

음식 만화 〈식객〉의 영화화에 대한 비판적 고찰

임정식*

1. ‘허영만 만화’ 브랜드의 영화적 활용
2. 인포테인먼트 콘텐츠의 매체 전이와 한계
3. 대립의 원칙과 경연 시스템의 선정성
4. 음식 민족주의와 대비의 미장센
5. 결론

국문초록

이 글은 허영만 음식 만화 〈식객〉의 영화화 과정에서 나타난 매체 전이 전략을 살펴보고, 나아가 각색영화의 문제점과 한계를 비교의 방식으로 고찰한다. 만화 〈식객〉은 철저한 현장 취재와 음식 정보의 전문성이 돋보이는 작품이다. 영화 〈식객〉과 〈식객: 김치 전쟁〉은 그러한 인포테인먼트 음식 콘텐츠를 각색하면서 전문성을 배제하고 감상성과 통속성을 강화한다. 그 결과, 서브플롯은 메인 플롯의 주제와 유기적으로 연결되지 못하며, 음식과 관련된 과잉의 수사학은 영화가 푸드 포르노의 성격을 띠는 요인으로 작용한다.

각색영화는 원작의 에피소드 구성을 해체하고 대립의 서사를 강화하는데, 이때 대립 구도는 적대세력의 역할 강조와 경쟁 시스템의 도입으로 구체화 된다. 이 과정에서 성찬과 봉주가 참여한 요리 경연은 스포츠 대회와

* 고려대학교 강사

같은 이벤트성 서바이벌 게임으로 변질되고 만다. 한편 성찬과 관련된 미장센은 ‘함께 먹기’와 ‘조화’라는 한국 음식문화의 특징을 드러내지만, 봉주의 미장센은 그의 독불장군 이미지를 강화한다. 이는 성찬과 봉주의 대립을 권선징악의 주제로 연결하기 위한 전략이다.

영화 <식객>에서 인물의 대립은 항일/친일 프레임의 음식 민족주의로 수렴되며, 육개장과 비전지탕은 항일/친일 행적의 상징기호가 된다. 하지만 조부의 행적 계승 여부와 정보의 불균형, 최종 심판자로 등장하는 일본인 등은 대립의 원칙에 균열을 일으킨다. <식객:김치 전쟁>은 대립 구도가 명확하지 않고 추상적이어서 음식 민족주의의 의미가 퇴색된다. 두 영화는 각색을 통해 음식 민족주의를 새로 설정해 대립의 원칙을 재현하는데, 그로 인해 원작만화의 전문성은 희석되고 만다.

두 영화는 ‘허영만 만화’ 브랜드를 각색한 작품이며, 2000년대 초반 음식 콘텐츠 유행을 이끈 서사 매체이다. 하지만 음식 정보의 생략과 전문성 부재, 경연 시스템의 선정성, 개연성이 부족한 음식 민족주의, 눈물과 웃음의 과도한 감상성 등으로 인해 원작만화의 장점을 활용하지 못한 작품이 되고 말았다. 이와 같은 이 글의 연구 결과는 앞으로 만화(웹툰) 각색영화의 분석은 물론 음식 콘텐츠 제작에 활용될 수 있을 것이다.

(주제어: 허영만, 음식, 식객, 각색, 민족주의, 미장센)

1. ‘허영만 만화’ 브랜드의 영화적 활용

한국 만화계에서 허영만이 차지하는 위상은 독보적이다. 1974년 정식 데뷔한 후 대본소, 잡지, 신문 연재, 웹툰을 모두 섭렵한 허영만의 경력은 한국 현대 만화사를 압축해서 보여준다. 그는 데뷔 이듬해 선보인 <각시

탈>(1975)로 인기를 얻은 뒤 <무당거미>(1981), <오! 한강>(1988), <아스팔트 사나이>(1991), <사랑해>(2000) <꿀>(2008), <말에서 내리지 않는 무사>(2010~2012)와 같은 히트작을 잇달아 발표했다. 허영만은 도박, 권투, 야구, 경마, 자동차, 커피, 관상, 주식 등 다양한 소재의 만화를 창작했는데, 그의 작품은 철저한 취재를 바탕으로 한 사실성과 전문성이 뛰어나다는 평가를 받고 있다.

허영만의 만화는 1970년대부터 OSMU(One Source Multi Use)의 원천 소재로 인기가 높았다. 초기 대표작 <각시탈>이 <각시탈 철면객>(1978)과 애니메이션 <각시탈>(1986)로 매체 전이된 것을 포함해 <카멜레온의 시>(1988), <48+1>(1995), <비트>(1997), <망치>(2004·애니메이션), <타짜>(2006), <제7 구단>(2013·영화 제목은 <미스터 고>) 등의 만화가 영화 혹은 애니메이션으로 만들어졌다. 특히 <미스터 손>(1990·나중에 <날아라 슈퍼 보드>로 이름을 바꾸어 연재)은 텔레비전 애니메이션 <날아라 슈퍼 보드>(1990)로 제작돼 42.8%라는 놀라운 시청률을 기록했다. 이밖에 <퇴역 전선>(1987), <아스팔트 사나이>(1995), <미스터 Q>(1998) 등은 드라마로 제작됐다. 그는 2021년 한 방송에서 “작품은 150개 정도인데 드라마나 영화로 제작된 작품은 26편”¹⁾이라고 소개했다. ‘허영만 만화’는 그 자체가 확실한 대중문화 콘텐츠이자 OSMU의 원천소스로서 고유 브랜드가 된 셈이다.

허영만 만화의 대표작으로는 <식객>이 첫손에 꼽힌다. 만화 <식객>은 국내에서 드문 음식 만화로²⁾, 2002년 9월부터 6년 3개월 동안 『동아일

1) <허영만 “영화 ‘타짜4’ 제작 준비 중, 작품화된 만화만 26개”>, 『뉴스엔』, 2021. 7. 15. https://www.newsen.com/news_view.php?uid=202107141958334710. 최종 검색일 2022. 9. 16

2) 허영만은 <식객> 이전에도 음식 만화에 도전한 적이 있다. 한희작 원작의 <짜장면>(1998)을 잠시 리메이크했으나, 건강 문제로 3권까지만 그리고 중도 하차했다.

보』에 총 1438회가 연재되면서 큰 반향을 일으켰다. 그 이후 파란과 QOOK에서 2010년 3월까지 연재를 이어갔다. 연재가 끝난 후에는 135개의 에피소드를 수록한 27권짜리 단행본으로 출간됐고, 이 단행본은 300만 부 이상 팔린 베스트셀러가 됐다. 만화 〈식객〉은 영화뿐만 아니라 TV 드라마, 온라인 게임, 모바일 게임 등으로도 매체 전이되면서 OSMU의 대표 사례가 됐다.

허영만의 만화 중에는 시리즈 영화로 제작된 사례가 많은데, 〈식객〉의 영화화는 두 차례 이루어졌다. 전윤수 감독이 연출한 〈식객〉(2007)과 백동훈·김길형 감독이 공동 연출한 〈식객: 김치 전쟁〉(2010)으로 매체 전이 됐다. 〈식객〉은 303만 명의 관객을 기록했고, 〈식객: 김치 전쟁〉은 관객 수 47만 명에 그쳐 흥행에 실패했다. 또 『스포츠조선』에 연재된 4부작 〈타짜〉는 3편이 영화로 제작됐는데, 만화 1부 〈타짜: 지리산 작두〉를 각색한 〈타짜〉(2006)는 18세 관람가 영화임에도 불구하고 684만 명의 관객을 기록해 흥행에 크게 성공했다.

