

복합문화시설의 실내광장에 나타난 상대적 공간개념

The Study on the Spatial Relativism of Indoor Plaza in Complex-Cultural Facilities

김선영* / Kim, Sun-Young

Abstract

Complex-cultural facilities in the contemporary era are significantly influenced by the anti-modernism and space relativism movement of the 20th century. Complex-cultural facilities have the complex-layered space. In many contemporary buildings, this complex-layered space has void center space within it which primarily functions as indoor plaza. This study pays attention to the fact that the design of indoor plaza has developed differently in Europe and the US, which vividly demonstrates spatial relativism in contemporary buildings. With this backdrop, I analyze the architectural and cultural backgrounds of indoor plaza in Europe and the US. In addition, I examine the cultural functions and visual interpretation of indoor plaza in the regions to compare the design features and functionality.

키워드 : Indoor plaza, Void space, Complex-cultural facility, Europe, USA

1. 서론

1.1. 연구의 배경 및 목적

도시의 확장이 자본경제의 개발 논리로 집중되고 디지털 문화와 사이버 공간의 출현으로 장소(place)에 대한 인식이 흐려지는 이 시대에 물리적인 대중 집적 공간의 해석은 매우 중요하다. 특히 문화의 집적과 개인, 지역 나아가 국가의 정체성을 보호하기 위한 수단으로서 도시의 모습을 반영하고 있는 대형 문화시설과 실내광장의 이해는 필수적이다. 도시 환경에서의 대형 문화시설은 대표적 공공공간으로 공간의 성질을 사회화시키며 질서를 부여하는 특징을 지닌다. 실내광장은 하나의 공통된 구조 안에서 대중의 집적과 개별 단위공간간의 연계성을 부여하고, 공공 커뮤니케이션이 이루어지는 사회적 매개공간이다. 이러한 실내광장을 통한 문화적 공감대의 형성은 역으로 각 개인의 정체성을 찾아가고 유지하는데 절대적인 기능을 수행하기도 한다. 다양한 공간을 포함하게 되는 대형 문화시설의 각 단위공간들은 적절한 배치와 규모로 합리적인 실내 및 실외로의 동선 확장을 유도하여야 하며, 실내광장은 각각의 단위 공간과 함께 건물의 정체성 확인을 증가시킨다. 현대 사회 광장은 도시 문화생활의 중심 공간으로, 매개공간의 기능을 수행하는 공공성과

대중적 영역으로서의 접근과 인식전환이 요구되는 대표적 공간이며 실내 공간응용 및 활용차원에서의 연구가 필요하다.

1.2. 연구방법 및 범위

세계 2차 대전 후 시작된 현대 건축에서의 대중 건축운동은 독단적 기능주의의 절대 공간을 탈피하려는 건축운동으로 공간의 균질성 표현에서 탈피하여 공간 질서의 변형과 파괴로 다양한 공간의 가치를 시사한다. 이러한 건축운동에서 파생되어진 상대주의 공간개념은 포괄적 의미로 현대 건축을 이끌어온 탈(脫) 모더니즘 공간 운동 중 반(反) 절대주의 공간 개념이라 할 수 있다. 이러한 대중 건축운동은 실내구조에 복합적 공간 개념을 시사하였으며 특히 에이트리움 atrium 구조로 대변되는 다층식의 실내구조는 공간의 축을 틀거나, 겹치면서 기능적 측면에서 벗어난 새로운 빈 공간(void space)을 생성하며 실내광장의 모태적 형태로 자리하게 된다. 이러한 실내광장은 각 개별 단위공간들의 연계를 위한 매개적 공간기능을 수행하며 서로 다른 영역의 점유를 가진 장소들 사이에 존재하는 도구적 역할을 수행한다.¹⁾ 현대 건축물 내부의 실내광장은 닫힌 하나의 단위공간이 아닌 열린 공공영역으로 작용하며 도시환경에

* 정회원, 영산대학교 디자인학부 실내환경디자인전공 조교수

1) Herman Herzberger, Lezioni di Architettura, Edizioni Laterza, 1996, p.26.

서 공공과 개인, 이용자와 거주자, 분할과 점유로 이어지는 상대적 공간접근을 전제로 계획된다. 본 연구에서는 탈 모더니즘 대중 건축운동으로 형성된 상대적 복합공간과 유럽과 미국의 실내광장의 탄생 배경을 통해 실내광장의 형태와 구조적 특징 및 개념을 고찰하였다. 또한 영국 국립극장(The Royal National Theater), 미국 예르바 부에나 센터(Yerba Buena Center)와 소니 엔터테인먼트-메트리온(Sony-Entertainment, Metreon), 일본 도쿄국제포럼(Tokyo International Forum) 등의 대규모 복합문화시설 사례를 중심으로 실내광장의 다양한 연출 사례와 기능을 비교 분석하였으며 결론부분에서는 현대 건축에서의 대중 집적과 문화적 기능을 수행하는 대중 직접과 공공의 장소로서의 실내광장의 의미를 언급하였다.

