

[좌담] 베니스 비엔날레 건축전 한국관 리뷰와 총평

한국 건축의 전선

용적률 게임 - 창의성을 촉발하는 제약

지난 5월 말 개막한 2016년 베니스 비엔날레 건축전이 한창 진행 중이다. 총감독 알레한드로 아라베나가 제시한 '전선에서 알리다(Reporting from the Front)'라는 주제에 대응해 한국관 예술감독인 김성홍은 '용적률 게임(The FAR Game)'을 들고 나왔다. 1990년대 말 한국의 외환위기와 2008년 세계 금융위기를 겪어온 지금, 대한민국 대부분의 건축가들이 쟁취하려 고투하는 바가 바로 법정 최대 용적률이라는 것이다. 자본주의 초고밀의 도시인 서울에서 특히 더 그러한데, 그에 따르면 다세대/다가구 주택과 근린생활시설이 결합된 중소규모 복합용도 건물이 이 현상을 대표적으로 나타낸다. 김성홍 예술감독과 5인의 공동 큐레이터들(신은기, 안기현, 김승범, 정이삭, 정다은)은 용적률 전쟁을 방대한 리서치 및 36개 사례 분석을 통해 보여줬고, 용적률을 비롯한 각종의 법적 규제가 오히려 '창의성을 촉발하는 제약(Constraints Sparking Creativity)'이라 주장한다. 이러한 연구 결과와 논점은 베니스의 한국관에 얼마나 효과적으로 전시됐고, 한국과 세계의 건축계에 어떤 반향을 불러일으키고 있을까?

「건축평단」 2016년 가을호는 김성홍 예술감독과 공동 큐레이터인 정다은, 안기현을 만나 이에 대해 탐문코자 했다. 이번 좌담에는 건축가 조민석과 장영철이 함께해, 용적률 게임이 복잡다단한 건축현장에서 실제 얼마만큼 위력을 발휘하는지 논할 수 있었다. 특히 조민석은 2014년 베니스 비엔날레 한국관 커미셔너로, 황금사자상을 수상했을 뿐만 아니라 이번 비엔날레의 예술감독 선정에도 관여한 바 있어, 베니스 비엔날레라는 또 다른 '전선'을 더 잘 알릴 수 있었다. - 김현섭 (좌담 좌장)

1. 전시 전략과 운영

김현섭(이하 김현) 이번 베니스 비엔날레는 유독 숨 가쁘게 진행된 것 같다. 예년에 비해 준비시간이 짧아, 준비 과정이 만만치 않았을 텐데 먼저 전시 준비 이야기로 시작하겠다. 예술감독 공모 및 선정과 주제 설정 시점에 대해 말해 달라.

김성홍(이하 김성) 말씀하신 대로, 준비시간이 아주 짧았다. 공모가 작년 10월에 있었고, 주변에서 지원해보라는 권유가 있었다. 제가 예술감독으로 선정된 것은 11월 중순이다. 과거 9월에 개막했던 전시가 봄(5.28)으로 당겨졌기 때문에, 전시물은 3월초에 선박으로 보내야 하는 일정이었다. 그러면 준비기간은 12, 1, 2월 정도였는데, 크리스마스 와 연말 연휴를 빼고 나면 실제 2달 반 정도에 집중적으로 준비해야 하는 일정이었다.

그 기간에 가능한 전시 내용, 구성, 형식을 지원자 모두가 생각했을 것이다. 저는 새로운 주제를 만들었다기보다, 지금까지 해오던 연구의 연장선에서 전체 주제(전선에서 알리다; Reporting from the Front)를 어떻게 공략할까를 생각했다. '용적률 게임'이라는 단순 명료한 주제를 중심으로 팀워크를 구성하여 진행할 것이라는 것을 제안하였다.

조민석(이하 조민) 저도 심사위원 중 한 명이였다. 총 5개 팀이 제안을 하였는데, 김성홍 교수님의

아이디어는 구체적이었고, 제시된 주제에 관해 준비된 분이라는 데에 모두 동감했다. 그리고 저 때와는 상황이 완전히 달랐다. 렘 콜하스가 총감독으로 선정된 것이 다른 때보다 1년 더 먼저 시작해서, 14개월 정도 시간이 있었다. 올해가 일반적인 경우이고, 준비기간이 많아야 5-6개월 정도 밖에 되지 않는다.

김현 사실상 3개월이 채 못 되는 짧은 기간에 전시를 효과적으로 준비할 수 있었던 것은 5명의 공동 큐레이터와 팀워크가 아주 잘 꾸러졌기 때문일 텐데, 큐레이터는 어떻게 선정하였나?

김성 베니스 비엔날레는 추진단 체제로 진행해야 하기 때문에 실행 조직이 없으면 일하기가 어렵다. 상근 조직은 아니었지만, 추진단을 꾸리는 작업이 가장 중요했다. 제일 먼저 부탁한 사람은 정다운 씨였다. 정다운 사무국장이 저와 투톱으로 조직의 중심 역할을 했다. 그리고 몇 분, 누구를 공동큐레이터로 모실지 상의했다.

다섯 분의 큐레이터(신은기, 안기현, 김승범, 정이삭, 정다운)는 모두 굵직한 전시 기획의 경험이 있는 분들이다. 시간이 짧았기 때문에 저와 직간접적으로 일해 본 분들 중에서 주제에 공감하고, 몰입하여 일하는 선수가 필요했다. 구체적으로 얘기하자면, 다룰 수 있는 소프트웨어가 무엇인지, 전시 내용을 구성하는 텍스트, 비주얼, 데이터를 직접 다룰 수 있느냐가 중요했다. 그러나 무엇보다 중요한 것은 팀워크라고 생각했기 때문에 여러 분들의 조언을 듣고 단계적으로 팀을 구성했다.

김현 2014년 조민석 선생은 베니스 비엔날레 한국관의 커미셔너였지만, 김성홍 선생께는 커미셔너가 아닌 큐레이터 혹은 예술감독이라는 명칭만 부여되었다. 권한이 줄어든 것인가, 아니면 조직과 일의 방식이 달라진 것인가?

김성 이전에는 커미셔너와 큐레이터가 한 사람이었다. 2014년 조민석 선생은 커미셔너이자 큐레이터 역할을 했는데, 올해부터 새로운 규정에 따라 커미셔너와 큐레이터(예술감독)가 분리되었다. 아르코(ARKO; 한국문화예술위원회)가 기관으로서 대외 공식적 창구인 커미셔너의 역할을 맡고, 예술감독은 추진단을 꾸려 전시에 집중하기로 한 것이다. 아르코가 행정적인 일들을 덜어주어, 짧은 기간에 전시를 준비할 수 있었다.

