미·일 애니메이션에 표현된 음식장면의 상징적 속성 비교 -가족 구성의 애니메이션 <심슨>과 <아따신찌>를 중심으로- A Comparison of Symbolic Content in American and Japanese Animation: Food Scenes in "The Simpsons" and "Atashin'chi"

구보름, 권경민
남서울대학교 영상예술디자인학과

Bo-Room Koo(aptkid4869@hanmail.net), Kyung-Min Kwon(kwonkm@nsu.ac.kr)

요약

일반적으로 애니메이션에서 표현된 음식은 문화의 정서를 상징적으로 나타내는데, 음식에 대한 상징적 해석은 문화기호학적 측면에서도 다양한 연구가 이루어지고 있다. 본 연구에서는 미국과 일본의 애니메이션에 표현된 음식 장면에 초점을 두어, 1980년대 미국의 대표적인 가족 구성 애니메이션 『심슨(The Simpsons)』과 2002년 TV아사히에서 방영되어 2009년까지 일본 가족의 소소한 이야기로 큰 공감대를 형성하여 큰 사랑을 받아 온 『아따신찌(あたしんち)』를 대상으로 비교분석 하였다.

본 연구를 통해 애니메이션 제작 단계에서 인지적 작용의 중요한 요소가 되는 문화적 배경에 대한 이해와 애니메이션 표현의 상징적 속성에 대한 비교사례로서 작품 제작에 있어 하나의 기준으로 적용되기를 바란다.

■ 중심어 : | 음식 | 문화기호학 | 상징적 속성 |

Abstract

In general, food depicted in animated films symbolically conveys cultural emotions. And yet, as diverse studies have shown, even from the perspective of cultural semiotics, there are different ways to interpret food symbolism. This study focuses on food depicted in American and Japanese animation, through a comparative analysis of scenes from "The Simpsons" (1989-present), the longest-running American animated program, and "Atashin'chi" (2002-2009), a much-beloved animated sitcom that follows the daily experiences of a Japanese family. It is hoped that the research presented here may be applied as a criterion in the production stage for understanding the cognitive function of cultural underpinnings and symbolic expression in animated works.

■ keyword : | Food | Cultural Semiology | Symbolic Content |

I. 서론

1. 연구 목적

일반적으로 애니메이션에서 표현된 음식 장면은 감독의 문화적 정서에 따라 혹은 감독의 의도에 따라 장

치적 역할로 사용되는데 이러한 역할은 '정념행로(情念行路)' 즉 작품 속 등장인물들이 표출하는 감정의 흔적으로 감상자로 하여금 작품의 내러티브를 이해하는데 도움을 주고 있다[1]. 음식 기호학에 관한 관심은 미디어 속 음식의 서사적 역할과 매커니즘을 구조적으로 분

석하여 새로운 패러다임을 정립한 프랑스의 레비-스트로스(Claude Levi Strauss)에 의하여 개진되었는데 음식에 대한 상징적 해석은 문화기호학적 측면에서 다양한 연구가 이루어지고 있다.

문화기호학의 관점으로 이루어진 분석방법은 작품 속에 표현된 기호의 의미들에 대한 논리적 해석을 통해 감상자의 안목을 확장시키며, 작품 속 음식요소에 대한 객관적인 분석과 비평을 가능하게 한다. 또한, 새로운 문화콘텐츠를 개발에도 그 역할을 기대할 수 있다[7].

국내 음식기호학에 관한 선행연구로는 ‘미디어 속 음식 문화콘텐츠의 기호학적 분석(백승국, 2004)’, ‘음식 기호학과 기호사각형(백승국, 2003)’, ‘텍스트언어학의 이론과 응용 : 아리스 쿨리나에 -음식기호학 서설(박여성·김성도, 2000)’, 그리고, ‘몸과 몸짓 문화의 리얼리티 中 몸과 음식의 운우지정(최웅환, 2003)’등이 있다.

본 연구를 통해 애니메이션 제작 단계에서 인지적 작용의 중요한 요소가 되는 문화적 배경에 대한 이해와 애니메이션 표현의 상징적 속성에 대한 비교사례로서 작품 제작에 적용되기를 바란다.

