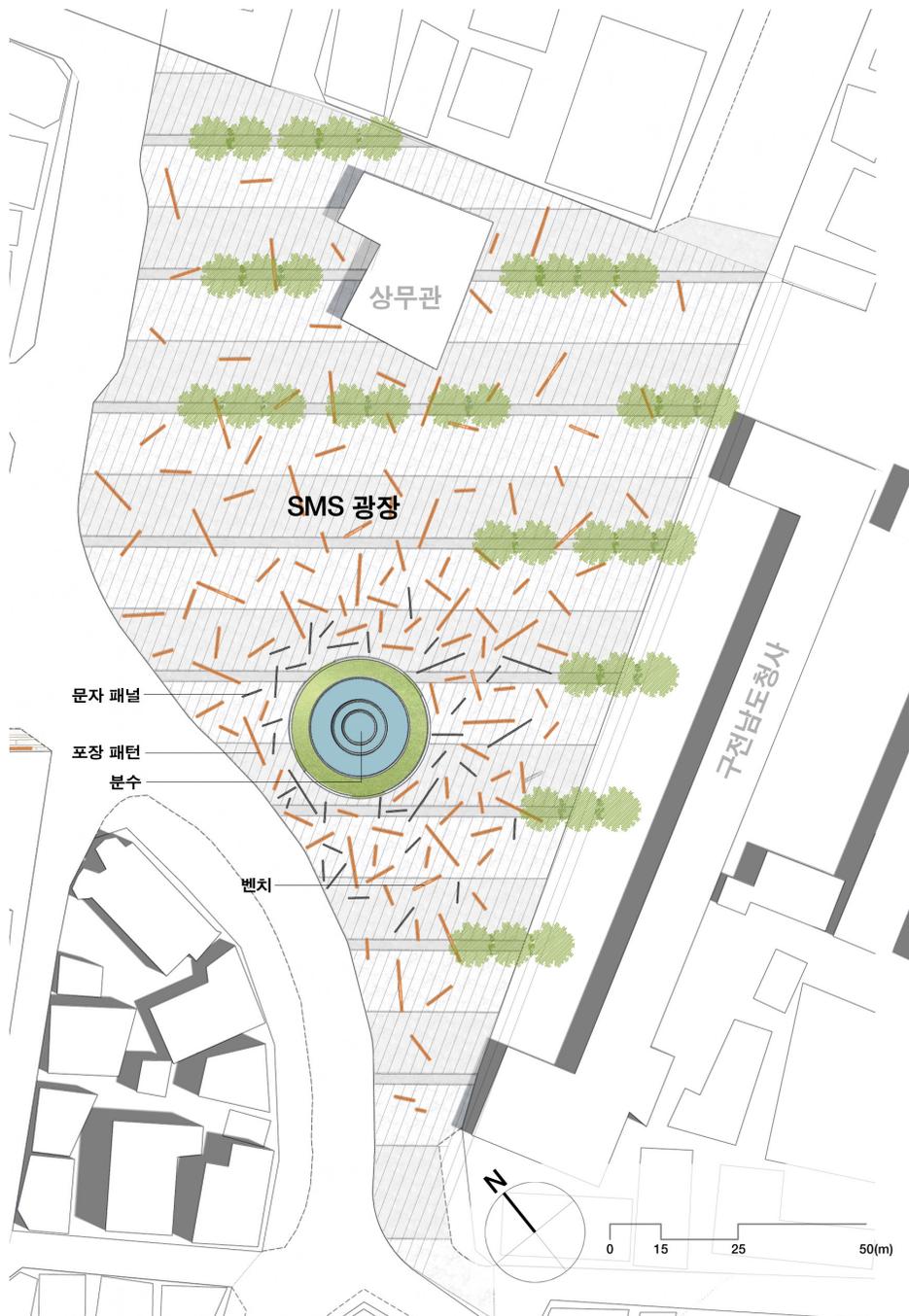
〈그림 4-22〉 금남로 구역의 정형적 패턴

■ 조성과정

• 시 차원에서 물리적 기반시설을 조성하고 나면 시민들이 주체적으로 내용을 채우게 된다. 기본적인 시설은 문화와 가치가 생성되도록 하는 밑바탕에 불과하며 실질적인 내용을 채우는 것은 시민들이 보낸 문자메시지이다.

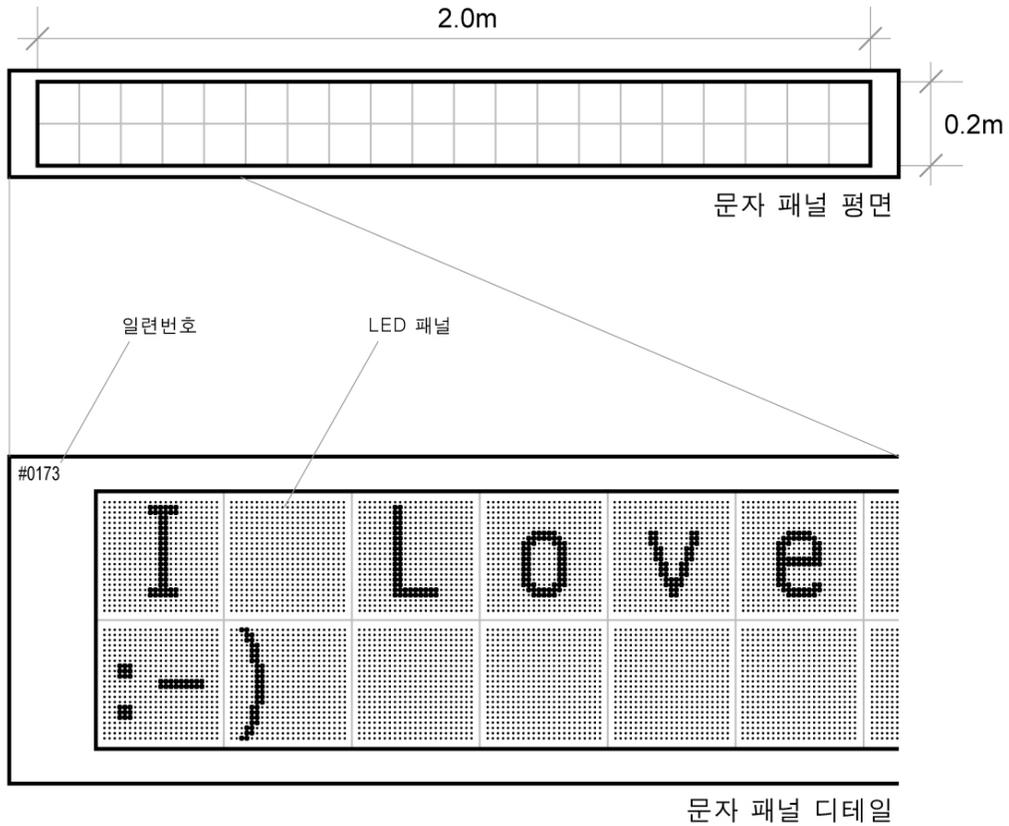
• 여기서 시민의 주체적인 참여가 이뤄진다. 패널을 다 설치하더라도 그 안에 내용이 담겨야 진정한 의미에서 상징물을 완성할 수 있다.

- 따라서 패널의 내용을 채우는 시민 참여 행위는 상징물 조성과정에서 중요하다. 한 시도 고정되지 않고 끊임없이 새롭게 갱신되는 이 상징공간의 변화는 시민들이 견인차 역할을 함으로써 달성된다.



〈그림 4-23〉 아시아문화전당 앞 광장의 불규칙한 패턴

■ 문자 패널

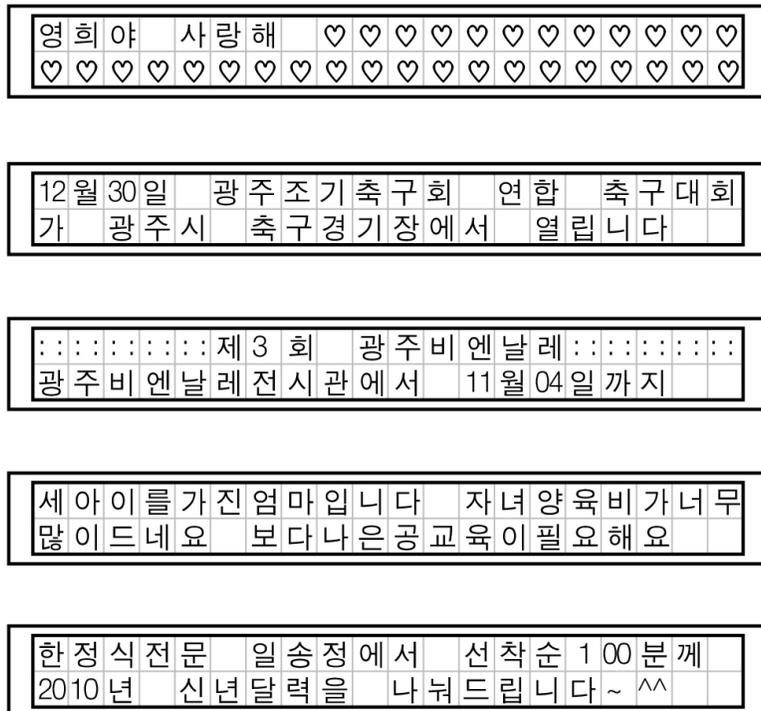


<그림 4-24> 문자 패널의 상세도면

- 저비용의 설치 및 유지, 수월한 관리 및 보수를 위해 0.2m x 2m 크기의 LED 문자 패널을 도입한다. 문자 패널은 한 줄에 20자씩, 총 40자의 텍스트를 띄울 수 있게 되어 있다.
- SMS로 한 번에 전송할 수 있는 문자수의 최대치가 40이기 때문이다. 각각의 패널에는 #0000, #0001과 같은 일련번호가 매겨지며 이 번호로 문자를 전송하면 자신이 보낸 메시지가 해당 패널에 뜨게 된다.
- 금칙어를 설정하여 욕설과 음란문구를 걸러낼 수 있도록 하고 한 건의 메시지가 너무 오랫동안 지속되지 않도록 시간제한을 둔다. 광주 시민의 상징 공간이 될 수 있도록 광주 시내에서 전송한 메시지만이 반영된다.

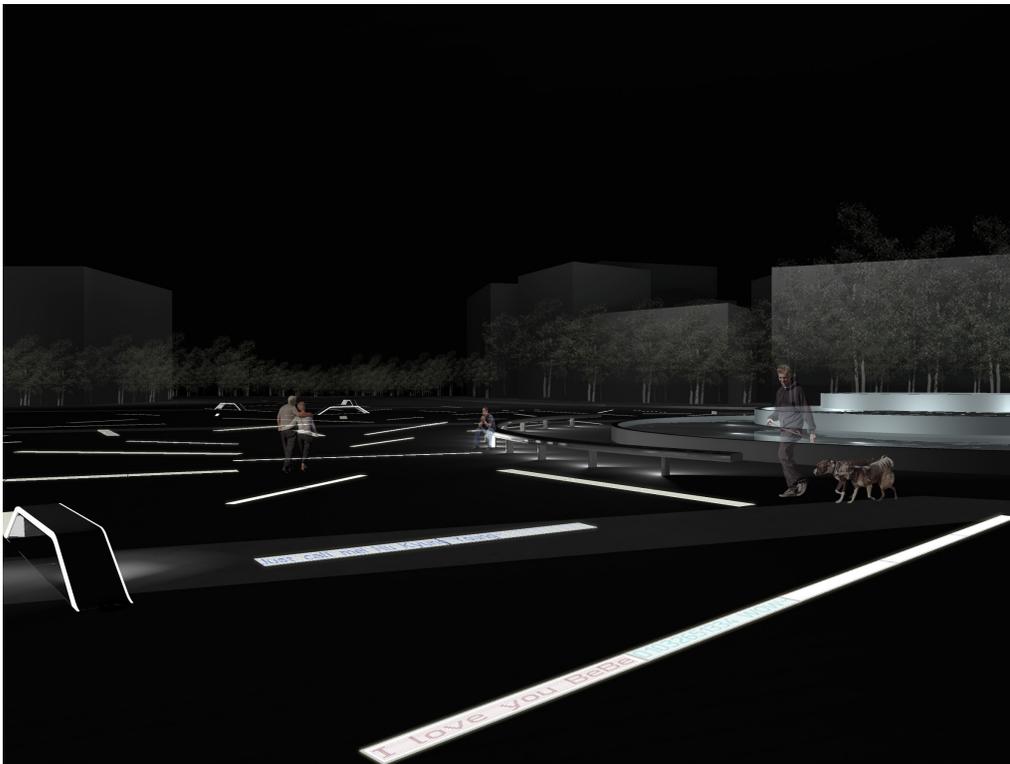
■ 프로그램

- 평상시에는 모든 문자 패널을 개방한다. 모든 패널에는 일반 시민들이 보낸 문자 메시지가 띄워진다. 자신의 목소리를 공적으로 표출하고자 하는 개인들의 욕구는 이곳에서 실현된다.
- 연인들의 사랑 고백, 친구나 가족 간에 나눌 수 있는 일상적인 이야기들, 가벼운 말장난부터 정치□사회□경제 이슈에 관련된 개인적 견해와 주장에 이르기까지 모든 종류의 메시지들을 전송할 수 있다.
- 관찰자 입장에서조차 역시 언급한 모든 종류의 메시지들을 볼 수 있다. 평상시의 SMS 광장은 전적으로 ‘시민의, 시민에 의한, 시민을 위한’ 상징물이자 공간이다. 이곳에서는 시민 모두가 메시지 전파와 수용의 주체가 된다.



〈그림 4-25〉 다양한 방식의 활용 가능성에 대한 예시

- 4.19, 5.18기념행사나 광주비엔날레와 같은 관 주도의 특별한 이벤트가 열릴 때에는 패널의 일부만을 개방하거나 전면 통제함으로써 비일상적인 다양한 활용이 가능하다.
- 플래쉬몹과 같은 소규모의 휘발성 이벤트부터 시작해 젊은 실험예술제, 광주국제공연예술제와 같은 중장기의 지속적 이벤트를 수용할 수 있는 장으로도 쓸 수 있다.
- 단순한 바닥조명으로도 활용이 가능하고 LED를 설치하였기에 다양한 방식의 조명연출도 가능하다.



〈그림 4-26〉 야간 투시도

3) 상징성 획득 방식

■ 물리적 요인

- 입지

- 패널이 깔리는 금남로와 아시아문화전당 앞 광장은 그 자체로 광주의 상징성을 담보하는 공간이다. 어느 한 부분에만 국한되지 않고 대상지 일대 전체가 한 공간으로 조성되기 때문에 상징성을 획득하게 된다.

- 규모

- 입면적으로 보면 SMS 광장의 규모는 '0'에 가깝다. 거대한 타워나 조형물처럼 수직적이지 않기 때문에 먼 곳에서는 시각적으로 인지할 수 없다. 주변에는 모두 고층 건물이 자리 잡고 있기 때문에 원거리에서 광장을 인식하는 것은 불가능에 가깝다.

- 따라서 직접적인 시각적 노출에 의한 상징성 획득의 측면에서는 불리한 면이 있다. 그러나 이 공간은 평면적으로 보면 충분히 상징성을 획득할만큼 거대한 규모를 지닌다.

- 금남로의 가로공간과 아시아문화전당 앞 광장 전체에 퍼져있는 문자 패널은 분리되어 있던 두 공간을 하나의 장소로 묶어주면서 공간의 규모를 크게 넓혀준다. 광주의 상징적 공간인 금남로와 아시아문화전당이 SMS 광장을 통해 엮어지면서 거대 규모의 상징성을 획득한다.

- 형태

- 시민사회의 평등성을 상징하도록 수직적인 상징물이 아닌 바닥에 깔리는 수평적 상징물을 구상했다. 수직적으로 세워지는 것은 벤치와 같은 최소한의 시설물에 국한된다.

- 문자메시지를 보여주는 직사각형 패널의 심플한 형태는 광주의 평범한 시민성을 상징하고, 패널들의 무작위적인 배치는 시민들의 자율적 의지를 상징한다. 금남로에서의 정형적 패턴은 아시아문화전당을 향하는 방향성을 드러내고 분수에 집중된 점진

적 패턴은 역사적 기억을 은유적으로 재현한다.

- 이러한 심플한 디자인은 특수한 조형적 가치를 지닌다기보다는 디자인 통일의 원칙과 패턴의 반복을 통해 상징성을 강화한다고 할 수 있다.

■ 비물리적 요인

- 체험

- SMS 광장은 체험의 공간이다. 이 체험은 원거리에서의 시각적 경험을 의미하지 않는다. 공간 안으로 들어가 근거리에서 직접 관찰하는 경험이야말로 광장을 궁극적으로 이용하는 모습이다.

- 전체적인 조형성보다는 개별 공간과 문자 패널에 대한 체험이 중요하기 때문에 공간 속에서 이뤄지는 경험은 상징성을 획득하는 요소가 된다.



〈그림 4-27〉 금남로 일대의 투시도

- 참여

- SMS 광장은 시민들의 참여와 이들이 전하는 메시지에 의해 채워지고 완성되고 변화하는 공간이다. 이렇게 공간의 변화를 시민들이 주도적으로 이끌어간다는 사실 자체는 공간의 상징성을 강화하는 수단으로 작용한다.

- 시각적인 반복 노출이 아닌 반복적인 참여에 의해 보다 직접적으로 상징성이 획득되는 것이다. SMS 광장은 과거와 같이 조형물을 멀리서 관조했던 수동적인 방식이 아니라 시민이 변화에 적극적으로 개입하는 장소이다.

463. 대안_3 (빛의 숲)

1) 기본개념

■ 나눔, 광주의 마음

- 5.18 민주항쟁기간 동안 광주는 다른 지역과의 차단으로 인해 식량물자의 공급이 끊기게 되었다. 이에 자치적인 조직으로 시민들은 식량과 생활필수품을 공유할 수 있도록 하였다.

- 또한 양동, 대인시장에서 일하는 아주머니들은 시민들과 시민군들에게 주먹밥과 물을 제공하였고, 도청 앞 분수대까지 주먹밥을 나르며, 광주의 공동체 정신을 몸소 보여주었다.

- 당시 시민들이 함께 나누어 먹었던 주먹밥에는 광주 시민들의 이웃에 대한 사랑과 나눔, 평등의 정신이 깃들어있다. 이러한 정신을 반영하여, 광주 전남도청 앞과 금남로 주변에서는 매년 5월이면, ‘주먹밥 나눔 행사’를 개최한다. 이 행사에서 참가자들은 서로 주먹밥을 나누어 먹으며, 당시 시민들의 나눔의 정신을 느낄 수 있다. 주먹밥은 광주의 나눔의 문화라고 할 수 있다.



〈그림 4-28〉 과거 시민 공동체를 나타냈던 주먹밥 나눔과 현재 광주 나눔의 상징이 된 주먹밥

■ 기부, 현대인의 나눔의 문화

• 기부는 현대로 오면서 하나의 문화현상의 양상으로 읽혀지고 있다. 공익적 기부에 대한 관심이 증가하면서 양극화 해소의 한 방안으로 떠오르고 있는 기부문화는 ‘부의 재분배’ 차원에서 뿐 아니라 ‘나눔’ 문화의 확산으로까지 이어지고 있다.

• ‘사회복지공동모금회’의 조사결과에 따르면 총 모금액 중 개인의 기부금이 차지하는 비중이 20%를 넘는다고 나타났다.

• 기부문화는 인터넷과 함께 더욱 확산되기 시작했다. 누구에게나 평등하고 다양하고 편리한 접근성을 띠는 인터넷의 특성은 일반인의 기부에 대한 의식을 친근하게 바꿔놓는데에 영향을 미쳤다.

• 직접적 기부의 과정을 통하지 않더라도, 포털 사이트의 이메일이나 블로그 활동을 통하여 기부를 할 수 있다. 이는 일상적인 기부 문화의 정착을 가져오게 되었다.



〈그림 4-29〉 인터넷 포털 사이트를 통한 일상적 기부문화의 정착

■ 빛의 숲

- 광주의 자유를 이루어낼 수 있었던 시민이 지닌 이웃을 생각하는 나눔의 마음을 시각적으로 보여줄 수 있는 공간을 조성한다.
- 빛의 숲을 이루는 하나하나의 미디어 폴은 광주 시민들 한명 한명의 나눔의 마음을 상징한다. 그리고 단일한 미디어 폴은 모여서 하나의 거대한 숲이 된다. 그 숲은 광주 시민들의 공동체 의식을 상징하는 공간으로 대표될 것이다.
- 시민들의 기부행위의 참여는 미디어 폴의 색상 변화로서 시각화된다. 1M~ 9M까지의 높이를 갖는 미디어 폴은 기부 금액이 누적됨에 따라 폴의 색상이 높이별로 점차 짙어지게 된다. 자연스럽게 폴의 집합으로서의 숲은 시간이 경과하면서 색상이 짙어지게 될 것이다. 개별 폴의 변화가 전체적인 숲의 변화에 영향을 미치듯이, 이는 광주 시민 개개인의 참여가 광주시의 이미지를 구축시킨다고 볼 수 있다.
- 숲의 끝부분에 위치한 가장 높은 폴은 이러한 전체적인 변화를 계량화하여 객관적인 시각정보자료로서 보여줄 수 있는 시설이 되게 한다(사랑의 온도계).
- 매년 일정기준을 세워놓고, 이에 도달하기까지의 과정을 온도계의 눈금자를 통해 객관적 수치로 볼 수 있도록 하여, 시민 참여의 과정을 한 눈에 볼 수 있는 수단으로 활용한다.



〈그림 4-30〉 빛의 숲 투시도

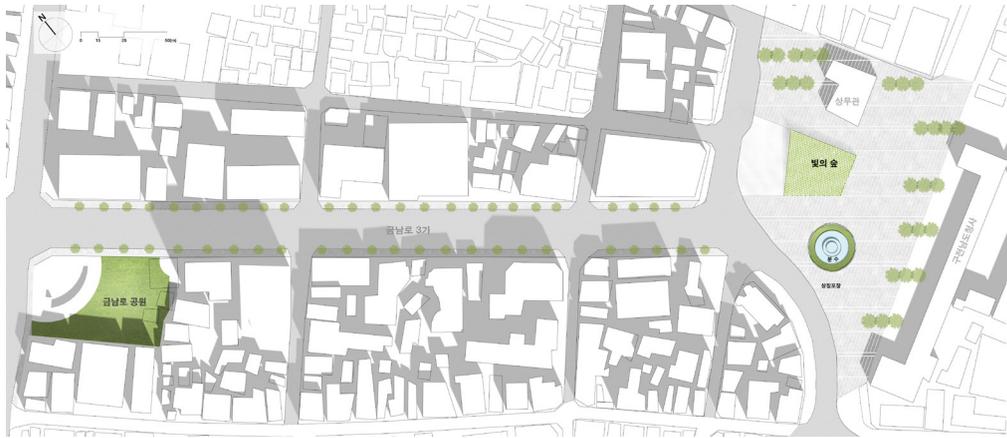
2) 설계내용

■ 입지와 배치

- 빛의 숲은 구 전남도청 앞 원형 분수가 위치한 광장에 입지된다. 금남로에서 바라 보았을 때 분수를 사이에 두고 왼편에는 약 1200개의 미디어 폴로 이루어진 숲이 위치 하고, 오른편에는 패턴형의 바닥조명이 조성된다.

- 미디어 폴은 아시아문화전당과 금남로로의 방향성이 느껴지도록 축에 평행한 격자형의 패턴을 따라 배치된다. 또한 숲의 밀도가 느껴질 수 있도록, 폴의 간격을 한 사람이 지나다닐 수 있는 정도 폭인 1m로 조정한다.

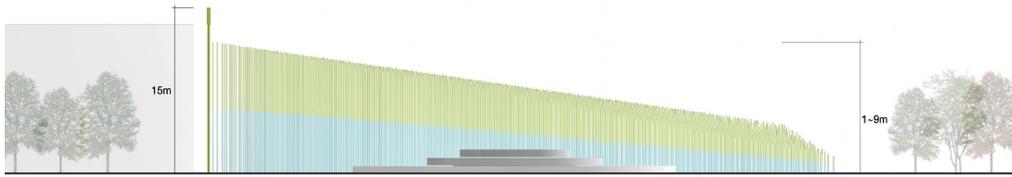
- 폴의 높이는 금남로에서 구 전남도청에의 시야를 열어줄 수 있도록 중심에서 외곽부로 갈수록 점차 높아지도록 설정한다. 숲의 최외곽부에는 사랑의 온도계를 배치시켜 외부에서 숲을 바라보았을 때, 가장 눈에 띄는 시설물이 될 수 있도록 한다.



