

地域再生におけるグラフィックアートの意義と可能性に関する調査研究

韓国・釜山の事例を中心に

A RESEARCH ON SIGNIFICANCE AND POTENTIAL OF GRAPHIC ARTS FOR REGIONAL REGENERATION

The case of Busan, South Korea

高 台泳

芸術工学部ビジュアルデザイン学科 助教

Taeyoung KOH

Department of Visual Design, School of Arts and Design, Assistant Professor

要旨

本研究は地域再生と活性化におけるグラフィックアートの役割や成果について、韓国・釜山の事例を中心に調査研究したものである。昨今、芸術・文化の創造力を生かして地域を再生と活性化に導くための取り組みが世界各地で行われている状況を受け、本研究では地域再生におけるグラフィックアートの意義と可能性を見極め、将来的にはビジュアルデザインの立場からの都市再生のあり方を提案することを目的として研究を行った。主な調査対象地として韓国の釜山を選んだ理由は、韓国では2000年以降から全国的にパブリックアートによる地域の再生と魅力的なまちづくりプロジェクトが数多く行われる中で、特に釜山で社会的に多くの注目を集めた事例を見ることができた故である。そこで本研究では、まず韓国において地域再生が社会的な課題となった背景を都市化の流れと関連づけて考察した。次に2000年以降釜山で行われた、グラフィックアートがメインのアートプロジェクトから4つの事例を取り上げ、その背景やプロセス、成果などを考察した。その内容をもとにグラフィックアートの都市再生における役割や成果として経済的効果の発生、コミュニティ意識の向上、社会に向けた地域再生の新たなあり方の提案、地域の更なる発展のためのきっかけ、の4つにまとめた。

Summary

In this study, we researched about significance and potential of graphic arts for regional regeneration, through some examples of Busan, South Korea. The purpose of this study is to suggest the ideal way of regional regeneration with graphic arts from the field of visual design. There are many projects of graphic arts for regional regeneration from the late 20th century. Through research of those projects, we want to study the significance and possibility of graphic arts for the regional regeneration. In this study, four graphic art projects in Busan were selected as the subjects of research. The reason that Busan was chosen as a subject of research is because a lot of regional regeneration projects by the graphic arts have been done in Busan after the 21st century. Firstly, we investigated the background that the regional regeneration became the social problem in South Korea from the late 20th century. Next, we studied the process, the contents, and the result of four projects that we chose. Then, we finally summarized the significance and the possibility of graphic arts in Busan.

1. はじめに

1.1. 研究の背景と目的

本研究は地域コミュニティの再生と活性化におけるグラフィックアートの役割を調査・研究したものである。研究の背景には近代における急速な少子高齢化や人口流動、産業構造の変化、インフラの老朽化等々、地域社会を取り巻く状況の変化により、経済やコミュニティの衰退、生活環境の悪化などの様々な問題が噴出していることがある。これらの問題をいかに解決し、地域の魅力と国際競争力を高めるかが、昨今の課題となっている。その中、芸術・文化の創造力を生かして地域を再生と活性化に導くために取り組みが世界各地で行われている。

その状況を受け、本研究では芸術・文化を通じて地域の再生と活性化に努めた諸事例の中でも、特にグラフィックアートの活用が著しいものを研究対象にして、グラフィックアートが地域再生・活性化に及ぼす影響や役割について考察した。それにより、グラフィックアートの有効性を見極め、将来的にはビジュアルデザインの立場からの都市再生のあり方を提案することが目的である。

1.2. 研究対象と方法

本研究の主な調査対象地は韓国の釜山である。韓国では2000年以降から2015年現在に至るまで全国的にパブリックアートによる地域の再生と魅力的なまちづくりプロジェクトが数多く行われており、特に釜山で全国的にその成果が認められた事例を多く見ることができる。その大多数は、民家やビルの外壁、街中の壁々に施したグラフィックアートであり、平面的ペインティング作品を活用したパブリックアートプロジェクトである。

そこで本研究では、まず韓国において地域再生が社会的な課題となった背景を韓国の都市化の流れと関連づけて考察した。次に2000年以降釜山で実施されたグラフィックアートがメインのパブリックアートプロジェクトから4つ事例を取り上げ、そのプロセスや内容、成果などを分析した。分析には韓国の政府機関の報告書や自治体発行の広報誌、及び韓国国内メディア記事や関連書籍などの文献資料に加えて、2014年後半から2015年前半にかけて行った現地訪問で得たヒアリング内容を用いた。そして以上の内容をもとに、グラフ

フィックアートの都市再生における役割や有効性を模索した。

2. 地域再生の展開

2.1. 世界的な地域再生の傾向

産業革命以降の世界各地の都市発展における地域再生(Regional Regeneration)、または都市再生(Urban Regeneration)には大きく2つの傾向が見られる。その1つは「物理的再生」で、もう1つは「文化的再生」である。「物理的再生」には、既存の老朽化した建築物や建物を取り壊して新しく建て直したり(rebuilding)、老朽化した建物を新築に近い状態に戻したり(renewal)、既存の建物に大幅な工事を行って性能や価値をさらに向上させたり(renovation)するなどの方法があげられる。一方「文化的再生」は文化施設の建設やイベント開催などによって都市の魅力を向上させ、都市の集客力を高めたり、都市経済の活性化にまでつなげたりする方法があげられる^{註1)}。

産業化と経済発展が最優先されていた1950・60年代には物理的な方法が優先されていた。しかし、知識や情報がより重要になった知識情報経済の21世紀型社会への移行が進み、都市や地域の経済を生み出すエンジンが大規模工場から創造性あふれる企業や個人にシフトしてきてからは、再生傾向が前者から後者に移って行った^{註2)}。

このような再生傾向の変化は「創造都市(Creative City)」の概念との大きな関連が見られる。創造都市とは、競争の中で衰退の危機に直面している都市を文化・芸術によって活性化していくという、都市再生に対する新しい考え方で、1990年代後半からヨーロッパから始まり世界的に注目を集めるようになった。注目の背景には20世紀が大量生産・大量消費に基づく工業化の世紀であり、大企業中心の大量生産システムによって成り立っていた時代とされていることに対し、21世紀は先端的で創造的なアイデアと感性を持つ人々が主体となる、知識と情報をベースにした経済社会とする考え方がある^{註3)}。製造業の衰退と空洞化に苦しんでいた欧州では早くから創造都市への取り組みが進展した。アジア地域では1980年代までは経済が都市の発展のカギとされていたが、1990年代以降は日本をはじめアジア各地の都市が都市再生に文化芸術を積極的に採用するなど、創造都市の概念は日本を

