

# 만화의 영화로의 전환 : 영화 <식객>의 사례연구

박승현, 이윤진

## 초 록

영화는 오리지널 시나리오에 의해서만 제작되는 것은 아니다. 영화는 그것의 스토리를 소설, 만화, 연극 등의 공연예술, 그리고 이전에 제작된 영화 등 다양한 곳으로부터 차용한다. 그 중 만화는 1960년대 이후 점차 스토리 원천으로서 중요성을 부각시키고 있다. 만화가 말과 이미지가 융합된 표현매체라는 점에서 다른 형태의 스토리 원천보다 영상화작업에 좀 더 적합할 가능성이 높다. 특히 컴퓨터 그래픽의 발전으로 인해 만화에서만 구현될 수 있었던 상상의 세계가 영화에서도 실현이 가능해지면서 만화의 이미지는 만화 내에서만 머물러있지 않게 된다. 본 논문은 만화와 그것의 영화로의 전환의 관계를 고찰하고자 한다. 먼저 한국에서 진행된 만화의 영화화 작업의 사례들을 살펴보고자 한다. 그리고 허영만의 <식객>을 하나의 사례 연구로 삼아서 만화와 영화 사이의 상이한 점들을 분석하면서 만화와 그것의 영상물로의 전환의 의미를 파악하고자 한다.

주제어 : 만화, 영화, 각색, 식객

## I. 서론

현대 사회는 매체의 다양성이 확대되면서 그 이전 신문과 방송 및 영화로 한정된 대중 매체의 영향력이 점차 증대되고 있다. 더불어 매체의 다양성은 표현수단이 상이한 개별 매체의 고유성을 점차 약화시키며 매체 사이의 상호 연관성을 점차 확대시키는 양상이다. 매체 간의 상호 연관성이 증대된다는 점은 개별 매체가 자신만의 고유한 속성과 그것의 내재적 구조를 특징화하는 원리를 가지고 있다는 사실을 부정하는 말이 아니다. 개별 매체의

고유한 속성이 존속하면서도 동시에 만화를 위시한 영화, 텔레비전 및 인터넷 등의 개별 매체가 생산하고 유통시키는 생산물은 다른 매체가 생산하고 유통시키는 생산물과 완전히 분리되지 않고 오히려 상호 연관성을 높이는 현실에 대한 관찰에 바탕을 둔 주장이라고 할 수 있다. 매체간의 상호 연관성은 인쇄물의 형태 또는 영상물의 형태, 어느 것이든 상관없이 높아지고 있다고 해도 과언이 아니다. 통신위성과 24시간 시청 가능한 케이블 방송의 등장은 신문만이 누린다고 간주한 속보성과 기록성이라는 하드웨어적 특성을 전파매체와 공유하게 한다. 또한 상상력의 산물이라고 불리던 만화는 컴퓨터 그래픽의 발전으로 인해 실제화에 어려움

이 해소되면서 판타지의 영역을 영상매체와 공유한다.

매체의 다양성은 한 편으로는 문화 콘텐츠 부족을 초래하게 되고 결국 작품성이나 대중성을 인정받은 양질의 문화콘텐츠를 다른 매체로 전환시키는 움직임을 활성화시킨다. 이와 같은 현상은 영상매체에서 인쇄매체로의 전환에서는 두드러지게 보이지 않고 인쇄매체에서 영상매체로의 전환에서 보다 더 구체적으로 나타난다. 영화나 애니메이션, 그리고 텔레비전 프로그램 등의 대중성 및 작품성이 공인받는다하더라도 영상매체의 생산물들이 인쇄매체의 영역에서 창조적 전유(creative appropriation)를 통해 재생산되는 일은 흔하지 않다. 하지만 만화와 문학의 영역, 또는 신문 및 잡지 등의 대중매체에 담긴 휴먼 스토리 등은 영상매체의 여러 영역에서 지속적으로 스토리의 원천으로 중요시되는 실정이다. 이러한 맥락에서 이수진(2007)은 인쇄매체 중 만화에 초점을 맞추면서 문화예술계의 새로운 화두가 된 만화의 영상매체로의 전환에 주목하여 표현매체 변화에 대해 고찰할 필요성을 언급한다. 그는 전환의 과정에서 반드시 고려해야 할 점은 다른 형태의 표현매체를 통해 재구성된 이야기는 설사 동일한 내용의 이야기일지라도 선택된 매체의 특성과 잠재력을 고려하여 재탄생의 과정을 거쳐 만들어진 새로운 생산물이란 점을 강조한다. 이는 원작에 얼마나 충실한 것인가가 중요한 것이 아니라 창조적 전유를 강조하면서 다른 매체로 전환된 문화 콘텐츠가 새롭게 잘 구성되었는가가 중요함을 지적한 것이다.

만화는 말과 이미지의 결합이라는 표현의 특성으로 인하여 시청각적인 전환이 용이하기 때문에

다른 매체로의 전환 가능성이 가장 높게 일어나는 표현매체이다. 만화는 활자의 감수성과 그림의 역동성 및 순발력을 동시에 갖고 있는 매체이기 때문에 다른 문학텍스트에 비해 영상으로 전환될 때 훨씬 용이하다(경향신문, 2008. 2. 5; 메트로서울, 2007. 9.27). 일례로 <식객>은 영화와 텔레비전 드라마로의 전환이 함께 이루어지면서 문화시장의 두 축인 출판과 영상 시장 모두에서 두각을 나타내고 있다. 종이라는 평면적 공간에서 구성된 것임에도 불구하고 <식객>은 만화만이 보여줄 수 있는 다양한 볼거리를 보여주기 때문에 영상매체로의 창조적 전유가 이루어졌을 때도 음식과 요리를 둘러싼 볼거리의 매력을 표출할 수 있다. 창조적 전유의 원천으로 OSMU(one source multi-use)의 가장 활발한 사례 중 하나는 김진의 <바람의 나라>이다. 삼국사기라는 역사기록물을 기반으로 한 <바람의 나라>는 만화에서 시작하여 뮤지컬, 온라인 게임, 그리고 텔레비전 드라마 등에 이르기까지 다양한 매체로의 전환이 이루어진다. 이는 만화가 입체감을 주지 못하는 매체임에도 불구하고 말과 이미지의 결합을 통해 이를 3차원적으로 재구성할 수 있는 원천매체임을 의미한다.

매체 사이의 텍스트 전환은 예전부터 있어왔다. 만화의 경우는 문학작품과 달리 이러한 상호텍스트성의 활성화가 보다 최근의 현상으로 주목을 받게 되었을 뿐이다. 본 논문은 만화에서 영상매체로의 전환을 중심으로 창조적 전유가 어떻게 일어나게 되는지를 고찰하고자 한다. 이를 위해서 먼저 만화에서 영화로의 전환을 한국을 중심으로 살펴보고자 한다. 해방 이후 만화 작품의 영상화 사례를 살펴보고 이에 대한 논의를 진행하려고 한다.

그리고 허영만의 <식객>을 하나의 사례연구로 삼아 영화로의 전환에서 나타난 특징이 무엇인지를 살펴보고자 한다. 특히 영화로의 전환에서 나타난 특징이 무엇인지를 고찰하면서 영상화 작업이 결국 새로운 작품으로 재창조되는 것임을 강조하고자 한다. 초점은 스토리의 구성에서 두드러지게 나타난 차이점들이 무엇인지를 만화와 영화를 통해 분석하고자 한다. 그리고 시각적 표현에서 차이점들에 대한 분석을 하고자 한다.

## II. 한국 만화의 영화로의 전환

만화의 영화로의 전환은 최근에 일어난 현상만은 아니다. 영화의 경우 오리지널 시나리오로만 스토리를 꾸리는 게 아니다. 다른 매체에서 다루어진 콘텐츠를 재창조의 기반으로 영상화를 꾀하는 작업은 오랫동안 지속된 것이다. 어쩌면 만화의 각색으로 진행된 영상 작업은 영화의 역사만큼 오래된 것일지 모른다. 뤼미에르 형제가 처음 영화를 상영할 때 보여준 <물뿌리는 사람>이 신문 만화를 각색한 것임을 고려해볼 때 만화와 영상 매체와의 연관성은 매체의 역사만큼 오래된 것으로 간주된다. 그러나 주목해야 할 점은 만화를 기반으로 한 영화 작업이 최근에 보다 더 주목을 받는 현상으로 부각되었다는 사실이다. 한국영화의 경우만 보더라도 1980년대 중반까지 만화를 기반으로 한 영화 작품은 그리 많지 않았다(<표 1> 참조). 1986년 <공포의 외인구단>, <서울손자병법>, 그리고 <신의 아들>의 영화화는 만화에서 영화로의 전환을 본격화하는 계기가 되었다. 1980년대는 만화사에

있어서도 급격한 변화와 새로운 시도가 있었던 시기이며(박석환, 2004, 160쪽), 만화는 초등학생들의 전유물처럼 여기던 사회적 편견이 극복되어 나갔던 시기이다. 당시 이현세와 박봉석을 필두로 한 인기 만화가의 등장과 더불어 폭발적으로 증가하는 만화방으로 인해 극화의 열풍은 대단했으며, 작품의 규모 또한 방대해져서 10권 이상이 기본이 되었다. 이후 만화방이란 제한된 공간에서 벗어나 소설과 더불어 대중 출판물의 중심이 되면서 만화는 문화 지형의 주변부로부터 벗어나 주류의 영역으로 진입하게 되면서 보다 더 영상매체로부터 주목을 받게 되었다. 이런 환경에서 1990년대 중반 이후 만화의 텔레비전 드라마로의 전환 또한 본격화되기 시작하였고 그 이후 온라인 게임 영역으로까지 이를 확장해 나아갔다.