2. 음식과 문화

음식문화 안에는 각 사회집단의 역사가 내포되어 있어, 문화 간의 발생기원과 변화를 가장 두드러지게 나타낸다. 이러한 흐름은 종교적, 사회적, 관습적 그리고 정치적인 영향을 받고 있는데, 근래에는 이러한 특성으로 인하여 음식 섭취가 단순히 먹는 행위로서의 의미가 아니라 문화적 정서를 파악하는 중요한 요소로 평가되고 있다.

본 논문의 분석대상이 되는 미국과 일본의 음식문화에 초점을 맞춰 생각해 보면, 우선, 미국의 경우, 다양한 민족과 관습의 혼합으로 주식의 개념이 다소 모호한 특성을 보이지만, 그들은 다양한 음식의 문화를 받아들여 타협함으로써 미국다운 음식문화를 만들게 된다. ‘1890년경 미국의 이민 초기의 요리 중 일반적으로 알려진 것은 조개 차우더, 옥수수스프, 보스턴 포크빈즈, 호박 파이 등이었다. 하지만, 제1차 세계대전을 계기로 통조림 및 보존식품공업이 급속히 발달하였고, 가공 식품이 늘어나게 되면서 미국의 음식은 대용량, 편리함, 음식의

맛 보다는 크기나 분량을 우선시하게 된다. 그 후 제2차 세계대전이 일어나고 옥수수를 원료로 하는 고과당이 개발되면서 미국의 감미료 소비형태가 급속도로 증가하게 되어 어떤 음식에도 큰 시럽이 빠지지 않게 되었다. 최근에 와서야 미국은 타국의 좋은 음식과 건강에 좋은 웰빙적 채식류 경향을 선호하는 방향으로 다소 변화를 보이고 있다[5].’

다음으로 일본의 음식문화를 보면, 미국에 비해 주식과 부식의 개념이 뚜렷하며, 불교의 영향으로 녹차를 마시는 것이 일상화 되어 있다. 또한 다른 동양권의 나라들과 달리 향신료의 사용이 적은데, 이것은 음식 고유의 맛을 살리려 하는 일본 음식의 특징 때문이다. 또한, 바다에 둘러싸여 있는 지형적 특징으로 해산물이 풍부하여 날로 먹는 회 요리가 발전했는데, 미국과 달리 일본은 양과 질 보다는 음식에 있어서 시각적인 요인들에서 음식의 중요성을 나타냈으며, 이러한 습성으로 다양한 식기들이 발달하게 되었다. 또 다른 차이점은 육식이 주식을 이루는 미국과는 달리 돼지고기, 소고기 등의 음식 문화가 발전하지 못하는데, 이것은 가축을 먹일 곡식의 부재로 인한 문화적 형태였다. 이러한 관습의 상승작용으로 일본은 된장, 낫도, 간장, 두부 등이 주식으로 자리 잡게 되었다[6].

II. 분석대상 및 방법

1. 분석대상

본 연구에서는 미국과 일본의 보편적 문화를 최적으로 보여주는 ‘가족’ 테마의 애니메이션을 대상으로, 1980년대부터 미국의 가족모습을 반영하고 사회적 이슈를 담아내고 있는 『심슨(The Simpsons)』과 2002년 4월 19일부터 TV 아사히에서 방영되기 시작하여 2009년까지 일본의 소소한 가족의 이야기를 그려내어 사랑받고 있는 『아파신찌(あたしんち)』를 선택하였다. 구체적인 분석대상으로는 극장용 에피소드 가운데, 가족의 사랑을 주제로 제작된 『심슨 더 무비』(The Simpsons Movie, 2007)와 『아파신찌 더 3D 무비』(Atashinchi The 3D Movie, 2010)를 골라 분석을 실시

하였다.

본 연구의 연구대상인 ‘<심슨가족>은 클라스키 추포사(Klasky Csupo, Inc)에 의하여 제작되었으며, 1990년 1월 4일 폭스네트웍에 의하여 트레이시 울만쇼(Tracey Ulman)에서 처음 방송되었다. 1992년 3월 미국 위성 TV에서 최고의 시청률을 계기로 <심슨가족>은 미국 애니메이션의 시청 대상을 어린이에서 어른으로 확대시키게 되었다. <심슨가족>은 아카데미상 3회, 에미상 9회나 수상한 제임스 브룩스(James L. Brooks), 100개 이상의 신문 만화를 연재하던 맷 그로닝(Matt Groening), 에미상 수상작가인 샘 사이몬(Sam Simon)이 팀을 이루어 1987년부터 제작되었다[2].’

