

2016 베니스 비엔날레, 용적률 게임

Venezia Biennale 2016, The FAR Game



서정일 Seo, Jeongil
 정회원, 서울대 인문학연구원 HK연구교수
 HK Research Professor, Institute of Humanities, Seoul National University
 jeongseo@snu.ac.kr

‘확장’과 ‘종합’

올해의 베니스 국제건축전은 지금까지의 열다섯 번의 전시 중에서 건축의 사회적 가치를 가장 뚜렷이 강조한 전시로 보인다. 총괄기획자인 칠레 건축가 아라베나의 말을 빌리면, 이 전시는 “건축의 문화예술적 차원 외에 정치적, 경제적, 사회적, 환경적 이슈를 확장하려 했고”, 일상활동으로서의 건축이 문명의 경계를 어떻게 넓혀 나갈 수 있는지 물으려 했다. 그는 이 ‘문명적’ 확장을 위해 건축이 안팎의 제약들에 맞서 싸워야 한다고 제안하고 있다. 이런 관점과 접근방식은 2년 전 비엔날레에서 건축을 근본적 구성요소들로 해체하고 그 내적 본성을 묻은 것과 연결되면서도 대비된다.

전 세계 건축가들의 국제적 소통의 장인 베니스 비엔날레에서 오늘날의 문명적 문제에 대해 건축분야가 공동으로 무엇을 할 수 있는지 지혜를 모은 일은 의미심장하다. 지난해 전 세계 나라들이 국제연합의 지속가능발전 목표에 합의했듯이 전 지구적 공통의 문제와 해법을 공동으로 모색하는 마당에, 이 전시는 건축이 이 협력적 노력에 적극 동참할 수 있을 뿐 아니라 실은 어떤 분야보다도 중요한 입지를 가지고 제 역할을 할 수 있다는 사실을 확인시켜 주고 희망과 기대를 품게 해 준다.

어떤 일이나 제약이 따르지만, 실로 오늘날의 건축에는 전통적인 제약 외에도 새롭고 다양한 규모의 각종 제약들이 존재한다. 글로벌 경제, 자연고갈, 도시화, 환경문제 등과 관련된 각종 제약들은 얼핏 불가항력적으로 보일 만큼 큰 도전이고 전 지구적 스케일까지 확장되어 있다. 이 제약들을 제대로 파악하고 이에 맞서는 최전선

의 노력과 성과를 제시하려는 이번 전시기획은 야심과 투지를 품고 있다. 또한, 그 투쟁의 성과와 전리품을 모은 이번 전시는 희망적이고 영웅적인 색채를 띤다. 그 성과들은 오늘날 건축에 기대할 수 있는 사회적 과제들이 충분히 많다는 사실과 더불어, 이에 대한 사람들의 저변의 기대도 확인시켜 주었다.

구체적으로 다루어진 주제들은 폭이 넓고 다양하다. 도시, 인프라, 경계, 구조·재료, 자원고갈, 환경, 분쟁 등이 세부테마로 논의되고 강조되었고, 밀레니엄 이후 전개되고 있는 건축에서의 다원적 경향들, 그 중에서도 비주류적 경향들이 부각되고 있다. 금은사자상을 수상한 스페인관과 페루관은 재료의 제약을 정면으로 다루면서 사회적 가치를 실현하려 한 노력을 보여줬다. 최근 이민자문제의 해법을 위한 독일의 도시공동주택 프로젝트도 뚜렷한 사회적 프로젝트였다. 그밖에 루털 스튜디오, 중국관 등을 비롯하여, 마을과 농촌의 재생, 참여디자인과 환경적 주제가 강세였다. 총괄기획자 자신이 건축의 ‘종합’ 능력이라고 부른 것이 어떤 가치들의 종합이고 그것이 어떻게 가능한지 자세히 규명하지만 못했다 하더라도, 그러한 종합이 가능하리라는 것에는 충분히 동의할 수 있을 정도다.

용적률 게임의 도시적 전망

한국관 전시 ‘용적률 게임’은 건축에 주어진 제약으로서 도시의 문제와 제약에 초점을 맞추었다. 즉, 도시의 밀도와 용적률을 지목하고 이에 대한 분투과정에서 얻어

진 건축디자인의 창조성을 드러냈다.

