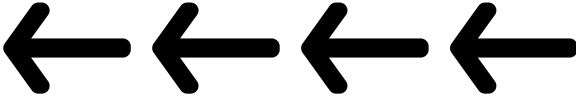
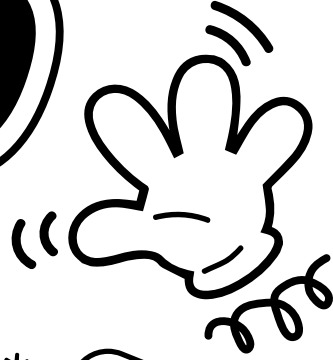
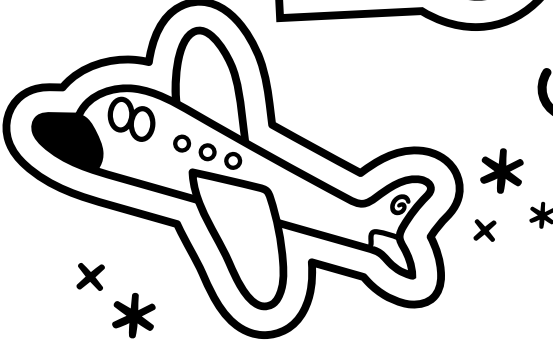
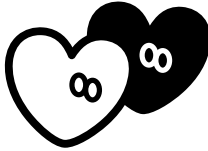


2020



오늘



미술관

미션

고?



2020 G뮤지엄스쿨  
수험생프로그램

오늘  
X미술관  
미션  
X고?

OH ME ME GO?  
OH ME ME GO?  
OH ME ME GO?  
OH ME ME GO?  
OH ME ME GO?  
OH ME ME GO?  
OH ME ME GO?  
OH ME ME GO?  
OH ME ME GO?  
OH ME ME GO?

<오늘 미술관 미션 고?>는  
올해 문화생활을 즐기지 못했을 수험생 여러분을 위해  
2020년 경기도미술관에서 진행된 전시를 소개하고  
각 전시들과 연관된 미션을 완성하는 프로그램입니다!

6개의 전시와 6개의 미션을 만나볼까요!

전시의 자세한 내용이 궁금하다면  
각 페이지 QR코드를 스캔해주세요!

그리고  
2개의 미션을 완성하여  
인스타그램에 공유해주세요!

#오미이고 #(참여한 미션 또는 전시명) #경기도미술관

12월 16일까지 미션을 완료한 수험생에게  
특별한 선물을 드려요!

이제 어떤 전시와 미션일지 궁금하시죠? GO? GO!

**2020**  
**청년작가전 I**  
**《두리안 GX룸》**

경기도미술관은 2020년의 첫 번째 전시로 대만 출신의 미디어 퍼포먼스 작가 유첵타(Yu Cheng-Ta)의 《두리안 GX룸》을 선보인다.

《두리안 GX룸》은 ‘운동’이라는 일상적인 삶의 영역에 ‘두리안’의 이국적 정취를 불어넣은 관객 참여형 전시이다. ‘실내 운동실’로 연출된 전시공간은 화려한 색채와 독특한 캐릭터, 다양한 일상의 소품과 문구로 가득 차 관객의 시선을 사로잡거나 혹은 한 곳에 시선이 머물지 못하게 한다. 시각적인 요소 외에도 청각, 촉각, 미각의 강렬한 효과를 더하여 체험 요소를 늘리고 전시실 전체를 포토존화하여 관객의 ‘인증’을 유도하였다. 인라인 스케이트장, 인공 암벽등반장, 운동기구, ‘운동터널’ 등 운동 거리가 풍부한 화랑유원지의 특징을 모티브로 삼은 전시실 안에서 몸을 이용한 자기표현과 유쾌한 놀이의 시간이 되시길 바란다.

《두리안 GX룸》은 2019년 뉴욕 퍼포마 비엔날레(Performa)에서 커미션을 받아 제작한 《두리안 미술관》의 후속 프로젝트이다. ‘냄새나는 과일’, ‘금지된 열매’, ‘과일의 왕’, ‘수퍼푸드’ 등 다양한 꼬리표를 달고 있는 두리안은 문화의 탈경계 현상을 겪고 있는 현대인에게 여전히 자리잡고 있는 이국적인 가치와 이질적인 가치의 경계, 곧 우리 안의 ‘이국적 타자’의 개념에 대해 생각해보게 한다. 전시기간 중 유첵타의 《두리안 GX룸》의 야외 퍼포먼스를 진행할 예정으로 퍼포먼스를 함께 완성할 참여자들 도 모집하고 있으니 많은 관심과 참여를 부탁한다.

