지속가능한 휴먼시티 디자인 컨퍼런스

2018.09.17.-18.

Sustainable
Human City
Design Conference

도시, 일상을 디자인하다

Designing Cities for Better Lives

Seoul Design Cloud
서울디자인클라우드

주최 서울특별시 주관 (재)서울디자인재단

SUSTAINABLE HUMAN CITY DESIGN CONFERENCE
지속가능한 휴먼시티 디자인 컨퍼런스

2018.
9.17- 9.18
DDP
SEOUL

주최: 서울특별시 주관: 서울디자인재단
Host: Seoul Metropolitan Government Organizer: Seoul Design Foundation

HUMAN CITIES
Seoul Design Foundation
ddp
서울특별시 SEOUL·U

포스터 디자인 / Bruder 정규혁

2018 SEOUL DESIGN CLOUD

CONTENTS

006 대표이사 인사의 글 Greetings from CEO

008 축사 Congratulatory Message

왜 휴먼시티인가 Why Human Cities?

014 Introduction 도시, 일상을 디자인하다 Designing Cities for Better Lives

016 Special Keynote Speech 박원순 모두에 의한 모두의 디자인이 가능한 시대가 시작됩니다
Won Soon Park Design for Everybody by Everybody

020 Curator Speech 조시앙 프랑 휴먼시티는 시민의 네트워크에서 시작됩니다 Josyane Franc A Human City Leads the Network of Citizens

022 Curator Speech 에리코 에사카 디자인은 곧 휴머니즘입니다 Eriko Esaka Asian Urban Environment and Human Cities

024 Keynote Speech 파올라 안토넬리 우리가 곧 도시이고, 도시가 곧 우리입니다 Paola Antonelli The City is Us and We are the City

030 Special Interview 조시앙 프랑 인터뷰 시민의, 시민에 의한, 시민을 위한 휴먼시티 Interview with Josyane Franc

동아시아의 휴먼 시티 디자인 Human City Design of East Asia

036 Speech 슈헤이 아오야마 작은 공간, 큰 도시에 새로운 활기를 불어넣다 Shuhei Aoyama Small Spaces Revitalize Big Cities

038 Speech 윤성진 문화로 흐르는 한강 Seong Jin Yun Hangang River Flows with Culture

040 Keynote Speech 강우현 상상으로 디자인하는 또 하나의 상상 세계
Woo Hyon Kang Another City of Imagination Designed with Imagination

042 Keynote Speech 마사유키 사사키 과거, 현재, 미래의 도시 문화 Masayuki Sasaki Urban Culture in Past, Present and Future

044 Special Interview 슈헤이 아오야마 인터뷰 작은 것들의 네트워크 Interview with Shuhei Aoyama

지속가능한 도시 디자인 Sustainable Urban Design

050 Regeneration 신지 야지마 디자인, 소도시를 깨우다 Shinji Yajima Design Wakes up a Small City

052 Regeneration 플로라 팡 재생의 길목 유옌 거리 Flora Fang Yuyuan Street, a Crossroads for Restoration

054 Regeneration 마테이 니크지크 우리 동네 참여하기 Matej Nikšič Participating in Our Neighborhood

056 Regeneration 천의영 광주폴리 III, 도시의 일상성 Eui Young Chon Gwangju Folly III with Everyday Life

058 Ecology 다비데 파시 짧은 이벤트, 장기적 유산 Davide Fassi Short-term Events, Long-term Heritage

060 Ecology 드위니타 라라사티 섬유폐기물의 강을 패션 빌리지로 Dwinita Larasati A River of Textile Wastes into a Fashion Village

062 City-Stress 일로나 구르자노바 도시 속 누울 자리 Ilona Gurjanova Relaxing in the Wilderness and the City

064 Transportation 웨이 통 도시 속 교통약자의 발이 되다 Wei Tong DiDi Caring Premier for Barrier-free City Project

066 Transportation 에바 골레비오프스카 길 위에서 Ewa Golebiowska On the Road

068 Special Interview 안드레아 칸첼라토 인터뷰 문제 해결 도구로서의 디자인을 말하다 Interview with Andrea Cancellato

디자인 싱크탱크와 사회문제 해결 Design Think Tank & Social Problem Solving

074 Sharing Information 조시앙 프랑 디자인, 도시의 DNA Josyane Franc Design, DNA of a City

076 Co_Design 에리코 에사카 털실로 지역을 묶다 Eriko Esaka Binding Regions with Balls of Yarn

078 Co_Design 옝 만 키 래리 '함께하는' 디자인 Yeung Man Ki Larry Design Being "Together" with Citizens

080 Education 양 이 다음 세대로부터의 디자인 Yang Yi Design from the Next Generation

082 Education 수오미넨 자르모 서비스로서의 학교 Suominen Jarmo Schools as a Service

084 Safety 겐지 곤도 디자인으로 재난을 막다 Kendi Kondo Prevent Disasters by Design

086 Safety 이경훈 서울의 안전 안심 디자인 Kyung Hoon Lee Safety Design in Seoul

088 Special Interview 에리코 에사카 인터뷰 우리의 도시, 도시의 디자인 Interview with Eriko Esaka

도시 창의성과 시민 참여 Urban Creativity & Citizen Participation

094 Crafts 워랄룬 분야수라트 전통 예술, 창조 경제가 되다
Woralun Boonyasurat Traditional Art Becomes a Creative Economy

096 Crafts 레티시아 O. 클레멘테 자연적 공공 공간을 도시의 심장으로
Leticia O. Clemente Bring Natural Public Space into the Heart of the City

098 Crafts 다츠아키 고야마 시민이 만드는 역사의 풍경 Tatsuaki Koyama Historical Scene Made by Citizens

100 Making 프랑크 판 한젤트 1마일이 도시를 바꾼다 Frank van Hanselt One Mile Changes a City

102 Making 안케 슈트리트마터 28만개의 의자 Anke Strittmatter 280,000 Chairs

104 Universal Design 에리카 투멜 왜 도시는 더 인간적이지 못한가? Erika Thümmel Why is not a City more Humane?

106 Universal Design 고영준 스마트 테크놀로지 적용 Young Jun Ko Application of Smart Technology

108 Participation 마리아 J. 델 블랑코 길을 걷다! Maria J. Del Blanco Walking the Streets!

110 Participation 레이 리우 거대 재개발과 소형 디자인 Lei Liu Large-scale Redevelopment and Small-scale Design

112 Round Table 오늘의 DDP, 내일의 DDP Today's DDP, Tomorrow's DDP

휴먼시티를 향한 한걸음 How To Make Human Cities

118 Workshop DDP 워크숍 DDP Workshop

126 Exhibition 휴먼시티 디자인 전 Human City Design Exhibition

138 Interview 휴먼시티에 살아보니 People in Human Cities

142 Declaration 휴먼시티 디자인 서울 선언 Human City Design Seoul Declaration

더 좋은 일상, 더 좋은 도시를 위하여

안녕하세요. 서울디자인재단 대표이사 최경란입니다.
서울디자인재단이 창립 10주년을 맞아 '더 나은 서울과 더 좋은 서울 시민의 삶'을 만들기 위한 디자인 시정을 시민과 공유하는 서울디자인클라우드를 론칭했습니다.
우리 재단은 그동안 따로 열어왔던 서울디자인위크와 서울패션위크, 서울새활용위크를 서울디자인클라우드로 엮어 혁신하고 협력하는 한편, 정부와 전문가 주도 방식에서 시민과 산학연 참여와 공유로 전환하는 새 기풍을 만듭니다. 이를 통해 시민의 디자인 전문 기구이자 거점 공간인 서울디자인재단과 DDP의 공공성 추구와 그 역할을 더욱 강화하고자 합니다.
올해 '디자인 공유'를 주제로 열린 서울디자인클라우드는 디자인 트렌드를 선보인 전시, 최신 이슈와 담론을 공유하는 컨퍼런스, 디자인 산업 활력을 점검하는 마켓, 시민 참여 공모전 등 다채로운 프로그램으로 마련했습니다. 특히 17~18일 열려 서울디자인클라우드의 싱크탱크 역할을 한 <지속가능한 휴먼시티 디자인 컨퍼런스>는 현대 도시가 안고 있는 문제들과, 그것을 해결하고 인간적 가치를 실현하고자 애썼던 경험을 모아 전 세계적으로도 귀한 공유의 자리가 되었습니다.
이 자리는 또한 우리 서울이 디자인을 통해 지향하는 유니버설, 안전안심, 지속가능한 디자인의 가치와 철학을 세계에 알리는 한편, 사람 중심 도시로서 '휴먼시티 디자인 서울 선언'을 계획하고 있어 디자인 외교에서도 적잖은 의미를 찾을 수 있었습니다.
'도시, 일상을 디자인하다.' 이번 컨퍼런스의 주제이자 슬로건이었습니다. 우리가 살고 있는 도시의 현재를 비춰보고 인간적으로 잘 살 수 있는 도시의 미래를 그리기 위해 디자인은 도시와 그 속 물건들을 넘어 삶과 그 주체까지 잘 디자인해야 합니다. 이를 위해 이번 컨퍼런스에서 유럽 휴먼시티 네트워크와 유네스코 창의 도시 네트워크 등 세계 도시 디자인 전문가들이 창의적인 지혜와 지식을 나눴고, 우리 서울 시민들도 품격 있는 삶을 누리는 도시에 대한 지식과 상상을 발견하셨기를 바랍니다.
휴먼시티 디자인 서울을 만드는 일에 시민 여러분의 많은 관심과 참여를 부탁드립니다.
감사합니다.

2018년 10월
서울디자인재단 대표이사 최경란

DESIGNING CITIES FOR BETTER LIVES

It is my great pleasure to announce the launch of Seoul Design Cloud, which has been organized to celebrate the DDP's 10th anniversary and share the design policy with the aim of realizing a "better Seoul and better quality of life for Seoulites."
In the past, the Seoul Design Foundation held the Seoul Design Week, the Seoul Fashion Week, and the Seoul Upcycling Week separately. Now, however, we have decided to combine all these events into the Seoul Design Cloud, with the goal of encouraging industry-academia partnerships and citizen participation by moving away from our reliance on the public sector and experts. By doing so, we hope to strengthen the roles of the Seoul Design Foundation and DDP as public organizations specializing in design. This year's Seoul Design Cloud featured a variety of events, including exhibitions showcasing the latest design trends, conferences on the latest design-related issues and discourses, markets that assess the vitalization of the design industry, and citizen-participatory contests.
In particular, the Sustainable Human City Design Conference, designed to serve as the think tank of the Seoul Design Cloud for two days from September 17 to 18, provided participants from all over the world with the rare opportunity to gain greater insight into the issues that modern cities face today and share the experiences they have accumulated while working hard to solve these problems and realize humanistic value. The conference also disseminated the value and philosophy of universal, safe, and sustainable design to the world, while conveying the significance of design for diplomacy, as it plans to announce the "Human City Design Seoul Declaration."
The theme of this year's conference is "Designing Cities for Better Lives." In order to shed light on the current circumstances of the cities we live in and present images of the future our cities, design should encompass cities as well as all the objects and human lives within them. The urban design experts who have come from all around the world in connection with the European Human Cities Network and the UNESCO Creative Cites Network shared their creative ideas, and that Seoulites were able to deepen their understanding of cities and enrich their imagination.
I look forward to your interest in and support for our efforts to shape Seoul into a human-centered city.
Thank you.

October 2018
Kyung Ran Choi, CEO of Seoul Design Foundation

디자인의 미래

전 세계적으로 도시 인구가 증가하고 있습니다. 도시의 규모가 거대해지면서, 도시를 통치하는 행정 체계 또한 어려움을 겪고 있습니다. 현재 세계 대부분의 대도시가 지속적으로 겪는 문제들이 있습니다. 환경과 일자리, 주거, 교육 등 다양한 분야의 수많은 문제는 때로 해결하기가 불가능해 보이기도 합니다.
디자인을 통해 그 화두들을 해결할 수 있을까요? 디자인과 예술은 언제나 보기 좋고 살기 좋은 세계의 원동력이 됩니다. 이제 사용자와 생산자, 대중 등 서로 다른 입장의 사용자들이 모두 유용하게 사용할 수 있어야 하는 것이 좋은 디자인의 필수 조건이 되었습니다. 오늘날 문화 프로젝트는 20세기 도시 개발 과정에서 발생한 크고 작은 오류를 수정하는 데 유효하게 작용합니다. 디자이너의 사회적 역할 또한 확대되고 있습니다. 전 세계에서 한 주에 두 차례씩 항상 디자인 주간이 열린다는 것은 의미 있는 현상입니다. 각지의 디자인 축제는 복잡하고 다양한 퍼즐을 구성하며 전 지구적 문제를 해결하는 데 힘을 보탭니다. 우리 시대의 디자인은 모든 사람을 위한 문화적 자산입니다. 그 책임과 가능성이 서울디자인클라우드와 같은 행사에 달려 있습니다. 디자인의 의미를 다시 질문하는 한편 젊은 디자이너들이 발전할 수 있도록 서울 휴먼시티 디자인 컨퍼런스에 희망을 걸어봅니다.

전 로디 시장 안드레아 칸첼라토

THE FUTURE OF DESIGN

The urban population is on the rise worldwide. The size of cities becomes enormous, and the administrative systems governing cities face challenges. Currently, most major cities around the world are constantly experiencing problems. Numerous problems arising in various fields such as environment, jobs, housing, and education sometimes seem impossible to solve. Can we solve these problems through design? Design and arts are always the driving force for a better and more beautiful world. Now, it is a prerequisite for good design that users in different positions, such as general users, producers, and the public should be able to use it. Today, cultural projects are effective in correcting large and small errors commited in the urban development process of the 20th century. The social role of designers is also expanding. It is meaningful that the Design Week will always be held twice a week around the world. Design festivals worldwide make up a complex and diverse puzzle and contribute to solving problems in the world. The design of our time is a cultural asset for everyone. Its responsibilities and potential depend on events like the Seoul Design Cloud. While asking about the significance of design, I lay my hope on the Seoul Human City Design Conference so as to help young designers develop themselves.

Andrea Cancellato, former Mayor Lodi

지적 담론과 용감한 실천

저는 국회의원이 아닌 디자이너로서 휴먼시티 디자인 컨퍼런스에 초청받았습니다. 국회에서 일하다 보니, 디자인 정책 부문에서 할 일이 많다는 걸 몸소 체감하고 있습니다. 서울 도시 디자인과 관련된 중요한 사건들 중 하나가 바로 DDP 개관이었습니다. 우리 도시에 자하 하디드의 위대한 유작이 올 수 있었던 것은 여러 행정가와 시민의 공이 크다고 생각합니다. 동대문디자인플라자에서 이토록 뜻깊은 행사가 열린다는 사실에 대해 감사와 함께 부탁의 말씀을 드리고 싶습니다.

좋은 디자인을 향유하는 것은 시민의 권리지만, 이에 이르기까지 디자이너들이 처한 상황은 아직 어렵습니다. 좋은 디자인 정책과 아이디어를 시민에게 공유하는 것도 중요하지만, 그 아이디어를 원활하게 상품으로 만들어주는 것도 행정가의 역할이라 생각합니다. 앞으로 서울디자인클라우드는 디자인 전문가들이 담론을 이끄는 한편 아마추어와 시민의 신선한 발상 또한 주목할 수 있는 행사가 될 것이라 기대합니다. 휴먼시티 디자인 컨퍼런스에서 공유되는 연구와 사례가 서울의 미래, 디자이너들의 내일을 위하여 활기차게 실천될 수 있기를 바랍니다.

국회의원 · 브랜드 디자이너 손혜원

INTELLECTUAL DISCOURSES AND BRAVE PRACTICES

I am invited to the Human City Design Conference as a designer, not a lawmaker. As I work for the National Assembly, I feel more that there is much to do in the design policy sector. One of the most important events related to Seoul's city design was the opening of the DDP. The posthumous work of Dame Jaha Hadid came to this city thanks to many administrators and citizens. I would like to thank you for the fact that such a meaningful event is held at this DDP and ask you some favors as well.

It is citizens' right to enjoy good design, but the situation facing designers is still difficult. It is important to share good design policies and ideas with citizens, but I believe it is the role of administrators to facilitate smooth processes of turning those ideas into products. I hope that the research and case studies shared at the Human City Design Conference will be actively practiced for the future of Seoul, for the tomorrow of designers.

Hye Won Son, National Assembly of the Republic of Korea

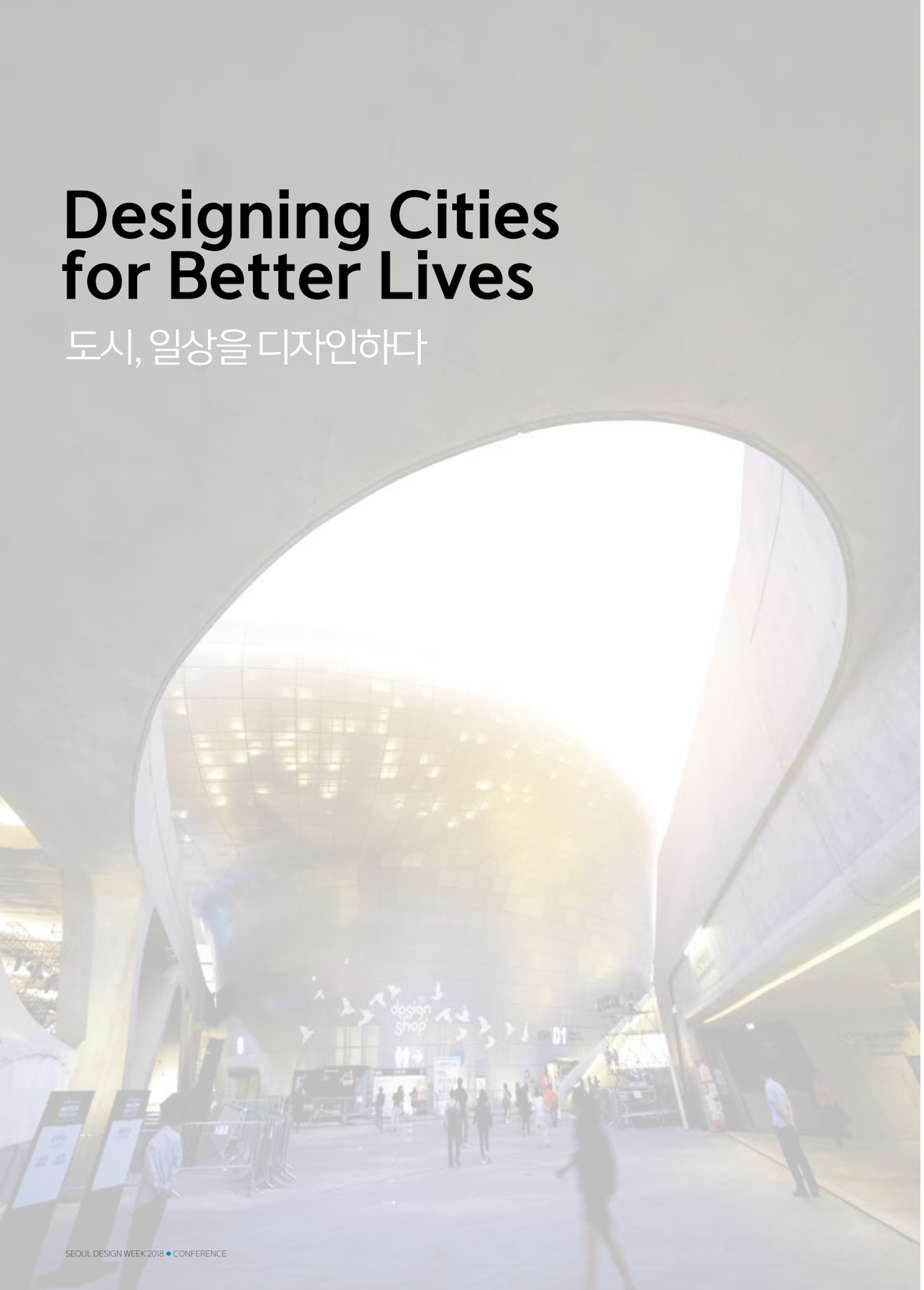
Why

왜 휴먼시티인가?

Human Cities?

Designing Cities for Better Lives

도시, 일상을 디자인하다



지속가능한 휴먼시티 디자인 컨퍼런스는 우리의 도시를 '평범한 삶의 무대'라는 관점에서 돌아본다. 일상의 크고 작은 행복은 우리 삶을 둘러싼 시스템에서 발생한다. 그 시스템의 현실적 세부를 결정짓는 것이 디자인이다. 훌륭한 디자인으로 완성된 환경에서 살아가며 때로 우리 스스로 그 과정에 참여할 수 있을 때, 도시의 일상은 더욱 풍요롭고 다채로운 색을 품는다. 휴먼시티 디자인 컨퍼런스는 도시의 디자인 환경에 대한 이야기를 시민과 함께 나누며, 지혜로운 디자인을 지향하는 디자인 전문가와 석학들에게서 각 도시의 현재 이슈와 성공 사례를 들었다.

지속가능한 휴먼시티 디자인 컨퍼런스에는 11개 유럽 휴먼시티 네트워크 도시 가운데 9곳의 연구자가 참여했다. 아시아에서는 유네스코 창의도시 네트워크에서 디자인 부문 8개 도시와 공예 부문 3개 도시가 서울을 찾았다. 역사와 문화, 면적과 경제적 여건은 다르지만, 22곳의 도시가 고민하고 있는 문제들은 모두 상통한다.

컨퍼런스 둘째 날, 도시 디자인 전문가들은 현재 가장 고민하고 있는 문제와 이를 극복하기 위한 창의적 디자인 사례를 발표했다. 21세기의 중요한 키워드인 새활용과 공예, 지속가능성에 대해서도 다양하고 흥미로운 논의가 등장했다. 특수한 상황과 문화적 특성을 바탕으로 다양한 문제 해결 방식을 적용하는 각 도시의 사례는 휴먼시티를 꿈꾸는 우리에게 영감을 주었다.

지속가능한 휴먼시티 디자인 컨퍼런스북은 이틀 동안의 치열하고 흥미로웠던 지적 논의를 한 권의 책으로 정리한 것이다. 세계 곳곳의 디자인 사례를 소개하기 전, 도시와 디자인, 기나긴 삶과 짧은 일상 사이의 강력한 연결 고리를 확인시켜준 네 사람의 연설을 먼저 펼쳐본다. 이야기와 이야기 사이에서 휴먼시티가 추구하는 가치를 발견할 수 있다.

The Sustainable Human City Design Conference looks at our city from the perspective of a "stage of ordinary life." Big and small happiness of everyday life comes from the system surrounding our lives. It is the design that determines the realistic details of the system. When we live in an environment completed with good design and sometimes can participate in the design process, everyday in our urban life has a richer and more diverse color. The Human City Design Conference shared stories of the city's design environment with its citizens and listened to the current issues and success stories of each city from design experts and scholars who aim for wise design.

The Sustainable Human City Design Conference was attended by researchers from 9 of the 11 European Human Cities Network cities. Among UNESCO Creative Cities Network in Asia, people from eight cities of the Design field and three cities of the Crafts and Folk Art field visited Seoul. Although history, culture, size and economic conditions are different, the problems 22 cities are struggling to address are all alike. On the second day of the conference, urban design experts presented the most troubling problems and examples of creative design to deal with the problems. There were a variety of interesting discussions about upcycling, crafts and sustainability, which are important keywords of the 21st century. The examples of each city that adopts various problem-solving methods based on its own special situations and cultural characteristics inspired us who dream of a Human City.

“모두에 의한 모두의 디자인이 가능한 시대가 시작됩니다”

Design for Everybody by Everybody

박원순
Won Soon Park
서울시장, 소셜 디자이너
MAYOR OF SEOUL METROPOLITAN GOVERNMENT, SOCIAL DESIGNER

아이서울유의 슬로건이 처음 나왔을 때 우려가 많았습니다. 아이서울유는 전 세계 시민 23만6416명의 투표를 통해 선정된 문구입니다. 사실 문법이 어긋났다는 생각에 저는 다른 이름에 표를 던졌습니다. 그런데 그 이름을 시민들이 좋아하기 시작했습니다. 자신들이 직접 뽑았기 때문입니다. 이제는 세계인에게 사랑받는 서울의 얼굴이 되었고, 레드닷 어워드를 비롯한 세계적 디자인 어워드에서도 수상했습니다. 한 사람의 천재가 발표한 작품부터 시민들의 발상과 아이디어로 실현해가는 것이 우수한 디자인이 아닌가 생각합니다. 함께 만들고 실천해가는 것이야말로 사회적 디자인의 본령 아닐까요?

1950년대 서울은 전쟁으로 완전히 파괴되었지만, 지난 반세기 동안 어마어마한 혁신과 변화를 이룩했습니다. 현대에 이르기까지 수많은 과제가 있었지만 이를 극복해왔습니다. 그 분기점마다 디자인이 중요한 역할을 해왔다고 생각합니다. 시장에 부임한 후 몇 가지 패러다임의 변화를 시도했습니다. 그중 하나가 공유의 개념입니다. 우리는 소유를 향해 달려왔습니다. ‘공유의 시대’는 이제 그 성과를 함께 나눠 쓰고 즐기고 성장하자는 메시지를 담고 있습니다. 현재 서울에는 공유 자전거 2만여 대가 활기차게 달리고 있습니다. 서울은 자동차에 중독된 도시입니다. 가구당 자동차가 프랑스 파리보다 더 많은 곳이죠. 석유 문명에 이토록 의존하는 도시에 미래는 없다고 느꼈고, 우리의 위기감은 ‘따릉이’의 창안으로 이어졌습니다. 앞으로는 서울의 공공 주차장을 개인 승용차가 아닌 공유 차량이 주차하는 시스템으로 변화시킬 계획이며, 30% 정도의 차량을 감소시키는 것을 목표로 삼고 있습니다. 세대 간의 공유와 공감도 중요합니다. 집 없는 청년들과 빈방을 소유한 노인들이 함께 주거 공간을 사용하는 공유 주택도 진행하고 있습니다. 이제 서울은 샌프란시스코와 함께 가장 탁월한 공유 도시로 변화되었습니다. 우리 시대는 이미 재활용, 공예, 핸드메이드 시대로 접어들었습니다. 서울시에서 운영하는 새활용플라자에서는 폐품으로 예술품을 만드는 작업을 진행 중입니다. 35개의 스타트업 기업이 입주해 있으며, 소각장이나 매립지로 향하는 폐품들을 다양하게 재활용합니다. 산업화 시대의 고가도로를 식물원으로 전환한 서울로 7017 프로젝트와 석유 탱크를 재단장한 문화비축기지, 장인과 청년이 함께 도시문화를 창조하고 있는 세운상가 등의 사례는 서울시의 공유 철학을 자랑스럽게 보여줍니다.

도시재생 사업이 거둔 결실로 서울시는 리콴유 세계

There were a lot of concerns when Seoul’s “I Seoul You” slogan was first unveiled. I Seoul You was chosen by 236,416 voters from around the world. In fact, I thought it violated grammar, so I cast a vote to another slogan. However, citizens began to like the name because they chose it themselves. Now it has become the face of Seoul that is loved by the world and won the Red Dot Award and other global design awards. I think that a good design is realized with the works a genius creates as well as by citizens’ ideas. Isn’t it the principle of social design to make and practice together?

In the 1950s, Seoul was completely destroyed by war, but the city has made tremendous innovations and changes over the last half century. There have been many challenges so far, but we have overcome them. Design has played an important role at each of critical points. I have tried to change some paradigms since I took office of mayor. One of them is the concept of sharing. We have run toward ownership. However, in “the age of sharing,” a message is conveyed now to share and enjoy what we have achieved and seek for growth together. Currently, some 20,000 shared bicycles are dashing in this city. Seoul is addicted to cars. There are more cars per household in Seoul than in Paris, France. I felt that there was no future in a city that relies so much on the petroleum civilization, and our sense of crisis has led to the creation of the shared “Ddareungi” bicycles. In addition, more than one million members use the car sharing system. In the future, we plan to change the public parking lot in Seoul to those for shared vehicles to be parked rather than private cars, and aim to reduce the number of vehicles by 30%. The 7017 Project for the Seoul Station, which transformed the overpass of the industrial age into a botanical garden, the Oil Tank Culture Park renovated from an oil tank, and the Seun Shopping Center, where artisans and young people are creating urban culture, proudly show Seoul’s shared philosophy.

Citizens’ participation is the driving force of changes and innovation. I expect that

“모두에 의한 모두의 디자인이
가능한 시대가 올 거라 생각합니다”

“I believe that a time will come when design
for everyone by everyone will be possible”

도시상도 수상했습니다. 이 모든 것은 시민의 힘으로 이룩한 성과입니다. 시민 참여야말로 변화와 혁신의 원동력입니다. 디자인 분야에서도 시민 참여가 더욱 중요해질 거라 예상합니다. 서울시에서 운영하는 민주주의서울은 수많은 시민이 직접 제안하고 투표하며 실행할 수 있는 온라인 플랫폼입니다. 서울을 바꾸고자 하는 이들은 누구나 참여할 수 있습니다. 모두에 의한 모두의 디자인이 가능한 시대가 올 거라 생각합니다. 디자인이 모든 사람을 위한 도구일 때 비로소 도시의 품격과 인간다운 삶을 실현할 수 있을 것입니다. 서울디자인클라우드와 휴먼시티 디자인 컨퍼런스를 통해 혁신적인 아이디어가 많이 등장하길 바랍니다.

participation of citizens will become even more important in the field of design.“Democracy Seoul” operated by the Seoul Metropolitan Government is an online platform where many citizens can directly suggest, vote for and execute ideas. Anyone can participate if they want to make changes. I believe that a time will come when design for everyone by everyone will be possible. When design becomes a tool for everyone, we will be able to realize the dignity of the city and human life. I hope that many innovative ideas will emerge through the Seoul Design Cloud and the Human City Design Conference.

“휴먼시티는 시민의 네트워크에서 시작됩니다”

A Human City Leads the Network of Citizens

조시앙 프랑
Josyane Franc
지속가능한 휴먼시티 디자인 컨퍼런스 공동 큐레이터
SUSTAINABLE HUMAN CITY DESIGN CONFERENCE CO-CURATOR

도시의 형태는 드라마틱하게 변해왔습니다. 도심과 교외로 이뤄진 전통적 도시의 형태는 사라지고, 다양하고 새로운 관계와 네트워크로 대체되고 있습니다. 도시의 복잡성은 증가하는 중이고, 수많은 도시가 그에 적응하기 위해 많은 전략을 짜고 있습니다. 삶의 질을 높일 수 있는 디자인은 이 과정에서 매우 중요한 역할을 합니다.

2014년부터 2018년까지 이어지고 있는 유럽의 휴먼시티 프로젝트는 이러한 맥락에서 탄생했습니다. 현재 생테티엔의 시테 뒤 디자인이 이끌고 있으며, 유럽 12개국의 도시들과 파트너를 맺었습니다. 도시가 직면하는 문제를 공동 디자인을 통해 해결하는 것이 우리 모두의 목표입니다. 4년간 19개의 케이스 스터디를 진행했고, 30개 도시에서 18가지 실험을 했으며 9회의 전시를 열었습니다. 케이스 스터디를 통해 우리는 많은 도시가 더욱 편안한 삶을 위해 노력하고 있다는 사실을 깨달았습니다. 이전에 만들어진 환경의 질을 높일 뿐만 아니라 사회적인 측면에서도 도시를 발전시키고자 했습니다. 우리의 결론은 도시의 공공 공간을 만드는 일이 더 이상 전문가들만의 책임이 아니며, 많은 유럽 도시에서 그렇듯 시민이 함께 참여해야 할 주제라는 것입니다. 디자이너와 건축가들이 매개자 역할을 하고 있습니다. 유럽 휴먼시티 디자인 프로젝트는 지난 4년간 열정과 투지, 열의, 완고함으로 도시의 모습을 바꿔놓았습니다. 우리는 이 경험을 통해 각자 살고 있는 도시에 질문을 던졌습니다. 머물고 싶어 하는 공공 공간은 어떤 곳이며, 어떤 모습으로 형성되어야 할까요?

