

# 그라피티(Graffiti)를 활용한 도시 문화콘텐츠 융합 디자인 방안

임병우

신한대학교 디자인학부 산업디자인전공

## A Plan of Graffiti Utilization as Convergence Design on Urban Cultural Contents

Byung-Woo Lim

Dept. of Design Majoring in Industrial Design, Shinhan University

요 약 본 연구는 그라피티(Graffiti)를 동두천 구시가지에 적용하여 도시를 재생시키고, 더 나아가 그것을 도시의 정체성으로 연결시키는 도시 문화콘텐츠 융합 디자인 방안에 대해 논의하였다. 연구를 위해 세 가지 방법을 이용하였다. 먼저 동두천의 정체성 배경과 문화자산을 조사해보고 정체성이 잘 드러나는 장소를 분석하였으며 그리고 관내 대학을 다니는 대학생들을 대상으로 인터뷰를 실시하였다. 조사 결과, 도시 정체성 강화 방안으로서 그라피티 활용에 대한 긍정적인 반응을 얻었다. 동두천에 미군이 주둔하면서 만들어진 이국적 이미지는 도시의 정체성을 결정짓는 중요한 요인으로 평가된다. 락 페스티벌은 미군 주둔에 따른 문화적 영향으로 자리를 잡게 된 동두천의 대표적인 문화자산으로서 도시 정체성을 결정짓는 요소 중 하나이다. 이러한 문화자산과 자연스럽게 어울리고 도시 정체성을 더욱 강화할 수 있는 요소로서 그라피티라는 시각문화가 제시되었다. 연구 결과에서는 동두천시의 정체성 변화와 도시재생 효과, 그리고 무공해 문화 창조의 도시 이미지 부각 효과를 기대하면서 그라피티를 활용하는 방안에 대해 제안하였다.

주제어 : 그라피티, 융합, 디자인, 동두천, 도시재생, 문화콘텐츠

**Abstract** This study discusses on the city-culture contents convergence design strategy which can be linked to the identity of the city through applying the graffiti on old-town of Dongducheon. First, the background and cultural asset of Dongducheon were researched. Second, the places revealing the identities were investigated. Third, the interviews with the college students in the city were performed. As the result, we found that using graffiti gains positive reaction as the reinforcement factor for the city identification. The exotic image made up by US military presence is evaluated as an important factor for the city identification. The Rock Festival is a representative cultural event derived by the cultural influence from the US military and is one of the crucial elements for the city identification. In this study, graffiti was proposed as the visual expression which can be harmonized with this culture and be reinforced for the city identity. Results of the study concludes with the strategy for the application of graffiti with the expectation for the improvement of city image of Dongducheon through the change of identity, urban regeneration, and making of pollution-free culture.

**Key Words** : Graffiti, Convergence, Design, Dongducheon-city, Urban regeneration, Cultural contents

Received 2 June 2016, Revised 30 July 2016  
Accepted 20 July 2016, Published 28 July 2016  
Corresponding Author: Byung-Woo Lim(Shinhan University)  
Email: imbw@hanmail.net

ISSN: 1738-1916

© The Society of Digital Policy & Management. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

## 1. 서론

동두천시는 미군 주둔으로 생겨나고, 미군과 함께 성장한 도시로서, 많은 사람들의 인식 속에 ‘동두천은 미군 기지’라는 이미지가 굳혀져 있다. 이처럼 자연스럽게 형성된 동두천의 이미지는, 그것이 긍정적이든, 부정적이든 분명한 도시 정체성 요소이다.

우리나라의 많은 도시 중에서 낙후수준이 높은 현재의 동두천시가 미래에 발전하기 위해서는 하드웨어적 산업뿐만 아니라 소프트웨어적인 문화 요소들의 융합을 통한 시너지 창출도 필요하다고 판단된다.