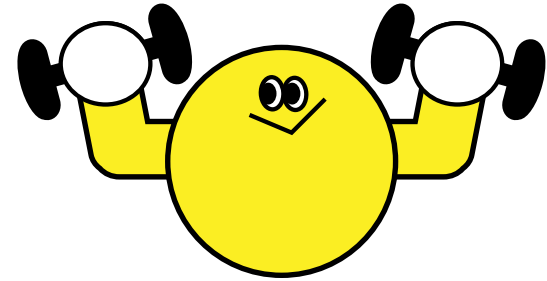
작가 유첵타는 픽션과 논픽션의 경계에서 문화와 언어, 인증, 젠더 정체성에 관한 일체의 경험들을 서술하는 작업을 선보여왔다. 그가 ‘인생극장 (life theatre)’으로 설명하는 허구의 장치와 특유의 유머 속에는 현실에 대한 냉철한 인식이 자리하고 있다.

이 전시에서 그는 아시아의 두리안 농부 집안에서 태어난 ‘파미미 (FAMEME)’라는 가공의 인물로 변신하였다. 파미미는 SNS 입소문에 힘입어 아시아 전역에 자신의 패션 브랜드를 알린 성공한 사업가이자 수많은 SNS 팔로어를 보유한 ‘SNS 셀럽’이다. 이런 그가 2019년 말 부터 가업인 두리안 프로모션을 개시하여 11월 뉴욕을 시작으로 올해 1월 타이베이로 거쳐 이제 경기도에 도착했다. 파미미는 ‘두리안 GX룸’을 통해 두리안의 효능을 알리고 한국사람들과 소통하고 싶어한다. 이 모든 과정은 SNS가 현대인의 소통방식과 주변환경을 어떻게 변화시키고 있는지 알아보는 시간이 될 것이다.

특별영상 ↓



**미션1.**  
**《특근특근 운동하자》**  
**- 몸과 마음의 건강을 위해 홈트! -**



수험 생활로 몸을 많이 움직이지 못한 올해  
확찐자에서 벗어나기 위해  
모두 홈트합시다!!!  
10대가 몇 일 남지 않았어요!

코로나19로 바뀐 일상,  
집에서 할 수 있는 것들을 고민하게 되는 요즘인데요.  
특히 다양한 홈트레이닝 영상이 눈에 많이 띄었던 것 같아요.

여러므로 더욱 힘들었을 수험생 여러분도  
홈트로 몸과 마음의 건강을 챙깁시다!

《두리안 GX룸》처럼  
특별한 우리집 나만의 GX룸에서 운동을 해봅시다.  
홈트 인증샷을 공유해주세요!

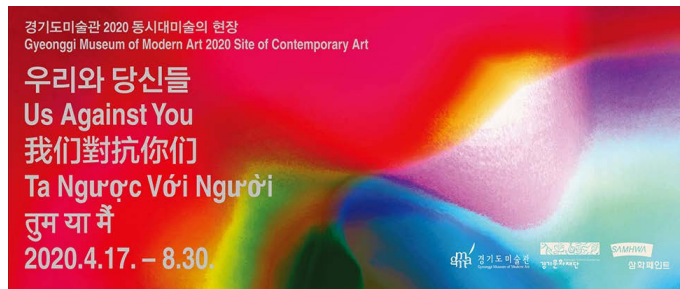
**2020 동시대미술의 현장 <우리와 당신들>**

《우리와 당신들》이라는 제목에는 ‘우리들’이 사는 세계에 ‘우리와 다른 당신들’이 있다는 뜻도 있고, 우리가 당신들과 이미 다양한 관계를 맺고 있다는 뜻도 가지고 있다.

