

더빙번역의 감수 전략: 캐릭터 번역하기

최 수 연
(부산대)

1. 서론

최근 몇 년 사이 더빙번역에 대한 다양한 연구가 발표되었다. 그러나 국내 더빙번역 연구는 최종 결과물만 비교하는 결과물 중심의(product-oriented) 연구에 치중되어 있다. 특히, 현재까지 발표된 연구는 자막과 더빙의 비교 연구(김세현 2017, 2018a; 김옥진 2010; 박미정 2007; 백민영 2013; 옥명주 2011; 이동엽 2019; 이주은 2014)가 주를 이룬다. 물론 다큐멘터리 등 특정 분야의 더빙번역 전략(조운실 2018), 코퍼스(박서영과 최희경 2019), 번역 비평(이근희 2009) 등에 대한 연구도 진행되었다. 하지만 “더빙번역을 제대로 이해”(Matamala 2010: 101)하기 위해서는 번역 과정이나 기능까지 고려하는 “실증적 연구”(Matamala 2010: 101)도 필요하다.

본 논문의 목적은 감수 과정을 중심으로 국내 더빙번역 현장의 모습을 보여주는 것이다. 이를 위해 더빙번역의 감수와 캐릭터 번역하기란 무엇인지 그리고 관련 선행연구를 살펴본 후, 분석 텍스트와 자료수집 및 분석방법을 기술

한다. 그리고 ST(source text)와 다섯 종류의 TT(target text)를 비교하고, 감수자의 감수전략과 감수자가 관찰하고 접촉한 다른 행위자의 선택을 기술하며, ‘캐릭터 번역하기’란 목표를 달성하기 위해서 어떤 전략을 사용했는지 분석한다. 마지막으로 분석 결과를 정리하며 다양한 행위자의 역할과 더빙번역의 과정 중심 연구에 대해 논의한 뒤, 본 연구의 한계와 의의 그리고 후속 연구의 계획에 대해 제언한다.

2. 더빙번역의 감수와 캐릭터의 번역

2.1 더빙번역의 감수

더빙번역 현장에서 진행되는 감수¹⁾는 크게 세 가지로 나눌 수 있다. 번역가의 번역대본 감수, 연출가의 수정대본 감수 그리고 녹음한 더빙영상 감수다. 유럽 등의 국가에서는 번역한 대본을 “편집”(Pedersen 2011: 6)하는 경우도 있지만, 국내외 더빙번역의 현장에서 감수자는 흔치 않다.²⁾ 그 이유는 크게 두 가지다. 첫째, 더빙번역은 녹음 단계로 인해서 일정의 여유가 있기 때문에 대부분 번역가 한 명이 번역한다. 따라서 일부 자막번역에서 빠른 일정을 맞추려고 많은 번역가가 동시에 번역하고 감수자가 통일성을 유지하는 방식은 불필요하다. 둘째, 더빙번역은 대부분 연출가 한 명이 작품을 총괄하고, 녹음 연출가는 번역

- 1) 국립국어원의 표준국어대사전에 따르면 감수란 ‘책의 저술이나 편찬 따위를 지도하고 감독함’이란 의미의 감수(監修) 또는 ‘감독하고 지킴. 또는 그런 일을 맡은 사람’이란 의미의 감수(監守), 검수(檢收)란 ‘물건의 규격, 수량, 품질 따위를 검사한 후 물건을 받음’으로 정의한다. 본 연구에서 사용하는 ‘감수’란 첫 번째의 의미에 가깝다. 그러나 더빙번역 연구에서 ‘감수’란 표현을 사용하기 위해서는 ‘책’이란 제약을 넓은 의미의 ‘텍스트’로 보아야 한다. 또한 본 연구의 분석 텍스트에서 연구자(감수자)의 참여는 엔딩 크레딧에 ‘검수’라는 이름으로 명시되었는데, 이는 검수(檢收)를 한 행위자로 더빙영상의 최종 품질을 검사했다는 의미이다. 그러나 본 연구에서는 (일부 다른 과정의 참여도 포함되지만,) 번역된 대본의 언어 수정에 초점을 맞추고 있기 때문에 ‘감수’라는 표현을 사용한다.
- 2) 다른 국가에서도 더빙번역의 감수자가 거의 없다는 점은 터너(Turner)의 아시아·태평양 지역의 현지화 담당자와의 개인 인터뷰를 통해서 확인했다.

가의 대본 중 많은 부분을 수정한다(최수연 2011, 2014, 2016b). 즉, 연출가가 자막번역의 감수자와 유사한 역할을 한다.

그러나 언어 전문가인 번역가는 대부분 녹음 전문가가 아니고, 녹음 전문가인 연출가는 대부분 언어 전문가가 아니다. 따라서 일부 번역가는 녹음 등 더빙 단계에 대해 모르는 부분이 많고, 일부 연출가는 대본 수정 과정에서 번역가의 올바른 번역을 오역으로 바꾸거나, 번역가의 실수나 오역을 발견하지 못한다. 본 연구에서 살펴볼 더빙번역의 감수란 언어와 녹음 과정 및 후반 작업까지 고려하여, 연출가가 미처 발견하지 못한 번역가의 언어적 오류를 수정하고, 각 단계에 유기적으로 참여하여 전체 번역 품질을 높이는 작업이다.

2.2 캐릭터³⁾의 번역

더빙번역의 ‘캐릭터 번역하기’란 “후르타도-알비르(Hurtado-Albir 1990: 118)가 주장한 ‘저자의 의도에 대한 충실성’”(Couch 2012: 410 재인용)을 살리는 것이다. 더빙번역의 ‘저자’는 제작사(클라이언트)에 해당하고, ‘의도’는 영화나 게임의 제작사 관점과 유사하다. 그러므로 더빙번역의 클라이언트는 ‘캐릭터 번역하기’에서 작품의 재미를 중시한다. 여기서 “재미(entertainment)란 우스운 것 또는 웃음을 유발하는 것뿐만 아니라, 유희성의 인지와 스토리의 이해, 인물에 몰입하여 공감대를 형성할 수 있는지 여부”(오미형 2014: 93)를 의미한다.

더빙번역은 “화자의 표정, 제스처, 대화 상대의 반응이나 표정 등의 시각적 정보”(이주은 2015: 111)는 거의 그대로 남아있기 때문에, 번역가, 감수자, 연출가 및 성우 등이 번역하거나 재미를 유발할 수 있는 요소는 대부분 청각적 정보(대사)에 국한된다⁴⁾. 또한 자막의 대사는 “화자의 억양, 고저, 장단, 강약 등

3) 국내의 문학과 번역 연구(권오숙 2010; 이주은 2015)에서 흔히 ‘등장인물’ 또는 ‘등장인물의 성격’이라 지칭되는 ‘캐릭터’란 표현은 일부 번역 연구(성승은 2012) 외에 대부분 영상이나 게임에 관한 연구에서 찾을 수 있다(공현희 2013; 김준수 2012; 변민주 2011; 서정남 2015; 유연수와 박경미 2008; 이제 외 2011). 이 분야에서 캐릭터란 ‘등장인물’과 ‘등장인물의 특징’까지 포함한다. 본 연구는 번역 연구지만, 클라이언트의 입장에서 시청률과 콘텐츠 소비를 높이기 위한 상업적 관점으로 등장인물의 설정에 초점을 두기 때문에 ‘캐릭터’라는 표현을 사용한다.

4) 화면 자막 등 일부 시각적 정보도 번역되지만, 본 연구에서는 청각적 정보인 대사만

의 청각적 정보를 통해 어느 정도 보완”(이주은 2015: 111)되지만, 더빙번역의 청각적 정보는 전적으로 더빙된 대사에 의존하기 때문에 대사의 어투는 캐릭터를 인지하는데 훨씬 많은 영향을 끼친다. 언어는 “화자의 배경, 출신, 교육 수준, 신뢰도, 포부 등을 반영”(Llamas 2010: 9)하기 때문에, 더빙번역은 대사를 통해서 캐릭터의 배경, 출신, 교육 수준 등 다양한 특징을 드러낼 수 있다.

더빙번역의 대사는 카타리나 라이스(Katharina Reiss)가 1971년 처음으로 “오디오-미디어’(audio-medial) 텍스트라고 지칭”(1971: 34; Snell-Hornby 2006: 84 재인용)한 “발화하거나 노래하기 위해 쓰인 텍스트”(1971: 34; Snell-Hornby 2006: 84 재인용)의 특징을 그대로 가진다. 이런 특징은 스넬-혼비(Snell-Hornby 1988: 35)가 희곡번역 시 음운적 요소를 고려해야 한다는 개념을 지칭한 가화성(speakability)과도 연결된다. 따라서 더빙번역의 대사는 “각 인물마다 알맞은 어조나 어투의 설정이 중요한”(권오숙 2010: 6) 희곡의 대사와 유사하다. 희곡에서 “배우가 말할 때 어떤 어휘가 제대로 발음 안 되거나, 한 대사라도 등장인물과 어울리지 않으면, 번역이 달라질 수 있는”(Riera 2007: 126) 것처럼 더빙번역에서도 성우의 발음과 대사가 캐릭터와 어울리는지는 매우 중요하다. 즉, 연극과 마찬가지로 더빙번역에서도 “대사의 적절한 번역은 등장인물의 성격 묘사에 결정적인 역할”(이주은 2015: 94)을 하는데, 시청자가 “대사를 통해 캐릭터의 이름과 직업, 나이, 처한 상황 등의 외적인 정보와 소심함, 대범함 같은 내면적 특징들도 대사를 통해 추측”(유은순 2013: 98)할 수 있기 때문이다.

