



개관 10주년 기념 특별기획전

10 + a

열 - 개의 공간
열한가지 생각

2023. 5. 3. - 8. 27.

전시 안내서

「10+a: 열 개의 공간, 열한 가지 생각」



● 전시 소개 ●

- 전 시 명 : 2023년 특별기획전 「10+α: 열 개의 공간, 열한 가지 생각」
- 전시기간 : 2023년 5월 3일 (수) ~ 8월 27일 (일)
- 전시목적 : 과학과 타 분야 사이의 연관성을 제시하고 창의적 사고방식을 경험 및 체험할 수 있는 관람객 참여형 융합전시 추진
- 전시규모 : 610㎡ (약 200평) ※ 조립형 부스 구성
- 기획의도

우리도 레오나르도 다빈치처럼 융합적인 사고를 할 순 없을까? 과학과 예술, 전혀 관계없는 분야로 보이지만 본질은 같다는 것, 그것의 연관성은 무엇일까? 과학과 예술의 공통점은 모두 인간의 창조적 노력의 과정이라 생각할 수 있다. 그렇다면 창조성이란 무엇인가? 뛰어난 창조성은 어떻게 발휘되는가? 정도의 차이는 있지만 과거의 관습이나 생각을 뒤집어 생각할 때 창조성은 발현된다. (생각의 탄생)

21세기 융합의 시대에는 창조적인 조합을 요구하며 가치, 감성, 창의성을 중심으로 발전하고 있다. 즉, 과거 세분화되고 분업화되었던 많은 정보의 지식, 업무, 학문 등의 분야가 현대에는 다시 통합되고 융합하여 새로운 분야로 창조되고 있다.

모든 사람들은 창조성을 지녔고 그건 의심의 여지가 없는 사실이다. 물론 창조성을 타고난 사람이 따로 있는 것처럼 느낄 수 있다. 문제는 많은 사람들이 자신에게 창조성이 없다고 혹은 발휘할 방법을 모른다고 믿어버린다는 것이다. 창조성에 대한 자신감을 잃어버린다. (발칙한 예술가들)

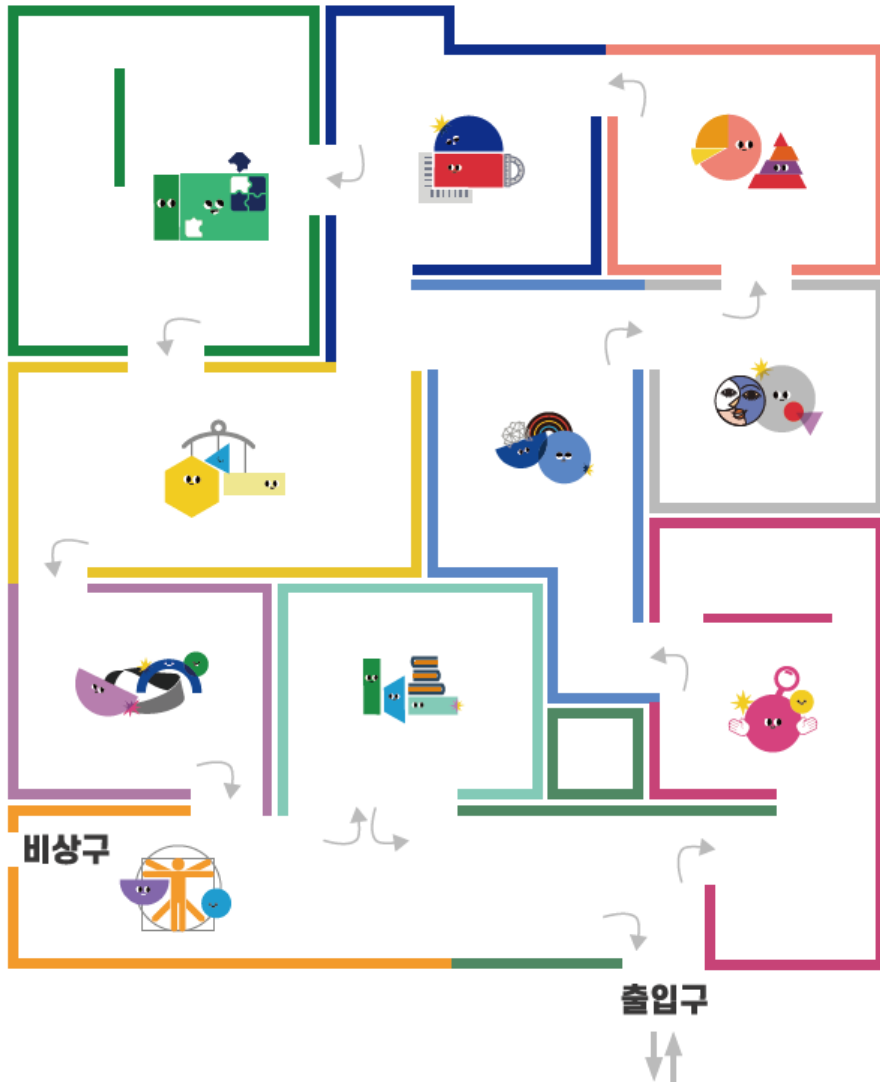
그렇다면 창조적인 사람들은 어떻게 생각하는가?

