DOI: https://doi.org/10.22962/tnirvw.2023.13.2.003

T&I REVIEW
December 2023. Vol. 13. No. 2.

시공간적 제약을 극복하기 위한 비동기식 음성해설*

– 넷플릭스 상영 영화 사례 분석 –

이상빈**

Sang-Bin Lee (2023). Overcoming temporal barriers in audio description: A study of non-synchronic strategies in Netflix movies. *This study delves into the intricate challenges and innovative techniques associated with overcoming time constraints in audio-described movies. It particularly focuses on the difficulties encountered by audio describers when narrating events or on-screen credits that overlap the film's original soundtrack. To shed light on this complex task, the research analyzes scenes from four movies available on Netflix, namely "True Grit," "The Midnight Sky," "Hold the Dark," and "World War Z." This analysis highlights four pivotal techniques employed by seasoned audio describers: inserting, grouping, catching-up, and pre-describing. Each technique is explored comprehensively, offering nuanced insights that are invaluable to both practitioners and scholars in the field of audio description. The findings of this study foster a deeper understanding of audiovisual content amid the increasingly inclusive media landscape, paving the way for a more equitable viewing experience for all audiences. (Hankuk University of Foreign Studies, South Korea)*

Keywords: undescribability (indescribability), the visually impaired, guidelines for audio description (AD), non-synchronic description, strategies for AD
주제어: 해설 불가능성, 시각장애인, 화면해설 지침, 비동기식 해설, 음성해설 전략

* 본 논문의 심사위원과 편집위원장에게 감사의 뜻을 표한다.
** 한국외국어대학교 EICC학과, 정교수

1. 서론

영화와 같은 영상 콘텐츠에서 음성해설(audio description)이 어려운 이유는 화면 정보를 전달하는 데 필요한 시공간(대화, 노래 등이 없는 공간)이 상세한 묘사가 가능할 만큼 충분하지 않기 때문이다. 어떨 때는 '번역 불가능성'이라는 용어(이 논문에서는 '해설 불가능성'이라는 용어가 적합할 듯싶다)가 떠오를 만큼, 시공간의 제약이 절대적일 때도 있다. 예컨대 1인칭 나레이션 영화 '더 킹'의 끝부분에는 아래와 같은 나레이션(인용문)과 화면(그림 1)이 동시에 나온다.

> 나[주인공 박태수—조인성]는 사기꾼이자 양아치였고
> 권력을 위해 충성하는 개였다
> 그렇게 사람들을 기만하며 속이고 잘 먹고 잘 살아왔다
> 물론 대부분의 사람들은 성실히
> 그리고 자기 일에 충실히 살아간다
> 그래서 세상은 돌아간다
> 그 평범한 샐러리맨 같던 선배 검사는
> 묵묵히 자기 일을 해내어 결국 부장검사가 되었고…

그림 1. 영화 '더 킹'의 마지막 장면 일부

박태수의 나레이션은 쉬지 않고 나오기 때문에 <그림 1>과 같은 연속된 화면을 실시간으로, 동시에[1] 해설하는 것은 불가능하다. 따라서 이와 같은 상황에서 화면 정보를 반드시 전해야 한다면, 그 해설 방식은 창의적이거나 변칙적일 수밖에 없다. 나중에 살펴보겠지만, 이처럼 음성해설을 어렵게 만드는 상황은 생각보다 많고, 그러한 문제 상황을 해결하는 방식도 생각보다 다양하다.

본고에서는 오리지널 사운드로 인해 화면을 해설할 수 없는 경우 전문 음성해설 작가들이 어떻게 화면 정보를 전달하는지 살펴본다. 구체적으로 말하면, 음성과 화면 간 괴리가 있는 영화 장면을 수집하여, 실시간으로 해설할 수 없는 화면 내용을 '궁극적으로' 어떻게 해설할 수 있는지를 실무 관점에서 소개한다. 이 논문에서 소개되는 음성해설의 세부 내용은 국내외 연구에서 보고된 바가 없다.

이 연구의 목적은 지금까지 소개되지 않은 음성해설의 문제와 해결책을 사례 중심으로 보고하는 데 있다. 즉, 논문의 핵심 내용은 음성해설 실무자나 학습자에게 도움이 될만한 사례들이며, 관련 논의를 확장하기 위한 실무 차원의 제언에 가깝다. 번역학계의 초기 연구를 돌이켜 보면, 많은 분야에서 번역 전략과 방법에 관한 사례 분석이 주를 이뤘다. 마찬가지로, 음성해설이 국내 번역학에서 걸음마 단계에 있는 현 상황을 고려할 때, 여기서 소개할 내용은 짧게나마 의미 있는 논의가 될 수 있다. 논문 제3장에서 소개할 음성해설 사례들은 문제 상황과 해결 방식의 다양성을 보여주기 위해 필자가 오랫동안 수집한 자료이다.

분석 사례는 넷플릭스 음성해설 영화 '더 브레이브(True Grit)', '미드나이트 스카이(The Midnight Sky)', '늑대의 어둠(Hold the Dark)', '월드 워 Z(World War Z)'에서 발췌한 것이다. 네 편의 영화는 원어와 음성해설 모두 영어[2]이며 2023년 초에 서비스된 콘텐츠이다. 잘 알려진 바와 같이, 넷플릭스는 국내에서 가장 많이 보급된 OTT 서비스이다.[3] 따라서 본 연구를 좀 더 상세히 파악하고자 하는 독자들에게도 접근성 차원에서 유용한 자료원으로 판단했다. 넷플릭스는 음성해설 서비스의 수와 다양성[4] 측면에서 압도적인 지위를 점하고 있기에, 필자의 탐구 주

1) 화면 정보를 원문, 음성해설을 통역이라고 생각하면, 음성해설과 동시통역은 몇 가지 측면에서 유사하다(이 때문에 프라이어(Fryer 2019) 등은 음성해설과 동시통역을 비교한다). 음성해설의 동시성은 동시통역에서와 마찬가지로 약간의 시차가 허용되는 동시성이다. 실제 여러 영화를 보면 음성해설이 해당 화면 정보보다 2~3초 늦게 나오는 경우를 어렵지 않게 확인할 수 있다.

2) 영어 음성해설만 서비스되던 건 아니다. 가령 '미드나이트 스카이'에는 독일어 음성해설도 있다.