3. 연구 방법

3.1 분석 텍스트

본 연구는 카툰네트워크(Cartoon Network)에서 방영된 애니메이션 <시냇가의 크레이그(Craig of the creek)>의 15분짜리 에피소드⁵⁾ 20편의 영어 대본(ST)

분석한다.

- 5) 카툰네트워크의 계약서 상 한 편은 30분짜리를 의미하지만, 대부분의 작품은 한 편에 15분 기준 두 개의 에피소드를 포함한다. 그리고 15분짜리 에피소드마다 작품 번호

과 번역가의 번역대본(TT1), 감수자의 감수대본(TT2), 연출가의 녹음대본(TT3), 성우의 녹음영상(TT3-1) 그리고 최종 더빙영상(TT3-2)을 분석했다.

위의 설명처럼 더빙번역의 감수는 세 가지 경우에 이루어지지만, 본 연구의 분석 텍스트는 주로 번역가의 번역대본을 감수하는 방식으로 진행됐다⁶⁾.

〈표 1〉 분석 텍스트 종류

ST	영어 대본
TT1	번역가의 번역대본
TT2	감수자의 감수대본
TT3	연출가의 녹음대본
TT3-1	성우의 녹음영상
TT3-2	(재녹음 및 수정녹음 대본 ⁷⁾ 및 최종 더빙영상

분석 텍스트로 이 작품을 선택한 이유는 두 가지이다. 첫째, 번역가가 작품의 클라이언트와 일한 경험이 없다. 둘째, 이 작품은 카툰네트워크의 오리지널 콘텐츠(original contents)⁸⁾로 각 언어로 번역 시 재미를 추구하며 자유롭게 하는 것을 선호한다. 이런 두 가지 특징 때문에 감수자는 다른 작품보다 더 많은 부분을 수정해야 했고, 감수자의 판단에 따라서 자유로운 선택이 가능했다.

3.2 자료수집 및 분석방법

본 논문은 더빙번역의 과정 중 감수자의 수정에 대한 “블랙박스(black

가 있고, 편집 및 방영도 에피소드별로 진행되기 때문에 본 연구에서 역시 15분짜리 영상으로 분류한다.

- 6) 더빙번역 과정에서는 연출가가 수정한 녹음대본을 다시 감수하는 것이 일반적이다. 그러나 본 연구의 분석텍스트는 번역가의 번역대본이 클라이언트인 방송사가 원하는 방향과 맞지 않았고, 연출가의 수정대본도 클라이언트가 원하는 방향으로 수정되지 않았기 때문에 감수자는 번역대본을 감수하는 방식으로 진행되었다.
- 7) ‘재녹음 및 수정녹음 대본’은 작품의 초반에 캐릭터를 잡기 위한 수정녹음에서 사용한 것으로 작품 초반 또는 일부 에피소드에만 있다. 이 대본은 감수자가 녹음영상을 보며, 연출가의 녹음대본(TT3)을 수정했기 때문에 대부분 최종 더빙영상과 동일하다.
- 8) 카툰네트워크에서 자체 제작한 작품을 지칭하는 표현이다.

box)”(Toury 2012: 214)를 열기 위한 번역 ‘과정 중심의’(process-oriented) 기술 번역학 연구(Descriptive Translation Studies, DTS)로 진행된다. 구체적인 방법은 다음 세 단계이다. 첫째, 더빙번역의 과정에 나타나는 다양한 번역 결과물을 비교·분석한다. 둘째, 다양한 인간 행위자(human-actor)⁹⁾ 중 감수자¹⁰⁾/연구자의 “사고발화 프로토콜(think-aloud protocols)”(Toury 2012: 269)을 정리한다. 셋째, 연구자가 직·간접적으로 접촉한 클라이언트, 연출가 그리고 성우 등의 행위자를 관찰하고 인터뷰하여 얻은 자료를 기술한다.

첫 번째 단계인 다양한 번역 결과물의 비교·분석은 “하나의 번역 ‘행위’에 나타날 수 있는 모든 활동인 수정, 편집, 감수”(Toury 2012: 215) 과정의 번역 텍스트 간 차이를 확인하기 위한 방법이다. 기존의 연구가 대부분 한 쌍의 ST와 TT 또는 ST와 두 가지 TT(자막과 더빙)을 비교하지만, “최종 번역본만으로는 얼마나 많은 참여자들이 다른 역할을 하며 번역에 영향을 주었는지 알 수 없기”(Toury 2012: 215) 때문이다.

두 번째 단계는 클라이언트의 제안 및 의견에 대한 감수자의 의사결정(decision-making) 과정을 보여준다. 이를 위하여 감수자/연구자가 감수 과정과 이후 및 연구 과정 중 작성한 기록에 근거하여 번역 결과물의 비교·분석에서 발견한 수정에 관한 구체적인 의사결정 과정을 기술한다. 연구자가 사고발화 프로토콜의 주체라는 면은 연구의 한계로 지적받을 수 있지만, “번역가가 자신의 번역을 수정하거나 스스로 살펴보는 것”(Toury 2012: 216)은 “의사결정 과정의 좋은 증거”(Wilss 1994; Toury 2012: 216 재인용)가 된다. 물론 이 과정은 “절대 번역가가 번역하는 과정에 생각하는 모든 것을 보여주지는 않지만, 두 텍스트만 비교할 때보다 훨씬 더 많은 정보를 주는 것은 확실”(Toury 2012: 216)하다. 또한 감수 과정이 아닌 연구 과정에서 의사결정을 기술하는 점도 일반적

-
- 9) 일반적으로 번역학에서 행위자(agent)로 표현하는 인간 행위자(human-actor)는 번역가, 연출가, 성우, 클라이언트 그리고 편집자와 시청자 등이다(최수연 2016b). 이 중 본 연구에서 살펴볼 더빙번역의 행위자는 번역가와 더빙 연출가, 클라이언트 그리고 감수자이다. ‘행위자’에 대한 자세한 내용은 최수연(2016b)의 연구에서 확인할 수 있다.
- 10) 최수연(2016a, 2016b)의 연구에서 클라이언트라는 행위자는 방송사와 방송사의 직원 등을 의미하기 때문에 감수자까지 포함한다. 그러나 본 연구에서는 감수자의 구체적인 역할을 강조하기 위하여 별도의 행위자로 분류한다.

인 사고발화 프로토콜과 다르지만, 다양한 결정을 보여줄 수 있는 “데이터는 ‘실시간’이 아니더라도 번역의 실제 과정을 더 잘 알려준다”(Toury 2012: 216).

세 번째 단계인 감수자 외의 행위자에 대한 관찰과 인터뷰는 다양한 번역 결과물 중 감수 단계 이전과 이후에 나타나는 수정의 전략을 예측하고 그 영향을 알 수 있는 정보가 된다. 비록 사례의 수가 적지만, 더빙번역 과정의 행위자와 직접 접촉하고 관찰하며 수정과 선택에 대한 정보의 수집은 의미가 있다.

4. 더빙번역의 캐릭터 번역하기

4.1 크레이그

주인공인 크레이그(Craig)는 아프리카계 미국인 소년이다. 아프리카계 미국인이 등장하는 영화나 드라마는 흔하지만, 애니메이션의 주인공인 경우는 거의 없다.¹¹⁾ 그러나 이런 특징은 시각적 정보에서 충분히 전달된다. 일부 작품에서 아프리카계 미국인 캐릭터가 사회적 방언(social dialect)을 사용하기도 하지만, 이 작품은 인종에 따른 발화의 차이가 두드러지지 않기 때문에 번역 과정에서 추가할 수 있는 요소가 거의 없다. 따라서 작품에 등장하는 장면의 분위기를 살리고, 제작사인 클라이언트가 만든 캐릭터의 정보를 강조하는 전략을 세웠다.

4.1.1 상황별 어투 변화

<예문 1>은 친구 제이피가 ‘말이 되고 싶은 소녀들’의 모임에 들어가기 위

11) 2019년 현재 카툰네트워크 코리아에서 방영 중인 프로그램의 주인공은 인종을 넘어 다양한 동물과 무생물을 의인화한다. <위 베어 베어스: 곰 브라더스(We Bare Bears)>의 곰, <검볼(The Amazing World of Gumball)>의 고양이, 토끼, 금붕어 및 무생물, <썸머 캠프 아일랜드(Summer Camp Island)>의 코끼리와 고슴도치 그리고 무생물, <핀과 제이크의 어드벤처 타임(Adventure Time)>의 개와 무생물 등 다양하다. 이 중 아프리카계 미국인임이 명확히 드러나는 캐릭터는 <틴타이탄 GO!(Teen Titans Go!)>의 사이보그 정도다. 또한 분석 텍스트의 제작, 더빙 및 방영 시기는 2018년으로 영화 관련 시상식 중 가장 인지도가 높은 오스카(Oscars)에서 ‘#OscarsSoWhite’가 다시 언급되기 시작된 시기와 일치하기 때문에, 제작진의 의도가 인종적 다양성을 위한 것이라고 해석할 수 있다.

