

2022

Gyeonggi

Creation Center

경기문화재단

경기창작센터 창의예술학교

Education Programs

프로그램 결과 자료집

2022 경기문화재단

경기창작센터 창의예술학교

프로그램 결과 자료집

GYEONGGI
CREATION CENTER

© 경기창작센터



**경기창작센터
교육프로그램
소개**

2009년 개관 이래 국내 대표 레지던시 기관으로 자리매김한 경기창작센터는, 2024년 레지던시 역할에 생활문화센터 기능을 새롭게 더한 복합문화공간 '경기창작캠퍼스'으로 전환하고자 합니다. 이를 위해, 2022년부터 2년간 노후 시설 개보수, 사업 고도화 등을 추진하고 있습니다.

리모델링 기간 동안, 예술인의 창작활동과 연계한 예술교육 프로그램은 경기도민의 예술적 상상력 증진을 위해 대면, 비대면, 프로젝트 방식 등 다양하게 시도할 예정입니다. 2022년에는 다장르 분야의 예술인들이 경기도 전역으로 찾아가는 대면 예술교육과 디지털 플랫폼을 활용한 비대면 예술교육을 진행하였습니다. 또한, 문화예술을 넘어 환경, 기술 등 동시대



적 글로벌 이슈에 대해 예술을 매개로 탐구하고 창의적, 주체적 해결방안을 모색해보는 프로젝트형 예술교육도 시도했습니다. 2023년에도 온 오프라인 공간에서 예술인 기반의 예술 교육 프로그램을 진행하고자 합니다. 리모델링이 완료된 2024년부터는 경기창작센터 고유의 거주형 레지던시 작가 교육 프로그램으로 재개할 예정입니다.

앞으로도 예술인과 직접 소통하는 다채로운 문화예술 교육을 통해, 참여자들은 예술 창작의 과정을 생생히 경험할 수 있으며 일상의 긍정적 변화를 위한 창의력 증진, 예술가적 시각을 길러 볼 수 있습니다.

목차

창의예술학교 대면 교육 프로그램

- 008 01. 오늘의 노래
- 구분창 작가
- 012 02. 숨은 소리 쌀기
- 김현성 작가
- 016 03. 우리 춤, 어디까지 파봤니?
- 송영선 작가
- 020 04. 초단편소설 엔솔로지
당신에게 생길 수 있는 일
- 임동일 작가
- 028 05. 디지로그_당당한 낙서
- 정민정 작가
- 032 06. 디지로그_움직이는 캐릭터
- 정민정 작가
- 036 창의예술학교 대면 교육 프로그램
참여자 후기

창의예술학교

비대면 교육 프로그램

〈예술로 홈런_{Home-Learn}〉 실시간 화상 교육

- 040 01. 3차원 건축모형 실습과 건축기행
- 김희정 작가
- 044 02. Hello! 인터랙티브 미디어아트
- 백서윤 작가
- 048 03. 집예술 Arts at Home
- 유려한 작가
- 052 04. 촉각적 상상의 여정
- 유려한 작가
- 056 05. 셋이 하는 스트레칭
- 최송화 작가
- 060 06. 떠오르는 모양들
- 최태훈 작가

〈예술로 홈런_{Home-Learn}〉 영상 교육

- 064 01. 창의적인 3차원 스케치 실습
- 김희정 작가
- 066 02. 메타버스, 모든 게 가능한
나만의 공간
- 백서윤 작가
- 068 03. 촉각, 그 자체로 예술적인 감각
- 유려한 작가
- 070 창의예술학교 비대면 교육 프로그램
참여자 후기

창의예술학교

프로젝트형 교육 프로그램

- 074 01. 기술로 예술海
- 김현성&백서윤&정민정 작가
- 079 02. 나의 노래, 나에게 바치는 댄스
- 김현성&송영선 작가
- 082 03. 스톱모션 애니메이션
- 유려한&정민정 작가
- 086 04. 촉각의 모양
- 유려한&최태훈 작가
- 090 2022 창의예술학교
숫자로 보기
- 091 2022 창의예술학교
사진으로 더보기

창의예술학교

대면 교육 프로그램

소개

창의예술학교 대면 교육 프로그램 목차

-
- 01 오늘의 노래 - 구분창 작가
-
- 02 숨은 소리 쌓기 - 김현성 작가
-
- 03 우리춤, 어디까지 파봤니? - 송영선 작가
-
- 04 초단편소설 엔솔로지 당신에게 생길 수 있는 일 - 임동일 작가
-
- 05 디지로그_당당한 낙서 - 정민정 작가
-
- 06 디지로그_움직이는 캐릭터 - 정민정 작가
-

작가의 창작활동과 연계한 찾아가는 교육

경기창작센터 예술교육 프로그램은 예술인의 창작활동에 기반하고 있습니다. 예술가는 예술을 그들 삶의 일부로 포함하는 것을 선택하였으며, 그들의 경험을 교육프로그램 참여자들에게 전달하고자 했습니다. 이를 통해 참여자들은 예술가의 작품 창작 과정을 이해하고, 감상하며 자유로운 발상을 덧붙여 예술교육 과정에 몰입하고, 본인만의 작품을 창조하였습니다.

2022년, 경기창작센터는 코로나19 확산 방지와 센터 시설 보수 기간 중 참여자와 예술인의 안전을 위해, 찾아가는 프로그램으로 전면 전환하였습니다. 이로써 경기도 전역으로 공간 확장을 도모하였으며, 자연스럽게 예술교육이 참여자들의 일상의 공간, 특히 학교에 스며들어 학교문화를 풍부하게 할 수 있었습니다. 익숙한 공간에서 참여자들은 주체적으로 주변의 주제와 매개체를 예술작품의 소재로 사용하고, 예술적 연결점을 찾았습니다.

참여자들은 여러 감각을 통해 주변 사물이나 경험을 인지하며 즐거움을 얻고 예술적 상상력을 향상하였습니다. 상상력은 주어진 것 이상을 생각할 수 있는 능력으로, 우리는 예술로 일상을 차이 있게 바라보고, 다채로운 색과 입체적 시각을 더하는 경험을 할 수 있었습니다.

01 오늘의 노래

‘musical preference and personality’

겉으로 드러나는, 혹은 숨겨진 나의 음악적 선호와 나라는 사람의 vibe, 음악적 표현을 중심으로 ‘나’를 드러내는 여러 가지 방법 알아보기.

입체적이고 다층적인 ‘나’를 상상하며 음악의 레이어를 쌓아 나가고 일상의 사건과 감각들을 재료로 음악을 만들어보는 <오늘의 노래>

휴대용 디바이스의 의미를 개별성이 담긴 창작의 도구로 확장하여 각자의 하루를 사진, 영상, 음악 등 다양한 형식으로 기록해 디지털 다이어리로 만들어본다.

구분창

작가

작곡가, 사운드 디자이너로 활동하며 전자음악과 국악, 재즈 등 여러 장르와의 음악적 융복합을 시도하고 있다. 결과물이 만들어지기까지의 ‘과정’에 주목하는 창작자로서, 시간을 축으로 쌓여 가는 시, 청각적 아름다움을 추구한다.

문화예술단체 요의 대표로 공연, 문화예술기획 및 교육활동을 하고 있으며, 현재 경기창작센터 창의예술학교 예술강사로 활동하고 있다.

프로그램 과정

- 오리엔테이션 - 나의 음악적 선호 이야기하기, 작곡 체험하기
- Garage band로 알아보는 음악적 '흥'과 장르
- 리듬과 인생의 발걸음, 나의 템포를 인생 그래프로 만들어보기
- 베이스로 근음의 진행을 사용해 표현하는 내 인생의 굴곡
- 화음과 건반의 질감으로 표현하는 나의 Musical personality
- 음악적 효과, 레코딩 등으로 표현하는 '습작'
- '나'를 주제로 앨범자켓, 영상 촬영, 작곡 하기
- 마무리 작곡 작업, 발표회

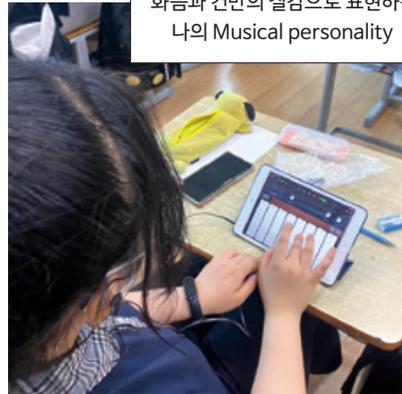
프로그램 내용



오리엔테이션 나의 음악적 선호 이야기하기, 작곡 체험하기



베이스로 근음의 진행을 사용해 표현하는 내 인생의 굴곡



화음과 건반의 질감으로 표현하는 나의 Musical personality

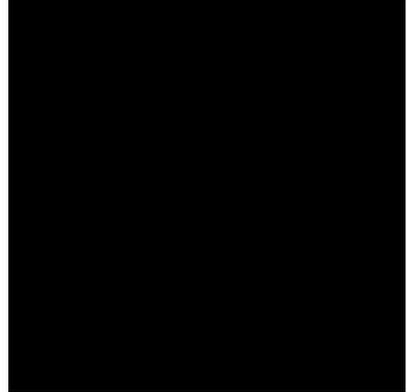
음악적 효과, 레코딩 등으로 표현하는 '습작'



결과물

<D>

01:36
오디오



<https://youtu.be/IgPOgPObAll>

<삐리삐리삐아삐아쁘라삐리리삐리리삐>

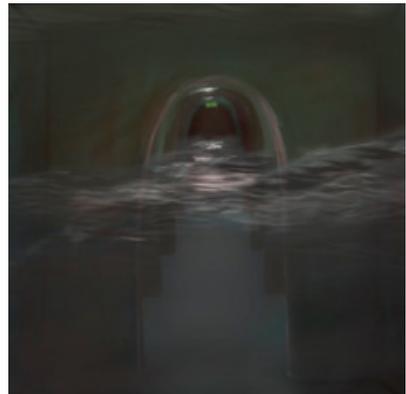
02:31
오디오



<https://youtu.be/qawleWkzU70>

<Last>

02:15
오디오



<https://youtu.be/f-cJ0QUrTI>

02 숨은 소리 쌓기

영화나 드라마 속 들리는 소리들은 다 ‘진짜’일까?

프레임 너머의 카메라와 마이크, 그리고 현실보다 더 현실적인 장면을 위해 만들어진 소리인 ‘폴리사운드(Foley Sound)’가 입혀지는 과정을 상상해보고, 일상에서 얻은 재료들로 직접 시그니처 사운드를 만들어 본 뒤, ‘루프 스테이션’을 이용해 쌓아 올려본다.

특별할 것 없는 재료들로 사운드를 재현하고 음악을 만드는 가운데 우리 일상의 소리가 예술이 될 가능성을 모색한다.

김현성

작가

보컬리스트, 작곡가 및 영상 사운드믹스 감독이다.

현재 싱어송라이터 ‘유익’, 밴드 ‘옐로위크’ 보컬, 김연우 라이브 밴드 코러스로 활동중이며, tvN D <캐스트>, <탐셀러>의 사운드믹스를 담당했다.