만화 〈식객〉은 2000년대 음식 콘텐츠의 유행을 선도한 작품이다. 국내에서 음식 콘텐츠는 1980년대 초부터 공중파 방송 프로그램에서 방영되다가 ‘먹방(먹는 방송)’의 등장과 함께 사회 현상으로 확산했다. 먹방은 “2000년대 초반 양방향 뉴미디어 플랫폼과 함께 우후죽순처럼 등장한 마이너 콘텐츠”로서 “생산자는 특별한 내용이나 장치 없이 일상의 식사 장면을 제공하고, 소비자는 이를 시청하면서 다양한 방식으로 소통”³⁾하는 특징을 지닌다. 반면 만화 〈식객〉은 실용적이고 전문적인 음식 정보와 서민들의 애환을 조합해 대중들의 지속적인 관심을 끌었다.

만화 〈식객〉은 전국 각지의 향토 음식과 재료 및 조리법을 소개하는 데

3) 조은하, 「먹방의 유행과 문화현상 연구」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제20권 9호, 한국콘텐츠학회, 2020, 69쪽.

초점을 둔 작품이다. 그래서 극적인 서사 장치는 거의 없다. 또 135개 에피소드가 개별적인 이야기를 담고 있어서 각 사건의 인과관계와 연결성이 떨어진다. 따라서 만화 <식객>의 영화화 과정에서는 선형적인 서사구조의 도입이 과제가 된다. 영화 <식객>과 <식객: 김치 전쟁>은 서사물 창작의 기본 원리인 대립 구도를 강화하고, 이를 바탕으로 음식 민족주의, 웃음과 눈물, 경연 시스템의 도입과 같은 대중 서사 전략을 구사한다. 그로 인해 각색영화에서는 원작만화의 최대 장점인 다양한 음식 정보와 전문성이 사라지고, 통속적이고 선정적인 요소들이 스크린을 잠식한다.

만화 <식객>의 매체 전이 연구로는 만화와 드라마 및 영화의 차이점과 특성을 비교하거나⁴⁾, 만화의 OSMU 방안을 영화와 드라마의 비교를 통해 탐색하고,⁵⁾ 만화와 영화에 나타난 미각의 시각적 표현 방법의 차이를 연구하고,⁶⁾ 매체전환 텍스트의 언어교육 측면에서 접근한 논문들이 있다.⁷⁾ 또 영화 <식객>을 연출한 전윤수 감독은 제작 보고서와 블라인드 테스트 결과를 소개했다.⁸⁾ 박승현·이윤진은 원작 만화가 영화 <식객>으로 매체 전이되는 과정에서 나타난 변화 양상을 에피소드의 선별, 인물의 갈등 구도, 신파성의 강화, 코믹성 강조, 영화의 시각적 이미지 등 다섯 가지 항목으로 분류해 설명하고 있다.⁹⁾

4) 안금림, 「<식객> 텍스트의 매체 간 스토리텔링 각색화에 대한 비교연구: 만화, TV드라마, 영화 사례를 중심으로」, 서강대 석사학위논문, 2011.

5) 김미진, 「만화의 OSMU 방안 연구-『식객』을 중심으로」, 『한국문화기술』 제8권, 단국대학교 한국문화기술연구소, 2009.

6) 정동환·이재문, 「시각문화콘텐츠에 나타나는 미각의 시각 표현 연구-만화, 영화 <식객>을 중심으로」, 『한국디자인문화학회지』 제18권 1호, 한국디자인문화학회, 2012.

7) 전하나, 「매체전환 텍스트를 통한 매체언어 교육 연구: 원작만화 <식객>과 영화 <식객>을 중심으로」, 한국외국어대 석사학위논문, 2009.

8) 전윤수, 「장편 극영화 <식객> 블라인드 모니터 시사 결과 분석」, 『현대영화연구』 제7권 2호, 한양대 현대영화연구소, 2011.

9) 박승현·이윤진, 「만화의 영화로의 전환: 영화 <식객>의 사례연구」, 『만화애니메이션연

이 글은 선행 연구의 성과를 바탕으로 〈식객〉을 메인 텍스트로, 〈식객: 김치 전쟁〉을 보조 텍스트로 삼아서 두 편의 각색영화에 나타난 재현 과정의 문제점과 대중 서사 전략을 비판적으로 검토한다. 이를 위해 2장에서 인포테인먼트 음식 콘텐츠가 서사 중심의 대중문화 콘텐츠로 매체 전이되는 과정에서 나타난 특징과 한계를 정리한다. 3장에서는 대립의 원칙과 그에 따른 경연 시스템의 선정성을 분석하고, 4장에서는 음식에 각인된 민족주의와 대비의 미장센을 한국 음식문화의 특징과 연결하여 살펴본다. 이를 통해 ‘허영만 만화’ 브랜드의 대표작을 각색한 두 편의 영화가 원작만화의 장점을 활용하지 못한 이유를 살펴볼 수 있다. 이 글의 연구 결과는 만화(웹툰) 각색영화의 분석은 물론 서사물로서의 음식 콘텐츠 제작에 활용될 수 있을 것이다.

2. 인포테인먼트 콘텐츠의 매체 전이와 한계

만화는 소재의 다양성, 매체의 도상성, 정보전달력의 용이성이라는 특징으로 인해 여타의 영상매체보다 요리를 표현하는 데 적합한 매체이다.¹⁰⁾ 따라서 음식 만화가 영화로 매체 전이되는 경우에는 음식과 관련된 다양한 행위를 표현하는 방식이 관건이 된다. 예를 들어 음식을 먹는 행위에는 씹고, 마시고, 삼키는 과정이 포함된다. 만화는 이러한 동작을 의성어와 의태어로 표현하지만, 영화는 시각과 청각이 동반된 배우의 실제 행

구』 제17권, 한국만화애니메이션학회, 2009.

10) 만화는 영상을 매체로 하면서도 현실의 형상을 그대로 전달하기보다는 단순하고 추상적인 표현 방식을 사용하며, 글과 그림이 결합된 양식으로서 문자보다 가독성이 높고 영상보다 정보전달력이 뛰어나다(최수용, 「요리만화의 스토리텔링 양상 연구」, 『인문콘텐츠』 제18호, 인문콘텐츠학회, 2010, 149쪽).

등으로 보여준다. 영화는 특히 ‘움직이는 이미지’라는 특징 때문에 감각의 다양성과 구체성에서 만화보다 표현 영역이 넓은데, 이를 구현하는 방식과 정도에 따라 영화의 성격이 달라진다.

만화 〈식객〉은 허영만 만화의 장점인 철저한 현장 취재를 토대로 한 사실성과 전문성이 돋보이는 작품이다. 실제로 〈식객〉 단행본 1권의 표지 뒷면에서는 “2년간의 취재, A4지 1만 장이 넘는 자료, 3박스를 가득 채운 음식 사진들”이 만화의 원천이 됐다고 강조한다. 또 성찬에 대해서는 ‘야채, 생선, 건어물 등을 차에 싣고 전국을 돌아다니는 장사꾼이면서 최고의 재료가 아니면 취급하지 않고 맛만 따지는 미식가’라고 소개한다. 만화가 허영만의 장인 정신이 성찬에게 투사된 셈이다.

만화 〈식객〉은 성찬의 행적을 따라 전국의 맛집을 순례하는 음식 전문 기행 다큐멘터리이다. 이에 따라 단행본에는 각 에피소드가 소개한 음식을 판매하는 식당 정보는 물론 글과 사진을 곁들인 취재일기, 허영만의 스케치로 전해주는 음식 조리 방법, 후일담이 수록돼 있다. 여기에 식당을 운영하는 실존 인물의 이름 혹은 사진도 공개된다. 따라서 원작만화는 음식과 관련된 전문적인 정보와 지식이 가득한 인포테인먼트 콘텐츠이자 장르적으로 기행 다큐멘터리의 성격을 지닌다.

