

애니메이션 영화의 ‘다시쓰기’: 자막 번역을 중심으로

강 지 혜
(이주대)

1. 서론

애니메이션은 오랫동안 저급문화로 인식되었을 뿐만 아니라 어린이 또는 일부 매니아 집단만이 관심을 갖는 대상으로 이해되었다. 그러나 영상매체와 디지털 기술의 발달로 인해 애니메이션에서 영상 이미지의 다의성을 더욱 풍부하게 담아낼 수 있게 되는 한편, 영상이 범람하는 다매체·다채널 환경에서의 생활은 애니메이션에 대한 사람들의 인식을 바꿔놓기 시작했다. 이제 애니메이션은 소수의 사람들이 소비하는 특수한 놀이거리로만 환원될 수 없는, 더욱 체계적인 연구가 필요한 문화의 범주가 되었다.

영상산업의 관점에서 볼 때 국내 애니메이션 시장은 그동안 외국 애니메이션의 영향을 크게 받았다고 볼 수 있다.¹⁾ 『문화관광부 영상정책자료 2004』에

1) 한국 애니메이션 산업의 역사는 40여년에 달하지만, 1960년대 후반 이후로 국내 기업들은 주로 미국과 일본을 위한 OEM 생산을 했다. 따라서 현재까지 우수한 기술력을 가지고도 세계적인 수준의 작품을 제작하지 못하고 있을 뿐만 아니라 애니메이션

의하면, 2002년 한 해 동안 3,000억원 규모의 국내 애니메이션 시장에서 극장 개봉한 애니메이션 영화 총 12편 중 한국 작품은 3편 뿐이고, 나머지 9편은 모두 미국과 일본에서 만든 작품이었다. 또 2003년에 새로 출시된 애니메이션 영화 DVD 중 한국 애니메이션 영화가 7.3%를 차지하는 반면, 미국과 일본 작품은 90%에 달하는 것으로 나타났다.²⁾ 이는 곧 국내에서 애니메이션 영화 수용자들이 한국 작품보다는 외국 작품을 더 많이 관람하고 있음을 의미한다.

외국 애니메이션 영화가 한국에서 수용되려면 반드시 번역의 과정이 있어야 한다. 애니메이션 영화에서 번역의 대상이 되는 것은 언어적 의미, 언어 속에 담긴 행동양식, 세계관, 정서, 이데올로기뿐만 아니라 영상, 소리, 음악을 통해 이루어지는 복합적인 의미작용 등이다. 따라서 주제, 내러티브, 캐릭터, 소품, 배경 등을 통해 한 집단의 문화 양상을 총체적으로 보여주는 애니메이션 영화를 중개하는 번역자는, 영화가 새로운 수용자와 소통할 수 있도록 언어·문화적 간극을 메우는 한편, 영상과 소리, 음악이 복합적으로 만들어내는 의미들

기업들의 영세성은 고질적인 문제가 되고 있다(서혜옥 142). 국내에서 최초로 제작된 본격적인 애니메이션 영화는 1967년 초당 24개의 프레임을 이용한 총천연색 장편 만화 『홍길동』이었고, 그 후에도 『로봇 태권 V』, 『아기 공룡 둘리』 등 성공적인 평가를 받는 애니메이션이 있었다. 그러나 상대적으로 더 오랜 역사와 세계적인 대작들을 배출한 미국과 일본 애니메이션을 위한 OEM 제작이 오랫동안 국내 애니메이션 영화산업의 주를 이루었다(최승락, 최영철 296-98).

- 2) 특히 세계 시장에서 영어로 제작되는 애니메이션 가운데 미국 애니메이션 영화가 차지하는 비중은 거의 절대적이다. 미국 애니메이션 영화는 주로 엠지엠(MGM), Hanna Barbara Production, 워너브라더스(Warner Brothers), 월트 디즈니(Walt Disney) 등에 의해 제작되었지만, 그 중에서도 월트 디즈니(이하 디즈니)사가 차지하는 위치는 독보적이다. 1937년 디즈니에서 최초로 만든 장편 애니메이션 영화 『백설 공주와 일곱 난쟁이』는 흥행에서 큰 성공을 거두면서 십여 개 언어로 번역되었고 46개국으로 배급되었다. 그 후 디즈니는 세계적인 미디어 그룹으로 성장하여 1980년대 후반부터는 『인어공주』(1989), 『미녀와 야수』(1991), 『라이언 킹』(1994) 등 극장용 애니메이션 장편 영화를 본격적으로 제작했다. 한국을 비롯한 세계시장에서 디즈니 애니메이션 영화들은 흥행에서 크게 성공하였고 최근에는 소재의 다양성과 지역 문화로의 접근성을 확보하기 위해 다양한 시도를 하고 있다(서혜옥 142-43). 이 외에도 최근에는 『토이스토리』(1995, Disney-Pixar), 『벅스라이프』(1998, Disney-Pixar), 『개미』(1998, Dream Works) 등이 미국에서 제작되면서 더욱 새롭고 다양한 3D 애니메이션 영화가 세계시장에 소개되고 있다.

을 가장 정제되고 함축적인 언어로 전달하려고 노력한다.

본 논문에서는 아동을 대상으로 하는 장편 애니메이션 영화의 자막 번역을 “다시쓰기(rewriting)”(Lefevre 9)의 관점에서 고찰하고자 한다. 번역학에서 다시쓰기의 개념은, 앙드레 르페브르(André Lefevre)가 권력, 이데올로기, 제도에 의한 텍스트의 다시쓰기라는 맥락에서 번역의 문제를 고찰하면서 본격적으로 논의되기 시작했다. 르페브르는 다시쓰기가 번역 작업뿐만 아니라 역사기술(historiography), 세계문학선집의 구성(anthologization), 비평, 편집 등에서 광범위하게 일어나지만 번역에서 가장 극명하게 나타난다고 말한다. 비록 르페브르의 논의에서는 언급되지 않고 있으나, 다시쓰기의 과정이 두드러지게 나타나는 또 다른 장르는 애니메이션 영화일 것이다.³⁾ 애니메이션 영화는 신화, 전설, 민담을 비롯한 기존 창작물의 내러티브를 차용하여 다시쓰기한 작품이 다수를 차지하는 장르이다(김명혜 129-30). 본 연구에서는 이러한 특징을 갖는 애니메이션 영화가 번역 주제에 의해 어떻게 읽히고 해석되는지, 그리고 어떻게 변형되어 새로운 수용자에게 제시되는지, 즉 번역 과정을 통해 어떻게 다시쓰기 되는지에 대한 고찰이다. 특히 영상매체의 급속한 확산, 사이버 문화의 전파 등으로 인해 TV, 영화 등에서 자막 번역이 언어의 문제를 해결하고 이질적인 문화를 이해할 수 있는 중요한 수단이 되고 있는 가운데, 본 연구는 영상 매체 그리고 영상 매체를 통해 의미의 소통을 이끌어내는 애니메이션 영화라는 장르에서 자막이라는 매체로 번역이 이루어지는 양상과 특징에 대한 탐구의 의미를 갖는다.