2. 20세기 대중 건축운동과 공간 상대성 개념

2.1. 탈(脫)모더니즘의 건축운동


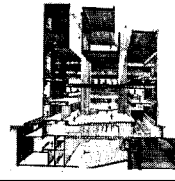
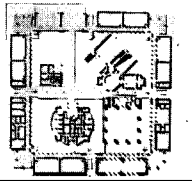

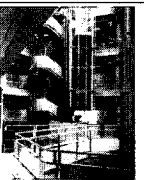



20세기 유럽과 미국을 중심으로 전개된 탈 모더니즘 건축운동은 현대 건축공간에 있어 대형 문화시설을 탄생시킨다. 나아가 절대주의적 공간 개념에서 탈피한 복합공간과 겹 공간의 형태주의적 상대성은 유럽의 도시보존계획과 미국의 대중상업주의와 결합되어 실내광장 공간을 탄생시킨다. 세계 2차 대전 후 시작된 대중 건축운동은 독단적 기능주의의 절대공간을 탈피하려는 시도들의 연속으로 건축물 내부에 실내광장을 내포하게 되는 계기를 제공한다. 대중 건축운동은 공간은 1950-1960년대의 겹 공간, 1960-1970년대의 복합 공간, 1980년대의 해체 공간 등으로 전개되며 균질성에서 탈피한 공간 질서의 변형과 파괴로 다양한 공간 형태와 상대적 공간 가치를 시사하였다. 1960년대를 기점으로 등장한 복합공간운동은 60년대 이전 미스 반데 로에(Mies van der Rohe)로 대표되는 균질공간의 절대주의에 대항하는 대중 건축운동이다. 단조로운 육면체로 고착화되어진 모더니즘 건축의 문제점을 제시하면서 상대주의 건축관을 중심으로 복잡성(complexity) 개념이 본격적으로 건축에 적용된 복합 공간(complex space)을 등장시킨다. 이러한 복합공간은 옥외 공간이 실내 공간의 연장으로 처리되는 건축기법을 사용하기 위해 형성되는 겹 공간과 결합되는 건축적 양상을 보이기 시작한다.

2.2. 복합공간과 상대주의 공간

복합 공간 구조는 벤투리(Venturi), 무어(Moore), 스텐(Stern)으로 대표되는 포스트모더니즘 계열의 팝 건축가(Pop Architect)에 의해 본격적으로 시도된다.²⁾ 벤투리는 그의 저서 '복합성과 대립(Complexity & Contradiction)'에서 복잡성의 개

2)임석재, 미니멀리즘과 상대주의의 공간: 뉴욕5 건축과 공간 운동, 2000, p.118.

<표 1> 상대주의적 실내광장의 공간 사례

복합공간과 탈 모더니즘적 공간 사례		
Charles Moore: Faculty Club at the University of California Santa Barbara, 1966-1968	Paul Rudolph: Art and Architecture Building at Yale University, New Haven, Connecticut, 1959-1964	Barton Myers: United States Pavilion at Seville World's Fair, Seville, Spain, 1989
		
유럽의 도시보존계획과 실내광장 공간 사례		
Duintjer & Isth & Kramer & van Willegen, Academic Medical Center, Amsterdam, Netherlands	Herman Hertzberger, Ministry of Social Affairs and Employment, The Hague, Netherlands	
		
미국의 상업주의와 실내광장 공간 사례		
RTKL, Towson Town Center, Towson, Maryland, 1984-1990	RTKL, Grand Hyatt Washington, Washington DC, 1986-1987	Rosser Int., Fulton County Center
		

념을 건축에서의 의미전달체계와 관련지어 정의하고 있다. 무어의 산타 바바라 캘리포니아 주립대학 교수회관(Faculty Club at the University of California Santa Barbara)은 복잡성의 개념을 적극 시도한 건축물로 실내는 공간 골격이 해체된 복잡한 겹 공간의 모습을 보이며 네온사인과 대중 상업건축 어휘들이 이러한 복합 공간의 분위기를 강조한다.

루이스 칸(Louis Kahn)의 건축은 절대적 질서의 단일공간에서 벗어나 모든 공간 부분이 동등한 건축적 가치를 갖는 복합공간의 의미를 시사한다. 칸의 복합공간은 두 가지 특징으로 요약될 수 있으며 콘크리트를 이용한 형태주의적 골격을 바탕으로 하는 공간 기능의 재해석과 리미널 스페이스(liminal space)의 활성화이다. 첫째, 공간 기능의 재해석은 모더니즘 건축에서 효율성의 개념으로 추구되었던 기능의 의미를 겹공간이 구성하는 디자인 요소로 해석하며 공간 요소들을 수행(servant) 요소와 피수행(served) 요소로 구별한 후 수행 요소를 독립적 매스(mass)로 분리 처리한다. 예를 들면 계단실을 독립적인 육면체로 분리한 후 큰 공간 속에 부유하는 섬처럼 처리한 방식을 사용한다. 이러한 방식은 결과적으로 피수행 요소가 수행 요소를 돌아가는 동심원 구성과 같은 겹공간으로 발전하게 된다. 두 번째로 리미널 스페이스의 활성화 측면으로,

리미널이란 용어를 공간적으로 해석하고 있다. '리미널'이란 절대주의 세계관을 구성하던 양극화된 가치세계의 틈새를 지칭하는 사회학 용어로 현실 세계의 질서를 이분법적 가치관으로 정의하지 않고 모순적 상황과 다양한 가치 세계가 공존하는 복합구조의 가치관을 내포한다. 이러한 가치관의 건축적 해석은 2중 막 구조 혹은 겹 공간으로 나타나는데, 칸은 실내공간의 모서리 부분을 2중막(double shell)으로 처리하는 겹 공간 기법을 실행한다. 신비롭고 엄숙한 종교 세계를 2중 막 구조로 구성하고 있는 비잔틴, 고딕, 바로크 건축과 같은 전통 양식들에서 선례를 볼 수 있다. 칸의 데카 국회 의사당 (National Assembly Hall at Decca) 디자인에서는 공간이 이중 막으로 처리되고 빛이 유입되어 리미널 스페이스가 의도적으로 과장되고 있으며 중심 공간보다 중요한 공간 영역으로 제시되어지고 있다.

