

(뒷페이지)

본 전시는 2016 년 제 15 회 베니스비엔날레 국제건축전 한국관 전시를 국내 관람객을 위해 재구성하고, 새로운 전시를 추가한 귀국전입니다.

<http://www.korean-pavilion.or.kr/>
https://www.google.com/culturalinstitute/beta/exhibit/kQKifgQXFu_3KA?hl=ko

관람안내

2017.3.3(금) - 5.7(일)

아르코미술관 제 1, 2 전시장,

관람시간: 화-일요일 11:00 ~ 19:00

입장은 관람종료 1 시간 전까지 가능합니다.

매주 월요일은 휴관입니다.

매달 마지막 수요일은 오후 9 시까지

운영합니다.

관람 요금은 무료입니다.

전시설명

주중: 14:00 16:00

주말: 14:00 16:00 18:00

라운드테이블 토크

4.8(토) 11:00

4.21(금) 19:00

정림건축문화재단 공동기획 강좌

3.11(토), 3.18(토), 3.25(토), 4.1(토), 11:00

부대 행사에 대한 정보는 페이스북에 업데이트 됩니다.

<https://www.facebook.com/KoreanPavilion2016>

교통편

지하철 4 호선 혜화역 하차 2 번출구

(주차장이 협소하므로 대중교통을 이용하여주세요)

아르코미술관

서울시 종로구 동숭길 3

02 760 4604

www.arkoartcenter.or.kr

디자인 :

주최 한국문화예술위원회

주관 제 15 회 베니스 비엔날레 국제건축전

한국관 추진단

아르코 로고

(표지)

용적률게임

창의성을 촉발하는 제약

THE FAR GAME

Constraints Sparking Creativity

제 15 회 베니스비엔날레 국제건축전 한국관

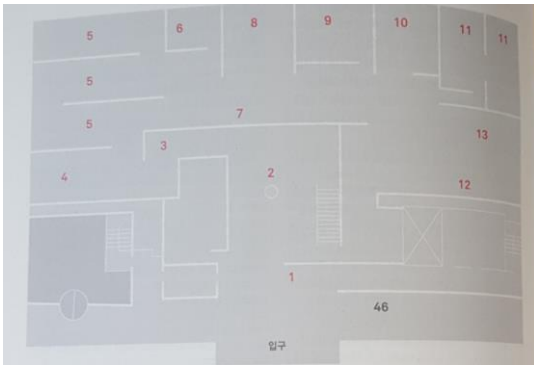
歸國展

+ 36 참여건축가 추가전

주최 : 한국문화예술위원회

주관 : 제 15 회 베니스비엔날레 국제건축전 한국관 추진단

이 책자는 국내 관람객을 위해 영문도록 일부를 발췌, 번역, 편집한 전시 설명서입니다. 좀더 자세한 글, 사진, 도면을 원하시는 분은 판매중인 영문도록을 참조하시기 바랍니다.



- 1 티노 세갈
- 2 빌렘 데 로이
- 3 빌렘 데 로이
- 4 사라 모리스
- 5 앨런 세쿨라
- 6 나스린 타바타바이
& 바박 아프라시아비
- 7 노순택
- 8 주디 라돌
- 9 고이즈미 메이로
- 10 왈리드 라드
- 11 야엘 바르타나
- 12 박찬경
- 13 미키 크라츠만

46 블라스트 씨어리
-아웃도어 프로그램

- 1 Tino SEHGAL
- 2 Willem DE ROOIJ
- 3 Willem DE ROOIJ
- 4 Sarah MORRIS
- 5 Allan SEKULA
- 6 NaerIn TABATABAI
& Babak AFRASSIABI
- 7 NOH Suntag
- 8 Judy RADUL
- 9 KOIZUMI Meiro
- 10 Walid RAAD
- 11 Yael BARTANA
- 12 PARK Chan-Kyong
- 13 Miki KRATSMAN

46 Blast Theory
-Outdoor Programs



**예시-섹션에 리플렛
 페이지 표시
 1 층, 2 층**

- 1 티노 세갈
- 2 빌럼 데 로이
- 3 빌럼 데 로이
- 4 사라 모리스
- 5 엘런 세클라
- 6 나스린 타바타바이
- 7 노순택
- 8 주디 라돌
- 9 고이즈미 메이로
- 10 왈리드 라드
- 11 야엘 바르타나
- 12 박찬경
- 13 미키 크라츠만

- AL
- ROOIJ
- ROOIJ
- IRIS
- KULA
- BATABAI
- & Babak AFRASSIABI
- 7 NOH Suntag
- 8 Judy RADUL
- 9 KOIZUMI Meiro
- 10 Walid RAAD
- 11 Yael BARTANA
- 12 PARK Chan-Kyong
- 13 Miki KRATSMAN

46 블라스트 씨어리
-아웃도어 프로그램

46 Blast Theory
-Outdoor Programs

용적률 게임: 창의성을 촉발하는 제약

건축에서 벌어지는 일들을 전투에 비유할 수 있다면 서울은 가장 치열한 격전이 일어나는 최전선이다. 건축가들은 스스로를 막사에서 지도를 펼쳐 놓고 전략을 세우는 아전 사령관으로 생각할지도 모른다. 그러나 서울에서 주어진 임무를 수행하다 보면, 어느새 보병이 되어 분주하게 전장을 뛰어다니고 있는 자신을 발견하게 된다.

한국 건축가들은 두 가지 압력의 팽팽한 대립 속에서 작업한다. 첫째는 서울의 초고밀도에서 비롯된다. 서울을 포함한 수도권은 전 국토 면적의 12%에 불과하지만, 그 곳에 전체 인구의 절반에 가까운 사람들이 모여 살고 있다. 이에 따라 토지 가격은 치솟고 개발업자와 토지소유자는 한정된 토지 안에서 이윤을 극대화하려고 한다. 따라서 건축가는 건물의 사용 가능한 바닥 면적을 최대한 만들어야 한다는 거부할 수 없는 요구를 받게 된다. 둘째는 이러한 요구를 규제하는 도시건축의 법과 제도다. 법과 제도는 한편으로는 지나치게 경직되어 민간이 합리적인 안을 제시하거나 공공이 유연하게 재량권을 발휘할 수 없지만, 다른 한편으로는 비집고 들어갈 허점과 틈새가 많은 양면성을 띠고 있다.

건축가들은 이런 상황과 조건에서 곡예사처럼 외줄을 타면서 균형을 잡을 준비가 되어 있어야 한다. 대립하는 이러한 힘들을 최적화하여 건축물을 만들어 가는 것이 '용적률 게임'이다.

사적 욕구와 공적 규제 사이의 줄다리기 싸움을 대면한 건축가는 어떻게 의미 있는 작업을 할 수 있을까? 미학적인 또는 사회문화적인 고민을 어떻게 건축물에 담을 수 있을 것인가? 이번 전시에 소개된 36 개의 건축물들은 용적률 게임의 제약에 대해 창의성을 억압하도록 내버려두기 보다는, 창의성을 촉발시키는 동인으로 역이용할 수 있다는 가능성을 보여준다.