2. 애니메이션 영화의 “다시쓰기”

번역 현상을 다시쓰기라는 관점에서 본격적으로 논의한 르페브르는 텍스트가 이데올로기나 미학적 기준에 의해 다시쓰기 된다고 지적하면서 특히 이데올로기에 주목한다. 고대 그리스의 희곡 작가 아리스토파네스(Aristophanes)의 작

3) 애니메이션 영화를 “다시쓰기”의 이데올로기, 정치성, 권력의 관점에서 분석한 논문으로는 김명혜(1998), 심석경(2001), 고은영(2002), 노시훈(2003) 등이 있다. 이들 논문에서는 “다시쓰기”라는 개념 대신 “차용”, “각색”, “변형” 등의 용어를 썼으나 모두 “다시쓰기”와 유사한 뜻으로 사용했다.

품인 「리지스트라타(Lysistrata)」의 번역 사례를 통해 르페브르는 번역자의 이데올로기 또는 번역자에 영향력을 행사하는 후원자, 출판사, 미디어, 정치 세력, 관련 기관의 이데올로기가 번역에 강력한 영향을 미친다고 주장한다(Lefevre 41-42). 리지스트라타의 대사인 'En mē dido tēn cheira, tēs sathēs age (If he doesn't give his hand, take him by the penis, 그가 너에게 손을 내밀지 않는다면 페니스를 움켜잡아라)'가 오랜 기간 동안 수차례 영어로 번역되면서, 'penis'는 'membrane virile', 'nose', 'leg', 'handle', 'life line', 'anything else' 등 다양한 용어로 번역되었다. 이에 대해 르페브르는 번역이 이루어진 특정 시대의 이데올로기가 번역을 결정한다고 설명한다. 즉 원천텍스트의 번역에서 언어적 요인과 이데올로기가 서로 상충할 경우 결국 번역자는 지배적인 이데올로기에 근거하여 번역한다는 것이다. 이와 같이 번역을 통한 다시쓰기에 대해 르페브르는 다음과 같이 주장한다.

번역이야말로 가장 명백하고 전형적인 형태의 다시쓰기이다 ... 번역은 원천텍스트가 속한 문화권의 경계를 넘어 (번역자와 번역텍스트가) 원저자와 원천텍스트의 이미지를 있는 그대로 투사하는 것처럼 보일 수 있기에 번역이 가장 영향력이 큰 형태의 다시쓰기라고 말할 수 있다.

(Lefevre 9)⁴⁾

이와 같은 다시쓰기의 과정은 어린이를 위한 애니메이션 영화에서도 극명하게 나타난다. 일례로 월트 디즈니(Walt Disney) 사의 애니메이션 영화에는 특히 기존의 작품을 다시쓰기한 영화가 많다. 현재까지 제작된 디즈니 애니메이션 영화 42편 가운데 37편이 신화, 전설, 민담을 비롯한 기존 창작물의 내러티브에 의존하고 있다(노시훈 49).⁵⁾ 디즈니 영화로 가장 잘 알려진 『잠자는 숲속의 미녀』, 『미녀와 야수』, 『신데렐라』 등은 원래 유럽에서 구전되던 이야기를 17세기 프랑스의 동화 작가 샤를르 페로(Charles Perrault)가 어린이를 위해 다시쓰기한 작품이다(김명혜 130). 그 후 18세기 초 영국의 출판업자 존 뉴베리

4) 필자 번역

5) 노시훈(60-61)에서는 디즈니 사가 순수 창작보다는 기존 창작물을 다시쓰기하는 데는 검증된 스토리의 채택을 통해 투자의 위험부담을 줄이고 저작권료 지불 문제를 해결하려는 의도가 있다고 주장한다.

(John Newberry)가 이들 작품을 영어로 번역하였고, 1823년에는 독일의 그림 형제가 독일어 동화로 만든 작품을 디즈니 사가 영화화한 것이다.

유럽의 신화, 전설, 동화가 아닌 다른 지역의 작품을 다시쓰기하는 사례들도 있다. 일례로 디즈니 애니메이션 영화 『물란』은 중국 전설을 다시쓰기한 작품이다(노시훈 56). 『물란』의 원작은 중국의 『목란(木蘭, 일명 화목란(花木蘭))』 전설이며, 이 전설은 6세기 경 북조 시대의 서사시 『목란사(木蘭辭)』(작자 미상)에 등장한다. 이 전설은 오랫동안 영화, 연극으로 계속 다루어 질만큼 중국 사람들의 사랑을 받아온 작품이다. 이처럼 디즈니가 시·공간적 배경이 다양한 이야기를 애니메이션 영화의 토대로 삼는 것은 시장 확대라는 이해관계와 무관하지 않다고 볼 수 있겠다.

동화나 기존 창작물이 디즈니 애니메이션 영화로 제작될 때, 기존 작품들은 “디즈니식” 이야기 구조로 즐겁고 경쾌하게 변형되고 특히 어린이들의 호응을 끌어낼 수 있는 구조로 가공된다(김명혜 131-33). 일례로 원작 『신데렐라』에서는 신데렐라의 이복언니들이 발에 맞지 않는 유리 구두를 신기 위해 발가락을 자르는 잔인한 장면이 나오지만, 다시쓰기 과정을 통해 탄생한 애니메이션 영화에서는 그런 장면이 모두 삭제되고, 전형적인 해피엔딩으로 끝나는 구조를 갖는다. 디즈니 식 다시쓰기의 또 다른 형식은 캐릭터를 특정 방식으로 형상화하고 브로드웨이 뮤지컬 요소를 가미한 후 유명한 할리우드의 스타로 하여금 캐릭터의 목소리를 연기하게 함으로써 캐릭터들에게 생명을 불어넣는 것이다. 가령 디즈니 애니메이션 영화 『노틀담의 꼽추』에서는 원작의 부패한 종교계에 대한 고발이나 사회적으로 소외된 계층에 대한 문제제기 등은 사라지고 험오스러운 인물로 묘사된 콰지모토가 애니메이션이라는 표현 양식에 의해 귀여운 모습으로 나타나 에스메랄다와 아름다운 사랑을 나누게 되는 내용만 남는다. 또한 디즈니의 화려한 영상 기술과 브로드웨이 뮤지컬의 경쾌한 영화음악도 삽입된다. 디즈니 애니메이션의 주 소비층인 어린이들을 위한 영상의 화려함이 부각되고, 이야기 구조는 재미있고 유쾌하게 변형이 되는 과정에서, 원작의 문제 의식과 프랑스 문학작품의 독창성과 예술성은 모두 사라진다.