바턴 마이어스(Barton Myers)의 세빌 만국 박람회 미국관 (United States Pavilion at Seville World's Fair)의 경우, 크고 작은 육각형, 원형의 공간과 작은 광장 그리고 계단 등이 어우러져 실내광장을 형성하고 있다. 이러한 공간의 모습은 절대주의 공간의 건축에서는 생산하기 어려운 분산적 구도로 이루어져 있으며 대형 공간 내부에 소규모 단위공간들을 포함하는 후기 산업 자본주의하의 새로운 공간 타입을 제시한다.

결과적으로 건축에서의 복합 공간 구조는 모더니즘의 직각들이 만나야 하는 기존의 정형적 질서와 단순한 건축 어휘에서 벗어나 공간의 축 틀기, 뒤틀기, 기하 충돌, 지그재그(zigzag)와 같은 여러 종류의 사선 어휘들이 주도적으로 사용되고 있다. 실내 공간의 압축과 팽창, 예각과 무질서, 충돌과 삼입, 관통 등의 다양한 공간감이 형성되고 있으며 이러한 역동적 불안감은 구조화된 불규칙성(structured irregularity)이라는 공간의 내재적 질서를 의미하며 실내공간의 상대성을 보여준다.

3. 상대주의적 공간으로서의 실내광장

3.1. 유럽의 도시보존계획과 실내광장

1960년대 대형 공공공간의 출현은 서구 선진국의 후기 산업 자본주의하에서의 부의 축척에 의해 변화된 문명 운용체계에 따른 대표적인 신문화 현상이다. 대형 공공공간들은 모더니즘 개념의 절대주의 공간으로는 표현되지 못했던 새로운 건축적 요구사항들을 포함하게 된다. 실내광장은 이러한 요구 사항들과 20세기 탈권위주의적 건축운동이 결합되어 탄생되어진 상대주의적 공간개념으로 앞장에서 언급되었듯이 다층적이며 상대적인 공간을 형성하게 된다. 대형 공공 공간 내부의 실내광장 디자인은 유럽과 미국에서 각각 다른 양상을 보이며 발전하게 된다. 유럽의 경우 2차 대전 후 전후 복구에 관한 문제와 향후 대도시의 개발 방향에 대한 방안을 모색하는 과정을 겪는다.

유럽 문화에서 나타난 실내광장의 특징은 후기 산업 자본주의 하에서 도시가 갖고 있던 역사성의 연속을 표현하기 위한 방안으로 대형 공공공간에서 상대주의의 공간 개념을 도입한 복합적인 배경을 갖고 있다. 즉 유럽의 실내광장은 외부 공간에서의 생활 행태를 실내 환경으로 재구축하여 건축 환경의 인본주의적인 가치를 실현하고자 한 유럽의 전통적 사고와 자본주의 상황을 공간적으로 해석하고 있다.

1956년과 1959년의 국제 근대 건축가 회의(CIAM)에서 제기되었던 유럽식 탈 모더니즘의 서막으로 유럽 고도(古都)의 물리적 도시 구조의 보존 운동이 본격화된다. 이러한 운동은 대형 공공공간에 유럽 고도의 광장과 골목길과 같은 도시 외부 공간을 이식하는 상대주의적 공간 형태의 유입으로 나타난다. 특히 네덜란드를 중심으로 나타난 1960-1970년대 구조주의(Structuralism) 건축은 대형 실내광장의 대형 공간을 최초로 도입한 상대주의 공간을 형성하고 있다. 구조주의 건축에서의 실내광장은 1980년대 해체 공간기를 거친 후 형성된 대형 문화 시설에 적극 적용되어지는 경향을 보인다. 이러한 실례는, 헤르츠베르거(Hertzberger)의 사회 산업 고용청사(Ministry of Social Affairs and Employment)의 구조에 등장한다.³⁾ 5-6층의 높이의 건물 중앙 실내 공간에 광장이 형성되어 있으며 실내광장을 중심으로 각 방향의 전개 면이 마치 외부 광장 주변의 건물 입면처럼 처리되어 있다. 여러 종류의 발코니와 창들이 실내 입면에 할당되어 다양하게 연출되어 있으며 적극적인 외부 공간 처리 기법이 시도되어 있다. 실내광장에는 노천카페 등의 상업 공간을 배치하여 실내광장에서 바라보이는 입면들의 외부성을 더욱 강조한다. 또한 바닥은 옥외 광장에서 사용되는 포도(鋪道)의 패턴으로 연출하고 가로수와 가로등을 설치하여 외부 공간의 실내 유입 효과를 증폭시키고 있다. 이러한 실내광장은 치밀하게 연출되어진 혼란의 구조주의적 구도로 이루어져 있으며 이러한 기법은 1990년대 이후 실내 공간을 특징짓는 새로운 상대주의의 공간 개념이라 할 수 있다.

3.2. 미국의 상업주의와 실내광장

미국에서의 실내광장은 유럽과는 다르게 상업적인 목적에 의해 연출되어진다. 대중 상업문화를 중요한 경제 운용 방식으로 채택한 미국의 경우, 소비문화를 중심으로 하는 대형 쇼핑몰의 등장과 이에 따른 대형 실내공간은 중산 대중의 소비 촉진을 위한 서비스를 제공하게 된다. 이러한 대형 실내공간은 축척된 부와 기술을 활용하여 중산층 소비자들에게 유희 공간의 제공 및 상업공간으로서의 서비스를 제공하며 소비성을 자극하는 이종코드의 목적을 내포한다. 미국의 실내광장은 유럽식 실내 광장의 디자인 코드를 차용하여 역사적 연속성을 배제

3)Ibid., p.241.

