

استراتيجية ترجمة الألعاب اللفظية

Wordplay translation strategy

أنيس بن هدوقة¹¹ جامعة الجزائر 2 معهد الترجمة (الجزائر) anis.benhedouga@univ-alger2.dz

تاريخ النشر: 2023/05/27

تاريخ القبول: 2023/05/24

تاريخ الاستلام: 2022/11/29

ملخص:

نتطرق في مقالنا هذا إلى ترجمة الألعاب اللفظية أو التلاعب بالكلمات وما هي الاستراتيجية الملائمة لتجسيد ذلك. فهذا النوع من الملفوظات يصعب تمييزه من لغة إلى لغة لعوامل لسانية وثقافية عديدة. فما قد يبدو لعبة لفظية في لغة المصدر قد لا يكون كذلك في اللغة الهدف.

ويرى الكثير من المنظرين أن الألعاب اللفظية صعبة الترجمة بل مستحيلة تماما، ومع ذلك يستلزم على المترجم نقل هذه اللعبة اللفظية إلى اللغة الهدف.

إن الاستراتيجية التي تعتمد على النظر في وظيفتها في النص المصدر، والتحلي بالثقة اللازمة لاختيار المعنى الذي يراه المترجم جديرا بأن ينقل، من بين الكم الهائل من المعاني التي تفيض بها الألعاب اللفظية، تجعل من ترجمتها ممكنة وتمكنه من إيجاد الحلول وتذلل الكثير من الصعوبات، وتسمح بتجاوز العقبات الثقافية. وسنختار عددا من الأمثلة المأخوذة من ترجمة رواية "نجمة" لكاتب ياسين من قبل سعيد بوطاجين، لتبسيط الضوء على الصعوبات التي تطرحها في الترجمة ومدى فعالية الاستراتيجية المذكورة في ترجمة الألعاب اللفظية.

كلمات مفتاحية: الألعاب اللفظية - استحالة الترجمة - التكافؤ الوظيفي - التغريب

Abstract:

This article is about translating wordplay and what is the best strategy to implement this.

These types of utterances are difficult to pass from one language to another due to many linguistic and cultural factors. What may seem like wordplay in the source language may not be so in the target language.

Many scholars consider them as difficult and even completely impossible to translate, but translator must deal with this wordplay.

For that reason, the best strategy is maybe that relies on considering the function of wordplay in the source text.

We will choose a number of examples taken from the novel "Nedjma" by Kateb Yassin and translated from French into Arabic by Said Boutadjine, to highlight the difficulties it poses in translation and the effectiveness of the mentioned strategy in translating wordplay.

Keywords: Wordplay; Foreignization; impossible translation; Equivalence.

1. مقدمة:

إن ترجمة الألعاب اللفظية أمر في غاية الصعوبة ولكنها ليست بالمهمة المستحيلة. الصعوبة في ترجمتها ترجع إلى تنوع الألعاب اللفظية وتعدددها، وهي مجموعة غير متجانسة بل متنوعة. فقسم منها يتعلق بالشكل اللغوي على غرار المتجانسات اللفظية والجناس بمختلف أنواعه، وقسم آخر يتعلق بالتعدد الدلالي على غرار التورية والفكاهة والمرح.

والأمر الثاني يتمثل في طبيعة الترجمة في ذاتها، فهي ليست بالعلم الدقيق الذي يملك القوانين الثابتة والصارمة بل تتنوع استراتيجياتها بتنوع النصوص وتنوع الملفوظات في النص الواحد، من جهة، وفي طبيعة اللغة، التي تتعامل معها الترجمة، والتي مازالت تطرح قضايا فلسفية وفكرية إلى غاية اليوم على غرار ماهية المعنى مثلاً، وتأثيرها بالجماعة وبالفرد والثقافة والسياق التاريخي وغيرها من العوامل التي تؤثر على اللغة البشرية وتتأثر بها، من جهة أخرى.

والأمر الثالث يعود إلى اختلاف الثقافات فيما بين المجموعات فتختلف المفاهيم وتختلف الأفكار والقيم، فتفقد الفكاهة في مجموعة ما فعاليتها بعدما كانت تثير المرح والضحك في مجموعة أولى.

وهكذا يتوجب على المترجم أن يستوعب علاقات الألعاب اللفظية بما ذكرناه حتى يحدد الاستراتيجية

المناسبة.

وقد يبدو التلاعب بالألفاظ أمراً هامشياً ونادراً، ولكن في الواقع، الأمر مختلف تماماً، بل لا يكاد يخلو عمل أدبي من الألعاب اللفظية خصوصاً في الشعر والأعمال الروائية. فهي تشكل إبداعاً أدبياً في حد ذاته، حيث تكتب ليليا فيرون Laélia Véron بشأنها أنها تعني "بروز حرية الإبداع الفكاهي [...]". اللعب بالألفاظ، يعني اقتراح ملفوظة *énoncé* جديدة، مدهشة، التي يمكن أن تركز على تقنيات لسانية متنوعة. (Poix, 2019, p. 35)

وهذا ما أشار إليه جون جاك لوسركل Jean-Jacques Lecercle عندما كتب أنّ "التلاعب بالكلمات ليس عملاً منحرفاً شائناً كما يقول أعداء التورية القدامى. كما أنه ليس بالعمل الهامشي السخيف، كما يقول علماء الألسنية" (لوسركل، 2005، صفحة 127).

فلا يكاد يخلو عمل أدبي من التلاعب بالألفاظ وذلك لما يضيفه من إبداع على النص.

وهكذا سيجد المترجم للنص الأدبي نفسه حتماً أمام التلاعب بالألفاظ وعليه التعامل معها وترجمتها ونقلها إلى لغته أو اللغة الهدف. ويستوجب عليه أن يحدد استراتيجية لترجمتها. فلا يمكنه ترجمتها كأبي ملفوظة معتمداً فقط على الدلالة أو ما قد يعتبره المعنى.