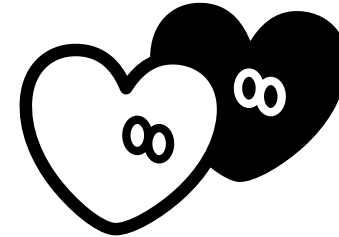
스스로를 인간으로 여기는 우리는 누구인가? 무엇이 인간을 만드는가? 인공심장과 같은 기계를 몸의 일부로 삼아 사이보그로 살아가는 존재를 인간이라고 부르는 것은 어렵지 않으나 인간의 경계를 정의 내리는 것은 쉬운 일이 아니다. 새로운 바이러스는 아무리 막아도 우리를 뚫고 들어 오고, 우리와 동일시되는 개인정보는 아무리 주의해도 새어나가고 만다. 우리는 어제와 동일하고 단일한 존재가 아니다. 우리는 계속해서 재구성 되는 물질적-정보적 개체이다.

그렇다면 당신들은 누구인가. 당신들은 다른 곳에서 왔으며 다른 말로 노래 부르며 신체의 모양이 다르며 가끔 법의 테두리 밖에 지내는 존재들이다. 이러한 ‘다름’은 소소한 것들이지만, 당신들은 한국, 남성, 정치적 시민 그리고 마지막에는 인간-중심주의까지 벗어날 때 비로소 보이는 존재다. 당신들은 이방인이자 여성, 식물과 동물, 기계, 그리고 지구다.

《우리와 당신들》에서는 우리가 함께 살아가게 될 이웃들은 누구이고 그들이 어떠한 공존과 협업의 관계들을 제안하는지 살펴볼 수 있다. 변화하는 세계와 다양한 존재자들, 그들이 가져오는 협업의 방식들에 대해 각자의 목소리를 내는 예술가들의 작업을 생생하게 보여주는 《우리와 당신들》은, 그 자체가 우리와 당신들의 모습이자 우연과 실천과 상호의존적 관계를 생산해내는 세계가 될 것이다.



**미션2. <나의 이웃들을 소개합니다> - 이웃하고 있는 당신들을 찾아주세요! -**




'우리'와 '당신'은 어떻게 다를까요.  
《우리와 당신들》 전시에는 다양한 이웃과 그 이웃과 함께 하는 방법을 보여주는 작품들이 소개되었습니다.

이미 우리는 많은 당신들과 함께하고 있답니다.

- 나와 다른 생명체와 함께 살고 있진 않나요?
- 다른 문화, 언어를 좋아하지 않나요?
- 기계 속 AI를 다정하게 불러본 적 없나요?
- 응원하고 지지하고 연대해본 적 없나요?
- 혹은 내가 우리가 아닌 당신이 된 적은 없었나요?

이웃들을 소개해주세요!  
어떻게 함께하고 있는지도 같이 소개해주면 좋겠죠.

나의 이웃들을 소개합니다. 

---



---



---

**2020**  
**청년작가전 II**  
**《머리 비행》**

OH ME ME GO?

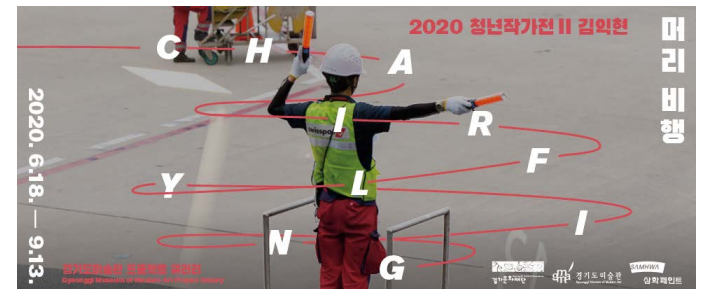
경기도미술관은 2020년 청년작가전의 두 번째 전시로 《김익현: 머리 비행 Chair Flying》을 선보인다.

‘청년작가전’은 동시대 미술에서 잠재력을 인정받고 있는 작가의 창작 역량 강화를 위한 경기도미술관의 연간 프로젝트이다. 특히 이번 전시는 경기도를 기반으로 활동하는 청년작가를 조명하고 그 새로운 시도를 지원하고자 하였으며, 외부전문가의 추천을 통한 엄선된 작가군에서 경기도미술관 학예팀의 단계별 논의를 거쳐 최종적으로 김익현(b.1985) 작가를 선정하였다.

