

DESIGN & DETAIL

IW

INTERIOR

WORLD

vol.100

ANNIVERSARY ISSUE

INTERIOR

WORLD

ANNIVERSARY

10TH

2001

2002

2003

2004

2005

2007

2006

2009

2008

2010

2011

SPECIAL CONTENTS

- Interview Q&A
- IW History & Review
- 10 Theme
- Design Competition
- 10 Designers of Objet

Vol. 100



Interview Q&A



nendo
(www.nendo.jp)
Oki Sato

- 02 - M.A. in Architecture, Waseda University, Tokyo
도쿄 와세다 대학 건축전공
- Established 'nendo' Tokyo office
넨도 도쿄사무실 설립
- 05 - Established 'nendo' Milan office
넨도 밀라노사무실 설립
- 06 - Lecturer for Showa Women's University, Tokyo
도쿄 쇼와여자대학 강의
- 'The 100 Most Respected Japanese'
(Newsweek magazine)
뉴스위크 잡지 '가장 존경하는
일본 100' 선정
- 07 - 'The Top 100 Small Japanese Companies'
(Newsweek magazine)
뉴스위크 잡지 '상위 100개의 작은 일본 기업' 선정
- 08 - Published 'nendo' (daab)
'넨도' 출판
- 09 - Lecturer for Kuwasawa Design School, Tokyo
도쿄 쿠와사와 디자인 학교 강의
- 10 - Published 'nendo ghost stories' (Art Design Publishing)
넨도 고스트 이야기 출판
- A jury member of iF award
iF 어워드 심사위원
- 11 - Published 'kaminendo' (Art Design Publishing)
카미넨도 출판
- 'Famous for 15 Years: The Wallpaper* 150'
(Wallpaper magazine)
월페이퍼 잡지 '15년 동안 유명한 : 더 월페이퍼*150'



ippolito fleitz group
(www.ifgroup.org)
Peter Ippolito, Gunter Fleitz

ippolito fleitz group is a multidisciplinary, internationally working studio for design located in Stuttgart. We are identity architects. Together with our clients we develop architecture, products, and communication, which are always part of the whole and yet something absolutely unique.

As architects of identity we conceive of and construct buildings, interiors, and landscapes, and we develop products and communication measure. We do not think in disciplines. We think in solutions, which help you to become a well-directed part of the whole and yet something absolutely unique. We are architects of your identity.

슈투트가르트에 기반을 둔 이폴리토 플라이트 그룹은 설계 스튜디오로써 전 세계를 무대로 활동하며 다양한 분야를 전문적으로 다루고 있다. 아이덴티티 건축가로서 건물, 실내 공간, 조경계획 및 시공을 할 뿐만 아니라 제품과 통신 수단도 개발한다. 아울러 고객이 항상 전체의 한 부분이면서도 일부가 될 수 있도록 정체성을 설계하고 절대적인 고유함을 유지할 수 있도록 규율이라는 한계 속에서 벗어나 발성을 전개하고 있다.



jay is working
(www.jiw.co.kr)
Jang Soon-gak / 장순각

- Prof. Interior Design Dept. of the College of Human Ecology, Hanyang Univ.
現 한양대학교 생활과학대학 실내환경디자인학과 교수
- Co-president of 'jay is working Co., Ltd'
現 Design firm, jay is working.(주) 공동대표

Education & Awards

- 94. - Graduated from Architecture Dept., Hanyang Univ.
한양대학교 건축학과 졸업
- 98. - Earned Master's Degree and Doctor's Degree at University Pantheon Sorbonne
파리 제 1 대학교(Pantheon-Sorbonne) 석사, 박사 수료
- 09. - Awarded for Doosan Art-Square, reddot Design Award
레드닷 디자인 어워드 수상 - 두산 복합문화공간 아트스퀘어
- Awarded for Hana Bank S.I, IF Product Design Award
IF Product Design Award 수상 - 하나은행 S.I
- 11. - Awarded for Hana Bank, IDEA Design Award
IDEA Design Award 수상 - 하나은행



CHIHO&Partners
(www.chihop.com)
Kim Chi-ho / 김치호

- President of 'CHIHO&Partners'
現 CHIHO&Partners 대표
- Lecture for Sookmyung Women's University-Department of Industrial Design
現 숙명여자 대학교 산업 디자인학과 강의
- Director of KOSID
現KOSID이사
- Design consultant of GS E&C
現GS건설 디자인 자문위원

Education & Awards

- 94. - Graduated from Industrial design Dept., Konkuk University
건국대학교 산업디자인과 졸업
- 97. - Graduated from istituto europeo di desugn in Milano, Italy
이태리 밀라노 실내 건축 디자인 전공 졸업
- 00. - Graduated from Domus Academy in Milano, Italy
이태리 밀라노 도무스 아카데미 졸업
- 00. - Master's Degree at University of Wales from Industrial design Dept.
영국 웨일즈 대학 산업디자인 학부 석사 취득



Ministry of Design
(www.modonline.com)
Colin Seah

Through a series of architectural &interior architectural explorations, Ministry of Design is positioned as an integrated spatial-design practice that consciously blurs prevalent intellectual & literal boundaries between interior space & exterior form. Acknowledging the limitations of these distinctions on our design process, Ministry of Design's explorations are created a midst a democratic 'studio-like' atmosphere and progress seamlessly between form, site, object and space.