3. 애니메이션 영화와 자막 번역

애니메이션 영화는 대상을 직접 촬영하는 실사 영화(live action film)와 달리 일련의 정지 이미지들을 연속적으로 촬영하는 기법으로 만든 시각 텍스트 또는 장르를 뜻한다(김준양 18-19).⁶⁾ 실제적 기초나 근거를 가지고 있지 않는 대상을 존재하는 것처럼 만들어 놓은 인공물을 뜻하는 “시뮬라르크(simulacre)”(Baudrillard 9-10)로 충만한 애니메이션 영화는, 컴퓨터 그래픽과 입체화 기술을 토대로 환상적이고 초현실적인 형상을 가장 구체적으로 재현해 낸다. 따라서 사람, 동물, 사물, 장소는 물론 생각까지도 모두 정교하게 형상화하고 기호화하여 상징체계를 무한히 확장시킬 수 있다. 이러한 애니메이션 영화는 수용자에게 즐거움을 주면서 동시에 교육적인 기능, 정보 전달 기능을 가지며, 고도의 심미적 기호체계를 가진 장르이다. 특히 애니메이션 영화는 대중성을 확보해야 하는 대중문화산업의 한 축이기 때문에 영화의 ‘향유’ 또는 ‘즐거움’은 수용자와의 소통에서 중요한 목적이 된다. 결국 애니메이션 영화의 자막 번역에서는 이러한 장르 상의 특징이 반드시 고려되어야 한다.

영화는 일반적으로 자막번역, 더빙 번역, ‘보이스오버(voice-over)’ 등의 방법으로 번역된다(Gottlieb 244). 우선 자막 번역은 작품 캐릭터의 대사를 일정한 기준에 따라 번역 언어로 전환하여 자막처리해 주는 작업이다. 반면 더빙 번역은 대사를 비롯한 원작품의 소리를 완전히 제거하고 성우/배우가 각각 캐릭터를 맡아 번역어로 덧입히는 작업을 뜻한다. 마지막 번역 방법인 ‘보이스오버’는 한 사람이 모든 캐릭터의 대사를 번역 언어로 전달하는 작업을 뜻하는데, 원작품의 소리나 음악이 전적으로 제거되지 않고 낮은 볼륨으로 들리는 가운데 보이스오버를 하는 사람의 목소리가 크게 들리도록 하는 방법이다. 영화는 이처럼 다양한 방법으로 번역되고 있지만, 국내에서는 애니메이션 영화가 자막 번역되거나 더빙 번역되는 경우가 가장 많다. 수용자가 원작의 소리를 들으면

6) ‘애니메이션(animation)’이라는 용어는 ‘영혼’, ‘정신’, 혹은 ‘활력’을 뜻하는 라틴어 ‘anima’에서 연유한다. 생명이 없는 사물에 생명을 불어넣는다는 의미를 가진 이 용어는, 오늘날 그 자체로는 움직일 수 없는 존재 또는 그림이 마치 살아 움직이는 것처럼 보이도록 한 프레임씩 앞의 것과 조금 다르게 찍는 것을 뜻하는 단어로 더 많이 사용된다(이재현 270).

서 영화를 관람할 수 있기 때문에 작품의 고유성(authenticity)이 가장 잘 보존된다는 장점 때문에 자막 번역이 선호되고 있다.

다른 모든 유형의 번역과 마찬가지로 자막 번역도 원천텍스트를 ‘맥락’에 맞게 번역텍스트로 재구성하는 작업이다(Baker 332; House 346). 번역이 이루어지는 데 영향을 주는 ‘맥락적 요인들’이 다양하지만, 자막 번역에서는 무엇보다도 번역 목적, 번역텍스트 수용자의 특성, 번역텍스트의 성격 등을 고려해야 할 것이다.⁷⁾ 애니메이션 영화의 자막번역은 우선 애니메이션 영화가 문화의 장르인 동시에 문화 상품으로서 번역자의 중개를 통해 언어와 문화의 경계를 넘어서 새로운 수용자들과 소통이 가능하도록 하는 데 그 목적이 있다. 수용자들이 영상, 소리, 음악 등을 통해 제공되는 애니메이션 영화의 의미를 이해할 수 있고, 애니메이션 영화 특유의 감성적 상상력, 재미, 유머 등을 즐길 수 있도록 매개해 주는 것을 의미한다. 또한 이러한 소통을 통해서 새로운 경제적·문화적 가치를 창출하는 것과 관련이 있다.

번역 결과물인 자막텍스트의 수용자는 다양한 연령대의 사람들을 상정할 수 있으나 어린이용 애니메이션 영화의 경우 어린이가 주된 소비층이 된다. 애니메이션 영화는 미취학 아동부터 다양한 연령대의 어린이를 대상으로 하고 있으나, 문자텍스트 해독 능력이 있고 화면에 뜨는 자막을 짧은 시간동안 읽고 이해할 수 있는, 초등학교 이상의 어린이를 일반적으로 번역텍스트의 수용자로 간주한다. 이는 곧 애니메이션 영화의 자막 번역에서 어린이의 언어적 능력, 사회화, 지식 습득의 측면이 고려되어야 함을 의미하기도 한다(Puurtinen 17). 그러나 애니메이션 영화는 동시에 수용자들에게 ‘즐거움’을 주어야 한다. 애니메이션 영화가 영상, 소리, 음악이 복합적으로 수용자와 소통하는 장르라는 점을 고려한다면 번역의 직접적인 대상이 되는 것은 캐릭터의 대사이지만, 번역자는 번역텍스트가 영상과 소리의 복합적인 의미작용 속에서 대사의 언어 기호가 가

7) 여기서 ‘맥락’이라는 개념은 매우 광범위하다. 특히 오늘날 이루어지는 번역은 경제적, 문화적, 사회적 가치의 창출과 관련되어 있을 뿐만 아니라 권력, 제도, 정체성의 문제와도 연결되어 있다. 또한 오늘날 번역의 대상이 되는 텍스트의 유형도 과거 그 어느 때보다도 다양해졌고, 번역이 이루어지는 환경과 조건도 급변하고 있다. 번역 대상 텍스트 선정의 조건, 번역의 목적, 번역자 선정, 번역 작업의 수행 양상, 대상 독자 등이 모두 복합적으로 번역의 특성들을 규정하는 요인이 되고 있다(강지혜 9).

