

Camp ©

C_Program



본 자료의 저작권은 씨프로그램에 있으며, 각 프로젝트의 진행안, 프로젝트 결과물, 사진의 저작권은 각 프로젝트별 작업자에게 있습니다. 본 자료의 비영리적 사용은 가능하나 상업적 사용은 금하며, 무단 변경 및 2차 저작물 제작을 금합니다.

Camp © 소개 04

Camp © 아카이브

그린메이커캠프	06
쌩-라이브 영화제	08
“Team for Girls” 여자 축구팀	10
나만의 비밀기지 만들기	12
타박타박 동네 산책	14
포레스트 페스티벌(ForRest Festival)	16
벽 없는 대화실험	18
Music the Moment	20
우리가 살고 싶은 나라 “상상국가 만들기”	22

Camp © 리더 24

Camp C는

2017년 C Program이 기획하고 투자한 10대와
젊은 작업들의 협업 프로젝트입니다.

"*Stay Curious*"를 모토로 젊은 작업자와
캠프에 참여한 10대 캠프 구성원들이 새로운 실험을 설계하고
실행했습니다.

프로젝트를 통해 청소년들에게는 새로운 방식으로
호기심의 대상을 탐구할 기회,
젊은 작업자들에게는 10대들과 새로운 실험을
펼칠수 있는 기회가 되었으며
본 자료는 CampC 프로젝트 과정을 아카이빙한 자료입니다.

Camp C 추진 배경

한국 사회 곳곳에 다양한 배움과 놀이의 환경이 조성되고 있지만, 여전히 새로운 시도들이 활발하게 이루어지기엔 부족한 상황입니다. 더 작은 시도들이 곳곳에서 이루어지기 위해 C Program은 10대에게는 자신의 호기심을 새로운 방식으로 탐험할 기회를, 젊은 작업자들에게는 10대와 새로운 실험을 펼칠 수 있는 기회를 제공하고자 합니다. 우리 모두에겐 자유롭게 호기심을 지속시킬 '안전한 실험/ 작업 환경'이 필요합니다.

Camp C의 목적

10대에게는, 자유롭게 호기심을 발산하고 자신의 작업을 지속할 수 있는 경험을 동료 어른과의 작업을 통해 제공하고자 합니다. 작업을 통해 자신의 호기심을 지속하는 것은 물론이고 또래와의 협업 경험, 다양한 어른들의 삶의 모습과 자세를 어깨너머로 배울 수 있을 것입니다.

젊은 작업자들에게는, 본인의 작업이 십대들과 연계될 수 있는 지점을 모색하고 자신의 작업이 새로운 의미를 찾을 수 있도록 기회를 제공합니다. 10대를 가르치기 보다는 10대와 협력하는 태도를 통해 지금까지의 교육/ 지원 프로그램과의 차별성을 모색합니다.

Camp C 선언

Camp C 는 새로운 것을 시도하는 젊은 작업자들과 호기심을 잃지 않은 10대들이 함께 만드는 캠프입니다. 가르침과 배움 대신 함께 고민하고 시도하는 경험을 추구합니다.

우리는,

모든 상상과 엉뚱한 질문을 존중합니다.

생각에서 멈추지 않고 만들거나 움직입니다.

스스로의 생각과 시도로 세상을 만나는 힘을 기릅니다.

아이들을 대하는 작업자의 자세

아이들에게 작업자의 생각을 강요하지 않습니다.

아이들과 본인을 동등한 동료라고 생각하고 서로의 의견을 존중합니다.

작업의 결과물보다 아이들에게 함께 나눌 경험에 대해 고민합니다.

아이들의 자연스런 생각의 발현에 맞추어 작업을 진행합니다.

작업의 여정이 힘들더라도 아이들이 포기하지 않도록 아끼입니다.

본 프로젝트의 모든 과정을 기록하고, 많은 아이들이 참여할 수 있도록 내용을 모두에게 공유합니다.

그린 메이커 캠프 2017.09-12



<https://vimeo.com/252285388>

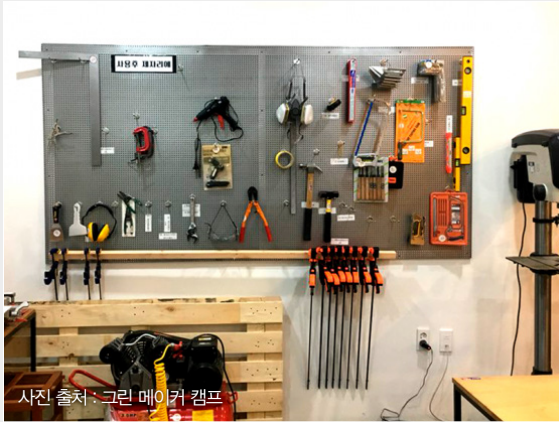


사진 출처: 그린 메이커 캠프



사진 출처: 그린 메이커 캠프



사진 출처: 그린 메이커 캠프



사진 출처: 그린 메이커 캠프



사진 출처: 그린 메이커 캠프

**GREEN
MAKER
CAMP**

‘그린 메이커 캠프’는 디자인 스튜디오 ‘프래그(Prag)’와 로봇과 친구들 8명이 모여 생활 속 쓰레기 문제를 해결하는 메이커 활동이었습니다.

