

אוניברסיטת בר-אילן
הפקולטה למדעי הרוח
המחלקה לתרגום וחקר התרגום

עבודה סמינריונית במסגרת הקורס "תרגום הומור בגישה פרגמטית"

משחקי מילים בדיבוב אנגלי ובכתוביות אנגליות, עבריות וערביות בסרט *Je ne suis pas un homme facile*

שם המנחה ד"ר גליה הירש

מס' ת. ז. 038464384

שם התלמיד קובי סמרה

תשפ"ב

רמת גן

תוכן עניינים

- 1. מבוא..... - 1
- 2. סקירת ספרות..... - 2
- 2.1 תרגום מהמדיה האודיו-ויזואלית..... - 2
- 2.2 תיאוריית ההומור המילולי של רסקין ואטרדו (GTVH)..... - 3
- 2.3 משחקי מילים ואסטרטגיות לתרגום..... - 4
- 2.4 הפונקציות התקשורתיות לפי יאקובסון וזיקתן למשחקי מילים..... - 5
- 3. הסרט *Je ne suis pas un homme facile* כמקרה מבחן: פרטי הפקה ותקציר עלילה, ניתוח משחקי מילים ואסטרטגיות לתרגום..... - 6
- 3.1 תקציר עלילת *Je ne suis pas un homme facile*..... - 6
- 3.2 הצגת שיטת הניתוח של משחקי המילים בסרט *Je ne suis pas un homme facile* ושל האסטרטגיות לתרגום..... - 7
- 3.2.1 משחקי מילים ברמה הפונולוגית בסרט *Je ne suis pas un homme facile*..... - 8
- 3.2.2 משחקי מילים ברמה המורפולוגית בסרט *Je ne suis pas un homme facile*..... - 14
- 3.2.3 משחקי מילים ברמה הלקסיקלית-סמנטית בסרט *Je ne suis pas un homme facile*... - 23
- 4. סיכום..... - 32
- ביבליוגרפיה..... - 34

1. מבוא

עבודה זו מנתחת מנקודת מבט פרגמטית הומור במשחקי מילים במדיה האודיו-ויזואלית ובודקת אסטרטגיות ששימשו לתרגומם לכתוביות ולדיבוב. משחקי המילים יסווגו על-פי גישתו של אלכסנדר (Alexander, 1997), וההומור המתבטא בהם ינותח לפי משאבי הידע (KRs) שפורטו במודל GTVH (Raskin & Attardo, 1994). בבחינת אסטרטגיית התרגום אסתייטת בהגדרותיו של דלבסטיטה (Delabastita, 1994).

על האתגרים בתרגום משחקי מילים (בהגדרתם יעסוק סעיף 2.1) כתבו חוקרים רבים (בהם Delabastita, 1994; Chiaro, 2006). מכיוון שההגדרה כוללת מנעד רחב של תופעות לשוניות, יש חוקרים המוצאים הבדלים בין סוגים שונים של משחקי מילים מבחינת הקושי בתרגומם. דלבסטיטה, למשל (Delabastita, 1994) טוען כי פוליסמיה קל יותר לתרגם משום שהיא קיימת בבסיסן של כל השפות. ההנחה ביסוד עבודה זו היא שאפשר לתרגם משחקי מילים, וגם השמטה או תוספת תיחשב לתרגום, לפי גישתו של טורי (Toury, 2012: 104).

הטקסטים שישמשו להדגמת הומור במשחקי מילים בעבודה זו הם קטעי דיאלוג מהסרט *Je ne suis pas un homme facile* (Pouriat, 2018) במקור הצרפתי ובתרגומים. בדיבוב תיבדק הגרסה האנגלית, ובכתוביות תיבדקנה הגרסות באנגלית, בעברית ובערבית. הואיל ואנגלית וצרפתית משתייכות לקבוצת לשונות אחת (ההודו-אירופיות) ועברית וערבית מקורן במשפחת לשונות אחרת (השמיות), בחירת השפות תאפשר לבחון טענה שלפיה אפשר ליצור מחדש את משחק המילים בשפת היעד בשינויים קלים, כאשר היא דומה מבחינה מבנית לשפת המקור (Pisek, 1997: 49).

התרגום האודיו-ויזואלי (AVT) נחקר כתת-תחום של חקר התרגום (Gambier, 2009). לצד שני הסוגים הוותיקים של תרגום אודיו-ויזואלי – תרגום לכתוביות ודיבוב – שבהם אתמקד בעבודה זו, יש חוקרים המציינים חמישה עשר סוגים נוספים (Bartolomé & Cabrera, 2005). אילוצים שונים חלים על דיבוב ועל כתוביות (הרחבה בסעיף 2.1), ולכן בניתוח בחירותיהם של המתרגמים יובאו בחשבון אילוצים אלה.

תרגום משחקי מילים לשפות שונות מעורר שאלות רבות שיידונו בניתוח הדוגמות. בשל קוצר היריעה והמספר המוגבל של הדוגמות שיובאו בעבודה לא ניתן להקיף את הנושא אלא רק להצביע על מגמות שהתגלו, שתיקופן ידרוש מחקר נוסף ומקיף יותר. השאלות שהעבודה עוסקת בהן: מהם סוגי משחקי המילים שהופיעו בסרט לפי הסיווג של אלכסנדר (Alexander, 1997)? האם הם יוצרים הומור המבוסס על תסריטים חופפים ומנוגדים, כפי שתיארו רסקין ואטרדו (Raskin & Attardo, 1994), ואם נוצר בהם הומור מהם התסריטים בכל אחת מהדוגמות ומיהו קורבן ההומור, אם ישנו? האם גם בתרגומים נוצר הומור של תסריטים מנוגדים, ואם אכן נוצר כזה, האם התסריטים והקורבן זהים לבדיחה במקור או שונים מהם? מהן אסטרטגיות התרגום

השכיחות של משחקי מילים המתגלות בדוגמות? האם יש שכיחות גבוהה יותר של שימוש באסטרטגיות מסוימות בתרגום לשפת יעד מסוימת או בתרגום משחקי מילים מסוג מסוים? האם השוואה בין התרגום מצרפתית לאנגלית, שיש להן תכונות משותפות רבות, שאותן הן אינן חולקות עם ערבית ועברית, לבין התרגומים לשפות האחרות תעלה שבראשון נוצרו יותר משחקי מילים דומים למקור? כיצד משפיעים אלמנטים חזותיים בסרט המאזכרים גם במשחקי מילים בדיאלוגים על אסטרטגיות תרגום? האם מתגלים הבדלים בין גרסת הדיבוב לגרסת הכתוביות באנגלית מבחינת אסטרטגיות תרגום משחקי המילים?

סקירת הספרות עוסקת בכל התחומים הרלוונטיים: תרגום מהמדיה האודיו-ויזואלית, התיאוריה של רסקין ואטרדו (Raskin & Attardo, 1994) שלפיה ינותח ההומור, מחקרים על משחקי מילים ועל אסטרטגיות לתרגום והפונקציות התקשורתיות, המשפיעות על בחירת אסטרטגיות לתרגום משחקי מילים. לאחר סקירת הספרות יובא פרק הדוגמות וניתוחן. בסיכום יובאו המסקנות העולות מן הדוגמות, תוך התייחסות לשאלות שהוצגו במבוא.

2. סקירת ספרות

2.1 תרגום מהמדיה האודיו-ויזואלית

המדיה האודיו-ויזואלית מתבטאת על-פי-רוב בטקסטים דבורים. סינטס מציין שתי שיטות עיקריות לתרגום. הטקסט הדבור בשפת המקור יכול להפוך לטקסט דבור בשפת היעד או לטקסט כתוב בשפת היעד (Cintas, 2009). משתי הגישות האלה התפתחו שני סוגים מרכזיים של תרגום למדיה זו: כתוביות ודיבוב. אחד האתגרים בתרגום האודיו-ויזואלי הוא הצורך להביא בחשבון את התלות ההדדית בין הטקסט כתוב לבין תמונה (Ripoll, 2005).

הבחירה לתרגם לכתוביות או לדיבוב נובעת משילוב של סיבות אידיאולוגיות וכלכליות. נהוג לקשור תרגום לכתוביות לגישה ליברלית ופתוחה כלפי תרבויות ושפות זרות, משום שצופי הסרט שומעים את הפסקול בשפת המקור. הפקת תרגום מדובב יקרה יותר, משום שהיא דורשת הקלטה של שחקנים המשמיעים את הדיאלוגים בשפת היעד. הבחירה בדיבוב רווחה במשטרים פשיסטיים ומקושרת לגישה לאומנית, משום שהדיבוב המסווה את זרותו של הסרט, יכול להיתפס כהדגשה של עליונות השפה המקומית (Danan, 1991).

כל אחד מסוגי התרגום האודיו-ויזואליים כפוף לאילוצים. אחד האילוצים בתרגום לכתוביות הוא שהמתרגם נדרש לייצר באמצעות מילים אפקט הנוצר כאשר הסרט משתמש בערוצים סמיוטיים אחרים. בערוצים אלה יכולים לעבור סימנים מילוליים באמצעים חזותיים (מכתבים ושלטים, למשל), סימנים לא מילוליים באמצעים חזותיים (הבעות השחקנים ותנועותיהם וסט הצילום) וסימנים לא מילוליים באמצעים אקוסטיים (מוסיקה ורעשים) (Chiaro, 2006).

אילוץ נוסף בתרגום לכתוביות הוא מגבלת המקום. עליו לדחוס את הדיאלוג המושמע לשתי שורות הבנויות ממספר מוגבל של סימנים. לכן כתוביות הן לרוב תמצית של הדיאלוג המקורי

(ניר, 1994). בעברית ובשפות אחרות הנעזרות בניקוד פועל אילוץ נוסף. בכתוביות אין ניקוד, והמתרגם נדרש להביא בחשבון אפשרות שהקורא עלול להתבלבל בין מילים דומות (ניר, 1994).

בתרגום לדיבוב האילוץ המרכזי הוא הצורך בסנכרון. חוקים מבחינים בין סנכרון פונטי לסנכרון דמויות. להשגת הראשון יש להתאים את קולות המדבבים לתנועות השפתיים של השחקנים, ולהשגת השני יש להתאים את התרגום למצב הדרמטי (Fodor, 1976). גם אילוץ הזמן משפיע על התרגום לדיבוב. בשפות שונות מקובל קצב דיבור שונה. בנוסף יש להתחשב במאפיינים ייחודיים של שפת המקור ושפת היעד. בתרגום מאנגלית לעברית, למשל, יש להתחשב בכך שהאנגלית נוטה לקצר מילים, שהעברית אינה מקצרת (סתו לב-רן, תשע"א : 22).

2.2 תיאוריית ההומור המילולי של רסקין ואטרדו (GTVH)

התיאוריה של רסקין ואטרדו תופסת את ההומור כתופעה פרגמטית ומציעה כלים לפענוח טקסט הומוריסטי, מתוך הנחה שההומור מבוסס על עקיפת המשמעות המילולית (Raskin & Attardo, 1994: 31). יצירת טקסט הומוריסטי כרוכה בהפרת כלל אחד או יותר בעקרון שיתוף הפעולה של גרייס, שהנחת היסוד שלו היא שהדובר והשומע מחויבים לאמת בשיח ביניהם ולשיטות הישירות והיעילות ביותר למסירתה (Grice, 1975). לטענתם, יש לנסח עקרון שיתוף פעולה חדש למקרה שבו מסופרת בדיחה, ובלבד שמתקיימים שני תנאים – הדובר מספר בדיחה מתוך כוונה להתבדח, והשומע מצפה לבדיחה. עקרון שיתוף הפעולה שלהם מבוסס על ארבעת הכללים בעיקרון המקביל של גרייס, אך הם מתאימים כל אחד מהם לתנאים שהגדירו. כלל הכמות קובע שיש למסור את המידע הדרוש לבדיחה. לפי כלל האיכות, יש לומר רק את מה שעולה בקנה אחד עם הבדיחה. כלל הקשר מגדיר את אמירת המידע הרלוונטי לבדיחה בלבד, וכלל האופן מחייב לספר את הבדיחה ביעילות (Raskin & Attardo, 1994: 37).

התיאוריה המשותפת של רסקין ואטרדו מסתמכת על תיאוריה קודמת שפיתח רסקין לבדו המנתחת הומור כהתנגשות של תסריטים (Raskin, 1985). תסריט מוגדר כמבנה קוגניטיבי המשקף את ידיעותיו של דובר ילידי על חלק קטן של העולם (Raskin, 1985: 81). טענתו היא שבבדיחה מתקיימת חפיפה מלאה או חלקית בין שני תסריטים מנוגדים (Raskin, 1985: 99).

רסקין (Raskin, 1985) מצביע על שלושה סוגים בסיסיים של ניגודים בין תסריטים הנוצרים בבדיחות. הסוג הראשון מבחין בין מצב עובדתי לעומת מצב לא קיים. הסוג השני מבחין בין מצב רגיל וצפוי לעומת מצב לא רגיל ולא צפוי. הסוג השלישי מבחין בין מצב אפשרי וסביר לבין מצב לא אפשרי ולא סביר (Raskin, 1985: 111). יש בדיחות שניתן למצוא בהם ניגודי תסריטים נוספים, כגון: בין טוב לרע, בין חיים למוות, בין מיני ללא מיני, בין קשור לכסף ולא קשור לכסף ובין גבוה לנמוך (Raskin & Attardo, 1994: 51).

בתיאוריה המשותפת של רסקין ואטרדו, ניגוד התסריטים (SO) הוא רק אחד משישה משאבי ידע (KRs) המרכיבים את הבדיחה. השפה (LA), שהיא התוצר של הבדיחה, היא המשאב השני, לפי התיאוריה, וארבעת האחרים הם המנגנון הלוגי של הבדיחה (LM), הקורבן (TA), דרך הסיפר (NS) והמצב המתואר בבדיחה (SI) (Raskin & Attardo, 1994: 51-55). ששת ה-KRs הם פרמטרים לניתוח בדיחות, אך יש להתייחס לכל טקסט לגופו. רסקין ואטרדו עצמם מעירים שיש בדיחות שלא נועדו ללגלג על אדם או תופעה, ובמקרים כאלה הפרמטר הזה אינו רלוונטי. יש המסתייגים מה-KRs בטענה שניתן לנתח באמצעותם בדיחות בלבד ולא את כל סוגי ההומור (Saude, 2018).