해서 말 자격증 시험을 보는 장면이다. 그림 1에서 이 장면을 구경하는 크레이그와 켈시는 손으로 마이크를 잡은 것처럼 행동한다. 실제로 마이크는 없지만, 영어의 발화도 중계석의 아나운서와 해설자의 어투와 유사하다. 그러므로 작품 속 맥락과 시각적 정보 그리고 청각적 정보로 경기 중계를 상상한 상황이라는 점을 알아야 한다. 그러나 TT1은 일상 대화처럼 번역되었고, 감수 단계에서 경기 중계처럼 수정해서 영어 대사와 유사한 분위기로 만들었다.

그림 1 크레이그와 켈시의 경기 중계 장면



<예문 1> #20

ST : [CRAIG] Here we are, Kelsey. It's a beautiful day for a horse course.

[KELSEY] Yes, Craig. But this test ain't no trot in the meadow. The jumps are high and the stakes are even higher.

TT1 : [크레이그] 자리 잡고 앉자, 켈시/ 말 자격증 시험 치르기 딱 좋은 날씨지?

[켈시] 맞아, 크레이그/ 무조건 뛰다고 되는 게 아니고/ 장애물 넘기야/ 높이가 뒤로 갈수록 높아지지.

TT2 : [크레이그] (경기 중계) 드디어 시작합니다, 켈시/ 말 자격증 시험 치르기 딱 좋은 날씨죠?

[켈시] (경기 중계) 맞아요, 크레이그/ 무조건 뛰는 게 아니고 장애물 넘기죠/ 높이가 뒤로 갈수록 높아집니다.

4.1.2 어미 ‘~니’의 수정

크레이크의 대사 중 반복적으로 수정한 대사는 어미 ‘~니?’였다. 제작사의 캐릭터 설명에 크레이그는 다정한(sweet) 성격으로 묘사된다. 그러나 감수자는 열 살 소년이 항상 사용하는 어미로 적절하지 않다고 판단하고, 감수 과정에서 대부분 다른 표현으로 수정했다.

<예문 2>는 ST의 대사가 평서문이고 TT1의 대사가 의문문이라서 수정한 것이 아니다. 의문문이 연속되는 것보다 의문문+평서문으로 구성할 때 성우의 연기도 다채로워지고, 의미도 더 명확히 전달된다고 판단했기 때문이다. 그리고 ‘내 지도는 돌아오지 않잖아’는 성우에 따라서 평서문과 의문문 중 연기하기 편한 문장으로 선택할 수도 있다.

<예문 2> #17

ST : [CRAIG] It wouldn't of accomplished anything. Cutting off your badges wouldn't of brought my maps back.

TT1 : [크레이그] 그런다고 무슨 소용이 있겠어?! 네 배지를 망가뜨린다고 내 지도가 다시 돌아오니?

TT2 : [크레이그] 그래봐야 무슨 소용이겠어?! 네 배지 망가뜨려도 내 지도는 돌아오지 않잖아.

그러나 크레이그의 대사 중 다정한 성격을 보여줘야 하는 부분은 어미를 유지했다. <예문 3>의 크레이그 대사는 TT1부터 TT3-2까지 동일하다. 채녹음 대본까지 수정하지 않은 것은 녹음영상에서도 어미가 자연스러웠기 때문이다.

<예문 3> #16

ST : [JP] Come on, guys, before they sell out!

[KELSEY] Hey, wait up! It's not like the trading tree is going anywhere.

[CRAIG] Where did you come from?

TT1 : [제이피] 빨리 와, 애들아!/ 이러다 다 팔리겠다.

[켈시] 같이 가! (헐떡 호) 물물교환 나무 어디 안 간다고!

[크레이그] 넌 어디에서 왔니?

TT3-2: [제이피] 빨리 와, 애들아! 다 팔리면 어떡해!

[켈시] 같이 가! (헐떡 호) 물물교환 나무는 도망 안 가!

[크레이그] 넌 어디서 왔니?

이 장면은 친구인 제이피와 켈시가 물물교환 나무로 달려가는 동안 크레이그는 시냇물에 떠내려 온 꽃을 보며 부드럽게 묻고 있다. 따라서 이런 느낌을 살린 어미인 ‘~니?’는 감수 단계에서 수정하지 않고 남겨두었다.

4.2 켈시

주요 캐릭터인 켈시(Kelsey)는 세 주인공 중 유일한 여성 캐릭터이자, 키가 가장 작고 나이도 제일 어리다. 하지만 기존의 여자 아이 캐릭터와 다른 특징을 보이는 ‘전복적 캐릭터’라 할 수 있다¹²⁾. 켈시는 유혈이 낭자한 판타지 소설을 좋아하고, PVC로 만든 검을 지니고 다니며, 자신이 쓴 기사(knight) 이야기의 영웅이 되는 것이 꿈이다. 따라서 대부분의 장면에서 세 친구 중 가장 용맹한 모습을 보인다. 이런 독특한 특징은 캐릭터 번역하기에서 매우 중요하고, 감수 과정에서 이 모습을 살릴 수 있는 대사에 초점을 두었다.

4.2.1 어미 ‘~니?’의 수정

크레이그와 마찬가지로 켈시의 대사에서도 ‘~니?’라는 어미가 반복된다. 그러나 이 작품에서 그리는 캐릭터의 특징과 어울리지 않는다. 제작사의 캐릭터 설명에 따르면 켈시는 그림 2의 이미지처럼 항상 망토를 두르고, 검을 차고 다니며, 잉꼬와 함께, 전투를 벌이는 판타지 소설을 읽고 쓰기 때문이다.

그림 2 켈시의 이미지



전사가 되고 싶어서 항상 스스로 전사라 칭하며 판타지 소설의 주인공이 되는 상상을 하는 켈시의 어투는 다소 거친 것이 어울린다. 영어의 목소리 역시

12) 번역에서 젠더 또는 여성을 다룬 연구는 이미 많이 존재한다. 젠더 번역의 개념(이상빈 2012), 책의 젠더 번역(유미향 외 2012; 마승혜 2015), 광고 번역과 젠더(이상빈 2017), 영상번역에 나타나는 젠더(김세현 2017, 2018b; 이상빈 2016; De Marco 2006, 2009, 2011, 2012) 등이다. 그러나 본 연구에서는 번역과 젠더의 관점에서 강조하는 ‘번역을 통한 여성 드러내기’ 등에 초점을 두지 않고, 제작사가 만든 전복적 여성 캐릭터를 가능한 그대로 번역해내는 감수 전략에 집중한다.

허스키하고, 오디션에서도 연출가, 클라이언트 그리고 감수자는 기존의 여성 캐릭터와 차별화되는 목소리를 찾기 위해 노력했다. 따라서 더빙 대사의 어투도 이에 맞추는 것이 자연스럽다.

<예문 4>는 카드놀이 중 크레이그가 한 장 남은 카드를 내지 않고 고민하는 탓에 게임이 진행되지 않자 켈시가 짜증을 내는 장면이다. “대사는 정보뿐만 아니라 캐릭터의 감정도 전달”(유은순 2013: 99)하기 때문에, 화면의 시각적 정보에 맞춰 어미를 수정하면 그 느낌이 더 잘 표현된다. 따라서 이 경우에는 부드러운 느낌의 어미 ‘~하니?’를 통명스런 연기가 가능한 어미 ‘해?’로 수정했다.

<예문 4> #12

ST : [KELSEY] Craig, come on, you only have one card left!

TT1 : [켈시] 크레이그./ 빨리 해./ 카드 달랑 한 장 들고 뭘 고민하니?

TT2 : [켈시] 크레이그./ 빨리 해./ 카드 달랑 한 장 들고 뭘 고민해?

그리고 <예문 5>처럼 친구가 (아이들의 생각에) 죽을 정도로 위험한 행동을 하려는 걸 말리는 장면에서 어미 ‘~니?’의 사용은 더욱 어색하다.

<예문 5> #2

ST : [KELSEY] That sounds like madness. Do you have the tree madness, Craig?

TT1 : [켈시] 제정신으로 하는 말이니?/ 나무에게 정신 빼앗긴 거 아니야?

TT2 : [켈시] 너 제정신 아니지?/ 설마 나무 독에 중독이라도 된 거야?

이런 켈시의 성격은 늘 함께 나오는 크레이그나 제이피의 대사와 이어질 때 더 잘 드러난다. <예문 6>은 나무에 낀 아이가 숲을 지나는 세 사람에게 도와달라고 하는 장면이다. 대체 왜 그리고 어떻게 그곳에 올라갔는지 알 수 없는 상황에서 켈시는 이유를 묻고, 제이피는 이유를 추측한다. 이때 TT1의 켈시 대사는 ‘올라갔니?’로, 제이피의 대사는 ‘싶었냐?’라고 번역되어 있다. 켈시의 대사는 상대적으로 다정하게, 제이피의 대사는 비웃는 듯이 보인다. 하지만 영상에서 켈시의 표정과 말투는 아이의 상황을 어이없게 생각하는 게 느껴진다. 반면, 제이피는 비웃거나 비꼬는 게 아니라, 진짜 다람쥐와 뽀뽀하고 싶어서 나무

에 올라갔다고 생각한다.

<예문 6> #4

ST : [STUCK BOY] Help. Help. Someone help me. I've been stuck up here for hours.

