

# 플래툰 쿤스트할레의 공공공간의 사용자현황 및 공간과의 관계 분석에 관한 연구

A Study on the Analysis of Relational to Using Status and Connection with Space in Public Space of Platoon Kunsthalle

Author 이보현 Yi, Bo-Hyeon / 정희원, 송실대학교 실내디자인학과 석사과정  
서귀숙 Suh, Kuee-Sook / 정희원, 송실대학교 건축학부 실내건축전공 부교수, Ph.D\*

Abstract The meaning and role of public space has existed based on the periodical situation like history. The more the time has passed, the faster the meaning of it has changed. We can see the differences of it from the one which used to be. This study is about Platoon Kunsthalle which is so-called the complex cultural space. The purpose of this study is to show how the user is related to the program for the planning of the public space. It is based on the procedure of the research with absorbing the place. The people who are using the space are absorbed for knowing the user's action. And then, the specific actions are written and the status of the using space is photographed. The research is based on asking and answering about that. The result of this study is as follows : The first is that young people between 20's and 30's are using a hall comparing with other age through daily using of space and features of users. Also, Using between 7p.m. and 9p.m., a dinnertime, takes the first place and using of meals and beverages is major at lunch due to restaurant and bar. User behavior of 「sitting」 is the biggest part and the hall is used for the public purpose connected with 「talking」. The second is that the daily hall space is classified with the spacial area indirectly based on the condition. Also, it depends on the time and the using. The third is that the unusual hall space is depended on the program which is the role of leading the extention of using the space. That is why the program is important because it is effected directly to the way of using the space and the place of the furniture. I am looking forward that this study is the basic data for the planning of the public space in the complicated culture.

Keywords 플래툰 쿤스트할레, 공공공간, 프로그램과 공간관계, 사용자 행동·행위  
Platoon Kunsthalle, Public Space, Space planning with Program, User Behavior

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 배경과 목적

공공공간은 공익의 실현을 목적으로 하는 공간으로서 단순히 개인을 위한 것이 아니라, 사회 구성원 전체를 위한 것으로 공동의 이익이 우선시 되는 공간이다. 우리는 공익의 실현이라는 관점에서 광장, 공원, 길거리 등을 흔히 대표적인 공공공간으로 말할 수 있다. 또한 공공공간은 사적공간과 반대되는 개념으로 여겨진다. 하지만 사람들은 현대사회에서 일반적으로 알고 있는 공공공간과 다른 공간을 필요로 하고 있다.

공공공간의 역할은 언어가 지니는 역사성처럼 시대적 상황을 바탕으로 존재한다. 사회와 개인이 변하면서 일반적으로 알고 있는 공공공간의 의미도 변하며, 기존에 존재하는 것과 다른 유형의 공공공간이 발견된다. 김민진은 논문에서 “현대 도시의 공적 영역에서 사람들은 개인의 영역을 침범 받지 않으면서도 타인과 함께 존재하고자 하는 이중적인 욕구를 지닌다”<sup>1)</sup>로 설명하여 현대 도시 사람들의 특징과 함께 공공공간의 역할을 언급하고 있다. 개인화가 심해진 현대 도시의 공공공간은 단순히 공익만을 위해 존재했던 과거의 공공공간과 다르게 개인의 목적을 위해 존재하며 프로그램들이 결합된 복합공간

\* 교신저자(Corresponding Author); kss@ssu.ac.kr

1) 김민진, 집합적 공간의 특성 및 건축적 구현 방식에 관한 연구, 서울대 석논, 2010, p.1

이 증가하고 있다. 복합공간은 다양한 프로그램이 복합적으로 결합되고, 공간의 프로그램에 사람들이 참여하면서 소통이 이루어진다. 프로그램으로써 참여자들 사이에 소통이 이루어지며 복합공간의 공공성을 나타낸다. 이러한 복합공간이 가지고 있는 공공공간의 성격을 재조명해 볼 필요가 있다.

복합공간에 관한 국내연구들은 공간계획<sup>2)</sup>, 공공공간의 장소성<sup>3)</sup>, 사용자의 체류현황조사<sup>4)</sup>, 공공성 개념<sup>5)</sup> 등에 관한 내용이 연구되어 있다. 이들 선행연구들의 공통점은 평가분석의 기준을 접근성, 쾌적성, 편리성 등의 일반적인 공공성 척도를 중심으로 분석하고 있으며, 복합공간에서의 사용자의 행동 및 행위와 관련한 연구분석은 미흡한 실정이다. 따라서 본 연구는 복합공간에서의 공공공간 사용현황을 중심으로 관찰하려고 한다. 특히, 복합공간에서의 공공공간과 그 공간을 사용하는 사용자의 행동 및 행위를 조사하고 공간과의 관계를 관찰하고 분석하는데 연구의 목적을 두고 있다.

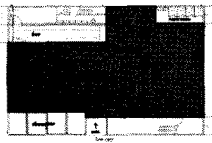
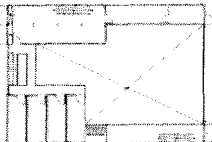
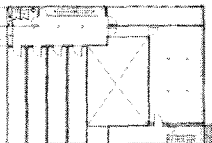

## 1.2. 연구 방법 및 내용

본 연구에서는 현대 사람들이 요구하는 공공공간의 사항이 존재하는 다양한 프로그램의 결합으로 공간을 구성하고 사람들이 참여하면서 공공성을 나타내는 복합공간의 대표되는 사례로써 플라톤 쿤스트할레(Platoon Kunsthalle)<sup>6)</sup>를 연구대상으로 선정하였다. 쿤스트할레는 다양한 프로그램 계획과 공간계획을 시도하는 복합공간으로써 문화와 아트의 커뮤니케이션과 네트워크를 위해 다양한 프로그램을 제공하는 공간<sup>7)</sup>으로 사용되고 있기 때문이다.