はじめアジア各地でも広がりを見せ、韓国でも例外ではない。

2.2. 韓国の都市化と社会問題の浮上

韓国の都市化は1960年代の経済発展がきっかけとされている。1962年から1966年まで行われた第一次経済開発計画による輸出指向型工業化で、韓国各地で都市の産業化が急激に進んだ。そこで都市と農村の経済的格差も拡大したため、農村部の人々は雇用先を求めて、または経済的理由などでソウルや釜山などの都市部に大勢流れてきた^{註4)}。都市部の人口の大幅な増加によって韓国全土で都市化がさらに進んだ結果、1960年には27だった都市の数が1963年には32市、1973年には35市、1980年には40市、1981年には50市、1992年には1特別市・5直轄市・68市と大きく増えた。都市人口率も1960年には33.8%が1970年には49.9%、1980年には57.3%、1990年には約77.6%となり、国民のほぼ3分の1が1960年以降30年の間農村から都市へと移り住むようになっていた^{註5)}。そして1970年代からは首都ソウルを筆頭に釜山・大邱・仁川・光州・大田の6大都市を中心に国の経済・産業が本格的な成長を遂げた。

ところがわずか数十年で行われた急激な都市化は、住宅・交通・環境・公共サービスなどで様々な問題を生んだ。例えば住宅問題の場合、農村から都市へ流れ込む大勢の人々を受け入れるべく、無計画かつ無秩序な建設が行われたあげく、都市には低所得者層の集住地区が多発的に作られた。そこで、人口が集中した大都市では、交通問題や環境汚染、生活空間の老朽化などを解決するために、1980年代から郊外の新都市開発と都市機能の移転が次々と行われた。その結果、旧市街地の空洞化や老朽化にさらに拍車がかかり、旧市街地住民たちの生活水準の悪化は益々顕著になってきた^{註6)}。

要するに、韓国では1960年代から経済・産業発展と共に各地で都市化が急速に進んだものの、無計画な都市開発などによる様々な問題も生まれた。それらの問題の解決策として1990年代以降の韓国で注目を集めたのが「地域再生」である。

2.3. 韓国の地域再生アートプロジェクト

2.3.1. 地域再生アートプロジェクトの展開

韓国では経済発展が優先課題となっていた1960・70年代には物理的な再生を重んじてきた。ところが1990年代から

は都市開発や都市再生において文化・芸術の役割を重視するように流れが変わった。1990年代に地方自治制度が韓国で復活し、自治体間の成長競争が激しさを増すようになってから、文化芸術を成長基盤と位置づけ、それを実行するための法制度の施行や団体・プロジェクトチーム等の立ち上げが2000年以降次々と行われたことをきっかけに、韓国国内では様々なパブリックアートプロジェクトを手がけるための組織が立ち上げられた^{註7)}。

その代表的な組織が2006年に文化観光部^{註8)}によって設立されたパブリックアート支援のための公式機構「公共美術推進委員会」である。公共美術推進委員会は2006年に全国で12カ所、2007年には全国15カ所で「Art in City」プロジェクトを展開した後、2009年からは「マウル美術プロジェクト」という町おこしの公共美術プロジェクトを通じて各地でのパブリックアート制作を支援してきた。ちなみに「マウル」は訳すると「村」「町」の意味である。

2.3.2. 地域再生アートプロジェクトの傾向

2015年現在に至るまで、韓国全土では様々なパブリックアートプロジェクトが行われており、それらは大きく4つの類型に分析されている。1つ目が建物や建造物の美的価値を作り出すための装飾である。2つ目は美的価値を作り出す装飾が公園・広場などのパブリックスペースにまで拡張されたものである。3つ目は都市計画に連携してストリートファニチャーにまで適用された装飾である。4つ目は地域コミュニティ規模で行われたパブリックアートである。特に4つ目の類型に関しては、さらに3つの形態に分けられる。その1つ目は芸術家や都市計画者など、専門家を中心に結成された一時的コミュニティである。2つ目は地元住民などの定住者中心の自然発生的コミュニティである。そして3つ目は上記の2つのコミュニティの特徴を併せ持つ混合型コミュニティである^{註9)}。

例えば、公共美術推進委員会が2006年・2007年に実施したArt in Cityプロジェクトや、同委員会が2008年から行っているマウル美術プロジェクトは、上記4種類のパブリックアートプロジェクトのうちの1つである芸術家中心の一時的コミュニティによって実現されたものと分類することができる^{註10)}。

3. 釜山の地域再生プロジェクトの考察

3.1. 釜山の地域再生アートプロジェクトの展開

ソウルに次いで韓国の第2の都市である釜山でも、都市化の波は1960年代の経済発展と共に急に訪れた。繊維・製靴生産などの軽工業を基盤に都市が成長する中で、農村を離れて釜山へ移り住む状況も著しいものであった。

一方、急激な都市化は他の都市と同様、釜山にも住居・交通・環境問題など、様々な問題をもたらした。特に住居問題の場合、谷のところや丘の上まで「タルトンネ」「サントンネ」と呼ばれる住宅密集地が、1960年代以降の急な都市化によって他地域から移住してきた人々の手によって集成された。「タルトンネ」「サントンネ」は訳すればそれぞれ「月の町」「山の町」で、月に手が届くような山の中腹まで、斜面にへばりつくように住宅が建てられた定着地のことである。平地が少なく山が多い釜山の地形上、このような集団住宅地が釜山で多く造成されたものの、その多くが不法建築物であり、住民の多くは高齢者または収入が低い場合が殆どであった^{注11)}。

しかし、1970年代に入ってから近隣都市の工業化や1980年代以降の政府の重化学工業育成政策などにより、製造業中心の釜山の地域経済は衰弱して行った。1990年代以降は、郊外の新都市開発によって都市の中心部としての機能が新市街地に移転された代わりに、タルトンネ・サントンネのような低所得者たちの集団住宅地や、南浦洞のような旧市街地では建築や都市インフラの老朽化、雇用先と労働力の減少、交通や生活環境の悪化が進むようになった^{注12)}。特に集団住居地の場合、生活環境水準の低さで住民たちの次々と町を離れ、増えた空き家で町の治安や雰囲気は益々荒んで行った。また旧市街地の景気低下には都市全体の景気成長を妨げる一因となった。

ところが、2000年代から韓国で「文化・芸術による都市再生」の概念が導入され、釜山でも地元の文化や芸術を活用した都市再生に目を向けるようになった。そこで、再建築・再開発のような物理的な方法による再生よりは、旧市街地や集団住居地の景観・自然・生活文化などを見直し、その独特な魅力を生かすことで地域再生を展開するようになった。また創造的な活動を行う人々、小さくても創造的な事業をおこ