3) 최근 이용자가 감소했다고는 하나, 여전히 이용자 수에서는 압도적이다. 2022년 4분기 기준, 넷플릭스 국내 이용자 수는 일 평균 약 117만 명으로 추정된다(김세화 2023. 4. 12.).

4) 2023년 7월 중순 현재, 음성해설 제공 건수는 약 2,300개다(ADP, n.d.).

제에 맞는 다양한 콘텐츠를 찾기에도 적합했다.

2. 관련 논의

2.1. 음성해설 전략 및 방법에 관한 연구

국내 번역학계의 음성해설(화면해설) 연구는 최근 4~5년 동안 일부 연구자를 중심으로 눈에 띄게 성장했다. 번역학의 일반 하위 영역들과 마찬가지로, 초창기 음성해설 연구는 기술적(記述的) 성향이 강하고 주로 실무 요소들을 다룬다.[5] 가령, 음성해설 작법(번역 전략과 방법)이나 작법에 영향을 주는 시청각 요소들은 최근 번역학 연구의 핵심 소재였다. 이상빈(2020), 서수연과 이상빈(2021), 윤미선(2022), 전민경과 윤미선(2023)이 대표적인 사례다.

음성해설 전략이나 방법에 관한 기존 연구는 연구자가 설정한 기준에 따라 시청각 요소들을 코딩한 후 정량·정성 분석의 세부 내용을 균형 있게 보여준다. 일례로 서수연과 이상빈(2021)은 드라마 다섯 편에서 확인한 111건의 몸짓언어(body language)를 여섯 가지 전략(“직역”, “명시화”, “일반화”, “생략”, “조합”, “해석”)으로 분류한 후 그 함의를 간략히 논의한다. 그들의 분석에 따르면 명시화(explicitation)의 빈도가 특히 높았는데, 이는 시공간적 제약을 극복하기 위한 작가의 전략으로 판단된다. 좀 더 최근에는 전민경과 윤미선(2023)이 비슷한 맥락에서 번역학 초기 연구의 인기 소재인 ‘문화 관련 어휘(cultural references)’를 탐구한 바 있다. 두 연구자는 드라마 <파친코>에 포함된 107건의 ‘언어 외적 문화지시체(extralinguistic cultural references)’를 일곱 가지 전략(“일반화”, “대체”, “보존”, “구체화”, “직역”, “생략”, “전략 결합”)으로 분류한 후, 가장 많이 쓰인 전략이 일반화(63건)임을 확인한다. 이처럼 정량 분석과 정성 분석 결과를 함께 제시하는 형태는 앞서 출판된 이상빈(2020)의 논문에서도 유사하게 나타난다.

다만, 기존 연구자들은 음성해설의 시공간적 제약을 집중적으로 탐구하지 않았으며, 음성해설 작가들이 해설 불가능성을 우회하기 위해 어떤 방법을 썼는지도 다루지 않았다. 이에 본 연구는 음성해설 자체가 불가능한 상황에서 시각 장애인

5) 번역학 연구자의 논문에 한정한다. 화면해설에 관한 연구는 타 학문 분야에서 제법 오랫동안 이루어져 왔는데, 대개는 제도·문화적 요소와 관련돼 있다.

들에게 최대한 많은 정보를 주는 변칙적인 해설 방법을 상세히 소개하고자 한다.

2.2. 음성해설 지침에서 확인할 수 있는 시공간적 제약의 문제

본 연구는 음성해설 영화에서 오리지널 사운드 때문에 발생하는 '해설 불가능성'의 문제를 다룬다. 해설 불가능성(undescribability)[6]이란 해설할 대상의 내재적 속성이나 요소로 인해 음성해설이 원천적으로 불가능한 상황이나 현상을 의미한다. 이 용어는 해외 번역학이나 음성해설 분야에서 일반적으로 사용되는 용어가 아니라 필자가 만든 말이다. 해설 불가능성은 해외에서도 이론적으로 상세하게 다뤄진 바가 없고, 기존의 사례 분석에서도 탐구 주제로 논의된 바가 없다.

이 글에서 논하고자 하는, 음성해설이 불가능한 상황은 크게 두 가지다. 하나는 오리지널 사운드가 있을 때 크레디트 등의 온스크린 텍스트(on-screen text)를 해설해야 할 때고, 다른 하나는 오리지널 사운드가 있을 때 이와는 관계없는 행동이나 장면을 해설해야 하는 때다. 이런 상황들은 음성해설 실무에서 종종 발생하지만, 국내외 연구에서는 사례 중심으로 보고된 바가 없다.

다만 일부 음성해설 지침을 보면 짧게나마 관련 내용을 확인할 수 있다. 가령 애드랩(AD*LAB*)[7] 지침이나 넷플릭스 지침에는 본 논문과 관련된 내용이 일부 존재한다. 먼저, '넷플릭스 음성해설 스타일가이드(v2.5)'에 포함된 관련 내용을 살펴보자.

> (A) 시간이 부족하거나 해설할 내용이 너무 많을 때는 등장인물을 점진적으로 묘사할 수 있다.
> (B) 정말 부득이한 상황에서만 대사 중에 해설을 할 수 있다. 가령, 해설이 없으면 이야기 흐름을 제대로 파악할 수 없을 때다.
> (C) 온스크린 텍스트는 동기적 또는 비동기적으로, 직역 또는 의역으로, 해설할 수 있다.
> (D) 행동 등을 해설해야 할 시점에 크레디트도 해설해야 한다면, 그룹화(grouping) 같은 방식으로 해설 타이밍을 조정할 수 있다. 시간이 있다면 크레디트를 해설하고, 시간이 부족하면 크레디트를 요약식으로 해설할 수 있

6) 번역 불가능성, 즉 untranslatability를 연상시키고자 undescribability로 번역했다. 흔히 쓰이는 indescribable은 '형언할 수 없는' 등의 함의가 강하고, undescribable은 indescribable의 유의어로 등재된 단어이다.

7) EU의 지원을 받아 진행된 음성해설 연구/실무 프로젝트이다(https://www.adlabpro.eu/).