실험은 언제든 뒤집히거나 변화될 수 있습니다. 실험 그 자체에서 새롭게 시작되는 질문도 많습니다. 우리는 ‘아래에서 위로’, 시민이 주도하는 실험 형태를 만들었습니다. 먼저 우리가 커뮤니티를 만들면, 주민과 건축가, 예술가, 학생, 무직자, 은퇴자, 모든 휴먼시티의 시민이 참여하여 답을 찾고 도시와 사회에서 더 큰 도전에 나섭니다. 정책과 예산으로 실험을 원활하게 지원하는 것이야말로 가장 중요하고도 어려운 부분이었습니다.

휴먼시티 프로젝트는 시민들의 네트워크를 지원하는 한편, 유럽 외 많은 지역에서도 문화적 지식과 기술을 이끌어냈습니다. 우리는 생테티엔 디자인 비엔날레라는 대규모 국제 디자인 행사를 개최하고 있으며, 유네스코 디자인 도시의 아티스트들을 초청해 워크숍을 열었습니다. 2017년에는 서울이 우리 행사의 초청 국가였고, 서울 전시의 큐레이터를 맡았던 최경란 대표이사와 함께 다양한 대담과 전시, 워크숍을 열 수 있었습니다. 휴먼시티 프로젝트는 지역 네트워크와 지역 주도적 화두에 디자인이 관여하는 일이 매우 중요하며, 지구온난화를 해결할 수 있음을 보여줬습니다.

The form of the city has changed dramatically. The traditional forms of cities consisting of urban and suburban areas are disappearing and replaced by diverse new relationships and networks. The design that can raise the standard of living plays a very critical role in this process. The Human City project in Europe, which has last from 2014 until 2018, was born in this context. Currently this project is led by Cité du Design of Saint-Étienne and has partnered with cities of 12 European countries, including Tallinn, London, Brussels, Belgrade, Cieszyn, Saint-Étienne, Graz, Helsinki, Bilbao, Ljubljana and Milan. It is our goal to solve problems facing cities through common design. Through the project, we conducted 19 case studies, for four years, while we carried out 18 experiments and held nine exhibitions in 30 cities. Through case studies, we have realized that many cities are working to make life more comfortable. In addition to enhancing the quality of the environment created earlier, we sought to develop cities from a social perspective. Our conclusion is that the creation of a public space in a city is no longer the responsibility of professionals alone, and it is a topic that should be discussed among citizens, as in many European cities. On the spots, designers and architects act as mediators. The European Human City Design project has transformed the appearance of cities over the past four years with passion, courage, enthusiasm, and stubbornness. Through these experiences, we have asked the city where we live. What is the public space where people want to stay, and What form should it assume?

The Human City project has shown that design involvement in regional networks and regional initiatives is very critical and can also be a solution to global problems such as global warming. We can do better with local administrators in Europe. It is their responsibility to draw more meaningful dialogues and actions. This is a premise that starts with the physical environment and social problems of the city and encompasses everything. We hope that by sharing our passion and experience through books and exhibitions, we will be able to give you a precious opportunity. I am very pleased to start the Asian Human City Network here in Seoul today.

“디자인은 곧 휴머니즘입니다”

Asian Urban Environment and Human Cities

에리코 에사카
Eriko Esaka
지속가능한 휴먼시티 디자인 컨퍼런스 공동 큐레이터
SUSTAINABLE HUMAN CITY DESIGN CONFERENCE CO-CURATOR

나고야가 디자인 도시로 나아가는 동력은 휴먼시티의 아이디어와 유사했습니다. 디자인은 곧 휴머니즘입니다. 새로운 삶의 방향과 인간의 지혜, 고대로부터 이어진 기술 발전을 통해 지속적 평화를 얻고자 하는 철학입니다. 1989년 나고야 시의회는 ‘디자인 시티 선언’을 했습니다. 나고야시가 출범한 지 100년이 되는 해였습니다. 우리는 전쟁의 잔해로부터 다시 태어났고, 1959년 우리 지역을 강타한 태풍으로부터 도시를 복구했습니다. 그 모든 어려움을 딛고 우리는 디자인에서 휴머니즘을 발견했습니다. 우리의 디자인 시티 선언은 여전히 지자체를 중심으로 지속되고 있습니다. 우리는 공공 빌딩과 제품 제작, 인적자원 개발에 집중했으며, 도시 공동체가 발전하는 데 강한 동력을 불러왔습니다.

1990년대부터 지금까지 현대 문화와 도시 사이의 관계를 돌이켜봅니다. 1990년대는 미술관 건립을 통해 도시 재생 분야에 붐을 일으킨 시대였습니다. EU에서 매년 특정 도시를 정해 문화 행사를 여는 유럽 문화도시 프로그램도 이 무렵 시작되었습니다. 2000년대는 국제 전시의 시대였습니다. 대규모 비엔날레는 오래 전부터 지속되어 왔지만, 21세기 이후 전 세계에서 다양한 전시가 활발히 열리기 시작했습니다. 특히 아시아에서는 상하이, 이스탄불, 요코하마, 세토치 등 크고 작은 도시에서 지역 특색을 살린 미술제가 열렸습니다. 사회적 이유를 기반으로 열리는 구제 전시와 달리 지방에서 열린 전시들은 지역 재생에 엄청난 역할을 했습니다. 나고야의 예를 보면, 2005년 아이치 세계 엑스포가 곧 2010년 아이치 트리엔날레를 열 수 있는 기회로 이어진 바 있습니다. 이 무렵부터 인간 중심의 커뮤니티가 중요한 화두로 떠오르기 시작했습니다. 2010년대가 끝나가는 현재, 수많은 도시는 심각한 고령화와 도심 공동화 문제에 처해 있습니다. 인구 감소 지역뿐 아니라 대도시 외곽에도 빈집이 늘고 있습니다. 아시아, 특히 일본의 인구는 전례 없이 줄어드는 중입니다. 이러한 문제 앞에서 우리는 무엇을 할 수 있을지 가장 먼저 생각해야 합니다. 바로 이곳에서 인간 중심의 새로운 네트워크와 창의 산업이 싹을 틔울 것입니다.

오래된 건축물과 빈집을 활용할 방법을 찾아야 합니다. 지진이 잦은 일본의 경우, 건물을 새로 지어 위험을 방지할 수도 있습니다. 그러나 사람의 손으로, 사람이 받을 영향을 생각하며 관리할 수 있는 공간들을 지키는 것 또한 중요합니다. 주차장이나 고층 아파트를 짓기보다 주민들의 의식을 고양시킬 수 있는 공공공간을 더 늘리려는 시도가 필요합니다. 공간을 효율적으로 운용할 수 있는 인적자원 역시 필수입니다. 지역 주민들이 자발적으로 사고 방식을 바꾸고, 삶이 어떻게 나아질 수 있는지에 대한 명확한 비전을 얻어야 합니다. 이 모든 것을 실현하기 위하여 우리에게는 성공적인 혁신과 지속가능한 아이디어가 있어야 합니다.

I look back on the relationship between modern culture and cities since the 1990s until recently. The 1990s was a booming period in the urban restoration sector through the establishment of museums. The European Cultural City program, which selects a city in the European Union every year and opens cultural events, also started around this time. The 2000s was an era of international exhibitions. Large-scale biennales were around for a long time, but since the 21st century, various exhibitions have been hosted in various places around the world. Particularly in Asia, art festivals highlighting regional characteristics were held in large and small cities such as Shanghai, Istanbul, Yokohama, and Setouchi. Unlike international exhibitions hosted for social reasons, local exhibitions played a huge role in the revitalization of those regions. One of the examples is Nagoya where the Expo 2005 Aichi led to an opportunity to host the Aichi Triennale in 2010. Since then, human-centered communities have emerged as an important issue. At this time when the 2010s reaches the end, many cities are facing serious problems of aging and “doughnut” effect. Empty houses are increasing in not only districts with declining population but also suburban areas of large cities. The population in Asia, especially in Japan, is declining unprecedentedly. In the face of this immediate problem, we must first think about what we can do. It is right here that a new human-centered network and creative industry will sprout.

We need to find ways to use old buildings and empty houses. In Japan, where earthquakes are frequent, buildings can be rebuilt to prevent danger. However, it is also important to keep the spaces that can be managed by people with their own hands while they are thinking about the influence of the spaces on themselves. Rather than constructing a parking lot or a high-rise apartment, it is necessary to attempt to increase public spaces that can raise the public awareness. Human resources are also essential for efficient management of those spaces. Local residents need to change their minds on their own initiative and have a clear vision of how life can be made better. In order to realize all of this, we must need successful innovation and sustainable ideas.

Through the Sustainable Human City Design Conference, we will be able to share more various cases.

“우리가 곧 도시이고, 도시가 곧 우리입니다”

The City is Us and We are the City

파올라 안토넬리
Paola Antonelli
뉴욕 현대미술관 MoMA
건축 디자인과 수석 큐레이터
MOMA'S SENIOR CURATOR
IN THE DEPARTMENT OF
ARCHITECTURE & DESIGN

서울은 제가 세상에서 가장 좋아하는 도시고, 도시는 제가 세상에서 가장 좋아하는 공간입니다. 누구나 그렇듯, 저는 도시를 사랑합니다. 도시를 특별하게 하는 것은 그 물리적 구조가 아니라 시민입니다. 개인과 집단적 이익 사이의 긴장이 복잡하고 흥미로운 도시에 생동감을 넘치게 합니다.

시민권(citizenship)은 중요한 요소입니다. 그리고 '시민'은 그중 가장 중요한 요소입니다. 유러피언으로서, 저는 시민이 된다는 게 무엇인지를 고대 그리스에서 배웠습니다. 고대 유럽의 민주주의는 완전한 민주주의였습니다. 시민들은 직접 법을 만들고 도시국가의 정세에 참여하며 완전한 책임과 신뢰를 느꼈습니다. 책임과 권력, 참여 모두가 도시 생활에 관계되어 있었다는 것이 중요합니다.

토머스 제퍼슨도 그 중요성을 강조한 바 있습니다. “사회의 궁극적인 권력을 맡길 가장 안전한 금고는 시민 그 자체다. 만일 그들이 자신의 힘을 적확하게 쓸 수 없을 만큼 계몽되어 있지 않다면, 그 해결책은 권력을 뺏는 것이 아닌 교육을 통해 그 재량권을 가르치는 것이다.” 진정한 핵심은 사람들에 대한 신뢰이며, 만일 격차나 차별이 생긴다면 교육을 통해 해결해야 합니다. 즉 시민을 강력한 존재, 강력한 디자이너로 만드는 것이 중요합니다. 디자인하는 행위는 곧 통치이고 통치가 곧 디자인이기 때문입니다. 디자이너는 인간을 가장 잘 이해해야 하고, 필요할 때는 그들을 교육해야 합니다. 시민은 이 모든 책임의 중심입니다.

우리는 평생 도시를 꿈꾸지만, 너무 과하게 설계하려 하는지도 모르겠습니다. 최고의 도시들은 완벽하게 재단되고 설계되지 않았습니다. 15세기 피렌체에서 발견된, 작자 미상의 그림 세 장은 르네상스의 이상적인 도시를 보여줍니다. 장식적으로 그려진 서너 명을 제외하면 인간이 아예 그려져 있지 않습니다. 역사적으로 이상화된 대부분의 도시에는 인간이 부재했습니다.

20세기 초 그림 또한 마찬가지였습니다. 판옵티콘 형식의 도시는 대칭적이고 녹지를 포함해 완벽한 균형을 이루고 있습니다. 사람이 한둘 있을지는 모르지만 기본적으로 시의 경계가 가장 중요한 것이었죠. 이런 꿈들은 곧 악몽과 같은 결과를 가져옵니다. 1920년대 르코르뷔지에식 도시는 '현대'에 대한 꿈이었습니다. 건축가들이 모더니즘 건축에 얼마나 많은 '희망'을 품었는지 생각해보면 서글픈 마음이 들지만, 사실 르코르뷔지에를 필두로 한 건축가들이 만든 이상적 도시 – 위생적이고 모든 사람에게 평등한 도시는 대부분

Seoul is my favorite city in the world, and a city is my favorite place in the world. Like everyone else, I love cities. It is not the physical structure that makes a city special but its citizens. The tension between individual and collective interests creates the complex and exciting dynamics of the city.

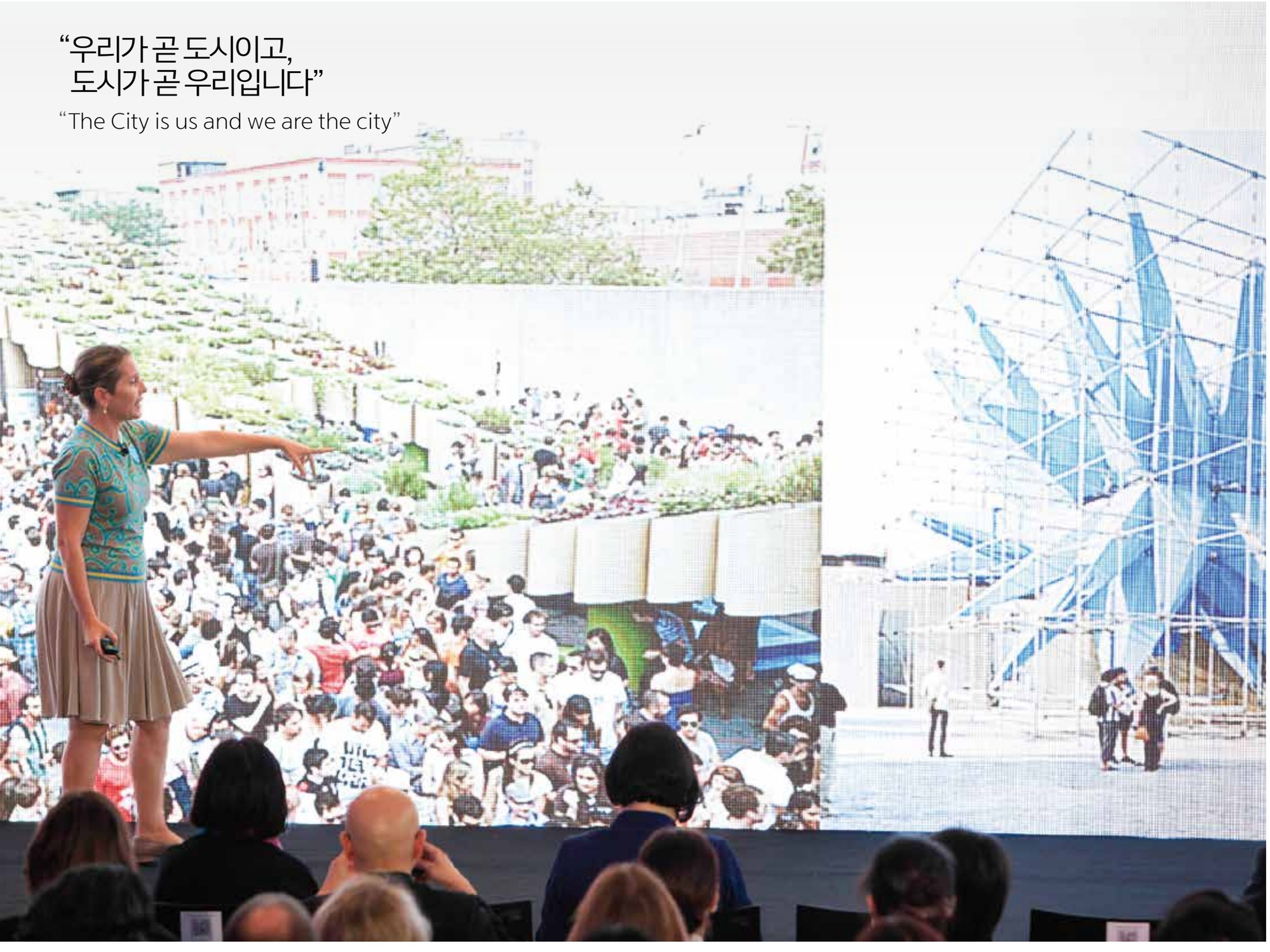
Citizenship is an important factor. And “citizen” is the most important among such factors. As a European, I learned from ancient Greece what being a citizen would be like. Democracy in ancient Europe was a complete democracy. Citizens felt full responsibility and trust in making laws and participating in the administration of their city state. It is important that responsibility, power, and participation were all related to the life in the city.

Thomas Jefferson emphasized their importance. He said, “The safest safe for the ultimate power of society is citizens themselves. If they are not enlightened enough to be able to use their strengths properly, the solution is not to take power from them, but to teach them discretional power through education.” The key point is trust in people, and if there are gaps or discrimination, you need to solve it through education. In other words, it is important to make citizens strong beings, strong designers. The act of designing is the rule, and the rule is design. Designers need to understand humans best and educate them when necessary. Citizens are at the center of all these responsibilities.

We dream of a city for our whole life, but we may be excessively trying to design it. The best cities are not completely tailored and designed. The three pieces of unidentified painters, found in Florence in the 15th century, illustrate the ideal city of the Renaissance. Excluding three or four people painted for decoration, no human is drawn at all. In most of the historically idealized cities, there was no human being. The same was true for paintings of the early 20th century. The Panopticon-style city is symmetrical and perfectly balanced including green space. There may be one or two persons, but basically the boundaries

“우리가 곧 도시이고, 도시가 곧 우리입니다”

“The City is us and we are the city”



허물어져야 했습니다. 현실과 너무 괴리된다는 이유 때문이었죠. 세계의 수많은 프로젝트가 그런 운명을 겪었습니다.

모마MOMA ps1에서는 매년 젊은 건축가 프로그램을 엽니다. 젊은 건축가가 새로운 프로젝트를 선보이는데, 아름다운 식물로 가득한 루스 가든부터 미세먼지 차단 페인트로 그림을 그리는 프로젝트 웬디까지 근사한 결과가 많이 나왔습니다. 건축가와 디자이너가 도시에 개입할 수 있는 방법은 매우 많습니다.

그들이 시장이 되면 할 수 있는 일이 훨씬 많겠죠. 브라질의 쿠리치바에서는 건축가 출신의 시장이 당선되어 정말 많은 일을 했습니다. 이 도시를 더욱 ‘유기농적인’ 방식으로 디자인할 수 있다고 생각한 첫 번째 사람이었죠. 도시를 어떻게 다시 살아나게 만들지 그는 고민했습니다. 남미의 많은 도시에서 멋진 실험들이 진행되고 있습니다. 이 대륙이 ‘어번 라이프’의 가장 뛰어난 시험장이 되었다는 건 무척 흥미로운 일입니다.

of the city were the most important. These dreams, however, produce nightmare-like results. In the 1920s, Le Corbusier-style city was a dream of “modernity.” It is sad to think how much“hope” architects had in modernist architecture, but in fact, the ideal cities created by architects like Le Corbusier—cities hygienic and equal for all people—had to be torn down since those cities were so distant from reality. Numerous projects in the world went through such fate.

MOMA PS1 conducts the Young Architects Program every year. Through this, young architects present their new project, from a garden full of beautiful plants to Project Wendy to which anti-airborne pollutant paint was applied. There are many ways in which architects and designers can intervene in the city. There is lot more to do when they become a mayor. In Curitiba, Brazil, an architect was elected mayor and did a lot of work. He was the first person who

보고타의 시장이었던 엔리크 페냘로사는 지금 도시 계획가로 활동하며 뉴욕대학교의 명예교수로 있습니다. 그는 공원을 통해 도시의 삶을 해석하려 했습니다. 도시를 관통하는 공원을 만들어, 한강이 그렇듯 많은 이에게 삶의 심장이 되게 만들었습니다. 산책할 수 있는 보행로란 정말 단순한 장치지만 자긍심과 품위를 자아냅니다. 진짜 시민이라는 감각을 일깨우고 도시에 대해 더욱 신경 쓰게 만들죠. 어떻게 보면 이 시대에는 훌륭한 시장들이야말로 정말 도시의 수호천사일지도 모르겠습니다.

콜롬비아의 메데인시는 도시의 빈곤 지역을 경제 중심지와 이어주는 운하를 만들었습니다. 돈은 없지만 경제지구에서 일하고 싶어 하는 사람들이 약 15분 만에 경제 중심지를 오갈 수 있게 되었습니다. 이 단순한 연결은 정말로 큰 변화를 이끌어냈습니다. 멕시코시티 시장이 설립한 랩 포 더 시티 또한 흥미로운 프로젝트입니다. 실험실 안에서 시민들은 편하게 도시에 대한 새로운 아이디어를 내놓습니다. 자전거도로부터 무명 아티스트가 만든 조명 장치, 빗물을 받는 작은 저수지까지 시민들은 단순한 해결책으로 스스로의 삶을 바꿔갑니다.

그래피티는 이제 하나의 예술이 됐지만, 한때는 전 세계의 시장들과 경찰들이 맞서 싸워야 할 존재였습니다. 몇몇 엔지니어들과 아티스트들이 도시에 레이저로 일시적인 태깅을 남길 방식을 만들었습니다. 'eye-writer'라는 프로젝트는 루게릭병으로 움직이지 못하게 된 그래피티 아티스트가 병원 침대에 누운 채로 LA의 거리에 그래피티를 할 수 있도록 만든 겁니다. 홍채의 움직임을 카메라가 감지해서 만들어진 디지털 파일을 전송해, 그것을 다운타운의 건물에 프로젝팅 하는 것이죠. 아티스트가 실시간으로 그 모습을 보고 있기 때문에 실제와 다름이 없습니다. 한 개인으로서 도시를 느끼는 것은 무척 중요합니다. 또 가끔은 도시에 있다는 것이 어떤 의미인지를 알기 위해 규칙을 어겨야 할 때도 있습니다.

저는 파쿠르를 정말 좋아합니다. 직접 해본 적은 없지만 도시를 다른 방식으로 사용하는 일이죠. 발코니를 뛰어넘고, 빌딩을 맨손으로 기어오르고, 다리에서 뛰어내리고, 마치 트램펄린을 뛰는 것처럼 도시를 발견하는 방식이죠. 자신에게 익숙한 곳을 벗어나 실제 자

thought that he could design this city in more "organic" way. He contemplated how to revitalize the urban area. Great experiments are underway in many cities in South America. It is very interesting that this continent has become the best test bed of "urban life."

Enrique Peñalosa, former Mayor of Bogotá, Columbia, is now working as an urban planner and an honorary professor at New York University. He tried to interpret the city life through parks. He constructed a park cutting through the city and made it the heart of life for many people, like the Han River is. Walking routes are a simple device but generate pride and dignity. It awakens the sense of being a real citizen and makes them more concerned about the city. In some ways, great mayors in this era may be a real guardian angel of a city. Medellín in Colombia is one of my favorite projects. The city of Medellín built a canal that connects the urban poor area with the economic hub. With the canal, people who do not have money but want to work in the economic district can go to the district in about 15 minutes. This simple connection has really brought out big differences. The Lab for the City, founded by the Mexican City Mayor, is also an interesting project. It is led by my good friend Gabriella Gomez-Mont. Inside the lab, citizens feel comfortable with proposing new ideas about the city. From bike-only roads to light fixtures made by an unknown artist, to small reservoirs that receive rainwater, citizens change their own lives with simple solutions.

Sometimes we have to break rules to see what being in a city means. I really like parkour. I have not done it myself, but parkour is a different way of using a city, a way to jump over the balcony, climb up the building with your bare hands, jump off the bridge and discover the city as if you are bouncing on a trampoline. You really get to know

에릭 피셔가 디자인한 프리티맵. 지도는 수 세기동안 사용된 도시를 살펴보는 디자인 방식이다.
Prettymaps designed by Eric Fischer. Map is a way of design to observe cities over centuries.

신이 사는 도시를 진정으로 알게 됩니다. 봉사를 하거나, 커뮤니티 가든에서 일을 하거나, 이웃이나 다른 시민들과 관계를 맺는 것도 마찬가집니다.

역설적인 이야기지만, 이제는 도시가 곧 우리의 자연입니다. 우리가 자연을 바꾸어 도시를 만들었지만, 그것이 다시 우리의 새로운 자연이 된 거죠. 어떤 경우든 기억해야 하는 것은 우리가 곧 도시고, 도시가 곧 우리라는 사실입니다.

the city where you live by getting out of where you are familiar. It is the same as serving, working in community gardens, or engaging with neighbors or other citizens.

Paradoxically, the city is now our nature. We changed the nature to make a city, but it has become our new nature again. In any case, we must remember that we are a city, and a city is us.

시민의 시민에 의한 시민을 위한 휴먼시티

Human City of Citizens for Citizens by Citizens

조시앙 프랑은 도시 디자인 전문가이자 유럽을 중심으로 형성된 휴먼시티 프로젝트의 개척자다.
Josyane Franc is an urban designer and a pioneer of the Human City project.

당신은 '휴먼시티'를 어떻게 정의하는가?

'수준 높은 시스템을 갖춘 도시'가 휴먼시티라고 생각한다. 인간 중심적인 도시를 만들려면 시민과 그들의 일상, 자연, 주변 환경을 돌보는 것이 중요하다. 도시의 사회적 생산 기반을 효과적으로 조직하는 동시에 이와 반대로 통제할 수 없는 사람들을 잘 돌보고 그들의 생각을 반영하는 것이 중요하다. 도시는 기숙사가 아니다. 사람을 잇는 인간 중심적인 공간이어야 한다.

당신은 프랑스의 생테티엔에서 왔지만 한국 그중에서도 서울과 오랜 인연이 있다.

1997년 전라도 광주 호남대학교에서 전시를 시작하며 한국을 처음 방문했다. 생테티엔 프로젝트를 홍보하면서 한국을 자주 방문했고 서울에서도 전시를 하며 인연을 이어갔다. 2010년에 생테티엔과 서울이 유네스코 디자인 시티로 선정되면서 관계가 더욱 긴밀해졌다. 2013년 서울시 명예 초청 전시와 2015년 광주 비엔날레 전시 큐레이션도 진행했다.

방금 설명한 대로 당신은 시테 뒤 디자인과 생테티엔 예술대학(ESADSE)의 국제협력 디렉터로서 유럽의 약 11개 도시의 기관들과 협업하고 있다. 작은 도시 생테티엔에서 당신이 1989년부터 세계 60개의 협회를 연결해 네트워크를 형성한 것이 인상적이다.

세계의 다양한 사례를 수집하고 연구하는 것이 여러 이유에서 중요하다고 보았다. 교수와 학생의 스터디를 위해서도 그렇지만 도시계획 전문가들에게도 중요하다. 경험으로 쌓은 전략과 네트워킹을 교환하고 논의하면 함께 발전할 수 있다. 또 도시별로 사례가 다르기 때문에 사례를 수집하고 연구하는 것은 중요하다. 서울은 거대하고 매력적인 메트로폴리턴으로 많은 사람을 흡수한다. 하지만 생테티엔 같은 중간 규모의 도시는 다른 종류의 문제 해결 방식이 필요하다. 18세기 생테티엔은 프랑스 산업의 중심지였다. 교통

How do you define "Human City"?

I think Human City is a "city with high-level system." To create a human-centered city, it is important to take care of citizens and their daily lives, nature and surroundings. It is also important to effectively organize the social production base of a city while at the same time taking care of those who cannot be controlled and reflecting their thoughts. A city is not a dormitory. A city should be a human-centered space that connect people.

As you have just explained, you are working with organizations of about 11 European cities as a director of international cooperation at Cité du Design and the Saint-Étienne Higher School of Art and Design (ESADSE). It is impressive that in a small city of Saint-Étienne, you have networked with 60 associations around the world since 1989.

I believed that collecting and studying various examples of the world was essential for many reasons. It is essential not only for the study of students and professors, but also for urban planners. You can develop strategies and networks by exchanging and discussing them you have accumulated through experiences. It is also essential to collect and study cases by city because cases vary from city to city. Seoul is a huge and charming metropolitan city that absorbs many people. However, medium-sized cities like Saint-Étienne need different types of problem-solving methods. In the 18th century, Saint-Étienne was the center of the French industry. As a transportation hub, domestic railways were built

요충지여서 국내 철도가 처음으로 건설됐고, 무기를 만들고 수출해 번영했다. 산업도시로 발전한 생테티엔은 디자인 DNA를 갖고 있다. 20세기 들어 많은 제조업 회사가 동유럽으로 이전하자 생테티엔은 침체되기 시작했다. 이 상황을 타개하기 위해 우리의 DNA인 '디자인'을 활용하게 된 것이다.

20년간 서울을 방문하고 관찰하며 서울시가 진행한 프로젝트 중에 인간 중심적인 문제 해결을 보여주는 사례로 흥미롭게 바라본 것이 있었는가?

물론이다. 인공적이긴 하지만 청계천도 매력적으로 구축되었고, 특히 한강 프로젝트를 흥미롭게 보았다. 도시의 매력 요소를 강화하고 시민들의 발길을 끌어들이는 프로젝트다. 20년 전 처음 방문했을 때와 달리 10여 년 만에 획기적으로 달라지고 활성화된 강의 모습을 볼 수 있었다. 한편 도시의 조명도 새롭게 구축되었고, 아름다운 건축물이 들어섰고 도시 곳곳에 공공 예술도 확장되었다. 빠르게 진화하는 역동적인 모습과 속속 들어서는 새로운 건물들이 도시의 전통적인 공간과 다양하게 섞여 극적인 대비를 이루는 것도 매력적이다. 서울은 이런 매력을 잘 유지해야 한다고 생각한다.

in the city for the first time in France, and the city prospered by producing and exporting weapons. Saint-Étienne, which grew into an industrial city, has a design DNA. In the 20th century, when many manufacturing companies moved to Eastern Europe, the economy of Saint-Étiennee began to slow down. To overcome this situation, we used our DNA of "design."

You must have observed projects conducted by the Seoul Metropolitan Government during your visit to this city over the past 20 years. Was there any project you watched interestingly as an example of human-centered solutions?

Of course. Although it is artificial, the Cheonggyecheon Stream has been attractively constructed, and especially the Hangang River project was interesting. It is a project that strengthens the appeal of the city and attracts citizens. Unlike the time when I first visited Seoul 20 years ago, I was able to see a revived river that

"나에게 '휴먼 시티'는
도시의 시민들이
이웃과 함께 실험을
시작할 수 있는 곳이다"

"For me, a 'Human City' is where citizens of the city can start an experiment with their neighbors"

changed drastically in 10 years. On the other hand, the lighting of the city was newly built beautiful architecture was built, and the public arts were spread throughout the city. It is also fascinating that the rapidly evolving dynamic landscape and buildings newly constructed one by one are diversely mixed and dramatically contrasted with the city's traditional spaces. I think Seoul should keep this charm well.

What do you think it is important for the Seoul Design Foundation or the Seoul Metropolitan Government to make Seoul a human-centered city?

It is critical to listen to people's voices more. For me, a "Human City" is where citizens can start an experiment with their neighbors. It is a city where citizens, for their own city, make new challenges, change their lives, establish organizations and make the city a happy place. We operate an organization for the development of the city in Saint-Étienne, but our role is just to be a coordinator and we neither state our opinions nor make decisions. We help creators, activists, and ordinary citizens freely find their own problems, seek solutions to them propose policies, and give shape to the policies. We then emphasize the process led by citizens to attract the attention of the public and link any of those ideas to be brought in public to administrators, thereby helping the ideas to be realized in the city.

With the changing economic structure, it has become crucial now to include young people's ideas and thoughts. The development of the shared economy is changing everything. I believe this is a vital issue in Seoul, where technology is rapidly developing. A new era has opened. This is the future that nobody has ever experienced and therefore never prepared enough. So it is important for cities to think together.

서울을 인간 중심적인 도시로 만들기 위해 서울디자인재단이나 서울시가 어떤 역할을 하는 것이 중요하다고 생각하는가?

사람들의 목소리에 더욱 귀 기울이는 것이 중요하다. 최근 서울시가 시민과의 네트워크를 확장하고 있다는 걸 잘 알고 있다. 행정가가 아닌 디자이너, 크리에이터, 시민 중심으로 정책을 수립하고 진행하는 것은 매우 중요하다.

