

‘용적률 게임’ 백서를 정리하며

2016년 베니스비엔날레 국제건축전 한국관 ‘용적률 게임’ 베니스전과 서울 귀국전을 모두 마치고 백서를 정리하게 되었습니다. 건축전시는 미술전과 근본적으로 다른 점이 있습니다. 미술전은 작가가 제작한 미술품 진본 자체를 전시하고, 관객은 진품을 대면할 준비와 자세를 갖습니다. 많은 경우 설명과 해석이 없어도 관객은 각자의 관점과 눈높이에서 미술품에 몰입하게 됩니다. 반면 건축전시는 실제 건축물이나 인공구조물을 표현 혹은 설명하는 2차 제작물을 전시합니다. 대부분 실제보다 작은 크기와 축척으로 만든 모형, 도면, 사진, 이미지를 전시합니다. 관객은 미술품처럼 몰입한 준비가 되어있지 않으며, 설명과 이해를 요구합니다. 결정적으로 건축전의 전시물은 전시가 끝나면 대부분 폐기됩니다. 기록이 중요한 이유입니다.

2015년 11월 18일 한국관 예술감독으로 선정된 후 2016년 5월 28일 전시를 개막하기까지는 산술적으로는 6개월 남짓한 준비기간이 있었지만, 전시물과 도록 등 모든 제작물을 배와 항공에 부쳐야 하는 일정을 감안하면, 실제 전시준비 기간은 3달이 채 되지 않았습니다. 이 짧은 기간에 전시준비가 가능했던 것은 6명으로 구성된 큐레이터팀이 연구자와 참여작가의 역할을 동시에 했기 때문입니다. 2015년 12월부터 2016년 5월까지 토론과 작업을 병행하는 공식적 회의만도 45차례 가졌습니다.

베니스비엔날레 건축전은 세계건축의 흐름과 현안을 공유하는 대표적인 문화플랫폼입니다. 하지만 이면에는 소수의 스타건축가, 이론가, 평론가들이 모인 ‘허영의 시장(Vanity Fair)’의 속성을 가지고 있습니다. 그래서 전시에 대한 가치와 의미는 조명을 받는 지금보다, 시간이 지난 후 냉정하게 평가할 수 있을 것입니다.

‘용적률 게임’은 한국사회, 도시, 건축에 대한 물음입니다. 전시장의 불이 꺼지고 전시물을 모두 폐기한 이후에도 이 물음과 새로운 가능성을 향한 실험이 이어지기기를 기대하며 백서를 만들고자 했습니다. 제3의 분석과 평가를 위해 자료와 기록을 가공하지 않고 그대로 모으고자 했습니다.

2016년 베니스비엔날레 한국관은 한국문화예술위원회(아르코)가 국가기관으로 커미셔너의 역할을 맡고, 예술감독이 전시를 추진하는 체제로 바꾼 첫해였습니다. 박명진 위원장, 임수연 국제교류부 부장, 번서영 대리, 아르코 미술관의 이영주 과장님을 비롯한 많은 분들의 전폭적인 지원과 열린 협력에 있었기에 전시에 전념할 수 있었습니다. 큐레이터팀을 대표하여 깊이 감사드립니다.

이 백서가 향후 한국관 건축전뿐만 아니라 한국현대건축의 담론을 만들어 가는데

작은 밑거름이 되기를 기대합니다.

2017.5

예술감독 김성홍