なう企業・団体、創造的な活動・事業の場となる空間による再生を考えるプロジェクトに着目し、展開するようになったのである。

3.2. 釜山の地域再生アートプロジェクトの事例考察

2000年以降、釜山で展開された多くの地域再生プロジェクト、すなわち生活環境水準の低下と老朽化が進んでいる集団住居地を対象としており、文化芸術による地域の環境改善や福祉水準の向上を目的としたプロジェクトには、主に壁画やグラフィックアートなどを用いたものが多い。その結果、2015年6月現在、釜山市オフィシャル観光案内サイトに紹介されているだけでも23カ所に及ぶ壁画の村が存在している^{注13)}。その中から、特に本論で取り上げる事例は次の4つである(図1)。

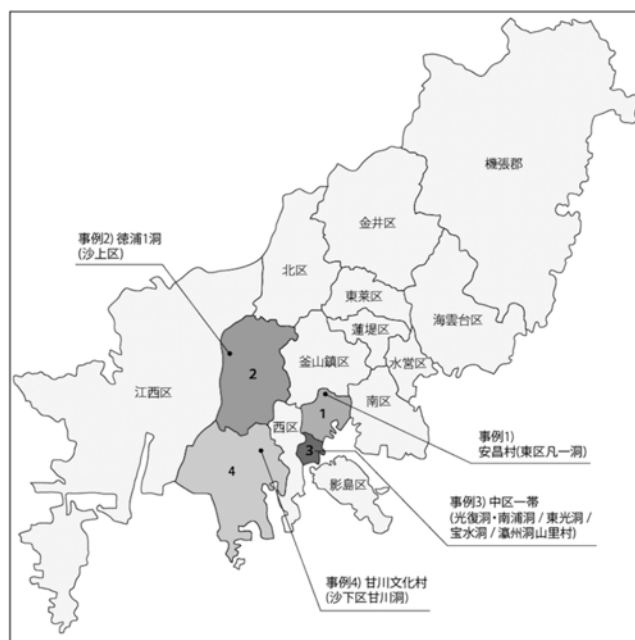


図1 研究対象プロジェクト実施場所を示した釜山市行政区マップ

3.2.1. 安昌村(釜山市・東区・凡一洞)

(1) 安昌村の概要

安昌村は釜山で2000年以降にグラフィックアートによる地域再生プロジェクトが行われた最初の場所である。1950年代の朝鮮戦争の際、戦火を避けて釜山まで流れ込んできた人々によって作られた、いわゆる「タルトンネ」と呼ばれる典型的な山の中腹の集団住居地である。1960・1970年代の経済発展期には仕事を求めて他地域からきた労働者たちも多く住んでいたが、1980年代になってからようやく水道やガスなどのインフラ設備が整ったほど、行政的・社会的サポ

ートが受けられずにいた。2014年現在も約9割の住宅が無許可建築物であり、住民の約8割が高齢者である(図2)^{註14)}。



図2 釜山市凡一同の景色。手前が安昌村である。

(2) 安昌村のプロジェクトの内容

安昌村が全国的に知られたきっかけは、地元釜山で活動している芸術家たちによって結成された「オープンスペース・ベ」が企画・提案した「雁・窓・庫(アン・チャン・ゴ)プロジェクト」が、文化体育観光部の公共美術プロジェクト「Art in City」の2007年度支援対象に選ばれたことである。「雁・窓・庫プロジェクト」とは、経済的・文化的に恵まれずにいた安昌村をパブリックアートで彩り、社会とのコミュニケーションを図ろうとしたものである。

プロジェクトでは村の住民や地元の生活・環境などにちなんだ様々な壁画が描かれたことに加えて(図3)、地元釜山で建築学を学んでいる大学生たちの手によって、コミュニティ施設の整備も行われた。「雁・窓・庫(アン・チャン・ゴ)」と命名されたそのコミュニティ施設では安昌村の歴史が映像やファブリック・写真などで紹介され、施設の外壁には安昌村の歴史を象徴し、繁栄を願う本やりんごなどが描かれた(図4)。また、安昌村の街中には釜山在住の芸術家や地元の美術学部の大学生が手がけた色鮮やかな数十点の壁画も施された。壁画の中で特に世間の注目を集めた作品がグ・ヒョンジュ作の『子供たち』で、子供たちの写実的かつ具体的な描写が見る人々の心をつかみ、多くのメディアで取り上げられた(図5・6)。



図3 安昌村の公園に描かれた子供の絵(左)



図4 コミュニティ施設「雁・窓・庫」の外壁に描かれた絵(右)



図5・6 安昌村の壁画『子供たち』(グ・ヒョンジュ作)

第1回目の雁・窓・庫プロジェクトは2007年6月から11月まで行われ、芸術を通じて地域再生に挑む釜山初の事例として、その社会的な意義や可能性にメディアからも多くの注目が集まった^{註15)}。しかし、政府の予算削減によって翌年度も引き続き資金援助を受けることができなかった。外部からの資金援助が受けられないという厳しい条件にも関わらず、「オープンスペース・ベ」を中心とする初年度のプロジェクトメンバーたちが自発的に翌年の2008年にも第2回目の雁・窓・庫プロジェクトを立ち上げた。2008年4月から11月までの第2回目プロジェクトでは、地元釜山の芸術家たちと大学生たちのコラボレーションで、壁画の追加設置、映像祭、安昌村の資料集制作などが行われた。

(3) 安昌村のプロジェクトの考察

雁・窓・庫プロジェクトが行われた2007年から2009年までの3年間は、高齢者人口が8割を超えていた町に若者たちや専門家の手が加わり、多くのメディアの取材対象にもなるなど、それまでの村の雰囲気が一変された。

その中で、特に目立つ成果の1つ目が、プロジェクトを通じて地元で経済効果が発生したことである。グラフィックアートによって町の知名度があがったことで、外部からの観光客も増え、安昌村の名物グルメである鴨肉食堂の売り上げも伸びたことである。2つ目の成果は雁・窓・庫プロジェクトが、安昌村が行政的・社会的支援や関心を受けるきっかけとなったことである。雁・窓・庫プロジェクトが終了した2011年から釜山市が推進する「幸せなまちづくり事業」の対象地に安昌村が選ばれ、安昌村に染め物の工芸品を制作・販売

する地元企業が設立された。住民たちは専門家の指導を受けながら染め物の工芸品を制作販売して収入を得る一方、作られた工芸品は安昌村の知名度を高め、安昌村の特産品として売られ、従来の「タルトンネ」の否定的なイメージの改善にも役立っている(図7・8)。3つ目の成果は、グラフィックアートが地域にもたらす様々な効果を実証されたことである。例えば不法駐車で悩まされていた壁にはグラフィックアートと花壇が設置されたり、夜明けのイメージを表現するためにグラフィックアートとソーラー発電の光を組み合わせた実験的な作品が設置されたりするなど、グラフィックアートが単なる飾りではなく、更なる社会的効果に繋がることを示した。4つ目の成果は、安昌村のプロジェクトが2007年度の単年度に止まらず、地元芸術家と大学生、住民たちによって翌年度の2008年度にも自発的に外部資金援助なしでもプロジェクトを進めたことで、持続可能なパブリックアートのモデル^{注16)}となったことである。

