

## כשמו כן הוא – משחקי מילים בכתבים אכדיים

”משחק מילים” הוא טכסיס ספרותי כלל-אנושי ידוע המתאפיין בהנגדה מכוונת של מילים בעלות צלילים דומים ומשמעויות שונות בכוונה לעורר במילה האחת אסוציאציה עם המילה האחרת. המונח מציין מגוון רחב של אמצעים רטוריים, שניתן לסווגם בשתי קטגוריות עיקריות – ”משנה הוראה” ו”לשון נופל על לשון”.<sup>1</sup> בקטגוריה הראשונה, הנקראת בלועזית polysemy, מילה אחת נושאת יותר ממשמעות אחת בהקשר אחד; ובקטגוריה השנייה, המכונה paronomasia, מילה אחת אמורה להזכיר לקורא או לשומע אותה מילה או מילה דומה לה בצליל המופיעה באותו הקשר או בהקשר אחר ואפילו בטקסט אחר.

למשחקי מילים מטרות ספרותיות רבות ומגוונות. יש שמטרתם אסתטית, כגון יצירת אחדות ורציפות אקוסטית וצליל נעים לאוזן; ויש שנועדו להדגיש מילה או רעיון ואף ליצור רמיזות. משחקי מילים מחדירים לטקסט משמעויות וגוּי משמעות יָתֵר על אלה המתבטאות במילים הבודדות, במשמען הבסיסי, בדקדוקן ובתפקידן התחבירי. יש משחקי מילים המתבססים על מילים המופיעות בתוך טקסט אחד ובהקשר אחד, ויש משחקי מילים בין-טקסטואליים; כלומר, מילה בטקסט אחד מזכירה לקורא מילה בטקסט אחר או מילה בתודעתו הכללית. הווה אומר, סופר יכול לשחק גם במילים שכתב בעצמו וגם במילים שכתב סופר אחר בהנחה שהן מוכרות לקורא ושידע לקשור בין הטקסטים.

אף על פי שאפשר לסווג ולמייין משחקי מילים למספר קטגוריות, אין חוקים המגבילים את יצירתם וסופר יכול ליצור אותם על פי ניסיונו, טעמו, כישרונו הספרותי ונטיותיו האישיות. פעמים ידבק הסופר בדגמים קיימים ופעמים עשוי הוא להמציא דגם חדש, והכול כיד הדמיון. משחקי מילים מופיעים במגוון רחב של

\* ממורי ורבי אבי הורביץ לא למדתי אכדית, אך הגישה הפילולוגית ואהבת ההתמודדות עם טקסטים עתיקים ומילותיהם שהקנה לי בלמדי אצלו מקרא בראשית דרכי האקדמית עמדו לי גם בעסקי באשורולוגיה. בשכר זה אני מגיש לו מנחת תודה צנועה שכולה אשורולוגית, אך השאלות שהיא מעלה מוכרות היטב גם לאנשי מקרא.

1. ראה את הסיווג המוצע על ידי גרינשטיין, משחקי מילים. לסיווג שונה מאוד ראה ששון, משחקי מילים. לתופעה בכללותה בספרות של המזרח הקדום ראה את המאמרים המקובצים אצל נגל, לשון נופל על לשון.

סוגות ספרותיות למן טקסטים רציניים, מקצועיים ומלומדים החושפים משמעויות סמויות של מילים ועד ליצירות קלילות והומוריסטיות. עם זאת יש סוגות ספרותיות המזמינות משחקי מילים והן מועדות להם. כך לדוגמה בחיבורי כשפים ונחש ניתן להניח, שמשחקי מילים נובעים מכורח הטמון בסוגה לפרש תופעות טבעיות על סמך כינוייהן ולשלוט בתופעות הללו באמצעות מניפולציה של שמותיהן. משחקי מילים ביצירות הומוריסטיות יוצרים אסוציאציות ומחסורי התאמה (incongruities), שהם בנפש ההומור.

אשורולוגים שונים עמדו על משחקי מילים בחיבורים ספרותיים כגון אנומה אליש, עלילת גילגמש, אתרה-חסיס, אררה והאיש העני מניפור.<sup>2</sup> אחרים הצביעו על משחקי מילים בטקסטים לא ספרותיים כגון יצירות מאגיות, תפילות, רשימות אותות וכתובות מונומנטליות. ככל שהחקירה הספרותית צוברת פופולריות כן מתעוררת מודעותם של חוקרים לרמות השונות של משמעות ביצירות האלה, ורגישותם למשחקי מילים גדלה ומתעדנת. העניין במשחקי מילים הגיע לשיא חדש, כך נדמה לי, אצל בנימין פוסטר, במהדורה השלישית של ספרו לפני המוזות, המזכיר בהערות הפרשניות עשרות רבות של משחקי מילים.<sup>3</sup>

לא ניתן לעמוד על כל משחקי המילים בספרות האכדית, שהיא ים שאין לו סוף; והלכה למעשה זיהוי משחקי מילים והסברתם מקומם כבר בהערות פרשניות לטקסטים בודדים, כדוגמת ספרו של פוסטר שהזכרתי, או במאמרים על מקרים מיוחדים, ובמיוחד כאשר משחק המילים מוסיף משמעות לטקסט. רצוני לרכז כאן מספר דוגמאות מעניינות שנתקלתי בהן בזמן האחרון, ולעמוד על צורות שונות של משחקי מילים ועל תפקידיהם.

אך קודם יש לתת את הדעת לעובדה, שזיהוי משחק מילים עלול להיות סובייקטיבי ותלוי בטעם הקורא. חוקרים שונים עשויים לחלוק זה על זה לא רק במשמעות של משחק מילים מסוים, אלא גם בעצם קיומו כדבר שנוצר במחשבה תחילה. יש חוקרים הנזהרים ביותר בזיהוי משחק מילים, ואף נרתעים ממנו במידה מסוימת, יש חוקרים שהם "נדיבים" יותר ביחסם למשחקי מילים, ויש המפריזים בזיהוי משחקי מילים. הדוגמאות שאעמוד עליהן להלן תוגבלנה לצורות של משחקי מילים שאין עורר על קיומן כגון שמות סמליים ומדרשי שם, ולסוגות ספרותיות הידועות כמקדים למשחקי מילים כגון אומינות וטקסטים מאגיים, או למקרים שהטקסט משתמש במילה חריגה במקום מילה שכיחה והשימוש החריג אומר דרשני. כמו כן מטרתי איננה רק לזהות משחקי מילים ולעמוד על צורותיהם, אלא גם לבחון את תרומתם למשמעות הטקסט, כי לכך נוצרו.

2. למשחקי מילים בכתבים אכדיים ראה בין השאר הורוויץ, לשון נופל על לשון; קילמר, זבובים; הנ"ל, חלום גילגמש; הנ"ל, עוד משחקי מילים; נגל, האיש העני מניפור.
3. פוסטר, לפני המוזות.

## 1. שמות סמליים ומדרשי שם

שני סוגים נפוצים וידועים של משחקי מילים הם השם הסמלי ומדרש השם. תופעות אלו קרובות זו לזו ושתייהן קשורות לכוח הטמון בשם לפי האמונה העתיקה, אמונה המתבטאת במדרש על שם נבל "כשמו כן הוא" (שמואל א כה 25). שם סמלי ומדרש שם הם למעשה שני צדדיו של מטבע אחד. שם סמלי הוא שם של דמות המעיד על תפקיד הדמות ביצירה, ויש להניח שהשם נבחר או נוצר לצורך המדרש; ואילו היצירה משחקת בשם על ידי מדרשי שם. יוצא מזה ששמות סמליים ירווחו ביצירות ספרותיות דווקא, ואילו מדרשי שם עשויים להופיע בכתבים מכל הסוגות.

