

서울 디자인어워드 컨퍼런스

SEOUL DESIGN AWARD
CONFERENCE

Program Book

변화하는 일상,
디자인으로 변화를 만드는 사람들

Changing daily lives,
people who make changes through design

2022.10.24 | Mon | - 10.25 | Tue |

SeoulDesignAward.or.kr



변화하는 일상,
디자인으로 변화를 만드는 사람들

Changing daily lives,
people who make changes through design

for sustainable life

CONTENTS



인사말 GREETINGS	04
어워드 소개 ABOUT	06
컨퍼런스 개요 OVERVIEW	08
컨퍼런스 일정 TIMETABLE	10
초록 ABSTRACT	12-41

인사말

안녕하십니까.

서울디자인재단 대표이사 이경돈입니다. “지속가능한 일상을 위한 「서울디자인어워드」”의 시작을 알리게 되어 매우 기쁘게 생각합니다.

이 자리에 함께해 주시고 계신 여러분들, 특히 디자인으로 지속가능한 세계를 만들기 위해 도움을 주시는 어워드 자문위원님들과 심사위원님들, 세계 곳곳에서 든든한 응원을 보내주시는 유네스코 디자인 창의도시 네트워크 여러분들께 깊은 감사의 말씀을 드립니다. 세계가 소통하는 방법인 온라인으로 인사를 드립니다.

서울은 끊임없이 변화하는 생활 속에서, 미래를 향한 도전과 시도를 계속하고 있습니다. 동시에, 미래를 향하여 달려가는 빠른 속도에서 그 누구도 뒤에 남겨지지 않고, 모두가 함께 나아가기 위해 노력하고 있습니다. 「서울디자인어워드」는 세계가 함께 미래로 나아가기 위한 공유의 장입니다. 다가올 미래에 가장 중요한 무기인 “창의성”으로 무장하신 세계 여러 디자이너분들께서 선한 영향력을 펼칠 수 있는 기회로 마련하였습니다. 그 동안 3회에 걸쳐 진행해온 「휴먼시티디자인어워드」는 이제, 소수의 약자와 동행하며, 세계인들이 행복하게 살 수 있는, 매력적인 삶의 터전이 되기 위한 여러 가지 아이디어를 선정하고 공유하는 「서울디자인어워드」로 새롭게 구성하여 진행합니다. 바로 오늘 그 시작의 문을 엽니다. 국내외에서 활동하고 계신 디자이너, 기관, 단체 여러분, 많은 관심과 참여 부탁드립니다.

서울디자인재단은 세계와 함께 미래를 준비하기 위해 노력하고 있습니다. 함께해 주셔서 감사드리며 앞으로도 더욱더 밀접히 함께해 주시길 기대합니다.

감사합니다.

서울디자인재단 대표이사
이 경 돈



Greetings

Hello and welcome. My name is Lee Kyung-don, and I am the CEO of Seoul Design Foundation. I am very pleased to announce the inauguration of the “Seoul Design Award for Sustainable Daily Living”.

I would like to express my deepest gratitude to everyone here today, especially to the award panel advisors and judges who are helping to create a more sustainable world through design, and to the UNESCO Creative Cities of Design delegation for their strong show of support from across the globe. I am pleased to meet with you online, the new channel of global communication.

Seoul continues to undertake challenges and spur innovation for the future amidst our ever-changing lifestyles. At the same time, Seoul also continues to ensure that no one is left behind as we race towards the future, and that everyone is working to move forward together. The Seoul Design Award is a venue for sharing as people from around the world advance towards the future together. We have envisioned this event as an opportunity for designers from all over the world, armed with the future’s most important weapon - “creativity”, to exert influence in the pursuit of excellence. I am particularly excited about this year’s lineup. The Human City Design Award, which has been held three times previously, has been relaunched as the Seoul Design Award, as part of wider efforts to share ideas for creating more attractive living spaces, in solidarity with underprivileged minorities and where the vast majority of people from around the world can live in happiness. We open the door to that beginning today. To that end, I would like to ask designers, institutions, and organizations working at home and abroad for their interest and participation.

Seoul is taking the lead in preparing for the future, together with the wider world. Thank you for joining us on this journey and we look forward to working more closely together with you in the future.

Thank you!

Seoul Design Foundation
KyungDon Rhee



서울디자인어워드 소개

사람과 사회, 환경의 조화로운 관계를 지향하는 지속가능한 일상에 기여한 프로젝트의 디자이너 또는 단체에 수여하는 상입니다.

2018년 서울시는 모든 시민들이
 당면한 문제를 극복하고
 창의적인 삶을 누릴 수 있는
 지속가능한 도시환경에 대한
 시대요구를 담아 '휴먼시티 디자인 서울'을
 선언함으로 시작되었습니다.

전 세계적으로 도시 인구가 증가함에 따라 여러 사회경제적·환경적 문제가 도시를 위협하고 있습니다. 도시는 사회 불평등 증가, 주거 및 에너지 위기, 실업, 기후변화, 인구 고령화 그리고 최근 팬데믹 위기까지, 수많은 문제에 직면하고 있습니다. 이러한 상황에서 우리는 결속력과 사회적 변화를 이끌어 내고 최고의 생활 조건을 조성하는 데 디자인이 핵심 역할을 한다고 생각합니다. 이제 도시의 복잡한 문제들은 디자인과 시민으로부터 다학제적, 참여중심적 협력을 요구하고 있습니다.

국제적 위상을 지닌 서울디자인어워드는 창의적 디자인으로 복잡한 우리의 일상의 문제를 해결하여 사람과 사람, 사람과 사회, 사람과 환경, 사람과 자연이 더 조화롭고 지속가능한 발전에 기여하는 디자이너나 단체에 수여되고 있습니다. 특히 2020년 전 세계적 보건 위기는 도시를

재구성함으로써 더 나은 삶의 질을 보장할 필요가 있다는 점을 일깨워 주었습니다. 서울은 2010년 유네스코창의도시 네트워크의 디자인 도시로서, 유네스코 지속가능 발전 목표를 실현하기 위해 '지속가능한 삶을 위한 서울디자인어워드'라는 이름으로 전세계 많은 도시들과 디자인 분야의 전문가들이 함께 논의하는 장을 만들고자 합니다.

제4회를 맞이하는 서울디자인어워드 2023은 지역적 배경, 과정, 결과 및 비전을 담은 다양한 분야의 디자인 프로젝트에 주목하고 해당 프로젝트가 지닌 영향력, 혁신성 그리고 포용성이 사람과 사회를 대상으로 어떻게 구현되는지 널리 알리고자 합니다. 서울디자인어워드는 일상을 보다 윤택하게 만들고 전 세계인의 일상에 영감을 주는 데 있어 디자인의 역할이 무엇인지를 보여주고 모범사례를 한곳에 모으고 소통하는 플랫폼입니다.

Introduction of Seoul Design Award

This Award is intended to grant awards to designers or organizations that have contributed to the achievement of sustainability in our daily lives in pursuit of the harmonious relationship among people, society and environment.

This Award was launched in 2018 when Seoul Metropolitan City declared the Human City Design Seoul to meet the needs of the times for the sustainable urban environment where all citizens can overcome urgent challenges and enjoy creative lives.

Due to the growing urban population around the globe, many different social and economic and environmental issues pose threats to cities. Cities are faced with numerous challenges such as growing social inequality, housing and energy crisis, unemployment, climate change, aging population and the recent pandemic crisis. Under these circumstances, I believe that design plays a key role in strengthening our solidarity, making social changes and creating the best living conditions. To address the complicated urban issues, multi-disciplinary and participation-centered cooperation are required from design and citizens.

Seoul Design Award as a globally prestigious award is intended to grant awards to designers and organizations for their contributions to the more harmonious and more sustainable development between people, people and society, people and environment and people and nature through creative design to resolve complicated challenges in our daily lives. In particular, the global health crisis

in 2020 reminded us that we need to reorganize cities to ensure better quality of lives.

Under the theme of Seoul Design Award for Sustainable Life, Seoul, a city designated as UNESCO Creative City for design, intends to provide a venue for many cities and design experts around the world to have discussions in order to achieve the sustainable development goals of UNESCO.

Marking its 4th anniversary, Seoul Design Award 2023 takes notice of design projects in many different areas containing local backgrounds, processes, consequences and visions and wishes to widely disseminate how influence, innovation and inclusion of such projects are realized for people and society. Seoul Design Award is a platform to define the role of design in ensuring better lives and inspiring all citizens of the world in their daily lives and gather and communicate best practices.

서울디자인어워드 컨퍼런스 개요

'디자인으로 변화하는 일상, 디자인으로 변화를 만드는 사람들'이라는 주제를 통해 전 세계 모든 사람들의 일상에 선한 영향력을 선물한 전문가들과 함께 미래 디자인 방향을 논의하고, 글로벌 디자인어워드의 역할 및 핵심 가치를 공유합니다.

서울디자인어워드 컨퍼런스는 10월 24일~25일 2일간 온라인으로 개최됩니다. 올해의 컨퍼런스는 특별히, 다른 이름으로 불리우는 사람들(비디자인 전문가)을 통해 디자인이 아닌, 사회의 눈으로 본 이슈와 문제를 인식해보는 시간을 갖습니다. 또한 디자인 전문가들을 통해 다른 이를 배려하는 태도를 바탕으로 작은 행동부터 용기 있게 시작하여 함께 살아가는 방법을 찾고 노력한 결실을 공유하고 함께 더 나은 미래를 만들기 위한 방향을 제시하는 시간으로 마련하였습니다.

