도시 구성원의 다중적 활동 상황을 반영한 근린 공동시설 재구축에 대한 연구

- 홍익 어린이 공원을 중심으로 -

A Study on the Reconstruction of Neighborhood Public Facilities Reflecting Citizens' Complex Activities

- Focused on the Case of Hong-Ik Children's Park -

차지은* / Cha, Ji-Eun
김광수** / Kim, Kwang-Soo

Abstract

The aim of this study is to reconstruct neighborhood public space appropriating for the contemporary society. The rapid development of technology has brought a number of changes to society. People's way of thinking has changed and the requirements about space has become more complex. At the urban neighborhood park, although multiple groups of citizens showed various activities, the program and structure of urban park are too fixed to support their activities. Therefore, strategy and flexible devices are needed to activate and stimulate the multi-user's complex activities. Through the case of Hong-Ik children's park, I will analyze the result of investigation about the pattern of space-user and suggest neighborhood public facilities proper to contemporary situation.

키워드 : 다중성, 불확정성, 가변성, 근린공원, 판

1. 서론

1.1. 연구의 목적 및 의의

현대사회의 교통과 정보 통신의 발달은 도시를 복합적이고 다중적인 성격으로 바꾸어 놓았으며 현대인들의 공간과 시간에 대한 기존의 개념을 바꾸어 놓았다. 현대 도시인들은 공간에 규정된 기능과 프로그램에 순응하기보다는 이용자의 의지에 따라 변용하는 특성을 보이고 있다. 이러한 도시 구성원들의 열려있는 유연한 사고방식과 행동패턴은 현대인들이 살아가는 도시 공간에도 영향을 미쳐, 전통적인 위계가 있는 도시의 광장이나 공원 대신 변화의 가능성과 잠재력을 가진 현대 사회에 대응할 수 있는 유동적이며 다기능적인 구조의 새로운 건축 공간을 필요로 하게 되었다.

한편, 현대사회의 여가활동 유형이 정적인 활동에서 동적인 활동으로 변하고 있고, 실외에서의 여가활동이 증가하고 있어서 도시 내 공공장소로서 거주지 근처에서 도시민의 여가활동의 근거지가 되는 도시공원의 중요성이 커지고 있다. 근린공원은 주로 근린에 거주하는 자의 이용을 목적으로 한 시설로 도시공원법에 의해 거주자 수를 기준으로 계획된다. 그러나 공간 개념의 변화에 따라 근린공원은 더 이상 근린 거주자들만 이용하는 공간이 아닌 불특정한 다수의 사람들을 위한 익명의 공간이 되었다. 이러한 변화에도 불구하고, 도시 근린공원들은 반영구적인 시설물 위주의 계획과 특색 없는 설계로 인하여 다중적인 이용자의 요구에 대응하기가 어려우며, 점차 매력적이지 못한 장소로 인식되어 지고 있다.

이 연구를 통해 불확정적이고 유동적인 현대 사회 속에서 다중적인 활동 상황을 보이는 도시 구성원들의 요구에 능동적으로 대응할 수 있는 새로운 공동 시설을 제안하여 도시민의 다양한 활동을 활성화시킬 수 있는 공간을 계획하고자 한다.

1.2. 연구의 방법 및 절차

설계의 대상지는 도시 구성원에 의해서 복합적이고 자생적인 프로그램이 형성되고 있는 홍대 어린이 공원으로 정하였으며, 본 설계를 진행하기 위해서 홍대지역의 전반적인 성격과 사이트 인근의 프로그램 상황을 파악한 후, 사이트 내 이용자 패턴과 행태를 조사한다. 이런 과정을 통해서 홍대지역 내 대상지의 위상을 살펴보고, 현재의 문제점을 사이트의 이용 상황과

* 정회원, 이화여자대학교 건축학과 석사과정
** 정회원, 이화여자대학교 건축학과 조교수

연계하여 파악한다. 홍대지역에 대한 조사 결과와 사이트 분석을 토대로 공간 이용자들의 자생적이고 주체적인 활동을 지원할 수 있는 열린 구조의 새로운 건축 공간을 제안하고자 한다.

