

2022 경기창작센터

창의예술학교 프로그램.



- ◇ 현업 예술인이 본인의 창작활동, 내재된 창의역량을 통해 경계를 넘나드는 유연한 사고와 풍부한 감성을 반영한 예술교육프로그램
- ◇ 국내외에서 왕성한 활동을 펼치는 예술인들이 직접 강의 진행
- ◇ 초등학생부터 중고등학생, 성인, 노인, 장애인 등 경기도민 누구나 <감상 + 창작활동 + 담론의 장>을 결합한 양질의 예술교육에 참여가능

▷ 예약문의 - 경기문화재단 경기창작센터

Tel. 032-890-4812

E-mail. residency@gcc.ggcf.kr

Instagram. @gcc.ggcf

▷ 신청기간 - ~2022.12

(교육희망일 한달 전까지 예약필수)

▷ 1회 비용 - 15,000원(1인) *재료비포함

*비대면 교육은 금액 상이

*예산소진시 조기종료

경기창작센터 · 창의예술학교 소개

2009년 개관 이래 국내 대표 레지던시 기관으로 자리매김한 경기창작센터는, 2024년 레지던시 역할에 생활문화센터 기능을 새롭게 더한 복합문화공간 '경기창작캠퍼스'로의 전환을 위해 2022년부터 2년간 노후 시설 개보수, 사업 고도화 등을 추진합니다.

리모델링 기간 동안, 예술인의 창작활동과 연계하는 경기창작센터 고유의 예술교육 프로그램 '창의예술학교'는, 경기도민의 예술적 상상력 증진을 위해 시대적 변화에 부응하는 선진적·실험적 예술교육을 새롭게 선보입니다.

구체적으로 다장르 분야의 예술인들이 경기도 전역으로 찾아가는 대면 예술교육과 디지털 플랫폼을 활용하는 비대면 온라인 교육을 진행합니다. 또한, 문화예술을 넘어 환경, 평화 등 동시대적 글로벌 이슈에 대해 예술을 매개로 탐구하고 창의적, 주체적 해결 방안을 모색해보는 프로젝트형 예술교육도 진행할 예정입니다.

이처럼 창의예술학교 참가자들은 예술인과 직접 소통하는 문화예술 교육을 통해, 예술 창작의 과정을 생생히 경험할 수 있으며 일상의 긍정적 변화를 위한 창의력 증진도 기대 가능합니다.



경기도민 누구나 예술을 쉽게 배울 수 있는 맞춤형 대면 예술교육

[창의예술학교] 대면 예술교육 프로그램

▷▶단체(10인 이상) 예약 후, 현장으로 예술가가 찾아가는 교육

전체 프로그램(대면)

구 분	프로그램		대 상	예 술 인
융복합	1	디지로그 - 당당한 낙서	초등 / 중등/ 고등/ 성인 / 노인	정 민 정
	2	디지로그 - 움직이는 캐릭터	초등 / 중등/ 고등/ 성인 / 노인 / 장애인	
문학	3	초단편소설 엔솔리지 당신에게 생길 수 있는 일	초등 / 중등 / 고등 / 성인	임 동 일
무용	4	우리춤, 어디까지 파봤니?	초등 / 중등/ 고등/ 성인 / 노인 / 장애인	송 영 선
음악	5	오늘의 노래	초등 / 중등 / 고등 / 성인	구 본 창
	6	숨은 소리 쌓기	초등 / 중등/ 고등/ 성인 / 노인 / 장애인	김 현 성

프로그램 참고 사진



디지로그 - 당당한 낙서

프로그램 내용

기 간	2022.04 ~ 2022.12
예 술 인	정 민 정
교육 방식	찾아가는 예술교육(대면)
교육 구분	드로잉 / 예술과 기술 융복합
교육 대상	초등 / 중등 / 고등 / 성인 / 노인
수업 회차	일회성 / 다회성 (선택가능)



‘디지로그 - 당당한 낙서’는 자기표현의 수단이자 유희적이고 치유적인 특성을 지닌 그래피티(Graffiti)와 현실 공간에서 디지털그래픽을 겹쳐 보여주는 증강기술(Augmented Reality)을 융합한 문화예술 교육프로그램이다.

새로운 교수학습 매체인 모바일과 AR기술을 활용하여 3차원 공간에 자유롭게 생각과 상상을 드로잉하고 실시간 상호작용함으로서 디지털시대의 기술적 상상력과 예술적 감수성을 향상시키고자 한다.

