용적률, 디자인과 분석의 매개체로서

F.A.R, as the Tool for Analyzing and Designing Architecture

안 기 현 Ahn, Keehyun
정회원, 한양대 건축학부 조교수
Assistant Professor, Hanyang University
ahnkee@hanyang.ac.kr

들어가며

사진이라는 행위는 대상이 있어야만 찍을 수 있는 작업인 것처럼, 일반적으로 건축설계라는 행위도 대지가 있어야만 할 수 있는 일이다.

하지만 설계를 주도하는 건축가가 건축설계과정에서 대지를 직접 선정하여 진행하는 경우는 거의 없을 것이라고 생각한다. 대지에 적용되어 있는 법과 제도는 더더욱 그러하다. 이렇듯 '법과 제도'와 '대지' 모두, 건축주의 요구사항(건물)과 함께 주어진 조건이며, 설계의 시작점이 된다.

'법과 제도', '대지' 그리고 '건물(요구사항)' 이 세 가지는 삼각관계를 형성하며, 이것들을 사용하는 플레이어 즉, 건축주, 건축가·시공자, 공무원(제도를 만드는 사람들)들에 의해 설계에 종합적으로 반영된다.

한편, 자본주의 사회 속에서 대지는 중요한 자본이기에 개발을 통해 경제적 이익을 추구한다. 따라서 토지의 효율을 높이기 위해 법에서 허용하는 최대의 면적을 만들고자 한다.

여기서 말하는 "가용한 최대의 면적(용적률)"은 한국의 특수한 자본주의와 결부되어 법규, 대지, 건물의 관계를 계측가능한 단위로 수렴되어 개별건축 단위는 물론, 도시에까지 반영되고 있다고 할 수 있다.

그렇기에 용적률이라는 지표는 우리가 살고 있는 도시·건축 환경에 대한 개인의 욕망은 물론, 법과 제도의 변화, 심지어 사회의 변화에 대해 정량적으로 분석할 수 있는 매개체(Medium)가 될 수 있을 것이다. 이런 관점에서 2016년 베니스 비엔날레 한국관의 전시주제 '용적률 게임'은 시작되었다.

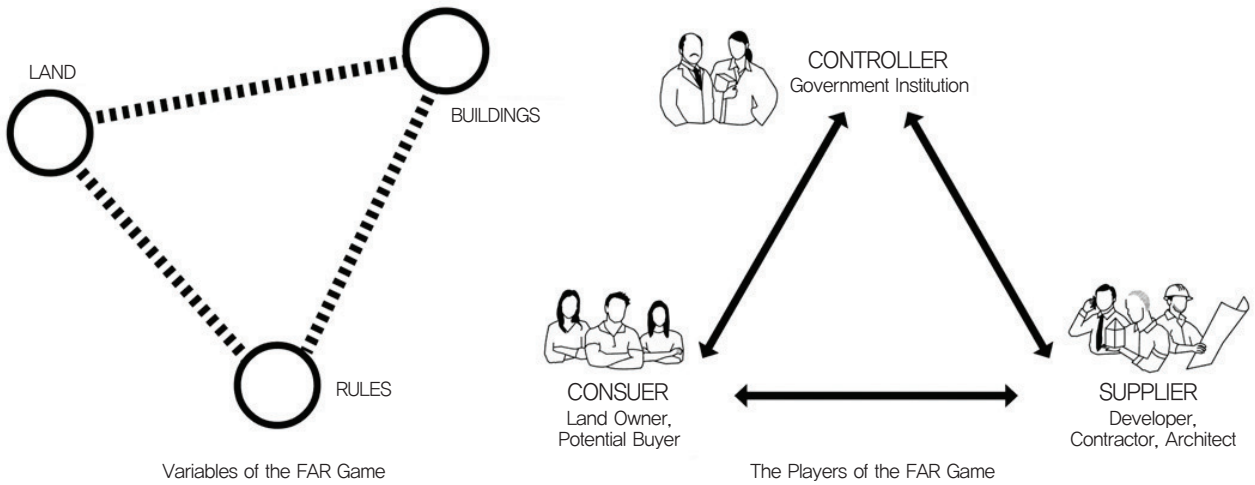

그림 1. 용적률 게임의 변수와 플레이어 (전시 패널의 일부)