[KELSEY] How'd you get up there?

[STUCK BOY] I don't wanna say.

[JP] Where you trying to kiss a squirrel?

TT1 : [꼬마] 잠깐만, 여기!/ 나 좀 살려줘./ 벌써 몇 시간째 나무가지에 끼어 있어.

[켈시] 거긴 왜 올라갔니?

[꼬마] 그런 건 몰라도 되잖아.

[제이피] 다람쥐랑 뽀뽀하고 싶었나?

TT2 : [켈시] 거긴 왜 올라 갔는데?

[꼬마] 그런 건 몰라도 되잖아.

[켈시] 다람쥐랑 뽀뽀하고 싶었어?

감수 과정에서 이 느낌을 살리기 위해서 켈시의 대사는 추궁하는 듯, 제이피의 대사는 다정하게 묻도록 수정했다. 이렇게 켈시는 무뚝뚝하게 제이피는 상냥하게 반응하도록 하면서, 동시에 다람쥐와 뽀뽀하려고 나무에 올라간다는 엉뚱한 상상을 하는 제이피의 캐릭터를 드러내려 했다.

4.2.2 구어와 문어¹³⁾

전사가 되는 것이 꿈인 켈시는 다양한 장면에서 상상을 하며 자신의 상황이나 기분을 소설처럼 서술한다. 이 부분은 마음의 소리인 켈시의 내레이션이 영국 억양을 사용해서 판타지 소설의 영웅 서사 느낌을 강조한다.

<예문 7> #6

ST : [KELSEY] **(VO) (imitating British accent)** As the words of the Beast

13) 구어와 문어라는 명칭의 적절성에 대한 의문도 존재한다(장경현 2012; 김미형 2004). 그러나 본 논문은 구어와 문어를 발화되기 위한 더빙대본과 발화된 말에서 ‘말처럼 들리느냐(구어) 또는 글처럼 들리느냐(문어)’로 간단히 구분한다.

Girl echoed in her head, Kelsey suddenly noticed nature things she had never noticed before.

켈시의 독백은 입이 움직이지 않기 때문에 ‘화면에는 없지만 목소리가 나온다’는 의미인 ‘(VO)’로 표기되며, 미국인인 켈시가 독백에서는 영국 억양으로 발화하는 부분도 ‘imitating British accent’라고 명시되어 있다.

감수자는 이런 독특한 설정을 강조해서 번역하면 켈시의 캐릭터를 효과적으로 보여줄 수 있다고 생각했다. 일반적으로 “더빙된 대사는 발화를 위해 글로 쓰여 졌지만 마치 글로 쓰여 지지 않은 것처럼”(Gregory and Carroll 1978: 42; Bosseaux 2019: 53 재인용) 들려야 한다. 그러나 켈시의 독백은 일반적인 더빙 대사와 다르다. “구어와 문어의 판정은 말하기와 듣기의 과정을 통한 ‘최종적 음성 실현 여부’에 달려 있지만”(민현식 2007: 67), 켈시의 일상 대화와 독백은 “언어 사용의 의도”(김미형 2004)에 따라서 구분되기 때문이다. 또한 켈시의 독백은 자신이 좋아하는 소설 속 서사나 서술 방식과 유사하므로 한국어 더빙도 이 분위기를 유지하는 전략을 사용했다.

<예문 8> #1

ST : [KELSEY] (VO) **Kelsey's** reckoning was upon **her**, just a single touch and he would be transformed into an outcast, [. . .]

TT1 : [켈시] (독) 켈시는 선택의 기로에 섰다/ **내** 손끝이 살짝만 닿아도/ **이 아이**는 불쌍한 술래 신세가 되어/ [. . .]

TT2 : [켈시] (독) 켈시는 선택의 기로에 섰다/ **켈시의** 손끝이 살짝만 닿아도/ **소년**은 불쌍한 술래 신세가 되어/ [. . .]

번역가 역시 이런 전략을 선택했다. 그러나 감수자는 TT1의 독백 대사가 판타지 소설의 서술을 충분히 강조하지 못했다고 판단해서 독백의 대사 중 많은 부분을 수정했다. 예를 들어, <예문 8>의 TT2처럼 ‘나’가 아닌 3인칭 ‘켈시’란 표현을 사용하는 ST의 특징을 유지했다. 또한 켈시의 독백 앞뒤에 켈시나 다른 캐릭터의 대사가 나오는 경우에 독백은 더욱 문어적으로, 대사는 더욱 구어적으로 수정해서 시청자들이 독백 장면을 인상적으로 느낄 수 있도록 했다.

<예문 9> #2

ST : [KELSEY] Kelsey looked behind them, suspiciously. A jagged sapling could be to blame, but Kelsey's keen warrior senses sensed something sinister.

TT1 : [켈시] (독) 켈시는 의심의 눈초리로 친구들을 보았다./ 삐죽삐죽한 나무들 때문이었을까?/ 날카로운 전사적(戰士的) 감각을 가진 켈시는 불길한 예감이.../ 강하게 들었다.

TT2 : [켈시] (독) 켈시는 의심의 눈초리로 친구들의 뒤를 응시했다./ 삐죽삐죽한 나무들 때문이었을까?/ 날카로운 전사적(戰士的) 감각을 가진 켈시는 불길한 예감에.../ 휩싸였다.

<예문 9>의 TT1 주어는 ‘켈시’로 번역되었지만, ‘의심의 눈초리로 친구들을 보았다’는 친구들을 의심하는 것처럼 들리기 때문에 시청자의 이해를 돕기 위해서 수정했다. ‘친구들의 뒤를 응시했다’는 구어에서 보통 생략되는 ‘의’를 넣고 ‘보았다’가 아닌 ‘응시했다’를 사용해서 책의 서술 장면처럼 들리도록 했다. 또한 ‘예감이 강하게 들었다’를 ‘예감에 휩싸였다’라는 비일상적 표현으로 수정하여 듣는 시청자에게 낯선 느낌을 주었다.

판타지 소설을 좋아하는 켈시의 취향은 독백에서 가장 두드러지지만, 켈시의 캐릭터는 대사에 다양하게 반영할 수 있다. <예문 10>에서 ‘dark web’이란 일반적인 검색으로 찾을 수 없는 인터넷 사이트로 일종의 ‘불법 사이트’가 대부분이다. 따라서 번역가는 시청자들이 이해하기 쉽게 번역했다.

<예문 10> #10

ST : [CRAIG] Where did you get all theses books on witches?

[KELSEY] The dark web.

TT1 : [크레이그] 이렇게 많은 마녀 책을 어디서 구했어?

[켈시] 불법 사이트.

TT2 : [켈시] 어둠의 경로.

하지만 주인공 중 한 명이 굳이 ‘불법’이란 표현을 당당히 사용할 필요가 없고, 어둡고 외로운 소설 속 주인공을 꿈꾸는 캐릭터를 강조하기 위해서 책의 출처를 간접적으로 밝힐 수 있는 표현인 ‘어둠의 경로’라고 수정했다.

그리고 ST에 없는 대사를 추가한 장면에서도 캐릭터의 특징이 잘 보이도록

대사를 구성했다. <예문 11>의 ST에는 호흡만 있고 대사는 없다. 따라서 번역가는 TT1에서 스크립트와 동일하게 ‘(가짜 칼 휘두르는 호)’이라고 번역했다.

<예문 11> #2

ST : [CRAIG/KELSEY/JP] <effort grunt> <sigh>

[KELSEY] <effort grunting>

TT1 : [크/제/켈] (조심조심 호) (익살 웃음 호)

[켈시] (가짜 칼 휘두르는 호)

TT2 : [크/제/켈] (조심조심 호) (익살 웃음 호)

[켈시] (가짜 칼 휘두르는 호) 전사의 앞 길을 막지 마라!

그러나 영상에서 켈시가 칼을 휘두르는 호흡이 3초 정도 지속되고, 그 이전 장면에도 세 명의 대사 없이 호흡만이 있다. 그런데 이렇게 호흡만 지속되면 지루하게 느껴질 수도 있다. 그 때문에 영어 영상에서도 정확한 문장은 들리지 않지만 호흡과 함께 작게 애드립 대사가 들린다. 따라서 TT2에서는 칼을 휘두르는 장면과 켈시의 캐릭터, 작게 들리는 영어 대사, 켈시의 입모양 그리고 호흡이 나오는 시간을 고려해서 대사를 추가했다.

4.3 제이피

4.3.1 방언

세 번째 주요 등장인물인 제이피(JP)는 웨스트 버지니아의 억양(West Virginia accent)을 사용한다. 이런 특징을 살리기 위해서 제작사인 클라이언트의 한국 지사는 지리적 방언(regional dialect)을 사용하기로 했다.