Ministry of Design has gained international recognition for its avant-garde spatial designs in the fields of hospitality, commercial and residential work.

미니스트리 오브 디자인은 내부 공간과 외부 형태를 구분하는 일반적인 경계를 무너뜨리는 실험적 건축과 실내 설계 작품을 통해 통합 공간 및 설계 사무소로 자리매김했다. 이러한 설계 과정의 특징에서 드러나는 한계점을 받아들이고 대중적인 '작업실 같은' 분위기 속에서 일구어낸 탐구 결과는 형태, 대지, 사물, 공간의 영역을 넘나들며 발전하였다. 미니스트리 오브 디자인은 숙박, 상업, 주거 분야에서 전위적인 공간 설계로 국제적인 명성을 얻고 있다.



Rodemn A.I
(www.rodemn.com)
Kim Young-ok

Kim Young-ok, who is the pre- sident of Rodemn A.I and an ad -junct professor of the graduate school of architecture, Konkuk University, has created layered spaces that transcend a fixed formality, focusing on finding the unusualness hidden inside a daily space. The resulting picturesque spaces emit various feelings as time goes by and the unfamiliarity and familiarity overlap. The representative works of Rodemn A.I include hospitality and commercial projects such as Tube, Pen, and Cherry Hotel, and residential and public projects like Seowon Nursery, Evergreen, and Jamsil Environment Design. Rodemn A.I is expanding its business to arts, design and the city through Creative Space Project organized by Seoul, and is currently working on a new concept hotel, which is scheduled to open in 2012.

Rodemn A.I대표이자 건국대학교 건축대학원 겸임교수로 활동 중인 그녀는 일상적 공간에 숨어 있는 비 일상성에 주목하며 하나의 틀을 넘어서는 중첩된 장소를 만들어왔다. 이에 그녀의 공간은 낯설음과 익숙함이 겹치며 시간이 흐를수록 다양한 느낌이 우리나라의 회화적 풍미를 지닌다. 튜브, 펜, 체리호텔, 등의 상업 공간과 서원 어린이집, 에버그린, 잠실환경디자인 등 주거와 공공 프로젝트도 진행했다. 현재는 서울시 창작 공간 프로젝트를 통해 예술과 디자인, 도시로 관심을 넓혀가고 있으며 2012년 완공 예정인 새로운 콘셉트의 호텔 프로젝트를 진행 중에 있다.



Design 228
(www.friendsdesign.com)

- 01 - Established 'Friends Design '
프렌즈 디자인 설립
- 08 - Established 'Design 228'
디자인 228 설립
- 09 - Join the kidp (Korea Institute of Design Promotion)
Kidp 회원
- 10 - Join the KIID (Korea Institute of Interior Design)
KIID 회원
- Join the KOSID
(Korea Society of Interior Architects/Designers)
KOSID 회원
- Join the KOSKA
(Korea Specialty Contractors Association)
KOSKA 회원



UN studio
(www.unstudio.com)
Ben van Berkel

UNStudio, founded in 1988 by Ben van Berkel and Caroline Bos, is a Dutch architectural design studio specializing in architecture, urban development and infrastructural projects. The name, UNStudio, stands for United Network Studio referring to the collaborative nature of the practice. Throughout more than 20 years of international project experience, UNStudio has continually expanded its capabilities through prolonged collaboration with an extended network of international consultants, partners, and advisors across the globe. This network, combined with our centrally located offices in Amsterdam and Shanghai, enables us to work efficiently anywhere in the world.

벤 판 베르켈과 캐롤라인 보스가 1988년에 설립한 유엔 스튜디오는 건축, 도시 개발, 기반 시설 프로젝트를 전문으로 다루는 건축 설계사무소다. 유엔 스튜디오라는 이름은 유나이티드 네트워크 스튜디오의 줄임말로, 협력을 강조하는 본 사무소의 특징을 나타낸다. 유엔 스튜디오는 20년이 넘는 세월동안 국제 프로젝트를 맡으며 전 세계의 상담사, 협력사, 고문으로 이루어진 광범위한 네트워크와 협력함으로써 지속적으로 역량을 확장하고 있다. 이러한 네트워크는 암스테르담과 상해의 중심에 위치한 지사와 결합하여 지구촌 어디에서든 효율적인 작업이 이루어질 수 있도록 해준다.

