

概念符际互补视角下的国学典籍漫画翻译研究

王耀光

兰州交通大学外国语学院, 甘肃 兰州

收稿日期: 2025年7月21日; 录用日期: 2025年8月19日; 发布日期: 2025年9月2日

摘要

国学典籍是中国传统文化的精髓, 在视觉文化盛行的当下, 国学典籍的对外译介亟需开拓漫画等多模态形式的传播载体。漫画语篇是融合图像、文字等多种符号的多模态语篇, 这些符号相互配合, 共同构建语篇的整体意义。本文以“符际互补”理论为基础, 研究漫画家蔡志忠创作的国学典籍改编漫画作品在其英译过程中, 视觉模态和语言模态在概念层面的符际互补关系对译者翻译决策产生的影响。研究聚焦概念符际互补六种关系(重复、同义、反义、下义、部分-整体和搭配)在漫画翻译中的具体体现及其对译者的作用机制。结果表明, 译者在符际互补关系的引导下, 灵活运用省略、意译、增译等翻译策略, 使漫画中富含的深奥而抽象的哲理得以生动、清晰地诠释, 有效降低了目标语读者的理解门槛, 这对国学典籍作品在海外的传播和接受发挥了关键作用。

关键词

符际互补理论, 漫画翻译, 国学典籍

A Study on the Translation of Chinese Classics Comics from the Perspective of Ideational Intersemiotic Complementarity

Yaoguang Wang

School of Foreign Languages, Lanzhou Jiaotong University, Lanzhou Gansu

Received: Jul. 21st, 2025; accepted: Aug. 19th, 2025; published: Sep. 2nd, 2025

Abstract

Chinese classics represent the quintessence of traditional Chinese culture. In the current era dominated by visual culture, there is an urgent need to explore multimodal forms of dissemination, such as comics, for the international translation and introduction of these classics. Comic discourse is a

文章引用: 王耀光. 概念符际互补视角下的国学典籍漫画翻译研究[J]. 现代语言学, 2025, 13(9): 8-20.

DOI: 10.12677/ml.2025.139943

multimodal discourse integrating various semiotic resources such as images and text. These semiotic resources collaborate to construct the overall meaning of the discourse. Based on the theory of Intersemiotic Complementarity (ISC), this paper investigates the impact of the ideational intersemiotic complementary relationship between the visual and verbal modes on translators' decision-making during the English translation of Chinese classics comics adapted by the renowned cartoonist Tsai Chih Chung. The study focuses on the manifestation of the six types of ideational ISC relations (namely repetition, synonymy, antonymy, hyponymy, meronymy and collocation) within comic translation and their functional mechanisms for translators. The findings indicate that, guided by these ISC relations, translators flexibly employ strategies such as omission, paraphrase, and amplification. This enables the vivid and clear interpretation of the profound and abstract philosophical concepts embedded within the comics, effectively lowering the comprehension threshold for target-language readers. This plays a crucial role in facilitating the overseas dissemination and reception of Chinese classics.

Keywords

Intersemiotic Complementarity Theory, Comic Translation, Chinese Classics

Copyright © 2025 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

国学典籍作为中华文明绵延数千载的核心思想与文化载体，承载着先贤智慧与民族精神，在塑造中华文化基因、伦理道德体系及社会治理理念方面具有奠基性作用。随着全球化进程深化与跨文化交流需求激增，将国学典籍改编为漫画这类多模态文本，不仅能突破传统文本与现代读者的隔阂，更能契合当下受众追求视觉感知和互动式阅读的特点。此类国学典籍的漫画改编作品由著名漫画家蔡志忠创作，美国翻译家 Brian Bruya 进行译介，其通过生动形象的画面、凝练的文字以及富有创意的叙事，将抽象深邃的古籍思想具象化，显著降低了理解门槛，尤其吸引年轻群体及海外对中国文化怀有浓厚兴趣却受制于语言文化障碍的读者。这种融合视觉与文字元素的多模态呈现，有效突破了文化与语言壁垒，使信息传递更直观立体，增强了内容的吸引力与感染力，为古老智慧的现代表达与传播开辟了新路径。截至目前，蔡志忠整个国学典籍系列漫画英译本在海外的销量达到了数千万册，受到了大量海外读者的关注与喜爱，它成功地将中国传统哲学思想、历史典故及文化精髓引入国际视野，激发了海外读者探究中华古代文明的兴趣。然而，在翻译过程中，如何妥善处理文字与图像等多种符号之间的关系，实现不同模态信息的有效互补与协同，已成为翻译研究领域的新课题。深入探究其译本符际互补多模态翻译策略具有极为重要的意义，这不仅关乎提升此类国学典籍漫画译介的质量与效果，更能深化我们对于如何在恪守典籍精髓的前提下，借助多模态翻译策略促进国学典籍在全球多元文化语境中获得有效传播与接受的认知。

