

AOMORI

0:15	우선 아오모리에서 만든다는 것은 어떤 의미일까라는 생각을 먼저 하지 않을 수 없었습니다.
0:22	아오모리에서 만드는 이상, 굳이 아오모리까지 가야 할 만큼의 가치가 없다면 아오모리에 만드는 의미가 없다고 생각했죠.
0:37	그런 의미에서 이 미술관이 들어설 예정이었던 곳은 산나이마루야마 조몬 유적지 옆이었는데, 이곳은 아오모리 사람들에게는 매우 자랑스러운 장소입니다.
0:54	그래서 이 산나이마루야마 조몬 유적과 관련성을 고려하여 박물관을 만들어야 한다는 것을 상당히 초기 단계부터 깨달았습니다.
1:16	하지만 조몬다운 형태는 불가능하고, 그 형태를 일부러 만들면 가짜가 되니까 중립적인 그냥 상자가 있는 정도면 충분하다고 생각했어요.
1:28	그렇게 해서 이 발굴 현장 안에서 트렌치라고 불리는 도랑을 파게 됩니다. 이 도랑을 활용해 미술관 공간을 만들면 어떨까 하는 것이 아이디어의 출발점이었습니다. 흙 위로 울퉁불퉁한 부분에 어떤 하얀색 물체가 덮여있고 그 하얀 물체는 또 아래쪽이 울퉁불퉁한 것으로 나타납니다.
2:00	그것이 서로 맞물려서 만들어지는 규칙, 이것이 이 미술관의 규칙인 셈인 거예요. 이 규칙을 철저히 지키는 것만으로 미술관을 전부 만들면 무엇이 가능할까 생각했을 때, 그렇게 만들어진 미술관은 분명 작가에게 좋은 것임에 틀림없다는 생각으로 설계를 진행했습니다. 천장이 비정상적으로 높거나, 반대로 비정상적으로 낮거나, 세로로 엄청나게 좁은 등 다양한 공간이 탄생하는데
2:31	두 면의 울퉁불퉁한 면이 맞물려서 우연히 생긴 공간이 그곳에 생긴 것이죠. 게다가 생각해보면 다양한 작품이 탄생하고, 다양한 전시를 하기 위해서는 다양한 크기와 다양한 비율의 공간이 있어야 합니다.

2:52	<p>그래서 결과적으로는 미술관에 요구되는 것에 그 규칙들이 절묘히 부합되는 것이 아닐까 하는 생각이 들었습니다. 미술관에 흠바닥이나 흠벽이 있는 것은 혼한 일이 아니기 때문에 쉽게 받아들여지지 않을 수도 있지만, 아오모리에서 미술관을 짓는 이상, 게다가 산나이마루야마 조몬 유적지 옆에 짓는 이상 이 정도는 만들어야 하지 않을까 생각했습니다.</p>
3:19	<p>벽돌을 45도로 자르고 모서리에 부딪히면 부딪힌 모서리 부분에 틈새가 하나 생기는데요.</p>
3:34	<p>보통 이런 일은 굉장히 불품없는 것이고, 절대 해서는 안 되는 일이거든요.</p>
3:39	<p>이렇게 하면 이게 벽돌처럼 보이지만 가짜처럼도 보일 수 있죠.</p>
3:44	<p>근데 이제 가짜이지만, 다른 부분을 보면 역시 두께가 있다는 것을 알 수 없게 만드는 것</p>
3:50	<p>그런 진짜인지 가짜인지 알 수 없는 상태를 만들고 싶었습니다.</p>
3:57	<p>예를 들어 이게 전부 진짜 훌륭한 벽돌로 만들어졌다고 하면 미의 전당으로 세워질 텐데, 그렇게 되면 전시 할 때 예술작가가 관여할 여지가 없어지는 것 같아요.</p>
4:14	<p>한편으로는 견고하지만, 다른 한편으로는 그것을 배반하고 마치 가짜처럼 보이는, 그런 양면성을 가진 것을 만들고 싶다는 생각이 컸어요.</p>
4:29	<p>외벽은 하얗게 칠하면 얼마든지 다시 칠할 수 있거든요.</p>
4:34	<p>그래서 완성된 상태를 계속 그대로 유지해야 한다는 것이 아니라, 점점 더 패치워크처럼 변해갈 건데</p>
4:45	<p>그 패치워크처럼 쌓여가는 것도 괜찮지 않을까, 그런 식으로 쌓여가는 것이 미술관으로서도 괜찮지 않을까 싶어서요.</p>
4:56	<p>벽돌과 같이 매우 강한 재료는 반대로 약하게 사용했습니다.</p>
5:08	<p>하지만 이것도 건축계에서는 많은 비판을 받았습니다.</p>

