

전시장 바닥판/벽 부착 추가 안내글

폰트크기 고려 제작 출력하여 해당 위치에 레터링

(1번 행잉 패널 아래 바닥)

1. 용적률 게임의 규칙은 무엇인가?

(빨간 Box 해당 위치 아래)

전시서문 (입구 정면에 한글 번역)

1.1 용적률 게임의 정의

게임은 초고밀도 도시에서 '땅-법-건물' 세 가지 변수에 의해 만들어진다.

1.2 용적률 게임의 선수

게임에는 토지주/건축주(소비자), 건축가/사(공급자), 법과 제도로 통제하는 정부(관리자)가 선수로 참여한다.

1.3 한국에서 용적률 게임하기

한국 건축가(사)들이 가장 먼저 하는 것은 주어진 땅에 지을 수 있는 최대 면적을 파악하는 일이다. 건축주는 많이 짓기를 원하고 법과 제도는 그 한계선을 정해 놓는다. 건축가(사)들은 그 사이에서 공간적 해법을 찾는다.

(2번 행잉 아래)

2. 게임은 어떻게 벌어지는가?

(중앙 모형 테이블 아래 길게)

실제 지어진 36개의 건축물들을 두 가지 방법으로 표현하였다. (모형 축적 1:75)

앞 모형은 실제의 건물을 단순히 양적으로만 표현한 모형이다. 건축물 대장에 기록된 바닥면적들을 쌓아 만들었다.

뒤 모형은 실제 건물로, 건축가들이 용적률 게임으로 찾아낸 면적과 공간이 추가되어 있다.

모형 앞 네 개의 다이어그램은 각각 다음을 보여준다.

1) 법에 따른 가상의 건물 외곽 한계선, 2) 앞 모형, 3) 용적률 게임을 통해 확장된 면적과 공간, 4) 뒤 모형

모형 위 패널은 36개 건축물의 번호, 건축사사무소, 건폐율(BCR), 용적률(FAR) 등 건축물 개요를 표기했다.

(우측 바닥판 용적률 지도 앞)

각 건물에 표기된 숫자는 용적률이다.

(2.1 좌측 흰벽에)

2.1 한국은 '아파트 공화국'이라고 비판 받는다. 그러나 서울에는 여전히 고층 아파트보다 다가구/다세대 주택에서 사는 가구가 더 많다.

(2.2 우측 흰벽에)

2.2 전문적 설계 교육을 받지 않는 지역 건설업자와 개발업자들이 지은 전형적인 다가구/다세대 주택

(연남동 모형)

서울 연남동의 전형적인 다가구/다세대 주택 모형 (축척 1:20) 비슷한 건물들이 1980~90년대에 대량으로 지어졌다.

(롯데타워 배경 서울 빨간점 사진 아래)

사진의 빨간 부분은 용적률 게임을 통해 확보된 요소가 덧붙여진 가상의 도시풍경이다. 합법도 있지만 편법과 불법도 있다. 아파트 발코니는 과거에 불법이었으나 2004년에 합법화되었다.

(2.3 디자인 전략 패널 아래)

2.3 전시된 36개 건축물은 평면, 단면, 볼륨 등에서 다양한 디자인 전략을 보여주고 있다.

(테트리스 패널 아래)

전시된 36개 건축물 중 #24 건축물

(테트리스 모형)

#24 건축물을 1:20 축척으로 확대한 모형. 빨간 부분은 용적률 게임을 통해 확보된 요소를 표현했다.

(3번 행잉 아래)

3. 게임을 만드는 힘과 원인은 무엇인가?

(3.1 아래)

3.1 초고밀도와 압축성장

서울은 세계에서 가장 인구가 많고, 인구밀도가 높으며, 전국 대비 인구집중도가 높은 도시 중 하나다. (20)

서울의 인구가 100만 명에서 1,000만 명으로 증가하는데 걸린 시간은 46년에 불과하다. (16)

빠른 경제 성장은 서울의 용적률 게임을 가속화시켰다.