따라서 본 연구에서는 동두천만의 개성 있는 이미지를 만들고, 이것을 도시 정체성으로 연결시킬 수 있도록 그래피티(Graffiti)를 활용한 도시 문화콘텐츠 융합 디자인 방안에 관해서 논하고자 한다.

그래피티는 오늘날 많은 젊은이들이 흥미를 느끼는 대중적 시각문화이면서 이국적인 이미지가 물씬 풍기는 새로운 예술 장르이다. 이국적 이미지가 강한 동두천과 잘 어울릴만한 예술이다. 동두천락페스티벌과 왕방산국제MTB대회 등이 그래피티와 잘 어울릴만한 축제이고, 이것들이 모두 어우러졌을 때 미술, 음악, 체육이 한데 어우러져 동두천시만의 독특한 문화가 형성될 것으로 기대한다.

## 2. 동두천시의 정체성과 문화콘텐츠

### 2.1 동두천의 정체성 형성 배경

동두천은 미군이 주둔하면서 탄생하고, 그들과 함께 하는 과정에서 정체성이 형성되었다. “동두천” 하면 즉각적으로 미군이 연상될 만큼 미군이라는 요소는 동두천의 정체성을 형성하는 크나큰 요소이다. 그런데 이러한 미군 관련된 이미지와 정체성이 부정적인 측면만 있는 것은 아니다.

동두천은 격동의 한국 현대사를 보여주고 들려주는 현장이다. 미군이 주둔함으로써 안보 요충지가 되고, 국익과 민주주의 수호를 위해 동두천 주민들이 희생했던 역사적 현장이었으며, 그로 인해 많은 사연이 담긴, 스토리텔링이 있는 장소가 동두천이다. 동두천 구시가지는 외형상 형편없이 낙후된 곳이지만, 한편으로는 동두천만의 독특한 문화콘텐츠가 담긴 곳이기도 하다.

### 2.2 한국 락음악의 발상지

최근 많은 지자체들이 문화관광에 초점을 맞추고 기존의 관광자원에 문화적 요소를 가미한 축제를 만들어내어 지역개발을 해나가고 있다. 이것은 지역자산의 한계를 극복함으로써 한 번 찾아왔던 관광객들을 재방문하게 하고, 지역에 머물도록 하려는 것이다.

이러한 점에서 동두천은 좋은 문화자산을 가지고 있다. 연간 방문객 10만여 명을 기록하며 현재 한국 락페스티벌 중에서 가장 성공한 것으로 평가받고[1,14] 있는 ‘동두천락페스티벌’이 바로 그것이다. 동두천락페스티벌은 1999년 처음 출범 당시 민간 주도의 조직위원회를 중심으로 이루어진 행사로서, 매년 이어지고 있는 전국 최장수 락 음악 축제이며 전국 최대의 아마추어 락 밴드 경연대회와 전문 락커의 공연을 함께 맞출 수 있는 국내 최대 락 축제이다[14]. 매년 8~9월이 되면 자유와 평화를 노래하는 국내·외 최상의 락 뮤지션과 락 마니아가 한 자리에 모여 한바탕 락 음악 축제를 펼친다. 고교부와 대학부, 그리고 일반부의 락 경연대회와 한국의 대표적인 락그룹의 공연들이 함께 진행된다[1]. 대회가 진행되는 3일간 참가자들을 위해 캠프장을 마련함으로써, ‘한국의 우드스톡’이라 불리기도 한다.

동두천은 한국 락 음악의 발상지로 불린다. 그 이유는 한국 최초의 락 밴드인 신중현의 ‘ADD4’가 결성되어 국내에 처음 락을 알린[2] 곳이 바로 동두천이었기 때문이다. 또한 70년대에서 80년대까지 많은 락 가수들이 동두천 일대의 클럽을 무대로 음악활동을 하였다[1].