وعليه سنتطرق في مقالنا هذا، إلى الاستراتيجية المناسبة لترجمة التلاعب بالألفاظ كما سنرصده بعض الأمثلة التي استقيناها من ترجمة رواية كاتب ياسين "نجمة" من الفرنسية إلى العربية التي أنجزها سعيد بوطاجين، ونحللها.

2. التعرف على الألعاب اللفظية:

من الرهانات التي تواجه المترجم عند تعامله مع الألعاب اللفظية، هو التعرف عليها في العمل الأدبي المكتوب في اللغة المصدر. فليست كلها ظاهرة للعيان، خصوصاً التي تدخل في تكوينها العناصر الثقافية والتاريخية المشكلة للمعنى. وفي هذا السياق تكتب إيميلي ايل Emily Eells إن: "مهمة المترجم متعددة لأنه يتوجب عليه أن يتعرف على اللعبة اللفظية في النص المصدر وفهم تفاعلاتها قبل أن ينقلها إلى النص الهدف." (Eells, 2019, p. 236).

وفي نظرنا، هناك مستويان يمكن تصنيف الألعاب اللفظية فيهما، ويتعلق الأمر بالمستوى اللساني، وهو الذي يمكن وصفه بالشكل، والمستوى المعنوي ويمكن وصفه بالمضمون.

فعلى المستوى اللساني تأتي الألعاب اللفظية من خلال التلاعب بالحروف والأصوات والمفردات أي يكون التلاعب على مستوى الشكل، وتكتب فريديريك بريسات Frédérique Brisset أنه: "يقصد باللعب على وبالكلمات (الجناس التصحيقي أو جناس القلب، الجناس المماثل، والتورية، التبادل الصوتي أو الحرفي، والجناس المطلق...) وكذلك اللعب على اللغة (الإبداع اللساني لأهداف فكاهية: الألفاظ المنحوتة mot-valise، التحويل الساخر...) دون نسيان الألعاب اللفظية العفوية التي تحدث جراء حوادث اللغات" (Brisset, 2019, p. 9)

وإضافة إلى هذا التعريف، هناك الكثير من الأنواع الأخرى التي نجدها في البلاغة، سواء في علم البيان والتي عادة تأتي لأهداف فكاهية أو هزلية بحيث تدخل العوامل الثقافية والاجتماعية في جعلها لعبة لفظية، أو في علم البديع كتعدد المعاني والتورية.

وهناك نوع آخر من الألعاب اللفظية التي تطرح مشاكل معقدة للترجمة، ويتعلق الأمر بالكلمات التي يستحدثها الكاتب في النص المصدر أو يخلقها إن صح القول. هذه الكلمات تستحدث عادة وفق قواعد الاشتقاق أو الإلصاق للغة ما.

3. استحالة ترجمة الألعاب اللفظية؟

إن استحالة الترجمة فكرة قديمة جدا وتضرب جذورها الفكرية في الفكر الديني الذي يعتبر ترجمة النصوص المقدسة أمرا مستحيلا، وتضرب أيضا جذورها في التحليل النفسي، الذي يجعل الفرد يتصور أو يستوعب المعنى وفق تجربته الشخصية وعواطفه وأحاسيسه. ويرى جورج شتاينر George Steiner أن استحالة الترجمة التي كانت في البداية مقتصرة على النصوص الدينية تطورت لتصل إلى النصوص الشعرية إذ يكتب في هذا الصدد: "الانتقادات التي تصب على ترجمة النصوص الشعرية ليست إلا التعبير الأكثر راديكالية لفكرة مشتركة التي بحسبها لا نترجم لغة بدون خسارة جوهرية. ويمكن أيضا أن تقدم نفس الحجج، سواء على مستوى الشكل أو المضمون، بشأن الشر. وتزيد قوة عندما يتعلق الأمر بالفلسفة." (Steiner, 2013, p. 335)

ومن بين ما يحتاج به في استحالة الترجمة هي الألعاب اللفظية التي يقول الكثير بشأنها إنه من المستحيل ترجمتها لأنها تأتي على المستوى اللساني، حيث يكتب لانس هاوسن Lance Hewson في استحالة الترجمة: "على المستوى اللساني، يتم ذكر الصعوبات المتمثلة في الغموض، وتعدد الدلالة أو الألعاب اللفظية" (Hewson, 2019, p. 25)

والفكرة أن سبب استحالة ترجمة الألعاب اللفظية يعود إلى كونها ملتصقة باللغة أي تدخل في تكوين ونمو اللغة ذاتها وهذا ما ذكره جان جاك لوسركل في كتابه عنف اللغة في نظريته عن المتبقي الذي يتكون من مجموعة الظواهر اللغوية التي لم تتطرق إليها اللسانيات السوسيرية أو البنيوية، وقد ذكر من بين الظواهر تلك الألعاب اللفظية، حيث كتب أنها صورة للعمل الطبيعي للغة ووجود المتبقي (لوسركل ، 2005).

وفي السياق نفسه يرى فلاسفة اللغة والنحويون أنه " لا ينبغي الحكم على الصور البيانية إلا في داخل اللغة الواحدة " (أورو، ديشان، و كولوغلي، 2012، صفحة 279)، وهذا ما ينطبق أيضا على الألعاب اللفظية إذ يجب النظر إليها من داخل اللغة نفسها.

إن الحكم باستحالة ترجمة الألعاب اللفظية هو حكم مطلق وفلسفي أكثر من كونه حكما واقعيا، فيجب على هذه الفكرة ألا تتركنا عاجزين عن ترجمة الألعاب اللفظية، خصوصا وأن التجربة تثبت عكس ذلك.