본 전시의 대상은 2008 년 금융위기 이전에는 작품성을 추구하는 건축가들의 관심 밖에 있었던 다가구/다세대 주택과 소규모의 주상복합건물이다. 대규모 재개발, 재건축의 신화에 금이 가지 않았다면 우리도시에서 사라졌을 이러한 중간건축물이 과연 냉혹하고 치열한 용적률 게임에 유연하게 대응하면서 새로운 기회를 제공하는 틈밭이 될 수 있을까?

김성홍, 신은기, 안기현, 김승범, 정이삭, 정다운, 리차드 이노스

1. 게임의 규칙은 무엇인가?

1.1 용적률 게임의 정의

서울의 모든 건축 프로젝트들은 개발과정에서 실행가능성과 투자수익률을 가장 먼저 고려할 수 밖에 없다. 수도권으로 인구가 집중되면서 공간에 대한 수요가 증가하게 되고, 지가는 급격하게 상승하였다. 그 결과 토지 소유자들과 개발업자들은 제한된 필지 면적 위에 최대의 바닥면적을 확보하고자 한다. 여기서 필지면적과에 대한 건물 바닥면적의 비율을 용적률(Floor Area Ratio)이라고 한다.

그런데하지만 법규는 건물을 지을 수 있는 곳과 하는 모든 땅의 용적률은 법규에 의해 제약을 받는 다를 제한한다. 특히 밀도가 높은 도심지에서는 더욱 엄격하게 적용된다. 한국에서 일어나는 용적률 게임은 대지, 법규, 건물 세 가지 축의 상호작용 속에서 가능한 최대의 바닥면적을 확보하면서 건물을 디자인하려는 노력이다.

1.2 용적률 게임의 선수들

용적률 게임은 소비자, 공급자, 관리자 역할을 하는 세 그룹 간의 상호작용으로 이루어진다. 소비자는 적절한 삶의 공간을 공급자에게 요구한다. 공급자는 바닥면적을 최대한 확보하면서 그 요구조건들을 충족시켜 나간다. 관리자는 이러한 활동들이 법제를 벗어나는지 관리하고 규제한다. 적절한 공간을 필요로 하는 소비자, 바닥면적을 최대로 확보하려는 공급자, 법제를 바탕으로 공간을 규제하는 관리자, 이 세 그룹 사이에서 이루어진다.

급격한 지가 상승은 투자수익률에 직접적인 영향을 주었기 때문에, 자본을 담당하는 개발업자와 건설회사가 용적률 게임의 주도권을 쥐게 되었다. 이에 따라 용적률을 최대화하는 것이 건축가다자만의 가장 기본적인 임무가 되어버렸다. 었다. 높은 지가 상황에서 용적률게임을 주도하는 것은 건축가가 아니라 자본을 담당하는 개발업자들과 건설회사들이었다.

그러나 2008 년 금융위기 이후 '부동산 신화'는 금이 가기 시작했다. 대규모 개발사업에 있어서 위험신호가 감지되면서 정부는 소규모 재개발과 도시재생으로 관심을 돌렸다. 출산을 감소, 1 인가구 증가, 고령화 등 인구구조의 변화로 비교적 저렴한 소규모 주거와 상업공간들의 수요가 높아졌다.

과거에는 이러한 규모의 건물은 지역 건설업자나 개발업자에게 맡겨 법규를 충족하는 기본적 수준에서 지어왔다. 별도로 건축가에게 의뢰하여 설계비를 지급하는 것은 경제성이 떨어지는 일로만 여겨졌다. 들의 경우 경제성을 최우선으로

~~하여 건축가들에게 비용을 지불하지 않는 경우가 많았다.~~ 대신 지역 건설업자나 개발업자들이 표준설계안에 따라 짓는다. 그러나 2008년 이후 소규모 자산 소유주들은, 건축가들이 바닥면적을 충분히 확보하면서도 좋은 거주 환경을 만들 수 있다는 점을 깨닫기 시작했으며, 결과적으로 ~~아주~~ 인해 더 높은 임대료를 받을 가 가능하다는 수 있다는 것 을 알 게 되 었 다.

1.3 한국에서 용적률 게임하기

1 단계: 용적률 계산

건축가들은 먼저 지을 수 있는 바닥면적이 얼마나 되는지 파악해야 한다. 용적률은 다음과 같은 방식으로 계산한다.

용적률 = 건물의 지상 건물-각 층의 바닥면적을 합한 연면적 / 대지면적 x 100

문자 그대로 용적률은 위의 정의에서는 용적률을 '면적비율'로 정의하고 있지만, '용적률(容積率)'을 문자 그대로 해석하면 사실 아-아닌-입체비율을 의미한다. 하지만, 흥미롭게도 용적률 게임은 바로 그 불일치, 즉 2 차원 바닥과 3 차원 볼륨의 사이에서 사이로 용적률 게임이 벌어진다. 용적률 게임은 바닥면적뿐만 아니라 부피를 키우는 디자인 전략을 포함한다. 이를 위해서는 용적률뿐만 아니라 건폐율을 함께 고려해야 한다. 건폐율은 건축면적과 대지면적의 관계를 나타내고 다음과 같은 방식으로 계산한다. 말한다.

건폐율 = 건축면적/대지면적 x 100

건축면적은 은 건물와 지표면으로부터 1m 이상 높이에 있는 건물 요소들을 대지로부터 수직평 투영시킨 한 부분의 면적을 말한다.이다.

대지의 절반을 차지하는 1층 규모 건물의 경우, 건폐율은 용적률은 50%이고 용적률 건폐율 또한 50%가 된다. 만약 이 건물이 4층으로 지어진다면 파라 건물이라면 용적률은 200%, 10층 이라면 파라 건물은 용적률 500%가 될 것이다. 세 건물의

건폐율은 모두 같다.

~~범에서 정한~~ 건폐율과 용적률의 한도는
도는 대지의 용도지역에 따라 별로
정하고 있다.~~다.~~

2 단계: 건물의 외곽한계선 찾기

다음으로 건축가들이 할 일은 건물 외곽의 한계선을 찾는 것이다. 이는 건물이 법적으로 최대한 점유할 수 있는 3 차원의 가상 공간이다. 찾아낸 외곽한계선은 오류,
바닥-면적, 층고, 층수로도 표현될 수
있다.부터 나온다.

건축가는 다음 5 가지 법규를 바탕으로 외곽한계선을 도출한다.

- 대지경계선으로부터 이격거리
- 도로 너비에 따른 사선제한 (2015 년 폐지)
- 정북방향으로 인접대지의 경계선으로부터 이격거리와 사선제한
- 건물의 높이와 층수 제한 (전용주거지역 및 2002 년 이후 지구단위계획으로 규제되는 지역)
- 연면적에 비례하는 최소 주차 대수

3 단계: 용적을 계산에서 제외되는 요소
다음 요소들은 용적을 계산할 때
바닥면적에서 제외된다.

- 지하층 면적
- 지상층의 필필로티로 된 주차공간
- 깊이 1.5m 이하의 발코니
- 높이 1.5m 이하의 다락방
- 개구부의 면적이 50% 이상인 벽으로
에워싸인 외부 공간
- 장애인용 엘리베이터의 면적 (2014 년부터)

용적률 게임의 요소는 디자인 과정-에서
이러한 제의 항목들을 최대한 활용하는
것에 있다.

