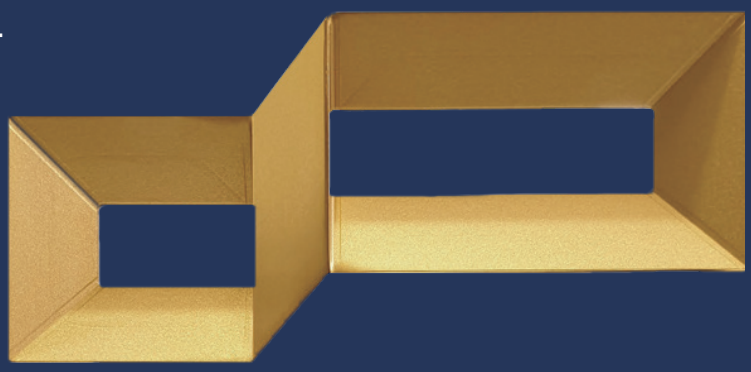
HUMAN CITYDESIGN AWARD
HUMAN CITYDESIGN AWARD
HUMAN CITYDESIGN AWARD
HUMAN CITYDESIGN AWARD

휴먼시티디자인어워드
2020



2020
HUMAN CITYDESIGN AWARD

HUMAN CITYDESIGN AWARD
HUMAN CITYDESIGN AWARD
HUMAN CITYDESIGN AWARD
HUMAN CITYDESIGN AWARD

서울특별시

Seoul Design 서울디자인재단

HUMAN CITY DESIGN AWARD 2020

2020
HUMAN CITY
DESIGN AWARD
휴먼시티 디자인 어워드

“지속가능한 도시를 위한
세계최초의 디자인 어워드

Human City
Design Award 2020 ”

당신의 도서는 안녕하십니까?

디자인으로 도시 일상의 삶의 질을 높이는 디자인, 팬데믹 이후의 행복한 일상 회복에 어떻게 기여할 것인가를 모색하다

인류는 지금 코로나19로 인한 팬데믹 상황이란 사상 초유의 위기에 직면해 있다. 평화롭던 일상과 활기찬 도시의 삶이 불안, 격리, 단절이란 제약을 받게 되었다. 이런 상황 속에서 인간중심, 지속가능한 미래, 도시 생태계의 공존을 추구하는 '휴먼시티 디자인 서울 선언'으로 탄생한 휴먼시티디자인어워드는 공존, 환경, 협력이라는 희망의 출구를 창의적 도시 디자인을 통해 모색하고자 한다. 행복한 일상의 회복이란 목표를 향한 행진에 이 상이 소중한 씨앗이 될 것이다.

사람과 사람

사람과 사회

사람과 환경

사람과 자연이

더욱 조화롭고

지속 가능한

관계

‘휴먼시티 디자인 서울’ 선언

2018년 9월 17일, DDP

‘휴먼시티 디자인 서울’은 휴먼시티 네트워크 도시들과 협력하여 사람과 환경의 조화로운 관계를 지향하는 지속 가능한 도시생태계라는 공통의 목표를 추구한다.

‘휴먼시티 디자인 서울’은 오늘날 도시가 안고 있는 복합적인 문제들에 대한 창의적인 해결 방법으로서 디자인의 대 사회적 문제해결 및 치유 기능을 수용한다.

‘휴먼시티 디자인 서울’은 도시 환경의 공공성 확보와 문화적 다양성의 확보를 통해 시민 개개인이 자율적 삶의 주체가 되는 사람 중심의 도시 정책을 지지한다.

‘휴먼시티 디자인 서울’은 사회적 디자인 개념과 아시아적 유기체적 세계관이 조화된 '휴먼시티디자인어워드(Human City Design Award)’를 2019년부터 제정, 시행한다.

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

“2018년 ‘휴먼시티 디자인 서울 선언으로 제정된 ‘2019 휴먼시티디자인어워드’ 25개국 75개 프로젝트가 참가한 가운데 어워드의 국제적 위상으로 자리 매김을 시작하였다.”

2019년 휴먼시티디자인어워드 행사

“2019 어워드 대상은 남아프리카공화국의
‘두눈 학습 혁신 프로젝트’가 수상했다
도서관과 운동센터의 디자인을 통해
어린이에게 미래의 희망을 심어주었다”

두눈 학습 혁신 프로젝트
Dunoon Learning and Innovation Project
국가 : 남아프리카
그룹 : 케이프타운 도시 지속가능성 연구팀
디자이너 : 리즐 크루거 파운틴, 애슐리 헤브라지
Nationality : South Africa
Group: Cape Town’s Urban Sustainability Unit
Designer : Liezel Kruger-Fountain, Ashley Hemraj

Contents

Vision

20 향후 디자인이 나아가야 할 나침반의 역할 | 서정협 서울특별시장 권한대행
23 도시는 사람과 자연에 대한 존경 | 김인호 서울시 의회 의장
24 참여와 협력이 사람중심의 도시를 만든다 | 서울디자인재단 최경란 대표이사
26 창의도시 개념을 확장하는 소중한 행사 | 찰스 랜드리 휴먼시티디자인어워드 심사위원장
28 지속가능한 발전의 비전들을 제시하다 | 이순종 휴먼시티디자인어워드 운영위원장

Introduction

32 연혁
34 휴먼시티디자인어워드가 있기까지
38 휴먼시티디자인어워드 아이덴티티·트로피

About the Award

42 2020 휴먼시티디자인어워드 개요
44 참가국 현황
46 심사위원 소개
48 심사기준
49 심사위원 총평
50 운영위원 소개

Award Ceremony

55 2020 휴먼시티디자인어워드 본 행사 개최
58 시상식
63 대상 | 파이널리스트
64 수상 및 축하 메시지
82 전시회
86 컨퍼런스

2020 Award Review

90 카운트리스 시티즈(Countless Cities)
98 대상인터뷰
106 에어본 닷 반둥(Airborne.bdg)
118 디자인 밋츠 더 코히, 파.벨라(Design Meets The Corre, Fa.vela)
130 에덴 낙원 메모리얼(Eden Paradise Memorial)
140 엘리펀트 월드(Elephant World)
152 푸저우 어반 커넥터(Fuzhou–Urban Connector)
164 메데인 리버 파크(Medellín River Park)
174 세카이 호텔(Sekai Hotel)
186 스루루 다 문다우(Sururu Da Mundaú)
198 워터 파운텐 가든(Water Fountain Garden)

Committee Proceedings

210 운영위원회 활동
212 운영위원 메시지
218 운영위원회 회의 과정
220 심사 추진 결과

Appendix

222 2019 대상
224 2019 파이널리스트

휴먼시티디자인의 비전

향후 디자인이 나아가야 할 나침반의 역할

서정협 서울특별시장 권한대행

도시는 사람과 자연에 대한 존경

김인호 서울시 의회 의장

참여와 협력이 사람중심의 도시를 만든다

최경란 서울디자인재단 대표이사

창의도시 개념을 확장하는 소중한 행사

찰스 랜드리 휴먼시티디자인어워드 심사위원장

지속가능한 발전의 비전들을 제시하다

이순종 휴먼시티디자인어워드 운영위원장

“우리 도시민의 일상을 풍요롭게 만드는 도구로서 디자인„

서정협
서울특별시장 권한대행

코로나19로 도래한 전환의 시대, 지금이야 말로 사람중심의 도시다움을 회복하기 위한 지속가능한 미래에 대한 논의가 매우 절실한 시점입니다. 모두 휴먼시티디자인어워드가 가진 기본 가치입니다. 천만 인구가 살아가는 글로벌 메가도시로서 서울은 ‘공공 디자인’ 분야를 도시 행정에 도입하여 도시민의 삶을 개선하고자 노력해왔습니다.

이 같은 노력은 국제적으로도 여러 번 확인되었습니다. 서울은 2010년에 ‘세계디자인수도(WDC)’와 ‘유네스코 창의도시’로 선정된 바 있습니다. 2016년과 2018년에는 ‘예테보리 지속가능발전상’과 ‘리콴유 세계도시상’을 수상하기도 했습니다. 서울은 여기서 멈추지 않았습니다. 서울이 일군 디자인적 결실을 세계와 나누고, 기여하는 방법을 모색했습니다. 그 결과 2018년 세계 22개 도시와 함께 ‘휴먼시티 디자인 서울’을 선언할 수 있었습니다. 이제 서울은 ‘상을 받는 도시’를 넘어 ‘상을 주는 도시’가 된 것입니다.

이 자리는 도시 문제를 디자인으로 해결하는 방법을 공유하고 도시의 지속가능성을 모색하는 기회입니다. “우리 도시민의 생활을 풍요롭게 만들기 위해 디자인이 기여할 수 있는 일이 무엇일까?” 서울시가 던진 질문입니다. 그리고 서울시는 단절된 관계를 회복하고 도시 문제를 해결하기 위한 도구로서 디자인에 주목하고 있습니다.

서울시에서 추구하는 4대 가치는 다음과 같습니다.
●공공적 가치 ●공유적 가치 ●참여와 협력의 가치 ●지속가능적 가치입니다.

공공적 가치: K-방역으로 검증된 ‘서울 커뮤니티’의 형성

지금 말하고 있는 현재에도 세계는 코로나19로 인한 위기를 겪고 있습니다. ‘서울 커뮤니티’는 K-방역이라고 알려진 방식을 통해 세계 곳곳에 영향을 미치고 있는 감염병을 억제한 것으로 널리 인식되고 있습니다. 한 대학생은 코로나19 확진자의 동선을 보여주는 코로나맵 웹사이트를 만들었고, 한 민간 의사는 드라이브-스루 검사를 고안했습니다. 이처럼 ‘서울 커뮤니티’는 시민의 아이디어를 관이 적극적으로 수용하고 지역민의 적극적인 참여를 통해 만들어진 협력적 시스템입니다.

시민, 전문가, 기업, 지자체 등 다양한 구성원이 하나의 커뮤니티를 만들어 가능했던 놀라운 결과이며, 디자인의 공공성을 보여주는 훌륭한 사례입니다.

공유적 가치: 공유하는 문화 플랫폼

서울은 산업화와 경제적 성장만큼이나 빠른 속도로 문화적 성숙을 일궈낸 도시입니다. 우리는 문화적 소비에 대한 욕구가 도시의 문화적 자원으로부터 소외되는 사람 없이 모두를 포함해야 한다는 점을 상기해야 합니다. 따라서, 도시의 전 분야에서 문화가 깊이 파고들고 문화 분야가 장기적 관점에서 계속해서 발전하기 위해서는, 모두에게 열린 문화 플랫폼으로서 도시의 역할이 매우 중요합니다.

참여와 협력의 가치: 시민이 일구어낸 도시

만약 디자인의 이용자가 없다면, 그것은 디자인이 아니라 예술품입니다. 이는 시민이 이용자가 될 도시를 만드는 과정에 있어 시민이 적극적인 참여자가 되는 것이 중요하다는 점을 말해줍니다.

디자인의 차원에서 서울의 목표는 일상에서 도시의 변화를 밀접하게 감지하는 도시민들과 함께 사람중심 도시를 어떻게 지속가능하게 만들지, 어떻게 함께 더 좋은 도시를 만들 수 있을지 함께 질문하고 함께 답을 찾아가는 것입니다. 다시금 강조하고 싶습니다. 가장 중요한 것은 시민의 참여입니다.

지속가능성: 살고 싶은 도시

디자인의 결과는 반드시 삶에 긍정적인 영향을 미쳐야 합니다. 휴먼시티디자인어워드는 이런 디자인이 개인과 커뮤니티에 긍정적인 영향을 미친 정도를 평가하는 상입니다. 보다 구체적으로, 우리의 환경 문제, 사회적 문제, 지역간 격차와 소외 문제를 해결하고 사람중심 도시를 만들기

위한 방향성을 보여주는 상입니다.

휴먼시티디자인어워드는 다음의 질문에서 시작합니다. “우리가 살아갈 도시의 지속가능성을 위한 디자인 방향”은 무엇일까? 또 질문합니다. “더 나은 행복한 삶”이란 무엇일까?

2019년, 우리의 첫 휴먼시티디자인어워드에서 대상은 ‘두눈 교육혁신 프로젝트’에 돌아갔습니다. 2013년 시작해 오늘까지 이어지고 있는 두눈 교육혁신 프로젝트는 남아프리카에 위치하고 있으며, 지자체와 도시민, 그리고 디자이너 리젤 크루거-파운틴의 협력 작업입니다. 케이프타운에 위치한 가난한 동네인 두눈은 지난 몇 년간 빠른 도시화와 그로 인한 인구 유입으로 인해 혼란에 빠져 있었습니다. 슬럼에 사는 아이들은 정식으로 교육을 받을 방법이 없었고 대부분의 시간을 부모 없이 혼자서 보내는 상황이었으며, 결국 자라며 마약 거래나 기타 범죄 행위의 유혹에 빠지게 되었습니다. 2013년, 리제 크루거-파운틴은 지자체와 지역민과 함께 대형 컨테이너를 활용해 버려진 필지에 지역 도서관을 세웠습니다. 이어서 분수와 체육관이 지어졌고, 아이들이 모이고, 놀고, 책을 읽고, 손과 얼굴을 닦을 수 있는 공간이 되었습니다.

오늘날, 두눈 교육혁신 프로젝트는 계속해서 도시문제를 해결하고 커뮤니티에 지속가능성의 가치를 강조하는 역할을 수행하고 있습니다.

코로나19 팬데믹에도 불구하고 제2회 휴먼시티디자인어워드에는 무려 31개국의 99개 프로젝트가 접수되었습니다. 참여 규모가 1회 때보다 더 늘어난 것입니다. 이 기회를 빌어, 이 전무후무하고 어려운 시기 어워드에 참여해준 모든 분들께 감사와 응원을 보냅니다. 휴먼시티디자인어워드는 디자인이 도시민의 삶을 진정으로 개선할 수 있음을 보여주는 상입니다. 이 상은 계속해서 도시민의 삶을 풍요롭게 만들고자 하는 프로젝트를 발굴해낼 것입니다. 디자인이 나아가야 할 나침반 역할을 하도록 서울시 또한 계속해서 휴먼시티디자인어워드에 대한 지원을 아끼지 않겠습니다.

감사합니다.

“2020 휴먼시티디자인어워드는 도시의 새로운 대안을 제시하며, 우리의 회복과 치유를 이끌어낼 것입니다„

김인호
서울시 의회 의장

서울특별시의회 의장 김인호입니다. 도시는 그 안에 있는 사람들을 닮아간다고 합니다. 우리를 닮은 도시라면 더 멋지고 훌륭하면 좋을텐데, 생각만큼 도시의 면면이 모두 아름답지만은 않죠. 오히려 전 세계 도시화로 인해 환경오염은 가속화됐고, 빈부격차는 심해졌으며, 많은 사람들이 우울증을 겪고 있습니다. 지속가능한 미래를 꿈꾼다면, 암울한 현실입니다. 그렇다고 도시를 부술 수는 없겠죠. 이미 많은 이들의 삶의 터전인 도시를 좀 더 본연의 모습으로, 아름답고 조화롭게 만들어가야 합니다.

2020 휴먼시티디자인어워드는 도시의 새로운 대안을 제시하며, 우리의 회복과 치유를 이끌어낼 것입니다. 올해도 출품작을 통해 빛나는 도시디자인 아이디어를 많이 엿볼 수 있었습니다. 전 세계 31개국 참가자들에게 진심으로 감사드립니다. 서울은 앞으로도 지속가능한 도시로 거듭나기 위해 더욱 노력해 나갈 것입니다. 슬럼화된 곳은 재창조하고, 버려진 쓰레기는 재활용하며, 자연이 살아 숨 쉬는 도시로 새롭게 디자인할 것입니다.

결국 ‘사람과 자연에 대한 존경’을 잊지 말아야 합니다. 더 이상 돌이킬 수 없는 길로 가지 맙시다. 자연과 더불어 모두가 행복한 도시를 만들어가기 위해 앞으로도 함께 지혜를 모았으면 합니다.

감사합니다.

“코로나19로 인한 세계적 위기상황에서 공공의 안전, 지속가능성의 미래, 그리고 도시의 일상에서 일상 행복을 추구하는 인간 중심의 디자인적인 가치가 더욱 중요하게 될 것입니다„

최경란
서울디자인재단 대표이사
전 국민대 테크노디자인전문대학원장
전 광주디자인비엔날레 총감독(2015)

창의적인 혁신에 의한 디자인으로 사회적 참여와 협력이 사람 중심의 인간적인 도시 일상의 비전입니다.

서울디자인재단 대표이사 최경란입니다. 새 봄을 맞는 시기에 사람 중심 도시, 일상이 행복한 도시를 만드는『2020 휴먼시티디자인어워드 시상식』을 개최하게 되어 기쁘게 생각합니다.

지난해는 코로나 팬데믹이 전 세계의 사회 경제적 패러다임을 바꿔놓은 한 해였습니다. 이런 어려운 상황속에서도 사람 중심 도시를 지향하는 우리의 열망이 식지는 않았습니다. 작년 말에 계획되었던 본 시상식도 드디어 진행하게 되었습니다.

서울디자인재단은 그동안 서울시민의 더 나은 삶을 선도하는 디자인 전문기관으로서, DDP를 기반으로 시민 삶의 질을 높이고 서울의 디자인 경쟁력을 국제적 수준으로 향상 시키고자 노력해왔습니다. 또한 재단은 시민의 참여와 협력을 이끌어 창의적 디자인 솔루션을 제안하고 도시 일상의 문제들을 해결해 왔습니다. 코로나로 어려운 지금이야 말로 전 세계의 도시가 시민들이 행복한 도시를 위해 이 시대의 디자인 역할이 무엇인지, 함께 질문하고 답을 찾아가야 할 시기라고 생각합니다. 『휴먼시티디자인』은 그 과정에서 나온 우리 공동체의 비전이자 실천입니다.

이 어워드는 2018년 『휴먼시티 디자인 서울 선언』을 출발점으로, 2019년에 제1회 『휴먼시티디자인어워드』를 개최하였습니다. 휴먼시티디자인어워드는 지속가능성, 창의와 혁신, 공공과 공유, 참여와 협력, 그리고 삶에 주는 선한 영향이라는 가치와 그 실천방법을 통해, 사람과 환경이 공존하는 미래 도시의 방향성을 디자인으로 제안하기 위해 만들어진 국제 어워드입니다.

본 어워드는 전 세계의 확장성과 미래지향적인 비전 제시 등의 평가기준을 세우고 팬데믹 가운데 서도 13 차례 국제 온라인 화상회의를 진행했습니다. 또한 세계적으로 권위 있는 심사위원들의 공정한 심사과정을 거쳤는데, 이러한 평가기준과 심사 과정으로 전 세계 디자인계에서도 그 유래를 찾아보기 힘든 디자인어워드가 만들어졌습니다.

올해는 팬데믹 상황에서도 30%가 증가한 31개국, 99개 프로젝트가 참여했습니다. 이처럼 전 세계가 관심을 가진 만큼 어워드의 위상은 높아지고 있습니다. 오늘 이 귀한 자리에 참석해주신 서정협 서울시장 권한대행님, 김인호 서울시의회 의장님, 특별히 이 자리를 빛내기 위해 바쁘신 중에도 참석해주신, 인도네시아 대사님, 브라질 대사님, 이탈리아 대사님, 콜롬비아 대사님, 싱가포르 대사님께 감사드립니다. 그리고 일본 문화원장님, 프랑스 문화참사관님, 태국 공사님께도 진심으로 감사의 말씀을 드립니다. 또한 이 자리를 빌려 『휴먼시티디자인어워드』를 위해 그간 무한한 열정을 보여주셨던 찰스 랜드리 심사위원장님 및 심사위원님들, 긴 시간 함께 많은 고민을 함께 해주신 이순종 운영위원장님과 국내외 운영위원님들께, 그간의 열정과 공헌으로 이 행사가 자리매김하고 있다는 점에 대해 깊은 존경을 표하고자 합니다.

그리고 디자인의 가치를 위해 함께 고민해주신 디자인계의 오피니언 리더분들, 한국디자인단체총 연합회 이길형 회장님과 각 디자인단체 회장님들, 이 사업을 위해 협력해주신 유네스코 창의도시 네트워크, 휴먼시티네트워크, 국제산업디자인단체협의회, 큐뮬러스 등 글로벌 협력기관 관계자 분들께도 감사드립니다.

마지막으로, 제2회 휴먼시티디자인어워드에 전 세계에서 접속하여 온라인으로 지금 함께해 주고 참여해 주신 수상자를 비롯한 세계시민 여러분께 진심으로 감사 말씀 드립니다.

감사합니다.

> “시대의 문제를 해결하고 기회를 만들어 낼 수 있도록 사람들이 생각하고, 계획하고, 상상력을 동원할 수 있는 조건을 어떻게 조성할 것인가에 대한 고민이 돋보였습니다„

찰스 랜드리
휴먼시티디자인어워드 심사위원장
코미디어 CEO
크리에이티브 시티 저자

‘참여, 진화, 창의적 디자인’에 대한 높은 수준의 다양한 응모작을 만납니다

역사의 모든 시기는 창의성에 대한 그때의 기준이 있습니다. 19세기 초반엔, 수많은 질병의 원인을 규명하고 백신을 만들어내는데 과학자와 의사들의 열정적인 작업이 요구되었습니다. 19세기 말로 넘어가면 심리학의 발전으로 인간심리를 이해할 수 있게 되었습니다. 그리고 나서 지난 30년에 걸쳐 창의도시 개념이 생겨났습니다. 물론 어떤 도시는 언제나 창의적이었으나, 그 창의성을 촉진시키고자 전략, 정책과 실천 방안을 의식적으로 고려하기 시작한 건 얼마 되지 않았습니다. 그 중심에는 ‘이처럼 극적인 변화가 일어나는 시대에 문제를 해결하고 기회를 만들어 낼 수 있도록 사람들이 생각하고, 계획하고, 상상력을 동원할 수 있는 조건을 어떻게 조성할 것인가에’ 대한 고민이 있습니다. 사람들은 지역 문화와 예술적 창의성을 인지하는 것이 도시의 삶의 질을 개선하고 정체성과 개성을 강조하는 데 어떻게 기여할 수 있는가를 탐구했습니다. 우리가 만들어낸 수많은 도시가 실망을 안겨준다는 현실을 직면한 이제 우선순위는 또 다시 한번 뒤바뀌고 있습니다. 너무 많은 도시가 영혼이 없고 인간의 중요성을 약화하고 축소시킵니다.

놀라울 것 없이, 사람을 도시 만들기의 중심에 놓지 않는 이상 우리가 설계하고 만들어가는 도시가 계속해서우리에게 환멸을 느끼게 만들 것임을 더 많은 사람들이, 더 많은 이유에서 깨달아 가고 있습니다. 자신들이 사는 장소에 대해 환멸을 느끼는 이들은 무언가를 개선할 책임을 점점 더 상실해 가고 만다. 바로 그 때문에 휴먼시티디자인어워드(HCDA)가 중요합니다. 우선 범지구적 가치 확장과 윤리적 목적을 통한 창의성 제공을 통해 창의도시 개념을 확장합니다. 여기에는 함께 살아가는 것에 대한 심층적인 필요성을 중요하게 바라보는 것 또한 포함됩니다. 우리는 아름다움의 개념이 다시금 중요해지는 장소를 만들어내고 자연과 더 나은 관계를 구축하고자 합니다. 이 모든 것은 상호-문화적 현상입니다. HCDA는 또한 장소가 균형을 잃고 빈부격차가 너무 큰 경우 분노와 분개를 일으키는 문제를 덮어버릴 것임을 확인시킵니다. 따라서 적절한 주거비용, 편한 이동성과 모두에게 공평한 기회라는 과제가 매우 중요합니다. 이런 우선순위를 한데 모으면, 해결이 결코 쉽지 않기 때문에, 우리가 만들어 나가고 싶은 미래 도시에대한 설득력 있는 이야기가 필요하다는 점을 상기시킵니다. 여기서 가장 중요한 것은 흥미로운 참여 과정을 통해 주민이 진화하는 도시를 함께 만들고 창조하는 방법을 찾는 것입니다.

2020 어워드에는 전세계에서 99개의 제안서가 도착했으며, 그 중 많은 프로젝트가 매우 높은 수준을 보였다는 것이 매우 고무적이었습니다. 완전히 다른 성격의 후보를 비교하다 보니 심사가 쉽지만은 않았으나, 사람 중심으로 디자인된 도시가 무엇인지에 대한 다양한 접근 방식을 선보였습니다. 많은 프로젝트가 특정 디자인 요소를 다루었고, 엄청난 규모의 대단한 계획을 자랑하는 것도 있었습니다.

차이점도 존재했습니다. 이미 실천되고 확인된 프로젝트도 있고, 추정에 기반한 작업들도 있었습니다. 커리어를 막 시작한 젊은 디자인 팀도 있었고, 오랜 경험을 자랑하는 사람들과 기관에서 온 제안서도 있었습니다. 이 모든 어려운 선택지는, 규모와 범주가 이렇게 다를 때 ‘어떻게 하면’ 상대적인 가치를 평가하고 비교할 지에 대해 고민하도록 만들었습니다. 어떻게, 예를 들어 단발성 예술 행사를 복합단지 건축 프로젝트와 비교할 수 있을까요.

따라서 HCDA가 미래를 향해 나아갈 수록, 더 많은 것들을 탐구해야 할 것이고, 이런 탐구는 신선하고 긍정적입니다. 예를 들어, 별도의 공로상을 받을 프로젝트를 따로 발굴할 것인지, 아니면 젊은 기여자들에게 특별상을 줄것인지 말입니다. 그 결정이 무엇이 되었든 간에, 모두에게 있어 도시를 더 살기 좋은 곳으로 만들고자 노력하는 여러 프로젝트를 알리고 응원하기 위해 우리 모두 열과 성을 다할 것이다. 이것이 휴먼시티디자인어워드의 좌우명입니다.

그리고 마지막으로, 서울디자인재단의 동료들과 함께 일하는 것은 실로 즐겁습니다 - 그 이상 전문적인 사람들이 또 없을 것입니다.

“세계 각국의 디자이너들이 이 상의 취지를 이해하고 더 많은 디자이너들이 우수한 프로젝트를 응모했기에 어워드의 전체적인 기획이 더욱 의미있게 실행되었습니다”

이순종
휴먼시티디자인어워드 운영위원장
서울대학교 미술대학 명예교수
한국미래디자인연구원 대표

세계적인 디자인과 지식의 플랫폼이 될 휴먼시티디자인어워드의 성장을 기대합니다

지금까지 대부분의 국내외 디자인상들은 산업경제의 부가가치 증진에 초점이 맞추어져 있었습니다. 이와는 달리 2019년 출범한 휴먼시티디자인어워드(HCDA)는 점점 비대해지고 복잡해지는 도시환경과 사회문제를 대상으로 지속가능한 도시생태계의 구축을 위하여 공공적 문제의 창의적인 디자인 해결에 초점을 두고 있습니다. 이 상은 조화로운 인간 삶과 도시, 환경 등 거시적인 디자인의 역할을 선도하는 세계 최초의 국제 디자인상 입니다. 제1회에는 처음 시작했음에도 불구하고 25개국에서 75점이 출품되어 세계적인 디자인계의 관심사를 보여주었습니다. 특히 제1회에 대상을 받은 남아프리카의 수도 케이프타운 도시외곽의 빈민촌을 위한 도서관과 운동센터 디자인인 ‘두눈 프로젝트’는 빈민가의 어린이들에게 디자인을 통하여 미래의 희망을 보여주고자 한 우수한 프로젝트로 모든 심사위원과 운영위원들의 찬사를 받았습니다.

휴먼시티디자인어워드 운영위원회는 어워드의 목적과 내용, 공고와 홍보, 심사기준 및 심사위원 선정, 시상식 등 행사 전반에 대한 기획과 실행을 관장합니다. 위원회의 중요성으로 2020년에는 북남미, 유럽, 아시아, 아프리카, 오세아니아 등 각 지역권역의 디자인계를 대표하는 12명의 전문가들로 운영위원을 보강해 구성하였습니다. 그리고 12차례의 화상회의 등을 하며 어워드의 전체적인 진행을 이끌었습니다. 무엇보다도 2회째 어워드를 진행하는 운영위원회의 고민은 세계 각처의 디자이너들이 이 상의 취지를 이해하고 많은 디자이너들이 우수한 프로젝트들을 응모하는 것이었습니다. 특히 2020년에는 일년 내내 코로나 팬데믹의 어려운 상황이 지속되었고, 또한 본상의 출품작은 실제 5년 이내에 구현된 프로젝트여야 한다는 까다로운 조건이 있어서 더욱 노심초사할 수밖에 없었습니다.

어려운 환경과 조건에도 불구하고, 2020년 제2회 휴먼시티디자인어워드에는 전 세계 31개국에서 지역의 삶과 사회 환경의 다각적인 문제를 해결한 99개의 우수한 디자인 프로젝트들이 지원되었습니다. 이는 2019년 대비 32%가 증가한 숫자로서 이 상의 취지에 대한 세계 디자인계의 관심을 보여주어 반가웠습니다. 그리고 도시연구와 디자인분야의 세계적인 전문가들로 구성된 심사위원들은 도시 삶의 창의적인 문제해결, 타 지역으로의 확장성과 미래지향적인 비전의 제시 등의 평가기준으로 3차에 걸친 엄격한 심사를 실시하여 10대 1의 경쟁을 통과한 10개의 파이널리스트 프로젝트를 선정하였습니다.

이번에 파이널리스트로 선정된 프로젝트들은 무엇보다도 각 출품자들 도시의 특별하고 중요한 문제들이 매우 창조적으로 해결되었다는 점입니다. 예로 이탈리아의 프로젝트는 창의적인 예술축제의 기획으로 무명의 작은 도시를 세계에 알리는 놀라운 성과를 거두었으며, 일본의 출품자는 그 지역사회의 음식과 역사와 자연 등을 체험하는 문화마케팅과 연결하는 호텔 프로젝트로 눈길을 끌었습니다. 한국의 디자이너는 죽은 자와 산 자를 따듯하게 조우하게 하는 봉안당의 설계로 도시디자인의 지평을 넓혔으며, 브라질의 출품작은 피폐화된 어촌마을에 산더미같이 쌓여 있는 폐조개껍질 쓰레기들을 건축재로 탈바꿈시키는 놀라운 아이디어와 기술과의 협업으로 지역의 환경문제를 해결하고 산업경제화에 성공시킨 우수한 프로젝트로 평가되었다. 프로젝트들은 디자이너들을 중심으로 일반시민을 참여시키고, 정부와 협력하고 있었으며, 바른 사회를 위하여 자원의 나눔과 환경과의 조화를 우선시하고, 콘텐츠와 서비스, 조형의 문제를 통합적으로 해결하고자 하였습니다. 무엇보다도 모든 프로젝트들은 디자인을 통하여 인간 삶과 도시에 생명력과 지속가능한 발전의 비전들을 제시하고 있었습니다.

2회를 거치면서 휴먼시티디자인어워드는 양적 질적으로 발전을 하였다고 생각합니다. 이러한 발전의 배경에는 무엇보다도 서울시와 서울디자인재단의 이 상에 대한 확고한 의지와 임직원들의 보이지 않는 노력이 있었습니다. 또한 운영위원회와 심사위원회의 이 상에 대한 비전과 애정, 그리고 질적 수준을 높이기 위한 끊임없는 회의와 토론의 결과 또한 함께 했습니다. 이제 첫걸음마를 시작한 휴먼시티디자인어워드가 계속 성장하여 사람과 환경이 공존하는 도시생태계 구축과, 바람직한 인류문명의 창조에 기여하는 디자인의 미래를 이끌어가는 거시적이고 세계적인 디자인 경연과 지식의 플랫폼이 되기를 기대합니다.

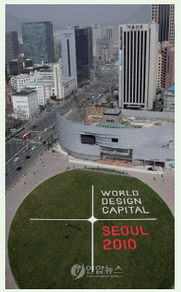
왜 우리는 지금 인간, 도시, 디자인에서 길을 찾는가

지속 가능한 도시, 일상이 행복한 도시가 '휴먼시티디자인'의 궁극적 목표이다

'휴먼시티디자인'의 목표는 디자인으로 사람이 중심이 되는 도시이다. 이를 위해서는, 시민의 참여와 민, 관, 학, 지역의 협력이 전제되어야 한다. 그래야 그 지역의 커뮤니티가 변화되고, 그 속의 일상이 행복해진다. 우리 모두가 디자이너가 되어, 도시 일상으로 스스로 변화시켜 나가는 것이다. 궁극적으로 지속 가능한 도시, 일상이 행복한 도시를 만드는 방법이다. 이것이 바로 2018년 선언된 '휴먼시티 디자인 서울'의 정신이며, 또한 디자인정책연구를 통해 실행해 가야 하는 방향이다.

