소규모 복합문화공간 계획에 관한 연구

A Study on Planning of a Small-sized Complex Cultural Facility

○ 윤 성 현* 최 정 민 ** 권 오 정***
Yun, Sung-hyun Choi, Jung-min Kwon, Oh-jung

Abstract

This study aimed to provide data for planning of a small-sized complex-cultural facility for not only artists but also the common. The main interest of the study was to make them understand spirit related to the culture to each other. The data was collected from 100 artists in various art fields and 100 the common by a questionnaire and a visiting survey. The result of this study indicated that people had a little of chance to share their cultural opinions with others because there were not enough appropriate places even though they wanted it. Besides, they would like to use the place for their communication which consists of a range of their needs such as watching a play, listening to music, spending tea-time, etc.

Keyword : Complex cultural facility, Culture, Artists, Art, Communication,
주 요 어 : 복합문화공간, 문화, 예술가, 예술, 의사소통

Ⅰ. 서론

1. 연구의 배경 및 목적

현대인의 동시다발적이고 다원화된 욕구를 수용하고 다양한 분야의 연계를 목적으로 문화공간의 복합화가 탄생하게 되었다. 복합문화공간(Complex-cultural facility)이라 함은 문화예술의 복합공간으로서 커뮤니티공간, 공연공간, 전시공간, 휴게공간 등을 포함하는 한 공간을 말한다(조용석, 1994). 문화예술공간을 기획하는 문화관광부와 설계를 담당하는 건축가들은 복합문화공간을 적극 수용하고 있고 학자들의 해당 연구량도 증가하고 있지만, 기존의 연구와 설계는 주로 대규모 공간에서 다양한 문화예술의 형태를 일반인에게 소개하는 데에만 의의를 두고 진행되어 온 것이 사실이다. 다양한 문화예술이 한 공간에서 이루어진다는 것은 이를 수용하는 일반인뿐 만 아니라, 예술을 생산하는 작가들이 다른 분야의 문화예술 작품에 대해 이해할 수 있고 그로 인한 창조적 에너지를 발산할 수 있다는 것을 의미한다.

따라서 본 연구에서는 예술인의 다양한 예술 활동과 예술인 간의 교류, 예술인과 일반인 간의 공연, 전시, 교육, 판매를 통한 교류를 증대 할 수 있는 장(場)으로서의 소규모 복합문화공간을 계획하는데 기초자료와 계획안을 제시해 보고자한다. 이에 따른 구체적인 연구내용은 다음과 같다.

1) 복합문화공간에 대한 개념을 정리한다.
2) 복합문화공간의 국내외 사례를 조사, 분석한다.
3) 복합문화공간의 이용자인 예술인과 일반인을 대상으로 그들의 복합문화공간의 기능, 요구 등에 대한 의견을 조사한다.
4) 예술인과 일반인을 위한 소규모 복합문화공간 계획의 안을 제안한다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 문화의 의미

문화의 의미는 인간의 고등한 정신적 기능의 소산물, 그로 인하여 나타난 '생활양식'이며 현존하고 있는 생활관념과 가치를 유지시키는 조직된 행동체계로 정의된다. 광범위한 사회적 특성과 시대에 따라 변화 하는 삶을 총체적으로 표현하고, 작게는 공연, 문학, 회화 등으로 사회적, 경제적 특수함을 대변한다.

2. 공간의 복합화

복합화시설이란 단일 시설로서 두 개 이상의 주기능 용도가 복합된 경우로 오피스와 판매 시설이 복합되는 경우 등을 말하고, 복합단지는 단일기능의 시설과 복합시설이 동일 한 지역 안에 집합되어 있는 경우를 말한다. 이러한 복합화의 특징은 5가지로 동질적인 것과의 연관성과 이질적인 것 간의 연관성을 포괄하는 상호 연관성, 상호 결합으로 개별기능이 최대화 되도록 하는 유기적 결합, 시공간의 비용절으로 집적이익이 생기는 시너지 효과 등이 있다. 또한 경쟁력 및 효율증가와 다양한 분야에 적용 될 수 있다는 특징도 추가된다.