조민 이전에는 아르코가 아르코의 역할을 전반적으로 대행하는 사람을 큐레이터로 뽑는 것이었다 할 수 있다. 이 큐레이팅 주체가 개인이나 소규모 집단이라면 전시 기획에 집중하기에, 좀 힘든 구도였다. 그런 점에서 행정적인 일을 덜어주는 쪽으로 조직 변화는 바람직했다고 본다. 방식이 사실 나라마다 다르고, 커미셔너와 큐레이터가 분리된 나라가 절반 정도 된다. 장기적으로 보면, 아르코가 과거보다 많은 역할을 하면서 비엔날레 전시 운영 노하우가 체계적으로 축적되는 장점도 있을 것으로 기대한다.

김현 전시에 대한 예술감독의 아이디어가 있었고 연구와 수집된 데이터들이 있었겠지만, 전시를 위해 훨씬 더 많은 준비가 필요했을 것이다.

김성 전시 내용은 크게 세 가지다. 첫째, 36개 건축물을 주제의 틀로 재구성하는 것, 둘째, 작품을 둘러싼 경제사회적 자료를 가공하는 일, 셋째, 건축 밖의 사람들의 관점을 담은 일이었다. 제일 중요한 것은 어떤 작품을 선정할 것인가였다. 많은 토론이 있었다. 결과적으로 2009년

금융위기 이후 서울과 수도권에 지어진 건물을 중심으로 하되 전국을 대상으로 했다. 규모, 용도, 위치를 기준으로 50여 개 작품 목록을 만들고 토론을 통해 좁히기고 넓히기도 하면서 자연스럽게 서른여섯 개를 선정했다. 건축가들에게는 전시 주제와 취지를 설명하고, 참여작가라기보다는 '컨트리뷰팅 아키텍트(contributing architect)'로서 동의를 구했다. 각종 데이터는 김승범 큐레이터가 참여하면서 방대한 양으로 늘어났다. 건축가들의 의견을 들어가면서 작품을 분석하였다. 그래픽 디자이너를 모시는 데에는 상당한 시간과 공을 들였다.

김현 한국관은 2014년에 황금사자상을 수상해서 부담이 컸으리라 본다. 한편으로는 도움도 있었을 것 같다.

김성 조민석 선생에게 도움을 많이 받았다. 주제와 전시 전략에서부터 운송 설치같이 구체적인 것까지. 그 과정에서 이전의 전시 내용과 방식을 차별화해야 겠다는 판단도 섰다. 남북한 전시(한반도 오감도)는 주제를 다루는 시각이 통시적이고, 우리(용적률 게임)는 공시적이다. 남북한 전시는 거시적인 주제아래 미시적인 결과물을 보여주었다면, 우리는 용적률이라는 미시적인 현상에서 시작하여 거시적인 메시지를 던졌다고 할 수 있다. 시간과 공간의 축에서 다른 입장을 취했다고 본다.

상을 받고 싶지 않은 사람이 어디 있겠나. 하지만 2014년 한국관이 최고상을 받았기에 오히려 자유로웠다고 생각한다. 저는 실무 건축가가 아니라, 연구자다. 국가를 대표해 무엇인가를 보여주어야 한다는 강박에서 벗어나면 비엔날레는 흥미로운 이슈 파이팅의 자리다. 베니스 비엔날레가 시작된 19세기는 제국주의 시대였다. 세계화 속에서 국가라는 단위가 합당한 경계인지도 논쟁점이다.

조민 2014년 자르디니의 국가관 전시들은, 예년에 비해 두 배 정도의 시간을 들인 리서치 전시들이라 밀도가 엄청 높았던 반면에, 이번에는 대부분 그렇지 않았다. 반면 한국관은 짧은 시간에 준비됐지만 2년 전에 버금가는 밀도 높은 전시였다. 이걸 저만의 생각은 아닐 것이다. 공간 연출 아이디어 하나로, 이를테면 수영장을 갖다 놓았다든지(오스트레일리아관) 하는 면피용 전시와는 뚜렷이 대비된다. (웃음)

김성 스위스관에는 거대한 오브젝트 하나를 놓았다. "난 전체 주체에는 관심 없어. 내가 하고 싶은 대로 한다."는 뭐, 이런 태도다. (웃음) 총감독이 주제를 제시하지만 액면 그대로 따르지 않는다. 주제가 나오고 예술감독을 공모하는 것이 이상적이지만, 스위스나 오스트레일리아관처럼 선수를 뽑고 주제에 맞추기도 한다.

2. 주제 배경과 목적

김현 그러면 올해 베니스 비엔날레 건축전의 주제인 '전선에서 알리다'를 한국관 나름대로의 해석이 있었을텐데... 어떻게 해석 했는가.

김성 알레한드로 아라베나의 메시지는 명확하다. 건축이 사회로부터 점차 멀어지고 있다. 이 상황에서 건축가는 정치인이나 경제인과 달리 오로지 디자인이라는 물리적 수단을 통해서만 사회를 바꿀 수 있다. '전선에서 알리다'는 두 가지를 묻는다. 디자인을 통해 작은

변화를 만들어 낼 수 있는가? 그리고 다른 이들과 그것을 공유할 수 있는가이다.

아라베나는 공공 자원을 이용해 회사를 만들고, 새로운 소셜 하우스를 제시했다. 그러나 국가마다 사회마다 전선은 다르다. 그리고 건축가마다 사회를 바꾸는 방법도 다를 것이다.

조민 지난 번 전시가 명확히 제시된 렘 콜하스의 주제 아래 지난 백 년을 총정리하면서 한 시대를 종언하는 것이었다면, 처음 알레한드로 아라베나의 주제가 발표되었을 때, 또 하나의 전위의 시작을 말하려는가 싶었다. 프론트(front)란 말이 다른 말로 아방(avant) 아닌가. 20세기 초반 아방가르드의 언어가 한 세기 동안 정치 경제적인 체제의 변화에 의해 변질되고, 건축가의 역할이 동시에 축소되었다. 베니스 건축전에서도 미학적 증상으로, 이 상황이 한 동안 보여졌고, 10년 전부터 사그라지기 시작했다.

건축판에서 조금 떨어져 나와 전략적으로 본다면, 좀 더 큰 흐름의 지적 관심사, 태도 등이 최근 베니스 행사들에서 보인다. 전년도 베니스 비엔날레의 미술전은 최초로 아프리카 출신의 총감독이 새로운 지형도를 그렸다. 연이어 작년 베니스 영화제에서는 베네수엘라 영화(먼 곳으로부터(From Afar), 감독 로렌소 비가스(Lorenzo Vigas))가 남미 최초로 황금사자상을 받았다. 그리고 연이은 남미 최초의 총감독이 칠레 출신의 알레한드로 아라베나다. 베니스가 시대의 긴박하고 전지구적인 관심사를 다양한 정기적 문화 활동을 통해 조명해 오면서, 다시 부각된 큰 안건 중 하나는 심화되고 있는 지역적 불균형에 관한 것임이 짐작된다. 북반구 중심적 세상을 남반구의 시선에서, 뒤집어 보는 것이 그들이 최근에 택한 방법이라고도 할 수 있고.