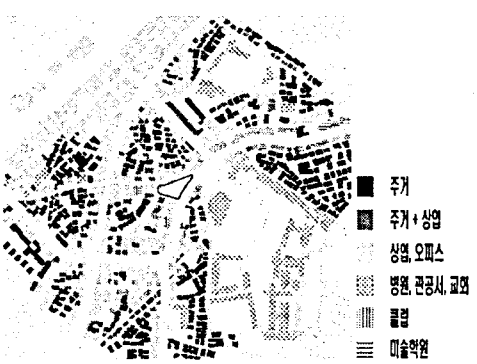
2. 홍대지역과 대상지 분석

2.1. 홍대지역의 현황과 분석

(1) 홍대지역 장소정체성의 형성과 변화

홍대지역의 장소정체성을 대표하는 키워드는 창조성과 실험성을 주테마로 하는 비주류 '미술'과 '음악'이다. 이러한 장소정체성이 형성되는 과정에서 홍대지역은 서로 다른 아우라를 지닌 네 개의 역사적, 상징적 공간들이 꼴라주처럼 중첩된 복합 문화공간으로 변모해왔다. 미술 관련 공간, 고급 카페 공간, 언더그라운드 클럽 문화 공간, 문화전문직종 사무 공간 등이 그 네 개의 공간이다. 1980년대까지 홍대미대를 중심으로 형성된 미술공간들이 홍대지역의 대표공간이었으며, 고급 카페, 음악과 청각을 중심으로 한 공간, 테크노 클럽, 문화관련 전문직종들의 사무실 등의 공간이 차례로 홍대지역으로 들어오면서 홍대지역은 '복합 문화 공간'이 되었다.[1] 홍대지역의 기존의 주택가에 이런 공간들이 더해지면서 주거, 문화와 상업 등 여러 가지 성격이 공존하고 있는 상황이다.

(2) 홍대지역 공간 분석



<그림 1> 홍대지역 공간분석

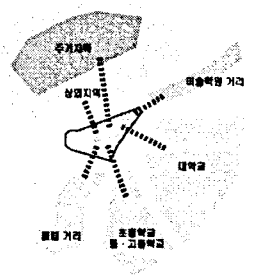
홍대지역의 다양한 성격의 거리들은 홍대지역의 장소정체성을 형성하는 공간들이 집결되어서 거리의 성격을 결정한다. 홍대지역은 부도심 주변의 주택가로 이런 문화공간과 상업시설들이 주택들과 공존하고 있다. 블록의 외각의 길과 면하는 곳은 상가건물들이 자리하고 있으며, 블록 내부에는 주거지역으로 사용되고 있으나, 일부분은 문화시설이나 상업시설이 침투하고 있다. 클럽들이 모여 클럽거리를 형성하고 대로주변에는 대규모의 오피스건물들이 자리하고 있으며, 홍대 정문 앞 길을 따라서 미술학원이 포진하고 있다. 이처럼 홍대지역에는 다양한 공간들이 영역을 이루며 혼재되어 있다.

