

『이상한 나라의 앨리스』를 통해 본 언어유희(pun)의 번역

김 순 영
(동국대)

1. 들어가기

원천 텍스트(source text)를 읽고, 이해하고, 분석하여 목표 텍스트(target text)로 재구성해내는 번역의 전 과정을 거치는 동안 번역가는 원천언어와 목표 언어간의 언어 체계상의 차이로 인해 발생하는 어휘·문법적 문제에서부터 각각의 언어 공동체 내에서 일어나는 언어 활용상의 차이, ST와 TT의 시·공간적 차이에 이르기까지 다양한 문제에 직면한다. 번역의 과정에서 발생하는 수많은 어려움들 중에서도 각 언어 공동체 내에서 통용되는 언어규범이나 의사소통 참가자의 예상을 벗어나는 언어행위를 통해 사람들의 주의를 끄는 언어유희(pun)는 문화적 요소와 언어적 요소가 결합된 고도의 수사 전략으로서 번역가들에게는 큰 도전이요 장애물이 아닐 수 없다. 특히, 영한번역 혹은 한영번역처럼 번역에 관여하는 두 언어 간의 거리가 먼 경우¹⁾ 그 어려움은 배가된다. 그러나

1) 인도유럽어족의 게르만어파에 속하는 네덜란드어와 영어의 경우를 예로 들면 소리의 유사성을 이용한 언어유희 *Het belang van Ernst*가 영어에서는 *The Importance of*

언어유희 번역의 어려움이나 그로 인한 번역가능성 혹은 불가능성에 대한 질문, 번역의 좋고 나쁨에 대한 이분법적 논의는 본 논문에서 다루고자 하는 바가 아니므로 이에 대한 논의는 접어두기로 한다.

본 논문의 주된 관심사는 일상적인 언어규범을 벗어난 독특한 형태의 언어 행위를 통해 유머를 유발하고, 텍스트에 대한 흥미와 재미를 높이려는 수사적 전략인 언어유희가 번역가에 의한 중개(mediation) 과정을 거쳐 TT에서 어떤 모습으로 구현되는가를 관찰하는 데에 있다. 또한 동일한 ST를 출발점으로 하였다 할지라도 TT의 목적²⁾에 따라 번역가가 택하는 중개의 전략은 달라질 수 있다. 이를 전제로 본 논문에서는 독특한 문체와 풍부한 언어유희를 담고 있는 것으로 널리 알려진 루이스 캐롤의 『이상한 나라의 앨리스』와 그 번역본 여섯 종을 분석대상으로 하여 영한번역에 나타난 언어유희의 번역 양상을 고찰해보고자 한다. 제한적인 범위의 텍스트를 바탕으로 하고 있다는 제약은 있으나 번역의 과정에서 번역가가 택하는 중개전략에 따라 ST 특유의 수사법인 언어유희가 TT에서 구현되는 방식이 달라질 수 있으며, 이때 번역가가 택하는 중개전략은 텍스트가 수행하고자 하는 목적에 기초하여 이루어지는 것임을 보이고자 한다.

2. ‘앨리스’에 관한 선행연구

『이상한 나라의 앨리스』는 세계 여러 나라에서 번역되어 읽히고 있으며, 아동문학 연구에 있어 중요한 텍스트로 다루어지고 있다. 와이스브로드(Weissbrod 1996)는 『이상한 나라의 앨리스』히브리어 번역본 3종(1923, 1951, 1987)을 대상으로 언어유희의 번역양상을 다루었다. 와이스브로드는 규범중심(norm-oriented)의 접근법을 통해 각각의 히브리어 번역본에서 언어유희를 어떻게 다루고 있는가를 분석하였는데, 그의 분석결과에 따르면 가장 먼저 번역된

*Being Earnest*와 같이 번역될 수 있다. 그러나 영어와 한국어처럼 언어간의 유사성이 적은 경우에는 이와 같은 번역 방식이 용이하지 않다.

2) TT의 목적을 구분하는 기준에는 여러 가지가 있을 수 있겠으나 본 논문에서의 초점은 정보전달, 가독성 제고 등 텍스트 자체가 설정한 목적을 위주로 다루기로 하겠다.

1923년본의 경우 당시의 사회·문화적 수준에 맞는 용인성(acceptability)의 규범이 우선적으로 고려되었으며, 언어유희는 TT 독자들의 문화에 맞게 자국화된 번역의 양상을 보인다. 1951년본에서도 여전히 TT의 전통에 기반을 둔 번역이 이루어지고 있으며, 이국성을 띤 언어유희는 완전히 무시되는 특성을 보인다. 1987년본에 이르러서는 완전한 자국화보다는 어느 정도 히브리어의 표준에서 벗어나더라도 ST의 언어유희를 살리고자 하는 노력이 드러난다. 이에 대하여 와이즈브로드는 언어유희의 번역이 이론적으로 불가능한 것은 아니지만, 실제 번역에서 언어유희의 번역과 관련된 어려움을 극복하고자 하는 번역가의 의지나 이에 대한 다양한 접근방식은 TT가 생산되는 시점의 목표 문화에서 작용하고 있는 규범(norms)에 의해 결정된다고 결론 내리고 있다.

원본이 갖는 독특한 문화적 요소들 때문인지 번역과 관련한 ‘앨리스’ 연구는 자국화(domestication)와 이국화(foreignization)³⁾의 관점에서 주로 논의되었다. 오티넨(Oittinen 2000), 노드(Nord 2003), 키비(Kibbee 2003)는 주인공인 ‘앨리스’의 이름을 비롯한 고유명사의 번역은 번역 텍스트가 생산된 시기와 장소, 문화 등과 같은 상황적인 요소와 대상독자가 누구인가에 따라 달라질 수 있음을 보이면서, 이러한 차이를 가져오는 것은 번역가가 자국화 전략을 취하는가 혹은 이국화 전략을 취하는가에 따라 결정되는 것이라고 보았다. 국내에서는 성승은(2005)이 3종의 ‘앨리스’ 번역본을 대상으로 연령별 대상독자의 차이에 따른 번역전략을 분석했으며, 언어사용역에서 담화경향이 달라짐을 보였다. 한혜정(2006)은 ‘앨리스’의 언어유희와 문화차이 번역에 대한 사례연구를 통해 아동문학의 관점에서 본 번역의 방법을 직역과 의역의 경우로 구분하여 보여주었다. 김순영(2007)에서는 번역가의 중개양상에 초점을 두고 고유명사의 번역 현상을 분석하였으며, 텍스트가 작성된 시기 및 목적별로 고유명사의 번역에 대한 중개 양상이 다르게 나타남을 보였다.

