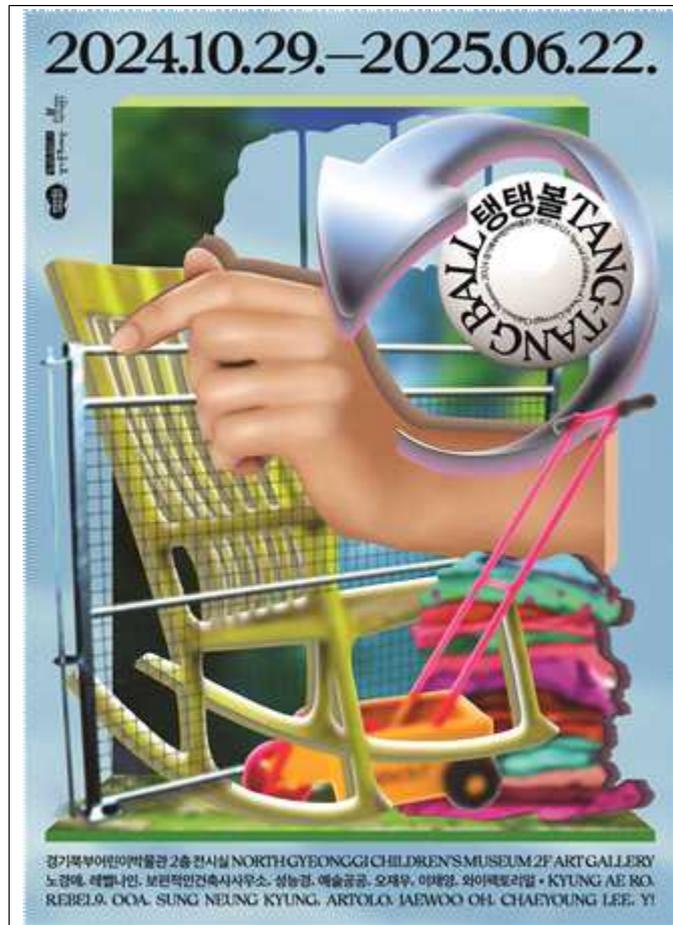


(주소) 11307 / 경기도 동두천시 평화로 2910번길 46 (전화) 031-868-9610

배 포 일	2024. 10. 29.	쪽수	사진	기관 도메인주소	자료 문의
보 도 일	2024. 10. 30.				
2024년 경기북부어린이박물관 기획전시 《탱탱볼》 개최		7	별첨	https://ngcm.ggcf.kr	부서: 경기북부어린이박물관 담당: 문채원 전화: 031-868-9646

경기북부어린이박물관, 2024년 기획전시 《탱탱볼》 개최



- ▶ 어린이만이 가지는 활동적인 에너지와 다양한 감각으로 즐거운 현대미술 경험
- ▶ 퍼포먼스, 안무, 스포츠, 데이터 등을 키워드로 함께 몸을 움직이며 운동에너지로 채우는 전시

■ 전시 개요

- 전 시 명: 2024 경기북부어린이박물관 기획전 《탱탱볼 TANG-TANG BALL》
- 전시기간: 2024년 10월 29일(화) ~ 2025년 6월 22일(일)
- 전시장소: 경기북부어린이박물관 2층 기획전시실
- 참여작가: 노경애, 레벨나인(Rebel9), 보편적인건축사사무소, 성능경, 예술공공, 오재우, 이채영, 와이팩토리얼(y!) [총 8팀]
- 기 획: 강연섭(경기북부어린이박물관 학예연구사)
- 주최주관: 경기문화재단, 경기북부어린이박물관

■ 전시 소개

경기문화재단 경기북부어린이박물관(관장 박종강)은 오는 10월 29일부터 기획전시 《탱탱볼》을 개최한다.

이번 전시는 여러 세대의 박물관 관람객을 위해 조성한 기획전시실에서 여는 첫 번째 기획전이다. 경기북부어린이박물관은 안전 문제가 있었던 물놀이 체험 전시실 운영을 중단하고, 박물관의 전시·교육 기능을 강화하고자 다양한 주제의 전시를 운영하는 기획전시실을 마련하였다. 이를 어린이부터 성인 모두를 위한 폭넓은 문화예술 경험의 장으로 만들어 나갈 계획이다.