지는 의미를 주 수용자인 어린이가 ‘향유’할 수 있도록 적절한 방법을 찾아야 할 것이다.

번역텍스트는 자막이라는 영상매체를 통해 수용자에게 제시된다. 자막 번역은 기본적으로 캐릭터의 대사, 즉 구어텍스트를 전사(transcribe)하여 문어텍스트로 작성한 후, 이를 수용자들이 번역어로 묵독할 수 있는 문어텍스트로 재구성한 것이다(Hervey and Higgins 157).⁸⁾ 따라서, 원작의 수용자들은 등장인물들의 대사를 구어텍스트로 청취함으로써 영화를 이해할 수 있는 반면, 번역된 자막텍스트를 화면에서 읽어야 하는 수용자들은 문어텍스트(자막)를 구어텍스트(대사)로 개념화하면서 작품을 이해한다. 이는 곧 자막이 원작에는 없는, 새로운 수용자를 위한 새로운 매체이며, 자막 번역이 구어텍스트와 문어텍스트간의 경계를 가로지름을 의미한다.

구어텍스트와 문어텍스트간의 경계를 가로지른다는 것은 시간적·공간적 제약을 수반한다. 스크린에서 등장인물이 구어로 발화하는 언어적 표현을 모두 번역하여 문어텍스트로 나타낸다면 화면을 가득 채울 수밖에 없을 것이다. 따라서 일반적으로 한글자막은 스크린 하단 한 줄에 13자로 두 줄(또는 세 줄)까지만 허용한다는 것이 관행이다. 이러한 공간적 제약 이외에도 영화 자막은 2초-4초(최대 6초)동안만 화면에 뜬다는 시간적 제약이 적용된다.

4. 자막 번역을 통한 애니메이션 영화의 “다시쓰기”

본 절에서는 번역자의 개입을 통해 애니메이션 영화가 구체적으로 어떻게 다시쓰기 되는지 고찰하고자 한다. 그러나 다시쓰기의 양상에 대한 본격적인 논의에 앞서 자막번역의 시간적·공간적 제약에 대해 좀 더 살펴보고자 한다. 앞에서 언급했듯이 언어 사용의 경제성이라는 자막 번역의 조건으로 인해 번역자는 자막 음절수의 최소화 그리고 간략한 번역을 지향하게 된다(Mayoral, Kelly and Gallardo 364-66). 심지어 영화가 자막 처리되는 과정에서 대사의 내

8) 물론 캐릭터의 대사뿐만 아니라 화면에 나타나는 자막, 문자, 신문기사, 간판, 해설자의 내레이션 등도 번역되어 자막 처리되지만, 자막 번역에서 가장 중요한 부분은 대사 번역이다.

용 중 반 정도가 생략된다고 주장하는 연구도 있다(de Linde and Kay 58).⁹⁾ 이와 같이 시·공간적 제약 때문에 발생하는 언어 사용의 경제성은 자막에서 다음과 같은 방식으로 나타난다.

(1) (『물란』에서)

ST: [Emperor:] No! Send your troops to protect my people.

TT: 아니, 백성부터 보호하시오.

(2) (『토이스토리』에서)

ST: [Rex:] I'm going for fearsome here, but I just don't feel it.

I think I'm just coming off as annoying.

TT: 무섭게 하고 싶은데

그게 잘 안 돼.

(1)과 (2)는 자막에서 언어의 경제성이 실현되는 가장 일반적인 방법을 보여준다. (1)은 화자인 중국 황제가 훈족의 침략에 대해 보고받고 장군에게 지시를 내리는 상황으로서 맥락에서 회복 가능한 정보가 생략된 예이다. 번역된 자막텍스트를 보면 ‘Send your troops’, 즉 ‘군대를 보내어’라는 내용이 생략되어 있는데, 황제의 발화 대상인 청자가 장군이라는 점을 고려할 때 생략된 정보는 맥락에서 회복 가능한 것이다. (2)는 “정보성(informativity)”(de Begrade and Dressler 139)을 기준으로 정보성이 낮은 내용이 생략되거나 간단하게 압축됨을 보여주는 예이다. 여기서 화자인 공룡인형은 자신이 다른 이들에게 무서운 존재가 되고 싶은데 그런 ‘무서운 존재’로서의 감정이 느껴지지 않는다고 말하고 있다. ST의 ‘I just don't feel it(그런 감정이 느껴지지 않아)’과 ‘I think I'm just coming off as annoying(내가 다른 이들에게 성가시게만 느껴질 것 같아)’은 등장인물의 구체적인 생각과 감정 상태를 표현하는 대사인데, TT에서는 ‘그게 잘

9) 자막번역은 원천텍스트와 번역텍스트가 동시에 제시된다는 측면에서 다른 유형의 번역과 구분된다. 일례로 더빙 번역과 자막 번역은 영상매체 중심으로 이루어지는 번역이라는 공통점을 지니고 있으나, 자막텍스트의 수용자는 작품을 감상하면서 동시에 원천텍스트를 확인할 수 있는 반면, 더빙텍스트의 수용자는 확인이 불가능하다는 측면에서 두 번역 방법은 구분된다. 자막번역이 자주 오역 논란에 휩싸이는 것도 자막번역의 이러한 특징과 무관하지 않을 것이다.

안 돼'로 번역됨으로써 의미의 단순화를 통해 경제성의 원칙이 실현되고 있음을 볼 수 있다.¹⁰⁾

본 절에서는 언어 사용의 경제성이라는 자막 번역의 조건 속에서 이루어지는 자막번역이 어떻게 다시쓰기 되는지 분석해 보고자 한다. 분석 대상인 애니메이션 영화는 DVD로 출시된 『알라딘』, 『라이언 킹』, 『슈렉』, 『토이스토리』, 『물란』, 『마다가스카』 등 총 6편이다. 원작 대사와 자막텍스트의 비교 분석을 통해 미시적인 의미 전환의 양상을 고찰하고 이러한 전환으로 인해 영화가 전반적으로 어떻게 다시쓰기 되는지 살펴보도록 한다.

4.1 영상과 소리의 의미작용까지 포괄하는 언어 표현의 사용

애니메이션 영화에서는 영상, 음악, 소리기호들의 복합적인 의미 생산과 수용이 전제된다. 따라서 캐릭터들의 대사 번역은, 단어, 문장만을 근거로 이루어지기보다는 다양한 기호들의 복합적이고 다층적인 의미작용 속에서, 언어기호가 구체적인 담화상황에서 가지는 의미, 기능, 효과가 중심이 되어 이루어진다. 다음은 영화 『슈렉』, 『알라딘』, 『물란』에서 가져온 자막텍스트이다.