漫画作为一种大众艺术形式，其定义因文化差异与发展动态而呈现多元性。漫画大师 Will Eisner (1985) 强调漫画是“连续性的艺术” (Sequential Art) [1]，是文字与图像的成功结合，本质上是“由画面组成的视觉媒介” [2]；日本漫画(Manga)继承美国漫画“连续性”的特点，并“引入电影分镜头手法且具有页内分格的形式以及拟声词等特有符号” (王建华, 2015) [3]，形成了日本独特的漫画风格；奥地利学者 Klaus Kaindl (1999) 认为漫画是一种叙事形式，其故事至少由两幅独立的画面组成 [4]；美国漫画家 Scott McCloud 认为漫画是“经过有意识排列的并置图画及其他图像，用来传达信息和/或激发观者的接受美学”

[5]。值得注意的是,随着互联网科技的发展,漫画的创作与传播途径持续拓宽,并将再次对漫画的形态和未来趋势产生深远影响。“对漫画定义的探索是一个永无止境的旅程,不论我们得出何种结论,都有可能被后来者所推翻,而漫画本身也将不断地被重新塑造”(McCloud, 1993) [5]。漫画的多样性决定了其翻译的复杂性,译者需在保留原作艺术风格与文化内涵的同时,确保信息准确传达与情感忠实再现。然而,漫画翻译长期未受学术界充分重视,常被视为“通俗媒介”,难登“学术”的大雅之堂(强晓, 2014) [6],从而缺乏系统性研究。Zanettin (2008) 基于前人的研究,在其著作《漫画翻译》中概括出漫画翻译的两种定义:一是跨符号系统转换(如漫画转文本、电影);二是包含文字、图像、编辑、排版等全符号的转换,亦称之为漫画的“改编” [7]。这种多模态特性要求翻译研究必须突破传统语言转换框架,关注图像、文字、色彩等符号的协同作用。

自 20 世纪 90 年代起,漫画翻译研究逐渐兴起,研究内容涉及范围比较广,其中, Kaindl (1999) 开创性提出漫画翻译的研究应包括语言、字体设计和图像三个方面 [4]; 对于漫画翻译的难点,研究一般涉及色彩要求和读者的阅读习惯(Zanettin, 2015) [8]、可译性和不可译性、文化特定性、空间限制等问题(Taran, 2014) [9]; 漫画翻译策略研究经常涉及 Venuti 的异化和归化观点(Zanettin, 2008) [10]; 后续研究扩展至译者研究,主要对象是“扫译者”(Terpstra, 2012) [11]以及语言层面的拟声词翻译(Badi-ozaman 等, 2022) [12]。研究方法以定性研究为主,多采用案例分析法(王云坤, 2023) [13]或对比研究(Zanettin, 2008 [10]; Grun & Dollerup, 2003 [14])。从理论视角来看,现有漫画翻译研究的理论视角非常丰富,比如从多模态理论出发,探讨漫画翻译中的多模态性(Borodo, 2015) [15],或者漫画中幽默元素的多模态翻译(Kaindl, 2004) [16],以及多模态语用视角下的漫画翻译研究(王云坤, 2023) [13]; 还有以符号学(Celotti, 2008) [17]以及关联理论作为理论基础进行研究的(洪微微, 2020) [18]、从社会学翻译框架分析等(Martinez, 2024) [19]。值得注意的是,多模态理论因其契合漫画的图文互构本质,成为了主流研究路径。

在此背景下,本文以 Royce 的“符际互补”理论为基础,聚焦蔡志忠国学典籍漫画英译本,探究视觉模态与语言模态在概念层面的符际互补关系对译者翻译决策产生的影响。该理论为多模态语篇分析提供了系统性工具,强调图像与文字通过重复、同义、反义等六种概念关系协同构建意义(Royce, 2007) [20]。

2. 理论基础

多模态话语分析自 20 世纪 90 年代在西方兴起,它突破了传统话语分析忽视图像、声音等非语言意义的局限。许多语言学家将系统功能理论应用于此领域,并取得了丰硕的研究成果。Barthes (1999) 是早期研究者之一,他在其著作 *Rhetoric of the Image* 中分析了文字和图像在意义构建中的相互作用 [21]。Kress 和 van Leeuwen (1996) 基于系统功能语言学,将语言语法扩展到视觉领域,创建了包含再现、互动和构图意义的“视觉语法” [22]。M. O'Toole (1994) 同样应用系统功能语法,为绘画、雕塑和建筑等艺术作品赋予再现、情态和组合意义,为多模态话语分析奠定了基础 [23]。应用研究方面, Yin & Hassan (2021) 以电影海报为例,通过多模态话语分析探讨其在传递文化和商业信息方面的作用 [24]。Lim (2021) 探讨了课堂中语言与手势的互动,以及这些多模态资源如何相互作用产生新意义 [25]。