주 제 | 변화하는 일상, 디자인으로 변화를 만드는 사람들

일 시 | 1일차 : 2022. 10. 24(월) 14:00 ~ 17:00(KST)
2일차 : 2022. 10. 25(화) 14:00 ~ 16:00(KST)

장 소 | 서울디자인어워드 홈페이지 (온라인 송출)

Patricia Moore

기조연설 1
“세대 공존을 위한 행동하는 디자인”

Keynote speech 1
“Dignity By Design: Delivering Lifespan Solutions for Global Equity & Inclusion”



Overview of Seoul Design Award Conference

Under the theme of Daily Lives Undergoing Changes, People who Make Changes through Design, we invite design experts who exert good influence in the daily lives of people around the world to discuss the future direction of design and share the roles and key values of the global design award.

Seoul Design Award Conference will be held online for two days from October 24 to 25. This year the conference will provide an opportunity to address issues and challenges uniquely through people being called by other names (not design experts) in social respect rather than design. In addition, this event will become a venue for us to figure out how to live together, starting with a brave step based on the caring attitude, through design experts, share the fruitful results and present a direction toward the better future.

Theme | Daily Lives Undergoing Changes,
People who Make Changes through Design

Date & Time | Day 1 : 2022. 10. 24. (Mon) 14:00 ~ 17:00 (KST)
Day 2 : 2022. 10. 25. (Tue) 14:00 ~ 16:00 (KST)

Place | Seoul Design Award website (online)

Ezio Manzini

기조연설 2
“디자인이 만드는 지속가능성”

Keynote speech 2
“Sustainability Achieved through Design”



컨퍼런스 일정

Date	Time	Program	Content	Speaker
10.24 (1일차)	14:00 ~ 14:02	오프닝 영상	DDP 영상 상영	
	14:02 ~ 14:04	오프닝 멘트	사회자 오프닝	
	14:04 ~ 14:07	개회사	서울디자인재단 대표이사	
	14:07 ~ 14:13	축사	세계와 함께 배우고 나누는 의미	데니스 백스 국장 (유네스코 창의도시 네트워크)
			세상을 바꾸는 디자인의 힘	데이비드 쿠수마 회장 (WDO)
	14:13 ~ 14:43	기조연설	세대 공존을 위한 행동하는 디자인	패트리샤 무어 대표 (무어디자인 그룹)
			질의 응답	모더레이터 - 나건 교수 (홍익대학교)
	14:43 ~ 15:53	세션 1 "배려하는 디자인: 선한 영향력의 시작"	[문제인식] : 다른 이름으로 불리우는 사람들에게 대한 태도 "그들이 되어보기"	남형도 기자 (머니투데이)
			[솔루션/난민] : 조립식으로 만든 난민들의 보금자리 "더 나은 주거"	조한 카르손 대표 (베터 셸터)
			[솔루션/변화] : 볼 수 없어도 이제 볼 수 있습니다 - 닷 패드	최아름 팀장 (주식회사 닷)
			[솔루션/참여] : 자립준비청년의 자립을 위하여	고대현 대표 (소이프 스튜디오)
			패널토론	모더레이터 - 나건 교수 (홍익대학교)
			15:53 ~ 15:55	BREAK TIME
	15:55 ~ 17:05	세션 2 "행동하는 디자인: 우리가 만드는 변화"	[문제인식] : 마음을 울린 내가 내딛은 한 걸음의 힘	김경훈 기자 (로이터 통신 도쿄지부)
			[솔루션/환경] : 생태계 유산, 디지털로 자연의 소리를 듣다 "소노스페라"	다비드 모나키 교수 (로시니 음악 학교)
[솔루션/참여] : 자립을 위한 엔조마리의 선물			세바스티안 테솔레 소셜 디자이너 (쿠쿨라)	
[솔루션/제3세계] : 가방을 사면 우간다 어린이가 안전해 진다			박중열 대표 (제리백)	
패널토론			모더레이터 - 최소현 대표 (퍼셉션)	
10.25 (2일차)	14:00 ~ 14:02	오프닝 영상	서울라이트 영상 상영	
	14:02 ~ 14:04	오프닝 멘트	사회자 오프닝	
	14:04 ~ 14:34	기조연설	디자인이 만드는 지속가능성	에지오 만지니 대표 (DESIS Network)
			질의응답	모더레이터 - 김정태 대표(MYSC)
	14:34 ~ 14:36	BREAK TIME	Break 영상 상영	
	14:36 ~ 15:36	세션 3 "공존하는 디자인: 지속가능한 세계"	[문제인식] : 지구 어느 곳도 함부로 할 곳은 없다.	김가람 PD (KBS 환경스페셜)
			[솔루션/자원] : 폐기물 큐레이터 "쓰레기를 사랑하는 사람들"	알베르토 난클레스 다 베이가 (바수라마 설립자)
			[솔루션/동물] : 매년 1만 마리의 유기동물에게 새로운 가족을	이환희 대표 (포인핸드)
			패널토론	모더레이터 - 김정태 대표(MYSC)
15:36 ~ 15:50	어워드 런칭 공표	서울디자인어워드 2023 공표		

Conference Timetable

Date	Time	Program	Content	Speaker
10.24 (Day 1)	14:00 ~ 14:02	Opening Video	Showing DDP videos	
	14:02 ~ 14:04	Opening Lines	Opening by moderator	
	14:04 ~ 14:07	Opening Remarks	CEO of Seoul Design Foundation	
	14:07 ~ 14:13	Congratulatory Remarks	What Learning and Sharing with the World Means	Denise Bax (Secretary, UNESCO Creative Cities Network)
			The Power of Design Changing the World	David Kusuma (President, World Design Organization)
	14:13 ~ 14:43	Keynote Speech	Dignity By Design: Delivering Lifespan Solutions for Global Equity & Inclusion	Patricia Moore (President, MooreDesign Associates)
			Q&A Session	Moderator - Professor Ken Nah (Hongik University)
	14:43 ~ 15:53	Session 1 "Caring Design: Starting to Exert Good Influence"	[Issue Awareness] : Attitude toward people being called by other names "To become other people"	Hyung-Do Nam (Journalist, Money Today)
			[Solution/Refugees] : Prefabricated houses for refugees "Better Shelter"	Johan Karlsson (Managing Director, Better Shelter)
			[Solution/Change] : I can see not through an eye but through Dot Pad - Dot Pad	Ahrum Choi (Social Impact Director, Dot Inc)
			[Solution/Participation] : For the independence of youths who wishes to stand on their own feet	Dae-Hyun Ko (Representative, SOYF Studio)
			Panel Discussion	Moderator - Professor Ken Nah (Hongik University)
			15:53 ~ 15:55	BREAK TIME
	15:55 ~ 17:05	Session 2 "Actionable Design: Changes We Make"	[Issue Awareness] : One step forward touches people's hearts	Kyung-Hoon Kim (Chief photographer for Reuters Tokyo branch)
			[Solution/Environment] : Legacy of ecosystem, digitally listening to the sound of nature "Sonosfera"	Professor David Monacchi (State Conservatory "G. Rossini" Pesaro)
[Solution/Participation] : Enzo Mari's gift for self-reliance			Sebastian Däschle (Social Designer, CUCULA)	
[Solution/The Third World] : Buying bags will make Ugandan children safe			Joong-Yeol Park (Representative, Jerrybag)	
Panel Discussion			Moderator - So-Hyun Choi (Representative, Perception)	
10.25 (Day 2)	14:00 ~ 14:02	Opening Video	Showing Seoulite videos	
	14:02 ~ 14:04	Opening Lines	Opening by moderator	
	14:04 ~ 14:34	Keynote Speech	Sustainability achieved through design	Ezio Manzini (President, DESIS Network)
			Q&A Session	Moderator - Jung-Tae KIM (Representative, MYSC)
	14:34 ~ 14:36	BREAK TIME	Showing videos during break	
	14:36 ~ 15:36	Session 3 "Co-existing Design: Sustainable World"	[Issue Awareness] : Nowhere you are allowed to behave carelessly on earth.	Ga-ram Kim (Producer, KBS)
			[Solution/Resources] : Waste curators, "people who love wastes"	Alberto Nanclares da Veiga (Founder, Basurama)
			[Solution/Animal] : New families for 10,000 abandoned animals every year	Hwan-Hee Lee (Representative, PawInHand)
			Panel Discussion	Moderator - Jung-Tae KIM (Representative, MYSC)
15:36 ~ 15:50	Announcement of the Launch of SDW	Announcement of the launch of the Seoul Design Award 2023		

초록 Abstract



1일차 기조연설

세대 공존을 위한 행동하는 디자인

“디자인을 통한 존엄성: 세계적 평등과 포용성을 위한 생애주기 솔루션 제공”

우리의 편안함을 만들고, 존재를 가능케 하고, 삶에 영향을 주는 일상적 과제들을 해결해주는 것은 결국 디자인의 문제다. 지금은 디자인의 존재에 있어 그 어느 때보다 기대와 생동감이 넘치는 시기이며, 우리의 미래를 위해 디자인의 “휴머니즘”이 이토록 결정적으로 필요했던 적도 없다.

디자이너들은 모두가 평등한 존재인 각 개인의 필요를 충족하기 위해 재능과 자원을 집중함으로써 “디자인을 통한 포용성”이라는 새로운 질서를 탄생시켰다. 이 “모두를 위한 디자인”이라는 철학적 도전과제는 단순히 “왜(Why?)”가 아니라 “왜 안 되는가(Why not?)”를 묻고 있다. 디자이너 겸 노인학자인 패트리샤 무어는 디자인을 통한 새로운 질서를 살펴보고, 그로 인해 생겨나는 인생 주기의 자율성을 위한 세계적인 기회들을 모색한다.

Keynote Speech

Dignity By Design: Delivering Lifespan Solutions for Global Equity & Inclusion

Creating for our comfort, providing for our existence, responding to the daily challenges that impact our lives, is a matter of Design. There has never been a more exciting or vital time for the presence of Design, and the need for “Humanism” in Design has never been more crucial to our future.