5:12	"이건 말도 안 된다"는 말을 많이 들었어요. 불가능하다는 걸 알지만, 이 건물에는 꼭 필요한 일이라고 생각했죠. 이 미술관의 특징 중 하나는 입구가 거의 없다는 것인데
5:33	이는 지금까지의 미술관과는 정반대예요.
5:37	하지만 역시 전시실이 가장 중요하지 않겠느냐는 것이 저희의 생각이었기 때문에 입구를 아주 작게 만든 미술관입니다.
5:51	왜 커미션 작업이 필요하다고 생각했냐면, 일본의 미술관에서는 기획전이 아무래도 중심이 되는 경향이 있어요. 하지만 사실 기획전 이외의 시간, 즉 상설전이나 그 커미션 작품처럼 언제 가도 볼 수 있는 작품을 볼 수 있는 것이 본래 미술관의 핵심이 되어야 하는 거죠.
6:15	그런 상황에서 커미션 작업은 굉장히 중요한 일이라고 생각했어요.
6:27	하지만 이 알레코가 전시된 공간이 이 미술관의 핵심이라면, 이 작품만 보러 가고 싶은 사람도 분명히 있을 테니 그 공간 때문에 올 수 있을 것이고 그러니 알레코가 로비이며 첫 전시실이 되는 것이 가장 좋은 것 같다는 생각이 들었습니다. 그리고 알레코의 방에서 여러 전시실로, 거기서부터 나뉘어 가는, 그런 방식이 가장 잘 어울린다는 생각이 들었어요.
7:06	사슴뿔이라는 것이 처음에는 이렇게 한 개예요.
7:13	제일 뿌리는요. 그게 바로 다음 두 가지로 나뉘고, 또 다시 나뉘는 거죠. 유기적인 것이 분화한 것처럼 보이는 게 더 좋다고 생각했어요.
7:23	그 애매모호함이라는 게 참 재미있어서 참고가 많이 됐어요.
7:34	이곳이었기 때문이기도 하지만, 공간이 워낙에 비밀상적인 공간이고 그 체험이라는 것도 있어서, '좋아, 큰 간판으로 만들어보자'라는 마음은 있었죠.
7:46	소위 말하는 보통 크기의 사인을 달면 기능도 약해지는 것 같고, 또 크기 같은 것 자체가 어떤 의미에서 표현적인 강점이 될 수도 있겠다는 생각도 들었어요.

8:01	스케일을 조절하는 것, 크기를 조절하는 것만으로도 하나의 개성이 될 수 있다는 것이 제게는 상당히 신선했습니다.
8:11	현장에 들어가서 몇 가지 사이즈를 가져와서 너무 큰지, 너무 작은지, 어디가 적당한지 등 여러 가지를 검토했습니다.
8:22	공사 현장에 왔을 때 구조와 외벽과 내벽이 어긋나 있었어요. 철골이 보여지고 있죠.
8:32	그 구성 요소들 자체가 현장에서 맞춰지는 것 같은 느낌으로 만들어져요.
8:39	이에 대해 나도 사인으로 참여할 수 있다면 한 겹 더 얹어보고 싶다는 마음이 있었죠.
8:48	아오키 씨가 이런 의도로 만들었을 거라는 생각도 있었기 때문에 싫어하지 않을 것 같다는 생각도 들었어요. 큰 글자가 있다는 걸.
8:55	그 뜻을 잘 이해해주신 것 같은데, 건물이라는 것은 그런 레이어가 있고, 내벽이라는 레이어가 있고, 외벽이라는 레이어가 있고, 간판이라는 레이어가 있고, 여러 레이어가 겹겹이 쌓여서 만들어지는 거죠.
9:09	그런 것을 주제로 만들려고 했기 때문이라는 게 있죠. 뒷마당의 세세한 부분이라든지, 엘리베이터 비상버튼을 누르는 설명 문자 등 이 공간에 있는 문자 자체가 모두 같은 서체로 통일되어 있는 상태였기 때문에, 그것이 단지 기능적인 의미를 넘어서서 미술관이라는 장소의 이미지 메이킹의 의미라는 것도 있지 않을까 생각했어요.
9:45	유도 표지판이나 사인에 쓰이는 서체와 로고의 서체는 완전히 같은 서체입니다.
9:50	그런 위계질서가 없는 것을 VI에서 할 수 있을까 하는 것이 처음엔 머릿속에 있었어요.
10:03	심볼마크에도 그런 부분이 있는데, 그것도 보통은 하나의 형태로 소통이 가능한 것이지만, 기호들이 모여서 그 전체가 하나의 이미지가 되는 것 같은 그런 게 있거든요. 하나의 강한 것이 아니라, 그 전체가 가지고 있는 이미지 같은 것이 미술관의 아이덴티티가 되었으면 좋겠다는 생각으로 만들었습니다.