2003 年,李战子将多模态话语分析引入中国,系统引介了视觉语法,并基于系统功能语言学理论探究社会符号资源 [26]。此后本土化研究蓬勃发展,胡壮麟(2007)讨论了多模态符号学与多媒体符号学的区别,进一步介绍了具有媒体和模态双重特性的计算机符号学 [27]。朱永生(2007)指出传统话语分析忽视多模态意义,并阐述了多模态话语的产生、定义、多模态话语分析的性质和理论基础等问题 [28]。张德禄(2009)基于系统功能语言学,提出了包含文化、语境、内容和表达四个层面的多模态话语分析综合理论框架 [29]。也有学者侧重其他领域的理论研究,董梅和袁小陆(2021)探讨了多模态批评话语分析与美学语言

学的结合,并在此基础上构建了多模态审美批评话语分析框架[30]。张德禄和张珂(2022)提出了多模态批评(积极)话语分析的综合框架[31]。也有学者对相关应用研究展开了讨论,主要有对于多模态教学(杨伊和陈昌来,2022[32])、多模态教材(王琴,2021[33])、多媒体语篇(袁小陆和乃瑞华,2022[34])以及多模态语料库(李中英,2024[35])的研究。

符际互补理论是多模态话语分析领域内的一个重要概念,尤其在研究视觉与语言模态关系这一领域具有重要价值,它契合漫画等多模态文本的特点。尽管国内漫画翻译研究有所进展,但常忽略图像、颜色、布局等非语言模态的相互作用。换言之,符际互补的研究方法和理论视角与国外研究相比仍有较大的提升空间。再者,鉴于多模态话语的各个模态之间是相互作用和影响的,未来研究趋势将更聚焦于各种模态之间关系的研究,符际互补理论正符合此方向。Royce(2007)针对视觉与语言模态间符际语义关系研究不足的现状,提出该理论框架,其核心在于:在图像与文字的多模态文本中,两种模态并非简单并列,而是利用各自的模态资源和表达方式在语义层上相互补充,共同建构统一连贯的意义整体[20]。该理论植根于 Halliday 的系统功能语言学,包括“语言是社会符号”和语言具备三大元功能的思想(Halliday, 1978) [36],并运用 Kress & van Leeuwen 的视觉语法分析视觉模态。符际互补理论不仅包括概念符际互补,还涵盖人际符际互补和构图符际互补。当两种模态在概念、人际或构图任一意义层面通过特定方式联系起来时,文本便获得了该互补性(Royce, 2007) [20]。该理论为多模态话语分析研究提供了新的视角,并且具有很高的适用性。

概念符际互补分析聚焦于模态间经验意义的关联。首先要识别“视觉信息元素”(VMEs),即视觉框架中的参与者(谁或什么,无论是有生命的还是无生命的),活动(正在发生什么样的行动,谁或什么是行动者,以及谁或什么是该行动的接受者),环境(地点、特定情境或更广泛背景,与谁一起等),以及属性(参与者特征)。分析包含三步:(1) 识别 VMEs;(2) 确定文本中词汇项是否与 VMEs 关联;(3) 定义关系的性质。Royce (2007)提出并定义了模态间的六种概念连贯关系:重复(R)是指经验意义的重复;同义(S)指相似的经验意义;反义(A)指相反的经验意义;下义(H)指对某物的一般类别及其子类别的分类;部分-整体关系(M)指对某物的整体及其组成部分的引用;搭配(C)指主题相关常共现。若图像与文字通过上述任一关系建立连接,则存在概念符际互补关系(Royce, 2007) [20]。

3. 概念符际互补对译者翻译决策的影响

利用符际互补理论分析多模态文本的概念意义,主要考察视觉和语言两种模态在表达信息和经验时的互补关系(Royce, 2007) [20]。如前所述,分析多模态文本的第一个阶段是识别视觉信息元素,包括参与者、活动和环境。第二个阶段是调查与这些元素语义相关的词汇项目,并确认这些关系。第三,可以得出这些关系对翻译效果的影响。本研究的文本案例选自蔡志忠国学典籍漫画系列中聚焦“先秦七子”思想的部分作品来阐释这六种关系[37]。

3.1. 重复

重复(Repetition)指的是经验意义的重复,是六种关系之一(Royce, 2007) [20],在漫画多模态文本中,当文字与图像之间构成语义上的重复时,则可判断二者存在符际互补关系。战国晚期,面对君主权力被权臣架空的严峻现实,韩非尖锐指出其根源在于君主将赏罚大权(“刑德二柄”)下放给臣子。他警告道,一旦臣子掌控了生杀予夺和封赏之权,民众必然畏惧和依附权臣而轻视君主,最终导致君臣易位。图 1 和图 2 分别是原著和对应的英译版中选取的部分页面。漫画中第一个面板展现的是虎豹捕食百兽、危害人类的场景,旁边的文字说明了原因:虎豹有锐利的爪牙。韩非子将虎豹比喻成君主,其爪牙比喻成君主的权势(赏罚),虎豹失去爪牙就如同君主失去了权势,百姓因此而轻视君主。



Figure 1. Claws and teeth (Chinese version)

图 1. 爪牙(中文版)



Figure 2. Claws and teeth (English version)

图 2. 爪牙(英文版)

中文：它无爪无牙，没有什么可怕的。

英文：Now let's see it put up a fight.

