

2024년 춘계학술발표대회 : 대학생부문

가변적 요소를 통한 팝업 공간의 디자인 방향

- 국내외 사례 분석을 중심으로 -

Design Direction of Pop-up Space through Variable Elements

- Focusing on domestic and international case analysis -

○이 민 경* 김 수 미**
Lee, Min-Kyung Kim, Soomi

Abstract

The purpose of this study is to explore the design direction of the pop-up space through case analysis through variable elements. The demand for additional businesses through the increasing content IP is increasing, and it is mainly in the form of pop-ups. However, in the current situation where only the content topic is replaced in a limited space compared to this high demand, this leads to boredom among consumers about the space. It was shown that spatial change is necessary in the pop-up space so that these experiences and consumption cultures do not disappear due to spatial constraints. This study attempts to explore spaces with variable elements through analysis of domestic and foreign cases.

키워드 : 가변적 요소, 팝업 공간, 체험공간

Keywords : Variables, Pop-up Space, Experience Space

1. 서론

1.1 연구의 목적¹⁾

코로나(COVID-19) 팬데믹으로 인해 일시적으로 사회 활동이 제한되고 실내에서의 활동이 늘어나게 되었다. 실내에서 원격으로 업무를 처리하고, 온라인을 통하여 물건을 소비하거나 여가를 보내는 등의 다양한 연령층의 라이프스타일의 일부에 변화를 가져오게 되었다. 이러한 변화들 중에서 여가를 보낼 때 미디어 콘텐츠를 소비하는 부류가 늘어나게 되었고 이는 팬데믹이 완화된 현재까지도 진행되고 있다. 팬데믹 이전부터 높은 이용률을 보여준 YouTube 뿐만 아니라 OTT(Over the Top)나 콘텐츠 플랫폼, 라이브스트리밍 플랫폼 등 인터넷을 통해 방송 프로그램이나 영화, 웹툰이나 웹소설, 게임이나 소통하는 라이브방송 등 각종 미디어 콘텐츠를 제공하는 서비스를 접하고 있는 규모가 눈에 띄는 정도로 증가하였고 이런 콘텐츠를 취급하는 시장의 확장은 현재까지도 진행 중이다.

미디어 콘텐츠에 대한 수요가 늘어나면서 콘텐츠IP에 대한 수요의 증가도 뒤따르고 있다. 인터넷에서 쉽게 볼 수 있는 콘텐츠IP를 통한 부가사업의 증가가 이에 대한 근거라고 볼 수 있다. 미디어 콘텐츠를 접하고 그에 관련된 2차적으로 파생된 콘텐츠나 상품을 소비하고자 하는 규모가 증가하면서 이전부터 수요가 존재했던 굿즈, 팝업이나 콘텐츠 체험 사업 등의 수요가 증가하고 있는 추세이다.

팬데믹이 완화된 2024년 현재에도 이러한 콘텐츠 상품 등을 다루는 팝업스토어가 끊임없이 이어지고 있는 상황이다. 하지만 이러한 높은 수요에도 불구하고 한정된 공간에서의 그저 콘텐츠 주제만을 변경하고 있는데, 이로 인해 팝업이 아닌 주변의 플래그십매장들과의 동선 분리가 이루어지지 않게 되었고, 특히 기존 소비층의 공간에 대한 권태감이 과속화되고 있다. 따라서 본 연구는 현재의 문화가 지속적으로 이어지고 공간에 대한 권태감을 해소하기 위해 팝업 공간의 콘텐츠 주제뿐 아니라 공간적으로도 변화가 필요하다고 보여졌고 이를 위하여 가변적 요소를 통한 팝업 공간의 디자인 방향을 탐구하고자 한다.

1.2 연구 방법 및 범위

연구는 사례 조사와 분석으로 진행되는데, 주로 관련 지식 검색을 통해 지식에 대한 분석과 그 분석을 통하여 선정된 사례에 대한 연구를 진행하였다. 현재 팝업 사업 분야에서 많은 이용이 이루어지고 있는 '더현대서울 크레이티브그라운드' 라는 국내 사례와 가변적 요소를 가지고 있는 국외 사례를 대상으로 연구를 진행한다.