3) 베누티(1995)의 정의에 따르면 자국화 번역은 원천 텍스트와 도착어 텍스트간의 언어·문화적 차이를 도착어 독자들이 이해하기 쉬운 방식으로 대체하는 것이며, 이국화 번역은 원천 텍스트와 도착어 텍스트간의 언어·문화적 차이가 도착어 텍스트에 그대로 드러나도록 번역하는 방식이다.

3. 이론적 배경

3.1 언어유희의 정의 및 유형

『맥밀란 영영사전(2002)』에 따르면 언어유희는 “두 가지 의미를 가진 어휘 또는 소리는 같으나 의미는 다른 어휘들을 이용한 말놀이(a humorous use of a word that has two meanings, or of words with the same sound but different meanings)”로 정의되며, 『시사 엘리트 영한사전(2006)』에는 “[동음이의의 어구를 쓴] 말장난, 재담, 결말, 신소리”로 정의되어 있다. 즉, 형태나 소리는 같으면서 의미는 다른 어휘를 이용하여 유머를 유발하는 것이 곧 언어유희이다. 델라바스티타(Delabastita 1996)는 언어유희를 좀 더 상세하게 분류하여 소리와 철자는 같으나 뜻이 다른 동음[동형]이의어(homonymy), 소리는 같으나 철자는 다른 동음이형어(homophony), 소리는 다르지만 철자는 같은 동형이의어(homography), 철자와 소리가 유사한 유형유음어(paronymy)로 구분하였다. 또한, 언어유희가 일어나는 위치에 따라 텍스트 내의 동일 지점에서 발생하는 언어유희(vertical wordplay)와 텍스트 내의 다른 지점에서 연속성을 가지고 발생하는 언어유희(horizontal wordplay)로 세분하였다. 이를 표로 정리하면 다음과 같다.

【표 1】 언어유희(pun)의 유형

*강조는 필자의 것임.

Homonymy	Homophony	Homography	Paronymy
VERTICAL Pyromania : a burning passion	VERTICAL Wedding belles	VERTICAL MessAge [name of mid-1990s rap band]	VERTICAL Come in for a faith lift [slogan on church]
HORIZONTAL Carry on dancing carries Carry to the top [article on ambitious young dancer named Carry]	HORIZONTAL Counsel for Council home buyers	HORIZONTAL How the US put US to shame	HORIZONTAL It's G.B. for the Beegees [article on pop band touring Britain]

(Delabastita 1996: 128에서 인용)

3.2 언어유희의 번역 방법

언어유희의 번역이 과연 가능한가, 아닌가에 대해서는 번역의 정의 및 번역학 분야의 오랜 쟁점사항인 동가성(equivalence)의 개념을 어떤 관점으로 바라보는가에 따라 다른 입장을 취할 수 있을 것이다. 예를 들어, 번역을 ST에 대한 충실성, 형식적 동가의 달성이라는 측면에서 바라본다면 문화적 요소와 언어적 요소의 결합을 통한 고도의 수사적 전략인 언어유희의 번역은 불가능한 것으로 인식될 것이다. 반면에 TT의 가독성, TT 수용자에게 미치는 맥락효과의 측면에서 번역에 접근하는 경우라면 언어유희의 번역은 여전히 어려운 요소이기는 하지만 불가능한 요소라고까지 할 수는 없을 것이다. 서두에서 이미 밝힌 바와 같이 본 논문에서는 언어유희 번역의 어려움이나 그로 인한 번역가능성 혹은 불가능성에 대한 논의, 번역의 좋고 나쁨에 대한 이분법적 평가는 논외로 한다.

본 논문은 TT를 하나의 독립된 텍스트로 보고 TT에서 나타나는 언어유희의 번역 양상을 객관적으로 기술하고 관찰하는 것을 주목적으로 하며, 이 과정에서 텍스트의 목적에 따라 나타나는 번역 전략의 차이를 고찰해보고자 한다. 텔라바스티타(1996: 134)는 언어유희를 ‘번역가능’한 요소로 보고, 다음과 같이 번역가가 택할 수 있는 다양한 유형의 번역방법을 제시하였다.

- PUN → PUN: ST의 언어유희를 TT의 언어유희로 번역하는 경우.
- PUN → NON-PUN: ST의 언어유희를 TT에서는 언어유희가 아닌 표현으로 번역하는 경우
- PUN → RELATED RHETORICAL DEVICE: ST의 언어유희를 TT에서는 언어유희와 관련된 수사적 장치로 대체하는 경우
- PUN → ZERO: ST의 언어유희가 포함된 부분을 TT에서는 생략하는 경우
- PUN ST → PUN TT: ST의 언어유희를 원래의 형식을 유지하여 그대로 TT에 재생하는 경우
- NON-PUN → PUN: ST에서는 언어유희가 아니었던 부분을 TT에서는 언어유희로 나타내는 경우

- ZERO → PUN: ST에는 없던 부분을 완전히 새롭게 첨가하면서 언어유희로 나타내는 경우
- EDITORIAL TECHNIQUES: 번역가의 주석이나 각주로 ST의 언어유희를 설명하는 경우

텔라바스티타에 따르면 번역가는 실제 번역의 상황에서 이 중 한 가지 방법만을 택하는 것이 아니라 한 개 또는 그 이상의 방법을 혼합하여 활용한다. 그러면 지금부터 언어유희 및 언어유희의 번역에 관한 이러한 개념을 기초로 『이상한 나라의 앨리스』 영한번역본 여섯 종을 분석대상으로 하여 목표 텍스트에 나타난 언어유희의 번역양상을 살펴보기로 하겠다.