3. 복합문화공간의 개념과 기능

복합문화공간은 공연영역, 전시영역 등의 문화예술 영역과 식사, 쇼핑 등의 생활영역이 한 공간(한 건물군을 지칭)을 공유하면서 이른바 복합문화공간을 지향하며 발전되어 왔는데 이는 문화예술의 복합공간으로서 커뮤니티공간, 공연공간, 전시공간, 휴게공간 등을 포함하는 하나의 공간을 의미한다. 이러한 복합문화공간의 기능을 좀더 구체적으로

<표 1> 복합문화공간의 기능(정지영, 1994)

기 능	특 성
참여의 장	문화활동에 참여시킴. 욕구에 적합한 활동을 찾도록 함
개방성	다양한 문화영역에 대한 포괄적 이해가 필요
사회성	일반 대중에게 문화적 사회적 환경을 제공
지원센터	문화활동을 위한 정보, 장비, 전문의견 등의 지원
젊은이 대상	문화를 창조할 청소년을 대상으로 문화예술 교육
예술가 대상	일반인과의 소통의 장소로 활용, 예술가의 활동 지원

* 건국대학교 건축대학 주거환경전공 학사
** 정회원, 건국대학교 건축대학 주거환경전공 교수
*** 정회원, 건국대학교 건축대학 주거환경전공 교수

정리해보면 <표 1>과 같다.

복합공간은 복합화의 건축적인 형태로 유형화 되어 분류될 수 있으며, <표 2>와 같이 단일건물형, 다발형 콤플렉스, 도시블럭 연계형으로 나눌 수 있다.

<표 2> 복합공간의 건축적 형태 분류(김성욱, 2002)

	단일 건물형	다발형 컴플렉스	도시블럭 연계형
개념	·하나의 건물 내에 상이한 기능 수용	·몇 개의 단일 기능을 수용한 건물들을 상업용도의 저층기단부로 묶거나 지하층을 연결해 단위건물들이 유기적인 관계를 맺도록 연결	·중, 저층건축물들을 한개 층 시설을 중심으로 연결 배치하고, 기능 배치는 층별로 중첩시키거나 인접도로의 성격에 따라 분산배치
특징	·지역랜드마크적 역할을 함, 비교적 소규모 부지에도 적용가능	·주거기능의 정주성이 향상됨	·도시규제가 매우 강한 유럽의 도심지역에서 추진된 방식, 쉽게 재건축 가능

위와 같은 복합공간의 형태별 분류와 문화공간의 기능적 특성을 종합해 볼 때, 본 연구에서는 복합문화공간의 계획방향은 형태적으로는 많은 인구, 값비싼 지가, 교통혼잡 등의 도시 사회의 문제점을 극복하고, 예술인과 예술인, 예술인과 일반인 사이의 문화적인 교류를 목적으로 '소규모 단일 건물형'으로 한정지어 접근하고자 한다. 또한 공간 복합화의 특징인 상호연관성, 유기적 결합, 시너지 효과, 경쟁력/효율 증가를 반영하고 각 문화시설의 공통적 기능적 특징인 참여의 장으로서의 장의 기능, 개방성, 사회성, 지원센터로서의 기능, 젊은이들을 위한 기능, 예술가를 위한 기능을 반영하여 계획하고자 한다.

Ⅲ. 사례 및 설문 조사 방법

1. 사례조사

1) 사례조사 대상 선정

국내외의 소규모 단일 건물형 복합문화공간 중 본 연구에서 계획하고자 하는 복합문화공간과 유사한 개념을 갖고 있는 곳 중 7곳을 선별해 이 중 예술의 자체생산이 이루어지지 않고 기업의 일괄관리를 통해 진행되는 2곳을 제외한 5곳에 대하여 사례조사를 실시하였다. 국내 사례로는 무대륙, 테이크아웃 드로잉, 예술공간 헛, 데일리 프로젝트가 있고, 해외 사례로는 Han-Seine를 조사하였다.