디지로그 - 당당한 낙서

일회성 수업

도입

- 그래피티와 증강기술 이해 및 흥미유발

전개

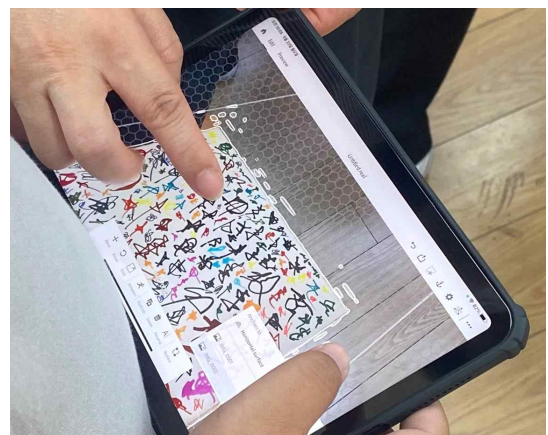
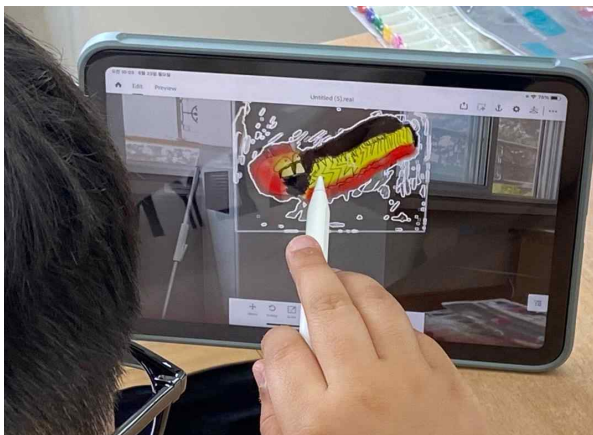
- 그래피티 작가와 증강기술을 이용한 그래피티 작품을 탐구
- 마카 펜으로 나의 생각과 감정을 자유롭게 드로잉
- 모바일앱 사용법을 이해하고 어플로 드로잉을 수정
- AR어플을 이용하여 현실 공간에 그려지는 AR-그래피티 작품 완성

마무리

- 서로의 작품 공유하고 소통

GCC

프로그램 참고 사진



디지털로그 - 당당한 낙서

다회성 수업

1회차

도입



- 그래피티와 증강기술 이해 및 흥미유발

전개



- 그래피티 작가와 증강기술을 이용한 그래피티 작품을 탐구
- 마카 펜으로 나의 생각과 감정을 자유롭게 드로잉
- 모바일앱 사용법을 이해하고 2D드로잉을 3D로 만들기

마무리



- 차시 수업활동 안내

다회성 수업

2회차

도입



- 1차시 활동내용 확인

전개



- 2D드로잉을 3D로 만들기
- 움직이는 그래피티를 위한 리깅 방법의 이해
- 모바일앱을 이용한 애니메이션 설정
- AR어플을 이용하여 AR-그래피티 작품 완성

마무리



- 서로의 작품 공유하고 소통

디지로그 - 움직이는 캐릭터

프로그램 내용

기 간	2022.04 ~ 2022.12
예 술 인	정 민 정
교육 방식	찾아가는 예술교육(대면)
교육 구분	입체조형 / 목공 / 예술과 기술 융복합
교육 대상	초등 / 중등 / 고등 / 성인 / 노인 / 장애인
수업 회차	일회성 / 다회성 (선택가능)

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

실생활에서 쓰이는 기계 부품 중 링크지와 레버 등의 원리를 활용하여 나만의 개성있는 캐릭터를 만들어 움직이고 마이크로 비트를 활용하여 제어해 봄으로서 디지털 시대의 기술적 상상력과 예술적 감수성을 향상시키고자 한다.

