

융합 디자인 요소로서 도시재생에 활용된 그래피티의 장소특정성에 관한 연구

임병우

신한대학교 디자인학부 산업디자인전공

A Study on the Place Specificity of Graffiti Arts Used as Fusion Design Elements in Urban Regeneration

Byung-Woo Lim

Dept. of Design Majoring in Industrial Design, Shinhan University

요 약 본 연구의 목적은 도시재생에 활용되는 그래피티가 공공미술로서 장소특정성을 어떻게 갖게 되는가를 밝히는 데 있다. 연구를 위해 공공미술의 장소특정성에 대한 개념 이해와 함께 그래피티의 장소특정성에 대한 이론적 배경을 알아보았고, 도시재생 사업에 적용된 공공미술로서 그래피티를 작가별로, 설치장소를 기준으로 차이를 비교분석해보면서, 동시에 그래피티가 설치된 장소의 특수성과 도시재생 프로젝트의 전체적 맥락에서 의미를 찾아보았다. 사례조사 대상은 2015년부터 도시재생 사업이 펼쳐지고 있는 동두천 보산동에 설치된 그래피티에 한정되었다. 분석 결과, 작가별 작품의 개별적 장소 특정정보다는 디자인, 공예, 음악 및 축제 등 도시의 역사와 장소적 특수성이 반영된 문화콘텐츠와 융합되었을 때 개별 작품의 장소특정성도 극대화되고 있음을 알 수 있었다. 본 연구의 결과는 그래피티가 융합 디자인 요소로서 도시의 문화콘텐츠와 융합될 때 장소특정성이 극대화되어 공공미술의 가치를 갖게 되며, 도시재생의 미디어로서도 기능을 할 수 있다는 점을 제시하고 있다.

주제어 : 그래피티, 장소특정성, 도시재생, 공공미술, 거리미술, 융합

Abstract This study aims to clarify how the graffiti arts used in urban regeneration projects have come to possess the place specificity as public arts. For the research, the theoretical background of the place specificity of graffiti art was explored with the understanding of the concept of place specificity of public art, before comparing the difference of graffiti arts as public art applied to the urban regeneration projects, depending on their installation location and artist. In addition, the specificity of the place where graffiti artwork was installed and its significance in the context of urban regeneration project were explored. The case study is limited to graffiti arts installed in Bosan-dong, Dongducheon-si, where several urban regeneration projects have been pushed for since 2015. It was found from the analysis that the place specificity of individual art works is maximized when they are merged with cultural contents reflecting the history and place specificity of target cities, such as design, crafts, music and festivals, rather than with the place specificity of the works of individual artists. The result of this study suggests that when graffiti arts are fused with urban cultural contents as fusion design elements, their place specificity is maximized enough to elevate them to the level of public arts, and enable them to function as the media of urban regeneration.

Key Words : Graffiti, Site-specificity, Urban regeneration, Public art, Street art, Convergence

* This work was supported by the Shinhan University Research Fund, 2017

Received 1 October 2017, Revised 31 October 2017

Accepted 20 November 2017, Published 28 November 2017

Corresponding Author: Byung-Woo Lim(Shinhan University)

Email: imbw@hanmail.net

© 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

그래피티가 최근 예술의 한 장르로 인정되면서 미술관의 내부에 전시되는가 하면 공공미술로서도 가치가 인정되어 도시재생의 수단으로 활용되는 사례가 나타나고 있다. 그래피티가 공공미술의 가치를 담고 있다는 것은 공공미술이 추구하는 장소특정성이 내포되어 있다는 의미이기도 하다. 미술작품이 설치되는 특정 장소에서만 의미가 발생이 되어야 한다는 점 때문에 공공미술 분야에서는 작품을 설치하려는 장소의 맥락을 중요하게 다루고 있다. 미술작품이 공공성을 띠고, 공공의 공간에 설치되어야 공공미술로서 가치가 있다는 것이다. 따라서 공공미술 분야에서는 그래피티를 단순히, 이제는 시대가 변했기 때문에 ‘낙서가 아닌 예술’로 그래피티를 다룰 것이 아니라, 거리미술로서 그래피티의 본질적 의미와 더불어 공공미술로서도 장소특정성이 충분히 고려되었는가 하는 차원에서 다뤄야 할 것이다.

