

화면해설(audio description)에서의 객관성 개념 분석: 지침, 연구자, 작가의 관점을 중심으로*

이 상 빈
(한국외대)


1. 머리말

화면해설은 “시각장애인들을 위해 [시청각] 프로그램 인물들의 행동, 의상, 몸짓 및 기타 장면의 상황변화 요소들을 [프로그램 내에서] 음성으로 설명하는 서비스”(방송통신위원회 2016: 23)로, 쉽게 말하면 영상물의 이미지를 구술언어로 번역하는 과정이나 그 결과물을 의미한다. 화면해설은 영화의 시각기호를 문자 및 음성기호로 전환하는 기호 간 번역이며, 프로그램 본연의 소리(예: 등장인물의 대사)와 겹치지 않아야 하기 때문에 자막번역과 마찬가지로 시공간적 제약을 받는 번역이다(Fryer 2016). 화면해설에서의 (유형적 형태의) 원문은

* 본 논문은 2017년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구이다 (NRF-2017S1A5A2A01024076). 또한 본 논문은 2019학년도 한국외국어대학교 교내 학술연구비 지원을 받아 작성되었다.

(동)영상 텍스트이므로 본연적 의미의 번역보다도 다양한 해석을 수반한다. 가령, 아래 <그림 1>의 영화장면을 번역하는 방법은 수없이 많을 것이다.

<그림 1> 영화 「사랑의 가위바위보」(코오롱스포츠 2013)의 한 장면을 화면해설로 옮길 경우

	(1) 홀로 버스정류장 의자에 앉아 멍하니 있다.
	(2) 버스정류장에서 초점 없이 바닥을 보고 있다.
	(3) 손을 모은 채 멍하니 앉아 버스를 기다린다.

실제 화면해설: 굳은 얼굴로 버스정류장 의자에 가만히 앉아 있다.	

화면해설에 관한 연구는 전 세계적으로 볼 때 이미 상당한 수준에 이르렀다(Wilken and Kruger 2016: 251; Lee 2017: 14). 가령 최근 4년만 보더라도 *Audio Description: New Perspectives Illustrated* (Maszerowska et al. 2014), *Translating Audio Description Scripts* (Jankowska 2015), *An Introduction to Audio Description: A Practical Guide* (Fryer 2016), *Researching Audio Description: New Approaches* (Matamala and Orero 2016) 등의 단행본이 번역학 분야에서 출간되었고, *Across Languages and Cultures, Perspectives* 등의 학술지에서도 화면해설에 관한 논의가 눈에 띄게 늘어났다.¹⁾ 뿐만 아니라 관련 연구의 주제도 점차 다양해져서 최근에는 화면해설 방식이 영화감상에 미치는 영향(Ramos Caro 2016), 화면해설 이용자의 선호도(Chmiel and Mazur 2016) 등에 관한 실험연구도 확인된다.

이에 반해 화면해설에 관한 국내 연구는 미흡한 수준이다. 2019년 1월 초 현재, 화면해설을 직접적으로 다룬 논문의 수는 25개 정도(한국교육학술정보원 RISS 기준, <http://www.riss.kr>)에 불과하며, 그나마 연구 주제도 화면해설 텍스트 그 자체에 있기보다는 ‘화면해설 서비스’(이영희·심홍식 2018), ‘제작비용’(오윤진·김정호·조성재 2012), ‘제도적 현실’(이재진·이영희 2015), ‘적용기술’

1) 학술지 *Perspectives*의 경우 특별호를 통해 이미 화면해설을 다룬 바 있으며, 라우트리지(Routledge) 사이트에도 화면해설과 관련된 논문이 110개 이상 존재한다(2018년 말 기준). 또한 *Linguistica Antverpiensia, New Series: Themes in Translation Studies*에서는 화면해설 등에 관한 특별호(2019년 말)를 발행할 예정이다.

(나준기 2015) 등과 같이 텍스트 외적인 요소가 대부분이다(cf. 김혜원·이지은 2013; 이영희 2014; 유승관·김정희 2015). 특히 화면해설을 번역학의 관점에서 다룬 연구는 이상빈(Lee 2017)이 거의 유일한 것으로 확인된다. 이러한 학술적 공백은 시각장애인에 대한 저작물 접근법이 개선되고 화면해설방송의 편성비율이 지속적으로 상승하고 있는 최근의 상황을 감안할 때 개선이 시급해 보인다(이재진·이영희 2015).²⁾

이러한 배경 하에 본 연구는 화면해설 실무의 난제이자 핵심개념인 객관성(objectivity)을 탐구한다. 객관성이란 간단히 말해 화면 정보를 ‘자의적으로’ 해석하지 않고 ‘보이는 대로만’ 묘사해야 한다는 뜻이다(객관성 개념에 대해서는 본문에서 자세히 살펴본다). 객관성은 화면해설의 내용과 표현방식을 결정할 때 지켜야 할 제 1원칙으로, 일반 번역(translation proper)의 충실성이나 정확성과도 비교되는 개념이다. 문제는 화면해설 실무에서 객관성을 지키기가 매우 어렵다는 점이다. 특히 인물심리를 표현하는 경우 화면정보만으로는 객관적 해설이 쉽지 않고, 인물대사 간 공백이 짧은 상황에서는 객관적 해설이 현실적으로 불가능할 때도 있다. 객관성 규정에 따르면 인물 X의 심리는 “초콜릿 우유를 좋아한다”와 같이 직접적으로 표현해서는 안 되며 “초콜릿 우유를 마시며 입술을 핥고 있다”(ACB 2010: 17-8) 등으로 묘사해야 한다.

국내 화면해설 영화의 경우 주관적 해설로 간주할 수 있는 사례를 어렵지 않게 찾을 수 있다. 예를 들면 <그림 2>의 (가)에서는 여자 주인공의 표정과 심리를 “그 모습[마주한 남자의 모습]이 귀여운지 수줍게 미소를 지으며 ...”로 번역했고, (나)의 경우에는 “유진이 ‘뜨악’해하며 억지 미소를 지어 보인다”로 표현했다. 그렇다면 이러한 묘사는 화면(+음성) 정보에만 기초한 객관적 해설로 볼 수 있는가? 그렇지 않다면 여자 주인공의 심리를 객관적으로 재현할 수 있는 작법(作法)은 무엇인가? 화면해설에서의 객관성 문제는 화면해설 연구자나 실무자 사이에서 오랫동안 논쟁의 대상이 되어 왔다.

2) 장애인방송 제작 및 편성 등 장애인 방송접근권 보장에 관한 고시에서는 “지상파방송의 경우 향후 3~4년 이내에 화면해설방송의 편성비율을 10%까지 상향하고, 나아가 화면해설서비스의 사각지대였던 유료방송 영역으로까지 확장할 것을 요청하고 있다”(유승관·김정희 2015: 154).

<그림 2> 영화 사랑의 가위바위보의 화면해설 예시(코오롱스포츠 2013)



본 논문의 연구질문은 다음과 같다.

- A: 화면해설의 객관성에 관해서는 어떠한 관점이 존재하는가?
 - A1: 화면해설지침(guidelines)은 객관성을 어떻게 규정하는가?
 - A2: 화면해설연구자는 객관성을 어떻게 설명하는가?
 - A3: 화면해설작가는 객관성을 어떻게 인식하는가?
- B: 화면해설지침, 연구자, 작가의 관점은 어떻게 비교·정리할 수 있는가?
- C: 앞서 확인한 내용은 국내 화면해설분야에 어떤 의미를 갖는가?

필자는 연구질문 A를 해결하기 위해 다각화 방식을 활용하였다. 우선 A1, A2에서는 인터넷 학술자료, 전문서적, 연구논문 등을 수집해 분석하였고, A3에서는 전문 화면해설작가와 인터뷰를 통해 실무자의 관점을 도출하였다. 또한 B를 위해서는 A1~A3에서 파악한 내용을 종합 정리하였고, C의 경우에는 분석 결과를 국내 상황에 접목하여 논의의 확장을 시도하였다.

2. 본론

2.1 객관성에 관한 다양한 관점

본 절에서는 화면해설지침, 화면해설연구자, 화면해설작가로 나누어 객관성에 관한 관점을 다각도로 살펴본다.

2.1.1 화면해설지침에서의 객관성 개념

화면해설지침에 관한 개략적인 연구는 이미 라이 외(Rai et al. 2010), 비트너(Bittner 2012) 등이 수행한 바 있다. 따라서 본 논문에서는 선행연구에서 면밀히 다루지 못한 내용에 초점을 맞추고자 한다. 또한 내용 면에서 차별성을 갖춘 지침(영국, 미국, 프랑스, 폴란드, 유럽연합, 아일랜드의 지침)을 선정해 객관성의 개념을 상세히 살펴볼 것이다.

(1) 화면해설을 위한 독립텔레비전위원회의 가이드라인(ITC's Guidance on Standards for Audio Description, 2000): 독립텔레비전위원회(Independent Television Commission, ITC)는 2003년까지 영국의 상업방송서비스를 규제하던 기관이다. 독립텔레비전위원회가 제시한 객관성 관련 규정은 다음과 같다.

화면해설작가는 자신의 의견을 표현하거나 사건을 해석해서는 안 된다. 화면해설은 [화면 속에서] 무슨 일이 벌어지고 있는지를 명확히 설명하기 위한 것이다. (a)하지만 약간의 추가 설명이 도움이 될 수도 있다 ... 미국에서는 보이지 않는 정보를 제시하거나 추가하는 것을 지양한다. “인물이 화가 났다”라고 직접적으로 기술하지 말고 인물의 행동을 묘사함으로써 시각장애인이 그 행동의 의미를 파악하도록 하라. (b)영국의 연구 결과에 따르면 설명을 더한 화면해설은 시각장애인의 판단 능력을 무시하거나 지나치게 해석적이지 않는 한, 도움이 될 수 있다(ITC 2000: 15, 강조는 필자의 것).³⁾

독립텔레비전위원회의 지침은 세 가지 특징을 갖는다. 첫째, 밑줄 친 (a), (b)에서 확인할 수 있듯이, 이 지침은 영국이 미국보다 주관성을 용인하고 있음을 시사한다. 둘째, 무조건 객관성을 고집하지 않고, 작가의 추가 설명이 시각장애인에게 도움이 될 수 있다고 지적한다. 셋째, 주관성을 인정하면서도 작가의 중재적 역할이 제한되어야 한다고 주장한다. 예컨대 (b)에서 엿볼 수 있듯이 화면해설작가는 화면에 없는 정보를 추가할 때 그 정보가 시각장애인이 스스로

3) 본 논문에서는 인용문이 길더라도 가급적 그대로 보여주고자 한다. 왜냐하면 지침 내용이 연구목적상 그 자체로 중요하며, 세부 내용은 향후 지침 제작 및 연구에 활용될 수도 있기 때문이다.