국제사회의 아젠다, 서울시의 활동
휴먼시티디자인어워드의 시작

2008



2010

유네스코 디자인 창의도시_서울

- 유네스코 디자인 창의도시 네트워크 서울 선정
- 서울시 2010 WDO 세계디자인 수도 선정

2011

- 유네스코 창의도시 네트워크 컨퍼런스 서울 2011

2013

- DDP 개관

- 서울특별시 지속가능 발전위원회 설치운영 조례 제정

2014

Seoul Design 서울디자인재단

- 서울디자인재단설립

2015

- 2015~2030유엔지속가능발전목표 (Sustainable Development Goals, SDGs) 선언
- 서울시 지속발전 가능 기본계획수립

2016

- 서울시 예테보리 지속발전가능상 수상

2017

- 서울 지속가능발전목표 2030발표

서울시는 유엔 SDGs연계 '지속가능 발전도시' 서울 미래 청사진에 해당하는 '서울 지속발전가능목표 2030'발표

2018

- 서울시, 싱가포르 '리콴유세계도시상'수상

- 서울특별시, '2018 휴먼시티 디자인 서울' 선언 (9.17.DDP)

2019

- 제1회 2019 휴먼시티디자인어워드

서울시와 서울디자인재단은 창의적인 디자인을 통해 복합적인 도시 환경 문제를 해결하고, 새로운 비전을 제시하여 사람, 사회, 환경, 자연과의 조화롭고 지속가능한 관계 형성에 기여한 디자이너 또는 단체에게 수여하는 글로벌 어워드를 제정했다.

- 운영위원회 발족
- 심사위원위촉
- 25개국 75개 프로젝트참여 (8.18)
- 제1회 시상식·컨퍼런스 개최(9.26)

2020

- 제2회 2020휴먼시티디자인어워드
- 2020 운영위원회 1~10차 개최
- 2020 심사위원회 1~3차 개최 및 최종 수상작 선정
- 31개국 99개 프로젝트접수(9.11)

- 코로나19 팬데믹으로 2021년 3월에 시상식 개최

서울에서 발원된 ‘휴먼시티 디자인 선언’ 어워드를 통해 세계 속에 위상을 높이다

서울시, 상을 받는 도시에서 상을 주는 도시가 되다.

서울시가 2010년 ‘유네스코 디자인 창의도시’로 선정된 것이 오늘날 휴먼시티디자인의 모태가 되었다. 이어서 2016년엔 ‘예테보리 지속가능발전상’을 수상했고, 2018년엔 도시행정의 노벨상이라 불리우는 ‘리콴유 세계도시상’을 수상해 세계적 모범도시에서 글로벌 리딩도시로 성장했다.

서울의 위상과 역할이 커진 만큼 서울시가 거둔 성과를 세계와 논의하고 공유하는 자리가 마련되었는데, 그것이 바로 2018년 세계 22개 도시와 함께 한 ‘휴먼시티 디자인 서울’ 선언이었다.

서울디자인재단은 그 일환으로 제정된 휴먼시티디자인어워드를 주관해 ‘상을 받는 도시’에서 ‘상을 주는 도시’로 서울의 위상을 높이는 역할을 하고 있다.

2018년도 휴먼시티 디자인 서울 선언을 함께한 21개 유네스코 디자인 창의 도시

JDP, 고베, 그라츠, 나고야, 런던, 류블랴나, 밀라노, 바기오, 반둥, 베이징, 빌바오, 사사야마, 상해, 생테티엔, 심천, 싱가폴, 우한, 치앙마이, 치에신, 탈린, 헬싱키

2018. 9. 17. DDP

세계적 전문가로 운영위원과 심사위원을 구성하다.

서울시와 서울디자인재단에 의해 제정, 시행된 '휴먼시티디자인어워드'는 2019년에 이어 2020년 제2회 행사를 맞고 있다.

2019년 어워드를 위해 세계적인 디자인, 건축, 커뮤니티 전문가 9인으로 운영위원회가 구성되었고, 도시디자인의 세계적 권위자 찰스 랜드리를 포함한 5인의 심사위원이 선정되었다.

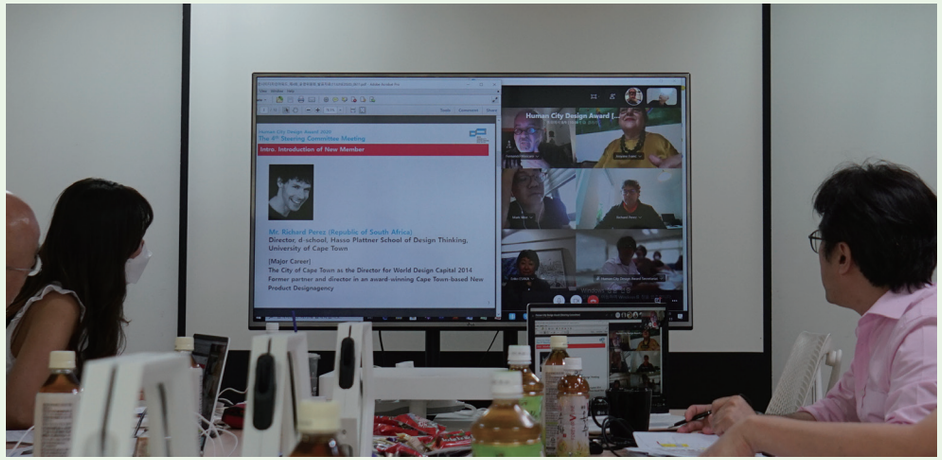
2020년 2회 어워드에서는 운영위원회를 확대 강화하여 전세계 5개 대륙의 12명의 전문가가 참여하였고. 총 10차례에 걸친 운영위원회의가 열렸다. 전반적인 행사일정, 세부계획, 심사위원 선정 등이 운영위원회에서 결정되었고, 5인의 심사위원이 선정되어 총 3회에 걸친 심도 높은 공정한 심사가 이루어졌다.

지속가능한 도시 디자인을 위한 세계적 관심속에 '휴먼시티디자인어워드' 행사의 위상이 높아지다.

2019년 어워드는 첫 회 임에도 불구하고 25개국에서 총 75개 프로젝트가 참가해 상에 대한 세계적인 높은 관심도를 보여주었다.

2020년 2회 어워드는 코로나 팬데믹으로 인한 세계적인 고난과 위기 속에서도 1회 행사에 비해 대폭 늘어난 31개국 99개 프로젝트의 참가로 휴먼시티디자인 정신의 가치가 세계 속에서 인정받으며 확산되고 있음을 확인할 수 있었다.

특히, 찰스 랜드리 심사위원장은 "보다 다양한 규모와 범주의 프로젝트들이 참가한 것은 더 살기 좋은 도시디자인에 대한 열정과 관심이 커졌기 때문" 이라는 고무적인 평가를 내리기도 했다.



글로벌 네트워크의 참여와 협력으로 어워드의 가치와 의미 확산을 통해 위상을 높이다.

서울디자인재단은 글로벌 디자인계와의 협업, 디자인 생태계의 구축, 이를 바탕으로 한 사회문제 해결과 디자인 산업의 발전, DDP의 정체성 확립과 공간적 위상 제고 등을 꾸준히 실천해 왔다. 그 결과 보다 탄탄하고 넓은 글로벌 네트워크 구축과 연대를 강화해 '휴먼시티디자인어워드'의 성공을 뒷받침할 수 있었다.

서울디자인재단은 앞으로도 글로벌 네트워크와의 협력과 연대, 인간중심의 살기 좋은 도시디자인에 대한 꾸준한 노력과 모색을 통해 이 어워드의 위상을 높여 나갈 것이다.

휴먼시티디자인어워드 아이덴티티

사람과 환경이 공존하는 도시 생태계 구축을 위한 소통의 장이자 상생플랫폼으로서 도시를 그리기 위하여 디자인은 '공존', '연결', '지속가능', '플랫폼'을 핵심 키워드로 표현하였다. 디자인의 형상은 계속적으로 이어지는 매듭의 모양이자, 다양함을 채울 수 있는 빈 공간의 모양에 좌에서 우로, 아래에서 위로 이어지는 매듭의 형상은 사람과 사람, 사람과 사회, 사람과 환경이 연결됨을 의미한다.

2020
HUMAN CITY
DESIGN AWARD
휴먼시티 디자인 어워드

디자인: cdr_associates

휴먼시티디자인어워드 트로피

트로피의 상단은, 휴먼시티디자인 로고를 활짝 열린 창으로 형상화 해 도시 속의 사람과 사람의 소통을 상징한다. 하단의 전체적인 형태는 한옥의 추녀마루에 얹혀진 잡상을 모티브한 것으로 전세계적으로 차별화된 우리나라만의 상징적 이미지를 디자인하였다.

디자인: d'ORIGIN

‘휴먼시티디자인어워드’란

‘휴먼시티디자인어워드’는 창의적인 디자인을 통해
복합적인 도시 환경 문제를 해결하고, 새로운 비전을 제시하여
사람, 사회, 환경, 자연과의 조화롭고 지속 가능한 관계 형성에 기여한
디자이너 또는 단체에게 수여하는 상이다.

2019년 첫회가 개최된 이후 2020년 2회를 맞은 이 어워드는
‘사람, 사회, 환경, 자연의 조화로운 관계를 지향하는 지속가능한
도시생태계 창조’라는 인류 공통의 목표에 기여하는
국제 디자인상으로 자리매김 되어가고 있다.

2020 휴먼시티디자인어워드

2019년 처음으로 개최되어 2020년 2회를 맞고 있는 휴먼시티디자인어워드.

창의적인 디자인을 통해 복합적인 도시환경의 문제를 해결하고 새로운 비전을 제시하여 사람과 사람, 사람과 사회, 사람과 환경, 사람과 자연의 더욱 조화롭고 지속가능한 관계 형성에 기여한 디자이너 또는 단체에 수여하는 상이다.

2020년의 주제는 '사람과 환경의 조화로운 관계를 지향하는 지속가능한 도시를 위한 디자인'이었다. 작품 접수기간은 2020년 7월 20일부터 같은 해 9월 11일까지였다.

시상은 대상 1개 프로젝트를 비롯해 10개 프로젝트 내외의 파이널리스트를 선정할 수 있다. 상금은 총 100,000,000원(85,000 USD 상당, 세금 포함)이다.

2020 휴먼시티디자인어워드의 목적은 첫째, '디자인을 통하여 사람과 환경의 조화로운 관계를 지향하는 지속가능한 도시 생태계의 구축'이다. 둘째는 '도시의 복합적인 문제들에 대한 창의적인 해결 방법으로서 디자인의 대 사회적 문제해결과 치유기능을 전세계로 확대'하는데 있다. 마지막 셋째로 '디자인분야가 인류발전에 기여'하도록 하는 것이 이 어워드의 목적이다.

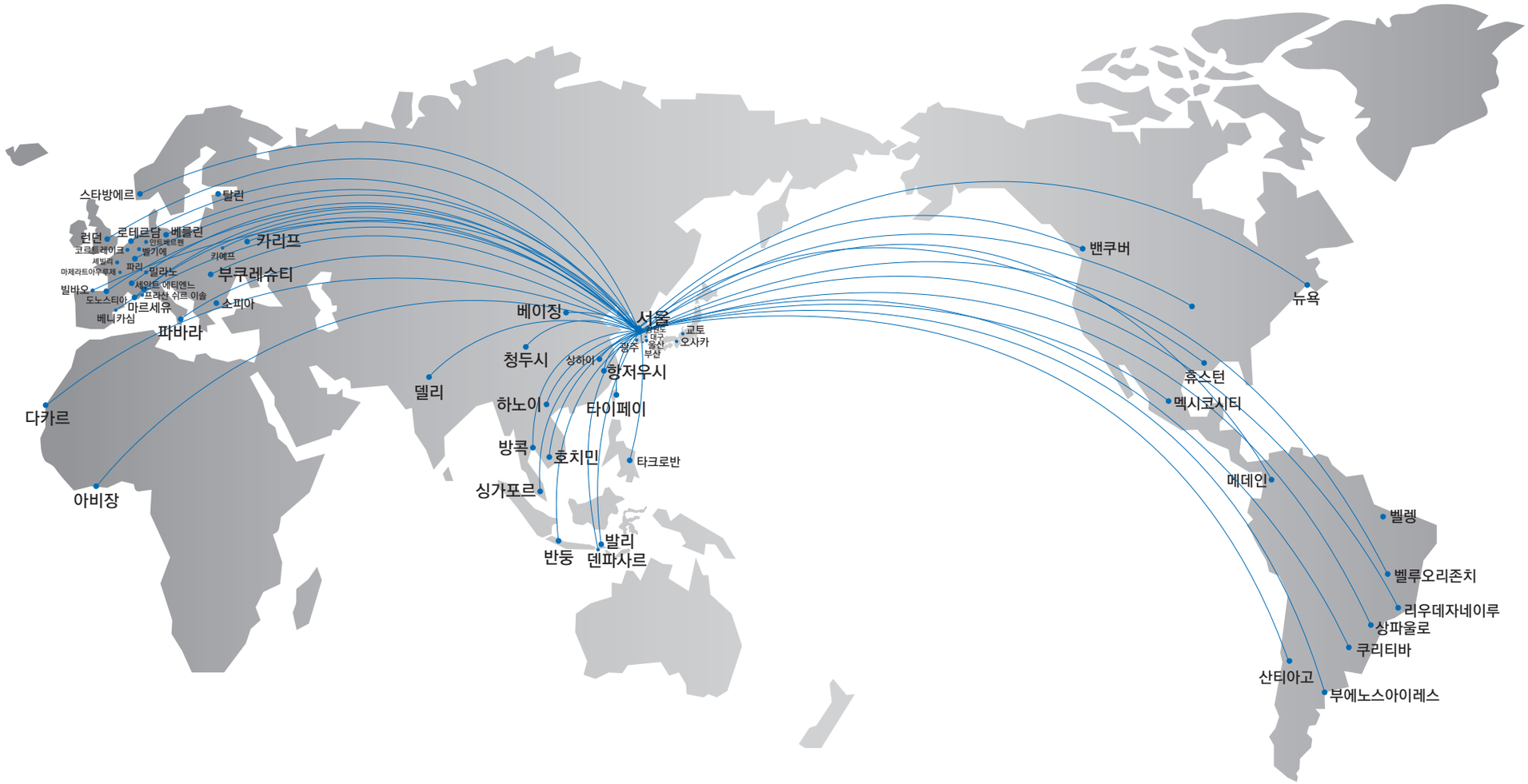
참가분야는 사람과 사람, 사람과 사회, 사람과 환경, 사람과 자연의 더욱 조화롭고 지속가능한 관계 형성에 기여한 5년 이내로 실현된 프로젝트(제품, 공간/환경, 커뮤니케이션, 시스템, 서비스 등)이다.

서울디자인재단이 주관하는 이 행사는 휴먼시티네트워크, 세계디자인기구, 큐물러스, 유네스코 창의디자인네트워크, 생테티엔 유네스코창의도시, 나고야 유네스코창의도시, 싱가포르 유네스코창의도시, 한국디자인단체총연합회, 세계 실크로드 대학연맹, 대한민국 외교부가 후원·협력하고 있다.

2019 코로나 펜데믹으로 시상식은 2021.3월에 진행되었다.

코로나19의 어려운 상황에도 성황리에 31개국 99개 프로젝트 응모

2020 휴먼시티디자인어워드는 4월1일 공고를 낸 후 9월11일 접수를 마감하는 5개월 여의 일정으로 작품응모가 이루어졌다. 올해는 특히, 코로나19의 세계적 대유행으로 인한 팬데믹 상황 속에서도 31개국에서 99개 프로젝트가 응모하는 성황을 이뤘다. 이는 지난해 25개국 75개 프로젝트 응모에 비해 크게 증가한 수치로 휴먼시티디자인어워드가 점차 높은 관심을 받는 세계적인 행사로 자리잡아 가고 있음을 방증하는 것이기도 하다.



2019 프로젝트 참가국

- 남아프리카 공화국
- 네덜란드
- 대한민국
- 독일
- 리투아니아
- 미국
- 베트남
- 브라질
- 스페인
- 싱가포르
- 영국
- 오스트리아
- 이탈리아
- 인도
- 인도네시아
- 일본
- 중국
- 캐나다
- 코스타리카
- 태국
- 포르투갈
- 폴란드
- 프랑스
- 핀란드
- 홍콩

2020 프로젝트 참가국

- 네덜란드
- 노르웨이
- 대한민국
- 독일
- 루마니아
- 리투아니아
- 멕시코
- 미국
- 베트남
- 벨기에
- 불가리아
- 브라질
- 세네갈
- 스페인
- 싱가포르
- 아르헨티나
- 에티오피아
- 우크라이나
- 이탈리아
- 인도
- 인도네시아
- 일본
- 중국
- 칠레
- 캐나다
- 코트디부아르
- 콜롬비아
- 타이완
- 태국
- 프랑스
- 필리핀

2020년 휴먼시티디자인어워드 심사위원회

찰스 랜드리 Charles Landry
심사위원장, 영국

- 코메디아 설립자
- 유럽수도혁신 어워드 심사위원
- '창조 도시' 저자
- 베를린 로버트 보쉬 아카데미 연구원

스테파노 미셸리 Stephano Micelli
이태리

- 베네치아대학 경영학부 교수
- Triennale di Milano 2015-2019의 컨설턴트이자 큐레이터

아냐 시로타 Anya Sirota
미국

- Akoaki 설립자, 건축 디자이너
- 미시간대학교 타우브만 건축도시대학 부교수 및 학술시책 부학장
- 디자인상 SXSW 에코 플레이스 바이 디자인상(2015)

루 샤오보 Lu Xiaobo
중국

- 칭화대 예술디자인 아카데미 학장, 교수
- 미국 Microsoft 방문 연구원
- 해외 공모전(Reddot 등)에 심사위원으로 다수 참여

김승회 Seounghoy KIM
한국

- 서울시 총괄 건축가
- 서울대학교 건축대학 교수
- 서울시 건축상 4회 수상

심사기준

도시 삶의 문제해결

주제가 지속 가능하고 조화로운 휴먼시티 창조를 위하여
도시, 삶, 사람, 사회, 환경, 자연 등의 디자인 문제를 다루는가?

세계적 가치확장

디자인 문제해결의 관점이 창의적이고 전세계적으로
확장될 수 있도록 파급효과가 있는가?

미래 비전 제시

디자인이 인류와 환경이 공존하는 미래지향적인 세계의 문화와 문명의 비전 제시에 기여하는가?

다양한 규모와 범주의 프로젝트에서 더 향상된 수준의 창의성을 만나다

찰스 랜드리 심사위원장

2020 휴먼시티디자인어워드가 놀라운 점은 전 세계에서 날아온 작품의 다양성이다. 그로 인해 사과와 오렌지를 비교하듯 심사가 어려워지기도 했다. 인간중심으로 디자인한 도시에 관한 아이디어의 넓은 범주는 매우 흥미로웠다. 어떤 프로젝트는 옛 도시의 재생을 다루었고, 물리적 개입도 많은 반면 커뮤니티 참여를 통해 재생을 하기 위한 아이디어를 포함하고 있었다. 어떤 것들은 대규모에 복합적이었으며, 다른 것들은 단발성이고 소규모의 산뜻한 프로젝트이기도 했다. 많은 사례가 특정 디자인 요소를 다루었고, 대단한 규모로 엄청난 계획을 지닌 것들도 있었다.

하지만 무엇보다 놀라운 것은 우리가 매우 빠르게 10개 파이널리스트를 선정했다는 점이었다. 파이널리스트 프로젝트 모두가 대상감이었다. 가장 어려운 부분은 오히려 대상을 선정하는 것이었는데, 서로 규모와 범주가 다른 높은 수준의 프로젝트들에 대해 어떻게 상대적인 가치를 평가하고 비교할 지에 대해 오랜 시간 숙고할 수밖에 없었다. 그래서 우리 심사위원들은 또 하나의 즐거운 고민거리를 안게 되었다… 어쩌면 다음 심사에는 더 많은 상을 줘야 하지 않을까 하고 말이다.

2020년 휴먼시티디자인어워드 운영위원회

이순종 SoonJong LEE
운영위원장, 대한민국

- 한국미래디자인연구원 대표
- 서울대학교 명예교수
- 전 한국디자인단체총연합회 회장

조시앙 프랑 Josyane Franc
프랑스

- 유럽 휴먼시티네트워크 대표
- 생테티엔 시떼 뒤 디자인 국제교류국장

에리코 에사카 Eriko Esaka
일본

- 아시아 유네스코창의도시 디자인 네트워크 대표
- 나고야시 문화관광교류국 팀장
- 나고야 예술대 강사

안드레아 칸첼라토 Andrea Cancellato
이태리

- ADI 디자인뮤지엄 프로젝트 매니저
- 이태리 최초 디지털문화센터 MEET 디렉터
- 전 트리엔날레 관장

마크 위 Mark Wee
싱가포르

- 싱가폴디자인카운슬 대표
- 디자인싱킹 싱가폴 선구자
- 총디렉터, 디자인 싱가포르 위원회

페르난도 마스카로 Fernando Mascaro
브라질

- FM Strategies for Design 건축가, 디자이너
- 휴먼시티프로젝트 큐레이터, 연사
- 생테티엔 디자인 국제 비엔날레 강연자, 심사위원, 큐레이터

리차드 페레즈 Richard Perez
남아프리카공화국

- 케이프타운대학교 하쏘 플래너 디자인 씽킹 스쿨 교수
- 세계은행 및 유엔재단 설계자문위원
- 전 케이프타운의 2014년 세계디자인 수도 이사회장

브랜든 기언 Brandon Gien
호주

- 굿 디자인 오스트레일리아 CEO
- 호주 연례 굿 디자인 어워드 회장
- 전 2013~2015년 WDO 세계디자인기구 회장

이충기 ChungKee LEE
한국

- 서울디자인재단 이사
- 서울시립대학교 건축학부 교수
- 전 한메건축사사무소 대표

이길형 KilHyung RHEE
한국

- 한국디자인단체총연합회 회장
- 홍익대 디자인콘텐츠대학원 교수

최경란 KyungRan CHOI
한국

- 서울디자인재단 대표이사
- 전 국민대 테크노디자인전문대학원장
- 전 광주디자인비엔날레 총감독(2015년)
- 세계디자인정책포럼 집행위원장

유연식 Yeonsik YOO
한국

- 서울특별시 문화본부장

Award Ceremony

코로나19로 인해 온라인 중계로 진행된 시상식 행사, 국내외 주요 인사들이 참석해 막을 올리다

“2021년 3월 8일 DDP에서 열린 제2회 휴먼시티디자인어워드 시상식 및 일부 주제발표 행사는 코로나 팬데믹의 여파로 지난 제1회 행사와는 다르게 온라인 화상중계 방식을 병행했다.
코로나 방역수칙에 따라 철저히 개인간 거리두기를 지켜 많은 수의 외빈이 참석하는 것은 불가했으나 서울시장 권한대행 및 서울시 관계자, 수상 국가의 대사 및 외교관, 디자인 관련단체장 등 국내외 주요 인사들이 대거 참석해 이번 행사의 가치에 대한 관심과 기대감을 다시 한 번 확인해 주었다.”

2020 휴먼시티디자인어워드 본 행사 개최

제2회 휴먼시티디자인어워드 시상식이 2021년 3월8일 DDP에서 개최되었다. 코로나19 바이러스 여파로 온라인 화상중계 방식으로 진행된 이 날 시상식엔 서울시장 권한대행, 서울시의회 의장, 서울디자인재단 대표, 수상 국가의 대사 및 외교관, 국내 디자인관련 단체장 등이 참석했다. 이 날 행사에선 대상작 1편과 9편의 파이널리스트가 발표되었고, 대상에겐 1억원의 상금이 전달 되었다. 대상으로 선정된 이탈리아의 “카운트리스 시티즈(Countless Cities)”는 전 세계적으로 시골을 기피 하는 현상이 증가하는 시기에 이탈리아 시칠리아 섬의 시골 마을 파바라 중심부에 위치한 낡고 반쯤 버려진 집을 현대 미술 전시 및 커뮤니티 공간으로 재창조한 프로젝트이다. 이를 통해 10년 전 관광객이 전무한 도시를 디자인 예술 재생사업으로 10만 명이 찾는 도시로 활성화시켰다.

대상을 수상한 이탈리아 프로젝트팀의 디자이너 안드레아 바르톨리(Andrea Bartoli)는 “마피아로 낙후되었던 도시가 공동체적 연대로 젊은이들을 위한 도시가 되었고, 사람들의 꿈을 실현한 작은 공동체는 새로운 도전을 그려내고 있다”며 “이 프로젝트는 계속되고 있으며 향후 공공 공간, 미래 세대의 교육, 효율적이고 지속가능한 거주지에 투자할 예정이다”고 소감을 전했다. 대상 작품 외에 파이널리스트에 오른 나머지 9개 프로젝트들도 모두 인간중심 도시의 구현을 위해 우리 일상을 실제로 바꾸는 실현가능한 사례를 보여주고 있다. 코로나19로 전 세계가 혼돈의 한 해를 보냈음에도 제2회를 맞은 휴먼시티디자인어워드에 세계 31개국에서 99개 프로젝트가 접수되었으며 이는 2019년 대비 32%가 증가한 숫자로서 이 상의 취지에 대한 세계 디자인계의 관심을 보여주는 반증이다

창조도시의 세계적 권위자이자 휴먼시티디자인어워드 심사위원장인 찰스 랜드리(Charles Landry)는 “많은 프로젝트가 사람 중심으로 디자인 된 도시가 무엇인지에 대한 다양한 접근 방식을 선보여 흥미로웠다”며 “휴먼시티디자인어워드의 신념이자 지침은 모두에게 있어 도시를 더 살기 좋은 곳으로 만들고자 노력하는 여러 프로젝트를 알리는 것” 이라고 말했다.

최경란 서울디자인재단 대표이사는 “코로나로 인해 서로를 마주 대하기 어려운 상황이지만 지금이야 말로 참여와 협력을 통한 디자인으로 사람 중심의 도시다움을 회복하기 위해 지속가능한 미래에 대한 논의가 간절히 필요한 시점”이라며, “휴먼시티디자인어워드는 도시디자인 전문가, 커뮤니티 전문가, 건축가, 행정가, 교육기관과 세계도시의 주민들이 모두 기대하고 꿈꾸는 도시 디자인 축제로 성장할 것”이라고 확신했다.

한편 휴먼시티디자인어워드 운영위원이자 전 밀라노 트리엔날레 디자인뮤지엄(Milano Triennale Design Museum) 관장인 안드레아 칸첼라토(Andrea Cancelato)는 “휴먼시티디자인어워드는 디자인 분야가 다원적이고 포괄적이며, 개방적이어서 인류가 이 세계에 대해 요구하는 변화에 민감하게 반응할 수 있도록 희망을 보여주는 공모전”이라며 이 상의 의미를 강조했다.

2020 휴먼시티디자인어워드 본 행사 개최

시상식

“2020 휴먼시티디자인어워드 시상식을 서정협 서울시장 권한대행이 각국의 대사들에게 펜데믹으로 현장 참석을 못한 수상자를 대신하여 수여하였다.”

대상: 카운트리스 시티즈 | 팜 컬처럴 파크
수상하는 주한 이탈리아 대사 페데리코 파일라

파이널리스트: 에어본 닷 반둥 | 반둥창의도시포럼
수상하는 주한 인도네시아 대사 우마르 하디

파이널리스트: 디자인 밋츠 더 코히, 파.벨라 | 그레코 디자인과 파벨라
수상하는 주한 브라질 대사 루이스 엥히끼 쏘브레이라 로뻬스

파이널리스트: 에덴 낙원 메모리얼 | 최시영
수상하는 최시영

파이널리스트: 푸저우 어반 커넥터 | 룩 건축사무소, 룩분지, 응 쇼르 히앙
수상하는 주한 싱가포르 대사 에릭 테오 분 히

파이널리스트: 엘리펀트 월드 | 분섬 프렘타다
수상하는 주한 태국 공사/공관차석 반차 유은용쫑짜른

파이널리스트: 메데인 리버 파크 | 세바스챤 몬살베 고메즈, 후안, 데이비드 호요스 토보르다
수상하는 주한 콜롬비아 대사 후안 카를로스 카이사 로세로

파이널리스트: 세카이호텔
수상하는 주한 일본문화원장 추조 카즈오

파이널리스트: 스루루 다 문다우 | 마르셀로 로센바움,
로드리고 엠브로시오, 아드리아나 벤구엘라
수상하는 주한 브라질 대사 루이스 엥히끼 쇼브레이라 로뻬스

파이널리스트: 워터 파운텐 가든 | 엠마누엘 루이그랑, 케르 티 오산
수상하는 주한 프랑스 문화원장/문화참사관 루도빅 기요

대상

카운트리스 시티즈 | 팜 컬처럴 파크 | 이탈리아

파이널리스트

에어본 닷 반둥 | 반둥창의도시포럼 | 인도네시아

디자인 밋츠 더 코히, 파.벨라 | 그레코 디자인과 파벨라 | 브라질

에덴 낙원 메모리얼 | 최시영 (김광준 기여) | 한국

엘리펀트 월드 | 분섬 프렘타다 (방콕 프로젝트 스튜디오 기여) | 태국

푸저우 어반 커넥터 | 룩 건축사무소, 룩분지, 응 쇼르 히앙 | 싱가포르

메데인 리버 파크 | 세바스챤 몬살베 고메즈, 후안 데이비드 호요스 토보르다 | 콜롬비아

세카이 호텔 | 세카이호텔 | 일본

스루루 다 문다우 | 마르셀로 로센바움, 로드리고 엠브로시오, 아드리아나 벤구엘라 | 브라질

워터 파운텐 가든 | 엠마누엘 루이그랑, 케르 티 오산 | 프랑스

축하 메시지

우마르 하디 Umar Hadi
주한 인도네시아 대사

“2020 휴먼시티디자인어워드의 파이널리스트에 선정된 인도네시아의 티타 라라사티에게 축하를 보냅니다. 당신이 참여한 에어본닷반둥 프로젝트는 반둥의 주민들뿐만 아니라 모든 인도네시아 인에게 자부심이 되었습니다.
또한 서울시와 서울디자인재단에 이 어워드 행사에 대한 감사를 전합니다.”

루이스 엥히끼 쏘브레이라 로뻬스 Luis Henrique Sobreira Lopes
주한 브라질 대사

“모두와 함께 이곳 휴먼시티디자인어워드 행사장에 오신 것을 환영하고 싶습니다.
오늘 우리는 포용과 인류애를 위한 작업을 하는 디자이너들을 기념합니다. 그들의 창작물은 사람들의 삶을 바꾸고 거주 환경과의 관계에 더욱 깊이를 만듭니다.
모든 분들께 감사드리며 이번 어워드의 선정 과정에서 파이널리스트 단계에 오른 모든 디자이너들, 물론 두 명의 브라질 동포들에게도, 작품에 대한 찬사를 보냅니다.
축하합니다.”

페데리코 파일라 Federico Failla
주한 이탈리아 대사

“휴먼시티디자인어워드의 두 번째 행사를 치루는것에 대해 서울디자인재단에 축하를 보내고 싶습니다. 이 행사는 인간과 도시환경 등 환경 전반간의 강력한 연결고리에 대해 인식을 높이고 이 관계를 어떻게 더 상호 개선할 수 있을지에 대한 고민을 하는 권위있는 기회가 되었습니다. 이 미션은 혁신적이고 지속가능한 디자인, 그리고 녹색 성장과 지속가능성의 홍보에 있어 최전선을 달리는 국가인 이탈리아가 매우 공감하는 것입니다. 2021년은 매우 중요한 한 해입니다. 대한민국이 P4G(녹색 성장 파트너쉽과 글로벌 목표 2030) 서밋을 개최하고 이탈리아는 영국과 함께 기후 변화에 대한 COP26을 공동개최할 것입니다.

저는 이 상의 2020년 버전이 무엇보다 기대됩니다. 주최자와 파이널리스트 모두를 응원합니다!”

후안 카를로스 카이사 로세로 Juan Carlos Caiza Rosero
주한 콜롬비아 대사

“이 놀라운 상의 모든 파이널리스트에게 진심으로 축하를 전하고 싶습니다. 이 프로젝트들는 지속가능한 기준으로 도시 개발의 중심 가치를 강조함으로써 시민들이 좋은 삶의 질을 향유하는 동시에 자연 자원과 그 보존의 중요성을 인식하여 현재와 미래 세대의 안녕을 다루고 있습니다.
감사합니다”

에릭 테오 분 히 Eric Teo Boon Hee
주한 싱가포르 대사

“2020 휴먼시티디자인어워드의 모든 파이널리스트에게 마음 속으로부터 축하를 보냅니다!
싱가포르 출신의 건축가 룩분지가 탑 10 파이널리스트에 포함되었다는 점이 자랑스럽습니다. 푸저우 트랜스-어반 커넥터에 대한 룩의 디자인은 중국 푸저우 시 중앙에 위치한 금우산(Jinniushan) 전체를 둘러싸는 19km 길이의 공중 숲 보행로로,형태적으로 아름다울뿐만 아니라 사람-중심적이고 지속가능한 디자인과 기능면에서 훌륭합니다. 이 친환경적 커넥터는 주변의 아름다운 산 경치와 완벽한 조화를 이루며 어우러집니다. 앞으로도 휴먼시티디자인어워드가 지속가능한 도시 디자인에 관한 교류를 촉진하고 지속가능한 생태계와 우리 시민들의 더 나은 삶의질을 위해 작업하는 디자이너를 기념하는 플랫폼의 역할을 수행해주기를 바랍니다.”