2.3 משחקי מילים ואסטרטגיות לתרגומם

מחקרים רבים על משחקי מילים מתייחסים אליהם כסוג של הומור מילולי (סובר, 2011), אך ניסיונות להכליל אותם בהגדרה רחבה יותר מבהירים שהם מנוצלים למטרות רטוריות מגוונות (Pisek, 1997). דלבסטיטה מגדיר משחקי מילים במונחים של יחסים בין מסמן למסומן:

Wordplay is the general name indicating the various textual phenomena in which certain features inherent in the structure of the language used are exploited in such a way as to establish a communicatively significant, (near)-simultaneous confrontation of at least two linguistic structures with more or less dissimilar meanings (signifieds) and more or less similar forms (signifiers) (Delabastita 1993:57).

ויסברוד (2007) טוענת שמשחקי מילים מבוססים על כך ש"אותו מסמן עצמו, או מסמנים הדומים לזה בהגייתם או בכתיבתם, מוטענים במשמעויות שונות" (ויסברוד, 2007: 105).

חוקרים הציעו דרכים שונות לחלק משחקי מילים לקטגוריות. החלוקה שמציע דלבטיסטה כוללת ארבע קטגוריות המבוססות על היחסים שבין צורה למשמעות: הומונימיה – צליל ואיות זהים; הומופונייה – צליל זהה, איות שונה; הומוגרפיה – צליל שונה, איות זהה; פרונימיה – הבדלים קטנים באיות ובצליל (Delabastita 1996). לטענת אלכסנדר (Alexander, 1997: 17-18), משחק מילים (pun) במובן הצר כולל שימוש בפריטים לקסיקליים בעלי צורה פונטית או גרפית זהה או דומה. הוא מסתמך על שרזר (Sherzer, 1978: 336) כדי להצביע על מובן רחב יותר של משחק מילים שבו מילה או ביטוי משלבים באופן בלתי צפוי בו-זמנית שתי משמעויות. אלכסנדר מתמקד בשימוש במשחקי מילים לשם יצירת הומור. הוא מחלק את המנגנונים הלשוניים של משחקי המילים לפי רמות בלשון שבהן הם מיושמים באופן הברור ביותר. הוא מזהה בהקשר זה שש רמות: הרמה הגרפולוגית המערבת היבטים של המדיום הכתוב (Alexander, 1997: 21-24); הרמה הפונולוגית המושתתת על הגייה זהה או דומה (הומופונייה והומונימיות) (Alexander,

(1997: 25-34); הרמה המורפולוגית, המסתמכת על דרכי התצורה של מילים או ראשי תיבות (Alexander, 1997: 35-41); הרמה התחבירית, המופעלת על עמימות מבנית במשפט כולו או במרכיבים שונים שלו (Alexander, 1997: 42-50); הרמה הלקסיקלית-סמנטית, הכוללת עמימות לקסיקלית, פוליסמיות, מילים קשות, קולוקציות, ביטויים ואלוזיות (Alexander, 1997: 51-57); והרמה הפרגמטית העוסקת בהיבטים כמו מושא הבדיחה, מספר הבדיחה, הקהל וההקשר (Alexander, 1997: 59).

לפי הגדרתו של מילהק (Mailhac, 2007), אסטרטגיית תרגום היא שיטה לתרגום אלמנט או יחידה בטקסט, שבה משתמשים בהליך או בהליכים הנבחרים על-פי פרמטרים רלוונטיים. משחקי המילים מאתגרים לתרגום בשל ההבדלים הפונולוגיים, המורפולוגיים והתחביריים בין השפות. נראה שככל ששפת היעד שונה משפת המקור בהיבטים אלה, האתגר למתרגם יהיה קשה יותר.

במאמר מאת דלבסיסטה מוצגות (Delabasista, 1994) שמונה שיטות לתרגום משחקי מילים. אין במאמר זה אזכור לפרמטרים שלפיהם מתרגמים בוחרים את השיטה המועדפת. (1) יצירת משחק מילים בשפת היעד, שעשוי להיות שונה ממשחק המילים המקורי במבנה הצורני, במבנה הסמנטי או בפונקציה הטקסטואלית; (2) תרגום משחק המילים למבע המחלף ממנו את שתי המשמעויות ללא משחק מילים או הבוחר משמעות אחת ומוותר על האחרת; (3) שימוש באמצעי רטורי כתחליף למשחק המילים (חזרה, מצלול, חרוז, עמימות רפרנציאלית, אירוניה, פרדוקס וכולי); (4) השמטת יחידת הטקסט הכוללת את משחק המילים; (5) יצירת משחק מילים תוך שימוש בניסוח המקורי; (6) שיבוץ משחק מילים ביחידות טקסט שלא היה בהן במקור משחק מילים כפיצוי על משחק מילים שלא תורגם במקום אחר; (7) הוספת טקסט הכולל משחק מילים, שהצדקתו היחידה היא הפיצוי על משחק מילים שלא תורגם מהמקור; (8) הוספת הערות הבהרה למשחק המילים או מבוא מאת המתרגם.

השיטה האחרונה אינה מקובלת בתרגום אודיו-ויזואלי, בעיקר בשל מגבלת המקום בכתוביות ומגבלת הזמן בדיבוב.

2.4 הפונקציות התקשורתיות לפי יאקובסון וזיקתן למשחקי מילים

לפי יאקובסון (Jakobson, 1960) בכל פעולה של תקשורת מילולית משתתפים שישה גורמים: ההקשר, המוען, הנמען, המסר שהמוען מעביר לנמען, ערוץ התקשורת והצופן שעל-פיו המסר מועבר.

לכל אחד מששת הגורמים קשורה פונקציה אחרת של השפה. הפונקציה הרפרנציאלית, שתפקידה להעביר מידע, קשורה להקשר. הפונקציה האמוטיבית-אקספרסיבית, שתפקידה לבטא רגש, קשורה למוען. הפונקציה הקונאטיבית נועדה להציג או להשיג עובדות או דרישות קשורה לנמען. הפונקציה הפואטית שבאה לעצב את המסר באופן שייזכר לאורך זמן או ימשוך תשומת לב

קשורה למסר עצמו. הפונקציה הפאטית שנועדה לפתוח או לסגור שיח קשורה לערוץ התקשורת. הפונקציה המטא-לשונית הדנה בשפה עצמה קשורה לצופן.

ויסברוד (2007: 46-47), הדנה במשחקי המילים בספרו של לואיס קרול *Alice's Adventures in Wonderland*, מראה שכמה פונקציות תקשורתיות ממומשות באמצעות משחקי מילים. הם מממשים את הפונקציה הרפרנציאלית, מפני שהם נסבים על העולם שניתן לשחזרו מהסיפור. הם אומרים דבר-מה על טיבה של הלשון וכך הם מממשים את הפונקציה המטא-לשונית. הפונקציה השלישית שהם מממשים היא הקונאטיבית, וזאת על-ידי יצירת שעשוע והנאה.

3. הסרט *Je ne suis pas un homme facile* כמקרה מבהן: פרטי הפקה ותקציר עלילה, ניתוח משחקי מילים ואסטרטגיות לתרגומם

3.1 תקציר עלילה *Je ne suis pas un homme facile*

הסרט *Je ne suis pas un homme facile* הוא קומדיה צרפתית בבימויה של אלאונור פוריהא ובהפקת נטפליקס משנת 2018. גיבור הסרט הוא דמיאן, רווק פריזאי בשנות הארבעים לחייו שוביניסט ורודף שמלות. בתחילת הסרט הוא מועסק כפרסומאי מצליח. חברו הטוב הוא כריסטוף, סופר מפורסם ואב לבן ולבת מתבגרים. באירוע השקת ספר חדש של כריסטוף העוזרת האישית של כריסטוף, אלכסנדרה, הודפת את חיזוריו של דמיאן. כשהוא שואל אותה מתי יראה אותה שוב, היא עונה לו שזה יקרה בעולם אחר. המשפט העוקצני וחסר החשיבות לכאורה הוא רמז מטרים לחלקה העיקרי של העלילה.

לאחר שדמיאן נחבט במהלך הליכה ברחוב ומאבד את ההכרה, הוא מתעורר כעבור שניות למציאות שבה הכוח בעולם נתון ביד הנשים, והגברים הם עבדים נרצעים או קורבנות של סקסיזם נשי. השינוי ניכר בכל תחומי החיים. למשל, הנשים לבושות חליפות שלושה-חלקים, ואילו הגברים נוהגים ללבוש בגדים פרובוקטיביים וצעקניים ונתקלים בהטרדות מיניות. נשים נושאות משרות בכירות, והגברים מועסקים כעוזריהם ומקדישים חלק ניכר מזמנם לעבודה במשק הבית.

כשדמיאן מגיע ביום המחרת מקום עבודתו, הוא מגלה שאת המעסיק שלו מחליפה אישה, המבטלת פרויקט ששקד עליו ושזכה לפני כן להערכה. הוא מסרב לקבל את מרותה ומפוטר בבושת פנים. גם בתחום הרומנטי הוא מאבד את קסמו. בעולם ההפוך שהוא נקלע אליו, נשים מחזרות אחרי גברים, וכאשר גברים אינם מצייתים לכללי טיפוח מחמירים, כמו גילוח שיער הגוף ושמירה על קוד הלבוש החושפני, הם סופגים דחיות והשפלות.

דמיאן מחפש אוזן קשבת בביתו של חברו כריסטוף, אך הוא מגלה סופית שהיחסים בין גברים לנשים השתנו, ושעליו להסתגל למציאות החדשה. כריסטוף הוא עוזר אישי של הסופרת המצליחה, אלכסנדרה למור. אשתו היא קרייריסטית הצופה עם בתה בשידורי ספורט, בעוד בעלה עסוק בניהול משק הבית. כריסטוף מודיע לאלכסנדרה שהוא יוצא לחופשת לידה, ודמיאן מציע להחליף אותו.

גם הוריו של דמיאן מגלמים את השינוי בנורמות החברתיות. באטליו שלהם הוא מגלה להפתעתו שאימו עסוקה בחיתוך הבשר, ואביו נותן שירות ללקוחות, כנראה בניגוד לנוהג שהכיר. בביקורו בביתם, הם שואלים מדוע הוא אינו מצליח למצוא זוגיות יציבה. הוא מתפרץ עליהם בחמת זעם ומתהדר בהצלחותיו עם נשים. בשלב זה נראה שהוא עדיין שואף לחיזורם התכופים אחרי נשים בחיפוש מין מזדמן, אך נכונו לו אכזבות גם בתחום זה.

מעסיקתו החדשה אלכסנדרה מתגלה כנרקסיסטית מכורה לספורט המקיפה את עצמה בגברים מטופחים הנכנעים לגחמותיה. הוא מנסה לחזר אחריה לפי כללי העולם הישן שהכיר ומגלה שהיא משתעשעת בו, אך מסרבת לבלות עמו את הלילה, בטענה שהוא שיכור. אלכסנדרה רואה בדמיאן גבר חלש הסובל מתחושת קיפוח ומתכננת לכתוב ספר בהשראתו. מפגש רומנטי ביניהם הופך לקרב שבו כל צד מנסה להפגין את עליונותו. דמיאן מתוודה באוזני כריסטוף שהוא מעוניין בקשר ארוך-טווח עם אלכסנדרה, אלא שהיא מבהירה לו שאינה מעוניינת בקשר מחייב.

בעקבות שיחה עם אחד מבני הזוג המזדמנים של אלכסנדרה, דמיאן מגלה שהיא מנצלת גברים ונפטרת מהם, הוא יוצא מדירתה מבולבל ופגוע. למרות עלבונו הוא מסרב לוותר על הקשר עמה. הם ממשיכים לבלות יחד, וכשהוא מציע לה נישואים בפתאומיות, היא מסכימה.

כעבור זמן קצר חלה תפנית בעלילה. כשדמיאן מצטרף לפעילות של קבוצה המוחה על אפליה נגד גברים, הוא פוגש את המו"לית של אלכסנדרה ושומע ממנה שארוסתו כבר נשואה לאחר. הוא ממחר לביתה ומוצא את תעודת הנישואים שלה. בזעמו הוא משאיר מסמכים מתגוללים על הרצפה ויוצא להטביע את תסכולו באלכוהול. אלכסנדרה מוצאת אותו ומתוודה ששיקרה לו. היא מספרת לו שנקלעה למחסום כתיבה, וכשפגשה אותו התחילה לכתוב עליו. הוא זועם ומתעמת עמה. ראשיהם נחבטים זה בזה, והם נופלים. כשאלכסנדרה מתעוררת ויוצאת לרחוב, היא נתקפת הלם תרבות. היא נקלעת להפגנה שבה נשים וגברים קוראים לשוויון. דמיאן מופיע בין המפגינים וקורא בשמה, אך היא מפנה את מבטה ממנו.

3.2 הצגת שיטת הניתוח של משחקי המילים בסרט *Je ne suis pas un homme facile* ושל האסטרטגיות לתרגומם

משחקי מילים רבים שזורים בתסריט של הסרט *Je ne suis pas un homme facile* וממלאים תפקיד חשוב באפיון הדמויות ובסימון נקודות מפנה בעלילה. כל משחק מילים שינותח יוצב בהקשר העלילתי, ותובהר תרומתו לעיצוב הדמות המשתמשת בו. מכיוון שגם להיבטים חזותיים, כמו תפאורה ואביזרים או זוויות צילום יש השפעה על פענוח משחקי מילים ועל אפשרויות תרגומם, כפי שציין פיסק (Pisek, 1997), תתואר כחלק מהניתוח התמונה הנגלית לצופה, ויובאו בחשבון אפשרויות התרגום הנגזרות ממנה.

מכיוון שמשחקי המילים בסרט משתייכים לרמות שונות בשפה לפי חלוקתו של אלכסנדר (Alexander, 1997), הם ממוינים ומאורגנים לפי הרמות. חלוקה זו מאפשרת דיון באופן שבו

שפת המקור מאפשרת כל משחק מילים. בכל אחד מהתרגומים אבדוק אם נעשה שימוש באותה רמה שהופעלה במקור ואם שפת היעד מאפשרת שימוש כזה.