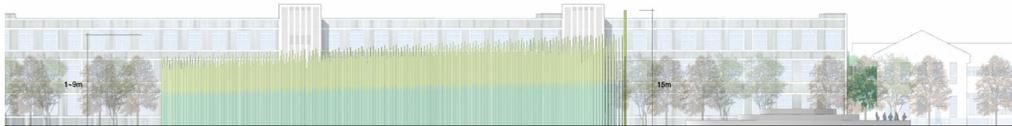
<그림 4-31> 빛의 숲 전체 배치도



<그림 4-32> 빛의 숲 평면도



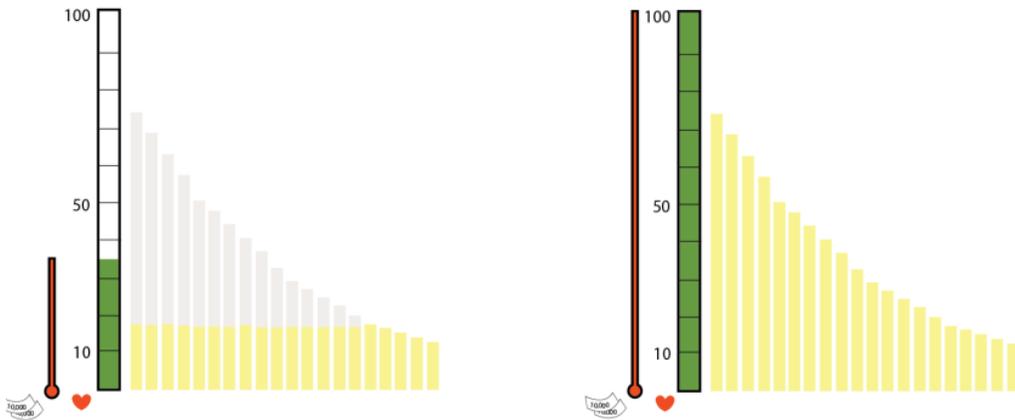
〈그림 4-33〉 측면도 _ 남서쪽에서 바라본 모습



〈그림 4-34〉 측면도 _ 북서쪽에서 바라본 모습

■ 조성과정

- 시 차원에서 물리적 기반시설을 조성하고 나면 시민들이 주체적으로 내용을 채우게 된다. 기본적인 시설은 문화와 가치가 생성되도록 하는 밑바탕에 불과하며 시설의 쓰임은 시민들의 주체적인 참여에 의하여 이루어진다.
- 풀을 다 설치하더라도 풀의 색상의 변화와 움직임은 시민들의 참여가 바탕이 되어야만 한다. 숲이 빛을 내게 되면, 시민들의 기부참여로 인한 진정한 의미에서 상징물의 완성을 나타나게 된다.
- 따라서 풀의 색상의 변화를 일으키는 시민 참여 행위는 상징물 조성과정에 해당한다. 한시도 고정되지 않고 끊임없이 새롭게 갱신되는 이 상징공간의 변화는 시민들이 견인차 역할을 함으로써 달성된다.



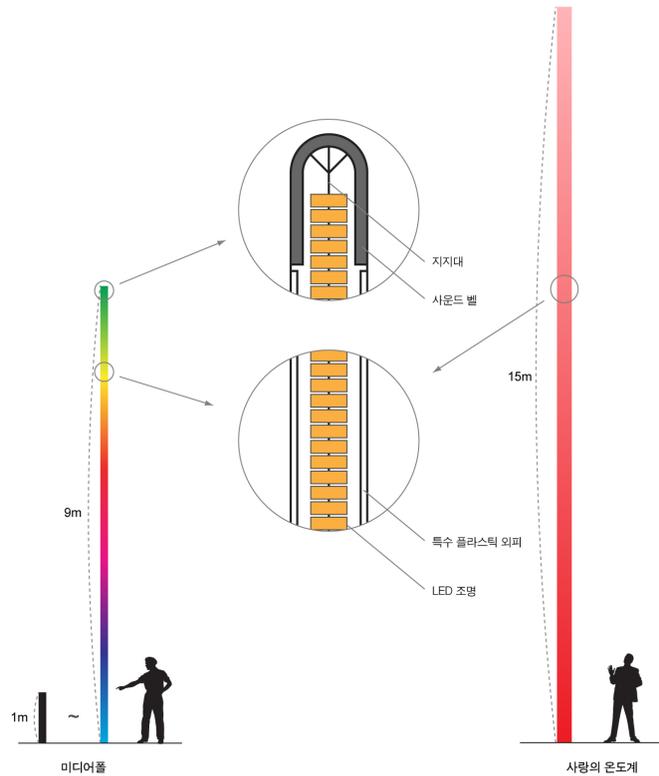
〈그림 4-35〉 기부의 참여에 따른 사랑의 온도계 시각화

■ 미디어 폴

- 일반 빛의 숲에 들어가는 미디어 폴은 직경 150mm, 높이 1~9m 원형 기둥으로, LED를 부착하여, 색상의 변화 및 이미지의 연출이 가능하도록 한다. 가장 높은 폴(6m)은 숲의 한 쪽면을 차지하며, 이것이 면적으로 드러나게 되면, 스크린으로 사용될 수 있다.
- 사랑의 온도계는 직경 300mm, 높이 15m 원형 기둥으로 역시 LED를 통해 빛과 색상의 조절이 가능할 수 있도록 한다.



〈그림 4-36〉 서울시청 앞 광장에 설치된 사랑의 온도계의 사례



〈그림 4-37〉 미디어 폴 상세 예시

- 또한 폴은 잘 휘 수 있는 플라스틱의 재질을 사용, 두 손을 잡고 흔들 수 있다. 미디어 폴 끝 부분에 금속성 물체를 달아, 흔들면 서로 부딪히면서 소리를 나게 한다. 폴의 높낮이에 따라 음계를 다르게 하여 이를 이용한 음악을 만들 수 있다.

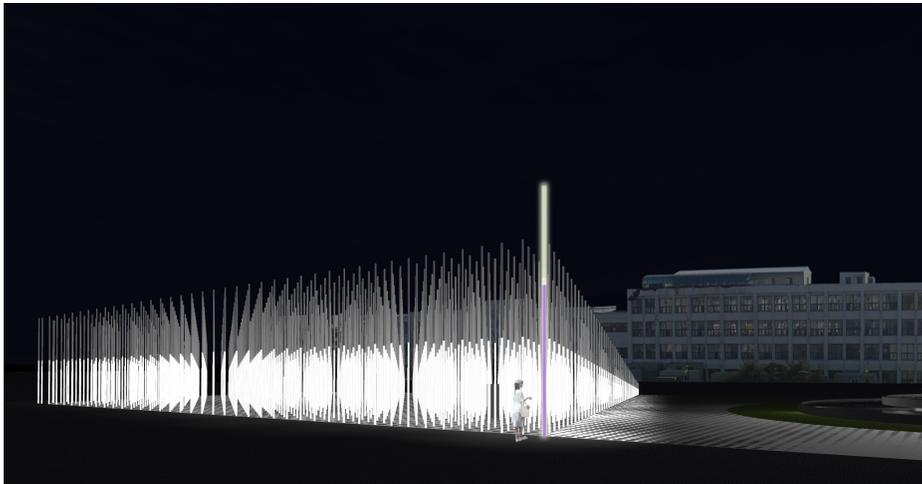
■ 프로그램

- 평상시에는 발로 연주하는 대형 건반처럼 이용자가 직접 만지고 흔들는 것을 통한 참여로서 소리를 생산할 수 있다.
- 또한 야간에는 조명으로 사용하여, 이용자가 내부에 들어갔을 때, 외부와의 공간적 차이를 확연히 느낄 수 있도록 한다.

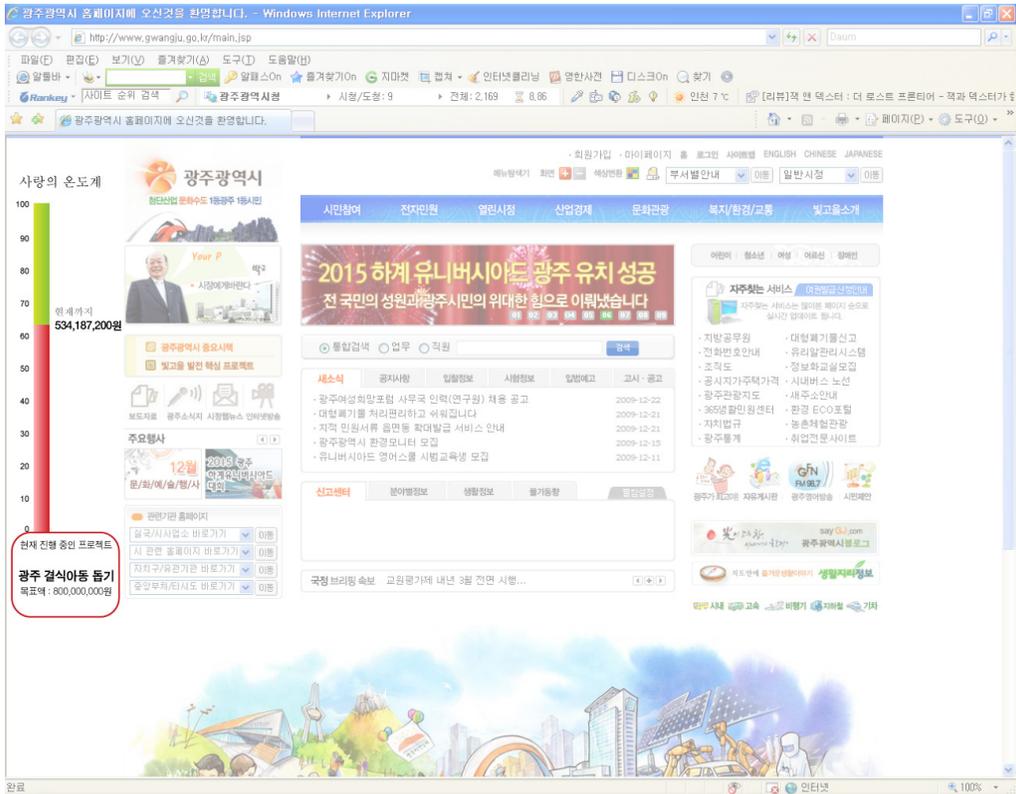


〈그림 4-38〉 이용자가 연주에 참여할 수 있는 프로그램

- 외부에서 바라봤을 때의 경관 또한 구 전남도청을 돋보이게 할 수 있는 공간으로서의 역할을 수행할 수 있을 것으로 보인다.



〈그림 4-39〉 빛의 숲 야간 투시도



〈그림 4-40〉 온라인 홍보 예시_광주 광역시 홈페이지

- 온라인 상에서의 일상적인 이용은 기부에 대한 참여 및 정보공유로 이루어진다. 포털 사이트 혹은 광주시 홈페이지의 배너나 팝업창을 이용하여 기부와 관련된 정보를 알리고, 기부에 참여할 수 있도록 도와준다.
- 또한 TV, 신문, 인터넷 등의 대중매체를 통하여 기부금의 누적 현황을 보여주고, 이후에 기부금을 어떻게 사용하였는지에 대한 보도를 해준다.
- 스크린은 이벤트 공간으로서의 활용을 위해서 개인에게 임대가능하다. 이는 UCC 제작, 프로포즈 동영상 등으로 활용될 수 있으며, 광주 시청 홈페이지를 통해 참여할 수 있다

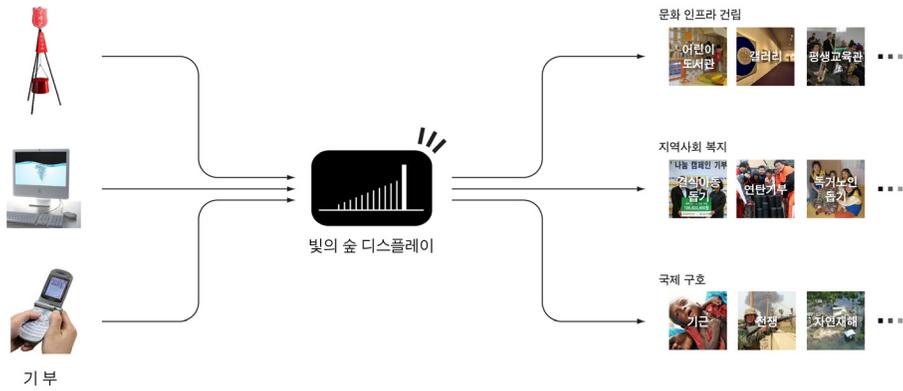


〈그림 4-41〉 인터넷 포털사이트의 배너, 휴대폰 모바일 인터넷을 통한 기부 문화

- 기부금은 다음과 같이 활용될 수 있다.
 - *아시아 문화 중심점으로서 광주를 상징화하기 위한 방안
 - 아시아의 불우한 아이들 돕기
 - 아시아 문화 교류의 촉진을 위한 재정적 지원
 - *광주의 문화, 예술 증진을 위한 방안
 - 어린이 도서관에 도서를 기증
 - 예술가들의 활동을 위한 스튜디오 조성
 - 젊은 디자이너들을 지원하기 위한 1+1상품 구매



〈그림 4-42〉 아티스트&디자이너가 참여하는 기부문화 프로젝트 예시



〈그림 4-43〉 빛의 숲은 기부 정보를 시각화하여 기부문화를 촉진시키는 역할을 한다

3) 상징성

■ 상징성 획득

- 체험

- 빛의 숲은 체험의 공간이다. 전체적인 조형정보보다는 숲의 내부에서 직접 손으로 흔드는 놀이를 통해 광주시민들은 단순히 보고 관찰하는 조형물 이상으로 보다 친근감을 느끼게 된다.

- 이 공간에서만 느낄 수 있는 특별한 경험은 공간의 정체성을 창출하고, 이는 광주의 상징적 공간으로 자리잡을 수 있게 해준다.

- 참여

- 광주 시민들의 직접적인 참여로 인하여 물리적, 시각적인 변화를 가져오는 매체이기 때문에, 광주 시민들의 사랑받는 공간으로 자리잡을 수 있을 것이다.

- 이는 점차 광주시를 대표하는 장소가 될 것이며, 이는 공간적 상징성을 갖게 된다.

■ 상징성 활용

- 상징의 전파

- 빛의 숲은 자체적으로 공간적 상징성을 갖기 때문에, 광주시를 대표하는 이미지로 자리잡을 수 있을 것이다. 빛의 숲은 광주시의 뉴스 배경 화면 혹은 광주시 홈페이지의 대표적 화면의 배경으로서 쓰일 수 있을 것이다.

- 사랑의 온도계는 광주의 문화를 바탕으로 한 시민성을 단적으로 보여주는 매개체이기 때문에, 광주를 상징하는 기호가 될 수 있을 것이다. 웹상에서의 정보공유 및 홍보를 통하여, 광주시민들의 참여는 점차 늘어날 것이고, 이에 따라 점차 상징성을 획득해나갈 수 있다.

- 사랑의 온도계는 이벤트가 있을 시, 광주시를 나타내는 로고로서 활용될 수 있을 것이며, 관광이나 대외적 홍보의 수단으로서 유용하게 쓰일 수 있다. 나아가 점차적으로 도시의 이미지를 개선하는 데에 영향을 미칠 것이다.



사업의 추진 _ 결과에서 과정으로

- 510. 공모의 원칙
- 520. 공모 방식의 분석
- 530. 공모 방식 및 과정의 제안
- 540. 심사 및 운영 제안
- 550. 아시아 문화중심도시 상징물 설계공모 설계지침서



500. 사업의 추진 _ 결과에서 과정으로

510. 공모의 원칙

- 본 연구의 시작에서 살펴본 바와 같이 아시아 문화전당 건립사업에서 나타난 갈등은 광주 전체의 고유성과 장소성을 드러내는 상징적 조형물 혹은 공간에 대한 요구를 아시아문화전당 당선작이 수용할 수 없을 것이라는 광주 시민 사회의 실망감에서 출발하였다. 더 나아가서는 상징물의 필요성 자체에 관한 시민 사회의 이견에서 출발한다.

- 이러한 이견의 근원은 아시아 문화전당 당선작의 규모와 높이와 같은 외형적인 결과에 대한 것은 아니다. 그것은 높이와 규모의 문제가 아니라 공유하고 상징하고자 하는 가치가 무엇이며 그것이 구현 되고 드러나는 방식이 어떤 것인가에 대한 의견의 차이에 뿌리를 두고 있다.

- 본 사업은 아시아 문화전당 건립사업이 충족해 주지 못한 이러한 시민사회의 욕구를 해결 하고자 하는 것에서 시작했다. 따라서 공모를 통해서 얻고자 하는 궁극적인 결과물은 지역공동체 구성원들의 동의를 바탕으로 하는 아시아문화중심도시 광주의 상징물의 구현이다.

- 이는 새로운 상징물이 지역공동체 구성원들의 동의를 어떻게 득할 것인지와 문화중심도시로서의 광주를 어떻게 정의할 것인지와 구체적으로 어떠한 상징물을 구현할 것인지의 세 가지 복합적인 과제를 내포하고 있다.

- 이 세 가지 과제가 충실하게 수행되기 위해서는 공모 과정과 공모를 통해 얻어야 할 상징물 모두가 세 가지 과제를 실현하기 위한 방향으로 진행 되어야 한다.

511. 공모 과정의 원칙

- 다양한 구성원, 조직으로 구성된 현대사회에서 특정 사건과 현상을 해석하는 다양성의 존재는 당연한 것이다. 다양성은 문화발달의 결과이며 동시에 다양성의 존중은 사회의 발전과 진보의 원동력이다.
- 문제는 어떠한 사업이 추진될 때 이러한 다양한 의견이 충분히 조율될 수 있는 시스템이 보장되지 못하는 것에 있다.
- 결과적으로 이야기 하면 광주 시민 내부의 다양한 의견의 차이가 조율과 합의 과정을 통해 하나의 결과물로 공유되지 못하면 아시아 문화전당 사업에서 겪고 있는 문제점이 상징물 건립 사업에서도 다시 한번 드러나게 될 것이다.
- 따라서 본 아시아 문화중심도시 상징물 건립 공모의 과정은 다른 어느 공모과정과는 다른 합의와 공유를 위한 과정이 보장되어야 한다. 사업 배경과 목표의 충분한 공유와 결과물의 도출에 이르는 합의의 과정이 보장된다면 예상되는 의견의 차이와 문제점은 쉽게 극복할 수 있을 것이다.
- 광주 시민사회 내부 의견의 차이는 아시아 문화전당 건립이라는 사업을 계기로 구체적으로 드러나게 되었다. 이 차이가 보여주는 분명한 사실은 광주 시민들이 자신들이 살고 있는 도시가 이미 가지고 있는 ‘민주화의 상징’으로서 가치와 그것을 향유할 수 있는 ‘문화’라는 새로운 상징으로 계승하고자 하는 열망이 크다는 것이다. 이것은 바꾸어 말하면 광주가 상징하고자 하는 기반을 이미 시민 모두가 충분히 공유하고 있다는 것이다.
- 이제 광주 시민 사회의 의견의 차이는 이 상징 기반이 구현되는 과정으로 좁혀진다. 그러므로 상징물 건립 사업에서 표명해야 할 것은 아시아 문화중심도시 상징물 건립 공모과정 자체가 이 의견의 차이를 좁히는 과정으로 진행 되어야 한다는 것이다.

- 이 목표를 위해 분명하게 보장되어야 하는 것은 공모 과정에서 광주 시민의 구체적 참여이다. 시민들이 서로의 의견을 교류하고 그것을 통해 시민 스스로가 자신들의 도시를 상징하는 상징물은 결정할 수 있는 과정이 보장되어야 한다. 궁극적으로 공모의 진행 과정 자체가 상징성의 획득 과정으로 진행되어야 한다.

512. 상징물의 원칙

- 또 하나의 중요한 원칙은 본 공모를 통해 드러나야 할 결과물이 가져야할 질적 수준의 확보이다. 일정 수준 이상의 상징물이 도출되는 것은 앞서 말한 공모 과정에서의 시민 참여를 통한 동의의 획득과는 다른 측면의 부분이다.

- 시민들이 선정할 상징물 대안들이 아시아 문화중심도시라는 국가적 사업에 부합되는 실현가능성의 실뢰도, 질적 완성도를 가져야 한다는 것이다.

- 본 공모는 랜드마크로서의 조형미, 막연한 미래에 대한 상징성, 목적이 뚜렷하지 않은 콘텐츠를 요구하는 일반적인 상징물의 공모와는 달리 상징물 자체의 조형미 뿐 아니라 매우 논리적이고 설득적인 개념 전개와 더불어 완성시점의 물리적 공간뿐 아니라 건립 과정의 창의성이 동시에 요구된다.

- 연구의 내용을 토대로 공모를 통해 획득해야할 상징물의 원칙을 세부적으로 살펴보면 다음과 같다.

1) 문화중심도시 광주의 상징성을 획득하는 방식에 관한 사항

- 광주의 역사적 상징성을 문화적으로 계승하고자 하는 아시아문화중심도시의 이념을 반영하여야 한다.

- 광주에 접목시킬 문화의 종류를 향유의 대상과 생활의 방식으로 나누어 생각할 수 있다면, 아시아문화전당으로 상징되는 향유 문화와 본 상징물로 상징될 수 있는 일상적 문화가 조합을 이루도록 하여야 한다.

2) 지역 공동체 구성원들의 동의를 얻는 방식에 관한 사항

- 가장 먼저 상징물이 갖춰야할 가치는 내부 지역공동체 구성원들의 동의를 얻을 수 있는 것이어야 한다는 것이다.
- 상징물은 지역과 사회의 자부심을 표현하여야 하며, 이를 통해 공동체 구성원들의 자부심이 함양되도록 하여야 한다.
- 공동체 구성원, 시민들의 공동체의식을 고양하고 자부심을 확보하게 하기 위해서는 건립과정에 중점을 두도록 한다.
- 따라서 물리적 상징물의 구현과 더불어 건립과정 속에서 상징물이 문화도시 광주를 대표하는 공간/사물로서 구성원들의 동의를 얻을 수 있도록 하는 창의적인 방식을 구상하여야 하며, 하향식 건립에서 상향식 건립으로, 관망보다는 참여를 유도하는 방식을 제시하여야 한다.

3) 상징물 자체에 관한 사항

- 상징물이 단지 시각적인 차원의 오브제이자 관조의 대상이라는 기존의 관념을 넘어서서, 장기적이고 거시적인 관점에서 도시 이미지를 구축해나가는 프로세스이자 다양한 프로그램과 시민참여를 도모하는 가능성에 주목하여, 오브제를 넘어서 공간이자 프로그램으로 작동하는 새로운 유형의 도시 상징물을 제안하여야 한다.

- 다양한 방식으로서의 조형성을 추구하여야 한다.
- 반복적 노출을 통한 사회적 학습이 전제되어야 한다. 따라서 공공재가 되어야한다.
- 변화하는 현시대의 상황을 고려하여 새로운 가치를 드러낼 수 있도록 깊이 있는 고찰이 요구된다.

520. 공모 방식의 분석

- 문화중심도시 상징물 디자인공모는 본 사업의 철학과 개념이 실제의 공간으로 구현 되도록 유도하는 장치이어야 한다. 설계가의 상상력을 제한하지 않는 범위 내에서 사업의 개념과 목표가 반영되도록 하는 틀을 제공하는 것이 공모방식 선정의 핵심내용이다.
- 성공적인 공모전 운영을 위해서는 공모의 목적 및 비전의 제시, 효율적인 공모방식의 선정, 구체적인 공모조건의 제시와 함께 공모의 결과를 실행에 후속조치 등이 명쾌하게 드러나야 한다.
- 이 목표를 위해 먼저 다양한 공모 방식을 분석하고 아시아 문화중심 도시 상징물 공모의 방식으로 적합한 대안을 모색해 보고자 한다.

521. 공모 운영 방식 사례분석

- 아시아문화중심 도시 상징물 조성 공모는 앞서 설명한 것과 같이 일정 수준 이상의 당선작의 선정과 공모과정상에서 다각적 시민의 참여가 필요하다.
- 일반적으로 통용되는 설계공모 방식들을 고찰하고 위의 원칙에 아시아 문화중심도시 상징물 설계공모에 적합한 공모 방식의 대안을 선정한다.
- 따라서 최근 진행된 주요 공모 사례들을 비교하여 본 후, 각각의 장□단점을 살펴본 후, 최적의 공모 운영방식 대안을 찾아본다.

1) 국내외 주요 공모 운영사례

■ Parc de la Villette, Paris, France

- 대상지

- 위치 : 프랑스 파리 동북부
- 면적 : 505,865M²
- 개요 : 프랑스 파리 북동부의 문화거점으로, 본래 가축 도살장이던 곳을 재개발한 도시공원

- 공모의 형식

〈표 5-1〉 라빌레트 공원 공모의 형식

구분	stage 1	stage 2
공모명칭	· PARC DE LA VILLETTE INTERNATIONAL DESIGN COMPETITION, PARIS, FRANCE	· PARC DE LA VILLETTE INTERNATIONAL DESIGN COMPETITION, PARIS, FRANCE
시행년도	· 1982년 8월	· 1983년 3월
참가현황	· 41개국 472개	· 보다 발전시킨 현상안으로 1 STAGE의 총 9개팀
심사위원회	· 건축, 도시, 문화 예술 분야에서 총 22명의 심사위원으로 구성	· 1차와 동일
결과	· 등수 없이 9개의 현상안을 1차적으로 선정	· 1등- 베르나르 चु미(BERNARD TSCHUMI) · 2등- 램쿨하스(REM KOOLHAAS) OMA

- 시사점

- 지침서의 내용이 중요하게 작용하면서 그 역할의 중요성을 인식하게 되었다. 지침서의 내용이 전체 공원의 방향 설정에 영향을 주었을 뿐만 아니라 결과물에까지 그대로 반영되어 결과적으로 चु미의 당선안은 새로운 21세기형 공원 모델의 패러다임을 제시하는 실천적 양상으로 연계되었다.

• 그러므로 라벨레트 공원이 가지는 혁신성은 현상안의 참신함뿐만 아니라, 이러한 현상안을 유도해 낸 기획에서부터 기인했다고 볼 수 있다.