쿤스트할레의 건축적 공간구성은 지상 3층의 규모로 각 층의 공간구성은 <표 1>과 같다. 본 연구에서는 조사대상으로 1층의 홀(hall) 공간으로 한정하였다. 1층의 홀 공간은 쿤스트할레의 다양한 활동과 프로그램을 전개하고 사용자가 참여하는 공공공간의 역할을 하고 있기 때문이다. 홀 공간의 면적은 약 300.04m<sup>2</sup>이다.

- 2) 김수미·심우갑, 복합 상업시설의 활성화를 위한 계획요소에 관한 연구, 대한건축학회논문집 27권 3호, 2011.3, 정희선·김문득, 여성 관련 복합시설의 프로그램과 공간특성에 관한 연구-2000년 이후 서울, 경기지역을 중심으로-, 한국실내디자인학회 학술발표대회논문집 제11권 1호, 2009.5
- 3) 성이용·이상호, 입체/복합시설 선권 스페이스의 장소 정체성에 관한 연구-일본 도쿄 도시재생 입체/복합시설 사례를 중심으로-, 대한건축학회논문집 제26권 12호, 2010.12
- 4) 이지영, 도시 공공공간으로서의 실내광장형 아트리움의 체류이용에 관한 연구, 대한건축학회논문집 제24권 2호, 2008.2
- 5) 이효창·박정아·하미경, 복합용도건축물 실내 오픈스페이스의 활용을 위한 건축적 '공공성'디자인 요소에 관한 연구, 대한건축학회논문집 제25권 4호, 2009.4
- 6) 본 연구의 조사대상인 플라톤 쿤스트할레의 소개지는 강남구 논현동이다.
- 7) <http://www.kunsthalle.com/about&lang=ko>

<표 1> 조사대상 플라톤 쿤스트할레의 건축개요

	평면도	공간구성
1층		홀, 쇼케이스, 레스토랑/바, 화장실
2층		세미나실, 아티스트 랩
3층		세미나실, 사무실, 화장실
옥상		옥상공간, 바

범례: 1층의 평면도에서 짙게 표시되어있는 부분이 조사대상공간이다.

연구방법은 공간사용 및 사용자의 행동을 알아보기 위하여 연구대상 공간에 대한 직접 관찰조사를 실시하였다. 조사는 공간을 사용하는 사람들을 관찰하고 사용자의 행동과 구체적인 행위 등을 기록하였으며, 관찰과 함께 동일공간에서의 사용현황을 사진촬영으로 실시하였다. 또한, 사용자의 일반적 사항을 파악하기 위해서 설문조사를 병행하였다. 조사는 쿤스트할레의 오픈시간인 오전 11시부터 오후 9시까지 진행하였으며, 조사는 2011년 7-8월, 총6회의 관찰조사를 실시하였다.

본 연구의 조사 및 분석의 내용은 다음과 같다.

첫째, 공공공간에서의 사용자 현황조사를 위하여, 쿤스트할레 1층에서 진행되는 프로그램의 유·무에 따라 조사를 일상과 비일상<sup>8)</sup>으로 분류하여 관찰한다.

둘째, 일상때의 공공공간인 홀(hall)을 이용하는 사용자의 실태를 파악하기 위하여 시간대별<sup>9)</sup> 사용자의 현황 및 특징을 관찰하고 병행한 설문지 조사의 결과를 분석한다.

셋째, 일상 때의 공공공간인 홀(hall)을 이용하는 사용자의 행동과 공간구성과의 관계 및 특징을 분석한다.

넷째, 비일상 때의 공공공간인 홀(hall)의 공간구성과 사용자와의 관계 및 특징을 분석한다.

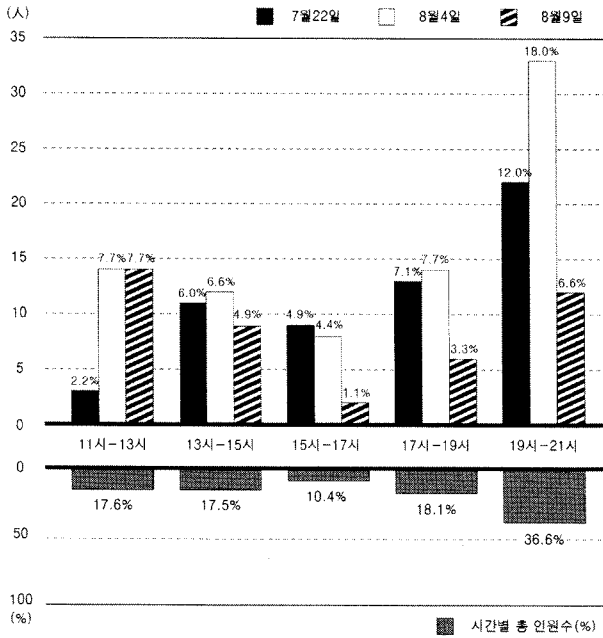
- 8) 본 연구에서는 플라톤 쿤스트할레에서 진행되는 프로그램 또는 행사가 없는 시간대와 요일을 '일상'으로 정의하였으며, 프로그램이나 행사가 열리는 시간대와 요일을 '비일상'으로 정의하였다.
- 9) 본 연구의 관찰조사는 쿤스트할레의 오픈시간인 오전 11시부터 오후 9시까지 진행하였으며, 현황 파악을 위하여 2시간 간격으로 정리, 분석하였다.

## 2. 플래튼 쿤스트할레 공공공간의 일상 현황 조사

### 2.1. 시간별 사용자 및 사용자의 특징

플래튼 쿤스트할레 1층 홀 공간의 일상 시간은 오전 11시부터 오후 9시로 제한하였으며, 3회의 조사를 통해 시간별로 관찰한 사용자 수의 변동 현황은 <표 2>와 같다.