## 1.1 שמות סמליים

1.1.1 דוגמה מרתקת לשמות סמליים מופיעה ב"תאודיצייה הבבלית"<sup>4</sup>. חיבור זה הוא דר־שיח בצורת אקרוסטיכון, שבו אלמוני שסובל מתלונן בפני חברו החכם על צרותיו. החבר משתדל לשכנע את הסובל שמצבו איננו כל כך גרוע, ואף מציע שיתפלל ויבקש עזרה מאֵלו האישי ומעשתרתו המגוננת. הסובל מדבר ראשון ואחרון, סך הכול ארבע עשרה פעמים, והחבר מגיב לסירוגין. רגילים להשוות את היצירה לספר איוב, הבנוי אף הוא מדר־שיח בין איוב הסובל, הצדיק, ובין רעיו החכמים, המציעים לו לתקן את דרכיו ולסמוך על האלוהים בהנחה שהוא אשם בסבלו ובמר גורלו. אך בניגוד לאיוב ב"תאודיצייה הבבלית" בסיבוב האחרון (שו' 276–286) מתחיל החבר החכם לראות את דבריו של הסובל המתלונן, ואף מודה שהאלים הם שגרמו לצרותיו.

כסימן לעמדתו המתוקנת אומר החכם שהאלים <sup>d</sup>Narru, <sup>d</sup>Sulummar ו־<sup>d</sup>Mami, שבראו את האדם ונתנו לו את כוח הלידה, הפיחו ביציר כפיהם דיבור מסולף (שו' 279: itguru dabābu) ושקר במקום אמת (שו' 280: sarratum u lā kīnātum). ולהוסיף צרה על מכה בני אדם מתחנפים לעשירים ומדברים עליהם טובות (שו' 281: ša šarī idabbubū dumqīšu), אבל מרעים לאיש העני כאילו הוא גנב (שו' 283: šarraqiš ulammanū dunnūmā amēlu) על ידי הוצאת דיבתו רעה ומזימה לרצחו (שו' 284: šarkuš nullatum ikappudūšu nīrti). במילים אחרות, האדם ניחן על ידי בוראיו במידות מסוימות שאינן ניתנות לשינוי, וביניהן נטייה לשקר, לחנופה ולהוצאת דיבה. אם צרות הסובל נגרמו על ידי אנשים כאלה, אזי האשמים האמתיים בסבלו הם האלים.

אבל מי הם האלים האלה, בוראי הרע בעולם? השלישי, <sup>d</sup>Mami, היא אלה־אם ידועה, כפי שמעיד שמה. האל הראשון, <sup>d</sup>Narra, איננו אלא אנליל, כפי שמוסבר

4. למברט, ספרות החכמה, עמ' 63–91.

בפירוש העתיק לטקסט (הערה לשו' 276). האל השני הוא  ${}^dEa$ , כמו שניתן ללמוד מרשימת אלים שבה מוצאים  ${}^d\acute{e}-a = {}^dKA^{ZU}-lum-gar^{mar}$ <sup>5</sup>. מתעוררת השאלה, למה ניתנו שמות כה נדירים לאלים מרכזיים ומפורסמים, ובמיוחד ביצירה שאגרונה איננו שופע במילים נדירות אלא במקומות שיש צורך להשתמש במילה נדירה לצורכי האקרוסטיכון? למרבה הפלא, שאלה זו לא עניינה את מתרגמי היצירה. למברט לא העיר דבר, ואילו פון־זודן העיר בפשטות שהשם הראשון הוא שם לוואי נדיר לאנליל,<sup>6</sup> והשם השני הוא שם לוואי לאא, שהיה האל בעל החכמה והלחשים עם תפקיד בטקסי בריאה. פוסטר בתרגומו מחליף את השמות הנדירים בשמות השכיחים, ואין בהערותיו התייחסות נוספת.<sup>7</sup> קליין ושפרה מזהים את השמות הנדירים בנפוצים, מוסיפים מידע מסוים לגבי תפקידי האלים, ומסבירים ש־ ${}^dZulumar$  פירושו "עושה תמרים".<sup>8</sup> לי נדמה שהחטיאו לחלוטין את המטרה. והנה, בדיקה של משמעויות השמות מראה, שהשמות נבחרו מתוך התייחסות מובהקת להקשר כמתואר לעיל, שהשמות הם שמות סמליים וההקשר דורש את השמות. השם האלוהי  ${}^dNarru$  איננו אלא צורה "מדונגרת" של מילה אכדית נדירה –  $narru$ . מילה זו יחידאית ומופיעה רק ברשימה המילונית  $malku:\check{s}arru$  טור I שו' 88.<sup>9</sup>  $CAD$  בערך  $sarru$  מתרגם את המילה  $wrongdoer, criminal$  ו־ $AHW$  מתרגם  $Verbrecher?$ . אבל המילה הנרדפת באכדית היא  $sa-a/ar-ru$ , שלפי גיזרונה ושימושה הרגיל פירושה "שקרן". באשר ל־ ${}^dSulummar$ , היא אמנם מילה שומרית אך אין לה דבר עם תמרים כהצעת קליין ושפרה. במקום זה יש לפרשה על פי תרגומה לאכדית  $\check{s}upullu$ <sup>10</sup>, מילה אחרת שפירושה שקר כמו טפ"ל בעברית בתהלים קיט 69 ואיוב יג 4.

אין צריך לומר שהשמות הלא מחמיאים האלה הולמים את ההקשר. השמות מתאימים להאשמת האלים בבריאת השקר, וההקשר דורש את השמות. האלים האשמים בבריאת השקר, החנופה והוצאת הדיבה נקראים "שקר" ו"דיבה", ומן הסתם כשם כן הם. כמוכן, רעיון זה איננו מבטא חסידות יתר מצד המאמינים, אך זה עניין אחר.

5. L. W. King, *Coneiform Texts from Babylonian Tablets, etc. in the British Museum*, M. Civil, "Išme-Dagan and Enlil's Chariot", 25, London 1909, 33:16 *JAOS* 88 (1968), p. 9
6. W. von Soden, in W. H. Römer & W. Von Soden (eds.), *Texte aus der Umwelt des Alten Testaments, III/1 Weisheitstexte I*, Gerd Mohn 1990, p. 156
7. פוסטר, לפני המוות, עמ' 921.
8. קליין ושפרה, בימים הרחוקים ההם, עמ' 574–575.
9. A. Drafkorn-Kilmer, "The First Tablet of *Malku šarru* together with its *CAD* S 181a, s.v. *sarru* Explicit Version", *JAOS* 83 (1963), p. 426, l. 88
10. *AHW* 1396b, והשווה *PSD* (<http://psd.museum.upenn.edu/epsd-frame.html>).

1.1.2 שם סמלי נוסף הוא שמו של האיש העני מניפור, Gimil-Ninurta;<sup>11</sup> ומדהים שסקוט נגל, שהקדיש מאמר ארוך למשחקי מילים ביצירה קומית זו ואף התייחס לשם בדרכים שונות, פסח עליו.<sup>12</sup> שמות מהסוג Gimil-DN אינם נדירים, ופירוש השם לפי פשוטו "חסדי נינורתה"; והרי המילה gamālu באכדית מובנה הרגיל "לעשות טוב למישהו", והשם הגזור ממנו gimillu משמעו "מעשה חסד". אבל יש ביטוי ספרותי ידוע ומתועד למדי gimilla turru, שפירושו "להשיב גמול". ביטוי זה מורה לעתים על גמילת חסד, אך במספר לא קטן של מקרים פירושו לגמול רע ולנקום! אם כן, ניתן לפרש את השם "הגמול של נינורתה" ואף "נקמת נינורתה", ושני הפירושים הולמים את Gimil-Ninurta, שכל רצונו לנקום במושל העיר ניפור שגמל לו רעה תחת טובה. נינורתה הוא כמוכך בנו של אנליל, האל הראשי של ניפור, ושמה בבחירה בשם זה רומז המחבר גם לאפשרות שאלוהי העיר בעצמם מענישים את ראש העיר על התעללותו באזרח. המחבר לא המציא שם חדש אך בחר בשם הזה לגיבור בגלל האפשרות הטמונה בו לפרשו כשם סמלי בהקשרו הנתון.

