



한국문화기술 통권 제8호 2009.12, pp.49~64

만화의 OSMU 방안 연구

—『식객』을 중심으로—

A Study on OSMU of Comic Books

김미진(단국대 박사과정)

차례

- | | |
|---------------|----------------|
| 1. 서론 | 2) 새로운 캐릭터의 추가 |
| 2. 본론 | 3) 인포테인먼트의 강조 |
| 1) 대결 구도의 극대화 | 3. 결론 |

1. 서론

최근 문화콘텐츠 산업이 활발해지면서 하나의 주제나 소재로 다양한 부가가치를 창출해 낼 수 있는 콘텐츠의 개발이 활발히 진행되고 있다. 따라서 하나의 원작 또는 하나의 소재로 여러 가지 장르로 변용시켜 콘텐츠를 만들어내는 원소스 멀티유즈(OSMU, One Source Multi Use)가 이뤄지고 있는데, 탄탄한 서사를 가진 문학작품에서부터 시작해 영화나 드라마, 지역 축제 등으로 파생되는 경우가 많았으며 문학작품과 마찬가지로 서사를 있는 만화 역시 최근 OSMU의 원천 소스로 많이 활용된다.

만화는 오랫동안 저급한 오락물로 취급 받았으나, 1986년 이현세의 『공포의 외인구단』이 영화로 만들어진 이후 만화 원작의 영상물이 대거 등장하기 시작했다.¹⁾ 국내 최초로 영화와 드라마의 원작이 된 만화는 1955년에 연재를 시작한 정경운의 『왓슨 아지매』로서, 1963년에 영화로 만들어진 후 1967년에는 드

2 한국문화기술 통권 제8호

라마로 제작·방송되었다. 그 후 1987년 허영만의 『퇴역전선』이 드라마로, 1986년 이현세의 『공포의 외인구단』²⁾이 영화로 각각 각색되었다.

2000년대에 들어와서는 원소연의 『풀하우스』, 박소희의 『궁』, 일본 작가 카미오 요코의 『꽃보다 남자』와 같은 원작 만화가 이색적인 설정과 화려한 영상 효과로 여성 시청자의 흥미를 유발시키는 드라마로 만들어졌다. 허영만의 『타짜』와 『식객』은 비슷한 시기에 영화로 만들어지고 이어서 드라마로도 제작되어 화제가 되기도 했다. 이처럼 “만화가 지면으로만 읽는 것에 그치지 않고 영상 매체로 재창조되는 데는 그림으로 표현되는 이미지와 글로 표현되는 이야기로 구성되는”³⁾ 만화의 특징 때문이다.

또한 극적장면구성(미장센)이 영화화 작업에 매우 유리한 점도 크게 기여한다. 각색과 축약 등 영화화의 과정을 감안한다 하더라도 기존 영화제작에 쓰이는 스토리보드보다 정교한 장면구성과 배경 설정, 그리고 캐릭터 설정과 동작까지 영화화에 필요한 거의 완벽한 형태를 취하고 있는 것이다. 이러한 점 때문에 소설류의 텍스트 원작과 달리 캐릭터 설정이나 그림 콘티 작업이 용이하다.⁴⁾

OSMU는 원천 소스를 활용하여 다양한 콘텐츠를 생산해 내는 방식을 취하고 있기 때문에 최소한의 비용으로 고부가 가치를 창출할 수 있는 장점을 갖고 있다. 이러한 이유로 문화콘텐츠에서 OSMU가 빈번히 이뤄지고 있는 것이다. 하지만 모든 만화들이 문화콘텐츠로 제작되고, 그것이 OSMU로 활용되는 것은 아니다. 문학작품이든 만화이든 1차로 제작한 콘텐츠가 성공했을 경우, 그 경쟁력이 검증된 이후 2차, 3차의 콘텐츠 제작이 결정된다.⁵⁾ 따라서 1차 콘텐츠의 흥행과 후속 콘텐츠의 제작을 위해 대중성이 확보된 원천 소스 혹은 원작이 필요하다. 이러한 의미로 허영만의 만화 『식객』은 폭넓은 독자층을 확보하

1) 남승연, 「만화 원작 TV 드라마 연구」, 『드라마연구』 제26호, 한국드라마학회, 2007, p.219.

2) 이 작품은 야구 열풍과 더불어 2009년 여름에 사전제작 드라마로 만들어져 방영되었으나 시대 흐름에 역행하는 이야기 흐름과 진부한 스토리 라인으로 시청률 저조와 조기 종영이라는 오명을 남겼다.

3) 양희, 「드라마, 만화에게 길을 묻다」, 『지반환경』 제9권 제1호, 한국지반환경공학회, 2008, p.37.