프로그램 과정

- 오리엔테이션 및 루프스테이션 체험
- 프레임 너머 - 마이크는 어디에 있을까?
- 폴리 사운드(1) - 이 소리는 진짜일까?
- 폴리 사운드(2) - 무성영화 더빙으로 소리의 질감 파악하기
- 음악 제작(1) - 시그니처 사운드 녹음, 샘플링하기
- 음악 제작(2) - 샘플링한 소리를 쌓아올려 리듬 패턴 만들기
- 음악 제작(3) - 목소리를 샘플링해 음악 채우기
- 디오라마 활용한 앨범아트 제작 및 삽입

프로그램 내용



오리엔테이션 및 루프스테이션 체험



프레임 너머 -
마이크는 어디에 있을까?



음악 제작(1) - 시그니처
사운드 녹음, 샘플링하기



음악 제작(2) - 샘플링한 소리를
쌓아올려 리듬 패턴 만들기



음악 제작(3) - 목소리를
샘플링해 음악 채우기

결과물

〈학교 끝났다〉

00:37
오디오



<https://youtu.be/0932lipAaWo>

〈나는 뽀뽀이다〉

00:43
오디오



<https://youtu.be/OBgKWFvfyds>

〈숲, 소리로 색칠하기〉

01:09
오디오



<https://youtu.be/TRwodB7XHjQ>

프로그램 과정

- 눈으로 보는 태평무
- 귀로 듣는 태평무
- 움직이는 태평무
- 생각하는 태평무
- 입으로, 몸으로 말하는 태평무
- 새로이 피어나는 태평무

프로그램 내용



눈으로 보는 태평무



귀로 듣는 태평무



움직이는 태평무



생각하는 태평무



입으로, 몸으로 말하는 태평무

결과물

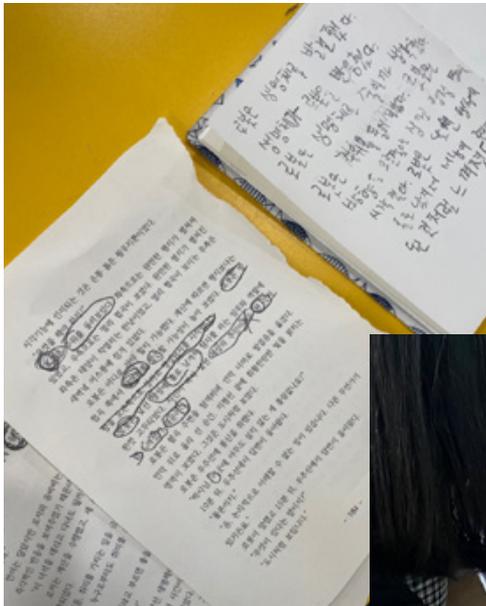
새로이 피어나는 태평무



프로그램 과정

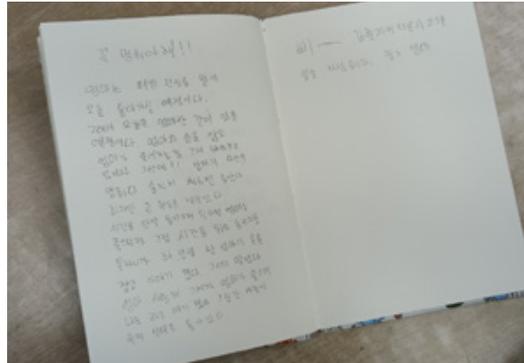
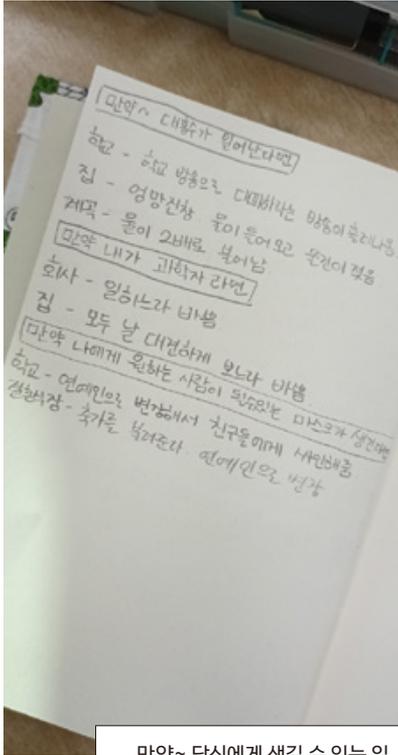
- 버려진 책, 조각난 이야기
- 내가 만나게 될 이야기
- 만약~ 당신에게 생길 수 있는 일
- 시점과 관점, 발상의 전환, 육하원칙을 이용한 글쓰기
- 플롯, 영웅신화 이야기
- 스토리텔링의 원리와 모티프
- 합평과 발표

프로그램 내용



버려진 책, 조각난 이야기





만약~ 당신에게 생길 수 있는 일



스토리텔링의 원리와 모티프

미지수

-1. 모든 것의 시작점

지구상 가장 뛰어난 나라 앤드(AND). 수많은 과학자와 기술력, 세계 최고의 인구수를 자랑하는 나라. 그 속에 가려진 빈곤층만큼은 이 나라도 어쩔 수 없나 보다. 밤이 되고 달이 떠도 어두워질 생각이 없는 도시.

멈추지 않는 불빛은 오늘도 춤을 추는데, 나는 왜 빛 한점 들지 않는 달동네에 사는 거지. 집마다 다 있다는 가정부 로봇 하나 없는지. 비가 오면 물바다가 되는 이 집 문 안에 정답이 있다.

문을 열기 위해 손잡이를 잡으면 녹슨 쇠덩어리의 이질감이 손끝에 달라붙고, 문이 열리며 빠그덕하는 나사 빠진 소음이 고막에 박힌다. 문이 열리면 언제나 그 령듯 술 처먹고 퍼질러자는 아빠와 한 서너 대쯤 얻어맞은 듯 서럽게 울고 있는 Y가 나를 반긴다. 술병을 치우고, Y를 달래고. 씻고, 술 냄새 풀풀 풍기는 바닥에 대충 눕는다.

나와 다섯 살 차이 나는 Y는 내가 열한 살 때 아빠가 입양해온 남자애다. 허구한 날 놀음이나 하고 다니는 아빠가 어디서 돈이 났는지. 나는 Y가 우리 집에 왔을 때 아빠가 한 말을 아직 기억한다.

“엔드에 갈 거야. Y는 엔드에 가기 위해 데려온 거야.”

엔드(END). 마지막 기회의 도시. 월 소득 100만 원 미만의 3인 이상 가구가 갈 수 있는 곳. 집과 차와 매달 200만 원의 생활비. 아빠는 엔드에 가겠다고 했다. 물론 3년이 지난 지금까지도 우린 달동네 신세다. 매년 지원했지만, 항상 떨어졌고, 그때마다 아빠는 나와 Y에게 화풀이를 했다. 어쩔 건가? 지원자는 차고 넘치는데. 아마 그럴 일은 없겠지만, 엔드로 가고 싶다. 나도 마지막 기회를 얻고 싶다.

평소와 같던 어느 날, 어둡기만 했던 내 삶에 새 전구가 끼워졌다. 아빠의 입에서 희망을 찾았다. 그것은 곧 새 시작이었다. 아빠는 말했다. 인원이 예상한 것보

다 많았던 엔드에서 서류 위조로 들어온 사람들을 찾아냈다고 말이다. 그들을 걸러내고 나니 오히려 사람이 부족해서, 몇 년째 대기 중이던 우리 가족을 통과시킨 거라고. 당장 내일 이사한다고 했다. 믿기지 않았다. 뺨을 때리고 꼬집고 별짓을 다 해봐도 꿈에서 깨지 않았고, 그것은 곧 꿈속이 아님을 의미했다. 주르륵 눈물이 흘렀다.

이 거지 같은 동네를 벗어날 수 있다는 사실이 나를 밝게 해줬다. 그러다 문득 Y가 생각났다. 엔드에 가게 되면, 가뜰이나 밥벌레 취급 받던 Y는 버려질까? 뭐, 나랑은 상관없는 얘기다. 그 애는 내 친동생이 아니니까.

0. AND 속 END

아빠의 말대로 정부 소속 사람들이 우리 집에 우르르 몰려왔다, 그들은 거대한 박스 속에 이 집 안에 있는 것들을 모두, 정말 살아 숨을 쉬는 것을 제외한 모든 것들을 닦치는 대로 집어넣었다. 우리는 그들의 트럭을 타고 엔드에 도착했는데, 거대한 담과 그보다 더 높은 문이 우리를 반겼다.

담은 족히 50m는 되어 보이는 매끈한 담이었다. 우리는 트럭에서 내린 후 핸드폰을 그들에게 압수당했다. 바깥세상과의 단절. 그것이 엔드의 규칙이었다. 엔드 안에서만 쓸 수 있는 핸드폰을 받았다. 바깥세상의 소식은 전혀 없는, 정말 엔드 안에서만 사용이 가능한.

엔드 안에는 바다도, 산도 전부 존재하지 않는다. 그런 규칙 속에서도 수많은 사람이 이곳에 살고 있다. 그만큼 간절하다는 뜻이겠지. 어찌 되었든 이곳은 평범한 도시이고, 학교도, 마트도, 백화점도 있으니 힘들지는 않을 것이다.

거대한 문이 소음 하나 없이 열렸다. 조금 걸어가니 검은 승용차가 있었는데, 그 차는 이제 우리 것이라고 했다. 차에 타니 자동으로 내비게이션이 실행되었다. 내비게이션은 우리를 집으로 안내했고, 도착한 그곳에는 이제 우리 집이 될 2층짜리 단독주택이 있었다. 아, 단독주택이라기엔 오는 길에 지붕 색깔만 다른 똑같은 집이 수백 개 있었지만.

초록색 지붕을 가진 새하얀 벽, 이제 우리의 삶, 아니 내 삶이 다시 시작되었다.

엔드에서의 생활은 아주 만족스러웠다, 학교도, 공기도, 그리고 집도 무엇 하

나 싫은 게 없었다. 2층에 창문이 달린 방은 내 방이 되었고, 내 방보다 조금 작은 2층 다락방은 Y의 방이 되었다.

아빠는 이사 온 뒤로 Y를 철저히 무시하기 시작했다. 이미 목표를 달성했으니 필요 없어진 걸까? 조금 불쌍하긴 했지만... 그 애가 아빠의 친아들이었다면 조금 달라졌지 않았을까 싶다. 나랑은 상관없는 애기다. 아빠는 오늘 옆집에서 열리는 파티에 간다고 했다. 또 개가 되어 들어오지만 않았으면 좋겠다. 아마 그런 일은 없겠지.

+1. 압전

아빠가 돌아왔다. Y는 혹시나 얻어맞을까 봐 제 방에 숨어 문을 잠갔다. 아빠는 내 예상대로 술에 절여져서 돌아왔다.

아, 이러면 안 되는데, 자꾸만 아빠를 혐오하게 된다. 어찌면, 피가 안 섞였더라면 진작 죽어버렸을지도 모른다. 내 친아빠니까 차마 못 죽이는 거지.

아빠는 나를 죽이려 한 적이 있었다. Y가 오고 얼마 안 되었을 때였다. 지가 날린 돈이며 빚이며 다 내 탓이라며 목을 졸랐었다. 귀가 멍멍해졌다. 어찌 됐든 아직 살아는 있으니 어떻게든 되지 않을까 싶다.

아빠는 거실 소파에 퍼질러 누웠다, 나는 그때 방에 들어갔어야 했다, 그날, 아빠의 말을 들으면 안 됐다. 차라리 평생 모르고 사는 게 나았다.

아빠가 나를 불렀다.