캠퍼들은 카페나 축제, 행사에서 사람들이 일회용컵을 사용 후 바로 버리는 경우가 많다는 것을 발견하고, 일회용 컵을 어떻게 해야 재사용하게 만들까 고민한 끝에 ‘스타컵’을 제작하였습니다. ‘스타컵’은 컵에 그림을 그리는 기계로, 달걀에 그림을 그리는 ‘에그봇’에서 기계적 아이디어를 착안했습니다. ‘컵’에 특별한 그림을 그려주면 사람들이 컵을 바로 버리지 않고 소중하게 다룰 것이라 예상했습니다.

초반에는 서로 다른 의견으로 작업이 진전되지 않았지만 점차 각자의 의견을 조율하고 효과적인 분업의 경험을 한 캠퍼들에게는 결과물 자체보다 새로운 실험이 이루어지기 위한 협업의 프로세스에 대해 배울 수 있었던 캠프입니다. 캠프를 마친 뒤에도 실험을 이어가기 위해, ‘스타컵’의 메뉴얼을 인터넷에 공유하여 많은 사람들에게 알리고 새로운 발전 방향을 모색하고 있습니다.

캠퍼의 조건

- 평소 생활 속 환경문제에 관심이 많은 청소년
- 메이커 활동에 관심이 있는 청소년
- 자신이 생각하는 삶의 문제들을 창의적으로 해결해보고 싶은 청소년
- 지구를 사랑하는 청소년

회차	주제	내용
1회	캠퍼들간의 소개	우리는 어떤 활동을 할까요? 그린메이커캠프를 소개하고 앞으로의 방향에 대해서 이야기 합니다. 재밌는 전자얼굴 만들기도 해보면서 서로 친해지는 시간을 갖습니다.
2회	주변 환경 문제 돌아보기	우리 주변의 문제부터 해결해 봅시다. 일주일동안 찍은 주변의 환경문제들 사진을 가지고 서로 공감합니다.2개의 사진과 문제를 선정하고 각 문제들에 관심사로 팀을 이뤄봅니다. 그리고 각 팀별로 문제의 핵심이 무엇인지 정의합니다.
3회	문제설정 & 사례조사	정의한 문제들을 해결하기 위해서 우리는 무엇을 할 수 있을까요? 서로 다양한 해결책을 고민합니다. 해결방안들을 팀별로 이야기하고 토론합니다. 다른 사람들은 어떤 식으로 이 문제들을 해결했는지 찾아보면서 다양한 케이스를 조사합니다.
4회	프로토타입 & 모델링	프로토타입을 합니다. 형태와 색 작동방식들을 감안해서 빠르게 모델링을 해봅니다. 모델링을 통해서 필요한 장비와 재료를 그리고 기술들의 리스트를 작성합니다.
5회	설계도면 작성	제작을 위한 설계도면을 작성합니다. 재료에 따라 다양한 장비들에 맞춰 설계하고 제작하면서 발생할 수 있는 문제들을 정리하고 기록합니다.
6회	메이커 페어 관람	메이커 페어에 참가하여 다양한 사람들의 활동들을 관찰합니다. 자신의 프로젝트도 관람객에게 소개하고 다양한 피드백을 받습니다.
7회	작업완성 & 리뷰	작업을 완성하고 테스트 해봅니다. 친구들에게 자신의 프로젝트를 잘 설명할 수 있는 공유키트를 제작해봅니다.

쌩-라이브 영화제 2017.09-11



사진 출처 : 쌩-라이브 영화제



사진 출처 : 쌩-라이브 영화제



사진 출처 : 쌩-라이브 영화제



사진 출처 : 쌩-라이브 영화제



사진 출처 : 쌩-라이브 영화제



사진 출처 : 쌩-라이브 영화제



사진 출처 : 쌩-라이브 영화제

‘쌍-라이브 영화제’는 영화 속 장면을 현실에서 재현하는 ‘연극적인’ 영화제입니다.

이문동에 위치한 어린이 작업실 ‘DD238’에서 컴퓨터와 영화를 좋아하는 정유진 캠프리더와 송세진 감독이 동네 초등학교 10명과 함께 영화제를 위한 메이킹 활동을 진행하였습니다.

캠퍼들은 해리 포터 ‘불의 잔’ 특정 장면에 등장하는 사물, 음식, 퍼포먼스 등을 깜짝 이벤트처럼 재현했습니다. 관객들에게 볼드모트와 해리 포터의 대결을 스크린 밖에서 생생하게 전하기 위해, 캠퍼들은 먼저 재현할 영화 속 장면을 정하고, 장면을 면밀하게 분석했습니다. 사용할 소품들을 제작하기 위해 필요한 것들을 점검하고, 적정 크기의 소품 도면을 그렸습니다. 필요한 물품을 구입하고 제작하는 과정을 거치면서 캠퍼들은 상상한 장면을 재현하기 위해서 꼼꼼한 태도와 묵묵한 실행력이 필요하다는 것을 배웠습니다.

영화제 당일에는 예기치 못한 상황들이 발생하기도 했지만 영화와 연극, 메이크 작업이 어우러진 새로운 시도였습니다.