한 세트(set) 개념의 공간요소를 사용한 경우가 대부분이다. 일종의 테마 파크(Theme Park) 개념을 이용한 실내광장 연출로, 대형 상업공간을 활용하여 이용객들에게 다양하고 흥미로운 공간 체험을 제공한다. 이는 역사적 연속성이라는 시대사적인 문제의 해결 방안으로 나타났던 유럽의 실내 광장과는 판이한 공간연출 기법으로, 라스베가스나 디즈니랜드와 같은 상업적 놀이시설의 공간에서 흔히 다루어지는 공간 디자인 형태이다. 포트만(Portman)의 웨스턴 피치트리 플라자(Westin Peachtree Plaza)에서는 역사적 연속성을 배제한 세트(set) 개념의 공간요소를 사용한 예를 보여준다. 유럽의 고전적 건축 어휘들이 팝 건축 혹은 포스트모더니즘 경향을 보이며 연출된다. 타우슨 타운 센터(Towson Town Center)의 사례를 살펴보면 공간은 강한 채광 효과와 미래 지향적인 면모를 갖추고 있다. 백색으로 처리된 실내 공간과 조경을 이용한 쾌적함의 연출과 대형 공간의 상업적인 의도를 나타내는 조형 요소들이 공간 디자인 요소로 공존한다. 후기 산업 자본주의에서의 대형 호텔 로비공간도 상업적 목적을 위한 실내광장 활용의 좋은 예이다. 알티케이엘(RTKL)의 그랜드 하이아트 워싱턴(Grand Hyatt Washington)을 살펴보면, 십 여 층의 높이를 갖는 에이트리움 구조의 대형 공간이 다양한 공간 구성을 갖는 실내광장으로 구성되어 있다. 실내로 유입된 연못, 노천카페, 연못을 가로지르는 교각, 에스컬레이터와 조경은 옥외 공간을 연상하게 하는 디자인 모티브로 옥외 공간 요소들이 집적되어 있다. 관공서 건물의 경우에도 이러한 실내광장의 개념이 적용되어 나타나는데, 로저 인터내셔널(Rosser Int.)의 홀턴 카운티 센터(Fulton County Center)의 경우를 살펴보면 상업 건물에서 보여 지는 실내광장 공간의 레이아웃이 그대로 드러나고 있다.

미국의 실내광장은 소비의 경제효과를 이루려는 상업시설의 일부분으로, 양식적인 측면이 무의미하게 소품화 되어져 버린 건축 어휘들과 옥외의 조경환경을 유입한 실내 공간을 연출한다. 또한 실내광장을 축으로 소규모 상점(retail shop)들의 유입과 동심원적 배치는 루이스 칸의 수행 요소와 피수행 요소의 관계를 공간배치에 적용한 새로운 상업공간의 전형을 제시하고 있다.






4. 실내광장 적용 사례

4.1. 영국 국립극장(The Royal National Theater)

런던 사우스뱅크(South Bank) 지역에 소재하는 영국 국립극장은 1976년 건립되었으며 실내광장의 문화적 기능 수행의 대표적 사례로 매개적 역할을 하는 빈 공간(void space)을 활용하여 대중을 위한 다양한 문화 프로그램을 실행하고 있다. 올리비에 극장(Olivier Theater), 리틀톤 극장(Lyttelton Theater),

컷슬로우 극장(Cottesloe Theater)의 3개의 극장 시설을 보유하고 있으며 공연문화와 공연공간의 대중화를 목적으로, 상업공간을 포함한 건축공간과 실내광장을 활용한 문화 관련 프로그램을 제공한다. 프로그램은 소규모 음악회(Foyer Music), 전시, 플랫폼(Platforms) 등이며 그 외에 다양한 이벤트를 포함한다. 소규모 음악회는 재즈에서부터 민속음악까지 다양한 장르의 음악을 접할 수 있는 음악 공연으로 리틀톤 극장의 에이트리움 형태의 포이어(foyer) 공간을 활용하여 방사형의 공간과 동선을 최대로 이용하며 대중 집적의 효과를 올리고 있다. 또한 건물의 벽면 구조체와 내부 공간을 활용한 전시가 연중 무료로 관람객들에게 제공된다. 올리비에 극장의 서클 갤러리(Olivier Circle Gallery)에서는 “Stage by Stage”라는 1848년부터 현재까지의 영국 국립극장(National Theater)의 역사를 보여주는 200여 개의 사진과 일러스트레이션 작품을 상설전시하고 있다.

<표 2> 영국 국립극장

영국 국립극장(Royal National Theater)		
Lyttelton 극장의 foyer 1		Lyttelton 극장의 foyer 2
		
Backstage Tour를 위한 공간	Terrace Cafe의 Event 광경	Fourth Wall Project
		

플랫폼(Platform) 프로그램은 극장의 25년사를 보여주는 다큐멘터리 영화 “The NT25 Story”상영과 대담 프로그램으로 구성되며 카페(Terrace Cafe)에서 저녁시간과 점심시간을 활용하여 진행하고 있다. 대담 프로그램은 상연중인 공연물의 작가, 배우, 감독과의 자유로운 토론장으로 대중과 연극인들과의 자유로운 대담, 인터뷰, 사인회 등의 행사를 포함한다. 건물의 외벽을 이용한 영상 프로그램으로는 테임즈 강변의 사우스뱅크(South Bank) 지역의 전경을 압도하고 있는 콘크리트 정육면체 형태의 지상높이 60m의 리틀톤 타워의 벽면을 이용한 필름 상영 프로젝트 “Fourth Wall”로, 건물 표피를 이용한 도시 환경디자인의 기능도 수행한다. 영국의 국립극장은 대형 문화시설의 실내광장과 열린 공간이 대중을 위한 문화 프로그램과 접목되어져 활용된 대표적 사례로 유럽 실내광장의 문화적 기능을 대표한다고 할 수 있다.4)

4)영국의 국립극장(The Royal National Theatre, Olivier Auditorium, 건축가: Denys Lasdun)의 로비에서는 퍼포먼스 형태의 공연이 실제 행하여지고 있다.

