

영화 <데드풀>에 나타난 풍자유머 번역양상

오정민, 김순영*
동국대학교-서울 영어영문학부

The Trend of English-Korean Translational Strategy in Satire - Focusing on the movie, <Dead Pool>

Jung-Min Oh, Soon-young Kim*
Division of English Language and Literature, Dongguk University-Seoul

요 약 본 연구의 목적은 2016년 개봉된 영화 <데드풀>의 유머 중 풍자유머의 번역특성을 분석, 고찰하는 것이다. 풍자유머는 말하고자 하는 무엇을 다른 것에 빗대어 재치 있는 웃음을 유발하는 문학적 기교이므로 이를 번역한다는 것은 번역가에게 큰 난관이 아닐 수 없다. 이에 본고는 영화 속 유머번역을 확인, 검토하고 각각의 유머범주에서 풍자유머를 분리하여 분석방법에서 제시한 4가지 기본전략을 바탕으로 풍자유머의 빈도수와 그에 따른 양상을 배경으로 현대 풍자유머의 번역트렌드를 고찰해 보았다. 연구 결과 대부분의 풍자유머는 대부분 글자그대로 (Literal Translation) 번역되었으며, 이와 다른 전략을 사용했다하더라도 출발텍스트(ST)를 보존하고자 하는 경향이 두드러진 것으로 나타났다. 본 연구의 결과는 향후 사회, 문화, 정치 등의 융합적 관점에서 효과적인 풍자번역 전략을 도출해내는데 있어 기본 자료가 될 것으로 기대된다.

주제어 : 문화융합, 번역, 번역기술, 자막, 영화

Abstract The aim of this study is to examine how satires in the English movie, <Dead Pool> are translated into Korean. Satire is a literary technique in which the writer expresses sarcasm or criticism by using humor or irony. As satire induces laughter by criticising someone or something in the form of humor, it is not easy to convey the same effect to audiences with different social, cultural and political backgrounds. Naturally, satire translation poses great challenge to translators. This study analyzed satirical humors in <Dead pool>, based on 4 basic strategies discussed commonly in the previous studies on humor translation, which found out Source Text(ST) preservation prevails, that is to say literal translation. This analysis result is expected to be worth in drawing an effective strategy for satire translation in the convergence perspective of society, culture or politics in other countries.

Key Words : Cultural convergence, translation, translation strategy, subtitling, movie

1. 서론

최근 기술의 눈부신 발전에 힘입어 다양한 영상물의 제작 및 수요가 급증하고 있으며, 이에 따라 영상번역에 대한 수요도 현저히 증가하고 있다. 영상번역은 번역(학)의 분야에서는 그리 역사가 오래지 않은 영역으로, 대중에 대한 과급력에 비해 학문적 접근은 비교적 최근에 이

르러서야 이루어지기 시작했다. 영상번역은¹⁾ 활자화된 텍스트를 중심으로 하는 전통적 번역과는 달리 영상 이미지, 대사, 배경음악과 음향 등 다양한 요소를 통해 메시지가 전달되는 특성을 가지고 있으므로 번역에 있어서도

1) 영상번역에는 영화 뿐만 아니라 다큐멘터리, 뉴스 등 다양한 분야가 포함되지만 본 연구에서는 영화 자막번역에 한정하여 다루기로 한다.

*Corresponding Author : Soon-young Kim(imksy927@hanmail.net)

Received March 21, 2018
Accepted June 20, 2018

Revised June 7, 2018
Published June 28, 2018

이를 고려한 전략이 필요하다. 특히 본고에서 다루려고 하는 풍자유머의 경우 출발어 문화권 관객들만이 이해할 수 있는 표현들을 대부분 사용하고 있어 수용자 문화권의 관객들이 이를 동일하게 받아들이기가 쉽지 않을 것이며, 따라서 시대적 문화적 배경 및 사회 트렌드에 따라 번역전략에도 차이가 나타날 것으로 생각된다.

