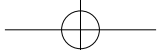


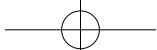
경기상상캠퍼스 매거진

# 푸른지대

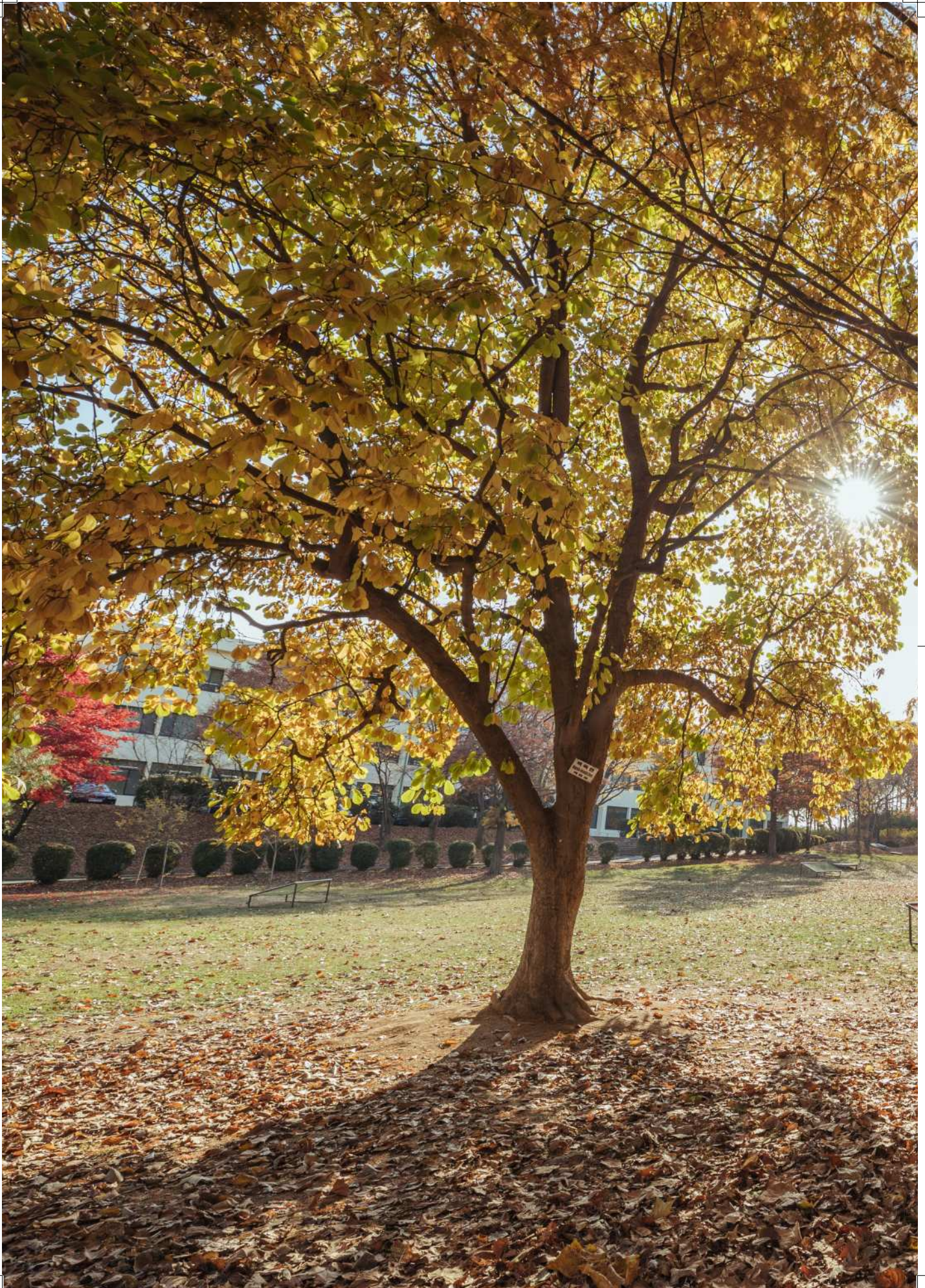
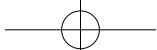
Vol.3: 열정



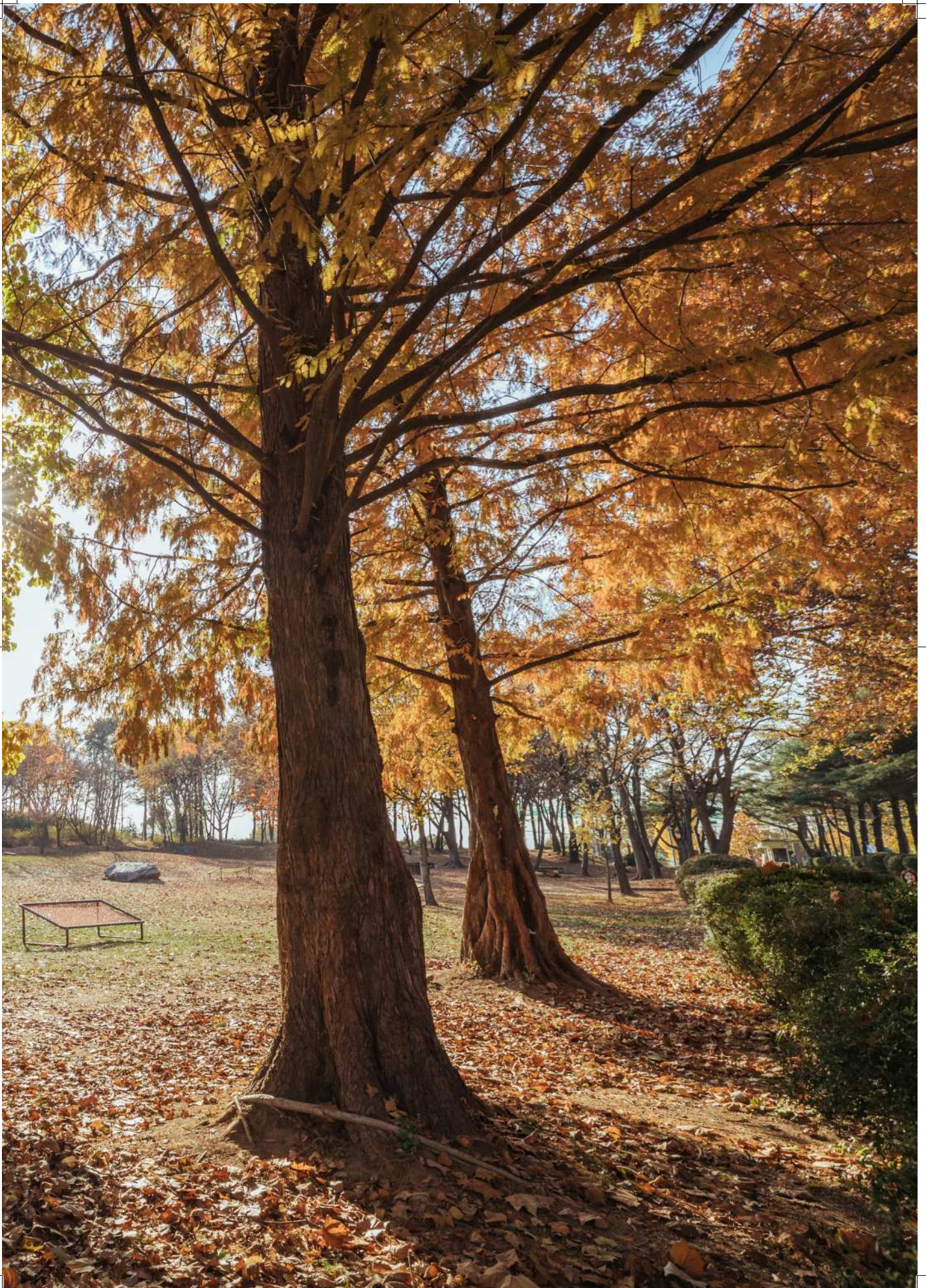
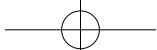














## CONTENTS

캠퍼스 전경  
photos

02

28

41

52

80

실험실  
08



청년문화축제 FFF  
24



다사리  
문화기획학교  
30

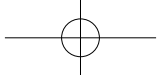
광프로젝트  
32



액티브 시티즌  
공간사이 공간살이  
42







PASSION

그루버  
54



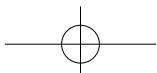
밍글링  
72



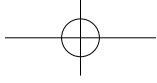
생활문화축제 학생  
74



경기상상캠퍼스  
현황  
78





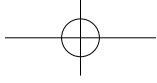


## 실험실

---

경기상상캠퍼스에는 현재 총 8개의 실험실이 운영되고 있다. 각 실험실은 전문 장비들을 갖추고 있어 다양한 프로젝트 진행에 필요한 작업이 바로 가능하며, 장비 사용법을 직접 배울 수 있는 테크니컬 워크숍도 함께 진행 중이다. 실험실에 대한 상세한 정보와 운영단체와의 인터뷰 글을 담았다.





PASSION



## 건조도색랩

시제품 및 설치작품의 전문 도색/건조 워크숍 진행과  
원활한 작업을 진행할 수 있는 공간이다.

### 대표자

김성태(디토비치 대표)

### 문의처

010-2744-0759

### 웹사이트

ditobici.com

### 운영시간

월~토 10:00~18:00

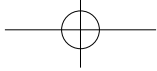
### 보유장비

(장비 설치 진행중  
전기공사 후 세팅완료)

에어부스  
에어브러쉬

컴프레샤  
건조대





## 미디어랩

미디어랩은 자연광 스튜디오를 갖추고 있으며,  
청년 창업 활동에 있어 필요한 사진영상을 실질적, 기술적으로 지원한다.

### 대표자

안성석(사진, 영상작가)

### 문의처

070-4106-6096

### 웹사이트

www.teleporter.kr

### 운영시간

월~금 10:00~18:00

### 보유장비

1. 5D MARK3  
(메모리카드 불포함)
2. 카메라 삼각대
3. 라이트스레드 LS120
3. 1012T 포토테이블/촬영  
테이블4.Solid-120 반사판  
키트5.24-70mm F2.8L II  
USM6.70-200mm F2.8L IS II  
USM7.100mm F2.8L MACRO  
IS USM8.드론 DJI phantom 2  
vision plus
9. 인물촬영용 배경시스템 사용

### 사용료

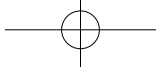
#### 스튜디오 사용료

1. A Space(6만원/시간: 4인기준)
2. B Space(3만원/시간: 3인기준)  
(1인 추가 시 시간 당 5천원 추가)

#### 촬영장비 사용료

1. 5dmark3: 3만원
2. 24-70L, 70-200L, 100macro  
각 렌즈 2만원
3. 배경지 1colors: 4만원
4. 삼각대: 5천원



**랩에 대한 소개를 부탁드립니다.**

안녕하세요, 경기상상캠퍼스 청년1981동에 위치한 텔레포트 미디어랩입니다! 텔레포트 미디어랩의 기본적인 공간 세팅은 자연광 스튜디오입니다.

그래서 실내에서도 자연스럽게 감각적인 연출이 가능하도록 촬영을 돕고 있습니다. 그 외에도 미디어 교육 (촬영, 홈페이지제작, 영상편집, 카메라 기본이해과정 등)을 진행하며, 입주팀들의 사업아이템 프로모션에 테크니션 역할을 하고자 합니다.

**랩을 운영하면서 좋았던 점이나 기억에 남는 사건이 있으셨나요?**

이곳을 운영하면서 이곳이 어떠한 곳인지, 어떠한 분들이 입주하는지 자세히 모르는 상황에서 그들의 니즈를 파악하고 분석하는 게 가장 중요했습니다. 분석하고 파악하는 과정을 통해 촬영 기자재나 아이템들을 발견해서 준비해 놓고, 입주한 분들이 그 아이템을 활용해 촬영을 진행하고 도움을 얻는 순간이 가장 좋았습니다.

**랩을 운영하면서 힘들었던 점도 있으셨나요?**

정체성을 구축하는 점. 미디어랩이라는 곳이 어떤 역할을 하는 곳인지 만들어가는 점이 가장 어려운 점이었습니다. <해야만 하는 것, 할 수 있는 것, 하고 싶은 것> 이 세 가지를 조율해야만 했고 그 부분이 어려웠습니다. 저희 랩의 경우에는 상상캠퍼스 자체 운영이 아닌 위탁 운영이기에 자체적으로 상업적 활동과 그루버 대상의 내부 활동을 잘 구분해서 운영해야하는데 원활하게 소통이 안 되어 랩 운영에 대한 오해가 생기는 점이 있었습니다. 이 점은 차차 시간이 흘러가면서 해결될 것으로 보입니다.

**상상캠퍼스에서 안에서 랩 운영을 결정한 이유가 있으신가요?**

미디어에 관련된 다양한 분야에서 프리랜서로 해오던 경험들을 집약시키고 발휘하기에 적절한 타이밍과 적합한 환경이었으며, 훌륭한 자연환경 속에서 진취적인 사람들과 함께 일해보고 싶었습니다. 도움을 받을 수도,

도움을 줄 수도 있는 역할을 기대했습니다.

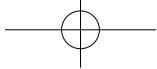
**상상캠퍼스 안에서의 다른 단체들과의 협업, 그리고 상상캠퍼스와의 협업은 어떠셨나요?**

약 입주한지 5~6개월밖에 되지 않아 자리 잡는데 많은 시간을 보낼 수밖에 없었습니다. 다른 단체들과의 조금 더 적극적인 협업은 내년쯤 가능하지 않을까요? 조금 더 적응이 되고 여유가 생겼을 때 자연스럽게 이뤄질 수 있지 않을까 생각합니다.

**랩을 계속 활발히 운영할 수 있도록 필요한 지원이나 도움이 있으신가요?**

지금과 같은 관심과 애정입니다. 지금처럼 담당자님께서 이곳을 들여다봐주시고 필요한 것은 무엇인지, 문제는 없는지, 입주팀의 불편은 무엇인지와 같은 지속적인 소통이 유지된다면 더 이상의 지원이나 도움이 없어도 충분합니다. 한 가지 우려할만한 점은 1년 단위의 계약으로 랩 운영이 이뤄진다면, 취지와는 다르게 자연스럽게 몸이 움츠러들 것 같습니다. 이는 제도적으로 불가능한 부분이 아니라고 생각되며, 문화예술계에 종사하는 행정가분들께서 다른 중요한일들 보다는 더 절대적으로 힘써야 할 부분이라고 생각합니다. 여기에 있어 실무자분들의 역할이 가장 중요하다고 생각합니다.





## 목공랩

테이블 쏘, 각도절단기 등 총 20여종의 목공장비를 갖추고 있으며 다양한 목공교육과 청년들의 창업 시제품 제작 및 설치미술 아트 워크숍을 진행하고 있는 문화예술기반의 '목공 전문 실험실'이다.

### 대표자

천원진

### 문의처

031-296-1860

### 웹사이트

없음

### 운영시간

월~목 13:00~18:00

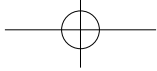
### 보유장비

- |                    |                    |
|--------------------|--------------------|
| 1. 슬라이딩 각도절단기      | 13. 콤프레사           |
| 2. 테이블 쏘           | 14. 에어타카           |
| 3. 자동대패            | 15. 기계 연동 청소기      |
| 4. 드릴 프레스          | 16. 집진기            |
| 5. 스크롤쏘            | 17. 손대패            |
| 6. 밴드쏘(띠톱)         | 18. 킥 클램프          |
| 7. 디스크 벨트 샌더       | 19. 손 톱, 등대기 톱, 망치 |
| 8. 라우터             |                    |
| 9. 루터 트리머          |                    |
| 10. 원형 샌더기         |                    |
| 11. 직쏘기            |                    |
| 12. 컴팩트 드릴, 임팩트 드릴 |                    |

### 사용료

교육 및 워크숍의 경우  
협의 후 사용





### 랩에 대한 소개를 부탁드립니다.

경기상상캠퍼스에 입주한 그루버들을 대상으로 목공기초교육과 협업을 통해 만드는 아트워크숍 교육을 진행하고 있습니다. 기초목공을 기반으로 그루버들 각자의 개성과 쓰임새에 따라 생활에 필요한 도마나, 조명, 테이블 등 다양한 교육들을 진행하며 운영하고 있습니다.

### 랩을 운영하면서 좋았던 점이나 기억에 남는 사건이 있으셨나요?

목공랩을 운영하기 전 목공랩 공간구상을 했던 작업이 기억에 남습니다. 타피션작업과 기계배치 작업을 하며 새로운 공간에서의 기대와 설렘으로 손수 하나하나 공간들을 만들며 즐겁게 작업했던 기억이 많이 남습니다.

### 랩을 운영하면서 힘들었던 점도 있으셨나요?

목공랩에서 이루어지는 모든 교육을 혼자서 교육을 하다 보니 어려운 점들이 있었습니다. 하지만 시간이 지날수록 그루버들의 작업 실력이 점차 향상되는 모습을 보며 뿌듯한 마음으로 교육하고 있습니다.

### 상상캠퍼스에서 안에서 랩 운영을 결정한 이유가 있으신가요?

랩 운영을 결정한 가장 큰 이유는 생활에 쓰일 수 있는 다양한 생활목공의 기술들을 알려줄 수 있고, 개인 작업을 통해 터득한 저만의 기술 노하우를 공유할 수 있는 좋은 기회라 생각되어 결정했습니다.





## 디자인랩

리소프린터기 및 후가공기를 갖추고 있어 출력 제본이 가능하다.  
문화예술 기반의 청년들에게 디자인작업 및 출력, 제본작업 등  
기술적인 부분을 지원한다.