<심슨가족>은 아빠 호머심슨과 엄마 마지 심슨, 첫째 아들 바트 심슨과 둘째 딸인 리사 심슨 그리고 막내 딸 마가렛 심슨으로 구성된 가족의 이야기이다. 아버지 호머 심슨은 핵발전소에서 감사원으로 일하며, 감정기복이 심하여 사소한 것에 화를 냈다가 우울하다 기뻐하지만 가족에 대한 사랑이 큰 아버지이다. 엄마 마지심슨은 가정주부로서 현명한 어머니의 모습이며 가끔 일탈을 꿈꾸는 적극적인 여성이다. 아들 바트 심슨은 항상 말썽을 일으키는 장난꾸러기이며, 딸인 리사 심슨은 엄마 마지를 닮아 현명하고 똑똑한 아이이다. 막내인 마가렛 심슨은 항상 젖꼭지를 물고 다니는 아기인데 가끔 아기답지 않은 지혜를 발휘하기도 한다.

다음으로, 일본의 <아파신찌>는 일본어로 우리 집 : あたしんち 이라는 뜻으로써 만화가인 케라 에이코가 1994년 6월 5일부터 일요일판으로 요미우리신문에서 연재한 만화이다. TV아사히에서 2002년 4월 19일 처음으로 반영하였는데 <아파신찌>는 작가인 케라 에이코가 직접 겪은 엄마와의 이야기들을 주인공인 딸의 시점에서 나타내었다. 그 후 만화의 에피소드는 점차 엄마와 가족 간의 이야기로 확대되어 아이부터 어른까지 폭넓은 공감대를 형성하며 많은 독자들에게 호평을 받고 있다. 신문에 연재되던 시절부터 인기를 끌어 애니메이션화의 계획이 있었으나, 요미우리신문의 연재만화인 <아파신찌>가 아사히신문에서 설립한 아사히TV에서 방영되는 문제로 인하여 애니메이션 제작에 있어 시간이 걸렸다.[3] 가족 구성으로는 무뚝뚝하지만 한 집안의

가장으로서 가족을 지키는 아빠와 억척스럽지만 어딘지 모르게 공감 가는 엄마 그리고 평범하지만 엉뚱한 딸 미캉(굴)과 똑똑하지만 무뚝뚝한 아빠를 닮은 아들 유즈히코(유자)의 소소한 가족의 이야기들을 담고 있다.

2. 분석방법

본 연구에서는 미국과 일본 애니메이션에 표현된 음식 장면에 초점을 두어, 음식에 표현된 상징적 속성을 비교 분석하고자 한다. 분석방법으로는 파리기호학과 의 창시자인 그레마스(Algirdas Julius Greimas)의 의미생성모델을 선택하였다. ‘의미생성모델’이란 1979년 그레마스가 텍스트를 분석하기 위하여 제기한 것으로 문화콘텐츠를 구축하는 문화기호의 의미가 생성과 서사성에 의해 창출됨을 구조적으로 설명하는 도식이다.

그림 1. 의미생성모델의 단계

의미생성모델 단계에 따라 우선, 표층구조에서는 영상 안에 배치되어 있는 시각적 이미지를 세분화하며, 두 번째, 서사구조에서는 작품의 스토리를 분석하여 등장인물의 서사행로를 추적한다. 마지막으로 심층구조에서는 두 가지 층위에서 나온 결과를 통하여 핵심적 문화코드가 무엇인지 파악한다. 이러한 과정을 통해 문화콘텐츠의 의미작용을 분석하고 의미전달에 있어서 새로운 패러다임을 제공한다.

III. 분석결과

분석결과, 『심슨 더 무비』(The Simpsons Movie,

2007))와 『아파신찌 더 3D 무비』(Atashinchi The 3D Movie, 2010)에서는 음식이 등장하는 장면사용에 있어서 차이를 보였는데, 우선 미국의 <심슨>의 경우, 등장인물 간의 갈등장면에 감정변화나 상태에 대한 상징적 요소로서 음식의 역할이 집중되고 있는데 반해, 일본의 <아파신찌>의 경우에는 식사장면, 급식장면, 모임장면 등과 같이 음식섭취가 당연히 등장하는 설정 속에서 음식물의 상징적 요소가 서사 속에 작용되고 있음을 알 수 있었다.