다. 크레디트는 나오는 순서대로, 우선순위를 두고 처리한다. '제작사', '작가', '감독', '주연', '프로듀서', '책임프로듀서', '촬영감독', '편집자', '음악/사운드 담당자' 등은 오프닝 및/또는 엔딩 크레디트에서 해설할 필요가 있다.[8] (Netflix Partner Help Center, n.d.)

(A)에 따르면 인물을 해설할 때는 한 번에 묘사하지 않고 나눠서 묘사할 수도 있다. 만일 이 지침을 폭넓게 해석하면, 인물이 아닌 다른 대상들도 무조건 한 번에 해설하지 않고 묘사를 보충하는 방식으로 해설할 수 있다. 이러한 접근법은 기존 번역학 연구에서 종종 거론되던 '보상(compensation)' 개념과도 비슷하다. 보상이란 원문의 특정 요소를 번역문의 다른 곳에서 재현함으로써 원문의 의도된 효과를 살리는 전략이다(Baker 2018: 87). (B)는 등장인물의 말과 음성해설 성우의 말이 겹치지 않아야 한다는 음성해설의 기본 원칙을 확인시켜 준다. 또한 영화를 이해하는 데 필요한 핵심 정보가 있다면, 그 정보를 해설하기 위해 대사와 음성해설이 일부 겹치는 상황을 감내할 수 있다고 조언한다. 한편 (C)는 온스크린 텍스트의 해설 시점뿐만 아니라 해설 방법도 소개한다. 음성해설은 동시통역처럼 흔히 동기식으로 처리하지만, 특수한 상황에서는 비동기식으로도 할 수 있다. 비동기식(non-synchronic/asynchronous) 음성해설이란 진행 중인 콘텐츠 장면과는 확연히 다른 시점에서, 목표한 내용을 해설하는 방식이다. (C)의 나머지 부분에서는 번역 방법이 간략히 소개되어 있다. 이에 따르면 일반적인 해설 방법은 직역(literal)의 형태를 띠지만, 상황에 따라서는 마타말라(Matamala 2015)의 지적처럼 패러프레이즈 등의 형태로도 음성해설이 가능하다. 따라서 (C)의 내용을 종합해 보면 비동기식 해설이 필요한 경우 직역이 아닌 다른 방법으로도 시공간적 제약을 극복할 수 있음을 알 수 있다. 끝으로, (D)는 크레디트의 해설 시점을 설명한다. 대사가 지속되고 있을 때 크레디트가 함께 나온다면 크레디트를 다른 지점에서 해설할 수 있고, '주연', '프로듀서', '책임프로듀서', '촬영감독', '편집자' 등의

8) 편의상 인용문에 (A)~(D)를 추가했다. 원문은 다음과 같다. (A) In case of time constraints or information overload, characters should be described gradually. (B) Description over dialogue should be utilized only as a last resort, for example where the plot cannot unfold properly without a description being added. (C) Text may be rendered synchronously or asynchronously, verbatim or paraphrased. (D) If these [credits] interfere with simultaneous dialogue and action, timing adjustments may be made, such as grouping, to introduce the text before or after the actual credit appearance. Credits will be included as time permits. They may be condensed if time is limited. Prioritize credits in order of appearance. Aim to have the following credits described during opening and/or closing credits. - Creator, Writer, Director, Main Cast, Producer, Executive Producer, Director of Photography, Editor, Music & Sound by (Netflix Partner Help Center, n.d.)

크레디트는 특별한 경우가 아니면 해설하는 것이 바람직하다.

이러한 내용 대부분은 애드랩 지침에도 있다. 전술한 내용은 제외하고, 추가할 만한 것들을 열거하면 다음과 같다.

> (E) 노래가 나오고 있을 때는 가사가 얼마나 의미 있는지, 해설이 서사에 얼마나 중요한지를 결정해야 한다. 가사와 시각적 요소(화면 내용)가 모두 중요하지 않다면, 얼마나 해설이 필요한지부터 결정하라. 가사는 중요하지 않으나 시각적 요소가 중요하면, 노래가 나오는 동안 시각적 요소를 해설하라. 가사와 시각적 요소가 모두 중요하면, 해설이 노래와 얼마나 겹칠지를 판단하라.
> (F) 앞에서 나온 요소들을 고려하여, 온스크린 텍스트를 해설할 필요가 있는지 결정하고, 만일 그렇다면 어떤 전략을 사용해 해설할지를 판단하라. 예를 들어, 보이는 대로 해설할 수도 있고, 축약하여 해설할 수도 있다. 온스크린 텍스트를 해설할 때는 해설 공간을 고려하여, 텍스트가 스크린에 나타나기 전이나 후에, 동기적으로 전달한다.[9] (Remael et al. 2015)

인용문 (E)는 노래가 나오고 있을 때 음성해설을 어떻게 할 수 있는지를 상황별로 소개한다.[10] 가령, 실시간 화면은 중요한데 가사에 큰 의미가 없다면, 노래가 나오고 있어도 화면 내용을 해설해야 한다. 끝으로, (F)는 온스크린 텍스트의 처리 방법을 소개한다. 마지막 문장에서 확인할 수 있듯이, 기본적으로 온스크린 텍스트는 동기식으로 해설할 수 있다.[11]

---

9) 원문은 다음과 같다. (E) If dealing with music with vocals, determine how meaningful the lyrics are and whether describing the visuals is important for the narrative. If the lyrics are not meaningful and the visuals not important, decide how much description is needed. If the lyrics are not meaningful and the visuals are important, describe what is happening during the song. If the lyrics are meaningful and the visuals important, decide to what extent the AD [audio description] may overlap with the lyrics. (F) Based on the previous elements, decide whether or not it is necessary to render the text on screen orally in your AD and, if so, decide what strategy you will use to render it, e.g. literal rendering, or a (condensed) paraphrase. Additionally, establish whether you will render the text on screen synchronically, before it actually appears on the screen or afterwards, taking into account the available silent gaps.