캠퍼의 조건

- 꾸준히 열정을 가지고 참여 가능한 청소년
- 영화 제작, 소품 제작에 관심있는 청소년
- 영화 속 장면을 현실로 구현해 보고 싶은 청소년
- 재미있는 상상을 즐기고 나누고 싶은 청소년

회차	주제	내용
1회	영화는 수다다	큰 전지를 놓고 둘러앉아 영화에서 본 재미있는 것들을 전지에 모두 풀어내는 시간을 가집니다. 이후 투표를 통해 영화 후보작 5개를 정합니다.
2회	라이브 요소 찾기	1주차에 생각해 낸 재미있는 것들을 직접 구현할 수 있는지 점검해 보고, 어떤 영화로 작업할 지 작품을 정합니다.
3회	모두가 같은 그림 그리기	2주차에 고른 라이브 요소에서 각자 어떤 역할을 맡을지 담당을 정하고, 실제로 어떤 모습으로 구현할지 무대 위의 스토리보드를 그려봅니다.
4회	만들기	담당한 장면, 라이브 요소 별로 실제 어떻게 구현할지 상상하면서 필요한 소품을 제작합니다.
5회	만들기	제작은 최대한 캠퍼들 스스로 합니다. 과정에서 어려운 점들은 바로 이야기나누고 함께 해결합니다.
6회	만들기	계속 만들어 보고 실패하면 다시 만듭니다.
7회	만들기	매주 작업이 끝날 때마다 작업일지를 작성해서 전 과정을 차근차근 기록합니다. (제작만큼이나 공유도 중요하니까요.)
8회	만들기	만들면서 리허설하고, 리허설하면서 만듭니다.
9회	영화제 최종 리허설	영화제를 홍보하면서 관객을 모집하고, 영화제 당일 동선과 일정을 세부적으로 공유합니다.
10회	영화제	작업장이었던 이문238 공간을 영화제에 맞게 꾸미고 관객과 함께 영화제를 만들며 즐깁니다.

“Team for Girls” 여자 축구팀 2017.09-11



<https://vimeo.com/251275686>



<https://www.facebook.com/teamforgirls/>



사진 출처 : "Team for Girls" 여자 축구팀



사진 출처 : "Team for Girls" 여자 축구팀



사진 출처 : "Team for Girls" 여자 축구팀



사진 출처 : "Team for Girls" 여자 축구팀



사진 출처 : "Team for Girls" 여자 축구팀



사진 출처 : "Team for Girls" 여자 축구팀

소년들의, 소녀들을 위한, 소녀들에 의한 축구팀입니다. 축구를 하고 싶지만 사회적 분위기와 타인의 시선에서 자유롭지 못했던 여자 아이들이 맘껏 뛰놀 수 있는 장을 마련했습니다. 팀 구성원이 되어 협력하는 법부터 자신을 사랑하는 법까지 뛰면서 익혔습니다.

2017년 9월부터 12월 매주 토요일 아침, 팀과 함께 축구 연습을 함으로써 축구를 위한 기본적인 기량을 향상시켰습니다. 대학 축구팀, 성인팀과의 연습경기를 통해 실전에서 당당하게 자신의 기량을 펼치는 용기를 배웠고, 연습 뒤 짧은 식사와 함께 축구의 역사와 여성으로서 당당히 사회를 마주하는 자세를 이야기했습니다. 함께 하는 팀과의 호흡을 통해 협업과 승부의 세계에 임하는 스포츠 정신을 자연스럽게 습득하였습니다.

승리하는 법을 배우기 앞서, 꾸준한 연습과 소통으로 호흡이 잘 맞는 팀을 만들어가는 과정을 깨달을 수 있었던 캠프였습니다.

캠퍼의 조건

초등학교 고학년 여학생, 중고등학교 여학생 중 축구가 그저 좋거나, 축구를 배워보고 싶은 몸치들을 환영합니다.

회차	주제	내용
1회	우리가 만나게 된 기회	함께 뛰게 된 친구들을 처음 만나 인사를 나누고, 공과 친해집니다.
2회	향상되는 자신감	드리블을 연습하고 축구 규칙도 익힙니다.
3회	안전하게 축구하기	드리블을 하면서 서로에게 공을 전달해 보는 패스를 연습합니다.
4회	언니들과 축구시합	이화여대 축구동아리 언니들과 전지훈련을 대비한 연습 경기를 가지고, 축구심판 교육도 받습니다.
5회	나를 사랑하기	내 몸, 내 마음을 돌아보고 숏하는 방법을 익힙니다.
6회	너와 나의 소통	팀원들의 강점을 살릴 포지션을 정하고, 킥을 연습합니다.
7회	괜찮아, 함께하는 우리	두 팀으로 나눠 세트 플레이를 합니다. 팀 내에서 어떻게 소통하고 경기를 잘 이끌어 갈 수 있는지 연습합니다.
8회	언니들과 축구시합 2탄	이대 축구동아리에 맞서 두 팀이 뭉쳐 본 경기를 진행하고, 8주간의 여정을 마무리합니다.

나만의 비밀기지 만들기

2017.04-06



사진 출처 : 나만의 비밀기지 만들기



사진 출처 : 나만의 비밀기지 만들기



사진 출처 : 나만의 비밀기지 만들기

다양한 연령층의 10대들과 '엄아롱' 작가가 협력하여 자신만의 비밀기지를 만드는 캠프였습니다. 캠프의 초중반에는, 연령에 따라 다루기 쉬운 재료부터 도전하고 싶은 재료를 고르고, 기지를 설치할 곳을 정하고 사용하고 싶은 용도를 설정하였습니다. 정해진 시간이 아니라 캠퍼들이 편한 시간대에 작가의 작업실에 자유롭게 드나들 수 있었기 때문에 적극적인 참여가 가능했습니다. 작업기간은 예상보다 오래 걸렸지만, 마지막에는 '골판지 박스로 만든 비밀기지', '합판으로 만든 벤치형 비밀기지', '작은 가구의 형태를 띤 비밀기지' 등 다양한 비밀기지가 탄생하였습니다.