### 대표자

천인우(PQR)

### 문의처

031-255-5448

### 웹사이트

<http://blog.naver.com/hellopqr>

### 운영시간

월~금 10:00~18:00

토 13:00~18:00

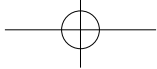
### 보유장비

1. 리소프린터기 1대
2. 리소프린터기 카트리지 18개
3. 디지털 유압 컴퓨터 재단기 1대
4. 무선 책 제본기 1대
5. 탁상용 중철 제본기 1대
6. 탁상용 롤러식 접지기 1대
7. 디지털 자동 주름오시기 1대
8. 책 표지 라이네이팅기 1대

### 사용료

출력 및 후 가공 의뢰만 가능  
(온라인, 현장접수)





### 랩에 대한 소개를 부탁드립니다.

디자인랩은 출판에 관심이 있는 일반인이나 학생들 혹은 프리랜서들이 소량인쇄물을 제작할 수 있는 곳입니다. 리소그래프인쇄 부터 출력, 재단, 제본, 후가공 등이 이곳에서 모두 가능합니다.

### 랩을 운영하면서 좋았던 점이나 기억에 남는 사건이 있으셨나요?

상상캠퍼스에서 행사가 있기 전날은 많은 그루버들이 포스터며 홍보물이며 많은 것을 출력하러 옵니다. 도움이 조금이나마 되는 것 같아서 좋습니다.

### 랩을 운영하면서 힘들었던 점도 있으셨나요?

디자인을 하는 전문 인력들이 출력이며 관리며 모든 것을 도맡아 할 수 밖에 없어 업무가 좀 분산되는 경향이 있습니다. 보다 좋은 서비스를 위해 내년에는 관리인원을 보충하고 싶습니다.



### 상상캠퍼스에서 안에서 랩 운영을 결정한 이유가 있으신가요?

저희 또한 책방을 운영하며 독립출판에 관심이 많았습니다. 그 관심이 자연스럽게 이어졌고 서울 밖에서 리소인쇄기를 운용할 수 있는 최초의 기회였기에 놓치고 싶지 않았습니다.

### 상상캠퍼스 안에서의 다른 단체들과의 협업, 그리고 상상캠퍼스와의 협업은 어떠셨나요?

저희는 다른 랩에 비해 그루버들과의 협업이 활발한 편입니다. 저희에게 일을 의뢰주시기도 하고 저희가 부탁드리기도 합니다. 때로는 함께 외부 프로젝트를 맡아서 좋은 결과물들을 만들었습니다.



### 랩을 계속 활발히 운영할 수 있도록 필요한 지원이나 도움이 있으신가요?

랩을 만들기까지의 관계자분들의 배려와 도움 그리고 관심과 응원만으로 충분히 감사합니다. 내년에는 좀 더 즐겁고 편안한 디자인랩을 만들겠습니다.



## 브루잉랩

브루잉랩은 맥주양조에 관심 있는 분들의 초보교육이나 정통 양조기술 프로그램을 진행하며 맥주 홈브루잉, 창업, 창직 등 전문교육을 실시한다.

### 대표자

김관배(경기식품양조기술원)

### 문의처

031-211-9050

### 웹사이트

www.sangsangbeer.com  
www.sangsangbeer.co.kr

### 운영시간

월~토 13:00~18:00

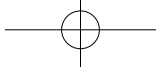
### 보유장비

1. 숙성조+냉장보관조 냉장고
2. 양조, 담금용 테이블
3. 당화용 가스렌지 및 홈후드
4. 세척용 싱크대
5. 발효용기, 관리기구용 선반
6. 맥아, 부원료 분쇄기
7. 담금용 당화조 및 자비조
8. 발효용 발효조
9. 미생물, 효모관리용 현미경
10. 실험기구용 드라이 오븐 외

### 사용료

1. 자체양조 사용료 기준  
맥주원액 20L: 4만원  
부분곡물 20L: 6만원  
완전곡물 20L: 10만원
2. 재료비 브루잉랩 구입사용시
3. 직접병입 발효보관1주 무료,  
이후 1만원 /1주일보관 유료





### 랩에 대한 소개를 부탁드립니다.

최근 크라프트 맥주 시장이 지속 성장하면서, 소비자는 기존의 천편일률적인 맥주를 즐겼던 것에서 벗어나, 개성 있는 나만의 맥주, 우리 모임-가족 모임을 위한 파티용 맥주 등 보다 다양한 스타일의 맥주 양조를 원하고 있습니다. 또한, 크라프트 맥주 관련 창업·창직이 폭발적으로 증가하면서 맥주 브루어와 브루마스터 능력을 소유한 전문 기술자 양성을 필요로 하고 있습니다. 우리 브루잉 랩에서는 세계 1위 맥주회사 AB-InBev 아시아지역 양조총괄 중역을 역임하고, 오비맥주에서 31년간의 양조경험과 품질총괄 중역 경력으로 최신 국내·외 양조기술에 능통하면서, 성균관대학교 이학박사로서 식품생명공학과 겸임교수로 재직 중인 국내 최고 양조학 강사이자 정통 브루 마스터로부터 직접 강의를 수강할 수 있습니다.

### 랩을 운영하면서 좋았던 점이나 기억에 남는 사건이 있으셨나요?

약 7개월 정도의 짧은 운영 기간이었지만 오픈반과 정규반, 특별강좌를 모두 합쳐 약 280명 정도의 수강생들이 이미 배출되었습니다. 특히 정규반에는 서울지역은 물론, 부산, 진주, 대전, 속초, 일산, 남양주 등 먼 곳에서 4시간 이상의 이동시간을 투자하면서 참석하시는 다수의 수강생분이 계시는데, 이분들의 열정에 정말 감동하였고 정통 맥주 양조기술 전수에 기여한다는 보람을 느낍니다. 어떤 날은 경우는 대학에서 4시간 수업을 한 후 상상캠퍼스에서 이어지는 6시간 강의를 하게 되어 목이 칼칼해지는 느낌을 받기도 하는데, 강의 후 얻게 되는 보람과 뿌듯함이 확실한 통증 완화제가 되고 있습니다.

### 상상캠퍼스에서 안에서 랩 운영을 결정한 이유가 있으신가요?

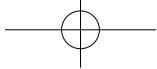
서울농대 농화학관에 자리 잡은 브루잉랩은 많은 이야기거리를 가지고 있습니다. 바로 이곳 푸른지대가 우리나라 농업의 산실이었고 특히 맥류연구사업이 활발하게 진행되었던 그 중심 무대였기 때문입니다. 과거 상상캠퍼스 정문 앞 좌측에는 맥주보리를 연구하는 맥류연구

소가 위치해 있었습니다. 현재 브루잉랩은 서울농대에서 도 맥주 양조를 가르쳤던 농화학관 교실에 있으며, 그 당시 썼던 그 때 묻은 녹색 칠판이 지금 다시 맥주 양조 교육에 사용된다는 사실이 커다란 매력으로 다가와 실험실 운영에 적극적으로 지원하게 되었습니다. 우리 실험실이 같은 역사적인 스토리를 기반으로 대한민국의 새로운 맥주 양조 문화·교육공간으로 이어지길 희망합니다.

### 랩을 계속 활발히 운영할 수 있도록 필요한 지원이나 도움이 있으신가요?

양조교육에 참여하였던 많은 분의 일관된 의견이, 국내 젊은이들이 정통 맥주 양조교육을 받기 위해 여기저기 찾아보고 하는데 왜 이렇게 좋은 여건을 갖춘 맥주 교육기관이 널리 알려지지 않았는지 의아하다는 의견입니다. 조금 더 적극적인 홍보로 저희 실험실이 더 많은 분에게 알려졌으면 합니다.





## 뮤직랩

뮤직랩은 일렉트로닉 음악을 중심으로 프로덕션과 디제잉을 할 수 있는 전문기기를 갖추었으며, 음악창작교육을 진행할 수 있는 실험실이다.

### 대표자

이길석(큐앤플레이)

### 문의처

070-4191-5505

### 웹사이트

<http://fb.com/cuenplaylab>

### 운영시간

월~토 14:00~23:00

### 보유장비

#### **PIONEER 장비**

DJM 900 NXS 2  
CDJ 2000 NXS 2, DJM 850  
XDJ-1000MK2, DJM 750  
XDJ-700, DJM-S9  
XDJ-1000MK2, DJM-S9  
XDJ-1000MK2, XDJ-RX  
PLX-1000, S-DJ 80X  
S-DJ 60X, XPRS 215S,  
XPRS12

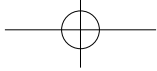
#### **기타장비 및 소프트웨어**

IMAC 21.5  
ABLETON PUSH 2  
NOVATION LAUNCHKEY 25

### 사용료

연습실 사용료: 1시간 1만원



**랩에 대한 소개를 부탁드립니다.**

우리 큐앤플레이 랩은 현 음악 산업의 화두인 #일렉트로닉뮤직(EM)과 #디제이(DJ)라는 키워드를 중심으로 국내에서 활발하게 활동하고 있는 아티스트들과 산업관계자들을 연계하여 일렉트로닉뮤직 기반의 교육, 세미나, 파티 등 다양한 프로그램을 진행하고 있습니다.

**랩을 운영하면서 좋았던 점이나 기억에 남는 사건이 있으셨나요?**

큐앤플레이 1기 학생인 디제이 이경철님이 2017년 여름 “송도 맥주 페스티벌” 메인무대에서 3000명의 관객을 바라보며 화려한 데뷔를 했을 때, 너무 나도 뿌듯했고 기억에 강렬하게 남는 순간이 되었습니다. 그리고 현재 수강생들이 서울, 대구, 일산, 안산, 춘천 등 전국 각지에서 모여 들고 있는데 이 부분도 랩을 운영하면서 큰 보람이 되고 있습니다.

**상상캠퍼스에서 안에서 랩 운영을 결정한 이유가 있으신가요?**

저희가 가지고 있는 15년 동안의 디제이 관련 음악사업 노하우와 창의적인 사운드를 새로운 인재들에게 전수하기 위해 운영을 결정 하였고, 현재 교육을 통해 인재를 발굴, 육성하고 다양하고 실험적인 프로그램을 진행하기 위해 연구 중에 있습니다.

**랩을 계속 활발히 운영할 수 있도록 필요한 지원이나 도움이 있으신가요?**

국내 최고의 시설을 가진 저희 '큐앤플레이'가 더욱더 많은 사람들에게 알려질 수 있도록 활발한 홍보를 부탁드립니다.





## 자전거랩 (디토비치 & 약속의 자전거)

자전거랩은 디토비치 & 약속의 자전거 팀과 함께 수제자전거 제작, 폐자전거 리사이클 수업을 기반으로 자전거를 통한 사회적 문제 해결 및 자전거 문화 확대를 위한 전문교육공간이다.

### 대표자

김성태(디토비치)  
정영준(약속의자전거)

### 문의처

디토비치 010-2744-0759  
약속의자전거 010-8488-1033

### 웹사이트

[ditobici.com/prombicycle.com](http://ditobici.com/prombicycle.com)

### 운영시간

화~금 10:00~17:00

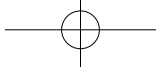
### 보유장비

장비 설치 진행중  
프레임지그 4개  
포크지그 2개  
용접기 세트  
기타장비(드릴, 그라인더 등)  
(7/23 세팅완료)

### 사용료

디토비치 수제자전거 제작  
10만원(월/재료비별도)





### <디토비치>

#### 랩에 대한 소개를 부탁드립니다.

저희는 수제 자전거 프레임 제작 교육 프로그램을 진행하고 있습니다. 기본적인 용접과 가공 기술을 알려드리고 그것을 바탕으로 내 몸에 맞는 맞춤 자전거 프레임 스스로 제작할 수 있도록 돕고 있습니다.

#### 랩을 운영하면서 좋았던 점이나 기억에 남는 사건이 있으셨나요?

아버지와 아들이 같이 저희 제작 교육을 받으셨는데 함께 고민하며 자전거를 만드시는 참 보기 좋았습니다. 두 분은 그렇게 잘 마무리하셨고 완성된 자전거를 보며 뿌듯해하셨습니다. 그 모습이 좋은 기억으로 남아있습니다.

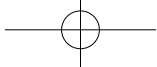
#### 상상캠퍼스에서 안에서 랩 운영을 결정한 이유가 있으신가요?

우선 국내에서는 자전거 프레임 수제로 제작하는 곳이 별로 없습니다. 수제 자전거 프레임에 대해 자세히 모르는 분들도 많고요. 그래서 수제 자전거 분야를 알릴 수 있는 교육이 필요하다고 생각했고 친환경적이고 넓은 공간이 매력적인 상상캠퍼스를 보고 실험실 운영을 결정하게 되었습니다.

#### 상상캠퍼스 안에서의 다른 단체들과의 협업, 그리고 상상캠퍼스와의 협업은 어떠셨나요?

다른 팀들과 협업을 시도해 볼 주제들이 많은데 아직 상상캠퍼스에서의 실험실 운영 기간이 길지 않아 아쉬운 부분이 있습니다. 앞으로 재미있는 협업을 많이 해보고 싶습니다.



**<약속의 자전거>****랩에 대한 소개를 부탁드립니다.**

안녕하세요. 저희는 자전거로서 세상에 기여하자는 취지로 다양한 프로젝트를 진행하고 있는 '약속의 자전거'입니다. 저희가 사용하고 있는 공간은 자전거랩실이며 현재 '디토비치'라는 회사와 협업형태로 운영하고 있습니다. 흔히들 사람들이 자전거를 떠올릴 때는 탈 것만을 생각하지만 저희가 운영하는 자전거랩실에서는 주로 손작업이 진행됩니다. 현재는 지역주민 또는 학교와 함께 자전거 제작수업과 리사이클링 수업, 정비 수업 등이 주로 진행되고 있으며 앞으로 더 많은 프로그램으로서 자전거랩실을 운영할 예정입니다.

**랩을 운영하면서 좋았던 점이나 기억에 남는 사건이 있으셨나요?**

저희가 운영하는 프로그램들은 주로 지역학교와 연계해서 수업이 진행되는데요. 서수원 지역에 자혜학교라는 특수학교가 있습니다. 주로 장애를 가진 친구들이 많은데요. 저희는 장애를 가진 학생들일지라도 자전거를 제작하는데 아무런 지장이 없다는 것을 증명해보이고 싶었습니다. 하여 자혜학교에 직접 찾아가 선생님들과 상의하여 학생들과 수업이 진행가능한지 요청을 드렸고 그 결과 학생들과 함께 자전거를 제작하게 되었습니다. 처음에는 수업자체에 어려움을 느끼고 거부감을 느끼던 학생들이 시간이 지날수록 수업에 흥미를 가지고 잘 참여하더라고요. 결과적으로 이 학생들은 자기만의 자전거를 완성하였답니다. 정말 그 기분은 말로 표현할 수 없을 정도로 뿌듯하더라고요. 물론 저희역시 힘든 부분이 없지 않아 있었지만 학생들의 해맑게 웃는 얼굴에서 저희가 어떠한 가치 있는 일들을 했는지를 깨달을 수 있었답니다.

**상상캠퍼스에서 안에서 랩 운영을 결정한 이유가 있으신가요?**

세상을 발전시킨 많은 아이디어들은 끊임없는 실패와 도전을 거치며 탄생하였습니다. 하지만 현재의 우리나라에서는 이러한 발상이 참 쉽지 않은 것 같더라고요. 하지만 만약 우리에게 랩실이 생긴다면 저희가 생각하고 있던

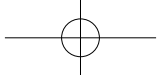
모든 것들을 시도해볼 수 있다는 생각이 들었습니다. 하여 저희 팀원들끼리 그동안 해보지 못했던 것들을 끊임 없이 연구해보고 도전해보고자 했습니다. 물론 결과적으로 많은 실패들을 했지만 과정 속에서 얻은 것들은 정말 값진 것 같아요. 그리고 이것이 랩실의 존재이유라 생각합니다. 저희는 앞으로도 랩실을 통해서 결과에 상관없이 많은 시도들을 해볼 예정입니다.

**상상캠퍼스 안에서의 다른 단체들과의 협업, 그리고 상상캠퍼스와의 협업은 어떠셨나요?**

저희는 올해 상상캠퍼스 앞에 있는 벌터마을에서 '자전거 문화사업'이라는 것을 진행했습니다. 자전거 문화사업이란 경기상상캠퍼스를 중심으로 서수원 지역을 자전거 문화마을로 조성하는 연구 사업이었는데, 정말 2017년의 최고의 사업이었던 것 같아요. 지역을 연구하고 공부하는 과정을 통해 서수원 지역에 걸맞은 자전거문화를 개발하게 되었고요. 이를 통해서 지역주민들이 자주 애용할 수 있는 자전거 마을지도도 제작하게 되었습니다. 또한 여러 지역을 돌아다니며 자전거 무료점검을 진행하였는데 주민분들이 정말 많은 자전거를 가지고 오셨어요. 몸은 힘들었지만 마음은 뿌듯했습니다. 그리고 제 1회 서수원 자전거 문화축제를 진행하며 지역의 자전거 문화를 만드는데 어느 정도 이바지 한 것 같습니다. 내년에는 더 큰 자전거 사업을 통해 많은 분들이 자전거를 통해 재미와 즐거움을 느끼게 할 예정입니다.







## 팝카페

레이저커팅기와 3D 프린터기(큐비콘, 스텔라무브) 장비가 갖춰져 있는 공동 작업공간이다. 또한 청년들의 시제품을 전시, 워크숍을 진행할 수 있는 개방된 카페 공간이기도 하다.