10) 노래와 음성해설이 겹치는 문제는 최근 국내에서 제작된 음성해설 지침에도 언급된다. 그 내용을 소개하면 다음과 같다. “뮤지컬은[뮤지컬에서는] 유일하게 내용(노래)과 [해설이] 겹쳐질 수 있음. 노래의 가사를 훼손하지 않고 전달해야 하므로 1절은 보존하고, 2절이나 후렴에서 음성해설[을 할 수 있음]. 주석: 단, 노래와 겹칠 수 있다고 모든 노래를 음성해설로 덮으면 원작을 훼손시켜 시각장애인의 감상을 방해할 수 있다. 때에 따라서는 노래 가사가 더 중요할 수도 있으므로 연출가나 음악 감독과 잘 의논하여 노래를 보존하는 것도 좋은 방법이다.” (차머스와 서수연 2021: 12)

11) 간단한 사례도 있다. 다만, 다음 인용문에서 확인할 수 있듯이 상세한 사례 분석은 아니다. 영화 *The Ladykillers*의 오프닝/엔딩 크레디트: (1) “Touchstones Pictures presents Tom Hanks, Irma P. Hall, Marlow Wavans, J.K. Simmons, Tzi Ma, Ryan Hurst, George Wallace, Diane Delano, Stephen Root,

지금까지 소개한 내용은 일부 지침에서만 확인할 수 있으며, 사례를 통한 설명이라기보다는 주로 원론적 차원의 설명이다. 다시 말해, 해설해야 할 화면 내용을 해설할 수 없을 때 어떻게 우회적으로 문제를 해결할 수 있는지를 구체적으로 보여주지 못한다. 국내에서 음성해설 실무와 관련된 사례 보고가 부족하고, 번역학에서 음성해설 논문이 손에 꼽을 정도인 현실을 고려할 때, 다음 장에서 소개할 사례 분석은 실무자와 연구자 모두에게 도움이 되리라 생각한다. 특히 음성해설 지침이 사례를 포함해야 한다는 그간의 지적(이상빈 2019)을 고려하면, 음성해설의 난제를 사례 중심으로 다루는 본 논문은 실무적으로도 가치가 있을 것이다.

3. 넷플릭스 음성해설 사례분석

지금부터는 넷플릭스 음성해설 영화 네 편[12]을 활용하여, 앞서 언급한 음성해설의 난제를 전문가들이 어떻게 해결하는지를 보여줄 것이다. 소개할 영화 장면은 음성해설의 기법을 상세하게 보여주기 위해 필자가 임의로 선정한 것이다.[13] 사실 다른 영화 사례도 몇 건 확보했으나 내용이 비슷하여, 해설 전략의 다양성을 가장 효과적으로 보여줄 수 있는 네 가지 사례로만 분석을 제한하였다. 각 사례에서 소개할 해설 방법은 '끼워넣기', '모으기', '따라잡기', '미리하기'로 명명한다.

3.1. 끼워넣기(Inserting) — 더 브레이브(True Grit)

'더 브레이브'는 14세 소녀의 복수를 그린 서부영화이다. 주인공 매티 로스는 아버지를 살해한 무법자 톰 채니에게 복수를 다짐하고, 젊은 시절 악명 높았던 보

Greg Grunberg in *The Ladykillers*" (비동기식 직역), (2) "Miramax Films presents a Film Colony production. Johnny Depp, Kate Winslet, Julie Christie, Radha Mitchell and Dustin Hoffman. Based upon the play *The Man Who Was Peter Pan*, by Allan Knee. And inspired by true events" (비동기식 축약 번역)

12) 2023년 초에 서비스 중인 영화였다. 2023년 여름에는 '더 브레이브'와 '월드 워 Z'가 서비스 목록에서 빠졌다. 한국어 음성해설이 있는 영화는 수적으로 매우 제한되어 있어, 영어 음성해설 영화를 분석할 수밖에 없었다.

13) 본 연구에서 어떤 가설이나 주제를 검증하거나 모든 전략을 보여주겠다는 게 아니다. 필자가 논할 장면들은 음성해설 영화에서도 자주 확인되는 사례가 아니며, 음성해설 대본이 공개되지 않으므로 영화를 보지 않는 이상, 연구 주제에 맞는 장면을 찾을 수 없다. 필자는 네 가지 사례를 소개하기 위해 음성해설 영화 수십 편을 무작정 시청한 셈이다.

안관 루스터 카그번을 고용해 채니를 추적하기로 한다. 로스는 아버지 유품인 옷과 모자를 착용하고 비장한 각오로 복수의 길을 떠난다. 하지만 모자가 너무 커서 안쪽에 종이를 구겨 넣고서야 모자를 쓸 수 있었다(그림 2). 모자를 쓰는 상황에서는 진행 중인 화면과 관계없는 로스의 독백[14]이 이어진다. 따라서 모자를 쓰는 행위는 실시간으로 해설하기가 불가능하다.

그림 2. 매티 로스가 아버지 유품인 모자를 쓰는 장면

이 영화에서 로스의 옷차림은 매우 중요하다. 통상적으로 주인공의 외모는 음성해설의 대상(Piety 2004: 11)인데다, 이 복장은 영화 끝까지 유지되기 때문이다. 또한 모자와 옷은 아버지에 대한 딸의 마음을 상징적으로 나타내기 때문이다.

그림 3. 매티 로스가 아버지 옷차림을 하고 카그번을 만나는 장면

흥미롭게도 모자에 관한 음성해설은 약 3분 후 완전히 다른 상황에서 나온다. 카그번이 어린 로스를 남겨두고 복수를 대신해주겠다며 떠났는데 로스가 말을 타고 뒤쫓아와 카그번과 재회하는 장면에서다(그림 3). 카그번이 로스에게 말을 건네기 직전, 다음과 같은 음성해설이 나온다.