(3) (『슈렉』에서)

ST: [Shrek:] Listen, Little Donkey. Take a look at me! What am I?

[Donkey:] A ... really tall?

[Shrek:] No! I'm an Ogre. You know, grab your torch and pitchforks.

Doesn't that bother you?

TT: 내가 뭐로 보여?

대빵 큰 거야.

틀렸어. 난 괴물이야.

햇불, 쇠갈퀴로

잡고 싶어하는 괴물.

근데 겁도 안나?

(4) (『물란』에서)

ST: [Fa Ancestor's Spirit:] Your misguidance led Fa Deng to disaster.

10) (2)번 예문은 강지혜(2006)에서 가져온 예문이다.

[Fa Deng:] Yeah, thanks a lot.

TT: 너 때문에 파 가문이 얼마나 고생했는데.

덕분에 요 모양이 됐지.

(3)은 영화의 주인공인 슈렉이 자신을 귀찮게 따라다니는 동키를 떼어버리려고 노력하는 상황이다. ST와 TT를 비교적인 관점에서 고찰해 보면 여러 번역현상이 관찰되지만, 여기서는 ‘grab your torch and pitchforks’의 번역을 중심으로 살펴보도록 한다. ‘Grab your torch and pitchforks’는 마을 사람들이 괴물인 슈렉을 제거해야하는 대상으로 간주하고 슈렉을 잡으러 갈 때 선동적으로 말하는 내용이다. 슈렉은 동키에게 자신이 공포와 제거의 대상임을 상기시키는 이 장면에서, 표정(영상)과 목소리(소리)를 이용하여 사람들이 흥분하여 말하는 모습을 재현한다. 원작에서는 특히 음조(intonation)와 성조(tone) 등 소리의 운율적인 측면을 적극적으로 이용하여 의미를 효과적으로 전달하는 것을 관찰할 수 있다.

그러나 번역자는 이러한 복합적인 기호작용을 문어텍스트로 표현해야 한다. ST에 더욱 충실한 ‘햇불과 쇠갈퀴를 챙겨!’ 대신, ‘햇불, 쇠갈퀴로 잡고 싶어 하는 괴물’로 번역이 된 데에는 영상과 소리의 결합으로 나타나는 의미를 더욱 구체적인 언어표현으로 구현해야한다는 생각이 작용했을 수 있다. 즉 영상과 소리의 의미작용을 구체적인 언어 표현으로 나타냄으로써 의미를 외현화(外現化)하고 있음을 관찰할 수 있다

(4)의 맥락은 파씨 가문의 조상들이 유령으로 환생하여, 연로한 아버지 대신 전쟁터로 나가려는 파씨 가문의 딸 물란을 보호해 줄 수호신의 선정 문제를 논의하는 상황이다. (4)의 ST에서 파씨 가문의 한 조상 유령은 천방지축인 수호신 무슈에게 ‘파뎡’을 제대로 수호하지 못해 불행한 사태가 일어났다고 지적하고, 이에 대해 조상 유령이 된 파뎡은 무슈에게 ‘yeah, thanks a lot’이라고 비꼬는 투로 말을 한다. 이때 영상을 통해서 파뎡의 머리가 절단되어 무릎 위에 있는 모습을 확인할 수 있는데, 이는 ‘disaster’의 구체적인 내용이 머리의 절단이라는 의미와 그런 사태의 책임이 무슈에게 있음을 암시하는 대목이다. 여기서도 영상(파뎡의 모습)과 소리의 운율적인 요소들(비꼬는 투)이 복합적인 의미작용을 통해 재미를 더해주고 있다. 이를 번역자는 ‘덕분에 요 모양이 됐지’라

고 번역함으로써 ST보다 더 구체적이고 직접적으로 표현하고 있다. 직접적으로 인과성을 나타내는 언어 표현인 ‘덕분에’와 영상에 나타난 파퓰의 형상을 지시하는 ‘요 모양’이라는 표현을 사용함으로써 영상과 소리의 의미작용을 명시적인 언어기호로 설명해준다.

4.2 구어성과 언어적 장치의 사용에 근거한 ‘오락성’의 부각

애니메이션 영화의 자막 번역은 대사 번역이므로 구어체적인 특징이 번역 텍스트 전반에 나타난다. 그러나 번역된 자막에서 구어체적인 특징이 전략적으로 사용되어 재미와 오락성이 특별히 부각되고 있음을 관찰할 수 있다. 가령 (3)에서도 ‘A ... really tall?’이 ‘대빵 큰 거야’로 번역되면서 원문에 없는 비속어인 ‘대빵’이 쓰였음을 관찰할 수 있다. 이런 비속어를 사용함으로써 번역자는 동기를 더욱 재미있고 ‘튀는’ 캐릭터로 만들고 있으며, 이를 통해 영화의 재미를 배가시키려는 것으로 볼 수 있다. 다음은 각각 『마다가스카』, 『라이언 킹』, 『슈렉』의 자막 번역이다.

(5) (『마다가스카』에서)

ST: [Alex:] You don't like it?

[Marty:] No, no. It's great!

[Alex:] You hate it. I should have gotten you the Alex alarm clock.

TT: 맘에 안 들어?

맘에 안 들긴! 멋져.

팡이니? 인기 짱 알렉스 자명종을

선물할 걸 그랬나?

(6) (『라이언킹』에서)

ST: [Timon:] Run Pumbaa! Move it!

TT: 튀어 폼바! 빨리!

(7) (『슈렉』에서)

ST: [Shrek:] This is the part you run away.

TT: 요 대목에서 토끼는 거야.

(8) (『슈렉』에서)

ST: [Lord Faquaad:] Captain! Assemble your finest man.

TT: 빠릿빠릿한 애들 모아봐.

(5), (6), (7), (8)에서는 여러 종류의 구어체적인 특징들이 관찰되지만 여기서는 비속어, 은어, 유행어, 의태어를 중심으로 살펴보도록 한다. (5)는 뉴욕 센트럴 파크 동물원의 최고 인기 스타인 사자 알렉스가 친구인 얼룩말 마티에게 선물을 준 후 나누는 대화 내용이다. 번역이 되면서 ST에는 없는 은어인 ‘짱’과 ‘짱’이 등장한다.¹¹⁾ (6)과 (7)에서는 ST의 중립적인 ‘run’이 TT에서는 각각 비속어인 ‘튀다’와 ‘토끼다’로 번역된다. 이런 언어 표현의 사용은 구어성을 전략적으로 이용하여 어린이의 언어로 소통하면서 재미있고 희극적인 대사로 재미있는 캐릭터를 만들어 보려는 번역자의 의도로 볼 수 있다. (8)은 부하에게 명령을 내리는 파콰드 공(公)의 대사이다. 여기서도 ST의 ‘your finest man’이 ‘빠릿빠릿한 애들’로 번역되는데, 번역자는 구어성을 살려 의태어가 포함된 번역텍스트로 구성함으로써 재미있는 대사를 만들어내고 있다. 그러나 ST에서 파콰드 공의 위엄이 묻어나는 어투가 TT에서는 친근하고 우스꽝스러운 어투로 전환됨으로써 파콰드 공이라는 캐릭터의 성격이 변환되는 것을 관찰할 수 있다.

