

《维洛那二绅士》文字游戏的翻译策略与译者风格

——基于朱生豪译本和梁实秋译本的对比研究

米热班·亚森

新疆大学外国语学院, 新疆 乌鲁木齐

收稿日期: 2025年9月17日; 录用日期: 2025年10月13日; 发布日期: 2025年10月28日

摘 要

本文以莎士比亚喜剧《维洛那二绅士》中的文字游戏为研究对象, 对比分析朱生豪与梁实秋两个中译本的处理策略。研究发现, 面对谐音双关、语义双关、飞白等不同形式的文字游戏, 朱译多采用归化策略, 通过创造性替换力求保留喜剧效果; 梁译则更倾向于异化策略, 注重字面对等并辅以注释。本研究揭示了两位翻译家不同的风格取向, 也为文学翻译中“不可译”现象的处理提供了有益案例。

关键词

《维洛那二绅士》, 文字游戏, 翻译策略, 归化, 异化

Translation Strategies and Translator Style in the Wordplay of *The Two Gentlemen of Verona*

—A Comparative Study of Zhu Shenghao's and Liang Shiqiu's Translations

Mireban Yasen

School of Foreign Studies, Xinjiang University, Urumqi Xinjiang

Received: September 17, 2025; accepted: October 13, 2025; published: October 28, 2025

Abstract

This study focuses on the wordplay in Shakespeare's comedy *The Two Gentlemen of Verona*,

conducting a comparative analysis of the translation strategies employed by Zhu Shenghao and Liang Shiqiu in their Chinese versions. The research reveals that Zhu's translation tends to adopt a domestication strategy when dealing with various forms of wordplay, such as homophonic puns, semantic puns and malapropisms, striving to preserve the comic effect through creative substitution. In contrast, Liang's translation leans towards a foreignisation strategy, prioritising literal equivalence supplemented by annotations. The study highlights the distinct stylistic approaches of the two translators, offering a valuable case study on how to handle the "untranslatability" of wordplay in literary translation.

Keywords

The Two Gentlemen of Verona, Wordplay, Translation Strategy, Domestication, Foreignization

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

威廉·莎士比亚戏剧的汉译本研究历来是我国文学翻译领域的重要课题。其喜剧《维洛那二绅士》(*The Two Gentlemen of Verona* [1])中大量运用的文字游戏(wordplay),尤其是双关语(pun),不仅是营造喜剧效果的核心手段,也是翻译实践中的经典难题,为探讨归化与异化策略提供了丰富的研究素材。

在众多中译本中,朱生豪与梁实秋的版本因其译介时间早、传播范围广、且翻译理念迥异而最具代表性。朱译追求“神韵”与“流畅”,善于归化处理;梁译则秉持“存真”与“精准”,倾向异化风格。本研究将聚焦于《维洛那二绅士》中的文字游戏,通过对比分析朱生豪与梁实秋两个中译本的处理策略,系统考察二者如何运用归化、异化等手段应对“不可译性”挑战。本研究不仅旨在揭示两位翻译家迥异的风格取向,更期望为文学翻译中双关等文字游戏的处理提供有益案例,深化对相关翻译理论在实际应用中利弊与适用性的认识。

1.1. 作者及作品介绍

威廉·莎士比亚的早期喜剧基调明朗乐观,积极歌颂友谊与爱情的人文主义理想。《维洛那二绅士》(约创作于1594年)作为其最早期的喜剧作品之一,被视为莎士比亚喜剧创作的练笔之作[2]。

该剧剧情围绕两对青年男女的情感纠葛展开。以凡伦丁与西尔维娅的爱情遭遇,普洛丢斯背叛及米兰公爵阻挠为主线,以普洛丢斯与朱莉娅的情感波折为副线。故事最终在介于米兰与维洛那之间的森林中,凭借一群侠盗的干预而走向圆满结局。作品通过这些矛盾冲突的发展与解决,再现了文艺复兴时期意大利城乡的社会风貌,深刻歌颂了以凡伦丁、西尔维娅、朱莉娅为代表的年轻一代对高尚友谊、纯洁爱情的坚守,以及他们勇于反抗世俗偏见与欺诈行为的优良品德,集中体现了人文主义者对自由、平等与新道德观念的美好追求。

1.2. 文字游戏

文字游戏(wordplay, word games, play on words)是指通过利用词汇的多义性,或借助语音相同、相近但意义不同的词语,在语句中有意变换措辞,以达到幽默、讽刺或引人深思效果的修辞方式[3]。该类表达常借助双关、歧义或巧妙措辞营造出幽默风趣的语言效果。文字游戏的有效传达,在很大程度上依赖