המשמעות המוצעת וראיית השם כשם סמלי מקבלות חיזוק מפזמון חוזר המפרש את מעשה הגיבור והמתפקד כמדרש לשמו. לפני הנקמה הראשונה (ש' 67-68) ובסוף כל נקמה ונקמה (ש' 112-113; 138-139; 158-159) מכריז גימיל-נינורתה: ana ēpiš limuttika damiqtu rībšu / ana rābu gamālu = "עבור הבושה/ העונש/המטלה האחת שהטלת עליי שלושה אשלם לך". אין במשפט זה ואין מילה גזורה ממנו, אבל הפועל rābu רגיל להופיע עם gamālu בתקבולת צלעות, ושם העצם gimillu משמש מושא לפועל rābu, והם בחזקת צמד מילים נרדפות. כך בעצות החכמה מצאנו: ana rābu gamālu = "אל העושה לך רעה שלם לו טובה" / למרשיע עמך צדק גמלהו.<sup>13</sup> ויש דוגמאות נוספות.<sup>14</sup> אם כן, גימיל-נינורתה נושא שם סמלי המעיד על אופיו ופעילותו, וההקשר דורש את השם.

1.1.3 שמות סמליים ממלאים תפקיד חשוב בספרות גילגמש האכדית. שמה של הזונה Šamḥat, שבייתה את אנכידו, היא צורה פועלית סטטיבית נקבה של šamāḥu, ופירושו "היא שופעת (מיניות)" או "היא משגשגת"; ויש לשם קונוטציות מיניות

11. O. Gurney, "The Sultantepe Tablets", *AnSt* 6 (1956), p. 148

12. ראה נגל, האיש העני מניפור.

13. למברט, ספרות החכמה, עמ' 42-43.

14. במכתב ממארי כתוב gimil dumqi PN ša anāku udammīqšum šū ugallilam u ana pan

*gimil lumni irtibam* = "פלוגי שאני עשיתי לו טובה, הוא עשה לי רע; ועבור הגמול הטוב גמול רע שילם לי" (*ARMT* 13 97:8). בכתובת נבונאיך נאמר utīr gimillu Bābilī irība. בכתובת קבורה בבליית עתיקה = tukte "השיב גמול בכל, החזיר נקמה" (*VAB* 4 272 ii 13). בכתובת בבליית עתיקה מצאנו gimil ipušu lirtibšu = "יגמל לו גמילות החסדים שעשה" (*VAS* 1 54:14). בעלילת וכוכלתי-נינורתה כתוב ul arīb gimil[laka] = "לא שילמתי לך את חסדך" (*Tn-Epic* "iv" 11).

כיאות לזונה, ובעצם הוא שם כללי לזונה.<sup>15</sup> מבחינה סמנטית שם מקביל לשמות המקראיים רחב, הזונה הידועה מיריחו, וכזבי, הנסיכה המדינית המופקרת (על סמך האכדית *kuzbu*). במהדורה הבבלית העתיקה גילגמש מספר לאמו "אמי, בחלומי *šamhāku* בהתהלכי בקרב הנערים".<sup>16</sup> הפועל *šamhāku* רומז לשמחת עצמה המשתגלת עם אנכידו בה בשעה שגילגמש חולם את חלומו. בוודאי אין לתרגמה "הייתי משגשג" או *I was being luxuriant*, וג'ורג' תרגמו נכון *I was walking about lustily* = "התהלכתי מיוחס!". כוונתו "התהלכתי שופע און", והוא משאיר את השאר לדמיון הקורא. אנכידו, האוהב קודם את שמחת ה"שופעת מיניות" וה"מיוחסת", נמשך לאחר מכן לגילגמש המתברבר "הנני שופע און ומיוחס", והמחבר, המשתמש באותו פועל לתאר גם את הזונה וגם את המלך, מנגיד את משיכתו של אנכידו לשתי הדמויות ואף חושף לקורא טפח בזותו המינית של אנכידו שיצטרך להתמודד איתה.

*Ūtā-napišti 1.1.4*, ששרד את המבול, נושא את הכינוי *rūqu* = "הרחוק". למעשה הכתיב השכיח *UD-ZI* לשם אותה־נפישתי, בצירוף הכינוי *rūqu*, מהווים תרגום לשם *Ziusudra* = "חיי ימים רחוקים", שהוא שריד המבול השומרי שאותו הוא מחליף. אבל *rūqu* רומזת גם למקום מגוריו של אותה־נפישתי, שישב בקצה תבל. אותה־נפישתי פירושו ככל הנראה "הוא שמצא חיים", והוא רומז מן הסתם לחיי הנצח שניתנו לנושא את השם אחרי המבול.

משחק מילים או מדרש שם על החלק השני בשם נמצא בלוח יא שר' 25–27.<sup>17</sup> שם אא מצווה את אותה־נפישתי:

עזוב את העושר, בקש חיים!  
 את הרכוש שנא, את הנפש החַיָּה החַיָּה!  
 העלה את זרע נפש החיה אל תוך הספינה. *muššir mešrām še'ī napšāti*  
*makkura zērma napišta bullit*  
*šūlima zēr napšāti ana libbi eleppi.*

פסקה זו מתאחדת על ידי המילה המנחה *napištu*, המופיעה שלוש פעמים והמייצגת את העניין המרכזי, ומתהדהד בפסקה החלק השני בשם אותה־נפישתי. הרכיב הפועלי בשם קצת יותר בעייתי. פירושו וגזרונו של *Ūta* מעסיקים את החוקרים זה זמן רב,<sup>18</sup> אבל במשחק מילים מראה לנו המחבר לפחות איך הוא הבין אותו ואיך רצה שקוראיו יבינוהו, ואף מאשר שהוא גזור מלשון *watū* = "מצא". קודם כול, המילים *še'ī napšāti* = "בקש חיים" במצוות אא שהזכרנו כרגע קשורות למציאת חיים בשם אותה־נפישתי, וזה על סמך הופעתה של *watū* עם *sahāru*, *ba'û*

15. למשמעות השם ראה ג'ורג', גילגמש, עמ' 148.

16. שם, עמ' 177–173 טור 1 שר' 4. והשווה קופר, גלגמש חולם.

17. ג'ורג', גילגמש, עמ' 704.

18. למשמעות השם ראה שם, עמ' 152–153.



māriyūtu, שהוא כנראה צורת חיבה של māru. אחר מכן הוא מפרש את ההברה הראשונה במשמעות "בן", ואת המרכיב השני UTU כשומרוגרם לשמש. לבסוף הוא מסביר מה מעלתו של הרך הנולד בין האלים – הוא שמש האלים.

אך מתעוררת השאלה, מה משמעות הביטוי šamši ša ilī = "שמש האלים"? למרבה הצער סתם הטקסט ולא פירש, ואין פירוש רש"י לאנומה אליש שיסביר למה התכוון המחבר. אבל שלושה טקסטים אחרים משיבים לשאלה.

קודם כול, באנומה אליש עצמה כתוב על מרדוך (לוח ו, ש' 127): šū māru Šamši ša ilī nībūšuma; ina nūrīšu namrī littallakū šūnu kajjān 'הבן, השמש של האלים'; בנרו אורי הם (האלים) ילכו תמיד". הסבר זה מצטט ומתייחס למדרשים Šamši ša ilī māri וגם Šamši ša ilī בלוח הראשון, ומפרש אותם "מרדוך הוא מנהיג האלים".

