

# THE FAR GAME

T h e   K o r e a   P a v i l i o n  
The 15th International Architecture Exhibition  
2 0 1 6   V e n i c e   B i e n n a l e

# Reporting from the **Front**

전선에서 알리다

*What and where is the **frontline** of  
Korean architecture?*

한국건축의 **전선**은 무엇이며 어디인가?

*In which conditions are  
Korean architects working?*

한국 건축가들은 어떤 조건에서 작업하는가?

## 용적률 게임



### 삶의 향기

김성홍

서울시립대 교수·건축학

주택이 공사장을 지나가던 한 아줌마가 말한다. “여긴 2종 일반주거지역이라 용적률이 200%밖에 안 돼. 기껏해야 4층이지.” 다른 아줌마가 거든다. “우리 아파트 재건축도 용적률 때문에 사업성이 없다는 거야.” 부동산 개발에 대한 전 국민의 지대한 관심을 보여주는 대화다. 이를 엿듣는 순간 나는 한국 도시를 움직이는 힘을 한 단어로 압축한다면 ‘용적률’이 아닐까 하는 생각이 들었다. 건축을 고상하고 심오한 예술 세계라고 생각하는 사람들은 거부감이 들겠지만 현장은 ‘용적률’이라는 산술식이 지배하고 있다.

용적률은 땅과 그 위에서 있는 건축물 바닥 면적의 합(연면적)과의 비율이다. 건축물의 연면적이 대지 면적과 같으면 용적률은 100%, 두 배이면 200%가 된다. 대지의 절반에 건축물이 서 있다고 가정하면 용적률 200% 건축물은 4층 높이가 되는 것이다. 용적률이 두 배가 되면 건축물도 두 배

크기로 지을 수가 있다. 임대료를 두 배로 받을 수 있으니 땅의 가치는 두 배가 되는 셈이다. 이처럼 한국에서 용적률은 개발이익과 등식이다.

정부는 도시의 적정 밀도를 유지하기 위해 용적률을 엄격히 제한한다. 주거, 상업, 공업, 녹지 지역을 세분화하고 구체적으로 허용한도를 지정한다. 총론은 이처럼 간단 명료하지만 각론으로 들어가면 전문가가 아니면 파악하기 어려울 정도로 복잡하

을 최대한 확보하려면 이런 형태가 될 수밖에 없다. 서울 도심의 랜드마크 종로 타워의 거대한 규모도 주변 고층건물과의 용적률과 층수 경쟁의 산물이다. 용적률 게임의 압권은 아파트 단지 설계다. 평형별 조합, 향, 인동간격, 법정 주차 대수 등의 변수를 수학 공식처럼 풀면서 최대 용적률을 지향하는 고도의 공간 조합 공학이다. 디자인은 미미한 변수에 불과하다.

아파트 발코니는 압권 중의 압권이다. 발

코니 수 있다는 논리 아래 다른 모든 것을 종속 변수로 만든다. 이 게임은 땅과 집값이 지속적으로 오를 때 먹혀든다. 손낙구의 『부동산 계급사회』에 따르면 1963년부터 2007년까지 44년 동안 월평균 실질소득은 15배로 오른 반면 서울의 땅값은 1176배로 뛰었다. 산술적으로는 남한 땅을 팔면 면적이 100배가 되는 캐나다를 무려 6번 살 수 있었다. 이런 시대에 어떻게 건축의 수준과 품질을 이야기할 수 있었을까? 진부한 건축을 바꿔보려는 노력 자체가 순진하거나 사치스럽게 보이는 때였다.

이제 용적률의 게임이 부동산 위기와 함께 일그러지고 있다. 몇 년 전만 하더라도 상상할 수 없었던 빈집이 생겨나고 집을 팔고 싶어도 사려는 사람이 없다. 부동산 위기는 중산층을 주저앉히고 국가 경제를 위협할 태세다. 하지만 출구가 보이지 않는다. 정부는 뚜렷한 해법을 제시하지 못하고 부동산 전문가들은 여전히 원인을 두고 갑론을박하고 있다. 혹독한 시련을 감내할 수밖에 없다는 것이 유일한 결론처럼 보인다.

체중을 불리는 것은 쉬워도 줄이는 것은 고통스럽다. 고도 성장기에 우리 모두가 만든 부동산 불패 신화가 아직 어른거린다. 그래서 우리 안에 남아있는 거품을 빼기가 더 어렵다.