이처럼 락 페스티벌이 동두천에 뿌리를 내린 것은 미군의 주둔에 따른 문화적 영향에 기인한 것이라고 볼 수 있다. 1960~70년대 당시 아직 락 음악을 수용할 수 있는 토양이 형성되지 않았던 우리나라에서 미군부대는 그것을 수용하고 소비할 수 있는 시장으로서, 이문화 전파의 매개체[1] 기능을 하는 곳이기도 했다.

락 음악은 전쟁과 억압에 대한 반항과 자유를 갈망하는 태도가 담긴 비판적 음악이다. 동두천은 전쟁으로 인한 그늘진 역사를 안고 있는 도시로서, 락 음악의 비판적 정신과 잘 어울리는 도시이다. 따라서 동두천락페스티벌은 그늘진 과거의 기억을 예술로 승화하여 창조적인 미래를 만들어 가고, 문화를 통해 도시재생에 크게 기여할 수 있는 소중한 도시 문화자산으로 평가된다.

### 3. 융합 문화 요소로서 그래피티

#### 3.1 그래피티의 개념

그래피티는 ‘긁음’이란 뜻의 이탈리아어 Graffiare(영어로 scratch란 의미)에서 나온 말로, 원시인들이 그들의 정주 터에서 굽고 상처 내어 그린 그림인 그래피토(Graffito)에서 출발했다고 볼 수 있다[3]. 그래피토의 복수형인 ‘그래피티(Graffiti)’는 벽 표면을 긁어 만든 드로잉과 이미지를 의미한다[4,5]. 즉 ‘Graffiti’이라는 말은 원시시대의 벽화나 목욕탕 벽 그림 또는 전반적인 정치적 성적 유머 혹은 자신을 알리기 위해 지금까지 벽을 긁거나, 그리거나, 표시하는 모든 것을 지칭한다[6].

그래피티의 개념은 고대 미술의 동굴벽화에서부터 기원을 찾을 수 있지만, 일반적으로 우리가 이해하는 그래피티는 산업의 발전과 함께[7] 도장을 위한 에어 스프레이 페인트가 시중에 나돌기 시작한 1970년대부터 나타난다. 1970년대에 나타난 뉴욕 지하철의 낙서들은 우리가 이해하고 있는 그래피티의 개념으로서, 그것은 협소한 의미를 갖는다.

#### 3.2 힙합문화와 그래피티

1970년대 화려한 뉴욕 도시 이면의 빈민가에서 젊은 흑인들의 소외감을 회화의 형식으로[6] 표현하기 시작한 것이 우리가 일반적으로 알고 있는 그래피티이다.

1970년대와 1980년대 미국 필라델피아와 뉴욕에서는 스프레이 페인트를 이용한 새로운 예술적 움직임으로써[4] 그래피티가 나타난다. 그 태동기에 ‘Taki183’라는 ‘태그(Tag)’가 처음으로 언론의 주목을 받게 된다. 태그란 그래피티에 써넣은 닉네임을 말하는데, Taki183은 지하철 내부 벽면 여기저기에 마커로 쓰여져 수없이 많이 나타났다. 그것이 화제가 되면서 New York Times가 1971년에 기사를 다뤘다. 이후 비슷한 행위가 뉴욕시 전역에 변했으며 방식도 다양해져 스프레이 페인트가 등장하고, 마침내 그래피티 라이터들의 집단이 생겨났다[4]. 이러한 흐름 속에서 그래피티는 뉴욕 도시의 인상과 분위기를 만드는 중요한 한 요소가 되었다.

1975~1977년에는 그래피티의 예술 형식이 대부분 정립 되고, 또한 최고조의 ‘Bombing’이 나타난다. Bombing이란 그래피티의 질보다는 양에 치중한 방식을 말하는데, 제한된 시간에 가능한 많은 장소에 태그와 복잡한 레터

링 작업을 남기는 것이 중요하다. 이 시기는 뉴욕의 경제가 침체기였기에 당국이 그래피티를 제거하거나 정비하는데 제한이 있었다. 이 시기에는 ‘Top-to-Bottom’이 등장하는데, 이것은 열차의 꼭대기에서부터 밑 부분까지 외관 전체를 그래피티 하는 것을 말한다[4].