<표 2> 일상일 때 일별로 보이는 시간별 사용자 수



조사한 3일 모두 사용자가 가장 많은 시간은 19-21시이며, 사용자 수는 총 사용자의 36.6%에 해당한다. 사용자는 저녁식사와 바(bar)를 이용하기 위해 사용하고 있다고 볼 수 있다. 다음으로 사용자가 많은 시간은 11-13시와 17-19시로 점심식사와 저녁식사를 위해 사용하고 있음을 알 수 있다. 이러한 조사결과는 홀 공간이 레스토랑·바와 함께 구성되어 있기 때문에 시설물의 사용이 사용자 수의 변화에 영향을 주고 있다고 볼 수 있다. 3회의 조사 분석을 통하여 15-17시를 제외한 나머지 시간에서 사용자 수는 고루 분포되고, 저녁시간일수록 급격히 증가하는 변화현상 또는 공공공간인 홀이 시설물과의 공간구성과 관계를 갖는다고 볼 수 있다.

3회 조사에서 사용자의 특징을 <표 3><sup>10)</sup>과 같이 분석하였다.

10) 행위 분류 항목에서, 「이야기」는 사용자가 동행인과 담화, 회의, 모임 등의 목적으로 이야기를 나누는 행위를 의미한다. 「노트북 작업」은 노트북 사용과 개인 작업을 의미하며, 「작업」은 홀 공간의 가구를 재배치하거나 설치된 물품을 바꾸는 등의 작업행위를 의미한다.

<표 3> 시간대별로 보이는 사용자 특징

시간	이용자수 (명)	성별 (명)		연령대 (명)			행동 (명)			행위 (명)					
		남	여	20대	30대	40대	50대 이상	서 있음	걸어 다님	앉아 있음	음료 · 책 읽기	음료 · 이야기	음료 · 노트북 작업	음료 · 작업	음료 · 게임
11-13시	32	17	15	12	18	2	0	1	0	31	0	30	0	2	0
13-15시	32	24	8	14	13	3	2	2	4	26	1	25	1	4	1
15-17시	19	16	3	6	12	0	1	0	0	19	0	17	1	0	1
17-19시	33	18	15	14	17	2	0	0	2	31	0	32	0	0	1
19-21시	67	42	25	35	29	2	1	0	0	67	1	66	0	0	0
합계	183	117	66	81	89	9	4	3	6	174	2	170	2	6	3
		63.9%	36.1%	44.3%	48.7%	4.9%	2.2%	1.6%	3.3%	96.0%	1.1%	92.9%	1.1%	3.3%	1.6%

사용자는 총 183명으로 총 남자 사용자가 총 여자 사용자 수보다 두 배 가까이 많이 사용하고 있었고, 시간별로 보이는 사용자 특징을 <표 3>에서 살펴보면 모든 시간에서 여자보다 남자가 많이 사용하고 있음을 알 수 있다. 연령대별로는 30대가 48.7%로 가장 많으며, 20대가 44.3%, 40대가 4.9%, 50대 이상이 2.2%를 차지하며, 대부분 20대와 30대의 연령대인 사용자가 쿤스트할레의 공공공간을 사용하고 있음이 조사되었다.

사용자의 행동으로는 「앉아있음」이 95%로 가장 많으며, 다음으로는 「걸어 다님」이 3.3%, 「서 있음」 1.6%를 보이고 있다. 특히, 「앉아있음」은 19시-21시 사용행동으로 가장 많았으며, 그 외 시간대에서도 비교적 크지 않은 차이를 보이고 있다. 이는 홀 공간에서 「걸어 다님», 「서 있음」과 같은 잠시 머무는 공간이 아닌, 행위에서 알 수 있듯이 앉아서 비교적 시간을 갖고 모임, 회의, 담화 등으로 사용하는 공간의 역할을 나타내고 있는 것이다.

구체적인 사용자의 행위로는 음료 마시기가 공통하는 행위로 조사 되었으며, 「이야기」가 92.9%로 가장 높게 나타나 「앉아있음」의 행동과 일치하고 있음을 알 수 있다. 다음으로는 「작업」이 3.3%로 나타났다. 쿤스트할레의 사무관계자와 일관계로 작업하는 행위이다. 그리고 「책읽기», 「노트북 작업», 「게임」이 소수로 분석되었다. 이는 사용자가 여가나 휴식 또는 개인적인 일 작업으로 홀 공간이 사용되고 있는 행위라 할 수 있으며, 공공성을 갖는 홀 공간이지만 일부 개인의 일상생활공간으로의 사용도 나타나고 있어 공공공간의 다양한 역할을 기대해 볼 수 있다. 「이야기」행위를 제외한 나머지 행위들은 17시 이후에는 거의 나타나지 않으므로 홀 공간은 모임, 회의, 담화를 위한 「이야기」행위가 주를 이루고, 이로서 쿤스트할레 홀 공간의 공공적인 사용 의미가 크다고 할 수 있을 것이다. 사용자의 행위 관찰 후 항목을 분류해 보면, 일상의 홀 공간은 사용자들의 개인적인 일상생활의 부분을 담아내는 역할을 하는 공간임을 알 수 있었다.

연령대별 사용자 특징은 <표 4>와 같이 분석하였다.