이에 본고에서는 지난 2016년 개봉된 영화 <데드풀> 속 풍자유머의 영한자막 번역을 바탕으로 어떤 번역전략이 사용되고 있는지 고찰해 보고자한다. 국립국어원 표준국어대사전(2017)의 정의에 따르면 풍자란 “남의 결점을 다른 것에 빗대어 비웃으면서 폭로하고 공격하거나 문학작품 따위에서 사회의 부정적 현상이나 인간들의 결점, 모순 등을 빗대어 웃으면서 비판”하는 것으로, 유머의 범주에 속한다. 일반적으로 유머가 웃음을 유발하는 재미난 행동이나 표현을 의미한다면, 풍자는 유머라는 장치를 도구로 하여 어떤 대상이나 현상을 빗대어 비평함으로써 웃음을 유발한다.²⁾ 그렇기 때문에 날카로운 비평의식을 드러내는 풍자유머는 단순한 웃음과는 다르다. 보통 유머 전달에 실패했다는 것은 수용자에게서 그에 상응하는 웃음을 유발하지 못했거나 의도한 반응이 빠르게 나타나지 않았을 때를 의미하지만, 풍자유머는 화자가 에둘러 표현하고 있는 비평 또는 조롱의 의미를 수용자가 다르게 이해했기 때문에 실패했을 가능성이 크다. 예를 들어, 화자가 ‘지금 내가 풍자유머를 하고 있다’라는 신호를 보낼 필요는 없지만, 빗대어 표현하고자 하는 대상이 수용자의 입장에서 풍자의 대상이 될 만한 가치가 있어야한다는 것이다[1]. 앞서 언급하였듯이 풍자유머의 경우, 무언가를 직접적으로 비판하기 보다는 에둘러서 표현함으로써 웃음을 유발하는 것이기 때문에, 특히 영상 이미지, 배우들의 대사와 몸짓, 배경음악, 효과음향 등 스크린 속 다양한 코드로 메시지를 전달하는 영화를 통해 동일하지 않은 사회, 문화, 정치적 배경지식을 갖고 있는 관객들에게 같은 효과를 전달하기란 쉽지 않다[2]. 무엇보다 풍자유머는 영상으로는 보완하기 힘든 사회적 정치적 은유 등 출발텍스트 문화권 관객들만이 이해할 수 있는 표현들을 대부분 사용하고 있어 수용자 문화권에서 이러한 표현들이 동일한 효과를 낼 것으로 기대하기 어렵기 때문에 영화가 제공하는 영상이나 자막만으로

보완하기도 쉽지 않다[3]. 그렇기 때문에 특히 유머의 전달이 흥행에 집적적인 영향을 미치는 장르의 경우, 유머 효과 전달에 한층 더 노력이 집중되어야 할 것이다.

이런 배경 속에서 본 논문은 풍자유머가 다수 등장하는 액션코미디 영화 <데드풀 (Dead Pool)> 속 풍자유머의 번역 양상을 살펴보고자 한다[4]. 지난 2016년 국내 상영된 <데드풀>은 마블코믹스³⁾의 히어로물로, 청소년 관람불가등급 판정과 여타의 블록버스터 영화보다 상대적으로 적은 상영관 수에도 불구하고 누적 관객 수 3,317,182명/역대 131위의 흥행순위를 기록하였다[5]. 통상 청소년 관람불가등급 영화의 경우, 관객 동원에 어느 정도 한계가 있을 수밖에 없음에도 불구하고 이례적으로 상영 시작 2주 만에 최단기간 200만 관객을 끌어 모으는 등 화제를 불러일으키며 흥행작이 되었다. 이렇게 <데드풀>이 흥행할 수 있었던 이유 중 하나로 주인공의 속사포 대사 속에 들어있는 유머번역이 국내 관객들에게 크게 호평을 받았다는 점이 꼽힌다. 이에 본고에서는 영화 흥행의 결정적 단초가 될 수 있었던 <데드풀>의 유머번역 중 풍자를 분석하여 기존의 연구들에서 제시되었던 유머번역의 전략들이 어떻게 적용되고 있는지 알아보고, 나아가 풍자유머번역이 흥행에서 큰 역할을 할 수 있었던 이유를 논의할 것이다.

2. 이론적 배경

2.1 유머

풍자유머의 번역을 살펴보기 위해서는 우선 유머가 무엇인지에 대해 알아볼 필요가 있다. 유머는 희극이라는 장르가 문학에 존재한 후 하나의 인식체계로 발전해 온 정신적 산물로서 철학자나 소설가에 의해서 그 줄기를 이어온 장르이다[6]. 압뜨(Apte, 1985)에 따르면 유머는 자기만족이나 자기 발전 같은 외적기대와는 반대로 사회 문화적 현실 속에서 내적수정을 요하는 인지적이며 무의식적으로 경험하는 유쾌한 마음의 상태로 여기서 유쾌함이란 인지적 경험으로 추론된 것이며, 문화적 인지

2) 풍자는 개그 코미디 익살등과 더불어 유머의 하위범주로 분류된다(한성일 2002 참조). 본 논문에서는 이를 풍자유머라 표현하기로 한다.

3) 마블 코믹스(Marvel Comics)는 미국 만화책 출판사로, 월트 디즈니 컴퍼니의 자회사인 마블 엔터테인먼트의 출판 부문이다. 마블 코믹스는 1939년 타임리 코믹스로 설립되어, 1950년대에는 아틀라스 코믹스를 거쳐, 1960년대 초에 들어 스탠리, 잭 커비, 스티브 딥코가 제작한 판타스틱 포에서 현재 상호를 사용하였다. 마블 코믹스는 DC 코믹스와 함께 북미에서 가장 큰 만화책 출판사로 성장하였다(위키백과 참조).