특히 단행본 3권 ‘소고기 전쟁’은 소고기와 관련된 내용으로만 채워져 있다. 3권에 수록된 다섯 개의 에피소드는 소고기의 주요 부위(‘아롱사태’), 소고기를 제대로 구워 먹는 방법(‘숯불구이’), 소를 부위별로 나누는 과정(‘대분할 정형’), 소고기를 상품으로 만드는 방법(‘소매상품 만들기’) 등을 자세하게 전해준다. 그중에서 ‘비육우’ 편은 축산물등급판정소에서 홍보용 교재로 활용할 만큼 내용이 전문적이고 정확하다. ‘비육우’ 편은 소 등급 매기는 방법, 비육 판정 기준, 등급 판정 부위, 육질 등급 기준(조직감, 성숙도, 근육 내 지방도, 육색, 지방색)과 관련된 정보를 자세하게 소

개한다. 또 120가지나 되는 소위 부위 이름, 소의 나이와 영양 상태를 아는 방법, 화식과 생식을 시킨 소의 차이 등 소와 관련된 전문 정보도 제공한다.

반면 영화 <식객>은 성찬과 소의 정서적 일체감을 강조함으로써 관객의 감성에 호소한다. 성찬은 전국의 우시장을 돌아다녀도 적당한 소를 구하지 못하자 자신이 키우던 소를 도축하기로 한다. 이때 <식객>은 플래시백을 통해 성찬이 홍수에 떠내려가는 소를 구하는 장면을 보여준다. 그리고 “운암정 나와서 널 먼저 사고, 남은 돈으로 트럭을 샀어. 그땐 먹고 사는 것보다 같이 있어 줄 누군가가 더 필요했었거든.”이라는 내레이션과 함께 성찬이 소를 껴안는 장면, 도축장으로 들어가던 소가 눈물을 흘리는 모습을 연속해서 보여준다. “(소가)성찬이 동생”이라는 대사도 추가된다. 즉 영화 <식객>은 성찬과 소의 인연을 드러냄으로써 감상성을 강화하는 데 주력한다.

경연참가자들이 요리하는 과정 및 완성된 요리와 관련된 과잉의 수사학도 같은 맥락이다. <식객>은 음식 및 요리 과정을 사실적, 직접적, 공감각적으로 전달해주는 영상매체의 장점을 활용한다. 요리는 “맛(味), 냄새(嗅), 색과 모양(視), 잡고 씹는 느낌(觸), 조리와 식사 중에 나는 소리(聽) 등 우리 몸의 모든 감각이 동시에 작용”하는 “멀티미디어적 활동”¹¹⁾인데, 영화는 음식의 색과 모양, 먹는 행위와 소리 등을 공감각적으로 표현할 수 있기 때문이다. <식객>도 음식과 관련된 다양한 행동을 공감각적으로 표현한다. 이 과정에서 카메라는 재료, 칼, 손, 음식 등을 클로즈업으로 촬영해 시각 이미지를 극대화한다.

<식객>의 이러한 특징은 프롤로그에서부터 선명하게 드러난다. 영화는

11) 최수용, 「요리만화의 스토리텔링 양상 연구」, 『인문콘텐츠』 제18호, 인문콘텐츠학회, 2010, 150쪽.

도마 위에서 복어가 펄떡거리고, 누군가가 그 복어를 손으로 움켜쥔 채 부위 별로 자르고, 솜씨 좋게 회를 떠서 접시 위에 국화와 학 모양으로 펼쳐놓은 모습을 부감 클로즈업으로 보여준다. 이 장면에서 물고기→꽃, 물고기→새의 변신이 특별히 형이상학적인 의미를 지니거나 영화 전체의 내러티브와 연결되는 것은 아니다. 즉 <식객>은 접시 문양과 어우러진 국화와 학의 모양을 통해 시각적인 쾌락을 제공하는 데 주력한다.

교차 편집과 화면분할의 반복도 같은 맥락이다. 첫 번째 장면에서 성찬과 봉주는 각각 꿩과 닭을 재료로 선택해서 요리하는데, 이때 카메라는 재료, 준비, 요리 과정, 완성된 음식을 빠른 속도로 편집해서 보여준다. 이를 통해 관객들은 총천연색으로 펼쳐진 화려한 색감의 음식이 완성되는 과정을 현장에서 지켜보는 경험을 하게 된다. 음식 영화에서 재료, 조리 과정, 완성된 음식을 클로즈업 처리하는 것은 드문 일이 아니다. <식객> 역시 부감 클로즈업 쇼트와 다양한 화면분할 그리고 운율 몽타주를 통해 빠른 리듬감을 만들어 몰입도를 높여준다. 감독은 네 차례의 요리 대결 때마다 유사한 촬영과 편집을 통해 ‘감각적이고 자극적인’ 푸드 포르노의 요소를 강화한다.

푸드 포르노라는 용어는 영국의 칼럼니스트인 로잘린드 카워드(Rosalind Coward)가 1984년에 처음 사용한 것으로 알려져 있다. 카워드는 여성이 음식을 요리하고 이를 아름답게 장식해서 사람들에게 접대하는 방식이 여성의 ‘노예 상태(servitude)’를 상징하는 것이라며 이를 포르노그래피와 연결해 이 용어를 부정적인 의미로 사용했다. 하지만 1990년대 이후 상용화된 ‘푸드 포르노(food porn)’라는 용어는 보는 사람의 침샘을 자극해 군침을 흘리게 할 정도로 맛깔스럽게 보이는 음식 사진이나 동영상 혹은 이를 요리하는 과정 전반을 담은 화면을 지칭하는 것으로 확장, 변용되었다.¹²⁾ 푸드 포르노 영상에서 음식은 식욕을 유발하기 위해 항

상 과잉된 모습으로 존재한다. 또 음식과 먹는 행위 이외의 내러티브는 대부분 삭제되어 있고, 이런 특성 때문에 푸드 포르노는 과잉된 이미지를 통해 음식 상품을 광고하는 데 활용되어왔다.¹³⁾

원래 포르노는 ‘인간의 성적 행위를 사실적 혹은 노골적으로 묘사한 그림, 사진, 소설, 영화 따위를 통틀어 이르는 말’이다. 그리스 어원 (pornographos) 상으로는 ‘창녀(pornē)에 관하여 쓰인 것(graphos)’을 뜻했는데, 근대에 이르면서 ‘오브신(obscene)’—무대에서 보일 수 없는 음란하고 외설적인 것—과 동의어로 쓰이게 되었다. 따라서 공적인 영역에서 표출시킬 수 없는 것이 표출되었을 때, 사회에서 음란하고 외설스럽다고 인식하는 것이 표현되었을 때, 그것이 포르노그래피가 된다.¹⁴⁾ 그런데 포르노는 이제 인간의 삶과 일상 속에서 드러나는 감각적이고 자극적인 표현 양식 전반을 지칭한다. 푸드 포르노도 정치 포르노, 대중 포르노처럼 일상의 포르노 화 현상과 관련이 있는 표현 양식의 하나가 된 것이다.¹⁵⁾

영화 〈식객〉에서는 시각 이미지 외에 미각, 후각과 관련된 과장된 언어 표현도 푸드 포르노의 성격을 강화하는 요인이 된다. 〈식객〉에서 언어를 통한 맛 표현은 심사위원들에 의해 이뤄진다. 복어 회 시식 장면에서는 “국화 향을 맡고 날아온 나비가 입안에서 춤을 추는군요.”, “황복에서 도화꽃 향이 난다더니 놀랍습니다.”, “이번에는 학이로군요. 젓가락을 대면

12) 이윤중, 「장선우와 에로비디오-1990년대 한국의 전환기적 포르노 영화」, 『대중서사연구』 제22권 4호, 대중서사학회, 2016, 145-146쪽.

13) 김혜진, 「하위문화로서의 푸드 포르노(Food Porn) 연구-아프리카TV의 인터넷 먹방을 중심으로」, 『인문학연구』 제50호, 조선대학교 인문학연구소, 2015, 435-436쪽.