4) 윤기현·이원석, 「만화의 영화화 흐름에 관한 연구」, 『만화애니메이션연구』 통권 제11호, 한국만화애니메이션학회, 2007, 8., p.4.

5) 강민정, 「OSMU를 활용한 스토리텔링 창작방법 연구」, 『한국문화기술』 4권, 한국문화기술연구소, 2007, p.252 참고.

고, 풍부한 이야기 재료들을 가지고 있어 문학작품에만 국한되어 있던 OSMU의 확대를 이끌어 냈다.

허영만의 만화 『식객』은 2002년 《동아일보》에 연재하기 시작했으며, 현재 단행본으로는 25권까지 출판된 상태이다. 또한 2007년과 2008년에 각각 영화와 드라마로 만들어져 문화콘텐츠의 OSMU를 잘 보여주는 작품이다. 이 작품은 제목에서 알 수 있듯이 음식에 관한 이야기를 담고 있다. 음식 그 자체에 국한된 이야기가 아니라 사람들이 살아가는 일상과 그 속에서 나타나는 가족애, 인간애를 특정한 음식들과 연관지어 각각의 에피소드로 만들어 냈다. 특히, 제1화 「어머니의 쌀」은 단행본 1권에 붙은 '맛의 시작'이라는 부제에서 맞춰 '쌀'에 관한 이야기를 하고 있다. 쌀은 우리 민족의 대표 주식이며 그야말로 한국의 맛의 시작이라고 할 수 있다. 작가가 후기에서 밝힌 대로 "우리는 모두 어머니가 만들어 주신 음식을 최초의 맛으로 기억"⁶⁾한다. 최초의 맛을 느끼게 해 준 '어머니', 그리고 한국 음식의 시작이라고 할 수 있는 '쌀'로 첫 번째 에피소드를 만들어낸 것에서 알 수 있듯이 『식객』 전반에는 한국인의 입맛, 음식, 정서가 고스란히 담겨 있다는 것을 알 수 있다. 뿐만 아니라 「고구마」, 「마지막 김장」, 「1+1+1」 등의 에피소드는 모정, 「Thanks Pa」, 「아버지와 아들」, 「궁중 떡볶이」 등은 부정에 관한 이야기들을 하고 있으며 신세대와 구세대의 갈등, 젊은이들의 사랑도 특정한 음식과 음식에 담겨진 철학, 정성 등으로 인해 갈등이 해소기도 하고 사랑이 이뤄지기도 한다.

이와 같이 만화 『식객』은 주로 사람 사는 이야기와 거기에 얹힌 음식들로 구성되어 있기 때문에 자연스럽게 다양한 에피소드들이 등장할 수 있으며, 이것들을 관통하고 있는 식객 '성찬'과 음식 칼럼리스트 '진수'가 이야기를 전개시키는 중심에 있게 된다. 이 과정에서 음식과 식재료에 관한 정보를 독자에게 전달해 주게 되는데, 이것이 이 만화가 가진 가장 큰 특징인 '인포테인먼트'⁷⁾적 성격이

6) 허영만, 『식객 1』, 김영사, 2003, p.77.

7) 만화의 기발한 상상력과 과장 그리고 익살 등으로 인포테인먼트의 생명인 재미와 몰입을 생략적으로 확보할 수 있기도 하지만 이야기의 확장 즉 연재물의 유연한 확장을 통해 지식과 정보의 폭과 깊이를 자유롭게 조절할 수 있다는 점, 지식과 정보를 반복적이면서도 쉽게 확인할 수 있다는 점, 가독성이 탁월하다는 점 등으로 인해 인포테인먼트 매체로서의 독특한 강점을 갖는다. 강현구, 「인포테인먼트 형 만화의 새로운 가능성」, 『인문콘텐츠』 제12호, 2008, p.102.

4 한국문화기술 통권 제8호

다. 따라서 독자는 많은 에피소드를 읽어 나가는 과정에서 재미와 감동은 물론 해당 음식에 관한 정보도 습득할 수 있게 된다.

하지만 앞서 밝혔듯이 영화와 드라마의 원작이 되는 만화 『식객』은 현재도 연재되고 있으며, 지금까지 출판된 단행본 안에 담긴 백여 개가 넘는 이야기들을 시간과 제작 환경의 제약이 있는 영상 콘텐츠로 활용하기에는 무리가 있다. 그래서 영화와 드라마는 각각 매체의 특성에 맞게 원작의 에피소드들을 적당히 골라 일관성을 갖춘 또 하나의 이야기로 만들어 냈다.

따라서 본고에서는 만화 『식객』이 영화와 드라마로 OSMU된 사례를 각각 이야기와 캐릭터의 측면으로 분석하고, 만화를 활용해 다양한 콘텐츠를 재생산하는 방법에 대해 연구해 보고자 한다.