이 전시는 한국의 젊은 건축가들을 중심으로 최근 한국에서 떠오른 창조적 경향을 시의 적절하게 포착해서 묶어 냈고, 전시 콘텐츠도 풍부하고 충실했다. 일상주거지역과 그 구성요소인 다세대주택을 다룬 것은 이전의 한국관 전시에서 다룬 아파트와 아이콘건축의 주제에 이어 잘 호응하고 발전시킨 주제이며, 도시에 대한 이해와 전망을 충실히 다룬 점에서 베니스 비엔날레 전체에서 단연 돋보이는 문제제기 수준과 노력을 보여줬다. 이는 대표 큐레이터인 김성홍교수의 기존연구와 주장에 기반해서, 이를 보완하는 빅데이터 연구와 해석, 각 건축작업들의 분석작업 등이 충실히 수행되었기 때문이다. 에세이와 인터뷰를 통해 다른 열린 해석의 관점들도 다양하게 제시했고, 전시배치에서도 전시장 곳곳을 구석구석 치밀하게 활용해서 다른 국가관 전시들에 비해 전시의 밀도를 높임으로써 전시 자체로도 '용적률 게임'의 창조적 지략을 보여준 셈이다.

도시밀도의 이슈, 더 정확히는 지속가능한 도시를 위한 도시고밀화의 이슈는 이번 베니스 건축전의 부속행사인 어번 에이지 컨퍼런스(Urban Age - Shaping Cities: Conflicts of an Urban Age)에서도 다루어진, 전 세계 도시의 공통화다. 반론도 있지만, 앞으로도 이어질 전 지구적인 도시화과정은 지속가능한 방식으로 진행되려면 스프롤과 느슨한 확장 대신 고밀압축도시를 추구해야 한다는 견해를 많은 도시학자들과 건축가들이 공유하고 있다. 한국관이 던진 용적률개념은 바로 이 이슈와 직접 관련되어 있다.

사실, 용도지역제 및 이와 관련된 도로사선제한 등의 높이제한은 뉴욕의 1916년 조닝법규처럼 20세기 초에 등장한 것으로서, 도시과밀화 및 이와 관련된 교통과밀과 환경문제를 통제하기 위한 수단으로도 작용했다. 하지만 도시밀도를 제한하는 데서 그 실효성이 문제로 제기되고 반성되면서¹⁾ 그 대안으로 20세기 후반 파리, 뉴욕 같은 대도시에서 탄생한 것이 용적률규제다. 이로써 건축용적은 높이규정에 의해 간접적으로 기하학적으로 통제되다가 용적률제한을 통해 직접적인 수치로 통제되었다.

한국에는 용적률 개념이 1970년부터 건축법에 도입된 뒤 용도지역제와 더불어 지금까지 점차 세분화되어 적용되어 왔다.

전반적으로 봐서, 용적률 게임은 한국도시 뿐 아니라 전 지구적으로 보편적인 문제다. 즉, "용적률 게임은 고밀의 계획, 투자, 개발, 건설, 자산관리를 정치경제적으로, 물리적으로 부양하고 있는 대도시도심에서 가장 첨예하게, 전 세계에 걸쳐 진행되고 있는 것이다." (Marc Simmons, "The FAR Game") 개별 건축의 입장에서는 용적률이 건축설계의 자유를 가두는 속박이자 적(敵)으로 보이더라도, 도시계획의 입장에서 그것은 도시밀도를 인위적으로 통제함으로써 지속가능한 개발을 노리는 중요한 법적 수단이다.

런던의 경우 1980년대에 용적률제한이 폐지되고 그 뒤 각종의 법적 제한수단이 통제되면서 사적 자본에 의한 개발을 통제하는 것이 힘들어졌다고 보고 오히려 용적률 게임의 존재가치를 인정하는 견해도 있다. (Rowan Moore, "London vs Seoul: Life After FAR") 더구나 전반적으로 도시밀도를 올리는 것은 지속가능한 도시를 위해 추구할만할지언정, 도시 내부에서 밀도가 불균등하게 실현된다거나 이로 인한 도시공간의 질적 차이가 생기는 문제가 있고, 도시공간의 기반이 제대로 갖추어지지 않은 곳에서 무작정 밀도를 추구할 경우에는 삶의 질을 떨어뜨릴 부작용이 있다.

따라서 용적률제약은 기술부족이나 자원부족처럼 원하지 않았는데 주어진 불필요한 제약이 아닌 인위적이고 필요한 제약이고, 주어진 도시상황에 따라 그 의미가 달라질 수밖에 없다. 그래서 결국 '용적률 게임'의 의미는 애매하고 복합적일 수밖에 없다. 이 전시는 이런 주제의 어려움에 도전한 전시인 것이다.

