

3

무능현실 전능예술의 역설

—오타쿠 문화와 무라카미 다카시로 본 일본

김민수



- (위) 동인지 등 오타쿠 상품을 판매하는 아키히바라의 한 상점
- (오른쪽 페이지 위 왼쪽부터) 나카노 브로드웨이의 '만다라케' 매장, 무라카미 다카시로 디자인의 상품을 진열하고 있는 루이비통 매장, 제10회 GEISAI 아트 페스티벌(2006)에서의 무라카미 다카시로



“누군가가 원폭을 떨어뜨린 게 아니라

우리가 스스로 잘못을 범해 나라를 파괴하고 말았다.”

- 무라카미 하루키

1. 원전사고와 아툼의 죽음

위의 말은 최근 소설가 무라카미 하루키가 후쿠시마 원전사고에 대해 밝힌 말이다. 그는 스페인 바르셀로나에서 열린 제23회 카탈루냐상 시상식에서 이번 원전 사고를 1945년 히로시마와 나가사키 원폭 투하에 이은 두번째 핵참사로 규정하고 다음과 같이 말했다. “우리 일본인은 원자력 에너지에 대해 일관되게 ‘노’(No)를 외쳤어야 했다. 효율을 우선하는 생각에 안이하게 이끌리지 말았어야 했다.”¹⁾ 무라카미 하루키의 이 말은 원자력을 쉽게 수용한 일본사회에 대한 총체적인 자성의 목소리로 들린다. 그럼에도 불구하고 현재 일본사회에서 신뢰할 만한 원전

* **지은이 | 김민수** 서울에서 태어났다. 서울대 미대 응용미술학과와 동 대학원을 졸업하고, 미국 프랫 인스티튜트에서 산업디자인학 석사(MID), 뉴욕대학교(NYU) 대학원에서 박사학위(Ph. D)를 받았다. 현재 서울대학교 디자인학부 교수로 디자인 역사, 이론, 비평에 전념하고 있다. 지은 책으로는 『한국 도시디자인 탐사』, 『필로디자인』, 『김민수의 문화 디자인』, 『멀티미디어 인간, 이상은 이렇게 말했다』, 『21세기 디자인문화 탐사』, 『김민수의 문화 사랑방 디자인 사랑방』 등이 있다. 주요 논문으로는 「이상 시의 시공간 의식과 현대디자인적 가상공간」, 「(구)충남도청사 본관 문양도안의 상징성 연구」, 「도시디자인의 공공미학」, 「한국 도시이미지와 정체성」, 「부산의 도시재생과 장소의 미학」, 「한국 화폐의 초상과 기억의 죽음」, 「친일 미술의 상처와 문화적 치유」, 「Mapping A Graphic Genome : A Cross-Cultural Comparison between Korean and Japanese Designers」 등이 있다.

1) 무라카미 하루키, 「원자력이 일본의 자욱문을 열었다」, 『경향신문』, 2011. 6. 10.

사고의 진상 파악과 정확한 정보공개는 기대에 못 미치고 있는 듯하다. 오히려 무능력한 정부 대처에 마치 원자로의 연료봉이 녹아 내리듯 일본인 특유의 조율된 인내심에도 균열이 일어나는 징후들이 나타나고 있다. 현재로서는 사태의 심각성이 앞으로 얼마나, 어디까지 확대될지 아무도 모른다. 다만 분명한 사실은 그 여파로 이미 농수산물과 여성의 모유가 방사능에 오염되었고, 장기적으로 이웃 나라 한국은 물론 지구 전체에 후유증을 남길 것이라는 점이다.

후쿠시마 원전사고는 무라카미 하루키의 말대로 1945년 원폭 투하에 이은 두번째 핵참사에 해당한다. 여기에 문화적 관점을 추가하면, 이번 사고는 1923년 관동대지진의 여파에 해당하는 유사한 결과를 초래할 것으로 예상된다. 관동대지진은 1930년대 일본의 문화변동에 영향을 준 것으로 알려져 있다. 당시 일본 지식인과 예술가들은 불안정한 사회 상황 속에서 메이지유신 이래 근대화 과정에서 비롯된 모순과 불만을 다양한 문화적 형태로 표출했었다.²⁾ 마찬가지로 이번 원전사고의 여파는 일본의 정치·경제·사회뿐만 아니라 예술과 대중문화에도 큰 영향을 끼칠 것으로 보인다.

특히 일본 대중문화의 한 축을 떠받치고 있는 오타쿠(オタク) 문화의 귀추가 주목된다. 왜냐하면 오타쿠의 세계를 일컬어 누군가 “스스로 누에고치처럼 자아낸 가상세계”³⁾라고 표현했듯이, 그들이 사회적 현실로부터 도피해 창조한 가상세계의 추진체들, 즉 많은 로봇과 전함 등의 동력이 바로 이 원자력에 기초하고 있기 때문이다. 이번 원전사고로 인해 전후 오타쿠 문화의 상징적 물신(物神)으로 숭배되었던 ‘원자력’이 후쿠시마 원자로처럼 노심이 녹아 버린 비극적 상황으로 전락할 것인가?

흔히 오타쿠는 20세기 ‘영상의 세기’에 태어나 만화·애니메이션·비디오 계

2) 일본 근대미술과 디자인운동에서 1923년 관동대지진의 여파는 메이지와 다이쇼시대에 흡수한 서구문명의 반성을 초래해 아방가르드 실험예술 운동과 추상미술 운동과 같은 새로운 양식적 추구 과정이 일어났다. 김민수 「한국 현대디자인과 추상성의 발현: 1930~60년대」, 『한국 현대미술과 추상성 그 현대적 발현과 전개』, 서울대학교 미술대학 조형연구소 1995 학술 심포지엄 발표문, 43쪽.

3) 에티엔 바랄, 『오타쿠, 가상세계의 아이들』, 송지수 옮김, 문학과지성사, 2002, 13쪽.

<그림 1> 만화 「철완 아톰」의 TV 애니메이션 「Astro Boy」⁴⁾



임에 심취한 ‘뉴타입(newtype) 인종’으로 알려져 있다.⁵⁾ 이들 중 1세대 오타쿠들은 1960년대 전후 출생해 성장 과정에서 원자심장을 장착한 영원한 소년 「철완 아톰」(鐵腕アトム)⁶⁾과 불멸을 꿈꾸는 「우주전함 야마토」(宇宙戦艦ヤマト)⁷⁾ 등에 열광하며 자라난 세대였다. 이러한 일본 애니메이션의 무의식 깊은 곳에는 태평양전쟁의 패배에 따른 사회적 트라우마가 존재하는 것으로 알려져 있다.

예컨대 전후 첫번째 대중적 영웅으로 성공해 일본 만화를 애니메이션 차원으로 끌어올린 아톰(그림 1)은 더 이상 성장할 수 없는 피노키오와 같은 소년이었다. 하지만 이 피조물의 위력은 엄청나 강철을 뚫을 수 있는 십만 마력짜리 원자주먹과 제트분사엔진을 장착한 다리로 마하 5의 속도로 날아다니는 로봇이었다. 역설적인 것은 원자심장을 장착해 탄생한 아톰이 히로시마와 나가사키를 날

4) 출처 : [http://www.madman.com.au/wallpapers/astro_boy_\(1960\)_143_1280.jpg](http://www.madman.com.au/wallpapers/astro_boy_(1960)_143_1280.jpg)

5) 오카다 도시오, 『오타쿠 : 애니메이션 게임 영화에 미친 놈들』, 김승현 옮김, 현실과 미래, 2000, 12쪽.

6) 데즈카 오사무의 피조물 「철완아톰」(鐵腕アトム)은 1952년에 발표되어 큰 성공을 거두고 1963년 일본 최초의 장편만화 영화로 제작되어 후지TV를 통해 방영되었다. 이는 미국 TV에서 「Astro Boy」로 방영되었다. 원래 아톰은 1950년 4월 잡지 「소년」에 발표된 「아톰대사」(アトム大使)가 원전인 것으로 알려져 있다.

7) 「우주전함 야마토」는 원래 1974년 TV 애니메이션으로 방영되어 입소문이 나기 시작했고, 마침내 1977년 극장용으로 상영되어 일본 애니메이션과 오타쿠 문화의 전환기를 가져오는 데 기여했다.

〈그림 2〉 「우주전함 야마토」⁸⁾



려 버린 바로 그 원자력 기술이 잉태시킨 자식이었다는 사실이다.⁹⁾ 오타쿠들은 이 극소형 원자핵융합발전기로 작동되는 아톰의 원자심장에 환호했지만 핵폐기물 처리와 방사능 유출 등의 현실적 문제점을 인식하지는 못했던 것 같다. 또한 오타쿠들이 1977년 애니메이션 「우주전함 야마토」에 열광하며 환호했던 진짜 이유는 외계인의 방사능 공격을 물리치기 위해 태평양전쟁 중에 침몰한 전함 야마토가 멋진 애니메이션으로 부활했기 때문만은 아니었다. 그것은 단순히 부활한 전함이 아니라 전후 패전국의 열등의식에서 벗어나게 하는 ‘희망의 추진체’로서, 또한 승리했어야 할 전쟁에 대한 속내를 표현함으로써 역사에 개입했기 때문이었다.¹⁰⁾

그런데 후쿠시마 원전사고는 2012년 환갑을 맞는 ‘아톰의 죽음’과 함께 「우주전함 야마토」식의 내러티브에 묘한 역설을 제공하고 있는 것이다. 이제 외계인의 방사능 공격에 맞서 싸우는 비장하고 영웅적인 우주전함 야마토의 숙명적인

8) 출처 : <http://ch.yahoo.co.jp/yamato2009/index.php?blogid=2>

9) 알렉산드로 고마라스카, 「일본 만화, 난 이렇게 본다」, 김성복 옮김, 김민수·김성복 편, 『디자인문화비평』 01, 1999, 171쪽.

10) 이헬렌, 「전함 야마토의 유령들: 전함, 대중문화, 그리고 대중기억의 형성」, 서울대학교 일본연구소 편, 『일본비평』 2, 2010, 209~210쪽.

상대는 외계인이 아니라 바로 일본인 자신이기 때문이다. 앞서 하루키의 말대로 “누군가가 원폭을 떨어뜨린 게 아니라 우리가 스스로 잘못을 범해 나라를 파괴하고 말았다”는 말이 큰 여운이 남는 것도 바로 이런 이유 때문이리라.

이와 같은 맥락에서 앞으로 큰 변화가 예상되는 일본 대중문화에 대한 재해석이 요청된다. 최근 한국사회에서 일본 만화(망가), 애니메이션(아니메), 게임 등에 대한 저술과 논의는 과거 어느 때보다 양적으로 증가 추세에 있다. 그러나 이러한 대중문화 현상이 시각예술의 차원에서 함께 내밀하게 조명된 경우는 별로 없는 듯하다. 특히 일본 대중문화와 시각예술의 관련성은 일본 네오팝아트(Neo-Pop Art) 작가 나라 요시토모(奈良美智)와 무라카미 다카시(村上隆) 등의 전시를 통해 단편적으로 소개되고 있을 뿐, 이들이 기반하고 있는 일본 대중문화와의 연관성에 대해서는 본격적으로 다뤄진 바가 없다. 일본 미술계에서 네오팝아트를 주도하고 있는 무라카미는 나라보다 좀더 독특한 위치에 있다. 그는 오늘날 일본에서 미술과 엔터테인먼트 사이의 경계를 넘나들며, 특히 오타쿠 대중문화의 심리적 상황과 감각을 최대한 사유화하기 때문이다. 따라서 무라카미와 그의 예술 세계에 대한 이해는 오늘날 일본 대중문화와 현대미술이 처한 외부적 상황과 내면의 심리를 한꺼번에 파악할 수 있는, 이른바 두 마리 토끼를 잡는 일이 될 수 있다. 이런 맥락에서 무라카미 다카시의 예술세계를 중심으로 오늘날 일본 대중문화와 예술이 처한 내면 풍경을 조명하고자 한다. 그는 실제 오타쿠와 어떤 관계가 있는가? 그는 어떤 성장 과정과 이론적 기반으로 부각되었으며 그의 특징은 무엇인가? 이렇게 구축된 무라카미의 전능한 예술이 오타쿠 문화에 대해 함의하는 바는 무엇이며, 오늘날 잃어버린 20년의 일본사회에 대해 무엇을 말하고 있는가?

2. 오타쿠와 무라카미 다카시

무라카미 다카시의 작품세계를 이해하기 위해서는 먼저 짚고 넘어가야 할 것이 있는데, 이는 용어 ‘오타쿠’(オタク)의 정확한 의미에 관한 문제다. 왜냐하면 종종 무라카미는 ‘오타쿠 출신의 일본 팝아티스트’라고 일컬어지기 때문이다. 이때 ‘오

타쿠 출신'이라는 말은 일종의 '편집증적인 마니아'를 지칭하는 것으로 이해되는 경우가 많다. 그러나 이는 그동안 오타쿠라는 말의 의미가 세간에 와전된 데 기인한다. 흔히 오타쿠라는 말은 '상대방의 집안'을 높여 부르는 경여 '오타쿠'(おたく, 御宅)에서 '택'(宅)의 의미가 비약되어, 인간관계를 기피해 자기 집 방구석에 틀어박혀 편집증적으로 무언가에 집착하는 '또라이' 내지는 '마니아'를 지칭하는 말로 소개되곤 한다.

