

תרגום סדרות הקומיקס "טינטין" ו"אסטריקס" מצרפתית לעברית

עבודת סמינר בקורס "תולדות התרגום הספרותי לעברית"

החוג לתרגום וחקר התרגום

אוניברסיטת בר אילן

מרצה: דר. רחל ויסברוד

מגישה: שירה דביר

תוכן עניינים:

3.....	הקדמה
7.....	סימנים לשוניים וטיפוגרפיים במקור ובתרגום
17.....	תרגום מילות קריאה
23.....	תרגום הומור מילולי
34.....	תרגום שמות הדמויות (בסדרה "אסטריקס")
36.....	סיכום
37.....	ביבליוגרפיה
67-38.....	נספח תמונות

## הקדמה

בעבודה זו אחקור סוגיות שונות בתרגום סדרות הקומיקס "אסטריקס" ו"טינטין" מצרפתית לעברית. מתוך השוואה בין המקור לתרגום, אבחן כיצד התמודדו המתרגמים עם המאפיינים הייחודיים של ז'אנר הקומיקס. ההנחה היא שמאפיינים אלו מעמידים פעמים רבות את המתרגם בפני אתגר: גם אם המתרגם רוצה לשחזר את המקור ולהימנע מלפגום ביצירה, הוא נדרש לא אחת לחרוג מהמקור בשל אילוצים הנובעים מהבדלי השפות. יש לזכור, בנוסף לכך, כי קומיקס הוא תוצר תרבותי מובהק המשקף את ערכיה של תרבות מסוימת. אם המתרגם רוצה להציג לקהל היעד טקסט שבו יש התחשבות בערכיה של תרבות היעד, אלמנטים מסוימים הקשורים בתרבות המקומית עשויים להשתנות בקומיקס המתורגם.

נקודה חשובה בדיון על קומיקס היא השילוב בין הטקסט לתמונה. בספרי קומיקס מתקיימים לרוב יחסי גומלין בין שני אלמנטים אלו. לפעמים הטקסט והתמונה מספקים לקורא מידע חופף, כך שהטקסט מתאר את מה שמוצג בתמונה, ולפעמים הטקסט והתמונה משלימים זה את זה באמצעות מידע נוסף שמספק אחד מאלמנטים אלו. מצד אחד, כתוצאה מהשילוב בין הטקסט לתמונה, משימתו של המתרגם הופכת למורכבת יותר, וזאת מכיוון שהמתרגם, אם הוא מעוניין באדקוויטיות, צריך לדאוג לכך שאותו אפקט יישמר. מצד שני, השילוב בין טקסט לתמונה עשוי להקל על המתרגם מכיוון שדברים היכולים להשתמע מהתמונה לא צריכים להיאמר בטקסט עצמו.

\*\*\*

**הרקע הסיפורי ב"אסטריקס" וב"טינטין":** סדרת "אסטריקס", שנכתבה על ידי Goscinny ו-Uderzo, מתבססת על ההיסטוריה של האימפריה הרומית ושל העם הגאלי. הסדרה מתארת עלילות משעשעות המתרחשות בכפר דמיוני באזור גאליה הקדומה. במרכז הסיפור עומדות שתי דמויות: אסטריקס ואובליקס. תושבי הכפר שואבים כוח עליון משיקוי הקסם שמכין אשפיקס (בצרפתית: Panoramix) וכך הם מצליחים להביס תמיד את האויב הרומי המנסה לשווא לכבוש אותם. בהתאם לרקע ההיסטורי הקדום שבו מתרחשת עלילת אסטריקס, מופיעים בסיפור מונחים גאליים ורומיים.

סדרת "טינטין", שנכתבה על ידי הסופר הבלגי Hergé, מספרת על הרפתקאותיו של עיתונאי חוקר צעיר הנשלח למשימות שונות ברחבי העולם, ואפילו טס לירח באחת הפעמים. אל טינטין מתלווים גיבורי משנה קבועים. בסדרות "טינטין" ו"אסטריקס", כמו בספרי קומיקס אחרים, האפקט הקומי ממלא חלק מרכזי בסיפור. על כן, סביר שגם בתרגומים ינסו לשמור על ההומור של המקור. בשתי הסדרות האלו הקורא נתקל בסיטואציות משעשעות, בבדיחות, בדמויות קומיות, בסאטירות ובמשחקי מילים. נוסף על כך, בשתי סדרות הקומיקס בולט השימוש בהומור מסוג "סלפסטיק" המתבטא בסצנות קומיות שבהן הדמויות מתקוטטות או נחבטות. הפגיעות הגופניות שסופגות דמויות אלו מומחשות היטב באמצעות אונומטופאות.

\*\*\*

**כיצד ניתן להגדיר קומיקס?** קומיקס הוא, למעשה, צורה סיפורית שבה רצף האירועים משתנה מתמונה לתמונה, כך שמכלול התמונות יוצר את העלילה. השילוב של כתיבה (טקסט), ציור (איקוניזם) ורעש (אונומטופאה ויזואלית

וקולית) יוצר את השפה הייחודית של הקומיקס ואת האשליה של מציאות. בקומיקס מועברים סימנים לשוניים, טיפוגרפיים וצוירים, כמו גם צירופים של סימנים ומרכיבים ייחודיים כגון בלוני דיבור. כל אלו ממלאים פונקציות מסוימות, וצורתם ושימושם תלויים במוסכמותיה של תרבות מסוימת.

לפי Kaindl (1999:273), **סימנים לשוניים** כוללים את הכותרת, את הדיאלוג, את הסיפור, את הכיתוב

בתמונות ואת האנומטופאה.

**הכותרות** משמשות כאמצעי זיהוי בסדרות קומיקס וכוללות בדרך כלל את שם הדמות הראשית. נוסף על כך, כותרת המשנה מספקת מידע על הסיפור הספציפי.

**הדיאלוגים** נמצאים בתוך בלוני הדיבור. בדומה לז'אנר הדרמה, לדיאלוג בקומיקס יש תפקיד מכריע בקידום העלילה והוא משקף את סגנון הדיבור של הדמויות, תוך קשר הדוק לקונטקסט החברתי-תרבותי של הסיפור.

**הסיפור (narration)** ממלא תפקיד אָפּ-י. תיאור הספור ממוקם בדרך כלל בתוך מלבן בראש או בתחתית הרבוע, ונועד לסמן שינויים בזמן או במקום, כמו גם להסביר מצבי רוח וסיטואציות.

**כיתובים** הם סימנים לשוניים הנמצאים על חפצים המופיעים בתמונות: למשל, תוויות, שמות בתים וכו'. תפקידם הוא לספק אזכורי זמן ומקום.

**אנומטופאה** היא מילה המחקה צלילים שונים. ניתן להבחין בשלושה סוגי אנומטופאה: מילות קריאה, הטיות של שמות עצם או פעלים, ומילים מומצאות המכילות עיצורים ותנועות ששילובם יוצר אפקט קולי מסוים.

כאמור, נוסף לסימנים לשוניים, הקומיקס מכיל **סימנים טיפוגרפיים**. טיפוגרפיה היא טכניקה שבה האותיות מעוצבות בצורה מסוימת כדי להעביר מסר מסוים. כך למעשה נוצר שילוב מושלם בין השפה, המובעת במילה הכתובה, לבין האלמנט הצוירי. תפקידם של הסימנים הטיפוגרפיים בקומיקס הוא לתת ייצוג ויזואלי לכמה היבטים הקשורים לסיטואציה (Kaindl 1999:274). כך למשל, האות יכולה לציין לאום. בסדרת אסטריקס, לדוגמא, אותיות גרמניות עתיקות משמשות כדי לסמל את הגותים וכתב ההירוגליפים מסמל את המצרים. אותיות גדולות או מודגשות מסמלות רגש חזק, צעקות או רעש, ואילו אותיות בגודל קטן מסמלות קולות לחישה. בנוסף, נטיית הקווים באותיות יכולה לציין תנועה, כיוון ומהירות.

לבסוף, הקומיקס מכיל כמובן את ה**סימנים הצוירים**. הצוירים מספקים אינפורמציה בדרכים רבות: צבע,

צורה, רקע וכו'. כמו כן, התמונה מכילה שני מרכיבים עיקריים: סימני מרחב, המבטאים את הרקע שבו מתרחש הסיפור, וסימני פעולה שתפקידם לקדם את העלילה ולבטא את פעולותיהן של הדמויות בלי קשר לרקע המוצג (Kaindl 1999:274).

\*\*\*

בפרק הראשון של העבודה אבדוק כיצד הושמטו, נשמרו, הוחלפו או נוספו אלמנטים טיפוגרפיים או לשוניים בתרגום לעברית של "אסטריקס" ושל "טינטין". בין היתר אבחן את הנקודות הבאות: התמודדות המתרגמים עם טיפוגרפיה מיוחדת של אותיות, השמטות או הוספות של טקסט המופיע בתוך בלוני הדיבור ותרגום מאפיינים תרבותיים מסוימים ב"אסטריקס".

בפרק השני אבדוק כיצד תורגם לעברית ההומור המילולי בקומיקס. בשתי סדרות הקומיקס יש שימוש נרחב

בהומור מילולי מסוגים שונים הנועד לשעשע ולבדר את הקורא. בעיקר בולט בסדרות אלו שימוש במשחקי מילים המכילים כפלי משמעות. במקרה זה, המתרגם החותר לאדקוויטיות צריך להכיר היטב את משמעות הביטוי ואת תנאי

שימושו ועליו להימנע מתרגום ישיר של משחק המילים. כמובן, כדי שישמר האפקט הקומי, המתרגם חייב למצוא משחק מילים אחר בשפת היעד שישקף את המקור ושיתאים לתמונה המוצגת בקונטקסט. ואולם, בשל אילוצים הנובעים משפת היעד, ראוי לבחון אם בכל מקרה המתרגמים יצרו הומור מילולי בתרגומיהם, ואם תמיד נשמר ההומור של המקור. לשם כך, אנתח דוגמאות מהמקור ומהתרגום של "אסטריקס" ו"טינטין", ואיעזר בין היתר ברקע התיאורטי של Delabstita המציג גישות שונות בתרגום משחקי מילים.

בפרק השלישי אבחן כיצד תרגמו מתרגמי "טינטין" ו"אסטריקס" סוגים שונים של מילות קריאה מצרפתית לעברית. בפרק זה אחקור, בין היתר, כיצד תורגמו האונומטופיאיות בקומיקס. על אף שהאונומטופיאיות הן ביטוי לשוני המחקה רעש טבעי, הן משתנות פעמים רבות משפה לשפה. עם זאת, מתרגם הקומיקס צריך להכיר לא רק סוגים של אונומטופיאיות בשפת היעד ובשפת המקור, אלא גם אונומטופיאיות הנובעות מהקודים האוניברסאליים של שפת הקומיקס. בהקשר הזה, אבחן באילו מקרים נשמרו האונומטופיאיות בתרגום ובאילו מקרים הן הוחלפו. המאמר "L'interjection dans le BD: réflexions sur sa traduction" שנכתב על ידי Ascension Sierra Soriano ישמש כרקע תיאורטי בפרק זה.

בפרק הרביעי, אחקור כיצד התמודד המתרגם של "אסטריקס" עם השמות של הדמויות המופיעות בסדרה. לצורך כך אתבסס על המאמר "Meaningful Literary Names" של Luca Manini. יש לציין כי מלבד שמות הדמויות הראשיות שנשארו בתרגום כפי שהם במקור, עוברת שמות רבים בסדרה זו. בהתחשב בעובדה שקהל היעד הצורך סדרות קומיקס מורכב ברובו מילדים, ניתן להבין מדוע המתרגמים בחרו במגמה זו, הקיימת בספרי ילדים רבים המתורגמים לעברית. ואולם, שמות הדמויות ב"אסטריקס", לא נבחרו באופן שרירותי על ידי מחבר הקומיקס ועל כן הם מציבים אתגר בפני המתרגם. למעשה, ב"אסטריקס", שמות הדמויות מורכבים ממשחקי מילים משעשעים בצרפתית המרמזים על טבעה של הדמות. גם כאן, לפיכך, רצוי שהמתרגם יכיר את הביטוי בצרפתית וימצא מקבילה בעברית כדי לשמור על האופי המקורי ההומוריסטי של השמות.

לסיכום, לאחר ניתוח סוגיות אלו, תגובש מסקנה סופית לגבי תרגומי סדרות הקומיקס אסטריקס וטינטין לעברית.

\*\*\*

העבודה מבוססת על ספרי "אסטריקס" הבאים:

אסטריקס וקליאופטרה (Astérix et Cléopâtre)

אסטריקס באולימפיאדה (Astérix aux jeux olympiques)

אסטריקס הגאלי (Astérix le Gaulois)

אסטריקס באחוזת האלים (Astérix et le domaine des dieux)

אסטריקס והסכסכן מרומא (Astérix et la zizanie)

אסטריקס בבריטניה (Astérix chez les Bretons)

הספרים, שנכתבו על ידי René Goscinny וצוירו על ידי Albert Uderzo, יצאו לאור בהוצאת Hachette במהדורה

חדשה בשנת 1999.

הספרים תורגמו לעברית על ידי אביטל ענבר ואורה כהן- כץ בין השנים 1985-1994 בהוצאה לאור "דליה פלד מוציאים לאור בע"מ" בשיתוף עם הוצאת הספרים "מודן".

כמו כן, העבודה מבוססת על ספר אחד מסדרת "טינטין".

במקור הבלגי:

TINTIN, Objectif Lune - Hergé - Edition Casterman - 1966

בתרגום לעברית, הספר נקרא **"טינטין- הטיסה לירח"**. הספר תורגם לעברית על ידי אריה חשביה בשנת 1987 בהוצאת ספרים מ. מזרחי.

## סימנים לשוניים וטיפוגרפיים במקור ובתרגום

### אסטרטגיות תרגום לפי Kaindl

הסדרות "טינטין" ו"אסטריקס" מורכבות מסימנים טיפוגרפיים, לשוניים וציוריים. שילובם של סימנים אלו יוצר את הז'אנר הייחודי של הקומיקס. הסימנים יכולים להישמר או להשתנות במהלך התרגום בהתאם לשיקולו של המתרגם. לפי Kaindl (1999:275), החלטותיו של מתרגם הקומיקס מביאות אותו בסופו של דבר לנקיטת אסטרטגיות שונות המחולקות לשש קטגוריות. קטגוריות אלו הועלו, למעשה, על ידי Delabastita המסווג אסטרטגיות בתרגומי סרטים. Kaindl טוען שניתן ליישם את הגישה הזו גם בחקר תרגומי קומיקס, משום שמדובר ברעיונות רטוריים המתאימים גם למאפיינים ציוריים. Kaindl (1999:275-284) מפרט לגבי כל קטגוריה ומקשר כל אחת מהן לתהליך התרגום:

1. **Repetitio** – שמירה על אלמנטים טיפוגרפיים, ציוריים או לשוניים בצורתם המקורית.
  2. **Delectio** – השמטת טקסט או תמונות. למשל, השמטת טקסט המופיע בתוך בלוני דיבור, כך שבלון הדיבור בתרגום מופיע כשהוא ריק.
  3. **Detractio** – השמטות של חלקים לשוניים, ציוריים או טיפוגרפיים בתרגום מסיבות מסוימות. למשל, השמטות של חפצים כמו נשק, סכינים או חפצים המקושרים לאלימות. **השמטות מעין אלו נובעות פעמים רבות מטעמי צנזורה.**
  4. **Adiectio** – הוספת אלמנטים לשוניים, טיפוגרפיים או ציוריים שלא היו במקור. מילים בודדות וחלקי טקסט נוספים מתוך שיקולו של המתרגם ולעתים כדי שהטקסט יהיה בהיר יותר לקורא.
  5. **Transmutatio** – שינוי בסדר של הציורים או של השפה כפי שמופיעים במקור. כך למשל, בתרגום ספרי קומיקס מצרפתית לעברית יש צורך לשנות את סדר התמונות כך שאפשר יהיה לקרוא מימין לשמאל.
  6. **Substitutio** – תהליך בתרגום שבו המתרגם מוצא למרכיבים ציוריים, טיפוגרפיים או לשוניים חלופה מקבילה, פחות או יותר, בתרגום.
- על סמך אסטרטגיות אלו, אבחן בפרק זה כיצד התמודדו המתרגמים לעברית של "טינטין" ו"אסטריקס" עם הטקסט המופיע בתוך בלוני הדיבור ובכיתובים: הן מבחינת התוכן (סימנים לשוניים) והן מבחינת העיצוב (סימנים טיפוגרפיים). בין היתר, אבדוק אילו אסטרטגיות ננקטו בתרגום מאפיינים ייחודיים של סדרת "אסטריקס": ביטויים בלטינית ושירי עם צרפתיים.

### I. סימנים טיפוגרפיים- מקור לעומת תרגום

הטיפוגרפיה היא טכניקה בקומיקס שבה אותיות מעוצבות כדי להביע מסר מסוים. לפעמים, הטיפוגרפיה הייחודית בקומיקס באה לידי ביטוי בגודל האותיות בטקסט. בסדרה "אסטריקס", למשל, הדמויות מרבות לדבר בקול צעקה המתבטא באותיות גדולות ומודגשות, ומתוך השוואה בין המקור לתרגום ניתן להבחין כי במקרה זה המתרגמת השתמשה באסטרטגיית Repetitio. כלומר, המתרגמת שמרה על המאפיין הטיפוגרפי הזה בתרגום. לדוגמה, כאשר מפקד הלגיון הרומאי צועק לחייליו: "**A L'attaque!**", ובתרגום לעברית: "**הסתער!**" (דוגמא א1).

