

청소년대상 프로그램

창의예술캠프

섬에서 예술에 빠지다!

교과서 밖에서 만나는 진짜 예술 청소년대상 창의예술캠프 ‘섬에서 예술에 빠지다!’

딱딱한 의자에 앉아 반듯한 교과서를 통해 만나는 반 고흐와 모차르트.

도대체 이 어려운 그림과 음악은 왜 배워야 하는 것인지

우리 아이들은 이해하기 어렵습니다.

경기창작센터에서는 ‘진짜’ 예술가들이 예술이 멀게만 느껴지는

유·청소년들을 위해 재미있는 프로그램을 준비했습니다.

알쏭달쏭한 그림을 보고 떠오르는 생각을 이어붙이고

작은 조각을 모아 상상하지 못했던 거대한 조형물을 완성합니다.

아이들은 그 안에서 ‘나의 꿈’을 찾아갑니다.

학급별·학년별, 각종 동아리 등 학교 및 기관 등 단체를 대상으로 하는

창의예술캠프 ‘섬에서 예술에 빠지다!’는 교과서 밖에서 만나는

체험 위주의 예술 교육 프로그램입니다.

다채로운 장르의 작가들과 함께 소규모 그룹으로 진행되는

맞춤형 프로그램으로 교육의 전문성은 물론 안전성에도 만전을 기해

유·청소년들이 마음껏 창의력을 발휘할 수 있습니다.

자, 모두들 예술가들이 사는 섬마을,

대부도 속 선감도로 모여 예술에 빠져보세요.

여성가족부
<청소년수련활동인증>
프로그램 운영

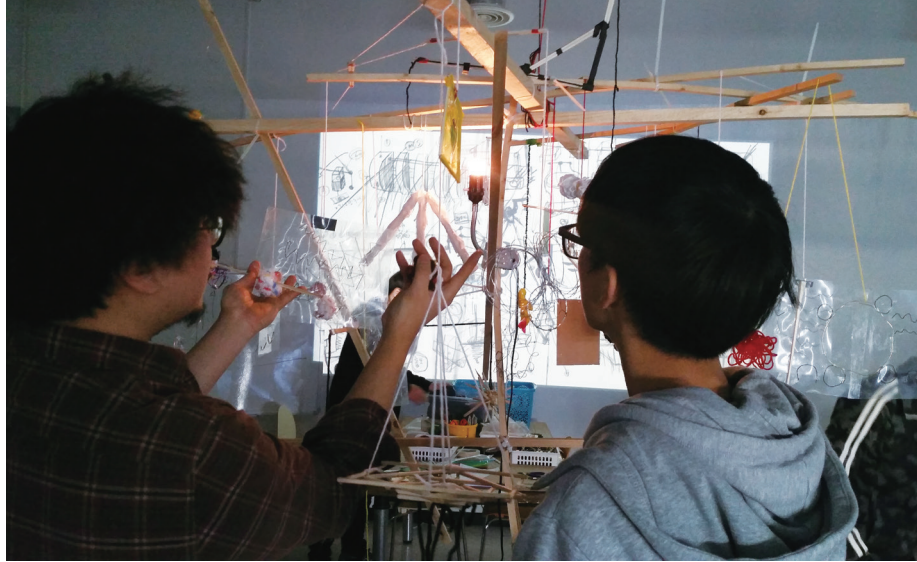
프로그램의 안정성과
전문성 국가 공인

안산시
청소년이용권장시설
지정기관

지역의 대표학습장으로
안전성 검증

경기문화재단
경기도교육청
MOU체결

문화예술 교육 프로그램
활성화 공조



여성가족부 <청소년 수련활동 인증 프로그램>

대상	활동명	형태	인증번호	인증기간
초등학생	섬마을 아뜰리에	당일형	6086	 16년 10월 09일 ~17년 10월 18일
	영뚱한 사다리에서 상상을 외치다	1박 2일형	6109	
	해솔길 따라 떠나는 Art Camp	2박 3일형	6036	
중학생	섬마을 아뜰리에	당일형	6085	
	영뚱한 사다리에서 상상을 외치다	1박 2일형	6088	
	해솔길 따라 떠나는 Art Camp	2박 3일형	6090	
고등학생	섬마을 아뜰리에	당일형	6084	
	영뚱한 사다리에서 상상을 외치다	1박 2일형	6087	
	해솔길 따라 떠나는 Art Camp	2박 3일형	6089	