4. 텍스트 분석

『이상한 나라의 앨리스』는 그 독특한 문체와 풍부한 언어유희, 현실과 상상의 세계를 오가는 환타지적 이야기 구조로 아동 및 성인독자 모두에게 호소할 수 있는 흥미로운 텍스트이다. 교보문고 인터넷 홈페이지⁴⁾ 검색 결과에 따르면 ‘앨리스’ 관련 상품은 총 145종이며, 외국어 학습용이나 비디오, DVD 등을 제외한 순수도서 형태로 된 것은 유아용 29종, 아동용 40종, 소설부문 8종으로 분류되어 있다. 유아용은 대상독자의 특성상 그림을 곁들인 축약본으로 엮은 것이 주를 이루고 있으며, 아동용은 주로 논술대비용, 그리고 소설 부문은 특별히 독자의 연령층을 구분하고 있지는 않으나 판본 및 담화경향으로 미루어보아 최소한 청소년 이상의 독자를 대상으로 하고 있는 것으로 판단된다. 본 논문에서는 분석대상 텍스트의 선정에 있어 대상독자별, 번역시기별로 발생될 수 있는 변수를 최소화하기 위하여 번역본의 출간년도를 기준으로 어느 정도의 거리를 둔 텍스트가 포함되도록 하였으며, 아동용과 성인용이 모두 포함되도록 하였다. 아동용은 초등학교 및 중학생, 성인용은 청소년 이상을 의미하며, 원본의 내용이 대폭 축약된 그림책 형태의 유아용에서는 본 논문의 주요 관심사인 언어유희

4) <http://www.kyobobook.co.kr>

회의 번역양상을 관찰하기 어려워 분석대상에 포함하지 않았다. 관찰대상 텍스트는 총 6종으로 각각 1966년, 1983년, 1993년, 2005년, 2006년에 출간된 번역본이며, 2005년본은 2종이다. (표 2 참조).

【표 2】 분석대상 텍스트

옮긴이 (출판 연도)	출판사	대상독자
TT 1 이희복 (1966)	어문각	초등 고학년 ~ 중학생
TT 2 심상우 (2005)	계림	초등생
TT 3 김진섭 (2006)	지경사	초등생
TT 4 김성렬 (1983)	범우사르비아 문고	성인
TT 5 이동민 (1993)	소담	청소년 이상
TT 6 최인자 (2005)	북폴리오	성인

(표 2)에 제시한 분석대상 텍스트 중에서 이희복(1966)의 경우, ST 후반부의 2개 장이 번역본에서는 누락되었으며, 이에 대한 특별한 언급은 없다. 최인자(2005)는 국내 최초의 주석 완역본이며, 심상우(2005)와 김진섭(2006)은 초등학생을 대상으로 한 논술대비용임을 명시하고 있다. 김성렬(1983), 이동민(1993), 최인자(2005)는 원본과 동일한 삽화를 사용하고 있는데 반하여 대상독자층이 초등생인 이희복(1966), 심상우(2005), 김진섭(2006)의 경우에는 원본과 다른 만화 형태의 삽화를 사용함으로써 대상독자의 연령에 차이가 있음을 삽화를 통해서도 알 수 있었다.

본 논문에서는 델라바스티타가 분류한 네 가지 언어유희 중에서 『이상한 나라의 앨리스』에서 가장 대표적으로 나타나는 두 가지 유형, 동음[동형]의어와 동음이형어의 번역 양상을 위주로 살펴보기로 하겠다.

4.1 언어유희 번역 사례

4.1.1 동음[동형]의어를 이용한 언어유희

‘앨리스’에는 다양한 유형의 언어유희가 등장하는데 그 중에서 소리와 철자는 같지만 뜻이 다른 동음[동형]의어를 이용한 언어유희를 몇 가지 예로 들어 보면 아래 표와 같다.

【표 3】 동음(동형)이의어를 이용한 언어유희(ST)의 예

어휘	사례	비고
beat	[...] "but I know I have to beat time when I learn music." [...] "Ah! That accounts for it," said the Hatter. "He won't stand beating ."	· 박자를 맞추다 · 때리다, 두드리다
bite	[...] "flamingoes and mustard both bite . And the moral of that is --'Birds of a feather flock together.'"	· 물다 · 매운맛 ※ 텍스트 내의 동일 지점에서 발생한 언어유희(vertical wordplay)
extra	"With extras ?" asked the Mock Turtle a little anxiously.	· 여분의, · 추가 요금 ※ 텍스트 내의 동일 지점에서 발생한 언어유희(vertical wordplay)
fit	[...]—"before she had this fit "—you never had fits , my dear, I think?"[...] "Then the words don't fit you," said the King [...]	· (감정의) 격발, 흥분 · 맞다, 적합하다
mine	[...] "there's a large mustard- mine near here. And the moral of that is --"The more there is of mine , the less there is of yours."	· 광산 · 내 것

언어유희는 그 사전적 정의에서도 알 수 있듯이 언어규범이나 의사소통 참가자의 예상을 벗어나는 언어행위를 통해 재미나 흥미를 유발하려는 고도의 수사 전략이다. 이제 이러한 언어유희가 번역가의 중개를 거쳐 어떤 모습으로 구현 되는지를 보기로 하겠다. 각각의 예시에서 TT1-TT3은 대상독자가 아동이며, TT4-TT6은 대상독자가 성인이다.

(1) beat

TT1: '시간'을 맞추는 일(박자를 세는 일)은 배워서 알고 있어..

시간이란 놈도 얻어맞는 것은 무척 싫어하지.

TT2: 음악시간에 시간이 빨리 가라고 바란 적은 있지만요.