בניתוח ההומור אסתמך על התיאוריה של רסקין ואטרדו (Raskin & Attardo, 1994). ההתייחסות לכל משחק מילים תהיה כאל בדיחה, ולכן אבדוק אם בכל בדיחה כזו יש תסריטים מנוגדים, מהם ואם הם באים לידי ביטוי גם בתרגום. אבחן גם את מידת ההתאמה בין מקור לתרגום במשאבי הידע האחרים (KRs) שהוצגו באותה תיאוריה.

האסטרטגיות שהציג דלבסטיטה (Delabastita, 1994) ישמשו לבדיקת התרגומים מהזווית של חקר התרגום התיאורי (DTS). אבדוק איזו אסטרטגיה משקף כל תרגום, ואם מסתמנת התאמה בין שפות יעד שונות או רמות שונות שבהן פועלים משחקי המילים לבין האסטרטגיה שנבחרה.

3.2.1 משחקי מילים ברמה הפונולוגית בסרט *Je ne suis pas un homme facile*

הרמה הפונולוגית או הפונטית של משחקי מילים נשענת על קיומן של מילים הומופוניות – מילים זהות או דומות בצלילן אך שונות במשמעותן. להלן ינתחו שתי בדיחות המבוססות על רמה זו

בסרט *Je ne suis pas un homme facile*.

שתי הבדיחות המנותחות כאן מופיעות באותה סצנה, שבה אלכסנדרה וחברותיה משחקות קלפים במסעדה אפלולית. הסצנה מאפיינת את החבורה לפי סטראוטיפים המשויכים בתרבות הפופולרית לגבריות. רובן לובשות רחבות וגבריות ומשאירות כפתור עליון לא מכופתר. אחת מהן מעשנת, ועל השולחן ליד כל אחת מהן נראית כוסות של משקאות אלכוהוליים. את המשקאות מגיש להם מלצר נאה ואדיב, המעורר התעניינות רבה סביב השולחן.

דוגמה 1

המקור בצרפתית:

- *Qu'est-ce que je vous sers?*

(- *Qu'est-ce que je vous sers? = Qu'est-ce que je vous serrs?*)

- *Les seins. Mais pas trop fort.*

הבדיחה הראשונה בסצנה היא משחק מילים של אחת הקלפניות בתשובה על שאלה של המלצר המעוניין לקבל את ההזמנה שלה. כאשר המלצר מציג את השאלה, הוא נראה בתמונה, אך כשמתקבלת התשובה, המצלמה מתמקדת בפניה של אלכסנדרה הנועצת בו מבט מרוגש.

משחק המילים מבוסס על העובדה שהפועל *sers* נהגה בדיוק כמו הפועל *serrs*, שניהם פעלים מוטים בזמן הווה בגוף ראשון יחיד. תוספת של אות אחת ללא שינוי הגייה הופכת את המשמעות. המלצר שואל בפשטות מה להביא ללקוחה. לפי תשובתה היא מעמידה פנים ששמעה שהוא שאל אותה באיזה חלק בגופה היא רוצה שהוא יחזיק בחוזקה. תשובתה – "בשדיים לי, אבל לא חזק מדיי" – יוצרת בדיחה המבוססת על משחק מילים ברמה הפונולוגית. המענה החרף שלה מלווה בפרצי צחוק של חברותיה ובחיוך נבוך של המלצר.

הבדיחה מקיימת את כללי עקרון שיתוף הפעולה של רסקין ואטרדו (Raskin & Attardo, 1994). הדוברת מוסרת את כמות המידע הנדרשת לבדיחה ואך ורק את המידע הרלוונטי לה ביעילות המרבית. כלומר, הבדיחה כולה מסתכמת בשורת מחץ אחת. נבחן את משאבי הידע של הבדיחה. ה-SI, כלומר הסיטואציה שבה מסופרת הבדיחה, היא שיח בין מלצר לבין לקוחה. מכאן נגזר גם ה-NS שהוא דיאלוג. ה-SO שהוא ניגוד התסריטים מציג תסריט אחד של הזמנה במסעדה ותסריט שני של שיח ארוטי. המנגנון – LM – שבאמצעותו מסופרת הבדיחה הוא משחק המילים ברמה הפונולוגית. השפה – LA – היא צרפתית המאפיינת שיח בין אנשים מבוגרים. יש לציין שהשאלה מוצגת בצורה פורמלית, תוך שימוש בצורת גוף שני רבים, ובתשובה הפורמליות מתחלפת בפמיליאריות. הקורבן של הבדיחה – TA – הוא המלצר, שהאישה מתבדחת על חשבוננו. עם זאת בהכירנו את ההקשר של הסרט כולו המציג בתמונת ראי ובהקצנה התנהגויות המזוהות עם דמות של גבר נרקיסיסט ומטרידן מיני, אזי בראייה כוללת של התסריט, הקורבן הוא סוג כזה של גברים.

התרגום לאנגלית:

- *What would you like?*
- *Your ass, on my lap.*

לא נמצאה מקבילה מתאימה באנגלית למשחק המילים ברמה הפונולוגית, אבל הבדיחה הועברה באמצעות משחק מילים ברמה התחבירית, משום שניתן לייחס לשאלת המלצר שתי משמעויות. המלצר שואל מה הלקוחה רוצה להזמין, אך משמעות אפשרית נוספת של המשפט היא מה היא רוצה באופן כללי, משום שבשאלה לא הופיע שם הפועל להזמין (to order). הלקוחה מתייחסת אפוא למשמעות השנייה ומבקשת שיניח את אחוריו בחיקה.

רוב משאבי הידע בתרגום לאנגלית נשארים כמו במקור. הסיטואציה והאסטרטגיה הנרטיבית הם של דיאלוג בין מלצר ללקוחה במסעדה. נשמרו גם ניגוד התסריטים המיני/לא מיני ודמות הקורבן. השינוי העיקרי הוא במנגנון. גם באנגלית נעשה שימוש במשחק מילים, אך שלא כמו במקור הצרפתי, הרמה היא תחבירית ולא פונולוגית.

מאסטרטגיות שהציג דלבסטיטה (Delabastita, 1994) המתאימה ביותר למקרה זה היא המרה של משחק מילים במקור למשחק מילים שונה בתרגום. הפונקציה הרפרנציאלית של המבע השתנתה בתרגום, אך שוחזרה הפונקציה האמוטיבית המשקפת את הניסיון של הלקוחה לפלרטט עם המלצר באמצעות בדיחה גסה על חשבוננו.

התרגום לעברית:

בתרגום לעברית אין משחק מילים מכל סוג שהוא.

- מה תרצי?

- השדיים שלי, אבל לא חזק מדי.

תרגום שאלת המלצר מבטא את העמימות התחבירית, שאפיינה גם את התרגום לאנגלית, אך עמימות זו לא נוצלה לשורת מחץ בתשובתה של הלקוחה. אפשר היה גם בעברית להשתמש בשיטה שנקטה בתרגום האנגלי וליצור משחק מילים ברמה התחבירית, אך הפעם הפונקציה האמוטיבית הוקרבה על מזבח הפונקציה הרפרנציאלית. התוצאה היא שקשה למצוא קשר לוגי בין השאלה לבין התשובה. בצרפתית התשובה של הלקוחה יכולה להתקבל כשנינות רק בשל הדו-משמעות ברמה הפונולוגית בשאלת המלצר. כשזו נעלמה בתרגום העברי, נעלמה עמה גם השנינות בתשובה.

בתרגום העברי אין חפיפה של שני תסריטים, ולכן לא נוצר ניגוד. במקור הצרפתי ובתרגום באנגלית הזהדה שורת המחץ את שני התסריטים, ובמהלכה התחלף תסריט א' הלא מיני בתסריט ב' המיני. בעברית התסריט המיני בתשובה מנותק לחלוטין מהתסריט הלא מיני בשאלה. המנגנון הלוגי – LM – של הבדיחה אינו פועל בהיעדר משחק מילים. הקורבן הוא המלצר, אך אם הוא מגיב בחיך נבדך בסרט מפני שהבין שהלקוחה מתבדחת על חשבונו, למשמע התרגום העברי הוא יכול לחיך רק בשל גסות רוחה, שכן לא מתקיימים בעברית כללי היסוד בעקרון שיתוף הפעולה של הבדיחה. לא מתקיים כלל הקשר מפני שלא נמסר המידע הרלוונטי, וכלל האופן אינו מתקיים משום שהבדיחה אינה מסופרת ביעילות.

מהאסטרטגיות שהציע דלבסטיטה (Delabastita, 1994) המתאימה ביותר לתרגום העברי היא אסטרטגיית תרגום אחת מהמשמעויות של משחק המילים. בשאלת המלצר נשמרה רק משמעות אחת משתי המשמעויות הגלומות במקור, ובתשובה יש משמעות אחת, בלי להותיר זכר למשמעויות נוספות.

התרגום לערבית: (בסוגריים התרגום שלי לעברית)

- ماذا ستطلبين؟

(-מה תבקשי?)

- نهادي, ولكن ليس بقوة كبيرة.

(-השדיים שלי, אבל לא בכוח גדול.)

גם בתרגום לערבית כמו בתרגום העברי אין משחק מילים מכל סוג שהוא. בשאלת המלצר יש עמימות תחבירית, אך לא נעשה שימוש ברמה התחבירית ליצירת משחק מילים שיקיים את כללי

היסוד של הבדיחה. אין בתרגום חפיפה של תסריטים וניגוד ביניהם, ורק אחת משתי המשמעויות שהיו במקור הצרפתי הועברה אל קורא הכתוביות בערבית.

דוגמה 2

המקור בצרפתית:

- *On peut savoir précisément qui est Anis ?*

- *Anus !*

דיאלוג זה מושמע באותו מפגש חברתי במסעדה. לאחר שאחת הנשים היושבות לשולחן מבקשת מהמלצר שיביא לה כוס קרח ופונה אליו בשמו הפרטי – *Anis* אלכסנדרה שואלת אותה מיהו, בהנחה שהיא לקוחה קבועה במסעדה ויכולה למסור לה עוד פרטים עליו. לפני שהנמענת מספיקה לענות, חברה אחרת מתערבת ומשמיעה גרסה משובשת של השם – *Anus* ומעוררת פרצי צחוק סביב השולחן עקב המשמעות שיש לשם המשובש, שתוסבר להלן.

השאלה והתשובה באות לאחר שהמלצר יוצא מן התמונה והולך למטבח להביא את ההזמנה. אלכסנדרה מפנה את ראשה לעברו ועוקבת אחריו במבטה. בעבור הצופים שהבחינו שהוא גבר נאה, ושמבטה מלא התשובה של אלכסנדרה ננעץ בו, השאלה ממוסגרת בהקשר מיני. כאשר אלכסנדרה מציגה את השאלה, המצלמה מתמקדת בה, וכשחברתה משבשת את שם המלצר, המצלמה מראה אותה ואת החברות המתענגות על חידוד הלשון.

ההומור בדאיאלוג זה מופק באמצעות ניצול הדמיון בהגייה בין שתי מילים שמשמעויותיהן שונות – *Anis* ו-*Anus*. המשמעות הראשונה היא אניס שהוא צמח תבלין. המשמעות השנייה היא פי הטבעת.

הכללים בעקרון שיתוף הפעולה של הבדיחה נשמרים במקור הצרפתי. אין תוספת מידע מעבר לנדרש לבדיחה, והיא מסופרת ביעילות ללא פרטים שאינם רלוונטיים. החפיפה בין התסריטים מתקיימת משום שבמנותק מההקשר ניתן להבין שאלכסנדרה מבקשת מידע על המלצר מחברה, שיש לה היכרות מוקדמת עמו. אולם המראה המצודד של המלצר והעניין שאלכסנדרה הראתה בו שהתבטא בהפניית המבט לעברו מוסיפים את התסריט המיני לשאלה. ההערה של החברה המשתמשת במשחק מילים ברמה הפונולוגית על בסיס שם המלצר והופכת אותו לשם של איבר בעל קונוטציה מינית יוצרת את התסריט השני. מההערה נרמז שהחברות מתייחסות אל הגבר הנאה כאובייקט מיני.

לפי רשימת ניגודי התסריטים של רסקין ואטרדו, התסריט הראשון אינו קשור למין והתסריט השני קשור למין. הסיטואציה היא שיחה בין חברות על גבר ששתיהן פגשו זה עתה. הקורבן הוא הגבר הספציפי, אך בראייה רחבה של הביקורת החברתית בסרט כולו הקורבנות הם גברים המתנהגים כמו אותה חבורת נשים ומחפצנים כל אישה יפה. המנגנון הלוגי של הבדיחה הוא משחק מילים ברמה הפונולוגית.

התרגום לאנגלית:

התרגום לדיבוב ולכתוביות באנגלית שונים אך במעט.

הדיבוב:

- *So, tell me who exactly is Anis.*
- *Anus!*

הכתוביות:

- *Who is Anis exactly?*
- *Anus!*

ההבדל בניסוח בקשת המידע של אלכסנדרה הוא מזערי. בדיבוב דבריה מנוסחים כבקשה, ואילו בכתוביות היא שואלת שאלה. נראה שהבחירה בצורה הארוכה יותר בדיבוב נובעת מהנורמה של התאמת הטקסט לתנועות השפתיים של הדמות. לעומת זאת בכתוביות הנורמה החזקה יותר היא התמציתיות.

בתרגום לאנגלית נשמר משחק המילים ברמה הפונולוגית בדומה למקור, משום ששתי המילים היוצרות אותו - *Anis* ו-*Anus* – קיימות גם בשפה זו באותה משמעות.

מכיוון שהמנגנון הלוגי של הבדיחה ושני התסריטים דומים למקור, התרגום שומר גם על הפונקציה הרפרנציאלית וגם עם הפונקציה האמוטיבית של המבע. דובר האנגלית השומע את הדיבוב או הקורא את הכתוביות יכול לפענח את הבדיחה כמו דובר הצרפתית השומע אותה בשפת המקור. מרשימת האסטרטגיות של דלבסטיטה (Delabastita, 1994) התרגום לאנגלית מתאים להמרת משחק מילים במשחק מילים.

התרגום לעברית:

- מי זה אניס בדיוק?

- אנס.