הסבר אחר מופיע ברמיזה ספרותית בכתובת הקדשה למרדוך מימי אשורבניפל<sup>21</sup> המתארת את האל apir agī bēlūti šararūti šamši ilī zīme ruššūti = "עטור כתר אדנות וזוהר // שמש האלים, אדום פנים"; כלומר "אור המאיר והמזהיר מכל האלים". אם כן, שמו של מרדוך מעיד עליו על ידי מדרש השם שהוא הזוהר בין האלים כמו השמש.

פירוש אחר המתבסס על מדרש שם אחר מופיע ב־Ludlul bēl nēmeqi, שהוא, כידוע, מזמור תודה למרדוך של "צדיק סובל" שנוכח לדעת שמרדוך עדיף על שאר האלים, וטוב לאדם הבודד שיהיה אלו האישי. לוח ד, ש' 29–36<sup>22</sup> מתאר את יכולתו של מרדוך להחיות מתים, ובו שמונה פסוקים הבנויים מארבעה זוגות פסוקים:

ךאו בני בבל איך יחיה [מרדוך],

קצות (תבל) כולן יודיעו גדולתו.

מי מלל כי יראה שמשו? (mannumma iqbi ammar šamšišu)

מי בלבו פילל כי יעבור ברחובו?

מי מבלעדי מרדוך יחיה מתים,

מבלעדי צרפניתום, מי האלה אשר חיים תעניק?

מרדוך יוכל החיות מקבר,

צרפניתם תדע הושיע מפי פחת.<sup>23</sup>

בשלושה מהזוגות הפסוק הראשון מזכיר את מרדוך, אך בזוג הנותר נראה כאילו שמו לא ניקב. במקום זה מצאנו שאדם אומר ammar šamšišu = "ראיתי שמשו". הפירוש "הוא (מרדוך) הוציא אותי לאור השמש ונתן לי חיים". אך מסתבר שמילים

21. M. Streck, *Assurbanipal und die letzten assyrischen könige bis zum untergange* *Niniveh's*, Leipzig 1975 (1916), II 278 8 c β

22. למברט, ספרות החכמה, עמ' 58.

23. התרגום לפי קליין ושפרה, בימים הרחוקים ההם, עמ' 563.



אלה הן מדרש שם. במילים אלה מהדהדים השם החסר של מרדוך ככתבו וכהגייתו, והשוורות שהזכרנו מאנומה אליש אך עם פירוש אחר. השם מרדוך כתוב AMAR.UTU, ובמדרש זה משתקפים הכתיב AMAR והפירוש של UTU, שהוא שמש. כמו כן, ammar šamšišu כמעט זהה בצלילו ל-mārī šamšī באנומה אליש, כך שהביטוי בלודלול נסמך פעמיים על מדרש השם באנומה אליש. אם כן, מרדוך איננו הזוהר בין האלים כמו שמש ככתוב בכתובת אשורבניפל, אלא המחיה את עובדיו.

1.2.2 מדרש שם גלוי, המעיד על עצמו ועל היותו כזה, נמצא בכתובת הגליל של סרגון מלך אשור המספרת על בניית דור-שרוכין, בירתו החדשה.<sup>24</sup> בתיאור של רכישת הקרקעות מצאנו התייחסות מפורשת לשם המלך (שו' 50–52):

בהתאם לקריאת שמי שהאלים הגדולים קראו לי לשמירת צדק ומישרים  
(našār kitti u mišari), עשיית יושר (šūtešur) לחסר היכולת, ואי עשיקת  
החלש (la ḥabāl enši) –

כסף שדות העיר ההיא לפי לוחות המכירה, כסף ונחושת החזרת לבעליהם;  
כדי לא לגרום רעה (ana riggāte lā šubšī), לזה שלא חפץ בכסף השדה  
נתתי שדה תמורת שדה בכל מקום ששם פניו.

מעשה זה מזכיר את הצעת אחאב לנבות היזרעאלי (מלכים א כא 2), אך בניגוד לתגובתו של נבות, שדחה את ההצעה בשתי ידיים, סרגון מצטייר כעושה צדק במיטבו. אבל מה לקניית שדות בדרכי צדק ולשם המלך שנתנו לו האלים? חיים תדמור כבר ציין שיש כאן מדרש מורחב על השם Šarru-kīn. המשמעות הראשונית של השם היא "המלך לגיטימי" או "המלך יציב". אך למדרש אין עניין בפירוש המקורי, האטימולוגי, והוא דורש אותו כאן "המלך צודק", "המלך עושה צדק" או "מלך הצדק", כאילו היה Šar-kitti.

נוסף לכך, מדרש השם פותח פתח לרמיזה ספרותית מובהקת. הטקסט מסביר את הצדק שסרגון עושה ברכישת הקרקעות, ואם נדייק בלשון של מדרש השם נשמע הד למבוא לחוקי חמורבי המתאר את ייעודו (טור א, שו' 32–39):

לגרום להופעת יושר בארץ, *mīšaram ina mātim ana šūpīm*  
לאבד את הרעה ואת הרשע *raggam u šenam ana ḥulluqim*  
כדי שהחזק לא יעשוק את החלש. *dannum enšam ana la ḥabālim.*

ומעשה חמורבי בקיום ייעודו היה (טור ד, שו' 16–23):

להביא יושר לאנשי הארץ... *Ana šutēšur niši mātim...*  
שמתי צדק ויושר בפי (אנשי) הארץ. *Kittam u mišaram ina pī mātim aškun.*

24. A. Fuchs, *Die Inschriften Sargons II. aus Khorsabad*, Göttingen 1994, pp. 31–44.

יוצא מזה שברכישת הקרקעות כדת וכדין קיים סרגון את שליחותו וייעודו המגולמים בשמו שנתנו לו האלים, ומדרש השם רומז שעשה צדק לפי מסורת חמורבי הזכור לטוב, שהוא עצמו *šar mišarim*.

1.2.3 ליד מדרשי שם גלויים מצאנו טקסטים שיש בהם מילים המזכירות בצלילן (לשון נופל על לשון) שם כל שהוא, ובזה יש מדרשי שם סמויים. כך, למשל, במכתב לאל אשור שבו סרגון מספר על מסעו לארץ ארט<sup>25</sup> הוא אומר שהגיע להרים *Sinalḫuzi Biru'atti*, ומיד לאחר מכן ההרים שעבר מתוארים = *šadē bīrūte* = "הרים מרוחקים" (שו' 28); וכבר פוסטר ציין שתיאור ההרים הוא משחק מילים על השם האחרון, והרי זה מדרש שם. בהמשך המסע מלך ה-*Mannaja* ששמו *Ullusunu* יצא לקראתו *ina ulluṣ libbi u ḫidūt pāni*, וגם כאן משחק מילים המדגיש שהמלך, כשמו כן הוא, ומתנהג בהתאם לשמו (שו' 32, 34). משחק מילים נוגע ללב מופיע במכתב ממארי שכתבה *Inib-šarrim* לזמרי-לים<sup>26</sup>, ובו האישה כותבת בגעגועים *bēlī lišpuramma litrūninni u zīm bēlīja ša uzammū lūmur* = "הלוואי שאדוני ישלח אליי ויוליכו אותי, ואת זיו (פני) אדוני שחסר לי אראה". במכתב הזה *zīmu* רומזת לשם *Zimrī-līm*, שלא נכתב, ואולי זה שם חיבה, ולאחר מכן הפועל *uzammū*, "להיות חסר", מזכיר את השם ואת הגעגועים למלך על ידי משחק מילים כאילו הוא אומר שזמרילים, המכונה סתם "זים", הוא הוא מה שחסר לה.