בסדרת קומיקס זו מופיעות גם אותיות קטנות המסמלות קולות לחישה. ואולם, בעוד בטקסט המקור הצרפתי מופיעות אותיות קטנות כדי להביע שיחה המתנהלת בלחישות, בתרגום לעברית מופיעות בטקסט זה אותיות בגודל רגיל (דוגמא א2). יש להניח שבמקרה זה ויתרה המתרגמת על אלמנט טיפוגרפי זה, משום שהיא סברה שאותיות קטנות יקשו על הקורא להבין את הכתוב.

בספר "אסטריקס וקליאופטרה" יש דוגמא מעניינת להחלפת סימן לשוני בסימן טיפוגרפי (דוגמא א3). מדובר בקונטקסט שבו אשפיקס פוגש את האדריכל המצרי סרגליס. התמונה מציגה את שתי הדמויות לוחצות ידיים. במקור הצרפתי, סרגליס אומר לאשפיקס: "*Je suis mon cher ami, très heureux de te voir*". כלומר, בתרגום חופשי: "חברי היקר, אני שמח מאוד לראות אותך". אשפיקס מצידו מציג את סרגליס לחבריו הגאליים באמרו: "*c'est un alexandrin*" כלומר: "זהו תושב אלכסנדריה".

בתרגום לעברית שוננו לחלוטין הדברים הנאמרים מפי אשפיקס וסרגליס. בתוך בלון הדיבור של סרגליס, הוחלפו הסימנים הלשוניים בסימנים טיפוגרפיים: במקום מלל רגיל שהיה אמור להיאמר מפי סרגליס, מופיעים בכלוך הדיבור שלו תווים בצורת תמונות המייצגים למעשה את הכתב המצרי העתיק – כתב החרטומים. Kaindl מכנה את אסטרגיית תרגום זו כצורה מיוחדת של קטגוריית Adiectio, הבאה לידי ביטוי בהחלפת אלמנטים לשוניים באלמנטים ציוריים או טיפוגרפיים ולהפך (Kaindl 1999:279).

מלבד השינוי הטיפוגרפי של הדברים הנאמרים מפי סרגליס, בתרגום לעברית שונה גם תוכן הדברים בתוך בלון הדיבור של אשפיקס. כאן אשפיקס אומר לחבריו הגאליים: "הוא מדבר בכתב חרטומים!". כלומר, בדבריו יש תגובה לשפת הדיבור של סרגליס המומחשת בקומיקס כטיפוגרפיה של כתב חרטומים. כך הממד החזותי של תווים בצורת תמונות זוכה להתייחסות בטקסט עצמו וכך נוצר קשר הדוק בין הסימן הטיפוגרפי לסימן הלשוני.

מובן שבמקרה זה השינוי בטקסט המופיע בתוך בלון הדיבור לא נעשה מתוך אילוץ שפה, אלא מתוך שיקול אישי של המתרגמת. מדוע, אם כן, ראתה המתרגמת לנכון לחרוג מהמקור בקונטקסט זה? יש להניח שהמתרגמת לעברית רצתה לנצל את רצועת הקומיקס הזו כדי לציין בפני הקורא הישראלי כי תווים ציוריים אלו נקראים "כתב חרטומים". שכן, אין זו הפעם היחידה שהקורא נתקל בכתב חרטומים לאורך סיפור זה. במקור הצרפתי, כמו גם בתרגום לעברית, מופיע כמה פעמים כתב חרטומים בתוך בלון הדיבור של הדמויות המצריות, וזאת מתוך מטרה לשוות גוון אותנטי לסיפור המתרחש בחלקו במצרים העתיקה, וכמובן, בכדי לתת ייצוג לתרבותן ולשפתן של הדמויות המצריות הנוטלות חלק מרכזי בעלילה. כך, באמצעות דבריו של אשפיקס - "הוא מדבר בכתב חרטומים", ביצעה המתרגמת הנהרה "סמויה" בטקסט. במקור הצרפתי, לעומת זאת, לא מצוין בשום מקום כיצד נקרא כתב עתיק זה. המתרגמת שינתה את תוכן הדברים הנאמרים במקור - דבריהם של סרגליס ושל אשפיקס - מתוך הנחה שניתן לוותר עליהם מבלי שהקורא הישראלי יחמיץ דבר. ראשית, אין זה כה נחוץ לתרגם לעברית את דבריו של סרגליס כפי שמופיעים במקור. הרי ממילא, לפי התמונה המוצגת ברצועה זו, ניתן לראות שסרגליס לוחץ בחום את ידו של אשפיקס כשעל פניו נסוכה הבעה של כבוד והערכה, ומכאן הקורא יכול להניח שהוא שמח לראותו. גם דבריו של אשפיקס, המופנים לחבריו הגאליים - *c'est un alexandrin* - אינם בגדר אינפורמציה הכרחית, וזאת מפני שברצועות הקומיקס האחרות נאמר לנו כבר שסרגליס הוא אדריכל מאלכסנדריה.

דוגמא אחרת לתרגום מסוג Adiectio מופיעה בספר "אסטריקס באחוזת האלים" (דוגמא א4). מדובר בסיטואציה שבה מופיעות דמויות של גותים המשמשים כעבדים של הרומאים. בתמונה שבה הם מוצגים, שרים הגותים במקור



הצרפתי: "*Ô douce nuit! Tout s'endort, pas de bruiiiiiit!*". ניתן להבין שהגותים שרים זאת, לפי תו הנגינה המצוין בתוך בלון הדיבור. ואולם, מה שבולט כאן לעין זו הטיפוגרפיה המיוחדת שבה כתובות מילים אלו- טיפוגרפיה של אותיות המעוצבת בכתב גותי עתיק. במקרה זה, הטיפוגרפיה משמשת שוב כסימן היכר תרבותי. כשם שכתב החרטומים מייחד את דמויות המצרים, כך הכתב הגותי נועד לאפיין את דמויות הגותים. בתרגום לעברית, יש קושי ליצור מהכתב העברי כתב שידמה בצורה כלשהי לכתב הגותי, משום שסוג הכתב הזה נכתב, מן הסתם, אך ורק באותיות לטיניות. לפיכך, בתרגום לעברית, אבד האלמנט הטיפוגרפי של הכתב הגותי. במקום זאת, מופיע כתב רגיל, והגותים שרים כך: "אך אִיִסָה לילה יפה! הכול ישנים ונרדמים! הס...שקט מסכיב." נראה שכדי "לפצות" על אבדן הטיפוגרפיה ובכדי להעניק בכל זאת אפיון תרבותי מסוים לדמויותיהם של הגותים, השתמשה המתרגמת באלמנט לשוני המדגיש את מבטאם המיוחד של הגותים. שיבוש המילה "איזה" ל-"אִיִסָה" יכול להעיד על מבטא גרמני, ומכיוון שמבחינה היסטורית השבטים הגותים היו בעצם שבטים גרמנים אשר פלשו לתחומי האימפריה הרומית, מבטא זה שיצרה המתרגמת מתאים לרקע האתני של דמויות אלו. כאמור, דוגמא זו מראה סוג מסוים של תרגום המשתיך לקטגוריית *Adiectio*. אך בניגוד לדוגמא של כתב החרטומים, שבה שונה אלמנט לשוני לאלמנט טיפוגרפי, כאן המקרה הוא הפוך: האלמנט הטיפוגרפי שונה לאלמנט לשוני.

לעומת הכתב הגותי שאבד בתרגום, בספר "אסטריקס באולימפיאדה", הצליחה המתרגמת לשמור על האלמנט הטיפוגרפי. בספר זה, שהרקע לעלילתו הוא המשחקים האולימפיים ביוון העתיקה, מוצגות דמויות יווניות. כאשר הן מדברות, מופיע בתוך בלוני הדיבור שלהן כתב המעוצב בצורה המזכירה את צורת הכתב היווני המורכב מאותיות בעלות קווים חדים. טיפוגרפיה זו מופיעה הן במקור הצרפתי- באמצעות עיצוב האותיות הלטיניות, והן בתרגום לעברית- באמצעות עיצוב האותיות בעברית (**דוגמא 5**). כך, באמצעות השמירה על האלמנט הטיפוגרפי, נשמרת נאמנות למקור, כמו גם הרגשת האותנטיות הנחוצה כדי לחוש מקרוב את תרבותן של הדמויות בעלילה. מכיוון שהאלמנט הטיפוגרפי בתרגום נשאר כפי שהוא בצורתו המקורית, במקרה זה נעשה שימוש בקטגוריית תרגום מסוג *Repetitio*.

## II. סימנים לשוניים – מקור לעומת תרגום

הסימנים הלשוניים בסדרות הקומיקס מתבטאים, בין היתר, בדיאלוגים המופיעים בתוך בלוני הדיבור ובכיתובים המופיעים בתמונות. מתוך הדיאלוגים, ניתן ללמוד על שפתן ועל סגנון דיבורן הייחודי של הדמויות. כך למשל, אחד משודדי הים המוצגים בסדרת "אסטריקס" מדבר בשפה עילגת ומשובשת במיוחד. דוגמא המופיעה בספר "אסטריקס והסכסכן מרומא": במקום לומר - "*galère romaine à tribord*" (שפירושו: "ספינת משוטים רומאית מימין") שודד הים אומר: "*galè'e 'omaine a t'ibo'd*" (עמ' 10), ובסיטואציה שבה הוא עשה חור בספינה, במקום לומר "*j'ai ouvert une grosse voie d'eau*" (שפירושו: "פתחתי פתח מים גדול") הוא אומר: "*j'ai ouvert un g'osse voie d'eau*" (עמ' 11). אם כן, שפתו העילגת באה לידי ביטוי במילים משובשות שמושמת בהן האות ר'. בתרגום לעברית, שמרה המתרגמת על השפה העילגת של שודדי הים. המשפט "*galè'e 'omaine à t'ibo'd*" תורגם ל-"ספינת משוטים עומאית מימין" והמשפט "*j'ai ouvert un g'osse voie d'eau*" תורגם ל-"עשיתי חו'ע נו'עא גדול!" (במקום "עשיתי חור נורא גדול"). כפי שניתן להבחין, במקום להשמיט לגמרי את האות ר' במילותיהם של שודדי הים,

כפי שעשה כותב הקומיקס במקור הצרפתי, החליפה המתרגמת לעברית את האות ר' באות ע'. המתרגמת כנראה בחרה להחליף את האות ר' ולא להשמיטה מתוך הנחה שכך לקורא בעברית יהיה יותר קל להבין את המשפט. כך בתרגום לעברית, בדומה למקור, מופיעים משפטים משובשים בתוך בלוני הדיבור של שודד הים, אך בצורה המותאמת יותר לשפה העברית. מקרה זה מייצג קטגוריית תרגום מסוג Substitutio, משום שהסימן הלשוני הוחלף במקבילה מתאימה יותר בשפת היעד: החלפת האות ר' במקום השמטתה.

מלבד דיבורו העילג של שודד הים המופיע בסדרת "אסטריקס", מעניין לבחון כיצד התמודדה המתרגמת לעברית עם שפתן המיוחדת של הדמויות הבריטיות בספר "אסטריקס בבריטניה". בספר זה מוצגים הבריטים בצורה פרודית וסטריאוטיפית, ובהתאם לכך, אטארקס, דודנו הבריטי של אסטריקס, מדבר בשפה משעשעת – צרפתית המבוססת על כללי השפה האנגלית. כדי לשחזר את ההומור של המקור, בתרגום לעברית נשמר אותו הרעיון של "שפה מאונגלזת". כך למשל, במקור הצרפתי, אטארקס אומר "magique potion" במקום "potion magique", מתוך החלת אחד מכללי השפה האנגלית, שלפיו שם התואר בא לפני שם העצם (בניגוד לשפה הצרפתית שבה שם התואר בא בדרך כלל אחרי שם העצם). בתרגום לעברית, שמרה המתרגמת על מבנה זה: "magique potion" מתורגם ל-"פלא שיקוי" (דוגמא א6).

דוגמא נוספת מהספר "אסטריקס בבריטניה": באחת מרצועות הקומיקס, אחת מן הדמויות הבריטיות אומרת על אובליקס: "*Pauvre garçon, Il est devenu absolument noix !*". הדמות הבריטית אומרת כאן על אובליקס שהוא השתגע, אך למעשה הביטוי שהיא משתמשת בו- "*devenir noix*" - הוא תרגום מילולי של הביטוי באנגלית « to go nuts ». ביטוי שגוי זה יוצר כמובן אפקט הומוריסטי. בתרגום לעברית, שמרה המתרגמת על אותו רעיון: "*ברנש מסכן... הוא נהיה לגמרי אגוז!*" (דוגמא א7).

בשתי הדוגמאות האחרונות באה לידי ביטוי אסטרטגיית Repetitio, וזאת מכיוון שהמתרגמת שמרה על האלמנטים הלשוניים המופיעים במקור (החלפה בסדר של שם עצם ושם תואר, ותרגום מילולי משובש מאנגלית). בסיטואציה אחרת, אטארקס אומר: "*Je te demande votre pardon*". משפט "מאונגלז" זה נשמע מגוחך בצרפתית, והוא למעשה תרגום מילולי של הביטוי באנגלית "I beg your pardon". לעומת זאת, בשפה העברית, כמו בשפה האנגלית, המשפט "אני מבקש את סליחתך" הוא משפט תקין, ולכן בסיטואציה זו ויתרה המתרגמת על הנאמנות למקור, והיא השתמשה בביטוי אחר: "מה, רוב סליחות? מה!" (דוגמא א8). הביטוי "רוב סליחות" יוצר אפקט הומוריסטי, משום שהוא אינו מקובל בשפה העברית המדוברת והוא נשמע נימוסי בצורה מוגזמת. אפשר לומר, אם כן, כי בסיטואציה זו השתמשה המתרגמת באסטרטגיית Substitutio, וזאת מכיוון שבמקרה זה היא החליפה את הביטוי המופיע במקור בביטוי אחר המתאים יותר להיאמר בשפה העברית כדי ליצור אפקט הומוריסטי.

הצרפתית "המאונגלזת" בספר "אסטריקס בבריטניה" באה לידי ביטוי גם בכיתובים השונים המופיעים בתמונות. למשל, בתמונה המציגה את אטארקס וזוגתו בביתם, ניתן להבחין בשלט תלוי על הקיר שבו כתוב: "foyer doux" (עמ' 33). ביטוי זה הוא תרגום מילולי של הביטוי באנגלית "home sweet home". בתרגום לעברית, לעומת זאת, החליטה המתרגמת לוותר על הנאמנות למקור ולתרגם את הכיתוב בשלט ל-"ביתנו החם והענוג". סביר להניח שבמקרה זה סברה המתרגמת שביטוי "מאונגלז" כמו "בית מתוק בית" יישמע צורם מידי בשפה העברית ולא ייצור את אותו אפקט הומוריסטי. באותה תמונה ניתן להבחין באטארקס בביתו, יושב על כיסא נדנדה ואוחז בידו בעיתון בשם

"Le Temps". השם "Le Temps" הוא תרגום מילולי של שם העיתון "The Times", שהוא עיתון בריטי יומי מפורסם. גם כאן החליטה המתרגמת לעברית להימנע מתרגום מילולי ולכן בכיתוב הושאר השם האמיתי של העיתון – "הטיימס". למעשה, אילו שם העיתון היה מתורגם ל-"זמנים", ההקשר לעיתון "הטיימס" היה רופף ביותר. לעומת זאת, עיתון בשם "Le Temps" מתקשר באופן ברור יותר לעיתון "The Times", בעיקר בגלל הדמיון הפונטי בין שתי המילים.

כיתוב נוסף המציין שם של עיתון מופיע בספר "אסטריקס וקליאופטרה". באחת מהתמונות ניתן להבחין בדמות מצרית אוהזת בעיתון בשם "Pharaon Soir". שם זה הוא אלוזיה לעיתון הצרפתי היומי "France Soir". השם "France" שונה כמובן לשם "Pharaon" כדי להתאים לרוח התקופה הפרעונית. בתרגום לעברית, השתמשה המתרגמת באסטרטגיית Substitutio: השם "ידיעות פרעוניות" מופיע בכיתוב, כאלוזיה לשמו של העיתון הישראלי היומי "ידיעות אחרונות". כך, השם "ידיעות פרעוניות" משמש חלופה מקבילה לשם העיתון "Pharaon Soir" (דוגמא א9).

- דוגמאות נוספות לתרגום סימנים לשוניים מופיעות בפרק "תרגום הומור מילולי".

### III. השמטת סימנים טיפוגרפיים ולשוניים בתרגום (בסדרה "טינטין")

מתוך השוואה בין טקסט המקור של הספר "טינטין- הטיסה לירח" לבין התרגום לעברית, ניתן להבחין כי בתרגום לעברית הושמט לעתים טקסט. השמטה זו נכללת בקטגוריית תרגום מסוג Deletio. בסיפור זה, טינטין וחברו קפטן "חמור הים" נשלחים למשימה במדינה המזרח אירופאית הדמיונית סילדאביה, לאחר שפרופסור קאלקולוס, הנמצא שם במעבדת חלל, קורא לשניהם לבוא אליו. טינטין והקפטן נוחתים בסילדאביה, וכשהם עושים את דרכם במכונית אל הפרופסור, הם נתקלים בדרך בשילוט מקומי. בסיטואציה זו, הושמט בתרגום לעברית הטקסט המופיע בתוך כיתוב. דוגמא לכך ניתן למצוא בשלט המציין כי יש להאט בשל עבודות בכביש (travaux-ralentir).