이번 전시에서는 예술가와 과학자의 그들의 생각법을 10단계로 나눠 창의성을 발휘하는 방법을 전시에 녹여내고자 한다. 이로서 관람객이 오감으로 관찰하고 느낌과 감각을 불러내 마음껏 상상하고 단순화하는 과정을 통해 단순한 분야적 지식이 아닌, 다양한 분야의 지식을 융합하고 새로운 아이디어를 창조하는 과정을 이해할 수 있는 계기가 되었으면 한다.

「10+a: 열 개의 공간, 열한 가지 생각」



전시 구성



전시 스토리라인



「10+a: 열 개의 공간, 열한 가지 생각」

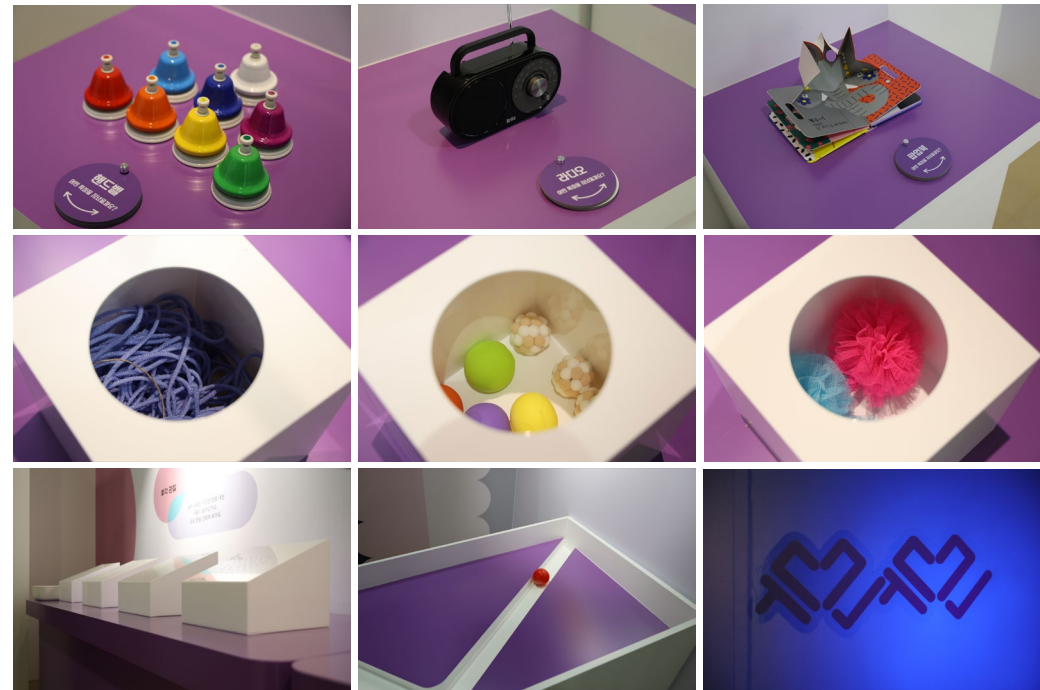


● Zone 01. 엉뚱한 관찰 ●

■ 관찰이라 함을 시각적 관찰로만 생각하는 점에서 벗어나 여러 감각을 통해 관찰할 수 있는 공간

■ 콘텐츠 구성

- 관찰력 테스트 : 사물을 관찰할 수 있는 감각은 무엇일까?
- 적극적으로 관찰하기 : 청각관찰, 촉각관찰, 후각관찰, 보이지 않는 글자 관찰하기
- 같은 사물을 다르게 보는 사람들 : 올리비에 메시앙 <새의 카탈로그>, 아르키메데스 <부력의 원리>, 알베르트 스젠트 기요르기 <비타민 C 발견>