더빙번역 시 특정 캐릭터가 지리적 방언을 사용하기로 결정하면, 사투리를 자유롭게 사용할 수 있는 성우를 중심으로 오디션을 본다. 이 작품 역시 사투리가 가능한 성우 위주로 오디션을 진행했다. 사투리의 지역은 정하지 않았지만, 제이피의 느릿한 성격을 잘 표현할 수 있는 느낌이라는 제약은 두었다. 그 결과 전라남도 순천 사투리가 가능한 성우가 최종 선정되었다. 물론 목소리 톤이나 신선함 등 기존 오디션과 동일한 기준으로 성우를 선정했지만 사투리를 능숙하게 사용할 수 있다는 점도 결과에 큰 영향을 끼쳤다. 이 성우의 캐스팅으로 최

중 녹음영상은 번역가의 번역대본에 있는 충청도 방언과 전혀 다르게 나왔지만, 표현이나 억양 등은 훨씬 더 자연스러웠다. 그리고 성우는 녹음 과정에서 사투리에 능숙하지 않은 번역가와 연출가 그리고 감수자보다 더 적극적으로 대사를 수정하고 의견을 제시했다.

<예문 12> #20

ST : [JP] <imitates car sounds> P-p-perfect parking! Oh, hello there, Maney. [. . .]

[JP] What you said got me thinkin'. I looked real deep inside myself and you were right. I was born to be a horse! Check it...
<imitates horse sounds>

TT1 : [제이피] (자동차 호) 주주주 주차! 완벽해~/ 어, 매니 왔구나? [. . .]

네가 했던 말을 듣고/ 진지하게 곰곰이 생각해 봤는데/ 네 말이 맞았어/ 난 말이 되려고 태어났나 봐/ 이거 봐라./ (말 울음 흉내 호)

TT2 : 아까... 니 말 듣고/ 내가 진짜로 원하는 게 뭔지 생각해 봤어. / 네 말이 맞아./ 난 말이 되려고 태어났나 봐./ 이거 봐라./ (말 울음 흉내 호)

TT3-2: [제이피] (자동차 호) 주주주 주차! 완벽혀~/ 어이, 넌 언제 왔나 잉? [. . .]

아까... 니 말 듣고/ 내가 진짜로 원하는 게 뭔지 생각해 봤어. / 네 말이 맞어./ 난 말이 되려고 태어났나 벼./ 요거 봐라./ (말 울음 흉내 호)

몇 회 녹음 후에는 번역가, 연출가 그리고 감수자의 대본은 표준어로 번역하고, 성우가 사투리를 표현을 자유롭게 사용하도록 번역 가이드를 수정했다. 따라서 일부 어휘 및 어미와 억양은 모두 성우의 선택에 따라 결정되었다. TT3-2에서 ‘아까... 니 말 듣고/ 내가 진짜로 원하는 게 뭔지 생각해 봤어’는 활자만으로는 구분할 수 없지만, 실제 녹음영상에서는 사투리 억양을 느낄 수 있다. 그리고 ‘맞아’는 ‘맞어’로 발음하는 동시에 어미에 억양을 넣었고, ‘태어났나 봐’는 어미를 ‘벼’로, ‘이거’는 ‘요거’로 발화했다.

4.3.2 순하고 어수룩함

제이피는 친구인 크레이그와 켈시보다 나이가 많다. 하지만 손이 보이지 않을 정도로 소매가 긴 티셔츠를 입거나 아이 같은 상상을 하는 등 또래에 비해 순진하고 어리숙하다. 근심 걱정 없고(carefree), 세상의 규칙에 역매이지 않는 (oblivious to the rules of the world) 모습은 제작사가 제시하는 제이피의 캐릭터이다. 이런 특징은 위에서 언급한 지리적 방언과 느릿한 말투를 통해서 최대한 살리려고 노력했고, 감수 과정에서도 캐릭터에 맞춰 어휘를 수정했다.

<예문 13> #2

ST : [KELSEY] Mount Bouncington!

[JP] **Trampoline!**

TT1 : [켈시] 방방이 둥산!

[제이피] **트램폴린!**

TT2 : [제이피] **트램폴린!**

TT3-2:[제이피] **퐁퐁 만세!/¹⁴⁾**

<예문 13>은 숲 한가운데에서 트램폴린을 발견한 장면이다. 크레이그는 새로 발견한 장소의 이름을 어떻게 지을지 묻고, 켈시와 제이피는 위와 같이 대답했다. 감수자는 TT1의 ‘트램폴린’을 외래어 표기법에 맞춰 ‘트램펄린’으로 수정했다. 그러나 클라이언트인 더빙 프로그램 편성 PD는 녹음영상을 확인하며 어리숙한 캐릭터인 제이피가 ‘트램펄린’이란 표현을 사용하는 것이 어색하다는 의견을 제시했다. 영어에서 트램펄린은 어려운 표현이 아니기 때문에 재미있고 창의적인 이름을 묻는 크레이그의 질문에 트램펄린이라고 답한 제이피의 행동은 어리숙한 캐릭터를 보여준다. 그러나 한국에서 트램펄린은 아이가 흔히 사용하는 표현이 아니라는 의견이었다. 감수자는 편성 PD와 편성팀원들에게 어린 시절에 트램펄린을 칭하던 표현을 문의했고, ‘나무위키’¹⁴⁾에서 지역별 이름을 확인했다. 그리고 ‘퐁퐁’이란 단어를 최종 선택 후, 대사의 길이와 두 팔을 들고

14) 나무위키 ‘트램펄린’

<<https://namu.wiki/w/%ED%8A%B8%EB%9E%A8%ED%8E%84%EB%A6%B0>>. 나무 위키는 연구 근거 자료로서 부족하지만, 번역 상황에서 번역가나 다른 행위자가 본인이 모르는 지리적 방언을 확인하기 위한 참고자료 중 하나로 사용 가능하다.

있는 이미지에 맞춰 ‘퐁퐁 만세’라는 대사로 완성했다.

제이피는 나이 많은 누나가 있고 계속 어린 아이로 머물고 싶은 모습을 자주 보이기 때문에, <예문 13> 외에도 여러 장면에서 또래 아이들보다 더 어린 아이처럼 보이도록 했다.

<예문 14> #10

ST : [JP] Maybe the person who did it is both. My pediatrician is Italian and also has pointy ears.

TT1 : [제이피] 유령 같기도 하고 요정 같기도 한 사람?! 소아과 의사가 이탈리아인인디/ 귀 끝이 뾰족하더라고.

TT2 : [제이피] 유령 같기도 하고 요정 같기도 한 사람?! **내 담당 의사 쌤** 이 이탈리아 **사람**인디/ 귀 끝이 뾰족하더라고.

<예문 14>의 TT1은 ‘pediatrician’을 ‘소아과 의사’로 ‘Italian’을 ‘이탈리아인’으로 번역했다. 그러나 한국 아이들은 담당 의사를 ‘소아과 의사’라고 칭하지 않기 때문에, 상위 개념어와 구어를 조합한 ‘의사 쌤’으로 수정했다. 그리고 ‘이탈리아인’을 ‘이탈리아 사람’이라고 수정했다. 이 수정 후, 전체 대사의 길이가 약간 짧았기 때문에, ‘내 담당’이라는 표현을 추가해서 의미를 명확하게 전달하려 했다.

또래보다 어린 아이처럼 행동하는 제이피는 여자 아이들과의 관계에서도 둔한 모습을 보인다. <예문 15>는 제이피가 시냇가의 아이들 중 한 명인 매니가 자신의 좋아하는 것조차 모르는 장면이다.

<예문 15> #20

ST : [JP] So, is Maney your mom given name?

[MANEY] No, it's short for Mangerine.

[JP] **Oh, I like that.**

TT1 : [제이피] 저기.../ 넌 원래부터 이름이 ‘매니’야?

[매니] 아니./ ‘맨저린’을 줄여서 ‘매니’야.

[제이피] **아, 마음에 들어.**//

TT2 : [제이피] **와, 이름 예쁘다.**//

시넷가에서는 서로 별명을 부르기 때문에 이름은 모르는 데, 매니의 이름을 들은 제이피가 ‘아, 마음에 들어’라고 말하는 것은 한국어로 자연스럽지 않다. 따라서 ‘와, 이름 예쁘다’로 수정했다. 자신을 좋아하는 여자 아이의 마음도 모르고 거침없이 ‘예쁘다’고 말하는 것이 제이피의 캐릭터와 어울리고, 이 때문에 매니가 부끄러워 얼굴을 붉히는 모습을 살릴 수 있다고 판단했기 때문이다.

4.4 그 외 캐릭터

4.4.1 키트

키트(Kit)는 시넷가의 물물교환 나무에서 간식과 각종 물건을 공급하는 시넷가의 유일한 상인이다. 똑똑하고 야무지며 장사에 관해서 적극적인 캐릭터로 감수 과정에서 이런 특징이 잘 드러나도록 수정했다.

<예문 16>는 키트가 싸우는 아이들을 말리는 장면이다. 여기에도 다른 캐릭터에서 반복적으로 나온 어미 ‘~니?’가 있다. 그러나 매사에 명확한 캐릭터인 키트가 싸우는 아이들을 말리는 상황에서, 시각적 정보와 청각적 정보에서 다소 화가 난 상태라는 것을 알 수 있다면 ‘왜 이러니?’는 수정해야 한다고 판단했다.

<예문 16> #7

ST : [KIT] (echoing) Hey! Break it up! (normal) You guys know the rules!

TT1 : [키트] (겉) 애들아! 그만들 해! 규칙 알면서 왜 이러니?

TT2 : [키트] (겉) 애들아! 그만들 해! 규칙 알면서 왜 이래?

