

치즈 한번, 인생 한번



배 인 휴
순천대학교 교수

1. 치즈 한번, 인생 한번

옛날 저의 군대시절에 저에게 속 깊은 이야기를 들려주곤 했던 부하 한사람이 있었습니다. 그가 한번은 저에게 “술 한 잔에 인생 한잔입니다.” 하는 것입니다. 그게 무슨 소리냐고 물으니까 “한국 사람들의 음주 습관에 문제가 많습니다. 술을 음미하며 즐기기보다 빨리 취하기 위해 관주(灌酒, 눈에 물대듯이 술을 몸에 물대듯이 마셔 땄)를 하는 식입니다. 우리는 이제 주선(酒仙)이 되자는 것입니다. 술 한 잔에 인생을 가득 부어 인생을 이야기하고 음미하며 천천히 마시자는 것입니다”라고 하였습니다.

제가 1992년에 뉴욕 브로드웨이에 잠시 들른 적이 있었는데 그 때 일행과 함께 24시 편의점에 들어가니 마침 한국분이 운영하고 있었습니다.

그 때 그분이 그랬습니다. “미국 사람들 정말 질 기더군요. 맥주 한 병 시켜서 저 쪽 자리에 앉으면 평균 네 시간은 이야기를 하다 갑니다.” 그들의 음주 습관이 한국식 편의점에는 안 어울렸던 모양입니다.

저는 치즈를 한번 만들고 나면 배우는 것이 한두 가지가 아닙니다. 치즈 한번 만들면 한 인생을 사는 것과 같은 느낌입니다. 아침에 제가 하천변에 운동을 나가면 하루살이가 떼 지어 놀아댑니다. 매우 활발히 움직이는데 그들에게는 1초가

우리네 인생의 하루일지도 모릅니다. 1초를 매우 바쁘고 보람 있게 보내고 있다는 생각입니다. 치즈를 만들면 하루가 꼬박 지나가게 되어 있습니다. 치즈 만드는 것만도 하루살이인 셈이지요. 치즈를 만드는 과정에서 저는 많은 것을 배우고 또 배우며 느낍니다. 그래서 유럽 사람들이 치즈를 만드는 기술이 원숙단계에 이른 사람을 마이스터 혹은 마스터(Meister, Master)라고 불러 주는 모양입니다. 그들에게 치즈 기술 외에 인생의 원숙미가 함께 담겨 있기 때문이지요. 치즈를 많이, 자주 만들다 보면 누구든 도(道)를 깨치도록 되어 있습니다. 그리고 겸손 이상의 고매한 품격이 배어 날 것입니다.

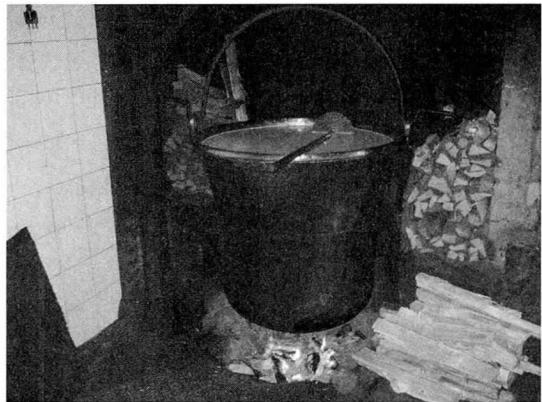
인생에서 배우고 깨우치며 깨달아 체득해야 하는 것이 많은데 치즈를 만들다 보면 그것이 자기도 모르게 다가와 그 사람 속 깊숙이 박하고 침잠하는 것

입니다. 치즈 한번 만들면 숙성이 끝나기까지 얼마나 조심스럽고 마음이 안 놓이며 긴장을 하는지 꼭 한 인생의 고비를 넘기는 것 같습니다. 치즈 한번, 인생 한번입니다. 제게는.

