

## 말풍선 밖 효과어 번역의 시각적 변화 고찰: 그래픽 노블 『폴』의 영역본과 불역본을 중심으로

김 자 경  
(중앙대)

### 1. 서론

만화가 번역되는 과정에서 언어적 요소뿐만 아니라 시각적 요소도 변화할 수 있다. 만화의 형식은 특정 문화의 전통에 깊숙이 뿌리를 두고 있으므로 글자의 크기나 읽는 방향, 폰트, 색채 등 번역본의 많은 부분이 다른 문화의 독자층에 맞춰 조정될 수 있기 때문이다(Borodo 2015: 25-26). 자네티(Zanettin 2014)은 만화 번역에서 페이지 배열, 칸, 말풍선, 색채 등 다양한 시각적 요소가 변형될 수 있다는 점을 풍부한 사례를 통해 보여준다.

만화에서 청각적 요소를 더해 작품에 생동감을 부여하는 도구로 사용되는 효과어<sup>1)</sup>도 번역 과정에서 시각적 변형의 대상이 될 수 있다. 따라서 효과어 번

1) 안수철(2008)은 소리를 표현하는 의성어는 ‘효과음’, 움직임이나 모양을 설명하는 의태어는 ‘효과태’로 구분하였고, 이현주(2020)는 이를 ‘상징어’로 설명하였다. 본 연구

역의 문제는 주로 효과어가 담고 있는 언어적 의미가 어떻게 전달되고 있는지를 중심으로 논의되어왔지만, 효과어가 시각적인 측면에서 어떻게 옮겨지고 있는지에 대한 주목도 필요하다. 효과어가 담고 있는 언어적 의미를 전달하고 표현하는데 시각적 특징이 중요한 역할을 하기 때문이다(Igareda 2017: 346-347). 정혜윤(2006: 94-95)은 만화에서 타이포그래피적인 개념과 연출이 가장 빛을 발하는 것은 효과어라고 강조하며, 특히 말풍선의 틀을 벗어난 경우 그림과 함께 살아 숨쉬는다는 점에서 시각적 언어로 다루어야 한다고 설명한다. 이러한 맥락에서 만화 번역에서는 텍스트를 시각화하는 레터링(lettering)도 번역의 범주로 포함하여 논의해야 한다는 주장도 있다(Érico 2015: 4). 신흥주(2016: 165)도 만화에서 레터링은 말풍선과 나레이션 안팎의 글자, 의성어와 의태어까지 포함한 개념이며 그림과 함께 중요한 조형 요소라는 점에서 언어적 의미 전달을 넘어 조형적 차원의 번역이 고려되어야 한다고 주장하였다. 김치훈(2014)은 효과어를 그림글자(graphic letter)로 설명하며, 말풍선 안에 들어가는 대사를 제외한 글자는 그림의 영역으로 간주하여 상황과 감성에 맞는 디자인을 하는 것이 생동감 있는 소리 전달에 중요하다고 강조하였고, 황지연(2018: 105)은 효과어가 제대로 번역되기 위해서는 문화간 차이 및 문자를 시각화하는 작업에 대한 이해가 필요하다고 지적했다.

이러한 배경에서 본 연구는 그래픽 노블의 번역에 나타난 말풍선 밖 효과어의 시각적 변화에 주목하고자 한다. 그래픽 노블은 주로 작가주의 만화로, 비연재 방식의 단행본으로 발간되는 출판만화 형식을 갖추고 있다는 점에서 웹연재 기반의 웹툰에 비해 소규모 데이터를 토대로 일관되게 나타나는 시각적 변화를 관찰하기에 용이하며, 말풍선 밖에 위치한 효과어는 시각적 기호로서의 특징이 두드러지게 나타난다고 판단했기 때문이다. 따라서 본 연구는 효과어의 시각적 변화와 문화간 차이에 대한 이해와 관심을 높이고자, 김금숙의 그래픽 노블 『폴』의 영역본과 불역본을 대상으로 말풍선 밖 효과어 번역에 나타나는 시각적 변화를 공간적, 형태적 측면을 중심으로 살펴보도록 하겠다.

---

는 시각적 기호로서의 의성어·의태어를 논의하고자 하므로 효과음·효과태가 적절하다고 판단하였으나 그 둘의 경계가 때로는 모호하다는 점에서 말풍선 밖의 의성어·의태어를 합쳐서 ‘효과어’로 설명하고자 한다.

## 2. 선행 연구

### 2.1 시각적 기호로서의 효과어

만화에서는 글자도 그림의 한 부분이며, 텍스트로 읽는 대상인 동시에 그림으로 바라보는 대상이다. 효과어 역시 언어적 기호인 동시에 시각적 기호로서 의미를 전달한다. 효과어는 독자에게 특정 감정을 표현하고 불러일으키기 위해 사용되는 그래픽 도구로서 글자의 크기와 형태, 색깔과 공간적 배열 등 언어외적 요소를 활용한 표현력을 지니고 있다(Rota 2008: 79-80). 특히 말풍선 밖 효과어는 그림과 밀접하게 결합하여 시각적 기호로서의 특징이 강하게 나타난다.

그림 1 말풍선 밖의 효과어 (홍연식의 『마당 씨의 식탁』)



바람을 느끼게 하는 위 그림의 효과어처럼, 효과어가 말풍선 밖에서 그림의 한 부분이 되는 경우는 만화에서 흔히 발견할 수 있는데, 텍스트를 담는 ‘캐리어(carrier)’ 없이 삽입된 효과어는 의미와 이미지 차원 모두에서 기능을 지닌다(Pratha, Avunjian and Cohn 2016: 93). 따라서 그락(Grac 2013: 56)은 효과어가 칸 속에 그림의 한 부분으로 삽입된 경우 시각적 기호로서 접근할 필요가 있다고 지적한다.

만화에서 효과어는 표현하고자 하는 것에 따라 기울어지거나 길어지거나 크기를 키우는 등 다양한 형태로 나타날 수 있고(Carreras Goicoechea, Acuña and Monica 2008: 12-13), 심리와 감정, 상황과 분위기를 표현하기 위해 글자 모양과 색채, 배치 방향 등 다양한 디자인적 요소를 활용하여 소리의 크기, 강약, 정서의 변화를 전달한다(김치훈 2014: 226). 목혜정(2014)은 만화에서 효과어는 도상적 기호로서의 성격을 가지고 있으므로 시각적 연출이 가능하고, 글

씨의 크기나 배치, 위치에 따라 원근감을 표현한다고 설명한다. 글씨의 크기로 원근감을 살리고 그림과 글씨를 같이 키움으로써 소리가 가깝게 들리는 연출이 가능하며, 날카로운 음색을 표현하기 위해 길고 강한 선으로 시각화할 수 있고, 의성어를 두 칸에 세로로 걸쳐 놓음으로써 음원으로의 연결성을 표현하고 클로즈업의 효과를 줄 수 있다는 것이다. 박윤선(2013: 25)은 효과어는 상황과 분위기를 고려하여 다양한 형태로 써넣고, 상황에 따라 다양한 모양의 효과어를 통해 장면의 분위기를 배가하는 연출적 효과를 낼 수 있다고 설명한다. 정혜윤(2006)은 대사나 나레이션과 달리 효과어는 소리를 직접 만화 속으로 가져오는 역할을 하기 때문에 위치나 형태, 크기에 따라 독자가 받아들이는 청각 이미지가 달라질 수 있다는 점을 강조하며, 효과어의 시각적 특징에 따라 연출되는 느낌의 차이를 풍부한 사례를 통해 보여준 바 있다.

