



서울디자인클라우드

2018 서울디자인클라우드

‘디자인 공유’ 09.17.-26.

Seoul Design Week
Seoul Fashion Week
Seoul Upcycling Week



디자인으로

소통하다

디자인 공유

Design

Cloud



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
박상철 강문석 전기현 유주이 엄아영 김민희 김나리 이효원
배인혜 윤소라 서은아 장희원 이명은 박주은 우지연

편집기획 송원석 정미환 박예하

디자인 김경배 이소정

사진 김경수 이대원 김대진

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

All right reserved.

2018 SEOUL DESIGN CLOUD

서울
패션
위크

서울
디자인
위크

서울
새활용
위크

Design Cloud

디자인 공유

Industry

산업

동대문 브랜드
원단 > 봉제 > 제작 > 전시

SEOUL
DESIGN
CLOUD

서울
패션
워크

서울
디자인
워크

서울
생활용
워크

City

도시

서울 · 유럽 · 아시아

Dignity

일상의 격

브랜드 · 제품 · 디자인

Seoul Design Week

2018 서울디자인위크는 디자인 공유라는 테마를 통해 우리 사회가 직면하고 있는 여러 문제와 또 다른 가능성을 디자인이라는 관점으로 고민하는 자리였습니다. 휴먼시티 컨퍼런스를 통해 디자인이 도시 문제를 해결해온 선례를 살펴보는 한편, 서로 다른 세 가지 기획으로 디자인 공유전을 진행해 사람 중심의 휴먼시티 서울의 미래를 살펴보았습니다. 동대문의 지역 상생, 아날로그 도구 디자인의 미래, 시민들이 참여하는 공예 마켓은 도시에 새로운 활기를 불어넣었다.

Seoul Design Week 2018 was a venue of contemplating various issues facing our society and possibilities of our society from a perspective of design with the theme of "design cloud." Through the Human City Conference, we looked at the precedents in which design has solved the urban problem. While we tried to seek the future of Seoul as a human-centered Human City by holding design contests with three different projects.

Seoul Fashion Week

서울패션위크는 우리 한복의 현재 진행형과 21세기 패션 디자인의 새로운 윤리에 주목합니다. 청년 디자이너와 청년 패션 모델, 창덕궁과의 협업을 통해 궁나들이 패션쇼를 진행했고 지속가능 윤리적 패션 포럼을 통해 친환경 패션에 대한 인식 개선을 도모했습니다. 10월 중순 열린 헤라서울패션위크는 성대한 축제의 장을 다시 한번 펼쳐 보였습니다.

Seoul Fashion Week 2018 focuses on the present progress of our traditional attire *hanbok* and the new ethics of 21st century fashion design. We also collaborated with young fashion designers, fashion models and the Changdeokgung Palace Office to hold a Hanbok Excursion and raised awareness of eco-friendly fashion through the sustainable ethical fashion forum.

Seoul Upcycling week

서울새활용위크는 지속가능한 도시 환경을 위한 고민과 탐구의 현장이었습니다. 도시 생활을 구성하는 의식주 각 분야의 생산과 소비 과정 전문가 8명과 함께 새로운 생태계 패러다임을 고민하는 국제 컨퍼런스를 진행했고, 한 달간 다채로운 친환경 페스티벌을 이어갔습니다. 폐기물을 기발하게 재활용한 전시와 친환경 놀이터, 장터를 통해 지속가능성에 대한 고민을 시민들과 함께 나누었습니다.

Seoul Upcycling Week 2018 contemplated and explored ways for a sustainable urban environment. With eight experts in production and consumption of food, clothing and shelter, we organized an international conference for discussing a new ecosystem paradigm, while hosting colorful eco-friendly festivals.

서울디자인클라우드는 디자인을 통한 소통의 장이며,
 서울디자인위크와 서울패션위크, 서울새활용위크를 포괄하는
 넓은 개념의 축제로 지속해갈 예정입니다.

2018 서울디자인클라우드는 사람 중심 디자인의
 '휴먼시티 디자인 서울'을 선언하는 한편,
 다양한 컨퍼런스와 전시, 마켓을 통해 시민들과 함께
 디자인 도시의 품격을 높였습니다.

DDP가 위치한 동대문의 역사적 산업을 소개하고,
 디자인 생태계를 활성화해 서울의 디자인 경쟁력을
 향상시키기 위해 다채로운 행사를 진행했습니다.

Seoul Design Cloud 2018 is a venue for citizens' participation and
 communication through design. We have declared the "Human City Design
 Seoul" and created the dignity of a design city with citizens through various
 conferences, exhibitions and markets. Moreover, it aimed to improve the
 design competitiveness of Seoul by introducing the industry in Dongdaemun,
 where the DDP is located and bring vitality to the design ecosystem.

2018 SEUL DESIGN CLOUD

서울패션위크
 서울디자인위크
 서울새활용위크

디자인 공유

2018.
 9.17.(월) - 26.(수)



동대문디자인플라자(DDP)
 서울새활용플라자(SUP)

주 최 | 서울특별시 서울특별시
 주 관 | (재)서울디자인재단 Seoul Design Foundation



- 016 대표이사 인사의 글 Greetings from CEO
- 018 서울디자인클라우드 디자인으로 소통하다 Seoul Design Cloud Communication through Design

서울디자인위크 Seoul Design Week

지속가능한 휴먼시티 디자인 컨퍼런스 Sustainable Human City Design Conference

- 024 스페셜 키노트 : 휴먼시티와 소셜 디자인 Social Design for Human-centered City
- 026 휴먼시티 디자인 서울 선언 Human City Design Seoul Declaration
- 028 축하 Congratulatory Message
- 030 휴먼시티 디자인 컨퍼런스 참여연사 소개 Profile of Participants
- 032 기조연설 1 : 인간, 디자인 그리고 도시 Keynote Speech 1 : Human, Design and City
- 034 기조연설 2 : 상상으로 디자인하는 또 하나의 상상세계
Keynote Speech 2 : Design Imaginative World with Imagination
- 035 기조연설 3 : 동아시아의 문화도시 Keynote Speech 3 : Culture Cities of East Asia
- 036 강연 1 : 휴먼시티네트워크 활동 배경과 인간 중심 도시 디자인의 중요성
Speech 1 : Background of Human Cities Network Activity and Significance of Human-centered Urban Design
- 037 강연 2 : 아시아 도시 환경과 휴먼시티 Speech 2 : Asian Urban Environment and Human Cities
- 038 강연 3 : 한강과 다시 만나는 시민, 문화로 다시 흐르는 한강 Speech 3 : Human-centered Festival on the Hangang River
- 039 강연 4 : 작은 공간, 큰 도시에 새로운 활기를 불어넣다 Speech 4 : Small Spaces Revitalize Big Cities
- 042 세션 1 : 지속가능한 도시 디자인 연구 발표 Session 1 : Sustainable Urban Design
- 048 세션 2 : 디자인 싱크탱크와 사회문제 해결 연구 발표 Session 2 : Design Think Tank & Social Problem Solving
- 052 세션 3 : 도시 창의성과 시민 참여 연구 발표 Session 3 : Urban Creativity & Citizen Participation
- 058 DDP 라운드 테이블 DDP Round Table
- 060 DDP 디자인 워크숍 DDP Design Workshop
- 전시 Exhibition
- 066 휴먼시티 디자인展 Human City Design Exhibition
- 076 서울 디자인 브랜드展 : 소통의 도구 Seoul Design Brand Exhibition: Tool for Communication
- 084 [Design by 동대문]展 [Design by Dongdaemun] Exhibition
- 092 서울♥내일 만나요♥평양展 The Seoul ♥ SeeYouTomorrow ♥ Pyeongyang Exhibition
- 토론 Discussion
- 102 [Design by 동대문]패널 토론 [Design by Dongdaemun] Panel Discussion
- 105 디자인 권리 보호 세미나 Design Rights Protection Seminar

마켓 Market

- 106 [Design by 동대문]마켓 [Design by Dongdaemun] Market
- 108 디자인 공예마켓 Design Craft Market
- 110 얼굴있는 농부시장 DDP Farmers Market
- 110 밤도깨비야시장 DDP Night Market

워크숍 Workshop

- 112 DDP 어린이 디자인 워크숍 DDP Design Workshop for Children

이벤트 Event

- 114 갈라파티 풀문 나이트 Gala Party Full Moon Night

서울패션위크 Seoul Fashion Week

이벤트 Event

- 122 청년 디자이너의 궁나들이 패션 Young Designers' Hanbok Excursion
- 132 2019 SS 헤라서울패션위크 2019 Spring/Summer Hera Seoul Fashion Week

컨퍼런스 Conference

- 136 지속가능 윤리적 패션 포럼 Sustainable and Ethical Fashion Forum
- 139 지속가능 윤리적 패션 포럼 캠페인 Sustainable and Ethical Fashion Forum Campaign
지속가능 윤리적 패션 포럼 토크 콘서트 Talk Concert on Sustainable and Ethical Fashion Forum

서울새활용위크 Seoul Upcycling Week

컨퍼런스 Conference

- 142 서울새활용 국제 컨퍼런스 Seoul Upcycling International Conference
- 150 딥다이브 워크숍 Deep-dive Workshop
- 154 서울새활용위크 Seoul Upcycling Week
- 156 새활용 창업 토크 콘서트 Upcycling Business Talk Concert

- 158 시민이 그린 클라우드 Design Contest Winners
- 160 한눈에 보는 2018 서울디자인클라우드 All About Seoul Design Cloud 2018
- 168 서울디자인클라우드 디자인 성과물 Design Results of Seoul Design Cloud
- 172 서울디자인클라우드를 만든 사람들 Credit

2018 서울디자인클라우드를 소개합니다



올해 '디자인 공유'를 주제로 열리는 서울디자인클라우드는 디자인 트렌드를 선보이는 전시, 최신 이슈와 담론을 공유하는 컨퍼런스, 디자인산업 활력을 점검하는 마켓, 시민 참여 공모전 등 다채로운 프로그램으로 마련했습니다. 특히 17~18일 열린 서울디자인클라우드의 싱크탱크 역할을 한 '지속 가능한 휴먼시티 디자인 컨퍼런스'는 현대 도시가 안고 있는 문제와 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 발표하여 디자인 외교에서도 큰 의미를 찾을 수 있었습니다.

'도시, 일상을 디자인하다.' 이번 컨퍼런스의 주제이자 슬로건입니다. 우리가 살고 있는 도시의 현재를 비춰보고 인간적으로 잘 살 수 있는 도시의 미래를 그리기 위해 디자인은 도시와 그 속의 물건들을 넘어 삶과 그 주체까지 잘 디자인해야 합니다. 이를 위해 이번 컨퍼런스에서 유럽 휴먼시티 네트워크와 유네스코 창의도시 네트워크 등 세계 도시 디자인 전문가들이 창의적인 지혜와 지식을 많이 나눴습니다. 우리 서울 시민들도 품격 있는 삶을 누리는 도시에 대한 지식과 상상을 발견하셨기를 바랍니다.

서울디자인재단 대표이사 최경란

Welcome to Seoul Design Cloud 2018

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 assessed 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 shared the experiences they had 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 Seoul plans to announce the "Human City Design Seoul Declaration." The theme of this year's conference was "Designing Cities for Better Lives." In order to shed light on the present of cities and create the future of cities for better lives, not only cities and objects in them but also citizens and their lives should be well designed. The urban design who have come from all around the world in connection with the European Human Cities Network and the UNESCO Creative Cities 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.

Kyung Ran Choi, CEO of Seoul Design Foundation

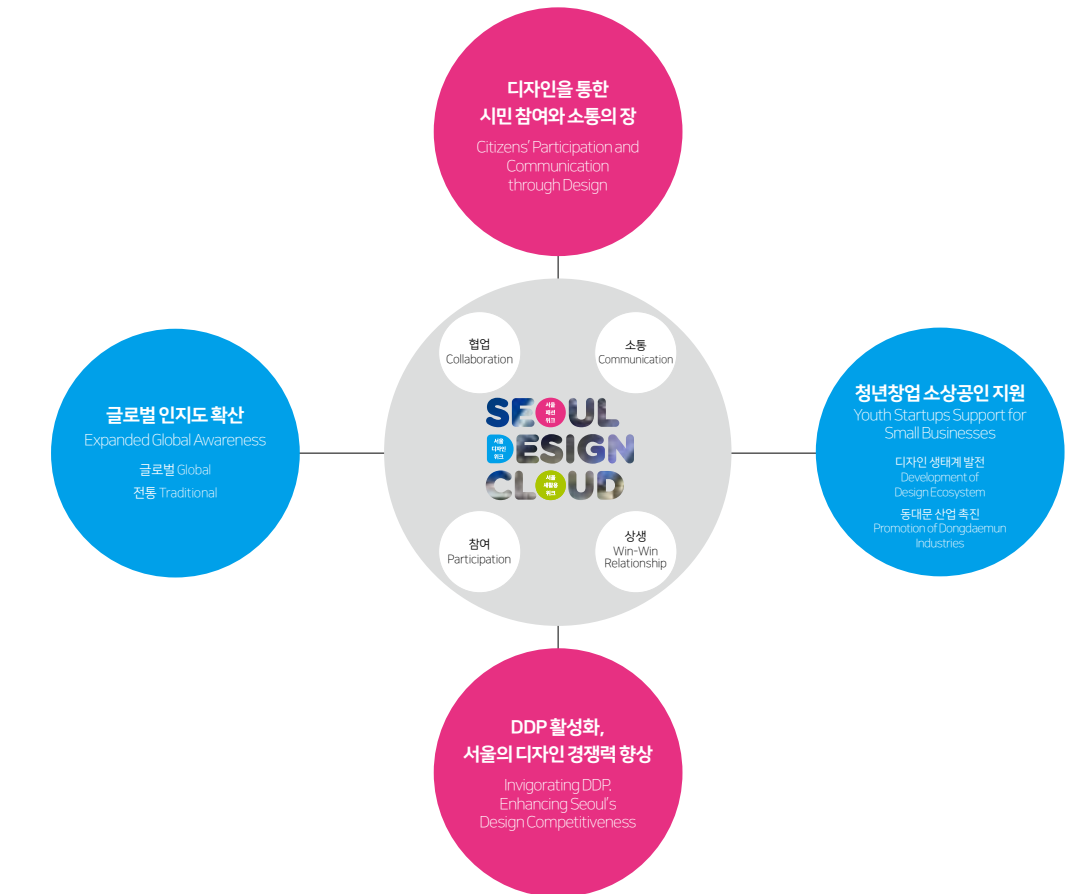
서울디자인클라우드 디자인으로 소통하다

Seoul Design Cloud
Communication through Design

서울을 대표하는 디자인 행사 셋이 하나의 이름 아래 활기찬 축제로 통합되었습니다. 2018 서울디자인클라우드에는 서울디자인위크와 서울패션위크, 서울새활용위크를 아우르는 디자인 한마당입니다. 디자이너와 시민, 학생은 물론 디자인 전문가, 국내외 네트워크, 기업과 기관, 학교와 지역사회가 함께 아이디어를 나누고 방향성을 논하는 소통과 공유의 통로가 되었습니다. 2018 서울디자인클라우드는 시민들의 적극적인 참여를 끌어내기 위해 컨퍼런스와 전시, 마켓, 이벤트, 공모전 등 다채로운 프로그램을 진행했습니다. '지속가능한 휴먼시티 디자인 컨퍼런스'를 통해 서울은 아시아 디자인의 메카로 자리매김하는 첫걸음을 내딛었습니다. 사람을 중심에 둔 도시 디자인의 수많은 연구를 공유하며 21세기 서울의 미래를 고민했습니다. 젊은 디자이너와 소상공인이 참여하는 다채로운 전시와 마켓을 통해, 새로운 디자인의 상상력과 전통적 산업과의 상생을 꿈꿉니다.

Three design events representing Seoul have been integrated into one lively festival under a single title. The Seoul Design Cloud 2018 encompasses the Seoul Design Week, the Seoul Fashion Week, and the Seoul Upcycling Week, providing a communication and sharing channel through which designers, citizens, students as well as design experts, domestic and overseas networks, corporations and organizations, schools and local communities share their ideas and discuss directions.

The Seoul Design Cloud 2018 held a variety of programs including conferences, exhibitions, markets, events, and contests. The Sustainable Human City Design Conference marked Seoul's first step toward becoming a design hub in Asia. At the conference, participants shared numerous urban design studies and discussed Seoul's future in the 21st century. They also sought ways for mutually beneficial relationship between imaginations of new designs and traditional industries through various exhibitions and markets involving young designers and small business owners.



디자인은 도시와 시대의 여러 문제를 해결하는 도구이자 우리 삶의 지평을 한층 넓히는 기회다. 2018 서울디자인클라우드의 서울디자인위크는 지속가능한 휴먼시티 디자인 컨퍼런스를 통해 '도시, 일상을 디자인하다'를 주제로 더욱 인간적인 도시 환경을 구축하기 위한 고민과 대담을 나누는 한편, 4개의 특별한 테마전을 열어 공유와 평화, 품격 높은 일상에 대한 영감을 시민들과 함께 나눴다.

Through Sustainable Human City Design Conference, the Seoul Design Week 2018 shared questions and answers for building a more human city environment on the theme of "Designing Cities for Better Lives". The Seoul Design Week also held four theme-based exhibitions and shared with citizens inspiration about peace and everyday life with dignity.

Seoul Design Week

2018 9.17~9.26

서울디자인위크

Sustainable Human City Design Conference

지속가능한 휴먼시티 디자인 컨퍼런스



지속가능한 휴먼시티 디자인 컨퍼런스는 '도시, 일상을 디자인하다'를 주제로 더욱 인간적인 도시 환경을 구축하기 위한 고민과 대답을 나눴다. 유럽 휴먼시티 네트워크의 개척자들과 유네스코 디자인 도시의 석학들을 초청해 활발한 지적 논의를 펼쳤으며, 일상 속 행복을 추구하는 환경에 대한 이야기를 시민들과 함께 나눴다. 각국 전문가들이 제시하는 현재 진행형의 이슈와 성공 사례는 도시 디자인의 또 다른 미래를 선명하게 가리킨다.

We had a venue for intellectual discussion to establish Seoul as an improved human-centered urban environment by inviting design experts and scholars from around the world to design a fulfilling life for citizens. Moreover, we plan to share our concerns on a human-centered urban environment and enhance the standard of living and level of satisfaction within a city. We aim to continue taking the lead in strengthening the competitiveness of urban design by declaring "Human City Seoul: as a Human-centered city."

휴먼시티와 소셜 디자인

박원순
서울시장



도시는 시민들의 삶이 펼쳐지는 무대입니다. 4차 산업혁명과 고령화 등으로 도시에서는 새로운 문제가 복합적으로 발생하고 있고, 이는 그 도시의 문제로만 그치지 않습니다. 개발 중심 도시계획과 성장의 시대에는 서울에 기념비적 랜드마크를 앞다투어 만들었지만, 그 화려한 모습 이면에는 많은 문제가 숨어 있었습니다. 이처럼 도시 환경 문제를 해결하기 위해 함께 고민하고 실험할 글로벌 싱크 탱크가 절실한 때에 '지속가능한 휴먼시티 디자인 컨퍼런스'가 DDP에서 열리게 되어 매우 기쁘게 생각합니다. 이번 컨퍼런스는 '도시, 일상을 디자인하다'라는 주제로 국내외 도시 디자인 전문가들을 한자리에 모았습니다. 세계 각지의 휴먼시티 디자인 사례를 공유하며, 지속가능한 도시의 모습은 무엇인지, 일상과 도시의 패러다임을 바꾸기 위해 우리는 무엇을 해야 하는지 진지하게 고민하는 자리가 되었으면 합니다. 도시를 살리는 프로젝트의 중심에는 '시민'이 있습니다. 시민은 도시를 만들고, 도시는 다시 시민을 만듭니다. 서울 시민과 함께 사람 중심의 도시를 만들어나가는 사회적 디자인을 실현하는 과정에 동참해주시요.

Social Design for Human-centered City

Won Soon Park
Mayor of
Seoul Metropolitan Government

Cities are places where people's lives take place. Cities constantly face issues caused by various factors, such as the advent of the 4th Industrial Revolution and the aging population. These issues also affect other cities. Seoul rushed to build one monumental landmark after another when the city was thriving on development-driven urban planning and growth. However, many problems were hidden behind the dazzling development. At a time of urgent need for global think tanks that would put their heads together to seek and explore ways to solve such problems in the urban environment, I am very pleased that the Sustainable Human City Design Conference is held at the Dongdaemun Design Plaza. This conference has brought together urban design experts from Korea and abroad for discussions under the theme of "Designing Cities for Better Lives". I hope that this event will become an opportunity for them to seriously share their experiences in designing human-centered cities around the world and ideas about what a sustainable city should be, and what we should do to achieve a paradigm shift in how we design cities and live our everyday lives within them.

Now, Seoul should avoid reckless construction and move in the direction of rediscovering the value of existing landmarks and respecting communities and lives surrounding them. Seoul has overcome the hollowing out of the downtown and stagnation in commercial areas, which emerged during the process of the city's rapid urbanization, with revitalization projects involving citizens. Some of the examples include the Seoullo 7017 project that has turned an aged elevated road into a human-centered park, and the Mapo Oil Depot, which has been reborn as the Oil Reservoir Culture Park. Now, it is time that we rediscover our "Human City Design Seoul" and redesign a city that respects everyday lives of its citizens.

Citizens are the key to all urban revitalization projects. Citizens create cities, and cities create citizens. Here, I invite you all to join hands with Seoulites to realize social design that creates a human-centered city.



사람과 환경의 상생을 향한 휴먼시티디자인 서울 선언

Human City Design Seoul Declaration for the Coexistence Between People and the Environment

첫째, '휴먼시티 디자인 서울'은 휴먼시티 네트워크 도시들과 협력하여 사람과 환경의 조화로운 관계를 지향하는 지속가능한 도시 생태계라는 공통의 목표를 추구한다.
둘째, '휴먼시티 디자인 서울'은 오늘날 도시가 안고 있는 복합적인 문제들에 대한 창의적인 해결 방법으로 디자인의 사회적 문제 해결 및 치유 기능을 수용한다.
셋째, '휴먼시티 디자인 서울'은 도시 환경의 공공성 확보와 문화적 다양성의 확대를 통해 시민 개개인이 자율적 삶의 주체가 되는 사람 중심의 도시 정책을 지지한다.
넷째, '휴먼시티 디자인 서울'은 사회적 디자인 개념과 아시아의 유기체적 세계관이 조화된 '휴먼시티 디자인 상(Human City Design Award)'을 2019년부터 제정·시행한다.
다섯째, '휴먼시티 디자인 서울'은 사람과 환경이 공존하는 도시 생태계 구축을 위한 소통의 장이자, 문명 공동체의 지속과 안녕을 추구하는 상생의 플랫폼이 되기를 희망한다.

서울시민을 대표하여, 서울시장 박원순

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.

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

디자인의 미래

The Future of Design

안드레아 칸첼라토

이탈리아 로디 시장과 밀라노 트리엔날레 관장을 역임하고, MEET 디렉터로 일하고 있다.

Andrea Cancellato

The Director of MEET. He was the former General Director of Fondazione La Triennale di Milano and the former Mayor of Lodi.



디자인과 예술은 더욱 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 디자인 주간이 열린다는 것은 의미 있는 현상입니다. 각지의 디자인 축제는 복잡하고 다양한 퍼즐을 구성하며 전 지구적 문제를 해결하는 데 힘을 보탬니다. 우리 시대의 디자인은 모든 사람을 위한 문화적 자산입니다. 그 책임과 가능성이 오늘과 같은 행사에 달려 있습니다. 디자인의 의미를 다시 질문하는 한편 젊은 디자이너들이 발전할 수 있도록 서울 휴먼시티 디자인 컨퍼런스에 희망을 걸어보겠습니다.

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 committed 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.



새로운 디자인, 새로운 실천

New Design, New Practice

손혜원

브랜드 디자이너이자 제20대 국회의원이며 국회 문화체육관광위원회 간사다.

Hye Won Sohn

Brand designer, the 20th National Assembly of the Republic of Korea and Executive secretary of the National Assembly Committee on Culture, Sports and Tourism.

저는 국회의원이 아닌 디자이너로서 휴먼시티 디자인 컨퍼런스에 초청받았습니다. 국회에서 일하다 보니, 디자인 정책 부문에서 할 일이 많다는 것을 몸소 체감하고 있습니다. 서울 도시 디자인과 관련된 중요한 사건들 중 하나가 바로 DDP 개관이었습니다. 우리 도시에 자하하디드의 위대한 유작이 올 수 있었던 것은 여러 행정가와 시민들의 공이 크다고 생각합니다. 좋은 디자인 정책과 아이디어를 시민에게 공유하는 것도 중요하지만, 그 아이디어를 원활하게 상품으로 만들어주는 것도 행정가의 역할이라 생각합니다. 앞으로 서울디자인클라우드에 디자인 전문가들이 담론을 이끄는 한편 아마추어와 시민들의 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.

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 DPP and ask you some favors as well. It is citizen's 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.

휴먼시티 디자인 컨퍼런스 참여 연사 소개

Profile of Participants

안드레아 칸첼라토 Andrea Cancellato
 밀라노 트리엔날레 관장 및 이탈리아 로디 시장을 역임, Federculture 회장 및 MEET 디렉터로 일하고 있다.
 Andrea Cancellato is the President of Federculture and the Director of MEET. He was the former General Director of Fondazione La Triennale di Milano and the former mayor of Lodi.

파올라 안토넬리 Paola Antonelli
 MoMA 연구개발 국장 및 건축-디자인과 수석 큐레이터. '브로큰 네 이저'를 주제로 자기 밀라노 트리엔날레를 준비하고 있다.
 Paola Antonelli is a Senior Curator in the Department of Architecture & Design of the Museum of Modern Art, as well as founding director of Research & Development. She is currently working on the next Triennale di Milano entitled Broken Nature.

마크 샤흐베네 Marc Chassaubéné
 마르크 샤흐베네는 프랑스 생테티엔 문화부시장이자, 생테티엔 도시 고문과 문화 담당관을 지냈다.
 Marc Chassaubéné is a Cultural Affairs Deputy Mayor in Saint-Etienne. He worked as a city advisor of Saint-Etienne.

조시양 프랑 Josyane Franc
 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 local coordinator in Gwangju Design Biennale 2015.

에리코 에사카 Eriko Esaka
 나고야 유네스코 디자인 창도시 조직위원회의 프로그램 디렉터. 디자인 도시 나고야를 알리기 위한 다양한 프로젝트를 운영하고 있다.
 Eriko Esaka is the Program Director of Nagoya, UNESCO City of Design Organizing Committee. She manages many projects to promote "Design City Nagoya".

윤성진 Seong Jin Yun
 한강등방과 서울밤드깨비야시장 총감독이며, (사)한국문화기획학교 상임이사, (주)스튜디오 예술감독, 작은축제학교 교장으로 일하고 있다.
 Seong Jin Yun is the Director General of the Hangang Summer Festival and Seoul Bamdokkaebi Night Market. He also works for Korea Academy of Cultural Strategy, Juice Comefunny, and Small Festival School.

슈헤이 아오야마 Shuhei Aoyama
 2005년부터 베이징에서 건축가로 일하고 있다. 북중국공과대학에서 강의하고 있으며 현재 B.L.U.E. 건축사무소 공동대표를 맡고 있다.
 Shuhei Aoyama has been working in Beijing since 2005. He has taught at North China University of Technology since 2012. Now he is a co-CEO of B.L.U.E Architecture Studio.

강우현 Woo Hyon Kang
 강우현은 현재 남이섬 부회장으로 제주도 환경테마파크를 조성하는 상상그룹의 CEO다. 환경운동연합 공동후원회장으로 유네스코 한국위원회 이사로도 활동하고 있다.
 Woo Hyon Kang is the vice-president of Naminara and CEO of Sangsang Group. He also serves as the co-president of the Korean Federation for Environmental Movements Supporters Association and director of UNICEF Korea.

마사유키 사사키 Masayuki Sasaki
 도시사대학을 비롯한 유수의 대학에서 강의해왔으며, <도시, 문화, 사회>의 초대 편집장을 지냈다. 오사카대학 어번 리서치 플라자 회장이다.
 Masayuki Sasaki has worked for many universities including Doshisha University. He also serves as the First Editor in Chief of City, Culture and Society. Now he is the Director of Urban Research Plaza of Osaka City University.

신지야지마 Shinji Yajima
 일본 디자인 진흥원 프로젝트 부총괄 월간 <프로젝트 디자인> 등 다수의 매체에 기고하며 도카이대학, 규슈대학, 동경수도대학에서 가르치고 있다.
 Shinji Yajima is an Executive Director of Japan Institute of Design Promotion. He contributes to magazines including monthly Project Design. He teaches at Tokai University, Kyushu University and Tokyo Metropolitan University Tokyo.

