

超文本多模态性视角下的翻译研究

吴英平

(马鞍山职业技术学院 应用外语系,安徽 马鞍山 243031)

摘要:随着科技发展与网络的普及,新兴媒介层出不穷,超文本是其中的典型代表。在信息传播过程中,超文本的作用不可忽视,也无法取代。怎样让不同国家的超文本为受众所接收,也成为文化传播者的重要使命。而译者作为文化的传播者,不可避免地涉及到超文本的翻译,即超文本的“本地化”,怎样有效实现超文本的“本地化”,是翻译的核心问题。对超文本中的不同符号资源之间的关系与相互作用进行分析,联系其对现代翻译的影响,能为超文本翻译的发展过程中译者选择翻译策略和翻译理论提供借鉴和参考。

关键词:超文本;多模态;翻译

分类号:H315.9 **文献标识码:**A **文章编号:**1673-1395(2017)02-0098-04

随着网络的日益普及,数字媒介依托于网络也随之诞生。数字媒介颠覆了人类的信息处理方式,无论是信息的产生、传播、转化,还是接收方式,都产生了巨大的变化。新兴媒体不断涌现,这对人们获取信息的方式和速度都产生了巨大的影响,引发了巨大的变革。人们从单纯地从文字符号接收信息,到借助不同媒体资源进行信息接收,发展到今天演变为通过超文本接收不同信息。而翻译作为传播文化信息的一种重要方式,其发展变化受到了这一新趋势的影响。超文本是数字媒介的典型代表,超文本的“本地化”,已经成为世界语言服务的主要工作。本文主要阐述的是信息时代背景下超文本的主要特点——多模态性,针对超文本的这一特性,对超文本中的不同符号资源之间的关系与相互作用进行分析,联系其对现代翻译的影响,以期为超文本翻译的发展过程中译者选择翻译策略和翻译理论提供借鉴和参考。

一、多模态理论和超文本的定义

模态(Mode)的定义在学术界并没有形成一致的意见,它突出了交际者感知外部信息的方

式。^{[1](P146)}而多模态话语理论(Multimodal discourse analysis)是基于超文本信息时代的来临,人们对于信息的获取不再依赖于传统的信息传播方式,也并不局限于语言符号,图片、声音、影像、动画、链接等非自然语言符号也成为意义构建的组成部分。^[2]非语言符号拥有相对独立性,在一定条件下也会相互协作,互相影响、作用,经常与语言符号搭配使用,让意义的构建多模态化。这是语言学研究的一个突破,关注了多种模态符号在意义构建和交际中的作用。^[3]同时多模态话语的应用领域也越来越广泛,专家学者们不仅将其与语言学、教育学的实际应用紧密结合,在其他学科领域,多模态理论也开始运用于相关理论的不同角度的分析。如超文本的“本地化”,即通过翻译将超文本包含的信息运用于实际工作生活中,这使研究者对超文本的翻译与传播有了一个新的视角,也让受众能够更加方便、快捷、有效地理解不同语言形式下的超文本。

超文本(Hypertext)是一种通过超链接联系各种不同层次、空间的文字和其他符号资源(影像、声音、超链接和图片等)的网状文本。^[4]其存在形式多种多样,有网页、网络游戏、多媒体资源等,具有多线

收稿日期:2017-01-10

基金项目:安徽省质量工程项目(2016mooc299)

作者简介:吴英平(1983-),女,安徽安庆人,讲师,硕士,主要从事英语教育、商务英语研究。

性、虚拟性、多模态性、交互性等有别于传统纸质文本的不同特点。超文本在产生初期并未引起翻译界的重视,随着网络的普及,超文本翻译成为翻译界的主流,超文本翻译的研究也随之深入开来。^{[5](P113)}对超文本的研究主要分为三个部分:针对某一类超文本的“本地化”所具有的特征的典型性研究^[6];对翻译与超文本的“本地化”之间联系的研究及超文本“本地化”在翻译研究中的地位与影响的研究^[7]。超文本(Hypertext)、超媒体(Hypermedia)、多模态(Multimodality)、多媒体(Multimedia)等新兴数字媒介的蓬勃发展,对传统纸质文本的优势地位产生了巨大的威胁与冲击。多模态文本一般包含两种以上表意功能的符号系统,如:文字、动画、音乐、链接等。^[8]Kress和Van Leeuwen两位知名学者在多模态文本方面的研究,是此类研究的代表,他们认为文本意义的表达受文字和图像的位置影响。在人们的一般观念中,总是会习惯性地先图后文,这在一定程度上反映了人们的认知过程是先感性后理性、先形象后抽象^[9]。译者只有在充分理解多模态文本的基础上才能合理、正确地进行意义构建,实现译本的有效“本地化”。