<표 4> 연령대별로 보이는 사용자 특징

(단위: 명, %)

		연령대 (%)				전체 (%)
		20대	30대	40대	50대 이상	
성별	남	47 (25.7)	65 (35.5)	4 (2.2)	1 (0.5)	117 (63.9)
	여	34 (18.6)	24 (13.2)	5 (2.7)	3 (1.7)	66 (36.1)
	계	81 (44.3)	89 (48.7)	9 (4.9)	4 (2.2)	183 (100)
행동	서있음	0 (0.0)	2 (1.1)	1 (0.5)	0 (0.0)	3 (1.6)
	걸어다님	1 (0.5)	3 (1.6)	2 (1.1)	0 (0.0)	6 (3.3)
	앉아있음	80 (43.8)	84 (45.9)	6 (3.3)	4 (2.2)	174 (95.1)
	계	81 (44.3)	89 (48.6)	9 (4.9)	4 (2.2)	183 (100)
행위	음료·책읽기	0 (0.0)	1 (0.5)	0 (0.0)	1 (0.5)	2 (1.1)
	음료·이야기	79 (43.2)	79 (43.2)	9 (4.9)	3 (1.6)	170 (92.9)
	음료·노트북작업	1 (0.5)	1 (0.5)	0 (0.0)	0 (0.0)	2 (1.1)
	음료·작업	1 (0.5)	5 (2.7)	0 (0.0)	0 (0.0)	6 (3.3)
	음료·게임	0 (0.0)	3 (1.6)	0 (0.0)	0 (0.0)	3 (1.6)
	계	81 (44.3)	89 (48.6)	9 (4.9)	4 (2.2)	183 (100)

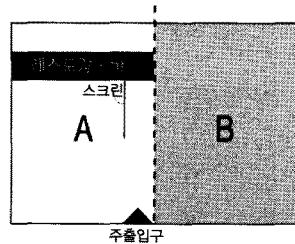
<표 4>에서 살펴보면 사용자의 20대와 30대가 가장 많이 사용하고 있으며, 남녀비율의 차이가 현저히 나타나는 것은 30대임을 알 수 있다.

사용자의 행동에서는 「앉아있음」이 가장 많으며, 30대 사용자의 「앉아있음」이 45.9%로 가장 많이 조사되고 있다. 그 외 소수로 분석된 「서있음」, 「걸어다님」은 30대 사용자가 대부분이며, 이는 사용자의 행위 중 「작업」에서 30대 사용자가 2.7%로 가장 많이 나타난 것과 관련지어 볼 수 있다. 또한 20대, 30대의 연령층이 모두 「이야기」행위에 집중되어있는 특징을 나타내고 있다.

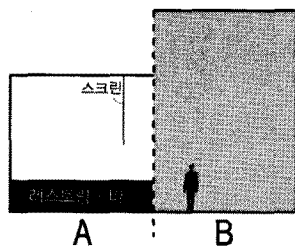
## 2.2. 홀 공간과 사용자의 관계 및 특징

일상 때의 홀 공간은 레스토랑·바 영역을 함께 하고, 테이블과 의자가 배치되는 평면구성을 이룬다. 쿤스트할레가 주최하는 프로그램 또는 행사에 대한 과거기록과 홍보를 위한 영상은 2층 높이에서 내려오는 스크린을 사용하고 있다. 이 수직적인 도구인 스크린에 의해 전체 홀 공간은 간접적으로 두 개의 영역으로 분리되고 있다. 또한, 레스토랑·바 주변의 공간은 2층 높이의 층고를 이루고, 그 외 공간은 3층 높이로 전체 홀 공간은 서로 다른 층고의 단면을 나타내고 있다. 즉, 평면에서의 레스토랑·바, 수직의 스크린, 단면의 층고는 홀 공간을 분리시키는 역할을 한다고 볼 수 있다.

따라서 본 조사에서는 <그림 1>와 <그림 2>같이 홀 공간을 스크린을 중심으로 레스토랑·바의 주변 공간



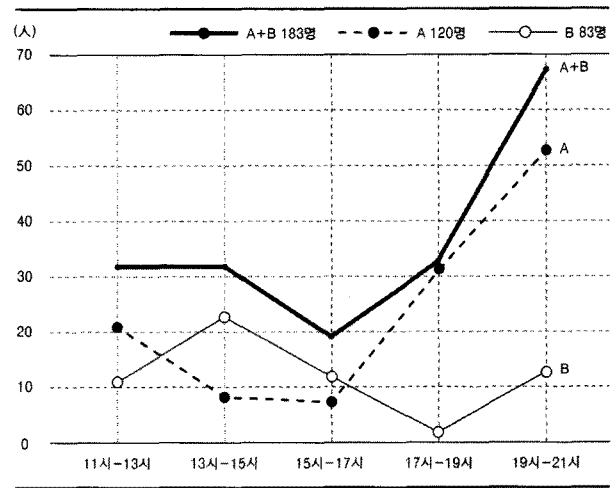
<그림 1> 홀 공간의 평면



<그림 2> 홀 공간의 단면

(A)와 그 외 공간(B)으로 분리하여 사용자 조사를 실시하였다.

<표 5> A·B영역별 사용자 수

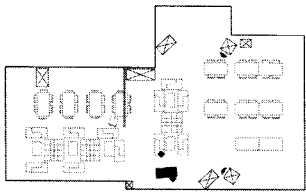
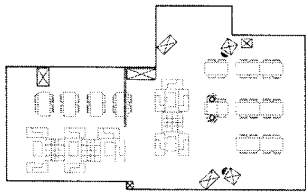
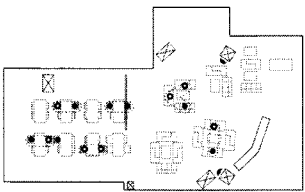
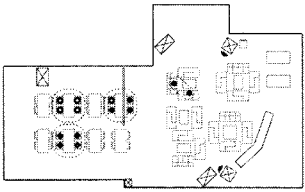
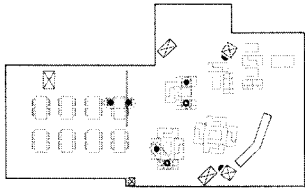
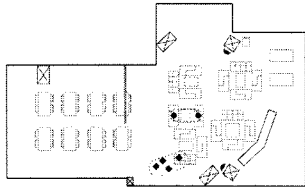
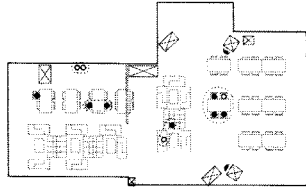
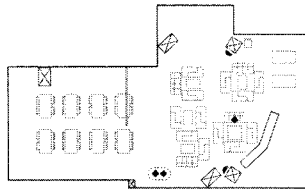
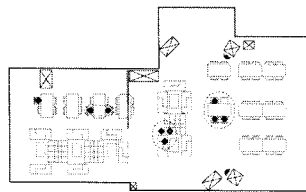
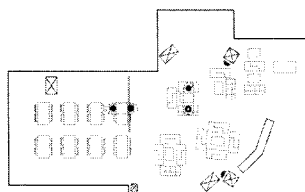
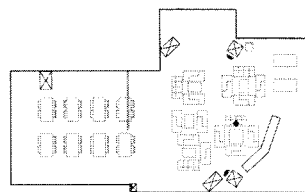