4.2. 예르바 부에나 센터(Yerba Buena Center)⁵⁾

미국의 샌프란시스코 다운타운에 위치한 예르바 부에나 센터(Yerba Buena Centers)는 예르바 부에나 가든(Yerba Buena Gardens)을 중심으로 소니 메트리온(Sony Metreon)과 마주하고 있는 문화시설이다.⁶⁾ 옥외 광장과 건축물, 각 건물의 대중을 위한 공간(public space)을 실내광장으로 혹은 연계하여 활용한 문화적 상업적 기능의 광장문화를 보여주는 사례이다.⁷⁾ 1993년 개관한 3.3 에이커 면적의 예르바 부에나 센터(Yerba Buena Center)는 로말도 지르골라(Romaldo Giurgola)가 디자인 한 에스플라나드 광장(Esplenade Garden)⁸⁾을 중심으로 후미히코 마키(Fumihiko Maki)의 아트 갤러리(Center for The Arts Gallery)와 제임스 스투어트 폴셱(James Stewart Polshek)의 아트 씨어터(Center for The Arts Theater)로 구성된다.⁹⁾ 주변의 다양한 문화시설들과 에스플라나드 광장이 어우러져 도시환경에서의 도시민과 관광객들에게 문화시설의 기능과 휴식공간을 제공한다.

(1) 예르바 부에나 아트 갤러리(Yerba Buena Art Gallery)¹⁰⁾





건축가 후미히코 마키와 샌프란시스코 소재 RMW(Robinson, Mills & Williams) 건축디자인 회사가 설계한 전시공간으로 연면적 5,000m²에 이른다. 건물의 주 기능은 다양한 지역 문화의 효과적 활성화를 위해 예술인들의 전시와 활동 후원, 시각예술의 전시보급, 교육 프로그램과 강연 등을 제공한다. 공간 구성으로는 3개의 주 전시실, 다용도 포럼(forum), 영상 상영실, 행정업무용 사무 공간, OPTS 카페, 기프트 샵(gift shop)과 야외 조각 전시장이 있다. 주 입구에서 이어지는 중앙의 실내광장은 고(高)천장의 메자닌 구조로, 에스플라나드 광장을 향한 외벽이 이중유리로 이루어져 있다. 이는 건물 내부에 자연채광 효과와 함께 시각적으로 광장과 자연 경관을 건물 내부로 유입하는 시각적 효과가 있다. 또한 야외 광장을 이용한 공연 시, 건물 내부의 실내광장이 무대의 연장 혹은 백 스테이지 공간으로 활용된다. 건물의 외장 마감은 연회색의 알루미늄 패널, 강화유리, 회색의 회벽(grey stucco), 석재 등으로 메자닌(mezzanine)을

포함하는 2층 구조의 장방형 형태를 취한다.

(2) 예르바 부에나 아트 극장(Yerba Buena Art Theater)

연면적 4,212m²의 블랙박스형의 극장 건물로 다양한 형태의 공연상연을 목적으로 설계되었으며 크기와 높이가 다른 육면체 형태의 건물이 결합되어 있다. 외벽 마감재로는 흰색과 은회색의 알루미늄 금속 패널(panels), 유리블록, 세라믹 타일, 에나멜 도자 패널(porcelain enamel panels) 등이 사용되었다. 마감재의

<표 3> Yerba Buena Garden 지역의 건물명 및 위치

Yerba Buena Gardens 주변시설과 광장		
Yerba Buena Gardens, Esplanade(외부 광장), Art Gallery, Art Theater, SFMOMA	Fumihiko Maki: Yerba Buena Art Gallery 메인 출입구	Fumihiko Maki: Yerba Buena Art Gallery, Forum
		
Moscone Convention Center & City View	James Stewart Polshek: Yerba Buena Art Theater 메인 출입구	James Stewart Polshek: Yerba Buena Art Theater, Main Lobby
		

통일성과 그리드(grid) 패턴의 반복사용은 건물 전체에 시각적 균형감을 부여하며 공간의 기능과 구조를 건물 형태와 접목시킨 극장 건물로 기능공간과 공공공간의 폐쇄성과 개방성을 건물 디자인에 반영하고 있다. 공연장(auditorium)과 백 스테이지 공간을 포함하고 있는 27m 높이의 육면체 건물은 외관상 창문이 없으며 정사각형의 은회색 알루미늄 격자 패널로 외부 마감 처리 되어 있다. 주 입구, 로비, 행정사무 공간 등의 공공공간을 포함하는 육면체 건물은 남서향의 외벽이 10.20m 길이로 격자형 유리패널로 마감되어 있으며 공연장을 포함하는 육면체 건물과는 대조적인 개방감을 전달한다. 건물 내부의 로비 공간은 밝은 파스텔 톤의 노란색을 사용하여 유리 외벽을 통해 로비의 내부 공간이 외부로 확산되며 다수의 출입구 배치로 에스플라나드 광장과 모스커니 북관을 연결하는 개방된 공간을 연출한다. 로비 공간에 위치한 계단은 2층의 사무공간과 야외 광장의 산책로로 이어지며 중요한 조형적 기능을 담당한다.