추조 카즈오 Chujo Kazuo
주한 일본문화원장

“일본의 세카이호텔을 비롯한 파이널리스트들 모두 축하드립니다.
휴먼시티디자인어워드가 세계 곳곳에서 지속가능한 도시를 향한 움직임에 기여하기를 바랍니다.”

반차 유은용쫑짜른 Bancha Yuenyongchongcharoen
주한 태국 공사/공관차석

“서울 태국대사관을 대표해서 오늘 이렇게 가치있는 행사를 주최해준 주최측에 감사를 전하고 싶고, 나아가 이 중요한 2020 휴먼시티디자인어워드를 수상한 방콕 프로젝트 스튜디오의 분섬 프렘타다에게 축하를 전합니다.
엘리펀트월드 프로젝트는 태국 정부와 수린 지자체의 지원을 받아 세계적인 수준의 코끼리 보존 및 교육 센터를 짓고자 했습니다. 수린 지역의 사람들은 수백년간 코끼리를 길러온 것으로 알려져 있습니다. 이 프로젝트는 위에서 언급한 모든 목적을 수행할뿐만 아니라 나아가 프렘타다씨의 비전, 헌신과 노력을 반영하는 훌륭한 디자인입니다.
코끼리가 태국을 상징하는 동물이며, 태국의 대사관 깃발 중앙에는 거의 백년 가까이 흰 코끼리가 자리잡고 있었습니다. 따라서, 태국은 코끼리 보존에 매우 높은 우선순위를 두고 있습니다. 최근 조사에 따르면 태국의 숲에는 약 4,000마리의 야생 코끼리가 살고 있다고 합니다. 매년 7% 가량 늘어나는 야생 코끼리의 수입니다.”

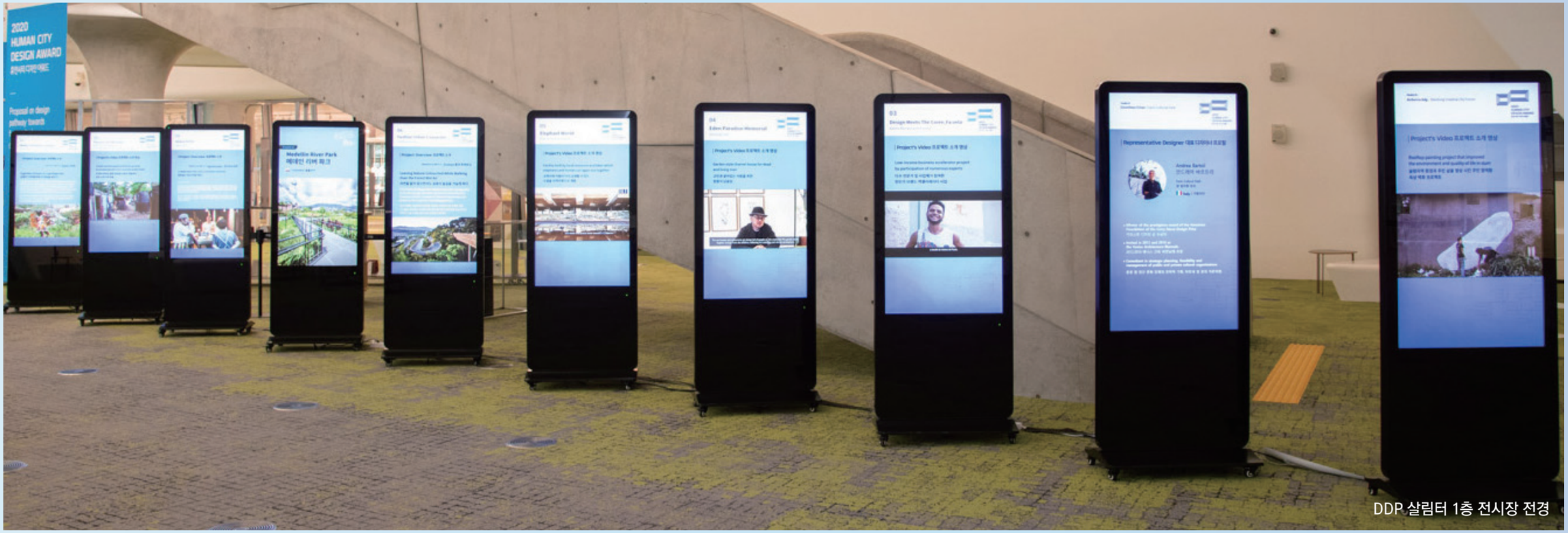
루도빅 기요 Ludovic Guillot
주한 프랑스 문화원장/문화참사관

“오늘 제2회 휴먼시티디자인어워드에서 프랑스의 디자이너 임마누엘 루이그랑이 “워터파운틴 가든”으로 상을 받는 것이 매우 기쁩니다. 작년에는 프랑스 디자이너 이자벨 디롱이 서울 디자인 위크에서 수상하기도 했습니다.
휴먼시티디자인어워드는 디자이너들을 한데 모아 지속가능한 도시 생태계를 만들고자 하는 포부를 가지고 있습니다. 이런 협력은 오늘날 필수적이며, 우리는 프랑스의 디자인이 대한민국에서 보여지고 인지되고 있다는 점을 기쁘게 생각합니다.
임마누엘 루이그랑을 대신해 여기 계신 모든 분들과 서울디자인재단에 감사를 전합니다.”

2020 휴먼시티디자인어워드 시상식 참석한 각국 대사 및 디자인 관련 관계자들

전시회

“2021년 3월 8일 DDP 전시장에선 제2회 휴먼시티디자인어워드 수상작 전시회가 개최되었다. 전시회에는 대상작과 파이널리스트 9개 프로젝트가 소개되어 세계 각국에 휴먼시티 디자인의 우수한 사례를 공유하고, 확산하는 자리가 되었다.”

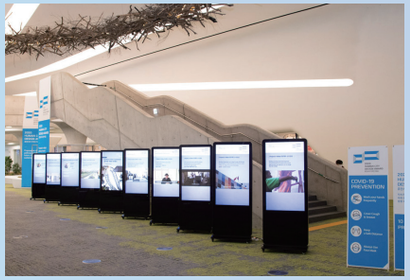


DDP 살림터 1층 전시장 전경

2020
HUMAN CITY
DESIGN AWARD
휴먼시티 디자인 어워드
Proposal on design
pathway towards
future city for
sustainable society

COVID-19
PREVENTION
10 FINALISTS
PROJECTS
2020
HUMAN CITY
DESIGN AWARD
휴먼시티 디자인 어워드

2020
HUMAN CITY
DESIGN AWARD
휴먼시티 디자인 어워드



컨퍼런스

“시상식에 이어 휴먼시티디자인 컨퍼런스가 행사 현장에서 진행되었다. 이번 컨퍼런스는 디자인 분야의 세계적인 권위자들과 수상자들이 온라인 화상중계를 통해 휴먼시티디자인의 가치와 비전을 논의하고, 인간과 환경이 조화롭게 공존하는 휴먼시티디자인의 지속가능한 미래를 모색하는 뜻깊은 자리였다.”

에어본 닷 반둥	반둥창의도시포럼
카운트리스 시티즈	팜 컬처럴 파크
디자인 밋츠 더 코히, 파.벨라	그레코 디자인과 파벨라
에덴 낙원 메모리얼	최시영
엘리펀트 월드	분섬 프렘타다
푸저우 어반 커넥터	룩 건축사무소, 룩분지, 응 쇼르 히앙
메데인 리버 파크	세바스챤 몬살베 고메즈, 후안, 데이비드 호요스 토보르다
세카이 호텔	세카이호텔
스루루 다 문다우	마르셀로 로센바움, 로드리고 엠브로시오, 아드리아나 벤구엘라
워터 파운텐 가든	엠마누엘 루이그랑, 케르 티 오산
주제 발표 (주제:포스트 코로나 시대 참여와 협력을 통한 디자인)	찰스 랜드리 루 샤오보 아냐 시로타
참여 토론	아냐 시로타, 루 샤오보, 이충기, 스테파노 미첼리, 페르난도 마스카로
새로운 방식의 삶 디자인하기	존 타카라
미래의 인류와 창의적인 도시들	루이사 콜리나

별처럼 많은 도시에서 별보다 빛나는 디자인이 피어나다

사람이 디자인의 중심에 서는 순간 협력과 소통, 변화와 용기가 채워진다.

세네갈의 소녀가 분수정원에서 교과서를 손에 잡게 되었다.
브라질의 쓰레기 더미에선 새로운 희망을 담은 타일이 만들어진다.
이태리의 마피아가 휩쓸던 마을에선 문화의 향기가 다시 피어난다.
태국의 이방을 떠돌던 쿠이족과 코끼리는 고향의 안식처를 되찾았다.
한국의 추모공원에선 기억과 휴식, 그리고 모임과 세미나가 함께 한다.
인도네시아의 빈민가에선 벽화와 문화공간이 활기를 불어 넣는다.
중국에선 공중 산책로가 도시를 이어줘 자연을 그대로 즐기게 한다.
콜롬비아의 강으로 나뉘었던 마을은 식물공원으로 이어져 교류한다.
일본의 쇠락했던 도시는 호텔로 변신해 손님맞이에 분주하다. 브라질 빈민가에선 그 지역의 브랜드가 줄을 이어 탄생하고 있다.
빈부와 격차, 갈등과 좌절, 낙후와 불평등을 몰아내는 것은 결국 사람.
사람이 중심에 서는 순간 협력과 소통이, 변화와 용기가 그 자리를 채운다.
디자인은 사람과 사람, 자연과 환경, 변화와 긍정을 릴레이 하게 한다.
'휴먼시티디자인어워드'는 그 릴레이를 잇는 연대와 응원의 바톤이다.

역동적인 디자인으로 버려진 공간을 전시공간으로 바꾸다

카운트리스 시티즈 Countless Cities

“이태리 시칠리아 섬의 황폐한 시골마을 파바라에 열린 커뮤니티, 예술 중심지 공간으로 바꾼 비엔날레 개최 프로젝트. 지역민, 예술가, 건축가 및 세계 도시들의 참여로 버려진 농촌 도시 전체를 활성화 시켜 도시, 국경과 언어, 문화의 경계를 넓혔다.”

실현도시: 이탈리아 파바라
디자이너 국가: 이탈리아
수상자 및 공동참여: 팜 컬처럴 파크, 안드레아 바르톨리, 플로린다 사이 에바, 칼라 바르톨리, 비올라 바르톨리, 로사리오 카스텔라나, 마리아 크리스티나 디 칼렌 티니, 안나 마리아 그라소, 앨리스 아쿠아 비바, 다리오 펠리체, 안토니오 리조, 클라우디아 코센티노, 프란체스코 리파리, 살바토레 질 리아, 릴로 질 리아, 린다 미니 오, 니콜라 코스 탄자, 피노 게 레라, 마우리치오 카르타, 미국 나폴리 영사관, 코무네 디 파바라, 문화성, 폰다지오네 유니폴리스

디자이너: 안드레아 바르톨리 (Andrea Bartoli)

오랜 역사를 지닌 이 마을은 마피아로 인해 범죄와 가난에 시달려야 했다

오늘날 지구 상에는 77억명의 사람이 살고 있다고 추정된다. 세계 인구의 반 이상이 도시 환경에서 거주하고 있으며 탈 지방 현상은 계속해서 가속화하고 있다. 기후 변화, 경제적 격변, 도시로의 범지구적 이주 현상은 인류의 미래를 결정짓게 될 것이다.

도시란 무엇인가? 어떻게 작동하는가? 우리는 왜 어떤 도시를 다른 곳보다 더 사랑하는가? 수천 수만의 도시(Countless Cities)는 2년마다 열리는 비엔날레형 전시로, 2019년 6월 시실리 섬의 파바라(Favara)라는 지방 소도시의 현대 미술 센터인 팜 컬처럴 파크(Farm Cultural Park)에서 처음 개최되었다. 팜(The Farm)은 거의 버려지고 폐허화 되었던 파바라 중심지를 현대 예술을 전시하는 커뮤니티 공간으로 탈바꿈시킨 야심찬 도시재생 프로젝트이다.

역동적인 디자인으로 버려진 공간을 전시공간으로 탈바꿈 시킨 '카운트리스 시티즈'(Countless Cities)

파바라는 과거에 아름다운 마을이었고, 유명한 사람들이 이곳에서 태어나기도 했지만, 그 후 오랜 세월 쇠퇴하면서 도시는 마피아에게 공간을 내주고 남용되고 버려졌다. 2010년 마을 최초로 팜 컬처럴 파크(Farm Cultural Park)이라는 민간 문화 센터가 예술, 문화, 교육을 도입해 버려진 역사 지구를 주요 관광명소이자 문화 명소로 탈바꿈하게 만들었다. 순식간에 자신감과 열정이 지역에 확산되며 파바라를 젊은이들을 위한 도시로 변모시켰다. 문화 예술의 도시, 실험의 도시, 그리고 지금은 도시재생의 작은 세계 수도로 자리매김되게 만들 수 있었다.

그 중에서도 수천 수만의 도시 전시엔 세계 곳곳의 도시를 특별하게 만드는 데 기여하는 혁신적인 활동을 이어온 사진가, 예술가, 건축가, 문화기획자 등이 참여한다. 이런 실천은 다음의 세 가지 주제를 관통한다 - 거버넌스, 회복탄력적 도시, 깨어난 청소년.

마테오 살비니(Matteo Salvini)의 정책에 대응하는 차원에서 첫 번째 전시를 통해 아프리카의 도시를 기념했고 유명한 건축가 데이빗 아제이(David Adjaye)가 기획한 주제전을 진행했다. 우리는 물리적으로나 정신적으로나 예술가와 전시가 모든 최전방에서 유목민과 같아야 한다고 믿는다. 국가간 경계를 넘어 모든 방향으로 언어와 문화를 퍼뜨리고 변환 기숙의 지평을 넓히는 것이다. 전시와 파빌리온은 파바라 시 곳곳에서 펼쳐진다. 자신이 살아가는 도시와 자기 자신을 계발하도록 이끈다.

팜 컬처럴 파크는 이번 공모에 제출된 네 가지 프로젝트에 숨을 불어넣은 모체이다. 이 네 가지 프로젝트는 설립된 지 5년이 지나지 않아 파바라 생태계의 일부를 대표하고 있는데, 바로 어린 아이들을 위한 건축 학교인 SOU, 지기자기(Zighizaghi), 퀴드 비콜로 루나(Quid Vicolo Luna)와 수천 수만의 도시(Countless Cities)가 그것이다. 그리고 또 현재 진행

낡고 버려졌던 집을 미술전시 및 커뮤니티 공간으로 재창조했다

중인 바른 행동 - 사회적 기업 파바라 협회(Favara Società per Azioni BUONE - Social Enterprise)가 있어 앞으로 수십년간 할 일이 무궁무진하다.

우리가 사회적 기업에서 시작한 프로세스의 주안점은 도시의 개선에 있어 각 시민의 노력이 얼마나 중요한지 시민들이 직접 인지하도록 하는 것이었다. 이 방법으로 10년 안에 파바라의 모든 시민이 주차장, 임대주택, 문화센터, 어린이집의 일부를 소유하게 될 것이다. 바른 행동 - 사회적 기업 파바라 협회는 도시의 경제 엘리트 층만이 아니라 모든 시민에게 기회를 열어 둘 것이다. 이 사업을 통해 우리는 전략적 개발 자산을 소유하고 있는 사람들을 금전적 투자가 가능한 사람들, 그리고 역시 이 과정을 수행하기 위해 필요한 기술을 가진 사람들과 매칭하려 한다. 이 프로젝트에는 끝이 없으며, 아마 이미 도시에서 만들어지고 풍부해지고 견고해진 여러 경험을 시스템적으로 구상하는 과정이라고 보는 것이 더 정확할 것이다. 이 경험이란 바로 팜 컬처럴 파크, 어린 아이들을 위한 건축 학교 SOU, 퀴드 비콜로 루나, 팔라초 카피시, 젊은 여성을 위한 정치 학교인 프라임 미니스터, 그리고 세계 도시를 기념하는 비엔날레인 수천 수만의 도시를 말한다.

우리는 향후 10년 안에 파바라 인구가 3만 2천 명에서 3만 7천 명으로 늘어날 것으로 보고 있고, 그 후에도 2050년까지 10년마다 5천 명의 인구 성장이 가능하도록 계획하고 있다. 이를 위해 공공 공간, 미래 세대의 교육, 효율적이고 지속가능한 거주지에 투자할 생각이다. 직업 훈련과 직장에 젊은 피를 수혈해 젊은이들이 일자리를 찾기 위해 다른 도시로 이주하는 것이 아니라, 오히려 다른 사람들이 파바라에 와서 살고 싶도록 만들고자 한다. 도시에서 좋은 삶을 누리게 하기 위해 우리는 이 지역에서 세 가지 우선순위에 집중할 예정이다 - 풍부하고 다양하면서도 저렴한 거주지의 제공, 교육 및 직업의 제공, 그리고 시민들의 삶의 질을 향상시키기 위한 프로젝트, 전략 및 행동의 채택 등이 그것이다.

“예술의 영감을 받은 도시디자인을 통해 도시 전체를 재활성화한 성공사례이다”

– 심사위원 찰스 랜드리 –

이탈리아 시칠리아 섬의 시골 마을 파바라 중심부에 위치한 낡고 반쯤 버려진 집을 현대 미술 전시 및 커뮤니티 공간으로 재창조한 이 프로젝트는 우리 삶에서 도시를 스스로 개선시켜 나갈 수 있는 방법을 제시한다.

팜 컬처럴 파크는 예술의 영감을 받은 재생 사업을 통해 도시 전체를 재활성화한 놀라운 성공 사례이다. 10년 전 파바라에 관광객이란 전무했지만, 오늘날 10만명이 넘는다. - 숙소라고는 6명이 잠잘 곳 뿐이었지만 이제 600개가 넘는다. 주민이 모은 마을 성금 중 일부를 마을로 되돌려 재투자하기 위한 ‘공동가치위원회(Society for the Common Good)’를 만들었고 이를 통해 건물을 친환경화하고, 포켓공원을 조성하는 등 많은 작업을 하고 있다. 국제적으로도 재활성화의 모범 사례이다.

버려졌던 시골마을에 연간 10만명이 넘는 관광객이 찾아오게 되었다

마피아로 낙후되었던 도시가 디자인을 통해 공동체적 연대로 변화의 꿈을 이루다

2020 휴먼시티디자인어워드
대상: 카운트리스 시티즈|팜 컬처럴 파크
안드레아 바르톨리 (Andrea Bartoli)

디자인의 대상이 된 지역의 특징과 프로젝트를 기획하게 된 배경은 무엇입니까?

파바라는 과거에 아름다운 마을이었고, 명사들이 이곳에서 태어났습니다. 그 후 오랜 기간 동안 쇠퇴하면서 도시는 마피아에게 공간을 내줘 낙후되고 버려졌습니다. 2010년 마을 최초로 팜 컬처럴 파크(Farm Cultural Park)라는 민간문화센터가 예술, 문화, 교육을 도입해 버려진 역사지구를 주요 관광명소이자 문화명소로 탈바꿈시켰습니다. 순식간에 자신감과 열정이 확산되며 파바라를 젊은이들을 위한 도시로 변모시켰습니다. 실험의 도시, 그리고 지금은 도시 디자인의 세계적 표본입니다. 세계 최고의 권위를 지닌 뉴스매체가 파바라에 대해 이야기했고 파바라의 변화를 이끈 주역들은 가장 중요한 국제 문화행사에 초대됩니다. 오늘날 사람들의 꿈을 실현한 작은 공동체는 새로운 도전을 그려내고 있습니다. 도시의 미래를 꿈꾸고 디자인하고 운영하는 것으로 말이지요..

프로젝트의 설계에서부터 개발까지의 주안점과 이로 인해 기대되는 지역사회의 변화에 의한 성과는 무엇입니까?

2010년에 설립되어 본 공모전의 대상이 될 수 없는 팜 컬처럴 파크는 이번 공모에 제출된 네 가지 프로젝트에 숨을 불어넣은 모체입니다. 이 네 가지 프로젝트는 설립된 지 5년이 지나지 않아 파바라 생태계의 일부를 대표하게 되었는데, 바로 어린 아이들을 위한 건축 학교인 SOU, 지기자기(Zighizaghi), 퀴드 비콜로 루나(Quid Vicolo Luna)와 수천 수만의 도시(Countless Cities)가 그것입니다. 그리고 또 현재 진행중인 바른 행동 – 사회적 기업 파바라 협회(Favara Società per Azioni BUONE – Social Enterprise)가 있어 앞으로 수십년간 할 일이 많습니다. 우리가 사회적 기업에서 시작한 프로세스의 주안점은 도시의 개선에 있어 각 시민의 노력이 얼마나 중요한지 시민들이 직접 인지하도록 하는 것입니다.

이 방법으로 10년 안에 파바라의 모든 시민이 주차장, 임대주택, 문화센터, 어린이집의 일부를 소유하게 될 것입니다. 바른 행동 – 사회적 기업 파바라 협회는 도시의 경제 엘리트 층만이 아니라 모든 시민에게 기회를 열어 둘 것입니다. 누구나 참여할 수 있습니다. 이 사업을 통해 우리는 전략적 개발 자산을 소유하고 있는 사람들을 금전적 투가자 가능한 사람들, 그리고 역시 이 과정을 수행하기 위해 필요한 기술을 가진 사람들과 매칭할 예정입니다.

지방정부 및 지역사회와의 협력적 제휴관계와 프로젝트 실행에 대한 확장성은 어느정도인지요?

우리는 도시들이 그들 스스로를 해방시키는 데 필요한 모든 자원을 이미 가지고 있기에, 지금 필요한 것은 정신의 변화라고 생각합니다. 파바라의 은행 예금 전체가 얼마인지 아십니까? 적어도 5억 유로 이상으로 추정됩니다. 이러한 총액의 10%만 바른행동 – 사회적 기업의 파바라 협회에 투자한다면, 우리는 5,000만 유로로 파바라를 이탈리아 남부에서 가장 아름답고, 환영받고, 포용적이며, 혁신적이고, 재미있는 도시로 탈바꿈할 수 있습니다. 우리는 향후 10년 안에 파바라 인구가 3만 2천 명에서 3만 7천 명으로 늘어나, 그 후에도 2050년까지 10년마다 5천 명의 인구 성장이 가능하도록 계획하고 있습니다.

우리는 공공 공간, 미래 세대의 교육, 효율적이고 지속가능한 거주지에 투자하고 싶습니다. 우리는 직업 훈련과 직장에 젊은 피를 수혈해 젊은이들이 일자리를 찾기 위해 다른 도시로 이주하는 것이 아니라, 오히려 다른 사람들이 파바라에 와서 살고 싶도록 만들고자 합니다.

우리는 노인, 장애인, 그리고 소외된 모든 이들을 위한 장소와 활동, 서비스를 만들 것입니다. 바른 행동 – 사회적 기업 파바라 협회는 부채에 허덕이며 일반적인 민원에 대한 대응조차 버거워 하던 파바라 시의 기능을 지원하는 보조 조직이 될 것입니다.

프로젝트 진행을 위한 예산확보 문제를 어떻게 해결했는지요?

여기서도 바른 행동 - 사회적 기업 파바라 협회와 팜 컬처럴 파크가 구분되어야 합니다. 팜과 그 프로젝트의 경우, 인터넷에서 조금만 알아보면 사업 효과와 반응을 쉽게 알 수 있습니다. 바른 행동 - 사회적 기업 파바라 협회의 경우, 2018년 중반에 아이디어 구상을 시작했습니다. 오늘 우리는 이미 최소 7만 유로의 초기 자본금을 모아 사업을 시작할 준비가 되었지만, 코로

나 바이러스와 그에 따른 사회적 거리두기 조치로 인해 아직 공증인을 통해 설립 증서를 작성하지 못했습니다. 그러나, 중요한 점은 70명이나 되는 사람들이 처음부터 이 프로젝트의 일부가 되기로 결정한 것이 절대 평범한 일이 아니라는 것입니다. 게다가, 다른 많은 사람들이 추후 합류할 의사를 표명했습니다.

프로젝트가 시작된 시점과 현재의 성과에 대해 평해 주세요. 이 지역을 더 발전시켜 나갈 향후 계획도 알려주시겠습니까?

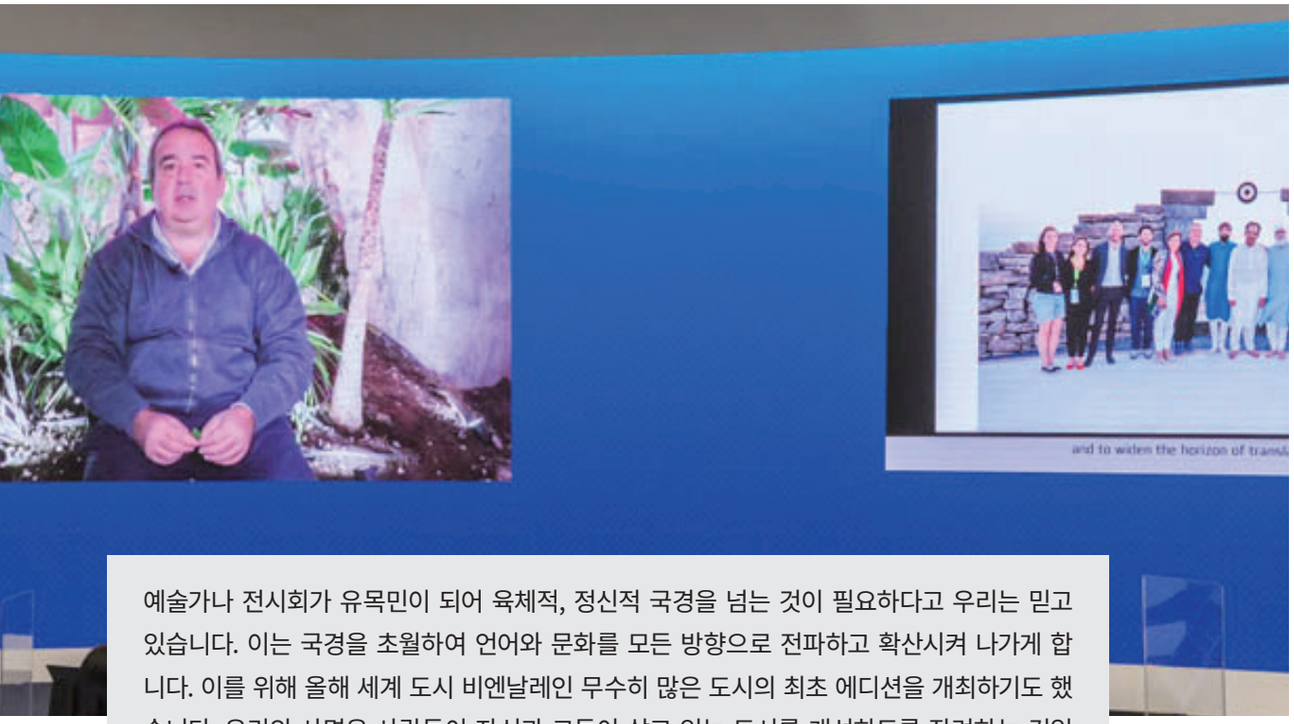
바른 행동 – 사회적 기업 파바라 협회는 파바라의 미래를 이끌어가는 프로젝트로 기획되어 2018년 6월부터 홍보의 첫발을 내딛기 시작했습니다. 이 기나긴 기간 동안 우리는 시민들 뿐만 아니라 컨설턴트, 건축가, 도시 계획가, 대학, 공공 및 민간 기관의 참여를 받아냈습니다.

이 프로젝트에는 끝이 없으며, 아마 이미 도시에서 만들어지고 풍부해지고 견고해진 여러 경험을 시스템적으로 구상하는 과정이라고 보는 것이 더 정확할 것입니다. 이 경험이란 바로 팜 컬처럴 파크, 어린 아이들을 위한 건축 학교 SOU, 퀴드 비콜로 루나, 팔라초 카피시, 젊은 여성을 위한 정치 학교인 프라임 미니스터, 그리고 세계 도시를 기념하는 비엔날레인 수천 수만의 도시를 말합니다. 바른 행동 – 사회적기업 파바라 협회(Favara Societa per Azioni BUONE-Social Enterprise)와 함께, 향후 30년 동안 파바라 시민권을 3만 2천 명에서 5만 명으로 늘릴 계획입니다.

우리는 도시에서 좋은 삶을 위해 세 가지 우선순위에 집중할 예정입니다 – 풍부하고 다양하면서도 저렴한 거주지의 제공, 교육 및 직업의 제공, 그리고 시민들의 삶의 질을 향상시키기 위한 프로젝트, 전략 및 행동의 채택 등이 그것입니다.

버려진 공간을 관광객을 위한 전시공간으로 바꾸다

"카운트리스 시티즈"



예술가나 전시회가 유목민이 되어 육체적, 정신적 국경을 넘는 것이 필요하다고 우리는 믿고 있습니다. 이는 국경을 초월하여 언어와 문화를 모든 방향으로 전파하고 확산시켜 나가게 합니다. 이를 위해 올해 세계 도시 비엔날레인 무수히 많은 도시의 최초 에디션을 개최하기도 했습니다. 우리의 사명은 사람들이 자신과 그들이 살고 있는 도시를 개선하도록 장려하는 것입니다. 왜 이 비엔날레가 도시에 집중하는지 궁금하실 수도 있습니다.

오늘날 지구에는 77억 명이 살고 있는 것으로 추정되고 있습니다. 전 세계 인구의 절반 이상이 도시환경에 살고 있으며, 시골을 떠나는 것이 갈수록 심화됩니다. 기후변화, 경제 혼란, 그리고 도시로의 세계적 이주는 인류의 미래를 정의합니다.

도시란 무엇일까요? 도시는 어떻게 기능합니까? 왜 우리는 다른 것들보다 도시를 사랑할까요? 나폴리 미국영사관의 후원으로 2019년 첫 에디션을 주최합니다.

Addis Abeba -Adriano Marzi

주요 토픽은 다음과 같습니다.

젊은이의 도약, 회복력 있는 도시, 거버넌스 퍼스트

저희는 David Adjaye가 큐레이팅한 53개 아프리카 도시에서 주 전시회를 개최하고 전세계 다른 여러 도시에서 전시회를 주최했습니다.

이 초고층 빌딩이 보이세요? 미완성 작품입니다. 우리는 베이루트의 중심에 있습니다. 이곳에서 전쟁 동안 군인들이 발포했습니다. 이 초고층 빌딩은 예술가인 Jad El Khoury가 건물의 모든 창문을 색깔 있는 커튼으로 덮을 때까지 전쟁의 상징이었습니다. 그 건물을 윈드 타워로 바꾸어 나쁜 추억을 쫓고 희망을 주었습니다.

대신 우리는 카이로 인근 지역에 있습니다. 가비지 시티(Garbage City)입니다. 약 3만명이 폐기물의 수집과 처분을 하고 있습니다. 이렇게 지옥처럼 보이는 곳에서 우리는 아름다움을 발견합니다. 어린이 어드벤처 캠프, 폴란드 예술가의 조각 작품, 10대들이 비둘기를 키우는 건물 위 옥상 테라스입니다.

또, 디트로이트 전시회를 주최하게 되어 영광으로 생각합니다. 2018년 저는 다행히 미국 국무부가 주최하는 미국에서의 멋진 경험을 할 수 있었습니다. 저는 워싱턴, 피츠버그 그리고 마지막으로 디트로이트를 방문했습니다. 제 인생에서 디트로이트처럼 저를 뒤흔든 도시가 없었습니다. 슬픔과 불가사의의 상반된 감정을 설명하기는 어렵습니다. 디트로이트는 당신을 불안정하게 하지만 당신을 압도할 것입니다. 육체적인 것뿐만 아니라 정신적인 '공간'의 차원을 느낄 수 있습니다. 비록 소규모이긴 하지만 파바라(Favara)에서 디트로이트와 같은 문제를 마주했습니다. 비엔날레 기간 동안, 우리는 팜(Farm)과 CDAD, 파바라와 디트로이트 사이의 자매결연 협정에 서명했습니다. 향후 몇 주 내에 우리는 수 많은 도시에서 두 번째 에디션을 시작할 예정입니다.

올해의 주된 토픽은 다음과 같습니다.

주택의 다양성, 좋은 비즈니스, 미래를 주차하다.

우리는 상파올로, 푸에블라, 홍콩, 방콕, 부에노스아이레스, 뉴델리, 피츠버그, 산티아고 델 칠레, 프라토 및 그 외 많은 도시에서 전시회를 개최할 예정입니다.

카라카스와 알레한드로 하이에크의 모든 소셜 워크에 바쳐진 이탈리아 베니스 건축 비엔날레 전시회 (Off Pavillion of Italian Pavillion of Venice Architecture Biennial)도 개최합니다. 죽어가는 도시를 재고하고, 재생시키는 가장 활발한 프로젝트의 하나인 독립 문화센터 팜 컬처럴 파크(Farm Cultural Park)가 수많은 도시들에 힘을 불어넣고 있습니다.