* 송실대 건축학부 학사과정

** 송실대 건축학부 부교수, 공학박사

(Corresponding author : School of Architecture, Soongsil University, soomikim@ssu.ac.kr)

이 성과는 정부(과학기술정보통신부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (No. NRF-2021R1F1A104582).

2. 이론적 고찰

2.1 가변적 공간의 개념과 적응성 기능

현재는 각자 개인의 성향과 취향을 적극적으로 표출하는 사회이다. 그건 공간을 표현하는 방향에서도 해당된다. 하나의 규정된 공간에서 부분적인 변화를 가지는게 아닌 사용자가 누구이며, 그 사용자가 공간을 어떤 방향으로 사용하는가에 따라 구획을 자유롭게 할 수 있는 가변성을 지닌 공간이 선호되고 있다.

가변성(Flexibility)의 사전적 의미를 보면 유연성, 적응성, 융통성 즉, 형태를 보존하고 변화시키는 것과 변화를 적용하는 형태를 의미한다. 공간에서의 가변성은 다양한 공간 사용자의 다양한 요구를 만족시키는 다양성(Variability)과 변화에 순응 내지는 적응한다는 변화의 적응성(Adaptability)으로 정의된다. 가변 공간은 거주자의 라이프 스타일에 변화있게 대응하고 개성 욕구에 순응하며 공간 구성에 있어 사용자가 임의대로 재배치 할 수 있는 공간을 의미한다.¹⁾

적응성(Adaptability)이란 주변 환경 시스템에 의해서 변화되는 사용자의 요구를 수용할 수 있는 공간적 유연성을 의미하며, 상황에 맞게 환경을 변화시킬 수 있다. 이러한 적응성은 다양한 장치에 맞게 공간의 다양한 활용도를 제공하며, 이 장치들은 상황에 맞는 고유한 기능을 지니고 있다.²⁾

2.2 가변적 메커니즘 요소의 정의와 이를 통한 공간 변화

가변적 요소는 기존 건물의 구조와 공간을 보다 다재다능하고 유연하게 구축하는 데 활용할 수 있다. 가변적 요소를 활용할 경우 아래와 같이 공간 변화를 가져갈 수 있다.³⁾

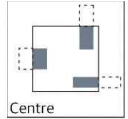
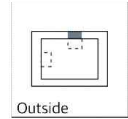
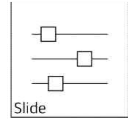
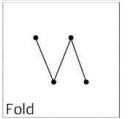
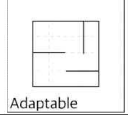
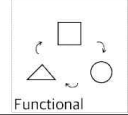
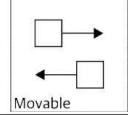
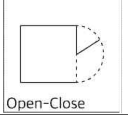
김성규, 이지현, 임민택(2023)의 연구에 따르면 공간 분할, 공간 결합, 공간 구성으로 다음과 같이 분류하였다. 첫째, ‘공간 분할’은 공간을 세분화시켜 각각의 영역으로 나누는 데 활용할 수 있다. 이를 통해 다양한 목적으로 사용할 수 있는 유연한 공간을 만들 수 있다. 둘째, ‘공간 결합’은 각 영역별 공간을 결합하여, 공간을 확장시켜 사용할 수 있다. 이를 통해 여러 그룹이 동시에 사용할 수 있는 큰 공간을 만들 수 있다. 셋째, ‘공간 구성’은 공간을 다양한 방식으로 구성할 수 있는 잠재적 가능성을 지니고 있다. 이를 통해 다양한 이벤트나 공간 활용도에 맞게 조정할 수 있는 공간을 창출할 수 있다.⁴⁾

- 1) 최영애, "스페이스 퍼니처를 이용한 가변적 통합 주거 공간에 관한 연구." 국내석사학위논문 홍익대학교 산업미술대학원, 2009. 서울
- 2) 박진욱, "공간의 가변적 유용성을 위한 적응성 환경디자인에 관한 연구." 국내석사학위논문 홍익대학교 대학원, 2018. 서울
- 3) 김성규, 이지현 and 임민택. (2023). 가변적 메커니즘 요소를 활용한 을지로 복합문화 공간디자인. 한국공간디자인학회 논문집, 18(4), 255-266.

