

요리대결만화의 서술전략 연구

허재홍*

1. 서론
2. 맛의 설득
 - 2-1. 재료와 기술 그리고 평론가
 - 2-1-1. 재료와 모험담
 - 2-1-2. 기술의 향연
 - 2-1-3. 맛의 거울, 평론가
 - 2-2. 요리대결의 '기계장치의 신'
3. 객관적 묘사의 성과
4. 주관적 묘사의 한계 혹은 가능성
5. 결론

국문요약

요리대결만화는 식욕이라는 삶의 일상성과 만화의 문화적 일상성이 대결이라는 드라마적 구도를 통해 만나는 장소다. 본 논문은 요리대결 만화들이 '맛의 추구'라는 주제를 어떻게 재현하는지를 분석한다. 요약하자면, 맛의 재현과정에서 쓰이는 첫 번째 기법은 식재료의 뛰어남을 강조하는 것이다. 두 번째 기법은 조리 기술의 묘사다. 세 번째 기법은 평론가들의 품평이다. 이 세 가지 기법은 설득적으로 맛을 제시하는, 맛의 객관적 묘사다. 텍스트에서 가장 맛있는 요리는 주인공의 정성이 담긴 요리이다. 정성의 요리는 개인적인 추억과 느낌에 근거해 요리의 맛을 제시한다. 따라서 이는 맛의 주관적 묘사다. 맛의 객관적 묘사 기법은 연재 과정에 있는 만화의 분절된 텍스트 사이에 개연성을 불어넣으

* 서강대학교 국어국문학과 박사과정

며 오락성을 획득하게 한다. 모든 연재분이 모인 전체 서사의 향방을 가늠하는 장치는 주관적 묘사 기법이다. 선한 주인공은 승리 후 악한을 조건 없이 용서한다. 따라서 텍스트의 세계는 이야기가 시작되는 지점으로 퇴보한다. 이 결말은 두 가지 해석을 낳는다. 하나는 요리대결만화를 음식이라는 기호를 통해 궁극적인 용서와 화해를 보여주는 것으로 읽는 것이다. 또 하나는 자본의 논리를 암암리에 유통시킬 불온한 가능성을 지닌 텍스트로 읽는 것이다.

(주제어: 만화, 요리만화, 요리대결만화, 맛의 재현, 맛의 객관적 묘사, 맛의 주관적 묘사)

1. 서론

만화는 강한 일상성을 지닌 장르다. 만화는 서점은 물론 신문, 인터넷, 껌종이에서도 볼 수 있다. 또한 만화는 수용장벽이 낮은 장르로 인식되고, 때문에 그 미적가치가 평가 절하되기도 한다.¹⁾ 그러나 낮은 수용장벽은 독자로 하여금 만화를 큰 부담 없이 만나게 해준다. 만화의 강한 일상성은 간단한 창작환경에도 원인이 있다.²⁾ 대부분의 만화는 작품을 만드는 데 그다지 많은 인력과 자본을 필요로 하지 않는다.

식욕(食慾)은 우리가 지닌 가장 일상적인 본능이다. 특히 인간의 먹는 행위는 단지 식욕의 충족, 생명의 연장을 위한 수단에 그치지 않기에 동물의 그것과 구분된다. 모든 문화권에서 인간은 먹는 행위를 양식화하

1) “만화에 대한 사회학적 평가는 거의 전 세계적으로 글자매체보다 한 수 아래에 두는 시각이 팽배해 있는 것 또한 사실이다” 손상익, 『만화로 여는 세상』, 고려원 미디어, 1996, 42쪽.

2) “만화는 다른 대중문화의 창작 능력에 비해, 그 풍부한 표현 가능성과 상상력은 물론 시간적으로나 경제적으로도 훨씬 유리한 여건을 갖췄다.” 손상익, 위의 책, 32쪽.

고 맛과 아름다움을 추구하는 대상으로 발전시킨다. 그러므로 더 나은 음식의 제조와 추구는 우리 삶에서 가장 자주 일어나는 사건일 수밖에 없다. 이런 점에서 요리만화는 만화라는 장르의 문화적 일상성과 식욕이라는 삶의 일상성이 만나는 장소다.

본 논문은 이러한 일상성의 모임 장소인 요리만화를 연구의 소재로 삼는다. 본고의 첫 번째 목적은 이 만화들이 '맛의 추구'라는 주제를 어떻게 재현하는지를 분석하는 데 있다. 그 다양한 재현 방식들을 분류하고 그 세부적인 효과를 살피려 한다. 두 번째 목적은 음식을 만듦으로써 맛을 재현하는 방식과 만화의 전체적인 서사가 어떠한 영향을 어떻게 주고받는가를 살피는 데 있다. 마지막으로 이 기법들이 어떻게 이 만화들의 주제와 조응하는지 밝히려 한다.

선행연구³⁾에 따르면, 요리만화의 서사 양상은 크게 세 종류로 정리될 수 있다. 첫 번째 양상은 대결을 통한 성장, 두 번째는 환유를 통한 정체성 찾기, 세 번째는 일상 공간에서 이루어지는 소통이다. 본 논문은 첫 번째 종류의 만화들을 '요리대결만화'라는 용어로 묶어내고 논의를 진행하고자 한다.

요리대결만화는 맛의 중요도를 중심으로 후자의 두 서사 양상과는 뚜렷이 구분된다. 앞서 밝힌 세 양상 중 후자의 두 양상을 보이는 작품들에서는 주로 한 가지 요리만 제시되며, 요리 사이의 우열이 필요하지 않다. 세 번째 유형의 작품인 〈심야식당〉(원제 〈深夜食堂〉)⁴⁾에서 요리는 손님 주문하고 나면 다음 컷에서 제시된다. 이 만화들은 맛 자체의 전달보다는 음식에 대한 정보 전달이나 요리를 먹는 인물의 개인적 역사

3) 최수용, 『요리만화의 스토리텔링 양상 연구』, 『인문콘텐츠』 제 18호, 2010. 147-166쪽.

4) 아베 야로, 〈심야식당〉총 11권, 조은정 역, 미우, 2011-2013. 2013년 현재까지 한국에 는 총 11권이 출판되어 있으며 현재 연재중인 작품이다.

에 집중한다. 등장인물들은 요리를 만들고 먹는 행위를 통하여 추억을 분명한 형태로 떠올리거나 미래를 향해 나아갈 힘을 얻는다. 이러한 작품군에서 요리의 맛은 등장인물이 맛있게 먹고 감동하는 모습을 보여주는 정도로만 묘사된다. 여기서 요리들의 역할은 독자에게 맛을 상상하게 만드는 정도다.

반면 요리대결만화에서는 맛을 상상하게 하는 정도로는 이야기를 풀어나가기 어렵다. 요리대결만화에서 가장 중요한 것은 경연을 통한 승패확인이다. 때문에 항상 두 개 이상의 요리가 등장하며 그 대결의 결과에 따라 요리사들의 운명이 결정된다. 그러므로 요리대결만화에서 맛의 재현과정은 매우 설득력이 필요하다. 즉 그 맛과 가치의 우열이 확실하게 표현되어야 한다. 요리대결만화가 견고한 플롯을 구축하고 이야기를 진전시키기 위해서는, '맛의 설득'이 필요한 것이다. 그러므로 요리대결만화는 맛을 제시하는 데 가장 발전된 서술전략을 구사하리라고 예상할 수 있다.

