

글 VEGA landskab

Landscape Architect VEGA landskab
Client Realdania, LOA, Rebild Municipality
Location Skørping, Rebild, Denmark
Area 20,000m²
Completion
Phase 1: 2013~2016, Phase 2: 2022
Photograph Simon Jeppesen, Leif Tuxen, VEGA landskab

베가 랜스캐브(VEGA landskab)는 2009년 앤 갈마르(Anne Galmar)와 앤 도르테 베스테르고르(Anne Dorthe Vestergaard)가 설립했으며, 덴마크 코펜하겐과 오르후스에 사무소를 두고 있다. 베가는 연결과 커뮤니티에 중점을 두고 모든 사람을 위한 야외 공간을 만든다. 경관이 다양한 연령대의 사람들을 연결하고, 다양성을 존중하며 주변 환경과 관계를 맺는 동시에 일 년 내내 다양한 경험과 활동을 할 수 있는 기회를 제공할 것이라 믿는다.

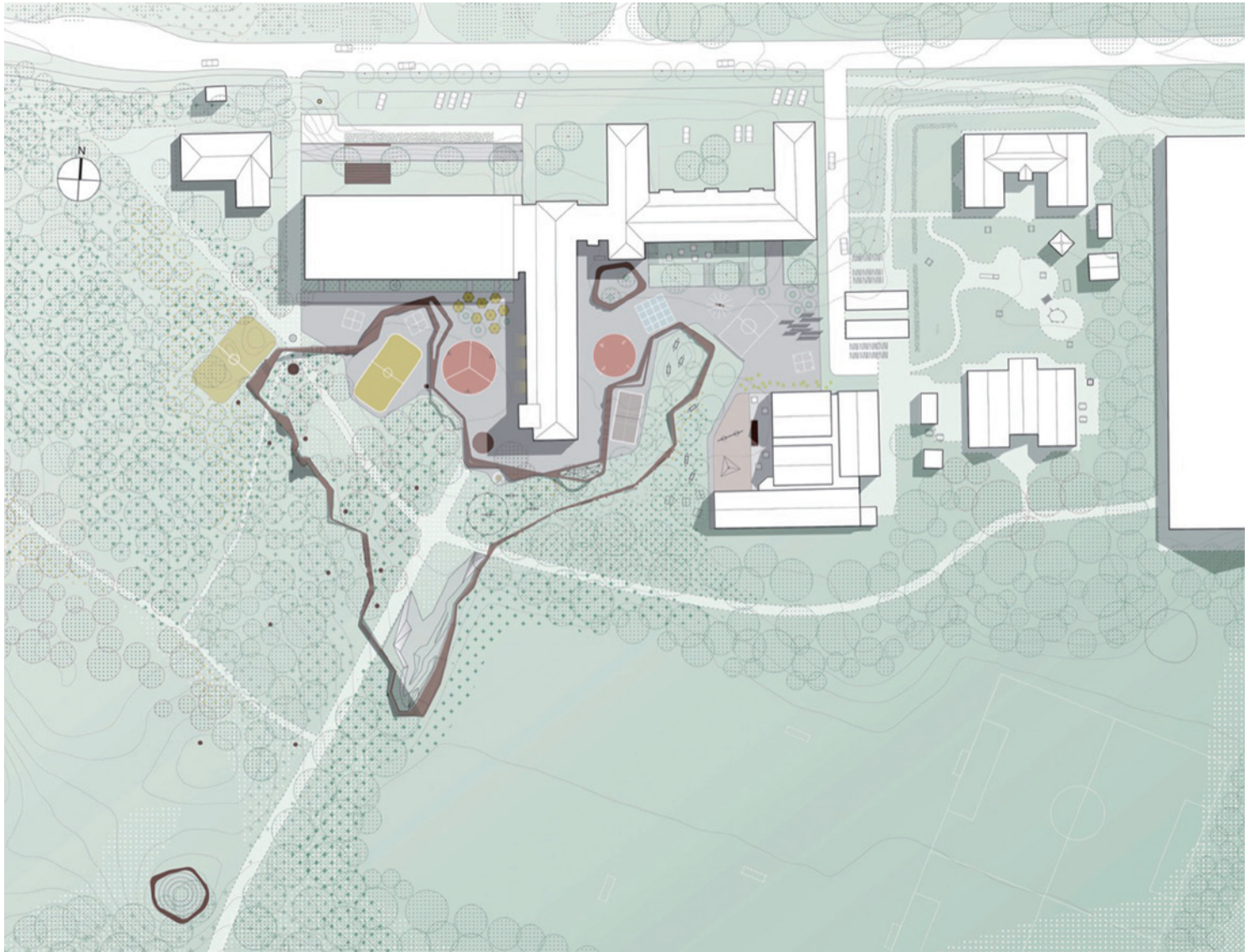


유틀란트Jutland 북쪽, 스크르핑 초등학교Skørping Skole
에 위치한 원더 우드Wonder Wood는 전통적인 학교 운
동장의 개념을 전복시키는 프로젝트다. 원더 우드는 아
이들이 자연과 교감하고 학교 인근의 숲속으로 탐험과
여행을 떠나도록 유도한다. 탐험가가 된 아이들은 원더
우드에서 뛰어 놀며 자연과 상호작용하고 자연에 대해
배우게 된다.