사실 처음 아라베나의 주제를 읽어보고, 메시지로서는 훌륭한데, 그런 예리한 주제를 가지고 엄청난 규모의 주제관 공간을 어떻게 다 채울지 걱정이 되더라... (웃음) 알려진 이들 중 시계루 반이라든지, 젊은 세대에서는 홍콩의 루럴 어반 프레임워크(Rural Urban Framework)나, 나이지리아의 쿤레 애드예미(Kunlé Adeyemi)와 같은 소위 '안티 스타' 들, 즉 사회적 역할의 측면에서 '영웅적' 건축가들이 일단 떠올랐고.

그러나 주제전 현장에서 나의 걱정은 기우였다고 여겨질 정도로 기분 좋게 놀랐다. 지역적 안배는 과감하리만치 새로웠고. 이를테면 80여 명의 건축가들이 소개되었던 것으로 아는데 미국은 그 중 하나 밖에 없다. 예상했듯, 중요하게 조명되어야 할 작업들이 포함되어 있었지만, 최전선이라는 논제가 훨씬 더 확장적이고 다양하게 해석되었고, 풍부하게 채워졌다. 간혹 의아한 것들이 있었지만 블록버스터 규모의 전시에서 그 정도면 설득력 있는 포용성과 일관성의 면에서 좋았다.

이 맥락에서 한국관은 지극히 한국적이고 동시에 현 전지구적 자본주의 도시 상황에서 폭넓게 공감할 수 있으면서도, 차별화된 하나의 지점을 보여주었다고 생각한다. 서울과 같이 가장 고도자본화 된 도시 공간의 한정된 틀 '내부'에서, 의식 있는 건축가들이 다룰 수 있는 최선의 역할과 그 결과물들에 관한 전시이다. 베니스에 다녀와서 전시 카탈로그를 다 읽었는데, 처음으로 리서치로서의 베니스 전시를 통해 현재 한국에 관한 도시/건축적 주제를 다층적이고 집약적으로 펼쳤다고 느꼈다. 그래서 여러 번 축하를 드렸다.

물론 이번 전시의 전체 맥락에서 강하게 주목받은 것들은, 소위 변방이라고 여겨졌던 지역들의 알려지지 않은 작업들, 아니라면 기존 시스템 외부에서나, 시스템을 새롭게 변질, 구축하면서 성취한 업적들이다. 하지만 이는 현 한국 건축의 한계라고도 할 수 있고, 미래에 기대할 수 있는 것인지도 모르겠다.

- 김현 한국관 주제인 '용적률 게임'은 매우 흥미로운 전선으로 보인다. 이에 대해 간략히 설명해 달라.
- 김성 용적률 게임은 양에 대한 얘기다. 지금까지 한국 건축의 주요한 담론들은 주로 질에 무게를 두었다. 1960년대부터 90년대 말까지 계속. 그런데 압축 성장을 겪은 서울과 한국의 도시에서 양을 다루지 않으면 반쪽의 이야기다. 저는 지난 십여 년 간 건축의 양과 크기가 건축의 본질과 어떤 관련이 있을까하는 연구와 집필을 해왔다. '용적률'은 바로 양과 질을 연결하는 매개체다. 용적률은 땅과 연면적의 비율만이 아니라, 궁극적으로 건축의 내적 원리와 닿는 문제다. 2년 동안 일간지에 칼럼을 기고한 적이 있는데, '용적률 게임'을 쓰고 독자들로부터 많은 공감을 받았다. 부동산을 말하려는 것이 아니다. 우리 도시의 가장 치열한 문제에서 더 깊은 담론을 끌어내고 싶었다.
- 김현 용적률 게임이 한국만의 문제는 아닐 것이다.
- 김성 그렇다. 뉴욕은 이미 1890년부터 1930년 사이에 엄청난 용적률 게임이 있었다. 조닝, 셋백, 환기에 대한 규정도 만들어졌지 않은가. 유럽은 도시건축과 인프라가 19세기에 거의 완성되었다. 도쿄도 우리보다 몇 십 년 앞서 게임이 벌어졌다. 런던은 1980년대에 용적률 제한 규정을 폐지해 협상과 합의에 의해 개발 규모를 결정한다. 지금 활발한 게임이 벌어지는 곳은 한국과 중국일 것이다. 그러나 중국의 땅은 국가 소유다. 양상이 다르다. 우리와 비슷한 경제력을 가진 나라 중에서 비교할 수 있는 곳이 많지 않다. 압축 성장, 독특한 도시구조와 조직, 법체계가 한국에서의 용적률 게임을 특별하게 하고 있다. 36명 건축가들은 용적률 게임이 자신의 작업에서 넘어야 할 숙제라는 데 대체로 공감했다. 와이즈건축의 금호동 와이하우스(Y-House)도 결국은 양의 게임을 어떻게 질의 게임으로 바꾸는가였다. 부띠끄 모나코는 양의 문제를 디자인 전략으로 삼은 최초의 대형개발 프로젝트라고 본다.
- 장영철(이하 장영) 한편으로, 알레한드로 아라베나의 공동주거가 한국에서 가능할까, 질문해보면, 제도상 문제로 한국에서는 실현되기 어려운 작업일 것이다. 아라베나의 제안 자체는 자생적인 건축 방법인데, 전체 주제만 들었을 때는 그와 유사한 얘기가 더 많이 나오지 않을까, 하는 생각이 들었다.
- 김성 그는 그걸로 프리츠커 상을 받았다. 현장의 조건과 상황에 맞는 사회적 건축으로. 지난 12월 베니스에서 국가관 회의가 있었다. 많은 국가관이 난민 문제를 주제로 다루기로 한 것을 알았다. 한국에서도 주대관 건축가처럼 집짓기라는 건축 사회적 전선에 뛰어든 분들이 있다. 최근의 서울시의 '찾아가는 동주민센터' 프로젝트 역시 공공건축의 전선일 수 있다. 하지만 한국에서 더 첨예한 전선은 땅과 자본, 욕망이 뒤섞인 민간시장에 있다고 생각했다.
- 조민 이 부분에서 한국의 아쉬운 점은, 이러한 사회적으로도 의미 있고 중요한 작업들을, 외부에서 건축 담론 내부로 끌어들이와 생산될 수 있는 의미들과의 연결이다. 사회활동가의 역할과는 또 다른 사회적 건축가의 역할로서...
- 김현 이번 전시에 대해, 혹자는 내용이 좋고 강렬하지만 한 번에 파악하기 어렵다는 지적을

한다. 어떻게 생각하나.