그러나 용어 오타쿠의 기원은 이러한 통념과는 다르다. 오타쿠의 세계를 학문적으로 승화시킨 비평가 오카다 도시오(岡田斗司夫)에 따르면, '오타쿠'라는 말은 1970년대 초 '스튜디오 누에'(スタジオぬえ)에서 작업하던 이들에 의해 처음 사용되었다고 한다.¹¹⁾ 이들은 모두 SF 광팬들로서 애니메이션 「초시공요새 마크로스」(이하 「마크로스」로 약칭)의 제작 과정에 참여했던 SF소설가, 일러스트레이터, 디자이너, 대본 작가들이었다. 이들은 「마크로스」가 큰 성공을 거두자 팬들로부터 동경의 대상이 되었고, 이들이 열성 팬들 앞에서 서로 상대방에 대해 가벼운 경칭으로 부르기 시작한 호칭이 바로 '오타쿠'(御宅)였다는 것이다.¹²⁾ 즉 오타쿠는 '당신, 님, 귀하'를 뜻하는 2인칭 대명사 '아나타'(あなた)와 같은 말로서, '스튜디오 누에'의 구성원에 대한 존경의 표시에서 팬들이 확대 사용하면서 일반화되었던 것이다.

이후 '오타쿠'가 용어로 공식화된 것은 1983년 소설가 나카모리 아키오(中森明夫)가 로리콘 만화잡지¹³⁾ 『만화 브릿코』(漫畫ブリッコ)에 연재한 칼럼을 통해서였다. 그는 당시 최초로 오타쿠의 개념을 정의했는데, 그것은 만화·애니메이션·SF영화·프라모델 등 특정 하위문화를 탐닉하는 사람들이 서로를 존중하는 의미에서 사용한 말, 곧 '오타쿠'를 긍정적 의미로 풀이한 것이었다.¹⁴⁾ 그러나 훗날 점차 이 용어는 남용되어 SF 팬들 사이에서 제한적으로 사용되었고, 마침내

11) 오카다 도시오, 「오타쿠」, 10쪽.

12) 오카다 도시오, 「오타쿠」, 10쪽.

13) 로리콘은 '롤리타 콤플렉스'(Lolita Complex)의 줄임말로, 로리콘 잡지는 '어린이자에 대한 비정상적인 집착'을 주제로 한 만화잡지를 뜻한다. 오카다 도시오, 「오타쿠」, 11쪽.

14) 오쓰카 에이지·사사키바라 고, 『망가·아니메』, 최윤희 옮김, 씨드아이, 2004, 95쪽.

1989년 고베에서 발생한 유아 연쇄살인 사건으로 말미암아 부정적인 낙인이 찍혀 버렸다. 당시 언론에 살인범의 방이 공개되고 ‘오타쿠식 범죄’로 기사화되면서 오타쿠의 ‘아니타’적 의미는 사라지고, ‘집에 틀어박혀 밖에 나오지 않는 사람들’로 변질되어, 단순히 ‘애니메이션이나 만화, 게임을 좋아하는 녀석들’ 또는 ‘집에 틀어박혀 사는 어둡고 사교성 없는 녀석들’로 알려지기 시작했던 것이다.¹⁵⁾ 이로 인해 오타쿠는 마치 외래어처럼 가타카나 ‘오타쿠’(オタク)로 표기되어 광적이고 폐쇄적인 마니아를 통칭하는 개념으로 사용되기 시작했다.¹⁶⁾

따라서 오타쿠란 말은 빛과 그림자의 양면을 지닌 용어라고 할 수 있다. 예컨대 생산적 차원에서, 오타쿠는 영상시대의 감수성을 크게 진화시킨 ‘시각적’ 인간들을 뜻한다.¹⁷⁾ 이때 오타쿠란 만화·애니메이션·게임 등에 단순히 집착하는 마니아를 지칭하는 것이 아니다. 오키다 도시오에 따르면, 이는 정보사회에서 소프트웨어의 가치와 품질을 판별하고 적소에 배급할 수 있는 누구나 신뢰할 만한 비평가이자 코디네이터와 같은 사람으로서 문화를 선도해 나가는 인간들을 의미한다.¹⁸⁾ 이 점에서 오타쿠는 스스로 관찰자의 시각이 되어 작품 안에서 아름다움을 발견하고 작가의 성장 과정을 지켜보며 즐기는 ‘세련된 시각’을 지니며, 작품을 논리적으로 분석하고 구조를 알아내는 과학자의 시각과 ‘장인의 시각’을 동시에 지닌 사람을 뜻한다. 또한 오타쿠는 한 가지 문화현상에 편협하게 집착하는 사람이 아니라 작가의 입장이나 작품의 디테일을 간파하고 작품 전체를 파악하는 ‘통달의 시각’을 지닌 인물을 뜻한다.¹⁹⁾ 바로 이들이 오늘날 도쿄의 나카노 브로드웨이(中野ブロードウェイ)²⁰⁾ 등과 같은 ‘오타쿠 천국’을 견인해 온 주역들이다. 이들이 애니메를 중심으로 망가·게임·피규어·모형·소설 등과 함께 작동되는 일본의

15) 오쓰카 에이지·사사키바라 고, 『망가·아니메』, 95쪽.

16) 오쓰카 에이지·사사키바라 고, 『망가·아니메』, 95쪽.

17) 오키다 도시오, 『오타쿠』, 12쪽.

18) 오키다 도시오, 『오타쿠』, 51쪽.

19) 오키다 도시오, 『오타쿠』, 95~106쪽.

20) 도쿄 나카노구 나카노에 위치한 복합 상업시설. 이곳엔 ‘만다라케’를 비롯해 수많은 오타쿠 상점들이 들어서 있어 오타쿠의 천국으로 알려져 있다.

오타쿠 산업과 오락산업을 확대시켜 왔던 것이다.

한편, 에티엔 바랄에 따르면 오타쿠는 세기말 젊은 세대의 심리적 퇴화의 한 표현으로, 또는 사회적 삶을 스스로 거부한 사람들을 지칭하기도 한다.²¹⁾ 같은 맥락에서 무라카미 다카시는 오타쿠를 일컬어 “외부 세계와 연결시키는 데 필요한 소통 기술을 완전히 결여한 사람들이 집단을 이뤄 컴퓨터 게임이나 기타 미디어 중독에 걸린 과체중의 인간”²²⁾으로 묘사한 바 있다. 이처럼 오타쿠의 본질을 이해한다면, 진짜 오타쿠와 무라카미 사이에는 구분선이 그어져야 한다. 엄밀히 말해 그는 오타쿠 1세대로 성장했지만 그의 작품세계는 오타쿠의 것과 차원을 달리한다. 왜냐하면 그는 현대미술 팝아트와 사업 사이의 경계를 넘나들며 일본 오타쿠들의 문물과 행위를 상업화시켜 큰 성공과 재미를 톡톡히 챙기고 있는 작가이기 때문이다. 따라서 무라카미 다카시에 대한 이해에 있어 주목해야 할 것은 그가 전략적으로 작품에 차용하고 있는 ‘오타쿠적 요소’와 이와 관계하는 ‘변화된 미술시장의 속성’인 것이다.

3. 성장 과정과 ‘예술기업론’(藝術起業論)

무라카미 다카시는 1962년 2월 1일 도쿄에서 태어났다. 그가 성장 과정에서 겪었던 사회문화적 배경을 재구성해 보면 대략 다음과 같다. 그가 태어나던 무렵에 세계는 이미 우주시대에 진입해 있었다. 1957년 소련이 최초의 인공위성 스푸트니크 1호 발사에 성공하자 이에 질세라 미국이 다음해 인공위성 익스플로러 1호를 발사했다. 1961년 미국이 개를 태운 우주선을 발사해 회수에 성공하더니, 마침내 소련이 최초의 유인 우주선 보스토크 1호를 발사해 우주인 가가린이 무사 귀환했다. 이처럼 사람과 동물이 우주공간에 갔다 옴으로써 우주는 이제 꿈이 아니라 현실로 되어 가고 있었다.

21) 에티엔 바랄, 『오타쿠, 가상세계의 아이들』, 9쪽.

22) Takashi Murakami, “Impotence Culture-Anime”, ed. Judith Richards, *My Reality: Contemporary Art and the Culture of Japanese Animation*, New York: Des Moines Art Center, 2001, p. 62.

그러나 당시 일본사회에서 우주는 패전국 일본의 희망을 견인해 줄 아톰과 같은 만화 주인공들만이 날아다니는 상상의 무대에 불과했다. 무라카미가 젓을 때고 돌을 지낼 무렵, 후지TV에서 테즈카 오사무(手塚治蟲)의 아니메 「철완아톰」(1963)이 상영되었다. 1974년 텔레비전에서 「우주전함 야마토」가 방영되던 때, 만화 그리기를 좋아하던 소년 무라카미는 12살이 되었다. 당시 그는 외계인과 싸우러 우주로 미끄러지듯 순항하는 일본 전함의 위용에서 미국산 SF TV시리즈 「스타 트렉」(Star Trek, 1966)을 볼 때와는 전혀 다른 가슴이 뜨거워지는 이상한 전율을 느꼈을 것이다. 훗날 그와 친구들은 이런 전율이 어른들이 엄숙한 표정으로 “임의 치세는…… 작은 조약돌이 큰 바위가 되어 이끼가 낄 때까지……” 라고 즐겨 부르는 국가 ‘기미가요’(君が代) 식의 비장함과 같은 정서임을 알게 되리니.

텔레비전으로 방영되어 큰 성공을 거둔 「우주전함 야마토」(1977)가 극장판으로 다시 제작될 무렵, 소년 무라카미는 중학생이 되어 있었다. 당시 그의 친구들 중에는 상영 전날 극장 앞에서 줄서서 기다리며 밤을 샌 녀석들도 있었다.²³⁾ 그와 친구들은 ‘팬진’(fanzines)에 소개된 각종 비평도 샅샅이 훑어보고 여기에 자기 생각을 자랑스럽게 이야기했다. 그리고 이 아니메와 관련된 거의 모든 자료를 구해 돌려 보며 영화를 조목조목 보고 또 보고, 감독의 특징과 촬영기법 등에 대해서도 분석하고 토론했다. 이러한 열정은 당시 다른 모든 망가와 아니메에 대한 관심으로도 계속 이어졌다.

소년 무라카미는 대학 입학에 쓴 맛을 보면서까지 만화가가 되려 했다. 여기엔 1979년에 극장에서 상영된 「은하철도999」²⁴⁾ 등과 같은 아니메의 영향력이 크게 작용했을 것이다. 이 아니메는 그가 이전에 보았던 그 어떤 것보다 눈부시게 화려한 움직임과 연출 기법이 압권이었다. 그러나 그는 이러한 아니메를 통해 오히려 오타쿠 작가로서의 성향과 한계를 인식했던 것으로 추정된다. 그는 자신의 한계에 직면해 기존 오타쿠들과는 다른 길을 모색하는 과정에서 전통 일본화와

23) Takashi Murakami, "Impotence Culture-Anime", p. 60.

24) 「은하철도999」는 원래 마쓰모토 레이지(松本零士) 원작 만화로 1977년에서 1979년까지 연재되었고, 1978년 린 타로(林重行) 감독에 의해 애니메이션으로 제작되어 후지TV에서 방영되었다.

미술사를 제대로 공부해야 할 필요성을 절감했던 것이다. 그가 “일본의 미술대학은 생계를 꾸려 나가는 방법을 가르쳐 주지 않으며 현실로부터 동떨어진 곳”²⁵⁾으로 인식하면서도 도쿄예술대학에서 학사(1986)와 석사(1988) 과정을 거쳐 일본 화로 박사학위(1993)를 받은 데에는 뚜렷한 목적과 이유가 있었다.²⁶⁾

무라카미 다카시가 미술대학에 간 것은 현대미술의 세계적 기준의 문맥을 이해하고 일본 미술계 내부에 깊숙이 들어가 ‘업계’의 구조와 법칙을 파악하고 분석하기 위함이었다. 그는 일본 미술계에서 생산 활동이 업(業)이 될 수 없는 것은 예술가로서 강한 욕망 없이 개인적 취미에 의존해 기존의 형식만을 답습하기 때문이라고 보았다. 예컨대 그는 ‘예술을 업(業)으로 일으키는 이론’, 곧 『예술기업론』(藝術起業論)에서 이렇게 말한다.

스포츠 선수가 면밀한 계획과 훈련을 기초로 하는 것처럼 예술가는 미술사의 분석에서 정신력의 훈련에 이르기까지 독창적인 작품을 위해 연구수업을 매일 해 나가야 할 것입니다.²⁷⁾ …… 서구 미술의 역사와 문맥을 모르는 것은 스포츠의 규칙을 모르고 그 경기를 보고서 재미없다고 말하는 것과 같습니다.²⁸⁾

무라카미가 주창한 ‘예술기업론’의 내용은 사업가가 시장 경쟁에서 성공하기 위한 경영전략과 다르지 않다. 그의 예술기업론이란 첫째, 현대예술에 세계적 기준의 전략이 필요하다는 것이다. 서구 예술가들과 경쟁하려면 서구 미술의 구조를 철저히 분석하고 미술품을 제작·판매·소통하는 법에 정통해야 한다. 둘째로 예술은 상상력을 갖고 벌이는 장사라는 것이다. 그는 예술가의 목적이 “작품의 현금화에 있다”고 노골적으로 밝힌다.²⁹⁾ 예술에 목숨을 거는 것은 살아남기 위함이고 이는 노골적인 장사꾼이 될 때 가능하다. 다른 사람들이 이제껏 생각하지 못

25)村上隆,『藝術起業論』,東京:幻冬舎,2006,28쪽.