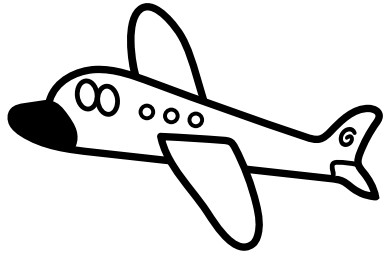
김익현은 사진과 영상을 주요 매체로 삼아 과거와 현재를 연결하고 가상과 실재의 경계를 자유롭게 오간다. 이번 전시에서는 신작 영상 2점과 사진을 함께 소개하여, 작가의 보다 확장된 작품세계를 만나볼 수 있는 기회를 제공한다.

전시 제목인 ‘머리 비행 Chair Flying’은 조종사가 맨몸으로 이륙 준비부터 착륙까지의 전 과정을 시뮬레이션하는 비행기 조종 훈련 방법이다. 이는 어디까지나 기본 훈련으로, 조종사의 운항 면허는 실제 비행(현실)과 모의비행장치(가상)를 통해 유지된다. 즉, 지금까지의 비행에서는 현실과 가상이 동일하게 인정된다고 할 수 있다. 그러나 국가 간의 이동에 제약이 생긴 오늘, 작가는 머리 비행이라는 아주 기본적인 행위를 통해 새로운 차원으로의 이동을 제안한다.

신작 <머리 비행>(2020) 속 조종사는 제주발 김포항을 머리 비행하지만, 실제로는 아무 데도 가지 않는다. 이러한 모습은 이동이 제한된 우리의 현실과 겹친다. 하지만 작가는 작품 속 조종사가 실재의 너머 어딘가를 비행하고 있다고 이야기한다. 민간 항공기가 가장 높이 날 수 있는 고도를 뜻하는 또 다른 신작 <42,000피트>(2020)는 일본-홍콩-대만을 거쳐 인천공항으로 회귀한다. 작가는 시간과 속도를 체감하기 힘들다는 42,000피트에서 오늘 날 급변하는 사회와 유사한 지점을 발견한다. 화면에서 쉴 새 없이 흘러넘치는 유연하면서도 재치 있는 텍스트를 따라가다 보면 우리는 어느새 달라진 현실을 마주하게 된다. 코로나바이러스로 뒤바뀐 일상 속에서 새로운 감각을 제시하는 이번 전시에서 보딩 뮤직(boarding music)을 들으며 각자의 ‘머리 비행’을 떠나보시기 바란다.



**미션3.**  
**<머리 비행: 집에서 떠나자>**  
**- 집에서 떠나는 여행! -**



여행을 언제 마음 편히 갈 수 있을지 모르겠어요.  
이제는 공항, 여권, 시차와 같은 단어들만 그리운데요.

집에서 여행을 떠나는 방법을 제안합니다!  
바로 머리비행입니다!!!

우리는 《머리비행》 전시 속 조종사처럼 능숙하진 않겠지만  
그래도 새로운 여행방식이 재미있을 거예요!

가고 싶은 여행지의 항공편을 찾아보고 비행 경로를 알아봅시다.  
그리고 원하는 경로의 티켓을 끊어 이륙합니다.  
(여러분의 상상력을 믿습니다.)

어디를 지나는지, 어떤 바다를 건너는지 잘 알고 있어야겠죠?  
또 어떤 기내식을 먹을지도 아주 중요합니다. ㅎㅎ

중간에 난기류를 만나지 않도록 조심해주세요!  
오랜 비행을 마치고 착륙까지 무사히 마쳤다면 드디어 도착입니다!

어디를 가고 싶나요?  
여러분의 비행경로를 공유해주세요!

G AIR 지어어 곧 이륙합니다.



**G Air211**

AAR221 / OZ221

Gate 23

**ICN**

**SEOUL, SOUTH KOREA**

left **GATE 23**  
인천국제공항 - **ICN**

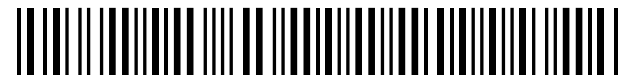
arrived at

출발시간 :           년   월   일           KST           도착시간 :           년   월   일

비행 경로를 표시해주세요!