파악할 수 있는 정보인지를 확인해야 하고 그 정보가 지나치게 주관적인지를 자문해야해야 한다.

(2) 미국화면해설연맹의 화면해설지침 및 화면해설작가를 위한 행동강령(Audio Description Coalition's Standards for Audio Description and Code of Professional Conduct for Describers, 2008): 미국의 화면해설연맹(ADC)은 화면해설의 모범사례와 기준을 마련하기 위해 지난 2006년에 조직되었다. 이 연맹이 제안한 객관성 규정은 다음과 같다.

- 시각장애인이 직접 판단하고 결론내릴 수 있도록 하라. 화면의 내용을 편집·해석·설명·분석해서는 안 된다. 시각장애인을 “도우려는” 일체의 노력을 하지 말라.
- 어떤 인물이 화가 난 상태를 표현하기 위해서는 그러한 판단을 가능케 한 것, 예컨대 인물의 चे스처나 표정을 묘사해야 한다. 인물의 기분, 동기(motive), 추리(reasoning) 등과 관련된 내용은 눈에 보이지 않기 때문에 묘사의 대상이 아니다.
- 가치판단을 유도하지 않는 형용사와 부사를 사용하라. 또한 주관적 해석의 여지가 없는 형용사와 부사를 사용하라. 예를 들어 형용사 “아름다운”(beautiful)은 “추하지 않다”(not ugly) 정도의 의미만을 갖는다. [...] 결론에 이르게 한, 관찰 가능한 것을 묘사하라(ADC 2008: 2).

위 지침 역시 세 가지 특징을 보인다. 첫째, 앞서 살펴본 독립텔레비전위원회와는 달리 주관성을 허용하지 않는다. 특히 주관성의 가능한 형태들, 예컨대 “편집”, “해석”, “설명”, “분석” 등을 일일이 언급하면서 다른 국가·기관의 지침보다 객관적 해설의 절대성을 강조한다. 둘째, 독립텔레비전위원회와는 달리 시각장애인을 “도우려는” 일체의 노력을 금한다. 즉, 화면에서 직접적으로 추출할 수 없는 내용은 시각장애인의 이해나 감상에 도움이 되더라도 화면해설에 포함시킬 수 없다. 셋째, 인물묘사를 위한 일반적 표현, 가령 ‘아름답다’, ‘섹시하다’, ‘잘생겼다’ 등의 사용을 금지하고 있다. 이 지침에 따르면 ‘아름답다’라는 개념은 사람마다 다르기 때문에 ‘아름답다’가 객관적으로 해석되기 위해서는 “추하지 않다” 정도로 표현되어야 한다.

(3) 프랑스 화면해설현장(French Audio Description, 2008): 앞서 살펴본 두 지침과 달리 프랑스 화면해설현장(FAD)은 객관성과 관련하여 구체적인 내용을 제시하지 않는다.

화면해설은 화면해설작가의 감정을 시각장애인에게 강요하는 것이 아니라 시각장애인의 감정을 자극하도록 객관적으로 작성되어야 한다. 화면해설은 정확해야 하며 ‘인물’, ‘장소’, ‘시간’, ‘행위’라는 네 가지 정보를 포함해야 한다. 화면해설작가는 시각이미지를 해석하지 말고, 있는 그대로 묘사해야 한다(Morisset and Gonant 2008: 2).

위 인용문에서 추측할 수 있듯이 프랑스 화면해설현장은 일부 국가·기관의 지침처럼 원론적 수준의 규정만을 제시한다. 즉, 객관성과 관련해서는 ‘작가의 감정을 전달하지 말 것’, ‘시각장애인이 감정을 느낄 수 있도록 할 것’, ‘시각이미지를 해석하지 말 것’ 등만을 지적한다.

(4) 화면해설 – 언어를 통한 그림. 영상물 제작을 위한 화면해설 지침(Audio Description. A Picture Painted with Words. Standards for Creating Audio Descriptions to Audiovisual Productions, 2010): 2006년부터 민간분야를 중심으로 본격적인 화면해설 서비스를 제공한 폴란드는 관련지침을 매우 상세하게 마련하였다(Jankowska 2015: 9). 폴란드 지침 가운데 객관성과 관련된 내용을 일부 소개하면 다음과 같다.

화면해설의 3대 황금률은 다음과 같다.

1. 화면에 보이는 것만을 묘사하라.
2. 인물에 대해 해석하지 말라.
3. 대화중에는 해설하지 말라. 단, 묘사할 장면이 매우 중요하다면 예외도 가능하다(Szymańska and Szymańska 2010: 22).

화면해설작가는 등장인물과 관련해 자신의 생각을 표현해서는 안 된다. [...] 인물에 대한 종합적 평가, 예를 들면 “잘생겼다”, “섹시하다”, “우아하다”, “아름답다”, “친절하다” 등의 표현은 금해야 한다. 화면해설작가는 인물의 체격, 키, 표정, 머리, 눈, 코, 입, 옷 등을 묘사함으로써 시각장애인이 해당 인물에 대해 스스로 판단할 수 있도록 해야 한다. [...] 인물의 감

정 상태도 직접적으로 표현해서는 안 된다. 감정 상태는 “얼굴을 찌푸리다”, “입술을 깨물다”, “주먹을 쥐다”, “활짝 웃다”, “입을 벌리다”, “눈을 깜빡거리다” 등으로 표현해야 한다. 시각장애인은 인물 행위를 통해 인물의 [감정]상태를 파악하려고 한다. [...] 또한 표정을 묘사할 때는 시각장애인이 맥락을 파악할 수 있도록 해야 한다 ... 표정의 의미는 맥락에 따라 결정된다(Szymańska and Szymańska 2010: 31-32, 강조는 필자의 것).⁴⁾

폴란드 지침은 이전의 다른 지침과 비교해볼 때 상세한 예시를 담고 있다. 특히 인물심리를 표현하는 방법과 관련해서는 다양한 예문이나 어절을 제시하여 지침이 추상적 차원에 머무르지 않고 현실 세계의 특징을 좀 더 반영할 수 있도록 했다. 이 지침의 특징은 밑줄 친 부분에서도 확인할 수 있듯이 인물의 감정 묘사를 맥락 정보와 연결했다는 점이다.

(5) 미국시각장애인협회의 화면해설 가이드라인 및 모범관행(American Council of the Blind’s Audio Description Guidelines and Best Practices, 2010): 미국시각장애인협회(ACB)는 1961년 설립된 시각장애인 권익집단으로, 각 주에 지부를 두고 있는 대형 조직이다. 시각장애인협회가 제시한 객관성 지침은 다음과 같다.

능력 있는 화면해설작가는 이미지의 시각적 측면을 객관적으로 기술할 줄 아는 사람이다. 주관적 견해나 가치판단은 방해가 될 뿐이다. 주관적 견해나 가치판단은 작가의 해석일 뿐 불필요한 요소에 해당한다. (a) 시각장애인이 객관적으로 표현된 해설을 듣고 스스로 판단할 수 있도록 하라. (b) 이러한 관점에서 “그는 화가 났다” 또는 “그녀는 기분이 상했다”라고 말하는 것보다 “그는 주먹을 불끈 쥐었다” 또는 “그녀가 울고 있다”라고 말하는 것이 좋다. 객관적으로 해설할 줄 아는 작가는 “그건 꿈이다”, “그녀는 죽는다”라는 표현 대신에, “조안은 하얀 안개 속에서 발을 지나가고 있다”, 또는 “머리가 뒤로 젖혀지고 눈이 감긴다”라고 묘사한다. 화면해설작가는 <감정·추리>와 <감정·추리와 관련된 신체적 특징>을 구분할 줄 알아야 한다. [...] 가령, “조한은 초콜릿 우유를 좋아한다”라고 표현할 것이 아니라 “조한은 초콜릿 우유를 마시며 입술을 핥고 있다”라고 표현하는 것이 바람직하다(ACB 2010: 17-8).

4) 인용문(원문: 폴란드어)은 필자가 구글번역을 활용해 포스트에디팅한 것이다.

위 (a)에서 엿볼 수 있듯이 시각장애인협회의 규정은 미국 화면해설연맹지침, 프랑스 화면해설현장, 폴란드 지침 등과 마찬가지로 시각장애인의 독립적 판단 능력을 중시하면서 작가의 주관적 해석을 경계한다. 또한 (b) 이하에서 확인할 수 있듯이 객관적 표현의 예시를 다수 제시함으로써 지침 내용이 추상적 차원에 머무르지 않도록 했다. 앞서 독립텔레비전위원회(영국)와 화면해설연맹(미국)의 사례에서도 보았듯이 미국은 유럽에 비해 객관성을 보다 강조하고 주관성을 덜 용인하고 있다.

(6) 화면해설: 시각장애인의 삶을 위한 접근성 확보(Audio Description: Lifelong Access for the Blind, 2011-2014): ADLAB은 유럽연합이 화면해설 지침을 수립·개선하기 위해 지원한 대규모 연구 프로젝트이다. 이 프로젝트가 제시한 객관성 지침은 다음과 같다.