### 대표자

김현준(산업예비군, 설치작가)

### 문의처

010-3766-6975

### 웹사이트

없음

### 운영시간

월~토 10:00~18:00

### 보유장비

1. 비디오프로젝터
- Epson CN/EB-750KG 2대
2. 영사용 스크린 2100\*1800 2개
3. 공용 데스크톱 컴퓨터 3대  
(레이저커팅기, 3D프린터기,  
기타 작업용)
4. HP 노트북 2대
5. 스텔라무브 3D프린터기 T5s 1대
6. 큐비콘 3D프린터기 2대
7. 이노스타 레이저커팅기  
(1480\*1120\*1080) 1대

### 사용료

교육 및 워크숍의 경우  
협의 후 사용

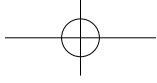
## 청년문화축제 FFF

FFF는 “forêt forêt fest”의 약자로 경기상상캠퍼스에서 펼쳐지는 모든 행사를 포괄하는 개념이자 연중 가장 큰 플랫폼 축제로서의 의미를 가진다. 이번 축제는 특별히 공모를 통해 선정된 청년단체가 직접 기획한 축제가 모여 하나의 청년문화축제가 되는 축제 안의 축제를 컨셉으로 기획되었고, 매달 진행하고 있는 숲 속 장터 포레포레와 함께 진행하여 청년층뿐 아니라 다양한 관람객들이 캠퍼스를 찾았다.

‘스페이스 젤리’는 우주를 컨셉으로 5개의 스튜디오를 조성하고 관람객들이 스스로 인생사진을 찍을 수 있는 <스페이스 인생사진관>을 만들었으며, ‘티들랜드’는 최근 유행하고 있는 방 탈출게임과 공포영화 23아이덴티티를 모티브로한 <상캠 23번지>라는 오프라인 게임극을 준비했다. ‘비기자’는 투어형 체험 프로그램 <짚거리 연구소>를, ‘더플룸’은 음악 비즈니스 관계자들이 현 주류음악과 사업에 대해 토론하고 공유하는 음산산업 기반 비즈니스포럼 <FFF뮤직포럼>을 진행했다. 그 밖에도 ‘와플’이 반려견 에코 테마파크를 조성해 반려견이 수영과 달리기를 할 수 있는 공간을 운영했으며 캠핑장 컨셉의 음악공연 <칠린 인 포레스트>도 유쾌한 즐길 거리였다.

그리고 땅거미가 지고 FFF의 화려한 공연들이 상상캠퍼스를 음악으로 가득 채우기 시작했다. 팔로알토, 기리보이, 지투 등이 참여하는 힙합 공연과 코난, 타이거디스코 등이 디제잉을 선보이는 공연이 펼쳐졌고 많은 관람객들이 음악을 즐기고 함께 뛰고 소리치며 자유롭게 축제를 즐겼다.





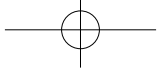
## PASSION



반려견 에코테마파크 와풀



스페이스가든 인생사진



연극게임 상캠프23번지

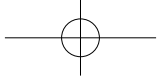


칠린인포레스트



투어형체험 짓거리연구소





## PASSION

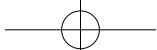


FFF 공연

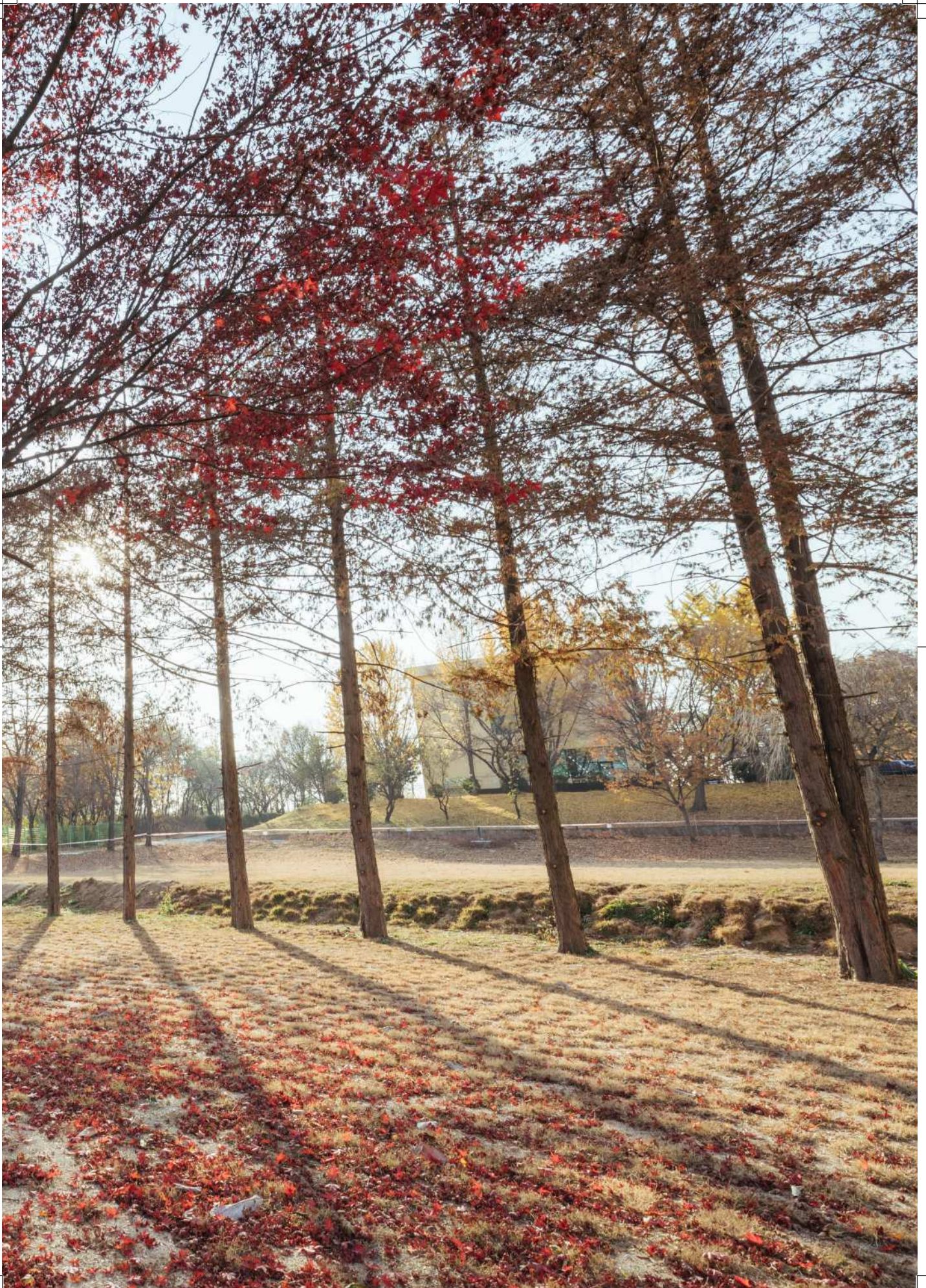
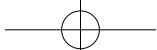


FFF 댄스댄스댄스 스테이지











## 다사리 야학 그 후

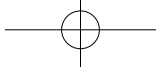
### 다사리 야학 <언감생심焉敢生心 문화기획> 그 후

<언감생심 문화기획>은 다사리문화기획학교가 지난 가을 진행한 ‘문화기획자를 위한 야학’이다. 평소 문화와 예술에 관심이 많았지만 먹고사는 일 때문에, 학업 때문에, 비싼 등록금 때문에 문화기획의 꿈을 마음속에 접어놓았던 사람들과 어찌 감히 먹은 문화기획의 마음을 들킨 사람들을 위한 강의와 워크숍으로 구성되었다.

언감생심의 강의는 언감생심으로 문화기획을 시작했지만 찬란한 문화기획의 카타르시스를 경험한 강의부터 전혀 예상치 못한 사건과 조우함으로써 시작된 각오와 오기의 기획, 실수와 실패에서 얻어진 맷집의 기획, 사공이 많아서 산으로 가버린 우연한 기획, 불만과 불편에서 기인한 필요의 기획, 불온하고도 건들거리는 기획, 죽도 밥도 아닌 미지근한 절충의 기획 같은 불확정적이고 부조리한 내용을 담아냈다.

가을을 지나고 겨울이 되기까지 지금 배워도 당장 표가 나지 않을 수 있지만, 몰라도 인생에서 하등 불이익을 당할 일 없겠지만, 하지만 언젠가 암묵지에서 호출되어 기획의 필살기가 될 수 있는 언감생심으로 시작된 문화기획의 반란을 함께 꿈꾼 이들의 이야기를 담았다.



**술기**

단순히 남들과 다른 생각을 하고 그것을 발현하는 게 문화기획이라고 생각했는데 '다름'에 집착하지 않게 되었다. 문화기획자의 자질은 특별함이 아닌 모든 것에 끊임없이 질문을 던지는 꾸준함인 것 같다.

**(양평에서 활동하는) 김수은**

박찬국 선생님은 불가능의 가능성을 보여주시고 삶의 다양성을 실생활에서 보여주셨다.  
내가 하고 싶은 것을 하는 기획을 하고 싶다.

**백운상**

한국문화의 기원과 그 발전과정에 대한 내용을 알기 쉽게 설명해주셨던 김종길 선생님의 수업 그리고 내가 하고 싶은 문화기획에 대한 실질적 내용 전달해주신 이채관 선생님의 수업이 좋았다. 그동안 모호하고 뿌연게 느껴졌던 '문화기획'을 이제는 살짝 알 것 같다. 이제는 내가 하고 싶은 일을 소신과 자신감을 갖고 일단 해보고 싶다.

**만39세(꿀물)청년**

박찬국 선생님은 몸빵의 문화기획을 통해 재미, 노동, 변화라는 화두를 던져주셨고 "할일이 없어야 하고 싶은 일을 한다"는 감동적인 가르침을 주셨다. 존재를 넘어서는 상상력을 직접 삶에서 보여주고 계신 모습이 정말 흥미로웠다.

**강인**

역사, 문화, 신화, 예술을 하나의 맥으로 연결한 김종길 선생님의 수업이 기억에 많이 남는다. 현실에서 이루어지고 있는 문화사업에 대해 듣고 기획 실무자의 감각과 그간의 운영 경험을 간접적으로 경험할 수 있었던 이채관 선생님 수업도 좋았다. 언감생심 문화기획을 마치며 문화기획과 관련된 키워드들을 뽑아보았다.  
"시대, 결, 다양한 생각, 장 공유."

**낮**

문화기획은 세상과 동떨어지지 않는 삶을 기획하는 것이라고 생각한다.

**조주현(울출자)**

흥미로웠던 수업들이 참 많았다. 그리고 무언가 도전해 보고 싶은 마음이 들었다. 다사리 야학에도 그 무언가를 테스트를 해볼 수 있는 장이 함께 있으면 좋겠다.

**김솔**

잠깐의 행사, 실행 등 실무적인 것들에 대해서만 고민하는 시기가 있었는데 기획의 가치적 부분과 '나'로부터의 시작하는 기획의 중요성을 다시 생각하게 되는 계기가 되었다.

**양썩썩**

문화기획에 대해 생각하고 고민하는 기획자들의 다양한 모습을 만나볼 수 있어서 좋았다. 다사리 야학 이후 문화기획은 이 사회에 존재하지만 존재하지 않는 것처럼 보이는 이들의 목소리를 복원하고 하나의 연결점, 네트워크를 만드는 것이라고 생각하게 되었다.

**양문영(홍보양, 술파는여자사람)**

멀게만 느껴졌던 문화기획이었다.(아직도 그렇지만...) 하지만 궁극적으로 즐거움을 추구하는 것이면 무엇이든 문화기획으로 해볼만하다는 좋은 인사이트를 얻었다.

**A**

늘 막연하게 느껴졌던 문화기획. 지금은 조금 낭만적으로 표현하자면 '내 열망, 내 의식, 내 기호를 펼쳐 만든 시간, 공간을 우연히 공유하는 이가 그 공유의 경험을 통해 행복을 느낄 수 있는 것이 문화기획' 이라고 생각한다.

## 광프로젝트

### 우리는 실패할 권리가 있다

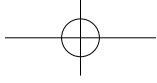
2017 광프로젝트 선정팀 인터뷰

성공과 안정만을 강조하는 사회 속에서, 새로운 도전은 늘 두렵다. 하지만 실패가 두려워 문밖으로 나서지 않는다면 우리에게 결코 아무 일도 일어나지 않는다. 그런 관점에서 우리 사회에서 청년들이 도전해볼 기회, 실패해 볼 기회를 얻는다는 것은 무척 소중하다.

여기, “실패도 빛난다”고 말하는 지원 사업이 있다. 그 성과가 예측 불가능이라 하더라도, 마음껏 방향하고 시행착오를 겪어볼 기회를 주는 청년 지원 사업. 바로 경기청년문화창작소 청년실험 프로젝트 지원사업 ‘광프로젝트’다. 2017년 8월, 공모가 나자마자 총 57팀이 지원 신청을 했다. 1차 서류 심사 와 2차 인터뷰 심사를 거쳐 총 13팀의 프로젝트가 선정됐다. 다른 데서 시도해 본 적 없는 새로운 프로젝트, 경기상상캠퍼스와 인근 지역을 기반으로 문화예술 분야의 창작 실험을 기획한 청년들의 프로젝트가 지금도 한창 진행 중이다.

글 이혜민(900km 대표)





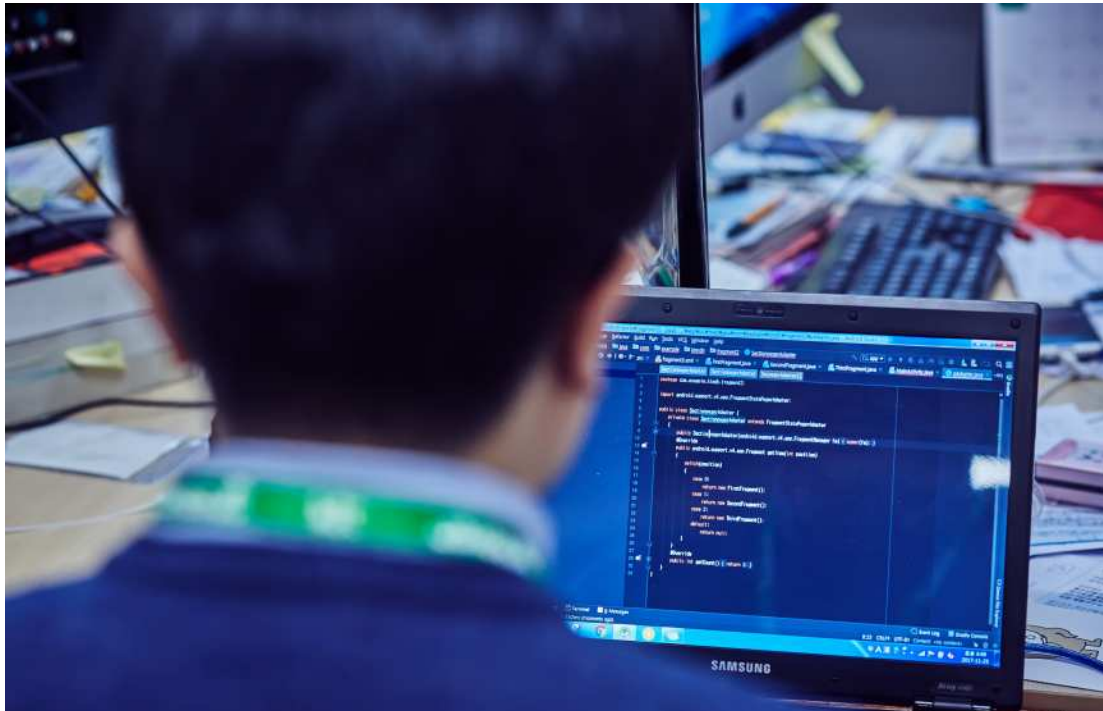
## 러플 Lufful ‘트레저 헌터’ 프로젝트

### 러플은 어떤 팀인가요?

저희는 온라인과 오프라인을 연결하는 게임을 개발하는 팀이에요. 저희 팀명인 러플(lufful)은 useful과 joyful에서 나왔어요. 두 가지의 ‘ful’을 대칭되도록 합쳐놓은 모양이죠. 보통 게임이 재미있으면 대게 자극적이잖아요. 저희는 자극적이지 않으면서도 재미있는, 그리고 순기능이 있는 콘텐츠를 만들고 싶다는 생각을 담았죠.

### 이번 프로젝트도 러플의 그런 가치관을 담은 것이겠죠?

네 맞아요. 보통 게임은 플레이어와 플레이그라운드가 온라인이라는 가상 공간에서 구현되고, 유저의 입력은 오직 모니터 등에 표현되죠. 하지만 저희는 기존 게임과 다르게 플레이어와 플레이그라운드가 현실 세계이고, 입력장치를 모바일이나 하드웨어의 도움을 받아요. 플레이어와 플레이그라운드를 현실과 가상을 믹싱해 유저가 즐거움을 느끼는 몰입 정도를 실험해보고 가상세계의 게임을 즐기는 유저의 정도와 비교해보는 실험을 진행해보기 위해 프로젝트를 기획하게 됐어요.



#### 그렇게 개발하고 있는 게임은 어떤 건가요?

‘트레저 헌터’라는 게임이에요. 쉽게 말해 보물찾기를 하는 해적이 되는 게임이죠. 팀을 짜서 QR코드가 새겨진 마커를 몸 앞뒤에 부착하고 현실 공간 곳곳에 숨겨진 50가지의 보물을 찾는 거죠. 게임 도중 다른 팀이 자신의 QR코드를 촬영하게 되면 수집했던 보물을 빼앗기고 페널티를 받는 식이에요.