14) 어머니에게 자신의 상황을 알리는 편지 내용이다. 톰 채니가 황야로 갔대서 보안관하고 쫓아가려고요(33:05) / 옳은 일은 밀고 나가길 아빠도 바라실 거예요 / 제 걱정은 마세요(33:10)…

She wears her father's wide-brimmed hat which is packed with paper to make it fit.[15)]

이처럼 모자에 관한 해설은 '모자에 종이를 접어 넣는다'가 아닌, '맞게 쓰려고 종이를 넣어둔 모자(hat which is packed with paper to make it fit)'로 나타난다. 즉, 이야기의 흐름을 고려하여, 인물의 행위가 아닌 모자의 상태로 해설한 것이다. 이 같은 음성해설은 다소 어색한 느낌을 주지만, 두 가지 측면에서 현실적이고 타당하다. 첫째, 모자에 관한 해설이 나오는 장면(그림 3)에서 카그번도 로스의 달라진 복장을 처음 보게 된다. 즉, 카그번의 시선으로 보면 로스의 복장은 매우 독특한 상태이니, 이때 모자를 해설하는 것이 자연스러울 수 있다(시각 장애인도 이 시점에서 로스의 복장을 처음 인지하게 된다). 다만, 보이지 않는 '모자 속 종이'를 해설하는 것은 '보이는 것만 해설해야 한다'는 음성해설의 기본 원칙에 어긋난다. 둘째, 모자가 처음 등장하는 장면(그림 2)과 모자에 관한 음성해설이 나오는 장면(그림 3) 사이에는 모자를 설명할만한 마땅한 공간이 없다. 모자를 설명할 만한 '물리적' 공간이 없지는 않지만, 그런 곳에서 갑자기 모자를 설명했다면 이야기 전개가 어색했을 것이다.[16)]

이처럼 음성해설 영화에서는 인물의 발화로 인해 진행 중인 상황을 해설할 수 없을 때가 있다. 이런 때 사용할 수 있는 방법이 적절한 시점과 상황을 찾아 요약식으로 해설을 끼워 넣는 것이다. '끼워넣기'를 할 때는 시공간의 여유가 있어야 함은 물론, 진행 중인 영화 상황에도 최대한 맞아야 한다.

3.2. 모으기(Grouping) — 미드나이트 스카이(The Midnight Sky)

두 번째 소개할 음성해설 방법은 영화 '미드나이트 스카이'에서 확인할 수 있는 '모으기'이다.

'미드나이트 스카이' 시작 부분에는 배우, 제작진 이름 등이 하나씩, 충분한 시간 간격을 두고, 오프닝 크레디트 형태로 등장한다. 예를 들면, <그림 4>에서 볼 수 있듯이 주인공 오거스틴(조지 클루니)이 술잔을 들고 계단을 내려가는 장면이

15) 본 논문에서 인용한 음성해설(영어)은 필자가 듣고 옮긴 것이다. 음성해설 대본은 일반 자막과 달리 공개되지 않는다.

16) 시간도 넉넉하지 않아 모자를 해설하려고 해도 매우 빨리 말해야 한다.

있는데, 이때 George Clooney라는 크레디트가 등장한다(4분 19초, 왼쪽 이미지). 한편 주인공이 침대에서 괴로워하는 장면에서는 Based on the book "Good Morning, Midnight" by Lily Brooks-Dalton[본 영화의 원작 소설: 릴리 브룩스-달톤의 "굿모닝 미드나이트"]이라는 크레디트가 나온다(8분 36초, 오른쪽 이미지). 이처럼 영화 제작 및 배우와 관련된 크레디트는 꽤 오랫동안 일정 간격을 두고 나타난다.

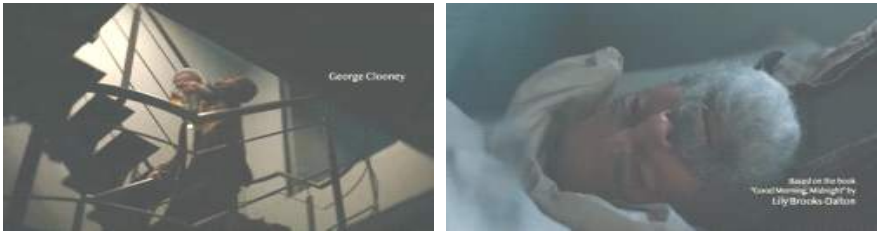

그림 4. 배우 이름(좌)과 영화 원작(우)을 알려주는 크레디트

크레디트는 일반적으로 음성해설의 대상이다(Marzà Ibañez 2010: 147). 그런데 이 영화의 오프닝 크레디트의 경우, 해설할 수 있는 시공간적 여유가 있을 때가 있고 그렇지 않을 때도 있다. 예를 들면 <그림 4>의 오른쪽 장면에서는 영화 원작을 해설할 수 있는 시간적 여유가 충분하다. 이에 반해 '젊은' 오거스틴이 강연하는 장면(약 6분 44초)에서 나오는 Music by Alexandre Desplat 같은 크레디트의 경우, 해설하기가 불가능하다. 결론적으로 말하면, 이 영화의 음성해설 성우는 해설 가능 여부를 떠나, 제작진과 관련된 오프닝 크레디트를 실시간으로 해설하지 않는다.

그렇다고 해서 오프닝 크레디트 정보가 영화에서 완전히 빠진 것은 아니다. 영화를 끝까지 보면 '오프닝' 크레디트를 영화 끝부분에서 확인할 수 있다. 영화가 끝나면 아주 오랫동안 배우 이름 등이 엔딩 크레디트로 나오는데, 바로 이 시점에서 다음과 같은 음성해설을 들을 수 있다.

> Credits: George Clooney / Felicity Jones / David Oyelowo / ... / Music by Alexandre Desplat / ... / Edited by Stephen Mirrione, A.C.E. / ... / Director of Photography Martin Ruhe, A.S.C. / ... / Based on the book "Good Morning, Midnight" by Lily Brooks-Dalton ...

이 음성해설은 영화 첫 부분에서 읽지 않았던 오프닝 크레디트와 정확히, 순서까지도, 일치한다. 즉, 음성해설이 이뤄져야 했을 곳에서 약 105분 뒤에 오프닝 크레디트가 해설되는 셈이다. 효율성 관점에서 보면, 오프닝 크레디트와 엔딩 크레디트에 공통으로 등장하는 이름은 어느 한쪽에서, 한 번에 처리하는 것이 좋을 것이다. 게다가 이 영화에서는 엔딩 크레디트 장면이 길고 엔딩 크레디트가 나오는 상황에서 음성해설을 막을만한 청각적 요소가 거의 없다.[17] 따라서 엔딩 크레디트가 나오는 상황에서 전체 크레디트 정보를 한꺼번에 제시하는 것은 논리적으로 타당해 보인다.