“객관성”은 여러 화면해설지침에서 찾아볼 수 있는 목표이다. [...] 어떤 두 사람이 같은 영화를 봤다 하더라도 실제로는 같은 영화를 본 것이 아니다. 이는 시각장애인의 경우에도 마찬가지다. 왜냐하면 시각장애인도 비장애인처럼 서로 다른 존재이기 때문이다. 화면해설도 작가의 해석에 의존하기 때문에 항상 어느 정도는 주관적일 수밖에 없다. [...] 인물의 주변 환경, 그 인물에 대한 주변인의 반응, 특정 영화기법의 사용 등이 해당 인물에 대해 무엇을 알려주고 있는지를 파악해야 한다. 가령 등장인물의 집에 모든 물건이 세심하게 정돈되어 있음을 묘사하면서 그 인물이 사소한 부분에도 집착하는 사람임을 알려줄 수 있다. 먼저 어떤 요소를, 어떻게 설명할지 결정해야 한다. 어떤 여자가 “아름답다”라고 표현하는 대신에 그녀에 대한 주변 남자들의 태도를 묘사해도 된다(Remael, Reviers and Vercauteren, n.d. 강조는 필자의 것).

위 인용문이 보여주듯이 ADLAB은 인물묘사의 객관성을 강조하면서도 주관적 해석의 가능성을 열어두고 있다. 특히 밑줄 친 부분은 영상에 대한 작가의 해석이 저마다 다를 수 있고 동일한 화면해설이라 할지라도 수용자(시각장애인)의 이해나 감상이 서로 다를 수 있음을 보여준다. 즉, 주관성을 화면해설의 생산뿐만 아니라 소비 단계에서도 인정하고 있다.

(7) 유니버설디자인센터 가이드라인(Guidelines by the Centre for Excellence in Universal Design, 2014): 유니버설디자인센터(CEUD)는 아일랜드 장애인청(National Disability Authority)이 설립한 장애인 권리 증진 기관이다. 이 센터가 제시한 객관성 규정은 아래 발췌문에서도 엿볼 수 있듯이 객관성에 관한 구체적인 상황을 제시하며 객관성-주관성에 대한 새로운 시각을 소개한다.

다음 상황을 가정해보자. 어떤 연극 주인공이 표정이나 몸짓만으로 플롯 전개에 매우 중요한 감정을 표현하고 있다. 화면해설의 ‘황금률’에 따르면 이러한 경우에는 “화가 난”(angry) 또는 “수상쩍어하는”(suspicious) 등의 단어를 사용해 주인공의 감정 상태를 표현해서는 안 되며 “주먹을 쥐다” 또는 “얼굴을 찡그리다” 등으로 표현해야 맞다. 문제는 표정이나 몸짓은 그 의미가 다층적으로 해석될 수 있다는 점이다. 눈으로 직접 보고 얻을 수 있는 정보를 말만으로 표현하기란 쉽지 않다. (a)주먹을 쥔 사람은 화가 난 상태일 수도 있고 겁에 질린 상태일 수도 있다. 또한 얼굴을 찡그린 사람은 수상쩍어하는 상황일 수도 있고 혼란스러운 심정일 수도 있다. 찡그린 얼굴을 보면 그 표정이 당황했을 때 나온 표정인지 아니면 의심스러운 상황에서 비롯된 것인지를 구분할 수 있다. 하지만 둘 중에 어느 하나를 선택해 말한다면 그 선택은 작가의 해석일 수밖에 없다. 인물의 표정을 단순히 “찡그리다”로 표현하면 시각장애인이 잘못된 해석을 내릴 수 있다. 이러한 가능성은 다양한 문맥정보를 활용해야만 상황을 이해할 수 있는 경우 더욱 커진다. 모든 문맥정보를 해설하는 것은 불가능하다. 어떤 경우에는 시각장애인이 서로 다른 해석을 할 수 있도록 잘못된 문맥정보를 의도적으로 흘리기도 한다. (b)상황이 이처럼 복잡한 경우에는 지침을 어떻게 따라야 할지 판단하기가 쉽지 않다. 그렇다고 해서 지침을 무시하라는 뜻은 아니다. 분명한 점은 시각장애인이 작가의 해석을 원하지 않는다는 사실이다. 시각장애인은 자신이 직접 판단하기를 원하며, 바로 이 점이 논의의 핵심이다. 지침은 일반적인 원칙만을 제시한다. 여기서 말하는 일반적인 원칙이란 시각장애인의 판단과 해석은 화면해설작가가 결정할 일이 아니라는 점이다. 위와 같은 난제를 다루는 이야기말로 화면해설을 과학이 아닌, 창조적 예술로 만드는 본질이다. (c)화면해설은 지침을 통해 풍요로워지고, 화면해설작가의 경험과 시각장애인의 피드백을 통해 정교해진다. 화면해설은 명확한 규정 속에 담을 수 있는 과학이 아니다(CEUD 2014, 강조는 필자의 것).

이 지침에서는 세 가지 사항에 주목할 필요가 있다. 첫째, (a)에서 확인할 수 있듯이 객관적으로 보이는 표현도 상황에 따라서는 주관적으로 해석될 수 있다. 특정 몸짓이나 얼굴표정은 하나의 의미만을 갖는 것이 아니며, 몸짓과 표정을 정확히 해석하기 위해서는 문맥정보를 종합적으로 고려해야 한다(이처럼 최근의 지침들은 문맥정보를 객관성의 판단 기준으로 제시한다). 둘째, 지침에 대한 현실 세계의 관점이 명시적으로 나타났다. (b)에서 확인할 수 있듯이 화면해설지침은 객관성에 관한 기본 방향만을 제시하기 때문에 다양한 조건이 수반되는 실무에서는 객관성을 실천하기가 쉽지 않다(하지만 위 인용문은 지침의 원칙을 경시하거나 시각장애인의 관람권을 무시해서는 안 된다고 주장한다). 셋째, (c)가 보여주듯이 화면해설은 본연적으로 객관적이지 않다. 화면해설과 관련된 문제는 지침만으로 해결할 수 없으며, 지침으로 해결할 수 없는 문제들은 작가의 경험과 노하우 나아가 시각장애인의 피드백을 통해 해결해야 한다. 결국 유니버설디자인센터의 지침은 객관성 규정, 나아가 화면해설지침의 한계를 냉철히 인식하고 그 한계를 보완할 수 있는 방향을 소개했다는 점에서 의미가 크다.

(8) 일본, 중국, 한국: 필자가 확인한 바에 따르면 한·중·일 3국은 일반인에게 공개 가능한 공식 지침이 없는 상황이다. 일본은 1983년 세계 최초로 화면해설 서비스를 제공했음에도 불구하고 상세한 기관 지침을 제정해 공식적으로 발표·공유하지 않고 있다(Martínez Sirés 2016: 40; Fryer 2016: 15). 다만 원론적 수준인 규정이 시청각미디어번역아카데미(Visualmedia Translation Academy)와 같은 기관에 제시되어 있고, 개별 작가가 화면해설 가이드라인을 제작해 비공식적으로 활용하고 있을 뿐이다(예: 마츠다 2012).⁵⁾ 중국과 홍콩의 경우에는

5) 마츠다 다카코는 인물의 심리묘사와 관련하여 다음과 같은 조언을 한다(2012: n.p.). 등장인물의 감정을 주관적으로 표현하는 것은 옳지 않다. 낙담하고 → 어깨를 축 늘여 뜨리고, 동요하고 → 시선을 피하고. 이와 같이 본인이 아니면 알 수 없는 감정의 영역에는 들어가지 말고 객관적으로 알 수 있는 동작과 몸짓으로 설명해야 한다. 다시 말하면 ‘보이는 것을 본대로’라는 법칙이 여기에도 적용된다. 이렇게 말하면서도 최근에 나도 이런 실수를 하고 있었다. ‘슬픈 표정을 하고 있는 XX’. 구체적으로 확실하게 알려주는 움직임이 얼굴로 나오지 않아, 그냥 ‘XX한 표정’이라고 했으니 세이프라고 할 수 있을까. 그래서 나는 감정표현에 대해서는 평소에 ‘표현노트’를 만들

화면해설서비스와 관련된 법규도 상대적으로 부족한 상태이다(Leung 2015: 266; Sim 2017). 우리나라에서도 기관 내부용 지침이나 교육 자료가 존재하지만, 그 내용은 미국, 유럽 등의 경우와 달리 일반인에게 공개되지 않고 있다. 필자는 객관성 관련 규정을 얻기 위해 국내 화면해설 양대 기관인 한국시각장애인연합회와 배리어프리영화위원회에 협조를 구했지만 ‘공개하기 어렵다’ 또는 ‘확인해 줄 수 없다’는 취지의 답변을 받았다.⁶⁾ 필자가 접촉한 일부 작가들도 지침에 관한 내용을 직접 확인해주지는 못했다.

다만 일본, 중국 등에서는 시청각자료와 함께 화면해설 샘플을 제공하면서 화면해설작법을 간접적으로 설명하기도 한다.⁷⁾ 이를테면 마르티네즈 시레즈(Martínez Sirés 2016: 40-41)는 니혼라이트하우스(Nihon Lighthouse)가 공개한 화면해설을 다음과 같이 영역해 소개한다.

AD [화면해설]: Ann reaches out her hand (a)fearfully. She touches it a little but withdraws it immediately. [...] He slowly moves his hand closer to the Mouth. Ann watches over him (b)worriedly ... (강조는 필자의 것)

마르티네즈 시레즈에 따르면 앤(Ann)의 얼굴표정은 객관적으로 묘사되지 않고 단언적 어휘인 (b)“worriedly”로 표현되었다. 마찬가지로 (a)“fearfully”라는 어휘도 작가의 주관적 해석이 직접적으로 반영된 결과이다. 위와 같은 예시는 특별한 맥락이 없는 한, 미국 규정과는 상반된, 주관적 해설이다.

(9) 각 지침의 특징 요약: 앞서 살펴본 지침들은 객관성을 화면해설의 핵심 원칙으로 규정한다. 하지만 객관성-주관성의 대립, 객관성의 세부 내용, 주관성을 인정하는 정도 등에 있어서는 미묘한 차이를 보인다. 각 지침의 특징만을 요

어 사용할 표현을 조금씩 적고 있다. <슬프다>라면 ‘울음 섞인 목소리로/ 눈물을 머금고/ 울며/ 우는 얼굴로(울상으로)/ 눈을 적시며/ (눈물을) 주룩주룩 흘리며/ 훌쩍훌쩍’ 이렇게 백 개정도 쌓였다. 여유가 있을 때 준비해 둘 것을 권하고 싶다.