새로운 시각적 표현형식으로 대두된 1980년대 그래피티는 선이 자유롭고 거칠지만 힘이 있는 터치로 표현되어 나타났고, 현대인의 과시욕과 표현본능으로서 현대사회가 낳은[8] 또 다른 장르의 예술로서 인간표현의 욕구를 대변하는 예술의 형태로 오늘날 그 자리를 잡아가고 있다.

#### 3.3 국내 힙합문화와 그래피티

1990년대 힙합문화의 국내 유입과 함께 시도된 그래피티는 작품 창작의 역사가 짧지만 현대 미술의 중요한 장르로 인정받고 있으며, 새로운 단계로 도약하고 있다[9].

국내 힙합문화의 도입은 음악적 시도부터 시작되었고, 90년대 중반 이후, 외국 영화 속이나 국내 유명 힙합가수들이 외국에서 찍어온 뮤직비디오 배경 속에서 그래피티가 나타나기 시작했다[10]. 또한 이태원 부근에서 주한미군들이 태깅을 하면서 국내에서도 그래피티가 작업되기 시작했다.

90년대 중반을 지나 힙합 열풍이 휘몰아치면서 국내 그래피티에도 조금씩 변화가 일어나기 시작한다[11]. 홍대 주변에 힙합클럽이 하나, 둘 생기면서 언더그라운드 힙합 아티스트들이 생겨났고, 힙합문화를 즐기던 이들이 스프레이 캔을 잡기 시작했다[3]. 태그의 수가 늘어나면서 한강 1문 지하보도 등에 빼곡히 그림을 그리게 되었으나, 현재는 한강 1문 지하보도에 모든 작업 활동이 금지되었으며, 지난 2004년 12월 모든 작품이 철거된 상태다.

아직까지 국내에서는 그래피티 예술성에 대한 인식부족으로 그래피티 창작이 자유롭지 못한 상황이지만, 그나마 홍대앞과 신촌 굴다리 벽면 등의 장소에서 제한적이거나 시도되고 있어 그래피티의 발전 가능성을 기대해 볼 수 있다.

### 4. 그래피티를 활용한 동두천시 문화 콘텐츠 융합 디자인 타당성 조사

#### 4.1 동두천시 방문자 인터뷰

##### 4.1.1 대학생 인터뷰

2013년 10월 한 달간, 동두천 관내 대학을 다니는 대학생들에게 동두천하면 무엇이 먼저 떠오르는지, 무엇을 시도하면 동두천이 발전할 수 있을지 자유롭게 말하도록 인터뷰를 실시하였다. 인터뷰에 응한 학생들은 디자인을 전공하는 학생들로, 1학년에서 4학년까지 골고루 분포되었다. 인터뷰는 각 학년별, 그리고 소그룹별로 나눠서 진행하였다.

재학생들에게 동두천의 이미지에 대해서 질문한 결과, 매우 부정적인 답변을 하였다.

“동두천 하면 떠오르는 게 범죄? 무서운 이미지가 떠올라요”

그렇다면, 동두천 시내에 몇 번이나 돌아다녀 봤는지 묻자, 학교와 지하철을 연결하는 동선 주변의 장소 외에는 거의 접근하지 않는다는 답변과 함께 극단적인 경우는 아예 가 본 적이 없다는 답변도 나왔다.

“... 그래서 학교 끝나고 지하철 타고 바로 집에 가고, 시내에는 지행역 근처로 점심 먹으러 간 것 빼고는 다른 데 가본 적이 없어요. 입학해서 지금까지요.”