2. 본론

1) 대결 구도의 극대화

영화 <식객>은 원작 만화 중에서 「소고기 전쟁」, 「고구마」, 「1+1+1+1」, 「대령숙수」, 「죽음과 맞바꾸는 맛」의 에피소드로 만들어졌다. 「고구마」의 에피소드를 통해 식객의 시작이라고 할 수 있는 ‘모정’을 담았으며, 「대령숙수」와 「1+1+1+1」의 에피소드를 결합해 조선시대 마지막 대령숙수의 이야기와 당시 일본에게 주권을 빼앗길 무렵의 역사를 바탕으로 우리 음식의 전통성과 의미를 되새겼다. 더불어 원작에서처럼 육개장이나 소고기, 솥에 관련된 정보도 놓치지 않고 전달해준다.

원작이 뚜렷한 서사구조와 극적 긴장감을 높이는 극적인 구조를 갖고 있지 않기 때문에 영화로 제작하기 위해서는 기·승·전·결과 대중의 호응을 이끌어내기 위한 갈등 구조를 갖춘 스토리가 필요하다. 따라서 영화 <식객>이 원작의 스토리와 가장 큰 차이를 보이는 점은 각각의 에피소드를 나열하는 구성이 아니라 봉주와 성찬의 음식 대결에 이야기의 초점이 맞춰졌다는 것이다. 수많은 에피소드를 나열하는 것보다 ‘대결’⁸⁾이라는 구조를 끌어들이면 관객들의 몰

입도를 높이고, 흥미를 유발할 수 있어 대중의 호응도를 보다 더 높일 수 있다. 영화는 조선시대 마지막 대령숙수의 칼을 갖기 위한 성찬과 봉주의 대결이 펼쳐지며, 그 과정에서 황복 요리나 소고기 관련 요리들이 대결 과제로 보여진다.

영화에서 보이는 대결 모습은 아래의 그림과 같이 만화의 '칸'을 활용했다.



(그림 1) 영화 <식객> 장면



(그림 1)과 (그림 2) (그림 2) 영화 <식객> 장면

와 같이 등장인물의 표정, 손 움직임, 음식 등을 여러 개의 직사각형의 프레임 속에 담은 만화적 효과는 한 씬(scene)에서 다양한 모습을 볼 수 있는 장점이 있다. 하지만 이러한 효과가 긴박감 넘치는 장면에서 한 컷에 1~2초 정도 사용되었기 때문에 자칫 혼란스럽고, 한 장면을 주의 깊게 보지 못해 놓쳐버리는 장면이 생길 수 있는 단점도 발생한다. 만화는 단절된 칸과 칸 사이의 공백을 독자의 상상력으로 메우게 되면서 비로소 연속적 내러티브를 갖게 된다. 분절된 부분들을 전체로 인지하는 것을 스콧 맥클루드는 '완결성 연상 작용'⁸⁾이라고

8) '대결'은 같은 목적을 가진 라이벌에 의해 일어난 경쟁이다. 로널드 B. 토비아스에 의하면 두 사람이 같은 목적을 놓고 겨룰 때 라이벌 관계가 형성된다. 이 라이벌 가운데 한 인물이 우월한 힘을 가지고 있다면 다른 인물은 이에 맞설 수 있는 다른 힘을 가져야 하고, 각기 그들의 힘에 대하여 시험해 보는 상황을 창조해야 한다. 여기에서 '경쟁'이 발생하는 것이다. Ronald B. Tobias, 김석만 역, 『인간의 마음을 사로잡는 스무 가지 플롯』, 풀빛, 2005, pp.217~225 참고.

9) 만화의 시각적 이미지는 독립된 각각의 칸으로 나뉘어져 있다. 만화에서 이 각각의 칸들은 서로 연결되면서 하나의 서사적 흐름을 만들어낸다. 조희권, 『만화 스토리텔링의 핵심 코드, 칸벤션의 이해』, 『인문콘텐츠』 제9호, 인문콘텐츠학회, 2007, p.310.

6 한국문화기술 통권 제8호

정의했다. 만화의 칸들은 시간과 공간을 모두 분할하지만 완결성 연상 작용에 의한 효과는 순간들을 연결시키게 하며, 지속적이고 통일된 현상을 그리게 한다. 그로 인해 만화의 정지된 시각적 그림들은 칸과 칸 사이에서 완결성 연상이라는 정신작용을 통해서 ‘움직임’으로 되살아난다.¹¹⁾ 하지만 영화는 썬 그 자체로 움직임이며 연속성을 가지고 있다. 만화가 정지된 칸에서 연속성을 이끌어 내는데 반해 영화는 그 자체만으로도 움직임의 연속이다. 그러므로 만화의 칸을 영화의 썬으로 표현하게 될 경우, 만화를 보는 것 같은 효과는 커녕 관객의 혼란을 야기시켜 영화상 내용의 흐름을 흐려 놓게 된다.