6) 두 기관은 답변 과정에서 매우 친절했으며 필요한 자료를 제공해 주기도 했다.

7) 미국 교육부의 지원을 받는 DCMP는 항목별로 간단한 규정만을 언급하고 그 규정과 관련된 구체적인 화면해설 샘플을 제공한다. 구체적인 자료는 다음 인터넷 주소에서 확인할 수 있다. http://www.descriptionkey.org/how_to_describe.html.

약하면 <표 1>과 같다.

<표 1> 화면해설지침에 나타난 객관성 개념의 특징

국가/기관/발행연도	주요 특징
영국독립텔레비전위원회 (2000)	<ul style="list-style-type: none"> • 영국과 미국의 차이를 언급(미국이 객관성을 보다 강조함) • 상황에 따라 화면에 없는 정보를 추가할 수도 있음
미국화면해설연맹 (2008)	<ul style="list-style-type: none"> • 주관적 표현을 일절 사용할 수 없음 • 시각장애인을 돕는 편집·해석·설명·분석도 허용하지 않음
프랑스화면해설현장 (2008)	<ul style="list-style-type: none"> • 객관성과 관련된 대원칙만을 언급(예: “작가의 감정을 전달 하지 말 것”, “시각이미지를 해석하지 말 것”)
폴란드화면해설지침 (2010)	<ul style="list-style-type: none"> • 얼굴표정은 맥락에 따라 그 의미가 달라짐 • 심리·감정 묘사와 관련하여 상세한 예시를 제시
미국시각장애인협회 (2010)	<ul style="list-style-type: none"> • 주관적 표현의 사용 가능성을 언급하지 않음 • 주관적 표현의 예와 그 대안이 되는 객관적 표현을 비교함
유럽연합 ADLAB (2011-2014)	<ul style="list-style-type: none"> • 주관적 표현의 사용 가능성을 명시적으로 언급(예: “화면해 설은 항상 어느 정도는 주관적일 수밖에 없다.”) • 동일한 화면해설도 시각장애인에 따라 달리 해석될 수 있음 (작가뿐만 아니라 수용자의 해석적 측면도 고려함)
아일랜드 유니버설디자인센터 (2014)	<ul style="list-style-type: none"> • 지침의 본연적 한계를 인정(“화면해설은 과학이 아니다”) • 지침을 경시해서는 안 됨(작가는 규정을 존중하되, 자신의 경험과 시각장애인의 피드백을 함께 고려해야 함)
아시아(한중일)	<ul style="list-style-type: none"> • 비교할만한 지침을 확인할 수 없음(지침이 없다는 뜻이 아니라 대표 기관에서 대중에게 공개한 공식 지침을 확인하기 어렵다는 뜻임)

2.1.2 화면해설연구자가 주장하는 객관성 개념

객관성에 관한 연구자의 관점은 다음과 같이 세 가지로 요약할 수 있다. 첫째, 객관성 규정과 마찬가지로 ‘보이는 것만을 언급해야 한다’는 입장이다. 스나이더(Snyder 2014: 43)에 따르면 화면해설작가는 “말하는 카메라 렌즈”와도 같아야 하며, 객관성을 지키기 위한 제 1원칙은 “WYSIWYS”(What you see is what you say) 즉, 눈에 보이는 것만을 해설하라는 것이다. 이러한 관점은 스나이더의 연구가 객관성을 보다 강조하는 미국을 겨냥했다는 점에서 당연해 보인다. 다만 그는 다음과 같은 인용문을 통해 ‘무엇이 객관적인 것인가?’라는 질문에 대해 의문의 여지를 남긴다.

- 우리는 사물을 있는 그대로 보지 않는다. 우리는 사물을 자신의 상황에서 바라본다.
- 우리가 보는 것들은 우리가 어떤 삶을 살아왔는지, 우리가 현재 어디에 있는지에 따라 다르게 나타난다.

국내에서는 스나이더(2014)의 관점보다 좀 더 유연한 태도를 보인다. 구체적으로 말하면, 객관성 규정을 제 1원칙으로 내세우면서도 실천 불가능한 상황이 존재함을 간접적으로 인정한다. 그래서 연구자 대부분은 “가급적 [지켜야 한다]”, “가능하면 [지켜야 한다]”, “비교적 [객관적인]” 등의 표현을 활용해 객관성 규정의 절대성을 축소한다. 가령 유승관·김정희(2015)는 “가능하면 화면(영상)을 거울처럼 묘사해야”한다고 주장한다. 특히 인물의 감정과 표정에 대해서는 “비교적 객관적으로 인지할 수 있는 것이기 때문에 가급적 보이는 대로 직접 표현해주어야 [하며], 등장인물의 감정을 주관적으로 표현하는 것은 좋지 않다”라고 설명한다. 송명희·김형곤·우남희·김정희(2017: 178)도 유승관·김정희(ibid.)와 마찬가지로 “가능하면 화면(영상)에 보이는 인물의 행동을 거울로 보는 것처럼 있는 그대로 묘사해야 한다”라고 지적한다(어쩌면 국내의 경우 ‘거울’이 객관성 규정의 기본 메타포일지도 모른다).

유승관·김정희(2015)의 연구는 외국 사례와 비교해볼 때 한 가지 흥미로운 점이 있다. 그들에 따르면 인물 표정을 효과적으로 표현하기 위해서는 “직접적으로 표현하기보다는 비유를 통해 간접적으로 묘사”(p. 82)하는 것이 좋다. 예를 들면 “마치 ~ 하다” 등의 표현(“화가 난 것을 주체하지 못하는 듯 몸을 부르르 떤다”, “벌레 씹는 표정”, “울먹일 듯한 얼굴”)은 주관성을 낮추면서도 심리를 효과적으로 묘사할 수 있는 방법이다(ibid.). 하지만 비유적 표현은 본연적으로 주관성과 해석을 내포하기 때문에 비유와 객관성이 양립가능한지에 대해서는 보다 심도 있는 논의가 필요하다.

보다 최근에는 오숙희(2018), 김정희(2018) 등이 인물묘사작법을 비교적 상세하게 설명한다. 예컨대 김정희는 주인공이 눈을 감았다 뜨는 장면에서 “천천히”라는 부사를 첨가하면 ‘무언가를 결심하는’ 주인공의 심리 상태를 간접적으로 전달할 수 있다고 주장한다. 또한 오숙희는 심리묘사의 객관성을 담보하기 위해 셔레이드(sharade)를 염두에 두어야 한다고 주장한다. 셔레이드란 “배우의

표정이나 동작을 통하여 인물의 성격, 심리, 인물이 처한 상황, 배경 속에 숨겨진 뜻을 급소를 찌르듯이 정확하게 표현하는 기법”(최상식 1997; 오숙희 2018: 86에서 인용)을 의미한다. 오숙희는 심리묘사작법과 관련하여 다른 국내 연구자들과 비슷한 관점을 취하고 있지만 아래 인용문에서 엿볼 수 있듯이 인물묘사작법을 영화, TV 다큐멘터리, 연극 등으로 나누어 설명한다는 점에서 다르다.

영화에서 언급한대로 인물의 내면심리는 화면해설 작가의 주관에 개입하기보다는 보이는 대로 표현해야 한다. [...] 그러나 다큐멘터리는 픽션인 영화와 달리 객관적 사실과 정보의 전달을 목적으로 하고 있어, 만족스럽게 심리묘사를 하지 못할 때가 많다. [...] TV 다큐멘터리의 화면해설에서 인물의 외양행동과 내면심리 등을 묘사할 때 기존 내레이션과 충돌하지 않도록 주의해야 한다(오숙희 2018: 118).

둘째, 일부 연구자들은 주관성의 수용 가능성을 인정한다. 이는 객관성의 규정적(prescriptive) 특성을 중시하면서도 화면해설의 현실적 제약을 숨기지 않는, 이른바 절충적 관점에 해당한다. 화면해설 연구의 대가인 프라이어(Fryer 2016: 164)는 “화면해설을 만들 때 논의할 때 객관적인 척하고 싶지 않다”라고 고백하면서, “시각장애인들이 [주관적 해설 때문에] 고민하는 상황을 만들고 싶지는 않지만 그렇다고 해서 화면해설이 [객관성을 지킨 결과] 무미건조해지는 것을 원치도 않는다”라고 지적한다. 또한 사르카우스카(Szarkowska 2015: 258)는 “이미지는 보편적이지 않기 때문에[문화적 요소를 포함하고 있기 때문에] 객관적으로 묘사하는 것이 불가능하다”라고 주장한다. 국내에서는 송명희 등(2017: 242)이 “화면해설작가는 일정 부분 창작적 표현을 할 수 있다”라고 주장하면서도 “주관적 창작과 객관적 묘사의 접점을 어떻게 설정하는가”의 문제는 해결하기 어려운 과제임을 인정한다.

일부 연구자들은 사용자(시각장애인) 실험을 통해 화면해설의 주관성이 사용자 측면에서 문제가 없음을 보여준다. 가령 처밀과 마주르(Chmiel and Mazur 2012)는 폴란드의 시각장애인들을 대상으로 한 실험에서 “she has dreamy eyes and smiles softly”와 같은 주관적 표현이 “(비교 가능한) 객관적 표현”보다 선호된다는 사실을 밝혀냈다. 또한 월작과 프라이어(Walczak and Fryer 2017)는 시각장애인 36명을 대상으로 “창의적인”(creative) 화면해설과 “객관적인/일반적

인”(standard) 화면해설을 비교한 후, 전자의 해설방식이 후자의 경우보다 수용자의 감정에 훨씬 더 큰 영향을 미치는 것으로 파악했다. 다만 이러한 실험연구는 참가자의 수가 적고 실험변수가 충분히 통제되지 않았다는 점에서 비판의 여지가 있다.