二、超文本翻译的多模态性

超文本的多模态性让译者的工作难度远远超过传统文本翻译,单纯理解文字符号的含义并不能有效地对超文本进行翻译。^[10]超文本本身具有特殊性:其一为“碎片性”——超文本存在于网络之上,表现形式为其所包含的符号信息比较零散的网站、游戏、软件等,传达的信息呈现碎片化的特征,然而相互间又存在内在联系,这种联系往往容易被人忽视;其二为“去语境性”——超文本信息的“碎片性”同时导致其中的符号信息并没有十分清晰的上下文即语境^[11],译者要处理大量的碎片信息,且信息呈现是非连续习惯的,这对于适应传统文本翻译的译者来说是一项巨大的挑战。超文本的这些特性对翻译活动造成很大的困扰,让译者很容易对超文本所要表达的含义产生误解和错漏,这要求译者要充分了解超文本中的不同符号语言。^[12]不同的符号语言在超文本中有不同的表达方式,相互作用的模式也不尽相同,本文从以下三个方面阐述超文本中不同模态的符号语言之间的关系。

(一)不同模态之间的相互促进现象

在超文本语境下,译者对多模态文本的翻译包含文字、图像、声音等多种符号,这要求译者对语篇

的理解不仅仅局限于文字,还要结合多种模态符号,更好地进行超文本的“本地化”。

1.文字符号与画面符号的相互作用

文字符号作为传统翻译的处理对象,往往是译者关注的重点,而超文本中多模态文本文字与图片的相互促进,能够使超文本中包含的信息更全面、流畅、和谐地呈现在受众的面前。如,在魔兽世界这个风靡世界的大型网络对战游戏中,其中“魔兽世界:熊猫人之谜”的开场白充分体现了多模态的融合。“To ask why we fight is to ask why the leaves fall.It is in their nature.Perhaps,there is a better question.Why do we fight”被译为:“战火为何而燃,秋叶为何而落。天性不可夺。吾辈心中亦有感。怒拳为谁握?”文字与图像完美结合,并充分考虑到了中国玩家的文化背景,中文译文充满古风,让人产生如置身武侠小说中的身临其境感,让玩家产生共鸣。充满斗志与自信的熊猫人的细腻动画形象,搭配极具中国特色的字幕翻译,游戏的背景知识很顺利地渗透进游戏玩家的认知之中,实现了超文本翻译的初衷。

2.文字符号与声音符号的相互作用

文字符号的信息传播作用相对其他符号语言更加直观,但由于超文本的信息碎片化,文字符号对信息的传递容易产生断层,而且在网络技术日益发达的当下,人们,尤其是年轻人,对于依靠文字符号传递信息的传统方式的依赖程度日渐降低,而对通过声音等其他符号资源获取、传达信息的方式更为青睐。如LOL英雄联盟登陆界面圣枪游侠的宣言:“She was everything to me,but they took her.And with her,they took my kindness and my mercy.That was their mistake.Because now all I’ve got left is a cold heart.”汉化版将这段台词翻译为:“她曾是我的全部,但他们带走了她,随之一起被带走的还有我的友善与仁慈。他们已铸成大错,因为现在的我只剩下一颗冰冷的心。”配合激昂而富有节奏感的背景音乐,低沉而富有磁性的画外音及游戏画面中美丽女孩惊恐绝望、眼眶中饱含热泪的表情,让玩家仿佛能从台词中感受到游戏主角的愤怒、仇恨以及强烈的复仇欲望。LOL赏金猎人中厄运小姐的经典台词之一“Watch your mouth kid,or you’ll find yourself respawning at home”,被译为:“管好你的嘴,小鬼,否则你会发现自己正躺在基地等重生。”译文、戏谑的画外音以及背景音乐的烘托,很好地将游戏角色语言中的蔑视、不屑与其不可一世的自我感觉淋漓尽致地表现出来,让玩家充分地感受

