

## 화면해설에서의 객관성과 인물의 심리·감정 표현: 배리어프리영화 『앙리 앙리』(Henri Henri)를 기반으로\*

이 상 빈  
(한국외대)

### 1. 서론

화면해설(audio description)은 “시각장애인들을 위해 프로그램[일반 영상물은 물론이고 축구경기 등의 라이브(live) 상황도 포함] 인물들의 행동, 의상, 몸짓 및 기타 장면의 상황변화 요소들을 음성으로 설명하는” 기호 간 번역이다(방송통신위원회 2016: 23). 화면해설은 프로그램 본연의 소리(예: 영화의 오리지널 사운드)와 겹치지 않아야 하기 때문에 일반 영상번역의 경우와 마찬가지로 시공간적 제약을 받는 번역이다. 또한 ‘원문’이 시청각 영상물이기 때문에 어떤 내용을 선택해, 어떻게 표현(번역)할지에 대해서는 다양한 이론과 실재가

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

존재한다(Fryer 2016; Lee 2017; 이상빈 2019).<sup>1)</sup>

화면해설에서의 충실성은 종종 객관성(objectivity)으로 해석된다. 객관성이란 화면해설작가(영상을 글로 바꾸는 ‘번역가’)의 주관적 해석을 배제하고 화면에 나타난 영상만을 토대로 화면해설을 작성해야 한다는 뜻이다. 화면해설 지침에 따르면 화면해설작가는 등장인물의 행동뿐만 아니라 심리·감정 등도 객관적으로 묘사해야 한다. 예를 들면 “현수는 화가 잔뜩 났다”, “형우는 실망했다” 등은 화면해설작가가 인물의 감정을 직접적으로 해석·표현한 것이기 때문에 지침에서는 금하는 표현들이다. 규정대로라면 위 문장들은 “현수의 눈매가 가늘어지고 얼굴색이 붉어졌다”, “형우는 어깨를 축 늘어뜨리고 되돌아갔다” 등과 같이, 화면에서 추출할 수 있는 객관적 정보만으로 작성되어야 한다.

하지만 실제 화면해설을 확인해보면 객관성 규정에 반하는 부분들이 존재한다. 특히 해설 가능 공간(영화 속 사운드기 없애 화면해설을 삽입할 수 있는 부분)이 적거나 눈에 띄는 객관적 정보를 찾기 어려운 경우는 더욱 그렇다. 가령, 배리어프리영화<sup>2)</sup> 『사랑의 가위바위보』의 한 부분인 그림 1을 살펴보자.

1) 전통적 관점에 따르면 화면해설은 ‘본연의’ 번역에 해당하지 않기 때문에 번역학(Translation Studies)의 대상이 아닌 것 같다. 화면해설에서는 원문과의 직접적인 ‘등가’를 최우선 과제로 추구하지 않는다. 또한 해설의 분량이 상황, 작가 등에 따라 달라질 수 있기 때문에 전통적인 번역보다 유연하다. 기술적, 시공간적 제약을 받는 영상번역과 마찬가지로 화면해설은 다양한 지침에 따라 영향을 받는다. 이와 관련해 크루거는 『라우트리지번역학백과사전』에서 다음과 같이 지적한 바 있다.

It is arguably the form of translation with the least concern for achieving direct equivalence to the source text. This is due to the lack of control over the amount of description that can be provided, which is dictated by gaps in the soundtrack between dialogue and significant sound effects, and by the fact that the audio describer has to select only those parts of the visual scene that will allow the audience to understand ... Like most forms of audiovisual translation that have to conform to very technical and temporal constraints in practice, the creation of audio described products is guided by various sets of guidelines. (Kruger 2019: 27)

2) 배리어프리영화(barrier-free film)는 시각장애인, 청각장애인 등을 위해 영화의 시각기호를 음성기호로 전환하고 영화의 음성기호를 자막 등으로 표현한 영화이다. 외화를 배리어프리영화로 바꾸는 경우, 영화선정(저작권 해결) → 더빙(본연의 번역가 등) → 화면해설원고 작성(화면해설 작가) → 내레이션 녹음(성우 + 화면해설 작가) → 자막 제작(배리어프리 영화 자막제작가 등) 순으로 작업이 진행된다.

그림 1 『사랑의 가위바위보』(코요롱스포츠 2013, YouTube)의 심리·감정 해설 사례



- ① 은희(영화 속 대사): “저 ... 제가 어떻게 보답을 해야 하죠?”
- ② 화면해설: 윤철이 멧쩍은 미소를 지어본다.
- ③ 윤철(영화 속 대사): “하 ~”
- ④ 화면해설: 은희는 강아지를 앉은 채 어찌할 바를 몰라 한다.
- ⑤ 은희(영화 속 대사): “저 ... 아 ... 잠시만요.”

그림 1에서 윤철과 은희의 심리는 각각 “멧쩍은 미소를 지어본다”, “어찌할 바를 몰라 한다”로 번역되었고, 이러한 심리표현은 은희와 윤철의 짝막한 대화(①, ③, ⑤) 사이에 나타난다. 특히 “어찌할 바를 몰라 한다”(화면해설 ④)의 경우 “은희는 강아지를 앉은 채”라는 행동 묘사와 함께 등장하고 있다. 여기서 문제는 “어찌할 바를 몰라 한다”와 같은 표현이 객관성 규정에 부합하지 않는다는 점이다. 그렇다면 앞서 언급한 “현수의 눈매가 가늘어지고 얼굴색이 붉어졌다”와 같은 작법(作法)이 위 대목에서도 가능했을까? 실제 영화를 확인해보면 시간상으로는나 화면 정보상으로는 매우 어려워 보인다.

이러한 배경 하에 필자는 다음과 같은 연구 질문을 설정하였다.