셋째, 일부 연구자들은 객관성 규정이 지나치게 구속적이라고 주장하면서 주관성을 매우 적극적으로 수용한다(Perego 2018: 122). 이는 명문화된 규정보다 작가의 영감, 관점, 가치, 경험 등을 강조하는 입장이며 특히 심리묘사에서 객관성-주관성의 이분법적 구분이 불가능하다는 논리이다. 예를 들어 버코터렌과 오레아로(Vercauteren and Orero 2013: 193)는 얼굴표정을 해석하고 묘사하는 것이 얼마나 어렵고 복잡한 것인지를 설명하면서 “그간의 규정은 [이와 같은] 핵심 문제에 대한 해답을 제시하지 못했으며 [...] 규정을 문자 그대로 받아들일 경우 화면해설의 결과가 이상과는 동떨어질 수 있다”라고 지적한다. 또한 클리즈(Kleege 2015)는 “절대적 객관성(absolute objectivity)이 가능하다거나 필요하다는 주장이 있는데 그러한 주장은 터무니없다”라고 말한다. 또한 그는 “시각장애인도 ‘마음의 눈’으로 [객관적인] 화면해설을 충분히 이해할 수 있다고 믿는 사람들이 있는데, 사실 나 같은 시각장애인에게 마음의 눈은 실제 눈만큼이나 효과적이지 않다”라고 고백한다.

최근에는 주관성과 객관성을 연속체(continuum)의 개념으로 보자는 주장이 점차 가시화되고 있다. 이는 마치 직역과 의역의 이분법이 번역 실무에서나 번역학 이론 내에서 설득력을 잃은 것과 유사하다. 예를 들면 베르물런과 이바네즈 모레노(Vermeulen and Ibáñez Moreno 2017: 138)는 “화면해설작가들은 객관성-주관성 척도(scale)를 고려해야 한다. 그러한 척도는 주관적이라는 인상을 주지 않으면서도 [...] 시각장애인들에게 지나치게 많은 정보나 잘못된 정보를 제공할 위험도 없앨 수 있다”라고 제안한다. 또한 크루거(Kruger 2010; Mazur 2018: 138에서 인용)는 인물의 감정을 단언적으로[주관적으로] 묘사한 해설을 “내레이션에 가까운”(more narrative) 해설로, 얼굴표정을 보이는 대로[객관적으로] 설명한 해설을 “묘사에 가까운”(more descriptive) 해설로 규정하면서, 두 가지 표현 방식을 모두 적극적으로 수용한다.

비슷한 맥락에서 일부 연구자들은 화면해설의 방식을 지침이나 규정만으로 한정지을 것이 아니라 “번역 전략”이나 “번역 방법”의 관점으로 해석해야 한다

고 믿는다. 가령 마주르(Mazur 2018)는 번역 전략의 관점에서 지침을 만들면 ‘객관성 vs 주관성’ 논란에서 자유로워질 수 있다고 지적한다. 즉 이국화(foreignization)와 자국화(domestication) 사이에도 다양한 번역 전략이 존재하는 것처럼 ‘화면해설 전략’이라는 관점을 가정하면 객관성 지침과 관련된 기존 논란을 근본적으로 해결할 수 있다는 것이다. 결국 마주르와 같은 학자들은 기술번역학(descriptive translation studies)의 철학과 마찬가지로 화면해설을 처방론적 관점(‘화면해설작가는 반드시 ~ 방법으로 번역해야 한다’)으로 보지 않는다. 그들은 현존하는 번역(화면해설) 현상을 있는 그대로 보여준 후, 다양한 조건과 상황을 고려하여, ‘상황 X에서 작가 Y는 방법 Z로 번역했다’ 등의 주장을 선호한다.

2.1.3 화면해설작가의 객관성 개념

필자는 객관성에 관한 전문작가의 관점을 도출하기 위해 국내 전문 화면해설작가 1인과 구조화된 인터뷰를 진행하였다. 본 연구 시점에서 국내 전문 화면해설작가의 수는 20명 정도에 불과하다(강내영 2017년 8월 23일 개인교신, 인터뷰 참가자와 관련된 본 연구의 한계는 맺음말에서 언급하도록 하겠다).⁸⁾

(1) 인터뷰 참가자: 인터뷰 참가자는 8년 이상 배리어프리영화위원회, 넷플릭스, 케이블 방송 등에서 활동한, 국내 최고 수준의 화면해설작가이다. 그는 한국영화아카데미, 시청자미디어센터 등에서 화면해설 교육을 맡아왔고, 국회를 포함한 각종 기관에서 화면해설 대본을 감수해왔으며, 화면해설 제작 앱인 사운드플렉스(SoundPlex)도 개발한 바 있다. 그가 지금까지 완성한 화면해설 대본은 100편을 넘어섰으며, 주요 작품으로는 「별에서 온 그대」, 「변호인」, 「옥자」, 「7번방의 선물」 등이 있다.

(2) 인터뷰 문항: 인터뷰 문항은 앞서 논의한 내용, 즉 문헌연구의 내용을 기반으로 작성하였다. 문항은 총 11개로, 객관성 규정에 관한 참가자의 관점, 참가자의 심리묘사 작법, 객관성 규정에 관한 교육 등의 내용과 관련 있다(세부 내용은 부록에서 확인할 것). 참가자의 답변 가운데 미진한 부분은 추가 질문을 통해 해결하였다.

(3) 인터뷰 답변 요약

• 객관성에 대한 관점(문항 1, 2, 3, 9 등): 인터뷰 참가자는 객관성을 매우 핵심적인 작법 기준으로 인식하고 있었다. 객관성을 지켜야 하는 이유는 아래 인용문에서 확인할 수 있듯이 시각장애인을 온전한 감상 주체로 인정하고 시각장애인에게 관람권을 보장하기 위해서이다.

객관성 규정이[규정을] 지켜져야 하는 이유는 비장애인이 느끼는 것을 시각장애인도 동일하게 느낄 수 있게 해야 하기 때문입니다. 작가의 주관적인 표현으로 인해 시각장애인이 스스로 판단해서 느낄 수 있는 기회를 박탈해서는 안 된다고 봅니다. 시각장애인을 수동적인 감상자가 아니라 주체적이고 능동적인 감상자가 될 수 있게 하는 것이 화면해설작가의 역할이라고 생각합니다.

하지만 일부 지침과 마찬가지로 주관적 표현을 사용할 수 있는 예외의 경우도 인정하였다.

객관적으로 설명하기에는 시간이 턱없이 부족할 때 (a)객관성보다 효율성을 위해 지나치지 않을 정도의 주관적 표현을 허용합니다. [...] (b)소리 정보들과 객관적인 정보 제공으로는 등장인물의 심리상태를 전달하기에 부족하다 판단이 될 시 부연설명이 주관적으로 진행될 수도 있습니다. [...] 공간이 허락하는 내에서 최대한 객관적으로 설명을 하되, 공간이 부족하다면 상황에 적절한 주관적인 표현이 어느 정도 필요하다고 봅니다. 여기서 (c)주관적인 표현이란 작가의 주관적 판단보다 작품의 연출의도에 맞는 해설을 말합니다(강조는 필자의 것).

밑줄 친 (a)가 보여주듯이, 이 작가는 정보전달의 효율성을 위해 제한적으로나마 주관적 표현을 사용한다. 또한 화면정보나 소리정보가 부족한 경우에는 밑줄 친 (b)에서 확인할 수 있듯이 화면에 없는 정보를 추가하기도 한다. 한 가지 특이한 점은 (c)에서 볼 수 있듯이 주관적 해설의 정당성을 “작품의 연출의도”에서 찾고 있다는 것이다. 앞서 유승관·김정희(2015), 송명희 외(2017)에서도 확인하였듯이, 이 작가도 “지나치지 않을 정도의”, “될 수도 있습니다”, “어느 정도”(이상 인용문에서 굵게 표시한 부분) 등의 표현을 사용하면서 주관성 허용에 제한을 두고 있다.

8) 인터뷰에 응해준 강내영 작가께 감사의 뜻을 표한다.

• 객관성과 관련해 교육받은 내용(문항 4): 작가는 교육생 시절에 주관적 표현을 제한적으로나마 사용할 수 있다고 배웠다. 하지만 아래 발언에서도 엿볼 수 있듯이 객관성에 대한 내용은 ‘객관성 vs 주관성’의 판단을 맥락에 대한 작가의 판단에 맡기고 있어 앞서 살펴본 영국이나 폴란드의 관점과 유사하다.

인물의 외모와 성격, 습관 등이 파악될 수 있도록 적절한 단어를 이용해 표현하고, 의태어, 부사 등을 사용해 생동감 있게 묘사하라고 배웠습니다. 주관적인 표현을 쓰더라도 장면과 상황에만 맞는다면 무리 없다고 화면해설을 잘 쓰면 된다고 했습니다.

• 외국지침 사례에 대한 의견(문항 4, 5, 6, 7): 이 작가도 일부 지침이 경계했던 주관적 해설의 사례를 부정적으로 인식하였다. 가령 앞서 확인한 지침에서 주관적 해설의 사례로 등장했던 문구에 대해서는 아래와 같이 평가하였다.

[“영호는 화가 났다”와 같은 해설은] 등장인물이 화가 났다는 것을 작가가 직접적으로 알려주었기 때문에 객관적이지 않다고 생각합니다. 시각장애인이 스스로 판단할 수 있게 해설한 것이 아니라면 객관적이라고 볼 수 없습니다. (a)시간적으로 여유가 없다면 “그는 죽어간다.”라는 설명이 가능합니다. 시간적인 여유가 많다면 “머리가 뒤로 젖혀지고 눈이 감긴다.”로 해설하는 것이 더 좋다고 봅니다. 둘 다 사용이 가능하다고 봅니다. (b)하지만 “그녀의 입 꼬리가 올라간다.”라고 하는 경우 ‘웃는다’로 받아들일 수도 있고, ‘비웃는다’로 받아들일 수 있습니다. 그렇기 때문에 객관적으로 설명하되 오해의 소지가 있지 않게 하는 것이 좋다고 생각합니다. 둘 다 아쉬운 해설 같습니다. “찰리는 초콜릿 우유를 마시며 미소 짓는다.”와 같이 표정이 들어가야 좋아한다는 것이 전달되지 않을까 싶습니다. ‘아름답다’, ‘섹시하다’라는 표현은 사용하지 않습니다. (c) ‘잘 생겼다’는 표현은 “잘 생긴 외모의 20대 남자”라고 인물묘사를 할 때 가끔 씁니다. 해설할 공간이 된다면 “흰칠한 키에 이목구비가 뚜렷한 얼굴이다.”라고 더 구체적으로 설명할 수 있습니다.