연희동에 위치한 작가의 작업실을 안전한 실험실 삼아, 젊은 예술가들과 협력하며 스스로 작업자가 되는 경험은 나만의 비밀 기지를 완성하는 중요한 힘이었습니다.

캠프의 조건

- 자신의 시간을 자신의 의지대로 사용할 수 있는 청소년
- 특별한 재주가 없더라도 하고자하는 의지와 열정이 가득한 청소년
- 본인의 의지에 따라 자발적으로 참여하기를 원하는 청소년
- 자신만의 공간을 직접만들고 유지하고 싶은 청소년
- 일상에서 벗어나 새로운 일을 계획하고 실천해보고 싶은 청소년
- 엉뚱한 상상을 하고싶은 청소년

회차	주제	내용
1회	계획수립	- 찾아야 할 것, 만들어야 할 것에 대한 토의 - 필요한 재료에 수집 경로 선정 - 비밀기지가 설치 될 공간에 대한 논의
2회	아이디어 스케치	비밀기지가 설치될 공간을 고려한 형태 및 보관 방법등을 고려 구체적인 재료를 떠올리며 수집을 염두한 스케치 - 예상밖의 수집된 사물에 대한 사용도 고려하여 스케치
3회	재료수집	- 아이디어스케치를 통해 도출된 아이디어를 토대로 재료수집 - 재료의 보관 및 사용용도에 대한 고민을 토대로 수집 - 비밀기지의 구축에 사용될 부분 고려
4회	형태구축	스케치를 토대로 기본골조 제작 - 수집된 사물을 활용하여 입구, 바닥, 등 외형제작 비밀기지 내부에 들어가는 작은 요소들 구성
5회	골조제작	
6회	외형제작	
7회	내부제작	
8회	비밀기지 설치	계획했던 장소에 비밀기지를 설치

타박타박 동네 산책 2017.09-12



<https://vimeo.com/252285388>



<https://www.facebook.com/cafe.makong> 박열음 캠프리더



사진 출처 : 타박타박 동네 산책



사진 출처 : 타박타박 동네 산책



사진 출처 : 타박타박 동네 산책



사진 출처 : 타박타박 동네 산책



사진 출처 : 타박타박 동네 산책



사진 출처 : 타박타박 동네 산책



사진 출처 : 타박타박 동네 산책



사진 출처 : 타박타박 동네 산책

‘타박타박 동네산책’은 경복궁과 창덕궁 사이에 살고 있는 재동초등학교 6학년, 남자 셋 여자 셋, 총 6명의 캠퍼들과 박열음 캠프리더가 함께 했습니다.

도시의 친구들에게 ‘우리 동네’는 어떤 의미일까요? 학군과 역세권 기준으로 등급이 매겨지는 도시의 동네 구분법에서 벗어나 발길 닿는대로 함께 걷고 다르게 보면서 동네의 의미를 함께 발견하고 나눴습니다. 10대의 눈과 마음으로 매력적인 장소들을 발견하고, 동네 산책 지도를 만들고 작업을 발전시켜 마을 도보 여행 프로그램으로 함께 기획했습니다. 도보 여행 프로그램으로 직접 기획하는 과정에서 동네의 매력적인 모습들을 새롭게 발견하고 나만 아는 것에 그치는 게 아니라 누군가와 나누는 경험을 통해 다른 사람들과 어울리는 방법을 배웠습니다.

캠프의 말미에, 각자의 시선으로 동네를 담은 사진과 함께 만든 지도를 북촌 마을서재와 마을갤러리에서 전시하고 자신이 만든 동네 이야기를 공식적으로 소개했습니다. 동네에서 함께 자란 친구들과 동네에 쌓인 시간과 장소를 기록한다는 것은 스토리텔링을 넘어 앞으로 일구어갈 일상을 재발견하는 계기가 되었습니다.

회차	주제	내용
1회	warm-up	- 캠퍼 소개 - 우리 동네 이야기
2회	라인 드로잉 컬러 트립	- 우리 동네 랜드마크 정하기 - 랜드 마크의 특징을 파악하고 직접 그려보기
3회	컬러 트립	- 우리 동네 핫스팟, 캠퍼들의 비밀 장소를 카메라에 담기 - 각자 다른 미션을 수행하여 동네를 새로운 시선으로 바라보기
4회	동네 산책 지도 제작	- 십대 캠퍼들의 이야기와 그림이 담긴 동네 산책 지도 만들기
5회	도보 여행 프로그램 리허설	캠퍼와 캠프 리더가 도보 여행 프로그램을 직접 경험해보고 보완점 및 변경할 내용 정하기
6회	파티 준비	- 사진 전시 준비 - 파티 용품 제작 - 파티 음식 논의
7회	파티 준비	- 사진 전시 준비 - 파티 용품 제작 - 파티 음식 논의
8회	여행자 파티	- 가족, 친구, 도보 여행자와 함께 하는 전체 리뷰 및 전시를 겸한 여행자 파티
9회	사진집 제작	사진 선정 및 디자인
10회	캠퍼 리뷰 및 뒷풀이	사진집 공유 및 뒷풀이