2. 치즈(Cheese) – 자연이 날라다 준 선물

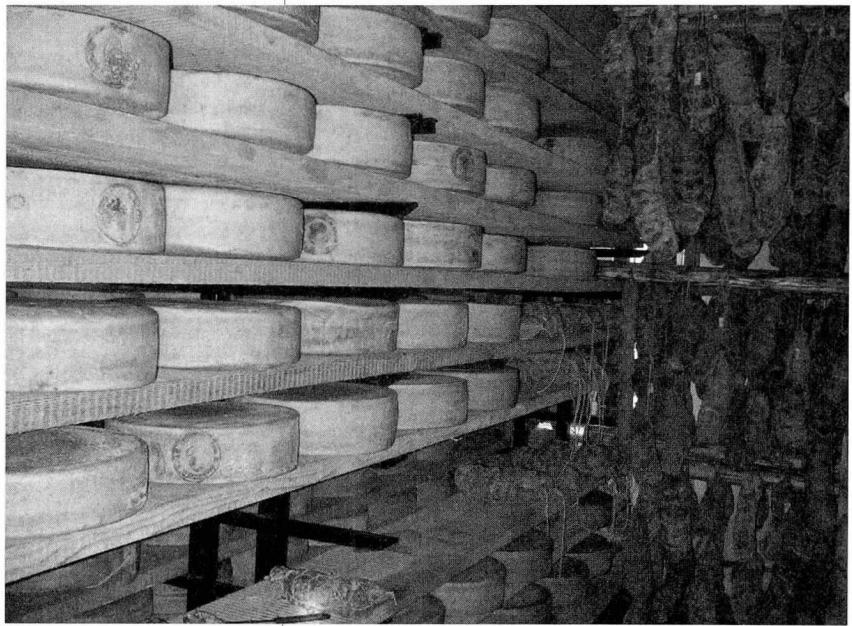
지금까지 전 세계에서 만들어지고 이용되고 있는 치즈의 종류는 1,400여 종류가 넘습니다. 아마 지금도 계속 다른 종류의 치즈들이 새로이 만들어지고 있을 것입니다. 치즈는 인간이 발명한 것이 아니라 자연이 날라다 준 선물입니다. 지금도 사실은 자연이 계속 새로운 종류의 치즈들을 만들어 가지고 있는 것이기 때문입니다. 치즈가 자연의 선물일 수밖에 없는 것은 그 시원(始原)이 분명하지 않고 인류가 언제부터 이렇게 정교한 식품을 일상식품으로 먹기 시작했는지가 정확히 알려져 있지 않기 때문입니다. 치즈의 기원을 논한 문헌이나 “설”들은 단연코 인간이 지어 낸 근거 없는 이야기 일 뿐입니다.

지난 2005년 여름에 필자는 스웨덴의 세계 최대 야외박물관인 “SCANSEN”을 방문하였는데 그 때 알게 된 놀라운 사실은 스웨덴 인들이 이미 1만 년 전부터 정교한 방법으로 치즈



를 만들어 먹었다면서 그 기술을 복원한 당시의 귀틀집 원시가옥에서 아주머니들이 그대로 재현하고 있었던 점이었습니다. 그러니 치즈의 역사자체가 아련하고 아득한 이야기이고 맙니다.

세계적인 명품 치즈들은 누가 만드는지 아는가?



혹자는 기술자가 만들고 치즈 장인(匠人, Meister)이 만든다고 할런지도 모릅니다. 아닙니다. 단연코 아닙니다. 치즈는 철저히 자연이 만듭니다. 아니 자연과 완벽하게 동화된 사람, 즉 자연의 일부인 순수한 사람이 만든다고 봐야 할 것입니다.

치즈의 원료는 크게 세 가지입니다. 포유류의 젖, 유산균, 그리고 렌넷 등입니다. 이 모두가 철저히 신비한 존재요, 자연의 소산입니다. 가끔씩 바람에 불잡혀 온 곰팡이들이 치즈의 숙성을 돋기도 합니다. 치즈가 제조 되고나서 3개월~100년에 이르는(필자는 2005년에 스위스의 알파인계 치즈 숙성관리소를 방문했을 때 100년이 넘은 치즈들을 직접 보았습니다) 숙성기간을 거쳐 치즈완제품이 되기까지의 전 과정은 철저히 자연이 주관하고 있습니다. 치즈제조단계에서부터 숙성이 끝나기까지 주도권을 쥐고 있는 유산균이 바로 그 주인공입니다. 유산균이 없으면 숙성자체가 불가능하여 치즈는 아예 만들어지지도 않습니다.

