

용적률로 본 한국 건축 속

‘욕망의 게임’

제15회 베니스 비엔날레 건축전

한국관 총괄 예술감독 김성홍 교수 인터뷰

건축에 대한 일반인들의 단편적 인식은 건물이 가지는 ‘조형미’에 머물러 있다. 즉, 얼마나 미적으로 보기 좋은 디자인지가 건축에 대한 일반적 판단 기준이 된다. 하지만 건축 속에는 ‘용적률’이라는 게임의 법칙이 숨어 있으며, 이 용적률 게임이 가장 치열하게 진행되는 곳은 바로 한국의 수도 ‘서울’이다. 따라서 올해 베니스 비엔날레 건축전의 주제인 ‘전선(前線)’에서 알리다(Reporting from the Front)에 대응해 선택된 한국관의 테마인 ‘용적률’은 욕망의 게임인 한국 건축의 특성 그 자체이자 서울의 변화를 설명하는 키워드라고 김성홍 교수는 말한다.

‘용적률 게임: 창의성을 촉발하는 제약’

지난 5월 28일 개막한 세계 최대 건축 제전인 제15회 베니스비엔날레 건축전에서 칠레 출신의 알레한드로 아라베나 총감독이 제안한 주제는 ‘전선에서 알리다’이다. 이에 대응해 한국관의 총괄 예술감독인 김성홍 교수는 지난 50년 동안 서울의 변화를 가장 압축적으로 설명하는 키워드이자 집단적 욕망을 드러내는 지수인 ‘용적률’을 한국건축의 최전선으로 해석했다. 용적률 게임을 한국 건축의 자화상이자 최전선으로 본 것이다.

김 교수는 이를 효과적으로 구현하기 위해 신은기 인천대 교수, 안기현 한양대 교수, 김승범 브이더블유랩 대표, 정이삭 에이코랩 대표, 정다운 코어건축 팀장 공동큐레이터와 함께 5개월 동안 공동작업을 해왔다. 이들은 용적률 게임의 대표 사례로 36개의 건축물을 선정하고 건축가들로부터 자료를 제공받아 분석과 시각화 작업을 진행했다. 또한, 강성은, 백승우, 정연두, 신경섭, 정진열 등 시각예술작가와 그래픽 디자이너를 통해 전시주제를 다양한 관점에서 조명했다. 김 교수는 “분석적이며, 객관적 관점의 전시”라는 말로 한국관의 전시 콘셉트를 표현했다.

한국 사회에서 용적률 게임이 갖는 의미를 조명

전시장은 ‘게임의 규칙’, ‘게임의 양상’, ‘게임의 배경’, ‘게임을 보는 관점’, ‘게임의 의미’ 5개 공간으로 구성되어 있다. ‘게임의 규칙’은 땅, 건물, 규칙 사이에서 펼쳐지는 용적률 게임의 특성을, ‘게임의 양상’에서는 2010년 이후 지어진 건축물 36개를 시각화한 작업의 결과물이 전시된다. 실제 건물을 75분의 1 크기로 줄인 모형 속에는 용적률을 최대한으로 끌어올리면서도 조형미를 고려해야 하는 건축가들의 노력이 담겨 있다. ‘게임의 배경’은 서울이라는 대도시의 특성을 다양한 통계와 그래프로 제시하고 있으며, ‘게임을 보는 관점’에서는 다세대주택을 소재로 한 강성은, 백승우, 정연두, 신경섭 작가의 회화와 사진, 영상 작품이 전시되고 있다. 마지막으로 ‘게임의 의미’에서는 용적률 게임이 현대 한국사회에서 갖는 의미와 함께 한국 건축의 현실을 조명한다.

“한국 건축가는 땅을 보면 먼저 최대한으로 지을 수 있는 건물의 면적을 생각합니다. 법적인 제약 안에서 최대한의 면적을 산출해내는 과정이 선행되는 것이죠.”

김 교수는 한국 건축가가 가장 먼저 고려하게 되는 용적률의 개념을 설명하며, 아파트가 아닌 주택 시장에 띄어들어 창의적인 용적률 게임을 벌이고 있는 젊은 건축가들의 현실을 언급했다. 2008년 세계 금융위기 이후 부동산 불패 신화가 깨지면서 아파트 대신 중간 규모의 주택을 선호하는 사람이 늘었고, 젊은 건축가들은 이 시장에 뛰어들어 창의적인 용적률 게임을 벌이고 있다는 것이다. 그리고 이러한 현실의 제약인 용적률 속에서 건축의 조형이 어떻게 구현되고 있는지, 이를 통해 앞으로 서울의 도시재생이 어떠한 방향으로 진행되어야 하는지 화두를 던지는 것이 이번 전시의 진정한 목적임을 강조했다.

하나의 건축물에 담긴 욕망의 게임

김 교수는 용적률의 의미와 아울러 다세대 주택, 아파트 등이 뻑뻑하게 들어선 흑백 사진과 곳곳에 표시된 붉은색의 의미에 대해 설명했다.