「10+a: 열 개의 공간, 열한 가지 생각」



● Zone 02. 독특한 상상 ●

■ 머릿속의 이미지를 형상화하고 존재하지 않는 형태의 모습을 상상하는 공간

■ 콘텐츠 구성

- 형상화 테스트 : 전개도를 보고 도형의 모습 형상화하기
- 존재하지 않은 형태: 4가지 음악장르(클래식, 해비메탈, 사물놀이, 재즈)의 생김새 상상하여 표현하기
- 보이지 않는 것을 보는 사람들: 알버트 아인슈타인의 <생각 연습>, 피터 미첼의 <형상화 놀이>, 루트비히 판 베토벤의 <청각의 시각화>, 파울 클레의 <청각의 시각화>



「10+a: 열 개의 공간, 열한 가지 생각」

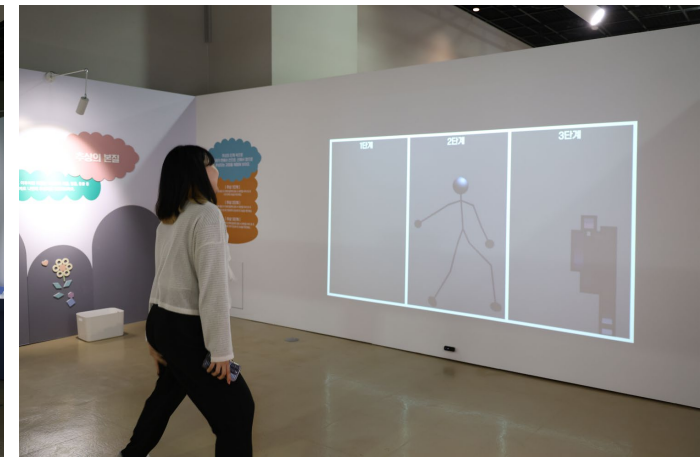


● Zone 03. 단순한 추상 ●

■ 복잡한 사물의 형태나 본질을 단순화하는 과정을 경험할 수 있는 공간

■ 콘텐츠 구성

- 추상의 단계 : 그림 속 파블로 피카소는 무엇을 그린걸까?
- 추상의 본질 : 나의 움직임이 단계별로 점점 단순화 되어가는 과정과 단순화된 문자 퍼즐을 이용하여 사물, 얼굴, 동물 등 다양한 형태 추상하기
- 추상화=단순화 : 찰스 토머슨 윌슨의 <소립자 사진>, 에티엔 쥘 마레의 <크로노포토그래피>



「10+a: 열 개의 공간, 열한 가지 생각」



● Zone 04. 미묘한 분류 ●

■ 다양한 분류 기준에 따라 진열된 사물을 보며 스스로 분류기준을 정립하는 연습을 할 수 있는 공간

■ 콘텐츠 구성

- 분류 테스트 : 어떤 기준으로 모여 있을까?
- 적극적으로 분류하기 : 나만의 분류기준 정립하기



「10+a: 열 개의 공간, 열한 가지 생각」

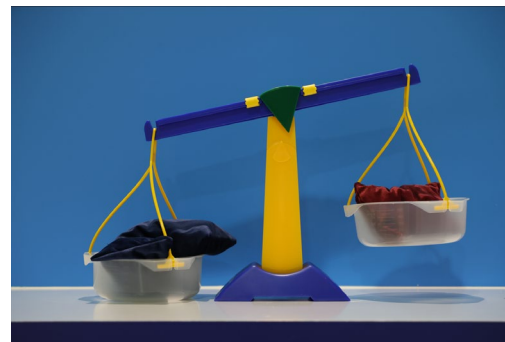
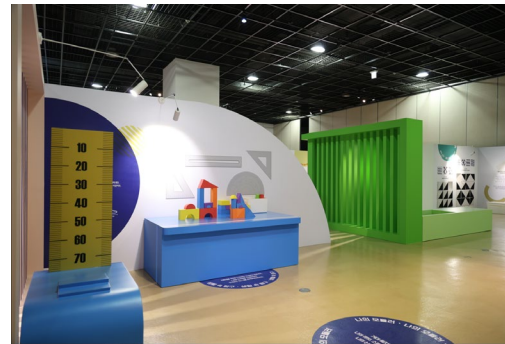