1.2.4 יש מדרשי שם עם אופי מאגי, כמו במכתב של *Bēl-ušēzib* המדווח לאסרחדן על קשרים נגדו.<sup>27</sup> באמצע המכתב הוא אומר למלך *šarru bēlīja lū dāru* = "יחי המלך אדוני לעולם", ומיד לאחר מכן הוא מודיע שאולי הצטרפו לקשר מספר אנשים, ובראשם אדם בשם *Šarru-lū-dāru*. מסתבר שהברכה הבלתי צפויה למלך נועדה לבטל את הרע המתוכנן נגדו על ידי אדם ששמו מהדהד בברכה, ואולי הכוונה להעביר למלך דווקא את הברכה המתבטאת בשמו של הקושר ולסכל על ידי כך את המזימה. מדרש שם כזה הוא למעשה אמרה מאגית, ועל השימוש במשחקי מילים במאגיה כבר עמדו החוקרים, ואנחנו נחזור אליו בהמשך.<sup>28</sup>

25. W. Mayer, "Sargons Feldzug gegen Urartu – 714 v. chr. Text und Übersetzung", *Mitteilungen der Deutschen Orient-Gesellschaft zu Berlin* 115 (1983), pp. 65–132

26. C. F. Jean, *Lettres Diverses*, ARM 2, Paris 1950, p. 112 l. 11

27. S. Parpola, *Letters from Assyrian and Babylonian Scholars: Letters from Assyrian Scholars to the Kings Esarhaddon and Assurbanipal*, SSA 10, Helsinki 1993, 112 rev. 11

28. ראה לדוגמה פרבר, מאגיה אסוציאטיבית.

### משנה הוראה ומשחקי מילים

מה שם סמלי ומדרש שם הם שני צדדים של מטבע אחד, אף משנה הוראה ולשון נופל על לשון הן תופעות משלימות, ולעתים תכופות, כאשר מילה אחת משחקת עם מילה שנייה, היא גם חושפת משמעות נוספת הטמונה במילה השנייה ולא הייתה ידועה אלמלא משחק המילים, וניתן לומר שהמילה השנייה מוסיפה משהו למילה האחרת והופכת אותה לכבדת משמעות משהייתה.

#### 2.1 ספרות הנחש

חוקרי הנחש כגון איוואן סטר סבורים שספרות הנחש מנצלת משחקי מילים בפירוש אירועים טבעיים או מבוים כאותות המבשרים את העתיד.<sup>29</sup> במקרים כאלה הרישה של אומינה מזכירה אירוע במילה שצלילה זהה או דומה לתוצאה הנצפית בסיפה. במילים אחרות, האירוע המבשר את העתיד הוא מעין פיקטוגרף או Rebus writing של האירוע הנצפה. אבל הדבר אינו חד-משמעי. יש לציין, קודם כול, שמספר האותות האלה איננו גדול במיוחד יחסית למספר העצום של האומינות המתועדות. יתר על כן, לפעמים ניתן להציע דרכים אחרות להסביר את היחס בין המילים הדומות ברישה ובסיפה של האומינה.

משחק מילים אמתי נמצא במקרה של חלום שבו אדם ראה āribu, עורב, ולכן צפוי לו "שתיכנס הכנסה" = irbu irrub.<sup>30</sup> הווה אומר, ה-āribu הנראה בחלום הוא פיקטוגרף של ה-irbu irrub, ההכנסה הנכנסת. באותות של כבד מצאנו: ulluṣ libbi ummāni :: šumma danānu ulluṣ = "אם המקום הקשה מנופח, ישמח לב הצבא".<sup>31</sup> באומינה זו מילים הומונימיות או מילה אחת בהוראות שונות, והאחת מבשרת את השנייה. אומינה אחרת אומרת šumma nīru rubū tillassu išallissu :: talil = "אם העול מתוח – (פירושו) הנסיך, צבא עוזריו ישלטו בו".<sup>32</sup> במקרה זה הפועל ברישה talil דומה בצלילו לנושא של הסיפה tillassu. באות שלישי נאמר ālu u āšibūšu iḥalliḳū :: šumma nīru ḥaliḳ = "אם העול אבד, העיר ויושביה יאבדו (יברחו)".<sup>33</sup> במקרה הזה המילה ḥalāqu פירושה

29. סטר, הוראה בכבד, 9; וראה גם גריבס, הומופונייה.

30. A. L. Oppenheim, *The Interpretation of Dreams in the Ancient Near East, with a Translation of an Assyrian Dream-Book, Transactions of the American Philosophical Society, New Series – vol. 46, part 3, Philadelphia 1956, p. 316 y+10*

31. U. Koch-Westenholz, *Babylonian Liver Omens: The Chapters Manzāzu, Padānu and Pān Tākalti of the Babylonian Extispicy Series Mainly from Assurbanipal's Library, CNN Publications 25, Copenhagen 2000, p. 322 59:79–80*

32. שם 76:10.397

33. שם שם 76:9.

“אבד ונעלם” ברישה ו”יברח” בסיפה. דוגמאות נוספות כוללות *šumma manzāzu* בקרבן האדם – זה פירושו הישן.<sup>34</sup> אבל לא בטוח שכל אומינה שיש בה מילים זהות ברישה ובסיפה שייכת לקטגוריה של משחקי מילים דווקא. כך באומינה = *šumma ina rēš manzāzi erištu nadāt :: erišti ili ana rubê ūmu rubê arkū* “אם בראש המעמד (מקום ככבד) מונח פגם הנקרא *erištu* – בקשת (*erišti*) האל לנסיך; ימי הנסיך ארוכים.”<sup>35</sup> במקרה הזה המילה *erištu* ברישה פירושה “סימן המבשר בקשה”, כך שמדובר באותה מילה ממש המופיעה פעמיים בשימושים שונים. במקרה הזה הסימן נקרא “בקשה” כי הוא מסמל בקשה, והוא נקרא על שם הדבר שהוא מבשר, וזה איננו משחק מילים. כמו כן באומינה *šumma manzāzu* “אם המעמד ארוך, ימי הנסיך ארוכים.”<sup>36</sup> לא ברור אם הקשר בין הרישה והסיפה טמון במילה *arāku* עצמה ואם יש משחק מילים, או שמא הוא טמון במושגים המסומנים, אורך כמידה של מרחב כאן ושל זמן כאן. דוגמה נוספת לספק משחק מילים נמצאת באומינה אסטרלית: *šumma Šibu ana eli Šin* = *SI<sub>4</sub>-ma izzuz :: šarru ina liti izzâz išâmma māssu urappaš* קרב לסין ועמד; המלך יעמוד בניצחון ויזקין וירחיב את ארצו.”<sup>37</sup> גם כאן שאלה אם יש משחק מילים בין *Šibu* ברישה ובין *išâbma* בסיפה, או שמא מזל “הזקן” (פרסיוס) עצמו מסמל זקנה.

אם בכתבי הנחש עצמם קיים ספק לגבי זיהוים של משחקי מילים אמתיים, בתיאורי אומינות בטקסטים ספרותיים מסוימים הספק איננו קיים.

משחק מילים מפורסם מתחום האומינות הוא אות “מטר החיטה” שבישר את תחילת המבול בעלילת גילגמש. הפסקות הרלוונטיות כוללות מספר משחקי מילים כפי שכבר צוין במחקר, אבל ראוי לעיין שוב באחד מהם כדי להבהיר טוב יותר את מהות האות ואת מהלך ההתפתחות שהוא עובר.

בתשובה לשאלת אותה-נפישתי מה לומר לשכנים החטטנים שישאלוהו למה הוא בונה ספינה, אא מציע שירגיעם ושיאמר להם שהוא הולך לגור עם אא, ובאשר להם עצמם.<sup>38</sup>

Ana kâšunu ušazanakkunūši nuḥšamma  
ḥiṣib iṣṣūrāti puzur nūnīma

ואתם – עליכם ימטיר שפע  
המון ציפורים, שלל דגים

34. שם 19:33.