안기현(이하 안기) 우리가 다루는 내용이 쉽지만은 않을 것이라, 인지는 했다. 그렇다고 모든 사람에게 무엇인가를 완벽하게 전달해야 한다고 생각지도 않았다. 비엔날레는 이슈 파이팅의 자리이다. 우리 전시를 좋게 봐달라는 것이 아니라, 우리 이슈를 내보이고, 생각을 물어보고, 공유해보는 자리인 것이다. 전시를 준비한 저도 모든 것을 완벽하게 읽어낸 것은 아니지만, 전시 내용을 보고 더 궁금하다면 도록까지 보시면서 흥미롭게 보실 수 있을 것이다.

정다운(이하 정다) 그 지적은 다른 측면에서 생각해볼 수도 있겠다. 우리가 건축을 말할 때, 건축은 음악이고, 건축은 사회를 담는 그릇이라는 것처럼 한 마디로 정의내리는 표현들이 많았던 거 같다. 건축이 도시와 사회, 정치, 경제 상황과 얽히고설킨 결과물이라는 것을 한 문장으로 얘기하지 못하니까 어렵다는 거 같다. 되레 건축은 복잡한 결과물이라는 것을 얘기한 거 같다.

김성 12월 전체 국가관 큐레이터 회의에서 '용적률 게임'을 발표했을 때 대부분의 큐레이터들이 이해하는 것 같았다. 리처드 버넷(런던정경대 교수, 2006년 베니스 비엔날레 총감독)은 저와 화상회의에서 전시장에 들어 온 관객에게 3분 만에 용적률 게임을 쉽게 이해시키지 못하면 실패라고 했다. 준비기간 내내 그 말을 생각했다. 모든 관객을 만족시키는 전시는 없다. 한국관은 3분 투자할 관객을 어느 정도 설득했다고 본다.

조민 모마(MoMA; Museum of Modern Art) 건축 큐레이터인 션 앤더슨은 한국에 최근 두 번 방문한 사람인데, 이번 한국관 전시를 보고 올해 베니스에서 드물게 도시 상황을 성공적으로 다룬 국가관이란 평을 했다. 외부인으로서 그에게 서울에서 의아하게 눈에 띄던 도시 현상들이 어떻게 도출되었는지를 명쾌하게 설명해줘서 좋았다고도 했다.

제 개인적으로 이번 전시가 좋았던 중의 하나는, 리서치 전시가 건조할 수 있는데, 네 명의 미술, 사진작가들의 작업들이 균형을 잘 맞춰 주었다고 본다. 특히 한국의 현대 버내쿨러 건축 채집 도감을 만들려는 듯, 붓 테크닉으로 그려낸 강성은 작가의 작업은 건축계에서 해야 했을 일을 대신 해 줘서 감사하기까지 하고. 다만 작가들 파트가 리서치 정보 파트와 대조가 되는 보다 강력한 '경험'의 공간으로 연출되었으면 하는 아쉬움은 있다. 전시니까. 한국관은 전시 공간 자체가 선형적 서사 전개를 하기에 힘든 점이 있다. 이를 위해 관람 순서에 맞게 번호를 붙였고, 많은 사람들이 쉽게 잘 볼 수 있게 배려하는 노력이 보이긴 했다. 귀국전에서는 공간이 달라지니 개선될 수 있는 부분이 많을 것이다.

장영 저는 비엔날레 전시를 보러오는 사람들은 누구일까, 생각해본다. 건축에 관심 있는 사람을 대상으로 한다면 어려운 주제가 아니라고 생각했다. 이미 『FARMAX: Excursions on Density』는 책도 있는데, 저희 때는 거의 바이블이었다. (웃음) 'FARMAX'는 좀 확장된 이슈를 다루고 있고, 시각적으로도 재미있는 부분이 있었다. 오히려 이번 전시는 건조하다는 생각이 들고, 너무 현실적인 얘기를 많이 다루지 않았나, 한다. 작가들의 작업이나 드로잉이 채워주어서 감동적이긴 했지만, 조금 건조하다는 느낌이다.

김성 그런 반응을 보인 해외 언론도 있었는데, 그것이 바로 제 의도였다.

조민 저도 그 얘기를 하고 싶었다. 심사 때에도 내가 우려했던 것이 'FARMAX'의 그림자... (웃음) 말씀하신대로 MVRDV는 지극히 현실적이고 논리적으로 보이는 데이터를 바탕으로, 지극히 초현실적인 건물을 만드는, 하나의 방법론을 'FARMAX'에서 보여주었다. 그 당시

시기적절하게 보여준 그들의 몇몇 완공작들이 있었기에 설득력이 강력했었고.

한국관에서는 용적률에 관한 관심, 출발점은 같으나 결과물들은 'FARMAX'와는 판이하게 달랐다. 용적률을 다이빙 보드로, 김인철의 질모서리(Gilmosery)처럼 조형적, 구조적으로 주목할 만한 것들이 보이기도 하고, 내부 공간의 사회성에 관한 관심들이 있었으며, 스킨에 관한 관심사로 전개되는 것 등으로 거칠게 분류될 수 있다.

공통적인 것은 모두에게 양 자체가 목적은 아니라는 것이다. 단계 중의 하나일 뿐이고, 양의 문제를 어떠한 종류의 질로 전환할 수 있는 방법론의 문제이지. 36개 작업의 스펙트럼을 맵핑한 삼각형 다이어그램은 저마다 어떤 지점의 관심사에서 이를 이용하는지 보여주었다. 한 가지, 전시 준비 과정에서 건축가들한테 요청한 두 가지 질문(동기와 결과물을 통한 성취)과 답은 메시지로써 조금 더 부연, 전달되었으면 하는 아쉬움이 있다. 어쨌든 이러한 맥락에서, 전시 안에 비니 마스(Winy Mass)의 인터뷰를 포함시켰던 것은 영리한 기획 이상으로 좋은 내용을 추가했다 생각한다.

김성 저도 'FARMAX'에 대해 많이 의식했다. (웃음) MVRDV의 비니 마스와 사전 인터뷰를 한 것도 'FAR Game'과 차이를 명확히 드러내기 위한 선택이었다. 'FARMAX'는 비니 마스 개인의 디자인 전략이었고, 'FAR Game'은 한국 건축의 전선을 들여다보는 렌즈다. 책을 보시면 비니 마스의 입장도 명확하다.

김현 용적률 게임은 '하이퍼-덴시티(hyper-density)', 즉 초고밀을 전제로 하고 있다. 이 말은 2011년 '메가시티 네트워크: 한국현대건축 서울' 전에서도 사용한 적이 있다. 그럼에도 초고밀이 서울을 설명하기에 적합한가에는 의구심이 든다. 초고밀은 렘 콜하스가 『정신착란증의 뉴욕(Derilious New York), 1978』에서 맨해튼에 대해 썼던 말로 잘 알려져 있다. 로우 맨해튼의 월스트리트를 걸으면서나 느낄 수 있는, 우리의 정신을 압도할만한 심리적 밀도일 것이다. 과연 광역 서울에 그 말을 그대로 적용할 수 있을까?

