

多语影视剧的显化翻译策略研究

——以《弹子球游戏》为例

俞厚丰

四川大学外国语学院, 四川 成都

收稿日期: 2023年7月15日; 录用日期: 2023年8月12日; 发布日期: 2023年8月24日

摘要

在全球化的大背景下, 部分创作者采用多种语言进行影视剧创作。以往针对显化理论的研究多集中在文学文本上, 对于结合影像与声音的视听文本的研究较少。本文以多语剧集《弹子球游戏》为例, 聚焦剧中采用的特殊翻译技巧, 即按照字幕颜色区分语种。这种语外的、视觉上的翻译方法对身份认知、阶级差距、代际冲突等议题的表达起到了辅助作用, 能够提升跨文化题材多语影视作品的观赏体验, 丰富了显化理论在多模态环境中的应用。

关键词

显化, 翻译技巧, 字幕

Study on Explicitation Translation Strategy of Multilingual Film and Television Dramas

—A Case Study of *Pachinko*

Houfeng Yu

College of Foreign Languages and Cultures, Sichuan University, Chengdu Sichuan

Received: Jul. 15th, 2023; accepted: Aug. 12th, 2023; published: Aug. 24th, 2023

Abstract

In the context of globalization, some creators have adopted multiple languages for film and television drama creation. Previous studies on the theory of explicitation have mostly focused on literary texts, with limited research on audiovisual texts that combine image and sound. Taking the multilin-

gual drama *Pachinko* as an example, this paper focuses on the special translation technique employed in the drama, which is to differentiate languages according to subtitle colors. This extra-linguistic, visual translation technique plays a supplementary role in the expression of topics such as identity, the gap between classes, and intergenerational conflict, which can enhance the viewing experience of multilingual and cross-cultural films or television dramas, and enrich the application of the explicitation in multimodal environments.

Keywords

Explicitation, Translation Technique, Subtitle

Copyright © 2023 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

显化(explicitation)概念最早由 Vinay 与 Darbelnet 于 1995 年提出,指“根据上下文和情境将源语言中的隐含内容在目标语中明晰化的翻译技巧” [1]。一个与之相似的概念,是 Nida 的增加(addition),增加的文本是“可以合法地纳入翻译文本”中的元素。Nida 认为添加是更通用的概念,而显化是更具体的概念; Séguinot 与 Schjoldager 等学者则认为显化的含义更为宽泛,添加的概念更为具体,显化将添加包含在内; Englund Dimitrova 则将二者视为同义词,并进一步创造了添加 - 显化(addition-explicitation)和省略 - 隐化(omission-implication)两个术语 [2]。

显化手法的特征,除了表现为目标语文本中信息的增加,还体现为形式的复杂化。Blum-Kulka 于 1986 年提出了显化假设(explicitation hypothesis)理论,她认为“译者对源文本的解释可能会导致目标语文本比源文本更冗余,这种冗余是由于目标语文本在衔接上的显化程度提高导致的” [3]。显化假设理论是对显化手法/现象的首个系统性研究,后来许多学者对这一理论提出不同意见: Séguinot 认为显化不一定意味着冗余 [4]; Pym 认为显化假设理论没有关注文本以外的因素,没有考虑文化参照的转换问题 [5]; 柯飞认为显化除了关注词汇衔接,还应包括意义上的转换 [6]。

Klaudy 将显化分为强制显化(obligatory explicitation)、非强制显化(optional explicitation)、语用显化(pragmatic explicitation)和翻译固有显化(translation-inherent explicitation),四种分类研究语法差别、译文流畅性、文化差异和翻译过程本身 [2]。Englund Dimitrova 认为 Klaudy 的显化四分类难以实际运用,因为四种分类建立在不同的标准上。强制显化与非强制显化看似占上位,语用显化处于非强制显化的下位范畴 [7]。Becher 认为,强制显化与语用显化很好理解,但非强制显化与翻译固有显化在实际运用中会较难区分。在不了解源语与目标语之间文体差异的情况下,往往很难区分某段翻译是为了遵守问题规范结果,还是翻译本身的结果 [8]。

过去由于市场规模、技术等因素的限制,制作者并无大量使用多种语言进行剧本创作的动力,多语混用反而有可能给观赏造成障碍,因此影视作品通常都基于一种源语进行创作。同时,众多戏剧创作理论亦不将语言视为创作要素。影视行业进入流媒体时代后,头部企业开始将自己的内容在全球范围内分发,跨文化题材作品获得了在全球范围内流通的机会,市面上出现一批采用多种语言对白的影视剧集,如英、日、韩语三语剧集《弹子球游戏》;法、日、英语三语剧集《神之雫》;法、英语双语剧集《非常关系》。