4 단계: 모든 조건들을 고려하여 공간을
조직하기

이제 건축가들은 건물의 외곽한계선 내에서
최대의 바닥면적을 확보하면서, 건축주나
프로그램이 요구하는 각종 실방, 복도나
통로들을 배치한다.

5 단계: 창의성을 발휘하여 건물의 외피를
확장시키기

임대가능 공간을 최대화하고 그렇지 못한
공간을 최소화하기 위해, 건축가는 형태를
만들고 요소들을 구성하는데 있어 창의적인
해결책들을 고안해낸다. 건축가들은
이러한 작업에 능수능란해야 하며, 이러한
해결책을 내놓는데 능수능란 해야 하며,
때로는 거의 발명에 가까운 작업을
해내기도 한다. 발명가가 될 필요도 있다.

- 다이어그램 A (1-3 단계): 건축법규에 따른
가상의 건물외곽선
- 다이어그램 B (4 단계): 바닥면적이나
공간의 손실 없이 건축주가 요구하는
기능들을 담은 가상의 건물 매스
- 다이어그램 C (5 단계): 형태와 구성의
혁신을 통해 확장된 부피와 면적
- 다이어그램 D: 실제 지어진 건물

2. 게임은 어떻게 벌어지는가?

2.1 서울의 주택 유형

한국은 '아파트 공화국'이라고 비판 받기도 한다. 그러나 여전히 고층 아파트보다 다가구/다세대 주택에서 사는 가구가 더 많다.

서울시 전체 가구 수의 44.8%가 고층 아파트에 사는 반면, 55.2%가 다가구/다세대 주택을 비롯한 다양한 유형의 주거건물에 살고 있다.

*다가구 주택은 연면적 660㎡, 19세대 이하로 소유주는 1인이지만 세대별로 임대할 수 있는 단독주택인 반면, 다세대주택은 세대별로 분양할 수 있는 공동주택이다.

다가구/다세대 주택과 아파트 건설의 변화

1990년대 이후 가장 대표적인 주택 유형은 아파트와 다가구/다세대 주택이다. 지난 20년간 아파트가 다가구/다세대 주택보다 더 많이 공급되었지만, 2008년 이후 대규모 아파트 건설의 수익성이 보장되지 않으면서, 급격하게 공급량이 줄고 있다. 반면 다가구/다세대 주택의 공급량은 꾸준히 증가하면서 2015년에는 서울 다가구/다세대 주택의 공급량이 아파트 공급량을 앞질렀다.

2.2 전형적인 다가구/다세대 주택

서울 연남동 다가구/다세대 주택

1980년대 이후 서울의 주거지역에는 단독주택 대신 3~4층 규모의 다가구/다세대 주택들이 들어서기 시작했다. 이러한 건축물들은 대부분 전문적인 디자인 교육을 받지 않은 지역 건설업자와 개발업자들이 지어왔다.

다가구/다세대-다가구 주택은 건물 자체의 협소함, 좁은 도로, 주차공간의 부족 등의 문제들을 안고 있었다. 이러한 이유로 중산층은 아파트를 더 선호하였는데 수익성의 측면에서도 아파트와-수익성도가 더 유리했다 놓았다.

하지만 경제위기 이후 소규모 재개발이 확산되면서 젊은 건축가들이 이 소규모 주택 시장에 뛰어들게 되었다.

이번 전시는 젊은 건축가들이 용적률 게임에 어떻게 참여하고 있으며 지역 건설업자 및 개발업자들의 방식과 어떤 차이가 있는지를 갖는자들 보여준다.

서울의 주요 주택 유형들

2015년을 기준으로 서울의 전체 주거건물의 총 연면적-중-을 보면 아파트가 61%, 다가구/다세대 주택이 24%를 차지한다. 했다. 그러나 가구 수의 경우를 보면, 전체 가구 수 중 아파트가 44.8%(161만 가구), 다가구/다세대 주택이 46.1%(166만 가구)로 아파트에 사는 비율이 더 적다.

서식 있음: 영어(미국)

다가구/다세대 주택의 평균 크기는 연면적 354 m²에 2.9층이며, 평균적으로 8.3 가구가 한 건물에서 살고 있다. 각 가구는 43 m²의 전용면적을 갖는다. 이와 달리 아파트의 평균 크기는 연면적 7,202 m²에 9.5층이며, 63.1 가구가 한 건물에 산다. 한 가구당 전용면적은 114 m²이다.

다가구/다세대 주택의 대부분은 2020년 **경매까지** 서울시 도시계획에 따라 재개발의 대상이 될 예정이다.

2.3 36개 건물에 나타난 디자인 전략

전시된 36개의 건물들은 한국의 도시들, 특히 서울의 도시건축을 관통하는 특징을 보여준다. 여기에는 최대 용적률을 확보하면서 동시에 더 넓고 풍부한 공간을 제공하려는 건축가들의 창의적이 시도들이 담겨 있다.

이 36개의 건물들은 각각 두 가지 단순화한 모형으로 전시되었다. 첫째는 건물의 외곽한계선 내에서 바닥면적의 손실 없이 건축주가 요구하는 기능들을 해결하는 가상의 건물 매스를 표현했다. 둘째는 실제 지어진 건물을 표현했다. **음 표현했다.**

건설 연도: 모두 2010년 이후에 지어졌다.

위치: 서울시 행정구역 내에 있는 29개 건물을 포함하여 34개 건물이 수도권에 있으며, 2개는 부산에 있다.

규모: 가장 큰 5개의 건물들을 제외하면, 평균 연면적은 747 m², 평균 대지 면적은 292 m²이다. 규모는 평균적으로 지상 6층, 지하 1층이다. 서울의 필지와 도시건축의 평균 규모에 가깝다.

프로그램: 23개 건물들은 주거, 또는 주거와 소규모 상업의 복합건물로, 서울의 전형적인 소규모 도시건축을 반영한다.

용도지역: 24개의 건물들은 토지구획정리사업으로 형성된 지역에 있으며, 대부분은 일반주거지역에 있다.

건축가: 36개의 건물 모두 소규모 사무소 건축가들이 설계했으며, 다수는 홀로서기를 시작한 젊은 건축가들이다. 이들에게 있어 용적률 게임에 정통하고 능숙히 대처하는 것은 건축가들에게 요구되는 '덕목'을 넘어서 생존을 위한 필수조건이다.

36 개 건물의 디자인 전략

용적률 개념을 하려면 건축의 기본 원리와 요소들을 다루는 문제에 직면하게 된다에 도전한다. 단지 건물의 규모에만 작용하는 것이 아니라 평면, 부피, 단면과 같은 건축의 기본 요소들과 결부되기 때문이다. 건축가는 최대의 바닥면적과 부피에 대한 요구를 만족시키기 위해 이러한 기본 요소들을 다루는 전략을 구사한다. 전시된 36 개의 건물들 대부분은 다양한 디자인 전략들을 보여준다-보여주고 있다.

평면 상의 전략. 복도와 각종 자투리 공간 등 공용공간을 줄이고 임대가능 면적을 확장함으로써 건폐율과 용적률에 따라 정해지는 바닥면적의 활용가능성을 최대화한다. 각종 평면의 모양, 넓이, 깊이는 이를 위해 세심하게 조정된다. 용적률 산정에서 제외되는 발코니, 다락 등 요소가 덧붙여져 확장된다.