시간대별, A·B영역의 사용자 수를 분석한 결과는 <표 5>와 같다. 전체 홀 공간의 사용자 또한 19-21시에 가장 많음을 알 수 있다. 영역별로 살펴보면, A영역의 사용은 쿤스트할레가 오픈하는 11시부터 17시까지 사용자 수가 낮아지고 17시 이후부터는 급격히 증가하고 있음을 알 수 있다. A영역에는 레스토랑·바가 구성하고 있기 때문에 저녁시간 이후의 많은 사용자 분포와 관련하고 있음을 추정할 수 있다. B영역의 경우는 저녁시간 보다는 낮 시간에 대부분 사용되고 있음을 알 수 있다. B영역은 11시부터 증가하면서 13-15시에 가장 많은 사용을 나타내고 이후의 시간에는 감소하여, 17-19시에 가장 낮은 사용자 수를 보이고 있는데, A영역에서는 급격히 증가하는 시간대로 A와 B영역의 상반되는 분포가 나타난다. 또한, A와 B영역에서 13-15시에서도 사용자 수가 서로 상반되는 현상을 볼 수 있다. 이는 <표 3>의 동일 시간에서 「책읽기」, 「노트북 작업」, 「작업」, 「이야기」행위가 모두 나타났으며, 이러한 행위가 A영역보다는 B영역에서의 사용자가 많았던 결과로 추정할 수 있다.

공간과 사용자와의 관계에서 사용자의 공간사용과 특징은 <표 6>으로 분석하였다. 일상 때의 홀 공간에는 의자와 테이블, 디자인 소파가 함께 구성한다. 또한, 이들 가구는 이동 가능한 가구들로 요일에 따라 다소 이동배치가 다르게 구성된다.

사용자의 공간사용 특징을 시간별로 살펴보면, 점심시간인 12시는 식사와 음료행위가 이루어지며, 사용자들은 A, B 공간영역 구분 없이 모두 사용하고 있음을 알 수 있다. 특히, 식사 경우에는 의자와 테이블 사용이 많고, 음료의 경우는 디자인 소파가 배치되어 있는 공간

<표 6> 일상 때의 사용자와 공간과의 관계

	7월 22일	8월 4일	8월 9일
11시			
	남2: 의자 받침대를 작업대 상아 내부 수리작업을 하고, 나머지 한명은 작업을 지켜보며 앉아 있다.		
12시			
	여2명: 커피를 마시고 담배를 피우며 이야기를 나눈다.	남7, 여7: 점식식사 또는 간단한 음료를 마시며 이야기를 나눈다.	남8, 여6: 외부손님과 함께 미팅을 한다. 점식식사나 간단한 음료를 마시며 이야기를 나눈다.
13시			
		남4, 여2: 점식식사 또는 간단한 음료를 마시며 이야기를 나눈다.	남6: 내부공간을 둘러보며 회의를 한다. 음료를 마시며 이야기를 나눈다.
14시			
	남7, 여4: 커피를 마시며 회의와 만남을 목적으로 이야기를 나눈다. 테이크아웃을 위해 기다린다. 노트북으로 작업을 한다.		남3: 내부공간을 둘러보며 이야기를 나눈다. 게임을 한다.
15시			
	남6, 여1: 커피를 마시며 회의와 만남을 목적으로 이야기를 나눈다. 노트북으로 작업을 한다. 간단히 이야기를 나눈다.	남3, 여1: 간단한 음료를 마시며 이야기를 나눈다.	남1: 게임을 한다.
16시			

범례 ● 사용자 (남자) ○ 사용자(여자) ◆ 관계자 (남자) ◇ 관계자 (여자) ○ 그룹 □ 공간사용이 전 시간과 동일하거나 사용자가 없는 시간대

<표 6> 일상 때의 사용자와 공간과의 관계

	7월 22일	8월 4일	8월 9일
17시			
	남5, 여2: 회의를 목적으로 이야기를 나눈다.	남1, 여6: 간단한 음료를 마시며 이야기를 나눈다. 회의를 목적으로 이야기를 나눈다.	남3: 게임을 한다. 이야기를 나눈다.
18시		/	
	남1, 여2: 회의를 한다.		남3: 외부손님과 공간을 둘러보며 이야기를 나눈다. 게임을 한다.
19시			
	남6, 여1: 맥주를 마시며 이야기를 나눈다. 회의를 한다.	남7, 여6: 음료와 함께 식사를 하며 이야기를 나눈다.	남2: 음료와 함께 식사를 하며 이야기를 나눈다.
20시			
	남11, 여4: 맥주를 마시며 이야기를 나눈다.	남12, 여8: 음료와 함께 식사를 하며 이야기를 나눈다.	남4, 여6: 음료와 함께 식사를 하며 이야기를 나눈다.

범례 ● 사용자(남자) ○ 사용자(여자) ◆ 관계자(남자) ◇ 관계자(여자) ○ 그룹 □ 공간사용이 전 시간과 동일하거나 사용자가 없는 시간대

영역을 사용하는 사용자의 특징을 보이고 있다. 또한, 점심시간이기 때문에 1인 보다는 2인 이상의 그룹으로 앉는 행동의 특징도 나타나고 있다.

