

## 2016 베니스비엔날레 한국관 전시 설명

“<용적률 게임>은 한국인의 자화상이자, 한국 사회의 심층을 들여다보는 렌즈이다.”

“한국 건축가들은 양의 게임을 질의 게임으로, 건물의 사적 이익을 도시의 공적 가치로 바꿀 수 있다는 것을 보여주기 시작했다.”

“지난 50년간 견고했던 ‘대단위 개발신화’가 깨지는 가운데 나타난 새로운 방식의 <용적률 게임>은 ‘소단위 도시재생’의 가능성을 보여준다.”

- 한국관은 지난 50년간 ‘건설한국’의 동력이자, 한국인의 내면에 깊이 자리 잡고 있는 용적률을 향한 욕망을 사회경제적, 일상적, 창의적 관점에서 조명한 <용적률 게임: 창의성을 촉발하는 제약/ The FAR (Floor Area Ratio) Game: Constraints Sparking Creativity>을 선보인다. 이 전시는 2016년 베니스 비엔날레 전체 주제 ‘전선에서 알리다(Reporting from the Front)’에 대응하여 ‘한국건축의 전선이 어디에 있는가?’를 되묻는 데에서 시작되었다.
- 예술감독을 맡은 김성홍 교수(서울시립대 건축학부)는 신은기(인천대 교수), 안기현(한양대 교수), 김승범(브이더블유랩 대표), 정이삭(에이코랩 대표), 정다운(코레건축 실장) 공동큐레이터와 함께 지난 5개월 동안 공동작업을 해왔다. 이번 전시는 작가나 작품을 부각하는 일반적 전시와 달리, 6명의 큐레이터가 기획자와 연구자이면서 동시에 참여작가인 특징을 갖고 있다. 전시팀은 용적률 게임의 대표 사례로 36개의 건축물을 선정하고 건축가들로부터 자료를 제공받아 분석과 시각화 작업을 했다. 또한 강성은, 백승우, 정연두, 신경섭, 정진열 등 시각예술작가와 그래픽 디자이너를 초대하여 주제를 다양한 관점에서 조명했다.
- 전시장은 크게 다섯 개의 영역으로 구분된다.

첫째, 용적률 게임의 정의, 선수, 규칙이 무엇인지를 설명하는 도입부, <게임의 규칙-What are the Rules of the Game?>

둘째, 다가구, 다세대, 상가주택 등 보편적인 유형과 36개 건축물을 모형, 다이어그램, 사진으로 표현한 중앙홀의 <게임의 양상-How is the FAR Game Played?>

셋째, 초고밀도, 지가상승, 압축성장, 법과 제도, 건축물의 대형화와 양극화등 용적률 게임이 왜 한국에서 특별한지를 분석한 <게임의 배경-What are the Forces at Play in the FAR Game?>

넷째, 용적률 게임이 벌어지는 우리 도시와 거리의 풍경을 시각예술작가와 일반인의 눈으로 포착한 <게임을 보는 관점 -Artist Perspectives on the FAR Game>

마지막으로 용적률 게임의 사회, 경제, 문화적 가치를 요약한 결론부 <게임의 의미 -Why Does the FAR Game Matter?> 로 구성된다.

- 용적률 게임은 땅-법-건물 세 변수에 의해 만들어지며, 한 뼘의 공간이라도 더 요구하는 토지주, 건축주 (소비자), 이에 부응해 건물을 짓는 개발업자, 건설사, 건축가 (공급자), 그리고 이를 법과 제도로 통제하는 정부 (통제자) 가 선수로 참여하여 게임을 벌인다. 용적률 게임은 초고층 오피스부터 협소 주택에게 이르기까지 유형과 규모를 넘나들며 나타난다. 그런데 지난 수십 년간 게임을 주도한 사람들은 토지주와 개발업자였으며, 건축가들은 공급자 피라미드의 가장 아래에 자리하고 있었다.
  
- 2008년 금융위기 후 ‘부동산 불패 신화’가 깨지면서 작지만 의미있는 변화가 감지되고 있다. 소수의 토지주와 건축주들이 최대 면적을 짓는 것이 최고 투자수익을 담보할 수 없다는 사실에 눈을 뜨기 시작한 것이다. 주목할 만한 것은 아파트와 고층건물 사이의 중간 건축에서부터 변화가 일어나고 있다는 점이다. 이 시장은 체계적 건축설계 교육을 받지 않았던 소위 ‘집장사’, ‘건축 허가방’, 동네 일꾼들의 영역이었다. 서울의 경우 주거 세대의 절반이 이런 방식으로 공급되었다. 그런데 2008년 이후 홀로서기를 시작한 젊은 건축가들이 이 시장에 뛰어들기 시작한 것이다.