בתרגום העברי לכתוביות תועתקה המילה *Anus* בכתב העברי. היתרון בשיטת תרגום זו היא שאפשר לראות את הדמיון בין שמו של המלצר לבין השם המשובש. החיסרון הוא שהמילה *אנס* אינה שגורה בעברית במשמעות שבה היא מופיעה בהקשר הנתון. בתרגום נעשה אפוא ניסיון לשמר את משחק המילים ברמה הפונולוגית, אך יש יסוד להניח שקוראים רבים שאינם מכירים את המילה בהקשר זה לא יפענחו את ההומור הטמון בה.

קוראי העברית שהמילה *אנס* בהקשר זה זרה להם לא יזהו את שני התסריטים שנוצרו בדיאלוג בצרפתית ובאנגלית. לגביהם לא נשמרים כללי עקרון שיתוף הפעולה ליצירת בדיחה, משום שהם לא קיבלו את המידע הדרוש להבנת ההומור. סביר שהם יתקשו בזיהוי הקורבן של הבדיחה.

הדרך שלהם להבין שמדובר בבדיחה היא הצפייה בצחוקים ששיבוש שמו של המלצר מעורר אצל אלכסנדרה וחברותיה.

התרגום מבוסס על האסטרטגיה של תרגום משחק מילים על-פי נוסח המקור למשחק מילים שהציג דלבסטיטה (Delabastita, 1994). את המידע שלפחות חלק מקוראי העברית איבדו היה אפשר להשלים באמצעות הערה בכתוביות המבארת את משמעות המילה אנוס.

התרגום לערבית:

התרגום לערבית: (בסוגריים התרגום שלי לעברית)

- من هو "انيس" بالضبط؟

(מי זה אניס בדיוק?)

- فتحة الشرح.

(פי הטבעת.)

התרגום לערבית ביטל את משחק המילים ברמה הפונולוגית ולא פיצה על כך בדרך אחרת. היתרון של תרגום זה הוא שנשמרה המשמעות הקשורה למין המופיעה במקור, אבל אין במקבילה שנבחרה בערבית דמיון צלילי לשמו של המלצר. יתכן שקורא הערבית המאזין לדיאלוג בצרפתית יחבר בין המילה הנשמעת למילה הכתובה ויפענח את ההומור, תוך ניצול היתרון המובנה של תרגום בכתוביות.

עם זאת בהסתמכות על התרגום בלבד לא יזהה קורא הכתוביות בערבית את חפיפת התסריטים ואת הניגוד ביניהם. הכתוביות בערבית אינן מייצרות את המנגנון הלוגי של הבדיחה, וחסר מידע רלוונטי להבנת ההומור. גם הקורא בערבית יוכל להבין שסופרה בדיחה בשפת המקור לפי הצחוקים של הדמויות בסרט.

מהאסטרטגיות שציין דלבסטיטה נבחרה בערבית אסטרטגיית תרגום אחת מהמשמעויות.

לסיכום הרמה הפונולוגית הדוגמות מראות שכאשר משחק מילים מבוסס על שתי מילים זהות או דומות בהגייתן הקיימות הן במקור והן בשפת היעד ניתן לשמור בתרגום על המנגנון הלוגי של הבדיחה בשפת המקור. כאשר אין דמיון כזה, מתרגם שירצה להשאיר בדיחה בתרגום יצטרך למצוא מנגנון לוגי אחר. תעתיק עשוי להיות אחד הפתרונות, אבל כאשר נעשה שימוש במילה שאינה שכיחה בשפת היעד, חלק מהנמענים לפחות לא יפענחו את הבדיחה ולא יוכלו ליהנות ממנה.

3.2.2 משחקי מילים ברמה המורפולוגית בסרט *Je ne suis pas un homme facile*

במשחקי מילים ברמה המורפולוגית שזוהו בסרט נוצלו הדרכים שהשפה משתמשת בהם ליצירת מילים והורכבו צירופים מפתיעים ומשעשעים. להלן ינותחו ארבע דוגמות למשחקי מילים מסוג זה שמלבד תפקידן ביצירת הומור גם תורמים לעיצוב הדמויות ולסימון תפניות בעלילה. שלוש הדוגמות הראשונות מראות כיצד השפה יוצרת מילים משילוב של בסיס ומוספיות. הדוגמה השלישית מבטאת את השימוש בראשי תיבות ואת האפשרות לייחס להן משמעויות שונות.

דוגמה 3

המקור בצרפתית:

(Je vous présente) le gourdinomètre. Cette une application qui me permet de comptabiliser mes rapports sexuels sur l'année et de comparer mes résultats d'une année sur l'autre.

הדוגמה הראשונה למשחק מילים ברמה המורפולוגית מופיעה בשלב מוקדם בעלילה, כאשר דמיאן עובד כפרסומאי מצליח בחברה. בתחילת הסצנה עובדת בחברה ממהרת אל חדר ישיבות שקוף. הישיבה כבר התחילה, ועוד לפני שהיא פותחת את הדלת, נראה דמיאן עומד ליד מסך. אפשר לזהות את קולו, אך המילים עמומות. המילים לפני פתיחת הדלת נכתבו בסוגריים בציטוט מהצרפתית שהובא לעיל. סביב שולחן מלבני ארוך יושבים גברים, ככל הנראה בכירים בחברה ומאזינים לו. רוב הנוכחים לבושים בסגנון אלגנטי-רשמי, ועל השולחן ליד כל אחד מהגברים מונח לפטופ. המילה הראשונה שניתן להבין מדבריו של דמיאן נשמעת בזמן פתיחת הדלת, ומיד לאחר מכן, בפאוזת מכוונת בהרצאתו של דמיאן, נראים פניהם כמה מהגברים צוחקים בהנאה. שניים מהם מחליפים מבטים משועשעים. כשדמיאן ממשיך את הרצאתו, הוא נראה שוב עומד, ובמרכז התמונה נראית מצגת המוקרנת על המסך שלידו.

בסצנה זו דמיאן מציג אפליקציה העוקבת אחרי מספר המגעים המיניים של הגבר המשתמש בה ומשווה אותם משנה לשנה. משחק המילים במילה המומצאת *gourdinomètre* מבוסס על הוספת הסופית *mètre* במשמעות של מכשיר מדידה למילת הבסיס *gourdin*. בדרך כלל המילה משמשת בהוראת מקל או אלה, אך כאן היא מתפקדת ככינוי בעגה הצרפתית לאיבר המין הזכרי. משחק המילים הזה משעשע בשל הניגוד בין מילת הבסיס מהמשלב הדיבורי לבין המוספית המקושרת למדעים מדויקים.

מיקומו בעלילה מייצג את השליטה הגברית לא רק בחברה שדמיאן עובד בה אלא בתפיסה החברתית. הגבר נמצא במרכז, הן בצד הקובע מדיניות ומחליט והן כצרכן, שהעדפותיו וצרכיו עומדים במוקד ההתעניינות. כניסתה של עובדת החברה באיחור מבטאת את שוליותה. הגברים הממלאים את החדר לא חיכו לה, מרוכזים בעולמם, ונראה שאין הם נותנים עליה את דעתם.

גם משחק המילים והרעיון העומד מאחוריו מבטא את מקומו המרכזי של הגבר בחברה ואת נחיתותן של הנשים. היישומון שדמיאן מנסה לקדם מציג את המגע המיני כהישג גברי שראוי

למדוד אותו ומתעלם לחלוטין מחלקה של האישה ביחסים. הרעיון מבליט את השוביניזם הגברי שדמיאן וחבריו לוקים בו ומשמש נקודת פתיחה לתהליך שבו דמיאן ייכנס לעולם דמיוני שבו גברים נקלעים לעמדת נחיתות ביחסי הכוחות בין המינים.

במונחיהם של רסקין ואטרדו משחק המילים מקיים חפיפה מלאה בין שני תסריטים, שרק אחד מהם קשור למין. המנגנון הלוגי של הבדיחה הוא משחק מילים ברמה המורפולוגית. האישה היא הקורבן הנרמז בבדיחה דווקא בשל היעדרה ממנה. ההתייחסות למגע מיני כהישג גברי תוך התעלמות מהאישה מבזה ומשפילה אותה. דיאלוג בין האישה היחידה בישיבה לבין דמיאן מדגיש עוד יותר את היחס המבזה שלו לנשים. היא שואלת בפנים רציניות מה מקומן של הנשים ביישומון שהוא מציג. דמיאן משפיל אותה לפני הגברים. הוא אומר את שמה בהנגנה של שאלה, כאילו שכח אותו ולאחר מכן מראה במצגת, שהייצוג הנשי בה מתבטא בכך שהגבר המשתמש בה יכול לבחור את פרופיל האישה הרצוי לפי פרמטרים חיצוניים כצבע שיער. היא שבה ושואלת בארשת פנים רצינית אם מדובר בבדיחה והוא מאשר ואומר שזה נקרא חוש הומור. כך הוא שוב מקטין אותה ורומז שלנשים אין הומור.

התרגום לאנגלית:

התרגום לדיבוב ולכתוביות באנגלית זהים במקרה זה.

The bonerometer. A smartphone app that records how often you have sex and lets you compare from year to year.

המקבילה שנבחרה בתרגום האנגלי ל-*gourdinomètre* היא *bonerometer*. בדומה למקור זהו משחק מילים ברמה המורפולוגית שנוצר מחיבור הסופית *meter* לבסיס *boner*, כינוי בעגה וולגרית לפין בזקפה לפי מילון *Merriam-Webster*.

תרגום זה מאחד את התסריט הקשור למין הנובע ממשמעות המילה *boner* עם התסריט שאינו קשור למין בסופית *meter* המעניקה למילה החדשה נופך טכני-מדעי. בתוך ההקשר של הסצנה קורבן הבדיחה הוא המין הנשי. בהקשר של הסרט כולו השימוש במילה הזו מבטא ביקורת על השוביניזם הגברי.

מהאסטרטגיות שציין דלבטיסטה נבחרה במקרה זה המרה של משחק מילים במקור למשחק מילים דומה בתרגום.

התרגום לעברית:

אני מציג לפניכם... את מד-הזין! זו אפליקציה שמבצעת מעקב על כמות הסקס שלי בשנה ומשווה את התוצאות בין השנים.

המקבילה שנבחרה בתרגום העברי היא מד-זין. התרגום מעביר לעברית את המרכיבים הרפרנציאליים של המקור, אבל לא נוצר בעברית משחק מילים ברמה המורפולוגית בשל ההימנעות מבניית מילה חדשה. הבחירה במילה זין ולא במילה פין נובעת מהתאמתה מבחינת

המשלב למקור הצרפתי. בעברית דרך התצורה של מילת בסיס ומוספיות קיימת, אך מערכת הסופיות מקורה ברובה במשקלים המצויים במקורות (אלדר, תש"ע: 194). המקבילה העברית שנבחרה עשויה להטעות את הקורא, מפני שצירופים שבהם מופיע הבסיס "מד" מציינים בדרך כלל מכשיר או מחוון שנועד למדידה, והדבר שהוא מודד הוא המרכיב השני בצירוף. כך למשל מד-לחץ דם הוא מכשיר למדידת לחץ דם. בתרגום לעברית של *gourdinomètre* הכלל הזה אינו תקף.

יש בתרגום לעברית חפיפה מסוימת של שני התסריטים, אך הניגוד ביניהם מובהק פחות כשהם מופיעים בצירוף ולא כמילה אחת שהצופה נתקל בה כאן בפעם הראשונה. אפשר להתייחס לצירוף כחיקוי של משחק המילים במקור, אך המנגנון הלוגי שהופעל בתרגום שונה בשל הקושי ביצירת מילה חדשה שתכיל את המשמעויות של המקור.

התרגום לערבית: (בסוגריים התרגום שלי לעברית)

اسمحوا لي بتقديم... مقياس القضيب! انه تطبيق يسجل كم مرة مارست الجنس خلال العام ويقارن النتائج من عام الى التالي.

(הרשו לי להציג... את מד הזין. זו אפליקציה הרושמת כל פעם שעשית סקס במהלך השנה ומשווה את התוצאות משנה לשנה העוקבת.)

כמו בתרגום לעברית, גם בכתוביות בערבית תורגמה המילה *gourdinomètre* לצירוף של שתי מילים. המילה הראשונה בצירוף, *مقياس*, מקבילה למילה מד בעברית. המילה השנייה בצירוף, *قضيب*, פירושה פיין. כלומר, היא אינה מקבילה מבחינת המשלב למילה *gourdin* בצרפתית. ייתכן שנבחרה מילה זו בשל הדיגלוסיה המאפיינת את השפה הערבית, והחשש שמילה ממשלב נמוך יותר לא תהיה מוכרת לכל הצופים הערבים בניגוד למילה סטנדרטית מהערבית הספרותית. הבחירה במילה הספרותית מקהה את חריפות הניגוד בין שני התסריטים הבולט במקור משום ששתי המילים בצירוף לקוחות ממשלב דומה. המנגנון הלוגי של הבדיחה הוא משחק מילים אך הוא שונה מאוד מהמקור הן משם שלא נוצרה מילה אחת והן בשל סוגיית המשלב.

דוגמה 4

המקור בצרפתית:

Vulvomètre. No, vous pouvez pas faire ça. Vous pouvez pas faire ça, c'est immonde.

משחק מילים נוסף ברמה המורפולוגית מופיע בשלב מאוחר יותר בעלילה, כשדמיאן חוזר למקום עבודתו יום לאחר שהוא נחבט בעמוד ומאבד את ההכרה ברחוב. בהגיעו למשרד הוא מגלה להפתעתו שאת הגברים מחליפות נשים. סופי, העובדת שהוא זלזל בה בסצנה בחדר השיבות, מזמינה אותו למשרדה כדי להודיע לו שהיא לא בחרה ברעיון שלו. הוא מגחך כלא מאמין ותוהה

אם המנהל המוכר לו מרקו קיבל את ההחלטה. סופי מזמינה את מרקו למשרד כדי להגיש קפה. דמיאן מתקשה לקבל את השינויים. באותה סצנה, כאשר דמיאן מתכופף מתחת לשולחן כדי להרים חפץ שהפיל, סופי מצהירה על חיבתה כלפיו ומנסה לפתות אותו באמצעות פתיחת כפתור במכנסייה והבטחה שהוא יוכל לדאוג שרעיונות ייבחרו אם ייעתר. כאשר מרקו נכנס ומניח את הקפה על השולחן, דמיאן מבקש ממנו שיראה לו באיזה רעיון בחר במקום הרעיון שלו. סופי נאנחת בייאוש לנוכח תגובתו של דמיאן ומגישה לו את החוברת המייצגת את הרעיון שנבחר שהגתה אותו אישה ששמה פביאן. דמיאן מביט באיור ובמילה שעל הכריכה וקורא אותה בקול. באיור נראים ארבעה מעגלים סביב מרכז אחד, והמעגל הפנימי מוקף באליפסה.