فالترجمة هي قبل كل شيء تجربة وهو ما يؤكد عليه أنطوان بيرمان Antoine Berman عندما كتب أنها تأمل ولا يمكنها أن توضع في قالب "موضوع" لعلم ما، فهي متجذرة في الفكر الفلسفي. فهو يدعو إلى "تأمل الترجمة في ذاتها، انطلاقا من طبيعة تجربتها" (بيرمان، 2010، صفحة 35).

وفي السياق ذاته، يرى جورج شتاينر أن "الاستحالة يتم تجاوزها في كل وقت بالتجربة الإنسانية." (Steiner, 2013, p. 335)، ومثلما يرى هيلمسليف Hjelmslev فإن أي لغة طبيعية يمكن أن تترجم في أي لغة أخرى.

وهكذا نرى أن كل من اهتم بترجمة الألعاب اللفظية، أول ما نبهوا إليه هو قبول فكرة استحالة ترجمتها، فإذا كانت الألعاب اللفظية مستعصية الترجمة فهذا لا يعني أبدا استحالتها. وهذا ما أكد عليه جون جاك مورا Jean-Jacques Moura حيث اعتبر أنه: " يمكن أن تؤخذ على أنها شخصنة اللغة التي تتحدى الترجمة- ولكنها تستدعي في آن واحد فعل تأصيل الترجمة [...] الفكاهة، وخصوصا الألعاب اللفظية، صعبة الترجمة [...] فهي صعبة المرور إلى ثقافة أخرى، وأشكالها تقصي أي شكل من أشكال التصنيف. فالمتراجم يجد نفسه يواجه [عدة] صعوبات في آن واحد." (Moura, 2019, p. 23).

4. الألعاب اللفظية ونظريات الترجمة

إن التجربة تثبت أن ترجمة الألعاب اللفظية ممكنة لكن وفق استراتيجية محددة تعتمد على التطبيق، وهذا في غياب نظرية خاصة بترجمتها. فإلى غاية اليوم لم تتمكن مختلف نظريات الترجمة من استخراج نظرية خاصة بترجمة الألعاب اللفظية تنبثق عنها قوانين لترجمتها.

وإن حصرنا عددا من النظريات الحديثة التي تبلورت في القرن العشرين سنجد أن كلها تقريبا غير قادرة على إعطاء حلولاً مقنعة لترجمة الألعاب اللفظية. وهو ما سنرصده فيما يلي:

1.4 نظرية التكافؤ لنيدا:

أحد أشهر النظريات وأكثرها تأثيراً لصاحبها أوجين نيدا E.Nida وتعرف بالتكافؤ الديناميكي انبثقت من نظريته إلى المعنى وإلى الترجمة.

نيدا يرى الترجمة من المقاربة اللسانية الاجتماعية التي تختلف "عن النظرية اللسانية في كونها تضيف البعد الاتصالي والمقاربة الوظيفية للترجمة" (Abulhassan Hassan, 2011, p. 06). ويولي نيدا في نظريته للترجمة أهمية عظمى لدور المعنى، حيث يرى أنّ طبيعة الرسالة هي التي تحدد نوع الترجمات. ويميز بين نوعين: الترجمة المكافئة شكلاً والتي تحافظ على شكل ومضمون الرسالة الأصلية والترجمة المكافئة ديناميكياً والتي تركز على إعادة إنتاج أثر مكافئ في النص اللغة الهدف. ويعتبر أن الترجمة الحقيقية هي الترجمة المكافئة التي "يتم فيها نقل رسالة النص الأصلي إلى اللغة المستهدفة نقلاً كاملاً لدرجة أن استجابة المتلقي تشبه استجابة المتلقين الأصليين شبهاً جوهرياً" (شتلويرث، 2007، صفحة 106).

وهكذا تفضل مقارنة نيدا للترجمة الألعاب اللفظية التركيز على معناها أو رسالتها على شكلها ومحاولة إعادة إنتاج نفس الأثر.

وهذه النظرية في رأينا لا يمكن تطبيقها في ترجمة الألعاب اللفظية، خصوصاً وأن الشكل مهم جداً وإهماله يفقد اللعبة اللغوية جمالياتها وهذا ما يؤدي في نظرنا إلى خيانة المعنى ذاته.

أما قضية إعادة إنتاج نفس الأثر ففي نظرنا عملية مستحيلة، إذ علمياً لا يمكن قياس الأثر الذي يتم إحداثه لدى المتلقي في اللغة المصدر، وبالتالي لا يمكن إعادة إنتاجه عند المتلقي في اللغة الهدف.

كما أن إيجاد مكافئات للألعاب اللفظية بين لغتين مختلفتين أمر في غاية الصعوبة إن لم يكن مستحيلا. وبالتالي لا يمكن لنظرية التكافؤ أن تعطي حلا لترجمة هذا النوع من الملفوظات.

2.4 نظرية جورج شتاينر

إن نظرية جورج شتاينر، أو النظرية الهرمونية طبقية، لم تحظ بالاهتمام الكافي في نظرنا، بالرغم مما تتوفر عليه من عناصر هامة جدا في الترجمة. فجورج شتاينر يرى في الترجمة قبل كل شيء مقارنة للغة ذاتها، فهذه الأخيرة لا تقتصر على فعل التواصل وإنما تعد ذلك. فهي قبل كل شيء فعل تأويلي يفسر النصوص التي ستترجم قبل كل شيء لأن المعنى يختلف من زمن لزمان ومن مكان لمكان، وهذا ما يستدعي الانتباه إلى أن المعنى في تغير مستمر.