《탱탱볼》이라는 전시 제목은 경기북부어린이박물관에서 목격한 어린이들의 모습에서 시작되었다. 전시실, 로비, 중정, 야외 놀이터 등 모든 공간에서 엄청난 에너지를 뿜어내며 뛰고, 걷고, 엉켜 있고, 서로를 밀어내거나 끌어당기는 어린이들의 에너지와 탄력성, 회복력을 탱탱볼이 튀는 모습에 비유했다. 이에 더하여 그들의 들뜬 기운이 박물관에 가득 차는 현상을 한 가지 물리학 현상에 대입하여 설명한다. 이는 자연계에서 일어나는 모든 현상과 과정의 기초가 되는 법칙으로, '열역학 제2법칙'이라는 이름을 가지고 있다.

“고립된 공간에서 모든 개체는 본인이 가진 에너지를 발산하는 쪽으로 움직이며, 그 공간의 *엔트로피(무질서도)는 항상 증가하는 방향으로 변화가 일어난다. 그로 인해 공간은 개체가 발산한 에너지로 가득 차게 된다.”

*엔트로피(Entropy): 물리학계에서 물체의 상태나 에너지 변화의 방향을 설명할 때 사용되는 용어. 무질서도(無秩序度)라고 알려져 있기도 하다.

이렇게 탱탱볼이 역동적으로 튕길 때 역학적 에너지가 순식간에 변환하며 주변 환경의 엔트로피를 높이듯, 어린이들이 작품을 경험하며 운동에너지를 다양한 형태로 발산할 수 있도록 전시를 구성하였다. 8팀의 참여 작가들[성능경, 노경애, 예술공공, 오재우, 이채영, 보편적인건축사사무소, 와이팩토리얼(y!), 레벨나인]은 신체, 퍼포먼스, 안무, 스포츠, 일상, 데이터 등을 키워드로 관람객의 액션(Action)**을 유도한다.

**액션(Action): 1. 행동 조치 2. (사람의) 동작[행위]

어린이를 비롯한 모든 관람객은 함께 몸을 움직이며 새로운 시각으로 규칙을 깨보고, 기존의 상식을 버리고, 익숙한 듯 생소한 감각을 능동적으로 경험할 수 있다. 그 과정에서 발산되

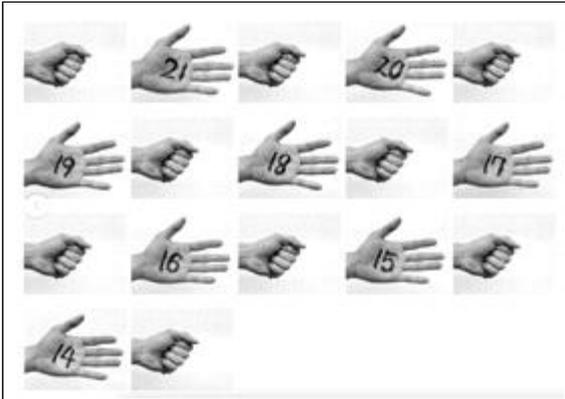
는 몸의 움직임, 웃음소리, 발소리, 땀과 같은 어린이들의 에너지로 전시실은 가득 차게 된다. 그들은 주체적으로 몸을 움직이고, 생각하고, 친구, 가족과 협동하면서 '작품을 감상'한다. 이때 기존의 질서정연한 규칙이나 상식은 거의 필요가 없다.

전시를 기획한 경기북부어린이박물관 강연섭 학예사는 “어디로 튈지 모르는 탕탕볼처럼 어린이들의 액션과 에너지는 얼핏 무질서하게 보이거나, 순서가 없거나, 너무 날것으로 보이기도 한다. 그러나 예측 불가능한 어린이들의 에너지가 작가의 특별한 시선이 담긴 작품을 맞닥뜨렸을 때, 어떤 일이 일어날지 종잡을 수 없기에 더 즐거운 경험을 가져다줄 것”이라 전했다.

