

여러분께,

공향가기 전에 간단히 결과를 알려드립니다. 페포니스 교수와 전시 주제, 전시 방법, 기고자 초청 등 전반에 관해 이를 동안 논의했습니다.

- 1) 먼저 런던정경대 LSE 의 Ricky Burdett이 이번 VB의 key person 이란 사실입니다. 아라베나의 초청으로 아르세날레의 가장 좋은 자리에 별도의 전시를 큐레이팅하고 있습니다. 국가관도, 초청 건축가도 아닌 특별한 배려로. 이번 전시에 깊숙이 관여하고 있었습니다. Ricky의 동영상 한번 보시죠. 말미에 아라베나를 높이 평가하고 있습니다. 이번 VB도 Ricky가 말하는 디자인과 환경과의 관계에서 크게 벗어나지 않을 것 같습니다.

<https://www.youtube.com/watch?v=d0WkdKdJx-Y>

따라서 공식적으로 우리 전시에 관여할 수는 없지만, 페포니스의 40년 친구로, 또 우리 전시에 대한 흥미로 전반기에 조언을 해줄 수 있을 것 같습니다.

먼저 우리 주제가 흥미롭지만 타이틀은 아니라는 겁니다 (여기서 제가 잠시 낙담...) 즉 전시제목은 관람자로 하여금 guess하게 해서 안된다는 겁니다. 아라베나의 말처럼 explicit 해야 한다는 것입니다. 그의 표현, "what the fuck is the FAR Game?, when someone hears about it..." 페포니스 교수와 스카이프 이후 2시간 가량 고민한 끝에 내린 절충안은 "Creative Constraints: The FAR Game (City)" 입니다. 그런데 저녁에 집으로 초대 한 지난 2014 그리스관 예술감독 Yannis Aesopos 는 The FAR Game이 좋다는 것입니다. FARMAX도 언급하면서....

- 2) Ricky 가 기고자로 추천한 사람은 Winy Maas (MVRDV), Alejandro Zaera-Polo (돌고 돌아서), Anthony Gormley (조각가), Rahul Mehrotra (GSD), 그리고, 한국에서 부동산 최고 전문가...입니다. 이 장면에서 전략적 선택이 필요하다는 생각을 밤새 했습니다.
- 3) 전시 방법입니다. 관객이 들어오자마자 텍스트와 통계를 보지 않고서도 우리 주제를 단번에 이해할 수 있는 강력한 비주얼이 필요하다는 조언. 다이어그램과 그래픽으로 우리가 선택한 건축물이 왜 어떻게 외적 요소 (도시조직, 대지, 용적률을 포함한 법규 등등)에 의해 대응하여 디자인했는지 명확하게 보여주어야 한다는 것이죠. 중규모뿐만 아니라, 고층 건물도 굳이 뺄 필요가 없고, 또 건축가 없는 건물 포함하는 생각도 좋다는 것입니다. 핵심은 일본, 중국 등 이웃 심지어 유럽이나 미국의 건축의 눈으로 보았을 때 다소 생경하고, 거칠고, 이상한 건물이 사실상 치밀하고 영리한 논리에 의해 만들어졌다는 것을 보여주는 것이 핵심이라는 것입니다. 이점은 페포니스 교수도 100% 제언했구요.

4) 이외에도 많은 이야기가 쏟아져 나왔는데 시간도 부족하고 호텔 인터넷도 느려서 이 정도로 줄입니다.

서울에 돌아가서 차분히 정리하기로 하죠.

많은 생각, 다소의 전략의 수정이 필요하다는 결론을 얻었지만, 이번 여행이 타이밍이 좋았고, 많은 수확이 있었다고 생각 듭니다. 비행기에 올라타자마자 쓰러질 것 같습니다^^

김성홍드림