‘사실 너는 내 친딸이 아니다.’, ‘Y와 너는 친남매이다.’, ‘나는 그저 엔드에 가기 위해 입양 했을...’

문장들이 조각조각 잘린다. 난 사람의 언어를 듣고 있는 게 맞는가?

머리가 멍하다. 나도 모르게 부엌으로 갔다. 아빠는 아니, D는 뭐가 그리 재미 있는지 깔깔대며 웃었다. 거실 불을 켰다. 순식간에 시야가 밝아지고, D는 나를 보며 소리치고.

손을 높이 든다. ‘쉬익’ 하며 공기를 가르고 은색 날붙이는 D를 손질했다. 새빨간 거짓말은 흐르는 핏속에 숨어들어 흘러내렸다. 손에 흐르는 끈적한 액체의 감촉만은 생생한데, 눈앞은 아무것도 보이지 않았다. 정전일까?

졸음이 쏟아진다. 눈이 감긴다. 내 세상의 암전이었다.

눈을 떠보니 세상은 밝아져 있었다. 모든 것이 꿈이었던 걸까 싶어 주변을 둘러보니 D는 그 자리에 그대로 죽어있었다. Y가 나오기 전에 전부 치워야 했다. 늘어붙은 핏덩이들은 잘 지워지지 않아 세제며 락스며 전부 써야 겨우 지워졌다. 문제는 D였다. 뭐가 그리 억울한지 눈도 감지 않고 있었다. 시체를 어떻게 처리해야 할까 고민하다 뒷마당에 묻어 버렸다.

프로그램 과정

-
- 그래피티 이해
 - 그래피티와 증강기술 이해 및 흥미 유발
 - 그래피티 작품 탐구
-
- 드로잉
 - 마카 펜으로 나의 생각과 감정을 자유롭게 드로잉
-
- 모바일 앱을 활용한 드로잉 및 작품 제작
 - 모바일 앱 사용법을 이해하고 2D드로잉을 3D로 만들기
 - 움직이는 그래피티를 위한 리깅 방법의 이해
-
- AR 작품 완성
 - 모바일 앱을 이용한 애니메이션 설정
 - AR어플을 이용하여 AR-그래피티 작품 완성
-

프로그램 내용



드로잉



모바일 앱을 활용한 드로잉 및 작품 제작

AR 작품 완성



모바일 앱을 활용한 드로잉 및 작품 제작

AR 작품 완성



결과물



06 디지로그 _ 움직이는 캐릭터

‘디지로그 - 움직이는 캐릭터’는 캐릭터 디자인과 기계장치의 움직이는 원리를 융합한 문화예술교육프로그램이다.

실생활에서 쓰이는 기계 부품 중 링키지와 레버 등의 움직이는 원리를 활용하여 나만의 개성있는 캐릭터를 만들어 봄으로써 기술적 상상력과 예술적 감수성을 향상 시키고자 한다.

정민정

작가

키네틱 작품을 중심으로 인공지능, 증강현실 기술과 융합하여 아날로그와 디지털, 물질과 비물질의 간극을 좁혀가며 작업을 하고 있으며, 현재 경기창작센터 창의예술학교 예술강사로 활동하고 있다.

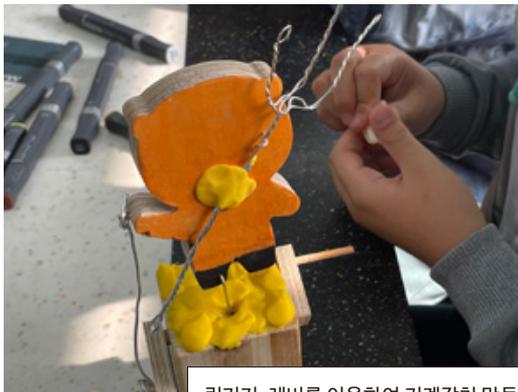
프로그램 과정

- 캐릭터 디자인과 움직이는 원리 이해 및 흥미유발
- 캐릭터와 오토마타 작품 탐구
- 링기지, 레버를 이용하여 기계장치 만들기
- 움직임을 상상하여 자유롭게 조형물 디자인
- 기계장치와 캐릭터 연결하여 작품 완성

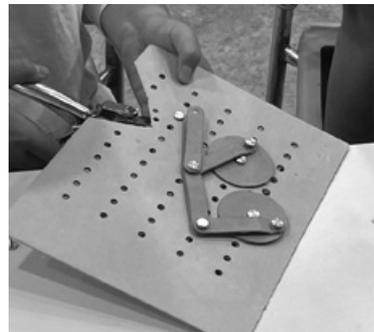
프로그램 내용



캐릭터 디자인과 움직이는 원리 이해 및 흥미유발



링기지, 레버를 이용하여 기계장치 만들기



링기지, 레버를 이용하여 기계장치 만들기

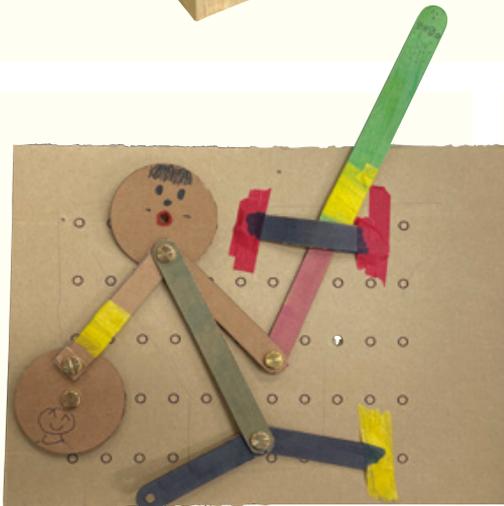
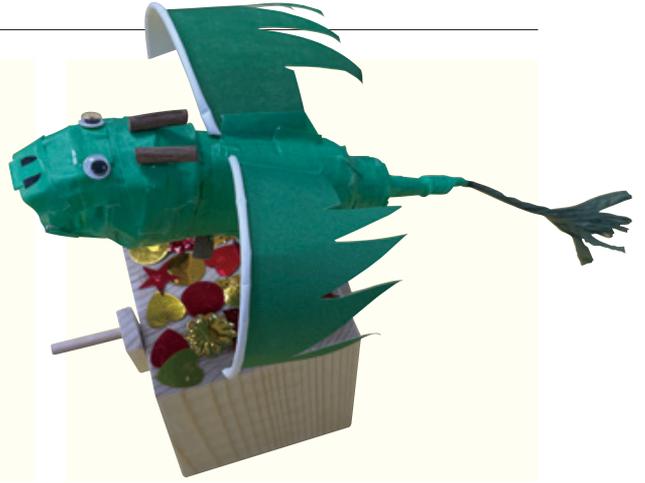


움직임을 상상하여 자유롭게 조형물 디자인



기계장치와 캐릭터 연결하여 작품 완성

결과물



창의예술학교

대면 교육 프로그램 참여자 후기

“ 나만의 창작물을 만들게 되어서 나중에 이걸 보여주면서 다른 친구들에게 자랑하면서 나만의 만족감을 느끼게 되어서 영광이다. 다른 수업 같은 경우에는 그냥 지식을 얻는 교육이지만 이거는 영원히 남는 창작물에 지식까지 알게 되니까 뭔가 흥미롭다. 그리고 생각만 해도 재미있었던 활동이었던 것 같다. 내가 과연 해낼 수 있을까? 라는 두려움이 있었지만 잘 해결해 나간 것 같아서 다행이다.

“ 글을 쓸 수 있어 좋았다. 다음 기회가 되면 또 신청할 것이다.

“ 이런 프로그램을 해서 너무 좋았음. 미술이 더욱더 좋아졌다.

“ 교실 수업을 준비하시느라 힘드셨을 텐데, 필요한 교구들도 다 준비해오시느라 고생하셨습니다. 창작센터로 직접 가서 들으면 더 좋은 경험이 될 것 같아 다음에는 가서 듣고 싶어요.

“ 학생들과 소통하시며, 눈높이에 맞게 설명을 잘 해주십니다. 수업 내용이 학생의 흥미와 부합되며, 음악에 대한 심화 수업이 좋습니다.

“ 학생들과 호흡하며 프로그램을 운영하여 모든 학생이 즐겁게 활동하는 매우 좋은 프로그램이었습니다.

“ 예술에 대해 흥미가 없었고 잘 몰랐는데 이번 수업으로 흥미가 생겨서 좋습니다.

“ 이번 프로그램 너무 재밌었고, 나중에 또 하면 정말 좋을 것 같아요. 이야기를 만들어 볼 수 있어서 좋았어요.

“ 처음에는 잘 할 수 있을지 막막하기도 하고 그랬는데 선생님께서 수업도 재밌고 편하게 잘 해주시고 재밌게 해주셔서 즐겁게 수업했다.

“ 몇 번의 터치로 내 노래가 만들어지는 것이 흥미로웠다. 다음에 또 기회가 되면 신청할 것이다.

“ 모르는 것을 알게 되어 좋고 기회가 된다면 더 할 의향이 있는 것 같다. 선생님이 잘 알려 주었다.

“ 음악 관련이라 재미있었고, 선생님이 정말 재미있게 수업해주셨다.

“ 참여할 수 있는 프로그램이 더 다양해졌으면 합니다.

“ 이 창작센터는 정말 창작하는 데 도움이 되어 감사의 말씀을 전하고 싶네요. 그리고 또한 모든 선생님이 친절하셔서 깜짝 놀랐습니다.

“ 개선할 점도 없고 장점이 두드러진다. 여러모로 아주 재미있고 좋다.

“ 준비물도 좋고 재미있었다.

창의예술학교

비대면 교육 프로그램

소개



창의예술학교 비대면 교육 프로그램 목차

〈예술로 홈런(Home-Learn)〉 실시간 화상 교육

- 01 3차원 건축모형 실습과 건축기행 - 김희정 작가
- 02 Hello! 인터랙티브 미디어아트 - 백서윤 작가
- 03 집예술 Arts at Home - 유려한 작가
- 04 촉각적 상상의 여정 - 유려한 작가
- 05 셋이 하는 스트레칭 - 최송화 작가
- 06 떠오르는 모양들 - 최태훈 작가

예술을 일상의 공간으로 초대하는 비대면 교육

팬데믹 이후 경기창작센터는 다양한 방법으로 비대면 교육프로그램을 기획하고, 실현하였습니다. 크게 영상과 키트를 활용한 일방향적 교육, 화상 회의 시스템을 활용한 쌍방향적 교육, 온라인과 오프라인을 결합한 혼합형 교육(blended learning)을 진행하였습니다.

영상과 키트를 활용한 일방향적 교육에서는 참여자가 예술작품 창조 과정에 몰입하는 경험을 극대화하였습니다. 쌍방향적 교육에서는 실시간 소통 중심의 교육 및 퀴즈, 만들기와 대화, 화면 공유를 통한 작품감상, 토론 등 즉각적인 협력 학습의 경험을 제공하였습니다. 온라인과 오프라인 환경을 결합한 혼합형 교육은 각 환경의 장점을 활용하여 참여자들과 심도 있는 예술적 공감대를 형성하였습니다. 대표적으로 온라인에서 건축이론 공부와 모형 만들기를 실습, 오프라인으로 건축모형 공유와 피드백, 건축기행으로 실제 건축물 탐구까지 3위 일체의 혼합형 교육을 시도하였습니다.