위와 같은 선택은 원작 정보를 생각할 때 더욱더 의미가 있다. 위 인용문의 밑줄 친 부분은 <그림 4>에서 확인한 원작 정보이다. 이 정보가 영화 시작 부분에서 해설될 수도 있었지만, 엔딩 크레디트 부분에서 다른 정보와 함께 처리된 것이다. Based on the book “Good Morning, Midnight” by Lily Brooks-Dalton이라는 문구가 엔딩 크레디트에 없는데도 말이다.[18] 결론적으로 말하면, 이 음성해설 작가는 영화 시작 부분에서 제작 관련 크레디트를 해설하지 않고, 모든 크레디트 정보를 영화 끝으로 보낸 것이다.

요약하면, 음성해설 영화에서는 크레디트 정보를 한곳에 몰아서도 해설할 수 있다. 오프닝 크레디트와 엔딩 크레디트에 모두 나오는 정보는 어느 한 곳에서 처리할 수 있고, 어느 한쪽에만 나오는 크레디트 정보를 다른 쪽에서 해설할 수도 있다. 이와 같은 모으기 방법은 영화의 상황뿐만 아니라 작가의 주관적 판단에 의해서도 결정된다.

3.3. 따라잡기(Catching-up) — 영화 ‘늑대의 어둠(Hold the Dark)’

세 번째로 소개할 음성해설은 ‘늑대의 어둠’에서 확인할 수 있는 ‘따라잡기’ 방식이다.

이 영화 첫 부분에는 남자 주인공 러셀 코어가 메도라 슬론이라는 여성의 편지(늑대에게 물려간 어린 아들을 찾아달라는 편지)를 받고 그녀를 만나기 위해 집을 나서는 장면이 나온다. 이 장면을 구체적으로 묘사하면, 코어는 크리스마스 장식

17) 엔딩 크레디트와 함께 잔잔한 음악이 나온다. 이 음악은 음성해설을 방해하지 않는다.

18) 영화 원작은 중요한 정보이므로 원래대로 영화 전반부에서 해설하는 게 좋을 것 같다. 해당 크레디트까지 기다리는 시각 장애인이 많지 않을 수 있기 때문이다.

조명을 끄고, 여행용 가방을 끌며 집을 나선다(그림 6의 좌측). 이어 카메라는 코어의 방 내부로 향하면서, 방을 가득 채운 늑대 그림들을 보여준다. 1분 이상 지속되는 이 장면이 주인공 코어가 처음 등장하는 장면이며, 사건의 발단이 소개되는 시점이다. 그러나 이와 같은 일련의 장면들은 음성해설을 통해 실시간으로 전달될 수 없다. 왜냐하면 편지 내용이 슬론의 육성[19]을 통해 처음부터 끝까지, 실시간으로 전달되기 때문이다(그림 6의 왼쪽 장면과 자막). 이 편지가 끝날 때는 주인공이 어느덧 비행기에 탑승해 편지를 읽고 있는 상황이 전개된다(그림 6의 오른쪽 장면과 자막).

그림 6. 주인공이 집을 나서는 장면(좌)과 비행기에서 편지를 읽는 모습(우)

코어가 집을 나서는 장면을 해설하기 위해 음성해설 작가는 슬론의 편지가 끝난 직후의 공간(약 27초)을 최대한 활용한 것으로 보인다. 코어가 편지를 다 읽고 난 후에는 네 가지 상황 — (1) 코어가 편지를 지갑에 넣는다, (2) 비행기 좌석 조명을 끄고 안경을 벗는다, (3) 공항 터미널에서 박제된 곰 옆을 지나간다, (4) 한 손에는 신용카드를 들고 다른 손으로는 렌터카 신청 서류를 작성한다 — 이 전개되는데, 이러한 일련의 장면에서는 어떠한 발화도 존재하지 않는다. 따라서 이 '빈' 공간에서 앞서 놓쳤던 장면들을 빠른 속도로 처리할 수 있다. 실시간 화면을 기준으로, 이 부분의 음성해설을 정리하면 <표 1>과 같다.

19) 코어 씨께(2:36), 3일 전 제 아들 베일리가 늑대들에게 끌려갔습니다. 여기에서 이런 일이 벌써 두 번째입니다. 아무도 늑대들을 잡지 않을 거예요. 전 혼자입니다. 선생님 책을 읽었습니다. 전에 경험이 있으시단 거 압니다. 제 느낌으론... 선생님이 지금 해주실 수 있을 것 같아요. 제 아들을 산 채로 발견하는 건 기대 안 합니다. 그래도 끌고 간 늑대는 찾으실 수 있겠죠. 오셔서 죽이는 걸 도와주세요. 이 동물에게 연민이 있으신 거 압니다. 연민은 거둬주세요. 제 남편이 곧 전쟁에서 돌아오는데. 남편에게 보여줄 게 있어야 합니다. 메도라 슬론 드림(3:42)

표 1. '늑대의 어둠' 음성해설에서 '따라잡기'가 사용된 사례

<table>
<tr><th>영화 화면(27초)</th><th>음성해설(27초)[20]</th><th>비고</th></tr>
<tr><td>비행기: 좌석에 앉아 있음(15초)</td><td rowspan="2">Outside a house in a residential neighborhood at night, Russell Core, a balding sixtiesh man with gray beard, carries a suitcase. He pauses and unplugs Christmas lights, then climbs into a vehicle. The headlights illuminate a room in the house that is filled with drawings and paintings of wolves.</td><td rowspan="2">비동기식 해설</td></tr>
<tr><td rowspan="2">공항 터미널: 박제된 곰 옆을 지나감(8초)</td></tr>
<tr><td>In an airplane cabin Core reads Medora's letter. In an airport terminal he passes a taxidermy bear.</td><td rowspan="2">동기식 해설</td></tr>
<tr><td>렌터카 서비스 업체: 서류 작성 중(4초)</td><td>At a car rental desk he fills out a form while holding a credit card.</td></tr>
</table>

<표 1>에서 확인할 수 있듯이, 27초의 여유 공간 중 앞쪽 18초가량은 비동기식 해설로 진행된다. 주인공이 비행기에 탑승한 상황에서, 그의 외모와 비행기에 오르기 전 상황을 빠르게 묘사한 부분이다. 놓친 장면을 요약하고 그 내용을 빠르게 읽도록 하여, 약 18초 뒤에는 동기식 해설이 가능케 했다.