ところで、以上の4つの成果にも関わらず、安昌村のプロジェクトは住民たちの自主的参加の自然発生的コミュニティによるものではなく、外部から来た専門家・学生たちによる一時的コミュニティによって行われたものである。そのため、住民たちの参加度は低く、作品管理の不在で2014年現在は、作品の殆どが損傷・削除されてしまっている。

しかし、安昌村のプロジェクトは釜山で2000年以降にグラフィックアートによる地域再生プロジェクトが行われた最初の事例として、その後の釜山における地域再生プロジェクトのきっかけを作ったことは、何よりの成果と言える。



図7・8 専門家の指導で染め物を作っている安昌村の住民たち

3.2.2. 徳浦1洞(釜山市・沙上区)

(1) 徳浦1洞の概要

沙上区は釜山の西側にある行政区域で、区内には他地域へ向かう長距離バスターミナルや金海国際空港への乗換駅がある、交通の要地である。その一方、工場団地が密集してい

るため、地元以外の住民が多い。そしてソウルと釜山を結ぶ鉄道の線路で区が分断されていることが開発の足かせになっていることもあり、沙上区の住民たちの生活水準は高いとは言えない。

その中でも特に徳浦1洞住民の生活水準については、2014年の沙上区徳浦1洞の広報冊子『縁』によると、沙上区全体のうち5.1%の5,399世帯12,759名が住んでいる徳浦1洞住民のうち、343世帯577名が生活保護を受けていることがわかる。そして2010年に徳浦1洞の空き家で凶悪犯罪事件が発生するなど、町のスラム化や治安の悪化は暮らしの質的水準も脅かしていた。

(2) 徳浦1洞のプロジェクトの内容

荒んでいく町の雰囲気を一変し、生活環境を改善するために、2012年2月に地元住民らによる徳浦1洞住民自治委員会が結成され、町の再生に向けたプロジェクトが始まった。まず2012年2月から6月まで手がけられたのが、狭い路地の壁を明るく塗り直すグラフィックアートの制作であった。住民ボランティアたちと地元美術大学の学生たちは住民からの募金50万ウォンと地元の金融機関が寄贈した200万ウォンでペインティング材料を購入し、古い壁に色鮮やかで明るいテーマの壁画を数多く描いた。2010年の事件発生以降は放置されていた事件現場の家は、新しく塗り替えられ、住民たちに低家賃で提供された。2013年には釜山地方検察庁が犯罪予防委員会釜山地域協議会・東亜大学・砂上区と共に進める「安全な釜山をつくる」プロジェクトの対象地として徳浦1洞が選ばれたことで、同年9月から12月までに薄暗い路地道を照らす街路灯や防犯カメラ、警報ベル、グラフィックアートの設置などを主な内容とした「安全な徳浦洞をつくるプロジェクト」によって、町の雰囲気が一新された。

グラフィックアートが描かれたのは民家が軒を並べている狭い路地道の壁約120カ所であるが、テーマによって13区間に別れている。第1区間のテーマは「花の天国」、第2区間は「美しい風景」、第3区間は「かわいい子犬」、第4区間は「子供ころ」、第5区間は「動物園」、第6区間は「海の中」、第7区間は「虹のトンネルその1」、第8区間は「東洋画」、第9区間は「虹のトンネルその2」、第10区間は「花園」、第11区間は「日常の会話」、第12区間は

「虹のトンネルその3」、第13区間のテーマは「希望のまち徳浦」である(図9・10)。



図9・10 徳浦1洞の住民たちが参加した壁画制作現場

(3) 徳浦1洞のプロジェクトの考察

徳浦1洞の、様々な内容の作品が描かれたことや、実際の壁画制作作業にも住民たちが参加した試み等から、まちづくりにおける住民たちの熱意を伺うことができる(図11~図14)。先述した安昌村のプロジェクトが、外部からの専門家が主体となって結成された一時的コミュニティによるものであったため、プロジェクト修了後の作品管理が不十分になった。それに対し、徳浦1洞のまちづくりプロジェクトは定住者中心コミュニティの自発的参加によるものである。その故に、グラフィックアートの設置後の維持・管理や環境整備も住民たち自らの手によって積極的に行われている。また事件発生以降、放置されていた空き家は徳浦福祉センターとしてリニューアルされ、カフェやカルチャーセンターが設置されたり、映画上映や音楽祭、フリーマーケットや青空市場が開催されたりするなど、地域住民の結束を高める場となっている。

ちなみに、徳浦1洞の事例はグラフィックアートが地域社会で「犯罪予防」の効果を持つことを示す事例でもある。実際に徳浦1洞のグラフィックアートは釜山地方検察庁が進めた「犯罪予防環境デザイン(CPTED; Crime Prevention through Environmental Design)」を活用した犯罪多発地域の環境改善事業の対象地と選ばれて実現されたものでもある。それまで行政機関や自治体で都市再生のために、グラフィックアートを活用した事例はたびたびあったが、行政機関でグラフィックアートを地域再生に用いた事例は韓国国内でも珍しく、特に徳浦1洞の事例は、釜山で初めてのケースである^{注17)}。



図11・12 徳浦1洞の路地に描かれた壁画の数々(左上・右上)

図13 徳浦福祉センターへの案内サイン(左下)

図14 徳浦福祉センター(右下)

3.2.3. 中区一带

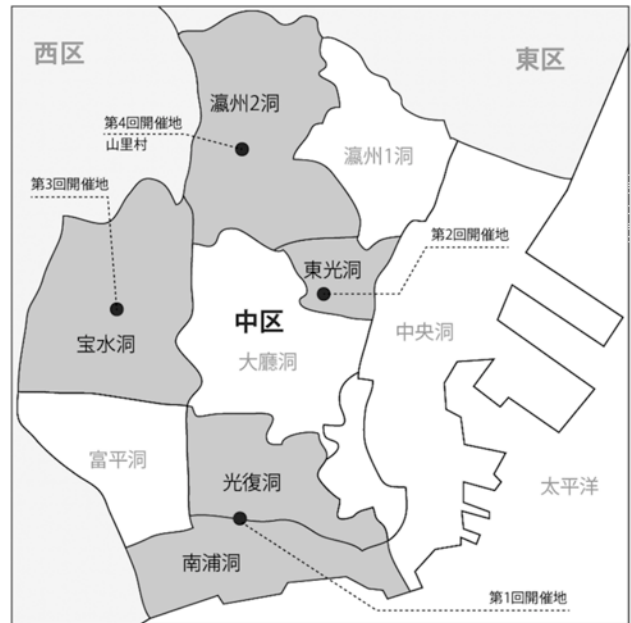


図15 中区ストリートギャラリー美術祭開催場所を示したマップ

(1) 中区の概要

釜山市において中区は国際旅客ターミナルや幾つもの商店街、映画館や屋台、古本屋が軒を連ねる個性的なストリート、釜山タワーのある龍頭山公園、水産物卸売市場など、様々な経済・文化的要素を持つ、かつてよりの釜山の経済・交通・観光の中心地である。1990年代までは市役所・裁判所・検察庁も擁しており、釜山の行政中心部でもあったが1998年に他区への市役所の移転、2001年に裁判所・検察庁の移転によって、行政中心部としての機能は失ってしまった。また、龍頭山公園の釜山タワーや影島大橋などのかつてよりのランドマークや商店街の老朽化に加え、他区で新しい映画館や