필자는 우리대학의 치즈 숙성실에 들어서면 치즈들의 대화들을 상상하곤 합니다. 그리고 들며시 장난기가 들면 그들의 대화에 끼어들고 싶어집니다. 치즈의 대화를 이끌어 가는 주인공은 바로 유산균입니다. 그런데 도대체 유산균들이 사람의 대화를 알아들을 수 있는 것일까요? 필자는 그렇다고 대답합니다. 그래서 필자는 숙성실에 가서 두고 쓰는 말이 “칭찬하기”입니다. 치즈 숙성실에서 익어 가는 치즈들을 칭찬 해 준다는 말입니다.

“아~ 오늘 여러 치즈님들이 참 웃을 곱게 입었네?”

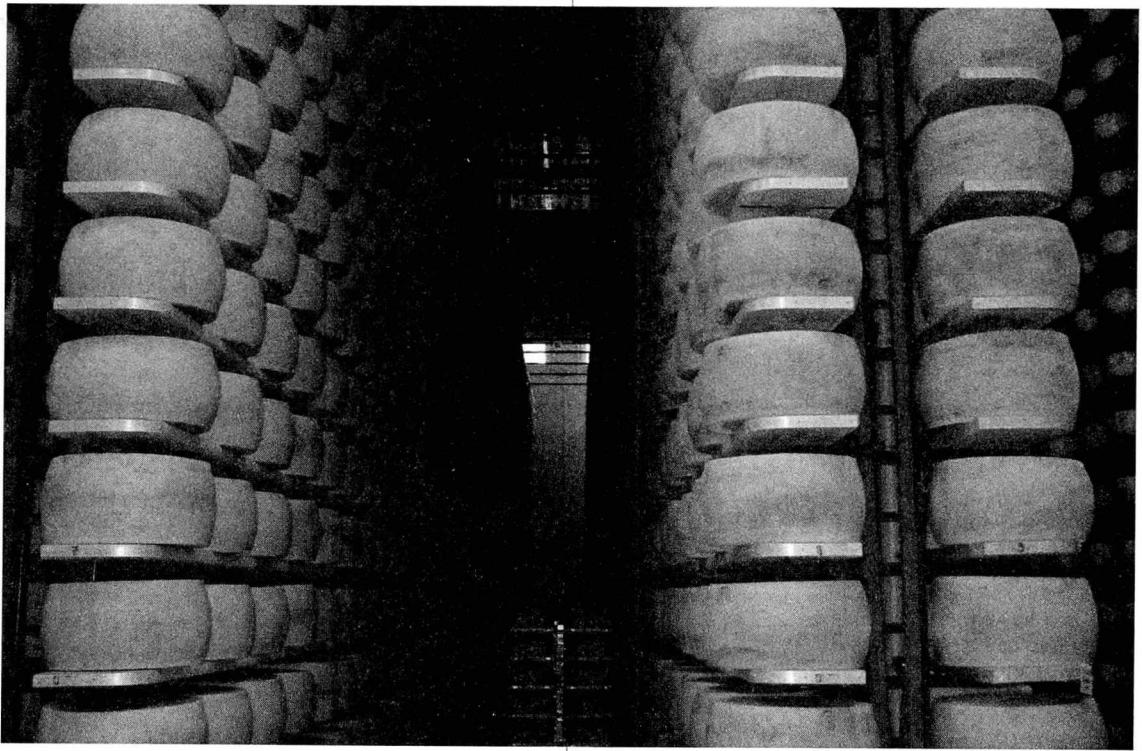
“어이 체다 군, 오늘 기분 어때? 참 잘 익어가고 있네? 그 옆의 아펜젤러 양, 오늘 화장이 은은하고