다양성, 소통, 창조성

용적률 게임에 출품된 36개의 건축디자인들이 보여주는 창작성은 우선 출품자들의 다양성에 있는 것 같다.

강승은의 '건축입면회화'를 비롯해 백승우, 정연두 작가의 사진들은 과거의 다가구, 다세대 주택들에서 그

1) 루이스 머퍼드, "피부 관리와 새 주름", 서정일 옮김, 『루이스 머퍼드 건축비평선을 볼 것』.

익명적 건축에 담긴 힘겨운 ‘거주의 노력’들을 포착했는데, 결국 이것은 기존의 진부하고 수동적인 작업에 비해 새로운 디자인들이 얼마나 혁신적이고 다양한 접근방법 인지를 보여주는 기준이 된다. 이 새로운 디자인들은 지적 능력으로 최대허용용적률을 실현하면서도 그 제약을 창작을 위한 빌미와 수단으로 바꿀 수 있음을 보여주었다. 그래서 주변 건축물들을 뛰어 넘는 뜻밖의 절묘한 건축형태들을, 때로는 아크로바틱한 형태들을, 때로는 유쾌한 전복을 끄집어냈다. 이 디자인 경쟁과 역량은 마치 작업하기 난해한 납작한 카라라 대리석 덩어리로부터 젊 은 미켈란젤로가 크고 잘 생긴 다비드를 끄집어낸 것을 떠올리게 만든다. 물론 이렇게 독창적이고도 다양한 작업이 가능했던 데에는 건축가들의 창작성 말고도 최근의 저금리 상황 등 사회경제적 조건들이 뒷받침되었다.

물론 다양성(varietas)은 일찍이 고전건축의 전통에서 부터 가치 있게 여겨진 중요한 건축적 가치다. 여기서 알베르티의 오래된 문구를 떠올려 보면, 모든 경우에 다양성이 좋은 것은 아니고, 서로 떨어져 있는 것들 간에 동등함이 있을 때는 긍정적이지만, 격차가 있을 때는 부정적이다. 즉, 다양성은 오직 질서를 기반으로 하고 동등함을 기반으로 할 때 도시를 제대로 꾸밀 수 있다는 것 아닌가. 이 고전적 견해를 지금 다시 가져와 본다면, 출품작들의 다양성은 과연 그 도시지역 안에서 동등함과 질서에 기반해서 긍정적인 다양성을 실현한 것일까? 아니면 차이의 실현만을 강조하지는 않았는가? 여기서의 질서로 나는 형태적 특질만을 뜻하지는 않는다. 오히려 하나의 건물이 주변에 대해 얼마나 긍정적인 가치를 지니는지, 얼마나 잘 소통하는지를 따짐으로써 그 질서를 가늠할 수 있다고 본다.

흥미롭게도 큐레이터들은 이 디자인들의 다양한 형태적 특징과 디자인 전략들을 범주화하고 상호비교하고 데이터화하여 표로 제시했다. 평면, 단면, 용적상의 전략들을 제시했고, 요소별로도 분석했다. 이런 리서치는 다양한 디자인 전략들의 일반법칙을 포착해 내고 추후 반복 적용할 수 있는 테크네가 될 수도 있고 정책적 피드백에도 이바지 할 수 있는 장점이 있다. 이 리서치의 장점이 더 충분히 발휘되려면, 개별작업이 추구한 본질적 디자인의 의도들을 더 선명하게 드러내고 종합하는 것도 마

찬가지로 필요할 것이다. 그렇다면 그것은 어떤 의도, 어떤 가치인가?

우선, 용적률 게임은 본질적으로는 낡은 경제관념과의 싸움일 수 있다. 즉, 중소기업의 건축물은 일반적으로 사용성과 내구성에 대한 장기적 경제성의 관점보다는 단기적 경제성의 관점에 머물러 있고, 경제적 효과의 원인을 디자인의 품질에서 찾기보다 건물의 양적 용량에서 찾는 것에 더 의존하고 있다. 심지어 매스와 용적을 최대로 확보하는 합법적인 용적확보 전략 외에도, 각종의 편법적, 불법적 수단을 써서 용적을 확장하는 실정이다.

건축물들의 최종형태를 규정할 실질적 요인들은 건축선, 일조권제한, 도로사선제한(지금은 폐지된 상태이지만 대부분의 전시출품작에서 적용되었던 제약)이었다.