“이 붉은색은 법이 허용하는 용적률 테두리에서 발코니, 다락, 지하 등을 확장한 면을 표시한 것입니다. 서울 시민의 55%가 살고 있는 다가구, 다세대 주택 등에는 지은 후 덧대어 면적을 넓히려는 ‘잉여 면적’이 포함되어 있고 이는 현재 서울의 건축물이 가지는 대표적 특징이기도 합니다. 과거 소위 말하는 ‘집장사’의 영역이었지만, 금융위기 이후 젊은 건축가들이 여기에 가세하고 있죠. 이렇듯 초고층건물은 물론 협소한 주택까지 전방위적으로 용적률 게임이 나타나고 있다는 것을 이번 전시를 통해 담론화하고자 했습니다.”

용적률은 세계적 현상이지만 한국에서는 특히나 용적률 게임이 치열하며, 이는 법적인 규제와 건축주 그리고 건축가의 이해관계가 얽혀 있는 욕망의 게임이기도 하다.

“건축주는 이익을 극대화하기 위해 정해진 면적 내에서 최대한의 용적률을 얻길 원하고 건축가는 이러한 니즈를 반영한 내에서 건물의 외적 조형까지 고안해내야 합니다. 또한, 건물 증축에 관련한 법규들을 면밀히 분석해 활용 범위를 찾아내는 것도 건축가의 일이죠. 단순히 보기 좋은 건축물을 고안해내는 것이 아닌, 건폐율(대지 면적에 대한 건축물의 면적 비율)과 용적률 속에서 창의성을 발휘해야 하는 일종의 게임과도 같은 것입니다.”

하나의 건물 속에 담긴 관계자들의 이해관계와 용적률이라는 필수적인 법칙들을 ‘게임’이라 표현한 김 교수에 십분 공감할 수 있었던 부분이었다.

한국 건축, 제약 속에서 만들어지는 창의력의 결과물

한국, 특히 서울에서는 용적률은 중요한 주제이며, 공간을 최대한 효율적으로 사용하면서도 삶의 질을 높이기 위해 필연적으로 맞닥뜨릴 수밖에 없는 현실이다. 따라서 용적률이란 한국 도시건축의 숨은 동력이자 건축가가 그야말로 사투를 벌이는 대상이다.

“이번 전시회를 통해 단순히 우리나라의 건축을 소개하는 것이 아닌, 용적률 게임이 벌어지는 사회문화적 배경과 그 의미를 이해하고 중산층과 자영업자들의 삶의 터전인 다가구, 다세대, 상가주택 등에서 벌어지는 용적률 게임을 해부해 작은 단위의 도시 재생 가능성을 보여주고자 했습니다.”

김 교수는 젊은 건축가들이 다세대 주택 시장으로 뛰어들면서 창의적인 용적률 게임이 벌어지고 있으며, 양적 경쟁에서 질적 경쟁으로 변화해 가고 있다고 덧붙였다.

“한국에서는 치열한 법과의 싸움 속에서 전선이 형성되고 그 안에서 건축가들이 용적률 게임을 통해 창의적인 욕망을 구현해내고 있다는 것에 대한 공감을 얻을 수 있다면 좋을 것 같습니다. 많은 사람들이 한국관의 전시에 관심을 드러내고 있는 만큼 이 욕망 속에 창작을 위한 노력이 숨어 있다는 것을 이해할 수 있으리라 생각합니다.”

용적률 게임을 통해 한국 건축이 걸어왔던 길과 현재의 건축 현실을 살펴보고 이를 통해 앞으로 진행될 도시 재생에 화두를 던지는 것. 이것이 이번 전시가 가지는 진정한 의미가 아닐까 싶다.

한편, '용적률 게임: 창의성을 촉발하는 제약' 전시는 11월 27일까지 베니스에서 이어지며, 이후 내년 2월 중순부터 4월 중순까지 대학교 아르코에서 귀국전으로 다시 한 번 대중과 만날 예정이다. 용적률을 통한 한국 도시의 형성 과정과 건축 속 숨겨진 치열한 욕망의 게임이 궁금하다면 내년 2월 전시회를 찾아보길 바란다.

***김성홍** : 서울시립대 건축학부 교수로 재직하고 있다. 2006년 워싱턴주립대 풀브라이트 연구 교수, 2007~2009년 서울시립대 기획연구처장, 산학협력단장을 지냈다. 2007~2010년 프랑크푸르트, 베를린, 탈린, 바르셀로나, 과천 국립현대미술관에서 열린 '메가시티 네트워크 : 한국 현대건축전'을 총괄기획했고, 2016년 베니스비엔날레 건축전 한국관 예술감독을 맡았다. 『Megacity Network: Contemporary Korean Architecture』(2007), 『도시 건축의 새로운 상상력』(2009), 『On Asian Streets and Public Space』(2010, 공저), 『길모퉁이 건축: 건설 한국을 넘어서는 희망의 중간건축』(2011), 『Future Asian Space: Projecting the Urban Space of New East Asia』(2012, 공저) 등 저서를 포함하여 도시와 건축에 관한 글을 국내외에 발표했다. 현재 서울의 도시성과 건축에 관한 연구와 집필을 하고 있다.