## 최대 개발이 최고 수익을 낼 수 있다는 논리 우리 안에 남아있는 거품을 빼기 어려운 이유

다. 용적률을 올려주는 각종 인센티브도 숨어 있다. 이런 법 제도의 틈새에서 최대의 용적률을 찾는 온갖 묘수와 편법이 등장한다. 지역 주민들은 용적률을 높여달라고 집단체동을 하고 정치인과 지방자치단체장은 표를 의식해 여쩔 수 없이 끌려가기도 한다.

그만큼 용적률이 건축설계에 미치는 영향은 절대적이다. 도시의 이면도로에는 칼로 내려친 것 같은 건축물을 흔히 볼 수 있다. 도로 사선제한 규정을 지키면서 용적률

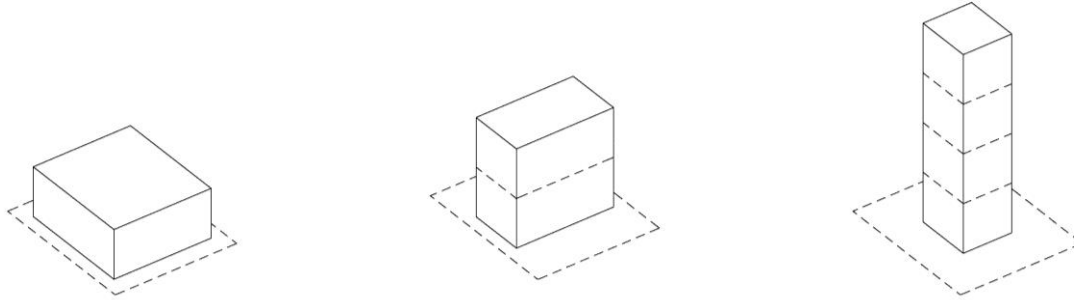
코니는 바닥면적에 포함되지 않는 외부공간이다. 여기에 창을 달아 실내 공간으로 전용하다가 아예 거실과 방으로 확장해서 쓴다. 건설사는 처음부터 확장을 전제하고 시공을 한다. 건설사는 수익을 더 내고, 소유자는 더 큰 집을 가지면서도 세금을 덜 내고, 정부는 이를 양성화해 주는 구도다. 3차는 밀도의 허구를 암묵적으로 인정하고 있는 것이다. 하지만 사적 공간의 허구를 인정할수록 공공공간의 질은 떨어진다.

용적률 게임은 최대 개발이 최고 수익을

# FAR Floor Area Ratio

용적률 땅과 건축물 바닥면적의 합과의 비율

- FSR (Floor Space Ratio)
- FSI (Floor Space Index)
- GPR (Gross Plot Ratio)
- Plot Ratio
- Site Ratio



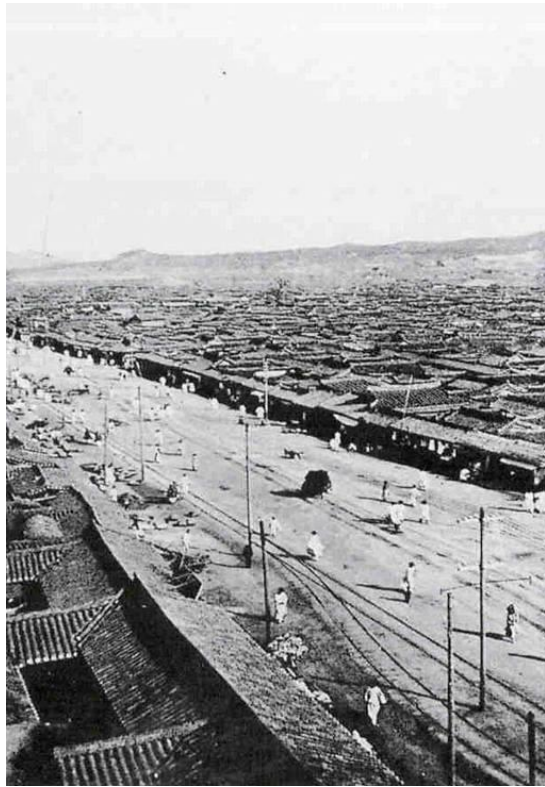
*Every Korean knows FAR.*

대한민국 국민 모두 알고 있다.