경청해 주셔서 감사합니다. Queen of the Seven Courtyards의 Aunt Maria에서 인사드립니다.

인도네시아

비행기 교차로 옆 슬럼을 문화적 명소로 일으키다

에어본 닷 반둥 Airborne.bdg

“비행장 옆 슬럼 지역 ‘링가와스’ 주민의 복지향상과 사회적 소속감, 창의성 증진을 위한 옥상 벽화 프로젝트. 옥상벽화를 통해 공동체 문화와 도시 환경을 개선하는 역할을 했다.”

실현도시: 인도네시아 반둥
디자이너 국가: 인도네시아
수상자 및 공동참여: 반둥창의도시포럼, 반둥 창조 경제위원회, 반둥시 문화 관광학과, 예술 및 디자인 학부, 반둥 기술 연구소 반둥 웨탄 지방 당국, 링가와 스투 마을 주민, 사빌룽간 쓰레기 은행 여성 그룹, 반둥 웨탄 카랑 타 루나 청소년 그룹, 악센트랄 스튜디오

디자이너: 티타 라라사티 (Tita Larasati)

마을 여성 및 청소년 단체와의 미팅

이 프로젝트의 배경은 유네스코 창의도시 네트워크(UCCN)에 대한 반둥의 약속의 일부이며, 반둥의 브랜드인 .bdg의 도시 규모의 물리적 외관을 구축하여 UCCN에서 창의적인 디자인의 도시로서의 가입을 촉진하는 것이다.

.bdg는 (“점” 앞에 언급할 수 있는) 공동체의 개별적 특성과 반둥시를 향한 집단적 소속감(“점” 뒤에 “bdg”로 약칭)을 모두 나타내는 것으로 2008년에 만들어졌다. 로고/브랜딩은 또한 “dot com” 시대, 연결의 정신, 그리고 사회 혁신을 위한 기술의 역동성을 반향시킨다. 이 로고의 저작권은 반둥(반둥)의 창작도시 공식 브랜드로 등록되었다. 브랜드가 거대한 건축물로 만들어질 경우 사용 가능한 공간과 예산/자원의 한계를 고려하여 브랜딩은 그 가치와 의미를 훼손하지 않고 이미 사용 가능한 것을 활용하기로 결정했다. 그 결과 거대한 옥상 벽화가 등장하여 페인트, 도구, 장비만 필요하게 되었다.

비행기 교차로 옆 슬럼을 문화적 명소로 일으킨 ‘에어본 닷 반둥’(Airborne.bdg)

Airborne.bdg이 적용된 위치인 링가와스투는 반둥이 “디자인”을 어떻게 인지하고 구현하는지를 대표하는 곳으로, 특정 미학적 자질을 가진 물체일 뿐만 아니라, 최근 링가와스 지역에서 일어나고 있는 것처럼 지역 문제를 해결하기 위해 지역사회가 실천하는 사고방식이다. “Airbonn.bdg”라는 이름은 지상 40미터 상공에서 완전한 형태로만 볼 수 있는 최종 결과를 나타내며, 그것은 공기를 통해 창의성의 정신을 전파한다.

옥상 벽화 그 자체는 링가와스 사람들의 복지를 향상시키기 위한 노력의 일환으로 수년간의 지역사회와 지역 주민들, 시민들과 지방 자치 단체들, 그리고 다른 모든 이해당사자들 간의 협력으로부터 나온 해결책이다. Airborne.bdg 옥상 벽화는 또한 디자인과 창의성을 계속 실험하고, 도시 프로토타입을 만들고, 혁신적인 해결책을 찾는 전략적인 방법이 입증된, 그 지역의 거대한 “스탬프”라고 볼 수 있다. 150개의 옥상에서 거대한 벽화를 구체화 하려면 다양한 이해관계자의 종합적인 계획과 협업이 필요했고, 유형(도장 도구, 작업자, 드론의 면적 매핑 등)과 무형(인가, 일정, 안전 조치 등)의 준비를 해야 했다.

따라서, 진행 참여자인 반둥창의도시포럼(BCCF)의 초기 노력은 지방 정부(소속 구청장, 인근 지역의 회장)와 지역사회 지도자(청년, 여성, 종교 등)를 모으는 것이었는데, 이들 대부분은 이미 BCCF와 그 프로그램에 익숙해 있었다. 이 모임은 각 이해관계자들이 원하는 바를 밝힐 수 있는 소통의 플랫폼이 되었다. 이 프로젝트가 수행된 것은 지방 정부와 지역 사회에 의해서다.

랑가와스의 빈민가가 다양한 전시, 공연, 놀이의 문화공간으로 변모했다

설계의 특이한 측면은 다음과 같다. 옥상 벽면에는 벽화를 적용하지 않고, 40미터 위에서 완전한 형태로만 볼 수 있게 했다. 약 150채의 주택/건물의 옥상을 덮는 크기의 벽화이다. 반둥 지방 정부와 지역사회 간의 구체적인 협력의 일관성을 시험하는 시제품이다.

Airborne.bdg프로젝트는 최근 5년 이내에 링가와스 지역에서 진행되었던 일련의 프로젝트의 하이라이트로서 수행되었다. BCCF의 지역사회와 지역 주민들 간의 집중적인 상호작용은 공공 공간에 대한 행동과 관점에 변화를 가져왔고, 창의성이 어떻게 사회적 화합과 도시 환경을 개선할 수 있는지에 대한 이해도를 높여 왔다. Airborne.bdg는 물리적으로 덧칠된 옥상 구역으로, 한시적인 것이지만, 그 구상의 이면에 있는 활동과 노력은 그 경험을 되살릴 수 있는 지역 주민들의 집단적인 기억력이 될 것이다.

벽화가 한시적일 수 밖에 없는 문제는 주로 다음과 같은 기술적 측면 때문에 발생한다. 도장 표면의 품질에 다르게 반응하는 옥상(타일, 아연, 콘크리트 등)의 다양한 재료의 문제도 그 중 하나이다. 높이 및 지형이 서로 다른 옥상에 도달하고 페인트칠을 하는 다양한 기법들이 있다. 옥상 표면을 페인트에 매핑한 후 드론 기술을 활용했다. 칠해진 표면은 날씨에 직접적으로 노출되어 있기 때문에 벽화는 일정 기간 동안만 남아있을 것으로 보이지만, 새로운 도시 규모의 랜드마크를 위한 넓은 기회를 열어줄 것이다.

“공예와 쓰레기 재활용을 통한 상향식 개발 지역 브랜드와 사회적 정의를 보여준다”

– 심사위원 스테파노 미셸리 –

인도네시아 반둥 도시 밀집지역에 사는 저소득층 주민들의 복지향상을 위해, 디자인, 창의성, 공원 녹지, 하천, 공공예술, 집합적 도시담론 등 다양한 분야에서 상향식 시범사업으로 시행된 프로젝트.

이 프로젝트는 상향식 프로젝트로, 전략적 디자인 혁신을 통한 성공을 보여준다. ‘슬럼’의 문제를 해결하는 것은 어렵고 급한 일인데, 이 프로젝트는 만족스러운 성과를 냈다.

놀라운 규모, 시스템적 사고, 세 개의 핵심을 중심으로 한 다차원적 접근 방식이 돋보인다. 지역 브랜드와 사회적 정의의 가능성을 보여주고 있다.

지역사회와 지역 주민들 간의 집중적인 상호작용은 공공 공간에 대한 행동 과 관점에 변화를 가져왔다.

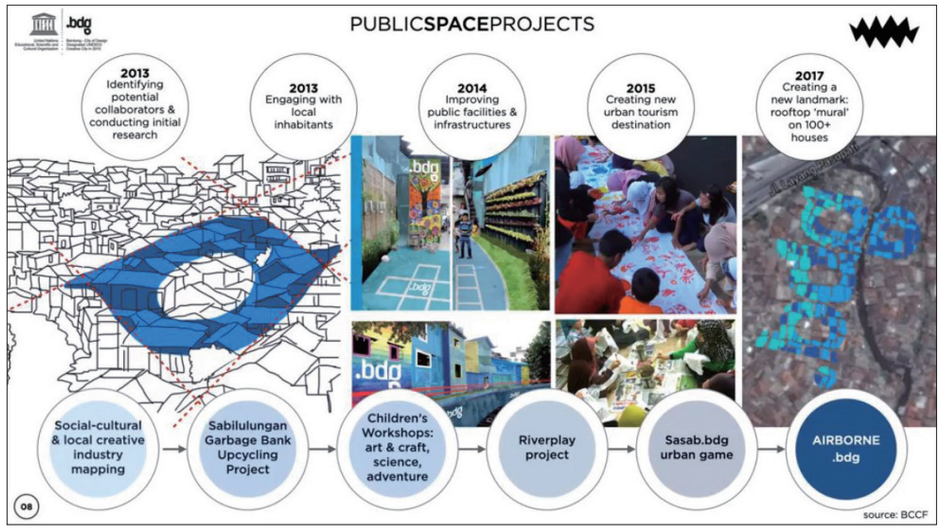
역동적인 디자인으로 지역주민의 삶의 질을 변화시키다

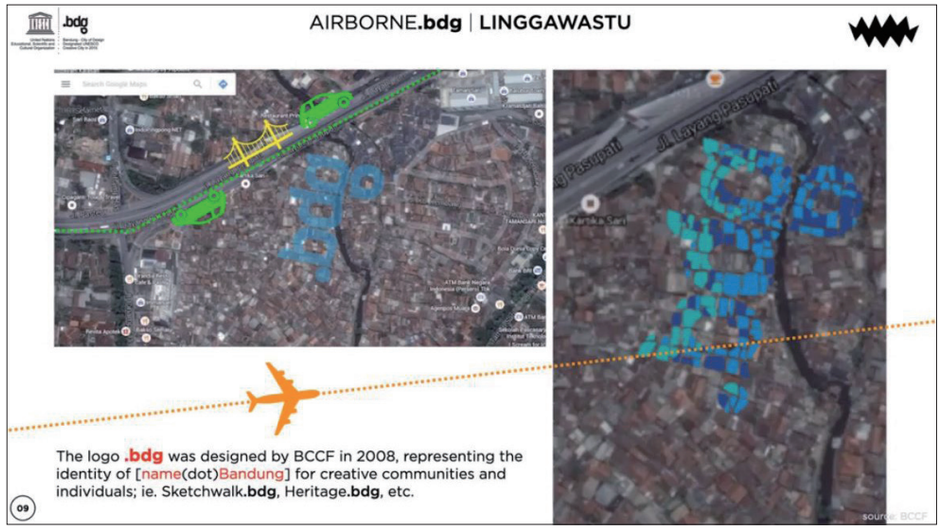
"에어본 닷 반둥"

안녕하세요. 저는 인도네시아 반둥에서 온 티타 라라사티입니다. 저는 반둥크리에이티브 시티 포럼(Bandung Creative City Forum)의 회장입니다.

저는 최신 프로젝트 중 Airborne.bdg를 소개하고자 합니다. 먼저 반둥에 대해서 조금 설명 드리겠습니다. 반둥은 인도네시아에서 가장 인구가 많은 주인 서자바의 수도입니다. 300만 명의 주민 중 대부분은 청년들입니다. 그 중 거의 70%가 40세 미만입니다.

반둥에는 120개 이상의 대학이 있으며 그 중 적어도 14개의 대학이 예술, 디자인, 공예, 건축, 문화의 학위를 제공하고 있습니다. 따라서 반둥은 인도네시아 전역과 해외에서 온 젊은이들로 가득하며, 그들이 커뮤니티에서 도시의 역동성을 좌우합니다. 그 중에는 다양한 배경을 가진 45명의 창조적 개인과 커뮤니티에 의해 2008년 설립된 반둥크리에이티브 시티포럼(BCCF)이 있습니다. BCCF는 활동의 한 형태로서 시작되었습니다. 멤버들은 반둥을 살고 일





하고 놀기 위한 더 좋은 곳으로 만들기 위해 창조적인 가능성을 활용했습니다. 2008년 이래, BCCF는 300개 이상의 프로젝트를 실시하고 있는데, 주로 도시가 보다 잘 기능하는 방법을 찾기 위한 실험과 프로토타입들입니다.

공공 공간, 도시의 이동성, 유산 문제, 환경의식 등에 개입하고 있습니다. 도시는 인체와 동일하기 때문에 모든 BCCF 활동은 도시의 침술(Urban Acupuncture) 개념을 바탕으로 하고 있습니다. 즉, 기억이 있고 사고 하고 호흡하고 폐기하는 중심과, 에너지, 영양, 폐기물을 배출하는 정맥이 있는 유기적인 존재임을 바탕으로 합니다. BCCF의 활동은 창조성의 침을 도시의 병든 부분에 놓아 치유해 주기를 희망합니다. 이것은 작고 일관성 있으며 복제 가능한 것입니다. 모든 BCCF 프로그램은 이 작업 모델을 따릅니다. 즉, 도시 펜타 헬릭스(Penta Helix)의 이해관계자를 끌어들여 연결, 협업 및 상거래/축하의 세 단계를 수행합니다.

2013년 시작된 이 프로젝트에서 BCCF는 지역 폐기물 은행과 협력하여 재활용 제품을 개발하고, 인근 사회적 및 창조적 산업의 가능성을 연구하였습니다. 시간이 지나면서 우리는 링가와스투(Linggawastu) 지역에서 어린이들을 위한 워크숍, Riverplay urban furniture, Sasab.bdg urban game 등과 같은 여러 프로젝트를 수행했습니다. 이러한 프로젝트는 모두 이 지역의 옥상에 거대한 .bdg를 도색하려는 계획에 따라 구축되었습니다. bdg는 2008년에 BCCF에 의해 설계되고 2013년에 반둥시의 공식 브랜드가 되었습니다.

링가와스투지구는 반둥시로의 주요 출구/입구로 기능하는 고가도로 아래 도시의 전략적인 포인트에 위치하고 있습니다. 반둥 공항에 착륙하는 비행기의 비행 경로도 이 지역에 속해 있습니다.

반둥시를 분할하는 치카푼동(Cikapunding)강 일부가 분기되어 다시 합류하는 곳입니다. 이곳은 .bdg를 하늘에서 볼 수 있어 창조정신과 인간 중심의 개발 공동 작업을 확산시키는 우리의 목적에 가장 적합한 곳입니다. 따라서 프로젝트 이름은 Airborne.bdg입니다. 수년간 지역민들과 긴밀히 협력했기 때문에 계획은 상당히 잘 실행되었습니다. 2017년 3주 이내에 드론의 도움으로 투영된 .bdg 패턴에 따라 약 150개의 옥상이 도색 되었습니다. 프로젝트 완료 시 다음 관계자를 위해 평가 및 개선할 수 있도록 모든 이해관계자와 활동을 작업모델에 매핑 하였습니다.

옥상의 도색은 오래가지 않을지도 모르지만, 유네스코의 창조 도시 반둥에게 “디자인”과 “창의성”이 무엇을 의미하는지에 대한 핵심을 파악할 수 있었습니다. 이는 우리에게 또 다른 창조물을 생각할 기회를 주어, 탄력적인 사고와 행동을 통해 회복력 있는 도시 커뮤니티를 구축하는 방법을 증명하게 합니다. 어떤 의미에서 그 순간에 불과한 존재는 우리가 창조적인 노력을 계속해야 한다는 메시지를 전달하고 있습니다.

감사합니다

브라질

마케팅 기획과 디자인으로 어려운 지역경제에 활력을 주는 환경을 가져오다

디자인 밋츠 더 코히, 파.벨라
Design Meets The Corre, Fa.vela

"브라질 최초의 빈민가 기반 비즈니스 엑셀러레이터 사업으로, 저소득층 지역의 사업체들을 위한 브랜드 제작을 통해 지역을 활성화한 프로젝트"

실현도시: 브라질 벨로오리존치
디자이너 국가: 브라질
수상자 및 공동참여: 그레코 디자인과 파벨라, 그레코 팀, 그레코 디자인 및 파벨라, 알렉산드레다 , 폰세카, 앨런 알베스, 크리스티아나 도스 산토스, 데보라 콜라레스, 에밀리아 준퀴라, 페르난다 몬테모르, 플라비아 시케이라, 프레데리코 퀸테오, 구스타보 그레코, 이사벨라 파멜라 데 레스, 요카 코르시노, 타이나 에바르고, 에바리스토, 엔토스 실바,
이 프로젝트에 참여한 디자이너들: 안드레아 코스타 곰즈 브루노 누네스, 파비아나 페라레시, 필리페 람페조, 길르메 호르헤르주 조앙 에메디아토, 레오 프리타스, 레오 로사리오, 로레나 마린요, 루치아노 페레리스타, 마르셀로.아파엘 테이세이라, 르네 두아르테, 리카르도 도나토, 티에미 오카와라, 비토르 실바,

디자이너: 구스타보 그레코 리시타 (Gustavo Greco Lisita)

지역 카페에서 수경재배업에 이르기까지 90개의 브랜드가 탄생했다.

2016년 파.벨라 기업가를 위한 시각적 아이덴티티 프로젝트 조성을 목표로 시작된 이 사업은 파.벨라 브랜드의 탄생과 성장을 촉진시켰다. 90개의 회사들이 이 프로젝트에 참여했고 재능기부로 일했던 그 도시의 최고의 디자이너들에 의해 그들의 로고가 만들어졌다. 가난에 맞서 디자인이 기여를 한 것이다.

브라질의 가장 큰 도시 중 하나이며 시내에서 세 번째로 큰 빈민가를 가지고 있는 벨로 호라이즌테의 빈민가에서는 이 통계를 극복하려면 코레(코레는 빈민가에서 일상적으로 살아가는 방식을 묘사하기 위해 사용되는 브라질식 속어)에 있어야 한다.

저소득층을 위한 비즈니스 환경을 만든 '디자인 밋츠 더 코히, 파.벨라' (Design Meets The Corre, Fa.vela)

Fa.vela는 브라질 최초의 빈민층 기반 비즈니스 엑셀러레이터로, 사회 환경 및 경제적 영향에 초점을 맞춘 비즈니스 가속화 프로그램과 프로젝트를 통해 저소득 커뮤니티를 위한 기업가적, 기술적, 혁신적 생태계 개발에 힘쓰고 있다.2016년부터 우리는 Fa.vela가 지원하는 회사들을 위해 90개의 브랜드를 만들었다. 이를 위해 우리는 코레로 내려가 주마라 헤어살롱, 파울로 음악학교, 루시의 카페, 윌의 수경재배, 카밀라의 학교, 그리고 말그대로 85개의 브랜드를 더 살려냈다.

우리는 좋은 디자인이 사람들의 삶에 변화를 주고 사회적 변화를 촉진시킬 수 있다고 진정으로 믿기 때문에, 파.벨라의 코레를 우리의 개인적인 코레로 만들었다. 로고가 탄생한 것을 보고서야 비로소 회사가 진정으로 살아 있다는 것을 느끼게 된다.

이를 위해, 우리는 도시의 최고 디자이너들을 모아 90개의 Fa.vela 가속 브랜드의 로고를 기획하고, 디자인하고, 제작해냈다. 그리고 이 일에 모든 디자이너들이 재능기부로 참여했다. 전체 로고 작성 프로세스는 협업적이었다. 빈민가의 기업가들은 단순한 고객이 아니라 로고의 공동저자로 여겨졌다. 빈민가의 상징적이고 시각적인 레퍼토리가 도시의 중심 지역에서 우리가 흔히 볼 수 있는 것과는 매우 다르다는 것을 여기서 지적하는 것이 중요하다.

그 프로젝트의 성공은 프로젝트의 연속성에 기인하고 있다. 우리는 프로젝트 시행 4년차이고 점점 더 많은 사람들이 영향을 받고 있다. 가장 중요한 결과는 새로운 기회의 개발을 위해 불가능하다고 보여지는 환경에서 기업을 현실로 끌어낸 것이다.

비즈니스 엑셀레이터를 통해 이 지역에 598개의 직업이 만들어졌다

각 가족의 구성원과 창출된 일자리의 수만을 고려했을 때, 이 프로젝트로 인해 이미 수천 명의 사람들이 직접적인 영향을 받고 있다. 그 구체적인 성과는 다음과 같다.

·90개의 새로운 브랜드를 만들다.

·167개의 기업이 참여하다.

·2.690명이 간접적으로 영향을 받다.

·598개의 새 직업이 만들어지다.

프로젝트는 2016년 9월에 시작되었고 지금도 진행 중이다.

빈민가에 등장한 브랜드와 디자인된 로고들은 모두에게 의외의 것으로 받아들여졌을 것이다. 하지만 이런 빈민가에 낯설고 거리감 있게 보일만한 부적절한 시각적 미학을 적용하는 것은 우리의 의도가 아니었다. 이 사람들이 로고를 통해 태어나는 것의 일부처럼 느끼는 것이 근본적으로 중요했다. 로고 배포를 위해 간단한 재료가 선택되었고 여러 번 특징적인 브라질 심사위원단 구성이 디자인 솔루션에 활용되었다. 이곳의 디자인은 최종 반복적인 생산 마무리보다 꿈의 실현과 소유와 훨씬 더 관련이 있다. 디자인의 본질은 그것을 둘러싼 세상을 변화시키는 것이다.

"디자인과 마케팅이 결합해 창의적인 제품개발로 빈민가를 실제로 변화시킨 활기찬 프로젝트이다"
– 심사위원 찰스 랜드리 –

창업보육을 통해 더 나은 사회 환경을 성공적으로 구축했다. 디자인을 통해 빈민가를 실제로 변화시킨 대표적 사례가 되었다. 활기차고 유익한 프로젝트이다.

파벨라에 기초한 인큐베이터는 매우 훌륭한 아이디어로, 디자인과 마케팅의 연결성은 매우 중요한 현실적 요소다. 디자인을 통해 불평등 문제를 논하는 것은 매우 중요한 과제이며, 이 프로젝트는 브랜딩을 활동적이고, 유익한 해결방안으로 설정함으로써 성공을 보여주었다.

이곳의 디자인은 꿈의 실현과 소유를 통해 지역사회를 변화시켰다

파벨라지역 창업가를 위해 브랜드의 탄생과 성장을 지원하다

“ 디자인 밋츠 더 코히, 파.벨라 ”

안녕하세요. 제 이름은 구스타보 그레코 (Gustavo Greco)이며, Greco의 창설자 겸 크리에이티브 디렉터이며, 현재 교수로도 활동하고 있습니다. 저는 브라질 디자인회사협회인 ABEDESIGN의 회장으로서 브라질 사회 전체에 보급될 이니셔티브를 디자인하는데 전념하고 있습니다. 또한 국제심사위원으로서 브라질을 대표하는 해외 주요 디자인 페스티벌에도 심사위원으로 자주 참가하고 있습니다.

그레코는 비주얼 아이덴티티, 사인 체계(signage), 편집 프로젝트를 전문으로 하는 디자인 회사입니다. 그레코는 브라질에서 가장 화려한 수상 경력이 있는 디자인 회사의 하나로 인정받고 있습니다.

Design Meets Favela 프로젝트는 파벨라 창업가를 위한 비주얼 아이덴티티 프로젝트를 통해 브랜드의 탄생과 성장을 촉진하고자 2016년에 시작되었습니다. 100개의 기업이 이 프로젝트에 참여했고 도시의 최고의 디자이너들이 무료로 로고를 만들었습니다. 빈곤의 고리에 대항하는 디자인입니다.브라질 최대의 도시 중 하나이며,지역에서 세 번째로 큰 빈민가인 벨로 리존테(Belo Horizonte)에서는 통계 수치를 극복하기 위해 코레로 들어가야 합니다.

코레란 빈민가에 사는 사람들이 일상의 문제를 설명하기 위해 사용하는 브라질 은어로, 속임수라는 뜻입니다. João de Souza가 설립한 Fa.vela는 브라질 최초의 빈민가 기반 비즈니스 액셀러레이터이며, 사회 환경과 경제에 초점을 맞춘 비즈니스 촉진 프로그램과 프로젝트를 통해 저소득 커뮤니티를 위한 기업가적, 기술적, 혁신적인 생태계 개발을 하고 있습니다. 빈민가 주민의 40%는 자신의 사업을 갖기를 꿈꾸고 있으며, 그 중 63%는 자신들이 살고 있는 빈민가에서 사업을 하고 싶어합니다. 2016년 이래 Fa.vela가 지원하는 기업을 위해 100개의 브랜드를 만들었습니다.

이를 실현하기 위해 우리는 코레로 들어가 Jumara 미용실, Paulo 음악학교, Luci 카페, Will 수경재배, Camila학교 등 95개 이상을 살렸습니다. 훌륭한 디자인은 사람들의 생활에 변화를 주고 사회의 변화를 지원할 수 있다고 저희는 진심으로 믿기 때문에 Fa.vela의 코레를 우리 개인의 코레로 삼았습니다. 그들이 자신의 로고가 만들어진 것을 볼 때만 그들은 그들의 회사가 정말 살아있는 것을 느낍니다. 이를 위해 우리는 도시의 대표 디자이너들을 모아 100개의 Fa.vela 액셀러레이션 브랜드 로고를 만들었습니다. 그리고 모든 디자이너들이 무상으로 참여했습니다.

로고 생성 프로세스 전체가 공동 작업으로 이루어졌습니다. 빈민가의 사업가는 단순한 고객이 아니라 로고의 공저자로 간주되었습니다. 여기서 중요한 것은, 빈민가의 상징적이고 시각적인 레퍼토리는 도시 중심부에서 익히 보던 것과 크게 다르다는 것입니다.

프로젝트의 성공은 그 계속성 여부에 달려 있습니다. 우리는 프로젝트의 실행 시작부터 4년차인데,더욱 더 많은 사람들이 이 프로젝트에 영향을 받고 있습니다. 이 로고 사용자들에게 낯설고 거리감이 들게 하는 가난한 빈민가의 환경에 부적절한 시각적 미학을 적용하려는 것은 우리의 의도가 아니었습니다. 그들이 태어난 것의 일부인 것처럼 느껴지도록 하는 것이 근본적으로 중요했습니다.

로고의 배포에는, 심플한 소재가 선택되어 많은 경우, 특징적인 브라질의 가설 시설이 디자인 솔루션으로 사용되었습니다. 여기서의 디자인은 최종 반복 생산보다는 꿈의 실현과 소유권에 더 큰 관련이 있습니다. 가장 중요한 결과는 새로운 기회를 개발하기 위해 척박한 환경에서 기업을 실현시킨 것입니다. 각 가족 구성원과 창출된 일자리 숫자만 따지면 이미 수천 명의 사

람들이 직접 영향을 받고 있습니다. 100개 이상의 새로운 브랜드가 150명 이상의 기업가를 끌어들였습니다. 간접적으로 2,600명 이상이 영향을 받았습니다. 거의 600개의 새로운 일자리가 창출되었습니다. 디자인의 본질은 그 주변 세상을 바꾸는 것입니다.

감사합니다.

한국

추모의 공간을 일상의 행복 공간으로 재탄생 시키다

에덴 낙원 메모리얼 Eden Paradise Memorial

"정원식 납골당으로, 고인의 가족이 편히 머무를 수 있는 호텔과 찻집이 있어 모두를 위로하는 공간을 만든 프로젝트이며, 납골당과 장례문화에 대한 부정적인 인식의 개선을 꾀했다."

실현도시: 한국 이천
디자이너 국가: 한국
수상자 및 공동참여: 최시영 (김광준 기여), 리빙엑시스
디렉터 및 마스터플랜: 최시영
감리자: 김광준
설계자: 이옥련
이반 종합건축사무소
시공사: 이창우

디자이너: 최시영 (Siyoung Choi)

납골당의 정원에선 각종 콘서트와 정원 결혼식 등 다양한 행사가 열리고 있다.

10년 동안 부모님 추모공간을 찾아 뵙고도 여전히 생소한 곳이었기에, 이렇게 깊은 아쉬움을 안고 죽은 사람 뿐만 아니라 산 사람도 함께 할 수 있는 자리를 만들어보자고 계획했다. 추억을 만들고 자주 가볼 계획으로 프로젝트를 진행했다. 그래서 식당에는 주방과 주방 정원이 있다. 또한 컨벤션 홀과 도서관도 있다. 고인의 후손들은 가족들이 책을 기증한 도서관을 통해 그들의 뜻을 기릴 수 있다. 또한, 우리는 7개의 독특한 테마 정원을 갖춘 패밀리 호텔과 중앙에 찻집이 있다. 사실, 이 모든 것을 가능하게 한 것은 정원 그 자체이다. 정원의 가장 큰 미덕은 그 정원의 반성과 위로의 가치이다. 위로는 코로나 사태 이후 더욱 의미 있는 말이 되었다. 정원 컨셉의 납골당,그것이 우리의 새 프로젝트의 주제이다.

납골당을 사람들이 서로 교통하는 공간으로 재탄생시킨 '에덴 낙원 메모리얼' (Eden Paradise Memorial)

재즈 콘서트, 클래식 콘서트, 심지어 호수 정원의 결혼식 등 다양한 규모의 행사를 제안했다. 그 당시, 많은 사람들은 어떻게 우리가 장례식과 병행하여 그런 행사를 할 수 있는지에 대해 언급했다. 우리는 사랑하는 사람들이 묻힌 곳에서 우리가 할 수 없는 활동은 무엇이냐고 대답했다. 그 사람들은 우리의 판단에 동의할 수밖에 없었다. 2018년에는 유네스코 산하 80개국 200개 도시로 구성된 세계창조도시 축제를 개최하게 되어 큰 보람을 느꼈다. 많은 종교 단체, 대학원, 학술 단체, 마케팅 회사, 그리고 더 많은 사람들이 우리의 대담하고 혁신적인 시도를 위해 우리의 납골당을 방문했다. 이러한 행사들은 세미나를 위해 마련된 컨벤션 홀 덕분에 다양한 규모로 치러지는 게 가능했다

이곳에서는 각종 콘서트, 결혼식, 차&꽃꽂이 수업, 강의 등이 수시로 열리고 있다. 주말이면 찻집과 식당은 항상 사람들로 가득하다. 그 정원은 만족스럽고 활기찬 분위기를 반영하며 어린이들로부터 웃음과 기쁨을 이끌어낸다. 우리는 이곳이 사람과 사람을 연결하는 역할을 하고, 도시와 도시를 연결하는 역할을 한다고 믿는다. 결실을 맺게 된 것을 보면서 큰 보람을 느끼고 있다.

초기에는 이웃과 지역사회의 환영을 받지 못했다. 우리는 그것이 고정관념에 의해 야기된 거절일 수도 있다고 의심했다. 피켓 시위는 끝이 없었다. 우리는 말했다. "기존의 납골당과는 전혀 다른 장소를 만들 것입니다." 우리는 그 약속을 지켰다. 기쁨의 천국을 완성하고 우리 공동체의 자랑인 곳을 만들었다. 우리는 전통적인 납골당이나 전통 장례문화에 대한 인식을 긍정적인 방향으로 바꿨다고 겸손하게 주장한다. 일반 사회에서도 비슷한 정서를 보였는데, 이런 기회가 온 것을 기쁘게 생각한다.

이 곳에서는 죽은 자에 대한 추모와 산 자의 삶이 공존한다.

죽음의 부정적 이미지 보다는 기억과 사랑이란 감정을 공간에 담았다.

“독창적인 주제와 추모공간에 대한 비전이 살아있는 사람들의 기억을 곱씹게 한다”

– 심사위원 스테파노 미셸리 –

이 프로젝트는 죽기 전에 추억을 만드는 곳, 이야기가 전해지는 곳, 로맨스가 스며드는 곳, 그래서 방문하고 머물고 싶은 곳을 통해 죽음을 인식하는 새로운 시선을 보여준다. 묘지의 개념을 죽은 가족의 유무와 별개로 모든 이들을 위한 장소로 재구성하는 매우 훌륭한 프로젝트다.

가족을 잃는 경험은 고통스럽고 스트레스를 많이 받을 수 있는데, 이 프로젝트는 감정을 공유 하고 슬픔을 완화하는 적절하고 사랑스러운 시나리오를 마련하고 있다. 독창적인 주제와 추모 공간에 대한 새로운 비전으로 주목받으며, 살아있는 사람들의 기억을 곱씹게 하는 장소가 되었다.

죽은 자만이 아닌 살아있는 사람들에게도 더 머무르고 싶은 녹색 가든을 만들다

"에덴 낙원 메모리얼"

저희는 죽기 전에 추억을 쌓는 곳, 죽은자만이 아닌 살아있는 사람도 위한, 자주 가고 싶고 더 머무르고 싶은 곳을 기획하게 되었습니다.

도드람산에 있는 에덴 메모리얼의 필드맵을 보십니다. 위쪽에 호텔이 자리하고 있고, 가장 가운데 루프 가든과, 라이브러리, 카페가 있습니다. 그리고 컨벤션이 있고요. 캐널과 호수가 있는 큰 정원이 있습니다. 한쪽 끝에 티하우스가 있고, 제일 위쪽에 채플과 납골당이 있는 사이트를 보십니다.

자연과 건물 그리고 사람과 환경이 조화롭게 어우러져야 했기에… 이 모든 컨셉의 중심에는 녹색의 가든이 있는 것입니다. 초록은 세상의 잡음을 정리해주는 필터링 역할을 하기 때문입니다.