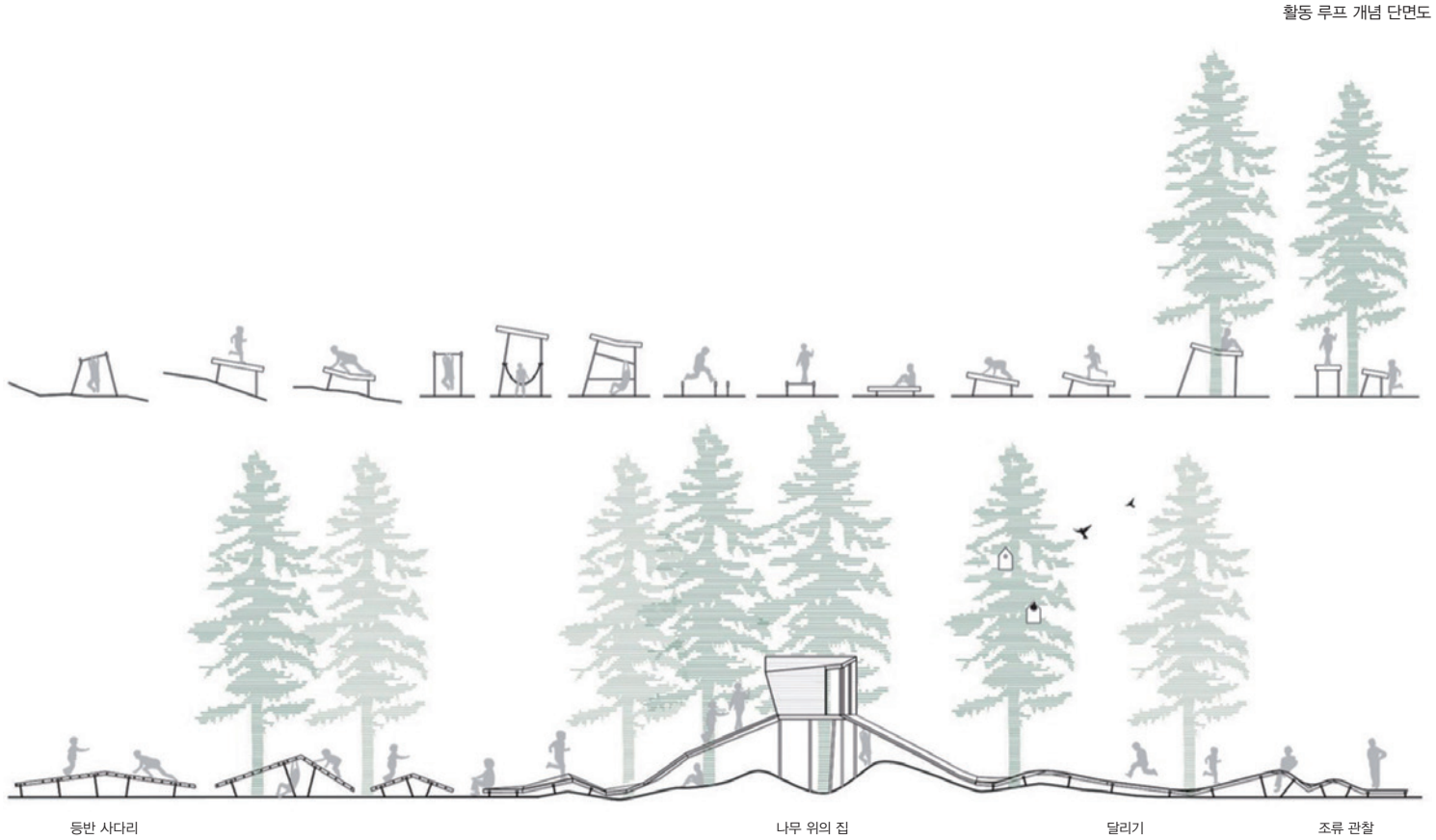
스크르핑과 개발회사는 좀처럼 움직이려 하지 않는 학
생들, 특히 저학년 아이들만큼 뛰어노는 것을 좋아하
지 않는 12~16세의 아이들이 활발한 신체 활동을 즐
기게 만드는 것을 목표로 삼았다. 또한 이 운동장을 학
생뿐 아니라 스크르핑 지역사회 구성원에게 매력적인
공간으로 만들어 주말에도 사용되는 장소로 탈바꿈시
키고자 했다. 이를 위해 지역 커뮤니티, 학교 교직원과
학생, 다수의 지역 이해관계자가 참여한 협의를 진행해
그들의 관심사와 일상생활에 필요한 기능이 무엇인지
파악했다.

다섯 가지 원칙

협의를 내용과 스크르핑에서 아이들을 가르쳐온 교사들
의 경험과 관찰 내용을 바탕으로 다섯 가지 설계 원칙
을 세웠다.
첫째, 하나에서 여럿으로. 각 공간의 규모를 축소하고
여러 가지 활동을 할 수 있는 공간을 조성함으로써 놀
이터를 모든 사람이 자신이 원하는 놀이를 즐길 수 있
는 다채로운 장소로 만든다.