팬데믹으로 대면 교육이 중단되는 상황 속 많은 고민 끝에 시작한 비대면 프로그램이었지만, 비대면 교육을 통해 학습자는 학습 시간과 개별공간을 스스로 선택함에 따라 자기 주도적 학습을 경험할 수 있었습니다. 또한 독립적 활동 공간과 익명성 보장은 참여자의 내면적 표현을 더욱 풍부하게 하는 효과를 가져왔으며, 일상적 공간에 예술을 초대함으로써 일상이 예술이 되는 환경을 조성할 수 있었습니다.

〈예술로 홈런(Home-Learn)〉 영상 교육

-
- 01 창의적인 3차원 스케치 실습 - 김희정 작가
-
- 02 메타버스, 모든 게 가능한 나만의 공간 - 백서윤 작가
-
- 03 촉각, 그 자체로 예술적인 감각 - 유려한 작가
-

01

3차원 건축모형 실습과 건축기행

디자인 요소, 건축적 개념 습득 후, 내 안의 디자인 능력을 개발하기 위한 3차원(3D)스케치 실습을 진행한다. 그 후, 참여자들과 함께 건축물을 직접 탐구해 보는 건축기행을 떠난다. 이를 통해, 형태, 공간, 움직임 요소들이 서로 '이야기'하는 조화로운 관계성을 향상시키고자 한다.

김희정

작가

“공간은 사람의 삶을 규정한다.”

공간 기획·디자인 및 큐레이팅과 공간 브랜딩 작업을 하고 있으며, ‘헌 집 줄게, 새 집 다오’ 공간 재생 프로젝트를 진행하고 있다. 현재 경기창작센터 창의예술학교 예술 강사로 활동 중이다.

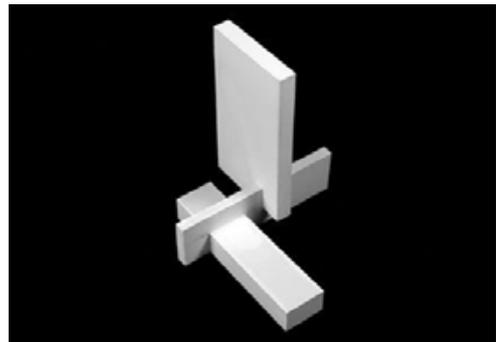
프로그램 과정

- | | |
|--|-----|
| □ 3차원(3D)스케치란 무엇인가 | 비대면 |
| □ 디자인 요소, 건축적 개념 습득 (비례, 형태, 축, 연결방법),
공간 스케치, 건축적 매스 | 대면 |
| □ 건축기행 | 대면 |
| □ 3차원(3D)스케치 건축 모델링 Develop(발전) 및 공유 | 비대면 |

프로그램 내용

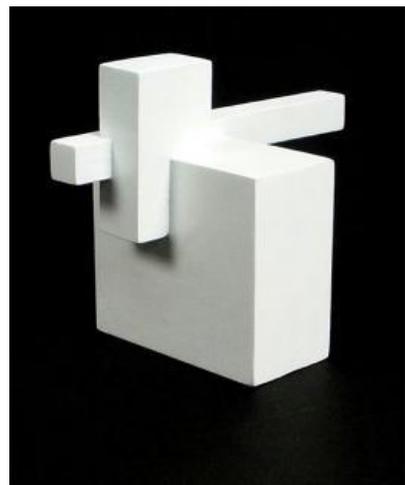
진행 영상 보러가기

<https://www.youtube.com/watch?v=d7SxuJ1vnBY>



출처

<https://www.pinterest.co.kr/pin/421579215115264939/>

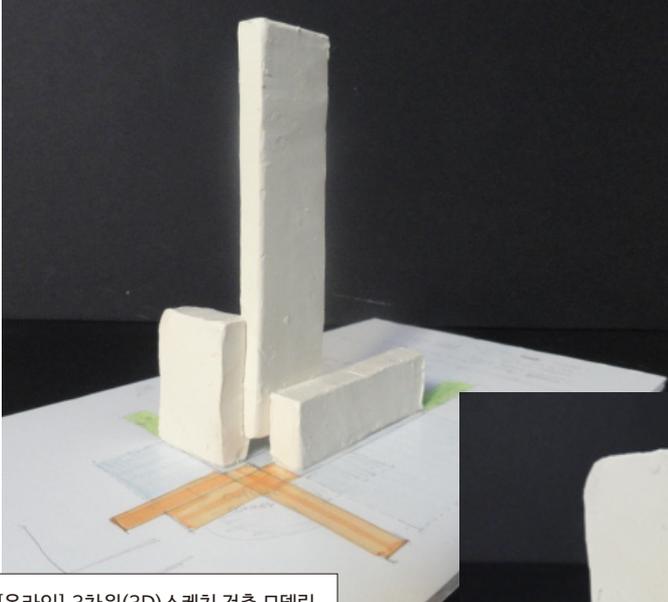


[온라인] 3차원(3D)스케치란 무엇인가

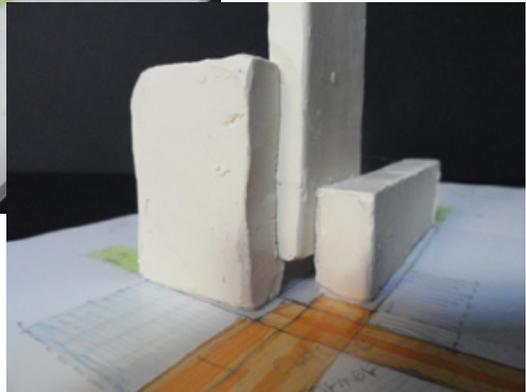


[오프라인] 디자인 요소, 건축적 개념 습득





[온라인] 3차원(3D)스케치 건축 모델링



02

Hello! 인터랙티브 미디어아트

예술과 기술의 결합인 미디어아트 작품을 ‘자화상’을 중심으로 알아보고 이를 토대로 자신의 글과 이미지를 활용하여 실시간 웹카메라를 통해 인터랙티브 셀프 캠을 제작해 보는 시간을 갖는다. 자기 모습과 표정, 다양한 효과들을 사용하며 즉흥적으로 자신을 표현하는 작품을 만들고, 소규모의 전시를 통해 작품을 발표해 본다.

백서윤

작가

백서윤은 ‘우연성’에 기반한 작업을 진행한다.

데이터와 물질 사이의 연관성을 탐구하며 다양한 매체를 통해 예상치 못한 사운드, 이미지, 공간을 빌려와 분석, 변형을 거쳐 해체하는 실험 작업을 하고 있으며, 현재 경기창작센터 창의예술학교 예술 강사로 활동하고 있다.

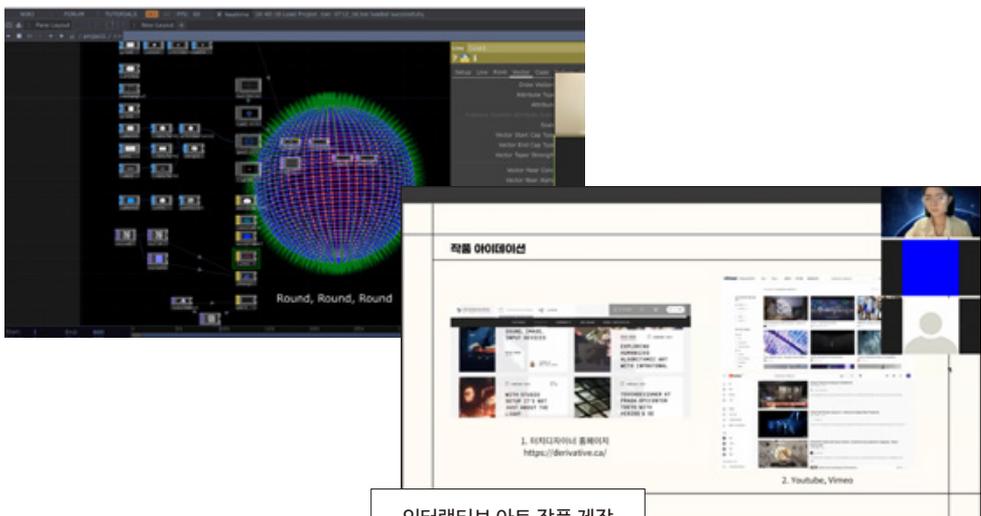
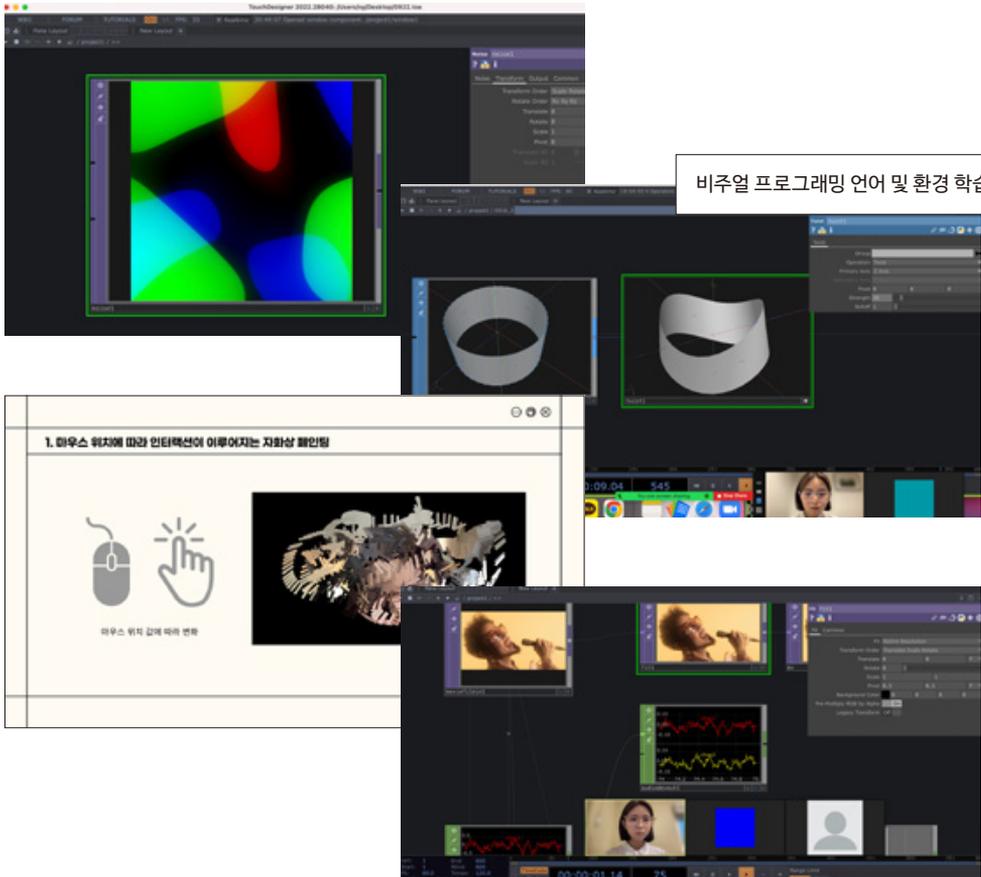
프로그램 과정

- 미디어 아트 역사 발전 방향 소개
 - 시청각 자료 학습 및 도입
- 비주얼 프로그래밍 언어 및 환경 학습
- 인터랙티브 아트 작품 제작
 - 컨셉 기획 및 기술 구현
- 작품 디벨롭 및 발표