김성 먼저 팩트를 보자. 첫째, 서울은 동아시아 거대도시 도쿄, 홍콩, 싱가포르보다 밀도가 2배 이상 높다. 둘째, 서울의 인구는 천만 명에 육박한다. 도쿄, 뉴욕은 8백만대, 베이징과 런던은 7백만대이다. 셋째, 서울과 수도권에는 남한 인구의 절반이 모여 산다. 이 세 가지 조합을 가진 세계 거대도시는 서울 밖에 없다. 뭄바이, 멕시코시티가 있겠지만 정확한 통계가 없어 비교하기가 어렵다.

김현 그 점은 충분히 이해가 간다. 그러나 서울 전체와 뭄바이 전체를 얘기하는 것은 아니다. 렘 콜하스가 뉴욕 맨해튼의 밀도를 두고 'hyper'를 붙일 때는, 우리가 상상할 수 있는 이상의 고밀도를 가리켰다고 본다. 그래서 정신착란증이나 초현실과 연계될 수 있을 것이다. 고밀과 초고밀은 차이가 있을 거 같다.

김성 감각적 밀도를 말씀하시는 듯한데, 홍콩이 서울보다 밀도가 높다고 느끼는 현상이다. 홍콩은 고밀도의 건축물이 밀집되어 있고, 서울은 상대적으로 분산되어 있다. 어쨌든 밀도의 3관왕 서울의 평균 용적률은 145퍼센트 밖에 되지 않는다. 법적으로는 200퍼센트를 지을 수 있는데 그렇지 못하기 때문에 압력이 있고 게임이 생겨나는 것이다.

3. 용적률 게임을 넘어서

- 김현 용적률 게임이 한국의 가장 보편적이고 중요한 전선이 되겠지만, 건축가마다 또 다른 전선이 있을 것이다.
- 김성 용적률 게임은 세 가지 측면이 있다. 첫째, 건축가들이 양의 게임을 질의 게임으로 바꾸기 위해 어떤 실험을 하는가, 둘째, 단기적으로 사적 이익을 장기적으로 공적 이익으로 전환할 수 있는가, 셋째, 용적률 게임을 통해서 한국 사회의 심층을 볼 수 있는가 이다.
1970년대부터 90년대 말까지 고층 건물들을 중심으로 용적률 게임이 있었지만 건축가들의 게임이라고는 할 수 없었다. 그런 점에서 이전과는 달리 36개의 작품에서는 공간과 볼륨을 확장하면서도 자신의 건축언어를 만들고자 하는 치열한 시도가 보인다.
- 장영 이 주제가, 2천년이었다면 굉장히 많은 반대에 부딪혔을 것이다. 2008년 베니스 비엔날레는 커미셔너였던 승효상 선생은 파주 출판단지를 통해 윤리와 비움, 문화적 풍경(culture-scape)을 얘기했다. 용적률 게임에 반하는 것들로 보인다. 용적률 게임은 자본에 관련된 것이고 자본을 극대화하려는 것이지 않나. 2008년 이후부터 사회 전반적인 무엇이 바뀐 것 같다. 용적률 게임이라는 주제에 대한 공감도 거기서 비롯된 것으로 보인다.
- 김성 공감을 얼마나 얻었는지는 아직 잘 모르겠다. (웃음) 2008년 이후 금융위기라는 사건이 중요해 보인다. 의심을 하기 시작한 것이다. 마냥 크게 하는 것이 이익이 될까, 하는 의심이다. 서울시 뉴타운 해제가 그것이다. 건축의 의뢰인 세대가 내려간 것도 큰 변화다. 크기와 다른 측면을 생각하는 사람들이 하나둘씩 생겨난 것이다.
- 장영 말씀을 들으니, 드는 생각이 있다. 요새는 용적률을 넘어서는 것이 제 이슈인데, 여기서 다루는 주제는 용적률 내에서 하는 것이다. 사실 건축하는 입장에서는 땅의 용적률이 낮으면 낮을수록 더 좋긴 하다. 건폐율은 대부분 60퍼센트 정도로 정해져 있는데, 그 정도에서 용적률이 낮다는 것은, 건물의 볼륨은 크게 하면서 내부에 보이드를 만들어, 풀어낼 수 있다는 얘기다. 예를 들면, 건폐율 60퍼센트, 용적률 150퍼센트가 굉장히 좋다고 본다. 재밌게 해볼 수 있겠다는 생각이 들고, 그 땅에서는 적극적으로 프로젝트를 하려고 한다. 건폐율 50퍼센트, 용적률 300퍼센트의 땅은, 글썩... (웃음) 이런 수치의 감이 생긴다. 문제는 용적률이 높을수록 지가가 높고, 지가가 높을수록 시공비를 더 투입할 수 있게 된다. 비싼 땅이니, 더 많은 금융 대출을 받을 수 있는 셈이다. 결국 용적률이 높은 땅에 건물을 짓는다는 것은 외피에 더 많은 비용을 쓸 수 있는 프로젝트가 된다는 의미가 되고, 그러다 보면 외피를 좀 더 확장해서 더 멋있게 쓸 수 있을까, 하는 차별화를 생각하게 된다. 더블 스킨이 가능하고 건물의 볼륨이 더 커 보이게 하려는 시도도 가능하다. 사실, 용적률이 면적의 문제만은 아니라고 본다. 좀 더 공간을 넓게 소유하고 싶은 사람들의 욕망이, 사실 있다. 사람들은 크게 짓고 싶어 한다. 예전에는 실제로 쓸 수 있는 면적을 극대화했다면, 요새는 지을 수 있는 범위 안에서 공간이 훨씬 더 넓고 크게 인지되고 싶다는 것이다. 건축에서 욕망의 확대와 관계가 깊고, 그것이 계속 진행되고 있다는 생각이 든다. 기본적으로 저금리와도 상관 있지 않겠나. (웃음) 그것이 거품이 되고, 거품이 커지면 일본이나 스페인처럼 언젠가 (거품이) 터지고, 더 어려워지는 상황이 될 수도 있겠다. 그런 욕망이 계속 발전하는 단계에 지금이 있지 않나 한다.
- 김성 36개 건물의 디자인 전략을 분석한 삼각형의 매트릭스(그림1)를 만들었다. 평면, 단면, 볼륨의 관계를 보여준다. 용적률 게임이라 말하지만 핵심은 전통적 의미의 형태, 공간, 평면,

단면이다. 사례 중 5개를 제외한 29개 건물은 중규모다. 2020년이 되면 어떤 형태이건 재생을 해야 하는 다가구/다세대, 근린생활 유형을 대표한다. 재건축/재개발이 아닌 다른 방식을 찾아야 한다. 장영철 선생이 얘기했듯, 용적률 게임을 어떻게 진화시키느냐 하는 것이 중요한 이슈이다.

