

THE FAR GAME

용적률 게임

The Korea Pavilion
The 15th International Architecture Exhibition
2016 Venice Biennale

November 11, 2015
Sung Hong KIM 김성홍

□ 한국관에서 본 전체 주제

-Reporting from the **Front** 전선에서 알리다

-*What and where is the **frontline** of Korean architecture?* 한국건축의 전선은 무엇이며 어디인가?

-*In which **conditions** are Korean architects working?* 한국 건축가들은 어떤 조건에서 작업하는가?

-**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

-지난 50년간 한국의 도시건축은 용적률 70%에서 250%로 향한 과정이었다.
70% > 200% > 250%

-개발-보존, 공공성-사유화, 빈-부, 문화예술-건설기술, 고급건축-보편건축의 대립은 겉으로 드러난 이념적, 이론적 거대서사일 뿐 현실의 밑바닥에는 **다른 전선**이 형성되어 있다.

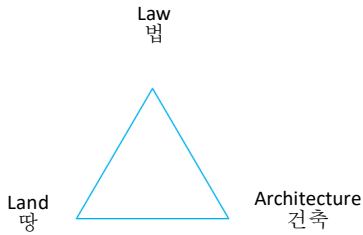
-“누군가 나에게 한국 사회의 이러저러한 양상을 설명해주는 가장 중요한 변수가 뭐냐고 묻는다면, 나는 단호히 **부동산**이라고 대답할 것이다.” 손낙구, <부동산 계급사회> <대한민국 정치사회 지도>

-*The FAR Game has been a **driving force** in Korean architecture.* 한국 도시와 건축을 움직이는 숨은 힘

-*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



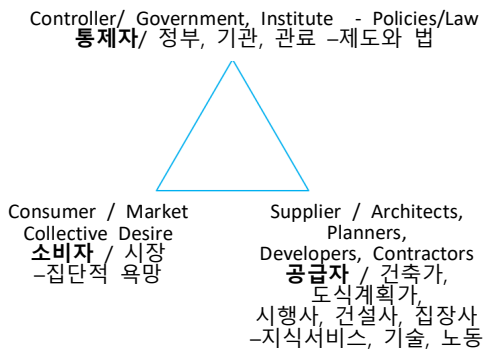
Triangle of The FAR Game
용적률 게임의 삼각축

-Overt Game - Covert Game 용적률의 게임은 합법, 불법, 편법, 그리고 노골적인 것에서부터 암묵적인 것에 이르기까지 다양한 옷을 입고 나타난다.

-Across Building Types and Scales 초고층 오피스부터 협소 주택에게 이르기까지 유형과 규모를 넘나들며 나타난다.

-서울시 도시건축공동위원회 핵심 논쟁은 용적률 게임이었다.

□ 용적률 게임



Players of The FAR Game
용적률 게임의 선수들

-APT 단지
삼위일체 (향+조망+프라이버시) + 주차 + 최고수익

-Seoulutions by Bart Reuser 서울해법

-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 용적률의 게임이 왜, 어떻게, 건축의 보편적 본질, 범세계적 의제와 닿는가?

-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 거대사업에서부터, 전 국민의 일상의 삶과 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.

□ 2016년 한국관의 방향

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

용적률 게임은 **창의적 동력**이 될 수 없는가?

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

-Overcoming The FAR Game, Scale in Architecture and Urbanism

질(質)의 이론 > 양(量)의 이론

-2016 Korea Pavilion

용적률 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

□ 2016년 한국관의 내용

-Typological and Collective Landscape

도시건축의 유형학적 집합적 풍경

-Anatomy of Architectural Elements

건축요소의 해부

-초고층 오피스에서 아파트, 주상복합, 상가복합, 다세대, 다가구, 협소주택에 이르기까지 우리 도시의 보편적 건축

-게임에 편승, 순응하는 집단적 **현상**부터, 창의적 동력으로 삼은 **건축물**, 주목 받지 못하는 **소소한 실천 작업**에 이르기까지 다양한 지형도를 그린다.

-Analytical, Critical, but Imaginative... 분석적, 비평적, 그러나 창의적...

-도면, 기록 사진, 신문, 광고물, 그래픽, 모형, 영상을 재료로 삼고 전시물을 생산한다.

-The Korea Pavilion, 2016 Venice Biennale

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

□ 용적률 게임은 진행형 연구주제

2004

-9th International Architecture Exhibition, Korean Pavilion, Commissario Aggiunto
2004 베니스비엔날레 제9회 국제건축전 한국관 부커미셔너 (정기용 커미셔너)

“City of the bang” 방(房)의 도시

한국 도시에서 공적영역이 제공해야 할 일상이 사적 영역에서 벌어지는 현상과 도시와 건축에 드러나는 양상을 해부

2005

Asian Coalition for Architecture and Urbanism ACAU, 2005 Seoul Workshop,
Coordinator, 아시아건축도시연합 서울워크숍 코디네이터

“-The New Public Space in the Asian Metropolis”

아시아 대도시에서 새로운 관점의 공공공간

Korea-Germany Public Space Forum, The Korean Organizing Committee for the Guest
of Honor at the Frankfurt Book Fair 2005, Deutsches Architektur Museum, Organizer,
한독 퍼블릭스페이스 포럼 기획자

**“-Comparative and cross-cultural discussion on the relationship between public space
and daily urban life” “한국과 독일의 공공성을 말한다.”**

2007-2010

Megacity Network : Contemporary Korean Architecture, Organizer

Deutsches Architektur Museum (DAM), Frankfurt, Germany; Deutsches Architektur
Zentrum (DAZ), Berlin, Germany; Museum of Estonian Architecture (MEA), Tallinn,
Estonia; Espai Picasso(eP), COAC, Barcelona, Spain; 국립현대미술관 (과천)

메가시티 네트워크 : 한국 현대건축展, 총괄기획자

**“-Megacity Network: A spatial metaphor and methodological device that takes a
cross-section of the spectrum of contemporary Korean architecture.”**

메가시티 네트워크 : 한국 현대건축의 지형도를 그리는 공간적 은유이자 방법론적 장치

2009

도시건축의 새로운 상상력 New Imagination of Urban Architecture

2011

길모퉁이 건축, 건설한국을 넘어서는 희망의 중간건축

Street Corner Architecture: Architecture in the Middle, Beyond the Myth of
Construction Korea, Seoul

2013-현재

SEOUL GRID 연구

건축의 외인적 힘과 내적원리의 충돌과 접점, 서울의 도시건축에서 나타나는 구조적 동질성과 관성,
이를 넘어서는 건축가들의 실험

□ 전시팀 및 참여작가 구성

-예술감독

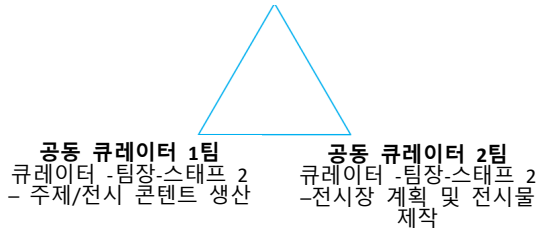
2인 공동 큐레이터 + 2개 팀

참여작가군 및 프로젝트 (인원제한 없음)

자문단 (기존 커미셔너, 큐레이터, 참여작가, 관련전문가)

행정지원팀

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



Structure of Exhibition Team
조직/팀 구성

□ 일정

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 (마스터플랜) : 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