디지로그 - 움직이는 캐릭터

일회성 수업

도입

- 캐릭터 디자인과 움직이는 원리 이해 및 흥미유발

전개

- 캐릭터와 오토마타 작품 탐구
- 캐릭터 컨셉을 상상하여 자유롭게 디자인
- 나무를 이용하여 링크지, 레버 등의 기계장치 만들기
- 기계장치와 캐릭터 연결하여 작품 완성하기

마무리

- 서로의 작품 공유하고 소통

GCC

프로그램 참고 사진



디지로그 - 움직이는 캐릭터

다회성 수업

1회차

도입



- 캐릭터 디자인과 움직이는 원리 이해 및 흥미유발

전개



- 캐릭터와 오토마타 작품 탐구
- 캐릭터 컨셉을 상상하여 자유롭게 디자인
- 링키지, 레버를 이용하여 기계장치 만들기
- 기계장치와 캐릭터 연결하여 작품 완성하기

마무리



- 서로의 작품 공유하고 소통

GCC

다회성 수업

2회차

도입



- 1차시 활동내용 확인

전개



- 기계장치와 연결된 캐릭터의 움직임 확인하기
- 서보모터와 마이크로 비트 연결하기
- 마이크로 비트 코딩하여 캐릭터 동작 제어하기

마무리



- 서로의 작품 공유하고 소통

초단편소설 앤솔로지 당신에게 생길 수 있는 일

프로그램 내용

기 간	2022.04 ~ 2022.12
예 술 인	임 동 일
교육 방식	찾아가는 예술교육(대면)
교육 구분	문학 (강의/ 글쓰기)
교육 대상	초등 / 중등 / 고등 / 성인
수업 회차	일회성 / 다회성 (선택가능)



○ 교육 기획 의도

- 텍스트에서 등장인물을 선택하고 대화를 만드는 역할극 요소를 도입한 역할극 글쓰기 (Role-play Writing) 앤솔로지 창작 프로그램
- 가상의 사건을 만들어 사고실험 하고 해결방안을 모색하며 인문학적 성찰 기회와 사회와의 관계성 탐색 기회를 제공
- 예술을 통한 자기표현 기술 습득과 정서 안정, 자기 주도적 참여를 통한 자아 성취와 자기 발전 가능성을 경험하고, 문화의 다양성 인식 및 문화시민의 역량 증대
- 세계관을 공유하는 앤솔로지 장르의 이야기를 창작하는 활동을 통해서 세상을 바라보는 방법과 문화의 다양성 이해를 확장함

○ 목적과 목표

- 사고실험을 통한 인문학 탐구 및 휴머니즘 성찰
- 자아와 사회와의 관계성에 대한 탐색
- 역할(등장인물)을 할 기회로 글쓰기 동기부여 및 창작 의욕 고취
- 초단편소설 공동 창작으로 상호 협력 및 소통의 기술 향상

초단편소설 앤솔로지 당신에게 생길 수 있는 일

다회성 수업

*1~7회차 유연한 선택 가능

1회차

(*일회성 수업 시)

버려진 책, 조각난 이야기

- 교육주제: 시화 창작
- 교육내용: 프로그램 소개, 수제본 노트 만들기, 시어 조각으로 새로운 시 창작
- 교육자료: 필기도구, 시, 수제본 노트 제작 키트, 스텐실, 색연필

2회차

나는 누구인가? 내가 만나게 될 이야기

- 교육주제: 버킷리스트
- 실습: chapter1. day1 정전
- 교육내용: 나에게 말 걸기, 객관화시키기, 외적·내적 요소 작성, 내가 만나게 될 이야기 (버킷리스트), 로그라인 / 시놉시스 기술 방법
- 교육자료: 필기도구, 도화지, 포스트잇, 색연필

3회차

만약~ 당신에게 생길 수 있는 일

- 교육주제: 사고실험, 앤솔로지 창작
- 실습: chapter2. day2 일시적인 문제
- 교육내용: 시간여행이 가능하다는 가상의 조건을 제시하여 사고실험, 가상의 공간 아일랜드를 배경으로 벌어진 사건의 세계관 설정과 역할을 제안하여 앤솔로지 공동 창작
- 교육자료: 필기도구, 도화지, 포스트잇, 색연필

4회차

시점과 관점, 발상의 전환, 육하원칙을 이용한 글쓰기

- 교육주제: 문장연습
- 실습: chapter3. day3 어둠 속에서
- 교육내용: 시점과 관점에 대한 이해, 은유, 이미지 상상, 색다른 직유법, 명확하게 글쓰기, 서술어 짧게 쓰기, 문장 고쳐 쓰기, 오감을 이용한 표현 방법, 육하원칙을 이용한 글쓰기 방법 실습
- 교육자료: 필기도구, 도화지, 포스트잇, 색연필

