

## 왜 '용적률 게임'인가?

몇 년 전 일간신문에 기고했던 25편의 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 10만건의 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 2016년 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. 1962년 최초로 도시 계획법과 건축법이 제정되었을 때 남한의 1인당 GDP(국내총생산)는 100달러 이하였다. 이후 50년동안 1인당 GDP는 300배 이상, 땅값은 600배 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 2008년 세계 경제위기 이후 나타난 용적률 게임의 변화를 추적하고자 했다. 여섯 명의 큐레이터로 구성된 팀은 방대한 자료를 분석하고, 참여자를 모으고, 36개 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 먹물들만을 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