#### 게임을 만들면서 중요하게 생각했던 부분은 뭔가요?

사람과의 만남이죠. 요즘 모바일 게임들은 혼자 하는 경우가 많은데, 저희는 이걸 어떻게 하면 다 같이 모여서 하는 게임으로 만들 수 있을지 고민했어요. 휴대폰을 이용하지만 서로 만나야만 할 수 있는 게임. 그리고 만나서 할 때는 되도록 활동과 움직임이 있는 게임을 만들고 싶었어요. 잘 움직이지 않는 현대인들이 조금이나마 움직이면서 건강해지는 측면도 있고, 같이 움직이고 부딪히다 보면 친밀도도 높아지고 즐거워지기 때문이죠.

#### 지금 어느 정도 진행됐나요?

60~70% 정도 초기 시스템이 구축된 상태예요. 얼마 전에 테스트를 해봤는데 부족한 부분이 많이 발견되어서 보완이 많이 필요해요. 완전히 완성될 때까지는 시간이 조금 더 걸릴 것 같아요.

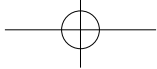
#### 테스트는 어떤 식으로 이루어졌나요?

10월 24일에 저희가 입주해있는 상상캠퍼스에서 진행했어요. 상상캠퍼스 공간을 플레이그라운드로 설정하고, 그루버들 중에 참여자를 모집했어요. 저희끼리 시뮬레이션하는 것보다 이 게임을 처음 하는 사람들이 테스트했을 때 저희가 상상도 못 했던 문제들을 바로 발견할 수가 있거든요.

#### 그때 발견된 문제점은 무엇이었죠?

가장 큰 문제는 QR코드가 잘 안 찍힌다는 거였죠. 사람들이 뛰거나 멀리 있을 때 핸드폰으로 찍는 데 한계가 있었어요. 그 외에도 빨리 뛰지 못하는 장치가 필요하다, 보물 등록 현황이 보였으면 좋겠다, 방어 아이템이 추가





되었으면 좋겠다 등 다양한 피드백이 있었어요. 지금 우선 QR코드를 레이저로 바꿔보는 것을 준비 중이에요.

**이 프로젝트를 광 프로젝트로 진행하면서 어떤 부분에서 가장 도움을 받았나요?**

제일 큰 건 아무래도 제작비겠죠. 커다란 QR코드가 인쇄된 조끼를 제작하는 데만 꽤 큰 비용이 들거든요. 그리고 앞서 말했던 것처럼 이곳의 장소와 사람들이 있으니 테스트를 해보기에 적합하다는 거였죠. 그때 테스트 해보고 피드백 받았던 것이 정말 많이 도움이 많이 됐어요.

**더 보완하고 싶은 부분은 어떤 건가요?**

피드백 중에 게임이 이루어지는 장소에 맞는 스토리와 컨셉이 있으면 좋겠다는 피드백이 있었거든요. 저희도 그런 부분을 고민 중인데, 우선 이 게임이 탄생한 공간이 상상캠퍼스이기 때문에 '숲속 전쟁' 같은 컨셉을 생각하고 있어요. 스토리를 게임의 전체적인 디자인과 아이템에 접목해보면 몰입도가 더 높아질 거라 생각하고 있어요.

**이 프로젝트를 기반으로 앞으로 어떤 계획을 갖고 있나요?**

계속 영역을 확장해 나가고 싶어요. 사실 구상 중인 것이 여러 가지 있거든요. 증강현실을 써서 호러콘텐츠를 만들어 본다든지, 고지전처럼 팀 별로 고지를 점령하는 그런 게임들을 기획하고 있어요. 이번 프로젝트를 통해서 경험한 부분들을 바탕으로 계속 사람들이 인터랙티브하게 활동하면서 소통할 수 있는 새로운 개념의 콘텐츠들을 더 늘려나가고 싶어요. 그리고 나중에는 이런 게임들을 자유롭게 즐길 수 있는 플랫폼을 구축하고 싶은 꿈이 있어요.



## 소울오브아프리카 Soul of Africa ‘팅가팅가 어린이 미술관’ 프로젝트

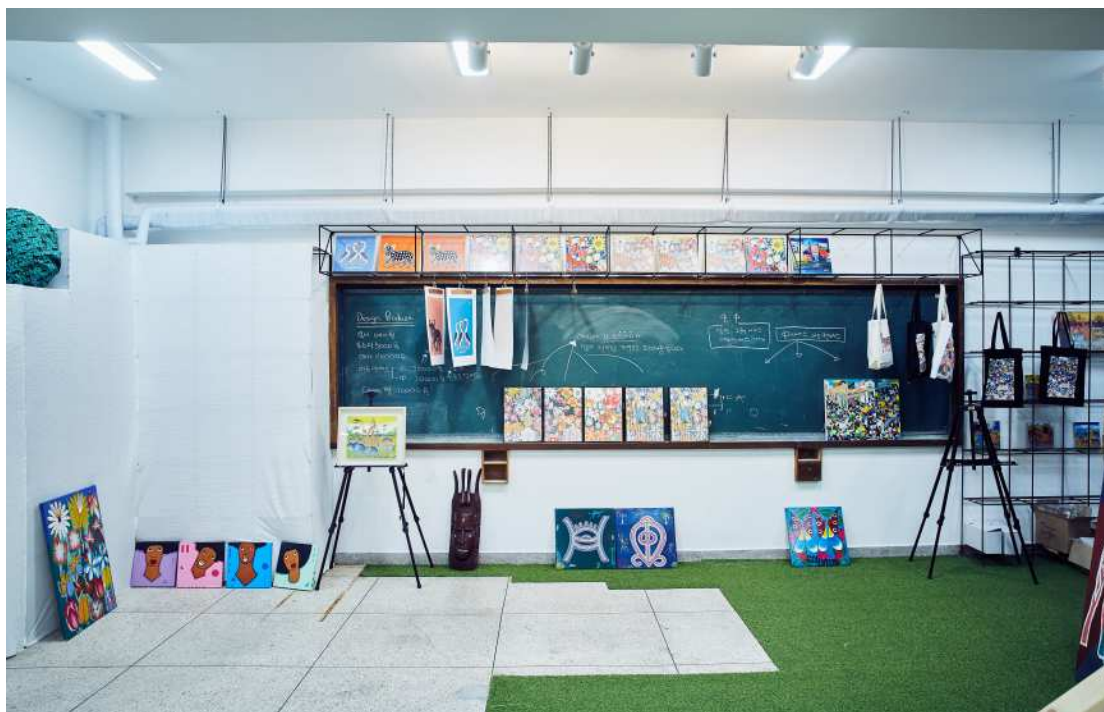
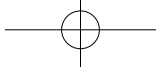
### 소울오브아프리카는 어떤 일을 하는 팀인가요?

저희는 아프리카 예술인들과 협력해서 회화작품을 발굴하고 판로를 개척해주는 일을 하고 있어요. 또 잘 알려지지 않은 아프리카 작가들을 국내시장에 알리는 일을 주로 하고 있죠.

### 이번에는 어떤 프로젝트를 진행 중이신가요?

‘팅가팅가 어린이 미술관’이라는 프로젝트인데요. 팅가팅가는 탄자니아의 아프리카 예술 장르에서 따온 명칭이에요. 상상캠퍼스 내에 아프리카 작가의 작품을 활용해서 숲속의 작은 어린이 미술관을 만드는 거예요. 그 전까지 저희는 성인 대상의 전시 프로그램을 위주로 진행해왔었는데요. 사실 아프리카 작가들의 그림들이 애니메이션 같은 느낌이 있어요. 그 중에서도 ‘팅가팅가’ 예술은 동물, 숲, 꽃, 정글, 마을 등을 테마로 사용해서 어린이 교육자료로 사용할 때 가장 반응이 좋았거든요. 게다가 상상캠퍼스의 숲과 나무가 풍부한 환경을 보고 아프리카의 자연이 정말 잘 어울릴 것 같다는 생각을 하게 됐죠.





### 지금 전시를 진행 중이죠?

네, 이번에 '아담스 티카티카'라는 작가의 작품을 가져와서, 상상캠퍼스 내 생생공화국 공간을 활용해서 어린이 체험 전시공간을 기획했어요. 11월 4일부터 한 달간 진행할 예정이에요.

### 어떤 것들을 체험할 수 있는 전시인가요?

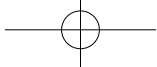
전시는 생생공화국의 앞마당인 '그림의 숲, 이야기 미로' 공간부터 시작해 내부 전시 공간까지 이어져요. 아이들은 '사자 이마무'를 찾기 시작해요. 사자는 보통 용감하다고 생각하는데, 저희는 소심한 사자라는 캐릭터를 설정했어요. 아이들은 어딘가 숨어서 지켜보고 있는 소심한 사자를 찾아보면서 자연스럽게 숲과 아프리카 동물들의 이야기를 듣게 되는 거죠. 동화를 읽어주듯 진행되는 도슨트를 들으면서, 아프리카 동물을 모티브로 한 다양한 아프리카 작가들의 작품을 만날 수 있어요. 전시가 끝나면 사자 이마무 이야기와 원화를 묶어 동화책으로 출간할 예정이에요.

### 진행하면서 어려웠던 점은 무엇이었나요?

아프리카 현지와 조율하는 과정에 우여곡절이 많았죠. 아프리카 사정이 너무 급변하다 보니, 아프리카 작가들과 커뮤니케이션이 어려웠거든요. 원래 이번 프로젝트를 함께 하려고 제안했던 작가와 연락이 원활하지 않아서 애가 탔어요. 직접 갈 수 없는 상황이다 보니 너무 답답했죠. 그때 정말 운 좋게도 너무 좋은 현지 코디네이터분을 섭외하게 되어서 다행히 새로운 작가와 연결이 되고 진행하게 되긴 했지만, 처음 계획했던 것보다 늦게 전시 오픈을 하게 되어서 조금 아쉬워요.

### 방문객은 많은 편인가요?

네이버에서 예약을 받고 있긴 한데, 평일에는 보통 어린이집 단체 방문객들이 주로 방문하고 있고요. 주말에는 사실 현장에서 들르는 분들이 꽤 많아요. 어떻게 알음알음 알고 오셔서 현장에서 오시는 분들만으로도 꽉꽉 차고 있어요. 반응이 좋은 편이에요.



**홍보는 어떤 식으로 진행하고 있나요?**

저희 운영진 둘 다 아이를 키우거든요. 아이들이 다니는 어린이집 선생님들한테 홍보물을 드렸죠. 선생님들만 들어갈 수 있는 어린이집 연합 사이트가 있거든요. 그런 곳에 올려달라고 부탁드리기도 하고요. 또 아침에 상상캠퍼스에 오면 주변 어린이집이나 유치원에서 자주 소풍을 나오시잖아요. 이번에 저희가 전시 설치를 하는 동안 들르시는 분들께 준비 중인 전시에 대해 설명을 드렸었는데, 나중에 그 어린이집에서 연락이 오기도 하구요. 그렇게 해서 운영하고 있어요.

**이번 광프로젝트의 지원을 받으면서 얻은 건 뭘까요?**

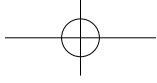
상상캠퍼스를 알게 된 게 가장 크지 않을까 싶어요. 사실 저희는 그 전까지만 해도 서울에서 주로 활동을 했었기 때문에, 이런 곳이 있다는 걸 전혀 몰랐거든요. 우연히 이곳을 둘러보다가 어린이 미술관이라는 프로젝트도 생각하게 됐고, 광 프로젝트 지원사업에도 지원하게 된 거죠. 도심 속에 이렇게 녹지가 푸르르고, 뛰어놀 수 있는 공간이 있다는 게 너무 좋은 것 같아요. 이런 공간

을 알게 된 것만으로도 큰 수확인 것 같고, 이런 곳에서 청년들을 지원하는 일을 하고 있다는 게 큰 행운 같아요.

**이번 프로젝트를 계기로 앞으로 소울오브아프리카는 어떤 일들을 해 나갈 계획인가요?**

이번에 저희도 처음으로 어린이를 타겟으로 하는 체험 전시를 진행해본 거거든요. 이번에 반응을 보면서 앞으로도 아프리카 작품들을 어린이 전시와 출판으로 연결시켜 진행해봐도 좋겠다는 생각을 하고 있어요. 저희가 협력하고 있는 아프리카 작가들의 작품들은 대부분 자연을 소재로 하기 때문에 아이들에게 친근하거든요. 이런 식으로 동화 형태의 체험 전시를 하면서 동화책으로도 출판하는 형태로 진행하는 방식이 아프리카 작가들을 더 친근하게 알릴 수 있을 것 같아서 굉장히 긍정적으로 보고 있어요.





## 텔레포트 Teleport ‘인생사진, 인생앨범’ 프로젝트

### 텔레포트는 어떤 팀인가요?

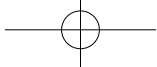
저희는 경기상상캠퍼스에서 미디어랩을 책임 운영하고 있는 미디어팀이에요. 자유롭게 공간을 옮겨 다니는 텔레포트처럼 가변적인 무대 배경을 통해 컨셉이나 상황에 맞춰 사진이나 영상 작업을 할 수 있는 공간을 운영하고, 또 그런 작업들을 하고 있어요.

### 텔레포트가 기획한 이번 프로젝트는 무엇인가요?

‘인생사진, 인생앨범’이라는 프로젝트예요. 평소에 어르신들, 노인들에 대해 가지고 있던 관심과 생각들을 조금 이나마 작업에 녹여보고 싶어서 기획하게 됐어요. 그들은 어쩌면 생리학적으로 가장 먼저 우리와 이별을 해야 하는 존재들이잖아요. 더 시간이 흐르기 전에 그들의 생각과 경험, 그들이 가지고 있는 삶에 대한 생생한 증언들을 기록해보고 싶었어요.

### 프로젝트가 ‘사진’과 ‘앨범’이라는 두 가지 카테고리로 나뉘는 것 같은데, 어떤 식으로 진행되나요?

일단 첫 번째로 ‘인생사진’은 주변에 계신 할머니 할아



버지들과 대화를 나누면서, 이분들이 지금껏 살면서 못 다 한 것들, 아쉬운 것들에 관한 이야기를 듣는 거예요. 그리고 그것들을 한 두 장의 사진에 함축적으로 담아내려고 해요. 삶은 여전히 지속된다는 의미를 담아 배경과 무대를 제작하고 때론 합성해서 재미있는 연출 사진을 만들어보려고 해요.

두 번째는 '인생앨범'인데 기존의 무질서하고 손상됐던 이미지들을 연도별로 정리하고 손상된 사진들을 스캐닝을 통해 복원하는 프로젝트예요. 한 장 한 장 포토샵으로 보정을 해서 다시 인화하고, 낡은 앨범은 새것으로 교체해드리는 일이지요.

### 프로젝트는 어느 정도 진척이 됐나요?

지금은 어르신 분들을 만나서 대화 나누고, 앨범도 한 번 보고, 복원을 위해 받아놓은 상태예요. 대화 상대는 일단 제 생활권 안에서 눈에 들어오는 분들부터 접근하고 있어요. 어떤 호기심이 일거나 알고 싶은 분들에게 다가가 말을 걸고 이야기를 수집하는 중이지요. 경로당에 가셔도 만나요. 별터경로당, 서둔경로당, 서호경로당 등 어디서 만나느냐에 따라서 정말 다양한 분들, 다양한 성향의 사람들을 만나게 되죠. 시간 나는 대로 가서 만나보면서 내가 뭘 할 수 있을지, 내가 기획한 것이 제대로 된 것일까 좀 더 고민하던 과정이었죠. 결과만을 위해서 밀어붙이는 식이 아닌, 그 안에서 가치를 찾아가면서 최대한 자연스럽게 접근해보려고 하고 있어요.

### 혹시 만났던 분들 중에 인상 깊었던 한 분만 소개해주신다면요?

최근에 오토바이를 고치러 오토바이샵에 갔는데, 한 할아버지 한 분이 오토바이를 고치러 오셨더라고요. 흔치 않은 광경인데, 국가유공자 모자를 쓰시고 오토바이를 끌고 오신 모습을 보고 호기심이 생겼죠. 자기의 삶에서 가장 중요하다고 생각하는 것을 모자에서 자랑스럽게 내보이는 것은 아닐까 싶었고, 다가가서 여쭙봤어요. 그분은 베트남전쟁에 참전하신 분이였죠. 그래서 전쟁에 관한 얘기도 듣고, 오토바이는 어디서 타고 어떤 활동을 하는지도 들었죠. 그런 이야기들을 듣다 보면 재미있고

기록하고 싶죠.

### 이 프로젝트를 진행하면서 얻게 된 것이 있다면 무엇인가요?

노인분들을 대상으로 하다 보니 삶과 죽음에 대해서 많이 생각하게 돼요. 할머니, 할아버지들 보면 늘 습관적으로 “빨리 죽어야지” 이런 말 많이 하시잖아요. 하지만 사실은 본인들도 누구보다 삶에 대한 욕구가 굉장히 커요. 또 죽음에 대한 두려움이 크죠. 그래서 느즈막이 종교 활동을 시작하시는 분들도 계시고요. 그걸 보면서 삶의 아리러니를 깨닫게 되었죠. 저는 그분들이 스스로의 삶을 지나가버린 추억, 슬프고 우울한 것으로 받아들이는 것이 아니라 스스로에 대한 애정을 갖고, 남은 삶을 긍정적이고 재미있는 삶으로 전환하길 바라요. 자신의 젊은 날의 사진들을 복원해보고 내가 어떤 사람이었는지에 대해 대화해보면서 자존감을 회복하는 과정이 되었으면 하는 거죠.