초단편소설 앤솔로지 당신에게 생길 수 있는 일

5회차

플롯, 영웅신화 이야기

- 교육주제: 플롯, 영웅신화 이야기 구조 이해
- 실습: chapter4. day4 선택의 기로
- 교육내용: 플롯, 기승전결, 3막 구조 이해 / 영웅신화 구조 이해
- 교육자료: 필기도구

6회차

스토리텔링의 원리, 모티프

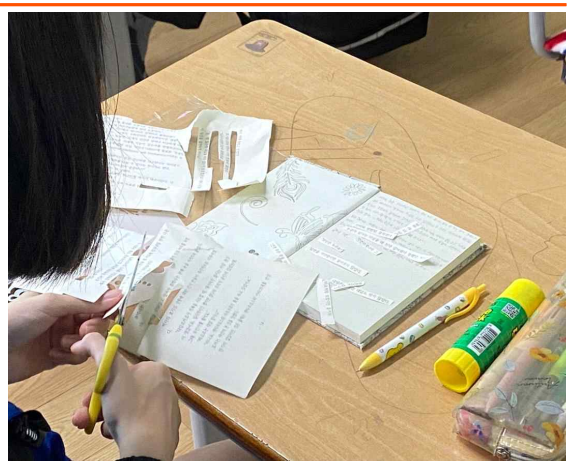
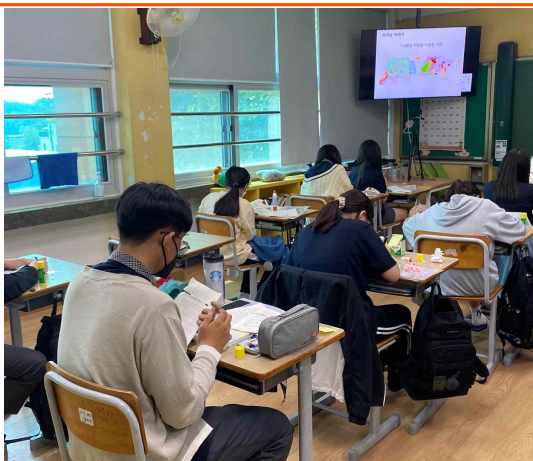
- 교육주제: 모티프를 활용한 이야기 창작
- 실습: chapter5. day5 당신에게 생긴 일
- 교육내용: 스토리텔링의 원리 이해 / 모티프 개요 및 모티프를 활용한 이야기 창작 실습
- 교육자료: 필기도구, 수제본 노트 제작 키트

7회차

합평과 발표

- 교육주제: 앤솔로지 작품 공유
- 교육내용: 교육생이 창작한 이야기 피드백
- 교육자료: 필기도구, 작품 결과물

프로그램 참고 사진



우리춤, 어디까지 파봤니? _____

프로그램 내용

기 간	2022.04 ~ 2022.12
예 술 인	송 영 선
교육 방식	찾아가는 예술교육(대면)
교육 구분	무용(다회차의 경우 혼합 요소 포함)
교육 대상	초등 / 중등 / 고등 / 성인 / 노인 / 장애인
수업 회차	일회성 / 다회성 (선택가능)



본 프로그램 「우리춤, 어디까지 파봤니?」는 단순히 춤의 순서를 외우고 습득하는 것이 아니라 우리춤의 하나인 태평무를 기반으로 신체 움직임, 음악, 미술, 역사, 인문 등 각 요소를 놀이의 형태로 접근하여 그 안에 내재된 다양한 예술적 특성을 이해하고 창조적 가치를 발견하는 인문학적 사고를 동반한 놀이형 교육프로그램이다.

또한 각 요소와 놀이 전 과정에 대한 종합적인 성찰을 통해 옛 것이 하나의 작품으로 새롭게 태어나는 예술창작의 과정을 체험하면서 동북아시아 나아가 세계 속 우리의 문화 유산의 독창성과 가치를 현재의 삶 속에서 이해하는 움직임 기반의 역사, 문화, 힐링의 교육 과정입니다.