지난 2015년부터 동두천시에서는 원도심 재생사업의 일환으로 ‘그래피티 조성사업’을 펼치고 있다. 보산동 그래피티 조성사업은 동두천시가 보산동관광특구 일대에 테마거리를 조성하기 위해 추진하고 있는 사업 중의 하나로, 경기도미술관이 2015년 야생축제 협업 체계에 따른 그래피티와 미디어아트 융합 작업의 연계 추진으로 2016년 8월에 본격적으로 수행하기 시작하였으며, 국내외에서 활발하게 활동하는 작가들이 참여하고 있다. 보산동 그래피티 조성사업은 미군재배치가 진행되면서 침체되어 가는 보산동의 경제를 살리기 위한 목적으로, 장소의 맥락과 지역특성을 고려한 방향으로 추진되고 있기 때문에 공공미술의 가치가 충분하다.

그래피티를 공공미술의 영역에서 도시재생을 목적으로 다룸으로써 그래피티의 사회적 위상이 올라가게 되는 매우 뜻깊은 사업임에도 불구하고 아직은 이 사업이 실험단계에 있기 때문에 사업의 완성도를 높이기 위해 공공미술이 추구하는 장소특정성 측면에서 조사해볼 필요가 있다. 많은 연구에서 장소특정성을 공공미술의 중요한 요소로 강조하고 있다. 따라서 본 연구에서는 보산동에 설치되고 있는 그래피티의 장소특정성에 초점을 맞춰 다루고자 한다. 연구를 위해 2016년 8월부터 최근까지 설치된 그래피티를 작가별로 조사해보고, 장소의 전체적인 맥락에서 비교 분석해보고자 한다.

2. 이론적 배경

2.1 공공미술의 장소특정성(Site Specificity)

‘공공미술(Public Art)’이란 일반적으로 대중들을 위한 미술을 말한다. 일반 대중에게 공개된 장소에 설치·전시되는 작품을 일반적으로 공공미술이라 지칭하며 지정된 장소의 설치미술이나 장소 자체를 위한 디자인 등이 여기에 포함된다. 공공미술이라는 용어는 영국의 존 윌렛이 1967년 <도시 속의 미술(Art in a City)>에서 처음 사용한 것으로 알려져 있다[12]. 존 윌렛은 소수 전문가들의 예술적 향유가 일반 대중의 미감을 대변하는 것처럼 만들어 소수의 행위를 정당화시킨다는 비판적 시각을 가지고, 일반인들의 정서에 개입하는 미술개념으로서 공공미술을 고안하였다[12].

공공미술의 중요한 장소 담론인 장소 특정적 미술은 일반적으로 작품이 설치되는 공간에 대한 미니멀리즘의 현상학적 접근에서 출발[1]한 것으로 보고 있다. 미니멀리즘 작가들은 관람자가 몸의 경험을 하는 동안의 과정으로서 시간이라는 개념을 작품의 요소로 끌어들이고 작품 자체의 완결성보다는 관람자와 관계를 맺게 되는 장소적 측면을 강조하였다. 1960년대 후반 미니멀리즘 작가들은 특정한 장소에서 관람자가 신체경험을 통해 공간을 지각하도록 기획하고 모더니즘 미술에 저항하는 태도를 취하면서 오브제의 탈 물질화나 대안 공간 전시 등을 모색하였다[2]. 미니멀 작품에서는 장소와 시점의 변화에 따라 나타나는 위치 가변성의 우연적 요소에 의해 관람자의 주의를 환기시키고, 관계 설정에 따른 전체성에 대한 개념을 도출하며 환영에서 벗어난 실제 공간의 사물을 주목하게 한다[2]. 환영에서 벗어난 작품의 실제 공간은 관람자의 참여를 통해 체험으로 얻어지는 상황적 공간으로, 작품의 요소로 설정되는 그 공간에서는 시간의 흐름에 따른 관람자의 경험이 강조된다[2].