בטקסט המקור, הכיתוב בשלטים מופיע בשתי שפות: גם בשפה הדמיונית של סילדאביה, הנכתבת באותיות קיריליות, אך גם בשפה הצרפתית, בכדי שהקוראים יוכלו להבין. לעומת זאת, בספר המתורגם לעברית, הושמט הכיתוב הנכתב באותיות קיריליות ונשאר רק הכיתוב בעברית. סביר להניח שהמתרגם השמיט טיפוגרפיה זו מתוך הנטייה לקצר ולפשט את הטקסט לקורא הישראלי (דוגמא א10).

בספר זה, קטגוריית תרגום מסוג Deletio מתגלה גם בטקסט המופיע בתוך בלוני הדיבור. ככלל, הטקסטים במקור הצרפתי של "טינטין" הם ארוכים יחסית, ומתוך השוואה בין המקור של "טינטין" לתרגומו, נראה כי פעמים רבות הטקסטים בספר המתורגם לעברית הם קצרים ותמציתיים מהמקור. המגמה הזו – צמצום הטקסט המופיע בתוך בלוני הדיבור – נובעת בדרך כלל משתי סיבות עיקריות: ראשית, מתוך רצונו של המתרגם להתאים את הטקסט לתוך הגודל המצומצם של בלוני הדיבור. שנית, מתוך הנטייה של מתרגם הקומיקס להציג לקורא טקסט קצר וקולע ככל האפשר. דוגמא להשמטת טקסט מופיעה בקונטקסט שבו קפטן "חמור הים" מתוודע לחללית שבנה פרופסור קאלקולוס. באחת מרצועות הקומיקס בקונטקסט זה, פונה הקפטן לטינטין ובתוך בלון הדיבור שלו מופיע הטקסט הבא:

- *Pauvre Tournesol: il doit y avoir du jeu dans ses rivets...Comment voulez-vous qu'un monument pareil puisse s'élever dans les airs?... Autant jouer du cornet a piston devant la Tour Eiffel en s'imaginant qu'elle va danser le samba.*

בתרגום לעברית, לעומת זאת, מופיע נוסח מקוצר: "קאלקולוס המסכן איבד בורג...אתה מאמין שהפירמידה הזאת תתרומם אי פעם באוויר?"... (דוגמא א11)

כפי שניתן להבחין, המשפט האחרון במקור הצרפתי הושמט בתרגום לעברית. בתרגום חופשי, נאמר במשפט זה: "זה כמו לנגן בקורנית (כלי נשיפה) מול מגדל אייפל ולדמיין שהמגדל ירקוד סמבה!..."

התיאור האבסורדי במשפט זה נועד ליצור אפקט הומוריסטי בטקסט, ואולם המשפט עצמו אינו מוסיף אינפורמציה נחוצה לקורא, ועל כן בתרגום לעברית, ראה המתרגם לנכון לוותר על המשפט ולהכניס לתוך בלון הדיבור רק את הרעיון העיקרי בדבריו של קפטן "חמור הים". אמנם בשל השמטת המשפט האפקט ההומוריסטי מוחמץ בתרגום לעברית, אך ייתכן כי אחד משיקוליו של המתרגם היה כי בשל הדימויים האבסורדיים, יישמע משפט זה מסורבל בתרגום לעברית וההומור לא יהיה קולח דיו כפי שהוא נשמע בטקסט המקור.

דוגמא אחרת להשמטה בתרגום הטקסט מופיעה בקונטקסט שבו פרופסור קאלקולוס שוקע בתרדמת וקפטן "חמור הים" מנסה להעיר אותו בדרכים שונות, ובין היתר נעזר במצלמה שממנה יוצאת בובת קפיץ מבהילה (דוגמא א12). בסיטואציה זו, מסביר קפטן "חמור הים" לטינטין על המצלמה:

- *Essayons ceci... Cet appareil photographique surprise, que j'ai confisqué un jour à Abdallah et que je viens de retrouver dans mes bagages.*

בתרגום חופשי קפטן "חמור-הים" אומר: "ננסה את זה... מצלמת ההפתעה הזו שהחרמתי יום אחד מעבדאללה ומצאתי יום אחד בין חפציי". בטקסט זה, יש הפנייה להערת שוליים בתחתית העמוד. נכתב בה: "Voir: Tintin au pays de l'or noir" ("ראה: טינטין בארץ הזהב השחור"). כלומר, בדבריו של קפטן "חמור הים" יש התייחסות לפרט מתוך ספר אחר בסדרה. מכיוון שהספר הספציפי הזה לא תורגם לעברית, אין הצדקה לתרגם את דבריו של קפטן "חמור הים" כפי שהם, ולכן ודאי שלא ניתן במקרה זה להפנות את הקורא הישראלי לספר שלא תורגם לעברית. על כן, בתרגום לעברית הושמטה הערת השוליים ודבריו של קפטן "חמור הים" שוננו. וכך אומר קפטן "חמור הים" בתרגום לעברית: "הנה, טינטין. ננסה זאת... זו מצלמת תעלול ששאלתי ממישהו. אולי זה יעיר אותנו!". במשפט זה הקפטן מסביר בצורה פשוטה יותר מהיכן הובאה המצלמה. מובן שבשל חוסר האפשרות לשחזר את המקור, ההסבר "שאלתי ממישהו" הוא הסבר כללי המשמש תחליף להסבר המפורט הניתן בטקסט המקור. השמטת הטקסט במקרה זה נובעת מהצורך של המתרגם להתאים את הטקסט לקהל היעד ולהציג לו טקסט בהיר ומובן. בנוסף, כפי שניתן לשים לב, כדי שהטקסט בבלון הדיבור של קפטן "חמור הים" לא ייראה דל מדי בשל ההשמטות, הוסיף המתרגם מלל שאינו מופיע במקור: "הנה טינטין" ו-"אולי זה יעיר אותנו". אי לכך, בדוגמא זו ניכר שימוש בשתי אסטרטגיות תרגום: אסטרטגיית תרגום מסוג Deletio, המתבטאת בהשמטת טקסט המופיע במקור, ואסטרטגיית תרגום מסוג Adiectio, המתבטאת בהוספת טקסט שאינו מופיע במקור.

#### IV. תרגום מונחים בלטינית (בסדרה "אסטריקס")

בהתאם לרקע של עלילת הסיפור, בסדרה "אסטריקס" מופיעים פעמים רבות ביטויים ומונחים רבים בלטינית שמשמשות בהם הדמויות הרומאיות. מכיוון שהשפה הלטינית אינה מוכרת לקורא הישראלי כשם שהיא מוכרת לקורא הצרפתי (שכן, השפה הלטינית נלמדת במסגרת מערכת החינוך בצרפת), ראוי לבחון כיצד התמודדה המתרגמת בתרגום ביטויים אלו ואילו אסטרטגיות ננקטו.

בסיטואציה אחת מתוך הספר "אסטריקס הגאלי", אורבים ארבעה חיילים רומאים לאסטריקס ומנסים ללכודו, אך אסטריקס גובר עליהם ומביס אותם בלי שום בעיה (דוגמא א13). אחד מארבעת החיילים הרומאים, מתוך ייאוש, ממלמל לעצמו "Vae victis!". ביטוי זה פירושו בלטינית "אבוי למונצחים". הביטוי מתאים בהחלט לקונטקסט, משום שלאחר שאסטריקס הביס את הרומאים, התמונה מציגה את הרומאים הלומי מכות ומובסים לגמרי. בתרגום לעברית, לעומת זאת, ויתרה המתרגמת על הביטוי בלטינית, ואולם היא שמרה על הרעיון של שימוש בשפה ארכאית. במקום לומר "Vae victis!", החייל הרומאי אומר "שומר מה מליל?". כאן מדובר, למעשה, בביטוי הלקוח מהתנ"ך (ישעיהו, כ"א, י"א), ופירושו- איש השואל את השומר: "מהם המאורעות המתרחשים בלילה?". אמנם, בהשוואה לביטוי הלטיני, הביטוי התנ"כי מתקשר באופן פחות ברור לקונטקסט, אך ניתן להבין מדוע בחרה המתרגמת לעברית להשתמש בביטוי תנ"כי: בסופו של דבר, גם בתרגום לעברית, כמו במקור, נוצר אפקט הומוריסטי בשל השימוש המתנשא בשפה ארכאית. מכיוון שמדובר כאן בחלופה מקבילה לביטוי המופיע במקור, הרי שהמתרגמת השתמשה בקונטקסט זה בקטגוריה מסוג Substitutio. ואולם, גם במקור הצרפתי וגם בתרגום לעברית, במידה שהקורא לא מכיר את הביטוי, הרי שהוא חש הזדהות עם החייל הרומאי השני, שבתגובה לביטוי אומר (בעודו תלוי על ענף עץ, מבולבל ובאפיסת כוחות): "Qu'est-ce qu'y dit?" או בתרגום לעברית: "מה הוא מקשקש?".

דוגמא מעניינת אחרת לתרגום ביטוי בלטינית מופיעה בהמשך הספר, בקונטקסט שבו החייל הרומאי מדווח לפנימדמוס סרדיוטוס שהגאלים באו ולקחו עמם את קאליגולה מינוס (דוגמא א14). החייל אומר שהוא מקווה שקליגולה יחזור בריא ושלם כדי לספר מה היה. פנימדמוס סרדיוטוס עונה לו:

*- Je l'espère pour lui, sinon, ses morceaux auront affaire à moi!*

ובתרגום לעברית: "אני מקווה...בשבילו! אם יחזור מפורק, אוי ואבוי לחלקים שלו!" בתגובה, משתמש החייל הרומאי בביטוי בלטינית: Alea jacta est! ביטוי זה פירושו "הפור הוטל". כלומר, הרומאי מביע באמצעות ביטוי זה את חששו לגבי גורלו של קליגולה בעקבות אימו של פנימדמוס סרדיוטוס. כפי שניתן להבחין בתמונה, ארשת פניו של הרומאי מביעה דאגה. בתרגום לעברית, לעומת זאת, הוחלף הביטוי בלטינית בביטוי בארמית: "בדידי הוה עובדה". פירושו של ביטוי זה- "בבשרי חויתי זאת". כך, בתגובה לאימו של פנימדמוס סרדיוטוס כי הוא יעולל לקליגולה רע במידה ויחזור "מפורק", הרומאי משתמש בביטוי בארמית כדי לומר כי גם הוא זכה "להכיר" את ההתנהגות הזו של פנימדמוס סרדיוטוס.

אמנם משמעותו של הביטוי הארמי שונה ממשמעותו של הביטוי הלטיני המופיע במקור, אך למרות זאת, הביטוי בארמית משתלב בקונטקסט, והוא מתאים להיאמר על ידי הרומאי בעל ארשת הפנים המודאגת. בנוסף, בדומה לדוגמא הקודמת שהוצגה, גם כאן ההנחה של כותב הקומיקס היא שהביטוי עשוי להישמע זר לקהל היעד, וכדי לתת

לגיטימציה לתחושה זו, מוצגת בתמונה דמות שנייה של רומאי שאינו מבין את הביטוי וכתגובה לדבריו של הרומאי הראשון, שואל אותו "pardon?" ובתרגום לעברית "סליחה?".

ניתן לומר כי במקרה זה הביטוי בארמית משמש חלופה מקבילה לביטוי בלטינית ולפיכך גם כאן המתרגמת השתמשה באסטרטגיית תרגום מסוג Substitutio. לא בכדי בחרה המתרגמת בביטוי בארמית שיחליף את הביטוי בלטינית. שכן, קיימים קווי דמיון בין שתי שפות אלו: הן הלטינית והן הארמית הן שפות ארכאיות, וכשם שביטויים וניבים רבים מהלטינית השתלבו בשפה הצרפתית, כך ביטויים וניבים רבים מהארמית השתלבו בשפה העברית.

ואולם, לא בכל המקרים מוחלפים הביטויים בלטינית בביטויים ארכאיים מקבילים. בסיטואציה אחת, מתוך הספר "אסטריקס בבריטניה", דורש המפקד הרומאי מרב החובל להפליג עם אנשיו בחזרה לבריטניה, מכיוון שהגאלים, הנושאים עימם את החבית של שיקוי הפלא, עושים את דרכם לשם. בסופו של דבר אומר רב החובל:

- *Bon bon, alea jacta est, nous retournons en Bretagne*

דבריו של רב החובל תורגמו לעברית: "טוב, טוב, הפור הוטל- חוזרים לבריטניה" (דוגמא א15). כלומר,

בניגוד לדוגמא הקודמת, כאן המתרגמת תרגמה באופן ישיר לעברית את הביטוי בלטינית *alea jacta est* ולא ראתה לנכון לייחזרו ולהחליפו בביטוי בארמית. סביר להניח שבקונטקסט זה רצתה המתרגמת להעביר את המסר של רב החובל בצורה ברורה ולא לסרב את הטקסט. מה גם שבניגוד לדוגמא הקודמת, כאן הביטוי בלטינית לא מעורר תשומת לב והוא נאמר בצורה אגבית.

דוגמא אחרת: בסיטואציה שבה ספינת הרומאים נתקלת בספינת הגאלים, זורקים הרומאים אבן לכיוון

ספינת הגאלים באמצעות מתקן מיוחד. לאחר שהאבן הושלכה, רב החובל של הרומאים אומר: "*J'ai fait musca*" (דוגמא א16). הביטוי "*faire musca*" הוא שיבוש של הביטוי בצרפתית "*faire mouche*" שמשמעו "לקלוע

למטרה". במלבן שבתחתית התמונה כתובה הערה ש-"*musca*" היא המילה בלטינית ל-"*mouche*". האפקט

ההומוריסטי נובע מהדמיון בין המילים "*musca*" ו-"*mouche*". שכן, השפה הלטינית והשפה הצרפתית שייכות לאותה קבוצת שפות. מכיוון שהשפה העברית שייכת לקבוצת שפות אחרת, לא ניתן לתרגם את הביטוי כפי שהוא

מופיע במקור וליצור את אותו אפקט. לפיכך, המתרגמת שינתה את הטקסט כך שייוצר אפקט ההומוריסטי בשפה

העברית. הביטוי "*faire musca*" מתורגם ל-"קלעתי חותם", ובתחתית התמונה כתובה הערה: "טרם המציאו את

הבול". הביטוי "קלעתי בול" מוחלף, למעשה, בביטוי "קלעתי חותם" ומכאן נובע האפקט ההומוריסטי: ניתן להבין כי בהתאם לתקופה הקדומה של הסיפור, טרם השתמשו בבולים אלא בחותמות, ולכן לא ניתן להשתמש בביטוי "קלעתי

בול" אלא בביטוי "קלעתי חותם". בסיטואציה זו יש, כמוכך, שימוש באסטרטגיית Substitutio.

בסיטואציות מסוימות בסדרת הקומיקס, נשמר הביטוי בלטינית, וכך באה לידי ביטוי אסטרטגיית תרגום מסוג

Repetitio. למשל, בסיטואציה מתוך הספר "אסטריקס והסכסכן מרומא" (דוגמא א17), מתנהל ריב בין שודדי הים על זהב, ואחד משודדי הים משתמש בביטוי בלטינית "*auri sacra fames*" (פירוש הביטוי: "רעב נתעב לזהב").

ברצועת הקומיקס שלאחר מכן, צורח עליו שודד הים הראשי: "*oh, toi le latiniste distingué, tu commences*

"...à, ובתרגום לעברית: "היי, אתה, עם הלטינית שלך, אתה מתחיל לעלות לנו...". על כן, במקרה זה החליטה

המתרגמת לעברית להשאיר את הביטוי בלטינית כפי שהוא מופיע במקור, עם אותיותיו הלטיניות. יש להניח כי כאן

שמרה המתרגמת על נאמנות מוחלטת למקור, כולל האותיות הלטיניות, בשל הרצון להדגיש כי מדובר בשימוש בביטוי

זר הלקוח מהשפה הלטינית. הדגשה זו היא חשובה בקונטקסט זה, מפני ששודד הים הראשי לועג כאן במפורש לרעהו על שימוש מתנשא בשפה הלטינית הזרה.

לעתים הביטויים בלטינית מתועתקים לעברית וכן נוסף להם תרגום לעברית. כך למשל, בספר "אסטריקס הגאלי", ברצועת הקומיקס שבה פנימדומוס סרדיוטוס יוצא בכעס מאוהלו ואומר "Aut ceasar, aut nihil". במקרה זה, החליטה המתרגמת לתעתק את הביטוי לעברית "אאוט קיסר אאוט ניהיל" ולהוסיף הנהרה לקורא הישראלי המופיעה כהערת שוליים: "הוא לועז בלטינית: או שאהיה לקיסר, או שאהיה לא – כלום" (דוגמא א18). אם כן, על פי הדוגמאות שהובאו לעיל, ניתן להבחין שהמתרגמת השתמשה באסטרטגיות שונות בתרגום הביטויים בלטינית. בסיטואציות מסוימות, העדיפה המתרגמת לשמור על האותנטיות של טקסט המקור ולכן השאירה את הביטויים בלטינית כפי שהם. לעומת זאת, בסיטואציות אחרות נמצאו לביטויים בלטינית חלופות מקבילות בשפת היעד תוך שמירה על הרעיון של שימוש בשפה ארכאית. ולבסוף, יש סיטואציות שבהן תורגם הביטוי בלטינית ישירות לעברית כדי לא לסרב לא את הטקסט.