- 질문 1: 화면해설작가는 인물의 심리·감정을 어떻게 번역(해설)하는가?
- 질문 2: 질문 1을 통해 드러난 해설 작법은 객관성 규정에 부합하는가?
- 질문 3: 질문 1, 2의 결과는 객관성 규정과 관련해 어떤 함의를 갖는가?

필자는 위와 같은 질문을 탐구하기 위해 화면해설영화 『앙리 앙리(Henri Henri)』를 기반으로 등장인물의 심리·감정이 실제로 어떻게 표현되었는지를 논할 것이다. 이를 위해 먼저 『앙리 앙리』의 화면해설을 모두 전사(轉寫)한 후, 심리·감정과 관련된 문장 또는 절을 특정 기준에 따라 코딩할 것이다. 이어 코딩 결과를 정량·정성적으로 분석해 화면해설 실무와 규정 등에 주는 함의를 도출할 것이다.

## 2. 선행연구 검토

### 2.1 화면해설에서의 심리·감정 표현의 객관성 vs 주관성

화면해설지침은 인물의 행동뿐만 아니라 심리·감정 등도 매우 객관적인 방식으로 묘사하라고 규정한다. 다시 말해 화면해설의 모든 것은 시각기호, 즉 ‘보이는 것’만을 기준으로 작성해야 한다. 가령, 영국독립텔레비전위원회 지침은 “‘인물이 화가 났다’라고 기술하지 말고 그 인물의 행동을 묘사하면서 시각장애인이 그 행동의 의미를 파악하도록 하라”고 규정한다(ITC 2000: 15). 마찬가지로 미국시각장애인협회도 “시각장애인이 객관적으로 표현된 해설을 듣고 스스로 판단할 수 있도록 하라 ... [이러한 맥락에서] ‘조한은 초콜릿 우유를 좋아한다’라고 표현할 것이 아니라 ‘조한은 초콜릿 우유를 마시며 입술을 핥고 있다’라고 표현하는 것이 바람직하다”라고 규정한다(ACB 2010: 17-18). 이러한 내용은 화면해설이 발달한 프랑스, 폴란드, 유럽연합 등에서도 크게 다르지 않다(이상빈 2019).

하지만 화면해설과 관련된 학술연구를 살펴보면 객관성과 관련해 다양한 관점이 존재하는 것을 알 수 있다. 스나이더에 따르면 화면해설작가는 “말하는 카메라 렌즈”와도 같아야 하며 객관성의 제 1원칙은 “눈에 보이는 것만을 해설”해야 한다(Snyder 2014: 43). 반면, 처밀·마주르(Chmiel and Mazur 2012)는 시각장애인들을 대상으로 한 실험연구를 통해 “she has dreamy eyes and smiles softly”와 같은 주관적 표현이 객관적 표현보다 선호되고 있음을 확인했다. 또한 마주르(Mazur 2018)는, 자국화(domestication)와 이국화(foreignisation) 사이에도 수많은 번역전략이 존재하는 것처럼, 화면해설에서도 “전략”(strategies)이라는 개념을 가정하면 객관성 규정과 관련된 논란을 해결할 수 있다고 주장한다. 즉, 객관적 표현이나 주관적 표현이나의 이분법이 아니라 다양한 정도(degree)의 객관성-주관성 척도를 가정한 후 화면해설을 논해야 한다는 것이다. 이상빈(2019)에 따르면 최근 들어 연구자와 실무자 사이에서 주관적 해설에 대한 용인도가 크게 늘어났다.

국내의 경우 객관성·주관성과 관련된 학술논의가 매우 제한적이다. 이를테면 유승관·김정희(2015: 80-83), 송명희·김형곤·우남희·김정희(2017: 178), 오숙

희(2018: 117-118), 김정희(2018: 103-104) 등의 실무·연구자들이 자신의 저서에서 심리·감정 표현법을 몇 줄씩 논의한 것이 전부이다. 이들에 따르면 인물의 심리·감정도 “가능하면” 보이는 대로 묘사해야 하며, 경우에 따라서는 “화가 난 것을 주체하지 못하는 듯 몸을 부르르 떤다”, “벌레 씹은 표정”, “울먹일 듯한 얼굴” 등의 비유적 표현을 사용해 감정을 효과적으로 전달할 수 있다(유승관·김정희 2015: 82).

보다 최근에는 이상빈(2019)이 심리·감정 표현과 관련해 화면해설작가 1인과의 인터뷰 결과를 소개한 바 있다. 이 연구에서 인터뷰 참가자는 객관성을 화면해설의 핵심이자 시각장애인의 관람권을 보장하기 위한 원칙이라고 설명했다. 다만 그녀는 (1) 시각장애인에게 필요한 경우, (2) 해설시간이 부족한 경우, (3) 상황적 맥락이 허락하는 경우, (4) 연출 목적에 부합하는 경우 등에만 주관적 표현을 사용할 수 있다고 덧붙였다. 즉, 객관성을 중시하기는 하지만 현실적 조건을 고려하여 주관적 해설을 어느 정도 용인하고 있었다.