By focusing our talents and resources on the needs of each individual as equal, Designers have given birth to a new order: “Inclusivity By Design.” This “Design For All” philosophic challenge doesn’t simply ask “Why?” but rather, “Why not?”. Designer and Gerontologist Patricia Moore will examine the potential for this new order by Design and explore the global opportunities for our lifespan autonomy.



패트리샤 무어 (무어디자인 그룹)
Patricia Moore (MooreDesign Associates)

세션 1 “배려하는 디자인: 선한 영향력의 시작”

다른 이름으로 불리우는 사람들에 대한 태도 “그들이 되어보기”

〈다른 이름으로 불리우는 존재들을 짐작하며〉

수습 기자 때 지체 장애인을 취재하려 갔다. 뇌경색으로 한쪽이 마비됐던 이가 말했다. “기자님, 저는 차라리 장애인들을 한데 다 모아 놓고 안락사를 시켰으면 좋겠습니다.” 왜냐고 물었더니 그가 대답했다. “그만큼 이 세상에서 사는 게 힘드니까요.”

체험은 끝났고, 그들의 삶은 계속되었다

다른 이름으로 불리우는 존재들을 짐작하여 크게 떠들고 싶었다. 불완전하고 한계가 있다는 걸 알고도 '체험 취재'를 택한 것도 가능한 가깝게 느끼고 싶어서였다. 경비원이 되어 재활용 분리수거를 하루 종일 하고 녹초가 됐을 때였다. 휴게실에 가서 자려고 했더니 누군가 조언했다. “거기서 자면 쥐가 배를 밟고 지나가요.” 차라리 경비초소에서 쪼그리고 새우잠을 자는 게 나았다. 지나가는 주민들 말소리에, 배달 오토바이 소리에 한숨도 제대로 못 잤다. 휠체어를 탔을 땐 세상이 아주 바뀌어 있었다. 횡단보도 신호가 이렇게 짧단 걸 처음 알았다. 열심히 바뀌를 굴리던 중에 신호등이 빨간불로 바뀌었고, 난 여전히 횡단보도를 건너지 못한 채 그 위에서 홀로 당황하며 분주해야 했다. 죽은 지 2주가 되었다던 노인의, 구더기마저 죽어 있던 집을 청소하던 여름. 처음 알아보는 생경한 냄새가 특수 마스크를 뚫고 들어와 코를 찔러도 창문 하나 열지 못했다. 문을 함부로 열었다가는 이웃에서 바로 민원이 들어온다고 했다. 어쩌면 체험이어서 버틸 수 있었던 삶이라고, 속으로만 솔직히 되뇌었던 시간들. 그래서 그들을 향한 마음의 부채는 지금도 쉽 없이 남아 있다. 그 하루는 계속되고 있다는 걸 잘 알고 있으므로.

무언가를 해결하는 디자인이기를, 막연히 바라는 이유

매년 800만 마리의 새들이 투명한 방음벽에 부딪혀 달걀 껍질 강도의 뇌가 부서져 죽을 때, 누군가는 그걸 바꾸기 위해 점을 찍었다. 높이 5cm, 폭 10cm 간격으로. 그랬더니 새들이 유리창을 피해서 날아다니게 되었다. 무거운 몸을 이끌고 만원 지하철에서 서서 고단해 하던 임산부를 보며, 누군가는 좌석의 벽과 바닥까지 분홍색으로 바꾸는 디자인을 생각해내었다. 거기에 인형을 올려 두는 것만으로도, 쉬이 앉지 않게 되었다. 그곳은 그제야 임산부석이라 부를 수 있게 되었다. 길고양이들이 차에 치여서 죽고, 행인들은 안타까워 하면서도 그걸 바라보기만 할 때, 누군가는 '천천히, 로드킬 주의'란 표지판을 만들었다. 그 덕분에 운전자들은 차로 다니며 조심해야 할 대상을, 머릿속으로 더 인식할 수 있게 되었다. 그러니 디자인을 신뢰하고 막연히 더 바라본다. 크게 떠들었으나 미처 해결하지 못한 채 떠난, 수많은 존재들의 삶을 좀 더 낫게 만들어 주기를. 그래서 언젠가는, 더는, 다른 이름으로 불리우는 존재들의 삶을 짐작하지 않아도 되는 세상이 오기를.



남형도 (머니투데이)
Hyung-Do Nam (Money Today)

Session 1 “Caring Design: Staring to Exert Good Influence”

Attitude toward people being called by other names "To become other people"

〈Guessing beings who are called by different names〉

When I was a trainee reporter, one day I went out to cover the disabled. One of them who was paralyzed on one side due to a cerebral infarction told me that, "I'd rather have all people with disabilities gathered together and euthanize them." When I asked him why, he replied, "Because it is that much hard for the disabled to live in this world."

The experience ended, and their lives went on

I wanted to guess the beings who were called by other names and make a big noise. Even though I knew that it was imperfect and had limitations, I chose "experiential reporting" because I wanted to feel them as close as possible.

One day I was exhausted after spending all day separating recycling waste as a security guard. When I was about to go to the lounge to sleep, someone advised against it saying, "If you sleep there, rats will step on your stomach." Sleeping curled up at the guard post was a rather better choice. I couldn't sleep at the sound of residents passing by, and the sound of delivery motorcycles.

Being in a wheelchair changed my world completely. I've never known a pedestrian signal to be that short. While eagerly rolling the wheels, the traffic light turned red, and I found myself still in the middle of the crosswalk, panicking and all alone.

One day in the summer time, I was cleaning a house where an old man had been dead over two weeks and even maggots had died. I couldn't open a single window even though the unfamiliar stink that I smelled for the

first time penetrated into the special mask and poked my nose. I was told that if I opened the door as I pleased, neighbors would complain right away. I honestly thought to myself that it was the moments I could endure only because they were a very short stint for experience. So, I still feel indebted to them because I know well that such a harsh day still goes on.

Why I vaguely want it to be design that solves something?

Every year, when eight million birds crashed into transparent soundproof walls and died as their brain as strong as eggshell shattered, someone made dots at an interval of 5 cm high and 10 cm wide to change it. Then, the birds became able to fly away from the windows.

Looking at a pregnant woman struggling while standing in a crowded subway with her heavy body, someone came up with a design that turned seats, walls and floors pink. Just putting a doll on those seats made people not to sit on them. Only then we were able to call them seats for pregnant women.

When stray cats were hit and killed by cars, and passers-by just looked at it while feeling sorry for them, someone made a sign that read, "Slow down, watch out for roadkill." This has enabled drivers to be more aware of what to watch out while driving.

These make me trust design and look at it vaguely longer. May it make the lives of many beings better for whom issues still remain unsolved even though attempts were made to solve them. So one day, may there come a day when we no longer have to guess the lives of beings called by different names.



조한 카르손 (베터 셸터)
Johan Karlsson (Better Shelter)

세션 1 “배려하는 디자인: 선한 영향력의 시작”



조립식으로 만든 난민들의 보금자리 “더 나은 주거”

앞으로 수십 년 동안 기후 변화로 인해 이주가 급격히 가속화될 것으로 예상된다. 전세계 인도적 대응의 차원에서 앞으로도 지역적 이니셔티브가 이주 문제를 해결하기 위한 핵심 전략이 될 것이다. 일반적으로 현지에서 조달하고 세우는 실행가죽용 대피소가 해외 기관이 진행하는 것보다 비용이 더 적게 들고, 지역 경제를 활성화하며, 현지 기후와 규범에 더 잘 맞는 익숙한 건축 전통을 사용한다. 그러나 조립식 쉼터 역시 계속해서 중요한 역할을 할 것이다. 이는 다른 선택지가 없을 때 지역사회의 이재민들을 보호하기 위한 노력의 마지막 안전망이다.

스웨덴 비영리 단체인 베터 셸터(Better Shelter)는 전세계 분쟁 및 재난에 대응하기 위한 임시 모듈식 인도주의적 대피소를 개발하고 제공한다. 베터 셸터는 지난 몇 년 동안 조립식 대피소 구조의 장점과 현지에서 주도하는 대응의 장점을 결합한 새로운 인도주의적 대피소인 스트럭처(Structure)를 개발했다. 스트럭처의 목표는 현지 상황에 맞춰 개선할 수 있는 비상 대피소 구조를 제공하여 이재민들의 회복력을 높이는 것이다. 이 외에도 다른 많은 지속가능한 지역적 대안이 있지만, 변화하는 이 세상에서는 무엇보다도 지속가능한 주택 개발에 더 많은 노력을 기울여야 한다.

Session 1 “Caring Design:Straring to Exert Good Influence”

Prefabricated houses for refugees “Better Shelter”

In the coming decades, displacement is forecast to accelerate dramatically due to the changing climate. Within global humanitarian response, local initiatives will continue to be a central strategy to address to this challenge. Typically, locally sourced and built family shelters are less expensive, they stimulate the local economy and employ familiar building traditions that fit the local climate and norms better than the imported.

However, prefabricated shelter will continue to play a critical role: it is the last safety net in the efforts to shelter displaced communities when there are no other options. Better Shelter, a Swedish nonprofit, develops and provides modular and temporary humanitarian shelters to conflict and disasters response worldwide. Better Shelter has in recent years developed Structure, a humanitarian shelter which combines the advantages of prefabricated shelter structure with locally driven shelter response. Structure aims to increase resilience among displaced communities by providing emergency shelter structures which can be locally upgraded. There are many other sustainable and local alternatives available, but more work must be put into development of sustainable housing in a changing world.