1

Time must have brought changes to your design. What was/is the most influential trend in your career of design? And what made you think so?

세월에 흐름에 따라 디자인은 수많은 변화를 겪어왔다. 지난 시간 당신이 디자인 하는 과정 속에서 가장 큰 영향을 끼친 트렌드는 무엇인가? 그리고 그 이유는?

Rodemn A.I

New trends develop and vanish as social values change. Sustainable design, which is represented by keywords such as **green, environment, and ecology**, would be the conversation topic today. The sustainability are exprimented in the sense of not only the material but also the construction of low-energy passive architecture. Development and new experiment projects are currently ongoing in all areas. Sustainable design would always be a main task in the world of design.

사람들이 중요하게 생각하는 가치가 달라지면서 새로운 트렌드가 나오고 사라진다. 이 가운데 좀 더 지속적이고 트렌드가 되어온 디자인의 화두는 **그린, 환경, 에코** 등으로 '친환경'이 아닐까 생각한다. 친환경은 단순히 소재뿐만 아니라 에너지를 적게 쓰는 패시브 건축 같이 설계 시공에까지 각 분야에서 발전과 새로운 실험이 진행되고 있다. 앞으로도 친환경 디자인은 디자인계의 주요 과제로 남아있을 것이다.

Ministry of Design

I think its the way **people behave** and **our collective societal trends** that have influenced me most! it makes you re-imagine how space is used and experienced.

내 생각엔 **사람들이 행동하는 방식**과 **우리가 가지는 공통적인 시대 트렌드**가 나에게 가장 큰 영향을 준다. 그것은 어떻게 공간이 사용되고 경험이 되는지에 대해 다시 상상하게 만든다.

UN studio

I discovered that there was more to be found in **architecture**. Buildings need to communicate; architecture requires a form of intensity and engagement. The thing I appreciate the most at the moment is when a work is very communicative, open, and accessible to a large public. Architecture manifests itself as a rich and complex series of qualities containing a wide variety of cultural references. Because of this architecture has become a form of cultural production.

나는 트렌드보다는 대중들에게 좀 더 열려있고 소통할 수 있는 요소인 **건축물** 그 자체에 관심이 있었고 그것에서 영향을 받아왔다. 그래서 나의 작업 또한 재미있는 형태와 높은 퀄리티를 토대로 좋은 장소, 편안한 장소가 되기를 바라며 동시에 많은 문화적인 요소를 포함하고 있기를 바란다.

Design228

As time goes by, the boundary between designs, especially that of the professional and nonprofessional is becoming blurred. Various **vitage** trends are now emerging. The stores give off a comfortable and traditional atmosphere, looking as if they had been there for a long time. Designing a vintage concept is seemingly easy, but is not as easy as it seems; even the carelessly piled up materials and furniture are in fact the results of precise calculation. Such is the beauty and aim of vintage design. As long as designs have obscured boundary, and human craves to return to the past, vintage design will continue to evolve to lead vintage trend.

시간이 지나면서 디자인의 경계들이 모호해 지고 있다. 특히 전문가와 비전문가의 경계 또한 무너지며 점점 다양한 **빈티지** 트렌드가 생겨나고 있다. 어디서 본 것 같은, 오랜 전부터 있어왔던 것 같은 느낌의 매장들은 마치 전통이 있어 보이고 편안하다. 누구나 할 수 있을 것 같지만 누구나 할 수 없는 것 또한 빈티지 디자인의 모습일 수가 있다. 막 쌓아놓은 것 같은 재료와 집기들도 다 디자인의 의도와 계획이며 이를 사람들이 알아채지 못하게 해야 한다는 것이 빈티지 디자인의 묘미일 것이다. 앞으로도 디자인의 경계가 모호해 지고 과거로의 회기를 추구하는 한 계속해서 발전해나갈 수 있는 디자인 중 하나가 빈티지 디자인이고 이를 통해 빈티지 트렌드가 만들어질 것이다.

Ippolito Fleitz Group GmbH

Watching and reacting to trends is not really what our design is about but to realize that architecture, beyond aesthetic, function, order and construction has a meaning, was a fundamental insight during my studies in the 1990's. It opened up a new and liberating perspective on the **idea of context, narration, reading, history**. Positions which still are a very strong part of our design today.