당일 프로그램

시간	내용
~10:00	경기창작센터 도착
10:00~11:00	경기창작센터 소개 및 투어 (안전교육)
11:00~12:00	작가강연
12:00~13:00	점심식사
13:00~16:00	작가와 함께하는 예술체험
16:00~	정리 및 귀가

1박 2일 프로그램

시간	첫째날	둘째날
07:00~08:00	경기창작센터 도착	기상 및 짐정리
08:00~09:00		아침식사
09:00~10:00		해솔길아트탐방(프로그램 이동) 경기창작센터 ~ 대부도해솔길6코스 ~ 대부도갯벌
10:00~11:00		
11:00~12:00		작가강연
12:00~13:00		점심식사
13:00~14:00	여는 마당	귀가
14:00~15:00	경기창작센터 소개 및 투어 (안전교육)	
15:00~16:00	작가와 함께하는 예술체험	
16:00~17:00		
17:00~18:00		
18:00~19:00	저녁식사	
19:00~20:00	단체 예술체험	
20:00~21:00		
21:00~	정리 및 취침	

2박 3일 프로그램

※ 상시일정은 변경가능합니다.

시간	첫째날	둘째날	셋째날
07:00~08:00	경기창작센터 도착	기상	기상 및 짐정리
08:00~09:00		아침식사	아침식사
09:00~10:00		작가와 함께하는 예술체험 2	작가강연
10:00~11:00			정리 및 소감나누기
11:00~12:00			점심식사
12:00~13:00		점심식사	점심식사
13:00~14:00	여는 마당	단체 예술체험 2	
14:00~15:00	경기창작센터 소개 및 투어(안전교육)		
15:00~16:00	작가와 함께하는 예술체험 1	해솔길아트탐방(프로그램 이동) 경기창작센터~ 대부도해솔길6코스~대부도갯벌	
16:00~17:00		개인 준비	
17:00~18:00		저녁식사	저녁식사
18:00~19:00	저녁식사	저녁식사	
19:00~20:00	단체 예술체험 1	자화자찬 예술잔치	
20:00~21:00			
21:00~	정리 및 취침	정리 및 취침	

작가와 함께하는 예술체험 프로그램 (선택활동)

활동분야	초등학생 프로그램	중고등학생 프로그램
드로잉 콜라주	<ul style="list-style-type: none"> ■ 무엇이 보이는가 ■ ColorPool場(풍경을 그리다) 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Dra-Wing 생각의 날개를 펼치다 ■ My face on the line
	<ul style="list-style-type: none"> ■ 나의 마음이야기 디자인 하기 ■ Big Art 	
입체 조형	<ul style="list-style-type: none"> ■ 빛 드로잉 ■ 사과 같은 내 얼굴 ■ 소리조형 ■ 춤추는 물고기 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 나의 감성 안테나 ■ 바람아 불어라 ■ 사건의 재구성 ■ 전국요리조형대회 ■ 흙-몸으로부터 나와 우리
	<ul style="list-style-type: none"> ■ 알록달록 지붕만들기 ■ fun fun한 세상만들기 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 우리들의 찬란한 세계탐험 ■ fun fun한 키네틱아트
미디어 퍼포먼스	<ul style="list-style-type: none"> ■ 리부트z 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 움직이는 회화
	<ul style="list-style-type: none"> ■ 내일의 패션왕 ■ 요새를 방어하라 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 마법의 공간 만들기 ■ GCC 몽타주

예술체험 프로그램 : 초~고등학생

드로잉·콜라주분야

01 나의 마음 이야기 디자인

대상에 대한 창의적인 관점을 바탕으로 표현의 과정이 어디까지 실험되고 발전될 수 있는지, 평면조형을 근본적으로 고찰하게 된다. 프로그램을 통해 학생들은 평면조형 작업에서 가장 기초가 되는 자신의 성향과 관심사와 스타일을 정해진 틀 안에서 찾아가는 방법을 자연스럽게 체득해 볼 수 있다.