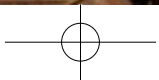
### 남은 기간 동안 어떤 것들을 할 예정인가요?

촬영을 준비를 하고 있고, 옛 앨범의 사진들도 더 복원 작업을 해야 하고요. 그렇게 모여진 자료들, 텍스트와 사진을 한 데 모아서 작은 책으로 만드는 일을 하려고 해요. 책자에는 앨범에 있는 자신의 소개와 옛 사진이 들어가고, 촬영했던 과정, 촬영을 진행하며 오고 간 대화들이 담길 예정이에요. 많은 이야기를 하려는 건 아니고, 4팀 정도 생각하고 있어요. 많은 팀을 하기보다 적은 팀이지만 좀 더 깊이 있게 접근해보려고 해요.

### 이 프로젝트가 앞으로 어떤 식으로 발전되길 바라시나요?

좀 거창할 수도 있지만, 이런 일들이 국가적 차원에서 진행되었으면 하는 바람이 있어요. 사회가 나서서 소외된 노인들에 대한 관심과 존중을 발휘해서 이들의 삶을 좀 더 가치있게 기록하고 이들의 삶을 좀 더 들여다보는 일들을 프로그램화 해서 일회성이 아니라 지속사업으로 진행됐으면 하는 바람이 있어요. 그렇게 발전되기 위해서 저희의 이번 프로젝트가 한 가지 좋은 사례로 남겨져서 사회적으로 조금이나마 도움이 되었으면 좋겠어요.

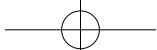












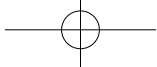
## 액티브 시티즌 한국에서의 첫 여정

글 전수린(경기상상캠퍼스)

액티브 시티즌은 문화간 소통과 지역사회의 책임을 도모하는 사회 리더십 프로그램이다. 시민이 스스로 지역에 필요한 변화를 만들 수 있도록 이에 필요한 지식과 기술, 경험의 기회를 제공한. 2009년에 시작된 액티브 시티즌은 영국문화원이 전 세계 46개국의 공공기관과 협력하여 운영하고 있으며, 현재까지 약 6천여개의 사회변화 프로젝트(Social Action Project)가 실행되었고 15만명 이상의 사람들이 프로그램에 참여했다.

한국에서는 경기문화재단 경기상상캠퍼스가 액티브 시티즌 프로그램의 파트너로 2017년부터 함께하여, 문화와 예술로 경기도 지역사회 내의 변화를 만들어가는 청년 기획자·예술가·사업가·활동가 등의 역량을 강화하기 위해 운영하고 있다.

오늘날 개인과 국가들은 사회, 문화, 정치, 경제적으로 연결되고 있다. 기후 변화, 국제금융과 같은 글로벌 시스템은 지역사회에 사는 각 개인의 행동이 수 천마일 떨어진 곳에 사는 다른 이들에게도 막대한 영향을 미칠 수 있다는 것을 보여준다. 많은 사람들이 지역사회에 참여하고 그 문화를 인정하고 존중할 때, 그 혜택은 우리 모두에게 돌아갈 것이다. 우리는 작은 행동에 따른 결과를 인지해야 하며, 지역과 국제사회의 상호 의존성을 이해하고 사회적 책임감을 도모해야 한다. 그래서 액티브 시티즌은 개선을 필요로 하는 지역사회 문제에 대해 직접 행동하는 사람들을 지원함으로써 지역사회 구성원 간 단단한 신뢰를 쌓아 나가는 것을 지향한다. 변화를 꿈꾸는 사람들의 마음이



지역을 넘어 전 세계적으로 이어진다는 것을 믿으며, 이를 통해 더욱 공정하고 회복탄성력이 강한 사회로 거듭 날 수 있는 지혜와 기술이 발전될 것이라 생각하기 때문이다.

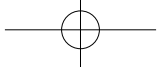
2016년 정식 개관을 시작으로 경기문화재단과 상상캠퍼스는 캠퍼스 주변의 지역사회, 그리고 그 지역 사회 안에서 끊임없이 다양한 프로젝트와 활동을 통해 변화를 만들고자 하는 체인지 메이커(Change Maker)들과의 접점을 만들며 교류하고자 했고, 지역사회에서 더 나아가 글로벌(Global+Local) 소양을 가진 청년 활동가·기획자·예술가들을 만나고 그들에게 필요한 부분을 돕고자 했다.

그리고 상상캠퍼스의 바램이 2017년 2월 경기문화재단과 주한영국문화원의 업무협약을 통해 조금씩 구체화 되었고, 무더운 여름 상상캠퍼스에서 액티브 시티즌 1기 워크숍을 시작하면서 이 여정의 첫 서막이 올랐다.

‘이러한 프로그램이 과연 지역사회를 변화시키는데 도움이 될까?’ 라고 누군가는 의구심을 가질 수도 있을지 모르겠다. 하지만 과거, 이 공간에서 수많은 씨앗을 뿌리고 새로운 품종을 연구하며 국내 농업과 생명과학을 한 단계 끌어올린 원동력이 되었던 그 시절 청년들의 열정처럼, 2017년 지금 경기문화재단과 주한영국문화원이 의기투합해 체인지 메이커들을 만나고 한데 모아 교류하며 지역사회에 가져올 수 있는 변화가 무엇인지 함께 고민하다 보면 그 열정이 모이고 더해져 경기도 내의 지역 사회에 큰 힘이 될 수 있지 않을까 생각한다.

반드시 무엇인가를 뜯어내고 바꿔야만 변화라고 할 수는 없다. 우리 주변에 무엇인가 불편한 것이 있다는 것을 인지하는 것, 해결 방법이 있을지 고민하는 것, 그리고 비슷한 고민을 가지고 있는 사람들이 ‘액티브 시티즌’이라는 이름으로 모여서 함께 나누는 것. 이것만으로도 변화는 시작되었다고 생각한다.

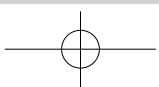
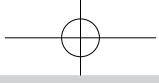




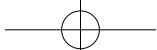
## PASSION











## 공간사이 공간살이

글 전수린(경기상상캠퍼스)



### 공간과 인간 그리고 그들의 사이와 살이

공간(空間)과 인간(人間)의 공통점은 둘 다 모두 '사이'를 의미하는 간(間)이라는 한자로 끝난다는 것이다. 인간의 인(人)은 사람이 두 발로 서 있는 모습을 형상화한 한자이고, 그 뒤에 붙은 사이(間)는 사람은 사람과 사람 사이의 관계 속에서만 진정한 사람으로 존재할 수 있기 때문에 붙이지 않았을 까란 생각을 해본다.

공간도 마찬가지다. 단순히 비어있는 '장소'는 '공간'이라고 말 할 수 없다. 비어있는 곳에서 끊임없이 무엇인가 교감되고 접촉이 일어나야 한다. 그런 의미에서 '공간'은 꼭 문과 창문, 지붕이 있어 햇빛을 피할 수 있는 일종의 건축물만을 의미하지 않는다. 보통 사람이 두 명 이상 모이면서 생기는 '자리'들을 전부 공간이라고 볼 수 있다. 우리는 이러한 '공간'에 집중해보기로 했다. 꼭 인테리어가 근사하고 소위 '핫'하다는 사람들이 많이 드나들고 변화가에 위치하지 않더라도 충분히 멋진 자신들만의 '공간'을 만들어가고 있는 청년들을 만나고, 그들이 그 공간에서 살아가는 그들의 '공간살이'가 궁금했다. 그래서 상상캠퍼스에서는 9월부터 매 월 1~2팀을 캠퍼스에 초대하여 그들이 풀어나가고 있는 공간살이를 듣고 상상캠퍼스와의 공간'사이'를 만들어 가기 시작했다.

### 넥스트젠 코리아&에듀케이션 그리고 에코 빌리지

여러 도시에 우후죽순 생기고 있는 소위 '청년 공간'이라고 하는 곳을 보다,

우리는 '청년세대'로써 실제 우리 청년들이 한번쯤은 반드시 생각해 보아야 할 사회문제들에 대해 인지하고 그 해결책을 나름의 방법으로 고민하고 있는 청년들과 그들이 만들어가고 있는 공간들을 만나고자 했다. 그리고 그 첫 번째는 '넥스트젠 코리아&에듀케이션'과의 만남이었다.

넥스트젠 코리아&에듀케이션(이하 넥스트젠)은 대안적이며 지속가능한 삶의 방식을 찾고 실천하며 살아가려는 한국 청년 생태마을 네트워크이다. '글로벌 에코 빌리지 네트워크(GEN)'의 일원이자, 자연스럽게, 지속가능하게 살아가는 삶에 대해서 진지한 성찰과 교육을 통해 나누고 있는 청년들이다. 넥스트젠과 함께 상상캠퍼스의 숲 속을 거닐면서, 우리가 왜 이 생태자원을 아끼고 보존해야 하는지 그리고 어떻게 이 생태자원들과 함께 지속가능한 삶을 살아가는 방법을 고민해야 하는지에 대해서 미국에서 온 친구 Sion과 함께 긴 토론을 했다. 그리고 우리는 '숲'을 단순히 쉬어가는 쉼터가 아니라 우리가 어떻게 보존하고 복원해나가야 하는지에 대해서 배우기도 했다. 그리고 마지막으로 전 세계에 조성되어 있는 '에코 빌리지'라는 공간들에 대해서 소개받고 각 빌리지들이 추구하며 살아가는 삶의 방식을 먼발치에서나마 나누었다.

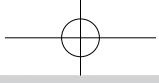
#### 1인 하우스 그리고 우주

넥스트젠을 통해서 인간으로써, 살아온 날 보다 앞으로 살아갈 날이 훨씬 더 많은 청년세대로써 가져야 할 삶의 방식과 태도들에 대해서 고민을 나누고, 그 공간의 개념을 조금 더 확장해보기로 했다. 24개국을 무일푼으로 농장을 돌아다니며 '농업세계일주'를 끝내고 그 과정을 영화로 만든 '파밍보이즈'의 유지황씨와 '우주'라는 공간에서 키울 수 있는 식물 재배 방법을 고민하는 스타트업 스페이스젤리와 두 번째 만남을 가졌다.

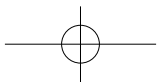
농장에서 일을 하고 숙식을 제공받는 '우핑'을 통해서 유럽 전역을 돌며 세계 일주를 한 유지황씨는 그 일주를 통해서 얻은 지식과 경험으로 저 비용으로 1인 거주용 하우스를 짓는 '코부기 하우스'사업을 운영하고 있다. 약 3천만 원정도의 비용으로 1인 세대가 거주할 수 있는 집을 지을 수 있는 사업으로, '귀농'이나 '귀향'을 해서 저 비용으로 정착하기에 좋은 조건의 하우스 모델이 될 잠재력을 갖추고 있다. 유지황씨는 청년세대가 '농촌'이라는 공간에서 뿌리를 내리고 살아가기 어려운 현실적인 문제를 인지하고 그 문제들에 대한 대안을 찾아가는 자신의 과정을 우리들에게 마음껏 공유해 주었다. 청년들의 주거 '공간'을 디자인 해 나가는데의 어려웠던 부분들과 '농촌'이라는 공간에서 살아나가는 그의 공간살이를 즐겁게 나누었다.

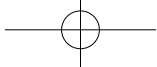
스페이스 젤리는 우리가 기존에 생각하던 '공간'의 영역을 확장하여 '우주'라는 공간에서 식물을 키울 수 있는 방법을 고민하고 있었다. SF영화에서나 접해볼 법한, 멀게만 느껴지는 '우주'라는 공간을 우리 가까이로 가져와, 우주에서의 생존 방법, 그리고 우주에서 우리가 살아가야 할 경우 필요한 키트 들에





## PASSION





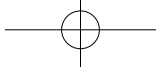
대한 톡톡 튀는 아이디어들을 함께 나누면서 기존에 우리가 생각하던 '공간'에 대한 개념을 크게 확장해 주었다.

#### 그리고 아시아

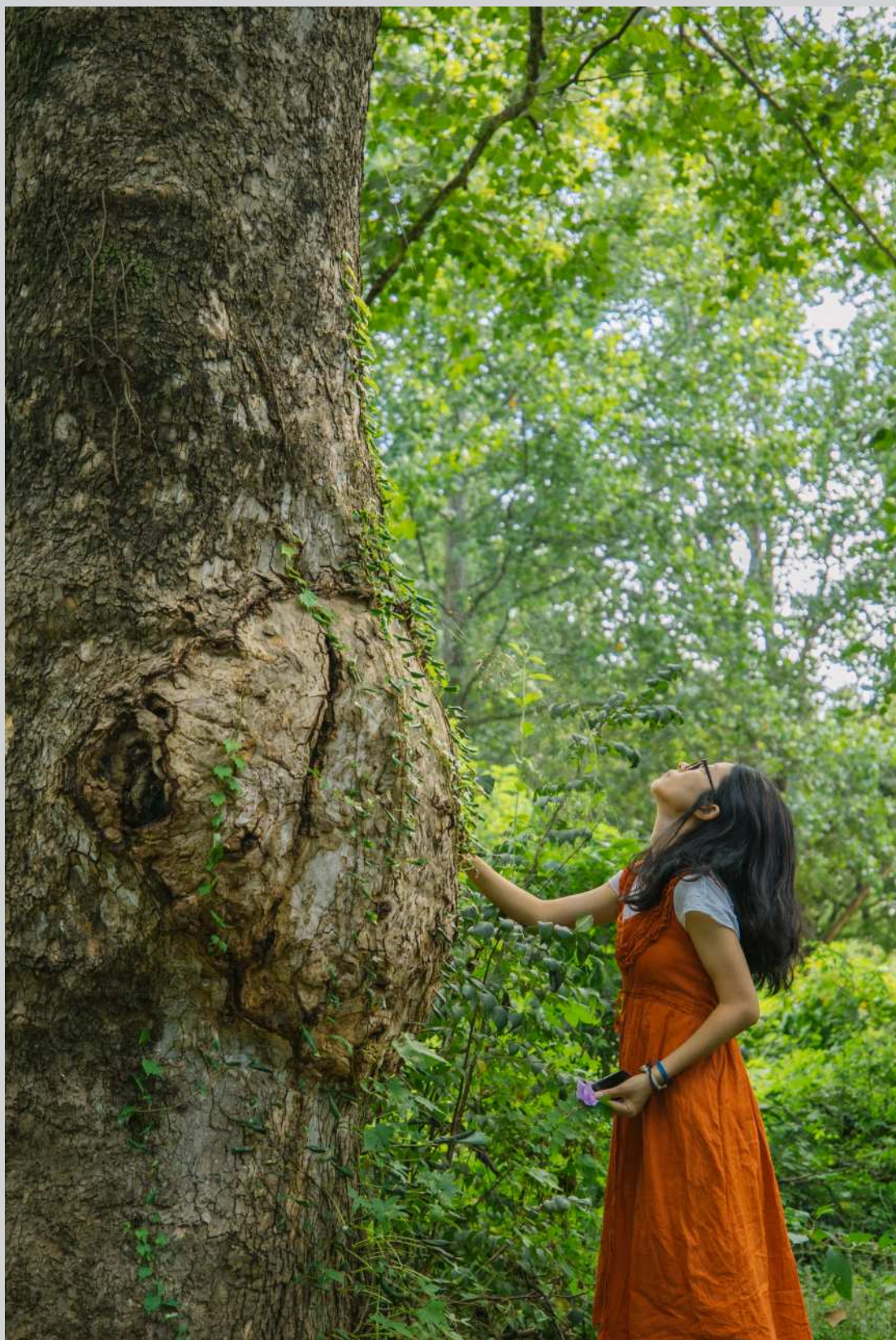
에코빌리지, 1인 하우스 그리고 우주까지. 우리는 지금까지 다양한 배경을 가진 청년들이 재미있는 각자의 공간을 상상하고 만들어가는 과정을 함께 나누었다. 그리고 12월 우리는 우리와 매우 가깝고도 먼 나라인 일본과 대만의 청년들을 초대해, 그들 나라에서의 '공간살이'에 대해서 들어보고 우리의 공간살이도 공유하는 자리를 가지려고 한다.

마지막 만남은 일본 사이하테 에코 빌리지와 대만 능성싱 팩토리이다. 넥스트젠을 통해 간접적으로 만났던 에코빌리지의 공간살이를 직접 들어볼 수 있고, 상상캠퍼스와 조금은 비슷한 정체성을 가진, 공장을 리모델링하여 전혀 다른 문화공간으로 탈바꿈 시킨 능성싱 팩토리의 공간살이가 매우 기대된다. 과연 일본과 대만의 청년들은 어떤 고민들을 가지고 공간살이를 하고 있을까? 우리는 상상캠퍼스에 함께 모여 워크숍을 통해 따로 또 같이 공간을 만들어가면서 진지하게 생각을 나누는 것으로 올해를 마무리하려고 한다.