1)월드컵 전략지역 장소마케팅 홍대지역 문화활성화 방안, 서울시정개발연구원, 2000, pp.25-31

2.2. 홍대 앞 놀이터의 현황과 분석

(1) 홍대지역의 핵심적 공간으로써의 놀이터

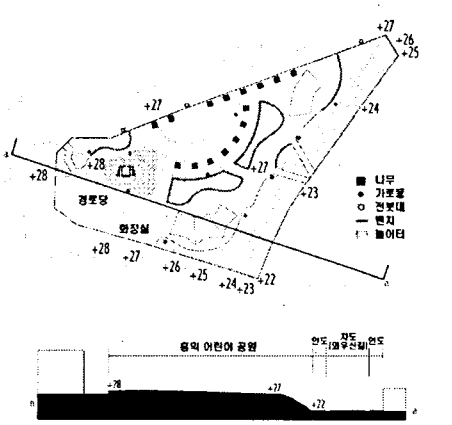
홍대 앞 놀이터로 불리는 사이트의 정식 명칭은 홍익 어린이 공원으로 1962년 어린이 공원으로 문을 연 후, 홍대 앞이 젊은이를 위한 문화와 예술의 거리로 변모하면서 다양한 구성원들의 만남과 교류의 장이자 다양한 문화활동이 이루어져온 곳으로 홍대 앞 문화의 상징적인 공간으로 자리 잡아왔다. 여러 지역 내 단체들이 중심이 되어 홍대신촌 문화포럼의 놀이터 문화행사와 홍대 앞 예술시장 프리마켓, 전시회 등의 이벤트들이 이루어지면서 홍대의 자생적인 문화공간의 성격을 나타내 주는 공간이다. 이처럼 홍익 어린이 공원은 공간적인 위치나 실제적인 이용도에서 홍대지역의 다양한 공간의 중심이 되는 핵심적인 공간이 될 수 있는 위치에 자리하고 있다.



<그림 2> 홍대지역에서 홍익 어린이 공원의 위상

(2) 홍대 앞 놀이터의 물리적 현황

홍대 앞 놀이터는 홍대 정문 앞의 삼거리에 위치한 삼각형 모양의 대지로 홍대 앞 와우산길과는 레벨차이가 있어, 계단으로 연결되어 있다. 공원 내에는 안쪽으로 경로당, 어린이 놀이터, 화장실이 있으며, 공원 전체적으로 유선형의 화단이 조성되어 있고, 그 화단의 가장자리를 따라서 벤치가 설치되어 있다. 공원의 양쪽 모서리로는 천막과 등나무로 쉼터가 마련되어 그늘을 만들어주고 있다.



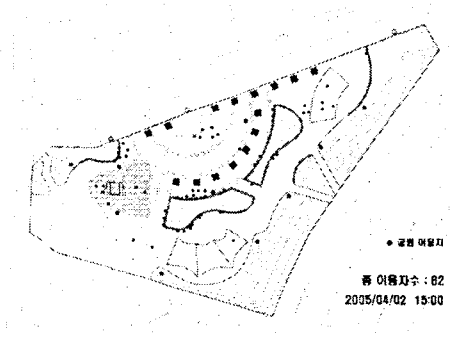
<그림 3> 홍익 어린이 공원의 물리적 현황

3. 공간 이용자의 패턴 분석

이벤트가 없는 주중과 프리마켓, 희망시장 등의 이벤트가 열리는 주말로 나누어 공원의 이용 현황을 분석하였다. 총 5회 대상지의 이용자 상황을 조사하였는데, 2005년 3월 11일 금요일, 12일 토요일, 20일 일요일에 대상지 주변과 대상지에서 일어나는 행위 등을 살펴보았고, 3월 19일 토요일과 4월 1일 금요일의 이용자 상황을 데이터로 분석하였다.

3.1. 주중 공원 이용자의 공간 이용

4월 1일 금요일 낮 12시부터 저녁 9시까지 한 시간 단위로 공원 이용자의 연령분포와 총 이용자 수, 그리고 공원 내에서의 공간 점유 패턴 등을 조사하였다. 공원 이용자 수는 평균 40~60명 정도였으며, 공원 주이용자의 연령은 유치원생부터 노인까지 다양하게 분포하고 있었다. 각 연령층의 공원 이용시간은 초·중·고등학교의 하교시간, 경로당 운영시간, 회사의 점심시간 등의 변수에 따라서 결정되었다. 공원 공간의 점유는 주로 벤치가 있는 곳과 어린이 놀이터 부분에서 이루어지며, 이용 그룹에 따라 주요 점유 지점이 정해져 있는 경우도 있었다.