大型ショッピング施設が次々とオープンしたことで、経済的競争力も弱まってしまい、かつての活気を失って行った^{注18)}。

(2) 中区のプロジェクトの内容

2000年以降、都市再生に文化・芸術を取り入れる傾向が韓国で広がるにつれ、中区でも旧市役所跡地に大型ショッピングモールを建設するなどの経済活性化を図ると同時に、既存のインフラ施設や多種多様な文化的インフラ、生活環境、交通を活用した地域再生を模索するようになった。その取り組みの一つとして行われたのが、2011年から2014年現在に至るまで、毎年開催されている「ストリートギャラリー美術祭(Street Wall Art Festival)」である(図15・表1)。

表1 中区ストリートギャラリー美術祭の内容^{注19)}

開催年月	2011年10月	2012年10月	2013年9月	2014年10月
回数	第1回	第2回	第3回	第4回
主催	釜山広域市中区	釜山広域市中区	釜山広域市中区	釜山広域市中区
テーマ	「光復・南浦洞の路地裏物語」	「天・紙・人～人・自然・文化が交会う疎通の道」	宝水洞ストーリーの感性を読む	山里から釜山を見る～山里村の緑の庭園路
場所	光復・南浦洞一帯	東光洞一帯	宝水洞一帯	山里村一帯
場所の特性	多くの商店が軒を並べる繁華街から一步踏み込んだ路地裏の壁110メートル	多くの印刷関連会社が集まっている印刷の街	1950年代の朝鮮戦争時代から続いている古本屋が軒を並べるストリート	山の斜面に家々が集まっている山腹道路のコミュニティ
参加対象	参加資格：釜山一帯に住む美術・デザイン系の大学生、作家、一般人 参加人数：個人または4人以内のグループ	参加資格：美術・デザイン系の大学生、作家、20歳以上の一般人 参加人数：個人または4人以内のグループ(居住地制限なし)	参加資格：美術・デザイン系の大学生、作家、20歳以上の一般人 参加人数：個人または4人以内のグループ(居住地制限なし)	参加資格：美術・デザイン系の大学生、作家、20歳以上の一般人 参加人数：記載事項なし
作品形態	壁画、グラフィティ、造形物	壁画、半立体、立体総計物、アートファニチャー	壁画、半立体、立体総計物、アートファニチャー	壁画、半立体、立体総計物、アートファニチャー
賞金(チーム数・ウォン)	最優秀賞(1)200万 優秀賞(1)100万 奨励賞(1)50万 特別賞(2)	最優秀賞(1)500万 優秀賞(1)300万 奨励賞(1)200万 特別賞(2)50万 入選(13)賞状	大賞(1)500万 最優秀賞(1)300万 優秀賞(2)100万 特別賞(1)100万 特選(4)50万	大賞(1)500万 最優秀賞(1)300万 優秀賞(2)150万 特選(2)50万 人気賞(2)50万

2014年で4年目を迎えた美術祭はそもそも1950年代の朝鮮戦争当時、他地からの避難民たちの定着地となり、その後20世紀後半において釜山の近代化の中心舞台となった中区が、2000年度以降かつての活気と都心としての機能を失ったため、地域再生の必要性が課題になったことを背景に企画された。そこで2011年に「行く先々がギャラリー、目の届

く先々が画廊」をスローガンに第1回美術祭が、常に人々で賑わう中区の繁華街の路地を舞台に開催された。それ以来、人々の記憶から消え去って行く裏路地を色と物語と創造力で彩り、象徴的な文化ストリートとして復活させることを目指して、毎年全国から公募で参加者を募り、一時審査に合格した人たちが現場で制作した作品を対象に受賞作品を選ぶ方法で行われてきた^{注20)}。2012年第2回美術祭では釜山の1970年代～80年代の面影が未だに残っている東光洞印刷街一帯を舞台に開催された。その際、平面作品のみならず立体造形物も加わるなど、第1回目の美術祭からさらに多彩な作品が出品された。2013年第3回美術祭では1950年代の朝鮮戦争時代から続いている古本屋街の裏路地が舞台になり、2014年第4回目は高台の住宅街の狭い路地を舞台に釜山の思い出をテーマにした作品が作られた。第4回美術祭の開催期間中には住民を対象にワークショップや体験イベントも開催されたり、従来の大賞・最優秀賞・優秀賞・特別賞の他に、住民投票による人気賞まで新設されたりするなど、より地元密着型イベントとして定着した様子が窺えた。

(3) 中区のプロジェクトの考察

中区ストリートギャラリー美術祭の参加資格は公募を通じて選ばれた個人またはグループで、第1回目では参加者が釜山一円の居住者に限られていた。しかし、第2回目からは参加者の居住地制限はなくなり、第4回目美術祭からは参加人数制限も撤廃されるなど、全国規模のイベントにまで拡大された様子が見受けられた(図16～図19)。



図16 2011年第1回美術祭開催地の光復洞一帯(左上)

図17 2012年第2回美術祭開催地の東光洞印刷街(右上)

図18 2013年第3回美術祭開催地の宝水洞古本屋街(左下)

図19 2014年第4回美術祭開催地の山里村(右下)

一方、参加資格は「美術・デザインなど関連分野の学生・作家・一般人」と明記されているため、作品性は一定以上の水準は保たれている。また、作品企画内容の審査や、開催場所の歴史や環境を考慮した毎年のテーマ設定は、釜山という場所性と地域アイデンティティを高める効果があると考えられる。例えば2013年第3回美術祭は古本屋街にちなんだ様々なグラフィックアートを持って場所の特性を際立たせている。また、交通不便な高台にある村が舞台となった第4回美術祭の場合、「路地側にむかって開かれている窓」、「庭園へ向かう夢の列車」、「村の守り神」、「村から眺められる釜山の景色」などの参加作品のタイトルから、開催舞台となった村の特性を窺うことができる。

中区ストリートギャラリー美術祭の事例は、外部からの参加者によるもので、中区住民の制作への直接的な参加はなかった。それにも関わらず、この美術祭は4年経過した2015年現在は、地域のメインイベントとして位置づけられるなど、地域にもたらした影響は少なくない。その理由は、場所の特徴を十分生かした芸術性の高い作品と、行政の積極的な主催・管理、住民たちの自らの家の外壁をキャンパスとして提供するなどの協力などから探ることができる。このことは、先述した安昌村と徳浦1洞の事例からは見られなかったものである。