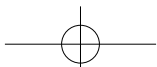




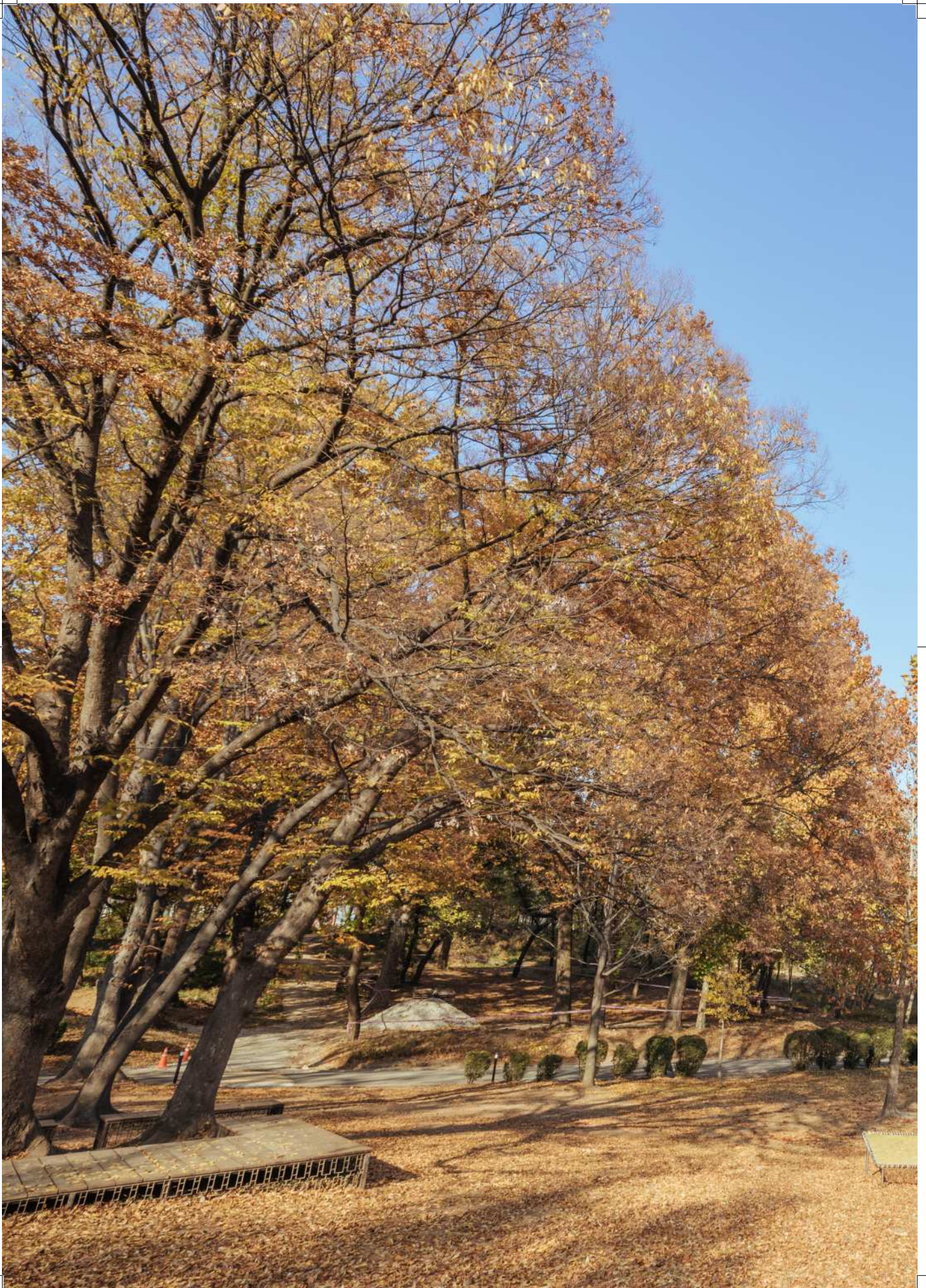
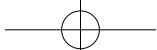
PASSION



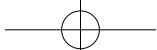
51

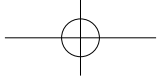










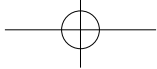


## 그루버

---

그루버는 '작은 숲(grove)', '즐기다(groove)'와 'er'의 합성어로 '숲 속에서 함께 모여 즐기는 사람'이라는 의미를 담은 경기상상캠퍼스 코워킹 스페이스의 멤버들을 통칭하는 아이덴티티이다. 현재 24팀의 그루버들이 입주해있다.





## 바이냥 (BYNYANG)

핸드메이드 전문샵 'BYNYANG 바이냥'은 하우스, 장난감, 액세서리 등 반려동물을 위한 용품과 바이냥 캐릭터를 활용한 소품을 제작하고 있다.

#반려동물 용품 #캐릭터 소품

[haranghee@naver.com](mailto:haranghee@naver.com)

101<sup>1</sup>

## 몽식

반려동물과 함께 행복하고 즐거운 일상이 되길 바라는 마음으로 시작한 '몽식'이다. 기본적인 목줄과 리드줄 같은 필수제품부터 반려동물 생애주기에 맞춘 이벤트성 아이템, 노령화 동물을 위한 아이템 등을 제작 및 구상하고 있다. 대상이 무엇이든, 사랑은 소유가 아닌 스스로 상대의 보호자가 되어주길 바라는 마음으로 반려동물을 위한 올바른 문화를 만들고자 한다.

#반려동물 제품 #반려동물 문화조성

[bibadog@naver.com](mailto:bibadog@naver.com)

101<sup>2</sup>

## 솜수프 (somsoup)

솜수프(somsoup)는 양모펠트 디자인 스튜디오다. 양모펠트의 포근한 색깔과 촉감을 살려 아트토이를 주력으로 제작한다. 양모펠트, 그래픽 디자인, 이야기를 모두 모아 다양한 캐릭터를 개발하고 있다.

#양모펠트 디자인 #콘텐츠 개발

[somsoup@naver.com](mailto:somsoup@naver.com)

101<sup>3</sup>

## BNI SPOEDU (비엔아이 스포에듀)

BNI SPOEDU는 신체활동을 기반으로 하는 스포츠교육기획 회사로 체육교육 콘텐츠와 레저생활 프로그램을 기획한다. 영유아, 전 학령 아동 및 청소년의 신체발달에 맞춘 프로그램 연구, 온가족이 함께 할 수 있는 사회체육 프로그램을 개발하고 있다.

#체육프로그램 #교육 제작 및 보급  
wary312@hanmail.net



102

## 스페이스젤리

스페이스젤리는 우주에서 식물을 키울 수 있는 기술을 연구하는 우주농업 스타트업 팀이다. 식물공장, 수경재배 등 최신평업 기술을 연구하고 있으며 이 기술들에 식물과 이끼를 접목시켜 지구상의 모든 사람들에게 힐링과 건강을 제공해주는 스마트제품들을 개발하고 있다. 대표적으로 누구나 자신만의 정원과 반려식물을 키울 수 있는 스마트 반려식물기기 '위로'와 테이블 위에서 스칸디아모스를 통해 힐링할 수 있는 스마트정원 등이 있다. 그 외 교육, 먹거리 등 여러 업체들과의 콜라보레이션을 통해 식물을 이용한 다양하고 재미있는 프로젝트를 진행하고 있다. 우주농업이라는 특화된 기술연구를 통해 미국, 러시아 등 우주기술개발연구를 주도하는 선진국에 뒤처지지 않는 대한민국이 될 수 있도록 보탬이 되고자 한다.

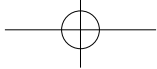


103

“우주에서 키운 배추로 김장하는 그날까지!”

#우주농업 #수경재배 #공유농장 운영  
starshev@snu.ac.kr





## 아카이브 프로젝트: 기억하는 용기

기억하는 용기는

기억하기 위한 형태를 상상하고 설계하고 제작한다.

기억이 담긴 아카이브와 전시를 연구하고 기획한다.

**#아카이브 관련 상품 #작품 제작**

**#아카이브 연구 #큐레이팅**

**[ps.gegenstand@gmail.com](mailto:ps.gegenstand@gmail.com)**

103<sup>2</sup>

## 누보 시리즈

누보시리즈는 오브제 향초와 비누를 제작하는 퍼즈시리즈와 웨어러블한 여성의류를 제작하는 누보로즈머가 함께 하고 있다. 공간의 미와 동작의 유연함을 지향하며 그것이 모두에게 아름다운 순간을 갖게 되길 바란다.

**#오브제 향초 #비누제작 #여성의류 제작**

**[artemeichi@naver.com](mailto:artemeichi@naver.com)**



2011

## 러플

러플은 '사람들이 직접 모여 액티브하게 활동하면서 즐겁고 건전하게 놀 수 있도록 하자'는 목표를 가지고 새로운 놀이문화를 만들어가고 있다. 증강현실, 위치기반 서비스, 비콘 등 다양한 ICT 기술들을 융합하여 새로운 장르의 놀이 콘텐츠들을 개발하여 청소년 창의체험학습 교육프로그램으로 활용하고 있다.

**#증강현실 #위치기반 #비콘 ICT융합형 놀이콘텐츠**

**[qfrgrtfwe@gmail.com](mailto:qfrgrtfwe@gmail.com)**



202

## 비기자

비기자는 무한경쟁시대에, 각기 다른 생각들이 꾸준히 비길 수 있는 현장을 문화기획을 통해 모색하는 창작그룹이다. 예술 프로젝트, 전시, 공연, 교육, 연구, 영화 등 다양한 방식을 시도 하고 있다.

#놀이인문학 콘텐츠 기획, 제작

[voslss@hanmail.net](mailto:voslss@hanmail.net)

203



## 스튜디오 알

스튜디오 알(STUDIO R)은 캐릭터 콘텐츠 '젤리트리'를 개발 하고 있다. 귀엽고 재밌는 젤리트리 친구들로 사람들에게 달콤 한 휴식을 주고자 한다. 아트토이, 팬시제품, 이모티콘 개발 등 다양한 작업과 제품을 기획, 생산하고 있다.

#캐릭터 디자인 #아트토이 #이모티콘 #인형

[silking01@nate.com](mailto:silking01@nate.com)

204



## 40,000km

사만키로미터는 독립출판을 기반으로 활동하는 청년 창작 그룹이 다. <40000km>는 지구 한 바퀴의 거리를 의미한다. 네 명의 젊은이가 모여 온 땅 위에서 흘러나오는 이야기에 귀를 기울이겠다는, 듣기에는 화려한 포부가 담겨져 있지만 사실 멤버들은 콩나물 국밥을 좋아하는 소박한 청년들이다. 현재 개인 창작자들이 모여 독립출판을 기획/제작하며 디자인, 예술교육, 문화기획등의 이름 으로 <40000km>만의 문화를 만들어가려고 노력하고 있다.

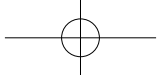
#독립출판 #북바인딩 교육 #편집 #일러스트 #사진

[40000km\\_zine@naver.com](mailto:40000km_zine@naver.com)

207







## 육기역 (ㄱㅊㅊㅊ)

“왜 멋지고 문화적인 일들은 대부분 서울에서 일어나는걸까?” 하는 질문에서 시작했다. 우리가 살고 있는 이 도시, 수원에서도 우리가 원하는 일들을 만들 수 있다는 가능성을 보여주고 싶다. 문화기획을 기반으로 하지만 ㄱㅊㅊㅊ가 자음만으로 이루어져있기 때문에 자유롭게 읽힐 수 있는 것처럼, 우리도 틀을 정해놓지 않고 무방향으로 나아가고자 한다.

#문화기획 #파티 #전시 #브랜딩 #공간디자인  
[sixmemories@naver.com](mailto:sixmemories@naver.com)

207<sup>2</sup>

## 티들랜드

티들랜드는 오프라인 공간에서 즐길 수 있는 게임극을 제작한다. 게임극은 이야기, 공간, 게임, 연극적 요소가 융합된 체험 콘텐츠이다. 이와 함께 게임의 요소들을 세상에 적용시킬 방법도 계속해서 연구 중이다.

#게임극 제작 #게임 기획 #디자인  
[yourkmk@naver.com](mailto:yourkmk@naver.com)

207<sup>3</sup>

## 신야

신야는 '신아리의 야한생각' '신나고 야하게'의 줄임말이며 '새벽과 밤을 아우른다.'는 사전적 의미를 가지고 있다. 연극과 살아가기에 대한 탐구를 하고 있으며 예술과 일상, 예술과 대중, 예술과 사회, 예술과 예술 등 그 모든 경계를 허물기를 원한다. 주 활동 기반은 연극이지만 판매, 전시, 굿판 등 타 매체와의 결합을 시도하고 일상과 맞닿는 예술성에 대해 끊임없이 고민하고 있으며 이러한 고민으로 만들어진 대표작으로는 <본격판매연극> <여기는 오디오극> <연-굿판> <코발트블루> 등이 있다.

#극단 #공연 #야외극 [cucucucucu@nate.com](mailto:cucucucucu@nate.com)



208

## 투스텝스

투스텝스는 3D 프린팅에 관련된 모든 것을 하는 팀이다. 3D 프린터를 직접 설계하여 만들고, 가르치며, 직접 제품과 아트상품을 출력한다. 3D 프린터의 시작, 상용화에 많은 노력을 쏟고 있는 중이다.

#3D프린팅 교육 #개발 #판매

[o\\_st91@naver.com](mailto:o_st91@naver.com)



209<sup>1</sup>

## 칠린

칠린은 스트리트 댄스와 서브 컬처를 기반으로 한 아트프로젝트 팀이다. 현재 Chillin이라는 팀 이름으로 의류 브랜드를 전개하고 있으며 스케이트 보더, 디제이, 스트리트 댄서, 뮤지션 등 다양한 분야의 팀원들과 함께 그래픽 디자인과 영상으로 콘텐츠 제작 및 다양한 프로젝트들을 기획하고 있다.

#의류브랜드운영 #문화기획 #그래픽 #영상

[akdlxl45@naver.com](mailto:akdlxl45@naver.com)



209<sup>2</sup>

## 러브유주

러브유주는 “사랑스러운 너의 동물원”이라는 의미로 아이와 엄마의 꿈이 자라는 키즈패브릭 브랜드다. 동물 프린트를 주재료로 키즈베딩 및 소품, 원단을 디자인하고 있다. 엄마와 아이들에게 쏘잉(마크라메 및 미싱) 및 섬유미술기반 아트클래스를 운영하며 삶의 학교로서 함께 살아가는 방법을 연구하고 있다.

#패브릭디자인 #키즈베딩 #소품제작

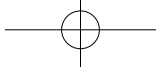
#쏘잉수업 #키즈크래프트 #아트클래스

[uzoodesign@gmail.com](mailto:uzoodesign@gmail.com)



301





## B-Lab

도시에서 꿀벌을 키우며 벌의 중요성과 가치를 알리는 사회적 기업이다. 벌 한마리가 세상을 바꿀 수 있다는 신념으로 도시양봉가 양성과 도시 내 꿀벌 서식지를 만드는 일을 하고 있다.

#도시양봉 교육

[mib@urbanbeesseoul.com](mailto:mib@urbanbeesseoul.com)



302

## 백수남실수녀 (미랑단)

각자 자신만의 이야기와 속도를 가진 너와 내가 만나 우리가 되어가는 과정. 미랑단은 일러스트 그림과 자신만의 이야기를 손으로 표현할 수 있도록 실크스크린 워크숍을 운영하고, 이야기 수집을 위한 소소하고 재미있는 문화기획을 도모한다.

#지역문화기획 #판화 #실크스크린 워크숍

[miranggun@naver.com](mailto:miranggun@naver.com)



303

## 은가비 (EUNGABI)

은가비는 일상에서 느끼는 것을 손으로 만들어 표현하는 것을 좋아한다. 반복되는 일상에서, 사람들과 함께 같은 취향과 감성을 공감하며 즐거움을 나누고 싶다. 은가비에서는 핸드메이드 소품, 액세서리, 가방, 인형, 그림 등을 만들고 있다.

#핸드메이드 소품, 교육

[eungabi@naver.com](mailto:eungabi@naver.com)



304

## 직조생활

직조생활은 거칠지만 섬세한 자연 그대로의 모습을 담은 실들에 매료되어 베를작업을 하고 있다. 천천히 시간이 오래 걸리더라도 한 땀 한 땀 정성스럽게 만들어지는 직물의 시간은 고요한 시간으로 엮여진다. 우리의 삶도 수많은 날실과 씨실로 교차하며 살아가듯이 삶도 자연처럼 엮고 싶다.

#베를수업진행 #직조프로그램운영  
laure123@naver.com

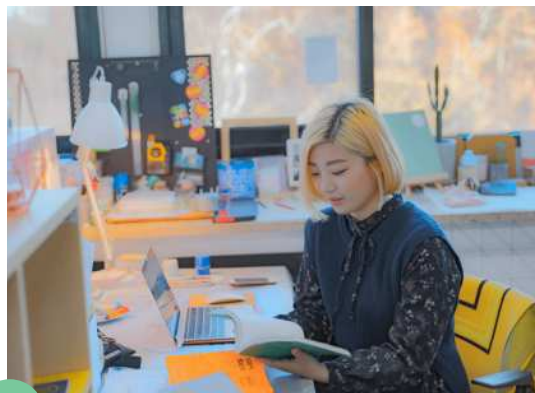


305

## 900km (구백킬로미터)

구백킬로미터는 콘텐츠 기획부터 집필과 편집, 디자인, 출판하는 일을 하고 있다. 남들 하는대로 사는 것이 정답이라 여겨지는 세상 속에서, 스스로 가치있다고 믿는 일을 해나가는 주체적인 청년들의 삶을 응원한다. 그들의 이야기를 인터뷰 등을 통해 수집·기록하고, 우리가 주인이 되는 삶의 방향을 탐구 중이다.