만화의 영화로의 전환은 외국에서도 1940년대 이후에 구체화되기 시작한 현상으로 간주한다(윤기현·이원석, 2007; 이수진, 2007). 미국의 경우 <슈퍼맨>을 필두로 한 슈퍼 히어로 만화물의 영상 작업이 만화의 영화로의 전환을 주도하고 있다. <슈퍼맨> 이후 배트맨, 스파이더맨, 헐크, X-Men, 그리고 왓치맨 등 다양한 슈퍼 히어로물의 만화는 블록버스터 영화로 재창조되면서 관객들의 사랑을 받고 있다. 2000년 이후 할리우드는 <300>, <판타스틱 포>, <퍼니셔>, <젠틀맨 리그>, <브이 포 벤데타>, <썬 시티> 등의 많은 작품들이 만화로부터 스토리와 이미지를 차용하고 있다. 세계에서 가장 많은 만화 콘텐츠를 보유하고 있는 일본의 경우 만화의 영화로의 전환은 1960년대 이후 꾸준히 진행되고 있다. 1960년 구와다 지로의 <마보로시 탐정>이 영화화된 이후 최근까지 150여 편이 영화로

전환되었다(윤기현·이원석, 2007, 5쪽). <자토이 품을 보더라도 세계 최대의 만화콘텐츠 보유국답  
치>, <나나>, <데쓰노트>, <계계계 노 키타로>, 게 공포, 로맨스, 드라마, 및 SF 장르에 이르기까지

<표 1>. 해방이후 한국 만화의 영화화 목록\*

원작만화	만화작가	영화제목	제작년도	감독
각시탈	허영만	각시탈 철면객	1978	김선경
팔불출	강철수	풍운아 팔불출	1980	고응호
오달자의 봄	김수정	대학신입생 오달자의 봄	1983	김용천
공포의 외인구단	이현세	이장호의 외인구단	1986	이장호
서울손자병법	한희작	서울손자병법	1986	김현명
신의 아들	박봉성	신의 아들	1986	지영호
지옥의 링	이현세	지옥의 링	1987	장영일
카멜레온의 시	허영만	카멜레온의 시	1988	노세한
머느리 밥꽃풀에 대한보고서	이현세	머느리 밥꽃풀에 대한 보고서	1989	류재무
발바리의 추억	강철수	발바리의 추억	1989	강철수
영심이	배금택	영심이	1990	이미례
여고생과 대학3년생	배금택	하얀 비요일	1991	강정수
가진 것 없소이다	박봉성	가진 것 없소이다	1991	임선
러브 러브	한희작	러브 러브	1991	윤석태, 김정진
변금련	배금택	변금련	1991	엄종선
돈아 돈아 돈아	강철수	돈아 돈아 돈아	1991	유진선
카론의 새벽	이현세	테러리스트	1995	김영빈
48+1	허영만	48+1	1995	원성진
비트	허영만	비트	1997	김성수
밤사쿠라	강철수	백수 스토리	1997	정준섭
비천무	김혜린	비천무	2000	김영준
두목	이현세	두목	2003	상일환
바람의 파이터	방학기	바람의 파이터	2004	양운호
조선 여형사 다모	방학기	형사 Duelist	2005	이명세
아파트	강풀	아파트	2006	안병기
다세포 소녀	B급달궁	다세포 소녀	2006	이재용
타짜	허영만	타짜	2006	최동훈
식객	허영만	식객	2007	전윤수
더블 캐스팅	신영우	수	2007	최양일
두 사람이다	강경욱	두 사람이다	2007	오기환
바보	강풀	바보	2008	김정권
순정만화	강풀	순정만화	2008	류장하
식객	허영만	식객2-김치전쟁	2009	백동훈

\* 목록은 윤기현·이원석(2007) 및 저자 색인에 의해 재구성

<러프> 및 <허니와 클로버> 등 2000년 이후의 작 다양한 작품들을 활발하게 영화로 전환되고 있다.

일본의 만화 콘텐츠는 타국으로 수출되어 해당 국가에서 영화로의 전환이 이루어지기도 한다. 2000년 이후의 사례만 보면, 한국에서는 <올드 보이>, <미녀는 괴로워> 및 <서양골동양과자점 앤티크> 등이, 홍콩에서는 <묵공>, <이니셜 D> 및 <스바루> 등이 영화화되었다. 미국에서는 <트랜스포머>, <베틀 엔젤> 등의 개봉작을 위시하여 <아키라>, <스파이 헌터> 등이 블록버스터 영화로 제작 중이다. 2000년 이후 만화의 영화로의 전환이 아시아와 미국에서만 진행되는 것은 아니다. 일례로 프랑스의 경우에도 2000년 이후 만화의 영화로의 전환이 문화콘텐츠 영역에서 두드러지게 나타나고 있다(이수진, 2007).

한국에서 만화의 영화로의 전환은 1980년대 중반 이후 본격화되었다. 김도훈(2006)은 만화의 영화로의 전환과 관련해서 그것이 처음 이루어진 작품으로 1926년 반도 키네마가 제작한 <멍텅구리>로 꼽는다. <멍텅구리>는 1924년부터 조선일보에 연재된 노수현의 4칸 만화를 각색한 코미디 영화로 알려져 있다. 그러나 해방 이후 만화의 영화로의 전환은 1978년 허영만의 <각시탈>을 원작으로 한 <각시탈 철면객>을 시발점으로 한다. 해방 이후 30년이 넘는 기간 동안 만화는 콘텐츠의 시각화 가능성이 높음에도 불구하고 영상 작업의 현장으로부터 외면을 받았던 것이다. <각시탈>이 영화화된 이후, 1980년대 초반에도 강철수의 <팔불출>과 김수정의 <오달자의 봄>이 영화화되었을 뿐 만화의 영상작업은 본격화되지 않았다. 본격적인 주목을 받은 것은 1980년대 중반 이후이다. 1986년 이후 1990년대까지의 만화의 영화로의 전환이 이루어진 작품 경향을 살펴보면, 첫째는 성인만화의

제작이 눈에 띈다. 1986년 <서울손자병법>을 필두로 1989년 강철수의 <발바리의 추억>, 그리고 1990년대 한희작과 배금택의 작품들이 여기에 해당된다. 두 번째는 인기작가 군단의 작품의 제작이다. 이현세는 <공포의 외인구단>을 포함해서 4편을, 허영만은 <카멜레온의 시>를 포함해서 3편을, 박봉성과 강철수는 각각 2편의 작품을 영화로 만들도록 하였다.

<표 1>. 해방이후 한국 만화의 영화화 목록\*

2000년대 이후 만화의 영화로의 전환에서 나타나는 특징은 다양한 신진 작가들의 등장이다. 1990년대 이미 자신의 작품을 영화화하는 데 성공한 이현세와 허영만 이외의 다양한 작가들의 작품이 영화로 전환되었다. 이들의 작품은 만화방에서 주로 접하는 작품이 아니라 그림으로 표현된 문학작품의 성격을 갖춘 출판물로, 그리고 웹툰의 형식으로 독자들과 만났다는 점에서 그 이전 세대들의 작품들과 차별성을 가진다. 텔레비전 드라마로의 전환은 영화로의 전환만큼 2000년대 두드러지게 나타난 현상이다. 원수연의 <풀하우스>와 박수연의 <궁>은 높은 시청률을 기록하면서 만화 원작에 대한 관심을 촉발시켰다. 대표적인 작품으로는 고우영의 <일지매>, 허영만의 <식객>, 이현세의 <2009 외인구단>, 박인권의 <쩨의 전쟁>과 <열혈장사꾼>, 김진의 <바람의 나라>, 강도하의 <위대한 캣츠비>, 강희우의 <불량주부일기>, 정혜나의 <탐나는 도다> 등을 꼽을 수 있다. 2000년대 중반 이후만을 보면 만화에서 영화 및 드라마로의 전환은 보다 더 활발하게 이루어진다는 평가를 받는다(스포츠동아, 2009. 1. 2; 스포츠서울, 2008. 4.24). 이러한 맥락에서 이제 만화에서 영화 및 드라마로

의 전환은 일회성이 아니라 지속적이고 영향력 있는 사안으로 자리 잡고 있음을 알 수 있다.

