

2016 베니스 국제 건축 비엔날레 특성과 방향

유승호
런던대학교 선진공간분석 연구소
박사과정

베니스 국제 건축 비엔날레는 공식 행사로 지정된 1980년 이후 세계 건축가들의 작업을 소개하고, 건축계의 이슈를 주도하는 가장 큰 건축계의 행사로 자리매김하고 있다. 15회째를 맞이한 2016년 비엔날레는 전시총괄 감독을 맡은 칠레 건축가 알레한드로 아라베나(Alejandro Aravena)가 선정한 주제 ‘전선에서의 보고(Reporting from the Front)’를 기반으로 국가관, 주제전, 특별전 전시가 개최되었다. 새로 국가관 전시에 참여한 발트 해 3개국(에스토니아, 라트비아, 리투아니아)의 파빌리온을 포함해 모두 65개의 국가가 국가관 전시에 참여하였고, 88개 작품이 주제전에 출품되었으며, 3개의 특별전이 개최되었다.

이번 비엔날레에서 감지되는 가장 중요한 특징은 건축계에서 건축 디자인에 대한 관심보다는 건축과 사회의 관계에 대한 관심이 커지고 있다는 것이다. 비엔날레에서 건축과 사회의 관계에 대한 관심을 가진 것이 이번이 처음은 아니지만, 알레한드로 아라베나는 지금까지 건축의 가장 중요한 평가지표였던 ‘기능’이나 ‘예술성’에 대한 관심보다는 급변하는 정치·경제·사회적 배경 속에서 사회·도시·지역·커뮤니티들이 당면한 문제를 어떻게 건축을 통해서 해결해 나갈 것인가를 적극적으로 다루고자 하였다.

그는 건축이 궁극적으로는 물리적 결과물을 만들어 내는 과정이지만, 인간이 생활하기 위한 기본적인 기능부터 미적 요소, 지역적 맥락(context), 더 나은 환경을 위한 방향에 이르기까지 종합적으로 제시할 수 있어야 한다고 주장해 왔다(Casale, 2016). 이러한 그의 철학은 2006년 건축 설계사무실 ‘엘레멘탈(Elemental)’을 설립한 뒤 칠레를 중심으로 저소득층을 위한 주거와 지역 커뮤니티 시설 등의 건축적 실천으로 이어졌고, 그 성과를 인정받아 2008년 비엔날레에서 은사자상을 받았다.

주제전 전시와 주요 내용

주제전에 초청된 작품들은 아라베나가 직접 선정한 건축가들에 의해서 출품되었기 때문에, 국가별 주제로 진행된 국가관 전시보다 비엔날레 주제에 더 부합되는 전시가 이루어졌다. 총 88개의 주제전 작품들은 인류가 같이 해결해 나가야 할 거대 담론부터 지역사회의 현안까지 다양한 규모의 문제들을 탐구하고, 이에 대응하는 건축적·도시적 대안을 제시하고 있었다.

주제전에 참가한 작품 중 환경문제와 에너지 소비, 난민을 위한 기반시설, 빅데이터와 기술 도입을 통한 정보 전달과 생활환경 개선을 다룬 작품들은 이번 비엔날레 주제를 가장 잘 보여주었다.

환경문제 극복,

효율적 에너지 소비에 대한 고민

환경문제의 심각성과 효율적인 에너지 소비의 중요성은 세계적으로 공감대가 형성되어 왔지만, 건축가들이 이런 거대한 이슈에 어떻게 비판적으로 접근할 것인가에 대한 논의는 제한적으로 이루어져 왔다. ‘환경’은 건축뿐 아니라 매우 넓은 영역에 걸쳐 있기 때문에 명확한 정의와 영역이 형성되기 어렵고, 이에 따라 대응 범위도 불분명하였기 때문이다.

이번 비엔날레에서는 환경문제를 대기·수질·토양 오염에 국한하지 않고, 화석연료의 사용에 따른 기후변화 그리고 자연재해와 극복 방안 등의 범위로 그 전선을 확장하였다. 전시작품들은 친환경 건축재료, 건설 과정에서 발생하는 이산화탄소 배출 감소, 건설 폐자재의 활용과 같은 건축현장에서 맞닥뜨리는 문제부터 지역의 전통적 건축재료와 건축기술의 발전 방안, 쓰레기 유통 과정에 대한 조사, 도시 에너지 소비감축을 위한 대안 등을 제시하였다.

