

andscape architecture

korea 환경과조경

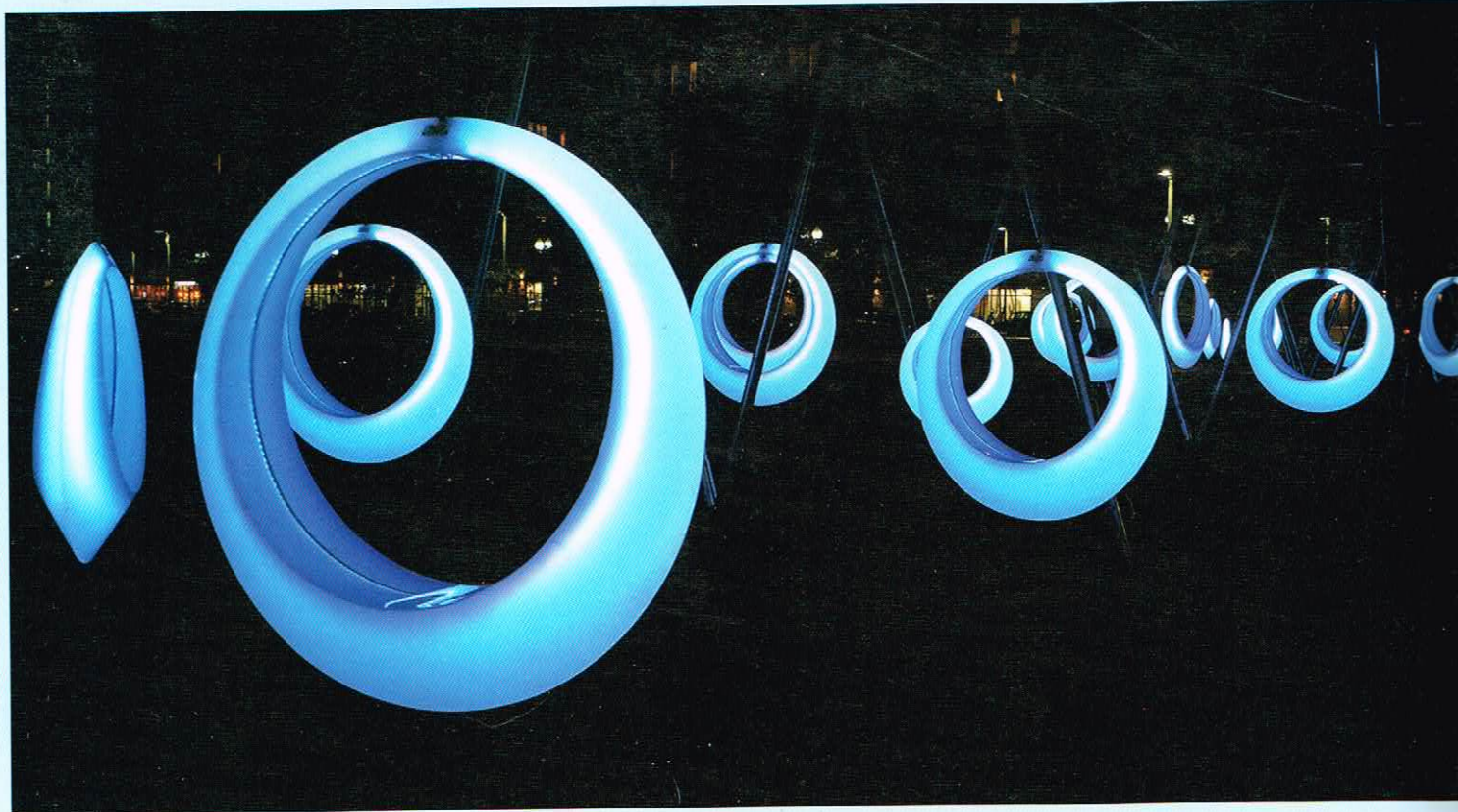
320
2014. 12.