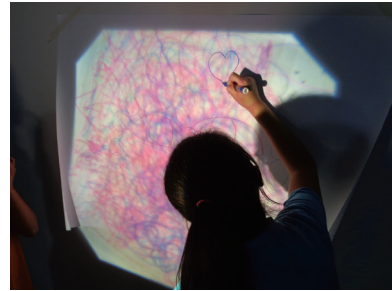
- 창의적 관점에서 나의 이야기 말하기(텍스트 작성하기)
- 주어진 스티커의 범위 안에서 자유로운 드로잉 작업
- 나만의 풍경사진(image)을 바탕으로 도형·시각화 시키기



02 무엇이 보이는가

숨겨졌던 자신의 무의식과 내면의 생각을 바깥으로 표출하는 미술체험이다. 투사가 가능한 필름에 무정형의 그림을 자유롭게 그린 뒤, 여러 장을 겹쳐 영사기를 통해 흰 스크린에 비춰본다. 낙서와 다름없는 그림이 여러 장 겹쳐지면서 새로운 이미지를 만들어 내고, 그 안에서 아이들은 여러 가지 이미지를 발견한다. 그리고 그 이미지에 자신만의 이야기를 만들어낸다.

- 무의식적으로 그린 낙서 속에서 나만의 이미지 발견하기
- 발견한 이미지에 스토리 붙여넣기



03 Big Art

나의 그림이 전체가 되기도 하고, 구성의 일부가 되기도 하는 상상의 드로잉 워크샵이다. 나의 그림이 전체의 일부가 되는 소속감과 주변·타인의 도움으로 더 멋진 그림(일)을 그릴 수 있다는 경험을 느낄 수 있다.

- 대상과 계절에 맞춘 주제 선정 드로잉
- 순서대로 그림을 붙여 그림 퍼즐 완성, 교감하기



04 ColorPool場-풍경을 그리다

고정관념을 깨고 생활 속에서 예술을 만나보는 설치미술 프로그램이다. 나뭇잎과 돌맹이, 단추와 병뚜껑 등 자연과 일상 속의 소품들이 곧 하나의 미술작품을 이루는 재료가 된다. 각각의 소품은 본래의 역할이 있지만 미술작품으로 만들어지는 과정에서는 색을 표현하는 물감이자 모자이크의 퍼즐과 같은 역할을 한다.

- 색깔별로 나뭇잎을 모아 스펙트럼 만들기
- 단추, 페플라스틱, 병뚜껑 등 다양한 재료를 이용한 콜라주 수업



05 Dra-Wing- 날개를 펼치다

붓과 연필 같은 도구로 종이에 그림을 그리는 정형화된 드로잉이 아닌 입체적인 조형물을 캔버스 삼아 물감의 물성을 이용해 붓고 흘려보는 행위 중심의 드로잉·콜라주 작업을 해본다. 평면과 입체를 드나들며 다양한 움직임을 통해 작품을 완성하는 과정은 인식과 사고의 폭을 활짝 열어주는 계기를 마련한다.

- 바람에 따라 흐르는 드로잉 하기
- 털실과 그림자를 이용한 입체적 드로잉 하기



06 My face on the line-line portrait

전통 민화 기법 및 재료의 투명성을 이용하여 자신의 얼굴을 따라 그려본다. 선에 집중하여 자신의 얼굴 라인을 구성하고 그 얼굴의 이면(심리 상태, 심경 등)을 다양한 수채화 표현 기법으로 표현, 기본적 회화 작업으로 자신의 자화상을 완성해보는 수업이다.

- 개인 포트레 촬영 및 출력
- 라인 드로잉과 후경을 결합하여 자유롭게 표현하기



입체조형 분야

07 나의 감성 안테나

나와 주변 지역에 보이지 않는 외부적 세계 또는 시대적 정보의 흐름(wave)를 찾아나가는 '안테나'라는 상징적 오브제를 제작하는 과정을 통해서 우리가 살고 있는 사회 환경과 개인, 개개인 간에 보이지 않는 영향력과 관계성을 탐구해 보는 프로그램이다.

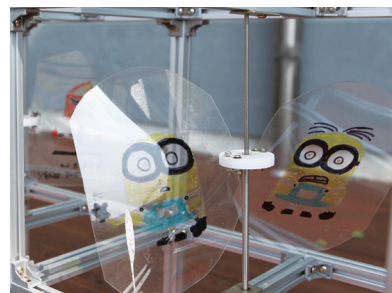
- <감성어(형용사)>를 통해 내면의 감정을 관찰
- 자신의 감성어를 통한 자신만의 감성안테나 제작, 발표



08 바람아 불어라!

바람이 많이 부는 대부도의 자연환경을 활용한 프로그램이다. 평면의 이미지가 바람개비 조형물로 만들어지고, 이것이 바람을 만나 반복회전하면서 색채와 형태가 변화하는 모습을 관찰한다. 우리가 익히 알고 있던 모양의 바람개비가 아닌 예술적 조형물로 재탄생된 작품은 경기창작센터 내에 설치되어 공공디자인으로 빛을 받는다.