26)村上隆,『藝術起業論』,61쪽.

27)村上隆,『藝術起業論』,28쪽.

28)村上隆,『藝術起業論』,36쪽.

29)村上隆,『藝術起業論』,29쪽.

한 작품을 제작하려면 많은 비용과 시간의 밀착이 들어가므로 이를 끌어내기 위해서 철저한 사업가적 감각이 필요하다는 것이다. 이를 위해 예술의 고객은 부귀영화의 정점에 있는 대부호로 설정해야 한다. 왜냐하면 예술을 구매하는 것은 부자이고 이들의 가치관을 파악해야 작품이 확실히 달라진다는 것이다. 그는 자신의 작품이 이렇게 세계와 싸우는 속에 진화를 성취한 것이라고 말한다.³⁰⁾

이처럼 무라카미의 '예술을 업으로 일으키는 이론'은 단순히 사업적 예술가를 위한 전략을 넘어선 노골적이고 구체적인 성공전술이었다. 그는 이런 전술에 기초해 "오락에 마비된 현대인의 감성을 뒤흔드는 한 방을 터트리는 일"³¹⁾에 골몰하기 시작했다. 여기서 그가 주목한 것은 우키요에·망가·아니메·게임 등 일본 특유의 문화체계를 팝아트로 대변되는 서구 미술사의 문맥에 얹어 놓는 일이었다. 그는 뉴욕에서 현대미술을 공부하면서 "오타쿠로부터 일본인이 본질적으로 꺼안고 있는 무언가를 드러내는 것이 가능하지 않을까, 내 백그라운드도 여기구나....."³²⁾라고 생각했다. 이로 인해 그는 일본인들이 꺼안고 살고 있는 오타쿠 문화를 1960년대 미국 팝아트가 보여 준 앤디 워홀(Andy Warhol) 식의 '덧없이 소멸되는 것들'에의 정열³³⁾과 1980년대 제프 쿤스(Jeff Koons) 식의 에로틱 네오파프(Neo-Pop)과 마케팅 기법을 절묘하게 배합했다. 여기서 그는 일본의 오타쿠 문화야말로 세계에서 유일하게 일본에만 존재하는 이른바 '일본다움'(Japanese-ness)의 확실한 원천이자, '전대미문의 새로움'으로 충격을 줄 수 있는 고유한 자산이라 여겼던 것이다.

4. 포쿠(POKU)와 폭식(暴食)의 욕망

무라카미 다카시는 1993년 캐릭터로 「미스터 도브」(Mr. DOB, <그림 3>)를 미술 시장에 내놓았다. 이는 그가 주조해 낸 용어 포쿠(POKU), 즉 '팝아트+오타쿠'의

30)村上隆,『藝術起業論』, 24~60쪽.

31)村上隆,『藝術起業論』, 59쪽.

32)村上隆,『藝術起業論』, 116쪽.

33) 에드워드 루시-스미스, 『팝아트』, 전경희 옮김, 열화당, 1998, 23쪽.

〈그림 3〉 캐릭터 '미스터 도브'와 그 변형³⁴⁾



© 1996 Takashi Murakami/Kaikai Kiki Co., Ltd.

첫번째 캐릭터로서 일종의 접목에 해당한다. 예컨대 그것은 일본 도라에몽(ドラえもん, 1969)과 미국 미키마우스의 귀와 같은 요소들을 섞은 모습이었다. 도라에몽³⁵⁾이 파란색 육아용 로봇으로 작고 통통한 '귀 없는' 고양이 캐릭터에 기초한 반면, 무라카미의 도브는 발상에 있어 안경원숭이 타셔(Tarsier)에 더 가깝고 미키마우스의 귀를 달고 있는 점이 다르다. 그것은 단순한 작품이 아니라 캐릭터 상품으로서 회화와 조각은 물론 풍선과 티셔츠에 이르기까지 수많은 변종 형태로 상품화되었다. 애초에 도브는 일본 오타쿠들이 도라에몽에 끌리는 '가와이이'(かわいい), 곧 '귀여운' 기본 정서의 바탕에 미키마우스 식의 국제적인 대중성을 갖고 있었다. 하지만 처음 도브가 세상에 나왔을 때 그 수상한 눈동자의 정체를 의심한 사람은 별로 없었다. 무라카미의 전체 작품에서 이 눈동자는 매우 중요하다. 왜냐하면 그의 욕망애(慾望愛)에 대한 집착을 상징하기 때문이다.

도브의 눈동자를 자세히 들여다보면, 그 속에 소위 '눈 돌아가는' 또는 '지글거리는 욕망'이 꿈틀거림을 발견할 수 있다. 무라카미의 작업에서 '눈'을 주제로 작업이 많이 관찰되는 것은 이 때문이다. 예컨대 도브의 눈은 별도의 캐릭터

34) 출처 : <http://english.kaikaikiki.co.jp>; http://cafe.naver.com/writingaboutart.cafe?iframe_url=/ArticleRead.nhn%3Farticleid=7

35) 도라에몽은 원작자 후지오 F 후지오(藤子-F不二雄)에 의해 1969년 쇼가쿠칸(小學館)에서 발간한 아동 만화로 연재되어, 1973년에 TV 애니메이션으로 방영되고 게임으로도 출시되어 인기를 끌었다.

로 분리되어 「이상한 숲 속의 도브」

(DOB in the Strange Forest, 1999, <

그림 4) 등과 같은 과정을 거쳐, 동그

란 풍선으로 부풀려진 「생각하는 눈」

(Thinking Eye, 2002)과 같은 캐릭터

로 진화한다. 뿐만 아니라 이러한 눈

캐릭터는 명품 루이비통과 협업 과정

에서 사용한 꽃무늬 속에서도 발견된

다. 또한 도브의 크게 벌린 입속의 이

빨은 귀엽게 웃는 표정 같지만, 무엇

이라도 먹어 치울 것 같은 묘한 여운

이 입 주변에서 흘러나온다. 흥미로운 사실은 이 ‘미스터 도브’ 캐릭터가 훗날 다

카시의 성공 여정과 함께 계속 진화한다는 것이다.

예컨대 도브는 「틴틴의 성」(The Castle of Tin Tin, 1998)을 거쳐 2000년대

의 「탄탄보」(Tan Tan Bo, 2001, <그림 5>)와 「토하는 탄탄보」(Tan Tan Bo Puking,

2002, <그림 6>) 연작 등에서 ‘탐욕의 화신’으로서의 본성을 드러냈다. 이들은 수

많은 눈들이 현기증 나게 핑핑 돌아가고 있고 날카로운 이빨을 드러낸 괴물로

무섭게 변해 갔다. 특히 「토하는 탄탄보」는 일찍이 1500년경의 중세 화가 보스

(Hieronymus Bosch)가 그린 제단화 「지상의 쾌락동산」을 연상시킨다(<그림 7>).

하지만 무라카미와 보스의 두 그림 사이엔 내용적인 차이가 있다. 보스가 세

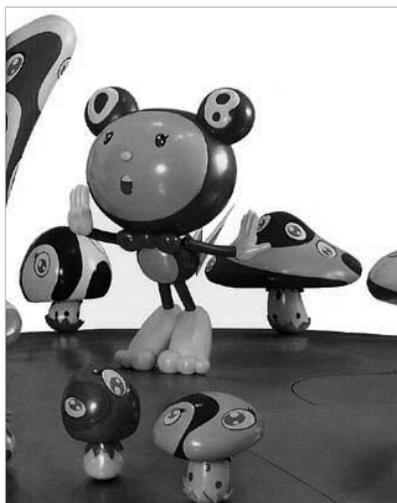
속의 쾌락을 추구하는 죄 많은 인간 군상을 교훈적으로 그렸다면, 무라카미는 끊임

없는 성장과 개발 만능주의에 기초해 게걸스레 먹어대며 토해 내는 현대사회

를 오락 삼아 놓고 있는 자신의 자화상, 곧 ‘욕망의 쾌락동산」을 그린 것이다. 그는

이러한 노골적인 욕망을 추구한 이유에 대해 다음과 같이 밝힌 바 있다.

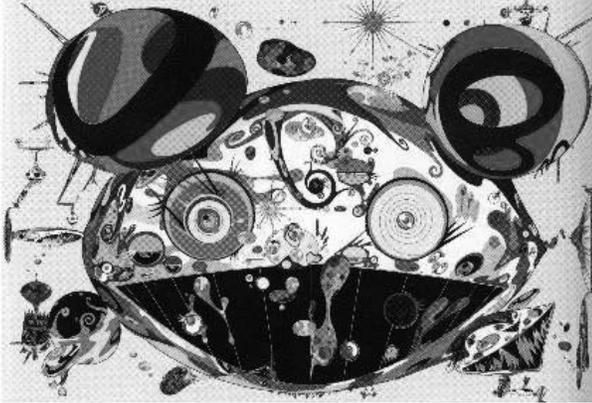
<그림 4> 「이상한 숲 속의 도브」³⁶⁾



© 1996 Takashi Murakami/Kaikai Kiki Co., Ltd.

36) 출처 : ed. Judith Richards, *My Reality : Contemporary Art and the Culture of Japanese Animation*.

<그림 5> 「탄탄보」³⁷⁾



3600x5400x67mm. 보드와 캔버스에 아크릴
© 2001 Takashi Murakami/Kaikai Kiki Co., Ltd.

<그림 6> 「토하는 탄탄보」³⁸⁾



3600x7200x67mm. 보드와 캔버스에 아크릴
© 2002 Takashi Murakami/Kaikai Kiki Co., Ltd.

<그림 7> 히에로니무스 보스, 「지상의 쾌락동산」, 1500년경.



예술의 세계에 발을 들여놓으면 들여놓을수록, 예술가의 목적은 사람의 마음을 구제하는 일에 있는 것은 아닌가 생각하게 되었습니다만, 그렇다면 자신의 욕망을 확실히 하지 않으면 안 됩니다. 예술가는 욕망과 어떻게 교제해 나갈 것인가를 강하게 내세우지 않으면 안 됩니다. …… 강한 욕망이 예술 제작의 방해가 되지는 않습니다. 오히려 문제는 일본의 예술가에게 강렬한 욕망이 없다는 데에 있습니다.³⁹⁾

이 말에 비추어 볼 때, 결국 무라카미가 예술가로서 일본인과 세계인의 마음을 구제한 것은 현대사회에서 결코 채워질 수 없는 ‘공복감과 식탐을 위한 예술’을 확실히 보여 준 점이라고 할 수 있다. 따라서 「미스터 도브」는 무라카미가 예술 인생의 무대에서 자신을 성격화하고 선언한 일종의 ‘페르소나’(persona)였던 셈이다. 이는 오타쿠 문화에 기초해 팝아트를 결합하는 전술의 상징이자, 『예술기업론』에서 노골적으로 밝힌 작품의 현금화와 사업적 성공을 위해 지글거리는 ‘식탐의 욕망’을 예고한 것이라 할 수 있다. 이러한 예고편에 이어 그는 1990년대 말에 섹슈얼리티를 주제로 이른바 그가 갈망한 “크게 한 방 터트리는 사업”⁴⁰⁾에 착수했다. 그것은 일찍이 그 어떤 오타쿠들도 시도해 보지 않은 등신대 피규어 사업에 대한 도전이었다. 예컨대 「미스 코²」(Miss ko², 1997), 「히로폰」(Hiropon, 1997)과 「나의 외로운 카우보이」(My Lonesome Cowboy, 1998) 등이 그것이다.

5. 세상을 슈퍼플랫(Superflat)하다

무라카미 다카시가 1997년에 발표한 등신대 피규어 「미스 코²」(〈그림 8〉)은 처음에 별 반응을 얻지 못했다. 그것은 세일러복 대신에 웨이트리스 의상을 입고, 긴

37) 출전: 村上隆, 『藝術起業論』.

38) 출전: 村上隆, 『藝術起業論』.

39) 村上隆, 『藝術起業論』, 25쪽.

40) 村上隆, 『藝術起業論』, 59쪽.

〈그림 8〉 ‘미스 코²’ (왼쪽)⁴¹⁾와 ‘세일러문’ (오른쪽)⁴²⁾



© 1997 Takashi Murakami/Kaikai Kiki Co., Ltd.



부츠 대신에 발목 밴드를 차고 있는 것만 다를 뿐 일본 만화의 미소녀 주인공, ‘세일러문’의 외모와 거의 닮아 있었다. 이는 외견상 일본 세일러문에 미국 플레이보이 하우스의 버니걸(Bunny Girl)을 결합시킨 다국적 에로티시즘을 반영한 것으로 보여진다.