밑줄 친 (a)는 주관적 해설도 어쩔 수 없는 선택이 될 수 있음을 시사한다. 같은 맥락에서 (c)도 시공간적 상황이 허락하지 않을 경우 “잘생겼다”와 같은 주관적 표현이 “흰칠한 키에 이목구비가 뚜렷한 얼굴”과 같은 표현을 대체할

수 있음을 보여준다. 한편, (b)는 인물의 심리를 해석할 때 맥락 정보가 어떻게 영향을 줄 수 있는지를 간접적으로 일깨워주는 대목이다(이는 앞서 살펴본 아일랜드의 규정을 떠올리게 한다). 종합해보면, 이 작가는 지침의 내용대로 인물 심리를 객관적으로 표현해야 한다고 주장하지만 현실적인 한계나 맥락을 고려하여 주관적 표현을 사용하기도 한다.

• 주관적 표현을 용인할 수 있는 상황: 필자는 주관적 해설을 용인할 수 있는 상황을 추가로 물어보았다. 작가가 용인하는 상황(예시)은 다음과 같다.

- (a) 시각장애인을 위해(사용자를 위해): “의사가 이빨을 연필깎이에 넣고 돌려서/ 이빨 끝을 나사처럼 만들어요.” (배리어프리영화 「어네스트와 셀레스틴」 중에서)
- (b) 해설 시간이 매우 부족할 때(기술적 제약 때문에): “평화롭던 산채 마을은 순식간에 아수라장으로 변한다.” (군도: 민란의 시대 중에서)
- (c) 장면과 상황이 허락할 때(상황적 맥락 때문에): “청문회장이 충격으로 휘싸인다.” (아이 캔스피크, 중에서)
- (d) 작품의 연출 의도에 부합할 때(연출 목적 때문에): “법정 창문으로 환한 햇살이 들어와/ 우석을 따뜻하게 비춰주고 있다. 우석이 희미하게 미소를 지으며/ 애써 울음을 삼킨다. 우석은 천군만마를 얻은 것처럼 환하게 웃으며 울먹인다. 우석의 눈에서 뜨거운 눈물이 흘러내리고 있다.” (‘변호인’ 중에서)

위의 네 가지 경우를 작가의 말을 인용해 정리하면 다음과 같다. 첫째, (a)의 밑줄 친 부분처럼 크기, 길이, 모양 등을 직유법으로 설명하면 시각장애인이 영화를 이해하는 데 도움을 줄 수 있다. 이러한 작법은 앞서 살펴보았듯이 미국 규정에는 반하지만 유승관·김정희(2015)의 관점과는 유사하다. 둘째, 화면해설을 영화 화면에 싱크(sync)하고 짧은 시간에 극적인 상황을 전달해야 하는 상황이라면 주관적 해설을 사용할 수 있다. 셋째, 장면과 상황이 허락하는 경우 주관적 표현을 사용할 수 있다. 예시 (c)에서 시각장애인들은 웅성대는 소리를 통해 영화 속 분위기를 짐작할 수 있다. 하지만 작가는 그러한 분위기를 보다 강조하기 위해 밑줄 친 부분과 같은 주관적 표현을 사용하였다. 넷째, (d)에서 처

9) 배리어프리영화(barrier-free film)의 경우 시각장애인뿐만 아니라 청각장애인, 심지어 비장애인도 함께 시청하기 때문에 화면과 화면해설의 싱크가 상대적으로 중요하다.

럼 작품의 연출 의도에 부합하는 경우 주관적 표현을 사용한다. 여기서 연출 의도란 배리어프리영화감독이 지향하거나 허락하는 연출 방향(방식)을 의미한다. 이 작가에 따르면 감독이 연출에 참여하는 경우 주관적 표현을 원하거나 주관적 해설을 허용할 수 있다.

위와 같은 예시는 몇 가지 교훈을 준다. 첫째, 화면해설작가는 주관성과 관련해 나름의 기준을 갖고 있다. 즉, 객관성이나 주관성과 관련된 기준은 절대적일 수 없다. 둘째, 주관적 해설을 사용할 수 있는 상황이나 조건은 구체적으로 기술 가능하다. 따라서 화면해설지침을 작성하거나 수정할 때는 간단한 원칙이 외에 구체적인 예시도 포함할 수 있는지를 고려해야 한다. 셋째, 주관적 표현은 작품의 주제나 시각장애인의 이해를 도모하기 위해 사용한다. 인터뷰 참가자의 경우 ‘~와 같은 해설은 시각장애인에게 도움이 되는가?’, ‘~와 같은 해설은 작품 의도에 부합하는가?’ 등의 질문을 통해 주관적 표현을 일부 사용한다. 넷째, 화면해설은 출판번역의 경우처럼 다양한 행위자의 개입을 통해 완성된다. 따라서 화면해설의 객관성과 주관성을 제대로 판단하기 위해서는 작가뿐만 아니라 감독과 같은 다른 행위자의 개입 여부도 함께 확인해야 한다.

2.2 종합: 화면해설 지침, 연구자, 작가의 관점

객관성 규정과 객관성에 대한 연구자 및 작가의 관점은 상당히 비슷하면서도 미묘한 차이를 보인다. 화면해설규정은 연구자나 인터뷰에 참가한 작가보다 객관성의 절대성을 강조하고 있으며 특히 미국의 경우에는 주관성을 거의 용인하지 않는 것으로 판단된다. 하지만 최근의 일부 규정들은 주관성을 좀 더 용인하고 열린 시각으로 객관성과 주관성의 관계를 바라보기 시작했다. 한편 인터뷰 작가는 화면해설지침과 상당히 근접한 관점을 제시하면서도 주관적 표현의 사용 가능성을 실무자의 관점에서 구체적으로 설명하였다. 연구자(이 가운데는 실무경력이 있는 연구자도 많음)의 경우에는 좀 더 적극적으로 주관성을 수용하면서 기존 관념으로부터의 탈피를 주장한다. 일부는 주관적 해설이 규정에서 언급된 것과는 달리 ‘나쁘지 않다’는 연구 결과도 보여준다.

주관성 수용 정도 및 기준에 대해서도 분석대상 간에 약간의 차이가 있다. 규정은 주관적 해설이 인정되는 경우를 ‘맥락이나 스토리에 부합하는 경우’,

‘지나치게 해석적이거나 시각장애인의 판단 능력을 무시하지 않는 경우’ 등으로 규정한다. 또한 인터뷰 작가는 ‘작가의 주관적 판단이 아닌 연출 의도에 부합하는 경우’, ‘장면과 상황에 맞는 경우’, ‘시간제한이 매우 큰 경우’ 등을 객관성 규정의 예외적 상황으로 언급했다. 한편 일부 연구자들은 ‘주관적 해설이 어쩔 수 없는 선택’이며 ‘보다 개방적이고 적극적인 태도로 주관성을 받아들여야 한다’고 주장한다. 연구자들은 지침이나 작가에 비해 주관성을 용인하는 정도가 컸으며 객관성 개념에 접근하는 방법도 근본적으로 달랐다.

객관성과 관련하여 시각장애인을 바라보는 관점은 분석대상 간에 거의 차이가 없었다. 다수의 지침은 객관성을 ‘시각장애인의 관람권을 보장하고 그들의 감상 능력을 인정하기 위한 것’으로 규정한다. 인터뷰에 참가한 작가도 “시각장애인이 감상할 수 있는 기회를 빼앗지 않고” 그들을 “주체적이고 능동적인 감상자가 될 수 있게” 하는 것이 객관성의 근본 논리라고 지적한다. 비슷한 맥락에서 주관성을 용인하는 연구자들도 객관성과 관련된 논의는 시각장애인의 입장에 맞춰져야 한다고 주장한다. 결국 객관성과 관련된 논의에서 가장 중요한 점은 화면해설이 주관적이나 객관적이냐를 따지는 것보다 화면해설이 시각장애인을 위한 것인지 아닌지를 따져보는 것이다.

객관성-주관성의 관계에 대해서는 패러다임 전환을 요구하는 주장도 있다. 기존의 지침은 단순히 ‘객관적으로 묘사하라’는 처방론적 관점을 제시한 반면, 최근의 일부 지침들은 이분법적 논리가 근본적으로 모순임을 지적하면서 작가의 판단능력과 실무의 제약조건을 일부 인정한다. 일부 연구자들은 화면해설을 선택 가능한 전략이나 방법으로 바라봐야 한다고 주장하면서 기존 지침의 기저 관점을 거부하고 있다.

2.3 국내 화면해설 분야에 주는 함의

앞서 논의한 내용이 국내 화면해설 업계와 학계에 시사하는 바는 다음과 같다. 첫째, 화면해설과 관련된 정책결정자들은 국내 실정에 맞는 포괄적 지침을 제작해야 한다. 포괄적 지침은 본 연구가 그러했듯이 해외의 각종 지침과 학술연구 나아가 화면해설작가의 실무 경험을 반영한 것이어야 한다. 뿐만 아니라 ADLAB 지침, 처밀과 마주르(2012), 월작과 프라이어(2017) 등이 보여줬듯

이 가급적 화면해설 수용자인 시각장애인의 피드백도 담아낸 것이어야 한다. 이처럼 다양한 집단의 관점이 필요한 이유는 화면해설의 적절성을 결정하는 요인들이 사회·문화·시기·주체마다 다르기 때문이다.