TT3: ...음악 시간이면 시간을 맞추기 위해 박자를 쳐야 돼.

...그래서 시간은 두들겨 맞는(영어로 '박자를 맞추다(beat)'와 '시각을 치다'는 같은 단어를 쓴다)걸 싫어해....

- TT4: 하지만 음악시간이면 시간과 싸워야 해.
그는 누구와 싸우는 걸 싫어해..
- TT5: 하지만 음악시간이면 시간에 맞추기 위해 박자를 쳐.
그는 치는 걸 싫어해.”
- TT6: 하지만 음악 공부를 할 때 시간을 맞춰야(박자를 맞춰야) 한다는 건... 그런데 시간은 맞춰지는 것을 좋아하지 않아.

예시(1)은 번역가의 다양한 중개전략을 보여 준다. TT1, TT2, TT3은 대상독자가 초등생으로 동일함에도 언어유희의 번역에 있어서는 서로 다른 양상을 보인다. TT1은 유사한 소리를 이용하여 ST의 언어유희를 살리려는 노력을 보이고 있는 한편 소리는 같으나 의미가 다른 두 개 어휘의 의미(시간을 맞추다, 박자를 맞추다)를 TT에 모두 반영하고자 하는 절충의도를 보여준다. TT2는 ST의 언어유희를 삭제하고 TT의 가독성에 주안점을 두는 전략을 택했으며, TT3은 괄호를 통해 ST의 언어유희를 번역가가 구체적으로 설명하는 방식을 취하고 있다. 청소년 이상의 성인을 대상으로 한 TT4, TT5, TT6는 모두 유사한 소리를 이용한 ST의 언어유희를 TT에서도 같은 방식으로 재구성하여 보여 주는 전략을 취하고 있다.

(2) bite

- TT1: 생략
- TT2: 흥학과 겨자는 잘 물지.
- TT3: 플라밍고랑 겨자는 둘 다 잘 물지(영어에서 ‘물다’와 ‘뺨다’는 ‘bite’로 같은 단어를 쓴다.)
- TT4: 흥학이나 겨자는 똑같이 물어뜯거든.
- TT5: 흥학이나 겨자는 모두 물거든.
- TT6: 흥학이랑 겨자는 둘 다 물거든(bite:물다, 특 쏘다라는 뜻이 있다.)

(3) extra

- TT1: 생략
- TT2: 그럼 당신도 특별수업을 받았나요?

- TT3: 특별활동도 있어?
 TT4: 과외수업도 있어?
 TT5: 과외수업도 있어?
 TT6: 별도도 있었어?

예시(2)와 (3)은 텍스트 내의 동일 지점에서 발생한 언어유희(vertical wordplay)로 어휘의 이중적 의미를 이용하여 얻은 효과이다. ST에서는 이러한 이중적 의미가 동시에 전달되어 언어유희를 발생시키지만 TT에서는 표면상 두 가지 의미 중 한 가지만이 구현되므로 번역가가 둘 중 하나를 선택하여 중개해야 하는 입장에 처하게 된다. 번역 사례를 보면 TT1에서는 해당 언어유희가 포함되어 있는 장 전체가 생략되었으며 이에 대한 설명이나 언급이 없어 그것이 번역가의 의도였는지 아니면 편집자의 의도였는지는 알 길이 없다. TT2-TT6에서는 모두 언어유희를 일으키는 두 개의 요소 중 하나(bite: 물다, extra: 여분)만을 선택함으로써 ST의 언어유희를 삭제하고 TT의 가독성을 높이는 전략을 택하고 있다. 다만, 예시(2)의 TT3과 TT6은 괄호 안의 설명을 통해 ST의 이중적 의미를 명시함으로써 언어유희가 발생했던 지점임을 독자에게 알리고 있다.

(4) fit

- TT1: 저 여자가 화를 내기 전에는... 당신은 화같은 것을 낸 일이 없겠지?...이 문구는 당신에게 맞지 않아....아냐, 아냐. 지금 내가 말한 것은 농담이야.
- TT2: ‘그녀가 그렇게 하기 전에’라는 구절 말이야....여보, 정말 그런 짓을 했소?
- TT3: ...‘그녀가 승낙하기 전에.’...“여기 나와 있는 대로 ‘승낙하지’ 않으리라 생각하는데?...그럼 이구절도 여왕에게는 맞지 않는 말이군! 모두 말장난일 뿐이야.
- TT4: ‘그녀가 그렇게 하기 전에’ --....당신이 그런 짓을 하지 않았으리라고 생각하는데?....
- TT5: ‘그녀가 그렇게 하기 전에’ --....당신이 그런 짓을 하지 않았으리라고 생각하는데?....

TT6: ‘그녀가 무섭게 화를 내기 전에’라...당신은 무섭게 화를 낸 적이 한 번도 없지 않소...그럼 이 말은 당신과 맞지 않군.

예시 (2), (3)에서와 마찬가지로 번역가는 언어유희를 일으키는 두 가지 요소(의미)중 하나를 선택할 것인지, 아니면 두 의미(화를 내다, 맞다)를 모두 전달할 것인지를 결정해야 하는데, TT1과 TT6은 동일어의 반복을 통해 언어유희에 사용된 두 가지 의미를 모두 살리는 전략을 취하고 있으나 ST와 같은 언어유희 효과는 삭제되었다. TT3 역시 TT1 및 TT6과 동일한 전략을 취하고 있으나 ‘화를 내다’라는 ST의 의미가 ‘승낙’으로 변환되어 나타나는 현상을 보인다. 이는 TT의 맥락에 맞추어 가독성을 높이기 위한 의미의 변환 현상으로 보이며, 본문 중에 ‘말장난’이라는 표현을 넣어 언어유희가 발생한 지점임을 우회적으로 표시하는 전략을 취하고 있다. TT2, TT4, TT5는 ‘그렇게’와 ‘그런 짓’을 통해 두음의 유사성을 이용하여 언어유희의 흔적을 보이려는 노력을 보이고 있으나 ST에서 언어유희를 발생시킨 요소(의미)들은 모두 삭제되었다.