- 용적률 게임은 종상향, 용적률 인센티브와 같은 거시적 도시문제에서부터, 일상의 삶과 직결되는 발코니 확장, 방의 폭과 깊이, 인테리어, 천장고 등 미시적 건축요소에 이르기까지 전방위적(全方位的)으로 나타난다. 전시팀은 36개 건축물의 모형, 다이어그램, 수치, 사진, 항공지도를 통해 건축가들이 게임을 위해 어떤 맥락에서 어떤 디자인 전략을 구사하고 있는지 구체적으로 보여준다. 전시장 중앙에 총 72개의 모형이 놓이는데 중 36개는 건축물대장에 기재된 면적, 36개는 건축가들이 찾아낸 잉여공간을 표현한다.
- <게임의 배경>에서는 용적률 게임이 한국의 도시에서 왜 첨예하게 일어나는지를 알기 쉬운 그래픽으로 보여준다. 서울과 세계 거대도시의 인구수, 밀도, 집중도를 비교하고, 압축성장 과정에서의 지가상승, 공사비에서 땅값이 차지하는 비율, 법과 제도의 변화에 대응한 건축규모와 유형의 변화, 서울의 필지, 블록, 지역지구제의 특징을 단계적으로 보여준다. 이를 위해 서울 전체 63만동의 건물 중 약 60만동의 건물과 130만개의 필지를 분석했다.
- <게임을 보는 관점>에서는 4명의 시각예술가 작품을 모았다. 혼하고, 반복적이고 지루한 한 익명의 건물들을 채집하듯 먹으로 그린 강성은의 ‘The House’, 보잘 것 없다고 우리가 지우고자 했던 다가구, 다세대 주택에서 오히려 서울스러움을 발굴하는 백승우의 ‘4327 시리즈,’ 좌우로 천천히 움직이는 영상과 기억의 모노로그가 중첩되어 나타나는 현실과 환상의 정연두의 영상 ‘Building Recollections,’ 원경에서 혹은 하늘에서 신경섬이 포착한 혼성적이고 무질서해 보이기까지 한 36개의 건물의 배경은 우리도시와 건축을 좁은 미학의 잣대만으로는 비판하기 어렵다는 사실과 함께, 한국건축가들이 대면하고 있는 조건과 제약, 그리고 숙제가 결코 녹녹치 않음을 보여준다.
- 한국관은 건축을 통해 한국 사회의 단면을 해부하고 이를 세계와 공유, 공감하고자 한다. 건축은 좀 더 나은 삶의 공간을, 창의적으로 만드는 지극히 당연한 공리에서 출발한다. 하지만 건축가들은 먼저 치열한 전투에서 살아남아야 한다. 그 전선의 하나가 바로 <용적률 게임>이다.
- 전시추진 체계 및 참여자

예술감독: 김성홍(서울시립대 교수)

공동큐레이터: 신은기(인천대 교수), 안기현(한양대 교수), 김승범(브이더블유랩 대표), 정이삭(에이코랩 대표), 정다운(코레건축 실장)

초대작가: 강성은, 백승우, 정연두, 신경섭

그래픽 디자인: 정진열, STUDIO TEXT

영문감수: Richard Enos

전시 스태프: 김형범, 최민정, 이우조, 도형록, 강희라, 김종울림, 곽운재, 이정연, 박찬범, 이경재, 서정인/ 모형작업 코디네이터: 심현기/ 영상작업 : The Docent

홍보 및 대외협력: 한소영(밀라노), 신혜원(런던)

현지 전시 설치 및 코디네이터: 김은정

참여 건축사무소(건축가):

건축공방(심희준, 박수정), 바우건축(권형표, 김순주), 디자인밴드요알 (신현보, 류인근, 김도란), 아파랏.체 (이세웅, 최연웅), 유.경건축 (권경은, 지정우) + 에이앤엠 (김희준), 에이엔디 (정의엽), 에스오에이 (강예린, 이치훈, 이재원), 깊은풍경 (천경환), 사이건축 (이진오, 박인영), 최페레이라건축 (최성희, 로랑 페레이라), 오비비에이 (이소정, 곽상준), 디아건축 (정현아), 조호건축 (이정훈), 아키후드 더블유엑스 와이 (강우현, 강영진), 와이즈건축 (장영철, 전숙희), 디자인그룹오즈 (신승수, 임상진, 최재원), 에스에스디 (박진희), 황두진건축사사무소 (황두진), 폴리머 (김호민), 이로재김효만건축사사무소 (김효만), 유타건축 (김창균), 아르키움 (김인철), 티알유건축(조성익), 경계없는작업실 (조성현, 문주호, 임지환, 류재희), 인터커드 (윤승현), 로디자인 (김동진), 오다건축 (오영욱), 방바이민 (오세민), 경영위치 (김승희), 운생동 (장운규, 신창훈), 매스스터디스 (조민석), 더시스템랩 (김찬중), 엔이이디건축 (김성우, 김상목), 에이앤엘스튜디오 (안기현, 신민재, 이민수), 오씨에이 (임재용), 삼현도시건축 (김용남)

카운슬러: John Peponis

자문단: 임재용(새건축사협의회 회장, 오씨에이대표), 이충기(서울시립대 교수, 예술감독 선정위원), 최문규(연세대 교수, 가야건축), 박철수(서울시립대 교수, 2015 광복70주년 주택도시전 기획연구위원)

카탈로그 기고:

John Peponis, James PARK, Chen Feng (Georgia Institute of Technology),  
Marc Simmons (FRONT Inc.), Rowan Moore (The Observer),  
Peter Winston Ferretto (The Chinese University of Hong Kong),  
Julian Worrall (The University of Adelaide),  
Meta Berghauer Pont, Lars Marcus (Chalmers University of Technology),  
Neville Mars (MARS Architects), 김경민 (서울대학교 환경대학원), Winy Maas  
(MVRDV)

카탈로그 디자인 제작: SPACE (편집장 박성진, 편집 박계현, 디자인 최승태)

주최: 한국문화예술위원회 (위원장 박명진/ 임수연, 변서영)

후원 : 인스파이어 IR, 두오모, 엘지전자, 복순도가, 삼아항업

문의 : 한국문화예술위원회 국제교류부 변서영 대리 (062-900-2215)

2016년 베니스비엔날레 건축전 한국관 전시추진단 정다운 사무국장  
([far.game.2016@gmail.com](mailto:far.game.2016@gmail.com)/ 02-6490-2774)