이러한 가변적 메커니즘 요소를 이번 복합문화 공간 디자인 프로젝트에 적용할 경우 공간 변화에 있어 매우 유용한 도구가 될 것이다. 이는 기존 건물과 공간을 보다 다재다능하게 변화시키면서, 공간에 활기를 불어 일으킬 것으로 보인다. 또한, 다목적 공간으로 활용하면서, 공간에 새로운 이미지가 형성될 것으로 예상된다.⁵⁾

김성규, 이지현, 임민택(2023)의 연구에 따르면 가변적 메커니즘 요소는 총 6가지 형태로 모듈형, 절약형, 적응형, 기능의 변형, 반응형, 확장형으로 분류하였다. 모듈형은 일정 단위의 공간 그대로 이동시켜 변화를 주는 형태이며 절약형은 슬라이드나 폴더 형식의 이동을 통해 공간에 변화를 준다. 적응형은 일정 공간만큼 분할하여 그 공간 안에서의 변화를 가지는 형태, 기능의 변형은 공간의 기능, 용도에 따라 변화하는 형태를 보여준다. 반응형은 벽체의 이동을 통한 공간 변화, 확장형은 벽이나 문의 열림과 닫힘을 통해 공간 변화의 가능성을 보여주는 형태이다.

표 1. 가변적 메커니즘 요소

모듈형		절약형	
			
적응형	기능의 변형	반응형	확장형
			

(출처 : 김성규, 이지현 and 임민택. (2023). 가변적 메커니즘 요소를 활용한 을지로 복합문화 공간디자인. 한국공간디자인학회 논문집, 18(4), 255-266.)

3. 사례조사

앞서 살펴본 위 형들의 특징을 사례를 통해 살펴보고자 한다.

3.1 더현대서울 크레이티브그라운드

‘크레이티브그라운드’는 더현대서울 지하2층에 위치하고 있다. 다양한 브랜드의 매장들과 팝업 아이코닉, 웨스트, 이스트 총 세 곳에 팝업스토어를 위한 공간이 마련되어 있다. 이는 초기 단계부터 팝업스토어가 청년층이 더현대서울을 방문하도록 하는 핵심공간이 될 것이라는 계획에서 비롯되었다고 한다. 더현대서울 크레이티브그라운드는 새로운 트렌드의 발신지 역할을 하면서 고객을 끌어당겨 주변 매장에도 활력을 주는 역할을 하고 있다.

4) 김성규, 이지현 and 임민택. (2023). 전계서

5) 김성규, 이지현 and 임민택. (2023). 가변적 메커니즘 요소를 활용한 을지로 복합문화 공간디자인. 한국공간디자인학회 논문집, 18(4), 255-266.

표2. 국내외 가변적 공간 비교분석 표

	더현대서울 크레이티브그라운드	Pop-up Café	Blue Bottle Coffee NEWoMan YOKOHAMA Cafe Stand	Mumokuteki Concept Bookstore	THE PLAYHOUSE	Pop Up Luggage Space	Storefront Library	Underline Cafe	B018
위치	영등포구 여의대로 108	태국 방콕	일본 요코하마	중국 베이징	일본 도쿄	네덜란드 노르트담	미국 뉴욕	중국 항저우	레바논 베이루트
건축 가	BETWIN SPACE	PYE	Schemata Architects	LUO Studio	Haruki Oku Design, PAN- PROJECTS	TomDAvid Architecture	Abruzzo Bodziak Architects	LYCS Architecture	BERNARD KHOURY
면적	7,160sqm	200m ²	24.94m ²	479.1m ²	1,367m ²	350m ²	101.7m ²	240m ²	6000m ²
연도	2021	2014	2020	2021	2020	2015	2018	2015	2015
용도	백화점	카페	카페	서점	패션매장	수화물 공간	전시시설 문화시설	카페	위락시설
가변 적 메커 니즘 요소	모듈형, 적응형	적응형	절약형, 확장형	반응형, 기능의 변형	절약형, 반응형	절약형, 확장형, 기능의 변형	반응형, 기능의 변형, 확장형	절약형, 반응형	모듈형, 절약형, 기능의 변형, 반응형, 확장형
평면 도									
평면 다이 어그 램									
단면 도/ 공간 이미 지									