于读者对原作文化背景的充分熟悉，以及对语言地道表达的敏感把握[4]。

2. 《维洛那二绅士》中的文字游戏

《维洛那二绅士》中大量运用了多样化的文字游戏(wordplay)，不仅极大地增强了剧作的喜剧效果与语言魅力，也生动塑造了人物性格，并推动了情节发展。这些文字游戏主要体现在双关、飞白、头韵等修辞手法上，成为该剧语言艺术的重要组成部分。

2.1. 双关语的翻译

双关语(Pun)是文字游戏中最具代表性的一种形式，指利用词语的音、形、义等要素，有意使语句在特定语境中具有双重含义，从而达到幽默、讽刺或巧妙表达效果的修辞方式。在文学作品中，尤其是喜剧中，双关语不仅能制造笑料，更能体现人物的机锋与语言的智慧。

在《维洛那二绅士》中，双关语的运用是最多的，尤其是谐音双关与语义双关。谐音双关(Homophonic Pun)借助于发音相同或相近而意义不同的词，通过语音的关联性触发双重理解，从而实现语言上的巧妙错位与幽默效果。语义双关(Semantic Pun)则依赖于词语或短语本身的多重含义，在特定上下文中共时呈现两种或以上可能的释义，体现出语言在逻辑和表意层面的丰富性。无论是谐音双关还是语义双关，其核心机制都依赖于源语的语言系统，这使其在翻译中往往面临“不可译”的困境。译者必须在保留原文幽默效果与忠实于字面意义之间做出艰难抉择，其策略选择(如归化或异化)将直接决定双关语在译入语中的存亡与再现效果。为更具体地说明上述问题，以下将通过案例进行详细分析。

(第二幕第一场：仆人史比德借拾获手套为契机，出言试探深陷情网、心神不宁的主人凡伦丁。)

例 1：原文：

SPEED: Sir, your glove.

VALENTINE: Not mine, my gloves are on.

SPEED: why, then this may be yours, for this is but one.

译文 1：

史比德：少爷，您的手套。(把手套给凡伦丁)

凡伦丁：这不是我的，我的手套在手上。

史比德：那有什么关系，再戴上一只也不要紧。[5] (朱生豪译)

译文 2：

斯皮德：少爷，你的手套。(递过手套)

凡伦坦：不是我的，我的手套戴着呢。

斯皮德：噫，那么这也许是您的了，因为这正好是一只。[6] (梁实秋译)

在例 1 中，莎士比亚利用“on”(戴着)与“one”(一个)的谐音关系构建了一个谐音双关。史比德通过故意曲解词义，制造了逻辑跳跃的喜剧效果以调侃主人。

朱生豪采用了彻底的归化策略。他舍弃了双关形式，捕捉其“戏谑劝说”的核心功能，创造性译为“再戴上一只也不要紧”，成功地在中文语境中再造了类似的喜剧效果；梁实秋则坚持异化策略，直译为“因为这正好是一只”。此译法虽保留了原文的字面，却因中文缺乏对应语音关联而显得逻辑断裂，幽默感尽失，读者难以领会其妙处。

此案例表明，当双关的基石是纯粹的语音时，异化策略往往束手无策；而归化策略通过功能再创，更好地传递戏剧效果。

(第一幕第一场：史比德替普罗丢斯送情书归来。普罗丢斯急于追问朱莉娅的反应，史比德却机智地

将话题引向酬劳，上演了一场目的交错的语言机锋。)

例 2：原文：

PROTEUS: Nay, in that you are astray; 'twere best **pound** you.

SPEED: Nay, sir, less than a **pound** shall serve me for carrying your letter.

PROTEUS: You mistake; I mean the **pound**, a pinfold.

译文 1：

普洛丢斯：你的思想又在乱跑了，应该把你**圈**起来。

史比德：谢谢你，少爷，给你送信不值得给我**钱**。

普洛丢斯：你听错了，我说**圈**，没说钱——我指的是**羊圈**。(朱生豪译)

译文 2：

普洛蒂阿斯：你是迷途的羊，最好是把你**禁闭**起来。

斯皮德：用不着，先生，我给你送一封信，不需要一**镑金币**。

普洛蒂阿斯：你错了，我的意思是**栏**——**畜栏**。(梁实秋译)

在例 2 中，莎士比亚利用“pound”一词的多义性(动词‘关押’/名词‘英镑’)构建了一个语义双关。针对这段对话，两位译者的策略截然不同。

朱生豪采用了彻底的归化策略。他敏锐地意识到“pound”的双关在中文无法对应，便创造性将其转换为中文里的谐音双关“圈”(圈禁)与“钱”。此译法虽彻底改变了原文双关的机制，却完美复制了原文的喜剧效果，保证了舞台对话的机智与流畅；梁实秋则坚持极端的异化策略。他直译了“pound”的两层含义(“禁闭”与“镑”)，严格保留了原文的词汇选择。然而，此译法导致中文对话逻辑无法自洽，史比德的回应变得突兀难解，读者必须借助注释才能理解其中的关联。