35. שם 10:2.

36. שם 4:1.

37. H. Hunger, *Astrological Reports to Assyrian Kings*, SAA 8, Helsinki 1992, p. 8

30:1–5

38. ג'ורג', גילגמש, עמ' 704 לוח יא שו' 43–47.

il [...] xxxx mešrâ eburamma      [...] עושר בעונת קציר  
 ina šer kukki      בבוקר צפיחיות;  
 ina lilâti ušaznanakkunuši šamūt      לערב ימטיר עליכם / יזון אתכם בגשם  
 kibatti.      חיטה.

במבט ראשון יש כאן ברכת שפע שאנשי שורופך אמורים להתברך בה בשמחה. בהקשר זה, כאשר מדובר בשפע מזון, את הפועל ušaznanakkunūši יש להבין כגזור מ-zanānu B- שפירושה "לזון ולפרנס". אבל כאשר הוא מופיע עם šamūtu, גשם, צפוי שהשומע יקשור קשר מחשבתי עם zanānu A, שפירושו "להמטיר". אבל בדיוק לפני תחילת המבול נאמר לאותה-נפישתי:<sup>39</sup>

adanna Šamaš iškunamma      שמש שם לי מועד:  
 ina šer kukki ina lilâti ušaznannu      "בבוקר של צפיחית,  
 šamūt kibāti  
 erub ana libbi      כלילה שימטיר גשם חיטים, בוא אל לב הספינה,  
 eleppimma piḫe bābka.      וחתום פתחך!".

השורה שינתה כאן באופן ברור את תפקידה ואת משמעותה: נוסף על כך שהצפיחית והחיטים המובטחות הן ברכה בפני עצמן, הן גם אותות המסמנים דבר אחר. כאשר אותה-נפישתי יראה את האות עליו לבוא אל הספינה ולחתום את הפתח. יתר על כן, הפועל šuznunu יש להבינו כאן בשתי הוראותיו גם יחד – לזון ולפרנס מחד, להמטיר מאידך. הוראה אחת חלה על תחילת הפסוק, והוראה אחת יפה לסופו. יש להבין את המשפט כך: "בבוקר שיזון אתכם צפיחית; כלילה שימטיר עליך מטר חיטים". שמש, פטרון האומינות, קבע אות טבעי שיבשר את תחילת המבול. מהות האות היא חידה לחוקרים זה שנים, אבל אלן מילרד הציע שהשורה מתארת תופעה טבעית מוזרה שתרחש לפני תחילת הגשם.<sup>40</sup> לדעתו חיטים ממש יומטרו מן השמים. בתמיכה להצעתו הוא מזכיר דו"חות מטאורולוגים אמתיים המזכירים מטר עצמים משונים כגון חיות.

לא זה בלבד, אלא מיד אחר מכן נאמר (שו' 90–91):

Adannu šu iktalda      המועד ההוא בא  
 Ina šer kukki ina lilâti ušaznana      בבוקר של צפיחיות, בערב המטיר  
 šamūt kibāti.      עליי גשם חיטים.

זה המועד שקבע שמש, והאות המבשר את ביאת המועד מופיע – העם מוזנים

39. שם, עמ' 708 שו' 87–98.

40. מילרד, אות המבול.

בצפיחית לארוחת בוקר, והחייטים יורדות בלילה כמובטח, ואותה-נפישתי נכנס אל הספינה. אבל מטר החייטים, šamūt kibāti, איננו תכלית בפני עצמה אלא סימן חדש. הוא פיקטוגרף לדבר גרוע עוד יותר, "גשם כבד" או šamātum kabittu, וכמוהו šamūm kibittum המוזכר במכתב ממארי.<sup>41</sup> גשם החייטים, šamūt kibāti, הוא פיקטוגרף של גשם כבד ומבשר את גשם המבול.

לסיכום העניין, במהלך שלוש היקרויות של הסימן המילים משנות את משמען שלוש פעמים. בפעם הראשונה יש תחבולה, הבטחה לתזונת שפע שתתממש בצפיחיות בבוקר וחייטים בלילה. יש פה הבטחה לשפע, אם כי "גשם כבד" נרמז כהוראה משנית. בפעם השנייה תזונת הצפיחיות בבוקר עדיין נחשבת ברכה, אבל מטר החייטים בלילה הוא באופן מילולי מטר חייטים היורד מן השמים. בפעם השלישית העם יושב לאכול צפיחיות בארוחת בוקר אבל בלילה המטר המשונה של חייטים מתחיל לרדת. אך הפעם מטר הגשמים הוא פיקטוגרף המודיע על האירוע הבא, שהוא הגשם הכבד, היינו המבול עצמו. אם כן, הבטחת השפע מתפתחת ומשנה את משמעה לאסון המבול, והכול על ידי משחק במילים.

## 2.2 מאגיה אסוציאטיבית

משחקי מילים מאפיינים לא רק את הנחש אלא גם את המאגיה, והדברים ידועים.<sup>42</sup> דוגמה לכך נמצאת בלוח הרביעי בעלילת גילגמש, המספר על מסעם הרגלי הארוך של גילגמש ואנכידו ליער הארזים. בתיאור המסע יש פרשה אחת החוזרת מספר פעמים, ובה משחק מילים מעניין מאוד מתחום המאגיה.<sup>43</sup>

הודות לצעדי הענק של הזוג המהולל המסע מארך להרי הארזים נמשך רק שישה ימים וחמישה לילות. וכל לילה חלם גילגמש חלום נבואי. אבל חלומותיו לא היו חלומות ספונטניים כי אם חלומות "חממה" מוזמנים על ידי לינה טקסית. לצורך הזמנת חלום היה גילגמש בונה כל לילה מבנה מיוחד, וכך נאמר חמש פעמים (שו' 48-40 ; 93-85 ; 135-127 ; 176-168):

עלה גילגמש על ראש ההר

מנחתו הקריב, ואל ההר נשא תחינה:

"הר, הבא לי חלום (bila šutta) דבר בשורה טוב אראה!"

עשה אנכידו [לחברו] "בית חלומות" (bīt zaqīqi)

דלת של עץ-שרבילה (dalat šarbilla) קבע בפתחו.

השכיבהו במעגל אשר עג,

והוא כמו אל הרים רבץ לפתחו.

41. G. Dossin, *Correspondance Féminine*, ARM 10, Paris 1978, p. 10 25:7

42. עיין פרבר, מאגיה אסוציאטיבית.

43. ג'ורג', גילגמש, עמ' 588-597.

גילגמש השעין סנטרו על ברכיו,  
שנה כובשת אנוש נפלה עליו.

מהלך הפעולות בפרשה זו ברור. גילגמש מקריב קרבנות ומתפלל עבור חלום; אנכידו בונה מבנה, וגילגמש נכנס אליו ושוכב בתנוחת עובר; והוא נרדם בתקווה שיגיע חלום. הדבר המתמיה היחיד בפרשה הוא העניין המיוחד בדלת ובמילה המתארת אותה – šarbillā. קליין ושפרה מעירים שזה עץ שלא זוהה ומביאים גם פירוש אחר: "דלת (להגנה מפני) סערה".<sup>44</sup> גם ג'ורג' קורא לה storm door, ופירושו זה מתבסס על הופעה יחידאית של המילה ברשימה לקסיקלית:<sup>45</sup>

Me.er.me.er = im.mir.ra = me-ḥu-u

Me-er-sig = mer-sig = šar-bil/bi-lu.