장영 재미있는 경우가 서울 논현동의 용적률은 150퍼센트다. 위로는 못 짓게 하니 최대한 지하로 내려가는데, 대개 사진 스튜디오로 많이 사용되고 있다. 그게 가능한 것이 프로그램하고도 연관이 있는 거 같다.

조민 전시에 포함되었던 우리 작업은 건물의 최대 전용률을 확보하기 위해 방편으로 최대 허용 볼륨인 피라미드 형태를 자연스럽게 받아들인 경우다. 도시형생활주택은 6-8평짜리로 된 방들로 이루어지는데, 아래 층으로 갈수록 넓어지는 평면에서 초소형 단위세대가 중심으로 향해 한정없이 깊어질 수는 없었다. 그러다 보니 자연스럽게 저층부에 어쩔 수 없이 비워지게 되는 상황을 이용한 것이고. 일반적으로 이러한 종류의 개발 건물에서는 전용률을 최대화하기 위해 빛도 들어오지 않는 최소한의 비사회적 공간이 복도 공용 공간이 되는데, 이 물리적 논리 때문에 개발 주체의 입장에서는 '울며 겨자먹기 식으로' 풍족한 공용 공간을 허용할 수 있었던 거다. 그리고는 금융위기가 오면서 분양이 반 밖에 안 되어서 임대 사업으로 바뀌더니, 몇몇 회사들이 기숙사로 사용하기 위해 다발로 임대가 되면서 일종의 회사 직원 커뮤니티를 위한 공용 공간 활용이 자연스럽게 일어났다. 반대로 여유있는 공용 공간의 장점 때문에 기숙사 기능으로 임대가 되지 않았을까 하는 공치사도 해보고. 이런 구체적인 이야기들은 각자들 있을 거 같다.

김현 선정된 36개 건물은 모두 개별적 특징이 있다. 예컨대 운생동의 오서너스 해운대사옥(Oceanus Group Office)이나 김효만이로재의 아키피오레(ArchiFiore)는 특히 더 독특해 보이는데, 용적률 게임 이외에 어떤 전략이 있다고 보았나?

김성 운생동은 용적률 산정시 지하층 제외 규정을 극대화한 수직 공간 전략이고, 김효만이로재는 용적률에 산입되지 않는 외피를 풍부하게 혹은 기이하게 만드는 시각적 전략이다.

안기 해외는 지하공간을 면적(용적률)에 산입하는 경우가 많은데, 운생동의 건물은 경사면을 이용해 3층을 지하로 인정받은 건물이다. 실제 가보면 6층짜리 건물로 인식되지만 법적으로 3층의 건물이다. 그와 더불어 특히 한국에서 지어진 건물을 보여준다는 점에서, 독특한 형태나 기이한 풍경을 자아내는 건물이 전시에서 보여주는 효과가 있을 것이라고 전략적으로 선택한 부분도 있다.

김현 용적률이 한 측면이라면, 그걸 뛰어 넘어 건축가 자신을 표현하려는 욕망이 다른 한 측면으로 있을 것이다. 서로 접점에서 만나 충돌하기도, 흡수하기도 하고, 각자 변이를 일으켜 더 나아가는 것을 기대할 수 있을 거 같다. 용적률 게임을 이야기했지만, 대상은 고층 건물이나 아파트가 아니고 중규모 이하, 다세대/다가구 주택에 초점을 맞추었다.

정다 전시에서 공공 분야를 다루지 않았다는 지적이 있었다. 실은 사유되는 면적이나 공간이 어떻게 활용되는지를 먼저 봐야 공공 역시 어떻게 쓸 것인가가 제대로 얘기 될 것 같다. 모두 맞물려 있다는 생각이다.

전시 모형을 두 종류로 만들었는데, 하나는 세금을 내는 면적만으로 된(법정 최대 용적률을

표현하는) 모형이고, 또 하나는 건축가들의 디자인 전략을 위한 매스 모형이다. 건축가들이 만드는 모형은 훨씬 더 크고 아름답고 눈에 띈다. 자기 욕망을 해결하겠다는 건축가의 전선이 디자인으로 드러난다.

건축가의 작품 말고, 인포멀 섹터에 백승우 작가의 사진이나 강성은 작가의 그림을 보면, 다세대 주택에서 많은 경우 알루미늄 사시로 외부공간들을 다 막아서 사용한다. 공간을 내부화 하려는 욕심일수도 있지만 일상 생활을 하다보면 꼭 필요로 하는 공간이다. 이 점에 대해서 우리는 평가내리는 걸 주저하고 있다. 흔히들 건축계에서 이야기하는 건축적 공공공간이나 풍경, 소통의 관점과는 거리가 있다. 하지만, 평범한 대부분의 건물들을 섬세하게 들여다보는 일은, 각자의 욕심과 사람들이 필요로 하는 공간을 섬세하게 들여다 보는 것이면서, 공공 건물의 디자인이나 도시계획의 중요한 밑바탕이 된다고 생각한다.

안기 김성홍 교수님이 문제 제기한 '중간건축'이나 '길모퉁이 건축'에서도 언급되었지만, 서울이라는 도시의 전체 대목을 비교하면 2중 일반주거지역이 가장 많고 가능한 용적률은 200퍼센트를 상회한다. 그런데 현재 서울의 평균 용적률은 145퍼센트 밖에 되지 않는다. 지어질 수 있는 것은 200퍼센트까지인데, 살고 있는 공간은 145퍼센트 정도로 지어져 있다는 것이다. 그런데 사람들은 서울에 있는 건물의 부피가 상당하다고 생각한다는 점이 첫번째다. 두번째는 평균 용적률 145퍼센트 안에, 아파트가 차지하는 비율은 45퍼센트이며, 다세대/다가구 주택이나 개인주택이 55퍼센트를 차지한다. 한국을 아파트 공화국이라 하고 아파트 풍경이 우리 눈에 익숙하지만, 우리가 사는 절반 이상의 건물은 중규모 이하란 얘기다. 그것이 우리가 다루어야 할 대상이고, 그 건축물들의 질이 좋아져야 좀 더 살기 좋고 미래지향적으로 생각해볼 수 있는 공간일 것이다.

김현 대규모 아파트 재건축/재개발 방식은 더 이상 유효하지 않기 때문에, 건축가들이 그동안 관심을 두지 않던 중소규모 다세대/다가구 주택에 적극 개입하게 된 거 같다. 용적률 게임이라는 전선에서 더 많은 창조적인 아이디어들이 나오는 건 분명한 현상으로 보인다. 처음 얘기한 것으로 다시 돌아가, 용적률 외에 더 치열한 전선이 있지 않을까.