「미스 코²」이 처음에 별로 주목받지 못한 이유는 이것이 일본 오타쿠들에게 미소녀에 대한 집착을 담은 로리타 콤플렉스를 다룬 흔한 캐릭터로 인식된 측면이 작용했을 것이다. 하지만 진짜 원인은 「미스 코²」이 정의를 위해 초능력과 특수무기로 악당들과 싸우는 「미소녀전사 세일러문」의 영웅적 캐릭터를 훼손시킨 행위로 여겨진 탓이 아닌가 싶다. 그러나 「미스 코²」에 뒤이어 발표된 「히로폰」(Hiropon)이 4,800만 엔의 가격에 팔려 큰 성공을 거두자, 「미스 코²」은 원조격으로 인식되어 가격이 무려 6,800만 엔까지 치솟았다고 한다.⁴³⁾

「히로폰」(〈그림 9〉)은 상체에 비키니만 걸친 거대한 유방의 유두에서 뿜어져 나오는 젖 줄기로 줄넘기를 하는 엽기적인 캐릭터 피규어로 1994년 무렵에 이미

41) 출처 : <http://english.kaikaikiki.co.jp>

42) 출처 : ed. Judith Richards, *My Reality : Contemporary Art and the Culture of Japanese Animation*.

43) 村上隆, 『藝術起業論』, 139쪽.

〈그림 9〉「히로폰짱」 원화⁴⁴⁾와 「히로폰」 피규어⁴⁵⁾



© 1997 Takashi Murakami/Kaikai Kiki Co., Ltd.

만화로 존재하고 있었던 것으로 추정된다. 비평가 오카다 도시오에 따르면, 그는 그것을 1994년 가을 「히로폰짱」(ヒロポンちゃん, 〈그림 9〉)이라는 만화로 처음 봤는데, 당시 무라카미가 찾아와 이 캐릭터에 대해 “오타쿠의 대부분서 솔직한 의견을 말해 달라”고 부탁했다고 한다.⁴⁶⁾ 이에 대해 그는 무라카미와 「히로폰짱」에 대해 오타쿠계의 망가와 애니메이션의 문맥을 잘 모르는 서툰(下手) 풋내기 정도로 여겼다고 말한다. 그는 이케가미 료이치(池上遼一) 식의 오타쿠 만화에는 ‘요염한 여성 캐릭터’가 등장하는 데 반해 무라카미의 「히로폰짱」은 ‘맥락’도 없이 어설픈 기상천외함을 보여 준다며 기존 오타쿠와의 차이를 주장했다.⁴⁷⁾

분명히 「히로폰짱」은 맥락이 없었지만, 무라카미가 이를 「히로폰」이란 이름의 등신대 캐릭터로 재현했을 때, 이는 대박의 줄기세포가 되었다. 「히로폰」 피규어는 1990년대 초 일본사회에 불어 닥친 거품경제 붕괴와 금융자본이 지배하는 신자유주의 세계 미술시장을 지배하는 투자자들의 욕망과 절묘하게 맞물렸다.

44) 출전: 오카다 도시오, 『오타쿠』, 152쪽.

45) 출전: http://cafe.naver.com/writingaboutart.cafe?iframe_url=/ArticleRead.nhn%3Farticleid=7

46) 오카다 도시오, 『오타쿠』, 152쪽.

47) 오카다 도시오, 『오타쿠』, 152~153쪽.

애초에 그가 「히로폰짱」에 담은 것은 그동안 오타쿠계에서 탐닉의 대상으로 간주된 단순한 미소녀 캐릭터가 아니었다. 이는 어찌면 풍선처럼 부풀어 오른 거품경제에서 거품(젓)이 빠져 나가는 상황과 이런 상황에 맞춰 춤(줄넘기)을 춰야 하는 일본사회의 무능력한 현실을 상징하는지 모른다. 달리 말해 「히로폰짱」의 가슴, 곧 ‘바스토’(バスト, bust)는 마치 거대한 풍선처럼 부풀어 있다. 그것은 우연인지 필연인지 일본 거품경제의 파산을 뜻하는 영어 ‘bust’와 동어동음적 상황을 절묘하게 반영한다.

그러나 「히로폰짱」이 1990년대 말 실물 크기 피규어 「히로폰」으로 제작되었을 때 캐릭터 자체는 동일했지만 상황은 크게 달라졌다. 미국과 영국 등 세계 미술시장에서 엄청난 성공을 거둔 것이다. 마치 히로폰 투약 후 환각의 세계를 경험하듯, 무라카미는 「히로폰」으로 ‘21세기형 앤디 워홀’로 새로운 권능을 부여받고 미술시장에서 황금알을 낳는 거위로 환생한 것이다. 실제로 무라카미는 사후에도 자신의 가치를 만들어 간 워홀의 놀라운 능력을 흠모해 작업실 「히로폰 팩토리」의 명칭뿐만 아니라 공정에서도 그를 닮고자 했다.⁴⁸⁾ 워홀은 자신의 작업실을 ‘공장’(Factory)이라 부르고, 바닥에 실크 프린팅 시설을 여러 개 줄 맞춰 설치하고 분업 작업함으로써 미술품 대량복제 시대를 열었다. 무라카미 역시 ‘히로폰 팩토리’에서 중국의 대량생산 라인을 통해 제작해 온 복제 피규어들을 마치 미국 영화 「아이로봇」(2004)의 한 장면처럼 늘어놓고 미술시장에 판매해 나갔다.

이 점에서 2004년 선보인 이상한 소년 피규어 「이노치」(Inochi, <그림 10>)는 무라카미가 ‘히로폰 팩토리’의 성공 가도에서 잠시 했던 ‘존재론적 고민’으로 여겨진다. 이는 애니메이션 「공각기동대」 등에서 다뤄진 생체조직을 지닌 이른바 ‘사이보그 정체성’을 피규어로 구현하려 한 의도로 해석된다. 이전의 작업과 비교해 다소 생뚱맞아 보이는 「이노치」 피규어⁴⁹⁾가 갖는 의미는 무엇인가? 사이보그의 영역에서는 인간성 상실의 문제가 더 이상 딜레마로 작용하지 않기 때문에 이는 무

48) 村上隆, 「藝術起業論」, 102쪽, 189쪽.

49) 무라카미는 2009년 4월 자신이 운영하는 ‘카이카이키키 갤러리’에서 ‘이노치의 탄생’전을 개최하면서 이노치를 십만 엔짜리 피규어로 대량 제작해 판매했다.

라카미가 최소한 자신의 노골적이고 '게
겉스런 식탐주의'에 대해 약간의 고민했
음을 말해 주는 것이라 여겨진다.

「이노치」는 무라카미 자신의 작업과
활동을 위한 일종의 면죄부적 자기 암시
라 할 수 있다. 사이보그의 세계는 “동물
과 기계와의 친족 관계를 즐기며, 영원히
불완전한 정체성과 모순 속에 기꺼이 살
아가기를 갈망하는 사람들의 세계”⁵¹⁾이
기 때문이다. 그는 자신이 구축한 ‘육망
의 쾌락동산’이 확장되어 감에 따라 도나
해러웨이(Donna Haraway) 식의 사이보

〈그림 10〉 「이노치」⁵⁰⁾



© 2004 Takashi Murakami/Kaikai Kiki Co., Ltd.

그학(cyborgology)에서 말하는 ‘탈현대적 존재론’이 필요해졌을 것이다. 사이보
그학에서 탈현대적 존재는 생물학적이고 과학기술적인 프로세스의 혼합물이라
는 가정에서 출발한다. 여기서는 자연과 테크놀로지의 악마화에 대한 그 어떤 호
소와 문제제기도 시대착오적이며 쓸모없는 것으로 간주된다. 인간의 생물학적이
고 문화적인 조건이 더 이상 운명을 좌우할 수 없다고 보기 때문이다.⁵²⁾

이 「히로폰」으로 무라카미는 새로운 존재론(ontology)이 필요할 만큼 큰 성
공을 거뒀다. 이는 「히로폰」의 연작처럼 다음 해에 선보인 「나의 외로운 카우보
이」(1998, 〈그림 11〉)에서도 재현되었다. 「나의 외로운 카우보이」는 왼손에 발기
된 성기를 잡고 오른손으로 뿔어져 나오는 정액 줄기를 움켜쥔 자세를 취하고 있
다. 앞서 「히로폰」이 오타쿠 문화의 기호 위에 사회문화적 상황을 담고 있다면, 이
피규어는 세상을 향해 자신의 정액으로 세례를 퍼부음으로써 ‘가학적’으로 읽혀
질 수 있다. 수위를 좀 낮춰서 말한다면 그것은 마치 축구에서 공격수가 골을 넣

50) 출전 : <http://kkgm.tistory.com/117>

51) 김민수, 『멀티미디어 인간 이상은 이렇게 말했다』, 생각의 나무, 1999, 59~60쪽.

52) 김민수, 『멀티미디어 인간 이상은 이렇게 말했다』, 57쪽.

〈그림 11〉 「나의 외로운 카우보이」(1998)⁵³⁾



© 1998 Takashi Murakami/Kaikai Kiki Co., Ltd.

고 난 뒤 기쁨에 환호하는 자축의 세리모니에 해당한다. 이로써 그는 자신이 『예술기업론』에서 밝힌 “세계에서 유일한 자신을 발견해 그 핵심을 역사에 상대화시켜 발표하는 일”에 도달한 것이었다.⁵⁴⁾

2000년 미국 LA현대미술관에서 선보인 ‘슈퍼플랫’(Superflat) 전시는 정점에 도달한 자신감의 표명이었다. ‘슈퍼플랫’이란 무라카미가 개념화한 ‘팝아트’에 상응하는 말로 “일본의 평

면적인 그래픽 디자인, 대중문화와 순수미술의 다양한 형태를 포괄적으로 지칭하는 것”으로 알려져 있다.⁵⁵⁾ 그는 미국의 팝아티스트들이 그랬듯이 소비문화의 덧없는 소모성과 알팍함을 적극적으로 차용하기 위해 ‘슈퍼플랫’이란 말을 만들어 낸 것이다. 그러나 ‘슈퍼플랫’의 이면에는 오타쿠들의 주된 표현 기법인 ‘미타테’ 개념이 자리 잡고 있음에 주목할 필요가 있다. ‘미타테’(みたて, 見立)란 ‘보고 고름’을 뜻하는 말로 망가와 애니메이션 오타쿠들 사이에선 변형과 생략의 추상 과정을 통한 작화법 또는 특수촬영법으로 알려져 있다. 즉 그것은 어떤 요소를 선정해 인상 깊은 것을 변형하고, 그 외의 부분은 생략하거나 축소하는 것을 말한다.⁵⁶⁾ 달리 말해 이는 미니어처를 사용한 특수촬영에서 실제감을 부여하기 위해 선택된 장면에서 의도적 생략과 변형을 가하는 일종의 추상화된 리얼리티의 표현 방식에 해당한다. 미타테는 단순히 오타쿠의 기법을 넘어서 전통 일본화와 정원 조영(造營)등의 조형 감각 속에서도 발견된다. 이른바 ‘미타테에’(見立て繪)는 우키요

53) 출처 : <http://www.artificialgallery.co.uk/takashi-murakami/my-lonesome-cowboy/>

54)村上隆, 『藝術起業論』, 140쪽.

55) 오스카 에이지·사사키바라 고, 『망가·아니메』, 96쪽.

56) 오카다 도시오, 『오타쿠』, 114쪽.

에(浮世繪) 등에서 역사적 사실이나 전문학을 주제로 하지만, 인물이나 장면을 현대풍으로 바꾸어 그린 그림을 뜻하기도 한다.

무라카미의 작품에서 미타테 기법은 앞서 설명한 1990년대 초 「미스터 도브」처럼 도라에몽과 미키마우스를 취해 압축하는 추상 과정의 초기 모습뿐만 아니라 눈알 하나로 신체성을 응축시킨 「생각하는 눈」 등의 과정에서도 잘 드러난다. 또한 이는 무라카미의 2000년대 작업에서 직접적으로 일본적 전통의 주제를 끌어 오는 수법으로도 작용한다. 후자의 경우, 「역이중나선」(Reverse Double Helix, 2003~2004, <그림 12>)과 「타원형 부처」(Oval Buddha, 2007) 등이 대표적이다.

「역이중나선」은 거대한 기둥에 일본 신도(神道), 전설, 신화 등에서 유래하는 여러 복잡한 ‘가미’(神)들을 한데 응축시켜 미타테한 것이라 할 수 있다. 무라카미에 따르면, 여기에는 미국에서 어린이 병원 프로젝트에 참여했을 때의 체험이 반영되었다고 한다. 그는 심장병이나 말기 암의 고통을 겪는 어린이들과 간병에 지쳐 절망에 빠진 부모들을 위해 「통가리 군」(Tongari-Kun, 2003~2004)을 원형으로 삼아 ‘사지를 던져 버리고 아기처럼 앉아 있는 우주인’을 상상하며 디자인했다는 것이다.⁵⁷⁾ 즉 이 대작을 통해 그는 특정 종교를 상기시키지 않는 형태로 경건하게 ‘어린이의 죽음’을 우주로 떠나는 아기와 수행승으로 미타테한 것이다. 앞서 제작한 「통가리 군」은 전면부가 검은색 바탕에 빨강고 파란 눈동자에 부분 채색

<그림 12> 「역이중나선」⁵⁷⁾



© 2003 Takashi Murakami/Kaikai Kiki Co., Ltd.