1960년대 후반 영국과 독일, 특히 미국에서 성행했던 대지미술은 물질로서의 예술을 부정하고 현시로의 복귀를 추구하면서 장소성에 주목하였다. 미술관 바깥의 공간으로 나간 대지미술은 자연물을 오브제로 선택하고 작품규모의 확대, 우연의 효과 과정 등을 통해서 자연환경 공간을 예술개념으로 확장하여 특정 공간으로 환원시킨다[2,4,12]. 대지미술은 특정장소에 대한 물리적 현존에 대해 다중적인 해석의 가능성을 연결시켰고, 장소 특정

적 미술의 물리적인 경계를 해체시켰다.

대지미술에서 주변 환경의 맥락에 따라 관계를 맺고자 하는 공공미술의 성격이 강화되자, 장소는 공공미술을 구성하는 중요한 요소로 인식되었다. 수많은 환경미술 프로젝트들이 특정 부지를 표현하는[12] 방식으로 공공장소에 구현되었고, 이와 같은 대지미술의 흐름은 환경디자인들에게도 막강한 영향을 주었다[3,12].

<뮌스터 조각 프로젝트(Sculpture Project Münster)>에서는 전통적 공공미술이 장소와 관련시켜 작품을 만들고 관객들과 소통하는 것과는 달리, 지역성을 강조하고 그 지역의 특징을 바탕으로 미술을 창조한다. 이 프로젝트는 작품 진행과정에서 지역 공동체와 정서적인 유대를 형성함으로써 ‘공공장소에 설치되는 미술의 공공적 역할’에 대해 인식하게 하는 계기가 되었다.

2.2 그라피티의 장소특정성

그라피티는 한때 산업자본주의 사회 속에서 환경 문화를 파괴하는 낙서 수준의 비주류문화 또는 반사회적 범법행위로 비춰지기도 했지만, 키스 해링(Keith Haring), 장 미셸 바스키아(Jean-Michel Basquiat)와 같은 예술가들의 활약으로 단순한 낙서를 넘어 하나의 거리문화와 예술로 자리매김하게 되었다[6].

키스 해링과 장 미셸 바스키아와 같은 예술가를 그라피티를 예술의 반열에 올려놓은 작가로 꼽지만 한편으로는 그들의 그라피티 예술이 보다 개인적인 경향이 강하다는 측면에서 뱅크시(Banksy)와 비교된다. 뱅크시의 그라피티는 반사회적 메시지를 강하게 발산하면서 장소라는 특수한 환경을 작품의 요소로 끌어들인다.

뱅크시의 그라피티는 그것이 위치한 장소의 맥락에 의해 작품의 의미가 강조되는 ‘장소특정성’을 강하게 띠는데, 물리적 장소의 특수한 조건뿐만 아니라 그것이 만들어내는 담론 또한 특수하기 때문이다[8].

장소 특성을 잘 살린 작품으로 영국 브리스톨의 한 건물 이층 벽면에 그려진 그라피티를 들 수 있다. 창 안쪽에 양복을 입은 한 남자가 무언가를 찾아 두리번거리고, 그 뒤로 속옷만 걸친 여자가 불안한 표정으로 이를 만류하고 있다. 미처 옷을 챙겨 입지도 못하고 창밖으로 달아난 다른 남자는 한 손으로 창틀을 간신히 붙잡고 있고, 다른 한 손으로는 벌거벗은 자신의 몸을 가리려고 하고 있다. 간통현장을 급하게 피하려다 벌어진 아슬아슬한

상황을 기발하고 유머러스하게 그린 것이다. 이 그림이 그려진 장소는 청소년을 위한 성 보건 클리닉 건물이다. 이 그림은 문란한 성관계의 위험성을 경고하는 교훈으로, 뱅크시의 의도를 읽을 수 있는[7] 그라피티이다. 이 작품을 발견한 클리닉 원장과 직원들은 매우 긍정적인 반응을 보였다고 한다. 2006년 시의회 투표결과에 따라서 이 작품은 보존의 대상이 되었다.