# 100 Years' Privatization of Land - 50 Years' Construction Republic

토지 소유화 100년 - 건설 한국 50년

70% > 200% > 250%



개발-보존, 공공성-사유화, 빈-부,  
문화예술-건설기술, 고급건축-보편건축의 대립은  
겉으로 드러난 이념적, 이론적인 전선일 뿐  
현실의 밑바닥에는 다른 전선이 형성되어 있다.

“누군가 나에게 한국 사회의 이러저러한 양상을 설명해주는  
가장 중요한 변수가 뭐냐고 묻는다면,  
나는 단호히 ‘부동산’이라고 대답할 것이다.”

-손낙구, <부동산 계급사회> <대한민국 정치사회 지도>

*The FAR Game has been  
a driving force in Korean architecture.*

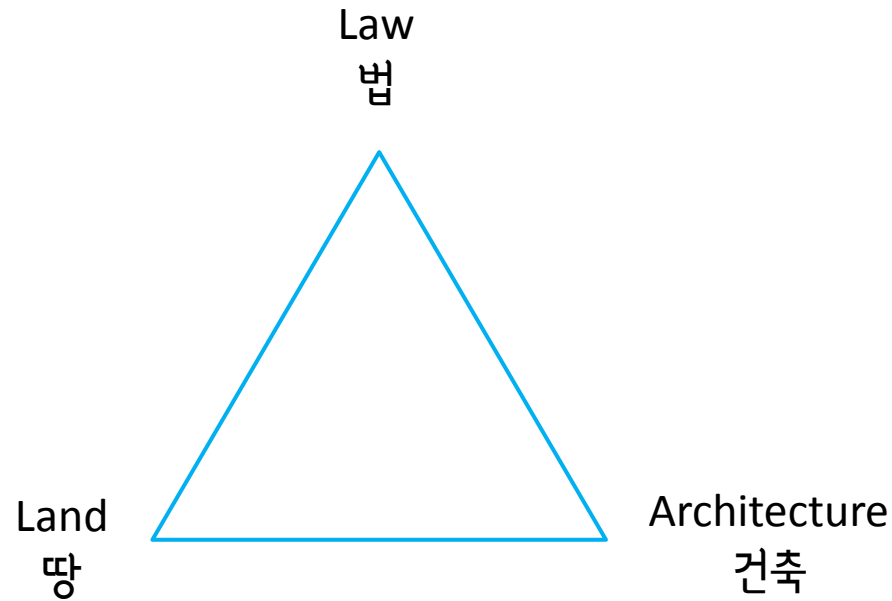
한국 도시와 건축을 움직이는 밑바닥의 동력

*The FAR Game is a **frontline**  
of Korean architecture.*

한국건축의 최전선은 용적률 게임이다.

용적률은 하나의 지수(指數)에 불과하지만  
대한민국의 일상 깊숙이 들어와 있다.  
도시-농촌, 빈-부, 지식인-노동자를 넘어  
모두의 삶과 직결된다.

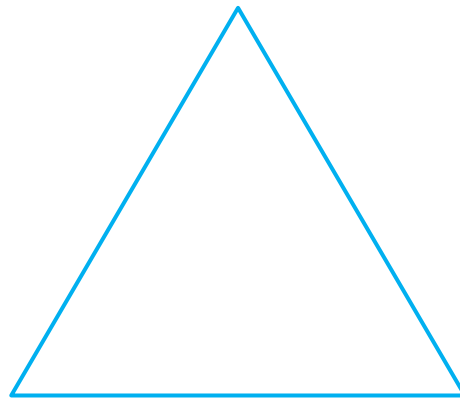
Hyper-Density + Capital Concentration  
초고밀도 + 자본 집중



Triangle of the FAR Game  
용적률 게임의 삼각축

Controller/ Government, Institute - Policies/Law  
통제자/ 정부, 기관, 관료 - 제도와 법

Consumer / Market  
Collective Desire  
소비자 / 시장  
- 집단적 욕망



Supplier / Architects, Planners,  
Developers, Contractors  
공급자 / 건축가, 도시계획가,  
시행사, 건설사, 집장사  
- 지식서비스, 기술, 노동