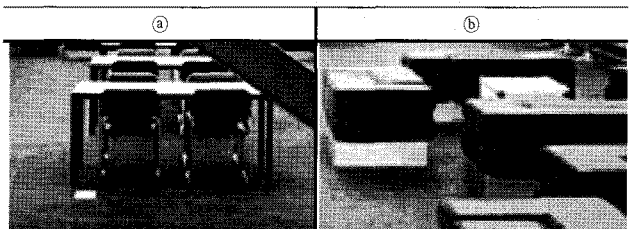
그러나 점심시간 이후에는 식사가 아닌 음료를 공통으로 하는 행위가 이루어지고 의자와 테이블 배치공간과 소파 배치공간의 구분 없이 사용되고 있음을 알 수 있다. 이 시간대의 모임과 회의의 「이야기」 행위 또한 공간의 구분 없는 사용의 특징을 보인다.

17시 부터는 레스토랑·바가 구성하는 A공간영역의 사용이 시작되고, 20시에는 B공간영역 보다 A공간영역의 급격한 사용이 증가하는 특성을 보이고 있다. 즉, 이 시간대의 사용자는 모임을 중심으로 하는 「이야기」 행위로 추정할 수 있으며, 이러한 행위에 홀 공간에서의 레스토랑·바는 중요한 공간구성요소로 작용하고 있다고 할 수 있다.

홀 공간은 <표 7>과 같이 두 가지 타입의 가구로 공간 레이아웃이 이루어져 있는데, 가구의 종류에 따라 사

용자들이 그룹을 이루는 형태가 다른 모습이였다. 2명이 한 그룹인 경우를 살펴보면, 8월 9일 20시의 그룹을 제외하면, ㉠에 앉은 모든 그룹은 서로 마주보는 위치의 자리에 앉았다. ㉡에 앉은 그룹은 총 13개의 그룹 중 8개의 그룹이 서로의 거리가 가장 가까울 수 있는 옆방향의 위치에 앉았고, 5개의 그룹은 서로 마주보는 위치의 의자에 앉았다. ㉠보다 ㉡가 사용자 사이의 거리를 가깝게 할 수 있는 형태를 하고 있기 때문이다. 가구종류에 따른 분포모습의 비교를 통하여 가구의 형태와 배치방식이 사용자의 위치 선정에 영향을 준다고 볼 수 있다.

<표 7> 홀 공간의 가구



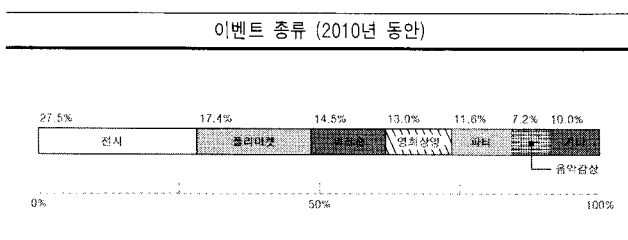
일상 때의 홀 공간 구성요소인 가구 배치는 레이아웃에 변화가 많지 않으므로 사용자들의 활발하고 적극적인 공간 선택 사용을 이끌지 못하고 있음을 알 수 있다. 따라서 가구와 레스토랑·바의 물리적인 구성요소들이 사용자의 행동과 행위, 공간사용을 이끌어내고 영향을 미치는 중요 요인으로 다루어져야 할 것이다.

### 3. 플래툰 쿤스트할레 공공공간의 비일상 현황 조사

2010년 플래툰 쿤스트할레가 진행한 프로그램의 조사 분석은 <표 8>과 같다.

전시가 27.5%로 가장 많은 프로그램으로 진행되었으며, 다음으로는 폴리마켓 형식의 시장이 17.4%, 워크숍 14.5%, 영화상영이 13%를 차지하고 있다. 쿤스트할레가 문화와 예술의 커뮤니케이션과 네트워크 소통을 위한 목적과 관련하는 프로그램이 많음을 알 수 있다. 전시 프로그램은 홀 공간 보다는 별도의 전시 쇼 케이스 공간을 사용하고, 워크숍은 대부분 2층 또는 3층의 세미나 공간을 사용하고 있으므로<sup>11)</sup>, 본 연구에서는 홀 공간에서 이루어지는 폴리마켓과 영화상영, 파티 프로그램을 선정하여 사용자와 공간과의 관계를 중심으로 분석하였다.

<표 8> 2010년 프로그램 분류



프로그램에 따른 사용자 행위와 공간과의 관계 분석은 <표 9>와 같다.

영화상영의 프로그램 진행은 영화상영 전과 진행 중으로 구분하였다. 프로그램이 진행되기 전, 참여하는 사용자들은 레스토랑·바가 구성되어 있는 공간영역(A)을 많이 사용하고 있다. 상영 전 사용자들은 레스토랑·바를 중심으로 기다리고, 모이는 「이야기」 행위가 형성되고 있음을 추정할 수 있다. 그리고, 영화상영이 시작되면, 스크린양면에 모두 영화를 상영하였지만, 영화가 상영됨에도 불구하고 사용자들은 B영역으로 이동해 관람하는 모습을 볼 수 있다. 영화상영을 위해 B공간영역에는 의자 배치가 스크린을 중심으로 배치되어 있기 때문이다. 영화를 관람하는 사용자들은 스크린을 매개로체로 영화를 상호 공유한다. 영화상영 프로그램은 홀 공간 전체를

활용하고 있으나, 시간에 따라 전체 공간의 사용 성격을 다르게 이끌고 있다. 즉, 두 개의 공간으로 분류하고 의자 레이아웃과 스크린이 명확하게 홀 공간을 분리하는 역할을 하고 있으며, 특히, 의자·테이블의 배치는 행사 전 사용자들의 행동과 행위를 인위적으로 유도하는 공간 사용에 필요한 구성요소로 볼 수 있다.