또한 영화라는 매체적 특성상 시간의 제약이 따르기 때문에 많은 내용을 담을 수 없으며, 특히 원작 만화의 가장 큰 특징이라고 할 수 있는 인포테인먼트 성격을 영화에서는 살려내지 못한다. 물론 영화 자체가 엔터테인먼트의 성격을 띠고 있지만 음식에 관련된 정보 전달에는 미흡한 면이 있었다. 원작에서 보여준 인포테인먼트의 성격을 갖추면서도 대중의 호응을 이끌어 내기 위해서는 단일한 소재로 이야기를 전개시켜야 한다. 2010년 초 개봉 예정인 영화 <식객 2(부제 : 김치 전쟁)>처럼 ‘김치’로 이야기를 구성하며 김치 자체와 김치와 관련된 음식들에 대한 정보도 같이 전달하는 것이다. 또 다른 방법으로는 영화 속에서 주인공들이 퀴즈를 풀아가는 방식을 취하거나, 『신의 물방울』¹²⁾에서 보여진 것과 같이 대령숙수가 성찬과 봉주에게 특정한 목적을 부여한 미션을 주고 그것을 풀어나가는 방법을 사용하는 것도 좋을 것이다.

드라마 역시 운암정의 주인 자리를 놓고 성찬과 봉주의 대결구도를 형성하는데, 이러한 구성은 영화와 큰 차이를 보이지 않는다. 드라마 <식객>은 성찬과

10) 칸 사이의 공간을 ‘휴통(Gutter)’이라고 부르며, 이 빈 공간 안에서 인간의 상상력이 두 개의 별개 장면을 하나의 발상으로 변화시킨다. 두 칸 사이에는 아무 것도 보이지는 않지만, 경험적으로 반드시 무언가가 있을 것이라고 생각하는 것이다. 하지만 완결성 연상 효과는 우리로 하여금 이 순간들을 연결시키게 하며, 정신 속에서 지속적이고 통일된 현실을 그리게끔 한다. Scott McCloud, 김낙호 역, 『만화의 이해』, 시공사, 2002, pp.74~75 참고.

11) 김치훈·허영, 『칸 연출을 기반으로 한 인터랙티브 디지털 만화 연구』, 『한국콘텐츠학회논문지』 제8권 제7호, 한국콘텐츠학회, 2008, p.155 참고.

12) 야기 타다시의 『신의 물방울』에서는 세계적인 와인 전문가인 칸자키 유타카가 자신의 유산인 와인 컬렉션을 상속하기 위해 자신의 친아들인 칸자키 스즈쿠와 양아들인 토미네 잇세에게 12사도의 와인과 ‘신의 물방울’이라고 불리는 최고의 와인을 찾으라는 미션을 준다. 그 과정에서 스즈쿠와 잇세는 경쟁을 벌이게 된다.

봉주가 각각 운암정 숙수의 양아들과 친아들이라는 설정에서 시작한다. 성찬과 봉주는 피를 나눈 형제는 아니지만, 동기간 보다 더 한 형제애를 가지고 성장한다. 하지만 운암정 숙수의 후계자 자리를 놓고 벌인 경합을 통해 형제의 관계는 멀어지게 되고, 경합 도중 운암정을 나온 성찬이 '성찬식품'이라는 트럭 야채장사를 하게 된다. 여기서부터 드라마는 트럭 야채장사를 하는 성찬과 봉주가 이끄는 운암정의 이야기로 양분된다. 이 과정에서 성찬은 보다 넓은 음식의 세계를 경험하게 되고 봉주는 운암정과 한식을 세계화시키기 위한 노력을 한다.

드라마 〈식객〉은 영화와 마찬가지로 음식을 만드는 인물이 대부분 남성이다. 운암정의 조리실에도 여자보다는 남자 요리사가 더 많고, 주요인물 중 진수와 주희는 요리보다는 취재나 운암정 운영에 더 큰 역할을 한다. 또한 성찬과 봉주, 주희에게는 아버지만 있을 뿐 진수를 제외한 대부분의 등장인물들에게 '어머니'의 존재가 없다. 심지어 어머니에 관한 추억도 전혀 등장하지 않는다. 서론에서 언급한 허영만 화백의 이야기처럼 어머니는 생명의 근원이고 영원한 그리움으로 한국인에게 작용하는데, 드라마 〈식객〉에서는 그러한 어머니 혹은 모성이 잘 드러나지 않아 원작의 의미를 살린 음식 드라마라기보다는 권력 투쟁을 하는 두 인물의 관계에 '음식'이 소재로 활용된 것뿐이라는 인식이 지배적이다.