부피 상의 전략. 건축가는 외곽한계선까지 건물의 부피를 늘려, 3 차원의 공간을 확보한다. 이로 인해 건물은 종종 불규칙한 다각형 모양이 된다. 늘어난 부피 안에서 추가분의 바닥면적과 공간을 추가적으로 확보할 수 있다.을 가능하게 한다.

단면 상의 전략. 외곽한계선 내 높이 안에서 천장 정고를 줄여 층 수를 늘린다. 4 층 규모 건물에서 각층의 평균적인 천장정고 2.4m 를중 10%씩만 줄이면 한 개 층의 바닥면적을 추가적으로 확보할 수 있다.5층-건물이 가능하다. 외곽한계선의 높이 방향으로 충분히 여유로ونا 매우 높은

상황 상황에서 건축주가 높은 건물을 원할 경우, 건축가는 건물 상부의 층바닥 면적-수율을 늘리는 대신추가하고, 그 만큼에 상응하는-늘어난-바닥면적을 건물의 중간 부분에서 줄이는 전략을 취하기도 한다. 인다. 용적률 산정에 포함되지 않는 지하층과 다락 또한 거주와 임대 가능한 공간으로 디자인된다.

테트리스하우스 (36 개 건물 중 #24)

좁고 깊은 인 대지 위에 최대한 많은 방을 배치하려고 했다. 3 차원 볼륨을 분할하여 2 차원 평면에서는 보이지 않았던 숨은 공간들을 찾아냈으며, 이 과정에서 작지만 안락한 1 인 가구를 위한 방들을 성공적으로 만들어냈다.

03. 게임을 만드는 힘과 원인은 무엇인가?

3.1 초고밀도와 압축성장

서울은 세계에서 가장 인구가 많고 인구밀도가 높으며 전국 대비 인구집중도가 높은 도시 중 하나다.

그래프 상에서 서울은 몸바이나 라고스와 함께 오른쪽 상부에 위치하며, 서울이 전세계에서 가장 인구가 많고, 밀도가 높으며, 중앙 집중화 된 도시 중 하나임을 보여준다. 대한민국 인구의 절반이 수도권에서 살고 있으며, 이 중 절반인 1000 만명 정도가 서울시 행정구역 내에서 살고 있다.

서울의 인구가 백만 명에서 1000 만명으로 증가하는데 걸린 시간은 기껏해야 46 년에 불과하다.

이러한 급격한 추이는, 런던이 백만 명에서 8 백만명으로 증가하는데 129 년, 뉴욕은 127 년이 걸린 것과 비교해볼 수 있다. 한국전쟁 이후에 수도 서울은 명실상부한 산업발전의 중심이 되었으며 이에 따라 인구 또한 크게 증가하였다. 1942 년에 100 만명이었던 서울의 인구는 해방과 한국 전쟁을 거치면서 1955 년에 160 만명을 넘어섰다. 이때부터 인구가 급증하기 시작하였는데, 1965 년에 350 만명을 지나 1988 년에는 무려 1000 만명에 달했다. 전후 35 년 동안 무려 여섯 배가 넘게 증가한 것인데, 같은 기간 동안 전국의 인구는 두 배 증가하는데 그쳤다.

그 결과, 서울 내 주거공간에 대한 수요는 급증하였으나 주택 공급량은 이를 따라갈 수 없었다. 한 도시계획가는 1960 년에서 1980 년 사이에 매 24 시간 마다 약 800 명의 사람들이 서울로 이주했다는 계산치를 내놓았는데, 이 사람들을 수용하기 위해서는 20 층짜리 아파트 건물을 매일 한 동씩 세워야 했음을 의미한다.

빠른 경제 성장은 서울의 용적을 게임을 가속화시켰다.

1964 년 대한민국은 세계에서 가장 가난한 나라 중 하나였다. 106 달러에 그쳤던 1 인당 GDP 는 2014 년에 27,593 달러가 되었다.

이러한 성장 과정에서 서울은 자본의 팽창과 집중을 견인해 나갔다. 1985 년의 서울 1 인당 GDP 는 2,706 달러였으며, 2014 년에는 31,448 달러에 이른다.

3.2 지가 상승

서울의 토지가격은 1990 년에서 2015 년 사이에 지속적으로 증가했으며, 2002 년과 2008 년 사이에 가장 극적으로 치솟았다.

물론, 토지의 실거래가는 공시지가 보다 높으며 때때로 두 배가 넘기도 한다. 2015 년 서울 명동 한복판의 공시지가는 1 m² 당 8,000 만원에 달한다. 이러한 시장의 상황에서 개발업자와 건축주들이 높은 토지 구매가를 보상받기 위해 무자비할 정도로 최대한의 용적률을 추구한다는 사실은 전혀 놀랍지 않다.

3.3 지가와 공사비

서울에서 건물의 가치란 적층된 토지와도 같다.

토지가격은 개발사업의 성공과 실패를 좌우한다. 서울에서는 평균적으로 볼 때 토지구입비용이 총 공사비용의 절반을 웃돈다. 때때로 토지의 거래에서 건물의 값어치는 무시되기도 한다. 연면적이란 곧 수직방향으로 연장된 토지와도 같다. 서울에서 토지는 곧 돈과 직결되며 연면적 또한 마찬가지로 간주된다.

제 2 종일반주거지역의 토지들을 공시지가에 따라 100 만원 단위의 도수분포로 늘어놓아보면, 평방 미터당 200~300 만원 사이의 토지들이 39%로 가장 많은 비중을 차지한다. 이들 토지의 평균 가격은 250 만원이라고 말할 수 있는데, 같은 방식으로 상위 5% 토지들의 평균 가격을 계산해보면 평방 미터당 500 만원이 넘는다.

지난 50 년간 전국의 지가 상승 분은 명목 GDP(국내총생산) 증가량을 넘어선다.

1964 년과 2015 년 사이에, 대한민국 전체의 공시지가 총액은 원 단위 기준으로 3000 배 이상 올랐다. (환율을 감안한 달러 기준으로는 680 배 이상 올랐다). 더욱 충격적인 부분은 서울의 지가 총액이 대한민국 전체 지가 총액의 약 30%를 차지한다는 사실이다.

3.4 건축물의 거대화화 고층화

1997년 외환위기 이후에 건축 유형은 급격하게 양극화되었다.

건물들이 거대화되고 고층화되는 과정 속에서, 규모와 유형은 분화되고 양극화되었다. 이러한 변화는 1997년의 외환 위기와 2008년 세계금융위기 사이에 가장 극심하게 일어났다. 한편으로, 그래프 곳곳에서 건물의 집중으로 만들어진 수평 띠들은 건물 층수가 얼마나 건축 법규의 변화에 대응하여 계획되고 건설되었는지를 여실히 보여준다.

3.5 건축물의 규모, 용도, 유형

1980년대 이후 한국의 주거건축이 두 가지 주요 유형인 아파트와 다가구/다세대 주택으로 양극화되는 동안 소규모 상업공간인 '근생'이 다가구/다세대 주택과 결합되어 서울의 일반적인 저층주상복합 건축으로 자리잡았다.

우리나라의 높은 자영업자 비율은 중규모 다가구/다세대주택의 상업화에 영향을 끼쳤다.