번역 과정에서 구어체적인 특성 이외에도 번역자는 언어유희(pun), 은유, 직유 등 언어적 장치들을 사용하여 이야기의 재미와 유쾌함을 부각시키는 것을 관찰할 수 있다.

(9) (『슈렉』에서)

ST: You might have seen a house fly, maybe even a super fly. But I bet you ain't never seen a donkey fly!

TT: 날파리는 봤어도

날강도도 봤어도

날당나귀는 처음 구경하지?

11) 여기서 ‘Alex alarm clock’이 ‘인기 짱 알렉스 자명종’으로 번역된 데는, 선행 문맥에서 센트럴 파크 동물원 기념품 중에는 동물원에서 가장 인기 있는 동물인 알렉스를 소재로 만든 자명종이 있다는 내용이 영상을 통해 전달되었기에 이 부분에서는 ‘인기 짱’이라는 설명이 추가된 것으로 볼 수 있다.

(10) (『물란』에서)

ST: [Mushu:] That's the master plan. Oh, you've gone and done it now.

TT: 이렇게 훌륭한 계획이!
용은 역시 머리가 용해.

(11) (『슈렉』에서)

ST: [Baby Pig:] This cage is so small.

TT: 여긴 닭장같이 비좁아요.

(9)와 (10)의 자막 번역에서는 언어유희를 관찰할 수 있다. 언어유희는 동음이의어 관계, 각운 등을 이용하여 재미를 유발하는 언어적 장치로서 어린이를 대상으로 하는 애니메이션 영화에 자주 나타난다. 그러나 이러한 언어유희는 언어의 경계를 넘어야 하는 번역에서는 보존하기가 매우 어렵다. (10)은 언어유희가 원문텍스트와 번역텍스트에서 모두 나타나는 예로서, ST의 'house fly - super fly - donkey fly'의 구조에서 'fly'의 반복으로 이루어지는 언어유희가 TT에서는 '날파리 - 날강도 - 날당나귀'의 구조 속에서 '날'의 반복으로 그 기능을 유지한다. (10)에서는 ST의 평범한 문장인 'Oh, you've gone and done it now'가 '용은 역시 머리가 용해'로 번역되면서 TT에서만 언어유희가 나타나는 것을 관찰할 수 있다.

(11)은 ST에 없는 직유가 TT에 사용된 경우이다. TT에서 '닭장처럼'을 첨가하는 것은 언어 사용의 경제성이라는 자막번역의 대원칙에 역행하는 듯이 보이지만, 여기서는 생동감 넘치는 표현의 사용이 언어의 경제성 원칙보다 더 우선한다고 볼 수 있다. 이처럼 구어체적인 특성과 언어 장치를 이용하여 가볍고 재미있는 캐릭터 그리고 유쾌한 분위기를 더욱 부각시키려는 노력은 영화 전반에서 관찰된다.

4.3 난해한 개념 또는 복잡한 내용의 단순화

생략, 압축, 일반화 등의 전략을 통해 개념적으로 복잡하거나 난해한 내용 등이 단순화되는 것을 관찰할 수 있다.

(12) (『슈렉』에서)

ST: [Shrek:] No, I'm an Ogre.

TT: 난 괴물이야.

(12)의 ST에서 슈렉은 자신을 'ogre'라고 지칭하는데, TT에서는 'ogre'를 '괴물'이라고 번역한 것을 확인할 수 있다. 'Ogre'란 어린이를 잡아먹는 것으로 알려진 흉측한 거구의 괴물이며 영미문화권 동화에 자주 등장한다. 영어에서는 'ogre'가 'monster', 'fiend', 'troll', 'creature', 'goliath' 등의 관련 용어들과 구별되지만, 한국어에서는 이런 용어들을 구별하여 번역하지 않는다. 작품에서 반복적으로 나오는 'ogre'가 '괴물'이 아닌 다른 표현, 즉 '오우거'(차용번역) 또는 '어린이를 잡아먹는 흉측한 거구의 괴물'(기술적(記述的)번역)로 전환될 수도 있다, 그러나 자막번역의 시·공간적 제약, 주 관람자(어린이), 영화 대사로서의 적절성 등을 기준으로 할 때 그냥 '괴물'로 번역하는 것이 더 바람직하다고 볼 수 있다. 단, 『슈렉』에서 반복적으로 나오는 'monster', 'beast', 'creature', 'freak' 등도 모두 '괴물'로 번역되어 개념적인 구분이 이루어지지 않는 문제는 남아 있다. 다음 예를 살펴보자.

(13) (『토이스토리』에서)

ST: [Mr. Potato Head:] Oh, really? I'm from Playskool.

[Rex:] And I'm from Mattel. Well, I'm not actually from Mattel, I'm actually from a smaller company that was purchased in a leveraged buyout ...

TT: 그래? 난 백화점 출신이야.

사실은...

덤핑할인매장에서 왔어.

(13)은 어디 출신이냐는 질문에 대한 인형들의 대답이다. ST의 'Playskool'이나 'Mattel'은 미국 완구 제조업체이며, 미국 어린이 대부분이 아는 회사 상호이다. ST의 "Well, I'm not actually from Mattel. I'm actually from a smaller company that was purchased in a leveraged buyout"에서는 공룡인형을 제조한 기업이 마텔 사에 의해 인수되는 상황에 대한 내용이 포함되어 있다. ST에 더

욱 근접하게 번역한다면 ‘나는 사실 마텔 회사에서 만든 게 아니야. 나를 만든 회사는 마텔에 비해 작은 회사인데, 마텔은 우리 회사를 매수하려고 우리 회사 자본을 담보로 대출을 받아 그 차입금으로 우리 회사를 매수했어’ 정도로 옮길 수 있겠다. 이러한 기업 경영과 관련된 내용은 원작의 수용자인 영미문화권의 어린이들도 정확하게 이해하지는 못할 것이다.