● Zone 05. 이상한 측정 ●

■ 나의 신체를 이용하여 도형을 측정하고 각기 다른 무게를 측정해나가는 과정을 통해 표준단위와 표준도구의 필요성을 알아갈 수 있는 공간

■ 콘텐츠 구성

- 아주 오래된 단위 이야기 : 큐빗, 스펀, 팜, 디지트, 피트 등 신체를 이용해 측정한 단위 이야기
- 나의 모듈러 : 대형 줄자를 이용해 나의 큐빗과 스펀, 팜, 디지트, 피트 등 측정하기
- 생활 속 탐구 : 신체를 이용하여 도형의 크기 측정하기, 나의 사물의 무게 비교하기 등



「10+a: 열 개의 공간, 열한 가지 생각」

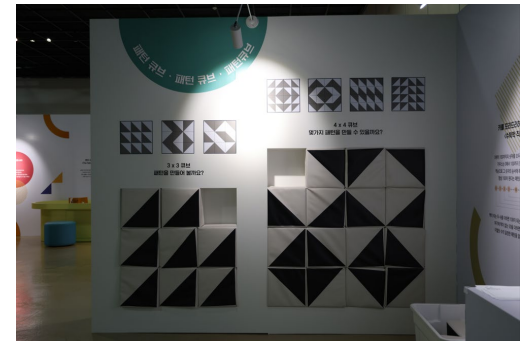


● Zone 06. 신기한 패턴 ●

■ 패턴을 인식하고 형성하는 과정을 뇌의 패턴인식, 수학패턴, 음악에서의 대칭과 반복 패턴 등의 체험을 통해 알아갈 수 있는 공간

■ 콘텐츠 구성

- 같고 다른 형태 : 주세페 아르침볼도의 작품에서 패턴찾기, 모리츠 에셔의 쪽매맞춤 패턴
- 반복과 대칭 패턴: 음악의 반복과 대칭패턴 체험하기
- 패턴의 인식과 형성 : 탱그램 퍼즐놀이와 4x4, 3x3 패턴큐브를 이용하여 다양한 패턴 만들어보기 등
- 자연의 무질서 속 새로운 패턴 : 카를 가우스의 <수학적 직관력>, 막스 에른스트의 <나뭇잎의 관습>, 존 스노우의 <콜레라 전파방식에 대하여> 등
- 패턴의 놀라운 변신: 모아레 패턴, 코흐곡선과 시어핀스키 삼각형



「10+a: 열 개의 공간, 열한 가지 생각」

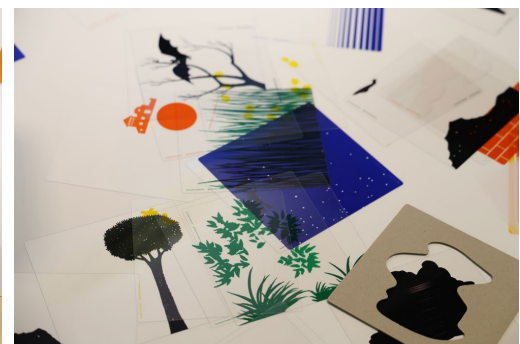


● Zone 07. 유쾌한 놀이 ●

■ 스스로 놀이형태를 만들어보는 과정에서 지속적인 사고과정을 경험할 수 있는 공간

■ 콘텐츠 구성

- 놀이와 창조사이 : 한정된 놀이도구를 조합하여 스스로 놀이형태와 놀이규칙 만들어보기
- 정해지지 않은 이야기 : 두 권의 그림책(엔조마리의 <The fable game>, 브루노무나리의 <Plus and Minus>)을 조합하며 끊임없는 이야기 만들어보기
- 놀이의 발견: 알렉산더 콜더의 <서커스 놀이>, 엘머 스페리의 <회전운동 장난감>, 리처드 파인만의 <회전하는 접시의 움직임>