플라라 팡 Flora Fang
 중국문학과 경영학을 전공하고, 현재 상하이 창의산업센터 본부장 등으로 일하고 있다.
 Flora Fang majored in Chinese Literature and Business Administration. Currently, she works for Shanghai Creator Industrial Co., Ltd. as General Manager.

마테이 니크지크 Matej Nikšič
 류블랴나 도시 재개발 연구 책임을 맡고 있는 건축가이자 도시 디자이너. 다수의 프로젝트에서 공공 공간의 지속가능성을 발굴하며 류블랴나대학에서 건축을 가르치고 있다.
 Matej Nikšič is the research lead of Urban Renewal Strategies of Ljubljana. He is encouraging more sustainable behaviour in urban public spaces and teaches architecture at Ljubljana University.

천의영 Eui Young Chon
 천의영은 경기대학 건축과 교수로 재직 중이며 대한건축학회 부학 회장을 맡고 있다. 3차 광주폴리와 광주비엔날레재단 총감독 및 서울디자인올림픽피어드 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. He worked as a Director General at Gwangju Folly III, Gwangju Biennale Foundation, and more.

다비데 파시 Davide Fassi
 밀라노 폴리테크니코대학과 상하이 동제대학에서 가르치고 있으며, DESIS 네트워크 국제조정위원회 위원이다. campUS 등의 연구 프로젝트에 참여하며 다수의 서적을 발간했다.
 Davide Fassi is teaching at the Politecnico di Milano and Tongji University in Shanghai. He is also a member of the International Coordination Committee of the DESIS Network, and participates research programs including campUS project.

드위니타 라라사티 Dwinita Larasati
 반둥창조경제위원회 위원장. 인도네시아 창도시 네트워크 및 유네스코 창의도시 네트워크에서 일하고 있으며, 반둥 테크놀로지 인스티튜트에서 강의한다.
 Dwinita Larasati is the chairman of Bandung Creative Economy Committee. She is working for International Relations of Indonesia Creative Cities Network and UNESCO Creative Cities Network. She also teaches at Institute of Technology Bandung.

일로나 구르자노바 Ilona Gurjanova
 그래픽 디자인과 디자인 매니지먼트 분야에서 30년 이상 일해왔다. 세계 12개국에서 메인 큐레이터로 일했고, 2009년 문화기부상, 2017년 위우부 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 and more.

웨이 톡 Wei Tong
 디디 추싱의 국제비즈니스 전문기자 국제협력 및 정책연구 책임자. 정치학과 경제학을 전공했고, 중국 외교부 협동기구인 중국 국제 학술회에서 정책고문으로 일했다.
 Wei Tong is the Senior Expert on international business of DiDi Chuxing, and also in charge of international cooperation and policy research. Before he joined DiDi, he worked for Chinese Association for International Studies as a policy adviser.

에바 골레비오프스카 Ewa Golebiowska
 폴란드 최초의 디자인센터인 자메크 지에신 디자인센터의 공동설립자이자 회장. SEEPPlatform, DMEAward, 휴먼시티 네트워크 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 SEEPPlatform, DMEAward, etc. She is an expert of the Polish Agency for Enterprise Development.

만 키 래리 Yeung Man Ki Larry
 비영리단체 PID의 어시스턴트 디렉터. 도시와 인근 지역의 디자인 계획에 대한 지역사회의 참여를 중시하는 디자이너이자 지역사회 조직적이다.
 Yeung Man Ki Larry is the Assistant Director of Participate in Design (PID). He is a designer and community organizer who strongly advocates a participatory and community-centric approach.

양 이 Yang Yi
 충난대학에서 국제경제학을 전공하고, 10년 동안 <우한 이브닝 뉴스 > 기자로 일했다. 현재 루우푸 아트 스페이스 감독으로 재직 중이다.
 Yang Yi studied International Economic Law at Zhong University of Economics and Law and worked for as the Senior Journalist of Wuhan Evening News. Currently she is the Deputy Director of RuoPu Art Space.

수오미넨 자르모 Suominen Jarmo
 알토대학 예술디자인대학 교수이며 MIT 미디어 랩 방문학자로 있었다. 통지대학 디자인/이노베이션 교수이자 환경 디자인 프로그램 디렉터를 겸하고 있다.
 Suominen Jarmo is a professor of University of Art and Design, in Aalto. He has been a visiting scientist in MIT Media Lab. Also he is a professor at Tongji Design & Innovation and the Director of Environmental Design Program.

겐지 곤도 Kenji Kondo
 오사카대학에서 건축을 전공하고 동 대학 예술대학원에서 예술과학 석사 및 박사 학위를 받았다. 고베 디자인센터 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.

이경훈 Kyung Hoon Lee
 고려대학교 건축학과 교수로 재직중이며, 국토교통부 중앙건설심의 위원회위원, 서초구 도시디자인위원회 위원, 수원시와 안양시 건축위원회 위원 등으로 활동하고 있다.
 Kyung Hoon Lee is a professor of Architecture at Korea University. He works for Ministry of Land, Infrastructure and Transport Central Construction Review Committee, and Seocho-gu, Suwon and Anyang City Architectural Committee.

워랄룬 분야수라트 Woralun Boonyasurat
 치앙마이대학의 사회연구소 대표대행 및 미술학장이다. 치앙마이 세계 유산 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 and Chiang Mai Creative City.

레티시아 O. 클레멘테 Leticia O. Clemente
 회계학과 법학을 전공하고, 현재 바기오시 도시예산 담당자로 일하고 있다.
 Leticia O. Clemente studied Commerce Accounting and Law at Baguio Colleges Foundation.

다츠아키 고히야마 Tatsuaki Koyama
 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.

프랑크 판 한셀트 Frank van Hansselt
 클리어 빌리지 CEO. 옥스퍼드대학에서 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 programme.

안케 슈트리트마터 Anke Strittmatter
 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.

에리카 투멜 Erika Thümmel
 그라츠 출신의 디자이너 겸 활동가. 비엔나, 이탈리아, 뉴욕에서 활동했다. 1983년부터 그라츠에 스튜디오를 설립하여 활발히 활동하고 있다. FH 요아네움대학에서 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 has designed many exhibitions since then. She is a lecturer at the FH Joanneum.

고영준 Young Jun Ko
 한국디자인학회 회장. 서울디자인재단의 '2018 공공환경 유니버설 디자인 평가 및 콘텐츠 개발' 사업 및 '2016 버스 도심 이동성을 위한 유니버설 디자인 적용 연구' 등 다수 프로젝트를 수행했다.
 Young Jun Ko is the President of Korea Society of Design Science. His works include "Development of Universal Design Evaluation Tools and Contents for Public Environment", "Universal Design Application to Enhance Urban Mobility of Buses".

마리아 J. 델 블랑코 Maria J. Del Bianco
 빌바오 시의회 경제발전청 프로젝트 매니저. 경제전략부문, 창조산업, 디지털 경제 관련 프로그램을 책임지고 있다. 빌바오 디자인워크숍의 행사를 공동으로 주관했다.
 Maria J. Del Bianco 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.

레이 리우 Lei Liu
 2014년부터 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.



인간, 디자인
그리고
도시
Human, Design
and
City

파올라 안토넬리
MOMA 연구개발 국장 및
건축·디자인과 수석 큐레이터

Paola Antonelli
Senior Curator in the Department
of Architecture and Design,
Director of Research and
Development at the Museum of
Modern Art in New York

현대사회에서 도시는 인간이 스스로의 운명, 넓은 세상에서 개척해나갈 운명을 결정하는 장소다. 역동적이고 중독성이 강하고 빠르게 변화하는 도시에서는 인간의 본성을 잃어버리기 쉽다. 미생물부터 우주까지 그리고 인간 사회와 도시, 문화를 포함하여 인간과 자연의 관계는 무수히 많은 가닥으로 이루어져 있다. 이러한 가닥이 하나씩 끊어질 때마다 자연은 물론 인간도 피해를 입는다. 지난 200년 동안 많은 가닥이 끊어지고 변화했다. 특히 천연자원과 환경을 잇는 가닥은 되돌릴 수 없을 정도로 심각하게 손상됐다. 일부는 회복될 수 있을지도 모르지만 이것도 철저한 계획 아래 모두가 함께 노력했을 때만 가능할 것이다. 인권과 이어진 가닥은 재평가 되고 경우에 따라 새로 만들어지기도 했지만 여전히 취약하고 많은 공격을 받고 있다. 이제 디자이너가 모든 디자인에서 이들 가닥을 회복시켜나가야 한다. 도시는 다시 역동적이고 결정적인 장소가 될 수 있다.

파올라 안토넬리는 고대 그리스 시대 시민권의 의미부터 르네상스 시대 이상적인 도시의 그림, 다양한 지도를 주제로 한 뉴욕 현대미술관의 전시, 남미 도시들의 디자인 실험까지, 디자인과 도시에 관한 매혹적인 연구를 다채롭게 호출한다. 도시를 바라보는 혁신적 관점과 그 안에서 펼쳐지는 일상의 의미가 발표의 핵심 메시지다.

In the contemporary world, cities are the places in which humans decide their own destiny, a destiny which they seek out in the wide world. In a vibrant, intoxicating, and rapidly changing city, it is easy to lose sight of human nature. Our relationship with nature—at all scales, from the microorganism to the cosmos, and including human communities, cities and cultures—is made of countless strands of thread. Whenever a strand gets cut, not only the nature but also human beings are affected. Over the past two centuries, some bonds—in particular concerning natural resources and the environment—have been damaged severely and irreversibly. Others still, having been affected in the past, might be restored, but only possible with well-conceived plans. Other strands, especially connected to human rights, have been reassessed, sometimes created anew, but are still very vulnerable and often under attack. It is time for designers to start restore those strands in everything they design. Again, cities can be the dynamic and the decisive arena. From the meaning of civil rights in ancient Greece to Renaissance-era paintings of ideal cities, to the New York Museum of Modern Art’s map-themed exhibitions, and to the design experiments in South American cities, Paola Antonelli diversely summons attractive studies on design and cities. The core message of her presentation involves an innovative perspective to look at cities and the significance of everyday lives taking place in them.

상상으로 디자인하는 또 하나의 상상 세계

Design
Imaginative World
with an Imagination



강우현
상상그룹 CEO
유니세프 한국위원회 이사

Woo Hyun Kang
CEO of Sangsang Group
Director of UNICEF Korea

2001년, 경제적으로 큰 어려움을 겪고 있는 작은 관광지의 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. 폐품으로 만든 공예품은 남이섬의 중요한 기념품이 되었다. 그러나 우리는 디자인을 내세우지 않았다. 국내외 모든 방문객이 편안하게 휴식하며 평화로운 시간을 갖게 하는 데 중점을 두었을 뿐이다. 디자인은 사람만을 위한 상상 세계가 아니다. 동식물과 자연환경 그리고 다양한 편의 시설과 공기까지 최대한의 조화를 통해 사람이 행복을 느낀다. 디자인을 사용하는 다른 사람들과 함께 호흡하는 시간을 많이 가질 때 비로소 사람을 위한 디자인, 품격 있는 디자이너로 성장할 수 있다.

In 2001, I happened to have an opportunity to manage a small resort that was struggling with a serious financial squeeze. Despite the extremely unfavorable conditions, I was certain that I could turn the business around with design. I started by incorporating new 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 service facilities. Since then, craftworks made from waste materials have become major souvenirs on Nami Island. However, we did not tout design. We just gave top priority to ensuring that our visitors relaxed in comfort and enjoyed a peaceful time during their stay on the island.

Design is not a world of imagination exclusively for humans; our happiness comes from the perfect harmony of wildlife, the natural environment, various amenities, and clear air. One can grow as a designer with dignity creating designs for humans only when they have plenty of interaction with others who use their designs.

동아시아 문화도시 프로젝트는 2014년에 일본, 중국과 한국을 포함한 3개국에서 시작되었다. 이 프로젝트는 다음의 세 가지 목표를 가지고 있다. 첫째, 동아시아 지역 내 단결에 대한 상호 이해를 형성한다. 둘째, 동아시아의 다양한 문화를 인정하고, 그들의 목소리에 귀 기울인다. 셋째, 도시의 문화적 특성을 문화와 예술, 창의적 산업과 관광을 통해 알리며, 도시의 지속가능성을 도모한다. 즉 도시 간의 문화적 교류를 촉진하고 문화적 산업을 통해 도시경제의 지속가능성을 개발해 동아시아의 평화와 상호 공존을 목표로 한다. 더 나아가, 국가 간 역사 문제와 영토 문제로 마찰이 증가하고 있는 상황에서도 도시 네트워크가 국경과 장애물을 뛰어넘을 수 있음을 보여주기 위해 노력하고자 한다. 동아시아 문화도시 프로젝트는 매년 각국 정부의 문화 담당 부서에서 추천 받아 세 도시를 선정하며, 꾸준한 공조와 협력을 통해 문화와 예술의 연대를 이어가고 있다.

The Culture Cities of East Asia project was launched in 2014 jointly by the three nations of South Korea, China and Japan. It has the following three objectives: first, to promote the formation of mutual understanding of solidarity within the East Asian region; second, to embrace diverse cultures from other countries and listen to their voices; and third, to introduce the cultural characteristics of their cities through culture, art, creative industries, and tourism, while pursuing sustainability. In other words, the project aims for peace and coexistence in East Asia by promoting cultural exchanges among cities and developing the sustainability of urban economy through cultural industries. Furthermore, it strives to show that a city-to-city network can overcome national boundaries and obstacles amid rising friction over history and territorial issues among the nations.

동아시아의 문화도시

Culture Cities
of East Asia



사사키 마사유키
오사카대학 교수,
도시사대학 명예교수
<CITY, CULTURE AND SOCIETY>
초대 편집장

Sasaki Masayuki
Professor of Osaka City University
Distinguished Professor of
Doshisha University
First Editor in Chief of
City, Culture and Society

휴먼시티 네트워크 활동 배경과 인간 중심 도시 디자인의 중요성

Background of Human Cities Network Activity and Significance of Human-centered Urban Design



조시앙 프랑
UNESCO 창의도시 네트워크
생테티엔의 리드 프로그램 담당자
유럽 휴먼시티 네트워크
'도시 규모 다시 생각하기'
프로젝트 코디네이터

Josyane Franc
Lead programme officer for UNESCO
Creative Cities Network-Saint-Étienne
Project Coordinator of European Human
Cities Project: Challenging the City Scale led
by Cité du Design 2014-2018.

2014년부터 2018까지 '휴먼시티: 도시 규모 다시 생각하기' 프로젝트를 통해 현대 도시의 규모와 공동 창작에 대해 고민해왔다. 생테티엔의 시테 뒤 디자인이 진행한 이 프로젝트는 유럽위원회의 창의 유럽/문화 프로그램을 통해 공동 자금을 지원받으며, 11개 유럽 도시의 12개 파트너와 함께했다. 많은 시민이 자신들의 도시를 좀 더 살기 좋은 곳으로 만들기 위해 해결책을 찾고 있다. 환경의 질뿐만 아니라 사회적 관점에서도 도시를 개선하고자 한다. 어떤 이들에게는 이것이 반드시 해야만 하는 일이다. 공공 공간은 이제 더 이상 전문가들만의 분야가 아니다. 대부분의 유럽 도시에서는 이 문제에 관해 여전히 논쟁이 이어지고 있다. 디자이너와 건축가는 중재자 역할을 해왔다. 우리는 실험을 통해 가치를 재발견할 수 있다는 사실을 안다. 실험에서 실패할 수도 있지만 매번 새롭게 배우기도 한다. 이 성공의 결과물은 커뮤니티와 공유된 후, 더 많은 대화와 더 다양한 프로젝트로 이어질 수 있다.

Between 2014 and 2018, Human Cities: Challenging the City Scale has questioned the scale and co-creation of the contemporary city. Managed by Cité du design Saint-Étienne, the project was co-funded by the European Commission's Creative Europe/Culture Program and has involved 12 partners from 11 European cities. Many citizens are actively looking for solutions to make their city a more pleasant place to live in. They do this with a desire not only to improve the quality of the existing environment, but also to upgrade the city from a social perspective. For some people, this was must-to-do. We concluded that public space clearly is no longer the exclusive domain of specialists. In numerous European cities, however, debates continue on the issue. Within these debates, designers and architects often play a role as mediators.

나고야시는 '창의도시' 개념이 광범위하게 사용되기 이전인 1989년에 디자인 도시를 선언했다. 이 선언과 함께 나고야시는 새로운 일상의 문화를 꿈꾸며 인류가 축적한 지혜와 기술을 결합하는 디자인이라는 인류애로 창의도시의 발전을 추구해왔다. 도시는 사람들이 살고 일하는 곳이다. 따라서 인간 본연의 개성과 매력이 풍부한 도시를 창조하기 위해 디자인을 중요시하는 환경 속에서 도시를 만들어갈 필요가 있다. 유럽 연합의 창의 유럽 프로그램을 통해 출범한 휴먼시티 프로젝트는 나고야가 30년 전에 이미 선언한 것과 정확하게 일치한다. 이러한 사례가 아시아의 휴먼시티에 대해 다시 생각하게 하는 기회가 되길 바란다.

The City of Nagoya had declared itself as a Design City in 1989 before the "creative city" concept was widely used. With this declaration, the city has pursued the development of creative cities based on design that combines the wisdom and technology accumulated by the humankind while a new culture of daily life. Cities are where people live and work. Therefore, it is necessary to build cities in the environment that values design, in order to create an urban community rich with the uniqueness and charms inherent in human nature, The Human Cities project launched by the Creative Europe Program of the European Union is exactly in line with what Nagoya announced 30 years ago. I hope that such a case will provide an opportunity to think once again about Human Cities in Asia.

아시아 도시 환경과 휴먼시티

Asian Urban Environment and Human Cities



에리코 에사카
나고야예술대학 미술 & 디자인 센터
프로그램 디렉터
나고야 유네스코 디자인 창의도시
조직위원회 프로그램 디렉터

Eriko Esaka
Program Director at the
Art & Design Center of Nagoya
University of Arts
Program Director of Nagoya,
UNESCO City of Design
Organizing Committee



한강과 다시 만나는 시민, 문화로 다시 흐르는 한강

Human-centered Festival on the Hangang River

윤성진
한강몽땅 총감독
서울 밤도깨비 야시장 총감독

Seong Jin Yun
General Director of Hangang
Summer Festival
General Director of Seoul
Bamdokkaebi Night Market

1960~1970년대 '한강의 기적' 이후 오랫동안 시민의 자연스러운 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 만들어보자는 취지인 한강몽땅에 대해 소개하고자 한다. 한강의 가치와 매력을 다시 발견하고 한강과 시민의 새로운 만남을 구현하는 서울의 대표 축제인 '한강몽땅'이 걸어온 길을 통해 미래도시 문화축제가 나아가야 할 방향을 제시해본다.

The Hangang River was not easily accessible to Koreans following the 1960s and 1970s, when the country was achieving its remarkable economic growth, often referred to as "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 revive the memories about the river among more than 70 million people who visit the Hangang Park annually, and to propose new ways to enjoy the river. I also would like to present my vision for the festival and the river through the path that the event has been taking as one of Seoul's representative festivals that helps visitors rediscover the river's beauty and charm and allows citizens to newly meet with the river.

근래 들어 사회·경제적 비용이 증가하면서 중국의 역사적으로 오래된 도시에서 재개발 프로젝트를 진행하는 데 어려움을 겪고 있다. 슈헤이 아오야마는 베이징의 유서 깊은 후통에 10년 넘게 거주하며 동네의 흥미로운 생활 방식을 발견했다. 지역 주민들은 집 주변에 있는 공공 공간을 개인 거주 공간으로 이용하거나 서로의 사적인 공간을 공유한다. 이렇게 하여 작은 집에 살면서 넓은 생활 범위를 갖게 되는 것이다. 다음 문장은 르네상스 초기 이탈리아 건축가인 레온 바티스타 알베르티가 후통 마을 생활 방식을 설명한 것이다. '도시는 커다란 집이고, 그 집은 작은 도시다.' 새로운 생활 방식으로 새로운 도시와 사회 환경에 적응해나가야 한다는 점을 감안하면, 우리는 후통의 주거 환경으로부터 많은 것을 배울 수 있다.

Recently, rising economic and social costs have made it more difficult for old Chinese cities to implement redevelopment projects. Living in the historic *hutong* neighborhood in Beijing for more than 10 years, Shuhei Aoyama has discovered an interesting lifestyle in the community. Local residents use public spaces around their houses as their own private living spaces or share each other's private spaces. This way, they have a broader sphere of living while residing in small houses. The following quote from an Italian architect Leon Battista Alberti in the early Renaissance period describes the lifestyle in the *hutong* neighborhood: "The city is a great house, and the house is a small city." Given that we need to adapt to new cities and social environments in new ways of life, we can learn a lot from the residential environment in the *hutong* area.



작은 공간, 큰 도시에 새로운 활기를 불어넣다

Small Spaces Revitalize Big Cities

슈헤이 아오야마
B.L.U.E. 건축사무소 공동대표

Shuhei Aoyama
Co-CEO of B.L.U.E.
Architecture Studio





지속가능한 도시 디자인

Sustainable Urban Design



상하이 [재생의 길목 유엔 거리]

플로라 팡, 상하이 창의산업센터 본부장.

- 2010년 상하이가 중국 최초로 유네스코 디자인 도시로 선정된 이후, 중국의 민관협력사업 방식(Public Private Partnership) 모델을 도시재생에 적용.
- 환경재생, 비즈니스 업그레이드, 문화유산, 경영혁신이라는 4가지 측면에서 지역 이미지와 경제를 변화.
- 해당 지역의 전통적, 문화적 특성을 부각하고 지역의 자원을 통합하여 문화적 창의성을 개발하고 과학기술 혁신 등 산업 발전을 이룩함.
- 기존 환경의 기능 강화에만 머물지 않고 때에 따라 혁신적이고 대대적 개발을 통해 지역사회 전반 통합에 성공.

Shanghai [Shaping Yuyuan Street to Build a Friendly Community]

Flora Fang, General Manager of Shanghai Creater Industrial Co.,Ltd.

- After Shanghai was chosen in 2012 as China's first UNESCO Design City, China's Public-Private Partnership model was adopted for city revitalization.
- The local image and economy were changed in four aspects of environmental renewal, business upgrade, cultural heritage and management innovation.
- By enhancing the region's traditional and cultural characteristics and integrating regional resources, the renewal promoted cultural creativity and scientific and technological innovation.
- It did not rest on strengthening the functions of existing environment but through innovative and massive development succeeded in regional integration of the community.



일본 [디자인, 소도시를 깨우다]

신지 야지마, 일본 디자인 진흥원 프로젝트 부총괄.

- 일본 디자인 진흥원 JPD는 1969년 발족한 일본 유일의 종합 디자인 프로모션 기관.
- 2011년 동일본 대지진을 기점으로 국내에서 '지역'이라는 테마 급부상.
- JDP는 2014년부터 작은 마을을 대상으로 디자인 상품을 개발 및 판매하여 지역 경제를 활성화하는 프로젝트를 진행 중.
- "가장 큰 성과는 이 도시의 시민들이 자기 지역에 자부심을 가지게 된 것."
- 한편 '지역x디자인' 사업을 통해 일본 각지의 디자인 프로젝트에 주목.
- 홋카이도의 아사히카와 사례 소개. 아이들을 위한 의자 제작 프로젝트 '너의 의자'와 아사히카와 디자인 위크가 대표적.

Japan [Design Awakes Small City]

Shinji Yajima, Executive Director of Japan Institute of Design Promotion.

- The Japan Institute for Design Promotion (JIDP) was established in 1969 as the only comprehensive design promotion agency in Japan.
- The theme of "region" rapidly emerged after the Great East Japan Earthquake in 2011.
- JIDP founded in 2012 conducted projects that revitalized the local economy by developing and selling its design products.
- The biggest achievement was that the citizens in this city began to have pride in their region.
- Attention is drawn to various design projects in Japan through the "Region x Design" project
- Cases of Asahikawa of Hokkaido, where design revitalized the local. "The Your Chair", a project to make chairs for children and Asahikawa Design Week are typical examples.



광주 [광주폴리 III, 도시의 일상성]

천의영, 경기대학교 건축과 교수.

- 광주폴리는 2011년 광주디자인비엔날레 이후 원도심을 활성화하기 위해 탄생.
- 2차 광주폴리는 인권과 공공 공간을, 3차 광주폴리는 도시의 일상성을 핵심 개념으로 설정.
- 일상성을 구체화하기 위해 보다, 걷다, 먹다, 놀다의 4가지 행위동사 디자인으로 구현.

Gwangju [Gwangju Folly III with Everyday Life]

Eui Young Chon, Professor of Department of Architecture at Kyounggi University.

- Created with the aim of restoring the old downtown of Gwangju and as part of the Gwangju Design Biennale 2011
- Gwangju Folly II featured eight follies based on the theme of human rights and public spaces. Now, Gwangju Folly III focuses on the "everyday life of a city".
- Gwangju Folly highlights the process of producing spaces and urban experiences, as well as the "taste and beauty," two elements that we experience on a daily basis. Based on this, Gwangju Folly III translates four action verbs—see, walk, eat, and play—into design language.



반둥 [섬유 폐기물의 강을 패션 빌리지로]

드위니타 라라사티, 반둥창조경제위원회 위원장.

- 반둥은 다국적 의류 브랜드 제품을 생산하는 공장이 밀집한 도시로, 식수와 토양오염, 일상 편의 시설 부족 등의 문제를 겪고 있음.
- 공장 노동자들의 주거 환경 개선 프로젝트를 패션 분야 전반의 창조 산업 생태계를 다루는 '패션 빌리지랩'으로 확장.
- 디자인, 건축, 예술 분야 대학이 밀집하여 시민의 68%가 40세 이하인 도시의 특성을 이용, 섬유 폐기물을 상품화하는 등의 창조 경제를 만드는 프로젝트 진행.

Bandung [A River of Textile Wastes Turned into a Fashion Village]

Dwinita Larasati, Chairman of Bandung Creative Economy Committee.

- Bandung is a city where factories producing for multinational fashion brands are heavily concentrated, and the city and the residents are suffering from pollution of drinking water and soil and lack of everyday convenience facilities.
- Thus, a project that began in order to improve the living conditions of factory workers was expanded into a Fashion Village Lab project to cover a creative industrial ecosystem of the entire fashion industry.
- The project took advantage of city's features that colleges of design, architecture and arts are concentrated and the percent of the citizens aged 40 or younger to solve local problems and facilitate a creative economy, for example, by turning textile wastes to products.



밀라노 [짧은 이벤트, 장기적 유산]

다비데 파시, 밀라노 폴리테크니코대학 부교수.

- 단발성 이벤트가 어떻게 한 지역을 장기적으로 개선할 수 있는지, 디자인이 도시를 변화시키는 방식에 대해 연구.
- 밀라노의 취객과 마약 중독자가 몰리는 광장 '라 피아나'부터 막 떠오르는 젊은 예술지구 '놀로'까지 다양한 환경을 대상으로 도시 디자인을 시험.
- 수십 명의 관련 학과 대학생들과 지역사회가 힘을 모아 길게는 6개월의 준비 기간을 거쳐 단 하루의 행사를 개최하기도 함.
- 단기적 행사는 매번 성공적인 결과를 얻었지만, 그 피드백을 통해 네트워크를 활성화하고 장기적으로 교류하는 것이 밀라노의 다음 휴먼시티 의제.

Milan [Short-term Events, Long-term Heritage]

Daide Fassi, Associate Professor in interior and product service system design at the Politecnico di Milano.

- The speaker researches into how temporary urban solutions can improve a region over the long term, and how design can change a city.
- Conducted experiments in diverse environments such as the La Piana, where Milan's drunkards and drug addicts gather, and also Noro, the emerging district of young artists.
- Tens of college students studying in related majors and the local community would work together to just hold a one-day event after six-month preparation.
- The short-term event yielded successful results every time, but it was the task for the city of Milan to activate the necessary network through feedbacks gathered from such events and to create long-term interaction.

류블랴나 [우리 동네 참여하기]

마테이 니크지크, 류블랴나 도시 재개발 연구 책임.



- 류블랴나는 인구 밀집도가 매우 높음. 정부는 10년 전부터 해당 문제를 해결하려 했으나 톱-다운 방식의 진행으로 한계가 있었음.
- 이때 만들어진 공공 공간 사용률을 높이기 위해 도보 환경과 디자인 게임을 이용한 피크닉, 주민용 원탁, 참여형 워크숍, 지역 청소년 워크숍과 같은 참여형 휴먼시티 실험을 진행.
- 클라우드 소싱 기반 애플리케이션 '우리 동네 포토스토리'는 주민들이 직접 동네와 이웃들을 찍어 올리는 앱으로 큰 인기를 얻고 있음.
- 마테이 니크지크는 도시와 지역에서 이루어지는 참여 활동이 얼마나 지속되는가가 그 지역사회의 성과를 가시적으로 보여준다고 함.