이와 함께 전시와 연계한 다양한 교육·행사도 펼쳐진다. 몸의 움직임을 바탕으로 노경애 작가와 함께하는 예술 교육 프로그램, 오재우 작가의 작품 연계 SNS 이벤트 등을 운영할 예정이다. 자세한 내용은 추후 박물관 공식 누리집(ngcm.ggcf.kr) 및 SNS(페이스북, 인스타그램 @ngcmuseum)을 통해 확인할 수 있다.

■ 작가별 주요 작품 소개(동선 순서)

1) 성능경



<손>, 1976, 종이에 젤라틴 실버 프린트, 20.3×25.4cm(17), 백아트 소장



<손씻기>, 2021, 종이에 아카이벌 피그먼트 프린트, 펜, 69×52cm(20), 단체널비디오, 컬러, 사운드, 0:05:00, 갤러리 현대 소장

- 성능경 작가는 1970년대부터 틀에 박힌 미술에서 벗어나 대중매체(신문, 잡지, 사진, 카탈로그 등)의 속성을 해체하는 탈물질 작업을 선보여왔다. 이를 통해 미술의 아우라를 의식적으로 벗겨버리는 유희의 개념미술을 지속하고 있다. 출품작인 <손>은 주먹 쥔 손이 펼친 손 사이마다 가위! 바위! 보! 하듯 배치되어, 어린이가 손으로 놀이하는 유희와 같이 보인다.

2) 노경애 · 김명신(공동안무)



<화살표 ↑>, 2024, 단체널 비디오, 사운드, 00:22:42

- 몸의 감각과 사유에 초점을 두고 작업하는 안무가이자 예술교육가인 노경애 작가는 우리의 삶 곳곳에서 행동을 가리키는 '화살표'라는 기호를 다룬다. 기호는 사회적 약속이면서도 읽는 사람의 해석에 따라 다르게 이해되기도 한다. 화살표도 모양과 위치에 따라 다양하게 읽히고 해석된다. 최근 '장소와 몸의 사회적 맥락'을 다루고 있는 김명신 안무가와 함께 화살표를 통해 다양한 액션을 만들고, 어린이와 가족들이 유쾌하고 쉽게 관람하고 참여할 수 있도록 유도한다.

3) 와이팩토리얼(y!)



<도시와 기호들>, 2024, 반사 시트 위에 프로젝션 매핑, 가변 크기

- 와이팩토리얼(y!)은 개발자와 디자이너가 팀을 이루어 신비로운 그래픽과 다양한 디지털 작품을 만들어내는 창작그룹이다. 전시를 경험하는 관람객의 신체 에너지를 포착하여 데이터의 최소 용량인 1바이트(byte)의 문자들로 번역하고, 전시실 벽이라는 가상의 문학적 도시에 쌓아간다 - 나(325byte), 우리 강아지(128byte), 옆집 할머니(673byte) 등.

4) 이채영



<행동하는 시간>, 2021-2024, 아트퍼니처

- 가구디자이너 이채영은 가구와 오브제 등을 통해 삶의 모습에 형태를 부여하고, 그 형태에 태도를 드러내는 작업을 탐구한다. 이번 전시에서는 어린이의 신체가 직접적으로 맞닿으며 아트퍼니처를 경험할 수 있도록 '앉다'라는 동사에 주목하였다. 기존 작품 중 '둥근', '평평한', '오돌토돌한', '구불거리' 다양한 표면을 가진 의자 종류를 구성하였다. 신작으로는 '함께' 앉을 수 있는 벤치와 '낮고, 넓게' 앉을 수 있는 형태의 부스터 시트*** 작품을 선보인다.