프로그램 내용

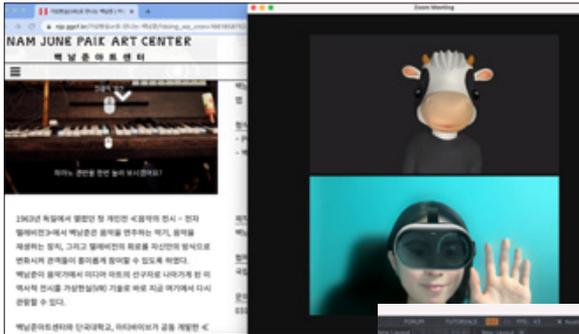
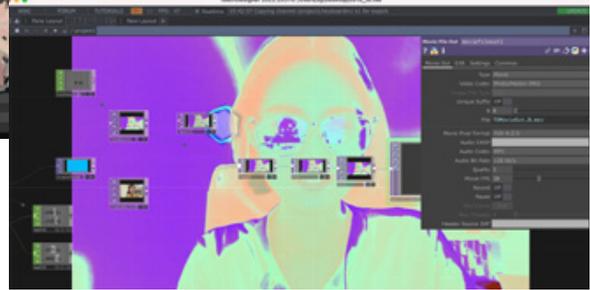
The collage consists of five overlapping browser window screenshots:

- Top Left:** A window titled "미디어아트에 대하여" (About Media Art) showing five images of various media art installations, including a large outdoor screen, a dark room with blue light, a circular structure, a colorful stage, and a floor covered in colorful dots.
- Top Right:** A window titled "인터랙티브 아트 (Interactive art)" with a large heading "인터랙티브 아트 (Interactive art)". Below the heading is a paragraph of text explaining interactive art and its characteristics, followed by a list of keywords: "주제: 관객, 상호작용, 체험형, 체험, 감각".
- Middle Left:** A window titled "인터랙티브 아트 (Interactive art)" showing two images of interactive art installations. The first shows a person in a dark room with a large screen displaying a cityscape. The second shows a person in a dark room with a large screen displaying a tree.
- Middle Right:** A window titled "미디어아트와 자화상 (자화)" (Media Art and Self-Portrait (Self-Portrait)) showing four images of interactive art projects. The top-left image shows a table with various objects. The top-right image shows a person in a dark room with a red background. The bottom-left image shows a person in a dark room with a large screen displaying hands. The bottom-right image shows a person in a dark room with a large screen displaying a person.
- Bottom Center:** A small box containing the text "미디어 아트 역사 발전 방향 소개" (Introduction to the History and Development of Media Art).

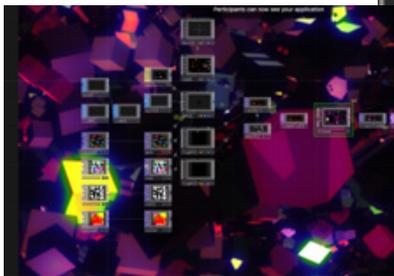
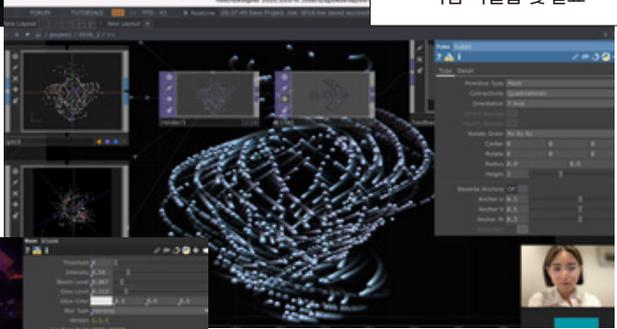




인터랙티브 아트 작품 제작



작품 디벨롭 및 발표



03

집예술 Arts at Home

집 공간, 사물들, 나의 몸에 시각예술, 글쓰기, 사운드를 더해서 집을 창의와 상상의 놀이터로 바꾸어본다. 집을 새로이 사유하고 상상하는 과정을 통해 나의 관점을 전환하고 스트레스도 덜어보는 시간이다. 특별한 기술이나 기능을 가지지 않아도 누구나 함께 할 수 있다. 나에게 가장 익숙한 공간에서 다과를 곁들이며 재미와 창의를 발견해 본다.

이 프로그램은 코로나19로 집에 머무는 시간이 갑자기 늘어난 상황에서 처음 고안되었다. 우리는 재택근무, 양육, 학습 등 거의 모든 삶이 집에 집약된 일상이 좋거나 버거웠다. 거리두기가 해제되었지만, 여전히 집에 머무는 시간이 많거나 비대면을 활용하여 색다른 시간을 보내고 싶은 분들과 함께한다.

유려한

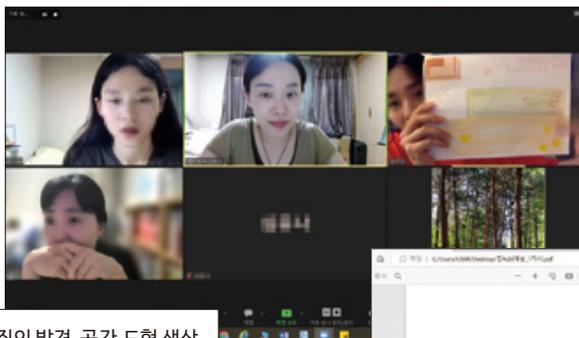
작가

글쓰는 작가, 문화예술기획자, 교육자, 연구자이다. ‘Hush Festival 조용한 축제’, ‘서초 아트 스페이스 페스티벌(SASF)’을 비롯한 다수의 예술 프로젝트를 꾸려왔다.

프로그램 과정

- 집의 발견: 공간, 도형, 색상
 - 다른 관점으로 집의 공간, 도형, 색상 수집하기
 - 나만의 공간 만들기
 - 집의 벽지에 관한 생각
 - 문고리 디자인
- 사물의 변신: 상상력 챌린지
 - 신체의 사물화, 사물의 신체화
 - 명화의 색다른 재현
 - 마스크 변신시키기
- 안식처와 새로 온 손님: 과거, 현재, 미래
 - 집의 사물과 연결되는 존재들
 - 과거에서 손님을 초대하기
 - 현재의 안식처
 - 미래의 시공간 그리고 나
- 집살롱: 사운드, 음식, 그리고 TMI
 - 음식을 바라보는 여러 시선들
 - 음식에서 떠오르는 음악
 - 먹는 입과 말하는 입
 - 녹음하고 듣기

프로그램 내용



집의 발견_공간,도형,색상



집의 발견_문고리를 바라보는 새로운 시선



집의 발견_나만의 문고리 표현하기

사물의 변신_신체의 사물화

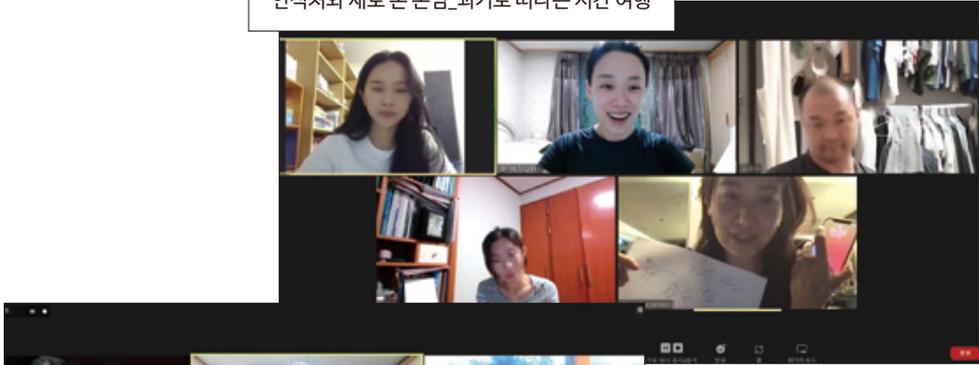


사물의 변신_마스크를 변신시키기



사물의 변신_상상력 챌린지

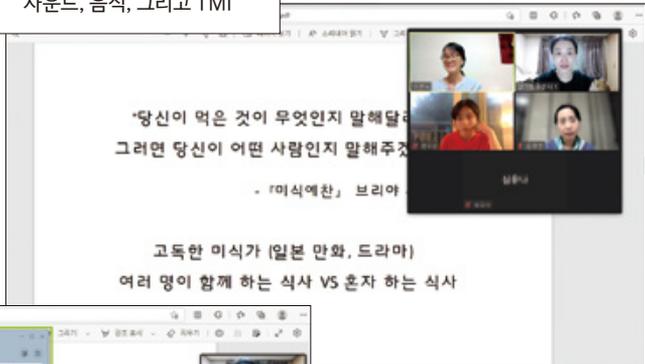
안식처와 새로 온 손님_과거로 떠나는 시간 여행



안식처와 새로 온 손님_미래의 시공간 그리고 나

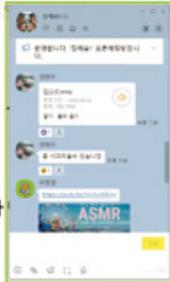


사운드, 음식, 그리고 TMI



음식과 어울리는

그 음식을 생각하



어울리는 음악



음식을 사운드로 전환하기

04 촉각적 상상의 여정

‘촉각’과 ‘예술’을 매개로 다양한 생각을 펼쳐보는 초등학교 대상 프로그램이다. 시각과 청각에 가려진 촉각의 다양한 면모와 비전을 공유하며, 매 회차 글쓰기와 시각예술을 결합한 내용으로 진행된다. 일상에서 촉각을 새롭게 발견하는 창의와 상상의 여정으로 떠나보자.

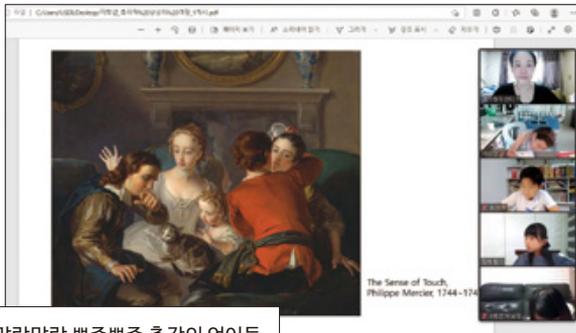
유리한
작가

글쓰는 작가, 문화예술기획자, 교육자, 연구자이다. ‘Hush Festival 조용한 축제’, ‘서초 아트 스페이스 페스티벌(SASF)’을 비롯한 다수의 예술 프로젝트를 꾸려왔다.