Ljubljana [Engagement in Our Neighborhood]

Matej Nikšič, Lead Researcher for Urban Renewal Strategies for Distinctive Modernistic Neighborhoods of Ljubljana.

- The government had been addressing the issue since a decade ago, but the top-down strategy had its limits.
- To make more use of the existing public open spaces, diverse participatory experiments such as picnics using the environment for pedestrians and design games, round tables for residents, and participatory workshops for residents and the youth were held.
- Crowd sourcing-based digital tool "Photostory of Our Neighborhood" is highly popular.
- Matej Nikšič says that just how sustainable these participatory activities are shows the achievements of the community.



치에신 [길 위에서]

에바 골레비오프스카, 자메크 치에신 디자인센터 회장.

- 치에신은 폴란드, 체코, 슬로바키아 3국이 만나는 국경도시임에도 심각한 대중교통 문제로 출입조차 어려웠음.
- 버스 정류장이 모두 망가지고 기차역이 5년 이상 폐쇄된 가운데, 지자체의 임시방편은 매번 실패하고 시민들의 기대치도 땅에 떨어짐.
- 그러나 치에신 디자인센터와 휴먼시티 프로젝트는 모든 시민이 평등하게, 안전하게 그리고 매력을 느끼며 이용할 수 있는 정류장을 만드는 것을 목표로 재건에 나섬.
- 어린이 워크숍을 통해 나온 아이디어를 적용한 새 정류장에는 이제 승객이 아닌 일반 시민들까지 모여들. 디자인을 통한 도시 문제의 해결이 단순한 '미'가 아닌 '품위'를 가져온 것.

Cieszyn [On the Road]

Ewa Golebiowska, Co-founder and Director of Zamek Cieszyn.

- Cieszyn is a border city that connects Poland, Czech Republic and Slovakia yet its mass transport had serious problems making it difficult to access the city.
- Bus stations were out of function and the train station closed for more than five years. The ad-hoc systems failed every time and citizens almost gave up on mass transport.
- But Zamek and the Human City Project set out to rebuild the bus and train stations that people can equally and safely use and find it attractive to use as well.
- Ideas that flowed from children's workshops were adapted to the new stations, and now citizens and tourists gather in the stations. Finding an urban solution through design brought not just "beauty" but "dignity".

탈린 [도시 속 누울 자리]

일로나 쿠르자노바, 디자인 전문가.



- 스트레스는 집중과 능력을 저하하여 경제적 약영향까지 초래할 수 있고, 긴장을 풀 상태에서만 동료, 시민들과 어울릴 수 있다는 면에서 도시문제. 특히 서울과 같은 큰 도시에서는 잠깐이나마 휴식을 취할 수 있는 공간이 필요.
- 재즈 페스티벌이 열리는 외딴섬에 개인의 임시 보금자리를 만들기 위해 디자이너, 전공 학생, 휴먼시티 런던의 멘토 등이 커리큘럼을 만들고 실제 구조물을 제작.
- 한편 도시 곳곳이나 공항, 건물 내에 둘 수 있는 휴식용 캡슐 '헬로'를 제작. 아티스트와 뮤지션 등 폭넓은 사람의 의견을 수렴하고 의사까지 협업하여 안전성과 적합성을 시험.

Tallinn [Relaxing in the Wilderness and the City]

Ilona Gurjanova, Design Expert.

- Stress can have a negative economic influence by pulling down concentration and efficiency. So Tallinn needed a space for its citizens, in particularly for those of big cities like Seoul, is, to relax and de-stress even briefly.
- Designers, students majoring design, Human City London's mentors together created a curriculum and produced the actual physical structure for a temporary individual rest place on an isolated Muhu Island where a jazz festival takes place.
- Meanwhile, in the city, rest capsule "HÄLO" that can be placed throughout the city, at airports or within buildings, was produced. Opinions from various people including artists and musicians were taken into consideration to conduct experiments on safety and viability of the project.

베이징 [도시 속 교통약자의 발이 되다]

웨이 톡, 디디 추싱 국제비즈니스 전문가.



- 우버와 같은 교통 서비스 기업인 디디 추싱은 현재 중국 내 400개 이상의 도시에서 하루 3000만 회의 탑승 수를 기록.
- 디디가 하루에 수집하는 빅데이터의 양은 70TB. 이를 바탕으로 AI 머신러닝을 통해 교통 상황에 따라 배차를 달리하고 관광객, 커플 등 다양한 승객의 예상 동선을 파악하여 추천해주는 서비스까지 제공.
- 한편 지난해 유엔개발계획과 파트너십을 맺고 '케어링 프리미어' 서비스를 론칭. 휠체어를 실을 수 있는 차량을 만들었을 뿐만 아니라, 케어링 프리미어의 모든 운전자가 맞춤형 장애인 평등 교육을 이수.

Beijing [DiDi Caring Premier for Barrier-Free City Project]

Wei Tong, Senior Expert of DiDi Chuxing.

- DiDi Chuxing, a transport service company like Uber is currently recording 30 million rides per day in over 400 cities in China.
- The amount of big data DiDi Chuxing collects a day amounts to 70 TB. Based on this and through AI machine learning, the firm provides services such as allocation of cars depending on the traffic situation and recommendation of routes for tourists or couples.
- Last year, in partnership with the United National Development Program, DiDi Chuxing launched the "Caring Premier" service, and produced vehicles that can carry a wheelchair. Also drivers for the service should complete disability equality training.

디자인 싱크탱크와 사회문제 해결

Design Think Tank &
Social Problem Solving



생테티엔 [디자인, 도시의 DNA]

조시앙 프랑, 생테티엔 시테 뒤 디자인 국제교류국장.

- 생테티엔은 프랑스 중부에 있는 중간 규모의 도시로 1970년대 경제적 쇠락을 겪음.
- 19세기부터 메이커와 발명가, 엔지니어의 도시였던 생테티엔은 '디자인'을 자신들의 DNA로 규정하고 이를 도시재생의 발판으로 삼음.
- 시테 뒤 디자인에서 시작한 휴먼시티 프로젝트는 현재 유럽 내 11개국 12개 파트너와 협력 중.
- 2018 서울디자인클라우드를 통해 최초로 아시아로 영역을 확장.
- 디자인이야말로 도시를 재건하고, 더 나아가 세계를 재건할 수 있는 진정한 전략임.

Saint-Étienne [Design, the DNA of a City]

Josyane Franc, Director of the Department of International Relations for the Cité du Design.

- Saint-Étienne is a mid-sized city located in central France that experienced an economic decline in the 1970s.
- Known as a city of makers, inventors, and engineers since the 19th century, Saint-Étienne defined "design" as a part of its DNA and made this a stepping stone for the city's restoration.
- The Human City Project, which began at Cite du Design, is now working with 12 partners across 11 countries in Europe
- Expanded its scope into Asia for the first time through Seoul Design Cloud 2018.
- Design is indeed a genuine strategy for reconstructing a city and, by extension, for reconstructing the world.



서울 [서울의 안전 안심 디자인]

이경훈, 고려대학교 건축학과 교수.

- 건축 도시 환경을 조성하는 데 범죄 예방 디자인이 본격적으로 적용되기 시작한 것 또한 2012년 서울 시가 사회문제 해결형 디자인사업의 일환으로 시작한 마포구 염리동 소금길 프로젝트부터임.
- 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 됨.

Seoul [Safety Design in Seoul]

Kyung Hoon Lee, Professor of Architecture at Korea University.

- In 2012 Seoul City launched the Sogeumgil Project in Yeomni-dong, Mapo-gu, as part of a design project (the first of its kind) that sought to address social issues.
- Seoul City achieved great success through these efforts and inspired other local governments, including Gyeonggi-do and Busan City, to launch their own pilot crime prevention projects based on design and enact related ordinances.



나고야 [털실로 지역을 묶다]

에리코 에사카, 나고야 유네스코 디자인 창의도시 조직위원회 프로그램 디렉터.

- 오래된 커피숍에서 차나 커피를 시키면 토스트나 삶은 달걀을 곁들여주는 '모닝'은 나고야의 전통 차 문화.
- 관광객에게도 유명하고, 중장년층 시민들에게 중요한 사교의 장이지만 체인점이 늘고 오너들이 고령화되면서 사라지는 추세.
- 이에 착안해 20년 이상 버려져 있던 나고야 시내의 건물을 아티스트와 건축가가 개조, 모닝을 제공하는 카페 겸 크리에이티브 스페인 UCO로 만들.
- 이 공간을 활용하는 아이디어 중 하나로 뜨개질 모임(수예부)이 결성. 작품이 마을에 직접적인 변화를 주지는 않지만, 활동 자체가 일종의 화학반응을 일으켜 커뮤니티와 관계가 없던 사람들도 끌어들이 수 있는 것이 최대 성과.

Nagoya [Binding a Region with Yarn]

Eriko Esaka, Program Director for the Nagoya UNESCO City of Design Organizing Committee.

- The "morning" service is a traditional tea culture in Nagoya to provide some toast or a boiled egg when someone orders tea or coffee at an old coffee shop.
- This culture is an important opportunity to socialize for the city's middle-aged and elderly residents, but it is disappearing because of the growth of franchise stores and aging shop owners
- Artists and architects renovated a building that had been abandoned for more than 20 years and made them into a creative space "UCO," which serves "mornings" As one of the ideas for using this space, a knitting club was formed.
- The biggest achievement of this project was that it created a sort of chemical reaction that drew in people non involved in the community, though their artworks did not bring about a direct change to the town.

싱가포르 [‘함께하는’ 디자인]

만 키 래리, 비영리단체 P!D 어시스턴트 디렉터.



- 도시 문제에서 참여가 중요한 화두로 떠올랐지만, 대부분의 시민은 지루한 공청회를 상상하는 상황. 더욱 창조적이고 재미있는 과정을 통해 시민과 ‘함께’ 도시를 바꿀 방법을 고민해야 함.
- 공공주택단지들 다시 디자인하기 위해 주민들에게 동네의 장점과 문제점을 듣고, 관계 부처 모임을 개최.
- 한편 낙후된 놀이터를 재생하는 ‘Hack 더 플레이 Hack the Play’ 프로젝트에서는 지역 유치원과 협업하여, 전문가들이 안전도와 유지보수 분야를 관리하는 가운데 아이들에게 재활용 재료를 주고 직접 놀이터를 짓도록 함.

Singapore [Design Being Together with Citizens]

Yeung Man Ki Larry, Assistant Director of P!D, a non-profit organization.

- Although participation has emerged as an important topic of conversation when it comes to urban problems, most citizens tend to imagine a boring public hearing in this context. It is needed to come up with a way to bring about change in a city through a more creative and fun process.
- In order to redesign the public housing complex, they heard about the neighborhood’s merits and problems from residents, and held meetings with relevant agencies.
- A project for renovating an outdated playground called “Hack the Play,” they cooperated with the area’s kindergartens so that kids designed their own playground while experts manage the safety, maintenance, and repair aspects.



우한 [다음 세대로부터의 디자인]

양 이, 루오푸 아트 스페이스 감독.

- 루오푸 아트 스페이스의 <내 디자인이 당신을 돕는다 My Design Helps You>는 우한의 어린이 및 청소년의 디자인 드로잉을 수집하는 프로젝트로, 지난 3년간 총 3만6,854장의 드로잉을 모음.
- 또 다른 메인 프로젝트인 CITY 1000은 우한뿐만 아니라 상하이, 베이징, 광저우 등의 대도시와 지방 각지의 학교, 어린이 병동 등을 돌며 현재까지 1만 명 이상의 아이들과 가족들에게 디자인 교육 및 워크숍을 선보임.
- 이를 통해 어린이들은 디자인과 사랑에 빠지고, 디자인이 사회적 문제를 개선할 수 있는 매개체임을 알게 됨.

Wuhan [Design from the Next Generation]

Yang Yi, Director of the Luo Fu Art Space.

- Luo Fu Space’s project called “My Design Helps You” which aims to gather the design drawings of children and young adults in Wuhan, has collected a total of 36,854 drawings over the past three years.
- Through another main project called “City 1000” design education and workshops have been organized for more than 10,000 children and families from schools and children’s wards in Wuhan, small local towns, and big cities, including Shanghai, Beijing and Guangzhou.
- As a result, children fall in love with design and learn that design is a medium through which social problems can be addressed.

헬싱키 [서비스로서의 학교]

수오미넨 자르모, 알토대학 예술디자인대학 교수.



- 서비스로서의 학교(SaaS)는 학교를 건축물로 이루어진 하나의 기관이 아닌 자원의 네트워크로 바라보는 프로그램.
- SaaS는 학생들이 도시에 이미 산재해 있는 리소스를 주도적으로 찾아다니는 교육 형태를 지향. 예를 들어, 식당과 실험실, 체육관 등을 모두 갖춘 학교 하나를 짓는 대신 학생들이 도시 어딘가의 화학 실험실이나 시립 체육관, 미술관 등을 돌아다니며 학습하는 것.
- 이제까지의 실험 결과에서 SaaS 모델은 경제적인 지표는 물론이고 교육의 질과 관련된 지표에서도 기존의 학교 모델을 압도적으로 앞섬.
- 연사는 이것이야말로 스마트 시티의 진정한 모델이라고 단언하며, SaaS에서 거둔 성공을 발판 삼아 병원, 사무실, 요양 시설 등으로 폭을 넓혀가야 한다고 함.

Helsinki [School as a Service]

Suominen Jarmo, Professor at the College of Art Design of Aalto University.

- “School as a Service (SaaS)” program sees the school as a network of resources rather than an institution composed of buildings.
- SaaS aims to provide education that will allow students to find resources that are already scattered throughout the city. For example, instead of building a school with a cafeteria, a laboratory, and a gym, students will move around and study at a chemical laboratory, a municipal gym, or a gallery located somewhere in the city.
- The SaaS model overwhelmingly outperformed the existing school model in terms of economic indicators as well as the quality of education. The speaker asserted that this is a true model for a smart city and that it should be expanded to hospitals, offices, and nursing homes, by using the success of SaaS as a stepping stone.

고베 [디자인으로 재난을 막다]

겐지 콘도, 고베 창의디자인센터 팀장.



- 고베 창의디자인센터는 +Creative 세미나 프로그램을 통해 디자인을 이용한 방재 정책을 고안, 예상 홍수 지역과 해발고도, 대피 절차를 보여주는 지도 등이 포함된 쓰나미 대피 안내판을 제작.
- 특히 관광객이 많은 역 앞 3개 안내판에는 가장 높은 건물 등을 쉽게 알아볼 수 있도록 조감도를 게재.
- 안내판을 세우는 것뿐만 아니라 이를 활용한 재난 시 대피 행동을 교육해나가는 것이 이후의 과제.

Kobe [Prevent Disasters by Design]

Kenji Kondo, Director at the Design and Creative Center Kobe.

- The Kobe Creative Design Center has come up with design-based disaster prevention policies through the +Creative Seminar Program and created a tsunami evacuation map that includes information board showing expected flood areas, altitudes above sea level, and evacuation procedures.
- In particular, three information boards located in front of the station crowded with tourists display a bird’s eye view of the city so that the tallest buildings can be easily recognized.
- In addition to setting up signboards, to use them to educate the public on how to act during an evacuation in the event of a disaster is the task of the future.



도시 창의성과
시민 참여
Urban Creativity & Citizen
Participation

선전 [거대 재개발과 초소형 디자인]

레이 리우, 선전디자인센터 디렉터.

- 하드웨어의 실리콘밸리라 불리는 선전은 급격한 현대화로 지금도 건설 중인 고층 빌딩과 낡은 주택들이 공존함. 이에 따라 중국 최초로 '도시 재개발 urban renewal' 사업을 공식 추진, 대규모 개발을 진행 중.
- 서로 면해 있는 두 도시에서 열리는 선전/홍콩 바이-시티 도시건축비엔날레는 미술과 디자인을 통해 이러한 도시 환경을 고민.
- 한편 선전디자인센터는 '스몰 & 스마트 디자인' 프로그램을 통해 젊은 디자이너들이 주민들의 요구에 따라 소규모 재개발을 하도록 도움. 핵심은 단순한 물리적 개선이 아닌 주민들의 참여. 주민들의 목소리에 귀 기울일 때만이 인간 중심의 지속가능한 도시 재개발 가능.

Shenzhen [Large-scale Reconstruction and Small-scale Design]

Lei Liu, Director of the Shenzhen Design Center.

- Known as the Silicon Valley of hardware, Shenzhen is going through rapid modernization, and in the city, huge skyscrapers and old houses with slate roofs coexist. Against these backdrops, Shenzhen has become the first city in China to officially promote an "urban renewal" project. As a result, large-scale development projects are being carried out.
- The Bi-City Architecture Biennale, which takes place in neighboring Shenzhen and Hong Kong, focuses on such an urban environment through art and design.
- The Shenzhen Design Center started the "small and smart design" program to assist young designers to conduct small-scale renovation according to the request of local residents. The core of this program is residents' participation. Sustainable, human-centered urban redevelopment is only possible when the residents' voices are heard.



치앙마이 [전통 예술, 창조 경제가 되다]

워랄룬 보냐수라트, 치앙마이대학 미술학장.

- 인종적 다양성과 풍부한 문화적 전통을 지닌 치앙마이가 가장 중요하게 생각하는 것은 '터의 기운'. 관광객이 폭발적으로 늘어나고 대형 쇼핑몰이 들어서는 등 급격히 현대화되고 있지만 도시계획에서도 자연환경을 해치지 않는 것을 제1 원칙으로 삼음.
- 치앙마이의 전통 신앙과 문화는 빠르게 변하는 도시에서 작게는 가족, 넓게는 모든 시민을 견고하게 묶어주는 고리가 됨.
- 여전히 많은 시민이 치앙마이의 특산품으로 꼽는 공예품으로 생계를 이어가고 있으며, 공예 기술이라는 지적 유산을 전수하는 것 역시 도시의 전통을 유지하는 핵심.

Chiang Mai [Chiang Mai, City of Craft]

Woralun Boonyasurat, Dean of Faculty of Fine Arts at Chiang Mai University.

- For Chiang Mai, which is ethnically diverse and possesses abundant cultural traditions, the "energy of the site" is the most important. Although the city has experienced rapid modernization, including explosive growth in the number of tourists and the introduction of a large shopping mall, the first principle of city planning is not to harm the natural environment.
- In a rapidly changing city of Chiang Mai, the city's traditional religious beliefs and culture serve to tightly bind families, and more broadly, all citizens.
- Still, many citizens make a living through handicrafts, which are considered local specialties of Chiang Mai, and handling down handicraft techniques as intellectual heritage is the key to maintaining the tradition of the city.



바기오 [자연적 공공 공간을 도시의 심장으로]

레티시아 O. 클레멘테, 바기오시 도시예산 담당자.

- 바기오는 예부터 시민들이 자유롭게 사용할 수 있는 공터 문화가 발달했음.
- 바기오는 공원복원 프로그램을 통해 낙후된 공원과 공터를 재생, 사회문화적 교류의 장으로 사용.
- 한편 바기오는 필리핀 유일의 유네스코 창의도시로 역시 공예 및 민속 예술에 특화되어 있고, 토착민과 이주민 아티스트를 모두 포용.
- 보금자리를 찾아드는 만큼 대도시를 찾아 빠져나가는 인구에게 더 나은 환경을 제공하고 민속 공예를 통해 경제 효과를 창출하는 것이 당면 과제.

Baguio [Bring Natural Public Space into the Heart of the City]

Leticia O. Clemente, City Budget Officer of Baguio City.

- Baguio has developed a culture of open spaces that citizens can use freely since the ancient times.
- The municipal government recognized the importance of public spaces and renewed dilapidated parks and open spaces through a park restoration project, creating places for social and cultural exchanges.
- In the meantime, Baguio is the only city in the Philippines designated as UNESCO Creative City while specializing in handicrafts and embraces both indigenous and migrant artists.
- It is an immediate task for the city to provide a better environment and economic benefits from folk handicrafts for its population that is leaving for big cities.



사사야마 [시민이 만드는 역사의 풍경]

다츠야키 고야마, 국제 도자기 비엔날레 탄바 사사야마 디렉터.

- 사사야마는 지역의 전통에 대한 자부심이 매우 높은 곳으로, 성터를 포함한 시의 중심부를 보존하기 위해 철도와 고속도로를 5km 이상 떨어진 지역으로 돌아가도록 설계.
- 마츠나미, 즉 '마을의 풍경' 페스티벌은 사람이 살고 있는 사사야마의 전통 가옥에 미술 작품을 전시하는 축제. 아티스트가 거주하는 경우도 있고, 일반인이 아티스트에게 집의 일부를 대여해주는 경우도 있음.
- 사람이 살고 있는 마을의 풍경 전체가 하나의 예술 작품이 되는 동시에, 개개의 주택이 각자의 갤러리로 탈바꿈하는 축제.

Sasayama [Historical Scene Made by Citizens]

Tatsuaki Koyama, Director for the Tanba Sasayama International Biennale of Gastronomy and Pottery.

- As a result of the strong pride in the region's traditions, Sasayama's railways and highways were designed to detour to another region 5km away to preserve the city's center, including the ruins of the old fortress.
- Matsunami, which means 'Landscape of Town', is a festival where artworks are displayed in traditional houses of Sasayama that people live in. In some cases, artists may reside in the house, and in other cases, residents may rent part of their houses to artists.
- It is a festival where the entire landscape of a town where people live becomes a work of art while separate houses are transformed into their own galleries.



런던 [1마일이 도시를 바꾼다]

프랑크 판 한젤트, 클리어 빌리지 CEO.

- 4차 산업 시대의 도래는 부인할 수 없는 사실이 됨. 기술의 발전은 분명 흥미롭지만, 빈부 격차의 극대화 등의 문제를 가져올 수 있음.
- 오래된 공장터와 첨단 기술 스타트업이 공존하는 이스트런던의 1제곱마일 구역 내에 메이커 스페이스와 공작소, 스튜디오, 작업실 등을 조성하는 '메이커 마일' 프로젝트를 시행.
- 전통 장인들과 새로운 메이커들을 한데 모아 워크숍을 열고, 지역 발전에 도움이 되는 브랜드를 만들.
- 현재 메이커 마일은 60개 이상의 조직체로 구성된 네트워크로 성장했으나, 사회적 약자를 돕는다는 원래의 목표를 달성하기 위해 지속적으로 노력할 것.

London [1 Mile Changes a City]

Frank Van Hasselt, CEO of Clear Village.

- The advent of the 4th Industrial Revolution is an undeniable fact. The development of technology is certainly exciting, but it can result in problems such as a widening gap between the rich and poor.
- Inside a one-square-mile area in East London where old factories and cutting edge technology startups coexist, a project was carried out to create a "Maker Mile" that included a makerspaces, workshops, studios, and workrooms.
- Workshops were held by gathering traditional craftsmen and new makers and brands that contributed to the development of the community were created.
- Currently, the Maker Mile has grown into a network of more than 60 organizations, but will continue to strive to achieve its initial goal of helping the socially underprivileged.



그라츠 [28만 개의 의자]

안케 슈트리트마터, 도시계획 전문가.

- 휴먼시티 프로젝트를 통해 그라츠 FH 요아네움대학 학생들 및 3개의 전문가 집단이 그라츠 중심부 야코미니 지역에 공공 공간을 만드는 프로젝트를 실행.
- 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 실시.
- 결과에 따라 좁은 야코미니 거리에도 놓을 수 있는 작은 테이블과 의자를 제작했으나 대부분 도난. 이에 착안해 28만 그라츠 시민들에게 무료로 28만 개의 벤치를 만들어주는 프로젝트를 시작하여 진행 중.

Graz [280,000 Chairs]

Anke Strittmatter, City Planning Expert.

- Students of FH Joanneum University in Graz and three expert groups carried out projects to create public spaces for the Jakomini Street in the city center of Graz through the Human City project.
- The "Three-minute Service" allowed participants to ride a wheeled chair for three minutes around the Jakomini Street while local merchants offer services such as massages and reading books. The "Sound of Jakomini" recorded, reconstructed and broadcast the sound of the street, while outdoor performance-style public hearings were organized.
- As a result, 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.



그라츠 [왜 도시는 더 인간적이지 못한가?]

에리카 투멜, 디자이너 겸 활동가.

- 도시의 장기적인 변화를 가져오기 위해, 최소한 부정적인 변화의 속도를 늦추기 위해서는 도시의 문제점에 집중해야 함.
- 그라츠라는 소도시는 금융 위기 이후 경제적인 변화를 겪고 있음.
- 이 시점에 에리카 투멜은 마구잡이식 개발, 대중교통 부족, 투기 목적의 신축 건물, 로비스트 문제, 정부 부처 간 충돌, 시민들의 이기주의, 보여주기식 홍보, 과도한 규제, '미'의 부재 등 9가지 문제점을 지적.
- 연사는 이러한 상황에서도 도시를 사랑하고, 책임을 느끼며, 휴먼시티가 되기 위해 노력할 것이라고 함.

Graz [Why Are Our Cities are not as Humane as They could be?]

Erika Thümmel, Designer and Activist.

- In order to make long-term changes in a city, we must focus on problems at least to slow down the pace of negative change.
- Graz has been experiencing economic changes since the global financial crisis in 2008.
- Erika Thümmel pointed out the nine problems as follows: arbitrary development, a lack of public transportation, new construction for speculation, lobbyists, conflicts between related ministries, selfishness of citizens, promotion for show, excessive regulations, and the absence of "beauty".
- The speaker says that despite the current situation, she still loves the city and feels responsibility, while pledging to strive to make Graz a Human City.



빌바오 [길을 걷다!]

마리아 J. 델 블랑코, 빌바오 시의회 경제발전청 프로젝트 매니저.

- 빌바오 라 비에하(Bilbao La Vieja, 즉 빌바오 구도심은 옛 모습이 유지되는 가운데 이주민, 젊은 층과 아티스트 등이 활발하게 교류하는 지역이지만 마약, 성매매, 가난 등의 문제가 산적.
- 이곳을 휴먼시티 프로젝트의 실험장으로 선택, 시민 연구소를 열어 일반 주민, 소상공인, 대학생, 정책 입안자 등 다양한 사람이 지식을 공유하게 함. 또한 주민들과의 현지 답사를 통해 해결책 도모.
- 결과적으로 지역의 여성 예술가 10인에게 의뢰해 10개 상점의 셔터에 작품을 그림. 또한 라 비에하의 지도와 공공 공간 문제를 해결하는 20개의 방법이 담긴 비주얼 가이드를 제작, 공개해 여러 도시의 정책 입안자들에게 영감을 주고자 함.

Bilbao [Walking the Streets!]

Maria J. Del Blanco, Project Manager at the Economic Development Office of the Bilbao City Council.

- Bilbao la Vieja, the old downtown of Bilbao, has maintained its former appearance and is an area where migrants, young people, and artists actively interact. However, there are also problems related to drugs, prostitution, and poverty.
- They opened a Citizen Laboratory in this district so people from all walks of life, including ordinary residents, small business owners, college students and policy makers, could share their knowledge.
- As a result, ten local female artists were commissioned and drew a painting on the shutters of ten shops. Furthermore, a map of la Vieja and a visual guide containing 20 ways to solve problems related to public spaces were produced to inspire policy makers in other cities.

서울 [스마트 테크놀로지 적용]

고영준, 한국디자인학회 회장.



- 교통약자를 위해 스마트폰 애플리케이션과 정류장에 부착된 버스 예약 시스템을 이용해 기사에게 탑승 여부를 미리 알린 후 승차를 할 수 있는 서비스가 제안됨.
- 이 서비스를 통해 휠체어 사용자는 스마트폰 앱으로 승차 예약을 한 후 증강현실을 통해 해당 버스의 위치를 파악할 수 있음. 시각장애인의 경우 버스 정류장을 찾아가는 것이 어렵기 때문에 스마트폰 앱으로 정류장에 부착된 비콘(Beacon)과 교신한 후 정류장의 위치와 방향을 파악할 수 있음.

Seoul [Application of Smart Technology]

Young Jun Ko, President of KSSD.