우리춤, 어디까지 파봤니? _____

일회성 수업

도입

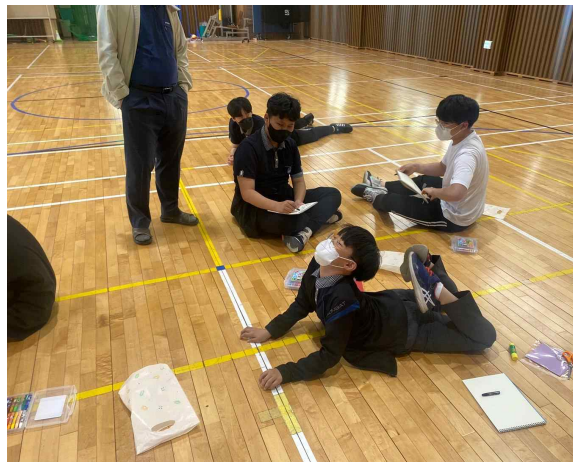
- ▶ - 태평무 영상 감상 및 발생·유파·양식적 특징 이해

전개

- ▶ - 태평무를 통해본 평화에 대한 나의 이야기 써보기
- 터널링 장단을 이해하고 장단에 맞춰 공간에 나의 스텝을 그려보기
- 스텝에 나만의 이야기 담아보기

마무리

- ▶ - 서로의 작품 공유하고 소통



우리춤, 어디까지 파봤니? _____

다회성 수업

*1~7회차 유연한 선택 가능

1회차

눈으로 보는 태평무

- 태평무의 시각적인 특징 탐구
- 오방색과 한복
- 세계 속의 한복
- 한복 의상 새롭게 디자인해보기 (스케치북 콜라주 형식)
- 한삼 착용하고 움직여보기

2회차

귀로 듣는 태평무

- 태평무의 음악적 특징 탐색
- 국악기의 종류
- 장단의 이해
- 5 박과 터벌림 장단에 춤추기
- 터벌림과 한삼 놀이

3~4회차

움직이는 태평무

- 태평무의 움직임 특징 탐색
- 움직임 패턴과 진행 방향에 따른 다양한 발디딤 놀이
- 한삼과 발디딤
- 팔동작과 발디딤

5회차

생각하는 태평무

- 태평무의 주제 및 유래에 따른 움직임, 복색, 음악, 춤형식 탐구
- 태평무 따라해보기

6회차

입으로, 몸으로 말하는 태평무

- 태평무의 인상, 주제, 역사적 배경에 관한 나의 생각 정리하기
- 발걸음의 의미 이야기하기
- 나만의 발걸음 이야기 몸으로 표현해보기

7회차

새로이 피어나는 태평무

- 극장 제반 요소의 이해 (음악, 조명, 무대미술, 움직임의 관계)
- 나의 평화이야기 구성해보기

프로그램 내용

기 간	2022.04 ~ 2022.12
예 술 인	구 본 창
교육 방식	찾아가는 예술교육(대면)
교육 구분	음악
교육 대상	초등 / 중등 / 고등 / 성인
수업 회차	일회성 / 다회성 (선택가능)



휴대용 디바이스를 이용해 작곡, 예술활동 하기

'나의 다이어리에 담기는 다중매체 기억물'

오늘을 기억하는 새로운 방법

본인의 이야기를 주제로 만드는 글, 그림과 오늘의 추억들을 음악으로

담아 다이어리의 한 장 만들어 채우기 프로젝트

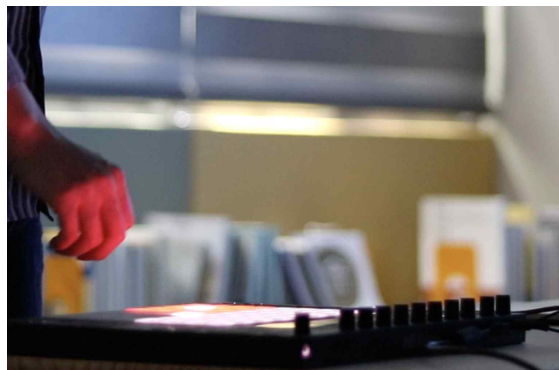
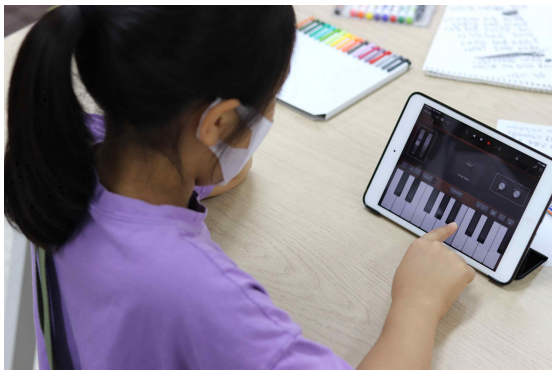
오늘의 노래 _____