나에게 '휴먼 시티'는 도시의 시민들이 이웃과 함께 실험을 시작할 수 있는 곳이다. 시민들이 자신의 도시를 위해 새로운 도전을 하고 삶을 바꾸고 조직을 설립하고 행복한 곳으로 만드는 도시다. 우리는 생테티엔에서 시의 발전을 위해 조직을 운영하지만 우리의 역할은 코디네이터일 뿐 의견을 개진하지도 결정하지도 않는다. 크리에이터, 활동가, 일반 시민 등 누구라도 자유롭게 스스로 문제점을 찾고 문제 해결 방안을 고심하며 정책을 제안하고 그것을 구체화하는 과정을 돕는다. 그 후 우리는 시민들이 주도하는 이 과정을 대중이 주목하도록 강조하고, 이 중에서 공론화되는 것을 행정가들과 연결시켜 그들의 도시에 실현되도록 돕는다.

Human City Design of East Asia

동아시아의 휴먼시티 디자인

도시에 대한 새로운 상상력을 실천하고 있는 전문가 네 사람의 이야기가 이어집니다. 거대 도시 베이징부터 한국의 지역 도시, 일본 소도시 마을에 이르기까지 한중일 삼국의 크고 작은 도시들에서 이뤄지는 시도와 연구를 소개합니다. 동아시아의 디자인 사례를 참가자들에게 알리고 문화적 차이를 공감하며 우리 도시가 함께 나아갈 방향을 모색합니다.

Stories of four experts who are practicing new imagination for cities will be continued. From big city Beijing to local cities in Korea and small towns in Japan, we introduce the attempts and researches of big and small cities in the three countries. We inform participants of design examples in east Asia, share cultural differences, and seek directions for our cities to move forward.

작은 공간, 큰 도시에 새로운 활기를 불어넣다

Small Spaces Revitalize Big Cities

중국의 오래된 도시들은 사회 경제적 비용의 증가로 도시재생에 전반적인 어려움을 겪고 있다. 게다가 치솟는 부동산 가격으로 일반 도시민들이 주택을 사거나 큰 집을 임대하는 것이 거의 불가능한 지경에 이르러, 보통 사람들이 살 수 있는 집의 크기는 지난 15년간 현저히 작아졌다. 그 결과 중국 도시에서의 재개발과 건축 디자인 프로젝트에서 '작음'의 개념이 갈수록 중요해지고 있다. 3대 이상이 함께 사는 동양식 전통적 가족을 1.0세대, 핵가족을 2.0세대라고 하면 이제는 3.0세대, 즉 개인이 살아가는 시대다. 평균적으로 150m² 공간에 거주하던 1.0세대와 달리, 이제 개인들은 최대 20m² 이하의 주택에서 살아가야 한다.

슈헤이 아오야마는 베이징의 유서 깊은 구도심 지역인 후통에 10년 넘게 거주하며 동네의 흥미로운 생활 방식을 발견했다. 지역 주민들이 동네의 공공 공간을 개인 거주 공간의 확장으로 이용하거나 서로의 사적인 공간을 공유하는 것이다. "도시는 커다란 집이고, 각각의 집은 곧 작은 도시"라는 르네상스 이탈리아 건축가 레온 바티스타의 말처럼, 슈헤이 아오야마는 작은 공간들을 통해 큰 도시를 재생하고자 한다.

Shuhei Aoyama is a Japanese architect who has been working in Beijing since 2005. Recently, because of the rising economic and social cost, it is more and more difficult to execute urban renewal projects in the traditional scrap-and-build way specially in historical old city areas in China. At the same time, because of skyrocketing property prices, it has become almost impossible for ordinary Chinese people to buy or rent big houses in cities. The size of houses which ordinary people can afford has been decreasing dramatically for the last 15 years. The concept of 'smallness' has become more and more important both in urban renewal and architectural design projects in China. Architects working in Chinese big cities start to reconsider the value and possibility of small spaces. Shuhei has been living in hutong alleyways(historical old city neighborhood in Beijing) for more than 10 years, and discovered the interesting lifestyle in the neighborhood. Local residents use public spaces around their houses.

슈헤이 아오야마
Shuhei Aoyama
중국 CHINA

2005년부터 베이징에서 건축가로 일하고 있다. 다궈위앙 국제초등학교, L하우스, 난뤄구샹 마당 리노베이션 등의 프로젝트에 참여했다.

Shuhei Aoyama has been working in Beijing since 2005. His works includes Taggu Yuang International Primary School, Nan Luo Gu Xiang Residential courtyard renovation. Now he is a co-CEO of B.L.U.E Architecture Studio.

베이징 Beijing

중국 China
16,412㎢
21,729,000명

베이징은 중국의 수도이자 인구 2000만 명을 상회하는 초거대 도시다. 원나라 시대부터 유서 깊은 수도였던 한편 세계 13위를 기록하는 GDP 덕분에 중국의 문화 경제적 중심지라 불러도 좋다.

Beijing formerly romanized as Peking, is the capital of the People's Republic of China. It is also the world's third most populous city and world's most populous capital city.

1

2

1. 신혼부부를 위해 개조한 베이징 구시가의 전통 주택. 4㎡의 극도로 작은 공간을 중국의 과거시험에서 얻은 아이디어로 리노베이션했다.

The size of houses which ordinary people can afford has been decreasing dramatically for the last 15 years.

2. 버려진 대형 빌딩 안에 약 6m²의 초소형 1인 거주용 박스들을 넣는 프로젝트. 화장실과 부엌, 카페 등 공공 공간을 최대한 많이 만들어 후통의 전통 생활 방식을 새롭게 해석했다.

Traditional life style in narrow hutong alleyways is newly interpreted by creating as many as public spaces such as toilets, kitchens and cafes.

문화로 흐르는 한강

Hangang River Flows with Culture

윤성진
Seong Jin Yun
한국 KOREA

윤성진은 한강몽땅과 서울 밤도깨비 야시장 총감독이며, 한국문화기획학교 상임이사, 쥬스컴퍼니 예술감독, 작은축제학교 교장으로 일하고 있다.

Seong Jin Yun is the Director General of the Hangang Summer Festival and Seoul Bamdokkaebi Night Market.

한강은 서울을 대표하는 랜드마크로 지난 5000년간 한민족의 역사와 일상을 품고 한민족과 함께해온 서울 최대의 자연 하천이며 대한민국 최대 강이다. 강은 사람들을 자연스럽게 강가로 인도한다. 한강은 끝없는 회귀 본능을 통해 시민들을 한강으로 이끌어왔으며, 시민들은 한강에서 생업과 교류, 제의와 놀이를 하며 일상을 영위해왔다. 1960~1970년대 '한강의 기적' 이후 오랫동안 시민의 접근이 어려웠던 한강이 다시 본격적으로 시민들과 만나기 시작한 것은 불과 10년밖에 되지 않았다. 본 강의는 한강을 다시 찾고 있는 연간 7000만 명의 시민들에게 오랫동안 우리가 한강과 만나왔던 기억을 되살리고 새로운 한강 사용법을 만들어보자고 제안하는 축제인 한강몽땅에 대해 소개하고자 한다. 한강의 가치와 매력을 다시 발견하고 한강과 시민의 새로운 만남을 구현하는 서울의 대표 축제인 '한강몽땅'이 걸어온 길을 통해 문화로 흐르는 한강의 꿈과 '한강몽땅'의 비전을 이야기하고, 동시에 미래 도시 문화축제가 나아가야 할 방향을 제시한다.

The Hangang River is perhaps the most famous natural landmark of Seoul and a silent witness to the 5,000-year history of Korea. We all know that people are attracted to rivers. The Hangang River, in particular, evokes the basic human instinct to return to nature, and Seoulites have engaged in diverse cultural, business, and leisure activities along its banks on a daily basis. However, the Hangang was not easily accessible to Koreans during the 1960s and 1970s, when Korea was achieving its remarkable economic growth, often dubbed "the Miracle on the Hangang River." It was only about a decade ago that the river area started being developed into parks. In this lecture, I would like to introduce the Hangang Summer Festival, which is an event designed to remind over 70 million people who annually visit the Hangang Park of both their and the river's past, help them rediscover the beauty and charm of the river, and present new ways to make use of the river. I also would like to present the vision for the festival, the river as a symbol of culture and the direction that urban festivals should take going forward.

서울특별시 Seoul

한국 Korea
605.21㎢
10,022,181명

대한민국의 수도다. 14세기 말 처음 수도가 된 후 정치 · 경제 · 산업 · 사회 · 문화적 중심지로서 기능했고, 1960년대 이후 경제 발전과 함께 도시화가 진행되며 통근 및 거주지역이 반경 30km 내의 주변 수도권에 광역적으로 분포하는 거대 도시가 되었다.

Seoul is the capital of Republic of Korea. Since it was first designated as a capital in the late 14th century, the city has functioned as a political, economic, industrial, social and cultural hub.

2013년 시작되어 서울을 대표하는 여름 축제로 자리매김한 한강몽땅은 한여름 한강이 줄 수 있는 행복을 시민들에게 몽땅 선사한다는 의미를 담고 있다.

Hangang Summer Festival, also called Hangang Mongttang Festival, is a large-scale riverside and representative summer festival of Seoul.

상상으로 디자인하는 또 하나의 상상 세계

Another City of Imagination Designed with Imagination

강우현
Woo Hyon Kang
한국 KOREA

강우현은 현재 남이섬 부회장으로 제주도에 환경테마파크를 조성하는 상상그룹의 CEO다. 환경운동연합 공동 후원회장으로 유니세프 한국위원회 이사로도 활동하고 있다.

Woo Hyon Kang is the vice-president of Naminara and CEO of Sangsang Group, which is creating an eco-friendly theme park on Jeju Island.

'86 아시안 게임과 '88 서울 올림픽 그리고 '93 대전 엑스포는 한국이 공공 디자인에 대한 관심과 수준을 업그레이드할 수 있었던 절정기였다. 주로 조직과 제품 이미지를 압축한 아이덴티티와 브랜드 디자인이 새로운 흐름을 이끌었다. 그러나 1997년 말부터 시작된 IMF 외환 위기와 2000년 IT산업 버블 붕괴, 2008년 국제 금융 위기를 겪으며 저성장 모드로 돌아서는 과정에서 디자인에 대한 관심과 투자도 줄어들었다.
2001년, 경제적으로 큰 어려움을 겪고 있는 작은 관광지 남이섬의 경영을 맡게 되었다. 최악의 여건이었지만, 디자인으로 회사를 살릴 수 있다고 믿었다. 도시재생, 환경재생, 문화재생 등 리사이클링 개념에 새로운 상상을 접목했다. 폐품으로 조형물을 만들고 호텔이나 서비스 시설은 낡은 건물을 리뉴얼했다. 버려지는 술병과 철 조각, 나무토막은 예술가의 손을 거쳐 작품으로 재탄생하고 나무숲에 동물들을 방사하여 사람과 함께 살아갈 수 있게 했다. 폐품으로 만든 공예품은 남이섬의 중요한 기념품이 되었다. 그러나 남이섬은 디자인을 내세우지 않았다. 국내외 모든 방문객이 편안하게 휴식하며 평화로운 시간을 갖게 하는 데 중점을 두었을 뿐이다.

In 2001, I happened to have the opportunity to manage a small resort that was struggling with serious financial difficulties. The business was dying, but I was certain that I could turn it around with design. I started by incorporating imagination into the concept of urban, environmental, and cultural recycling. I used waste materials to create sculptures and renovated old buildings into hotels and other facilities. Old liquor bottles and pieces of metal and wood were reborn as art works by artists, and animals were allowed to roam freely in the woods, where they lived alongside humans in harmony. Since then, craftworks made from waste materials have become popular souvenirs of the Naiminara Republic.

남이섬 Nami Island

한국 Korea
429800㎡

행정구역으로는 강원도 춘천시에 속한다. 북한강에 있는 강섬으로 총 면적은 46만2000㎡에 이른다. 원래는 홍수 때에만 섬으로 고립되었으나, 청평댐의 건설로 완전한 섬을 이루게 되었다. 서울과 가까워 많은 관광객이 찾는다.

Namiseom Island is 63 km away from Seoul towards Chuncheon, and is famous for its beautiful tree-lined roads.

나미나라공화국은 남이섬 위에서 독특한 스토리텔링과 상상력으로 성공을 거둔 특수 관광지다. 재활용품으로 직접 꾸민 시설을 통해 지속가능성과 독자적 문화를 실험하고 있다.

The Naminara Republic has experimenting sustainability and unique culture through facilities made of recyclable materials.

과거, 현재, 미래의 도시 문화

Urban Culture in Past, Present and Future

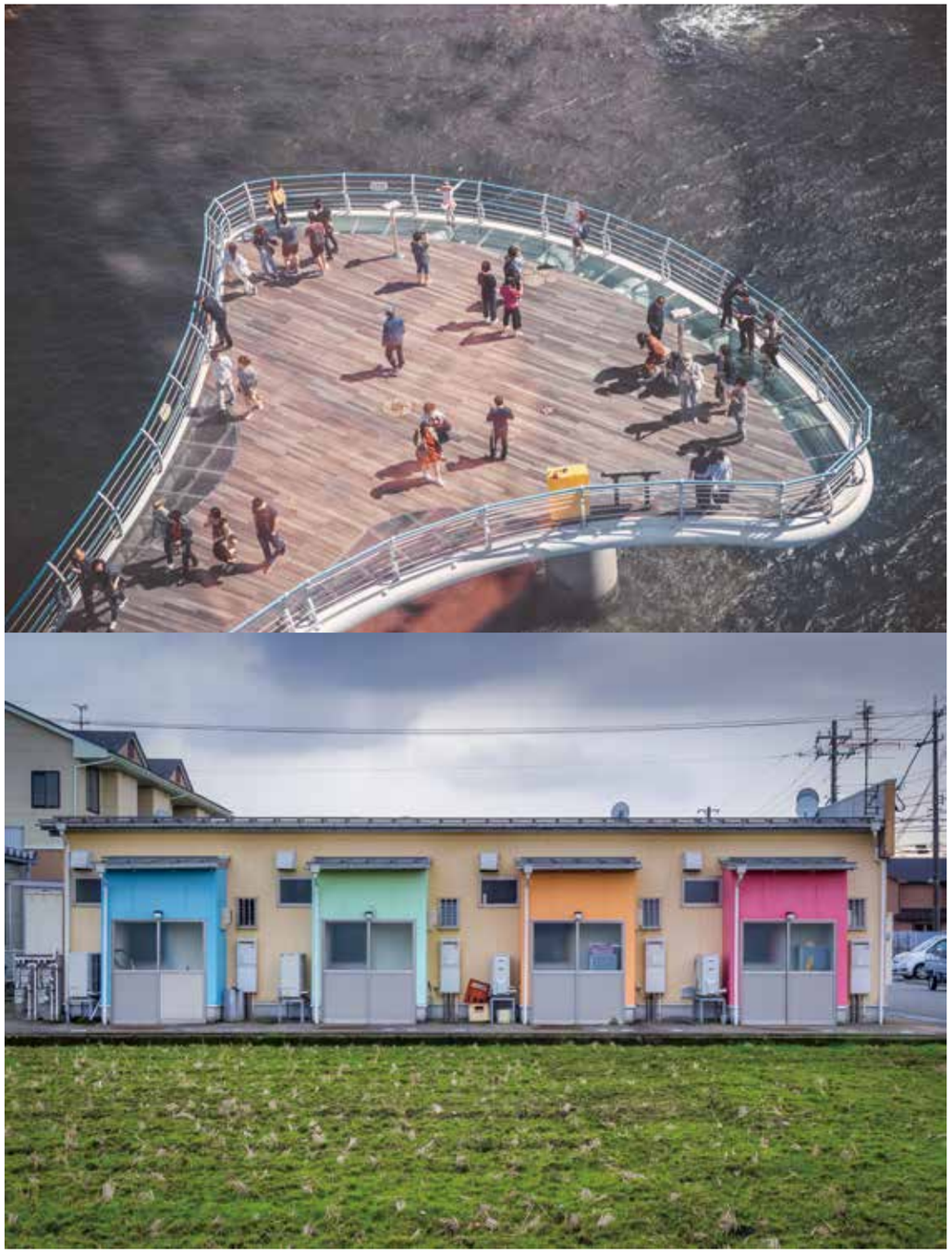
마사유키 사사키
Masayuki Sasaki
일본 JAPAN

마사유키 사사키는 교토대학에서 경제학으로 박사 학위를 받았다. 도시사대학을 비롯한 유수의 대학에서 강의해왔으며, <도시, 문화, 사회>의 초대 편집장을 지냈다.

Masayuki Sasaki majored in Economics at Kyoto University. He has worked for many universities including Doshisha University. He also serves as the First Editor in Chief of Citi, Culture and Society.

매년 1~2개국을 선정해 해당 도시에서 다양한 문화 관련 행사 및 전시를 선보이는 EU의 문화 수도 제도는 1985년부터 꾸준히 명맥을 이어오고 있다. 마사유키 사사키는 이 제도에서 착안하여 2014년 한중일 3개국에서 시작된 동아시아 문화도시 프로젝트에 대해 말한다. 동아시아 문화도시 프로젝트는 다음의 세 가지 목표를 가지고 있다. 첫째, 동아시아 지역 내에서 상호 이해를 형성하는 것, 둘째, 상대 국가의 다양한 문화를 받아들이고 그들의 목소리에 귀 기울이는 것, 셋째, 문화와 예술, 창의적 산업과 관광을 통해 도시의 문화적 특성을 알리고 도시의 지속가능성을 도모하는 것이다.
기존에 비해 훨씬 유연하고 다변화된 창조 경제 시대에 문화에 대한 사업과 소비는 필수다. 동아시아 문화도시 네트워크는 도시 간의 문화적 교류를 통해 문화 및 관광 사업을 활성화하여 새로운 세기의 경제에 발맞추고자 한다. 한편 동아시아의 평화와 상호 공존 역시 이 프로젝트의 목표다. 역사 문제와 영토 문제로 나라 사이의 마찰이 증가하고 있는 상황에서 국가 대 국가가 아닌 도시 대 도시 네트워크가 국경과 장애물을 뛰어넘을 수 있는 타개책이 될 것이다.

In 2014 the Culture City of East Asian project was launched by the three nations of South Korea, China and Japan. It has the following three objectives: first, to promote the formation of mutual understanding within the East Asian region; second, to embrace diverse cultures from other countries and listen their voices and third, to introduce the cultural characteristics of the city, by planning for the promotion of culture and arts, its creative industries, and tourism, to develop the sustainability of the city. In other words, by promoting cultural exchanges between the cities and developing the sustainability of the urban economy through cultural industries, they aim for peace and mutual coexistence in East Asia. The three countries, have taken on the great challenge of showing whether a city-to-city network can overcome national boundaries and obstacles amid rising frictions between the nations over historical problems.



한국, 중국, 일본에서 추천한 도시들이 문화예술 분야에서 협력을 진행하는 동아시아 컬처시티는 2018년 하얼빈과 부산, 가나자와를 문화도시로 선정했다.

Harbin in China, Busan in ROK, and Kanazawa in Japan were selected as Culture Cities of East Asia 2018.

작은 것들의 네트워크
Network of Small Things

건축가 슈헤이 아오야마는 작은 것들에서 시작하는 도시 디자인의 변화에 주목한다.
Architect Shuhei Aoyama stresses changes in urban design that start from small things.

이번 컨퍼런스의 주제어는 휴먼시티다. 건축가는 인간과 도시의 관계를 가장 치열하게 고민하는 사람일 것이다. 건축가로서 당신에게 '휴먼시티'는 무엇을 뜻하나?

오래전 도시를 바꾼다는 것은 굉장히 큰 규모의 행위였다. 정치가나 도시 개발자 등 권력을 쥔 사람들이 거대한 프로젝트를 진행해 도시의 디자인을 변경했다. 그러나 이제는 그게 어려워졌다. 도시와 관련된 대형 프로젝트가 좋지 않다는 것을 누구나 알기 때문이다. 지속가능한 휴먼시티 디자인 컨퍼런스에서 나는 굉장히 작은 프로젝트 두 가지를 발표했다. 이제 작은 것들의 네트워크야말로 도시를 변화시키는 힘이다. 큰 것이 작은 것들을 변경하는 대신 작은 것들이 큰 것을, 아래에서 위를 향해 변화시키는 시스템이 휴먼시티라고 생각한다.

당신은 도쿄에서 성장해 베이징에서 일하고 있다. 도쿄와 베이징은 모두 동북아 권역에 속해 있지만, 무척 다른 과거와 현재를 지녔다. 도시 문제에서는 어떤 차이를 가지는지 궁금하다.

주택과 건축은 사회 상황과 밀접한 관련이 있다. 일본은 2005년까지 인구가 증가하다 그 이후부터 지속적인 감소세를 보이고 있다. 그 결과로 주택이 남는 빈집 증가 현상이 발생하는 한편, 인구가 감소하고 경제가 침체된 시기를 지나고 있다. 결국 일본 젊은이들은 딱히 집을 소유하고 싶다는 생각을 하지 않는다. 나의 부모 세대는 결혼하여 아이를 낳고 토지를 사서 집을 짓는 것을 꿈꿨다. 내가 속한 세대와 더 젊은 세대는 그런 꿈을 품지 않는다. 변화한 일본 사회에서 더 이상 '나의 집'은 중요하지 않은 것이다. 한편 중국 경제는 계속 발전하는 중이고 인구 역시 늘고 있다. 중국의 문제는 한없는 집값 상승이다. 젊은이들이 받는 급여로는 주택을 살 수 없지만, 집이 없으면 결혼 승낙을 얻지 못하거나 아이를 학교에 보낼 수 없다. 주택의 수요는 있으나 너무 비싸 사지 못하는 것이 중국의 모순이다.

도쿄와 베이징의 상황은 무척 대조적이다. 어떤 해법이 가능할까?

일본의 도시 문제에서 건축가가 할 일은 빈집을 어떻게 활용할지 고민하는 것이다. 반면 중국에서는 젊은이들이 살 수 있는 주택을 고안하는 것이 더 중요하다. 베이징에는 작지만 풍요롭고 저렴한 집이 많이 필

The theme of the conference this time is Human City. Architects must be the persons who most fiercely contemplate the relationship between humans and the city. What does a "Human City" mean to you as an architect?

Long ago, changing cities was a very large-scale act. Those in power, such as politicians and city developers, carried out huge projects and changed city's design. But now that has become difficult. Everyone knows that large projects related to the city are not good. At the Sustainable Human City Design Conference, I presented two very small projects. Now the network of small things is the power to change the city. I believe a Human City is a system in which small things change big things, a system that enables changes starting from the bottom toward the top, instead of a system in which big things change small things.

You grew up in Tokyo and are now working in Beijing. Both Tokyo and Beijing belong to the Northeast Asian region, but have very different past and present. I wonder what kind of differences there are in terms of urban problems.

Housing and architecture are closely related to the social situation. The population in Japan went up by 2005 and has been steadily declining since then. As a result, oversupply of houses results in an increase in vacant houses, while the population is declining and the economy is stalling. In the end, young Japanese do not think that they really want to own a house. My parents' generation dreamed of getting married, having children, buying land and building a house. The generation I belong to and the younger generation do not have such a dream. "My home" is no longer important in the changing Japanese society. Meanwhile, the Chinese economy is still developing and its population is also increasing. The problem in China is rising housing prices.

요하다. 사회 변화에 따라 건축가의 역할이 다를 수밖에 없다.

휴먼시티 디자인 컨퍼런스에 참여하며 서울을 둘러보았을 것이라 생각한다. 도쿄와 베이징 사이 서울에서 진행해보고 싶은 프로젝트가 있나?

한국 주택 문제에 대해 연구한 후 건축을 시도해보고 싶다. 지금 묵고 있는 호텔 창밖으로는 작은 단독주택들이 즐비하다. 서울의 미래에는 리노베이션이 필요하다. 서울의 사회상을 더 관찰하며 어떤 집이 적합할지 생각하는 것은 흥미로운 일일 것이다.

당신의 이력에는 주택과 관련된 프로젝트가 많다. 상업 시설이나 공공 시설과 관련된 작업 또한 '집'과 접점을 갖는 경우가 종종 보이는데 혹시 각별한 이유가 있나?

주택은 도시의 중요한 요소이며, 주택과 도시의 관계 또한 개인적으로 흥미를 느끼는 주제다. 집주인의 개

Young people cannot afford to buy a house with their wages, but if they do not have a house, they cannot get parents' permission to get married or send their children to school. it is China's contradiction that housing demand is high but they cannot buy houses because of high housing prices.

The situations in Tokyo and Beijing are entirely different. What solutions are there?

The architects' task to solve Japan' s urban problems is to think about how to use empty houses. In China, on the other hand, it is more important to devise housing that young people can live in. Beijing needs many small but quality and affordable houses. The role of architects depends on social changes.

"이제 작은 것들의 네트워크야말로 도시를 변화시키는 힘이다"

"The network of small things is the power to change the city"

There are many housing-related projects in your career.

I have little interest in producing a design to meet the individual needs of house owners. I want to continue to work on housing construction from the perspective of thinking about a city.

In the case of residential space, the landscape changes as people live there. There are also many cases where buildings are not used as intended by architects. Your projects show the future of the city. Do residents also understand and accept your intention?

The 4-square-meter project introduced at the conference was the result of renovating a house located in hutong, narrow alleyways, in Beijing. Since the space is owned by someone, it has changed significantly about two years since the completion of the design depending on the lifestyle of residents. Changes are made differently from what I intended. I am not minded by that, though. Rather, it is satisfactory to see a space being changed naturally as residents' lifestyles have melted into the space. Architectural changes are one of the processes through which people live and settle into their own unique place.

What is the most anticipated aspect if any Human City design project is conducted in Asia? There are many problems between countries. Korea, China and Japan are strongly connected in terms of history and culture, but politically, there are many complicated problems. But the relationship between cities is different. When it comes to Seoul and Beijing, there are many things that we can try apart from historic or political issues. If so, we may find solutions for issues which occur on a national level but are not resolved. When thinking about the future world, it is also essential to take an approach on a city level rather than on a country level. The time will come that a city becomes the most important unit beyond a country.

인적 욕구를 충족시키기 위해 디자인을 하는 것에는 큰 관심이 없다. 도시를 사고하는 관점에서의 주택 건축은 앞으로도 계속 작업하고 싶다.

주거 공간은 사람들이 살면서 풍경이 변한다. 건축가의 의도대로 건물이 사용되지 않는 상황도 많을 것이다. 당신의 프로젝트들은 도시의 미래를 보여주는 작업인데, 주민들 또한 그 의도를 이해하고 받아들이나?

컨퍼런스에서 소개한 4㎡ 프로젝트는 베이징의 좁은 골목길 후통에 위치한 집을 개조한 결과다. 집주인이 있는 공간들이기에, 디자인이 끝난 지 2년쯤 지나면 주민들의 생활 방식에 따라 많이 바뀐다. 내가 의도했던 것과 다르게 움직이는 셈이다. 나는 그게 싫지 않다. 오히려 사람들의 생활 방식이 녹아들어 자연스럽게 변한 공간을 보는 것은 만족스러운 일이다. 나는 멋지고 깨끗한 집을 디자인하고 싶은 게 아니라, 기분 좋은 주거 공간을 설계하고 도시에 좋은 영향을 주는 것이 목표다. 건축의 변화는 사람들이 생활하며 자신만의 고유한 장소로 정착시키는 프로세스의 하나다.

지속가능한 도시 디자인

Sustainable Urban Design

재생과 친환경, 도시 스트레스 해소는 이제 도시의 긍지와 행복을 위한 필수 불가결한 키워드가 되었습니다. '지속가능한 도시 디자인' 세션에서는 도시 문제에 대한 디자인 연구가들의 새로운 해석이 펼쳐집니다. 도시를 사람 중심의 환경으로 변화시키며 잃었던 활기를 되찾고 환경을 개선하여 시민 친화적인 지속가능한 곳으로 발전시키기 위한 세계 각국의 아홉 가지 사례를 소개합니다.

Renewal, eco-friendliness and relieving urban stress have now become indispensable keywords for the pride and happiness of a city. In the Sustainable Urban Design session, new interpretations of design researchers on urban issues are unfolded. We introduce nine cases from countries around the world that tried to transform a city into a human-centered environment to revive their lost vitality, improve the environment and develop the city into a sustainable place favorable to citizens.

디자인, 소도시를 깨우다

Design Wakes up a Small City

신지 야지마
Shinji Yajima
일본 JAPAN

일본 디자인진흥원 프로젝트 부총괄. 월간 <프로젝트 디자인> 등 다수의 매체에 기고하며 도카이대학, 규슈대학, 동경수도대학에서 디자인을 가르치고 있다.

Shinji Yajima is an Executive Director of Japan Institute of Design Promotion. He contributes to magazines including monthly <Project Design>.

JDP, 일본 디자인진흥원은 1969년 발족한 일본 유일의 종합 디자인 프로모션 기관이다. 일본에서는 2011년 동일본 대지진을 기점으로 '지역'이라는 테마가 급부상했고, JDP는 2014년부터 본격적으로 디자인을 활용한 소도시 상생 프로젝트를 시작했다. 소도시 가운데서도 아주 규모가 작은 마을을 대상으로, 해당 도시만의 디자인 상품을 개발 및 판매하여 지역 경제를 활성화하는 프로젝트다. 지자체가 주체가 되고, 현지 기업과 디자이너가 협력하여 '비즈니스 디자인'을 진행하는 한편 금융기관에서 기업의 판로 개척 및 지원을 담당한다. 여기에 JDP가 디자인 개발의 방향성 책정, 홍보 지원 등의 업무와 지적재산권 보호 등을 맡는 것이 기본 골격이다. "제품이 많이 팔리는 것도 매우 기쁘지만, 가장 큰 성과는 이 도시의 시민들이 자기 지역에 자부심을 갖게 된 것"이라는 주민의 말이 해당 프로젝트의 핵심이다.

The Japanese Institute of Design Promotion (JDP) is the only general design promotion organization in Japan that was founded in 1969. In Japan, the theme of "region" rapidly emerged after the Great East Japan Earthquake in 2011, and the JDP started a small-town win-win project utilizing design in earnest from 2014. It is a project targeting very small towns to promote the local economy by developing and selling those towns' unique design products. The fundamental framework is: the municipality takes the initiative; local companies and designers cooperate to develop "business design"; financial institutions find a market and support sales of companies; and the JDP assumes responsibility for deciding the direction of design development, supporting promotion, and protecting intellectual property rights. A resident says, "Of course, I am pleased that products are sold well, but the greatest achievement is that the citizens of this city have become proud of their region." This is the essential of the project.

1

1. 눈이 많이 내리는 이와테현의 기후에 착안해 식품 제조업을 중심으로 한 '유키노치카라', 즉 '눈의 힘' 프로젝트를 진행 중이다.

Nishigawa in Iwate Prefecture is the place where snow falls most in the prefecture. The project, which started from It, is the "Yukino Chikara" or "Power of Snow." Local business owners in and around the food industry and designers worked together to establish the region's own brand by developing 44 products for three years.

2

2. 다카나베에서는 '배가 차면 마음도 찬다'는 콘셉트의 '만푸쿠' 프로젝트를 론칭했다.

Takanabe is the smallest municipality in Miyazaki Prefecture. It prospered in the past, but recently the agricultural and livestock industry has been developed here. The region is carrying out the "Manfuku" project with the concept of "If your stomach is full, your mind is satisfied."

3

3. 홋카이도의 아사히카와는 일본을 대표하는 가구, 공예 디자인 도시로 매년 디자인 위크 및 관련 행사를 개최하고 있다.

The JDP's"Region x Design" project introduces design projects in various places. Asahikawa in Hokkaido is Japan's leading furniture and craft design city, hosting its Design Week every year. The representative project of Asahikawa is"Your Chair," through which the village presents a chair to every child who is born and has become a new citizen.

재생의 길목 유옌 거리

Yuyuan Street, a Crossroads for Restoration

플로라 팡
Flora Fang
중국 CHINA

중국문학과 경영학을 전공하고, 현재 상하이 창의산업센터 본부장으로 일하고 있다.