공개 가능한, 체계적인 지침이 필요한 이유는 다양하다. 예컨대 (목적 및 상황에 맞는) 화면해설의 품질관리에 기여할 수 있고 매뉴얼이나 참고자료로도 활용할 수 있다. 뿐만 아니라 화면해설과 관련된 국내외 학술 논의를 확장하고 화면해설 실무의 이론적 틀로도 활용할 수 있다. 국내 화면해설서비스 관계자는 여러 선진국이 세부 작법지침을 제작·공개하고 끊임없이 개정하는 이유를 진지하게 고민해봐야 한다.

둘째, 앞서 살펴본 각 지침의 내용, 지침 간의 차이, 객관성 개념에 대한 접근법 등은 국내 지침의 세부 내용을 결정할 때 유용하게 활용할 수 있다. 특히 객관성과 관련해서는 지침의 방향을 수립하기 위해 다음과 같은 질문을 체크리스트로 활용할 수 있다.

- 객관성과 주관성의 관계를 어떻게 바라볼 것인가?
- 객관성과 관련된 이상적 측면만을 강조할 것인가, 아니면 화면해설의 현실적 문제도 반영할 것인가?
- 객관성과 관련된 내용을 규정의 형태로 제시할 것인가, 아니면 작가들이 선택 가능한, 다양한 전략 형태로 기술할 것인가?
- 주관성을 용인할 수 있다면 어느 정도 용인할 것인가?
- 객관성과 관련해 원칙만을 언급할 것인가, 아니면 구체적인 사례(동영상 샘플 등)와 논리적 근거 등도 함께 제시할 것인가?

위와 같은 질문들은 다른 작법 영역, 예컨대 등장인물의 호명(naming) 시기 및 방법에도 적용할 수 있다. 처음 등장하는 인물을 호명할 수 있는 상황은 어떻게 구체화할 수 있는가? 호명 시기와 관련해 이상적 측면만을 강조할 것인가, 아니면 화면해설의 현실도 반영할 것인가? 호명 시기 및 방법과 관련해 작가가 선택할 수 있는 번역 전략을 함께 제시할 것인가? 호명 방법 및 시기와 관련해 구체적인 사례와 논리적 근거를 함께 제시할 것인가? 이처럼 호명이 문제되는 이유는 작법 원칙과 현실에 괴리가 있기 때문이다. 가령 영국 지침에 따르면 등장인물의 이름이 영화에서 직접 언급된 후에야 화면해설에서도 그 이름을 사용

할 수 있다. 하지만 실제 화면해설에서는 처음 등장하는 인물을 곧바로 호명하는 사례가 다수 관찰된다(Rai et al. 2010; Benecke 2014: 141-2에서 인용).

셋째, 국내 화면해설지침 및 교육은 화면해설의 현실적 측면, 즉 작법 규범(norms)을 보다 열린 관점으로 제시해야 한다. 앞서 언급하였듯이 객관성과 관련된 이론과 실무에는 간극이 존재할 수밖에 없으며, 최근에는 그러한 간극을 고려해 ‘지침의 본연적 한계’, ‘객관성 실현의 불가능성’, ‘주관적 해설의 사례’ 등을 지침에 조금이나마 반영하려는 움직임이 나타나고 있다. 특히 일부 연구자들은 실천할 수 없는 이상만을 규정에 담을 것이 아니라 실현 가능하고 현실에서 관찰할 수 있는 작법을 다양하게 제시해야 한다고 주장한다. 따라서 국내에서도 최근의 추세와 규정의 한계를 고려하여 화면해설의 규범이나 작가의 다양한 선택을 보다 적극적으로 수용해야 한다.

화면해설의 현실을 반영한 규정을 만들기 위해서는 화면해설작가의 관점을 보다 면밀히 파악해야 한다. 하지만 작가 인터뷰만으로는 부족하다. 화면해설의 현실을 제대로 파악하기 위해서는 화면해설대본을 코퍼스로 구축하여 관심 사안에 대한 객관적 증거를 확보할 수 있어야 한다. 예를 들면 화면해설작가들이 ‘그는 화가 났다’, ‘그가 웃는다’ 등의 주관적 표현을 실제로 얼마나 자주 사용하는지를 파악하기 위해서는 배리어프리영화 코퍼스를 구축한 후 특정 분석틀을 활용해 정량분석을 할 수 있어야 한다. 만일 특정 시기, 특정 지역에서 인물 심리가 어떻게 해설되는지를 파악할 수 있다면 그것은 곧 화면해설(번역) 규범의 “외적 증거”(external evidence)를 찾은 것이다(임종우·이상빈 2016: 130).

3. 맺음말

지금까지 필자는 화면해설의 핵심 개념인 객관성을 지침, 연구자, 작가의 관점으로 나누어 설명하였다. 먼저 필자는 영국, 미국, 프랑스, 폴란드, 유럽연합, 아일랜드 등의 규정을 살펴보고 관련 학술연구 및 전문 작가와의 인터뷰 내용도 상세하게 다루었다. 그 결과, 객관성에 대한 다양한 접근과 미묘한 관점 차이를 파악할 수 있었고 관련 지침이 없는 우리나라와 같은 국가에 의미 있는 결론을 도출할 수 있었다.

하지만 본 연구에는 몇 가지 한계도 존재한다. 첫째, 보다 다양한 지침을 찾아 논의할 필요가 있었다. 특히 아시아, 중남미 등과 같이 화면해설의 역사가 다른 지역을 검토할 수 있다면 보다 풍성한 결론에 이르렀을지도 모른다. 따라서 향후에는 다양한 언어 전문가를 동원하여 새로운 지침을 찾아낸 후, 한 문화의 지침이 시기에 따라 어떻게 변모했는지를 살펴보면서 지역 간의 차이에도 주목해야 한다. 둘째, 인터뷰 규모를 보다 확장할 필요가 있다. 당초 필자는 다수의 화면해설작가를 모집하여 현직 작가의 관점을 보다 구체적으로 파악하고자 하였다. 하지만 몇 안 되는 전문 작가와의 접촉이 쉽지 않았고 접촉 가능한 작가들이 같은 계열 및 기관에서 일하고 있었기 때문에 대표성이 있는 작가 한 명만을 인터뷰하기로 하였다. 따라서 후속연구에서는 보다 많은 작가들과의 심층인터뷰를 통해 객관성과 관련된 보다 다양한 관점을 확인할 필요가 있다. 셋째, 필자는 객관성과 관련된 이론적 측면만을 살펴보았다. 후속연구에서는 객관성과 주관성이 실제 화면해설대본에서 어떻게 구현되는지를 탐구해야 한다. 넷째, 본 연구는 시각장애인의 관점을 고려하지 못했다. 향후 연구에서는 대규모 반응조사(response survey)를 통해 화면해설서비스의 소비 측면을 파악할 필요가 있다. 다섯째, 후속연구에서는 화면해설 규정이 지역이나 나라마다 왜 다른지, 그리고 그러한 차이가 어떤 맥락에서 비롯되었는지를 규명해야 한다.

그럼에도 불구하고 본 연구는 세 가지 측면에서 의미가 있다. 첫째, 본 연구는 화면해설의 핵심 개념인 객관성을 심도 있게 분석한 국내 최초의 번역학 연구이다. 따라서 본 논문의 내용은 객관성과 관련된 후속연구에서 이론적 배경으로 활용할 수 있다. 둘째, 본 연구는 객관성과 관련된 관점을 다각도로 분석하였다. 기존 연구는 지침이나 시각장애인만을 기초로 객관성을 설명한 반면, 필자는 객관성의 개념을 지침, 연구자, 작가의 관점에서 살펴봄으로써 보다 균형 있는 결론을 도출할 수 있었다. 셋째, 본 연구는 화면해설지침을 제작하거나 개정할 때 참고자료로 활용할 수 있다. 또한 현직 작가뿐만 아니라 화면해설작가를 꿈꾸는 학생들에게도 유용한 교육자료로 활용될 수 있다.

참고문헌

- 김정희 (2018) 『배리어프리 영상제작론』, 부산: 산지니.
- 김혜원·이지은 (2013) 「시각장애인을 위한 배리어프리영화의 국내 제작현황 및 표현양식 연구」, 『영상문화콘텐츠연구』 6: 105-136.
- 나준기 (2015) 「화면해설방송에 적용 가능한 미래기술 연구」, 『조형미디어학』 18(4): 107-113.
- 마츠다 (2012) 「일본 화면해설 가이드, 시각장애인을 위한 화면해설 제작 가이드」, 『2012 Barrier-free Film Forum 자료집』.
- 송명희·김형곤·우남희·김정희 (2017) 『배리어프리 화면해설 글쓰기』, 서울: 지식과 교양.
- 오숙희 (2018) 『배리어프리를 위한 해설대본』, 부산: 도서출판 석당.
- 오윤진·김정호·조성재 (2012) 「시각장애인용 화면해설 영상물 제작 비용 산정에 관한 연구」, 『視覺障碍研究』 28(1): 59-83.
- 유승관·김정희 (2015) 『장애인을 위한 화면해설론』, 서울: 시간의 물레.
- 이영희 (2014) 「화면해설 텍스트의 비교연구 - 한국과 영국의 화면해설 텍스트 분석」, 『視覺障碍研究』 30(4): 19-44.
- 이영희·심홍식 (2018) 「창조산업으로서의 화면해설서비스에 관한 영국과 한국의 비교 연구」, 『시각장애연구』 34(3): 47-65.
- 이재진·이영희 (2015) 「매체이용자로서의 시각장애인을 위한 화면해설서비스의 법제도적 현실과 개선점」, 『미디어경제와 문화』 13(1): 54-100.
- 임종우·이상빈 (2016) 「외화제목의 번역규범에 관한 기술적 연구: 2014년도 국내 개봉 영미(英美) 영화를 중심으로」, 『번역학연구』 17(1): 127-146.
- Benecke, Berndt (2014) 'Character Fixation and Character Description', in Anna Maszerowska, Anna Matamala and Pilar Orero (eds) *Audio Description: New Perspectives Illustrated*, Amsterdam: John Benjamins, 141-157.
- Chmiel, Agnieszka and Iwona Mazur (2012) 'AD Reception Research: Some Methodological Considerations', in Elisa Perego (ed.) *Emerging Topics in Translation: Audio Description*, Trieste: EUT, 57-80.