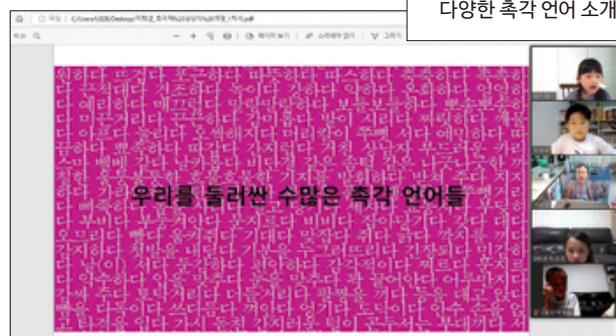
프로그램 과정

- 말랑말랑 뽀족뽀족 촉각의 언어들
 - 촉각 언어 탐구와 글쓰기
- 내 몸에 뿔이 난다
 - 신체의 시각적 변형
- 이불 그리고 녹지 않는 눈
 - 사물과 촉각적 마음
- 나에게 건네는 포옹
 - 손길, 포옹 그리고 문고리 디자인

프로그램 내용



말랑말랑 뽀족뽀족 촉각의 언어들



다양한 촉각 언어 소개



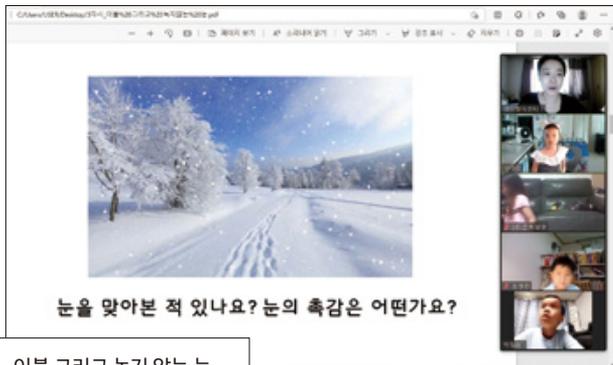
내 몸에 별이 난다



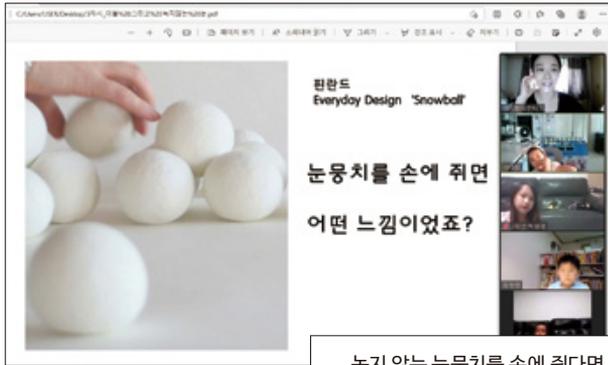
감정 표현하기



내가 어느 날 아침 벌레가 된다면

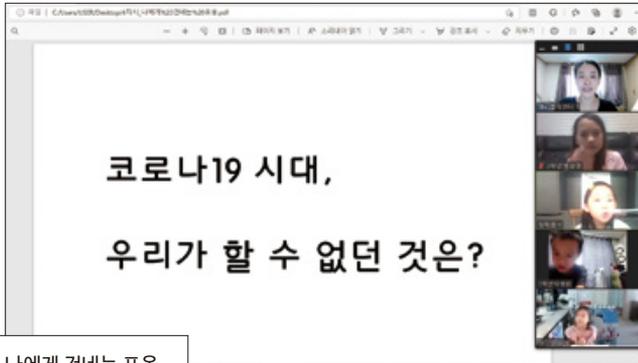


이불 그리고 녹지 않는 눈



녹지 않는 눈몽치를 손에 쥘다면

녹지 않는 눈몽치를 손에 쥘다면



나에게 건네는 포옹

가족 포옹하기 미션



05

셋이 하는 스트레칭

집단의 개념을 이루는 최소의 수 ‘3’은 고대 지구 곳곳에서 오랫동안 신성하게 사용한 숫자이기도 하다. 숫자 ‘3’과 해보는 셋이 하는 스트레칭은 집 안에 있는 식물, 사물 등 비인간과의 특별한 ‘관계’를 스트레칭을 통해 만드는 일종의 미술-생활운동(퍼포먼스) 수업이다. 사물 및 식물의 특성과 운동성을 관찰, 탐색, 상상하며 감각적으로 느껴보고 나의 신체와 재치 있게 연결하여 주변과 함께하는 특별한 운동 경험을 가져 본다.

최송화

작가

공간 만들기 드로잉 프로젝트- ‘ooo 스트레칭 기구’ 작업은 특별한 행동(움직임)을 유도하는 기구의 구조를 상상하는 것이 주요 활동이지만, 그 상상된 기구가 스트레칭이 되는 동시에 어떤 생각의 변화를 이끄는 지에 관심을 가지고 있다.

프로그램 과정

□ 스트레칭 하기

□ 돌이 하는 스트레칭

(1) 사물(식물, 내 옷 등) 탐색 1 & 2

- 식물을 만지기, 냄새 풍기기, 비밀 신호 보내기, 뜯어보기, 노크하기
(식물을 탐색하며 느낀 나의 기분, 마음을 철사로 형상화해보기)

- 사물도 사람처럼 힘이 있다면? 나의 신체와 옷이 만들 수 있는 다양한 모양과 형태를 만들고 탐색하기

(2) 돌이 하는 스트레칭 만들기

□ 셋이 하는 스트레칭

- 집단의 개념을 이루는 최소의 수 '3(셋)'

- 나와 사물(내 옷, 혹은 휴지), 식물과 '셋'이 하는 스트레칭 만들기

□ 오늘의 활동에 대한 경험 및 소감을 이야기해보기

프로그램 내용



사물탐색(식물)

셋이 하는 스트레칭 만들기



06 떠오르는 모양들

〈떠오르는 모양들〉은 흔하게 접하는 사물이나 대상을 다양한 관점으로 관찰하며, 자신만의 시각으로 새롭게 해석할 수 있음을 경험하는 창의미술 프로그램이다. 익숙한 물건들에서 새로운 모양들을 떠올려 본다.

최태훈

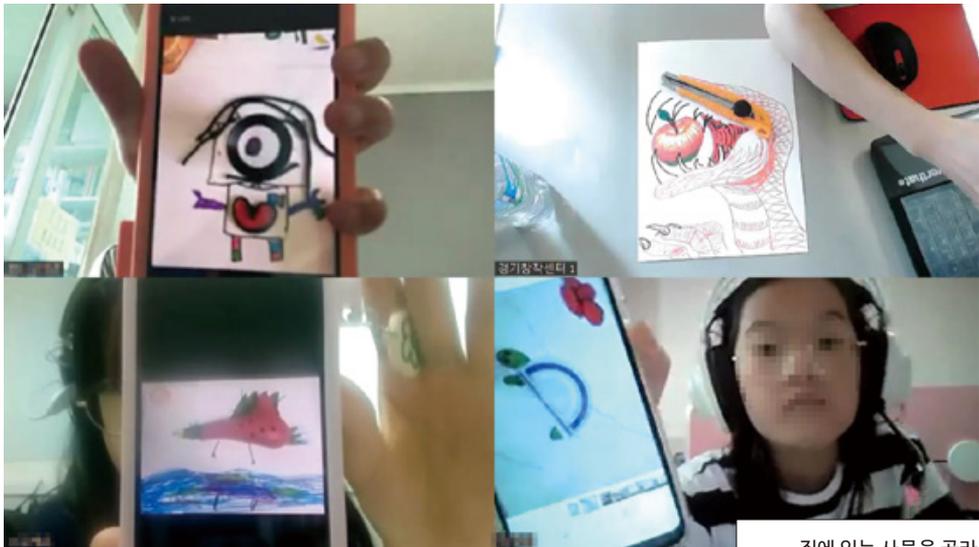
작가

사물을 기능과는 무관하게 조합하여 조각의 조형성을 탐구한다.

프로그램 과정

-
- 사물 연상 수업
 - 집에 있는 사물을 골라 종이 위에 놓고 연상 그리기
-
- 사물 캐릭터 만들기
 - 사물을 이용해 의인화된 캐릭터 만들기
-
- 추상 이미지 연상 1
 - 도화지에 인쇄된 추상 도안으로부터 구체적 형상을 떠올려 그림 그리기
-
- 추상 이미지 연상 2
 - 학생 스스로 추상화된 도안을 만들고, 같은 방식으로 접근
-

프로그램 내용



집에 있는 사물을 골라
종이 위에 놓고 연상 그리기



집에 있는 사물을 골라 종이 위에 놓고 연상 그리기



사물을 이용해 의인화된 캐릭터 만들기

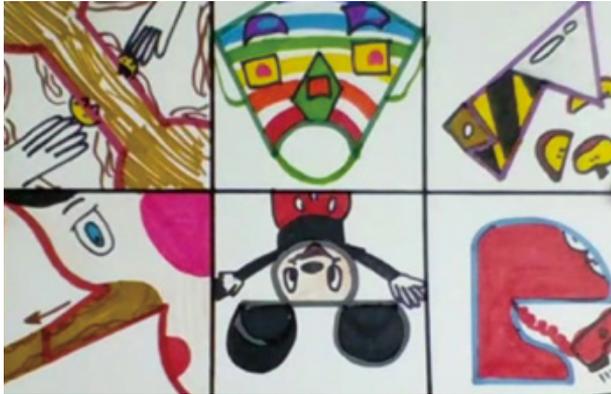


도화지에 인쇄된 추상 도안으로부터 구체적 형상을 떠올려 그림 그리기



학생 스스로 추상화된 도안을 만들고, 같은 방식으로 접근

결과물



01

창의적인 3차원 스케치 실습

디자인 요소(비례, 형태, 축, 연결 방법)와 건축적 개념에 대해 습득한다.
내 안의 디자인 능력을 개발하기 위해 3차원(3D)스케치와 지점으로 건축 모형 만들기를 진행한다. 단순한 재료, 단순한 형태, 단순한 결합으로 형태, 공간, 움직임 요소들이 서로 '이야기'하는 조화로운 관계성 향상을 실험하고, 선·면·입체·명암·볼륨으로부터 얻어지는 공간과 형태에 대한 개념을 확립하고자 한다.



영상 보러가기

<https://www.youtube.com/watch?v=cRhkWWzfbzM>





평가 리스트

	자세 점수
1. 완성된 입체는 X, Y, Z축을 가지고 있는가?	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
2. 주체적, 부수적, 종속적 요소 간에 대비 효과가 있는가?	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
3. 주체적 형태가 적절한 위치에 있으며, 안정성을 고려한 나머지 아래에서 상부를 받치고 있지는 않은가?	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
4. 종속적 형태가 전체적으로 조화를 이루게 하고 입체적인 효과를 증가시키는지?	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
5. 어떤 방향과 위치에서 보아도 아름다운 비례미, 균형, 조화를 이루고 있는가?	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
6. 요소들의 연결은 무리가 없는가?	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

02 메타버스, 모든 게 가능한 나만의 공간

팬데믹 이후 현실 공간과 가상 공간의 경계가 허물어지며 다양한 매체와 방법으로 소통하고 만나는 지금, 가상 공간에서 나를 표현해 보고, 나의 작업물을 전시해 볼 수 있는 방법을 소개한다.

동시에 메타버스의 개념과 예술 분야에서는 어떻게 활용될 수 있는지를 살펴보고 온라인 공간에서 3D 물체를 제작하여 나만의 가상 공간에 올려보는 시간을 갖는다.



영상 보러가기

<https://www.youtube.com/watch?v=TILHQ6BH888>





03

촉각, 그 자체로 예술적인 감각

유려한 작가는 오랜 시간 ‘촉각’에 주목한 경험과 탐구에 착안하여 글과 예술을 매개로 촉각 및 관련 온라인 교육 프로그램을 소개한다. 또한, 코로나19 시대 장시간 집에 머무는 사람들을 위해 고안된 ‘집 예술 Arts at Home’ 프로그램도 안내한다.



영상 보러가기

<https://www.youtube.com/watch?v=cITbpWHUHx4>



오늘의 주제는?

1. 인간이 피부를 통해서 세상을 느끼는 감각
2. 생명의 근간이 되고 다른 감각으로 확산되는 공통감각
3. 무의식의 층위까지 상호작용하는 감각



감각적인 책읽기

모든 감각을 동원해
상상하며 읽고,
그 상상한 것을
신체에 기입해보는
활동



볼에 스치는 바람의 느낌을
어떻게 저장할 수 있을까?