ووضع جورج شتاينر نظريته للترجمة ضمن أربع خطوات تتمثل في الثقة التي يضعها المترجم مع النص من أجل فهم النص ومعانيه ثم خطوة الاختراق والاستخراج لهذا المعنى، ثم ينتقل إلى خطوة الإدماج وهي الخطوة الثالثة حيث تدمج الدلالة في شكل اللغة الهدف فيحدث عندئذ خرق أو عنف على اللغة الهدف يتسبب فيه ما هو غريب عنها، جاء به المترجم من اللغة المصدر، لتأتي الخطوة الرابعة والأخيرة المتمثلة في التعويض حتى نعيد التوازن إلى اللغة الهدف التي شهدت عنفا عليها.

ونظرية الترجمة لجورج شتاينر تسلط الضوء على الظواهر اللغوية التي يمكن أن تنبثق من فعل الترجمة وخصوصا عدم استقرار المعنى وعملية العنف الذي يحدث في اللغة الهدف بفعل إدخال عناصر غريبة عنها.

هذه الظواهر لم ترصد لها اللسانيات السوسيرية أو البنيوية وكان جون جاك لوسركل تكلم عنها وأدرجها في نظريته عن المتبقي كما أسلفنا الذكر، وكانت من أهم الظواهر عدد من الألعاب اللفظية، ومن بين ما يفعله المتبقي في اللغة هو العنف عليها وبالتالي هو ما يمكن أن تحدثه أيضا ترجمة الألعاب اللفظية في اللغة الهدف. وهكذا فالألعاب اللفظية تخل بنظام اللغة وبقواعده التي يمكن أن تخرقها.

وتفيد مقارنة جورج شتاينر في ترجمة الألعاب اللفظية من حيث اختيار معانيها من بين الكم الهائل من المعاني التي يمكن أن تؤدي إليها في اللغة المصدر، فالثقة تجمعنا نأخذ ما نريده من المعاني ونترك ما نترك لأنه لا يمكننا نقل كل المعاني، فهو أمر يكاد يكون مستحيلا إذا ما قبلنا بأن ما يدخل في تكوين المعنى عوامل عديدة من بينها الثقافية والتاريخية والدلالة والايحاءات وحتى الأثر على القارئ وغيرها.

وهذه الثقة في نظرنا ستكون حاسمة في الأعمال الأدبية كونها تتضمن كما هائلا من المعاني تجعل من أي مترجم عاجزا على ضبطها وهو ما يؤكد أنطوان بيرمان حيث يرى أن: "الأعمال الإبداعية تنتج المعنى وتبتغي نقله، بل إنها تشكل تمركزا هائلا له، غير أن هذا التمركز يتم بكثافة وبشكل لا نهائي، إلى درجة يتجاوز فيها كل إمكانية لضبطه." (بيرمان، 2010، صفحة 61).

ثم أنها تسلط الضوء على ذلك العنف الذي يحدث عند الترجمة وإدخال الجسم الغريب في اللغة الهدف، وهو ما سنتطرق إليه في نظرية أنطوان بيرمان.

3.4 نظرية التغريب:

بالنسبة إلى أنطوان بيرمان فإن الترجمة ليست فعلا تواصليا، خصوصا إذا ما تعلق الأمر بالأعمال الأدبية فبالنسبة إليه، فهذه الأخيرة لا تنقل معلومات بالرغم من توفرها عليها وإنما تنقل تجربة، ولهذا الغرض يتعين على المترجم ألا يقوم بأي تنازلات لحساب الجمهور المستقبل أو المتلقي للترجمة، بل يجب أن يفسح المجال لما هو غريب عن ثقافة اللغة الهدف وتركه يلج إليها.

ويرى بيرمان أن الكثير يحكم على ترجمة عمل أدبي، تركت ما هو غريب يلج إليها، بالسيئة، إلا أن في نظره "الترجمة السيئة تلك الترجمة التي، تحت ذريعة الاتصالية، تعمل على الإقصاء المنتظم لغربة العمل الأجنبي." (Berman, 2011, p. 17)، أو تبسيطه وشرحه بهدف تسهيل عملية التلقي وهذا ما يؤدي إلى خيانة القارئ الذي نريد خدمته.

ويوضح أنطوان بيرمان "أن الأمانة والدقة ترجعان إلى الحرفية الجسدية للنص *littérature charnelle*. وستكون غاية الترجمة، باعتبارها غاية أخلاقية هي استقبال هذه الحرفية داخل لغتها الأم، لأن عبرها ييسر العمل المنطوق ويسمح بتجلي العالم من خلاله" (بيرمان، 2010، صفحة 106) .

ولم يستثن بيرمان تطبيق الترجمة الحرفية في الألعاب اللفظية أو في الأمثال حيث يكتب: "الترجمة الحرفية لا تعني نقل الألفاظ كما هي، إذ يتعين أيضا نقل إيقاع المثل وطوله [أو قصره] وتجنيساته السجعية *allitérations* المحتملة..." (بيرمان، 2010، صفحة 30).

فهو يقترح مثلاً عند ترجمة اللعب الجناسي المزدوج بتعويضه بجناس آخر، فبالنسبة إليه لا يتعلق الأمر "بترجمة خاضعة، ترجمة كلمة بكلمة، بل بإبراز البنية الجناسية للمثل الأصلي بصيغة أخرى" (بيرمان، 2010، صفحة 31).

كما انتقد أنطوان بيرمان الترجمة المتمركزة ثقافياً، أي تلك الترجمة التي تُخضع النص المترجم إلى المعايير والمراجع والثقافة الخاصة باللغة الهدف أو الجمهور المستقبل للترجمة. فيكتب أنّ "الترجمة [...] تصطدم ببنية المركزية الثقافية لأية ثقافة، حيث يريد هذا النوع من الترجسية جعل أي مجتمع مجموعة صافية وليست مختلطة". ويضيف أنه بسبب المركزية الثقافية تجد الترجمة نفسها في مأزق فتنصاع إلى أوامر هذه الإيديولوجيا، ويعتبر ذلك "ترجمة سيئة".