3.2.4. 甘川文化村(沙下区・甘川洞)

(1) 甘川文化村の概要

釜山には1950年代の朝鮮戦争の際、他地から戦難を避けてきた人たちが仮住まいを構えたことから始まった集団住居群が数々あるが、甘川洞もその一つである。甘川洞は前に建つ家が後の家を遮らないように階段式に整然と並んでいる珍しい形式ではあるものの、韓国にある数多い過疎化状態の山復集団住居村の一つに過ぎなかった。その甘川洞が近年韓国内外から多くの注目を浴びるようになったが、そのきっかけとなったのが、公共美術推進委員会が推進する町おこしの公共美術プロジェクト「マウル(訳すると村)美術プロジェクト」の対象地として2009年と2012年に甘川洞が選ばれたことである。

(2) 甘川文化村のプロジェクトの内容

甘川洞の景観の特徴に目をつけ、それを地域再生と活性化

に活用することを思いついたのは、釜山一帯を中心に活動する芸術家グループ「アートファクトリー・イン・タデポ」と、釜山所在の東西大学の教授、甘川洞の住民と沙下区役所の公務員たちであった。このように芸・学・民・官が力を合わせて甘川洞をアートで彩る「夢見る釜山のマチュピチュ」^{註21)}と名づけたプロジェクトを企画し、2009年文化体育観光部が主催する「マウル(村)美術プロジェクト」に応募したところ、全国的に選ばれた24件のプロジェクトのうちの1つに入った。早速2009年に甘川洞の山復道路添いに10点の造形作品が設置されたが、その10点の中には住民参加型の作品も含まれていたため、甘川洞の住民たちの関心と興味を引くきっかけにもなった。これを皮切りに2010年には文化体育観光部が主催する「2010 コンテンツ融合型観光協力事業」に甘川洞の「ミロミロ(美路迷路)プロジェクト」が選ばれて、6件の空き家に作品が設置され、村の観光客が道に迷わないように6件の路地の壁に道案内の矢印が描かれた。2012年には再び文化体育観光部が主催する「マウル美術プロジェクト」の対象に選ばれて、3件の空き家の作品展示及び7件の路地作品が設置された。



図20 甘川文化村の全景(左)

図21 甘川文化村の観光案内所兼お土産ショップ(右)



図22・23・24・25 甘川文化村の壁画(左上・右上・左下・右下)

2014年まで設置された作品数は34点で、平面・立体・半

立体、まちの地形や住居の特徴を利用したインスタレーションなど、様々な形式のものとなっている。また、住民参加型作品も10点あり、アートを通じた人々のコミュニケーションが図られている(図20～図25)。これらの作品を効率的に見て回るためのガイドマップも制作されていて、村の案内所で買うことができる。

表2 甘川文化村で実施された公共プロジェクト^{注22)}

年度	プロジェクト名	内容	設置作品・設置施設・制作物など	支援機関
2009	マウル美術プロジェクト	まちの道脇に造形作品を設置して街並を活気づける	道路脇にアート作品10点	文化体育観光部
2010	コンテンツ融合型観光協力事業	甘川洞の住居施設を観光資源として活用	・空き家にアート作品6点 ・路地道にアート作品6点 ・観光インフォメーションセンター ・展望台	文化体育観光部
2010	社会的企業支援事業	観光コンテンツ開発	・甘川文化村マップ ・まちのBI開発 ・『甘川文化村物語』冊子 ・コミュニティ広場	雇用労働部
2010	自立型共同体事業	ショップ、まち企業の設置	・芸術家たちの工房とアートショップ ・住民たちによる記念品ショップ	行政安全部
2011～2012	生活環境改善事業	安全で快適な住居環境のために、生活インフラを整備	・防犯灯・CCTVの設置・交換、 ・老人ホーム、コミュニティセンターのリニューアル ・空き家・危険建築物の撤去 ・老朽化した住宅のリニューアル ・リニューアル中の仮設住宅の建設 ・公衆トイレ・公園のリニューアル	釜山市
2011～2012	山腹道路ルネサンスプロジェクト	山の中腹一帯の集団住居地の歴史・文化・景観などの地元の資源を活用したまちづくり	・生活インフラ施設の改善(公営駐車場、街路灯、道路など) ・共同利用施設の設置(井戸、広場、食堂など) ・地域特化施設の設置(博物館、美術館、ホームページなど)	釜山市
2012	マウル美術プロジェクト	2009年に引き続き、まちに造形作品を追加で設置し、まちづくりの効果を高める	・空き家にアート作品3点 ・路地道にアート作品7点	文化体育観光部

甘川文化村のプロジェクトは社会的に高く評価され、韓国国内では2012年に文化体育観光部が主催する「2012年地域・伝統文化ブランド事業」の優秀賞を受賞し、2013年に民官協力フォーラム主催の「民官協力優秀事例公募大会」で最高賞の大統領賞を受賞し、2014年には社団法人韓国地方政府学会主催の「地方政府政策対象公募授賞式」で大賞を受賞した。また国外的には日本国連ハビタット福岡本部(Un-habitat Regional Office for Asia and the Pacific)が指定する「アジアで最も美しい村」に選定され、「2012アジア都市景観賞授賞式(2012 Asian Townscape Awards)」で大賞を受賞する成果をあげた^{注23)}。

2009年からのマウル美術プロジェクトがきっかけとなって、釜山市が支援する公共事業の対象にも選ばれるなど、甘川洞は自治体による地域再生事業の成功モデルとして世間から認められるようになった^{注24)}。2011年から2012年にかけては釜山市で推進する「生活環境改善事業」や「山腹道路ルネサンス事業」の対象に選ばれたのがそれを物語っている。生活環境改善事業では市の支援を受けて生活インフラを整備し、山腹道路ルネサンス事業では山の中腹にある低所得層の集団住居地の持つ歴史的・文化的価値を見直し、それを活用した地域再生プロジェクトのことである。これらの事業の対象になったことを機に、甘川村には美術館・博物館・村の展望台など、アート・観光関連施設が建てられた(表2)。

(3) 甘川文化村のプロジェクトの考察

甘川文化村の試みは文化芸術による地域再生プロジェクトの成功事例と世間から評価されている。その成功の理由を次のように分析した。

1つ目の理由は計画から実行に至るまで、専門家と住民、自治体の、それぞれ異なる立場の人々が適切に自らの役割を認識して行動し、また互いに協力し合ったことと言える。例えば都市計画分野の専門家は海外優秀事例を研究して、プロジェクトの方向性を定めた。作家たちは作品制作中に村で泊まって住民たちと積極的に触れ合いながら、プロジェクトへの住民たちの理解を求めた。作品の多くは空き家で設置されたが、そのプロセスで不可欠な自治体の協力も、役人たちの積極的な働きかけによって順調に行われた。