집과 일상을 변신시키는 '상상'
공간과 시간의 흐름을 이용한 '활동'

창의예술학교

비대면 교육 프로그램 참여자 후기

“ 자신이 보고 생각한 것을 느낀 대로 자유롭게 표현하는 기회를 통해 주변을 더 잘 느끼게 되었고 서로의 표현을 지지해주고 공감해주는 선생님과 친구들과의 관계 속에서 긍정에너지를 얻게 되었습니다! 아이가 너무 즐거웠다고 하네요! 후속 프로그램도 만들어주세요!

“ 처음 접하는 분야이고 비대면 수업으로 진행된다고 해서 수업을 따라가기가 어려울 것이라고 예상했으나 강사님의 역량과 눈높이에 맞는 강의 덕분에 몰입해서 즐겁게 배우고 결과물을 완성할 수 있었습니다. 후속 프로그램(심화 수업) 개설을 희망합니다.

“ 주제가 신선했을 뿐만 아니라 주제를 아우르는 예술 활동을 강사분이 단계적으로 잘 리드해 주셔서 집이라는 공간을 다양하고 색다른 방식으로 인지하고 경험할 수 있어서 좋았습니다.

“ 코로나, 사회적 격리 이후의 전환기에 다음을 생각해 볼 수 있는 프로그램이었고, 힐링의 시간이었습니다. 감사합니다!

“ 아이가 실생활에 쓰는 사물을 이용하여 그림의 한 부분에 넣어 그림을 그리고 꾸미며 생각을 해볼 수 있게 질문해 주셔서 좋았습니다. 수업이 일회성보다는 다음 수업에 연결되게 진행되면 좋을 거 같습니다. 아이가 흔히 교과목 관련 학업 수업들만 접하였는데 새로운 흥미로운 수업을 할 수 있어 좋은 시간이었습니다.

“ 사물에 대한 탐색 후 활동으로 이어져 작업하고 몸으로 교감하고 표현하는 수업이었다. 아이의 사고확장과 더불어 작가님의 예술관을 조금이나마 경험할 수 있어서 너무 만족스러웠다. 2시간 강의를 너무 짧게 느껴졌다. 오늘의 강의 내용을 좀 더 여유 있게 진행하면 좋겠다는 생각이 든다. 아이가 수준 있는 프로그램에 참여하고 즐기는 모습을 보니 학부모로서 프로그램 만족도가 높다.

“ 그림 그리는 것을 좀 어려워하고 미술적으로 다가가기 어려워했는데 아이가 자신감도 얻고 즐거워 하여서 대만족이었습니다!!

“ 이번 프로그램 참여가 계기가 되어서 건축 디자인에 대해 흥미를 갖게 되었으며, 특히 건축물 기행(파주)은 오래도록 좋은 추억으로 남을 것입니다

“ 색다른 프로그램 참여로 활기를 얻었습니다.

“ 프로그램 과정이 온라인+오프라인으로 이루어져 다양한 경험을 할 수 있었습니다.

“ 온라인(이론)과 오프라인(실습, 투어)이 잘 조화되어서 흥미롭게 참여했습니다.

“ 선생님과 소통이 좋았어요. 새로운 직업에 대해 궁금해졌어요.

“ 순수한 마음으로 한데 모여 이야기 나눈다는 점이 매력적이었습니다.

“ 온라인 만남이 어색할까 걱정했는데 편안한 분위기로 이끌어주셔서 넘 좋았습니다.

“ 온라인 커뮤니티 교육을 찾아보던 중, 쉽게 접할 수 있을 듯하여 참여하였는데, 분위기와 대화 모두 좋았습니다.

창의예술학교

프로젝트형 교육 프로그램

소개

창의예술학교 프로젝트형 교육 프로그램 목차

-
- 01 기술로 예술海 - 김현성&백서윤&정민정 작가
-
- 02 나의 노래, 나에게 바치는 댄스 - 김현성&송영선 작가
-
- 03 스톱모션 애니메이션 - 유려한&정민정 작가
-
- 04 촉각의 모양 - 유려한&최태훈 작가
-

기술, 장르 간 콜라보레이션, 일상의 가치를 예술로 언어화하는 퍼스널브랜딩 교육

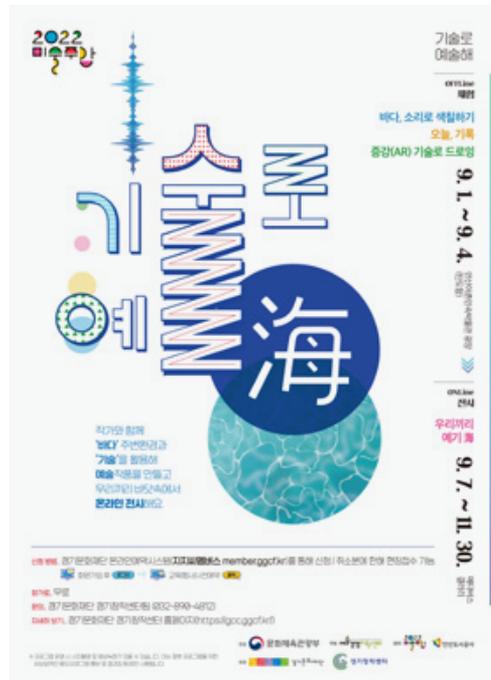
경기창작센터는 현재 레지던시 + 생활문화센터 기능을 담은 복합문화공간으로 전환의 준비 기간을 거치고 있습니다. 경기창작센터 리모델링 기간 중 다장르적이고 실험적인 프로젝트형 창의예술 교육 프로그램을 시도하여 향후 특화 프로그램을 지속적으로 모색하고자 합니다.

프로젝트형 교육 프로그램을 통해 동시대 이슈나 사회변화, 일상의 이야기를 예술언어로 탐구해 보고, 문제 해결을 상상해보았습니다. 기술과 예술의 결합, 타 장르 작가 간의 교육 콘텐츠 콜라보레이션으로 서로의 전문 영역 교류와 심도 있는 프로그램을 기획하고 실현했습니다.

이를 통해 향유자(참여자)에게 색다른 경험과 즐거움을 느낄 수 있는 결합형 교육모델을 제시하였습니다. 또한, 생산자(예술인)에게는 새로운 콘텐츠와 매체에 대한 창의예술교육 역량 발굴의 기회를 제공하였습니다.

01 기술로 예술海

기술과 관광지의 바다 환경을 접목한 <기술로 예술海> 프로그램을 통해 동시대의 사회 이슈를 탐구하고, 예술을 통해 창의적이고 주체적인 문제 해결을 상상하고자 한다. 또한 예술가와 함께 만든 체험객의 작품은 존중과 관심을 받으며 온라인으로 전시되며, 이를 통해 참여자들은 예술가적 감수성과 자기표현의 탐색 과정을 경험해 볼 수 있다.



※ 본 프로그램은 「2022 미술주간 '예술+기술' 관람객 체험형 프로그램 운영 공모사업」 및 「2022년 경기문화재단 문화이음 포괄기부금 배분 사업」 선정 사업비로 기획·운영하였습니다.

협업 작가	진행일정	진행장소
김현성(음악)	- 프로그램 기획 2022.06.24. ~ 09.01.	안산어촌민속박물관 광장
백서윤(미디어아트)		온라인 메타버스 갤러리
정민정(융복합)	- 프로그램 진행 2022.09.01. ~ 09.07.	

프로그램 내용

영상 보러가기

<https://www.youtube.com/watch?v=Np05boX-E3k>



오프라인 체험

바다, 소리로 색칠하기

파도 소리 스케치 음악 위에 마치 색칠하듯 참여자들의 소리를 자유롭게 입혀 공동 음악 작품을 만든다. 주변 사물들로 소리를 내 녹음해보고, 이들을 하나의 콜라주 음악으로 제작한다.



결과물



00:40
오디오



00:40
오디오



00:40
오디오

<https://youtu.be/9nSgYh1doHA>

https://youtu.be/da69t_dbDOc

https://youtu.be/TOFPf0p_0J0

오늘, 기록

오늘 하루에 대해 생각해 보며 느꼈던 감정, 순간들을 소리와 이미지로 표현하는 인터랙티브 미디어아트 작품을 제작하고자 한다. 주변 풍경과 소리를 활용하여 실시간 레코딩 영상을 만들고, 다양한 효과, 사운드, 텍스트를 접목하여 즉흥적으로 '나'를 표현하는 미디어 자화상을 제작한다.

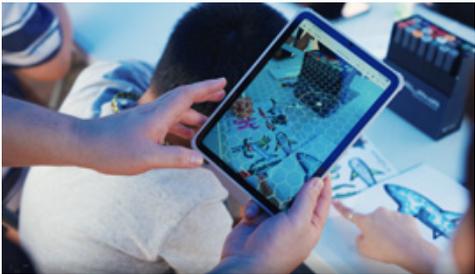
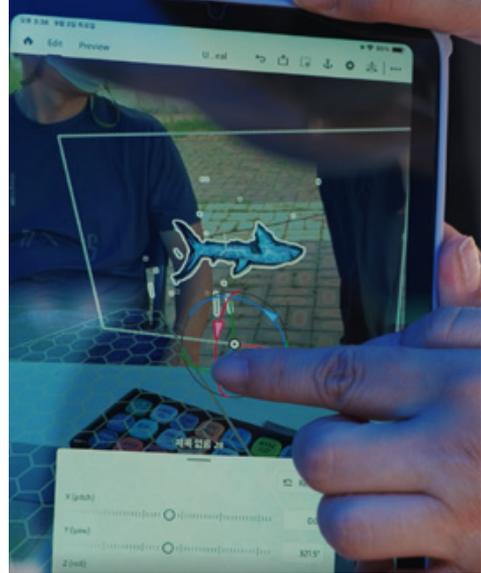


결과물



증강(AR)기술로 드로잉

대부도 해양동물원을 주제로 현실 공간 속에 증강기술로 드로잉 함으로써 기술적 상상력을 향상하고, 환경과 자연생태계 보존에 대해 생각해 보고자 한다. 증강기술 활용 방법 소개 후, 대부도 생태계를 생각하며 야외 공간에서 자유롭게 기술로 드로잉 해본다.



결과물



온라인 전시

우리끼리
예기海

〈기술로 예술海〉 체험객, 우리가 만든 작품을 온라인 공간 속 메타버스 갤러리 안에 전시한다. 바다 깊은 곳에 내 작품을 전시해 본다는 것은 메타버스 안에서만 가능한 일 아닐까?

결과물



02 나의 노래, 나에게 바치는 댄스

노년층을 대상으로 음악과 무용 장르를 융합하여, 타자가 아닌 온전히 '나'에게 집중할 수 있는 예술교육 프로그램을 기획했다. 참여자들은 '삶의 이야기'를 예술 언어로 풀어내어 작품 창작을 경험한다. 모든 참여자와 작가들 개개인 사이의 상호작용과 서로에 대한 관심, 그리고 직접 만든 음악과 춤을 담아 한 편의 뮤직비디오를 제작한다.