(5) mine

TT1: 생략

TT2: 겨자가 많이 나는 **광산**이 있단다. ...**광산**이 많으면 많을수록 너의 것은 줄어들든다.’

TT3: 겨자가 많이 나는 **광산**이 있어. ..**내 것(영어에서 ‘광산’과 ‘내 것’은 ‘mine’으로, 같은 단어를 쓴다)**이 많으면 많을수록 네 것은 줄어들든다.

TT4: 겨자 **광산**이 있지. ..**광산**이 많으면 많을수록 너의 것은 줄어들든다.

TT5: 겨자가 많이 나는 **광산**이 있지. ...**광산**이 많으면 많을수록 너의 것은 줄어들든다.

TT6: 겨자 **광산**이 있단다. 그리고 그것의 교훈은 이런 것이지. **내 것(mine; 광산, 내 것)**이라는 뜻이 있음. -- 옮긴이)이 점점 많아질수록...

TT1은 해당 언어유희가 발생한 장 전체가 모두 생략되었다. TT2, TT4, TT5는 동음[동형]이의어로 인해 발생한 ST의 언어유희를 TT에서는 그 중 한 요소만

을 활용하여 동음어의 반복으로 재구성하는 전략을 취하고 있다. 이러한 전략은 현재 텍스트 내에서 이치에 닿지 않는 대화가 진행 중이라는 사실을 독자에게 알리는 역할을 하고 있다. 동일한 어휘가 갖는 이중적 의미를 통한 언어유희를 TT에서는 그대로 전달하기가 용이하지 않으므로 이를 극복하기 위하여 TT3과 TT6에서는 번역가의 주석을 통하여 언어유희가 발생하였음을 설명하는 전략을 택하고 있다.

4.1.1 동음이형어를 이용한 언어유희

‘앨리스’에서 가장 두드러지게 발견되는 언어유희는 소리는 같으나 철자는 다른 동음이형어(homophony)를 활용한 것이다. 동음이형어를 활용한 언어유희의 예를 몇 가지 들어 실제 번역상황에서 대상독자별로 어떤 양상을 보이는지 알아보기로 하겠다. (표 4 참조)

【표 4】 동음이형어를 이용한 언어유희(ST)의 예

어휘	사례	비고
axis_axes	"[...] You see the earth takes twenty-four hours to turn round on its axis [...]" "Talking of axes ," said the Duchess, "chop off her head!"	· 소리는 같으나 철자와 의미는 전혀 다른 어휘를 활용한 언어유희
lesson_lesser	"That's the reason they're called lessons ," the Gryphon remarked: "because they lessen from day to day."	
not_knot	"I had not !" "A knot !" "Oh, do let me help to undo it!"	
pig_fig	"Did you say ' pig ', or ' fig '?"	
purpose_porpoise	"[...] I should say 'With what porposie '?" "Don't you mean ' purpose '?" said Alice.	
tale_tail	"Mine is a long and sad tale !" It is a long tail , certainly," said Alice, looking down with wonder at the Mouse's tail ; "but why do you call it sad?"	
taught us_tortoise	"We called him Tortoise because he taught us ," Said the Mock Trurtle angrily.	

(6) axis_axes

- TT1: 지구는 **남북으로 된 축(축을 영어로는 액시스라 한다)**을 중심으로...
잠깐! **도끼(도끼를 영어로는 액스라 한다)**라니...
- TT2: 지구는 언제나 똑같이 스물네 시간 동안 돌아가야 정상이에요.
건방지구나...
- TT3: 지구가 **지축(지구 자전의 회전축)**을 중심으로 한 바퀴 도는 데 스물네 시간이 걸려야...
도끼(‘지축(axis)’과 ‘도끼(axes)’의 발음이 비슷해서 공작부인이 앨리스의 말을 잘못 알아들었다.)가 어쨌다고?
- TT4: 지구가 **지축**을 중심으로 한 바퀴 돌려면 스물네 시간이 걸려야...
지축이 어쨌다고? 건방지구나!...
- TT5: 지구가 **지축**을 중심으로 한 바퀴 도는데 스물네 시간이 걸려야...
지축이 어쨌다고? 건방지구나!
- TT6: 지구가 **남북의 축(axis)**을 중심으로 자전하는 데는 24시간이 걸리는 데..
도끼(axes, 발음이 같아서 공작 부인이 도끼로 알아들은 것임) 얘기를 하다니.

대상독자가 아동인 TT1, TT2, TT3에서 ST의 언어유희는 모두 삭제되어 나타나지 않는다. 대신, TT1과 TT3은 괄호를 이용해 내용을 보충함으로써 왜 언어유희가 일어났는지를 구체적으로 설명하는 전략을 취하고 있으며, TT2는 ST의 언어유희를 모두 삭제하고 가독성에만 중점을 둔 번역 전략을 택하고 있다. 독자층이 성인인 TT4와 TT5에서는 동일 어휘의 반복으로 언어유희를 재구성하여 보여주고 있으며, TT6에서는 ST의 의미를 충실하게 옮기되 괄호를 이용한 보충설명을 통하여 독자에게 언어유희가 발생한 지점임을 알리는 전략을 취하고 있다.

(7) lesson_lesson

TT1: 생략

- TT2: 그러니까 선생님들이 날이 갈수록 줄어드는 거지.
- TT3: 날이 갈수록 줄어드는 거니까(영어에서 ‘수업(lesson)’과 ‘줄어들다 (lessen)’의 발음은 비슷하다.)
- TT4: 선생들이 날이 갈수록 줄어들기 때문이지.
- TT5: 선생들이 날이 갈수록 줄어들기 때문이지.
- TT6: 그렇게 하루하루 줄어드니까(lessen, 줄어든다는 뜻--옳긴이) 수업 (lesson, 발음이 같은 것을 말장난을 한 것임--옳긴이)이지.