כמו *gourdinomètre* גם *vulvomètre* הוא משחק מילים ברמה המורפולוגית שבו מצורפת למילת הבסיס *vulve* שפירושה פות הסופית *mètre*. מבחינת מיקומו של משחק מילים זה בעלילה הוא מייצג את השינוי שחל במציאות. הכוח עבר לנשים. הן מצליחות לקדם רעיונות מסחריים, וכצרכניות המוצר החדש מופנה אליהן. הגבר נדחק לשוליים. בסצנה זו איננו מקבלים הסבר על מהותו של הרעיון שנבחר, אך מתוך השוואה למצגת של דמיאן בסצנה שהוצגה בדוגמה 3 יש יסוד להניח שה-*vulvomètre* הוא יישומון העוקב אחרי המגעיים המיניים של נשים.

המנגנון הלוגי של הבדיחה הוא משחק מילים המגלם ניגוד של שני תסריטים. מילת הבסיס *vulve* מייצגת תסריט הקשור למין והמוספית מבטאת תסריט מנוגד המקושר לשדה סמנטי טכני ומדעי. הקורבן הישיר הוא הגברים, שהאישה המשתמשת ביישומון מחפצנת אותם באמצעות ספירת המגעיים המיניים אתם וככל הנראה גם בחירת פרטנרים לפי פרמטרים חיצוניים בלבד, בהנחה שהרעיון מבוסס על ה-*gourdinomètre* שחוצג לפני כן. גם בהקשר הרחב של הביקורת שהסרט מעלה, הגברים הם הקורבן של הבדיחה, אך הסיבה לכך היא הנטייה של רבים מהם לחפצן נשים.

התרגום לאנגלית:

הדיבוב:

Vulv-o-meter? No, you can't do this. It's completely disgusting!

הכתוביות:

Vulv-o-meter? No, you can't do this. It's completely disgusting!

הגרסה האנגלית בכתוביות והמקבילה בדיבוב כמעט זהות בהבדל של מילה אחת המופיעה בדיבוב בלבד. נראה שמקור ההבדל הוא האילוץ של התאמה לתנועות השפתיים של השחקן בתרגום לכתוביות.

בתרגום לאנגלית נמצא משחק מילים מורפולוגי מקביל למקור הצרפתי תוך ניצול העובדה שהמילה *vulva* שמשמעותה *פות* דומה בהגייתה למילה הצרפתית. בכתוביות נוספו מקפים בתוך המפרידים בין חלקי המילה החדשה לצורך הקלת הקריאות.

המקבילה האנגלית משמרת את שני התסריטים שעורר המקור אצל דובר הצרפתית. הבדיחה מתפקדת באופן דומה למקור, והקורבנות הם הגברים, אם משום שמחפצנים אותם ואם משום שמותחים ביקורת על נטייתם לחפצן נשים.

התרגום לעברית:

מד-כוס? לא, אין מצב. זה דוחה.

כמו בתרגום מד-זין ששימש כמקבילה עברית של *gourdinomètre* גם התרגום העברי של *vulvomètre* הוא צירוף מילים המחוברות במקף. זהו אמנם משחק מילים אך הוא אינו יוצר מילה חדשה כמו במקור ברמה המורפולוגית בהיעדר מוספית מתאימה בעברית. עוד הבדל בין העברית לצרפתית הוא במשלב. המילה *כוס* היא מילת סלנג וולגרית בניגוד למילה התקנית *vulve* שהיא חלק ממשחק המילים המקורי. ייתכן שהיא נבחרה במקום המילה *מות* כדי לשמור על עקביות במשלב, בהמשך לבחירה במילה *זין* ולא במילה *פין* בתרגום משחק המילים *gourdinomètre*.

צירוף המילים יוצר ניגוד בין תסריטים בדומה למקור, אך מכיוון שבניגוד לבדיחה במקור שנוצר ממילה אחת שהורכבה בדרכי התצורה הרגילות של השפה, ואילו בעברית היא בנויה משתי מילים משדות סמנטיים שונים לא שוחזרה בתרגום זה החפיפה בין התסריטים שישנה ב-*vulvomètre*. המנגנון הלוגי של הבדיחה הוא משחק מילים, אך הוא אינו זהה למקור אלא מותאם לדרכי תצורת המילים של שפת היעד. מהצירוף *מד-כוס* במנותק מהקשר תפיסת הגברים כקורבן של הבדיחה אינה מובנת מאליה. דובר עברית עשוי לתפוס את צירוף המילים הזה כשוביניסטי וכמחפיץ נשים. אם זאת, תגובתו הנזעמת של דמיאן, שהרעיון שלו נדחה והופעתה של בדיחה זו אחרי המצגת שהראה לפני כן מבהירים שהבדיחה היא על חשבונו ועל חשבונם של הגברים בכלל.

התרגום לערבית: (בסוגריים התרגום שלי לעברית)

"مقياس العضو الانثوي"؟ لا، لا يمكنك فعل هذا. هذا مقرف.

(ימד האיבר הנשי? לא, אינך יכולה לעשות את זה. זה מגעיל.)

במובן אחד נשמרה עקביות בתרגום הערבי למילה *vulvomètre*, שכן כמו בתרגום המילה *gourdinomètre* המקבילה הערבית היא צירוף מילים, והמילה הראשונה בו היא *مقياس* שפירושה עשוי להיות מחוון, מכשיר מדידה, סקאלה או מדד. החלק השני של הצירוף הוא *العضو الانثوي* ומשמש כאן תרגום עקיף ל-*vulv* במקום המקבילה הישירה שהיא המילה *فرج*.

הצירוף כולו נכתב בערבית במירכאות, שהשימוש בהן בכתוביות בערבית בסרט זה רווח יותר מאשר בתרגום לכתוביות לשפות האחרות שנבדקו. נראה שהמירכאות מסמנות לקורא שאין מדובר בצירוף מילוני שגור.

תרגום של מילה אחת במקור לצירוף מילים אינו יכול להיחשב למשחק מילים ברמה המורפולוגית. במידה מסוימת נשמרת הפונקציה הרפרנציאלית של המקור, אך לא נשמרת

הפונקציה הקונאטיבית בשל הפער הגדול בין משחק המילים המרוכז והמתומצת במילה אחת, הבנויה בדרכי התצורה המקובלות של השפה לבין צירוף שהתרגום עצמו מסמן אותו באמצעות המירכאות כזר ומוזר.

הניגוד בין התסריטים נוצר באמצעות הפער בין המרחבים הסמנטיים של שני חלקי הצירוף. החפיפה בין התסריטים בתרגום לערבית ברורה עוד פחות מאשר בעברית בשל השימוש בצירוף מילים במקום במילה אחת במקור ובשתי מילים בעברית. תפיסת הגברים כקורבן של הבדיחה נגזרת ממיקומו של משחק המילים אחרי הסצנה שבה דמיאן הציג את הרעיון שלו המעמיד במרכז את הנאתם ותועלתם של הגברים. תגובתו של דמיאן מסייעת אף היא לקורא הכתוביות בערבית להבין שהגברים הם הקורבן של הבדיחה.

דוגמה 5

המקור בצרפתית:

המילה *masculist* מופיעה כמה פעמים לאורך הסרט, לעתים כחלק מצירופים. היא מופיעה בפעם הראשונה בסצנה שבה דמיאן משתף את חברו כריסטוף בעימות בינו לבין סופי ובפיטוריו בשל כך. הסצנה מציגה את המהפך המגדרי שיוצר התסריט, כפי שהוא מגולם בתא המשפחתי של כריסטוף, אשתו ולולו ושני ילדיהם המתבגרים. בתחילת הסצנה כריסטוף מפנה כלים מהשולחן, בשעה שאשתו ובתו צופות בסלון במשחק כדורגל המשודר בטלוויזיה. הבן נכנס לסלון, לבוש חולצת בטן ומכנסיים קצרצרים. הוא מבקש מאמו כסף לתחבושות ריחניות, וזו מפנה אותו לאביו ומוסיפה כי האב מטפל בעניינים של בנים. כשהבן מבחין בנוכחותו של דמיאן הוא ניגש לנשקו על הלחי. דמיאן נרתע מיד ומושיט את ידו ללחיצה. הבן יוצא מהבית לשיעור בלט. הסצנה כמובן הופכת את כל הדימויים השגורים על יחסים בין המינים ותפקידים מגדריים. הנשים ולא הגברים הן חובבות הספורט. העיסוק במשק הבית מוטל על אב המשפחה ולא על האישה. הבן המתבגר לומד בלט, משתמש בתחבושות היגיניות ולובש בגדים חושפניים, שלושה מאפיינים המשויכים בתרבות המודרנית למין הנשי.

כריסטוף שואל את אשתו לולו כיצד דמיאן יכול להתמודד עם הפיטורים מעבודתו. היא מסבירה תחילה שבירור העניין בבית דין לעבודה הוא תהליך ארוך, ואז מציעה אפשרות אחרת:

Ce qui serait bien, ce que t'ait le soutien d'une association masculiste qui lutte contre les discriminations de femmes-hommes au travail.

הצירוף *association masculiste* אינו שגור בשפה הצרפתית. המילה *masculiste* נוצרה מחיבור הבסיס *masculin* שפירושו זכר עם המוספית *ist* המגדירה אדם או גוף האוחז בעקרונות מסוימים (Francaisfacile). המילה *masculiste* היא משחק מילים ברמה המורפולוגית מפני שהיא בנויה לפי הדגם של המילה השגורה *feministe* שהוראתה פמיניסטית, ועל-ידי המרת הבסיס *féminin* בבסיס *masculin* נוצרת חפיפה בין שני תסריטים. המילה מפעילה את התסריט של פמיניזם ומתוך המילה החדשה נוצר תסריט שונה של אידיאולוגיה החותרת לשוויון זכויות

לגברים. הקורבן של הבדיחה הוא הגברים המוצגים כקבוצת שוליים מקופחת הנדרשת להיאבק על זכויותיה.

התרגום לאנגלית:

הדיבוב:

What you could do is enlist the support of a masculist group. They will fight against discrimination against men in a workplace.

הכתוביות:

You should enlist the support of a masculist group that fights discrimination against men at work.

גרסת הדיבוב דומה לגרסת הכתוביות אך ארוכה יותר. החלוקה לשני משפטים נובעת מהתאמה לתנועות השפתיים של השחקנית. בכתוביות, המשוחררות מאילוץ זה, התרגום תמציתי יותר. התרגום לאנגלית של *association masculiste* הוא *masculist group* והוא נשען על משחק מילים ברמה המורפולוגית כמו במקור הצרפתי. משחק מילים זה מתאפשר בזכות קיומה של המילה *masculine* בהוראה של מין זכר בדקדוק בשפה האנגלית, שנוספה לה כמו בצרפתית הסופית *ist* באותה הוראה כמו במקור. גם באנגלית כמו במקור הקורבן הוא הגברים.

התרגום לעברית:

לא, אתה צריך תמיכה של ארגון מסקוליסטי שנלחם באפליה כלפי גברים במקומות עבודה.

המקבילה של *association masculiste* בתרגום לעברית היא ארגון מסקוליסטי. המילה מסקוליסטי מבוססת על תעתיק מהמקור בהתאמה לעברית. הסופית יסטי מוכרת ממילים בין-לאומיות רבות, ובהן המילה פמיניסטי, אך החלק הראשון של המילה מסקול לא נקלט בעברית. ייתכן שהתרגום נעשה במחשבה שקורא הכתוביות בעברית מכיר את המילה *masculine* בעברית, ולכן יוכל להבין את משמעות המילה החדשה מסקוליסטי.

אצל קורא עברית השולט באנגלית עשויים להתעורר שני התסריטים שהמקור הצרפתי והתרגום לאנגלית מפעילים, באופן שיאפשר את יצירת החפיפה והניגוד ביניהם. קורא שאינו מבין את משמעות המילה *masculin* בצרפתית או *masculine* בעברית עלול להחמיץ את הבדיחה משום שמשחק המילים לא יעורר אצלו את שני התסריטים. היווצרות שני התסריטים נדרשת להבנה שקורבן הבדיחה הוא הגברים.

התרגום לערבית: (בסוגריים התרגום שלי לעברית)

لا, تحتاج الى دعم جمعية المدافعين عن حقوق الرجل التي تكافح التمييز ضد الرجل في أماكن العمل.

(לא, אתה זקוק לתמיכה של אגודת מגיני זכויות הגבר, הנאבקת באפליה נגד הגבר במקומות העבודה).

התרגום לערבית של *association masculiste* מבטל את משחק המילים ושומר על הפונקציה הרפרנציאלית של המקור בלי הפונקציה הקונאטיבית. שני התסריטים יכולים להתעורר כשהקוראים מודעים לקיומן של התארגנויות להגנה על זכויות הנשים, וכך נוצר תסריט אחד. התסריט השני נוצר על-ידי החלפת הצירוף *זכויות האישה* במילים *זכויות הגבר*. מכאן נובעת תפיסת הגברים כקורבן, אלא שפירוק המשמעות הטמונה במילה *masculiste* לצירוף של ארבע מילים פוגמת בבדיחה, שהתמציתיות של היא יסוד חשוב בה, לפי כלל הכמות בעקרון שיתוף הפעולה של הבדיחה (Raskin & Attardo, 1994).

דוגמה 6

המקור בצרפתית:

RV comme rendez-vous ?

Non ; comme recto verso.

דוגמה 6 מציגה סוג נוסף של משחק מילים ברמה המורפולוגית. הבסיס למשחק מילים זה הוא ראשי תיבות. פענוח ההומור מותנה בהבחנה בראשי התיבות המופיעים בתמונה ובהבנת הדיאלוג בין הדמויות המתרחש לאחר הופעתם.