以往的多语影视作品，如美国电影《教父》、德美合拍电影《无耻混蛋》、美国电影《疾速追杀》，采取的是一种语言为主，其他语言少量穿插的创作模式，并且根据创作者意图的不同，第一源语以外语言的对白只会被选择性翻译。流媒体行业巨头 Netflix 在其官网发布的面向字幕译者的《简体中文时间轴样式指南》中便规定，“只有在创作者有意让观众理解的情况下，才应翻译外语对白(即原片中该对白有字幕的情况下)” [9]。但在创作者将多语混用视作其创作表达，并有意让观众了解所有对白内容的情况下，便应采取其他译法。

2. 翻译技巧简述

本文的研究对象《弹子球游戏》，舞台横跨朝鲜、日本以及美国三地，聚焦一个移民至日本的朝鲜家庭，讲述了家族四代人在不同时代、不同地域下的生存史。创作者为追求真实，同时采用了英、日、韩语三种源语创作对白，且三种语言均被大量交叉使用。以影片第 1 集为例：使用了纯韩语对白的场景为 11 个，使用了纯日语对白的场景为 2 个，使用了纯英语对白的场景为 1 个，使用了两种及以上语言对白的场景有 5 个。针对三语高度交叉使用的情况，该剧的播映平台 Apple TV+ 对不同语言的字幕样式做出了区分：英语采用白色字体，日语为蓝色字体，韩语为黄色字体。颜色这一视觉要素的引入，让观众可以在阅读字幕的同时，知晓当前对话属于哪种语言，对于跨文化题材影片的艺术表达起到重要辅助作用。

视听翻译是“多模态、多媒体的语音(对话、独白、评论等)向另一种语言/文化的转换” [10]，“源文本在复杂的视听环境下向新形式的转换” [11]，多模态、多感官的特点，让视听文本天然被排除在显化理论的研究范畴之外。若不考虑视听文本的特性，仅关注信息的添加与否以及添加的必要性，那么根据 Klaudy 的显化分类，《弹子球游戏》的翻译技巧可以归类为非强制性显化，其使用与否对语法不产生影响。但当考虑到视听文本的特性时，由于《弹子球游戏》的翻译技巧所添加的信息为语外信息，则不能归为到 Klaudy 针对文本翻译提出的显化架构中。《弹子球游戏》的翻译技巧所呈现出的矛盾，既拓展了显化理论的应用范围，也要求显化理论提出更加细致的分类。

3. 案例分析

下文将分析《弹子球游戏》的中文字幕，研究不同颜色标记如何辅助创作者进行艺术表达。为适应排版要求，下文所示案例中对不同语言字幕直接采用中文标注，不采用颜色区分。

3.1. 彰显身份认知

身份认知是多语影片中较为常见的议题，如台湾电影《悲情城市》同时使用了闽南语、汉语、粤语、吴语和日语。语言在复杂文化背景下承担了标记族群身份、隐喻身份认同的功能，成为了区隔强势群体与弱势群体的重要标志 [12]。与《悲情城市》相似，《弹子球游戏》中存在大量对身份议题的讨论——无论是不同民族之间，还是一般的人际关系之间，都借由不同颜色字幕得以显化。

例 1，第 1 季第 2 集

所罗门：我听说你之前也在美国？[日]/内奥米：对，剑桥[日]/所罗门：啊，哈佛？[日]/内奥米：商学院[日]/所罗门：哈佛商学院如何呢？[日]/内奥米：对了解美国人的思维方式很有帮助[英]/所罗门：怎么说？[英]/内奥米：美国人爱玩游戏，一切皆可为游戏，所以无论我遇到谁，大部分是男人，他们总想玩猜谜游戏，“我是亚洲哪国人？”[英]/所罗门：经典游戏，他们总是先猜中国[英]/内奥米：还好第二个通常猜日本[英]/所罗门：至少你只要熬过两个国家，前四名里有韩国我就谢天谢地了，如果我没心情，他们猜日本的时候我就会点头[英]

第 2 集中，所罗门与出身美国的上司汤姆、出身日本的同事内奥米一同前往客户儿子的婚宴。本例中，二人从日语转换至英语，不仅是为了让上司汤姆也能够参与到对话中，更是在互相表现自己的身份认知：两人都有过留学经历，并且在海外常被人猜错国籍，使用英语体现二人作为亚洲面孔共有的无奈；同时，内奥米出身日本，所罗门出身韩国，使用英语交流表示二人愿意暂时放下由民族间“默认”的敌对情绪，以相对平等中立的姿态交流。