주거지역의 건물에서 주거용도와 상업용도가 혼합되어 있는 것은 우리나라 도시에서 보편적으로 나타나는 현상이다. 이는 도시와 건축 관련 법규가 주거지역 내에서의 상업 기능을 대부분 허용하고 있기 때문이기도 하다. 그러나 이러한 현상의 보다 근본적인 원인은, 전체 직종 중 자영업이 차지하는 비율이 높다는 사실에서 비롯된다. 중규모 다가구/다세대 주택이 상업용도와 결합되고, 많은 자영업자들이 그 공간들을 바탕으로 삶을 꾸려나간다. 2014년의 통계에 따르면, OECD 회원국 중에서 한국의 자영업 비율은 26.8%로서 그리스(35.4%), 터키(34.0%), 멕시코(32.1%)에 이어 네 번째로 높다.

3.6 용적률 게임과 도시건축법

두 개의 그래프는 용적률 게임이 어느 정도로 관련법규의 변화에 직접적으로 대응하며 전개되는지를 보여준다.

왼쪽 그래프에서는 서울에 지어진 건물의 용적률들이 약간의 시간 간격을 두고 계단식으로 분포하고 있음을 볼 수 있다. 용적률의 분포는 시간 축에 따라 세 가지의 다른 양상으로 확연하게 구분되어 드러난다. 첫째는 1997년 이전이다. 이 시기에는 층수 제한이 용적률 제한보다 엄격했다. 이 시기에 최대한의 용적을 얻으려는 욕망은 최대 건폐율의 배수에 대응하는 흔적으로 나타난다. 두 번째는 1998년과 2003년 사이의 기간이다. 이 시기에는 용적률을 강화하는 계획이 예고되었다. 따라서 용적률 하향을 피해가고자 주택 건설을 서둘렀던 분주한 움직임들이 그래프상에 밀도 높은 점들로 나타난다. 마지막은 2003년 이후다. 이 기간에는 용적률 제한이 세분화되고 강화되었다. 제 1, 2, 3종 일반주거지역으로 확인되는 세 개의 뚜렷한 제한선들을 드러내고 있다.

오른쪽의 그래프에서는 두 개의 최고점이 100%와 200% 지점에서 나타나는데, 이것은 용도지역에 따라 달라지는 용적률 제한과 일치한다. 이는 법적 용적률 한도에서 한지라도 벗어나지 않으려는 집단적 보여주고 있다.

기존 건물들의 평균 용적률과 법규상 가능한 최대 용적률 간의 간극은 개발업자와 건축가들에게 욕망의 추동력이 된다.

현재, 서울에 지어진 건물 634,201동 중 602,548동의 평균 용적률은 145%이다.

용적률 200%라는 수치는 새로운 개발사업에서 넘어서야 하는 임계점이 된다.

3.7 서울의 도시조직 특징

강남의 도시조직은 슈퍼블록들로 구성된 격자형 패턴이다.

강남은 서울의 전형적인 도시 격자 패턴으로 되어 있다. 강남은 토지구획정리사업으로 조성된 땅 중에서 단일 규모로는 가장 넓은 지역 (2,688 ha)이다. 토지구획정리사업이란 불규칙한 필지를 합치거나, 반듯반듯한 도시 조직으로 정리하고 도로, 광장, 공원, 하천과 같은 공공시설 용지를 확보하는 사업이다. 서울의 도시화된 지역 중 약 40%가 토지구획정리사업으로 이루어졌다.

이로 인해 강남은 불규칙하고 불균질한 강북의 구도심 지역과 대비된다. 강남은 소블록(sub-blocks)들이 모여 슈퍼블록들로 구성되며, 이 블록들은 격자형을 이룬다. 일반적으로 도시의 블록은 차도와 인도가 분리된 도로들로 둘러싸인 지역을 의미하는데 강남의 소블록은 보차분리가 되지 않은 도로들과 좁은 골목으로 이루어져 있다.

지하철 강남역과 역삼역 사이의 슈퍼블록은 세계의 주요도시에 비해 엄청나게 큰 965m x 852m의 크기에 이른다.

도시블록 내부에서 용도지역의 변화는 양파껍질에 비교될 수 있다. 블록 안으로 들어서는 것은 껍질 하나를 벗기는 것과 같다. 새로운 양파 커를 발견하지만, 양파는 갈수록 작아진다.

슈퍼블록은 두 개 이상의 용도지역으로 구성된다. 상업 또는 준주거지역이 블록의 경계를 에워싸며, 그 내부는 3층, 2층, 1층 일반주거지역 등으로 구분된다. 지역에 따라 각기 다른 최대 용적률과 건폐율이 적용된다. 지하철 강남역과 역삼역 사이의 슈퍼블록은 상업지역, 3층, 2층 일반주거지역으로 구성된다. 대로를 따라 고층사무소건물들로 이루어진 업무 지역이 형성되었으며, 내부는 중규모 주거 및 상업건물로 채워져 있다.

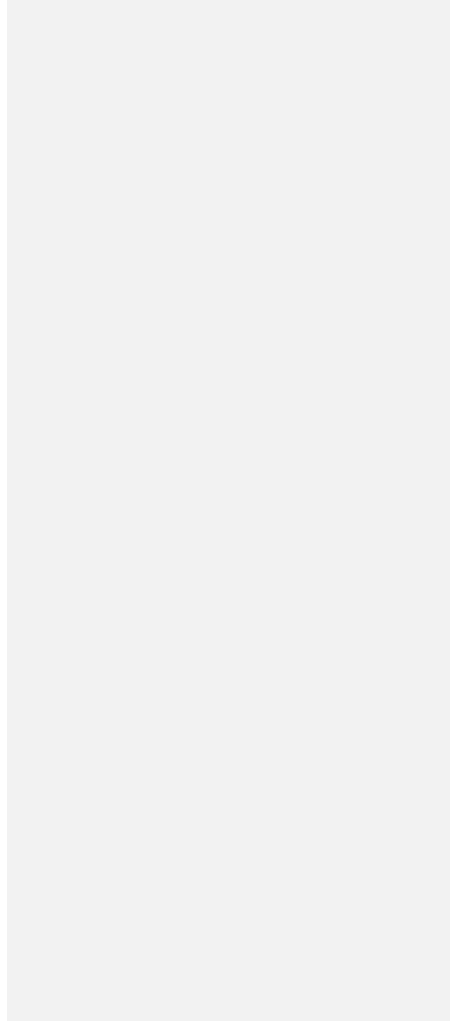
강남 슈퍼블록 내의 평균 필지는 오늘날 서울의 평균 필지 크기에 근접한다.

하나의 슈퍼블록은 작은 소블록들로, 이들은 다시 개별 필지로 나누어진다. 필지들은 위치에 따라 4m, 6m, 또는 8m 폭의 도로에 면한다. 사례로 든 슈퍼블록은 대략 1,340 개의 필지로 구성되어 있다. 이중 1/3 이상은 200 m²에서 300 m² 범위이며, 현재 서울의 평균 필지 크기에 근접한다.

작은 필지, 좁은 인접 도로, 필지 기반의 건축법규는 독특하고 촘촘한 도시 조직을 만들어낸다.