אבל המילונים מקשרים את המילה במילה אחרת, כמעט זהה, šerbillu, שהיא סוג של עץ. למעשה סוג עץ זה מוכר רק מרשימה לקסיקלית:<sup>46</sup>

gīššēr!/še-er-bíl = ŠU

ניתן להניח ש"דלת הסערה" בבית החלומות של גילגמש הייתה עשויה מעץ הנקרא בשם דומה. אין לנו אלא לנחש מהו סוג הדלת ומאיזה עץ הייתה עשויה ואיך השיגו אותה הגיבורים הניידים. אבל קל להסביר למה השתמשו דווקא בסוג הדלת והעץ הזה. גילגמש ביקש בתפילתו bīla šutta והבקתה נקראה bīt zaqīqi. והנה, שפירושה "רוח" או "רוח רפאים" הוא השם של סדרת האומינות המתבססות על חלומות, ומן הסתם היא קרובה בהוראתה למילה šuttu = "חלום". ולכן כאשר גילגמש מתפלל "הבא לי חלום", הוא אומר למעשה "הבא לי zaqīqu". יתר על כן, על אף טענת CAD, כך Z, עמ' 60 ש-zaqīqu איננה מציינת לא סערה ואף לא רוח, מילה נרדפת ל-zaqīqu היא šāru, וברשימות הלקסיקליות מצאנו:

Li-il LiL = šāru, silītu, zaqīqu, lilú<sup>47</sup>

Síg-síg = šāru, mehû, zaqīqu.<sup>48</sup>

גם מצאנו את המילים šāru ו-zaqīqu בקרבת מקום בטקסטים כגון "עצה לנסיך":<sup>49</sup>

הרוח יישא את רכושם,  
מעשיהם יימנו כמו משב רוח.

Arkassu šāru itabbal,  
epšessun immanni zaqīqiš.

44. קליין ושפרה, בימים הרחוקים ההם, עמ' 217 הערה 45.

45. B. Landsberger, M. Civil et al., *MSL* 4, Roma 1956, p. 35, 90 (Emesal Voc)

46. *ibid.*, p. 5, 113 (v. 9, 162), 240, 253

47. Idu II 236ff.

48. Hh. II 306ff.

49. למברט, ספרות החכמה, עמ' 114, ש' 50.

אני מציע שהמילה *šarbillu*, המציינת את סוג הדלת ורומזת לחומר שממנו היא עשויה, תנותח כ-*šāra bīl* = "הבא לי רוח", שמשמעה "הבא לי רוח חלום". תפילתו של גילגמש *bīla šutta* = "הבא לי חלום" ניתנת לתרגם לאכדית *bīla zaqīqa*, כי *šutta* נרדפת ל-*zaqīqu*, וזה ניתן להביע במילים *bīla šāra* או *šāra bīla* = "הבא לי רוח" / "הבא לי חלום", כי *zaqīqu* נרדפת ל-*šāru*, והרי זה שם העץ והדלת. במילים אחרות, סוג הדלת והעץ הם בעצמם, באמצעות שמש, מעין תפילות דוממות האומרות: "הבא לי חלום". יש כאן מקרה מובהק של מאגיה אסוציאטיבית המתבססת על משחק מילים שבו אכזר מאגי או החומר שממנו הוא עשוי נושא שם המזכיר את התוצאה המיוחלת מפעילותם, והם למעשה תפילות פיקטוגרפיות.

### 2.3 מילים מנחות ולשון נופל על לשון בהקשרים נרטיביים

שורש מנחה מרכזי בעלילת גילגמש, הנושא עמו את נושא החיבור כולו, הוא נפ"ש, ובמיוחד השם הגזור ממנו *napištu*, "נפש חיה". כבר נתקלנו במילה זו כרכיב בשם *Ūta-napišti*, גיבור המבול, אבל היא מופיעה גם בהקשרים אחרים, וראוי לעיין בשימושה.

2.3.1 מקרה אחד מופיע מיד אחרי מדרש השם, בבחינה שבה אותה-נפישתי ורעייתו מוכיחים לגילגמש שהוא בן תמותה. בני הזוג הקשישים קוראים תיגר על גילגמש השואף לחיי נצח, ומבקשים שיישאר שישה ימים ושבעה לילות בלי שינה. אך טרם הספיק להתיישב ו-*šittu kīma imbari inappuš elišu* = "שינה כמו ערפל מרחפת עליו". מיד לאחר מכן מעיר אותה-נפישתי לאשתו:

ראי את העלם שחפץ חיים –  
*amrī eṭla ša īrišu balātu*  
 שינה כמו ערפל מרחפת/שואפת עליו.<sup>50</sup>  
*šittu kīma imbari inappuš elišu.*

השימוש ב-*napāšu* לציינ שינה המתגברת על אדם הוא חריג ביותר, ולמעשה אין לו אח. הביטוי הרגיל לנסיכת שינה על אדם הוא *šitta reḥû* = "להסיך שינה / להיות שטוף בשינה", והפועל הרגיל המתאר כיסוי משהו בערפל הוא *katāmu*. המילים האלה אינן מופיעות בטקסט שלנו כלל. ועם כל זאת ניתן בקלות להסביר את השימוש החריג ב-*napāšu* כמשחק מילים על *napištu*, והמשחק זוכה לחיזוק על ידי קרבתו ל-*balātu*. צורת ה-*G*, *inappaš*, לרחה, מזכירה את צורת ה-*D*, *unappaš*, המציינת תחייה וחידוש אנרגיה. בכל מקרה, רמיזה ל-*napāšu* ול-*nappušu* בניסוי האמור להדגים לגילגמש שהוא בר תמותה היא אירונית, ואומרת דרשני. דו-הערכיות של המילה מזכירה לי את דו-הערכיות של השינה עצמה: מחד גיסא היא אחד משישים למיתה, כמאמר חז"ל, ומאידך גיסא השינה מחדשת חיים לאדם

50. ג'ורג', גילגמש, עמ' 716 לוח יא, שר' 213–214.



שהתעייף עד מוות, כמו גילגמש בשלב זה של מסעו. על ידי שינה חווה גילגמש גם את המוות וגם את התחדשות חייו. אולי ראוי לו להסיק בשלב זה שהנצחיות היחידה שהוא עתיד להשיג היא ההתחדשות הבאה מהשינה, אך אם זה המסר גילגמש לא קלט אותו.

2.3.2 משחק מילים אחר הקשור בשורש נפ"ש מופיע בפסקה המפורסמת על הנחש שגנב מגילגמש את הצמח הנקרא "איש זקן יהיה לצעיר", וגזל ממנו על ידי כך את סיכויו האחרון לחדש את נעוריו ולמצוא לפחות מעין חיי הנצח שהוא מבקש. שם נאמר (שם, עמ' 722 שר' 305–306):

נחש הריח את ניחוח הצמח, *šēru itēšin nipiš šammu*  
 בחשאי עלה מחורו ונשא את הצמח *[šaqu]meš ilamma šammu išši*

שורות אלה, המלאות עיצורים שורקים ובין-שיניים, אפשר שהן מחקות במצלול את לחישת הנחש. זה אמצעי ספרותי ידוע ורווח גם בספרות של המזרח הקדום וגם בספרות חדשה יותר, וכבר עמדתי עליו ובמיוחד בנוגע לסיפור בספר במדבר על נחש הנחושת.<sup>51</sup> אך חשוב מזה הוא משחק המילים. קליין ושפרה תרגמו את הביטוי *nipiš šammi* "כניחוח הצמח", וג'ורג' תרגם "fragrance of the plant". תרגומים אלה משקפים את המשמעות העיקרית של הביטוי בהקשר הנתון, כי מן הסתם הדבר הניתן להרחח הוא ריח. אבל *nipšu* במשמעות "ריח" הוא תחליף נדיר למילה הרגילה *erešu*, ומופיע בעיקר בטקסטים רפואיים. למה, אם כן, נבחרה מילה זו? לי נראה שנבחרה בגלל זיקתה בגיזרון ודמיונה בצליל ל-*napištu* = "חיים". אי לכך אני סבור שמשמעותה כאן היא "ריח החיים", ומשתמע מכך שהנחש הבחין לא בריח סתם אלא בריח של מהות הצמח, ונמשך אליו; וגנבת סם החיים המיוחל מגילגמש ומהעם שהוא רוצה שייהנו ממנו נעשתה אולי בזדון.