此案例表明，在处理“不可译”现象时，朱译追求的是功能对等，而梁译追求的是形式对等。二者的选择无分高下，却决定了其译本截然不同的气质与读者体验。

2.2. 飞白游戏的翻译

飞白(Malapropism)是指人物因教育水平有限或理解偏差，或者明知错误，故意仿效其错以达到滑稽、增趣目的的文字游戏[7]。

(第三幕第一场：普洛丢斯出卖凡伦丁致其被逐后，又假意与仆人朗斯同来，向凡伦丁告知这一噩耗。)

例 3：原文：

LANCE: Sir, there is a proclamation that you are **vanished**.

PROTEUS: That thou art **banished**—O, that's the news—From hence, from Sylvia, and from me thy friend

译文 1：

朗斯：凡伦丁少爷，外面贴着告示说把你**取消**了。

普洛丢斯：把你**驱逐**了。是的，那就是我要告诉你的消息，你必须离开这里，离开西尔维娅，离开我，你的朋友。(朱生豪译)

译文 2：

朗斯：先生，有一张告示说您是被**铲除**了。

普洛蒂阿斯：你是被**放逐**了，啊，就是这么一个消息，你必须离开此地，离开西尔维娅，离开你的朋友我。(梁实秋译)

朗斯(Lance)一个未受过教育、常常用错词的仆人。在例 3 中，莎士比亚通过朗斯之口，运用“飞白”的修辞手法，其误将“banished”(放逐)说为“vanished”(消失)，利用两词的音近关系制造喜剧效果。

朱译利用“取”与“驱”的声母相近特点，成功地模拟了因音近而误的飞白核心机制，使中文读者能产生与原文观众相似的喜剧体验；梁译则将“铲除”一词在语义的严重性与荒谬性上极佳地对应了“*vanished*”，但其发音与“放逐”相差较远。梁译虽精准地传达了“用词错误”的实质，却部分丢失了“因音近而误”的形式特征，其幽默效果更多来自词汇本身的夸张，而非语音的滑移。

(第二幕第三场：朗斯以离乡独白塑造其悲喜剧小丑形象，借抱怨爱犬与误用圣经典故制造笑料。)

例 4：原文：

LANCE: I have received my proportion like the **Prodigious** Son and am going with Sir Proteus to the Imperial's court.

译文 1：我像《圣经》上的浪子一样，拿到了我的一份财产，现在要跟着普洛丢斯少爷到京城里去。(朱生豪译)

译文 2：我已经分得了我的财产，像浪子一般，要跟普洛蒂阿斯少爷到宫廷去。(梁实秋译)

在例 4 中，朗斯曲解了经典的文学典故，将《圣经》中“*the Prodigal Son*”(浪子)误称为“*the Prodigious Son*”(巨大的儿子)，构成了文化层面的飞白。

在这一案例中，两位译者的策略体现了归化程度上的差异。朱生豪采用了彻底归化的策略，将其译为“《圣经》上的浪子”，不仅修正了错误，更补充了文化背景，确保了意义的绝对清晰，但也因此完全遮蔽了飞白的修辞现象；梁实秋的处理则更为含蓄。他虽同样译为“浪子”，但省略了出处说明。这种看似微小的差异，使得其译文在保证流畅性的同时，为原文的飞白效果留下了一丝阐释空间：对于熟知该典故的读者而言，仆人如此引用会产生一丝“用典不当”的微妙观感，从而间接贴近了原文的喜剧效果。

2.3. 头韵的翻译

头韵(Alliteration)是英语中一种常见的语音修辞手法，指通过重复相邻或相近词语的开头辅音或元音，从而形成鲜明的节奏感和音乐美，增强语言的感染力与记忆度。在笔者看来，头韵由于其刻意操纵语音形式以达成特殊修辞效果这一典型特征，也应被视为一种重要的文字游戏形式。

(第一幕第一场：热恋中的普洛丢斯独白读信，沉浸于狂喜。)

例 5：原文：

PROTEUS: Sweet love, sweet lines, sweet life

译文 1：普洛丢斯：甜蜜的爱情！甜蜜的字句！甜蜜的人生！（朱生豪译）

译文 2：普洛蒂阿斯：甜蜜的爱情！甜蜜的词句！甜蜜的人生！（梁实秋译）

在例 5 中，莎士比亚运用了密集的头韵(/sw/, /l/)。朱译与梁译罕见地采取了高度一致的策略。两者均放弃了再现/sw/音的努力，转而通过重复“甜蜜的”一词并构建工整的排比句式来模拟原文的节奏感和情感强度。

