



การศึกษาเชิงวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงเรื่องการ์ฟิลด์



อธิการบดี
จาก
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาภาษาและวัฒนธรรมเพื่อการสื่อสารและการพัฒนา
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล

พ.ศ. 2545

ISBN 974-04-1925-9

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยมหิดล

Copyright by Mahidol University

วพ
ศ 4667
2545
จ.2

วิทยานิพนธ์

เรื่อง

การศึกษาเชิงวิเคราะห์การรื้อถอนแปลเรื่องการ์ฟิลด์

ศิริพันธ์ ประเสริฐรัตนเดโช

นางสาวศิริเพ็ญ ประเสริฐรัตนเดโช

ผู้วิจัย

ศาสตราจารย์ สุจิตต์ลักษณ์ ดีผดุง, Ph.D.

ประธานกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุญมาวดี ขำหิรัญ, M.A.

กรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์บุญจิรา ถึงสุข, M.A.

กรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์

ศาสตราจารย์เลียงชัย ลี้มล้อมวงศ์, Ph.D.

คณบดี

บัณฑิตวิทยาลัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ขัยงุทธ บูราสิทธิ์, M.A.

ประธานคณะกรรมการประจำหลักสูตร

ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาและ

วัฒนธรรมเพื่อการสื่อสารและการพัฒนา

สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาชนบท

วิทยานิพนธ์

เรื่อง

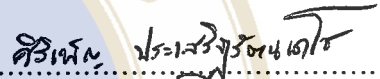
การศึกษาเชิงวิเคราะห์การทูตแบบเรื่องการ์ฟิลด์

ได้รับการพิจารณาให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาภาษาและวัฒนธรรมเพื่อการสื่อสารและการพัฒนา

วันที่ 22 พฤษภาคม พ.ศ. 2545



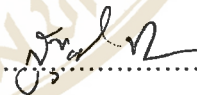
นางสาวศิริเพ็ญ ประเสริฐรัตนเดโช

ผู้วิจัย



รองศาสตราจารย์ สุจิตต์ลักษณ์ ดีผดุง, Ph.D.

ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์



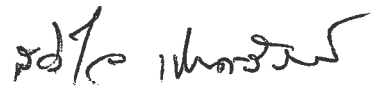
ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุกุมาวดี จำหิรัญ, M.A.

กรรมการสอบวิทยานิพนธ์



ผู้ช่วยศาสตราจารย์บุณยจิรา ถึงสุข, M.A.

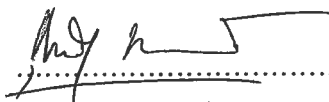
กรรมการสอบวิทยานิพนธ์



รองศาสตราจารย์สุวิไล เปรมศรีรัตน์, Ph.D.

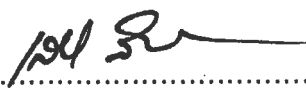
ผู้อำนวยการ

สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาชนบท
มหาวิทยาลัยมหิดล



รองศาสตราจารย์กุลวดี มกราภิรมย์, M.A.

กรรมการสอบวิทยานิพนธ์



ศาสตราจารย์เลียงชัย ลิมล่อมวงศ์, Ph.D.

คณบดี

บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยมหิดล

Copyright by Mahidol University

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาของรองศาสตราจารย์ ดร.สุจริตลักษณ์ ดีผดุง ประธานกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ ผู้คอยตรวจแก้และให้คำแนะนำ ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุชมาวดี ขำหิรัญ และผู้ช่วยศาสตราจารย์บุญจิรา ถึงสุข กรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ ผู้ที่ให้คำแนะนำและทำให้ผู้วิจัยเกิดกำลังใจที่ดี และรองศาสตราจารย์กุลวดี มกรภิรมย์ กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาสละเวลาให้คำแนะนำและตรวจแก้ทุกรายละเอียดอันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการทำวิทยานิพนธ์จนเสร็จสมบูรณ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณทุกท่านมา ณ ที่นี้