## Players of the FAR Game

용적률 게임의 선수들

# Overt Game – Covert Game

노골적 게임 - 암묵적 게임

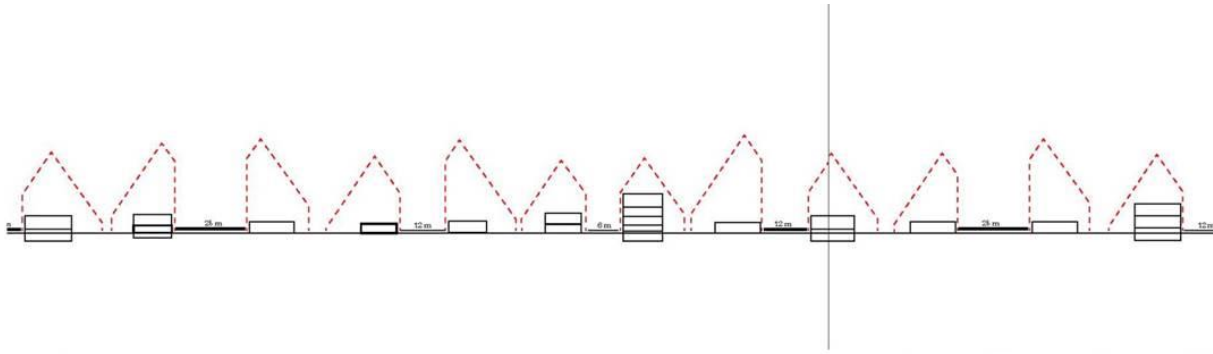


## Across Building Types and Scales

초고층 오피스부터 협소주택까지

서울시 도시건축공동위원회 핵심 논쟁은  
용적률 게임이었다.

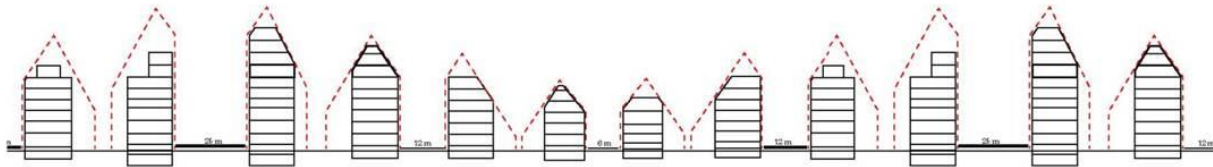




중간지대 보편건축

# Seoulutions

Bart Reuser



**Townscape and daylight rule**  
1928, 2000, Seoul Museum of History

Transformation townscape  
The system and building regulations have exerted a controlling force on the cityscape of Seoul. The rules have become almost unnoticed design tools that continuously seek a balance between freedom and constraint.

용적률은 ‘지켜야 하는 기준’이 아니라  
‘찾아 먹는 임계점’

*The FAR Game is not a matter of choice,  
but a means of survival.*

건축가에게 용적률 게임은 선택이 아닌 생존의 문제

*How is the FAR Game related to the  
fundamentals of architecture?*

한국적 용적률 게임이 왜, 어떻게,  
건축의 보편적 본질, 범세계적 의제와 닿는가?

용적률의 게임은 한국의 문제만은 아니다.  
아시아를 비롯한 개도국이 닥칠 가까운 미래이다.

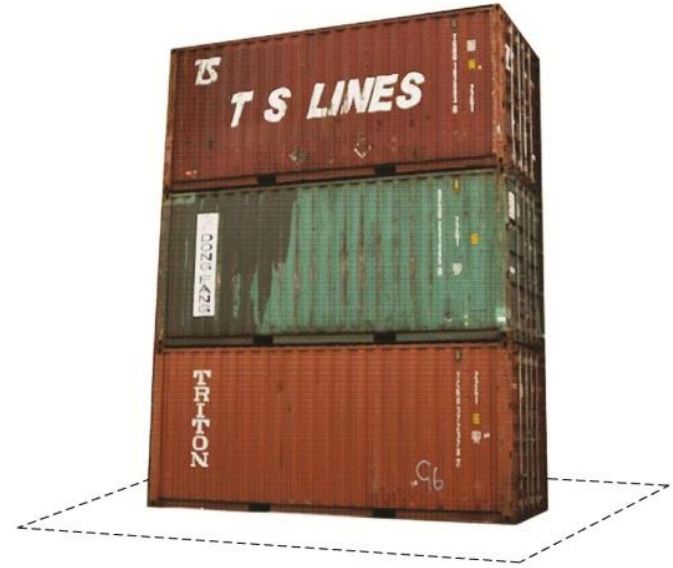
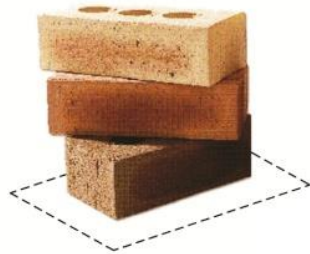
*The FAR Game is  
not just exogenous variables,  
but **endogenous** principles  
in Korean architecture.*

용적률 게임은 외인적 (外因的)이면서,  
동시에 내인적 (內因的) 이다.