뱅크시와 같은 역량 있는 그라피티 아티스트 뿐만 아니라, 스스로를 인 시투(in-situ) 아티스트라 정의하는 라틀라스(L'atlas)[9], ‘스며드는 예술(Pervasive Art)’을 창조하기 위해 새로운 장소를 찾아다니며 지역 주민과의 소통과 협업 과정을 거쳐 작품을 만드는 제이알(JR)[9]과 같은 역량 있는 수많은 그라피티 아티스트들도 주목할 만한 성과를 만들어내고 있다. 또한 거리미술을 펼치는 전 세계의 수많은 아티스트들이 많은 도시의 곳곳을 찾아다니며 장소의 의미를 이해하면서 예술로 세상을 바꿔나가기 위해 장소특정적인 작품을 남기고 있다.

이와 같이 그라피티는 암벽화에서 출발하여 스프레이 아트를 거치며, 현대에 들어와서는 공공성을 지향하는 도시의 커뮤니케이션 매체로서, 장소의 맥락과 의미에 따른 사회적 기능을 해내는 거리미술로, 그리고 장소특정성이 살아 있는 공공미술로 거듭나고 있다.

3. 사례분석 및 논의











3.1 보산동 공공미술 프로젝트 사례 분석

동두천시는 2015년부터 경기도미술관과 협업으로 보산동관광특구를 중심으로 공공미술 프로젝트로서 그라피티 작품 설치를 진행하고 있다. 이 사업은 미군재배치 계획에 따른 보산동 지역 공동화 방지 및 지역경제 활성화와 내외국인 관광객 유치확대 등을 목적으로 하는 도시재생 프로젝트로 시작된 것이며, 디자인, 공예, 미디어 아트, 음악 및 축제 등과 융합되어 이 지역만의 특색 있는 문화콘텐츠 창조를 목표로 하고 있다. 그라피티를 핵심 미디어로 추진하는 보산동 공공미술 프로젝트는 노후 건물 벽에 색칠을 하고 벽화를 그리는 일반적인 환경개선 사업과는 도시 문화콘텐츠 융합 디자인[5] 방식에서부터 차이가 있으며, 이국적인 거리의 이미지와 함께 다문화가 공존하는 지역의 특수성을 반영하고, 지역민과

소통하고 하나가 되어 진행하고자 하는 실험적인 공공미술 프로젝트이다. 보산동 프로젝트는 건물의 벽면을 이용하는 전통적인 방식의 그래피티 아트뿐만 아니라 축제와 연계, 3D 미디어 파사드 쇼 형식의 미디어아트가 접목되어 진행되는 점도 타 프로젝트와 차별화 된다. 따라서 보산동 그래피티 프로젝트는 도시 문화콘텐츠 융합 디자인을 이용한 도시재생[5] 프로젝트로 주목할 만한 사례이며, 공공미술에서 반드시 고려되어야 하는 장소특정성 측면에서 연구의 가치가 있다고 볼 수 있다.

2015년부터 2017년 현재까지 보산동 공공미술 프로젝트의 그래피티 사업에 참여한 작가는 14명으로 모두 20점의 작품을 남겼다. 본 연구에서는 2016년도에 참여한 작가 7명의 대표적인 작품 7점과 2017년도에 참여한 작가 9명의 작품 중 공동작품 1점을 포함하여 8점을 분석하였다. 사례분석 대상으로 선정한 작품에 대해서 작가별로 보산동 설치 작품과 보산동 외 장소의 설치작품으로 구분하여 표를 만들어 비교하였다.