14) 박유희, 「검열이라는 포르노그래피-〈춘몽〉에서 〈애마부인〉까지 ‘외설’ 검열과 재현의 역학」, 『대중서사연구』 제21권 3호, 대중서사학회, 2015, 100쪽.

15) 이윤중, 「장선우와 에로비디오-1990년대 한국의 전환기적 포르노 영화」, 『대중서사연구』 제22권 4호, 대중서사학회, 2016, 147쪽.

금방이라도 날아갈 것 같아요.” “바닷속을 날고 있어요”와 같은 상찬이 쏟아진다. 심사위원들은 조류 요리 대결에서도 봉주의 음식에 대해 “입안에서 어미 닭과 병아리들이 뛰어노는 듯합니다.”, “궁중연회가 벌어지고 있어요. 접시 위에서는 요조숙녀인데 입안에서는 평양 기생입니다.”와 극찬을 한다. 이러한 화려한 수사는 음식 맛의 문학적 표현이 아니라 대부분 봉주를 향한 찬사라는 점에서 문제가 된다.

음식의 맛은 혀로 느끼는 맛인 화학적인 미각(단맛, 짠맛, 쓴맛, 신맛), 입안에서 느끼는 물성적인 맛인 물리적 미각(맵다, 차갑다, 뜨겁다, 부드럽다), 정서적으로 느끼는 심리적 미각(맛이 좋다/나쁘다, 먹고 싶다/먹고 싶지 않다), 인지와 사고를 통한 추상적인 맛인 개념적 미각(고향의 맛, 자연의 맛, 어머니의 손맛) 등으로 구분할 수 있다.¹⁶⁾ 영화 <식객>에서 복어회와 닭 요리에 대한 상찬은 심리적, 개념적 미각 표현에 집중되어 있다. 결국, 영화 <식객>에서 음식은 심사위원의 주관적 감각을 충족시키는 대상으로 등장할 뿐이며, 그로 인해 음식과 관련된 사회문화적 함의나 음식의 내재적 의미를 파악하기는 어렵다.

영화 <식객>과 <식객: 김치 전쟁>이 통속성을 강화한 것도 과잉의 수사학에 포함된다. 두 영화는 눈물과 웃음을 적극적으로 활용한다. 특히 <식객: 김치 전쟁>에서는 음식과 어머니의 에피소드가 세 차례나 반복되는데, 이 장면은 등장 횟수가 많을 뿐만 아니라 상영 시간도 길다. 살인범과 노모의 에피소드는 약 14분, 뇌사 상태인 성찬의 친어머니와 어린 성찬의 에피소드는 약 8분간 계속된다. 이처럼 같은 메시지를 담은 유사 에피소드가 반복되면서 서사 전개가 지연되고, 또 장시간에 걸쳐 느린 템포로 진행되면서 극적인 긴장감이 떨어진다.

16) 안혜신, 「미각 정보의 시각 표현 연구-인쇄 광고 사례를 중심으로」, 『디자인학연구』 제25권 2호, 한국디자인학회, 2012, 187쪽.

웃음의 해학성도 각색영화에서 두드러진다. 영화 <식객>에서 군대 취사반 고참 병과 졸병 출신인 구호성과 우중거는 라면을 매개로 우스꽝스러운 행동을 반복해 웃음을 유발한다. <식객:김치 전쟁>에서는 재개발추진위원회 소속 조동희가 과장된 몸짓과 엉터리 영어를 구사하며 좌충우돌함으로써 웃음을 준다. 이들은 원작만화에는 없는 인물이거나, 인물의 성격을 정반대로 바꾼 경우이다. 하지만 눈물과 웃음을 강조한 서브플롯이 메인 플롯과 별개의 이야기로 전개되면서 서사의 인과관계나 연결성은 찾아보기가 힘들다.

영화 <식객>과 <식객: 김치 전쟁>에서는 클로즈업, 화면분할, 교차 편집 등의 표현 기법과 감상주의가 선정성을 강화하는 요인으로 작용한다. 또 서브플롯으로 배치된 에피소드에서는 눈물과 웃음이 과도하게 표현된다. 통속성은 대중영화의 서사 전략으로 흔히 사용되는 요소이지만 ‘감각적이고 자극적인 표현’을 반복하는 과잉의 수사학은 부정적인 의미에서 음식영화의 푸드 포르노적인 성격만을 강화할 뿐이다. 이로 인해 <식객>과 <식객: 김치 전쟁>에서는 원작만화에 내재된 음식의 전문성과 사회문화적인 맥락은 탈색되고 만다.

3. 대립의 원칙과 경연 시스템의 선정성

만화 <식객>에서 성찬과 봉주는 경쟁자로 등장한다. 그래서 원작만화에서도 인물 간 갈등과 대립이 종종 발생한다. 예를 들어 성찬과 봉주는 2권 8화 ‘대령숙수’ 편에서 운암정 후계자가 되기 위해 다툰다. 또 봉주는 5권 22화 ‘메생이의 계절’, 10권 46화 ‘자반고등어’, 16권 80화 ‘두부의 모든

것'에도 등장해 성찬과 요리 대결을 벌인다. 특히 3권 '소고기 전쟁'에서는 소고기의 백화점 납품권을 따내기 위해 치열하게 경쟁한다. 하지만 이들 에피소드에서 성찬과 봉주는 경쟁자일 뿐 적대자가 아니다. 그래서 '소고기 전쟁'에서 승리하여 납품권을 따낸 성찬은 미련 없이 차 장수로 복귀하고, 패배한 봉주도 파멸하지 않는다. '두부의 모든 것'처럼 요리 대결에서 봉주가 승리하기도 한다.

각색영화는 '대립의 원칙'을 강화해 원작만화와 차별화를 꾀한다. 갈등과 대립은 서사 매체의 핵심적인 창작 원리인데, 로버트 맥기는 그중에서 적대세력의 역할을 강조한다. 적대세력이 주인공과 주인공의 이야기를 지적으로 흥미진진하고 감정적으로 흡인력 있도록 만들기 때문이다. 주인공과 맞서는 대립세력이 강력하고 복합적일수록 그 인물과 이야기는 더 완벽하게 구현된다. 여기에서 대립세력이란 특정한 대립 인물이나 악당을 가리키는 게 아니라 인물의 의지와 욕망에 맞서는 모든 세력을 총칭하는 용어이다.¹⁷⁾

영화 <식객>에서 성찬과 봉주는 철저한 대립 관계이다. '최고의 요리사'가 되기 위한 두 인물의 의지와 욕망이 일치하기 때문이다. 이때 '대립의 원칙'을 형상화하는 일차적인 매개체는 복어이다. 성찬과 봉주의 복어 회 대결 프롤로그는 만화의 '죽음과 맛바꾸는 맛'과 '대령숙수'의 에피소드가 통합된 것이다. 그런데 만화에서 '죽음과 맛바꾸는 맛'은 중국인과 일본인 관광객을 등장시켜 복어 회 of 진정한 맛을 일깨워주고, '대령숙수'는 뒤늦게 벌어진 성찬과 봉주의 생태탕 요리 시합을 다룬다. 영화 <식객>은 두 가지 에피소드를 통합해 운암정 주인을 가리는 복어 회 대결 구도를 만든다. 즉 복어는 성찬과 봉주의 선악 대결을 예각화 하는 음식이 된다.

17) 로버트 맥기, 『시나리오 어떻게 쓸 것인가』, 고영범·이승민 옮김, 황금가지, 2002, 453-454쪽.