LAKE GARDEN이 있고요, BLUE ANGEL GARDEN이 있습니다. 그리고 PRAYER GARDEN이 있고 ESPALIER GARDEN이 있습니다. THINKING GARDEN(사색의가든), ROOF GARDEN, 그리고 CHEF GARDEN 이렇게 7개의 테마가든이 있는 것입니다.

가든에서 사람들은 사색하고 지친 영혼들을 맡기며, 사진과 같이 때론 뛰어놀기도 하며, 위로받는 것입니다. 사계절 생명이 가득한 에덴가든에서는 결혼식과 때로는 음악회가 열리고는 합니다. 사진에서는 재즈콘서트가 열리고 있네요. 또한 팜파티가 열리고는 합니다. 사랑하는 사람이 잠들어있는 곳인데 무엇이든 못할까요?

글라스하우스와 티하우스에서는 가족모임이나, 플라워 클래스가 열리고 화분과 꽃을 구입할 수도 있습니다. 티하우스에는 사랑하는 사람에게서 받는 선물코너가 있습니다. 추억을 쌓는 곳이라 저희에게는 가장 중요한 코너이기도 합니다. 에덴가든에서는 이렇듯 많은 추억을 쌓아가는 곳입니다.

해외나 먼 곳에서 오는 사람들을 위한 가족형 호텔도 있습니다.

가든이 보이는 호텔 뷰를 보고 계십니다.

고인들의 책들을 기증받아 전시하는 라이브러리의 모습입니다. 후손들이 마음의 소통을 하는 감성 공간이기도 합니다. 라이브러리 옆에는 카페를 두어서 커피향이 항상 그윽합니다.

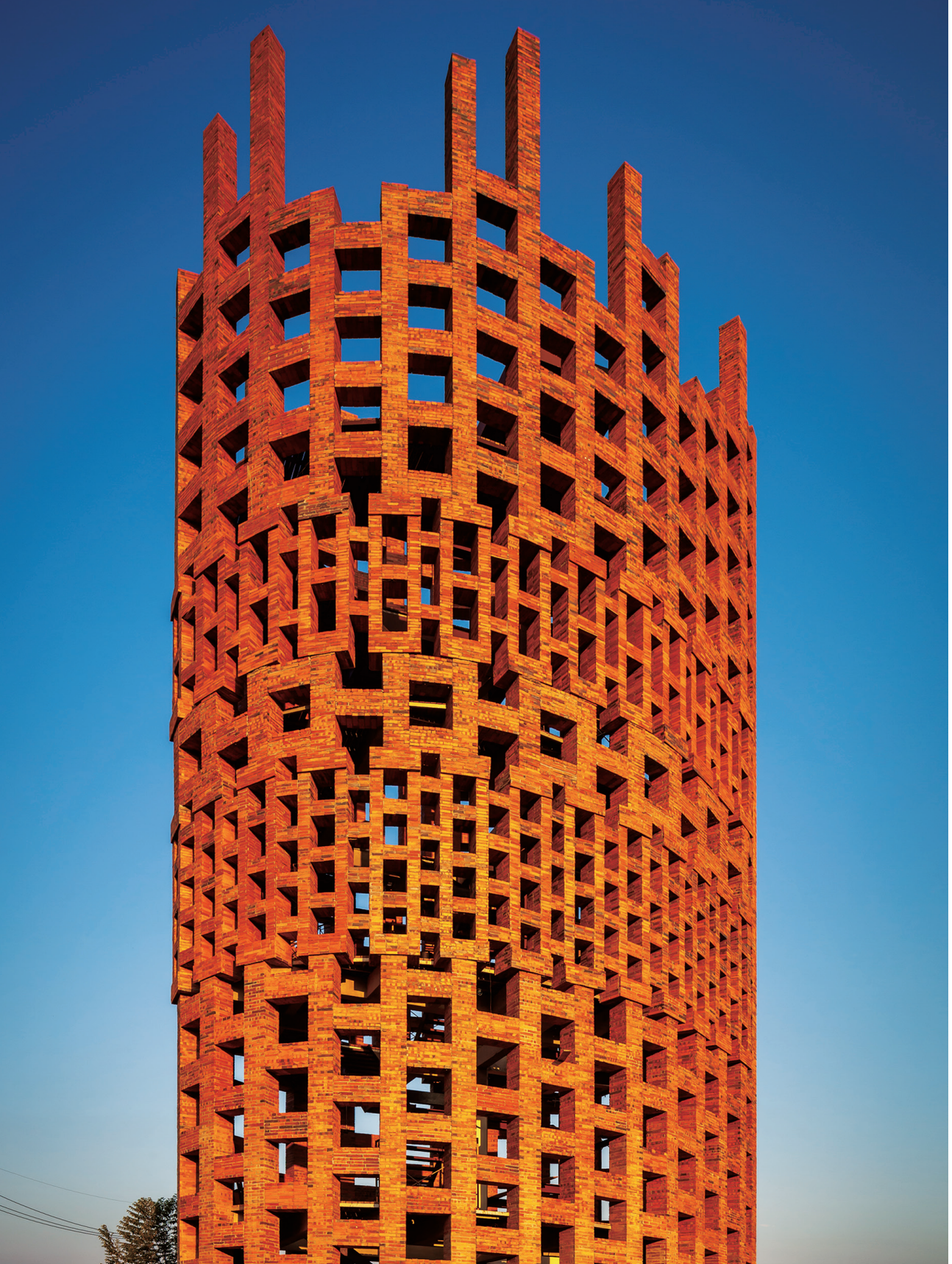
가든을 내려다보이는 레스토랑의 모습입니다. 셰프가 직접 관리하는 채소와 허브들이 식탁에 올려지곤 합니다.

유수장이 있으며 위로는 채플이 있는 봉안당을 보십니다. 유수장의모습입니다.

수크렁으로 둘러싸인 작고 아담한 채플이 있습니다. 그밑에 납골당이 있는것이지요… 목구조로 되어있는 채플의 모습입니다. 기도가 필요한 사람은 언제든 와서 기도할 수 있고요.

납골당의 내부 모습입니다. 어느 곳에서도 빛과 자연을 바라볼 수 있게 하였으며.. 구도자의 길처럼 회랑을 두었습니다. 빛을 향해 열려있는 납골당은 품격을 잃지 않으려 브론즈와 대리석으로 마감한 모습을 볼 수도 있습니다. 햇빛 밝은 날 더 없이 좋은 썬큰가든의 모습입니다.

처음에 에덴 계획 시 주변 이웃들과 지역사회에서의 거부감으로 피켓시위가 끊이지 않았죠. 환영받지 못하였습니다. 결국 이곳은 주변마을이 사랑하는 쉼터가 되었습니다. 그것은 저희에게 보람이었으며 에덴으로 인해 납골당의 인식과 장례문화가 바뀌는 계기가 되었으면 하는 바람은 저희의 꿈만은 아닐 것입니다.



사람과 코끼리가 다시 공존하며 살아가는 장소로 탈바꿈되다

엘리펀트 월드 Elephant World

"쿠이족과 코끼리의 특별한 관계와 삶을 바탕으로 마을에 코끼리를 위한 시설과 문화 관광 명소가 만들어졌으며, 일자리 창출을 통해 다시금 공존하며 살아가는 장소로 탈바꿈되었다."

실현도시: 태국 수린
디자이너 국가: 태국
수상자 및 공동참여: 분섬 프렘타다 (방콕 프로젝트 스튜디오 기여)
수린 도정, 쿠이족 지도자, 더 마호트, 코끼리 주인들 촐롱꼰 대학교

디자이너: 분섬 프렘타다 (Boonserm Premthada)

지역민과 대화를 통해 쿠이 문화에서 주민과 코끼리를 분리하는 것은 불가능하다는 것을 배웠다.

인간과 코끼리의 공유 주거 환경에 관한 실증적인 연구가 이 지역에서 진행되었다.

엘리펀트 월드 프로젝트의 주요 목표는 문화적이고 자연스러운 관광 명소를 만들고, 지역 주민들의 일자리를 창출하고 소득을 창출하는 것이다. 이 프로젝트는 이전에 삼림 벌채된 국립 보호림 안에 위치해 있으며, 그 중 일부는 400년 이상 된 가장 오래된 코끼리 마을인 바안 타클랑 마을의 부지이기도 하다. 이 프로젝트의 컨셉은 마을 사람들의 이야기와 삶을 활동과 건축으로 번역하는 것이다.

코끼리 키우기 문화는 가족처럼 코끼리를 사랑하는 마을 사람들의 실상을 재조명하는 마을 문화지붕 아래 구현되어 있다. 행복, 슬픔, 가난으로 인한 고난, 코끼리 학대 고발로 인한 영향이 박물관을 통해 전해져 현지인들의 '목소리'를 들을 수 있다.

관광자원화를 통해 지속가능한 생태계를 보여준 '엘리펀트 월드'(Elephant World)

연못을 파서 얻은 흙으로 만든 벽돌과 같이 가용한 지역 자원을 주요 건축 재료로 사용함으로써 새로운 건축물과 천연자원을 동시에 만들어낸다. 관측탑은 그 지역의 경관과 역사를 고려하여 지어졌다. 안식처와 그 지역에 더 많은 녹지 공간을 만들기 위해, 씨앗을 탑 꼭대기에서 던져버리고 바람에 실려가게 했다. 지역 노동력을 건설에 참여시키는 것은 코끼리를 기르는 것 외에 직업 선택의 폭을 넓히면서 마을 사람들에게 일자리와 소득을 창출하는 방법이 되었다.

그 디자인의 50%만이 우리가 디자인한 것이다. 나머지는 자연, 코끼리, 그리고 사람들에 의해 완성되었다. 예를 들어, 관광객들은 아피퉁이나 아시아 마호가니의 씨앗을 관측탑의 꼭대기 층에서 던져버리고 바람이 그들을 이 일대로 실어 나르게 함으로써 산림 개간 노력에 참여할 수 있다. 문화원에서는 매년 코끼리 중심의 전통축제가 마련되어 쿠이족들의 활동 공간이자 방문객들을 맞이하는 객실이 되고 있다. 이것은 마을 사람들이 정부와 공동으로 지역 홍보를 위한 활동을 조직할 수 있는 기회로 서로 문화를 나누고 친밀감을 쌓는다. 박물관을 위해, 마을 사람들은 과거의 많은 중요한 물건들과 다양한 사진들을 전시물로, 그리고 더 많은 참고 자료로 제공했다. 박물관의 햇빛은 건물 내부와 주변 지역의 감정과 분위기를 전달하기 위해 활용된다. 그러므로 이 박물관은 쿠이족의 집과 같은 반외곽 건물이다. 엘리펀트월드 프로젝트는 이 프로젝트를 가능하게 하기 위해 열심히 노력한 모든 당사자들의 호의로 고안되었기 때문에 모든 사람들의 것이다. 수린 도행정기관, 쿠이지역 사회 지도층, 마족, 코끼리 주인 등은 노동력 측면에서 건설에 기여하고 문제 해결에 참여했으며, 철랄롱꼰 대학은 프로젝트가 완료될 때까지 연구를 수행하는데 도움을 주었다. 그러므로, 이 성공은 진정으로 바로 수린성의 사람들의 것이다.

전망대는 땅에서 솟아난 것처럼 보이며, 올라가고 싶은 마음이 들게 한다

이 프로젝트는 건설 첫날부터 마침내 프로젝트가 시작될 때까지 알려지지 않은, 시골 작은 마을 쿠이족과 코끼리를 더 좋게 변화시키고 있다. 첫째, 이 프로젝트는 이 지역 사람들을 위한 일자리를 만들었다. 두 번째로, 마을 사람들은 코끼리들을 위한 두 개의 새로운 큰 수원을 코끼리 먹이로 사용할 수 있다. 이 연못들은 벽돌과 원형 경기장을 만들기 위한 진흙을 얻기 위해 파여졌다. 세 번째로, 건축, 코끼리, 쿠이족은 그 지역으로 언론과 대중을 끌어 모았다. 쿠이족들은 건축물을 배경으로 인간과 코끼리의 일상을 공유하기 위해 그들만의 페이스북 페이지, 유튜브 채널, 그리고 다른 커뮤니케이션 채널을 운영하고 있다. 이것은 지역 주민들의 또 다른 수입원이다. "우리는 농기구를 내려놓고 셀카봉을 들고 있습니다," 라고 마을 대표가 말했다. 넷째, 코끼리 캠프, 야생 또는 전국 주요 도시에서 일하기 위해 파견된 코끼리들은 엘리펀트월드 프로젝트가 열린 후에 집으로 돌아오고 있다. 이 프로젝트는 코끼리들의 식량원으로서 영구적인 숲을 가꾸고, 추가적인 상수원들을 파내고, 코끼리 똥을 건축 재료로 사용하고, 코끼리 똥 커피를 만들고, 엘레파스로 숲을 가꾸는 것과 같은, 미래의 다른 프로젝트들로 이어질 개념인 상호의존성의 중요성을 인간들이 깨닫도록 도와준다. 이러한 활동들은 지역 경제를 강화시키고, 수린 사람들의 자랑거리이며, 코끼리들과 엄청난 어려움을 겪은 쿠이족의 힘을 상징하고, 그들의 목소리를 증폭시킨다. 엘리펀트 월드 프로젝트는 "때로는 도시를 만드는 것이 동물"이라는 것을 알 수 있도록 도와준다.

대부분의 건축물은 인간을 위해 만들어졌다. 그것이 우리가 생각하고 행하는 모든 일에 인간 중심적인 관점을 취하는 이유이다. 엘리펀트 월드 프로젝트는 코끼리에 대한 '감정'을 보여주면서 다른 방식으로 '인성'을 예시해 탄생한 400년 전통 문화를 드러낸다. 이 땅에서 사랑하고 유대감을 가질 수 있다. 이러한 공감대는 코끼리를 위한 식량원을 재확보하기 위한 산림녹화 노력과 그 지역에 중요한 수원의 발굴로 확대된다. 이 프로젝트는 또한 인간들이 주변 환경을 무시하는 인간 중심적 관점의 해로운 영향을 이해하는 교훈이 된다. 그러므로 엘리펀트월드 프로젝트는 인간 중심적이지 않은 접근 방식을 취하며, 우리에게 인류애를 가르치는 코끼리들을 중심으로 돌아간다.

"다른 종의 동물들과 조화롭게 공존하는 디자인으로 솔루션을 제시하다"
– 심사위원 루 샤오보 –

태국 수린에 설립된 엘리펀트 월드는 인간으로서 우리가 다른 종과 얼마나 조화롭게 공존할 수 있는가에 대한 답을 보여준다.

이 행성에 살아가는 다른 종과 어떻게 공평하게 살아갈 것인가에 대한 인류의 윤리적이고 책임 있는 태도를 보여준다. 이러한 주제를 다루는 프로젝트로서 좋은 해결방안을 제시하고 있다고 생각한다. 인간과 동물(코끼리) 간의 다른 균형을 어떻게 재창조할 것인가에 대한 고민이 잘 담겨 있다. 이렇듯 잘 디자인된 장소에서라면 코끼리도 우리 세계의 구성원으로 존중받게 될 것이다.

이 프로젝트는 숲을 만들고 상수원을 만들어 가면서 동물과 인간의 상호의존성을 깨닫게 해준다.

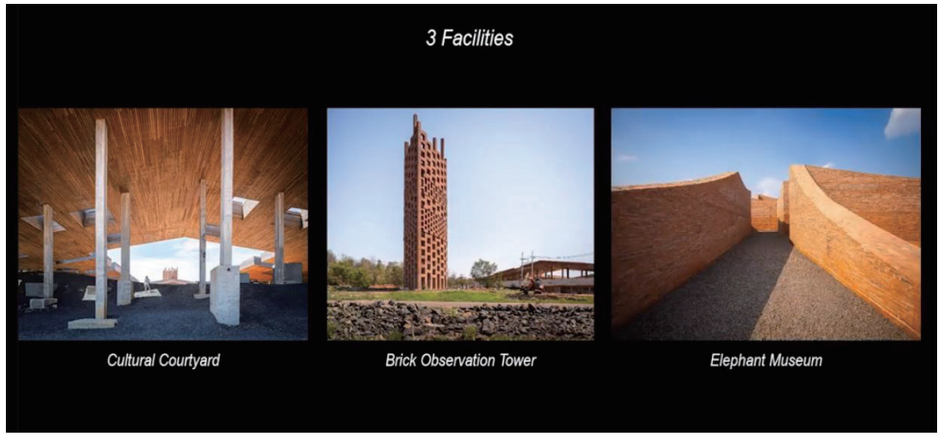
사람과 코끼리가 다시 공존하며 함께 살아가는 장소로 탈바꿈되다

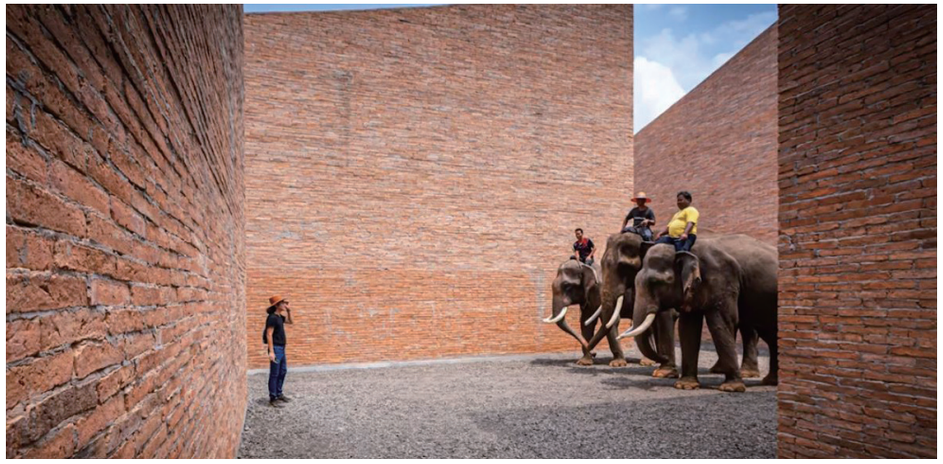
"엘리펀트 월드"

코끼리: 사람 중심이 아니다

대부분의 건축물은 인간을 위해 만들어집니다. 엘리펀트 월드 프로젝트(Elephant World Project)는 코끼리에 공감을 보여줌으로써 인류를 예시하는 비인간 중심의 접근법을 채용하고 있습니다. 이곳은 태국 수린(Surin)의 반타클랑(Ban Ta Klang) 마을에 있으며, 쿠이 사람들과 코끼리는 수세기 동안 깨지지 않는 유대관계를 형성해 왔습니다.

시간이 흐르면서 도시화는 숲과 전통적인 생활 방식을 빼앗아 코끼리의 사료를 재배하는 데 어려움을 겪었습니다. 코끼리와 그 사육계는 관광도시를 배회할 수밖에 없었습니다. 엘리펀트 월드 프로젝트는 인간과 코끼리에 적합한 생활 조건을 갖춘 새 집을 짓고, 훼손된 숲을 복원하기 위한 프로젝트로 지방자치단체가 위탁한 것입니다. 기존의 마을에 문화 안뜰(cultural





courtyard), 벽돌전망대, 코끼리박물관 등 세 시설이 통합되었습니다. 저는 코끼리의 생활, 환경, 그리고 마을 사람들이 지은 건축을 연구하는 것으로 프로젝트를 시작했습니다.

이 문화 안뜰은 레크리에이션, 문화 행사, 종교적인 의식을 위한 넓은 공간이 되도록 설계했습니다. 그 옆에는 코끼리들을 위해 빗물을 모으기 위한 연못을 팠습니다. 발굴한 흙은 건설 자재로 재활용했습니다. 그 후 현지 노동자와 협력하여 흙으로 직접 벽돌을 만들었습니다. 그 후 이 벽돌들이 각 건물의 주요 재료가 되었습니다. 이 과정은 커뮤니티의 일자리와 수입을 창출하는 데 도움이 되고, 보다 많은 직업 선택지를 가능하게 합니다.

숲을 복원하는 것은 시간이 걸리는 것이고, 이 프로젝트는 이제 막 시작되었습니다. 이 전망대에서는 식물 씨앗을 바람에 떠내려 보내 숲의 재생을 도울 수 있습니다.

보시다시피 저는 디자인의 50%만을 수행했습니다. 나머지는 인간, 코끼리, 그리고 자연에 의해서 성취되었습니다.

제 건축은 문화 보호, 숲 재생, 자립형 커뮤니티 구축이라는 세 가지 기능을 하고 있습니다. 이 프로젝트는 건설 첫날부터 프로젝트가 최종적으로 시작되기까지 잊혀진 마을을 변모시켰습니다.

특히 코로나-19 팬데믹 기간 동안, 이제 그들의 집으로 건축이 이어졌습니다. 쿠이족 사람들은 낫을 내려놓고 셀카봉을 들고서 이야기를 세계로 알렸습니다.

이 프로젝트를 통해 저는 동물이 인간에게 희망과 긍지를 가져올 수 있음을 배웠습니다. 인류란 단지 인간관계만이 아닙니다. 우리는 지구상의 다른 생물과의 관계를 통해서 우리의 인간성을 나타냅니다. 우리가 동물에 대해서 나타내는 경의 또는 경멸은 인류로서의 우리의 가치를 반영하는 것입니다.

싱가포르

‘슬로우 트래블’로 도시와 자연을 연결한 산책로를 디자인하다

푸저우 어반 커넥터 Fuzhou-Urban Connector

“산의 지형을 효율적으로 이용한 세계 최초 숲길 공중 산책로 디자인으로, 모듈 개발을 통해 자연유산에 대한 일반인의 접근성을 향상시키면서 동시에 기존 산림 녹지를 상당 부분 보존한 프로젝트”

실현도시: 중국 푸저우시
디자이너 국가: 싱가포르
수상자 및 공동참여: 룩 건축사무소, 룩분지, 응 쇼르 히앙

디자이너: 룩분지 (Look Boon Gee)

산악지형을 이해하기 위해 진우산 현장을 방문해 의견을 나눴다

노새와 당나귀를 이용해 언덕이 많은 지형에서 건축자재를 운반했다

푸저우 트랜스 어반 커넥터 또는 푸다오는 중국 푸저우 시 진우산(金牛山)의 산비탈 숲을 누비고 있는 19km의 고가 보행로 시스템이다. 이 산책로는 도시 중심부의 진우산 내 자연환경과 도시 거주자들의 관계를 재구성하고 울창한 도시 원단 안에서 대중들이 능동적으로 즐길 수 있는 공간으로서 숲이 우거진 배후지의 가능성을 열어준다.

‘슬로우 트래블’이라는 도시교통의 대안을 제시한 ‘푸저우 어반 커넥터’ (Fuzhou-Urban Connector)를 디자인하다

도시 규모의 고가 보행로는 일반인의 접근성을 향상시키고, 도시 남부의 민장강을 따라 이어진 수변 산책로는 진우산을 거쳐 북부의 미래 상업 중심지로 연결되는 도시 연결고리 역할을 하고 있다. 도시의 풍부한 자연 배후 산림을 시민들에게 생태적, 문화적 자원으로 재탄생시켜 ‘녹색 허파’의 역할을 하고 있다. 이런 환경은 도시의 급속한 성장에도 상대적 안도감을 제공하는 동시에, 깨어있는 지역 의식을 모범적으로 보여 자연을 가까이에서 접할 수 있도록 함으로써 도시민들의 삶을 향상시킨다.

10개의 서로 다른 입구로 이루어진 네트워크는 다른 네트워크를 연결하는데, 각각 도시 구조를 확장하는 과감한 도시 개입에 의해 기획되었다. 여기에는 도시 편의시설인 플랫폼, 다리, 절벽 산책로, 찻집, 그리고 기존의 버스 정류장을 F&B 허브로 개조하는 것과 프로젝트의 주요 입구가 다양하게 포함되어 있다.

산책로 자체가 산의 자연 녹지를 보완하고 보존할 수 있도록 세심하게 설계되어 있다. 산책로를 계획하는 것은 산의 지형을 따르고, 그 기복이 있는 성격을 활용한다. 6개의 기본 데크 구성요소로 구성된 적응형 ‘올터레인’ 모듈식 시스템이 개발되어 산책로가 산의 변화하는 지형에 적응할 수 있고 쉽게 건설 및 품질 관리를 할 수 있다. 모듈식 시스템은 또한 보행로 전체에 걸쳐 범용 장벽 없는 접근을 제공하는 1:16의 일정한 기울기도 보장한다. 강철은 보행로를 건설하는 데 사용되어 16m 길이의 기둥에서 기둥까지의 간격을 허용하는 동시에 보행로 주변의 작업 공간을 최소화하여 가능한 한 많은 녹지를 보존했다. 철그레이드를 보행로 바닥에 사용함으로써 비와 햇빛은 덤불에 도달할 수 있고 다공성 발루스터는 보행로 가장자리를 녹여 녹지와 가능한 많이 섞일 수 있다.

푸저우 시 정부, 건설업자 및 건축가가 지역 디자인 연구소와 협력하여 공동으로 접근하지 않았다면 이 프로젝트는 불가능했을 것이다. 산책로를 따라 펼쳐지는 다양한 도시 개입은 과거 방치됐던 진우산 공간의 사회·환경적 경관을 되살리기 위해 민감하게 조정되었다. 여기에는

산책로 난간은 밖으로 펼쳐져 확장감을 주고, 숲과 어우러진다

건축 과정에서 산 쪽에서 발굴된 무덤을 다시 보존하기 위한 콜럼바륨 단지의 설계와 함께 경관에 버려진 채석장을 새로운 방문객 센터로 복원하는 작업이 포함되었다. 메이펑에서는, 산책로의 입구가 기존의 수역을 중심으로 설계되었으며, 보호받는 생물 보존 유역으로 변형시켜 주변 야산에서 흘러 나오는 유출을 여러 층의 기능적인 경관을 통해 정화시킨다. 공사 과정에도 현지 시공사와의 긴밀한 협업이 포함됐다. 철길의 완성된 구간을 이용해 철제 트러스를 띄워 철제 보행로를 만드는 혁신적인 건설 방법이 고안되었다. 이러한 방식으로, 보행로의 건설 공간을 최소화하려는 원래의 설계 의도를 현장에서 실현했다.

완성된 디자인은 지역 주민들이 하루하루 산책로를 이용하여 레크리에이션 활동과 운동을 하며 이용하고 있다. 완성된 산책로는 또한 거주자들이 높은 곳에서 도시를 새롭게 조망할 수 있게 해주며, 특권층에만 국한되지 않고 모든 거주자들이 이 도시의 경험을 공유할 수 있다. 시 당국에 따르면 개통 후 첫 설날 기념행사에 무려 3만 명이 산책로를 찾았다. 동시에, 이 프로젝트는 도시의 역사적, 문화적 가치를 보완한다. 역사적으로 푸저우(福州)는 중국 내에서 룽청(龍淸) 또는 '반얀 도시'로 알려져 있으며, 거리에 늘어선 수많은 반얀 나무로 유명하다. 이 도시는 중국 남부에서 가장 녹음이 많은 도시 중 하나다. 도시 횡단 커넥터는 푸저우시의 '그린화 이니셔티브'를 확장함으로써 이러한 문화유산과 정체성에 기여하고 있다. 완성된 산책로는 또한 지역적이고 국제적인 인정을 받았다.

이 프로젝트의 주요 과제 중 하나는 분쟁을 겪고 있는 토지 권리와 토지 이용 문제를 해결하는 것이었다. 특히 푸저우(福州)의 밀집된 도심지 내에서 이런 규모의 지속적인 개발을 위한 것이다. 이는 특히 높은 땅값과 단편화된 토지 소유라는 도전에 직면해 있는 밀집된 도시 부지 내에서 개발의 전형적인 난제를 고려할 때 더욱 중요하다. 이와 관련하여, 사업단은 사업의 도시적·사회적 가치를 인식한 시군의 지원에 사의를 표한다.

"자연유산에 대한 주민들의 접근성을 향상시킨 대규모 프로젝트"
– 심사위원 루 샤오보 –

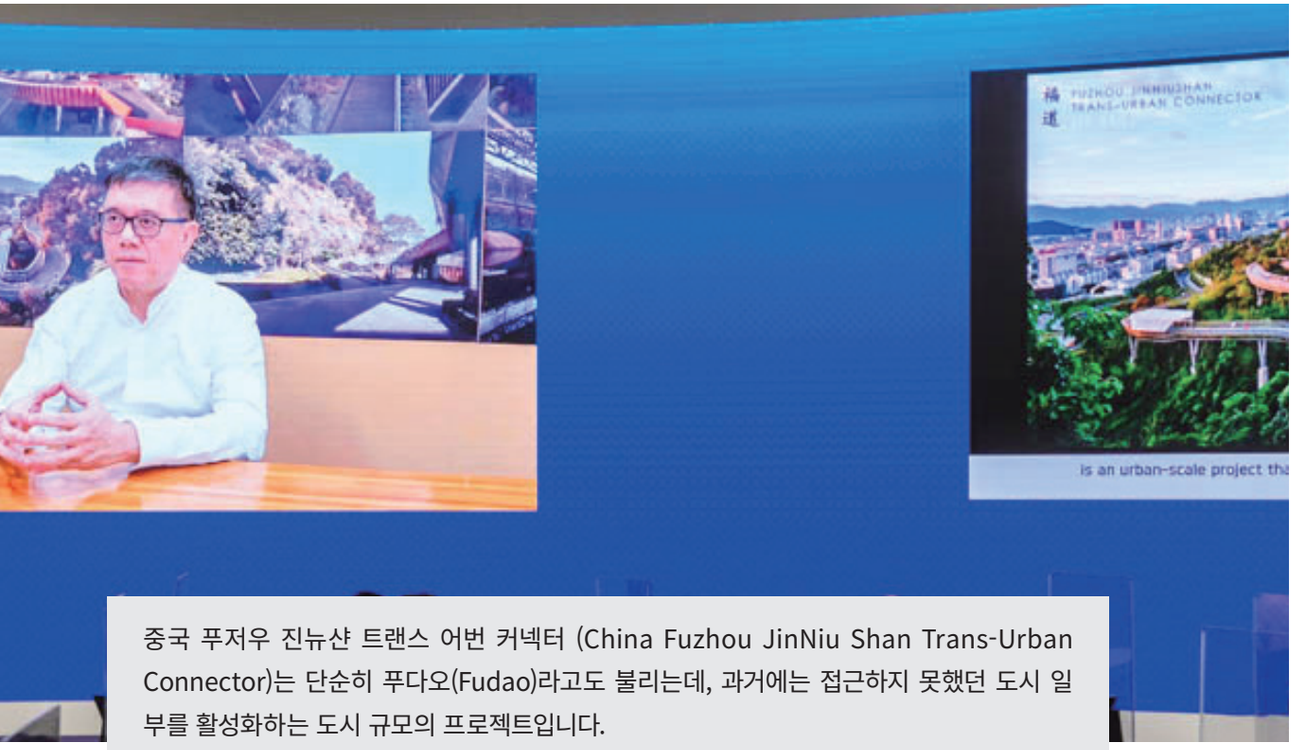
이 프로젝트는 중국 푸저우 내 자연유산에 대한 주민들의 접근성을 향상시켜 도시와 숲을 함께 즐길 수 있는 도시 연결망을 구현해낸 대규모 프로젝트이다.

뛰어난 기능성, 아름다움, 친환경 경관의 우아한 조합을 보여주는 좋은 사례다. 대표적인 랜드마크로 유명하며, 도시화가 가속화되고 있는 도시에서 이 성공사례를 배워야 한다. 도시회랑 의 기능을 충족하는 아름다운 디자인 프로젝트이자 많은 것을 고려한 보행 인프라 프로젝트다.