■ Downsview Park, Toronto, Canada

- 대상지

- 위치 : 캐나다 토론토
- 면적 : 2,606,221M²
- 개요 : 1940년대 부터 공군기지가 위치해있었으며, 도시화가 진행됨에 따라 도시의 중심부가 되면서, 1994년에 기지가 폐쇄됨. 캐나다 최초의 국립도시공원으로 변모시키기 위한 현재 진행형의 프로젝트

- 공모의 형식

〈표 5-2〉 다운스뷰 공원 공모의 형식

구분	stage 1	stage 2
공모명칭	· DOWNSVIEW PARK INTERNATIONAL DESIGN COMPETITION, TRONTO, CANADA	· DOWNSVIEW PARK INTERNATIONAL DESIGN COMPETITION, TRONTO, CANADA
시행년도	· 1999년 10월	· 2000년 5월
참가현황	· 22개국 179개의 안	· 1차에서 선정된 5팀
심사위원회	· 건축, 조경, 큐레이터 등 5명의 심사위원으로 구성	· 1차와 동일
결과	· 5개의 팀이 선정됨. 각각 10만불을 미리 지원받아 2차 준비를 하게 됨	1등- 렘쿨하스(REM KOOLHAAS) OMA "TREE CITY"

- 시사점

- 홈페이지 구축을 통해 공원을 이슈화하고, 장기적이고 시간적인 프로그램을 지속해오고 있다.
- 공간의 진화를 고려한 장기적이고 시간적인 설계프로세스를 강조하였다.

■ Fresh Kills, NY, USA

- 대상지

- 위치: 미국 뉴욕시 아일랜드 서부
- 면적: 8,903,240M²
- 개요: 세계 최대 규모의 쓰레기 매립지로서, 20세기 중반 이후 50여년간 뉴욕시에서 발생한 쓰레기를 매립해 온 땅임. 뉴욕시장의 선거공약 식천으로, 2001년 공식적으로 매립지 폐쇄가 결정됨

- 공모의 형식

〈표 5-3〉 프레쉬 킬스 공원 공모의 형식

구분	stage 1	stage 2
공모명칭	· “FRESH KILLS: LANDFILL TO LANDSCAPE” INTERNATIONAL DESIGN COMPETITION, NY, USA	· “FRESH KILLS: LANDFILL TO LANDSCAPE” INTERNATIONAL DESIGN COMPETITION, NY, USA
시행년도	· 1999년 10월	· 2001년 12월
참가현황	· 50여개의 팀이 제출함	· 1차에서 선정된 6팀
심사위원회	· 4명의 조경, 건축, 생태학자 등으로 구성됨	· 1차와 동일
결과	· 제안서 제출을 통해 최종 경쟁사 6팀 선발	· 1등- FIELD OPERATION “LIFESCAPE”

- 시사점

- 2001년 12월 디자인 최우수작으로 선정된 후 1년 반에 걸친 과업진행 및 용역비 제안서 제출 과정을 통해 2003년 여름에 최종 당선작으로 선정되었다.
- 당선작이 여러 가지 한계로 인해 실제 공간에 그대로 반영될 수 없었던 통상의 설계경기의 문제점을 극복하고자 당선작의 실천적 형태구현을 위해 장기적인 프로세스를 과감하게 추진하였다.
- 또한, 장기간의 공모기간을 통해 지역주민 등 일반인들에게 프로젝트를 충분히 홍보하고 그 취지를 공감하도록 하여 적극적인 참여를 유도하였다.
- 무리한 스케줄을 통해 사업을 진행시키기 보다는 장기적인 계획 속에 단계적으로 사업을 실천하고 있다.

■ High Line, NY, USA

- 대상지

- 위치 : 미국 뉴욕 맨해튼 서부지역
- 면적 : 2.4km 길이
- 개요 : 1930년대 건설되어 1980년대 초 폐쇄된 2.4km길이의 고가(高架) 화물철로를 도시공원으로 탈바꿈시키는 프로젝트

- 공모의 형식

〈표 5-4〉 하이라인 공모의 형식

구분	stage 1	stage 2
공모명칭	· DESIGNING THE HIGH LINE, AN OPEN, INTERNATIONAL IDEAS COMPETITION, NY, USA, 2003	· DESIGN TEAM SELECTION 2004
시행년도	· 2003년 2월	· 2004년 3월
참가현황	· 720팀	· 52팀, 견적(RFQ)의뢰서 제출
심사위원회	· 10명의 건축, 조경, 문화예술인 등으로 구성됨	· 1차와 동일
결과	· 4 PRINCIPAL WINNER, 3 SPECIAL AWARD WINNER 10 HONORABLE MENTIONS	· 당선 팀 : FIELD OPERATIONS AND DILLER SCOFIDIO + RENFRO

① stage1의 경우

- 참가 자격은 관심 있는 모든 사람이나 팀으로 하였다.
- 공고에서 등록까지 약 2개월, 등록에서 작품 접수까지 약 2개월이 소요되었다.
- 당선작 이외에도 150점의 주목할 만한 작품을 추가로 선정하여, GRAND CENTRAL TERMINAL에서 전시하였다.
- 많은 수의 참여자가 있었으며 폭넓은 홍보와 다양한 수준의 아이디어가 수집되어 개념 공모라는 주제에 충실한 공모로 평가된다.

② Stage2의 경우

- 견적 의뢰서(RFQ)를 제출한 52개 팀을 대상으로 시행하였다.
- 2004년 3월부터 약 6개월간 진행되었다.
- 참가한 52개의 팀 중 7개의 팀을 일차적으로 선발하고, 4개 팀을 최종 경쟁후보로

선발하였다. 그리고 2004년 10월 4개의 팀 가운데 한 팀을 최종적으로 선발하여 하이라인 디자인 작업을 시작하였다.

- 최종 네 팀의 작품은 2004년 여름 ‘NEW YORK CITY’S CENTER FOR ARCHITECTURE’에서 전시하였다.

- 시사점

- 개인(시민), 단체, 정부 부처의 오랜 논의와 합의를 거쳐 유희 철도 부지의 역사, 건축, 경제, 환경적 가치를 이끌어내 도시의 새로운 공공공간을 창출하고자 하였다.

- 소유자와 사용자의 이해관계를 극복하고 유희철도부지가 가진 선형공간의 잠재력을 공공에게 돌린데 의의가 있다.

- 뉴욕시의 각기 다른 개성을 가진 20여개의 도시 블록을 가로지르며, 각각의 지구를 서로 연결하도록 했다.

■ Hellenkion, Athens, Greece

- 대상지

- 위치 : 그리스 아테네 남부
- 면적 : 5,300,000M²
- 개요 : 도시 내 오래된 아테네 공항을 21세기 유럽의 거대하고 독창적인 도시공원으로 조성하고자 함

〈표 5-5〉 Hellenikon 공모의 형식

Hellenikon	
공모 명칭	· Hellenkion Metropolitan Park and Urban Development Competition, Athens, Greece
시행년도	· 2003년
참가자격	· 전문적 경험을 가진 전 세계 건축가 혹은 건축가가 이끄는 팀
주요 공모기간	· 공고에서 등록까지 약 1개월 · 등록에서 작품접수까지 약 2개월
심사위원회	· 5개국의 건축가 6명으로 구성
제출양식	<ul style="list-style-type: none"> · A1 사이즈 4개 패널 · 축척 : 1:5000 · 평면도, 단면도, 입면도 및 다음의 사항을 포함 UNITS OF GREEN AREAS ACCORDING TO THEIR CHARACTER AND ROLE MAIN SQUARES AND OPEN AIR INSTALLATIONS PEDESTRIAN AND BICYCLE NETWORKS USE OF EXISTING AND POSSIBLE NEW BUILDINGS TRANSPORTATION AND TRAFFIC PLAN · 사이트 계획안에 대한 스케치 및 조감도 혹은 엑소노 포함 · A4 10매(최대)의 보고서 및 A3사이즈의 패널축소안 10매 복사본 · CD-ROM 제출 · 영어 혹은 그리스어로 제출
수상	· 1등: 60,000유로 2등: 40,000유로 3등: 30,000유로 입선: 15,000유로
결과	<ul style="list-style-type: none"> · 1등 - DZO ARCHITECTURE + PHILIPPE COIGNET(조경가) + RYOSUKE SHIMODA, ERWIN REDL(예술가 2인) · 2등 - BABALOU NOUKAKIS, VASSILIKI AGORASTIDOU, LITO-LEMONIA LOANNIDOU 외 건축 및 조경가 9인, 건축과 학생들 · 3등 - MARC BOUREOIS - STYLIANI DAOUTI, ARCHITECTS.

- 시사점

- 거대한 이전적지 프로젝트로서, SELF-FINANCING 계획과 기존의 기반 시설과 건축물들을 고려한 계획이 동시에 원활하게 진행되었다.

• 철저한 사전 조사와 연구 자료를 기본 제공하여 도시와 공원의 해안가를 잇는 장소의 입지성이 잘 반영된 계획이 당선되었다.

■ DMC 상징조형물 제작설치용역 제안 공모

- 대상지

- 위치 : 서울시 마포구 상암동 DMC단지 내 근린공원 2
- 규모 : 상징조형물로 가시성, 조형성을 살릴 수 있는 규모
- 개요 : DMC 내 랜드마크로서 자긍심을 상징하고 국제적 감각의 이미지를 창출하며 상징성, 창의성, 예술성이 뛰어난 조형물로 제작하여 설치하고자 함.

- 공모의 형식

〈표 5-6〉 상암DMC상징조형물 건립 공모의 형식

상암 DMC 상징조형물	
시행년도	· 2009년 7월
참가자격	· 경쟁입찰 참가자격이 있는 사업자로서, 공고일 현재 공모대상 과업을 수행할 수 있는 능력 있는 업체
공모기간	· 공고에서 작품접수까지 약 2개월
평가위원회	· 서울시에서 선임한 7인 이상 10인 이내의 평가위원으로 구성
제출양식	· A1 사이즈 2개 설계도판 · A3 사이즈 제안설명서 15부 · 조감도 A1 2매 · 가격제안서 · 작가 포트폴리오 · CD-ROM 제출
결과	· 출품작 수 총 19편 · 당선작: 밀레니엄 아이(MILLENNIUM EYE), 이배경, 유명호, 나점수 작가

- 시사점

- 사업자 선정방식이 제안서 공모 후 우선 협상대상자를 선정하고 협상 계약을 통해 낙찰자를 결정하였다.
- 제안서 평가에 있어서 설계작품 뿐 아니라 작가의 포트폴리오까지 심사하였음
- 제안서를 직접 발표하고 평가함

■ 행정중심복합도시 도시개념 국제공모

- 대상지

- 위치 : 충청남도 연기군 남면, 금남면, 공주시 장기면, 반포면 일대
- 면적 : 73.14km²
- 개요 : 국가 균형발전 정책에 따른 행정기능을 집약시킨 행정수도의 개발을 추진하고자 함

- 공모의 형식

〈표 5-7〉 행정중심복합도시 도시개념 공모의 형식

행정중심복합도시 도시개념	
공모 명칭 (영문)	· INTERNATIONAL URBAN IDEAS COMPETITION FOR THE NEW MULTI-FUNCTIONAL ADMINISTRATIVE CITY IN THE REPUBLIC OF KOREA, 2005
개요	· 이 국제공모는 대한민국정부가 추진하고 있는 행정중심복합도시가 21세기 미래도시의 비전을 제시할 수 있도록 참신하고 뛰어난 도시개념 아이디어를 얻기 위한 것이다. · 공모를 통하여 우리는 새로운 도시문화와 도시 형태에 대한 논의가 시작되기를 바라며, 공모에 제시된 다양한 아이디어들이 미래의 도시개발에 적극적으로 활용되기를 기대한다.
참가자격	· 전 세계의 모든 개인이나 법인, 단독으로 또는 팀으로 참가

〈표 5-7〉 행정중심복합도시 도시개념 공모의 형식 (계속)

행정중심복합도시 도시개념	
주요 공모기간	<ul style="list-style-type: none"> · 공고에서 등록까지 약 1개월 · 등록에서 작품접수까지 약 3개월 반 · 추가 공모지침(필요발생시)
제공자료	<ul style="list-style-type: none"> · 수치지도(1:25,000) : 예정지역 전체를 대상으로 도시개념을 구상할 수 있는 캐드(CAD)용 · 기본지도 · 이미지 형태의 기타지도(대한민국 지도, 충청권 지도, 대상지 주변지도, 대상지 지도) · 대상지 사진 : 항공사진, 모형사진, 주요지점에서의 사진 · 대상지 동영상 · 대상지 분석자료 · 환경 : 인구, 경제, 유적지 등에 관한 정보 · 참가등록서 양식(작품 제출 시 사용)
제출양식	<ul style="list-style-type: none"> · 제안설명서 (20부, A4 사이즈(210mm×297mm) 50페이지 이내) · 도판 (A1 사이즈(594mm×841mm) 6개 규격의 크기로 구성) · CD-ROM (1개) · 참가등록서 (1매) · 제출도서는 모두 영어로 표기 · 모든 계량단위는 미터법을 사용

■ 행정중심복합도시 중앙녹지공간 국제 설계공모

- 대상지

- 위치 : 충청남도 연기군 장남평야 일대
- 면적 : 6,982,000m²
- 개요 : 도시개념 국제공모 수상작을 바탕으로 중앙부에 위치하는 오픈스페이스 계획을 수립하는 것으로 2개의 산과 금강, 넓은 녹지를 포함함

- 공모의 형식

〈표 5-8〉 행정중심복합도시 중앙녹지공간 공모 형식

행정중심복합도시 중앙녹지공간	
공모 명칭	· International Design Competition for Central Open Space in Mac, Korea, 1st Stage, 2007
개요	· 중앙녹지공간은 행정중심복합도시의 중앙부에 위치한 거점이자, 오픈스페이스이며 이 도시의 공원과 녹지는 물론 경관과 환경의 증추가 되는 핵심 지역이다. · 2단계로 진행될 행정중심복합도시 중앙녹지공간 국제 설계공모 의 목적은 행정중심복합도시 중앙부의 약 6,982km ² 의 대상지에 대규모 오픈스페이스를 조성하기 위한 아이디어를 얻고 설계안을 수립하는데 있다.
참가자격	· 1단계 설계공모에는 전 세계의 모든 개인 및 법인이 참가할 수 있으며 단독으로 또는 팀으로 참가 가능
응모기간	· 공고에서 등록까지 약 1개월 , 등록에서 작품접수까지 약 2개월 반
제공자료	· 추가 공모지침(필요발생시) · 수치지도(1:25,000) : 예정지역 전체를 대상으로 도시개념을 구상할 수 있는 캐드(CAD)용 기본지도 · 이미지 형태의 기타지도 : 대한민국 지도, 충청권 지도, 대상지 주변지도, 대상지 지도 · 대상지 사진 : 항공사진, 모형사진, 주요지점에서의 사진 · 대상지 동영상, 대상지 분석자료 · 환경 : 인구, 경제, 유적지 등에 관한 정보 · 참가등록서 양식(작품 제출 시 사용)
제출양식	STAGE 1
	STAGE 2
제출양식	· 참가자 확인서 · 설계공모 규정 동의서 · 공공전시 출판에 대한 동의서 · 설계설명서 A4 20페이지 · CD-ROM · 패널 : A1크기 (841 × 594) 4장
제출양식	· 참가자 확인서 · 설계공모 규정 동의서 · 공공전시 출판에 대한 동의서 · 설계설명서 A4 50페이지 · CD-ROM · 패널 : A0크기 (1189 × 841) 9장
당선작	· 1차 92개의 출품작 중에서 10팀을 선정하여 2차 공모를 진행함 · 최종 3개의 작품이 당선됨 1등 (주) 조경설계 해인 “오래된 미래” 2등 김종규 “LONG VIEWS” 3등 민현준 “CARVED PARK”

522. 국내외 주요 공모 운영사례 비교

〈표 5-9〉 국내 주요 설계 공모 운영사례

공모전	지역	공모방식	시사점
광화문광장 조성 아이디어 현상공모	서울	2단계 공모 아이디어 공모는 일반공개방식 당선작은 실시 사업에 참가할 경우 가 산점 부여	도심중앙 오픈스페이스 다양한 분야의 참가 독려
한강 노들섬 예술센터 국제지명 초청 설계경기	서울	1단계 국제아이디어 공모전 / 2차 설계 공모 취소 후 지명초청 재공모	당선작가와 초빙 건축가의 건축가 풀 구성으로 최고 수준의 건축 확보 노력
여의도 한강공원 국제지명초청 설계경기	서울	지명설계방식 / 설계안 제안	창조적이며 우수한 설계안을 마련하는 데 목적을 둠
행정중심복합도시 도시개념 국제공모	충청 남도	국제 공개 아이디어 경기 / 1~3등 당선 자에게 설계공모 참여 기회 부여	전문위원을 위촉하여 원활한 진행 도모 하고 실제 공모전 이전의 아이디어 공모 를 통한 홍보 효과 제고
행정중심복합도시 중심행정타운 조성 국제공모	충청 남도	국제일반공개현상 설계 / 1등에 정부청 사 단일설계권 부여	행정중심복합도시 건설에 대한 적극적 인 국내외 홍보
행정중심복합도시 중앙녹지공간 국제설계공모	충청 남도	국제공개설계공모 방식 1단계 : 설계 아이디어 및 개념 2단계 : 1단계에서 선정된 출품자를 대 상으로 한 기본계획	다양한 아이디어 도출을 위한 2단계 설 계공모 진행
동대문 월드디자인 파크 콤플렉스 지명초청 설계경기	서울	국제 지명 초청 현상 설계경기	명망 있는 국내외 건축가의 참여를 통 한 동대문 디자인 파크의 부가가치와 인지도 제고

〈표 5-10〉 국외 주요 설계 공모 운영사례

공모전	국가	공모방식	시사점
Hellenikion Metropolitan Park and Urban Development Competition	GREECE	1단계 아이디어	최근에 치러진 대규모 조경설계 현상공모 중 유일하게 1단계 아이디어 현상공모 방식을 채택
THE HIGH LINE DESIGN COMPETITION	USA	2단계 이상 제안서제출 / 제안서 제출 선정된 팀간 설계공모	실제 공모전 이전에 아이디어 설계공모를 주최하여 대외 최소화하는 방식
ORANGE COUNTY GREAT PARK COMPETITION	USA	2단계 이상 제안서 제출 / 선정된 팀간 설계공모 / 최종 선정 팀의 실사 (회사방문, 수행프로젝트 답사)	ORANGE COUNTY GREAT PARK의 개발방식이 도심중앙 오픈스페이스를 개발하는 것이 용산공원아이디어 공모전과 유사함
THE COMPETITION FOR PARC DE LA VILLETTE	FRANCE	1단계 아이디어	공원규모는 크지 않지만 실험적이고 미래 지향적인 점에서 참고자료가 될 수 있음
DOWNSVIEW PARK INTERNATIONAL DESIGN COMPETITION	CANADA	2단계 참가의향서제출 / 선정된 팀간 설계공모	혁신적이고 창의적인 설계를 표방하는 공모전 운영으로 현대조경설계이론과 설계의 각축장이 된 대표적인 사례
FRESH KILLS LANDFILL TO LANDSCAPE DESIGN COMPETITION	USA	2단계 이상 제안서제출 / 선정된 팀간 설계공모 / 가격제안서 제출	당선자 결정까지 여러 단계를 거쳐 설계자와 계약을 전제로 하는 설계공모로서 발주처의 위험부담을 최소화하는 방식

522. 공모 운영 방식대안 비교

- 공모 운영 방식 비교 분석결과 보통 공모 운영 과정은 크게 공모단계, 즉 단계별 적용방식 및 참가방식, 공모인증방식에 따라 구별 된다.

1) 공모 단계별 적용방식

- 공모의 단계별 적용방식에는 통상 일반공모인 단일단계의 방식과, 대상지는 같

으나 성격과 목적이 다른 두 개의 공모를 연계하여 추진하는 2단계 공모 방식으로 나눌 수 있다.

〈표 5-11〉 단계별 적용방식의 개념과 장·단점

종류	개념	장 점	단 점
단일 단계일반공모 <채택>	· 설계공모를 단일단계로 개최하여 최종 당선작을 뽑는 경기방식	· 공모 추진단계 및 절차가 간소함	· 실현성이 약한 지나치게 진보적이거나 전위적인 당선작이 뽑힐 우려 있음
2단계 공모	· 폭넓은 대안모집을 위하여 설계부담이 적은 1단계를 우선 시행하며, 1단계 당선자에 한하여 2단계 설계경기 참여권이 주어짐	· 1단계 공모를 통한 사전 아이디어 도출 가능 · 대규모 사업의 사전 검증 가능	· 예산이 많이 들고 당선시 그 안을 바로 적용해야 한다는 단점이 있음

· 본 사업은 문화중심도시를 상징해야 할 상징물을 구체적으로 조성하고 실현하기 위한 결과와 대상이 분명한 사업이기 때문에 목적과 단계, 참여자의 폭을 종합하여 다음과 같은 3가지 방식을 비교한다.

■ 1단계 아이디어 설계공모

· 본 방식은 실현을 위한 구체적 대안을 선별하는 효과보다 활용을 위한 다양하고 자유로운 아이디어들의 수집과 공모를 통한 홍보에 더욱 효과적인 경우가 많다.

· 일반인, 학생, 전문가 등 다양한 구성원의 참여가 가능하기에 대안 제시에 대한 적극적 시민 참여가 가능하며 당선작의 선정을 단기간에 진행할 수 있다.

· 하지만 아이디어 당선작을 구체화시키기 위한 후속 조치가 필요하며, 검증되지 않은 설계자가 당선될 확률이 비교적 높기 때문에 구체적 실현이 필수적인 사업에는 적합하지 못하다.

■ 1단계 기본구상 및 기본계획 설계공모

- 본 방식은 국내에서 가장 일반적으로 사용되는 방식으로, 위의 아이디어 설계공모보다 전문가들이 주로 참여하기 때문에 구체적 실현 가능성을 판단, 현실적인 당선작을 선정할 수 있다. 또한 사업의 홍보와 당선작 선정에 단기간에 비교적 적은 비용으로 이룰 수 있다.

- 그러나 참여 작품이 많이 예상되는 경우, 설계자의 입장에서는 결과를 보장받지 못한 채, 1단계에 다수의 집약적 설계결과물을 제출해야 한다. 따라서 이 기회비용의 발생이 이미 기반을 가지고 있는 국내외 유명 설계자(회사)는 적극적인 공모 참여를 주저할 수 있다.

■ 2단계 및 2단계 이상의 단계별 설계공모

- 2단계 및 2단계 이상의 단계별 설계공모는 국내에서 점점 자리 잡아 가고 있는 방식으로, 사전 점검이 가능하기 때문에 국가적 비중을 지닌 사업의 효과적 진행을 보장받을 수 있다.

- 또한 비교적 설계물의 부담이 적은 1단계를 진행, 최종 결선 설계자를 선정하고, 일정 비용을 제공하기 때문에 기회비용의 부담이 비교적 줄어들어 많은 유명 설계자(회사)의 참여가 가능하다.

- 하지만 공모과정 자체의 진행에 다소 긴 시간이 필요하기 때문에 비교적 많은 비용이 발생하고 긴급한 사업에는 부적절하다.

2) 공모의 참가 방식

- 공모의 참가방식에는 일반 공개방식, 제한방식, 지명초청과 일반 공개방식을 함께 적용하는 방식, 그리고 지명초청만을 가지고 진행하는 경우가 있다. (표 3-5)

- 지명 설계공모는 이미 검증된 유명 설계가(회사)들을 초청하여 공모를 진행한다. 비용과 시간의 측면에서 가장 효율적이며 당선작의 수준도 보장 받을 수 있다.
- 반면, 지명의 객관성 확보가 쉽지 않으며 제한된 참여로 인해 공모과정 자체에서 시민의 참여와 홍보가 다소 불리하다.

〈표 5-12〉 참가방식의 종류 및 내용

참가방식	내용
일반공개	<ul style="list-style-type: none"> · 공모에 참가할 수 있는 자격을 제한하지 않음 · 프로젝트의 여건에 따라 공개의 범위를 국내 또는 국제공개로 결정
제한공개	<ul style="list-style-type: none"> · 주최측에서 일정기준을 정하고 그에 따라 공모 참여자의 자격요건을 제한 (지역제한, 자격·나이·성별 제한)
지명초청	<ul style="list-style-type: none"> · 주최측에서 설계자를 지명하여 공모에 참여하도록 함 · 주최자가 지명도가 높은 국내외 전문가들을 여러 명 초청하여 제한적으로 설계안을 받는 초청(지명)설계가 있음(참가자들에게 사례금 및 실비 제공)
특별설계	<ul style="list-style-type: none"> · UIA에서 분류한 공모형태 · 도시계획과 설계경기를 결합한 설계경기, 특별한 건설방법 사용을 포함시킨 설계경기, 개발업자의 참여를 허용하는 설계경기, 특정한 전문자격이나 경험을 가진 전문가 또는 전문단체에게만 참가자격을 제한하는 설계경기 등 자유로운 시도가 가능

〈표 5-13〉 공모 참가방식별 장·단점

참가방식	장 점	단 점
일반공개	<ul style="list-style-type: none"> · 다양한 개념을 얻을 수 있음 · 전도유망한 신진 디자이너 등의 호응이 좋으며 응모작품수가 많아 국내외의 폭넓은 홍보와 호응을 예상할 수 있음 	<ul style="list-style-type: none"> · 참여차원에서는 효과가 높지만 비용 및 노력부담이 큼 · 출품작 관리 및 각종 민원 등으로 인해 비교적 큰 관리조직이 필요 · 해외의 저명한 전문가 참가가 저조 할 수 있음
제한공개	<ul style="list-style-type: none"> · 프로젝트의 성격에 맞는 충실한 응모 유도 · 지역설계인력, 신진설계 발굴 가능 	<ul style="list-style-type: none"> · 홍보효과가 떨어짐
지명초청과 일반공모의 병행 <채택>	<ul style="list-style-type: none"> · 유명 참가자들의 참여와 함께 일반(전문가)의 다양한 의견을 수용할 수 있음 · 국민적 홍보 및 호응을 얻을 수 있음 	<ul style="list-style-type: none"> · 두 집단의 결과물 평가에 대한 형평성 문제 야기될 가능성이 큼 · 비용 및 인력이 많이 투입되어야 함
지명초청	<ul style="list-style-type: none"> · 유명 참가자들의 참여로 적은 비용으로 높은 홍보효과와 높은 수준의 작품접수를 기대할 수 있음 · 작품수준과 경향을 미리 예측 가능 	<ul style="list-style-type: none"> · 지명의 객관성 확보를 위한 장치가 필요 · 인센티브나 상금의 규모가 비교적 큼 · 개념공모의 경우에는 지나친 무게감이 있음

3) 공모인증 방식

· 국제공모의 인증방식에는 국제적으로 명성이 있는 UIA*의 인증방식과 독자적 추진 방식이 있다.