키트는 장사와 물건과 관련된 일에 적극적이고 때로 과한 모습을 보이는 데, 대사에 이런 특징이 드러나야 한다. <예문 17>은 키트의 얼굴이 보이지 않기 때문에 대사의 길이를 자유롭게 수정할 수 있다. 이런 장면은 TT1을 의미에 초점을 두고 수정하면 연출가나 성우는 그 표현과 비슷하게 수정하거나 연기할 수 있다.

<예문 17> #16

ST : [KIT] **Jackpot!** Let's get haulin'!

TT1 : [키트] **엄청 많다!**/ 저 꽃 다 가져가자.

TT2 : [키트] **대박이다!**/ 저 꽃 다 가져가자.

TT3/3-2 : [키트] **대~박!**/ 저 꽃 다 가져가자.

‘엄청 많다’는 성우가 그대로 연기해야 하지만, ‘대박’이란 핵심 표현을 중심으로 수정하면 성우는 ‘대박이다’와 ‘대~박’ 중 연기에 자신 있는 대사를 선택할 수 있기 때문에 감수자는 ‘대박이다’로 수정했다. 그리고 연출가는 TT3에서 ‘대~박!’으로 대사를 수정하고, 성우도 감정을 충분히 살려 연기했다. 즉, 감수자가 의미 중심으로 수정한 대사를 연출가는 표현 중심으로 재수정한 것이다.

장사할 물건에 대한 키트의 캐릭터를 강조하기 위하여 표현을 수정한 부분은 <예문 18>에도 나타난다.

<예문 18> #16

ST : [KIT] Craig, you ain't fooling nobody.

TT1 : [키트] 크레이그! **나 속이려는 거 아니지?**

TT2 : [키트] 크레이그! **네 속셈 다 알거든?**

크레이그가 보고 싶은 그림을 보려고 비가 오니까 빨리 돌아가자고 말하자, 아직 딸 수 있는 꽃이 잔뜩 남은 상황에서 키트는 크레이그의 거짓말에 예민하게 반응한다. ST의 대사는 크레이그의 어설픈 연기에 속지 않겠다는 의미이고, 영상 속 키트 표정에는 짜증이 잘 드러난다. 따라서 이런 키트의 성격과 감정을 더 강조해서 연기할 수 있도록 대사를 수정했다.

4.4.2 타비사

타비사(Tabitha)는 검은 화장을 하는 고트 족(gothic)의 외모와 어두운 밤에 촛불을 켜놓는 행동 때문에 크레이그와 친구들에게 마녀로 오해받는다. 타비사의 성격은 ‘난 땅에 구덩이를 파고 아빠를 밀어 넣고 싶어(I'm gonna dig a pit and throw my dad in it.)’라고 말하는 대사에서도 잘 드러난다.

그림 3 타비사 이미지



<예문 19>에서는 그런 타비사의 성격을 나타내기 위해 두 곳이 수정됐다. 첫 번째는 연출가가 수정한 TT3의 어미 ‘뷰아’ 부분이다. 반항적인 타비사가 아빠의 행동에 대해 제일 친한 친구와 이야기하면서 존댓말을 사용하는 건 어울리지 않는다. 감수자가 놓친 이 부분은 연출가가 수정했다.

<예문 19> #10

ST : [TABITHA] Well, he just won't get off my back about next year. I mean high school's annoying enough, he keeps talking about college, and how jazz band liiks so good on applications. **I wish I could banish clarinets to another dimension!**

TT1 : [타비사] 내년엔 어떡할 거냐고 들들 뷰으셔./ 고등학교도 짜증나는 데/ 대학까지 가라고 잔소리야./ 내가 재즈 밴드에 들어갔으면 좋겠으나 뭐라나./ **클라리넷이 사차원의 세계로** 사라져버렸으면 좋겠어.

TT2 : [타비사] 내년엔 어떡할 거냐고 들들 **뷰으셔.** [. . .]
클라리넷 **따위는 이 세상에서** 사라져버렸으면 좋겠어.

TT3 : [타비사] 내년엔 어떡할 거냐고 날 들들 **뷰아!** [. . .]

두 번째는 TT1에서 ‘another dimension’을 ‘사차원의 세계’로 번역한 부분이다. ‘사차원’이란 표현은 한국어에서는 ‘독특한 행동’을 의미할 때 사용되기 때문에 시청자가 잘못 이해할 수 있고, 표현도 자연스럽지 않다. 그래서 시청자가 좀 더 정확히 문맥을 이해할 수 있도록 ‘이 세상에서’ 사라진다고 수정하면서, ‘따위는’을 추가해서 반항적인 타비사의 성격과 분노를 강조했다.

이와 더불어 타비사의 대사 중 어미 ‘~니?’를 여러 번 수정했다. <예문 20>은 친구와 둘만 있는 줄 알고 대화하던 타비사가 나무에서 떨어진 제이피를 보고 부끄러워하면서 화를 내는 장면이다. 따라서 ‘뭐 하니?’보다는 ‘뭐 해?’라는

어미가 더 어울린다고 판단해서 TT2에서는 ‘너 지금 뭐 해?’로 수정했다. 그리고 연출가는 앞 대사를 수정해서 최종적으로 ‘여기서 뭐 해?’라고 녹음했다.

<예문 20> #10

ST : [TABITHA] What are you doing? Spying on us?

TT1 : [타비사] 너 지금 뭐 하니?/ 우릴 엿봤어?

TT2 : [타비사] 너 지금 뭐 해?/ 우릴 엿봤어?

TT3 : [타비사] 여기서 뭐 해?/ 우릴 엿봤어?

이처럼 어미‘~니?’는 화내는 장면에서 어울리지 않는다. <예문 21>은 크레이그가 위협하게 줄을 잡고 물이 흐르는 강을 건너는 장면이다. 타비사는 위협한 행동을 하는 크레이그를 걱정하며 화를 낸다. 여기서 흥분한 타비사의 말투는 조금 거친 것이 오히려 속으로 다정한 타비사의 특징을 잘 보여줄 수 있다.

<예문 21> #10

ST : [TABITHA] You're nuts, kid!

TT1 : [타비사] 너 미쳤니, 꼬마야?

TT2 : [타비사] 너 미쳤어, 꼬맹이?

4.4.3 선배들

세 번째로 살펴본 조연은 선배들(the elders)이다. 배리(Barry), 데이비드(David) 그리고 마크(Mark) 세 사람으로 구성된 모임인 ‘선배들’은 바위 아래에 아이트를 꾸미고 있다. 그리고 종종 조연을 구하러 오는 아이들에게 영적인 존재처럼 자신들의 경험을 이야기한다.

<예문 22> #1

ST : [DAVID] No one had dwelled in the creek longer than we.

[MARK] So, tell us the problem and our wisdom you will attain.

But make haste. For we are in the middle of a very important campagin.

TT1 : [데이비드] 이 시냇가에서 우리보다 더 오래 지낸 사람은 없었어.

[마크] 그래, 무슨 일로 왔지?/ 우리의 지혜를 빌려 즐게!/ 빨리 끝

내고 가/ 우린 지금 아주 중요한 일을 하느라 **바쁘단 말이다.**

TT2 : [데이비드] 이 시냇가에서 우리보다 더 오래 지낸 사람은 **없다.**

[마크] 그래, 무슨 일로 **왔나?!** 우리의 지혜를 빌려 **주지!** **대신 빨리 해!** 우린 지금 아주 중요한 일을 하느라 **바쁘거든!**

<예문 22>의 직전에 크레이그와 켈시, 제이피는 조언을 구하기 위해서 선배들이 있는 바위에서 과자를 바친다. 이 장면은 마치 종교 의식처럼 보이는데, 이를 잘 살리기 위해서 감수자는 선배들의 말투를 예언자처럼 수정했다. 하지만 마크의 대사 중 ‘But make haste.’는 영어 대사의 느낌이 이전과 이후의 대사보다 가볍고 일상대화처럼 들린다. 그 느낌을 살려서 이 문장만 평범한 대화 어투로 남기고, 다른 부분은 과장된 표현으로 수정했다.

4.4.5 베니

페인트볼 베니(Paintball Benny)는 페인트볼 게임팀 중 하나의 대장으로 군인 어투를 사용하는 군인의 이미지다. 따라서 감수자는 베니의 캐릭터를 강조하기 위해 어미를 ‘다, 나, 까’로 수정했다. 예를 들어, ‘Sounds good to me!’의 번역 ‘나도 바라던 바라고.’(TT1)를 ‘나도 바라던 바다.’(TT2)라고 수정했다.

군인 같은 말투를 위한 수정은 문장의 분할을 통해서도 가능하다. <예문 23>의 베니 대사 중 ST의 마지막 문장은 TT1처럼 하나의 복문이다. 그러나 감수자는 이 문장을 TT2처럼 두 개로 나누었다. 이를 통해서 베니의 성격과 화를 내는 상황에서 감정을 더 잘 전달할 수 있다고 생각했기 때문이다.

<예문 23> #7

ST : [BENNY] Well, I'll tell you what would be responsible. Solving this argument because I'm about to shoot everyone.

TT1 : [베니] 이봐./ 책임자가 **왜 필요한지 말해줘!** 이 문제를 빨리 해결 **안 하면** 내가 다 썩버릴 수도 있으니까!

TT2 : [베니] 이봐./ 책임자가 **할 일이 뭔지 알려줄까?!** 이 문제를 해결 **하는 거야!** 아님 내가 다 썩버릴 테니까!