일반적으로 토지구획정리사업 지역의 한 필지에는 하나의 건물이 지어진다. 이것은 수십 개의 필지가 하나로 묶여지는 고층 아파트 단지와 다르다. 작은 필지, 좁은 인접

도로, 그리고 필지를 기반으로 하는
건축법으로 인해, 건폐율과 용적률 한계에
도달하려는 노력은 좁은 도로에 중저층
건축물이 뿔뿔하게 들어선 고밀 도시
조직을 만들어냈다.



04. 게임을 바라보는 다른

시선들

네 명의 초대 작가들은 용적률 게임으로 만들어진 집합적 **도시 풍경**을 그림, 사진, 비디오 작업으로 포착한다. **생산한다**. 용적률 게임의 승패와 무관하게 수십 년간의 그 상흔을 여과 없이 드러내는 작업이다. 도시와 건축에 대한 분석적인 비판이나 미학적 판단을 유보하고, 이 들은 자신의 독자적인 관점으로 체험 **한** 도시의 생생한 현실을 기록한다. 개발시대 우리가 지우려고 했던 이면도로의 일상적 풍경에서 한국 도시건축의 유전자를 느끼게 한다.

강성은

강성은은 가는 세필을 사용하여 한지에 먹으로 다가구/다세대 주택의 입면을 세밀하게 묘사한다. 그의 그림 속에서 별이나 꽃 무늬가 있는 집의 입면은 용적률 게임에 의해 만들어진 내부의 임의적 구획 공간들로부터 분리되어 보인다. 오로지 거주자들의 필요에 의해 집을 지으며, 자신의 건축물에 대해 권리를 주장하지 않는 건설업자들에 의해 반복적으로 생겨나는 ‘남의 집’은 혼한 생김새 때문에 개별적 인지가 불가능하다. 그는 이러한 물리적 외관에서 드러나는 ‘익명성’과 일상에 자리잡은 ‘무의식적 관성’을 포착한다.

백승우

백승우는 한국에서 수년 동안 수천 개의 다가구/다세대 주택을 촬영했다. 그는 종종 한국인들이 기억에서 지우려고 애써왔던 빈곤의 정서를 포착하는 이미지들을 만든다.

서울이 다른 세계적 도시들과 비슷해지려고 애쓰는 동안 다가구/다세대 주택에 들어붙은 어색한 부가물들은 그러한 노력들을 비웃는다. 생활 공간을 늘리려는 절박하면서도 혼란스러운 시도들이 여기에 고스란히 담겨있다. 용적률 게임은 어려웠던 과거에 머무를 수도 있다. 그러나 그의 사진들은 용적률 게임은 계속되지만, 새로운 문화적 정체성을 찾기 위해 싸우는 한국의 차세대 건축가들의 현상이 어디인지, 숙제가 무엇인지 생생히 보여준다.

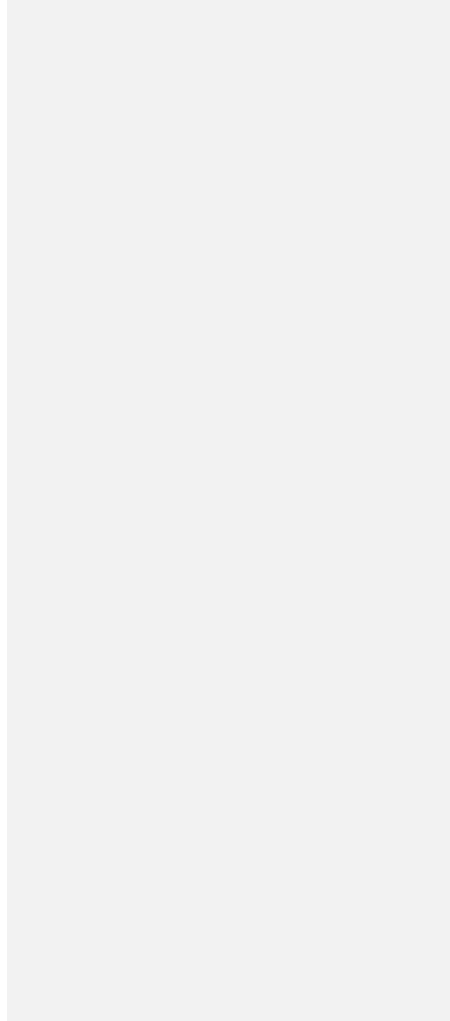
정연두

정연두의 ‘기억은 집과 함께 자란다’는 노후화된 도시 속 거리풍경의 파편들을 생생하게 보여준다. 일련의 사진들로 재구성된 건물의 이미지들은 얼핏 보기에 얼어붙은 듯 하지만 좀 더 가까이 관찰하면, 건물의 빈곤한 정체성이 묵묵히 지속됨을 강조하려는 듯 이미지들은 화면을 가로질러서 천천히 이동한다. 일상의 독백을 통해 거주자들은 자신의 집에서 정체성을 찾으며, 그 과정에서 정체된 자의식을 갖게 된다. 용적률 게임은 그들의 삶 속에 쌓여진 기억과, 결코 충족하지 못할 공간에 대한 욕망의 배경이다.

신경섭

신경섭은 때로는 멀리서 때로는 높은 곳에서 내려다본 사진을 가지고 이번에 전시된 36개 건물들 각각에 대해 거시적 조망을 제공한다. 처음에는 대부분의 건물들의 배경이 상당히 균일하고 밋밋하게 보이지만, 오래지 않아 이질적이고 혼란스러운 도시 조직이 눈에 들어온다.

여기에서 건축가들에 의해 설계된 건물들은
저마다 도시의 풍경 속에서 존재감을
드러내려 했음에도 불구하고 눈에 잘
들어오지 않는다. 이는 도시의 정체성을
바꿔가기를 희망하며 용적률 계임을 통하여
건물을 하나 하나 만들어가는 건축가의
과제가 얼마나 힘든지 짐작하게 해준다.



05. 게임의 의미와 가치는 무엇인가?

용적률 게임은 용적률 게임은 토지 소유자들과 개발업자, 그리고 잠재적 수요자들이 추구하는 욕망의 불가피한 결과에 지나지 않을 수도 있다. 그러나 2008년 세계 경제위기 이후 한국에서 나타나고 있는 용적률 게임의 변화 양상분석은 우리에게 몇 가지 시사점을 던져준다.

건축이 사회에 미치는 영향

용적률 게임은 현재 진행 중인 한국 사회의 심층을 들여다보는 강력한 렌즈로서, 우리시대 한국인들의 내면을 드러낸다. 크고 넓은 공간을 향한 욕망을 법과 제약을 뛰어넘고자 하는 자유로움의 표현으로 본다면, 이 현상을 융통성과 열정의 표출이라고 볼 수도 있다. 하지만 이것이 단순히 부의 축적 수단이라면, 탐욕과 이중성이라고 볼 수 밖에 없다. 건축가들이 만드는 건축물이 모여서 이루는 공간환경이 문화정체성과 관련이 있다고 본다면 건축가는 국가의 정체성을 바꾸는 힘을 여전히 갖고 있다. 이점에서 새로운 세대 건축가들이 각박한 건설시장 속에서 도시 중산층의 삶의 질을 조금이라도 바꿀 수 있는 틈새를 게임에서 발견해 나가고 있다는 점은 매우 고무적이다.