## 2.2 본 연구의 모델: 심리·감정 표현법의 유형

화면해설·번역학 분야에서 인물의 심리·감정을 탐구한 연구로는 살웨이·그라함(Salway and Graham 2003), 마주르·치밀(Mazur and Chmiel 2012), 이가레다(Igareda 2012), 팔머·살웨이(Palmer and Salway 2015), 라모스(Ramos 2016) 등이 있다. 이 중 팔머·살웨이(2015)는 심리·감정의 작법 유형을 네 가지로 구분하고 각 유형을 객관성 강도와 연결시킨 바 있다. 그들은 아래 인용문에서 확인할 수 있듯이 심리묘사의 대상을 행위적 프로세스(behavioral process)뿐만 아니라 물질적 프로세스(material process)까지도 포함시키면서 분석대상의 범주를 크게 확대하였다(Halliday and Matthiessen 2013).<sup>3)</sup>

① 심리·감정 상태를 암시하는 행위(예: “Robin rolls his eyes”) → 물질적 프로세스(“roll”)를 통한 등장인물의 심리상태 묘사

3) 간단히 말해 물질적 프로세스는 행동, 사건 등과 관련된 동사 표현(예: 옮기다, 달리다, 발생하다)을 뜻하며, 행위적 프로세스는 정신적 프로세스와 물질적 프로세스의 결합 또는 중간 상태를 의미하는 동사표현(예: 웃다, 꿈꾸다, 하품하다)이다.

- ② 얼굴표정(예: “smiles”, “frowns”, “grins”) → 행위적 프로세스를 통한 심리묘사
- ③ [심리상태를 암시하는] 부사가 추가된 행위(예: “walks cautiously”), 양태어(troponym) (예: “creeps”), 심리·감정 상태를 암시하는 구절(예: “smiling in relief”) → 밑줄 친 부사구가 등장인물의 심리를 구체적으로 드러낸다. 동사 “creep”의 경우 단어 자체에 careful, quiet이라는 심리 요소가 포함되어 있다.
- ④ 심리·감정을 비교적 직접적으로 기술(예: “Harry looks confused.”) (Palmer and Salway 2015: 136, 굵게 표시한 내용은 필자의 해설임)

위 인용문에서 사례 ①은 로빈(Robin)의 움직임만을 표현한 것이지만 실제로는 로빈의 심리도 추정 가능케 하는 표현이다. 사례 ②는 얼굴 근육을 묘사함으로써 인물의 심리·감정을 ①보다는 직접적으로 표현한 것이다. 또한 사례 ③은 사례 ①이나 ②를 기반으로 한 작법으로, ①과 ②보다는 등장인물의 심리·감정을 직접적으로 드러낸다. 마지막으로 사례 ④는, 비록 “look”(~처럼 보인다)이 있기는 하지만, 사례 가운데 인물의 심리·감정을 가장 직설적으로 표현한 것이다. 위 사례들을 객관성-주관성 척도와 결부하여 도식화하면 그림 2와 같을 것이다.

그림 2 행위-심리감정 연속체(thought-action continuum)

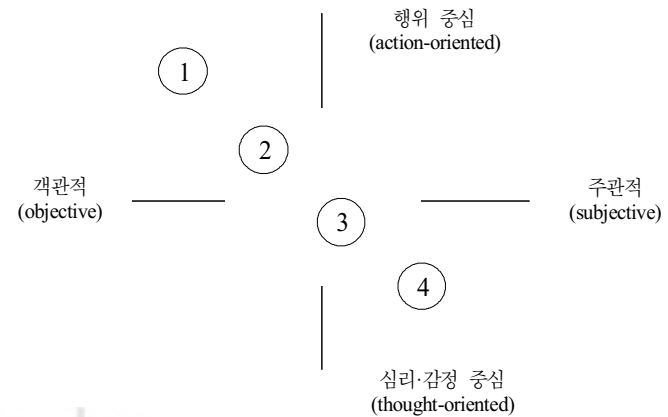


그림 2에서 ①은 인물의 행위에 초점을 둔 작법이기에 매우 객관적인 묘사 방법으로 해석할 수 있다. 반면 ④는 인물의 심리·감정을 거의 직설적으로 표현한 것이기에 주관적 표현에 해당한다. 두 연속체의 중간인 ②와 ③의 경우, 어느 것이 ‘보다 객관적이다’라고 주장하기에는 모호한 측면이 있지만, 둘 모두 연속체 중간쯤에 존재하는 것은 분명해 보인다.

하지만 팔머·살웨이의 기준이 국내 화면해설에 그대로 적용될지는 의문이다. 왜냐하면 국내 화면해설 작법이 정량적으로 분석·보고된 바가 없고, 분석대상의 언어도 팔머·살웨이가 논한 영어와 다르기 때문이다. 또한 네 가지 분류 사례가 서로 독립적·배타적인지도 확신할 수가 없다. 실제로 팔머·살웨이는 자신의 논문에서 “본 논문의 결과가 다른 국가나 다른 언어에 그대로 적용되는 것은 아니다”(146)라고 언급하였다.

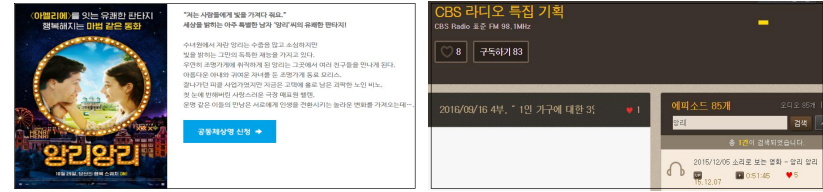
### 3. 분석대상 및 분석방법

#### 3.1 분석대상

본 연구의 분석대상은 캐나다 영화 『양리 양리』(2014)이다. 이 영화는 시애틀 국제영화제, 팜 스프링스 국제영화제 등에 초청된 바 있으며 국내에서는 2015년 10월에 개봉되었다. 『양리 양리』는 수녀원에서 전구를 갈던 주인공 양리가 특유의 긍정적 자세를 통해 괴팍한 노인 비노의 마음을 열고 시각장애인 엘렌에게 밝은 세상을 선사한다는 내용의 영화이다. 이 영화의 화면해설 버전(화면해설 성우: 배우 조수향)은 장애인영화위원회와 CBS가 미래창조과학부의 지원을 받아 공동 제작하였으며 2015년 12월 5일 CBS 라디오 프로그램(“CBS 소리로 보는 영화”)을 통해서도 방송된 바 있다(그림 3 참고).<sup>4)</sup>

4) <소리로 보는 영화>는 CBS 표준 FM서 2015년 9~12월에 방송되었으며, 방송배리어 프리 영화 방식을 국내 라디오에 접목한 첫 시도이다.