용적률 게임은 재개발, 재건축과 같은  
사회적으로 인화성이 있는 거대사업에서 부터,  
전국민의 일상과 직결되는 발코니 확장, 이로 인해 사라진 건축  
파사드 깊이, 방의 가구 배치, 건축 디테일에 이르기까지  
다양한 스케일에서, 다양한 양상으로,  
전방위적(全方位的)으로 나타난다.

*Can the FAR Game be  
a creative force in architecture?*

용적률 게임은 창의적 동력이 될 수 없는가?



*Overcoming the FAR Game,*  
Scale in Architecture and Urbanism

질(質)의 이론 + 크기(量)의 이론

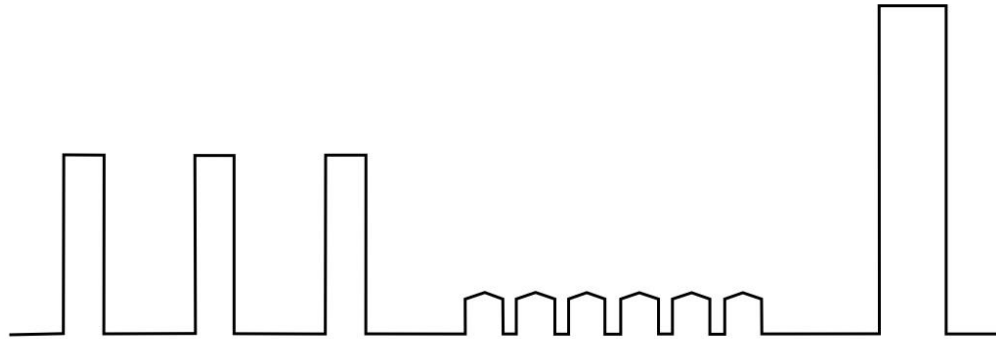
# 2016 Korea Pavilion

융적률 게임의 다양한 현상을 모으고,  
한국 도시와 건축을 해부하고,  
변화와 실험의 단서를 찾는 것

*From a micro-scale question  
to a macro-scale narrative*

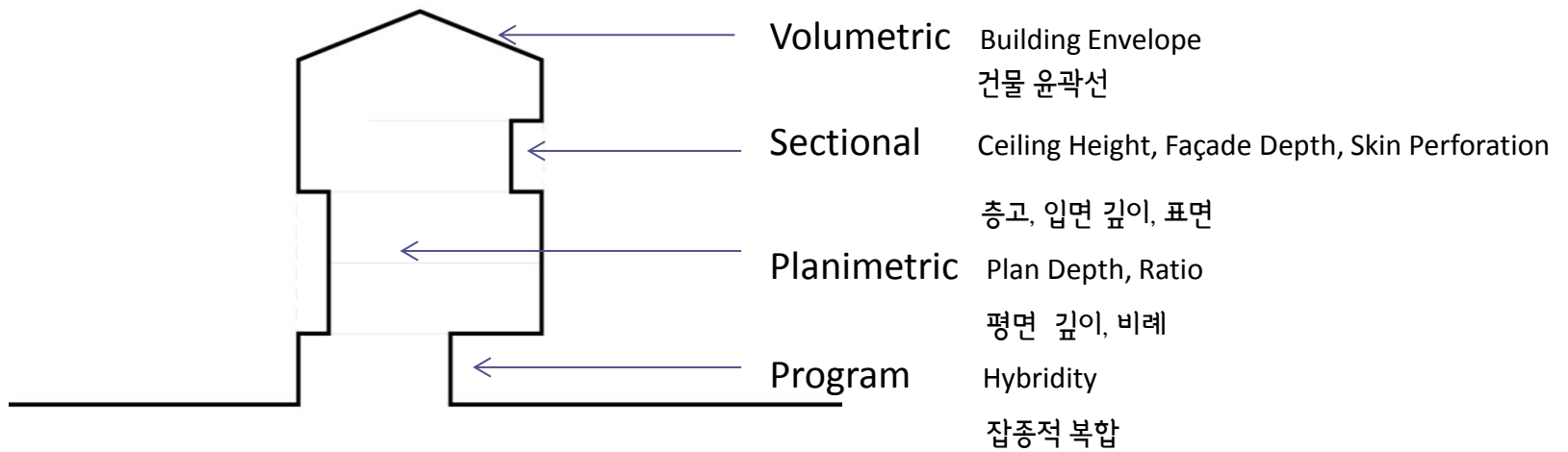
미시적 문제에서 거시적 서사로

게임에 편승, 순응, 저항하는 집단적 현상부터,  
창의적 동력으로 삼은 건축물,  
주목 받지 못하는 소소한 실천 작업에 이르기까지  
다양한 지형도를 그린다.