요리를 주된 소재로 삼은 텍스트는 상당히 많다. 그러나 요리대결만화를 대상으로 한정하면 그 범위를 좁힐 수 있다. 이 논문에서는 허영만·박하·김재연의 <짜장면>⁵⁾과 다이스케 테라사와의 <미스터 초밥왕>⁶⁾(원제 <将太の寿司>, 이하 <초밥왕>)을 연구의 대상으로 압축하여 논의 하겠다. <초밥왕>은 한국에서 창작된 텍스트는 아니지만 국내 만화시장에서 가장 많이 팔린⁷⁾ 요리만화이다. 그러므로 한국에서 가장 대중적인

5) 박하·허영만·김재연, <짜장면> 총 11권, 학산문화사, 1999-2001. 이 작품의 스토리는 박하가, 그림은 허영만이 맡았지만 3권부터는 허영만이 건강상의 이유로 하차하고 김재연이 그림을 맡았다.

6) 다이스케 테라사와, <미스터 초밥왕>, 총 27권, 학산문화사, 1993-2012.

7) <초밥왕>의 한국 판매 부수는 10년 전을 기준으로 삼아도 250만부(2002년 7월 기준), 한국의 주요 요리만화인 <식객>의 54만부(2008년 7월 기준)보다 두 배 가량 많다. 권혜숙, 『만화로 배우는 '요리의 진수'... '미스터 초밥왕' 한일서 1250만

요리만화로 간주할 수 있고, 이 논문의 연구의 대상으로도 적절하다고 본다. 이 논문은 두 작품의 분석에 집중하면서도 필요한 경우 다른 요리대결만화도 함께 이야기하여 논의의 대상을 넓히고자 한다.

요리만화, 특히 <초밥왕>에 대해서는 두 개의 훌륭한 선행연구가 있다. 최수웅⁸⁾은 <초밥왕>이 주인공과 선의의 라이벌 혹은 반동인물들과 끝없이 대결하면서 성장하는 과정을 그리는 ‘에스컬레이트 시스템’⁹⁾을 채택했음을 포착한다. 김기홍¹⁰⁾은 일본 음식만화의 무협서사적 특징을 분석한다. 주인공이 권선징악적 대의 하에 악당을 물리치고 협(俠)¹¹⁾의 세계를 복구하는 무협서사적 과정이 요리대결이라는 장치 속에 편입되어 있다 논한다.

본고는 두 가지 면에서 선행연구와 차이점이 있다. 첫 번째로는 맛의 재현의 분석에 더 집중하고자 하는 것이다. 최수웅의 연구는 서사 양상 연구에 집중하며 요리만화의 맛의 재현이 소재중심주의와 호들갑스런 묘사로 전달되는 한계를 갖는다고 보았다. 그러나 만화는 연재 과정에

부 판매」, 국민일보, 2002년 7월 8일, (<http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=103&oid=005&aid=0000110270>). 이수운, 「‘허영만 표’ 콘텐츠 주목 받는다」, 전자신문, 2008년 7월 17일. (http://www.etnews.com/news/contents/contents/2062671_1487.html).

8) 최수웅, 위의 논문.

9) “주인공이 반동인물과 대결하고, 고전을 거듭하다 결국 승리하고, 이를 통해 성장하며, 이어 보다 강한 라이벌이 등장하면서 일련의 과정을 반복하는 것” 최수웅, 위의 논문, 152쪽.

10) 김기홍, 「음식 스토리텔링과 만화」, 『글로벌문화콘텐츠』 제 8호, 2012. 25-55쪽.

11) “협(俠)이란 ‘무덕, 즉 무인으로서의 덕망이나 인격과 관계가 되는 것으로서, 이는 무공 사용의 전제가 되는 기준 내지는 원칙’이다. 이는 음식을 다룬 만화에서 쓰러뜨려야 할 적, 즉 안타고니스트를 특정하고, 그 적을 ‘권선징악의 대의 하에 타도하는 것’을 정당화시켜주는 주요한 도덕적 기제로 작용한다. 예를 들어 <미스터 초밥왕>에서 주인공의 가업인 작은 초밥집의 극중 상대는 사사초밥이라는 프랜차이즈인데, 이 기업은 동업자 정신이나 상도덕을 저버리고 이익만을 추구해 인근의 좋은 재료를 매점 매석하는, 의(義)를 저버린 악당이기에 타도의 대상이 된다.” 김기홍, 위의 논문, 50쪽.

서 길고 많은 이야기를 다루기 때문에 두 기법만으로 작품 속 모든 맛을 이야기하기가 어렵다. 본고는 맛의 재현과정에 사용되는 기법이 보다 다채로움을 증명하고자 한다. 동시에 기법 사이에도 그 종류에 따라 맛의 우열도 결정되는, 기법 사이의 우월이 확실하게 존재한다는 점을 증명하려 한다.

두 번째는 주제적인 측면이다. 요리만화가 무협서사적인 관습에 따르고 있다는 김기홍의 논의는 흥미롭다. 이 관점에서 볼 경우 요리만화는 무협서사의 한계¹²⁾에서 자유롭지 못하다. 그러나 요리대결만화와 무협서사는 다르다. 우선 요리대결만화의 세계는 도쿄와 서울이라는 현실공간과, 실제로 접할 수 있는 초밥과 짜장면이라는 소재를 다룬다는 점에서 무협서사와 다르다. 특히 요리만화의 대결방식이 무협의 살인기술이 아닌 인간 사이의 매개체¹³⁾이자 생명의 기호인 음식을 만드는 요리대결이라는 점에서 확연히 다르다. 똑같이 승리를 목표로 해도 사람을 베는 행위와 음식을 만드는 행위는 본질적으로 다를 수밖에 없다. 따라서 요리대결만화는 적자생존식의 결론과는 다르게 매듭지어지리라 예상할 수 있다. 또 이 매듭은 무협서사의 천편일률적인 주제와는 다른 주제를 내포할 것이다. 이 주제를 도출하기 위해선 ‘어떻게’ 요리가 만들어지는가를 살피는 것이 중요하다. 때문에 본고는 요리대결을 무협서사적인 징악을 행하는 서사장치로 보지 않고, 역으로 맛의 재현과 그 기법들의 우열이 대결의 향방에 영향을 미치고 자신만의 서사를 만들어낸다는 것

12) “음식만화 스토리텔링의 지배적인 관습을 대중성만을 기준으로 본다면, [...] 단연 무협서사적 대결구도로 귀착된다. 그 안에 이미 ‘천편일률’과 ‘다양성 결여’라는 함정이 도사리고 있다.” 김기홍, 위의 논문, 52쪽.

13) 음식은 인간 사이를 이어주는 매개의 기호다. 우리는 食口라는 단어로 혈연을 지칭한다. 금요일에 금욕하는 가톨릭의 관습은 음식을 매개로 한 공동체 의식의 확인이며 이슬람의 라마단 역시 마찬가지로의 경우일 것이다.

을 증명하고자 한다.

본고는 재료획득-조리-품평의 에피소드에서 나타나는 반복된 기법들을 정리하여 분류하는 작업을 우선적인 방법으로 삼으려 한다. 또 각 기법들이 대결을 이끌어 나가는 과정을 살핌으로써 기법 사이의 우열관계를 분류할 수 있을 것이다. 그 후에는 텍스트의 주제와 맛의 재현이라는 형식 또는 기법이 조응하는 과정을 분석하려 한다. 이를 위해 본고는 텍스트의 플롯 구조를 파악하고, 분석을 통해 분류했던 각 기법들이 플롯의 어떤 지점에서 사용되는지 살피려 한다. 플롯과 기법의 조응관계를 통해 권선징악과는 다른 요리대결만화만의 주제를 발견할 수 있을 것이다.