2つ目の理由は、プロジェクトの成果が住民たちの生活に直に反映されたことである。プロジェクトで家々の外壁や路地の壁々を単に飾るだけに止まらず、上下水道や電気などの生活インフラ設備も整備された。またお土産店や飲食店なども新たに建てられて、住民たちの働き先が増えた。これらのことは、芸術と生活のコラボレーションによる新しいコミュニティの誕生と言えるものである。

3つ目の理由は、プロジェクトの趣旨や方向性が明確に作品に示されたことである。例えば2012年度のマウル美術プロジェクトでは「住民とのコミュニケーション」をコンセプトにしており、放置されていた空き家が買い取られて作品が設置された。そのことで人々が作品に直に触れあい、生活の

中にアートが素直に取り入れられた。

4つ目の理由は、地理的特性や従来の古い設備が有効活用されたことである。前に建つ家が後の家を遮らないように階段式に家が整然と並んでいる町の構造は、韓国にある数多い山復集団住居群の中でも珍しいもので、家々の壁がくっ付いているため、プライバシーの確保が難しい生活環境であった。甘川洞ではそのような不便な環境がかえって積極的に生かされて、作品と人間、住民と観光客との密接なコミュニケーションが可能になった。その他、古い民家や井戸、廃業した銭湯が展示場や地元アーティストたちの工房、作業場、ショップなどとして有効に活用されたことなど、それまでは価値がないか、地域の発展に否定的な影響を与えるとされていたモノがアート素材として見直された。

以上に述べた甘川洞における成果から考えると、地域再生にグラフィックアートがプラスの影響を与えるためには地域住民や行政、作家など、様々な社会構成院たちの連携が不可欠であり、地元の環境や生活に基づいたコンセプトが必要であると言える。また、単なる設置や飾りに止まらず、実生活における付加価値の創出も、プロジェクトを進めるうえで念頭に入れるべきである。

4. まとめ

4.1 地域再生におけるグラフィックアートの意義

以上、2000年以降の韓国・釜山におけるグラフィックアートによる地域再生プロジェクトについて調査・考察を行った。その内容に基づくと、地域再生におけるグラフィックアートの意義は次のようにまとめられる。

1つ目の意義に経済的効果の発生が挙げられる。例えば安昌村では、グラフィックアートによって村の知名度アップに伴って観光客数が増加し、地元の食堂の売り上げも上がるという可視的な効果が確認できた。また、甘川文化村では2010年から自立型コミュニティ事業としてアートショップを村内にオープンしてその収益を住民たちの生活や村の再生事業に役立たせている。

2つ目の意義はコミュニティ意識の向上である。特に住民自ら積極的にプロジェクトに参加した場合は、自らの町が置かれていた問題を改めて振り返り、それを解決・改善するた

めに努める中で、よりコミュニティ意識が高まる様子が窺えた。例えば沙上区徳浦1洞のように、費用の調達からグラフィックアートの制作に至るまで住民たちが主体となって動いた場合は、プロジェクト終了後も住民たちが協力し合いながら、ゴミ不法投棄の阻止や花壇整備など、改善された環境の維持・補修に積極的に取り組んでいる。また甘川文化村の場合も、2009年にわずか数人で発足した住民協議会は、プロジェクトが進められることによって益々参加者が増え、2011年には「甘川文化村住民協議会」と名称を改めて、会則を決めるなど組織が具体化された。2013年には社団法人となり、2014年には会員数が120人に及んだ。甘川文化村住民協議会は村の問題を自ら話し合い、解決策を探る町のコミュニティ団体として機能しており、団体を中心に甘川村の住民たちのコミュニティ意識が高められていることが確認できる。

3つ目の意義は、地域再生における新たなあり方が社会に向けて提案されたことである。単に古い建物を撤去し、新しく建て直す物理的な方法ではなく、古くからあるものの価値を見直して活用するという地域再生の方法は、地域の個性とアイデンティティを守り、その町ならではの魅力を外にアピールすることに役立つと証明した。また、それまでは地域発展にマイナスとされていたことも、地域再生材料として活用できるという可能性を示した。

4つ目の意義は、グラフィックアートの設置によって町の更なる発展のきっかけが生じることである。例えば安昌村のグラフィックアートそのものは設置からわずか数年で消し去られてしまったものの、村に対する社会的な知名度があがったことで地方政府からの支援対象にも選ばれたり、専門家の助けで住民みずから染め物工芸品を制作販売する企業を立ち上げたりするなど、グラフィックアートの設置をきっかけにそれまで世間の関心から遠ざけられていた村に変化の転機が見られたのである。

4.2. 次回の課題

以上のように、グラフィックアートを地域再生に活用することで、単に建物や建造物の美的価値を作り出すための装飾に止まらず、人々の生活と社会に様々な相乗効果を生み出す可能性があることを、釜山の4つのグラフィックアートプロ

プロジェクトの事例を通じて考察した。ところで、本研究ははじめに述べたように、グラフィックアートの都市再生における役割や有効性を模索したものであるため、グラフィックアートによる地域再生プロジェクトの問題点や課題に関しては詳しく触れていない。実際に、作品の放置やメンテナンスの不在による景観への影響、住民生活の変化など、地域再生のために施されたグラフィックアートによって引き起こされる問題も度々韓国国内メディアなどで指摘されている。これらの問題は都市再生におけるグラフィックアートのあり方を探るうえでは看過できないことであり、次回の研究課題としたい。

注

- 1) 佐々木雅幸、「26. 文化芸術政策」、『URP GCOE DOCUMENT 4 都市再生と創造性』、大阪市立大学 都市研究プラザ、2009年、p.29
- 2) 佐々木雅幸、「1. 知的情報経済の時代」、『同上書』、p.1
- 3) 佐々木雅幸・総合研究開発機構、『創造都市への展望』、学芸出版社、2007年、p.33
- 4) 黄ヨンウ・李ウォンギョ、『釜山広域市の元都心活性化のための都市管理に関する研究』、釜山発展研究院、2007年12月、p.9
- 5) 朴秀永・権元器、「韓国の都市化の歴史的概観」、『慶熙法学』、第27巻、1992年、pp.154-158
- 6) 黄ヨンウ・李ウォンギョ、『前掲書』、p.5
- 7) Lee Ho Sang、『A Study on Urban Regeneration by the Medium of Culture and Arts-Centering on Regional Community Furniture of Andong Culture Area』、ソウル科学技術大学 NID 融合技術大学院、2013年、p.28
- 8) 文化観光部は韓国の国家行政機関である。2008年2月29日に文化観光部から文化体育観光部になった。
- 9) 金ヘジン、「2000年代以降の韓国の公共美術プロジェクトの類型」、『韓国コンテンツ学会論文誌』、Vol.10 No.8、2010年、p.200
- 10) グ・ボンホ、『公共美術、都市の持続性を論ずる』、ハッピーブックメディア、2013年、p.149
- 11) 橋谷弘、「発展途上国の都市化と貧困層」、『研究双書』、No.447、ジェトロ・アジア経済研究所、1995年、pp.336-338
- 12) ジュ・スヒョン・金ジョンウク、『釜山地域経済構造分析』、釜山発展研究院、2004年、p.5
- 13) 「釜山市文化観光>釜山観光>観光名所/ショッピング>