3.4. 미리하기(Pre-describing) — 영화 '월드 워 Z(World War Z)'

마지막으로 소개할 영화는 좀비 콘텐츠 '월드 워 Z'이다. 영화가 시작되고 약 1분 43초 동안에는 어떠한 육성도 나오지 않고 영화 제작·배급사 이미지가 연속해서 등장한다(예: 그림 7의 좌측). 그리고 3분 10초부터는 영화 제목이 서서히 등장하면서, 스토리가 본격적으로 전개된다. 1분 43초부터 3분 10초 사이에는 여러 이미지가 쉴새 없이 지나가고, 동시에 뉴스 앵커의 목소리("This is J.T.L. Morning News"로 시작)와 여러 육성이 끊임없이 나온다(예: 그림 7의 우측). 이 뉴스 음성과 관련 화면을 통해 영화 관객들(비시각 장애인)은 좀비 바이러스가 어떻게 창궐

20) 어느 밤 주택가. 술이 없고 회색 수염을 기른 60대 남성 러셀 코어가 집 밖에서 여행용 가방을 끌고 있다. 코어는 잠시 멈춰 크리스마스 조명을 끄고 차량에 오른다. 차량 전조등이 그의 방을 비춘다. 방은 늑대 그림으로 가득하다. 비행기에 탑승한 코어는 메도라의 편지를 읽는다. 공항 터미널에 도착한 코어는 박제된 곰을 지나친다. 그리고 책상 앞에서 신용카드를 든 채 렌터카 신청 서류를 작성한다.

했는지를 유추할 수 있다. 문제는 1분 26초 동안 지속되는 이 장면에서 해설해야 할 크레디트가 오리지널 사운드와 함께 나온다는 점이다.

그림 7. 영화 제작 관련 화면정보 사례(좌)와 영화가 시작되는 부분(우)

여기서 음성해설 작가는 크레디트를 해설하기 위해 '미리하기' 방법을 사용한다. 즉, 영화 제작 관련 정보가 나오는 앞부분에서, 나중에 나올 크레디트를 미리, 매우 빠르게 해설하는 것이다. 이러한 방식을 통해 음성해설 성우는 영화 시작 후 108초 동안 200초 분량의 화면 내용을 모두 해설한다.[21] 가령, 영화 시작 45초 후에는 <그림 7>의 왼쪽 화면(스카이댄스 영화 제작사 온스크린 로고[on-screen logo])이 등장하는데, 이때 나오는 음성해설은 원래 98초쯤에 등장해야 할 "Opening credits appear. Brad Pitt ..."이다.

이처럼 음성해설 영화에서는 시공간의 제약을 극복하기 위해 화면에 나오지 않은 정보를 미리 해설하기도 한다. 사실, 해설을 미리 하느냐 ('늑대의 어둠'에서 확인한 것처럼) 나중에 하느냐는 시각 장애인 입장에서 절대적인 요소는 아니다. 화면을 보지 못하는 청중에게는 정보의 순서보다는 정보의 전달 여부가 훨씬 더 중요하기 때문이다.

4. 결론

지금까지 소개한 실제 사례를 바탕으로, 다음과 같이 간단하게나마 세 가지 논의를 할 수 있다. 첫째, 음성해설 작가는 다양한 비동기식 전략을 사용하여 정보 손실을 최대한 줄이고자 한다. 본 논문에서는 네 가지 미시 전략, 즉 인물형상화

21) 다만, 영화 시작부터 빠르게 나오는 음성해설은 일부 청자에게 불편함을 줄 수 있다.

(characterization)와 관련된 정보를 적절한 위치에 삽입하기(‘더 브레이브’), 크레디트와 관련된 정보를 영화 끝에 몰아넣기(‘미드나이트 스카이’), 사건 이해에 필요한 일련의 화면 정보를 요약하여 영화 흐름을 따라잡기(‘늑대의 어둠’), 크레디트와 사건 배경을 이해할 수 있도록 화면 정보를 미리 전달하기(‘월드 워 Z’) 등을 살펴보았다. 물론, 음성해설이 불가능해 보이는 상황에서 문제를 해결하는 방법이 이처럼 네 가지만 있는 것은 아니다. 하지만 필자가 보여준 사례만으로도 음성해설 작가들이 얼마나 정교하게 정보 손실을 줄이려고 하는지를 충분히 짐작할 수 있을 것이다.

둘째, 어떤 상황에서는 음성해설의 방식뿐만 아니라 음성해설의 속도까지도 중요하다. 만일 시공간적 압박이 심한 경우, 화면 정보의 요약이나 재배치만으로는 문제를 해결할 수 없다. 이런 상황에서는, ‘늑대의 어둠’과 ‘월드 워 Z’에서 확인하였듯이, 성우의 읽기 속도에도 변화를 주어 필요한 정보가 최대한 전달되도록 해야 한다. 정보 전달에 문제가 없도록 하려면, 작가는 해설 길이를 잘 결정해야 하고, 성우는 공간에 맞춰 발화 속도를 조절해야 한다. ‘월드 워 Z’에서 논의한 음성해설은 영화 중에 나오는 일반 해설보다 두 배는 빠른 느낌을 준다. 이렇게 빠른 해설은 수용자에게 자칫 불편함을 줄 수도 있다. 하지만 본 논문에서 살펴본 빠른 해설은 영화 흐름에 영향을 주지 않고, 영화가 본격적으로 시작되기 전에만 나오기 때문에 문제가 되지 않는다.

셋째, 음성해설 작가의 주관적 판단이 개입할 수 있다. 앞서 잠깐 언급하였듯이, ‘더 브레이브’에서 모자에 관한 해설은 다른 곳에서도 할 수 있다. 하지만 실제 해설이 나오는 부분은 로스가 카그번과 재회하는 상황에서다. ‘끼워넣기’를 위해서는 아무래도 이야기 흐름을 최우선으로 고려하여 적절한 위치를 판단하고 해설을 만들 수밖에 없다. ‘미드나이트 스카이’에서는 작가의 주관이 좀 더 크게 개입되었다. 앞서 언급하였듯이 원작 정보(“Based on the book “Good Morning, Midnight” by Lily Brooks-Dalton”)가 나올 때는 해설 공간이 충분하므로 원작 정보를 곧바로 전달할 수 있다. 하지만 작가는 그렇게 하지 않고 엔딩 크레디트 해설 부분에 원작 정보를 포함했다. 원작 정보는 다른 크레디트(배우나 제작진 이름)와 성격이 달라, 영화 시작 부분에서 해설해도 전혀 이상하지 않다. 그런데도 작가는 모든 크레디트 정보를 뒤쪽으로 모아, 결과적으로 해설 방식을 통일하였다.