#### V. תרגום שירי עם (בסדרה "אסטריקס")

בסדרה "אסטריקס" נוהגות הדמויות לפצוח מדי פעם בשירה. בסיטואציות אלו, מופיעות פעמים רבות שורות הלקוחות משירי עם צרפתיים. מדובר בשירים המוכרים לכל קורא המשתייך לתרבות הצרפתית, ובהתאם לכך ניתן להגדירם כאחד ממאפייני התרבות של סדרת הקומיקס הזו. כאשר מופיע קטע שירה בקומיקס, מופיע באותו מקום גם הסימן הטיפוגרפי של תו נגינה. בדוגמאות הבאות אבחן כיצד התמודדה המתרגמת עם תרגום שירים אלו: באחת הסיטואציות בספר "אסטריקס הגאלי", כאשר הרומאים מצמיחים זקן עבות כתוצאה מהשיקוי שהכין להם אשפיקס, מופיעה תמונה הומוריסטית שבה אסטריקס אוזח בזקנו של אחד הרומאים שעה שהוא מזמר שורה משיר ילדים צרפתי עממי: "Je te tiens par la barbichette" (דוגמא א19). בתרגום חופשי: "אני מחזיק לך את הזקן". השיר, למעשה, לקוח מתוך משחק ילדים שבו שני ילדים אוזחים זה בסנטרו של האחר. בתרגום לעברית, לעומת זאת, מופיע הטקסט הבא: "יש לנו תיש, לתיש יש זקן". כלומר, המתרגמת החליפה את שיר הילדים הצרפתי בשיר ילדים עברי, וזאת כדי להתאים את הטקסט לקהל היעד הישראלי. בדומה לשיר הצרפתי, גם בשיר העברי מופיע רעיון הזקן, וכמובן, כך השיר משתלב גם עם התמונה המוצגת ברצועת הקומיקס. מכיוון שהשיר הישראלי משמש חלופה מקבילה לשיר הילדים הצרפתי, ניתן לומר כי המתרגמת השתמשה כאן באסטרטגיית תרגום מסוג Substitutio. ואולם אפקט הומוריסטי מסוים מוחמץ בתרגום, משום שבמקור הצרפתי הקורא משתעשע מעצם הרעיון שהחזקת הזקן היא חלק ממשחק ילדים מוכר בתרבות הצרפתית.

דוגמא אחרת מופיעה בספר "אסטריקס באולימפיאדה". הרומאים והגאלים מתחרים אלו מול אלו במשחקים האולימפיים המתרחשים באתונה. בסיטואציה הספציפית, הרומאים מפסיקים, מתוך ייאוש, להתאמן לקראת המשחקים, ושניים מהם שותים לשכרה במקדש יווני ושרים (עמ' 31):

"Ah, Le petit vin blanc qu'on boit sous les colonnes... du côté de l'a...cropoole!"

בתרגום חופשי: "אה! מעט היין שאנו שותים מתחת לעמודים... לצד האקרופוליס". שורה זו, המופיעה כאן בקומיקס בתוספת שינוי קל, היא אלוזיה לשיר צרפתי ידוע שנהוג לשיר במשתאות ובאירועים שמחים. השורה המקורית של השיר היא: "Ah, Le petit vin blanc qu'on boit sous les tonnelles... Du côté de Nogent". בתרגום

חופשי: "אה! מעט היין שאנו שותים מתחת לסככות... ליד נוֹגֶן" (נוֹגֶן-אזור בצרפת). שורה זו, אם כן, שונתה בקומיקס, וזאת כדי להתאים את השיר לתמונה הספציפית שבה הרומאים מוצגים מעל האקרופוליס. בתרגום לעברית מופיע השיר: "כשנמות יקברו אותנו... ביקבי הפארתנון". בדומה לדוגמא הקודמת, גם כאן השיר משמש חלופה מקבילה לשיר המופיע במקור. המתרגמת לעברית בחרה שיר עממי זה הנכלל גם הוא בקטגוריה של "שירי יין". כמו כן, בדומה לשיר הצרפתי, השיר העברי מופיע בשינוי קל. השיר המקורי הוא כמובן: "כשנמות יקברו אותנו ביקבי ראשון לציון". כפי שבשיר שבמקור הצרפתי מופיע "אקרופוליס" במקום "נוֹגֶן", כך בתרגום לעברית, מופיע "הפארתנון" (המקדש היווני הניצב מעל האקרופוליס) במקום "ראשון לציון". מלבד הדוגמאות האלו, ראוי לציין דוגמא מתוך הספר "אסטריקס בבריטניה", המציג את הבריטים בצורה פרודית. באחת מרצועות הקומיקס, נראים אסטריקס, אובליקס ואחת הדמויות הבריטיות על עגלה עמוסה בחביות יין. בסיטואציה זו אובליקס שר: "*Ils ont des tonneaux ronds, vive les Bretons*" (עמ' 26). כלומר, בתרגום חופשי: "יש להם חביות עגולות, יחי הבריטים". שורה זו היא אלוזיה לשיר ילדים צרפתי ידוע: "*Ils ont des chapeaux ronds, vive les Bretons*" (כלומר: יש להם כובעים עגולים, יחי הבריטים!). בתרגום לעברית, לעומת זאת, מופיעה השורה הבאה: "חבית קטנה שלי, אולי...". שורה זו, כמובן, היא אלוזיה לשיר הילדים העברי "ליצן קטן שלי". למעשה, מכיוון שלא קיים בשפה העברית שיר מקביל לשיר המופיע במקור, השתמשה המתרגמת בשיר אחר, וכדי להתאים לקונטקסט, החליפה את המילה "ליצן" במילה "חבית". בתרגום לעברית, אם כן, מוחמץ האפקט ההומוריסטי הנובע מהזכרת העם הבריטי בשיר.

לסיכום, מתוך השוואה בין המקור לבין התרגום של שתי סדרות הקומיקס "טינטין" ו"אסטריקס", ניתן להבחין כי האסטרטגיות שמתאר Kaindl אכן באות לידי ביטוי בתרגומי הקומיקס. כפי שהוצג בדוגמאות, שימוש באסטרטגיה מסוג Repetitio משקף את רצונו של המתרגם להיות נאמן למקור, ואילו שימוש באסטרטגיות מסוג Delectio-ו-Adiectio מעיד על רצונו של המתרגם להציג טקסט בהיר לקהל היעד. כמו כן, באמצעות אסטרטגיית Substitutio, המתרגם משנה את טקסט המקור כדי להתאימו לקהל היעד, וזאת תוך ניסיון לשחזר את המקור.



## תרגום מילות קריאה

אחד המאפיינים הבולטים של שפת הקומיקס הוא ללא ספק השימוש באוצר מילים של מילות קריאה הכוללות קללות, קריאות תדהמה, אונומטופאות וכו'. מחבר הקומיקס משתמש במילות הקריאה מכיוון שהן רווחות מאוד בשפה המדוברת והן מתאימות כדי לבטא את הרעיונות הספונטאניים של הדמויות, וכדי להעביר לקורא את התחושה של מציאות ושל התרחשות דינאמית.

מילת הקריאה לא מכילה רעיון ממשי, אך היא מסמלת מכלול של מצבים אמוציונאליים. לפיכך, קשה להגדיר אותה כסימן לשוני. לפי Soriano, למילת הקריאה ייתכנו הגדרות שונות, והיא מייצגת את אחד ההיבטים בשפה המעוררים מחלוקות רבות. כך למשל, מילון Petit Robert מגדיר מילת קריאה כמילה המבטאת רגש. לפי המילון Real Academia Espanola, מדובר במילת צעקה המבטאת רושם פתאומי כמו תמיהה, כאב, אהבה וכו'. לבסוף, לפי מילון Larousse, מדובר באלמנט של קריאת התפעלות. שלוש ההגדרות השונות חושפות, אם כן, את הבעייתיות של מילות הקריאה מנקודת מבט לשונית (Soriano 1999:1-2).

מעבר לחובתו של המתרגם השואף לאדקוויטיות להכיר לעומק את הערכים השונים של מילות הקריאה ואת השימושים השונים שלהן בשפה המדוברת הצרפתית (שפת המקור), דרושה הכרה של שימוש במילות קריאה ושל השפה המדוברת בשפת היעד. כמו כן, הציור שבו מופיעה מילת הקריאה בקומיקס הוא המפתח כדי לפענח את הערך של מילת הקריאה. חשוב, לפיכך, לנתח את הסיטואציה שבה מופיע המבע מכיוון שפעמים רבות מילות הקריאה משנות את משמעותן בהתאם לשימוש שלהן (Soriano 1999:30). כך למשל, כפי שניתן להבחין בסדרות טינטין ואסטריקס, מילת הקריאה "ah" משמשת בשפה הצרפתית לכמה מטרות. לדוגמא:

- כדי לקבל אישור על דבריו של בן השיח : באמת? >> ah? (דוגמא ב1)

- כדי להחיות את השיחה: אבל היכן היינו? אה, כן... > Mais ou en etions-nous? Ah oui... (דוגמא ב2)

כפי ש-Soriano מצביע על כך (1999:13), מלבד מילות קריאה, מילים מסוימות ב"אסטריקס" ו"טינטין" כמו eh bien, ben, tiens משמשות כמילים מקשרות ומתפקדות למעשה כ"מילות פקק" בשפה הצרפתית. בתרגום לעברית, "eh bien" אמנם מתורגם לעתים למילת הקישור "ובכן", אך פעמים רבות מילים מסוג זה מושמטות בתרגום.

Soriano (1999:3) מצביע על שלוש פונקציות אפשריות שתתכנה למילות הקריאה: הבעת רגש מצד הדובר, פנייה לבן השיח וייצוג רעש (אונומטופאה).

ראשית, אדון במילות קריאה המבטאות את רגשותיו האישיים של הדובר. בסדרות "טינטין" ו"אסטריקס" מופיעות מילים רבות מסוג זה, בין אם מדובר בהבעת פחד, רוגז או בדאגה, ובין אם מדובר בהבעת שמחה או בהנאה. בתרגום לעברית המתרגם מצא להן, כמובן, מקבילות. לדוגמא: אוף! >> ouf, יופי! >> chic! הייד! >> hurrah, אוי ואבוי! >> malheur, אוי! >> ouille.

בסדרה "אסטריקס", הביטוי miam miam מסמל את תחושת התיאבון שמביעה הדמות. בתרגום לעברית נשמר הביטוי כ- מִיָּאָם מִיָּאָם. במקרה זה, ניתן להניח שהקורא ישראלי מבין ללא קושי את משמעות הביטוי, שצלילו

נקשר באופן אוטומטי להבעת תיאבון ולהנאה ממזון. לעומת זאת, מילת הקריאה "kai kai kai" המופיעה בספרי אסטריקס כביטוי שבאמצעותו הדמויות מביעות פחד, אינה מובנת מאליה לקורא הישראלי. אף על פי כן, ביטוי זה נשמר לעתים בתרגום לעברית כ"קאי קאי", מתוך הנחה שקורא הקומיקס יבין אותו מתוך הקונטקסט ובהסתמך על התמונה שבה מופיעה מילת הקריאה. בפעמים אחרות, הביטוי מתורגם ל-"אוייה וויי וויי", שמן הסתם ברור יותר לקורא הישראלי. חוסר אחידות בתרגום מילות קריאה מתגלה גם במילת הקריאה "bah!", שבאמצעותה הדמות בקומיקס מבקשת להפחית בחשיבותו של דבר-מה. בתרגום לעברית הביטוי מופיע פעם כ-"מילא", פעם כ-"שטויות" ופעם כ-"אל תדאג".

כפי ש-Soriano מציין (1999:14), שפת הקומיקס עשירה במילות קריאה המכילות שבועות. באמצעותן מביעות הדמויות את התפרצויותיהן הרגשיות. במקור, השבועה היא פגיעה הנובעת מהצורך לעבור על האיסור התנ"כי להגות את שם אלוהים. ואכן, מבחינה לשונית, השבועות מפירות את הקוד המוסרי או הדתי, מכיוון שהדובר המשתמש בבן שיחו כעד נשבע על משהו שנחשב כקדוש או כטאבו בחברה. כדי להימנע מלפגוע בכבוד האל, כותב הקומיקס נוטה להשתמש בנוסח מרוכך של שבועות. כך למשל, בסדרה "טינטיין" מופיעות צורות מרוככות: au nom de Dieu, הופך ל-au nom du ciel. par dieu, הופך ל-parbleu ו-sacré dieu הופך ל-sapristi או ל-saperlipopette. שתי צורות השבועה-saperlipopette ו-sapristi מקובלות מאוד בשפה המדוברת והיומיומית. בטקסט המתורגם לעברית, לצורות המרוככות של השבועות יש מקבילות המשתנות בהתאם לסיטואציה הספציפית ובהתאם לרגשות שמביעה הדמות. בדוגמאות הבאות, המראות כיצד תורגמו לעברית קריאות השבועה בסיטואציות שונות בספר "טינטיין- הטיסה לירח", ניתן להבחין כי לא תמיד נשמר נוסח של שבועה בתרגום:

Saperlipopette:

1. **"חי נפשי"** – פרופסור קאלקולוס מביע תדהמה עמוקה מכך שהתכניות המפורטות של הטיל נמצאו בפח האשפה (עמ' 15).

2. **"בחי"** – הפרופסור מביע התפעלות לאחר שהוא מגלה שהוא השתמש במקטרת של הקפטן כמכשיר שמיעה (עמ' 11).

3. **"לעזאזל"** – הפרופסור הלחץ מביע את זעמו לאחר שמתגלות בעיות לפני שיגורו של הטיל (עמ' 32).

Sapristi:

1. **אוי ואבוי** – הפרופסור נחרד לגלות כי שכח להסיר את חליפת המגן של הכלב (עמ' 16).

2. **הוי** – הפרופסור נזכר בדאגה כי שכחו להוציא עכברים מחליפות החלל (עמ' 38).

Au nom du ciel:

1. **בשם אלוהים** – טינטיין הנסער מבקש לשנות את הטמפרטורה בחדר הבקרה שבמעבדתו של פרופסור (עמ' 37).

2. **בחיך** – קפטן "חמור ים" מבקש מהפרופסור להירגע לאחר שזה האחרון שופך עליו את חמתו (עמ' 40).

כמו כן, בשל הנטייה לקצר את הטקסט המופיע ב"טינטיין", בחר לעתים המתרגם לעברית להשמיט את קריאות השבועה המופיעות במקור כאשר הן מתפקדות כ"מילות פקק". כך למשל, המשפט "Prenez garde, sapirsti!... La' "

"*derriere vous* (עמ' 44) תורגם ל- "היזהר! מאחוריך!" (מדובר בסיטואציה שבה הפרופסור קורא לעבר קפטן "חמור הים" כדי להזהיר אותו שלא ייפול בפתח שברצפה).

בסיפור "טינטין – הטיסה לירח", המתרחש במדינה דמיונית במזרח אירופה בשם סילדביה, צועקת אחת הדמויות המקומיות "par Saint Wladimir" (עמ' 10), ובכך נשבעת בשם ולדימיר הראשון- המלך ההיסטורי של נסיכות קייב הידוע גם בכינויו "הקדוש". במקרה זה החליט המתרגם לעברית לפשט את המסר לקהל היעד ולהתעלם מנוסח השבועה תלוי- התרבות. על כן, בתרגום מופיעה לא יותר מאשר קריאת תדהמה וזעקה: "אלוהים אדירים!". לעומת זאת, בסדרת "אסטריקס", שמרה המתרגמת על צורתן המקורית של השבועות ואכן מנקודת מבט של אדקוויטיות מתבקש שהיא תנהג כך. שכן, קריאות השבועה אלו מופיעות לאורך כל הסדרה והן משקפות באופן מובהק את דתן ואת מטענן התרבותי של הדמויות. לפיכך, ניתן להחשיבן את קריאות השבועה כחלק ממאפייניה הייחודיים של הסדרה.

דוגמאות:

קיי אוזיריס=par Osiris (האדריכל המצרי מתוך הסיפור "אסטריקס וקליאופטרה" נשבע בשם אל המוות המצרי)  
קיי יופטר=par Jupiter (דמויות הרומאים נשבעות בשם ראש האלים במיתולוגיה הרומית)  
קיי בלנוס=par Bélénos (הדמויות הגאליות נשבעות בשם האל שסגדו לו באזור החוף הים תיכוני של הממלכה הגאלית).

בסדרה "טינטין", קפטן "חמור הים" מרבה להשמיע מילות קריאה המבטאות רגשות עזים של פליאה, כעס, אימה וכו'. במקור הצרפתי, מילותיו אלו מורכבות תמיד מצירוף המילים *sabords*, *tonnerre* ו-*brest* עם- "*millions*" ו- "*milliards*". ואולם, כל הצורות האלו מיתרגמות לעברית באופן שונה לאורך הסיפור: כחיי, כשם כל הרוחות, לכל השדים והרוחות, רעמים וברקים, לעזאזל, חויז ורעם. במקרים מסוימים, ראה לנכון המתרגם לעברית לקצר את הטקסט ואף השמיט את מילות הקריאה האלו. לפי Soriano (1999:34), המתייחס לתרגום הביטויים הספציפיים האלו לספרדית, בשל חוסר האחידות בתרגום מוחמץ האפקט הקומי הנובע מחזרה על אותו ביטוי, וכך חסרה גם הדגשת סגנון הדיבור הייחודי המאפיין את הקפטן.

כאמור, מילת הקריאה יכולה גם להיות מופנית לבן השיח וכך יש לה ערך של ציווי או שאלה.