Flora Fang majored in Chinese Literature and Business Administration. Currently, she works for Shanghai Creator Industrial Co.,Ltd. as General Manager.

중국의 민관협력 사업 방식인 PPP(Public Private Partnership) 모델은 공공 서비스, 교통, 환경 사업 등에 광범위하게 적용되고 있다. 2010년 중국 최초로 유네스코 디자인 도시로 선정된 상하이의 유옌 거리는 2015년부터 PPP 사업을 시작했다. 이곳을 상하이 도시재생의 선두 주자로 삼고 지역의 이미지와 비즈니스 양식을 변화시켰다. 또 역사 문화적 특성을 부각하고 지역의 자원을 통합하여 문화적 창의성 개발, 과학기술 혁신 등의 산업 발전을 촉진했다. 이를 통해 경험을 기반으로 한 통합 비즈니스 양식을 창출하여 상업적인 잠재력 또한 이끌어냈다. 기존 환경의 기능 강화뿐만 아니라 때에 따라서는 혁신적이고 대대적인 개발을 통해, 작게는 도로로 갈라져 있던 블록들부터 크게는 지역사회를 전반적으로 통합하는 데 성공했다. 사업이 진행된 3년간 점점 더 많은 젊은 층이 유입되어, 유옌 거리 PPP 사업은 도시 개발의 좋은 예가 되었다. 플로라 팡은 이러한 도시재생이 새로운 삶의 태도, 즉 예술적 삶을 불러온다고 말한다.

The public private partnership (PPP) model, which is a public-private partnership project in China, is widely applied to public services, transportation and environmental projects. Yuyuan Street in Shanghai, the first Chinese city designated as UNESCO City of Design in 2010, started its PPP project in 2015. With Yuyuan Street as the first district for urban restoration, Shanghai transformed the image and business style of the district in four aspects: restoration, business upgrades, cultural heritage and management innovation. In addition, the city emphasized historical and cultural characteristics and integrated local resources to promote industrial development such as cultural creativity development and science and technology innovation. This has also drawn the district's commercial potential by creating an integrated business style based on experiences. Not only by enhancing the existing functions of the environment but also through innovative and wide-scale development, the city has succeeded in integrating many things from blocks that were divided by roads even to the entire community.

상하이 Shanghai

중국 China
6,340.5㎢
24,197,000명

상하이는 현대 중국에서 가장 중요한 문화, 상업, 금융 중심지다. 동중국해에 면한 중국 해안선의 중간 지점에 위치해 있다. 중국 본토에서 가장 높은 고층 건물들이 자리한 동시에, 유옌 거리와 같은 전통적 지구도 그대로 남아 있다.

Shanghai is the most important cultural, commercial and financial hub in modern China. It is located at the middle point of the Chinese coastline facing the East China Sea. In Shanghai, the tallest skyscrapers in mainland China are located, and at the same time, traditional districts such as Yuyuan Street have remained intact.

1

2

3

1. 주차장이었던 한 블록 전체를 개조하여 시민이 사용하는 요가 공원으로 바꾸었다. 오래된 건물을 복원하여 문화재 보존과 지역 재생을 동시에 꾀한다.

The whole block, which was a parking lot, has been renovated and converted into a yoga park for citizens to use.

2. 각국의 오리지널 디자인 브랜드를 모은 백화점을 세우는 한편, 기존 해당 지역에 있던 전통 시장 또한 정비한다.

The city attracts and supports young small business owners in the culture, arts and fashion fields to Yuyuan Street.

3. 야외 공공 미술 설치에 투자하고 패션위크를 개최하는 등 유옌 거리의 회전이 멈추지 않게 한다.

The city continuously invests in outdoor public art installation and holds the Fashion Week to make sure the circulation of Yuyuan Street will not stop.

우리 동네 참여하기

Participating in Our Neighborhood

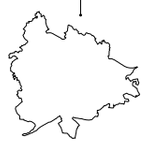
슬로베니아 정부는 10년 전부터 공공 공간에 투자하여 인구가 과밀된 지역의 문제를 해소하려 했다. 도시계획연구소는 이를 더욱 확장시키는 한편 톱-다운 정책으로 만들어진 공공 공간 사용률을 바텀-업으로 높이기 위해 여러 가지 실험을 벌이고 있다. 정부는 이 지역에 포장된 거대한 공터를 만들었는데, 여기에서 공청회, 마켓 등을 열어 주민의 관심을 끄는 한편 도보 환경과 디자인 게임을 이용한 피크닉, 주민용 원탁, 참여형 워크숍, 지역 청소년 워크숍과 같은 참여형 휴먼시티 실험을 진행하고 있다. 같이 소개할 애플리케이션 '우리 동네 포토스토리'는 새로 개발된 크라우드 소싱 기반 디지털 도구로 주민이 직접 동네와 이웃들을 찍어 업로드하는 앱이다. 마테이 니크지크는 슬로베니아의 도시와 지역에서 이루어지는 참여 활동의 지속성이 지역사회와 그 공간을 위한 가시적인 성과를 보여주는 중요한 척도라고 생각한다.

Ljubljana, a medium-sized city in Europe, where one-quarter of Slovenians live, is a highly populated area. The Slovenian government has invested in public spaces for the past 10 years and tried to solve problems of the most densely populated area. The Urban Planning Research Institute has been conducting a number of experiments to further expand such efforts, and through bottom-up methods, to promote usage of the public space in the region which has been developed by top-down policy. The government has created a huge paved public space here. The Urban Planning Research Institute is opening public hearings and markets to draw residents' attention, while carrying out participatory Human City experiments such as picnics using the walking environment and design games, roundtables for residents, and participatory workshops for local youth. The mobile application "Photostory of Our Neighborhood" is a newly developed digital tool based on crowd sourcing with which residents themselves take and upload photographs of their neighbors and neighborhood. Matej Niksic believes that the sustainability of participation activities performed in cities and regions of Slovenia is an important yardstick to show visible achievements for communities and their spaces.

마테이 니크지크
Matej Nikšič
슬로베니아 SLOVENIA

류블랴나 도시 재개발 연구 책임을 맡고 있는 건축가이자 도시 디자이너. 다수의 프로젝트에서 공공 공간의 지속가능성을 발굴하며 류블랴나대학에서 건축을 가르치고 있다.

Matej Niksic is the research lead of Urban Renewal Strategies of Ljubljana. He is encouraging more sustainable behavior in urban public spaces and teaches architecture at Ljubljana University.



류블랴나 Ljubljana

슬로베니아 Slovenia
163.8㎢
277,554명

류블랴나는 슬로베니아의 수도로, 인구의 4분의 1이 거주하는 인구 밀집 지역이다. 알프스산맥과 지중해가 연결되는 부분에 위치하여 아름다운 경관을 자랑하며, 류블랴나대학이 자리해 학생 인구 비율이 높다.

Ljubljana is the capital of Slovenia. It is a densely populated area where a quarter of the Slovenian population reside. It is located in the area where the Alps and the Mediterranean Sea are connected, boasting beautiful scenery. With the Ljubljana University, the ratio of its student population is high.

1

2

1. 어린 세대를 적극적 시민으로 키우기 위해 학교 안팎에서 다양한 워크숍을 진행한다. 체계적 구조를 기반으로 아이들의 놀이와 재미를 가장 큰 목표로 한다.

The city is carrying out various workshops both inside and outside schools to raise its young generation as active citizens. Workshops are systematically organized while aiming most to allow children to play and have fun.

2. 시민 주도의 걷기 행사와 정부 주도의 공청회를 개최하는 한편 각계각층의 시민들을 나누어 공략하는 피크닉 행사 등을 열고 있다.

Ljubilanja conducts experiments with various targets and methods, such as citizen-led walking events and the government-led public hearings, while hosting picnic events for citizens from all walks of life.

광주폴리 III, 도시의 일상성

Gwangju Folly III with Everyday Life

광주폴리는 2011년 광주디자인비엔날레를 기화로 쇠퇴하는 원도심을 활성화하기 위해 시작된 프로젝트다. 읍성 터 흔적을 중심으로 총 11개의 어번폴리로 탄생했고, 이후 2013년에는 인권과 공공 공간을 주제로 한 8개의 2차 광주폴리와 3차 광주폴리가 진행되었다. 3차 광주폴리는 앞선 기획보다 시민에게 더욱 가까이 다가가기 위해 '도시의 일상성'을 핵심 개념으로 설정했다. 앙리 르페브르의 공간생산론에서 알 수 있듯 '도시의 일상성'은 도시를 경험하는 추상성과 진실이 직면하는 교차점이다. 특히 3차 광주폴리는 도시의 일상성을 구체화하기 위해 '보다, 걷다, 먹다, 놀다'의 네 가지 행위 동사 디자인을 활용했다. '보다'의 뷰(View)폴리와 '걷다'의 GD(Gwangju-Dutch)폴리, '먹다'를 고민한 쿡(Cook)폴리, 옛 골목에서 미디어 아트와 '논다'는 기획의 뻔뻔(FUN PUN)폴리 등이 그 사례다.

Created with the aim of restoring the lost luster of Gwangju's urban center and as part of Gwangju Design Biennale 2011, Gwangju Folly consisted of 11 urban follies along the remains of fortress walls in Gwangju. Held in 2013, Gwangju Folly II featured eight follies based on the theme of human rights and public spaces. As can be seen in Henri Lefebvre's theory of space production, the "everyday life of a city" is the point where the abstractness of urban experience meets truth. Based on this, Gwangju Folly III translates four action verbs—see, walk, eat, and play—to embody the everydayness of a city: for example, the "View" folly, the Gwangju-Dutch (GD) folly (GeotDa means walk in Korean), the Cook folly as a result of contemplating "eat," the Fun Pun folly implying "play" with media art at an old alleyway.

천의영
Eui Young Chon
한국 KOREA

천의영은 경기대학교 건축과 교수로 재직하며 대한건축학회 부학회장을 맡고 있다. 3차 광주폴리와 광주비엔날레재단 총감독 및 서울디자인올림피아드 총감독을 역임한 바 있다.

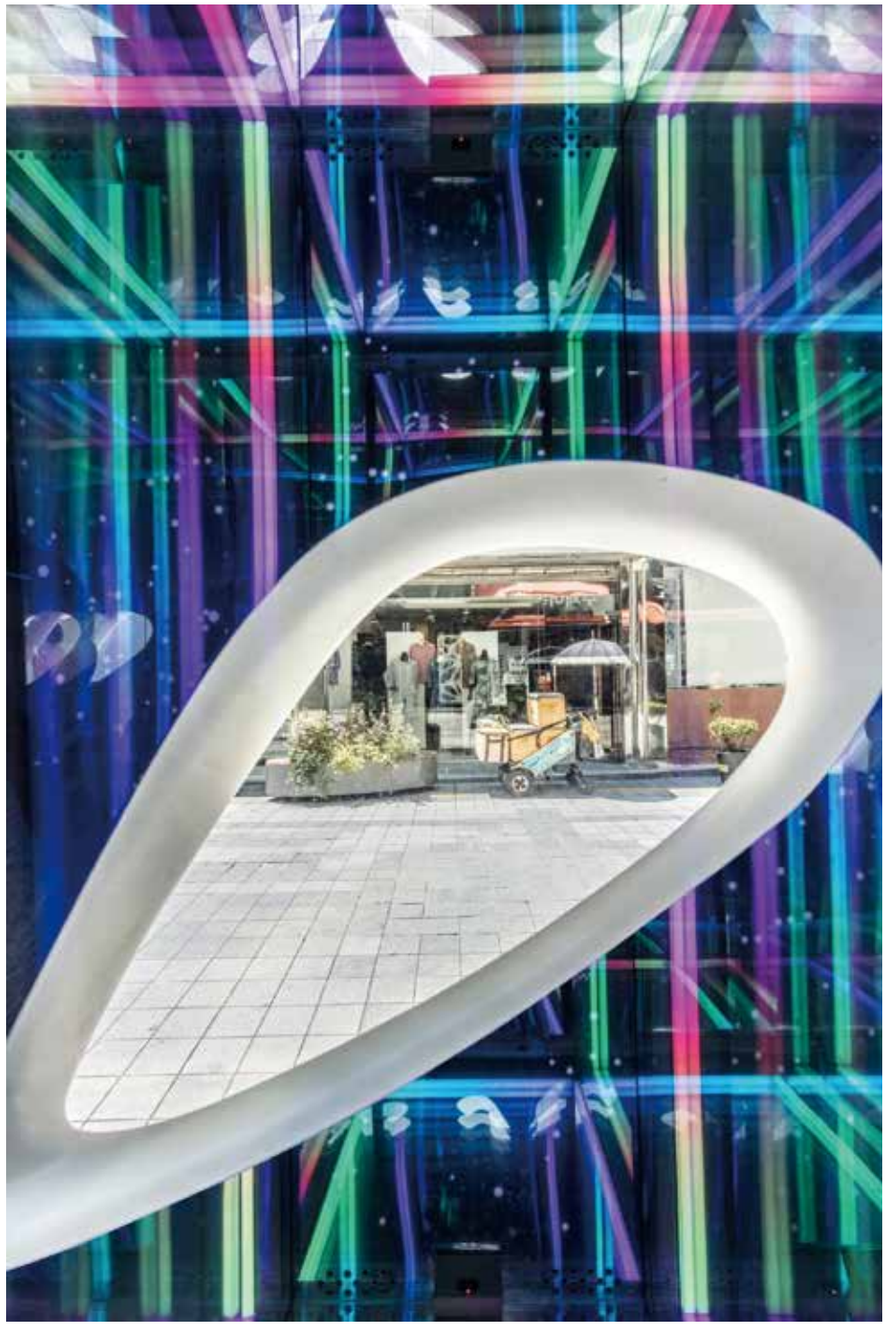
Eui Young Chon is a professor of Department of Architecture at Kyonggi University. He also serves Architectural Institute of Korea as the Vice President.

광주광역시 Gwangju

한국 Korea
501.19㎢
1,470,000명

대한민국 호남지방 최대의 도시로, 예부터 일대의 행정, 경제, 문화 중심지였다. 2007년 한국 광역시 중 세 번째로 수출 100억 달러를 달성했다. 1980년대 민주화 항쟁의 아픔을 딛고 인권과 평화를 상징하는 도시로 성장했다.

Gwangju is the largest city in the Honam area, Republic of Korea, and has been the administrative, economic and cultural hub of neighboring regions since ancient times. It has grown into a city symbolizing human rights and peace by overcoming the pain of the democratization struggle in the 1980s.



광주폴리 3차 프로젝트 중 뻔뻔폴리는 도심에서의 놀이를 테마로 미디어 아트와 구도심 골목을 접목해 젊은이들의 새로운 명소로 자리 잡았다.

The Fun Pun folly of the Gwangju Folly III combined media art with alleyways of the old downtown with the theme of plays in the central city, establishing itself as a new hot spot for young people.

짧은 이벤트, 장기적 유산

Short-term Events, Long-term Heritage

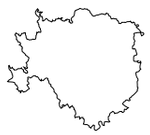
다비데 파시
Davide Fassi
이탈리아 ITALY

밀라노 폴리테크니코대학과 상하이 동제대학에서 강의하고 있으며, DESIS 네크워크 국제조정위원회 위원이다. campUS 등의 연구 프로젝트에 참여했다.

Davide Fassi is teaching at the Politecnico di Milano and Tongji University in Shanghai. He is a member of the International Coordination Committee of the DESIS Network, and participates in various research programs.

다비데 파시는 휴먼시티 프로젝트를 통해 단발성 이벤트가 어떻게 한 지역을 장기적으로 개선할 수 있는지에 대해 설명한다. 전 세계 40개 대학을 포함하여 디자인, 사회 혁신과 지속가능성을 논하는 네트워크에 속해 있는 그는 디자인이 도시를 변화시키는 방식을 적극적인 실험을 통해 고민한다. 밀라노에서 오래된 우범지대부터 갓 떠오르는 젊고 예술적인 지구까지, 다양한 환경을 대상으로 도시 디자인을 시험했다. 수십 명의 대학생들과 지역사회가 힘을 모아 길게는 6개월간의 준비 기간을 거쳐 단 하루의 행사를 개최하기도 했다. 행사는 매번 수많은 관람객과 지역사회의 관심을 얻는 성공적인 결과를 거두었으며, 이후 그 피드백을 통해 장기적인 지역 문제에 대한 해결책을 내는 것이 그의 목표다. 현재는 학생 및 소상공인들과 함께 20세기 초반에 지어진 낡은 마켓 건물을 활용할 시나리오를 구상하고 있다.

Davide Fassi explains how the one-off event will enhance a certain region in the long term through Human City projects. As a member of a network consisting of more than 40 universities worldwide that discuss design, social innovation and sustainability, Fassi is contemplating how design can change cities through active experiments. His three attempts in Milan have tested urban design in a variety of environments, from the oldest crime zone to the young, artistic district. Dozens of college students and communities joined forces to stage a one-day event after six months of preparation. His events have always been successful in attracting a lot of spectators and communities' attention. Based on the feedbacks from those events, he aims to provide long-term solutions to local problems. Now, with students and small business owners, he is setting up a long-term plan to take advantage of an old market building constructed in the early 20th century. He has begun creating a living lab in the market building with the aim of gathering local residents, activating the network and establishing long-run exchanges, and this project will become Milan's next Human City agenda.



밀라노 Milan

이탈리아 Italy
183.77㎢
1,314,745명

밀라노는 이탈리아 북부의 최대 도시로, 광역도시권 인구는 로마를 훨씬 초과한다. 많은 교통수단이 교차하는 허브 도시인 동시에 유서 깊은 문화재와 문화 시설이 남아 있는 역사도시다. 또 주요 은행과 대기업 본사가 집중되어 있어 이탈리아의 경제적 수도로 불린다.

Milan is the largest city in northern Italy, and the population of the metropolitan municipal area far exceeds that of Rome. The city is a hub where many types of transportation intersect, and at the same time, is a historic city where historic cultural properties and facilities remain.

1

2

1. 취객과 마약 중독자들이 몰리던 광장 '라 피아나'의 지역 문제를 해결하기 위해 학생과 지역 모임이 결합하여 우범지대를 공공 공간으로 만들었다.

Located at the southern end of Milan, the wide La Piana square was a crime zone where passengers and drug addicts gathered. In 2016, 60 students and more than 10 local groups produced prototypes for four months to solve local problems and displayed them across the square.

2. 밀라노 북쪽 놀로는 젊은 예술가들이 북적이는 지역이다. 22명의 지역 아티스트가 22곳의 지역 상점 및 공간에서 전시를 열었다.

The district with old streets in northern Milan is attracting people's attention with a bustling neighborhood of young artists. Students and artists prepared this exhibition for six months and solidified the artistic identity of the district through the one-day event.

섬유 폐기물의 강을 패션 빌리지로

A River of Textile Wastes into a Fashion Village

다국적 의류 브랜드 제품을 생산하는 공장이 밀집한 반둥의 주민들은 식수와 토양오염, 일상 편의 시설 부족 등 열악한 생활 조건에서 살고 있었다. 이 지역을 관통하는 강은 '세계에서 가장 더러운 강'으로 꼽히는 시타룸과 바로 연결되는데, 주변 섬유공장의 폐기물 투기가 시타룸 오염의 직접적인 원인이다.

패션 빌리지 랩 프로젝트를 이끌고 있는 반둥창조경제위원회는 2008년 발족 이후 250개가 넘는 프로그램을 시행했으며, 반둥 시장을 배출하여 많은 해결책을 정책화했다. 이를 통해 주민들과의 신뢰를 쌓고 시민 간의 유대를 형성했다. 한편 반둥은 120개 이상의 대학교 및 리서치 센터가 자리하여 시민의 68%가 40세 이하인 젊은 도시이기도 하다. 상당수가 디자인, 건축, 예술 분야를 전공하고 있으며 각자의 관심사에 따른 그룹을 형성하고 있다. 패션 빌리지 랩은 이들과 협력하여 섬유 폐기물을 상품화하는 등 지역 문제를 해결하는 동시에 창조 경제를 이끌어내는 활동을 이어가고 있다.

Residents of Bandung, where factories producing goods for multinational clothing brands are concentrated, were living in poor residential conditions such as water and soil pollution and lack of daily convenience facilities. The river that runs through the city is directly connected to the Citarum, which is considered to be one of the"world's dirtiest rivers," and the contamination of the river has directly resulted from waste dumped by surrounding textile mills.

Since its foundation in 2008, the Bandung Creative Hub (BCH) has implemented more than 250 programs and has produced a mayor of the city, turning many of those solutions into policies. Meanwhile, Bandung is home to more than 120 universities and research centers and 68% of its citizens are at the age of 40 or younger. Many students are majoring in the fields of design, architecture and arts and forming different groups according to their interests. The Fashion Village Lab has been working with them to solve local problems and facilitate a creative economy, for example, by turning textile wastes to products.

드위니타 라라사티
Dwinita Larasati
인도네시아 INDONESIA

반둥창조경제위원회 위원장. 인도네시아 창의도시 네트워크 및 유네스코 창의도시 네트워크에서 일하고 있으며, 반둥 테크놀로지 인스티튜트에서 강의한다.

Dwinita Larasati is the chairman of the Bandung Creative Economy Committee. She is working for Indonesia Creative Cities Network and UNESCO Creative Cities Network.

반둥 Bandung

인도네시아 Indonesia
167.67㎢
2,393,633명

반둥은 인도네시아 서부 자바섬에 위치한 도시로 자국 내 제3의 도시다. 특히 다국적 의류 브랜드의 공장이 모여 있어 오염 문제가 심각한 한편 대학이 밀집해 있어 젊은 인구가 과반수를 넘는 도시다.

Bandung located in Java Island of western Indonesia is the country's third largest city. Its pollution problem is severe since factories of multinational apparel brands are gathered in the city. A majority of its population are young people due to concentration of colleges in the city.

반둥은 다국적 의류 브랜드 생산 공장이 밀집해 있어 극심한 환경오염을 겪는 도시다. '패션 빌리지 랩'은 도시의 학생들과 협력하여 공장에 기인한 환경오염을 해결할 방안을 모색한다.

Bandung's multinational clothing factories have been causing severe pollution. 'Fashion Village Lab' seek for the solution of this situation with city's large numbers of university students

도시 속 누울 자리

Relaxing in the Wilderness and the City

서울 영등포구와 인구가 비슷한 탈린은 디자인, 음악 등 예술적인 면에서 풍부한 유산을 이어오고 있다. 일로나 구르자노바는 이곳에서 '스트레스'를 도시 문제로 지적한다. 집중과 능률을 저하하여 곧 경제적 악영향까지 초래할 수 있기 때문이다. 특히 서울과 같이 수많은 시민이 하모니를 찾으려 애쓰는 대도시일수록 시민들은 아주 짧게나마 이곳에서 벗어날 수 있는 시간을 가져야 한다. 또 긴장을 푼 상태에서만 사람들과 어울릴 수 있는 가능성이 높고 시민과 관계를 맺을 수 있다. 그렇다면 현대사회에서 휴식을 취하기 위한 새로운 방법과 장소를 어떻게 찾을 수 있을까? 에스토니아 디자이너협회는 각 분야의 시민들과 협업하여 몇 가지 기발한 장치를 만들었다. 재즈 페스티벌이 열리는 섬의 숙박 문제를 해결하기 위해 디자이너, 디자인 전공 학생, 휴먼시티 런던의 공예 멘토 등을 모두 모아 하나의 커리큘럼을 만들고, 이를 통해 환경친화적이고 지속가능하며 숙면을 취할 수 있는 1인용 호텔을 만들었다. 더 나아가 대도시 곳곳이나 공항 혹은 사내에 둘 수 있도록 만든 휴식용 캡슐 '헬로HÄLO'는 인체공학적으로 만든 침대와 휴대 기기 충전 시스템까지 완벽하게 갖추고 있다. 로컬 뮤지션 및 아티스트부터 의사까지 협업하여 아이디어를 내고, 의료적 적합성을 평가했다.

Tallinn has a rich heritage in terms of arts such as design and music. Ilona Gurjanova points out"stress" as an urban problem here since it can lead to economically adverse effects and undermine concentration and efficiency. The Estonian Association of Designers (EAD) worked with citizens in each field to create some novel ideas. In order to solve the accommodation problem on the island where the jazz festival is held, the EAD created a curriculum by collecting designers, students majoring in design, and craft mentors from Human City London and through this, built environmentally friendly, sustainable single-serve hotels that guarantee deep sleep. Furthermore, the resting capsule "HÄLO," which is designed to be placed anywhere in large cities, airports or companies, is fully equipped with an ergonomic bed and the mobile charging system. The EAD collaborated with local musicians, artists and even doctors to discuss ideas and evaluate medical adequacy.

일로나 구르자노바
Ilona Gurjanova
에스토니아 ESTONIA

그래픽 디자인과 디자인 매니지먼트 분야에서 30년 이상 일했다. 세계 12개국에서 메인 큐레이터로 일했고, 2017년 외무부 문화상 등을 수상했다.

Ilona Gurjanova has been working in graphic design industry and design management for more than 30 years. She has been working as a main curator in 12 countries. She received the Cultural Award from the Foreign Ministry in 2017 and more.

탈린 Tallinn

에스토니아 Estonia
159.2㎢
412,341명

탈린은 에스토니아의 수도로, 북유럽 발트해 연안의 항만도시다. 모터, 라디오, 굴착기, 케이블 등 다양한 공장이 위치한 공업의 중심지다. 일평균 기온이 17도 이하로 매우 춥다.

Tallinn is the capital of Estonia and a port city on the Baltic coast of northern Europe. It is the industrial hub where factories manufacturing various products such as motors, radios, excavators and cables are located. It has a very cold climate with its average daily temperature at 17 degrees Celsius or lower.

1

2

1. 재즈 페스티벌이 열리는 에스토니아의 작은 섬 무후에 펠트 등 산업 폐기물로 지속가능한 1인용 호텔을 만들었다.

Sustainable single-person hotels made of industrial waste, including felts and other abandoned materials, block light and provide a good night's sleep.

2. '헬로HÄLO'는 피로에 지친 도시민들이 20~30분간 짧고 깊은 휴식을 취할 수 있도록 만든 구조물이다. 8㎡의 공간만 있으면 설치가 가능하다.

"HÄLO" is a structure designed to allow wearied urban citizens to take a short but deep rest for 20 to 30 minutes.

도시 속 교통약자의 발이 되다

DiDi Caring Premier for Barrier-free City Project

웨이 통
Wei Tong
중국 CHINA

디디 추싱의 국제비즈니스 전문가이자 국제협력 및 정책연구 책임자. 정치학과 경제학을 전공했고, 중국 외교부 협의기구인 중국 국제학술회에서 정책 고문으로 일했다.

Wei Tong is the Senior Expert on international business at DiDi Chuxing, and in charge of international cooperation and policy research.

2012년 문을 연 중국 기업 디디 추싱DiDi Xhuxing은 우버와 같은 교통 서비스 기업이다. 세계에서 가장 큰 교통 플랫폼으로, 중국 내 400개 이상의 도시에서 하루 3000만 회의 탑승 수를 기록하고 있다. 중국은 전 세계에서 가장 많은 도시가 있는 나라로, 디디가 하루에 자체 서비스에서 수집하는 데이터 양은 70TB에 달한다. 디디는 이 빅데이터를 바탕으로 AI 머신러닝을 통해 교통 상황을 파악하여 미리 배차 비율을 조정하고, 해외에서 온 관광객, 데이트를 하는 커플 등 다양한 모델을 예측하여 극장을 추천하는 등의 서비스까지 제공한다.

지난해 디디는 유엔개발계획(UNDP)과 파트너십을 맺고 장애물 없는 도시 프로젝트의 일환으로 지난해 교통약자를 위한 '케어링 프리미어' 서비스를 론칭했다. 조정식 좌석과 견인 장치를 설치하여 휠체어가 편리하게 타고 내릴 수 있도록 한 대형 차량 서비스다. 케어링 프리미어의 모든 운전자는 자동차 조작법을 배울 뿐만 아니라 맞춤형 장애인 평등 교육을 이수한다.

DiDi Chuxing, the largest transportation platform of the world, is dedicated to provide access to safe, affordable, accessible and sustainable transport systems for all, with special attention to the needs of those in vulnerable situations, women, children, persons with disabilities and the elderly. DiDi not only provides a safer, more convenient transportation method for the disabled group, but also defends their equal rights. Last year, Didi launched the "Caring Premier" service for the transportation vulnerable as part of the "City without Obstacles" project in partnership with the United Nations Development Program. It is a large-sized vehicle service that allows wheelchairs' easy access by installing adjustable seats and a lifting gear. All drivers of the Caring Premiere not only learn how to operate the car but also complete the customized Disability Equality Trainings (DETs).

베이징 Beijing

중국 China
16,412㎢
21,729,000명

중국의 수도인 베이징은 2150만 명이 사는 대도시다. 중심지를 포함하여 1만6412km²의 방대한 면적을 자랑하며, 여타 대도시와 같이 교통 문제로 어려움을 겪고 있다.

Beijing, the capital of China, is a big city with a population of 21.5 million. It boasts a vast area of 16,412 square kilometers including the central area, and is suffering from traffic problems like any other big cities.

1

2

1. 하루 3000만 회의 탑승 수로 얻는 빅데이터를 통해 스마트 교통을 제공하는 것이 디디의 목표다.

The goal of Didi, world's largest transportation platform is to provide a smart traffic service based on big data collected from its services with 30 million rides a day.

2. 스태프가 직접 휠체어를 타고 탑승 과정을 체험해보고 있다.

Didi's Caring Premier is a wheelchair-accessible transportation service for the transportation vulnerable. The man hiimself is seating on a wheelchair and experiencing the ride process.

길 위에서

On the Road

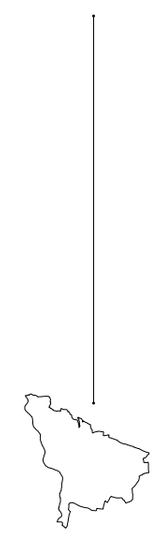
에바 골레비오프스카
Ewa Golebiowska
폴란드 POLAND

자메크 치에신 디자인센터 공동 설립자이자 회장. SEEPlatform, DMEAward 등에서 활동 중이다. 폴란드 기업 개발 정책국 전문가로 있다.

Ewa Golebiowska is the co-founder and director of Zamek Cieszyn. She is an active member of design organizations such as SEEPlatform, DMEAward, etc. She is also an expert of the Polish Agency for Enterprise Development.

폴란드 치에신은 폴란드, 체코, 슬로바키아 3국의 경계에 있는 아주 작은 도시다. 에바 골레비오프스카는 곧 전 인구의 반 이상이 대도시에 살게 될지도 모르는 세상에서 나머지 반이 살아갈 가장 작은 도시들에 대해 이야기해보자고 제안한다. 국경도시임에도 치에신은 심각한 대중교통 문제로 출입조차 어려운 곳이었다. 망가진 버스 정류장들에 11개의 운송회사가 중구난방으로 버스를 운행했고, 기차역은 5년 이상 폐쇄되었다. 정치인들이 내놓는 임시방편이 실패를 거듭하던 와중에 휴먼시티 프로젝트가 재건에 나섰다. 시민들의 기대치는 교통편의 정상 운행만을 바랄 정도로 낮아져 있었지만, 이들은 치에신의 모든 시민이 평등하게, 안전하게, 매력을 느끼며 이용할 수 있는 정류장을 만드는 것을 목표로 했다. 어린이 워크숍을 통해 나온 아이디어를 적용한 새 정류장은 이제 승객이 아닌 일반 시민까지 모여드는 장소가 되었다. 에바 골레비오프스카는 디자인을 통한 이 도시 문제의 해결책이 단순한 '미'가 아닌 '품위(dignity)'와 직결되어 있기 때문이라고 말한다. 이제 이들은 3국이 면한 구시가의 정보 시스템을 새로 만들고 있다.