- Chmiel, Agnieszka and Iwona Mazur (2016) 'Researching Rreferences of Audio Description Users – Limitations and Solutions', *Across Languages and Cultures* 17(2): 271-288.
- Fryer, Luise (2016) *An Introduction to Audio Description*, London: Routledge.
- Jankowska, Anna (2015) *Translating Audio Description Scripts*, Bern: Peter Lang.
- Kleege, Georgina (2015) 'Audio Description Described: Current Standards, Future Innovations, Larger Implications', *Representations* 135(1): 89-101.
- Lee, Sang-Bin (2017) 'Audio Description in the Digital Age: Amateur Describers, Web Technology and Beyond', *The Journal of Translation Studies* 18(4): 13-34.
- Leung, Dawing (2015) 'Audio Description in Hong Kong', in Piñero Rocío Baños and Jorge Diaz-Cintas (eds) *Audiovisual Translation in a Global Context*, London: Palgrave Macmillan, 266-281,
- Martínez Sirés, Paula (2016) 'Making the Inaccessible Accessible: A Panorama of Audiovisual Translation, Accessibility and Audio Description in Japan', *Asiadémica* 7: 24-50.
- Maszerowska, Anna, Anna Matamala and Pilar Orero (eds) (2014) *Audio Description: New Perspectives Illustrated*, Amsterdam: John Benjamins.
- Matamala, Anna and Pilar Orero (eds) (2016) *Researching Audio Description: New Approaches*, London: Palgrave.
- Mazur, Iwona (2018) 'Audio Description Crisis Points: The Idea of Common European Audio Description Guidelines Revisited', in Jorge Diaz Cintas and Kristijan Nikolic (eds) *Fast-forwarding with Audiovisual Translation*, Bristol: Multilingual Matters, 127-140.
- Perego, Elisa (2018) 'Audio Description: Evolving Recommendations for Usable, Effective and Enjoyable Practices', in Luis Pérez-Gonzalez (ed.) *The Routledge Handbook of Audiovisual Translation*, London: Routledge, 114-129.
- Rai, Sonali, Joan Greening and Leen Petré (2010) *A Comparative Study of Audio Description Guidelines Prevalent in Different Countries*, London: RNIB.
- Ramos Caro, Marina (2016) 'Testing Audio Narration: The Emotional Impact of Language in Audio Description', *Perspectives* 24(4): 606-634.
- Snyder, Joel (2014) *The Visual Made Verbal*, Arlington, VA: American Council of the Blind.
- Szarkowska, Agnieszka (2015) 'Audio Describing Foreign Films', *The Journal of Specialised Translation* 23: 243-269.
- Szymańska, Barbara and Tomasz Szymańska (2010) *Audiodeskrypcja. Obraz s owem malowany. Standardy tworzenia audiodeskrypcji do produkcji audiowizualnych* [Audio description. A picture painted with words. Standards for creating audio descriptions to audiovisual productions]. Białystok: Fundacja Audiodeskrypcja.
- Vercauteren, Gert and Pilar Orero (2013) 'Describing Facial Expressions: Much More Than Meets the Eye', *Quaderns* 20: 187-199.
- Vermeulen, Anna and Anna Ibáñez Moreno (2017) 'Audio Description as a Tool to Enhance Intercultural Competence', in Julie Deconinck, Philippe Humblé, Arvi Sepp and Hélène Stengers (eds) *Towards Transcultural Awareness in Translation Pedagogy*, Wien: LIT Verlag, 133-140.
- Walczak, Agnieszka and Luise Fryer (2017) 'Creative Description: The Impact of Audio Description Style on Presence in Visually Impaired Audiences', *British Journal of Visual Impairment* 35(1): 6-17.
- Wilken, Nicole and Jan-Louis Kruger (2016) 'Putting the Audience in the Picture: Mise-en-shot and Psychological Immersion in Audio Described Film', *Across Languages and Cultures* 17(2): 251-270.
- <인터넷 자료>
 방송통신위원회 (2016) '2016년도 방송평가 세부기준 내용 / 편성 / 운영 영역', 2017년 1월 23일 검색. <http://www.kcc.go.kr>.
 코오롱스포츠 (2013) '사랑의 가위바위보', 2017년 10월 17일 검색, Available

부록(인터뷰 문항)

- at <https://www.youtube.com/watch?v=HbZTI971YIA>.
- ACB (2010) 'Audio Description Guidelines and Best Practices', Available at <http://www.acb.org/adp/ad.html>.
- ADC (2008) 'Standards for Audio Description and Code of Professional Conduct for Describers', Available at <http://audiodescriptionsolutions.com/the-standards/download-the-standards>.
- Bittner, Hansjörg (2012) 'Audio Description Guidelines: A Comparison', Available at https://www.uni-hildesheim.de/media/_migrated/content.
- CEUD (2014) 'Ensure that Descriptions Are Accurate and Unfiltered', Available at <http://universaldesign.ie>.
- ITC (2000) 'ITC Guidance on Standards for Audio Description', Available at <http://audiodescription.co.uk>.
- Morisset, Laure and Frédéric Gonant (2008) *L'audiodescription: Principes et orientations* [Audio description: Principles and orientation], Available at http://www.videoentreprise.be/ocsite_1_201/charte2bde2bl27audiodescription.2bprincipes2bet2borientations.pdf.
- Remael, Aline Nina Reviere and Gert Vercauteren (eds) (n.d.) 'Pictures Painted with Words. ADLAB Audio Description Guidelines'. Available at <http://www.adlabproject.eu/Docs/adlab%20book/index.html>.
- Sim, Adeline (2017) *Recommendations for Chinese Audio Description Guidelines through Case-study Analysis*, MA thesis, Nanyang Technological University, Singapore. Available at <https://repository.ntu.edu.sg/handle/10356/72390?show=full>.

<인터넷 사이트>

라우트리지: <http://www.routledge.com>

한국교육학술정보원: <http://www.riss4u.kr>

Description key: http://www.descriptionkey.org/how_to_describe.html

- (1) '화면해설은 작가의 주관을 포함해서는 안 되고 보이는 것만을 객관적으로 표현해야 한다'는 지침에 대해 어떻게 생각하시는지요? 아래 보기 가운데 하나를 고른 후 자신의 생각을 구체적으로 설명해 주시기를 바랍니다.
 - ① 객관성 규정은 반드시 지켜야 한다. ② 객관성 규정은 가끔씩 지켜야 한다. (예외도 가끔 있다.) ③ 객관성 규정은 지킬 필요가 있으나 구애받을 필요는 없다. ④ 객관성 규정을 지키기란 현실적으로 불가능하다. ⑤ 주관적이거나 창의적인 표현들이 보다 적극적으로 수용되어야 한다. ⑥ 기타: _____
- (2) 화면해설 작업을 하실 때 객관성 지침을 어느 정도 의식하시는지요?
- (3) 인물묘사, 특히 '인물의 심리 상태를 묘사할 때도 객관적이어야 한다'는 주장에 대해 공감하시는지요? 심리묘사와 객관성에 대한 의견 부탁드립니다.
- (4) 객관성 지침이나 인물묘사 작법에 대해 어떻게 해야 한다고 배우셨습니까?
- (5) 감정 상태와 관련된 표현, 가령 "그는 화가 났다", "그는 기분이 상했다" 등의 화면해설은 객관적이지 않다고 생각하십니까? 그 이유는 무엇인가요?
- (6) 아래 세 가지 주장(예시)에 대해 어떻게 생각하십니까?
 - ① "그는 죽어간다"가 아닌 "머리가 뒤로 젖혀지고 눈이 감긴다" 등으로 해설해야 한다. ② "그녀가 웃고 있다"가 아닌 "그녀의 입꼬리가 올라간다" 등으로 해설해야 한다. ③ "찰리는 초콜릿 우유를 좋아한다"가 아닌 "찰리는 초콜릿 우유를 마시며 입술을 핥고 있다" 등으로 해설해야 한다.
- (7) 인물 외모에 대한 종합적 평가, 가령 "아름답다", "섹시하다", "잘생겼다" 등의 표현을 화면해설에서 사용하시나요? 그 이유는 무엇인가요?
- (8) 화면에서 직접적으로 도출할 수 없는 정보를 화면해설에 추가한다면? 이에 대한 의견을 말씀해 주세요.
- (9) 인물표정이나 심리 상태는 평소 어떻게 해설하시나요? 작가님의 작법을 묻는 문항입니다. 구체적인 예를 제시하셔도 좋습니다.
- (10) 객관성, 인물심리묘사 등에 있어 본인이 다른 화면해설작가와 다르다고 생각하십니까? 그렇다면 어떤 측면에서 그런가요?
- (11) 객관성, 인물심리묘사 등과 관련해 제언이나 추가 의견 부탁드립니다.

[Abstract]

Objectivity vs subjectivity in audio description

Lee, Sang-Bin
(Hankuk University of Foreign Studies)

This article addresses a wide range of issues concerning objectivity in audio description (AD). Major research questions are as follows: *What do AD guidelines prescribe for objectivity?*, *From what perspectives do audio describers and AD researchers view objectivity and subjectivity?*, and *What implications do the findings have for the AD community in South Korea?* To answer these questions, the author reviewed several AD guidelines and related publications (books, scholarly journals, and online materials) and conducted an email interview with an experienced audio describer. This literature review and interview revealed main characteristics of the objectivity rules, the objectivity-subjectivity continuum, and the widening gap between AD guidelines (ideal) and professional practice (reality). The findings also showed that a new set of AD guidelines should be drawn up to better reflect conceptual approaches to objectivity, dominant AD norms (professional practice), and differences between the existing guidelines.

▶ Keywords: barrier-free films, objectivity, subjectivity, guidelines and standards for audio description, facial expressions

▶ 주제어: 배리어프리영화, 객관성, 주관성, 화면해설지침, 얼굴표정

이상빈

한국의국어대학교 EICC학과 교수

resangbin@daum.net

관심분야: 페미니즘 번역, 통역평가, 화면해설

논문투고일: 2019년 6월 22일

심사완료일: 2019년 9월 2일

게재확정일: 2019년 9월 17일