우리는 학생이었던 1990년대 당시, 건축의 의미가 아름다움, 기능, 질서, 건설적인 측면의 너머에 있다는 사실을 깨달았다. 이에 설계를 할 때 트렌드를 주목하긴 하나, 전적으로 그를 따르는 편이 아니며 **정황, 서술, 해석, 역사적 발상**을 바탕으로 자유롭게 새로운 관점으로 본 사무소의 설계를 진행하고 있다.

Jay is working

I get my inspiration from **modernism** rather than trend. I've learned about functional and sensuous scenarios of space from the architectural promenade of Le Corbusier, and about spatial energy and commemoration, and how to reason without being interrupted by sense from rational architects. Among contemporary architects, there is Rem Koolhaas, thanks to whom I've become to acquainted with the progress of concept and new expressions. I owe Sejima Kazuyo to simplified beauty, and MVRDV to new relations... I learned and am still learning new perspectives from many designers. My exploration these days includes the relation between a space and augmented reality, the parametric and prefabrication, and the design using NC machine and 3D printing.

트렌드라긴 그릴고 **근대건축(modernism)**의 언어에 영향을 많이 받았다. 포르뮬제의 건축적 산책(architectural promenade)에서 공간의 기능적이고도 감성적 시나리오를, 래셔널리즘(rationalism) 작가들한테서 공간의 힘과 기념성, 그리고 감성을 최대한 배제한 철저한 이성을 배웠다. 현대로 와서는 렘 쿨하스한테 개념의 전개와 새로운 표현방식들을, 세지마에게서는 덧붙이지 않는 아름다움을, mrvdv는 동선과 덩어리들의 새로운 관계를... 수많은 디자이너들에게 새로운 시각을 배우고 현재도 공부하고있다. 요즘은 공간과 증강현실의 관계, 파라메트릭 디자인(parametric design)과 프리패브리케이션(prefabrication), 그리고 nc 머신(machine)과 3d 프린팅(printing)을 활용한 디자인적 실험을 도모하고 있다.

NENDO

Yes, there are a lot of things to learn from the experience. It might be changing us, but we are always designing with the same **philosophy**.

우리는 매번 같은 **철학**을 바탕으로 디자인에 임하기 때문에 트렌드는 없다. 세월 속 경험을 통해 배운 것이 많지만, 이러한 값진 경험들이 우리에게 큰 변화를 유도하지는 않았다.

CHIHO&Partners

Trend has changed for the past 10 years, but I think it is rather superficial and unnatural to run after it. I have a quite negative view about the word 'trend' and about designs that simply follow it. **Ecological** elements, which have come to the front since 2004, is making an impact on me, however; it is dealing with not only environmental-friendly materials but also sustainable design that would bring happiness to the humankind.

지난 10년 동안 트렌드는 변화해 왔지만, 매해 변하는 트렌드를 쫓아가는 것은 스타일링 위주의 억지스런 결과물이기 때문에 나는 트렌드라는 단어와 트렌드만을 추구한 디자인에 대해 부정적인 편이다. 하지만 지난 2004년 즈음부터 두각을 나타낸 **에콜로지(Ecology)** 요소는 해가 지날수록 단순한 친환경적인 소재에서 벗어나 지속가능하고 인간의 행복까지 가져올 수 있는 형태로 변화됨에 따라, 나에게도 영향을 끼치고 있다.

2

How do you think design will evolve in the future? Please tell us about your future goals and how you plan to realize them in your projects.

Rodemn A.I

What is a good design? All that glitters is not gold. A good design is to propose a new vision for the future. It enriches our life in a larger space for a longer time. I believe that design should be system that enables users to become closer to the personal and social utopia. 좋은 디자인이란 무엇일까? 눈에 보기 좋은 것이 좋은 디자인은 아닐 것이다. 좋은 디자인은 미래에 새로운 비전을 제시하는 것이다. 예를 들어, 착한 디자인은 더 많은 시간, 더 많은 공간으로 삶을 풍요롭게 한다. 디자인은 개인과 사회가 갖는 꿈에 조금 더 가까이 갈 수 있게 하는 시스템이 되어야 한다고 생각한다.

Ministry of Design

Design is always influenced by the economy and how plentiful or scarce resources are, from what the recent decade has shown us, you really can't be certain of anything at all can you? My goal is to create a design studio where creativity and connectivity flourish, where an eco - system of design sustains and replenishes itself. This to me is the most important project, without this, we can have no good design or projects. My co-director and I spend a lot of resources on nurturing our studio to enable these goals, its hard work but seeing it succeed is one of the most satisfying things about design for me. 디자인은 항상 경제적인 여건, 그리고 자원이 얼마만큼 풍부하고 부족한지에 따른 영향을 받기 때문에 최근 10년간 일에 대해 어떠한 것도 확신할 수 없다고 본다. 앞으로 우리의 목표는 창의성과 연결성을 풍요롭게 하고, 디자인의 친환경 시스템을 계속 스스로 유지하면서 보충해 나갈 수 있는 디자인 스튜디오를 만드는 것이다. 이것이 나에게 있어 가장 중요한 목표이며, 이러한 목표 없이 좋은 디자인이나 프로젝트를 완성할 수 없다고 생각한다. 내 파트너와 나는 목표에 걸맞는 스튜디오를 건설하기 위해 많은 자원을 소비했다. 어려운 일이기도 하지만 성공이 보인다는 것은 나에게 있어 가장 만족스러운 일 중 하나이다.