例 2，第 1 季第 5 集

以撒：你还在工厂工作吗？[韩]/约瑟：在公共场合最好说日语[韩]，我现在是饼干厂的工头了[日]
善慈与以撒抵达大阪后随约瑟乘坐电车回家，约瑟提醒以撒改口说日语，以隐藏自己的身份。

例 3，第 1 季第 6 集

守：你家人花了大力气培养你，乔特、耶鲁，镶金的履历[英]/所罗门：这话也可以用在你身上，加州、洛杉矶、斯坦福法学[英]/守：现在我们都回来了[英]，我听说你父亲的弹珠游戏厅经营得很不错[日]/所罗门：怎么突然说起弹珠机？[日]/守：我对弹珠机感兴趣[日]

本例中，二人谈及相同的留学经历时用英语对话，与例 1 类似。而谈及在日本颇具规模的赌博生意弹珠机时，则改用日语，标志谈话进入正题。

例 4，第 1 季第 8 集

守：我很高兴，我们会成为好搭档[日]/所罗门：我来这里不是为了谈论弹珠游戏厅[日]，科尔顿酒店仍是一个选项[英]/守：看来你有计划？说吧[英]

(二人用英语详谈，达成一致，握手)

所罗门：还有一件事，但这是私事[日]

本例与例 3 相反，日语的对话为闲谈，而英语的对话为生意，表现二人当前关系从朋友向商业伙伴的转换。所罗门最后用日语与守对话，表现出所罗门将自己的姿态放低以发出请求，二人转回朋友关系。

例 5，第 1 季第 8 集

(善慈来到集市，学着其他小贩的做法开始叫卖)

善慈：泡菜，来买新鲜泡菜，请尝尝[日]

剧集来到尾声，这是全剧中善慈第一次用日语说话。这体现出她融入日本社会的决心。

3.2. 体现阶级差距

1910 年~1945 年为朝鲜日治时期，大韩帝国灭亡并成为大日本帝国殖民地。日本人涌入朝鲜半岛，形成对朝鲜人民的压迫。日本人与朝鲜人的阶级差距在剧中透过语言使用得以体现。

例 6，第 1 季第 1 集

勋二：我们以前从未发现他有任何反叛倾向，但他把所有家当都留下了，他还欠我们两个月房租[韩]/
军官 1：有争议的那个晚上呢？[韩]/勋二：他喝了太多酒[韩]/军官 2：你觉得这个借口合理？[韩]/勋二：
不，完全不合理，我们都为他的话感到震惊[韩]/军官 2：但你没有举报他，发现这样的反贼，你有责任举报他[韩]/勋二：长官……[韩]/军官 2：你竟敢打断我？[韩]我们把我们的发展成果创新技术还有教育提供给这些白痴，结果他们只会对我们撒谎[日]/军官 1：冷静点，给他们一个警告就好[日]/军官 2：也许我们对他们太宽松了[日]/军官 2：我们没有选择，如果逼得太紧他们会爆发的[日]，没有下一次了，如果知道他的下落就告诉我们[韩]

两名日本军官在用韩语审问善慈父亲勋二时，中途暂停审问，换成日语讨论解决对策。两位军官并没有直接让勋二退出房间，而是当面用日语对话，既是为了方便，也体现出二者内心对于朝鲜人的不屑，

这在军官 2 的台词中也有体现。

例 7, 第 1 季第 1 集

警察: 快点走过来[日]/宋氏: (唱歌) Enoya, yanoya...[韩]/警察: 你在做什么? [日]/宋氏: (唱歌)我们的征途是大海[韩]/警察: 闭嘴, 够了, 混蛋[日]

对殖民政府不满的渔民宋氏遭到日本警察逮捕, 并在集市上被示众殴打。期间, 宋氏用韩语唱起传统歌谣, 警察用日语训斥。警察已经在行动上表明了自己的目的, 无需再用韩语训诫围观群众, 使用日语表现的是自己对朝鲜人的蔑视。

例 8, 第 1 季第 4 集

以撒: 你确定? [韩]/裁缝: 真的, 其实和新的一个价钱[韩]

(汉水进入商店)

裁缝: 高先生, 你来得正好, 你的新西装好了[日]

(裁缝面向以撒)

裁缝: 失陪一下[韩]/汉水: 你可以先为牧师量完[日]/以撒: 我不急[韩]/牧师: 好[日]

(裁缝进入仓库, 商店内只剩以撒汉水两人)