따라서 대중의 흥미를 유발시키기 위해 대결구도를 이용하는 것도 좋은 방법이 될 수 있겠지만, 원작의 의미를 살리고 비교적 긴 시간을 활용할 수 있는 드라마 매체의 특성을 살릴 수 있는 방법도 강구해 볼 수 있다. 예를 들어, 최고의 음식을 찾기 위한 성찬이 전국을 유랑하면서 얻게 되는 음식에 대한 정보와 각 지역의 음식을 보여주는 과정을 그리는 것이다. 그렇게 된다면 주인공이 극을 이끌어가는 타당한 동기도 부여되며, 더불어 원작이 갖고 있는 인포테인먼트의 특성도 잘 살릴 수 있게 된다.

또 하나의 방법으로는 가족 간의 관계를 조금 더 부각을 시킬 수도 있다. '가족'을 다른 말로 흔히 '식구'라는 말이 한 집에서 살면서 함께 끼니를 같이 하는 사람들이라는 의미가 있기 때문에, 음식을 먹으며 인생의 희노애락을 함께 하는 가족의 이야기를 조금 더 깊게 다루는 방법이다. 드라마로 보자면, 극중에서

8 한국문화기술 통권 제8호

는 전혀 등장하지 않았던 ‘성찬’의 부모와 조부에 관한 사건을 추가해, 오숙수와 조부와의 사건을 보다 심도 있게 다루게 된다면 성찬-오숙수-봉주의 관계가 보다 뚜렷해지며 성찬과 봉주의 대결을 더욱 정당화시킬 수 있기 때문이다.

2) 새로운 캐릭터의 추가



[그림 3] 영화 <식객> 장면

원작에서 성찬은 정보전달자의 위치에 있었기 때문에 각 에피소드의 주인공이 되지 못한 경우가 대부분이었다. 이에 비해 영화에서 ‘성찬’은 주인공으로서 이야기의 중심에 있다. 그 결과 원작에서 성찬과 진수가 함께 수행하던 정보전달자의 역할을 영화에서는 진수가 전담한다. 진수는 맛 프로그램의 VJ로 직업이 바뀌었으며, 정보전달자의 역할을 전담해야 하기 때문에 사건에 임하는 행동이 원작에 비해 다소 능동적으로 변했다. 성찬, 봉주, 진수 이외의 다른 인물들은 대부분 새롭게 창조된 캐릭터로서, 주로 성찬과 봉주의 대결에서 조력자의 역할을 수행하거나 성찬이 음식에 대한 깊은 이해와 깨달음을 얻을 수 있는 선지자의 역할을 한다. 조선시대의 마지막 대령숙수로부터 이어진 이야기는 성찬과 할아버지, 봉주와 오숙수의 관계로 확대되며 성찬과 봉주가 대결을 펼치는 과정에서 조력자가 되는 호성과 덕기, 봉주의 보조 요리사 역할을 하는 우중거(그림 3 참고) 등이 그려진다. 이러한 보조 캐릭터들은 주 캐릭터의 다양한 성향을 드러내게 하여 스토리의 내용을 풍성하게 하고 다양한 사건이나 상황을 만들 수 있게 바탕이 된다.¹³⁾ 이러한 캐릭터는 드라마로 제작이 될수록 더욱 다양해지고, 그 수도 많아진다. 총 상영시간이 영화에 비해 긴 드라마는 그에 따라 스토리의 양도 많아지

13) 류수열 외, 『스토리텔링의 이해』, 글누림, 2007, p.79.

게 되고, 자연스럽게 캐릭터의 변화는 물론 새롭게 만들어진 캐릭터도 등장하게 된다.

드라마에서 원작과 비교해 가장 두드러진 면모를 보인 인물은 봉주이다. 극 초반에는 성찬과 함께 프로타고니스트였으나, 운암정 후계자를 선정하는 과정에서 보인 경합으로 인해 봉주는 안타고니스트로 변화한다. 봉주의 캐릭터가 변화는 과정에서 나타나는 반동 행위는 회를 거듭할수록 더욱 강력해지고 종단에는 오숙수를 비롯한 운암정 인물들로부터 반감을 유발한다.