사실 외국에서처럼 용적률 자체는 건축선제한이나 높이제한 같은 다른 제약들에 비해 건축형태 자체를 효과적으로 예측통제하는 수단이 되지 못한다. 이번 출품작들 중 많은 사례들이 보여주듯이, 허용용적률상한선을 채우기 이전에 도로사선제한, 일조권제한 등 높이제한이 실은 형태의 최종적 결정요인이 되었다(이 때문에 급기야 작년에 도로사선제한을 폐지함으로써 실질적 용적률을 상향조정하는 상황이 생겼다).²⁾

출품작들은 이렇게 용적을 확보하면서도 채광환경을 최적화하고 주어진 기능을 효율적으로 (때로는 유연성을 확보함으로써) 풀어내고 있다. 물리적인 면적 자체가 거주업무공간의 질을 반드시 보장하는 것은 아니라는 믿음도 드러나 있다. 그러면서도 이 출품작들 대개는 건축물의 고유한 행태를 통해 독특한 아이덴티티를 만들어 내었으며, 개중에는 상업적 목적이건 아니건 시각성과 시각적 상징성을 각별히 중시한 작업들도 있다(유경건축 +ANM, 디아건축, 이로재김효만, 유타건축, 아르키움, Bang by MIN, 운생동, OCA). 나아가, 건축물 내부 공용공간을 만드는 데 노력하거나(요샏, AND, OBBA, 오즈, 황두진, 인터커드, 경영위치, 매스스터디, 시스템랩), 외부와 공유하는 공공공간을 만들거나(건축공방, SOA, 아

2) 그동안 서울시의 제2종일반주거지역에서는 상한용적률은 200%이지만 현실적으로는 130~160%의 건축용적이 실현되어 왔고, 이는 전시출품작들에서도 마찬가지다. 아이러니컬하게도, 도시고밀화는 디자인의 창의성이 아니라 작년에 ‘전면 도로에 따른 건축물의 높이 제한 규정’이 50여 년만에 폐지되어 상향실현되게 되었다.

키후드, 오즈, 폴리머), 길과의 시각적 관계맺기를 추구했다(바우건축, 아파랏.체, 이로재김효만, 유타건축, 티알유, Bang by MIN).

이 중 아키후드는 “개별 건축물의 밀도 뿐 아니라 동네의 밀도를 높이려는 의도”를 지니고 건물 안에 공공공간과 소매점을 두는 시도를 했다. 오즈는 건축물에서 최대의, 새로운 특질의 공공공간을 만드는 데 애썼다. 중규모 고밀 복합 건축을 추구하는 황두진의 무지개떡 건축론은 그 자체가 고밀화와 사회결속의 가치를 인식한 접근이다. 이 디자인들에 담긴 긍정적인 흐름이 단지 이 출판작들의 개별적 성과를 넘어, 지난 세대 한국건축디자인 교육과 담론에서 발전되어 온, 동네와 공동체를 향한 소통과 가치진작, 공공적 가치를 향한 하나의 경향, 집단적 노력들을 드러내고 있다.

과거에 고품질디자인의 손길이 닿지 않은 일상도시영역에 디자인이 확장하고 있다. 또한, 디자인의 경제적 가치는 물론, 사회적, 문화적 가치를 낳는다는 확신들이 늘어가고 있다. 이런 가치들을 충분히 실현한 작업이 인정

되고 모방되고 확산되면, 그것은 하나의 지속가능한 건축유형으로 정착될 수 있다. 이렇게 가치 있는 새로운 건축유형들로 우리 일상도시공간이 채워져 나아가면 우리 도시가 얼마나 풍부하고 고귀해질지는 너무도 분명하다. 용적률 게임 전시는 이 점에서 중요한 이슈를 열었고 이 논의를 이어 나아갈 필요가 있다. 마지막으로 아라베나가 제안한 확장과 종합이라는 말을 되받아 우리 스스로에서 질문으로 되던져보자. 한국에서의 용적률 게임은 건축의 영역과 가치를 어떻게 넓히고 있고 어떤 가치들을 종합하고 있는가? 어떤 확장과 종합일 것인가? □

필자 소개

서정일 교수는 서울대학교 건축학과에서 건축학전공으로(루이스 칸의 도시건축에 관한 연구) 박사학위를 취득하였고, 2007년부터 서울대학교 인문학연구원에 재직하고 있으며 건축이론비평, 건축고전텍스트연구, 도시문명연구 등의 연구분야에서 인문학 제분야와 학제연구를 수행하고 있다.

대한건축학회지 『건축(建築)』 특집제목 예고 안내

다음과 같이 특집제목을 안내드리오니 회원 여러분의 많은 관심을 바랍니다.



계재월호	특집제목	주 간
2017.1	물 / 도시 / 건축	한광야(동국대)