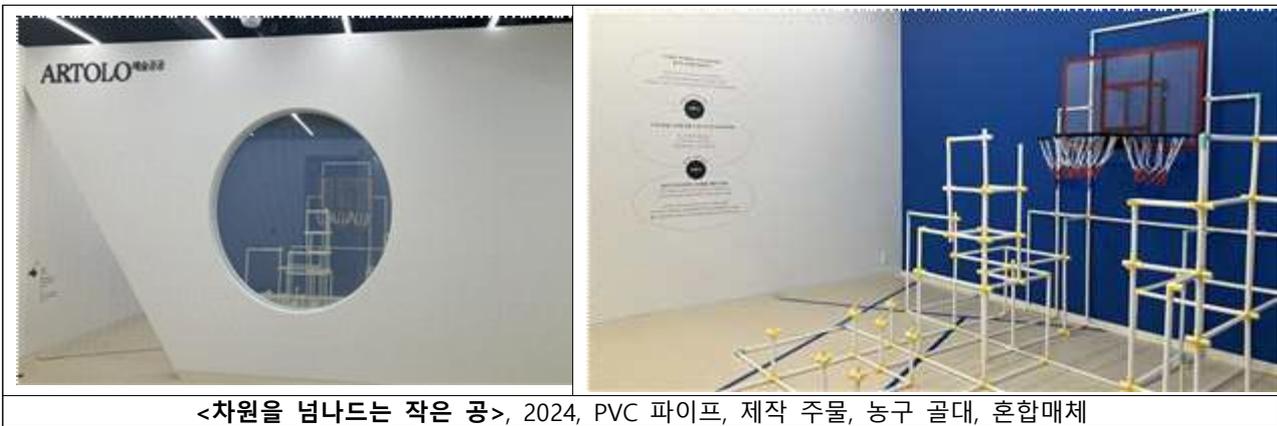
***부스터 시트(Booster Seat): 자동차나 자전거 등에서 어린이의 안전한 탑승을 돕기 위해 다리와 엉덩이를 올려주는 장치로, 주로 뒷좌석에 설치된다.

5) 오재우



- 일상 속 사물과 사회 현상을 재해석하여 예술로 표현하는 오재우 작가는 최근 전통과 현대의 교차점을 탐구하고 있다. 이러한 맥락에서 할아버지 세대와 손자 세대 사이의 간극을 국민체조를 통해 이어보고자 한다. 박물관을 찾은 할아버지 할머니와 어린이들이 간단한 체조를 함께 하며 추억을 만들었으면 한다. 한편 국민체조는 한국 근대 사회의 눈부신 발전 이면에 자리한 억압과 통제의 흔적이기도 하다. 급변하는 한국 사회 속에서 한국인의 몸에 새겨진 국민체조의 움직임이 다음 세대에게는 즐거운 놀이로 재탄생되기를 바란다.

6) 예술공공



- 예술공공은 일상에서 흔히 볼 수 있는 모양과 상징을 해체하고 재조합하여 새롭게 바라보도록 한다. 설치미술, 영상, 일러스트 등 다양한 매체로 실험을 진행하며, 이번 전시에서는 농구라는 스포츠에서 '선'의 요소에 집중해 새로운 형태의 놀이터를 제시한다. PVC 파이프를 다양한 길이로 자르고, 이를 조합하여 만들어진 정글짐 같은 경기장은 끊임없이 변화하고 재구성된다. 관람객들은 이 공간에서 농구뿐만 아니라 다양한 놀이와 활동을 할 수 있으며, 자신만의 규칙을 만들고 공간을 재해석하는 창조적인 경험을 할 수 있다.

7) 보편적인건축사사무소



<소통하는 벽-1>, 2024, 석고보드 벽체로 구성된 회전문

<소통하는 벽-2>, 2024, 쿠션 부착된 석고보드 벽체로 구성된 3단 회전문, 미러 스테인리스

- 보편적인건축사사무소는 누구나 누리는 공간의 가치에 집중하여, 많은 이들과 접점을 찾아가는 공간적 해법을 탐구한다. 고정된 것으로 인식되었던 전시장의 벽들이 회전하도록 하여 공간에 변화를 유도한다. 회전하는 세 개의 벽체가 만들어내는 조합에 따라 관람자들의 동선이 달라지고, 전시장은 예측 불가능한 공간으로 계속 변화하게 된다.

8) 레벨나인



<우리는 이렇게 생각해요>, 2024, 인터랙티브, 아카이브월, 서베이폴, 가변크기

- 레벨나인(Rebel9)은 기성의 형태를 거부하는 저항자(Rebel) 정신을 바탕으로 활동을 전개하는 다분야 창작집단으로, 반응형 설치작품(인터랙티브 아트)을 선보인다. 어린이들은 경기북부어린이박물관 구석구석을 뛰어다니며 곳곳마다 숨겨진 물음을 만나고, 여기에 자신의 상상으로 답하며 관람객의 답변이 박물관의 일부가 되어가는 특별한 경험을 하게 된다.