에 대한 부조화, 왜곡, 과장, 또는 사건에 대한 문화적 요소의 비정상적인 결합을 초래하는 것이다[7]. 유머를 통해 유발되는 웃음은 비예측성에 있다고 할 수 있는데, 화자가 만들어낸 이야기의 결과를 예측하지 못한 수용자가 허를 찔리게 되는 과정이 곧 유머라고 할 수 있다. 버거(Berger, 1976)는 유머를 한마디로 정의할 수 없는 수수께끼 같은 퍼즐이며 정치, 종교, 문화 할 것 없이 모든 우리의 삶에 유머가 존재하고 있다고 설명한다[8]. 이밖에도 그뤼너(Gruner, 1978), 엡살(Esar, 1952), 롱과 그레이서(Long & Graesser, 1989) 등의 여러 학자들이 유머를 다양한 방식으로 분류하고 있는데, ‘의도적이든 실수에 의해서든 관계없이 결과적으로 남을 웃기거나 즐겁게 해주는 것’이 유머의 공통점이라고 설명한다. 풍자는 크게 유머라는 맥락 속에서 이루어지는 발화에 대한 언어의 변형, 사고의 뒤돌림을 통해 메시지를 전달하는 것이다. 그렇기 때문에 대화의 상대자가 이를 포착해낼 수 있는가의 여부에 따라 풍자 의미의 전달이 좌우되며, 어떻게 보면 조크(농담)와 비슷한 것 같지만 특수한 상황에서 나타나는 문맥의존성(context-bound)이 강하다는 특징을 갖고 있다는 점이 차이라고 할 수 있다[9]. 다음 절에서 풍자에 대해 좀 더 자세히 알아보기로 하겠다.

2.2 풍자

풍자는 말하고자 하는 무엇을 다른 것에 빗대어 재치 있는 웃음을 유발하거나 날카로운 비판의식을 드러내는 문학적기교중 하나이다. 웃음 그 자체가 목적인 코믹(comic)과는 달리 풍자는 그 속에 매우 냉소적인 조롱의 뜻이 포함되어있다. 즉, 풍자는 예로부터 이어져온 표현 방식으로 어떤 것을 직접적으로 비판하기보다 예들러 유머로서 비판하는 것이며 보통 풍자를 활용한 작품들은 계급 사회나 빈부격차 등의 사회의 불합리성과 불균등에 대한 비판이 주제인 경우가 많고 직접적으로 불만을 표시할 수 없는 사회적 약자와 소수자들의 박탈감을 해소하는 형태로 생산된다[10]. 풍자는 주로 그 시대의 사회, 정치, 문화를 반영하는 형태로 발전되어왔기 때문에 발화자와 수신자가 동일한 배경지식을 공유하는 것이 특히 중요하다. 그러므로 풍자유머를 출발어에서 도착어로 옮겨야 하는 자막번역은 번역가에게 있어 큰 어려움이 아닐 수 없다. 이와 관련하여 여러 학자들(Gibbs, 1994; Attardo, 2001; Sperber & Wilson, 1995) 등은 언어가 수용자에게 유머를 표현할 수 있는 도구라는 점에는 동의

하지만, 이를 제대로 전달하기 위해서는 발화(utterance)에 대한 관련성 즉, 수용자가 접근할 수 있는 가치적 요소가 필요하다고 설명한다[11, 12]. 또한 깁스(Gibbs, 1994)는 풍자 요소를 이해하기 위해서는 청자와 화자 사이에 공유하는 감성이 요구된다고 하였다. 비슷한 맥락으로 허천(Hutcheon, 1995)은 풍자를 이해하기 위해서는 구체적이고 특정적(local)인 면뿐만 아니라 전체적인 상황에 대한 이해(macro-resolution), 즉 출발문화권에 대한 수용자의 공감감이 필요하다고 언급하였다[13].

이처럼 풍자의 개념을 한 마디로 정의내리기는 어려우며, 더구나 서로 다른 언어와 문화를 수반하는 번역의 상황에서 풍자의 의미를 제대로 전달하기란 매우 복잡하고도 까다로운 일일 수밖에 없다. 텍스트와 영상을 함께 고려하여야 하는 자막번역의 경우, 특히 오락성이 강한 장르의 자막번역에서는 대개 출판번역이나 기술번역 등 다른 유형의 번역에 비하여 대중에게 쉽게 받아들여질 수 있는 번역, 즉 가독성이 높은 번역을 추구한다[14]. 뿐만 아니라 자막번역은 한 화면에 담을 수 있는 텍스트의 길이와 독자에게 노출되는 시간에 제약이 있으므로 번역가가 유머를 살리기가 쉽지 않다. 특히 풍자유머의 경우에는 한가지의 의미만을 갖고 있는 것이 아니라 여러 가지 사회, 문화, 정치적 배경지식을 바탕으로 한 내포의미가 수반되기 때문에 번역에 있어서 더 세심한 주의가 필요하다. 다음 절에서는 유머번역 전략에 대한 선행연구를 살펴보기로 하겠다.

