

공릉청소년문화정보센터 리모델링

청소년과 함께하는 수직마을 공동체

서민우·지정우
(주)이유에스플러스건축 공동대표

개요

위치	서울특별시 노원구 공릉2동 노원로1나길 10
용도	교육연구시설
대지면적	1,018m ²
건축면적	2,595m ²
규모	지하 1층, 지상 7층
리모델링 공간	지상 1~6층
설계	서민우, 지정우((주)이유에스플러스건축)
설계담당	지정우, 서민우, 고건수, 이소림, 이병욱, 김성진
시공	메이트건축(Mat.E Architects)
설계기간	2019. 8.~2019. 12.
시공기간	2020. 1.~2020. 5.
건축주	노원구, 책임는사회문화재단
협업	C Program, 도서관문화재단 씨앗



공릉청소년문화센터 3층과 4층 연결 부분



1층 어린이도서관 책 읽는 놀이계단



© 박영채



© 박영채



© 박영채

상 1층 출입구 유리벽을 통해 실내외 공간이 연결되도록 계획
 하 1층 어린이도서관 서가와 독서공간



© 바영체



© 바영체

상 3층 유스카페 전경
하 4층에서 바라본 오픈공간



© 박영체



© 박영체



© 박영체

상 5층 화랑도서관 열람실
 하·좌 5층 화랑도서관 열람실 내 'BOOK-TUB' 독서공간
 하·우 전체 공간과 같은 마감재를 사용한 5층 인포메이션 데스크



◎ 6층 열람실

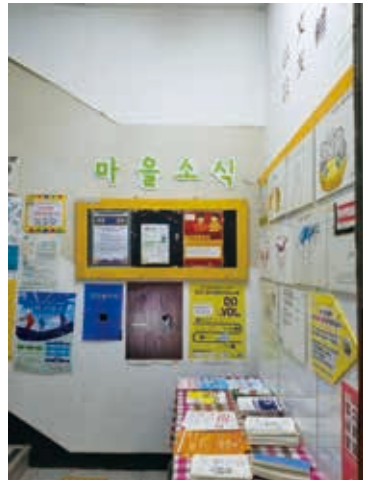


◎ 6층 열람실



◎ 6층 열람실

- 상 6층 화랑도서관 열람실
- 중 6층 화랑도서관 컴퓨터 존과 계단식 서가
- 하 마을 전경이 한눈에 내려다보이는 6층 열람실



좌 공릉청소년문화정보센터 외관
 우·상 3층에서 바라본 리모델링 전 오픈공간 모습
 우·하 리모델링 전 수많은 게시물이 널려 있던 계단실 모습

이 센터는 자연스럽게 마을의
사랑방이자 모임터의 역할을 하고 있다.
이런 센터를 그들은 ‘공터’라는 애칭으로 불러왔다.
단순히 첫 글자와 끝 글자를 따서 만든 이름이라고 짐작되지만,
그 안에는 여러 의미가 담겨 있는 듯하다.
공터는 마을사람들을 위해 비워져 있는 모두의 광장이자
모두의 놀이터다.



©
기
원
에

공릉동마을 청소년 사랑방, 공릉청소년문화정보센터

지하철 6호선 화랑대역 인근에 위치한 공릉청소년문화센터는 지역 주민들과 청소년들의 자치활동이 매우 활발한 공공시설이다. 지하 1층과 지상 7층 규모의 작은 건물에는 청소년을 위한 복합문화센터와 노원구 구립도서관인 화랑도서관이 함께 자리를 잡고 있다.

그런 공간구조 때문에 이 센터는 자연스럽게 마을의 사랑방이자 모입터의 역할을 하고 있다. 이런 센터를 그들은 ‘공터’라는 애칭으로 불렀다. 단순히 첫 글자와 끝 글자를 따서 만든 이름이라고 짐작되지만, 그 안에는 여러 의미가 담겨 있는 듯하다. 공터는 마을 사람들을 위해 비워져 있는 모두의 광장이자 모두의 놀이터다. 끊임 없이 채워지고 빠져나가는 활동과 생각들 속에서 공터는 점점 더 마을에 깊숙이 뿌리내리고 관심과 이용도를 넓혀 나갔다고 한다. 공터를 위탁 운영하는 성공회대학 측에서 주도적으로 만든 행사를 통해서, 혹은 청소년들이 자발적으로 만들어 낸 아기가기한 프로그램을 통해서 공터는 날마다 채워지고 변신해 왔다.