그림 2 효과어의 크기에 따른 소리의 차이 (문정후의 『용비불패』, 정혜윤 2006: 99)



효과어의 크기에 따라 전달되는 소리의 크기도 달라지는데, 예를 들어 그림 2에서 글자 크기가 왼쪽에서 오른쪽 페이지로 가면서 점점 작아지므로 독자에게 들리는 소리도 작아진다. 효과어의 배치에 따라 다른 느낌을 주기도 하는데, 예를 들어, 그림 3에서 왼쪽 페이지의 ‘퍽’과 오른쪽 페이지의 ‘퍼억’은 둘 다 사람을 때리는 소리지만 왼쪽은 더 재빠르고 날렵한 동작처럼 보이는 반면 오른쪽은 더 깊고 세계 들어간 주먹을 느끼게 한다는 점에서, 효과어의 배치에 따라 동작의 크기나 무게, 빠르기 등이 다르게 느껴질 수 있다는 것이다. 정혜윤(2006: 131)은 효과어의 배치나 위치, 모양 등 시각적 이미지는 공간감을 표현하고 장면의 분위기를 조성하는데 큰 영향을 미치며, 만화의 칸 안에서 만들어지는 미장센에 기여하는 효과가 크다고 강조한다.

그림 3 효과어의 배치에 따른 운동성의 차이 (임재원의 『짱』, 정혜윤 2006: 127)



즉 효과어의 언어적 내용이 동일하더라도 효과어의 크기나 색깔, 위치 선택 등 시각적 특징에 따라 전달되는 소리의 느낌과 효과가 달리 나타날 수 있다는 것이다. 따라서 웹툰에서도 인물이나 배경의 모습과 상태, 소리를 나타내는 도구로, 언어적 의미가 줄 수 있는 효과를 극대화하기 위해 효과어의 크기나 색깔은 다양하게 변화한다(이현주 2020: 190). 이러한 점에서 신흥주(2016: 165)는 만화 레터링의 서사적 기능과 효과에 대한 이해 부족으로 그래픽 노블 『유리의 도시』 번역본에 발생한 여러 문제점을 보여주며, 언어적 의미 전달뿐만 아니라 조형적 차원의 의미 전달을 고려한 번역이 필요하다고 강조한다. 하지만 만화 레터링의 서사적 활용과 조형적 번역을 다루는 연구를 찾기 어렵다고 지적했는데, 이세정(2011: 172) 역시 만화에서 글자는 내러티브 전달을 넘어서 더 많은 역할을 하는 표현 요소이지만, 출판만화에서 글자에 관한 연구는 그림과의 연계성을 배제하고 언어적 텍스트에만 치중하고 있다고 지적하였다. 이를 고려할 때 시각적 기호로서의 효과어 번역에도 주목할 필요가 있다.

## 2.2 효과어 번역의 시각적 변화

만화에서 효과어의 번역은 상당히 많은 관심을 받아온 주제이지만, 효과어가 번역되며 나타나는 시각적 변화의 문제를 다룬 연구는 찾기 어렵다. 만화가 다른 문화로 옮겨지는 과정에서 새로운 독자층에 맞춰 생겨나는 다양한 시각적 변화들을 집중적으로 살펴본 연구들에서도 효과어의 시각적 변화를 논의한 경우는 찾아보기 어렵고(Rota 2008; Zanettin 2014) 주로 출판 형태, 페이지나 칸, 말풍선, 색채 등이 시각적 변화의 대상으로 다루지고 있다. 효과어 번역의 문화적 차이를 다룬 연구들에서도 시각적 변화가 다루어진 경우는 찾기 어렵다. 미

국 만화가 스페인어로 번역될 때, 기계적 사운드나 행동을 표현하는 사운드는 스페인어로 대체 가능한 표현이 있는 경우에도 번역되지 않고 남겨두는 경향이 있는 반면, 동물이나 인간의 사운드, 특히 감정이나 태도를 표현하는 경우에는 가능하면 스페인어로 바꾸는 경향이 나타나고(Garcés 2008), 만화 아스테릭스의 효과어가 인도네시아어로 번역될 때 대부분이 도착언어 표현으로 대체되었다는 등(Mansur, Hadiyani and Purnamasari 2020), 언어적 의미 차원에서의 번역 전략 분석이 중심을 이루고 있기 때문이다. 셀로티(Cellotti 2008)도 효과어를 포함한 언어적 결핵스트의 번역에서 흐름에 번역하거나 도착어 표현으로 바꾸거나 삭제, 번역하지 않고 남겨두는 등 여섯 가지 번역 전략을 제시하였으나, 시각적 측면의 변화 가능성은 언급하지 않았다. 만화 가필드의 효과어 번역을 살펴본 무노즈 루나(Munoz-Luna 2019)는 영어, 스페인어, 아르헨티나어 번역본을 비교하며 말풍선 밖 효과어의 번역 사례도 풍부하게 보여주었으나, 역시 효과어의 시각적 변형은 다루지지 않았다.

짧게라도 효과어의 시각적 변형이 언급된 연구들을 찾아보면, 시각적 충실성의 관점에서 『연을 쫓는 아이(The Kite Runner)』의 번역을 살펴보고 폰트나 패널 등의 시각적 변형과 함께 영어 효과어가 인도네시아로 번역될 때 원문보다 큰 글씨로 옮겨진 사례를 보여준 연구가 있다(Setyaningsih and Soelistyarini 2018). 또한 이글레시아(Iglesia 2016: 10-11)는 일본 만화 아키라(Akira)가 독일어나 영어로 번역될 때 효과어에 색을 입히거나 강조를 위해 손글씨로 바꾸는 등 디자인을 바꾸며 원본과 다른 인상을 주는 경우가 있음을 설명하였고, 7개 만화의 핀란드어 번역본을 살펴본 코코(Kokko 2013: 64-65)는 시각적 측면에서 효과어가 변화한 경우도 있음을 발견했는데, 예를 들면 원문에는 칸 전체에 걸쳐 쓰여있던 “Roovar!”가 번역문에는 더 작은 글씨로 옮겨진 것이다. 효과어의 위치나 타이포그래피, 색깔 등도 번역 방식에 영향을 미치는 것으로 추정되었는데, 효과어가 여러 칸에 걸쳐져 있는 경우에는 번역되지 않고 그대로 남겨두는 경우도 많았고, 말풍선 안에 있는 효과어는 더 충실하게 옮겨지는 반면 말풍선 밖에 위치한 효과어는 그림과의 결합 정도나 위치 등이 번역 방식에 영향을 미치는 것으로 나타났다.