해당 부분 전체가 생략된 TT1을 제외하고 TT2-TT6에서 독자층에 따른 번역 전략의 차이는 드러나지 않는다. TT2, TT4, TT5는 언어유희를 유발한 두 개의 요소 중 한 가지 만을 선택함으로써 언어유희를 삭제하는 전략을 택하고 있으며, TT3과 TT6은 괄호를 이용한 부가설명을 통하여 ST에서 언어유희가 발생한 지점이었음을 독자에게 알리고 있다.

(8) not_knot

- TT1: 아니야!” 그런데 엘리스는 ‘틀린다’라는 영어의 마지막 말인 ‘노트’를 실이 얽힌다는 ‘노트’로 잘못 생각하고 말았습니다.
 뭐? 얽혔어?
- TT2: 안 돼!”
-
- TT3: “난 안 그랬어!”
 매듭이라니(영어에서 ‘아니다(not)’는 ‘매듭(knot)’과 발음이 같다. 그래서 엘리스는 위의 말을 잘못 알아들었다)!
- TT4: 그럴 수 없어!
 제발 해줘!
- TT5: 안돼!
 제발 부탁해. 해줘!
- TT6: 아니야!
 그럼 꼬리에 매듭이 졌구나! 엘리스는 생쥐가 ‘not’이라고 소리친 것을 ‘knot(매듭)’이라고 잘못 알아들었다.

TT1의 경우 부연설명이나 첨가의 형태가 아니라 본문의 일부에서 언어유희를 설명하는 방식을 택하고 있다. 본문 속에서 원어를 음차 번역한 것은 매우 독특한 전략으로 보인다. TT3의 경우에는 괄호를 이용한 부연설명을 통해 언어유희를 설명하는 전략을 택하였으며, TT6의 경우에는 원어를 그대로 표기한 문장을 덧붙임으로써 독자들이 언어유희를 포착하도록 하고 있다. TT2, TT4, TT5는 언어유희를 삭제하고 가독성에 주안점을 두는 전략을 택하고 있다.

(9) pig_fig

TT1: 그 어린애가 돼지로 변했니? 그렇지 않으면 후춧가루로 변했니?

TT2: 아까 네가 돼지라고 했니, 아니면 무화과나무라고 했니?

TT3: ‘돼지(pig)’라고 했어, ‘무화과(fig)’라고 했어?

TT4: ‘돼지’라고 했어, ‘무화과’라고 했어?” (역주: 무화과는 fig로 돼지의 pig와 발음이 비슷함)

TT5: ‘돼지’라고 했어, ‘무화과’라고 했어?” (역주: 무화과는 fig로 돼지의 pig와 발음이 비슷함)

TT6: ‘돼지(pig)’라고 했던가, 아니면 ‘무화과(fig)’라고 했던가?

TT1-TT6은 모두 ST의 언어유희를 삭제하는 번역방식을 택하고 있다. 이를 보상하기 위하여 TT3과 TT6은 괄호 안에 영문을 병기함으로써 독자가 스스로 언어유희를 포착할 수 있는 기회를 제공하고 있으며, TT4와 TT5의 경우에는 역주를 통해 설명하는 전략을 택하고 있다. TT1에서 무화과를 후춧가루로 표현한 것은 대상독자가 아동이며, 무화과가 그다지 친숙한 대상이 아니라는 사실을 고려했을 때 번역가의 자국화 전략에 의한 것이라 추측해볼 수 있다. 이와 관련하여 TT1의 경우 본문의 다른 부분에서도 ‘골무’를 ‘손톱깎이’라고 표현한다든가, ‘도도새’를 독자에게 좀 더 친숙한 ‘딱다구리’로 표현하는 등의 전략을 사용한 예가 있다.

(10) purpose_porpoise

TT1: 생략

TT2: 돌고래와 함께 가냐고 물어보곤 하죠.

내 말은 물고기들이 어디에 가는지 궁금하다는 게 아니었어요.

TT3: 이제까지 목적(‘돌고래 떼(porpoise)’와 ‘목적(purpose)’의 발음이 비슷하여 가짜 거북이 착각을 일으킨 것)에 대해 말했던 거야?

TT4: 이제껏 ‘목적’에 대해 말했던 거야?” (역주: 돌고래 떼라는 porpoise와 목적이란 purpose가 발음이 비슷해서 자라가 착각을 일으켰음.)

TT5: 이제껏 ‘목적’에 대해 말했던 거야?” (역주: 돌고래 떼라는 porpoise와 목적이란 purpose가 발음이 비슷해서 자라가 착각을 일으켰음)

TT6: ‘목적’을 말하는 거 아니지?” (돌고래는 영어로 porpoise인데, 엘리스는 이를 ‘목적(purpose)’이라고 들은 것 - 옳긴이)

TT1과 TT2를 제외하고는 모두 괄호를 이용한 부가 설명을 통하여 언어유희가 발생되었음을 독자에게 알리는 전략을 택하고 있다. TT1의 경우에는 해당 표현이 포함된 장 전체가 생략되었으며, TT2에서는 ST와 동일한 언어유희를 포기하는 대신에 가독성에 주안점을 두는 전략을 구사하고 있다.

(11) tale_tail

TT1: 아주 길고도 슬픈 이야기(영어로 ‘테일’이라고 발음한다)입니다.

정말로 긴 꼬랑지(이 말도 영어로 ‘테일’이라고 발음한다)고 말고..

TT2: 그건 매우 길고도 슬픈 이야기야.

“정말로 긴 꼬리구나. 그런데 뭐가 슬픈 이야기라는 거니?”

TT3: 무척 길고 매우 슬픈 이야기(tale)야

정말 꼬리(tail)가 굉장히 길구나. 그런데 꼬리가 왜 슬픈거지?” (영어에서 ‘이야기(tale)’는 ‘꼬리(tail)’와 발음이 같다. 그래서 엘리스는 쥐의 말을 잘못 알아들었다.)

TT4: 내 역사는 길고도 슬픈 이야기야.

정말로 긴 꼬리로구나.