혁신적인 디자인 전략들

용적률 게임은 단순한 상자로부터 다양한 디자인 전략들을 끌어냈으며, 이는 건축물의 기존 요소인 평면, 부피, 단면을 구성하는데 영향을 주었다. 이번 전시는 초고밀도, 도시에도시의 추고서 건축가들이 어떻게 양의 문제를 질의 문제로 전환할 수 있는지, 단기적이고 사적인 이윤-수익 추구의 욕망을 장기적인 공적 이익의 실현으로 전환시킬 수 있는지 조명한다. 과거에는 용적률 게임이 거주자의 삶이나 도시 공간과의 관계를 무시한 채 건물의 임대면적을 최대화하는 것이었다면, 단-현재 건축가들은 더 나은 거주 환경을 만드는 것에서 더 나아가, 공적 공간과 사적 공간의 관계, 개별 건축물과 도시공간과의 관계를 토지소유주와 건축주와 공유하려고 노력하고 있다.

도시재생을 위한 대안 모델

한국에서 벌어지는 용적률 게임은 대규모 재개발/재건축 사업이 쇠퇴하면서 한국에서 벌어지는 용적률 게임에 변화가 일어났다. 서울시가 소규모 점진적 개발로 관심을 돌리면서 새로운 개발주체들과 젊은 건축가들에게 기회가 열리기 시작했다. 느리지만 복원력이 있는 새로운 형태의 도시 재생이 소블록 단위에서 일어날 수 있다. 작은 경제가 가져오는 사회역동성을 기대할 수 있다. 중소규모 사업이 활발해지고, 여기에 적응된 숙련된 소규모 시공자, 도급업자, 현장 인부들이 나타날 수 있다. 다양한 수요자의 요구에 공급자가 더 민첩하게 대응할 수 있게 되면서 공급자와 수요자의 관계가 개선된다. 이렇게 본다면 경기침체와 대규모 개발사업이 막을 내린 현재의 위기는 새로운 기회가 될 수 있다.

왜 용적률 게임인가?

몇 년 전 일간신문에 기고했던 25 편의 칼럼 중 독자들로부터 가장 큰 반응을 얻었던 것은 '용적률 게임'이라는 제목의 글이었다. 용적률은 도시, 건축, 부동산 분야의 전문 용어이지만 대한민국 국민이라면 한번쯤 들어본 적 있는 말이다. 검색 엔진에 이 단어를 치면 무려 10 만건의 뉴스가 뜨는 나라가 대한민국이다.

용적률 게임은 초고밀도 도시에서 공간에 대한 욕망을 합법적인 전술이든 속임수와 위장술이든 가능한 모든 수단을 동원해 만족하려는 시도에서 시작된다. 용적률은 부자와 가난한 사람, 화이트칼라와 블루칼라 모두의 삶과 닿아있다. 저명한 도시학자 한 분은 한국 도시와 건축의 정곡을 찌르는 말이라고 공감했다.

알레한드로 아라베나가 2016 년 베니스 비엔날레의 주제로 '전선에서 알리다'를 내걸었을 때 즉시 떠오른 생각은 한국의 건축 전선에서 벌어지고 있는 전투가 바로 용적률 게임이 아닐까 하는 것이었다. 건축가의 99 퍼센트는 생존을 위해 이 게임을 해야만 한다. 경쟁자보다 조금이라도 더 넓은 면적의 설계안을 건축주에게 보여주지 못하면 일을 따낼 가능성은 희박하다.

한국에서 대부분의 건축주와 토지 소유주자들은 보이는 질이 아닌, 보이지 않는 양에 대해 값을 지불한다. 부동산 거래에서 종종 건물 값은 치지 않는다. 건물의 평균 수명은 인간의 평균 수명보다도 짧은 곳이 한국이다. 신축

건물의 용적률이 더 크다고 예상하면 기존 건물은 철거와 재건축의 대상이 된다. 살고 있는 집을 철거하게 된 것을 축하하는 현수막을 자랑스럽게 내건다.

용적률 게임은 한국 현대사의 전례 없는 고도성장에서 시작되었다. 1962 년 최초로 도시계획법과 건축법이 제정되었을 때 남한의 1 인당 GDP(국내총생산)는 100 달러 이하였다. 이후 50 년동안 1 인당 GDP 는 300 배 이상, 명당은 600 배 이상 올랐다. 이는 압축 성장과 도시의 초고밀화를 견인했다. 그 결과 개별 필지중심의 건축법, 불규칙하고 불균질한 도시조직과 결합된 한국의 도시 건축은 공간을 최대화하려는 필사적이고 복합적인 압력에서 벗어날 수 없었다.

개발과 재생, 공공성과 사유화, 미학과 현실성의 대립 속에서 한국 현대건축의 정체성을 찾는 시도가 모호해진 것이 사실이다. 이 모든 사안들의 밑바닥에는 공통적으로 용적률 게임이 자리잡고 있었다. 이 게임을 부도덕과 탐욕의 징후로 일축해버리기 쉽다. 아마도 이런 이유 때문에 이론과 비평은 용적률 게임에 대해 드러내놓고 이야기 하지 않았는지도 모른다. 그러나 현실은 어떠한가? 한국의 건축가들은 최대한의 바닥면적에 대한 욕구와 이를 제한하는 법과제도 사이의 긴장을 거부하거나 회피하기 보다는 기꺼이 받아들이고, 여기에서 혁신을 찾아내야 한다.

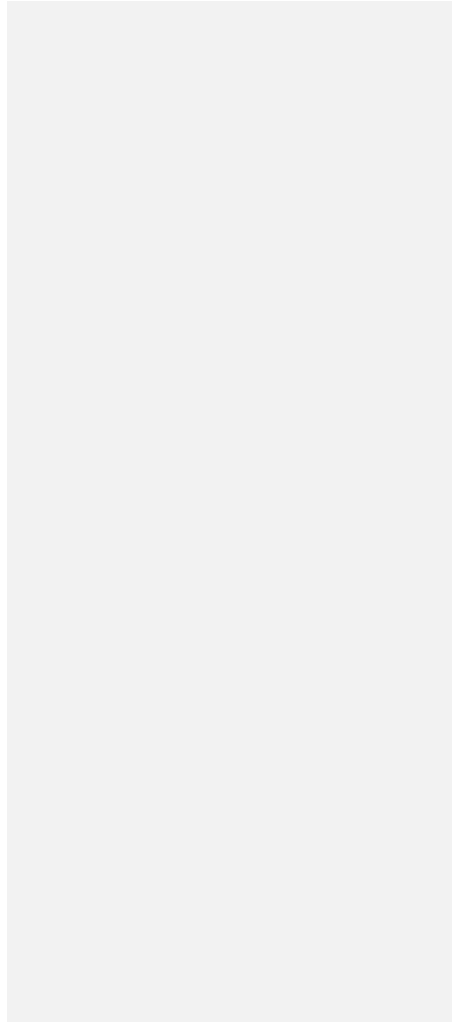
한국관은 2008 년 세계 경제위기 이후 나타난 용적률 게임의 변화를 추적하고자 했다. 여섯 명의 큐레이터로 구성된 팀은 방대한 자료를 분석하고, 참여자를 모으고,

36 개 건축물을 선정하고, 전시물을 직접 만들었다. 한국 건축과 도시가 직면한 냉혹한 현실을 조명하고, 아라베나가 제안했듯이 더 나은 삶을 위해 건축이 작은 변화를 이룰 수 있을 것인가 물음을 던졌다.