반면에 공터를 품은 건축공간 자체는 처음 만들어진 2010년 이후로 특별한 공간적 확장 없이 유지돼 왔다. 왕성한 활동으로 가득한 청소년들의 활동에너지는 점점(혹은 폭발적으로) 늘어나는데, 그것을 담는 그릇은 가만히 있었던 것이다. 그 활동에너지는 가용한 모든 공간을 각종 기자재와 가구로 채우는 것은 물론이고, 무질서한 환경미화작업을 하면서 다양한 마감재로 실내공간을 치장했다. 그 위를 각종 게시물과 청소년들의 창작물이 마치 담쟁이덩굴처럼 덮어서, 10년이 가까워 온 시점에서 공간구조의 변화에 대한 요구가 간절했던 것은 어찌 보면 당연한 결과라고 할 수 있을 것이다.

공터를 새롭게 세우는 준비운동 - 추진단과 현황파악

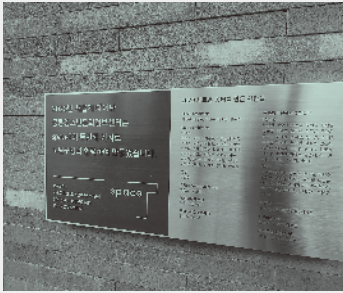
이번 공터 리모델링 사업을 가능하게 한 주체는 추진단이라는 특별한 구성이다. 먼저 직접적인 수혜자로서 공릉청소년문화정보센터가 있고, 노원구청은 예산을 매칭하고 행정적 지원을 맡았으며, ‘space T 프로젝트’의 조직으로서 도서관문화재단 씨앗과 책임는사 회문화재단 그리고 C Program이 민간자본과 프로젝트 매니지먼트의 역할을 담당했다.

도서관 공간 안에 트윈세대를 위한 전용공간을 만드는 프로젝트를 뜻하는 ‘space T 프로젝트’에는 이유에스플러스건축의 주민+청소년 참여설계 기획과 운영 및 건축공간설계의 역할, 메이트건축

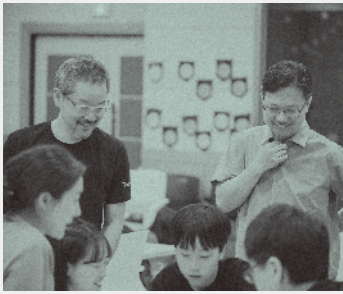
©(주)이우에스플러스건축



상 공릉청소년문화정보센터 외관
하 3층에서 바라본 리모델링 전 오픈공간 모습



© 유니에스플러스디자인건축



© 유니에스플러스



- 상 프로젝트에 참여한 모든 사람의 이름을 담은 외부 현판
- 중 청소년들과의 참여설계 과정
- 하 운영진과의 참여설계 과정

의 시공, 큰산인디컴의 가구 제작, P Plus Communication의 사이니지 작업까지 포함된 구성이 만들어져서 프로젝트의 처음부터 모든 단계마다 면밀한 계획과 준비를 할 수 있었다.

참여설계

사용자 참여 디자인 워크숍을 뜻하는 참여설계는 최근에 공공시설 건축에서 중요한 이슈로 자리 잡았다. 학교나 공익을 위한 공공공간을 조성하는 데 있어 사용자의 의견이 반영돼 완성되는 공간에 대한 인식이 달라졌기 때문이다.

이유에스플러스건축은 초등학교 저학년부터 고등학생에 이르기까지 여러 번에 걸친 다음 세대와의 공간계획 워크숍에서 쌓은 경험을 가지고, 공터를 이용하는 청소년들과 지역주민들 그리고 운영진에 이르기까지 다양한 각도의 참여설계를 진행했다. 공터 안팎으로 자세한 사전 현장조사를 하고 운영자와 인터뷰도 했다. 특히 청소년과 총 3회의 워크숍을 기획하고, 그 사이사이에 운영진과의 워크숍 일정을 마련해 두 집단의 의견을 촘촘하게 반영했다.