<그림 4> 홍익 어린이 공원의 주중 공간 이용의 예

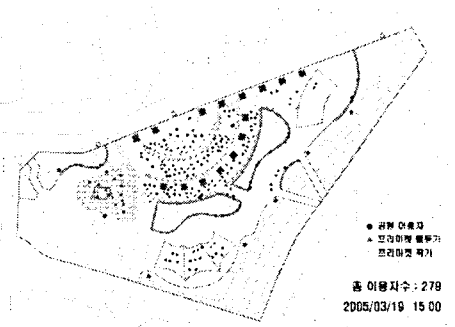
<표 1> 주중 공원이용자 통계 (2005년 4월 1일 금요일)

	12:00	13:00	14:00	15:00	16:00	17:00	18:00	19:00	20:00	21:00
아이들	1	0	5	14	1	3	1	0	0	0
중,고등학생	0	0	0	4	12	2	7	6	4	0
대학생,청년층	9	24	28	28	15	32	31	32	37	46
회사원	12	3	0	0	0	0	0	0	0	0
중년층	4	7	10	8	8	7	10	3	0	0
노년층	2	1	3	1	2	3	3	0	0	0
오토바이족	0	5	3	7	0	0	0	2	3	5
총계	28	40	49	62	38	47	52	43	44	51

3.2. 주말 공원 이용자의 공간 이용

특별한 이벤트가 없는 주중과 달리, 주말에는 월드컵 문화행사의 일환으로 2002년 6월 시작된 프리마켓이 매주 토요일, 그리고 희망시장이 매주 일요일에 개최되고 있다. 프리마켓은 거리와 공원 등 일상의 열린 공간에서 다양한 창작자들과 시민들이 만나 소통하고 교류하는 문화 생산과 소비의 새로운 대안적인 자생예술시장으로 3월부터 11월, 매주 토요일 1시부터 6시까지 개장된다. 작품 창작을 하는 작가들이 작가등록을 통해서 프리마켓에 참여할 수 있으며, 생활 창작물의 전시와 판매 뿐 아니라 인디음악, 퍼포먼스 등의 공연도 이루어진다. 또한 직접 작품을 제작해보는 워크샵도 격주로 열려 시민들의 자연스러운 참여가 이루어진다.

3월 19일 토요일 낮 12시부터 6시까지 한 시간 단위로 이용상황을 분석하였다. 12시 반부터 작가들의 신청과 개장준비가 시작되며, 프리마켓이 열리는 동안의 이용자수는 일시적으로 급격히 증가하여 200~350명의 분포를 보인다. 프리마켓이 끝나고 난 후에는 평일의 이용자 상황과 비슷한 분포를 보인다. 매주 프리마켓 참여 작가 수는 70명~100명으로 기존 공원의 반원형태의 바닥 패턴을 따라 자리를 잡으며, 공원 한쪽에서 워크샵이, 쉼터 공간에서 공연이 열린다. 프리마켓이 일어나는 동안에도 어린이 놀이터에서는 아이들이 전혀 상관없이 활동을 한다. 이처럼 하나의 공간에서 다양한 종류의 활동이 각자의 영역을 형성하며 이루어져 보이지 않는 경계를 형성한다.



<그림 5> 홍익 어린이 공원의 주말 공간 이용의 예

<표 2> 프리마켓 열리는 동안의 공원이용자 통계 (2005년 3월 19일 토요일)

	12:30	13:00	14:00	15:00	16:00	17:00	17:30	18:00
프리마켓 작가 및 관계자	72	94	97	99	98	96	95	45
일반인	42	123	161	175	232	184	142	49
아이들	4	9	5	5	12	6	2	0
오토바이족	0	0	0	0	0	0	0	11
총계	118	226	263	279	342	286	239	105

3.3. 공원 이용자의 다중적 활동

다양한 그룹의 사용자들이 각자의 영역을 형성하고 공원 공간을 이용한다. 공간 이용의 기점은 벤치, 나무, 가로등, 천막, 놀이터 놀이기구 등이며, 이용자가 비교적 적은 주중에는 기점에서 크게 벗어나지 않는 범위에서 공간 점유가 일어나지만, 이벤트가 일어나는 주말의 경우, 공원 전체적으로 광범위하게 점유를 하게 되고 점유한 영역이 점차 넓어져서 서로 공유하게 되기도 한다. 하지만, 이벤트가 일어나는 시간에도 각자의 영역성은 유지되며, 공원 내에 다양한 도시 구성원 그룹이 다중적인 활동 상황을 보이게 된다.