テーマ別観光名所>壁画村』、『Dynamic Busan』、<http://tour.busan.go.kr/>、2015年6月30日

- 14) グ・ドンウ、「凡一・凡川洞アンチャンマウル、まちの再生に活気」、『釜山市インターネット新聞 BUVI ニュース』、2014年2月5日記事、<http://news.busan.go.kr/>、2015年4月25日
- 15) 金サンフン、「公共美術雁窓庫プロジェクト」、『釜山日報』、2007年11月10日記事、<http://www.busan.com/>、2015年3月10日
- 16) 李サンホン、「持続可能な公共美術の希望を見る」、『釜山日報』、2009年12月21日、夕刊20面
- 17) 「徳浦洞路地道の親安全プロジェクトの着工式の開催」、『釜山地方検察庁ホームページ』、2013年11月8日記事、<http://www.spo.go.kr/busan/>、2015年5月15日
- 18) 金ジヒョン、『釜山の元都心の活性化方案』、釜山広域市議会政策研究室、2015年12月、pp.1-2
- 19) 中区ストリートギャラリー美術祭の参加案内ポスター、公式ホームページを元に著者自ら整理・作成した。
- 20) チョ・ヨンヒ、「釜山宝水洞古本屋街の路地道が美術館に」、『東亜ドットコム』、2013年8月26日記事、<http://news.donga.com/>、2015年6月2日
- 21) 住居が階段状に建っている景色がインカーの古代都市を連想させるとのことでプロジェクト名が付けられた。
- 22) 『甘川文化村ガイドマップ』の「甘川文化村造成過程」をもとに著者自ら整理・作成した(社団法人甘川文化村住民協議会、「甘川文化村造成過程」、『甘川文化村ガイドマップ』、東西大学サービス&コミュニティデザイン研究室、2014年1月)。
- 23) アジア都市景観賞は、国連ハビタット福岡本部(UN-HABITAT Regional Office for Asia and the Pacific (ukuoka))・アジアはハビタット協会(Asian Habitat Society)・アジア景観デザイン学会(Asia Townscape Design Society)・福岡アジア都市研究所(Fukuoka Asian Urban Research Center)の官民4団体によって2010年創設された。アジアの人々にとって幸せな生活環境を築いていくことを目標とし、他都市の模範となるすぐれた成果をあげた都市、地域、大きなプロジェクト等を表彰するものである(「HOME>研究所情報>事業内容>アジア交流プラットフォーム形成事業>アジア都市景観賞」、『公益財団法人福岡アジア都市研究所ホームページ』、<http://urc.or.jp/>、2015年3月14日)。
- 24) マウル美術プロジェクト推進委員会、『公共美術、マウルが美術である』、ソドン、2002年、p.157

参考文献・サイト

- 1) 佐々木雅幸、『URP GCOE DOCUMENT 4 都市再生と創造性』、大阪市立大学 都市研究プラザ、2009年
- 2) 佐々木雅幸・総合研究開発機構、『創造都市への展望』、

学芸出版社、2007年

- 3) 黄ヨンウ・李ウォンギョ、『釜山広域市の元都心活性化のための都市管理に関する研究』、釜山発展研究院、2007年12月
- 4) 慶熙大学校法学研究所編、『慶熙法学』、第27巻、慶熙大学校法科大学・慶熙法学研究所、1992年
- 5) Lee Ho Sang、『A Study on Urban Regeneration by the Medium of Culture and Arts-Centering on Regional Community Furniture of Andong Culture Area』、ソウル科学技術大学 NID 融合技術大学院、2013年
- 6) 韓国コンテンツ学会編、『韓国コンテンツ学会論文誌』、Vol.10 No.8、韓国コンテンツ学会、2010年
- 7) グ・ボンホ、『公共美術、都市の持続性を論ずる』、ハッピーブックメディア、2013年
- 8) ジェトロ・アジア経済研究所編、『研究双書』、No.447、ジェトロ・アジア経済研究所、1995年
- 9) ジュ・スヒョン・金ジョンウク、『釜山地域経済構造分析』、釜山発展研究院、2004年
- 10) 金ジヒョン、『釜山の元都心の活性化方案』、釜山広域市議会政策研究室、2015年12月
- 11) 社団法人甘川文化村住民協議会、『甘川文化村ガイドマップ』、東西大学サービス&コミュニティーデザイン研究室、2014年1月
- 12) 「釜山市文化観光>釜山観光>観光名所/ショッピング>テーマ別観光名所>壁画村」、『Dynamic Busan』、<http://tour.busan.go.kr/>、2015年6月30日
- 13) グ・ドンウ、「凡一・凡川洞アンチャンマウル、まちの再生に活気」、『釜山市インターネット新聞 BUVI ニュース』、2014年2月5日記事、<http://news.busan.go.kr/>、2015年4月25日
- 14) 金サンフン、「公共美術雁窓庫プロジェクト」『釜山日報』、2007年11月10日記事、<http://www.busan.com/>、2015年3月10日
- 15) 李サンホン、「持続可能な公共美術の希望を見る」、『釜山日報』、2009年12月21日、夕刊20面
- 16) 「徳浦洞路地道の親安全プロジェクトの着工式の開催」、『釜山地方検察庁ホームページ』、2013年11月8日記事、<http://www.spo.go.kr/busan/>、2015年5月15日
- 17) 『公益財団法人福岡アジア都市研究所ホームページ』、<http://urc.or.jp/>、2015年3月14日
- 18) マウル美術プロジェクト推進委員会、『公共美術、マウルが美術である』、ソドン、2002年

図版出典

図1) 著者作成

図2) グ・ボンホ、『公共美術、都市の持続性を論ずる』、ハッピーブックメディア、2013年、p.148

図3・4) 金サンフン、「公共美術雁窓庫プロジェクト」『釜山日報』、2007年11月10日記事、<http://www.busan.com/>、2015年3月10日

図5・6) グ・ボンホ、『前掲書』、p.150

図7・8) グ・ボンホ、『同上書』、p.152

図9・10) 徳浦1洞区役所提供

図11-14) 著者撮影、2014年12月

図15) 著者作成

図16-19) 著者撮影、2014年12月

図20-25) 著者撮影、2015年3月