#출판물(영상) #기획 #디자인 #제작 #유통  
900kmbooks@gmail.com

306<sup>1</sup>

## 별빛들

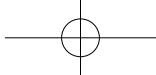
별빛들은 지나친 상업성과 기형적인 출판 구조로부터 독립하여 작가 스스로 작품을 디자인, 편집, 유통하며 스스로의 방식으로 출판하는 독립출판사이다.

주로 문학을 다루며 대표 작품으로는 이광호 산문집 <내가 나를 간직할 수 있도록>과 이광호 시집<그 당시>가 있다.

#독립출판 #출판사  
lgh120@naver.com

306<sup>2</sup>





## 독립영화사 WOORI

Indiefilm WOORI는 “함께, 나눈다.”는 모토로 쉽게 접할 수 없는 독립영화들을 시민들과 예술가들이 함께 만들고, 보고, 나누기 위해 결성된 단체이다. 영화는 '나'가 타인들을 만나 '우리'가 되어 같은 뜻과 목표를 가지고 소통을 위한 작품을 만들어내는 작업이다. 영화작업이라는 행위를 통해 수많은 '나'라는 개체가 세상과 소통하는 'WOORI'가 되길 꿈꿔본다. 시나리오 기획 개발 및 영화제작을 하며, 시민들에게는 영화제작에 관련된 교육을 진행하고 있다.

#장편시나리오 기획 #독립영화 제작, 교육  
[yourkmk@naver.com](mailto:yourkmk@naver.com)

306<sup>3</sup>

## 상상캠퍼스에서 그루버로 살기

204

### <티들랜드의 이야기>

#### 키친 앞 방에서 일한다는 것.

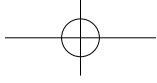
대학시절, 동아리 방은 일종의 만남의 광장 같은 장소였다. 하루종일 동아리 방에 앉아 있으면, 각자의 수업을 끝낸 동아리원들이 동아리방에서 쉬거나, 밥을 먹기 위해 오고갔다. 그래서 가만히 앉아만 있어도 다양한 사람들을 만나서 밥도 먹고 이야기도 하고 게임도 한 뒤 밤에 술을 마셔야 하루가 마무리되었다.

상상캠퍼스의 버프키친은 대학시절의 동아리 방과 다름이 없었다. 술 부분만 빼고, 나에게 배정된 자리는 버프키친 바로 앞에 있는 207호였다. 내 자리 앞에는 문이 있어, 키친에 들렀다가 나오는 사람들과 항상 눈이 마주쳤다. 차를 타러 오는 사람, 식사를 하러 오는 사람, 화장실을 가는 사람 모두가 내 방 앞을 지나칠 수밖에 없었고 이들이 힐끔 내방을 쳐다보기만 해도 나와 눈이 마주쳤다.

처음엔 이것이 부담스러워 창을 가리기도, 파티션을 설치하기도 했다. 하지만 내가 뭔가 숨는 느낌이 들었다. 굳이 그럴 필요가 있나 싶어 아예 출근을 하면 문을 활짝 열어 놓았다. 문을 열자, 사람이 나에게 인사를 하기 시작했다. 난 그저 눈을 마주쳤을 뿐인데. 그리고 언젠가부터 사람들이 음식을 권하기 시작했다. 식사 중 나와 눈이 마주치면 함께 먹기를 권하고, 먹을 것을 가져다주기도 했다. 이렇게 사람들이 방에 오가기 시작했다.

처음 상상캠퍼스에 지원할 때, 나는 다른 팀들과 협업을 해 시너지 효과를 내보겠다고 말을 했었다. 하지만 어떻게 다른 팀들과 협업을 한단 말인가? 어떤 사람들인지 잘 알지도 못하는데. 게다가 난 내성적이고 사교적이지 못한 성격인데 말이다. (현재 나를 알고 있는 그루버들은 웃을지도 모르겠지만)





상상캠퍼스에 오기 이전에도 다른 곳에 입주해 있었지만 그곳에서는 협업이 원활하게 진행되지 않았다. 각자의 사업에 집중하느라 바빴기 때문이다. 하지만 상상캠퍼스는 그 분위기가 많이 달랐다. 그 이유 중 하나가 키친이었던 것 같다. 그루버들과 점점 친밀해지면서 점심과 저녁을 함께 하는 일이 많아져 10명 정도의 사람들이 함께 밥을 먹는 경우가 비일비재했다. 커피를 마시다가 2시간이 훌쩍 지나기도 했고, 밤새도록 보드게임을 함께했다. 초반엔 일을 너무 안하는 것 아닌가 하는 생각이 들기도 했지만, 이런 시간들을 통해 점차 협업의 기회가 많아졌다.

간단한 물품을 빌리는 것으로 시작해서, 공동프로젝트까지 작게 혹은 크게, 다양한 협업이 이루어졌다.

밤마다 하던 보드게임은 게임극을 만드는 나에게 많은 도움이 되었다. 게임을 만드는 데 보드게임의 다양한 메커니즘을 이해하는 것은 필수적인 일이다. 하지만 혼자서는 보드게임을 할 수 없고, 하더라도 많은 게임을 하는데 비용이 만만치 않았다. 하지만 비기자, 투스텝스 등 다른 팀들이 보유한 보드게임을 해볼 수 있었고, 소모임 지원을 통해 새로운 보드게임들도 공급해서 더 연구해볼 수 있었다. 게임 메커니즘뿐만 아니라 그것을 진행하는 사람들의 모습을 관찰할 수 있어, 게임극 제작에 참고할 수 있었다.

물론 실질적인 협업도 진행됐다. 우연히 들어와 나눈 이야기에서 독립영화사 우리와 티들랜드의 게임극 '상캠 23번지' 프로젝트가 시작되었다. 영화를 주제로한 게임극으로, 독립영화사 우리가 대본과 배우 연출을, 내가 게임 기획을 맡았다. 무대 공간구성은 스튜디오 알과 은가비가 도와줬다. 그리고 다른 그루버들은 우리가 진행한 프로젝트의 테스터가 되어주었다.

협업 프로젝트를 진행하니 그루버 개개인에 대한 이해가 높아졌다. 이후 프로젝트에서 협업을 하는 횟수가 굉장히 증가했다. 증가했다기보단 거의 모든 일을 협업으로 진행했다. 얼마전 진행한 게임극의 프로토타입 제작의 경우, 공간디자인은 은가비가, 게임 룰북과 카드 디자인은 사만키로미터가, 그리고 그 인쇄는 피큐알에서 진행했다. 실무적인 것뿐만 아니라 궁금한 것이나 새로운 정보들을 서로 나누며 소통해 나갔다.

그 시작점에는 버프키친이 있었다. 밥을 먹으며 이야기하고, 필요하면 차와 다과를 먹으며 이야기해서 그런지 더 편한 분위기에서 이야기를 나눌 수 있었다. 가벼운 만남에서 시작하기 때문에 가볍고 쉽게 프로젝트를 시작할 수 있었다. 실패에 대해 더 유연해 지고 또 새로운 시도를 다시 해볼 수 있었다. 만약 협업을 원하는 사람이나 팀이 있으면 다음과 같이 말하고 싶다. '일단 같이 놀라'고.

글 강우진

207<sup>3</sup>

## &lt;스튜디오 알의 이야기&gt;

2017년 아직 이른 봄. 처음 본 상상캠퍼스는 황량한 시골 학교를 연상시키는 모습이었다. ‘이곳에서 작업을 잘 할 수 있을까?’라는 우려가 어찌보면 당연한 첫인상이었다.

그리고 이곳에 입주가 결정나고 5월이 되었다. 하늘위로는 전투기가 바로 머리 위를 지나가고, 아직 덜 끝난 공사로 소음과 분진이 난무하는 이곳은 우려되었던 모습보다 더 우려스러운 모습이었다. 하지만, 그 우려도 이곳 상상캠퍼스 운영 선생님들의 노력과 헌신덕분에 시간이 지남에 따라 내 몸의 일부인 것처럼 느끼지 못하게 되었다. 사실 지금도 전투기는 날아다니지만 문제라고 생각하지 못하게 되었다.

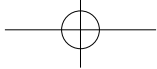
6월부터 본격적인 캠퍼스 생활이 시작되었고, 마치 우리를 기다렸다는 듯 상상캠퍼스는 각각 우리의 사업에 도움이 될 만한 교육과 행사를 정신이 없을 정도로 제공을 하였다. 컨설팅, 크라우드펀딩, 마켓팅, 그 외 여러 가지 프로그램은 시간이 부족하다고 생각될 정도였다. 그래서 더 아쉽기도 했다.

그리고 오픈캠프와 함께 찾아온 매달 이루어지는 포레포레 마켓행사는 작년이 처음 시작된 행사라고는 믿기지 못할 정도로 사람들의 호응이 좋았다. 상상캠퍼스가 작은 공간이 아님에도 이날은 사람들로 꽉 들어찼다. 여러 차례의 포레포레 행사를 겪음으로 어떤 방법으로 사업을 해야 할 지 좀 더 생각해 보는 계기가 되었고, 시간이 지남에 따라 우리의 사업 구상도 다각화되어지고 호응도 폭발적으로 늘어났다.

이러한 프로그램만 상상캠퍼스에 있는 것이 아니었다. 상상캠퍼스의 가장 큰 매력은 여러 가지 작업을 할 수 있는 랩실에 있다. 목공랩, 자전거랩, 미디어랩, 디자인랩, 펍카페등 수많은 랩실이 있는데, 3D프린터, 레이저 커터부터 목공까지 시제품부터 원하는 제품 제작을 쉽게 할 수 있다. 이렇게 제작된 제품의 사진은 미디어 랩을 이용하여 찍고, 카달로그는 디자인 랩에서 출력을 하면 상상캠퍼스를 벗어나지 않아도 제품에 대한 준비가 다 이루어지는 경험을 하게 된다. 랩실이 없었다면 상상캠퍼스에 대한 매력은 반으로 줄어들었을 것 같다. 물론 아직 부족한 면도 있고, 좀 더 필요한 랩실도 있지만, 첫술에 배부를 리 만무하고 지금까지의 상상캠퍼스를 보면 부족한 면보다 미래에 대한 기대감이 더 크다.

상상캠퍼스 입주기업(작가)을 그루버라고 한다. 이 그루버들의 활동은 당연히 상상캠퍼스에서의 각자의 사업이다. 타 지역의 비슷한 시설에 있는 입주 단체를 보면 사업을 위해 어떻게 보면 약간 삭막하다 싶을 정도로 지내고 있다. 하지만 그루버는 무언가 특별하다. 그루버들의 활동은 상상캠퍼스에서





밤늦게까지 이어진다. 매일 사업에 열중하다가 저녁이 되면 한명 두명 2층의 키친에 모여들고 마치 한 가족처럼 알아서 밥을 해 먹는다. 그리고 하루의 피로를 가끔씩 보드게임으로 풀기도 한다. 그렇게 웃고 떠들다가 각자의 사업과 콜라보레이션이 가능한 업체끼리 어느새 협업을 하고 있는 모습을 볼 수 있다. 누가 짝 지워주지 않아도 서로 가깝게 지내다보니 각각의 사업을 너무나 잘 알고 있고, 그래서 협업도 너무나 어렵지 않게 이루어진다. 이것이 상캠(상상캠퍼스)의 가장 큰 매력이라고 생각한다.

그루버의 모임은 단순히 밥을 같이 먹는데 국한되지 않는다. 운동, 맛있는 밥, 보드게임, 커피모임, 영화, 요가 등 다양한 그루버 소모임이 진행되며 누구나 하고 싶을 때 참여하면 되므로 강제성도 없다. 창업은 혼자하면 힘들다. 하지만 옆에서 같이 끌어주고 함께한다면 이곳 상상캠퍼스처럼 어렵기만 한 것은 아니리라고 믿는다.

반년이 지난 지금 상캠의 생활에 대한 결과를 말하자면, 정말 첫 모습은 기우에 불과했다는 것이다. 점점 상상캠퍼스의 매력을 알아갈수록 이곳에 입주한 것 자체가 행운이라고 밖에 표현 할 수 없을 것 같다. 우리는 이곳에서 사업을 착실히 준비할 수 있었고, 상상캠퍼스에서 우리에게 제공하는 프로그램이 생각보다 우리 사업에 도움이 되었다는 걸 자신있게 말할 수 있다.

글 장창호

203

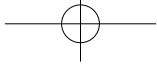
### <비기자의 이야기>

#### 미래를 태도로 채워볼 수 있는 기회

요즘의 일상은 불과 10개월 전에도 예상하지 못했다. 장기적인 계획을 가지고 사는 것은 나에게 거의 불가능한 일이었기 때문이다. 문화예술 '판'에서 10년 째. 단기적인 지원사업과 프로젝트에 참여하며 올해는 이거라도 해서 다행, 내년에는 대체 무얼 해야하나 고민, 이런 상황으로 살아오고 있기 때문이기도 하다. 그래서 10개월 전에 나는 다른 지역에 살고 있었고 작업실이 없었고 올해 무엇을 하며 살 수 있을지 알지 못했다.

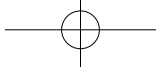
그런 와중에 상상캠퍼스에 입주하게 되었다. 사실 이곳에의 입주는 불안정한 삶의 일부 정도로 여겨졌다. '일단 올해는 여기라도 안착. 아이고 정말이지 다행이다' 그런 마음으로 집을 옮기고 과감하게 집도 옮겼다. 때마침 이사를 해야 했기에. 여전히 불확실한 이곳에 심지어 터를 잡아보기로 했다. 입주 심의에 통과하면 수원으로 이사! 마치 게임판에 주사위를 던지듯 그렇게 삶의 큰 변화를 무심히 결정해버렸다.

그리고 큰 기대를 하지는 않았다. 풀과 나무가 매우 좋았지만 캠퍼스 자체가



경기산상캠퍼스의 숲





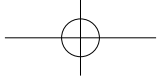
삶에 큰 영향을 줄지는 의문이었다. 현실적으로 작업을 하고 사업을 하는 데에도 말이다.

그리고 입주한지 8개월쯤 지난 현재, 나는 서울에서 길고 긴 회의가 끝나면 거의 도망치듯 이 곳 상상캠퍼스로 달려온다. 캠퍼스 바로 앞 버스정류장 이름처럼 '푸른지대'를 향해. 사람과 기회와 에너지가 넘쳐나는 도심 속 경험들은 어느 순간 소음처럼 느껴지기도 했다. 더욱 조용하고도 편안한 곳, 그리고 어느새 친구와 관계가 생겨난 이곳이 마치 작은 마을처럼 여겨졌다. 나의 공간이 있다는 것, 그것을 공공의 영역에서 인정하고 지원해준다는 것, 그러한 테두리 안에 나와 비슷한 사람들이 여럿 있다는 것, 우리가 함께 만나 밥을 해먹을 수 있다는 것, 그러다가 친해지면 새로운 협업을 상상해볼 수 있다는 것, 이 모든 것들이 높고 깊은 숲 안에서 이루어지고 있다는 것이 몸으로 와 닿게 된 것이다. 늦은 밤 이따금 캠퍼스 안에서 발견되는 고라니들처럼 믿기 힘든 신기루 같기도 했다.

#### 창작그룹 <비기자>의 스튜디오

하지만 이 모든 것들은 나에게 당장의 금전적 혜택을 주는 것은 아니다. 삶이 어떻게 그렇게 금방 달라지겠나. 나는 다시 나의 일감을 알아서 알아보고 단기적이라도 계획성 있는 삶을 모색해야 한다. 상상캠퍼스가 주는 정서적 안정감과 활동 공간의 확보와는 별개로 여전히 하루하루를 살아야 하는 것이다. 청년이라 불리는 현재, 중년이 될 미래를 위해 모이지 않는 돈도 모아야 한다. 그럼에도 나는 왜 여기를 마음에 품게 되었을까. 그것은 이러한 공간 자체가, 사실은 더욱 정확히는 지원 시스템이 문화예술 관련 활동을 하고 있는 어떤 '사람들'의 현재를 응원하고 있다고 느껴지기 때문이다.