TT5: 그건 매우 길고도 슬픈 이야기야

정말로 긴 꼬리로구나.

TT6: 그건 아주 길고 슬픈 이야기야!

네 꼬리가 긴 꼬린 건 분명해. 하지만 왜 슬픈 꼬리(영어에서 이야기 tale와 꼬리tail는 둘 다 발음이 똑같다. 앨리스는 이야기를 꼬리로 알아 들은 것이다 – 옴긴이)라고 부르는 거지?

TT1과 TT3, TT6은 괄호를 이용한 부가설명을 통하여 언어유희를 설명하는 전략을 택하고 있다. 또한 TT2는 동일한 어휘의 반복사용을 통해 완전하지는 않으나 언어유희의 일부분을 복원하려는 노력을 보이고 있다. TT4와 TT5의 경우에는 어휘 의미에 충실한 번역 전략을 택함으로써 언어유희가 삭제되었으며, 이에 대한 보상을 시도하지는 않았다.

(12) taught us_tortoise

TT1: 생략

TT2: “왜 선생님을 그리스 거북이라고 불렀나요? 바다거북인데요? 그리스 거북은 민물에서 사는 거북이잖아요.” “왜냐하면 그분이 그리스에 대해 잘 알고 있었거든요.”

TT3: 그분이 우릴 그렇게 가르쳤기 때문에 거북(영어에서 ‘민물거북(tortoise)’은 ‘가르쳤다(taught)’와 발음이 비슷하다.”이라고 부른거야.

TT4: 그분이 우릴 그렇게 가르쳤기 때문에 거북이라고 부른거야!

TT5: 그분이 우릴 그렇게 가르쳤기 때문에 거북이라고 부른 거야!

TT6: 우리를 가르쳤으니까 그렇게 불렀지. (tortoise의 발음은 taught us, 즉 ‘우리를 가르쳤다’와 비슷하다)

TT3과 TT6에서는 괄호를 이용한 부연설명을 통해 언어유희를 설명하고 있으며, TT4와 TT5에서는 어휘의 의미만을 전달하고 언어유희는 삭제되었다. TT2에서는 ‘그리스 거북’이라는 새로운 표현을 도입하여 TT에 맞는 언어유희로 재구성하여 보여주고 있다. TT2의 독자가 아동이라는 점을 감안하면 가독성을 높이면서도 언어유희를 살릴 수 있는 번역 전략인 것으로 판단된다.

4.2 언어유희 번역사례 분석에 대한 논의

지금까지 예시(1)-(12)에 제시한 번역사례를 토대로 살펴본 내용들을 종합해 보면 아동을 대상독자로 하는 TT1-TT3과 성인(청소년이상)을 대상독자로 하는 TT4-TT6에서 독자층을 기준으로 한 번역전략의 차이는 크게 눈에 띄지 않는다. 그러나 텍스트 자체가 설정하고 있는 목적, 즉 정보전달과 가독성의 제고라는 측면에서는 언어유희를 번역하는데 있어 번역가가 취하는 전략에 차이가 있음이 나타난다. TT2와 TT3은 모두 대상독자가 초등학생이고, 논술 대비용이라는 공통적인 목적을 가지고 있다. 그러나, TT2는 가독성 제고에 초점을 맞추고 있고, TT3은 정보전달에 초점을 둬으로써 언어유희의 번역 전략은 매우 다르게 나타난다. TT3의 언어유희 번역 전략은 오히려 성인독자를 대상으로 하는 TT6과 비슷한 양상을 보여 거의 모든 언어유희 사례에 대하여 자세한 설명을 곁들이는 전략을 취하고 있다. 특히, TT3의 경우 언어유희가 발생한 어휘 대부분에 대하여 영문 표기를 병행함으로써 정보 전달에 많은 비중을 두고 있음을 알 수 있다. 이는 TT3이 아동논술 대비용이라는 목적 하에 정확한 ST의 정보를 전달한다는 데에 주안점을 두고 있기 때문이며, TT6은 주식 완역본이라는 목적을 가지고 있기 때문인 것으로 생각해볼 수 있다. TT2의 경우 TT3과 마찬가지로 대상독자가 동일하지만 가독성을 더 중요한 목적으로 상정하고 있기 때문에 각각의 언어유희 사례에서 문맥을 우선시하는 번역전략이 발견된다. TT4와 TT5는 성인(청소년 이상)을 대상으로 하는 텍스트로 가독성을 중시하는 유형의 번역전략을 보여 준다. 이와 같이 TT가 목표로 하는 바가 무엇인가에 따라 번역가가 택하는 번역전략은 각각 다르게 나타남을 알 수 있었다.

지금까지 예시를 통해 살펴본 결과를 종합해보면 언어유희의 번역을 위해 번역가가 택하는 번역전략은 크게 세 가지로 대별해볼 수 있다.

- 가. ST의 언어유희가 TT의 언어유희로 재구성되는 경우
- 나. ST의 언어유희가 삭제되고 의미만 해석되는 경우
- 다. ST의 언어유희가 번역가의 주석을 통해 설명되는 경우

이론적으로는 ST의 언어유희가 TT에서 동일하게 번역되는 경우를 상정해볼 수

있을 것이나 본 논문의 분석대상을 통해서도 그 예를 찾지 못하였다. 위에 언급한 세 가지 방식 중에서 번역가들이 가장 빈번하게 사용하는 전략은 세 번째, 주석을 통한 언어유희의 설명이었다. 이 방식은 ST의 의미를 훼손하지 않으면서 독자들에게 충실한 정보를 전달하고, 동시에 주석을 통해 언어유희가 발생하였던 지점임을 알릴 수 있다는 장점을 가지고 있다. 그러나, 지나치게 주석에만 의존하는 번역 전략을 택할 경우, TT의 독자들은 ST에서 의도했던 언어적 재미를 느낄 수 있는 기회를 박탈당하게 될 것이다. 번역가는 ST의 언어유희를 TT에서 그대로 번역해낼 수는 없다 하더라도 TT의 고유한 언어유희로 재구성하려는 노력을 기울여야 할 필요가 있을 것이다.