시간   분 total travel time



**2020**  
**교육상설전시**  
**<그림, 그리다>**

인류가 그림을 그린 역사는 언어를 사용한 역사보다 오래되었다. 아주 오래 전 인류에서부터 현재의 우리들은 언어 이전에 그림으로 먼저 자신을 표현했다. 그 표현을 살펴보면 개인의 방식이 존재한다. 하나의 사물, 사람, 순간을 볼 때 사람들은 자신만의 렌즈를 가지고 대상을 관찰하고 인지하고 표현한다. 여기에서 표현을 다시 한 번 생각해 보자. 특히 그려서 표현하는 그림은 대상을 담아내기 위해 많은 관찰의 시간이 필요하다. 사진을 보고 그림을 그린다고 가정해 보아도 사진과 같이 그리기 위해서는 자세히 살펴 보면서 그림을 그리게 된다. 그 시간을 통해 평소에는 지나칠 수 있는 많은 조각들을 발견하게 된다.

관찰의 시간을 통해 발견 된 것들로 구성되는 그림은 3차원의 세계를 2차원의 평면으로 옮기는 것으로 수없이 많은 결정을 수반한다. 3차원의 대상을 어떠한 형태로든 양식화하고 해석한다. 수채화의 여러 겹, 판화의 잉크막, 초상화에 담긴 시간의 흐름이 작가의 관찰의 층이 모여진 결과이다. 작가가 오랫동안, 열심히 대상을 바라보아 담아 낸 것이다. 그래서 그림은 우리로 하여금 더 잘 세상을 볼 수 있게 해준다.

회화를 감상할 때 우리가 보는 것은 완성된 평면이지만, 그것의 과정은 겹(裱)끊임없는 중첩이다. 그 과정은 작가의 노동과 시간을 담고 있다. 그리고 우리가 평소에 잘 보았고, 알고 있다고 생각하는 사물, 사람, 순간을 새롭게 보게 한다. 작가의 행위와 노력과 시간의 결과가 그림이고, 그림을 감상할 때 사람들이 직관적으로 작품에서 느껴지는 감정들도 그런 시간과 노동의 아우라인 것이다.

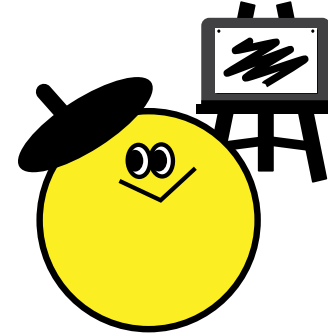
데이비드 호크니는 그리고자 하는 욕구는 우리 내부에 깊숙이 자리 잡고 있는 것이 분명하다고 하면서, 그리기를 좋아하는 어린이들을 보면 알 수 있다고 하였다. 그러나 대부분의 사람들은 그러한 욕구를 잃어버리지만, 어떤 이들은 간직하고 있다고 하였다. 우리 내부에 깊숙이 자리 잡고 있던 그리기 욕구를 잘 간직하고 끊임없이 발현시켜 그림을 그리는 작가들의 작품이 <그림, 그리다>에 전시되었다.

작가들이 자신만의 렌즈를 통해 관찰한 대상들을 온전한 노동의 시간으로 담아 낸 그림을 천천히 오랜 시간을 들여 마주하였으면 좋겠다. 여러 겹들이 어떻게 쌓여서 표현되었는지 감상하면서 더 풍요롭게 세상을 바라볼 수 있는 시간이 되길 바란다.