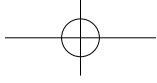
당장 성과를 내지 못하더라도 현재의 문화예술을, 혹은 문화예술 같은 것을, 혹은 문화예술이 되려고 하는 것을 해보고 있는 사람들이 여기 상상캠퍼스 안에 있다. 우리들이 상상캠퍼스에 입주해 있기 때문에 실질적으로 활동의 기회가 확대되기도 하지만, 그것은 여전히 단기적이다. 그 안에서 개개인은 역시나 '알아서' 다음 기회를 찾고 만들어나가야 한다. 그 기회들이 촘촘하게 엮여서 우리의 생계를 빈틈없이 채워줄 것이라는 보장은 누구도 할 수 없다. 그런데 묘하게도 나는 이 구조와 상황 안에서 큰 힘을 얻고 있다. 내가 활동하는 방식, 살아보는 방식이 사회적으로도 존중받고 있다고 느껴지기 때문이다. 그것은 내가 다양한 랩실을 활용할 수 있고, 쾌적한 공간을 사용할 수 있어서이기도 하지만, 그러한 장치들이 나와 같은 사람들을 고려해서 오래전부터 준비되고 만들어졌다는 사실 때문이기도 하다. 누군가 이러한 공간을 만들고 운영방식을 실행하기 위해 얼마나 오랜 시간 누군가를 설득하고 사회적 합의를 만들기 위해 노력했을까. 그것은 결코 간단하지 않았을 것이다. 눈에 보이지 않는 의미와 맥락들 안에서 스스로의 정체성을 찾게 되는 '문화



창작그룸 <비기자>의 스튜디오

에서 회의 장소에서 사람들을 만나 무언가를 해보며 이런 삶은 맞는 걸까 고민하던 시기에, 마치 누군가는 한편에서 나와같은 사람들을 옆두에 두고 찬찬히 터를 잡고 미래를 설계하고 있었던 것 같은. 그래서 지금의 상상캠퍼스가 완전하지 않음에도 그 마음이 느껴지고 나도 마음이 쓰인다. 내가 지나갈 이곳의 자리에 또 다른 사람들의 기회가 더 많이 생기길 바라게 될 정도로. 아마도 외부에서 상상캠퍼스를 보고, 평가할 때에는 공간, 시설, 장비, 사업, 운영시스템, 입주단체 등을 중심에 두게 될 것이다. 나 역시 친구들에게 이곳에 대해서 이야기를 할 때에는 랩실이 얼마나 좋은지, 작업실 임대료가 얼마나 저렴한지, 부엌이 얼마나 쾌적한지, 카페 공간이 얼마나 넓은지, 사업 확장의 기회가 어떻게 생기는지에 대해 침을 튀기며 자랑을 하곤 한다. 하지만 사실 중요한 것은 이런 말들로는 설명이 되지 않는 '태도가 느껴지는 공간' 자체일 것이다. 혹은 '공간을 채우는 태도'. 그리고 앞으로의 태도를 채우는 것은 처음에 이곳을 기획한 사람뿐만 아니라 현재 이곳을 사용하고 닦고 살피는 많은 사람들일 것이다. 그래서 우리는 여전히 골고루 부족하지만 서로 감사할 수 있고 존중할 수 있지 않을까. 쉽고 당연한 것은 하나도 없기에. 나의 미래는 여전히 불안하다. 현재도 불안하다. 과거는 더욱 불안했다. 그래서 지금 상상캠퍼스의 시간은 감사한 순간임과 동시에 불안감 속의 연장이기도 하다. 그런데 만약 이 곳에 잘 갖춰진 공간과 시스템이 있는데도 내가 힘이 나지 않았다면 그 이유는 뭘까? 불안해도 괜찮다는 응원 대신 불안감을

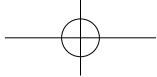




## PASSION

어서 떨어치고 이곳의 지원을 바탕으로 미래를 준비하라고 재촉하는 시선이 느껴졌다면 어땠을까? 나에게 이런 공공의 기회까지 주어지는데 왜 불안해하냐고 묻는 사람이 있었다면 나는 매일 푸른지대로 달려오고 싶었을까? 보이지 않는 태도에 대한 고마움을 이러한 질문들로 조금이나마 살피려 노력해본다. 동시에 그 태도를 이어가는 것은 이제 우리의 몫이 아닐까 생각한다. 문화든 예술이든 혹은 아직 이름을 찾지 못한 그 주변의 것이든, 본래 태도의 주인은 정해져 있지 않으며 함께 만들고 이어나가는 것이기 때문이다.

글 최선영

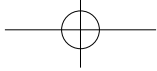


## 밉글링

---

상상캠퍼스의 그루버(입주 단체)들은 서로 섞이고 부딪치며, 때로는 안아주고 두드리며 함께 성장한다. 그래서 서로에게 자극을 주고 함께 발전할 수 있는 더 좋은 만남, 서로의 가치가 유연해질 수 있는 플렉시블 워크숍, 생산적인 소모임, 청년들의 폭발적인 감성과 끼를 발산할 수 있는 파티가 시즌 내내 진행 중이다. 그중 그루버드의 심야생활 밀착 소모임 '밤이면 밤마다' - 이와중에 ~를 소개한다. 저마다의 생산적인 목적을 지니고 각 모임의 '하는 사람'이 '하는 모양'을 만들어 기록하고 있다.





1

이 외중에 보드게임을 하네

보드게임을 하는 모양



2

이 외중에 성난엉덩이

성난 엉덩이를 위한 스쿼트 켈린지를 진행하는 모양.

매력적인 엉덩이와 하체를 가질 수 있는 모양.

3일 운동하고 하루 쉬는 것의 반복모양.



3

이 외중에 캠밥

같은 재료 다른 느낌의 요리를 보는 모양.

개성 살리는 요리를 해먹는 모양.



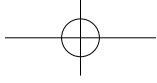
## 생활문화축제 활성화

경기생활문화센터 생활문화축제 '활活生生'이 지난 10월 21일 경기상상캠퍼스에서 열렸다. 이번 축제는 그동안 함께 해온 생활문화센터 협력단체와 커뮤니티를 형성하고 여러 단체들의 생활문화 활동을 축제 콘텐츠로 확장했다는 점에서 주목할 만하다. <활생>은 '생기 있는 생활을 뜻하는 말'이며 축제는 생활문화존, 자전거문화존, 먹거리존으로 나뉘어 펼쳐졌다.

먼저 생활문화 존에서는 길놀이 풍물을 시작으로 난타, 한국무용, 색소폰, 통기타, 우쿠렐레 등 다양한 공연이 계속되었다. 한편에서는 중고 물품을 물물거래하거나 구매 할 수 있는 '모두의 마켓'도 열렸다. 지역 요리장인의 레시피를 활용한 김장체험도 진행했으며, 청년입주단체 40,000Km는 상상캠퍼스의 숲에서 나온 나뭇가지와 나뭇잎을 이용한 짧은 수업 '가지가지'를 선보였다. 손살이공방에서는 일 년 동안 진행한 경기생활문화센터 정규프로그램을 일일체험으로 운영하며 생활소품을 직접 만들어 볼 수 있는 공간을 꾸몄고, 서호중학교 학생들은 목공수업 '노동의 맛'에서 닭은 솜씨로 액자를 만들고, 수원전산여고 학생들은 축제에 참여하신 어르신들을 예쁘게 치장해드린 후 사진을 찍는 '청춘은 70'부터를 진행하기도 했다. 그 외에도 도시 양봉 일일 체험 '허니허니', 허브 화분 만들기과 허브요리 레시피를 배울 수 있는 '리틀 파머씨', 생활문화를 중심으로 모여 커뮤니티를 형성하고 있는 경기생활문화동호회의 각종 전시가 함께 열렸다. '자전거문화존'에서는 서호천과 황구지천을 연결하는 생태코스 라이딩, 자전거 안전교육과 정비교육, 자전거 상식 OX 퀴즈 등을 진행했다. 자전거의 프레임과 오브제를 이용한 창작놀이터와 푸드바이크를 이용한 자전거 노천카페도 눈길을 끌었다. 마지막으로 '먹거리존'에서는 장인발굴프로젝트에서 선정 된 지역 요리장인들과 서둔동 부녀회에서 알찬 먹거리를 준비했다.

햇살이 참 좋았던 10월 21일, 생활문화가 <활생>축제에서 아름답게 꽃 피는 순간들을 담은 사진을 공개한다.

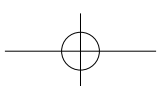
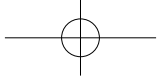




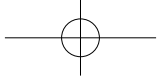
## PASSION











## 경기상상캠퍼스 운영실적

2017.10.31 기준



이용객

# 103,541명

공간 76,702명

프로그램 26,839명

### 공간이용

76,702명



실내

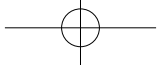
|   |         |      |         |
|---|---------|------|---------|
| ① | 어린이책놀이터 | 상시   | 18,930명 |
| ② | 생생공화국   | 상시   | 13,760명 |
| ③ | 무아지경    | 181회 | 1,441명  |
| ④ | 공간대여    | 264회 | 2,391명  |



야외

|   |            |    |         |
|---|------------|----|---------|
| ① | 사색동산, 어울마당 | 상시 | 40,180명 |
|---|------------|----|---------|





## 프로그램 이용

26,839명

## PRO-GRAM

|   |         |                 |         |
|---|---------|-----------------|---------|
| ① | 청년 프로그램 | 25개 프로그램 / 398회 | 13,102명 |
| ② | 생활 프로그램 | 16개 프로그램 / 207회 | 9,352명  |
| ③ | 생생 프로그램 | 15개 프로그램 / 194회 | 4,385명  |

## 기타

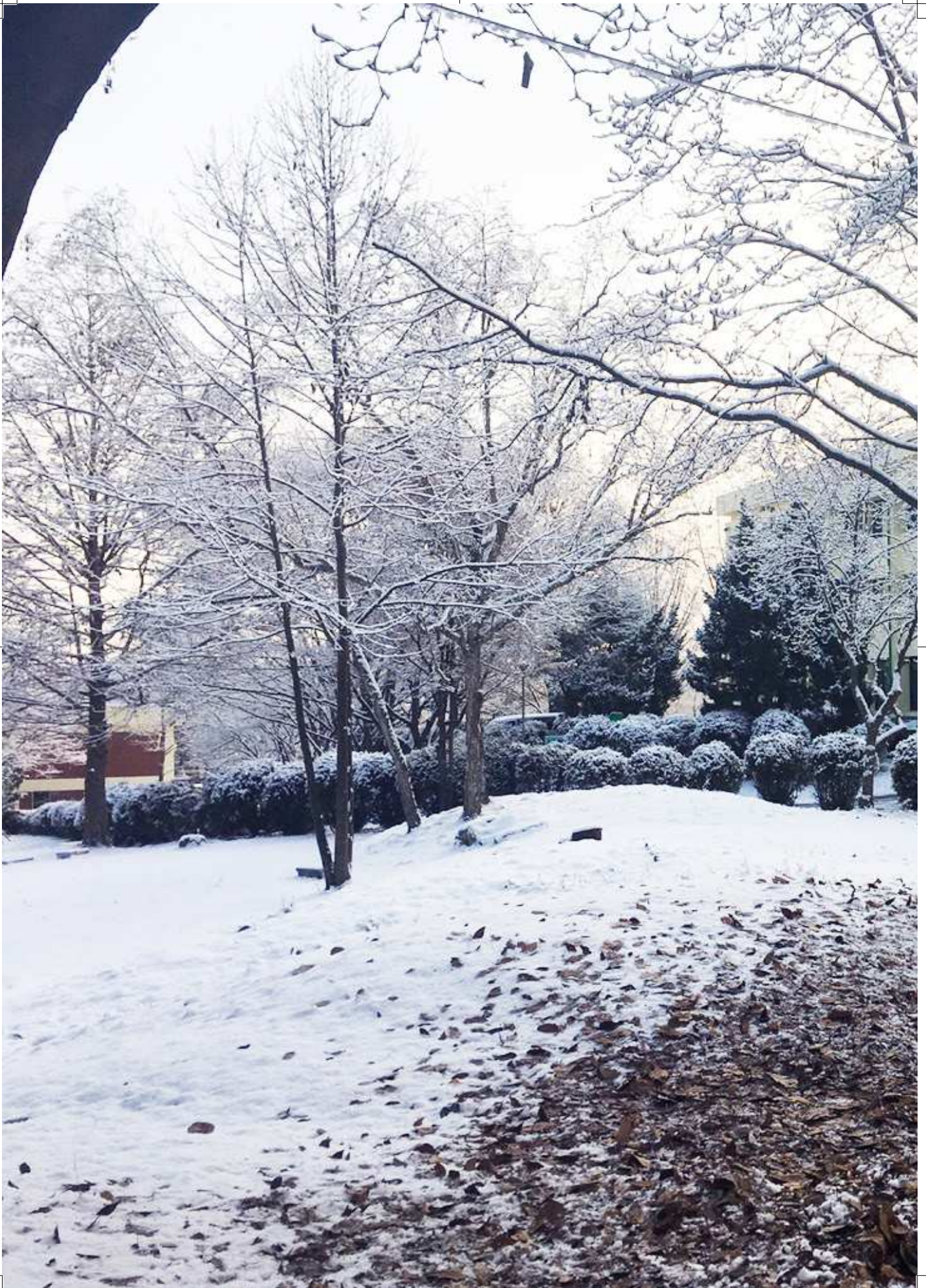
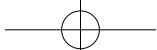
- ① 외부 기관/단체 방문 104곳(캄보디아 공무원 현장방문 등) 823명
- ② 지역문화기획자 양성 (3기 12명, 4기 16명) 28명
- ③ 청년단체 입주 24팀 / 55명  
자유학기제 88회 2,147명  
외부 활동 192건(마켓, 출강, 프로젝트 등)
- ④ 청년실험실(lab) 8팀 미디어, 브루잉, 디자인, 팸, 목공, 자전거, 뮤직, 도색건조  
교육 278회 1,492명  
공간 및 장비사용 164회 258명
- ⑤ 경기생활문화센터 활동 동호회 총 11개 동호회

⑥ 홍보

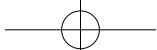
⑦ 대형강의실 리모델링

보도  
207건SNS  
1,733명홈페이지  
101,987명착공  
09.18완공  
12.26

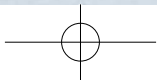
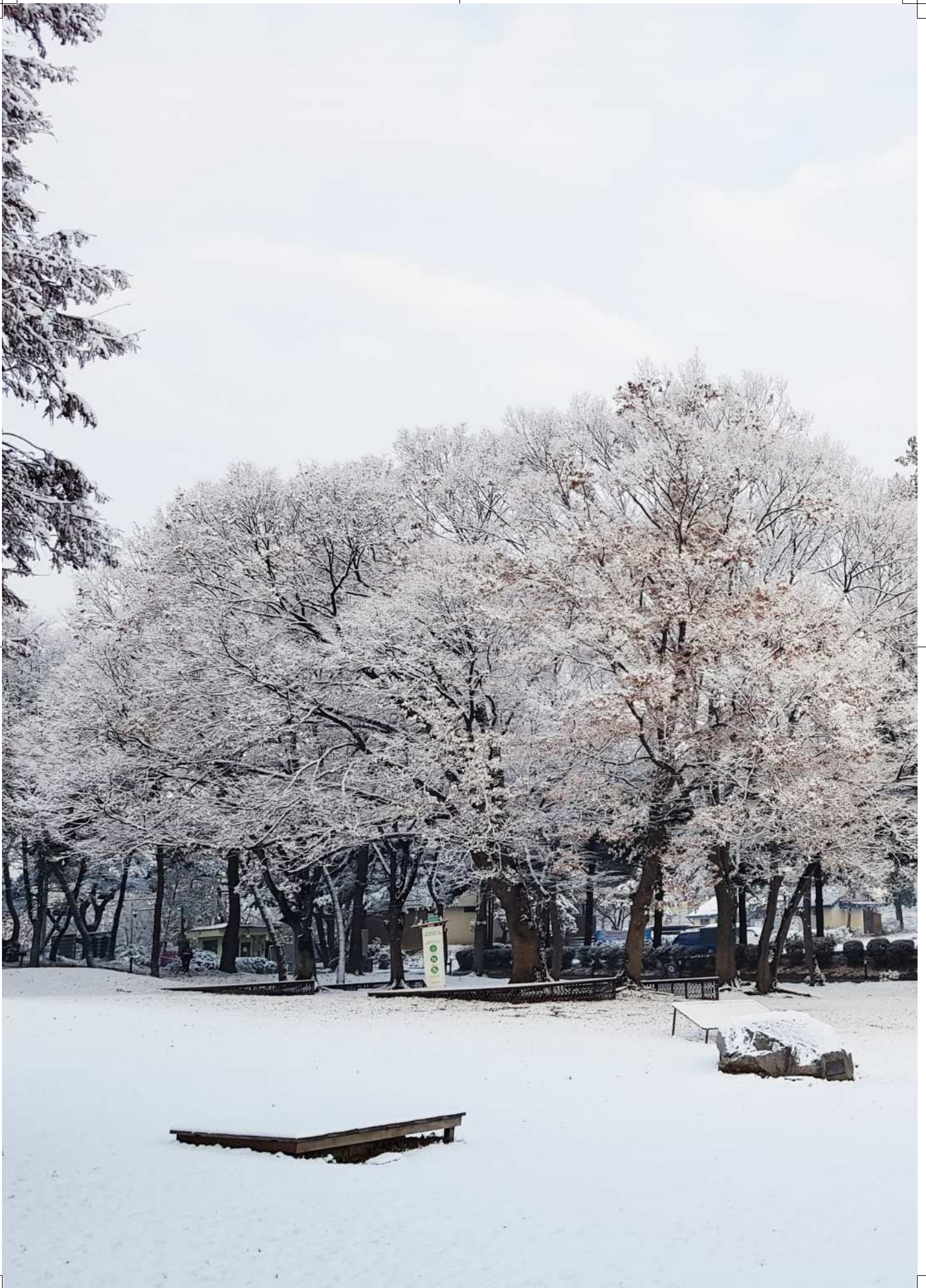
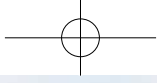




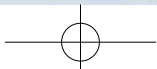
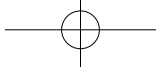


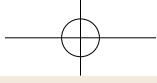












## 경기상상캠퍼스 매거진 푸른지대

### Vol.3 : 열정

|         |                     |
|---------|---------------------|
| 총괄      | 서정문 경기문화재단 지역문화팀 팀장 |
| 기획 및 편집 | 김지연, 신성은            |
| 사진      | 박태식, 강장권            |
| 디자인     | 장정은                 |
| 발행인     | 설원기 경기문화재단 대표이사     |
| 발행처     | 경기문화재단              |
| 발행일     | 2017년 12월 15일       |
| ISBN    | 978-89-999-0098-3   |

본 매거진은 경기상상캠퍼스의 소식을 알리기 위해 경기문화재단에서 발행하였습니다.

본 권에 실린 글과 도판은 경기문화재단의 동의없이 무단으로 사용하실 수 없습니다.

경기상상캠퍼스

경기도 수원시 권선구 서둔로 166

T. 031.296.1980

F. 031.296.1998

sscampus.kr