세션 1 “배려하는 디자인: 선한 영향력의 시작”
볼 수 없어도 이제 볼 수 있습니다 - 닷 패드

최근 코로나 감염병으로 인해 비대면 방식에 중점을 두기 시작하면서, 비대면 문화의 효율성을 높여 줄 다양한 무인화 기술을 선보이고 있다. 이렇게 등장한 무인정보단말기인 키오스크는 인건비 절감, 시간 단축, 감염병에 대한 많은 장점에도 불구하고, 정보취약계층에게 많은 소외감을 주고 있다. 정보 취약계층에는 장애인, 노약자, 외국인 등이 포함되며, 이 중 무인화기기 사용에 가장 큰 어려움을 겪고 있는 집단은 세계 인구의 15%에 해당하는 장애인이다.

화면 터치가 어려운 시각장애인이나 화면 전환을 잘 구분하기 어려운 고령층, 화면이 높아서 사용할 수 없는 휠체어 사용자나 어린이 등이 대표적인 사례다. 특히, 시각장애인에게 키오스크의 디스플레이는 유리라 같아서 전혀 정보를 얻을 수가 없다. 소리를 들을 수 있긴 하지만, 공공장소에서 소리만으로 내용을 파악하기에는 쉽지 않다. 이에 따라 전 세계적으로 음성 안내 및 화면 확대 기능이 지원되는 무인화 기기를 대중교통 및 공공시설에

탑재하려는 기술 개발이 시도되고 있다. UN생활환경 회의에서 도입된 ‘배리 어프리 (무장애, Barrier-free)’와 사회 구성원 모두를 위한 디자인의 개념인 ‘유니버설 (Universal)디자인’이 포용적인 공간 설계 개념이 있다. 이러한 개념이 이론적으로 확립되면서, 모두에게 정보를 제공하기 위한 공간으로 설계하려는 크고 작은 움직임들이 등장하고 있었다. 이미 다 지어진 건축물에 장애인 편의시설을 설치하는 것이 아닌, 다양한 사회 구성원들을 포용하려는 배리어프리 공간으로의 접근이다.

이에 닷의 제품이 취약한 시각 및 시청각 장애인의 현재 상황을 설명하고, 진행되는 프로젝트를 통해 어떻게 우리 사회의 디자인을 변화시켜 나가고, 효과적으로 정보를 전달할 수 있는지를 설명하고자 한다.



최아름 (주식회사 닷)
 Ahrum Choi (Dot Inc)

Session 1 “Caring Design: Staring to Exert Good Influence”

I can see not through an eye but through Dot Pad

Recently, as society turned to non-face-to-face interactions due to the COVID 19 epidemic, various unmanned technologies are being introduced to increase the efficiency. Kiosks, unmanned information terminals that have emerged in this context are alienating those not familiar with or having difficulty using information system despite their many advantages such as reducing labor costs and time and lowering the chance of getting infection. The information-vulnerable groups include the disabled, the elderly, and foreigners, and the group that has the greatest difficulty in using unmanned kiosks is the disabled, which accounts for 15% of the world's population.

Typical examples include the visually impaired who have difficulty touching the screen, the elderly who have trouble understanding how screen switches, and wheelchair users and children who cannot reach the screen because it is installed too high. Especially for the visually impaired, the display of the kiosk is like glass, and they cannot get any information at all. They can

hear the sound, but it's not easy to grasp what to do by only relying on the sound in public places. Accordingly, across the world, technologies are being developed to install unmanned kiosks with voice support and screen magnifying features in public transportation and public facilities. Barrier-free, a concept introduced at the UN Conference on Living Environment, and Universal Design, a concept of design for all members of society, are about inclusive spatial design. As these concepts became theoretically established, efforts, small and large are being made to design space in a way to provide information to all. It is not about installing facilities for the disabled at buildings that have already been built, but about approaching space from a barrier-free perspective that embraces diverse members of society.

In the presentation, I will explain Dot's products for those with visual and auditory impairments and how we can change the design in our society and effectively deliver information by using our ongoing projects.

세션 1 “배려하는 디자인: 선한 영향력의 시작”

자립준비청년의 자립을 위하여



고대현 (소이프 스튜디오)
Dae-Hyun Ko (SOYF Studio)

SOYF (소이프)는 Stand On Your Feet, 너의 발로 스스로 딛고 일어서라 라는 뜻으로 보육시설 청소년과 자립준비청년의 자립을 돕기 위해 설립된 사회적기업이자 디자인 회사입니다. 2014년 서울 은평구의 한 보육시설에서 사진 출사 봉사활동으로 처음 이 친구들을 만나, 약 3년간 사진 출사, 에세이 출간, 사진 전시 등 활동을 하면서 시설 안에서 살아가는 모습은 물론 학교생활과 만 18세가 되어 시설 퇴소 후 사회에 나와 홀로 자립을 하면서 겪게 되는 어려움과 외로움, 차별들을 보고 듣고 경험하게 되었습니다. 특히 혹독한 삶과 지독한 외로움에 스스로 삶을 포기한 두 명의 친구들에 대한 소식을 듣게 되고 범죄에 노출되는 현장을 목격하면서 이 친구들을 위해 할 수 있는 일이 있지 않을까 하여 함께 봉사활동을 하던 선생님 2분과 함께 소이프라는 사회적기업을 설립하게 되었습니다. 그리고 우리는 이 친구들의 ‘자립’이라는 문제를 해결하기 위해 디자인이라는 방법을 선택했습니다. 그 당시만 해도, 시설의 허락 없이는 어떤 것도 할 수 없었던 친구들에게 디자인을 통해 다양한 경험을 하며 자신의 적성과 진로를 탐구하고 고민해볼 수 있는 ‘기회’를 마련하고, 자신이 주도적으로 디자인 프로젝트를 계획하고 진행함으로 실무를 배우고 결과물을 통해 성취감을 얻는 성공의 ‘경험’을 해볼 수 있는 가장 좋은 방법이라고 생각했기 때문입니다. 저희 소이프는 보육시설 청소년과 자립준비청년들이 자신의 삶을 스스로 세워나갈 수 있도록 기회와 경험을 계속해서 함께 만들어 가고자 합니다.

Session 1 “Caring Design:Straring to Exert Good Influence”

For the independence of youths who wishes to stand on their own feet

SOYF which stands for Stand On Your Feet is a social enterprise and design company founded to help youth aging out of the system and those preparing for self-reliance stand on their feet.

I first met them in 2014 while I was volunteering as a photographer at an orphanage in Eunpyeong-gu, Seoul, and for about three years while photographing, writing essays, and exhibiting photos about them, I was able to see up close how they live in the system and at school and what they go through – difficulties, loneliness, and discrimination – when they age out of the system and try to live on their own when they turn 18.

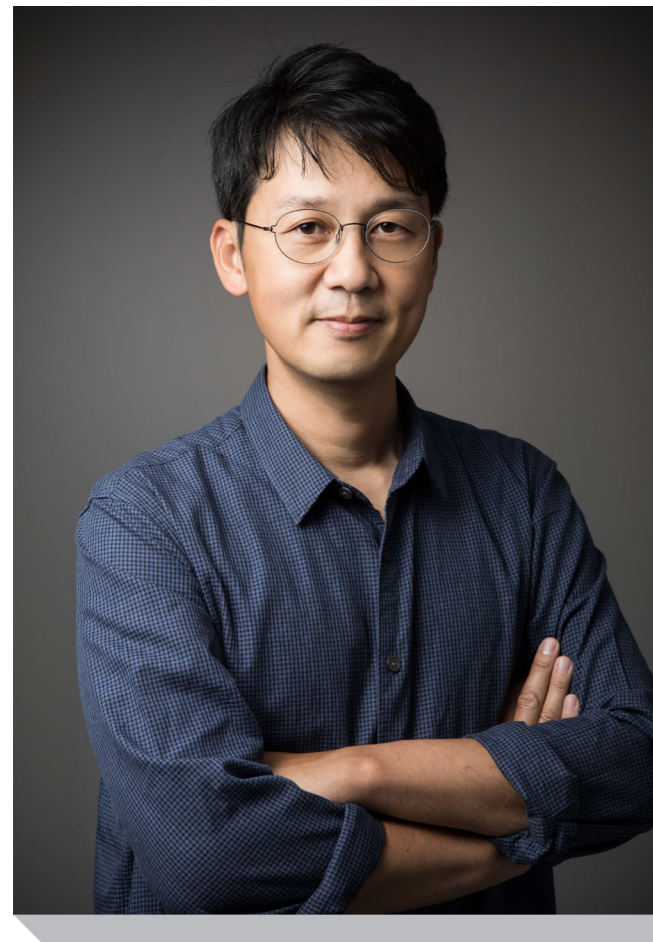
When I heard about two friends who had given up their lives due to the harsh life and terrible loneliness, and witnessed how some become exposed to crime, I thought about what I could do for them, and decided to set up a social enterprise called SOYF with two teachers who volunteered with me.

And we chose design to help them stand on their feet. At that time, I thought design can provide the children in the system – who are not allowed to do anything without consent from the orphanage – with the opportunity to think about their aptitude and career path through various experiences. It also represented the best way for them to experience success by taking the lead in planning and executing a design project, learning practical skills, and achieving a sense of accomplishment from the outcome. SOYF is committed to creating opportunities and experiences for youth in the system and those prepping for self-reliance to build their own lives.

세션 2 “행동하는 디자인; 우리가 만드는 변화”

마음을 울린 내가 내딛은 한 걸음의 힘

모든 것을 사진으로 기록하는 시대다. 이제 웬만한 뉴스 속보는 현장을 지나던 ‘일반인’이 촬영한 사진이나 동영상이 사용되는 경우가 대부분이고, ‘일반인’이 찍은 제품 사진이 해당 제품의 공식 SNS에서 홍보용으로 사용되기도 한다. 사진의 ‘생산자’와 ‘소비자’가 확연히 구분되던 시대를 지나 이제 우리 모두는 사진의 ‘생산자’이자 ‘소비자’인 셈이다. 사진을 누구나 찍을 수 있고 즐길 수 있게 되었지만, 그만큼 자기가 찍은 사진에 대한 책임을 져야한다는 말이기도 하다.