그림 3 『양리 양리』 관련 상영 정보(좌: 장애인영화위원회, 우: CBS 팟캐스트)



필자는 영화 속 화면해설을 모두 전사했으며, 전사는 영화 사운드를 직접 녹음해 수작업으로 진행하였다. 전사 결과물은 연구보조원의 감수를 받고 두 차례 수정하였다.<sup>5)</sup> 최종 결과물은 약 16쪽(한글 HWP 프로그램 10pt 기준) 분량이며 이를 환산하면 낱말 4808개, 200자 원고지로는 121장에 달한다. 전사 결과물은 연구 목적으로만 사용하였고 외부로 공개하지 않았다.

『양리 양리』는 인물의 대사뿐만 아니라 심리 상태를 중심으로 스토리가 전개되기 때문에 심리묘사를 탐구하는 본 연구에 적합한 영화이다. 전사 결과의 일부(초안)를 제시한 그림 4에서 볼 수 있듯이 분석대상에는 심리·감정과 관련된 표현들이 다수 등장한다.

그림 4 전사 결과물 일부와 심리·감정과 관련된 부분(굵게 표시함)

양리가 **쭈뼛거리면서 극장을 나와요.**  
 장애인과 눈이 마주친 양리가 **어색해 하며** 서둘러 걸음을 옮깁니다. 오이색 양복에 오이색 넥타이를 맞춰 입은 양리가 어느 식당 앞을 지나가다가 멈춰서요. 열려 있는 창문 안으로 **엘렌이** 앉아 있는 게 보입니다. 양리가 식당 안으로 들어와요. **엘렌이** 창가 테이블에 혼자 우두커니 앉아 있습니다. 양리가 식당 안을 둘러보는데 **사람들이 양리를 힐끔 보면서 웃어요.** 양리는 그런 사람들의 **시선이 싫지 않은지 얼굴 가득 미소를 머금은 채** 한쪽 테이블에 자리를 잡고 앉습니다. 양리가 엘렌 쪽을 살며시 쳐다봐요. **엘렌을 바라보며 배시시 웃던 양리가 용기를 내** 자리에서 일어납니다. 그런데 불쑥 나타난 여직원을 피하려다 얼떨결에 **엘렌의 맞은편 의자에** 앉게 되요.  
 양리가 엘렌을 쳐다보는데 엘렌이 양리를 보며 **화사한 미소를 지어 보입니다.** 그리고 우아한 자세로 차를 마셔요. 양리가 자세를 바로 하고 앉아서 말을 꺼내려다가 **주저합니다.** 엘렌이 창밖으로 시선을 옮겨요. 양리가 다시 말을 하려다가 **멈춥니다.**  
 엘렌이 양리를 빤히 쳐다보자 양리가 엘렌과 눈을 마주 보지 못하고 **시선을 떨거요.**  
 순간 **눈을 반짝이던 양리가** 재킷 주머니에서 펜을 꺼내 냅킨에다가 뭔가를 쓰기 시작함

5) 작업을 도와 준 연구보조원 2인에게 감사의 뜻을 표한다.

분석대상은 작가라는 변수도 고려해 선정하였다. 『앙리 앙리』의 화면해설작가는 국내를 대표하는 작가 중 한 명이다(이하 “K작가”, 2장에서 소개한 인터뷰 대상이기도 함).<sup>6)</sup> K작가는 2018년 초를 기준으로, 『별에서 온 그대』, 『변호인』, 『옥자』, 『7번방의 선물』 등을 포함해 100편이 넘는 화면해설을 작성했고 화면해설 제작 앱인 “사운드플렉스(SoundPlex)”도 개발하였다. 따라서 K작가가 작성한 화면해설을 분석한다면 제한된 데이터를 가지고도 의미 있는 결과를 얻을 수 있을 것으로 판단했다.

### 3.2 분석방법

필자는 『앙리 앙리』의 심리·감정 작법을 분류(코딩)하기 위해 팔머·살웨이의 분류기준을 활용하였다. 다만, 전술한 바와 같이 팔머·살웨이의 분류법은 국내 상황과 정확히 일치하지 않을 가능성이 있기 때문에 일부 수정을 가했다. 필자는 영화 전반부를 파일럿 분석한 후 그림 5와 같은 다섯 가지 코딩 기준을 사용하기로 결정했다.

그림 5 본 연구에서 활용한 심리·감정 작법 분류



\*화면해설 사례<sup>7)</sup>

- ①: 앙리가 시선을 떨궈요. (행위)
- ②: 앙리가 미소를 지어요. (얼굴표정 관련)
- ③: 앙리가 흐뭇하게 바라봐요. (양태어, 부사, 구 활용 등)

6) 인터뷰에 따르면 국내 전문 작가의 수는 20명 수준이다.

7) 사례 ②와 ③의 경우 화면정보가 거의 동일하지만 실제 해설내용은 다르다. 앞서 언급했듯이, 화면해설에서는 번역자가 영상의 어떤 요소를 선택해 어떻게 표현하느냐에 따라 그 내용이 달라진다. 사례 ④의 경우 앙리의 얼굴표정이 제대로 나타나지 않았지만 화면해설에는 “신기한 듯”이라는 표현이 포함되었다.