首先，要识别图像中的视觉信息元素，在原作漫画的第二个面板中，参与者包括一只老虎和两位百姓；主要的活动是老虎看着自己无爪无牙的样子以及两位百姓对老虎当前状态的挑衅动作；环境在图中没有体现；属性即老虎的惊愕状态以及百姓对老虎充满挑衅的得意表情。

在漫画面板二的话语气泡中，语言模态“无爪无牙”已经通过参与者的视觉模态得以体现，即画面右侧的老虎。并且，通过“老虎惊愕地看着自己无爪无牙的样子”这一主要活动以及属性的视觉信息元素，来体现它处于一种无权无势的状态。因此，语言模态和视觉模态之间形成重复的符际关系，影响了译者的翻译。再者，面板左边的两位百姓对老虎的挑衅动作以及他们得意的表情等视觉信息元素也影响了译者的翻译方向。英文版直译为“让我们看看它如何抵抗”或者“让我们拭目以待”，这完全不同于原句意思。译者充分利用了图文之间重复的符际关系，不再直译原文，而是转变翻译思路，采用意译的方法，理解并巧妙传达视觉模态的实质，这正是对当时君主主权、权臣当道这一普遍危机的生动写照，君主失去“刑赏权柄”后，权力旁落，臣子掌握实权，使得君主(“虎豹”)难以抵抗，导致民众只畏惧权臣而轻视君主。译者通过利用符际关系、结合原作历史背景与内涵，使得译文清晰地体现了有权势者在失去权势之后落魄的窘境。

3.2. 同义

同义性(Synonymy)指的是在多模态文本中，语言模态和视觉模态具有相似的经验意义，这与重复略

有不同(Royce, 2007) [20]。下方例证用以阐释符际的同义关系：楚庄王紧急宣召太子，于是车夫带着太子急速前往皇宫，但是在雉门被士兵阻拦，理由是国法规定任何人的车子都不准开进雉门，但由于当时地上有大量积水，太子直言不能等积水消退才进宫，况且国王有紧急要事，于是双方产生争执，出现了下方场景。



Figure 3. Even the crown prince must obey the law (Chinese version)

图 3. 太子也得谨慎守法(中文版)

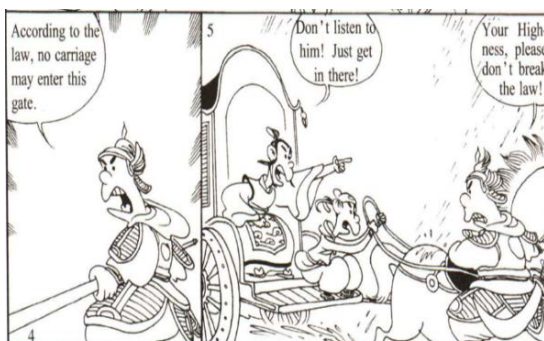


Figure 4. Even the crown prince must obey the law (English version)

图 4. 太子也得谨慎守法(英文版)

图 3 和图 4 分别是漫画中选取的中文和英文版页面，译者根据符际的同义性关系调整了翻译。

中文：太子，请别放肆！

英文：Your Highness, please don't break the law!

在原作中，图像里的参与者包括：太子和车夫、看门的士兵、马车和马匹。主要的活动：太子指着前方，不顾士兵的阻拦，要求前进；车夫在赶马；士兵阻拦太子的马车。环境有表明地上的积水，无其他交代。属性：太子、车夫和士兵因冲突而愤怒的表情状态。

在漫画面板 5 中，参与者的主要活动，即“太子要求车夫不顾士兵的阻拦冲进雉门”的行为明显是不合理的，结合漫画面板 4 中士兵说到“国法规定车子不准开进雉门”可得知，面板 5 的视觉模态中太子的行为是有违国法的，语言模态中的“放肆”与这一视觉模态之间是具有相似性的，符合符际的同义关系。原文“请别放肆”一般译为“please don't be presumptuous”，用以要求对方不要做出越界或不恰当的行为，然而译者译成“please don't break the law”，这充分考虑了前后的语境，即前文以“国法”这一描述来对太子的不恰当行为给予定性，于是，译者将“放肆”的译法与“违反法律”联系起来。译者转变翻译思路的主要原因仍为视觉和语言两种模态之间同义的符际关系所影响，这层符际关系使原文译为“break the law”是不为过的，完全符合情景，在视觉模态已经向读者传达相似含义的前提下，进一步精准地还原了原意。

3.3. 反义

在多模态文本中,当语言模态和视觉模态表达相反的经验意义时,便形成反义(Antonymy)的符际互补关系(Royce, 2007) [20]。图 5 和图 6 分别是漫画的中文和英文版,出自《孟子·离娄下》,孟子此言是对战国时期诸侯假借礼义之名行不义之实的社会虚伪现象的批判。当时传统周礼名存实亡,诸侯常以虚假礼仪和伪善道义(如粉饰不义之战)谋取私利。孟子认为真正的“礼”“义”需根植于仁心与真诚动机,而非流于形式或沦为权谋工具。他口中的“大人”特指德行高尚者,强调这类人必须明辨真伪,拒绝表面合乎礼义实则违背道德本质的行为。此语旨在批判道德虚伪,呼吁回归儒家以仁为本的真正德行,彰显了对道德操守的内在要求。