영화 〈식객〉은 대립 구도를 강화하기 위해 인물의 성격과 역할에 변화를 준다. 원작만화에서 성찬은 식재료를 판매하는 차 장수로서 음식에 대한 애정과 전문성이 넘치는 인물로 묘사된다. 인심이 후한 데다 입담도 좋아서 가는 곳마다 단골손님이 많다. 하지만 성찬은 기본적으로 안내자의 성격이 강하다. 영화 〈식객〉과 〈식객: 김치 전쟁〉은 만화에 등장하는 성찬의 직업, 인물 됴됨이, 성격을 거의 그대로 수용한다. 그런데 영화에서 성찬은 서사를 이끌어가는 프로타고니스트이다. 성찬은 〈식객〉에서 대령숙수의 후계자가 되기 위해 봉주와 치열하게 맞서며, 〈식객: 김치 전쟁〉에서는 춘양각의 존폐를 걸고 장은과 김치 요리 대결을 한다.

또 원작만화에서 카메오에 불과했던 봉주가 영화 〈식객〉에서는 성찬의 강력한 적대세력이자 안타고니스트로 등장한다.¹⁸⁾ 즉 봉주는 비열하고 경쟁심이 강하며 악행을 일삼는 인물로 변형된다. 봉주는 성찬의 복어 회에 몰래 독을 넣고, 성찬이 구한 최고의 솜을 폭력을 사용해 가로채고, 요리대회 심사위원들을 돈으로 매수한다. 봉주의 비중이 주연급으로 격상된 것도 만화와 달라진 점이다. 그 결과, 봉주는 ‘주인공과 주인공의 이야기를 흥미진진하게 만드는’ 적대세력의 역할을 담당하게 된다.

〈식객: 김치 전쟁〉은 만화에 소개된 다양한 음식 중에서 김치를 중심 소재로 삼는다. 허영만은 〈식객〉을 구상하면서 처음에는 김치 얘기로 만화를 만들 계획이었다. 하지만 김치는 반찬이기 때문에 김치 한 가지로만 만화를 그리는 것은 이야기 진행이 어렵다고 판단해 모든 음식을 다루기로 했다고 한다.¹⁹⁾ 〈식객: 김치 전쟁〉은 이러한 고민을 해결하기 위해 장은이라는 인물을 새로 창조해 대립의 원칙을 구현한다. 춘양각 주인인 수향의

18) 박승현·이운진, 「만화의 영화로의 전환: 영화 〈식객〉의 사례연구」, 『만화애니메이션 연구』 제17권, 한국만화애니메이션학회, 2009, 105쪽.

19) 허영만, 『식객1-맛의 시작』, 김영사, 2010, 226쪽.

딸 장은은 일본 수상관저의 수석 요리사를 지낸 인물로, 춘양각을 없앤 후 한식의 세계화를 이루겠다는 목표를 가지고 귀국한다. 이로 인해 성찬/수향과 장은 사이에 갈등이 발생하고, 장은은 영화의 안tagonist가 된다.

음식이 대결의 매개체로 등장하는 서사는 일본 요리 만화에서 흔히 찾아볼 수 있다. 소년 쇼타가 초밥 장인으로 성장하는 <미스터 초밥왕>이나 아버지와 아들이 대결하는 <맛의 달인>이 대표적인 작품이다. <미스터 초밥왕>에 대해 최수웅은 “소년만화의 ‘에스컬레이터 시스템’을 도입하여 지속적인 대결과 성장을 제시”²⁰⁾한 작품이라고 평가한다. 그렇다면 영화 <식객>과 <식객: 김치 전쟁>은 원작만화의 기본 설정에 일본 요리만화의 특징인 대립 서사를 결합해 새로운 이야기를 만든 셈이 된다.²¹⁾

영화 <식객>과 <식객: 김치 전쟁>에서 대립의 원칙은 요리 경연 대회의 도입으로 구체화 된다. 성찬과 봉주도 서바이벌 게임의 참가자로 변한다. <식객>에서 요리대회 참가자들은 조(鳥)-어(魚)-소(牛)-적(炙)의 순서로 솜씨를 겨룬다. 성찬과 봉주의 순위는 앞치락뒤치락하고, 봉주가 작업한 소에서 근(筋) 출혈이 발견돼 재대결을 벌이는 극적인 상황이 발생한다. 이로 인해 각색영화에서는 원작 만화가 제공하는 음식 관련 정보나 요리 방법, 음식에 대한 철학 대신 경연참가자들의 승부 결과에 초점이 맞추어

20) 최수웅, 「요리만화의 스토리텔링 양상 연구」, 『인문콘텐츠』 제18호, 인문콘텐츠학회, 2010, 154쪽.

21) 음식 영화의 경우에는 대립보다 치유와 성장, 이해의 메시지를 담은 작품이 많다. 임순례 감독의 <리틀 포레스트>에서 음식은 귀향한 해원과 가출한 엄마를 이어주는 역할을 하고, 가브리엘 엑셀 감독의 덴마크 영화 <바베트의 만찬>에서는 불화 관계에 있던 두 자매와 마을 주민들이 바베트가 조리한 특별 만찬을 먹은 후 화해한다. 또 이안 감독의 홍콩영화 <음식 남녀>에서도 음식은 부녀 혹은 남녀 관계를 이어주는 매개체로 작용하며, 오키타 슈이치 감독의 <남극의 셰프>나 오기가미 나오키 감독의 <카모메 식당>과 같은 일본영화에서도 음식은 소통과 치유의 매개체 역할을 한다. 음식은 또 노라 에프론 감독의 <줄리&줄리아>처럼 성장영화의 소재로 자주 활용된다.

진다.

그런데 요리 경연의 진행 방식과 현장 분위기는 스포츠 대회를 연상시킨다. 마이크를 쥔 사회자가 소리 높여 개회를 선언하고, 국악 연주와 풍물 놀이가 분위기를 돋우고, 관중들은 플래카드를 흔들거나 박수를 보내면서 응원한다. 최종 승자가 된 성찬이 두 팔을 들어 환호하고, 그 순간 천장에서 꽃 종이와 흩날리는 장면은 민속씨름대회를 방불케 한다. 〈식객: 김치 전쟁〉에서도 참가자들은 단계마다 ‘백의민족’, ‘아침의 나라’, ‘통(通)’이라는 주제에 맞는 김치를 만들어 심사를 받는데, 경연 시스템과 진행 방식은 〈식객〉과 똑같다.

각색영화 〈식객〉과 〈식객: 김치 전쟁〉은 대립 구도를 강화하기 위해 원작만화의 인물 성격을 바꾸거나 새로운 인물을 창조한다. 또 서바이벌 게임 방식의 경쟁 시스템을 도입해 극적인 긴장감을 조성한다. 이러한 경쟁 시스템에서는 대회가 진행될수록 인물 간의 갈등과 대립이 격화된다. 그리고 영화는 참가자들이 요리하는 모습, 완성된 음식, 맛에 대한 평가를 다양한 감각을 활용해 제시한다. 또 대립의 원칙과 경쟁 시스템으로 인해 다양한 시각 이미지는 선정성을 내포하게 된다. 그 결과, 복어를 비롯해 꿩과 닭, 소, 김치와 같은 재료 및 음식은 인간의 생존이나 집단의 음식문화를 상징하는 기호가 아니라 대립과 경쟁 서사의 매개체로만 작용한다.

4. 음식 민족주의와 대비의 미장센

영화 〈식객〉에서 성찬과 봉주의 대립은 음식 민족주의로 수렴된다. 〈식객〉의 사건을 과거부터 정리하면 대략 3부로 구성된다. 1부는 일제 강점

기가 배경이다. 대한제국 마지막 황제인 순종의 소고기탕 식사-일제의 만찬 준비 요구를 거부한 대령숙수의 죽음-스승 살해 누명을 쓴 성현의 퇴출이 주요 사건이다. 2부는 성찬의 운암정 도착-성찬과 봉주의 복어 회 대결-봉주의 승리와 성찬의 퇴출이다. 3부는 일본 차관의 후손인 후지와라가 대령숙수의 칼을 들고 나타나면서 시작된다. 문화재청은 대령숙수의 진정한 후계자를 찾기 위해 요리대회를 열고, 성찬과 봉주는 네 가지 종류의 요리로 실력을 겨루고, 마지막 단계에서 육개장과 비전지탕으로 최종 승부를 겨룬다.