إن أفكار أنطوان بيرمان في نظرنا مهمة بالنسبة لترجمة الألعاب اللفظية، خصوصاً فكرة السماح للغريب اللوج إلى ثقافة جمهور الهدف ولو على حساب بنية نظام اللغة الهدف والسماح لإحداث عنف عليها وعنّف أيضاً، إن صح القول، على ثقافة الهدف.

وهذه الفكرة قد تنير طريق المترجم عندما يأتي لترجمة الألعاب اللفظية التي هي كما ذكرنا أغلبها لصيقة باللغة، فلا يخشى بذلك قلب الموازين وخرق القواعد واستحداث كلمات جديدة إن استلزم ذلك.

وهكذا انطلاقاً من النظريات التي رصدناها في مقالنا هذا، يتبين لنا أن البحث عن التكافؤ في ترجمة الألعاب اللفظية وإعادة إنتاج نفس الأثر الذي كان عند المتلقي في اللغة المصدر، لا يمكن أن يكون استراتيجية ولا حتى حلاً. فكما رأينا فإن هذا النوع من الملفوظات على علاقة وطيدة باللغة في ذاتها ولذلك من النادر جداً إن لم نقل من المستحيل إيجاد مكافئات بين لغتين مختلفتين، وإن وجدت فلا تكون إلاّ صدفة ولا يمكن تعميمها.

أما النظريتان الثانية، لجورج شتاينر ولبرمان أنطوان فتفيداننا عند ترجمة الألعاب اللفظية في مرحلتين. الأولى في النص المصدر عند محاولة استنباط المعنى. فكما رأينا فإن أي نص يمكن أن يحيل إلى كم هائل من المعاني وأحياناً قد يكون غير متناهي، فلذلك الاعتماد على نظرية جورج شتاينر في هذه المرحلة مهم بحيث يستوجب على المترجم أن يتحلى بالثقة ويختار ما يراه مناسباً وينقله إلى الجمهور الهدف.

أما المرحلة الثانية في عملية الترجمة وإنتاج النص الهدف فتستوجب على المترجم أن يسمح لما هو غريب أن يلج إلى نصه ولو كان ذلك على حساب اللغة الهدف وألا يخشى أن يطوع لغته حتى تستوعب أشكالا جديدة تتكون بفعل ولوج هذا الغريب وهذا ما يسمح في الواقع لنمو وتطور اللغة.

فإذا كان المترجم مسلحا بهذه الأفكار، فيمكنه أن يضع الاستراتيجية اللازمة لترجمة الألعاب اللفظية، وهذه الاستراتيجية كما أسلفنا الذكر ستكون حتما منبثقة من التجربة.

5. استراتيجية ترجمة الألعاب اللفظية

1.5 القاعدة الأولى:

وقد تكون أول خطوة في التعامل مع الألعاب اللفظية عند ترجمتها، الانتباه إلى عدم الإفراط في التركيز الشديد عليها على حساب باقي مكونات النص. وهذا ما حذر منه فابريس أنطوان Fabrice Antoine مما يسميه بـ "متلازمة هوس العائق «*Syndrome de l'obstacle obsédant*»" (Antoine, 2019, p. 119)، الذي يحدث عندما يقف المترجم عند صعوبة ما في النص فتستحوذ على كامل انتباهه وتركيزه ما يجعله يهتم بتلك الصعوبة على حساب عناصر أخرى في النص يهملها والتي لها دور أساسي في ترجمة كامل النص.

ويرى فابريس أنطوان أن على المترجم أن يوزع تركيزه واهتمامه بشكل متساوي ومنتظم على كامل النص حيث يقول: "كي نتحرر من المتلازمة المعني [أي متلازم هوس العائق]، يجب إعادة توزيع الوقت نفسه والجهد نفسه على كامل الترجمة" (Antoine, 2019, p. 119).

وفي هذا السياق يدرج الألعاب اللفظية في ضمن متلازمة هوس العائق. ويرى أنها "تشكل صعوبة نموذجية، وخاصة، بسبب وبحسب مكانتها في كامل النص" (Antoine, 2019, p. 120)، فيمكن أن يكون دورها هامشيا كما يمكن أن يكون حاسما إما في بناء المعنى أو في حوارات الشخصية خصوصا في مجال الفكاهة.

وبالنسبة لتعامل المترجم مع الألعاب اللفظية يحدد فابريس أنطوان ثلاثة مواقف تتمثل فيما يلي:

- موقف الذي يسميه (الصم أو العمي): حيث لا يرى ولا ينتبه المترجم للألعاب اللفظية وفي هذه الحالة يعتبرها خيانة للنص؛

- على نقيض من ذلك الموقف (المفرط الإحساس): أي يقف المترجم عند أي لعبة لغوية ويجند كامل طاقته لترجمتها وما يعطينا ترجمات رائعة؛
- وموقف ثالث يسميه (الاستقطاب المفرط hyperpolarisation) حيث يركز المترجم كثيرا على اللعبة اللغوية ويهمل العناصر الأخرى من النص "وتصبح اللعبة اللغوية الشجرة التي تغطي الغابة" (Antoine, 2019, p. 121) ، ما يمكن أن يعطينا ترجمة فيها الكثير من الإنجازات فيما يخص الألعاب اللفظية لكن في محيط راتب لم يلق العناية الكافية.
- ويرى فابريس أنطوان أنّ الموقف الذي يجب اتخاذه في ترجمة الألعاب اللغوية هو الموقف الثاني حيث يرى "أن نفس الديناميكية التي تحرك المترجم المفرط الإحساس والمترجم المفرط الاستقطاب لكن بنتائج مختلفة تماما" (Antoine, 2019, p. 121).