김경훈 (로이터 통신 도쿄지부)
Kyung-Hoon Kim (Reuters Tokyo branch)

『사진이 말하고 싶은 것들』은 유명한 사진들의 뒷면에 기록된 이야기를 전달하는 동시에 사진의 생산자가 된 우리에게 사진의 역할과 의미에 대한 새로운 시각을 제시한다. 사진의 기능은 기본적으로 순간을 기록하는 역할을 한다. 때문에 시대의 중요한 순간에는 사진이 빠지지 않는다. 단순한 기록을 넘어, 그 안에 메시지를 담으면 해당 현장에 오지 않은 사람도 그 현장을 이해하고 공감할 수 있기도 한다. 따라서 내가 생각하는 좋은 사진, 오늘날 우리에게 필요한 사진이란 이야기가 담겨 있는 사진이라고 생각한다.

사진이 생명력을 가지고 미래에 살아남기 위해서는 사진에 스토리가 담겨 있어야 한다고 생각한다. 오늘날 우리는 인스타그램과 같은 SNS를 몇 분 정도만 봐도 백 장에 가까운 사진을 보게 되는 세상에 살고 있다. 그런데 이러한 사진을 가운데, 스마트폰에서 눈을 떼고 난 뒤에도 우리의 마음 속에 여운을 남겨주고 있는 사진은 과연 몇 장이나 될까? 때로는 자극적인 이미지로 눈에는 띄지만 쉽게 잊히는 휘발성 강한 사진들이 우리 곁에 점점 많아지고 있는 오늘날. 이러한 시대일수록 사진이 갖는 스토리텔링 능력에 더욱더 주목해야 한다고 생각한다.

한편 사진으로 대표되는 이미지에겐 사회를 기록하고 사회를 변화시킬 수 있는 힘이 있다. 또 한 보도 사진이라는 분야는 언제나 대중들과 호흡하는 매체이기도 하다.

사회의 구성원들은 때로는 보도 사진의 피사체가 되기도 하고 때로는 그 사진 속의 메시지를 읽고 반응하는 독자가 되기도 한다. 이러한 매커니즘 속에서 한 장의 사진은 때로는 시대의 아이콘이 되어 커다란 힘을 갖기도 한다. 풀리처상 수상작을 소개하고자 한다.

촬영되었던 사진 속 엄마는 할리우드 애니메이션 ‘겨울왕국’의 주인공 캐릭터인 엘사가 그려진 티셔츠를 입고 있었고, 어린 두 딸은 기저귀 차림이었다. 캐러밴과 3,000킬로가 넘는 길을 함께 동행하며 취재했던 나는 모녀가 미국 쪽에서 넘어온 최루탄을 피해 달아나는 생생한 장면을 포착했고, 이 사진은 큰 반향을 일으켰다. 이후에도 트럼프 대통령의 카라반 입국 금지 정책이나 반이민정책에 대한 비판이 나올 때마다 단골 자료사진으로 인용되고 있다. 해당 사진은 미국 이민 정책에 큰 반향을 일으켰다. 당초 트럼프 미 대통령은 ‘거친 사람들’과 ‘깡단’이 미국 국경을 넘어오려 한다고 말했지만, 이들은 평범한 시민이었기 때문이다. 다행히도 이 사진이 많은 반향을 일으켜서 이 가족은 한달 뒤 12월 말에 미국에 난민 신청이 받아들여졌다.

사진 한 장이 사회를 바꿀 힘이 있다고 말하기는 쉽지 않다. 그것은 사진이 가지는 힘은 사진가가 만드는 것이 아니고 그 사진에 반응해주는 사회가 만들어 주기 때문이다. 또한 사진은 말이 없어 누군가 말을 만든다. 조작된 것이라고. 그러나 사진은 진실을 말하고 싶어 한다. 이 사진 역시 반이민주의자로부터 가짜사진이라는 공격을 받기도 했다. 이러한 공격에도 사진가는 이미지로서 계속해서 진실을 전하고 진실을 보여주는 사진을 계속해서 보여주어야 한다. 따라서 사진가, 그리고 이미지로 메시지를 전달하는 우리들이 해야 하는 일은 꾸준히, 계속해서 사회에 책임감 있는 이미지를 보여주는 일이라고 생각한다.



Session 2 "Actionable Design: Changes We Make"

One step forward touches people's hearts

We live in a world where everything is recorded in photographs. Now, most breaking news stories are delivered using photos or videos taken by "ordinary people" passing by the site, and product photos taken by "ordinary people" are sometimes used for promotional purposes on the product's official social media. The days when the "producers" and "consumers" of photography were clearly divided are gone and now we are all "producers" and "consumers" of photography. Anyone can take photos and enjoy photo-taking, and this implies that you have to take responsibility for the photos you take. *What Photos Want To Tell You* conveys the stories behind famous photographs and presents a new perspective on the role and meaning of photography to us who have become producers of photos.

The function of photography is basically to record moments. Therefore, photographs have been taken at important moments of the times. When photographs contain a message in them going beyond simply recording the moment, those who did not come to the site pictured in the photo can understand and relate to the scene.

So, I think good photos, the photos we need today are those that contain stories in them.

I believe that in order for a photo to have life and survive in the future, it must tell a story. Today, we live in a world where we can see almost a hundred photos just by looking at the social media like Instagram for just a few minutes. But how many of these photos do you think still stay in your hearts with lingering feelings even after you take your eyes off the smartphone? More and more photos around us are volatile – that is to say they catch our attention with provocative images but are easily forgotten. In times like this, I think the storytelling power of photography needs to receive more attention from us. On the other hand, the images represented by photos have the power to document and change society. Photojournalism is also a medium through which communication with the public is done all the time.


Members of society sometimes become the subjects of photojournalism and other times they become a reader who reads and reacts to the message in the photos. In this mechanism, a photograph can sometimes gain great power as it becomes an icon of the times. In this context, I would like to introduce a photo which won Pulitzer Prize.

In the photo, the mother was wearing a T-shirt depicting Elsa, the main character of the Hollywood animation *Frozen* and her two young daughters were in diapers. While accompanying the migrant caravan for over 3,000 km for news coverage I captured this vivid footage of the mother and daughters running away from tear gas thrown from the U.S. side and the photo provoked outrage.

Since then, whenever President Trump's policy to ban the caravan from entering the US and anti-immigrant policy was criticized, this photo was regularly cited as a source photo. The photo made a big impact on U.S. immigration policy. At first, President Trump said that "rough people" and "gangs" were trying to cross the US border, but they turned out to be just ordinary citizens. Fortunately, the application of asylum to the US of the family in the photo was accepted as it caused a huge stir among people. This photo shows that the importance of photojournalism is still essential to our society.

However, it's hard to argue that this one photo has the power to change society. That's because the power of photos does not come from the photographer who took them, but from the society that responds to them.

Also, as photos do not speak, someone speaks for them – "this is staged". But photos want to tell the truth. This photo was also attacked by anti-immigrant activists as a fake photo. Despite such attacks, a photographer must continue to convey the truth using images and take photographs that reveal the truth. Therefore, I believe that what photographers who convey messages through images should do is to consistently and continuously present responsible images to society.

세션 2 “행동하는 디자인: 우리가 만드는 변화”
 생태계 유산, 디지털로 자연의 소리를 듣다
 “소노스페라”

소노스페라®

생태학적 전환을 위한 감각적 방주, 소노스페라 (Sonosfera®)는 유네스코 음악 창의 도시 페사로 (Pesaro)에 세워진 기술적 음향 원형 극장이다. 발명가 다비드 모나키는 이번 발표를 통해 생태계와 음악의 감각적, 인지적 경험을 위해 만들어진 이 독특한 구형 공간 이면의 주요 개념들과 기술적 도전과제를 설명한다. 국제 특허 및 상표를 받은 이동식 극장인 소노스페라®는 기술과 디자인의 진정한 혁신을 대표하여 현대 미술, 과학, 문화 공간 등으로 자유롭게 이동이 가능하다. 오늘날 이 극장은 생물다양성에 대한 환경지향적 탐구, 르네상스 이탈리아의 예술 및 음악의 탐구를 비롯하여, 청각/시각적 지각의 새로운 방식들부터 신경 생리학, 접근성, 사회적 포용성 등 영역에서의 응용에 이르기까지 다학문 및 다중 코드 프로그램을 표현할 수 있는 문화 플랫폼이다. 45개의 확성기와 24k 해상도 방위각 화면이 제공하는 3차원 사운드 및 360° 경험은 여타 헤드셋이 제공하는 유아론적인 1인칭 VR 몰입 경험과는 근본적으로 다르다.

소노스페라®에서는 청중이 고대 극장과도 같은 반원형 관객석에 모두 함께 앉는다. 따라서 이 경험은 주변에서 호흡하고 번성하는 복잡한 생태계 속에 인간이 다시금 손님이 되는 공유 가상 현실인 것이다. 원래 소노스페라®는 장기 프로젝트인 "멸종의 조각(Fragments of Extinction)"의 프레임워크 내에서 원생림의 3차원 소리를 더 많은 청중을 위해 재현하고자 하는 세부적 목표를 가지고 고안되었다. "멸종의 조각" 프로젝트는 2002년 이후 지구에 남겨진 가장 오래되고 생물다양성이 훼손되지 않은 적대 열대우림의 소리 조각들을 녹음하는 프로젝트다. 목표는 자연의 무형 유산을 담은 24시간 길이의 음상 초상화들을 만들어 후손을 위해 보존하는 동시에, 이를 즉시 공유하기 위해 생물다양성 및 기후위기에 대해 성찰하며 경청하는 경험을 제공하는 것이다. 우리는 감각 예술이라는 매체가 이 시대의 가장 "불편한" 문제들(현재 진행 중인 6차 대멸종, 기후 변화로 대표되는 실존적 위협)과 오늘날 우리 사회에서 시급한 생태적 전환 사이의 간극을 메우는 데 도움이 될 것이라고 확신한다.