Figure 5. Superficial actions (Chinese version)

图 5. 表面功夫(中文版)

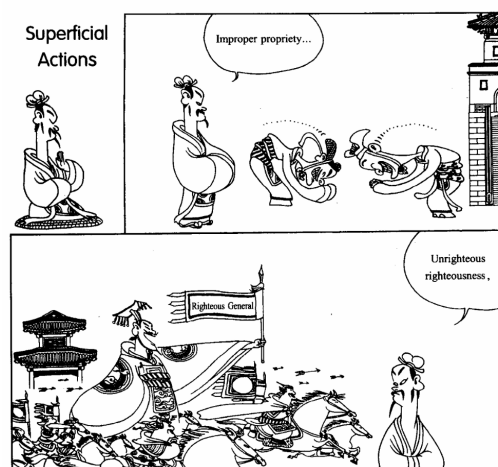


Figure 6. Superficial actions (English version)

图 6. 表面功夫(英文版)

中文: 行之以礼, 实际不是礼。行之似义, 实际不是义。

英文: *Improper propriety. Unrighteous righteousness.*

在原作的第一个面板中,图像里的参与者包括:孟子和两位士大夫;主要的活动:两位士大夫在相互作揖;环境即城楼之外的任意一地;属性即两位士大夫面带笑意。第二个面板中,参与者包括孟子、

君王、众多士兵和马匹；主要的活动即君王举着旗示意全军出击、士兵正骑着马冲锋并向敌人射箭；环境和属性未明确显现。

根据第一个面板中的视觉信息元素，两位士大夫面带着笑意在相互作揖。作为中国传统的见面行礼方式，这是好意的，所以视觉模态体现的是友好的、正向的含义。但是话语气泡中的文本内容所表达的含义却截然相反，这是孟子的观点，认为当时社会普遍存在道德虚伪和形式主义，人们表面看起来符合礼节形式，但实质上违背了“礼”的精神内核，如仁爱、恭敬、真诚。因此，语言模态与视觉模态之间是相反的符际关系。译者在此选择了意译的方式，指出这种行为的实质是一种“Improper propriety”。原因如下：首先对于目标语读者而言，他们可能不清楚视觉模态中“作揖”这种行为的含义，若原句翻译，需要额外解释“作揖”这种见面行礼的方式，并且，两位人物面带笑意，读者的理解会浮于形式或产生困惑，译者对原句真实含义仍需额外解释，这对于有限的话语气泡空间，是繁琐且不合实际的。因此译者直接指出了孟子对于这种行为本义的理解，简短而易懂。

同样，根据第二个面板中的视觉信息元素，君王举着“正义三师”的旗帜命令士兵们向敌人冲击，这似乎是一种为了“国家大义”或“主权”而发动的正义战争。所以视觉模态所体现出的是一种正义的行为。但在孟子看来，这是一种打着“义”的旗号干着自私自利、争权夺利的勾当，是用“义”来粉饰不道德的行为，根据语言模态，孟子认为这实际上是非正义的。因此，视觉模态和语言模态之间是相反的符际关系，译者同样采取了意译的方式，指出其本质为“伪善之义”或“非义之义”，这同样易于目标语读者理解。同时，译者根据两幅漫画面板的内容，对原标题的翻译也作了调整，原标题是孟子原话，采取直译的方式会使标题冗长且不符合标题“简短与信息传达”的原则。因此，意译成“Superficial actions”是最合理的，直接指出了孟子对于当时社会普遍存在的两种行为现象(徒有其表的“礼”和伪善的“义”)之批判。

3.4. 下义

下义关系(Hyponymy)指的是对某一类事物及其子类的分类(Royce, 2007) [20]。图7和图8分别是漫画中选取的中文和英文版页面，原文本出自《孟子·告子上》。孟子生活在诸侯争霸、功利思潮盛行的战国时代。他观察到人们对于培育树苗(“拱把之桐梓”)都懂得悉心照料(浇水、施肥等)，但对于自身更重要的道德修养(仁义、心性)却不知如何“养护”。孟子用强烈的对比和尖锐的反问“岂爱身不若桐梓哉？”以批判当时人们普遍“舍本逐末”的荒谬现象——过度追逐名利权位等外在事物，却忽视了内在人格的塑造和完善。



Figure 7. Taking care of trees (Chinese version)

图7. 养树与修身(中文版)