이처럼 해외에서 멀티모달 텍스트로서 만화의 번역 양상을 시각적 차원에서 논의하는 연구들이 있으나, 효과어 번역을 중심에 놓고 시각적 변화의 문제

를 집중적으로 탐구하는 연구는 찾기 어려운데, 이러한 상황은 국내에서도 크게 다르지 않다. 주로 웹툰을 대상으로 논의되어온 국내 만화 번역 연구에서 효과어의 번역은 주로 언어적 차원에서 분석이 이루어져왔기 때문이다(김수명 외 2017; 김혜림 2018; 이현주 2020; 황지연 2018 등). 다만 시각적 요소의 변형이 부분적으로라도 이뤄진 경우를 살펴보면, 김수명 외(2017: 20-21)는 강조를 위한 글자 크기의 확대, 대사와 설명어의 서체는 일관되게 반영되고 있으나, 가독성을 위해 글자의 읽기 방향이 세로쓰기에서 가로쓰기로 바뀐 사례가 있음을 설명하였고, 이현주(2020)는 한국어에서 중국어로 번역된 5편의 웹툰을 대상으로 효과어의 번역을 이미지의 측면에서도 살펴보았는데, 원문의 손글씨나 폰트, 색, 크기 등이 번역본에서 동일하게 구현된 경우도 있었으나, 시각적 변화를 반영하지 않는 경우도 있었기 때문에 명확하게 통일된 가이드라인이 없는 것으로 보인다고 지적하였다. 즉, 김수명 외(2017)의 연구에서는 글자 크기나 모양이 대부분 원문과 동일하게 유지되고 있어서 시각적 변화의 문제는 확인하기가 어렵고, 이현주(2020) 연구에서는 효과어의 이미지가 옮겨지는 방식에서 체계적이지 않은 변화가 나타났는데, 이는 분석 대상이 웹툰이라는 점과도 상당한 관계가 있을 것으로 추정된다. 웹툰은 상대적으로 웹에서의 수정이 용이하고 연재 방식이므로 체계적인 변형 양상을 확인하는 것에 한계가 있을 수 있다는 점에서, 효과어 번역에서 작은 규모의 데이터를 토대로 일관되게 나타나는 시각적 변화의 문제를 다루기 위해서는 그래픽 노블이 적합할 수 있다고 판단한다. 비연재 방식의 단행본으로 발간되는 완성도 높은 출판만화 형식을 갖추고 있으며, 주로 강한 예술성과 작가주의 만화를 표방하기에 레터링도 창의적이고 예술적인 시각적 표현요소로서 중요한 부분으로 강조되기 때문이다.

따라서 본 연구는 그래픽 노블을 대상으로 말풍선 밖에 있는 효과어 번역의 시각적 변화를 논의하고자 한다. 효과어 번역의 문제는 주로 언어적 의미 전달 차원에서 논의되어왔으나, 만화가 다른 문화의 독자에게 읽히기 위해 번역되어 출판되는 과정에서 시각적 요소도 변화할 수 있으므로, 시각적으로 장면을 구성하는 표현 요소인 효과어의 번역도 시각적 변형의 대상으로 논의할 필요가 있다고 생각하기 때문이다. 이를 위해 본 연구는 그래픽 노블 『풀』이 영어와 프랑스어로 번역되어 출판된 작품을 대상으로 효과어 번역의 시각적 변화 양상을 구체적으로 살펴보도록 하겠다.

### 3. 분석 대상과 방법

본 연구의 분석 대상은 그래픽 노블 『폴』의 영역본과 불역본이다. ‘위안부’ 피해자들의 삶을 그린 이 작품은 2019년 프랑스 일간지 휴머니티가 선정한 휴머니티 만화상을 수상하였으며, 2020년 아이스너상(Eisner Awards) ‘최우수 작가상’, ‘최우수 리얼리티 작품상’, ‘최우수 아시아 작품상’ 등 총 3개 부문에서 최우수상 후보에 올랐으며, 한국 그래픽 노블 최초로 하비상(Harvey Awards) 최우수 국제도서(Best International Book) 부문에서 수상하는 성과를 거뒀다(K스피릿, 2020). 영역본과 불역본 모두 만화 전문 출판사에서 출간되었는데, 영역본은 2019년 캐나다의 그래픽 노블 전문 출판사 드론 앤드 쿼터리(Drawn & Quarterly), 불역본은 2018년 프랑스의 만화 전문 출판사 델쿠르(Delcourt)에서 출간되었다.

효과어의 시각적 변형을 분석하기 위해 타이포그래피의 분석 방식을 살펴본 결과, 정미네르(2013)는 조형 요소를 형태, 크기, 색상, 명암, 공간으로 나누어 살펴보았고, 임재선 외(2009)는 무빙 타이포그래피의 분석에서 형태적, 공간적, 시간적 요소를 분석하였으며, 이세정(2011)은 출판만화의 타이포그래피 분석에서 형태, 색채나 크기의 대비와 강조, 주변과의 조화(칸과 칸 사이에 다른 형태의 칸을 삽입하거나 기호와 글자를 조화롭게 배치), 리듬감 있는 배열의 다섯 가지 유형으로 나누어 살펴보았다. 일본 만화의 타이포그래피가 영역본으로 번역되는 양상을 살펴본 아머와 타케야마(Armour and Takeyama 2015)는 글자의 진하기와 크기, 기울기, 프레임, 서체 등을 중심으로 살펴보았다.

이를 참고하여 본 연구는 효과어의 시각적 변화를 크게 공간적, 형태적 측면에서의 변화로 나누고, 공간적 변화로는 효과어의 배열 방향과 위치, 형태적 변화로는 글자의 크기와 진하기를 살펴보려고 한다.<sup>2)</sup> 효과어의 공간적 위치나 읽기 방향은 리듬감과 주목성에 영향을 줄 수 있고, 효과어의 크기나 진하기의 정도는 무게감에 영향을 줄 수 있는 요소라는 점에서 중요한 시각적 특징으로 해석할 수 있다고 판단했기 때문이다.

2) 본 연구의 분석 대상은 흑백 만화로 표현된 작품이므로, 색채 변화는 분석 대상에서 제외하였다.