3.2 지가상승 (20)

서울의 땅값은 2002년과 2008년 사이에 가장 극적으로 치솟았다. 서울의 130만개 필지를 모두 분석했다. 하나하나의 가늘고 투명한 선들은 각각 한 개 필지의 지가 변화를 표현하고 있다.
(14)

3.3 땅값과 공사비 (32)

서울에서 건물의 가치란 적층된 토지와도 같다. (20)

지난 50년간 전국의 지가 상승분은 명목 GDP 증가량을 넘어선다.

3.4 건축물의 거대화와 고층화

1997년 외환위기 이후 서울의 건축 유형은 급격하게 양극화 되었다. 한 개의 점들은 각각 한 건물이 지어진 시기와 층수를 나타낸다. 원의 크기는 건물의 연면적을 가리킨다.

3.5 건축물의 규모, 용도, 유형

1980년대 이후 한국의 주거건축이 두 가지 주요 유형인 아파트와 비(非)아파트로 양극화되는 동안, 소규모 상업공간인 '근생'이 다가구/다세대 주택과 결합되어 서울의 일반적인 저층주상복합 건축으로 자리 잡았다.

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

3.6 용적률 게임과 도시건축법의 관계

두 개의 그래프는 용적률 게임이 어느 정도로 관련법규의 변화에 직접적으로 대응하며 전개되는지를 보여준다. 각각의 점들은 한 건물이 지어진 시기와 용적률을 나타낸다.

현재, 서울에 지어진 약 60만동 건물의 평균 용적률은 145%이며, 법적으로 지을 수 있는 용적률의 평균은 208%이다. 이 간극은 용적률을 향한 욕망의 추동력이 된다.

3.7 서울 강남의 도시조직 특징

강남은 토지구획정리사업으로 조성한 서울의 가장 전형적인 슈퍼블록 격자형 도시조직이다.

블록 안으로 들어서는 것은 양파 껍질 하나를 벗기는 것과 같다. 새로운 양파 썬을 발견하지만, 양파는 갈수록 작아진다.

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

작은 필지, 좁은 도로, 필지 기반의 건축법규는 용적률 게임이 불가피한 독특하고 촘촘한 도시 풍경을 만들어냈다.

(4.1 아래)

신경섭은 때로는 멀리서, 때로는 높은 곳에서, 전시된 36개 건축물을 둘러싼 거시적 도시맥락을 포착했다.

아래의 36개 항공사진 (축척 1:1,000) 위의 빨간 모형은 36개 각 건축물의 위치를 나타낸다.

사진과 지도 아래의 번호는 건축물의 일련번호이다.

(4 아래)

게임을 바라보는 다양한 시선들

(강성은 적당한 위치 바닥)

4.2 강성은은 '남의 집'에서 가는 붓을 사용하여 한지에 먹으로

다가구/다세대 주택의 반복성과 익명성을 세밀하게 묘사했다.

(백승우 아래)

백승우는 '4,327 시리즈'에서 수년 동안 4,327 채의 다가구/다세대 주택에서 드러나는 생생한 삶의 현장을 채집했다.

(정연두 아래)

정연두의 '기억은 집과 함께 자란다'에서는 낯은 거리풍경의 파편과 기억이 화면을 가로질러 천천히 이동한다.

(2층 출구 바닥 5번 세션 행잉 아래)

5. 게임의 의미와 가치는 무엇인가?

(1번 행잉 아래)

이 전시는 2008년 금융위기 이후 나타난 용적률 게임의 변화의 양상을 추적하고 도시와 건축에 대한 물음을 제기한다.

(2번 행잉 아래)

용적률 게임을 통해 젊은 세대의 건축가들이 냉혹한 건설시장에서 도시 중산층의 삶을 바꿀 수 있는 틈새를 발견해나가고 있다는 것은 고무적이다.

(3번 행잉 아래)

현재 용적률 게임은 수혜자는 소수의 개인이다. 건물의 사적 이익을 도시의 공적 가치로, 양의 게임을 질의 게임으로 바꿀 수 있는가는 우리 도시의 숙제이다.

(4번 행잉 아래)

용적률 게임은 속도는 느리지만 새로운 도시재생의 가능성을 보여준다.

소규모 개발자, 시공자, 숙련공이 참여하는 작은 경제와 사회적 역동성을 기대할 수 있다.