2) 조사시기 및 방법

본 조사는 2007년 4월2일부터 8월31일까지 인터넷 조사 및 직접현장방문을 통해 이루어졌다. 현장방문 시 사진촬영, 스케치 등이 이루어졌고, 운영자와의 면담을 통해 보충자료를 수집하였다.

2. 설문조사

1) 조사대상 및 시기

화가, 음악인, 건축가 등 다양한 예술인과 예술을 직업으로 하지 않는 일반인을 조사대상자로 선정하였다. 예술인과 일반인 5인 예비조사를 실시하였고, 조사 후 조사 도구의 내용을 수정·보완하여 최종 조사도구를 완성하였다. 조사시기는 2007년 8월 13일부터 8월 24일까지로 총200부(예술인100부, 일반인100부)가 배부, 총 200부 모두 회수되어 최종분석에 사용되었다.

2) 조사내용 및 분석방법

예술인과 일반인들의 복합문화공간에 대한 의견을 조사하기 위해 설문조사도구를 개발하였고, 조사대상자 사회·인구학적 특성 4문항, 복합문화공간의 인지도, 이용현황, 선호도 3문항, 문화교류 장소 현황과 향후 선호도 2문항, 구성 및 기능 필요도 14문항, 예술문화활동과 공간에 대한 예술인의 견해 6문항, 문화예술 체험강좌 선호도 1문항, 복합문화공간 분위기 선호도 9문항으로 총 39문항을 조사하였다.

분석은 회수된 200부의 설문지는 통계프로그램 SPSS(Statistical Package for the Social Sciences)를 사용하여 빈도, 백분율, 평균 등 기술통계자료를 분석하였다.

Ⅳ. 연구결과 및 논의

1. 사례조사 결과 및 시사점

소규모 복합문화공간 5곳의 사례조사를 분석하여 결과를 도출하고 시사점을 정리하면 다음과 같다.

1) 참여도 측면(프로그램 및 공간)

예술가와 일반인으로 나누어 생각해보면 첫째로 예술가의 참여도를 증가시키기 위해서는 무상 전시, 공연, 상영되는 작품에 대한 공모를 하여 예술가들이 창작의지를 고취시키고, 자체 심사를 통과한 작품에 대하여서는 홍보를 복합문화공간 측에서 지원하여 내용적으로 우수한 작가를 발굴, 양성해야 한다. 또한, 복합문화공간 내에 예술인들이 함께 토론할 수 있는 공간을 두고, 작품을 만드는 작업실을 대여해 줌으로써 완성된 작품의 이동에서 오는 비용을 줄이고 아카이브(작품저장고)를 두는 등 작품 활동을 지원하여 예술가의 참여를 독려한다. 또한 자체적인 소식지를 발행하여 예술의 동향과 현재 진행되고 있는 전시 등을 게재하고 물리적으로 정보교류 영역을 정하여 소식지 뿐 아니라 다양한 매체를 통하여 의사소통의 장(場)이 되도록 한다. 둘째로, 일반인의 참여도를 증가시키기 위해서는 예술과 일반인의 거리를 좁히는 노력이 필요하고 이를 위한 방법으로 음악과 전시가 있는 벼룩시장, 비용이 들지 않는 Free Zone 구성, 참여프로그램인 예술문화 강좌개설 등이 필요하다.

2) 수익성 측면

운영을 위해서 자금이 필요하고, 이를 자체 충당하기 위해 전시했던 작품과 각종 아트상품, 차와 식사 등을 판매하고, 기업의 사회공헌 차원에서의 예술지원인 메세나를 유치하는 노력이 필요하다.