57) 출처 : <http://english.kaikaikiki.co.jp>

58)村上隆, 『藝術起業論』, 225~226쪽.

〈그림 13〉 「타원형 부처」(2007)⁵⁹⁾와 「타원형 금동부처」(2010)⁶⁰⁾



© 2007 Takashi Murakami/Kaikai Kiki Co., Ltd.



© 2007 Takashi Murakami/Kaikai Kiki Co., Ltd.

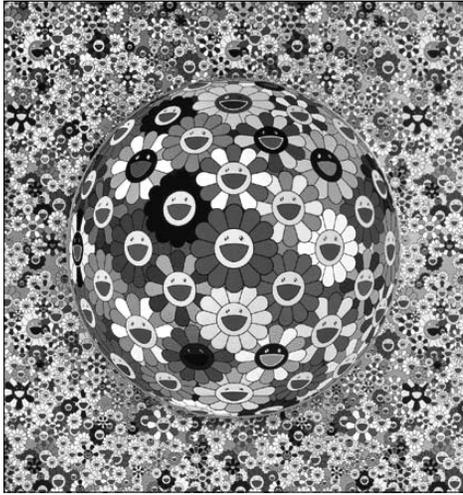
이 이루어진 몸체를 지니고 있고 마치 시꺼먼 유전바닥에서 솟아난 듯 악마적 괴물 형상을 연상시켰다. 반면 「역이중나선」은 흰색 바탕의 몸체에 부분 요소들이 밝게 채색되어 있어 아이들의 놀이동산을 방불케 한다.

2007년 「타원형 부처」(〈그림 13〉)가 처음 등장했을 때 그것은 알루미늄으로 된 좌대, 몸체, 머리 위에 플래티넘(platinum)의 잎사귀를 엮어 만든 회색빛의 목연수행 중인 금속덩어리였다. 그러나 2010년 논란이 많았던 프랑스 베르사유궁전에서 열린 개인전에서 이는 마치 태양왕 루이 14세의 코를 납작하게 할 듯 기세등등한 ‘몬스터’의 모습으로 변신했다. 소재를 바꿔 황동 좌대와 몸체에 금잎사귀를 엮어 「타원형 금동부처」(Oval Buddha Gold, 〈그림 13〉)로 이름이 붙여졌다. 여기서 무라카미는 좌대 위에 부처상을 올려놓는 대신에 앞서 설명한 도브의 안구로 응축시킨 신체성으로 불상 자체를 미타테했다. 한데 이 괴물 부처의 벌어진 탐욕스런 입은 괴수의 송곳니처럼 날카로운 이빨들을 드러냄으로써 먹이 포식 전 또는 포식 후 트림하는 장면을 연상시킨다. 여기서 그는 마치 속세에서 무

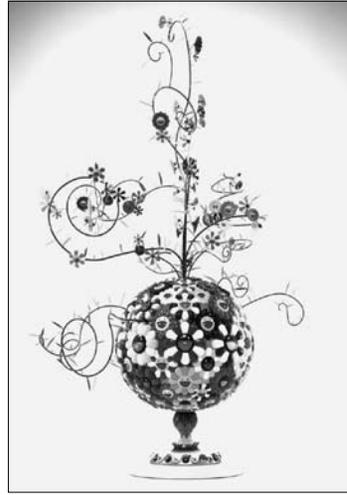
59) 출전 : <http://english.kaikaiiki.co.jp>

60) 출전 : © 2007~2010 takashi murakami/kaikai kiki co., Ltd. photo : cedric delsaux - water parterre / Château de Versailles.

〈그림 14〉「꽃 공」(2002)과 「꽃 마탕고」(2001~2006)⁶¹⁾



© 2007 Takashi Murakami/Kaikai Kiki Co., Ltd.



© 2001~2006 Takashi Murakami/Kaikai Kiki Co., Ltd.

한 포식의 탐욕을 키워 스스로 황금 괴물이 되는 것만이 극락정토에 이르는 참 깨달음의 길이라고 말하고 있는 듯하다.

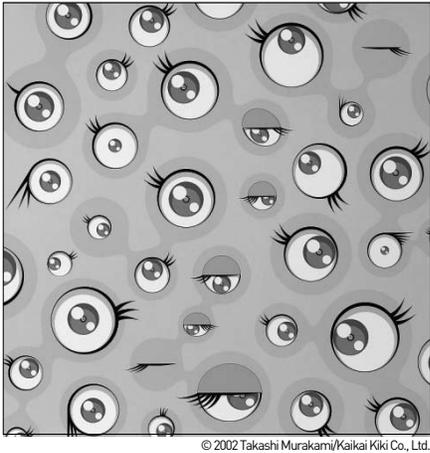
실제로 무라카미는 자신의 예술세계의 핵심을 현대 일본사회에 사는 인간의 내면에 숨겨진 '어둠의 신화성'을 리얼하게 담아내는 데 있다고 밝히고 있다.⁶²⁾ 그는 이것이야말로 '세계에서 유일한 자신을 발견해서 그 핵심을 발표하는 일'로 일본 현대미술이 나아가야 할 길이라고 말한다. 그가 자신이 지니고 있는 오타쿠 경험에서 자산적 가치를 발견하는 것도 이 때문이다. 로리타 콤플렉스와 탐욕 등 겉으로 드러낼 수 없는 내면세계는 자칫 파렴치한 것들로 비쳐질 수 있다. 그러나 그에게 있어 이 모두는 인간 마음의 핵심이며, 그것을 효과적으로 드러내는 순간 새로운 예술로 탈바꿈하게 된다는 것이다. 그는 말하길, 서구 예술의 경관에서 작가의 솔직한 심경의 토로야말로 작품이 받아들여지는 중요한 요소라는 것이다.⁶³⁾

이처럼 무라카미는 오브제, 피규어, 조각, 설치 등을 '미타테'할 뿐만 아니라 회화와 벽화 등 수많은 매체를 '슈퍼플랫'해 자신의 쾌락동산을 넓혀 갔다. 이 과

61) 출처 : <http://english.kaikaikiki.co.jp>

62)村上隆,『藝術起業論』, 142쪽.

63)村上隆,『藝術起業論』, 140~142쪽.

〈그림 15〉「슈퍼플랫 해파리 눈」⁶⁴⁾

© 2002 Takashi Murakami/Kaikai Kiki Co., Ltd.

정에서 평면과 입체를 넘나들며 그가 즐겨 사용한 요소는 '꽃'과 '눈'이다. 꽃을 주제로 한 작업으로는 꽃밭에서 입체로 피어난 「꽃 공」(Flower Ball, 2002, 〈그림 14〉)과 꽃송이들이 저마다 웃으며 '가와이이'를 외치는 「귀여운 바캉스」(Kawaii-vacances, 2002), 「꽃 공」을 주술적 오브제로 변신시킨 「꽃 마탕고」(Flower Matango, 2001~2006, 〈그림 14〉) 등이 있다. 이렇듯 뻑뻑이 채워진 그의 꽃 연작들을 보고 있노라면, 어느 순간 이들의 '귀여운 웃음' 이면에 고밀도의 도시에서 사이버펑크적 삶을 살고 있는 일본인들과 마주하게 된다. 실제로 그는 이 꽃들에서 인성을 느끼며 제작했다고 한다. 예컨대 그는 꽃으로 가득 채워진 회화, 조각, 벽화를 제작하면서 꽃 하나하나에서 개체성을 느끼고, 사람의 얼굴에서 섹슈얼한 기호를 보듯 꽃에서도 섹슈얼한 집착을 느끼게 되었다는 것이다.⁶⁵⁾

무라카미의 꽃에 대한 집착은 때로 그 대상이 '눈'이 되기도 한다. 이는 앞서 설명한 도브의 눈에서 유래한 것으로 「슈퍼플랫 해파리 눈」(Superflat Jellyfish Eyes, 2002, 〈그림 15〉) 연작에서 정점을 이룬다. 이러한 작품 활동 외에도 그는 2001년 전문 예술 프로덕션 회사인 '카이카이 키키'(KaiKai KiKi)를 설립해 미술 경영과 진흥, 아트 페스티벌(GEISAI)의 조직과 집행, 미술 관련 상품과 애니메이션의 생산에 이르기까지 반경을 확장해 왔다. 이는 1996년 그가 설립한 공방 '히로폰 팩토리'가 모체가 되어 창작집단의 형태로 발전된 것이다. '히로폰 팩토리'는 그가 1994년에 장학금을 받아 뉴욕에 체류하면서 학습한 뉴욕 미술계의 생산

64) 출처: <http://www.artificialgallery.co.uk/takashi-murakami/jellyfish-eyes/>

65)村上隆,『藝術起業論』, 230-231쪽.

〈그림 16〉 루이뷔통 다카시 가방과 「눈은 슈퍼플랫을 사랑해」⁶⁶⁾



© 2003 Takashi Murakami/Kaikai Kiki Co., Ltd.

과 유통 구조에서 영향을 받아 만들어졌다. 그에 따르면 ‘카이카이 키키’ 설립에 결정적 계기가 되었던 것은 2001년 도쿄현대미술관 개인전이었다고 한다.⁶⁷⁾

따라서 2003년 무라카미가 명품 루이뷔통과 전략적 협업 디자인에 착수한 것은 단순히 개인 창작자의 아이디어를 기업에 제공한 수준이 아니었던 것이다(〈그림 16〉). 그것은 기업활동의 일환으로 관계한 협업이었다. 여기서 그는 루이뷔통의 기존 로고를 살리면서도 로고 내외부에 일본 오타쿠 문화를 개입시켰다. 명품 로고를 그의 꽃과 눈의 기호로 미타테한 것은 매우 자연스런 과정이었다고 할 수 있다. 이로써 루이뷔통의 소비자 연령대는 ‘귀여움’에 반응할 만큼 젊어졌고, 세계 디자인계에 ‘아트 마케팅’ 또는 ‘예술과 브랜드의 융합’이라는 유행을 만들어 냈다.⁶⁸⁾ 무라카미 자신과 그의 작업이 세계 미술시장과 각종 전시에서 명품으로 대접 받는 데는 이상과 같은 과정이 있었던 것이다.

66) 출전: 村上隆, 『藝術起業論』

67) <http://english.kaikaikiki.co.jp>.

68) 한국의 경우, 이러한 유행은 삼성전자가 가전제품 디자인에 故 앙드레 김과 협업한 예가 대표적이다. 당시 삼성 측은 냉장고와 세탁기 등의 문에 앙드레 김의 개인 문장과 꽃 그림을 그려 넣어 명품 브랜드로 판매했다. 이는 표면적으로 루이뷔통의 전략과 비슷해 보이지만 내용적으로 큰 차이가 있었다. 루이뷔통과 무라카미의 협업은 오타쿠로 대변되는 대중문화의 기층 정서를 담아 오래된 브랜드를 젊게 만드는 데 성공을 거뒀다. 반면에 삼성과 앙드레 김의 협업은 단지 앙드레 김의 유명세에 전적으로 의존해 대중적 연결점이 부재한 것이었다.

6. 무능한 오타쿠와 전능한 무라카미

무라카미 다카시는 일본 오타쿠 문화를 미국식 네오팝아트와 결합해 폭식적 욕망을 ‘슈퍼플랫’ 수법으로 토해 내는, 이른바 끝없는 ‘욕망의 쾌락동산’을 건설한 부동산 개발업자에 해당한다(〈그림 17〉). 앞서 보았듯이, 그의 「히로폰」이 4,800만 엔에 팔리고, 「미스 코²」이 경매에서 6,800만 엔에 낙찰된 성공 배경을 이해하는 데는 그가 적중시킨 오늘날 세계 미술시장의 작품 생산 논리와 그 이면에 존재하는 지배 구조를 이해하는 것이 필요하다.

무라카미의 작업 논리에서 가장 중요한 것은 철저히 작품을 경매 하우스와 미술관 등의 유통시장에 맞춤형하는 발상이다. 그는 오늘날 미술시장에서 경매의 대상이 되는 것은 마치 주식처럼 나중에 몇십 배, 몇백 배로 치솟을 가능성이 있는 작품뿐이며, 이것만이 ‘예술작품으로서 권능’을 인정받는다라는 사실을 누구보다 잘 인식하고 있다.⁶⁹⁾ 이는 그가 미술이 처한 현실, 곧 ‘투기대상으로서의 미술’의 본질을 꿰뚫고 있음을 의미한다. 따라서 그는 언제나 유통시장을 잘 주시해 작품 제작 과정에서 부가가치를 어떻게 올릴 것인가의 시나리오를 염두에 두고 작업을 한다. 뿐만 아니라 유통시장에서 작품의 가치가 엄청나게 뛰었을 때를 대비해 그 평가를 지속시킬 수 있는 계획을 자신이 설립한 대행사(카이카이 키키)를 통해 유지관리한다. 이런 전략은 그가 이전의 ‘순진하고 무능력한’ 미술가들이 해왔던 방식과는 달리 경영전략으로서 아트 마케팅을 구사하는 귀재이며, 주식시장의 가치와 분위기를 보듯 미술시장을 파악하고 있는 인물임을 말해 준다.⁷⁰⁾

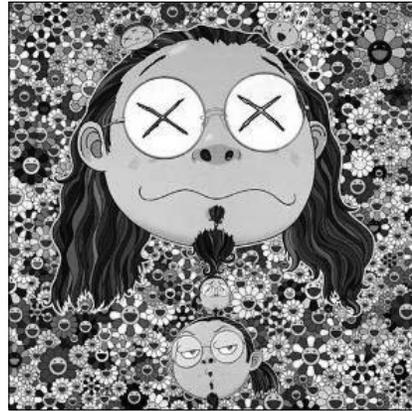
무라카미가 이렇듯 노골적인 전략을 추구하는 데는 현대사회에서 변화된 미술시장의 지배 구조가 존재하기 때문이기도 하다. 오늘날 미술품의 가격은 작품 자체도 물론 중요하지만 이보다 미술권력과 자본권력이라는 매우 ‘모호한 구조’에 의해 결정된다는 것이 전문가들 사이에 알려진 공공연한 진실이다. 이는 1980

69) 村上隆, 『藝術起業論』, 146쪽.