TT에서는 그런 내용이 모두 누락되고 ST에 없는 ‘백화점’과 ‘덤핑할인매장’이라는 표현이 사용되었다. 어디 출신이냐는 질문에 대해 ST에서는 제조회사를 중심으로 이야기하고 있으나, TT에서는 미국 완구 회사의 상호를 잘 모르는 한국 수용자들을 위해서 ‘구입 장소’ 중심으로 답변이 이루어진다. 이러한 생략으로 인한 단순화와 의미전환은, 시·공간적 제약, 문화의 차이 그리고 자막번역 텍스트의 수용자가 주로 어린이라는 이유 때문에 나타나는 것으로 볼 수 있다.¹²⁾

4.4 의미의 외현화

의미의 외현화는 앞서서도 이미 언급되었으나, 본 연구에서는 원천텍스트에서는 함축적인 의미, 불분명한 의미로 사용된 표현을 번역텍스트에서 명료하고 명시적인 의미로 제시해 주는 것을 뜻한다. 앞에서 살펴본 영상과 소리의 의미 작용을 통합하는 언어 표현의 사용도 일종의 의미의 외현화로 볼 수 있다. 특히 어린이를 대상으로 하는 번역에서는 명시화 과정이 관찰된다는 연구가 많다 (Stolze 208).

(14) (『토이스토리』에서)

ST: [Mr. Potato Head:] Ages three and up. It's on my box. Ages three and up! I'm not supposed to be babysitting Princess Drool.

TT: 난 세 살 이하는 가지고
놀 수 없는 장난감이야.
난 유아용이 아니라

12) (13)번에서는 번역자가 보상(compensation)을 위한 노력 없이 생략과 단순화하는 번역 방법만을 사용했기에 번역 손실이 발생한 것으로 볼 수 있다.

아동용이란 말이야!

(14)는 ‘감자머리 인형’의 발화 내용으로, 침을 흘리는 유아가 자신을 가지고 놀다가 떠난 뒤, 자신에게 묻은 침을 닦으면서 인형이 말하는 상황이다. ST에서 두 번 반복되는 ‘Ages three and up’은 ‘3세 이상의 어린이에게 적합한 장난감’라는 뜻이며, ‘It’s on my box’는 ‘그 내용이 완구 포장에 명시되어 있어’를 의미한다. 그런데 이것이 번역텍스트에서는 ‘난 세 살 이하는 가지고 놀 수 없는 장난감이야’로 전환되었다. 즉 완구포장에 명시되었다는 정보는 생략되고, 그것이 결국 의미하는 바를 직접적으로 명료하게 표현하는 것을 확인할 수 있다. 또 ST의 ‘I’m not supposed to be babysitting Princess Drool’, 즉 ‘나는 ‘침흘리게 공주’를 돌보는 인형이 아냐’를 번역자는 ‘난 유아용이 아니라 아동용이란 말이야!’로 번역하여 직접적이고 외현화된 의미 위주의 번역텍스트를 생성하였다.

4.5 자국화의 구현

자막 번역에서는 원작이 속한 문화 특유의 개념, 현상, 사물, 인물 등이 번역어 문화권의 수용자에게 익숙하고 친숙한 것으로 전환되어 번역되는 예를 볼 수 있다. 이처럼 새로운 수용자들의 문화를 기준으로 이질적 요소를 최소화 시키는 번역을 베누티는 ‘자국화(domestication)’ 번역이라고 부른다(Venuti 20). 자국화가 일어난 구체적인 사례들은 다음과 같다.

(15) (『슈렉』에서)

ST: Five shillings for the possessed toy. Take it away.

TT: 엽기인형이니까 5실링. 치워.

(16) (『슈렉』에서)

ST: [Donkey:] If that don’t work, your breath will certainly do the job.

You definitely need some tick tac or something ‘cause your breath stinks.

TT: 너의 입냄새는 독가스 수준이야.

‘자이리틀’ 씹어서

악취 좀 죽여.

(17) (『토이스토리』에서)

ST: And you press his back and he does a karate chop action.

TT: 여기 태권도 기능도 있어.

(15), (16), (17)에서는 번역 과정을 통해 원작의 대사가 자국화된 것을 관찰할 수 있다. (15)에서는 ‘possessed toy’, 즉 ‘귀신들린 장난감’이 ‘엽기 인형’으로 탈바꿈한다. ST에서 무생물인 장난감을 ‘귀신들린’ 장난감으로 묘사하는 것도 재미있지만, 번역자가 이를 ‘엽기’ 인형으로 표현한 것은 한국 문화 중심으로 볼 때 매우 재미있는 번역이다. ‘엽기’는 하나의 ‘문화현상’이 될 만큼 국내에서 유행하는 개념으로서 ‘재미’, ‘특이함’, ‘일탈’, ‘유머’ 등의 의미를 총체적으로 표상한다. 따라서 ‘엽기인형’이라고 번역하는 것은, (16)에서 ‘tick tac’을 ‘자이리틀’로, (17)에서 ‘karade’를 ‘태권도’로 번역하는 것과 함께 한국 문화의 관점에서 원작을 재해석하여 ‘한국적인 것’으로 다시쓰기 했음을 의미한다. 이러한 자국화 현상은 앞에서 언급한 구어성의 전략적 이용, 단순화, 의미의 외현화 등과 함께 애니메이션 자막 번역에서 복합적으로 관찰된다.

5. 결론

외국에서 제작한 애니메이션 영화는 미디어와 문화 상품의 세계적인 흐름 속에서 이제 국내에서도 쉽게 접근할 수 있게 되었다. 애니메이션 영화가 언어와 문화의 경계를 넘어 한국 수용자들에게 거의 동시적으로 제공되고 있는 가운데 애니메이션 영화 번역의 중요성은 더욱 강조되고 있다. 본 연구는 애니메이션 영화의 자막 번역에서 다시쓰기가 어떤 양상으로 나타나며 결과적으로 어떤 효과를 유발하는지에 대한 고찰이다. 특히 시·공간적 제약과 언어 사용의 경제성이 자막 번역의 중요한 조건이 된다고 볼 때, 그러한 조건 속에서 이루어지는 다시쓰기의 미시적, 거시적 특징들을 살펴보았다.

애니메이션 영화의 자막텍스트에서는 영상과 소리의 의미작용을 모두 포괄

하는 언어표현이 사용되고 있으며, 언어의 구어체적인 특성과 다양한 언어적 장치의 사용을 통해 영화의 재미, 오락성이 강하게 부각된다는 것을 확인할 수 있었다. 또한 난해하거나 복잡한 내용이 단순화될 뿐만 아니라 대사에서 전달하고자 하는 의미가 외현화되고, 번역어 문화권의 가치가 반영되어 자막은 자국화되는 것을 관찰하였다. 이는 곧 영상과 소리로 구현되는 이질적인 문화가 자막 번역되어 문어텍스트로 구현될 때, 이질적인 행동양식, 세계관, 정서, 표현양식 등이 단순화, 명료화, 현지화 되는 반면, 영화의 오락성은 보존되거나 더욱 강도 높게 반영된다는 것을 의미한다.