청소년 워크숍의 내용은 크게 ▲현재의 공간 돌아보기(사진 구성 및 연관성 토론) ▲층별 공간에 대한 상상(입체조형 작업) ▲‘가변성’을 염두에 둔 공공영역 구상(입체조형 작업)에 관한 내용으로 이어졌고, 운영자 워크숍은 ▲청소년들의 생각에 의견 더하기(메모 및 토론) ▲층별 공간의 성격에 관한 상상(현황도면 위 스케치) 작업이었다. 마지막으로 지역주민과 공청회 자리를 마련해 어른들이 바라는 청소년복합문화공간의 방향을 들었다. 이렇게 참여설계 워크숍의 전체 과정에서 모아진 ‘공터를 사용하는 모든 이용자의 의견’은 실제 공간계획에 있어 중요한 하나의 축이 됐다.

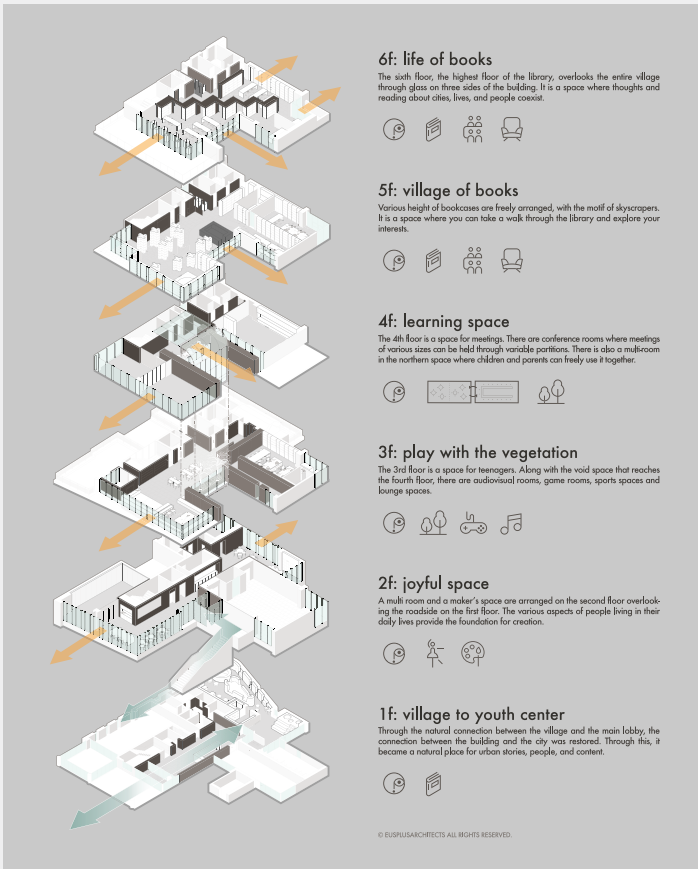
이제부터 중요한 것은 건축가의 판단이다. 사용자의 의견은 물리적인 공간으로 그대로 구현된다기보다는 공간구성의 방향성을 제시하는 바탕이 돼야 한다. 기술적 재료적 심미적 측면에서 공간이 건축적으로 갖춰야 할 기본적인 요소들이 빠져 있기 때문이다. 참여설계의 성패를 가르는 기준은 이렇게 ‘원하는 그대로 만들어지는가’ 아니면 ‘창조적인 공간언어로 한 번 더 해석되는가’에 있다고 할 수 있다.

청소년 중심의 공공문화시설 - 공간 재배치

공터 리모델링 공간설계의 첫 단계는 기존 프로그램과 기능을 재분류하고 수직적으로 최적의 위치에 재배치하는 것이었다. 처음 시설이 지어질 때 의도됐던 '외부와 연결돼 밝은 모습으로 사회와 대화하는 모습'은 가구와 계시물로 인해 단절됐고, 전체적으로 일정한 기준 없이 '비어 있으면 채우는' 식으로 사용됐다. 그 결과 효율성이 매우 떨어져 있는 상황이었다.