Cieszyn of Poland is a very small city on the border of three countries—Poland, the Czech Republic and Slovakia. Even though Cieszyn is a border city, it was difficult to access the city due to serious public transportation problems. Bus stops in the city were not properly functioning, 11 transport companies operated buses arbitrarily, and the railway station was closed for more than 5 years. While temporary measures provided by politicians repeated failure, the Human City project began to restore the transport system. Citizens' expectations were low enough to only hope the normal operation of the transportation, but the project aimed to create bus stops for all citizens of Cieszyn to use equally and safely and feel attracted to. The new bus stops, with ideas from children's workshops applied to, have now become places for ordinary citizens as well as passengers to gather together. Ewa Golebiowska says that the solution to this urban problem using design is directly related to "dignity" rather than simple "beauty." Now the Human City project is creating a new information system for the old district neighboring three countries.



치에신 Cieszyn

폴란드 Poland
28.69㎢
36,014명

치에신은 폴란드, 체코, 슬로바키아 3국의 경계에 있는 아주 작은 도시다. 20세기 초 폴란드와 체코슬로바키아 전쟁의 결과로 강을 따라 두 도시가 나뉘었다. 2000년대에 들어 디자인센터가 건립되고 영화제가 열리는 등 문화도시로 이름을 날리고 있다.

As a result of the wars between Poland and Czechoslovakia in the early 20th century, the city was divided into two along the river, and still shared by Poland and the Czech Republic. In the 2000s, as a design center was built and a film festival began, it has gained a name as a cultural city.

표지판조차 없던 치에신의 버스 정류장을 워크숍을 통해 수집한 아이들의 아이디어로 재건했다.

The Cieszyn Design Center gathered ideas from children's workshops for new bus stops and restore them accordingly.

문제 해결 도구로서의 디자인을 말하다

Design as Social Solutions

전 로디 시장을 역임한 안드레아 칸첼라토에게 디자인 정책의 미래에 대한 조언을 들었다.
Andrea Cancellato gave advice on the future of design policy.

당신은 1980년대에 10년간 로디 시장을 지냈고, 이후 이탈리아를 대표하는 트리엔날레의 총괄 디렉터를 16년 동안 맡아왔다. 정치인에서 디자인과 문화예술계로 커리어를 바꾼 특별한 계기가 있었나?

막상 정치를 하다 보면 생각보다 매우 복합적인 경험을 하게 된다. 시스템적인 문제 해결 방식에 관심을 갖고 있었지만, 행정 현장에서 경험한 바로는 법규를 만들고 적용하는 것 이상으로 창의적인 문제 해결 방식이 중요한 요소라는 점을 깨달았다. 정치라는 것은 곧 삶의 일부다. 그리고 삶의 미래적 가치와 상상을 낳는 것은 디자인적인 접근법이다.

한층 고차원적인 사회문제 해결 방식으로서 디자인을 택한 것인가?

그렇다. 창의적인 문제 해결 방식에는 정치와 행정을 넘어서는 직관이 있다. 시민에게 고차원적인 만족감을 줄 수 있으며, 보다 사람 중심적인 환경을 만들 수 있다. 이탈리아는 르네상스와 포스트모더니즘을 통해 예술의 휴머니즘적 가치를 세계에 알린 곳이다. 그만큼 시민 한 명 한 명이 인간적인 가치를 중요하게 여긴다. 딱딱한 시스템에서 찾아볼 수 없는 인간미가 디자인에는 존재한다.

트리엔날레를 운영하며 당신의 생각은 어떻게 진화해왔는가?

내가 시장을 역임했던 로디는 작은 행정구역에 지나지 않았다. 그러나 트리엔날레는 세계를 향한 창이다. 이탈리아의 문화적 가치를 세계에 알리는 한편, 다른 문화권의 디자인과 공예, 예술을 공유하며 사회적 이해와 관심을 확장시키는 역할을 하고 있다. 서로 다른 가치에 대한 관용은 사회를 구성하는 중요한 요소다. 따라서 문화교류만큼 효과적이고 직접적인 수단은 없다고 생각한다.

You served as the Mayor of Lodi for 10 years in the 1980s, and since then, has been the General Director of the world's renowned La Triennale that represents Italy for 16 years. You also changed your career from a politician to an expert in the design, cultural and art fields. Was there any special occasion to change your career?

If you serve as a politician, you will have a much more complex experience than you expect. I was interested in systematic problem-solving methods, but I realized from my experiences in the administrative field that creative problem-solving methods are more important than establishing and implementing laws. Politics is part of life. And it is a design-oriented approach that creates the future value and imagination of life.

How have your thoughts evolved while operating La Triennale, a world class design exhibition?

Lodi, a city in which I served as a mayor, was just a small administrative district. But La Triennial is a window to the world. It not only introduces the world of the cultural values of Italy, but also shares the design, crafts and arts of other cultures and expands social interests and attention. Tolerance to different values is an essential component of society. I think there is no effective and direct way other than cultural exchanges.

How did your unique career and political experience influence your work as art exhibition director?

“법규를 만들고 적용하는 것 이상으로 창의적인 문제 해결 방식이 중요한 요소라는 점을 깨달았다”

“Creative problem-solving methods are more important than establishing and implementing laws”

당신만의 특별한 경력과 정치적 경험은 미술 전시 디렉터 업무에 어떤 영향을 끼쳤나?

유럽의 일반적인 미술 전시 디렉터들과 비교해 나는 매우 드물고 특이한 커리어를 가졌다. 내겐 직접적 전공 지식이 부족하지만, 다른 관점으로 미술 전시를 운영할 수 있었다. 나의 개성은 뜻밖에도 트리엔날레의 운영과 잘 맞았다. 미술 전시의 사회적 공헌, 세계적인 네트워크 확대, 해외 미술관 확장, 미술 전시의 콘텐츠를 기반으로 한 비지니스 확장 등을 예로 들 수 있겠다. 과거 디자인과 건축에만 집중되었던 콘텐츠를 시대적 변화에 맞춰 공예, 산업, 예술, 공연 등 다각적으로 확충했다. 더욱 많은 대중이 방문하고 문화적 교류를 지속할 수 있는 미술 전시가 되도록 운영에 힘을 썼다.

I have a very rare and unusual career compared to other general museum directors in Europe. I did not have any direct knowledge of such fields, but I have been able to run art exhibitions from a different point of view. My personality has been unexpectedly well suited to the operation of La Triennale such as social contributions of art exhibitions, enlargement of global network, extension of overseas art museums, and widening of business based on content of art exhibitions.

현재는 밀라노 디지털 문화센터 MEET의 디렉터도 맡고 있다. 새로운 플랫폼과 콘텐츠의 중요성을 어떻게 바라보는지 궁금하다.

이탈리아는 디지털 문화에 비교적 느리게 적응하는 나라다. 그러나 새로운 매체에 대한 실험 정신과 호감이 어느 나라보다 높다고 생각한다. 나의 커리어는 정치와 행정으로부터 디자인과 예술, 현재의 디지털 문화 콘텐츠로 변해왔는데, 시대적 변화와 새로운 문제 해결 방식에 대해 관심이 높은 내 성향 때문인 것 같다. 1980년대 이후 컴퓨터와 인터넷, 디지털 디바이스는 우리 삶에 놀라운 혁신을 가져왔다. 이 새로운 문화를 진지하게 탐색하고 창의적인 문제 해결 방식의 도구로서 연구하고 싶었다. 한국은 디지털 문화의 변화에 매우 빠르고 유연하게 적응하는 국가다. 이탈리아가 배울 점이 있다고 생각하며, 함께 연구할 기회가 있다면 좋을 것 같다.

Currently, you serve as the director of the MEET, a digital cultural center in Milan. I wonder how you think of the significance of new platforms and content.

Italy is a country that adapts relatively slowly to digital culture. However, I believe that Italy has higher experimental mind and more favorable attitude toward new media than any other countries. My career has changed from politics and administration to design, art, and current digital culture content. It seems to be due to my tendency to be interested in the changing times and new problem-solving methods. Since the 1980s, computers, the Internet, and digital devices have brought tremendous innovation to our lives. I wanted to explore this new culture seriously and study it as a tool for creative problem solving. Korea is a country that adapts to changes in digital culture very quickly and flexibly. I believe Italy has something to learn from Korea, and it would be nice if we have a chance to study together.

서울은 휴먼시티 선언을 통해 새로운 디자인 접근법으로 도시 환경을 바꾸고 사회문제 해결을 시도하려 한다. 우리 도시, 서울에 대한 당신의 조언을 듣고 싶다.

서울은 복합적인 매력을 가진 도시다. 전통과 미래, 역사와 혁신, 아날로그와 디지털이 공존하며 사람들은 매우 역동적인 에너지를 보여준다. 또한 아직 세계에 알려지지 않은 수준 높은 디자인과 문화적 가치를 소유하고 있다. 한국 그리고 서울은 아시아와 유럽을 연결하는 문화 소통의 창구로 성장하기에도 유리하다. 도시의 창의적 문화 콘텐츠와 그 역사를 심도 있게 연구하고 효과적으로 큐레이팅하며 사회적 시스템에 반영한다면, 서울의 실험과 노력은 큰 영향력을 발휘할 수 있으리라 확신한다.

Seoul is trying to change the urban environment and solve social problems with a new design approach through a declaration for Human City. I would like to hear your advice about Seoul.

I am personally very optimistic about the future of Seoul and felt the power once again from the organization of this event. I am confident that Seoul’s experiments and efforts will be able to exert a great influence if the creative cultural content and history of the city are deeply studied and effectively curated, reflected in the social system.

Design Think Tanks & Social Problem Solving

디자인 싱크탱크와 사회문제 해결

도시 디자인이 시행착오를 겪는 경우 막대한 시간적 비용과 위험이 발생하며, 시민들의 일상에도 큰 불이익을 초래할 수 있습니다. '디자인 싱크탱크와 사회문제 해결' 세션에서는 일곱 도시가 관련 사례를 발표합니다. 디자인의 성공률을 높이기 위해 각 도시의 심도 깊은 연구 지식을 공유하는 한편, 각 지역에 맞춤하고 세심한 방식으로 도시 환경을 개선해온 사례를 준비했습니다.

Trials and errors in the urban design process incur enormous time costs and risks and also can cause great disadvantages to the daily lives of citizens. In the Design Think Tanks & Social Problem Solving session, seven cities present related cases. In order to increase the success rate of design, we share the in-depth research knowledge of each city and examples of improving the urban environment in a careful manner customized to each area.

디자인, 도시의 DNA

Design, DNA of a City

생테티엔은 프랑스 중부에 있는 중간 규모의 도시로, 산업으로 번성했던 여타 유럽 도시들과 같이 1970년대 경제적 쇠락의 길을 걸었다. 그러나 디자인이라는 표현조차 없던 19세기부터 메이커와 발명가, 엔지니어의 도시였던 생테티엔은 '디자인'을 자신들의 DNA로 규정하고 이를 도시재생의 발판으로 삼았다. 이미 시의 주요 이벤트였던 생테티엔 디자인 비엔날레가 10회를 맞은 해에 휴먼시티 이니셔티브들을 공개하고 실험을 시작했다. 생테티엔의 시테 뒤 디자인에서 시작한 휴먼시티 프로젝트는 현재 유럽 내 11개국 12개 파트너와 협력 중이며, 이번 2018 서울디자인클라우드를 통해 아시아로 영역을 확장하게 되었다. 성공적으로 도시를 다시 일으킨 생테티엔 사람들은 디자인이야말로 도시를 재건하고, 더 나아가 세계를 재건할 수 있는 진정한 전략임을 보여주려 한다.
유네스코 디자인 도시이자 창의적인 실험실인 생테티엔의 시테 뒤 디자인은 두 가지 실험을 소개한다. 거리에 시민들이 직접 생각할 도시 문제와 질문들을 걸어놓음으로써 거리와 빈 가게들에 새로운 활력을 불어넣는 '이시 비앙토Ici bientôt' 그리고 보수 중인 동네에 대한 단기적인 협업을 모색하는 '하이퍼마티에르Hypermatière'가 그것이다.

Saint-Étienne is a medium-sized city in the middle of France and, like other European cities that thrived with their industry, took the path of economic decline in the 1970s. However, Saint-Étienne, which was already a city of makers, inventors, and engineers in the 19th century when there was no such word as "design," defined "design" as their DNA and made it a springboard for urban restoration. At a time when the Biennale Internationale Design Saint-Étienne, which was already the city's major event, marked its 10th anniversary, the city unveiled its Human City Initiatives and began experiments. The Human City project, initiated by Cité du design Saint-Étienne, is currently working with 12 partners in 11 European countries. The Cité du design of Saint-Étienne, a UNESCO City of Design and a creative laboratory, introduces two experiments: the "Ici bientôt," which brings new vitality to streets and empty shops by encouraging citizens to post city problems and questions on the streets, about which they themselves should think together, and "Hypermatière" aimed to explore short-term cooperation for villages under repair.

조시앙 프랑
Josyane Franc
프랑스 FRANCE

프랑스 생테티엔의 시테 뒤 디자인 국제교류국장이며, 2014년부터 유럽 휴먼시티 네트워크 대표로 일했다. 2015년 광주디자인비엔날레 글로벌 코디네이터를 지냈다.

Josyane Franc is the Head of International Relations for the Cité du Design. She also works for the European Human Cities project: Challenging the City Scale. She was a lobal Coordinator in Gwangju Design Biennale 2015.

생테티엔 Saint-Étienne

프랑스 France
79.97㎢
178,530명

생테티엔은 리옹과 근접한 프랑스의 도시다. 19세기 산업으로 번성했으나 1970년대 경제적 쇠락의 길을 걸었다. 그러나 디자인과 창조를 도시의 DNA라 자부하는 도시답게, 디자인을 통한 도시 재건으로 이제 휴먼시티 네트워크를 이끌게 되었다.

Saint-Étienne is a French city close to Lyon. It flourished with its industry in the 19th century, but in the 1970s, was on the path of economic decline. However, as suitable as a city that feels proud of design and creation as the DNA of the city, it has led the Human City Network for urban restoration through design.

산업지대에 버려진 공터를 재건하여 2017 생테티엔 비엔날레에서 공공 공간으로 공개하는 '하이퍼마티에르' 프로젝트.

The "Hypermatière" project rebuilt empty spaces abandoned in the industrial zone and disclosed them as a public space at the Biennale Internationale Design Saint-Étienne 2017. The project served as a venue for escaping from strict regulations required by the government for public spaces and freely conducting experiments.

털실로 지역을 묶다

Binding Regions with Balls of Yarn

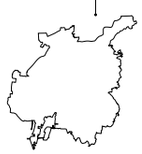
에리코 에사카
Eriko Esaka
일본 JAPAN

나고야 유네스코 디자인 창의 도시 조직위원회의 프로그램 디렉터. 디자인 도시 나고야를 알리기 위한 다양한 프로젝트를 운영하고 있다. 나고야예술대학 예술 및 기초교양학부에서 가르치고 있다.

Eriko Esaka is the Program Director of Nagoya, UNESCO City of Design Organizing Committee. She manages many projects to promote 'Design City Nagoya'.

나고야에는 '모닝'이라는 독특한 차 문화가 있다. 자국 내에서도 커피숍이 많은 도시로 유명한데, 대형 프랜차이즈나 새로 들어서는 트렌디한 카페가 아닌 오래된 커피숍에서 차나 커피를 시키면 서비스로 토스트나 삶은 달걀을 함께 주는 것이다. 특히 중장년층에게 중요한 사교의 장이지만 체인과 오너의 고령화로 이 문화는 줄어들고 있다. 이에 착안해 나고야의 아티스트와 건축가가 20년 이상 버려져 있던 점포를 개조해 모닝을 제공하는 카페 겸 크리에이티브 스페이스인 UCO로 만들었다. 에리코 에사카는 나고야 뿐만 아니라 일본 전역의 대도시에서 심각한 문제가 되고 있는 공동화 현상을 해결할 수 있는 우수한 사례로 UCO를 꼽는다. 한편 이 공간을 활용하는 아이디어 중 하나로 뜨개질 모임(수예부)이 결성되었다. UCO 자리에 있었던 초밥집 옆에서 수예양품점을 운영했던 90대 시민을 중심으로 결성된 이 모임은 도시의 모든 세대가 교류하는 장이 된다. 그들의 활동 자체가 일종의 화학반응을 일으켜 커뮤니티에 적극적으로 관계되어 있지 않던 사람들도 참여하게 만드는 것이 가장 큰 성과다.

There is a unique tea culture called "Morning" in Nagoya. The city is famous for having many coffee shops in Japan. If you have tea or coffee in an old coffee shop, not a large franchise or a trendy café, you will be served toast or boiled eggs for free. Especially, old coffee shops are an important social scene for the elderly, but the culture is declining due to aging small café franchises and coffee shop owners. Against these backdrops, Nagoya artists and architects renovated a store having been abandoned for more than two decades into a café as well as creative space called UCO that provides "Morning" service. Eriko Esaka takes UCO as an excellent example of solving the "doughnut effect" that is becoming a serious problem not only in Nagoya but also in big cities throughout Japan. One of the ideas to utilize this space was a knitting group (Handicraft Club). The gathering was formed under the leadership of a citizen aged 90 or order who had operated a sewing shop next to a sushi restaurant, which is currently UCO. The gathering has become a venue where all generations of the city interact with each other.



나고야 Nagoya

일본 Japan
326.45㎢
2,311,132명

나고야는 일본에서 네 번째로 인구가 많은 도시로, 일본의 주요 항구로 꼽히기도 한다. 도카이 지방의 경제 중심지이며 거대한 공업지대를 형성하고 있다. 자동차 산업으로 유명하며 최근에는 우주 항공, 로봇 등의 분야도 발전하고 있다.

Nagoya is the fourth most populous city in Japan and is considered Japan's main port. It is the economic hub of the Tokai region and forms a huge industrial zone. It is famous for its automobile industry, and recently, the fields of aerospace and robot are also developing.

1

2

1. 20년 이상 버려져 있던 점포를 개조해 만든 크리에이티브 스페이스 UCO. 나고야 특유의 차 문화인 '모닝'을 이어가고 있다.

The UCO is a creative space built by renovating a store which had been abandoned for more than 20 years. It is used as an open studio or small theater for artists.

2. UCO에서 운영 중인 뜨개질 모임에는 성별과 세대를 가리지 않고 시민들이 모여든다.

The UCO-run knitting gathering is attended by citizens regardless of gender and generation. One can just visit exhibitions and start learning to knit.

‘함께하는’ 디자인

Design Being “Together” with Citizens

옝 만 키 래리
Yeung Man Ki Larry
싱가포르 SINGAPORE

비영리단체 P!D의 어시스턴트 디렉터. 도시와 인근 지역의 디자인 계획에 대한 지역사회의 참여를 중시하는 디자이너이자 지역사회 조직책이다.

Yeung Man Ki Larry is the Assistant Director of the Participate in Design (P!D). He is a designer and community organizer who strongly advocates for a participatory and community-centric approach.

국민의 80%가 공공 주택에 살고 있는 데다 국가의 제약이 엄격한 싱가포르에서 주거 환경을 개선하기란 쉽지 않다. 시민을 ‘위한’ 디자인이 아닌 시민과 ‘함께하는’ 디자인을 모색하는 NGO P!D는 공공 주택단지를 다시 디자인하기 위해 무작정 현지에 가서 주민들에게 말을 걸고, 함께 거리를 걸으며 동네의 장점과 문제점을 들었다. 모든 리서치 결과를 토대로 디자인을 만들어 다시 주민들의 피드백을 받는 것이 플래닝의 절차였다. 한편 낙후된 놀이터를 재생하는 ‘핵 더 플레이Hack the Play’라는 프로젝트도 소개한다. 이들은 지역 유치원과 협업하여 디자인 스케치를 하는 워크숍을 열고, 재활용 재료를 주고 아이들에게 직접 놀이터를 짓도록 했다. 이들은 할머니든, 아주 어린 아이든, 모든 시민은 반드시 디자인에 긍정적 기여를 할 수 있다는 사실을 환기시키고자 한다.

The Participate in Design (P!D) is a non-profit organization that dreams of design being “together” with citizens, rather than “for” citizens. It is not easy to improve the residential environment in Singapore, where 80% of the people live in public housing and regulations of the country are strict. In order to redesign the public housing complex, the P!D went to the local area, talked to residents, walked the streets together with them and heard the advantages and problems of their neighborhood. They also held meetings with relevant ministries. The design was based on all survey results and receive feedbacks from the residents again.

The P!D also introduces the“Hack the Play” project, which renovates an old playground. They collaborated with a local kindergarten to hold workshops to design sketches while giving children recycled materials to build a playground on their own, while experts addressed safety, management and maintenance issues. The P!D wants to remind people of the fact that whether they are grandmothers or very young children, all citizens can make positive contributions to design for sure.

싱가포르 Singapore

싱가포르 Singapore
718.3㎢
5,469,700명

싱가포르는 독립한 지 50년가량 된 신생 도시국가로 말레이반도의 끝에 위치한 항구도시다. 20세기 후반에 초고속 경제성장을 이루어 1인당 외환보유고가 세계 최정상권인 경제 대국이 되었다. 엄격한 정부 정책으로 유명하여, 아직도 시민 행동의 자유가 제한적이다.

Singapore is a newly established city state that has been independent for about 50 years. As its economy grew at an ultra high rate in the late 20th century, the city has become an economic powerhouse with its foreign reserve per capita at the world's highest level.

1

2

1. 싱가포르 국민의 80%는 공공 주택에 거주한다. 이들은 현지를 찾아가 시민들과 대화하고, 정부 관계자들을 대상으로 공청회를 열었다.

Eighty percent of Singaporeans live in public housing. To improve public housing complexes, the PID went to the local area, talked with citizens and held public hearings targeting government officials.

2. ‘핵 더 플레이’는 낙후된 놀이터를 아이들이 직접 디자인하는 프로젝트다. 아이들이 직접 식물을 심고 페인트를 칠해 놀이터의 50%를 스스로 만들었다.

“Hack the Play” was a project where kids designed their own playground to renovate old one.

다음 세대로부터의 디자인

Design from the Next Generation

양이
Yang Yi
중국 CHINA

총난대학에서 국제경제법을 전공하고, 10년 동안 <우한이브닝 뉴스> 기자로 일했다. 현재 루오푸 아트 스페이스 감독으로 재직 중이다.

Yang Yi studied International Economic Law at Zhong University of Economics and Law and worked as the Senior Journalist of Wuhan Evening News. Currently she is the Deputy Director of RuoPu Art Space.

우한 Wuhan

중국 China
8,494.41㎢
9,700,00명

우한은 중국 중부에서 인구가 가장 많은 도시다. 프랑스 대중국 투자의 3분의 1을 차지하여, 현재 중국 최대인 약 50개의 프랑스 기업을 유치했다. 많은 철도와 도로가 교차하는 허브이며, 중국 중부의 정치, 경제, 금융, 문화의 중심으로 꼽힌다.

Wuhan is the most populous city in central China. The city has attracted one-third of French investments in China, and has about 50 French companies. It is a transport hub where many railways and roads intersect and is considered to be the center of politics, economy, finance and culture of central China.

루오푸 아트 스페이스는 2015년 미국 플로리다의 올랜도에서 시작된 NGO로, 중국과 서양의 현대미술에 대한 연구, 특히 아동미술 문화 교류 프로그램에 몰두하는 단체다. 루오푸 아트 스페이스의 공간은 중국 우한에 자리 잡고 있으며, 개관 이래 미국과 중국을 오가며 다수의 프로그램을 조직했다. '내 디자인이 당신을 돕는다'는 주제의 프로젝트는 우한의 어린이 및 청소년의 디자인 드로잉을 수집한다. 각자의 엄마를 위해 디자인한 책장, 방범용 휴대폰 케이스 등을 포함하여 지난 3년간 총 3만6854장의 드로잉을 모았다. 가족, 친구는 물론이고 동물, 도시, 환경에 대해 상상해낸 디자인을 기성 디자이너가 만드는 '트랜스폼Transform'은 이 프로젝트의 연장으로 지금까지 77명의 디자이너가 아이들의 작품을 현실화하거나 재해석했다.

루오푸 아트 스페이스의 또 다른 메인 프로젝트인 CITY 1000은 매번 1000명의 어린이와 가족이 창의적인 디자인 수업을 듣고 직접 디자인 작품을 만들게 하는 행사다. 이를 통해 어린이들은 디자인과 사랑에 빠지고, 디자인이 사회적 문제를 개선할 수 있는 매개체임을 알게 된다.

RuoPu Art Space is an NGO that started in Orlando, Florida, U.S., in 2015, and is a group devoted to research on Chinese and Western contemporary arts, especially children's art culture exchange programs. The project"My Design Helps You" collects the design drawings of children and the youth in Wuhan. A total of 36,854 drawings have been gathered over the past three years, including those for a bookcase designed for drawer's mother and a cell phone case for security.

CITY 1000, another main project of the RuoPu Art Space, is an event where 1,000 children and their families are invited to take creative design classes and make creative design on their own. It has already attracted more than 10,000 participants from schools, libraries, and children's wards in small local areas and big cities across the country. Through this, children fall in love with design and learn that design is the medium that helps improve social problems.

CITY 1000 행사는 중국 각지의 학교, 도서관, 어린이 병동 등에서 개최되어 지금까지 총 1만 명 이상의 참가자를 모았다.

CITY 1000 event has been held in schools, libraries, and children's wards across China and has attracted more than 10,000 participants so far.

서비스로서의 학교

School as a Service

수오미넨 자르모
Suominen Jarmo
핀란드 FINLAND

알토대학교 예술디자인대학 교수이며 MIT 미디어 랩 방문 학자로 있었다. 통지대학교 디자인/이노베이션 교수이자 환경 디자인 프로그램 디렉터다.

Suominen Jarmo is a professor of Department of Architecture at University of Art and Design in Aalto. Also he is a professor at Tongji Design & Innovation and the Director of Environmental Design Program.

'서비스로서의 학교'(SaaS) 프로그램은 학교를 건축물로 이루어진 하나의 기관이 아닌 자원의 네트워크로 바라본다. SaaS는 학생들이 도시에 이미 산재해 있는 리소스를 주도적으로 찾아다니는 교육 형태가 가능하다고 믿는다. 예를 들어, 식당과 실험실, 체육관 등을 모두 갖춘 학교 하나를 짓는 대신 학생들이 하루는 도시 어딘가의 화학 실험실에서 과학을 공부하고, 하루는 시립 체육관에서 아이스하키를 배우고, 다음 날에는 미술관에 가서 자기표현 수업을 듣는 것이다. 이는 특정 커뮤니티 내부의 교류를 넘어 지역사회의 서로 다른 커뮤니티 간의 상호작용을 가능케 한다.
헬싱키 알토대학교에서의 첫 번째 실험 결과, 경제적인 지표는 물론이고 교육의 질과 관련된 지표 역시 기존의 학교 모델을 압도적으로 앞섰다. 청소년들은 학교와 같은 특정한 기관에 소속되기보다는 사회의 일부가 되고 싶어 했고, SaaS를 통해 이를 성취하고 동기부여를 받아 자주적인 학습에 나선 것이다.
수오미넨 자르모는 SaaS야말로 스마트 시티의 진정한 모델이라고 단언하며, SaaS에서 거둔 성공을 발판 삼아 병원, 사무실, 요양 시설 등으로 이 모델을 넓혀가야 한다고 말한다.

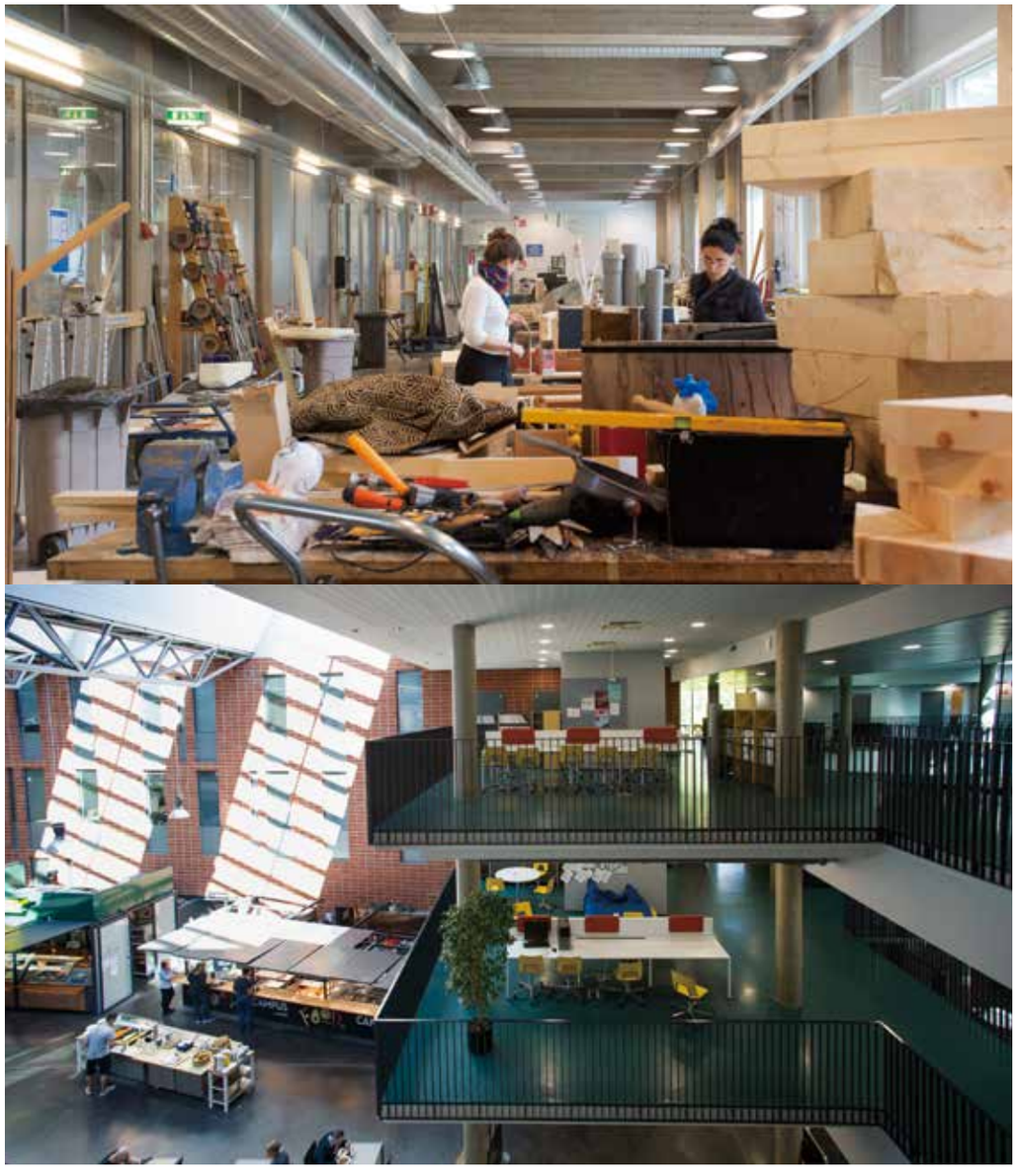
The School as a Service (SaaS) program sees a school as part of a network of resources rather than an institution made up of a building. In the SaaS model, it is believed that education assumes the form that allows students to take the initiative to seek out resources already scattered around the city. For example, instead of building a school with a laboratory and a gym, students could study science in a chemistry lab somewhere in the city one day, learn ice hockey at a municipal gym the other day, and then the next day, take a class of self-expression at a museum. This goes beyond exchanges in a certain community and enables interactions among different communities in a local area.
At The first experiment conducted at Aalto University in Helsinki, the educaltional and economical indicators outperformed those of the existing school model. Suominen Jarmo asserts that this SaaS is a true model for smart cities and says that this model should be expanded to hospitals, offices, and nursing homes and so on.

헬싱키 Helsinki

핀란드 Finland
715.49㎢
635,181명

헬싱키는 핀란드의 수도다. 삼면이 바다로 둘러싸인 항구도시로, 핀란드 최대의 수입/수출항으로 겨울에도 쇄빙선을 가동하여 항로를 유지한다. 한편 중세, 근대, 현대 건축물이 어우러진 깨끗한 도심 풍경으로 유명하다.