- To help mobility-disadvantaged people, we introduce a bus service that allows passengers to request bus drivers to make stops at desired bus stops using a smartphone application or the bus reservation system installed at bus stops.
- The smartphone application allows a wheelchair user to reserve a ride and track the current location of the bus using the application's augmented reality function



9.18

DDP 아너스라운지
DDP Honor's Lounge



DDP 라운드 테이블

DDP Round Table

오늘날 DDP의 역할과 의미는 무엇이며 내일의 행보는 어떻게 이어져야 할까? 지속가능한 휴먼시티 디자인 컨퍼런스의 주요 연사들과 함께 국내외 전문가들이 이를 주제로 좌담을 했다. 공간의 배경과 역사에 대한 설명을 시작으로, 재정 자립도와 참신한 콘텐츠 기획의 중요성, 크리에이티브 디렉터와 커뮤니케이션의 영향력, DDP의 새로운 가능성에 대한 다채로운 논의가 등장했다.

참여자: 파올라 안토넬리(뉴욕 현대미술관 수석 큐레이터), 안드레아 칸첼라토(전 이탈리아 로디 시장, MEET 디렉터), 이순중(서울대학교 명예교수), 전은경(월간 <디자인> 편집장), 여미영(디자인 컨설턴트), 서울디자인재단 콘텐츠운영팀 전기현 팀장, 유주이 책임.

What is the role and significance of the DDP today and where should it move forward in the future? Key speakers from the Human City Design Conference and experts from around the world held a debate on this issue. Starting with explanations on the DDP's background and history, the importance of financial independence and novel content curating, influence of creative directors and communication and new possibilities for the DDP were discussed.

Participants: Paola Antonelli (Senior Curator in MOMA's Department of Architecture & Design), Andrea Cancellato (President of Federculture and the Director of MEET), Sun Jong Lee (Honorary Professor of Seoul National university), Eun Kyoung Jeon (Chief Editor of <Design>), Mi Young Yeo (Design Consultant), Gi Hyun Jeon (Head of DDP Contents Team at Seoul Design Foundation), Ju Yi You (Manager)



DDP 디자인 워크숍

DDP Design Workshop

9.18 17:00~20:00

DDP 배움터 3층
DDP 3F Academy Hall

DDP 워크숍은 지속가능한 휴먼시티 디자인 컨퍼런스와 함께 진행된 행사로, 컨퍼런스 동안 논의된 문제의식을 우리 도시 서울에서 실행해볼 가능성을 모색하는 자리였다. 도시의 내일과 시민들의 오늘, 지역의 역사가 함께 하는 서울 디자인의 아지트로서 DDP가 수행할 다양한 역할에 대하여 세계 각국의 전문가들이 열정적으로 논의했다. 컨퍼런스에 참여한 디자인 전문가들과 재단 관계자들은 7조로 나뉘 각각 다른 주제를 맡아 워크숍을 진행했다.

DDP Workshop, which was held along with the Sustainable Human City Design Conference, sought to possibilities of putting those issues raised during the conference in practices in Seoul. Experts from around the world ardently discussed and debated the various roles that DDP can play in relations to the future of the city, the present of citizens and the history of the region. The design experts were divided into seven groups to hold workshops on respective themes.



Group 1
마을 디자인의 주민 참여

Residents' Participation of in Community Design

참가자 에리코 에사카(일본), 겐지 곤도(일본) 다츠야키 고야마(일본), 이경미(주 사이픽스 대표), 홍성희(재단)
Participants Eriko Esaka (Japan), Kenji Kondo (Japan,) Tatsuaki Koyama (Japan), Kyung Mi Lee (head of CyFix), Sung Hee Hong (SDF)

DDP가 위치한 동대문은 문화 디자인을 통해 낙후된 공간을 미화하고 관광객을 이끄는 데 성공했지만, 오랫동안 지역에 살아온 거주자의 삶의 질도 고려해야 한다. 이에 대한 해결 방안을 모색한다.

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. Solutions for this area are explored.

Group 2
동대문의 골목, 어떻게 바뀌어야 할까?

How to Change Dongdaemun Alleyways?

참가자 조시앙 프랑(프랑스), 다비데 파시(이탈리아), 마테이 니크지크(슬로베니아), 차승화(한양사이버대학교 교수), 서은아(재단)
Participants Josyane Franc (France), Davide Fassi (Italy), Matej Nikšič (Slovenia), Seung Wha Cha (Professor, Hanyang Cyber University), Eun Ah Seo (SDF)

패션과 로컬 음식, 젊은 크리에이터 등 개성적 콘텐츠를 지닌 특색 있는 골목을 소개한다.

Alleys featuring distinctive content such as fashion, local food and young creators are introduced.

Group 3
스트리트 푸드 디자인

Street Food Design

참가자 프랑크 판 한젤트(영국), 안케 슈트림마터(오스트리아), 레이 리우(중국), 백민영(재단)
Participants Frank van Hansselt (England), Anke Strittmatter (Austria), Lei Liu (China), Min Young Baik (SDF)

동대문의 음식 콘텐츠를 더욱 활성화하기 위해 디자인적으로 보완할 분야를 함께 모색한다.

Design solutions are sought in order to enhance the attractive aspects of Dongdaemun's culinary content.

Group 4
24시간 생동하는 동대문을 위하여

For the Dongdaemun Area Alive 24/7

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

24시간 다양한 활동이 펼쳐지는 동대문의 교통 문화와 디자인 콘텐츠를 바탕으로 지역 활성화를 위한 방안을 연구한다.

Ways to revitalize the Dongdaemun area, where various activities take place for 24 hours a day, are explored, based on its transport, culture and design content.

Group 5
동대문의 건축 문화유산

Architectural Cultural Heritage of Dongdaemun

참가자 만 키 래리(싱가포르), 워랄론 분야수라트(태국), 레티시아 클레멘테(필리핀), 강정은(건축사사무소 에브리아키텍츠 소장), 이하림(재단)
Participants Yeung Man Ki Larry (Singapore), Woralun Boonyasurat (Thailand), Leticia O. Clemente (Philippines), Jeong Eun Kang (Every Architects), Ha Lim Lee (SDF)

동대문의 역사 자원을 중심으로 지역이 품은 기억과 문화를 현대적 스토리텔링으로 승화할 수 있는 방안을 모색한다.

Ways are discussed to to translate Dongdaemun's history, the collective memory of the neighborhood and the culture through modern storytelling.

Group 6
모두가 행복한 DDP를 위한 디자인

Design for the DDP where Everyone is Happy

참가자 양이(중국), 일로나 구르잔노바(에스토니아), 에리카 투멜(오스트리아), 이준석(스튜디오글루 대표), 이진경(재단)
Participants Yang Yi (China), Ilona Gurjanova (Estonia), Erika Thümmel (Austria), Jun Suk Lee (head of Studio Igloo), Jin Kyung Lee (SDF)

노인과 어린이, 장애인으로 DDP 시설 내 유니버설 디자인을 다양한 관점에서 파악한 후 현재 상황을 평가하고 개선안을 검토한다.

Universal design within DDP is assessed from the elderly, a child, and disabled points of view to come up with improvements.

Group 7
동대문의 인적자산 어떻게 키워야 할까?

How to Cultivate DDP's Human Assets?

참가자 플라 팡(중국), 드위니타 라라사티(인도네시아), 마리아 J. 델 블랑코(스페인), 조은애(티백 대표), 박세라(재단)
Participants Flora Fang (China), Dwinita Larasati (Indonesia), Maria J. Del Blanco (Spain) Eun Ae Cho (head of Tibaeg), Se Ra Park (SDF)

동대문 지역에서 활성화된 패션 인프라를 중심으로 차후 양성해야 할 인적자산을 확인한다.

By studying the fashion infrastructure promoted in Dongdaemun, the next-generation human resources are identified.

Design Cloud '디자인 공유'展 Exhibition



2018 서울디자인클라우드에서는 흥미로운 전시들이 열렸다. 과거부터 현대까지 동아시아 각국의 문구를 재해석하는 한편, 동대문 의류산업의 오늘을 망라했고, 디자인을 통해 우리 민족의 평화로운 미래를 상상해보았다. 각각 다른 시대와 대상을 호출하면서도 세 전시는 한결같이 '소통'과 '공유'에 집중했다.

Many interesting exhibitions were held at the Seoul Design Cloud 2018. They reinterpreted stationery of East Asian from the past to the present, encompassed today of Dongdaemun's garment industry, and imagined the peaceful future of the Korean people through design. While each of them summons different times and objects, all three exhibitions concentrated on communication and sharing.

디자인공유展01

휴먼시티 디자인展

휴먼시티 디자인展은 유네스코 창의도시, 유럽 휴먼시티 네트워크 20개 도시와 서울의 미래를 모색하기 위한 전시다. 지속가능한 휴먼시티 디자인 컨퍼런스와 함께하는 이 전시는 다채로운 각 도시의 연구와 사례를 전시를 통해 공유하는 통로다. 다양한 작품들과 함께 유럽, 아시아, 서울의 다양한 사례를 전시장에 설치된 영상을 통해 확인하는 동안 관람객은 전세계 도시로 디자인 투어를 돌아본 듯 새로운 영감과 노하우를 얻을 수 있었다. 패널과 사진, 영상을 사용하여 시민 참여형 '제로 웨이스트' 전시로 기획되었다는 사실 역시 의미가 깊다. 휴먼시티 디자인전은 정례화를 통하여 도시 간 공동 사업과 혁신형 사회적 기업을 발굴하는 역할을 맡을 예정이다.

Human City Design Exhibition

"Human City Design" Exhibition explores the future of Seoul and the 20 cities of UNESCO Creative Cities Network and Europe Human Cities Network. Together with the Sustainable Human City Design Conference, this exhibition act as a conduit to exhibit and share the research and examples of various cities. Along with various works, visitors can have design "tour" of world cities and examine various examples of Seoul, Asia, Europe through videos in the venue, thereby gaining inspiration and knowhow. The exhibit is meaningful in that it was organized as a participatory "Zero Waste" exhibition by using panels, photographs and videos. The Sustainable Human City Design Exhibition will be held regularly to discover joint projects among cities and innovative social enterprises.

2018 9.17~9.26
 DDP 살림터 3층 전시장
 3rd floor, DDP Exhibition Hall
 조시앙 프랑(프랑스),
 에리코 에사카(일본),
 안기현(한국)
 Josyane Franc (France),
 Eriko Esaka (Japan),
 Ki Hyun Ahn (Korea)





류블랴나, 우리 동네 참여하기

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

Ljubljana, Participating in Our Neighborhood

Ljubljana puts most focus on participation of citizens. In particular, the city is carrying out various workshops both inside and outside schools to raise the young generation as active citizens. Workshops to create "Street Furniture" are systematically organized to include classroom discussions, field trips, model making, and actual production, while aiming most to allow children to play and have fun.



치에신, 길 위에서

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

Cieszyn, On the Road

Bus stops in Cieszyn were rebuilt with childrens' ideas from workshops

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 a one-square-mile area with workshops, tech startups, artist and design studios, fabricators, galleries, shops and businesses.

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 활성화하는 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.





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.

생테티엔, 공터의 재건

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

Saint-Étienne, Renovation of Open Spaces

As a participatory citizen project, Hypermatière is funded by the city and the Saint-Étienne Culture Department.

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.



류블라나, 우리 동네 포토스토리

'우리 동네 포토스토리'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."



디자인공유展02

소통의 도구

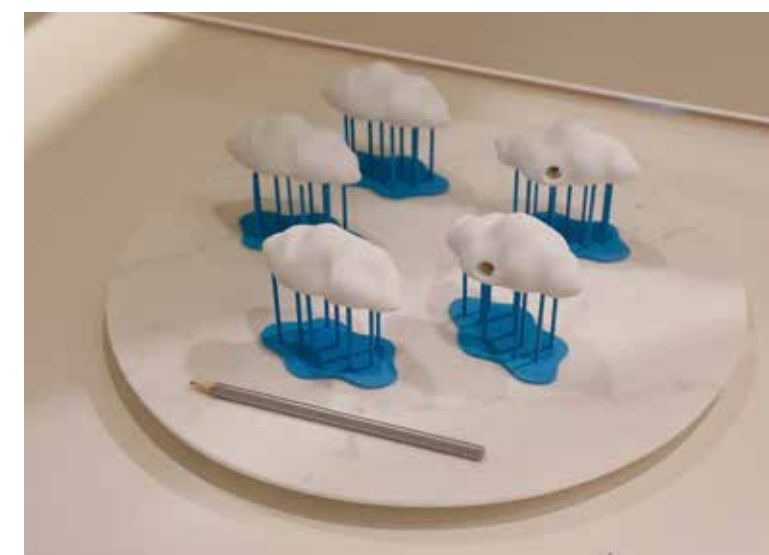
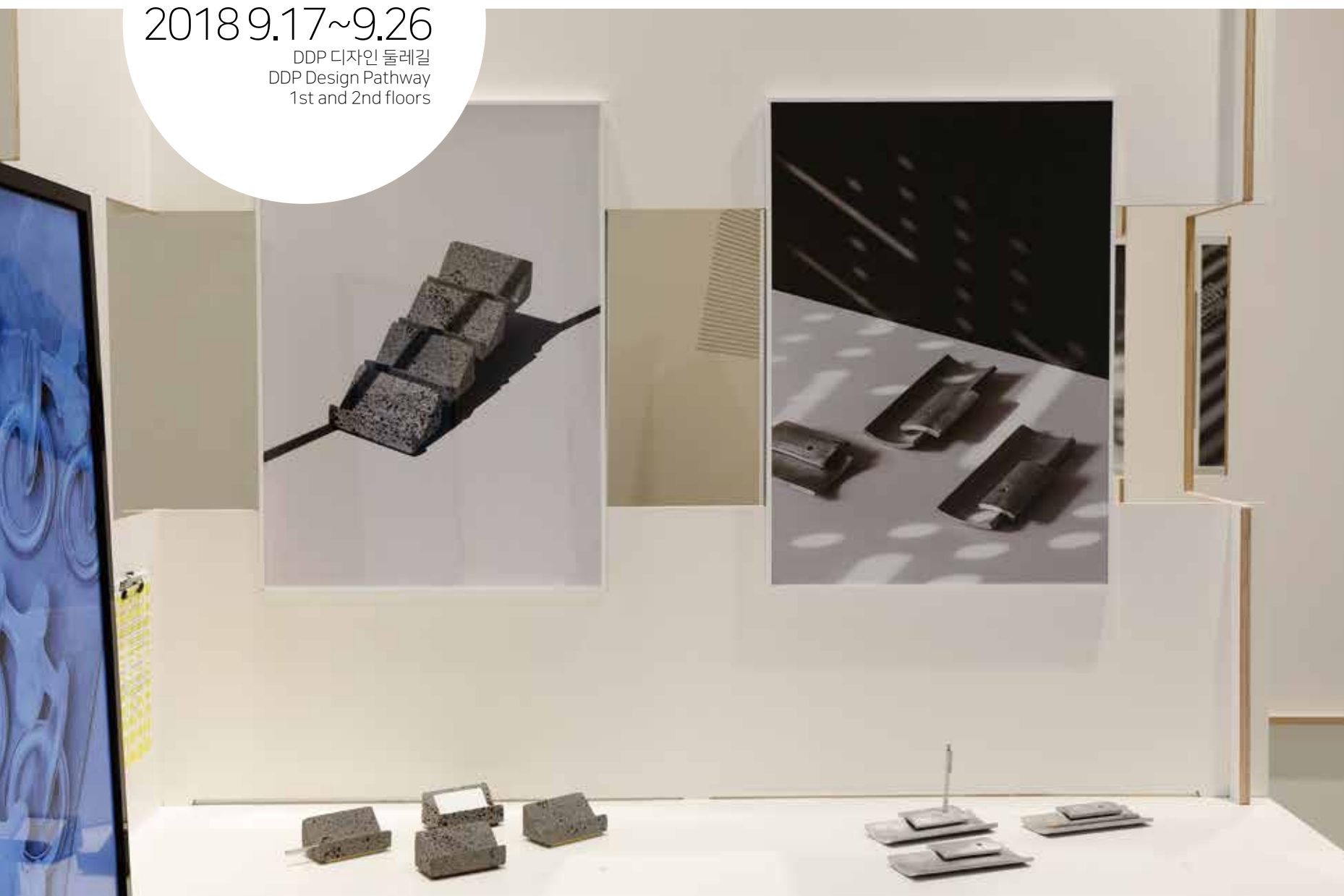
서울디자인브랜드전 '소통의 도구'는 한·중·일에서 영감과 창조의 도구이자 소통의 도구로 사용해온 과거의 문방사우 및 현대의 문구를 재해석한 전시다. 전시 구조물은 설치미술가 김상훈과 가구 디자이너 조재원이 공동으로 진행했다. 한국은 세대별 문구를 주제로 전시를 진행하는 한편, 56종의 상품을 개발하여 새로운 디자인 감각이 필요한 소상공인 기업과 젊은 디자이너를 연결하는 가교 역할을 했다. 일본은 기능성을 강조하는 다채로운 문구 100여 점을 선보였으며, 중국은 자금성의 '고궁박물관'과 함께 중국 지식인들이 서재에서 사용하는 문구 100여 점을 선보였다.

Tool for Communication

We form our thoughts and communicate our minds through stationery. The Seoul Design Brands' exhibition titled "Tool for Communication" explored the past and the present of stationery in the three East Asian countries: South Korea, Japan, and China. It examined the history of stationery from the times when brushes and paper were tools of dignity to the era when no one handwrites any more, and at the same time, sought new possibilities of stationery.

2018 9.17~9.26

DDP 디자인 돌레길
DDP Design Pathway
1st and 2nd floors



큐레이터
디자이너 심대기(한국),
칭화대학 교수 양동정(중국),
제품 디자이너 미야케 가쓰시게(일본)

Curators
Dae Gi Shim
Yang Dong Jiang,
Miyake Katsushige



한국 문구의
과거, 현재,
미래

History of
Korean
Stationery
Industry

K O R E A N



문방사우전

현재 우리가 사용하고 있는 편리성이 극대화된 문구용품과 옛 선조들이 사용하던 지, 필, 묵, 연의 제작 과정을 영상으로 보면서 장인 정신 그리고 소통에 임하는 선조들의 '격'에 대한 정신을 돌아본다.

Exhibition of Munbangsau

The exhibition displays contemporary stationery products whose usability is maximized and providing videos featuring the production process of paper, brushes, ink and inkstones, thereby exploring the craftsmanship and the dignity towards communication.

세대별 문구전

컴퓨터와 스마트폰 등 디지털 기기가 장악한 일상생활 속에서도 묵묵히 책상 위를 지키고 있는 문구용품을 재조명한다. 연령과 직업별 사용자마다 각자의 일상에서 어떤 문구를 어떻게 사용하고 있는지, 그 생활의 모습 속에 자리한 문구 상품 1000여 개를 선보인다.

History of Stationery

This exhibition shed new lights on stationery that are still in use in our everyday lives dominated by digital devices such as computers and smartphones. It showcases some 1,000 different stationery items used by people of different generations and occupations in their daily lives.

참여 디자이너

데스크 문구 디자인
서정화, 소지, 조규형, 최정유, 코우너스, 티엘, 파운드 파운디드, 페시
연필깎이 프로토타입
류종대, 밀리언로즈스, 비믹스, 엠엠엠 스튜디오, 오비제이티가
문구 소상공인과 신진 디자이너 협업
키오스크키오스크, 프롬, 7321, 강주현, 구르메 그래프 디자인 스튜디오, 박신우, 보이어, 스튜디오더블디, 양장점, 진달래&박우혁, 최현호, 팡팡팡 그래픽 실험실

Participating Designers

Desk Stationery Design
Jeong Hwa Seo, SOJI, Kyu Hyung Cho, Jung You Choi, Corners, TIEL, found/Founded, Pessi
Pencil Sharpener Prototypes
Jong Dae Ryu, Million Roses, Bmix, MMM Studio, OBJT
Collaboration between Small Stationery Companies and Promising Designers
KioskKiosk, PROM, 7321, Joo Hyun Kang, Gourmet Graph Design Studio, Shin Woo Park, Bowyer, Studio Double-D, Yangjangjeom, Jin and Park, Hyun Ho Choi, PANGPANGPANG

소통의 도구 신규개발 상품전

소통의 도구 신규개발 상품전에서는 문구 소상공인과 청년 신진 디자이너가 함께 만든 한국적 감성의 문구 상품을 새롭게 선보인다. 첫 번째로 청년으로 구성된 신진 디자이너가 제안하는 데스크 문구, 두 번째는 3D 프린터를 활용하여 만든 연필깎이 프로토타입을 제안해 상품의 아이디어를 제공하고, 마지막으로 문구 기업과 신진 디자이너가 협업을 통해 개발하는 등 지속가능한 성장 사례를 제시한다.

Tools for Communication New Products Exhibition

The exhibition of Tools for Communication New Products showcases stationery goods created with Korea's unique sensibility by small stationery manufacturers and young and rising designers. stationery companies and promising designers present collaborated products as cases of sustainable growth.



JAPAN 일본 문구의
독특함
Japanese
Unique
Stationery



일본인은 문구에 특별한 애정을 가지고 있다. 디지털 커뮤니케이션 플랫폼이 점점 진화하고 모바일 문자가 글로 쓴 문자의 자리를 대신해가고 있는 오늘날, 이는 독특한 현상으로 보일 수도 있다. 하지만 일본의 '간지(漢字, 일본어 한자)' 문자에는 전자적으로 도저히 표현할 수 없는 미묘함이 있으며 아마도 바로 이것이 일본 문구 시장이 계속해서 성장해나갈 수 있는 이유일 것이다. 전통적인 필기도구 역시 여전히 일본인의 사랑을 받고 있지만, 혁신적인 잉크, 붓, 종이의 등장에도 주목하고 있다. 새로운 잉크 포뮬러, 현대적 재료로 만든 붓, 물에 녹는 종이 등 혁신적 제품의 등장으로 좀 더 쉽고 편리하게 아이디어를 종이 위에 옮길 수 있게 되었다.

Japanese people have special affection for stationery. At a time when digital communication platforms continue to evolve and mobile texts replace handwritings, such attachment seems to be a very unique phenomenon. However, Japan's kanji, or Chinese characters, that are used in the Japanese writing system, have the subtleness that cannot be expressed electronically. Probably, that is why Japan's stationery market continues to grow. While Japanese people still love traditional writing tools, they also pay great attention to the emergence of innovative ink, brushes, and paper.



CHINA 중국의 문구와
정신세계
Chinese
Stationery
and
Spiritual World

당나라 시대의 지식인들은 문방의 네 가지 용구를 '사우'라 했으며 이는 당시부터 이미 문구가 기능을 넘어 어선 인격체로 간주하였다는 것을 의미한다. 붓을 예로 들면, 중국인은 좋은 붓에 사덕이 있어야 한다고 생각한다. 검은 붓끝이 뾰족해야 함을 의미하며, 날카로운 사고를 비유하는 것이기도 하다. 원은 붓의 중간 부분이 둥글고 충만해야 함을 뜻하고, 이는 모든 것을 포용하는 태도를 상징한다. 제(齋)는 붓 가운데를 눌렀을 때 붓털이 가지런해야 함을 의미하고, 공평하고 열린 시각을 상징하는 것이기도 하다. 건(健)은 획을 그은 후 붓이 빠르게 본래 형태를 되찾아야 함을 뜻하고, 멈춤 없는 정진의 정신을 상징한다. 이는 붓이 단지 도구가 아니라 옛 지식인들의 도덕적 가치를 나타내는 상징으로도 볼 수 있다는 것을 의미한다.

Intellectuals of the Tang Dynasty called the four essential literary tools "four friends." This suggests that they regarded stationery as something that went beyond simple functions to have personality. For example, Chinese people believe that a good brush needs four virtues. A sharp tip signifies sharp thinking, while a round and full center symbolizes the attitude of embracing everything. The virtue of having even length of hairs when pressed in the middle represent an open point of view, whereas the brush hairs' resilience after strokes is a symbol of the spirit of incessant devotion.

디자인공유展03

[Design by 동대문] 展

DDP가 위치한 동대문은 서울 패션 산업에서 오랫동안 중요한 위상을 차지했다. 젊은이들의 유행을 선도하는 패션의 메카였고, 의류 디자인에서 생산, 판매까지 24시간 잠들지 않는 의류 산업의 전 단계를 아우르는 제조업과 유통의 중심지다. 서울디자인클라우드의 전시 [Design by 동대문] 展은 이러한 동대문의 가치를 알리고 새로운 내일의 가능성을 엿보는 현장이었다. 동대문의 24시간 풍경을 전시장 안으로 옮겨오는 한편, 젊은 디자이너와 동대문 상인이 함께한 야심 찬 기획과 상품을 통해 디자인 중심지이자 비즈니스 허브로서 동대문의 가능성을 펼쳐 보였다.

2018 9.17~9.26

DDP 살림터 1F 이벤트홀
1st floor, DDP Event Hall

[Design by Dongdaemun] Exhibition

[Design by Dongdaemun] Exhibition of the Seoul Design Cloud was a venue to celebrate Dongdaemun's past and present and take a look at its new future. The exhibition brought the living scene of Dongdaemun into the exhibition, and through young designers' ambitious planning and products, demonstrated Dongdaemun's potential as the center of design and a business hub.



Theme 1 동대문 24/7

24시간, 7일 내내 하나의 서클로 쉬 없이 움직이는 동대문 패션 시장의 활기를 전시장 안으로 옮겨놓았다. 동대문 시장의 가동력 있고 속도감 있는 '패션 허브' 현장은 전시장의 <24/7> 영상을 통해 관람객에게 생생하게 전달되었다. 디자인하고, 원단과 부자재를 생산하고, 봉제, 판매에 이르기까지 패션의 전 과정을 아우르는 의류 산업 생태계를 다양한 영상과 사진으로 재구성했으며, 현장의 장인 등 관련 인물들을 연계해 현장감 있게 연출했다.

Theme 1 Dongdaemun 24/7

The vitality of the Dongdaemun fashion market operating 24/7 without rest was brought into the exhibition. The scenes of the Dongdaemun market as a highly operational and speedy fashion hub Dongdaemun market was vividly delivered to visitors through the exhibition's "24/7" video. Utilizing various videos and photographs, the exhibition restructured the ecosystem of the fashion industry that includes the entire process of fashion from producing fabric and subsidiary materials to sewing, designing, and selling, and was organized lively by connecting diverse domains and personnel.

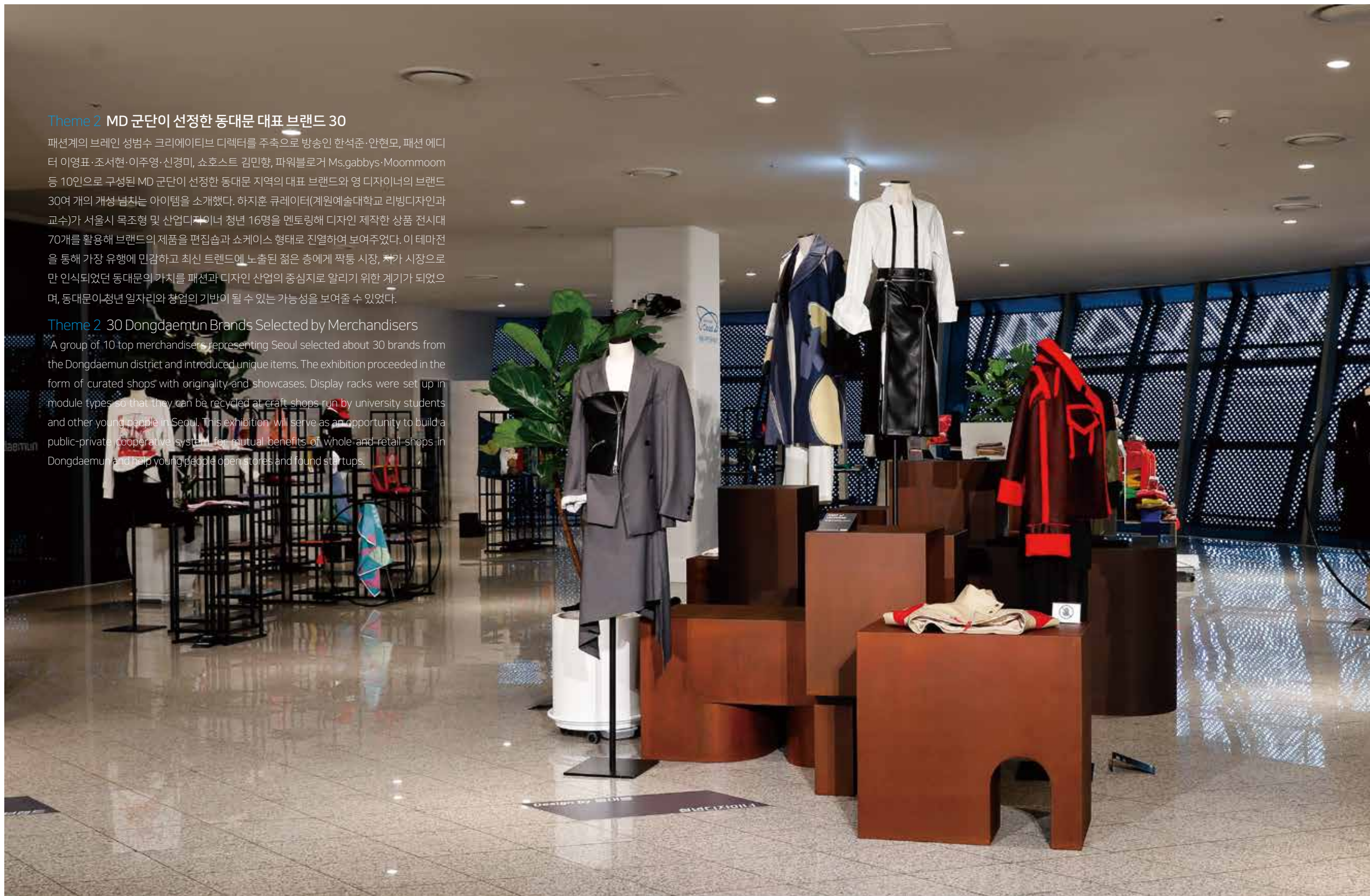


Theme 2 MD 군단이 선정한 동대문 대표 브랜드 30

패션계의 브레인 성범수 크리에이티브 디렉터를 주축으로 방송인 한석준·안현모, 패션 에디터 이영표·조서현·이주영·신경미, 쇼호스트 김민향, 파워블로거 Ms.gabbys·Moommoom 등 10인으로 구성된 MD 군단이 선정한 동대문 지역의 대표 브랜드와 영 디자이너의 브랜드 30여 개의 개성 넘치는 아이템을 소개했다. 하지훈 큐레이터(계원예술대학교 리빙디자인과 교수)가 서울시 목조형 및 산업디자이너 청년 16명을 멘토링해 디자인 제작한 상품 전시대 70개를 활용해 브랜드의 제품을 편집숍과 쇼케이스 형태로 진열하여 보여주었다. 이 테마전을 통해 가장 유행에 민감하고 최신 트렌드에 노출된 젊은 층에게 짝퉁 시장, 차가 시장으로만 인식되었던 동대문의 가치를 패션과 디자인 산업의 중심지로 알리기 위한 계기가 되었으며, 동대문이 청년 일자리와 창업의 기반이 될 수 있는 가능성을 보여줄 수 있었다.