예쁜데? 좋은 일 있어? 어쩌고 저쩌고….” 하는 것입니다. 그들에게 칭찬을 하되 진실로 마음에서 우러난 말로 해야 합니다. 그들에게 진심아닌 립 서비스는 절대 금물입니다. 유산균은 내 몸의 물과 반응합니다. 우리의 말은 우리 몸의 물을 움직이는 데 유산균은 자기 몸(균체)의 물로서 반응하고 즉각 우리 몸의 물의 흐름을 알아차리기 때문입니다. 필자는 어느 날 우리대학 치즈 숙성고에 정교한 스피커가 장착된 음향장치를 해두고 다양한 장르의 음악을 들려 줄 요량입니다.

치즈는 제조단계와 숙성단계로 나뉘는데 둘 다 매우 중요한 무게를 지닌 과정입니다. 이태리의 유명한 치즈 상표명 하나가 생각이 납니다.

“ORO PEL TEMPO”인데 이 말은 곧 “시간이 만들어낸 금”이라는 뜻입니다. 이태리 치즈장인들에게 있어서 치즈는 이른바 “시간이 만드는 황금”이라는 것입니다. 이태리 치즈업계에서는 “Cimbro”라는 말도 쓰는데 시간이 흐르면 뭔가 된다는 뜻입니다. 그러니까 우리말의 “시나브로”와 의미가 통하는 셈입니다. 이태리에서는 치즈를 잘 만들어서 숙성실에 두고서 치즈를 찾으러 오는 사람이 올 때 까지 마냥 느긋이 기다리기만 하면 된다는 것입니다.

이태리에서는 치즈 못 팔아 굶어 죽을 일이 없는 사람들이 치즈를 만든다고 합니다. 이를테면 마음이 넉넉하고 살림살이도 넉넉한 사람들이 만드는 것이 이태리 치즈인 셈입니다. 그래서 그들은 치즈를 만들어서 거의 자연풍에 의해 숙성조건이 조절되는 널찍한 숙성고에 십 수 미터 높이의 수많은 선반을 질러 놓고 엄청나게 많은 치즈를 넣어 숙성하고 있었습니다(창고 하나에 40만개의 치즈들이 20



미터 높이의 선반에 놓여서 숙성되고 있었습니다).

그리고 시간이 지나갈수록 치즈는 계속 맛있게 익어 가는 것입니다. 그것이 곧 비싼 가격으로 팔릴 수 있는 소중한 치즈로 ‘시나브로’ 익어가고 있는 것입니다. 마침내 그것들이 언젠가는 금 쪽 같이 비싸지는 날이 올 수밖에 없는 것이 아니겠습니까? 그리고 보면 잘 익은 치즈와 황금은 모두 노란색입니다.

프랑스는 생산되는 치즈종류가 400종이 넘는 나라입니다. 프랑스에는 “치즈가 없는 식탁은 한 쪽 눈이 없는 미인과 같다”라는 속담도 있습니다. 와인의 나라 프랑스는 와인의 동반자 치즈의 나라인 기도 한데 치즈 없는 와인파티는 아예 상상을 하지

않습니다. 자연을 사랑하는 나라 프랑스는 세계 유명치즈 생산의 보고입니다. 카망베르, 로고포르, 르블로소송, 링스테르, 브리 드 모, 생 네테르, 블뢰데 코스, 콩테 등등 어느새 우리 귀에 익숙한 이름들이 프랑스산 치즈입니다. 자연을 사랑하는 사람들은 모든 것이 넉넉합니다. 넉넉한 자연 속에서 철저히 자연에 동화된 사람들에 의해 세계적인 명품치즈들이 제조되는 것입니다.

우리의 치즈 환경은 자연적인가요. 날로 황폐해 가고 오염이 번져 가는 우리의 자연과 국민들을 생각해 보면 우리나라에서 세계적인 명품치즈의 출현은 아득한 이야기이고 마는가 하는 우려가 깊어집니다. Ⓡ