- ④: 앙리는 신기한 듯 연필로 가발을 뒤적여 봅니다. (‘~하는 척’, ‘~하는 듯’ 등)
- ⑤: 앙리가 난처해합니다. (직접적으로 감정을 묘사)

그림 5의 분류기준과 팔머·살웨이의 분류기준을 비교하면 두 가지 차이가 있다. 첫째, 본 연구에서는 위 ④와 같이 ‘~하는 척’, ‘~하는 듯’을 포함한 문법구조를 별도로 고려하였다(유승관·김정희 2015: 80-83; 송명희·김형곤·우남희·김정희 2017: 178; 오숙희 2018: 117-118; 김정희 2018: 103-104). 이는 팔머·살웨이의 ④번 항목(“Harry looks confused”)과 객관성-주관성 척도 면에서 비슷할지 모르지만 형태적 측면에서는 크게 다르다. 둘째, 그림 5의 ⑤와 같이 팔머·살웨이의 ④번 항목보다 직설적인 표현을 규정하였다. 마찬가지로 “앙리가 어리둥절합니다”, “남자가 당황해해요” 등도 인물의 심리를 매우 직접적으로 기술한, ⑤번 항목에 해당한다.

파일럿 분석에 따르면, 영화 『앙리 앙리』에는 위의 다섯 가지 코딩 기준 가운데 두 가지가 혼용된 경우도 있다. 예를 들면 “망연자실한 얼굴로 괴로워해요”, “머쓱한 미소를 지으며 실망한 기색을 감추지 못해요” 등은 ③+⑤번 항목에 해당한다. 이러한 사례는 국내의 연구에서 그간 논의되지 않았지만 본 연구에서는 보다 정확한 분석을 위해 별도로 고려하였다.

코딩은 세 차례 실시하였다. 코더 내 신뢰도(intra-coder reliability)를 높이기 위해 각 코딩작업 간 10일 이상의 차이를 두었다. 세 번째 코딩 후에는 코딩 결과를 확정하고 코드별 개수와 사례를 표로 정리하였다.

## 4. 분석결과

『앙리 앙리』의 화면해설에서 심리·감정과 관련된 분절(문장 또는 절)은 총 167개였다. 코딩 결과를 간단히 제시하면 <표 1>과 같다.

〈표 1〉 심리·감정 분절 코딩 결과(지면 제약상 전체 표의 일부만 제시)

No.	화면해설 ↓ 코드→	①	②	③	④	⑤	혼합형	
1	양리는 뒤도 돌아보지 않고 가버려요.	√						
2	양리와 모리스가 ... 미소를 지어요.		√					
3	남자가 당황해해요.					√		
4	난감한 듯 한숨을 내쉬니다.				√			
5	양리가 흐뭇하게 바라봐요.			√				
...	(생략)	-	-	-	-	-	-	-
167	머쓱한 미소를 지으며 실망한						√	③+⑤
총합(개): 167		33	28	32	22	39	13	
비율(%)		19.76	16.76	19.16	13.17	23.35	7.78	

〈표 1〉은 각 분절의 내용(화면해설)과 그 코드를 종합적으로 보여준다. 분석에 따르면, 코드 ① 즉 행위묘사를 통해 심리·감정을 추측케 하는 경우는 전체 167개 가운데 33개였다(19.76%). 즉, 화면해설규정에서 가장 이상적으로 생각하는 번역방법은 전체 건수의 5분의 1이었다. 이어 얼굴표정과 관련된 코드 ②는 총 28개(16.76%)였고, 수식어구를 활용한 코드 ③은 32개(19.16%)로 확인되었다. 한편, 코드 ④와 같이 ‘~듯’ 등의 비유적 표현을 활용한 사례는 총 22개(13.17%)였으며, 심리·감정을 매우 직설적으로 기술한 코드 ⑤는 39개(23.35%)로 나타났다. 끝으로, 두 가지 코드가 혼합된 경우는 전체의 7.78%에 해당하는 13개였다. 혼합형을 종류별로 살펴보면 ③+⑤(2개), ①+⑤(3개), ①+②(6개), ①+③(1개), ②+⑤(1개)의 다섯 종류였다. 이 중 ⑤가 포함된 주관적 표현은 여섯 개였고, 객관성이 높은 ①+②도 여섯 개로 나타났다. 코드별로 주요 사례를 소개하면 <표 2>와 같다.

〈표 2〉 코드별 심리·감정 표현 사례

코드(수)	주요 사례
① (N = 33)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 검사관이 ... 뻘히 쳐다보고 있어요.*</li> <li>• 어깨를 축 늘어뜨린 채 발걸음을 돌려요.</li> <li>• 양리가 ... 고개를 끄덕입니다.</li> </ul>
② (N = 28)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 양리가 미소를 머금습니다.</li> <li>• 표정이 ... 굳어집니다.</li> </ul>
③ (N = 32)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 조심스럽게 ... 기색을 살펴봐요.</li> <li>• 수줍게 고개를 끄덕입니다.</li> </ul>
④ (N = 22)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 양리가 초조한지 다리를 떨며</li> <li>• 신기한 듯 쳐다보다가</li> <li>• 못 이기는 척 웃음지어요</li> </ul>
⑤ (N = 39)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 남자가 당황해해요.</li> <li>• 양리가 난처해합니다.</li> <li>• 양리가 곰곰이 되새겨요.</li> </ul>
혼합형 (N = 13)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 머쓱한 미소를 지으며 실망한 기색을 감추지 못해요(③+⑤)</li> <li>• 턱을 꺾 채 생각에 빠져 있습니다(①+⑤)</li> <li>• 사람들이 양리를 힐끔 보면서 웃어요(①+②)</li> <li>• 손으로 턱을 괴고는 무심하게 시선을 떨굽니다(①+③)</li> <li>• 불현 듯 드는 생각에 옅은 미소를 머금습니다(②+⑤)</li> </ul>

\*Note. 검사관이 못마땅해 하는 상황이다. 이처럼 모든 화면해설은 맥락과 결부하여 해석하고 코딩했다.