또한 드라마를 통해 새로 만들어진 인물도 있는데, 그 중에서 ‘주희’가 가장 두드러진다. 주희는 오숙수의 비서이자 운암정의 살림을 관장하는 매니저이다. 또한 봉주의 약혼녀이며 성찬이 호감을 갖고 있는 인물이다. 따라서 주희로 인해 봉주와 성찬, 오숙수와 봉주의 갈등이 성립되기도 하고 해소되기도 한다. 하지만 주희의 캐릭터 자체로만 본다면 스스로 문제를 해결하거나, 사건을 유발하지 않고 성찬과 봉주에 이끌려 가는 수동적인 모습을 보이며 매력적인 캐릭터로 자리잡지 못한다.

원작에서는 그리 많은 장면에서 등장하지 않았던 인물이 드라마로 스토리텔링되면서 부각된 경우도 있다. 봉주의 조력자이며 성찬의 적대자의 역할을 수행했던 ‘공민우’가 그러하다. 그는 드라마의 후반부에 이르러 봉주의 적대자로 캐릭터가 변화한다. 그에 따라 봉주와 성찬의 갈등을 더욱 심화시키며 더불어 극의 긴장감도 극대화된다. (그림 4 참고, 좌측부터 성찬, 공민우, 오봉주.)

총 24부로 전개된 드라마 〈식객〉은 원작에 등장했던 에피소드를 비롯해 성찬과 봉주의 대결, 성찬과 진수의 사랑, 성찬과 주희와 봉주의 삼각관계, 늘 2인자이긴만 했던 공민우의 계략 등과 같은 멜로와 권력을 위한 암투를 새롭게 창작했으며 물론 원작에 등장했던 에피소드도 일부 포함시켰다. 이는 연속극의 형태를 띤 드라마가 영화에 비해 많은 상영 시간을 보유하고 있으며



(그림 4) 드라마 〈식객〉 장면

10 한국문화기술 통권 제8호

그에 따라 비교적 많은 양의 이야기를 할 수 있다는 매체의 특징이 주요하게 작용했기 때문이다. 따라서 원작에 비해 등장인물도 많아지고, 기존 등장인물들의 성격도 훨씬 다양해진 것은 당연하다.

3) 인포테인먼트의 강조

만화 『식객』이 갖고 있는 또 하나의 특징은 ‘인포테인먼트(infortainment)’적 성격이다. 인포테인먼트는 ‘정보’를 뜻하는 ‘인포메이션(information)’과 ‘사람을 즐겁게 하는 것을 바탕으로 한 활동’의 의미로 사용되는 ‘엔터테인먼트(entertainment)’가 합쳐져 만들어진 신조어로, 단어 그대로 정보와 재미를 한 번에 이끌어낼 수 있는 문화콘텐츠 활동인 것이다.

만화 『식객』은 에피소드의 구성으로 진행되면서 각 에피소드에 얹힌 이야기를 전달하는 동시에 해당 음식에 관한 정보와 조리 방법을 담아냈다. 이러한 정보는 이야기 속에 등장인물들 간의 대화에서도 나타나지만, 한 에피소드가 끝나고 난 뒤에 작가 노트의 형식으로 추가가 되기도 한다. 만화는 등장인물의 대화와 행동을 이미지로 자세히 보여주기 때문에 인포테인먼트 형식을 잘 표현할 수 있는 매체이다.

이렇듯 원작 그 자체로도 인포테인먼트의 기능을 수행하고 있지만, 원작에서 멀티유즈된 드라마와 영화를 통해서도 이러한 기능이 활용된다. 특히 일주일에 두 편씩 방송이 되었던 드라마 〈식객〉의 경우는 드라마 한 회 분량이 끝난 다음 에필로그 형식으로 만든 ‘진수의 요리수첩’이라는 코너를 통해 등장인물인 ‘진수’와 요리 전문가가 음식을 만드는 과정을 설명한다. 또한 드라마 〈식객〉의 공식 홈페이지를 통해 드라마에 나왔던 음식을 비롯해 다양한 음식에 관한 정보를 공유할 수 있는 콘텐츠를 만들어 드라마가 끝난 후에도 네티즌들이 홈페이지를 이용할 수 있도록 했다. 드라마 홈페이지에 음식 정보를 볼 수 있는 콘텐츠들은 크게 제작진이 드라마에 나오는 음식들의 사진과 만드는 방법, 재료에 대한 정보를 올리는 게시판인 ‘食客 음식감독 칼럼’, ‘식객에 나오는 음식’ 등과 네티즌들이 음식에 관한 직접 사진이나 글을 올릴 수 있는 ‘네티즌 식객’, 요리 전문가들이 자신들의 요리 정보를 게시할 수 있는 ‘체리맘의 맛있는

수다', '예예의 참살이 푸드뱅크'와 같은 콘텐츠들로 만들어졌다. 이러한 게시판들로 인해, 드라마가 종영이 된 후에도 드라마의 시청자나 일반 네티즌들이 꾸준히 드라마 게시판을 찾는 계기가 되기 때문에 홈페이지의 활용도도 높아진다.