장영 저에게 화두는 욕망을 어떻게 다루는가이다. 물론 용적률은 중요한 팩트지만, 더 큰 공간을 만들어내기 위한 욕망이 계속 작동하고 있고 동기 부여가 더 없게 만드는 경향이 있다. 그게 저희한테는 전선일 수 있다.

조민 '엄친아' 같은 일본관에 관해 언급하고 싶다. (웃음) 최근 네 차례의 베니스 비엔날레에서 일본은 2014년도를 제외하고는 모두 인정을 받아왔다. 이번 일본관의 특별언급상을 포함해, 2012년에 동일본 대지진 이후 재해지역의 프로젝트로 도요 이토 팀이 국가관에서, 2010년 이시가미 준야가 주제전에서 황금사자상을 수상했다. 그들의 지난 20년 넘게 지속되어 온 그들의 경제 침체기간 중에도 불구하고 세계 건축 담론의 장에서 지속적으로 기여한 성과들의 일면이라 할 수 있겠다.

한국의 침체 기점을 2008년으로 본다면, 일본의 경우 장기 불황으로 아파트를 비롯한 대규모 건축 경기가 침체되어온 '포스트 버블' 기간은 우리보다 20년 정도 앞서 있다. 이 침체기를 처음 맞고, 이 경험을 버블 시기의 윗세대 건축가들과 차별화된 나름의 기회로 삼은 츠카모토 요시하루(아뜰리에 바우와우) 등으로 대표되는 세대가 제 또래인데, 경제적 상황으로 치면 이번 한국관 전시에 다수 포진되었던 30대, 40대 초반의 건축가 세대와

비견된다 할 수 있다. 그래서인지 한국관을 막 보고 나온 츠카모토가 나에게 한 첫 말이, “왜 나도 전시에 끼워주지 않았어?”였다. (웃음) 전시에 공감했기도 하고, 자신의 영향이 보인다고 자부해서도 한 말일 거다.

일본의 40대 초반 이상의 대표주자들은 현재 진행 중인 모마의 ‘A Japanese Constellation: Toyo Ito, SANAA, and Beyond’ 전시에서 볼 수 있듯이 이미 국제적 인지도를 가지고 있다. 이번 일본관은 주제가 연(緣)인데, 아직 국제무대에 노출되지 않았던 다음 세대, 80년대 생 30대 12명의 작가들을 조명한 작가전, 세대 서베이(survey) 전이라고도 할 수 있다.

구성원들 중에는 처녀작을 내놓은 건축가도 있고. 일본의 ‘포스트 포스트 버블 세대’의 관심사와 건축적 방법론에 관한 것이기도 하고. 전시는 그들이 처한 사회적 현실을 첨예하게 반영하면서도 아라베나가 지휘한 전체 전시의 다소 계몽적인 분위기와 거리를 두었다. 그 속에서, 잘 알려진 그들의 위 세대와는 차별되는, ‘소박하지만 급진적인’ 건축적 시도들을 차분하게 보여주었다. 고무적이었고 그들, 역시 탄탄하다는 확인이었다.

장기침체기인 이곳의 젊은 건축가들에게 개인적으로 기대하는 부분이다. 어렵지만, 구체적인 현 상황에서 건축이 가진 독자적 방식으로, 그들만이 발견할 수 있는 것들을 발판으로 작더라도 쌓아나가는 성취들 말이다.

반면 한국관은 작가를 조명하는 전시라기보다는, 리서치에 관한 ‘큐레이터의 전시’로서 선택되었다. 작가가 부각된 전시는 아니지만, 그 주제 덕에 이번에 젊은 세대가 대거 참여할 수 있었던 것은 미덕이었다.

김성 일본관에 대해 첨언하면... 우리는 여전히 양을 팽창시키는데 반해, 그들을 양을 줄여나가는 단계에 있다는 것이 인상적이었다.

안기 얘기를 이어가면, 아까 말씀 드린 것처럼 현상을 모아서 현실을 알리는 장을 만들어 놓은 것까지는 수렴이 되어 있다. 용적률 게임 이후는 더 많은 생각을 해봐야 할 것 같다. 이것은 건축가끼리의 질문이 될 수도 있겠고, 혹은 세대끼리의 이야기가 될 수도 있겠다. 실제로 프로그램, 대지조건, 예산 등을 고려하여 설계하다 보면, 상황이 설계의 방향을 제시하는 경우가 많지 않은가 생각되곤 했다. 다시 말하면 용적률 게임이 이야기하듯, 좀 더 질적인 것을 추구하는 건축들이 많아져 우리가 걷고 있는 도시의 풍경이 점점 좋아진다는 것에는 동의를 하지만, 제 스스로를 돌아보면 건축가로서 배워왔고 던져왔던 질문 중 사회에 대한 책임의식과 역할을 수행하는 건축가가 아닌, 자본주의의 숙주가 된 것이 아닌가 하는 생각이 들기도 한다. 물론 사회적인 역할을 하는 분들도 많다. 저는 제 일을 시작한지 4-5년 정도 됐는데, 계속 자기비판 중에 있다. (웃음)

김현 그곳이 전선이 아니겠나. 그야말로 싸움터인데, 그대로 갈 거냐, 나의 무엇을 찾아 갈 것이냐일 것이다. 주제어 중에 ‘창조성을 촉발하는 제약’으로서 용적률이 있다. 건축 과정에는 많은 제약이 있지만, 제약을 장점으로 만들어가는 작업을 선정해서 조명하지 않았다. 그전에는 관심을 보이지 않았던 데, 많은 건축가들이 개입을 하면서, 제약을 오히려 창조적인 요인으로 만든 것을 지금 조명하는 게 아닌가.

조민 베니스 비엔날레와 같은 규모의 전시는, 어떻게 보면 담론행위로서, 태생적으로 흑과 백, 선과 악이 명백한 블록버스터 장르이며, 효과적으로 강력하게 긴급한 논쟁거리를 부각시키기 좋은 포맷이다. 전시물로서 극화된 전선들보다 훨씬 더 복합적인 현실 속에서

건축가들이 매일 마주치는 전선은 조금 다른 이야기라고 본다. 현실은 암벽등반처럼 한 순간 한 군데 잘 못 잡아 미끄러지면 죽는 상황이기에 더욱 치열하고. 그래서 전시와 같은 기회를 통해 잠깐 멈춰 서서 멀리 보려 하는 것이고.

자본주의 도시에서 건축가의 중요한 전선은 사적 이익 추구하고 공적 가치 추구 의무의 마찰 지점에서 드러난다. 안타깝게도 갈수록 공/사가 혼돈스러워지는 세상이라 전선의 싸움이 더욱 복잡해지고 있다. 이 한 가운데에서 건축가는 어떤 가치, 새로운 가능성을 건축적인 방식을 통해 제시하는 거고.