1. 심슨(The Simpsons)

(1) 갈등 장면

1.1 표층구조

음식물을 섭취하는 장면을 입 안에서 밖을 보는 시점으로 구성하여 호머의 입안과 음식물찌꺼기와 아들 바트가 뒤엉켜 표현되어 마치 아들과 음식을 함께 씹고 있는 비주얼 이미지를 보여주고 있다.

그림 2. 호머 심슨이 햄버거를 먹고 있는 장면

1.2 서사구조

아들 바트는 아빠 호머에게 재미있게 놀아보라며 대결을 제안하는데, 대결 중에 호머는 아들에게 알몸으로 스케이트보드를 타고 햄버거 가게까지 가는 것을 시키고, 겁쟁이라는 말이 듣기 싫은 바트는 알몸으로 스케이트보드를 타다가 결국 경찰에게 잡히고 만다. 호머는 햄버거가게 앞에서 수갑이 채워진 채 곤욕을 당하고 있는 아들 바트를 보지만, 바트의 잘못이라며 외면한다. 간신히 풀려난 바트는 아빠와 함께 햄버거 가게에 들어가는데 화가 난 바트 앞에서 아무 일도 없었다는 듯 호머는 맛있게 햄버거를 먹는다.

1.3 심층구조

이 장면에서의 핵심코드는 ‘실망’으로 바트는 자신의

곤경과 상관없이 햄버거만을 맛있게 먹고 있는 아빠 호머의 태도에 실망하며 상처를 받는다. 한 가정의 가장이지만 지극히 개인주의적이며 자기중심적인 아빠 호머는 자녀보다 자신의 입안의 햄버거를 더 중요하게 생각하는 이기적인 현대 부모들의 무관심과 방관자적인 입장을 보여주며, 자녀교육의 현실을 비판적으로 보여주고 있다. 또한, 햄버거 가게에서 우연히 만난 이웃집 아저씨의 친절로 아들 바트가 아빠 호머를 더 실망스럽게 느끼도록 하고 있다.

그림 3. 네드가 바트에게 바지를 주는 장면

(2) 고민 장면

2.1 표층구조

집 앞의 나무 위에 슬픈 표정으로 앉아 있는 바트에 게 옆 집에 사는 네드 플랜더스 아저씨가 토핑과 마시멜로우, 생크림 등을 얹은 달콤한 코코아를 바트를 위해 창가에 놓아준다. 창가에 놓인 달콤하고 따뜻한 코코아의 비주얼 이미지와 바트의 슬픈 모습이 대조되는 시각적 이미지를 보여주고 있다.

그림 4. 옆집 네드가 바트의 고민을 들어주는 장면

2.2 서사구조

아빠 호머의 무관심에 슬픔에 빠져 나무위에 앉아 있는 바트에게 옆집에 사는 네드 플랜더스가 말을 건넨다. 평소 명청하다고 생각한 옆집 아저씨 네드가 바트의 고민을 진지하게 들어주며 위로해 주는데, 고민 상담 후 옆

집 아저씨가 건네준 코코아를 마시며 마음을 연다.

2.3 심층구조

이기적이며 자기중심적인 아버지의 모습을 보여주는 호머와는 반대로 네드의 태도는 미국이 바라는 올바른 아버지의 상이다. 이러한 이미지는 아빠 호머심슨의 무관심과 상냥하고 친절한 아버지의 모습 즉 네드의 모습을 상징적으로 보여주고 있다. 이 장면에서 나타나는 핵심코드는 ‘사랑’으로 물질적 혹은 자극적 교감으로 관계를 형성해 온 아빠 호머와 달리 옆집 아저씨 네드는 깊은 이해와 관심을 통한 심적 교감을 통하여 관계를 이룬다. 이것은 바트가 그동안 아버지의 ‘사랑’이라고 느꼈던 것과는 다른 모습의 아버지의 사랑으로 표현된다.