### III. 사례연구: <식객>의 영화로의 전환

허영만의 경우 다양한 형태의 만화를 집필해왔으며, 가장 심혈을 기울인 작품은 8년의 세월을 통해 완성된 <식객>이라고 할 수 있다(한국만화문화연구원, 2004). <표 2>에서 드러나듯이 그의 작

<표 2>. 허영만 만화의 영상화 목록

원작만화	영상물 제목	제작년도	참고
각시탈	각시탈 칠면객	1978	영화
각시탈	각시탈	1986	애니메이션
퇴역전선	퇴역전선	1986	MBC 드라마
카멜레온의 시	카멜레온의 시	1988	영화
미스터 손	날아라 슈퍼보드	1990	KBS 애니메이션
아스팔트 사나이	아스팔트 사나이	1995	SBS 드라마
미스터 Q	미스터 큐	1998	SBS 드라마
48+1	48+1	1995	영화
비트	비트	1997	영화
망치	해머보이 망치	2004	애니메이션
타짜	타짜	2006	영화
식객	식객	2007	영화
타짜	타짜	2008	SBS 드라마
식객	식객	2008	SBS 드라마
식객	식객2-김치전쟁	2009	영화

품은 영화를 필두로 텔레비전 드라마, 애니메이션 영화 및 방송물 등으로 다양하게 제작되어왔다. 사 오정 신드롬을 일으킨 <날아라 슈퍼보드>에서부터 시청률 40% 이상을 기록한 <미스터 큐>와 7백만 명에 육박한 관객을 동원한 <타짜> 등은 그의 만화들이 다른 표현매체로 전환되었을 때도 관객들

의 관심과 사랑을 받은 대표적인 작품이다.

허영만 만화의 영화로의 전환은 <각시탈>로 시작한다. 이후 1980년대 <카멜레온의 시>, 1990년대 <48+1>과 <비트>, 2000년대 <타짜>와 <식객>이 영화로 제작되었다. 2006년 <타짜>는 7백만에 가까운 관객 동원을 이끌어냈을 뿐만 아니라 작품성 면에서도 높은 평가를 받았다. 전혀 다른 시간적 배경으로 재창조되었음에도 불구하고 영화는 원작 만화의 의미를 잘 살려냈다는 평가를 받았다. 영화 <타짜>의 흥행 성공은 허영만 작품의 최고봉이라고 평가받는 <식객>에 대한 영화화를 촉발하게 만

들었다. <타짜>와 엇비슷한 시기에 기획이 진행되었지만 <식객>의 영화화는 빠르게 진행되진 못하였다. 음식을 통해 다양한 볼거리를 제공한다는 점에서 충무로의 관심을 충분히 불러일으킬 여지가 있었지만 만화 자체가 개별화된 수많은 에피소드 위주로 구성되어 있었기에 각색이 쉬운 작업만은

아니었다. 감독 또한 시사회 때 방대한 양의 원작을 영화로 각색하는 데 어려움을 가졌다고 토로한 바 있다(연합뉴스, 2007.10.24). 이런 상황과 더불어 제작비 수급 또한 원활하게 진행되지 못하였다. 최종적으로 30억의 제작비로 영화는 제작되었지만 그것의 성공 이후 만들어진 드라마가 영화보다 4배 이상인 130억 가량의 제작비를 투자하였다는 사실은 초기 <식객>의 영상화 작업의 지난한 과정을 추론할 수 있게 한다. 한때 제작비 부족 등의 문제로 촬영이 중단되고 촬영이 끝난 후에도 개봉 일정을 잡는 과정이 지난했지만 영화는 개봉 후 전국관객 기준으로 3백만 명을 동원하면서 작품에 대한 우려를 떨쳐버렸다.

만화 <식객>은 2002년 9월부터 동아일보에 연재를 시작하면서 8년 동안 연재가 진행되었다. 출판물로는 2003년 1편이 김영사에서 나온 이후 2009년 25편으로 마감되었다. 해당 출판물은 총 1백만 부 이상이 나간 베스트셀러로 각광을 받았다. 성찬이라는 인물이 만드는 음식과 그가 접하는 음식을 소재로 한 <식객>은 갖가지 음식과 거기에 묻은 삶의 이야기를 다룬 작품이다. 만화는 전국을 돌아다니면서 식재료를 팔고 있는 성찬이라는 인물을 주인공으로 하고 있다. 그는 식재료 판매를 하기 전 운암정에서 요리사로 활동하였다. 운암정의 주인 자리를 놓고 봉주와 경합을 벌일 정도로 실력을 인정받은 인물이다. 자신이 봉주네 가족에 불화를 초래하는 존재로 여겨짐을 알게 되면서 그는 운암정을 조용히 떠나기로 결정한다. 대결이 이루어지기 전날 밤 말없이 운암정을 나온 후 트럭을 가지고 식재료를 팔면서 생계를 유지한다. 성찬의 주위에는 고향의 부모님, 잡지기자인 여자친구

진수, 같은 아파트에 거주하는 사람들, 그리고 우연과 필연으로 만나는 수많은 사람들이 등장한다. 성찬이 떠난 후 운암정을 맡게 된 봉주는 성찬과의 관계에서 긴장감을 유발하는 대표적 존재이다. 봉주는 성찬에게 콤플렉스를 드러내는 인물로 항상 성찬에게 음식 대결을 요청하면서 때로는 긴장감을, 때로는 웃음을 제공하는 인물로 그려진다. 음식에 대한 다양한 정보와 거기에 담긴 삶의 애환이 잘 묻어나는 작품이기에 <식객>은 선과 악의 대립을 통한 갈등구조 없이 이야기를 꾸려나간다. 캐릭터 구성과 갈등구도에 집착하지 않고서도 독자의 사랑을 받는 새로운 유형의 만화세계를 창조하며 만화의 지평을 확대시켰다고 할 수 있다.

영화는 만화 <식객> 10편이 출간된 2005년 9월 이후 본격적으로 영화화를 위한 시나리오 작업을 진행시켰다 (이 점 때문에 본 논문은 10편까지로 논의대상을 제한하고자 한다). 몇 개의 에피소드들을 한 권의 단행본으로 묶어 출간하는 형태였기에 1편부터 10편까지의 구성방식은 대동소이하며, 각각의 에피소드들은 음식의 맛과 그것에 담긴 훈훈한 삶의 이야기들을 보여준다. 10편까지 총 50개의 에피소드가 담겨있다. 각 권마다 5개의 에피소드들을 담고 있는데 그 중 10편을 보면, ‘자반고등어’, ‘요리사의 사랑’, ‘콩나물을 닮은 여인’, ‘콩나물국밥’, ‘정어리찜’ 등 5편의 에피소드가 들어있다. 담긴 에피소드는 최고의 요리를 위해서는 최고의 재료가 중요함을 이야기한다. 하지만 그보다 중요한 것은 누가 어떻게 그걸 다루는 게 얼마나 중요한지를 보여주는 것이다. 그리고 허영만은 어머니의 정성이 담긴 음식이 가장 맛있는 음식이라는 모토를 100편이 넘는 에피소드 전편에 깔고 있다. 일례

로 1권의 하동옥 곰탕을 다룰 때 60년 역사의 하동옥 곰탕이 맛있는 이유를 어머니가 만든 음식이 맛있는 이유랑 똑같다면 정성을 강조한다.

### 1. 만화와 영화의 비교 (1) - 에피소드의 선별

만화가 보여주는 모든 에피소드들을 담을 수는 없기에 영화 <식객>은 시나리오 각색과정에서 많은 에피소드들 중 무엇을 선택할 것인가의 문제에서부터 고민을 시작할 수밖에 없다. 영화 속에 최종적으로 담긴 주요 에피소드들은 50개의 에피소드 중 9개로 압축되었다. 영화는 2권 8화 '대령숙수'(운암정 역사와 생태탕 이야기), 2권 10화 '고구마'(사형수 이야기), 8권 36화 '죽음과 맞바꾸는 맛'과 40화 '1+1+1', 그리고 3권 소고기 전쟁의 5개 에피소드들인 '아롱사태', '숯불구이', '대분할 정형', '소매상품 만들기', '비육우'를 선별하여 이를 중심으로 이야기를 재구성하였다.