2.3 유머번역의 선행연구

영화 <데드폴>에서의 풍자유머 번역 양상을 분석해 보기에 앞서 먼저 관련 선행연구들을 살펴보기로 한다. 유머번역을 다룬 연구는 그다지 많지 않은데, 그 중에서 본 연구의 주제와 직접적으로 관련이 있는 연구는 (Tomaszkiewicz, 1993), (Delabastita, 1996), (Mateo, 1995) 등이 대표적이다. 아래의 표는 이들의 전략을 표로 나타낸 것이다. 먼저, 토마스키에비트는 영화의 자막 또는 더빙 시에 출발어의 문화적 요소로 인해 도착어로의 번역이 불가능한 경우 적용할 수 있는 8가지 전략을 제안하였다[15]. 그는 그가 제시한 8가지 전략을 바탕으로 번역불가능성을 극복할 수 있다고 설명한다. 델라바스티타는 출발어 혹은 도착어의 말장난(pun)과 언어유희의 모호함에 중점을 두고, 이러한 점 때문에 번역이 불가능한 경우를 중점으로 하여 8가지 전략을 제시하였다[16]. 마

지막으로, 마테오는 유머의 범주에 속해있는 아이러니(irony)번역에 중점을 두었다. 아이러니는 우리말로만 번역하면 원래의 뜻과는 반대의 표현을 하여 전달하고자 하는 내용을 성공적으로 표현한 말이나 글, 행동을 일컫는 말을 의미한다. 그는 아이러니는 번역에 있어서 특유의 특징과 스타일을 도착문화권 사람들에게 전달해줄 수 있는 정형화된 형태가 없으며 또한 문맥에 의해 의미가 결정된다고 설명하며 이를 번역할 때 적용할 수 있는 13가지 전략[17]을 제시하였다.

Table 1. Humor Translation Strategies in the previous studies

Name	Tomaszkiewicz	Delabastita	Mateo
Strategy	1) Omission	1) Literal translation	1) Literal translation
	2) Literal translation	2) Omission	2) Equivalent effect
	3) Borrowing	3) Adding rhetoric or footnote	3) Different effect
	4) Equivalence	4) Deletion	4) Enhancement
	5) Adaptation	5) Leveling ST and TT	5) Explication or implication
	6) Replace with dietics	6) Compensation	6) Overtness of satire of ST
	7) Generalization	7) Adding puns or wordplays	7) Explanation
	8) Explication	8) Adding footnote	8) No ambiguity
			9) Replace with synonym
			10) Footnoted
			11) Omission
			12) Deletion
			13) Adding satire expression

앞의 세 연구에서 제시된 번역 전략들은 각각 표현 방식에는 차이가 있으나 맥락 면에서 보면 거의 유사하다. 그중에서도 선행연구에서 공통적으로 제시된 전략은 네 가지로 압축되었는데, 1) 출발텍스트를 문자 그대로 번역하는 것이다(literal translation). 토마스키에비트는 출발텍스트를 번역하는 것이 불가능할 경우 출발텍스트의 의미와 가능한 가장 가깝게 번역하는 것을 제시하였고 델라바스티타는 문자 그대로의 번역을 토마스키에비트처럼 제시하였지만 이는 형식적(formal), 의미적(semantic), 문맥적(textual)구조면에서 말장난의 정도가 달라질 수 있다는 전제를 두었다. 마테오도 마찬가지로 문자 그대로의 번역을 전략중 하나로 두었는데 그 과정에서 유머 효과의 정도 차이는 있을 수 있는 것으로 부연 설명한다. 2), 도착문화권의 정서에 맞게 설명하거나 혹은 해설의 추가가 있다(adding explication or leveling). 토마스키에비트는 이를 출발문화권의 문화적 용어를 설명하기(explicit) 위한 전략으로 제시하였고, 델라바스티타는 편집기술(editorial technique)이라는 전략을 내세웠다. 이는 각주, 미주, 설명 등을 통하여 출발텍스트의 언어적 문제를 해결하는 것을 말한다. 마테오도 각주나 주석을 달아서 출발텍스트의 아이러니 요소를 유지하는 방식으로 이런 전략을 제시하였다. 3) 도착문화권의 표현으로 대체 및 보상이다(replacement or compensation). 토마스키에비트는 이를 각색으로 설명하였는데 도착문화권의 정서에 맞는 번역을 통하여 출발텍스트와 비슷한 반응을 이끌어 낼 수 있게 만드는 전략이라고 설명하였으며, 델라바스티타는 번역가가 출발텍스트의 형식을 유지하면서 출발텍스트를 재생산(reproduce)하는 방식을 제시하였다. 4) 출발텍스트의 생략(omission)이 있다. 토마스키에비트는 출발텍스트의 문화적 요소를 전부 생략하는 것을 말하였고 델라바스티타, 마테오 역시 말장난과 아이러니 요소가 들어간 문장을 생략하는 전략을 설명하였다.