**미션4.**  
**<그림, 채우다>**  
**- 내 안의 그리고자 하는 욕구를 꺼내볼 시간! -**

MISSION  
**4**



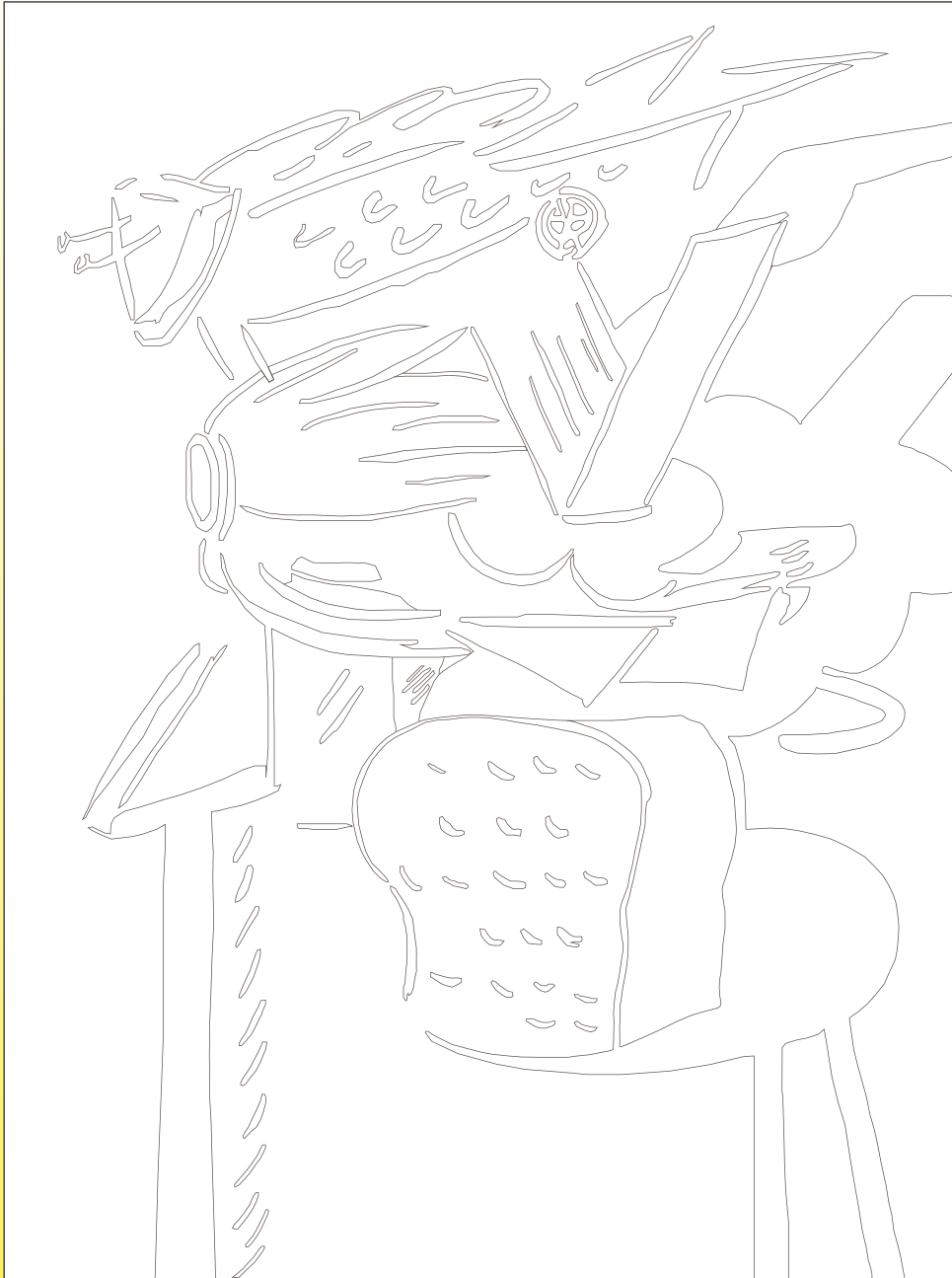
동굴벽화를 아시나요?  
문자 이전, 사람들은 그림을 통해 소통하고 기원했어요.  
이 인류 최초의 그림은 모두에게  
그리고자 하는 욕구가 있다는 증거이기도 할텐데요.

이번에는 내 안의 욕구를 꺼내 볼까 합니다!

여러분 마지막으로 그림을 그려본 게 언제인가요?  
그리기는 생각보다 재미있어요!  
이번 기회에 취미를 만들어 보는 것도 좋겠죠?

<그림, 그리다> 전시의 박경을 작가의 작품을  
컬러링북으로 만들었습니다.

원하는 색으로 나만의 작품을 완성해봅시다!  
컬러링을 완성해 공유해주세요!



박경륜, <미량플레이스> (2018) 부분

**2020**  
청년작가전 III **퀀텀점프**  
《어제 미래》

경기도미술관은 10월 13일부터 2021년 1월 17일까지 프로젝트 갤러리에서 2020년 청년작가전의 마지막 프로젝트 《어제 미래》전을 개최한다. 이번 전시는 경기도미술관이 경기창작센터와 2015년부터 꾸준히 추진해온 협력사업인 퀀텀점프의 일환으로, 올해는 입주작가 박관택을 선정하여 선보인다.