그림 5. 대조적인 네드와 호머 심슨의 이미지

(3) 고백 장면

3.1 표층구조

가족의 피난처인 모텔 안에서 바트가 위스키를 마시고 있다. 아이가 위스키를 마시는 장면은 가히 충격적인 이미지이다. 이 위스키는 그동안 달콤한 이미지를 주었던 코코아나 햄버거와 같은 음식들과는 대조되는 부정적이고 반사회적인 분위기를 보여준다.

그림 6. 바트가 위스키를 마시며 쓰러지는 장면

3.2 서사구조

아빠 호머는 집에 들어오지 않고, 엄마는 식량을 구하러 나간 사이 바트는 모텔에 비치되어 있는 위스키를 꺼내 마신다. 엄마 마지는 나중에 그것을 발견하고 말리지만 바트는 심란해서 마시는 거라며 엄마의 만류하는 손을 피해 도망 다니고, 결국 위스키를 다 마시게 된다. 술에 취해 쓰러진 바트는 ‘플랜더스가 그림다’는 진심을 털어놓게 된다.

3.3 심층구조

바트가 위스키를 마시는 이 장면의 핵심코드는 ‘그리움’이다. 작은 위스키 병은 바트가 생각하는 자상한 아버지의 사랑에 대한 그리움 혹은 어디론가 가버린 아빠 호머 심슨에 대한 그리움을 표현하는 매개체가 되는데, 일상적인 상황에서는 할 수 없었던 말을 술에 의존하여 ‘나는 사실 플랜더스가 그리워요’라는 말을 할 수 있게끔 만들어 주는 것이다. 이러한 표현은 아이인 바트와 성인을 뜻하는 위스키로 인해 더욱 대조되어 상황의 심각성을 높이는 상징적 표현함으로써 그리움을 보다 강하게 나타내고 있다.

그림 7. 바트가 고백하는 장면

2. 아파신찌(あたしんち)

(1) 식사 장면

1.1 표층구조

평소와는 다르게 잘 잘려진 식빵을 보며 깜짝 놀라고 있는 아침식사 장면으로 딸 미카의 머리 위에 생각 풍선에 표현되어 평소에 먹던 식빵의 모습은 현재 잘 잘려진 식빵과 달리 엉망이었음을 보여주고 있다.

그림 8. 잘 잘려진 식빵을 보며 놀라는 장면

1.2 서사구조

평소와 달리 잘 차려진 아침식사는 흔히 그냥 지나갈 수 있는 평범한 일상이지만, 딸 미강과 엄마는 그러한 사소한 일들에 놀라며, 평소와는 다른 어떤 사건이 발생할 것 같다는 이야기를 주고 받으며 앞으로 일어날 사건의 복선을 나타낸다.

1.3 심층구조

이 장면에서 드러나는 문화코드는 자연현상이나 자연물을 신격화한 일본 고유의 신도(神道)의 영향으로 인한 ‘종교’이다[4]. 관습, 문화, 자연 환경적 영향으로 인하여 일본인들은 자연물에 대한 우라나이(占) 즉 점술에 관한 문화가 많은데, 사소한 일상의 현상들도 그냥 지나침이 없이 무언가를 암시하고 의미하고 있다고 믿는다. 잘 차려진 아침식사 또한 그들에게는 평범한 것이 아닌 새로운 사건에 대한 의구심을 불러일으키는 것으로 작품 속에 표현되고 있다.

그림 9. 사건의 예감을 나타내는 대사 장면

(2) 모임 장면

1.1 표층구조

레스토랑에서 엄마와 친구들은 티타임을 갖는 장면으로 친구들과 달리 엄마의 앞에만 많은 스파게티와 샌드위치 등의 음식들이 놓여 있다.

그림 10. 레스토랑에서 엄마와 친구들이 모여 스파게티를 먹으며 수다를 떠는 장면

1.2 서사구조

레스토랑에서 동네 친구들을 만나 차를 마시던 엄마는 자신이 갖게 된 초능력을 친구들에게 자랑하며 초능력을 친구들에게 보여준다. 대화 도중 초능력을 사용하면 빨리 허기진다는 말을 하며 그렇게 된 현실을 자연스럽게 받아들이게 된다.