포레스트 페스티벌 (ForRest Festival)

2017.09-12



<https://vimeo.com/251277076>



<https://www.facebook.com/sosoentertainment/> 소소엔터테인먼트



사진 출처: 포레스트 페스티벌



사진 출처: 포레스트 페스티벌

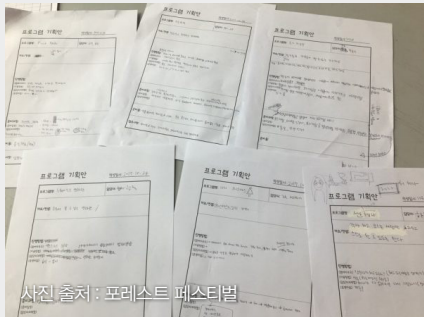


사진 출처: 포레스트 페스티벌



사진 출처: 포레스트 페스티벌



사진 출처: 포레스트 페스티벌



사진 출처: 포레스트 페스티벌



사진 출처: 포레스트 페스티벌



사진 출처: 포레스트 페스티벌



사진 출처: 포레스트 페스티벌



사진 출처: 포레스트 페스티벌

소소엔터테인먼트는 청소년들이 스스로 또래 친구들에게 놀이문화를 제공하는 '청소년 문화기획팀'입니다. 여러가지 지역시장을 운영해 온 '방물단'과 영등포 인근의 고등학교에 재학 중인 10대 15명이 만나 건강하고 재미있는 문화를 만들기 위해 고민했습니다. 노래방, 피씨방, 카페를 벗어나서 우리는 어떻게 쉬고, 어떻게 놀 수 있을까요? 친구들과 함께 즐겁게 놀 수 있는 새로운 방법들을 모색하다 포레스트 페스티벌 (ForRest Festival)을 기획했습니다.

'포레스트 페스티벌'에는 다양한 보드게임과 먹거리 장터, 해나 및 악세서리 마켓, 노래방, 워닝, 닥트, 친구찾기 프로그램, 10대 DJ의 EDM 공연이 운영되었습니다. 초대받은 10대, 친구를 따라온 10대, 홍보물을 보고 온 사람들 등 다양한 사람들이 놀러와 늦은 시각까지 페스티벌을 즐겼습니다. 카페나 피씨방 등 기존의 놀이문화에서 벗어나 친구들과 다양한 문화를 함께 만들어 가는 즐거움을 깨달을 수 있었던 캠프입니다.

캠프의 조건

- 무엇이 되었든 친구들과 함께 문화를 만들고 싶은 청소년
- 무언가 팔아보고 싶은 청소년
- 청소년들의 문제를 인식하고 해결하고 싶은 청소년
- 새로운 친구들과 잘 놀아보고 싶은 청소년

회차	주제	내용
1회	첫미팅	자기소개, 관심사 나누기 , 아이스브레이킹 . 팀워크 프로그램 등으로 멤버십강화
2회	캠프리더들과의 대화	방물단 팀과 하는 일 소개
3회	야외활동	캠퍼들간의 친목도모
4회	야외활동	우리끼리 먼저 신나게 놀아보자. 멤버십활동
5회	프로그램 기획회의	구성 및 진행 계획안 작성 <각 팀별 활동> 프로그램훈련
6회	계획안 발표	평가, 수정, 피드백 각 팀별 활동 : 프로그램 훈련
7회	홍보자료만들기	전단, 티켓 등 <멤버십 활동> (실내)
8회	간판만들기 & 행사	<각 팀별 활동> 프로그램 세부요소

벽 없는 대화실험 2017.04-06

정민아 mina@mindart.me



‘벽없는 대화실험’은 심리상담사이자 창업가인 ‘정민아’ 캠프리더를 중심으로 나이, 성별, 학력을 뛰어넘어, 참여하는 모두가 ‘벽을 허물고’ 대화를 나누는 캠프입니다. 처음에는 서로에게 마음을 열기 어려웠지만 회를 거듭할수록 진솔하게 자신을 드러내고, 때로는 마주하기 힘든 자신의 모습을 직면하게 됩니다. 다른 사람이 이야기한 것에서 나를 찾아내고, 그것을 또 다른 관계와 소통에 적용하면서 자연스럽게 스스로에 대한 이해가 높아졌습니다.

캠프의 마무리 과정에는 함께하는 캠퍼들과 나눈 이야기들을 기록하고, 기록과 대화를 통해 의미있는 질문들을 선별했습니다. 타인과의 대화를 통해 자신과 자신을 지키는 방법을 알아가는 것은 삶의 행복에 있어서 가장 중요하다는 것을 깨달은 캠퍼들이 ‘질알카드(질문으로 자신을 알아가는 카드)’를 제작하였습니다. 이 캠프를 직접 경험하지 못한 친구들도 이 카드를 이용하여 친구들과 실험을 시작할 수 있습니다.

벽없는 대화실험의 기록은 축어록과 질문카드를 통해 열람 가능합니다. (캠프 리더에게 요청하세요.)