새로운 수용자들에게 영상을 통해 '보이는 세계'와 등장 인물들의 목소리를 통해 '들리는 세계'는 '이질적인 세계'이다. 그러나 번역된 자막을 통해 '읽히는 세계'는 '자국화된 세계'이다. 다시 말해, 영상과 소리로 구현되는 영역에서는 언어·문화적인 이질성이 부각되고, 자국화된 문어텍스트로 구현되는 영역에서는 동질성이 강조된다. 그리고 이러한 동질성이 부각되는 영역에서는, 원작의 내용이 단순·명료해지고, 유머와 재미가 부각되며, 수용문화권의 가치 중심적인 언어적 표현이 많이 사용된다. 이처럼 동질성이 부각되는 영역의 형성은, 새로운 수용자의 이해와 가독성을 높이고 소통이 더욱 원활하게 이루어지게 함으로써, 대중문화상품으로서의 애니메이션 영화가 가진 경제적 가치를 높이려는 의도와 관련이 있을 것이다.

본 논문은 어린이를 대상으로 하는 애니메이션 영화 6편의 자막 번역을 분석한 연구이다. 본 연구의 결과가 애니메이션 영화의 더빙 번역, 어린이가 아닌 성인을 대상으로 하는 영화의 자막 번역, 애니메이션 영화가 아닌, 다른 장르의 영화 자막 번역에서도 적용될 수 있는지의 문제는 앞으로의 과제로 남기기로 한다.

참고문헌

- 강지혜. 2005. 「번역텍스트 제작의 사회적 조건과 제도적 번역자의 역할」. 『번역학연구』 6(2): 7-28.
- _____. 2006. 「자막 번역과 언어 사용의 경제성」. 『텍스트언어학』 21.
- 고은영. 2002. 「3D C.G. 애니메이션에 반영된 문화적 이데올로기」. 『만화애니메이션연구』 6: 7-22.
- 김명혜. 1998. 「패스티시: 디즈니 장편 만화영화의 문화팽창 전략」. 『언론과 사회』 20: 117-150.
- 김준양. 2001. 『애니메이션, 이미지의 연금술』. 한나래.
- 노시훈. 2003. 「디즈니 애니메이션 스토리의 기본 원칙과 성공전략: 극장용 장편 애니메이션을 중심으로」. 『만화애니메이션연구』 7: 49-76.
- 문화관광부. 2004. 『문화관광부 영상정책자료』.
- 서혜옥. 2001. 「애니메이션이 청소년에게 미치는 영향에 관한 연구」. 『만화애니메이션연구』 5: 136-186.
- 심석경. 2001. 「윌트 디즈니 만화영화 <인어공주>, <미녀와 야수>, <라이언 킹>의 정치성과 순진성」. 『문학과 영상』 2: 159-79.
- 이재현. 2004. 『멀티미디어와 세계』. 커뮤니케이션북스.
- 최승락, 최영철. 2005. 「문화개방과 애니메이션」. 『만화애니메이션연구』 9: 294-309.
- Baker, Mona. 2006. "Contextualization in Translator- and Interpreter- Mediated Events." *Journal of Pragmatics* 38(3): 321-37.
- Baudrillard, Jean. (1981). *Simulacres et simulation*. Paris: Galilee.
- Curran, James and Michael Gurevitch. 1996. *Mass Media and Society* (2nd ed.). London: Edward Arnold.
- de Linde, Zoé and Neil Kay. 1999. *The Semiotics of Subtitling*. Manchester: St. Jerome Publishing.
- Gambier, Yves. 2003. "Introduction. Screen Transadaptation: Perception and Reception," *The Translator* 9(2): 171-90.

- Gottlieb, Henrik. 1998. "Subtitling." ed. Mona Baker. *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*. London and New York: Routledge.
- Hervey, Sandor and Ian Higgins. 1992. *Thinking Translation*. London and New York: Routledge.
- House, Juliane. 2006. "Text and Context in Translation," *Journal of Pragmatics* 38(3): 338-58.
- Lefevere, André. 1992. *Translation, History, and Culture*. London and New York: Routledge.
- Mayoral, Roberto, Dorothy Kelly and Natividad Gallardo. 1988. "Concept of Constrained Translation. Non-Linguistic Perspectives of Translation," *Meta* 33(3): 356-67.
- McConnell, Eithne. 2003. "What Dubbers of Children's Television Programmes Can Learn from Translators of Children's Books?" *Meta* 48(1-2): 222-32.
- Puurtilinen, Tina. 1998. "Syntax, Readability and Ideology in Children's Literature," *Meta* 43(4): 524-33.
- Stolze, Radegundis. 2003. "Translating for Children," *Meta* 48(1-2): 208-21.
- Venuti, Lawrence. 1995. *The Translator's Invisibility*. London and New York: Routledge.

K C I

[Abstract]

Translating Animation Films: Subtitling as Rewriting

Kang, Ji-Hae
(Ajou University)

This study explores the subtitling of animation films for children by drawing on the concept of "rewriting" (Lefevere 1992). While subtitling is similar to other forms of translation in many respects, it is also quite different in that subtitling, as a form of audiovisual translation, entails heavy spatial and temporal constraints and is "written to be spoken as if not written." The present paper examines how the subtitling of animation films creates rewritings of original films by providing a comparative analysis of original film dialogues of six American animation films and their corresponding Korean subtitles.

The genre of animation films has been described by numerous scholars as involving creative and transformative rewriting of existing narratives. The present paper argues that the subtitling of animation films equally undergoes comprehensive rewriting as a result of the translator's rendering of the source language film dialogues (oral texts) into the target language subtitles (written texts). The process of subtitling creates more overt links among video, sound, and dialogues and strengthens entertainment functions of animation films by exploiting oral features of language, puns, and other linguistic devices. Subtitling also rewrites the film by simplifying and explicitating meaning and domesticating the dialogue of film. The findings suggest that the rewriting observed in subtitling of animation films is a manifestation of the translating agent's intervention to produce a translation that creates new cultural and commercial values in the target culture.

▶Key Words: animation film, audiovisual translation, subtitling, rewriting, domestication, translation constraints

강지혜

아주대학교 인문대학 영어영문학 전공 조교수

관심분야: 제도적 번역, 번역과 미디어

연락처: jihackang@ajou.ac.k

논문투고일: 2006년 10월 28일

심사완료일: 2006년 11월 24일

게재확정일: 2006년 12월 8일

K C I