תחילה יוסבר מיקומו של הדיאלוג בעלילה, ולאחר מכן ינותח משחק המילים ויוסברו התסריטים שהוא מעורר. הסצנה שבה מופיע משחק המילים מתרחשת לאחר שדמיאן מתחיל לעבוד כעוזר של אלכסנדרה, וכל אחד מהם מחזר אחרי האחר. הוא מקבל ממנה פרחים ושולח לה קקטוס. היא מזמינה אותו למסיבת קוקטייל שבה היא מפגישה אותו עם המו"לית שלה. לפני-כן היא סיפרה למו"לית על כוונתה לכתוב ספר בהשראתו. דמיאן מתחיל להפנים נורמות חברתיות הדורשות מהגברים לטפח את חיצוניותם לפי קודים המשויכים בחברה המוכרת לנשים. כשהוא אוחז בכוס במסיבת הקוקטייל ניתן להבחין שציפורניו משוחות בלק. עם זאת הוא מתגעגע לדפוסים החברתיים המציבים את הגבר בעמדת עליונות. בטיול רגלי עם אלכסנדרה הוא מתוודע על געגועיו לנשים בחצאיות. היא מציעה "לסדר את זה" ומובילה אותו אל מבנה שבפתחו נראות האותיות *RV*. בפנים הוא רואה נשים וגברים רוקדים לצלילי מוזיקה. קוד הלבוש מאפיין את המציאות שדמיאן הורגל בה לפני שנכנס למציאות המדומיינת של הסרט: נשים בשמלות או בחצאיות ובנעלי עקב. דמיאן נרגש ונלהב, עד שאלכסנדרה שואלת אם הוא הומו כמו כל האנשים במועדון.

במשחק מילים המבוסס על ראשי תיבות מוצמדת להן משמעות שנונה (Alexander, 1997), הבאה במקום המשמעות השגורה והמוכרת שלהם. בכניסה למועדון דמיאן מבחין בראשי התיבות, והפירוש שהוא מייחס להן הוא פגישה. משמעות זו עולה בקנה אחד עם ההקשר של

האווירה הרומנטית הנרקמת בינו לבין אלכסנדרה, אך זו מפתיעה אותו ואומרת שהמשמעות היא שני צדדיו של גיליון נייר. משמעות זו מרמזת על ההיפוך המגדרי המתרחש עם הכניסה למועדון. השוערת אמנם לבושה חליפה גברית, אך במועדון עצמו הנשים לבושות בגדים חושפניים ורוקדות בחושניות.

בדיאלוג הזה מתחלף תסריט אחד שמעוררים ראשי התיבות (פגישה) בתסריט השני המייצג עולם הפוך. הקורבן הראשון הוא דמיאן, השוגה בפירוש ראשי התיבות. הגילוי שלו בתוך המועדון שהוא הגיע בלא יודעין למועדון לקהילה הגאה ושנטייתו המינית מוטלת בספק מעצים את תפיסתו כקורבן.

התרגום לאנגלית:

RV like rendezvous?

No, like reverse.

התרגום לאנגלית בדוגמה 6 הוא משחק מילים ברמה המורפולוגית בדומה למקור הצרפתי. ההבדל הוא שבמקור האותיות *RV* מייצגות שתי מילים, ואילו באנגלית הן משמשות קיצור למילה אחת. הפונקציה הרפרנציאלית בתרגום השאלה של דמיאן נשארה כמו במקור, ואילו בתשובה של אלכסנדרה היא השתנתה. בצרפתית הצירוף *recto verso* מייצג שני צדדים. התרגום לאנגלית לעומת זאת מייצג רק כיוון אחד – תנועה לאחור. הפונקציה הקונאטיבית נשארה ומייצרת את הבדיחה: דמיאן שוגה בהבנת המשמעות, ואלכסנדרה מתקנת אותו. הצירוף *recto verso* מופיע גם במילונים באנגלית, אך כנראה משום שאינו בשימוש נרחב, לא נעשה בו שימוש בתרגום בסרט זה.

ראשי התיבות מאפשרים חפיפה של שני תסריטים, והתסריט הראשון של בדיחה מתחלף בתסריט השני המבטא תנועה לאחור עם תשובתה של אלכסנדרה.

התרגום לעברית:

אר-וי? כלומר "רנדו"?

לא, כלומר "רקטו ורסו".

בתרגום העברי נעשה שימוש בתעתיקים מהמקור הצרפתי כדי לשמור על משחק המילים ברמה המורפולוגית. ראשי התיבות תועתקו על-פי הגרסה האנגלית של שמות האותיות. המילה *רנדו* מופיעה בטקסטים עבריים וגם הוכנסה למילון אינטרנטי (רב-מילים, ללא תאריך). הצירוף *רקטו ורסו* אינו בשימוש נרחב בעברית. בחיפוש במילון לעברית מודרנית (מילון ההווה) לא נמצא ערך כזה. סביר להניח שרבים מקוראי הכתוביות בעברית שאינם מכירים את הביטוי משפות אחרות לא יבינו את משמעותו, ולכן לא ייווצרו אצלם שני התסריטים היוצרים את הבדיחה במקור.

דוגמה זו מראה שגם כאשר בתרגום יש משחק מילים ברמה המורפולוגית הנשמר באמצעות תעתיק, אין הכרח שתיווצר בדיחה, אם המילים והצירופים הכלולים בתרגום אינם מובנים לנמענים.

התרגום לערבית: (בסוגריים התרגום שלי לעברית)

- "ار في" اختصار لكلمة "موعد"!

- لا, بل "ريكتو وفيرسو".

(RV- קיצור של פגישה?)

- לא, כי אם רקטו ו-ורסו).

בתרגום לערבית תועתקו ראשי התיבות והצירוף *רקטו ורסו* (האחרון בתוספת ו' החיבור). תרגום המילה *rendez-vous* למקבילה *موعد* שומר על הפונקציה הרפרנציאלית אך פוגם במשחק המילים שעבר בתרגום באופן חלקי בלבד. קורא הערבית המסתמך על הכתוביות בלבד יתקשה למצוא קשר בין ראשי התיבות לבין המילה *موعد*. יתר על כן, הצירוף *ريكتو وفيرسو* אינו שגור בערבית, וכנראה משום כך הוא מופיע במירכאות. יש אפוא יסוד לחשוש שתרגום זה לא יעורר את שני התסריטים המנוגדים הנוצרים בבדיחה בשפת המקור, ולכן הקורבן (TA) לא יהיה ברור כמו במקור.

בחינה כוללת של התרגומים של משחקי המילים ברמה המורפולוגית מעלה שדמיון בין אנגלית לצרפתית מבחינת אוצר מילים ודרכי תצורת מילים חדשות מאפשר ליצור בתרגום משחקי מילים ברמה המורפולוגית לפי אותו מנגנון לוגי (LA) כמו במקור. עקב השוני בין אנגלית וצרפתית לבין עברית וערבית קשה יותר להשתמש במנגנון זהה בשפות אלה. לעיתים נעשה שימוש בתעתיקים כדי לשמור על משחק המילים, גם במחיר שיהיו קוראים שלא יבינו אותם, משום שדוברים רבים של עברית וערבית אינם מכירים את הצירופים המתועתקים ואת ההיגיון הבלשני העומד מאחוריהם. בתרגום לערבית בוטלו חלק ממשחקי המילים לחלוטין ונשמרה רק הפונקציה הרפרנציאלית שלהם. תרגומים אלה אינם נאמנים לכלל הכמות, המכתיב תמציתיות במסירת המידע הדרוש לבדיחה. עודף של מילים פוגם בבדיחה ולעתים אינו מאפשר את יצירת התסריטים החופפים ואת הניגוד ביניהם.

3.2.3 משחקי מילים ברמה הלקסיקלית-סמנטית בסרט *Je ne suis pas un homme facile*

חלק גדול ממשחקי המילים בסרט *Je ne suis pas un homme facile* ממוקם ברמה הלקסיקלית-סמנטית. הם מבוססים, למשל, על פוליסמיות ועל פירוק או שינוי של צירופים כבולים וביטויים, הפקעתם ממשמעותם המקורית ויציקת משמעות חדשה לתוכם.

שתי הדוגמות הראשונות להלן מציגות משחקי מילים המופיעים כאלמנט חזותי בסרט ואינם מתבטאים בדיאלוג בין הדמויות. לכן התרגום היחיד הניתן להן מופיע בכתוביות ואינו כלול בגרסת הדיבוב. בדוגמות שיובאו לאחר מכן יוצגו משחקי מילים הכלולים בדיאלוגים, ולכן הם תורגמו הן בדיבוב והן בכתוביות.

דוגמה 7

המקור בצרפתית:

Cimetière de la Mère Lachaise

הופעתו של משחק מילים זה היא נקודת מפנה בעלילה, האירוע המבשר על מציאות חדשה שבה הנשים שולטות בעולם. דמיאן וחברו כריסטוף יוצאים מאירוע ההשקה לספרו של כריסטוף, שבו התגלה דמיאן כרודף שמלות בלתי נלאה, המנסה להפיל ברשתו כל אישה שהוא חושק בה. תוך כדי הליכתם על המדרכה הם רואים שתי נשים צעירות לבושות מכנסיים קצרצרים. דמיאן משמיע קריאות התפעלות, נועץ בהן מבטים ואינו מבחין בעמוד הניצב בדרכם. ראשו נחבט בעמוד והוא נופל. לאחר שהוא מוטל על הארץ מעולף וחברו מנסה להעיר אותו, נראה הכיתוב בשלט על גבי העמוד המתנדנד מעוצמת המכה. הכיתוב הוא *Cimetière du Père Lachaise*, שמו של בית קברות ידוע בפריז. כאשר דמיאן מתעורר ופוקח את עיניו, כריסטוף גוהר עליו ומנסק את מצחו ולאחר מכן נראה השלט ובו כיתוב חדש - *Cimetière de la Mère Lachaise*.

משחק המילים המובא בדוגמה 7 משנה צירוף כבול בצרפתית ועל כן הוא ממוקם ברמה הלקסיקלית. לשינוי שמו של בית הקברות יש משמעות בקידום המהלך העלילתי. במציאות שאליה דמיאן מתעורר בית הקברות הידוע נקרא על שם אישה ולא על שם גבר. *Père Lachaise* הוא כינויו השגור של פרנסואה דה לה ז', הכומר הצרפתי המוודה של המלך לואי ה-14 (Encyclopædia Britannica, 1911). המילים *du Père* שמשמעותן *של האב* בשמו של בית הקברות הוחלפה במילים *de la Mère* שמשמעותן *של האם* בשלט המתגלה לעיני דמיאן.

השלט *Cimetière de la Mère Lachaise* מקפל בתוכו שני תסריטים חופפים ומנוגדים: שמו הרגיל של בית הקברות הקרוי על שם גבר המסמל את המציאות המוכרת של הדומיננטיות הגברית והשם החדש המסמל את המציאות האלטרנטיבית, שבה נשים שולטות בעולם. הקורבן של הבדיחה הוא הדומיננטיות הגברית, הגורמת לכך שמספר המקומות הקרויים על שם גברים גדול בהרבה ממספר המקומות על שם נשים.

התרגום לאנגלית:

Mother Lachaise Cemetery

גרסת הכתוביות באנגלית למשחק המילים בדוגמה 7 היא תרגום של כל רכיבי המקור הצרפתי. זו האסטרטגיה הרביעית מבין תשע אסטרטגיות לתרגום שמות מקומות שפירטה ויסברוד (תשי"ע) במאמר, ולטענתה, אפשר לראות באסטרטגיה זו הרחקה של התרגום מהמקור, אם מניחים שתפקידו הראשוני של השם הוא לאפשר זיהוי של מקום ולא לסמן משמעות. ניתן לראות בתרגום משחק מילים ברמה הלקסיקלית-סמנטית, משום שהחלפת המילה *Father* בשלט המקורי במילה *Mother* מסמלת את השינוי שהתחולל במציאות בדומה למקור הצרפתי.

הגרסה האנגלית יוצרת שני תסריטים מנוגדים ומסמנת את הדומיננטיות הגברית כקורבן, אלא שבאנגלית שמו של בית הקברות מופיע בדרך כלל בתעתיק, ולכן יידרש קורא הכתובית באנגלית לקשר בין השם המופיע על השלט לבין השם השגור של בית הקברות כדי להבין את הבדיחה, בעוד קורא הצרפתית לא נדרש לתהליך כזה.

התרגומים לעברית ולערבית: (בסוגריים התרגום שלי לעברית)

בית הקברות האם לשז

مقبرة الام لاشيس

(בית הקברות האם לשס)

גם בגרסות הכתוביות בעברית ובערבית נבחרה אסטרטגיה של תרגום הכיתוב בשני השלטים, וכך נוצר משחק מילים ברמה הלקסיקלית-סמנטית. אולם גם בשתי שפות אלה שמו של בית הקברות מוכר בצורת התעתיק. בעברית התעתיק המקובל הוא *פר לשז* ובערבית התעתיק הוא *بير لاشيز*, ולכן יידרש הקורא לקשר בין שם זה לבין הכיתוב על השלט. יצוין שבגרסת הכתוביות בערבית נבחר תעתיק שונה מעט מהמקובל. התסריטים המנוגדים נוצרים מתוך השוואת שני השלטים, וכך גם מתקבלת ההבנה שהדומיננטיות הגברית היא הקורבן של הבדיחה.

דוגמה 8

המקור בצרפתית:

Des souris et des femmes / Jane Steinbeck

Monsieur Bovary / Flaubert

La Mère Goriot / Honorine de Balzac

בדוגמה זו כלולים כמה משחקי מילים בתמונה אחת בסרט. הם אינם חלק מהדיאלוג אלא דורשים מבט מעמיק וקריאה של טקסט. התרגום לכתוביות מבליט במקרה זה את משחקי המילים, משום שהוא אינו נדרש להקדיש תשומת לב מיוחד לפרטים כפי שנדרשת מהצופה הצרפתי.