향 친수공원 국제설계공모
2시간 도시생생 프로젝트
17회 올해의 조경인
-VIEW 2014



917712271266005
ISSN 1227-2663





VIEW

Swing Time

'Lawn on D'의 첫 번째 '게릴라 어바니즘' 작품

잔디 광장이란 단어를 듣게 되면 무엇이 가장 먼저 떠오를까? 산책을 하는 사람들, 벤치에 앉아 쉬고 있는 사람들. 어쩌면 시청 앞 잔디 광장이 떠오를 수도 있겠다. 지금 미국 보스턴 420 D번가에 가면 이와 같은 이미지의 잔디 광장과는 조금 다른 것들로 채워진 '론 온 D(Lawn on D)'를 만나볼 수 있다. 2.7에이커에 달하는 면적의 이 잔디 광장은 보스턴 컨벤션 센터(Boston Convention & Exhibition Center(BCEC))에 속해 있는 곳으로 BCEC 내 관련 단체에서 개발한 프로그램으로 운영 및 관리되고 있다. 지난 8월 개장 이후, 금요일이면 다양한 공연이 열리고, 사람들이 모이는 시간에는 푸드 트럭(food truck)이 배치되어 간식거리가 제공되기도 한다. 가족 단위로 찾는 사람들을 위해 다양한 게임(lawn games)도 진행된다. 여기까지는 여타 공원과 다를

바 없어 보이지만, 보스턴 420 D번가의 커뮤니티 공간을 특별하게 만드는 것은 따로 있다. 바로 '스윙 타임(Swing Time)'이다.

스윙 타임은 LED 조명이 내장된 20개의 고리형의 그네(swing)로 구성된 놀이 시설로 하울러+윤 아키텍처(Höweler+Yoon Architecture)가 디자인했다. 타이어로 만든 그네와 비슷한 생김새의 이 놀이 시설은 세 가지 크기로 만들어져 다양하게 이용할 수 있다. 아이는 물론 어른도 탈 수 있을 만큼 충분히 크다. 혼자서 물론 둘이 탈 수도 있고, 누워서 탈 수도 있다. 그러나 스윙 타임의 가장 큰 특징은 형태나 크기가 아니라, 움직임에 반응해 빛을 발산한다는 것이다. 각각의 그네 속에는 움직임의 빠르기를 측정할 수 있는 가속측정기(accelerometer)에 의해 작동되는 마이크로 컨트롤러가 설치되어 있다. 누군가 그네에 올라타고 움직임을 측정하면, 가속측정기가 그 움직임을 측정한다. 마이크로 컨트롤러는 가속측정기가 측정한 수치에 따라 신호를 LED 조명에 보내게 되고, 그네는 시시각각 다른 밝기와 색의 빛을 발산한다.

아무런 움직임이 없거나, 작은 움직임을 보일 때의 빛



'반응하는 환경'과 '놀이 공간'이 접목된 스윙 타임은 이용하는 사람의 수에 따라, 날씨에 따라, 하루 중의 시간에 따라 다른 모습으로 빛난다. LED 조명이 탑재된 20개의 원형 그네들은 마치 살아있는 생명체처럼 사람들의 움직임에 반응한다.

은 하얗고 푸르스름하다. 누군가 올라타고 그네의 움직임이 커지면, 그네는 더욱 밝게 빛나고 파란빛을 내뿜는다. 그네가 더 빠르고 큰 각도로 흔들리면 보라빛을 발산하게 된다. 스위치를 껐다 켜는 것 외에는 조절할 수 있는 방법이 없는 다른 조명 시설과는 달리 스윙 타임은 이용자가 빛의 변화를 다양하게 유도할 수 있다. 스윙 타임을 접해본 사람들은 마치 '살아있는 생명체(living organism)'를 타는 것 같다고 표현하기도 하고, 사람간의 교감뿐만 아니라 '사람과 기계의 교감'을 가능하게 하는 것 같으며 전혀 새로운 경험에 대해 즐거워한다. 스윙 타임은 그네를 타고 있는 사람들 뿐 아니라, 이 스무 개의 그네를 바라보는 사람들에게도 새로운 경험을 제공한다. 그네를 타고 있는 사람의 수에 따라, 날씨에 따라, 하루 중의 시간에 따라 스윙 타임은 항상 새로운 모습으로 빛나기 때문이다.