드라마 <식객> 외에도 원작의 작가인 허영만 화백과 '식객요리팀'이라고 명명된 팀이 『대한민국 식객요리』¹⁴⁾라는 서적을 출판하기도 했다. 이 책은 만화 『식객』에 등장했던 요리 정보는 물론, 한국의 대표적인 음식을 계절별로 나눠 음식에 관한 정보를 전달해주고 있다. 이 책은 1권 '봄



(그림 5) 「대한민국 식객요리」

철 백미', 2권 '여름 보양식', 3권 '가을 진미', 4권 '겨울 별미'라는 부제로 각 계절을 대표하는 음식 80여 가지씩으로 구성되어 있으며, 만화 『식객』에서 선보인 요리들과 함께 궁중음식 전문가가 선정한 음식과 그것을 만드는 방법, 재료에 관한 정보들을 상세하게 전달하는 역할을 한다. 영화에 이어 드라마 그리고 원작에 소개된 요리에 관한 정보들로만 만들어진 서적에 이르기까지 원작이 갖고 있는 인포테인먼트 기능은 파생된 콘텐츠들에서도 이어진다.

3. 결론

영화 <식객>과 드라마 <식객>을 관통하는 공통의 에피소드는 3권 「소고기 전쟁」이다. 보통 다섯 개의 에피소드를 하나의 단행본으로 출판한 것과 달리 「소고기 전쟁」과 「돼지고기 열전」은 하나의 단행본 속에 소고기와 돼지고기라는 단일한 소재로 묶여 있으며, 한국인이 가장 즐겨 먹는 육류인 소고기와 돼지고

14) 허영만 · 식객요리팀 공저, 『대한민국 식객요리』, 김영사, 2009.

12 한국문화기술 통권 제8호

기에 대한 정보와 그에 얽힌 이야기들을 전달한다. 이밖에도 만화 『식객』은 국수, 만두, 설렁탕, 간장 계장 등 작품 속에 등장하는 음식의 조리법이나 재료들에 관한 정보를 전달해 주는 역할을 해 인포테인먼트의 성격을 가지고 있다. 특히 사람이 살아가는 데 반드시 필요한 의·식·주 중에 한 가지인 ‘식’을 다루고 있고, 웰빙 열풍이 불면서 음식에 대한 중요성이 한층 높아지는 추세에 따라 『식객』이 음식에 관한 정보를 재미있고 감동적인 이야기와 함께 전달했다. 이 때문에 만화 『식객』은 문화콘텐츠에 있어 원천 소스로서의 가치가 높아진 것이다. 원작 만화에 대한 독자들의 인기가 높았으며 다양한 에피소드를 갖춘 『식객』은 문화콘텐츠의 여러 장르로 멀티유즈되기 적절했기 때문에 문화콘텐츠 항목들 중 가장 대중적인 장르라고 할 수 있는 영화와 드라마로 제작된 것이다. 또한 이 외에도 만화 속에 등장하는 음식점들만 모아 단행본으로 출판되었으며 〈식객〉 음식점도 만들어졌다.

만화 『식객』이 영화와 드라마와 같이 뚜렷한 서사를 가진 장르로 각색되어 콘텐츠로 생산될 수 있었던 것은 다양하고 풍부한 에피소드가 있었기 때문이다. 그것들 가운데 통일성을 가진 몇 가지 이야기들을 하나의 서사로 묶어 완성도 높은 이야기거리로 재탄생 시킬 수 있다. 하지만 아무리 원작에 있는 이야기를 차용해 새로운 이야기를 만들어낸다고 해도 기존의 캐릭터를 유지하기는 힘들다. 게다가 만화 속 성찬과 진수는 정보전달자의 입장이기 때문에 이들에게 보다 뚜렷한 캐릭터를 부여하고, 부가적으로 반동인물과 조력자 등을 창조해 내야 했다.

또한 매체의 특성에 맞는 이야기를 만들어야 하는데, 영화와 드라마의 가장 큰 차이점은 시간의 분배이다. 영화는 두 시간 정도 되는 시간에 압축된 이야기를 만들어내야 하기 때문에 원작의 활용도는 높았으나 원작의 극히 단면적인 부분만 보여졌으며, 원작을 지배하는 음식과 사람에 관한 정보다는 각색 과정에서 만들어진 주인공들의 대결구도와 일본의 식민지하에 있던 우리 민족의 슬픔이 더욱 강하게 부각되었다. 드라마는 비교적 시간적 여유가 많았고 콘텐츠를 수용하는 계층도 다양해 인물과 사건이 풍부해졌고 그에 따라 원작에서 벗어난 이야기가 많이 등장하기도 했다. 이러한 각색 과정에서 원작의 훼손의 문제가 빈번히 등장하며, 원작에 만족감을 가졌던 독자들이 멀티유즈되어 탄생