파티 프로그램에서는 홀 공간의 의자, 테이블, 소파 등의 가구가 일상 때의 레이아웃과 차이가 없는 배치를 보이고 있다. 단지, 파티에 참여하는 사용자들의 상호 정보 교환과 홍보를 위해 임시용의 이동 벽을 설치하고 있어 일상 때의 공간 구성에 프로그램에 의한 이동 벽만이 추가되는 공간구성이라 할 수 있다. 프로그램에 참여하는 사용자들은 이동 벽으로 서로의 정보를 공유한다. 일상 때와 레이아웃이 비슷하지만 이동 벽을 중심으로 진행하는 프로그램<sup>12)</sup>이기 때문에 일상 때와는 틀린 사용자의 행위를 발견할 수 있다. 사용자는 각자의 자리에 있는 동안에도 이동 벽이 있는 공간에 시선을 두기도 하며, 다가가서 소개정보를 관찰하는 행위를 한다. 또한, 홀 공간이 가구의 재배치 때문에 두 영역으로 확연히 구분되었던 영화상영과는 다르게 파티 프로그램에 참여하는 사용자들은 영역을 구분 없이 전체를 사용하고 있음을 알 수 있다. 파티를 위한 행사는 이동 벽에서 이루어지지만, 프로그램 참여자의 공간 사용은 제한적이지 않기 때문에 나타나는 결과라고 추측할 수 있다. 파티라는 성격으로 인해 그룹을 형성하는 구성으로 공간을 사용하고 있기 때문에 파티 프로그램에서는 일상 때와는 다른 가구 배치 방법이 필요하며, 이는 그룹간 소통에도 영향을 미치는 중요요소라고 할 수 있다.

폴리마켓 프로그램 진행에서는 홀 공간이 일상 때와는 정반대의 성격을 공간에 구성하고 있다. 의자, 테이블, 소파 등이 제외 되고, 소규모의 판매공간을 만들기 위해 홀 공간 전체를 일정한 간격과 규모로 구성한다. 즉, 홀 공간 내에 또 다른 공간을 구성하는 공간구성법이라 할 수 있다. 그러나, 판매공간은 벽과 천장이 없는 바닥에 표시된 선 하나에 의한 평면적 공간을 구성하는 방법을 사용하고 있다. 물리적 형태의 공간구성이 아닌 판매 물품에 의한 공간구성이 중심이라 할 수 있다. 여기서는 시장이 갖는 판매와 물품전시가 동시에 진행되는 프로그램 내용이므로, 사용자들이 물품과 판매공간을 매개체로 하여 만지고, 보고, 이야기, 체험 등의 다양한 행위들을 볼 수 있다. 홀 공간을 순회하기 위한 소규모 판매공간은 그 구성법에 따라 사용자의 공간 유도에 영향을 미친다고 생각할 수 있다.

홀 공간에서 비일상 시에는 사용자에게 주어지는 동일

11) 쿤스트할레의 사무관계의 자료를 토대로 각 프로그램이 진행되는 공간을 파악하였다.

12) 이동 벽을 배경으로 사용자는 폴라로이드 사진촬영하고, 이 벽에 붙이고 사용자의 이름, 메일, 메시지 등 정보와 기록을 남기는 프로그램이다.

<표 9> 비일상 때의 사용자와 공간 관계

	행사 전	행사 시
7월26일 영화상영		
	남12, 여9: 레스토랑·바 근처의 테이블에서 음료를 마시며 이야기를 나눈다. 가구의 재배치.	남11, 여18: 대부분의 이용자가 B 영역에서 영화를 관람한다.
7월29일 이벤트 파티		
	이벤트 가벽배치.	남16, 여19: 각자의 그룹에서 식사를 하고 음료를 마시며 이야기를 나누기도 하고 이벤트 가벽에다가 사진을 살펴보고 촬영을 하기도 한다.
범례	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 사용자 (남자) ○ 사용자 (여자) ◆ 관계자 (남자) ◇ 관계자 (여자) ○ 그룹</li> <li>☒ 이벤트파티 행사 중의 사용자 모습은 없기 때문에 행사 시의 모습만 기록하였다.</li> </ul>	
8월13일 플리마켓		
	판매공간 구성.	홀(hall)공간 내부에는 22개의 가게가 있다. 사용자들은 파티에프로그래밍된 가게와 통로를 드나들며 이동하고 물품을 구경하기도 하며 구매한다.
범례	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 판매자 ..... 동선 □ 판매공간</li> <li>☒ 플리마켓 행사 전의 사용자 모습은 없기 때문에 행사 시의 모습만 기록하였다.</li> </ul>	

한 매개체가 있었다. 매개체는 프로그램의 내용에 따라 다른 요소로 분석되었다. 영화상영시엔 스크린, 파티프로그램에서는 가벽, 그리고 플리마켓은 판매공간과 판매물품이며, 이들이 사용자와 프로그램을 연결시키는 매개체이다. 매개체와 사용자의 관계 및 특징을 살펴보면, 영화상영시 사용자들은 영화가 상영되는 스크린에 시선을 두고 영화를 공유한다. 이벤트 파티 행사의 가벽으로 사용

자들은 가벽이 놓인 공간에 함께 모이고 행사에 참여하며, 동일한 이벤트와 홀 공간 사용자들의 정보가 담긴 기록을 공유함으로써 공공성이 확대된 홀 공간을 경험한다. 플리마켓의 사용자들은 진열되어 있는 물건들을 함께 구경하고, 사고파는 행위를 하며 동일한 시장 공간에 있음을 공유한다. 홀 공간에서의 매개체는 사용자의 움직임이나 행위를 유도하고, 매개체로써 프로그램의 공공성을 사용자에게 전달한다.