Theme 2 30 Dongdaemun Brands Selected by Merchandisers

A group of 10 top merchandisers representing Seoul selected about 30 brands from the Dongdaemun district and introduced unique items. The exhibition proceeded in the form of curated shops with originality and showcases. Display racks were set up in module types so that they can be recycled at craft shops run by university students and other young people in Seoul. This exhibition will serve as an opportunity to build a public-private cooperative system for mutual benefits of whole and retail shops in Dongdaemun and help young people open stores and found startups.





Theme 3 동대문상가×청년 디자이너의 상품 개발 20

그래픽 디자인부터 패션 디자인까지 젊은 디자이너와 동대문 상가가 1:1로 짝을 이뤄 개발한 컬래버레이션 패션 디자인 제품을 선보이는 전시도 진행되었다. 또한 청년 디자이너가 동대문에 제안하는 패션 디자인 샘플 아이템들이 전시되었다. 가방과 파우치, 모자, 티셔츠, 유아 베딩 제품, 패브릭, 양말까지 다양한 범위를 아울렀다. 이 테마전은 동대문의 미래 방향을 제시하기 위해 기획된 전시로, 청년 디자이너들이 역량을 펼칠 수 있는 하나의 '디자인 문화 산업' 플랫폼(platform)으로 자리하게 될 프로젝트로서 장기적으로 동대문 활성화를 위해 지속적으로 추진할 계획이다.

Theme 3 Development of 20 Design by Dongdaemun Products

Another exhibition was held to exhibit collaborated designs by teams consisting of a young graphic and fashion designer and a Dongdaemun store owner. The items proposed by young designers and university students to Dongdaemun encompassed a broad range from bags, pouches, hats, T-shirts, baby-bedding, fabric to pairs of socks. Having been organized in consideration of Dongdaemun's future, this exhibition will be continuously promoted as a project to support and develop Dongdaemun's ecosystem and design industry.



디자인공유展04

서울♥내일만나요♥평양展

<서울♥내일만나요♥평양>展은 디자인을 통해 서울과 평양, 가깝고도 먼 두 도시의 밝은 미래를 엿보는 전시다. 동대문운동장은 경평 축구 경기가 진행된 현장이었고, 서울디자인클라우드 기간 동안 2018 남북정상회담 메인 프레스센터가 DDP에 설치되기도 했다 <서울♥내일만나요♥평양>은 디자인을 통해 서울과 평양의 교류를 위한 방안을 제시하는 한편, 두 도시의 관계에서 디자인 역할을 표현하려 했다. 40여 명의 국내·외 그래픽 디자이너와 일러스트레이터들은 유쾌하고 재기 넘치는 상상력으로 관람객을 안내한다. 작가들은 '평양, 도시, 미래, 일상, 공상과학소설' 등 다양한 키워드를 활용하여 타이포그래피와 그래픽 디자인, 일러스트레이션, 무빙 이미지를 아우르는 작품들을 탄생시켰다. 디자인 둘레길을 따라 설치된 작품들을 감상하다 보면, 그 걸음은 어느덧 서울과 평양의 새로운 미래에 다다랐다. <서울♥내일만나요♥평양>전은 향후 정기적인 개최를 통해 평양과의 공동 사업 발굴 및 공감대를 모색할 계획이다.

The Seoul♥SeeYouTomorrow♥Pyeongyang Exhibition

The Seoul♥SeeYouTomorrow♥Pyeongyang Exhibition took a peek at the bright future of Seoul and Pyeongyang—the two cities close yet distant at the same time—the eyes of design. Dongdaemun Stadium was the venue where a Seoul-Pyeongyang soccer match was held and the main press center was built at the DDP for the 2018 Inter-Korean Summit during the Seoul Design Cloud period. The exhibition proposed ways for exchanges between Seoul and Pyeongyang through design and tried to express the role of design in the relations between the two cities. With their funny and witty talent for imagination, about 40 domestic and foreign graphic designers and illustrators showcased their artworks to tourists. Utilizing a variety of keywords such as “Pyeongyang, city, future, daily routine, and sci-fi novel,” writers gave birth to products including typographies, graphic designs, illustrations and moving images.

2018 9.17~9.26

디자인 둘레길 B2-1F
2nd basement to 1st floor



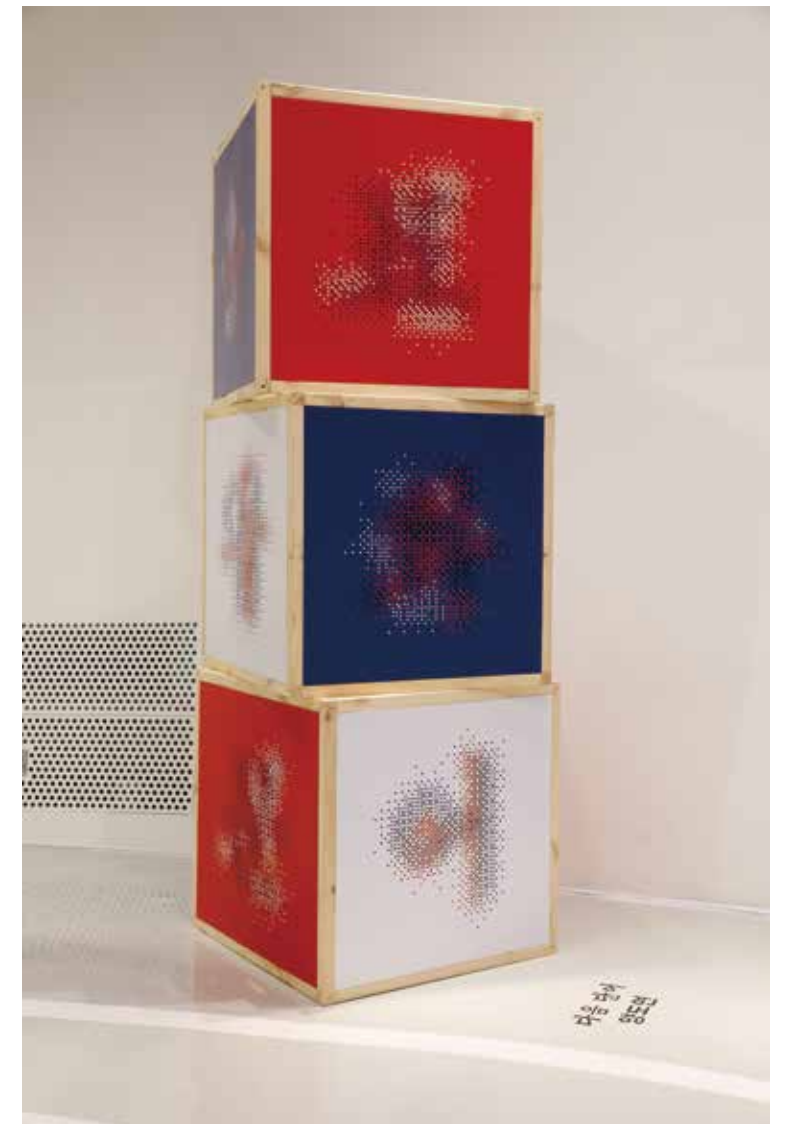
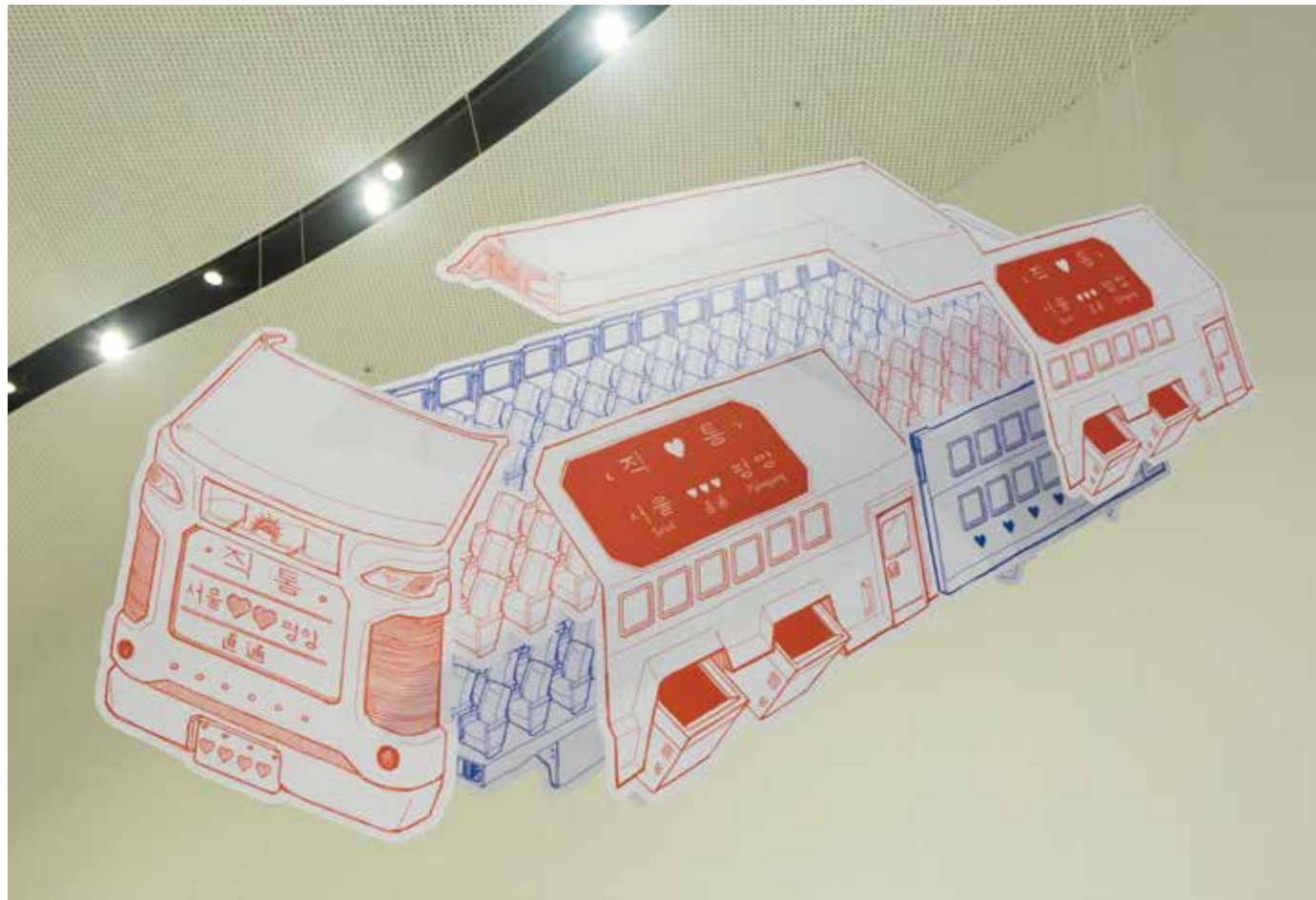
- 1) 경평 브랜딩:
서울평양 로고 디자인 공모전 결과물. 시가 대회기, 엠블럼, 로고, 유니폼, 패찰, 명함 등 일상 탐구 전시.
작품수: 7개
참여 디자이너: 288명
- 2) 경평 커뮤니케이션:
서울-평양의 언어, 타이포그래피를 반영한 시각 커뮤니케이션
참여 디자이너: 41명

- 1) Seoul-Pyeongyang Branding:
Results of Seoul-Pyeongyang Logo Design Contest. City flags, contest flags, emblems, logos, uniforms, labels and business cards were displayed
Number of items: 7
Participating designers: 288
- 2) Seoul-Pyeongyang Communication:
Visual communication reflecting the languages and typography of Seoul and Pyeongyang
Participating designers: 41











[Design by 동대문] 패널 토론

[Design by Dongdaemun]
Panel Discussion



[Design by 동대문] 패널 토론

[Design by Dongdaemun] Panel Discussion

9.20 14:00~17:00

DDP 살림터 3층 디자인나눔관
DDP Design Lab 3F Academy Hall



서울디자인위크는 다양한 분야의 전문가들이 색다른 시각으로 동대문의 현실을 진단하고 그에 걸맞은 실질적 대안을 마련해 동대문 산업 활성화에 기여하는 토론의 자리를 가졌다. [Design by 동대문] 패널 토론은 동대문이 만들어가는 디자인을 '휴먼시티 서울'을 통한 품격 있는 디자인으로 만들고자 동대문 패션 산업의 과거, 현재 그리고 미래를 다양한 이해관계자들이 함께 공유하고 그 핵심 가치를 나누는 자리였다. 주제 발표와 패널 자유 토론 후에는 네트워크 파티가 진행되었다.

주제 발표 동대문을 주제로 한 각 분야 전문가의 발표

서우석(서울시립대학교 도시사회학과 교수)/ 동대문의 역사성과 패션 산업의 변화

박중현(동대문 패션타운관광특구협의회 부회장)/ 동대문 패션 산업이 당면한 문제와 출구 전략

이민호(칸그림 대표)/ 다양한 케이스를 통한 '동대문 패션 산업의 미래 방향성 제안'

패널 자유 토론 패션 산업의 주요 이슈에 대해 의견을 자유롭게 개진하고 듣는 토론의 현장

참여자 서우석(서울시립대학교 도시사회학과 교수), 박중현(동대문 패션타운관광특구협의회 부회장), 이민호(칸그림 대표),

김인호(서울시의회 의원_동대문구), 유동원(29cm 에디터), 김선아(니나노사노 대표_디자이너)

Design by Dongdaemun Panel Discussion was the venue where parties with diverse interests shared the past, the present, and the future of Dongdaemun and its core value in order to turn the design Dongdaemun is creating into a graceful design through "Human City Seoul".

Speakers and panels consisted of traditional store owners representing Dongdaemun, young designers, administrators, and brand editors, and a network party was hosted following the theme presentation and free discussion by panels.

Theme presentation Presentation by experts of each field on the theme of Dongdaemun

- U Seok Seo (professor of Urban Sociology Department at University of Seoul)/Historical nature of Dongdaemun and changes in fashion industry

- Jung Hyun Pak (vice chairman of Dongdaemun Fashion Town Association of Special Tourist Zone)/Issues Dongdaemun fashion industry faces and strategy to resolve them

- Min Ho Lee (representative of Kaangrim)/"Proposals for future direction of the Dongdaemun fashion industry" based on various cases

Free panel discussion A venue to liberally present opinions on and listen to key issues in the fashion industry

Participants U Seok Seo (professor of Urban Sociology Department at University of Seoul), Jung Hyun Pak (vice chairman of Dongdaemun Fashion Town Association of Special Tourist Zone), Min Ho Lee (representative of Kaangrim), In Ho Kim (member for Dongdaemun-gu of the Seoul Metropolitan Council), Dong Won Yu (editor of 29 cm), and Sun A Kim (representative of Ninanosano and designer)



9.19 14:00~17:00

DDP 살림터 3층 디자인나눔관
DDP Design Lab 3F Academy Hall

디자인 권리 보호 세미나

Design Rights Protection Seminar

서울디자인클라우드는 소상공인과 창업자의 권익을 위해 디자인 권리 보호 지식을 공유하는 디자인 권리 보호 세미나를 개최했다. 디자인 저작권과 관련 법규, 관례에 익숙하지 않은 이들을 위해 3시간 동안 관련 교육이 이어졌으며, 디자인 종사자의 현실 속에서 전문 정보를 시민들과 공유하는 현장이었다.

The Seoul Design Cloud held a seminar on design rights protection that shared the knowledge of protecting design rights for the interests of small business owners and entrepreneurs. For those who are not familiar with design copyrights, related regulations, and practices, relevant education was provided for three hours. The seminar served as a venue to share expertise with citizens in the reality of those engaged in the design field.



[Design by 동대문] 마켓

[Design by Dongdaemun] Market

2018 9.17~9.21
DDP 어울림광장
DDP Oullim Square



[Design by 동대문] 마켓은 [Design by 동대문] 展에 펼쳐졌던 참신한 작품을 직접 입어보고 구매할 수 있는 기회의 장이다. 동대문 상가 브랜드, 영 디자이너 브랜드, 청년 디자이너들이 연합해 동대문의 가치를 담은 도·소매 브랜드와 디자이너 협업 상품 등을 판매하였으며, 앞으로도 동대문 지역 상권과의 협력·상생으로 상권 활성화뿐만 아니라 청년 디자이너들의 역량을 펼칠 수 있는 '디자인 문화 산업' 플랫폼으로 자리할 계획이다. 한편 서울디자인재단은 마켓 브랜딩 강화를 위해 텐트와 상품 전시대를 직접 제작하여 공급했다. '쓰레기 제로'를 위한 프로젝트를 위해 경기대 건축전문대학원 교수인 천의영 큐레이터를 필두로 젊은 건축가 4명이 보급형 목재 마켓텐트 모듈 3종 50개를 디자인하고 제작했다. 계원예술대학교 리빙디자인과 교수인 하지훈 큐레이터는 서울시 목조형 및 산업 디자인 분야 청년 디자이너 16명을 멘토링해 상품 전시대 70개를 만들었다. [Design by 동대문] 마켓에는 성범수 크리에이티브 디렉터를 주축으로 패션 에디터 이영표·조서현·이주영·신경미, 쇼호스트 김민향, 파워블로거 Ms. Gabbys·Moommoom 등 화려한 MD 군단이 참여했다.



Design by Dongdaemun Market provides visitors with an opportunity to put on innovative works of clothes displayed in the Design by Dongdaemun Exhibition before buying them. For "Zero Waste" project, four young architects led by Eui Young Chon, professor at the Graduate School of Architecture at Kyonggi University, designed and produced 50 units of lower-end wooden market tent modules. Ji Hoon Ha, professor of Department of Living Design at Kaywon University of Art and Design, mentored 16 young designers to create 70 product display stands. In the Design by Dongdaemun Market, a number of glamorous merchandisers participated and selected excellent goods of Dongdaemun brands. Along with creative director Bum Soo Sung, fashion editors Yeong Pyo Lee, Seo Hyeon Cho, Ju Yeong Lee, Gyeong Mi Shin, show host Min Hyang Kim, and power bloggers Ms. Gabbys and Moommoom attended the event.



2018 9.17~9.22

DDP 미래로
DDP Miraero

디자인 공예마켓

Design Craft Market



2018년 서울디자인재단에서 내놓은 DDP 프리마켓의 주제는 '문방사우'다. 이에 뜻을 같이하는 8개의 핸드메이드 공예가와 프리마켓이 DDP 미래로에 모여 2018 디자인 공예마켓을 구성했다. 한땀 한땀 만든 공예 상품의 넓은 스펙트럼을 볼 수 있는 기회였다. 환경예술센터에서 개최하는 '홍대앞 희망시장'은 2002년 발족한 전국 최초의 수공예 시장으로, 여전히 매주 일요일 홍대 앞에서 열리고 있으며, 수공예 작업을 기반으로 하여마켓을 곧 전시장으로 만들었다. 도시 농업 프로젝트 '잠깐만팜', '연희동네 플라마켓' 등을 진행한 무소속 연구소의 '연희스몰 동네마켓' 또한 참가했다. 한편 도프 협동조합은 서울 동북권을 무대로 지난 3년간 100회 이상의마켓을 열어 임신, 출산, 육아로 경력이 단절된 육아맘들의 상품을 소개하고 직업 창출 및 판로 개척에 성공했다. 900명의 작가 풀을 보유한 주식회사 라피스의 '프렌드 마켓'은 방문 고객의 특성과 트렌드에 어울리는 풍성한 콘텐츠를 선보였다. 수공예 마켓뿐만 아니라 영화제 등의 문화기획을 선보이는 워크스994의 '문화활력소 아트마켓'도 참가했다. 역시 마켓과 문화 행사, 브랜딩 등을 병행하는 '디어마켓'은 자체 기획과 대행을 통해 다양한 상생 방안을 내놓는 곳이다. 현대공예종합지 크라프트에서 론칭한 자체 브랜드 ARCH는 생산자와 구매자가 자유롭게 교감하는 판매 플랫폼을 만들고자 한다. 예술가, 지역인, 회사원, 학생 등 총 12명의 운영위원을 중심으로 매주 건국대 앞에서 핸드메이드 창작물과 독립출판물을 판매하는 '건대입구 문화예술장터 프리마켓'도 자리를 함께했다.

The Seoul Design Foundation presented "Munbangsau," or four essential literary tools used by Confucian scholars—paper, brushes, ink, and inkstones—as the theme for 2018. Eight handicraft and flea market organizers gathered together at DDP Miraero Bridge to prepare the 2018 Design Craft Markets, providing an opportunity to see the broad spectrum of handicrafts. The Yeonhui Small Community Market by Musosok LAB has held various cultural programs including the urban farming project "Jamkkanman Farm" and the Yeonhui Community Flea Market. DOF Coop has held more than 100 markets during the past three years to offer goods manufactured by mothers whose job career has been discontinued due to pregnancy, delivery, or childcare, and created jobs and sales routes for their products. Launched in 2002 as Korea's first handicraft market, the Rainbow Art Market sells and displays handicraft works at the same time. With a pool of some 900 design and handicraft artists, Lapis Inc. offers rich contents tailored to the characteristics of customers who visit the Friend Market. WORKS994's Art Market serves as a sales channel for artists' works and goods, while planning various cultural events. Dear Market independently plans cultural events, branding, and space management, while offering various win-win projects. ARCH Market is launched by contemporary craft magazine *Crafts* to establish a sales platform where producers and consumers can freely communicate with each other. Konkuk University Free Market organized by a total of 12 operating committee members including artists, local residents and students also attended.

얼굴있는 농부시장

DDP Farmers Market

'얼굴있는 농부시장'은 유기농, 친환경, 슬로푸드를 지향하며 농부와 청년이 시민과 함께 어우러져 바른 식문화를 함께 만들어가는 시장이다. 농업에 대해 보고 듣고 맛보며 이야기하는 축제의 장임과 동시에, 농부들이 직접 시민과 얼굴을 마주하여 손수 일구고 가꾸어낸 좋은 먹거리를 소개할 수 있는 만남의 자리다. 한편 이 시대 농업과 청년 문제에 대해 늘 고민하며 대안을 찾기 위해 노력하는 청년 기획단이 농업과 문화를 키워드로 삼아, 시민과 함께 주체적이고 진정성 있는 활동을 할 수 있는 새로운 공동체 문화를 만들고자 한다.

The DDP Farmers Market is a place where farmers and young people come together to promote organic, eco-friendly, and slow food and help create and support the right food culture. It is a festival where people can see, hear, and learn about agriculture while tasting farm produce. At the same time, it is a place where farmers can meet consumers face to face and introduce good foods they have grown with their own hands. In addition, the Youth Planning Team, which is seeking ways to address agricultural and youth issues and look for alternatives, tries to create a new community culture in which it can perform self-reliant and sincere activities with citizens, by using agriculture and culture as keywords.

밤도깨비야시장

DDP Night Market

서울 전역에서 열리는 밤도깨비 야시장 가운데 DDP는 그 이름을 따와 상상하고(Dream), 만들며(Design), 즐기는(Play) '청춘마켓'을 주제로 축제의 장을 연다. 특히 패션의 중심인 랜드마크에서 독특한 야경을 배경으로 먹거리와 디자인 상품을 판매하며 가장 트렌디하고 젊은 마켓을 지향한다. 푸드존, 핸드메이드존, 포토존 등이 DDP의 곡선으로 자연스럽게 이어지는 가운데, 밤이 깊으면 아티스트들의 공연과 각종 이벤트가 열린다.

The DDP hosts a festival as one of many night markets opening across Seoul under the theme of "Youth Market," where people can "Dream," "Design," and "Play" anything, borrowing the DDP initials. The market offers a variety of foods and design products against the backdrop of a unique night view of a landmark building in Seoul's fashion center, aiming to present a young and most trendy market. With the Food Zone, the Handmade Crafts Zone, and the Photo Zone unfolded along the curves of the DDP, artists' performances and various events also take place late at night.



2018 3~12월

March ~ December

(매월 둘째·셋째·넷째 주 토요일 11:00~19:00)
(11:00~19:00 on Saturdays of 2nd, 3rd, and 4th week of each month)

DDP 어울림광장 및 기타 장소
DDP Oullim Square and other places



2018 3~10월

March ~ October

(매주 금·토요일 18:00~23:00)
(18:00~23:00 every Friday and Saturday)

DDP 팔거리 및 야외 공간
DDP Palgeori Plaza and outdoor spaces

2018 9.22~9.26

DDP 살림터 1층 키즈존
Kids Zone 1st floor, DDP Design Lab

DDP 어린이 디자인 워크숍

DDP Design Workshop for Children

유아/디자인 사고 **참 좋은 생각 프로젝트**

공간을 통해 일상생활에서 문제를 해결하는 '좋은 생각' 습관을 형성하는 프로젝트. 이를 공유하는 과정에서 타인의 생각을 존중하는 태도를 자연스럽게 학습한다.

개발 최정아 교수(이화여대 디자인학부) 이화여대 어린이디자인학교 교육 프로그램 개발 및 운영

운영 김효은, 최진선(이화여대 디자인학부), 이예진(이화여대 교육대학원)

초등 1-2학년/제품 디자인 **나의 빛나는 친구**

제한된 재료와 도구로 협동해 조명을 디자인하는 프로그램. 문제 제기-창의 사고-문제 해결에 이르는 디자인 전 과정을 체험함으로써 개방형 문제 해결법과 창의적 사고 과정을 학습한다. 또 완성 후 작품과 디자인 과정을 공유하는 커뮤니케이션 방법을 배운다.

개발 한정현 교수(홍익대 미술대학) 가구 디자인 및 전시기획

진행 심수연(에스이와이아트), 김진선, 유지현(프리랜서)

초등 3-4학년/영상 디자인 **추석 상차림 만들기 : 영상디자인**

손으로 직접 만든 추석 상차림 모형을 코딩으로 콘텐츠화한다. 코딩의 개념을 이해하고, 코딩을 통해 창작 활동의 결과물인 콘텐츠를 전시하고 감상하는 디자인 메이커스 프로젝트다.

개발 유현정 교수(이화여대 디자인학부) 이화여대 어린이디자인학교 교육 프로그램 개발 및 운영

운영 정승민, 이혜로, 한지윤(이화여대 박사과정), 김하영(이화여대 석사과정)

초등 5-6학년/공간 디자인 **튼튼한 건물 만들기**

지진의 원리와 영향에 대해 살펴봄으로써 지진 피해의 심각성 및 문제 상황을 인지하고 튼튼한 건물의 필요성을 배운다. 이어 건축물의 구조를 이해하고 외력에 대응할 수 있는 건축물의 구조 원리를 탐구한다.