2권 8화의 대령숙수 이야기는 중심인물들의 관계망을 드러내는 중요한 에피소드이다. 에피소드는 궁중음식을 담당하는 남자 중 최고의 요리사를 지칭하는 대령숙수의 존재를 통해 운암정의 역사와 거기에 얽힌 성찬의 이야기를 풀어나간다. 운암정의 주인은 마지막 대령숙수의 아들인 오성길이란 인물이다. 오성길은 아버지의 반대에도 불구하고 요리에 매진하여 대령숙수 가문의 맥을 이으며 운암정을 스스로 지어서 운영하여 왔다. 아들 봉주 이외에 제자로 성찬을 받아들이며 오성길은 둘 중 한 명만이 대령숙수의 맥을 이을 것이며 운암정도 차지하게 될 것이라고 강조하여왔다. 대령숙수의

전통 유지를 위해 혈연관계에 치우침 없이 제대로 음식을 만들 줄 아는 인물을 후계자로 삼을 정도의 도량을 보이는 인물이다. 대령숙수의 상징물인 칼은 오성길에게 아버지를 상징하는 것과 다름없는 중요한 것임에도 불구하고 그는 혈육이 아니라도 후계자에게 모든 걸 물려주려하는 것이다. 승자가 운암정의 모든 걸 차지하고 패자는 떠나야 하는 요리 시합의 아이템은 생태탕으로 결정된다. 봉주와의 대결을 앞두고 성찬은 운암정을 떠난다. 자신이 오봉주 집안의 화목을 깨뜨리고 있음을 깨닫고 그토록 염원했던 대령숙수의 칼과 운암정을 운영할 기회를 박차고 나온다. 2권 8화에서 오봉주의 존재는 성찬보다 음식에 대한 애정이나 실력이 부족한 인물로 비쳐진다. 봉주는 자신보다 잘되는 걸 못 보는 성격의 인물로 항상 성찬이 앞서 갔기에 그에게 콤플렉스를 가진다. 그래서 대결을 피해 말없이 떠난 성찬에게 고마움을 느끼는 게 아니라 항상 경쟁심을 드러내며 치르지 못한 마지막 대결을 요구한다. 또한 에피소드 곳곳에 등장하는 자운이란 인물을 통해 봉주의 요리를 대하는 그릇된 태도를 엿보게 한다. 3권 소고기 전쟁 중 숯불구이 편에서 자운은 봉주를 도와 좋은 숯을 구하는 일을 하지만 그것이 성찬과의 대결에 쓰이는 걸 알게 된 후 바로 어렵게 구한 숯을 폐기처분해버린다. 자운은 두 사람 모두와 인연의 끈을 유지하고 있지만 재물에 대한 욕심이나 명예욕심보다는 음식 본연의 맛과 그것을 음미할 줄 아는 성찬을 진정한 요리인으로 보기 때문이다.

3권 소고기 전쟁의 5개 에피소드들은 성찬과 봉주의 대결 구도를 전면에 내세운 이야기이다. 아롱사태를 통한 맛 대결, 고기구이의 필수품인 숯 이



야기, 소를 도축한 후 10개 부위로 나누는 대분할 정형작업, 대분할 정형작업 후 부위별로 세분화하는 작업, 그리고 질 좋은 고기와 관련된 비육우 선별과정 등을 통해 소고기를 둘러싼 다양한 볼거리와 정보를 제공한다. 보는 재미와 유용한 정보 및 사람 사는 이야기를 적절히 잘 배치한 탓에 3권은 만화 <식객>의 진수를 보여준다고 할 수 있다. 어떤 백화점에서 소고기 품질 검사와 관련된 5개의 관문을 통과하는 업체에게 10년간 소고기 납품권을 독점 제공한다는 이벤트를 만들자 성찬과 봉주는 납품권 확보를 위해 경쟁에 직접 나서게 된다. 두 사람의 경쟁은 마지막 관문에서도 점수 차이를 만들지 못할 정도로 치열하게 진행된다. 그러나 마지막에 봉주 측에서 도축한 소에서 근출혈이 발견되면서 성찬이 최후의 승자가 된다. 이는 비록 성찬이 운암정은 포기했지만 최고의 맛을 내기 위한 자질과 태도에서 항상 봉주보다 우위에 있음을 보여준다. 2권 10화 고구마는 사형수와 고구마에 얽힌 에피소드이다. 8권 36화 죽음과 맛바꾸는 맛은 복어와 관련된 에피소드이다. 그리고 8권 40화는 육개장을 통해 어머니의 염원을 되새겨보는 에피소드이다. 위의 세 가지 에피소드들은 각각의 음식과 거기에 연관된 사람들의 삶을 다룬다. 사형을 목전에 두고 다시 한 번 어머니의 정을 느끼게 하는 고구마, 음식을 대하는 자세를 일깨워주는 복어, 장례식장에서 제공하는 음식의 의미를 되새겨보게 하는 육개장 등은 <식객>이 8년의 기간 동안 독자들의 사랑을 받는 이유를 엿보게 한다.

2. 만화와 영화의 비교 (2) - 캐릭터의 갈등 구도  
만화 <식객>은 성찬과 봉주간의 갈등 구도가 분명히 존재하고 각각의 인물을 설정함에 있어서

진정성을 조건화하여 누가 더 음식을 다루는 일에 적합한 인물인지를 드러낸다. 대령숙수의 후계자란 운암정의 주인이 누구인 지로 결정되는 게 아니라 누가 더 진정성을 갖고 요리에 임하는 지에 따라서 결정된다는 점을 강조하는 것이기에, 이런 주장을 드러내는 구도로 성찬과 봉주의 대립구도가 주어지고 이들은 항상 긴장 관계로 설정된다. 봉주는 탐욕스러운 인물일 뿐 비열한 인물로는 그려지지 않는다. 음식에 대한 진정성이 바로 맛을 내는 최고의 길임을 강조하는 것은 '최고의 맛이란 어머니의 숫자만큼 많다'라는 만화의 모토에서도 잘 드러난다. 50편의 에피소드들은 성찬이 만나는 사람들의 이야기이다. 그래서 매번 봉주를 등장시킬 수는 없다. 따라서 <식객>에서 봉주의 존재란 음식에 대한 해설자의 역할을 하는 성찬만큼 도드라지게 나타나는 존재가 아니라 성찬이란 인물의 진정성을 부각시키기 위해 이따금씩 등장하는 카메라의 성격을 띤다. 10권까지 진수의 역할 또한 성찬이 만나는 사람들을 만들어주는 역할에 치중된다. 성찬과 진수의 로맨스는 큰 사건으로 부각되는 게 아니라 일상에 묻혀 두 사람이 잘 어울린다는 정도를 드러내는 수준에 머문다.

영화는 이와 달리 성찬과 봉주간의 대립구도를 분명하게 드러내는 캐릭터 구성을 보여준다. 대립구도는 인물들 간의 캐릭터 설정에서 선과 악의 이미지로 침착되어 보다 더 분명해진다. 봉주는 비열한 인물로 그려지며 승리를 위해서 수단과 방법을 가리지 않는 악한 사람으로 설정된다. 반면 성찬은 진정성을 갖춘 요리철학을 보이는 참된 사람으로 설정된다. 캐릭터 사이의 관계를 어떻게 설정하는 가는 이야기를 어떻게 풀어갈 것인 지를 보

여주는 핵심 요소이다. 선과 악의 대립구도를 분명하게 드러내는 구성은 결국 두 사람 사이의 대결을 클라이맥스로 이끄는 장치로 사용되며 대단원에서 좋은 사람의 승리로 귀결되게 마련이다. 이와 같은 권선징악에 기초한 대립구도는 결국 이야기와 인물을 극단적인 상황까지 이끌어내게 된다 (McKee, 2002, 455-456쪽). 요리 시합의 경우 어느 수순을 거치든지 결국 성찬과 봉주의 결선 시합이 도래한다. 하지만 성찬이 거기까지 도달하는 데엔 봉주가 자행하는 갖가지 음모술수로 인해 시련을 겪기도 하고 우연한 계기로 극복을 하는 과정 등이 담기게 된다. 그리고 선한 쪽과 악한 쪽의 분리구도는 악한 쪽이 승리를 위해서 비열한 행위를 하도록 요구한다. 영화에서 봉주가 황복어 요리에 독을 타고 솥을 강탈하는 행위 등은 선악구도에서 만들어진 필연적 행동이 된다.