דוגמאות למילים מסוג זה מ"אסטריקס" ומ"טינטין": עצור <halte>, שתוק, ששש <chut>, הצילו <à moi>, דיו <hue> (מילת קריאה המופנית לסוס בעת רכיבה), שמע נא, היי <dites donc>

מילות קריאה נוספות הנכללות בקטגוריה זו אלו הן הקללות. הקומיקס עשיר בקללות הממחישות את הבעת

הרגשות הספונטאניים של הדמויות ואת היחסים ביניהן. כך למשל, בסדרה "אסטריקס" ניתן למצוא קללות כמו *barbares* (תורגם ל"ברברים") ו- *chiens* (תורגם ל"בני כלבה"). בסדרה "טינטין", זהו בעיקר קפטן "חמור הים" המרבה להשתמש במגוון רחב של קללות שרבות מהן אינן שגרתיות. הקללות מדגישות את אופייה הרוטן והרגזן של דמות זו ומוסיפות לה בכך נופך הומוריסטי. דוגמאות: חבורת גלמים <Cornichons de zouaves>, פראים <Bandits>, שודדי ים <Pirates>, חמור גרם <Espèce de chauffard>, אדיוט <Brute>.

בנוסף, קפטן "חמור הים" מרבה להשתמש בקללה "canaque". מילה זו, הלקוחה מהשפה הפולינזית, מסמלת במקור את התושבים הילידיים החיים באיים של קלדוניה החדשה באוקיינוס השקט. המתרגם לעברית החליט לרוב לשמור על אותו רעיון ולתרגם את הקללה "Espèce de canaques" ל- "פולינזים שכמותכם". ואולם נראה שהמסר לא מועבר בצורה חדה בשפה העברית כפי שהוא מועבר בצרפתית, על אף שהקורא הישראלי מבין, מתוך ההקשר, שמדובר בקללה. שכן, המושג "canaque" קיבל במשך הזמן משמעות של "פרימיטיבי" ו"פראי" בשפה הצרפתית, ולכן מתאים להשתמש בו בתור כינוי גנאי. לעומת זאת, למילה "פולינזי" בשפה העברית אין אותן קונוטציות שליליות.

לבסוף, מילת הקריאה יכולה למלא תפקיד סמלי (כמייצגת רעש, צעקה או צליל), וכך היא למעשה מבטאת באופן מובהק את האונומטופאה. האונומטופאה אינה אלא ביטויי המחקקה רעש טבעי, ואולם על אף שצלילי האונומטופאה משקפים מציאות הכפופה לכללים של השפה העממית, האונומטופאה היא מוסכמה תרבותית המשתנה פעמים רבות משפה לשפה. במקרים אלו, המתרגם נדרש להכיר את הצלילים האונומטופאיים ולמצוא להם מקבילות המוכרות לקורא הישראלי ושצורתן מתאימה למערכת המורפולוגית בעברית. דוגמאות לאונומטופאות שתורגמו בסדרות "טינטין" ו"אסטרקס":

1. צעקות כאב- ouapp- הפכה ל-אוֹאֵיִי (דוגמא ב3).
2. רעש של אבן המוטלת על הקרקע- "boooof"- הפך ל"בום" (דוגמא ב4).
3. רעש של כד נשבר- "crac"- הפך ל-"טראח" (דוגמא ב5).
4. רעש הממחיש קטטה- patatchac- הפך ל-בום טראח! ("patatras" היא מילת קריאה בצרפתית המקבילה ל- "בום") (דוגמא ב6).
5. רעש הנגרם כתוצאה מחבטות אֶלָה מופיע במקור כ"sbloing" ואילו המתרגמת שינתה זאת ל"זבנג". הביטוי "זבנג" רווח מאוד בשפה העברית המדוברת והוא מתאים לסיטואציה שבה מתרחשת מכה או חבטה. נוסף על כך, הביטוי דומה מבחינה פונטית לביטוי המקורי (דוגמא ב7).
6. רעש של הוצאת פקק מבקבוק- "pan" הפך ל"פופ". תרגום האונומטופאה הוא ללא ספק מוצלח משום שהצליל "פופ" בשפה העברית מתאים יותר כדי לסמל רעש של פקק היוצא מבקבוק (דוגמא ב8).
7. הקול שמשמיעה דמות שעה שהיא מלקקת את אצבעותיה לאחר סיום ארוחה מופיע במקור כ- tchouic. המתרגמת לעברית תרגמה את הביטוי ל" לק! לק!". האונומטופאה הזו אכן מתאימה לקוונטקסט, משום שהקורא הישראלי מכיר היטב את הביטוי הסלנגי "לק", שמקורו בפועל "ללקק", והוא נקשר באופן אוטומטי לליקוק אוכל (דוגמא ב9).

Soriano (1999:10) מציין כי מתרגם הקומיקס נדרש להכיר דרכי ביטוי אוניברסאליות של הקומיקס. בהתאם למוסכמות מסוימות, המתרגם שומר על ביטויים אונומטופאיים מסוימים, בהנחה שקורא הקומיקס מכיר את שפת הקומיקס ויודע לזהות את הביטויים השונים. כך למשל, ידוע שבספרי הקומיקס הביטוי zzz מסמל שינה. ואכן, מוסכמה זו נשמרת גם במקור וגם בתרגום. יש לציין כי בסדרה "טינטין" רעש של שינה מסומן לעתים באמצעות ביטויים אחרים (rrrh, pfffuuh), ואולם במקרה זה המתרגם לעברית שמר על המוסכמה המקובלת ותרגם את הביטויים ל-"zzzz". לפי מוסכמה נוספת, צירוף סתמי של אותיות גדולות מסמל מילים שאומר אדם בשעת כעס. כך

למשל, בסדרת "טינטין" פרופסור קאלקולוס הזועם פולט דבר-מה המופיע כך: TCHH TRRR KRRRH. צורה זו של ביטוי נשמרת בתרגום, מכיוון שהמתרגם השתמש גם הוא בצירוף של אותיות -גררר גררר- כדי לבטא את אותו רעיון.

אם כן, במקרים רבים המתרגם לעברית שומר על האונומטופאות המופיעות בתרגום ולא רואה לנכון לתרגמן, מתוך הנחה שקורא הקומיקס מכיר את הקודים הסמויים של שפת הקומיקס או מבין את הביטוי על סמך התמונה המוצגת לפניו. כך למשל, רעש נגיסות באוכל המופיע במקור הצרפתי של אסטריקס כ-!scrontch scrontch, מאומץ בתרגום לעברית כ-סקרונץ' סקרונץ', ורעש לגימות המובע ב"טינטין" וב"אסטריקס" כ-"glop glop" או כ-"glu" glu" נשאר בתרגום כ-"גלופ גלופ" או "גלו גלו". גם האונומטופאה המסמלת קול גיהוקים, המופיעה באסטריקס כ-"hik hik" נשמרת כ-"היק היק" בתרגום. דוגמא נוספת: רעש של פגז נופל בספר "טינטין" מופיע במקור כצליל מומצא-tiuuw, וכך גם בתרגום לעברית ("טיוווו"). הסיבה לכך היא שצליל זה עשוי להמחיש באותה מידה גם לקורא הישראלי רעש של פגז נופל ולכן אין צורך לשנות.

באופן דומה, בתרגום לעברית של טינטין נשמרת האונומטופאה "toc toc" כאשר מתרחשת סיטואציה שבה נשמעות נקישות בדלת. הדבר מובן שהרי שבשפה העברית הצליל "טוק טוק" מסמל באופן מובהק רעש מסוג זה. בניגוד לכך, בסדרה אסטריקס מופיע קול הנקישות בדלת כ"pom pom" וכך גם בתרגום לעברית. מעניין לגלות כי במקרה זה המתרגמת בחרה להשאיר את הביטוי כפי שהוא, ולא תרגמה זאת לאונומטופאה "טוק טוק", שהיא מקובלת בשפה העברית כדי לסמל רעש של נקישות בדלת. בהקשר הזה, Soriano (1999:8) מציין כי לעתים המתרגם בוחר מתוך שיקול שולו, להשתמש בתרגומו במושג הזר של האונומטופאה אף על פי שקיימת מקבילה מתאימה יותר בשפתו שלו.

לעומת זאת, מתוך השוואה בין מקור לתרגום של "אסטריקס" ו"טינטין", ניתן לגלות כי במקרים מסוימים המתרגמים לא משאירים את הביטוי האונומטופאי כפי שהוא מופיע במקור, וזאת בשל הקושי להגותו בעברית. למעשה, כותבי הקומיקס יוצרים לעתים צלילים חדשים וקשים להגייה מתוך ניסיון לחקות את כל הצלילים המופקים בעולם המציאותי. כך למשל, קולו של חייל רומאי, בסדרת אסטריקס, המתאמץ בכל כוחו להרים אבן כבדה מופיע כך במקור: nnnng! כדי להקל על הקורא, המתרגמת לעברית בחרה לתרגם זאת כ-"הא! הא!" (דוגמא ב10).

דוגמא נוספת: בספר "טינטין- הטיסה לירח", משמיע קפטן "חמור הים" את הקול pschhhhh, בעודו נעזר בבובת נחש מבהילה היוצאת ממצלמה, במטרה להעיר את פרופסור קאלקולוס השקוע בתרדמה. גם כאן, בשל הקושי להגות את הרצף הצלילי בעברית, המתרגם בחר לא להשאירו, והוא תירגם זאת לביטוי מקובל בעברית המוכר לכל קורא ישראלי: "היי היי הופ" (דוגמא ב11).

לפי Soriano (1999:7), הקומיקס האמריקאי השפיע באופן ניכר על ביטויים אונומטופיאיים בקומיקס, במיוחד כאשר מדובר בחיקוי של רעשים חזקים. כך למשל, ביטויים הנפוצים בקומיקס האמריקאי, כמו **bing, bang, boom, clong, paf, bif, splok, tchoc** משתלבים באופן מוחלט בתמונות שבהן יש חבטות ומכות, עד כי הם הפכו למוסכמות אוניברסאליות בקומיקס. ואכן, בסדרות "אסטריקס" ו"טינטין", מכות אגרופים ורעשים חזקים מומחשים באמצעות אונומטופאות אלו. אם נבחן את התרגומים לעברית נגלה כי פעמים רבות המתרגמים לעברית ראו לנכון לאמץ את האונומטופאות מהסוג הזה כפי שהן מופיעות במקור. כך מופיעים בקומיקס המתורגם לעברית ביטויים כמו "פיף", "קלונג", "קלינג", "שפלונק", "באנג" וכו'.

- בנוסף, בשפה האנגלית יש מגוון רחב של פעלים ושמות עצם בעלי צליל סמלי המשמשים כבסיס לאונומטופאות בקומיקס האמריקאי: to click, to sniff, to smash, to ring, to clap, to splash, וכו'.
- למעשה הקומיקס הצרפתי-בלגי הושפע מאונומטופאות האלו, ואכן בשתי סדרות הקומיקס, טינטין ואסטריקס, ניכר שימוש רחב בצורות לקסיקאליות הלקוחות מהשפה האנגלית. גם בתרגום לעברית אומצו צורות אלו. דוגמאות:
1. הביטוי "splash", שמשמעו באנגלית "להשפירץ", מסמל בסדרה אסטריקס רעש של מכה שנגרמת כתוצאה מזריקה או מהטלת חפץ. בתרגום לעברית נשמר הביטוי והוא תועתק ל"ספלאץ".
  2. הביטוי "click", שמשמעו באנגלית לנקוש, מסמל בסדרת "אסטריקס", במקור ובתרגום לעברית, נקישת כוסות בסיטואציה של הרמת כוסות משותפת.
  3. הביטוי clap, שמשמעו באנגלית לחחוא כף, מסמל בסדרת "אסטריקס", במקור ובתרגום לעברית, רעש של מחיאות כפיים.
  4. הביטוי sniff, שמשמעו באנגלית לרחרח או למשוך בנחיריים, מסמל ב"אסטריקס", במקור ובתרגום לעברית, רחרוח או בכי.
  5. הביטוי "dring" בסדרה "טינטין" מבוסס על הפועל ring באנגלית שמשמעו "לצלצל". ואכן, הביטוי מסמל בקומיקס צלצול טלפון. בתרגום לעברית מופיע הביטוי כ-"רינג".

ב"אסטריקס" וב"טינטין" מופיע פעמים רבות קול נביחות הכלבים. עובדה מעניינת היא שקולות בעלי החיים מקבלים צליל ייחודי בכל תרבות. כך האונומטופאה "ouah" מסמלת בשפה הצרפתית את קול נביחות הכלב, לעומת הצליל "האו האו" או "הב הב" בעברית. מובן שמתרגמי הקומיקס שינו את האונומטופאה הזו בהתאם לצורתה המקובלת בעברית. לעומת זאת, המתרגמים לעברית בחרו לא לתרגם קולות אחרים שמשמיעים הכלבים. כך למשל, קולו הרוטן של מבריקס, כלבו של אסטריקס, מופיע כך במקור: girraoorrr! וכך נשאר גם בתרגום: גרררורר! ובאופן דומה, כלבו של טינטין, מילו, משמיע בשעת כעסו את הקול grrr grrr והמתרגם לעברית ביטא זאת באמצעות ררר ררר. Soriano (1999:9) מציין באותו הקשר כי קורא הקומיקס מבין בעצמו את הקושי שבחיקוי קולו של בעל החיים. ולכן במקרה זה, המתרגם שוב סומך על הקורא שהוא יזהה את הקודים הסמויים של הקומיקס ויבין את האונומטופאה הזו, מבלי שיזדקק לתרגום.

\*\*\*

מילות הקריאה, אם כן, הן מורכבות מאוד מבחינה לקסיקאלית ולכן מציבות קושי מסוים בתרגומן. כשמדובר בתרגום מילות קריאה בקומיקס, הקושי רב יותר, וזאת מפני שהקומיקס הוא ז'אנר ייחודי המכיל קודים משלו. כך למשל, בתרגום אונומטופאות בקומיקס. מצד אחד, המתרגם השואף לאדקוויטיות צריך להכיר את האונומטופאות הייחודיות של שפת המקור ושל שפת היעד. אך מצד שני, עליו להיות מודע לאונומטופאות שנהוג להשתמש בהן כחלק מהמוסכמות האוניברסאליות של הקומיקס. בסופו של דבר, מתוך הדוגמאות של מילות קריאה ותרגומן ניתן לומר כי אין חוקיות מסוימת בתרגום מילות קריאה בקומיקס, ואולם, ברוב המקרים המתרגם מחפש מילות קריאה מהשפה המדוברת המתאימות לז'אנר הקומיקס, וזאת תוך התחשבות בתרבות היעד ובקונטקסט הספציפי שבו מופיעה המילה (כאמור, הדוגמא "פולינזים שכמותכם" מראה על מקרה שבו המתרגם לקח מושג משפת המקור שאינו מוכר לקהל היעד).

## תרגום הומור מילולי

הסדרות טינטין ואסטריקס עשירות בסוגים רבים של הומור מילולי. ככלל, אין זו משימה פשוטה לתרגם הומור. גם אם המתרגם מבין את ההומור שבטקסט המקור, לא תמיד ניתן ליצור את אותו אפקט. יש לציין כי הומור, לסוגיו השונים, לא תמיד מצליח להשיג את מטרתו, היות וכל נמען תופס בדיחות בצורה שונה. לפי Vandaele, תגובה חזקה להומור בטקסט, בין אם היא שלילית או חיובית, תקשה על המתרגם לנתח את האפקט ההומוריסטי. כלומר, אם מתרגם מחשיב בדיחה כמצחיקה מאוד או כגרועה מאוד, יהיו לו יותר קשיים לקבוע את היסודות היוצרים את האפקט ההומוריסטי (Vandaele:2002:150).

בשתי סדרות הקומיקס בולטים משחקי מילים המכילים כפלי משמעויות. משחקי המילים בקומיקס מעניקים משמעות נוספת לטקסט והם יוצרים סוג מסוים של הומור מילולי. Alexieva (1997:139-140) מציין כי בני אדם נוטים ליצור הומור כאשר הם מתקשרים זה עם זה, וזו כאמור גם המטרה של משחק המילים. ואולם, משחקי המילים מבטאים גם שאיפות אחרות: הדובר מעוניין, למעשה, לבחון את כישוריו של המאזין ליצור אנלוגיות. מאזין היכול לקלוט את המשמעות, ליצור אנלוגיה ולהבין את האפקט ההומוריסטי ירגיש סולידאריות חזקה יותר עם הדובר. ניתן לומר כי מעבר לכוונה לשעשע את קהל היעד, הסופר מנסה באמצעות משחקי מילים ליצור אינטראקציה בין הקורא לטקסט. הומור מסוג זה מגרה את מחשבתו של הקורא וכן מעודד אותו לגלות עניין בטקסט.