4.3. 소니 엔터테인먼트 메트리온(Sony-Entertainment Metreon)¹¹⁾

메트리온은 지역의 문화적, 지리적인 장점과 소니의 기업 전

5) 김선영, 공연문화공간의 복합 기능 - The Multi-Function of the Complex Cultural Center, 한국실내디자인학회 논문집, 제 25호, 2000. 12. pp.84-93.

6) Chris Morris, Yerba Buena Gardens, S.F. Examiner, (Map rm. G4364 S5: 2Y5 1993 M6 case D).

7) Suannah Temko, Maki, Polshek and Botta buildings to bloom at Yerba Buena Gardens, Architectural Record, v.181, n.8, 1993, p.25.

8) Alan Greenberger, Y.B.G. ESPLANADE (Map rm. G4364 S5: 2Y4 1992. 67 case B).







9) Jean Schiffman, The Yerba Buena Question, American Theatre, vol. 11, no. 7, September 1994, p.62.

10) 김선영, 21세기 공연문화공간의 기능적 측면 : 한, 미, 일 사례 비교 - The Multi-Complex Cultural Center in the 21st Century : A Comparative Study of Korea, the United States, and Japan, 공연예술 하반기, 국제극예술협회, 제 18호, 2000. 12. pp.26-36.

11) Clifford A. Pearson, Metreon: San Francisco, California, Architectural Record v.187, n.10, Oct. 1999, pp.154-160.

락이 부합되어 탄생되어진 도시 환경 속의 대형오락시설이다. Simon Martin-Vegue Winkelstein Moris와 Gary Edward Handel Associates의 합작으로 설계, 디자인되어진 건물로 도시 환경에서의 상업 및 유희시설(retail-entertainment center)의 기능을 수행한다.¹²⁾ 예르바 부에나 가든의 에스플라나드 광장을 중심축으로 샌프란시스코 현대미술박물관(San Francisco Museum of Modern Art)과 대칭의 위치에 자리하고 있다. 연면적 31,500㎡, 21미터 높이의 4층 건물로 콘크리트와 금속 패널

<표 4> 소니 메트리온 센터의 공간 사례

Sony Entertainment-Metreon		
메인 출입구와 건물명사인 시스템	Yerba Buena Gardens, Esplanade를 향한 건물면	Fourth Street와 Mission Street를 향한 1층면의 상업시설
		
메인 로비 공간	메인 로비의 에이트리움 천정구조물	Mezzanine의 Gateway
		

및 유리가 주 외장재로 사용되었으며 광장을 향한 건물표피는 전면 유리로 되어있다. 미션(Mission)가와 4가(4th Street)가 교차되는 곳에 메인 입구가 위치하며 에스플라나드 광장으로의 접근과 동선의 용이함을 위해 5개의 출입구가 1층에 위치한다. 건물 내부의 모든 공간은 패스의 역할을 하는 카드(Metreon Access Card) 사용으로 진입이 가능하다. 건물 주변의 문화시설들과의 연계를 고려한 출입구의 배치와 주변 환경을 적절히 조화시킨 건축 계획으로 도시의 이정표 기능을 수행한다. 실내 광장은 관람객 혹은 소비자들에게 소규모 단위공간으로의 이동을 원활하게 할 수 있도록, 방사형과 수직형의 동선을 제공하며 각 공간으로의 연계성과 수직이동 시, 시각적 유희를 제공하여 광장의 효과를 상승시키고 있다.¹³⁾ 발코니의 자유로운 중첩과 에이트리움(atrium)을 기본으로 하는 실내광장은 그래픽 요소와 색채, 조명 계획을 이용하여 대형공간의 위압감을 감소

12)CA Pearson, Metreon San-Francisco, California (SWWM and Gary E. Handel teamed up to design an urban entertainment center that takes technology as its theme), ARCHITECTURAL RECORD v.187, Oct. 1999, pp.154-159.

13)Rubin, J, Something wild (From Maurice Sendak to The 'Way Things Work' San-Francisco's Metreon is Sony's answer to the urbanentertainment center) ENTERTAINMENT DESIGN v.33, Oct. 1999, p.42.

시키며 공간적 친숙함과 시각적 흥밋거리, 상상력을 자극하는 실내광장을 연출한다. 고(高)천장 구조의 공간 내부에 건축 요소와 장식적 세부 디테일의 스케일을 확대 배치하여 공간전체 규모와 절묘하게 어우러져 있다. 이는 수직 이동 시 시각적 유희를 제공하며 중앙 에스컬레이터의 하강 시 내려다보이는 에이트리움 전경은 천장의 조명기구, 게이트웨이(Gateway)를 감싸는 듯한 천장의 패널 구조물과 더불어 유리 외벽 너머의 에스플라나드 옥외 광장과 어우러져 자연친화적 광장의 형태를 실내로 유입한다. 각각의 소단위 공간과 장소는 개별성과 차별성을 둔 디자인 테마를 적용하여 사람들을 유입하고 있으며 각 층마다 위치한 실내광장은 이러한 소단위 공간의 개별성과 강렬한 색채와 아이콘을 이용한 사인 등의 그래픽 요소에 의해 자연스러운 동선을 유도하고 있다.