בסצנה זו דמיאן, שהתחיל לעבוד כעוזר של אלכסנדרה מתבונן בספרים המונחים על ספרייתה. שמות הספרים בדוגמה 8 הם משחקי מילים המבוססים על שמות של רומנים קלאסיים מהספרות האמריקנית והצרפתית. בשניים מהשמות הוחלפה מילה המציינת גבר במילה "נשית", ובאחד

מהם (מאדאם בובארי) הוחלפה מילה המציינת אישה במילה "גברית". שמות הספרים הקלאסיים הם *Des souris et des hommes* (על עכברים ואנשים), *Madame Bovary* (מאדאם בובארי) ו-*Le Père Goriot* (אבא גוריו). בחלק מהספרים המופיעים בתמונה הוחלף השם הפרטי של המחבר המקורי בשם נשי דומה. למשל, *Jane Steinbeck* בא במקום *John Steinbeck* ו-*Honorine de Balzac* הוא הגרסה הנשית של *Honoré de Balzac*. החלפת המילים בשמות הספרים יוצרת משחק מילים ברמה הלקסיקלית-סמנטית. אפשר לתאר את ההחלפה בין *Honoré* לבין *Honorine* כמשחק מילים ברמה המורפולוגית, שכן לשם המקורי הותאמה סופית של מין נקבה.

משחק המילים יוצר שני תסריטים מנוגדים, כאשר הצופה מכיר שם של ספר העוסק בגיבור ממין זכר ונתקל בשינוי המעמיד במרכז גיבורה-אישה. במקרה של *מאדאם בובארי* התהליך הוא הפוך, כנראה משום שגיבורת הרומן מתאפיינת כבעלת חלומות שטחיים ונוטפי קיטש (אילו, 2011). נראה שהבדיחה היא על חשבונה של התרבות הגבוהה המאדירה גברים הן כסופרים גדולים והן כגיבורים ספרותיים.

התרגום לאנגלית:

Of Mice and Women / Jane Steinbeck

Mister Bovary / Georgia Flaubert

בגרסת הכתוביות באנגלית נבחרו שני שמות של ספרים מאלו הנראים בספרייתה של אלכסנדרה. השמות תורגמו, ונעשו בהם שינויים לפי המקור הצרפתי. בשם הספר הקלאסי *Of Mice and Men* הוחלפה המילה *Men* במילה *Women*. הספר *Madame Bovary* מוכר לקוראי האנגלית בשמו הצרפתי, אך בגרסת הכתוביות הוחלפה המילה הצרפתית *Madame* במילה האנגלית *Mister*, אולי כדי לא להקשות על הקורא במילה זרה העלולה להפריע לרצף הקריאה. השמות הפרטיים של מחברי הרומנים הוחלפו בשמות נשים. השם *John* הוחלף ב-*Jane* כמו במקור. שם מחברו של הרומן *מאדאם בובארי* *Gustav Flaubert* הוחלף בשם *Georgia*. הדמיון בין שם הסופר לשם ה"סופרת" מסתכם באות הראשונה המשותפת. נראה שזו הייתה בחירה של לית-ברירה משום שאין גרסה נשית לשם *Gustav*.

בכתוביות באנגלית נשמרים שני התסריטים של הבדיחה המקורית: היצירה והמחבר המקוריים לצד החלופה של המציאות המדומיינת.

התרגומים לעברית ולערבית: (בסוגריים התרגום שלי לעברית)

על עכברים ונשים

מיסטר בובארי

عن النساء والفتران

(על נשים ועכברים)

السيد (بوفاري)

(מר בובארי)

בכתוביות בעברית ובערבית תורגמו שמותיהם של שני הספרים שהופיעו בכתוביות באנגלית ונעשו בהם ההחלפות ממין זכר לנקבה ולהפך. בשם הספר *מאדאם בובארי* הוחלפה המילה הצרפתית *מאדאם* במילה האנגלית *מיסטר*, אולי מחשש שהמילה *מסיה* לא תהיה ברורה די הצורך. בתרגום שם "הספר" *Des souris et des femmes* לערבית הוחלף הסדר. במקום התרגום *על עכברים ונשים* מופיע השם *על נשים ועכברים*. אין לדעת בוודאות מה הסיבה לשינוי.

שמות "הסופרות" לא תורגמו בכתוביות לעברית ולערבית, אולי מתוך מחשבה ששמות המחברים של הרומנים הקלאסיים אינם ידועים לקוראים, או משום שיצירת גרסה נשית לשמות הגבריים לא נתפסה כתרגום קולע או ברור בשפות אלה.

אפשר להתייחס לגרסות בשפות עברית וערבית כמשחק מילים ברמה הלקסיקלית-סמנטית. תרגום שמות "הספרים" עשוי ליצור שני תסריטים מנוגדים בערבית ובעברית אם הקוראים בשפות אלה מכירים את שמותיהם של שני הרומנים, ששימשו בסיס למשחקי המילים.

דוגמה 9

המקור בצרפתית:

- *Vous avez quel âge?*

- *L'âge qui tue!*

הדיאלוג בדוגמה 9 ממוקם בסצנה שבה דמיאן מתעלף ברחוב, וחברו כריסטוף מזעיק אמבולנס. המשתתפים בדיאלוג הם החובשת השואלת את דמיאן שאלות כדי לבדוק את מצב ההכרה שלו וכריסטוף העונה במקומו.

שאלת החובשת היא הדרך המקובלת לשאול אדם לגילו, אך אפשר להבין ממנה ששואלים את הנמען באיזה גיל הוא. כריסטוף, שענה על השאלה התייחס למשמעות השנייה. משחק המילים בדיאלוג זה מבוסס על עמימות לקסיקלית הנוצרת מהטענת משמעות-לוואי לביטוי, כלומר משמעות שאינה הדרך המקובלת להבין אותו.

בתשובה של כריסטוף נוצרת נקודת חילוף בין שני תסריטים. התסריט של חובשת השואלת אדם לגילו ומצפה לתשובה עניינית, ותסריט שבו אדם נשאל באיזה הוא, והתשובה היא *הגיל שהורג*. הקורבן של הבדיחה הוא דמיאן, שכן אפשר להבין את התשובה של כריסטוף כלגלוג על גילו המתקדם.

התרגום לאנגלית:

דיבוב :

What is your date of birth ?

- Mind your manners!

כתוביות :

- How old are you?

- Mind your manners!

התרגומים לכתוביות ולדיבוב נבדלים בניסוח השאלה. בכתוביות הניסוח הוא תמציתי ואידיומטי. נראה שהבחירה בניסוח החלופי בדיבוב נובעת מהתאמה לתנועות השפתיים של השחקן. שני הניסוחים אינם יוצרים את העמימות הלקסיקלית שישנה במקור הצרפתי, ולכן אין בתרגום משחק מילים. אף על פי כן התרגום יוצר בדיחה בדרך אחרת. לפי תרגום זה, כריסטוף גוער בחובשת על השאלה החטטנית כביכול. באנגלית נוצרים שני תסריטים שלא באמצעות משחק מילים. בתסריט הראשון חובשת שואלת שאלת מידע כדי לבדוק את מצב ההכרה של הנפגע. בתסריט השני אישה שואלת גבר שאלה אישית ועוברת על כללי הנימוס. אפשר לזהות את כריסטוף כקורבן הבדיחה, כמי שבמקום לאפשר לדמיאן לענות ולחובשת למלא את תפקידה, הוא מתערב ונעלב בשמו של דמיאן.

התרגום לעברית:

- בן כמה אתה, אדוני?

- זה לא הגיל, זה התרגיל.

גם בתרגום לעברית בדומה לתרגום לאנגלית אין עמימות לקסיקלית בשאלה של החובשת. אסטרטגיית התרגום שנבחרה היא שימוש באמצעי רטורי אחר. במקרה הזה התשובה היא ביטוי שמבוגרים נוהגים להשתמש בו כשהם מסרבים להתייחס לחשוף את גילם המתקדם וטוענים שעוד כוחם במותניהם למרות גיל זה. ניתן לזהות בתרגום שני תסריטים. מהשאלה מתקבל תסריט של דיאלוג שגרתי בין חובשת לנפגע. לפי התסריט השני, בדומה לתרגום לאנגלית, שאלה חטטנית נענית בניזיפה. גם במקרה זה התשובה של כריסטוף מגחיכה את קריסטוף והופכת אותו לקורבן הבדיחה.

התרגום לערבית: (בסוגריים התרגום שלי לעברית)

كم عمرك يا سيدي؟

عمر قاتل.

(-כמה גילך, אדוני?)

- גיל הורג/קטלני.)

בתרגום בערבית נעשה ניסיון ליצור משחק מילים ברמה הלקסיקלית-סמנטית לפי המקור הצרפתי. שאלת החובשת היא הדרך המקובלת לשאול אדם לגילו. משמעות המילה *کم* לבדה היא *כמה* ולא *איזה*, ולכן לא נוצרת עמימות לקסיקלית כמו בצרפתית, ואף על פי כן תורגמה התשובה כריסטוף בלי ליצור את משחק המילים שישנו במקור. למעשה, תרגום זה מבטל את משחק המילים. בתרגום זה אין חפיפה של שני תסריטים, משום שאי אפשר לקבל את התשובה של כריסטוף כמענה רלוונטי על השאלה. עם זאת אפשר בדוחק ליצור מהתרגום שני תסריטים, שאחד מהם הוא דיאלוג ענייני על גילו של הנפגע, והשני לועג לאדם מזדקן. בדרך זו ניתן להבין מהתשובה שדמיאן מוצג בבדיחה כאדם על ערש דווי, ולכן אפשר לראות בו את קורבן הבדיחה.

דוגמה 10

המקור בצרפתית:

Il faut savoir que Nichons-nous partout, c'est avant tout un groupe d'action.

הדיאלוג בדוגמה 10 מלווה באלמנט חזותי המתייחס למשחק מילים המבוסס על פוליסמיה. לכן התרגומים השונים נדרש להתאים לאותו אלמנט המבטא אחת מהמשמעויות של משחק המילים.

בסצנה זו דמיאן מאמץ את הצעתה של לולו (דוגמה 5 לעיל) ומבקש סעד בקבוצה הפועלת נגד אפליית גברים, לאחר שפוטר מעבודתו. תחילה שמה של הקבוצה מופיע בשלט על דלת של חנות. כריסטוף המלווה את דמיאן אל המקום מעיר שכאשר שמע את לולו מזכירה את שמה של הקבוצה הוא חשב שהיא מתכוונת לחנות סקס. לאחר שהם נכנסים נראה בתמונה גבר המספר להם כי סקסזים קיים בחברות הזנק ומבטיח לנסות לעזור. במשפט שבו כלול משחק המילים הוא מתחיל להסביר מהי מהות הפעילות של הקבוצה. לאחר מכן הוא אומר שהפעילים מגיעים לאירועים הנשלטים בידי נשים כשהם עוטים שדיים. בתחילת דבריו נראים מאחוריו מדפים, שעליהם מסודרים עצמים לא מזוהים, אך כאשר הוא מזכיר את שמה של הקבוצה אפשר כבר לראות שהעצמים האלה הם זוגות שדיים מלאכותיים. המשמעות של שם הקבוצה היא "אנחנו מקננים בכל מקום" אבל מלבד היותה פועל, המילה *Nichons* היא גם כינוי בסלנג הצרפתי לשדיים. שם הקבוצה מבוסס אפוא על משחק מילים ברמה הסמנטית-לקסיקלית.

התסריט הראשון הוא של פעילות נרחבת שטיבה אינו ברור משום שאין בהקשר שום סיבה להניח שהפעילות של הקבוצה קשורה לציפורים, כפי שהפועל מרמז. התסריט השני הוא של פעילות קשורה לשדיים, וכאמור תסריט זה מתוזק תחילה באמצעות השלט בכניסה, שמצוירים בו שדיים ובהמשך נראים השדיים המלאכותיים, והתסריט השני נעשה ברור יותר. הבדיחה מדגישה את הפתטיות של התארגנות גברים לשוויון זכויות.

התרגום לאנגלית:

דיבוב:

But tits-for-tat is really a political action group.

כתוביות:

But tits-for-tat is really an action group.

התרגום לכתוביות ולדיבוב כמעט זהה למעט מילה שנוספה לדיבוב כדי להתאים לתנועות השפתיים של השחקן. שמה של קבוצת הפעולה תורגם באמצעות משחק מילים ברמה הלקסיקלית-סמנטית המבוסס על פוליסמיה. הפונקציה הרפרנציאלית של המשפט המקורי לא נשמרה בתרגום, משום שהעברתה בתרגום הייתה עולה במחיר של חוסר התייחסות לאלמנט הויזואלי של השדיים הנראים בתמונה. משחק המילים מבוסס על הביטוי *tits-for-tat* בשינוי קל. הוספת האות *s* יוצרת את המילה *tits* שמשמעותה בסלנג שדיים.

התסריט הראשון שנוצר הוא של ארגון העוסק בנקמה ומסתמך על משמעות הביטוי *tits-for-tat*. השינוי הקל שנעשה בביטוי יוצר את התסריט השני הקשור לשדיים, והוא מתבהר במשפט הבא המתאר את פעילותה של הקבוצה.

התרגום לעברית:

"זה לשד זה" היא קבוצת פעולה.

גם התרגום בעברית יוצר משחק מילים ברמה הלקסיקלית-סמנטית באמצעות פוליסמיה. במקרה זה נבחר הביטוי "זה לצד זה" המבטא תמיכה הדדית המתקשרת למטרתו של הארגון. באמצעות אזכור הביטוי הזה נוצר התסריט הראשון. החלפת האות ש' באות צ' יוצרת את התסריט השני הקשור לאיבר הנשי, שבניגוד למקור ולתרגום באנגלית לא נקרא בתרגום זה בסלנג אלא בשמו המקובל גם בכתב. נראה שהבחירה הזו נבעה מכך שהיה קל יותר לאזכר את השם הזה בביטוי היוצר פוליסמיה. הפונקציה הרפרנציאלית של שם הארגון בצרפתית לא נשמרה, אך בבחירה בינה לבין משחק המילים נטתה הכף לטובת האחרון.

התרגום לערבית: (בסוגריים התרגום שלי לעברית)

"نهردنا في كل مكان" هي تحرك.

(*"שדינו בכל מקום" היא קבוצת פעולה.*)

בתרגום לערבית בוטל משחק המילים ונותרה רק משמעות אחת של המילה *Nichons*. ייתכן שלא נמצא משחק מילים מתאים שייצור פוליסמיה, וניתנה עדיפות למשמעות הנראית בתמונה. לכן אין בתרגום הזה שני תסריטים, וגם לא נוצרת בדיחה.