2. 맛의 설득

2-1. 재료와 기술 그리고 평론가

2-1-1. 재료와 모험담

음악가가 더 좋은 악기를 원하고 검객이 더 훌륭한 검을 원하듯, 요리사는 더 좋은 재료를 원한다. 모든 요리의 선과정은 재료의 준비다. 맛의 설득 과정에서 선행되는 방식 역시 뛰어난 식재료를 독자에게 어필하는 것이다. 그러나 어째서인지 좋은 재료는 주인공이 다니는 시장에서 팔지 않고, 어쩌다 그 시장에서 있었다 해도 주인공이 도착한 뒤에는 품절이다. 때문에 주인공은 재료를 얻기 위해 원산지로 눈을 돌린다. 원산지는 대체로 멀고 획득의 과정은 험난하다. 때때로 재료에 대한 정보는 실제적 근거가 배제된 채 일부 등장인물의 기억에 의해 전설처럼

구전되는 경우도 흔하다. 이쯤 되면 식재료는 환상의 세계에 존재하는 것처럼 보일 정도다.¹⁴⁾ 이 모든 불확실성에도 불구하고 승리가 절실한 주인공은 원산지로 떠난다.

〈초밥왕〉에서 예를 찾아보자. 주인공 쇼타 가족의 ‘원초밥’은 ‘사사초밥’이라는 거대 체인의 횡포로 인해 파산 위기에 몰린다. 쇼타의 어머니는 사사초밥에 맞서느라 심신의 과로가 겹친 나머지 세상을 등졌고 뛰어난 초밥 요리사인 아버지는 실의에 빠져 술에 의존해 나날을 보낸다. 쇼타는 가정을 다시 일으키기 위해 전국초밥대회에서 우승하고자 하며 항상 좋은 재료 획득에 최선을 다한다.

(가)의 그림에서 인용된 장면은 쇼타가 옥감오와의 대결을 앞두고 고등어를 얻으러 가는 과정이다. 여기서 황금고등어라는 식재료는 이웃 할아버지의 기억에 의존해 설명되고 있지만 그 존재를 아무도 의심하지 않는다. 황금고등어를 낚는 과정은 목숨까지 걸어야 할 정도로 험난할 것이 예고된다. 그럼에도 불구하고 쇼타와 친구들은 낚시를 떠나고, 죽을 고비를 넘긴 후에야 황금 고등어를 얻는다. 목숨을 걸고 얻은 재료의 맛은 대결과정을 통해 더욱 자세하게 드러난다. 본격적인 대결을 앞두고 옥감오가 고등어가 든 냉장고의 전원을 꺼버리는 압책을 썼음에도 불구하고, 황금고등어는 전혀 썩지 않는다. 오히려 냉기가 없어짐으로써 지방층이 활성화되어 맛이 배가된다. 우연에 의한 발견이지만, 이 우연성은 앞서 제시된 획득 과정의 험난함에 힘입어 설득력 있는 것으로

14) 환상성의 조건 중 첫 번째는 서사가 보여주는 현실과의 괴리, 이질감이다. 두 번째로는 현실과는 무관하게 서사 내에서 통용되는 일련의 규칙이다. 그리고 주관적 서술자를 통해 서사가 현실로부터 봉쇄되는 현상은 환상물에서 흔하게 찾을 수 있는 서술 방식이다. 일본의 요리대결만화에서 재료의 원산지는 그 재료를 소개하는 인물의 서술을 통한 환상성의 공간 안에 존재하는 것으로 보인다. 로즈마리 잭슨, 『환상성』, 서강여성문학연구회 역, 문학동네, 2003, 47쪽 참조.

바뀐다. 쇼타는 황금고등어를 통해 값비싸지만 어시장에서 쉽게 접할 수 있는 도미를 사용한 옥감오를 제압한다.

쇼타와 선의의 경쟁자이자 친구인 '삼태랑'이 사사초밥과의 토너먼트 대결에서 승리하는 과장도 재료의 우월성에 근거해 맛을 설득하는 일례다. 삼태랑은 전국초밥대회에



(가) <초밥왕> 1부 10권 중.

서 사사초밥의 요리사와 문어 초밥 대결을 벌이게 된다. 삼태랑은 직접 겨울 바다 속으로 뛰어 들어가 가장 맛이 좋아 보이는 문어를 육안으로 확인한 뒤 잡아온다. 그는 5분이 넘는 시간을 겨울 바다 속에서 견디며 재료에 목숨을 건다.

이처럼 맛의 설득에서 재료의 역할은 중요하게 취급된다. 하지만, 한국 만화의 경우 그 획득 과정의 과장 정도가 일본 만화보다 덜하다. <식객>의 명태탕 대결 에피소드에서는 낚시태를 얻기 위해 어선의 입항을 초조하게 기다리는 주인공의 모습이 그려진다. 그러나 식재료 때문에 목숨을 거는 경우는 없다. 정도의 차이는 존재하나 재료의 획득 과정을 혹독한 것으로 묘사하여 완성된 요리의 맛을 보장하는 방식은 요리의 시작에서 수행된다는 점에서 맛의 재현에 가장 우선되는 과정이다.

그러나 때로 재료 획득이 중요하지 않게 취급되는 경우도 있다. 특히 대표적인 서민음식을 소재로 한 <짜장면>에서 재료에 대한 묘사는 거의 없으며, 요리대결에서 사용할 수 있는 재료에 제한이 걸려있기까지 하다. <초밥왕>에서 역시 경연에 따라 두 요리사가 같은 재료로만 승부해

야 하는 경우도 있다. 이렇게 재료의 획득을 묘사할 수 없는 경우 요리 대결만화가 사용할 수 있는 다른 서술전략은 바로 조리 방식, 기술의 묘사다.

2-1-2. 기술의 향연

요리대결만화의 주인공들은 악한보다 가난한 경우가 대부분이다. 때문에 재료의 확보에서 악한보다 자주 불리하다. 그들에겐 다행히도 요리에서는 $1+1=2$ 같은 등식이 항상 성립되지 않는다. 기술에 따라 좋은 재료도 나쁜 요리가, 질 낮은 재료도 좋은 요리가 될 수 있다.

〈짜장면〉은 기술의 위력을 보여주는 대표적인 경우다. 작중 고래대학교가 위치한 안암동에는 주인공의 ‘강남반점’과 근처의 중국집을 모조리 흡수하려는 야욕을 지닌 배사장의 ‘자금성’이 있다. 두 가게는 한 달간 영업정지를 내걸고 짜장면 대결을 한다. 이를 위해 배사장은 영등포 면발계를 평정한 불세출의 고수 ‘고무장갑’을 영입한다. 그는 ‘면도약출’과 ‘쌍필휘지’라는 화려한 기술을 보여주지만, 정작 중요한 승부에서 주인공 치열의 ‘지압면출’에 제압당한다.

〈초밥왕〉에서도 기술은 맛의 재현에 중요하다. 작품의 진행 동안 생선을 다룰 때 필요한 기본적인 칼 기술은 물론 갖가지 기술의 묘사가 이어지는데 그 일례로 초밥을 쥐는 방식을 들 수 있다. 〈초밥왕〉 내에서는 초밥을 쥐는 방법에도 역시 기술의 우열이 확실히 정해져 있다. 이는 초밥을 쥐는 횡수와 관련이 있다. 여기선 횡수가 적을수록 맛있는 초밥이다. 주인공인 쇼타는 옥감오의 흥계로 인해 대결을 앞두고 팔이 골절된다. 그는 이를 극복하기 위하여 일수법(一手法) 즉 한 번에 초밥을 쥐어 만드는 기술을 익힌다. 물론 쇼타가 일수법으로 만든 초밥의 맛은 뛰

어나며 다시 한 번 옥감오를 제압한다.

이런 기술 습득의 과정은 재료 획득 과정만큼이나 험난하다. 기술은 우연한 발견에 의해 얻어지기도 하지만 이 또한 대체로 선배요리사들의 어깨너머로 흠친 기술을 홀로 실습하며 연마하는 힘든 과정을 거쳐야 한다. 요리대결만화에서 주인공이 갖



(나) <짜장면> 1권 중

가지 기술을 섭렵하며 완벽한 요리사가 되어가는 과정은 성장드라마와 유사하며, 서사를 구축하는 여러 이야기중 하나의 줄기를 형성하고 있다.