70) 村上隆, 『藝術起業論』, 149쪽.

년대 이후 등장한 신자유주의 체제에서 미술관이 기존의 공공영역에서 사회적영역으로 지배 구조가 바뀐 데 따른 결과였다. 미술관은 18세기 말 시민혁명에 의해 루브르궁이 미술관으로 기능을 바꾼 이래, 적어도 200여년 동안 공공적 기능을 유지해 왔다. 그러나 1980년대 이후 마치 철도와 의료 부문 등에 대한 민영화 바람처럼 미술관도 사유화되기 시작했다.

〈그림 17〉 「괴로운 미술가의 자화상」⁷¹⁾



© 2009 Takashi Murakami/Gaikai Kiki Co., Ltd.

이런 의미에서 지난 2010년 가을 무라카미의 개인전이 베르사유궁에서 열렸을 때 일었던 논란의 쟁점은 초점이 빗나갔다고 할 수 있다. 그의 전시가 베르사유궁에서 열린 최초의 개인전은 아니었고, 현대미술과 고전의 만남을 주제로 제프 쿤스(2008)와 자비에 베이앙(Xavier Veilhan, 2009)에 이은 세번째 개인전이였다. 앞선 전시 때 일었던 논란은 물론, 반대에 직면한 상황은 무라카미 때도 마찬가지였다. 이에 대해 당시 일본 언론은 이렇게 전했다.

일본의 대표 미술가 무라카미 다카시(48)의 작품전이 14일부터 프랑스 파리 교외의 베르사유궁전에서 시작될 예정이다. 벌써부터 궁전 도처에 출연할 애니메이션 풍의 캐릭터 등을 모티브로 한 팝아트에 찬반양론이 불거지고 있다. 무라카미는 '사회의 몬스터'란 주제로 전시를 준비하면서, 문제가 될 수 있는 에로틱 피규어들, 「히로폰」과 「나의 외로운 카우보이」 등은 전시 구성에서 제외했다. 그럼에도 불구하고 이 전시회는 프랑스 군주제주의자들의 심한 반대에 부딪쳐야 했다. 그들은 루이 14세의 절대왕정을 상징하는 궁전에서 이런 전시회를 개최하는 것은 위법이라고 반대하고 있다. 이에 무라카미는 루이 14세의 궁전과 '맞

71) 출전 : <http://www.artificialgallery.co.uk/takashi-murakami/self-portrait-of-the-distressed-artist/>

서 싸우는 일'로 인해 '지금까지 했던 전시회 중 가장 복잡한 전시회'가 되었다고 스스로 밝혔다.⁷²⁾

그러나 이 전시회는 '보수 대 진보'의 싸움이 결코 아니었다. 진짜 쟁점은 시민혁명으로 쟁취한 절대왕정의 빈자리를 오늘날 자본권력으로 포장된 미술품이 대신하는 상황을 어떻게 봐야 하는가이다. 과거 고상하고 심각한 미술이 미술관 벽을 뚫고 나온 소위 '미술의 일상화'는 1960년대 앤디 워홀 이래 그리 새삼스러운 것도 아니다. 한데 오늘날 대중문화의 일상성 추구를 빙자해 네오팝 등 미술의 이름으로 끝없이 '일상 삶을 물신화하는 행위'는 언제까지 정당화될 수 있는가 등 등이 문제인 것이다. 여기에 새로운 것이 있다면 오늘날 미술시장이 속칭 '카지노 자본주의'의 주식시장처럼 '파생상품'을 개발하듯 돈이 될 만한 작가와 작품을 상품으로 개발하고 있다는 점이다.

이제 미술관은 법인이사회를 구성하는 미술권력과 투기 목적의 후원자들인 자본권력에 의해 막대한 차익을 창출하는 주식거래소와 같은 곳으로 변하고 있다. 여기서 미술품 자체에 대한 평가는 그리 중요한 것이 못된다. 다만 투자한 작품이 미술관과 경매 하우스 등의 유통시장에서 얼마나 많은 차익을 가져올 수 있는가의 '투자가치'가 우선시될 뿐이다. 주식시장에선 파생상품 개발로 주식거래소와 금융회사 그리고 이들과 결탁한 이들이 부를 축적한다. 마찬가지로 관람객들이 미술관에서 자신들이 일상에서 친숙한 사물과 이미지들이 재구성되어 물신화된 모습에 즐거워하고 알팍한 행복감을 느낄 때, 이를 파생상품으로 가공해 상상을 초월하는 고가 거래로 재미를 톡톡히 보는 이들이 따로 있다는 사실에 주목해야 한다. 따라서 작품 자체는 별 문제가 안 된다. 처음에 다소 빈약해 보이는 작가나 작품일지라도 (약간 과장해서) 기본만 있으면 된다. 오히려 처음에 빈약해 보이는 작가나 작품

72) 「村上隆氏, ペルサイイ宮殿での作品展に賛否両論」, AFPBB NEWS, 2010. 9. 12(<http://www.afpbb.com/article/life-culture/culture-arts/2754869/6168361>). 이 기사에서 전직 문화부 장관인 베르사유궁전 미술관의 관장, 장 자크 아야공(Jean-Jacques Aillagon)은 이번 작품전이 논쟁을 불러일으키고 있는 것은 알고 있지만, 논쟁과 검열의 구별은 확실히 해야 한다고 강조했다. 그는 "어떤 영화가 싫다고 해서, 상영을 금지시킨다면 그것은 사회적인 검열인 것이다. 그런 일이 있어서는 안 된다"라고 하며, "현장에서 작품을 보지 않고서 하는 비판은 편견에 의한 것이다"라고 말했다.

이 나중에 대박을 터트릴 확률이 더 크다. 이런 작품들은 초기투자 대비 차익의 규모 면에서 미술시장에서 선호될 수도 있다. 더구나 무엇이 문제인가? 미술계를 지배하는 자본권력 주위에 주말판 신문 문화면에 별것 아닌 것도 ‘불세출 천재작가의 작품’으로 포장하는 절대권능의 종결자, 언론과 미디어가 있지 않은가.

이런 사실들 때문에 무라카미는 일본 내 많은 오타쿠들로부터 비판의 대상이 되어 왔다. 일본 오타쿠계에서 무라카미를 보는 관점은 한마디로 ‘짜증 난다’로 요약될 수 있다. 여기에는 다음의 세 가지 이유가 존재하는 것으로 관찰된다. 첫째 무라카미가 (우리들) 오타쿠의 세계와 행위를 ‘이용’하고 있으면서 오타쿠계에 대해 문외한인 ‘바깥사람’인 것이 짜증 난다는 것이다. 둘째는 그의 작품이 말도 안 되는 고가에 거래되고 있고 그가 ‘부자’들을 위해 ‘장사’를 하고 있는 것이 짜증 난다는 것이다. 셋째는 왜 그의 작품이 고액이 되었는지, 왜 그가 현대미술가로 평가받고 있는지 이해되지 않으며 이 ‘알 수 없는’ 점 때문에 짜증 난다는 것이다.⁷³⁾

일본 오타쿠계의 입장을 정리하면, 무라카미는 오타쿠들이 보기에 일본 오타쿠계의 문물을 현대미술계에 내다 파는 ‘수출업자’ 내지는 ‘브로커’와 같은 ‘업자’로 비쳐진다. 그들은 자신들 세계의 문물이 무라카미에 의해 왜 ‘현대미술의 세계’에서 그토록 평가받고 고액에 거래되는지 이해할 수 없다는 것이다. 흥미로운 것은 그 덕분에 세계의 주목을 받아 오타쿠계에 대한 ‘시장가격’이 오르고 있는데 반해 정작 오타쿠들은 기뻐하지 않고 오히려 반발하고 있다는 사실이다. 이 점에 대해 그들은 오타쿠계와 현대미술계는 모두 고도로 전문적 세계인데 무라카미로 인해 현대미술 쪽이 뭔가 더 ‘잘난 것’같은 느낌을 주기 때문이라는 것이다. 즉 오타쿠계의 입장에서 보면 무라카미로 인해 자신들이 현대미술계보다 상대적으로 ‘열등한 존재’라는 느낌을 받게 되기 때문에 바로 그 점이 짜증 난다는 것이다. 그러나 오타쿠들은 자신들이 이렇게 반응하는 것이 무라카미의 직업에 ‘무언가’가 있기 때문임을 잘 알고 있다. 만일 무라카미가 별 볼일 없고 그의 작품이 재

73) 「村上隆に「ムカつく」のはなぜか」, 2010. 9. 3(<http://mojix.org/2010/09/03/murakami-mukatsuku>).

미없는 것이라면 짜증 낼 이유도 없기 때문이다. 이 ‘무언가’ 때문에 무라카미는 현대미술의 맥락에서조차 혼치 않은 상업적인 성공을 거두었던 것이다. 물론 예술로 사업을 하는 사람들은 많으며 오타쿠들 자신들도 상업적 성공 자체가 문제라고 보지는 않는다. 문제는 그의 경우처럼 ‘예술과 비즈니스의 구별이 모호한 존재’는 혼치 않다는 것이다.⁷⁴⁾

또한 무라카미의 성공에 별로 달가워하지 않는 일본 오타쿠계의 반응에는 오타쿠 문화 내면에 자리 잡은 해묵은 ‘열등감’이 작용하는지도 모른다. 이는 전후 형성된 일본 대중문화의 정서가 “미국적인 것, 그건 너무나 좋은 것! 일본적인 것, 그건 정말 나쁜 것!”이라는 문화적 인식과 관련이 있다.⁷⁵⁾ 그렇기 때문에 오타쿠들이 자신들의 생태계를 「히로폰」과 「나의 외로운 카우보이」처럼 흘랑 벗겨서 서구 미술계에 내다 팔아 성공한 ‘브로커’에 대해 달갑지 않은 것은 당연하다.

그러나 이 점에 대해 무라카미 쪽에서도 할 말은 많다. 그는 일본의 하위문화에도 세계적인 뭔가가 있다는 발상으로 서구를 공략한다고 생각하는 ‘확신범’이다. 그는 그동안 서구에 진출한 일본 작가들이 주로 이국적인 일본문화를 소개하는데 그쳤고, 별 자각 없이 참여해 왔기 때문에 새로운 미술의 가치 기준을 만들어 낼 수 없었다고 주장한다. 그래서 남은 것은 우물 안 개구리와 같은 착각밖에 없다는 것이다. 따라서 그는 서구의 분석 방법을 사용해 ‘있는 그대로의 일본상’을 끌어내 보편적인 미의식으로 승부를 내야 세계 미술의 문맥에 자리 잡을 수 있다고 여겼던 것이다.⁷⁶⁾ 그가 이러한 생각을 하게 된 배경에는 자신을 에워싼 시대적 상황도 한몫했으리라 본다. 그가 대학에서 공부하고 졸업한 시기는 1980년대 일본경제가 최고조에 달한 거품경제의 호황기와 1990년대 초 일본경제의 거품붕괴 시기와 묘하게 겹쳐 있었다. 그가 막 박사과정을 마치고 본격적인 작가 활동을 모색하던 무렵 일본 내 상황은 심각한 수준이었다. 따라서 그는 돌파구로 일본을 넘어서 세계 미술계와 직접 맞서는 방법을 궁리했던 것이다.

74) 「村上隆に「ムカつく」のはなぜか」.

75) 오키다 도시오, 『오타쿠』, 267쪽.

76)村上隆, 『藝術起業論』, 164~165쪽.

여기서 무라카미의 의식에서 주목해야 할 부분이 있다. 그것은 일본의 오타쿠 문화를 서구에 내다 판 그의 예술 기반이 ‘국가’를 중심축으로 설정되어 있다는 사실이다. 왜냐하면 그에게 있어 패전 후 일본문화는 ‘국가’라는 중심 기반이 빠져 있는 무능한 문화에 불과한 것이었기 때문이다. 그는 말하길, “메이지유신 때는 국가라는 기반이 있었기에 일본화와 서양화도 태어났었던 것이고, 따라서 예술이 일그러졌어도 국가는 전진을 했다”는 것이다.⁷⁷⁾ 그러나 패전 이후 일본은 국가 기반 자체를 잃어버렸기에 무기력한 세계관만이 만연해졌다. 이런 세계에서 예술은 망가와 애니메이션과 같이 주변부에서 출현할 수밖에 없다는 것이다. 바로 이 점에서, 오늘날 전능한 현대미술의 총아로서 팝아트를 네오팝의 이름으로 되 새김질하고 있는 무라카미의 ‘위험한 징후’로서 속내가 드러난다. 그것은 무능한 오타쿠 문화의 가상세계 속이 아니라 진짜 ‘우주전함 아마토’로 부활해 전능해지는 현실적 바람일 것이다.