Delabastita (1996:128) מגדיר משחקי מילים כמגוון תופעות טקסטואליות שבהן משתמשים בצורות מבניות של השפה כדי להביא לעימות משמעותי בין שני מבנים לשוניים בעלי צורות דומות פחות או יותר ומשמעויות שונות למדי. Delabastita מציין כי שפות נבדלות במבנים, ולכן לשפות שונות יש דרכים שונות ליצור משחקי מילים. מכיוון שמשחקי מילים תלויים במבנה הייחודי של שפת המקור, נשאלת השאלה כיצד ניתן לתרגם לשפת היעד. לפי Alexieva (1997:139), משחקי מילים הם תופעה אוניברסאלית המצויה בכל השפות, וזאת מכיוון שלכל השפות יש מילים שלהן משמעות שונה אך צורה דומה בכתב או בדיבור. אף על פי כן, Alexieva טוען שיש קושי לתרגם משחק מילים משפה אחת לאחרת. לדעת Alexieva, אפילו אם מחליפים את משחק המילים המקורי במשחק מילים בשפת היעד, יידרשו בדרך כלל שינויים במבנה ובמשמעות. בנוסף, לעתים יידרש שינוי בקונטקסט כדי שיעבוד הרעיון של משחק המילים. הקושי בתרגום משחק מילים, לפי Alexieva, נובע מהמבנה הפונולוגי והגראפי של המילים השונה בכל שפה ושפה. כך למשל, מילה בעלת משמעויות שונות בשפה אחת - בשפה אחרת המילה המקבילה שלה תהיה רק בעלת משמעות אחת, או בעלת מספר מסוים של משמעויות שונות לחלוטין מאלו שבשפה האחרת (Alexieva 1997:141).

דעה שונה משמיעה Davis (1997:32), הטוענת שלא ניתן לקבוע נחרצות אם משחק מילים מסוים ניתן לתרגום או בלתי ניתן לתרגום. לפי Davis, ניתן לומר שמילה מסוימת ניתנת לתרגום או בלתי ניתנת לתרגום רק אם יש לה משמעות הקיימת לגמרי מחוץ למערכת השפה, ואין לה קשר למילים אחרות הקיימות באותה שפה. מאחר שמילה קשורה למילים ולמושגים בשפה, היא תהיה תמיד ניתנת לתרגום במידה מסוימת ובאותה עת חלקים ממנה יהיו בלתי ניתנים לתרגום. עוד טוענת Davis (1997:38), כי מכיוון שכל סימן יכול להילקח מהקונטקסט המקורי שלו ולהישלל בקונטקסט חדש, כל סימן- כולל משחק מילים- ניתן לתרגום, אף על פי שהמשמעות בקונטקסט החדש (טקסט

היעד) תהיה בהכרח שונה מזו שבקונטקסט המקורי (טקסט המקור). כאן יש לציין כי בעוד האפשרויות למשחק מילים קיימות כבר בשפה, בטקסטים נדרש קונטקסט מסוים כדי להבין את תפקודו של משחק המילים.

מהן האסטרטגיות שצריכות להילקח בחשבון בתרגום משחק מילים? לפי Leppihalme (1996:215)

ו-145:1997), המתרגם צריך תמיד להחשיב את הפונקציה הספציפית של משחק המילים, גם אם אותה צורה לא יכולה להישמר. גורם אחר בעל חשיבות הוא התרבות. Leppihalme (1996: 145 ו-1997:203) טוענת כי משחק המילים קשור לתרבות, מפני שזו קובעת, למעשה, מאילו נושאים אפשר להפיק הומור ואיזה בסיס של רקע משותף חולקים הסופר והקורא. נכון שקשה להעביר משחק מילים משפה אחת לאחרת, אך גם בקהל היעד של שפת המקור, קוראים מסוימים יזהו ביתר קלות משחק מילים, בהתאם לגילם ולניסיונם. על כן, לקורא ולמתרגם חייב להיות מטען תרבותי משותף ועליהם להיות קוראים מיומנים. שיקולים נוספים מתייחסים לנומרות תרגום ולמוסכמות בתרבות היעד: Delabastita (1996:135) טוען שכשמחליטים כיצד ובאיזו מידה לשמור על משחק המילים, המתרגם צריך לקחת בחשבון את תגובתו של קהל היעד. הגזמת הרעיון של משחק המילים עלולה להביא לתגובה הפוכה מהמצופה. Delabastita מציין גישות שונות שבהן המתרגם יכול להשתמש כאשר הוא נתקל במשחקי מילים בטקסט המקור. לטענת Delabastita (1996:135), משחקי מילים מציבים את המתרגם בפני דילמה לא נוחה בין אבדן משחק המילים לאימוצו: מצד אחד, המתרגם יכול לתרגם את הביטוי כפי שהוא מופיע בטקסט המקורי, וכך יאבד האפקט הייחודי של משחק המילים. מצד שני, למתרגם יש אפשרות לחפש משחק מילים אחר בשפת היעד. במקרה זה מופיעה בטקסט המתורגם אדפטציה חופשית של המתרגם השואפת לשחזר את המקור. במילים אחרות, לפי Delabastita (1996:135), הדרך היחידה להיות נאמן למקור, באופן פרדוקסאלי, היא לא להיות נאמן למקור. במידה שהמתרגם בוחר לתרגם את משחק המילים שבטקסט המקור למשחק מילים אחר בטקסט היעד, יתקבל משחק מילים השונה פחות או יותר ממשחק המילים המקורי במונחים של מבנה צורני, מבנה סמנטי ותפקוד טקסטואלי. ואכן, בסדרה "אסטריקס" המתרגמת נוקטת לא אחת בגישה זו. דוגמא לכך ניתן למצוא בספר "אסטריקס וקליאופטרה", כאשר הארכיטקט (סרגליס) מספר לאשפיקס ולאסטריקס על האדריכל ערמומיס:

(דוגמא 1)

**Numerobix:** *Il a beaucoup de talents*

**Astérix:** *Il est doué?*

**Numerobix:** *Non, il est riche. Il a beaucoup de talents d'or*

סרגליס מספר על ערמומיס שיש לו הרבה "talents". למילה "talent" יש שתי משמעויות בשפה הצרפתית: כישרון וכיכר כסף או זהב. האפקט ההומוריסטי נובע מכפל המשמעות של המילה: אסטריקס מפרש את המילה כ"כישרון" ולכן הוא שואל את סרגליס "Il est doué?", כלומר, "האם הוא מוכשר?". בהמשך, המשמעות האמיתית מתבררת כאשר סרגליס עונה לו - "Il a beaucoup de talents d'or". כלומר, יש לו הרבה כיכרות זהב. בתרגום לעברית, כמובן, לא ניתן לשמור על אותו משחק מילים. כדי לשמור בכל זאת על הרעיון של כפל משמעות, השתמשה המתרגמת בכפל המשמעות של המילה "כיכר". על כן, הקונטקסט המילולי, כלומר - הטקסט המופיע בתוך בלון הדיבור של אסטריקס שונה בהתאם:



סרגליס: יש לו הרבה כיכרות.

אסטריקס: הוא בנה הרבה?...

סרגליס: לא, הוא עשיר. יש לו הרבה כיכרות זהב.

אסטריקס שואל "הוא בנה הרבה?" מפני שהוא מבין שמדובר בכיכרות במשמעות של שטחים ציבוריים.

דוגמא נוספת מופיעה בספר "אסטריקס באחוזת האלים", בשיחה בין העבדים שתפקידם לכרות עצים לבין אסטריקס, אובליקס ואשפיקס (ששמו במקור: Panoramix).

(דוגמא ג2)

**Obélix:** *Mais en arrachant les arbres, vous faites de la peine à Idéfixe, aux sangliers...*

**Astérix:** *...Aux corneilles...*

**Panoramix:** *Oui, c'est un problème cornélien, entre autres...*

אובליקס אומר לעבדים שכשהם כורתים את העצים הם גורמים צער לכלב ולחזירי הבר, ואסטריקס מוסיף שגם לעורבים. בתגובה לכך, אומר אשפיקס שמדובר ב-"problème cornélien". הביטוי "problème cornélien" מכיל כפל משמעות בשל הקונטקסט שבו הוא מופיע. מצד אחד זהו ביטוי בצרפתית שמשמעותו - מצב בעייתי שבו יש קונפליקט בין ההיגיון לרגש. משמעות זו מתאימה לקונטקסט: לפי ההיגיון יש לתת לעבדים לסיים את עבודתם, אך לפי הרגש יש לעצור בעדם כדי שלא יגרמו צער לחיות. מצד שני, אם מפרשים את הביטוי מבחינה מילולית, ניתן להבינו במשמעות של "בעיה של עורבים". משמעות זו, גם היא מובנת מהקונטקסט, משום שאסטריקס הזכיר לפני כן את העורבים.

בתרגום לעברית, שינתה המתרגמת את משחק המילים בניסיון לשחזר את המקור. כדי לשמור על הרעיון של משחק המילים, ביצעה המתרגמת שינויים בטקסט הנדרשים כדי ליצור כפל משמעות בשפה העברית. במקום להזכיר "עורבים", אסטריקס מזכיר "ציפורים", ובתגובה לכך אומר אשפיקס: "כן, זוהי בין השאר, בעיה מנקרת...". המילה "מנקרת" יוצרת כפל משמעות: מצד אחד, הציפורים המנקרות הופכות לבעיה. מצד שני, "בעיה מנקרת" יכולה להיות במשמעות של בעיה טורדנית.

כאמור, לפי Delabastita, גישה אחרת שהמתרגם יכול לנקוט בה היא ויתור על משחק המילים. גישה זו גם היא מתגלה ב"אסטריקס" וב"טינטין". למשל, באחת הסיטואציות ב"אסטריקס הגאלי" (דוגמא א13). מדובר בסיטואציה שבה אסטריקס מצליח להביס את החיילים הרומאים, ואחד מהרומאים מתוך ייאוש ממלמל לו ביטוי בשפה הלטינית. בתגובה, אסטריקס אומר "*Les romains y perdent leur latin*". הביטוי "*y perdre son latin*" משמעו בצרפתית - לא להבין יותר כלום. לעומת זאת, המשמעות המילולית של הביטוי היא "לאבד את הלטינית". שתי המשמעויות האלו, אם כן, מתאימות לקונטקסט שבטקסט המקורי. בשפה העברית, כמובן, לא קיים ביטוי מקביל המכיל את אותו כפל משמעות, ולכן במקרה זה אבד בתרגום משחק המילים הייחודי. במקום לומר ביטוי המכיל כפל משמעות, אסטריקס פשוט אומר - "הרומאים יוצאים מדעתם". מה גם שבתרגום לעברית הרומאי ממלמל ביטוי בשפה העברית ולא בשפה הלטינית, ובהתאם לכך, הזכרת השפה הלטינית אינה רלוונטית בקונטקסט זה.

דוגמא נוספת למשחק מילים שאבד בתרגום מתגלה ב"טינטין- הטיסה לירח", כאשר קפטן "חמור הים" מגיב בצחוק לדבריו של פרופסור קאלקולוס המספר לו כי הוא מתכנן להגיע לירח (עמ' 9) :

- *Sur la Lune!...Alors que vous êtes déjà si souvent dans la Lune!*

ובתרגום חופשי: "על הירח! הרי אתה נמצא לעתים כה קרובות על הירח!" מכאן נובע כפל המשמעות: מצד אחד, ניתן להבין את הביטוי כפי שהוא נשמע מבחינה מילולית - להימצא פיזית על הירח. מצד שני, "être dans la lune" (להיות על הירח) הוא ביטוי בצרפתית שמשמעו בצרפתית- להיות מפוזר וחולמני. בתרגום לעברית- שינה המתרגם את תוכן דבריו של קפטן "חמור הים":

- הירח...משחק ילדים!...אדם על הירח...אתה תהיה האיש שבירח מסיפורי הילדים!...

יש להניח שהמתרגם סבר שאם יתרגם צילולית את דבריו של קפטן "חמור הים" למשפט כמו "אתה נמצא לעתים כה קרובות על הירח!" כפל המשמעות לא יובן בצורה ברורה כפי שהוא מובן בשפה הצרפתית. אמנם גם בשפה העברית אפשרי שישתמשו בביטוי כמו "להיות על הירח" כדי לתאר אדם מפוזר וחולמני, אך אין מדובר בביטוי מובהק כפי שהביטוי "être dans la lune" מתפקד בשפה הצרפתית. המתרגם, אם כן, לא שמר על הרעיון של משחק מילים ושינה לחלוטין את הסיבה שבגללה קפטן "חמור הים" פורץ בצחוק.

בסיטואציה אחרת בספר, שוב אבד משחק המילים (דוגמא 3). קפטן "חמור הים", המביט בפרופסור

קאלקולוס ובבקסטר המשוחחים ביניהם, שואל את טינטין:

- *Dites donc...observez Tournesol... N'y a-t-il rien qui vous frappe?...*

כלומר, בתרגום חופשי: "הסתכל על פרופסור קאלקולוס, אין משהו שמתמיה אותך?" טינטין עונה: "A première vue, non!...", כלומר: "במבט ראשון, שום דבר". קפטן "חמור הים" אומר בתגובה, תוך כדי הליכה:

- *Moi bien!... Mais je n'ai pas mes yeux dans ma poche moi!*

בתרגום חופשי: "גם אותי לא, אבל אני סקרן מאוד!"

ברצונת הקומיקס העוקבת, ניתן להבחין בתמונה הבאה: קפטן "חמור הים" שהמשיך בהליכה נתקל בדלת ונחבט בה מבלי ששם לב. האפקט ההומוריסטי של החבטה מקבל ממד נוסף בשל הביטוי "Ne pas avoir les yeux dans sa poche" שכפל המשמעות שלו מתאים לקונטקסט זה. מצד אחד, ביטוי זה משמעותו בצרפתית – להפגין סקרנות גלויה.

קפטן "חמור הים", המשוחח עם טינטין, מודה בפניו שהשיחה בין בקסטר לפרופסור קאלקולוס מסקרנת אותו. מצד שני, משמעותו המילולית של הביטוי היא "לא להיות עם העיניים בכיס". משמעות זו מתגלה במלוא האירוניה, משום שקפטן "חמור הים" המצהיר לפי המשמעות המילולית שעניו אינו בכיסו, אינו שם לב בעצמו לאן הוא הולך והוא נתקל בדלת ומקבל מכה. המצב האירוני הזה יוצר, ללא ספק, אפקט נוסף של הומור.

בתרגום לעברית אבד לחלוטין משחק המילים, משום שקפטן "חמור הים" פשוט אומר לטינטין: "אפשר לחשוב שאתה הולך בעיניים עצומות" ואז הוא מתנגש בדלת. בשל אבדן כפל המשמעות, חלק מהותי מההומור המופיע במקור מוחמץ.

ואולם, כפי שניתן להבחין, המתרגם החליט לשמור על האפקט ההומוריסטי הנוצר מהמצב האירוני שבסיפור. המתרגם לעברית שאב השראה מהמשמעות המילולית- "עיניים בכיס" והוא תרגם זאת ל"עיניים עצומות". כך, למעשה, נשמר

בתרגום לעברית אותו רעיון קומי שמופיע במקור: קפטן "חמור הים" המזכיר "עיניים עצומות" (בדומה ל"עיניים בכיס") לא מסתכל בעצמו לאן מועדות פניו.

גישה נוספת המתגלה בתרגום משחקי מילים: Delabstita (1996:134) מציין שלעתים המתרגם מכניס שימוש במשחק מילים, כשבמקור אין משחק מילים. כך המתרגם מפצה על משחקי מילים שאבדו במקומות אחרים בתרגום. ואכן, בהמשך הקומיקס של "אסטריקס הגאלי", הכניסה המתרגמת לעברית באחד הקטעים משחק מילים במקום שבו אין במקור משחק מילים. מדובר בסיטואציה שבה אשפיקס ואסטריקס כבולים בשרשראות, ומפקד המחנה הרומי פנימדומוס סרדיוטוס מאיים על אשפיקס, שמכיוון שהוא מסרב לגלות את הסוד של שיקוי הקסם, הוא יענה את אסטריקס ביום שלמחרת (דוגמא 4). כך מופיע הטקסט במקור:

- *Tu n'as pas voulu parler, druide, mais demain, sous la torture, ton ami sera peut être plus loquace!*

בתרגום חופשי: "לא רצית לדבר, כהן עץ. אך מחר, תחת עינויים, חברך אולי יפטט יותר!" בהמשך, הרומאי יוצא מהאוהל שבו אסטריקס ואשפיקס כבולים, וברצועה הבאה אשפיקס ואסטריקס מתפקעים מצחוק. אסטריקס מגיב, תוך שהוא צוחק:

- *Il ne s' imagine pas à quel point je vais être loquace! Je vais loquacer comme on n'a jamais loquacé!*

בתרגום חופשי: "הוא לא מתאר לעצמו עד כמה אני אהיה פטפטן! אני אפטפט כמו שלא פטפטתי מעולם!" כהערת שוליים לדבריו של אסטריקס, נכתב: "Ca, ce n'est pas du français" כלומר: "כל זה, זה לא בצרפתית". כותב הקומיקס מציין כאן בעצם שדבריו של אסטריקס נאמרים בשפה אחרת. ולכן, ההומור נובע מכך שאסטריקס מסכים לדבר, אך בשפה אחרת שהרומאים לא מבינים אותה. ההומור הספציפי מציב קושי בפני המתרגם. שכן, כיצד יציין המתרגם שאסטריקס מדבר בשפה אחרת שאינה שפתו שלו? מחד גיסא, אם המתרגם יציין- כפי שבמקור כתוב- שאין מדובר בצרפתית, תיווצר בעיה של חוסר אמינות, משום שקהל היעד קורא את הטקסט בשפה העברית. מאידך גיסא, אם המתרגם ישנה את ההערה ויכתוב שאין מדובר בעברית, יתגלה חוסר אמינות מסוג אחר, משום שקהל היעד יודע שמדובר בטקסט זר שתורגם, ולכן אין זה הגיוני שהדמויות באמת משוחחות ביניהן בעברית. המתרגמת פתרה בעיה זו בכך ששינתה לגמרי את תוכן דבריו של אסטריקס, ועדיין שמרה על האפקט ההומוריסטי, באמצעות הכנסה של משחק מילים. כאמור, כך גם פיצתה המתרגמת על משחק המילים שאבד בקטע האחר.