2. 설문조사 결과 및 시사점

1) 조사대상자의 사회・인구학적 특성

조사대상자 남녀의 비율이 비슷하였으나 예술인의 경우만 남성이 여성보다 22% 많고, 일반인의 경우 여성이 남성보다 18% 많은 것으로 나타났다. 연령에서는 예술인의 경우 비교적 고른 분포를 보였지만 일반인의 경우 20대 이하가 과반수를 차지하였다. 직업군 중 예술계의 경우 건축계와 공연/영화계가 과반수를 차지하고, 일반인의 경우 학생이 절반정도를 차지하였다.

2) 복합문화공간의 인지도/ 이용현황/ 선호도

응답자의 66%가 복합문화공간에 대해 알고 있었으며 일반인이 예술인에 비해 인지도가 두 배 가량 낮은 것으로 나타났다. 이는 예술인이 일반인에 비하여 복합문화공간에 대하여 관심도가 높은 것에 기인한 것으로 보인다.

이용현황에서는 예술인이 일반인에 비하여 다양한 형태의 복합문화공간을 이용하고 있었으며, 특히 전시기능을 포함한 레스토랑, 카페의 이용도에서는 예술인의 이용이 두드러졌다. 문화공간 계획시 단일공간과 복합문화공간의 선호도를 묻는 설문에서는 전체 응답자의 86%가 복합문화를 선호하는 것으로 보아 문화공간을 다양한 기능을 복합적으로 누릴 수 있는 공간으로 계획하고자 하는 본 연구의 타당성을 뒷받침 해 준다고 볼 수 있다.

3) 문화교류 장소 현황 및 향후 선호도

문화예술에 대해 토론/의견을 나누는 장소를 파악하기 위해 현재 문화교류의 장소와 향후 선호하는 장소에 대하여 같은 보기를 제시하여 비교하였다. 현재 주로 이용하는 장소는 예술인과 일반인 모두 카페/레스토랑/술집 등의 상업시설(60%)이었고 그 다음으로는 공연장/극장/전시장 내의 휴게 시설(14.5%)이었다. 또한 향후 선호하는 문화교류의 장소 역시 주로 현재의 장소와 동일하였지만, 상업시설은 현재 이용률 60%에서 향후 선호율 36.2%로 줄어든 반면, 휴게시설의 비율은 현재 이용률 14.5%에서 향후 선호율 37% 늘어나 공연장/ 극장/ 전시장에서 작품 감상을 즐기는 도중이나 작품에 대한 토론/의견을 나누는 것을 선호하는 것으로 나타났다.

4) 복합문화공간의 구성 및 기능 선호도

복합문화공간의 구성 및 기능에 대한 선호도는 복합문화공간이 지녀야 할 단일기능을 정리·분석하여 필요기능을 문화예술, 커뮤니티, 교육, 판매, 휴식의 5가지 기능으로 분류하였고(표 3, 4 참조) 이 5개 기능에 13개 세부영역을 부여하여 각 기능별 해당하는 세부영역의 필요도를 조사하였다(표 5, 6 참조).

<표 3> 예술인의 복합문화공간 구성 및 기능 선호도 (기능별)

문화예술 *	커뮤니티	교육	판매	휴식
(2.35)	(2.28)	(2.18)	(2.17)	(1.98)

<표 4> 일반인의 복합문화공간 구성 및 기능 선호도 (기능별)

커뮤니티	문화예술	교육	판매	휴식
(2.28)	(2.25)	(2.17)	(2.13)	(2.11)

* 3점 척도로 측정하였고 점수가 높을수록 선호도가 높은 것을 의미함

5가지의 기능 중에서는 예술인과 일반인 모두 문화예술 기능과 커뮤니티 기능을 가장 선호하였다. 기능 선호도 역시 예술인과 일반인이 비슷한 선호도를 지니고 있었는데, 식사/음료, 공연, 상영, 대화 영역이 가장 필요하다고 생각하고 있었으며 CD/DVD 판매와 원거리 이용자를 위한 게스트룸은 상대적으로 덜 필요하다고 생각하고 있었다. 따라서 이러한 선호도를 반영하여 본 계획의 공간 배분에서는 공연과 상영 등의 문화예술 기능과 식사/음료 영역을 가장 중요한 영역으로 규모를 크게 반영시키고, 상대적으로 선호도가 낮게 응답된 CD/DVD판매대와 게스트룸은 그 규모면에서 최소화 시키는 방향으로 계획을 진행하기로 한다.