2010년 베르사유궁에서 열린 무라카미의 개인전에는 이러한 바람이 반영되어 있었다. 그는 궁 내부뿐 아니라 외부 후원에도 작품을 설치했는데, 이 중에서는 좌우에 나무들이 도열한 ‘물의 정원’을 스펙터클하게 ‘내려다보는’ 곳에 높이 5m가 넘는 괴물상「타원형 금동부처」가 있었다. 앞서 설명했듯이 이 황금빛 괴물상은 탐욕스레 벌린 입속에 송곳니를 드러내고 ‘탐욕이 곧 성불하는 길’임을 기념한다. 한데 이 괴물상이 후원 경관을 ‘바라보는’ 파노라마적 시선체계는 그냥 지나치기엔 의미하는 바가 심상치 않다. 이는 이제껏 무라카미의 작업에서 잘 드러나지 않았던 새로운 징후를 암시하기 때문이다. 이는 근대 일본 제국주의가 국가적 표상을 형성하기 위해 집착했던 이른바 ‘파노라마의 시각성’과 관계한다. 파노라마의 시각성이란 “대상을 원거리로 밀어내고 자신을 원환의 중심에 세움으로써 스스로를 보편화하는” 시선체계를 뜻한다. 한 연구에 따르면, 이런 유형의 시선체계는 일본이 1930년대 중반 국가(nation-state)와 국민제국(national empire)의 사이에서 균열하던 때에 새로운 국가상을 재구축하는 과정에서 나왔다고 한

77) 村上隆, 『藝術起業論』, 177쪽.

다.⁷⁸⁾ 따라서 베르사유궁 후원에 전시되었던 괴물상은 예술의 전능을 회복해 국가를 원환의 중심에 세우려는 욕망의 표현일 수 있다. 이 점에서 무라카미 다카시는 어린이의 고졸(古拙)한 표정을 통해 영적 존재감과 미분화된 정신성 등을 드러내는 나라 요시토모와 크게 구분된다. 나라의 작업은 현세적 이미지를 통해 영적 세계를 불러일으키는 조용한 팝아트의 세계라 할 수 있다.⁷⁹⁾

반면 무라카미가 표면적으로 구사하는 다채롭고 귀여운 세계에는 위험한 괴물적 욕망이 자리 잡고 있는 것이다. 이러한 사실은 무라카미 자신이 쓴 글 「무능한 문화 —아니메」(2001)란 글에서 잘 암시되고 있다. 여기서 그는 “아니메의 세계는 무능한 세계”라고 밝히면서 이렇게 말했다.

굴복한 나라, 일본은 그 패배로 인해 무능해졌다. 더 많은 아니메가 이 무능력의 이해를 정직하게 시도하면 할수록 그것이 이야기하는 여파는 더 커지고, 더 많은 오타쿠가 일본사회 내에서 기피된다. 오타쿠이거나 오타쿠 혐오자이거나 그 누구도 이러한 작업들이 다만 자화상의 한 형태임을 인식하지 못한다. 능동적으로 깨닫고 싶어 하지도 않는다. 이는 오늘날 세상을 건디기 위해 마약 중독의 악몽으로부터 캐릭터를 끌어당기는 유명한 미국 만화가들과 같은 것인가 아니면 그 반대인가?⁸⁰⁾

무라카미의 말대로 전후 일본사회에서 망가와 아니메는 패전 트라우마가 남긴 무능한 현실 속에서 일본인들이 삶을 건디기 위한 일종의 도피처이자 환각제였다. 그것은 어쩔 수 없는 현실의 무능함 대신 가상세계에서 전능해지고픈 오타쿠들의 꿈이 만들어 낸 세계였다. 그러나 이것이 역설적으로 그동안 일본사회를 경제대국으로 견인해 온 삶의 원동력이었다는 사실에 주목할 필요가 있다. 일

78) 김계원, 「파노라마와 제국: 근대 일본의 국가 표상과 파노라마의 시각성」, 한국근현대미술학회 편, 『한국근현대미술사학』 제19집, 2008, 39쪽, 47쪽.

79) 松井みどり, 「土の感触, 想像力の目覚め—奈良美智の原点回帰」, 『美術手帖』, 2010, 7, 58쪽.

80) Takashi Murakami, “Impotence Culture-Anime”, p. 66.

본경제와 오타쿠의 세계 사이에는 동전의 양면과 같은 역설적 함수 관계가 있다. 1990년대 거품경제 붕괴 전까지 전후 일본사회를 세계경제의 2인자로 견인한 사회적 원동력은 잘 조직된 사회체제와 이 속에서 근면성실하게 일한 일본인들이었다. 그러나 이들은 마치 anime 「도라에몽」의 무기력하지만 낙천적인 주인공, ‘노비 노비타’ 같은 소년과 별다를 게 없었다. 이 소년 노비타의 거듭된 인생 역경을 미래에서 온 시간이동 로봇 ‘도라에몽’이 견인해 준 것처럼 오타쿠의 가상 세계는 일본인들이 가혹한 현실을 극복할 수 있도록 도와주는 역할을 한 것이다.

이로써 일본인들은 소년 노비타처럼 세계에 유례가 없이 첨단 테크놀로지를 ‘도구’로 삶에 접신(接身)시킨 사이버펑크의 삶을 살았다. 그 결과 근미래 디스토피아 사이버스페이스의 효시작 『뉴로맨서』(Neuromancer, 1984)의 배경이 된 도시화와 과도하게 진행된 하이퍼모던 사회의 병리현상이 발생했다. 이런 현실 속에서 마치 심장박동을 스스로 조절하는 자율신경계의 원리처럼 오타쿠 문화의 가상세계가 펼쳐졌던 것이다. 따라서 이 오타쿠 문화는 단순히 무능한 세계가 아니라 현실의 가혹한 조건 속에서 삶을 견디기 위해 꿈을 꾸어야만 했던 인간들의 실존적 현실이 담겨 있다. 물론 일본 망가와 anime의 세계가 현대 일본인들의 삶 전체를 대변한다고 말할 수는 없을 것이다. 그럼에도 불구하고 전후 일본인의 가혹한 현실의 위안처로 탄생한 오타쿠 문화에서 일본사회의 내면을 읽을 수 있는 것은 그것이 일본인들의 무의식에 존재하는 정신세계를 읽어 내는 한 방법을 제공하며, 그들이 결코 스스로 발설하지 않을 일본에 대해 말해 주기 때문이다.⁸¹⁾

그동안 열심히 일하며 꿈을 꾸어 했던 일본인들의 삶은 ‘잃어버린 10년이 20년으로’ 연장되면서 언제 끝날지 모르는 장기불황의 늪에 빠져 있다. 이 나라의 시작은 1990년대 거품경제의 붕괴로 시작되었다. 은행의 부실여신과 기초자본의 축소, 중소기업의 신용경색과 파탄, 노동자들의 고용과 소득의 악화, 뿐만 아니라 가계소득의 현저한 축소에 따른 소비자 수요의 침체, 실물자산과 주식가격

81) Antonia Levi, *Samurai from Outer Space : Understanding Japanese Animation*, Chicago : Open Court, 1996, p. 16.

의 하락 등 잃어버린 10년의 경제적 악순환이었던 것이다.⁸²⁾ 설상가상으로 2008년 세계 금융위기에 이어, 2011년 동일본 지진과 쓰나미의 여파로 후쿠시마 원전 사고가 발생한 것이다. 앞서 밝혔듯이 원전사고는 단순한 핵 참사가 아니다. 이는 일본 대중문화의 근간을 날려 버린 '역사적이고 문화적인 사건'이라고 할 수 있다. 이는 '아톰의 죽음'을 비롯해 전후 패전국 열등의식과 무능력함에서 벗어나게 해준 수많은 '희망의 추진체들'의 연쇄적인 죽음을 의미한다.

7. 욕망의 한계와 일본의 미래

이상과 같이 연구자는 최근 발생한 일본 후쿠시마 원전사고를 계기로 일본 오타쿠 문화와 팝아트를 결합시킨 작가 무라카미 다카시의 작품세계를 통해 오늘날 일본 대중문화와 예술이 처한 내면풍경을 조명해 보고자 했다. 구체적으로 무라카미와 오타쿠의 관련성에 대해 조사하고, 그의 성장 배경과 전략은 무엇이었는지, '포쿠'와 '슈퍼플랫'으로 대변되는 세부적인 그의 전술에 대해 살펴보고, 비평적 관점을 밝혔다. 또한 이러한 내용들이 오늘날 '잃어버린 20년'의 일본사회와 대중문화에서 무엇을 함의하는지 논의했다. 논의한 내용들을 결론적으로 요약하면 다음과 같다.

무라카미는 1962년에 태어나 오타쿠 1세대로 성장했지만 그의 세계는 오타쿠의 세계와 구분된다. 그는 현대미술 팝아트와 사업 사이의 경계를 넘나들며 일본 오타쿠들의 문물과 행위를 상업화시켜 큰 성공을 거둔 인물이다. 그는 오타쿠 작가로서 한계에 직면해 다른 길을 모색하는 과정에서 전통 일본화와 미술사를 제대로 공부해야 할 필요성을 절감했다. 대학 졸업 후 미국 뉴욕에서 미술시장의 작동원리를 체험하면서 그는 우키요에·망가·아니메·게임 등 일본 특유의 문화체계를 팝아트로 대변되는 서구 미술사의 문맥에 얹어 놓는 작업을 시작했다. 여

82) 이토 마코토, 「일본 신자유주의에 대한 평가」, 김덕민 옮김, 알프레두 사드-필류·데버러 존스턴 편저, 『네오리버럴리즘』, 그린비, 2009, 422~425쪽.

기서 그는 일본의 오타쿠 문화야말로 세계에서 유일하게 일본에만 존재하는 이른바 '일본다움'의 확실한 원천이자, 새로움의 충격을 줄 수 있는 고유한 자산이라 여겼다. 팝아트와 오타쿠를 결합한 전략 '포쿠'(POKU)와 소비문화의 덧없는 소모성과 알팍함을 적극적으로 차용하기 위한 '슈퍼플랫'(Superflat) 기법은 이러한 과정에서 주도되었다.

무라카미의 작업은 오타쿠 문화를 팝아트와 결합시켜 폭식적 욕망을 토해내는 노골적인 발상이 그 특징을 이룬다. 이러한 전략 이면에는 오늘날 미술시장의 변화된 지배 구조가 존재한다. 이 점에서 그는 일본 오타쿠계의 문물을 현대미술계에 내다 파는 '수출업자' 내지는 '브로커' 같은 '업자'로 비난받기도 한다. 반면 무라카미는 오타쿠 문화를 패전 후 일본문화를 '국가'라는 중심 기반이 빠져 있는 무능한 문화로 보고 이를 극복하고자 팝아트와 결합을 시도했다고 한다. 실제로 그의 최근작에서는 무능한 문화의 극복을 넘어 예술의 전능을 회복해 국가를 중심에 세우려는 '위험한' 욕망이 발견되기도 한다. 이 점에서 그는 현세의 이미지를 통해 영적 세계로 나아가는 나라 요시토모의 '조용한' 팝아트와 구별된다.

최근 후쿠시마 원전사고는 2012년 환갑을 맞는 '아툼의 죽음'과 함께 전후 패전국 열등의식과 무능력함에서 벗어나게 해준 수많은 '희망의 추진체들'의 연쇄적 죽음을 의미한다. 이런 맥락에서 '원자력 신화의 죽음'에 직면해 '잃어버린 20년' 이후 일본 대중문화가 가야 할 희망의 공백을 무라카미 식의 '전능한 예술의 욕망'이 대신할 수 있을 것 같지는 않다. 물론 그의 예술세계를 보는 여러 시각이 있을 것이다. 이 글에서 논의되었듯이, 그의 세계는 오늘날 일본사회가 극복해야 할 욕망이며 신자유주의 세계화의 부작용이자, 거품경제의 물신적 상징이라고 보는 견해도 그 중 하나일 것이다. 신화가 죽어 버린 현 시점에서 일본의 희망을 견인할 새로운 상징은 무엇인가? 아마도 이 질문에 대한 해답의 '주머니' 속에 잃어버린 20년이 30년으로 연장되지 않게 해줄 구원자, 도라에몽의 '도구'가 들어 있을 것이다.