또한 이 요리 기술들은 현실의 기술을 반영한 경우라 해도 다소 호들갑스럽게 묘사된다. 요리대결만화가 주관한 기술의 향연은 만화 특유의 허풍의 미학⁵⁾이 집중된 장소다. 화려하게 묘사된 기술들은 요리대결만화의 맛을 재현하는데 한 역할을 담당하고 있다.

15) “만화 표현에서 자주 애용되는 과장, 디포르메, 생략의 기법을 허풍의 기법이라고 부른다. 허풍은 만화의 표현 양식이다. [...] 만화는 이 허풍의 기법을 통해 거부키처럼 과장된 동작을 펼치고 독자의 비위를 맞춘다. 허풍은 표현상의 약속이기 때문이다. 이 허풍은 만화 표현의 고전 양식이다. 만화는 이 허풍의 양식에 따라 만화다워진다. 과장, 디포르메, 생략되어 표현된 만화는 그 지시하는 대상의 본질을 노출한다. 사람들의 소망·의지·이상·실의·악이 형체를 띠고 나타난다. 허풍 속에 마침내 아름다움이 떠오른다. 바로 허풍의 미학이다.” 오시로 요시타케, 『만화의 문화기호론』, 김이랑 역, 눈빛, 1996, 32쪽.

2-1-3. 맛의 거울, 평론가

아무리 맛있는 요리라도 결국 먹어주는 사람이 있어야 가치를 발하는 법이다. 그리고 요리대결만화에서 그 가치는 평론가의 혀를 통해 가공되어 전달된다.

〈짜장면〉의 심사위원은 총 다섯 명으로, 그들의 직업은 여성 탤런트, 만화가, 시인 등이다. 한 명만이 요리 평론가다. 이 다섯 명에게서 더 많은 표를 받은 가게가 승리한다. 평론가가 아닌 이들의 평가는 맛에 관해 믿음을 주지 못한다. 특히 여성 탤런트는 맛에 의한 선택보다는 자신의 이미지를 위한 계산적인 선택을 한다. 여기서 두 짜장면의 우열을 확실히 평가해주는 것은 평론가다. 그는 예민한 미각으로 자금성의 요리사 ‘첸슈이 면’이 규정 이외의 재료를 사용했음을 알아채고 그를 대결에서 탈락시킨다.

〈초밥왕〉의 평론가는 〈짜장면〉의 평론가보다 더욱 절대적이다. 이들은 정밀한 혀를 갖고 있고 사회적 명성을 가진 인물로 설정되어 있다. 그렇기 때문에 텍스트 내에서 이들의 평가는 절대적인 신뢰를 보증한다. 이는 그들의 미각이 절대적인 기준을 제시해주기 때문이기도 하지만, 평가에 임할 때 개인감정에 치우치지 않는 그들의 태도에서 비롯되기도 한다.

이러한 유형 중 하나가 〈초밥왕〉의 츠루에다. 작품 속에서 엘리트 요리 평론가로 등장하는 그는 항상 수행원들을 대동하고 고급차의 뒷좌석에서 내리는 사람이다. 또한 주인공인 쇼타를 불쾌하게 여긴다. 그럼에도 쇼타의 수작을 대할 때는 찬사를 아끼지 않는다. 그는 맛에 관한 자신의 감정을 배제한 채 철저히 미각만으로 공정하게 평가한다.

이런 평론가의 극단적인 형태는 〈철냄비짱〉¹⁶⁾에 등장하는 오타니다.

그는 정말 완벽한 미각을 갖춘 존재다. '신의 혀'라는 그의 별명만으로도 그의 사회적 명성과 평가의 절대성이 쉽게 보증된다. 맛에 대한 그의 정직한 태도도 눈여겨 볼만하다.



(다) <초밥왕> 1부 22권 중

그는 훌륭한 인격을 갖춘 사람은 아니다. 쉽게 화를 내고, 폭력적이다. 그리고 주인공인 '짬'을 극도로 혐오하면서도 짬의 요리에 대한 그의 평가는 후하다. 아무리 짬이 증오스러워도, 자신의 미각에 대한 자부심 때문에 맛에 관해서는 거짓을 말하지 않기 때문이다. 감정에 치우치지 않는 그들의 정직함과 예민한 미각은 작품에 재현된 요리의 맛을 독자가 신뢰할 수 있도록 해주는 객관적 지표로 기능한다.

이들의 평가는 대체로 언어로 이루어진다. 그림 (다)의 츠루에의 평가에서 볼 수 있듯, 평론가들의 언어 구사 능력은 매우 화려하다. 믿을만한 지위와 화려한 수사를 갖춘, 즉 “주어진 모든 것에서 설득적인 것을 사변적으로 발견하는 능력”¹⁷⁾을 갖춘 인물들이다. 이들의 수사는 시각으로만 접한 만화 속 요리의 맛을 독자가 언어의 틀을 통해 추측하게 한다.

이들이 항상 언어로만 요리를 평가하는 것은 아니다. 요리대결만화의 평론가들은 언어뿐만 아니라 다른 평가방식도 사용한다. 그것은 바로 말이 나오기 전에, 이미 몸으로 반응하는 유형의 평가다. <초밥왕>의 또 다른 평론가 야스는 맛있는 요리를 먹으면 항상 박수를 친다. 때문에 그

16) 사이조 신지, <철냄비짬> 1-26권, 최윤선 역, 대원씨아이, 2000-2010.

17) 아리스토텔레스, 『수사학』, 이종오 역, 리젬, 2007, 58쪽.

가 특정 요리사의 요리를 먹고 박수를 치면 방청객 사이에서는 이미 승부는 결정 났다는 이야기가 오가고, 이 특정 반응은 마치 기계처럼 일관성을 갖고 있어 맛의 우열에 객관성을 부여하는 역할을 한다.

다수 작품에서 주인공을 탈락시켜 달라는 악한의 로비가 심심찮게 등장한다. 그러나 평론가들은 미각만큼은 절대 팔아넘기지 않는다. 이들은 탁월한 미각을 가진데다가, 맛에 대해 항상 정직하다. 이들의 수사능력과 미각적 예민함 그리고 도덕적 태도는 맛의 거울로 기능한다.

2-2. 요리대결의 '기계장치'의 신

지금까지 분석한 기법들은 '맛의 설득'이 필요했던 요리대결만화가 수많은 에피소드에서 즐겨 사용하는 서술전략들이다. 이 전략은 만화 속의 수많은 맛들의 객관적인 우열을 성공적으로 재현한 듯하다. 그러나 이렇게 재현된 요리대결만화 속의 수많은 맛들은 단 하나의 절대적인 맛에 의해 짓밟힌다. 이 맛은 추억을 떠오르게 만드는 정성의 맛이다. 요리대결만화



(라) <초밥왕> 1부 16권 중

에서는 개인의 역사 속에서 좋았던 옛날을 불러오기 위해 음식의 이미지가 사용된다.¹⁸⁾ “어떤 사물이나 풍습에 앞서, 그리움은 미각에서 시

작”¹⁹⁾되며 음식을 통해 소환되는 과거는 강렬하다. 요리대결만화가 맛의 설득 과정에서 사용된 수많은 기법들이 정성의 논리 아래에 침몰한다. 정성은 요리대결의 경쟁을 종결시키는 기계장치의 신(deus ex machina)²⁰⁾이다.