이런 선택이 가능한 것은 더빙번역과 클라이언트의 특징 때문이다. 일반적

으로 번역에서는 단문과 장문, 홀문장과 겹문장, 불완전한 문장과 완전한 문장 등 문체의 변이가 발생하는 경우, 원문의 목소리가 달라지는 것을 경계한다(김도훈 2014). 그러나 분석 텍스트의 클라이언트는 오리지널 콘텐츠의 번역에서 적극적인 수정을 지향하고, 더빙번역 현장에서 문장의 분할 등에 따른 문체의 변이는 대부분 중요하다고 생각하지 않는다.

5. 논의 및 결론

5.1 분석 결과에 대한 논의

지금까지 더빙번역에서 캐릭터를 번역하는 감수 전략을 살펴보았다. ST와 다섯 가지 TT의 비교, 감수자의 사고발화 및 연출가와 성우의 참여를 분석해서 정리한 캐릭터별 특징은 다음과 같다.

주인공인 크레이그는 캐릭터의 특징 중 시각적 정보가 많기 때문에, 상황별 어투의 변화와 연령 그리고 상황에 맞지 않는 어미 ‘~니?’를 수정해서 캐릭터를 입체적으로 만들었다.

두 번째 캐릭터인 켈시는 전복적 이미지를 방해하는 어미 ‘~니?’를 대부분 삭제했다. 그리고 판타지 소설 속 전사가 되고 싶은 켈시의 독특한 행동인 ‘독백’의 대사를 가능한 문어처럼 수정하며, 소설의 서술방식을 따르도록 했다. 이를 통해서 판타지 소설을 좋아하는 캐릭터를 살리고, 한국어 더빙 시 영어의 영국식 억양이 사라진 부분을 평소의 어투와 독백의 어투의 차이로 보완했다.

세 번째 캐릭터인 제이피는 가장 명확히 드러나는 특징인 서부 버지니아의 지리적 방언을 한국어 더빙에도 지리적 방언으로 대체하기 위해서 방언사용이 가능한 성우 위주로 오디션을 진행했다. 방언은 지리적 위치가 아닌 느긋하고 어리숙한 느낌이라는 캐릭터의 특징에 초점을 두었다. 녹음 과정에서 방언에 능숙하지 않은 번역가의 번역을 성우의 지역 방언 연기로 대체했다.

그 외의 캐릭터에서도 각각 상황과 캐릭터의 특징이 잘 드러나도록 어휘와 어미를 수정했다. 특히, 번역가 개인의 어투가 다양한 캐릭터에 반복적으로 나타나는 점은 주목할 만하다. 어미 ‘~니?’의 반복적 사용은 나이와 성별이 다른

캐릭터에도 나타나기 때문에, 번역가가 여성 캐릭터에게 의도적으로 사용했다고 볼 수는 없다¹⁵⁾. 그러나 연구자가 비슷한 시기에 확인한 다른 번역가의 대본에서는 이런 현상을 찾을 수 없었다. 따라서 번역가 스스로 깨닫지 못하는 언어 습관이라고 할 수 있다¹⁶⁾. 물론 켈시를 비롯한 키트와 타비사 등 여성 캐릭터에 어울리지 않는 어미를 사용한 점은 “번역가의 젠더가 번역에 무의식적인 작용”(권오숙 2010: 18)을 했다고 볼 수도 있다. 남성 번역가의 젠더가 작품 속 여자 주인공의 어투에 영향을 주거나(권오숙 2010), 여성 번역가의 말투가 작품에서 다양하게 나타나기(김동미 2007, 2009, 2010) 때문이다.

그러나 본 연구는 번역가라는 개인의 어투가 모든 캐릭터에 반복되고, 감수 시 이를 수정했다는 점에 주목한다. 번역을 통해서 가려진 여성의 캐릭터를 드러내는 것이 아닌, 이미 제작 단계에서 여성 캐릭터가 갖는 기존의 문법을 파기한 모습들을 최대한 잘 드러내기 위한 전략에 대한 흔적이기 때문이다. 따라서 여러 캐릭터의 다양한 상황에서 각각 특징을 잡고 이를 기준으로 수정한다면 번역가 개인의 어투가 캐릭터에 반복되는 것을 최대한 방지할 수 있을 것이다.

5.2 연구의 한계와 의의

본 논문의 가장 큰 한계는 기술된 감수 전략이 대부분 연구자/감수자의 주관적 의사결정 과정으로 연구자의 자의적 해석이 많은 비중을 차지한다는 점이다. 또한 감수자 개인의 특징이나 역량, 감수자가 연구자이기 때문에 연구가 감수 과정에 미친 영향도 무시할 수 없다. 이는 본 연구의 태생적 한계라고도 할 수 있다. 따라서 의사결정 과정의 선택이나 효과 그리고 감수자의 개인적 특징과 역량에 대해서는 시청자나 다른 연구자 혹은 다른 행위자에 의한 평가, 또는

-
- 15) 다양한 더빙 번역가의 대본을 확인하고 수정한 필자의 경험에서 모든 여성 번역가가 ‘~니?’라는 어미를 많이 사용하지 않았다. 그러나 번역가의 성별과 특정 어미의 사용빈도에 대한 상관관계에 대한 연구가 없기 때문에, 켈시나 다른 여성 캐릭터의 대사에서 ‘~니?’를 더 자주 사용하는 경향에 대한 정량적 분석이나 번역가의 성별과 어미에 대한 연구가 추가된다면 다른 결론을 도출할 수도 있을 것이다.
- 16) 번역가 개인의 언어습관에 대해 필자와 번역가가 인터뷰를 하거나, 번역가의 다른 작품 대본을 분석하지 않았다. 따라서 이에 대해서는 후속 연구를 통해 확인할 필요가 있다.

정량적 분석을 통한 평가가 필요하다.

그러나 감수자의 번역 전략과 의사결정 과정에 대한 상세한 기술, 다른 행위자의 참여에 대한 기술은 더빙번역 과정의 블랙박스를 열기 위한 연구의 시작 단계로서 의미가 있다. 지금까지 거의 공개되지 않았던 더빙번역가와 감수자의 선택 및 그 이유, 연출가 및 클라이언트와 성우의 의견에 대한 실증적 자료를 남기며, 기존에 알려지지 않은 “ST와 TT 사이의 다리”(Toury 2012: 215)로서 작동할 것이기 때문이다. 또한 감수 과정에서 연구에 의한 영향을 최소화하려 감수 기간에는 연구를 위한 데이터 추출을 하지 않았으며, 연구 설계를 감수가 완료된 후에 시작하는 등의 노력을 했다. 그럼에도 불구하고 발생하는 연구의 영향은 사고발화 프로토콜의 한계로서 후속 연구에서는 이를 극복하기 위한 연구의 설계를 추가할 예정이다.

그리고 흔히 기존의 번역 연구에서 주목하는 ST의 오역, 즉, 의미를 잘못 번역한 부분은 거의 다루지 않았다. 오히려 사소해보일 수 있는 어미나 표현에 초점을 맞춘다. 이는 더빙번역 현장에서 오역이나 싱크 맞추기(synchronization) 등은 기본적인 평가 기준으로 보며, 최근에는 더빙번역의 품질에 영향을 주는 요소 중 지금까지 구체적으로 밝혀지지 않거나 연구되지 않은 부분은 무엇인지에 관심을 두기 때문이다. 따라서 본 연구에서는 한 음절이나 어투만으로도 시청자에게 많은 차이를 전달하는 더빙번역 고유의 특징에 초점을 두었다. 이를 통해서 더빙번역의 과정에서 클라이언트의 요구를 적극적으로 반영하기 위하여 감수자가 캐릭터를 어떻게 번역하고 대사를 수정하는지 실증적으로 보여주는 동시에 클라이언트에게 이런 기준을 제시할 수 있을 것이다.

이를 위해서 다양한 후속 연구가 진행되어야 한다. 어미 ‘~니?’ 등 특정 어미나 번역가 개인의 어투에 대한 정량적 분석, 다양한 작품의 더빙번역 과정 분석 등을 통해서 지금까지 거의 밝혀지지 않은 클라이언트의 역할에 대해 더 폭넓은 탐구가 필요하다. 또한 이 작품은 2018년부터 제작되어, 2019년 하반기인 현재도 제작 중이고, 이후의 에피소드는 다른 방식으로 감수 작업이 진행되었다. 따라서 달라진 작업 방식에 따른 차이와 작품의 초반과 후반에 나타나는 번역가의 번역과 연출가의 수정 차이 그리고 감수자의 감수 전략 차이에 대한 연구도 가능하다. 따라서 지면의 한계와 주제의 한정으로 다루지 못한 다양한 사례는 앞으로 꾸준히 공개할 예정이다.