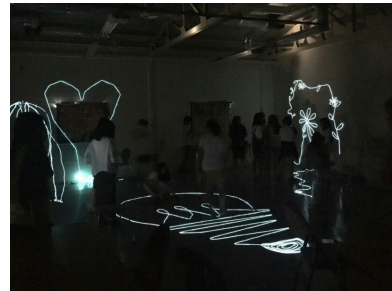
- 이미지 드로잉하기
- 바람개비 만들어 설치하기



09 빛드로잉

기존 미술교육에서 이루어지는 그리기 방식에서 벗어나, 다소 생소한 라인 종이테이프와 라이팅 와이어를 통해 새로운 시각적 언어를 실험한다. 또한 규칙에 얽매이지 않고 평면적, 입체적 해석과 '선과 빛'을 활용한 자유 드로잉 활동으로 자신만의 직접적이고 감각적인 예술 표현의 방법을 경험한다.

- 종이테이프를 활용한 상대방의 얼굴 드로잉하기
- 라이팅와이어를 활용한 입체 조형물 제작



10 사건의 재구성

작가의 개인 작업 이미지들과 함께 다양한 사진 이미지, 만화 이미지를 나누어 주고 콜라주 방식으로 새로운 이미지를 만들어보는 프로그램이다. 개인 또는 그룹별로 주어진 이미지들을 어떻게 구성할지 토론하고, 종이를 오려 붙이는 과정을 통해 스스로만의 시각 예술 표현의 방법을 경험할 수 있도록 한다.

- 개인 또는 팀별로 콜라주 만들기
- 콜라주에 대한 자기만의 스토리 발표하기



11 '사과같은 내 얼굴'

흙, 석고라는 재료의 특성을 이해한 후, 흙과 석고를 이용하여 본인의 작품을 만들어 보는 프로그램이다.

- 흙, 석고 재료의 특성과 재료의 이해
- 흙, 석고를 이용한 작품 만들기



12 소리조형

조형과 컬러에 대한 고정관념에 대한 질문을 통해, 주변의 모든 것들이 그림의 소재, 도구가 될 수 있음을 인지해 볼 수 있는 프로그램이다. 조형의 기본인 둥근 기둥의 형태와 다양한 컬러, 내부의 소리 등을 창작해 소리가 나는 조형 설치를 만들어 본다.

- 팀별 주제선정을 통한 조형물 만들기
- 콜라보 전시, 연주하기



13 알록달록 지붕만들기

교육참여자들 개개인의 지붕에 대한 의미를 다르게 해석해보고, 그것을 다양한 목재료를 활용하여 각기 다른 지붕을 만들어보는 프로그램이다. 개인 또는 그룹별로 협업하여 만들어보는 과정을 통해 개개인의 지붕인 하나의 요소가 전체의 일부만이 될 수 있다는 것을 경험해 볼 수 있다.

- 개개인의 지붕 제작 후 다양한 재료를 이용해 꼴라주 작업하기
- 지붕 주위 오브제를 설치하여 나만의 스토리 만들어보기



14 우리들의 찬란한 세계탐험

자신을 비롯하여, 소외되기 쉬운 개인·친구·이웃 등 주변의 작은 존재들에 주목하며, 개인의 역사, 본인이 경험하고 있는 문화, 시간 등의 다채로운 코드를 동원하여 조형작업으로 재구성하는 프로그램이다. 참여자 개인은 '스스로 창조성을 이끌어내는 작은 예술가'로서, 자신들의 의미들을 교류·교환 시키는 "교신의 공간"을 만든다. 이는 각자가 품은 상상력의 세계를 서로간의 힘을 모아 하나의 공간으로 이루어 내는 것이다.

- 생각의 지평을 확장하는 공간 게임
- 우리를 둘러싼 기존의 규칙과 시스템을 깨고 새로운 방법으로 세계를 구성하는 창조와 탐구
- 대상에 맞는 주제 워크숍+체험+공동작업+전시



15 전국요리조형대회

개인의 이야기와 사유가 어떻게 작품을 통해 표현되는지 이해하는 데 목적을 둔 프로그램이다. 작품을 제작하는 것과 매우 유사한 요리라는 소재를 통해, 끊임없는 멘토링으로 조형적 언어의 감각을 떠올릴 수 있도록 한다.