1.3 심층구조

레스토랑에서 엄마 앞에만 가득 놓여있는 많은 음식들이 나타내는 핵심코드는 앞으로 엄마에게만 다가올 사건에 대한 ‘예고’이다. 이것은 일상적인 사소한 상황 속에서 생길 수 있는 일들에 의미를 두어 관객들이 다가 올 사건에 대한 정조를 느끼게 하여 관객의 몰입을 유도하고 있다

그게 말이지 조금만 써도 엄청 피곤한거 있지 배도 금세 꺼지고..

그림 11. 엄마에게 놓인 많은 음식의 이미지

(3) 급식 장면

1.1 표층구조

아들 유즈히코의 학교 급식 시간에 채소볶음과 볶음밥, 미트볼이 나와 있다. 일본 식문화에서 주로 사용되는 식기는 젓가락이지만, 학교 급식에서 포크와 스푼이 일체되어 있는 스푼포크를 들고 있는 장면이다.

그림 12. 스푼포크로 급식을 먹는 장면

1.2 서사구조

초능력 쇼에서 나오는 스푼 구부러뜨리기처럼 아들 유즈히코는 학교 급식 시간에 나온 스푼의 머리를 열심히 문지르며 스푼 포크를 휘게 하려 하지만 친구들은 그런 모습을 이상하게 쳐다본다. 결국 스푼은 휘어지지 않고 유즈히코는 스푼과 포크가 일체된 식기의 이름에 대하여 둘러대며 다른 이야기로 화제를 돌린다.

1.3 심층구조

급식시간에 나온 스푼포크(유즈히코가 설명해준 스푼과 포크가 일체된 것의 이름)에 대한 핵심코드는 ‘융합’이다. 본래 일본인은 스푼과 포크는 사용하지 않고 젓가락을 사용하는 하시(はし: 젓가락)문화이지만, ‘명치 유신 이후 봉건체제가 무너지고 서구의 문물을 적극 수용하려는 풍조가 생겨났는데 음식문화에 있어서도 서구와 일본 음식문화의 융합이 이뤄지게 되었다[8].’

스푼과 포크의 일체형인 스푼포크를 바라보며 엄마의 초능력에 불만을 갖고 있던 유즈히코는 엄마의 초능력을 흉내 내며 스스로 수용하는 모습을 보인다.

그림 13. 엄마의 초능력을 흉내내고 있는 유즈히코

IV. 결 론

1. 의미생성모델 도식화

표 3. 심슨과 아따신찌에 나타난 의미생성모델 도식

미국 「심슨」	일본 「아따신찌」
표층구조	
패스트푸드, 정크 푸드	서구화된 일상 음식
서사구조	
심리적 위기감과 불안함을 담고 있는 극적인 스토리	일상에 대해 특별한 의미를 부여하는 정적인 스토리
심층구조	
키치적 블랙 유머를 사용하여 현대적 가족의 사랑 표현	우연적 현상에 대한 의미부여와 극복에 따른 가족의 사랑

가족으로 구성된 미국의 대표적 애니메이션 <심슨>과 일본의 <아따신찌>의 음식장면을 비교한 결과, 전체적으로 음식이 등장하는 장면사용에 있어서 차이를 보여, 우선 미국의 <심슨>의 경우, 등장인물 간의 갈등장면에 감정변화나 상태에 대한 상징적 요소로서 음식의 역할이 집중되고 있는데 반해, 일본의 <아따신찌>의 경우에는 식사장면, 급식장면, 모임장면 등과 같이 음식섭취가 당연히 등장하는 설정 속에서 음식물의 상징적 요소가 서사 속에 작용되고 있음을 알 수 있었다.

그레마스의 의미생성모델에 따른 구체적인 분석결과를 보면 다음과 같다. 첫 번째, 표층구조에서는 두 작품에서 나타나는 음식 소재의 특징을 볼 수 있다. 미국 애니메이션의 경우, 패스트푸드 즉 정크 푸드가 많이 등장하며, 일본의 경우 현대 평범한 일본 가정에서 먹는 일상적 음식들이 자주 등장함을 알 수 있었다. 일본 음식문화의 ‘수용’이라는 특징으로 인하여 미국이나 서양 등의 음식문화를 일본으로 끌어들이어 그들만의 입맛으로 만들어버린 음식들이 많았는데[6], 애니메이션에서도 식빵, 스파게티처럼 일상적으로 일본인들이 섭취하는 서양음식이 등장하였다.