· UIA의 인증을 통한 공모방식은 현재 구축된 조직을 잘 활용할 수 있는 장점과 UIA의 명성에 의한 홍보효과는 있으나, UIA의 수준이 건축을 위주로 하고 있기 때문에 개념 공모에는 별도의 검증이 요구되며, 최근에는 선진국의 경우 UIA 공모는 배제하는 추세이다.

〈표 5-14〉 인증에 따른 분류의 내용별 장·단점

종류	장 점	단 점
독자추진 <채택>	<ul style="list-style-type: none"> · 최상의 프로그램을 만들어서 추진하는 경우 당해 설계공모 뿐만 아니라 국가 위 상까지 제고 · 국내 특성에 맞는 설계공모 진행 가능 	<ul style="list-style-type: none"> · 광범위한 홍보대상 명단조사 등 사전준비가 필요 · 프로그램 개발을 위한 충분한 시간 필요
UIA인증	<ul style="list-style-type: none"> · 국제적 공인을 통한 설계경기 공정성 확보 · UIA의 네트워크를 통한 홍보기능 	<ul style="list-style-type: none"> · 건축가 협회인 UIA인증은 대규모 공원□ 도시 계획측면의 사업에는 부적합할 수 있음 · UIA 협조를 위한 제반비용 및 사전협의 절차가 필요 · UIA의 독자적인 지역안배방식에 의해 유능한 심사위원 확보가 어려움 · 당선작에 대한 저작권 보호 등의 법적 문제로 추후 발주처의 자유로운 의견 반영에 제약이 있을 수 있음

530. 공모 방식 및 과정의 제안

531. 공모의 공식 명칭

- 앞서 언급한 것과 같이 상징성의 구현은 조형물이라는 한정된 물리적 대상만으로 이루어 지지 않는다. 따라서 공모전의 공식명칭 역시 조형물이라는 대상으로 한정할 수 없다.
- 다양한 대안을 얻기 위해 공모전의 공식 명칭은 '아시아 문화중심도시 상징물 설계 공모'로 한다.

532. 공모 방식 평가 및 제안

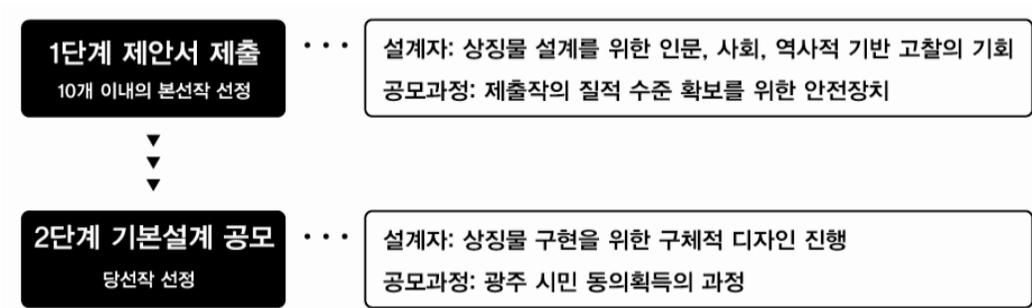
- 아시아 문화중심도시 상징물 조성을 위한 설계공모 방식은 일정 수준 이상의 참여작의 확보와 공모 진행 과정상에서의 시민참여를 통한 광주 시민의 동의 획득 두 가지 조건을 모두를 만족 시켜야 한다.
- 이 두 가지 목적을 이룰 수 있는 공모 방식의 제안이 무엇보다 가장 중요한 본 연구의 목적이라 할 것이다.
- 먼저 1단계 아이디어 설계공모의 경우는 공모 참여의 폭이 광범위하기 때문에 공모 자체의 시민 참여가 가능하다는 장점이 있으나 당선작의 수준과 실현 가능성에 대한 결과를 확보하기 힘들다. 따라서 국가적 차원에서 실현을 목적으로 하는 본 사업에 적용하기에는 다소 부족하다.
- 1단계 기본구상 및 기본계획 설계공모의 경우 유명 설계가(회사)의 참여를 주저하게 만든다는 약점과 국가적 비중을 지닌 사업이 가져야 하는 신뢰감을 획득하기 어렵다는 단점을 지닌다.

- 또한 지명 설계 공모의 경우, 공모 과정과 대외적 의미상에서 시민참여가 제한적이라는 인상을 주기에 위의 두 가지 방식 역시 본 사업의 공모방식이 되기에는 약점을 지닌다.
- 2단계 및 2단계 이상의 단계별 설계공모의 경우 단계별 전략을 조합하는 방식에 따라 많은 설계가(회사)의 참여, 실현 가능성, 전문성 및 신뢰감의 확보라는 조건을 모두 만족시킬 수 있다.
- 하지만 공모 혹은 공모 자체에 일반인의 참여가 불가능하다는 약점을 가진다. 단계별 진행 과정에서 당선작의 선정에 시민의 의견을 제시 할 수 있도록 하는 장치를 마련한다면 정도별 시민 참여를 보장할 수 있다.
- 지명 설계의 경우, 사전에 설계자의 작품을 통해 설계자가 제출할 설계물의 수준을 어느 정도 예측할 수 있다는 점에서 신뢰도 있는 대안을 얻을 수 있다는 장점을 가진다.
- 따라서 아시아 문화중심 도시 상징물 조성 설계공모는 2단계 이상의 단계별 설계공모와 지명설계공모의 장점을 취합하는 방식으로 진행하는 것이 적합하다.

533. 세부 공모 과정

- 공모 방식을 통해 얻고자하는 기본적인 목표는 언급한 바와 같이 수준 높은 당선작의 선정과 선정 과정에서 광주 시민들의 동의를 획득하기 위한 참여, 두 가지 이다.
- 이 두 개의 목표를 이루기 위한 공모 방식으로 아시아 문화중심도시 상징물 설계공모는 2단계 설계공모로 진행된다. 1단계 제안서 제출, 그 중 10작품 이내의 본선팀을 선정하고 2단계 기본설계공모를 진행, 구체적 설계결과물을 얻는 과정으로 진행한다.

- 1단계 제안서 제출의 목표는 전문가 아닌 일반 광주 시민들이 어떠한 제출작을 당선작으로 선정하더라도 그것이 일정 수준 이상의 질적 완성도를 지니도록 하는 설계자를 혹은 제안을 선정하는 것이다.
- 그리고 2단계 기본설계공모의 목표는 질적 만족도를 구체적 설계결과물로 구체화시키고 그것을 광주시민들의 동의를 획득하는 과정을 거쳐 선정하는 것이다.



〈그림 5-1〉 단계별 공모과정 모식도

1) 1단계 제안서 제출

- 전체 공모과정에서 1단계 제안서 제출 과정의 가장 큰 목적은 제출작에 대한 예상을 통해 질적 수준을 신뢰할 수 있는 설계자를 1차적으로 선정, 아시아 문화중심도시 사업의 중요성에 부합하는 대안을 얻고자 함에 있다.
- 설계자들에게 요구하고자하는 1단계 제안서 제출의 목적은 아시아 문화중심도시 광주의 상징물이 단순하게 형태적인 제안에 그치는 것이 아니라 충분한 인문학적 고찰이 기반의 형태적, 공간적 설계결과로 이어질 수 있도록 하기 위함이다.
- 따라서 제안서는 이러한 설계자의 사고과정을 충분히 표현하고 이것이 드러날 수 있는 방식으로 자유롭게 제안될 수 있다.

- 1단계 제안서 제출의 경우, 참여자의 부담 경감하여, 명성 있는 설계자(회사)들의 많은 참여를 유도하기 위해, 10장 내외의 서술형 제안서를 제출하는 것을 기본 원칙으로 한다.
- 따라서 제안서의 내용, 구성 및 표현의 제한은 없으며 제안을 설명하기 위한 각종 다이어그램, 맵핑, 이미지 등이 첨가될 수 있다. 하지만 1단계에서는 구체적인 형태를 드러내는 설계결과물을 제시할 수는 없다.
- 제안서가 표현하여야할 주요 내용은 크게 다음과 같다.
 - * 제안이 지향하고 상징하고자 하는 아시아 문화중심 도시 광주의 인문적, 사회적, 역사적 기반의 이해 및 해석
 - * 제안이 드러내고자 하는 아시아 문화중심 도시 광주의 상징
 - * 제안이 주장하는 상징성 구축 및 획득 방식
 - * 조성 및 제작 과정에서 광주 시민의 참여 방안
 - * 독립적 오브제를 넘어 지역 거점으로 새로운 가치를 창출할 수 있는 방안
 - * 조성 후 활용할 수 있는 방안
- 제안서는 설계자의 수준 및 설계 수행 능력을 판단하는 기준이 되어야하기 때문에 기존 대표작을 명시할 수 있다.
- 제안서 제출 공고를 위해 먼저 제안서 제출 의향서(RFP : REQUEST FOR PROPOSAL)를 설계자(회사)에게 E-MAIL를 통해 전달하고 공식 홈페이지를 통해서도 공고, 다양한 설계자가 참여할 수 있도록 한다.

2) 2단계 기본설계 공모

- 2단계 기본설계 공모는 1단계 제안서 공모에서 선정된 10개 이내의 작품을 대상으로 진행한다. 2단계 설계 공모 대상 참여자들은 1단계 제안서를 바탕으로 심사 및 시민

투표를 위한 구체적 설계 결과물이 제시하여야 한다.

- 설계물의 내용들은 표현 방식과 내용은 자유롭지만 1단계 제안서에서 서술된 상징물을 실제 공간에서 물리적으로 드러나게 하는 것이어야 한다.

- 설계결과물은 일반적 설계 공모와 유사한 내용, 상징물을 설명할 수 있는 도면, 다이어그램, 개념과 아이디어, 시뮬레이션된 이미지 등으로 설명된다. 이러한 내용은 도판과 보고서, 그리고 모형으로 전달되어야 한다.

*결과물이 표현해야 하는 내용은 기본적으로 1단계 제안서의 내용을 포함하고 다음 몇 가지 사항이 더욱 첨가되어야 한다.

*서술형 제안서의 내용이 물리적 결과물로 도출된 상징물을 표현하는 도면, 이미지, 다이어그램, 모형

*조성 및 제작 과정에서의 구체적 시민 참여의 구체화 방안

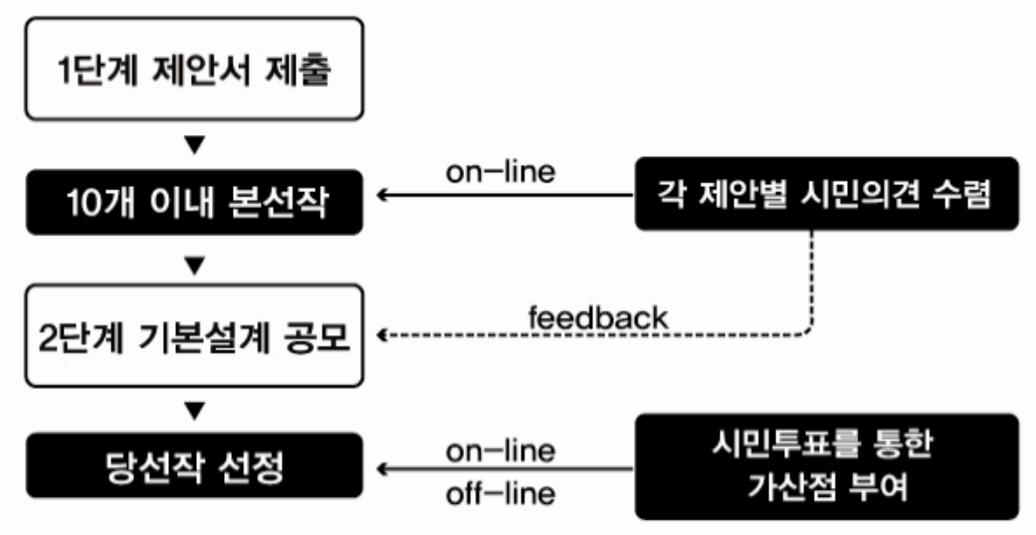
534. 단계별 시민 참여 방안

- 광주 시민이 상징물 건립에 실질적으로 참여할 수 있도록 단계별로 시민참여 과정을 통해 동의를 획득할 수 있는 장치를 마련한다.

- 먼저 1단계 제안서 제출 단계에서는 전문가 심사위원회의 심사결과로 선정된 10개 이내의 작품을 대상으로 광주 시민의 의견을 수렴할 수 있는 ON-LINE 창구를 마련한다.

- 각 제안을 대상으로 시민들은 다양한 의견을 제시하고 이것은 다시 2단계 기본설계공모에 참여할 설계자에서 피드백된다.

- 2단계 기본설계공모에서는 당선작 선정에 시민이 직접 참여할 수 있도록 OFF-LINE 및 ON-LINE 투표를 진행한다, 여기에서 결정된 순위별로 가산점 혹은 전체 점수의 일정 부분을 할애하여 시민투표가 당선작의 결정에 주요한 역할을 할 수 있도록 한다.



〈그림 5-2〉 단계별 시민 참여방안

540. 심사 및 운영 제안

- 본 사업은 민주 인권 평화로 대변 되던 광주의 상징성을 문화적으로 계승, 아시아 문화중심 도시로 거듭나고자 하는 노력의 상징이다. 따라서 무엇보다도 상징성을 공유하고 획득할 수 있는 광주 시민들의 공모 과정에서의 참여가 필수적이다.
- 따라서 심사의 과정 역시 광주 시민 스스로가 자신들의 상징성을 만들어 갈 수 있는 상징물을 선정하기 위한 장치가 필요하다.

541. 심사방식 대안 및 제안

1) 심사방식 대안

■ 전문가 심사위원회 구성 전문가 심사

- 일반적인 설계 공모와 같이 각 분야의 전문가들로 구성된 전문 심사위원회 구성, 전문가 심사로 당선작을 선정한다.
- 양질의 대안을 도출할 수 있으며 절차가 간소하지만 광주 시민의 직접적인 의견 반영이 어려운 단점을 지닌다.

■ 시민 심사위원 포함하는 심사위원회 구성 심사

- 위의 전문가 심사위원회의 단점을 다소 극복하기 위한 방식으로 광주시민을 대표할 수 있는 시민 심사위원 포함, 시민 심사위원의 의견을 참고하는 장치를 마련한다. 일반적인 설계공모에서 사전 기술 심사를 통해 심사위원들에게 대안의 기술적 현실성을 언급하는 것과 같이 시민 심사위원들은 광주시민의 의견이 전문가 심사위원들에게 전달되도록 하는 역할을 한다.
- 광주 시민의 의견 다소 반영될 수 있지만, 심사과정 전반에 걸친 시민의 구체적 참여

가 미비하며 심사 과정에서 발생할 수 있는 홍보효과가 크지 않다.

■ 단계별 차별 심사

- 본 대안은 2단계로 진행될 본 사업의 설계 공모에서 단계별로 심사 방식을 다르게 하는 대안이다.
- 먼저 1단계 제안서 제출에서 전문가 심사위원회 구성 후 비공개 심사를 통해 결선작을 선정한다. 다음으로 2단계 기본 설계공모 과정에서 제출된 설계작을 대상으로 ON, OFF LINE을 활용, 광주 시민 투표 실시하고 등수별 가산점 부가, 전문가 심사위원회가 심사하는 과정에 합산한다.
- 전문성 확보 및 적극적 시민의견의 수렴할 수 있으며, 적극적이고 광범위한 시민 참여와 큰 홍보 효과를 달성할 수 있다.

2) 대안 평가

- 전문가 심사위원회 및 시민 심사위원 포함된 심사위원회의 구성을 통한 비공개 심사는 심사과정에서 의사결정을 간소화할 수 있는 장점이 있지만 위에서 설명한 것과 같이 직접적인 광주시민의 의견 반영과 대대적 홍보효과를 달성하기 어렵다.
- 따라서 광주 시민의 의견이 반영될 수 있는 심사위원 위촉 위원회 구성이 필요하다. 이 경우 심사위원의 선정 과정에서 불필요한 불일치가 발생할 수 있다.
- 단계별 차별 심사의 경우, 전문가 심사위원회의 전문성이 확보되며 또한 대외적인 시민투표를 통해 상징물을 문화적으로 향유할 광주시민의 의견을 적극적으로 반영하였다는 인상을 줄 수 있다. 따라서 본 사업에 가장 적합한 방식이라 할 수 있다.
- 하지만 시민투표가 당선작의 선정에 가장 결정적인 사항이 될 경우 2단계 설계 공모 진행 과정에서 참여 설계가(회사)가 시민 여론에 과도하게 집중하거나 부담을 가질

수 있기 때문에 가산점과 같이 전문가 심사결과에 보조를 맞출 수 있는 장치가 필요하다.

3) 단계별 심사 제안

■ 1단계 제안서 심사

- 1단계 제안서 심사에서는 제출된 제안서 중, 일정 비용을 제공받아 2단계 기본설계 공모를 진행할 10개 이내의 결선작을 선정한다.

- 심사는 각 분야별 전문가 구성된 심사위원회를 구성, 전문가 심사로 진행한다. 전문가 심사로 한정하는 이유는 1단계 제안에서는 최종 설계 결과물이 제안되기 이전 단계로 일반인의 차후 드러날 결과물을 쉽게 예상하기 어렵기 때문이다.

- 1단계 심사의 목적은 구체적 설계 진행 전 참여자들의 아이디어를 사전에 심사하여 국가적 비중을 지닌 본 사업에 합당한 사고 과정, 이론적 고찰을 평가하고 동시에 일정 수준 이상의 설계 결과물이 도출될 수 있는 신뢰성을 내재한 제안을 선정하는 것이다.

- 따라서 심사위원의 선정과 심사 기준 역시 충분한 이론적 고찰을 판단할 수 있는 방향으로 진행되어야 한다.

- 제안서 단계에서는 구체적으로 드러나는 형태적, 기술적 설계 결과물이 없기 때문에 1단계에서는 기술위원회의 참여가 필요하지 않다.

- 심사기준은 심사위원회의 고유 권한으로 발주처가 제시하지는 않지만 1단계 제안서의 개략적 심사기준은 다음과 같을 수 있다.

*제안이 아시아 문화중심도시 광주의 깊이 있는 인문적, 사회적, 역사적 이해를 바탕으로 제시되었는가?

*제안이 표현하고자하는 상징의 의미 및 타당성이 사업의 의미에 충분하게 부합하는가?

*상징 구축을 위한 방식이 독창적이며 동시에 실현 가능한가?

*조성 및 제작 과정에서 시민참여 방안이 현실적이며 광범위한 시민 참여가 가능한가?

*조성 시 시민 참여 방안이 상징성의 획득에 직접적인 효과를 주는가?

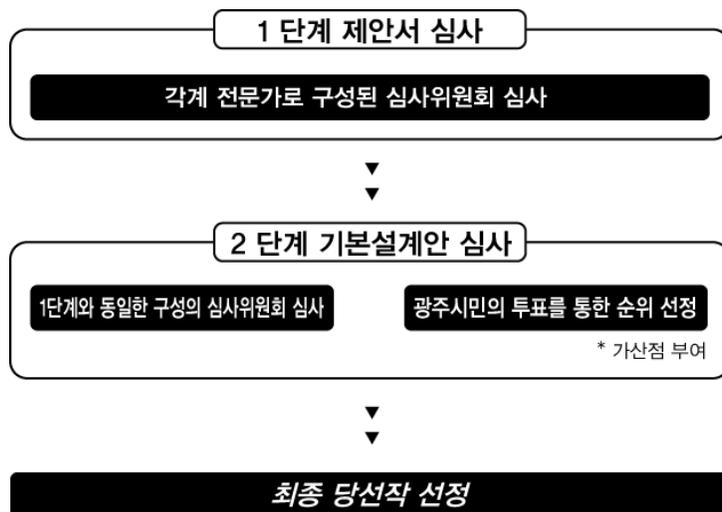
*상징물의 아이디어가 기존 상징물을 넘어서는 새로운 유형을 제시하였으며 가치를 창출 할 수 있는가?

■ 2단계 기본설계 심사

• 심사는 1단계 심사를 진행한 심사위원회가 연임하여 진행, 심사의 공정성과 연속성을 보장한다. 또한 2단계 심사부터는 기술위원회를 구성, 제안의 현실적, 기술적 가능성을 평가하여 참고하도록 심사위원회의 심사에 반영하도록 한다.

• 2단계 심사의 주요 목적 중 하나는 광주 시민을 당선작 선정과정에 직접적으로 참여하도록 하는 장치를 마련하는 것이다. 이 과정은 상징물에 대한 광주시민의 동의를 구하는 과정으로 차후에 발생할 지도 모르는 광주시민 여론을 미리 취합하는 과정이다.

• 이를 위해 2단계 심사 과정 중, 참여작을 대상으로 시민 투표를 진행한다. 투표는 실제 모형과 패널을 전시하는 전시회를 개최, 전시회 기간 중 관람객이 투표할 수 있는 OFF LINE 방식과 홈페이지를 구축 ON LINE 투표를 모두 진행할 수 있다. 제출작들은 투표 순위로 가산점을 부여하여 심사위원의 심사결과에 합산한다.



〈그림 5-3〉단계별 심사 모식도

542. 공모 일정

1) 공모 전체 일정

- 일반적인 건축, 도시, 조경 설계공모의 경우 준비단계에서부터 설계기간, 심사기간 까지 모두를 포함하여 5~8개월에 걸친 일정으로 진행된다.

- 본 아시아 문화중심 도시 상징물 설계공모의 경우 국가적 사업 비중, 2단계에 걸친 진행과정과 설계공모의 대상인 상징물의 물리적 결과가 조경, 건축, 도시, 미술 등과 같은 다양한 분야를 반영할 수 있기 때문에 4개월의 일정으로 진행, 대안의 발전과 또한 공정하고 깊이 있는 심사, 활발한 홍보가 병행할 수 있도록 한다.

〈표 5-15〉 공모의 일정 예시

내용	기간	비고	
공고 및 안내	D-120 일		
1차 제안서	질의	D-111 ~ D-108일	4일간
	응답	D-105 일	
1차 제안서 접수	D-81 ~ D-85	5일간	준비기간 1개월
1차 심사	D-82 ~ D-81	2일간	
1차 발표 및 시민의견 수렴	D-80 ~ D-76	5일간	
2차 제안서	질의	D-74 ~ D-72 일	3일간
	응답	D-70 일	
2차 기본설계 접수	D-10		설계기간 2개월
2차 심사	D-5 ~ D-4	2일간	
2차 시민투표	D-7 ~ D-3	5일간	
당선작 발표	D-00 일		

- 본 아시아 문화중심 도시 상징물 설계공모의 경우 국가적 사업 비중, 2단계에 걸친 진행과정과 설계공모의 대상인 상징물의 물리적 결과가 조경, 건축, 도시, 미술 등과 같은 다양한 분야를 반영할 수 있기 때문에 4개월의 일정으로 진행, 대안의 발전과 또한

공정하고 깊이 있는 심사, 활발한 홍보가 병행할 수 있도록 한다.

2) 설계기간

- 설계기간은 설계가에 충분한 대안을 마련하도록 하기 위한 기간으로 발주 공고 이후부터 작품 접수일까지의 기간이다. 일반적인 건축, 도시, 조경 공모의 3~5개월 정도의 기간을 두어 진행된다.

- 2단계 설계공모로 진행될 본 사업의 경우 비교적 대안 고찰의 부담이 적은 1단계 제안서 작성기간을 한 달 정도로, 충분한 설계 기간이 필요한 2단계 기본설계 공모를 2달에 걸쳐 제공 대안의 완성도를 높이도록 한다.

3) 참가등록기간

- 참가자 등록기간은 전체 공모일정과 홍보기간, 설계기간, 예산을 고려하여 이루어져야 한다. 본 사업의 경우 다양한 분야로 이루어진 팀이 구성될 가능성이 다소 존재하기 때문에 가급적 충분한 시간(30~50일)을 제공할 필요가 있다.

4) 기타 일정의 기간

- 심사 기간은 기본적으로 심사위원들에게 제출작을 충분히 판독할 수 있는 여유를 고려하여 결정한다. 1단계 제안서 제출의 경우 다소 많을 것으로 예상되는 제출 작품을 고려 3일을, 10개 이내의 작품으로 결선작이 줄어드는 2단계의 경우 2일을 고려한다.

- 또한 작품 우송, 세관통과, 심사를 위한 배치 및 전시 등 필요한 시간을 고려하면 심사준비에 필요한 최소한의 기간은 일주일 정도이다.

- 심사일정은 반드시 고정되어야하며 당선작 발표는 심사위원들과 상의를 거쳐 설계공모 전체 일정 내에 반드시 포함되어야 한다.

- 당선작 발표 이후의 일정(시상식, 전시회 등)등은 변경이 필요할 경우 추후에 공지할 수 있다.