Session 2 “Actionable Design: Changes We Make”

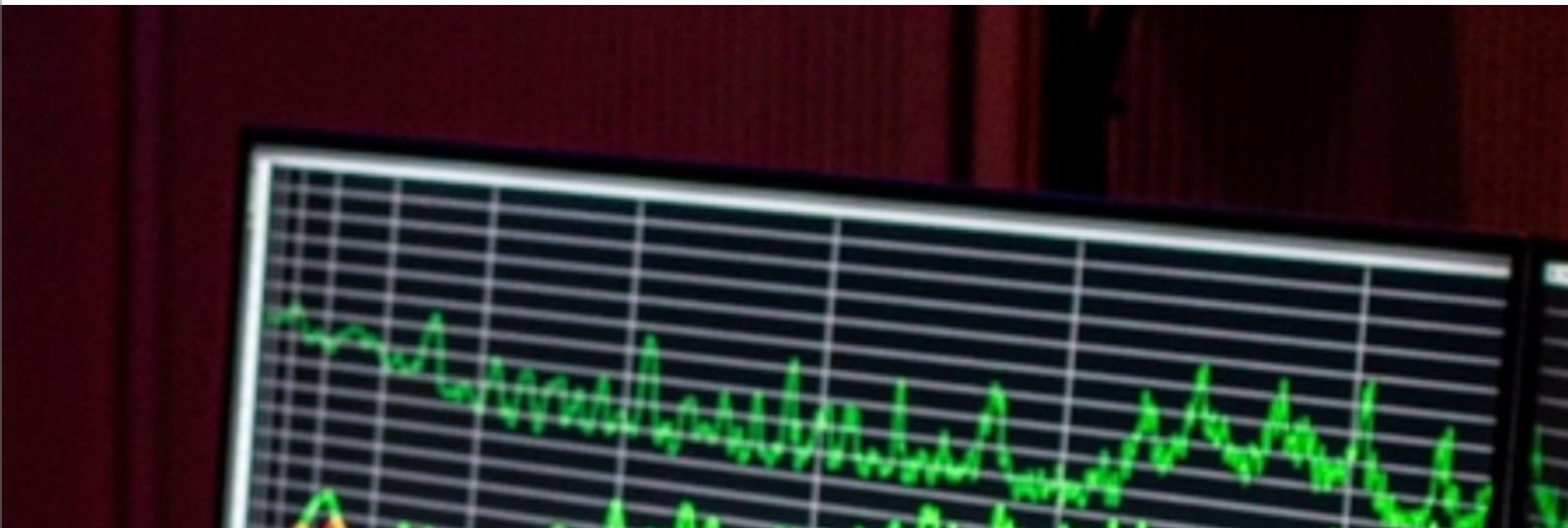
Legacy of ecosystem, digitally listening to the sound of nature “Sonosfera”

<Sonosfera®>

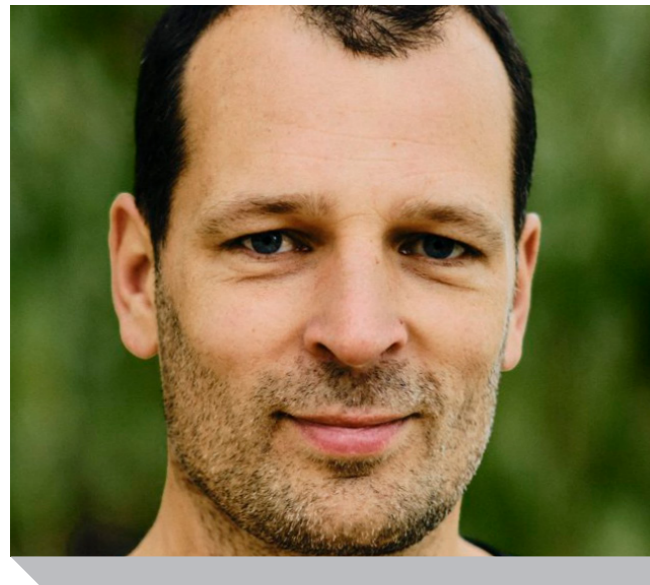
A Sensorial Ark for the Ecological Transition
 Sonosfera® is a technological sound amphitheater built in Pesaro, UNESCO Creative City of Music. The presentation by its inventor David Monacchi will outline the main conceptual drivers and technical challenges behind the creation of this unique spherical space for sensorial and cognitive experiences of ecosystems and music. As a mobile theatre, based on an international patent and trademark, Sonosfera® can travel in contemporary art, science and cultural venues, representing a real innovation in technology and design. The theatre is today a cultural platform for expressing multidisciplinary and multi-code programs, spanning from environmentally oriented journeys in biodiversity to voyages in Renaissance Italian art and music, from new ways of exploring aural and visual perception to applications in the areas of neurophysiology, accessibility and social inclusion. The 3-dimensional sound and 360° experience delivered by 45 loudspeakers and a 24k-resolution azimuth screen is in fact radically different from the solipsistic 1-person VR immersions

given by headsets: in Sonosfera® individuals sit together in the same cavea, as in an ancient theatre; the experience is thus a shared virtual reality where humans are again guests of complex ecosystems, which breath and thrive all around them. Sonosfera®, in fact, was originally invented and engineered for the specific scope of reproducing the 3-dimensional sound of primary forests to broad audiences, within the framework of the longterm project “Fragments of Extinction”. The project is recording sonic fragments in the most ancient and biodiverse untouched equatorial rainforests left on Earth since 2002. The goal is to store for posterity 24-hour-long sound portraits of the intangible heritage of nature, and to share them immediately through deep-listening experiences for reflecting on the biodiversity and climate crises. We are strongly convinced that the medium of sensorial art will help in filling the gap between some of the most “uncomfortable” issues of our time (the ongoing 6th mass extinction, the existential threat represented by climate change) and the ecological transition, now urgently required in all our societies.

다비드 모나키 (로시니 음악 학교)
 David Monacchi (State Conservatory “G. Rossini” Pesaro)



세션 2 “행동하는 디자인; 우리가 만드는 변화”
자립을 위한 엔조마리의 선물



세바스티안 데슐레 (쿠쿨라)
 Sebastian Däschle (CUCULA)

디자이너의 여정

우리의 여정은 니제르의 한 작은 마을에서 시작되어 밀라노의 살롱데모빌레(Salone del Mobile) (밀라노 가구박람회)로, 제품디자인에서 사회디자인으로 엔조 마리의 선물에서 인간 중심의 디자인 종결로 이어진다.

쿠쿨라 - 난민 공예 디자인 컴퍼니는 5인의 어린 불법 난민들이 일하는 작업장에서 시작되었다. 이 난민들은 함께 일하면서 나무를 손질하고 가구를 제작하는 방법을 배웠다. 우리는 낙인이 찍힌 채 살아가는 것이 무엇인지, 우리의 기준이 얼마나 높은지, 도움을 주기 위하여 무엇이 필요한지에 관하여 알게 되었다.

엔조 마리의 아우토프로제타지오네(Autoprogettazione) 개념이 도입되면서 처음으로 스스로 가구 만들기를 접하게 되었다. 엔조 마리는 쿠쿨라에 난민 컴퍼니의 아이디어를 현실화하기 위하여 가구를 상업적 용도로 사용할 수 있도록 하였다. 그러나, 엔조 마리 선물의 본질은 장기적으로 영감을 주는 새로운 사회의 모델에 대한 비전이었다.

최신 유행에 유의하라. 성공함에 있어 이것이 의미하는 바는 무엇인가? 쿠쿨라는 많은 사람들과 구상에 영감을 주었다. 가구로 박물관을 만들었지만, 젊은이들은 어떠한가? 쿠쿨라의 성공이 젊은이들의 성공이라 할 수 없는 때가 있었다. 이로부터 얻을 수 있는 교훈은 무엇인가?

인간 중심의 디자인의 종결! 인간은 기후변화, 전쟁 및 불평등으로 난민이 된다. 인간이 단기적 니즈를 위하여, 또한 타인, 미래 및 자연 전체를 이용하기 위하여 세계를 디자인하면 2050년까지 전세계적으로 200명 이상의 최소 확인된 난민이 발생될 것이다. 이러한 난민을 도울 수 있는 최선의 방법은 세상을 해하는 라이프스타일을 포기하여 난민이 발생하지 않도록 하는 것이다. 서구사회는 스스로 변화하고 지속가능한 삶으로 나아가야 한다. 이에는 도움이 필요할 것임이 분명하다.

Session 2 “Actionable Design: Changes We Make”

Enzo Mari’s gift for self-reliance

**«Enzo Mari’s gift for self-reliance»
 A designers journey**

Our journey will take you from a little village in Niger to Salone del Mobile in Milan, from product- to social design, from Enzo’s gift to the end of human-centered design.

CUCULA - Refugees Company for Crafts and Design was initiated after a workshop with five young so-called “illegal Refugees.” By working hand in hand, they learned how to treat wood and build their furniture. We learned what it means to live in a stigma, how privileged our standard is, and what it needs to help.