<표 5> 일반인의 복합문화공간 구성 및 기능 선호도 (세부영역별)

대화	식사/음료,공연	상영	대기/피로회복	공연	음악감상	독서
(2.45)	(2.42)	(2.37)	(2.34)	(2.27)	(2.25)	(2.21)

문화강좌/세미나	소모임 활동	전시	Art shop	CD/DVD	게스트룸
(2.14)	(2.11)	(2.09)	(2.05)	(1.93)	(1.89)

<표 6> 예술인의 복합문화공간 구성 및 기능 선호도 (세부영역별)

식사/음료 공연	상영	대화	전시	문화강좌/세미나, 음악감상	대기/피로회복
(2.40)	(2.38)	(2.36)	(2.34)	(2.27)	(2.24)

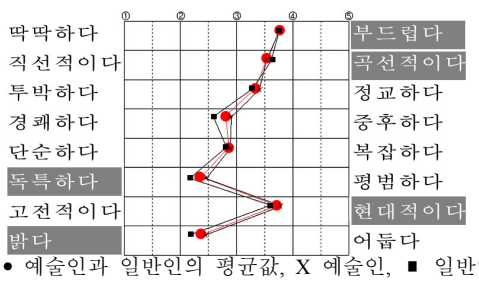
소모임 활동	ART Shop	독서	CD/DVD	게스트룸
(2.20)	(2.15)	(2.10)	(1.97)	(1.72)

예술인과 일반인의 기능 선호도 중 다소 차이가 나는 영역은 전시 영역으로 예술인들은 선호하는 반면 일반인들은 그렇지 않았다. 이는 일반인이 전시회나 이벤트가 있는 레스토랑 등을 이용한 경험이 없었기 때문에 복합문화공간 유형에 대한 인지도가 낮아서 비롯된 결과라 보여진다.

5) 복합문화공간 분위기 선호도

디자인 컨셉을 설정하기 위해 조사대상자가 선호하는 음악과 분위기에 대해 조사하였다. 응답자의 66%가 조용한 음악을 원하고 있는 것으로 보아 지인과의 대화가 중요시된다고 판단된다. 분위기 선호도에서는 부드럽다, 곡선적이다, 독특하다, 현대적이다, 밝다라는 이미지가 추출되었다(표 7 참조). 따라서 본 계획안에서는 디자인 컨셉으로 조용하고 부드럽고 곡선적이며 현대적이고 독특하고 밝은 분위기의 이미지를 창출할 수 있도록 설정한다.

<표 7> 조사대상자의 복합문화공간 분위기 선호도※



※ ● 예술인과 일반인의 평균값, X 예술인, ■ 일반인

Ⅴ. 결론 및 제언

본 연구의 문헌고찰, 사례 및 설문조사 결과를 바탕으로 복합문화공간 계획의 시사점을 총정리하면 다음과 같다.