영화 <식객>의 서사 구조는 두 가지 층위로 구성된다. 먼저 개인 간의 대결이다. 성찬과 봉주는 운암정의 주인이자 최고의 요리사가 되기 위해 경쟁한다. 그런데 두 인물의 대결은 사회문화적인 의미를 지닌 싸움도 된다. 앞에서 설명한 역사적인 배경으로 인해 성현과 성찬/만식과 봉주의 관계는 항일/친일 프레임으로 정리된다. 성현(성찬의 조부)과 만식(봉주의 조부)의 엇갈린 행적이 성현과 봉주의 요리 대결로 이어지기 때문이다. 성현은 일제에 항거한 조선의 마지막 대령숙수를 끝까지 보필하고, 만식은 일제 관리의 명령에 순응한다. 따라서 성찬과 봉주가 만든 음식은 역사적, 문화적인 의미를 지니게 된다.

영화 <식객>에서 항일/친일 프레임은 육개장과 비전지탕으로 상징화된다. 육개장은 조선 민중의 음식이다. 후지와라는 육개장의 재료와 조선의 정신을 다음과 같이 설명한다. “평생 묵묵히 밭을 가는 소는 조선의 민초요, 고추기름엔 맵고 강한 조선인의 기세가, 어떤 병충해도 이겨내는 토란 대에는 외세의 시련에도 굴하지 않아야 할 이유가, 고사리에는 들풀처럼 번지는 생명력이 담겨 있습니다. 나라를 잃고 상심한 임금에게 대령숙수는 끝나지 않을 조선의 정신을 아뢰었던 것입니다. 순종은 대령숙수의 그 마음을 읽은 것이지요.” 따라서 육개장은 “한국인의 원형성을 드러내는 상

징”²²⁾으로 인식된다. 반면 비전지탕은 조선 요리와 일본 요리를 합친 내선일체의 음식이다. 만식이 비전지탕 조리법 문서를 운암정 창고 깊숙한 곳에 감춘 배경이다.

그런데 원작만화에서는 음식 민족주의 요소가 거의 드러나지 않는다. 만화 2권에 수록된 8화 ‘대령숙수’ 편에서 봉주의 조부는 조선의 마지막 대령숙수로 소개된다. 궁중을 나온 후 요릿집에 취직한 그는 어느 날 대령숙수의 칼로 도마를 내리친 후 죽음을 맞이한다. 봉주의 조부가 죽은 이유를 짐작할 수는 있지만, 만화에는 그 이유가 자세히 나와 있지 않다. 반면 영화는 대립의 원칙을 충실하게 적용해 대령숙수 에피소드를 변형하고, 성찬과 성현/만식과 봉주의 대립 구도를 만들고, 육개장과 비전지탕으로 극적인 반전을 노린다. 성찬과 봉주의 마지막 요리 대결이 8월 15일에 열리는 것도 민족주의 요소를 강화하기 위한 설정이다.

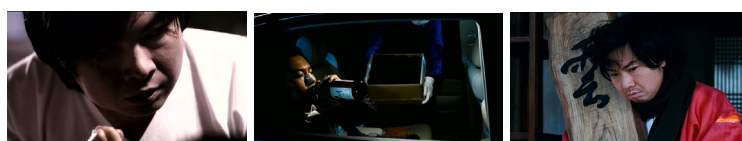
음식은 일차적으로 개인의 생존을 위한 먹을거리이지만 그 안에는 집단의 생활 방식은 물론 민족의 정체성과 문화가 내포되어 있다. 예를 들어 비빔밥은 한국 음식문화의 중요한 특징인 섞임과 조화를 상징하는 음식이다. 비빔밥은 처음에는 각 재료가 분리되어 있지만, 고추장을 넣은 후 뒤섞으면 완전히 다른 음식으로 변해 색다른 맛을 낸다. 이는 섞이기 좋아하고 무리 짓기 좋아하는 한국인의 특성이 잘 드러난 사례이다.²³⁾

그렇다면 〈식객〉의 육개장과 〈식객: 김치 전쟁〉의 발효음식 김치는 조선의 민초, 기세, 의지, 생명력, 기다림이라는 한국 음식문화의 특징과 정체성이 담긴 음식이 된다. 반면 유부와 간장을 넣어 맛을 연하게 한 비전지

22) 김호연, 「대중 영상매체를 통해 바라본 한국 음식문화의 재인식」, 『순천향 인문과학논총』 제31권 3호, 순천향대학교 인문과학연구소, 2012, 232쪽.

23) 정혜경, 「한국 음식문화의 의미와 표상」, 『아시아 리뷰』 제5권 1호, 서울대학교 아시아연구소, 2015, 101쪽.

탕은 일본인의 입맛과 음식문화를 나타낸다. <식객>의 육개장과 비전지탕은 “음식문화는 일상의 한 부분이지만 전형성을 통해 그 사회를 반영하며 한 민족의 원형적 의미를 상징적으로 드러낸다.”²⁴⁾는 점을 확인시켜준다.



〈사진 1-3〉 봉주의 미장센은 어둡고 불안한 이미지를 만든다.

영화 <식객>은 성찬과 봉주의 대조적인 미장센을 통해 항일/친일 구도와 음식 민족주의를 선명하게 드러낸다. 봉주가 등장하는 쇼트의 경우, 조명이 위쪽에서 사선으로 비치면서 음영이 짙게 드리운 미장센이 반복해서 등장한다. 사진1은 빛과 그림자의 대비를 통해 봉주의 불안한 심리와 음울한 내면을 형상화한다. 숯을 탈취한 후 캄캄한 차 안에서 코에 반창고를 붙인 채 앉아있는 성찬의 얼굴에 포커스를 맞춘 사진2도 비슷한 맥락이다. 게다가 요리 대결에서 성찬에게 패한 봉주가 운암정 마루에서 맨발로 간판을 붙잡고 콧물을 흘리며 앉아있는 사진3은 희극적인 느낌마저 풍긴다.

또 봉주가 등장하는 쇼트에는 클로즈업이 많다. 운암정 주방에서 제자들을 교육하는 장면을 보자. 제자들은 주방의 양쪽에 줄을 맞춰 서 있고 봉주는 그 중간에서 근엄한 표정으로 제자들에게 자신의 철학을 설파한다. 이러한 미장센은 봉주가 권위를 앞세우는 거만한 인물이라는 이미지를 만들어낸다. 이 장면은 만식이 봉주와 성찬을 교육하는 장면을 반복한 것이다. 이를 통해 <식객>은 봉주가 할아버지의 성격, 이미지, 가치관을 물려

24) 김호연, 「대중영상매체를 통해 바라본 한국 음식문화의 재인식」, 『순천향 인문과학논총』 제31권 3호, 순천향대학교 인문과학연구소, 2012, 222쪽.

받은 인물이라는 점을 드러낸다.

〈식객〉에서 봉주는 독불장군 이미지로 그려진다. 또 봉주는 지배자로서 프레임에 거의 혼자 등장하며, 봉주가 만든 음식을 먹는 인물은 한 명도 없다. 숯장이 사형수 면회 장면에서 나타난 것처럼, 봉주에게 음식은 목적을 달성하기 위한 수단일 뿐이다. 그로 인해 봉주는 몰락의 길을 걷는다. 결말 시퀀스에서 운암정 마당에는 낙엽이 쌓여 있고, 요리사들은 각자 짐을 싸서 가랑잎처럼 흩어지고, 결국 봉주는 혼자 남는다. 그런데 성찬은 언제나 누군가와 함께 있고, 또 누군가를 위해 밥상을 차린다. 따라서 성찬은 섞임과 조화를 상징하는 음식인 비빔밥 같은 인물로 각인된다.