Design228

The field of engineering works was covered by architecture, and that of architecture by spatial design. And the product design would soon fill in the area of spatial design. In other countries, the magazines and projects on spatial design introduce lots of well-known product designers. I think, in the near future, domestic designers of product would also become active in their works in connection with exhibitions and spaces using product display. My prediction is that spatial designers would create a space by assembling and disassembling prefabricated units in various combinations, bearing in mind to provide fun and stimulate imagination through LEGO-like flexibility, and realizing that 'One plus one equals infinity' instead of 'One plus one equals two.' 토목을 건축이 대신하고, 건축을 공간디자인이 대신해 오고 있었다. 앞으로 공간디자인은 제품디자인이 대신하게 될 것 같다. 지금도 디자인 잡지나 작품들을 보면 외국에서는 제품디자이너들이 더 유명하고 인지도도 높다. 우리나라도 또한 점점 제품을 이용한 전시 및 공간 창출로 인해서 제품 디자이너들의 활동이 왕성해질 것이다. 그러므로 공간디자이너들은 공간을 제품화시키고 조립 및 분해의 과정을 통해 다양한 조합을 할 수 있는 디자인을 해 나가야 할 것이다. 즉, 디자인은 '1+1=2' 가 아닌 '1+1= 무한대' 라는 의미처럼 모든 공간이 레고의 제품들과 마찬가지로 조립과 분해가 자유로운, 상상력과 재미를 부여해야 한다.

UN studio

It is very hard to predict the future of architecture, just as it would be difficult to try to foresee the future of the financial markets over the next 5 years. I expect architecture to become more responsible; the most important aspect is energy reduction which is related to a new form of understanding of environmental issues in terms of politics, society, and culture. This is what I think we need to focus on. I do however believe that technology plays the most important role in this. 건축디자인의 미래를 예상하는 일은 향후 5년간의 금융시장을 내다보는 일만큼이나 어려운 일이다. 하지만 나는 앞으로 건축이 건강하고 에너지를 절약하는 등 환경에 대해 새로운 책임감을 가지며 정책적, 사회적, 문화적인 우수한 디자인을 선보여야 한다고 생각한다. 이를 위해 지금도 노력하고 있지만 기술의 발전이 이를 위한 핵심적인 요소가 될 것이다.

Ippolito Fleitz Group GmbH

The desire for a environment which feels authentic and in which everything melts into one wholesome experience will be as strong as our life accelerates and becomes more and more anonymous. People will increasingly want to customize their experience. Also, people will continue to expect higher quality on all levels. In retail, design will be more flexible. We will look into fast changing environments which are highly adaptable of changing needs dealing with the tasks of the co-existence of the virtual and the real world. Furthermore green building will have a stronger influence on interiors. 미래는 삶이 가속화되고 익명성이 더해짐에 따라 유익한 경험을 얻을 수 있는 진정한 환경에 대한 욕구가 점점 강해질 것으로 본다. 이외에도 자신만을 위한 특별한 경험을 추구하며, 모든 면에서 보다 높은 품질을 기대하게 될 것이다. 이에 앞으로는 더 융통적인 설계가 도입될 것이며, 가상과 현실의 공존이라는 과제 아래 수요자의 요구에 적극적으로 반응하며 급변하는 환경이 나타날 것으로 보인다. 또한 친환경 건물은 실내 공간에 더 많은 영향을 미치게 될 것으로 예상된다.

jay is working

I think that space design will evolve in an innovative way through new concepts of communication technology, hologram, and information digital display panel, which is expected to be a materials of architecture. Advanced VR technology and its speed would enable architects to use the video presentation as a new method. The engineering architectural language related to energy and environment would appear in a systematic manner. jay is working always tries an experiment on a new method. We've been working on realizing the above-mentioned elements into reality. Currently the issues of meditating with constructors, and construction period are being settled. 새로운 방식의 통신기술과 홀로그램, 그리고 건축자제화될 정보적 디지털 디스플레이 패널(digital display panel)이 공간을 혁신적으로 변화시킬 것이다. VR기술과 속도도 획기적으로 발전되어 영화연출방식이 건축의 새로운 표현방식으로 등장할 것이다. 동시에 에너지 및 환경과 관련된 공학적 건축언어가 시스템적으로 등장할 것으로 본다. 나와 우리 스텝들은 새롭게 표현되는 방식에 대해 항상 도전하고자 한다. 현재는 위에서 열거한 방식을 현실에 적용시키는 여러 작업을 진행 중에 있다. 직접 경험하고 그 문제점을 찾는데 집중하여 작업자들과의 조율, 설계기간등 많은 부분이 정리되고 있는 중이다.