개발 한혜련 교수(한성대 ICT미디어디자인학부 인테리어디자인전공) 한성대 디자인아트 평생교육원장

운영 장은지(HACE 디자인 스튜디오 / 한성대 박사과정)

Preschoolers/Design

Good Thinking Project

This project designed to form a habit of "good thinking" for solving problems in everyday life through spaces allow kids to learn the attitude of respecting other people's thoughts during the process of sharing ideas.

Course Development Professor Jeong Ah Choi (Ewha Womans University)

Tutors Hyo Eun Kim, Jin Seon Choi, Ye Jin Lee

1st & 2nd Graders / Product Design

My Brilliant Friend

By cooperating to design lights with limited tools and materials, children learn the process of open-ended problem solving and creative thinking.

Course Development Professor Jung Hyun Han (Hongik University)

Tutors Soo Yeon Shim, Jin Seon Kim, Ji Hyun Yoo

3rd & 4th Graders / Visual & Image Design

Design Dinner Table for Chuseok

Children learn how to turn handmade models of chuseok tables into digital content through coding.

Course Development Professor Hyun Jung Yu (Ewha Womans University)

Tutors Seung Min Jeong, Hye Ro Lee, Ji Yoon Han, Ha Young Kim

5th & 6th Graders / Space Design

Making Solid Buildings

Children learn about the severity of earthquake damage and problems to understand the structures of architectures.

Course Development Professor Hae Ryon Han (Hansung University)

Tutors Eun Ji Jang





9.17 19:00
DDP 살림터 4층 잔디언덕
DDP Grass Hill



갈라 파티 풀문 나이트 Gala Party Full Moon Night

17일 저녁, 휴먼시티 컨퍼런스의 개막을 축하하는 갈라 파티가 개최됐다. 최경란 대표이사의 인사말로 포문을 연 행사는 연사 대표 안드레아 칸첼라토와 이길형 디자인단체 총연합회장의 축사로 국내외 내빈들을 환영했다. 이날 갈라는 서울디자인클라우드에 참가한 연사, 디자인단체 총연합회 관계자 등의 네트워킹 파티를 중심으로 공연과 패션쇼가 어우러지는 행사였다.

특히 서울 소재 16개 대학의 패션디자인학과에 재학 중인 100명의 학생 디자이너가 만든 한복을 선보이는 '청년 디자이너의 궁나들이 패션' 행사의 첫 번째 런웨이가 이곳에서 펼쳐졌다. DDP 살림터 4층 야외의 잔디언덕에서 밤의 동대문을 배경으로 펼쳐진 쇼는 동시대 디자인과 동대문의 상생을 한눈에 표현했다. 한편 100벌의 한복 가운데 최우수 작품을 선정하는 시상식도 함께 진행됐다. 수상한 2인의 디자이너는 파리패션위크에 참관하는 기회를 얻었다.

패션쇼를 마치고 본격적으로 시작된 네트워킹 파티는 휴먼시티 컨퍼런스에 참가한 20개국 내외의 연사들이 자유롭게 자신의 도시와 문화를 교류하는 토론의 장이 되었다. 특히 유럽의 휴먼시티네트워크 관계자들과 한국을 포함한 아시아 국가 연사들은 낯선 도시에 대해 서로 질문하며 네트워킹 행사의 참뜻을 살렸다.

On the evening of September 17, a gala party was held to celebrate the opening of the Human City Conference. The ceremony started with the greetings of CEO Kyung Ran Choi, and Andrea Cancellato, representative of speakers, and Gil Hyung Lee, chairman of the Korea Federation of Design Associations (KFDA), welcomed guests from Korea and abroad with speeches. The gala was an event where performances and fashion shows were blended with networking parties of speakers who attended the Seoul Design Cloud, members of the KFDA, and others.

In particular, the first runway of the "Young Designers' *hanbok* Excursion" event, which displayed Korean traditional *hanbok* attires made by 100 student designers attending fashion design departments at 16 universities in Seoul, was unveiled here. The awards ceremony was also held to select the best ones among 100 Korean *hanbok* works. The two designers who won the award received an opportunity to visit the Paris Fashion Week.

The networking party became a forum where speakers from some 20 countries freely exchanged their opinions on their city and culture. Especially, people from European Human Cities Network and speakers from Asian countries including Korea asked each other about unfamiliar cities, enjoying the true meaning of the networking event.





서울디자인클라우드 패션위크는 우리의 전통적 미의식과 패션의 내일을 이끌 젊은이들의 재능이 우아하게 만나는 현장이었다. 오랜 준비기간을 거쳐 청년 디자이너 100인의 새로운 한복 디자인을 선보인 패션쇼가 행사 기간 내내 품격 높게 진행되었다. 우리 도시 서울의 변하지 않는 아름다움이 그 걸음걸음 위에서 빛났다.

Seoul Design Cloud Fashion Week was a venue where our traditional sense of beauty and the talent of young people who will lead the future of fashion met gracefully. After a long period of preparations, a fashion show took place with dignity throughout the fashion week, showcasing new *hanbok* designs of 100 young designers. The unchanging beauty of our city, Seoul, shone on every step of the way.

Seoul Fashion Week

2018 9.17~9.26

서울패션위크

청년 디자이너의 궁나들이 패션

청년 디자이너의 궁나들이 패션은 2018 서울디자인클라우드 패션위크의 핵심 프로젝트로, 신예 디자이너들이 한국적 감성을 아름답게 표현한 현장이었다. 100인의 패션디자인과 학생들이 한복 디자이너와 전문가의 멘토링을 받는 한편 동대문 상인과 협업해 제작한 한복을 신진 패션모델들이 착장해 런웨이를 펼쳤다. 신예 디자이너를 육성하는 한편, 독창적인 디자인 한복의 아름다움과 품격을 시민들에게 널리 알리려는 취지로 기획되었다. 청년 디자이너의 궁나들이 패션 프로젝트는 일회성 행사에 그치지 않고, 청년 창업을 도모하고 산·학·민·관이 협력하는 패션 산업 활성화는 물론 한복에 대한 젊은이들의 인식을 개선하는 데 장기적 영향을 끼치리라 예상된다. 서울디자인클라우드에서는 3회에 걸쳐 궁나들이 패션을 선보였다. 9월 17일 DDP 디자인 나눔관에서 열린 서울디자인클라우드 개막식이 그 최초의 순간이었다. 전 세계 디자인 인사들이 친목을 다지며 서울의 밤을 즐긴 갈라 파티 풀문 나이트에서도 현대적 한복의 아름다움이 빛났다. 2018년 9월 23일 오전 9시, 창덕궁 후원에서 우리 고전음악이 울려 퍼지는 가운데 청년 디자이너의 궁나들이 패션쇼가 펼쳐졌다. 신선한 가을바람 사이 멋지고 격조 있는 순간을 선사한 수많은 이들의 노고에 박수를 보낸다.

Young Designers' Hanbok Excursion

This project turned out to be a flamboyant outcome resulting from a long and dedicated preparation process. It is young designers' fashion project, Hanbok Excursion, accomplished by 100 designers and 100 models. As a core project the Seoul Design Cloud 2018 Fashion Week the Hanbok Excursion was a scene where new designers beautifully expressed Korean sentiment. A total of 100 students majoring in fashion design were mentored by *hanbok* designers and experts, while new fashion models walked a runway in *hanbok* created through the collaboration with Dongdaemun merchants. The project was organized to nurture promising designers and broadly promote among citizens the beauty and elegance of *hanbok's* unique design. This project is not expected to end up as a one-time event, but to have a long-term influence on promoting startups by young people, vitalizing the fashion industry through the cooperation among industries, academia, citizens, and the government, and improving young people's concept of *hanbok*.



2018 9.17

개막 사전 행사

Predinner Reception

DDP 디자인나눔관 런웨이, DDP 어울림광장
DDP 3F Academy Hall, DDP Oullim Square

2018 9.23

창덕궁 음악회

Changdeokgung Palace Concert

창덕궁 후원
Huwon Garden, Changdeokgung Palace













2019 SS 헤라서울패션위크

2019 Spring/Summer Hera Seoul Fashion Week

올가을에도 DDP에는 패션의 바람이 불었다. 패션 전문가와 바이어뿐만 아니라, 수많은 '패피'의 성지가 되는 2019 SS 헤라서울패션위크가 10월 15일부터 20일까지 총 6일간 DDP에서 열렸다.

The Spring/Summer Hera Seoul Fashion Week 2018 that has become a sacred place not only for fashion experts and buyers, but also for many fashionistas took place at the DDP for six days from October 15 to 20.

Collection

서울 컬렉션

Seoul Collection

10월 15일 올해로 론칭 30주년을 맞이한 솔리드 옴므의 컬렉션 쇼로 서울패션위크가 화려하게 시작되었으며, 국내외 정상급 디자이너와 기업이 참여하는 패션 비즈니스 행사인 서울 컬렉션이 DDP 알림 1, 2관에서 진행되었다. 디자이너 쇼 39회, 기업 쇼 3회로 총 42개의 최정상 패션 브랜드가 참여하는 국내 최대 컬렉션이다. 여울림광장 M1 앞 대형 스크린을 통해 실시간으로 전 컬렉션이 생중계되었다. 패션 전문 수주박람회인 제너레이션넥스트 서울도 함께 개최되었다.

Seoul Collection glamorously started with the collection show of Solid Homme celebrating its 30th launching anniversary on October 15 this year. The Seoul Collection took place at the DDP Art Hall 1 and Art Hall 2. It is the largest domestic collection attended by a total of 42 top-notch fashion brands for 39 designer shows and 3 business shows.

Exhibition

특별전 - 명예 디자이너 박춘무 전시

[無로부터]

Special Exhibition - Exhibition "From Nothing" by Honorary Designer Park Choonmoo

일정 10. 16 - 11. 14 **장소** 디자인 둘레길(B2F-1F)

Date Oct. 16 - Nov. 14

Place Design Pathway 2nd basement to 1st floor

DDP 배움터 디자인 둘레길에서는 명예 디자이너 박춘무의 30주년 특별 전시가 열렸다. 1988년부터 2018년까지 30년의 역사를 담은 아카이브 전시로, 한국의 아방가르드의 새 시대를 연 박춘무의 컬렉션이 전시되었다.

At the Design Pathway of the DDP Academy Hall, a special exhibition was held to celebrate Honorary Designer Park Chunmoo's 30-year anniversary. As archiving the 30-year history from 1988 to 2018, the exhibition displayed the collection of Park Chunmoo who opened a new era of Korean avant-garde.

Exhibition

텐소울 전시

"Seoul's 10Soul"

일정 10. 12 - 21 **장소** DDP 알림터 1층 카페 페소니아

Date Oct. 12 - 21

Place DDP Cafe de Fessonnia, 1st floor DDP Art Hall

서울의 대표 디자이너 텐소울 [Seoul's 10Soul] 전시는 아티스트 협업을 통한 작품을 볼 수 있었다. BLINDNESS, BOURIE, D-ANTIDOTE, MÜNN, PUSHBUTTON, ABELL, J KOO, YCH, HAN CHUL LEE, YOUSER 디자이너가 참여했다.

Exhibition "Seoul's 10Soul" by Seoul's representative designer 10Soul presented pieces through collaboration with artists. Designers BLINDNESS, BOURIE, D-ANTIDOTE, MUNN, PUSHBUTTON, ABELL, J KOO, YCH, HAN CHUL LEE, YOUSER participated in the exhibition.

Seminar

해외 패션 멘토링 세미나

Mentoring Seminar on Overseas Fashion

일정 10. 12 - 21 **장소** DDP 알림터 1층 카페 페소니아

Date Oct. 12 - 21 **Place** DDP Cafe de Fessonnia, 1st floor DDP Art Hall

우수 해외 패션 비즈니스 및 PR 전문가로 구성된 패션 멘토들과 패션 이슈 및 트렌드에 관련하여 토론을 할 수 있는 세미나가 열렸다. [보그] 미국 매거진 수석 평론가인 사라 무어, [보그] 영국 매거진 패션 크리티컬 앤더스 크리스티안 마센, [데이즈드&컨퓨즈드] 영국 편집장인 이사벨라 버리, 이탈리아 바이어협회 대표 마리오 델 올리오, 셀프리저스 여성복 바이어인 헤더 그램스턴이 참여했다.

With fashion mentors consisting of prestigious overseas fashion business and PR experts, a seminar was held to discuss fashion issues and trend. Participants included Sarah Mower, chief critic of the U.S. *Vogue* Magazine; Anders Christian Madsen, fashion critic of the British *Vogue* Magazine; Isabella Burley, editor-in-chief of the British *Dazed & Confused*; and Mario Dell'Oglio.



패션과 지속가능성을 탐구하다

Sustainable and Ethical Fashion Forum

패션 산업 속에서 21세기적 가치와 윤리를 실천하기 위한 지식 공유의 자리를 마련했다. 2018 서울디자인클라우드 기간 동안 전문가와 디자이너, 시민이 함께 미래의 패션을 고민했던 컨퍼런스와 이벤트가 3회 개최됐다.

It is important to support and promote sustainable practices. The Seoul Design Cloud 2018 held various events to foster collaboration, which would transform social and environmental standards in fashion industry.

2018 9.19

DDP 살림터 2F 크레아 라운드 홀
CREA Round Hall
2nd floor, DDP Academy Hall

Forum

지속가능 윤리적 패션 포럼

Sustainable and Ethical Fashion Forum

서울디자인클라우드는 지속가능 윤리적 패션의 가치를 실현하는 인식을 개선하기 위해 지속가능 윤리적 패션 포럼을 개최했다.

The Seoul Design Cloud hosted a sustainable and ethical fashion forum to improve the awareness of realizing the value of sustainable and ethical fashion and induce citizens' participation.

기조연설 패션 산업의 비전

창조적 혁신을 통한 위대한 도전과제 - 영국 윤리적 패션 포럼(EFF) CEO Tamsin Lejeune

01 윤리적 패션

연설

- 지속가능한 패션 브랜드 레코드의 철학, 그리고 함께하는 성장을 위한 이야기들- 코오롱인더스트리 FnC부문 상무 한경애
- MADE-BY의 사회·환경 문제 해결을 위한 가이드라인 MADE-BY 프로그램 매니저 Jacqueline Vater

패널 토론

참여자: 패션 큐레이터 김흥기, (주)파타고니아코리아 매니저 김광현, 파츠파츠 크레이티브 디렉터 임선옥

02 패션과 지역 변화

연설

- 패션쿼터 아른헴 - Het Praktijkbureau 패션 어드바이저, Danielle Wanders
- 지역의 관계를 연결, 확장하는 지속가능 윤리적 패션 - (주)공공공간 공동대표 신윤예
- 패션 문화가 이끄는 지역 변화 - NAU 대표 강준석
- 서울의 미래를 디자인하는 윤리적 패션 - (사)한국윤리적패션네트워크 대표 이미영
- 서울시 지속가능 패션 추진현황 및 발전방향 - 서울시 문화융합경제과 과장 최만규

패널 토론

참여자: 서울시립대 도시공학과 김정빈 교수 외 10명

01 Ethical Fashion

Keynote Speech

Sustainable Fashion and Social Innovation by Tamsin Lejeune, CEO of the U.K. Ethical Fashion Forum

Speech

- Ethical Fashion by Kyong Ae Han, director of KOLON Re;code
- Sustainability and Fashion by Jacqueline Vater, program manager at MADE-BY

Panel Discussion

Participants: Fashion Curator Hong Ki Kim; Kwang Hyun Kim from PATAGONIA Korea; Sun Ok Im, representative of PARTsPARTs

02 Fashion and regional change

Speech

- Fashion Quarter Arnhem - Daniell Wanders, fashion designer at Het Pratikkbureau
- Domestic Cases of Sustainable and Ethical Fashion That Connects and Expands Regional Relations - Yun Ye Sin, representative of Zero Space Inc.
- Regional Change Led by Fashion Culture - Jun Sok Kang, representative of Black Yak NAU
- Ethical Fashion Designing the Future of Seoul - Mi Young Lee, representative of Korea Ethical Fashion Network
- Development Direction of Sustainable Fashion in Seoul - Pan Kyu Choi, department head of Cultural Convergence Economy Division at Seoul Metropolitan Government

Panel Discussion

Participants: 11 participants, including Jung Bin Kim, professor of Urban Planning and Design Department at University of Seoul

Concert

지속가능 윤리적 패션 포럼 캠페인

“누가 입을 것인가”

Concert With NAU About Sustainable and Ethical Fashion: Who To Wear

셀 수 없이 많은 패션 제품이 빠르게 생산되는 21세기, 지속가능 윤리적 패션 허브와 블랙야크의 서스테이너블 브랜드 나우, 코오롱인더스트리 FnC부문 업사이클링 브랜드 레코드가 함께하는 'Play_플로깅'이 서울디자인클라우드를 맞아 진행되었다. 플로깅이란 2016년 스웨덴에서 처음 등장한 개념으로, '줍다'의 pick up과 '조깅' jogging의 합성어다. 조깅을 할 때 작은 가방이나 비닐봉지에 페트병이나 쓰레기를 주워 담아 집으로 돌아오는 것을 뜻한다. 내 몸의 건강과 우리가 살고 있는 환경의 깨끗함을 함께 추구하는 취지의 운동이다.

In the 21st century when an innumerable fashion items are rapidly produced, “plugging” was performed by sustainable and ethical fashion hub and environment-friendly fashion brand NAU and RE;CODE on occasion of the Seoul Design Cloud.

Plogging is a concept which first appeared in Sweden in 2016 as a term newly coined by combining “pick up” and “jogging,” which means, when jogging, picking up plastic bottles or trash in a small bag or a plastic bag, and coming back home. It is a movement to pursue the health of our body and the cleanness of the environment we live in together.

캠페인 일정

1회 2018.09.15 11:00 양재 with NAU

2회 2018.09.15 16:00 동대문

3회 2018.09.16 13:00 명동 with RE;CODE

Campaign schedule

1st Round: Yangjae at 11:00 on Sep. 15, 2018 with NAU

2nd Round: Dongdaemun at 16:00 on Sep. 15, 2018

3rd Round: Myeongdong at 13:00 on Sep. 16, 2018 with RE;CODE

Talk Concert

지속가능 윤리적 패션 포럼_ 토크 콘서트

“어떻게 입을 것인가”

Talk Concert on Sustainable and Ethical Fashion: How To Wear

자연과 인간은 패션을 둘러싼 다양한 환경 문제들과 함께 살아간다. 환경과 동물, 패션을 주제로 각 분야의 활동 전문가와 함께 다양한 시각에서 바라보는 지속가능한 패션에 관한 이야기를 나눴다.

Nature and mankind live together with diverse environmental issues surrounding fashion. With the themes of environment, animals, and fashion, activists and experts in relevant domains shared their stories from diverse perspectives about sustainable fashion.

프로그램 구성

공연 및 토크 : 노리플라이 정목재 「노래하는 TUNE, 행동하는 환경 아티스트의 이야기」

주제 발표 I : 최재천 이화여대 에코과학부 석좌교수, 생명다양성재단 대표, 호모 심비우스와 지속가능한 사회

주제 발표 II : 패션 칼럼니스트 박세진 & 복실남녀 홍석우, 장윤수, 생활 속 패션 이야기

Program composition

Performance and talk - No reply Wook Jae Jong “Singing TUNE, story by an environmental artist activist”

Theme presentation I - “Homo Symbios and Sustainable Society” by Jae Chun Choe, chair professor of Eco Science Division at Ewha Womans University and professor of the Biodiversity Foundation

Theme presentation II - “Fashion Stories in Daily Living” by fashion columnist Se Jin Pak & Sok Woo Hong and Yun Su Jang of podcast BSNN

21세기 도시가 당면한 다채로운 문제를 해결하고 일상의 품격을 높이는 데 가장 중요한 키워드가 바로 도시 재생과 재활용이다. 2018년 서울재활용위크는 도시의 새로운 내일을 위하여 지속가능성의 윤리와 디자인의 역할을 고민하고, 그 대답을 시민들과 함께 나누는 자리였다. 세계 각국 전문가가 참여한 서울재활용 컨퍼런스를 통해 살기 좋은 도시를 위한 새로운 아이디어와 영감을 얻는 기회도 마련했다.

Urban revitalization and upcycling are the most important keywords in resolving a variety of issues facing cities in the 21st century and improving the dignity of everyday life. The Seoul Upcycling Week 2018 was a venue to express concerns over the ethics of sustainability and the role of design for the future of the city and share responses to such concerns with citizens. With the participation of experts from all around the world, the Seoul Upcycling Conference provided an opportunity to obtain new ideas and inspiration for cities to be a better place live in.

Seoul Upcycling Week

2018 9.17~9.26

서울재활용위크

서울새활용 국제컨퍼런스

Seoul Upcycling
International Conference

서울새활용플라자는 '업사이클의 생활화(Upcycling Everyday)'를 주제로 국내외 연사 8명을 초청해 '서울새활용 국제컨퍼런스'를 개최했다. 도시 생활을 구성하는 의·식·주 분야의 생산과 소비 과정에서 '제로 웨이스트 사회(Zero Waste Society)'를 만들기 위해 연구 중인 연사들은 폐기물에 새로운 가치를 더해 지속가능한 삶을 디자인할 수 있도록 새로운 자원 순환 생태계 발전 패러다임을 제시했다.

The SUP held the Seoul Upcycling International Conference under the theme of "Upcycling Everyday" with eight speakers from home and abroad. The speakers who are striving to build a "zero-waste society" in the course of production and consumption in food, shelter, and clothing, presented new paradigms for developing a natural resource circulation ecosystem so that a sustainable life can be designed by adding new values to waste.

9.18 10:00~17:00

서울새활용플라자(SUP) 5층 교육실
Education Room, 5th floor, Seoul
Upcycling Plaza(SUP)

Session 1

생활을 구성하는 의식주와 업사이클

Upcycling and Food, Shelter, and Clothing in Everyday Life

업사이클링 디자인과 지속가능한 지구 Upcycling Design and Sustainable Earth

최재천, 이화여대 에코과학부 석좌교수 Jae Cheon Choi, chair-professor of the Eco Science Department, Ewha Womans University

사는 곳이 오염될 때마다 단순히 터전을 옮기며 쓰레기를 만들던 인류에게는 더 이상 옮겨갈 동굴이 없다. 이런 시대에 생태적 관점에서 생명 사랑과 통섭적 성찰, 멋있는 삶을 만드는 것은 반드시 필요한 일이다. <토지>를 쓴 박경리 작가의 "원금을 건드리지 말고 이자만 갖고 살라"라는 말과 같이 지구를 더 이상 변화시키지 않고 지속가능한 미래를 구현해야 할 때가 온 것이다.

스스로 터전을 살기 어려운 곳으로 바꾼 지금, 지속가능성의 중요도는 점점 높아지고 있다. 원재료 - 제조 - 사용 - 버리기의 선형적 경제에서 버리는 단계를 없애고 완전한 원형적 경제를 만들어야 한다. 이제 3R이라 불리던 절약(Reduce), 재사용(Reuse), 재활용(Recycle)에 속고(Reflect)와 보존(Restore)을 더한 5R의 시대가 되었다. 앞으로 남은 과제는 세계적인 생태학 연구를 바탕으로 자연환경의 보전과 생태 문화 확산을 도모하여 지속가능한 미래 구현에 기여하는 것이다.

Human beings who had produced waste while simply moving from one base of living to another whenever their living environment was contaminated have now no cave to move into. In this era, it is absolutely necessary to seek a love for life, soul searching for consilience, and a life with style from the viewpoint of ecology. Novelist Pak Gyeong-ri, who wrote *Land*, said, "Live a life only with interests, while not touching the principle." Like this saying, the time has come, when we should build a sustainable future without changing the earth any more.

The remaining task for the future is to preserve the natural environment and promote an ecological culture based on worldwide ecological research and, thus, contribute to build a sustainable future.

음식물 쓰레기의 도전: 과자 한 봉지의 여행

Food Waste Challenge: The Journey of a Bag of Crisps

무케시 쿠마르, 케임브리지대, IfM, Industrial Resilience 연구그룹 연구소장

Mukesh Kumar, research director of the Industrial Resilience Research Group, the Institute for Manufacturing (IfM), Cambridge University

영국에서는 감자의 총 생산량 중 3분의 2가 버려지고 있다. 따라서 농장부터 소비자까지 이어지는 작물 공급망(Supply Chain)을 따라가며 폐기될 양과 이유를 파악하는 것이 중요하다.

첫 단계는 농장 차원에서 재배 환경을 돌보는 것이다. 수확 후 처리 작업(운송, 보관, 가공, 포장, 냉장) 역시 환경에 상당한 영향을 끼친다. 실제 감자 가공 공장을 방문해보면 결과 엄청난 양이 낭비되고 있었다. 상처 난 감자와 병든 감자를 분류할 수 있다면 많은 양을 감자칩 등으로 가공할 수 있다. 소매상과 협력해 공급량을 안정화하는 것도 중요하다. 쓰레기의 종류와 출처를 밝히는 것은 음식 쓰레기를 줄이는 첫 번째 단계다. SC를 따라가며 찾은 문제를 시각화, 디지털화하여 소비자와 농부 모두에게 해당 정보를 제공할 경우 변화가 시작되리라 기대한다.

In the United Kingdom, two thirds of the total potato production is thrown away. It is important to track the supply chain from farms to consumers and find out the quantities of potatoes to be dumped and the reasons why. The first step for reducing potato waste is to care the cultivation environment. The post-harvest works also greatly affect the environment. If simply damaged and diseased potatoes are separated well, large quantities can be saved. Finding out types of waste and its sources is the first step to cut food waste. If the information of the entire supply chain is visualized, digitized and supplied to both consumers and farmers, changes will occur.



이언 뱅포드 Ian Barnford



커스틴 헨슨 Kirsten Hanson



스티브 에반스 Steve Evans



무케시 쿠마르 Mukesh Kumar

다윈의 골든 푸, 업사이클링 Darwin's Golden Poo and Upcycling

스티브 에번스, 케임브리지대, IfM, CIS연구소 공동연구소장

Steve Evans, co-research director of the CIS Institute, IfM, Cambridge University

스티브 에번스는 현재 지구가 겪고 있는 환경 문제를 알기 쉽게 설명하기 위해 재미있는 가설을 적용한다. 만일 똥이 금으로 만들어졌다면? 지금 생존하는 어떠한 생물도 먹을 수 없기 때문에 무한히 쌓이기만 할 것이다. 이것이 곧 오늘날의 쓰레기 문제다. 누구도 먹을 수 없는 것들이 계속 쌓이고 있는 것이다. 인간은 사라지지 않는 쓰레기를 만든 첫 번째이자 유일한 생물이다. 크리스 에번스는 인간의 진화를 말한 다윈과 청중에게 몇 가지 질문을 던진다. 우리는 얼마나 환경을 엉망으로 만들고 있는가? 인간은 태초부터 환경을 파괴하는 존재였는가, 아니면 기술 발달로 새롭게 대두되는 문제인가? 세상의 모든 똥이 황금이었다면, 무엇인가는 분명 금을 먹을 수 있도록 진화했을 것이다. 이것을 쓰레기에 적용하면, 우리는 똥이 금으로 만들어졌다는 사실을 알고 있다. 이제 우리가 쓰레기를 처리할 수 있는 인간으로 진화해야 한다. 쓰레기를 만들지 않고, 환경에 해를 끼치지 않는 상품을 고르고, 해결책을 찾았을 때는 반드시 공유해야 한다. 마침내, 똥을 찾아서 비즈니스 모델을 시작해야 한다.

Steve Evans provides an interesting assumption to easily explain the environmental problem facing the earth at present. If poo is made of gold? Then poo will be piled up indefinitely as no living organism can eat it. This is the waste problem we are experiencing today. Wastes that cannot be eaten by anyone or anything are continuously piled up. If all the poo in the world had been gold, an evolution might have occurred to the extent we can eat gold. If this is applied to waste, we now know that poo is made of gold, cannot be digested. We need to evolve into human beings who can process waste. We should not produce waste but choose goods that are not harmful to the environment or refuse the production of goods that are harmful to the environment. When we find good solutions, we should share them. We should at last start a business model with the poo.