본 연구는 음성해설 실무자와 음성해설을 배우는 사람들에게 유용한 참고자료가 될 수 있다. 이 논문에서 다룬 문제들은 전문 작가들도 쉽게 접근하거나 해결

할 수 있는 사안이 아니기 때문이다. 다만 필자는 영어를 기준으로 일부 사례만을 소개했기 때문에, 다른 유형의 해설에 관해서도 추가 연구가 필요하다. 후속 연구에서는 좀 더 다양한 맥락을 고려하여, 필자가 소개하지 못한 해설 방법을 소개하고, 작가 간 전략 차이나 해설 언어 간 차이도 분석해야 한다. 예컨대 '미드나이트 스카이'는 독일어 음성해설도 지원하므로 관심 있는 전공자라면 영어 해설과 독일어 해설의 전략 차이를 탐구할 수 있을 것이다.

또한 본 연구의 결과는 음성해설에서 정보의 완결성과 해설의 동시성을 논할 수 있는 기초 자료로 활용될 수 있다. 시각 장애인을 위해 해설의 완결성을 높이는 일은 매우 중요하다. 하지만 정보량에 지나치게 몰두하면 영화의 감성적/수용적 측면을 놓칠 수 있다. 가령 정보를 많이 전달하고 싶을 때마다 해설 속도를 빠르게 한다면 수용자의 정보 처리 부담이 증가해 영화 감상을 방해할 수 있다. 또한 정보 전달의 동시성을 고려하지 않고 '보상' 차원에서 해설의 분량만을 늘리려고 한다면, 이야기의 구조나 흐름이 깨질 수도 있다. 이런 측면에서 본 논문의 내용은 시각 장애인이 참여하는 경험적 연구를 통해 상세히 검토될 필요가 있다. 영화 상영의 궁극적 목표는 수용자에게 영화 내용을 전달하는 것뿐만 아니라, 이야기의 감성적 측면을 전하는 것이기 때문이다.

참고문헌

서수연과 이상빈. (2021).「한국 드라마의 몸짓언어가 음성해설(화면해설)로 번역되는 양상과 실무에의 함의 고찰」.『통역과 번역』23(3): 111-134.

윤미선. (2022).「음성 자막과 음성 해설의 멀티모달 결속성 연구: 한국 영화 '옥자', '미나리', '승리호' 분석을 중심으로」.『번역학연구』23(2): 127-155.

이상빈. (2019).「화면해설(audio description)에서의 객관성 개념 분석: 지침, 연구자, 작가의 관점을 중심으로」.『번역학연구』20(3): 119-150.

이상빈. (2020).「화면해설에서의 객관성과 인물의 심리·감정 표현: 배리어프리영화『앙리 앙리』(Henri Henri)를 기반으로」.『번역학연구』21(1): 139-158.

전민경과 윤미선. (2023).「한영 음성해설의 ECR 분류와 번역 전략: 애플TV+ 드라마 <파친코>를 중심으로」.『인문사회 21』14(3): 3211-3226.

로즈 차머스(Roz Chalmers)와 서수연. (2021).『공연예술 분야 음성해설 입문 가이드』. 서울: 한국장애인문화예술원.

Baker, M. (2018). *In Other Words: A Coursebook on Translation* (3rd ed.). London: Routledge.

Fryer, L. (2019). Quality assessment in audio description: Lessons learned from interpreting. In Huertas-Barros, E., Vandepitte, S. and Iglesias-Fernández, E. (eds.), *Quality Assurance and Assessment Practices in Translation and Interpreting*. Hershey, PA: IGI Global, 155-177.

Marzà Ibañez, A. (2010). Evaluation criteria and film narrative: A frame to teaching relevance in audio description. *Perspectives* 18(3): 143-153.

Matamala, A. (2014). Audio describing text on screen. In Maszerowsk, A., Matamala, A. and Orero, P. (eds.), *Audio description: New perspectives illustrated*. Philadelphia: John Benjamins, 103-120.

Piety, P. (2004). The language system of audio description: An investigation as a discursive process. *Journal of Visual Impairment and Blindness* 98(8): 453-469.

Remael, A., Reviers, N., and Vercauteren, G. (2015). *Pictures Painted in Words: ADLAB Audio Description Guidelines*. Trieste: Edizioni Universita di Trieste.

<온라인 자료>

김세화. (2023. 4. 12.).「넷플릭스, 국내 이용자 1년 새 30% 급감」.『IT Times』. https://www.koreaittimes.com/news/articleView.html?idxno=121027(2023. 7. 20. 검색)

ADP. (n.d.). Netflix audio described titles. *The Audio Description Project*. Retrieved from https://adp.acb.org/netflixad.html on 21 July 21 2023.

Netflix Partner Help Center. (n.d.) Audio description style guide v2.5. *Netflix*. Retrieved from https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us/articles/215510667-Audio- Description-Style-Guide-v2-5 on 21 July 21 2023.

<분석 자료 – 필모그래피>

늑대의 어둠(Hold the Dark). 넷플릭스 음성해설 영화. https://www.netflix.com/kr

더 브레이브(True Grit). 넷플릭스 음성해설 영화. https://www.netflix.com/kr
미드나이트 스카이(The Midnight Sky). 넷플릭스 음성해설 영화. https://www.netflix.com/kr
월드 워 Z(World War Z). 넷플릭스 음성해설 영화. https://www.netflix.com/kr

This paper was received on 16 October 2023; revised on 30 November 2023; and accepted on 20 December 2023.

Author's email address
sblee0110@naver.com

About the author
Sang-Bin Lee is a professor of translation studies in the Department of English for International Conferences and Communication at Hankuk University of Foreign Studies. He published various articles on audio description, such as "Audio Description in the Digital Age," "화면해설에서의 객관성 개념 분석," "화면해설에서의 객관성과 인물의 심리·감정 표현," and "한국 드라마의 몸짓언어가 음성해설로 번역되는 양상과 실무에의 함의 고찰" (co-authored with Soo-Yeon Seo).