영화 <식객>은 선악의 이항대립구도를 성찬과 봉주와의 관계에서만 표출시키지 않는다. 마지막 대령숙수의 제자로 두 사람의 할아버지를 설정하여, 그것을 일제와의 협력 문제와 연관시킨다. 마지막 대령숙수는 일본 침략자의 음식 수발을 거부한 후 성찬의 할아버지의 손을 빌려 죽음을 맞는다. 이에 따라 성찬의 할아버지는 스승을 죽인 사람이란 오명을 뒤집어쓰고 말년에 치매로 고생하면서 성찬의 수발을 받으며 생활하는 비운의 인물로 설정된다. 반면 봉주의 할아버지는 스승 대신 침략자에게 음식을 수발하고 결국 운암정을 차지하여 부귀영화를 누리는 인물로 그려진다. 만화와 달리 운암정은 대령숙수가 원래 소유하고 있는 음식점으로 설정되어있다. 영화 속에서 이유는 분명하게 드러나지 않지만 어린 시절 봉주의 할아버지

는 운암정으로 성찬을 데려온다. 그리고 운암정의 운영을 결정짓는 성찬과 봉주의 요리 시합을 준비하도록 한다. 이야기의 비장함을 더 강화하기 위해서 극단적인 상황까지 나아가는 장치로 쓰인 두 사람의 할아버지에 얽힌 이야기는 성찬이 승리해야 하는 또 다른 이유로 작동하게 된다.

일제 식민지 시절 대령숙수의 칼을 빼앗아간 일본 침략자의 후손이 사죄의 말과 함께 칼을 돌려주기 위해 한국을 방문한다. 칼의 진정한 주인을 선별하기 위해 음식대결의 장이 펼쳐진다. 이 때 벌어지는 경쟁은 어느 순간 성찬과 봉주 두 사람만의 대결이 아니라 할아버지 사이의 은원이 점철되는 구도가 되어버린다. 승리를 위해 수단방법을 가리지 않던 봉주는 음식 대결의 판정을 맡은 사람들을 매수하면서 미리 대결을 자신에게 유리하도록 만든다. 봉주는 마지막 관문에서 할아버지가 숨겨둔 일본식의 요리 비법으로 소고기탕을 내놓는 바람에 대결에서 패할 뿐만 아니라 운암정을 둘러싼 비극을 만 천하에 알리게 된다. 요리 시합의 승리로 성찬은 진정한 대령숙수의 후계자임을 인정받게 되고 그의 상징물인 칼을 받으며 할아버지 대부터 시작된 대결구도에 마침표를 찍는다. 요리 시합에서 대령숙수를 죽임으로 내몰고 성찬의 할아버지를 고뇌의 삶에 내몰게 한 일본인의 후손은 판정관의 역할을 맡아 진정한 대령숙수의 후계자에게 상징물인 칼이 돌아가도록 하는 도우미의 역할을 맡는다. 만화에서 진수와 성찬의 로맨스는 큰 사건 없이 진행된다고 한 바 있다. 영화에서는 성찬과 봉주의 대립구도를 선명하게끔 강조하면서 진수와 성찬의 로맨스 구도는 간접적인 묘사만 있을 뿐 거의 다루어지지 않는다. 우연적 만남이 필

연임을 보여주는 에필로그 화면을 통해서 그 둘의 감정이 로맨스로 승화되었음을 알려준다. 진수는 대신 봉주와 사사건건 부딪히며 그의 인간됨이 참된 요리사가 되기엔 부족한 인물임을 드러내는 조연의 역할을 부여받는다.

### 3. 만화와 영화의 비교 (3) - 신파성의 부각

영화는 극적인 감정 고조 장치를 위해 신파성을 보다 더 강조하는 방식으로 재창조되었다. 신파성의 개념화는 이효인의 글, “신파적 멜로드라마의 근대성에 대해”에서 잘 드러난다. 그는 신파성을 다음의 세 가지로 규정한다. 먼저 이야기 구조에서 반복적인 감정들 -- 불행의 연속, 위기의 연속, 기쁨의 연속 등 -- 이 작위적으로 드러날 때이다. 두 번째는 이야기 구조에서 어떤 목적 -- 행복, 불행, 위기 -- 등을 위해 사건의 연속성상에서 별다른 개연성이 없음에도 반전이 이루어질 때이다. 셋째는 인물의 심리가 사건을 통하여 반영되기보다는 인물의 심리 자체가 극적 맥락과 관계없이 유난히 강조될 때이다. 최정인(2007)은 신파성의 속성은 이야기의 기본 구조가 선악의 이항대립구도에서 권선징악의 윤리로 귀결될 때 분명해진다고 주장한다. 본 논문에서 신파성의 개념은 비극적 정서의 과장에 초점을 맞춘다(이효인, 1995; 최정인, 2003). 선악의 이항대립 구도와 권선징악으로의 귀결은 앞 절의 캐릭터의 갈등 구도에서 논의된 바 있다. 이에 따라 이를 신파성으로 재설명하는 것은 생략하고자 한다. 비극적 상황을 좀 더 비장하게 만드는 구조와 비극적 상황이 예기치 않은 반전으로

극복되는 구조가 어떻게 나타나는 지를 분석하면서 영화 <식객>의 신파성을 살펴보고자한다.

만화가 음식을 통해 삶의 애환을 다루고 있던 하지만 그건 하나의 에피소드별로 분절화되어 진행된다. 이와 달리 영화는 개별화된 에피소드를 연관시키면서 비극적 정서의 강조를 이끌어낸다. 대표적인 경우가 숯쟁이 에피소드와 사형수의 고구마 에피소드를 함께 엮어낸 것이다. 고구마를 통해 어머니의 사랑을 다시금 깨닫는 내용에서 사형수는 숯쟁이의 역할과 중첩된다. 그는 성년이 된 이후 처음으로 자신이 정성을 다해 구워낸 숯을 들고 어머니를 찾아간다. 하지만 어머니가 새로운 남편으로부터 심하게 폭행을 당하는 모습을 보면서 울분을 참지 못하고 그를 살해한다. 사형을 당하기 직전 성찬이 찾아오고 고구마를 대접한 그에게 좋은 숯을 만들 수 있도록 도움을 준다. 이와 같은 에피소드의 중첩은 비극적 정서를 강조하는 신파성을 의도적으로 연출한 경우이다. 이것으로 성찬이 승리해야하는 이유가 하나 더 첨가된다. 더군다나 사형수의 도움을 받아서 만든 숯을 야밤에 봉주에게 강탈당했기 때문에 승리의 필연성은 좀 더 강화된다. 그리고 신파성은 소고기탕 에피소드에서도 잘 묻어나온다. 치매에 걸린 성찬의 할아버지는 제대로 된 소고기탕에 필요한 재료를 하나씩 성찬에게 요구한다. 뛰어난 요리사임에도 불구하고 성찬은 처음에는 할아버지가 얘기하는 재료를 제대로 이해하지 못한다. 삼겹살을 구워달라는 할아버지에게 돼지 삼겹살을 제공하면서 할아버지의 투정을 받는 장면이 대표적이다. 할아버지가 요구한 음식의 재료가 무엇인 지 분명하게 알게 된 후 성찬은 제대로 된 소고기탕을 만들 수 있게 된다.

우연히 할아버지를 통해서 알게 된 소고기탕이 요리 대결의 마지막 아이템임을 알게 되고, 결국 성찬은 쉽게 승리를 하게 된다. 이는 신파성의 대표적인 작동 방식을 구현한 것으로 위기의 연속선상에서 우연성으로 반전을 피하는 것으로 구체화된다.

성찬과 그가 키우던 소의 관계는 신파성을 보다 더 부각시킨다. 요리 시합에서의 승리를 위해 성찬은 그가 키우던 소를 도축하기로 결정한다. 운암정에서 나온 후 성찬은 외로움을 달래기 위해서 소를 구입하고 남은 돈으로 트럭을 구입했다.

“운암정 나와서 널 먼저 사고, 남은 돈으로 트럭을 샀어. 그 땐 먹고 사는 것보다

같이 있어 줄 누군가가 더 필요했거든”

이 과정에서 성찬에게 소의 존재는 단순히 가축이 아님이 드러난다. 그에게 소의 존재는 단순한 미물이 아니라 그 자신의 외로움과 절망을 함께 하고 달래주는 존재였던 것이다. 동생과 같은 존재인 소의 도축은 요리 시합과 맞물려 성찬에게 보다 더 비장함을 부여하는 장치로 작동한다. 할아버지의 불행한 삶과 그 자신의 좌절, 그리고 친구나 다름없는 존재의 희생은 마지막 대결을 앞두고 비극적 설정을 최고조로 이끈다. 원작에 없는 소와 성찬의 특별한 관계에 대해 영화의 연출을 맡은 전윤수(2009)는 성찬이 소를 도축하면서 요리 시합에 임하는 성찬의 비장함을 부각시키며 신파의 진정성을 만들고자 했다고 피력하였다. 감독은 허영만 만화에는 매력적인 신파가 담겨있고, 그 자신은 그런 특징을 잘 구현하는 감독이 되고 싶었다고

말하면서, 신파성 자체를 허영만 만화의 속성 중 하나로 파악하기도 하였다(연합뉴스, 2007.10.24).