4. 디자인 방향

4.1. 디자인 개념 ('판'의 논리)

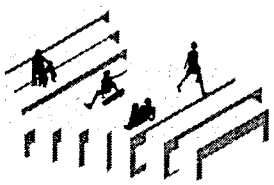
앞에서 분석한 바와 같이 공원 내에서 이질적인 집단의 이용자들이 모여 다중적인 행위가 이루어짐에도 불구하고 현재 공원에서 이용자들의 활동을 지원해주는 장치는 화단을 둘러싸고 있는 벤치와 천막 등에 불과하다. 따라서 공원 내에서 일어날 수 있는 행위와 활동이 더 다양하고 활발해질 수 있도록 뒷받침해주는 건축적

<그림 6> 디자인 개념 다이어그램

인 장치와 공간구성이 필요한 상황이다. 기본적으로 사람들의 활동은 판 위에서 이루어지므로, 다양한 행위의 공간이 되도록 판 위는 비우고, 비워진 판 위에서 일어나는 행위를 지원할 수 있는 장치를 담고 있는 하부구조로써의 두꺼운 판을 제안한다. 두꺼운 판은 다양한 이벤트를 지원하는 조명, 분수, 가벽 설치 설비, 텐트 설치 말뚝 등을 포함하며 이용자들을 위한 프로그램을 제공하는 공간이다.

4.2. 판 상부의 행위 유발 전략

(1) 레벨 차이로 행위의 영역성 형성



<그림 7> 레벨 차이 전략

공원 내에서 사람들의 행동 패턴을 보면, 사람들의 행위가 어떤 기준요소를 가지고 일어나게 되며, 영역을 형성하게 됨을 알 수 있다. 활동의 장이 되는 판을 요소로 나누고 각각의 판의 레벨 차이를 두어 행위의 기준점이자 영역성의 기본이 될 수 있도록 한다. 판이 어긋나서 생기는 경계면의 레벨 차이는 다양한 활동을 할 수 있게 하는 촉매가 된다. 평상시에는 하나의 판을 중심으로 각자의 영역을 형성하여 점차 확장하는 방식으로 공간을 점유하고, 이벤트가 있을 때는 전체 판이 하나의 공간으로 통합하여 사용한다. 따라서 판의 요소와 요소 사이의 레벨 차이는 경계를 형성할 수 있으면서 공간을 분리하지 않을 정도로 한다.

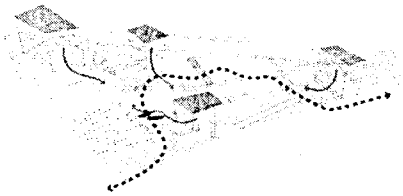
(2) 프로그램의 연장

주요 프로그램은 각각의 공원 이용 그룹에게 필요한 공간을 제공하는 것으로 하되, 본격적인 프로그램은 하부구조인 판에 넣고 그 프로그램의 연장선으로서의 공간이 판 위로 돌출되어 사람들의 행위 거점이자 프로그램으로의 유입 통로가 될 수 있도록 한다. 이 연장된 프로그램의 요소들과 녹지 공간을 통해서 판 상부와 내부 공간의 연결이 이루어진다.

<그림 8> 프로그램으로의 유입 통로

4.3. 판 내부에서의 소통 전략

기본적으로 상부의 프로그램 배치가 내부로 연장되어 상호작용을 일으킬 수 있는 프로그램을 인접하여 배치시키고, 그 사이 경계를 가변적인 요소로 형성한다. 이용자들에게 공통분모가 될 수 있는 공간을 녹지공간으로 설정하고 판 상부와 판 내부의 연결부분에 위치시킨다. 또한, 각 이용자 그룹을 위한 프로그램과 프로그램 사이의 공간에 녹지공간을 배치하고 각 프로그램 공간이 유연하게 외부로 연장될 수 있도록 하여, 다른 프로그램 공간으로의 연결을 자연스럽게 유도한다.