예술감독에 지원하기 전 가까운 친구에게 물었다. 타인을 의식하거나 감명을 주려고 힘을 빼지 않고 과정 자체를 즐길 수 있다면 해보라는 게 답이었다. 이 말은 나로 하여금 칸 영화제를 현대판 '허영의 시장(vanity fair)'으로 풍자한 파울로 코엘료의 '승자는 혼자다'를 떠올렸다. 총감독 아라베나가 건축의 사회성과 윤리성을 내세웠지만 베니스비엔날레는 일상과 점차 멀어지는 스타건축가와 소수의 학자들만을 위한 '허영의 시장'의 교묘한 포장일수 있다. 나는 베니스 비엔날레를 통해 한국 건축의 현실을 비평적으로 그러나 창의적으로 드러내고, 그 의미와 가능성을 건축 밖의 대중과 이야기 하고 싶었다.

용적률 게임 (The far game)은 현대 한국인의 자화상이다. 과거에 뿌리를 두면서, 현재진행형이고, 또한 먼(far) 미래까지 계속될 게임(game) 이다.

김성홍 예술감독, 서울시립대 건축학부



귀국전을 열면서

한국문화예술위원회(Arts Council Korea, ARKO)는 1995년 이탈리아 베니스 자르디니에 한국관을 건립한 이후 국제예술계에서 한국 현대미술 및 건축의 지평을 꾸준히 넓혀오고 있습니다. 지난해 열렸던 2016년 국제건축전은 한국관이 자르디니 공원 안에 26번째이자 마지막 국가관을 건립한 이후, 한국문화예술위원회가 10번째로 개최한 건축전으로서 그 동안의 역할과 성과에 대해 점검 받는 의미 있는 자리였습니다.

한국관은 개막전부터 국내외의 건축계, 예술계 및 언론의 주목과 호평을 받았습니다. 약 60만동에 해당하는 방대한 데이터 분석을 시도한 한국관 전시는 영국 가디언지를 포함한 주요 매체에 보도된 바 있고, 미국 뉴욕타임스에서는 '놓쳐서는 안 될 6개 국가관'중 하나로 한국관을 소개하기도 했습니다.

베니스비엔날레에서의 6개월 간의 전시가 종료된 이후, 한국관 공간의 제약으로 인해 보여드리지 못한 부분을 보완하여 아르코미술관에서 귀국전을 개최하게 되었습니다. 세계 무대 속에서 인정받은 이 전시를 국내에 직접 선보이고, 아울러 관심 있는 분들과도 함께 공유할 수 있게 되어 매우 기쁜 마음입니다.

두 달간의 귀국전 전시를 통해 <용적률 게임>이 한국인의 일상 그리고 한국사회와 어떻게 연관이 되는지, 나아가 사회문화적 맥락 속에서 갖는 의미가 무엇인지에 대해 알게 되는 의미 있는 시간이 되시길 바랍니다. 마지막으로, 귀국전을 준비해주신 김성홍 예술감독 그리고 5인의

공동큐레이터, 참여건축가, 작가, 스태프 모든 여러분께 다시 한번 깊은 감사의 마음을 전합니다.

2017년 3월

한국문화예술위원회 위원장 박명진

참여자

커미셔너: 문화예술위원회 박명진 위원장,
국제교류부 임수연, 변서영

예술감독/큐레이터: 김성홍

공동큐레이터: 신은기, 안기현, 김승범,

정이삭, 정다운

초청아티스트: 강성은, 백승우, 정연두,

신경섭

그래픽디자인: 정진열, 스튜디오 텍스트

영문 감수: Richard Enos

스태프: 김형범, 최민정, 이우조, 도형록,

강희라, 김종울림, 곽윤재, 이정연, 박찬범,

이경재, 서정인

건축모형제작: 심현기

다큐멘터리 영상: The Docent

귀국전 전시협력: 문화예술위원회

시각예술부 정혜영, 이영주, 임서진

베니스 한국관 코디네이터: 김은정

참여 건축가:

ArchiWorkshop 건축공방/ 심희준, 박수정

BAU Architects 바우건축/ 권형표, 김순주

designband YOAP 디자인밴드 요알/ 신현보,

류인근, 김도란

apparat - c 아파랏 체/ 이세웅, 최연웅

EU.K Architects/ 권경은, 지정우 + ANM

김희준

AND 에이앤디/ 정의엽

Society of Architecture 건축사사무소

에스오에이/ 강예린, 이지훈, 이재원

thescape 깊은풍경/ 천경환

SAAI Architects Office 건축사사무소 SSAI/

이진오, 박인영

CHAE-PEREIRA Architects/ 최성희, 로랑

페레이라

OBBA/ 이소정, 곽상준

DIA Architecture 디아건축사사무소/ 정현아

JOHO Architecture 조호건축사사무소/

이정훈

Archihood WxY 아키후드건축사사무소/

강우현, 강영진

WISE Architecture/ 장영철, 전숙희

Design Group OZ

디자인그룹오즈건축사사무소/ 신승수,

임상진, 최재원

SsD/ 박진희

Doojin Hwang Architects

황두진건축사사무소/ 황두진

poly.m.ur/ 김호민

IROJE KHM Architects

이로재김효만건축사사무소/ 김효만

UTAA 유타건축/ 김창균

Archium 아르키움/ 김민철

TRU Architects TRU 건축사사무소/ 조성익

BOUNDLESS 경계없는작업실/ 문주호,

임지환

INTERKERD Architects Inc.

건축사사무소인터커드/ 윤승현

L'EAU Design/ 김동진

oddaa Architects/ 오영욱

BANG by MIN/ 오세민

KYWC Architects 경영위치건축사사무소/

김승희

UnSangDong Architects 건축가그룹 운생동/

장운규, 신창훈

Mass Studies 매스터디즈/ 조민석

THE_SYSTEM LAB 더시스템랩/ 김찬중

N.E.E.D. Architecture 엔이이디

건축사사무소/ 김성우, 김상목

AnLstudio/ 안기현, 신민재, 이민수

OCA 건축사사무소 OCA/ 임재용

Samhyun 삼현도시건축종합건축사사무소/

김용남

Counselor: John Peponis

Advisory Group: 최문규, 임재용, 이종기,
박철수, Richard Enos

International Public Relations: 신혜원,
한소영

도록 에세이 기고:

John Peponis with James Park and Chen

Feng (Georgia Tech),

Marc Simmons (FRONT Inc.),

Rowan Moore (The Observer),

Peter Winston Ferretto (The Chinese

University of Hong Kong),

Julian Worrall (The University of Adelaide),

Meta Berghauser Pont with Lars Marcus

(Chalmers University of Technology),

Neville Mars (MARS Architects),

Kyung-Min KIM (Seoul National University),

Winy Maas (MVRDV)

도록 제작: SPACE Books

편집 : 박성진 박계현

디자인: 최승태

도록 한글 번역: 이종우

자료제공: 삼아항업

후원: Inspire IR, LG 전자, 두오모, 복순도가