Helsinki is the capital of Finland. It is a port city surrounded by the sea on three sides. It is Finland's largest import/export port, while being famous for its clean cityscape with medieval, modern and contemporary buildings combined.



서비스로서의 학교(SaaS)는 특정 건물을 짓는 대신 학생들이 미술관, 실험실 등 도시에 산재한 리소스를 찾아다니며 학습하도록 설계된 모델이다.

In the School as a Service(SaaS), students take the initiative to seek out resources already scattered around the city, such as a museum, a science lab and so on.

디자인으로 재난을 막다

Prevent Disasters by Design

겐지 곤도
Kenji Kondo
일본 JAPAN

오사카대학교에서 건축을 전공하고 동 대학 예술대학원에서 예술과학 석사 및 박사 학위를 받았다. 고베 디자인창의센터 팀장으로 재직 중이다.

Kenji Kondo studied architecture at Osaka University in Japan and got his Master and Doctorate degree at the University Graduate School. He is a manager at Design and Creative Center Kobe.

고베시는 100~150년 주기로 지진이 일어나는 지역에 속해 있어, 1946년의 쇼와 대난카이 지진 이후 앞으로 30년 내에 큰 지진이 일어날 가능성이 매우 높다. 그러나 쓰나미가 일어날 경우 발원지로부터 고베 최초 도달까지는 83분, 도심에 도달할 때까지는 90분이 걸릴 것으로 예측되어 침착하고 체계적으로 이동할 경우 충분히 피난이 가능하다. 이에 고베 창의디자인센터는 +Creative 세미나 프로그램을 통해 디자인을 이용한 방재 정책을 고안했다. 예상 홍수 지역과 해발고도, 대피 절차를 보여주는 지도 등이 포함된 쓰나미 대피 안내판을 만든 것이다. 세미나에 참여한 23명의 시민이 3팀으로 나뉘어 10회에 달하는 토론을 걸쳐 제작했다. 고베 시내 7곳에 설치되었으며, 특히 관광객이 많은 역 앞 3개 안내판에는 가장 높은 건물 등을 쉽게 알아볼 수 있도록 조감도를 게재했다. 고베 창의디자인센터는 안내판을 세우는 것뿐만 아니라 이를 활용한 재난 시 대피 행동을 교육해나가는 것을 이후의 과제로 삼고 있다.

Kobe belongs to an area where an earthquake occurs every 100 to 150 years, so it is very likely that a major earthquake will take place within 30 years as the first one since the Showa Nankai Earthquake of 1946. If a tsunami occurs, it is estimated to take 90 minutes for the tsunami to arrive at the city center. Therefore, it is possible to evacuate safely if the evacuation is carried out composedly and systematically. The Design and Creative Center Kobe (KIITO) has devised a disaster prevention policy using design through +Creative seminar programs. the KIITO has created an information sign including maps that show expected flood areas, their altitude, and evacuation procedures with 23 citizens through 10 rounds of discussion. That information board has been installed in seven places in Kobe. Especially, three boards established in front of the station with lots of tourists include a bird's-eye view so that people can easily recognize the tallest buildings. The KIITO plans not only to set up information boards but also to educate citizens on how to behave in the event of a disaster by using those boards.

고베 Kobe

일본 Japan
557.02㎢
1,527,481명

고베는 일본 제6의 도시이자 일본을 대표하는 항만도시로, 오사카 중심부에서 전철로 30분 거리에 있다. 수해, 공습, 한신 대지진 등으로 엄청난 피해를 입었으나 매번 복구에 성공한다.

Kobe is the sixth largest and leading port city of Japan. It is located 30 minutes away by train from central Osaka. The city was devastated by floods, air raids, and the Great Hanshin Earthquake, but every time, was successfully restored.

쓰나미 대피 안내판에 포함된 조감도는 빌딩의 높이와 밀집도, 도로 상황, 도시의 랜드마크 등을 알기 쉽게 보여주어 신속한 대피를 가능케 한다.

The bird's eye view included in the tsunami evacuation information signs displays the height and density of buildings, road conditions, and the landmarks of the city to facilitate rapid evacuation.

서울의 안전 안심 디자인

Safety Design in Seoul

이경훈
Kyung Hoon Lee
한국 KOREA

이경훈은 고려대학교 건축학과 교수로 재직하며, 국토교통부 중안건설심의위원회 위원, 서초구 도시디자인위원회 위원, 수원시와 안양시 건축위원회 위원 등으로 활동하고 있다.

Kyung Hoon Lee, is a professor of Architecture at Korea University. He also works for Ministry of Land, Infrastructure and Transport Central Construction Review Committee.

한국 범죄 예방 디자인 역사는 그리 길지 않다. 그 개념이 국내에 알려진 것은 1990년대 중반이지만, 2009년 서울특별시 도시재정비촉진을 위한 조례 개정을 통해 재개발이나 뉴타운 사업 시 범죄 예방 디자인의 적용을 의무화한 것이 최초의 제도화였다. 건축 도시 환경을 조성하는 데 범죄 예방 디자인이 본격적으로 적용되기 시작한 것 또한 2012년 서울시가 사회문제 해결형 디자인 사업의 일환으로 시작한 마포구 염리동 소금길 프로젝트부터였다. 서울시의 범죄 예방 디자인 도입 시도는 큰 성과를 거뒀고, 경기도와 부산광역시 등 기타 지역에서 유사한 범죄 예방 디자인 시범 사업을 펼치고 범죄 예방 디자인 조례를 제정하는 계기가 되었다. 2014년 국토교통부가 건축법 제53조 2항을 개정하며 공동 주택이나 숙박업소 등을 계획할 때 범죄 예방 디자인 기준을 따르도록 의무화한 것은 범죄 예방 디자인의 기폭제 역할을 했다.

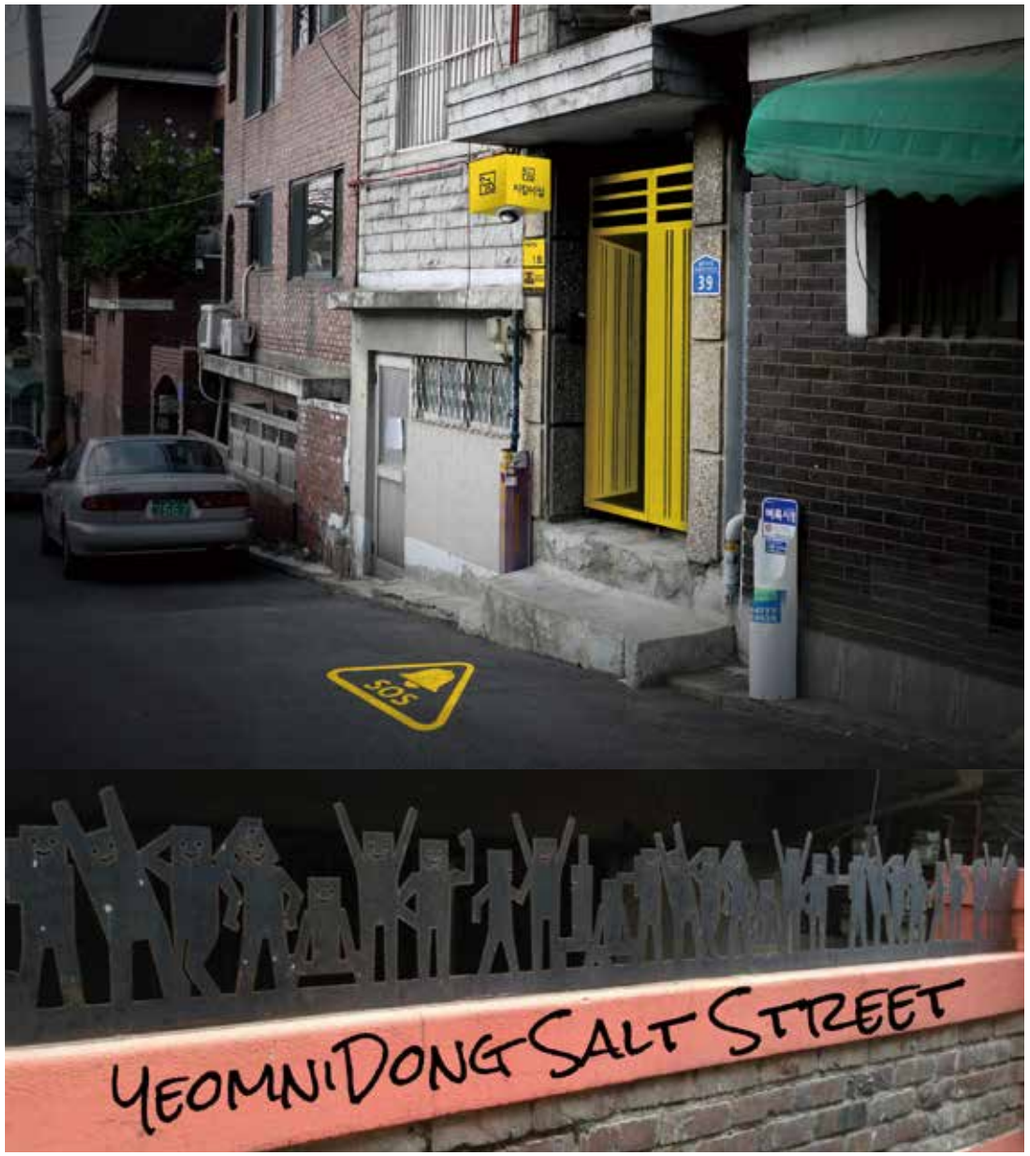
Crime prevention through design is relatively new in Korea. The concept of preventing crime through design was introduced to Korea in the mid-1990s, but it was not fully adopted until 2012 that the Seoul Metropolitan Government launched the"Salt Street" Project in Yeomni-dong, Mapo-gu, as part of a design project (the first of its kind) that sought to address social issues. Also, Seoul revised an ordinance for the promotion of urban improvement in 2009, making the application of design for crime prevention to all redevelopment and New Town projects mandatory. Seoul achieved great success through these efforts and inspired other local governments, including Gyeonggi Province and Busan, to launch their own pilot crime prevention projects based on design and enact related ordinances. It also prompted the Ministry of Land, Infrastructure and Transport to revise Article 53 (2) of the Building Act, which requires the standards for design-based crime prevention to be applied to all newly built apartments and hotels.

서울특별시 Seoul

한국 Korea
605.21㎢
10,022,181명

대한민국의 수도다. 14세기 말 처음 수도가 된 후 정치, 경제, 산업, 사회, 문화적 중심지로서 기능했고, 1960년대 이후 경제 발전과 함께 도시화가 진행되며 통근 및 거주 지역이 반경 30km 내의 주변 수도권에 광역적으로 분포하는 거대 도시가 되었다.

Since in the late 14th century, Seoul has functioned as a political, economic, industrial, social and cultural hub.



마포구 염리동이 과거 소금창고로 사용되었다는 점에 착안해 '소금'을 테마로 다양한 범죄 예방 프로그램을 적용한 소금길 프로젝트는 서울 최초의 범죄 예방 디자인 사례다.

The Seoul Metropolitan Government launched the "Salt Street" Project in Yeomni-dong, Mapo-gu, as part of a design project that sought to solve issues.

우리의 도시, 도시의 디자인
City of Ours, Design of City

에리코 에사카는 나고야 시민의 특성에 맞는 디자인을 차근차근 펼쳐왔다.
Eriko Esaka has unfolded designs that fit the characteristics of Nagoya citizens.

나고야에서 온 당신이 인상적으로 본 서울의 디자인 프로젝트가 무엇인지 궁금하다.
일본의 관점에서 보면 서울은 상대적으로 에너지가 매우 높은 곳이다. 늘 그 점이 인상적이다. 특히 젊은 크리에이터들의 열정과 참여가 신선하다. 도시가 발전하고 노후화되지 않으려면 젊은 사람들의 아이디어가 소모되지 않고 시정(市政)에 반영될 수 있게 로드맵을 만드는 것은 시의 중요한 역할이다.

당신의 커리어를 보면 특히 젊은 기획자에게 깊은 관심을 갖고 육성 프로그램을 진행해온 것을 알 수 있다. 젊은 기획자들에게 관심을 갖는 이유는 무엇인가?
젊은 기획자와 크리에이터뿐만 아니라 일반 젊은이들에게서 많은 영감을 받는다. 영감을 받기 위해서는 아무 생각 없이 의견을 자유롭게 주고받는 브레인스토밍 과정이 매우 중요하다. 젊은이는 어른보다 좀 더 자유롭게 생각을 던진다. 그 속에서 아이디어를 발견하고 정리하는 것이 도시를 매력적으로 만드는 디자인 정책을 만드는 데 큰 도움이 된다.

당신이 젊은이들의 생각에 관심을 갖는 것은 노령화되는 도시의 문제점을 해결하는 데도 도움이 되는가?
물론이다. 중년이 되고 대학에서 강의를 하면서 젊은 세대와 소통하는 것이 중요하다는 걸 많이 느낀다. 나는 그들을 가르치는 입장이지만 오히려 그들에게 많이 배운 다. 젊은 세대를 통해 내가 느끼지 못한 점을 깨닫고, 다른 시각과 창의적인 관점으로 도시를 바라보게 된다. 한국도 마찬가지겠지만 일본의 경우 도시 고령화 문제가 매우 빠르고 심각하게 대두되고 있다. 그래서 기성과 신진 세대의 생각을 소통하게 하고 조율하는 것은 매우 중요하다. 사회 변화 속도가 급격하게 빨라지면서 세대 간의 간극은 어느 때보다 커지고 있다. 때문에 이를 메우면서 도시의 공통 문제를 함께 해결하는 분위기를 조성하려고 한다.

한국도 노령 인구가 늘면서 새롭게 해결해야 할 문제가 발생하고 있다. 노령화 문제를 먼저 겪은 일본의 디자인 행정가로서 조언을 듣고 싶다
I wonder which design project in Seoul was most impressive to you as a person who comes from Nagoya.
From a Japanese point of view, Seoul is a place that has relatively high energy. It is always impressive. Young enthusiastic creators' passion and participation are especially fresh. In order for a city to develop and avoid deterioration, it has to play an important role in devising a roadmap not to consume but to reflect young people's ideas into municipal administration.

Looking at your career, I can see that you have been carrying out training programs with a deep interest especially in young planners. Why are you interested in young planners?
I get a lot of inspiration from ordinary young people as well as young planners and creators. To be inspired, a brainstorming process that enables free exchanges of opinions is very important. Young people think more freely than older people. Finding and organizing ideas during the process is greatly helpful in coming up with a design policy that makes the city attractive.

Does your interest in young people's thoughts help you solve the aging problem of cities?
The younger generation inspire me to realize what I have not felt and to look at the city from different points of view and creative perspectives. As in Korea, the urban aging problem in Japan rapidly and seriously comes to the fore. So it is very important to communicate and coordinate the ideas of old and new generations. As the pace of social changes is rapidly accelerating, the gap between generations is getting wider than ever. Therefore, we are trying to create an atmosphere to solve common urban problems together.

그럴 때일수록 창의적인 디자인이 요구된다. 우리가 진행한 서비스 디자인 중에 좋은 사례로 꼽을 수 있는 것은 '런더리 카페(Laundry Cafe)' 프로젝트다. 동전을 넣고 세탁기를 돌리는 '코인 런더리 숍'의 심화된 버전이라고 할 수 있는 런더리 카페는 세탁 공간과 카페가 결합된 새로운 개념의 커뮤니티 공간이다. 300엔 정도를 내면 세탁 시설을 무료로 이용할 수 있는데 세탁이 끝나기를 기다리는 동안 커피와 음료를 마시면서 이웃들과 담소를 나누거나 조용히 책을 읽을 수 있는 쾌적한 사회적인 공간이 함께 마련되어 있다.

작은 도시 나고야가 1989년 디자인 선언을 하고 점진적으로 글로벌 네트워크를 구축하면서 실제로 시의 경제적인 활성화로 연결되었는가?

나고야가 디자인 선언을 하고 디자인 박람회를 개최하고 국제 디자인센터를 설립하면서 변화가 현실적으로 다가왔다. 디자인센터가 위치한 곳은 우범지대에 가까워서 술 취한 이들이 많고 여성이 혼자 걷기에 위험을 느낄 만큼 낙후됐다. 하지만 센터가 문을 열고 시민들이 디자인에 관심을 가지면서 이곳에 이목이 많이 쏠렸고, 사람들이 몰려들어 쾌적하고 건전한 상업 지역으로 발전했다. 과거 나고야 시민들은 주로 지하 쇼핑센터를 선호하고 지상에서는 잘 걷거나 쇼핑을 하지 않는 경향이 있었는데 국제 디자인센터를 기반으로 시민들의 이동 흐름이 지상으로 옮겨왔다. 특히 젊은 사람들이 이를 주도하면서 도시 분위기가 극적으로 바뀌었다.

유럽과 아시아 휴먼시티 모델의 차이점은 무엇인지, 또 앞으로 우리가 아시아 도시를 연구할 때 관심을 기울여야 하는 부분은 무엇인지 당신의 생각이 궁금하다.

다양한 유럽 중심의 네트워크 행사에 참여하면서 느낀 큰 차이점은 유럽과 아시아가 삼는 커뮤니티의 단위 기준이다. 여러 가지가 있지만 가장 큰 부분은 아시아는 가족 중심적이고 유럽은 개인 중심적이라는 차이다. 이로 인해 도시를 계획하는 접근 방식이 달라질 수 밖에 없다. 문화적으로 비슷한 아시아 국가들 사이에서 이 부분에 대한 연구가 필요하다. 이것이 앞으로 우리에게 주어진 중요한 과제라고 생각한다.

Korea is also experiencing new problems that need to be solved as the elderly population is increasing. I would like to hear advice from a design administrator of Japan which has experienced the aging issue first.

At such time, creative design is more required. A good example among our service designs is the "Laundry Café" project. The laundry café is an advanced version of a coin laundry shop where one can use a washing machine by putting coins and turning it on. It is a new concept of community space that combines space for laundry and a cafe. If you pay about 300 yen, you can use the laundry café facilities without additional charge. The café has a pleasant social space where you can chat with your neighbors and drinking coffee and beverage or reading a book in silence while waiting for the laundry to finish.

A small city of Nagoya made the Design Declaration in 1989 and gradually built up a global network. Did such efforts lead to the economic revitalization of the city?

Yes. They directly did. As Nagoya adopted the Design Declaration, held the Design Exposition, and established an international design center, people felt changes in reality. Where the design center is located was close to the crime-ridden district so there were many drunken people. The area was also underdeveloped so women felt too dangerous to walk alone. However, as the center opened its doors and citizens became more interested in design, the area drew a lot of attention and people to develop into a pleasant and sound commercial area. In the past, Nagoya citizens generally preferred underground shopping centers and tended not to walk or shop much on the ground, but the construction of the international design center has brought citizens to the ground. Especially as the young people led the change, the urban atmosphere changed dramatically.

What is the difference between European and Asian Human City models and what do you think about what we should pay attention to when we study Asian cities?

The biggest difference I have experienced by participating in various European-centric network events is the unit standard of a community in Europe and Asia. There are many differences, but the biggest one is that Asia is family-centered and Europe is individual-centered. This will result in different approaches to planning cities. Studies in this area are needed among culturally similar Asian countries. I believe this will be an essential task for us in the future.

"젊은 기획자와 크리에이터뿐만 아니라 일반 젊은이들에게서 많은 영감을 받는다"

"I get a lot of inspiration from ordinary young people as well as young planners and creators"

Urban Creativity & Citizen Participation

도시 창의성과 시민 참여

도시 속 시민의 행복을 실현하기 위해서는 구성원 각자의 다양하고 창의적인 특성을 포용하는 사회적 분위기와 시민의 자발적인 사회 참여가 필요합니다. 이러한 도시 철학을 바탕으로 성공을 거둔 각국의 아홉 가지 사례를 선보입니다. '도시 창의성과 시민 참여' 세션에서는 공예와 예술, 여성 문제 등 전 세계적인 디자인 화두가 다채롭게 거론됩니다.

In order to achieve the happiness of citizens in a city, social atmosphere that embraces diverse and creative characteristics of each member and citizen's voluntary social participation are needed. We present nine examples of countries which won success based on this urban philosophy. In the Urban Creativity & Citizen Participation session, global design topics such as crafts, arts, and women's issues are discussed in various ways.

전통 예술, 창조 경제가 되다

Traditional Art Becomes a Creative Economy

워랄룬 분야수라트
Woralun Boonyasurat
태국 THAILAND

치앙마이대학교의 사회연구소 대표대행 및 미술학장이다. 치앙마이 세계유산 이니셔티브 프로젝트와 치앙마이 창의도시 프로젝트를 맡고 있다.

Woralun Boonyasurat is the Acting Director of Social Research Institute at Chiang Mai University, and the Dean of Faculty of Fine Arts. She is working on Chiang Mai World heritage Initiative Project.

인종적 다양성과 풍부한 문화적 전통을 지닌 치앙마이가 내세우는 슬로건은 '리빙 시티'다. 워랄룬 분야수라트는 시민들의 삶의 방식과 영적 믿음, 문화적 전통, 종교, 자연환경, 도시의 물리적 시설 모두가 어우러져 완벽한 하모니를 만들어낸다고 말한다. 잘 보존된 유적과 특유의 문화를 보러 오는 관광객이 폭발적으로 늘어나는 것은 물론이고 대형 쇼핑몰이 들어서는 등 급격히 현대화되고 있지만, '터의 기운'을 중요시하는 이곳에서는 새로운 도시계획을 세울 때도 자연환경을 해치지 않는 것을 제1원칙으로 삼는다.
2014년 유네스코 창의도시로 선발된 치앙마이는 도시의 전통 공예로 창조 경제를 이룩하고자 한다. 손으로 짠 대나무 바구니와 직물, 도자기와 목공예품 등은 치앙마이를 상징하는 특산품이다. 여전히 많은 시민이 공예로 생계를 이어가고 있는 한편, 공예 기술이라는 지적 유산을 전수하는 것은 도시의 전통을 유지하는 핵심적인 방법이다. 시는 다양한 창의 워크숍과 공예품 박람회를 위해 이를 활발하게 공유하고 알리며 경제적 성과를 창출하고자 한다.

Chiang Mai is rapidly modernizing with construction of a large shopping mall as well as an explosion of tourists visiting the country to enjoy well-preserved historic ruins and unique culture. However, in this place where people set count on the "energy of the earth," the primary principle of drawing up a new urban planning is causing no harm to the natural environment.
Selected as a UNESCO Creative City in 2014, Chiang Mai hopes to achieve a creative economy with its traditional crafts. Hand-woven bamboo baskets, textiles, earthenware and woodworks are the specialties that symbolize the city. While many citizens still make a living with crafts, passing on the intellectual heritage of craft technology is an essential way of maintaining the city's tradition. The city intends to actively share and introduce its handicraft for various creative workshops and crafts fairs and to achieve economic outcomes.

치앙마이 Chiang Mai

태국 Thailand
40,216㎢
148,477명

치앙마이는 태국 제2의 도시이자 태국 북부에서 가장 크고 문화적으로 중요한 도시다. 매년 100만 명의 관광객을 기록하며 급속히 현대화되고 있지만, 잘 보존된 성곽과 사원 등의 유적지와 특유의 토속 문화를 유지하는 데 큰 힘을 쏟고 있다.

Chiang Mai is the most culturally important city in northern Thailand. It is rapidly modernizing, but is still concentrating its efforts on maintaining well-preserved historic sites and its unique indigenous culture.

1

2

1. 치앙마이는 태국 전역에서 가장 화려한 송끄란 축제를 개최한다. 물을 뿌리는 축제는 물론이고 종교 행진, 성지 순례나 참배 등 다양한 행사가 펼쳐진다.

Chiang Mai is the venue for the most spectacular and enthusiastic Songkran festivals in Thailand.

2. 치앙마이에는 여전히 다양한 부족이 살고 있으며, 전통 의상을 입고 축제나 의식을 치르는 등 각자의 문화를 유지하고 있다.

Chiang Mai is still home to a variety of tribes, who maintain their own culture by celebrating festivals and rituals in traditional costumes.

자연적 공공 공간을 도시의 심장으로

Bring Natural Public Space into the Heart of the City

레티시아 O. 클레멘테
Leticia O. Clemente
필리핀 PHILIPPINES

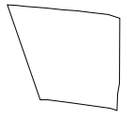
회계학과 법학을 전공하고, 현재 바기오시 도시예산 담당자로 일하고 있다.

Leticia O. Clemente studied Commerce Accounting and Law at Baguio Colleges Foundation.

주민들이 자연적으로 형성한 바기오 특유의 공공 공간들은 사회 · 문화적 교류의 장이자 예술과 축제의 무대가 되어왔다. 바기오시는 이러한 공간의 중요성을 자각하고, '공원 복원 프로그램'을 통해 낙후된 공원과 기타 공터들을 커뮤니티 기반의 참여 활동들이 일어날 수 있는 공간으로 탄생했다. 그 결과로 탄생한 '번함 파크'는 수많은 도시의 주요 행사가 펼쳐지는 곳으로, 주민들이 서로 소통하고 자신의 이야기를 나눌 수 있는 공간이다. 한편 바기오는 필리핀 유일의 유네스코 창의도시로, 공예 및 민속 예술에 특화되어 있다. 지역 특유의 양식을 가진 직조와 목각, 금속공예와 같은 토착민들의 수공예는 바기오를 관광도시로 만드는 데 크게 기여했다. 많은 아티스트가 보금자리를 찾아 들어오는 만큼 대도시를 찾아 빠져나가는 인구에게 더 나은 환경을 제공하는 것, 또한 공예 및 민속 예술을 통해 경제 효과를 창출하는 것이 바기오의 다음 과제다.

Baguio's unique and traditional public places have served as a venue for socio-cultural exchanges and a stage of arts and festivals. Being aware of the importance of this space, Baguio has restored backward parks and vacant lots through the "Park Restoration Program" into places where community-based activities are conducted. As a result, Burnham has been constructed and now serves as a venue where many major events of the city are held and residents can communicate and share their stories.

On the other hand, Baguio, the only UNESCO Creative City in the Philippines, is specialized in craft and folk arts. Handicrafts of indigenous people with the region 's unique style, such as weaving , woodcarving and metal crafts, have greatly contributed to growing Baguio into a tourist city. Since many artists come to the city to find new homes, those who generate economic effects through crafts and folk arts aim to provide a better environment for the population who leave the area for bigger cities.



바기오 Baguio

필리핀 Philippines
57.49㎢
361,569명

바기오는 필리핀 북부의 고원 도시로, 연평균 기온 18도 내외의 서늘한 기후 때문에 피서객이 몰리는 '여름의 수도'다. 산맥을 따라 많은 부족의 토착민들이 살고 있으며 그에 따른 민속공예가 풍부하다.

Baguio is the"capital of summer," which is crowded with tourists because of its cool climate with an yearly average temperature of 18℃. Along the mountains, many indigenous tribes are living there, and accordingly a variety of folk crafts have been developed.

바기오 시민들이 예부터 공공 공간으로 삼은 공터나 들판이 공원이 되어 주민을 아우르는 교류의 장이 되었다.

Prior to industrialization, citizens of Baguio used empty spaces and fields as natural public spaces. These spaces now have become places of exchange between tourists and residents.

시민이 만드는 역사의 풍경

Historical Scene Made by Citizens

다츠아키 고야마
Tatsuaki Koyama
일본 JAPAN

사사야마 시청 소속으로, 국제 도자기 비엔날레 탐바 사사야마 디렉터다.

Tatsuaki Koyama works for Sasayama City Government as the Director of Tamba Sasayama International Biennale of Gastronomy & Pottery.

지역의 전통에 대한 자부심이 매우 높은 곳으로, 성터를 포함한 시의 중심부 모습을 그대로 보존하기 위해 철도와 고속도로를 5km 이상 떨어진 지역으로 돌아가게 만들었다. 전통 가옥이 들어선 거리 역시 그대로 보존하고 있어 관광지로 유명하다. 한편 다른 일본 도시들과 마찬가지로 인구 감소로 심각한 문제를 겪고 있는데, 빈집을 료칸형 고급 호텔로 리노베이션하는 등 창의적인 해결책을 내놓아 다른 지자체에서 견학을 오기도 한다.
사사야마의 마츠나미, 즉 '마을의 풍경' 페스티벌은 사람이 살고 있는 전통 가옥에 미술 작품을 전시하는 축제다. 실제 아티스트가 거주하는 집에 작품을 전시하기도 하고, 일반인이 아티스트에게 집의 일부를 대여해주는 경우도 있다. 빈집에 작품을 전시했다가 아예 사사야마로 이사를 오는 경우도 있다. 이 축제를 통해 사람이 살고 있는 마을의 풍경 전체가 하나의 예술 작품이 되는 동시에, 개개의 주택이 각자의 갤러리로 탈바꿈한다.

The pride of Sasayama citizens in their local tradition is so high that railways and highways have been built to make a detour to areas five kilometers away from the city to preserve the scenery of the city center, including the ruins of the old fortress. It is also famous for its sightseeing spots as it preserves the streets with traditional houses. On the other hand, like other Japanese cities, the city is suffering from serious problems caused by a reduction in population. The city has come up with creative solutions, such as renovating empty houses to Japanese traditional ryokan–style luxury hotels, which make the city good place for field visits of officials from other municipalities.
The Matsunami Festival in Sasayama, a village landscape festival, displays art works in traditional houses where people really live. Some artists display their art works in their own house, while some residents rent part of their house for exhibition. Some artists even move into the city after they presented their art pieces in an empty house. Through this festival, the entire landscape of the village where people live becomes an art work, and at the same time, individual houses become galleries.

사사야마 Sasayama

일본 Japan
377.6㎢
42,196명

사사야마는 교토, 오사카, 고베에서 약 1 시간 거리에 있는 긴키 지방의 소도시다. 일본 6대 요로 꼽히는 탐바 도자기, 민요 축제인 데칸쇼제 등 전통 있는 유무형 문화유산을 자랑하여 국내 관광지로 유명하다.

Sasayama is a small town in the Kinki region, about an hour away from Kyoto, Osaka and Kobe. The city boasts traditional tangible and intangible cultural properties, including Tamba pottery, one of Japan's six major ancient kilns, and the Dekansyo Festival for folk songs.

마츠나미 페스티벌은 실제 시민들이 거주하고 있는 전통 가옥에 미술 작품을 전시하는 축제다

The Matsunami Festival in Sasayama, a village landscape festival, displays art works in traditional houses where people really live.

1마일이 도시를 바꾼다

One Mile Changes a City

프랑크 판 한젤트
Frank van Hansselt
영국 UNITED KINGDOM

클리어 빌리지 CEO. 옥스퍼드대학교에서 철학과 현대언어를 전공했으며, 현재 EU에서 가장 큰 연구·혁신 프로그램인 호라이즌 2020의 고문으로 일하고 있다.

Frank van Hansselt is a CEO of Clear village and serves as an expert adviser for Horizon 2020, the EU's biggest research and innovation program.

이스트런던은 오래된 공장과 첨단 기술 스타트업들이 공존하는 흥미로운 지역이다. 성격과 방식은 전혀 다르지만 양쪽 모두 '만들기'를 한다는 것에 착안하여 이 지역의 1제곱마일 공간 내에 메이커 스페이스와 공작소, 스튜디오, 작업실 등이 들어선 '메이커 마일'을 조성했다. 전통 장인들과 새로운 메이커들을 한데 모아 지역 발전에 도움이 되는 브랜드를 만들고, 기술과 지역사회에 대한 회의와 관련 워크숍을 열었다. 또한 메이커 마일의 12개 공간을 사람들에게 개방하고 제작 현장을 실제로 보여주는 행사인 '오픈 마일'을 매년 개최하고 있다. 이제 메이커 마일은 60개 이상의 조직체로 구성된 네트워크로 성장했고, 동료 휴먼시티 도시 중 하나인 그라츠에서도 메이커 마일을 론칭했다. 그러나 프랑크 판 한젤트는 사회적 약자를 돕는다는 원래의 목표에는 아직 도달하지 못했다고 말한다. 다만 스스로 문제를 만들고, 함께 그에 대한 답안을 내는 휴먼시티 프로젝트를 통해 이를 개선해나갈 수 있을 것이다.