3. 분석방법 및 대상

이상의 선행연구에서 공통적으로 제시된 4 가지 전략을 보면 출발텍스트를 문자 그대로 번역하는 전략을 제외하고 나머지 세 가지 전략 모두 도착문화권에 초점을 둔 번역 전략이라는 것을 알아냈다. 이에 본 연구는 토마스키에비트의 자막과 더빙, 마테오의 아이러니 그리고

델라바스티타의 말장난에 대한 번역전략 중 위에서 설명한 공통된 4가지 전략을 바탕으로 <데드풀>속 풍자유머의 번역과 비교 분석하여 그 번역양상을 논의해 보고자 한다. 2016년 2월 개봉작인 <데드풀>은 기존의 히어로 영화의 주인공들과는 다른 캐릭터를 가지고 있다. 데드풀(Deadpool)은 마블 코믹스 세계관의 등장인물로, 웨이드 윈스턴 윌슨(Wade Winston Wilson)이라는 이름으로도 잘 알려져 있으며 캐나다인 용병으로, 온몸에 암세포가 퍼져 매우 흉측한 외모를 갖게 되었지만 극중 악당의 힐링팩터(healing factor)의 영향으로 엄청난 재생력을 갖게 되었으며, 타노스의 저주로 인해 죽지 않는 불사의 몸이 되었다. 그의 취미는 팬케이크 굽기이나, 먹지는 않고 30만 개가량을 구운 기록도 있다. 기니피그를 사는데 25,000달러를 쓰는 등 기존의 히어로 영화 속 캐릭터들과는 다른 기행을 일삼는다[18]. 주인공 데드풀은 정의감을 갖고 세계평화를 위해 악당과 싸운다기보다는 개인적 복수를 위해 잔인한 폭력도 서슴지 않는 인물이다. 또한 쉬지 않고 대사를 하며 수위 높은 농담을 일삼는다. 영화 초입에서 주인공은 본인의 캐릭터를 다른 슈퍼히어로와는 다르다고 독백하며 영화 속 다른 슈퍼 히어로들을 역으로 풍자하고 회화한다. 이 영화는 코미디 액션 장르이고 청소년 관람불가 등급이며 한국관객에게는 다소 인지도가 낮은 배우들 등 여러 가지 불리한 요소가 있었다. 그럼에도 불구하고 3백만 이상의 관객을 끌어 모을 수 있었던 데에는 주인공의 수위 높은 미국식농담과 입담이 큰 역할을 했다고 볼 수 있다. 이러한 유머요소를 이해하고 즐기기 위해서는 배경지식도 상당히 중요한데, 번역을 통해 관객에게 이러한 유머효과를 잘 전달한 데에는 번역가의 역할이 컸다고 여러 기사, 블로그, 관객들은 입을 모은다[19]. 유머는 살아있는 유기체와 같고 흘러가는 시간 속에서 새로운 형태로 변화하고 진화한다[20]. 특히 <데드풀>의 경우처럼 유머가 영화 전체의 중요한 근간을 이루는 작품에서는 번역가가 이러한 변화를 얼마나 잘 포착하고, 표현할 수 있는가에 따라 관객들이 호응도가 달라질 것이다. 다음 장에서는 앞서 선행연구를 통해 정리한 유머번역의 4가지 기본전략, 즉, 1) Literal translation 2) Adding footnote or Leveling 3) Replacement or Compensation to TT 4) Omission의 4가지 방법을 실제 영화 속 풍자유머에 적용하여 논의해 보기로 하겠다.

4. 예시분석과 결과

아래의 표는 영화<데드풀>에 나온 풍자유머 중 대표적으로 출발문화권의 문화, 사회적 용어를 사용하여 풍자한 대사이다. 영화 속 전체적인 풍자유머들의 전략들을 앞서 말한 4가지 용법으로 분류하기 전에 아래의 예시들을 먼저 살펴보겠다.

Table 2. Cases of satire in the movie, <Dead Pool>

	Source Text	Target Text
I	Upside of being blind I've never seen you in Crocks .	장님이라 네 크록스 를 못 보는 게 다행이지
II	I want to die a natural death at the age of 102 - like the city of Detroit .	102살까지 살다가 디트로이트 처럼 조용히 죽을 거야.
III	How is that Kullen coming along? IKEA doesn't look assemble itself.	' 쿨렌 ' 조립은 잘돼요? 이케아 조립 은근 힘든데
IV	I am about to do what Limp Bizkit did in the 90s.	림프 비즈킷 이 90년대 음악계에 했던 짓을 해주겠어.
V	And don't make the supersuit green or animated .	그리고 녹색슈트 는 절대로 안돼
VI	They made three of those movies. At some point you have to wonder if he's just a bad parent.	<테이큰> 영화만 세편 만들었잖아. 딸이 세 번이나 납치되는 건 아파가 문제 있는 거 아냐?
VII	Directed by an overpaid tool/A gratuitous cameos	감독-돈만 많이 쳐받는 초짜/ 쓰잘데기 없는 카메오

첫 번째 예시는 데드풀과 같이 사는 장님 할머니가 크록스라는 신발브랜드의 다소 우스꽝스러운 디자인을 풍자하는 대사이다. 출발텍스트의 크록스(Crocks)는 신발 브랜드로[21], 도착텍스트를 보면 관객들을 위한 부가적인 설명 없이 그대로 음차하여 번역 되었다. 관객이 크록스 브랜드의 디자인을 모르는 경우, 출발텍스트에서 의도하였던 웃음을 유발할 수 없는 상황임에도 불구하고 브랜드명을 그대로 번역하는 방식을 취했다. 이는 유머번역의 4가지 기본전략 중 첫 번째인 출발텍스트를 문자 그대로 번역한 전략에 속한다. 두번째 예시는 주인공의 친구가 운영하는 술집에서 자신의 친구가 살인게임에서 자신이 죽는 것에 돈을 베푼 사실을 알고 난 후, 한때 미국의 미시간(Michigan) 주의 유수의 공업도시 중 하나였지만 부채로 인해 파산한 도시, 디트로이트를 풍자한