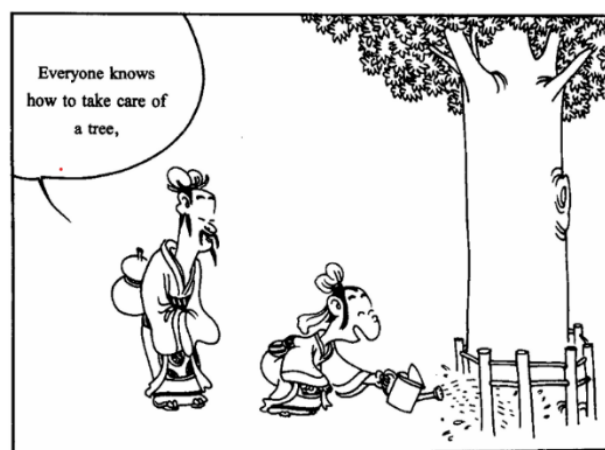


Figure 8. Taking care of trees (English version)
图 8. 养树与修身(英文版)

中文：每个人都知道如何照顾培育幼弱桐树和梓树的生长。

英文：Everyone knows how to take care of a tree.

在原漫画中，图像里的参与者包括孟子、孟子弟子、一棵树；主要的活动即弟子在浇培树木；环境未明确交代。漫画面板中的视觉信息元素之参与者“树木”在孟子看来是属于需要精心培育的外在功利性事物(如名利、权术)，“弟子浇培树木”这一主要活动即指对于名利的盲目追求。视觉模态中的树木并非文本中所指的“桐树或梓树”，只是画家任意描绘的一棵树，它可指代任何种类的树，范围广泛。语言模态对于树的描述具体到了“桐树和梓树”，用以指代前文提及的“名利和权术”。因此，在这层关系中，视觉模态处于上义，语言模态处于下义，也就是说，前者表达了后者的上层含义，这种符际关系影响了译者的翻译，译者未区分原文中的桐树和梓树，直接翻译成“a tree”。因为在原文中，不论是桐树还是梓树，在孟子看来，它们所指代的都是名利或权术等外在功利性事物，所以译文不需要把树的种类翻译出来，在和视觉模态的共同作用下，能表达这层含义即可，既不会造成译文的冗余，也有利于读者理解。

3.5. 整体 - 部分关系

整体 - 部分关系(Meronymy)表达的是对某物整体及其组成部分之间的关系(Royce, 2007) [20]。在春秋末期，礼崩乐坏，面对周室衰微、诸侯征战的乱世，孔子目睹社会道德滑坡、战乱频发，试图通过重建伦理秩序实现社会稳定，对此，他提出了“德不孤，必有邻”的信念。指出道德因其天然感召力，以“仁”为本的德行能引发心灵共鸣，凝聚同道力量，同时，儒家智慧昭示，困境中的坚守终将突破孤独。图 9 和图 10 是对“必有邻”的描绘，此处的“邻”指的是被德行感召而汇聚的志同道合者——既包括现实中的支持者，也涵盖精神共鸣的同行者。

在原漫画中，图像里的参与者包括孔子及追随他的众多弟子；主要的活动即孔子在授课，弟子们在听课；环境未明确交代。漫画文本中的“声气”指的是相同的志趣、思想、品德、精神气质等，相对于“人”这个“整体”而言，“声气”属于人身上的“部分”。而视觉模态中，孔子本人的体型在整幅漫画面板中占比最大，旁边是众多追随他的弟子，因此，尽管文字描述的是孔子身上的“部分”，但真正指代的是孔子本人这一“整体”，于是，语言模态中的“声气”在视觉模态中用“孔子整个人”来代替。所以可得知，漫画中视觉和语言两种模态之间是整体 - 部分的符际关系。

中文：必定有声气相同的人来亲近他的。

英文：Others like himself will always be near.

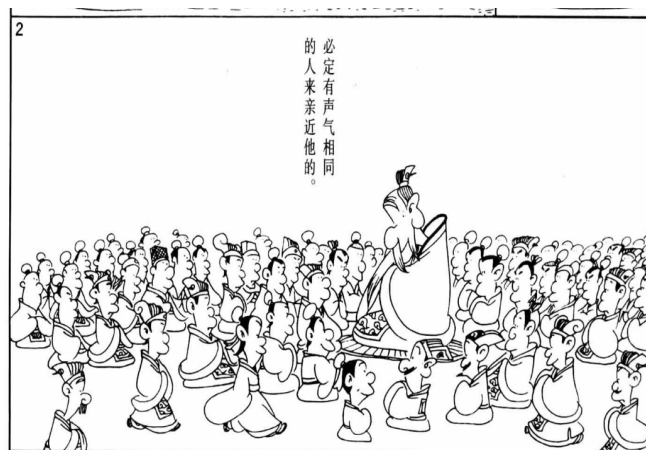


Figure 9. Friends of virtue (Chinese version)
图 9. 德不孤，必有邻(中文版)



Figure 10. Friends of virtue (English version)
图 10. 德不孤，必有邻(英文版)

由上方原文本及英译本可得知，二者存在明显差异，原文中的“声气”一词并未翻译，原因是译者考虑到了漫画中视觉模态和语言模态之间整体－部分的符际关系，视觉模态中的孔子本人包括了对其“声气”的描述，并且其现实中的支持者(众多弟子)或精神共鸣的同行者亲近的是孔子本人(整体)，而非亲近“声气”。译者采用省译的方法并进行了转换，直接译为“like himself”，而非“like his mindset”或“like his virtue”，更能与视觉模态共同呈现本义，有助于读者理解。