זהו המלל בטקסט המתורגם:

**פנימדומוס סרדיוטוס:** סירבת לדבר, כוהן עץ, אך מחר נענה את חברך, ואולי לו יתחשק לזמר!

**אסטריקס:** אזמר ועוד איך! אזמר זמירות כמו זמיר זמרן!

במקום לתרגם את הפועל "loquacer" לפועל לדבר או לפטפט, השתמשה המתרגמת בפועל "לזמר". ומכאן נובע כפל המשמעות שהוכנס בתרגום: לפי המשמעות המקובלת, "לזמר" פירושו לשיר. לפי משמעות שנייה, שמשמשים בה בהשאלה, הפירוש של "לזמר" הוא להלשין. נהוג להשתמש במשמעות זו בשפת הסלנג של עולם הפשע, כאשר פושעים בבית הסוהר מלשינים על שותפיהם. שתי המשמעויות של הפועל מתגלמות, אם כן, בקונטקסט זה: אסטריקס ואשפיקס הכבולים בשרשראות נראים בתמונה כצמד אסירים, וכאשר הרומאי אומר "אולי לו יתחשק לזמר!", ברור שהכוונה למשמעות של "להלשין". כלומר, הרומאי אומר שהוא יענה את אסטריקס עד שהוא ילשין

ויגלה את הסוד של כוהן העץ. בהמשך, בתגובתו של אסטריקס, חוזר הפועל "לזמר" והפעם במשמעותו המקובלת. אסטריקס, הצוחק מדבריו של הרומאי, מתייחס למילה "לזמר" במשמעות של "לשיר" כשהוא אומר: "אזמר זמירות כמו זמיר זמרן". במלבן שבתחתית הריבוע, במקום ההערה המופיעה במקור, מופיעים כאן סימני תווים שאכן מתאימים לקונטקסט שבו מדובר על זמירת זמירות. באמצעות התווים ניתן להבין שאסטריקס מזמר את דבריו. האפקט ההומוריסטי נובע כאן מכפל המשמעות של המילה "לזמר": הרומאי מעוניין שאסטריקס יזמר - במשמעות של להלשין, ואסטריקס אומר שאכן הוא מעוניין לזמר, אך במשמעות של "לשיר".

בקטע אחר בספר שוב הוכנס שימוש במשחק מילים בתרגום, מבלי שיש משחק מילים במקור. מדובר בסיטואציה שבה פנימדומוס סרדיוטוס (ששמו במקור: Caius Bonus) צועק על כוהן העץ לגלות לו את סודו של שיקוי הקסם ומאיים עליו שאם לא יעשה זאת, הוא יענה את חברו אסטריקס (דוגמא 5). כך מתנהלת השיחה במקור הצרפתי:

**Caius Bonus:** *Pour la dernière fois druide! Donne moi cette recette, ou je fais torturer ton ami!*

**Astérix:** *Je ne crains pas la torture*

בתגובה לדבריו של הרומאי, אסטריקס פשוט אומר שהוא אינו מפחד מעינויים. אין בדבריו שימוש כלשהו במשחק מילים. אותה שיחה מופיעה כך בתרגום לעברית:

**פנימדומוס סרדיוטוס:** *בפעם האחרונה, כוהן עץ! גלה לי את המתכון! ולא, אענה את חברך!*  
**אסטריקס:** *ענה, ענה, אך ללא מענה...*

לעומת המקור הצרפתי, בתרגום לעברית ניתן להבחין במשחק מילים בתגובתו של אסטריקס. נוצר כאן משחק המילים בשל החזרה על הפועל "לענות" שיוצר כפל משמעות. מצד אחד, ניתן להבין מדבריו של אסטריקס שהוא אומר לכהן העץ: "גם אם תענה אותי לא תזכה למענה". מצד שני, דבריו של אסטריקס יכולים להיות מופנים לכהן העץ, אם בכוונתו לומר: "ענה לרומאי, מבלי לתת מענה לבקשתו". בנוסף, "מענה" יכול לקבל שתי משמעויות: "מענה" במשמעות של "תשובה", או "מענה" במשמעות של "אדם הגורם לעינויים".

דוגמא מעניינת להתמודדות של המתרגמת עם משחק מילים מתגלה בסיטואציה שבה פנימדומוס סרדיוטוס מבקש מכהן העץ להעלות על הכתב את מתכוננו של שיקוי הפלא ומייד מסתודד עם אחד מעוזריו לגבי תוכניתו:

**(דוגמא 6)**

**Caius Bonus:** *Toi Druides, consigne par écrit la recette de cette potion!*

*Après quoi, nous nous débarrasserons de ces deux gaulois. Ce sera pour eux une leçon!*

**העוזר הרומי:** *poil au menton!*

כך מופיע הטקסט בתרגום לעברית:

**פנימדומוס סרדיוטוס** (לכוהן העץ): אתה, כוהן העץ, העלה על הכתב את מתכוננו של שיקוי הפלא!

(לעוזרו): ולאחר מכן נחסל את שני הגאים הללו! וזה ילמד אותם לקח!

**העוזר הרומי**: כחוט השערה בינם לבין המוות!

הביטוי "poil à..." (שמשמעותו "שיער ב...") משמש דרך משעשעת בצרפתית לענות על דברים הנאמרים על ידי בן השיח. נהוג להשתמש בביטוי זה כך שהמילה האחרונה במשפט, המסמלת תמיד איבר כלשהו בגוף, יוצרת חריזה עם מילותיו האחרונות של בן השיח. ואכן הביטוי *poil au menton* שמשמעותו המילולית "שיער בסנטר", מתחרז עם דבריו של פנימדומוס סרדיוטוס (leçon-menton). מעבר לכך, בתמונות המופיעות ממש לפני השיחה, ניתן להבחין כי אחת הדמויות בסיפור מצמיחה לפתע שיער עבות על כל הפנים, לאחר שניסתה את השיקוי שרקח כהן העץ בשביל הרומאים. מכאן שמעבר לתפקידו כאמצעי רטורי של חריזה, הביטוי מתפקד כאן גם כמשחק מילים שמשמעותו המילולית - *poil au menton* - מתאימה לעלילה ולתמונה שבסיפור.

בתרגום לעברית, לעומת זאת, אבד הביטוי הייחודי הזה המשלב חריזה. בשפה העברית, מן הסתם, אין ביטוי מקביל לביטוי הצרפתי "poil à" ולכן במקרה זה בחרה המתרגמת להשתמש בחלופה יצירתית בשפתה שלה. הביטוי החלופי בעברית - "כחוט השערה בינם לבין המוות" - אינו קשור כלל לנאמר במקור וכמובן הוא אינו יוצר חריזה. אף על פי כן, "מוטיב השערות" המופיע בביטוי המקורי נשמר גם בביטוי שבתרגום, וזאת כדי לשמור על הרעיון של משחק מילים המתמקד בשיער. המתרגמת חיפשה ביטוי בעברית המתייחס לשערות והתאימה אותו לקונטקסט של הסיפור. כך, בתרגום לעברית, לאחר שפנימדומוס סרדיוטוס מאיים לחסל את אסטריקס ואת אשפיקס, עוזרו מחזק את דבריו באמצעות הביטוי המדגיש כי מצבם של השניים בסכנה.

בהמשך העלילה, צומחות שערותיהם של כל החיילים הרומאים כתוצאה משתיית השיקוי. התמונות בקומיקס מציגות את הרומאים כמגודלי שיער ומזוקנים ובהתאם לכך, "מוטיב השערות" חוזר במשחקי המילים המופיעים בדו שיח בין הדמויות. דוגמא לכך ניתן למצוא בשיחה בין פנימדומוס סרדיוטוס לאסטריקס, כאשר הוא פונה לאסטריקס בבקשה לנהל משא ומתן כדי שהגאים יעזרו לרומאים להיפטר משערותיהם:

(דוגמא ג')

**Caius Bonus**: *Tu te moques de moi, gaulois, mais je dois traiter avec toi!*

**Astérix**: *Parlons sans couper les cheveux en quatre!*

ובתרגום לעברית:

**פנימדומוס סרדיוטוס**: אתה לועג לי, גאלי, אך אין מנוס: עלי לשאת ולתת איתך!

**אסטריקס**: אנו רוצים שלא תיפול שיערה משערותינו ארצה!

הביטוי "couper les cheveux en quatre" משמעו בצרפתית "להתעכב על הפרטים הקטנים ביותר". כלומר, בתרגום חופשי, בתגובה לבקשתו של פנימדומוס סרדיוטוס, אסטריקס אומר: "נדבר זה עם זה מבלי להתעכב על כל פרט". לעומת זאת, משמעותו המילולית של הביטוי היא: "לגזור את השערות לארבעה חלקים". בתרגום לעברית אסטריקס דורש: "אנו רוצים שלא תיפול שיערה משערותינו ארצה!". כמובן, תוכן דבריו של אסטריקס שונה לחלוטין, וזאת כדי שתהיה אפשרות להשתמש בביטוי בעברית המזכיר שיער. דפוס זה מתגלה בתרגום לעברית גם בשאר הביטויים בסיפור שבהם מופיע "מוטיב השיער":

- *D'accord, mais ne me prends plus à rebrousse-poil!*

משמעות הביטוי "prendre à rebrousse-poil" היא להקניט- אסטריקס נעתר לבקשתו של פנימדומוס סרדיוטוס בתנאי שלא יקניטו. לעומת זאת, מבחינה מילולית משמעות הביטוי היא להבריח שיער בכיוון ההפוך. לפיכך, משפט זה מכיל כפל משמעות. בתרגום לעברית, המשפט תורגם כך: "טוב, אך אל נא כשערות אפך!" (דוגמא ג8).

- *Tout ceci est échevelé. Parle, nous t'écoutons.*

בתרגום חופשי, אסטריקס אומר לפנימדומוס סרדיוטוס: "כל זה חסר סדר. דבר, אנו מקשיבים לך". המשפט משתמע לשתי פנים: משמעותה המילולית של המילה "échevelé" היא "פרוע שיער", אך ניתן להשתמש במילה זו בהשאלה במשמעות של "חסר סדר". בתרגום לעברית שונה התוכן ואסטריקס אומר: "לא נהיה שעירים לעזאזל!" (דוגמא ג9).

- *Il a un poil dans la main!...*

פנימדומוס סרדיוטוס מתחנן בפני אסטריקס ואשפיקס שיתנו לו תרופה ואז הם יוכלו לצאת לחופשי. אשפיקס עונה שאין לו חשק לטרוח. בתגובה, אסטריקס אומר: "Il a un poil dans la main!..." משמעותו של הביטוי "avoir un poil dans la main" היא להתעצל: לפי משמעות זו, אסטריקס אומר כאן על אשפיקס שהוא מתעצל. ואולם מבחינה מילולית, משמעותו של המשפט היא "יש לו שיערה בכף היד". בתרגום לעברית, לעומת זאת, מופיע המשפט הבא: "חכה עד שיצמחו לו שערות בכף ידו". כלומר, המתרגמת לקחה מהמקור את הרעיון של "שיערה בכף היד" ויצרה משמעות אחרת (דוגמא ג10).

ברצועת הקומיקס הבאה, אסטריקס ממשיך את משחק המילים ואומר:

- *...parfois il a un cheveu sur la langue aussi!*

משמעותו של הביטוי "avoir un cheveu sur la langue" היא לדבר בלשון עילגים. לפי המשמעות הזו, אסטריקס אומר על אשפיקס: "הוא גם מדבר לפעמים בלשון עילגים". מבחינה מילולית, משמעות הביטוי היא "יש שיערה בלשון", ולכן המשפט יכול גם להתפרש כאילו אסטריקס אומר על אשפיקס "לפעמים יש לו גם שיערה בלשון". בתרגום לעברית, כצפוי, מופיע משפט שתוכנו שונה לחלוטין מהמקור: "כשעובדים בלי חשק, לא קולעים אל השערה!". במשפט זה, מתייחס אסטריקס לדברים שאשפיקס אמר לפני כן ("הצרה היא שברגע זה אין לי חשק לטרוח"). המתרגמת, אם כן, חיברה משפט שאינו קשור למשפט המקורי, תוך הקפדה על שמירת "מוטיב השער".

הביטוי "קולעים אל השערה" בנוי על משקל "קולעים אל המטרה". כך למעשה, המתרגמת יצרה ביטוי חדש על בסיס ביטוי שכבר קיים. מכיוון שנהוג לומר כי קולעים צמות בשיער, המילים המוזכרות בביטוי זה ("קולעים" ו-"שערה") קשורות זו לזו באופן אסוציאטיבי (דוגמא 11).

שני הביטויים האחרונים שאסטריקס מזכיר יוצרים משחק מילים שנון במקור הצרפתי: לכאורה, משתמע מדבריו של אסטריקס שלאשפיקס יש שערה בכף היד ושערה בלשון. אמירות אלו נשמעות לכשעצמן מבדחות. אך כאמור, בתוך אמירות אלו מסתתרים ביטויים בצרפתית שמשמעויותיהם שונות מהמשמעויות המילוליות הנגלות לפנינו. בשפה העברית, כאמור, לא קיימים ביטויים מקבילים ולכן המתרגמת החליטה להשתמש בחלופות. כתוצאה מכך, מוחמץ בתרגום האפקט ההומוריסטי הייחודי של שני הביטויים האלו.

בהמשך, מתרצה אשפיקס לעזור לפנימדומוס סרדיוטוס והוא אומר לו (עמ' 42):

*- Allez, ne vous énervez pas. C'est d'accord...*

כלומר, בתרגום חופשי: "טוב, אל תתרגז. בסדר". בתרגום לעברית, לעומת זאת, המשיכה המתרגמת להכניס את מוטיב השיער והמשפט מופיע כך: "טוב, טוב, אל תתלוש את שערך, אני מוכן..."

הדוגמאות האחרונות שהוזכרו לעיל מוכיחות כי משחקי מילים בקומיקס קשורים פעמים רבות לתמונה המוצגת בקונטקסט, ולכן כדי לשחזר את ההומור בצורה אופטימאלית, המתרגם יכול למצוא ביטויים משעשעים בשפת היעד שיש בהם התייחסות לממד הוויזואלי בקומיקס.

מלבד משחקי מילים הכוללים כפלי משמעויות, ניתן להבחין בסדרות "טינטיין" ו"אסטריקס" גם בסוגים

אחרים של הומור מילולי העושים שימושים שונים בשפה. דוגמא לכך ניתן למצוא בספר "אסטריקס באחוזת האלים", כאשר Oursenplus הרומאי, מפקד המחנה "שעתחרום", משוחח עם האדריכל הרומאי Anglaigus (חדוויתוס):

**Anglaigus:** *Place à la civilisation! Nous allons commencer à déboiser!*

**Oursenplus:** *Faudra dégauloiser d'abord.*

שיחה זו מופיעה כך בתרגום לעברית:

**חדוויתוס:** פנו דרך לתרבות! נתחיל בעקירת עצים!

**Oursenplus:** בעקירת גאים צריכים להתחיל.

(דוגמא 12)

במקור הצרפתי, יש שימוש בניאולוגיזם, מכיוון ש-Oursenplus יוצר פועל חדש- "dégauloiser". פועל זה בנוי על אותו משקל של הפועל déboiser שהוזכר לפני כן. למעשה, הפועל déboiser, שמשמעו לעקור עצים, מורכב משני חלקים: הפועל boiser – שמשמעו לייער, והתחילית dé- המבטאת שלילה בשפה הצרפתית. מכאן ברור שהפועל déboiser הוא היפוכו של הפועל boiser. הפועל המומצא dégauloiser, אם כן, מבוסס על אותו עיקרון. אף על פי שאין זו מילה אמיתית, ניתן להבין מתוך הקונטקסט ומתוך מבנה המילה שהפועל gauloiser משמעו- לאכלס מקום מסוים בתושבים גאליים. בתוספת תחילית השלילה dé, מתקבל הפועל dégauloiser שמשמעו, כמובן, הפוכה: עקירת גאליים ממקומם.

בניגוד לשפה הצרפתית, בשפה העברית אין פעלים המורכבים מתחיליות של שלילה כמו dé ולכן בתרגום לא ניתן היה לשמור על אותו מבנה מילים כפי שמופיע בצרפתית. בכל מקרה, גם אם נתעלם לרגע מהתחילית dé, הרי לא ניתן ליצור פועל מקביל בעברית לפועל המומצא gauloiser, וזאת בשל אופיין השונה של השפות עברית וצרפתית. לפיכך, "déboiser" מופיע בתרגום לעברית כ"עקירת עצים" ו-"dégauloiser" מופיע כ"עקירת גאליים". אין ספק שבשל אי היכולת להעביר את אותו מבנה בתרגום לעברית, מוחמצת המהות של הניאולוגים הייחודיים הזה וכן גם חסר האפקט ההומוריסטי של המילה המומצאת.

דוגמא נוספת המראה כיצד מתורגם הומור מילולי מופיעה בשיחה הבאה בין פנימדמוס סרדיוטוס לאשפיקס בספר "אסטריקס הגאלי" (דוגמא ג13):

**Caius Bonus:** *Mais enfin, druide, ce n'est pas du jeu! Nous te torturons depuis des heures et ça ne te fait rien!*

**Panoramix:** *Si! Ca me fait passer le temps!*

בתרגום חופשי, פנימדמוס סרדיוטוס אומר: "אנו מענים אותך במשך שעות וזה לא עושה לך כלום!" אשפיקס עונה: "כן! זה מעביר לי את הזמן!"