〈표 2〉를 기반으로 화면해설을 해석하면 다음과 같다. 먼저 코드 ①에서는 ‘생각’이나 ‘보다(look)’와 관련된 구절이 많았다. 예를 들면 “턱을 꺾 채 앉아서 ...”, “간호사가 흘려보자 ...” 등이 그런 경우다. 코드 ④에 해당하는 문장이나 절에서는 ‘~니’, ‘~듯’, ‘~척’이라는 세 가지 형태가 자주 활용되었다. 가장 주관적인 표현인 코드 ⑤는 다른 코드에 비해 분절의 길이가 매우 짧았다. 특히 ⑤가 나타난 경우는, 서론에서도 잠깐 언급했지만, 화면해설을 위한 시공간(영화 오리지널 사운드가 없는 시간)이 매우 적거나 인물의 움직임이 거의 없어 심리·감정 상태를 간접적으로 표현하기가 어려운 상황이었다. 예를 들

어 “남자가 당황해해요”는 인물 간 대화에서 존재하는, 약 1초의 공백을 활용해 만든 해설이다. 마지막으로, 혼합형은 <표 2>에서 확인할 수 있듯이 길고 복잡한 형태로 나타났으며 주로 두 가지 이상의 감정이 혼재되는 상황을 묘사한다.

## 5. 논의 및 결론

### 5.1 논의

앞서 서론에서 제시한 연구 질문을 고려하여 분석 결과를 해석하면 다음과 같다.

첫째, 심리·감정 표현 방식은 코드별로 비교적 고르게 나타났다. 앞서 살펴 보았듯이 혼합형을 제외한 코드 ①~⑤의 비율은 각각 20%, 17%, 19%, 13%, 23%로, 특정 코드로의 쏠림은 없었다. 즉, K작가는 인물의 심리·감정을 표현할 때 특정 방식을 선호하기보다는 다양한 방식을 고르게 활용하였으며, 따라서 인물 심리와 관련해 영화 수용자(시각장애인)가 경험할 수 있는 표현 방식은 ‘다채롭다’고 말할 수 있다. 만일 K작가의 여러 화면해설을 코퍼스로 구축할 수 있다면 심리 표현과 관련해 K작가의 문체를 규명하는 것도 가능할 것이다.

둘째, 화면해설 지침이 금지하는 주관적 표현도 상대적으로 자주 등장했다. 구체적으로 보면, 주관성이 매우 강한 코드 ⑤의 경우 전체의 약 4분의 1(23%)이었으며, 작가의 주관적 해석을 드러낸 코드 ④까지 포함한다면 주관성의 비율은 36.5%에 이른다. 특히 일부 연구자·실무자가 시각장애인의 감상권을 해친다고 주장한 코드 ⑤의 경우, 단일 코드로는 전체 중에서 가장 높은 비율로 나타났다. 물론 이러한 결과가 K작가만의 특징인지 아니면 영화 『앙리 앙리』의 특성에서 비롯된 것인지는 본 연구를 통해 확인할 수 없다. 다만 필자의 경험에 따르면 ⑤와 같은 표현들은 결코 예외적인 해설이 아니다. 요컨대 지상과 주말 방송에서 화면해설 드라마를 시청하면 코드 ⑤의 사례를 어렵지 않게 확인할 수 있다.

셋째, 주관적 표현이 자주 나타난 것은 작가 개인의 취향이라기보다는 영화

자체의 변수나 조건 때문인 것으로 추정된다. 즉, 시공간적 여유가 있거나 상황 조건이 부합하는 경우 보다 객관적인 해설도 가능했을 것으로 보인다. 주지하다시피 화면해설에서는 인물의 심리·감정만을 표현하는 것이 아니다. 게다가 영화 전개상 반드시 해설해야 할 내용은 상황마다 달라지기 마련이다. 예컨대 인물 심리보다는 행동묘사에 집중해야 할 때도 있을 것이고, 직접적으로 인물 감정을 기술하는 것이 오해의 소지를 줄이고 감정효과를 극대화시킬 수도 있을 것이다. 화면해설 작법을 결정하는 요소가 무수히 많은 만큼, 확실히 ‘객관적’ 해설을 하라는 것은 애당초 불가능한 주문일지도 모른다.

넷째, ‘~ㄴ듯’(신기한 듯 ...), ‘~척’(못 이기는 척 ...), ‘~지’(초조한지 ...)와 같은 문장구조가 종종 사용되었다. 필자는 본 연구를 완료할 때까지 국내 연구·실무자가 언급했던 비유적 표현방식을 체감할 수 없었다. 본 연구를 통해 필자는 등장인물의 심리를 비유적으로 어떻게 표현할 수 있는지 그리고 그러한 작법이 단일 영화에서 어느 정도 활용될 수 있는지를 파악할 수 있었다. 향후 연구에서는 비유적 표현이 국내 화면해설만의 특징인지, 나아가 비유적 표현이 주관성을 어느 정도 줄일 수 있는지 등을 실증적으로 검토해야 한다.

다섯째, 심리·감정을 표현할 때는 두 가지 이상의 작법이 혼용될 수 있다. 이 점 역시 바로 앞서 언급한 네 번째 사항과 마찬가지로 국외 연구에서는 거의 논의된 바가 없다. 혼합형 중에는 ①, ②, ③의 조합으로 다양한 감정이나 상황을 매우 세심하게 묘사한 경우가 있는가하면, 코드 ⑤를 포함해 인물의 심리·감정을 직간접적으로 상술한 사례도 있었다. 가령, “머쓱한 미소를 지으며 실망한 기색을 감추지 못해요”는 주인공의 복잡한 심리상태를 다층적으로 표현하면서 수용자에게 정확한 정보를 전달하고 영화의 미적 효과를 높인 경우이다. 비록 본 연구에서는 혼합형 작법을 심도 있게 분석하지는 못했지만, 후속연구에서는 보다 다양한 데이터를 확보해 실무적 효용성과 객관성 차원의 논의를 이어갈 필요가 있다.

