김성홍 교수님 안녕하세요. 박소은 기자입니다.

빌려주신 자료와 보도자료, '서울의 인문학' 책을 공부하고 다시 기사를 구성해 보았습니다.

기사는 크게 두 부분으로 구성했습니다.

1) 첫 번째 기사는 용적률이 어떤 욕망을 반영하고 있으며 용적률 게임이 무엇인지, 또 이 용적률 게임에 어떤 분열이 생겼는지와 용적률 게임을 통해 새로운 디자인을 창조하고 있는 건축가들에 대한 설명 기사가 될 예정입니다.

용적률은 땅과 건물의 바닥면적의 합과의 비율을 말하는 지수(指數)에 불과하지만 대한민국 국민의 일상 깊숙이 들어와 있다. 도시-농촌, 빈-부, 지식인-노동자를 넘어 모두의 삶과 직결된다. 용적률 게임은 건물을 법에서 정한 최대의 크기로 짓고자 하는 집단적 욕망을 둘러싸고 소비자 (토지주, 건축주) - 공급자 (개발업자, 시공사, 건축가) - 통제자 (정부, 기관)의 3자가 벌이는 게임이다. 지난 수십 년간 용적률 게임은 고층 오피스부터 협소 주택에게 이르기까지 유형과 규모를 넘나들며 나타났다. 그리고 2008년 금융위기를 겪기 전 게임을 주도하는 것은 공급자인 개발업자와 건설사였다. 건축가는 수동적 선수에 불과했다. 그런데 2010년 이후 젊은 건축가를 중심으로 중규모 건축 시장에 뛰어들어 양의 게임을 질의 게임으로 바꾸기 시작했다. 2016년 베니스 비엔날레 건축전 한국관이 포착한 것은 이런 게임의 변화이다. 디자인이 건축 상품의 가치를 높일 뿐만 아니라, 삶의 질을 바꿀 수 있다는 것을 시장이 서서히 받아들이기 시작한 것이다.

그리고 개인적으로 베니스비엔날레 건축전에 대해 궁금해 할 독자들에게 좀 더 실감나는 정보를 전달해주고 싶었습니다.

2) 이에 전시에 대한 내용을 비롯해 작업을 하면서 있었던 스텝들과의 일화 등에 초점을 맞춰 두 번째 기사를 작성해보고자 합니다.

이번 한국관은 작가나 작품을 부각하는 일반적 건축전과 달리, 예술감독과 5명의 공동큐레이터가 기획자와 연구자이면서 동시에 참여 작가의 역할을 했다. 용적률 게임의 대표 사례로 36개의 건축물을 선정하고 건축가들로부터 자료를 제공받아 분석을 했으며, 왜 용적률 게임이 한국의 도시에서 첨예하게 벌어지는지를 설명하기 위해 서울 전체 63만동의 건물 중 약 60만동의 건물과 130만개의 필지를 분석하고 이를 시각적으로 표현했다. 또한 시각예술작가와 그래픽 디자이너를 초대하여 전시주제를 다양한 방식으로 보여주었다. 지난해 11월부터 올해 5월초까지 공식 회의만 45차례 했다. 6명 팀과 많은 스탭들의 팀웍이 가장 중요한 작업 방식이었다. 3~4월에는 밤낮없이 SNS로 회의를 했는데 돌이켜보니 모두에게 미안하다. 하지만 베니스 현지에서 모든 큐레이터와 스탭들이 국내외 언론과 매체에 적극적으로 대응하는 모

습을 보면서 보람을 느꼈다.

한국관의 협소한 공간을 새로운 디자인을 촉발하는 '한계'로 이용하신 점이 정말 재미있다고 생각합니다.

3) 용적률 게임의 새로운 양상 전시 주제와 꼭 맞는 일화라고 생각해서입니다. 한국관의 비좁고 불규칙한 형태를 새로운 디자인으로 혁신시키셨는지 조금 더 구체적으로 듣고 싶습니다.

용적률 게임에 임한 선수들은 예산, 법, 대지조건과 같은 제약 속에서 전략과 전술을 구사해야 한다. 멀리 베니스 현지에서 여는 한국관 전시도 마찬가지다. 시간, 돈, 거리라는 제약을 파악하고 운송방법, 시기, 전시물 설치 방법, 인원수를 고려해야 한다. 베니스 자르디니 공원에 있는 한국관은 자연광이 많이 들어오고, 평면이 불규칙해서 전시에 늘 어려움이 있었다. 이번 용적률 게임은 전시장을 조성하는 데는 최소의 비용을 들이고, 전시물에도 선택과 집중을 하는 전략을 세웠다. 모든 디자인은 제약 속에서 새로운 것을 만들어가는 고난도의 즐거운 놀이라고 생각한다.

또 기사를 읽은 후 독자들이 내년에 한국에서 열릴 수 있는 전시에 관심을 가질 것이라고 생각합니다.

4) 이 독자들이 전시의 어떤 부분에 초점을 맞추면 좀 더 풍성한 정보를 얻어갈 수 있을 것이라 생각하시는지 여쭤보고 싶습니다.

어떤 선입관도 갖지 말고 전시장에 오셔서 있는 그대로 읽고, 경험하고, 평가해주셨으면 한다. 전시는 분명한 메시지를 품고 있지만 관람객을 교육하거나 계몽하는 것이 아니다. 그것은 순전히 관객의 몫이다. 다만 건축인 뿐만 아니라 일반 대중들이 왜 '용적률 게임'과 같은 주제가 한국사회를 들여다보는 보는 렌즈이며, 지난 50년간 우리들의 자화상이었는지 공감하고 공유했으면 하는 바람을 할 뿐이다.

부족한 부분이 많습니다.

교수님의 조언과 추가 인터뷰를 통해 이 부족한 부분을 조금이나마 메우고 싶습니다.

바쁘실 텐데 읽어주셔서 감사합니다.

답장 기다리겠습니다.

박소은 드림.