以撒: 我没意识到这么明显, 一看我就是牧师吗? [日]/汉水: 我会尽量弄清楚这里的消息, 当我听说新来了一个身患疾病的人, 我当然要留心[韩]

以撒前往影岛的裁缝店购买西装。本场景中出现了两次语言的转换: 裁缝对汉水改说日语, 以及汉水改对以撒说韩语。以撒与汉水虽都是朝鲜人出身, 但以撒是旅经影岛的牧师, 属于平民, 也是一个“外人”; 而汉水是在日本经商的朝鲜人, 有钱有势, 通晓影岛的一切。二人阶级差距悬殊。裁缝对通晓韩语的汉水使用日语, 暗示了汉水在阶级上更加优越; 而汉水转用韩语和以撒对话, 则是想抹平差距, 从而更加了解以撒。

例 9, 第 1 季第 8 集

(摩西与监狱官员交涉, 此时没有字幕)

善慈: 诺亚, 他们在说什么? [韩]/诺亚: 爸爸正在被什么“高级警察”审问, 他说爸爸身体很弱, 所以他会死在监狱里[韩]

(摩西试图贿赂官员, 被回绝, 此时没有字幕)

善慈: 发生什么了? [韩]/诺亚: 伯父遇到麻烦了, 他说如果爸爸是无辜的, 他可以回家, 但如果他有罪……现在他说, 够了

例 10, 第 1 季第 8 集

(审判官审问善慈, 此时没有字幕)

翻译: 你知悉你丈夫参与了日本工会总议事会的工作吗? [韩]/善慈: 那是什么? [韩]

(审判官继续审问, 此时没有字幕)

翻译: 你曾阅读或撰写任何反政府文字吗? [韩]/善慈: 我……不识字[韩]

上述两例采用了选择性翻译的方法, 刻意省略日语对白的翻译。暂时性的人为“失聪”是为了模拟善慈所处情境, 创作者意在体现善慈作为不通晓外语的外来者的无助感。

3.3. 突出代际冲突

《弹子球游戏》故事围绕有着朝鲜血统的四代人家族展开, 每代人因为不一样的成长环境展现出不一样的价值取向, 并通过语言的切换得到突出。

例 11, 第 1 季第 3 集

善慈：我懂了，那个女人想在那座房子里离世，你还不明白吗？[韩]/所罗门：你自己也说过那笔钱能帮助她的孩子[韩]/善慈：所以这就是我们的使命？永远为了孩子牺牲，什么时候能到头呢？死去才到头？[韩]/所罗门：你希望我怎么做？你得说得明白一点[韩]/善慈：你们不能建在山顶，不动她的土地吗？[韩]/所罗门：不行[韩]，这是我的工作，这是我赚钱养家的方式[日]，很抱歉我不是李牧师那样受人爱戴的教会人员[韩]

所罗门带领善慈前往金子家谈判。金子拥有所罗门此次收购案中的一块重要土地，且她亦从朝鲜移民来日本，所罗门希望善慈的相似经历能够打动金子放弃土地。在实际见过金子后，善慈改变主意，希望所罗门不要收购金子的土地。所罗门及其公司所持的观点是“搬迁走可以获得一大笔钱，有利于后代”，金子与善慈所持的观点是“不会忘记日本人对自己的迫害，要为自己而活”。所罗门一方在向金子与善慈推销这一观点时受阻，二人在私下对话时，所罗门夹杂日语再一次亮明自己的身份与观点，表现出对祖辈的排斥。

例 12，第 1 季第 4 集

所罗门：奶奶，您已经胜利了，今天您将为您子女和他们的后代带来巨大的财富[韩]/金子：最先来的是我父亲，我和我母亲几年后过来[日]……他们骂我们是蟑螂，他们说应该揍死我们……如果是你的奶奶坐在这里，看着房里这些得意洋洋的脸，如果她告诉你，她体内的每一滴血，都不想让她在这些文件上签字，你会说什么？[韩]/公司高层：怎么回事？说日语啊[日]/所罗门：别签，我会对她这么说[韩]

(金子离开会议室)

公司高层：这是怎么回事？她已经同意签合同了[日]/汤姆：所罗门，刚才是怎么回事？你对她说了什么？你现在对我没话说了？你十分钟前怎么不会闭嘴，所罗门？太要命了[英]