<그림 9> 판 상부 프로그램과 판 내부의 연결

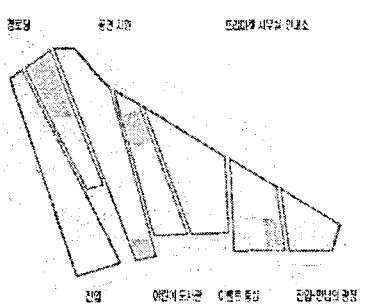
5. 기본 계획안

5.1. 공간 계획

공원 이용 패턴 분석 결과에서 알 수 있듯이 공원 이용자 그룹은 아이들부터 노년층까지 퍼져있으며 영역을 형성하며 공간을 이용한다. 판을 각각의 요소로 나누어 이용자 그룹의 활동 거점이 될 판을 설정하고 프로그램을 배치한다. 하나의 판 안에서도 레벨 차이를 두어 공간 점유가 그것을 기준으로 확장될 수 있도록 한다. 공간 이용자의 점유와 조합 방식에 따라서 공간의 크기와 형태가 결정되며, 유동적으로 공간 사용의 경계를 형성할 수 있도록 조명이나 벤치 등의 가변적인 시설물을 판 상부에 설치한다.

5.2. 프로그램 계획

각각의 그룹에 제공된 판을 기준으로 프로그램을 배치한다. 사이트의 양쪽으로 넓은 계단을 배치하여 레벨차를 극복하는 동시에 만남의 장소를 조성하고, 공원의 주요 진입로인 홍대 정문 쪽에 프리마켓 사무실을 둔다. 판의 상부로 연장된 사무실 부분은 프리마켓이 열리는 동안은 프리마켓 본부석이자 공원의 안내소 역할을 하게 된다. 그리고 주택가와 접해있어서 비교적 조용한 곳에 경로당을 위치시키고 노인들이 자신들의 영역에 머물면서 아이들을 지켜볼 수 있도록 경로당과 가까운 곳에 어린이 도서관을 배치한다. 레벨차이가 있는 단 중에 가장 넓고 중심적인 위치에 있는 판에서 프리마켓이 시작되며 그 옆으로 음향 지원 시설을 설치하여 프리마켓 공연이나 밴드의 야외 공연 등의 거점이 된다.

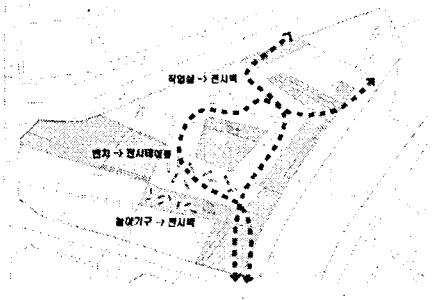


<그림 10> 프로그램 배치

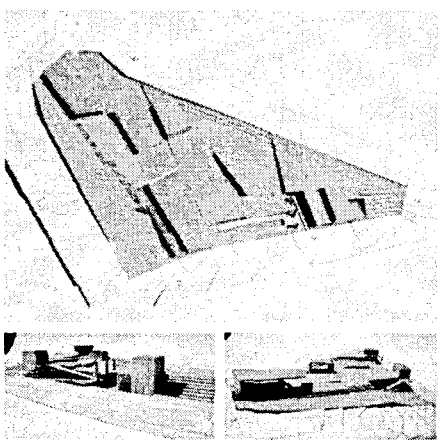
5.3. 프로그램 공간 확장

프리마켓이나 내부 전시와 같은 이벤트가 이루어지는 동안 이용자들은 거점을 기준으로 공간을 확장하여 점유하게 된다.