대사이다. 이 번역에서도 관객이 미국의 디트로이트라는 도시에 대한 배경지식 없다면 풍자유머의 의도를 파악하기 힘들 것임에도 그대로 음차하여 번역하였다[22]. 세 번째, 이케아(IKEA)는 스웨덴의 유명한 조립가구업체이고 쿨렌(서랍장 상품명)은 서랍장의 한 종류인데 앞의 예시들과 마찬가지로 문자 그대로 번역하는 전략을 사용하였다. 이 부분의 번역에 대해서 관객들도 ‘이케아’라는 가구업체의 풍자이다’ 혹은 ‘주인공의 여성성을 보여주는 것이다’라는 등 여러 가지 의견들이 많았지만 주연배우 라이언 레이놀즈(Ryan Rodney Reynolds)가 세계적인 조립가구업체임에도 가구의 조립이 쉽지 않음을 풍자하려고 일부러 대사를 넣었다는 인터뷰를 함으로써 그 가구업체를 풍자하기 위함으로 알려진 바 있다[23]. 마지막 예시도 마찬가지로 대사 속 림프비스킷은 80, 90년대를 풍미했던 미국의 락밴드이고 이들은 그들만의 색을 갖고 음악계에서도 인정을 받고 성공했으나 팀의 리더보컬 프레드 더스트(Fred Durst)가 락음악과는 상관없는 여러 유명한 힙합뮤지션들을 비난하는 노래를 하면서 많은 사람들에게 질타를 받았던 락밴드 림프비스킷을 풍자하는 내용이다[24]. 음악계라는 단어를 사용했기 때문에 가수라는 것은 짐작할 수 있겠지만 배경지식이 없는 관객들은 이 대사의 진정한 의미를 이해할 수 없을 것임에도 번역가는 4가지 기본전략 중 첫 번째 출발텍스트를 문자 그대로 음차 하여 번역했다. 다섯 번째 예시의 경우, 주인공의 2011년 작 <그린랜턴: 반지의 선택>의 흥행실패를 풍자한 것으로 <데드풀>의 주인공 라이언 레이놀즈가 전작에서 입었던 녹색슈트를 비꼬며 풍자한 대사이다. 이번 자막역시 주인공 전작에 대한 정보, 녹색 슈트에 대한 관객들의 배경지식 또는 히어로 장르에 관심이 없었다면 선뜻 의미를 받아들이기는 어려울 수 있음에도 보상하거나 다른 설명을 덧붙이는 방식을 선택하지 않고 오히려 출발텍스트의 ‘animated’를 생략하고 오직 ‘super suit green’만을 글자그대로 번역하였다. 이는 4가지 번역전략 중 역시 첫 번째 전략(literal translation)과 네 번째 전략(deletion or omission)이 적용된 것으로 볼 수 있다. 마지막 여섯 번째 예시는 다른 예시들과는 다른 양상을 띠는 번역이다. <테이큰>이라는 액션 영화 제목을 추가적으로 번역가가 넣었고 그 영화의 내용을 비꼬는 대사인데 출발텍스트에서의 ‘parents’라는 모호한 표현을 번역에서는 명백하게 드러내어 ‘아빠’라고 번역하여 이 영화가 딸의 납치사건을 소재로 한 영화라는 사실을 도차

문화권 관객들에게 인지시켰다. 어찌 보면 이 번역은 도착문화권 관객들을 위한 것으로 보이지만 자세히 들여다 보면 이 번역은 관객들이 <테이큰>이라는 미국 영화를 알고 있다는 전제하에 번역한 것이다. 다시 말하면 번역가는 <데드풀>의 타깃 관객층이 <테이큰>이라는 영화를 당연히 알 것으로 판단한 것이라는 것이다. 이런 번역양상은 예전에는 출발텍스트의 문화적 요소들을 도착문화권 독자들에게 맞추어 설명하거나 비슷한 표현으로 대체했지만 요즘에는 그렇지 않다고 한 번역가들의 인터뷰에서도 드러나 있다. 이번 예시는 4가지 번역전략 중 세 번째 도착문화권에 맞추어 보충하고 대체한 번역이라는 것을 확인할 수 있었다. 일곱 번째 예시는 블록버스터의 제작행태를 꼬집은 풍자표현인데, 영화의 주 관객층인 젊은이들이 쓰는 용어를 사용하여 의미를 더 강화하여 전달하고자 하였다. 이는 4가지 전략 중 세 번째 도착문화권에 맞게 설명 또는 덧붙이기 전략으로 보인다. 출발텍스트에는 ‘초짜’라는 의미의 표현은 없지만 번역가는 이를 추가하였고 ‘gratuitous’의 경우 ‘쓸데없는’을 국어 사전에는 없지만 젊은 층에서 사용하는 용어인 ‘쓰잘데기’라는 표현을 사용함으로써 관객층의 호응을 얻었다. 실제로 관객 블로그나 후기에서는 ‘가장 눈에 띄었던 돈만 많이 받는 초짜감독’ 또는 ‘초짜감독이 호구들한테 돈 받아 만든 영화’라고 번역한 번역가의 센스에 호응하는 관객들의 의견이 많이 있다는 것을 확인할 수 있다. 다음 장에서도 언급을 하겠지만 영화 속 풍자유머는 문자 그대로의 번역(literal translation)이 상당수를 차지하고 있었다. 이에 대한 결과는 Table 3과 같다. 영화 속 대사 중 언어유희, 말장난, 농담, 은유 등 유머에 속하는 번역은 총 116개이며 그중 풍자유머는 23개이다. 그리고 풍자유머 23개중 15개는 고유명사가 포함된 것으로 조사되었으며 대부분 글자그대로 번역하여 출발텍스트를 보존하는 양상을 보였다.