East London is an interesting area where old plants and high technology start-ups coexist. Starting from the fact that their character and style are totally different, but did "making," Clear Village made the "Maker Mile," a one-square-mile space, in this area that has makerspaces, workshops, studios and work rooms. It gathered traditional craftsmen and new makers to create brands to help local development, and held meetings and related workshops on technology and communities. In addition, Clear Village holds the "Open Mile" every year, which is an event designed to throw 12 spaces of the Maker Mile open to people and actually showcase the production scene. Now it has grown into a network of more than 60 organizations, and Graz, one of Human City partner cities, has also launched the "Maker Mile." However, Frank van Hansselt says its efforts have yet to reach the original goal of helping the socially weak. However, Clear Village will be able to improve this through the Human City project, in which people will identify problems themselves and answer the questions together.

런던 London

영국 United Kingdom
1,572.00㎢
8,538,689명

런던은 영국의 수도이자 유럽 전체 대도시권 중 가장 큰 권역이다. 뉴욕, 도쿄와 함께 교통, 금융, 예술, 패션, 연구, 관광 등 거의 모든 분야에서 세계 최고 수준을 자랑하는 글로벌 도시로 꼽힌다. 또한 런던은 경도 0도선이 지나는 곳으로, 협정 세계시의 기준이다.

London is the capital of the United Kingdom and has the largest metropolitan area in Europe. It is one of the global cities boasting the world-class level in nearly every field of transportation, finance, art, fashion, research and tourism.

1

2

1. 메이커 마일은 이스트런던 지역 전통 목공 장인들의 손기술과 3D 프린팅 등 첨단 메이킹 기술이 상생할 방법을 모색한다.

The Maker Mile project is looking for ways for cutting-edge making technologies such as 3D printing and woodworking craftmen's traditional hand-crafting to mutually develop.

2. '오픈 마일'은 메이커 마일 내의 공간들을 하루 저녁 개방하여 시민들이 직접 둘러볼 수 있게 하는 행사다.

"Open Mile" is an annual event that throws spaces within the Maker Mile open for one evening and allows citizens to explore the spaces.

28만 개의 의자

280,000 Chairs

그라츠 도심과 가까운 야코미니 거리는 매우 좁은 도로로 사람들이 교류하고 소통할 공간이 없었다. 그라츠 FH 요아네움대학의 전시디자인과 학생들과 극단 InterACT, 건축사무소 OSA, 아티스트 공동체 츠바인토프는 지역에 공공 공간을 만드는 프로젝트에 나섰다. 먼저 인구 구성과 상점 분포 등의 이론 조사를 하고, 거리의 상점 앞에 임시로 의자와 테이블을 놓고 차와 케이크를 내주며 행인들에게 말을 걸었다. 여기에서 나온 아이디어로 바퀴 달린 의자를 타고 3분 동안 야코미니 거리를 가로지르며 마사지, 독서 등 지역 상인들의 서비스를 받는 '3분 서비스', 야코미니의 소리를 녹음 및 재구성하여 지역에 방송하는 '야코미니의 소리', 극단에서 개최한 퍼포먼스 형식의 야외 공청회를 열었다.
이를 통해 지역 주민들이 앉을 공간을 원한다는 결론을 얻어 좁은 거리에 들어갈 수 있는 의자와 테이블을 만들었으나 많은 수가 순식간에 도난당한 뒤 도시의 다른 지역에서 발견되기 시작했다. 야코미니뿐만 아니라 그라츠 전체가 공공 공간을 필요로 하고 있었던 것이다. 이에 착안해 28만 그라츠 시민들에게 무료로 각자의 벤치를 만들어주는 프로젝트가 시작되었다.

The Jakomini street is close to the city center and consists of very narrow roads, so there was no space for people to interact and communicate. Students from the exhibition design department of Graz FH Joanneum University worked with theater company InterACT, Office for Subversive Architecture (OSA), and artist community Zweintopf to create a public space in this area. They created three prototypes: the "Three-minute Service," which allowed participants to ride a wheeled chair for three minutes around Jakomini Street while local merchants offer services such as massages and reading books; the "Sound of Jakomini," which recorded, reconstructed and broadcast the sound of the street; and an outdoor performance-style public hearings.
Based on the results of the experiments small tables and chairs for narrow Jakomini Street were produced but most of them were stolen. Recognizing this, a project is underway to make benches free of charge for each of the 280,000 citizens of Graz.

안케 슈트리트마터
Anke Strittmatter
오스트리아 AUSTRIA

건축가이자 도시계획 전문가. 그라츠 FH 요아네움대학 조교수다. 휴먼시티 프로젝트 리더를 맡고 있다.

Anke Strittmatter is an architect and urbanist, senior lecturer at FH Joanneum, University of Applied Sciences in Graz. She is also a leader of"Human Cities: Challenging the City Scale" project

그라츠 Graz

오스트리아 Austria
127.58㎢
289,440명

그라츠는 오스트리아 제2의 도시로, 6개의 대학이 밀집된 교육도시다. 그라츠의 구시가는 중부 유럽 안에서 잘 보존된 곳 중 하나로 1999년 유네스코 세계 문화유산에 등재되었다. 한편 현대미술관을 디자인한 쿤스트하우스와 인공 섬 무어인젤 등 매우 현대적인 건축물들이 공존하는 디자인 도시다.

Graz is Austria's second largest city. The old city of Graz is one of the best preserved places in central Europe. It is also a design city where very modern buildings such as contemporary art museum Kunst House and artificial island Murinsel coexist.

1

2

3

1. '3분 서비스'는 바퀴가 달린 의자를 타고 3분간 간 야코미니 거리를 둘러보게 하는 실험이다. 3분 동안 지역 상인들이 마사지나 차 등을 제공한다.

Students of Graz FH Joanneum University conducted three experiments in the Jakomini street in cooperation with a local theater company, an architectural office and an artist collective.

2. 야코미니 거리에서 녹음한 소리를 송출하는 야코미니의 소리와 지역 행인들의 니즈를 듣는 야외 공청회도 열렸다.

The team that collaborated with Zweintopf presented a project called "Sound of Jakomini," which reconstituted random sounds recorded at the Jakomini street and created a sound that symbolizes Jakomini.

3. 그라츠 시민 전체가 앉을 수 있는 공공 공간을 원한다는 결론을 얻어, 28만 명의 시민들에게 저마다의 벤치를 만들어주는 프로젝트가 시작되었다.

The result drawn based on previous experiments showed that Jakomini residents wanted public spaces to sit on. From here, a project to create 280,000 benches for 280,000 citizens started.

왜 도시는 더 인간적이지 못한가?

Why is not a City More Humane?

휴먼시티 프로젝트를 포함하여, 그라츠는 도시 환경 조성에 많은 힘을 써왔다. 안케 슈트리트마터가 성공적인 실험들을 소개했다면, 에리카 투멜은 그라츠의 문제점에 집중한다. 작고 평범한 유럽의 소도시지만 지방에서 인구 유입이 늘고 있고, 2009년 경제 위기 이후 부동산 투자가 늘어나는 상황이 다음 아홉 가지 문제점의 기저에 깔려 있다. 교통과 소음 문제는 물론이고, 공공 공간으로 사용될 수 있는 땅들이 모두 주차장으로 사용되고 있다. 도시 전문가들이 아닌 개인 투자자들이 도시 개발을 결정하고 있다. 공사는 길어지고, 부적합하거나 잘못된 해결책이 시행된다. 공익과 관련된 영역에서 일하는 사람들을 제외한 대부분의 시민이 이기적인 경향을 띠고 있다. 거리에서 벌이는 파티와 같은 소규모 단체들의 가벼운 활동에도 과도한 규제가 적용되며, 소송에 휘말릴 위험까지 있다. '아름다움', 그리고 아름다운 환경의 중요성에 대한 고려가 불가능해진 상황. 에리카 투멜은 이 모든 단점에도 도시를 사랑하며 책임을 느끼고, 포기하지 않고 휴먼시티를 위해 노력할 것이라고 말한다.

Graz has put a lot of effort into creating its urban environment, including the Human City project. If Anke Strittmatter has introduced successful experiments, Erika Thümmel concentrates on Graz's problems. In order to bring about long-term changes, or at least slow down the speed of adverse changes, it is important to recognize the problems. Graz is a small, ordinary European city, but the influx of population from other local areas is increasing, and real estate investments have been on the rise since the global financial crisis in 2009, which contribute to the following nine problems. Now, the city is in a situation where the consideration of "beauty" and the importance of beautiful environments is impossible. Erica Thümmel says that despite all these demerits, she loves the city, feels responsible for it and will never give up and work hard for Human City.

에리카 투멜
Erika Thümmel
오스트리아 AUSTRIA

그라츠 출신의 디자이너 겸 활동가. 비엔나, 이탈리아, 뉴욕에서 활동했다. 1983년부터 그라츠에 스튜디오를 설립하여 활발히 활동하고 있다. FH 요하네움대학에서 강의를 하고 있다.

Erika Thümmel is a designer and activist in Graz. She worked in Vienna, Italy and New York. In 1983, she established her own studio in Graz and designed many exhibitions since then. She is a lecturer at the FH Joanneum.

그라츠 Graz

오스트리아 Austria
127.58㎢
289,440명

그라츠는 오스트리아 제2의 도시로, 6개의 대학이 밀집된 교육도시이다. 그라츠의 구시가는 중부 유럽 안에서 가장 잘 보존된 곳 중 하나로 1999년 유네스코 세계 문화유산에 등재되었다. 한편 현대미술관을 디자인한 쿤스트하우스와 인공 섬 무어인젤 등 매우 현대적인 건축물들이 공존하는 디자인 도시다.

Graz is Austria's second largest city. The old city of Graz is one of the best preserved places in central Europe. It is also a design city where very modern buildings such as contemporary art museum Kunst House and artificial island Murinsel coexist.

2009년 경제 위기 이후로 거주자의 삶은 전혀 고려하지 않은 채 투기 목적으로 만든 건물들이 늘어났다.

Since the financial crisis in 2009, Graz has rapidly fallen into real estate investment. As a result, more buildings have been built only for speculation without any consideration of residents' life at all.

스마트 테크놀로지 적용

Application of Smart Technology

고영준
Young Jun Ko
한국 KOREA

고영준은 2018년부터 한국디자인학회 회장으로 일하고 있다. 서울디자인재단의 '2018 공공환경 유니버설 디자인 평가 및 콘텐츠 개발' 사업 등 다수 프로젝트를 수행했다.

Young Jun Ko is the President of KSSD. His works include "Universal Design Application to Enhance Urban Mobility of Buses."

국내 버스 시스템은 휠체어 사용자와 시각장애인 등 교통약자들이 이용하기에 불편한 점이 매우 많다. 이러한 문제 해결을 위해 스마트폰 애플리케이션과 정류장에 부착된 버스 탑승예약 시스템을 이용해 기사에게 탑승 여부를 미리 알린 후 승차를 할 수 있는 서비스가 제안되었다. 이 서비스를 통해 휠체어 사용자는 스마트폰 앱으로 승차 예약을 한 후 증강현실을 통해 해당 버스의 위치를 파악할 수 있다. 시각장애인의 경우 버스 정류장을 찾아가는 것이 어렵기 때문에 스마트폰 앱으로 정류장에 부착된 비콘(Beacon)과 교신한 후 정류장의 위치와 방향을 파악할 수 있다. 한편 애플리케이션과 별개로 버스 정류장에도 교통약자 버스 탑승예약 시스템이 설치되어 시각장애인과 휠체어 사용자의 승차 예약을 돕는다. 탑승 후에도 스마트폰 앱을 통해 하차 예약을 할 수 있으며 운전석 디스플레이를 통해 운전기사에게 알릴 수 있다.

While commuting by bus is highly recommended as a way of preventing traffic congestion and reducing air pollution, taking the bus remains a daunting task for mobility-disadvantaged people such as those in wheelchairs or with visual impairments. Despite the introduction of low-floor buses for people with disabilities, there are still complaints about the difficulty of using the lift and unexpected delays in the departure of buses caused by handicapped passengers. Moreover, bus drivers sometimes pass bus stops without knowing that a visually impaired person is waiting there. To solve these problems, Ko introduces a bus service that allows passengers to request bus drivers to stop at desired bus stops by using a smartphone application or the bus reservation system installed at bus stops. The smartphone application allows wheelchair users to reserve a ride and track the current location of the bus with the application's augmented reality function.

서울특별시 Seoul

한국 Korea
605.21㎢
10,022,181명

대한민국의 수도다. 14세기 말 처음 수도가 된 후 정치 · 경제 · 산업 · 사회 · 문화적 중심지로 기능했고, 1960년대 이후 경제 발전과 함께 도시화가 진행되며 통근 및 거주지역이 반경 30km 내의 주변 수도권에 광역적으로 분포하는 거대 도시가 되었다.

Seoul is the capital of Republic of Korea. Since it was first designated as a capital in the late 14th century, the city has functioned as a political, economic, industrial, social and cultural hub.

서울시의 새로운 승차 서비스를 통해 휠체어 사용자는 스마트폰 앱으로 승차 예약을 한 후 증강현실을 통해 해당 버스의 위치를 파악할 수 있다.

The smartphone application allows wheelchair users to reserve a ride and track the current location of the bus with the application's augmented reality function.

길을 걷다!

Walking the Streets!

빌바오의 상징적인 지역 중 하나인 빌바오 라 비에하Bilbao La Vieja, 즉 빌바오 구도심은 옛 모습이 대부분 유지되고 있는 지역이다. 인구의 대부분이 서로 다른 문화권에서 온 이주민이고, 젊은이와 아티스트 등이 활발하게 교류하는 다이내믹한 지역이지만 마약, 성매매, 가난 등의 문제가 그대로 산적한 곳이기도 하다.
빌바오시에서는 시민 연구소를 열어 일반 주민, 소상공인, 대학생, 정책 입안자 등 다양한 사람을 참여시켜 지식을 나누었다. 또한 주민들과 직접 현장을 둘러보며 가장 심각한 문제에 대해 직접 들었다. 이 결과를 기반으로 주민과 전문가들은 몇 가지 창의적인 해결책을 제안했다. 먼저 지역의 여성 예술가들에게 의뢰해 10개 상점의 셔터에 각각 하나의 작품을 그리게 했다. 그리고 라 비에하의 지도를 만들어, 이 작품들을 볼 수 있는 네 가지 서로 다른 경로를 제시했다. 마지막으로, 공공 공간 문제를 해결하는 20개의 방법이 담긴 비주얼 가이드를 제작했다. 휴먼시티 웹페이지에 공개되어 있는 이 가이드를 통해 여러 도시의 정책 입안자들에게 영감을 주는 것이 이들의 바람이다.

Bilbao la Vieja, one of the most symbolic areas and an old downtown of Bilbao, maintains most of its old scenery. Most of its population are immigrants from different cultural backgrounds and it is a dynamic area where young people and artists actively interact with each other. The area, however, is also a place where problems such as drugs, prostitution and poverty remain unsolved.
Accordingly, a citizen laboratory opened to share knowledge by gathering a variety of people including ordinary residents, small business owners, college students, and policy makers. They visited the place in person with residents and heard about the most serious problems directly. Based on the results, residents and experts proposed some creative solutions. First, they commissioned local female artists to paint an art piece per person on each one of the shutters in 10 stores. They also created a map of Bilbao la Vieja to suggest four different courses to appreciate these works. Finally, they produced a visual guide consisting of 20 ways to solve public space problems. They hope that this guide available on the Human City website will inspire policy makers of other cities.

마리아 J. 델 블랑코
Maria J. Del Blanco
스페인 SPAIN

빌바오 시의회 경제발전청 프로젝트 매니저. 경제전략 부문, 창조 산업, 디지털 경제 관련 프로그램을 책임지고 있다. 빌바오 디자인 위크 등의 행사를 공동으로 주관했다.

Maria J. Del Blanco is the Manager of Economic Strategic Sectors Area at Bilbao Ekintza. She is in charge of several programs related to creative industries and digital economy. She also co-organizes the Bilbao Design Week and etc.

빌바오 Bilbao

스페인 Spain
40.65㎢
367,890명

빌바오는 스페인 북부 바스크 지방의 중심 도시다. 1980년대 홍수와 최악의 경제 위기로 도시 전반의 위협을 겪었으나 문화를 발판으로 도시를 재건했다. 구겐하임 빌바오 미술관으로 대표되는 현대 건축물들이 도시를 상징한다.

Bilbao is the central city of the Basque region in northern Spain. The entire city was in peril due to floods and the worst economic crisis in the 1980s, but has restored itself based on its culture. Modern architecture represented by the Guggenheim Museum Bilbao symbolizes the city.

일반 주민, 지역 소상공인, 대학생, 연구원, 정책 입안자 등 각계각층의 사람들이 시민 연구소에 모여 서로 지식을 나누고 해결책을 연구했다.

People from all walks of life, including ordinary residents, local small business owners, college students, researchers, and policy makers, gathered to share their knowledge and devise solutions.

거대 재개발과 소형 디자인

Large-scale Redevelopment and Small-scale Design

레이 리우
Lei Liu
중국 CHINA

선전디자인센터 디렉터로 일하고 있으며, 선전/ 홍콩 바이-시티 도시건축 비엔날레 큐레이터와 시드니 도시 디자인 도시 디자이너를 역임했다.

Lei Liu works for Shenzhen Center for Design as a director. He also worked for Shenzhen Hong Kong Urbanism/Architecture Bi-city Biennale as a curator and for Sydney City Design Department as an urban designer.

선전은 하드웨어의 실리콘밸리라 불리는 도시로, 세상에서 가장 큰 전자상가의 조그만 부스들에서 매달 수백만 달러가 거래된다. 급격한 현대화로 선전은 엄청난 고층 빌딩과 낡은 주택들이 공존하는 도시가 되었다. 이러한 상황에서 선전은 중국 최초로 '도시 재개발urban renewal' 사업을 공식적으로 추진하는 도시가 되었다. 2017년에 시 정부는 재건축을 위해 231.94ha 면적에 대한 철거 승인을 내렸다.

서로 면해 있는 두 도시에서 열리는 선전/홍콩 바이-시티 도시건축 비엔날레는 이러한 도시 환경을 이용하고 탐구하는 행사다. 선전디자인센터는 한발 더 나아가 '스몰 & 스마트 디자인' 프로그램을 통해 젊은 디자이너가 지역에서 주민들의 요구에 따라 소규모 재개발을 하도록 돕는다. 비상업적이고 개방적인 이 프로그램의 핵심은 단순한 물리적 개선이 아닌 주민들의 참여다. 주민들을 존중하고 그들의 목소리에 귀 기울일 때만이 인간 중심의 지속가능한 도시 재개발 프로세스가 만들어진다.

Shenzhen is a city called Silicon Valley of hardware. It has rapidly emerged as a city that produces high-tech parts, and millions of dollars of trade deals are concluded every month in the tiny booths of the world's largest electronics complex. Such rapid modernization has made Shenzhen a city where huge skyscrapers and old houses with slate roofs coexist. In this situation, Shenzhen has become the first city in China to officially promote an "urban renewal" project. In 2017, the municipal government approved demolition of 231.94 hectares of areas for reconstruction.

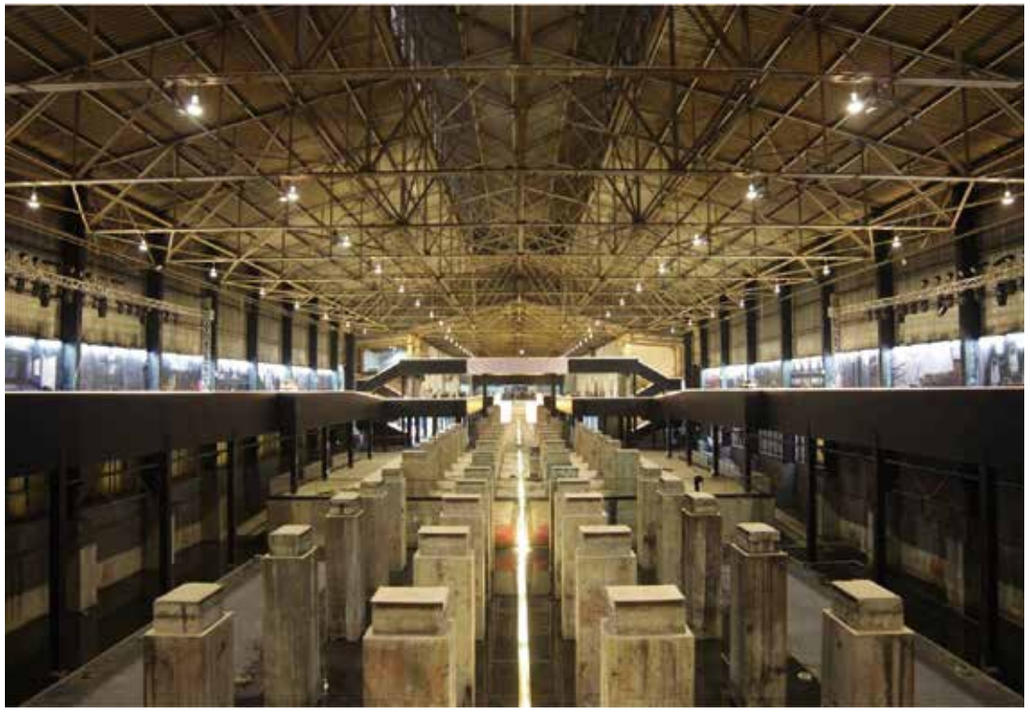
The Bi-City Biennale of Urbanism/Architecture held in the two adjoining cities of Shenzhen and Hong Kong is an event exploiting and using this urban environment. The Shenzhen Design Center goes a step further by helping young designers make small-scale redevelopments in the city according to the needs of residents through the "Small & Smart Design" program. The core of this non-commercial and open program is residents' participation. A sustainable urban renewal process is created only when people are respected and their voices are listened to carefully.

선전 Shenzhen

중국 China
2,050㎢
12,905,000명

선전은 중국에서 가장 먼저 개방한 경제특별구역이다. 전 인구의 평균 연령이 30세 미만인 젊은 도시이며 고등교육을 받은 지식인과 교육을 거의 받지 못한 노동자들로 구조가 양극화되어 있다.

Shenzhen is the special economic zone that was first opened in China. It is a young city with the entire population's average age of less than 30 years and has a polarized structure with highly educated intellectuals and almost uneducated workers.



1

2

1. 선전과 홍콩에서 열리는 바이-시티 도시건축 비엔날레는 도시의 공공 공간과 버려진 공간을 활용하여 도시 문제를 고민한다.

The Bi-City Biennale of Urbanism/Architecture held in Shenzhen and Hong Kong is thinking of ways to address urban issues by utilizing public spaces and abandoned places of cities.

2. 선전디자인센터의 '스몰 스마트 디자인'은 젊은 디자이너들이 도시의 작은 문제들을 해결하는 프로그램이다.

Through the Small & Smart Design, a program conducted by the Shenzhen Design Center, young designers solve small urban problems.

오늘의 DDP, 내일의 DDP

Today's DDP, Tomorrow's DDP

오늘날 DDP의 역할과 의미, 내일의 행보에 대한 전문가 좌담

Talks on DDP's current role and meaning to step forward

September 18, 2018
(Tue) 10:00–12:00

DDP 아너스라운지
DDP Honors Lounge

파올라 안토넬리
(뉴욕 현대미술관 수석 큐레이터)
Paola Antonelli (Senior Curator and Director of Research and Development at MoMA)
안드레아 칸첼라토
(전 이탈리아 로디 시장, MEET 디렉터)
Andrea Cancellato (Former Mayor Lodi, Director of MEET)
이순종(서울대학교 명예 교수)
Sun Jong Lee (Honorary professor at Seoul National University)
전은경(월간 <디자인> 편집장)
Eun Kyoung Jeon (Chief Editor of monthly *Design*)
서울디자인재단 콘텐츠운영팀 전기현 팀장
Gi Hyun Jeon (Head of DDP Contents Team)
유주이 책임
Ju Yi You (Manager)

서울디자인클라우드가 개최되었던 지난 9월, 오늘날 DDP의 역할과 의미, 그리고 내일의 행보에 대해 전문가들의 조언과 지혜를 모은 라운드 테이블이 진행됐다. 2014년 3월 개관해 내년 개관 5주년을 앞둔 DDP가 시민과의 접점에서 디자인 창조 지식의 발신지로 뻗어갈 수 있도록 고민하는 뜻깊은 자리였다.

유주이 2018 서울디자인클라우드 개최와 더불어 '디자인 공유'의 시작으로서 여러분의 지속적 관심과 지지가 큰 힘이 될 것입니다. 오늘날 DDP의 역할과 의미, 앞으로 나아갈 방향에 대한 여러분의 고견을 부탁드리겠습니다.

파올라 안토넬리 DDP 건물은 아름다우며 복잡하고 미래적인 콘텐츠를 가지고 있습니다. 공간을 운영하는 방식에서 이런 장점이 반영되어 있지 않다고 느꼈습니다. 서울디자인클라우드의 <서울 · 평양 내일 만나요> 전시의 퀄리티는 무척 높았으나, 산만한 구성의 상업 공간들이 산재해 있기도 합니다. 현재 DDP의 관심사는 디자인, 공예, 패션, 건축 네 가지로 이뤄져

In September when the Seoul Design Cloud was held, there was a round table that gathered the advice and wisdom of experts on Dongdaemun Design Plaza (DDP)'s role and meaning of today and its way forward. It was a meaningful opportunity to contemplate how the DDP, which opened in March 2014 and will mark its 5th anniversary next year, should meet citizens and move forward to become the source of design creative knowledge.

Ju Yi You Your continued interest and support will be a great help for the Seoul Design Cloud 2018 and the beginning of "design sharing." I would like to ask your opinions of DDP's role and meaning of today and its future direction.

Paola Antonelli The DDP is beautiful, and has complex and futuristic content. But I felt that these features were not reflected in the way the space is operated. Seoul Design Cloud's Seoul♥

있는데, 소셜 디자인을 포함해 시민 디자이너를 참여시키는 것도 활성화의 좋은 방법이리라 생각합니다. 멕시코도 비슷한 사례가 있는데, 시장이 앞장서 시민의 디자인 참여를 유도합니다.

전은경 DDP가 디자인 전문가를 위한 공간과 시민을 위한 공간 사이에서 고민하고 있다는 점을 느낍니다. 두 가지 필요를 모두 충족시켜야 한다는 사명감이 존재하고, 그 사이에서 발생하는 문제가 있습니다. 샤넬 패션쇼 같은 명품 전시부터 시민의 작품까지 아우르려는 욕구와 니즈는 통감하지만, 시민 전부를 만족시키는 것은 어려울 듯합니다.

안드레아 칸첼라토 서울은 세계적으로 큰 수도이며 디자인 도시입니다. 뛰어난 장인들도 보유하고 있습니다. 건물 자체의 미적 완성도만큼 내부 콘텐츠의 설계 또한 중요합니다. 전시만을 통해 가치를 설득하기보다 이 공간을 무엇으로 채울지 결정하는 힘이 있어야 합니다. 문화 행사뿐만 아니라 산업적 가치도 중요하고, 이곳에서 판매되는 물건의 가치가 어느 수준 이상을 만족시켜야 합니다. DDP 건물이 가진 고유성과 신뢰감이 내부에서도 보여야 하며, 서울의 어떤 이미지와 문화 혹은 경제적인 측면에 집중할 것인지 결정해야 합니다.

이순종 여러분의 말씀을 들어보면, DDP는 한국 디자인의 발신지이자 아시아의 디자인 메카까지 꿈꿔볼 수 있을 거라 봅니다. 새로운 라이프스타일과 디자인적 실험을 위주로 전시를 기획하고, 내년 설립 5주년 전시를 계기로 전환점을 만들면 좋겠다는 생각도 듭니다.

전기현 아시아 쪽에서 DDP의 위상이 높아진 것이 사실입니다. 아시아의 다른 도시에서 전시를 해오던 해외 브랜드들이 이제 DDP에서 전시를 개최하고 있습니다. 중국과 일본 사이에서 역사·문화적 요지로서의 매력도 느끼기 때문일 겁니다.

안드레아 칸첼라토 DDP의 가치를 높이기 위해서는 문화와 산업 분야 프로젝트의 균형을 찾아야 합니다. 이곳의 문화적 가치에 대한 신뢰도를 높이면서 DDP가 가진 독창성이 이 안에서도 보여야 하기 때문입니다.

파올라 안토넬리 모마는 시로부터 어떤 재정적 지원을 받지 않고 자체적으로 운영하고 있습니다. 이것은 굉장한 아이덴티티가 있기에 가능한 일입니다. 모마는 기업의 스폰서가 필요하지만, 미술관이 스폰서를 컨트롤합니다.

전은경 모마의 경제 자립도는 곧 정체성이자 힘이라고 생각합니다. 스폰서에게 휘둘리지 않지만 그들 또한 후원을 하며 영광스럽게 생각합니다. 트리엔날레와 모마 모두 바로 떠오르는 콘텐츠가 존재한다는 그 힘이 큽니다. 전체 콘텐츠의 템플릿을 정해주는 디렉터 혹은 콘텐츠를 총괄하는 디자인 큐레이터가 있어야 합니다.

이순종 당분간은 시의 지원을 통해 탄탄한 기획력을 펼쳐야 합니다. 학생부터 외국인까지 서울에서 디자인과 관련해 찾을 수 있는 장소가 많지 않습니다. DDP가 위치한 장소는 패션의 중심지로서 과거와 현재가 축적된 곳입니다. 도시재생으로 좋은 공간도 많이 생겼습니다. 하나의 플랫폼으로서 통합적으로 운영한다면 더욱 강력한 콘텐츠를 발신할 수 있을 것입니다.

월간 <디자인> 편집장 전은경

서울대학교 명예 교수 이순종

SeeYouTomorrow♥Pyeongyang exhibition was of high quality, but its composition was distracted and commercial spaces were scattered here and there. The present DDP's interest consists of four categories: design, craft, fashion and architecture. I think to incorporate social design and involve citizen designers must be a good way for invigoration.

Eun Kyoung Jeon It feels like DDP is hovering on the edge of the space for design professionals and the space for citizens. There is a sense of mission to meet both aims, and problems arise between the two.

Andrea Cancellato Seoul is a big capital city and a design city in the world. It has many excellent craftsmen. The design of internal content is as important as the aesthetic completeness of the building. Rather than convincing its value through exhibitions alone, it must have the capability to decide what to fill this space with.

Sun Jong Lee Listening to your opinions, I think the DDP can become not only the source of Korean design, but the hub of Asian design. It would be good if you plan exhibitions focusing on new lifestyles and design experiments and make a turning point with the 5th anniversary exhibition next year.

Gi Hyun Jeon It is true that the status of the DDP in Asia has been enhanced. Global brands that have exhibited in other Asian cities are now holding exhibitions at the DDP.

Andrea Cancellato In order to increase the value of the DDP, finding a balance between cultural and industrial projects is important. The originality of the DDP should be seen from the inside while raising the credibility of its cultural value. First, you have to decide where to put the focus on, whether cultural aspect or economic aspect.

Paola Antonelli MoMA operates on its own without receiving any financial support from the city. This is possible because of its great identity. MoMA needs corporate sponsors, but the museum controls the sponsors, not the other way. The sponsors have no control over the content.

Andrea Cancellato In case of Triennales, 30% of the finances are supported and 70% is covered by its own. Ticket sales, sponsor support, operating activities, overseas touring exhibitions are all managed simultaneously. These aspects have to be done at the same time. Triennales keeps the balance among many of these aspects.

Eun Kyoung Jeon I believe the economic independence of MoMA is its identity and strength. It does not swayed by sponsors, but it is also honored to be sponsored. Triennales and MoMA both have signature content, and this is very important. There should be a director who decides the template of the whole content or a design curator who directs content.

Sun Jong Lee For the time being, it has to display capacity for solid planning with the support of Seoul city. There are not many design-related places in Seoul which open to everyone from students to foreigners. The DDP is located at the center of fashion, and here is where the past and the present meet. If the DDP is operated as one integrated platform, it must produce more powerful content.

