

한국건축의 전선, '용적률 게임' 귀국전을 열며

우리 주변에 서 있는 대부분의 건축 형식은 20세기 초 유럽에서 꽃을 피웠던 모더니즘에 뿌리를 두고 있다. 콘크리트 기둥, 보, 슬래브로 세운 골조에 유리를 씌운 보편적 고층건물은 이시기에 체계화된 구축법이다. 작품을 추구하는 소수 건축가들이 설계한 독특한 형태는 모더니즘의 '개인 방언(idiolect)'이며, 이면도로의 다가구 다세대 주택의 진부한 장식도 거슬러 올라가보면 모더니즘에서 파생된 '집단 방언(dialect)'이다.

모더니즘은 고전주의와 절충주의를 전복하려는 명확한 '전선'에서 시작되었다. 산업혁명 이후 새로운 공간에 대한 욕구, 새로운 재료와 기술, 그리고 시각예술과의 밀월이 결합되어 모더니즘은 과거와의 전투에서 승리했고, 500년 이상의 긴 시간에 걸쳐 굳어진 고전주의에 버금가는 또 하나의 고전이 되었다. 100년이 지난 지금까지도 이를 대체하거나 넘어서는 건축 언어는 나타나지 않았다. 모더니즘은 여전히 진화하는 과정에 있을 뿐이다. 위르겐 하버마스는 "모더니즘은 고전주의 이후 삶에 깊은 영향을 미친 최초이며 유일한 양식"이라고 했다.

문제는 한국건축가들에게 모더니즘이란 반드시 배워야 할 교본이면서 동시에 극복해야 할 숙제라는 사실이다. 100년 전 갑자기 잃어버린 전통건축과의 관계를 청산하고 재정립하지 못한 채 온갖 종류의 개인 방언과 집단 방언이 혼재하고 있는 상황에서 이 숙제가 점차 모호해져 가고 있을 뿐이다. 하지만 한국건축가들이 반드시 넘어서야 할 전선이다.

그런데 이 전선으로 나아가기 이전에 먼저 맞닥뜨려야 하는 제1전선이 있다. 땅과 집을 통해 부를 축적하려는 토지주와 건축주, 이를 통제하는 법과 제도가 만들어내는 현실의 전선이다. 여기에서 살아남지 못하면 제대로 된 싸움을 해 보지도 못한 채 죽거나 힘을 소진해 버린다. 대한민국 대부분의 건물은 이렇게 지어진다.

2016년 제15회 베니스비엔날레 국제건축전 한국관 전시, '용적률 게임: 창의성을 촉발하는 제약 (The FAR Game: Constraints Sparking Creativity)'은 바로 제1 전선에서 일어나는 전술과 전략 보고서다. 총감독 알레한드로 아라베나(Alejandro Aravena)가 '전선에서 알리다 (Reporting from the Front)'를 전체 주제로 내걸었을 때, 가난하고 소외된 사람들을 위해 현장에서 쉽게 구할 수 있는 경제적 재료로 지은 '인도주의 건축'을 염두에 두고 있을 것이라 짐작했다. 수상 결과도 그랬다. 하지만 나는 한국건축의 최전선은 욕망과 제도 사이에서 살아남기 위한 건축가들의 싸움터라고 생각했다. '용적률 게임'전은 그렇게 시작되었다.

베니스 자르디니 공원에 있는 한국관(Korean Pavilion)은 독일관과 일본관 사이에서 뒤로 물러나 있어 잘 보이지 않는다. 수십여 개의 국가관을 걸어 다니다가 지친 관람객의 입장에서 눈길을 끄는 무엇이 있어야 한다. 이보다 더 문제는 한국관 내부공간이다. 첫째, 정사각형, 직사각형, 반원, 곡면의 조합으로 이루어진 요철이 많은 평면과 들쭉날쭉한 천장은 전시 방법의 선택지를 줄인다. 둘째, 유리 지붕 때문에 실내의 밝기를 인공적으로 조절하기가 어렵다. 홀수 해에 열리는 대부분 미술전은 큐레이터들이 지붕을 막는 것부터 전시를 구상한다. 그러나 한국이 26개 국가만이 갖고 있는 상설전시장을 갖고 있다는 사실은 앞의 모든 약점을 상쇄한다.

용적률 게임의 부제(副題), '창의성을 촉발하는 제약'이 말하듯, 모든 디자인은 제약에서 출발한다. '특별주문 생산품'인 건축은 조건과 상황, 소비자의 요구, 한정된 예산 등 온갖 제약에서 자유롭지 않다. 제약이 없으면 생산 행위 자체가 시작되지 않는 것이 건축이다. 전시도 마찬가지다. 제약을 반전시키는 역발상이 필요한 곳이 자르디니 한국관이다.

전시의 또 다른 제약은 시간이었다. 예술감독으로 선정되고 신은기, 안기현, 김승범, 정이삭, 정다운 큐레이터와 팀을 꾸리고 난 시점이 2015년 12월 초였다. 2016년 5월 말 개막을 고려해 역산을 하니 3월 초까지 전시물을 배로 보내고, 4월 말까지 300쪽 분량의 영문 도록을 항공편으로 부쳐야 했다. 휴일을 빼고 3개월 남짓한 시간이었다. 반면 좋은 점도 있었다. 2016년부터 한국문화예술위원회가 국가 기관으로 커미셔너를 맡고, 예술감독은 전시에 집중하는 이원체제로 전환되었다. 소수의 민간회사에서 큰 후원을 받아 예술감독이 이리저리 뛰어다니지 않아도 되는 운도 따랐다.