2.5 القاعدة الثانية:

- القاعدة الثانية في التعامل مع الألعاب اللفظية عند ترجمتها، في نظرنا، هي التعرف على وظيفتها في النص المصدر ومحاولة إعادة إنتاجها في النص الهدف، ففي هذا السياق يرى جون مارك مورا أنّ "الألعاب اللفظية تستدعي ترجمة تعتمد على المكافئات الوظيفية [...] فيجب البحث عما هو مماثل بدلا مما هو مطابق" (Moura, 2019, p. 22). والمكافئات الوظيفية لا تعني بطبيعة الحال المكافئات التي ذكرها أويجين نيدا.
- وفي ذات السياق، ترى جاكلين هنري Henry Jacqueline: "إنه من الضروري معرفة، خصوصا في سياق الترجمة، مكانة الألعاب اللفظية في النص، بمعنى أهميتها الكبيرة أو القليلة. بالفعل، تلك المكانة التي تقاس على مستوى وظيفة الألعاب اللفظية وعلى أثرها، يمكن أن تستدعي خيارات في الترجمة مختلفة كثيرا تنتقل من قطب إلى آخر، من الحذف مباشرة إلى الإبداع على مستوى الألعاب بالكلمات في النص الهدف." (Poix, 2019, p. 44).

ولقد وضعت سيسيل بوا Cécile Poix تصنيفا بحسب الوظيفة والذي يأتي كما يلي:

- الوظيفة الصوتية: حيث يأتي استحداث للمفردات الجديدة أو الألعاب اللفظية كي تحدث إيقاع صوتي في النص؛

- الوظيفة التلطيفية أو التلميحية *fonction euphémique*: حيث تؤول الألعاب اللفظية إلى التلميح إلى فكرة لا يريد الكاتب التعرض إليها مباشرة لأسباب متعددة، كرهبته في عدم أن يصدم قارئ صغير السن كما هو في أدب الصغار بعبارات قد تكون ليست موافقة لعمره، أو أنّ الظرف التاريخي لا يسمح له التعبير عن رأيه بحرية؛

- الوظيفة التفاخرية *fonction ostentatoire* والتي تهدف في كثير من الأحيان إلى شد انتباه القارئ أكثر من الرجوع إلى معنى معين قد يكون غامضاً.

وقد تكون هناك وظائف أخرى، لكن ما رصدته بوا يكون نموذجاً يساعد المترجم على التعرف على وظيفة الألعاب اللفظية ويسهل من ترجمتها اعتماداً على إعادة إنتاج الوظيفة نفسها.

وهكذا نرى بناءً على كل ما ذكرناه في مقالنا هذا، أن ترجمة الألعاب اللفظية غير مستحيلة وإن كانت مستعصية، وطبيعتها تجعلها لصيقة باللغة بتعريف لوسركل، فهي ضمن الظواهر اللغوية التي لا يمكن تجاهلها. وعند التعامل معها يجب على المترجم ألا يحاول ترجمة كل المعاني التي تنبثق منها، فهو أمر مستحيل، فعليه أن يتسلح بالثقة اللازمة واختيار المعاني التي يراها مهمة ويجب نقلها ثم لا يتردد في إحداث عنف على اللغة الهدف إن تطلب ذلك.

ومع ذلك لا يجب أن تستحوذ تلك الألعاب على كامل انتباهه على حساب باقي مكونات النص، ويمكن عليه التعرف عليها والاعتماد على وظيفتها لترجمتها.

وتجدر الإشارة إلى أن هذه الاستراتيجية تتأسس على التجربة لأن الترجمة مثلما ذكر أنطوان بيرمان هي تأمل وتجربة.

6. دراسة تطبيقية لترجمة الألعاب اللفظية في رواية نجمة لكاتب ياسين

جاءت الألعاب اللفظية في رواية " نجمة" لكاتب ياسين متنوعة وإن قلّ عددها. فمنها ما هو ألعاب لفظية على المستوى اللساني ومنها ما هو ثقافي وتاريخي، على المستوى الدلالي والمعنوي.

وفيما يخص ترجمة الألعاب اللفظية التي وردت في الرواية، حيث اعتمدنا على ترجمة السعيد بوطاجين، فإنها لم توفق، في كثير من الأحيان، في إعادة إنتاج الوظيفة نفسها. وهذا ما يجعل الانتماء إلى نفس ثقافة المؤلف لا يعني أنّ ذلك سيكون ورقة رابحة للمترجم.

1.6 المثال الأول:

Un avenir de général
révolutionnaire ou une
croix sur ma vie !

مستقبل لواء ثوري، أو شطب
حياتي!

إن الملاحظ في التلاعب بالألفاظ هذا، أن المترجم لم يتوقف عندها وتعامل معها على أنها جملة عادية، وكما أشرنا من قبل فليست كل الألعاب اللفظية سهلة التعرف عليها وهذا مثال يجسد ما ذكرناه.

اللغة اللفظية جاءت في *une croix sur ma vie*، والتي تعني وضع حد لحياتي، أو وضع حد إذا ما اكتفينا بـ *une croix sur*، لكن السياق الذي وردت فيه إلى جانب *général révolutionnaire* سيضيف إلى هذه الجملة إيحاءات أخرى لا يمكن فهمها إلا إذا أدرجت في سياقها التاريخي والثقافي. في هذا الفصل من الرواية، كانت شخصية لخضر تتحدث عن قصته خلال مظاهرات 8 ماي 1945، التي هزت الشرق الجزائري غداة انتهاء الحرب العالمية الثانية، وانتصار الحلفاء على دول المحور.