한 작품들에게 실망감을 느낄 수도 있다. 그렇게 되면 아무리 다양한 장르를 통해 OSMU 되어도 소비자(향유자)가 외면해버리면 실패한 것이나 다름없다. '만화 원작 드라마'가 시청률의 보증수표라는 점에서, 이전의 드라마에서 볼 수 없었던 기발함과 상상력이 돋보인다고 해서 마구잡이로 '만화'를 끌어다 쓰고 버리고 만다면, 그것도 곧 바닥을 보일 것이기 때문이다.¹⁵⁾ 따라서 좋은 소스를 활용해 좋은 콘텐츠들이 멀티유즈되기 위해서는 스토리텔러의 원작의 충분한 이해와 습득은 물론, 각 매체의 주요 타겟을 설정하고 그에 맞는 스토리텔링을 전개해야 함을 잊지 말아야 할 것이다. 덧붙여 원작이 되는 콘텐츠가 갖고 있는 문화콘텐츠적 성격을 활용하는 것도 중요하다.

15) 양희, 앞의 논문, p.41.

14 한국문화기술 통권 제8호

참고문헌

- 강민정, 「OSMU를 활용한 스토리텔링 창작방법 연구」, 『한국문화기술』 4권, 한국문화기술연구소, 2007.
- 강현구, 「인포테인먼트 형 만화의 새로운 가능성」, 『인문콘텐츠』 제12호, 2008.
- 김치훈 · 허영, 「칸 연출을 기반으로 한 인터랙티브 디지털 만화 연구」, 『한국콘텐츠학회 논문지』 제8권 제7호, 한국콘텐츠학회, 2008, 7.
- 남승연, 「만화 원작 TV 드라마 연구」, 『드라마연구』 제26호, 한국드라마학회, 2007.
- 류수열 외, 『스토리텔링의 이해』, 글누림, 2007.
- 양 희, 「드라마, 만화에게 길을 묻다」, 『지반환경』 제9권 제1호, 한국지반환경공학회, 2008.
- 윤기현 · 이원석, 「만화의 영화화 흐름에 관한 연구」, 『만화애니메이션연구』 통권 제11호, 한국만화애니메이션학회, 2007, 8.
- 조희권, 「만화 스토리텔링의 핵심 코드, 컨벤션의 이해」, 『인문콘텐츠』 제9호, 인문콘텐츠학회, 2007, 6.
- 허영만, 『식객 1』, 김영사, 2003.
- 허영만 · 식객요리팀 공저, 『대한민국 식객요리』, 김영사, 2008.
- Ronald B. Tobias, 김석만 역, 『인간의 마음을 사로잡는 스무가지 플롯』, 풀빛, 2005.
- Scott McCloud, 김낙호 역, 『만화의 이해』, 시공사, 2002.
- 전윤수 감독, 영화 〈식객〉, 2007.
- 최종수 연출, 최완규 · 박후정 극본, 드라마 〈식객〉 1부~24부, JS픽처스, SBS, 2008.

Abstract

A Study on OSMU of Comic Books

—Focusing on ‘Grand Chef’

Kim, Mi Jin

With the recent activation of the cultural contents industry, contents, which can create various added-values with a topic or a material, are being actively developed. Therefore, OSMU (One Source Multi Use)—one original work or one material is changed into various genres to make contents—is being applied. Starting from a literary work having solid epic, it has been spread to movies, dramas, or regional festivals a lot, and comic books that have epic like literary works are also used as the original source of OSMU. ‘Grand Chef’, a comic book by Heo Young-Mahn, has a large circle of readers and uses various story materials, so it has led the expansion of OSMU that was restricted to literary works only. The cartoon, ‘Grand Chef’, which is the original work of the film and the drama, is being published in a series now, and in 25 separate volumes published so far, about 100 stories are included, so it is quite difficult to use all of them as video contents that have some restrictions in time and production environment. Therefore, the film and the drama selected some proper episodes suitable for their characteristics, and then, created another story having consistency. In this process, there were some changes in the characters and the story was changed to be focused on ‘a battle’, not an episode, through which dramatic tension became induced. In addition, the infortainment-like properties of the original work were used on Internet homepage.

16 한국문화기술 통권 제8호

This paper intends to analyze the case that the comic book, 'Grand Chef', was made into the story of the film and the drama respectively, and further, it intends to research the way of comic book-used OSMU.

주제어 : 식객(Grand Chef), 만화(Comic Book), 문화콘텐츠(Cultural Contents), OSMU, 인포테인먼트(Infotainment)