#### 4. 만화와 영화의 비교 (4) - 코믹성의 강조

한국영화의 특성 중 하나는 장르를 막론하고 코믹성을 적절하게 배치하는 것이라고 할 수 있다. 영화 <식객> 또한 상업영화 제작 트렌드를 따라 코믹 요소를 영화 곳곳에서 구현하고자 하였다. 감독은 한국영화의 주요 테마를 멜로와 코믹으로 규정짓고, 영화가 음식과 삶이라는 주제를 무겁게 전달하는 걸 완화하고자 코믹하게 처리하는 방식의 의도적으로 선택하였다(전윤수, 2009). 만화가 기본적으로 음식과 관련된 정보 제공이 많은 탓에 원작이 가진 설명조의 전개를 영화적으로 표현할 때 어떻게 처리할 것인지 각색자는 고민을 할 수밖에 없을 것이다. 설명조의 전개가 관객들에게 지루함을 제공할 여지를 쉽게 줄일 수 있는 방법은 트렌드적 성격의 코믹성 강화일 것이다. 만화 또한 유머를 유발하는 장치로 ‘보광레스토랑’ 주변의 사람들을 적절히 배치한다. 그들이 등장하는 순간이 많지 않지만 언제나 독자에게 한 템포 쉬어가는 여유를 만들어주는 유머를 발생시킨다. 자운이란 인물 또한 만화의 주제가 무겁게만 다가가는 걸 완화하는 인물로 그려진다. 또한 성찬과 진수의 만남에서도 허영만은 관계가 무겁게 진행되는 걸 택하지 않고 가벼운 웃음을 자아내게 하는 방식을 택해서 스토리를 전개시킨다.

만화가 자운이나 보광레스토랑 주변 인물들로 음식과 삶이라는 주제가 무겁게 다가가는 걸 완화했다면 영화 <식객>은 성찬과 봉주의 도우미 역할을 하는 구호성(구병장)과 우중거(우상병)를 통해서 빠른 템포의 리듬을 완화시키는 유머를 발생시

켰다. 두 사람의 관계를 군대 취사반에서 같이 근무한 사이로 엮으면서 둘만의 관계에서 코믹 요소가 지속적으로 발생하도록 만들어냈다. 성찬의 타이어를 의도적으로 핑크내려다 만나는 장면부터 시작된 코믹성은 우상병이 라면을 먹기 위해서 구병장의 발에서 일하는 장면, 화장실을 찾아와 군대 시절처럼 구타를 요구하는 장면 등 두 사람이 함께 등장하는 모든 장면에서 표출된다. 구병장의 부부가 함께 등장하는 장면 또한 코믹하게 그려진다. 구병장이 매 맞는 남편의 심정을 하소연하고 있지만 그 둘 사이에서는 그러한 감정이 진지하게 표출되지 않는다. 그저 관객들에게 웃음을 제공하도록 처리될 뿐이다. 성찬의 요리 시합에 도우미로 참가하고 돌아온 구병장을 찾아다니는 부인과 그 다음 날 멍든 얼굴로 나타난 남편으로부터 관객들이 가지도록 요구받는 것은 웃음이다. 그리고 진수의 역할 또한 코믹성을 발휘하도록 설정되어 있다. 그녀가 처음 등장한 유치장 장면부터 할아버지와 박카스를 가지고 해프닝을 만드는 장면 등은 호성과 중거같은 캐릭터들이 끊임없이 발휘하도록 요구받은 코믹성이 그대로 진수의 역할에도 부여되었음을 보여준다. 특히 요리 시합에서 성찬이 만든 황복어 요리를 시식하는 장면은 의도적으로 과도한 코믹 연기가 만들어진다. 진수는 심사위원들이 거부한 시식을 하면서 갑자기 독을 먹은 것처럼 식탁 위로 쓰러져서 사람들을 놀라게 한다. 하지만 그것이 그녀가 황복어 하나를 더 먹기 위해 보인 의도된 행동임을 곧바로 드러내면서 관객들은 웃음을 지을 수밖에 없다.

하지만 만화에 비해 영화 <식객>의 코믹성 부분은 봉주의 캐릭터 설정에서 잘 표출된다. 거들먹

거리다가 카메라 앞에서 겸손한 척하는 행동을 비롯하여 봉주의 캐릭터는 단발마적 웃음을 항상 유도하도록 설정되었다고 해도 과언이 아니다. 봉주의 어이없는 행동은 관객들의 웃음을 끌어내는 장치일 뿐만 아니라 봉주가 제대로 된 요리사가 아님을 역설적으로 보여주는 것이기도 하다. 봉주가 시합장에서 심사위원들에게 돈 봉투를 주다가 성찬에게 걸린 장면은 봉주의 비열한 행동을 성찬이 발견하는 순간이지만 그것보다는 봉주란 캐릭터를 통해 웃음을 끌어내도록 연출되어 있다. 마지막 시퀀스에서 운암정 간판을 부여잡은 봉주의 모습은 패자의 비참함을 드러내도록 연출된 것이 아니라 웃음을 유도하도록 설정된 장면이다. 그리고 바로 다음 커트에서 우상병이 택배를 받는 장면 또한 같은 방식으로 작동한다. 택배 안에 담긴 배고플 때 먹어야 라면이 맛있다는 비법의 내용은 그것을 열어볼 때 보인 우상병의 진지한 행동과 상충되는 웃음을 유발한다. 어이없는 상황 연출을 통한 웃음과 과도한 코믹성의 캐릭터는 영화 <식객>의 전편에서 두드러지게 나타나는 특징이라고 할 수 있다.

## 5. 영화의 시각적 이미지

“음식영화”는 음식 및 요리방법을 중심소재로 다룬 영화이다. 이는 영화 속에서 요리로 볼거리를 제공하면서 시각적 표현을 강화할 수 있는 장점이 있다. 음식영화에 해당되는 작품 수는 그리 많지는 않다. 일본의 경우 문화산업 내 거대한 요리 콘텐츠 세계를 완성했다는 평가를 받을 만큼 <미스터 초밥왕>과 <맛의 달인> 등의 만화를 필두로 음식

을 소재로 한 문화 기획물이 많다. 구체적인 요리 방법에 대한 정보를 제공하면서 볼거리의 매력을 만드는 방식의 영화로 라면을 소재로 한 <담포포>(1996), <우동>(2006), 그리고 <불고기>(2009) 등이 있다. 홍콩은 <음식남녀>, <금옥만당>, 그리고 <식신> 등의 작품을 통해 1990년대 중반 음식 영화를 이미 선보였으니 이 분야에 관한 한 한국보다 앞선다. 한국은 자장면을 소재로 한 <북경반점>(1999)으로 구체화된다. 한식을 소재로 한 경우는 <식객>이 처음이다.

음식영화의 시각적 이미지는 요리와 관련된 부분에서 비롯된다. <식객>은 만화 원작처럼 음식과 음식에 관련된 삶의 에피소드들이 주요한 스토리 재료인 까닭에 음식을 통한 시각적 표현이 각색을 고려할 때 이미 주어진 것이다. 원작에서 많은 에피소드들 중 영화의 소재를 취사선택한 것처럼 원작에서 소개된 수많은 음식 중에서 영화 내 시각적 표현을 목적으로 몇 가지 요리만이 선별되었다. 도입부에서 보여지는 황복어요리, 진수와 국장이 성찬의 집을 방문했을 때 보여지는 된장찌개, 요리 시합에서 보여지는 다양한 모습의 생선 및 고기 관련 요리, 소 정형작업 등이 시각적 이미지로 구체화되기 위해 선별된 아이템이다.

성찬과 봉주의 요리시합으로 시작되는 영화의 도입부는 황복어요리로 비주얼을 제공한다. 퍼덕거리는 복어의 싱싱함과 요리사의 능숙한 손놀림, 그리고 접시로 화려한 배치로 시각적 즐거움을 빠르던 연결로 보여준다. 다음 단계로 요리 평가가 주어진다. 하지만 구성상으로 보면 황복어요리를 만드는 과정보다 평가 과정에 중점이 더 주어진다. 그런 탓에 황복어요리의 시각적 표현은 부족함이 스

치듯 지나가버렸다는 인상마저 남긴다. 이에 반해 연락 없이 찾아온 진수 일행을 대접하려는 성찬이 저녁준비를 하는 장면은 음식을 만드는 과정에 좀더 중점을 두면서 다루어졌다. 시각적 표현이 관객들의 식욕을 자극할 만큼 충분했다고 할 수 있다. 요리 시합 시퀀스는 분할화면을 통해서 여러 참가자들이 만든 다양한 형태의 음식과 그것을 만드는 과정이 보여지면서 표현 자체가 다채롭고 풍부하게 이루어졌다. 결선 10명이 참가한 요리 시합 시퀀스에서는 4칸 만화처럼 화면을 분할해서 보여주는 장면 등으로 보다 세분화하면서 편집의 묘미를 느끼게 한다.