كانت هناك علاقة بين كلمة *général* وكلمة *croix*، التي ترجمهما المترجم بلواء، وشطب. هاتان الكلمتان تحملان إيحاءات إلى قائد فرنسا آنذاك وهو الجنرال شارل ديغول، والذي كان قد اعتمد صليب لوران في جويلية 1940، في اجتماع عقده مع عدد من القادة العسكريين الفرنسيين. فهذا الصليب جاء ردا على الصليب المعقوف الذي اعتمدته النازيون. 1940 كانت بداية مقاومة الجنرال ديغول. وفي 08 ماي 1945، في سياق حديث شخصية لخضر كان هذا الأخير سيبدأ في النضال ضد المستعمر. أي قارن قصته مع قصة بداية مقاومة الجنرال ديغول ضد النازيين الذين احتلوا بلده.

فالسباق التاريخي والثقافي، أضاف دلالة أخرى لعبارة *une croix sur ma vie*، فتتجت اللعبة اللفظية على المستوى المعنوي بفضل إبداع الكاتب.

فالجنرال ديغول معروف بصليبه، لكن النص المترجم لم يعد إنتاج تلك الإيحاءات والدلالة الجديدة الناتجة عن السياق التاريخي والثقافي.

ونرى أن وظيفة اللعبة اللفظية هي تلميح به إلى الجنرال ديغول التي للأسف لم تقمها ترجمة بوطاجين

اقترح ترجمة:

مستقبل جنرال ثوري، أو أصلب في حياتي.

في اقتراحنا، كلمة أصلب في حياتي ستجعل القارئ يفكر في اختيارنا لكلمة "الصلب" خصوصا وأنّ لها إيحاءات مسيحية، وتبقى الغموض قائما بين كلمة الجنرال والصلب. وتعيد إنتاج الترابط بين الجنرال والصلب، الذي كان في النص الأصلي.

واختيارنا هذا يأتي أيضا بمحاولة تجسيد ما ذكره جورج شتاينر بشأن علاقة الثقة التي يجب على المترجم أن يقيمها مع النص المصدر ويستخرج بذلك الدلالات والمعاني التي يرى أنه من الضروري نقلها إلى اللغة الهدف. ونعيد أيضا من خلال اختيارنا لهذه الكلمة أصلب الوظيفة التلميحية في النص الهدف التي كانت في النص المصدر.

2.6 المثال الثاني:

[...], la villa Nedjma est
entourée de résidences [...]
lointaines pourtant, les
oranges tombent d'elles-
mêmes au fond de ce
Frigidaire naturel

[...] تقع دار نجمة المحاطة بسكنات [...] ورغم
أنه ناء فقد كان البرتقال يتساقط من تلقاء نفسه
أسفل هذه الثلاجة الطبيعية

اللعبة اللفظية جاءت على المستوى المعنوي عندما استعمل علامة تجارية فرنسية معروفة بصناعة الثلاجات "Frigidaire"، على أنها ثلاجة طبيعية أو مكان بارد طبيعي، وهنا إبداع الكاتب حيث أنه استخدم هذه الكلمة الفرنسية الأصل التي تعني علامة تجارية لصناعة الثلاجات والمبردات وأخذ دلالاتها في الدارجة الجزائرية وتعني ثلاجة، واستعملها في اللغة الفرنسية.

ووظيفة هذه اللعبة اللفظية هي تفاخرية تهدف إلى شد انتباه القارئ بهدف الفكاهة. المترجم لم يعد إنتاج هذه اللعبة اللفظية في النص المترجم بالرغم من أنّ الحلول متوفرة لديه.

اقترح ترجمة:

[...] تقع دار نجمة المحاطة بسكنات [...] ورغم أنه ناءٍ فقد كان البرتقال يتساقط من تلقاء نفسه

أسفل هذا الفريجيدار الطبيعي

باستعمال كلمة فريجيدار نحدث عنفا على اللغة الهدف وندخل في جسمها ما هو غريب عنها. وفي الواقع هذه الكلمة مستعملة كما قلنا في الدارجة الجزائرية، وبالتالي هي ليست غريبة عن اللغة العربية، خصوصا وأن العامية أو الدارجة الجزائرية تندرج ضمن التنوع اللغوي للغة العربية، وهو ما أشار إليه مصطفى حركات حيث كتب " هناك أنواع كثيرة من التنوع اللغوي مثل التنوع الزمني والتنوع الاجتماعي والتنوع حسب المقام وغيره والذي يهمننا في بحثنا هذا هو التنوع الجهوي وهو ذلك الاختلاف الذي تشهده اللغة إذا انتقلنا من مكان لآخر وهو ما يسمى بالعامية، أو اللهجة المحلية. " (حركات، 2017، صفحة 55)

ونعيد أيضا إنتاج وظيفة اللعبة اللفظية ذاتها والتي جاءت في النص المصدر. وهي الفكاهة.

3.6 المثال الثالث:

في هذا المثال، اللعبة اللفظية على المستوى الثقافي التي تحددها تمكن المتلقي من اللغتين، العربية والفرنسية.

نجمة، عاقرا ومتوحشة، خسارتنا، نجمة: قبلتنا
الفاصلة

[...] stérile et fatale,
Nedjma notre perte, la
mauvaise étoile de notre
clan.

هنا وقعت اللعبة اللفظية، في كلمة Nedjma وكلمة étoile. هاتان الكلمتان اللتان تحملان الدلالة نفسها غير أحدهما تنتمي إلى لغتين مختلفتين، ففي اللغة العربية، "نجمة" هو اسم علم وفي الوقت نفسه نجم في السماء. ووظيفة هذه اللعبة اللفظية هي تلميحية لأنها تشير إلى أنّ الرواية تنتمي إلى الثقافة العربية واسم نجمة يعني النجم السماوي. وفي هذا المقطع جاء النجم على أنه نذير شؤم وسوء حظ.