3.6. 搭配

在描述语言和视觉模态之间的符际关系时，会用到一些通常在不同领域都会一起出现的词汇，这些词汇用来说明文字和图像是如何搭配(Collocation)和相互影响的(Royce, 2007) [20]。在下方案例中(见图 11 和图 12)，墨子用了三年的时间做木鸢，但是飞了一天就坏，他的弟子夸他手艺精巧时，他自认为手艺不如做车轭的人，因为他们能够在较短的时间内完成制作，并且结实耐用。

中文：他们以尺来长的木头，不必花一个上午的功夫就可以做成车轭。

英文：He can take a foot-long piece of wood and, in only one morning, make it into the pivot-bar that connects the carriage shaft to the crossbar of the yoke.



Figure 11. The wooden kite and pivot-bar (Chinese version)

图 11. 木鸢不如车轡(中文版)



Figure 12. The wooden kite and pivot-bar (English version)

图 12. 木鸢不如车轡(英文版)

在原漫画面板 3 中，图像里的参与者包括：墨子、墨子的弟子和做车轡的手艺人；主要的活动：墨子在讲话、手艺人在劈圆木；环境未明确交代。可以看到漫画中手艺人在劈木头的图像，文字，即墨子说的话，对图像进行了解释：是正在做车轡。假如没有语言模态，读者可能不知道手艺人在做什么，显然这是图像和文字之间的搭配关系。在译文中，译者采用增译法，对车轡(pivot-bar)进行了文内解释：古代大车车轡前端与车衡相衔接的部分，也就是连接大车车杠与车衡的一个部件。由于目标语读者从未见过或者了解过中国古代的马车，更别说车轡这种零部件的作用，甚至了解这么一个车轮部件的源语读者也微乎其微。为了降低目标语读者的理解难度以及促进文化传播，合理的解释是必要的。同时，由于视觉模态表面上看起来像是一位柴夫在砍柴，未明确表示这是在制作车轡，原文的语言模态在对其进行补充说明之后，译文再对其中的词汇进行详细解释的过程也是对视觉模态的进一步补充，这体现了两种模态间的搭配关系，这种符际关系在影响译者翻译的同时，也有助于两种模态之间的意义建构，以共同传达漫画的含义。

4. 结语

本研究基于 Royce 的符际互补理论，以蔡志忠国学典籍漫画系列中聚焦“先秦七子”思想的部分作品为对象，深入探讨其多模态翻译实践。分析表明，漫画翻译不仅仅是语言层面的转换，更是视觉模态与语言模态相互作用、互补以共同建构意义的过程。通过对重复、同义、反义、下义、整体-部分关系以及搭配这六种概念符际互补关系的细致分析，本研究揭示了视觉与语言模态如何在翻译过程中协同作用，

并影响译者的决策。研究发现,在识别图文符际关系的基础上,译者能够巧妙运用省略、意译、增译等策略,有效调整翻译思路,精准处理视觉模态和语言模态之间的关系,使原作中深奥的哲理得以生动、清晰的传达,降低了目标语读者的理解难度。这不仅丰富了多模态话语分析理论在翻译研究中的应用,也为漫画翻译实践提供了新的视角和方法。未来研究可以进一步探索不同文化和语言背景下的漫画翻译实践,考察如何更有效地利用多模态资源来传递复杂的文化概念和重塑文化价值。随着全球化的深入发展,跨文化传播的重要性日益凸显,漫画作为重要的文化载体之一,其翻译研究的意义也愈发重大。国学典籍的对外译介需要积极利用漫画等多模态形式的传播载体,更加注重各模态间的协同作用,以实现更有效的跨文化传播与交流,推动更多优秀中国文化作品走向世界。