543. 운영진 구성

1) 주최자

- 본 공모는 문화관광부 문화중심도시조성추진기획단이 주최자이다. 주최자는 공모를 위한 전반에 걸친 업무를 총괄·시행한다. 또한 공모의 공정성을 유지해야하는 의무를 지니며, 공모지침서의 내용과 주최자로서의 의무에 충실하여야 한다.
- 주최자는 공모의 원활한 진행을 위해 전문위원(PA)과 심사위원, 기술위원 등을 선출하고 일부 권한을 위임한다.
- 주최자가 얻고자 하는 설계안에 대한 내용은 설계지침 작성과정에서 충분히 반영되도록 하며 공정한 설계를 위해 주최자는 심사에 관여하지 않는다.

2) 전문위원(PA)

- 전문위원은 본 사업과 연관된 해당분야의 전문가로 선정하고 선정된 전문위원은 공모의 진행과정 및 제반사항의 진행을 담당한다.
- 전문위원의 역할을 다음과 같다.
 - *설계공모에 관련된 모든 업무를 공정하게 수행한다.
 - * 심사위원회 및 기술위원회의 구성 및 업무를 지원, 감독한다.
 - *심사과정에서 기술위원회의 지침을 제공하고 심사를 위한 준비 및 심사과정을 지원한다. 심사 시 투표권은 없다.
 - *2단계 심사에서 시민투표의 진행을 감독한다.
 - *당선작 선정 이후 통보 및 시상식, 전시회의 개최를 감독한다.

3) 심사위원회

■ 구성

- 심사위원 선정은 본 사업에 연관된 도시, 건축, 조경, 미술 뿐만 아니라 사회, 역사, 인문 등 광범위한 분야에서 가능하다.

- 본 설계공모의 심사위원을 00명(국내 00명, 국외 00명)으로 구성되며, 단계별 연속성 및 공정성을 위해 1단계와 2단계의 심사위원은 동일하여야 한다. 심사위원의 부재에 대비하여 2명(국내 1명, 국외 1명)의 예비 심사위원을 둔다.

■ 자격

- 심사위원의 자격은 다음과 같다.

- *당해분야의 국가기술자격법에 의한 기술사 또는 건축사법에 의한 건축사 자격을 취득한 후 당해분야에 5년 이상 실무경험이 있는 자

- *당해분야 대학의 조교수급 이상의 자

- *해당관련분야와 관련된 5급이상 공무원

- *해당관련분야 단체 및 연구기관의 임원

- *기타 당해분야에서 위의 사항들과 동등한 전문지식과 실무경험이 있다고 발주기관 또는 전문기관 등이 인정한 자

4) 기술 위원회

- 기술위원회는 해당분야의 전문가들로 구성, 별도의 자격은 없으며 주최자 혹은 전문위원의 추천을 통해 임명된다. 심사과정에는 참여하지 않고 전문위원의 관리 하에 승인된 검토 목록에 기초 부분적으로 참여한다.

- 기술위원회는 설계지침과 질의사항에 대한 기술적 검토 후 의견을 제시하고 출품자들의 실현을 위한 기술적 요구조건, 법규 및 제반규정에 대한 위반 여부를 심사위원회에 보고한다.

544. 참가자격 및 제한

- 설계공모는 아이디어 공모가 아닌 실현을 목적으로 하는 것이기에 설계안을 실현시킬 수 있는 전문성을 확보한 설계가의 참여가 필수적이다. 하지만 그 자격을 증명할 기준이 명확하지 않다. 또한 사업 과정 자체가 시미들의 참여를 바탕으로 상징성을 획득하는 과정으로 진행되어야 하기 때문에 실행능력을 바탕으로 참가자격을 제한하는 것을 바람직하지 못하다.

- 따라서 2단계로 진행되는 본 설계공모는 그 참가자격을 단계별로 다르게 제안한다.



〈그림 5-4〉 단계별 참여 자격요건

- 먼저 1단계 제안서 제출의 경우, 실행능력과 현실성뿐 만 아니라 상징물의 개념과 아이디어 역시 중요한 부분을 차지한다. 그러므로 1단계 제안서 제출의 경우 참가자격의 제한 없이 진행된다.

- 그 후 결선작을 대상으로 진행하는 2단계 기본 설계공모에서는 대안의 실현 가능성이 중요한 요소로 부각되기 때문에 출품작의 실현능력을 갖추도록 팀 구성을 재조정 할 수 있도록 한다.

- 공모의 공정성을 위해 설계공모를 진행하는 운영진(주최자, 전문위원, 심사위원회, 기술위원회 등)의 구성원은 공모의 참가를 제한해야 한다.

545. 상금 및 인센티브

- 상금의 수여방식은 공모전의 본질적인 성격에 적합하며 주최측 예산에 비교적 부합하는 쪽으로 결정되어야 한다.
- 먼저 1단계 공모의 당선작에는 2단계 기본설계공모를 위한 소정의 비용에 해당하는 상금을 수여한다. 1단계 상금의 수여는 1단계 당선작 모두의 2단계 참가를 위해 2단계 제출의 조건으로 제공한다.
- 2단계 기본설계 공모에서는 1등작에는 상금 및 설계권을 인센티브로 부여하고 2등부터는 순위별로 상금을 차등 지급한다.

〈표 5-16〉 개념 국제공모 시상 프로그램 사례

설계공모	시상내용				가작
	1등 상금	설계권	2등 상금	3등 상금	
행정중심복합도시 중앙녹지공간 국제설계공모 (2007)	1차. 10작품 이내 선정, 2단계 참가 지원금으로 각각 미화 50,000불 수여. 단, 이 지원금은 2단계 설계공모에 작품을 제출한 자에 한해 지급				
	US\$200,000	○	US\$100,000	US\$50,000	-
노들섬 예술센터 국제 설계공모 중 1차 아이디어공모 (2005)	US\$30,000	-	US\$10,000 (5작품)	US\$5,000 (10작품)	-
행정중심복합도시 도시개념 국제공모 (2005)	5작품 각 US\$100,000 : 설계권 없음				US\$26,000 (5작품)
HELLENIKON IDEA COMPETITION(2004)	US\$72,000	-	US\$48,000	US\$36,000	US\$17,000 (7작품)
HIGHLINE IDEA COMPETITION(2003)	US\$ 5,000	-	US\$ 2,500	US\$ 1000	
DOWNVIEW PARK INTERNATIONAL DE- SIGN COMPETITION (1999)	1단계. 5작품 선정, 2단계 참가 지원금으로 각각 미화 10,000불 수여				
	CDN\$ 100,000 + 설계발전비용	-	-	-	-
	CDN\$ 375,000				

546. 저작권, 소유권 및 후속조치

- 설계공모를 통해 당선된 설계안은 공모의 목적 및 사업 현황에 맞추어 구체적이고 현실적으로 만드는 작업이 동반된다. 이 과정에서 설계안의 이용과 변경이 불가피하다.
- 하지만 설계안의 저작권은 기본적으로 설계자에게 있다. 따라서 주최자는 공모진행에서 발생할 저작권에 관련된 일정부분의 권리를 상금 및 인센티브를 통해 획득하였다는 보는 것이 타당하다. 즉, 주최자가 가지는 설계안에 대한 일정부분의 권리는 저작권이 아닌 배타적 사용권이다.
- 출판, 홍보의 목적으로 필요한 사용권 역시 동일하다. 따라서 설계지침서에 사용권에 관한 명시이 필수적이다.
- 본 설계공모가 대한민국의 법률에 근거하여 집행되기 때문에 공모와 관련된 분쟁이 발생한 경우 대한민국의 저작권에 의해 설립된 저작권심의조정위원회 또는 대한상사원 규칙에 따른 중재를 거쳐 해결한다. 중재로도 문제가 해결이 되지 않는 문제는 대한민국 서울소재의 법원에서 조정하거나 판결한다.
- 작품의 반환은 공모지침에 분명히 명시하고 일반적으로 당선작을 제외한 참가작품들은 작품반환 일정을 공지하고 일정기간이 지나면 파기한다.

550. 아시아 문화중심도시 상징물 설계공모 지침서(안)

• 본 설계공모 지침서는 위에서 진행한 연구과정과 현 시점의 아시아 문화중심도시 사업과 광주의 상황을 기준으로 작성된 것이다. 따라서 아시아 문화중심도시 상징물 건립을 위한 설계공모가 진행될 시점에 상황과 변화에 맞추어 일부분이 다시 조정되어야 한다.

목 차	3.6. 전문위원
1. 공모개요 _ 사건에서 정신으로	3.7. 참가자
1.1. 배경	3.8. 심사
1.2. 목적	3.9. 당선규정
1.3. 사업 개요	3.10 작품의 제출
	3.11. 제출 양식
2. 상징물 건립 대상지 _ 지점에서 영역으로	4. 상징물 설계 지침 _ 대상에서 현상으로
3. 공모 조건 _ 관망에서 참여로	4.1. 상징물의 원칙
3.1. 사용 언어	4.2. 설계 지침
3.2. 세부공모 방식	
3.3. 공모 일정	
3.4. 공식 연락처	
3.5. 주최자	

1. 공모개요 _ 사건에서 정신으로

1.1. 배경

• 광주는 도시 자체가 한국 민주주의의 상징이다. 5.18광주민주화운동은 한국 국민들의 민주화를 위한 열정의 표출이었을 뿐 아니라 민주주의 정착의 일대 전환점이 된 역사적 사건이다. 그로부터 약 30여년의 세월이 흘렀다.

• 광주라는 도시가 지니고 있는 잠재력은 그 역사적 사건을 민주, 인권, 평화의 정신으로 보존하고 계승하는 것이다. 문제는 보다 새롭고 미래지향적인 방식으로 광주의 역사적 가치를 표현하는 것이다.

- 현재 공감대가 형성된 또 다른 가치는 바로 ‘문화’다. 민주정신을 광주의 예술전 통과 더불어 새로운 문화적 가치로 승화시키기 위해 창설된 광주비엔날레의 성공이 그 초석이 되었다.

- 그 초석은 이제 아시아 문화중심도시 조성사업을 통해 구체화되고 있다. 아시아 문화중심도시 조성사업은 민주주의의 도시 광주에 내재되어 있는 민주, 인권, 평화의 정신을 계승하며 동시에 문화를 또 하나의 상징으로서 도시의 정체성을 세워가고자 한다. 미래의 광주는 아시아 문화중심도시로 아시아 각국의 다양한 문화가 창조적으로 융합하는 아시아의 문화적 허브로 기능하게 될 것이다.

- 문화는 생활의 방식을 지칭하기도 하면서 향유의 대상을 지칭하기도 하는 양면적 단어다. 광주 아시아문화중심도시 추진은 향유의 대상이 된 문화이되 아시아의 다양한 생활의 방식이 모여든다는 의미가 있다. 이것은 일상의 의미에 가치를 둔다는 것이다. 이것은 민주, 인권, 평화의 개념이 일상에 파고들어 간다는 것을 의미하기도 한다.

- 하지만 문화라는 개념적 가치는 물리적으로 쉽게 드러나는 외형의 것이 아니다. 따라서 그 가치를 시민들이 일차적으로 공유할 수 있는 물리적 장의 필요성이 등장한다. 따라서 본 공모는 아시아 문화중심도시 광주의 이념적 가치를 표출하고 상징물의 필요성에서 출발한다.

1.2. 목적

- 본 공모를 통해서 얻고자 하는 궁극적인 결과물은 지역공동체 구성원들의 동의를 바탕으로 하는 아시아문화중심도시 광주의 이념적 가치가 공유될 수 있는 상징물의 구현이다.

- 물리적으로 구현된 상징은 지속적으로 전파되고 재생산되어 아시아 문화중심도시의 대표 이미지로 상징성을 획득하게 될 것이다.

- 상징성을 획득한 상징물은 지역 구성원들을 결속 시킬 수 있는 구심점의 역할을 한다. 중요한 것은 상징성을 통한 구성원들이 결속이 외부에 대한 배타성을 통한 것이 아니고 외부에 대한 자부심을 통해 이루어진다는 점이다. 이것이 바로 상징물의 참된 가치라고 해야 할 것이다.

- 또한 아시아 문화중심도시를 지속적으로 대외적으로 전파시킬 수 있는 콘텐츠로 작용하여 아시아 문화중심도시 광주의 관광자원으로 활용될 것이다.

1.3. 사업 개요

- 명칭: 아시아 문화중심도시 상징물 건립
- 범위: 아시아문화전당 전면 분수대 광장~금남로 3가
- 총사업비: 000

2. 상징물 건립 대상지 _ 지점에서 영역으로

- 이미지가 대규모로 복제되기 이전 시대의 상징물은 빈번한 시각적 노출을 위해 대형 구조물의 건립을 필요로 하였다. 이를 위하여 대규모의 면적 공간을 요구했다.

- 하지만 디지털이미지의 무한복제가 가능한 현대에는 일방향의 이미지 주입이 필요하지 않다. 상징성을 획득하는 이미지가 더 이상 거대한 것일 필요도 없고, 하양식 교육을 통해 전파하는 대상이 될 필요도 없다는 것이다. 따라서 상징물이 건립될 대상지 역시 단일한 지점이 아닌 영역이 될 수 있다. 즉, 선적인 공간, 분산된 공간, 비정형 대지도 새로운 아이디어의 제시에 따라 충분히 상징물의 구현공간으로 부각될 수 있다. 따라서 본 공모에서는 상징물의 건립 입지를 한 지점으로 지정하는 것이 아니라 설계가가 다양한 아이디어를 제시할 수 있는 영역으로 제한한다.

- 상징물이 건립될 공간적 영역은 금남로 일대로 아시아문화전당 전면 분수대 광장

에서 부터 금남로 3가까지의 영역이며 금남로 공원까지 포함한다.

- 설계자는 창의적인 아이디어를 바탕으로 이 영역에 상징물을 제안 할 수 있다. 물론, 이 영역은 공모전의 설계자가 상정해야 할 최외곽선이며 이 지역 내부의 공간이 동일하게 해석될 필요도, 전체가 사용되어야 할 필요도 없다. 따라서 설계자는 상징물 아이디어를 구현하기 위해 영역 전체, 일부, 지점을 자유롭게 선택할 수 있다.



〈그림 5-5〉 상징물 제안 가능 영역



〈그림 5-6〉 상징물 제안 가능 영역 항공 사진

- 금남로는 구 전남도청과 함께 광주의 현대사를 지칭하는 가장 중요한 역사공간이다. 그러면서도 길이라는 공간적 가치에 따라 최고의 접근성을 확보하고 있다.
- 광주를 관통하는 모든 교통이 집결하는 요충지이면서 광주의 오늘을 만든 핵심영역인 것이다. 또한 현재 진행 중인 아시아문화중심도시 사업과 밀접하게 연결될 수 있다.
- 금남로 3가까지 영역을 한정하는 이유는 전근대광주를 설명하는 단 하나의 흔적인 읍성 때문이다. 읍성이 아직 구조물로 남아있는 것은 아니지만 훼손 이후 도로의 형태로 남아있다. 그리고 이 흔적은 도시 이용 상황에 이어서면서 현재 금남로 3가 영역까지를 도심으로 확정하는 매체가 되어 있다.
- 이 영역 내부에서도 분수대와 같은 역사공간은 반드시 보존되어야 할 것이다. 제안자는 이 영역에서 자신의 역사적 가치관을 통해 다른 보존대상을 설정할 수 있다.



〈그림 5-7〉 아시아문화전당 전면 분수대 광장 현황



〈그림 5-8〉 상징물 제안 영역 일대 차도

3. 공모조건 _ 관망에서 참여로

- 배경에서 언급했듯이 본 공모를 통해서 얻고자 하는 궁극적인 결과물은 지역공동체 구성원들의 동의를 바탕으로 하는 아시아문화중심도시 광주의 이념적 가치가 공유될 수 있는 상징물의 구현이다.

- 따라서 본 공모에서 가장 중요한 것은 시민들이 공모과정 전반에 걸쳐 아시아문화중심도시 광주의 상징물 건립에 의견을 피력하고 나아가 선정과정에서도 스스로 살아가고 있는 도시를 상징할 상징물을 합의와 공유를 통해 참여할 수 있도록 하는 것이다. 공모과정에서 단계별로 심사과정에서 시민의 의견이 반영될 수 있는 과정이 포함되어 있다.

3.1. 사용 언어

- 본 공모전은 광주 시민의 참여를 전제로 한다. 따라서 공식 언어는 한국어이다.

3.2. 세부공모 방식

- 본 공모는 국제 공개 설계공모 방식으로 개최되며, 2단계 절차로 진행된다.
- 1단계 제안서 제출을 통해 10개 이내의 본선작을 선정하고, 2단계 기본설계공모를 진행하여 구체적 설계결과물을 얻는 과정으로 진행된다.

3.2.1. 1단계 제안서 제출

- 1단계 제안서 제출의 경우, 참여자의 부담 경감하고 많은 참여를 유도하기 위해, 10장 이내의 서술형 제안서를 제출하는 것을 기본 원칙으로 한다.

- 1단계 제안서 제출의 목적은 본 설계공모가 단순하게 형태적인 제안에 그치는 것이 아니라 충분한 인문학적 고찰을 선행하고 그것이 형태적, 공간적 설계결과로 이어질 수 있도록 하기 위함이다. 따라서 광주의 역사적, 이념적 자산이 아시아 문화중

심 도시로 연결될 수 있는 상징 기반에 대한 개념과 그것을 실현 할 수 있는 상징물
에 대한 제안을 서술형 제안서로 제출한다.

- 제안서의 내용, 구성 및 표현의 제한은 없으며 제안을 설명하기 위한 각종 다
이어그램, 맵핑, 이미지 등이 첨가될 수 있다. 하지만 1단계에서는 구체적인 형태를
드러내는 설계결과물을 제시할 수는 없다.

3.2.2. 2단계 기본설계 공모

- 2단계 기본설계 공모는 1단계 제안서 공모에서 선정된 10개 이내의 작품을
대상으로 진행한다. 2단계 설계 공모 대상 참여자들은 1단계 제안서를 바탕으로
심사 및 시민 투표를 위한 구체적 설계 결과물을 제시하여야 한다.

- 설계물의 내용들은 표현 방식과 내용은 자유롭지만 1단계 제안서에서 서술된
상징물을 실제 공간에서 물리적으로 드러나게 하는 것이어야 한다.

- 설계결과물은 일반적 설계 공모와 같이 상징물을 설명할 수 있는 도면, 다이
어그램, 개념과 아이디어, 시뮬레이션된 이미지 등으로 설명된다. 이러한 내용은 도
판과 보고서, 그리고 모형으로 전달되어야 한다.

3.3. 공모 일정

- 본 공모의 일정은 다음과 같다.
- 공모는 총 4개월에 걸쳐 진행된다.

〈표 5-18〉 공모의 일정 예시

내용	기간	비고
공고 및 안내	D-120 일	
1차 제안서	질의	D-111 ~ D-108일 4일간
	응답	D-105 일
1차 제안서 접수	D-81 ~ D-85	5일간
1차 심사	D-82 ~ D-81	2일간
1차 발표 및 시민의견 수렴	D-80 ~ D-76	5일간
2차 제안서	질의	D-74 ~ D-72 일 3일간
	응답	D-70 일
2차 기본설계 접수	D-10	
2차 심사	D-5 ~ D-4	2일간
2차 시민투표	D-7 ~ D-3	5일간
당선작 발표	D-00 일	

3.4. 공식 연락처

- 본 공모의 공식 연락처는 아래와 같다.
- 주소
- 전화
- 이메일
- HOMEPAGE

3.5. 주최자

- 본 공모의 주최자는 문화관광부 아시아문화중심도시 추진단이다.
- 주최자는 공모를 위한 전반에 걸친 업무를 총괄·시행한다. 주최자는 공모의 원

활한 진행을 위해 전문위원(PA)과 심사위원, 기술위원 등을 선출, 일부 권한을 위임하고 심사위원회의 결정을 승인한다.

3.6. 전문위원

- 주최자는 본 공모와 관련된 제반 사항을 진행하고 운영할 전문위원(PA: PROFESSIONAL ADVISOR)으로 000을 지명한다.
- 본 공모에서 전문위원의 역할은 다음과 같다.
 - * 설계공모에 관련된 모든 업무를 공정하게 수행한다.
 - * 심사위원회 및 기술위원회의 구성 및 업무를 지원, 감독한다.
 - * 심사과정에서 기술위원회의 지침을 제공하고 심사를 위한 준비 및 심사과정을 지원한다. 심사 시 투표권은 없다.
 - * 2단계 심사에서 시민투표의 진행을 감독한다.
 - * 당선작 선정 이후 통보 및 시상식, 전시회의 개최를 감독한다.

3.7. 참가자

3.7.1. 참가기준 및 제한

- 1단계 제안서 제출 단계에서 다음의 각 요건 중 하나 이상의 자격을 갖춘 개인, 법인 또는 컨소시엄이 참가할 수 있으며 다양한 분야 간의 협력적인 작품 구상을 적극 권장한다.
 - * 관련 설계 및 연구에 참여 실적이 있거나 자격이 있는 자
 - * 참가자는 이를 증명할 수 있는 서류를 제출해야 한다.
- 공모의 공정성을 위해 설계공모를 진행하는 운영진(주최자, 전문위원, 심사위원회, 기술위원회 등)의 구성원은 공모의 참가를 제한한다.

3.7.2. 질의응답

- 설계지침과 관련된 질문 및 응답은 공모전 공식 홈페이지 게시판을 통해 이루어진다.
- 1단계 제안서 공모 질의응답 일정은 000에서 000까지 4일간 질문을 등록할 수 있으며 질의에 대한 답변은 000에 일괄적으로 게시판에 공고한다.
- 2단계 기본설계 공모 질의응답 일정은 000에서 000까지 3일간 질문을 등록할 수 있으며 질의에 대한 답변은 000에 일괄적으로 게시판에 공고한다.
- 답변 내용은 공모전 규정에 대한 추가항목 또는 수정본의 효력을 가진다.

3.8. 심 사

3.8.1. 1단계 제안서 공모 심사

- 1단계 제안서 제출에서 전문가 심사위원회 구성 후 비공개 심사를 통해 본선작을 선정한다.
- 본선작 선정 후 홈페이지를 통해 공개 후 시민의견 수렴 후 2단계 기본설계에 피드백 할 수 있도록 한다.

3.8.2. 2단계 기본설계 공모 심사

- 1단계 기본 설계공모 과정에서 제출된 본선작을 대상으로 ON, OFF LINE을 활용, 광주 시민 투표 실시하고 등수별 가산점 부가하여 전문가 심사위원회가 심사하는 과정에 합산한다.

3.8.3. 심사위원회 구성

- 본 공모의 심사위원회는 소정의 절차를 거쳐 선정된 도시, 건축, 조경, 미술, 역사, 인문학 분야의 전문가들로 구성된다.
- 단계별 연속성 및 공정성을 위해 1단계와 2단계 심사위원이 동일하며 심사위원은 심사 전 과정에 참여해야 한다.
- 심사위원장은 호선으로 선출된다.

3.8.4. 기술위원회 구성

- 공모 결과의 기술적 결함을 최소화하고 구현가능한 당선작을 선별하기 위해 전문위원의 관리 하에 승인된 검토목록에 한해서 부분적으로 참여한다.
- 기술위원회는 설계지침과 질의사항에 대한 기술적 검토 후 의견을 제시하고 출품작들의 실현을 위한 기술적 요구조건, 법규 및 제반규정에 대한 위반 여부를 심사위원회에 보고한다.

3.8.5. 실격사항

- 실격처리 되는 경우는 다음과 같다.
 - * 참가 제한 사항에 해당하는 경우
 - * 타 공모전에 제출된 작품을 다시 제출한 경우
 - * 타 작품을 표절한 경우
 - * 작품이 접수 마감 시각 이후에 도착한 경우
 - * 공모전 규정 및 요구사항에 따르지 않은 작품을 제출한 경우
 - * 작품의 익명성을 무시한 경우

- * 최종 심사결과 발표 이전에 작품이 공개된 경우
- * 제출한 모든 도서에 기술적 하자가 있는 경우

• 상기 사항 및 기타 이에 준하는 사항에 대한 실격 판정은 전문위원 주간 하에 심사위원회에서 한다.

3.8.6. 발표

• 심사를 모두 마치고 당선작을 제출한 참가자의 신원을 확인 한 후 000에 공모전 공식 홈페이지를 통해 당선작 및 당선자를 발표한다. 심사위원장은 응모작 전반에 관한 작품평과 당선작에 대한 심사위원회의 의견을 공개한다.

3.9. 당선규정

3.9.1. 시상

- 1단계 제안서공모 당선작 시상 내역
 - * 10개 이내의 제안 선정
 - * 작품 당 000원 및 2단계 공모 제출의 자격 부여
 - * 2단계 공모 제출을 조건으로 지급한다.
- 2단계 기본설계 공모 시상 내역
 - * 3개 팀 선정
 - * 작품 당 000원 및 1등작에게 설계권 부여
 - * 상금에는 세금 및 저작권료가 포함된다.

3.9.2. 저작권 및 후속조치

- 제출 작품은 순수 창작품이어야 하며 타인의 저작권을 침해하지 않는 것이어야 한다.
- 출판물의 저작권은 설계자에게 귀속된다. 하지만 출판, 홍보의 목적으로 출판물의 사용이 필요하므로 주최자는 공모의 진행을 위한 배타적 사용권을 가진다.
- 당선작을 제외한 참가작의 반환은 000이며 기간이 지난 후에는 파기한다.