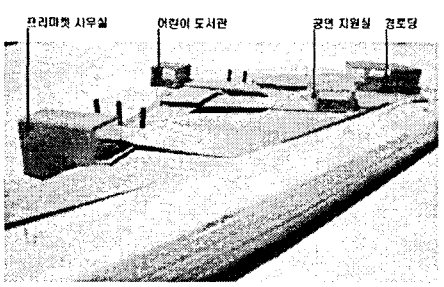
하나의 판을 기준으로 시작된 이벤트는 전체 판으로 퍼지게 되고, 판과 판 사이의 경계는 약해진다. 가변적인 경계 요소에 변화를 주어 이벤트를 지원하는 요소로 쓰일 수 있도록 한다. 판 내부에서 전시가 일어나는 경우, 가변적인 벽에 의해 외부와 나뉘어져 있던 내부 공간이 열리면서 전체가 모두 외부공간화 되며, 움직일 수 있는 벽과 작업실 벽, 조명, 벤치 등의 요소를 전시 장소로 활용한다.



<그림 11> 가변적 요소



<그림 12,13,14> 스터디 모형



<그림 15> 스터디 모형과 프로그램 요소

6. 결론

과거의 건축 공간은 프로그램 면에서 단일 목적성을 띠었던 반면, 현대사회의 공간은 도시의 다층적 측면에 영향을 받아 여러 가지의 복합적인 프로그램으로 구성된다. 또한 건축 공간이 처음에 부여된 프로그램에 의해 지배되는 것이 아니라, 현대인의 필요에 의해 공간 프로그램이 새로운 것으로 변용되어 사용되기도 한다.

이러한 현대인들의 특성으로 인해 근린 거주자를 위해 계획된 근린공원의 목적은 그 의미가 약화되어 인근 거주자를 위한 공간이라기보다 도시 구성원들의 새로운 핵심적 공간이 되었다. 기존의 구조화 된 근린공원은 그 안에서 일어나는 이질적인 집단의 다중적인 활동을 수용하기 어려운 상황으로, 도시 속의 공원은 지금의 모습이 아닌 현대 사회에 대응하는 유동적이고 다기능적인 모습으로 변화되어야 한다.

본 논문은 고정되지 않은 유연한 프로그램과 장치를 통해 비어있던 공간에 하나의 정체성을 형성함으로써 다중적인 이용자 집단의 다양한 활동을 지원할 수 있는 가능성을 보여주고자 한다.

참고문헌

1. 월드컵 전략지역 장소마케팅 - 홍대지역 문화활성화 방안, 서울시정개발연구원 월드컵지원연구단, 2000년 12월
2. 데이비드 하비 저, 구동회, 박영민 역, 포스트 모더니티의 조건, 1994
3. 최윤경, 7개 키워드로 읽는 사회와 건축공간, 2003
4. 장은영, 랜드스케이프 건축의 공공성에 관한 연구, 석사학위 논문, 2001년 10월
5. 김우영 · 이경훈, 신승수 · 이병연, 유동화 시대의 '열린 조직' 구축에 관한 연구
6. 이준화 · 강건희 · 이영수 · 현대건축에 나타나는 불확정적 특성에 관한 연구, 2001년10월
7. 고경운, 도시의 24시간화에 따른 도심 속 이벤트공간 디자인 - 홍대 클럽문화 활성화를 위한 공간계획, 석사학위 논문, 2003년 12월
8. 배우영, 랜드스케이프 건축에 나타난 경계에 관한 연구, 2004년 2월
9. 우광진, 도시적 맥락을 적용한 문화 인큐베이터 계획안, 석사학위 논문, 2003년 12월
10. 한성희, 현대건축에 나타나는 *landscape* 개념의 건축적 의미에 관한 연구, 석사학위 논문, 2004년 2월
11. 강연주, '비어있음'의 공간구성에 관한 연구 - 풍경과 경관적 관점을 중심으로, 석사학위 논문, 2003년 2월
12. 최규현, 현대건축에서의 프로그램의 불확정성을 적용한 복합복지시설 계획에 관한 연구, 석사학위 논문, 2001년 12월
13. 김인자, 도시풍경에서 나타나는 'Fade-in', 'Fade-out'의 현상에 관한 연구, 석사학위 논문, 2003년
14. 최교식, 현대건축의 프로그램 해석에 관한 연구, 석사학위 논문, 2001년 2월