참고문헌

- 공현희 (2013) 「TV 애니메이션 캐릭터의 성격 연구」, 『일러스트레이션 포럼』 35: 5-16.
- 권오숙 (2010) 「희곡 번역 시 알맞은 어투 선정의 중요성 -와일드의 번역을 중심으로 한 고찰」, 『통역과 번역』 12(1): 3-19.
- 김도훈 (2014) 「형식문체소의 번역 -제임스 조이스의 『젊은 예술가의 초상』을 중심으로」, 『영어영문학21』 27(1): 69-91.
- 김동미 (2007) 「문학작품의 ‘여성 번역가’ 문체 연구」, 『번역학연구』 8(1): 37-60.
- 김동미 (2009) 「문학작품 속에 나타나는 ‘여성 번역가’ 문체 연구」, 『번역학연구』 10(1): 7-32.
- 김동미 (2010) 「문학작품 영한번역문에 나타나는 여성 문체 연구」, 『번역학연구』 11(1): 73-95.
- 김미형 (2004) 「한국어 구어와 문어의 특징 연구」, 『한말연구』 (15): 23-73.
- 김세현 (2017) 「영상번역에 나타난 젠더: 디즈니 영화를 중심으로」, 『동화와 번역』 33: 61-82.
- 김세현 (2018a) 「감탄사 Oh의 자막과 더빙 번역 비교 연구」, 『언어과학』 25(1): 1-22.
- 김세현 (2018b) 「젠더 편향적인 자막번역에 대한 수용자 인식 연구」, 『번역학연구』 19(2): 39-69.
- 김옥진 (2010) 『영상번역의 자막과 더빙의 비교분석』, 부산외국어대학교 통역번역대학원 석사학위논문.
- 김준수 (2012) 「트랜스포머 캐릭터 디자인에 관한 고찰」, 『디지털디자인학연구』 35: 283-90.
- 마승혜 (2015) 「한국 젠더 번역 사례 연구 -The awakening 번역을 중심으로」, 『통번역학연구』 19(3): 23-52.
- 민현식 (2007) 「구어적 통용과 문어적 오용」, 『문법 교육』 6: 52-113.
- 박미정 (2007) 「Textuality 관점에서 본 더빙번역과 자막번역」, 『통번역교육연구』 5(1): 127-41.
- 박서영, 최희경 (2019) 「담화표지의 기능별 번역 양상 연구: 영한 더빙텍스트

- 코퍼스 분석을 중심으로, 『통역과 번역』 21(1): 1-30.
- 백민영 (2013) 『아동용 애니메이션의 자막과 더빙 분석』, 부산대학교 대학원 석사학위논문.
- 변민주 (2011) 「콘텐츠산업의 흥행을 주도하는 캐릭터스토리」, 『마케팅』 45(6): 44-52.
- 서정남 (2015) 「영화와 봉준호의 서사전략: 알레고리적 성향을 가진 인물 캐릭터의 수사학」, 『한국문학이론과 비평』 19(3): 33-66.
- 성승은 (2012) 「번역자가 파악한 등장캐릭터 간의 관계가 번역서에 반영되는 양상 고찰」, 『국제어문』 54: 141-77.
- 오미형 (2014) 「시리즈 사례연구를 통해 본 아동 대상애니메이션 번역 전략」, 『통번역학연구』 18(1): 84-102.
- 옥명주 (2011) 『영상번역에서 자막과 더빙번역 비교』, 부산외국어대학교 통번역대학원 석사학위논문.
- 유미향, 박정윤, 이영훈 (2012) 「번역가의 젠더와 성적 표현의 번역」, 『번역학연구』 13(5): 143-73.
- 유연수, 박경미 (2008) 「MMORPG에서 사용자의 캐릭터 선정에 호감과 성격이 미치는 영향」, 『디지털디자인학연구』 17: 135-44.
- 유은순 (2013) 「영화 대사의 정량적 분석을 통한 등장인물의 감정과 서사간의 상관성 연구」, 『한국콘텐츠학회논문지』 13(6): 95-107.
- 이근희 (2009) 「스코프스 이론을 토대로 한 번역 비평」, 『번역학연구』 10(2): 61-82.
- 이동엽 (2019) 『영한 자막 및 더빙 번역에서의 서법 부가어 변이 양상 연구』, 부산대학교 대학원 석사학위논문.
- 이상빈 (2012) 「문화번역과 젠더번역에 관한 이론적 고찰」, 『통번역학연구』 16(3): 23-42.
- 이상빈 (2016) 「자막번역에 의한 여성 재현의 변이: 영화의 여성주의를 중심으로」, 『통번역학연구』 20(2): 59-80.
- 이상빈 (2017) 「광고와 젠더 번역 : 수입자동차 인쇄광고의 남성타깃 번역전략」, 『통번역학연구』 21(2): 85-108.
- 이제, 경병표, 유석호, 이완복 (2011) 「게임 캐릭터의 아이덴티티 개선방안」, 『한국콘텐츠학회논문지』 11(2): 162-69.

- 이주은 (2014) 「확대 전략을 중심으로 본 더빙 번역」, 『통번역교육연구』 12(3): 129-53.
- 이주은 (2015) 「자막번역의 문체와 등장인물의 성격 묘사」, 『번역학연구』 16(1): 93-116.
- 장경현 (2012) 「구어와 구어체의 구분과 기술 방법 모색」, 『언어사실과 관점』 29: 69-92.
- 조윤실 (2018) 「TV 자연 다큐멘터리 더빙 번역 전략에 관한 연구」, 『번역학연구』 19(3): 287-314.
- 최수연 (2011) 『더빙 번역에 영향을 주는 연출가의 역할』 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 최수연 (2014) 「영상번역의 ‘혼종적 번역가’(Hybrid translator)로서의 연출가」, 『번역학연구』 15(5): 245-86.
- 최수연 (2016a) 「영상번역 과정에 나타나는 클라이언트의 역할」, 『T&I Review』 6: 7-29.
- 최수연 (2016b) 『영상번역의 사회학적 연구』, 숙명여자대학교 대학원 박사학위 논문.
- Bosseaux, Charlotte (2019) ‘Investigating Dubbing: Learning from the Past, Looking to the Future’, in Luis Pérez-González (ed.) *The Routledge Handbook of Audiovisual Translation* Routledge, London & New York: Routledge, 48-63.
- Couch, Randall (2012) ‘Burning Down the House: Ethics and Reception in Poetry Translation’, in Elena L. Grigorenko, Elisa Mambrino and David D. Preiss (eds) *Writing: A Mosaic of New Perspectives*, New York: Psychology Press, 401-12.
- De Marco, Marcella (2006) ‘Audiovisual Translation from a Gender Perspective’, *The Journal of Specialised Translation* 6: 167-84.
- De Marco, Marcella (2009) ‘Gender Portrayal in Dubbed and Subtitled Comedies’, in Jorge Díaz-Cintas (ed.) *New Trends in Audiovisual Translation*, Bristol, Buffalo & Toronto: Multilingual Matters, 176-94.
- De Marco, Marcella (2011) ‘Bringing Gender into the Subtitling Classroom’, in

- Laura Incalcaterra McLoughlin, Maire Biscio and Máire Áine Ní Mhainín (eds) *Audiovisual Translation: Subtitles and Subtitling - Theory and Foreign Language Practice*, New York, Bern, Berlin, Bruxelles, Frankfurt am Main, Oxford & Wien: Peter Lang, 139-55.
- De Marco, Marcella (2012) *Audiovisual Translation through a Gender Lens*, Amsterdam & New York: Rodopi.
- Llamas, Carmen and Dominic Watt (2010) *Language and Identities*, Edinburgh: Edinburgh UP.
- Matamala, Anna (2010) 'Translations for Dubbing as Dynamic Texts: Strategies in Film Synchronisation', *Babel* 56(2): 101-18.
- Pedersen, Jan (2011) *Subtitling Norms for Television: An Exploration Focussing on Extralinguistic Cultural References*, Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins.
- Riera, Jorge Braga (2007) 'The Non-Verbal in Drama Translation: Spanish Classical Theatre in English', *EstudiosIngleses de la Universidad Complutense* 15: 119-37.
- Snell-Hornby, Mary (1988) *Translation Studies: An Integrated Approach*, Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins.
- Snell-Hornby, Mary (2006) *The Turns of Translation Studies*, Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins.
- Toury, Gideon (2012) *Descriptive Translation Studies-and Beyond*, Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins.

<개인 인터뷰>

터너(Turner)의 아시아·태평양 지역의 현지화 담당자 (2018년 3월 8일 진행)

[Abstract]

**Revision Strategies in the Process of Dubbing:
Translating the Characters**

Choi, Suyeon

(Pusan National University)

This study aims to introduce the supervision strategies for translating characters in the process of dubbing from the perspective of a process-oriented research. To do this, three types of data are analyzed. First, the author compares and analyzes the ST and five TTs appearing in the dubbing process. Second, the author describes the decision-making of the researcher/supervisor with the think-aloud protocol. Third, the researcher/supervisor describes the factors that influenced translating characters by observing the client, the dubbing director, and voice actors. The findings showed that different strategies are applied according to the distinct features, the various situations and relationships of each character. This paper is expected to be the basis of research that can open the 'black box' of the dubbing process which is little known until now.

▶ **Key Words:** audiovisual translation, dubbing, character, revision, process-oriented

▶ **주제어:** 영상번역, 더빙번역, 캐릭터, 감수, 과정 중심의

최수연

부산대학교 BK+글로벌 영상번역 창의인재 교육-연구 혁신사업단 영어영문학과
계약교수

ley9900@hanmail.net

관심분야: 영상번역, 번역 과정, 연출가, 행위자, 사회적 연구

논문투고일: 2019년 11월 3일

심사완료일: 2019년 12월 2일

게재확정일: 2019년 12월 15일