캠퍼의 조건

- 자신의 삶과 마음을 진지하게 고민하고자 하는 청소년
- 학교나 대인관계에 어려움을 겪고 있는 청소년

회차	주제	내용
1회	자기 소개	벽없는 대화에 참여할 때 필요한 태도를 공유하고, 함께 지켜야 할 규칙을 만듭니다.
2회	그림 그리기	내가 생각하는 나의 모습을 6분할 그림으로 그리면서 양가 감정을 파악해 봅니다. 그 모습을 어떻게 변화시키고 싶은지 같이 이야기합니다.
3회	대인관계에 대한 생각	관심을 기울인다는 것이 무엇이고, 관심과 관찰이 어떻게 다른가에 대해 생각을 나눕니다. 자신은 무엇으로 인해 누군가에게 관심을 받고 있다고 느끼는지, 그렇게 관심을 받을 때의 만족감 속에서 행복을 느끼는지에 대해 이야기합니다.
4회	마음레고로 표현하기	'기질적인 나(선천적)'와 '개발된 나(후천적)'의 모습을 구분해 봅니다. 욕구와 선택 사이에서 내 마음을 조금 더 선명하게 볼 수 있도록 촉진하는 연습을 해봅니다.
5회	서로에게 느낀 불편한 점	불편한 점을 꺼내놓으면 오히려 아무렇지도 않게 되는 경험을 통해, 자신의 감정을 한결 잘 다룰 수 있게 됩니다. 불평불만을 비난조로 말하는 대신 진솔한 감정을 터놓을 때, 관계나 분위기가 더 편안해짐을 느낍니다.
6회	질알카드 제작하기	질문하고 알아가는 카드를 활용해, 스스로에게 질문하는 방식과 내용을 알아갑니다. 청소년용 질알카드를 만든다면 어떤 질문이 들어가야 할지 각자의 이유를 생각하고 나누어봅니다.
7회	대인관계 패턴찾기	자신을 둘러싸고 있는 대인 관계 패턴을 찾아내기 위해 릴레이 그림을 그립니다. 서로 다른 패턴의 장단점을 파악하고, 다양한 성격의 사람들이 어우러져서 살아가기 위한 방법을 논의합니다.
8회	마무리 및 회고	본인이 들었거나 한 말 중 가장 인상적인 인용구와 인상적이었던 이유를 글로 씁니다. 서로의 기록을 공유하고 간간 나눈 대화의 축어록을 다시 한 번 읽으면서 벽없는 대화의 의미를 정리합니다.

Music the Moment 2017.09-2018.01

박혜민 캠프리더 홈페이지 <http://hparkart.com>



사진 출처 : Music the Moment

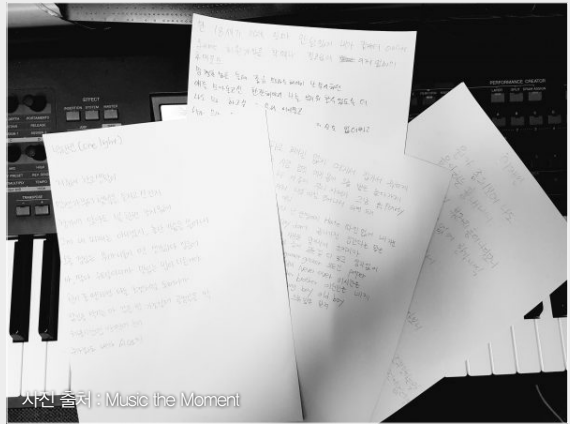


사진 출처 : Music the Moment

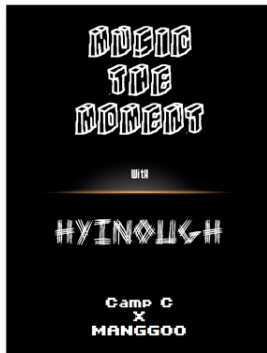


사진 출처 : Music the Moment



사진 출처 : Music the Moment



사진 출처 : Music the Moment



사진 출처 : Music the Moment

‘Music the Moment’는 래퍼 겸 프로듀서 MANGGOO와 10대 캠퍼 4명이 함께 싱글 곡 작업에 참여, 발매 및 유통까지 함께하는 협업 캠프였습니다.

경기도 성남시 아탑동의 음악 작업실에서 진행한 이 캠프는 인근의 고등학생 뿐 아니라 전국 각지에서 음악을 만들고 싶은 많은 친구들이 지원했습니다. 캠프리더는 모집 단계에서부터 자신이 작업한 곡의 녹음파일, 자기소개서, 인터뷰를 통해 함께 협력할 캠퍼들을 신중하게 찾았습니다. 최종 선발된 캠퍼들은 각기 다른 개성과 실력을 가진 4명의 친구들입니다.

초반에는 서로가 좋아하는 음악을 나누고, 캠프리더가 내는 과제를 고민해온 뒤, 만나는 날 서로의 작업을 피드백하는 시간을 가졌습니다. 본격적으로 곡 작업에 들어가서는 각자의 작사와 맡은 파트에 대한 연습, 프로페셔널한 뮤지션이 되기 위한 모든 작업을 경험했습니다. 포토그래퍼와의 사진 촬영 때는 음악 외적인 작업 또한 자신의 음악으로 대중을 만날 때 중요한 요소라는 것을 배웠습니다. 좋아하는 일을 잘하는 일로 전환할 수 있으려면 올바른 방향의 노력과 연습이 필요하다는 것을 깨달을 수 있는 캠프였습니다.