## Typological and Collective Landscape

도시건축의 유형학적, 집합적 풍경



## Anatomy of Architectural Elements

건축 요소의 해부

# Analytical, Critical, but Imaginative

분석적, 비평적, 그러나 창의적

작품, 사례, 사건, 현상의  
도면, 사진, 모형, 신문, 광고물, 그래픽, 영상을 재료로 삼고  
주제에 맞게 전시물을 재생산한다.



# City of the bang 방(房)의 도시

## REPUBLIC OF KOREA

COMMISSIONER Guyon Chung CO-COMMISSIONERS Kim Bongryol, Kim Sunghong ADVISERS Song Doyoung, Francisco Sanin PROJECT COORDINATOR Jean Soohyun VENICE COORDINATOR Byun Junhui EXHIBITORS Kim Kwangsoo, Song Zeho, Yoo Sukyeon

### CITY OF THE BANG

The Korean Pavilion presents **City of the bang**, an exploration of the micro-spatiality of urban life and the reinvention of urban architectural space in the metropolis.

The contemporary city fascinates us not so much in the new typologies it introduces as in the manner in which established spatial designations are reconfigured. One such designation is the **bang**, roughly translated as 'room'. While the room is traditionally a walled segment in a domestic space, the **bang** has infiltrated the Korean urban landscape of commercialized space with enterprises such as the **PC bang**, **Video bang**, **Norae bang**, **Jjimjil bang** and the **Soju bang**. The **Norae bang**, a scaled-down version of the karaoke bar, is a primeval cave in the contemporary city. Visual, audible, olfactory, tactile and gustatory sensations are simultaneously experienced in a tiny black box.

The **Jjimjil bang**, with a steam bath, fitness room, lounge, restaurant and sleeping area, provides space where half-clothed bodies intersperse. The **Jjimjil bang** blurs the lines between collective and individual, normal and deviant behaviour, privacy and voyeurism. The **bang** is an incarnation of the room, the house and the city, but does not belong to any of them. The city of the **bang** oscillates between the domestic realm, institutionalized places and urban space.

The proliferation of the **bang** in Korea has been correlated with ethnic and linguistic homogeneity. Koreans do not simply retreat from the public to these privatized milieus, but use these places to relieve their fear of alienation by reconfirming their sense of relatedness – Durkheim's 'mechanical solidarity'. Exploding Internet and mobile phone usage, coupled with hyper-dense conditions, serve to intensify and diversify the expression of these mechanical solidarities. Internet users in Korea, called 'netizens', enjoy activities via online communities that turn into offline activities. The city of the **bang** absorbs these seemingly heterogeneous but exclusive sociocultural networks into its fabric.

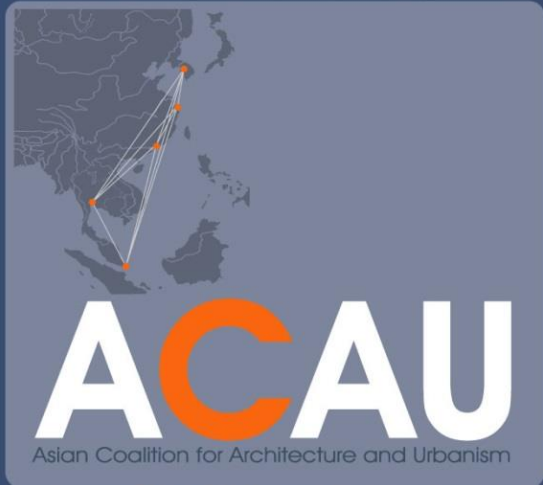
Vertical spread profiles of commercial spaces from the secular to the ecclesiastical can form a single building: a **Norae bang** in the basement, a fast food restaurant on the first floor, a **PC bang** on the second, a plastic surgery clinic on the third, a commercial learning institute on the fourth, a church on the fifth, etc. The layering of these spaces conceals irregularities of urban fabric behind the street. And while the chaotic signboards attached to the external walls represent dense but random spatial configurations inside, they do not reveal the way in which the buildings are perceived, conceived and inhabited.