#### 4. 분석 및 논의

원문을 기준으로 볼 때, 분석 대상에는 74개 칸<sup>3)</sup>에 말풍선 밖 효과어가 있다. 그 중 일부는 번역본에서 삭제되었는데, 영역본 TT(1)<sup>4)</sup>에서는 5개, 불역본 TT(2)에서는 3개 칸에서 삭제가 발견되었다.<sup>5)</sup> 삭제된 경우를 제외하고 TT(1)과 TT(2)를 비교하여 효과어 번역의 시각적 변화를 살펴본 결과, 공간적 변화는 TT(2)에서 3칸, TT(1)에서 33칸에서 나타났으며, 형태적 변화는 TT(2)에서 5칸, TT(1)에서 12칸에서 나타났다. 이를 통해 그래픽 노블이 다른 언어로 번역되는 과정에서 실제로 효과어의 시각적 특징에 변화가 나타나고 있음을 확인할 수 있었으며, TT(2)에 비해 TT(1)에서 상대적으로 변화가 좀 더 빈번하게 나타나고 특히 공간적 측면에서 변화가 더욱 빈번하다는 점을 볼 수 있었다. 즉, 말풍선 밖 효과어의 시각적 변화를 바라볼 때, TT(2)는 공간적, 형태적 측면에서 원문의 시각적 특징을 비교적 충실하게 반영하는 반면, TT(1)은 시각적 변화, 특히 공간적 변화가 적극적으로 나타났다는 것이다. 이제 예시를 통해 시각적 변화 양상을 구체적으로 살펴보도록 하겠다.

##### 4.1 공간적 변화

공간적 변화에서 효과어의 글자가 놓여있는 방향을 살펴보면, 대체로 TT(1)은 수직적, TT(2)는 수평적 방향으로 효과어가 놓여있다는 차이점이 두드러지게 나타났다. 특히 한 글자로 된 한국어 효과어가 번역될 때 이러한 차이를 쉽게 발견할 수 있는데, 예를 들면, ‘탁’(p. 132), ‘툭’(p. 183, p. 253), ‘후’(p. 327, p. 399) 등 한 글자 효과어의 번역을 살펴보면, TT(1)에는 모두 위에서 아래로 읽는 수직적 방향으로 놓여있지만, TT(2)에서는 모두 왼쪽에서 오른쪽으로 읽는 수평적 방향으로 놓여있다. 아래 예시에서도 이러한 차이를 볼 수 있다.

- 
- 3) 효과어의 개수가 아니라 칸을 기준으로 논의하며, 이는 한 칸에 효과어가 여러 개 나타날 수 있기 때문이다.
  - 4) 본 연구는 한 작품의 영역본과 불역본만을 분석 대상으로 하므로, 영역본은 TT(1), 불역본은 TT(2)로 지칭하고자 한다.
  - 5) TT(1)은 p. 78, p. 130, p. 131, p. 168, p. 269, TT(2)는 p. 111, p. 156, p. 170에서 삭제가 나타났으며, TT(1)과 TT(2)에서 삭제된 효과어가 달랐다는 점도 흥미롭다.

그림 4



그림 5



그림 4(p. 63)에서도 한 단어로 된 ‘쩍’ 효과어가 옮겨질 때, TT(1)에서는 효과어가 치마 단을 따라 흐르듯 수직적 방향으로 놓여있지만, TT(2)에서는 수평적 방향으로 옮겨져 있다. 그림 5(p. 111)에서도 ‘삭’이 번역되며 TT(1)에서는 수직적 방향으로 놓여있고 출렁이는 머리카락의 모양에 맞춰 움직이는 듯한 효과를 내고 있지만 TT(2)에서는 수평적으로 번역되어 있다. TT(1)의 효과어는 수직적이면서도 그림과의 어울림을 고려하여 역동적으로 배열된 반면, TT(2)에서는 수평의 직선적 방향으로 옮겨지는 차이를 찾아볼 수 있다.

한 글자 효과어가 아닌 경우에도 이러한 경향은 일관되게 유지되고 있다. 예를 들어 한국어 원문의 ‘호호호’(p. 129), ‘히히히’(p. 70)는 수평적 방향으로 놓여있으나, TT(1)에서는 모두 수직적으로 바뀌었고, TT(2)에서는 한국어 원문과 동일하게 수평적으로 놓여있다. 이러한 경향은 한국어 효과어의 배열 방향과 관계없이 나타나는데, 예를 들어, 그림 6(p. 197)에서 원문의 ‘푸드득’은 수직적 방향으로 있고 TT(1)에서는 이 방향을 유지하고 있으나 TT(2)는 수평적 방향으로 바뀌었다. 그림 7(p. 70)에서는 반대로 수평적으로 배열된 원문의 ‘하하하’가 TT(1)에서는 수직적 방향으로 바뀌었으나 TT(2)에서는 그대로 나타나

고 있음을 볼 수 있다. TT(1)에서는 효과어가 수직적 방향으로 배열되어 있는 것을 선호하는 반면 TT(2)에서는 수평적 방향으로 있는 것을 좀 더 선호하는 것으로 볼 수 있겠다.<sup>6)</sup>

그림 6 7)



그림 7



효과어의 위치에서도 TT(1)과 TT(2)의 차이가 나타났는데, TT(1)에서는 원문의 위치와 관계없이, 효과어가 자유롭게 그림의 위아래로 이동하는 모습을 보여주고 있으나, TT(2)에서는 효과어의 위치가 원문에 충실하게 옮겨지고 있

- 6) 이러한 특징은 많은 부분에서 반복적으로 나타난다. 예를 들면, p. 71에서 원문의 효과어 “크크크, 하하하”는 수직적이지만 TT(2)는 수평적, TT(1)은 수직적으로 옮겨졌고, p. 129에서 원문의 “호호호”, p. 158에서 “푸하하하, 히히히”는 모두 수평적이지만 TT(2)는 수평적, TT(1)은 수직적으로 옮겨졌다.
- 7) 왼쪽부터 한국어 원본, TT(1), TT(2) 순서이다.