### 5.2 분석의 한계와 의의

필자의 분석은 화면해설작가 1인, 영화 한 편을 대상으로 하기 때문에 그 결과가 국내 화면해설 전체를 대변하지 않는다. 본 연구의 신뢰도를 높이기 위

해서는 화면해설을 대규모 코퍼스로 구축·분석해야 하며 분석과정에서는 작가, 영화장르, 더빙 여부<sup>8)</sup> 등도 함께 고려해야 한다. 왜냐하면 행위묘사가 많은 액션영화의 경우 심리·감정 표현이 본 연구와는 다르게 나타날 수 있기 때문이다. 예를 들면 인물 간의 결투 장면을 실감나게 전달하기 위해서는 동작묘사에 집중해야 하며, 이 경우 심리묘사는 짧은 형태의 주관적 표현이 적합할 수 있다.

본 연구의 분석결과는 다음과 같은 측면에서 해석해야 한다. 첫째, 분석결과는 관련 선행연구가 부족한 만큼 사례연구나 탐색적 연구의 관점에서 접근해야 한다. 본 연구는 비록 영화 한 편만을 다루고 있지만 자료 수집·정리·분석 과정에서 많은 시간과 자원을 동원하였다. 앞서 잠깐 언급하였듯이 본 연구의 분석대상은 국내 화면해설 전체를 감안할 때 대표성이 높은 편이다. 둘째, 필자가 제시한 분석방법과 결과는 후속연구의 기반이 될 수 있다. 분석방법은 향후 코퍼스 연구에 적용할 수 있으며 분석내용은 화면해설 지침을 제정·수립하는데 실증적 증거자료로 활용할 수 있다. 이상빈(2019)도 언급했지만, 국내에는 공개된 화면해설 지침이 없으며 인물의 심리·감정을 표현하는 작법도 유승관·김정희(2015), 송명희·김형곤·우남희·김정희(2017: 178), 오숙희(2018), 김정희(2018) 등에서만 간단히 언급되어 있을 뿐이다.

### 5.3 제언

필자는 지금까지의 논의를 바탕으로 화면해설규정과 관련해 아래와 같은 제언을 하고 본 논문을 마무리하고자 한다.

첫째, 일부 연구자가 지적하였듯이 객관성 규정은 다양한 측면에서 수정할 필요가 있다(Kleege 2015; Vermeulen and Ibáñez Moreno 2017; Mazur 2018). 앞서 보았듯이 전문작가도 지침이 권고하는 ‘매우 객관적인’ 표현을 선호하지 않았으며 주관성이 강한 ④, ⑤도 적극 활용하고 있었다. 또한 ①, ②, ③을 치중해 쓰기보다는 다양한 코드방식을 적용하여 표현을 다채롭게 구성하고 있었다. 만일 본 연구의 방식으로 모든 작가의 코퍼스를 분석하고 비슷한 결과를 얻는다면, 현존하는 객관성 규정은 재고할 필요가 있다.

8) 일반 외화를 화면해설영화로 번역하는 경우 인물의 기본 대사는 더빙으로 처리해야 한다. 이와 같은 경우 문화 간 비언어적 표현도 문제될 수 있다.

둘째, 객관성은 본 연구에서처럼 사례 위주로 접근하고 소개해야 한다. 그 간의 화면해설지침은 실례를 기반으로 객관성을 설명하기보다는 추상적 원칙과 이론만을 강조하였다. 따라서 앞으로 제·개정될 지침은 본 연구가 보여준 바와 같이 사례와 데이터를 중심으로 실무의 현실을 반영하고 보다 현실적인 대안을 제시해야 한다. 비록 본 연구가 심리·감정 작법의 이유와 동기를 구체적으로 규명하지는 못했지만, 후속연구자들이 작법의 외부 요인을 확인할 수 있다면 화면해설 실무자들에게 큰 도움이 될 것이다. 특히 본 연구의 사례들은 화면해설에 관심 있는 학생들이나 경험이 부족한 실무자들에게 조금이나마 도움이 될 것으로 생각한다.

셋째, 국내의 작법을 국외에 소개하고 작법의 타당성, 효용성, 장단점 등을 함께 논의해야 한다. 앞서 2장에서 언급하였듯이 화면해설의 이론과 실체는 보편적이지 않으며 언어나 문화에 따라 달리 나타날 수 있다. 따라서 본 연구가 보여준 사례는 국내뿐만 아니라 영어를 사용하는 국외 연구자/실무자들에게 유용한 정보가 될 수 있다. 국내 연구자나 실무자들은 보다 다양한 사례를 수집하여 소개하고 그 의미를 해외 사례와 비교하면서 실무와 지침을 개선해나가야 한다. 현재 국내 화면해설 연구는 너무나 미흡하고 국내의 교류도 전무한 상황이므로 화면해설에 대한 국내 번역학 연구자의 관심이 그 어느 때보다도 절실하다.

### 참고문헌

- 김정희 (2018) 『배리어프리 영상제작론』, 부산: 산지니.  
 방송통신위원회 (2016) 『2016년도 방송평가 세부기준 내용/편성/운영 영역』, 2020년 1월 3일 검색. <http://www.kcc.go.kr>.  
 송명희·김형곤·우남희·김정희 (2017) 『배리어프리 화면해설 글쓰기』, 서울: 지식과 교양.  
 오숙희 (2018) 『배리어프리를 위한 해설대본』, 부산: 도서출판 석당.  
 유승관·김정희 (2015) 『장애인을 위한 화면해설론 — 배리어프리(barrier-free) 영화와 방송을 위한 화면해설작법과 정책』, 서울: 시간의 물레.