<Table 1> Comparison of works by graffiti artist in Bosan Dong Tourism District [13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23]

Graffiti writer	Place 1	Place 2
Xeva/ Korea	 Bosan-dong/ 2016	 Sangsangmadang/ 2011
Sixcoin/ Korea	 Bosan-dong/ 2016	 Songtan/ 2015
JinsBH/ Korea	 Bosan-dong/ 2016	 JDNINE eyewear/ 2015
Junk House/ Korea	 Bosan-dong/ 2016	 Asan/ 2015
Pasha Wais/ Russia	 Bosan-dong/ 2016	 Web

Rukkit/ Thailand	 Bosan-dong/ 2016	 Nampo-dong/ 2014
Alex Senna/ Brazil	 Bosan-dong/ 2016	 Ori Elementary School/ 2016
Royal dog/ Korea	 Bosan-dong/ 2017	 New York/ 2016
Semi & Spiv/ Korea	 Bosan-dong/ 2017	 madvictor.com/ 2009
Junk House/ Korea	 Bosan-dong/ 2017	 Asan/ 2015
Xeva/ Korea	 Bosan-dong/ 2017	 Sangsangmadang/ 2011
Koma/ Korea	 Bosan-dong/ 2017	 Jeju/ 2014
Jayflow/ Korea	 Bosan-dong/ 2017	 Busan/ 2014
Arttime Joe/ Korea	 Bosan-dong/ 2017	 Busan/ 2017
SEEMAEMI/ Korea	 Bosan-dong/ 2017	 Jangjeon-dong/ 2017

분석을 위해 이론적 배경에서 다른 공공미술과 그래피티의 장소특정성 개념을 성립시키는 중요한 요소를 근거로 세 가지 분석기준을 정했다.

첫 번째는 공공미술로서 작품이 설치되는 장소의 특성과 조건에 따라 관람자와 어떤 관계를 맺고 있는가를 보고자 한다. 이는 공공미술에서 작품과 장소는 긴밀한 관계를 맺고 있고, 작품이 설치되는 장소의 특성과 조건에 따라 관람자와 관계를 맺는 것이 장소 특정적 미술에서 가장 중요하다는 내용을 적용한 것이다. 그래피티는 한편으로 개인의 작업이면서 다른 한편으로는 대중과 관계를 맺는 공공미술이기 때문에 대중이 작품에 개입하는 것은 작품의 완성에 있어서 매우 중요하다.

두 번째는 지역성과의 관계이다. <윈스터 조각 프로젝트>는 장소특정성과 지역성이 강조되는 공공미술 프로젝트로서, 그 지역의 특징을 바탕으로 그 지역만의 독특한 미술을 창조하여 관람자가 공감할 수 있도록 한 특별한 프로젝트로 알려져 있다. 동두천은 국가안보에 따른 특별한 역사가 있는 도시이고, 그와 관련된 특수한 장소성과 지역성이 있다. 보산동에 설치하는 그래피티 작품이 이러한 지역적 배경과 관계를 맺도록 하는 것은 새로운 공공미술 차원에서 중요하다고 볼 수 있다.

세 번째는 소통과 공감 그리고 사회적 영향력을 기대할 수 있는 작품의 성격을 띠고 있는가이다. 뱅크시는 그래피티 작품이 설치되는 물리적 공간의 특수성을 고려할 뿐만 아니라, 무엇보다 내용 전달과 영향력을 고려하여 사회적 공간으로의 개입[8]으로서 자신의 작업을 진행한다. 본 연구에서 그래피티의 장소특정성에 주목하게 된 동기 중의 하나는 뱅크시가 단지 장식이나 스타일로서만 그래피티를 다룬 것이 아니라, 사회적 문제를 다루는 커뮤니케이션 매체로서 그래피티를 다뤘기 때문이다. 보산동은 도시재생 사업을 적용해야 하는 사회적 문제의 장소로서 물리적 환경의 개선도 필요하지만 무엇보다 도시가 다시 활력을 얻을 때까지 그래피티라고 하는 독특한 표현적 매체를 통해서 커뮤니케이션을 특별하게 하는 것이 더 필요하다. 이 점은 하드웨어적 방법뿐만 아니라 소프트웨어적 측면에서 그래피티가 의미 있다는 것을 증명해주는 것이기도 하다.

위와 같은 분석의 틀을 정하여 설치장소를 비교하면서 작가[10,11]별로 작품을 분석해보았다.