음을 볼 수 있다.<sup>8)</sup>

그림 8



그림 8(p. 188)에서도 효과어 ‘헉’이 번역될 때, TT(2)에서는 효과어가 모두 원문과 동일한 위치에 있다. 즉, 한국어 효과어와 마찬가지로 달리는 소녀들의 바로 옆에 놓여있는데, TT(1)에서는 이와 달리 효과어가 모두 소녀들의 머리 위쪽으로 옮겨진 것을 볼 수 있다. 아래 그림 9(p. 447), 그림 10(p. 128)에서도 마찬가지이다. TT(2)에서는 ‘바쁘다 바빠’, ‘깍’의 효과어가 원문과 같은 위치에 있으나, TT(1)에서는 위치가 좀 더 아래쪽으로 옮겨져 있다. 그림 11(p. 289)의 ‘영영’도 마찬가지인데, 한국어 효과어는 두 남녀 사이에 있고 TT(2)는 위치가 바뀌지 않았으나 TT(1)은 위쪽으로 옮겨져 있다. TT(1)은 화자와 가깝게 붙어 있는 효과어가 인물의 위나 아래쪽으로, 즉 좀 더 눈에 잘 띄는 곳으로 이동한 것인데, 효과어의 위치 측면에서, TT(2)는 최대한 원문 위치를 그대로 유지하고 있으나 TT(1)은 독자의 시선에 잘 들어오는 지점으로 좀 더 자유롭게 옮기고

8) TT(2)과 달리 TT(1)은 효과어의 위치가 바뀌면서 다소 의미가 달라지는 경우도 있었다. 예를 들어, 할머니가 한 사람과 이야기하는 장면이 담긴 p. 168에서 ‘후’가 번역될 때, TT(2)는 효과어의 위치가 원문과 동일하지만, TT(1)에서는 할머니의 오른쪽에 있었던 효과어가 상대방의 오른쪽으로 이동하면서, 원문에서는 할머니가 낸 소리로 해석되지만 번역본에서는 상대방이 낸 소리처럼 해석될 수 있다. 효과어의 위치에 따라 의미 변화가 발생할 수 있다는 점을 효과어의 위치 이동시 유의할 필요가 있다.

있다고 볼 수 있겠다.9)

그림 9



그림 10



그림 11



9) TT(1)에서는 효과어의 위치가 심지어 다른 칸으로 이동한 사례도 있었으나, TT(2)에서는 이러한 사례가 없었다. 예를 들어, 원문은 머리를 만지는 장면이 있는 칸에 울음소리를 표현하는 효과어가 있으나(p. 262), TT(1)에서는 이 효과어가 우는 얼굴이 그려진 다음 칸으로 옮겨진 반면, TT(2)는 원문과 동일하게 번역되었다. TT(1)에서 좀 더 과감한 효과어 위치 이동이 이루어지고 있음을 보여주는 사례로 볼 수 있다.

효과어의 배열에서도 TT(1)과 TT(2)의 차이를 볼 수 있다. TT(2)는 한국어 원문과 동일하게 배열이 유지되고 있으나, TT(1)은 변형이 나타나고 있기 때문이다. TT(2)에서는 한국어 원문과 동일하게 효과어가 흩어져있으나, TT(1)에서는 흩어져있는 효과어가 한 지점으로 합쳐지는 경우가 빈번하게 나타났다.

그림 12

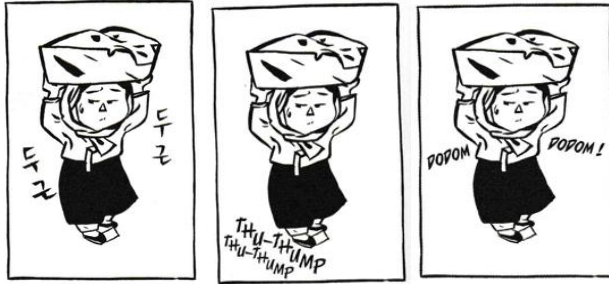


그림 13



그림 12(p. 64)에서 한국어 원문에는 소녀의 좌우로 ‘두근’이 놓여있으나 TT(1)에는 발 밑으로 옮겨지며 한군데로 합쳐져 있고, 그림 13(p. 93)에서도 한국어 원문에는 ‘헉’이 어머니의 양 옆에 나뉘어 있으나 TT(1)에는 오른쪽 아래로 옮겨지면서 합쳐졌다. 이와 달리 TT(2)의 효과어는 모두 한국어 원문과 동일하게 인물의 양편으로 분리되어있다.<sup>10)</sup>

10) 다만 p. 284에서는 예외적으로 약간 다른 모습이 나타났는데, 한국어 원문은 미자언니의 엄마를 둘러싸고 ‘헉’이 세 군데로 나뉘어 있는데 TT(2)에서 그 중 한 효과어는 머리 위로 위치가 변경되었기 때문이다. 하지만 다른 두 효과어는 원문의 위치를 그대로 반영하여 같은 위치에 놓여져있다. 반면 TT(1)에서는 세 효과어가 모두 원

하지만 칸과 칸 사이를 가로질러 놓인 효과어의 위치에서는 TT(1)이 원문의 특징을 더 충실하게 유지하고 있는 반면, TT(2)는 다소 다른 모습이 나타났는데, TT(1)은 원문의 위치를 그대로 지키면서 효과어가 칸 사이를 가로질러 놓여있으나 TT(2)에서는 두 칸을 연결하기보다 하나의 칸 속으로 집중되는 경향이 나타났기 때문이다.

그림 14

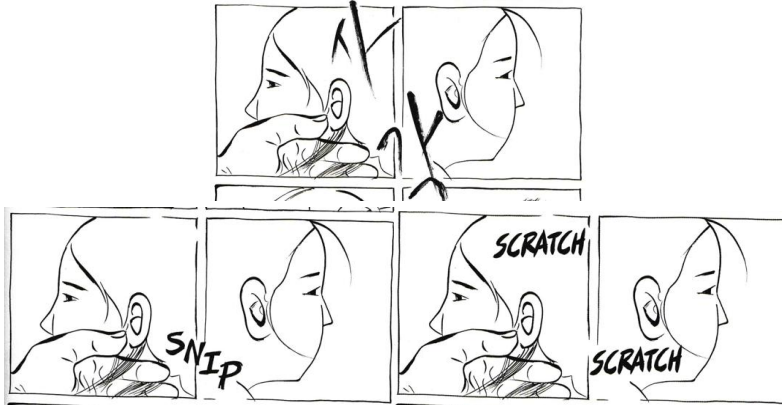


그림 15



편으로 합쳐져 있다는 점에서, TT(2)과는 다른 TT(1)의 특징을 재확인할 수 있다.

그림 14(p. 111)에서 TT(1)을 보면, 글자의 크기가 약간 작아지면서 걸쳐진 영역은 다소 줄어들었으나 한국어 원문과 마찬가지로 양쪽 칸 사이에 걸쳐져 있다. 하지만 TT(2)에서는 흥미롭게도 두 개의 칸으로 나뉘어 각각 효과어가 따로 놓여있다. 그림 15(p. 119)에서도 한국어 원문에는 ‘와장창’이 손님과 소녀 사이로 두 칸 사이를 가로지르고 있어 그릇이 쏟아지는 소리가 두 인물의 모습 모두와 긴밀하게 연결되는 효과가 있는데, TT(1)에서는 ‘CRAAASH’가 위에서 아래로 길게 놓여져 원문과 같이 두 칸을 연결하고 있으나, TT(2)에서는 위쪽의 칸에는 살짝 걸쳐질 뿐 아래쪽 칸에 더 집중되어 있다(대신 더 진하게 표현하여 소리의 강도는 강조되고 있다). 이를 통해 칸과 칸의 경계를 가로질러 놓인 효과어의 위치가 TT(1)에서는 충실하게 유지되고 있는 반면, TT(2)에서는 다소 변형도 나타나고 있음을 볼 수 있다.