- 직관적인 선택 및 그 이유를 찾기 위한 문답
- 어떤 조형언어를 선택할 것인가에 대한 고민을 통한 음식조형물 만들기



16 춤추는물고기

작가의 개인작업이기도 한 <예술생태정원> 프로젝트의 일원으로 참여해 공공예술이 무엇인지 체득할 수 있는 프로그램이다. 작가와 함께 자연·생태·환경을 알아보고, 버려진 나뭇가지를 활용하여 주변 환경을 더 예쁘게 꾸며줄 창의적인 물고기 조형물을 만들어본다.

- 춤추는 물고기 스토리텔링 및 제작시연
- 버려진 나뭇가지를 활용한 창의적인 물고기 조형물 제작



17 흙- 몸으로부터 나와, 우리

흙과 자연물을 직접 몸으로 접촉하고 체험함으로써 흙을 통한 정서상의 안정과 자연의 일부로서의 인간에 좀 더 근접할 수 있는 계기를 마련해주는 프로그램이다. 흙으로 조형물을 만드는 과정을 통해 나와 가족, 주변의 관계를 통찰할 수 있는 기회를 가질 수 있다.

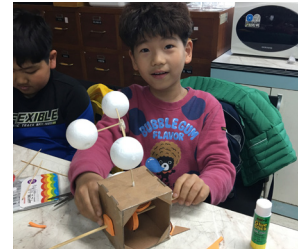
- 각자가 흙에 대하여 생각하는 시간
- 가족이라는 주제의 조형물 제작, 발표



18 Fun Fun한 세상 만들기

제시된 움직임의 요소를 보고, 움직이는 대상을 상상하는 과정에서 열린 사고를 한다. 그것을 직접 재현해 봄으로써, 기계/전기장치들의 동적 원리 과정을 이루는 기계적 움직임과 맞물리는 상대적 힘들 이해하는 프로그램이다.

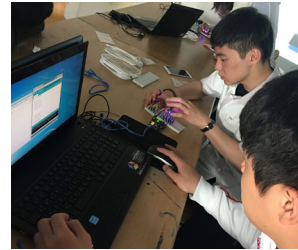
- 골판지와 EVA보드를 활용한 나만의 움직임은 조형물 만들기
- 동적인 움직임(과학)+작품제작(미술)의 융합 수업



19 Fun Fun한 Kinetic-Art

재미있는 방식으로 과학과 미술의 융합을 자연스럽게 체험할 수 있는 STEAM교육프로그램이다. Cam, Crank, Gear, Pulley 등 기계의 기본 메커니즘과 motor 및 littlebits, arduino와 같은 전자모듈, 기초코딩 등의 학습을 통해 주변의 다양한 사물들을 이용한 나만의 키네틱아트 작품을 제작해 볼 수 있다.

- 키네틱아트와 전자회로에 대한 기초 이해
- 동적인 움직임(과학)+작품제작(미술)의 융합수업



미디어 퍼포먼스 분야

20 내일의 패션왕

상상력과 창조력을 주체적으로 발휘시키는 활동과정을 통해, 개인의 표현력의 향상을 넘어 서로의 마음을 이어주고 교감하게 한다. 다양한 재료를 활용하여 창의적인 의상을 만들어 본다.

- 프로그램 참가자들에게 다른 제시어(단어, 문장)이나 이미지 제공
- 주어진 재료를 사용하여 상징적인 의상 만들어보기
- 조별로 만든 의상을 입고 패션쇼 진행



21 리부트 Z

7~80년대 한국 대표 고전 애니메이션은 어른들에게는 익숙하지만 아이들에게는 생소할 따름이다. 애니메이션은 소리가 제거되어 재생되고 주인공들의 대사는 아이들이 직접 구상한다. 이미지만으로 새로운 애니메이션 내용을 만들며 상상력과 창의성을 고취시킨다.

- 소리 없는 애니메이션의 스토리 재구성
- 애니메이션 더빙하기



22 마법의 공간 만들기

프로젝션 맵핑 기법을 활용해 현실 공간에 가상의 영상을 입혀 증강된 마법의 공간을 만들어 보면서 우리 주변을 새롭게 바라보는 법을 익힐 수 있다. 학생들은 미디어 아트에 대한 이해의 폭을 넓힘과 동시에 창의적이고 혁신적인 아이디어 구상을 배울 수 있고, 작가는 주변의 동시대 사람들과 교류하며 그들이 무엇을 생각하고 예술 작품에서 무엇을 요구하는지를 알고 작업에 영감을 받게 된다.