제바(Xeva) 유승백의 작품은 사실적인 기법을 이용하여 ‘메이드 인 헤븐(Made in Haven)’의 ‘하늘 위에 마을’이라는 이상적인 의미를 표현하였다. 다문화가 어울려 사는 마을이 새롭게 시작되는 동두천의 신화가 되기를

바라는 의미를 표현한 것이다. 작가는 떠나가는 사람들을 그리워하기보다 남아 있는 이웃들의 화합과 사랑을 염원하는 이상적인 동두천의 마을을 표현함으로써 지역성과 관계를 맺을 수 있는 작품을 추구하였다.

식스코인(Sixcoin) 정주영의 작품은 한국의 도깨비를 자신만의 스타일로 형상화한 작품을 만들었다. 캐릭터 스타일의 그래픽을 적용하여 밝고 익살스런 분위기로 이미지를 만들어내고 있다. 동두천의 다소 어두운 거리를 밝게 변화시키기 위한 측면에서 장소적 맥락을 갖는 작품이다. 타 지역에 설치된 작품과 비교를 해보면 작가만의 개성 있는 스타일 추구의 연속선상에 있는 작품으로 보이지만, 거리에 활력을 불어넣을 수 있는 표현이라는 측면에서 의미가 발생하고 있다.

진스비에이치(JinsBH) 최진현의 작품에서는 ‘동두천’이라는 글자를 레터링으로 표현하였다. 이 작품은 의도적으로 한글을 적용함으로써 흔한 영문레터링 그래피티와 차별화를 꾀하고 있다. 지명과 한글 레터링 그리고 동두천의 유래가 된 물줄기를 역동적으로 표현함으로써 지역의 정체성과 관계를 맺으려고 시도하였다.

정크하우스(Junk House) 소수영은 공공미술 프로젝트를 추구하는 작가 특유의 중첩된 이미지를 활용해 노후된 건물을 변화시키고 있다. 관객들로 하여금 생명력을 느끼게 해주려고 시도하고 있다는 측면에서 활력을 잃어버린 보산동의 장소적 맥락과 관계를 맺는다.

파샤 와이즈(Pasha Wais)는 보산동관광특구에서 거리의 색을 추출하여 기하학적으로 나열하였다. 낙후된 거리의 모습을 보다 밝고 활기차게 변화시켜준다는 측면에서 장소적 맥락이 있다고 볼 수 있다.

라킷(Rukkit)은 보산동을 지켜주는 수호신으로서 곰을 작품으로 표현하였다. 태국 신화에 등장하는 동물 중의 하나로 곰을 활용하고 태국인들의 컬러풀한 컬러 조합 방식으로 이국적인 분위기를 나타내었다. 형식과 스타일만을 봤을 때는 보산동의 장소성과는 거리가 있어 보이고 또한 타 지역에 설치된 작품과 비교해보더라도 차별성이 크게 느껴지지는 않지만, 작품에 담긴 의도와 컬러풀한 색채를 봤을 때는 이국적이고 다문화가 공존하는 지역의 특수성에서 의미가 있어 보인다.

알렉스 세나(Alex Senna) 작품에서는 동두천이라는 장소의 특수한 맥락보다는 작가의 작업 당시 개인적 심정이나 평소의 작업 주제가 담겨 있다. 당시 우리나라에

방문하여 분당의 오리초등학교 벽면에 설치한 그래피티 작품의 장소특정성을 살린 것과는 비교되어 보인다. 오리초등학교에 설치한 그래피티 작품은 학교 건물의 벽면을 이용하여 그네 타는 어린이의 모습을 표현한 것이다. 초등학교의 장소적 특성을 고려했을 때 적절한 표현이다. 그러나 보산동 작품에서는 지역의 깊은 맥락과 연결성이 다소 떨어져 보인다.

로얄 독(Royal Dog) 심찬양은 한복 입은 여성을 표현하였다. 동두천의 역사에서 여성은 중요한 의미를 갖는다. 도시 정체성이 형성되는 배경에 미군이 앞에 있었다면, 여성은 그 뒷면에 자리 잡게 된다. 이에 대해 작가는 한복 입은 동양여성을 아름답게 표현함으로써 역사에 대한 긍정적인 인식을 희망하고 있는 것으로 보인다.