F.A.R Game

용적률은 면적의 합에 관한 건축용어로, 개발이익이라는 논리와 직결된 상수로 존재하고 있다. 이 용적률이라는 상수와 관련된 이슈는 종상향, 용적률 인센티브등과 같은 매크로(Macro)한 도시문제에서부터 발코니 확장, 주차대수, 건물의 용도, 층수 등 마이크로(Micro)한 일상의 건축에서 쉽게 발견할 수 있다. 특히 한국건축에 99%는 공간 그 자체, 혹은 자연적 요소(건축의 태생은 자연에 저항하고 생존하기 위해 태어난 것이라 할 때)에 의해서가 아닌 사회적인 제도와 욕망이 투영된 지극히 현실적이고 속물적인 문제에 의해 결정되고 태어나고 있다고 할 수 있을 것이다. 이번 '용적률 게임'의 전시는 이런 상황이 벌어지게 된 도시적 배경과 변화과정, 도시속의 건축, 건축가들의 작업과 과정들을 그간 축적된 도시 관련 데이터와 실제의 건축물들을 작품으로서가 아닌 현상을 나타내는 전체의 모습으로 살펴보면서 현재의 한국건축의 모습을 같이 이야기해보고자 진행되었다.

이번 전시에서 말하는 용적률, 혹은 용적률 게임은 경제적인 지표, 수치, 건물의 면적, 부피 등 정량적인 데이터를 이용하여 분석한 것으로 미학 또는 심미적, 정성적으로 분석하던 건축적 해석과는 다른 것이기에 그 의미가 있을 것이다. 또한, 용적률이라는 용어는 건축이 전공이 아닌 사람들에게도 쉽게 접근 가능한 용어이기에 비전문가들과도 함께 이야기해볼 수 있다고 생각한다. 전시의 내용은 수많은 관점 중의 하나일 것이며, 이것은 판단이나 대안을 제시하는 것이 우리의 현황을 다양한 각도로 파악해보기 위한 시도이다.

용적률, 디자인의 도구로서

누구나 대지가 가지고 있는 지형 조건과 제도적 조건 안에서 조금이라도 더 넓고 큰 공간을 욕망한다. 그렇기에 용적률은 설계과정에서 필요충분조건으로, 시작임과 동시에 끝이기도 하다. 이런 이유에서, 소위 집장사들의 최대 용적률과 효율(경제성)은 사람들에게 설득력을 얻을 수 있었고, 그 결과 비슷한 형태와 내부공간에, 심지어 마감 재료까지 천편일률적인 건물들이 우리가 사는 도시의 맥락이 되어왔다. 이런 맥락은 부동산 시장의 변화, 세대수·인구수·주력세대의 변화, 그리고 저성장시대로의 변화 등의 사회적인 큰 흐름에 따라 변화하기 시작