CHIHO&Partners

While the subject of sustainable design continues to be discussed, the style-centered design will change into a cultural design, which means that it would have more'depth'. Through unique cultural themes and reinterpreted design, the designers will concentrate on giving a more in-depth narration. My goal has been to analyze and satisfy the needs of clients. I want to be a'skilled designer'who proposes the most suitable solution according to the circumstances and tastes of clients, rather than favoring my personal preference. 지속적인 친환경 테마도 지속되었지만, 이와는 별개로 스타일에만 치중되었던 디자인이 문화적 색깔을 입은 디자인으로 변화되어 갈 것 같다. 여기서 내가 말하는 문화적 디자인은 '깊이'로, 고유의 문화를 반영한 테마와 시대적 반영을 거친 디자인을 통해 조금 더 속 깊은 얘기를 끌어내리라 예상된다. 또한 개인적으로는 디자인을 함에 있어 분석적으로 클라이언트들의 니즈(Needs)를 충족시켜 주고자 하는 것에 목표를 두고 있다. 나 자신의 개인적의 성향을 앞서우기 보다는 때때로의 상황과 클라이언트들의 성향에 맞게 처방을 내리는 '명의 디자이너'가 되고 싶다.

NENDO

Maybe new technologies will bring new design. We would like to keep designing as we do today. 아마 새로운 기술아래 새로운 디자인이 탄생될 것 같다. 우리는 오늘날에 이르기까지 진행해 왔던 우리만의 디자인의 패턴을 계속 유지해 나가고 싶다.

3

The 21st century is a period of a 'media big bang' that offers various ways to obtain information on design. How much influence do magazines have on you?

미디어 빅뱅이라고 할 수 있는 21세기 시대에서 정보를 얻기 위한 매개체가 무궁무진하다. 이러한 가운데 잡지라는 매체가 당신들에게 끼치는 영향은?

Rodemn A.I

I knew the magazines came to a turning point when e-books were published. E-books certainly have a possibility to match future changes in this era of multimedia. However, for me, magazines are not like collectible books; they are more like newspapers. I like magazines that offer quality informations and diverse news.

멀티미디어 시대에 발맞춰 E-북이 나왔을 때 현존하는 잡지가 새로운 전환점을 맞는다고 예상했다. E-북은 좀 더 앞으로의 시대에 적합한 매체가 될 가능성을 갖고 있지만, 소유하고 싶은 책과는 다르다고 본다. 이에 반해, 잡지는 일상에서 신문과 같은 존재이다. 그래서 나는 양질의 정보와 다양한 소식이 충실한 잡지가 좋다.

Ministry of Design

Media and magazines, both electronic and hardcopy play an extremely important role - it allows us to survey and appreciate how design evolves, or in some situations, devolves.

미디어와 매거진, 이 둘은 전자매체와 인쇄매체의 양극역할을 충실히 해주고 있으며, 우리는 어떻게 디자인이 진화하고 또 어떤 상황에서는 퇴화하는지에 대해 조사하고 평가할 수 있도록 해준다.

NENDO

Some major design websites (like Dezeen, designboom) spread out new projects' photos so rapidly. It makes us easier to check many latest designs. But it doesn't influence us very much because our design inspiration is always from our everyday life.

디존(Dezeen), 디자인붐(designboom)과 같은 디자인 웹사이트가 새로운 프로젝트의 사진이 급속도로 퍼져 파급력이 좋은 편이다. 그래서 최근의 디자인을 확인하는데 용이하다. 하지만, 우리는 항상 생활 속에서 영감을 찾기 때문에 우리에게 큰 영향을 끼치고 있지는 않다.

Design228

We are living in the age of information. But overwhelming information could be rather harmful, because it interferes with your concentration on your work. We purchase, read, and get magazines, newspapers books and etc to obtain informations we are looking for. A magazine could become a tool, which allows you to see your own works in other people's point of view. You could emerge from the place of a designer and return to an ordinary consumer. One of the charms of a magazine is that you could find out what is necessary or missing, and what I wanted quite accurately.