하울러+윤 아키텍처는 이전에도 빛과 상호 작용을 이용한 작업을 시도해왔다. 2004년 올림픽이 개최되었던 그리스 아테네에 설치했던 '화이트 노이즈/화이트 라이트(White Noise/White Light)'는 빛을 발하는 폴대로 만들어진 조명 시설이다. LED 폴대가 가로세로 50개씩 정방형으로 세워진 이 조명 시설에는 특별한 스위치가 없다. LED 폴대 사이를 지나가는 사람의 움직임이 폴대에 내장된 동작 감지기를 작동시키게 되고, 이 과정에서 빛을 발생시킨다. 2013년에 이르러서는, '에이비어리(Aviary)'라는 빛과 소리를 이용한 작품을 디자인했다. 이 작품은 아테네의 설치 작업을 거대하게 키운 듯한 모습으로 사람들이 어느 부분을 만지느냐에 따라 다른 빛과 다른 새(avian)소리를 낸다. 한 사람이 연주할 수도 있고, 동시에 여러 사람이 합주를 할 수도 있게 한 작품이다. 두 작품 모두 상호 작용을 이용했다. 스윙 타임을 설계한 하울러는 "사람들이 직접 체험하고 다양한 경험을 할 수 있는 '반응하는 환경(responsive environment)'과 '놀이 공간(play space)'이 접목된 작품을 만들고 싶었다"며, 이와 같은 작업의 특성을 다음과 같

이 설명했다. "어떤 공간에 영동한 영향력을 가져오기 위해서는, 여러 과학 기술 요소를 조합해야 한다. 디테일한 전문 자식이 다양하게 녹아들어야만 작품이 빛날 수 있다"며 이번 작업 역시 구조 공학자, 전기 기술자, 컴퓨터 프로그래머 등 다양한 전문가들과 협업했기 때문에 가능할 수 있었던 일이라고 강조했다. 이어서 그는 "건물들 사이에서 일어나는 일들은 대개 우연히 생긴 결과일 때가 많다"면서, 이와 같은 "공공 예술은 언제나 공적 영역에 생기를 불어넣을 수 있는 최고의 방법"이라고 덧붙였다.

이렇게 스윙 타임은 '우연히 생긴 결과'가 만들어 낸 다양한 모습으로 사람들을 즐겁게 하지만, 그 시작은 우연과는 거리가 있다. BCEC에 속해있는 'D 스트리트 아트 랩(Street Art Lab)'은 '론 은 D'를 개장하기 전부터, 이곳을 그들이 '게릴라 어바니즘(guerilla urbanism)'이라 부르는 실험의 장소로 사용할 계획을 갖고 있었다고 한다. 아트 랩은 잔디 광장에 사람들을 끌어 모으고, 잔디 광장을 더욱 활기찬 공간으로 만들기 위해서는 특별한 것이 필요하다고 생각했고, 이곳을 지역 내의 혹은 국제적으로 유명한 예술가들에게 공공 예술의 무대로 제공할 계획이었다고 했다. 이 게릴라 어바니즘에 속하는 첫 작품이 바로 스윙 타임이다. 관계자는 "게릴라 어바니즘은 그 이름(게릴라)이 암시하듯이 공원을 이용하는 사람들이 정말 좋아하고 원하는 프로그램은 무엇인지 알아보기 위해, 지속적으로 다양한 행사, 설치 작품, 공공 예술 등을 시도하고 실패하는 과정 그 자체"라고 표현했다. 첫 번째 (게릴라) 전술은 성공적인 듯하지만, 스윙 타임에 관심이 있다면 최대한 빨리 보스턴에 가보는 것이 좋을 것 같다. 이 설치 작품이 언제 철거되고 새로운 것으로 교체될지 모르기 때문이다. 이번 겨울에는 어떤 새로운 작품이 찾아올지 벌써부터 기대된다.

글 양다빈

자료 제공 Höweler + Yoon Architecture