정성의 압도성이 드러나는 것은 신비한 재료와 현란한 기술이 난무했던 〈초밥왕〉에서도 마찬가지이다. 전국초밥대회의 결승에서 쇼타가 승리한 비결은 ‘정성’이다. 결승전의 시식을 마친 심사위원들은 “두 실력이 만들어낸 초밥은 아주 뛰어나지만 큰 차이가 있었다”는 이야기로 평을 시작한다. 또한 쇼타의 초밥은 심사를 위한 것이 아니라, 병상에 누운 아버지를 위한 초밥임을 깨달았다고 한다. 정성이 가득 담긴, “생명을 주는 초밥”이라는 것이다. 이를 통해 쇼타는 기술적으로 큰 차이가 없던 경쟁자를 이기고 초밥왕의 자리에 오른다.

〈짜장면〉에서도 정성은 압도적으로 우월하다. 치열은 고무장갑을 이긴 이 후 다른 가게와의 대결에서도 승승장



(마) 〈짜장면〉 제 6권 중

구했지만, 배사장이 서울 모든 중국집을 돌며 찾아낸 뒤 거금을 들여 스

18) “맛은 개인의 역사와 관련이 깊다. 최고의 기술·재료는 필요조건이다.” 오시로 요시타케, 위의 책, 144쪽.

19) 맛이 인간에게 미치는 영향이 문학에서 연구된 예로 『재일조선인 조선어 시 동인지 〈종소리〉 연구』를 들 수 있다. 김응교는 〈종소리〉에 자주 환기되는 맛에 대한 향수가 디아스포라 상황이라는 “혼동된 상황에서 맛을 통해 민족적 주체성을 확인하는” 과정이며, 이는 “혀끝의 체험”에 근거하고 있다고 논한다. 김응교, 『재일조선인 조선어 시 동인지 『종소리』 연구』, 『현대문학연구』 제34집, 2008, 253쪽.

20) ‘기계 장치의 신(deus ex machina)’이란 용어는 문자 그대로 해석하자면 기계 장치를 타고 내려온 신이다. 연극이나 문학, 영화 등에서 결말을 이끌어내기 위해 갑작스런 사건을 배치하는 기법을 일컫는다.

카우트한 '첸슈이 면'에게 참패한다. 그리고 친구 설기가 준 정보를 바탕으로 삼천포의 짜장면 달인, '백기명인(百器名人)²¹⁾'에게 가르침을 받으러 떠난다. 힘들게 빌고 빌어 제자가 되었지만, 백기명인이 치얼에게 기술적인 부분을 사사하는 장면은 거의 묘사되지 않는다. 대신 자세하게 그려지는 것은 정신수련을 지도하는 장면들이다. "이 짜장면을 내가 가장 사랑하는 사람에게 먹인다는 생각으로 그 빈 머리를 채우라"는 백기명인의 가르침은 요리대결에서 절대적인 힘을 가진 정성을 소환할 것을 주문하고 있다.

재료획득의 모험, 기술, 평론가들의 수사는 그림과 글이라는 시각적 매체를 통해 미각을 전달하는 과정에서 객관성을 확보하기 위해 사용된 극적 기법들이었다. 그럼에도 불구하고 요리대결만화는 이 모든 기법들을 뒤로 한 채 결정적인 승부를 가름하는 데는 정성이라는 매우 주관적인 기준을 적용시킨다. 요리대결만화에서 '정성'이라는 코드는 일종의 기계장치의 신으로 기능하고 있다. 이 과정에서 기계장치의 신이 독자를 설득하는데 사용하는 논리는 바로 자본가인 악한은 갖추지 못한 선한 마음이다.

지금까지의 분석을 통해, 첫 번째로 요리대결만화의 '맛의 설득' 과정에는 재료획득과정, 조리 기술, 평론가의 평론 등이 그 장치로 사용된다. 이는 점을 알 수 있었다. 두 번째로, 이렇게 구축된 모든 맛을 선한 마음의, 정성의 맛이 압도한다는 것도 확인할 수 있었다. 지금까지의 분석을 통해 발견된 요리만화의 서술전략들은 크게 두 가지로 분류할 수 있다. 전자는 기술이나 재료, 그리고 믿을 수 있는 평론에 근거하는 묘사들이다. 이들은 '맛의 객관적 묘사'다. 후자는 주인공의 정성과 먹는 사람의 추억

21) 하루에 스무 개의 안경만을 고친 스피노자를 본받아 하루에 100그릇의 짜장면만 만들기 때문에 가진 별명이다.

에 의존하는 ‘맛의 주관적 묘사’이다. 요리대결만화는 이 두 묘사 방식에 의해 경연 결과의 개연성을 확보하고 서사를 이끌고 나간다.

3. 객관적 묘사의 성과

모든 서사는 개인과 세계 간 투쟁의 드라마다. 또 모든 드라마는 플롯을 갖는다. 아리스토텔레스가 『시학』에서 이야기했듯이, 모든 플롯은 처음과 중간 그리고 끝을 갖는다. 처음과 끝 사이에는 안정에서 불안정으로, 그리고 다시 안정의 상태로 향하는 과정이 존재한다. 여기서 처음과 끝의 안정은 같지 않아야 한다. 이후의 안정은 주인공과 그를 둘러싼 세계가 극복의 과정을 통해 발전된 안정이어야 한다.

요리대결만화의 플롯 역시 안정-불안정-안정의 구조를 가지지만 이것이 일관되게 진행되지는 않는다. 이는 대다수의 만화가 잡지를 통해 연재된다는 점과 관련이 있다.²²⁾ <짜장면>의 경우, 격주간지인 『부킹』을 통해 출판되었다. 만화는 이런 연재 시스템에 따라 전체 이야기의 부속을 이루는 많은 사건의 연쇄들로 구성된다. 독자의 관심 속에 연재를 지속시키기 위해, 만화의 일화는 독자가 다음 일화를 기다리게끔 만들어야 할 필요가 있다. 이를 위해서는 현재의 사건을 한편의 연재 분량에서 마무리 짓기보다는 불안정한 마무리를 통해 다음 회에까지 독자의 시선

22) 스포츠만화, 요리만화 등의 장르 구분은 소재 중심의 구분이다. 소재 중심의 구분 역시 중요하지만, 만화의 장르는 독자층에 의해 결정되어온 경향도 무시 못할 부분이다. 박인하, 『『새소년』, 『어깨동무』, 『소년중앙』같은 어린이 잡지나 『소년한국일보』, 『소년동아일보』, 『소년조선일보』와 같은 어린이 신문에 실리는 명랑만화는 이 잡지의 주 독자 층인 어린이들의 일상의 라이프 사이클에 맞추어 내러티브가 진행되었다』고 논한다. 박인하, 『장르만화의 세계』, 살림, 2004, 26-27쪽 참조.

을 고정시키는 방법이 효과적이다. 이는 TV드라마가 이야기를 연장시키는 방식과 매우 유사하다. 만화에는 TV드라마처럼 전체 서사 속에 배치되어 이를 지연·연장시켜주는 “날날의 텍스트”²³⁾가 존재하는 것이다. 이 날날의 텍스트는 안정-불안정-안정의 구조를 가질 때도 있으나, 때로 불안정-안정-불안정의 구조를 취하여 작품을 향한 독자의 관심을 유지시킨다.

물론 매번 연재를 기다리지 않고 연재가 모두 끝난 뒤 작품 전체를 한꺼번에 읽는 독자도 있을 것이다. 그렇다 해도 두세 시간동안 연극 한편을 보는 것과 10권 이상 분량의 만화를 읽는 것 사이에는 그 수용과정과 집중력에 차이가 있을 수밖에 없다. 만화의 경우 독자는 연재를 통해 연장된 서사 속의 반복된 대결을 긴 시간에 걸쳐 감상한다. 연재 시스템 하에서, 만화의 성패란 이 긴 과정의 흥미로움에 달린 것이다. 이 과정이 흥미로워야만 만화로서 읽히며, 성공한다.