〈사진 4-6〉 성찬의 미장센은 밝고 따뜻하며 조화롭다.

성찬이 등장하는 장면은 롱쇼트로 촬영한 경우가 많다. 이 장면들의 배경은 성찬이 할아버지를 업고 걸어가는 시골길이거나(사진4), 성찬의 집 마당 혹은 후배의 식당처럼 여러 사람이 북적거리는 공간이다. 성찬의 쇼트에는 언제나 다수의 사람이 등장한다. 그런데 성찬은 이 쇼트의 중앙에 있지 않다. 트럭에서 물건을 팔 때도 성찬은 왼쪽에 치우쳐 있고(사진5), 편집장, 김진수 기자와 함께 밥을 먹을 때에도 세 명이 삼각형을 이루어 앉는다(사진6). 결말에서 진수의 식당에 찾아갔을 때도 성찬은 손님들과 함께 있다. 이러한 미장센은 성찬이 밝고 따뜻하며 함께 어울려 살아가는 인물이라는 이미지를 만들어낸다.

‘함께 먹기’와 ‘조화’는 한국 음식문화의 중요한 특징이다. 이어령은 우

리나라 밥상문화의 특징으로 “식사 풍경은 고립적인 것이지만 상에 차려 놓은 반찬은 공동적인 것이다. 서구에서는 함께 모여 먹어도 음식은 제각기 제 몫이 있지만, 우리는 밥과 국을 제외해놓고 반찬은 다 같이 먹어야 한다.”²⁵⁾는 점을 든다. 그리고 한국 음식에서 밥과 반찬은 함께 어우러짐으로써 손등과 손바닥처럼 떼어낼 수 없는 일체형의 맛과 의미를 자아낸다. 이는 한국인이 추구한 삶의 철학이다. 반찬은 밥의 텅 빈 맛 때문에, 밥은 반찬의 맵고 짭 자극적인 맛 때문에 싱싱하게 살아나는 것이다.²⁶⁾

한국의 음식문화와 철학에 대한 이어령의 설명은 사진6에서 확인할 수 있다. 성찬은 갑자기 찾아온 편집장과 김진수 기사를 대접하기 위해 서둘러 밥상을 차린다. 이때 카메라는 성찬이 쌀을 안치고, 채소를 다듬고, 찌개를 끓이는 장면을 연속해서 클로즈업으로 보여준다. 그런데 세 사람이 둘러앉은 밥상의 차림과 구성이 절묘하다. 밥은 각자 따로 먹지만, 반찬과 찌개는 함께 먹는다. 소, 고추기름, 토란대, 고사리가 어우러져 특유의 맛을 내는 육개장이나 각종 재료가 합쳐진 비빔밥의 원리가 성찬의 밥상에서 구현된 것이다.

그런데 영화 <식객>에서 음식 민족주의는 대립 구도의 측면에서 어긋난 점이 많다. 우선 성찬과 봉주의 관계 설정이 자의적이다. 항일/친일 프레임은 성찬과 봉주와 직접 관련이 없다. 그 프레임은 두 인물의 조부들이 보여준 행적에만 해당한다. 게다가 성찬은 대령숙수 에피소드를 인지하고 있지만, 봉주는 조부의 과거 행적을 전혀 알지 못한다. 그래서 성찬과 봉주의 요리 대결이 곧바로 음식 민족주의로 연결되는 것은 인위적이다. 봉주

25) 이어령, 『밥상으로 본 사회』, 『흙 속에 저 바람 속에-이것이 한국이다』, 문학사상사, 1986, 118쪽.

26) 이어령, 『환경을 생각하는 음식 이야기』, 환경부, 2002, 10-15쪽. 주영하, 『음식 인문학』, 휴머니스트, 2011, 301-302쪽, 재인용.

의 악행은 친일 행적과는 무관하며, 따라서 봉주가 비전지탕 때문에 파멸하는 결말은 부자연스럽다.

후지와라의 역할과 성격도 살펴볼 여지가 있다. 그가 속죄의 의미로 대령숙수의 칼을 반환하는 데 그치지 않고 경연의 최종 심판자로 나서기 때문이다. 후지와라의 조부는 일제 강점기 조선총독부에서 고위 관리를 지낸 인물이다. 대령숙수를 배반한 만석과 후지와라의 조부 가운데 한국 음식문화에 누가 더 큰 해악을 끼쳤는지는 선불리 판단하기 힘들다. 그런데 봉주는 친일파의 후손으로, 후지와라는 정의의 심판자로 등장한다. 영화 〈식객〉이 음식 민족주의의 메시지를 정확하게 전달하기 위해서는 성찬, 봉주, 후지와라의 관계를 조금 더 정교하게 설정할 필요가 있다.

〈식객: 김치 전쟁〉에서는 김치가 육개장처럼 민족 정체성을 상징한다.²⁷⁾ 프롤로그에서 일본 수상관저의 수석 요리사인 장은은 불고기와 김치가 변형된 ‘기무치와 야키니쿠’로 한국 대통령의 입맛을 사로잡는다. 즉 장은은 가장 한국적인 음식인 김치와 불고기의 고유성을 존중하지 않으며, 자신의 숨씨를 뽐내기 위해서라면 일본 요리와 혼합하는 것도 마다하지 않는다. 장은은 김치 요리대회에서도 처음에는 퓨전 김치 요리를 선보인다. 장은의 이러한 행동은 봉주가 비전지탕을 선보인 것과 일맥상통한

27) 음식이 민족 정체성과 관련되어 사회적 문제가 된 사례로는 조선 시대를 배경으로 한 SBS 드라마 〈조선구마사〉(2021)를 꼽을 수 있다. 이 드라마의 첫 회에서 훗날 세종대왕이 되는 충녕대군이 가톨릭 신부 요한과 통역사 마르코를 접대하는 장면이 문제가 됐다. 의주 근방의 조선 기생집이 배경인 이 장면에서 월병과 피단(달걀이나 오리 알을 삶은 음식), 중국식 만두 등이 술상에 오른 것에 대해 시청자들이 거세게 항의했다(당시 시청자의 비난이 단지 음식에만 국한된 것은 아니다). 결국 〈조선구마사〉는 시청자의 비난을 견디지 못하고 첫 방영 나흘 만에 방송 편성을 취소했다. 주창윤은 이에 대해 “중국풍 미장센이 동북공정을 정당화한다고 보는 것은 대중의 과도한 해석”이지만, 그러한 해석의 이유는 “반중 정서가 그만큼 심각하기 때문”(주창윤, 「〈조선구마사〉 역사 표현의 쟁점과 함의」, 『커뮤니케이션 이론』 17권 4호, 한국언론학회, 2012, 71쪽.)이라고 설명한다.

다. 하지만 장은은 어머니가 간직해 온 전통의 김치 맛을 수용함으로써 갈등이 해소된다.

<식객: 김치 전쟁>에서는 성찬과 장은을 묘사하는 쇼트에서 대비의 미장센이 두드러지지 않는다. 안타고니스트인 장은을 비열한 악당으로 묘사하지도 않는다. 장은은 적대세력이 아니기 때문이다. 또 <식객: 김치 전쟁>에서는 갈등의 내용이 <식객>만큼 선명하지 않다. 성찬과 장은은 전통 계승과 재창조라는 가치관의 차이로 인해 갈등한다. 그런데 이러한 가치관은 선과 악의 개념으로 판단할 수 없다. 게다가 장은은 나중에 자신의 신념을 굽히고 전통적인 ‘어머니의 맛’을 수용한다. 따라서 장은의 인물 묘사는 봉주와 크게 차이가 나다. <식객: 김치 전쟁>에서는 대립의 내용과 전개가 모호한 탓에 대비의 미장센도 뚜렷하지 않다.