此案例表明，当文字游戏的“音”与“义”无法在译入语中兼顾时，形式上的损失往往不可避免。两位译者的共同选择是“舍音保意”，力求在功能上达到相似的情感效果，体现了译者在局限中所做的有效努力。

(第一幕第一场：史比德以类比推理自证非“羊”，而普洛丢斯则以更胜一筹的反向类比将其驳倒，展现了角色间的智慧机锋)

例 6：原文：

SPEED: The **shepherd** seeks the **sheep**, and not the **sheep** the **shepherd**; but I seek my master, and my master seeks not me. Therefore, I am no sheep.

PROTEUS: The **sheep** for fodder follow the **shepherd**; the **shepherd** for food follows not the **sheep**. Thou for

wages follows thy master; thy master for wages follows not thee. Therefore thou art a sheep.

译文 1:

史比德: 牧羊人寻羊, 不是羊寻牧羊人; 我找我的主人, 不是我主人找我, 所以我不是羊。

普洛丢斯: 羊为了吃草跟随牧羊人, 牧羊人并不为了吃饭跟随羊; 你为了工钱跟随你的主人, 你的主人并不为了工钱跟随你, 所以你是羊。(朱生豪译)

译文 2:

斯皮德: 牧羊人寻羊, 不是羊寻牧羊人; 但是我寻我的主人, 不是我主人寻我: 所以我不是羊。

普洛蒂阿斯: 羊为了吃草而跟随着牧羊人, 牧羊人并不为了吃食而跟随着羊; 你为了工资跟随着你的主人, 你的主人并不为工资而跟随着你, 所以你是一只羊。(梁实秋译)

在例 6 中, 莎士比亚通过密集的头韵和工整的平行结构, 构建了一段充满音乐感和逻辑力量的机智对话。普洛丢斯通过“羊 - 牧羊人 - 草料”与“仆 - 主 - 工钱”的精密类比, 彻底驳倒了史比德。

朱译与梁译再次殊途同归。两者均完全放弃了再现头韵的努力, 转而将全部精力集中于重构原文的平行对照句式(“为了……跟随; 并不为了……跟随”)。通过这种处理, 两位译者都成功地保留了类比推理的逻辑严密性和辩论的机锋, 使中文读者能充分感受到言语交锋的智慧乐趣。

以上案例表明, 在翻译头韵时, 语音形式的牺牲是不可避免的。译者的创造性体现在如何寻找补偿手段(如强化排比、平行结构)来传递原文的核心效果。

3. 结语

本研究通过对比分析朱生豪与梁实秋对《维洛那二绅士》中文字游戏的翻译处理, 揭示出两位译者在应对双关、飞白、头韵等语言现象时所采取策略的显著差异。朱译秉承“归化”理念, 侧重于译入语的可接受性与喜剧效果的再现, 常通过创造性转换实现语义和功能层面的对等; 梁译则坚持“异化”原则, 注重对原文形式的保留与文化身份的传达, 多采用直译加注等方式尽可能还原莎翁的文字匠心。

研究表明, 文字游戏的翻译并非绝对的“可译”或“不可译”, 而在很大程度上取决于译者的策略选择与目标取向。本研究也为文学翻译中形式与内容、源语文化与译入语语境之间的平衡提供了有益的案例参考。未来研究可进一步拓展至更多译者版本或不同剧作中的文字游戏处理, 以深化对莎士比亚喜剧翻译美学的理解。

参考文献

- [1] Shakespeare, W. (1623) *The Two Gentlemen of Verona*. Washington Square Press.
<https://doi.org/10.1093/oseo/instance.00005478>
- [2] 张英进, 秦立彦. 改编和翻译中的双重转向与跨学科实践: 从莎士比亚戏剧到早期中国电影[J]. 文艺研究, 2008(6): 30-42.
- [3] 王静. 以《围城》德译本为例浅析文字游戏的翻译[J]. 中国翻译, 2012, 33(6): 99-101.
- [4] 徐秀娟. 论“文字游戏”的翻译——以西西小说《飞毡》及余丹译 *Flying Carpet* 为例[J]. 当代外语研究, 2013(2): 50-56, 68, 78.
- [5] 梁实秋. 莎士比亚全集 2 [M]. 北京: 中国广播电视出版社, 2001.
- [6] 朱生豪. 莎士比亚经典作品集[M]. 北京: 知识出版社, 2016.
- [7] 姚琴. 《红楼梦》文字游戏的翻译与译者风格——对比 Hawkes 译本和杨宪益译本所得启示[J]. 外语与外语教学, 2009(12): 50-52, 56.