재학생들이 통학노선 외의 장소 접근을 꺼려하는 또 다른 이유로 대학가 주변에 매력요인이 없다는 점도 지적할 수 있다. 연구자의 몇 가지 질문에 대한 답변과 함께 그들의 희망사항도 들을 수 있었다.

“딱히 갈만한 데가 없어요. 젊은 사람들(대학생들이) 갈 만한 공간이 있으면 좋을 것 같아요.”

학생들에게 “그렇다면, 동두천 구시가지에 ‘그라피티’를 적용하면 어떨까요?”라고 묻자, 모두 환한 미소를 지으면서 긍정적인 반응을 보였다.

“그거 좋은 것 같은데요. 진짜 괜찮은 것 같아요. 와아~!! 그런 곳이 생기면 거기에 가서 놀 것 같아요.”

“그라피티요? 너무 좋을 것 같아요”, “전철 타고 줄다가 보산역까지 가서 내린 적이 있었는데, 그때 거기 나오면서 그라피티 봤어요. 독특해 보이고 외국 같아 보여서 괜찮았어요”, “동두천에 그라피티 벽화를 그리면, 많이

들 찾아가서 볼 것 같아요”, “외국 같아 보일 것 같아요 그리고 미군들만 있는 게 아니라, 다른 여러 나라 외국인들도 있어서, 진짜 다문화 도시처럼 보일 것 같아요”, “젊은 사람들이 그거 보러 일부러 놀러 올 것 같아요”

위와 같은 반응에 이어 학생들은 동두천의 정체성과 관련된 답변도 제공해주었다.

“동두천하고 잘 어울려요”, “지행역 근처는 그냥 평범한 도시처럼 보이는데, 중앙역 주변에 그라피티 해놓으면 동두천의 특징이 살아날 것 같아요”

##### 4.1.2 인터뷰 종합

인터뷰를 종합해본 결과, 동두천 구시가지에 그라피티를 적용하여 거리이미지를 바꿔나간다면, 적어도 동두천 도심에 활력을 불어넣음으로써 젊은 층이 다수 활동할 수 있으며, 더 나아가 동두천다운 정체성 요소를 만들 수 있겠다는 판단이 들었다.

#### 4.2 동두천시 문화콘텐츠 융합 방향 도출

동두천중앙역을 기준으로 지도를 살펴보면, 동두천시의 정체성을 나타내는 요인과 문화적 요인은 주로 북쪽에 있고, 남쪽에는 신도시 상업지역과 아파트 중심의 주거단지 외에는 특별한 정체성 요인이 없어 보인다. 향후 미군공여지 활용에 따른 동두천시의 큰 변화를 예상했을 때, 구시가지는 발전요인과 더 근접하고 있어 이를 잘 활용한다면 유동인구를 쉽게 끌어들이 수 있을 것으로 판단된다. 따라서 구시가지에 대해서는 정비사업과 문화사업 등 다양한 사업을 전개하여 동두천의 정체성을 만들어내고, 장소 가치를 높여 향후 변화에 대비할 필요가 있다고 판단된다.

### 5. 그라피티를 활용한 동두천시 문화 콘텐츠 융합 디자인 방안

#### 5.1 도시재생(urban regeneration)

최근 문화 예술을 통한 도시재생의 성공사례가 주목을 받으면서 국내·외에서 이에 대한 관심이 높아지고 있는 상황인데, 동두천시에서도 도시재생에 주목할 필요가 있다.

도시재생은 대도시 지역의 부분별한 외부 확산을 억제하고, 쇠퇴한 도심지역에 대한 인구 및 산업의 회귀를 촉진하며, 재활성화를 모색하기 위한 것으로, 기존 도시가 가지고 있는 물리적·사회적·경제적 문제를 치유하기 위한 모든 행위를 말한다[12]. 도시재개발, 재건축 등을 통한 물리적 환경중심의 도시정비가 환경개선이라는 최종 결과에 주목했다면, 도시재생은 지속가능한 도시 커뮤니티를 보전하고 고양하기 위한 과정적 산물을 중시한다[16]. 따라서 쇠퇴하고 있는 기존 도시에 새로운 기능을 도입함으로써[13] 정체성을 가지게 한다. 동시에 물리적, 환경적, 경제적, 생활·문화적으로 재활성화 시키는 것을 의미한다.