정다 전시 중에 신경섭 작가의 사진이 있는데, 36개 건물과 주변 환경들을 잘 보여준다. 전시장에서조차 잘 보이고, 쉽게 읽을 수 있어서 많이들 보셨다. 이 사진에 대한 예상치 못한 반응들이 있었다. 이것이 실재하는 곳이나는 질문, 건축가들의 건물이 웃긴다는 표현, 주변 맥락과 달리 혼자만 우뚝 솟은 건축가의 건물이 나쁘지 않냐, 옥상은 왜 다 초록색이냐는 반응 등, 여러 가지였다. 저는 이 여러 가지 반응이 중요하다고 본다.

우리가 생각하는 좋은 건축은 건축가들이 지은 것으로 한정해 온 경향이 있었다. 좋은 건축은 다 방면에서 해석될 수 있는 것이라 본다. 또는 좋은 건축이라기보다, 건축에 대한 정의가 여러 방면에서 볼 수 있는 기회가 되었다 생각한다.

용적률 게임도 전선이긴 하지만, 제가 말하고 싶은 또 다른 전선은 저소득층의 주거환경이다. 서울만 보더라도, 과밀하면서 열악한 주거 환경이 많다. 집값이 상승하면서, 고쳐지지 못한 채로 남아 있는 재개발지대가 많다. 전선에서 우선 시급하게 해야 할 것은, 사람들이 인간으로서 누려야 할 최소한의 공간 조건, 안전하고 쾌적하고 더 이상 몸을 아프게 하지 않는 공간에 대한 정의, 재료에 대한 정의, 구축과 생산, 공급 방법에 대한 정의가 필요할 것이다.

4. 비엔날레의 가치와 방향성

김현 이제 이야기의 방향을 조금 바꿔 보겠다. 베니스 비엔날레나 세계 엑스포 외에도, 이미 다양한 건축 전시와 행사들이 있다. 내년에 서울 건축도시비엔날레가 열리는 시점에서, 베니스 비엔날레는 한국 건축에서 갖는 의미가 무엇일까.

조민 올해 베니스에서 남달리 느낌이 좋았다. 개인적으로는 전회와 달리, 여유있게 여러 전시들을 관람자의 입장에서 살펴 볼 수 있었기 때문이기도 하지만, 전회를 또 넘어서 한국에서 건축가들이 많이 와줘 교류가 활발했고, 그래서인지 동시에, 한국관과 서울 비엔날레에 가져주는 관심도가 아주 높았었기 때문이다.

세계 미술계에서 22년 전 시작한 광주 비엔날레가 중요한 행사가 된 것처럼, 서울의 시점에서 정기적으로 전지구적으로 공유해야 할 시급한 문제들을 던지고 세계 건축, 도시 전문가들이 관여되는 행사를 만드는 것은 야심찬 일이다. 베니스 비엔날레는 이러한 행사의 유형 중 가장 먼저 시작된 것이니, 하나의 참조점이 될 것이고.

김성 『승자는 혼자다(The Winner Stands Alone)』에서 파올로 코엘료는 이야기의 배경이 되는 칸느 영화제가 'Vanity Fair(허영의 시장)'라는 걸 적나라하게 보여준다. 비엔날레도 예외가 아니라고 생각한다. 허영의 시장에 목을 매지 않는다면 내 좌표가 어디인지를 볼 수 있는

좋은 놀이판이다.

조민 서울 비엔날레에서는 베니스와 차별화되는, 서울이라는 도시만이 가지는 가능성에 기대해 볼 수 있을 것이다. 사실 베니스 비엔날레의 영향력에 비견할 때, 이 행사가 도시로서 베니스 자체에 영향을 주는 부분은 거의 전무하다. 변화가 없는 도시이니까. 반대로 서울은, 아직은 역동적인 변화가 일어나고 있다. 공론의 장이면서, 단순히 정기 국제 행사로 그치는 것이 아니라 지속적으로 도시를 만들고 정비해 나가는 데, 이 행사가 도시 현실 속에 관계할 수 있는 방식이 있으리라 본다. 이를 뒷받침하는 총괄 건축가 제도도 잘 작동 중이고, 이 행사가 하나의 기제로서 기존의 비엔날레라고 부르는 행사를 넘어서, 확장적으로 작동될 수 있는 방식을 현재 고민 중인 것으로 안다.

김성 학자로서 연구자로서 이번 전시 주제를 일회성이 아닌 무엇으로 이어가는 것이 개인적인 숙제다. 내년 2월 즈음 대학로 아르코미술관에서 귀국전을 할 텐데, 전시와 병행해 어떤 행사를 하면 더 생산적인지 여러 분들께 여쭙보고 싶다.

조민 '한반도 오감도'전은, 어쩌다 보니 베니스, 서울, 뉴욕 순회전이 되었고, 올해 초 국립현대미술관의 아카이브 과정까지 3년여 기간 동안 관여했다. 이번 전시도 생명력을 가지고 지속될 수 있는 부분들이 보인다. 이 리서치가 런던이라든가 도쿄 등, 다른 도시들과 비교되어 확장판이 될 수도 있고, 이를테면 귀국전에는 선정된 36개 팀으로부터, '용적률 게임' 그 이후를 듣는 자리를 마련해 보는 것도 좋지 않을까. 수가 많으니 페차쿠차 같이 유쾌한 형식이어도 좋을 거 같다. 다양한 방식으로 큐레이터들이 이번 전시에서 의도적으로 제한을 두었던 바의 이후를 채워나갈 수 있을 것으로 기대한다.

김현 우리 건축을 객관적으로 볼 수 있는 좌표라고 말씀해주셨는데, 세계 속의 한국 건축의 위치를 어떻게 판단할 수 있을까. 앞으로의 방향성이 있다면 마지막 정리하는 의미에서 의견을 듣고자 한다.

김성 한국 건축계는 지난 60여 년간 서구의 학습자였다. 한 세기 이상 먼저 축적한 서구의 것을 뒤늦게 습득해야 하는... 그것도 빠른 시간에 말이다. 90년대 중반까지도 그런 태도였다. 건축가들이 최근 밖에서 벌어지는 변화를 동시대적 이슈로 인식하기 시작한 것은 큰 변화다. 자신이 발 디디고 있는 현실을 깊고 풍부하게 읽고, 거기에서 무엇인가를 만들어내려는 토양이 만들어지기 시작했다고 본다. 경제사회적 상황은 더욱 불확실하지만 건축가들은 비로소 자존감을 갖기 시작했다.

김현 오랜 시간, 진지하게, 좋은 말씀 해주셔서, 모두 감사 드린다.

그림1. 용적률 게임과 36개 건물의 디자인 전략 분석도, 『The FAR Game』, 공간서가
(자료제공: 2016 베니스 비엔날레 건축전 한국관 전시추진단)