*사진 및 자료 출처 :

- (1) <https://hyundailncusa.com/blog/the-hyundai-seoul-opens-in-yeouido>
<https://archello.com/project/the-hyundai-seoul-b2f-creative-ground>
- (2) https://www.archdaily.com/569045/pop-up-cafe-pye?ad_source=search&ad_medium=projects_tab
- (3) <https://architecturephoto.net/104942/>
- (4) <https://www.archdaily.com/963654/mumokuteki-concept-bookstore-luo-studio>
- (5) https://www.archdaily.com/959748/the-playhouse-store-pan-projects?ad_source=search&ad_medium=projects_tab
- (6) https://www.archdaily.com/770209/pop-up-luggage-space-tomdavid-architects?ad_source=search&ad_medium=projects_tab
- (7) https://www.archdaily.com/932899/storefront-library-abruzzo-bodziak-architects?ad_source=search&ad_medium=projects_tab
- (8) https://www.archdaily.com/785642/variable-wonderful-space-underline-cafe-lycs-architecture?ad_source=search&ad_medium=projects_tab
- (9) <https://divisare.com/projects/297022-bernard-khoury-jon-shard-anne-francoise-pelissier-ieva-saudargaite-b018>

**평면다이아그램 : 저자 작성

3.2 Pop-up Café

태국 방콕 Lub d에 위치한 'Pop-up Café'는 설치미술 "Seamless Insertion"이라는 컨셉의 이국적이면서도 편안한 분위기를 보여주는 팝업 카페이다. 여러 매장으로 나누어 있는 복합시설 안에 있는 매장 내부 라이브러리 영역을 9개 구역으로 매끄럽게 분리한 형태이며, 구역마다 다른 천장높이나 공간너비 등으로 다양한 공간감과 분위기를 연출할 수 있는 부분이 특징이라고 할 수 있다.

3.3 Blue Bottle Coffee NEWoMan YOKOHAMA Cafe Stand

일본 요코하마 뉴오만에 위치한 이 카페는 폴딩 유리 도어를 이용하여 벽면 일자형의 테이크아웃 전용매장을 공간을 입체화시킨 사례이다. 직사각형 공간을 양분시켜 주문을 받고 커피를 제공하는 카운터 영역과 휴게 영역을 분리시킴으로써 용도적·동선적으로 분할하였으며, 거리에 면한 외벽을 활용하는 대신 아웃스윙 폴딩 유리 도어로 공간을 감싸며 문이 열릴 때 양쪽으로 접히면서 1.2m가량 돌출되어 야외에서 카페의 장소성 확보하였다.

3.4 Mumokuteki Concept Bookstore

중국 베이징의 'Mumokuteki Concept Bookstore'은 책과 문화뿐 아니라 자유로운 라이프스타일을 제안하는 서점이다. 입구와 맞은편 벽 사이의 구역 양옆에 회전형 스크린 벽을 설치, 다섯 개의 벽을 지그재그처럼 엇갈리게 배치하여 공간의 개방감과 분절감 조율하였으며, 공간을 완전히 열어 다인원 활동을 진행하거나 층층이 나누어 흥미로운 동선을 구축하였다.

3.5 THE PLAYHOUSE

도쿄 아오야마의 'THE PLAYHOUSE'는 3층 규모 건물을 개조하면서 1, 2층의 패션 브랜드 매장에 가변적 솔루션을 적용한 사례이다. 팬데믹 이후 상업 활동의 중심이 온라인으로 옮겨지는 흐름에 대응하여 제품 전시와 판매를 넘어 브랜드와 관련된 문화를 발견하고 경험하는 상점으로까지 확장하였으며, 회전형 벽체를 설치하여 컨텐츠에 따라 공간을 유연하게 변형시킬 수 있도록 하여 다양한 활동이 가능하다.