두 번째, 서사구조 비교 결과, 미국의 경우 음식들이 작품의 키치(kitsch: 독특하고 새로운)적 분위기를 더욱 고조시키는 역할을 하고 있었다. 이것은 ‘<심슨>을 제작한 클라스키 추포사가 의도한 것으로 타 작품을 모방

하는 것을 금기시하고 언제나 새로운 것에 도전하며 독특한 유럽의 간결성에 역점을 두었다는 작품제작 신념에 따른 것이다[2]. 예컨대 심슨가족이 마을에서 쫓겨나 심리적 불안감과 위기감을 느낄 때 마다 등장하는 초코바나 햄버거는 그들의 불안하고 극적인 사건들을 지원하여 그 효과를 상승시킨다. 일본의 경우 일상적 사건들이 꼬리를 물고 점차 큰 사건으로 확대되어 가는 데, 이러한 스토리는 미국과 달리 흐름이 정적이면서 유머적 요소 보다 평범한 가족의 생활에 초점을 맞추어 관객에게 공감대를 형성하고 있다.

세 번째, 심층구조 비교 결과에서는 미국 애니메이션인 <심슨>의 경우 자본주의적 현실을 역설하며, 그것을 미국 자본주의의 상징인 패스트푸드를 활용하여 현대적이며 물질적인 심슨가족의 사랑으로 표현되고 있다. 이것은 패스트푸드적 물질주의와 효율만을 중시하는 미국 현대사회를 나타내는데 블랙유머로써 이야기를 보여주어 감상자에게 자기성찰을 하게 만든다. 이와 달리 일본의 경우 작품 전반적으로 일본 특유의 우라나이(占) 즉, 점 문화가 담겨져 사소한 현상에도 종교적 의미를 부여하고 그에 따라 음식이 그저 효율성과 물질적 측면으로써가 아니라 작품 속에 그대로 담겨져 등장 인물들의 정서적 흐름을 나타내고 있었다. 이러한 흐름은 자연적 혹은 인위적인 현상과 물질에 대하여 의미를 부여하는 형식으로 이루어져 있는데 평범하고 우연적인 현상들이 앞으로 다가올 사건에 대한 복선으로 그려진다.

본 연구는 미국과 일본의 애니메이션에 표현된 음식을 섭취하는 장면 속에 담긴 문화적 정서와 상징적 속성에 대한 비교사례로서 그 의미가 있다고 볼 수 있다.

참 고 문 헌

- [1] 백승국, *문화기호학과 문화콘텐츠*, 다할 미디어, pp.200-202, 2004.
- [2] 황선길, *애니메이션 영화사*, 범우사, pp.112-113, 1998.
- [3] <http://ko.wikipedia.org/wiki>

- [4] 정수원, *일본문화 이해와 연구*, 제이 앤 씨, 2003.
- [5] 서진욱, 곽용섭, 유종서, “미국 내 민족음식의 조사를 통한 한식당의 현지화 전략”, *외식경영연구*, 제4권, 제1호, p.129, 2001.
- [6] 하청, *한중일 문화비교 고찰: 세 나라의 음식문화 비교 분석을 중심으로*, 충남대 대학원, pp.13-21, 2004.
- [7] 백승국, *문화 콘텐츠학의 탄생*, 다할 미디어, pp.121-123, 2005.
- [8] 김태정, “일본의 음식문화와 풍토”, *한국외국어대학교 외국학종합연구센터일본연구소*, 제11권, pp.180-181, 1996.

저 자 소 개

구 보 림(Bo-Room Koo)

준회원

- 2008년 2월 : 남서울대학교 애니메이션학과(미술학사)
- 2012년 2월 ~ 현재 : 남서울대학교 영상예술디자인학과 대학원(미술석사과정)

<관심분야> : 애니메이션, 만화, 기호학

권 경 민(Kyung-Min Kwon)

정회원

- 2005년 3월 : 日本學習院대학 인문과학연구과(문학박사)
- 2006년 3월 : 목원대학교 만화에니메이션전공 강의전담 전임교수
- 2009년 3월 ~ 현재 : 남서울대학교 영상예술디자인학과 조교수

<관심분야> : 영상분석, 만화분석, 문화기호학