대표적인 예로 폴란드 건축가 후곤 코발스키(Hugon Kowalski)는 도시에서 발생하는 쓰레기들이 어떻게 유통되고 있는지에 대해서 추적 조사를 진행

하였다. 도시에서 버려진 플라스틱 용기들이 불법적으로 국경을 넘어서 유통되다가 인도 뭍바이의 허름한 가옥에서 비위생적인 세척 과정을 거친 뒤 재활용을 위해서 차곡차곡 쌓이는 모습이 영상으로 만들어졌고, 패널과 설치미술을 통해서 그 심각성이 관객들에게 전달되었다.

난민문제와 기반시설 공급을 위한 제안

정치적·경제적 이유로 증가하고 있는 난민에 대한 관심은 이번 비엔날레의 가장 큰 특징 중 하나였다. 유엔 난민기구(United Nations High Commissioner for Refugees: UNHCR)의 통계에 따르면 2011년 시리아 내전이 발생한 이후 약 480만 명의 난민이 발생하여 중동과 유럽 등지로 유입되고 있다(UNHCR, 2016). 갑작스러운 난민들의 대규모 유입은 이들을 위한 주거 및 기반시설의 신속한 공급과 지속적인 경제적 생활을 위한 구체적인 정책 대안을 요구하고 있다.

벨기에 건축가 알렉산데르 드후허(Alexander D'Hooghe)는 대규모 난민들이 유입되었을 때 주거 및 기반시설의 빠른 공급을 위해서 프리캐스트 콘크리트 유닛의 결합을 이용한 도시시설을 제안하였다. 이 유닛들은 대량 생산할 수 있고, 난민들이 거주하게 될 지역 여건에 따라서 다양한 방식으로 조합되면서 거주시설과 경제적 활동을 위한 시설로 사용되도록 계획되었다.

홍콩대학교의 도시연구소 ‘Rural Urban Framework’는 국제정치에 따른 난민뿐 아니라 정부의 강제이주정책에 따른 도시 난민의 중요성도 강조하였다. 최근 몽골 정부는 유목민들의 삶의 질을 개선한다는 정책목표 아래 전통적 유목생활을 하고 있던 유목민들을 수도인 울란바토르로 강제 이주시켰다. 이들에게는 임시 거주시설인 텐트만 제공되었을 뿐 전기나 수도와 같은 기본적인 도시 서비스도 제공되

지 않고, 최소한의 난방 연료 공급도 제대로 이루어지지 않아서 유목민들은 올란바토르의 추운 겨울을 힘들게 보내야만 하였다. ‘Rural Urban Framework’는 무분별한 강제 이주정책을 비판하면서 “자신들의 생활 터전에서 벗어난 유목민들에게 교육을 포함한 공공서비스를 지원해야만 심각한 사회문제를 막을 수 있다”고 주장하였다.

빅데이터, 첨단기술을 이용한 환경 개선 방안 제시

빅데이터와 첨단기술을 이용해 도시의 문제를 보다 정확하게 알려주고, 더 나은 생활환경을 만들려는 시도들도 호평을 받았다. 영국 런던의 ‘Foresnic Architecture’는 공간정보 데이터를 이용하여 최근 발생한 전쟁·난민·환경과 관련된 4개의 사례조사를 전시하여 관람객과 건축가들에게 전쟁·난민·환경 오염에 대한 심각성을 환기시켜 주었다.

이들은 파키스탄의 도시 미란 샤(Miran Shah)를 향한 무인 조종 비행기(드론)의 폭격, 팔레스타인 가자(Gaza) 지역에 대한 이스라엘의 폭격, 지중해에서 사망한 아프리카 난민들의 위치와 시기에 대한 구체적 정보를 지도 위에 표기해서 그 실상을 대중에게 공개하였다. 이 지도들은 실질적인 건축 작업과는 무관하지만, 우리가 살아가고 있는 지구의 다른 쪽에서는 정치적 분쟁으로 인해 참담한 현실이 만들어지고 있고, 이를 해결하기 위한 행동이 필요하다는 목소리를 전달하고 있었다.

‘Norman Foster Foundation’은 무인 조종 비행기를 이용하여 외부와 단절된 아프리카 고립 지역의 의약품 운반 문제를 해결할 수 있는 대안을 제시하였다. 또 ‘Block Research Group’과 ‘MecoConcept’는 전통적인 벽돌제조 방식으로 큰 아치를 만드는 방법을 오랫동안 연구해 왔다. ‘Norman Foster Foundation’은 이들과의 협력을 통해서 이 아치를 지

리적으로 고립된 아프리카 지역에 건설한 뒤 무인 조종 비행기가 의약품을 전달하는 물류유통 장소로 이용하는 시스템을 개발하였다.