3.10 작품의 제출

3.10.1. 작품접수

- 1단계 제안서 공모 접수 마감일: 00년 0월 0일 오후 0시
 - * 작품 현장 접수는 000부터 000까지이며 마감 시각까지 지정된 장소에 도착하여야 한다. 접수된 모든 작품의 구성물은 참가자에게 돌려주지 않는다.
 - * 우편 또는 특송으로 제출할 경우에도 소인 날짜와 상관 없이 제출기한인 000까지 접수 장소에 도착해야 한다. 그 이후에 도착한 작품은 접수하지 않는다.
 - * 작품 접수 이전의 작품 분실, 파손, 배달 지연 등의 사고에 대해서는 주최자가 어떠한 책임도 지지 않는다.
 - * 모든 제출품의 발송료는 참가자가 부담한다.
- 2단계 기본 설계 공모 접수 마감일: 00년 0월 0일 오후 0시
 - * 작품 현장 접수는 000부터 000까지이며 마감 시각까지 지정된 장소에 도착하여야 한다. 접수된 모든 작품의 구성물은 참가자에게 돌려주지 않는다.
 - * 우편 또는 특송으로 제출할 경우에도 소인 날짜와 상관 없이 제출기한인 000까지 접수 장소에 도착해야 한다. 그 이후에 도착한 작품은 접수하지 않는다.
 - * 접수 장소 및 기타 사항은 앞의 1단계 제안서 공모의 경우와 동일하다.

- 접수처 (1단계와 2단계 공모 동일)
 - *아시아 문화중심도시 상징물 설계공모전 운영팀

3.10.2. 제출도서

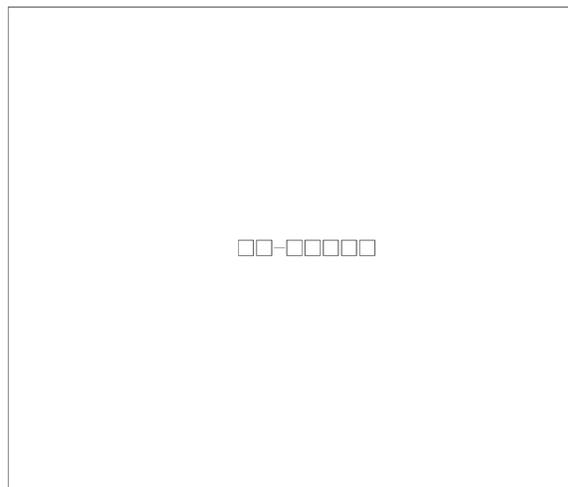
- 1단계 공모
 - * 참가등록서: 1매, 1식
 - * 제안서: A4 혹은 레터 용지 20면 이내, 10부
 - * CD-ROM: 1식

- 2단계 공모
 - * 참가등록서: 1매, 1식
 - * 설계공모 규정 동의서: 1매, 1식
 - * 공공전시·출판 동의서: 1매, 1식
 - * 도판: A1 크기(841mm×594mm) 2장 (상세한 사항은 3.10.2 참조)
 - * 설계 설명서: A4 또는 레터지 15면 이내 10부
 - * 모형: A1 크기
 - * CD-ROM / DVD: 2식

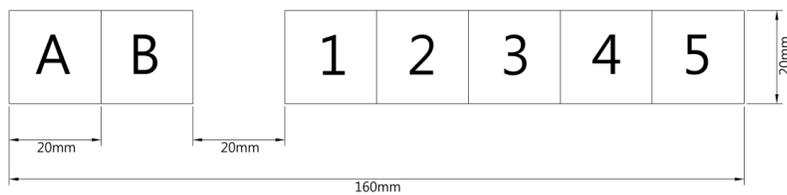
- 3.11. 제출 양식
 - * 제출도서의 계량단위는 미터법을 사용한다.
 - * 모든 제출도서는 동시에 제출되어야 한다.
 - * 지정된 제출도서 이외의 제출품은 심사의 대상이 되지 않는다.
 - * 제출도서는 일괄 포장(모형 제외) 후 봉인하여 제출하되, 익명성 유지를 위해 각종 도서에 알파벳 2자와 아라비아 숫자 5자로 구성된 임의의 고유번호(PIN)를 선택하여 표기한다.
 - * 고유번호 이외의 참가자의 신원을 알리는 어떠한 표시도 허용되지 않는다.

3.11.1. 1단계 제안서

- 제출도서는 백색의 A4(210mm × 297mm) 또는 레터(215.9mm × 279.4mm) 크기의 봉투에 일괄적으로 밀봉하여 제출하며, 봉투에는 고유번호를 기입한다 (그림 5-8, 5-9 참조).



〈그림 5-9〉 제출 봉투의 고유번호 표기



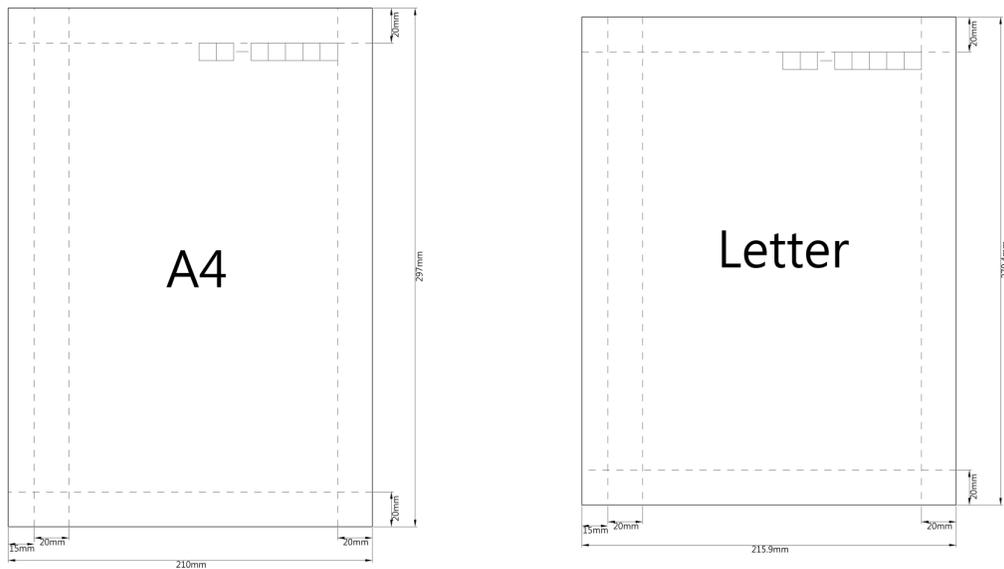
〈그림 5-10〉 제출 봉투의 고유번호 양식

- 참가등록서
 - * 참가등록서는 MS-WORD 혹은 PDF파일을 홈페이지에서 내려 받은 후 대표자가 수기로 서명하거나 컴퓨터로 입력하고 인쇄하여 제출할 수 있으며, 한글 또는 영어로 작성한다.

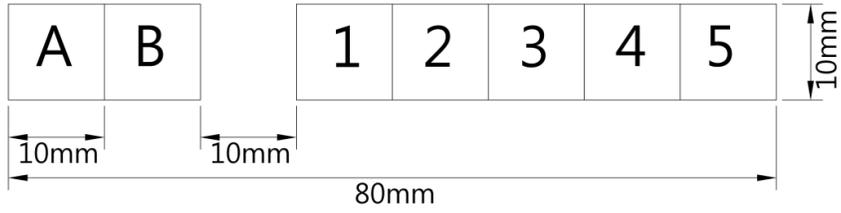
* 서명은 펜으로 직접 기입하도록 한다.

• 제안서

- * 제안서는 A4(210mm × 297mm) 혹은 레터(215.9mm × 279.4mm) 용지 20면 이내(표지, 간지포함)로 작성한다.
- * 제안서 일부에 A3 용지를 포함시킬 수 있다. 이때 A3 1쪽은 A4 2쪽으로 간주한다.
- * 제안서는 세로 방향으로 좌철한다.
- * 표지 우측 상단에 고유번호(PIN)만을 표기해야 한다 (그림5-10, 5-11 참조).
- * 표지를 제외한 쪽에서는 텍스트와 다이어그램 등의 순서와 구성을 자유롭게 하되, 쪽 번호를 표시한다.

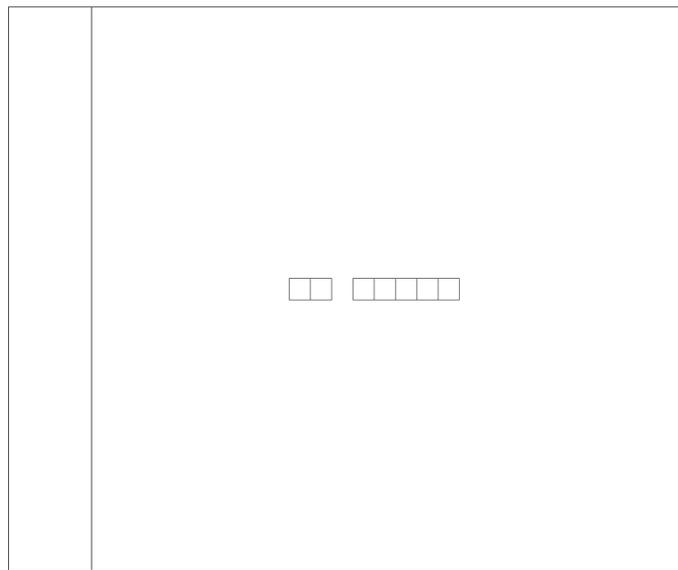


〈그림 5-11〉 제안서 표지 양식

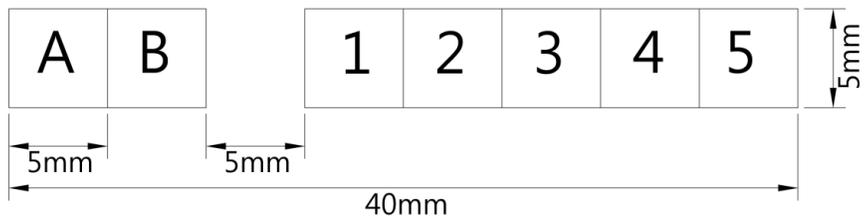


<그림 5-12> 제안서 고유번호 양식

- CD-ROM
 - * CD-ROM에는 제안서 문서파일을 PDF 파일형태로 담는다.
 - * CD-ROM은 플라스틱 케이스에 담아야 하며, 총 CD-ROM과 케이스에는 참가자의 고유번호(PIN)을 붙여 넣는다 (그림5-12 참조).



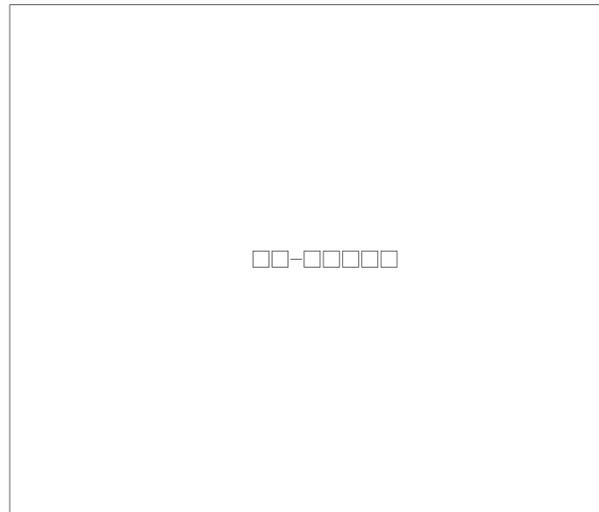
<그림 5-13> CD-ROM 케이스 고유번호 표기



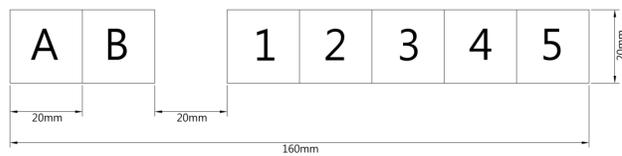
<그림 5-14> CD-ROM 케이스 고유번호 양식

3.11.2. 2단계 기본설계공모

- 참가등록서, 설계공모 규정 동의서, 공공전시□출판 동의서
- * 위의 서류들은 MS-WORD 혹은 PDF파일을 홈페이지에서 내려 받은 후 대표자가 수기로 서명하거나 컴퓨터로 입력하고 인쇄하여 제출할 수 있으며, 한글 또는 영어로 작성한다.
- * 서명은 펜으로 직접 기입하도록 한다.
- * 위의 서류들은 백색의 A4(210mm × 297mm) 또는 레터(215.9mm × 279.4mm) 크기의 봉투에 밀봉하여 제출하며, 봉투에는 고유번호를 기입한다. (그림5-14 참조)



〈그림 5-15〉 제출 봉투의 고유번호 표기



〈그림 5-16〉 제출 봉투의 고유번호 양식

• 도판

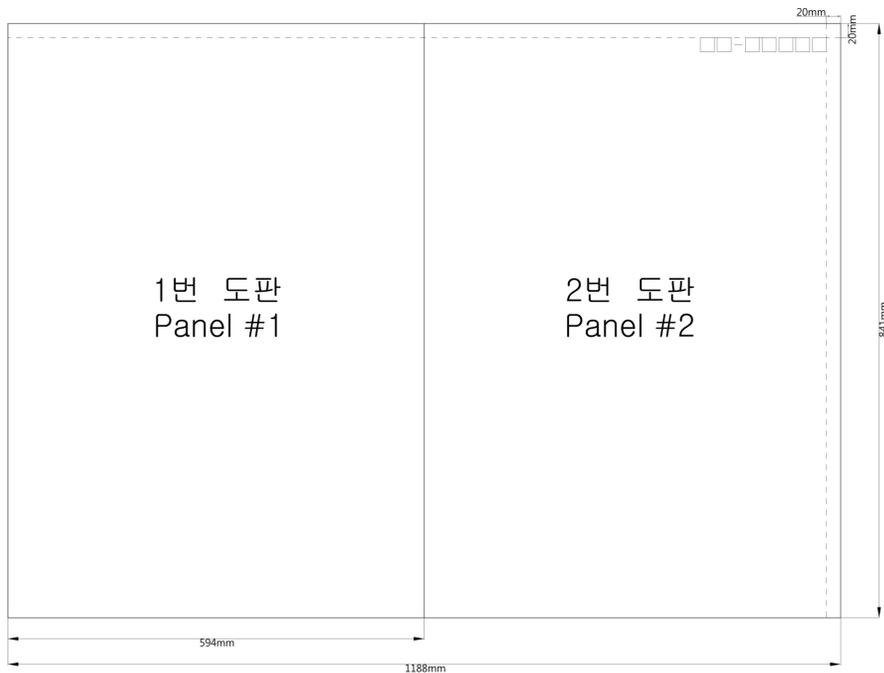
*A1(841mm×594mm)의 도판 2장을 제출한다.

*도판은 두께 5mm 내외의 폼보드에 붙여서 제출하며 테두리는 하지 않는다.

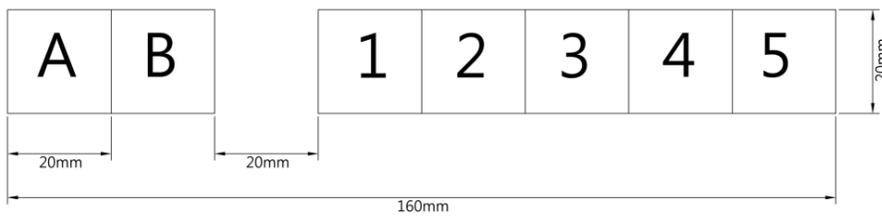
*도판은 안전하게 포장해야 하며 포장용지에 고유번호를 붙이도록 한다.

*도판은 심사과정에서 [그림5-16]와 같이 붙여서 전시한다. 고유번호(PIN)는 [그림 5-17]과 같이 2번 도판의 우측 상단에 기입한다. 각 도판의 뒷면에는 아라비아 숫자로 도판번호를 기입한다.

*도판의 내용, 구성 및 표현방법에 대해 특별한 제한이 없다.



<그림 5-17> 도판의 배치



<그림 5-18> 도판 고유번호 양식

- 설계설명서

*설계설명서는 A4(210mm × 297mm) 또는 레터(215.9mm × 279.4mm) 크기로 15면 내외 (표지, 간지 포함)로 작성하여, 10부를 제출한다.

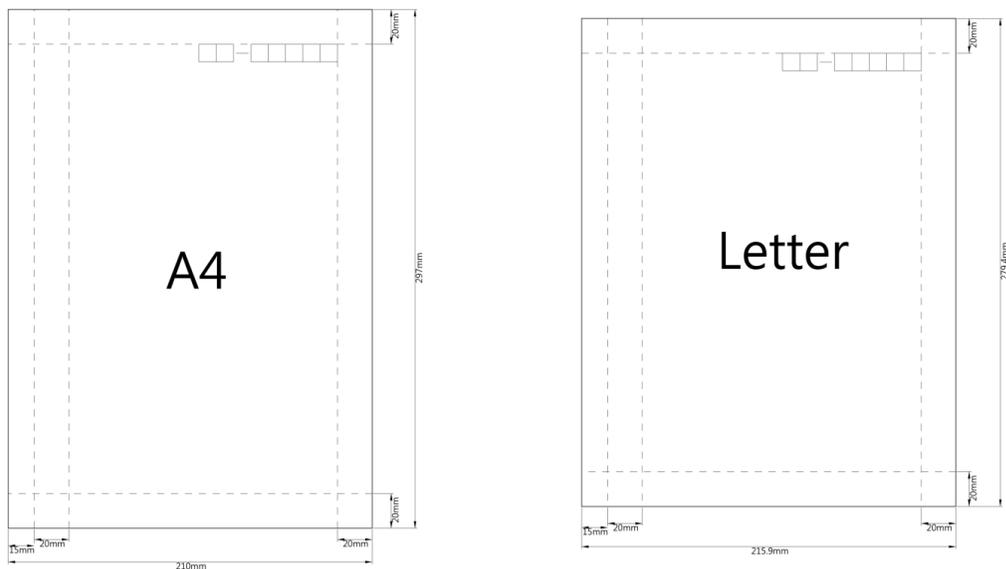
*설계설명서 일부에 A3 용지를 포함시킬 수 있다. 이때 A3 1쪽은 A4 2쪽으로 간주한다.

*설계설명서는 세로 방향으로 좌철한다.

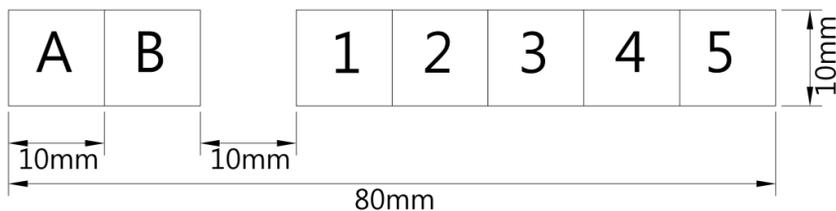
*표지 우측 상단에 고유번호(PIN)만을 표기해야 한다.

*표지를 제외한 쪽에서는 텍스트와 다이어그램 등의 순서와 구성을 자유롭게 하되, 쪽 번호를 표시한다.

*가급적 도판의 내용과 중복되지 않도록 구성한다.



〈그림 5-19〉 제안서 표지 양식



〈그림 5-20〉 제안서 고유번호 양식

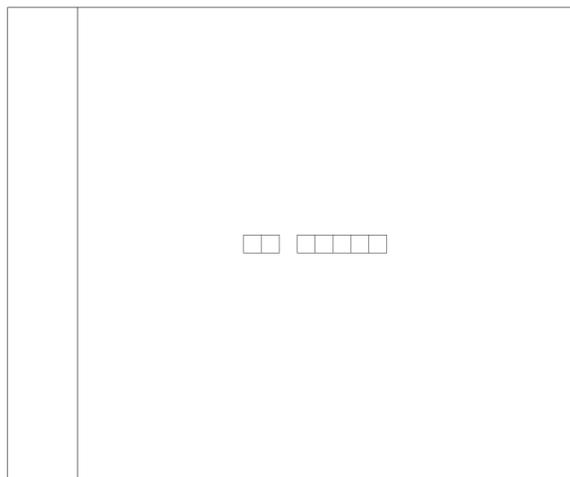
- 모형
 - * 시민참여심사 및 추후 전시를 위해 모형을 제출해야 한다.
 - *제작 범위는 부분 및 전체를 임의로 자유롭게 표현할 수 있으며 가로 및 세로의 크기가 A1(841mm×594mm)을 넘지 않아야 한다.
 - *모형의 축척 및 사용 재료, 표현방식 등은 자유롭게 구성한다.

- CD-ROM / DVD
 - *추후 출판 및 전시 등을 위해 CD-ROM/DVD에는 다음의 내용을 담는다.

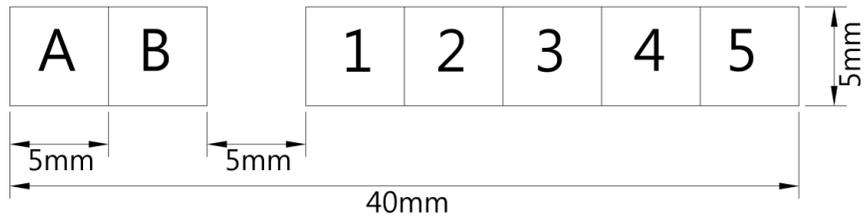
- 도판의 전체 이미지 파일

- 설계설명서 문서 파일: PDF 파일형태로 제출

- 도판에 제시된 개별 표현에 대한 각각의 이미지 파일
 - * CD-ROM/DVD은 플라스틱 케이스에 담아야 하며, CD-ROM/DVD과 케이스에는 참가자의 고유번호(PIN)을 붙여 넣는다 (그림5-20 참조).
 - *각 이미지 파일은 범용되는 그래픽 소프트웨어에 맞는 파일 형태(예: JPEG, BMP, TIF, PDF 등)로 제출하며, 파일해상도는 150DPI 이상으로 한다.



〈그림 5-21〉 CD-ROM 케이스 고유번호 표기



〈그림 5-22〉 CD-ROM 케이스 고유번호 양식

4. 상징물 설계 지침 _ 대상에서 현상으로

4.1. 상징물의 원칙

• 아시아 문화중심도시 조성사업은 광주의 역사적 자산을 문화라는 향유 가능한 대상으로 계승하고 도시를 다가올 세대를 위한 새로운 가치로 발전시키고자하는 목표를 가지고 있다. 본 공모에서 요구하는 상징물은 과거 시대의 상징물처럼 단순하게 외형의 미적가치만을 가지고 있는 상징물이 아니다. 따라서 새로운 가치를 보여줄 수 있는 새로운 도시의 상징물을 위하여 다음과 같은 큰 원칙을 만족하여야 한다. 이 원칙은 1단계, 2단계 모두 적용된다.

4.1.1. 상징을 위한 자산과 상징물과의 관계설정

• 상징물은 시대와 공간의 철학과 가치를 반영한다. 문화중심도시 상징물은 광주라는 도시가 현재 가지고 있는 잠재적 역량과 가능성을 드러내주기 위한 도구이다.

• 성공적인 상징물의 사례가 주는 시사점은 상징물의 규모와 유형과 같은 외형적 결과가 좋은 상징물을 만드는 결정적인 요인이 아니라는 것이다. 상징성의 기반이 되는 역사, 자연환경, 기능, 이념적 배경과 같은 상징을 위한 자산과 그것을 상징하거나 강화하는 상징물 사이의 적절한 조합과 관계가 더욱 중요하다는 것이다.

- 역사적 사실 혹은 시대적 이슈와 같은 사건으로 인하여 조성된 상징은 도시의 발전과정 속에서 자연스럽게 획득된 것으로서, 구성원 사이의 공유에 가장 큰 영향을 끼치는 요소라고 볼 수 있다. 항구도시 혹은 행정 수도과 같이 경관 혹은 도시의 기능자체가 상징성의 기반이 될 수도 있다.
- 위와 같은 상징성의 기반을 바탕으로 특정 건조물 혹은 문화적 산물이 상징물로 작용하였을 때 비로소 도시를 상징하는 상징물로 지속적으로 전파되고 전달될 수 있다.
- 아시아 문화중심도시 사업이 지니는 잠재력은 광주가 가지고 있는 한국 민주화의 상징 도시로서의 민주, 인권, 평화의 정신을 보존하고 이것을 문화라는 향유 가능한 실체로 계승하는 것이다. 하지만 문화라는 개념은 해석에 따라 지극히 넓은 범위를 포괄할 수 있다
- 따라서 설계자는 거시적이고 장기적인 관점에서 광주의 깊이 있는 인문적, 사회적, 역사적 해석과 그것이 어떻게 문화라는 개념으로 포괄적 구체적으로 계승될 수 있는가에 대한 고찰을 하여야 한다. 즉, 상징물이 상징하고자하는 광주의 상징 자산에 대한 고찰이 충분히 선행되어야 하며 그것이 제안에 표현되어야 한다.

4.1.2. 구성원의 수용과 상징성 획득을 위한 창의적 방안의 제시

- 오늘날의 디지털 무한복제시대에서는 상징성을 획득하는 방식이 단순히 거대 구조물의 직접노출일 필요는 없다. 상징성을 확보하는 방식은 시각적 반복효과에 의한 것이지 규모의 거대함이나 형태의 독특함에서 오는 것이 아니다.
- 또한 디지털 무한복제 시대는 이미지 생성 주체와 수용자의 구분을 모호하게 만들기 시작했다. 누구나 이미지를 생성하고 이를 디지털 매체를 통해 무한복제 전파할 수 있게 되면서 수용자는 본인의 의지에 의해 얼마든지 제안자의 입장으로 스스로를 바꿔나갈 수 있게 되었다. 이것은 상징이미지의 수용이 과거와 같이 하향식으로 이루어질 수 없다는 것을 의미한다.