到游戏角色所要表达的情感。又如圣骑士乌瑟尔的台词中有这样一句话:“Is that a sword? Luxury! Is that a horse? Sloth! Is that a helmet? Vanity!”“那是剑吗?奢侈!那是马吗?懒惰!那是头盔吗?虚荣!”圣骑士是光荣与梦想的象征,他铿锵有力的话语与文字符号中一个又一个的质问与随之而来的坚定的回答,无不反映了圣骑士的高贵品格与坚定的信仰。其信念无人可撼动,不可动摇,能对抗一切邪恶力量,保卫人民与国家的安全,象征着光明与希望。文字符号与音乐、语音等声音符号完美结合,突出了人物的个性及情节拓展的铺垫。

这些都是不同模态的非自然符号资源与文字符号的协作,能实现信息的有效传递,帮助玩家进行正确合理的意义构建,达到了超文本中的多模态文本信息传递。各种不同模态的符号有机地融合在游戏场景之中,与文字符号互相促进、配合,更好地凸显了游戏角色的性格特征与情感,很好地展现了游戏主题。

(二)不同模态的相互排斥现象

人类的认知源自于不同感官的综合作用,超文本这种新媒介的出现,使人们对网络中的信息的认知不再仅仅局限于文字,同时还受到声音符号、图像符号、动画符号等因素的综合作用。而超文本翻译作为信息传播的一种特殊方式,则需要注意这一特性。超文本的“本地化”大多是在语境缺失的状态下完成的,因此译者不仅要从字面上理解超文本的文字所要表达的信息,同时还要结合超文本的声音、图像等其他符号资源,完整地、正确地表达出超文本的涵义。一般而言,同一文本中的不同模态的符号资源会相互作用、互为补充,让文本的信息能够更加全面地表达,但有时也会出现不同模态的符号资源相互排斥的现象。

1.文字符号与图像符号的冲突

超文本中经常存在多模态文本,这要求译者一定要充分了解超文本的各个模态,进行合理的译介,才能真正将超文本“本地化”,避免误译。一旦对多模态文本的掌握不够全面,如译文与超文本中的图像符号不相符,即会导致受众产生困惑,降低其对超文本的认同感。如风靡一时的单机游戏“植物大战僵尸”的结尾曲“Zoombies on your lawn”中有一句歌词是“I used to play football”,被译为“我曾经是国足”,所要表达的意思是“我曾经踢足球但现在不了”。然而此时游戏画面中出现的是一个头戴橄榄球帽,身穿橄榄球服的僵尸形象。因此此处就出现

了不同的符号资源相互排斥的现象。众所周知,美国人称橄榄球为 football,英国人则称足球为 football,而中国人也将 football 译为足球。但明显的,此首歌曲的创作者是美国人,译者没有很好地将游戏中的文字语言符号和图像语言符号匹配一致,导致没有很好地贴合语境,文化差异未完全理解,进而导致超文本翻译不当。

2.文字符号与情境的冲突

超文本的情境包含上下文和社会情境两部分,其本地化的进程必然要适应其情境,方能成功实现译文对超文本的完美再现。如 LOL 英雄联盟中的沙漠死神——内瑟斯的经典台词:“The psycho of life and death continues. We will live. They will die.”这句话被译者翻译为:“生与死的精神延伸着,我们活,他们死。”这句话的翻译从字面上看是贴合原文的,语意表达也很完整,没有信息缺失现象。但译者在翻译的过程中没有综合考虑文字符号与游戏角色的性格特征、游戏情节以及这句台词出现的场合,导致这句译文在受众的眼中显得十分死板,没有情感,这样会让受众很难把译文与游戏情境相联系。因此将之翻译成“生与死的精神将在我们之中延续。我们会取得最后的胜利,而他们必将灭亡”,这样,结合游戏中的其他语言符号,将游戏角色的情感很好地烘托出来,让译文生动、形象。同样的情况出现在经典台词“My wings are restless”中,这一句在汉化版中被翻译成“我的翅膀不停煽动”,尽管在语义上没有问题,译者理解了文字符号所表达的含义,但综合游戏中的影像、声音、背景等因素,这样的翻译就显得过于平淡,没有将角色内心的情感完全表达出来,使译文呈现出平淡、机械之感。改译为“我将永远不会停止挥动我奋进的羽翼”,将积极向上、努力奋斗、坚决的角色情感表露无遗,有效避免了不同模态符号语言的冲突。

以上两个例子中,游戏的汉化译文没有将文字与游戏角色、背景、音乐与游戏画面等多种模态的非语言符号进行合理的匹配,仅仅只顾及了语意的相符,并未考虑语境中其他因素,导致译文流于表面,未深层次表达游戏角色的内心情感,凸显其性格特征。文字符号缺乏情感的表达,让游戏玩家难以产生情感共鸣,也让超文本的“本地化”没有完整、有效地得以实现。