일회성 수업

도입	▶ - 글 또는 그림으로 오늘의 기분 표현하기
전개	▶ 1. 가라지밴드 루프기능 활용방법 따라하며 배우기 2. 오늘의 기분을 템포로 설정하기 3. 여러 가지 무드의 루프 소스들 직접 듣고 선택하기 4. 선택한 루프를 나열해 나의 오늘의 노래 작곡하기
마무리	▶ - 작곡한 음악에 어울리는 사진 찍기 - 곡에 사진을 입혀서 파일로 만들기 - 서로의 노래 들어보기

GCC

프로그램 참고 사진



오늘의 노래

다회성 수업

*1~8회차 유연한 선택 가능

1회차



- 오리엔테이션, 서로 친해지기

2회차



- 내가 생각하는 나의 모습 적고 그리기
- Garge band 어플 사용법 간단히 익히기

3회차



- 리듬과 인생의 발걸음, 나의 템포를 인생 그래프로 만들어보기
- 루프스테이션과 드럼 아이패드로 만들기

4회차



- 내 인생의 굴곡, 진행과정에 대해서 간단히 스케치 해보기
- 베이스와 코드진행을 스마트키보드 기능을 활용하여 만들기

5회차



- 오늘의 무드, 나의 오늘과 현재에 대해서 지난 차시 그렸던 스케치에 나만의 느낌으로 색 다르게 채색하기
- 건반악기인 신디사이저의 여러 가지 질감을 들어보고 사용하기

6회차



- 녹음, 사운드이펙트들 사용해보기
- 노래, 혹은 나레이션으로 표현해보기

7회차



- 마무리 곡쓰기
- 앨범 자켓 카메라어플로 촬영하기

8회차



- 각자의 작품 발표회



프로그램 내용

기 간	2022.04 ~ 2022.12
예 술 인	김 현 성
교육 방식	찾아가는 예술교육(대면)
교육 구분	음악(사운드)
교육 대상	초등 / 중등 / 고등 / 성인 / 노인 / 장애인
수업 회차	일회성 / 다회성 (선택가능)



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.

숨은 소리 썬기

일회성 수업

도입

▶ - 루프스테이션 활용 시연

전개

- ▶
1. 상상하기 : 프레임 너머, 마이크는 어디에 있을까?
- 영상 작품에서 숨겨진 마이크 위치와 더빙된 소리 찾기
 2. 만들기 : 시그니처 사운드
- 일상의 소리를 재현한 자기만의 시그니처 사운드 만들기
 3. 쌓아올리기 : 루프 스테이션의 활용
- 각자의 시그니처 사운드를 루프스테이션으로 쌓아올려 팀별로 음악 제작

마무리

▶ - 일상의 소리가 음악이 될 수 있을까?

프로그램 참고 사진



숨은 소리 쫓기

다회성 수업

*1~8회차 유연한 선택 가능

1회차

오리엔테이션 및 루프스테이션 체험

- 수업 전체 소개
- 추상적 개념인 '소리 쫓기'를 루프스테이션으로 체험

2회차

프레임 너머(2) - 마이크는 어디에 있을까?

- 프레임 밖의 카메라와 마이크 찾아보기
- 주어진 영상에 새롭게 더빙해보기

3회차

폴리 사운드(1) - 이 소리는 진짜일까?

- 일상에서 구할 수 있는 재료로 짧은 영상의 폴리사운드 만들어보기

4회차

폴리 사운드(2) - 시그니처 사운드 만들기

- 자기만의 시그니처 사운드 만들기

5회차

루프 스테이션 (1) : 소리 쌓아올리기

- 루프스테이션 활용법을 익히고 모두의 소리를 쌓아올려보기

6회차

루프 스테이션 (2) - 음악 만들기

- 시그니처 사운드를 토대로 팀을 구성해 팀별로 소리 쌓아올리기

7회차

뮤직비디오 (1) - 디오라마 활용

- 디오라마(축소 모형) 활용, 팀원들의 시그니처 사운드가 가진 맥락으로 스토리를 만들어 영상 제작

8회차

뮤직비디오 (2) - 상영회

- 뮤직비디오를 감상하며 프레임 너머의 장면과 소리 상상하고 제작과정 나누기

GCC