הזיקה בין *nipšu* ובין *napištu* זוכה לאישור משו' 295–296, שבהן גילגמש מתאר את הצמח לאור-שנבי, המלח. בפסקה זו אנו קוראים:

אור-שנבי, הצמח הזה צמח של פעימת *Ur-šanabi šammu annû šammu nikitti*  
 הלב שאדם מלבו משיג את חייו. *ša amēlu ina libbišu ikaššadu napšassu*

ג'ורג' מתרגם *ina libbišu* כ-"by means of", "באמצעות", אבל תרגום מילת היחס כך מסופק. תרגום מילולי יותר יהיה "הצמח הזה הוא צמח של פעימת הלב, שאדם משיג חיים בלבו/מלבו". במילים אחרות, החיים מונחים בתוך הצמח, והם לב הצמח, ומחכים לאדם שיוציא אותם ממנו. *napištu* זו, שהיא כוח החיים הפועם בתוך הצמח, היא ה-*nipšu* שהריח אותו הנחש.

51. הורוויץ, נחשים לוחשים.

2.3.3 משחק מילים זה, המופיע לקראת סוף מסעו של גילגמש, מחזיר את הקורא למבוא ליצירה, ללוח א שו' 13, שורה קשה שג'ורג' מפענח ומתרגם כך:

ראה את חומתו שהיא כמו חוט של צמר. amur dūršu ša kīma qê nips[ū?]

ג'ורג' גוזר את nipšu כאן מ-napāšu, שפירושה "למרוט פיסת צמר כדי לעשות ממנה פתיל", והוא משווה את התיאור הזה של חומת ארך לשורה בעלילת לוגלבנדה המתארת את החומה כחוט הסובב קן ציפור, ולכתובת של נבופלאסר המתארת את חומת בבל כ-ebih dannum = "חגורה חזקה". הוא מסיק שהדימוי איננו משכנע במיוחד, שהשורה עשויה להיות משובשת, ואולי יש לתקן את nipšu ל-innepšu, שהוא בניין N של epēšu. בין שהקריאה nipšu נכונה ובין שצריכים לתקנו כמו שהוצע, בוודאי יש לקשור אותו עם nipšu ועם napištu בפסקת הנחש, ולראות בו רמיזה לחיים. אליבא דאמת qê nipšu ואפילו qê innepšu יש לראות בהן משחק מילים על הביטוי qê napšati המופיע בלחש Tamītu, שבו נאמר balassu "האם חייו, שלומי, חיי בריאותי, וחוט חייו נגזרים ומאושרים בדבר אלוהותך הגדול?".<sup>52</sup> הפירוש הזה הנוסף של qê nipšu משתבץ יפה מאוד במהלך הסיפור בשלמותו, כי בסוף הלוח האחד עשר, שאולי היה הסוף המקורי של העלילה, גילגמש מוצא את החיים המיוחדים במעשיו העמידים – היינו בחומות ארך שהוא בנה. שימת לב למשחקי מילים מגלה שסיום זה כבר נרמז בתחילת החיבור, המשווה את חומת ארך ל-qê nipšu, פתיל החיים. קורא החיבור מתבקש להסתכל בחומות ארך כי בהן הוא יראה את פתיל החיים של גילגמש, וכבר בתחילת היצירה הוא רואה את סופה!

### קיצורים ביבליוגרפיים

- A. R. George, *The Babylonian Gilgamesh Epic: = גילגמש*, Introduction, Critical Edition and Cuneiform Texts, vols. I–II, Oxford 2003
- S. W. Greaves, "Ominous Homophony and Portentous = הומופונייה = Puns in Akkadian Omens", in *Puns and Pundits*, pp. 103–113
- E. Greenstein, "Wordplay, Hebrew", *The = משחקי מילים*, Anchor Bible Dictionary, vol. 6, New York 1992, pp. 968–971

Lambert, *CAD Q 287a s.v. qū A (2b)2; CAD N/1, p. 298a s.v. napištula2'* .52

- V. A. Hurowitz, "Alliterative Allusions, = לשון נופל על לשון Rebus Writing, and Paronomastic Punishment: Some Aspects of Word Play in Akkadian Literature", in *Puns and Pundits*, pp. 63–87
- V. A. Hurowitz, "Healing and Hissing Snakes: = נחשים לוחשים Listening to Numbers 21:4–9", *Scriptura* 87: *Yehoshua Gitay Festschrift* (2004), pp. 278–287
- W. Lambert, *Babylonian Wisdom Literature*, = ספרות החכמה למברט, Oxford 1960
- A. R. Millard, "The Sign of the Flood", *Iraq* 49 = מילרד, אות המבול (1987), pp. 63–69
- S. Noegel, "Wordplay in the Tale of the Poor = נגל, האישי העני מניפור Man of Nippur", *ASJ* 18 (1996), pp. 169–186
- S. B. Noegel (ed.), *Puns and Pundits: Word Play = נגל, לשון נופל על לשון in the Hebrew Bible and Ancient Near Eastern Literature*, Bethesda, Md. 2000
- I. Starr, *The Rituals of the Diviner*, *Bibliotheca = סטר, הרואה בכבר Mesopotamica* 12, Malibu 1983
- B. Foster, *Before the Muses: An Anthology of = פוסטר, לפני המוזות Akkadian Literature*<sup>3</sup>, Bethesda, Md. 2005
- W. Farber, "Associative Magic: Some Rituals, = פרבר, מאגיה אסוציאטיבית Word Plays, and Philology", *JAOS* 106 (1986), pp. 447–449
- J. S. Cooper, "Gilgamesh Dreams of Enkidu: The = קופר, גילגמש חולם Evolution and Dilution of Narrative", in M. de Jong Ellis (ed.), *Essays on the Ancient Near East in Memory of Jacob Joel Finkelstein, Memoirs of the Connecticut Academy of Arts & Sciences* 19, Hamden, Conn. 1977, pp. 39–44
- A. Drafkorn-Kilmer, "The Symbolism of the Flies in = קילמר, זבובים the Mesopotamian Flood Myth and Some Further Implications", in F. Rochberg-Halton (ed.), *Language, Literature, and History: Philological and Historical Studies Presented to Erica Reiner*, *AOS* 67, New Haven 1987, pp. 175–180
- A. Drafkorn-Kilmer, "Les jeux de mots dans les = קילמר, חלום גילגמש rêves de Gilgamesh et d'Atrahasis", *Paper Read at the Universaire des Sciences Humaines*, Strasbourg 1983, pp. 1–7
- A. Drafkorn-Kilmer, "A Note on an Overlooked = קילמר, משחק מילים Word-Play in the Akkadian Gilgamesh", in G. Van Driel et al. (eds.),

- Zikir Šumim: Assyriological Studies Presented to F. R. Kraus on the Occasion of his Seventieth Birthday*, Leiden 1982, pp. 128–132
- A. Drafkorn-Kilmer, “More Word Play in = קילמר, עוד משחקי מילים = Akkadian Poetic Texts”, in *Puns and Pundits*, pp. 89–101
- קליין ושפרה, בימים הרחוקים ההם = ש' שפרה וי' קליין, בימים הרחוקים ההם: אנתולוגיה משירת המזרח הקדום, תל אביב 1996
- J. Sasson, “Word Play in the Old Testament”, = משחקי מילים = *Interpreters' Bible Dictionary Supplement*, Nashville 1976, pp. 968–970