Table 3. Frequency of the 4 strategies concerning satire in <Dead Pool>

Basic 4 Strategies	Frequency
Literal translation	16
Adding footnote or leveling	1
Replacement and compensation for TT	3
Omission/Deletion	X
The other strategies	3
Total	23

5. 결론

본 연구는 유머에 관한 번역전략을 다룬 기존의 연구들 중 공통으로 다루어진 기본전략 4가지를 바탕으로 영화 <데드폴>에 등장한 풍자유머를 분석해보았다. 본 연구의 결과에서 뚜렷하게 나타난 특징은 출발텍스트의 풍자를 강화시키거나 좀 더 명시적으로 표현하는 번역이 주를 이루었다는 점이다. 본 연구에서 살펴본 6개 분석 모두 출발텍스트의 풍자유머를 삭제하거나 도착문화권의 표현으로 대체하지 않았으며, 오히려 풍자적 의미를 제대로 유지하지 못 할 가능성에도 불구하고 출발텍스트의 표현을 유지하는 전략을 쓴 것이 대부분이었다. 이러한 현상은 '이전의 번역가들 예를 들어 이미도, 박지훈, 성지원, 홍주희 등은 의역으로 번역을 많이 했지만 디지털 기술의 변화로 자막은 점점 짧아지고 욕이나 비속어도 대부분 솔직하게 담는다고 한 번역가 윤혜진(2014)의 설명과 부합되는 것이기도 하다[25]. 앞서 <데드폴>을 번역한 황석희 번역가의 인터뷰에서도 알 수 있듯이 [26,27] 이렇게 예전과는 다른 번역양상이 나타난 이유를 분석해보면 기술발전과 세계화 그리고 융합이라고 볼 수 있다. 사람들은 세계 각국에서 발생하는 사건 사고에 대한 정보뿐만 아니라 문화에 대한 정보에도 보다 쉽게 접근할 수 있게 되었으며 이것은 각기 다른 문화권의 시간과 공간의 경계를 없애는데 큰 역할을 하고 있다 [28,30,31]. 이러한 결과로 오늘날 관객들의 지식이나 정보대란 수용력 이 증가하였기 때문에 영상물의 번역전략도 앞서 윤혜진 번역가가 언급한 것처럼 달라졌으며, 이런 변화 속에서 유머번역 또한 영향을 받았음은 두말할 필요가 없을 것이다. 이런 점들을 고려해 보면, 관객층이 비교적 젊고 다른 문화권의 정보에 많이 노출되어 있는 <데드폴>과 같은 오락영화의 경우, 번역양상에 변화가 나타난 것은 자연스러운 것일 것이다. 본 연구는 좀 더 명확한 분석을 하고자 풍자유머를 분석해보았지만, 이 영화의 대부분을 차지하는 유머번역은 대사들은 고유명사가 아니더라도 거의 음차하여 번역되었다. 위의 분석을 통하여 출발어 그리고 도착어권 관객들이 공유하고 있는 지식의 정도에 따라 번역의 성공여부가 달려있는 유머의 경우에는[29,32]이전 세대의 번역과는 달리 출발텍스트의 손실이 거의 없이 원작의 풍자유머를 글자 그대로 전달하는 번역방식으로 변화하였음을 확인할 수 있었으며, 앞으로도 이러한 경향은 지속될 것으로 예상된다.