영화의 전반부는 이와 같은 여러 요리 장면이 중요하게 다루어진다. 하지만 후반부에서는 고구마와 사형수, 성찬과 소, 그리고 대령숙수와 할아버지 이야기 등이 중점화된다. 언급된 음식이 부각되는 게 아니라 각각의 이야기들이 제공하는 심도의 감동이 부각되는 방향으로 전개되면서 시각적 표현이 약화된 경향을 보인다. 물갈나무를 솟으로 만드는 과정은 물갈나무를 다듬고 그걸 솟으로 승화시키는 작업 등이 생략한 채 솟 공정 중 일부만 보이고, 오히려 솟을 강탈당하는 순간이 더 부각되었다. 이는 소 정형작업에서도 유사하게 나타난다. 정형작업의 거대한 공정 이미지와 세밀한 칼놀림의 이미지가 제대로 전달하려면 풀 쇼트 형태에서 시각적 매력으로 다가와야 할 부분과 클로즈업 형태에서 시각적 매력으로 다가와야 할 부분이 잘 배열되어야 한다. 이를 위해서 풀 쇼트 형태에서 자연스러운 연기자들의 칼놀림이 필요하지만 영화 속에서는 부족함이 느껴진다. 결국 감독이 심혈을 기울인 정형작업은 연출자의 의도와 달리 새

로운 로케이션을 통한 경험하지 못한 시각적 이미지의 제공에 머문 듯하다. 소 정형작업 시퀀스에서 보다 더 시각적으로 각인되는 장면은 성찬이 소를 보내는 장면과 소가 도축장으로 들어가는 장면이다. 감동을 연동시키는 장면들에 비해 정형작업 장면은 시각적 매력을 발산시키기에 충분하지 못했다는 인상을 남긴다.

영화와 달리 만화는 하나의 요리가 만들어지는 과정이 각 단계마다 세세한 정보와 더불어 제공된다. 구체적인 정보와 그것의 이미지를 제공하는 지면의 제한에서 자유로운 만화와 달리 영화는 전체적인 시퀀스의 구성과 개별 시퀀스 내 핵심 부분 등의 표현이 채 2시간도 되지 않는 상영시간으로 제약을 받게 된다. 이런 매체의 특성은 연출자가 의식하든 하지 못하든 상관없이 스스로가 중점을 두는 사건에 좀 더 집중을 하게끔 한다. 영화 내 모든 단계마다 애정을 갖지만 어떤 특정화된 시퀀스 또는 그 시퀀스 내 어떤 사안에 보다 연출자의 애정이 표현되는 것은 막을 수 없다. 이런 선택과 집중은 영화 <식객>의 요리 관련 시각적 표현이 전반부와 후반부에서 상이하게 구성되는 결과를 낳은 듯싶다.

#### IV. 결론

이미 대중성과 작품성을 인정받은 작품을 다른 매체에서 각색하는 일은 결코 쉬운 일이 아니다. 원작의 맛이나 품격을 제대로 살리지 못했다는 비판에 대한 우려는 항상 존재할 수밖에 없기에 각색자는 이를 염두에 두기 마련이다. 각색이 원작의

창조적 전유임에는 분명하지만 비판에 대한 우려마저 존재할 필요가 없다고 하긴 어렵기 때문이다. <식객>의 기획자가 영화에 대한 만족도를 나타내면서도 “그래도 좋은 원작에 누를 끼친 게 아닐까 싶은 짐은 남아 있다”라고 말한 부분이 이를 잘 대변한다(강병진, 2007). 다른 만화들에 비해 만화 <식객>은 새로운 텍스트로 재창조되기에 어려움이 있다. 이는 성찬이 해설자의 위치에서 음식에 대한 평가와 정보를 제공하는 골격으로 많은 에피소드들이 진행되기 때문이다. 따라서 설명조의 전개를 어떻게 가공할 것인가는 프리프로덕션 단계의 스토리 만들기에서 중요한 의제로 자리 잡힐 수밖에 없다. 영화는 만화의 주요인물들인 성찬, 진수, 봉주와 대령숙수란 존재만을 중요한 캐릭터로 설정하고, 나머지 등장인물들은 과감히 생략하고 새로운 인물들을 추가하였다. 새로운 인물들은 코믹성을 발현하는 캐릭터 위주로 이루어졌다. 요리 시합에서 성찬과 봉주를 도우는 역할을 하는 호성과 우중거는 시합이 무겁게 진행되는 걸 완화해주는 웃음을 제공하는 역할을 부여받았다. 코믹성과 더불어 부각되는 신파성의 요소는 캐릭터간의 갈등 관계를 선악의 이항대립구도로 설정하였기에 필연적으로 발생할 수밖에 없다. 이것은 스토리의 구성에서 요리 대결과 승리의 쟁취라는 요소가 클라이막스와 대단원을 이끌 수밖에 없게 만든다. 위기 상황이 연이어 발생할 때 이를 극복하는 단계를 매번 준비된 것으로 채울 수만은 없기에 유연성을 통한 극복 과정을 꾸려나갈 수밖에 없다. 그리고 비극적 상황을 좀 더 비장하게 만드는 할아버지 대의 갈등구도가 첨가되면서 신파성은 보다 더 부각된다. 관객들은 황복어 요리에 독을 넣는 장면에

서부터 봉주의 비열한 행위 때문에 승부 조작이 일어났음을 알고 있기에 성찬에게 도덕적 승리를 이미 제공한 상태이다. 성찬이 승리를 위해 매진하는 과정에서 일어나는 감동적인 에피소드는 신과성을 드러내는 장치로서의 역할을 할 뿐만 아니라 승리를 위해 나아가는 단계마다 비장함을 부여해 준다.

만화가 제공하는 시각적 볼거리는 다양한 음식과 요리에 대한 세세한 묘사로부터 비롯된다. 영화 <식객>은 그 중 생태탕, 황복어 요리, 그리고 소정형작업을 선별하여 이를 시각적으로 부각시키고자 한다. 소정형작업은 영화에서 시각적 재미를 위해 가장 부각된 장면이다. 의도적인 강조는 요리사에게 소정형을 하게끔 만드는 아쉬움을 남긴다. 그러나 요리 대결이 최종국면으로 한 단계씩 나갈 때마다 필요로 요구되는 긴장감과 비장함을 위해서는 요리사라 하더라도 직접 정형을 해야 하는 상황을 만들어야 했을 것으로 사료된다. 아쉬운 점은 어떤 평론가가 지적했듯이 요리 과정을 통한 볼거리 제공은 초반부 시골집장면이나 분할화면 등 다양한 기법을 사용해 빠른 템포의 전개를 보여준 대회 초반부에 비해 후반부는 재료를 다루는 과정이나 음식을 만드는 과정의 묘미를 시각적 매력으로 전환시키지는 못하였다(씨네21 편집부, 2007).

또 다른 아쉬운 점은 영화 <식객>은 최고의 재료가 최고의 요리로 전환되는 과정에 너무 집착한 부분이다. 만화에서도 최고의 재료가 최고의 요리를 만드는 데 필요한 요소임이 끊임없이 강조된다. 그러나 만화는 최고의 재료만이 최고의 요리를 만드는 게 아니라 누가 어떤 정성으로 만드는 게 중

요한 지에 대해서 보다 더 강조를 한다. 일례로 만화 2권 8화 생태탕 이야기에서 성찬은 생태탕을 만드는 데 필요한 최고의 재료를 구하지 못하였지만 적절한 조리방법으로 제대로 된 생태탕을 만들어 봉주와의 대결에서 패배하지 않는다. 생태탕을 통한 요리 대결이 승자를 만들지 않은 이유는 3권 소고기 전쟁에서 두 사람이 벌이는 시합에서의 승부를 진검 승부로 간주했기 때문일 것이다. 만화에서 항상 강조되는 명제가 영화를 통해 전달되지 못한 점에 대한 지적은 만화의 독자가 지닌 원작에 대한 애정 또는 집착일지 모른다. 이 부분이 영화 <식객>의 평가를 낮게 했을 개연성 또한 높다. 이런 경향은 문학 비평의 영역에서 감정적 오류의 단계로 설명되는 요소이다. 독자 또는 관객이 자신이 가진 경험이나 가치관을 기준으로 작품의 평가를 내리는 경우 발생하는 것이 감정적 오류이다. 작품의 평가에서 피해야 할 감정적 오류는 종교나 이데올로기에 기인한 가치관에서 비롯되는 게 아니라 원작의 맛과 품격을 소중히 하는 관객에게서도 발생하게 된다.