הפועל faire משמעו בצרפתית "לעשות". לאחר שפנימדמוס סרדיוטוס השתמש בפועל faire כדי לומר לאשפיקס שהעינויים לא עושים לו כלום, אשפיקס בתשובתו, משתמש בצירוף "faire passer" כדי לומר לפנימדמוס סרדיוטוס מה בעצם עושים לו עינויים אלו. בצרפתית, למעשה, קיימים מבנים פועליים המורכבים מהפועל "faire" ומפועל נוסף. שני הפעלים ביחד יוצרים משמעות פועלית. המשמעות של "faire passer" היא "להעביר". השימוש בפועל faire יוצר הומור אירוני: אשפיקס מתעקש שהעינויים דווקא כן עושים לו משהו. לכאורה, הפועל "faire" מעיד על פעולה אקטיבית. ואולם בקונטקסט הזה- במשפט שבו אשפיקס אומר "זה מעביר לי את הזמן"- לפועל זה אין שום ערך של אקט ממשי. בשפה העברית, כמובן, לא קיים צירוף פועלי דומה. כדי שתהיה אפשרות לשמור על האווירה המבדחת של המקור, שינתה המתרגמת את הקונטקסט: את הדברים הנאמרים מפיו של פנימדמוס סרדיוטוס ואת מילותיו של אשפיקס:

**פנימדמוס סרדיוטוס:** *שעות שאנו מענים אותך ואתה רק מברבר!*

**אשפיקס:** *עם ברבארים - מברברים*

המתרגמת שיחקה כאן עם הלשון באמצעות שתי מילים בעלות צליל דומה: ברבארים ומברברים.

דוגמא לסוג אחר של הומור מילולי ניתן למצוא ב"טינטין": מדובר בהחלפת אותיות המופיעה בשיחה בין האחים

תומפסון, בעודם מסתובבים מפוחדים בחדרים השוממים של מעבדת החלל. אחד מהתאומים אומר לשני: "pis de"

"panaque" ומייד אחר כך מתקן את עצמו ל-"pas de panique" ("בלי פאניקה"). שיבוש המילים הזה מוסף

לדמותם הקומית של האחים תומפסון המוצגים כצמד מבולבלים. בתרגום לעברית שמר המתרגם על הרעיון של שיבוש



המילים, אך בשל ההבדלים בין השפות, יש כמובן שימוש במילים אחרות, שאינן תרגום ישיר של המקור: "אל תתרושש!... כלומר, אל תתרגש!..." (דוגמא ג14).

לעומת זאת, בקטע אחר לא התגבר המתרגם לעברית על אילוצי השפה ולכן ההומור המילולי המופיע במקור לא נשמר. מדובר בקטע שבו האחים תומפסון משוחחים זה עם זה על וולף ובקסטר, שתי דמויות העובדות במעבדת החלל:

- *Je ne sais pas, mais je trouve que l'attitude de Baxter et de Wolf est louché...*
- *Je dirais même pluche: très lousse!...*

ובתרגום חופשי:

- אני לא יודע, אבל אני מוצא שעמדתם של בקסטר ווולף חשודה...

- אני אומר יותר מכך: חשודה מאוד!...

במקור, כפי שניתן להבחין, חל היפוך צלילים במילים "plus" ו-"louch" המופיעות כ-"pluche" ו-"lousse". השיבוש הזה מסתמך על הדמיון הפונטי והגראפי בין שתי המילים.

בתרגום לעברית, השיחה מופיעה כך:

- אינני יודע מדוע, אבל וולף ובקסטר חשודים בעיני.

- למען הדיוק חשודים מאוד.

(דוגמא ג15)

במקרה זה, אבד לחלוטין ההומור המילולי הייחודי המבוסס על החלפת האותיות של המילים.

לסיכום - באמצעות ההומור המילולי - בין אם מדובר במשחקי מילים, בניאולוגיזמים או בהחלפת אותיות במילים - הקומיקס מעניק ערך בידורי לשפה שבה הוא כתוב. בהתאם לשאיפה להיות נאמנים למקור, נטיית מתרגמי הקומיקס שנבדקו היא לשמור על ההומור המתגלם בשפה. ואולם, מתוך השוואה בין המקור לתרגום לעברית של ספרי "אסטריקס" ו"טינטין", ניתן לומר כי אין קו אחד בתרגום הומור מילולי: לעתים נשמר בתרגום ההומור ולעתים הוא אובד. המתרגמים נוקטים גישות שונות בהתאם לאילוציה של שפת היעד - העברית. כשמדובר במשחקי מילים, המתרגמים מנסים פעמים רבות לשחזר את המקור ולשם כך הם מוצאים משחקי מילים חלופיים בשפת היעד, תוך התחשבות בעלילה ובתמונה המוצגת בקונטקסט. אך לעתים, בשל אילוצים, המתרגמים מוותרים על משחקי המילים. כדי לפצות על אבדן זה, המתרגמים מכניסים במקרים מסוימים משחקי מילים במקומות אחרים. עם זאת, גם כשמופיעים משחקי מילים חלופיים או ביטויים משעשעים בתרגום, עדיין מוחמץ פעמים רבות האפקט ההומוריסטי הנובע מהביטוי הייחודי שכותב הקומיקס השתמש בו בשפת המקור.

### תרגום שמות הדמויות (בסדרה "אסטריקס")

בסדרה "אסטריקס" לשמות הדמויות יש חשיבות סמנטית והם ממלאים תפקיד מסוים בתוך הטקסט. לפי Manini, שמותיהן של דמויות מתגלים פעמים רבות כמשמעותיים בטקסטים ספרותיים. ביצירה אמנותית המחבר מקשר בין זהותו האישית של הדמות לבין שמה. המחבר, שכוחו מושווה לכוח הבריאה של האל, שולט על טבען של הדמויות בסיפור, כמו גם על שמותיהן. בעוד בחיים האמיתיים השמות אינם משקפים את אופיו של האדם, הסופר יכול לבחור בשמות המשקפים את הדמויות (Manini 1996:163).

לפי עיקרון בסיסי בניתוח טקסטים, מתן שם לדמות הוא שיטה יעילה לאפיונה. השם מצליח "להפיח רוח חיים" בדמות ולייחד אותה. כמו כן, השם יכול להכיל בתוכו את גורל הדמות או את תמצית התפתחות הסיפור. הסופר מניח לעתים לקורא להניח אם שם הדמות משקף את פעולותיו, דיבורו, עמדותיו וכו'. מצד אחד, שם הדמות הוא כביכול חסר ערך סמנטי. מצד שני, השם מקבל משמעות סמנטית על סמך אישיותה של הדמות. במילים אחרות, קיימת דו-משמעות שמקורה במעמדו האמביוולנטי של השם כשם פרטי או כשם כללי (Manini 1996:164).

Manini מציינת כי לשמות פרטיים ייתכנו מרכיבים שונים בעלי משמעות. המרכיבים ש- Manini

מתארת אכן באים לידי ביטוי בשמות הדמויות בסדרה "אסטריקס":

- **אקזוטיות** – סופרים הממקמים את סיפורם במדינות זרות ורוצים להדגיש את האקזוטיות שלהן, ישתמשו

בשמות בעלי צלילים זרים כדי להעניק לשמות גוון מקומי. השמות יכולים להיות אותנטיים או להופיע בגרסאות ששונות מעט (Manini 1996:164). בסדרה "אסטריקס", המשלבת דמויות גאליות, רומיות, מצריות וכו', הצלילים הזרים של השמות באים לידי ביטוי בעיקר בסיומות:

- שמותיהן של הדמויות הרומאיות הם בעלי סיומת "us" כדי להדמות לשמות אמיתיים בלטינית. ייחוד זה נשמר בתרגום לעברית, גם כשהשמות משתנים: לדוגמא, השם Caius Bonus מופיע בתרגום לעברית כ"פנימדומוס סרדיוטוס" ו-"Marcus Sacapus" מופיע בתרגום כ"מומוס קסרקטינוס".

- שמותיהם של הדמויות הגאליות (הגברים) הם בעלי סיומת "ix": Panoramic, Abraracourcix, Assurancetoutrix, וכך גם בתרגום: אשפיקס, לוחמאמיקס, חמשיריקס.

לגבי שמותיהם של הדמויות הראשיות - אסטריקס נגזר מהמילה Aster שמשמעותה כוכב בלטינית ו-rix דומה למילה- rex שמשמעותה מלך. "אסטריקס" פירושו גם כוכבית בצרפתית. השם "אובליקס", לעומת זאת, דומה למילה בצרפתית "oblique" שמשמעותה אבן מונוליטית. המשמעות מתאימה לדמותו של אובליקס המוצג בסדרה כסוחב "מנהירים" (אבנים קדומות).

- שמותיהן של הדמויות המצריות הם בעלות סיומת "is": Numerobis, Amonbofis. ובתרגום לעברית: סרגליס, ערמומיס.

- **מבנה מורפולוגי** - לפי Manini, "שמות שקופים" הם אלו הבנויים משמות כלליים. שמות "שקופים"

מורכבים "מכילים שני אלמנטים, כשכל אחד מהם מזוהה כשם כללי (Manini 1996:165). דוגמא ל"שם שקוף מורכב": בסדרה "אסטריקס", כלבם של אסטריקס ואובליקס נקרא במקור הצרפתי Idéefixe. צירוף המילים "idée"

ו-"fixe" משמעו רעיון קבוע או דוגמה. בתרגום לעברית מופיע השם "מבריקס". אף על פי ששם זה אינו תרגום של השם "Idéefixe", הוא "קולע" באותה מידה ויוצר אפקט סמנטי דומה.

Manini מוסיפה כי ייתכן שם פרטי הנגזר משינוי מורפולוגי או פונולוגי של שם כללי או מהתמזגות של שני שמות כלליים. בסדרה "אסטריקס" לדוגמא, השם Obélix הוא שיבוש של המילה "Obelisque".

- **מידת אפיון** - שמות פרטיים שופכים אור על אישיותה של הדמות, או על אספקט אחד, חיובי או שלילי, כפי שהמחבר רוצה להדגיש. במקרים האלו, השמות היוצרים ציפיות מצד הקוראים, צריכים להוכיח את עצמם במהלך הסיפור. כך למשל, כהן העץ הרוקח את שיקוי הפלא נקרא Panoramix. שם זה נגזר מהמילה בצרפתית "panoramique" שמשמעו "רב הקף". כך השם מתאר את דמותו של כהן העץ המוצג בסדרה כחכם ויודע כל. בתרגום לעברית, תורגם השם Panoramix לשם "אשפיקס". השם "אשפיקס", נגזר מהמילה "אשף" ועל כן הוא מטיב לתאר את דמותו של כוהן העץ בסדרה. שכן, המילה "אשף" משמעה קוסם או מכשף, ובהשאלה גם ווירטואוז ומוכשר.

לפי Manini (1996: 166), במקרה שלשם יש משמעות סאטירית, הציפייה היא הפוכה ממה שממתגלה בסיפור. כך למשל, אשתו של לוחמאמיקס, המוצגת כאישה זעפנית ורוטנת, נקראת Bonemine ובתרגום לעברית "ז'ופנים". שם זה הוא אנטייתזה לאופייה האמיתי, ומטרתו ליצור אפקט הומוריסטי של לשון סגינהור.

שמות מהמיתולוגיה, מהתנ"ך ומההיסטוריה ניתנים לתרגום מתרבות אחת לאחרת, וזאת מכיוון שלשמות אלו יש מאפיין בינלאומי (Manini 1996: 166). כך למשל, מופיעים בסדרה זו שמות אותנטיים כמו יוליוס קיסר וקליאופטרה, שנשמרו כמובן בתרגום לעברית. הבעיה צצה כאשר צריך לתרגם שמות מומצאים. במקרה זה, לפי Manini (1996:167), עומדות בפני המתרגם כמה אפשרויות: לתעתק, כלומר לשלב את השם בשפת היעד כפי שהוא מופיע בשפת המקור ולאמץ אותו ברמה של פונולוגיה, איות וכו' (כמו השמות "אובליקס" ו"אסטריקס"). לעומת זאת, אם המתרגם בוחר לתרגם שמות בעלי משמעות ולא לתעתקם, המשימה הופכת למורכבת ביותר. השמות הבעייתיים ביותר לתרגום, לדעתה של Manini (1996:167), הם שמות "מורכבים שקופים". שכן, במקרה הזה על המתרגם לפרק את השם למרכיביו ולהבין את התהליך שהוביל את הסופר ליצור אותו, לפרש את המרכיבים, להחליט מה משמעות השם ולבסוף ליצור את אותו אפקט סמנטי בשפת היעד (דוגמא לכך היא, כאמור, השם "idéefixe" שתורגם ל-"מבריקס").

לפי Manini (1996:171), מכיוון שהנורמה הבסיסית של המתרגם יכולה לנוע בציר שבין של קבילות ואדקוויטיות, אסטרטגיות שונות של תרגום יכולות לבוא לידי ביטוי בתרגום שמות פרטיים. מתרגמים יכולים להשאיר שמות כפי שהם מופיעים במקור וכך להדגיש את האספקט הזר שלהם אך הם יכולים גם לתרגם שמות אלו לצורה מקבילה, פחות או יותר, בשפת היעד וכך להתאים לקהל היעד של הקוראים. בתרגום לעברית של "אסטריקס", כך נראה, נשמר האיזון בין האספקט הזר של השמות לבין הצורך לעברת את השמות כדי להתאים לקהל היעד. שכן, המתרגמת לקחה בחשבון שהצלילים הזרים של שמות הדמויות (המתבטאים בעיקר בסימונות הייחודיות) הם הכרחיים כדי להתאים את הסיפור לרקע של העלילה. יחד עם זאת, בהתאם למגמה הרווחת בספרי ילדים רבים, השמות הצרפתיים המורכבים ממילים בצרפתית עוברתו ברוב המקרים, וזאת כדי להתאים לשפתו של קהל היעד.

## סיכום

ז'אנר הקומיקס כולל שפה ייחודית ושילוב בין טקסט לתמונה ועל כן הוא מציב אתגר בפני המתרגם. בעבודה זו הוצגו סוגיות שונות בתרגום סדרות הקומיקס "טינטין" ו-"אסטריקס" לעברית: תרגום מילות קריאה, סימנים טיפוגרפיים ולשוניים, הומור מילולי, משחקי מילים ושמות של דמויות. כפי שניתן ללמוד מהעבודה, נטייתם של מתרגמי הקומיקס שנבדקו היא לשחזר את המקור. ולכן, במקרים שבהם לא ניתן לתרגם את הכתוב במקור בשל אילוצי שפה (בעיקר בסיטואציות של הומור מילולי ומשחקי מילים), משתמשים המתרגמים בחלופות מקבילות בשפה העברית האמורות ליצור אפקט דומה לאפקט הנוצר בשפת המקור. כל זאת, תוך התחשבות בתמונה המופיעה בקונטקסט. בדומה לכך, במקרים שבהם מופיעה טיפוגרפיה ייחודית במקור, דואגים בדרך כלל המתרגמים לשמור אותה גם בשפת היעד. בתרגום מילות קריאה ואנונימטופאות אין חוקיות מסוימת, אם כי המתרגמים נוטים להשתמש במילות קריאה הלקוחות מהשפה המדוברת היום-יומית, ובאנונימטופאות שהן חלק מהקודים האוניברסאליים של שפת הקומיקס. בנוסף, לא אחת רואים לנכון מתרגמי הקומיקס לשנות את הטקסט, בהתאם לשיקוליהם האישיים הנובעים מהצורך להתאים את הטקסט לקהל היעד. השינויים כוללים השמטות טקסט או תוספות שאינן מופיעות במקור. מתרגמי הקומיקס שומרים לעתים על מאפיינים תרבותיים מסוימים המופיעים בשפת המקור - כמו למשל, ביטויים בלטינית. באותה עת, המתרגמים מחליפים מאפיינים תרבותיים אחרים - כמו שירי עם צרפתיים, במאפיינים המתאימים לתרבותו של קהל היעד. ניתן לומר, אם כן, כי בתרגום קומיקס אי הנאמנות למקור היא אחת הדרכים המרכזיות לשמור על נאמנות למקור. הסיבה לכך היא שבשל הבלדלי השפות, תרגום מילולי מחמיץ את המהות של טקסט המקור, ולכן חלופה אחרת בשפת היעד השואבת רק השראה מטקסט המקור מיטיבה לשחזר אותו.

Alexieva, Bistra (1997) "There Must Be Some System in this Madness. Metaphor, Polysemy and Wordplay in a Cognitive Linguistics Framework". In Delabastita (ed.). 1997, pp.137-154.

Davis, Kathleen. (1997). "Signature in Translation". In Delabastita (ed.). 1997. 23-44.

Delabastita D (ed.) (1996) *The Translator* 2, no. 2, special issue "Wordplay in Translation".

Kaindl, Klaus (1999) "Thump, Whizz, Poom: A Framework for the Study of Comics under Translation", in: *Target* 11/2, 263-288.

Leppihalme, Ritva (1996) "Caught in the Frame. A Target – Culture Viewpoint on Allusive Wordplay". *The Translator*. 2(2) 199-218.

Manini, Luca (1996) "Meaningful Literary Names: Their Forms and Functions, and their Translation", In D. Delabastita, editor, *The Translator*, volume 2, 161-178.

Soriano, Asencion Sierra (1999) *L'interjection dans la BD : réflexions sur sa traduction*, *Meta*, Vol. 44, n° 4.

Vandaele, J. (2002) "(Re-) Constructing Humor: Meanings and Means." *The Translator*, Volume 8(2), 149-172.