3.6 Pop Up Luggage Space

노트르담 크루즈 터미널의 'Pop Up Luggage Space'는 터미널의 팝업 수화물 공간이다. 유람선이 정박하여 필요할 때만 임시적으로 수화물 공간을 만들고 그외에는 일반인이 부두로 접근하기 편하도록 접이식 구조로 설계하였으며, 저녁에는 접힌 천을 통해 빛이 비추어 마치 카페의 테라스가 빛에 떠 있는 것처럼 보이도록 하였다.

3.7 Storefront Library

뉴욕의 'Storefront Library'는 책을 통해 건축의 문화적 기여를 성찰하고자 하는 목적에서 열린 뉴욕 건축 도서관이다. 이 서적 전시회에서 가장 인상적인 부분은 콘

크리트 골재 패널을 이용한 회전식 파사드를 통해 공간이 확장되며 내부로 진입할 수 있다는 점이었다. 회전식 파사드의 회전에 따라 내부공간이 닫힐 수도, 대중 쪽으로 열릴 수도 있으며 내부와 외부 공간의 이용의 목적과 활용도를 대중들에 의해 변형이 가능하도록 하였다.

3.8 Underline Café

중국 항저우의 다기능 카페 'Underline Café'는 가벽을 이용한 공간에 변화를 주는 것이 특징이다. 업무, 회의, 소통에 대한 기업의 니즈를 충족시키기 위해 언더라인은 내부 공간을 자유롭게 조합하여 1인실 카페에서 카페+회의실 또는 카페+오피스룸으로 즉시 변경할 수 있다.

3.9 B018

레바논의 'B018'는 나이트클럽으로 변형된 지하 방공호로, 전쟁으로 폐허가 된 레바논에 '음악'이 치료제가 될 수 있다는 생각에서 시작되었다. 기존의 지하 방공호가 가지는 독특한 외형, 공간의 확장성을 가지는 열리는 천장이 특징이다.

4. 결론

본 연구에서 국내외의 가변적 공간 사례의 분석을 통하여 다양한 가변적 요소를 가지는 공간들의 특징에 대해 알 수 있었다. 연구를 통해 얻은 부분은 다음과 같다.

첫째, 보편적으로 생각되는 형태가 아닌 새로운 형태의 사례에 대해 분석할 수 있었다. 유형에 따라 분류한 사례 중 팝업 수화물 공간 사례인 'Pop Up Luggage Space'를 통해 새로운 형태의 변형을 확인할 수 있었다. 이 사례를 참고하여 설계에 적용한다면 단순히 벽을 이용한 구조 변형이 아닌 천장이나 혹은 바닥과 같은 면을 활용한 공간 변형을 시도할 수 있을 것으로 보여진다.

둘째, 가변성을 주제로 한 형태에 대해 더 많은 연구가 필요하다. 위 팝업 수화물공간 사례가 인상적이었던 것에 반해 다른 사례들의 공간 변화는 대부분 회전벽을 사용하거나 문을 활용하여 공간을 변형한 사례가 많은 등 유사한 사례들이 많이 보였다.

셋째, 아직까지 공간의 가변성을 주는 요소가 다양하지 않다는 것을 보여준다. 이 연구를 통해 다음 연구에서 벽의 변형이 아닌 새로운 개념의 공간 변화를 가지는 유형으로 공간을 구성하는데 도움이 될 것이라고 생각되며 이를 통해 보다 다양한 가변적 형태가 만들어지리라 기대된다.

참고문헌

1. 최영애. "스페이스 퍼니처를 이용한 가변적 통합 주거 공간에 관한 연구." 국내석사학위논문 홍익대학교 산업미술대학원, 2009. 서울
2. 박진옥. "공간의 가변적 유용성을 위한 적응성 환경디자인에 관한 연구." 국내석사학위논문 홍익대학교 대학원, 2018. 서울
3. 김성규, 이지현 and 임민택. (2023). 가변적 메커니즘 요소를 활용한 울지로 복합문화 공간디자인. 한국공간디자인학회 논문집, 18(4), 255-266.