이 긴 과정에 오락성을 부여하는 것은 맛의 객관적인 묘사다. 텍스트들이 오락물로서 성공을 이루었다는 사실은 분명하다. 잡지 수가 적은 한국 만화 시장에서 10권 이상의 단행본을 낼 만큼 〈짜장면〉이 오랜 기간 연재되었다는 것, 〈초밥왕〉이 한국에서만 250만부 이상 팔렸다는 사실은 이를 증명한다. 이렇게 독자들이 요리대결만화에서 흥미를 느꼈다

23) 박노현에 따르면, TV드라마는 편편이 이어지는 구조를 통해 지속과 연속의 틈을 갖고 있으며 독자의 시선이 줄곧 자신을 쫓아오게끔 만든다. 때문에 편편이 이어지는 ‘날날의 텍스트’는 불안정-안정-불안정의 구조를 갖는다. 이 구조는 독자로 하여금 불안정 그 이후를 궁금하게 만들며, 다음 화를 감상하도록 유도한다. 또한 날날의 텍스트들은 전체로서의 단일한 행동보다 과정에 초점을 맞추도록 만든다. TV 드라마의 분절적인 상영은 만화의 연재 구조와 유사한 측면을 가진다. 따라서 날날의 텍스트를 통해 독자의 주의를 끌고 이야기를 연장시키는 방식은, 만화에도 유사하게 사용되리라 짐작할 수 있다. 박노현, 『텔레비전 드라마 미학 연구』, 동국대학교 대학원 박사학위 논문, 2008, 132-134쪽 참조.

는 사실은, 맛의 묘사가 성공적이었다는 것을 뜻한다. 작품 속에는 연애담과 무용담도 존재한다. 그러나 ‘짜장면’과 ‘초밥’을 주소재로 한 만화의 성공은 무엇보다 요리를 만드는 과정이 흥미롭게 제시되었기 때문이다. 맛의 재현기법 중 주관적인 묘사 기법은 주로 주인공이 큰 도약을 이루는 결정적인 몇몇 대결에서만 사용될 뿐이다. 따라서 독자의 시선을 끄는 것은 대다수의 요리 대결 장면마다 쉽게 발견할 수 있는 객관적 묘사다. 재료획득의 과정과 과장된 요리 기술의 묘사, 평론가들의 화려한 수사는 텍스트 속 대부분의 대결에서 나타나며 만화 특유의 허풍의 미학을 충실히 담고 있다.

오락성과 마찬가지로, 플롯의 개연성 역시 객관적 묘사 기법을 통해 확보된다. 서론에서 서술한대로, 요리대결만화에서는 요리경연의 승패를 통해 두 주인공의 운명이 가름되기에 요리의 맛이 설득력 있게 제시되어야만 서사의 개연성이 구축된다. 맛의 객관적 묘사는 어렵게 얻은 재료, 화려한 기술, 평론가의 좋은 평가를 제시하여 그 맛을 독자에게 설득한다. 객관적 묘사를 통해 글자와 그림으로 이루어진 만화 속 요리들의 맛은 질서 있는 우열을 부여받고, 이를 통해 경연의 결과 역시 납득할만한 일로 바뀐다.

이렇듯 맛의 객관적인 묘사는 요리대결만화의 오락적 기능을 담당하며 맛의 우열을 질서 있게 부여함으로써 플롯을 떠받친다. 이렇게 객관적 묘사는 요리대결만화에서 오락적·서사적으로 필수적인 요소지만 주제적인 측면과는 상통하고 있지 못하는 듯하다. 객관적 묘사로 이루어진 낱알의 텍스트에서 제시되는 주인공의 패배는 다시 일어설 수 없는 절망적인 패퇴는 아니며 그가 궁극적인 승리를 향해 가는 수많은 길목 중 하나일 뿐이기 때문이다. 텍스트 전체를 아우르는 주제는 낱알의 텍스트를 포함한 전체 이야기를 살펴봐야 할 필요가 있으며, 결론적으로

이는 맛의 주관적인 묘사와 관련이 있다.

4. 주관적 묘사의 한계 혹은 가능성

요리대결만화가 연재되는 과정에서 존재하는 낱낱의 텍스트의 플롯에서는 안정과 불안정의 상황이 교차한다. 그러나 전체 텍스트가 지닌 플롯의 끝은 역시 최종적인 안정을 향한다. 요리대결만화 플롯의 안정된 상태란 자본의 지배논리로부터 벗어난 상태다. 요리대결만화의 세계는 자본가에 의해 평온이 깨진 요식계의 상황을 그리기 때문이다. 주인공은 악한이 자본폭력을 통해 망가뜨린 자신의 일상을 찾기 위해 분투한다. 쇼타는 사사초밥으로부터 가족의 가게와 가게를 지키고 예전과 같은 가게로 돌아가고자 초밥대회에서 우승하려 한다. 치열 역시 자금성으로부터 강남반점을 지켜내기 위해 ‘패배한 가게는 한 달간 영업정지’라는 조건이 걸린 경연에 나선다.

이 전체의 이야기는 멜로드라마의 관습에 일부 기대고 있다. 전형적인 선인과 악인의 대결이라는 점, 주인공이 우연적 발견에 의해 승리하는 경우가 적지 않다는 점, 그들의 시련이 필연적인 것이 아니라 외부로부터 온다는 점²⁴⁾에서 그렇다. 또 이야기 속에서 악한의 범죄 행위가 강조되고 그에 의한 선인들의 비극적 상황이 자주 묘사된다는 점은 권선징악이라는 기대지평을 만들어낸다. 또 선한 주인공은 최종적으로 승리한다.

24) “비극에서의 재난이 내부 세계에서 비롯된다면 멜로드라마에서의 재난은 외부에서 온다. 계모의 박해, 악한의 음모, 사랑을 방해하는 부모, 가난, 신분의 차이 등이 멜로드라마에 단골로 등장하는 메뉴이다. 그러므로 멜로드라마에서는 세계와 우주의 질서에 대한 ‘발견’이 결여되어 있다.” 이종대, 『희곡의 세계』, 태학사, 1997, 154쪽.

선한 주인공이 악한을 물리치는 해피엔딩은 주관적 묘사를 통해 성립한다. 요리대결만화에서 주인공이 최종적 승리를 거머쥐는 장면은 항상 정성의 요리가 기술의 요리를 압도하는 것으로 표현된다. 따라서 요리대결만화에서 맛의 주관적 묘사는 기계장치



(바) <짜장면> 10권 중

의 신이며 전체 서사의 주제와 의미를 만들어내는 기능을 한다. 또 정성의 맛은 선한 마음을 부각하고, 권선징악이라는 주제를 강화한다.

요리대결만화의 마지막 장면은 주인공의 승리를 축하하는 축제이다. 마침내 멜로드라마의 시적정도가 완성되는 듯 보인다. 보통 축제는 희극적인 결말이다. 여기서 주인공은 자신을 보존하고 세계의 질서 속에 들어선다. 그러나 이 축제의 결말은 결핍되어 있다. 정확히 말하면 추방이 부재한다. 축제와 제의의 결말은 미래를 지향하는 적극적인 표현이므로, 이를 방해한 권위나 위선적인 지배계급은 조롱받거나 추방되어야 한다.²⁵⁾ 그러나 요리대결만화의 결말에는 주인공의 승리 옆에 악한의 패퇴가 전시되지 않는다. 이 점에서 요리대결만화는 멜로드라마 그리고

25) “축제와 제의는 지금까지의 낡고 부조리한 것에서 벗어나 새로움을 지향하는 태도의 구체적 표현이기도 하다. 따라서 그것을 방해하는 인물에 속하는 위선적 사제나 지배계급을 조롱하거나 축제에서 추방하기도 한다. 그리고 희극의 이러한 속성은 확장되어 사회 풍자극으로까지 발전한다. 그런 점에서 희극은 축제 정신과 더불어 사회 비판적인 성격을 가진다고 할 수 있다.” 이종대, 위의 책, 160쪽.