쓰레기를 활용한 런던 올림픽 개최 London Olympics Using Waste

커스틴 헨슨, 영국 K LH Sustainability 수석컨설턴트 Kirsten Henson, a senior consultant, K LH Sustainability, United Kingdom

전체 쓰레기의 50% 가까이가 건축 폐기물에서 나오는 런던에서 2012년 런던 올림픽은 지속가능한 발전의 가장 큰 도전 과제였다. 시설 및 장소 준공에 엄청난 양의 자재가 필요했으며 행사 후 예상되는 쓰레기의 양은 어마어마했다. 가능한 한 많은 건축 폐기물을 없애기 위해 먼저 철거 작업에서 나온 잔해를 분리하고, 전국에서 재활용 자재를 구입해 사용했다. 공사 단계에서는 모든 설비를 최소화했다. 가장 먼저 완공된 6000석 규모의 자연 환기 가능 경륜장 '벨로드롬'의 경우 경량 케이블로 지붕을 만들어 비용 및 자재 사용을 절감하고 공사 기간을 단축했다. 기존 재료의 재사용에 이어 재활용 단계를 거치며 엄청난 비용과 쓰레기를 아낀 것이다. 결과적으로 2012 런던 올림픽은 쓰레기 매립 비율을 20%까지 끌어내렸고, 전체적으로 45%의 재사용, 54%의 재활용을 이루었다. 재활용 시설이 곳곳에 많이 마련되어 있다면 충분히 활용 비율을 높일 수 있음을 보여주는 성공적인 사례다.

The 2012 London Olympics presented the most challenging task for a sustainable development. All sites and facilities required massive amounts of materials, and enormous amounts of construction waste were expected to be produced after the event. To produce as little building waste as possible, they separated debris from the demolition process and used recycled materials. The "Velodrome," a track cycling arena with 6,000 seats is equipped with a natural ventilation system and the ceiling was built with light-weight cables, thus reducing the costs and use of materials and shortening the construction period. Consequently, during the 2012 London Olympics, the waste burial ratio declined to 20 percent, with 45 percent reused and 54 percent recycled overall.

Session 2

서울의 자원순환 Circulation of Natural Resources

업사이클링을 위한 지속가능한 비즈니스 기회 최적화

Optimizing the Sustainable Business Opportunities for Upcycling

이안 뱌포드, 케임브리지대, IfM, CIS연구소 공동연구소장

Ian Bamford, co-research director of the Industrial Resilience Research Group, the IfM, Cambridge University

CIS는 자생적 자원순환 생태계를 만들어 비즈니스 솔루션을 도출하고자 하는 연구소다. 이안 뱌포드는 이를 이루어낸 실제 재활용 비즈니스 성공 사례 두 가지를 소개한다.

영국의 중소기업 엘비스 & 크레스(Elvis & Kresse)는 버려진 소방호스를 사용하여 의류 및 액세서리를 제작하는 기업이다. 이들은 버려진 호스로 가방과 벨트 등의 고급 액세서리를 만들고, '생명을 살린 벨트'라는 스토리텔링을 더해 중저가 명품 브랜드의 영역에 안착했다. 물건의 '수명'이라는 개념을 없애고 순환 경제를 만드는 비즈니스 모델의 조건은 일반 사업과 크게 다르지 않다. 재활용할 수 있는 적절한 쓰레기를 찾고 좀 더 새로운 마켓과 파트너십을 맺어 더 큰 시장으로 나아갈수록, 줄일 수 있는 쓰레기의 양은 그만큼 많아진다.

한편 영국의 AB 슈가는 설탕을 만드는 기업이다. 그러나 설탕 제조 공정에서 나온 이산화탄소와 열을 이용, 공장 내에서 토마토를 재배해 국내에서 두 번째로 큰 토마토 재배 기업이 되었다. 그러나 이들은 한 번 더, 매우 흥미로운 발전을 꾀했다. 같은 온실에서 토마토 대신 의료용 마리화나를 키우기 시작한 것이다. 의료용 마리화나는 점점 흔히 사용되고 있으며 토마토와 비교할 수 없을 정도의 수익을 내는 상품이다. 토마토를 달게 만들었던 고농도 이산화탄소는 마리화나의 효과를 극대화해, 현재 AB 슈가는 유럽 최대 규모의 의료용 마리화나를 생산하고 있다. 이 사례는 열이나 이산화탄소처럼 눈에 보이지 않는 것 또한 낭비되는 쓰레기이며, 재활용 비즈니스에서도 가장 높은 가치를 생산할 수 있는 옵션을 선택해야 한다는 사실을 보여준다.

The CIS is a research institute that seeks to come up with business solutions by creating autonomous natural resources circulation systems. Ian Bamford introduces two upcycling business success stories that achieve the goal. Elvis & Kresse, a small business company in the United Kingdom, manufactures clothes and accessories by using abandoned fire hoses. They made bags, belts, and other high-quality accessories with the abandoned hoses, added the storytelling of "Belts That Saved Lives," positioning itself as a middle-end premium brand.

On the other hand, AB Sugar, a sugar manufacturer in the United Kingdom, built greenhouses inside factories with carbon dioxide and heat coming from sugar making processes and become the country's second biggest tomato grower. However, the sugar maker made a very interesting development once more. They began to grow medical marijuana in the same greenhouses, rather than tomatoes. Medical marijuana is more and more commonly used, and it is a product that makes profits far greater than tomatoes. As a result, AB Sugar now produces the largest amount of medical marijuana in Europe. It shows that something invisible to our eyes, like carbon dioxide, can be waste and that we should choose options that can create the highest value in upcycling businesses.

업사이클링 디자인의 시작점: 폐기물을 혁신적인 순환경제 비즈니스 아이디어로 전환하는 창조적인 프로세스

Where to Start Upcycling Design: The Creative Process to Turn Waste into Innovative Business Ideas for the Circular Economy

박규리 케임브리지대, IfM, CIS연구소 박사 Curie Park, a PhD at the CIS Institute, IfM, Cambridge University

폐기물의 종류와 심각성을 파악하고 지속가능한 삶의 방법을 찾아가는 현재 단계에서, 제3세계 국가에 자원순환 생태계를 구축하는 것은 매우 중요한 일이다. 원단 및 섬유를 제1 산업으로 하는 스리랑카에서는 매년 3만 톤의 섬유 폐기물이 나오지만 국내에 원단 재활용 시설이 전무하고 불법 투기와 소각이 횡행하고 있다. 이 상황에서 CIS와 현지 기업, 학교 등은 워크숍을 통해 섬유 폐기물로 빈백 등의 완성품을 만들어냈다. 태국에서는 7개 중소기업에서 나온 색유리, 나일론 조각, 합판, 톱밥 등을 통해 목재 장난감을 선보였다. 이를 비즈니스로 발전시키기 위해서는 시스템적인 접근을 하고 현지에서 다양한 관계를 맺어야 한다. 또한 창의적인 디자인 아이디어를 떠올리고 지속가능한 혁신의 매개가 되어야 한다. 단발적인 해결책이 아니라, 일자리 창출이나 쓰레기 매립량 감소 등 장기적이고 지속가능한 답을 찾아야 한다.

At this stage when we identify the types of waste and its seriousness and seek ways to lead a sustainable life, it is a very important matter for Third World countries to build a natural resource circulation ecosystem. In Sri Lanka, the waste from the textile industry amounts to approximately 30,000 tons a year but there is no fabric recycling facility in the entire nation. In this situation, CIS gathered several local factories and institutes to hold workshops, and manufactured products with textile waste. In Thailand, people produce wooden toys with a variety of industrial waste. To turn this into a business, it is proposed that a systematic approach and creative design be made and that diverse relations be established. Also, long-term and sustainable solutions should be found.

패션업계의 폐기물을 줄이기 위한 Win-Win-Win 디자인 도구

A Win-Win-Win Design Tool to Reduce Waste in the Fashion Industry

리트 아우스, Reet Aus 대표, 디자이너 Reet Aus, representative of Reet Aus and a designer

UPMADE®는 재활용 패션 브랜드 및 생산자를 대상으로 하는 인증기관이다. 제품의 90% 이상을 섬유 폐기물이나 자투리 천으로 만들어야 하고, 사업장은 반드시 노동자들에게 안전하고 깨끗한 환경을 제공해야 하며, 모든 생산 과정을 기록하고 화학약품 사용을 금지하는 등 매우 엄격한 기준을 가지고 있다. 이를 실현하기 위해 UPMADE®는 세 가지 비즈니스 모델을 적용했다. 첫째, 생산자들을 위한 인증 비용을 평균치에 맞추어 책정했다. 둘째, 브랜드가 재활용 제품을 만들 때마다 상표 권리 비용을 받았다. 셋째, 필요에 따라 언제든지 프로페셔널 UPMADE® 팀이 재활용 디자인에 도움을 줄 수 있도록 했다. 에스토니아 디자이너 리트 아우스의 동명 브랜드는 UPMADE® 인증을 받았으며, 모든 제품이 평균치에 비해 75%의 물과 88%의 에너지를 절약했다. 결과적으로 원단값을 줄여 상품 가격도 내려가고, 환경오염을 방지함은 물론이고 물과 에너지, 자투리 천까지 아껴 소비자들과 브랜드, 생산자와 지구까지 모두 행복해진다.

UPMADE® is an authentication organization for upcycling fashion brands and producers. In order to obtain it, more than 90 percent of a product should be made of textile waste and/or leftover clothes. There are very strict standards requiring businesses to provide their workers with a safe and clean working environment, record all production processes, and ban use of chemicals. Estonian designer Reet Aus' namesake brand received the UPMADE® authentication, and all of his products were made with 75 percent less water and 88 percent less energy than the averages. As a result, upcycling cuts fabric costs and, thus, reduces commodity prices, which helps prevent environmental contamination, save water and energy and even leftover pieces of cloth and make consumers, brands, producers, and even the earth happy together.

플라스틱 폐기물 처리 Tackling Plastic Waste

데니스 니덴주, 케임브리지대, IfM, Industrial Resilience 연구그룹 연구원

Denis Niedenzu, a researcher at the Industrial Resilience Research Group, IfM, Cambridge University

기본적으로, 현대사회에서 수산물을 섭취하는 사람들은 모두 플라스틱을 먹고 있다. 바다에 배출되는 플라스틱 쓰레기의 양은 어마어마하고, 거의 대부분의 바다생물이 이를 섭취하게 되는 까닭이다. 이러한 플라스틱 쓰레기를 남한에 균일하게 펼쳐놓으면 그 두께가 5cm, 세로로 세우면 롯데월드타워의 30배 높이가 된다. 2016년 한 해에 약 7800만 톤의 플라스틱 포장재가 버려졌다. 이 중 40%가 매립, 14%가 소각되고, 14%가 재활용을 위해 수집되었으나 실제로 재활용된 것은 전체의 2%에 불과하다. 그리고 나머지 32%는 바다와 육지를 그대로 더럽히고 있다. 이를 타개하기 위해서는 생태학, 물리적/화학적 자산, 구매 동기라는 세 가지 요소로 비즈니스 '시스템'을 만들어야 한다. 다시 말해 기본적 요소들에 지리적 환경이나 상품 및 쓰레기 타입과 같은 요소를 추가해 서로 관계망을 이루게 해야 한다는 뜻이다. 이러한 과정을 거치면 플라스틱 폐기물을 연료로 사용하거나 플라스틱으로 원사를 만드는 것도 가능해진다.

If we spread this plastic waste evenly on the territory of South Korea, it will be 5 cm in depth and if it is stacked vertically, it will be 30 times higher than the Lotte World Tower. Approximately 78 million tons of plastic packaging materials were disposed of in 2016 alone. Of the plastic waste, 40% was buried, 14% incinerated, and 14% collected for recycling but only 2% of the total was recycled in reality, and the remaining 32% is contaminating the sea and land. To solve this problem, a business "system" should be created with the three elements of ecology, physical/chemical assets and purchase motivation. In other words, this means elements like the geographic environment and types of goods and waste should be added to the basic elements, making sure that they form a network.

대규모 업사이클과 체계적인 가치 창출

Large-scale and Systematic Value Creation

스티브 에번스 교수 Professor Steve Evans

먹을 수 있는 음식의 50%가 버려진다. 지구상 건물의 33%가 비어 있다. 10%의 재료만이 가공되어 소비자에게 도달한다. 이러한 상황에서 어떻게 하면 재활용의 규모를 키우고 더 큰 가치를 창출할 수 있을까? 컨퍼런스를 정리하며 도출한 결론은 4가지다. 첫째, 효율성. 싱가포르에서는 매일 한 사람이 12개의 비닐봉지를 쓴다. 휴일에도 공장은 불필요한 에너지를 그대로 쓰고 있다. 효율성이 필요하다. 둘째, 가치. 엘비스 & 크레스처럼 쓰레기에서 가치를 찾아야 한다. 셋째, 기술. 재활용 기술을 개발해 플라스틱을 연료로 쓰고, 지오폴리머 등의 신소재를 개발하고, 배터리를 재사용하는 등 더 많은 타개책을 찾아야 한다. 넷째, 시스템. 시스템의 혁신을 통해서만이 연비 1L/100km짜리 '노웨이스트 카' No Waste Car가 탄생할 수 있다. 답은 이미 나와 있다. 쓰레기를 살펴보고, 창의적으로 생각하고, 타인과 협업하고, 능동적인 소비자가 되어 보물을 찾고, 스스로 기업가가 되거나 상관계 환경을 위해 무엇을 할지 물어야 한다.

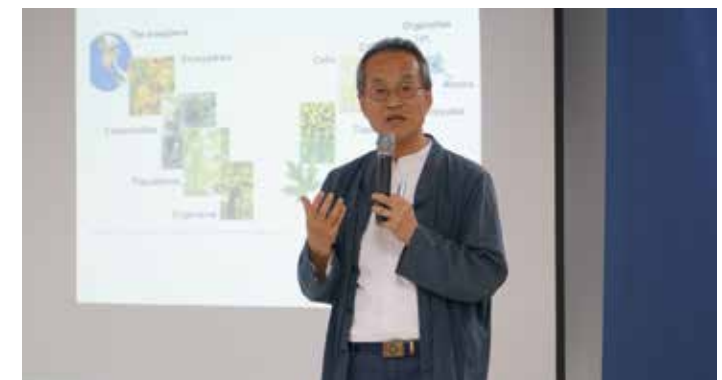
In this world, 50% of edible foods are thrown away; 33% of buildings are vacant; and only 10% of materials are processed and reach to consumers. How can upcycling expand its size and create greater values? The first conclusion is efficiency. Efficiency must be improved everywhere. The second is value. Values should be found in waste. The third is technology. More breakthroughs must be achieved to use plastic as fuel, develop new materials such as geopolymer and reuse batteries. The fourth is system. Only through systematic innovation, a "no-waste car" that runs 100 kilometers per liter can be produced. We should examine waste, seek creative thinking, collaborate with others, and become entrepreneurs or ask our superiors what we can do for the environment.



리트 하우스 Reet Aas



데니스 니덴주 Denis Niedenzu



최재천 Jae Cheon Choi



박규리 Curie Park



딥다이브 워크숍 Deep-dive Workshop

9.19 10:00~16:20

서울새활용플라자(SUP) 5층 교육실
Seoul Upcycling Plaza 5th floor Education Room



딥다이브 워크숍 : 비즈니스 모델 Deep-dive Workshop: Business Model

이안 뱌포드 + 참가자 8인 Ian Bamford and eight participants

비즈니스 모델이란 곧 사업 아이디어를 가치화한 것이다. 지속 가능한 비즈니스 모델은 사람과 환경, 경제성을 모두 지니고 있어야 한다. 이를 위해서는 법, 정부, 언론 등 수많은 이해 당사자와 그들이 교류하는 가치를 고려해야 한다. 안경을 하나 판다고 치자. 안경을 주고 돈과 피드백을 받는 게 가치를 확보한 일이라면, 돈만 받고 피드백을 받지 못한 경우에는 농친 가치가 생긴다. 안경만을 원하는 사람에게 플라스틱 포장물 줄 경우 외려 환경의 가치를 파괴한 것이 된다. 이 모두를 섬세하게 조율해야 지속 가능한 비즈니스 모델을 만들 수 있다.

토의 및 결과 한국은 과대포장 문제가 심각. 이를 이해 당사자별로 접근해야 함. 사회적으로 새활용 교육을 강화하고, 법에서 과세 적용, 기업에서 유통 및 운송 과정을 줄이고 포장재 회수. 시민 또한 직접 불매 등의 의사 표현을 할 수 있음.

A business model means a valuation of business ideas. A sustainable business model should encompass humans, the environment and economic feasibility. The values sought by various stakeholders, including the legal circle, the government and the media should be put into consideration for this end. Only when all of these factors are fine-tuned, a sustainable business model can be created.

Discussions and solutions The problem of excessive packaging is serious in Korea. To solve this, approaches customized to each stakeholder are needed. Upcycling should be added to the school curriculum, while taxes on packaging should be levied by the law. Businesses have to simplify distribution and transportation channels.

딥다이브 워크숍 : 섬유 Deep-dive Workshop: Textile

리트 하우스 + 참가자 19인 Reet Aus and 19 participants

의류를 기부하는 문화가 정착되기는 했지만, 그중 80%가 투기에 가까우며 20% 정도만이 중고 시장에서 유통된다. 버리는 비용을 지불하는 대신 기부 형태로 전가하기 때문에 노동력 또한 낭비된다. 일반 소비자는 효율적이고 저렴한 소비에만 관심을 가져 옷이 만들어지는 인적, 시간적, 경제적, 환경적 비용에 대해 생각지 않는다. 한편 패션 전공자들은 번거롭고 시간이 오래 걸린다는 이유로 새활용에 관심이 없는 실정이다.

토의 및 결과 옷이 만들어지는 과정과 재료 자체에 대한 교육이 필요. 정확한 값을 치르고 옷을 버리며, 버릴 때부터 섬유별로 분류할 수 있는 인프라 확충. 디자이너들의 인식 개선 또한 중요. 새활용 기업에 대한 세제 혜택 같은 유인책을 펼쳐 가격을 인하하는 등 소비자에게 구매를 강요하는 대신 자연스러운 방법을 택해야 함. 우산이나 군복과 같이 특히 대량으로 버려지는 재료를 리폼하여 상품 제작.

Eighty percent of donated clothing items are more like waste to be dumped and 20 percent are sold at used-goods markets. People avoid paying costs for disposal of waste clothing items and, instead, donate them, and as a result, labor costs involved are wasted. General consumers are interested only in efficient and low-cost consumption, not concerned about labor, time, economic, and environmental costs.

Discussions and solutions It is necessary to provide an education on processes of making clothing items and materials themselves. A system under which clothing items are disposed of after paying correct costs is needed. Incentives, including favorable tax rates, for upcycling brands can lower prices and attract consumers naturally.

딥다이브 워크숍 : 플라스틱 Deep-dive Workshop: Plastic

데니스 니덴주 + 참가자 11인 Denis Nidenzu and 11 participants

플라스틱 폐기물은 우리 삶 곳곳에 숨어 있다. 화장품 용기는 과대 포장된 경우가 많으며 가공 소재가 다양해 재활용이 어렵다. 담배 필터의 경우 플라스틱이라는 인식 자체가 매우 부족하고, 고정된 재떨이와 같은 수거 공간도 없다. 한편 플라스틱 빨대는 일회용 컵만큼이나 많이 사용되지만, 설비나 비용 측면에서 재활용이 어려워 간과되는 경향이 있다.

토의 및 결과 화장품 용기에 정부 차원의 플라스틱 사용 규제와 용기 수거 방안이 필요. 각자 용기를 가져와 화장품을 사가는 비즈니스 모델 창출. 또한 담배꽂이의 재활용 프로세스를 인포그래픽으로 제작하여 재떨이에 부착해 공공장소에 설치하고 필터 소재를 추출하여 제품 생산. 탄산칼슘 혹은 녹말 등의 소재로 빨대를 생산하고, 빨대를 수거하면 마일리지 적립, 음식점이나 카페 등에서 사용 가능하도록 정부 차원의 제도를 수립 가능.

Plastic waste is hidden everywhere in our daily lives. People are not keenly aware that cigarette filters are plastic. Moreover, there is a lack of waste disposal sites like fixed ashtrays. Plastic straws are used as commonly as disposable cups, but no serious attention is paid to them as it is difficult to recycle them in the aspects of facilities and costs.

Discussions and Solutions An infographic on recycling processes of cigarette filters needs to be created and attached to ashtrays in public spaces. Materials used in cigarette filters can be extracted and used to manufacture products. Also, a government-level system can be established, in which people get points for collecting used straws and can use the points at restaurants and cafés.



딥다이브 워크숍 : 음식 Deep-dive Workshop: Food

무케시 쿠마르 + 참가자 16인 Mukesh Kumar and 16 participants

100톤의 감자를 수확했을 때 실질적으로 얻는 감자는 55톤이다. 이를 줄이기 위해서는 감자의 생산 및 유통 과정의 어느 부분에서 손실이 발생하는지를 파악해야 한다. 영국에서 감자공장을 연구하듯, 한국에서는 생산량이 많은 김치공장을 연구하여 음식물 쓰레기를 줄일 수도 있다. 그러나 음식물의 경우 쓰레기라는 인식 자체가 부족하다. IT 기술을 적극적으로 활용하여 소비자와 농가의 인식을 높인다면 소비자가 얻는 가치 또한 결과적으로 상승하게 된다.

토의 및 결과 음식도 쓰레기라는 정확한 인식과 함께 유통기한이 지난 빵을 맥주로 만드는 등 재활용이 가능하다는 사실을 알려야 함. 서울시 혹은 공동체에서 앱을 만들어, 먹을 수 있으나 필요 없는 음식물을 공유하게 하는 커뮤니티 모델 가능. 혹은 주상복합 건물 밑에 음식을 만들고 남은 재료를 사고팔 수 있는 공간을 개설. 한편 인큐베이터 등에서 농작물을 생산하면 키우는 과정에서 변수가 적어 최적화된 농작물을 낭비 없이 수확 가능.

Farmers get 55 tons of potatoes in reality when they harvest 100 tons. In order to reduce thrown-away potatoes, we should find out where the loss occurs in the course of production and distribution. However, there is little awareness that thrown-away foods are waste. If we actively use information technology to raise the awareness of consumers and farmers, consumers' benefits will increase as a result.

Discussions and solutions People need to be aware that food produces waste and it can also be upcycled. Seoul or other communities can create mobile applications to allow users to share still edible but unnecessary foods. Cultivating agricultural produce in incubators can reduce variables and optimize harvest without waste.

딥다이브 워크숍 : 건축 폐기물 Deep-dive Workshop: Construction Waste

커스틴 헨슨 + 참가자 29인 Kirsten Henson and 29 participants

탄소로 만들어진 철강, 콘크리트 등의 건축 폐기물은 전 세계 이산화탄소 배출량의 8%를 차지한다. 건축 폐기물의 재활용(recycle)률은 75~80%로 높은 편이다. 그러나 재활용이라는 방법은 반드시 후처리 재가공이 필요하므로 지속가능하다고 볼 수 없다. 이를 대체하는 개념이 폐자재를 그대로 다른 곳에 다시 쓰는 재사용(reuse)이다. 2012년 런던 올림픽 경기장을 지을 당시에도 1960년 후에 이 자재들을 분해하여 다시 쓰거나 사용할 수 있는지를 고민했다.

토의 및 결과 건축 폐기물의 경우 소비자가 볼 수도 없고 구하기도 힘들. 이를 공급할 수 있는 폐자재 은행을 만들면 거래와 재사용이 활발해질 뿐 아니라 일자리 창출이 가능. 또한 건축 자재를 이용하여 주문 제작한 상품을 온라인으로 판매하는 비즈니스 모델 창출. 이 과정을 유튜브 1인 크리에이티브 채널로 운영, 구독자들도 개인적으로 재활용을 실천할 수 있도록 함.

Construction waste accounts for 8% of the worldwide carbon dioxide emission. The recycling rates of building waste are high at 75 to 80%, but recycling inevitably requires reprocessing, and, therefore, cannot be viewed as sustainable. A concept that replaces recycling is reuse that means using waste materials directly in other places in other places. When constructing the stadium of the 2012 London Olympics, the organizers considered this aspect.

Discussions and solutions The establishment of construction waste materials banks can facilitate the sales and reuse of the materials and create jobs. A possible business model is to manufacture products with construction waste and sell them online, and the entire process may be introduced through a YouTube channel.



2018 9.17~9.26

서울새활용플라자
Seoul Upcycling Plaza

서울새활용위크

Seoul Upcycling Week

세계 최대 규모의 새활용 복합 문화 공간인 서울새활용플라자는 2018 서울디자인클라우드 기간 동안 개관 1주년 기념 서울새활용페스티벌과 함께 다채로운 행사를 선보였다. 학술, 참여, 체험, 전시 등 다양한 접근을 통해 새활용 문화를 확산시키고 자원순환의 새로운 방법을 모색했다.

At the Seoul Upcycling Plaza, the Seoul Upcycling Week and other diverse events were held during the Seoul Design Cloud 2018. During these events, the plaza sought to expand the upcycling culture and explored new ways of resource circulation through academic events, participation, experience, exhibitions, and various other approaches.



Market 새활용 토요일장터 Saturday Upcycling Market

매주 토요일에 열리는 새활용 토요일장터는 업사이클 라이프스타일을 구성하는 '의+식+주+놀이'를 함께 나누고 체험하는 문화 마당이다. 함께 나누는 새활용 장터 '옷장', 친환경 먹거리 장터 '밥장', 실천하는 새활용 체험 프로그램 '집장', 만나고 즐기는 새활용 문화마당 '놀이장'으로 구성되어 상설 및 특별 행사를 진행한다. 아이들이 직접 물건을 파는 어린이새활용장터, 폐지를 이용한 특수 기법을 통해 인형을 만드는 '나만의 iDOL' 행사 등이 시민을 맞이했다.

The Saturday Upcycling Market is a cultural arena where participants share "food, shelter, clothing and recreation" which form an upcycle lifestyle. The market also provides special programs. Citizens enjoyed the Children's Upcycling Market where children themselves sell goods and the My One and Only iDOL, an event to make a doll with special techniques using waste paper.

Education 입주기업 체험 교육 프로그램 Experiences at Companies in Seoul Upcycling Plaza

서울새활용플라자에 자리 잡은 32개의 입주기업을 탐방하고, 새활용 디자이너와 함께 제품을 만들어보는 교육 프로그램이다. 체험을 통해 새활용의 의미와 중요성을 이해하고, 일상에서 업사이클을 생활화하는 방안을 경험할 수 있는 기회다.

This is an education program to explore 32 businesses in the Seoul Upcycling Plaza and make products with upcycling designers. This serves as an opportunity to understand the meaning and significance of upcycling through experience.



Exhibition 쓰레기 새로고침展: 어디서, 무엇이 되어 다시 만나리?

Waste Upcycling Exhibition "Where and in What Form Will We Meet Again?"

디자이너, 공예가, 예술가는 물론 어린이와 일반 시민들이 참여하여 '쓰레기'를 '새로운 자원'으로 변신시킨 다양한 작품들을 선보이는 전시회. 새활용 디자이너와 예술가들의 업사이클링 작품 30점, 20가지 새활용 소재 어린이 체험전과 새활용 교육 성과물이 전시된다. 이를 통해 전시에 참여한 사람들과 관람자가 함께 서울새활용플라자의 철학, 미학, 공동체 의식을 공유하고자 한다.

This is an exhibition in which not only designers, craftsmen, and artists but also children and ordinary citizens introduce various works which have turned from "waste" to "new resources." Participants in this exhibition and visitors will share the philosophy, aesthetics, and community spirit of the Seoul Upcycling Plaza.



새활용 창업 토크 콘서트

Upcycling Business Talk Concert

2018 9.18~9.21

서울새활용플라자 1층 전시실
Exhibition Hall,
1st floor Seoul Upcycling Plaza

서울새활용플라자에 입주한 30곳 이상의 새활용기업 중 4명의 대표가 새활용기업으로 창업하게 된 계기, 여기까지 다다르게 된 실질적인 과정 등을 토크 콘서트로 나누었다.

Among more than 30 upcycling businesses located in the Seoul Upcycling Plaza, four entrepreneurs held talk concerts. They shared whole process of starting and sustaining thier upcycling businesses.

밀키프로젝트 김수민 대표 Milky Project representative Su Min Kim

밀키프로젝트는 우유팩으로 지갑 및 패션 제품을 만드는 브랜드다. 디자인을 전공하고 일반 기업에 다니다 일본 여행길에 본 다양한 우유팩에서 영감을 얻었다. 조그만 명함 지갑부터 시험 삼아 만들기 시작해 창업까지 다다르게 된 김수민 대표는 안전벨트를 가공해 만든 가방으로 세계적 브랜드가 된 프라이탁 등과 같이 새활용의 가치를 높이고자 한다.

Milky Project is a brand that makes wallets and fashion products with milk cartons. When Kim traveled to Japan, she was inspired by a variety of milk packs. began to make business card wallets as an experiment before she eventually founded her business. She is now seeking to upgrade the value of upcycling.

