

## תקציר

עבודה זו בדקה כיצד מתמודדים מתרגמי ספרות עם קשיים הכרוכים בתרגום של אמצעים פואטיים מסוגים שונים. לצורך כך נלקטו כל האמצעים הפואטיים מעמודים נבחרים של הרומן *לוליטה* מאת ולדימיר נבוקוב ומשלושה תרגומים של היצירה: התרגום לעברית של יוסף ורהפטיג (1959), התרגום לעברית של דבורה שטיינהרט (1986) והתרגום העצמי לרוסית של ולדימיר נבוקוב (1967). במסגרת העבודה נבדקו התרגומים של אלוזיות, מטאפורות ודימויים, משחקי מצלול ואותיות, תרגום שמות, תרגום תחדישים, העברת לשון הדיבור, שימוש בשפות זרות ועוד.

חשוב לציין ששני התרגומים לעברית נעשו בנסיבות שונות. תרגומו של ורהפטיג יצא בהפקה זולה של ספרי-כיס, בעוד שתרגומו של שטיינהרט ראה אור באחת ההוצאות היוקרתיות ביותר, "הספריה החדשה". בנוסף, בשנת 1959 טרם זכה הרומן למעמדו המכובד ונחשב היה לספר שערורייתי וזול. לעומת זאת, בשנת 1986 יכלה שטיינהרט להיעזר בחומרי-עזר רבים המסייעים לפתור את חידותיו של נבוקוב.

ההשוואה בין התרגומים אפשרה להצביע על נקודות דמיון מסוימות לצד הבדלים רבים ביניהם. כך, למשל, נמצא שהתרגום העצמי של נבוקוב חופשי ויצירתי יותר מהתרגומים האחרים. נבוקוב הרבה להמיר משחקי מילים באנגלית במשחקי מילים אחרים ברוסית ולהמיר פריטים מתרבות המקור בפריטים המוכרים לקוראי שפת היעד. תרגומו של שטיינהרט אף הוא מצביע על מודעות המתרגמת לחשיבות משחקי המילים ברומן. גם כאן ניתן לראות מקרים של החלפת פריטים תלויי-התרבות בפריטים המוכרים לקוראי שפת היעד. לגבי ורהפטיג, נראה, לכאורה, כי לרוב הוא אינו מודע לבעיות שמציבים בפניו המשחקים הלשוניים, כי פתרונות רבים שלו נראים כאילו נוצרו "מעצמם", באקראי. יחד עם זאת, לפחות במקרה של משחקים לשוניים בולטים, נמצא כי ורהפטיג חיפש להם פתרונות ולא התעלם מן הקשיים שהם מציבים. כך, במספר מקרים הוא שמר על חריזה, מצלול, מטאפורות, משחקי מילים המבוססים על דמיון בין מילים ועוד.

ניתן לראות כי במקרים רבים של תרגום אלוזיות השתדלו המתרגמים לסייע לקורא בשפת היעד באמצעות הנהרות, הערות שוליים, ניקוד (בשפה העברית) והמרה מלאה או חלקית של אלוזיות באלוזיות אחרות, המוכרות לקוראים. בנוגע לתרגום מטאפורות, כמעט כולן תורגמו באמצעות מטאפורות זהות או מקבילות, מטאפורות אחרות או הסבר. כאשר במקור הופיעה חריזה, המתרגמים בחרו בדרך-כלל לוותר עליה לטובת המשמעות, אך לעתים שינו את התוכן כדי לשמור על החריזה. כאשר הופיעו בטקסט מילים בשפות זרות, המתרגמים תרגמו אותן לשפת היעד או השאירו אותן בשפה הזרה בתוספת תרגום בהערות שוליים או ללא תוספת כזאת. כאשר המשחק היה מבוסס על דמיון בין מילים, פעמים רבות אתרו המתרגמים את המילה החשובה יותר, שעליה מתבסס המשחק ומצאו מילה אחרת, הדומה לה, שבאמצעותה ניתן היה ליצור בתרגום משחק מילים חדש.

פרק נפרד הוקדש לאסטרטגיית הפיזוי שבה נקטו המתרגמים כדי לפצות על אובדן של אמצעים פואטיים. נמצא, כי כל המתרגמים השתמשו באסטרטגיה זו, ובמיוחד באליטראציה, שהיא

אמצעי פואטי שנפוץ מאוד במקור. בולט במיוחד השימוש בפיצוי בתרגומה של שטיינהרט, שהוסיפה בתרגומה אמצעים פואטיים רבים במקומות שבהם לא היו אמצעים פואטיים במקור.

בנוסף התייחסה העבודה לסוגיית התרגום מחדש ולסוגיית התרגום העצמי. לגבי תרגום מחדש, מקובל לטעון כי המניע לעשייתו קשור בשאיפה לסגל את התרגום לדרישות העדכניות של שפת-היעד ולנורמות התרגומיות המשתנות וכי המתרגם יכול להיעזר בתרגום הקיים ולאמץ פתרונות מוצלחים מתוכו. בנוגע לתרגום העצמי, חשוב לציין שהעובדה שתרגום זה נעשה על ידי כותב היצירה הופכת אותו לכלי חשוב עבור מתרגמים אחרים, הבאים לתרגם את היצירה: הוא מסייע להם להבין טוב יותר את המקור ומציע שיטות שיכולות להיות מתאימות לתרגום מקומות בעייתיים בטקסט.