선의 특징을 충실히 반영하고 있다는 점에서 '리얼'하며, 특히 이런 핸드폰 소설은 도심 부보다는 교외와 지방의 표준화된 대형 쇼핑몰, 대형 서점에서 인기를 끌고 있는데, 이는 버블 붕괴 이후 일본 지방사회의 공동화를 상징하는 현상이기도 하다. 역 앞 상점가로 대표되는 지방에 토대를 둔 불량문화로서 양키문화 또한 버블 붕괴 이후 지역경제의 붕괴와 함께 점차 그 힘을 잃어 갔고, 이는 지방 여성들의 유일한 취직처로서 호스티스 클럽의 대두를 가져왔다. 『소악마 아게하』의 인기로 대표되는 호스티스라는 삶의 방식은 젊은 세대의 도덕적 타락을 의미한다기보다는 경제적 토대를 상실한 여성들의 어쩔 수 없는 선택이라는 측면이 더 강하며, 이는 2000년대 이후 '불황문화' 속에서 자라난 젊은 세대, 특히 그 타격을 보다 강하게 받은 지방의 젊은 여성들이 만들어 낸 하위문화로 볼 수 있다. 핸드폰과 종이매체라는 테크놀로지의 차이에도 불구하고, 지방과 교외의 젊은 여성이라는 공통되는 사회집단에 의해 향유되는 매체로서, 핸드폰 소설과 『소악마 아게하』는 같은 하위문화의 다른 측면을 보여 주고 있는 것이다.

주제어: 핸드폰 소설, i-모드, 불황문화, 양키문화, 『소악마 아게하』, 교외, 지방, 공동화

무능현실 전능예술의 역설 : 오타쿠 문화와 무라카미 다카시로 본 일본 | 김민수

투고일자: 2011년 7월 4일 | 심사완료일자: 2011년 7월 12일 | 게재확정일자: 2011년 7월 21일

이 글의 목적은 최근 후쿠시마 원전사고를 계기로 일본 오타쿠 문화와 팝아트 작가 무라카미 다카시의 예술세계를 통해 오늘날 일본 대중문화와 예술이 처한 내면풍경을 조명하는 데 있다. 흔히 무라카미를 일컬어 “오타쿠 출신의 일본 팝아티스트”라 소개한다. 여기서 오타쿠의 개념은 무엇을 말하는가? 그는 어떤 성장 배경과 이론적 기반을 통해 세상에 알려지게 되었으며, 그의 작업이 지니는 비평적 의미는 무엇인가? 이러한 내용들이 오늘날 ‘잃어버린 20년’의 일본사회와 대중문화에서 함의하는 바는 무엇인가? 무라카미는 1962년에 태어나 오타쿠 1세대로 성장했지만 그의 세계는 오타쿠의 세계와 구분된다. 그는 현대미술 팝아트와 사업 사이의 경계를 넘나들며 일본 오타쿠들의 문물과 행위를 상업화시켜 큰 성공을 거둔 인물이다. 그는 오타쿠 작가로서 한계에 직면해 다른 길을 모색하는 과정에서 전통 일본화와 미술사를 제대로 공부할 필요성을 절감했다. 학위를 마친 후 미국 뉴욕에서 미술시장의 작동원리를 체험하면서 그는 우키요에, 망가, 애니메이션, 게임 등 일본 특유의 문화체계를 팝아트로 대변되는 서구 미술사의 문맥에 얹어 놓는 일을 모색하기 시작했다. 여기서 그는 일본의 오타쿠 문화야말로 세계에서 유일하게 일본에만 존재하는 이른바 ‘일본다움’의 확실한 원천이자, 새로움의 충격을 줄 수 있는 고유한 자산이라 여겼다. 팝아트와 오타쿠를 결합한 전략 ‘포쿠’(POKU)와 소비문화의 덧없는 소모성과 알파함을 적극적으로 차용하기 위한 ‘수퍼플랫’(Superflat)은 이러한 과정에서 주도되었다.

무라카미의 작업은 오타쿠 문화를 팝아트와 결합시켜 폭식적 욕망을 토해 내는 노골적인 발상이 특징이다. 이러한 전략 이면에는 오늘날 미술시장의 변화된 지배 구조가 존재한다. 이 점에서 그는 일본 오타쿠계의 문물을 현대미술계에 내다 파는 ‘수출업자’ 내지는 ‘브로커’와 같은 ‘업자’로 비난받기도 한다. 반면 무라카미는 오타쿠 문화를 패전

후 일본문화가 ‘국가’라는 중심 기반을 잃어 무능하게 된 문화로 보고, 이를 극복하고자 팝아트와 결합을 시도했던 것이다. 그러나 그의 최근작에서는 무능한 문화의 극복을 넘어서 예술의 전능을 회복해 국가를 중심에 세우려는 ‘위험한’ 욕망이 발견되기도 한다. 현세의 이미지를 통해 영적 세계로 나아가는 나라 요시토모의 ‘조용한’ 팝아트와 구별되는 지점이다.

최근 후쿠시마 원전사고는 2012년 환갑을 맞는 ‘아톰의 죽음’과 함께 전후 패전국의 열등의식과 무능력함에서 벗어나게 해준 수많은 ‘희망의 추진체들’의 연쇄적 죽음을 의미한다. 이런 맥락에서 ‘원자력 신화의 죽음’에 직면해 ‘잃어버린 20년’ 이후 일본 대중문화가 가야 할 희망의 공백을 무라카미 식의 ‘전능한 예술의 욕망’이 대신할 수 있을 것 같지는 않다. 그것은 일본사회가 극복해야 할 가치와 욕망으로 신자유주의 세계화의 부작용이 만들어 낸 거품경제의 물신적 상징이자 화신으로 볼 수 있기 때문이다. 신화가 죽어 버린 현 시점에서 일본의 희망을 추진할 새로운 문화적 상징은 무엇인가?

주제어: 무라카미 다카시, 오타쿠 문화, 팝아트, 미술시장, 잃어버린 20년, 신자유주의, 후쿠시마 원전사고, 거품경제, 아톰, 우주전함 아마토, 도라에몽

‘일본교’와 ‘스피리추얼리티’ : 현대 일본인의 ‘정신’세계를 종교의 저울에 달아 본다 | 박규태

투고일자: 2011년 6월 6일 | 심사완료일자: 2011년 6월 19일 | 게재확정일자: 2011년 7월 21일

본고는 야마모토 시치헤이(필명 ‘이자야 벤다산’)의 천재적 발명품이라 할 만한 일본교(日本教) 개념을 실마리로 삼아, 특히 1995년 옴사건을 거쳐 현재에 이르기까지 신신종교(新新宗教)와 신영성운동(新靈性運動) 및 서브컬처의 영역에서 두드러지게 나타나는 스피리추얼리티 담론을 중심으로 현대 일본사회의 종교 동향을 살펴봄으로써 궁극적으로 현대 일본인의 ‘정신’세계의 일단면을 엿보려는 시도이다.

이를 위해 본고는 구체적으로 인간과 신 개념을 중심으로 일본교의 정의 및 특징을 개괄하면서 내셔널리즘을 매개로 하여 일본교와 일본인론을 결부시켜 고찰하는 한편, 마음, 치유, 자기 찾기에 초점을 맞추어 현대 일본사회의 스피리추얼리티 세계를 조명하고 있다.

이때 본고는 ‘종교’ 개념, 내셔널리즘, 아이덴티티, 소비재의 측면에서 일본교 담론과 스피리추얼리티 담론이 보여 주는 공통점에 주목하면서, 저울의 ‘평형’과 ‘주체’의 문제를 중심으로 이른바 ‘일본정신분석’을 시도함으로써, 오늘날 일본교의 저울의 평형은 어떤 방식으로 유지되고 있는지, 그리고 개인혁명으로서의 스피리추얼리티 혁명이 얼마만큼 가능한 것인지를 묻고 있다.

주제어: 야마모토 시치헤이, 일본교, 일본인론, 스피리추얼리티, 신신종교, 신영성운동

조선통신사를 통해 본 조·일 문화교류의 면면 | 송지원

투고일자: 2011년 6월 28일 | 심사완료일자: 2011년 7월 5일 | 게재확정일자: 2011년 7월 21일

본 연구는 일본의 요청에 의해 조선왕실이 일본에 파견한 외교사절인 ‘조선통신사’(朝

communication through cellphone usages. It is important to note that these cellphone novels are more popular in large-scale shopping malls and bookstores in the suburban areas than they are in the urban centers, alluding its relations to the depressed local economy after the collapse of the bubble economy. The decline of the local economy has led to both the weakening of Yankee culture as subculture as well as the emergence of hostess clubs as employment opportunities for the young women in the suburbs. As shown in the analysis of *Koakuma Ageba*, some young women in the suburbs do not see much choice but to become hostess in order to make a living, due to the ever-shrinking employment opportunities. The popularity of *Koakuma Ageba* reflects the changing nature of suburban subculture that is heavily influenced by the economic depression after the 1990s. In spite of the apparent differences in technology—cellphone and prints—, both cellphone novels and *Koakuma Ageba* deal with the same subculture shared by the young women residing in the empty suburbs and country areas.

Keywords : cellphone novels, i-mode, depression culture, Yankee culture, suburbanization, country, doughnut phenomenon

A Paradox of Impotence Reality and Almighty Art: Japan as viewed by Otaku Culture and Takashi Murakami _ KIM Min Soo

The purpose of this article is to uncover the inner scape of Japanese art and popular culture through the investigation of Japanese Otaku culture and pop artist Takashi Murakami's world. Murakami is known as "a Japanese pop artist who stemmed from Otaku". This paper asks various questions like, what is the meaning of Otaku in relation to Murakami? What kind of backgrounds, strategies, tactical issues are activated in his artworks? What is the critical meanings of his works? What kinds of connections can we find between Murakami's works and Otaku culture? And finally, what do these inquiries denote on 'Two Lost Decades' in Japanese society and popular culture?

Murakami was born in 1962 and grew up as the first generation of Otaku. But his works differ from those of Otaku. He bridges the worlds of pop art and business and he is well-known for the commercialization of the Japanese Otaku culture and practice. After graduating from Tokyo University of the Arts(TUA), he spent some time in New York in 1994 where he learned about the art industry and how to utilize his knowledge of Western art and integrate it into Japanese traditional arts like Ukiyo-e as well as the contemporary arts like manga and anime. He also came to a resolution that the Otaku culture should be the source of unique 'Japanese-ness' that brings about the new phenomena. In doing so, he developed the strategy of 'POKU'—combination of Pop art and Otaku culture—along with the concept of 'Superflat'.

Murakami's artworks are characterized by his quite explicit statement that captivates the market. Behind his entrepreneurial march towards the contemporary art market, there is an ongoing structural changes in the art world. This is the reason why he has been criticized as a broker or an exporter of the Otaku culture who sells products to the contemporary art world. On the other hand, Murakami considers the Japanese Otaku

culture as impotent. Ever since the defeat in the WWII weakened Japan as a nation, the Otaku culture has provided a kind of psychological refuge. His objective is to overcome its impotent culture by combining it with the Pop art. In addition to this, it has been pointed out that he allusively desires to place 'Japan as a state' at the center of this 'recovery process' by reestablishing the omnipotence of art through his latest works. The year 2012 will mark Atom's 60th birthday. However, the recent Fukushima Nuclear Accident has triggered not only 'the death of Atom' but also 'the death of hope' within the Otaku culture, which have helped the Japanese people to overcome the postwar impotence. In this sense, Murakami has pursued his artworks to obtain an ultimate power to redeem the vacuum of hope in the era of prolonged Two Lost Decades. Nevertheless, his desire might not be fulfilled with his entrepreneurial success because such success is inevitably a part of side-effects of the present-day neoliberalism, of which the Japanese society must find its way out, in order to overcome the collapse of the bubble-economy. What, then, could be the new cultural symbol of hope that drives Japan throughout the era where the myth is already dead?

Keywords : Takashi Murakami, otaku culture, Pop art, art market, two lost decades, neoliberalism, bubble economy, Fukushima nuclear accident, Tetsuwan Atom, Uchusenkan Yamato, Doraemon

'Nihonkyo' and 'Spirituality': Weighing 'Inner Space' of the Contemporary Japanese on the Scale of Religion_ PARK Kyu Tae

The purpose of this paper is to examine the 'inner space' of the contemporary Japanese people through the analyses of the various discourses of "Spirituality" in terms of New-New-Religion, New Spiritual Movement, and subcultural phenomena from the 1970s, especially after the Aum affair in 1995. I begin the analysis with the concept of "Nihonkyo" (Japan as a religion), which is a counterintuitive invention by Yamamoto Shichihei. First of all, I will present a general survey of the definition and distinctions of Nihonkyo based on the notions of human and "kami"(god). And then, I will attempt to combine the discourse of Nihonkyo with "Nihonjinron" (Japan's dominant identity discourse), mainly from the perspective of nationalism. I will then explore the nature of the world of "Spirituality" in the contemporary Japanese society in relation to three key concepts, such as Kokoro (mind), Healing, and Pursuit of Self. Furthermore, I will try to present a "psychoanalysis on Japan" or "analysis on the Japanese Mind" in terms of "balance" and "subject", paying special attention to some similarities between Nihonkyo and discourses of Spirituality in the aspects of religion, nationalism, identity, and consumer goods. In conclusion, this paper presents the view of not only the balance of the scale in Nihonkyo, but also the possibility of Spiritual Revolution as a kind of individual revolution.

Keywords : Yamamoto Shichihei, Nihonkyo, Nihonjinron, spirituality, New-New-Religion, New Spiritual Movement