어제는 오늘의 과거이고 미래는 오늘의 미래이다. 과거와 현재, 미래를 엮박자로 은유하고 있는 전시제목은 시간의 상대성과 유동성에 접근하는 전시의 면모를 보여준다. 작가는 데몰리션맨(1993), 터미네이터(1984/91), 블레이드러너(1982) 등 2020년대 전후를 미래로 설정한 1980~90년대의 SF영화들을 소재로 과거의 미래가 현재 혹은 근과거가 되어버린 현 시점에서 기묘한 향수와 다층적 시간의 충돌을 인지하고 경험하게 한다. 그것은 기억에 기반한 ‘인식적 시간’과 전시공간에서 물리적으로 체험하는 ‘경험적 시간’을 교차시키는 작업으로, 일상에서 간과해온 추상적 개념으로서의 시간을 인식하고 감각하게끔 하는 실험이다. 이제까지 작가가 드로잉, 설치, 바람, 빛 등 다양한 요소를 활용하여 이미지를 감각하는 여러 가지 가능성을 제안해왔다면, 이번 전시에서는 시간의 흐름에 초점 맞추어 이미지에 얽힌 심리적이고 감각적인 측면을 살펴본다.

과거에 제작된 SF영화의 대서사는 작가가 ‘라이브 이미지 프린팅’이라고 부른 실시간 퍼포먼스를 통하여 2만여장의 스틸컷으로 포착되어 공간에 설치된다. 전시실에 놓인 노광기를 통하여 20여초에 한 장의 이미지가 생산된다면, 전시를 위해 선택된 몇 가지 영화의 압축적 시간이 600시간이 넘는 현재의 전시시간 속에 느리게 번주되는 셈이다. 특별히 이번 전시에서는 코로나19 여파로 휴관과 개관이 반복됨에 따라 당초 계획한 1인 라이브 퍼포먼스를 영상으로 매체 전환하여 온오프라인에서 진행할 예정이다. 빛을 매개로 인쇄한 촉광지의 이미지를 순차적으로 줄 위에 배열하는 행위는 특정 세대의 기억 속에 남아있는 선행적 타임라인을 따르며, 일시적으로 형상화되었다가 사라지는 이미지의 휘발성은 섬 없이 흘러가는 시간의 유동성을 연상시킨다. 과거에서 예측하였던 미래의 상은 현재와 비교가 가능한 유희적이고 서사적인 레퍼런스이자, 관객의 기억과 상상을 작동시키는 시각적 매개물로 작용한다. 이처럼 《어제 미래》는 물리적 실재와 비경험적 환영(illusion)의 경계에서 이미지와 매체, 기억에 담긴 다층적 시간성을 조명하고자 한다.

OH ME ME GO?





**미션5.**

**<8-90년 에스에프우-비>**

**- 내가 태어나기 전에 개봉한 SF영화를 관람해주세요! -**



'I will be back.'(엄지척)을 아시나요?

영화 터미네이터의 주인공인

아놀드 슈왈제너거 명대사로

지금까지도 많은 패러디가 만들어지고 있어요.

1984년에 개봉한 이 영화는 2029년을 배경으로 하고 있어요.

당시 2029년은 인류가 남아 있지 않을 것만 같은 미래였는데

우리에게 멀지 않은 내일이자 현재가 되었네요.

이렇게 2020년 전후를 미래로 설정한 1980~90년대의 SF영화 관람해주세요.

(터미네이터, 백투더퓨처2, 데몰리션 맨, 블레이드 러너 등...)

과거의 상상으로 그려낸 미래는 어떤지

그 미래가 다가온 지금, 현재와 얼마나 비슷한지 생각하며 본다면 더욱 재미있겠죠?

관람한 영화를 인증해주세요!

포스터나 명장면 또는 관람하는 나의 모습도 좋아요.