#### 4.2 형태적 변화

형태적 변화를 보면, 우선 효과어의 크기에서 TT(1)과 TT(2)의 차이를 볼 수 있다. TT(1)에서는 원문에 나타난 효과어의 크기를 반영하지 않고 모두 동일한 크기로 표현한 경우가 많았으나, TT(2)는 원문에 표현된 효과어의 크기를 반영하여 더 충실하게 크기를 조절하는 모습이 나타났다.



그림 16(p. 104)을 보면 한국어 원문의 경우 ‘하하하’의 크기가 아래로 내려 오면서 점점 더 커지고 있다. 하지만 TT(1)의 경우에는 이를 반영하지 않고 효과어의 글자 크기가 모두 동일한데, TT(2)에서는 원문의 효과어 크기 변화를

고려하여 위에서 아래로 내려오면서 글자의 크기가 분명하게 커지고 있음을 볼 수 있다.

특히 그림 17(p. 293)의 예시는 흥미롭다. 한국어 원문에 있는 효과어 ‘아가야’는 아이를 안아보지도 못하고 잃은 ‘위안부’ 피해자의 고통이 손글씨를 통해 효과적으로 전달되고 있는데, TT(1)과 TT(2)의 효과어는 이러한 형태적 특징을 반영하고 있지 않다.<sup>11)</sup> 하지만 글자의 크기와 진하기의 정도 측면에서는 분명한 차이점이 나타나는데, TT(1)은 상당히 작은 크기로 옮겨졌으나 TT(2)는 그에 비해 확연히 더 크고 진한 효과어로 옮겨져 있어 원문 효과어가 담고 있는 어머니의 절규가 더 강하게 전달되고 있다.

그림 17



하나의 효과어 내에서 크기가 바뀌는 부분에서도 TT(1)과 TT(2)의 차이를 발견할 수 있었다. TT(1)에서는 때로는 한 단어의 효과어에서 글자의 크기가 점점 더 커지는 전략도 사용된 반면, TT(2)에서는 하나의 효과어는 모두 동일한 크기로만 유지하는 경향이 나타난 것인데, 아래 예시를 볼 수 있다.

11) 손글씨로 된 원문의 효과어가 형태적 측면에서 번역문에 반영되지 않은 것은 이렇지만, 아마도 이는 비용의 문제가 중요하게 작용했을 것으로 추측된다. 다만 일역본의 경우에는 해당 효과어가 한국어 효과어 그대로 옮겨지고 옆에 작은 일본어 글씨로 뜻이 추가 설명되고 있다는 점에서 흥미로운 차이를 보인다.



우가 많았으며, 흥미로운 것은 이에 더해 TT(2)는 심지어 원문이 진하게 표현되지 않은 경우에도 좀 더 진하게 바꾸는 경우도 나타났다는 것이다.

그림 20

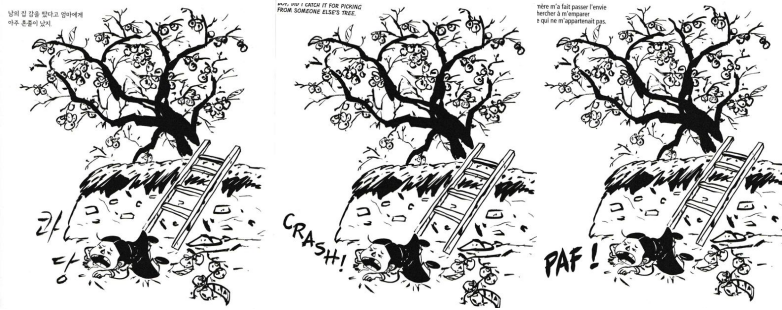


그림 21



그림 20(p. 53)에서 원문의 ‘과당’은 아주 진하게 표현되지는 않았으며 TT(1)도 비슷한 정도의 진하기로 표현되었으나 TT(2)는 좀 더 진하게 표현되어 있다. 이처럼 TT(2)는 효과어의 진하기 정도를 굵은 글씨로 표현하는 경우가 더 빈번하게 나타났는데, 앞의 예시들에서도 이러한 경향을 확인할 수 있다. 예를 들면, 그림 15(p. 119)에서도 한국어와 영어 효과어에 비해 불어 효과어는 확연히 더 진하게 표현되고 있는데, 그릇이 깨지는 소리의 강도를 표현하기 위한 시도로 읽힌다. 그림 16(p. 104)의 ‘하하하’, 그림 17(p. 293)의 ‘아가야’, 그림 19(p. 303)의 ‘으악’도 TT(2)에서 가장 진하게 표현되고 있다. 뿐만 아니라, 그림 21(p. 47)에서도 TT(1)에서는 ‘WAA-AAH!’, ‘KECK’의 크기나 진하기에 큰 차이가 없지만, TT(2)에서는 ‘KOF! KOF!’와 비교할 때 ‘OUIIIN!’은 두드러

지게 더 크고 진하게 표현되어 있다. 이러한 특징은 그림 19(p. 303)에서도 찾아볼 수 있는데, TT(1)의 경우 아래쪽의 ‘WAAA!’가 위쪽의 ‘WAAH!’에 비해 약간 더 작긴 하지만 전체적으로 한 칸 속에 함께 놓여져 있는 여러 효과어의 크기나 진하게 정도에 두드러지게 큰 차이는 보이지 않으나, TT(2)에서는 ‘OUIN!’에 비해 ‘ARGH!’는 두드러지게 더 크고, 진하게 표현되어 있다.

이를 통해 TT(1)의 경우 한 칸에서 효과어의 진하기 강도에 차이를 두거나 원문보다 크기나 진하기의 정도를 확대하지 않고, 한 효과어에서 글자 크기가 점차 커지는 전략이 활용된 반면, TT(2)는 크기와 진하기의 강도에서 원문을 충실하게 반영하면서도 때로는 소리의 강도를 전달하기 위해 크기나 진하기의 강도를 높여 강한 효과를 만들어내기도 하고, 한 칸에 여러 효과어가 나올 때 크기와 진하기의 강도에 차이를 둬으로써 음향 효과를 세심하게 조절하고 있는 것으로 보인다.

### 4.3 논의

그래픽 노블 『폴』이 영어와 프랑스어로 번역되어 출판된 결과물을 대상으로 말풍선 밖 효과어를 살펴본 결과, TT(1)은 시각적 변화가 좀 더 빈번하고 특히 공간적 측면에서 적극적 변화가 나타난 반면, TT(2)는 상대적으로 원문의 시각적 특징을 충실하게 반영하고 있음을 볼 수 있었다.