이에 연령대별 사용자별 접근성과 프로그램이 요구하는 면적을 고려해 저층부의 영유아를 위한 어린이도서관부터 상부 2개 층의 화랑도서관까지 각 층의 활동영역과 그에 관련된 지원시설로 정리했다. 이러한 과정에서 활용도가 낮거나 새로 발견된 공간들은 실내공간이 건물 내외부와 연결되거나 다양한 프로그램을 수용할 수 있는 개방적인 구조로 만들어졌다.

© (주)이우에스앤피스건축



공간 재배치 다이어그램

© 비영체



© 비영체



상 공릉청소년문화센터
3층과 4층 연결 부분
하 1층 출입구 유리벽을 통해
실내의 공간이 연결되도록 계획



© 표영준



상 3층 유스카페 전경
하 4층에서 바라본 오픈공간

청소년 중심의 공공문화시설 - 재료의 통일과 변화

공터 건물 크기에 비해 실내공간은 지나치게 다양한 마감재로 꾸며져 있었다. 이에 각 층을 아우르는 코어와 중심시설의 재료를 통일해서 전체 내부공간 분위기를 질서 있게 만들고, 어지럽게 흩어져 있던 게시물 영역을 층별로 일정한 구역에 한정해서 활발한 공터의 콘텐츠가 실내공간의 요소로 쓰이도록 계획했다.

참여설계의 결과에서 도출된 ‘경춘선 숲길’과 ‘수직적 마을길’이라는 공간계획 방향은 ‘내부의 외부성’이라는 콘셉트로 발전됐다. 이것을 위해 실내마감재는 마을의 골목길 분위기를 드러내고 일상에서 친근하게 접할 수 있는 소재인 벽돌과 목재 중심으로 계획됐다. 재료의 통일에서 오는 지루함은 색상의 변화와 일부 구로철판을 사용함으로써 상쇄할 수 있었고, 3층과 4층이 연결되는 2개 층 높이의 오픈스페이스에는 키가 큰 식재를 두고 자연광을 적극 유입해서 마치 외부와도 같은 내부 공간을 만들 수 있었다.



© (주)이우의스튜디오건축

전체 단면투시도

청소년 중심의 공공문화시설 - 도서관 문화의 새로운 전형

공공건축, 특히 우리의 도서관 공간은 이제까지 책이나 시설물이 공간의 중심을 차지하는 형태가 지배적이었다. 서가와 열람실은 벽으로 구분돼 그 안에서 사용자는 공간에 압도당할 수밖에 없는 분위기였고, 건물 외피의 종류에 상관없이 외부로의 시선은 단절돼 있는 것이다. 공터의 경우에도 유리 커튼월의 조망은 블라인드와 기자재, 심지어 창호지로 가려져서 마을 공동체의 중심시설인 이 센터는 한번 실내로 들어오면 외부환경과는 철저히 차단됐다.

빽빽하게 책들이 들어차 있는 서가 사이에 비좁은 책상이 자리를 차지한 반면 이제는 활용도가 떨어진 데스크톱 컴퓨터는 오히려 지나치게 여유 있는 공간을 차지하고, 열람실을 들어서면 숨소리를 내기에도 두려울 만큼 적막함과 고요함이 가득했다. 기본적으로 도서관이 연중무휴로 주민들이 이용할 수 있는 생활간접자본시설임에도 불구하고, 이 열람실은 시험을 앞두고거나 특별한 기간에만 집중적으로 사용될 뿐이었다. 공간의 구조와 사용목적이 실제 사용자가 원하는 방향과 어긋나 있는 상황이 우리의 일반적인 도서관 풍경인 것이다.

공터의 화랑도서관은 그런 문제점에서 공간을 다시 바라보고 청소년들과 일반 주민들이 자연스럽게 편안한 마을 분위기에서 새로운 도서관 문화를 접할 수 있도록 디자인됐다. 각 층의 넓이에 비해 낭비되는 요소인 엘리베이터 로비를 과감히 도서관 영역으로 오픈하고, 복잡한 구조물들에 가려져 잘 활용되지 못하던 창들을 찾아내고 창가를 단단한 매스감으로 정리해 유리를 통해 보이는 외부의 풍경을 돋보이게 했다. 여기에는 실내 공공공간이 가져야 할 가치와 외부와 연결됐을 때 더 효과적임을 강조하고 실내와 실외의 풍경을 서로 확장시키고자 하는 건축가의 의도가 담겨 있다.