وهنا اللعبة اللفظية تجسدت على المستوى اللساني ولا يمكن أن يستوعبها إلا القارئ المزدوج اللغة والذي قرأ النص باللغة الفرنسية.

لكن هنا المترجم لم يعد إنتاج العلاقة بين نجمة، اسم العلم، والنجم السماوي وبين سوء الحظ.

فباعتقادنا على وظيفة اللعبة اللفظية يمكننا أن نعيد إنتاج تلك العلاقات في النص الهدف وبالتالي نقترح

الترجمة التالية:

عاقر وقدرنا، نجمة، ضبا عا، النجم النحس لقبليتنا

في ترجمتنا نعيد إنتاج الوظيفة التلميحية الموجودة في النص المصدر من خلال ربط دلالة اسم العلم نجمة

بالنجم السموي.

7. خاتمة:

إن الفكرة القائلة باستحالة ترجمة الألعاب اللفظية تناقضها التجربة، فالترجمة تجربة قبل أن تكون نظرية

علمية، والتحلي باستراتيجية واضحة المعالم تجعل ما هو مستعصٍ ممكناً.

والبحث عن مكافئات في ترجمة الألعاب اللفظية، هو ما يجعلها مستحيلة، كما أن محاولة إعادة إنتاج

الأثر نفسه الذي كان عند المتلقي في النص المصدر يدخل عملية الترجمة كلها في طريق مسدود، لأن اللغات

تختلف فيما بينها على كل المستويات بما فيها المعنى الذي يدخل في تشكيله عوامل غير لسانية.

وهكذا فإن الاستراتيجية المبنية على إيجاد مكافئات وظيفية في ترجمة الألعاب اللفظية، تكون حلاً معقولا

ومناسبا خصوصا إذا ما أسندناها إلى الثقة التي ذكرها جورج شتاينر في المرحلة الأولى من النظرية التأويلية أو

الهرمونيوطيقية والتي تسمح للمترجم الاختيار من بين الكم الهائل من المعاني، المعنى الذي يريد نقله إلى جمهور اللغة

الهدف، وأيضا إذا ما قبلنا ورضينا بإمكانية إحداث عنف في اللغة الهدف وهز أركانها، وسمحنا لما هو غريب

الولوج إلى اللغة الهدف من خلال الترجمة وهذا ما يعد في الواقع أحد عوامل نمو وتطور اللغة في حد ذاتها.

ومن خلال الأمثلة التي ذكرناها رأينا كيف أن تبني الاستراتيجية هذه، أعطانا حلاً مقبولة في ترجمة

الألعاب اللفظية، تعيد إنتاج الوظيفة نفسها، ورأينا كيف أن المترجم في كثير من الأحيان لم يعد إنتاج الألعاب

اللفظية لأنه إما لم ينتبه إليها ولم يتعرف عليها وإما حاول التركيز على المكافئات أو على المعنى الذي في آخر

المطاف ضيعه أو خانه وهو ما كان في المثال الأول.

8. قائمة المراجع:

- مارك شتلويرث. (2007). *معجم دراسات الترجمة*. (جمال الجزيري، المترجمون) القاهرة: المركز القومي للترجمة.
- جان جاك لوسركل . (2005). *عنف اللغة*. (مُحمَّد بدوي، المترجمون) بيروت: المنظمة العربية للترجمة.
- سيلفان أورو، جاك ديشان، و جمال كولوغلي. (2012). *فلسفة اللغة*. (بسام بركة، المترجمون) بيروت: المنظمة العربية للترجمة.
- مصطفى حركات. (2017). *العربية بين البعد اللغوي والبعد الاجتماعي*. الجزائر: دار الآفاق.

قائمة المراجع باللغة الأجنبية :

- Abulhassan Hassan, B.-e. (2011). *Literary translation: Aspects of Pragmatic Meaning*. Newcastle, UK: Cambridge Scholars Publishing.
- Antoine, F. (2019). La pierre et la monture : traduire le jeu de mots et autres pièces de résistance. Dans J. Loison-charles, F. Brisset, & A. Coussy, *Du jeu dans la langue, traduire le jeu de mots* (p. 119). Lille: Septentrion.
- Berman, A. (2011). *L'épreuve de l'étranger*. Paris: Gallimard.
- Brisset, F. (2019). Présentation. Dans J. Loison-Charles, F. Brisset, & A. Coussy, *Du jeu dans la langue, traduire le jeu de mots* (p. 9). Lille: Septentrion.

- Eells, E. (2019). Proust et l'à-peu-près. Dans J. Loison-Charles, F. Brisset, & A. Coussy, *Du jeu dans la langue, traduire le jeu de mots* (p. 236). Lille: Septentrion. –
- Hewson, L. (2019). L'intraduisible : au-delà de l'échec programmé. Dans S. Baldo de Brébisson, & S. Genty, *L'intraduisible. Les méandres de la traduction* (p. 25). Arras, France: Artois Presses université. –
- Moura, J.-M. (2019). Jeux de mots, humour et traduction. Dans J. Loison-charles, F. Brisset, & A. Coussy, *Du jeu dans la langue, traduire le jeu de mots* (p. 23). Lille: Septentrion. –
- Poix, L. V. (2019). Les jeux de mots dans la littérature pour la jeunesse : typologie des procédés de (ré) création lexicale et stratégie de traduction des créations ex nihilo. Dans J. Loison-Charles, A. Coussy, & F. Brisset, *Du jeu dans la langue. Traduire le jeu de mots*. Villeneuve d'Ascq - France: Septentrion, les Press Universitaire. –
- Steiner, G. (2013). *Après Babel une poétique du dire et de la traduction*. Paris: Albain Michel. –