큐클리프 우연정 대표 CUECLYP representative Yeon Jeong U

선물 받은 우산이 망가져 속상해하던 무렵, 우연정 대표의 눈에 길가에 버려진 우산들이 들어왔다. 큐클리프는 버려진 우산을 이용하여 패션 제품을 만든다. 수거, 선별, 세탁, 다림질, 원단 보강, 이후 손 재단과 재봉까지 이어지는 제작 과정은 결코 쉽지 않지만, 큐클리프는 '세상을 자기가 태어나기 전보다 조금이라도 더 살기 좋은 곳으로' 만들고자 한다.

When her favorite umbrella was broken, abandoned umbrellas in the streets caught her eyes. Her company makes products with those umbrellas. Although the entire manufacturing process is never easy, CUECLYP seeks to make the "world a better place to live in than before we were born."

그루팜 김준혁 대표 Grupam representative Jun Hyeok Kim

북폴딩은 현대 북아트 of 한 분야로, 책의 내지를 접어서 만드는 기법이다. 김준혁 대표는 새활용플라자에서 예술제본 공방 '렉또베르소'를 운영하고 있다. 그는 오래된 책을 새로운 구조와 형태로 재구성하는 한편, 매체로서의 수명이 다한 책의 목적과 쓰임을 오브제로 바꾸어 탄생시키는 양면의 새활용을 이루어낸다.

Book folding is an area of modern book art, and involves a technique of folding inner pages of a book. Rectoverso, a art book folding craftshop run by Kim, realizes dual upcycling by recomposing old books in a new structure and form and turning a a book which has come to an end into an objet given its purpose and use.

여미갤러리 조선희 대표 Yeomii Gallery representative Seon Hui Jo

조선희 대표는 28년간 누구라도 알아볼 아이코닉한 제품들을 만든 산업 디자이너이다. 2001년, 남성용 화장품 'theMan'의 패키지에 최초로 재활용 개념을 접목하기도 했다. 숨 가쁜 생활을 접고 2011년 여미리라는 마을로 귀촌하며 여미갤러리의 이름을 얻어, 지금은 양말로 인형을 만드는 새활용 작업으로 체험과 판매를 겸하고 있다.

Jo is an industrial designer who has made iconic products for the past 28 years. After she put an end to her hectic life, she settled at a rural village called Yeomi-ri and opened the Yeomii Gallery. She is now running an upcycling experience program for making dolls with socks and selling them.

시민이 그린 클라우드

Design Contest Winners

2018 서울디자인클라우드를 맞아 총 3개의 디자인 공모전이 개최되었다. 행사의 정체성을 보여주는 로고 제작부터 시민 대상 공모로 진행되어야 온전히 시민들과 함께하는 행사가 된다는 신념을 담은 <서울디자인클라우드 로고 공모전>, 디자인을 통해 서울·평양 도시 교류를 활성화하고 협력의 미래를 다지고자 하는 <서울·평양 로고 디자인 공모전>, 재활용의 의미를 담은 창의적인 텐트를 찾고자 하는 <서울디자인클라우드 텐트 디자인 공모전>을 통해 빛나는 아이디어들이 공정한 경합을 벌였다. 각 공모전 1등 수상자에게는 1000만 원의 상금을 수여했고, 작품은 서울디자인클라우드 행사 전반에서 만나볼 수 있었다.

A total of three design contests were held to celebrate the Seoul Design Cloud 2018. The Seoul Design Cloud Logo Contest conveys a conviction that every contest should be held for citizens in order to seek full cooperation with citizens. The Seoul-Pyeongyang Logo Design Contest aims to promote the exchanges between two cities—Seoul and Pyeongyang—through design and enhance the future of cooperation. The Seoul Design Cloud Tent Design Contest strives to find a creative tent that reflects the meaning of upcycling. Through all these contests, participants with brilliant ideas competed fairly.

서울디자인클라우드 로고 공모전

수상자 양나연

서울의 둥근 땅 모양과 부드러운 경계선에서 구름을 연상하고, 황금비를 적용한 6개의 원으로 이를 형상화했다. 굵이치는 서울을 가로지르는 한강과 같이 서울디자인클라우드가 서울의 문화를 관통하는 네트워크가 되기를 희망하는 작품이다.

Seoul Design Cloud Logo Contest

Winner Na Yeon Yang

Like the Hangang River meandering through Seoul, this art piece hopes that the Seoul Design Cloud will become a network that penetrates the culture of Seoul.



서울시 지도를 자세히 들여다본 적 있나요?
 서울의 둥근 땅 모양과 부드러운 경계선은 구름의 모습을 떠올리게 합니다. 황금비를 적용한 여섯 개의 원이 구름을 형상화했습니다.
 도시를 가로지르는 한강은 서울에 생명을 불어넣는 상징이지요. 클라우드 역시 서울의 문화를 관통하는 강력한 네트워크가 될 것입니다.
 끝으로 구름처럼 둥근 엑스트를 세 개의 원이 나란히 내려오도록 배치했습니다. 서울디자인클라우드가 시민들의 삶에 단비를 내려주기를 기대합니다.



서울·평양 로고 디자인 공모전

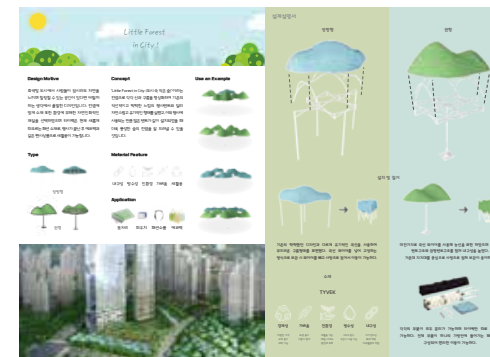
수상자 최우영

서울과 평양의 자음과 모음을 하나의 형태로 조합했다. 각각의 요소들은 독립적인 의미를 지녔으며, 모여서 하나의 상징을 이루어 화합과 협력이라는 완성된 의미를 구성한다. 각 요소들은 새로운 조합을 통해 탄력적으로 확장될 수 있다.

Seoul & Pyeongyang Logo Design Contest

Winner Woo Young Choi

Choi combined consonants and vowels constituting Seoul and Pyeongyang in one form. Each element has an independent meaning, and at the same time, gathers together as a symbol to construct the complete meaning of harmony and cooperation.



서울디자인클라우드 텐트 디자인 공모전

학생 수상자 김정미, 오지윤

회색 도시에서 잠시나마 자연을 느끼자는 콘셉트로 장방형 텐트는 구름을, 원형 텐트는 산을 형상화했다. 콘셉트에 맞게 자연 친화적인 소재인 타이벡을 사용해, 행사 후 에코백 등으로 재활용이 가능하다.

일반 수상자 김대웅

주름 상자를 당기고 밀며 들고 나는 바람으로 소리를 내는 아코디언의 모습에서 사람과 사람, 과거와 미래가 소통하며 하모니를 이루는 서울디자인클라우드의 모습을 연상한 작품이다. 주름 구조로 다양한 변형과 설치 및 철거가 용이하다.

Seoul Design Cloud Tent Design Contest

Student winner Jeong Mi Kim, Ji Yun Oh

Its concept is feeling nature in a gray city for a while, and the rectangular tents embody clouds and the round tents mountains.

Citizen winner Dae Woong Kim

This work associates an accordion, which makes sounds with wind by pulling and pushing a pleated box, with the Seoul Design Cloud in which people and people, the past and the future communicate with each other in harmony.



한눈에 보는 2018 서울디자인클라우드

사업 목표 DDP 고유 콘텐츠 기획 및 신진 청년 디자이너의 자립 기반 지원

기대 효과 디자인 전문 기관으로서 디자인 문화 확산 및 창의 인재 양성

주요 성과 서울디자인클라우드 관람객 수 7만9304명 달성, 행사의 국제화, 참여 확대, 전문화 및 효율화 달성, 디자인 교육 프로그램 총 44회 6,233명 대상 진행

서울디자인클라우드 개최

1) '사람 중심 도시 서울'을 위하여 서울디자인위크, 서울새활용위크, 서울패션위크를 연계한 행사 개최를 통해 서울의 디자인 경쟁력 향상 및 동대문 지역 활성화

2) 서울디자인클라우드 주요 성과

행사의 국제화, 참여 확대, 전문화 및 효율화 달성

항목	주요 성과	정량적 성과
국제화	유네스코 디자인 창의도시 및 유럽 휴먼시티 네트워크를 통한 컨퍼런스 국제화	20개 도시 참여
참여확대	시민 참여 활성화를 위한 3개 공모전 운영 청년 디자이너 육성을 위한 대학생 패션 디자인 참여 기회 제공	총 841건 접수 16개 대학 참여
전문화	각 분야별 큐레이터 및 자문위원 위촉을 통한 전문성 강화 디자인단체 총연합회 협약체결 및 사업 공유를 통한 전문성 강화 [서울♥내일만나요♥평양] 전시 전문 작가 참여로 전시 수준 향상	54명 전문가 위촉 27개 단체 참여 41명 작가 참여
효율화	쓰레기 제로 콘셉트로 전시 후 전시 장치 및 전시품의 DDP 자산화 3개 위크 협업을 통한 운영 효율성 극대화	- -

행사별 관람객 수

구분	휴먼시티 디자인 컨퍼런스	휴먼시티 디자인	서울♥내일만나요♥평양	갈라 파티	Design by 동대문 전시	서울디자인 브랜드 전시	Design by 동대문 마켓	궁나들이 (창덕궁) 100인 입장 제한
소계	539	5,649	20,959	653		15,483		96
합계	79,304							

All About Seoul Design Cloud 2018

Project Goal Planning of DDP-specific content and supports for independent foundation for young designers

Expected Effect Dissemination of design culture and cultivation of creative talents as a specialized design agency

Major Achievements 79,304 visitors to Seoul Design Cloud, internationalization, more participation, enhanced specialization and higher efficiency, and a total of 44 design training programs for 6,233 people

Launch of Seoul Design Cloud

1) Seoul's sharpened design competitiveness and revitalization the Dongdaemun area for a "Human-centered city of Seoul" by holding events in connection with Seoul Design Week, Seoul Upcycling Week, and Seoul Fashion Week

2) Major achievements of Seoul Design Cloud

Internationalization, more participation, enhanced specialization and higher efficiency

Item	Major achievements	Quantitative achievements
Internationalization	Internationalization of the conference through UNESCO Creative Cities Network and Europe Human Cities Network	20 cities participated
More participation	Three Contests for promotion of citizens' participation College fashion designers to be given an opportunity to participate in the contests for cultivation of young designers	A total of 841 applications 16 colleges participated
Enhanced specialization	Enhanced sepcialization by commissioning curators and consultants by field Higher specialization with an MoU and business sharing with the KFDA Upgraded level of exhibition "Seoul♥SeeYouTomorrow♥Pyeongyang" with participation of professional artists	54 experts are commissioned 27 groups participated 41 artists participated
Higher efficiency	Exhibition installations and artworks to be possessed by the DDP as assets after exhibition with the "zero garbage" concept Maximized operation efficiency through cooperation of three "week" events	- -

Number of visitors by event

Event	Human City Design Conference	Human City Design Exhibition	Seoul♥See YouTomorrow♥Pyeongyang Exhibition	Gala Party	Design by Dongdaemun Exhibition	Seoul Design Brand Exhibition	Design by Dongdaemun Market	Young Designers' Hanbok Excursion (Changdeokgung Palace) Entrance limit at 100 persons
Subtotal		5,649	20,959	653	21,300	15,483	14,625	96
Total	79,304							

서울디자인클라우드 주요 성과

Major Achievements of Seoul Design Cloud

[지속가능한 휴먼시티 디자인 컨퍼런스] 20개 해외 도시+서울 참가
[Sustainable Human City Design Conference] 20 foreign cities & Seoul participated



휴먼시티 디자인 서울 선언 Human City Design Seoul Declaration



패널 토론 Panel Discussion



지속가능한 휴먼시티 디자인 컨퍼런스 Sustainable Human City Design Conference



세션 발표 Conference Session



기조연설 Keynote speech : Paola Antonelli



DDP 라운드 테이블 'DDP에 바란다' DDP Round Table

[전시] '휴먼시티 디자인', '소통의 도구', 'Design by 동대문', '서울♥내일만나요♥평양'
 [Exhibition] Human City Design Exhibition, Tool for Communication, Seoul♥SeeYouTomorrow♥Pyeongyang



휴먼시티 디자인展: 19개 도시+서울 참여
 Human City Design Exhibition : 19 foreign cities & Seoul participated

[Design by 동대문]展: 동대문 소상공인 지원 [Design by Dongdaemun] Exhibition



서울♥내일만나요♥평양展 Seoul♥SeeYouTomorrow♥Pyeongyang Exhibition

서울디자인브랜드展(소통의 도구展): 문구 소상공인 지원
 Seoul Design Brand Exhibition : Tool for Communication

[이벤트] 청년 디자이너 궁나들이 패션 : 16개 대학 참여

[Event] Young Designers' Hanbok Excursion : 16 universities participated



청년 디자이너 궁나들이 패션(DDP) Young Designers' Hanbok Excursion

[마켓] 2018 서울디자인클라우드 마켓

[Market] Seoul Design Cloud 2018 Market



Design by 동대문 마켓 & 공예 프리마켓 Design by Dongdaemun Market & 2018 Design Craft Market

[교육] 어린이 디자인 워크숍 : 6개 대학 참여

[Education] Design Workshop for Children : 6 Universities participated



청년 디자이너의 궁나들이 패션 x 창덕궁 음악회
Young Designers' Hanbok Excursion x Changdeokgung Palace Concert



어린이 디자인 워크숍 Design Workshop for Children

서울디자인클라우드 디자인 성과물

시그너처 Signature



시그너처 색상활용 Signature Color Variation



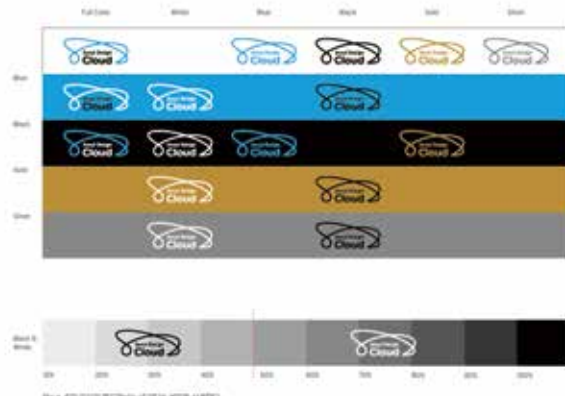
한글 로고 타입 Korean Logotype

서울디자인클라우드

전용 색상 Korean Logotype



배경에 따른 색상 활용 Korean Logotype

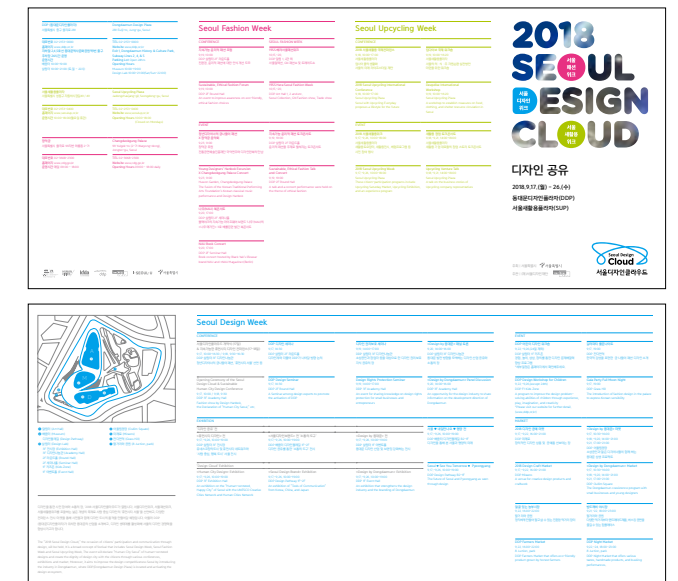


Design Results of Seoul Design Cloud

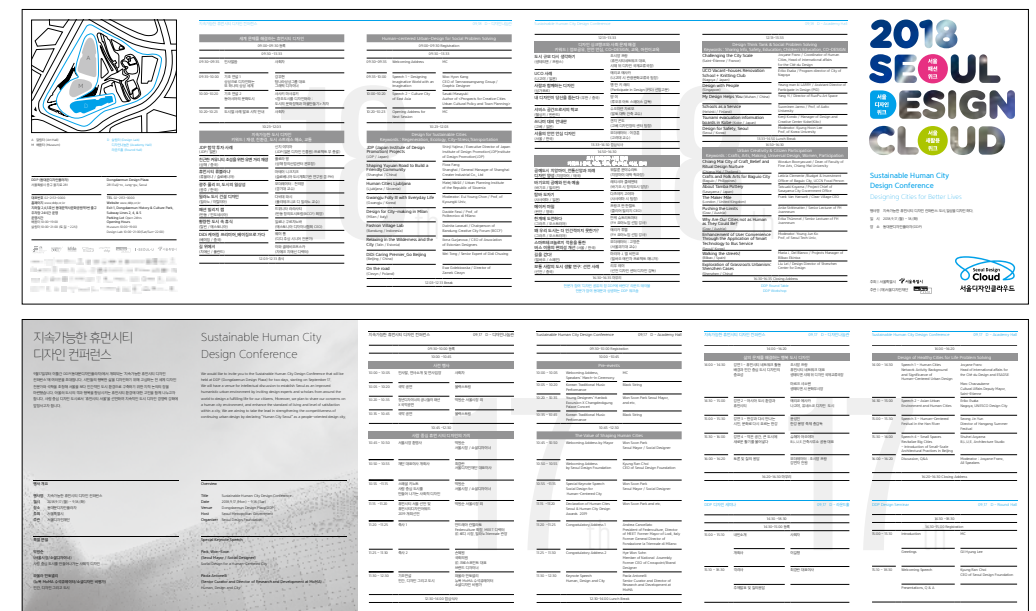
포스터 Poster



서울디자인클라우드 리플릿 Seoul Design Cloud Leaflet



지속가능한 휴먼시티 디자인 컨퍼런스 리플릿 Sustainable Human City Design Conference Leaflet



가로등 배너 Banner



4쪽 외벽 배너 Banner



외벽 배너 Banner



알림터 천장 배너 Banner



DDP 외벽 배너 DDP Outdoor Banner



알림터 A1 게이트 외부 배너 DDP Outdoor Banner



내부 배너 Indoor Banner



전시존 사인물 Exhibition Signage



서울디자인클라우드 초청장
Seoul Design Cloud
Invitation

갈라 파티 풀문 나이트 초청장
Gala Party
Full Moon Night Invitation



청년 디자이너의 궁나들이 패션 x
창덕궁 음악회 초청장
Young Designers' Hanbok Excursion x
Changdeokgung Palace Concert Invitation



주최
서울특별시

주관
(재)서울디자인재단

후원
동대문미래재단
동대문패션타운관광특구협의회
동대문도매상가대표자협의회

협력
스위스대사관
휴먼시티네트워크
유네스코 창의도시 네트워크
한국디자인단체총연합회
APM럭스
APM플레이스
MBC아카데미
SSG
굿모닝시티쇼핑몰
남평화시장
돌실나이
동대문종합시장
두타몰
디오트
롯데피트인
무신사
서울365패션쇼
서울패션창작스튜디오
유어스
원텍스
종이나라
청평화시장
테크노상가
평화시장
한국문공공업협동조합
한국윤리적패션네트워크
현대시티아울렛
혜양엘리시움
SADI
건국대
경희대
국민대
덕성여대
명지대

상명대
서울대
성균관대
성신여대
숙명여대
에스모드
이화여대
중앙대
한양대
홍익대

총괄기획
- 서울디자인재단
DDP 운영본부 콘텐츠운영팀 -

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

컨퍼런스 연사
파올라 안토넬리 _ Paola Antonelli
안드레아 칸첼라토 _ Andrea Cancellato
손혜원 _ Hye Won Sohn
마르크 샤소베네 _ Marc Chassaubéné
조시앙 프랑 _ Josyane Franc
에리코 에사카 _ Eriko Esaka
윤성진 _ Seong Jin Yun
슈헤이 아오야마 _ Shuheii Aoyama
강우현 _ Woo Hyon Kang
마사유키 사사키 _ Masayuki Sasaki
신지 야지마 _ Shinji Yajima
플로라 팡 _ Flora Fang
마테이 니크지크 _ Matej Nikšić
천의영 _ Eui Young Chon
다비데 파시 _ Davide Fassi
드위니타 라라사티 _ Dwinita Larasati
일로나 구르자노바 _ Ilona Gurjanova
웨이 톡 _ Wei Tong
에바 골레비오프스카 _ Ewa Golebiowska
만 키 래리 _ Yeung Man Ki Larry
양이 _ Yang Yi
수오미넨 자르모 _ Suominen Jarmo
겐지 곤도 _ Kenji Kondo
이경훈 _ Kyung Hoon Lee
워랄론 분야수라트 _ Worallun

Boonyasurat
레티시아 O.클레멘테 _ Leticia O.Clemente
다츠아키 고야마 _ Tatsuki Koyama
프랑크 판 한젤트 _ Frank van Hansselt
안케 슈트리트마터 _ Anke Strittmatter
에리카 투멜 _ Erika Thummel
고영준 _ Young Jun Ko
마리아 델 블랑코 _ Maria J. Del Blanco
리우 레이 _ Liu Lei

컨퍼런스 자문위원
박인석
이순중
고영준
이나미
이충기

컨퍼런스 코디네이터
여미영

[휴먼시티 디자인] 展

큐레이터
조시앙 프랑 _ Josyane Franc
에리코 에사카 _ Eriko Esaka
안기현

[Design by 동대문] 展

큐레이터
성범수
천의영
하지훈

자문위원
박희찬
오숙경
이달우
안기현
양홍섭
박중현
박익식
지대식
강희수
정인숙
나장수

백찬기
[Design by 동대문] 전시 및 마켓

큐레이터
성범수
천의영
하지훈

자문위원
박희찬
오숙경
이달우
안기현
양홍섭
박중현
박익식
지대식
정인숙
백찬기
강희수
이영미
조혜진
나장수

MD 군단

안현모
이영표
조서현
이주영
신경미
김민항
Ms.gabbys
Moommoom
텐트 제작
SiLAB 천길자

상품 매대 디자인

박재령
김예지
설채원
김재현
유정민
오성영
강지혜
김민규
조정욱

이영직
김희수
고정호
김형섭
전치호
손신규
김지원

참여 브랜드

Hola
루키버드
101쇼룸
모스
Wmission
화이트밸런스
서울살롱
뮤즈
수연패션
클라라의옷장
뉴빔띠랜드
드림
좋은느낌
딸기
애니에버
루루블루
에스더
아토
바바
이레
미라보
히어로
가방아저씨
미드나잇무브
슬로우애시드
언더82 스
튜디오화이트
헤이데이
앵커맨
니나노사노
앤델(Andel)
낫노잉(NOTKNWOING)
키먼(KEYMUN)
필드매뉴얼(FIELDMANUAL)
몸만와(MOMMANWA)
파트 오브 유니버스 PART OF UNIVERSE
누팍(NU PARCC)

비헤더(beheder)
목화송이협동조합
(MokhwasongeCooperative)
아유(AJU)
제리백(Jerrybag)
큐클리프(CUECLYP)
하이사이클(Hicycle)
미소나비(MISONAVI)
다시곰(darcygom)
페어트레이드코리아(FAIRTRADEKOREA)
플라우드(floud)
유시온(UXION)
칼지노(KALZINO) CDS
임병수(MOJUNEL) 김대현(RNMS)
김희선
정지원
이스트폴(Eastpole)
키오스크x한일상회 3
조현열,
홀리오브,
조중현x스트로베리텍스타일 2
지블리x패치킹
베리아일랜드x러브
이진우xAGOVA
은하수
실크메이트
탐스
무트크리에이션

[Design by 동대문] 패널 토론

발표자
서우석
박중현
이민호

자유토론 패널

서우석
박중현
이민호
유동원
김선아

사회자

백경현

[서울디자인브랜드] 展

큐레이터

양동장 _ Yang Dongjiang(중국)
 심대기 _ Shim Dae-gi(한국)
 가츠시게 미야케 _ Katsushige Miyake(일본)

[서울♥내일만나요♥평양] 展

큐레이터

이푸로니
 크리스 로
 김연임

[2018 디자인 공예 마켓]

셀러

나나니
 루제나
 옥돌민
 킬코
 미쓰자개
 에이미즈
 플래닛
 슬로우
 멜로디
 르아르떼
 옷색빛갈
 엘리스
 돌
 원
 M세라믹스튜디오
 심프리
 콩카
 키우마루
 미나리본
 어메이드
 사분일세라믹
 어뮤즈플래닛
 제이엔
 데코
 원더우먼
 플레이웨이
 플레이클라우드
 셀 위
 디올리

가족봉투회사
 뽀띠마망
 켄조의 가족창고
 김영선
 헤라헤 핸드크래프트
 홍화점
 맑고고운숲
 사자의 다락방
 다웃칠 소미공방
 손연우
 크레용
 피콜로루쏘
 바느질 하다
 신도아트
 이계향
 램스
 토어 달몬드
 나무풍자
 재미난 Go냥이
 정순정
 티티야
 소소돌방
 한주이드
 비자르앤드스터닝
 오프팩토리
 옥인 코니
 서연우
 리에나 펫토맘

지원 단체

홍대앞
 희망시장
 연희스물
 동네마켓
 도프
 프랜드 마켓
 아치마켓
 건대입구 문화예술장터
 프리마켓 문화할력소
 양재천 아트마켓
 디어마켓

[청년 디자이너의 궁나들이 패션]

자문위원

박춘무

차이킴
 하지수
 최철용
 주보림
 박주희
 임은혁
 유영선
 고현진
 고석희
 이민선
 이민선
 엄미선
 이연희
 홍인수
 김윤
 김영삼
 김영선

모델

서울시 365모델 40인

교육 자문위원

서수경
 한혜련
 최정아
 이해선
 이푸로니
 손희영
 한정현
 유현정

[지속가능 윤리적 패션 토크 콘서트]

공연/토크

정옥재
 최재천
 박세진
 홍석우
 장윤수

[지속가능 윤리적 패션 포럼]

연사

Tamsin Lejeune(영국)
 한경애
 Jacqueline Vater(영국)

김홍기
 김광현
 임선옥
 Danielle Wanders(네덜란드)
 신윤예
 강준석
 이미영
 최판규

패널 토론

김홍기
 Tamsin Lejeune
 Jacqueline Vater
 임선옥
 김광현
 김정빈
 Danielle Wanders
 신윤예
 강준석
 이미영
 최판규

DDP 워크숍 참여 전문가

- 1조 -
 에리코 에사카
 겐지 곤도
 다츠아키 고야마
 이경미
 이순미

- 2조 -
 조시앙 프랑
 다비데 파시
 마테이 니크지크
 차승화

- 3조 -
 프랑크 판 한젤트
 안케 슈트리트마터
 레이 리우
 이지효

- 4조 -
 웨이 톱
 수오미넨 자르모

에바 콜레비오프스카
 이민
 - 5조 -
 만 키 래리
 워랄룬 분야수라트
 레티시아 O.클레멘테
 강정은

- 6조 -
 양 이
 일로나 구르자노바
 에리카 투멜
 이준석

- 7조 -
 플로라 팡
 드위니타 라라사티
 마리아 델 블랑코
 조은애

운영

- 헤럴드 -
 안주영
 윤정우

도서 편집기획

송원석
 정미환
 박예하

도서 디자인

- P215 -
 김경배
 이소정

사진

김경수
 이대원
 김대진

서울·평양 로고 디자인 공모 展

대상 최우영
 금상 박정원
 은상 정수연 김영식
 은상 최정현
 은상 손미영
 은상 이호정
 은상 성지영

서울디자인클라우드 로고 공모 展

대상 양나영
 금상 최우영
 은상 최정현
 은상 최정현
 은상 김선유
 은상 유정현
 은상 김진형

서울디자인클라우드 텐트 디자인 공모 展 (일반부)

대상 김대웅
 금상 양서영 이가영
 은상 임상우
 은상 홍욱 김명훈
 은상 박훈
 은상 신성애

서울디자인클라우드 텐트 디자인 공모 展 (학생부)

대상 김정미 오지윤
 금상 이서훈 박재현
 은상 김지수 김지현
 은상 조편주 김경민
 은상 이학진 홍현도
 은상 허진원 이지백 김윤중

**그 외 도움 주신 모든 분께
 깊이 감사드립니다.**

디자인으로

소통하다





Seoul Design
Cloud

서울디자인클라우드



HUMAN
CITIES



dop

Seoul Design
Foundation

I·SEOUL·U



주최 서울특별시 주관 (재)서울디자인재단

비매출/무료



9 791188 219278

ISBN 979-11-88219-27-8