프로그램 과정

- 인생을 담아, 소리 하나
- 소리로 색칠하기
- 인생을 담아, 문장 하나
- 걷고, 숨 쉬고, 춤추고
- 개인 움직임 만들기 및 앙상블 구성
- 인생그래프 댄스
- 최종 리허설
- 뮤직비디오 촬영

협업 작가

김현성(음악)
송영선(무용)

진행일정

- 프로그램 기획
2022.06.09. ~ 07.05.
- 프로그램 진행
2022.09.15. ~ 11.03.

진행장소

안산단원구노인복지관

프로그램 내용



소리로 색칠하기

인생을 담아, 소리 하나



걷고, 숨 쉬고, 춤추고



개인 움직임 만들기



인생그래프 댄스



최종 리허설



뮤직비디오 촬영

결과물

뮤직비디오 보러가기

<https://www.youtube.com/watch?v=eifScL3UJG0>



03 스톱모션 애니메이션

〈스톱모션 애니메이션〉을 주제로 시각예술 작가와 문학 작가가 고3 학생들을 대상으로 프로그램을 기획, 실현한다. 학생들이 직접 캐릭터를 개발하고 애니메이션 제작을 경험하면서 자기 생각과 감정을 영상 예술로 표현한다.

프로그램 과정

<input type="checkbox"/> 스톱모션 애니메이션 제작 방법 알아보기	대면
<input type="checkbox"/> 부캐 캐릭터 만들기	대면+비대면
<input type="checkbox"/> 인물에 숨 붙어넣기	비대면
<input type="checkbox"/> 인물에 배경 더하기	비대면
<input type="checkbox"/> 인물, 배경, 그리고 사건	비대면
<input type="checkbox"/> 캐릭터 동작 촬영	대면
<input type="checkbox"/> 스토리와 촬영 편집	비대면
<input type="checkbox"/> 스톱모션 애니메이션 완성 및 감상	대면

협업 작가

유려한(문학)
정민정(융복합)

진행일정

- 프로그램 기획
2022.06.24. ~ 09.16.
- 프로그램 진행
2022.06.24. ~ 11.18.

진행장소

안산대부고등학교

프로그램 내용

부캐 캐릭터 만들기



부캐 캐릭터 만들기



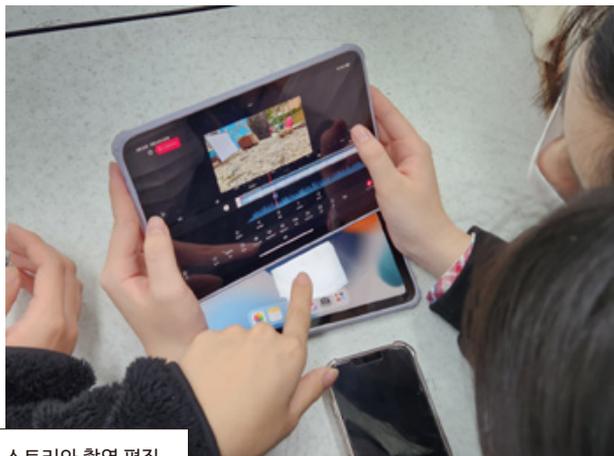
인물에 숨 붙어넣기

인물, 배경, 그리고 사건





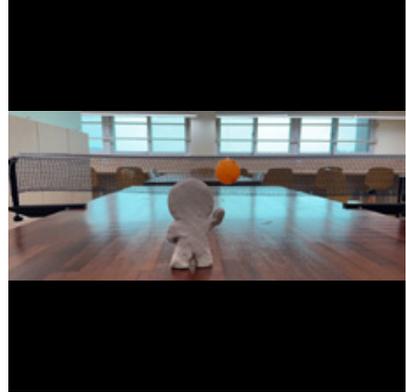
캐릭터 동작 촬영



스토리 와 촬영 편집

결과물

01:17
동영상



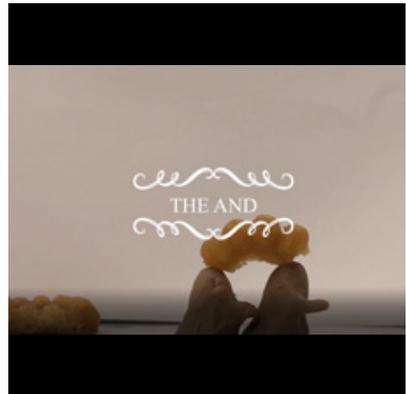
https://youtu.be/_aStzXpLhAw

00:21
동영상



<https://youtu.be/umyuiH7IjCE>

00:14
동영상



<https://youtu.be/cLy4R8jgmDw>

04 촉각의 모양

촉각을 소재로 문학과 미술을 접목한
예술교육 프로그램을 기획, 실현한다.
신체가 어떤 대상과 접촉해야만 느낄 수
있는 촉각은 세상과 만나는 매개이며 감정,
기억, 이미지, 언어와 같이 수많은 것들과의
연결고리가 된다.

소설가와 조각가 만나 촉각의 가능성에
관한 이야기를 나누고 서로의 매체적
특성으로 연결한다. 촉각을 통해
잠들어있는 예민한 감각들을 깨우고,
이를 글쓰기, 그림, 조각으로 표현한다.
촉각에서 시작한 이야기가 조각이 되고,
그림이 이야기로 이어지는 자연스러운
흐름을 만들고자 한다.

프로그램 과정

- 촉각의 이름
 - 촉각 단어 수집
 - 촉각 문장 그리기
- 촉각의 얼굴
 - 만지고, 떠오르는 것 그리기
 - 비밀상자에 든 물건 만지기
- 촉각적 인사 그리고 문고리 디자인
 - '약수'와 '문고리' 설명
 - 자신이 디자인한 문고리 만들기
- 문고리와 끝없는 이야기
 - 문고리 채색
 - 서로의 그림으로 릴레이 문장 만들기

협업 작가

유려한(문학)
최태훈(혼합매체)

진행일정

- 프로그램 기획
2022.08.05. ~ 09.20.
- 프로그램 진행
2022.09.19. ~ 10.24.

진행장소

용인수지지역아동센터

프로그램 내용

축각 단어 수집



축각 단어 수집



축각의 이름



축각 문장 그리기



비밀상자에 든 물건 만지기



만지고, 떼오르는 것 그리기



'약수'와 '문고리' 설명



자신이 디자인한 문고리 만들기

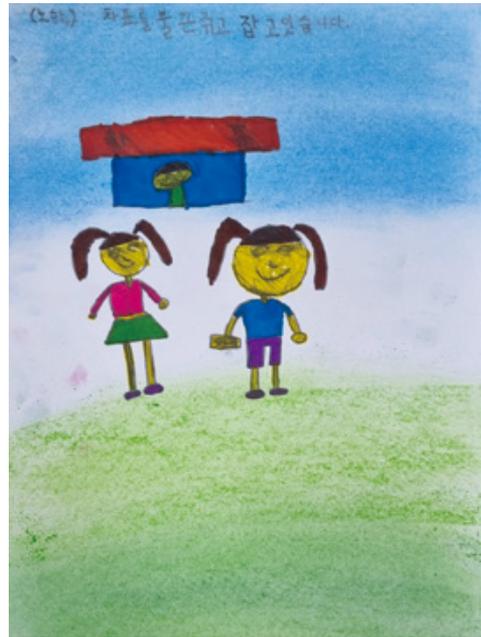
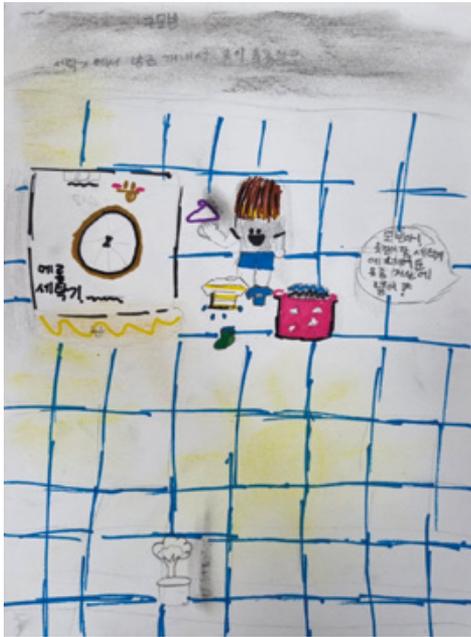


문고리 채색

서로의 그림으로 릴레이 문장 만들기



결과물



2022 창의예술학교 숫자로 보기

참여자 : 4,028명

대면 : 2,606명

비대면 : 398명

프로젝트형 : 1,024명



진행 횟수 : 373회

- 대면 : 208회

- 비대면 : 97회

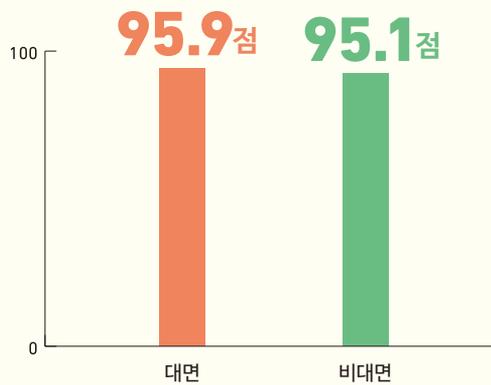
- 프로젝트형 : 68회



참여자 만족도

- 대면 : 95.9점

- 비대면 : 95.1점



2022 창의예술학교 사진으로 더보기

교육프로그램 사전 시뮬레이션

프로그램 운영 전 사전 시뮬레이션 및 전문가
피드백 청취를 통한 교육 콘텐츠 개발 강화

일시 : 3.31(대면) / 4.11(비대면)



프로그램 운영 회의

작가 간 프로그램 협업 기획,
콘텐츠 강화를 위한 상시 회의



‘유명산 자연휴양림’으로 찾아가는 예술교육

다문화가정 대상으로 숲에서 소리의 재료를
찾아 음악을 만들어 보는 프로그램 진행

일시: 9.17



‘방울이랜드’ 공공예술프로젝트

예술교육

관광지(시화나래휴게소) 야외에서 즐기는
목공 오토마타, 음악, 무용 프로그램 진행

일시 : 10.15~17



‘풍도’로 찾아가는 예술교육

인구 52명 거주, 육로로 연결이 안된 섬으로
찾아가 목공 프로그램 진행

일시 : 10.13



‘육도’로 찾아가는 예술교육

인구 27명 거주, 육로로 연결이 안된 섬으로
찾아가 목공 프로그램 진행

일시 : 10.19



2022 경기문화재단
경기창작센터 창의예술학교
프로그램 결과 자료집

발행인

주홍미(경기문화재단 문화예술본부장)

총괄책임

임은옥(경기창작센터 팀장)

기획 및 진행

박도혜, 김태용

참여 예술인

세부 프로그램 기획 및 진행

대면 : 구본창, 김현성, 송영선, 임동일, 정민정
비대면 : 김희정, 백서윤, 유려한, 최송화, 최태훈

지원·협조

정재훈, 차영근, 이선규, 박문철, 박종호, 김병기,
김시석, 김일용, 신진영, 문영애

발행일

2022년 12월

발행처

경기문화재단 경기창작센터
(15651) 경기도 안산시 단원구 선감로 101-19
Tel. 032-890-4800
<https://gcc.ggcf.kr>

편집인

박도혜

디자인

로컬앤드

제작

공간 코퍼레이션



경기문화재단
Gyeonggi Cultural Foundation

GYEONGGI
CREATION CENTER
경기창작센터



경기문화재단 GyeongGi Cultural Foundation

GYEONGGI
CREATION CENTER

 경기창작센터