*음악플랫폼 ‘멜론’에서 캠퍼들이 작업한 곡을 들으실 수 있습니다.

[곡이름 : chapter02 , 아티스트 : HYINOUGH (하이이너프)]

캠퍼의 조건

- 부드럽고 은은한(ambient) 분위기의 힙합/ R&B 를 사랑하는 청소년
- 음악을 하고 싶은 열정과 욕심이 있지만 작곡, 편곡은 해본 적 없는 청소년
- 책임감있는 청소년

회차	주제	내용
1회	첫번째 작전회의	크루명 정하기 / 서로가 좋아하는 곡 스타일 공유. 서로가 원하는 곡의 방향성 논의. / Mission. 레퍼런스 자료 수집 해오기.
2회	두번째 작전회의	첫주의 미션을 토대로, 곡의 BPM, 리듬과 분위기 정하기. 대략적인 리듬 스케치
3회	곡의 주제, 내용 정하기	Mission: 가사, 주제, 테마 브레인 스토밍
4회	곡 길이 구성 정하기	intro, verse, hook, bridge, outro 등 / 곡 구성 정하기, 파트 분배. Mission. 가사 스케치 해오기.
5회	리듬에 스케치한 가사 입혀 보기.	Mission 포토그래퍼와의 멘토링, 미팅
6회	곡 진행사항 검토	편곡의 방향성 논의 및 수정 진행
7회	녹음, 편집, 촬영	보컬 가녹음 / 편곡 최종 수정 포토그래퍼와의 멘토링 및 프로필 촬영
8회	최종 녹음, 유통 논의	편곡의 방향성 논의 및 수정 진행
9회	트랙 믹싱 진행, 믹싱 방향 논의, 수정	작업을 위한 마무리 과정 점검 및 회고
10회	트랙 마스터링	마스터링 결과물 수정 방향 논의
11회	음원 유통	저작권, 지적재산권 등 논의, 최종 작업과정 회고

우리가 살고 싶은 나라

“상상국가 만들기” 2017.04-06

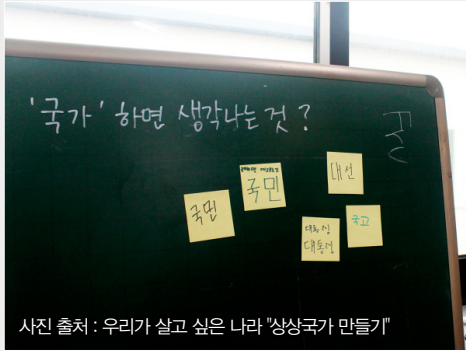


사진 출처: 우리가 살고 싶은 나라 '상상국가 만들기'



‘우리가 살고 싶은 나라 : 상상국가 만들기’는 박혜민 캠프리더와 5명의 십대가 만나서 진행한 작업입니다. 인천 신포동 작가들의 작업실에서 진행한 이 캠프는 10대 초반의 참여자들의 상상력을 기반으로 상상의 국가를 만들고, 그에 대한 스토리를 참여자간의 토론 및 협동 활동을 통하여 우리가 살고 싶은 나라를 시각적으로 구현했습니다.

우리들의 국가 건설 프로젝트

캠퍼들은 각자 설립하고 싶은 국가와 국기, 헌법 등을 구상하고 자유롭게 토론하며 어떤 국가가 좋은 국가인지 이야기를 나눴습니다. 각자가 설립한 국가를 통일하라는 미션을 부여받았을 때, 논쟁-설득-타협 등 다양한 방식으로 서로의 가치를 조율하였습니다. 국가 시스템에 대해 이해하고 그에 대한 이야기를 다른 사람들과 함께 만들어봄으로써, 자신이 살고 싶은 사회에 대해 창의적이고 자유롭게 사고할 수 있는 캠프였습니다.

* ‘송은아트수장고’에서 캠프리더와 캠퍼가 함께 만든 상상국가 만들기 워크숍의 전시를 열었습니다.

캠퍼의 조건

꾸준히 열정을 가지고 참여 가능한 청소년

캠프리더(작가 박혜민)와 함께 문화예술 프로젝트 작가로 함께 할 수 있는 청소년

상상과 엉뚱한 질문이 풍풍 생겨나는 청소년

미술, 사회, 건축, 디자인, 도시, 국가, 정치, 법에 관심있는 청소년

우리가 살고 싶은 국가에 대해 함께 고민하고 실험하고 싶은 청소년

회차	주제	내용
1회	프로젝트 소개, 리더캠퍼, 캠퍼 소개	1. 〈우리가 살고 싶은 나라〉 프로젝트 소개 2. 리더캠퍼(작업자) 소개 3. 캠퍼 서로서로 소개 ** 미리 무한도전, 차이나는 클라스 부분 편집 / 소개 시 활용(약 10분)
2회	내가 살고 싶은 나라	1. 내가 살고 싶은 상상의 나라를 그린다. 2. 슈링클스에 깃발을 그려 대표 배지를 작성한다. (이후 비정상회담 느낌/ 배지 활용) 3. 발표하기
3회	우리가 살고 싶은 나라 1	1. 주어진 질문지를 기반으로 내가 살고 싶은 나라의 시스템을 생각해 본다. 2. 리더캠퍼가 안건 제안 3. 조별로 토론한다.
4회	우리가 살고 싶은 나라 2	1. 전체 토론을 통하여 우리가 살고 싶은 나라를 구현한다. 2. 우리가 살고 싶은 국가이름, 국기 등을 정함 3. 구현: 논의 할 것 (학생 자발적으로 토론) ** 학생들은 국가를 구성함에 있어 역할을 분담할 수 있다. (환경부, 교육부 등등) ** 국가 시스템을 구축하는 것에 있어 어떤 방식을 취할지 토론한다.
5회	국가 구현하기	다양한 재료를 이용하여 우리가 살고 싶은 나라를 구현해 본다. *리더캠퍼는 참여자들에게 다양한 재료를 소개한다.
6회	국가 구현하기2	
7회	국가 구현하기3	
8회	전시회 (발표회)	