공간적 측면에서 TT(2)는 효과어의 위치나 배열이 원문 그대로 유지되며 방향만 수평적으로 옮겨진 반면, TT(1)은 효과어의 위치를 바꾸는 경우가 상당히 빈번하고, 대체로 칸 속의 그림에 맞춰 수직적인 방향으로 옮겨졌다. 그리고 TT(1)은 한 칸 속에서 여러 곳으로 흩어진 효과어를 한군데로 모아 주목성을 높이는 전략을 활용하고 있는 반면, TT(2)는 이러한 변화 없이 원문의 위치를 유지하고 있음을 볼 수 있었다. 그러나 두 칸에 걸쳐진 효과어의 경우에는 TT(1)은 한국어 원문의 위치를 유지하는 반면, TT(2)는 각 칸에 효과어를 분리하여 각기 쓰거나 한 칸으로 좀 더 집중시키는 변화가 나타났다. 또한 형태적 측면에서 TT(1)은 원문의 특징을 반영하지 않고 일정 크기와 진하기로 통일하는 경우가 많았으나, TT(2)는 원문 크기나 진하기의 정도를 대체로 충실하게 반영하고 있었다. 하지만 때로는 원문에 비해 진하기의 강도를 높이거나 한 칸

에 여러 개의 효과어가 동시에 나온 경우 크기와 진하기의 정도를 달리하여 효과어의 강도를 조절하는 모습도 찾아볼 수 있었다.

이를 통해 TT(2)는 원문의 효과어가 가지고 있는 시각적 특징을 최대한 그대로 보존하려는 반면 TT(1)은 좀 더 적극적으로 개입하여 바꾸며, TT(2)는 글자의 크기나 진하기 등 형태적 차원에서, TT(1)은 위치나 배열 등 공간적 차원에서 시각적 기호로서 효과어가 지닌 효과를 좀 더 세심하게 고려하고 있는 것으로 해석할 수 있다. 이는 효과어가 다른 문화권으로 번역되면서 언어적 차원뿐만 아니라 시각적 차원에서도 변형이 나타나며, 시각적 변형에 있어서 문화권에 따른 차이가 있을 수 있다는 가능성을 보여준다.

다만 본 연구는 한 작품의 번역본만을 대상으로 효과어의 시각적 변형을 살펴보았다는 점에서 큰 한계를 지니고 있으며, 이러한 분석 결과를 일반화할 수 없다. 문화권에 따라 효과어의 시각적 변형에 나타나는 유의미한 차이를 확인하기 위해서는 다수의 번역본을 대상으로 변형 양상을 체계적으로 탐구할 필요가 있으며, 나아가 그러한 차이를 유발하는 문화적 요인을 함께 논의할 필요가 있다. 따라서 본 연구에서 제기된 가능성을 출발점으로 삼아, 더 많은 작품을 대상으로 시각적 기호로서의 효과어 번역에 나타나는 특징을 폭넓게 비교 분석하는 후속 연구가 이루어지길 기대한다.

또한 시각적 변화에 영향을 미칠 수 있는 여러 요소도 고려할 필요가 있다. 만화가 번역될 때 그래픽 차원에서 이루어지는 시각적 변형은 어떤 문화권으로 번역되는지에 따라 달라질 수 있지만, 특정 출판사의 전통이나 작품의 주요 독자층에 따라 달라질 수도 있다(Macková 2012: 49). 특히 출판사 차원의 영향을 주목할 필요가 있다. 그래픽 차원의 변형은 추가 작업으로 발생하는 비용이 있고, 출판사가 그래픽 차원에서 번역물에 얼마나 투자할 의지가 있는지가 결정적 영향을 미칠 수 있기 때문이다. 특히 본 연구는 한 작품만 살펴보았다는 점에서 출판사의 영향을 배제할 수 없으며, 김금숙 작가의 작품들이 불어권의 여러 출판사에서 출간되었다는 점을 고려할 때 이후에는 출판사에 따른 차이도 살펴볼 수 있겠다.<sup>12)</sup>

12) 『준』은 『풀』과 마찬가지로 Delcourt에서 출간되었으나, 『지슬』은 Sarbacane, 『나무』은 Les Arènes BD, 『기다림』은 Futuropolis에서 출간되었다.

덧붙여 번역 언어에 따른 차이를 살펴볼 필요도 있는데, 본 연구는 영역본과 불역본을 분석 대상으로 했으나, 일역본은 한국어 원문의 효과어를 그대로 두고 옆에 작은 글씨로 설명을 추가하는 전략이 나타났다. 영어 그래픽 노블이 한국어로 번역된 경우에도 말풍선 밖 효과어가 번역되지 않고 그대로 남겨지는 경우는 빈번하다.<sup>13)</sup> 어떤 언어로 번역되는지에 따라 시각적 기호로서의 효과어가 옮겨지는 방식이 달라질 수 있다는 점에서, 언어에 따른 시각적 변형 양상의 차이점을 찾고 그 차이점이 작품 속에서 만들어내는 연출적 효과에 관해 고민하는 후속 연구가 필요하다.

## 5. 결론

자네틴(2018: 455)은 만화 번역 교육에서 번역 작업의 범위를 시각적 맥락은 배제하고 텍스트로만 좁히지 않아야 한다는 점을 강조하며, 번역가는 만화에서 언어적 메시지와 비언어적 메시지의 상호작용 속에서 만들어지는 의미를 이해하는 독자로, 현지화된 번역물의 시각적 변화 방향을 예상할 수 있으며, 나아가 심지어 그 변화에 영향을 미칠 수 있어야 한다고 주장한다. 앞으로는 만화의 언어적 요소와 시각적 요소의 상호작용을 깊이 있게 이해하고 시청각적 연출 효과를 주도적으로 만들 수 있는 번역가가 필요하다는 의미다. 이처럼 ‘기호학적 탐구자(semiotic investigator)’(Cellotti 2008: 47)의 역할을 할 수 있는 만화 번역가를 양성하기 위해서는 그래픽 노블, 웹툰 등 여러 만화 장르의 번역에서 언어적 차원에서뿐만 아니라 시각적 차원에서도 번역의 양상과 문화적 차이에 따른 변화에 관심을 기울일 필요가 있다. 본 연구는 말풍선 밖에 위치한 효과어의 경우 시각적 이미지를 통해 소리의 느낌이 달리 표현될 수 있다는 점에서 번역 결과물에 나타나는 시각적 변화에 주목함으로써 효과어 번역을 시각적 기호의 관점에서 접근하고자 시도하였으며, 앞으로 만화 번역의 논의에서 언어외적 접근이 늘어날 수 있기를 바란다.

13) 예를 들어 *Shortcomings*에서도 말풍선 밖 효과어는 번역되지 않고 그대로 옮겨졌다.