동두천시의 경우, 이 지역의 정체성으로 연결되었을 만큼 큰 자리를 차지했던 미군이 많이 빠져나가면서 구시가지가 쇠퇴하게 되었는데, 이 지역이야말로 도시재생이 절실하게 필요하다.

도시재생의 유형은 4가지[14]로 나눌 수 있는데, 이는 영국과 일본 등을 중심으로 도시의 형태에 큰 변화를 가져오지 않고 기능과 역할을 새롭게 구성하는 도시재생의 유형에서 비롯된 것이다.

<Table 1> Urban Regeneration Types

Type	Example
waterside redevelopment	Baltimore Waterfront(USA)
cultural facilities	Guggenheim Bilbao Museum(Spain)
old town regeneration	Roppongi Hills(JP), Gateshead(GB)
cultural historical contents	Lyon(France)

### 5.2 도시재생을 위한 그래피티의 활용

현재 벽화는 공공미술을 대표하는 매체로 다양한 부분에 적용되며 경쟁력을 살리는 새로운 문화관광 상품으로 가치를 가지게 되었다. 따라서 동두천시에서 벽화를 활용하여 구도시를 재미있게 변화시켜나간다면, 도시재생과 정체성 강화라는 두 가지 효과를 얻을 수 있을 것으로 기대된다. 동두천만의 도시 정체성이 강화되기 위해서는 벽화의 여러 종류 중에서도 그래피티와 같은 독특한 기법을 채택할 필요가 있다. 다만, 지역정체성과 무관한, 단순한 낙서가 되지 않도록 동두천의 문화콘텐츠 자산을 융합하여 그래피티를 적용하는 것이 바람직하다고 판단된다.

### 5.3 그래피티 활용에 따른 기대효과

도시를 변화시키는 요인은 크게 하드웨어적 측면과 소프트웨어적 측면으로 나뉘볼 수 있다. 동두천의 현실에서는 도시재개발과 같은 하드웨어적 접근이 무엇보다 절실하게 필요하지만 재정적 부담이 크기 때문에 우선 당장은 소프트웨어적인 접근이 필요해 보인다. 문화적인 요소는 매우 소프트웨어적이지만 장기적으로는 하드웨어적 산업에도 영향을 미칠 수 있다. 따라서 동두천시의 현실에서는 이러한 방법을 하드웨어적 접근 방법과 병행하여 활용하는 것이 필요하다. 그래피티 활용 효과에 대해서는 다음과 같이 기대할 수 있다. 우선 동두천시의 정체성 변화에 기여할 수 있을 것으로 기대하며 도시재생 효과, 주민참여를 통한 동질성 회복 및 주민의식 변화, 그리고 무공해 문화 창조의 도시 이미지 부각 효과를 기대할 수 있다.

## 6. 결론

본 연구에서는, 우리의 현실에서는 아직 이질적으로 느껴지는 그래피티를 적용하여 도시를 재생시키고, 더 나아가 그것을 도시의 정체성으로 연결시키는 도시 문화 콘텐츠 융합 디자인 방안에 대해 논의해보았다. 그래피티가 어떻게 동두천의 정체성과 연결될 수 있는지에 대해서 알아보기 위해 동두천의 문화자산을 조사해보고, 실제 적용 가능한 현장도 조사해보았으며 그리고 관내 대학에 다니는 대학생들을 대상으로 인터뷰도 실시하였다. 조사 결과를 바탕으로 그래피티를 동두천의 도시 문화콘텐츠로 융합하여 적용하는 방안에 대해 제안하고, 기대 효과에 대해서도 논의하였다.