在协议签署现场，金子讲述自己的故事，所罗门听后改变了自己的想法，让金子不要签字，谈判失败。这场戏中出现数次语言转换。金子用日语对在座所有人表达自己的抗议，用韩语对所罗门所说的话则是出于私心的感化，她试图让同族人后辈能够站在自己一代人的立场权衡这宗买卖。协议签署失败，汤姆用英文咒骂所罗门。使用英语既是他作为母语者的本能，侧面也体现他对民族、代际矛盾毫不关心，作为旁观者他只想促成生意。

例 13，第 1 季第 6 集

摩西：我要送你去美国……你的母亲从一开始就不希望你在这长大，但我想让你留在身边，我很自私……你在这里将永远背负这个前科，你必须离开，你的祖母会很难过，但我会让她明白这对你来说最好[日]

摩西决定送所罗门前往美国留学，所罗门表示拒绝离开日本，二人产生争执。摩西全程用日语和所罗门交流，但“母亲”与“祖母”二词摩西用的是韩语。此处韩语单词的使用具有多重含义：摩西希望不要忘记自己的朝鲜人身份；借双语交叉告诉所罗门正是其血统导致他受歧视，敦促所罗门离开；摩西试图引入所罗门的母亲与祖母，调和父子之间的冲突。

4. 结语

本片的字幕翻译技巧，是一种新型的、结合了视觉要素的显化，并且由于不涉及语法，这种显化可以归类到非强制性显化的下位范畴。根据其特征笔者称之为视听显化(audiovisual explicitation)：它结合了文字与其他感官要素，对于观众阅读文本不产生影响，但有便于观众完整理解故事剧情。具体到实际操作中，字幕译者可以采取使用不同颜色、字体、大小、位置等方式进行区分，配音演员可以采用结合源语口音特征的目标语进行配音，制造异化感。

《弹子球游戏》的特殊的、视觉上的字幕翻译技巧，与剧本的多语共用策略相辅相成、密不可分，

是非源语观众得以享受作品内容的基础，为观众尽可能提供了同时通晓三种语言下的观影体验，对剧集的身份认知、阶级差距、代际冲突等议题均起到了明晰化的作用。未来，试图采用多种语言拍摄影视剧的创作者，在本地化阶段可以采取上述视听显化的方法，提高本地化版本的观赏流畅度。

参考文献

- [1] Vinay, J.-P. and Darbelnet, J. (1995) Comparative Stylistics of French and English: A Methodology for Translation. John Benjamins Publishing Company, Amsterdam, 337-352. <https://doi.org/10.1075/btl.11>
- [2] Klaudy, K. (2009) Explication. In: Baker, M., Ed., *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*, Routledge, New York, 104-108.
- [3] Blum-Kulka, S. (1986) Shifts in Cohesion and Coherence in Translation. In: House, J. and Blum-Kulka, S., Eds., *Interlingual and Intercultural Communication: Discourse and Cognition in Translation and Second Language Acquisition Studies*, GünterNarr, Tübingen, 17-35.
- [4] Séguinot, C. (1988) Pragmatics and the Explication Hypothesis. *TTR: Traduction, Terminologie, Rédaction*, **1**, 106-114. <https://doi.org/10.7202/037024ar>
- [5] Pym, A. (2005) Explaining Explication. In: Károly, K. and Fóris, A., Eds., *New Trends in Translation Studies*, Akadémiai Kiadó, Budapest, 29-43.
- [6] 柯飞. 翻译中的隐和显[J]. 外语教学与研究, 2005(4): 303-307.
- [7] Englund Dimitrova, B. (2005) Expertise and Explication in the Translation Process. John Benjamins Publishing, Amsterdam, 9-63. <https://doi.org/10.1075/btl.64>
- [8] Becher, V. (2010) Towards a More Rigorous Treatment of the Explication Hypothesis in Translation Studies. *Trans-Kom*, **3**, 1-25.
- [9] Netflix (2023) Simplified Chinese (PRC) Timed Text Style Guide. <https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us/articles/215986007-Simplified-Chinese-PRC-Timed-Text-Style-Guide>
- [10] Gambier, Y. (2013) The Position of Audiovisual Translation Studies. In: Malmkjaer, K., Ed., *The Routledge Handbook of Translation Studies*, Routledge, New York, 45-49.
- [11] Perego, E., and Pacinotti, R. (2020) Audiovisual Translation through the Ages. In: Bogucki, L. and Deckert, M., Eds., *The Palgrave Handbook of Audiovisual Translation and Media Accessibility*, Palgrave Macmillan, Cham, 33-56. https://doi.org/10.1007/978-3-030-42105-2_3
- [12] 全彩宜. 台湾电影中多语现象的意义和价值[J]. 重庆交通大学学报(社会科学版), 2018, 18(5): 94-99.