三、结语

译者对文本的理解和再创作是一个对文本语篇

信息获取的活动。传统翻译活动主要是针对纸质文本的上下文语境进行解读,但超文本中包含了文字、图片、声音、影像、超链接等多模态语言符号,译者对多模态语言符号的掌握,对超文本“本地化”进程起了关键性作用。译者应关注不同符号系统的不同模态语言符号间的相互转化,掌握其变化方式与规律,在翻译过程中对译文中涉及的不同模态语言符号进行相应转化,促进不同维度语言符号的相互协作,避免多维符号间的冲突与排斥,将“本地化”有效实现。

超文本的“本地化”需要译者转变观念,摆脱传统的只关注文字涵义的翻译理念,全面把握文本中的所有符号资源,即关注其多模态特征,以自然语言符号为“本地化”的核心,同时将自然语言符号与非自然语言符号有机结合,使它们互为补充,降低不确定性。这样才能有效实现超文本的“本地化”,充分体现翻译的信息传播作用。现代翻译要适应超文本的不同特性,从而促进跨文化交流与信息的传播。译者要利用超文本的特点,对符号语言进行多模态识读,有效进行意义构建,实现对译文的创造性解读,从而使超文本的“本地化”进程能够更加顺利。对超文本进行准确把握,进行适当的意义构建,有效进行多维符号转化,能让译文受众方便、快捷、无障碍地理解超文本内容,实现跨文化交流与信息传播,同时促进翻译的发展。

参考文献:

[1]Halliday,M.A.K.Language as a Social:The Social Interpretation of Language and Meaning[M].London:Edward Arnold,1978.
[2]胡壮麟.社会符号学研究中的多模态化[J].语言教学与研究,2007(1).
[3]张德禄.多模态话语分析综合理论框架探索[J].中国外语,2009(1).
[4]朱永生.多模态话语分析的理论基础与研究方法[J].外语学刊,2007(5).
[5]Albir,Hurtado,&Fabio Alves.Translation as a Cognitive Activity [A].Munday,Jeremy.The Routledge Companion to Translation Studies[C].London/New York:Routledge,2009.
[6]师梦霞.新闻翻译的超文本因素研究[J].东华理工大学学报(社会科学版),2014(6).
[7]高菲.超文本视角下翻译的伦理探索[J].兰州文理学院学报(社会科学版),2015(1).
[8]蔡彦.多模态话语分析视角下的电影语篇分析——以《阿甘正传》为例[J].湖北经济学院学报(人文社会科学版),2016(1).
[9]刘剑.超文本语境下的翻译形态变化研究[D].华东师范大学,2014.
[10]戴玉良.新闻翻译中的超文本成分研究——以《参考消息》的翻译为例[D].湖南大学,2014.
[11]高路.超文本网络技术应用于翻译教学研究[J].安徽工业大学学报(社会科学版),2010(1).
[12]吕俊.翻译学——传播学的一个特殊领域[J].外国语,1997(2).

责任编辑 强 琛 E-mail:qiangchen42@163.com

(上接第 97 页)

[7]马志伟.现代术语学引论(增订本)[M].北京:商务印书馆,2011.
[8]Sayer,Geoffrey.Ching-te-chen t'ao-lu,or The Potteries of China [M].London:Routledge & Kegan Paul,1951.
[9](美)E.拉兹洛.系统哲学讲演集[M].闵家胤,等,译.北京:中国社会科学出版社,1991.
[10]彭新竹.从哲学系统论看语言的系统性[J].外语学刊,2015(2).
[11]Bushell,Stephen W.Oriental Ceramic Art;Collection of W.T. Waltees[M].New York:D.Appleton and Company,1899.
[12]陈福康.中国译学理论史稿(修订本)[M].上海:上海外语教育出版社,2000.

[13]Bushell,Stephen W.Description of Chinese Pottery and Porcelain;Being a Translation of the T'ao Shuo[M].Oxford:Clarendon Press,1910.
[14]卢军羽.中国陶瓷典籍中“青”内涵源流及其英译[J].中国翻译,2016(4).
[15]晓卢.御窑出身非同小可[N].中国商报,2007-08-02(07).
[16]曹新民.官窑御器[J].陶瓷研究,2003(3).
[17]Sayer,Geoffrey,T'ao Ya or Pottery Refinements[M].London:Routledge & Kegan Paul,1959.

责任编辑 强 琛 E-mail:qiangchen42@163.com