본 연구에서 제안하는 그래피티 활용은 동두천이라는 지역의 정체성을 강화하고, 타 도시와 차별화 된 개성 있는 이미지를 만들어 경쟁력을 갖기 위한 방안에 불과하다. 경쟁력 있는 도시가 만들어지기 위해서는 자연환경을 포함하여 문화적인 프로그램, 심지어 주민들의 태도까지 다양한 요소가 필요하다. 이러한 요소들 중에서 문화적인 요소는 보다 근본적으로 사람들을 변화시킬 수 있는 요소이므로 동두천시에서는 이를 염두에 두고 도시 행정을 펴나가야 할 것이다.

REFERENCES

[1] Jung-Hoon Lee, "Dongducheon's Regional Culture and It's Branding Strategy", Area studies, Gyeonggi Research Institute, Vol.2004, pp112-113, 2004.

[2] Tae-Ho Kim, "Planning Editorial Design for Brochures of Community Festivals through Teaching and Learning Model in Design Business", A Journal of Brand Design Association of Korea, Vol.10 No.3, 2012.

[3] Hwa-Sun Lee "Study of Graffiti As an expanded Concept of Modern Drawing", Korea National University of Education, p40, 2013.

[4] Mal-Hee Cho "A Study on Aesthetic Characters of Textile Design on the Modern Fashion", The Research Journal of the Costume Culture, Vol.6 No.3, 1998.

[5] Jae-Won Kim, "Study on the Role of Graffiti in Modern Illustration and Pop Culture", Journal of Korea Design Forum, Vol.13, 2006.

[6] Jae-Woo Liu, Mi-Jung Lee, "A Study on the Role of Graffiti as Public Design", Journal of Korea Illustrators Association, Vol.15, pp184-185, 2007.

[7] Young-Jae You, "A Study on Graffiti as New Media -Focus on Recent Works of Graffiti as New Media", Bulletin of Korean Society of Basic Design & Art, Vol.8 No.1, p340, 2007.

[8] Tae-Young Kim "A study on clothing design using Keith Haring's Graffiti : focused on quilting", Ewha Womans University, p5, 2000.

[9] Soo-Yeun Baek "A study on the ideology of graffiti expressed in advertising media", Chung-Ang University, p24, 2011.

[10] Ji-Ae Park, "A Study on the Classifications and Characteristics of Graffiti in Korea", Hannam University, p23, 2009.

[11] Zhang Xi, "The study on the playful expression in graffiti art", Yeungnam University, p11, 2013.

[12] Kyu-A Park "A Study on the Role of the Art and Culture in Communities for Urban Regeneration : Based on Changshin-dong, Seoul", Hongik University,

p6, 2014.

[13] Yoon-Bae Jang, Hee-Jung Lee, In-Woo Park, Jin-Woo Kim, "Special Strategy of Cultural Marketing and Spatial Design guideline in Gyeonggi-Newtown Project District", Area Studies, Gyeonggi Research Institute, Vol.2009 No.6, 2009.

[14] Ui-Jin Lee, Jin-Ho Lee, "A case study on public mural for urban renaissance of Busan", Korea Society of Design Science, Vol.2010 No.5, p36, 2010.

[15] "Dongducheon Rock Festival", Dongducheon Tour Guide Book, www.ebook.ddc21.net p34, 2013.11

[16] "urban regeneration" <https://ko.wikipedia.org/wiki>, 2013.11

임 병 우(Lim, Byung Woo)



- 1994년 2월 : 홍익대학교 시각디자인과(미술학사)
- 2005년 8월 : 홍익대학교 광고디자인전공(미술학석사)
- 2009년 8월 : 홍익대학교 시각디자인전공(박사과정수료)
- 2010년 3월 ~ 현재 : 신한대학교 디자인학부 교수

- 관심분야 : 시각디자인, 커뮤니케이션디자인
- E-Mail : imbw@hanmail.net