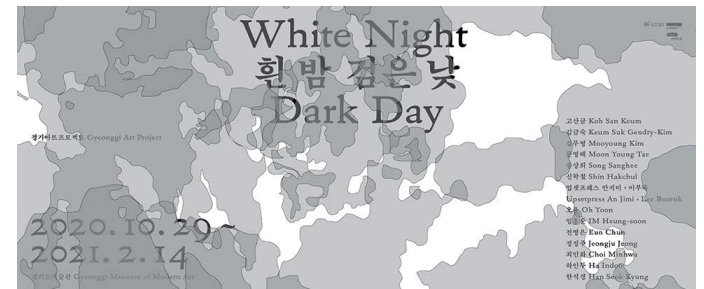
**2020  
경기아트프로젝트  
《흰 밤 검은 낮》**

끝나지 않은 전쟁 '6.25'는 70년이 지났지만 여전히 우리 사회 구성원의 마음과 삶의 조건을 규정하는 힘을 갖고 있다. 이웃이 서로를 고발하고 한 마을이 집단으로 학살당해 묻히고 자식과 부모가 헤어져 영원히 볼 수 없는 고통스러운 사실은 남북민 모두에 트라우마로 남았으나 시간이 지나면서 망각 속으로 사라져가는 듯하다. 이처럼 전쟁의 당사자들이 역사 속으로 사라져가는 상황에서 전쟁의 경험자들이 존재하지 않을 때 우리는 그것을 어떻게 기억해야 할까? 국가에 의한 공동의 서사와는 다른 개인의 기억은 어떻게 전해질 수 있을까?

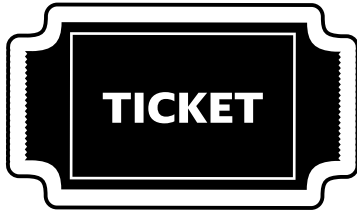
《흰 밤 검은 낮》은 상상조차 어려운 전쟁의 참화 속에서 이름 없이 사라져간 사람들과 이후 남북 간 체제 대결의 과정에서 희생되었으나 드러나지 못했던 이들의 아픔을 기억하고 그 고통에 귀 기울이고자 한다. 월북 작가, 예술가, 평범한 여성들, 학살 희생자들의 유족, 실항민들의 이야기는 참여 작가의 관점에서 재구성되고 관람자들에 의해 새롭게 해석된다. 이를 통해 전쟁이라는 극단적 폭력을 경험하지도 기억하지도 못하는 세대가 어떻게 이 역사적 사건과 접속하고 그 희생자들과 연대할 수 있을지, 그리고 그 과정에서 인간이 인간을 믿고 사랑하는 것이 어떻게 가능한지 묻고자 한다.

《흰 밤 검은 낮》은 소설가 한강의 책 『흰』에서 따온 것으로 과거 속으로 소환되는 과정을 완전한 빛도 완전한 어둠도 없는 하루로 은유한 것이다. 이 책에서 작가는 쉽게 파괴되는 연약한 인간이라는 존재와 그림에도 이 한계를 넘어서고자 하는 존재의 송고함에 대해 말하고 있다. 작품을 관람하는 관객들의 걸음걸음으로 그들이 혹은 우리가 지금 서있는 이 곳보다 한걸음 더 밝은 곳으로 나아가기를 희망한다.

OH ME ME GO?



**미션6.**  
**<《흰 밤 검은 낮》 전시 관람>**  
**- 경기도미술관으로 오세요! -**



한국전쟁이 일어난지 70년이 지났습니다.

우리에게는 분단이라는 커다란 흉터가 여전히 남아있어요.

여러분은 6.25를 어떻게 기억하고 있나요?

중요한 우리의 역사라고 생각은 하지만

아마도 어렵פות이 알고 있을 것 같아요.

전쟁의 당사자들이 역사 속으로 사라져가는 상황에서

우리는 어떻게 기억해야 할까요?

전시를 관람하고 함께 고민하는 시간을 가져보면 좋을 것 같아요.

《흰 밤 검은 낮》 전시관람을 인증해주세요!

전시티켓이나 마음에 드는 작품을 올려주세요.

\* 본 프로그램은 경기교육나눔사업으로 진행됩니다.

주최  
경기문화재단

주관  
경기도미술관

지원  
경기도

기획  
최혜경  
이재영

전시내용 제공 및 자문  
김종길(학예팀장)  
구정화  
이수영  
김지희  
강민지  
조은솔

디자인  
박현정

인쇄  
신사고 하이테크

2020 G뮤지엄스쿨 수험생프로그램  
<오 미 미 고 - 오늘 미술관 미션 고?>  
2020.12.04 — 2020.02.14

OH ME ME GO?  
OH ME ME GO?  
OH ME ME GO?  
OH ME ME GO?  
OH ME ME GO?  
OH ME ME GO?  
OH ME ME GO?  
OH ME ME GO?  
OH ME ME GO?  
OH ME ME GO?

새로운 경기  
공정한 세상

  
경기문화재단  
Gyeonggi Cultural Foundation

 경기도미술관  
Gyeonggi Museum of Modern Art