The **bang** is in a constant state of metamorphosis. It is beyond the control of architect and planner: it is 'other' architecture without architects. The city of the **bang** leaps directly from the village to the city of information technology, without passing through the utopias of the modernist city and the revisionist model of the postmodern city.

In the Korean Pavilion, three architects search for critical references in the nature of the **bang**. Such references might depend not so much on a question of what exists, but on what does not exist in the city of the **bang**. In the end, we are presented with the redefinition of the architecture of dwelling in the **invisible cities of the bang**. Both empirical space and cognitive space will be contested by lived space, as ambivalent life in the ubiquitous **bang** is explored in drawings, images and installations.



The Asian Coalition for Architecture and Urbanism (ACAU) is a network of individuals and institutions that conducts joint workshops on the key issues of architecture and urbanism shared by Asia's major metropolises. The ACAU, whose broad objective is to foster cooperation and enhance learning among faculty and students working in the areas of architecture, landscape architecture, and urban planning and design, meets annually to conduct design, planning, and research workshops on a specific project of the host region. The purpose of this document is to outline and formalize the working relationship between parties participating in the ACAU.



2005 SEOUL WORKSHOP  
July 15 2005 - July 25 2005

Enter Korea: Gastland der  
Frankfurter Buchmesse 2005

Internationale Symposien und Roundtables

Deutschland-Korea Public Space Forum



# MEGACITY NETWORK

Zeitgenössische Architektur in Korea  
Contemporary Korean Architecture

Idee/Idea: KIM Sung Hong (KA), Peter Cachola Schmal (DAM)  
Organisation/Organizer: KIM Sung Hong (KA)  
coordination: DAM Coordination DAM Ursula Kleefisch-Jobst

Koordinierung der Ausstellung/Exhibition coordinator: HWANG Doo Jin, CHO Nam Ho (KA)  
Teilnehmende Architekten/Participating architects: YOO Kook, KIM In Cheul, CHO Byung Soo, CHO Nam Ho, HWANG Doo Jin, CHUNG Gyeon, Yi Jong Ho, JOO Dae Khark, KWON Moon Seung, LEE Chung Kee, KIM Young Joon, CHOI Moonghyo, CHO Minsook, YOO Suk Yeon, SPACE Group (LEE Sang Leem), JUNGLIM Architecture, AN Se Kwon (Fotograf/Photographer)



Deutsches Architekturmuseum  
Schaumarkt 43  
60596 Frankfurt am Main  
[www.dam-online.de](http://www.dam-online.de)

8. Dezember 2007 – 17. Februar 2008  
8 December 2007 – 17 February 2008

Di – So 11 – 18 Uhr, Mi 11 – 20 Uhr  
Tue – Sun 11.00 – 18.00, Wed 11.00 – 20.00

Führungen samstags und sonntags 14 Uhr  
Guided Tours Saturdays and Sundays 14.00

Bauen in Korea – Erfahrungen und Beobachtungen, Vorträge und Kurs  
23. Januar 2008, 19 Uhr, DAM Auditorium



이 전시회를 후원하는 기관  
Sponsoring Institutions



DAM DEUTSCHES ARCHITEKTURMUSEUM

# CONTEMPORARY MEGACITY NETWORK

# KOREAN

# ARCHITECTURE

KIM SUNG HONG  
PETER CACHOLA SCHMAL  
(HG./EDS.)

jovis

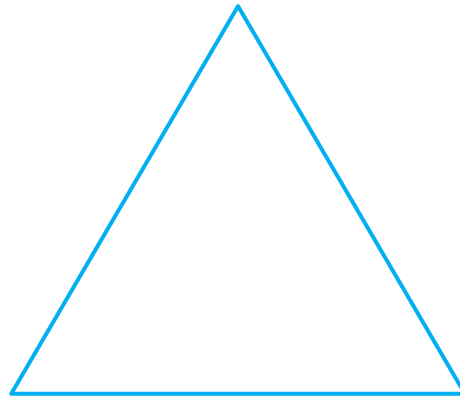


## 전시팀 및 참여작가 구성

- 예술감독
- 2인 공동 큐레이터 + 2개 팀
- 참여작가군 및 프로젝트 (인원제한 없음)
- 자문단 (기존 커미셔너, 큐레이터, 참여작가, 관련전문가)
- 행정지원팀