<표 8>.연구조사(설문/사례/설문)를 통한 복합문화공간 계획의 총 시사점

		문헌연구	사례연구	설문연구
참여도	프로그램	·문화예술의 자생 ·문화예술의보편화 ·참여의 장 ·문화활동지원 ·젊은이 위한 기능 ·예술가 위한 기능	·예술문화강좌 제공 ·예술인 토론 ·공모를 통한 예술가 발굴 ·벼룩시장(음악+전시) ·자체 소식지 발간	·문화체험 프로그램(문화강좌) ·문화예술,커뮤니티기능강화 ·가족단위 프로그램 ·개인단위 프로그램 ·소모임 활동 장려
	공간	·단일 건물형 ·복합센터(다목적 공간 아님) ·공간부족 현상 극복 ·개방성	·소규모 단일 건물형 (단,공연을 위한 일정규모 이상) ·유동인구 많은 곳 위치 ·Free Zone (무비용 편의 공간) ·아카이브(작품저장소)설치 ·자체 소식지 발간 등 정보 교류	·소규모 단일 건물형 ·전시와 대화장소 인접 ·체험공간 (악기 등) 확보 ·가족단위 공간 추가 (영유아 놀이시설) ·개인단위 공간 추가 (PC인터넷) ·원거리방문객(이용객)을 위한 게스트룸 제공

		·매체 또는 공간영역 제공	·분위기: 부드럽고, 곡선적, 독특, 현대적, 밝음 ·배경음악: 조용한 음악
수익성	—	·차/식사 판매 ·아트상품 판매 ·기업의 메세나 유치	·식사/음료 판매 ·CD/DVD 판매 ·아트상품 판매

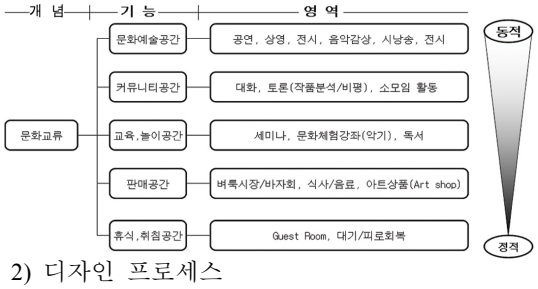
Ⅴ. 소규모 복합문화공간 계획안

본 연구의 결과를 바탕으로 복합문화공간의 계획안을 제시해 보고자 한다.

1. 계획의 전제

연구조사의 시사점을 바탕으로 실대상지를 선정하여 계획안을 도출하였다.

1) 개념 및 기능도



2) 디자인 프로세스

문헌고찰, 사례조사, 설문조사를 통해 얻은 복합문화공간 계획의 시사점을 토대로 실제 건물을 디자인하는 과정으로 입지선정, 프로그래밍, 디자인 단계를 거쳐 최종적으로 디자인의 시각화 단계로 이루어졌다.

2. 입지선정

입지선정의 조건으로 교통접근성이 좋은 곳, 다양한 문화시설과 연계된 곳, 문화지원시설과 연계된 곳, 경제적인 파급효과를 극대화 하는 곳을 두었고, 조건에 부합하는 마로니에 공원에 위치한 TTL존 부지로 결정하였다.

3. 프로그래밍

기존에 공연장 및 휴식공간으로 사용되고 있는 1층의 개방된 공연시설을 유지하고, 2층과 3층을 증축하였다.

1)수직분리

수직분리로서 하층에서 상층으로 갈수록 친밀도를 고려하여 사적영역에 맞는 기능을 배정했다. 야외광장과 공원을 건축의 일부로 포함하여 오픈된 1층과 2층은 공공장소로서 1층은 공연장으로 유지하고, 2층에는 문화예술기능으로서 무대를 만들고 벽면갤러리를 둔다. 커뮤니티 공간으로서 식사 공간을 두고 교육과 판매 공간으로서 아트샵과 도서관을 함께 두었다. 3층에는 2층의 문화예술기능의 연장으로, 공연을 내려다 볼 수 있게 평면 3분의 1을 제거하여 보이드를 두고 사적인 영역인 게스트룸 등을 둔다.

2) 수평분리

(1) 1층

입구엔 보행이 불편한 지체장애인이나 노약자를 포함한 가족단위 이용자를 위한 엘리베이터와 계단을 두고 건물 내 유모차의 관리가 불편한 어머니 이용자를 위한 유모차 보관소를 두었다. 또한 홍보관을 만들어 복합문화공간 자체적으로 발간하는 소식지를 둔다.