엄아롱 '나만의 비밀기지 만들기'

다양한 재료들을 가지고 설치작업을 진행합니다. 버려진 것들을 수집하고 재배치, 재가공함으로써 새로운 형태로 탄생시키는 작업들을 하고 있습니다. 침대들과 의 워크숍, 공공기관과의 참여예술 프로젝트 등을 이끌어오기도 합니다. 요즘에는 다양한 형태의 놀이터들에 관심을 갖고 있습니다.

 <http://umalong.com/>

 alonggus@gmail.com

 <https://blog.naver.com/hansunglong>

박혜민 '상상국가 만들기'

미술가이자 여행사를 운영하며 인도, 중국, 아프리카 등등 세상의 이곳 저곳을 여행하는 여행자입니다. 기괴괴한 전설을 찾아 섬을 떠도는 방랑자가 되기도 하고, 간판들을 수집하여 노래를 만들고 부르는 음악가가 될 때도 있습니다. Camp C에서는 우리가 모두 살고 싶은 나라를 찾는 탐험가였습니다.

 <http://hparkart.com/>

 h.flyingnet@gmail.com

정유진 '쌔-라이브 영화제'

컴퓨터공학과를 졸업했지만 영화와 미디어아트에 관심이 많습니다. 기술과 예술이 만나는 지점을 흥미롭게 생각하며 이 두 장르가 만났을 때 발생하는 이야기를 사람들과 나누는 문화를 만들어가고 있습니다. 아이들의 작업실 'DD238'에서 자주 활동하는 메이커입니다.

 whitepigeon77@gmail.com

김효민 'Music the Moment'

'Music the Moment'는 래퍼 겸 프로듀서 MANGGOO입니다.

✉ mg870214@naver.com

정민아 '벽없는 대화실험'

오랜 시간 청소년과 다양한 어른들의 심리상담사로 활동해왔습니다. 현재는 '마인드아트'라는 회사를 통해 다양한 방식으로 현대인들의 마음, 조직의 문화, 생각의 전환이 이루어질 수 있도록 프로그램, 워크숍, 토크 등을 개발 중입니다.

✉ mina@mindart.me

박열음 '타박타박 동네 산책'

업사이클 패브릭&워크숍 브랜드 '마음은콩밭'을 운영하는 손작업 활동가입니다. 건강한 재료로 만드는 맛있는 케이터링, 바느질/천연염색 워크숍, 드로잉, 마을 아카이브 작업을 진행하고 있으며 뜻있는 동료와 함께 만드는 즐거운 마을 살이에 관심이 많습니다.

✉ cafe.makong@gmail.com

f <http://www.facebook.com/cafe.makong>

@ <http://www.instagram.com/kongbaat>

정지혜 'Team for Girls' 여자 축구팀

'세상에서 사람들을 가장 많이 움직이게 하자'를 목표로 하는 'HUVE'라는 회사를 운영하고 있습니다. 여럿이 함께 움직임으로써 서로의 몸과 마음이 소통하고 건강한 사회를 만들어 나갈 수 있다고 생각합니다. 지역아동센터에서 다양한 스포츠와 놀이를 즐기고 싶은 아이들과 소통하고 있으며 여성, 청소년들의 스포츠 활동에도 관심이 많습니다.

🌐 <http://www.huve.kr/>

✉ hedyjeong@huve.kr

f www.facebook.com/teamforgirls

방물단 '포레스트 페스티벌' (Forrest Festival)

'영등포 달시장', '마포 문화비축기지 달시장', '유스브 랜드팩토리' 등 다양한 마을 시장과 행사를 기획하고 주최해온 팀입니다. '방물단'이라는 팀은 해체되었지만 방물단의 멤버들은 각자의 위치에서 꾸준히 마을과 소통하고, 청소년과 만나는 작업을 이어갈 생각입니다.

✉ bangmuldan@naver.com

프래그스튜디오 '그린 메이커 캠프' (Green Maker Camp)

'프래그'는 이견희, 최한택, 조민정이 설립한 디자인 스튜디오입니다. 미디어아트, 메이킹, 디자인과 관련된 다양한 작업을 진행하고 있습니다. '프래그'는 10대들이 메이킹/디자인 작업들에 친밀함을 느낄 수 있도록 관련 경험을 즐겁게 설계합니다. 체험적 지식 제공을 목표로 만들기 활동을 통해 자신을 표현하고, 미래를 상상할 수 있는 STEAM 교육 키트를 개발 및 제작합니다.

🌐 <https://prag-studio.com/> / 📞 +82 70 8817 0521

✉ call@prag-studio.com