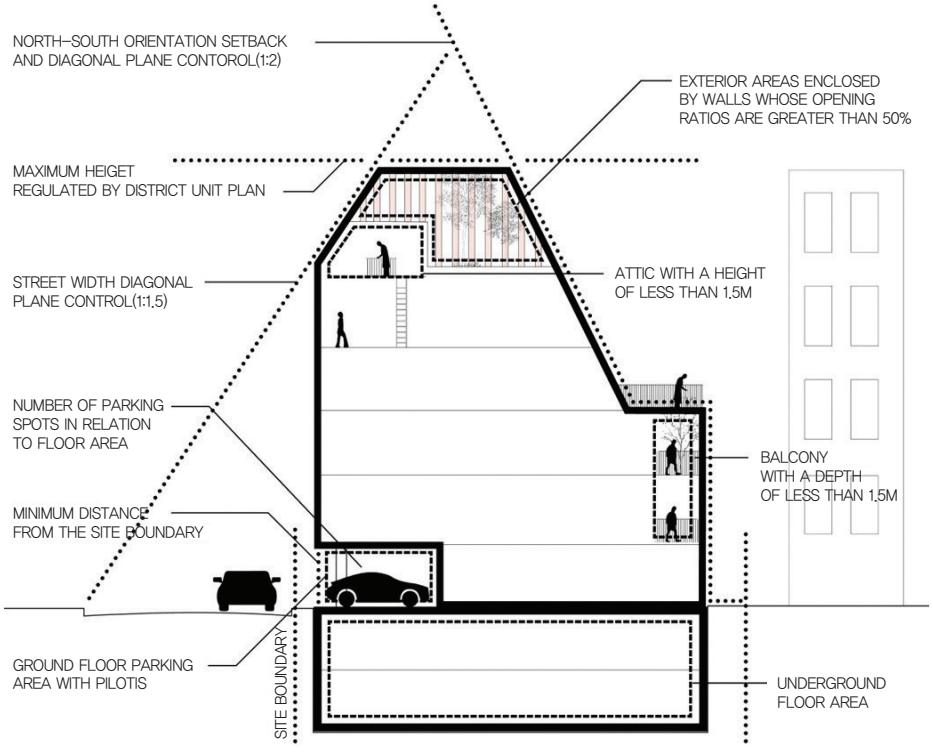

그림 2. 용적률에 산정되지 않는 건축요소 다섯 가지 주요법규설명 다이어그램 (전시 패널의 일부)

했다. 획일화가 아닌 개성의 추구, 양적인 욕망과 동시에 질적인 갈증 등 다양한 개인적·사회적 표현에 대한 요구가 건축·건물의 단위에도 영향을 끼치게 되었다. 동시에 건축가(특히 젊은 건축가)들이 소위 허가방·집장사들이 무대이던 시장에 진입하게 되면서 용적률은 면적(평면적)의 합에 관련한 개념에서 입체적인 부피·체적에 관련한 개념으로 이용하게 되었다(이는 주류 건축가의 세대가 설계를 위한 도구가 평면을 그리고, 우드락을 사용하며 벽체를 올리며 모형을 만들던 세대로부터 삼차원 프로그램과 CAD를 이용하여 모형을 만들기 시작하는 세대로 이동을 의미할 수도 있다고 생각한다). 획일화된 공식을 적용하는 것이 아닌, 각기 다른 디자인해결책을 통해 용적률을 확보하는 과정이 건축주를 설득할 수 있는 도구가 되기 시작했다(그림 2 참조).

보다 많은 면적확보를 위한 디자인해결책으로서 사용된 사항들은 거의 이미 '집장사', 혹은 '건축허가방'이라 불리는 전문가들에 의해 주로 사용되던 것으로 새로움을 찾는 것은 어려울 수 있다. 하지만, 그것들의 위치, 조합방식, 적용 방식 등을 통해 다양한 공간과 기능으로 구현될 수 있었다.

이것들은 건축가들의 세련된 감각으로 선택된 다양하고 경제적인 재료들 및 구축방식과 결합되어 건축주, 사용자, 그리고 도시미관 측면 등 모두를 만족시킬만한 완성도 있는 결과물이 되고 있다. 더불어 이것들은 도시속에서 하나하나씩 작은 차이를 만들어내고 있다. 이렇듯 건축가들에게 용적률은 더 이상 도시를 획일화시키는 조건이 아닌 세대수, 면적, 경제성 등 개인의 이익과 욕망을 조율하면서, 동시에 제도와 법규를 통해 공공성을 갖추게 할 수 있는 매개체로서, 건축가 개별의 생존전략까지 될 수 있다고 생각된다(그림 3, 4 참조).

용적률, 분석의 도구로서

전시의 분석대상이 된 건물은 36개의 건축가들의 작업이다. 최근 10년 사이에 (특히 2010년 이후), 2종 일반 주거 지역을 대상으로 작업한 36개의 건물들은 한국에서 일어나고 있는 건축시장의 변화(아파트건설의 쇠퇴와 다양성을 추구하는 시대의 흐름), 그리고 소위 집장사들이 주도하던 시장에 건축가(특히 젊은 건축가)들이 발을 들여놓으며 벌어지는 여러 가지 현상을 보여주고 있다.