## 참고문헌

- 김수명과 이지민 (2017) 「웹툰 『신의 탑』 그림텍스트 번역 연구」, 『통번역학연구』 21(1): 1-25.
- 김치훈 (2014) 「웹툰의 그림글자로 표현된 의성어·의태어의 효과성 분석」, 『디지털디자인학연구』 14(4): 223-231.
- 목혜정 (2014) 「웹툰의 사운드 표현에 관한 연구」, 『만화애니메이션 연구』 36: 469-491.
- 박운선 (2013) 『웹툰고수들의 실전 작법노트』, 서울: 대원씨아이.
- 신홍주 (2016) 「만화 레터링의 서사적 활용과 조형적 번역에 대한 연구」, 『애니메이션연구』 12(3): 164-183.
- 안수철 (2008) 『만화연출, 나도 할 수 있다』, 노마드북스.
- 이세정 (2011) 「출판만화의 청각이미지 표현에서 관찰되는 실험타이포그래피에 대한 연구」, 『조형미디어학』 14(2): 169-178.
- 이현주 (2020) 「웹툰 상징어의 중국어 번역양상 연구」, 『번역학연구』 21(3): 185-209.
- 임재선과 전성복 (2009) 「영화 오프닝크레딧에서 무빙타이포그래피의 조형 요소 분석」, 『기초조형학연구』 10(5): 435-443.
- 정미네르 (2013) 「소리와 자태(字態)의 시각적 표현에 관한 연구」, 『디자인지식저널』 26: 43-54.
- 정유철 (2020. 10. 17) 「문학상 수상 잇달아... 세계에서 인정받는 한국문학의 전력」, K 스피릿, 2021년 1월 5일 검색.  
<http://www.ikoreanspirit.com/news/articleView.html?idxno=60419>
- 정혜윤 (2006) 『출판만화에 나타나는 ‘글자’에 관한 연구』, 상명대학교 예술디자인대학원 석사학위논문.
- 황지연 (2018) 「한국 웹툰 중국어 번역의 시청각적 수용성에 관하여 - ‘신과 함께’ 사례 분석」, 『일러스트레이션 포럼』 57: 97-106.
- Armour, William Spencer and Yuki Takeyama (2015) ‘Translating Japanese Typefaces in ‘Manga’: Bleach’, *New Readings* 15: 21-45.
- Borodo, Michał (2015) ‘Multimodality, Translation and Comics’, *Perspectives*

23(1): 22-41.

- Carreras Goicoechea, Maria, Estefanía Flores Acuña and Monica Provezza (2008) *La Traducción de Cómic. Corto Maltés, Lupo Alberto y Dylan Dog en español*, Rome: Aracne.
- Celotti, Nadine (2008) 'The Translator of Comics as a Semiotic Investigator', in Federico Zanettin (ed.) *Comics in Translation*, St. Jerome publishing, 33-49.
- Èrico, Gonçalves de Assis (2015) 'The Letterer as a Translator in Comics Translation', in Nathalie Mälzer (ed.) *Comics - Übersetzungen und Adaptionen*, Berlin: Frank and Timme, 251-267.
- Garcés, Carmen Valero (2008) 'Onomatopoeia and Unarticulated Language in the Translation and Production of Comic Books', in Federico Zanettin (ed.) *Comics in Translation*, St. Jerome Publishing, 237-250.
- Grác, Filip (2013) 'Pictures with Words: An Analysis of Textual Functioning in Comics Narratives', MA Thesis, Palacký University Olomouc.
- Igareda, Paula (2017) 'Approach to the Translation of Sound in Comic Books', *Babel* 63(3): 343-363.
- Iglesia, Martin de la (2016) 'The Task of Manga Translation: Akira in the West', *The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship* 6(1): 1-19.
- Kokko, Vilma (2013) 'KPOW, CHINK, SPLAT: Translation of Sound Effects in Seven Comics', MA Thesis, University of Turku.
- Macková, Michaela (2012) 'Specifics of Comics Translation', MA Thesis, Masaryk University.
- Mansur, Angga Aminullah, Teni Hadiyani and Erlin Purnamasari (2020) 'Representing Onomatopoeias in the Britain Comic and their Translations in Indonesia', *International Journal of Linguistics, Literature and Translation (IJLLT)* 3(1): 187-196.
- Munoz-Luna, Rosa (2019) 'The Translation of Onomatopoeias in Comics: Linguistic and Pedagogical Implications', *Lingua Posnaniensis* 61(1): 75-88.

- Pratha, Nimish K., Natalie Avunjian and Neil Cohn (2016) 'Pow, Punch, Pika, and Chu: The Structure of Sound Effects in Genres of American Comics and Japanese Manga', *Multimodal Communication* 5(2): 93-109.
- Rota, Valerio (2008) 'Aspects of Adaptation. The Translation of Comics Formats', in Federico Zanettin (ed.) *Comics in Translation*, Manchester: St. Jerome. 79-98.
- Setyaningsih, Retno Wulandari and Titien Diah Soelistyarini (2018) 'Fidelity in Graphic Novel Translation: A Multimodal Approach', *International Conference on Language Phenomena in Multimodal Communication (KLUA 2018)* 228: 258-263.
- Zanettin, Federico (2014) 'Visual Adaptations in Translated Comics', *inTRAlinea* 16: 1-34.

[Abstract]

**Visual Changes in Translated Sound Effects outside Speech Balloons  
Based on English and French Translations of Graphic Novel “플”**

Kim, Jagyeong  
(Chung-Ang University)

Borodo (2015) noted that the visual mode in translated comics can be altered and modified for a new target readership. This holds true for sound effects acting as visual and linguistic signs, especially when located outside speech balloons. However, visual changes in comics' translated sound effects have rarely been addressed. Against this backdrop, this study examines visual changes in translated sound effects outside speech balloons based on the English and French translations of “플”, a graphic novel authored by Keum Suk Gendry-Kim. The analysis shows that the English version had more frequent visual changes than the French version. English sound effects were frequently moved into a different location, while French counterparts remained almost in the same place, compared to the original. The size and thickness of the original were also more faithfully reflected in the French sound effects, although some were made larger and thicker to accentuate the intensity of the sound. The findings draw attention to translated sound effects as visual signs, indicating the need to further investigate the changes to the visual mode in the context of comic translation.

- ▶ Key Words: graphic novel, comic translation, translation of sound effects, sound effects as visual signs, visual changes in translated comics
- ▶ 주제어: 그래픽 노블, 만화 번역, 효과어 번역, 시각적 기호로서의 효과어, 만화 번역의 시각적 변형

김자경

중앙대학교 국제대학원 전문통번역학과 초빙교수

vandi98@naver.com

관심분야: 번역 과정, 번역가, 만화 번역

논문투고일: 2021년 11월 5일

심사완료일: 2021년 11월 28일

게재확정일: 2021년 12월 12일