세미, 스피브(Semi & Spiv) 김병인과 전지훈은 보산동 야외무대 옆 건물에 동두천의 흥겨운 음악과 리듬을 시각적 이미지로 표현하였다. 동두천의 다양한 문화행사를 뒷받침할 수 있고, 특히 음악과 깊은 관계가 있는 지역의 특성을 연결하여 그래피티로 표현함으로써 관람자가 공감하고 적극 개입할 수 있는 장소 특정적인 작품으로 완성시키고 있다.

정크하우스 소수영은 2016년에 참여한 작가로서 주민 요청에 의해 작품을 추가하였다고 한다. 작가 특유의 디자인 패턴을 이용하여 건물에 색상을 입힘으로써 사람들에게 긍정적 에너지를 불어넣고자 한 것이다.

코마(Koma) 박준기는 보산동 거리에서 추출한 색상들을 이용하여 팝아트를 접목한 스타일로 표현하였다. 1990년대 보산동 특구 내 상가와 클럽 내부에 작품을 그려왔던 우리나라 1세대 그래피티 작가로서, 20년의 시간을 지나 보산동 거리에서 자신만의 새로운 스타일로 과거와 현재 그리고 미래가 공존하는 거리를 만들고자 했다는 데서 큰 의미를 갖는다.

제이플로우(Jayflow) 임동주는 자신의 독창적인 캐릭터인 상어를 소재로 장소에 적합한 이미지로 변형하여 작품을 표현하였다. 작가는 작품을 통해 보산동 주민들과 방문자들에게 희망적인 메시지를 던져주고자 화려한 색상을 적용하여 작품을 표현하였다.

알타임 죠(Arttime Joe) 유인준은 대중에게 친숙한 만화와 애니메이션 캐릭터를 이용하여 작품을 제작하였다. 대중에게 긍정적인 인상을 주기 위한 작가의 의도가 드러나는 작품이다.

신헤미(Seenaemi)는 수업 난 아저씨, 마을 강아지, 곰솔머리 아가씨 등 동두천에서 활동하는 지역 상인들의 모습을 재미있는 캐릭터로 만들어 표현하였다. 포근한 중간색을 이용하면서도 캐릭터의 재미를 곁들여 주민들에게 소소한 재미거리를 제공하고 있다.

3.2 연구논의

보산동 그래피티 작품들은 크게 세 가지의 주제를 가지고 제작되는데, 동두천 디자인 아트빌리지와 연계될 수 있는 그래픽 패턴으로 나타내는 것과 대중과 친근한 그래픽 요소로 캐릭터 이미지를 나타내는 것 그리고 동두천 문화의 정체성 배경을 찾아가는 것이 그것이다. 이 세 가지 접근은 동두천 문화의 정체성이 만들어지게 되는 배경과 연결되고 다문화가 공존하는 현재 그리고 주민들과 하나가 되어가는 현재와 미래의 연결 작업으로 의미가 있다고 볼 수 있다.

2016년도에 설치된 작품들만 봤을 때는 작품 설치공간의 확장 차원에서 작가 특유의 스타일에 따른 또 하나의 작품 설치로 보이며 장소특정성의 의미가 모호해 보이는데, 2017년도에 설치된 작품들을 통해서 이런 부분이 많이 해소되어가고 있음을 확인할 수 있다. 스타일을 중시하는 그래피티 세계에서 작가들이 자신들의 개성적 스타일만을 부각시키기 보다는 지역의 특수성을 담으려 하면서 동시에 지역주민과 교감하고 공동으로 진행되는 과정을 거침으로써 작가와 관람객 그리고 작품이 관계를 맺는 방향으로 변해가고 있다. 2016년도에 설치한 작품에 대한 주민들의 긍정적 반응과 반복참여 요청에 의해 소수영은 2017년도에도 참여하였고, 다른 작가들도 주민들과 함께 교감하고 작품을 만들어감으로써 공공의 예술을 지향했다.