그 중 주목한 부분은, 첫 번째, 하나의 예술 작품으로서 인정받으려던 건축가의 작업으로서가 아닌, 지극히 현실적이고 일상의 작업들이라는 것이다. 두 번째는 용적률과 더불어 많은 외부적인 요인(건폐율, 주차대수, 공사비용 등)사이에서 치열하고 치밀하게 계산된 작업이 건축주의 욕망(사회적, 경제적)을 견제하면서 동시에 해소시키는 매체로 사용되었다. 그리고 마지막으로, 앞선 작업들에 덧입혀진 건축가가 부여한 다양한 방식의 건축적인 가치(양적, 질적)들이 있다. 이 세 가지 내용을 바탕으로 36개의 건물들을 분석하였고, 그것을 통해 각양각색의 건물들이 현재의 모습으로 태어날 수 있었음을 알 수 있었다(그림 5 참조).

분석의 과정과 결과를 표현함에 있어서 우려되는 부분은 전부 다른 선택과 방법으로 만들어진 건축가의 작업들이 자칫하면, 법과 제도에 의해 규정되어진 틀(Frame) 안에서 천편일률적인 모습으로 보일 수 있다는 것이다. 설계의 과정이 대지와 법과의 상관관계에서부터 시작했고, 완공된 건물의 모습은 이렇게 정해진 상관관계의 범위를 벗어날 수 없기 때문에, 시작과 끝부분만으로 비교한다면, 너무나도 당연한 결과를 보여주는 것과 같다. 심

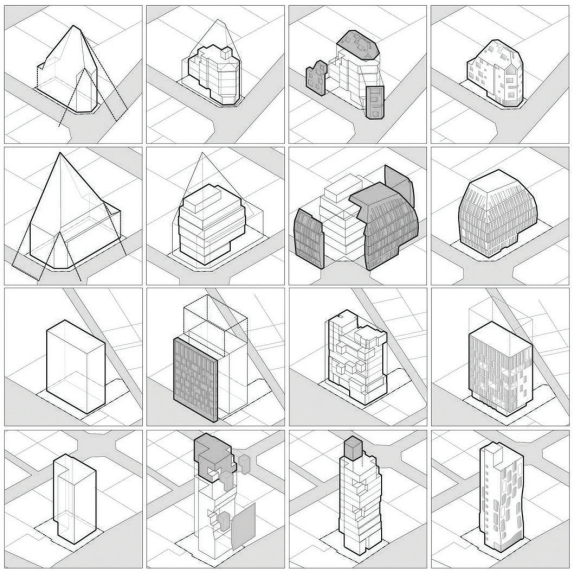

그림 3. 용적률 게임 사례(전시 패널의 일부, 위부터 designband YOAP, 김인철, THE_SYSTEM LAB, AnLstudio)

