

용적률 게임: 창의성을 촉발하는 제약

한국 건축의 최전선에서 벌어지고 있는 전투는 수도 서울에서 가장 치열하게 전개된다. 소수의 건축가들은 자신들이 머리를 쓰는 야전 사령관이라고 생각하겠지만, 실제 작전을 수행할 때 다수의 건축가들은 발로 뛰는 보병이 된다.

한국 건축가들은 대립하는 두 가지 압력을 받으며 늘 작업한다. 첫 번째 압력은 도시의 초고밀도에서 온다. 남한 면적의 12 퍼센트에 불과한 수도권에 전체 인구의 절반에 가까운 사람들이 모여 살고 있다. 이에 따라 땅값은 치솟고 건축가는 개발자와 토지 소유자의 이익을 극대화하기 위해 사용 가능한 바닥 면적을 최대로 만들어야 한다는 거부할 수 없는 욕구 앞에서 일한다. 두 번째 압력은 이러한 욕구를 규제하는 도시건축의 법과 제도인데, 한편으로는 지나치게 경직되어 민간이 합리적인 안을 제시하거나 공공이 유연하게 재량권을 발휘할 수 없지만, 다른 한편으로는 비집고 들어갈 허점과 틈새가 많은 양면성을 띠고 있다.

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 텃밭이 될 수 있을까?

글: 김성홍, 신은기, 안기현, 김승범, 정이삭, 정다운, 리처드 이노스

한글 번역: 이종우