뉴욕현대미술관 수석 큐레이터 파올라 안토넬리(왼쪽), MEET 디렉터 안드레아 칸첼라토.

휴먼시티를 향한 한 걸음

How To Make Human Cities

도시와 디자인에 대한 생각을 공유하는 시간과 함께, 사람 중심 도시의 가치를 우리 현실에 구현하기 위한 노력도 이어졌습니다. 전세계 디자인 전문가들이 워크숍을 진행했고, 우리 도시의 내일을 위한 휴먼시티 디자인 서울 선언이 선포되었습니다. 한편 유럽의 휴먼시티에 살고 있는 시민들에게 현재의 삶에 대해 들어보았습니다.

The Sustainable Human City Design Conference marked Seoul's first step toward becoming a design hub in Asia. Experts from around the world ardently discussed and debated the various roles that DDP can play in relations to the future of the city. We have declared"Human City Design Seoul" to create the dignity of a design city with citizens. Also, we heard about different daily lives from 4 human citizens.

DDP Workshop

DDP 워크숍

자하 하디드의 유작이라는 상징성과 압도적인 디자인 덕분에 DDP는 세계적인 브랜드들의 러브콜을 받고 한국 디자인의 새로운 발신지로 기대받게 되었다. 조선시대 군인들의 훈련장에서 시민들의 여가를 책임지는 운동장으로, 수많은 시장과 의류 봉제 공장의 중심지로 다시 발전해온 동대문과의 관계는 DDP의 또 다른 숙제이자 아이덴티티이기도 하다. 도시의 내일과 시민들의 오늘, 지역의 역사가 함께하는 서울 디자인의 아지트로서 DDP가 수행할 다양한 역할에 대하여 세계 각국의 전문가들이 열정적으로 논의했다. 휴먼시티 디자인 컨퍼런스에 참여한 디자인 전문가들과 재단 관계자들은 7조로 나눠 각각 다른 주제를 맡아 워크숍을 진행했다.

Thanks to its symbolism as Zaha Hadid's posthumous work and the overwhelming design, the DDP has received attention from global brands and is expected as a new place imparting Korean design. The relationship with Dongdaemun, which has been developed from an army training field of the Joseon Dynasty to a stadium for leisure, then to the center of numerous markets and clothing factories, is another task and an identity the DDP has to address. Experts from around the world fiercely talked about the various roles that the DDP will perform as a nest of Seoul's design that embraces tomorrow of the city, today of citizens and local history together. The design experts and SDF staff who participated in the Human City Design Conference were divided into seven groups and conducted different workshops on different themes.

September. 18, 2018
DDP 3F Academy Hall

GROUP 1

동대문 크리에이터
에리코 에사카(일본)
Eriko Esaka (Japan)
겐지 곤도(일본)
Kenji Kondo (Japan)
다츠아키 고야마(일본)
Tatsuaki Koyama (Japan)
이경미(주 사이픽스 대표)
Kyung Mi Lee (CEO at Cyphics)
홍성희(재단)
Sung Hee Hong (SDF)

주민의 마을 디자인 참여
Participation of residents in community design

DDP가 위치한 동대문은 아이러니에 처해 있다. 문화 디자인을 통해 낙후된 공간을 미화하고 관광객을 이끄는 데 성공했지만, 오랫동안 지역에 살아온 거주자의 삶의 질도 고려해야 한다. 이에 대한 해결책을 모색해본다.

The Dongdaemun area where the DDP is located is in a dilemma. The cultural design of the DDP succeeded in beautifying the underdeveloped space and attracting tourists, but residents who have long lived in the area are experiencing deterioration of the quality of life. We will seek solutions for this area where interests of both sides are at odds.

GROUP 2

DDP 인근
디자인 여행 가능
콘텐츠 비교 조사

조시앙 프랑(프랑스)
Josyane Franc (France)
다비데 파시(이탈리아)
Davide Fass i(Italy)
마테이 니크지크(슬로베니아)
Matej Nikšič (Slovenia)
차승화(한양사이버대학교 교수)
Seung Hwa Cha (Professor at Hanyang Cyber University)
서은아(재단)
Eun Ah Seo (SDF)

동대문 골목 어떻게 바꿔야 할까?
How should we change Dongdaemun alleyways?

동대문 인근에는 활기찬 골목들이 많다. 24시간 불야성을 이루는 거리가 있는 한편, 각각의 골목이 다양한 콘텐츠로 넘친다. 패션과 로컬 음식, 젊은 크리에이터 등 개성적 콘텐츠를 지닌 특색 있는 골목을 소개하고, 외국인에게 흥미로운 디자인 여행 콘텐츠를 찾아 활성안을 심화한다.

There are many lively alleyways near the Dongdaemun Gate. Streets are brightly illuminated 24/7, while each alleyway is filled with various content. We will introduce distinctive alleyways with unique content such as fashion, local foods, and young creators, and deepens ways to bring more vitality to the area by seeking design travel content which is interesting for foreigners.

GROUP 3

동대문 인근 먹거리
프랑크 판 한젤트(영국)
Frank van Hansselt (United Kingdom)
안케 슈트리트마터(오스트리아)
Anke Strittmatter (Austria)
레이 리우(중국)
Lei Liu (China)
백민영(재단)
Min Young Baik (SDF)

스트리트 푸드 디자인
Street food design

동대문 일대는 예부터 먹거리의 중심지였다. 고급스러운 파인다이닝 대신 오래된 서민 식당과 젊은이에게 인기 높은 로컬 음식점이 많은 만큼, 현대 서울의 음식 문화를 생생하게 엿볼 수 있는 지역이기도 하다. 동대문의 음식 콘텐츠를 더욱 활성화하기 위해 디자인적으로 보완할 분야를 함께 모색한다.

The Dongdaemun area has been the culinary hub since old times. Instead of luxurious fine dining restaurants, there are plenty of old-fashioned restaurants for ordinary people and local restaurants popular with young people, so one can see the culinary culture of Seoul vividly. We will explore any fields in need of supplementary elements in terms of design in order to further cultivate food content of the Dongdaemun area.

GROUP 5

동대문 인근 먹거리

영 만 키 래리(싱가포르)
Yeung Man Ki Larry (Singapore)
워랄룬 분야수라트(태국)
Woralun Boonyasurat (Thailand)
레티시아 O.클레멘테(필리핀)
Leticia O.Clemente (Philippines)
강정은(건축사사무소 에브리아키텍츠 소장)
Kang Jung-eun (Principal at Every Architects)
이하림(재단)
Ha Lim Lee (SDF)

동대문의 건축 문화 유산
Architectural cultural heritage of Dongdaemun

동대문은 과거와 현재의 건축 유산이 집결한 지역이다. 대한민국 보물1호의 흥인지문을 비롯해 동대문 야구장과 이간수문 등 과거 유물의 흔적이 아직 남아 있고 백남준기념관도 이곳에 위치해 있다. 동대문의 역사 자원을 중심으로 지역이 품은 기억과 문화를 현대적 스토리텔링으로 승화할 수 있는 방안을 모색한다.

Dongdaemun is an area where the architectural heritages of the past and the present gather. In this area, there are still traces of old relics such as the Heunginjimun Gate (Treasure No.1 of Korea), the Dongdaemun Baseball Stadium and Igansumun Floodgates, and the Nam June Paik Memorial House is also located here. We will explore how to transform the memory and culture of the area into contemporary storytelling based on its historical resources.

GROUP 4

시간별 변화하는 동대문 지역, 다양한 액티비티, 교통

웨이 통(중국)
Wei Tong (China)
수오미넨 야르모(핀란드)
Suominen Jarmo (Finland)
에바 골레비오프스카(폴란드)
Ewa Golebiowska (Poland)
이민(국민대학교 교수)
Min Lee (Professor at Kookmin University)
신명철(재단)
Myung Cheol Shin (SDF)

24시간 생동하는 동대문을 위하여
For the Dongdaemun area alive 24/7

나이트라이프가 활발한 서울에서도 동대문은 유독 잠들지 않는 거리다. 24시간 다양한 활동이 펼쳐지는 동대문의 교통 문화와 디자인 콘텐츠를 바탕으로 지역 활성화를 위한 방안을 연구한다.

Even in Seoul, which provides many nightlife activities, the Dongdaemun area is a street that does not sleep at all. We will study ways to revitalize the area based on the transport culture and design content of the Dongdaemun area where various activities can be enjoyed for 24 hours a day.

GROUP 6

어린이, 노약자, 장애인 등 다양한 관점에서 DDP 탐구

양이(중국)
Yang Yi (China)
일로나 구르자노바(에스토니아)
Ilona Gurjanova (Estonia)
에리카 투멜(오스트리아)
Erika Thümmel (Austria)
이준석(스튜디오글루 대표)
Jun Suk Lee (Creative Director at Studio Glue)
이진경(재단)
Jin Kyung Lee (SDF)

모두가 행복한 DDP를 위한 디자인
Design for the DDP where everyone is happy

DDP에는 노인과 어린이, 장애인 등 사회적 약자를 위한 디자인이 얼마나 성공적으로 구현되어 있을까? DDP를 방문하는 사회적 약자들과의 인터뷰를 통해 시설 내 유니버설 디자인을 다양한 관점에서 파악한 후 현재 상황을 평가하고 개선안을 검토한다.

How successfully implemented is the design in the DDP for the socially disadvantaged, such as the elderly, children, and the disabled. We will share thoughts of social minority who visit the DDP through interviews with them. After examining the universal design in the facilities from various viewpoints, we will evaluate the current situation and review improvement measures.

GROUP 7

동대문 패션 마켓과 패션 소상공인, 크리에이터, 장인 등과의 인터뷰

플로라 팡(중국)
Flora Fang(China)
드위니타 라라사티(인도네시아)
Dwinita Larasati (Indonesia)
마리아 J. 델 블랑코(스페인)
Maria J. Del Blanco (Spain)
조은애(티백 대표)
Eun Ae Cho (CEO at ti:baeg)
박세라(재단)
Se Ra Park (SDF)

동대문의 인적자산 어떻게 키워야 할까?
How should we cultivate human assets?

동대문 지역에서 활성화된 패션 인프라를 중심으로 차후 양성해야 할 휴먼자산을 확인한다. 장인과 소상공인, 젊은 디자이너 등 지역의 의미 있는 인적자원 현황을 알아보고 커뮤니티를 활성화할 방안을 논의한다.

We will identify the human assets that should be fostered in the future, centered on the fashion infrastructure promoted in the Dongdaemun area. We will explore the status of significant human resources such as craftsmen, small business owners, and young designers and discuss how to bring vitality to the communities.

Human City Design Exhibition

휴먼시티 디자인 展

September 17–26, 2018

DDP 살림터 3층
DDP Design Lab
3F Academy Hall

조시앙 프랑(프랑스)
Josyane Franc (France)
에리코 에사카(일본)
Eriko Esaka (Japan)
안기현(한국)
Gi Hyun Ahn (Korea)

뜨개질을 배우는 '니팅 클럽'과 빈집의 리노베이션을 통해 나고야는 어떤 도시로 변모했을까? 열차 정류장을 개선하는 과정을 통해 폴란드의 작은 도시 치에신은 새로운 매력을 얻는 데 성공했을까? 휴먼시티 디자인 컨퍼런스가 열린 DDP 살림터 3층에서 한층 긴 호흡으로 사람 중심 도시의 발전상을 소개하는 전시 <휴먼시티 디자인>전이 열렸다. 유네스코 창의도시, 유럽 휴먼시티 네트워크 20개 도시의 연구와 사례가 다채로운 사진과 상세한 해설로 소개되었으며, 패널과 영상으로 구성해 불필요한 폐기물을 배출하지 않는 '제로 웨이스트' 전시로 기획되어 그 의미를 더했다. 무엇보다 <휴먼시티 디자인>전은 휴먼시티 디자인 컨퍼런스에서 펼쳐진 깊고 생산적인 논의가 오랫동안 서울 시민에게도 공유된 자리였다는 점에서 뜻깊었다. 우리의 서울과 그 속에서의 삶을 어떻게 개선할 수 있을지에 대한 새로운 고민이 움트는 자리이자, 도시의 진짜 주인인 시민이 그 주역이라는 점에서 서울디자인클라우드의 중요한 결실 가운데 하나였다.

On the 3rd floor of the DDP Design Lab, where the Human City Design Conference was held, an exhibition titled "Human City Design Exhibition" took place to introduce the development of human-centered cities with a longer breath. Research on and case studies of 20 cities belonging to UNESCO Creative Cities and European Human Cities Network were introduced with coloful photographs and detailed explanation. The exhibition was even more meaningful that it was planned as a "Zero Garbage" exhibition only with panels and images to prevent from discharging any unnecessary waste. Above all, the Human City Design Exhibition was significant in that in-depth and productive discussions unfolded at the Human City Design Conference were shared with Seoulites for a long time. It was one of the priceless fruits of the Seoul Design Cloud in that the exhibition served as a place where new thinking of how we could improve Seoul and the life in it started and reminded of the fact that the real owner of a city is citizens.

캡슐형 휴식공간 쉘로
HUMAN CITIES
휴먼시티
2018 SEOUL DESIGN CLOUD
디자인공유

디자인, 소도시를 깨우다

JDP, 일본 디자인 진흥원은 1969년 발족한 일본 유일의 종합 디자인 프로모션 기관이다. 일본에서는 2011년 동일본 대지진을 기점으로 '지역'이라는 테마가 급부상했고, JDP는 2014년부터 본격적으로 디자인을 활용한 소도시 상생 프로젝트를 시작했다. 소도시 가운데서도 아주 규모가 작은 마을을 대상으로, 해당 도시만의 디자인 상품을 개발 및 판매하여 지역 경제를 활성하는 프로젝트다.

Design Wakes up a Small City

The Japanese Institute of Design Promotion (JDP) is the only general design promotion organization in Japan that was founded in 1969. In Japan, the theme of "region" rapidly emerged after the Great East Japan Earthquake in 2011, and the JDP started small-town win-win project utilizing design in earnest from 2014.

치에신, 길 위에서

표지판조차 없던 치에신의 버스 정류장을 워크숍을 통해 수집한 아이들의 아이디어로 재건했다.

Cieszyn, On the Road

Bus in Cieszyn was rebuilt with childrens' ideas from recycling workshop

류블랴나, 우리 동네 참여하기

'우리 동네 포토 스토리'는 크라우드 소싱 기반의 애플리케이션이다. 주민들이 직접 자신들의 동네와 이웃에 대한 사진을 올리고 설명을 달 수 있다.

Ljubljana, Photostory of Our Neighborhood

Photostory of Our Neighborhood is a mobile app based on crowd sourcing. Residents can directly post photos with captioned explanations in five categories, including "Most pleasant place in my neighborhood," "Professions in my neighborhood," and "My neighbor."

나고야, 니팅 프로젝트

UCO에서 운영 중인 뜨개질 모임에는 성별과 세대를 가리지 않고 시민들이 모여든다.

Nagoya, Knitting Project

The UCO-run knitting gathering is attended by citizens regardless of gender and generation. One can just visit exhibitions and start learning to knit.

런던, 메이커 마일

메이커 마일은 이스트런던 지역 전통 목공 장인들의 손기술과 3D 프린팅 등 첨단 메이킹 기술이 상생할 방법을 모색한다.

London, Maker Mile

The MAKER MILE is one square mile of open workshops, tech startups, artist and design studios, fabricators, galleries, shops and businesses, centering along Vyner Street between Bethnal Green and London Fields stations.

생테티엔, 공터의 재건

산업지대에 버려진 공터를 재건하여 2017 생테티엔 비엔날레에서 공공 공간으로 공개하는 '하이퍼마티에르' 프로젝트.

Saint Étienne, Renovation of Open Spaces

As a participative and citizen project, Hypermatière is funded by the City's policy and the Saint-Étienne Culture Department.

그라츠, 28만 개의 의자

오스트리아의 도시 그라츠에서는 시민 전체가 앉을 수 있는 공공 공간을 원한다는 결론을 얻어, 28만 명의 시민들에게 저마다의 벤치를 만들어주는 프로젝트가 시작되었다.

Graz, 280,000 Chairs

The result drawn based on previous experiments showed that Jakomini residents wanted public spaces to sit on. From here, a project to create 280,000 benches for 280,000 citizens started.

People in Human Cities

휴먼시티에 살아보니

휴먼시티에는 누가 살고 있을까?
4인의 휴먼시티즌에게 듣는 휴먼시티 이야기
Four different daily lives from four different Human Citizens

탈린 Tallinn

이리나 라낙 Irina Rannak

자기소개를 해주세요. 안녕하세요. 제 이름은 이리나 라낙입니다. 63세의 교사이며, 42년째 탈린에 살고 있습니다.

탈린은 어떤 면에서 휴먼시티일까요? 지금 탈린에서는 세찬 젠트리피케이션이 일어나며 새로운 문화가 생겨나고 있어요. 그런 면이 오히려 탈린을 휴먼시티로 만드는 것 같습니다.

탈린에서 가장 좋아하는 공공 인프라는 무엇인가요? 국립도서관을 제일 좋아합니다. 일하기도, 쉬기도 좋습니다. 컴퓨터로 대부분의 행정 처리를 할 수 있고, 대중교통이 많은 경우 무료입니다. 연극의 달, 미술관의 밤 같은 기분 좋은 문화 행사도 많습니다.

반대로, 아쉬운 점은 무엇인가요? 도심에 시민들이 이용할 수 있는 녹지가 있었으면 좋겠습니다.

이 도시를 좋아하는 가장 큰 이유는 무엇인가요? 깨끗하고, 돌아다니기 편안합니다. 바다도 있고요.

탈린을 한마디로 표현한다면? 꽃망울을 터뜨리는 오래된 도시.

Please introduce yourself. Hi, My name is Irina Rannak, a 63-year-old teacher. I have lived in Tallinn for 42 years.

In your opinion, what makes Tallinn as a Human City? Tallinn is facing very intensive process of gentrification, and a lot of new expositions are appearing in the city. I think, this makes Tallinn more a Human City.

What is your favorite public infrastructure of Tallinn? My favorite public place is the national library. It provides good environment to work or rest. The public transport has been free in many cases. Also there are lots of pleasant cultural events.

On the contrary, what do you think it lacks? It would be great to have some green areas for people to use in the city center.

If you define Tallinn in a word or a sentence? The old town bursting into blossom.

런던 London

굴옐모 Guglielmo Caggiano

자기소개를 해주세요. 저는 굴옐모 카자노입니다. 올해로 41세고, 주영 이탈리아 대사관에서 경제 영사관으로 일하고 있습니다. 아내, 세 살배기 딸과 함께 런던으로 발령받은 지 2년이 되어갑니다.

런던은 왜 휴먼시티일까요? 지속가능성, 유쾌함, 유동성, 접근성 등 휴먼시티의 많은 가치를 공유하기 때문입니다. 또한 런던은 세계적인 허브 역할을 하는 대도시지만, 동시에 런던의 상위 행정구역인 그레이터 런던 전역의 동네들은 마치 소도시에서 볼 수 있는 것과 같은 강한 커뮤니티 의식으로 뭉쳐 있습니다. 이러한 양극의 성격이 곧 런던을 휴먼시티로 만드는 것 같습니다.

런던에서 가장 좋아하는 공공 인프라는 무엇인가요? 공원과 녹지입니다. 크든 작든, 런던의 어디에나 걸어갈 수 있는 거리에 공원이 있어요. 또한 문화생활과 대중교통도 런던 시민들의 삶의 질을 높이는 큰 척도입니다.

반대로, 아쉬운 점은 무엇인가요? 빈부 격차 문제입니다. 가까이 붙어 있음에도 부촌과 노동자 동네가 완전히 분리되어 있는 경우가 많습니다. 결과적으로 교육 분야 등 공공 서비스에서 차이가 생길 수밖에 없죠. 한편 런던의 악명 높은 집값 문제를 해결하기 위한 공공 주택도 필요하다고 봅니다.

이 도시를 좋아하는 가장 큰 이유는 무엇인가요? 런던을 사랑했던 문학가 새뮤얼 존슨의 말을 인용하고 싶습니다. "런던에 싫증이 난 사람은 삶에 싫증 난 사람입니다. 런던에는 삶에서 누릴 수 있는 모든 것이 있습니다."

런던을 한마디로 표현한다면? 런던은 흐르는 강물 같아요. 언제나 변함없고, 언제나 폭넓습니다.

Please introduce yourself. My name is Guglielmo Caggiano, I'm 41 years old and currently serve as Commercial Attaché at the Embassy of Italy to the UK. I've been living in London for almost two years with my wife and my three-year-old three-year-old daughter.

What makes London as a Human City? London is a great international hub; on the other, there's a strong sense of community that bounds people in every neighborhood of the Greater London. This aspect makes their daily life not quite different to the one in a much smaller urban environment.

What is your favorite public infrastructure in London? My favorite is definitely parks and green areas. Bigger or smaller, you'll find one in walking distance from the place you live.

What do you think it lacks? Wealthier and working class neighborhood often remain secluded even when they are actually very close. Differences, as a consequence, arise in the quality of provided public services such as education. Social housing are needed to address rising average costs of real estate in London.

What is the biggest reason you love this city? I would like to quote Samuel Johnson as saying, "When a man is tired of London, he is tired of life; for there is in London all that life can afford."

If you define London in a word or a sentence? London seems to be like flowing water in a river: always the same, always diverse.

류블랴나 Ljubljana

마린 메닥 Marin Medak

자기소개를 해주세요. 제 이름은 마린 메닥입니다. 올해로 서른이 된 사업가이자 탐험가입니다. 해안도시 피란에서 태어났지만, 공부하러 왔다가 류블랴나에 12년째 정착해 살고 있습니다.

가장 좋아하는 공공 인프라는 무엇인가요? 차 없이 걷거나 자전거를 타고 이동하는 자전거도로가 제게는 가장 중요합니다. 또 차가 다니지 않아 자유롭게 걸어 다닐 수 있는 구도심, 걷거나 달리기에 좋은 티볼리 공원, 일주일에도 몇 번씩 패들링을 가는 류블랴지카강과 강둑을 좋아합니다.

반대로, 아쉬운 점은 무엇인가요? 공공 주택이 훨씬 더 많아졌으면 좋겠습니다. 많은 관광객이 유입되는 가운데 집값이 오르고 있어요. 옥외 광고판이 줄어들었으면 좋겠고, 비나 햇빛을 피할 수 있는 버스 정류장이 있으면 좋겠습니다.

류블랴나는 잘 디자인된 도시인가요? 전체적으로 잘 디자인되어 있지만, 분명 더 발전할 수 있다고 생각합니다. 시민들이 류블랴나 시내의 로그(Rog)라는 폐공장을 10년 넘게 점거하고 있는, 매우 유명한 운동이 있는데 시에서 이들을 내보내고 창의센터를 짓는 계획을 수립했어요. 그것도 좋은 일이지만, 로그와 같은 풀뿌리운동이 도시 디자인에 포함되는 것도 중요하다고 봅니다.

류블랴나를 좋아하는 가장 큰 이유는 무엇인가요? 작은 규모요. 도시 전체가 하나의 커뮤니티를 이루고, 그것이 류블랴나를 '인간적으로' 만드는 특징입니다. 자전거로 도시를 횡단하는 데 45분이 채 걸리지 않아요. 보금자리만 있다면 물가도 저렴하고, 치안도 좋고, 즐길 거리도 많습니다.

류블랴나를 한마디로 표현한다면? "살 만한 도시."

Please introduce yourself. My name is Marin Medak, I'm 30 and I'm an entrepreneur and adventurer.

Do you think Ljubljana is well-designed? Overall I think Ljubljana is well designed, but it can definitely be improved. The municipality wants to kick out squatters from the Center Rog and build a center of creativity. This is good, but I think grassroots initiatives that are now occupying Rog should be a part of city design.

Which public infrastructure do you like the most? Cycling lanes are the most important aspect of public infrastructure for my life. I don't have a car and I go around by bike or walking. I also like the car-free old city center, Tivoli Park for walking and running, and the Ljubljanica River where I go paddling a few times a week and it's river shore to sit and spend time.

On the contrary, what do you think it lacks in your city? There is a big lack of public housing. I would like the city without outdoor advertisement. Also, actually working bus stations would be helpful, so you don't wait outside on the rain/sun.

What's your favorite aspect of your city? Its small size, that I can go everywhere by bike. Also, it's affordable if you have your own apartment, clean, safe and offers many opportunities for recreation.

If you define Ljubljana in a word or a sentence? "A livable city."

헬싱키 Helsinki

미리암 감라스니 Mirjam Gamrasni

자기소개를 해주세요. 제 이름은 미리암 감라스니입니다. 36세고, 태어나고 자란 헬싱키에서 비서로 일하고 있습니다.

이 도시에서 당신의 삶과 가장 관련이 있는 공공 인프라는 무엇인가요? 큰딸이 내년에 전면 무상인 공립학교에 입학하는데, 교육의 질을 확신할 수 있습니다. 사립학교는 매우 드물뿐더러 이곳에서는 가장 가난한 아이들조차 가장 좋은 학교에 갈 수 있기 때문입니다. 그건 정말 의미 있는 일이죠. 또 대중교통이 굉장히 잘 갖추어져 있어 시내에 살고 있다면 차조차 필요 없습니다. 저는 면허가 없어요. 앞으로도 필요할 것 같지 않습니다.

가장 좋아하는 공공 서비스는 무엇인가요? 헬싱키에선 여름 내내 매일 16세 이하 아이들에게 놀이터에서 무상으로 점심을 줍니다. 제2차 세계대전 때부터 시작했으니 70년이 넘은 제도죠. 원칙은 단순합니다. 모든 아이가 하루에 한 끼라도 따뜻한 밥을 먹어야 한다는 것.

반대로, 아쉬운 점은 무엇인가요? 헬싱키에 부족한 건 즉흥성입니다. 규칙이 엄격한 편이라 대부분의 일이 예측 가능합니다. 예를 들어, 여름이면 소음 때문에 모든 바가 10시에 테라스를 닫아야 해요. 백야로 환한 도시를 밖에서 조금 더 즐길 수 있으면 좋을 텐데요.

헬싱키를 좋아하는 가장 큰 이유는 무엇인가요? 도시 안에서 자연을 느낄 수 있다는 점입니다. 저는 오래된 목조 주택들이 모인 곳에 사는데, 도심에서 고작 5km밖에 떨어져 있지 않습니다. 조그맣고 조용한 마을에 살면서 수도의 모든 혜택을 누리는 셈이죠.

헬싱키를 한마디로 표현한다면? 살기 편안한 곳.

Please introduce yourself. My name is Mirjam Gamrasni, I am 36 years old, I was born and raised in Helsinki.

Which public infrastructure has a relevance to your life? Next year my older daughter will start the public school, and I know it will be a good school. Private schools are really rare and money doesn't matter in the education. Even the poorest kid can go to the best school.

What is your favorite public service in your city? My absolutely favorite service is the free lunch for all kids under 16 years old served every day at the playgrounds of the city of Helsinki from June to mid August. The principle is simple: all children should have at least one warm meal a day,

What do you think it lacks? In Helsinki, there are lots of rules and everything is pretty much predictable. For example during the summer time, the bars have to close the terraces at 10 p.m. for not making noise in the neighborhood. As summers are full of light in here, it would be nice to enjoy them outside for a little longer.

What's your favorite aspect of your city? The feeling of nature inside the city. I live in an area of old wooden houses, about 5 km from the city center. It's like living in a little quiet village but with all the services of a capital.

If you define Helsinki in a word or a sentence? Helsinki – easy to live.

사람과 환경의 상생을 향한 '휴먼시티 디자인 서울' 선언

우리는 사람과 환경의 창의적 관계를 지향하는 '유네스코 디자인 창의도시 서울'의 지속가능한 비전을 세계에 널리 알리기 위해 여기 모였다.

'휴먼시티 디자인 서울' 선언은 남녀노소, 빈부 격차, 장애의 유무에 관계없이 모든 시민이 인간 소외 현상과 물질주의적 폐해를 극복하고, 창의적인 삶을 누릴 수 있는 지속가능한 도시 환경을 디자인해야 한다는 시대적 요구에 따른 것이다. 이를 위하여 우리는 기존 휴먼시티 네트워크의 이념과 아시아적 디자인 가치가 융합된 '휴먼시티 디자인 서울'의 비전과 목표를 제시하고자 한다.

이에 '휴먼시티 디자인 서울'은 사람과 사람, 사람과 사회, 사람과 환경, 사람과 자연이 더욱 조화롭고 지속가능한 관계를 맺을 수 있도록 다음을 선언한다.

하나, '휴먼시티 디자인 서울'은 휴먼시티 네트워크 도시들과 협력하여 사람과 환경의 조화로운 관계를 지향하는 지속가능한 도시 생태계라는 공통의 목표를 추구한다.

둘, '휴먼시티 디자인 서울'은 오늘날의 도시가 안고 있는 복합적인 문제들에 대한 창의적인 해결 방법으로 디자인의 사회적 문제 해결 및 치유 기능을 수용한다.

셋, '휴먼시티 디자인 서울'은 도시 환경의 공공성 확보와 문화적 다양성의 확대를 통해 시민 개개인이 자율적 삶의 주체가 되는 사람 중심의 도시 정책을 지지한다.

넷, '휴먼시티 디자인 서울'은 사회적 디자인 개념과 아시아의 유기체적 세계관이 조화된 '휴먼시티 디자인 상(Human City Design Award)'을 2019년부터 제정·시행한다.

다섯, '휴먼시티 디자인 서울'은 사람과 환경이 공존하는 도시 생태계 구축을 위한 소통의 장이자, 문명 공동체의 지속과 안녕을 추구하는 상생의 플랫폼이 되기를 희망한다.

2018년 9월 17일
서울시민을 대표하여 서울시장 박 원 순

HUMAN CITY DESIGN SEOUL DECLARATION FOR THE COEXISTENCE OF PEOPLE AND THE ENVIRONMENT

The "Human City Design Seoul" Declaration meets the demand of the times that all citizens, regardless of gender, age, wealth, and disabilities, should overcome the adverse consequences of human alienation and materialism and create a sustainable urban environment where they can live a creative life. To this end, we would like to present our visions and goals of the Human City Design Seoul, which are a fusion of existing ideals of the Human City Network and Asian design values.

First, Human City Design Seoul pursues the common goal of a sustainable urban ecosystem aiming for a harmonious relationship between people and the environment in cooperation with other Human City Network cities.

Second, Human City Design Seoul accepts the function of design for social problem solving and healing as a creative solution to complex problems facing today's cities.

Third, Human City Design Seoul advocates human-centered urban policy to secure public nature of the urban environment and expand cultural diversity, thereby making sure that each individual citizen lives an autonomous and independent life.

Fourth, Human City Design Seoul will enact and implement the Human City Design Award, which will harmonize the social design concept and the organic world view of Asia from 2019.

Fifth, Human City Design Seoul hopes to be a venue of communication for establishing an urban ecosystem that allows people and the environment to coexist, and a platform for mutual growth that pursues the continuance and well being of the civilization community.

September 2018
On behalf of Seoulites, Mayor of the Seoul Metropolitan Government,
Won Soon Park

Seoul Design Cloud
서울디자인클라우드

2018년 10월 19일 초판 인쇄
2018년 10월 22일 초판 발행

지은이 서울디자인재단

펴낸이 최경란

펴낸곳 (재)서울디자인재단
03098 서울시 종로구 율곡로 283

총괄기획 서울디자인재단 DDP 운영본부 콘텐츠운영팀
박삼철 강문석 전기현 유주이 엄아영 김민희 김나리 이효원
배인혜 윤소라 서은아 장희원 이명은 박주은 우지연

큐레이터 조시앙 프랑(Josyane Franc)
에리코 에사카(Eriko Esaka)

코디네이터 여미영

편집기획 송원석 정미환 박예하

디자인 김경배 이소정

사진 김경수 이대원

이 책의 저작권은 서울디자인재단에 있으며
무단 전재나 복제는 법으로 금지되어 있습니다.
All right reserved.

값 8,000원
93300
9 791188 219285
ISBN 979-11-88219-28-5