(3) 2층

우측편에 도서관기능과 예술품 판매의 기능을 갖는 아트숍을 위치시킨다. 메인홀과 패티오에는 커뮤니티 공간으로 테이블을 두어 식사와 함께 대화할 수 있게 한다. 좌측 중앙에 Bar를 두고, 우측에 무대를 만든다.

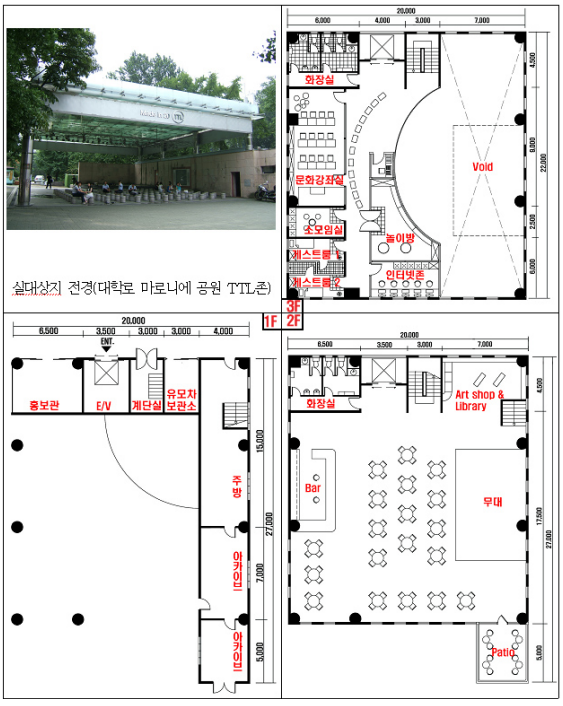
(4) 3층

우측부분을 오픈시켜 2층의 문화예술기능인 공연을 볼 수 있고 입구와 멀어질수록 개인화된 공간을 둔다. 좌측 상부부터 순서대로 문화강좌실, 소모임실, 게스트룸을 두고 놀이방, 인터넷존을 둔다. 소모임실에서는 토론과 다소 조용한 공간이 필요한 소모임 활동이 이루어지고, 게스트룸은 장거리 이용자를 위한 휴식, 취침공간이다. 놀이방은 가족단위 이용자를 위한 공간으로 미술교육을 받을 수 있다. 개인공간은 무료로 인터넷을 사용할 수 있고, 예술서적을 비치하여 이용도를 높인다.

(4) 시사점 적용 디자인 시각화

부드럽고 곡선적인 분위기 표현을 위해 2층을 내려다 볼 수 있는 3층의 보이드 외벽 형태를 큰 곡선으로 하여 나타내었고, 2층 커뮤니티 공간의 둥근 테이블과 3층 바닥을 나무로 하였다. 독특하고 현대적인 분위기를 위해 노출콘크리트와 전면유리를 마감재로 사용하였다. 이는 공간의 분위기를 규정시키지 않아 어떤 전시나 공연, 상영에도 어울릴 수 있다. 특히 현대적인 분위기는 실내 전체 이미지를 좌우하는 3층 보이드 타원형 외벽으로 표현될 수 있다. 독특함의 표현으로는 가구의 색깔을 흰색으로 하되 간헐적으로 검정색과 빨강색으로 강조한 것 등이 있다.

<표 9>소규모 복합문화공간 실대상지 전경 및 평면도



참 고 문 헌

1. 김원영, 문화소비 성향분석을 통한 도심형 복합문화공간 도입에 관한 연구, 추계예술대 예술경영대학원 석사논문, 2004
2. 정지영, 복합문화공간의 디자인 및 구성에 관한 연구, 연세대학교 박사과정, 1994
3. 조용석, 로비공간 계획을 통한 복합문화공간의 설계에 관한 연구, 단국대학교 석사학위 논문, 1994
4. 김성욱, 제일기획 <복합공간의 신 문화>, 2002, P17 재인용