参考文献

- [1] Eisner, W. (1985) *Comics and Sequential Art*. Norton & Company.
- [2] 威尔·艾斯纳. 威尔·艾斯纳漫画教程: 绘画故事和视觉叙事[M]. 上海: 上海人民美术出版社, 2011.
- [3] 王建华. 中外动漫史[M]. 北京: 中国建筑工业出版社, 2015.
- [4] Kaindl, K. (1999) Thump, Whizz, Poom: A Framework for the Study of Comics under Translation. *Target. International Journal of Translation Studies*, **11**, 263-288. <https://doi.org/10.1075/target.11.2.05kai>
- [5] McCloud, S. and Martin, M. (1993) *Understanding Comics: The Invisible Art* (Vol. 106). Kitchen Sink Press.
- [6] 强晓. 海外《论语》漫画英译评鉴[J]. 上海翻译, 2014(2): 48-53.
- [7] Zanettin, F. (2008) Comics in Translation: An Overview. In: Zanettin, F., Ed., *Comics in Translation*, Routledge, 1-32.
- [8] Zanettin, F. (2015) *Comics in Translation*. Routledge.
- [9] Taran, T. (2014) Problems in the Translation of Comics and Cartoons. *Analele Științifice ale Universității de Studii Europene din Moldova*, **1**, 90-100.
- [10] Zanettin, F. (2008) The Translation of Comics as Localization. On Three Italian Translations of *La piste des Navajos*. In: Zanettin, F., Ed., *Comics in Translation*, St Jerome Publishing, 200-219.
- [11] Terpstra, K.A. (2012) *Spreading the Word: Fan Translations of Manga in a Global Context*. The University of Iowa.
- [12] Badi-ozaman, F., Sharififar, M. and Zandrahimi, M. (2021) Analysing the Persian Translation of Sound Effects in Comic Books by Celotti's Strategies. *Journal of Graphic Novels and Comics*, **13**, 571-591. <https://doi.org/10.1080/21504857.2021.1942106>
- [13] 王云坤. 多模态语用视角下的中国文化典籍英译策略——以漫画《孙子兵法》为例[J]. 宁波开放大学学报, 2023, 21(2): 113-119.
- [14] Grun, M. and Dollerup, C. (2003) 'Loss' and 'Gain' in Comics. *Perspectives*, **11**, 197-216. <https://doi.org/10.1080/0907676x.2003.9961474>
- [15] Borodo, M. (2014) Multimodality, Translation and Comics. *Perspectives*, **23**, 22-41. <https://doi.org/10.1080/0907676x.2013.876057>
- [16] Kaindl, K. (2004) Multimodality in the Translation of Humour in Comics. *Perspectives on Multimodality*, **6**, 173-192. <https://doi.org/10.1075/ddcs.6.12kai>
- [17] Celotti, N. (2008) The Translator of Comics as a Semiotic Investigator. In: Zanettin, F., Ed., *Comics in Translation*, Routledge, 33-49.
- [18] 洪微微. 从关联理论角度分析韩国漫画汉译中的注释——以韩国漫画《未生》汉译本为例[J]. 亚非研究, 2020(1): 67-91.
- [19] Martinez, N. (2022) Translation and the Acquisition of Symbolic Capital: The *blueberry* Western Series in the Field of American Comic Books. *Perspectives*, **32**, 119-133. <https://doi.org/10.1080/0907676x.2022.2098783>
- [20] Royce, T.D. (2007) Intersemiotic Complementarity: A Framework for Multimodal Discourse Analysis. In: Royce, T.D. and Bowcher, W., Eds., *New Directions in the Analysis of Multimodal Discourse*, Routledge, 63-109.
- [21] Barthes, R. (1999) Rhetoric of the Image. In: Evans, J. and Hall, S., Eds., *Visual Culture: The Reader*, SAGE Publications Ltd., 33-40.
- [22] Kress, G. and Van Leeuwen, T. (1996) *Reading Images: The Grammar of the Visual Design*. Routledge.
- [23] O'Toole, M. (1994) *The Language of Displayed Art*. Leicester University Press.

-
- [24] Yin, L. and Hassan, H. (2021) Multimodal Discourse Analysis of the Movie Poster Little Big Soldier. *International Journal of Languages, Literature and Linguistics*, 7, 101-105. <https://doi.org/10.18178/ijlll.2021.7.3.294>
- [25] Lim, F.V. (2019) Investigating Intersemiosis: A Systemic Functional Multimodal Discourse Analysis of the Relationship between Language and Gesture in Classroom Discourse. *Visual Communication*, 20, 34-58. <https://doi.org/10.1177/1470357218820695>
- [26] 李战子. 多模式话语的社会符号学分析[J]. 外语研究, 2003(5): 1-8, 80.
- [27] 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): 1-10.
- [28] 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): 82-86.
- [29] 张德禄. 多模态话语分析综合理论框架探索[J]. 中国外语, 2009, 6(1): 24-30.
- [30] 董梅, 袁小陆. 多模态审美批评话语分析框架建构研究[J]. 外语教学, 2021, 42(1): 77-82.
- [31] 张德禄, 张珂. 多模态批评(积极)话语分析综合框架探索[J]. 外语教学, 2022, 43(1): 1-8.
- [32] 杨伊, 陈昌来. 多模态话语分析: 教师话语研究的一种新范式[J]. 当代外语研究, 2022(4): 144-153.
- [33] 王琴. 外语数字教材的多模态符号设计研究——以《人文英语》为例[J]. 北京科技大学学报(社会科学版), 2021, 37(2): 154-159.
- [34] 袁小陆, 乃瑞华. “文化中国”国际传播多模态话语意义建构研究[J]. 外语教学, 2022, 43(5): 23-29.
- [35] 李中英. 基于多模态话语分析的旅游翻译语料库构建研究[J]. 中北大学学报(社会科学版), 2024, 40(1): 116-122.
- [36] Halliday, M.A.K. (1978) *Language as Social Semiotic*. Hodder & Stoughton Educational.
- [37] 蔡志忠, 编. 蔡志忠中国古籍经典漫画[M]. 北京: 三联书店, 2000.