「10+a: 열 개의 공간, 열한 가지 생각」



● Zone 08. 아찔한 변형 ●

- 기존의 것을 더하고 빼는 변형과정에서 찾아낸 아이디어, 제약과 규칙에 의해 기존의 것을 변형한 문학적 작품의 사례를 살펴볼 수 있는 공간
- 콘텐츠 구성
 - 더하기와 빼기 : 이미 있는 기술을 더하거나 빼는 과정에서 신박한 발명품이 된 것은 무엇일까?
 - 제약과 규칙 : 글의 형식과 구조를 변형하는 문학실험을 한 조르주 페렉의 사례, 애너그램, 리포그램, 팔랭드롬을 적용한 단어 또는 문장 만들기



「10+a: 열 개의 공간, 열한 가지 생각」



● Zone 09. 빛나는 다빈치 ●

■ 르네상스의 천재적인 과학자이자 예술가였던 레오나르도 다빈치의 연구노트를 살펴볼 수 있는 공간

■ 콘텐츠 구성

- 다빈치의 연구노트: 다빈치의 발명품 살펴보기, 튼튼한 다리 만들기

순회목록 제외



「10+a: 열 개의 공간, 열한 가지 생각」



● Zone 10. 응큼한 도서 ●

■ 전시주제와 연관된 도서를 살펴봄에 저자의 창의적인 생각을 엿보는 과정을 통해 나의 생각을 발전시킬 수 있는 공간

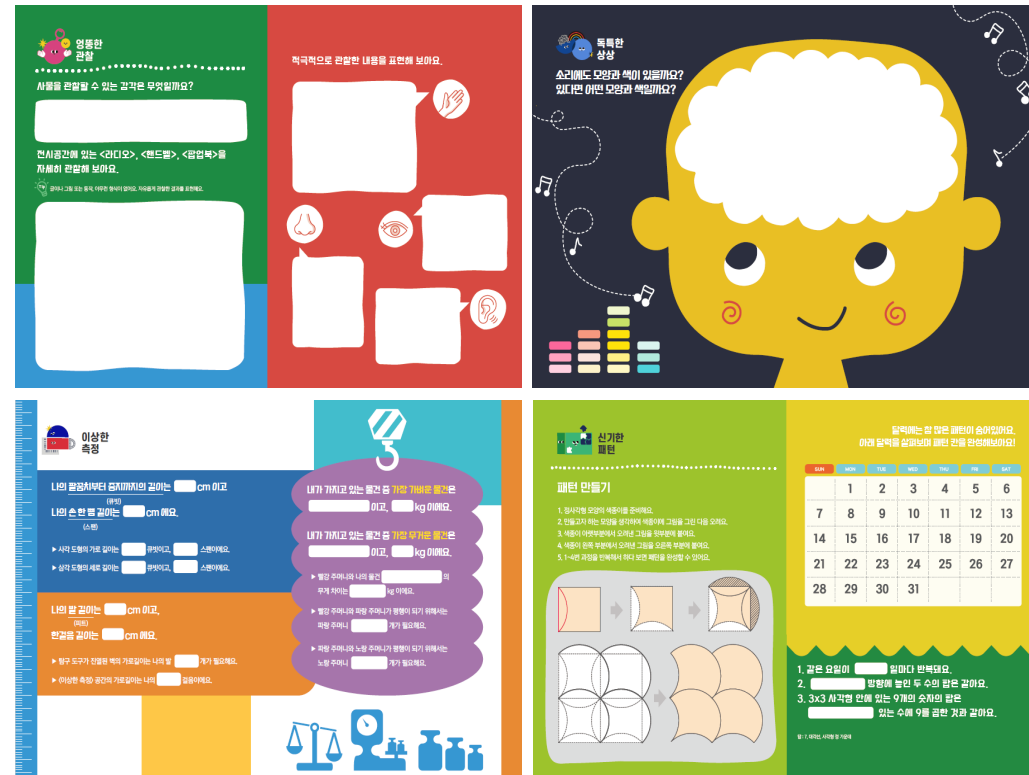


「10+a: 열 개의 공간, 열한 가지 생각」



• 전시연계 워크북 •

■ 각 전시 주제와 연계활동지 제작을 통해 관람 및 체험효과 향상



「10+a: 열 개의 공간, 열한 가지 생각」



● 홍보물 ●



[메인 포스터 및 대형 현수막]



[가로등 배너]



[무료 관람권]



[내부 동선유도 현수막]