전시에는 여러 분야의 사람들이 참여했다. 기획자, 연구자, 작가의 1인 3역을 한 6명의 공동큐레이터, 4명의 초대미술작가, 건축물의 자료를 제공한 36개 건축사사무소의 58명의 건축가, 영문도록에 에세이를 기고한 9명의 도시건축 연구자, 학자, 건축가 등 110여명이 전시에 직간접적으로 참여했다.

'용적률 게임'은 개막 후 뉴욕타임즈, 가디언지를 포함한 세계 언론과 건축문화 매체의 주목과 호평을 받았다. 여러 요인이 있었겠지만 주제와 태도의 차별성이 핵심이었다고 생각한다. 62개국 중 많은 국가관이 난민과 약자를 위한 '따뜻한 건축'을 들고 나온 반면, 한국관은 자본주의 도시의 '차가운 건축'을 내세우면서 대척점에 섰다. 2006년 베니스비엔날레 건축전 총감독을 맡았었고, 2016년 베니스비엔날레 특별전 '도시시대 (Urban Age)'를 기획한 리키 버데트(Ricky Burdett)은, 2016년 베니스의 모든 전시 중 숫자(number)가 등장한 곳은 자신이

만든 전시와 한국관뿐이라는 뼈있는 농담을 했다.

실제 한국관에는 방대한 수치 자료가 등장한다. 서울 전체 130만개의 필지와 60만 동 건물의 빅데이터를 분석했는데 아마도 공공기관도 손대지 않았던 최초의 작업이었다. 하지만 우리가 말하고자 했던 것은 숫자 자체가 아니다. 우리도시의 혼란스런 풍경이 무계획과 무감각의 결과가 아니며, 곳곳에 등장하는 생경한 건축이 소수의 취향과 치기의 산물이 아니라는 것이다. 그 밑바닥에는 냉철한 공간경제 논리와, 치밀한 디자인의 전략과 전술이 숨어 있다는 것을 보여주하고자 함이었다.

귀국전을 연 아르코미술관은 크기도 베니스 한국관의 2배 이상이고, 방 모양도 사각형으로 반듯하고, 천장고도 높다. 물리적 제약은 많이 사라졌다. 그러나 국제전으로 준비한 콘텐츠를 국내 관람객을 위해 재구성하는 또 다른 숙제가 있었다. 베니스전을 재현하고자 전시물 원본을 그대로 설치하고, 별도의 한글 전시설명서를 준비했다. 핵심 내용은 한글 스티커를 곳곳에 부착해서 이해를 돕도록 했다. 2층에는 36 참여건축가들의 영상전을 추가로 만들었다. 제1전선 '용적률 게임'을 넘어, 건축의 본질과 씨름하는 제2전선을 보여주하고자 했다.

검색 창에 '용적률'을 치면 뉴스만 10만 건 이상 뜨는 나라가 대한민국이다. 도시, 건축, 부동산의 전문용어이지만 국민 대부분이 한번쯤 들어본 말이다. 지난 50년간 부를 축적하는 가장 효율적이고 강력한 수단이 바로 용적률의 팽창이었기 때문이다. 그러나 구체적으로 용적률을 어떻게 계산하는지, 그것이 건축물에 어떤 영향을 미치는지는 알지 못한다. 전시장에는 용적률 게임으로 획득한 건물 요소를 붉게 표현한 서울의 대형 사진이 걸려있다. 개별 건물의 사적 이익에 몰두하는 동안 공적 도시 환경이 얼마나 왜곡되어 왔는지 보여준다.

용적률 게임은 한국인의 자화상이다. 더 큰 공간을 갈망하는 것은 솔직한 것이다. 문제는 용적률 게임을 탐욕, 부도덕, 저급한 사람들의 것으로 일축하거나 외면하고, 그들에게 싸움을 맡기고, '전선'을 우회하는 우리의 이중적 태도이다.

나는 전시에 뛰어들기 전 파울로 코엘료의 '승자는 혼자다(The Winner Stands Alone)'를 생각했다. 인기와 명성을 쫓아 칸 영화제에 불나방처럼 달려드는 군상을 풍자한 소설이다. 사회성과 윤리성을 내세우지만 베니스비엔날레를 포함한 모든 문화 플랫폼은 소수의 스타작가, 건축가, 이론비평가들을 위한 현대판 '허영의 시장(Vanity Fair)'의 교묘한 포장일 수 있다.

건설시대가 저물어가는 앞으로 10년 뒤 '용적률 게임'은 지나간 역사가 될 지도

모른다. 그때를 대비해 '융적률 게임'이 좁은 건축계 밖의 세상 사람들과 말을 나누는 계기가 되었으면 한다.

김성홍, 제15회 베니스비엔날레 국제건축전 한국관 예술감독