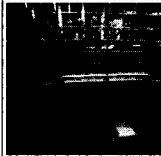
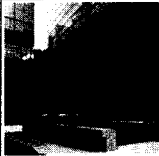
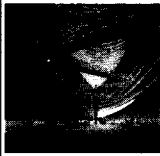
예르바 부에나 가든(Yerba Buena Gardens)을 향하고 있는 건물 동쪽은 공원과의 연계를 위한 동선계획과 출입구 배치 및 건물 전면의 유리의벽 처리로 건물과 공원과의 상호관계를 형성하며 조화로운 외부 공간 유입의 형태를 보이고 있어 야외 광장을 건물내부로 끌어들이는 디자인의 탁월함을 보인다. 또한 광장으로 직접 연결되는 출입구의 설치로 광장 및 주변의 시설들과의 연계성을 상승시킨다. 미션가(Mission Street)를 가로지르는 교각 형태의 연결 보도는 어린이 박물관(Children's Museum)으로 연결되어 시민, 관람객 및 관광객들에게 다양한 인근 문화 시설로의 접근 편의성을 제공한다. 사가(Fourth Street)와 미션가(Mission Street)를 접하고 있는 건물의 메인 출입구 상단부에는 높이 33미터의 강화유리와 붉은 색의 문자로 이루어진 사인 타워(sign tower)가 설치되어 있으며 메트리온의 유리외벽은 상업공간의 내부를 보여주는 디스플레이 효과로 행인들의 시선을 집중시킨다.

4.4. 도쿄국제포럼(Tokyo International Forum)

건축가 라파엘 비놀리(Rafael Vinoly)가 디자인 한 건축물로 서구적 구조체에 일본의 형태미가 혼합되어 압도적인 아름다움을 표현하고 있다. 1996년 완공되었으며 유리, 석재 등으로 이루어진 방대한 공간을 내포하며 건물의 거대한 양감과 투명한 건축 표피, 그리고 개방성이 특징이다. 동경의 국제화와 도시민을 위한 대중 집적 공간 제공을 위한 문화시설로 A, B, C, D로 명명되는 4개의 홀과 글라스 홀(Glass Hall) 그리고 두 건물영역 중앙에 위치한 플라자광장으로 이루어져 있다. 지상층에서 모든 건축물을 연계시키는 플라자와 광장은 글라스 홀과 4개의 홀 중앙부에 위치하고 있다. 각 공연장 건물 로비의 유리외벽에서 내려다보이며 공공기능의 공간으로 대중을 위한 미디어테크 도서관, 멀티미디어 극장, 기프트 샵, 아트 갤러리, 레스토랑과 카페 등의 편의시설을 갖추고 다양한 서비스를 제공한다. 광장의 동쪽에 위치한 글라스 홀의 인포메이션 센터가

위치한 고가교(高架橋, viaduct)의 형태를 반영하고 있는 실내로비와 연결된다. 플라자 광장의 지하로는 지하철시스템이 연결되어 대중교통을 이용하여 편리하게 각 시설로 접근할 수 있다. 건물의 지하층에도 다양한 쇼핑시설과 음식점, 교육시설을 갖추고 있으며 글라스 홀 및 전시 홀과 연결된다. 좁은 보행용 교각(pedestrian bridges)은 글라스 홀과 4개 홀의 4, 5, 6층을 이어주는데, 형태적으로는 스톤헨지(Stonehenge)를 연상시키며 플라자 광장공간을 가로지른다. 이 교각은 글라스 홀 상부에 커브 형태로 돌출 되어 있는 컨퍼런스 센터와 4개의 홀 건물을 이어주는 동선을 제공한다. 글라스 홀은 투명한 경량체를 사용한 대형 공간으로 천장의 채광 투과기를 통한 빛의 유입은 건물 내에 시시각각으로 변화하는 건물 구조체로 인한 독특한 음영효과를 건물 내·외부에 연출한다. 4개의 건물은 A, B, C, D

<표 5> 도쿄국제포럼 건물 및 도면

도쿄국제포럼(Tokyo International Forum)			
Exterior View	Outdoor Plaza	Pedestrians bridge	Glass-Hall-Daylight
			
Concourse level	Plaza & Concourse	Glass Subway Canopy	Glass-Hall-Nightlight
			

홀로 나뉘어져 있는데 홀 A는 5,012석 대형 공연공간으로 록 콘서트에서 전통 가부키 공연까지 다양한 장르의 공연을 소화할 수 있는 시설을 갖추고 있으며 홀 B는 3,000명을 수용할 수 있는 가변적 형태의 전시공간으로 사용된다. 홀 C는 1,500석의 공연장으로 콘서트, 연극, 댄스 등의 소규모 공연을 위해 사용되며 홀 D는 소규모의 복합기능의 공연장으로 600명을 수용하며 블랙박스 형식의 실험극이나 대규모 컨퍼런스를 위한 오디오/비디오 사용 공간으로 활용된다.

5. 결론

탈 모더니즘의 대중 건축운동을 통해 탄생된 겹 공간, 복합 공간을 포함하는 상대주의 공간은 크게 세 가지의 기본 이념을 내포한다. 첫째, 절대주의 공간의 획일적인 형태를 배격하는 공간의 물리적 구성요소를 갖는다. 상대주의 공간은 실내와 실외를 구별해주는 관계가 다변적으로 존재하며 안과 밖이 전도되어진 상태로 공간이 구성되어지기 때문이다. 두 번째로 상대주의적 공간의 성격은 골격과 공간을 동일시하던 절대주의 공간