- 즉, 어떤 상징물이 공동체 내부 수용자에 의해 수용되기 위해서는 구성원들이 상징물을 합의하고 공유할 수 있는 다양한 방법이 필요하다. 합의와 공유를 통한 상징물의 수용은 구성원들이 상징물을 스스로의 가치를 표현하는 것으로 인정한다는 것을 의미한다. 그리고 그 이미지를 공동체를 결속하는 공통분모로 수용했다는 것을 의미한다.

- 따라서 중요한 것은 상징물의 외형적 조건이 아니라 현대 사회와 아시아 문화중심도시 광주의 가치에 맞는 상징성을 나타낼 수 있는 새롭고 창의적인 상징성 획득 방식을 제시하는 것이다. 이것은 또한 상징물이 대상으로서의 공간적 범위를 초월하여 이미지로 지속적으로 생산되고 수용될 수 있는 창의적 방식 역시 고려해야 한다는 것을 의미한다.

- 또 하나 간과하지 말아야 할 것은 공간적 범위를 지니는 상징물이 상징성을 획득하기 위해서는 그 조성과정 자체가 상징성 획득과정으로 포함되어야 한다는 것이다. 이것은 조성 과정에서 시민의 직간접적 참여가 보장되어야 한다는 것이다.

4.1.3. 상징물의 대외적 전파 및 가치의 확보 위한 콘텐츠의 확보

- 특정한 상징물이 공동체 내부의 가치를 표현하고 이를 결속시키는 것으로 공동체 구성원들의 동의를 받은 후에는 대외적으로 전파되기 시작한다. 이를 통해 구성원 외부에서도 이 상징물이 특정한 공동체를 지시하는 것으로 학습이 되기 시작한다. 이것이 바로 외부에 상징이 자리를 잡게 되는 메커니즘이다.

- 여기서 주목할 것은 도상으로서의 이미지만으로는 학습을 통한 상징성 확보가 이루어지지 않는다는 것이다. 즉 이미지의 전파를 위한 콘텐츠가 확보되어 있어야 대외적 상징성 획득이 이루어진다는 것이다. 대상이 공간이든 구조물이든 과정이든 어떤 이미지가 대외적으로 상징물의 위치를 획득하게 되면 그 이후는 상징물 자체가 콘텐츠로 변화하게 된다. 말하자면 에펠탑이나 시드니오페라하우스처럼 그 자체가 방문 목적지가 되고 관광자원이 된다는 것이다.

- 그리고 이때 상징물이 더욱 가치가 있는 것은 이를 통해 공동체의 자부심이 외부에 표현되기 시작한다는 것이다. 그리고 이를 통해 공동체 구성원들의 결속력이 더욱 확보된다. 따라서 본 상징물 공모에서 제안되어야 할 상징물을 이러한 공동체의 자부심을 표출할 수 있는 다양한 방식이 제시되어야 한다. 그럴 때 비로소 아시아 문화를 대변할 아시아 문화중심도시 광주에 상응하는 상징물의 지위를 확보할 수 있을 것이다.

4.1.4. 광주와 금남로 일대의 도시 맥락 고려와 미적 가치의 충족

- 아시아 문화중심도시 상징물은 기본적으로 공간적 범위를 지니는 물리적 산물이다. 따라서 그 상징물이 조성될 공간에 대한 고려를 기본으로 하여야 한다.

- □ 따라서 아시아 문화전당 전면의 금남로와 그 일대에 대한 역사적, 공간적 해석을 통해 현재의 도시 환경에 적합한 아이디어를 제시하여야 한다.

- 도시 생활 공간을 차지하며 도시민의 일상에서 지속적으로 접하는 대상이기 때문에 그것이 입지하는 도시 맥락에 대한 통시적이고 깊이 있는 이해가 필요하다.

- 또한 상징물은 물리적으로 드러나는 것이기에 도시 공공재로서의 질적 수준을 담보해야 한다. 즉, 미적 가치를 충족하여야 한다. 하지만 미적 가치는 형상화된 조형미만으로 획득할 수 있는 것이 아니며 소수 엘리트의 미적 기준에 충족한다고 생성되는 것 또한 아니다.

- 조형성만을 추구하는 상징물은 제한된 소수의 미적 가치기준이 강요될 수밖에 없는 것으로 상징물의 건립근거를 갖지 못한 채 도시의 부정적 추물로 전락할 위험을 갖고 있다. 미적 가치는 체험 대상과 그에 임하는 주체에 의해서 성립되는 것으로 상징물을 접하고 체험하는 대상자에 대한 깊이 있는 이해가 전제된다.

4.2. 설계 지침

4.2.1. 1차 제안서 지침

• 1단계 제안서는 2단계 기본설계공모 이전에 상징물과 그것이 상징해야할 아시아 문화중심도시 광주가 가진 상징기반에 대한 충분한 고찰과 사고를 바탕으로 상징물의 아이디어를 서술형으로 제안해야 한다.

• 따라서 앞서 상징물의 원칙에서 언급한 사항들 중 구체적인 설계결과물로 드러나지 않을 수 있는 사항을 충분히 반영해야 한다.

• 제안서가 고려해야할 주요 내용은 다음과 같다.

- * 제안이 지향하고 상징해야하는 아시아 문화중심 도시 광주의 인문적, 사회적, 역사적 바탕
- * 제안이 드러내고자 하는 아시아 문화중심 도시 광주의 상징
- * 제안의 주장, 의미, 아이디어
- * 제안이 주장하는 상징의 구축 방식
- * 이를 실현, 표현, 구현할 수 있는 독창적 방식
- * 조성 과정에서 공감대 형성을 위한 광주 시민의 참여 방안
- * 독립적 오브제를 넘어 문화적 장으로 적극적 활용될 수 있는 방안
- * 조성 후 지역 거점으로 활용할 수 있는 방안

4.2.2. 2차 기본설계 지침

• 2차 기본설계공모는 1차 제안서에서 제시한 서술형 제안을 구체적인 설계안으로 발전시켜야 한다. 따라서 1차 제안서에서 제시한 사항이 분명하게 실현될 수 있는 방안이 충분히 제시되어야 한다.

- 독창적인 디자인 제안으로 상징물의 규모, 형태, 재질 등에 관한 구체적인 사항이 제시되어야 한다. 1차 서술형의 제안서 내용이 물리적 결과물로 도출된 상징물을 도면, 이미지, 다이어그램, 모형 등으로 표현한다.

- 또한 상징성 획득 방식에 관한 구체적인 시나리오 제시하여야 한다. 시민참여방식 및 건립방식에서의 이벤트를 현실성 있게 제안하되 새로운 방식의 상징성 획득 방식에 대한 제안을 권고한다.

- 개략공사비 산출을 통해 경제적 현실성을 제시하여야 한다.

- 2차 기본설계 공모에서는 다음과 같은 사항을 고려해야 한다.

■ 주변 맥락에 대한 고려

- 도로 및 보행 환경

- 대상지 주변에서의 보행자의 흐름이 유기적으로 연결되어야 한다.

- 주변 예술의 거리 일대와 충장로 일대의 골목길로부터의 보행자의 접근성을 고려해야 한다.

- 지하상가 및 금남로 일대의 지하철 역사와의 관계를 충분히 고려해야 한다.

- 아시아문화전당과의 관계

- 부지와 인접한 아시아 문화전당 건물군과 시민문화공원과의 조화성 및 연계성을 고려하여야 한다.

- 현재 문화전당이 담당하고 있는 프로그램과 공간 위계상의 역할을 반영하여 서로 충돌하지 않고 상호보완 하도록 계획하여야 한다.

- 주변 토지이용과의 연계

- 금남로 북쪽의 예술의 거리와 남쪽의 충장로는 토지이용의 유형과 성격이 각각 다르다. 따라서 이를 반영하여 각 토지이용과 연계된 상징물이 되어야 한다.
- 향후 주변에 들어서게 될 건축물 및 토지유형에 유연하게 반응할 수 있어야 한다.

- 도시 경관과의 조화

- 광주 도심의 중요한 경관 요소인 무등산과 조화를 이루어야 한다.
- 야간경관에 대한 고려가 있어야 한다.

■ 조성방식에 대한 고려사항

- 기술적 검토

- 향후 유지관리의 록 기술 및 공법에 대한 구체적 방안 제시

- 조성과정에서의 시민참여 및 이벤트

- 조성 및 제작과정에서의 시민참여방안이 실현가능하며 광범위한 시민 참여를 도모할 수 있어야 함

- 운영 프로그램 및 콘텐츠 전략

- 독립적 오브제를 넘어 문화적 장으로 적극 활용될 수 있는 방안
- 대외적 전파를 위한 콘텐츠화 전략과 지속적인 전파 전략
- 조성 후 지역 거점으로 활용할 수 있는 방안 제시

551. 제공자료 목록

- 설계 공모시 제공되어야 할 자료는 다음과 같다.

〈표 5-19〉 제공자료

종 류	제공자료 목록	비고
공모지침	- 공모지침서 - 아시아 문화중심도시 광주 기본구상 계획안 - 토지이용 현황	
문서자료	- 교통체계 현황 - 역사문화 현황 - 질의 및 응답	질의 응답 후
도면자료	- 설계영역 일대 수치지도	CAD FILE
사진자료	- 현황사진	
서식자료	- 참가등록서 양식	



부록

- 610. 해외 사례 답사 결과 보고서
- 620. 전문가 세미나 보고서



600. 부록

610. 해외 사례 답사 결과 보고서

611. 해외 사례 분석 개요

- 광주 아시아 문화중심도시에 적용할 수 있는 도시 상징조형물 조성 기법을 도출하기 위하여 해외 선진 사례 답사를 실시하였다.
- 독특한 도시 상징 구조물들로 호주의 상징성을 대표하고 있는 도시 시드니와 계획도시로 도시 상징성을 강하게 부과하여 조성된 수도 캔버라를 답사하여, 상징조형물의 상징성 획득의 과정 및 구성요소에 대한 연구 사례를 조사하였다.

612. 해외 사례 시사점 분석

1) 답사 도시 별 분석내용

■ 시드니

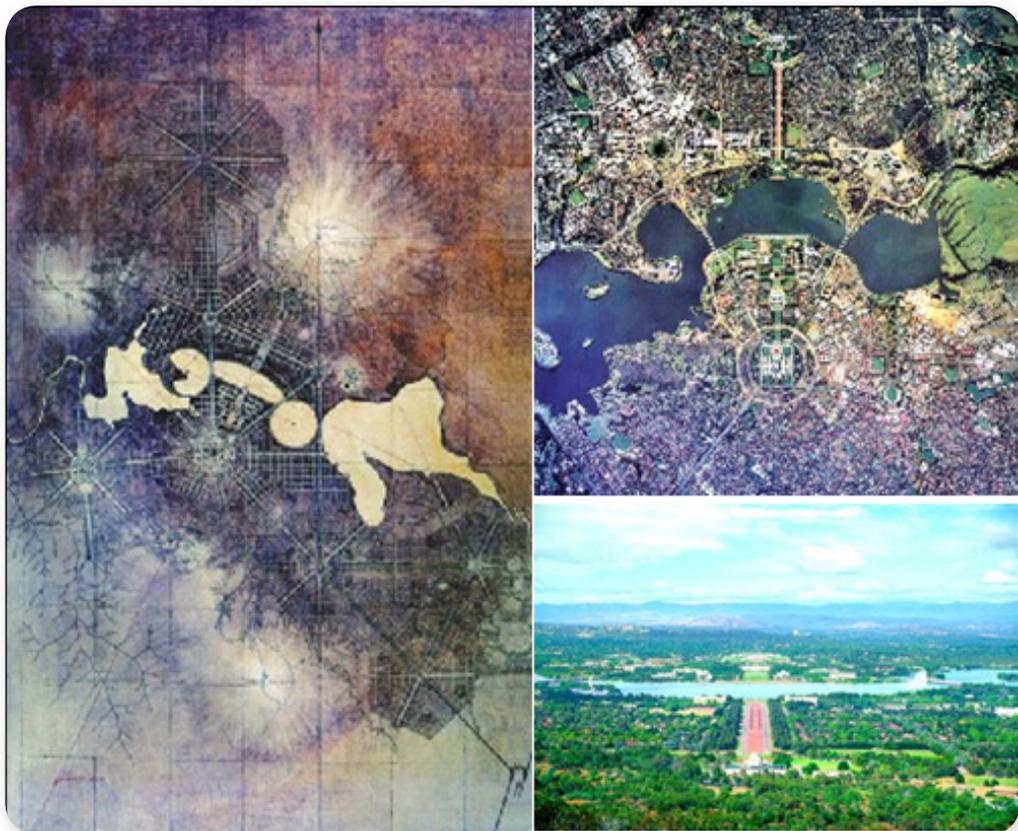
- 항구도시라는 문화적 배경을 기반으로 하여, 하버 브리지와 오페라하우스의 구조물을 통해 시각적 노출을 위주로 한 상징성 획득의 과정을 거쳤다.
- 시드니 도심은 수려한 수변경관을 바탕으로 하여, 달링하버를 중심으로 워터프론트를 조성하였으며, 크고 작은 도시공원이 균형있게 분포되어 있다. 또한 순환형의 모노레일, 모터보트 등의 교통체계로 연계되어 관광요소로서 이용된다.
- 국제적인 행사인 시드니 올림픽의 유치, 그리고 행사 종료 후에도 지속적으로 사용 가능한 구조물을 통하여, 시민들의 휴식 공간 및 관광자원으로 활용하고 있다.

■ 캔버라

• 캔버라는 내륙의 수평적인 경관요소를 기반으로 갖고 있으며, 수도라는 특성을 갖고 있는 계획도시이다. 정치적 상징성을 갖기 위해 도시 계획에 있어, 가시적인 거대한 축의 설정을 도입하는 것으로 상징성을 획득하였다. 이로 인해 도시 자체가 상징성을 갖는 공간이 되었다.

• 호주는 수도인 캔버라의 국가 상징축 CANBERRA AXIS내에 이민자의 나라의 특성상 나타나게 되는 호주 원주민과 백인들의 화합을 유도하는 공간을 구상하였다. 이는 도시를 넘어 국가적 문제의 개선을 유도하기 위한 방안으로 도시 상징성을 활용한 것으로 볼 수 있다.

• 국가의 역사·문화적 배경에 대한 이해를 바탕으로 도시에 국가 상징성을 부여하고, 이를 통해 구체적인 사회적 문제 해결을 꾀하고 있다.



〈그림 6-1〉 캔버라 도시 국제 공모전의 월터 그리핀 당선안과 현재 캔버라의 축의 모습

2) 시사점 도출

- 시드니와 캔버라는 모두 계획도시이며, 도시 상징성 획득에의 구성요소가 구조물 혹은 도시 공간을 통한 시각적, 물리적인 특성을 갖는다.
- 그러나 광주는 오랜 역사를 바탕으로 한 도시로서, 시드니와 캔버라와는 상징성 획득의 배경이 다르다. 앞서 한 설문조사의 결과, 광주를 상징하는 이미지는 주로 5.18 민주항쟁, 비엔날레, 사투리, 수박, 정의와 같은 사건이나 이벤트를 기반으로 한 비 물리적 특성을 갖는 것이 대부분이었다.
- 이는 자연스럽게 획득된 이미지로서 상향식의 방식이라고 할 수 있다. 따라서 광주의 상징성을 획득하기 위해서는 인문학적 배경 요소에 대한 이해가 먼저 이루어져야 할 것이다.
- 또한 이를 바탕으로 일괄적인 하향식방식을 지양하고, 상징성 획득의 과정에 시민 참여를 유도하여야 할 것이다. 나아가 도시민들과의 소통을 통하여, 도시 이미지의 창조가 아닌 개선의 목적으로 상징성을 구축해야할 것이다.

613. 해외사례 답사지 소개

1) 시드니

- 시드니는 호주 인구의 약 1/4이 몰려 있는 최대의 도시이다. 영국이 식민지 건설을 개시한 이래 시드니는 호주 개발의 중심지로 발전하였으며, 3대 미항 중 하나로서, 호주 최대의 상공업도시로 발달하였다.
- 시의 남부와 서쪽 교외 일대에는 공업지대가 분포하고 있으며, 관청·금융기관·회사 사무실·백화점·고급상점이 있는 도심 바깥쪽에는 조용한 주택지가 자리 잡고 있다. 시내에는 2개의 국립공원과 자연보호지 이외에 공원, 정원, 각종 경기장이 있다.

• 정부에 의해 수목을 비롯한 주변 환경이 철저히 관리되고 있으며, 특히 경관자원을 보존하려는 남다른 노력이 현재의 아름다운 도시 시드니가 존재하게 한 원동력이라고 할 수 있다.

■ 시드니 도심

- Harbour Bridge

• 시드니 하버 브리지는 호주를 대표하는 상징물 중 하나로 도심에 위치하고 있는, 전체 길이 1,149m, 높이 59m, 폭 49m의 규모를 갖는 세계에서 4번째로 긴 아치교이다. 도보, 차량, 기차를 이용해 시드니의 남과 북을 연결하는 교통 상 중요한 교량이다.

• 매 년 1월 1일 0시가 되면 달링 하버와 오페라 하우스 및 하버 브리지 주변에서 세계에서 가장 규모가 큰 새해맞이 불꽃놀이가 벌어지며, 매 년 9월 시드니 선 해럴드가 주관하는 마라톤 대회가 열린다.

• 하버 브리지 클라이밍(HARBOUR BRIDGE CLIMB)을 통해, 다리를 걸어서 등반할 수 있게 하여, 시드니 도시 조망과 더불어 강렬한 체험으로 사람들을 할 수 있어 많은 사람들을 끌고 있다. 그러나 차량의 왕래가 있어 위험성이 높을 수 있고, 보행으로 접근하기에 쉽지 않다는 측면이 있다.



〈그림 6-2〉 Harbour Bridge의 모습

- Opera House

- 시드니 오페라하우스는 국제공모전을 통해 당선된 덴마크의 건축가 요른 웃존(JØRN UTZON)의 작품을 건립한 것이며, 1973년 완공되었다.
- 시드니 항구에 정박되어 있는 요트들의 닻 모양을 되살린 조각비모양의 지붕이 바다와 묘한 조화를 이루며, 지금은 시드니를 상징하는 건물로 인식될 뿐 아니라 세계적으로도 유명하다. 또한 2007년에 유네스코 선정 세계문화유산으로 지정되었다.
- 하버브리지의 남동쪽에 위치하며, 공연 예술의 중심지로서 극장과 녹음실, 음악당, 전시장을 갖추고 있다. 그리고 시드니심포니오케스트라 및 오스트레일리아국립오페라단·무용단 및 여러 연극단의 본거지이며, 도서관시설도 갖추고 있다.
- 건물 형태적으로 거대 스케일과 조형성을 통해 상징성을 획득하였으며, 이를 통해 시각적으로 강한 인상을 남길 수 있다. 드라마틱한 형태의 구현을 위해 새로운 기술을 적용한 기술적인 진보를 이루어 냈다.



〈그림 6-3〉 Opera House의 전경

- Hyde Park

- 시드니 도심에 위치해 있는 하이드 파크(HYDE PARK)는 시민들의 여가□휴양을 위한 공원으로 거대 규모의 녹지가 조성되어 있다.
- 하이드 파크의 명칭은 초창기 이민 역사 속에 영국의 영향을 받아 지정된 것으로, 영국 하이드 파크의 이름을 따온 것이다.
- 과거에는 경마장, 군사 훈련장으로 사용되었으며, 18세기 후반 맥쿼리(MACQUARIE) 총독에 의해 공공에 개방되면서 시민들의 여가 공간으로 바뀌었다. 1930년도에 미래를 위한 식재계획을 하였는데, 광로 주변에 심겨진 나무들이 그 당시 이식된 것들이다.
- 공원 내에는 제1차 세계대전 희생자를 추모하는 메모리얼이 조성되어 있는데, 안작 전쟁기념관, 시드니에서 가장 큰 천주교 성당인 세인트 메리 대성당, 양 옆으로 늘어선 무화과나무 애비뉴, 전쟁으로부터 평화를 찾자는 의미로 만든 하이드파크의 상징인 아치볼드 분수 등이 있다.



〈그림 6-4〉 Hyde Park의 모습

- Royal Botanic Garden

- 1816년에 맥쿼리(MACQUARIE) 총독 영지의 일부에 설립되었다. 설립 당시의 명칭은 시드니 식물원(BOTANIC GARDEN OF SYDNEY)이었다가, 1959년에 왕립(ROYAL)을 부여받아 현재의 명칭으로 바뀌었다. 1817년에 식물학자 찰스 프레이저(CHARLES FRASER)가 공식적인 식물수집과 연구를 시작하였으며, 당시에는 다른 지역으로부터 들어온 식물의 환경적응을 연구하는 과학연구소의 역할을 했다.
- 격자형의 시드니 중심가를 바라보고 왼편에 위치한 식물원은 도심에 산소를 공급하는 거대한 생태를 기반으로 한 공원으로서 오페라하우스까지 연결되어 있다.
- 워터프론트를 따라 오페라하우스의 조망권이 좋은 장소로서 시드니의 관광 명소이자, 도시민의 산책, 조깅 등 일상적 여가공간으로 애용되고 있다.



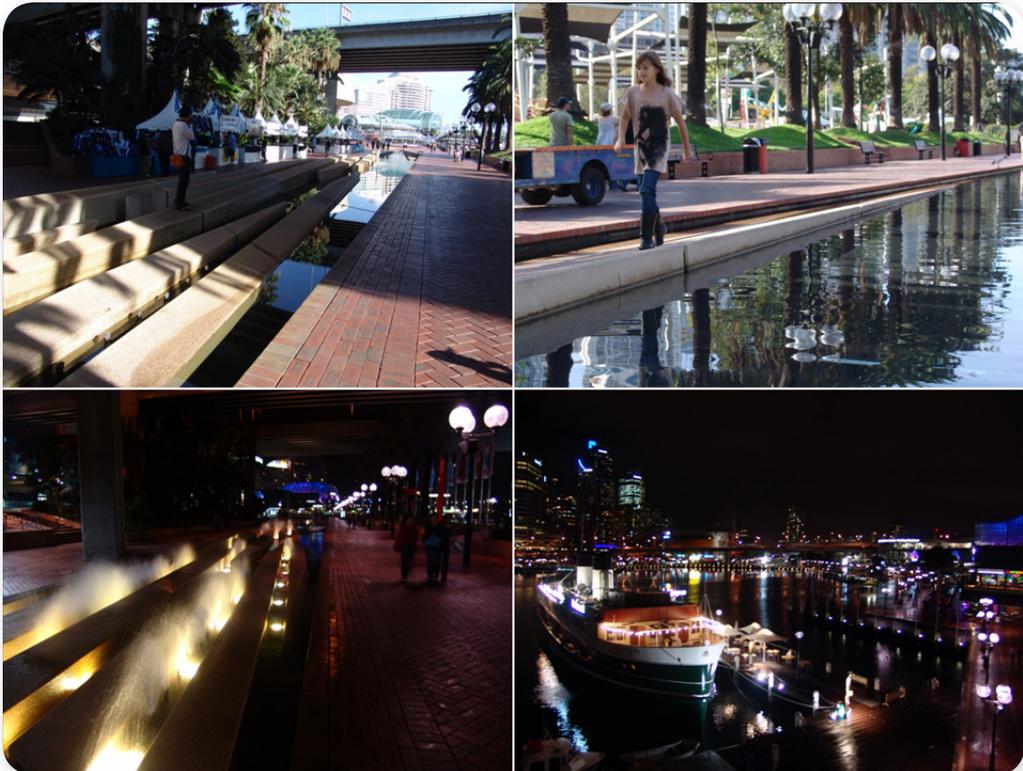
〈그림 6-5〉 Royal Botanic Garden의 모습

- Tumbalong park

• 시드니를 대표하는 워터프론트로 1년에 1천5백만명 이상이 다녀가는 달링하버의 중앙에는 탬버롱 공원(TUMBALONG PARK)이 있다. 자연친화적인 왕립식물원(ROYAL BOTANIC GARDEN)과 대조적으로 인공형의 공원으로 조성된 탬버롱 공원은 도시적 문화와 레저 활동의 주요 공간을 상징하는 공간이 되고 있다.

• 이 공원을 중심으로 양옆에는 호주의 미래를 상징하는 각종 시설(수족관, 컨벤션 및 종합전시장, 아이맥스 영화관, 국립해양박물관 등)이 조성되어 있다. 또한 모노레일이 공원과 시 중심을 이어주고 있어, 시민들의 접근을 용이하게 해준다.

• 공원의 중앙에는 10,000명을 수용할 수 있는 넓은 광장이 있어, 재즈페스티벌, 서커스, 음악회, 크리스마스 축제 등 다양한 이벤트가 일어난다.