11:05	<p>우선 건축물로도 훌륭하다고 생각했지만, 계절에 따라 겨울의 눈 속에 녹아드는 듯한 인상이라든가, 여름의 녹색과 대비되는 아름다움이라든가, 사계절마다 그 미술관의 모습이 환경과 함께 변화하는 것이 이 미술관에 있어서 매우 중요한 아름다움이 아닐까 하는 생각이 들었습니다.</p>
11:38	<p>색상은 아오키 씨가 디자인한 벽의 갈색과 기쿠치 씨가 사인에 사용한 파란색을 기본으로 하고, 그 색과 조화를 이룰 수 있는 색으로 생각했습니다. 그리고 일하는 사람도 즐겁고, 유니폼이라기보다는 뭔가 입고 다니면서 일상의 즐거움도 느낄 수 있는 형태로 만들고 싶었어요.</p>
12:06	<p>미술관이라는 공간은 물론 찾아오는 손님들을 위해 존재합니다. 그것을 기획하는 큐레이터를 위해서도 존재하지요. 하지만 저는 만드는 사람, 즉 작가에게 가장 큰 의미가 있다고 생각합니다.</p>
12:26	<p>작가가 그곳에서 놀 수 있다는 것이 중요하다고 생각했습니다.</p>
12:30	<p>즉, 그곳에서 자유롭게 여러 가지 아이디어를 낼 수 있는 계기가 될 수 있는 공간이 필요하다고 생각했어요.</p>
12:40	<p>그래서 그런 의미에서 내부를 일종의 들판 같은 것으로, 미술관이라는 것을 만들어야 하지 않을까 하는 생각을 했어요.</p>
12:50	<p>예를 들어 영국에서는 테이트 모던이 탄생했죠. 테이트모던은 화력발전소를 개조해 만든 것이지, 미술관으로 만든 것이 아닙니다.</p>
13:04	<p>뉴욕에 있는 PS1이라는 곳은 초등학교였던 곳이고 독일에는 기차역을 개조한 곳도 있습니다.</p>
13:13	<p>그런 식으로 원래 미술관으로 만들어지지 않고, 그것을 개조해서 미술관으로 만든 것이 오히려 미술관의 기능으로 잘 활용되고 있다는 것을 발견해버린 거죠.</p>
13:28	<p>그런 공간에는 뭔가 굉장히 강한 목적을 가지고 그것을 위해 만들어졌다는 논리가 있다면, 공간이 힘을 가지고 있는 것 같다는 생각이 들었어요.</p>
13:40	<p>즉, 뭔가 이런 방식으로 만들려고 하는 것이 있고, 그것을 억지로 밀어붙여 만든 것은 미술관의 공터가 될 수 있지 않을까 하는 가설을 세웠습니다.</p>

13:56	이를 '근거 없는 규칙의 오버드라이브' 라는 말로 표현했습니다.
14:21	지금 이 5곳이 연계되어 있지만, 모두 다 특징이 있고 개성 넘치는 미술관들이 많아요.
14:32	안도 씨가 만든 곳은 레지던스 기능이 있고
14:36	하치노헤는 워크숍이라든가, 학습이라든가, 소위 전시라는 기능과는 다른 기능이 충실하고
14:45	토와다에는 각 작가별 설치미술이 내장되어 있는 듯한 방식이 있고
14:51	히로사키 벽돌 미술관은 이 벽돌이라는 기존 물건이 있는 벽돌 창고라는 점에서 기존의 것을 잘 활용하고 있다는 점이 있습니다.
14:58	그래서 어떤 의미에서는 이미 만들어진 '미술관은 이런 것'이라는 상식에서 시작하지 않아서 다행인지도 모르겠습니다.