해질 무렵에는 은은한 황금빛을 발하는 난간의 색상으로 산책로의 굴곡이 돋보인다

‘슬로우 트래블’로 도시와 자연을 연결한 산책로를 제공하다

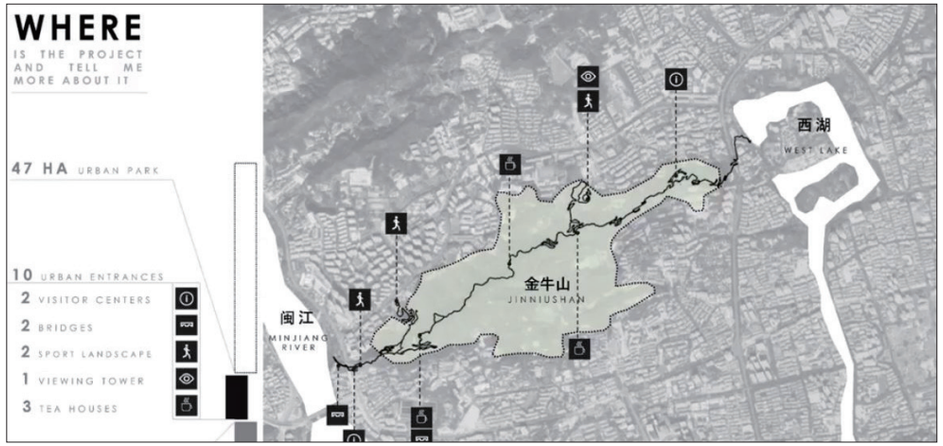
“ 푸저우 어반 커넥터 ”

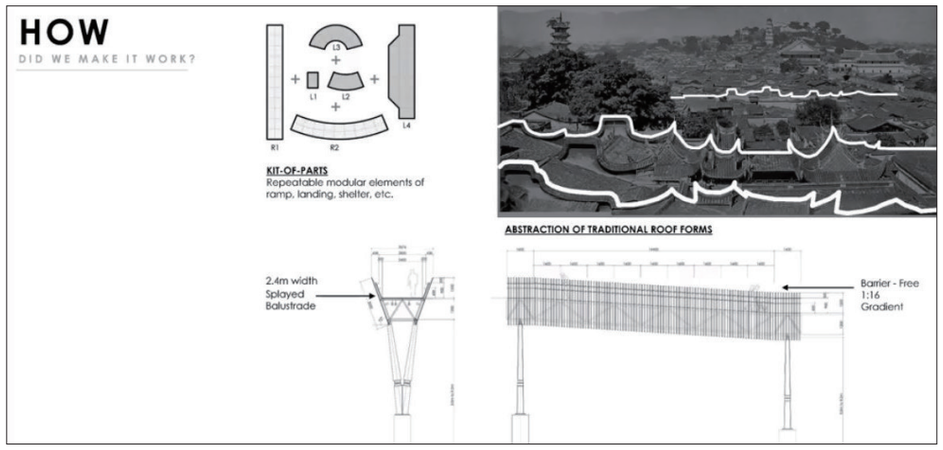


중국 푸저우 진뉴샨 트랜스 어번 커넥터 (China Fuzhou JinNiu Shan Trans-Urban Connector)는 단순히 푸다오(Fudao)라고도 불리는데, 과거에는 접근하지 못했던 도시 일부를 활성화하는 도시 규모의 프로젝트입니다.

푸저우 트랜스 어반 커넥터 또는 푸다오프로젝트는 이런 종류의 첫 번째 프로젝트이자 중국 푸젠성의 밀집된 역사적 수도 한가운데 있는 진뉴샨의 산림으로 뒤덮인 산 전체에 조성된 길이 19km의 고가 육교 시스템입니다.

많은 아시아 도시의 급속한 발전에 대한 반작용으로서 푸다오는 자연과의 새로운 연결의 중요성과 보다 큰 인간의 상호작용과 우연한 접촉을 목표로 하는 일련의 상호 연결된 공공성을 띤 활기찬 공간의 창조를 강조하고 있습니다.





그것은 자연에 들어가는 관문이며, 중요한 지속 가능한 인간 도시 전략입니다.

이 프로젝트는 푸저우시 정부가 시의 남쪽에 있는 민장 (Minjiang) 강을 따라가는 강가 산책로를 진뉴산 산림의 배후지를 거쳐 북쪽의 수역인 서호로 연결하는 장대한 비전을 가지고 시작되었습니다. 이 프로젝트는 여러 곤란한 사회적 및 생태학적 과제에 직면했습니다.

마을 한복판에 위치해 부동산 땅값이 높은 지역도 있었고, 민감한 군사지대, 마을, 사원, 병원, 농장, 과수원, 폐기된 채석장, 묘지 등의 토지 이용 문제가 제기되어 왔습니다.

산에 흩어져 있던 수많은 옛 무덤들을 복원하기 위해 납골당을 지어야 했습니다.

입구 중 하나는 산에서 흘러내리는 물을 안정시키고 정화하기 위해서 기존의 마을과 물고기가 있는 연못을 이전해서 환경조정지를 만들어야 했습니다. 또, 기존의 버스 정류장을 보도의 한쪽 끝에 있는 방문객 시설로 재개발했습니다. 또, 기존의 수목이나 식생의 대부분을 벌채하지 않고, 자연 식생을 보호해, 자연지형에의 영향을 최소한으로 억제하는 생태학적인 과제에 직면했습니다.

고가보도시스템(elevated walkway system)은 Design for Manufacturing and Assembly (DFMA)가 구현한 것입니다. 보도 전체는 진뉴산의 구릉지대와 삼림지대에 맞도록 설계된 6개의 기본적인 모듈러 컴포넌트로 구성되어 있습니다. 보도의 1:16의 경사도로 트랜스 어번 커넥터는 고령자나 휠체어를 탄 사람도 편리하게 사용할 수 있게 되었습니다.

감각적이고 반복적인 성질을 지닌 보도는 경쾌감을 줍니다. 경량 스틸 요소가 푸른 배경을 이루어, 주위의 자연이 중심이 되게 합니다. 보도데크에 스틸격자를 사용하여 햇빛과 빗물이 땅에 닿아 저지대 식물의 성장을 촉진합니다.

과거에는 접근할 수 없었던 이 2000년 된 역사 도시의 인구밀집지역의 푸른 허파의 배후지로 사람들을 데려갑니다.

이는 사람들을 위한 집합 기억을 작성하는데 도움이 됩니다. 집단 기억은 사람 중심의 도시를 만들기 위한 중요한 기준입니다. 그것은 그들의 육체적 정신적 행복을 개선함으로써 도시 거주자를 위한 회복력을 구축하는 것을 도와줍니다. 지속 가능한 균형 잡힌 미래 도시를 만들기 위한 산림의 가능성을 열어주고, 자연과 도시의 공존이 가능함을 증명합니다.

콜롬비아

보행자용 다리와 공원으로 도시 속 회복을 주다

메데인 리버 파크 Medellin River Park

"메데인 강 위에 보행교와 식물 공원을 새롭게 조성하여 자연과 사람의 공유, 그리고 공생성을 추구한 프로젝트이며, 시민들의 사회적 교류를 촉진하여 자연과 사람, 그리고 사람들 간 관계 회복의 장이 되었다."

실현도시: 콜롬비아 메데인
디자이너 국가: 콜롬비아
수상자 및 공동참여: 세바스챤 몬살베 고메즈,
후안 데이비드 호요스 토보르다

디자이너: 후안 데이비드 호요스 토보르다(Juan David Hoyos Toborda),
세바스챤 몬살베 고메즈 (Sebastian Monsalve Gomez)

이동성의 축으로만 제한되던 메데인강이 문화와 녹지를 품은 공간이 되었다.

도시 공공 공간의 구조축으로서 시민과의 만남을 촉진하는 역할을 하고 있다.

60년 이상 동안 메데인 강은 이동성의 축으로만 변하게 하는 여러 가지 영향을 받았다. 처음에, 그것은 통로로 이용되었고 이에 따라 자연적인 곡선미와 야생동물을 잃게 되었다. 후에 그것은 두 선로 사이에 갇히게 됐는데, 이것은 안티오키아 철도와 대규모 공공 메트로 시스템을 가진 철도에 의한 것이었다.

이 프로젝트는 아부라 계곡 주민들의 단절된 관계를 그것을 가로지르는 강과 함께 회복시키고, 도로들에 의해 조각난 양쪽을 복구하는 것을 추구하는 것이다. 이 프로젝트의 주된 의도는 메데인 강의 양쪽에 평행하게 흐르는 현재의 고속도로를 부분별로 매설하고 도시의 생물학적, 도시적 시스템을 변화시키는 공원을 보행자 수준에서 실현하자는 것이다. 디자인된 식물경관부터 사람들을 위한 활동과 경로가 제안되었고, 건축된 부분과 비건축된 부분이 하나의 살아있는 작품이 되어, 두 지역 사이에 공생(公生)을 낳게 했다.

도시를 통과하는 국도 인프라를 개선한 '메데인 리버 파크'(Medellin river park)

자연적이고 인위적인 이 프로젝트는 네 가지 도시 전략을 통해 통합되었다. 그 중 하나는 시민과 동물, 식물을 위한 강 회복을 추구하는 도시 공공 공간의 구조 축으로서, 시민과의 만남을 촉진하기 위한 강이 되어야 한다는 것이다. 두번째는 도로 인프라 2차 전략의 개발로 인해 성능이 저하된 분야의 회복이다. 그것은 도시의 횡단적인 통합이다. 이 프로젝트는 공원 다리를 통해 강 양쪽의 횡단적인 통합을 유발한다. 이것은 사람들을 연결하고 통합할 뿐만 아니라, 또한 사람들의 교류를 통합한다. 또 하나는 식물과 동물원을 연결하고 강의 기억력을 회복하는데 도움을 주는 것이다. 이 위대한 자연 요소가 세번째 전략이다.

영토의 환경보전으로 강물의 생물학적 회랑의 생태계가 강화되어, 강의 회랑 전체에 걸쳐 토착종과의 연관성이 구현되는 것이다. 그것이 도로 인프라와 자연을 통합하고 도시의 자연 시스템을 명확하게 보여주는 식물 공원을 만든다. 네 번째 전략은 물의 기억을 되찾아 주자는 것이다. 잊혀지고 버려진 도시의 물 시스템과 주민을 접촉시키는 것이 신도시 개발의 열쇠이며, 자연 시스템을 돌아보고 정책과 공간을 발전시키는 것이다. 더 건강하고 살기 좋은 도시를 만들기 위해 이 지역의 회복과 주거에 대한 논의가 함께 이뤄져야 한다.

디자인 과정은 지방자치단체를 포함한 다양한 주체들의 시도와 함께 진행되었는데, 매우 중요한 점은 이 지역을 중심으로 서로 다른 질문과 문제점이 제기되는 공론화를 통한 지역사회 참여이다. 이러한 방식으로 지역사회에서 정보를 수집하여 개발된 설계에 통합함으로써 도시

메데인 리버 파크는 도시와 자연환경을 조화롭게 연결하면서 시민의 이동성을 개선해냈다.

의 문제에 대응하면서도 즉각적인 환경과 공동체의 문제에 대해서도 소유권과 정체성을 보호하는 프로젝트를 창출하게 되었다.

콜롬비아와 메데인은 무력 충돌로 인해 매우 힘든 시기를 겪었다. 이것은 지역사회에 불안과 공포의 흔적을 남겼고, 폐쇄된 지역 안에서 많은 사회적 역학 관계가 생성되는 공간으로서의 거주 방식을 반영했다. 이를테면 쇼핑몰 같은 공간이 그렇다. 이 프로젝트는 강과 자연 시스템을 가진 공공 공간과의 융화의 장으로, 야심차고 물리적인 것을 넘어 오히려 질을 향상시키는 사회적 상호작용과 역동성을 촉진하는 만남의 장을 만든다. 그로부터 주민의 생활과 소속감이 고양된다. 이 공동체는 도로, 소음, 오염, 그리고 불안감을 갖는 것에서 강의 양쪽 둑을 통합하는 회의 공간, 보행자, 생태적 연결 구역으로 발전했다. 이 사업 1단계 공사는 2015년 2월 착공, 2016년 2월 착공, 2019년 12월 종료 등 2단계로 나눠 진행됐다.

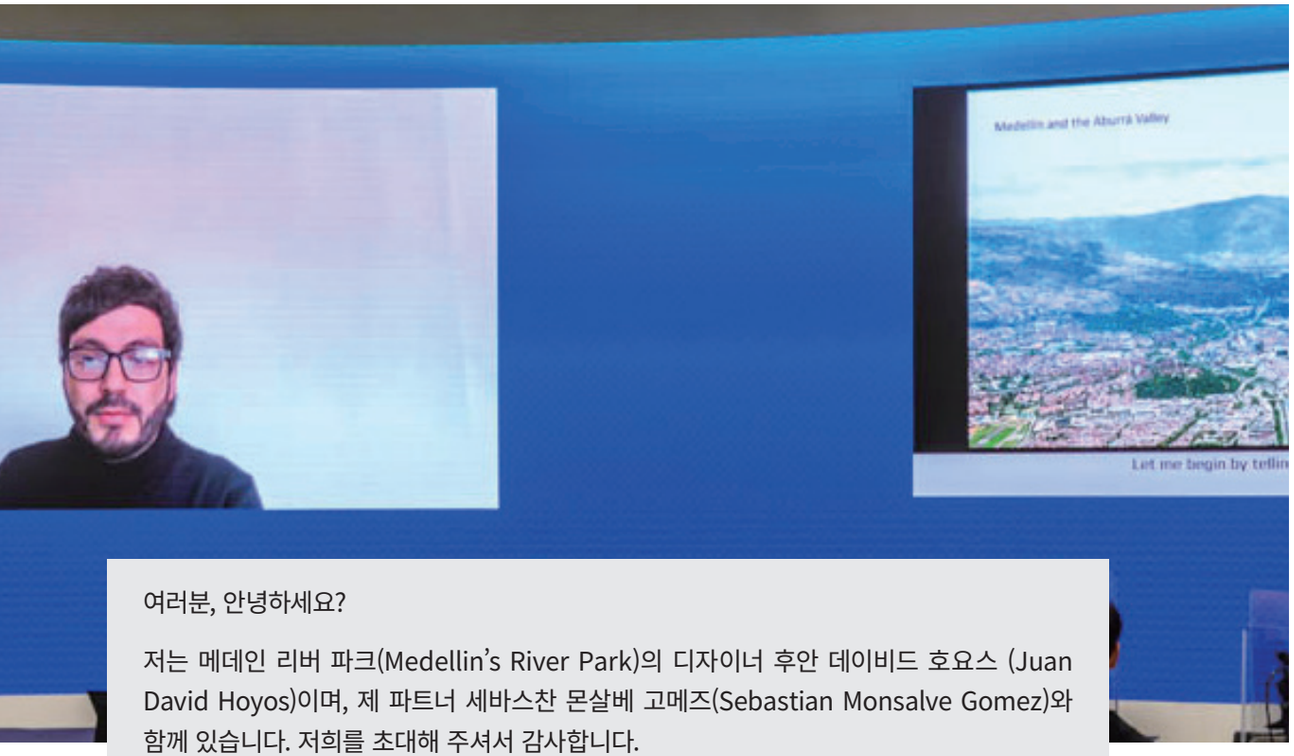
이 프로젝트의 연속성을 보장할 수 있는 것은 가장 큰 과제 중 하나다. 왜냐하면 그것은 다음 단계를 실행할 수 있는 행정부의 의지에 달려 있기 때문이다. 문제는 어떻게 도시의 역동성을 변화시킬 것인가 하는 것이다. 여기서 매우 중요한 것은 몇 년 동안에 걸쳐서 건설되어야 하는 사회, 도시, 경관의 영향력 큰 사업들이 정치적 의지에 의해서만 좌우되는 것이 아니라 오히려 지속성이 있게 진행되도록 하는 것이다. 현재 이 사업은 이러한 불확실성에 직면하고 있으며, 프로젝트의 지속성과 집행을 보장하기 위해 도시 내 여러 공기업과 사회에 부합하는 공론을 통해 이를 해소하고자 한다.

“사람중심 디자인의 가치를 다시 한번 확인해준 도시디자인의 모범 사례이다”
– 심사위원 김승회 –

이 프로젝트는 강으로 막힌 마을을 잇는 보행자 전용 연결다리를 만들어 지역 단절을 해소하는 흥미로운 해결책을 제시했다. 자연과 환경의 중요성, 그리고 사람들 간의 관계의 회복을 인식할 수 있는 공공장소를 만들어낸 프로젝트는 사람 중심 디자인의 가치를 다시 한 번 확인해준다. 메데인 리버 파크는 도시와 자연환경을 조화롭게 연결하는 새로운 공공 공간이자 시민들의 이동성을 개선한 역동적 솔루션이다. 메데인은 도시설계의 모범 사례이다. 이 프로젝트는 또 다른 도시설계의 모범 사례임이 틀림없다. 강, 인프라, 건물을 통합적으로 바라본다.

보행자용 다리와 공원으로 도시를 회복시킨 디자인 프로젝트

“메데인 리버 파크”



여러분, 안녕하세요?

저는 메데인 리버 파크(Medellin’s River Park)의 디자이너 후안 데이비드 호요스 (Juan David Hoyos)이며, 제 파트너 세바스찬 몬살베 고메즈(Sebastian Monsalve Gomez)와 함께 있습니다. 저희를 초대해 주셔서 감사합니다.

일단 메데인에 대해서 얘기를 해보겠습니다. 도시는 콜롬비아의 북서쪽 코너에 있습니다. 중앙의 메데인 강에 50여개의 개울이 흘러 드는 계곡이기 때문에 특별합니다. 우리 영토는 물이 특징입니다.

일련의 결정들이 도시를 크게 바꿨습니다. 첫째, 강에 수로를 내어 그 자연 구조와 생명을 유지할 가능성을 없앴습니다. 수로 양쪽에 도로가 건설되었고, 그것이 도시의 북쪽과 남쪽을 연결하는 주요한 동맥이 되었습니다. 새로운 동맥길은 우리 강과의 연결고리를 깨뜨리고, 풍경에서 강이 우리 영토의 주요한 요소라는 생각을 지워버렸습니다.

마지막으로 인구 밀도가 높아지면서 대중교통이 큰 문제가 되고, 강과 도로 사이의 공간이 지하철 시스템으로 바뀌었습니다. 지하철 옆에 있는 안전 케이지는 강과의 관계에서 마지막으로 입은 심각한 피해였습니다.

2013년에 시작된 국제 경진대회에서 이것을 바꿀 기회가 시작되었습니다.

이 도시 프로젝트의 주요 아이디어는 주요 간선도로용 지하 터널을 갖춘 강 옆에 공공 공원을 만드는 것이었습니다. 각각의 종에게 계곡에서의 역할을 부여함으로써, 생물 다양성과 생태학적 균형이 회복되는 식물 공원을 컨셉으로 잡았습니다. 우리는 공원을 8개의 지구로 분할하여, 각각에게 직접적인 상황과 도시에서의 활용에 대응하는 개별적인 특징을 부여했습니다. 현재 첫 지구가 건설되었습니다. 이 지구는 시내 중심부에 있습니다. 서쪽에서는 시의 건물이나 주요 행정 공간과 충돌합니다. 동쪽에서는 전통적인 주택가에 들어갑니다.

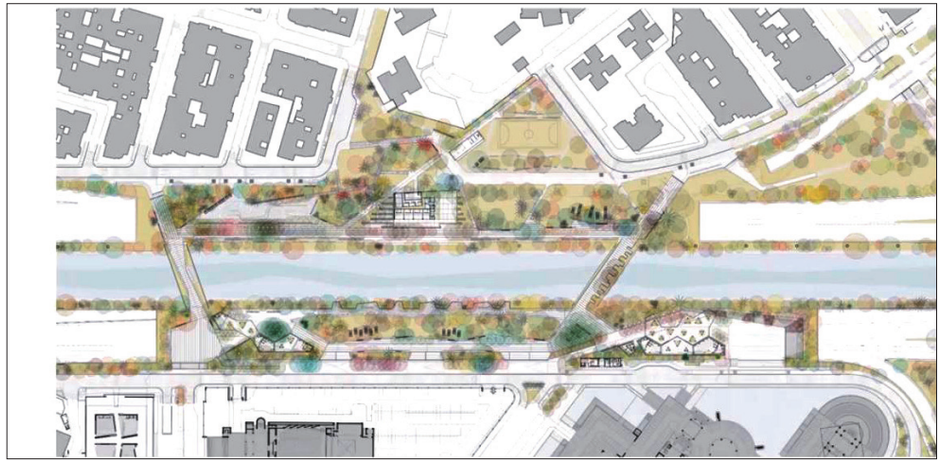
조경 디자인은 두 가지 용도를 존중하도록 전략적으로 디자인해야만 했고, 여전히 연결성 있는 도시 공원으로 기능하고 있습니다. 한쪽에는 큰 행사를 열 수 있는 광장이 있고, 다른 한쪽에는 모래, 바위, 금속, 풀 등 다양한 소재로 만든 산책용 복합 숲이 있습니다.

우리는 170종 이상(2000개체)을 심었는데 그 중에는 수년 동안 계곡에서 멸종한 것도 있었습니다. 조경 디자인은 종의 관련성과 천이를 이해하고 작성되었습니다. 이것은 최종적으로, 생물학적 교환이 번영할 뿐만 아니라, 시간의 경과에 따라 통합할 수 있는 자연 환경의 재생과 정착으로 연결됩니다.

시내 주요 수도관인 가스, 수도, 하수, 전기에 간섭하는 경로 시스템(root system)에 대처할 필요가 있었습니다. 이 프로젝트의 복합성은 모든 엔지니어링의 요구를 생태학적인 욕구와 결부시키는 우리의 능력에 달려 있었습니다.

현재 1단계가 완료되었습니다. 나무들이 자라고, 강물 흐르는 소리를 들을 수 있고, 터널은 완벽하게 작동하며, 많은 동물들이 공원의 나무들 사이로 돌아왔습니다. 사람들은 다시 강을 만나 새로운 세대가 강과 새로운 관계를 만들어 가고 있습니다. 그들은 연을 날리고, 자전거를 타고, 피크닉을 즐깁니다. 도시에는 강 옆 말고는 이런 것이 가능한 곳이 따로 없습니다. 조경 건축가로서의 우리의 역할은 지역내의 모든 생물을 평등하게 취급해 항상 균형을 우선하는 것입니다. 우리가 인간으로서 혼자가 아니라는 것을 안다면 반드시 이를 염두에 두고 설계해야 합니다. 바로 새, 식물, 바위, 어린이, 물, 바람을 위한 디자인 말입니다.

감사합니다.



일본

경계 없는 커뮤니티 디자인을 실행하다

세카이 호텔 Sekai Hotel

"빈집을 호텔 방으로 개조하고 지역 상점과 협업하여 마을호텔을 구현, 손님들이 지역 공동체 문화와 현지의 일상을 체험할 수 있도록 한 프로젝트."

실현도시: 히가시오사카
디자이너 국가: 일본
수상자 및 공동참여: 세카이호텔, 코이치 야노,
고바야시 고타, 미타니 고키, 쿠메 유키, 하야시 미사키,
하마토 나츠미, 기타가와 마리, 우에다 유키호

디자이너: 코이치 야노 (Koichi Yano)

기존의 빈 집을 호텔 객실로 개조해서 관광객에게
“현지인 같은 여행”을 느끼게 했다.

전세계 20여 개국에서 2만5천명 이상의 관광객이 세카이 호텔을 찾아주었다.

세카이 호텔 설립자 - 야노는 19년 동안 부동산 산업에 종사해 왔고, 그가 지금까지 목격한 것은 비록 그 지역들이 독특하고 매혹적인 문화와 관광객들을 끌어들이는 배경을 가지고 있지만, 지역에 활용되지 않거나 저평가된 부동산들이 있다는 것이었다.

참여를 통한 커뮤니티 만드는 홀타운 ‘세카이 호텔’(Sekai Hotel)

디자인은 ‘Whole-Town-Hotel’ 컨셉으로 기획되었다. 빈집을 호텔 객실로 개조하고 기존 지역 업체를 호텔 시설로 활용(예: 로컬 카페를 호텔 레스토랑으로, 공중목욕탕으로 이용)함으로써 여행자와 지역주민이 상호 교류하고 지역의 새로운 매력을 재발견할 수 있다. 우리는 이 시스템을 통해 일본의 가장 큰 현안 중 하나인 (1) 빈집 문제를 해결하고, (2) 지역 기업을 지원하고 보다 지속 가능한 형태의 관광을 촉진하며, (3) 세대 간, 지역 간, 지역 간 부족했던 연계를 조성한다.

이러한 배경에서, SEKAI HOTEL의 컨셉 「ORDINARY」는, 국내·외 관광객을 위해 과하게 만들어진 주요 관광지와는 달리, 일본에서의 사람들의 일상 생활의 자연스럽고 실제적인 면모를 규정한다. 이는 ‘현지인 같은 여행’이라는 업계의 트렌드와 국제적인 수요를 충족시키고 지속 가능한 관광을 촉진한다.

디자인에서 특이한 점은 SEKAI HOTEL에서 지역 사회와의 연결성을 다른 차원으로 강조했다는 것이다. 기존의 빈집을 개조하고, 호텔 시설의 일부로 지역 기업과 협업하며, 지역 어린이들이 정기적으로 행사를 개최하여 다양한 문화를 배우고 만질 수 있는 기회를 창출하는 등, 청년 세대의 일자리 창출, 기존 자원을 활용한 지역 경제 사회 활동을 지원하고 있다. ‘icoima"라고 불린다. 이 행사는 숙박비 중 200엔이 이벤트 기금에 기부되기 때문에 호텔 투숙객의 자금으로 운영된다.

또한 우리는 2019 럭비 월드컵과 관련하여 잘 알려지지 않은 지역에 관광을 활성화하기 위해 지방자치단체와 함께 성공적으로 협력해 왔으며, 알려지지 않았지만 깊이 있는 일본을 지속적으로 홍보하여 참가자에게 모두 좋은 독특한 경험을 제공하고자 노력하고 있다. 또한, 다양한 지역 상점들과 협력하여 판촉 활동을 돕고 고객 수를 늘리기 위해 노력하고 있다.

이 프로젝트 덕분에, 지역을 찾는 방문객들이 증가했다. 세카이호텔은 전 세계 20개국에서 온 손님들을 맞이해 왔으며, 세카이호텔 프로젝트를 통한 총 투숙객 수는 2017년 세카이호텔이 설립된 이래 2만 5천명 이상으로 집계되고 있다.

지역관광의 활성화를 위해 지방자치단체, 지역주민들과 협력하고 있다

또 다른 긍정적인 변화는 SEKAI HOTEL 프로젝트가 후세(Fuse)시 활성화에 성공하고 지역 커뮤니티인 SEKAI HOTEL과 투숙객의 연결 수를 증가시켰다는 점이다. 이 프로젝트는 파트너 샵에 더 많은 고객을 유치하고 지역 어린이들을 위한 이벤트 수를 증가시켜 경제적, 사회적 긍정적인 효과를 가져오고 있다. SEKAI HOTEL을 설립하면서부터 지역주민과의 소통과 관계구축에 관한 몇 가지 도전에 직면해 왔다. 가장 큰 과제 중 하나는 지역 주민들의 이해를 얻는 것이다. SEKAI HOTEL, 특히 호텔의 경우 다소 특이하고 복잡한 컨셉을 가지고 있어 이해하기 어려운 이유이다. 게다가, 지역 주민들에게는, 계속해서 그들의 지역사회에 들어오는 외부인들이 익숙하지 않기 때문에, 타지 사람들을 환영하는 것은 위험하다고 느끼는 점이 있다. 우리는 이 문제를 심각하게 받아들이고 정기적으로 주민을 위한 정보 세션을 개최하여 우리의 사업 스타일과 지역사회에 어떤 이익이 되는지에 대해 논의했다. 우리의 노력은 주민들로부터 정말 좋은 평가를 받았지만, 아직도 우리가 하는 일에 대해 확신이 서지 않는 지역 사회 구성원들이 꽤 있기 때문에 끊임없는 소통과 관계 구축이 필요하다.

Covid-19로 인해, SEKAI HOTEL은 현재 3가지 주요 도전에 직면해 있다. 첫 번째는 명백한 손님 수의 감소이다. 각국 정부가 사람들이 스스로 격리할 것을 발표한 이후, 관광객의 수는 급격히 감소하고 있다. 이것은 물론 여행 산업, 특히 호텔에도 많은 영향을 미친다.

또 다른 도전은 우리가 해외나 국내 둘 다에 대한 평판이 별로 없다는 것이다. 세카이 호텔은 일반적인 호텔 숙박 이상의 무형의 서비스를 제공한다. 그렇기 때문에 구두 또는 서면 커뮤니케이션을 통해 우리의 개념과 최종 목표를 설명하기가 어렵다. 따라서, 우리는 지역 사회와 여행자, SEKAI HOTEL 과의 관계를 구축하는 데 어려움을 겪고 있다.

게다가, 지역 SEKAI HOTEL 커뮤니티가 잘 구축되어 있지 않다. 위에서 언급한 바와 같이, 우리는 “공동체를 만드는 호텔이 되는 것”이라는 우리의 임무를 이웃들에게 어떻게 분명하게 보여줄 수 있는지에 대한 딜레마에 직면해 있다. 비록 우리가 무형의 서비스를 제공하는 것이기 때문에 의사소통이 어렵다고 하지만 이 점은 지역사회 건설의 방해요소가 되고 있다.

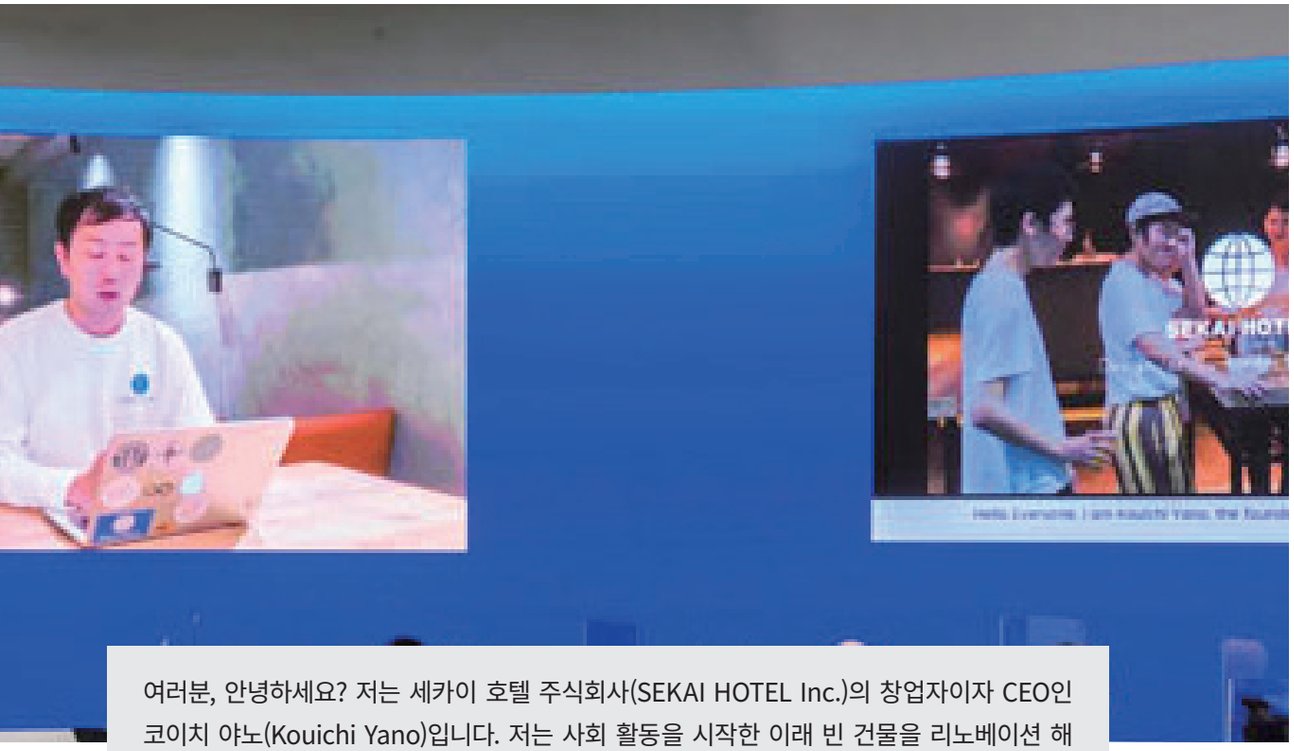
“빈집, 관광객, 커뮤니티 등 다양한 문제를 짚어내고 있는 타운 디자이닝 프로젝트다”
– 심사위원 김승회 –

폐가를 호텔 방으로 개조하고 지역 상점과 협업하여 경관을 재설계하고 지속가능한 홀타운-호텔을 조성함으로써, 기획된 타운 디자이닝 프로젝트이다. 360도 관점으로 덜 알려진 장소에 대한 관심을 보여준 흥미로운 기획이다. 사람들이 다른 문화와 라이프스타일을 경험하는 호텔을 조성하기 위해 마을 곳곳의 공간을 리노베이션한 것이 흥미롭다. 아주 스마트한 소규모 프로젝트로 빈집, 관광객, 커뮤니티 등 매우 다양한 문제를 짚고 있다.

숙박비의 일부는 지역 어린이를 위한 행사, 청년 일자리 창출, 지역활동 지원에 쓰인다.

경계 없는 커뮤니티를 디자인하다

“세카이 호텔”



여러분, 안녕하세요? 저는 세카이 호텔 주식회사(SEKAI HOTEL Inc.)의 창업자이자 CEO인 코이치 야노(Kouichi Yano)입니다. 저는 사회 활동을 시작한 이래 빈 건물을 리노베이션 해 재활용하는 것을 해 왔습니다. 새로운 건물을 짓는 것이 아니라 문화와 자연을 배려하고 지역 주민들을 배려하는 개발이 필요하다고 생각합니다.

오늘은, 세카이 호텔의 시스템과 디자인, 그리고 우리가 원하는 바를 이야기하고자 합니다. 2017년에 문을 연 세카이 호텔은 호텔이지만 일반 호텔은 아닙니다. 국경 없이 여행자 - 지역 - 세카이 호텔 커뮤니티를 창출하는 호텔입니다. 세카이 호텔의 객실과 리셉션, 레스토랑은 시내 곳곳에 흩어져 있습니다. 이 시스템을 통해 여행자는 현지의 일상 생활에 자연스럽게 뛰어들 수 있습니다. 이 여행 스타일은 여행 체험을 풍부하게 할 것으로 믿고 있으며, 우리는 그것을 “일상의” 체험이라고 부르고 있습니다.