이 드론 물류유통 장소는 아프리카 최빈국 중 하나인 르완다의 고립 지역들과 21개 병원을 연결하기 위해서 2016년부터 건설될 예정이며, ‘Norman Foster Foundation’은 2030년까지 아프리카 대륙의 모든 고립 지역에 이 드론 물류유통 장소를 제공하는 계획을 추진 중에 있다.

주요 국가관 전시와 특징

65개 국가가 참여한 국가관 전시에서는 황금사자상을 받은 스페인관의 전시가 단연 돋보였다. 스페인관은 2008년 시작된 세계 경제 위기 이후 공사가 중단된 55개의 프로젝트를 9개의 카테고리 분류해서 다시 활용할 수 있는 방안을 제시하였다. 스페인관의 커미셔너들은 스페인 곳곳에 방치된 미완성 건축물들을 ‘현대적 폐허’로 인식하고, 이들에 대한 제안들을 스페인 도시환경을 변화시키는 새로운 건축 흐름으로 만들고자 하였다. 지붕이 없는 교회가 지역 커뮤니티 시설로 바뀌고, 버려진 산업시설이 사무실로 변신하며, 방치된 극장이 주거시설로 전환되는 스페인관의 프로젝트들은 비엔날레 총감독 아라베나의 의도를 명확하게 보여주었다.

일본관은 장기 불황과 젊은 세대의 높은 실업률에 따른 사회문제를 극복하기 위한 건축적 제안을 통해서 특별상을 받았다. 일본은 제2차 세계대전 이후 이어지던 고성장 시대가 1990년대 끝나면서 장기적인 경제불황의 시대로 접어들었다. 이에 따라 인구의 도시 이주, 지역 커뮤니티 붕괴, 지역 불균형 등 사회 문제가 발생하고 있다.

24명의 일본 건축가들은 12개의 프로젝트를 통해 전통적 커뮤니티가 붕괴한 현대 사회에서 파편화된 개인의 삶들을 서로 연결하면서 개인과 커뮤니



©부승호



상 Norman Foster Foundation가 제안한 드론 물류유통 장소
하 특별상을 수상한 일본관 전시

티, 커뮤니티와 지역사회의 연결고리를 만드는 방법을 제안하였다. 건축 디테일과 생활공간의 모습을 보여주는 대형 건축모형들은 건축가들의 계획이 개념적인 수준에 머무르는 것이 아니라 도시 공간과 생활 환경에 적용될 수 있는 실질적 제안이라는 것을 관람객들이 느끼게 해주었다.

미국관은 과거 자동차 왕국이라 불렸지만, 자동차 기업들의 이전 이후 쇠락의 길을 걸어온 디트로이트의 도시재생을 위한 12개 프로젝트를 전시하였다. 디트로이트 시 4개 특정 지역을 대상으로 한 프로젝트들은 250개의 제출안 중에서 최종 선정된 것으로, 쇠퇴한 도시를 위한 미래 비전을 보여주고자 기획되었다. 프로젝트의 기획단계에서부터 건축가들은 지역 주민 및 지역 커뮤니티들과의 미팅을 통해서 이들의 고민과 요구를 들었고, 지역의 목소리와 침체한

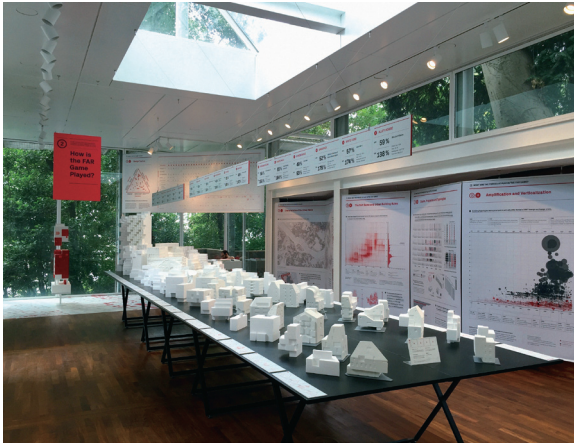
지역경제 문제를 기반으로 건축적 상상력을 발휘하고자 노력하였다.

그러나 이런 노력에도 불구하고 미국관의 프로젝트들과 전시 방향은 이번 비엔날레가 의도한 방향과 상당히 어긋나 있었다. 미국관의 프로젝트들은 멋진 렌더링 이미지, 비정형 건축 형태, 증강현실(Augmented Reality) 전시 방식의 도입 등으로 전시에서는 많은 흥밋거리를 제시하였다. 하지만 이들이 디트로이트와 관련해 내놓은 건축적 제안들은 엄청난 공사비가 소요될 것으로 예상되는 대형 건축물과 비정형 건축물들이 중심을 이루고 있어서, 정부나 민간 주도의 대형 자본 투입이 필요하다.