The Concept of Autoprogettazione by Enzo Mari led us the way from his plans to the first self-made furniture. He gave CUCULA the rights to commercial use of the furniture to make the idea of a Refugee Company a reality. But his natural gift was his vision of models for a new society that inspired us in the long run.

Be careful of being too fashioned, and what does it mean to be successful? CUCULA inspired a lot of people and initiatives. The furniture made it into the museum, and the young man? There was a moment in the journey when the success of CUCULA was not their success. What can this teach us?

The end of human-centered design! Humans leave their homes due to climate change, war, and inequality. By 2050 we will have more than 200 Mio Refugees worldwide caused by humans that design their world for their short-term needs and exploitation of others, the future, and nature as a whole. The best help for people on the run is to avoid a lifestyle that harms the world so that they don't get refugees. We, the so-called west, are the ones who must transform and develop toward a sustainable lifestyle, and I’m pretty sure we need some help!

세션 2 “행동하는 디자인; 우리가 만드는 변화”

가방을 사면 우간다 어린이가 안전해 진다

제리백의 Founder Jy Park은 2012년부터 개발도상국에서 지속가능한 디자인을 연구할 목적으로 동아프리카 우간다를 만났다. 이후 핀란드에서 Creative Sustainability 석사를 마치고 우간다로 다시 돌아가 창업을 하게 되었다.

제리백은 2014년 동아프리카 우간다에서 봉제스튜디오를 오픈하며 시작한 스타트업으로 제리캔이라는 물통으로 물을 운반하는 아동들의 불편을 해결하기 위해 백팩을 만들고 기부를 시작하였으며 지금까지 만 오천 개의 가방을 지역주민들과 만들고 비영리단체를 통해 필요한 지역의 아이들과 학교에 전달하였다. 지금까지 우간다 어린이에게 기부한 백팩은 대부분 10세 이하의 시골지역의 저소득 가정의 아이들이 대상이었고 하루에도 오랜 시간 물을 운반하거나 학교를 등하교 하면서 그 아이들이 차도를 따라 이동하고 있었다. 그러면서 보행 중 차량사고가 위험이 대단히 높아지고 또 실제로 많은 교통사고가 이러한 교통표지판 등 보행시설이 부족한 차도를 따라 걸으면서 발생하고 있다는 사실을 알게 되면서 우간다 아이들의 보행안전에 대해 더욱 관심을 갖게 되었다. 우간다 아이들의 안전한 이동에 대한 권리를 찾는 것은 어른들의 의무이며 더 나아가 국가로부터 정책적으로 보장받아야 할 권리이기에 우리는 이 부분에서 보다 혁신적인 변화를 만드는 지속가능한 디자인을 우간다와 한국을 오가며 계속해서 연구하고 있다.

Session 2 “Actionable Design: Changes We Make”

Buying bags will make Ugandan children safe



박중열 (제리백)
Joong-yeol Park (Jerrybag)

Jy Park, Jerry Bag's founder went to Uganda in East Africa in 2012 to study sustainable design in developing countries. After completing his master's degree in Creative Sustainability in Finland, he returned to Uganda to start a business. Jerry Bag, a startup that started in 2014 with opening of a sewing studio in Uganda, East Africa makes and donates backpacks to help to solve the inconvenience of children carrying water with water containers called jerry cans. So far, the startup has made 15,000 bags with local residents and delivered them to children and schools in need through non-profit organizations. The backpacks donated to children in Uganda so far have been mostly targeted to children under the age of 10 from low-income families in rural areas who are walking along the road while carrying water and going to and from school for hours a day. Jy Park became deeply concerned about safety of children who are exposed to the threat of roads accidents while walking along the road with no traffic signs and other pedestrian protections and often get in road accidents. It is the duty of adults to find the right to safe movement for children in Uganda and by extension it is a right that must be guaranteed by the state as a policy. This is why Jerry Bag continues to study sustainable designs that bring about more innovative changes in this area by traveling back and forth between Uganda and Korea.



2일차 기초연설

디자인이 만드는 지속가능성

근접성과 배려를 위한 디자인

Ezio Manzini, 밀라노 폴리테크니코 대학교 및 데시스 네트워크(DESIS Network)

2022년 6월 10일



에지오 만지니 (DESIS 네트워크)
Ezio Manzini (DESIS Network)

개요

로마클럽(Club of Rome) 보고서인 성장의 한계 (Limits on growth)(제한된 세계에서 살고 있음을 확인함)의 발표로부터 50년, 공동의 미래(Our common future)(지속가능한 발전의 개념을 소개함) 이후 거의 40년, 영국 글래스고에서 열린 26차 유엔기후변화협약 당사국총회(및 총회의 매우 실망스러운 결과) 이후 며칠 지나지 않은 현시점에서 본 강연을 통해 우리의 행동뿐만 아니라 행동이 기반으로 하고 있는 세계관의 방향을 재설정할 필요를 명시하고자 한다. 이러한 방향 재설정에는 생태학적 문명으로 나아가는 움직임(moving towards an ecological civilization)으로 명명될 수 있다.

이를 위하여 다음과 같이 오늘날 대립되는 세 가지 다른 세계관과 디자인에 대한 세계관의 영향을 제시하고자 한다.

- 광산 및 매립지로서 지구. 즉, 주인인 인간이 임의대로 사용하는 지구.
- 우주선으로서 지구. 파일럿, 승무원 및 승객인 인간에 의하여 조종, 시정 및 재정비될 수 있는 지구.
- 살아있는 주체로서 지구. 인간을 그 일부로 포함하나 중심에 두지 않는 지구. 그러므로 인간이 원하는 바에 따라 지구를 다루지 않음. 코로나19의 발생에 따라 이러한 비전이 모든 측면에서 분명하게 드러났으며 이러한 비전을 우리의 것으로 만들고 생태계 망을 재창조하는 방법을 배워야 하는 이유와 방법을 명확히 보여줌.

본 강연은 이 지구를 살아있는 주체로 보는 비전을 바탕으로 이를 위한 다음의 주요한 2가지 디자인 지침을 제안한다.

- 지속가능한 시스템 창출을 위한 회복 탄력성 및 근접성.
- 사회구조를 재구성하기 위한 협력과 배려

본 강연은 이 가정을 주창하며 지속가능성을 이루기 위한 디자인은 궁극적으로 “근접성과 배려를 위한 디자인: 사람과 환경 간 근접성 및 그 일부로 속한 생태계를 위한 배려”로 요약될 수 있음을 제안한다.

Keynote Speech

Legacy of ecosystem, digitally listening to the sound of nature “Sonosfera”

<Sustainability achieved through design>

That is, designing for proximity and care

Ezio Manzini, Politecnico di Milano and DESIS Network

6. 10. 2022

Summary

50 years after the presentation of the Club of Rome report, Limits on growth (which made it clear that we live in a limited world), almost forty years after Our common future (which introduced the idea of sustainable development), a few days after COP26 in Glasgow (and from the very disappointing results it has brought) the lecture indicates the need to reorient not only our actions, but also the worldviews on which they are based. This reorientation is what can be referred to as moving towards an ecological civilization.

For all this, three different worldviews today competing with each other are presented, and their implications for design. They are:

- The Earth as a mine and landfill, that is, a planet at our disposal with human beings as its masters.
- The earth as a spaceship, that can be guided, repaired, improved, with human beings as pilots, crew and passengers.
- The earth as a living entity, that includes human beings as part of it, but not at the center of it. And, therefore, not in a position to drive it as they want. With Covid19, the concreteness of this vision appeared in all its strength, showing concretely why and how we should make this vision our own and learn how to reweave the web of life.

Taking the vision of the earth as a living entity, the lecture proposes two main design guidelines to move towards this direction. They are:

- Resilience and proximity, to generate sustainable systems.
- Collaboration and care, to reweave the social fabric.

The lecture argues for this assumption and proposes that designing to achieve sustainability can ultimately be summed up in the expression designing for closeness and care: closeness between people and their environment, and care for the web of life of which we are all part of.

세션 3 “공존하는 디자인: 지속가능한 세계”
지구 어느 곳도 함부로 할 곳은 없다.

'옷더미가 쌓여 산을 이룬 곳이 있을까?
 신발이 짝 차 말라버린 강은?
 설마 멀쩡한 음식을 포장도 뜯지 않고 태워버리진 않겠지?'

지난 2년간의 <환경스페셜> 제작은 상상했던 모든 것을 만나는 참담함의 연속이었습니다. 가나의 옷 쓰레기산, 팜유 농장을 만들기 위해 불태워진 인도네시아의 숲, 광산에서 나온 분진으로 한 치 앞도 보이지 않는 콩고민주공화국의 거리. 지구의 공장과 화장실 역할을 떠맡은 곳들의 기가막힌 현실, 이를 통해 풍요를 누리는 것은 누구일까요?



김가람 (KBS)
 Ga-ram Kim (KBS)

79억 명이 사는 지구에 매년 1,000억 개의 옷이 만들어지고 330억 개는 같은 해에 버려집니다. 해마다 100억 명이 먹기에 충분한 식량이 생산되지만 그중 3분의 1은 식탁에 올려지기도 전에 폐기됩니다. 실리콘밸리의 눈부신 기술 혁신은 콩고 사람들이 맨손으로 캔 코발트를 싸게 사는 것으로부터 시작됩니다. 잔뜩 만들고 고민 없이 버린 풍요로움 뒤에는 최저가에 부릴 수 있는 노동과 최저가에 오염시킬 수 있는 강과 숲이 있습니다. <지구는 없다> 시리즈를 만든 원동력은 불편함이었습니다. 플라스틱 사용을 줄이면서도 썩지도 않는 옷이 매년 1,000억 개 만들어지는 것을 두고 봐야하는 불편함, 인플레이션으로 식품 값이 올라가는 것은 걱정하면서도 생산되는 음식의 3분의 1이 버려지는 것은 '어쩔 수 없는 일'로 받아들여야 하는 불편함. 서울디자인어워드가 이런 불편함을 해소하는 디자인의 장이 되었으면 합니다. 광산의 분진으로 창문을 열 수 없는 학교에 실리콘밸리의 친환경 사육만큼 훌륭한 디자인의 손길이 닿길 바랍니다. 나무가 우거진 냇강을 건너는 출근길이 저에게 소중한 푸른 하늘, 맑은 공기, 깨끗한 물이 취향이나 특권이 되지 않길 바랍니다. 누구의 건강과 환경도 무시되지 않는 세상을 만들어갈 디자인의 힘을 기대합니다.