이상빈 (2019) 「화면해설(audio description)에서의 객관성 개념 분석: 지침, 연구자, 작가의 관점을 중심으로」, 『번역학연구』 20(3): 119-150.  
<http://dx.doi.org/10.15749/jts.2019.20.3.005>

코오롱스포츠 (2013) 배리어프리영화 『사랑의 가위바위보』.  
<https://www.youtube.com/watch?v=HbZTI971YIA>.

ACB [American Council of the Blind] (2010) *Audio Description Guidelines and Best Practices*. <http://www.acb.org/adp/ad.html>.

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.

Fryer, Louise (2016) *An Introduction to Audio Description: A Practical Guide*, London: Routledge.

Halliday, Michael and Christian Matthiessen (2013) *Halliday's Introduction to Functional Grammar*, 4th edition, London: Routledge.

Igareda, Paula (2012) ‘The Audio Description of Emotions and Gestures in Spanish-spoken Films’, in Anna Matamala, Adriana Serban and Jean Marc Lavaur (eds) *Audiovisual Translation in Close-up*, Bern: Peter Lang, 223-238.

ITC [Independent Television Commission] (2000) *ITC Guidance on Standards for Audio Description*. <http://audiodescription.co.uk>.

Kleege, Georgina (2015) ‘Audio Description Described: Current Standards, Future Innovations, Larger Implications’, *Representations* 135(1): 89-101.

Kruger, Jan-Louis (2019) ‘Audio Description’, in Mona Baker and Gabriela Saldanha (eds) *Routledge Encyclopedia of Translation Studies* (3rd edition), London: Routledge, 27-30.

Lee, Sang-Bin (2017) ‘Audio Description in the Digital Age: Amateur Describers, Web Technology and Beyond’, *Journal of Translation Studies* 18(4): 13-34. DOI: 10.15749/jts.2017.18.4.002

Mazur, Iwona (2018) ‘Audio Description Crisis Points: The Idea of Common European Audio Description Guidelines Revisited’, in Jorge Díaz Cintas

and Kristijan Nikolić (eds) *Fast-forwarding with Audiovisual Translation*, Bristol: Multilingual Matters, 127-140.

Mazur, Iwona and Agnieszka Chmiel (2012) ‘Audio Description Made to Measure’, in Aline Remael, Pilar Orero and Mary Carroll (eds) *Audiovisual Translation and Media Accessibility at the Crossroads*, Amsterdam: Rodopi, 173-188.

Palmer, Alan and Andrew Salway (2015) ‘Audio Description on the Thought-Action Continuum’, *Style* 49(2): 126-148.

Ramos, Caro M. (2016) ‘Testing Audio Narration: The Emotional Impact of Language in Audio Description’, *Perspectives* 24(4): 606-634.

Salway, Andrew and Mike Graham (2003) ‘Extracting Information about Emotions in Films’, in *Proceedings of the 11th ACM International Conference on Multimedia*, 299-302.

Snyder, Joel (2014) *The Visual Made Verbal*, Arlington: American Council of the Blind.

Vermeulen, Anna and Anna Ibáñez Moreno (2017) ‘Audio Description as a Tool to Enhance Intercultural Competence’, in Julie Deconinck, Philippe Humblé, Arvi Sepp and Hélene Stengers (eds) *Towards Transcultural Awareness in Translation Pedagogy*, Wien: LIT Verlag, 133-140.

<분석 자료>

배리어프리영화 『앙리 앙리』(Henri Henri)  
 2014/ 캐나다/ 감독: 마르탕 탈보, 출연: 빅터 앙드레 튀르종-트렐레, 소피 드마레(화면해설 연출: 권철인, 화면해설 성우: 조수향)

[Abstract]

**Are characters' mental states described objectively?****Investigating an audio-described version of *Henri Henri***

Lee, Sang-Bin

(Hankuk University of Foreign Studies)

According to audio description (AD) guidelines, characters' emotions and thoughts should be described as objectively as possible by using visual aspects of the screen. However, questions have been raised about both the dichotomy of 'objectivity vs subjectivity' and the possibility of objective descriptions of characters' mental states. Against this background, the present study aims to show how characters' mental states *are* described objectively in an AD movie and what kinds of writing methods are used to describe the mental states. For this purpose, a Korean AD version of *Henri Henri* (written by an experienced describer) was transcribed and analysed according to an adapted model from Palmer and Salway (2015). A total of 167 phrases associated with characters' mental states were categorised into the following codes: (1) description of simple actions that imply mental states, (2) description of facial expressions, (3) modification of the description of actions (e.g., 'walks cautiously', 'smiling in relief'), (4) description ending with *-deut*, *-cheok*, or *-ji* (in English, 'as if to ...' and similar expressions), (5) 'direct' description of particular mental states (e.g., 'He was disappointed'), and (6) description with more than one code (e.g., 'He can't hide his disappointment, smiling vacantly'). The analysis showed that subjective descriptions of characters' mental states often appeared in the movie and that Codes (1) to (5) were distributed almost evenly. This article concludes with brief discussion about the implications of the findings for AD theory and practice.

▶ **Keywords:** inter-semiotic translation, objectivity, subjectivity, coding, barrier-free film▶ **주제어:** 기호 간 번역, 객관성, 주관성, 심리묘사 문장 코딩, 배리어프리영화

이상빈

한국외국어대학교 영어대학 EICC학과 정교수

resangbin@daum.net

관심분야: 페미니즘 번역, 트랜스크리에이션, 화면해설

논문투고일: 2020년 2월 10일

심사완료일: 2020년 3월 1일

게재확정일: 2020년 3월 11일