דוגמה 11

המקור בצרפתית:

Besoin de toi pour composer mon ticket de métro.

הטקסט בדוגמה 11 מופיע כמסרון שדמיאן שולח לסיבל, אישה שהוא מקיים עמה יחסי מין לא מחייבים. המסרון הזה נשלח כאשר דמיאן מתוסכל מעבודתו אצל אלכסנדרה. במפגש ביניהם הוא מביע מורת-רוח מהירידה במעמדו, לאחר שעבד כמהנדס והבוס שלו חשב שהוא גאון, והיא

מעוררת את חמתו כשהיא מתנצלת ששכחה לבקש את קורות החיים שלו. היא אומרת שזו אשמתו משום שדעתה הוסחה, וכך היא רומזת שקיבלה אותו לעבודה בשל נתוניו הפיזיים.

משחק המילים במסרון מבוסס על פוליסמיה, ולכן הוא ממוקם ברמה הלקסיקלית-סמנטית. הוא מייצר שני תסריטים. התסריט הראשון עוסק בהחתמת כרטיס רכבת תחתית, והתסריט השני הוא הצעה לקיים יחסי מין. הקורבן הוא השוביניזם הגברי של דמיאן, המפקיע את יחסי המין מהקשר הרומנטי.

התרגום לאנגלית:

I need you to punch my train ticket.

בתרגום לאנגלית, המבוסס כמו המקור הצרפתי, על פוליסמיה נשמר משחק המילים המבוסס על פוליסמיה. שני התסריטים דומים למקור: ניקוב של כרטיסיית רכבת והצעה לקיים יחסי מין. גם בתרגום לאנגלית דמיאן ויחסו לנשים הם הקורבן של הבדיחה.

התרגום לעברית:

אני צריך שתנקבי לי את הכרטיסייה.

התרגום העברי נוצרת משחק מילים דומה למקור המרמז על יחסי מין באמצעות אזכור של ניקוב כרטיסיה. בתרגום נשמרים שני התסריטים שיצר המקור הצרפתי, ובאופן דומה ניתן לזהות את דמיאן כקורבן הבדיחה מאותה סיבה של יחסו לנשים.

התרגום לערבית: (בסוגריים התרגום שלי לעברית)

أريدك أن تضاجعيني.

(אני רוצה שתשכבי אתי.)

התרגום לערבית מבטל את משחק המילים ומותיר רק הצעה מפורשת לקיים יחסי מין, כנראה משום שההצעה המרומזת לא הייתה מובנת כפוליסמיה. ביטול משחק המילים כרוך בויתור על הבדיחה, שכן לא נוצרים שני תסריטים.

השוואת תרגומיהם של משחקי המילים ברמה הלקסיקלית-סמנטית בשפות השונות מעלה שבתרגום לערבית בוטלו משחקי מילים והושמטו בדיחות. בתרגומים לאנגלית ולעברית הוחלפו חלק ממשחקי המילים באמצעים רטוריים אחרים שיצרו שני תסריטים, גם אם הם לא היו זהים לתסריטים במקור הצרפתי. הופעה של אלמנטים חזותיים שהתבטאו גם בדיאלוג היא אילוץ שהשפיע על התרגומים. בשלושת התרגומים ניכרה התחשבות באותם אלמנטים חזותיים. באנגלית ובעברית נעשה שימוש במשחקי מילים שונים מהמקור, ואילו בכתוביות בערבית נבחרה אסטרטגיה של תרגום אחת מהמשמעויות של הפוליסמיה.

4. סיכום

בעבודה זו נסקרו משחקי מילים בסרט הצרפתי *Je ne suis pas un homme facile* ונותחו תרגומיהם לדיבוב באנגלית ולכתוביות באנגלית, בעברית ובערבית. לפי סוגי משחקי המילים שזיהה אלכסנדר (Alexander, 1997), נמצאו בסרט משחקי מילים בשלוש רמות: הרמה הפונולוגית, הרמה המורפולוגית והרמה הלקסיקלית-סמנטית. סדר זה משקף את שכיחותם של סוגי משחקי המילים בסרט: ברמה הפונולוגית נמצא מספר דוגמות מצומצם, ברמה המורפולוגית נמצאו יותר דוגמות, וברמה הלקסיקלית-סמנטית נמצא מספר הדוגמות הגדול ביותר.

בכל אחד ממשחקי המילים במקור הצרפתי אפשר היה לזהות שני תסריטים מנוגדים בחפיפה מלאה או חלקית. לרוב היה אפשר לזהות קורבן מובהק הקשור למגמה הכללית של הסרט להציג היפוך של התפקידים המגדריים המסורתיים והיחסים בין גברים לנשים. ברבים מהמקרים היה תסריט מיני ותסריט לא מיני.

בניתוח הדוגמות נמצאו הבדלים בין גרסות הכתוביות בשפות השונות שנבדקו מבחינת אסטרטגיות התרגום ומשאבי הידע (KRs). בגרסת האנגלית האסטרטגיה השכיחה היא יצירת משחקי מילים דומים במידת האפשר למקור. בדוגמות המעטות שבהן אסטרטגיה זו לא הופעלה, נמצאו דרכים אחרות ליצור היקרות הומוריסטית באמצעות משחק מילים מסוג אחר או על-ידי שימוש באמצעי רטורי אחר. ברוב הדוגמות נוצרו בתרגום לאנגלית שני תסריטים מנוגדים כמו במקור, אך במקרה שמשחק המילים הוחלף באמצעי רטורי אחר, התסריטים בתרגום היו שונים, והיה הבדל גם בקורבן ההומור.

בדוגמות שנבדקו מהכתוביות בעברית נמצא מגוון של אסטרטגיות תרגום: יצירת משחק מילים דומה למקור, תרגום אחת מהמשמעויות, השמטת יחידת הטקסט שבה מופיע משחק המילים, שימוש באמצעי רטורי שאינו משחק מילים ויצירת משחק מילים המסתמך על הניסוח המקורי, בעיקר באמצעות תעתיק. כמה מהאסטרטגיות האלה לא יצרו שני תסריטים מנוגדים. לעתים ניגוד התסריטים עלול להיות בלתי מובן בשל שימוש בתעתיקים שאינם שגורים בשפת היעד.

שימוש בתעתיקים התגלה כאסטרטגיה שכיחה גם בדוגמות מהכתוביות בערבית. בתרגום זה נמצא מספר המקרים הגדול ביותר של בחירה באחת מהמשמעויות של משחק המילים וויתור על המשמעות הנוספת.

מסקירת הדוגמות נראה ששכיחותן של אסטרטגיות התרגום נקבעת בעיקר לפי שפת היעד וקיומן או היעדרן של תכונות משותפות שלה עם שפת המקור. לסוג של משחק המילים הייתה השפעה קטנה יותר על בחירת אסטרטגיית התרגום. את העובדה שהתרגום לכתוביות באנגלית יצר משחקי מילים דומים למקור אפשר לייחס לקיומן של תכונות משותפות בין אנגלית לצרפתית.

המגמה ליצור משחקי מילים דומים באנגלית בלטה בכל סוגי ההומור המילולי, אך יותר מכול במשחקי המילים המבוססים על הרמה המורפולוגית. בתחום זה בלט היתרון של האנגלית על העברית והערבית. בתרגומים לעברית וערבית למשחקי המילים המורפולוגיים נבחרו אסטרטגיות אחרות בשל הקושי ליצור משחקי מילים דומים למקור, בשפות שהמבנים הלשוניים בהם שונים.

משלוש שפות היעד שנבדקו בעבודה זו, אנגלית היא היחידה שאפשרה השוואה בין התרגום לכתוביות לבין התרגום לדיבוב. לא נמצאו הבדלים גדולים בבחירת אסטרטגיות התרגום בין הכתוביות לבין הדיבוב. עם זאת טקסטים שהופיעו כסימנים חזותיים בלבד ולא נכללו בדיאלוגים תורגמו רק בגרסת הכתוביות ולא בדיבוב.

להופעתם של אלמנטים חזותיים שהוזכרו בדיאלוגים הייתה השפעה גדולה על הבחירה באסטרטגיית התרגום. האלמנטים האלה הובאו בחשבון בשלוש שפות היעד, גם כשהמחיר היה ויתור על משמעות נוספת הגלומה במשחק המילים. ממצא זה מחזק את הצבעתו של ריפול (Ripoll, 2005) על האתגר שתרגום אודיו-ויזואלי נדרש לו בצורך להביא בחשבון את התלות בין טקסט לתמונה. כאשר לאתגר זה מצטרף משחק מילים הקשור לפריט חזותי, הוא מתעצם ביתר שאת.

השוואת פונקציות תקשורתיות במקור ובתרגום העלתה בכמה מקרים שבתרגום באה הפונקציה הרפרנציאלית על חשבון הפונקציה הקונאטיבית, כלומר ניתנה העדפה לשמירה על ההקשר שסיפק המקור, המקושר לעולם המתואר בסרט על פני ההתמקדות בנמען וביצירת תגובה של צחוק אצלו. במקרים כאלה הבדיחה הועלמה בתרגום.

ביבליוגרפיה
מקורות ראשוניים:

Je ne suis pas un homme facile. Eleonore Pouriat. 2018

מקורות משניים

אילו, א' (2011, 2 בנובמבר). החיים הם במקום אחר. הארץ online. אוחר מתוך

<https://www.haaretz.co.il/literature/prose/2011-11-02/ty-article/0000017f-dbb5-df9c-a17f-ffbd79ab0000>

אלדר, א' (תש"ע). תכנון לשון בישראל. ירושלים: האקדמיה ללשון העברית.

בהט, ש' (1995). *מילון ההווה: מילון שימושי לעברית התקנית*. אור-יהודה: ספריית מעריב.

ויסברוד, ר' (תש"ע). שינוי שמות מקומות בארץ ישראל מנקודת המבט של תורת התרגום. *בלשנות עברית: כתב עת לבלשנות עברית תיאורית, חישובית ויישומית*, 64, עמ' 23-35.

ויסברוד, ר' (2007). *לא על המילה לבדה: סוגיות יסוד בתרגום*. רעננה: האוניברסיטה הפתוחה, 2007.

ניר, ר' (1994). קריאה לצורך צפייה – כתובית התרגום כסוגה של טקסט. *יד לקורא, אפריל*, 3-7.

סובר, א. (2011). שפת ההומור המילולי. *הומור מקוון*, 5, 21-51.

סתו לב-רן, נ' (תשע"א). השונה והדומה בתרגום משחקי מילים לכתוביות ולדיבוב בסרטים מצוירים. (עבודה לשם קבלת תואר מוסמך, אוניברסיטת בר-אילן)

רב-מילים (ללא תאריך). <https://www-ravmilim-co-il.eu1.proxy.openathens.net>

Alexander, R. J. (1997). *Aspects of Verbal Humour in English*. Tübingen: Gunter Narr Verlag Tübingen.

Cabrera, G. M., & Bartolomé, A. I. H. (2005). New trends in audiovisual translation: The latest challenging modes. *Miscelánea: a journal of English and American Studies*, (31), 89-104.

Chiaro, D. (2006). "Verbally expressed humour¹ on screen: Reflections on translation and reception. *The Journal of Specialised² Translation*, 6(1), 198-208.

Cintas, J. D. (2009). Introduction–Audiovisual translation: An overview of its potential. *New trends in audiovisual translation*, 1-18.

Danan, M. (1991). Dubbing as an Expression of Nationalism. *Meta: journal des traducteurs/Meta: Translators' Journal*, 36(4), 606-614.

Delabastita, D. (1993): *There's a Double Tongue: An Investigation into the Translation of Shakespeare's Wordplay, with Special Reference to Hamlet*. Amsterdam: Rodopi.

Delabastita, D. (1994). Focus on the Pun: Wordplay as a Special Problem in Translation Studies. *Target* 6 (2), 223-243.

Fodor, I. (1976). *Film Dubbing: Phonetic, Semiotic, Esthetic and Psychological Aspects*, Hamburg: Helmut Buske.

Gambier, Y. (2009). Challenges in research on audiovisual translation. In A. Pym & A. Perekrestenko (Eds.), *Translation Research Projects 2*. Tarragona: Intercultural Studies Group, 17-25, retrieved: 10/07/2010. Retrieved from:

http://isg.urv.es/publicity/isg/publications/trp_2_2009/index.htm.

Grice, H. P. (1975). Logic and conversation. In *Speech acts* (pp. 41-58). Brill.

Jakobson, R. (1960). Linguistics and Poetics. In T. Sebeok (Ed.), *Style in Language* (pp. 350-377). Cambridge: Massachusetts Institute of Technology Press.

La Chaise, François de. (1911). In *Encyclopedia Britannica*. Retrieved from:

https://en.wikisource.org/wiki/1911_Encyclop%C3%A6dia_Britannica/La_Chaise,_F_ran%C3%A7ois_de

Mailhac, J.P. (2007). Formulating Strategies for the Translator. *Translation Journal*, 11 (2), 1-12. Retrieved from <http://accurapid.com/journal/40strategies.htm>.

Raskin, V. (1985). *Semantic Mechanisms of Humor*. Dordrecht: Reidel.

Raskin, V. & Attardo, S. (1994). Non-literalness and non-bona-fide in language: An approach to formal and computational treatments of humor. *Pragmatics & Cognition* 2(1): 31-69.

Ripoll, M. D. O. (2005). The translation of cultural references in the cinema. *Less Translated Languages*.

Pisek, G. (1997). "Wordplay and the dubber/subtitler", *AAA: Arbeiten Aus Anglistik Und Amerikanistik*, 22(1), 37-51.

Saude, C.J. (2018). *Application of the General Theory of Verbal Humor to texts in The Onion*. (Master Thesis, The University of Oslo). Retrieved from <https://www.duo.uio.no/bitstream/handle/10852/64452/Master-saude-2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Sherzer, J. (1978). Oh! That's a pun and I didn't mean it. *Semiotica*, 22(3/4), 335–350.

The Merriam-Webster Online Dictionary: <http://www.merriam-webster.com>

Toury, Gideon (2012). *Descriptive Translation Studies – and Beyond*. Amsterdam: John Benjamins.

.

מקור מקור

<https://www.francaisfacile.com/exercices/exercice-francais-2/exercice-francais-95684.php>