콘스트할레 홀 공간에서의 프로그램 진행은 일상 때와는 다르게 공간의 활용이 크게 나타났으며, 각 프로그램의 내용에 따라 홀 공간의 구성과 사용에 차이를 보이고 있으므로 프로그램별로 홀 공간은 다양하게 사용되고 있다고 추정할 수 있다. 또한, 참여하는 사용자는 모두 프로그램 중심의 행위를 보이고 있기 때문에 물리적인 요소인 프로그램을 통해 홀 공간과 사용자와의 공공성 확대와 공공공간에서 프로그램의 중요성을 인식할 수 있다.

#### 4. 결론

플래튼 콘스트할레의 홀 공간과 사용자 현황을 프로그램 행사가 없는 일상 때와 특별한 프로그램을 진행하는 비일상으로 나누어 조사, 분석한 결과를 정리하면 다음과 같다.

첫째, 일상 때 홀 공간의 시간별 사용과 사용자의 특징을 살펴보면, 20-30대 연령의 젊은층 사용자가 홀 공간을 많이 사용하고 있음을 알 수 있었다. 또한, 저녁시간인 19시-21시의 사용이 가장 많았으며, 점심시간과 오후시간에는 레스토랑·바의 구성으로 인한 식사와 음료를 위한 사용이 중심이 되고 있음을 알 수 있었다. 동일시간에서도 「앉아있음」의 사용자 행동이 가장 많았으며, 행동과 함께 모임, 회의, 담화를 위한 「이야기」행위가 연계되어 홀 공간이 사용자에게 있어서 일상에서의 공공적인 목적으로 사용되고 있는 것으로 파악되었다.

둘째, 일상 때 홀 공간은 물리적인 요소, 즉 평면에서의 레스토랑·바, 단면적인 층고의 차이, 수직적인 스크린에 의해 간접적으로 공간영역이 분리되고 있다. 또한 시간대별 사용 또한 차이가 있음을 파악하였다. 12시의 점심시간에는 공간영역 구분 없이 전체가 시용되지만, 17시 이후부터는 레스토랑·바의 공간영역에 집중하는 사용으로, 홀 공간에서의 구성요소들에 의한 공간구성이 사용자의 일상적 공공공간 사용을 이끌고 영향을 주고 있음을 알 수 있었다.

셋째, 프로그램이 진행되는 비일상에서의 홀 공간은 일상 때와는 다르게 공간 전체를 적극적으로 사용하고 있음을 알 수 있었다. 프로그램의 내용에 따라 공간을 구성하며, 사용자에게 프로그램을 공유하게 이끄는 매개



체는 동시에 홀 공간의 공공성 확대를 유도하는 역할을 한다. 따라서 프로그램은 홀 공간의 구성에 영향을 주며, 공간을 구성하는 방법, 가구 배치 등에 직접적으로 영향을 미치는 요소로서 그 중요성을 파악할 수 있었다.

복합공간에서의 공공공간을 프로그램이 없을 때와 프로그램이 진행될 때의 경우마다 다른 공공성을 확인할 수 있었다. 프로그램이 없는 일상 때의 공공성은 사용자의 일상적 목적으로 공공공간의 성격을 나타내고 있다. 하지만 홀 공간에서 일상 때의 사용자 행동과 행위 등을 통하여 쿤스트할레의 목적인 소통, 네트워크라는 공공의 역할은 소극적인 공간사용으로 파악되며, 오히려 프로그램이 진행되는 비일상 때의 홀 공간의 구성과 사용행위 등은 프로그램을 공유함으로써 공동체로 유도하는 공공공간으로의 성격이 크다 할 수 있을 것이다. 본 연구는 제한된 프로그램이 진행되는 비일상의 관찰조사로 쿤스트할레 홀 공간의 활발한 활용을 위해서는 일상 때의 공간구성의 개선과 방법이 요구되며, 다양한 행사 프로그램의 제시와 내용에 따른 공간구성이 요구된다. 따라서 본 연구에서 다루어지지 못한 프로그램 내용과 공간이 어떻게 연계되어 공공성을 확대 시킬 수 있는지 또한, 사용자들은 어떤 방법으로 공공공간 사용을 유도할 것인지에 대한 후속연구가 이루어져야 할 것이다.

## 참고문헌

1. 김세훈 외 5인, 공공성, 미래시스, 2008
2. 김민진, 집합적 공간의 특성 및 건축적 구현 방식에 관한 연구, 서울대 석사논문, 2010
3. 김수미·심우갑, 복합 상업시설의 활성화를 위한 계획요소에 관한 연구, 대한건축학회논문집 제27권 3호, 2011
4. 성이용·이상호, 입체/복합시설 선권 스페이스의 장소 정체성에 관한 연구 -일본 도쿄 도시재생 입체/복합시설 사례를 중심으로-, 대한건축학회논문집 제26권 12호, 2010
5. 이지영, 도시 공공공간으로서의 실내광장형 아트리움의 체류이용에 관한 연구, 대한건축학회논문집 제24권 2호, 2008
6. 이효창·박정아·하미경, 복합용도건축물 실내 오픈스페이스의 활용을 위한 건축적 '공공성'디자인 요소에 관한 연구, 대한건축학회논문집 제25권 4호, 2009
7. 정희선·김문덕, 여성 관련 복합시설의 프로그램과 공간특성에 관한 연구-2000년 이후 서울, 경기지역을 중심으로-, 한국실내디자인학회 학술발표대회논문집 제11권 1호, 2009
8. C3 편집부, 건축과 환경 C3 Korea, C3디자인그룹, no.299, 2009
9. <http://www.kunsthalle.com/about&lang=ko>

[논문접수 : 2011. 08. 31]

[1차 심사 : 2011. 09. 13]

[2차 심사 : 2011. 09. 18]

[게재확정 : 2011. 10. 07]