관을 배격하며 건물 구조체 사이의 여백과 잉여 공간의 상태를 공간으로 정의한다. 세 번째로는 공간의 가치를 정형성과 질서에서 구하지 않으며 체험의 대상이 되는 적극적인 의미의 공간 가치를 역설한다. 상대주의적 관점에서의 공간은 질서와 안정을 추구하지 않으며 체험과 감상의 대상으로 정의하고 있는 것이다. 이러한 맥락에서 볼 때 실내광장의 구조는 상대주의의 공간 개념을 극적으로 표현한다. 기능적 측면은 그 전체를 볼수록 정 다수를 위한 공동의 장에 두고 있으며 최소개인단위(Cell)로부터 대규모 공유 공간(Aula)을 거쳐 광장으로 대표되는 외부 공간까지의 단계적인 접근을 기본으로 하고 있다. 이러한 상대주의적 공간개념이 적용된 실내광장의 활용 사례에서 나타나고 있는 기능과 디자인 특징을 정의하여 보면 첫째, 사례시설의 영국 국립극장, 소니 엔터테인먼트 메트리온과 도쿄국제포럼에서 연출되었듯이 메자닌과 발코니를 포함하는 대형 에이트리움 형태를 지향한다. 복합문화시설은 많은 공간이 공존하며 이러한 에이트리움 형태는 조형적 공간 연출을 강조하며 다층화 되어진 실내 광장을 제공하므로 전체 시설의 이미지를 제공하게 되며 중요한 공간 디자인 요소로 부각된다. 두 번째로는 예르바 부에나 센터의 아트 갤러리와 아트 씨어터, 도쿄국제포럼의 경우에서 나타나듯이 건물의 전면을 유리외벽으로 할애하는 특징을 보인다. 이러한 공간 연출기법은 건물의 내·외 공간의 연속성, 외부 자연환경과의 친화성 및 시각적인 공간 한계의 지각적 초월을 제시하며 건물내부의 실내 광장 공간을 확장시킨다. 이러한 디자인 경향은 건축물의 초표피 표현기법으로 투명성에 의한 실내의 공간의 연속성을 제시한다. 세 번째 특징은 각 시설의 고유한 특색의 소규모 단위공간으로의 용이한 동선 제공과 시각적 연출을 들 수 있다. 이러한 디자인 특징은 4개의 사례시설에서 공통적으로 나타나는데 도시문화의 공통적인 연속성을 시사하는 소규모 단위공간들과 광장의 연계성을 위한 전체 동선의 중추적 역할을 하며 대중의 접적과 이동성을 부여한 매개공간으로서의 기능을 수행하게 된다. 이러한 공간 성격은 단적으로 과거 중세나 르네상스 시대의 광장의 성격의 반영을 시사한다. 네 번째로는 스케일 변화를 이용한 건축 디테일, 그래픽 요소, 강렬한 색채의 사용과 공간각적 디자인 표현 요소들을 들 수 있는데 상업성을 강조하는 소니 엔터테인먼트 메트리온의 에이트리움 실내광장의 경우 실내 요소들의 형태를 부각시키며 시각적 집약과 유희를 제공한다.

현대 대형 문화시설에서의 실내광장은 상대주의의 공간 개념을 도입한 복합적인 배경과 외부 공간에서의 생활 형태를 실내 환경으로 재구축하여 건축 환경의 인본주의적인 가치를 실현하고 있음을 알 수 있다. 21세기의 실내광장은 신(新)광장문화가 상업주의와 결부된 새로운 양상의 도시 문화로 상업적 전략이 내재되어 있는 현대적 의미의 공동체 의식과 문화적 코드를 실현하는 대중 집적 공간이라 정의할 수 있다.

참고문헌

1. 김선영, 공연문화공간의 복합 기능 - The Multi-Function of the Complex Cultural Center, 실내디자인학회 논문집, 제25호, 2000. 12.
2. 김선영, 21세기 공연문화공간의 기능적 측면 : 한, 미, 일 사례 비교 - The Multi-Complex Cultural Center in the 21st Century : A Comparative Study of Korea, the United States, and Japan, 공연예술 하반기, 국제극예술협회, 제18호, 2000. 12.
3. 임석채, 미니멀리즘과 상대주의 공간: 뉴욕5 건축과 공간 운동, 2000.
4. 임종엽, 극장건축의 공간 유형과 도시성격의 상관성 연구, 실내디자인학회 논문집, 제16호, 1999. 3.
5. Greenberger, Alan, Y.B.G. ESPLANADE(Map rm. G4364 S5 ; 2Y4 1992. 67 case B).
6. Henderson, Justin, San Francisco Museum of Modern Arts, Museum Architecture, Rockport, 1998.
7. Morris, Chris Yerba Buena Gardens, S. F. Examiner, (Map rm. G4364 S5 : 2Y5 1993 M6 case D).
8. Schiffman, Jean, The Yerba Buena Question, American Theatre, vol. 11, no. 7, September 1994.
9. Temko, Suannah Maki, Polshek and Botta buildings to bloom at Yerba Buena Gardens, Architectural Record, v.181, n.8, 1993.
10. Pearson, CA, Metreon San-Francisco, California (SWWM and Gary E. Handel teamed up to design an urban entertainment center that takes technology as its theme), ARCHITECTURAL RECORD v.187, OCT. 1999, pp.154-159.
11. Pearson, Clifford A., Metreon : San Francisco, California, Architectural Record v.187, n.10, Oct. 1999.
12. Rubin, J, Something wild(From Maurice Sendak to The 'Way Things Work 'San-Francisco's Metreon is Sony's answer to the urbanentertainment center) ENTERTAINMENT DESIGN v.33, OC. 1999.
13. www.nationaltheatre.org.uk/home.html
14. www.bigsight.or.jp
15. www.tif.or.jp
16. www.rvapc.com

<접수 : 2003. 8. 25>