5. 맺음말

지금까지 언어유희의 번역에 대해서는 대부분 번역 불가능성 혹은 문제점 등과 같이 ‘비관적’인 관점에서 접근해왔다. 물론, 최소한 두 개 이상의 언어와 그 언어들이 사용되는 공동체의 문화를 다루어야 하는 번역은 결코 쉬운 작업이 아니다. 그러나 그럼에도 불구하고 번역은 이루어져왔고 현재에도 이루어지고 있으며, 인류의 역사가 지속되는 한 앞으로도 끊임없이 번역은 이루어질 것이다. 그러므로 이제는 번역의 가능성 혹은 불가능성, 번역의 좋고 나쁨을 따지는 이분법적 논의에서 벗어나 번역이 이루어지는 그대로의 양상을 관찰하고, 그 속에서 일관된 규칙을 찾아내려는 노력이 필요할 것이다. 본 논문에서는 번역가들에게 가장 큰 어려움을 안겨주는 요소 중 하나인 언어유희의 번역이 실제 번역 텍스트에서 어떤 양상으로 나타나는가를 관찰하는 데에 주요 목적을 두고 『이상한 나라의 앨리스』번역본 여섯 종을 분석하였다. 분석 결과, 대상독자나 시기에 관계없이 텍스트가 수행하고자 하는 구체적인 목적이 무엇인가에 따라 언어유희의 번역을 위해 번역가가 택하는 중개전략이 달라짐을 알 수 있었다. 또한 한 가지 아쉬웠던 것은 대부분의 번역에서 TT에 맞는 언어유희의 재구성보다는 주석에 의존하는 방식을 주로 사용하고 있다는 점이었다. 본 연구는 분석대상 텍스트의 유형이 제한적이고 언어유희의 제현상에 대한 종합적인 분석이 이루어지지 못했다는 자체적인 한계점을 안고 있으나, 언어유희의

번역에 대해서 번역의 가능성, 혹은 불가능성에 대한 이분법적 논의에서 벗어나고자 하는 작은 시도라는 점에 그 가치를 두고자 한다.

참고 문헌

- 김순영a. 2007. 「번역 시기별, 텍스트 목적별로 본 문화적 표현의 번역: 이상한 나라의 앨리스를 중심으로」. 『봄 학술대회 발표논문집』. 한국번역학회, 37-40.
- 김순영b. 2007. 「문학작품에서의 고유명사의 번역」. 『통번역교육연구』 5-1, 5-18.
- 성승은. 2005. 「대상독자의 차이에 따른 번역전략 연구」. 『국제회의통역과번역』 7-1, 1-19.
- 신지선. 2005. 「아동문학 번역시 스크포스 이론의 적용」. 『번역학연구』 6-2, 125-139.
- 한혜정. 2006. 「여기서 어느 길로 가야 하는지 말해줄래?: ‘앨리스’의 언어유희와 문화차이 번역 사례연구」. 『창비어린이』 봄-12, 42- 56.
- Delabastita, D. 1996. “Wordplay and Translation,” in *The Translator* 2(2), 127-139.
- Kibbee, D. 2003. “When Children’s Literature Transcends It’s Genre: Translating Alice in wonderland,” in *Meta* 48(1-2), 307-321.
- Nord, C. 2003. “Proper Names in Translations for Children,” in *Meta* 48(1-2), 182-196.
- Oittinen, R. 2000. *Translating for Children*. New York: Garland Publishing Inc.
- O’Sullivan, E. 2003. “Narratology meets translation studies, or, the voice of the translator in children’s literature,” in *Meta* 48(1-2), 197-207.
- Toury. G. 1978, “The Nature and Role of Norms in Translation,” in L Venuti (ed. 2000). London and New York: Routledge.
- Weissbrod, R. 1996. “Curiouser and Curiouser’: Hebrew Translation of

Wordplay in 'Alice's Adventures in wonderland'," in *The Translator* 2(2), 219-234.

분석대상 텍스트

- 김성렬. 1983. 『이상한 나라의 앨리스』. 범우사르비아문고.
김진섭. 2006. 『이상한 나라의 앨리스』. 지경사.
심상우. 2005. 『이상한 나라의 앨리스』. 계림.
이동민. 1993. 『이상한 나라의 앨리스』. 소담출판사.
이희복. 1966. 『이상한 나라의 앨리스』. 어문각.
최인자. 2005. 『이상한 나라의 앨리스 거울 나라의 앨리스』. 북폴리오.

[Abstract]

Translation of Wordplays in Alice

Kim, Soonyoung
(Dongguk University)

Puns or wordplays present the trickiest difficulties for translators—so much so that people often refer to them as “untranslatable.” This paper does not deal with the long-standing arguments on the dichotomy between translatability and untranslatability of puns or wordplays. Instead, the main focus is observing how the puns or wordplays in source texts are reproduced in target texts through the mediation of translators. In order to situate the research into perspective, I begin with the review of previous studies. For theoretical background, I examine Delabastita (1996) and adopt his classification of puns and pun translation—homonymy, homophony, homography, and paronymy.

Then six Korean translations of Lewis Carroll’s *Alice’s Adventures in Wonderland* are examined for their treatment of puns. The texts included three translations done for children and three for adults. They were also selected according to publication date and span the period from the earliest to most recent texts. Of the four different types of pun proposed by Delabastita, I focus on the translation of homonymy and homophony, which were most widely used in the source text. As a result of the analysis, three different ways of translating puns were found. The analysis shows that the mediating strategy or translation strategy is decided by the purpose of the target texts.

▶ Key Words: mediation, puns, translation strategy, wordplays

김순영

동국대학교 영어영문학부 조교수

kimsy@dongguk.edu

관심분야: 번역학 (번역이론)

논문투고일: 2007년 10월 27일

심사완료일: 2007년 11월 26일

게재확정일: 2007년 12월 15일