현재 세카이 호텔은 두 군데에서 영업을 하고 있습니다. 오늘은 세카이 호텔 후세(Fuse)를 사례로 들 것입니다. 이곳은 상인과 수공업자들이 공존하는 번화가입니다. 후세에서 전철로 불과 10분 거리에 도톤보리(Do-ton-bori)와 남바 (Namba)가 있습니다. 이러한 접근성에도 불구하고, 후세에서 정겨운 분위기를 느낄 수 있으며, 사람들 사이에는 아직도 강한 연결고리가 있습니다.

우리는 이곳 저곳 흩어지게 세카이 호텔의 객실과 기능을 디자인합니다. 그것은 여행자를 자연스럽게 지역을 탐험하게 하고, 몰두하게 합니다. 빈집을 리노베이션해 호텔의 방으로 이용하고 있기 때문에 가능합니다.

방의 디자인은 지역의 역사와 정체성에서 영감을 얻습니다. 후세의 작은 공장에서 만들어진 제품을 사용하여, 방은 매우 공업적이고 스타일리쉬한 디자인으로 되어 있습니다. 방을 나가면 상가가 있습니다. 후세의 일상에 쉽게 경험할 수 있습니다. 이 디자인 기능을 통해 여행자는 목적지의 정체성을 알 수 있습니다.

지역주민을 위해서, 세카이 호텔 방은 지역산업 발전을 촉진하고 빈집문제 해결책을 제안합니다.

세카이 호텔과 협력함으로써 이 현지 사업들은 '새로운' 고객에게 어필할 수 있습니다.

기능면에서는, 현지의 상점과 제휴합니다. 세카이 호텔을 방문하는 모든 여행자는 세카이 패스 (SEKAI PASS)를 받습니다. 세카이 패스를 사용하면 여행자는 원하는 지역의 가게를 쉽게 둘러보고 방문할 수 있습니다. 그들은 현지 사람들이 사는 것처럼 머물 수 있습니다.

세카이 패스시스템은, 여행자와 통상은 교류가 어려운 현지인과의 사이의 커뮤니케이션을 만듭니다. 현지 가게의 아이와 세카이 호텔게스트의 아이가 친구가 되어, 지금도 서로 편지를 보내고 있는 경우가 있습니다.

마지막으로, Social Good 200을 통해 지역 복지에 기여하고 있습니다. Social Good 200은 세카이 호텔 고객으로부터 1박에 200엔을 모아서 제품에 투자하는 것입니다. 이를 통해 여행자는 그들의 목적지의 지속 가능한 개발에 자동적으로 공헌하게 됩니다.

예를 들어, ouricoima 이벤트 시리즈에서는 지역 어린이들이 다양한 문화를 접하고 배우고 소속 커뮤니티를 확대할 수 있습니다. 세카이 호텔 게스트의 아이들이 행사에 참가합니다.

지속 가능한 관광 스타일을 창조하기 위해서는, 여행자들이건 현지인들이건, 서로 공존하고 지지하는 것이 중요하다고 우리는 생각하고 있습니다.

이러한 관점에서 세카이 호텔은 여행자 - 지역 - 세카이 호텔의 삼각 커뮤니티를 만듦으로써 다양한 문제를 해결하려고 시도하고 있습니다. 이 비즈니스 모델과 디자인은 전 세계의 문제에 적용될 수 있습니다. 특히 일본과 유사한 문제에 직면하고 있는 사람들에게 적용 가능합니다.

세카이 호텔의 디자인을 통해 우리는 세카이 호텔이 현지인이건, 사업가이건, 여행자들이건, 각각의 개인들의 유대를 형성하여 누구나 소속감을 느낄 수 있는 따뜻하고 환영 받는 경계 없는 커뮤니티를 만들고 있다고 믿습니다.

브라질

폐기물로 만든 제품으로 지역 경제에 숨을 불어넣다

스루루 다 문다우 Sururu Da Mundaú

“스루루 홍합 채취를 주업으로 삼는 빈곤층 커뮤니티를 위해 버려지는 껍데기를 재활용해 타일 제품을 개발하여 새로운 소득 기회를 창출한 프로젝트”

실현도시: 브라질 마세이오
디자이너 국가: 브라질
수상자 및 공동참여: 마르셀로 로센바움, 로드리고 엠브로시오, 아드리아나 벤구엘라

디자이너: 마르셀로 로센바움 (Marcelo Rosenbaum)

한 달에 300톤씩 버려지는 스루루 홍합껍질 쓰레기는 처치곤란한 지역의 골칫거리였다.

문다우(Mundau)는 브라질 북동부의 알라고아스 주 마세이오에 있는 버들 근교에 위치한 석호이다. 문다우 석호에는 5개의 빈민가가 위치해 있는데, 그곳에서는 수천 명의 사람들이 캔버스, 판지, 그리고 소비자 사회가 남긴 다른 쓰레기로 만들어진 집에서 살고 있다. 위생 시설이 전혀 없는 극도로 열악한 환경, 높은 아동 영양실조율과 함께 빈번한 폭력과 마약 밀매, 그리고 아동 매춘의 발생률이 높다.

폐기물로 만든 제품으로 지역경제에 숨을 불어넣은 '스루루 다 문다우'(Sururu Da Mundaú)

그 공동체는 스루루에서 얻은 자원으로 생계를 유지하고 있다. 스루루 어업은 공동체의 많은 가족들로 구성되어 있으며 버들 공동체는 현재 월 300톤의 홍합 껍질을 배출하고 있는데, 이 껍질은 매일 높은 비용으로 처리 구역으로 옮겨지고 있으며, 그 껍질은 공동체와 도시에 환경 및 공중 보건 문제를 야기한다. 수루루 홍합은 2014년부터 알라고아스 주의 무형유산인데, 이는 모든 사회계층의 먹이사슬의 일부이기 때문이다. 이 프로젝트는 수입 기회를 창출하기 위해 버려지는 한 달에 300톤에 가까운 스루루에서 제품을 개발하는 것을 목표로 하고 있는데, 이는 비참하게 사는 버들 공동체의 새로운 사회 발전 모델을 의미한다. 프로젝트는 2019년 로센바움(Rosenbaum)과 A Gente Transforma Institute(We Transforma Institute)가 Maceo Mais Enclusive Através da Economia Circular(순환경제를 통한 Maceio Meacio More Percompension), BID Lab(B) 프로젝트에서 시작되었다. 순환 경제 개념의 설계 프로젝트를 만들기 위해 Maceio의 시청 및 제휴 벤처 네트워크인 IABS(브라질 개발 및 지속가능성 연구소)와 함께 IP를 구축했다.

A Gente Transforma Institute(We Transforma Institute)에서 개발한 사회 기술인 Essential Design은 항상 지역사회에 더 가까워지는 것에서 시작된다. 이것은 우리가 공동체의 감정, 지식, 리더십, 그리고 사람들의 재능에 관한 조사를 선행하는 이유이다. 이 방법은, 특히 이 불행한 도시의 맥락에서, 모든 인간은 지식 발달과 지적 해방을 이룰 수 있다는 가장 중요한 신념에 근거를 두고 있다.

지역사회와의 통합 과정에서 A Gente Transforma Institute(We Transforma Institute)와 로센바움(Rosenbaum)은 그가 재활용 재료로 만든 도구로 모래의 반대형 몰드를 만드는 기술을 개발한 시멘트 화병 장인 Itamacio Alexandre와 파트너십을 맺었다.

우리는 시멘트의 반죽 혼합물에 모래를 사용하는 대안으로 기본적으로 석회질로 구성되는 수루루 껍질의 석회 성질을 USP(상파울루 대학)의 연구에서 검증했으며, 실험적인 지지물인 스루루 껍질에 의한 모래의 치환을 제안했다. 마르셀로 로센바움과 로드리고 엠브로시오가 디자인한 코보고 다 문다우는 공동체가 시멘트 혼합물에 모래를 대체하여 수집한 스루루 껍질로 만든 것으로, 수공예품 한 제품당 석회석이 풍부한 압착 껍질 62.5%[4.4파운드]와 37.5%[2.6파운드]의 시멘트로 구성되어 있다.

홍밥껄질을 재료로 건축 타일을 만드는 작업이 대학연구소, 기업 등과의 협업으로 이뤄졌다.

3차원 베이스 디자인은 커뮤니티와 함께 프로젝트 A Gente Transforma Institute(We Transforma Institute)의 아이디어 지속 연구소의 제품인 Sururuuro의 셸 아웃라인에서 영감을 받았다. 프로젝트 Maceió Mais Inclussiba Através da Economia Circular(순환경제를 통한 Maceió More Percentive Through the Circular Economia Circular)(BID 그룹 - Inter-American Development Bank의 혁신 연구소)가 Maceio's.순환경제 개념의 디자인 프로젝트를 만들기 위해서 일하고 있다.

코보고 다 문다우는 중남미 지역에서 가장 큰 산업단지로 여겨지는 세라믹 타일즈 산업의 브라질 회사인 포르토벨로가 유통할 것이다. 포르토벨로는 문다우의 코보고의 독점 대표가 될 것이다. 이번 제품 출시는 2020년 3월 중남미 코팅 산업의 최대 행사인 레베스티르 박람회에서 이루어졌다. 포르토벨로는 본 제품의 독점대리인일 뿐만 아니라, 이 제품의 기술개발을 위해 초기 투자를 하고 있으며, 2021년 2월부터 138개 판매점에 대한 유통을 시작할 예정이다. 판매 전망은 월 2,400대로 커뮤니티 내 사회적 비즈니스의 발전을 통해 커뮤니티의 경제적 가치를 창출한다.

이 프로젝트는 2019년 2월에 시작되었고 출시 전시회는 2020년 3월에 있었다. 판매는 내년 1월에 진행될 예정이다.

과제는 DESIGN-BIOMA 도구에서 도출되는 커뮤니티를 위한 경제적 기회를 창출하는 것이다. 이 도구는 본질적으로 강력한 해방 및 정체성 개념과 연결되어 있다. 공동체는 항상 유물과 집, 도시를 짓기 위해 식량과 천연자원을 추출하기 위한 환경에 순응해 왔다. 사람과 자연의 관계는 그들이 풍경과 생물과 삶의 방식, 건설, 그리고 경제적 기회를 창출하는 것의 관계를 무시하는 산업 제품을 소비하기 시작하면서 흩어졌다. 프로젝트 A Gente Transforma Institute(We Transforma Institute)는 로센바움(Rosenbaum)과 함께 지역사회를 생물체와 연관시키고 그들이 중첩된 곳에 경제적 흐름을 발생시켜 천연자원으로 제품 개발을 향한 과정을 만든다. 이 운동은 산업과 브랜드에 사회발전의 개념을 더하고, 지역사회에서 그들의 사람, 재능, 풍경에 대한 일과 가치인식을 부여한다. 그 결과는 제품 개발 체인 전체에서 지역적 정체성과 가치를 공유하며, 특히 이제 새로운 사회적 사업을 통해 스스로를 해방시킬 기회를 갖게 된 커뮤니티에 의해 공유되는 제품이다.

“홍합껍질이라는 지역 쓰레기를 활용해 다차원적 영향력을 주는 좋은 사례이다”
– 심사위원 찰스 랜드리 –

환경개선과 동시에 수익창출을 이뤄내는 순환형 경제를 설계하여 빈곤한 베르겔 마을에 새로운 활력을 불어넣은 프로젝트다. 홍합껍질 쓰레기라는 지역 자원을 활용해 다차원적 영향력을 주는 좋은 사례이다. 슬럼과 도움이 필요한 사람들에 주목하는 중요한 관점을 지니고 있다.

새로운 사회개발모델 전략을 사용하여 디자인 프로젝트를 보다 구체적이고 효과적으로 실행했으며, 글로벌 가치를 구현해 냈다. 지역 개발을 추진하기 위한 흥미로운 방식이다. 커뮤니티를 만들고 순환 경제에 대한 관심을 보이는 것 등이 고무적이다.

시장에서도 좋은 평가를 받으며 유통망을 확보하고 전시장을 오픈해 대량 판매가 가능해졌다.

폐기물로 만든 제품으로 지역 경제에 숨을 불어넣다

"스루루 다 문다우"

안녕하세요. 제 이름은 마르셀로 로센바움(Marcelo Rosenbaum)입니다. 저는 Rosenbaum Studio와 A Gente Transforma Institute 창립자입니다. 여기는 제 파트너인 아드리아나 벤구엘라(Adriana Benguela) 입니다. 저는 친구이자 파트너인 로드리고 엠브로시오(Rodrigo Ambrósio)와 함께 코보고 다문다우(Cobogó da Mundaú)를 개발했습니다.

이 프로젝트는 2019년에 시작되었으며, 저희는 미주개발은행의 BID 이노베이션 연구실인 Maceió More Inclusive Through the Circular Economy이 브라질의 개발과 지속가능성 연구소 및 마세이오 시청과 제휴하여 프로젝트에 협력하도록 초청받았습니다.

저희는 비참한 상황에 있는 베르겔(Vergel) 커뮤니티 사회개발의 새로운 모델을 통한 수입기회를 창출하기 위해, 매달 거의 300톤 가까이 버려지는 스루루 껍질(Sururu shells)을 가지고 제품을 생산하도록 초청 받았습니다.

이 커뮤니티에서 사회 혁신을 발전시키기 위해서, 우리는 A Gente Transforma Institute가 개발한 소셜 테크놀로지인 Essential Design을 적용했습니다. 이 디자인은 항상 커뮤니티, 지식, 재능에 가까이 접근하는 것을 통해 시작됩니다.

이 방법은 특히 이 도시의 비참한 상황에서 다음과 같은 중요한 신념에 근거하고 있습니다. 모든 인간은 지식의 발달과 지적 해방을 성취할 수 있습니다. 지역과의 통합 과정에서 우리는 시멘트 꽃병을 만든 장인인 이타마시오 알렉산드르(Itamácio Alexandre)와 파트너십을 확립했고, 재활용 재료로 만든 도구를 가지고 모래 주형을 만들었습니다.

상파울루대학이 실시한 실험실 연구를 통해 스루루 껍질 혼합물이 기본적으로 석회암으로 구성되어 있음이 실증되었습니다. 그래서 모래 대신에 시멘트 반죽 혼합물에 섞어 사용할 것을 제안했습니다.

Cobogó da Mundaú는 저와 로드리고 암브로시오가 개발하고, 이타마시오(Itamacio)와 베르겔의 소규모 수공업 산업인 스루루 랩(Sururu Lab)과 커뮤니티에서 제조한 할로우(hollow)입니다. 이것은 부순 스루루 껍질을 모래 대신 시멘트 혼합물에 섞어서 만든 것입니다.

스루루 랩은 커뮤니티를 거점으로 하는 비영리 소셜 비즈니스이며 Cobogó da Mundaú를 수집, 생산하여 포르토벨로(Portobello)에 판매하고 있습니다.

Cobogó da Mundaú는 라틴아메리카에서 해당 분야 최대의 공업단지로 알려진 세라믹타일 업계의 브라질 기업인 포르토벨로가 판매합니다.

제품의 월간 판매 예측은 2,400개로 커뮤니티에 경제적 가치를 가져다 줍니다. 이 변혁에 동참할 기회를 준 미주개발은행의 BID 이노베이션 연구소, 브라질 개발 지속 가능성 연구소, 마세이오 시청에 감사드립니다.

또한 이 프로젝트가 혁신적인 생각과 사랑의 방법으로서 실현될 수 있도록 한 걸음 한 걸음 함께 해 준 제 파트너들인 아드리아나 벤구엘라, 로드리고 엠브로시오, 루디밀라 부에노에게도 감사드립니다.

이타마시오, 회복력과 신뢰에 대해 알려줘서 고맙습니다.

Cobogó의 기술 어플리케이션 개발 및 브라질 마켓으로 이 이야기를 유통시키고 제공해 준 포르토벨로팀에게 감사드립니다.

그리고 이 이야기를 세계에 알리고 디자인 분야의 유토피아를 유지할 수 있는 기회를 준 휴먼시티디자인어워드에게 감사드립니다.

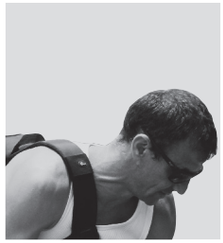
프랑스

쓰레기 더미에 희망의 정원을 세우다

워터 파운텐 가든 Water Fountain Garden

“자연을 상실하고 폐허가 된 시카프 지역에 정원을 조성하고 원예를 배워가는 동시에 생물학적, 문화적 다양성의 경험을 통해 지역민의 삶의 질을 향상시킨 프로젝트.”

실현도시: 세네갈 다카르
디자이너 국가: 프랑스, 세네갈
수상자 및 공동참여: 엠마누엘 루이그랑, 케르 티 오산, 도엔 재단, 예술협동조합, 거트루드 플렌지



디자이너: 임마누엘 루이그랑 (Emmanuel Louisgrand)

나무가 훼손되고 녹지공간이 부족한 다카르에서 녹색 분수정원은 강력한 상징성을 갖는다.

이 정원은 2014년 시카프 리베레 이웃의 규모로 시작된 대규모 프로젝트인 '에콜 데 코뮌스'의 일환으로 예술적 실험, 자유로운 문화, 공동 지식을 바탕으로 한 집단적 성찰의 공간을 동네 규모로 조성하기 위한 목적으로 시작되었다. 이 학교는 프로젝트와 만남을 통해 예술, 기술, 도시생태, 경제, 좋은 이웃을 넘나드는 연구와 학제간 실험의 공간이 되고자 했다. 제안된 프로젝트와 회의를 통해, 예술과 문화가 지속 가능한 혁신에 기여할 수 있도록 하는 것을 목표로 했다. 녹지공간이 부족하고 매일 나무가 훼손되는 수도 다카르의 흔한 건물인 에마뉘엘 루이그랑의 워터 파운텐 가든은 다카르와 같은 도시에서 강력한 '정치적' 성명을 나타낸다. 이 곳은 공공 및 녹색 공간이 부족한 곳이다. 시캅의 마지막 바오밥 나무와 주변 동네가 뿌리째 뽑히고 있는 지금, 도시에 바오밥 나무 두 그루와 나무를 심는 것은 강력한 상징적 행위로 남아 있다. 오늘날, 진짜 생태계는 식물, 곤충, 동물, 아이들과 함께 정원에 정착했다. 결과는 자신들을 대변한다.

쓰레기 더미에 정원을 세운 '워터 파운텐 가든'(Water Fountain Garden)

정원의 실현을 시작하기 전인 2015년, 1년 동안, 케르 티 오산에 의해 실현 가능성 조사와 연구 작업이 모두 수행되었다. 예술가 에마누엘 루이그랑과 함께 신분 확인의 시간을 마련했지만, 이 땅에 접한 건물 주민들과 구청장, 임야, 임야, 임야, 임야, 세입자 연합회 등 구의 주요 행위자들과의 토론과 교류의 모든 작업이 진행되었다. 서로 다른 당사자들의 이해관계, 공간과 지역의 역사, 갈등, 욕망과 욕구, 필요성 등이 그것이다. 마침내, 2015년부터 2019년 사이에 Ker Thiossane과 Cheikh Anta Diop 대학의 식물 생물학과의 파트너십 협정이 체결되었다.

주의 부동산 회사 SICAP SA(Cape Verdean Society)와 흥미로운 협력과 신뢰 관계가 수립되어 있으며, 특히 보관 서비스는 1980년대까지 Ker Thiossane이 시작 및 관리한 Sicap의 보관소를 이용할 수 있도록 했다.

마드리드의 메디아 랩 프라도 - 컬처 아유르스, 프랑스의 안시에 있는 미술학교; UNIC의 다카르 외국문화원 네트워크; 프랑스인; 프랑스인 등 지역 또는 국제 단체와 Ecole des Communications의 활동의 틀 안에서 많은 다른 파트너십이 정원을 중심으로 만들어졌다. 다카르 연구소, 격년제 또는 독립적인 예술 파트너 장소 또는 단체뿐만 아니라 알터타티바, 바오밥의 친구들, 센스 만들기, 컴파니 듀 비엔날레망, 로케아늄, 바이오필리아 등 다양한 분야의 시민사회 단체도 함께 했다.

이 프로젝트는 많은 긍정적인 변화를 가져왔다. 워터 파운텐 가든은 현재 이웃에 새겨진 디자인 작품이지만 다카르 규모로 봤을 때에도 예외적인 예술 작품이다. 다카르에서 온 수백 명의

분수정원으로 인해 지역 여성들의 회합과 자신들을 위한 프로그램이 늘어나고 있다.

사람들뿐만 아니라 세네갈의 다른 지역과 세계에서도 매년 정원을 방문한다. 다카르 신임 시장, 몬트리올 시장, 많은 큐레이터들과 국제 예술계의 다른 사람들이 정원에서의 프로젝트나 회의에 방문하거나 참여했다. 워터 파운텐 가든은 기념비적인 살아있는 조각상이 되었고, 도시 내 식물의 중요성 뿐만 아니라 사회적, 연대적 행동을 위한 도구로서의 예술적 기능이나 사회적 문제에 대한 경각심을 높이는 것을 가능하게 했다. 시민권과 생태학에 대한 몇 가지 토론은 케르 티오산에 의해 정원에서 진행되었지만, 또한 외부 단체들에 의해서도 조직되었다. 이 정원은 이제 월요일부터 토요일까지 매일 문을 연다. 홍보 및 사회 재통합 센터의 어린이와 학생들이 모여 수업과 휴식 시간을 위해 매일 사용한다. 이 센터는 매년 연말 파티와 졸업식을 워터 파운텐 가든과 주변에서 개최한다. 마지막으로, 정원을 둘러싼 활동은 보수의 대가로 대학 식물 센터의 정원사의 감독 아래 매일 1년 이상 정원을 유지해온 이웃의 몇몇 어린 소년 소녀들 사이에서 분명한 목소리를 만들어냈다. 일부는 농업 전문 센터에서 1년간 직업 훈련을 받으며 훈련을 계속했다.그들의 놀이터이자 만남의 장소가 되었고, 예술가인 엠마누엘과 다양한 정원사들과의 접촉을 통해 환경에 대한 천직의 각성과 정원 가꾸기를 통해 이익을 얻었다.

‘저항의 정원’이라는 개념은 이 프로젝트에 완벽하게 들어맞는다. 워터 파운텐 가든은 2000년대에 쓰레기 투기와 침략의 불건전한 장소가 되었고 오늘날 다카르라는 도시 환경의 가혹함에도 불구하고, 서아프리카 특유의 진정한 토지 예술 작품이다.

녹지가 우거진 지역을 넘어, 이 정원은 창작의 장소가 되었고, 관객들이 배우이자 관객인 야외 워크숍이 되었다. 이 새로운 정원의 구성은 주민들과의 또 다른 대화를 열어주었다. 주민은 그곳에서 발전하는 일에 참여하도록 초청되었다. 아이들을 위한 워크숍, 환경, 식량 및 지속 가능한 개발 문제에 대한 인식 제고, 문화 및 과학 활동...

오늘날, 몇 번의 작업 끝에, 워터 파운텐 가든은 모두에게 이로운 삶의 질을 되찾기 위한 진정한 식물 섬이 되었다. 진정한 유토피아는 케르 티오산의 팀과 생태계와 협력하여 예술가 엠마누엘 루이그랑의 장기적 작업으로 구체화되었다.

“교육, 예술, 기술을 통해 어린이와 지역에 신선한 경험을 제공한 인상적인 정원이다”
– 심사위원 루 샤오보 –

교육, 예술 및 개방형 기술을 통해 세네갈 다카르 지역 어린이와 지역사회에 신선하고 생생한 경험을 제공한 매우 인상적인 정원이다. 완성도가 매우 높고 아프리카 어린이들에게 의미있다.

실용적이며 로-테크 해결방법을 통해 지역 주민에게 가치있는 프로젝트가 되었다. 교육, 예술, 오픈-테크놀러지를 통해 어린이들과 공동체에 신선하고 다채로운 경험을 제공하고 있다. 공동체 아이디어가 기하급수적으로 늘고 있는 현재 흐름에서 깊이 논의할 만한 주제다.

쓰레기 더미에 희망의 정원을 세우다

“워터 파운텐 가든”

안녕하세요, 제 이름은 엠마누엘 루이그랑(Emmanuel Louisgrand)입니다. 저는 디자이너, 아티스트이자 정원사입니다. 저는 프랑스 론알프(Rhone-Alpes) 지역의 생테티엔(St Etienne)에 살고 있습니다. 저는 여러분에게 다카르에 있는 워터 파운텐 가든에 대해 얘기해 보고자 합니다. 이 프로젝트에 제가 크리에이터로 참여하였고, 다카르의 Sicap Liberté 2 인근에 있는 예술과 멀티미디어를 위한 빌라 (Villa for Art and Multimedia) 기관 Kër Thiossane가 만들었습니다.

2014년 5월 “르네상스 정원 (Garden of Resistance)” 페스티벌 기간 중 Kër Thiossane이 토론과 개념을 기반으로 한 예술적 형태를 되돌아보는 기획인 l'Ecole des Communs (일상학교)를 시작하는 이벤트에 제가 초청되었습니다. 이 기관은 제가 도착했을 때 이미 주민들을

모아 청소를 하기 시작했고, 저는 운영의 틀을 제공했습니다. 그리고 이 틀을 확립함으로써 저는 정원을 재정의했습니다.

워터 파운텐 가든은 무엇보다도 살아있는 예술작품입니다. 제게 너무 명백한 것입니다. 저는 이 공간이 어떻게 기능하고 진화했는지, 그리고 그것이 몇 년에 걸쳐 조각으로 어떻게 모델화 되었는지에 대한 흥미로운 이야기를 하고 싶습니다.

첫 번째 단계의 독특성은 고고학자처럼 묻혀 있던 쓰레기를 치우기 위해 지구 바닥을 약 50 센티미터 파서 다듬는 것이었습니다. 저는 실제로 생테티엔에서 함께 온 그린하우스 팀과 협력하여 경작 가능한 땅을 찾기 위해 발굴에 나섰습니다. 그리고 나서 디자이너 겸 자물쇠공인 바실로 웨이드(Bassirou Wade)의 도움을 받아 전체 금속 구조, 특히 돔, 그리고 벤치 작업을 시작했습니다. 그에게 감사드립니다. 그리고 이를 기능성 갖춘 것으로 더욱 발전시켰습니다.

저는 몇 차례 아이들을 위한 워크샵을 하기도 하고, 사용자, 기관과 함께 서로 주고 받는 대화를 하기도 했습니다.

그리고 2019년 1월에 제가 현재 가르치고 있는 안시 미술 학생 그룹과 함께 돌아왔습니다.

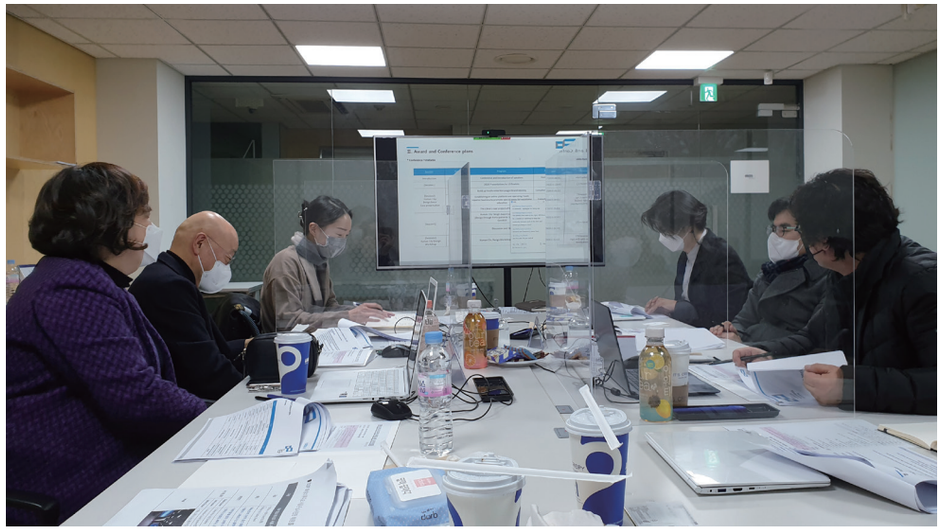
저는 이 비엔날레 2021인 생테티엔 디자인의 비엔날레를 위해 실제로는 정원에 바쳐지는 미술학교의 오래된 온실에 설정된 무대를 준비했습니다. 그 안에는 우리가 장차 의논하게 될 부분을 찾을 수 있고, 샌드 모델링에서 파생된 아이들을 위한 게임에 대한 공식적인 검토를 할 예정입니다. 자, 프로젝트는 계속 됩니다!

2020 휴먼시티디자인어워드 진행 경과

운영위원회와 심사위원회는 2020휴먼시티디자인어워드의
성공적인 개최를 위해 끊임없는 노력을 경주해 왔다.
행사 기획부터 최종 파이널리스트 선정에 이르기까지
계속 이어져 왔던 회의와 결정과정들을 간략히 소개한다.

서울시와 서울디자인재단의 글로벌 네트워크를 통해 세계적 디자인 전문가들이 운영위원으로 참여하다

“상을 받는 도시에서 상을 주는 도시가 된 서울시의 위상을 ‘휴먼시티디자인어워드’를 통해 다시 한번 확인할 수 있었다. 코로나로 인한 팬데믹 상황임에도 서울시와 서울디자인재단의 글로벌 네트워크를 통해 이번 어워드 행사의 운영위원, 심사위원, 자문위원으로 초빙된 세계 각국의 디자인 전문가들은 적극적인 참여의사를 밝혀왔다. 이는 어워드의 위상이 그만큼 튼튼히 자리를 잡았고, 세계적으로 높은 관심을 받고 있다는 반증이기도 하다.”



팬데믹 상황을 딛고 열띤 토론 속에 운영위가 진행되다

2020년 제2회 휴먼시티디자인어워드의 운영위원회는 보다 폭 넓은 지역 참여와 다양한 전문가의 의견 취합을 위해 지난해 행사 보다 3인이 늘어난 12인의 디자인 전문가로 확대, 편성되었다. 코로나 팬데믹으로 회의진행이 어려운 상황 속에서도 세계 각국 운영위원들의 적극적인 참여로 총 10차례 회의를 통해, 어워드 콘텐츠, 심사위원 선정, 시상식 개최 논의 등 어워드 행사 전반에 대한 논의가 활발하게 이뤄질 수 있었다.

어워드 중요 운영사항 및 코로나로 인한 행사 변수 등 지속적인 성장을 위해 논의는 지속된다

2020년 2월부터 12월까지 총 10차에 걸쳐, 운영위원회가 개최되었다. 연초부터 급격히 전세계로 확산된 코로나 바이러스로 인해 어워드 일정 조정 등이 조속히 결정되었고, 그 가운데서도 포스트 코로나 시대에 디자인의 역할과 방향에 대한 심도 깊은 토론이 활발히 이루어졌다. 이에 따라 온라인 행사비율을 높이고, 홍보계획을 수립하는 등 제2회 휴먼시티디자인어워드의 성공적 개최를 위한 초석을 꼼꼼히 다질 수 있었다.

조시앙 프랑
Josyane Franc
프랑스
• 유럽 휴먼시티네트워크 대표
• 생테티엔 시떼 뒤 디자인 국제교류국장

나는 2018년 중반, 유네스코 디자인 도시인 서울과 생테티엔, 나고야의 협력 구조를 계기로 '지속가능한 휴먼시티 디자인 컨퍼런스 전시: 더 나은 삶을 위한 도시'의 공동 큐레이터로서 초청받았다. 먼저, 유럽의 대규모 협력 프로젝트였던 '휴먼시티/도시 스케일에 대한 도전 2014-2018'을 중심으로 진행된 디자인 센터, 축제, 대학과 디자인 협력체의 지난 4년간의 진지하고 열정적인 연구 및 실험 프로그램을 공유할 수 있는 좋은 기회였다. 나는 12개 유럽 파트너로 구성된 유럽 연합의 '창의 유럽'의 지원을 받는 이 프로젝트의 선임 매니저였다. 따라서 서울과 나고야에서 준비한 동아시아의 휴먼시티 디자인 사례를 배울 수 있는 훌륭한 기회이기도 했다. 우리는 2018년 9월 서울에서 만나 함께 <휴먼시티 디자인 서울 선언>에 서명했다. 이것이 바로 2019년 첫 막이 열린 휴먼시티디자인어워드(HCDA)의 시초였고, 서울시의 고마운 지원을 통해 2019년 9월, 우리는 대망의 첫 번째 행사를 축하하고 대상 수상자와 9개의 파이널리스트 프로젝트를 만날 수 있었다.

휴먼시티디자인어워드(HCDA)는 디자인이 각 분야간 협력이 긍정적으로 작용하는 분야임을 보여주기에 매우 중요하다. 주민들과 함께 실험을 통해 그들의 도시 생활 환경을 개선하는 것이 목표인 만큼, 연구 및 실천의 다른 분야로부터 많은 기여가 요구된다 - 건축과 도시설계, 사회과학(사회학, 경제학 등), 예술(공연예술, 거리예술, 퍼포먼스 등), 교육(정규 및 비정규), 기술(모형화, 제작) 등. 우리는 이 어워드를 통해 모든 참가자가 국제수준의 모범 사례와 전문성에 접근할 수 있도록 만들고 있다. 우리는 실험, 창의성, 혁신에 대해 배운다.