우리는 정보화 시대에 살고 있다. 편안하게 말하자면 정보가 넘쳐나는 시대이지만, 이는 오히려 독이 될 수도 있다고 생각한다. 범람하는 정보로 오히려 하고자 하는 일에 대해서 집중력이 떨어지기 때문이다. 잡지나 신문은 혹은 서점에 있는 책들은 본인들이 원하는 정보를 얻을 수 있기 때문에 구입하고, 보고, 취하는 것이다. 이 중에서 잡지라는 매체 또한 내가 행하고 있는 일들을 남들의 시선에서 바라볼 수 있는 좋은 현상의 하나이다. 디자이너로서의 고정관념이 아니라 한명의 일반 소비자로 돌아갈 수 있는 기회인 것이다. 매체 안에서 내가 필요한 부분과 모자란 부분, 또는 원했던 부분들을 정확하게 정의내릴 수 있게 하는 것이 잡지라는 매체의 재미가 아닐까 생각한다.

Ippolito Fleitz Group GmbH

For us, magazines are a very valuable source of information and inspiration. As we subscribe to magazines from all over the world it is quite inspiring to see projects from other countries and to learn about their point of view. Magazines like IW furthermore do not act only as update on new projects but stay in the studio as a long term reference for all designers.

우리는 전세계 잡지를 구독하면서 다른 나라의 작품을 보거나 타 설계 사무소의 관점을 접하면서 영감을 얻고 있다. 더욱이 IW와 같은 잡지는 새로운 프로젝트의 소식을 전해줄 뿐만 아니라 모든 설계자들이 사무소에 놓고 장기적으로 참고할 수 있는 매체로써 정보와 영감의 중요한 원천이 되고 있다.

jay is working

On the aspect of trustworthiness, a magazine outdistances informations on the Internet. It is a medium that delivers news and information from a technical point of view. German magazine 'Detail' helps finding solutions when I am lost. Domestic magazines are almost like my friends and colleagues.

인터넷정보보다 잡지는 그 신뢰성에서 중요한 매체이다. 디지털 정보의 홍수속에 비교적 빠르게 걸러진 정보와 전문적인 이야기를 전해 줄수 있는 연결점이다. 특히 독일의 디테일이란 잡지는 나의 고민해결수단이며 국내의 전문잡지들은 나의 친구이자 동료이다.

UN studio

Magazines are also on the internet today, but I like to have a printed magazine that I can hold in my hands. I am also a collector of first editions of magazines. I think that this form of communication is paramount to the profession. Magazines set up a dialogue to compete in an indirect manner.

요즘은 인터넷이 잡지의 역할을 대신하고 있는 추세지만, 나는 잡지의 수집가일 정도로 손에 쥌 수 있는 형태의 잡지를 좋아한다. 종이로 된 잡지는 고풍스럽기는 하지만 건축가와 직접 소통할 수 있어 인터넷 매체보다 훨씬 신뢰할 수 있다.

CHIHO&Partners

I don't read interior magazines that often in order not to fall into mannerism. Instead, I mostly read magazines related to photography, video, fashion and art, or go see exhibitions and performances. I get my inspiration from trips, which leads to the design process.

인테리어관련 매거진은 스스로 매너리즘에 빠지게 될 것 같아 열심히 보는 편은 아니지만, 매체 중에서도 사진, 영상, 패션, 아트의 잡지와 전시, 공연 등은 많이 접하는 편이다. 특히 여행을 통해서 아이디어에 많이 얻고 있으며, 이는 곧 디자인으로 이어지고 있다.

4

What do you expect from magazines in terms of form or content?
» We'd appreciate your advice.

앞으로 어떤 형태 혹은 내용의 잡지를 만나보고 싶은지, IW잡지에 대해 조언
» 하고픈 말은??

Rodemn A.I

I look forward to a design magazine with its own style. I hope that Interior World will be a medium propagating values and messages through unique point of views and columns.
스타일이 있는 디자인 잡지가 있었으면 좋겠다. 인테리어 월드만의 시각이 보이는 기획, 칼럼 등으로 나름의 가치와 메시지가 있는 매체가 되길 기대한다.

Ministry of Design

It would be great to have comprehensive coverage of projects, with critical texts (not just descriptions), dwgs and photos.
광범위한 주제들을 다루는 프로젝트를 단지 묘사로 가득 찬 설명보다 비판적인 텍스트와 드로잉, 사진이 포함되었으면 좋겠다.

NENDO

We expect each magazines has their strong identities.
각각의 매거진들이 그들만의 강한 아이덴티티(정체성)가 있기를 바란다.