©VEGA landskab



활동 루프 개념 단면도

루프의 일부인 스케이트보드장



둘째, 높은 경계선에서 낮은 가장자리로. 운동 경기장
에 높은 벽 대신 낮은 울타리나 가장자리를 만든다. 이
로써 사람들은 좀 더 쉽게 놀이터에 접근할 수 있게 되
고, 더 기술적인 운동과 덜 까다로운 운동 모두를 할
수 있게 된다.
셋째, 관찰자에서 참여자로. 활동 공간 가까이에 거리
시설물을 배치하거나 활동 공간 자체에 좌석을 배치함
으로써 관찰자가 참여자로 개입할 수 있는 기회를 마
련한다.
넷째, 벽에서 구역으로. 숲과 학교 사이에 큰 전환 구역
을 조성함으로써 새로운 상호 작용이 이루어지는 자유
놀이 구역을 형성한다.
다섯째, 직선에서 순환고리로. 활동으로 가득 찬 루프
를 생성한다. 이로써 놀이터는 시작과 끝이 있는 경로
가 아닌, 끊임없이 변화하는 요소로 채워진 체험적 여
정이 된다.

©Oleif Tuxen

피크닉 테이블과 다양한 놀이 시설이 어우러진
학교 뒷마당



루프의 높낮이 차이를 이용해 설치한
등반 그물

달리기에 적당한 경사의
루프



©Leif Tuxen



©Simon Jeppesen

나무 위의 집은 사색의 공간이자
루프 주변에서 일어나는 활동을 관찰하는 장소로 쓰인다.



©Leif Tuxen

루프

원더 우드는 450m 길이의 모빌리티 트랙이 있는 대형 루프가 되었다. 이 루프는 학교와 숲 사이를 오가며 놀이터를 훨씬 더 넓은 공간으로 확장해 아이들이 그 안에서 뛰어놀 수 있도록 해준다. 루프는 대형 목조 구조물로 만들었는데, 숲을 통과하는 경로를 제공할 뿐 아니라 사회적으로나 육체적으로 강인한 아이들을 선호하는 전통적인 학교 운동장에 대한 새로운 대안을 보

여준다. 루프로 인해 다양한 소규모 활동 장소와 놀이의 장이 형성됐다. 카페, 공놀이장, 합스카치(hopscotch(돌치기 놀이) 놀이터, 나무 위의 집, '저스트 댄스' 같은 비디오 게임을 즐길 수 있는 야외 TV 모니터 등을 마련했다. 루프의 모든 놀이는 즐기기에 엄청난 힘이나 빠른 속도를 요구하지 않으며, 더 많은 사람이 같은 시간 동안 활동에 참여할 수 있는 기회를 제공한다.



루프는 숲을 통과하는 경로를 제공할 뿐 아니라 특출한 신체 능력 없이도 즐길 수 있는 놀이의 장이다. 전통적인 학교 운동장에 대한 대안을 보여준다.

©Simon Jeppesen

루프의 목조 구조는 그 자체로 이동용 고리, 학교와 숲을 이어주는 연결고리, 앉아서 사색할 수 있는 야외 활동 시설, 야외 학습 공간이 되어 여러 층위에서 작동한다. 이동용 루프로써 목재 구조물은 평균대, 스윙 바, 등반 그물, 등반 사다리, 스케이트보드장을 갖추고 있다. 조용한 관찰자를 위해서는 작은 그룹으로 나뉘 앉거나 누울 수 있는 구역, 조용히 사색하거나 친구들과 비밀을 공유할 수 있는 관측소와 나무 위의 집 등을 마련했다. 관측소와 나무 위의 집은 아이들이 루프 주변에서 일어나는 활동을 내려다보는 장소가 되기도 한다.

숲

운동장 주변의 숲은 덴마크의 국유림인 롤스코우Rold Skov의 일부다. 낙엽수와 침엽수가 섞여 있으며, 수령이 긴 성숙한 수종과 작은 묘목이 함께 분포하는 숲이다. 이 숲은 운동장의 네 번째 벽 역할을 하며, 학교와 완전히 분리된 공간이 되어 왔다. 이 숲과 학교 사이에 명확한 전환 구역을 만들기 위해 몇몇 나무를 솎아낸 뒤 물푸레나무, 단풍나무, 노르웨이 메이플, 야생 능금 등을 심어 두 공간의 조화를 꾀했다. 군나르 아가르드 안데르센Gunnar Aagard Andersen과 크리스토Christo 같은 예술가의 작품에서 영감을 얻어 숲속 루프를 설계했는데, 루프가 일관성 있게 숲을 둘러싸는 형식이나 루프가 경관 속에 자리 잡은 방식을 통해 이를 확인할 수 있다. 번역 안호균 진행 김모아 디자인 팽선민



©Simon Jeppesen

벤치 역할을 겸하는 원형 그네는 관찰자를 참여자로 전환시킨다.



©Lleif Tuxen