그러나 대형 자본의 하향식 투자방식은 기존 도시재생 사례들에서 확인할 수 있듯이 부동산 개발 위주로 진행될 가능성이 크고 이에 따라 지역 원주민의 낮은 재정착률, 커뮤니티 붕괴, 지역 불균형 등의 문제를 양산해 왔다. 미국관의 프로젝트들은 비현실적인 렌더링 이미지와 계획들로 낙후된 도시를 향한 장밋빛 미래를 보여주고 있지만, 앞서 제기한 문제들을 극복하기 위한 사회 시스템이나 정책제안은 제시하지 못하였다.

‘용적률 게임’- 한국관의 전시 특징

한국관은 ‘용적률 게임’이라는 주제로 서울에 있는 다세대·다가구 주택 60만 채의 데이터를 분석해 한국 주택시장에서 용적률이 가지는 의미와 그 영향력에 대해 보여주었다. 용적률은 대지면적에 대한 연면적의 비율을 나타내는 것으로, 한국 주택시장의 경우 주어진 대지면적에서 최대한의 경제적 이익을 만들어내기 위해 법으로 정한 최대 용적률에 맞추어 주택을 만들어 왔다. 이번 전시는 한국 건축의 특이성을 만들어 낸 원인 중 하나인 용적률을 중심으로 주택 건축의 특징들을 구체적으로 살펴보고, 서울이라는 도시에 어떤 영향을 주었는지를 조사하였다.



한국관 용적률 게임 전시 모습



© 유승환

‘용적률 게임’은 전시 내용과 전시 구성에서 괄목할 만한 성과를 거두었다. 전시의 개념, 한국적 상황에 대한 설명, 용적률의 의미, 연대별 상황과 특징, 개별 프로젝트들이 5개의 영역으로 나뉘어 하나하나 잘 설명되었다. 이에 대한 영상, 모형, 드로잉 등이 관람객의 이해를 도운 점도 눈에 띄었다. 전시 자체로는 황금사자상을 받은 스페인관이나 특별상을 받은 일본관과 함께 가장 수준 높은 전시가 이루어졌고, 관람객들도 한국의 특별한 건축적 상황에 많은 관심을 보였다.

그러나 이번 전시는 ‘용적률’을 통해서 한국 건축의 특수성과 도시가 당면한 문제를 정확하게 이야기하고 있지만, 이러한 한국적 특수성만으로는 국제적 공감대를 얻기 어려워 보였다. 다른 국가관 전시나 주재관의 작품들은 환경오염 감소, 경제침체에 따른 위기 극복, 대규모 난민을 위한 시설 공급, 고령화 문제 극복 등 모든 국가와 도시가 겪을 수 있는 사회적 문제에서 시작해서 건축적 해결방법으로 그 방향과 범위를 좁혀 나갔다. 그러나 ‘용적률 게임’은 온전히 한국 사회의 특수성에서 시작된 현상의 건축적·도시적 특징을 조사하고 분석하면서, 이 현상에 대한 근본적인 정책적 대안과 분명한 방향 제시가 이루어지지 않고, 용적률과 디자인을 모두 만족하게 하는 작품들

이 대안처럼 소개되었다. 그런 점들이 다소 아쉬움으로 남는다.

그러나 이번 한국관의 전시는 전시 내용을 넘어서서 한국 건축계에 중요한 시사점을 던지고 있다. ‘용적률 게임’이 우리 도시건축의 최전선에서 일어나고 있는 전쟁이라면, 건축가들은 정해진 법 안에서(혹은 그것을 넘어서까지) 최대의 면적을 만들어 내고, 기능적·미적으로도 좋은 건축을 만들기 위해 싸우고 있다. ‘용적률 게임’ 전시는 용적률 제한을 새로운 디자인과 건축적 사고에 도전하는 계기로 여기고 도전하는 건축가들을 보여주고 있지만, 우리는 이 전시 너머로 다가구·다세대 주택시장의 자본에 철저하게 종속되어서, 건축주의 경제적 이익을 극대화하기 위해 최대의 면적을 대지에서 뽑아내고 있는 열악한 건축가들의 현실을 보게 된다.

참고문헌

- Casale, R., Surface Magazine Examines Alejandro Aravena's 'Architecture of Improvement' (<http://www.archdaily.com/791639/surface-magazine-examines-alejandro-aravenas-architecture-of-improvement>), *ArchDaily*, 2016.
- UNHCR Syria Regional Refugee Response (UNHCR Syria Regional Refugee Response. Available from: <http://data.unhcr.org/syrianrefugees/regional.php>), UNHCR, 2016.