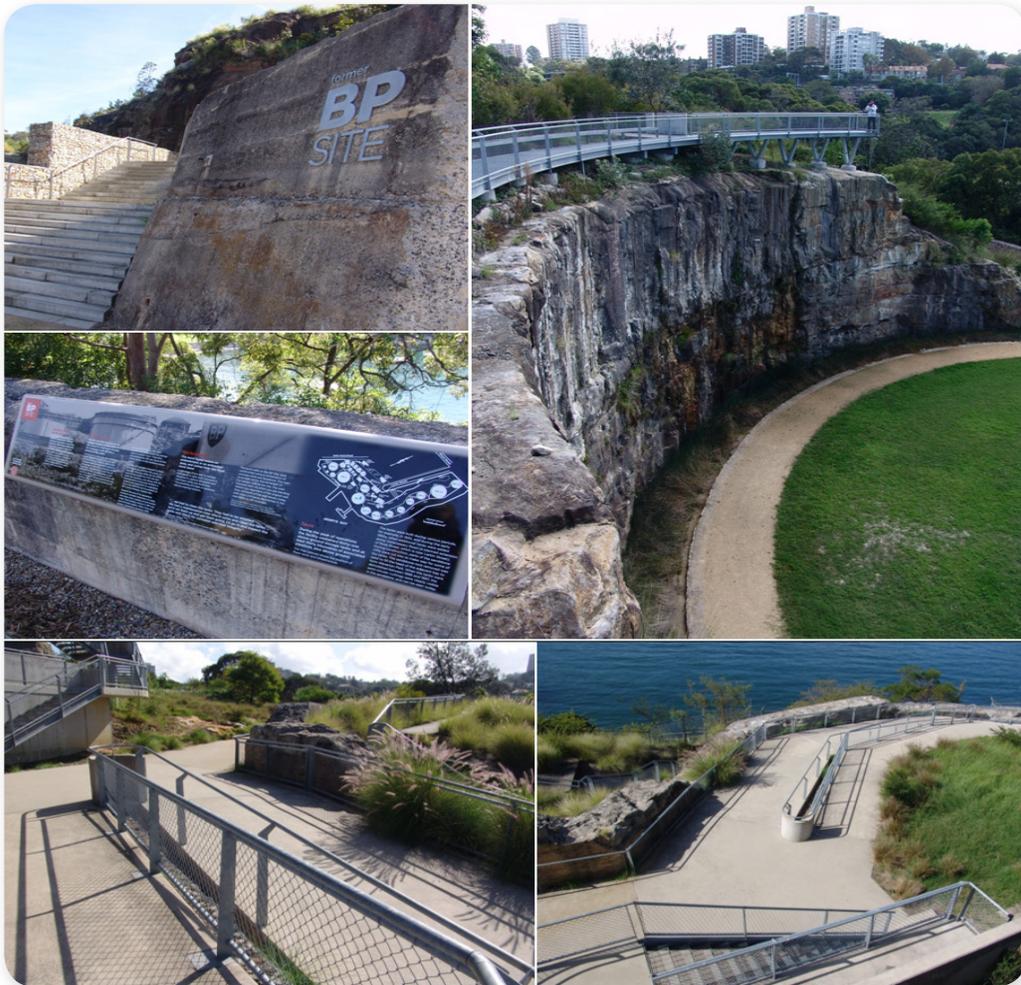


〈그림 6-6〉 Tumbalong park의 주경과 야경

- Former BP Site Public Parkland

• 2005년 3월 개장을 하였으며, 시드니 북부 'WAVERTON PENINSULAR' 지역의 수변 공간에 위치해 있다. 이 곳은 과거에 정유탱크가 있던 부지로 선박에 석유를 공급했던 곳으로, 현재는 산업부지의 흔적을 남긴 채 공공 공원으로 탈바꿈하여 시민들에게 공개되고 있다.

• 오염된 대상지를 새로운 공원으로 조성하기 위해 다양한 환경적인 디자인 접근이 시도되었다. 기름 오염원 제거가 이루어진 후 기존 대상지 토양과 외부토양을 섞어 자연스런 식물군 형성을 위한 습지 조성을 하였으며, 빗물 정화 시스템을 도입하여 새로운 야생 동물 서식지를 제공하였다.



〈그림 6-7〉 BP SITE의 모습

- 그리고 콘크리트와 철판 계단의 간단한 조합으로 대상지 및 항구를 바라보는 전망대를 조성하였다. ‘FORMER BP SITE’는 산업부지의 재활용을 통해 공공공간으로 조성된 사례이다. 그러나 단순한 상업적 공간으로 조성하는 기존의 선례를 따르지 않고, 최소한의 비용과 개발을 통해 장소성을 부각시켜 상징성을 구축 하였다는데에 의의가 있다.

■ 시드니 올림픽 공원

- Brick Pit Ring

- 시드니 올림픽 경기장내에 위치한 BRICK PIT RING은 DURBACH BLOCK ARCHITECTS에 의해 설계되어, 2005년 완공되었다. 현재는 기능하지 않는 폐채석장은 시간이 지나면서 주변의 숲과 늪지대의 성장과 함께 생태적으로 중요한 지역이 되었다.

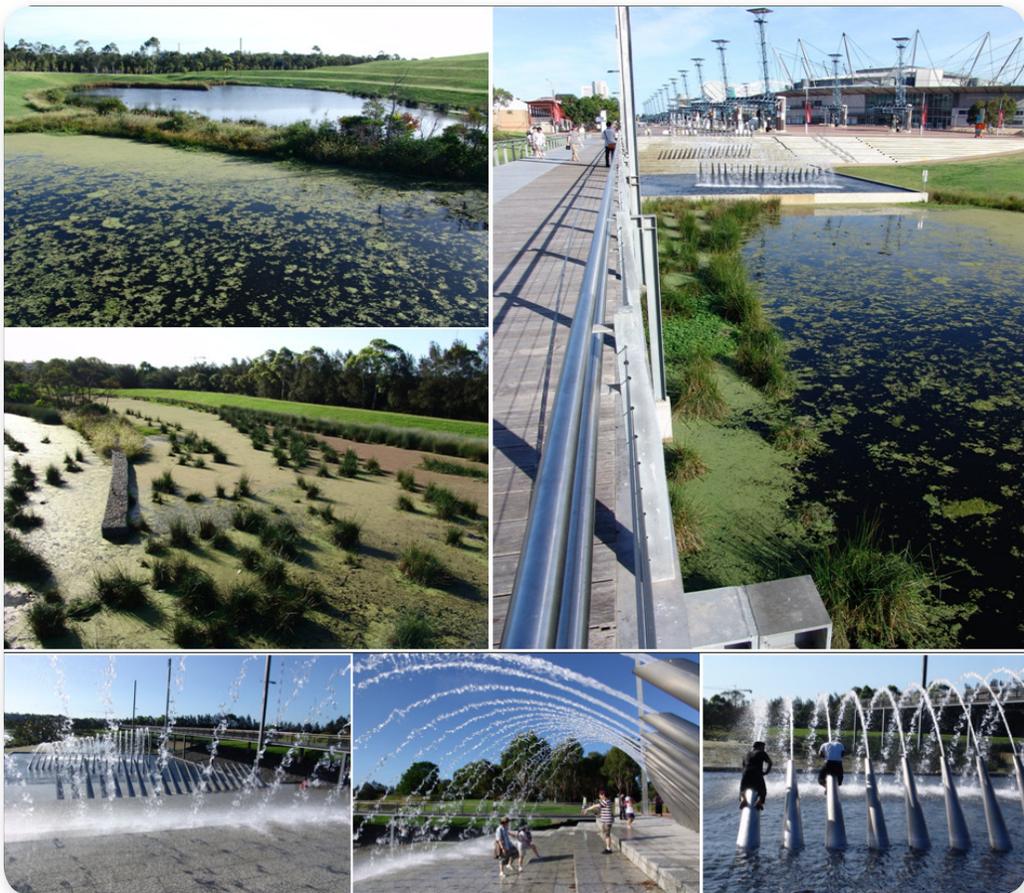
- BRICK PIT RING은 지상에 띄운 거대 레일로서, 자연 생태를 보존하고 안전성을 확보하면서, 공공의 접근을 가능할 수 있게 만든 조형물이다. 또한 단순하지만 아름다운 조형성으로 인해, 강력한 상징성을 갖는 랜드마크가 될 수 있었다.



〈그림 6-8〉 Brick Pit Ring의 모습

-Sydney Olympic Fountain

- 올림픽 광장의 북쪽 끝에 위치한 북측수경시설은 대형의 제트분수와 생물학적 우수처리장의 역할을 하는 일련의 수질정화연못, 그리고 쓰레기 매립지였던 부지에 연못을 파면서 나온 흙과 쓰레기를 기반으로 한 거대한 피라미드로 구성된다.
- 경기장 단지 내에서 발생하는 모든 우수는 수질정화연못에 들어가는 과정에서 정화된다. 정화된 우수는 관개수로 재활용되거나 하천으로 방류되는데, 연못 앞에 위치한 제트분수에도 재활용된다.
- 제트분수는 연못에서 시작해 올림픽광장 앞으로 이어지는 3개의 단위에 광장의 포장패턴을 반영하는 지그재그의 형태로 배치되어, 조형적인 상징성을 강화하고 있다. 분수의 물줄기는 좌중을 압도하는 거대한 물의 막을 형성하여, 이용자들의 참여를 유도할 수 있는 프로그램을 제공한다.



〈그림 6-9〉 Sydney Olympic Fountain의 모습

2) 캔버라

- 캔버라는 기하학적 가로망이 뻗어 있는 전형적인 계획도시이다. 목장□농경지로 이용되어 왔으나 1911년 수도로 선정되어 전 세계에서 공모한 도시계획을 바탕으로 1927년에 멜버른에서 수도를 옮겼다.

- 시가지는 동서로 흐르는 몰롱글로강을 이용한 인공호를 중심으로 여러 모양의 광장과 환상(環狀),방사상,바둑판 모양의 가로가 질서 정연하게 배열되어 있다.

- 호수 남쪽에는 연방정부 의사당과 각 관청이 있고, 이것들을 끼고 주택 지구가 전개된다. 북쪽은 교육 지구,시청사 지구를 형성하며 배후에는 공업 지구□주택 지구가 발달되었다. 도시자체가 상징성을 지니고 있으며 녹지축이나 수변공원, 자전거도로 등이 잘 구축되어 있다.

■ Canberra Axis

- 개요

- CAPITAL HILL-COMMON WEALTH PLACE-ANZAC PARADE-NATIONAL WAR MEMORIAL을 잇는 국가적 상징 축으로서 호주의 수도 캔버라의 중심

- 시사점

- 도시 축을 통한 국가 상징 축 설정
- 축 내에 4개의 국가 상징 공간 조성
- 시민참여를 반영한 상징성 구현 과정과 방식
- 호주 원주민과 백인 이주민의 화합을 위한 메모리얼의 상징성 설정
- 메모리얼을 총괄하는 국가기관을 설정하여, 메모리얼의 입지, 성격, 형태에 대한 정책 수립과 디자인 심의



〈그림 6-10〉 Capital Hill—Commonwealth Place—Anzac Parade—National War Memorial 의 전경

■ Anzac Parade

- 호수 북쪽 부근에서 전쟁기념관까지 이어지는 넓은 거리가 안자크 퍼레이드(ANZAC PARADE)이다. 이 거리는 캔버라의 도시 상징축 중의 하나로서 이 거리에서는 매년 4월 25일에 오스트레일리아, 뉴질랜드 양군의 협력을 기념하는 퍼레이드가 벌어진다.
- 이 거리를 천천히 걸으면 전쟁기념관까지 약 15분이 걸린다. 전쟁기념관에는 수단 전쟁에서 말레이시아 작전에 이르기까지의 수많은 전사자들이 잠들어 있다.
- 정면의 입구를 들어서면 추모 홀(HALL OF MEMORY)이 나타난다. 홀을 둘러싸고 있는 전시실에는 전차, 비행기, 병사의 일기, 군복 등이 전시되어있다.



〈그림 6-11〉 Anzac Parade의 모습

■ Commonwealth Place

- 캔버라의 관광명소로 유명한 이 곳은 조형적으로 독특하고 기념비적인 공간이다. 대지조각적 조형물의 특성상, 건축물보다는 기존 지형을 드러내기 때문에 넓은 초원이나 광장처럼 보이기 쉽다.
- 광장의 중심부에 터널처럼 관통하고 있는 길을 따라가면, 구 국회의사당과 현 국회의사당이 일직선으로 연계된다. 또한 호수 쪽을 바라보면, 안자크 퍼레이드와 전쟁기념관까지 시야가 연결된다.
- 즉, 한 공간 내에서 도시 전체를 조망할 수 있도록 설계되었다. 중심광장은 각종 전시·콘서트·이벤트·기념식 등을 위한 공간으로 이용되며, 터널을 통해 NATIONAL PORTRAIT GALLERY와 연결된다.
- 다양한 공간체험의 경험은 이용자로 하여금 강렬한 인상을 남게 하여, 도시 상징성을 형성하고 있다.



〈그림 6-12〉 Commonwealth Place의 모습

■ National Museum of Australia

- 박물관 개요

• 벨리그리핀 호수에 위치한 호주 국립박물관은 1997년 호주연방 정부수립 200주년 기념사업의 일환으로 국제 디자인 대회를 개최하여 설립되었다.

• 캔버라 도시 구조를 형상화하는 2차원적 직선의 강한 축들의 획일성을 탈피하기 위해, 엉키고 구부러진 실들과 매듭을 공간구조의 기본개념으로 하고 있다. 이는 직선적인 캔버라의 도시구조와 대비를 이루고 있다. 또한 다민족으로 구성된 호주의 역사적 문화적 배경에 대한 상징적인 의미로 해석된다.

- Loop 구조물

• 마치 엉켜진 실을 연상시키는 이 구조물은 너비 6m에 높이 4m CANOPY 구조로서 주차장에서부터 시작하여 박물관 건물 앞에 이르러 30m까지 치솟아 거대한 원형의 형상으로 휘어져 있으며, 시선을 끌기에 충분하여 박물관의 상징물로서 랜드마크적 역할을 하고 있다. 또한 호주의 다민족 국가의 문화적 다양성을 함께 융화한다는 의미도 갖고 있다.

- 호주 꿈의 정원

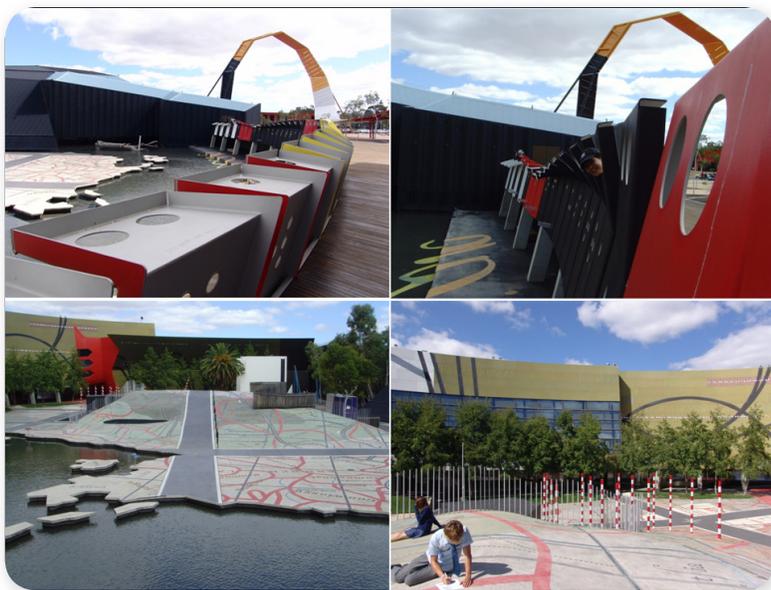
• ROOM 4.1.3.가 설계한 호주 꿈의 정원(THE GARDEN OF AUSTRALIAN DREAMS)은 호주 국립박물관의 중심부에 위치하고 있으며 총 조경면적은 7,050㎡로 크게 콘크리트로 조성된 MAP GRAPHIC 공간과 수경공간(WATER), 호주인의 향토와 정서를 표현한 공간(DREAM HOME)으로 구성되어 있다.

• 정원의 각 공간들은 호주만의 문화와 정서를 표현하고 있으며, 공간내의 모든 구조물과 조형물은 휘어진 곡선, 기울어진 직선을 주로 사용하여 3차원적인 요소를 활용하고 있다.

• 거의 수목 식재를 하지 않은 것이 이 정원의 특성인데, 이는 호주의 향토종인 유칼립투스 나무가 산불로 인해 손실되어 사라지고 있는 것을 암시적으로 상징화한 것이다.

• MAP GRAPHIC 공간 중 콘크리트 지도 표면에는 HOME이란 글자를 현재 사용되고 있는 세계 각국언어로 번역하여, 새겨 넣어 호주가 다민족 국가임을 표현하였다.

• 중심부는 비어 있는 공간으로 조성하여, 불모의 땅으로 태양에 완전히 노출된 호주의 중심부인 사막을 표현하고 있다. 구조물의 독특한 형상으로 호주의 역사적, 문화적 특질을 나타내었고, 이는 시각적으로 강한 인상을 심어주어 상징성을 획득하게 되었다.



〈그림 6-13〉 National Museum of Australia의 모습

620. 전문가 세미나 보고서

621. 제1차 전문가세미나

1) 개요

- 일시 : 2009년 5월 8일 금요일 10시-13시
- 장소 : 서울대학교 호암교수회관
- 참석자 : 조경진(서울대학교 환경대학원), 배정환(서울대학교 조경학과), 이영범(경기대학교 건축학과, 이상 전문가 3인), 강원(아시아문화중심도시 추진단), 장용석(아시아문화중심도시 추진단), 정옥주(서울대학교 조경학과), 서현(한양대학교 건축학과), 김경희, 이지현, 박보선
- 목적: 아시아문화중심도시 상징조형물 건립 연구'의 진행상황 및 연구사안에 대한 관련분야 전문가들의 조언 및 토론



〈그림 6-14〉 제 1회 전문가 세미나

2) 토론내용

구분	주요안건	의견내용	검토내용
연구의 이슈	건립철학 및 당위성과 건립주체	<ul style="list-style-type: none"> - 금번 세미나에서 가장 큰 이슈는 역시 상징조형물의 건립 정신과 철학에 관한 것이었다. 전문가들은 현재의 연구가 물리적 기획가의 입장에서 진행되고 있음을 지적하고 앞으로의 연구가 좀 더 상징조형물 건립 철학에 무게를 두는 것이 좋겠다는 점에 합의하였다. - 구체적으로 광주라는 도시가 가지고 있는, '518'이라는 숫자로 대변되고 있는 현재의 상황과 앞으로의 미래상이 자연스럽게 조화를 이루고 518이라는 숫자에 가려진 내면의 진정성 - 민주, 인권, 평화 - 를 계승, 표현하기 위한 문화적 이벤트라는 데에 상징조형물 건립 의의가 있을 수 있으며, 연구진은 이를 부각시키기 위하여 좀 더 근본적인 이념에 관한 연구를 수행할 필요성이 있다는 의견이 있었다. - 이와 관련하여 건립과 관련된 주체에 대한 섬세한 이해가 수반되어야 한다는 의견이 건립 철학과 함께 거론되었다. 현재 광주의 이미지에 대한 시민들의 생각과 518민주화 운동 관련 단체들의 의견, 그리고 관의 의견까지 모두 수렴하여 상징조형물 건립으로 인하여 광주가 진정 '연고자 하는 것'은 무엇인지에 대한 이해가 중요하며, 이러한 이해를 바탕으로 흔들리지 않는 철학의 제시가 이루어져야 한다는 조언이 뒤따랐다. 	<ul style="list-style-type: none"> - 내용에 있어 건립 철학의 측면을 강조한다는 의견을 수렴하여 계획에 반영토록 하겠음
	새로운 명칭	<ul style="list-style-type: none"> - 본 연구는 상징조형물 건립에 관한 것이지만 아시아문화중심도시라는 대상의 특수한 상황을 고려할 때 '상징조형물'이 아닌 다른 신조어 - 예를 들어 상징 프로젝트, 도시기념이벤트 등 - 가 필요하다는 제안이 있었다. - 이는 조형물의 건립이 단순한 건립 자체에서 끝나는 것이 아닌, 앞으로의 도시 변화와 함께 진행되는 오픈프로젝트임을 의미한다. 	<ul style="list-style-type: none"> - 건립대상의 명칭에 대한 재고가 필요함
	창의적인 공모를 위한 고민	<ul style="list-style-type: none"> - 앞으로 있을 공모전에 공모지침서를 내고 당선작을 가려내는 등의 공모 방식에 있어서의 창의성이 금번 연구에 포함되어야 한다는 의견이 있었다. - 이를 위하여 상징화의 과정을 포함하는 좀 더 나은 유형에 대한 이념적 시나리오를 제시하는 것이 필요하다는 논의가 이루어졌다. - 또한 예산의 창의적인 운영을 통하여 영속적 프로그램이 진행될 수 있도록 하자는 의견도 개진되었다. 	<ul style="list-style-type: none"> - 다양한 의견반영이 될 수 있는 바탕을 마련하는 창의적인 운영방식의 제시가 필요함

구분	주요안건	의견내용	검토내용
연구 구 진 행 방 식	입지선정에 관한 연구	- 유형이나 규모 등에는 공모전에 참여하는 작가들의 주관이 반영될 수 있지만 그에 비해 입지 선정은 민감한 사안이므로 입지 선정에 관한 연구가 필요하다.	- 입지선정에 있어 선행연구에 대한 세심한 검토가 필요함
		- 이는 단순히 부지의 매각과 관련된 경제적인 이유를 넘어서 장소성의 문제와 결부되어 있기 때문이다. 이미 광주 곳곳에 518 관련 메모리얼이 산재되어 있으며, 관련 단체들의 감정 충돌이 빈번히 일어나고 있는 현 상황을 볼 때, 아시아문화중심도시 상징조형물은 또 다른 518 메모리얼이 될 가능성을 가지고 있다고 볼 수 있다.	
		- 상징 조형물을 통해 광주의 지역적, 역사적 특성을 반영한 문화 인프라를 구축하여 문화도시로서 도약할 수 있는 바탕이 될 수 있도록 한다.	
연구 구 진 행 방 식	시민 참여 방식 모색	- 상징 조형물의 지속적인 변화 발전에 있어 시민참여는 매우 중요한 사항이다. 또한 문화도시의 구축을 위한 인프라로서, 상징 조형물의 건립에는 근처에 시민의 요구를 충분히 반영하는 것이 바탕이 되어야 한다.	- 계획에 시민참여에 대한 사항을 보충하도록 하겠음
		- 따라서 조형물을 만드는 과정 속에서 적극적인 시민 참여가 이루어질 수 있도록 하여야한다. 또한 건립과정 중에 특정 이해관계 단체들과 일반시민들의 입장의 간극이 벌어질 수 있기 때문에 각 이해관계주체간의 융합과 합의의 도출을 이루고, 이를 반영해야 한다.	
연구 구 진 행 방 식	각 연구 간의 연계성 추구	- 자문위원들은 연구진의 상징조형물의 물리적 기획과 비물리적 기획의 분류에 동참하는 한편으로 본 연구가 물리적 기획의 측면으로 기울어져 있으며, 개별적으로 진행되고 있음을 지적하였다.	- 연구내용의 구성사항에 대한 재검토가 필요함
		- 유형이나 규모, 입지에 대한 고민은 물론 필수적인 사항이기는 하나, 이들이 매우 밀접한 관계를 맺고 있기 때문에 세 가지 요인 외에도 관련된 부분이 각각의 분명한 경계를 가지기 보다는 모호하지만 전략적인 형태를 지향하고 연계성을 추구할 것을 조언하였다.	
연구 구 진 행 방 식	주 장	- 상징조형물 건립 철학에 관한 연구에 있어서 논리의 전개 위주보다는 이러한 일반적인 담론을 바탕으로 본 연구가 지향하는 바와 그렇지 않은 것에 대한 연구진의 주장을 강하게 어필하였으면 좋겠다는 의견이 있었다.	
		- 또한 상징조형물의 형태에 대한 기술적인 문제를 다루는 것 보다는 그것이 담아야 할 성격, 내용(Contents)에 대한 전략을 세우는 데에 집중하는 것이 좋겠다는 의견이 있었다.	

622. 제2차 전문가세미나

1) 개요

- 일시 : 2009년 12월 22일 화요일 07시-09시
- 장소 : 팔레스호텔 일식당 다봉
- 참석자 : 조경진(서울대학교 환경대학원), 배정한(서울대학교 조경학과), 이영범(경기대학교 건축학과, 이상 전문가 3인), 정옥주(서울대학교 조경학과), 서현(한양대학교 건축학과), 이상훈, 김경희
- 목적: 아시아문화중심도시 상징물 건립 연구' 보고서에 대한 관련분야 전문가들의 조언 및 토론



〈그림 6-15〉 제 2회 전문가 세미나

2) 토론내용

주요안건	의견내용	검토내용
사업의 당위성에 관한 논리 구축	- 사업의 당위성에 관한 논리 구축이 가장 중요한 사안임	
상징물 디자인 관련	- 프로세스 디자인(PROCESS DESIGN)이 중요함 - 디자인을 너무 구체적으로 제시했을 때 실제 설계공모에서 디자인 결과에 영향을 줄 수 있음	
시민참여 방안	- 시민참여에 따른 위험성 내포: 시민들의 의견이 바로 반영되었을 때 방향성을 예측하기 어려움. - 1단계 시민참여의 필요성: 2단계 투표방식은 엄밀한 의미의 참여가 아니며 1단계에서 10팀 내외를 선정한 후 시민들의 의견을 수용한 후 2단계를 위한 지침서가 따로 나와야 함	
심사방식	- 분야별 전문가의 분리심사가 효율적이며, 각 분야별로 비율을 다르게 책정하거나 가점을 부여하여 분야별 전문가의 의견이 고르게 반영되어야 한다. - 상징물의 유형이 명확하지 않기 때문에 결과물에 대한 심사과정이 다소 혼란스러울 수 있다.	심사방식 제고
보고서관련 세부사항 코멘트	- '상징성의 획득' - '서술형 제안서'의 용어사용에서 오는 이해의 혼란이 있을 수 있음. - 과격한 용어 및 문투에 대한 정리	

참여연구진

총괄 책임자

정옥주 서울대학교 조경학과 교수

책임급 연구원

서현 한양대학교 건축학과 교수

연구원

김경희 서울대학교 조경학과 석사과정

박유선 서울대학교 조경학과 석사과정

정영진 서울대학교 조경학과 석사과정

이지현 서울대학교 조경학과 석사과정

이홍인 서울대학교 조경학과 석사과정

이상훈 서울대학교 조경학과 석사

한소영 서울대학교 환경조경학과 석사