4. 결론

본 연구의 조사 분석을 통해 얻은 결론은 크게 세 가지이다. 첫째, 그래피티를 공공미술에 적용할 때는 장소특정성이 고려되어야 한다. 그래피티가 공공미술이 될 때는 더 이상 단순한 낙서가 아니며 공공성을 지향하는 예술이고 미디어이다. 공공미술 작품은 작품과 관객이 관계를 맺음으로써 비로소 작품이 완결된다. 특히 도시

재생을 위한 공공미술로서 그래피티의 장소특정성은 무엇보다 중요하다. 둘째, 그래피티의 장소특정성은 그래피티 작품 하나만을 놓고 보는 것이 아니라, 작품이 설치되는 공간 전체의 통합적 측면에서 판단되어야 한다. 본 연구에서는 보산동의 특수한 환경과 맥락에 따라 그래피티가 동두천의 도시문화콘텐츠와 융합되어 관계를 맺고 있음을 확인하였다. 작가 개인별 작품의 장소특정성도 확인이 되고 있지만 이러한 점은 전체가 융합되었을 때 더욱 극대화되고 있다. 장소특정성이 극대화된 그래피티는 공공미술의 가치가 있으며, 도시재생의 미디어로서도 기능적 가치가 있다. 셋째, 공공미술로서 그래피티의 새로운 가능성을 확인하였다. 2015년부터 시작된 동두천 그래피티 프로젝트는 이제 시작에 불과하다. 앞으로도 수년간 지속적으로 진행될 예정이다. 시작 단계에서의 가능성을 토대로 공공미술의 장소특정성을 강화하는 다양한 실험이 필요할 것이다.

ACKNOWLEDGMENTS

This work was supported by the Shinhan University Research Fund, 2017.

REFERENCES

[1] Kyung-Hee Lee, "An Ontological Discourse on the Placeness in Public Art and The Chulam Project", *The Journal of Aesthetics and Science of Art*, Vol 42, pp.100-103, 2014.

[2] Eun-Jung Lee, Sook-Hee Ryu, "A Study on the Development of the Site-specific Public Art in public Design", *Journal of Basic Design & Art*, Vol.14, No.2, pp.297-307, 2013.

[3] Shin-Won Kim, "An Examination of Earthworks in America", *Journal of Korean Institute of Traditional Landscape Architecture*, Vol.15 No.1, p.127, 1997.

[4] Eun-Jung Lee, Hyung-Woo Kim, "A Study on the Transition from Non-Relational Composition to Architecture in Donald Judd's Works", *Journal of the Architectural Institute of Korea Planning & Design*, Vol.23 No.6, p.135, 2007.

[5] Byung-Woo Lim, "A Plan of Graffiti Utilization as Convergence Design on Urban Cultural Contents", *Journal of Digital Convergence*, Vol.14, No.7, pp.397-402, 2016.

[6] Byung-Woo Lim, "Urban Regeneration Planning Using the Site-Specificity of Graffiti", *The Study of Culture & Art*, Vol.9, pp.41-65, 2017.

[7] Kang-Suk Kim. "A Study about the Storytelling of Street Art - Focused on the Graffiti of Banksy", *Academic association of global cultural contents*, No.14, pp.63-83, 2014.

[8] Yun-Jo Park. "Banksy: 'The discursive site' by communication in public realm", *Reviews on the Art History*, No.32, pp.29-58, 2009.

[9] Seoul Arts Center, 'The Great Graffiti', 2016.

[10] Dongducheon-city, 'Graffiti report', 2016.

[11] Dongducheon-city, 'Graffiti report', 2017.

[12] <https://ko.wikipedia.org/wiki>

[13] <http://artimejoe.com/untitled-2017>

[14] <http://baracozi.tistory.com/12>

[15] <http://blog.naver.com/mascxeva>

[16] <http://m.culture.go.kr>

[17] <http://m.dt.co.kr>

[18] <http://madvictor.com>

[19] <http://sixcoin.com>

[20] <http://www.jinsbh.com>

[21] <http://www.junkhouse.net>

[22] <https://seenaeme.carbonmade.com>

[23] <https://www.vingle.net/posts/533030-SECOND-FA-CE-with-JayFlow>

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