- 미디어파사드, 프로젝트에 대한 이해
- 프로젝션을 활용한 마법의 공간 만들기



23 움직이는 회화

미술관에서만 바라봤던 고전 회화가 움직이는 그림으로 재탄생한다면 어떨까? 이 프로그램은 우리에게 익히 알려진 고전 명화를 기본으로 영상매체를 활용해 움직이는 작품을 만드는, 그림과 영상의 경계를 허무는 흥미로운 체험이다. 고전명화에 다른 이미지를 넣기도 하고 고전작품에 그려진 요소만으로 움직임을 표현하기도 하면서 하나의 시나리오를 완성한다.

- 조별 크로마키 촬영
- 회화 이미지 편집 및 시나리오 구상



24 요새를 방어하라!

구조물을 제작하여 대항전을 하는 예술과의 융합 프로그램이다. 간단한 재료를 통해 구조적인 안전성과 공간 구성력을 익히며, 협동 작업을 통한 문제해결 능력을 키운다.

- 조별로 요새를 만들기 위한 구조적인 연구 드로잉
- 견고한 요새 구축, 방어전 실행
- 각 조별 요새를 방어하기 위한 계획한 구성 발표



25 GCC 몽타주

영화의 한 장르인 느와르 필름 영화 속에서 명장면 또는 명대사를 선택하여 그대로 재현하기보다 프로그램 참가자들이 전혀 엉뚱한 오브제를 이용하여 원본의 영화를 다르게 각색한다. 스마트폰으로 촬영하여, Premiere proCS5 프로그램을 이용한 영상편집 실습과 이미지 스토리텔링 방법을 통해 기획, 촬영, 편집, 완성에 이르는 영상제작의 전 과정을 직·간접적으로 경험해 본다.

- 연출, 감독, 배우를 설정하여 시나리오 작성 및 조별 스케치
- 영상촬영 및 편집(자막, 엔딩크레딧)완성
- 시사회



단체예술체험 프로그램 : 공통

01 대나무 피라미드

다양한 원색 막대나 대나무 등을 상하, 좌우로 연결해 피라미드 형태의 거대한 구조물을 만든다. 인공물이 외부환경과 어떻게 조화를 이루어 가는 지 시각적, 조형적 관계를 이해하고 여러 명이 함께 상호소통하며 협력하는 과정을 통해 협동력을 기르는 프로그램이다.

- 모듈별 아이디어 회의 및 역할 분담
- 자신의 역할에 따른 합동 작품 제작



02 목재 카프라 도미노

카프라는 한 가지 모양의 나무판자를 여러 장 이용해 구조물을 만드는 활동을 일컫는다. 이 프로그램은 친환경 목재 카프라를 이용해 그룹별로 제한된 시간 안에 자유 형식의 구조물을 만들며, 창의성을 키우고 조원 간의 활발한 상호작용을 통해 협동심을 기른다.

- 소그룹별로 자유롭게 구조물 만들기
- 모두 모여 공동의 탑 만들기



03 우드 모자이크

설치예술의 기본 개념을 배우고 협동력을 기르는 복합 예술체험 프로그램이다. 다양한 크기의 목재 원형판을 이용해 모자이크를 만들고 대지 위에 작품을 펼쳐 일상의 공간을 새로운 예술의 공간으로 재탄생 시킨다. 또한 목재를 통해 다양한 색의 의미와 상징적 요소를 이해한다.

- 그룹별 아이디어 드로잉
- 목재 조각 채색하기 및 픽셀화 만들기



04 해솔길 아트탐방

경기창작센터 입주작가의 예술작품이 곳곳에 설치되어 있는 선감어촌체험마을을 탐방하면서, 예술을 통한 지역공공 디자인 사례를 이해하는 프로그램이다. 갯벌 등 다양한 해양생태자원과 산림생태자원이 어우러진 해솔길 탐방을 통해 자연을 만끽하고 그 안에서 조화를 이루는 예술 작품을 감상한다.

- 대부도 해솔길 탐방 (경기창작센터 ~ 대부도해솔길 6코스 ~ 대부도 갯벌)
- 선감어촌체험마을 공공디자인 사례 탐방 및 다양한 미션을 통한 흥미 유발



05 자화자찬 예술파티

청소년들이 자발적으로 나서 창의예술활동 결과물에 대한 발표와 전시를 하고, 건전한 놀이와 장기자랑을 통해 공감의 시간을 가지며 재충전의 시간을 갖는다.

- 스킨십 게임, 스테이지 게임, 원진게임
- 장기자랑