무협서사와 확연히 다르다. 요리대결만화의 결말은 권선징악을 그리지 않는다.

〈짜장면〉의 마지막 장면은 치얼과 헤미의 결혼식이다. 이곳에는 자금성의 배사장과 첸슈이 먼도 참석한다. 불과 몇 달 전까지만 해도 그들은 강남반점에 스파이를 심어 짜장면 그릇에 라이터나 바퀴벌레를 넣거나 고래대학교 학보사에 뇌물을 주고 강남반점 성토하는 여론을 조성하는 등 비윤리적인 방식으로 강남반점을 괴롭혀 왔다. 이런 악행이 밝혀진 후에도 자금성은 망하기는커녕 독수대학교 근처 신촌으로 가게를 이전한 후 “김치얼과 1승 1패”라는 문구를 내세워 승승장구하는 중이다. 그들의 악행이 법적 처벌을 받은 적은 없다. 착한 치얼이 가혹한 해결책은 사용하지 않았기 때문이다. 결혼식에서 배사장은 최근 장사가 잘 된다는 사실을 치얼에게 자랑한다.

〈초밥왕〉의 결말 역시 마찬가지이다. 전국초밥대회에서 우승한 쇼타를 축하하기 위해 마을 사람, 친구들이 원초밥에 모여 잔치를 벌인다. 이곳에 사사키가 나타난다. 그는 사사초밥의 후계자이자 학창시절부터 요리사로 대성할 때까지의 쇼타를 괴롭혀 온 장본인이다. 당연히 마을 사람들은 사사키를 아우한다. 그럼에도 불구하고 쇼타는 사사키를 자리에 앉힌다. 그리고 자신의 초밥을 먹이며 “너 때문에 이를 악물고 여기까지 올 수 있었다”고 말한다. 쇼타는 사사키에게 초밥으로 유명한 고향의 명성을 함께 지키자는 미래까지 제안한다. 사사키가 지금까지 휘둘러온 폭력과 범죄에 대해서는 어떤 책임도 요구되지 않고 또 쉽게 용서받는다.

멜로드라마의 관습을 충실히 지키는 듯 했던 요리대결만화는 결말에 이르러 멜로드라마의 시적정의를 배반한다. 그렇다고 악이 승리하는 모습은 지켜 현실적 불의(Realistic injustice)를 노출하지도 않는다. 이쪽도

저쪽도 아닌 결말의 축제는 음험하다. 주인공의 선함이라는 추상적 가치 아래 자본이 저질러온 폭력이 숨기 때문이다. 극한의 대결 끝에서 선과 악 모두가 자신을 보존하고 축제에 참여하는 요리대결만화의 결말은 두 가지 해석을 낳을 수 있다. 이 두 해석은 모두 주관적 묘사로 대표되는 주인공의 선한 심성에서 비롯된다.

첫 번째 해석은 요리대결만화를 인간의 선(善)에 대한 무한한 믿음과 궁극적인 용서를 그린 텍스트로 보는 것이다. 요리대결만화의 주인공들이 어려움에 빠진 원인도, 또 대결에서 고전했던 중요한 이유도 악한의 불법적인 폭력이었다. 그럼에도 불구하고 주인공은 그들을 용서한다. 요리대결만화는 이 점에서 무협 등 기존의 대결 서사와 확연히 다르다. 요리대결만화는 선한 주인공을 통해 그리고 그가 만든 '정성의 요리'의 우월을 보여주는 주관적 묘사를 통해 이런 주제를 극대화한다.

두 번째 해석에서 요리대결만화는 불온하고 한계가 명확한 텍스트다. 자본의 힘을 통해 불법적인 폭력을 저지르고 공정한 경쟁을 방해했던 악인들에 대한 용서가 너무 간단히 이루어진다는 점 때문이다. 이 때문에 요리대결만화는 그 긴 이야기를 달려오고도 어떤 발전도 보여주지 못한다. 플롯에서 시작의 안정과 끝의 안정은 달라야 하고 끝의 안정은 중간 불안정의 과정을 통해 더 성숙하고 발전된 안정이어야 한다. 그러나 텍스트의 세계는 정체되어 있다. 추방이 결핍된 결말이기 때문이다.

축제에 참여하기까지 주인공이 겪은 고통은 너무도 컸지만 악한이 겪은 고통은 짧고 얇다. 매점매석에 의해 가난에 빠지고, 그 상황이 만든 궁핍 때문에 어머니를 잃으며, 모함에 의해 억울하게 지역사회의 비난을 겪는 등 악한에 의해 주인공이 겪은 고통은 극심하다. 그러나 패배 때문에 주인공처럼 생계가 위협받는 처지에 몰리는 악한은 없다. 자본 세력이 행한 폭력과 죄악은 주인공의 선한 마음 덕분에 은폐되고, 다시

그들은 상처 없이 텍스트의 세계로 재차 편입된다. 또한 약한들에게는 현재와 미래가 계속되리라는 암묵적인 보장이 동반된다. 이 과정을 통해 요리대결만화의 세계는 발전에 실패하며 자본의 폭력이 언제든지 재발할 수 있는 시작의 상태로 퇴보한다. 요리대결만화의 해피엔딩을 통해 자본 세력의 불법적인 폭력이 조건 없이 용서되는 이야기 구조는, 자본 세력에게만 유리한 일방적인 논리다. 이 논리는 만화를 수단삼아 암암리에 유통될지도 모른다. 이렇게 읽을 경우 요리대결만화는 자본가의 논리를 유통시킬 불온하고 우울한 가능성을 가진 텍스트다. 독자의 관점에 따라, 요리대결만화를 첫 번째 해석처럼 긍정적으로 읽는다 해도 이 발전의 결핍과 우울한 가능성은 텍스트 내부에 여전히 존재한다.

텍스트 세계의 정체와 마찬가지로, 인물들 역시 대체로 정체되어 있다. 요리대결만화의 인물들은 대체로 평면적으로 묘사되고 만다. 〈초밥왕〉의 경우 쇼타의 성장은 주로 기술적 성장과 경제적 처지의 개선에 한해 이루어진다. 그의 정신적인 면은 요리사가 되고자 다짐한 시점에 이미 완성된 것이라 보아도 좋다. 쇼타가 겪는 개인적 고뇌라고는 요리 기술에 관한 것뿐이다. 그는 살아있는 인물이라기보다 하나의 구조물처럼 기능할 뿐이다. 반면 〈짜장면〉에서는 하나의 큰 발전을 발견할 수 있다. 이 점에서는 〈짜장면〉이 〈초밥왕〉보다 우수한 텍스트다. 〈짜장면〉은 생동하는 한 인간의 내면을 보여준다.

〈짜장면〉의 주인공 치얼은 이야기의 시작부터 끝까지 집요한 내면의 갈등에 시달린다. 그는 고아였던 과거와 중국집 주방장이라는 현재를 부끄러워한다. 자신을 조폭의 두목으로 잘못 알고 있는 애인 헤미를 실망시키지 않고자 한동안 조폭 행세를 했으며, 중국집 주방장임을 들켜 나선 요리를 망치고 대결에서 패하고 만다. 그는 백기명인의 가르침을 통해 요리사라는 직업의 가치를 발견하고 부끄러움을 극복한다. 이

를 바탕으로 다시 헤미 앞에 설 수 있는 용기를 얻는다. 교수 집안인 헤미의 집에 결혼승낙을 얻으러 가는 에피소드는 그토록 흔들리던 치얼의 내면적 발전을 압축하여 보여주는 〈짜장면〉 최고의 장면이다. 중국집 주방장으로서 치얼이 자존감과 직업적 자부심을 찾아가는 과정을 통해, 〈짜장면〉은 한 개인의 흔들림을 섬세하게 묘사한다. 그는 삶이라는 드라마의 “사실성을 확보하면서 자신의 사고와 행동이 명확한 인물”²⁶⁾로 존재한다.