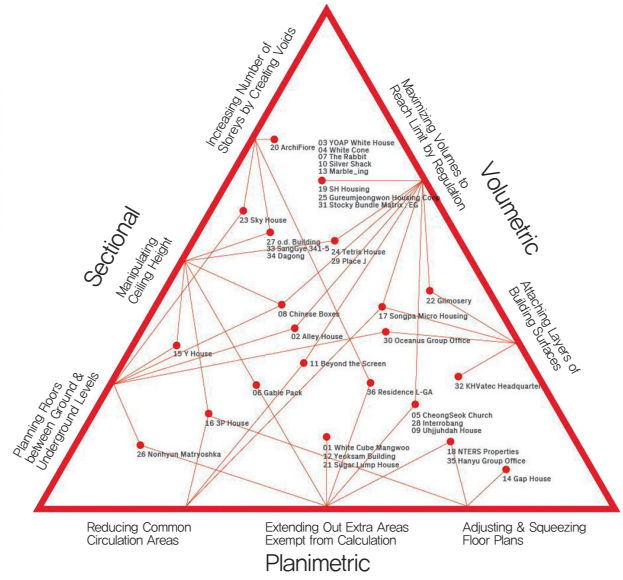

그림 4. 용적률 게임에서 면적확보를 위한 전략
평면적·단면적·입체적 세 가지의 큰 전략과 분류된 36개 건물의 분류

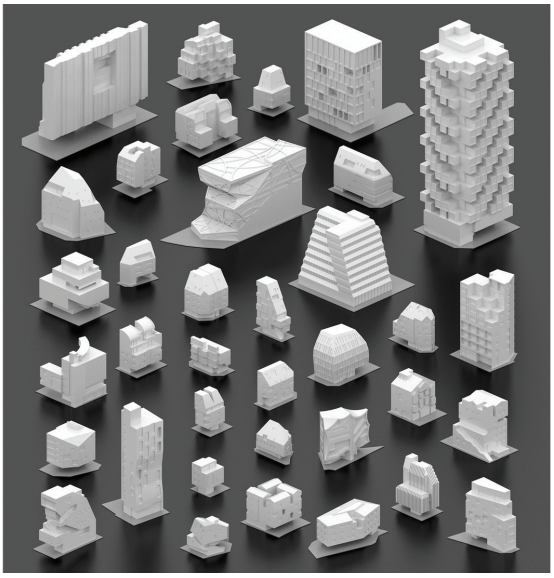

그림 5. 36개의 건물의 단순화된 모형

지어 이것만 놓고 본다면 법과 제도에 의한 틀이 건축가·디자이너를 훈련시키고 있다는 생각이 가능해보인다.

그렇기에 세심하고 치밀하게 계산된 건축가들의 다양한 전략과 창의적인 방법들을 부각시키려 노력했다. 하지만 대부분의 결과물들이 내부에 감춰져 있거나 외부라 하더라도 건축가가 자신의 작업을 드러내기 위해 사용한 형태적인 독특함·세련됨으로 읽혀질 수 있기에 이것들을 망라함에 있어 어려움이 있었다. 그럼에도 불구하고 조심스럽게 펼쳐 놓은 내용들은 이번 전시를 통해 양적인 팽창으로만 질주하던 사회적 맥락에서 질적인 성장으로 전환하고 있는 우리 시장의 변화와 수많은 제약 안에서 문제해결은 물론 질적인 가치를 부여하기 위해 건축가들이 만들어낸 수많은 창의적인 요소들을 조명해 볼 수 있는 첫 시도가 되지 않을까 생각한다.

맺음말

건물의 설계과정과 설계방법을 하나의 관점(방법)으로 설명하거나 독해하는 것은 쉽지 않은 일이다. 설계과정은 건축가의 의도(의지)만이 아닌, 시시각각 변하는 건축주의 요구, 한정된 예산과 시간, 각 종 법규, 시공사와의 협업에 따른 절충 등 무수히 많은 변수들이 개입될 것이다. 더불어 이러한 모든 변수들이 순차적으로 발생하는 것이 아닌 동시다발적으로 그리고 반복적으로 일어나기 때문에 하나의 관점(방법)으로 설명하는 것은 불가능에 가까울지도 모른다.

그럼에도 불구하고 '용적률'이라는 건축용어와 이것을 통해 벌어지는 여러 가지 한국적 현상들을 "용적률 게임"이라는 화두아래 분석하고 해석해보았다. 앞서 언급한 대로 불가능에 가까워 오류를 범할 수 있음에도, 이러한 시도를 통해 변화하고 있는 한국건축(저성장 시대로 접어 시장의 변화, 건축가들의 작업방식 및 접근방식의 변화, 많은 젊은 건축가들의 등장 등)에 다양한 의제(Agent)와 담론의 자리를 만들어갈 수 있으리라 생각한다. 동시에 올해 베니스 비엔날레 주제 "전선을 알리다"와도 가장 부합되어 한국의 개별건축이 아닌 한국 도시건축 환경의 보편성과 특수성 대해 세계의 다른 건축가·전문과들과 공유하고 논의할 수 있었다고 믿는다.

필자 소개

안기현 교수는 한양대학교와 미국 버클리대학교 건축대학원을 졸업하였고, 현재 한양대학교 건축학부 교수로 재직하고 있다. 본인이 설립한 AnLstudio와 함께 실험적이고 다양한 스케일의 작업을 실현하고 있다.