영화 <식객>은 전문가 리뷰에서 좋은 평가를 받지 못하였다. 전문가들로부터 별 5개를 기준으로 2개 반을 겨우 받았다(씨네21, <식객> 전문가 평점). 전문가 리뷰에서 별 2개 반은 실제 최하에 가까운 평가점수이다. 이는 네티즌과 달리 별 1개를 주는 전문가 리뷰가 매우 적기 때문이다. 전체 구조와 리듬을 보는 거시적 시선의 부재에 대한 지적과 좋은 소재를 제대로 소화 못한 부분에 대한 질책 등이 주류를 이루는 부정적 의견이다. 전문가 리뷰를 보면 저자가 <식객>이 가진 주제가 영화 속에서 제대로 발현되지 못함을 아쉬워하는 게 무



리는 아닐 듯싶다. 그렇지만 저자의 판단을 감정적 오류의 가능성으로 설명하는 이유는 영화 <식객>이 또 다른 영역에서 긍정적 평가를 받았기 때문이다. 네티즌의 평가를 보면 8.5점(10점 기준)의 평가지수를 영화는 받았다(네이버, <식객> 평점). 전문가 리뷰와 네티즌 리뷰 중 의견의 상충이 생기는 작품들은 적지 않다. 양자의 평가에서 어느 쪽이 보다 더 의미 있는 평가를 하는 지에 대한 진단은 명확한 결론을 내리기 쉽지 않은 것이다. 하지만 어느 리뷰가 영화 평가에 더 적절한 지에 대한 논의는 여차치하더라도 전문가와 달리 관객들의 긍정적 리뷰에 직면하면서 저자는 원작에 대한 몰입이 영화 감상을 부정적으로 이끌지 않았느냐를 생각해본다.

허영만의 만화는 <표 2>에서도 드러나듯이 다양한 형태의 영상물로 전환되어왔다. 이성현(2004)은 만화 밖 대중문화 영역에서 허영만을 찾기란 그리 어려운 일이 아님을 지적하며, 허영만의 경우를 대중문화산업의 튼튼한 원작뱅크로 칭한다. 하지만 허영만의 만화 작품들이 다른 매체로 전환되었을 때 새롭게 만들어진 생산물들이 항상 관객의 관심과 좋은 평가를 받은 것은 아니다. 영화의 경우를 구체적으로 살펴보면 1988년 개봉된 <카멜레온의 시>와 1995년 작품인 <48+1>의 경우는 서울 개봉관에서 관객동원이 모두 1만 5천명 이하였다. 두 작품 모두 비평조차 제대로 이루어지지 않을 만큼 대중성이나 작품성에서 외면을 받은 작품들이었다. 그러나 <비트> 이후의 작품들은 그 이전과 달리 흥행과 작품 평가 부문에서 두드러진 성과를 보였다. 허영만의 만화는 1997년 작품인 <비트>은 서울 관객기준으로 35만 명을 달성하며, 그

해 흥행순위 4위를 차지했을 뿐만 아니라 네티즌들이 선정한 '올해의 가장 좋은 영화'로 선정되었다. 2006년 <타짜>의 경우 전국관객 6백 9십만 명을 기록하며 그 해 흥행순위 2위를 차지하였다. 백색예술대상에서 최우수상과 감독상뿐만 아니라 여러 영화제에서의 수상은 해당 작품의 작품성이 높게 평가되었음을 알 수 있게 한다. <식객>의 경우 전국관객 3백만 명으로 그 해 흥행순위 4위를 차지하였다. 네티즌의 평가와 달리 전문가들의 낮은 평가는 영화제에서의 수상을 만들지 못했다. 하지만 영화 <식객>은 연이어 텔레비전 드라마와 속편의 제작을 낳았다는 점에서 허영만 원작의 방대한 양의 원작을 영상물로 만들 수 있음을 확인시켜주었다는 점에서 의의를 가질 수 있을 것이다.

허영만 만화의 영화화 경우만 보더라도 원작의 명성과 평가를 그대로 새롭게 창조된 영화에서 다시 얻어내기도 하지만 반대로 철저히 외면을 받기도 한다는 걸 알 수 있다. 허영만의 만화가 영화로 전환된 경우를 보면 만화 원작을 충실히 각색한 경우는 거의 없다. 이는 그의 만화가 상대적으로 장편 극화가 많기 때문에 각색 작업이 필히 요구되기 때문일지 모른다. 그러나 주목해야 할 점은 설사 허영만의 작품이 다른 미디어로 전환이 쉬운 작품 형태라고 할지라도 원작에의 충실도는 중요한 판단 근거가 되기 어렵다는 사실이다. 이는 다른 표현매체에서 재창조된 작품은 해당 매체의 고유한 특성과 잠재력에 바탕을 두면서 새롭게 창조된 생산물이기 때문이다. 허영만 화백이 지적한 것처럼(연합뉴스, 2007.10.24), 자신의 만화일 지라도 영상화된 작품은 자기 손을 떠난 것으로 원작자의 것이 아니라 감독의 작품이 되는 것이다.

## 참고문헌

- 강병진 (2007). <식객>, 알고보니 맛있었나요? (<식객>의 이성훈 PD 인터뷰). 《씨네21》, 630호(11.26).
- 경향신문 (2008. 2. 5). 만화산업 호황 '만화가는 불황'.
- 김도훈 (2006). 충무로에 부는 한국만화열풍. 《씨네21》, 570호(9.20).
- 김지영 (2008). 팩션 시대의 역사 만화. 《국제어문》 42호, 523-563쪽.
- 메트로서울 (2007. 9.27). 만화, 스크린과 안방 러시: 허영만 '타짜'이여 '식객' 인사, 강풀 '26년' 등 줄줄이 대기.
- 박석환 (2004). 소재 전문화로 벗어던진 80년대 캐릭터의 무덤. 《허영만표 만화와 환호하는 군중들》. 김영사, 157-168쪽.
- 씨네 21 편집부 (2007). 반가운 요리영화의 등장 <식객>. 《씨네21》, 626호(10.31).
- 스포츠동아 (2009. 1. 2). 만화에 빠진 안방극장. 만화 원작 '드라마화' 잇따라.
- 스포츠서울 (2008. 4.24). 지금 영화계엔 만화원작이 대세.
- 연합뉴스 (2007.10.24). <인터뷰> '식객' 원작 허영만·감독 전윤수.
- 윤기현·이원석 (2007). 만화의 영화화 흐름에 관한 연구. 《만화애니메이션학보》. 11호, 1-10쪽.
- 이성현 (2004). 대중문화산업의 튼튼한 원작 बैं크. 《허영만표 만화와 환호하는 군중들》. 김영사, 181-201쪽.
- 이수진 (2007). 만화로의 영화로의 전환. 《프랑스학연구》. 42호, 455-480쪽.
- 이효인 (1995). 신파적 멜로드라마의 근대성에 대해: '미워도 다시 한 번' 다시 보기. 《영화평론》. 7호.
- 전윤수 (2009). 장편 극영화 《식객》 프리 프로덕션. 《미디어와 공연예술연구》 4권 1호, 149-178쪽.
- 최정인 (2003). 한국영화 신파성의 기원에 관하여. 《대중서사연구》, 9호, pp. 81-106.
- 한국만화문화연구원 (2004). 《허영만표 만화와 환호하는 군중들》. 김영사.
- Mckee, R. (2002). Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting.
- 고영범·이승민 역 (2002). 《시나리오 어떻게 쓸 것인가》. 황금가지.

## Abstract

# Intertextuality between Comics and Films : A Case Study of <Le Grand Chef>

Park, Seung Hyun, Lee, Yun-jin

Most films have not made by original storytelling. They get their storylines and themes from diverse sources such as novels, comics, performing arts, and previous film products. Comics have become a primary source for film production since 1960s in such nations as Japan and USA. In the contemporary period, this becomes a more visible trend in many countries including Korea, China, and France. Unlike novel, comics combine words with images. Since a comic strip is a graphic medium in which visible images are created in order to express a sequential narrative, it seems more relevant when films adapt original comics in order to recreate new products. The progress of 3D graphics technology enables film creators to realize imagined images in screen, most of which were once imagined only in comics. Keeping an eye on the strength of comics, this study tries to investigate the relationship between a comic strip and its adaptation to film. It will firstly discuss the cases of comics in Korea, which are adapted to film in Korea. And this study will discuss "Le Grand Chef" as a case study in order to investigate what is the difference between original comics and film adaptation.

Key Words : Comics, Film Adaptation, Intertextuality

박승현

한림대학교 언론정보학부 교수

(200-702) 강원도 춘천시 옥천동 한림대학교 다산관 5층 521호

Tel: 033 - 248 - 1910

[parksh@hallym.ac.kr](mailto:parksh@hallym.ac.kr)

이윤진

경성대학교 디지털콘텐츠학부 초빙외래교수

(158-769) 서울특별시 양천구 신정1동 목동아파트 9단지 926동 1503호

Tel : 010-5332-4234

[lyjinny@hanmail.net](mailto:lyjinny@hanmail.net)