5. 결론

본고는 텍스트들이 맛을 재현하는 과정을 분석하고 그 기법들을 분류하였다. 그리고 이들이 어떻게 서사 구조 내에서 기능하고 또 주제적 의미를 만드는지 살폈다.

요리대결만화는 재료의 획득 과정과 조리 기술, 그리고 평론가의 평을 통해 객관적인 우열의 지침을 확보했다. 본고는 이들이 확실한 맛을 갖춘 것으로 평가된 재료를 사용하고 믿을만한 평론가에 의해 평가된다는 점에서 ‘맛의 객관적인 묘사’에 해당된다. 두 번째로 정성이라는 개인적이고 주관적인 기준에 의해 다른 요리들을 제압하는 것을 확인했다. 이 기법은 한 인물의 주관적인 감정과 추억에 의존하기 때문에 ‘맛의 주관적인 묘사’에 해당한다. 또 후자의 기법은 주인공만이 갖고 있는 정성, 즉 선한 마음의 가치에 의존한다는 점을 확인할 수 있었다.

맛의 객관적인 묘사들은, 서사적 개연성을 뒷받침하고 끝없는 불안정을 생성하여 오락적 기능을 수행했다. 맛의 주관적인 묘사는 중요 대결

26) 이종대, 위의 책, 79쪽.

에서 주인공이 승리하는 공식으로 존재했다. 정성의 요리로 대표되는 선한 마음은 선과 악의 요리대결 안에서 서사의 방향을 결정하며 권선징악적 주제를 드러낸다. 그러나 선한 심성은 종결에 이르러 이야기 속의 악으로 존재했던 자본의 폭력을 묵인한다. 이로 인해 서사 세계의 어떤 발전도 보여주지 못했다. 음식을 소재로 삼는 요리만화의 특성상 독자는 요리대결만화의 결말을 인간의 선함에 대한 무한한 긍정으로 읽을 수도 있다. 이 결말을 한계로 읽을지, 긍정으로 읽을 지는 독자의 몫이다.

대체로 요리대결만화는 평면적인 인물 제시에 그친다. <초밥왕>의 쇼타가 그 전형이다. 반면 <짜장면>은 치열의 정신적 성장과정을 보여줌으로써 한 개인의 의 내면적인 발전과정을 세심히 재현했다.

지금까지의 연구를 통해 맛의 재현 기법들을 분류했으며 그 기법이 플롯의 개연성을 확보하고 주제적 측면을 만들어냄을 노정했다는 점을 본고의 성과로 삼는다. 덧붙여 본 논문은 요리대결만화에 대한 고정적이고 절대적인 해석에는 결코 해당하지 않으며, 가능한 여러 해석 중 하나일 뿐이란 점도 분명히 해둔다. 언제나 텍스트의 깊이와 독자의 깊이 그리고 그 상호작용의 범주는 심원하며 그 사이에는 독자가 머물 수 있는 거주지가 무한히 존재하기 때문이다.

참고문헌

1. 기본자료

- 다이스케 테라사와, 〈미스터 초밥왕〉, 총 27권, 학산문화사, 1993-2012.
박하·허영만·김재연, 〈짜장면〉 총11권, 학산문화사, 1999-2001.
허영만, 〈식객〉 제 1권, 김영사, 2003.
사이조 신지, 〈철냄비짱〉 총 26권, 최윤선 역, 대원씨아이, 2000-2010.

2. 논문과 단행본

- 김응교, 『재일조선인 조선어 시 동인지 〈종소리〉 연구』, 『현대문학연구』 제34집, 2008. 237-276쪽.
최수용, 『요리만화의 스토리텔링 양상 연구』, 『인문콘텐츠』 제18호, 2010. 147-166쪽.
김기홍, 『음식 스토리텔링과 만화』, 『글로벌문화콘텐츠』 제8호, 2012. 25-55쪽.
박노현, 『텔레비전 드라마 미학 연구』, 동국대학교 대학원 박사학위 논문, 2008.
손상익, 『만화로 여는 세상』, 고려원 미디어, 1996.
이중대, 『희곡의 세계』, 태학사, 1997.
이상섭, 『아리스토텔레스의 시학 연구』, 문학과 지성사, 2002.
박인하, 『장르만화의 세계』, 살림, 2004.
오시로 요시타케, 『만화의 문화기호론』, 김이랑 역, 눈빛, 1996.
로즈마리 잭슨, 『환상성』, 서강여성문학연구회 역, 문학동네, 2003.
아리스토텔레스, 『수사학』, 이종오 역, 리젠펜, 2007.
이상섭, 『문학비평용어사전』, 민음사, 2009.

Abstract

A Study of Cooking-Showdown Cartoons

Heo, Jae-Hong (Sogang University)

The Cooking-Showdown Cartoon is the site where the life of food and the cultural life of cartoons meet in a dramatic confrontation. A Cooking-Showdown Cartoon's plot gains plausibility only if its method for representing taste is persuasive. We can therefore expect Cooking-Showdown Cartoons to have the most advanced techniques for representing taste. This paper analyzes how Cooking-Showdown Cartoons represent the 'pursuit of taste' and investigates how this technique corresponds with the overall theme of Cooking-Showdown Cartoons.

In brief, the first technique for representing taste is emphasizing the quality of the ingredients. Showing the difficulty involved in obtaining these ingredients serves to emphasize the taste of the dishes made with them. The second technique is emphasis on skill. Using his culinary skills, the hero is able to defeat the villain who uses superior ingredients. The third technique is the function of the food critics, who with their refined palates and moral bearing act in these texts as mirrors of taste. Since these techniques are objective descriptions of taste, we can call it an 'objective representation of taste.' The final and most powerful technique employed in Cooking-Showdown Cartoons is food from the heart. It is the hero's good and true heart that enables him to defeat the villain who otherwise has the same skill level. These foods can persuade the readers by appealing to subjective values like the heart or memory. This technique can therefore be called a 'subjective representation of taste.'

Cooking-Showdown Cartoons have a serial system and thus have serial text. The objective description of taste plays a central role in these serial texts, lending them probability of plot and making them entertaining. The whole text of Cooking-Showdown Cartoons comprises a dramatic plot that has a stable-instable-stable structure. This process shows the final showdown between hero and villain. The most important and powerful technique for representing taste is the subjective representation at this

showdown. Although the plot follows a melodramatic trajectory, the finale of Cooking-Showdown Cartoons is unfulfilled, since the villain is invited to the final festival. We can find no development in the whole text. The world of Cooking-Showdown Cartoons regresses to the first situation in the plot. The finale of Cooking-Showdown Cartoons can have two results and qualities, depending on one's point of view. First, it can be read as an ultimate forgiveness narrative. In this case, Cooking-Showdown Cartoons are very positive texts. Secondly, according to a different viewpoint, it can be read as a tool to distribute capitalism. This is because the world of the finale is exactly the same as the world in which the text begins, where capitalism dominates the world with violence.

(Key Words: Cartoon, Cooking Cartoon, Cooking-Showdown Cartoon, representation of taste, objective representation of taste, subjective representation of taste)

투고일 : 2013년 10월 29일 투고

심사일 : 2013년 11월 5-23일 심사

수정보완일 : 2013년 12월 3일 수정제출

게재확정일 : 2013년 12월 10일 게재확정