**예술감독**

서울시립대 총괄팀 (팀장 + 2인)  
조사, 연구, 수집, 계획, 제작 총괄/조율



**공동 큐레이터 1팀**  
큐레이터 -팀장-스태프 2  
- 주제/전시 콘텐츠 생산

**공동 큐레이터 2팀**  
큐레이터 -팀장-스태프 2  
- 전시장 계획 및 전시물 제작

**Structure of Exhibition Team**

조직/팀 구성

# I. 준비/기획

- 인선 및 팀 구성 : 2015. 11.23~11.27
- 1차 회의 (Brainstorming) : 12.1.~12.4
- 2차 회의 (팀별 계획) : 12.7~12.11
- 3차 회의 (마스터 플랜) : 12.14~12.18
- 베이스캠프 설치 : 12.21~12.25

## II. 연구/수집/제작

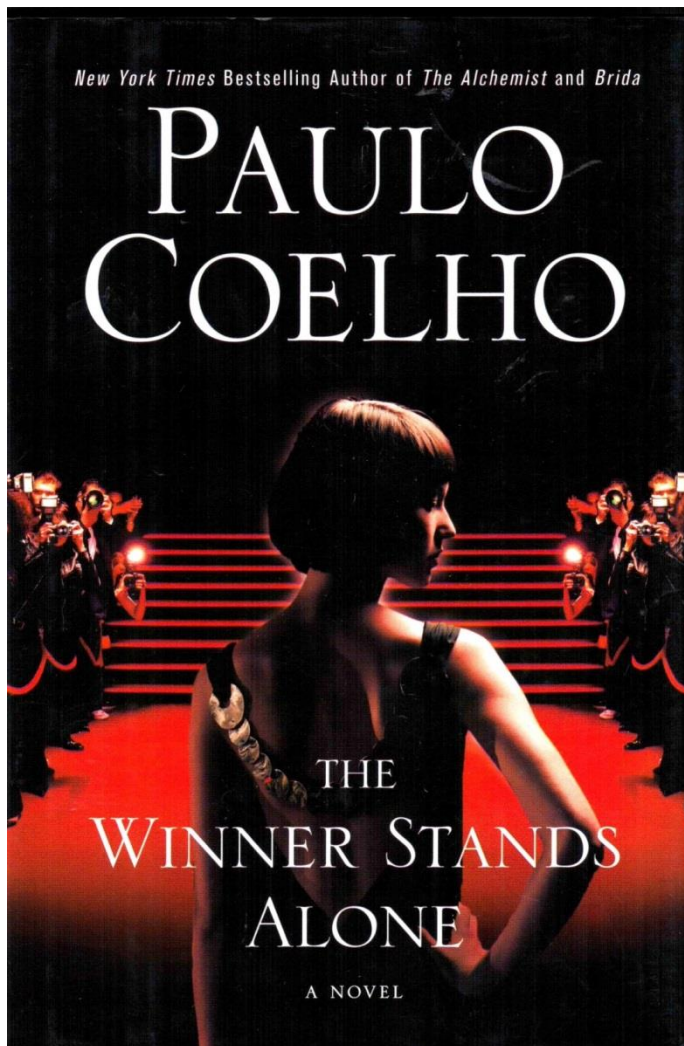
- 리서치, 자료수집, 전시물 제작 : 1.1~2.28 (60일)
- Mock-Up 전시 : 2016.3.1.~3.3
- Packing : 3.4~3.6
- Shipping : 3.7
- 집필, Catalog/Leaflet 제작/ 기금조성 : 3.8~4.30

### III. 설치/개막

- Press Conference, Invitation / 설치팀 출국 : 5.2~5.6
- 한국관 설치 작업 : 5.9~5.24 (16일)
- 비엔날레 시사회 : 5.26~5.27
- 비엔날레 개막식 및 시상식 : 5.28
- 전시 : 5.28.~11.27

## IV. 귀국전/후속 작업

- Packing & Shipping : 11.28~12.2
- 귀국전 : 2017.3.1.~3.31
- 보고서 제작 및 발간 : 3.1~3.31



*Igor, Hamid, Gabriela,  
Savoy, Jasmine*

*Cannes Film Festival*

*Modern vanity fair for Superclass*

*obsessed with celebrity*

# The Korea Pavilion, 2016 Venice Biennale

밖에서 안으로,  
예리하고, 깊게, 작은 변화를 위하여  
한국 도시와 건축의 의제 (agenda) 를  
하나씩 만들어 가는 場으로