5. 결론

허영만의 만화 <식객>을 영화화한 <식객>과 <식객: 김치 전쟁>에서는 음식이 서사 전개의 모티브이자 역사적인 의미를 지닌 소재로 활용된다. 두 영화에서는 복어, 육개장과 비전지탕, 김치가 핵심적인 음식으로 등장한다. 복어는 성찬과 봉주의 대결, 육개장과 비전지탕은 항일/친일 프레임과 민족주의, 김치는 전통과 혁신 그리고 한일 음식의 수용과 배제라는 가치를 대변한다. 영화의 이러한 설정은 원작 만화가 철저한 현장 취재와 전문성을 갖춘 인포테인먼트 콘텐츠인 것과 차별화되는 점이다.

만화 <식객>의 영화화 과정에서는 대립의 원칙과 경쟁 시스템이 주요 원리로 작용한다. 특히 성찬과 봉주, 성찬과 장은의 대립은 음식을 매개로

한 민족주의로 수렴된다. 〈식객〉에서는 성찬과 봉주의 대립이 항일/친일 프레임 속에서 선악 대결로 나타나고, 봉주의 몰락은 권선징악의 카타르시스를 관객에게 제공한다. 대립의 원칙과 음식 민족주의는 인물 묘사에도 영향을 미친다. 특히 성찬의 미장센은 비빔밥과 육개장처럼 ‘함께 먹기’와 ‘조화’라는 한국 음식문화의 특징을 드러낸다.

만화 〈식객〉은 장르적으로 기행 다큐멘터리이다. 135개의 에피소드마다 각 음식과 관련된 전문 지식과 정보를 제공한다. 각색영화는 음식을 대결의 소재로 활용하는데, 그 과정에서 ‘감각적이고 자극적인’ 표현을 반복함으로써 원작만화에 내재된 음식의 전문성과 사회문화적인 맥락은 희석되고 만다. 음식 민족주의와 관련해 성찬과 봉주의 대립 관계 설정이 부자연스럽고, 후지와라가 최종 평가자로 등장하는 점도 부적절하다. 따라서 〈식객〉은 성찬, 봉주, 후지와라의 역할과 성격을 조금 더 정교하게 설정해야 한다.

만화 〈식객〉은 ‘히영만 만화’ 브랜드를 대표하는 작품이다. 국내에 먹방, 쿡방이 등장하기 전에 음식 콘텐츠의 유행을 선도했다. 국내 각지의 향토 음식과 식재료를 자세히 소개하고, 전문성을 갖춘 내용으로 독자에게 사랑받았다. 반면 영화 〈식객〉과 〈식객: 김치 전쟁〉은 대중성 확보를 위해 대립의 원칙과 음식 민족주의를 양대 축으로 삼아 서사를 전개한다. 그 결과, 음식은 대결과 경쟁 서사의 매개체로만 작용하고, 음식에 내재된 민족 정체성과 사회문화적 의미는 퇴색하고 만다. 결국, 두 각색영화는 음식 정보의 생략과 전문성 부재, 대립 구도와 경연 시스템의 선정성, 개연성이 부족한 음식 민족주의 등으로 인해 원작만화의 장점을 활용하지 못한 한계를 노출하고 말았다.

참고문헌

1. 기초자료

백동훈·김길형, <식객:김치 전쟁>, 2010.

전윤수, <식객>, 2007.

허영만, 『식객』, 김영사, 2010.

2. 논문과 단행본

김혜진, 「하위문화로서의 푸드 포르노(Food Porn) 연구-아프리카TV의 인터넷 먹방을 중심으로」, 『인문학연구』 제50호, 조선대학교 인문학연구소, 2015, 433-455쪽.

김호연, 「대중 영상매체를 통해 바라본 한국 음식문화의 재인식」, 『순천향 인문과학논총』 제31권 3호, 순천향대학교 인문과학연구소, 2012, 221-242쪽.

로버트 맥기, 『시나리오 어떻게 쓸 것인가』, 고영범·이승민 옮김, 황금가지, 2002.

박승현·이윤진, 「만화의 영화로의 전환: 영화 <식객>의 사례연구」, 『만화애니메이션연구』 제17권, 한국만화애니메이션학회, 2009, 97-115쪽.

박유희, 「검열이라는 포르노그래피-〈춘몽〉에서 〈애마부인〉까지 '외설' 검열과 재현의 역학」, 『대중서사연구』 제21권 3호, 대중서사학회, 2015, 95-145쪽.

안혜신, 「미각 정보의 시각 표현 연구-인쇄 광고 사례를 중심으로」, 『디자인학연구』 제25권 2호, 한국디자인학회, 2012, 181-191쪽.

이어령, 『흙 속에 저 바람 속에-이것이 한국이다』, 문학사상사, 1986.

이윤중, 「장선우와 예로비디오-1990년대 한국의 전환기적 포르노 영화」, 『대중서사연구』 제22권 4호, 대중서사학회, 2016, 143-186쪽.

정혜경, 「한국 음식문화의 의미와 표상」, 『아시아 리뷰』 제5권 1호, 서울대학교 아시아연구소, 2015, 97-121쪽.

조은하, 「먹방의 유행과 문화현상 연구」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제20권 9호, 한국콘텐츠학회, 2020, 68-85쪽.

주영하, 『음식 인문학』, 휴머니스트, 2011.

주창윤, 「〈조선구마사〉 역사 표현의 쟁점과 함의」, 『커뮤니케이션 이론』 17권 4호, 한국언론학회, 2012, 55-89쪽.

최수웅, 「요리만화의 스토리텔링 양상 연구」, 『인문콘텐츠』 제18호, 인문콘텐츠학회, 2010, 147-166쪽.

3. 기타자료

〈허영만 “영화 ‘타짜4’ 제작 준비 중, 작품화된 만화만 26개”〉, 『뉴스엔』, 2021, 7, 15. https://www.newsen.com/news_view.php?uid=202107141958334710.

Abstract

A Critical Study on Film-making of Food Cartoon 〈Le Grand Chef〉

Lim Jeong-Sik(Korea University)

The film 〈Le Grand Chef〉 and 〈Le Grand Chef: Kimchi War〉 are adaptations of infotainment food content cartoon 〈Le Grand Chef〉 which focuses sentimental aspect leaving out food information and food expertise. While the film made the episode of mother, tear, laughter downsized to a subplot which does not relate to the theme of film, it emphasizes food porno with the excessive rhetoric and secularism.

Adaptation deconstructs the structure of original episodes but highlights the storytelling of antagonism which is embodied through competition. However, the cooking contest went sour as pop-up survival game. The antagonism between Seungchan and Bongju is expressed in opposing visual images where mise-en-scene of Seungchan exposes the traditional Korean food culture of “Eat Together” and “Harmony.”

The antagonism between the characters is intended on food nationalism of Anti- and Pro-japan. This antagonism is made unstable by way of succession of ancestor’s heritage, unbalanced information and the appearance of a Japanese as the final umpire. The abstract opposition structure of 〈Le Grand Chef: Kimchi War〉 weakens the food nationalism and the equivocal representation of antagonism degraded the original cartoon.

It is quite noteworthy of the achievement of the two films adapted from ‘The Youngman Huh Animation’ whose narrative lead the trend of the early 2000’s food content media. However, the two films did not display the originality of the cartoon but exposed limits by way of scant food information and expertise, secular representation of competition system,

clumsy touches on food nationalism, and excessive sentimentalism of tears and lughters.

(Keywords: Youngman Huh, Food, Le Grand Chef, adaptation, nationalism, Mise-en-Scène)

■ 논문투고일 2022년 09월 26일

논문심사일 2022년 10월 11일

수정완료일 2022년 10월 21일

게재확정일 2022년 10월 18일