REFERENCES

- [1] M, Mateo. (1995). 'The Translation of Irony' in *Meta: Translator's Journal*. 41(1), 171-178.
- [2] D, Chiaro. (Eds) (2010). *Translation, Humor and the Media: Translation and Humor*, Continuum International Publishing Group. 2, 1-15.
- [3] H, Juliane. (2015). *Translation Quality Assessment*, Routledge.
- [4] *Dead Pool* (Film). (2016). 20th Century Fox. DVD.
- [5] Korean Film Council. (2016) <http://www.kofic.or.kr>
- [6] S, I, Han (2002). *A Principle of humor text and its linguistic analysis*. Dept of Korean Language and Literature. The Graduate School of Kyungwon University
- [7] A. M. L. (1985). *Humor and laughter: an anthropological approach*. Ithaca: N. Y. Cornell UP.
- [8] B, C. (1987). 'Humor'. *American Behavioral Scientist*, 30(1).
- [9] G, H, Cho (2005). *A Study on the Differences of Humor Preferences and Uses*. Dept of Journalism and Communication Studies. The Graduate School of Sogang University.
- [10] E, Lapita (2014). (A) *Comparative Study on Korean dan Indonesian Postwar Novel, Focusing on Huang Sunwon's dan Nugroho Notosusanto's Works*. The International Association for Literature of Korean Residents Abroad. 14, 273-274.
- [11] S, D. & W, D. (1995). *Relevance Theory: Communication and Cognition*. Oxford. Blackwell.
- [12] N, J, Carra. (2009). New Trends in Audiovisual Translation (Eds.). *Translating Humour: The Dubbing of Bridget Jones's Diary into Spanish*. Multilingual Matters. 133-134.
- [13] H, Linda. (1995). *Irony's Edge: The Theory and politics of Irony*. London and New York Routledge.
- [14] J, K, Rim. (2015). *Constraints of Audio-visual Translation and Reduction Strategies for Korean-English Subtitling*. Interpreting and Translation Research Institution. 19(2), 113-114.
- [15] L, Rossato, & D, Chiaro. (2010). *Humour and the Media Vol 2, (2nd ed.)*. Audience and Translated Humour: An empirical study. Translation, Continuum International Publishing Group. 121-123.
- [16] D, Delabastita. (1996). *Wordplay and Translation*. The Translator, Routledge, Vol 2, n° 2, 133-134.
- [17] M, Mateo. (1995). 'The Translation of Irony' in *Meta:*

- Translator's Journal. Vol.40, n° 1, 171-178.
- [18] S, Dam. (2016).
<http://egloos.zum.com/whtjdeka/v/2201452>
- [19] J, H, Kim (2016).
http://sbsfune.sbs.co.kr/news/news_content.jsp?article_id=E10007546117
- [20] M, J, Veiga. (2009). New Trends in Audiovisual Translation (Eds.). *The Translation of Audiovisual Humour in Just a Few Word*, Multilingual Matters. 160.
- [21] Crocs. <https://www.crocs.com>
- [22] S, Dam. (2016).
<http://egloos.zum.com/whtjdeka/v/2201452>
- [23] Max-Movie. Extrem Movie. (2016).
<http://extmovie.maxmovie.com/xe/movietalk>
<https://blog.naver.com/zzzasd2/220639405830>
- [24] Limp Bizkit. (2017).
https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%A6%BC%ED%94%84_%EB%B9%84%EC%A6%88%ED%82%B7
- [25] H, J, Yoon. (2014).
http://star.ohmynews.com/NWS_Web/OhmyStar/at_pg.aspx?CNTN_CD=A000204912
- [26] J, H, Kim. (2016).
http://sbsfune.sbs.co.kr/news/news_content.jsp?article_id=E10007546117
- [27] D, S, Kim. (2016).
http://www.newsen.com/news_view.php?uid=201602251402106610
- [28] D, Chiaro. (Eds) (2010). Translation, Humor and the Media: *Translation and Humor*, Continuum International Publishing Group. 2, 1-15.
- [29] M, Mateo. (1995). 'The Translation of Irony' in Meta: Translator's Journal. 40(1), 171-178.
- [30] S, J, Lee. (2014). *A study on Tourists Information and Language Transference*. The Korea Society of Digital Policy and Management. 12(5). 451-458.
- [31] J, K, Huh. (2018). *Deokhu's culture in adolescent as a play space on Cyber*. The Korea Society of Digital Policy and Management. 16(3). 211-224.
- [32] Z, Pettit. (2009). New Trends in Audio-visual Translation (Eds.). *Connecting Cultures: Cultural Transfer in Subtitling and Dubbing*. Multilingual Matter. 45-56.

오 정 민(Oh, Jung Min)

[정회원]



- 2005년 12월 : Columbia Southern University (이학사)
- 2015년 2월 : 동국대학교 국제정보대학원 통번역학 (석사)
- 2016년 2월 : 동국대학교 번역학 (박사수료)
- 현재 : 동국대학교 영어영문학부 강사
- 관심분야 : 번역, 인공지능, 기계번역, 유머
- E-Mail : ddviry@hanmail.net

김 순 영(Kim, SoonYoung)

[정회원]



- 1995년 2월 : 한국외국어대학교 통번역 한영과 석사 (석사)
- 2004년 2월 : 동국대학교 번역학 박사 (박사)
- 현재 : 동국대학교 영어영문학부 영어통번역학과 교수
- 관심분야 : 번역, 문학, 기계번역, 문화
- E-Mail : imksy927@hanmail.net