내 이야기를 이어서 하자면, 내가 휴먼 디자인 시티를 이야기할 때 나는 종종 새로운 패러다임을 직면한 도시와 세계가 변화하고 있다고 말한다. 급속한 도시화, 경제적/문화적 세계화, 환경적 위기, 투자를 유치하기 위한 시내 경쟁은 사람들이 살아가고, 일하며, 여가 시간을 보내는 방식을 바꾸어 놓았다. 2020년, 세계는 팬데믹 위기로 인한 복잡한 상황을 마주쳤고, 이를 통해 우리는 세계의 변화와 휴먼 시티 컨셉을 이해할 수 있었다. 코로나19 이후, 우리가 여전히 끝없는 성장과 발전을 추구하는 근대적 개념을 지속할지, 특히 그로 인해 우리가 계속해서 우리의 세상을 망가트릴지에 대해 답을 하지 못한다. 우리는 사람들이 상호 연결되어 있고, 서로 다른 방식으로 일하고, 여행하고, 식사를 한다는 것을 알게 되었다. 누군가는 대도시보다 지방에서 사는 것을 선호하고, 누군가는 홀로 살아간다. 기후 변화와 팬데믹 위기를 맞은 사회에 새로운 문제의식은 무엇인가? 우리는 농업, 생산과 생활 시스템을 제고할 필요가 있다. 우리는 현대적 거버넌스, 즉 하향식 결정 방식이 아니라 시민 참여를 끌어들이는 방식으로 앞으로 수십년 후의 도시를 재창조해야 한다. 이런 프로젝트는 모든 이해관계자의 능력치를 진정으로 끌어올릴 필요가 있다. 디자이너는 더 좋은 퍼실리테이터가 되어야 하고, 주민은 혁신가와 건설자가 되어야 한다. 기관은 계획과 실험, 규칙과 창의성, 법적 권력과 커뮤니티의 타당성을 조율해야 한다.

2020 행사에 직접 가서 참여하는 대신, 2021년 3월 화상으로 기념할 예정이다. 일 년 전만 해도 이런 행사는 상상조차 못했는데! 초창기부터 운영위원으로 참여해 프랑스와 유럽의 목소리를 내고, 지식과 네트워킹의 자리를 제공했다는 점에 매우 자랑스럽다. 내게 있어 휴먼시티 디자인어워드는 학제간 벽을 허문 첫 번째 어워드이다. 이 어워드는 제품, 과정, 장소, 약속에 대해 논하며 2021년에는 효과, 혁신, 사회적 포용성을 통해 디자인의 가치를 더욱 이해하기 쉽도록 개선될 것이다.

페르난도 마스카로
Fernando Mascaro
브라질
• FM Strategies for Design 건축가, 디자이너
• 휴먼시티프로젝트 큐레이터, 연사
• 생테티엔 디자인 국제 비엔날레 강연자, 심사위원, 큐레이터

휴먼시티디자인어워드는 비록 아직 역사가 오래되지 않았지만, 이미 사람과 도시의 삶의 질을 개선하는 것을 중요하게 생각하고 이를 목표로 작업을 하는 창의적인 전문가의 세계에서 존재감을 드러내고 있다. 우리의 도시는 살아서 고동이 뛰는 생명체임에도, 지난 몇 년간 우리는 도시 환경을 무미건조하게 만들고마는 교통 시설에만 귀중한 공간을 내주고 말았다. 내가 말하고 싶은 건 아스팔트와 콘크리트 한복판의 생활 공간이자 오아시스, 거주민에게 휴식과 다른 사람과의 접촉의 순간을 보장하는 물리적, 그리고 정신적 휴식을 제공하는 공간이다.

바로 이 지점에서 HCDA는 등장하여 세계 곳곳에서 일어나는 중요한 프로젝트를 구하고 우리가 다양한 경험을 알게 해주고, 다른 참여 국가의 도시 공간을 점유하는 다른 문화, 이용, 관습의 가시 범위를 확장시킨다. 2020년은 모두에게 어려운 한 해였으며, 이 행성에서 우리의 역할을 되돌아보고 우리의 관습을 바꾸도록 만들었다. 이 시나리오에서 우리 건축가/디자이너들은 사회와 우리가 살아가는 장소에 대해 큰 책임을 가지고 있다. 그 어떤 때보다 우리의 작업이 가장 다양한 스케일에서 일어나고 있으며, HCDA 2020에 등록된 99개의 프로젝트는 최고로 다양한 시나리오의 도시속에서 살아가고 살 수 있도록 만들 수 있는지에 대한, 진정한 공동의 삶을 보여주었다.

내가 예전 학생들에게 말하던 것이 있었는데, 바로 디자인이 불가능을 없애고 사회적 변화를 만드는 데 있어 가장 강력한 도구라는 것이다… 이것이 HCDA 실천에서 일어나고 있다는 나는 본다.

내게 2020 어워드의 운영위원회에 참여하는 것은 굉장한 기회였다… 비록 멀리 있더라도 전 세계의 동료들과 공존하는 것은 내게훌륭한 배움의 경험이자 굉장한 지식의 교환이었다. 서울디자인재단에서 제시한 기준을 고심한 브라질과 해외 동료의 목록을 확장하도록 만들었다. 우리는 많은 것을 배웠고, 더할 나위 없이 더욱 경쟁이 치열하고 다양해진 HCDA2021이 될 것이다.

안드레아 칸첼라토
Andrea Cancellato
이태리
- ADI 디자인뮤지엄 프로젝트 매니저
- 이태리 최초 디지털문화센터 디렉터
- 전 트리엔날레 관장

팬데믹으로 인해 이 세계가, 그리고 세계의 방방곳곳이 바뀌어 버렸다. 심각한 보건적, 사회적, 경제적, 문화적 위기가 2019년까지 우리가 알고 있던 세계를 불가역적으로 바꿔 놓았다. 우리는 더 이상 예전처럼 여행을 가지도, 관광객이 되지도, 세계 다른 곳으로 이주할 수도 없어졌다. 우리는 “현장에서” 만나고 본 내용을 바탕으로 모든 지식, 특히 디자인에서 재능을 발견하는 것이 아니라, 또 다른 유형의 길, 탐구와 탐색을 통해서 이를 모색하게 되었다. 휴먼시티디자인어워드(HCDA)는 디자인의 세계가 사람을 위한 도시의 혁신적인 컨셉을 가져오게끔 초청한 프로젝트였다.

팬데믹을 겪으며 도시가 종종 인간 관계의 ‘덫’이 되고 도시에서 인류 미래의 ‘건강하지 못한’ 관계가 만들어진다는 것을 알게 되었다. 그럼에도, 우리는 인간의 지성에 굳건한 신뢰를 가지고 있고, 특히나 현대화가 예견한 영역 밖으로 확장되는 디자인 분야에서 그렇다: 수저부터 도시까지. 세계 곳곳에는 어떻게 사람이 우리 도시의 운명을 바꾸고 우리가 함께 살아가야 하는 사회적/도시적 환경을 개선하는가에 대해 긍정적인 경험, 좋은 실천이 퍼져 있다. HCDA는 디자인 분야가 다원적이고 포괄적이며, 개방적이고 인류가 이 세계에 대해 요구하는 (완전히 인지하지 못하더라도) 변화에 민감하게 반응할 수 있도록 만들어주는 공모전이라는 장점을 지니고 있다. 이번 결과물은 만족스러웠지만 HCDA를 현대 담론 속에 안착시키기 위해 아직도 할 일이 많다. 곧 다가올 미래에 우리의 책무가 될 것이다.

마크 위
Mark Wee
싱가포르
- 싱가폴디자인카운슬 대표
- 전 디자인싱킹 싱가폴 선구자
- 총디렉터, 디자인 싱가포르 위원회

서울디자인재단이 주관하고 있는 휴먼시티디자인어워드는 디자인의 유무형적 가치를, 특히 비-디자이너들에게 국제적 규모로 소통하고 있다. 2019년 처음 열린 이 공모는 디자인이 유형의 대상물을 개발하고 장식한다는 데 그친다는 종래의 인식을 넘어 전략, 서비스, 경험의 디자인과 구현의 영역으로 대상을 넓히고 있다.

최종 후보 명단에 오른 프로젝트의 경우, 어워드 후보에 올랐다는 것만으로도 이 프로젝트들이 가진 영향력과 가치에 대한 국제적 인식이 이루어졌다는 점이 명확히 보여진다. 후보에 오른 프로젝트는 사회적 혁신, 도시 설계와 커뮤니티 참여와 같이 기존의 디자인 분야에서 벗어난 것을 아우른다. 이 프로젝트들은 또한 정치적 리더, 공무원, 대중의 일원 등 많은 비-디자이너를 포함하고 있다. 이런 점을 통해 디자인 작품과 작업이 반드시 주변의, 그리고 자신이 포함된 체계와 환경을 인지해야 함을 보여준다.

이 점은 우리가 현재 살아가고 있는, 그리고 코로나19로 인해 분해되고 변화된 세계와 매우 강하게 맞닿아 있다. 잘 알려진 싱가포르의 크리에이티브 디렉터가 말했듯, “코로나19는 인정사정없는 선생님이었다”. 즉, 고통스러운 한편, 새로운 기회와 교훈을 주었다는 것이다. 2020년 사건들은 우리의 일상을 영원히 바꾸어 놓았으며, 무엇보다 중요한 것은 우리가 가진 약점을 노출하고 대면을 강제했다는 점이다. 팬데믹은 결국 우리 체계, 그리고 우리가 다른 누군가와 어떻게 상호 관계하는 지에 대한 재설계를 요구할 것이다.

운영위원 메세지

이충기
ChungKee LEE
한국
- 서울디자인재단 이사
- 서울시립대학교 건축학부 교수
- 전 한메건축사사무소 대표

휴먼시티디자인어워드는 디자인을 통해 지역, 도시, 사회로 소통을 확장하고 서울, 한국을 넘어 세계로 향하여 디자인의 힘을 강조하고 실천하고 있다. 그 중심역할을 한국의 서울디자인재단이 하고 있음은 자긍심을 가지게 한다.

휴먼시티디자인어워드의 핵심적 가치는 공공, 공유, 참여다. 이들 가치를 담은 디자인이 실현되고 이용되어 지역주민의 삶에 영향을 주고 지속가능성이 확보되어야 한다. 버려진 장소나 저이용 공간, 의미 있는 장소 등 사적인 영역이 아닌 공공의 영역이 대상 지역이어야 한다(공공). 이는 모두의 이용과 모두의 이익을 위한 것으로 시민, 주민 등 불특정 다수가 이용할 수 있도록 개방적이어야 하는 이유와 연결된다(공유). 공공과 공유 가치의 확보는 디자이너 한 사람의 힘으로는 불가능하다. 지역 주민, 기획가, 지역활동가, 공무원, 디자이너 등이 참여하여 지속가능한 구조를 만들어야 한다. 특히 주민의 주체적 참여는 지속가능성을 위한 필수 가치이다(참여).

디자인은 사회와 지역을 바꾸는 힘을 가지고 있다. 서울디자인재단과 휴먼시티디자인어워드가 디자인의 의미를 넘어 실천에 무게중심을 두고 있는 이유이기도 하다. 우선 지역의 의미 있는 장소나 공간을 활성화하기 위해 주민이 적극적으로 참여하고 전문가와 행정이 지원하여 훌륭한 기획안을 만들고 좋은 디자인으로 완성되어야 한다. 이어서 지역주민들이 참여해 운영함으로써 지속성을 확보하고 사회와 지역, 주민들의 삶이 더 나아지게 하는 것이 휴먼시티디자인어워드가 추구하는 큰 그림이다. 실천을 통해 수상의 영예를 안은 모든 수상자에게 축하를 건넨다.

에리코 에사카
Eriko Esaka
일본
- 아시아 유네스코창의도시 디자인네트워크 대표
- 나고야시 문화관광교류국 팀장
- 나고야 예술대 강사

2020년, 우리의 삶이 송두리째 바뀌었다. 일상은 수많은 규제의 대상이 되었고, 업무 방식과 사회적 가치도 크게 달라졌다. 2020년은 또한 2019년 시작된 휴먼시티디자인어워드의 두번째 해였다. 이 어워드는 디자이너와 제작자들이 세계 곳곳의 도시에서 일어나는 사회적 문제에 대한 해결 방안으로 우리를 이끄는 훌륭한 아이디어를 제시할 수 있음을 보여주었다. 역사문화적으로 다른 배경에도 불구하고, 파이널리스트의 아이디어는 세계 곳곳으로 공유되고 디자인의 힘과 역할에 대한 이해를 높였다. 우리가 2020년 제2회 휴먼시티디자인어워드를 준비하는 과정에서 코로나19가 터졌다. 팬데믹은 우리 삶에 상당한 영향을 미쳤고, 오랫동안 신경 쓰지 못했던 긴급한 문제로 눈을 돌리도록 만들었다. 사회적 약자는 코로나19와 관련해 더 큰 리스크를 감당해야 했다. 하지만 부정적인 요소를 바꾸기 위해 창의적인 방법을 적용할 수 있는 훌륭한 기회일 수도 있다.

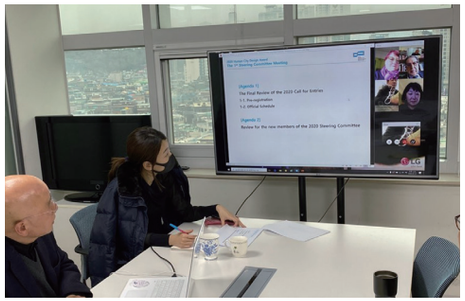
어워드는 도시 환경에서 살아가는 사람들을 주목한다. 우리는 계속해서 디자인의 힘을 빌어 우리의 삶을 더욱 개선하기 위한 지혜와 혁신으로 도시의 불을 밝힐 것이다.

유연식
Yeonsik YOO
한국
- 서울특별시 문화본부장

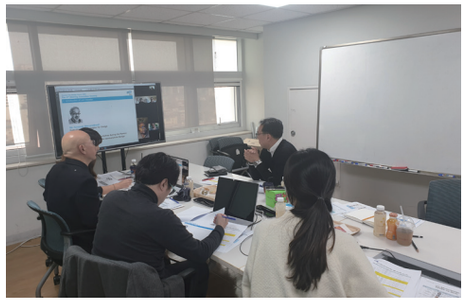
지난해 세계를 뒤덮은 코로나19 팬데믹 속에서도 창의적인 아이디어로 도시의 다양한 문제를 해결하고 지속가능한 도시를 만들고자 2020 휴먼시티디자인어워드에 많은 관심과 적극적인 참여를 보내주신 여러분께 깊은 감명을 받았습니다. 각 도시마다 규모도 위치도 특징도 다르지만, 도시의 일상을 더 행복하고 풍요롭게 만들고자 하는 염원만큼은 모두가 한마음 이라는 생각을 하였습니다. 작년에 이어 올해 선정된 훌륭한 프로젝트들을 보며 서울뿐만 아니라 세계 여러 도시들에서도 디자인으로 도시의 일상을 변화시키고자 하는 노력이 계속되고 있다는 것을 다시 한 번 상기하는 뜻깊은 시간이었습니다.

앞으로 휴먼시티디자인어워드가 디자인을 통하여 사람과 환경의 조화로운 관계를 지향하는 긍정적인 매개 역할이 되기를 바랍니다.

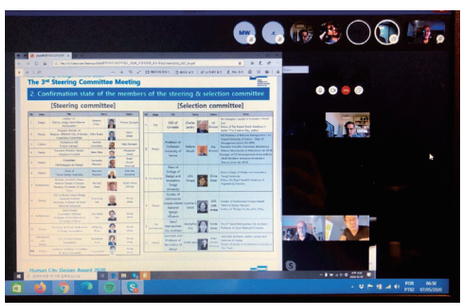
10회에 걸친 화상 운영 회의로 심도있게 진행된 제2회 휴먼시티디자인어워드로 체계적인 준비완료



1차 운영위원회 ’20.2.21.
□ 2020년도 공고문 정리, 신규 운영위원 추천



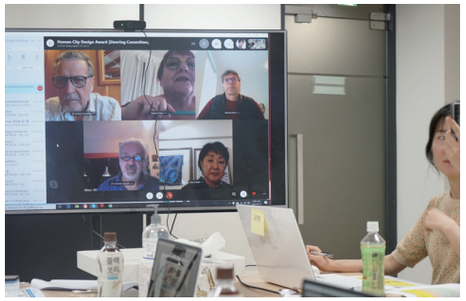
2차 운영회의 ’20.4.11.
□ 신규 운영위원 소개
□ 2020 지역별 접수 목표 공유 및 Covid-19로 인한 어워드 일정 논의



3차 운영위원회 ’20.5.7.
□ 재단, 운영위원회 홍보현황 및 대륙별 운영위원 현황

4차 운영회의 ’20.6.11.
□ ‘포스트 코로나 시대에 디자인의 역할과 방향’ 전문가 토론
□ 사전접수 현황 공유

5차 운영회의 20.7.7.
□ 심사위원 후보 추천 및 논의
□ 어워드 일정 변경 (9월 –› 11월 시상식)
□ 신규 웹사이트 오픈



6차 운영회의 20.8.11.
□ 북미 및 아시아 지역 전문 분야 고려하여 심사위원 선정
□ 작품 심사기준 논의, 홍보 계획 공유

7차 운영회의 ’20.9.4.
□ Covid-19 이슈 반영한 2020 심사기준 아이디어 논의
□ 국내 디자인 관련 기관의 디자이너 참여 독려

8차 운영회의 ’20.10.8.
□ 전세계 31개국 99프로젝트 접수 완료 보고
□ 심사위원회 확정 (5명)
□ 다큐멘터리 방송촬영, 시상식, 백서에 대한 아이디어 논의

9차 운영위원회 ’20.11.09.
□ 2020 심사결과 공유
□ 2020 시상식 개최 및 컨퍼런스 참가 안내

10차 운영위원회 ’20.12.21.
□ 2021 어워드 접수분야, 심사기준, 시상 등 논의

3차에 걸친 화상회의와 면밀한 개별 심사로 활발한 토의 끝에 파이널리스트와 대상 선정

2020년 9월 11일까지 총 31개국에서 99개 프로젝트가 접수 마감되었다. 이에 따라 10월 12일 심사위원들에게 접수자료 및 심사 매뉴얼을 전달함과 동시에 어워드 심사에 대한 사전 안내를 진행했다. 다음날인 10월 13일 1차 화상회의를 진행했으며, 이 자리에서 심사기준을 확정하고 영국의 찰스 랜드리를 심사위원장으로 선출했다. 심사위원회의 진행방식은 화상회의로 하되, 화상회의에서 결정된 사항을 반영하여 접수자료에 대한 개별 심사를 진행하는 것으로 했다.

10월21일 개최된 2차 화상회의에서는 접수된 프로젝트들의 특장점에 대한 논의와 10개 파이널리스트 선정이 진행되었다. 그리고 마지막으로 개최된 3차 화상 심사위원회의에서 마침내 대상작이 결정되었다.

2020년 10월 13일 1차 화상 회의 검토
•심사위원회 화상 회의
•심사위원회에 수상 요약 전달
•주심 선정-심사 기준 결정

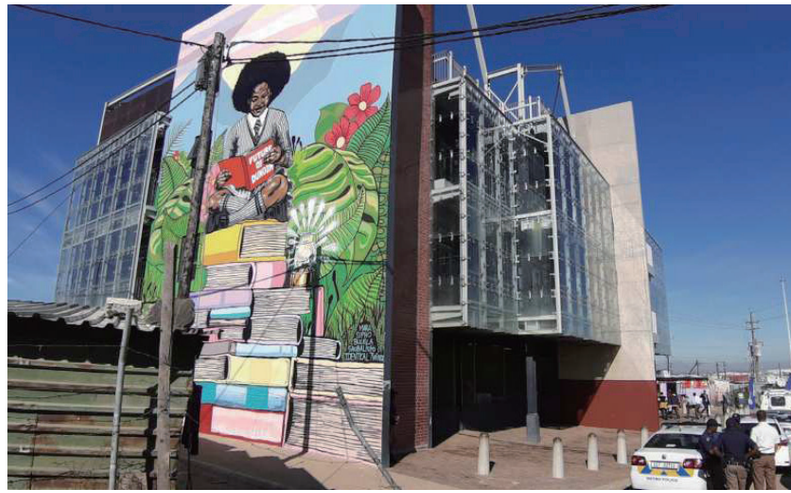
2020년 10월 21일 2차 화상 회의 검토
•심사위원회 화상 회의
•약. 10개 프로젝트 선택
•장단점에 대한 토론; 결선 진출 자 선택

2020년 10월 28일 3차 화상 회의 검토
•심사위원회 화상 회의
•최우수상 수상자 선정
•불필요한 현장 검토를 취소하기로 결정

두눈 학습 혁신 프로젝트
Dunoon Learning and Innovation Project

국가 : 남아프리카 / 그룹 : 케이프타운 도시 지속가능성 연구팀 / 디자이너 : 리즐 크루거 파운틴, 애슐리 헤브라지
Nationality : South Africa / Group: Cape Town's Urban Sustainability Unit / Designer : Liezel Kruger-Fountain, Ashley Hemraj

창의적이고 혁신적인 디자인, 지역에 긍정적인 효과를 도움



대중참여를 통해 고안한 두눈(Dunoon) 스포츠시설과 이어지는 도서관(통합된 다용도, 다중소유 '학습 및 혁신센터'의 초기 추진력)이 진입점이 되었다. 조기 아동 개발 센터, 지역 기업가 정신, 도시 농업과 기타 서비스를 자극하기 위한 정보허브인 NGO공간이 다음 단계에 포함될 예정이다.

빅 셸프
Big Shelf

국가 : 태국, 대한민국 / 디자이너 : 차논 왕카촌카이트, 정재홍
Nationality : Thailand, South Korea / Designer : Chanon Wangkachonkait, Jaehong Chung

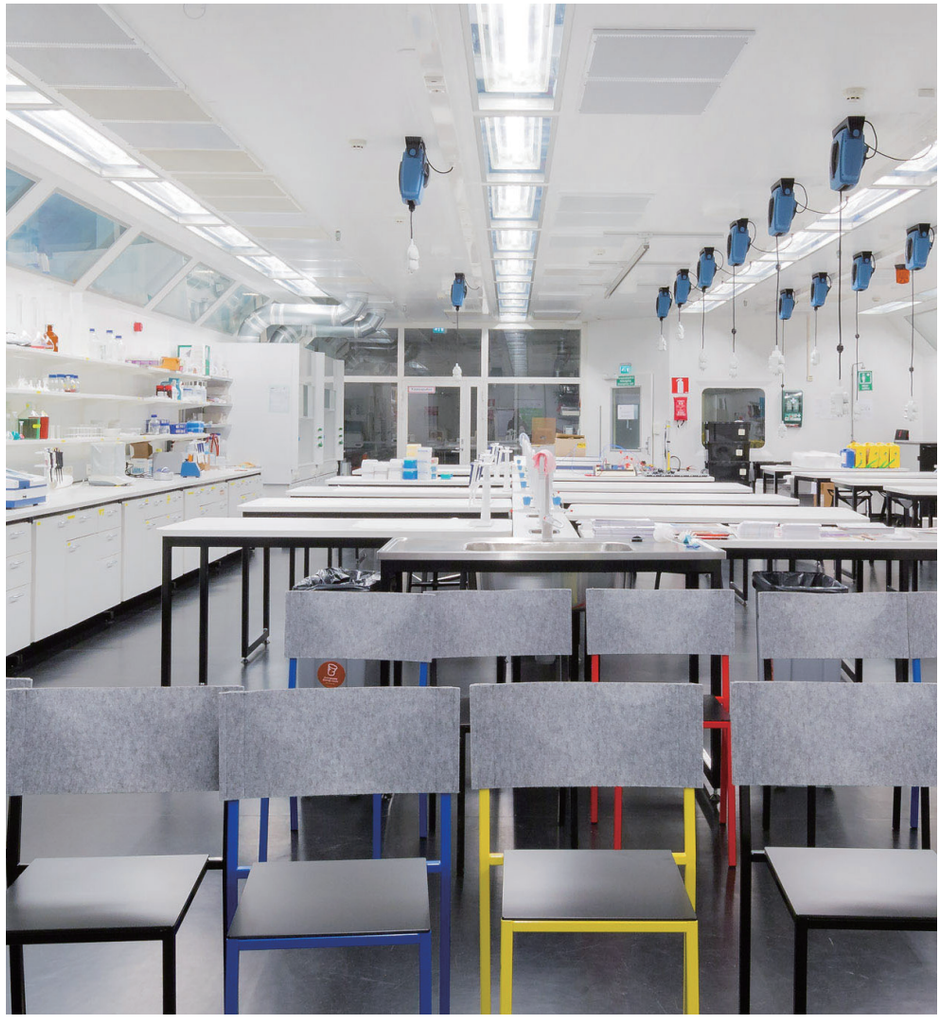
도시경관의 새로운 체계를 제공

빅 쉘프는 공공 장소에 하이브리드 녹색 인프라와 친환경 정원을 조성하여 뉴욕시의 파크 애버뉴의 중앙분리대 활성화에 중점을 두었다. 또한 이 프로젝트는 인근 지역에 새로운 사회적, 경제적 활력을 불어넣었다.

서비스로서의 학교
School as a Service

국가 : 핀란드 / 그룹 : 알토대학교 / 디자이너 : 안티 알라바, 페르난도 니에토, 야르모 수오민엔, 나탈리아 블라디키나
Nationality : Finland / Group: Aalto University, Department of Architecture /
Designer : Antti Ahlava, Fernando Nieto, Jarmo Suominen, Natalia Vladykina

더 나은 상징적 가치, 유대감, 학생 관계 기능적 학습시설



참여 플랫폼을 기반으로 하는 이 프로젝트는 학습에 대해서, 그리고 디지털 도구의 사용으로 지원을 받고 지속 가능한 자원보존 환경으로 마련된 그 학습 공간에서 사용자 기반 학제 간 접근방식을 제공한다.

URB 인클루전
URBinclusion

국가 : 이탈리아 / 그룹 : 시티 오브 토리노 / 디자이너 : 파브리지오 바비에로
Nationality : Italy / Group: City of Torino / Designer : Fabrizio Barbiero

협업적 거버넌스로 지역의 요구에 부응

제3부문과 함께 시민권, 관련 환경, 기업가적이고 창의에 큰 영향을 미치는 활동을 설계, 개발하고 관리한다. 이는 적절한 수준의 복지를 보장하는 데 필수적이며, 따라서 요구사항을 기회로 전환하는 것이 도전과제이다.

에어로 센 강
Aero-Seine

국가 : 프랑스 / 그룹 : 스튜디오 이데 / 디자이너 : 이자벨 대론
Nationality : France / Group: Studio Idae / Designer : Isabelle Daeron

물의 새로운 용도 개발

세느강 유역의 지역 자원으로 여름과 폭염온도 감소, 어린이와 주민들이 뛰어놀고, 토론하고, 만남을 가질 수 있는 거리를 설계, 파리에서 마실 수 있는 물을 대신하여 마실 수 없는 물의 새로운 용도 개발 등이다.

노점 재정비

Hawker Reload

국가 : 중국 (홍콩) / 그룹 : 그라운드워크 건축 및 협회 / 디자이너 : 만프레드 위옌

Nationality : China (Hong Kong) / Group: Groundwork Architects & Associates Ltd. / Designer : Manfred Yuen

노점상을 위한 새로운 디자인

노점상이 각자의 상품진열을 인체공학적 필요에 따라 노점을 적절하게 구성할 수 있게 했다. 이 프로젝트를 실행하는 데 4년이 걸렸으며 현재까지 4,063개 이상의 노점이 새로운 디자인으로 교체되었다.

더 나은 삶을 위한 디자인 +빌드 인큐베이터

The Better Living Challenge Design+Build Incubator

국가 : 남아프리카공화국 / 그룹 : 크래프트 +디자인 기관 / 디자이너 : 에리카 엘크

Nationality : South Africa / Group: The Craft and Design Institute (CDI) / Designer : Erica Elk

기회를 주는 인간 중심의 개입

인큐베이터는 더 나은 주거지를 설계하고 건설하고, 사업을 더 잘 성장시키고 운영하고, 공동체의 보다 생산적인 일원이 되는 등, 참가자들이 의도한 결과를 충족시켰다.

플로팅 살라와쿠
Floating Salawaku

국가 : 인도네시아 / 그룹 : 에프엘 건축사무소 / 디자이너 : 패리스 라자크 코타하투하하
Nationality : Indonesia / Group: FL Architects / Designer : Faris Rajak Kotahatuhaha

더 나은 미래를 위한 시범 사업

이 프로젝트는 두 공동체가 서로 마주해야 할 '충돌' 문제를 해결하여 암본시 관광개발의 '시작점'이 될 수 있도록 함으로써 두 공동체의 상호 작용을 통합하고 향상시키는 것을 목표로 한다.

공간을 깨우다, ECO 발코니
Wake Spaces Up, ECO Balcony

국가 : 베트남 / 디자이너 : 안 비엣 덩
Nationality : Vietnam / Designer : An Viet Dung

공간의 활용방안을 고안

본 프로젝트의 디자인은 대기를 정화하는 여과장치 효과를 보기 위해 공기 정화 식물을 건물 외부(발코니)에 설치하여 대기 오염을 저감하고, 집안으로 들어오는 먼지 및 소음 문제를 해결한다.

웰니스 캄풍
Wellness Kampung

국가 : 싱가포르 / 그룹 : 이슈운 복지 / 디자이너 : 웡 스윗 펀, 에번 추아, 탄 리렌
Nationality : Singapore / Group: Yishun Health / Designer : Wong Sweet Fun, Evon Chua, Tan Liren

만족스런 커뮤니티 생활

개인 차원의 영향을 넘어서 상인, 학교 및 예술 단체와 같은 지역사회 이해 관계자들이 WK를 지원하고 있다.

적정가격의 공공주택 설립을 위한 공동체 스타트업 과정 모델
A Community Start Up Process model for Social and Aff ordable Housing

국가 : 이탈리아 / 그룹 : 공공주택재단 / 디자이너 : 지오다나 페리
Nationality : Italy / Group: Fondazione Housing Sociale / Designer : Giordana Ferri

자발적으로 반복할 수 있는 경험

SAH 프로젝트에서는 주민들이 이웃과 공간과 서비스를 공유할 수 있어서 필요한 모든 자원을 각자의 집에 두지 않고서도 일상생활과 관련된 모든 일을 할 수 있다.

예술통 프로젝트
Yesultong project

국가 : 대한민국 / 그룹 : 핸즈비티엘미디어그룹 / 디자이너 : 박동훈
Nationality : South Korea / Group: Hands BTL Media Group / Designer : Dong Hoon Park

세계에서 유일한 거리 박물관

올해 8주년을 맞이하는 예술통 프로젝트는 그 범위와 깊이를 더해가고 있다. 또한 지역 주민들의 참여도가 높아져 프로젝트의 긍정적인 결과와 밝은 미래를 예상할 수 있다.

“2008년 서울의 디자인 문화를 진흥하고 디자인 경쟁력을 높이기 위해 설립된 서울디자인재단은 2014년부터는 DDP(동대문디자인플라자)의 운영을 맡아 DDP를 글로벌 디자인 허브로 육성하고 있습니다.
앞으로도 서울디자인재단은 디자인을 통해 서울을 지속가능한 도시로 발전시키고, DDP를 세계 최고의 디자인 허브로 육성하기 위한 노력을 아끼지 않겠습니다.”

서울디자인재단 대표이사 최경란

220미터 미디어파사드 ‘2021 서울라이트 봄’ 3.26~4.1 개최

2020
휴먼시티디자인어워드

지은이 서울디자인재단

펴낸이 최경란

펴낸곳 서울디자인재단
03098 서울특별시 종로구 율곡로 283
02-2096-0056
www.seouldesign.or.kr

발간일 2021.3.8

기획 정책기획팀
언론홍보팀
디자인브랜드팀
디자인위크팀
디자인연구팀
휴먼시티 어워드 운영위원회

도움 주신 분들

HCDA 어워드 운영위원
이순종
이충기
이길형
유연식
최경란
조시앙 프랑
에리코 에사카
마크 위
페르난도 마스카로
리처드 페레즈
브랜든 기언
안드레아 칸첼라토
김진성(PM)

서울디자인재단
신윤재
이상묵
전기현
권희대
엄아영
김혜수
조혜림
김민정
김경은
전휘목

카피 진광

번역 신명진

디자인 그래픽코리아 이윤나 박이슬

제작 그래픽코리아

이 책의 저작권은 서울디자인재단에 있으며 무단 전재나 복제는 법으로 금지되어 있습니다.
파본이나 잘못된 책은 교환해드립니다.

© 서울디자인재단

ISBN 979-11-88219-83-4

https://www.ddp.or.kr/main
http://humancitydesignaward.or.kr/

2020
HUMAN CITY
DESIGN AWARD
휴먼시티디자인어워드

Seoul Design
서울디자인재단

ISBN 979-11-88219-83-4
03650
비매품/무료