또한 독서실형 열람실과 벽면서가 위주의 공간이었던 5, 6층 서가를 기둥서가와 칸막이서가를 통해 조성된 '책 길'을 따라 사용자들이 자유롭게 이용할 수 있도록 했다. 심진분류법에 의해 고정된 서가목록이 아니라 일꾼과 청소년들이 함께 서가의 주제를 꾸려 볼 수 있는 '컬렉션' 서가를 배치 및 운영하게 됨으로써 정보와 사람이 자유로이 드나드는 '공터'가 됐다. 도서관의 중심이 '책'이 아니라 '책을 찾고, 보고, 즐기는 사람'으로 회복된 것이다.

© 화랑



상 5층 화랑도서관 열람실 내 'BOOK-TUB' 독서공간
하 6층 화랑도서관 컴퓨터 존과 계단식 서가



© 2015 한국문화재단



상 전체 공간과 같은 마감재를 사용한
5층 인포메이션 센터
하 마을 전경이 한눈에 내려다보이는
6층 열람실

도시의 맥락 속에서 공공공간의 역할과 의미

공릉청소년정보센터(노원구 화랑도서관)의 리모델링은 공동체를 가로질러 가는 긴 경춘선 숲길공원의 모습과 ‘아름다운 언덕’이라는 공릉(孔陵)의 뜻에서 건축적 영감을 얻어, 1층부터 6층까지의 공간이 수직적으로 배치된 하나의 마을로서 공간의 큰 개념을 잡았다. 그리고 층마다 주어진 공간의 성격을 따라 ‘공벽(孔壁, 아름다운 벽)’, ‘공작(孔作, 아름다운 제작)’, ‘공구(孔丘, 아름다운 언덕)’ 등의 이름을 붙여가며 공동체 마을과의 관계를 건축적으로 연결하게 됐다.

참여설계 과정에서 모아진 사용자의 의견을 바탕으로, 칸막이와 벽으로 막혀 있던 예전 공간은 마을을 향해 활짝 열렸다. 여전히 고유의 기능을 가진 여러 공간이 독립성이 보장되면서도 단절되지 않은 중첩된 공간의 집합으로 탈바꿈해 자리 잡았다. 엄마 손을 잡거나 아빠 품에 안겨서 어린이도서관을 들어오는 아이들도, 유스카페에서 신나게 게임을 즐기는 트윈세대도, 도서관에서 편안하게 몸을 기대어 독서 삼매경에 빠진 어른들도 이 안에서(사용자와 운영자가 함께 만들어 나가는 진정한 ‘열린 곳’에서) 새롭게 회복한 공동체 마을의 사랑방을 함께 공유하는 경험을 하게 되리라 기대한다.



1. 메인로비
2. 어린이도서관

1층 평면도



1. 메이커스페이스 '이상한 작업장'
2. 동아리실 '뽕뽕'
3. 회의공간 '꿈틀'
4. 회의공간 '요기'
5. 청소년 휴식공간 '나도꽃'

2층 평면도

© (주)이우건축사사무소



1. 청소년 놀이 및 활동공간 '유스카페'
2. 라운지 공간
3. 음악 및 미디어 공간
4. 조리공간 '요리조리'
5. 만화공간
6. 영상공간
7. 파우더룸
- 8.꿈마을 청소년팀 업무공간

3층 평면도



- 1.가변형 모임공간 '번뜩&파닥'
2. 유아들을 위한 좌식공간 '퐁당'
3. 라운지 공간

4층 평면도



- 1.도시서가
- 2.서가언덕
- 3.회의언덕
- 4.책마을도서관팀 업무공간
- 5.폰부스

5층 평면도



- 1.골목서가
- 2.창가조망형 서가
- 3.컬렉션 서가
- 4.회의공간
- 5.회의공간
- 6.폰부스

6층 평면도