Session 3 “Co-existing Design: Sustainable World”

Nowhere you are allowed to behave carelessly on earth

'Is there a place where piles of clothes have formed a mountain?
 How about a river dried up as it became full of shoes?
 You won't burn the food without even opening the package, will you?'

Producing Environmental Special over the last two years meant a series of horrors, encountering first-hand everything I had just imagined. Mountains of clothing waste in Ghana, forests in Indonesia burned to make way for palm oil plantations, and the streets of the Democratic Republic of the Congo where you can't see an inch ahead due to dust from mines. This is the stark reality of those which assumed the role of the factories and toilets of our planet. Then, who are enjoying prosperity out of it?

On a planet of 7.9 billion people, 100 billion clothes are made each year, and 33 billion of them are thrown away in the same year. Each year, enough food is produced to feed 10 billion people, but one third of it is discarded before it reaches the table. Silicon Valley's dazzling technological innovation starts with cheaply buying cobalt dug by Congolese people with their bare hands. Behind the abundance where much is made and discarded without thinking lies the labor that can be hired at the lowest price and rivers and forests that can be polluted at the lowest price.

The motivation for making There is no earth series is inconvenience. The inconvenience of seeing 100 billion non-degradable clothes made every year while calling for reducing the use of plastics, and the inconvenience of accepting the fact that one-third of the food produced is thrown away as "unavoidable" while worrying about rising food prices. I hope that the Seoul Design Award will be a place for design to address this inconvenience. I wish that schools that can't open their windows because of the dust from the mines to have design which is as good as that of the eco-friendly office buildings in Silicon Valley. I hope that the blue sky, clean air, and clean water do not become someone's tastes or privileges, just as the commute to work crossing the tree-lined river is precious to me. I look forward to the power of design that creates a world where no one's health and environment are ignored.

I hope that the commute across the wooded creek will not be a taste or a privilege, as the commute across the wooded creek is precious to me. We look forward to the power of design to create a world where no one's health and environment are ignored.

세션 3 “공존하는 디자인; 지속가능한 세계”

폐기물 큐레이터 “쓰레기를 사랑하는 사람들”

본 강연은 세계관을 재구성하는 방식으로 폐기물로 디자인하는 과정을 반추해보고자 한다. 발터 벤야민(Walter Benjamin)의 가르침에 따라 곡물에 대한 역사를 읽고 매립지에서 디자인을 한다면 사회를 완전히 바꾸어 놓을 디자인을 제안할 수 있을 것이다. 우리가 직면하고 있는 기후변화와 관련하여 인간이 세상의 다른 부분에 영향을 미치며 세상의 중심일 수 없음을 이해해야 하고, 다른 한편으로 자연이 우리 인간과 어떻게 관계하는지를 이해해야 한다. 다시 말해, 쓰레기는 인간이 지난 50년간 자연에 대하여 인간이 행한 주요한 결과라 할 수 있다. 이제 우리는 거대한 양의 쓰레기를 관리하여 이를 자연으로부터 추출할 수 있는 유일한 자원으로 활용해야 한다. 이와 병행하여, 우리는 인류가 그의 파괴적인 사고방식에 해결책을 찾을 수 없다면 추출-생산-처리의 흐름으로 이루어진 생산 사이클의 중단을 고려할 수 있다.

업사이클링과 재활용을 하려면 실행 가능한 프로젝트와 실제로 효과가 있는 현실적인 프로그램이 필요하다. 그러나 쓰레기가 만들어 놓은 풍요로움에서 기회를 찾자 하면 변화는 보다 빨리 시작될 수 있다. 마르크스는 자본론에서 “자본주의적 생산이 팽배한 사회의 부는 “상품의 거대한 축적”으로 나타난다고 기술했다면 우리는 오늘날 세상의 주요 산출물로서 쓰레기와 관련하여 “쓰레기의 거대한 축적”으로 오늘날의 사회를 생각해 볼 수 있다. 바수라마는 20년 이상 쓰레기 문제를 다루며 기회가 있을 때마다 모든 종류의 쓰레기의 가능성을 찾아내고 발견하며 이용하였고 실제로 세계를 재창조하기 위한 노력의 일환으로 쓰레기가 이용될 수 있는 모든 생산 시스템의 균열을 발견하였다.



알베르토 난클레스 다 베이가 (바수라마)
Alberto Nanclares da Veiga (Basurama)

Session 3 “Co-existing Design: Sustainable World”

Waste curators, “people who love wastes”

The Lecture will try to reflect upon the process of designing with waste as a way of rethinking the world. Once we read history against the grain, following the Walter Benjamin teachings, and start our design process in the landfill, we gain the possibility of proposing designs that will also turn society upside down. In the climate crisis we are facing, we must understand humans cannot be the center of the world, producing effects towards the rest of the world, but the other way round, we must understand how nature relates to us: Trash is the major contribution humans have made to nature in the last 50 years. Now, we must take care of that gigantic amount of material and starting using it as the only material we can extract from nature. Parallel to that, we can think of closing cycles of production, which have been based upon extraction- production- disposal flows without humanity being able to find many solutions for that destructive mindset. Upcycling and reusing need viable projects and realistic programs that actually work, but the change starts much earlier, learning how to detect opportunities among the abundance that trash has created: if Marx stated in Das

Kapital that “The wealth of those societies in which the capitalist mode of production prevails, presents itself as “an immense accumulation of commodities,,” we must think on the societies of today as “an immense accumulation of waste”, thus relating to waste as the main production of the todays world. After more than 20 years working with waste, Basurama has had the chance to locate, detect and exploit the possibilities of all kind of waste, and actually finding cracks in all production systems where waste is available for creating the world again.

세션 3 “공존하는 디자인: 지속가능한 세계”

매년 1만 마리의 유기동물에게 새로운 가족을

"반려동물은 물건인가요?" "당연히 생명이죠!" 하지만 이렇게 당연한 이야기가 우리나라에서는 당연하지 않습니다. 우리나라 현행 민법상 동물은 생명이 아닌 물건으로서의 지위를 갖고 있습니다. 이로 인해 반려동물이 핏삽을 통해 물건처럼 쉽게 사고 팔리며, 사람의 필요에 의해 소비된 반려동물은 필요가 없어지면 버려지거나 방치되어 학대에 놓이고 있습니다.

2013년 수의사로서 유기동물 보호소를 관리하며 제대로 알려지지 못한 채 죽음을 맞이하는 유기동물들에게 가족을 찾아주기 위해 포인핸드를 개발했습니다. 그리고 현재 포인핸드는 누적다운로드 수 270만 건, 실사용자 45만 명을 보유한 국내 1위 반려동물 플랫폼으로 성장했고, 매년 1만 마리 이상의 유기동물들이 포인핸드를 통해 가족을 만나고 있습니다. 이번 강의를 통해 포인핸드를 개발하게 된 배경과 동기, 개발 과정, 포인핸드의 성장 속에서 얻게 된 인사이트를 공유할 뿐 아니라, 포인핸드를 통해 죽음이 아닌 평생 가족을 만난 사례를 소개합니다.

앞으로 시장에서 가장 중요한 화두를 꼽으라면 '지속가능성'이라 할 수 있습니다. 이것은 단순히 기업이 시장에서 살아남을 수 있는 수단이 아닌, 우리가 살아가는 환경 그리고 동물과의 공존이 지속될 수 있는가에 초점이 맞춰져야 합니다. 모든 상품과 서비스는 환경, 동물과 결코 무관할 수 없습니다.

제 강의를 통해서 단순히 시장에서 성장과 성공을 위해 트렌드를 쫓거나 이윤을 추구하는 것 이상으로, 환경, 동물과의 공존을 위한 근본적인 고민과 가치를 추구하는 것의 중요성을 함께 나누는 자리가 되었으면 합니다.

Session 3 “Co-existing Design: Sustainable World”

New families for 10,000 abandoned animals every year

"Are companion animals objects?" "Of course not, they are living creatures!" However, such common sense is not taken for granted in Korea. Under the current civil law of the country, animals have the status of objects and not as life. As a result, companion animals are easily bought and sold through pet shops as if they were objects, and they consumed for human needs are abandoned or neglected, being subjected to abuse when no longer needed. I established PawInHand in 2013 to find families for abandoned animals facing death without being known to the world while managing an abandoned animal shelter as a veterinarian. PawInHand has now grown into a leading companion animal platform of the country with 2.7 million accumulated downloads and 450,000 active users. Each year over 10,000 abandoned animals meet their families through PawInHand.

In this presentation, I will share the background, motivation, and the development process of PawInHand as well as the insight gained through its journey of growth. I will also introduce some cases where abandoned animals met their family for life, not death, through PawInHand. One of the most important topics in the market going forward is sustainability. I believe sustainability should not be reduced to a means for companies to survive in the market, but the focus should be on the environment where we live in and whether we can continue to live together with animals. In the presentation, I would like to share the importance of pursuing the fundamental value of the environment and coexistence of animals instead of simply following latest trends for growth and success in the market and pursuing profits.





서울디자인재단