Design228

Most design magazines have photographs with short descriptions by designers. I hope that they would have a more diverse point of views. For example, one could read about a project which has been designed and completed by designer and client who worked under the same goals, or about the opinions of the general public. You could even mention whether a commercial project has made the expected profit, since ordinary consumers see not only the design but also the potential for investment and profit.
디자인 잡지들의 대부분은 사진과 짧은 디자이너의 설명만 나와 있다. 이에 나는 다양한 관점에서 바라볼 수 있는 디자인잡지가 되었으면 한다. 즉, 클라이언트와 디자이너가 같이 한 곳을 바라보고 같이 행한 디자인의 기획과 완성 과정이라든가, 아니면 디자인을 본 일반소비자의 생각과 그곳이 판매 매장이거나 혹은 소비를 위해 만든 매장이라면 기획 의도대로 수익이 얼마나 창출하는지 확인할 수 있었으면 좋겠다. 일반소비자는 단지 디자인만 보는 것이 아니라 투자와 수익적 목적을 동시에 보기 때문에 그런 부분들도 한번쯤은 충족시켜줄 필요가 있다고 생각한다.

Ippolito Fleitz Group GmbH

As in every design project a strong and mature attitude makes the result more interesting. Instead of following trends it is important to develop an agenda on its own. Beyond a mere survey of nice projects the editorial point of view gives context and a good starting point for discourse. And, of course, since we all are part of the world of design, a stunning layout always helps.
우리가 설계를 할 때와 마찬가지로 잡지를 만들 때도 자신감 있는 태도를 유지하면 더욱 흥미로운 결과를 얻을 수 있을 듯 하다. 즉, 유행을 따르기보다는 고유의 브랜드를 개발시켜 나가는 것이 중요하다고 생각되며, 단순히 좋은 작품들을 나열하는 것이 아니라 편집을 디자인 요소로 활용하여 흥미로운 이야기를 이끌어 나갈 수 있길 바란다. 더욱이 우리 모두가 디자인 계에서 일하고 있으므로 시선을 끄는 배치는 언제나 좋은 결과로 이어질 것이라 예상된다.

jay is working

I expect magazines of more technical views on details and design process; for example, specified and creative detail plans sized 1/20 to 1/5, instead of mere elevation or section plans. And it might be also necessary to walk readers through the process of a concept being realized into a single project.
I've collaborated with Interior World from the opening issue. It was good to see the magazine develop and establish itself in the professional field of design. I hope that it would continue to take an active part in introducing the excellence of Korean design to the world.
디테일과 프로세스를 좀더 전문적으로 다루는 잡지가 있었으면 좋겠다. 단순히 입면이나 단면도를 보여주는 정도가 아니라 1/20에서 1/5정도의 자세하고도 독창적인 디테일을 볼 수 있으면 좋겠고, 개념이 완성되어가는 과정을 담은 잡지도 필요하다고 생각한다. IW 창간때부터 같이 참여해오면서 지켜본 결과, 전문적인 분야에서 그 정체성을 잡아가는 발전적인 모습이 보기 좋았다. 앞으로도 우리디자인을 세계로 알리는 소중한 역할도 더 적극적으로 임해주길 바란다.

UN studio

A magazine can be a platform for communicating new ideas and your latest buildings, but it would also be preferable if they were to become a bit more provocative. It is crucial to set up new dialogues about what architecture is and where its responsibilities lie. I truly believe that critical dialogue is very important. If you have positive criticism it generates a lot of public interest.
오늘날의 잡지라는 매체는 참 훌륭하다. 하지만 잡지라는 매체는 최근의 소식과 건축물을 소개하는 것에만 머무를 것이 아니라 이를 통해 독자와 커뮤니케이션을 할 수 있는 발판이 되어야 한다. 그래서 건축이라는 것이 무엇이며 건축이 나아가야하는 방향이 무엇인지 비판적으로 돌아볼 수 있어야 한다고 생각한다. 비판적인 내용이 되더라도 이것은 대중의 관심을 이끌어내는 긍정적인 도발이 될 수 있을 것이다.

CHIHO&Partners

Interior and architecture can be very interesting subjects for all kinds of social groups, but domestic magazines tend to approach them in too technical a way that general public do not dare to get closer. It would be nice to see a more popular magazine that covers various fields including objet, photography, exhibition, and fashion centering on interior and architecture.
인테리어, 건축은 누구나 흥미롭게 관심을 가질 수 있는 분야인데, 국내 잡지에서는 이를 너무 전문적으로 접근해 일반인들에게 접하기 어려운 환경을 만드는 것 같다. 내 생각으로는 하나의 매거진 안에 인테리어와 건축을 주축으로, 오브제나 사진, 전시, 패션 등 다양한 분야들에 대한 이야기를 집약시켜 대중적인 잡지가 되었으면 좋겠다.