ผู้วิจัยขอขอบคุณอาม่า อาม่า พี่น้อง และสมาชิกในครอบครัวทุกท่านที่ให้กำลังใจ ขอขอบคุณพี่โองผู้ให้ความอบอุ่นทางใจมาโดยตลอด ขอขอบคุณก๊อ ย ป้ารัตน์และครอบครัวที่คอยช่วยเหลือผู้วิจัยในทุก ๆ ด้าน ขอขอบคุณน้องแอนและหนึ่งที่ช่วยเหลือในเรื่องข้อมูลอย่างมาก ขอขอบคุณเพื่อนศุภโชคที่ลงทะเบียนให้และชักชวนให้ผู้วิจัยกลับมาทำวิทยานิพนธ์ และสุดท้ายวิทยานิพนธ์ฉบับนี้อาจไม่สำเร็จลงได้หากไม่ได้รับกำลังใจ การสนับสนุนอย่างถึงที่สุดของเจ้านายที่แสนดีอย่างพี่สุชวัญ ผู้ที่มอบโอกาสให้ผู้วิจัยเบียดเบียนเวลาว่างมาทำงานวิจัยจนนี้จนเสร็จ และพี่ประสิทธิ์พี่ชายที่น่ารัก ซึ่งเป็นผู้หนึ่งที่มีส่วนอย่างยิ่งที่ทำให้ผู้วิจัยกลับมาทำวิทยานิพนธ์และคอยถามความคืบหน้าอยู่ตลอดเวลากำลังใจและแรงสนับสนุนจากพี่ชายทั้งสองท่านนี้เป็นกำลังใจสำคัญอย่างยิ่งที่ผลักดันให้ผู้วิจัยได้สำเร็จการศึกษาครั้งนี้

ขอขอบคุณมากสำหรับคนอื่น ๆ ที่ไม่ได้เอ่ยนาม และขอบคุณการ์ฟิลด์ ตัวการ์ตูนที่ทำให้ผู้วิจัยทั้งสุขและทุกข์ทรมานขณะทำการวิจัย

ศิริเพ็ญ ประเสริฐรัตนโคโซ

4036250 LCCD/M : สาขาวิชาเอก : ภาษาและวัฒนธรรมเพื่อการสื่อสารและการพัฒนา ; ศศ.ม.

(ภาษาและวัฒนธรรมเพื่อการสื่อสารและการพัฒนา)

คำสำคัญ : การแปลการ์ตูน / การปรับบทแปล / การแปลอังกฤษเป็นไทย

ศิริเพ็ญ ประเสริฐรัตนเดโช : การศึกษาเชิงวิเคราะห์การ์ตูนแปลเรื่องการ์ฟิลด์ (A STUDY OF MEANING AND ADJUSTMENT IN TRANSLATION THE GARFIELD COMIC STRIPS).

คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ : สุจริตลักษณ์ ดีผดุง, Ph.D., สุขุมาวดี จำหิรัญ, M.A., บุญจิรา ถึงสุข, M.A., 199 หน้า. ISBN 974-04-1925-9

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากลวิธีการแปลและการปรับบทแปลที่ใช้ในการแปลการ์ตูนการ์ฟิลด์จากภาษาอังกฤษเป็นไทย จำนวน 6 เล่ม โดยใช้วิธีการศึกษาเชิงคุณภาพ ซึ่งแบ่งการศึกษาออกเป็นสองส่วนคือ การถ่ายทอดความหมาย และการถ่ายทอดรูปแบบของการ์ตูน

ในการถ่ายทอดความหมาย ผู้วิจัยแบ่งการศึกษาออกเป็นสองส่วนคือ การถ่ายทอดความหมายระดับเนื้อหา และการถ่ายทอดความหมายระดับไวยากรณ์ จากผลการศึกษาพบว่า การถ่ายทอดความหมายระดับเนื้อหา อันได้แก่การถ่ายทอดความหมายของคำ สำนวน ภาษาภาพพจน์ ความหมายนัยประหวัด ความหมายที่สอดคล้องกับรูปภาพ และการถ่ายทอดลักษณะภาษาสนทนานั้น ผู้แปลใช้วิธีการแปลแบบเอาความและใช้กลวิธีการปรับบทแปลให้ภาษาแปลมีความเป็นธรรมชาติ และสามารถสื่อความหมายตามที่ผู้เขียนต้องการ พบการแปลตรงตัวน้อยมาก นอกจากนี้พบว่าภาพการ์ตูนและประโยคแวดล้อมมีอิทธิพลให้ผู้แปลถ่ายทอดความหมายไม่ตรงกับภาษาต้นฉบับ ส่วนการถ่ายทอดความหมายระดับไวยากรณ์ทั้งการถ่ายทอดความหมายในระดับหน่วยคำและระดับประโยค พบว่าผู้แปลใช้กลวิธีการปรับบทแปลโดยปรับโครงสร้างไวยากรณ์ของภาษาต้นฉบับให้เป็นโครงสร้างภาษาของฉบับแปล เช่น การเพิ่ม การละ และการปรับประโยค

ในการถ่ายทอดรูปแบบของการ์ตูน ผู้วิจัยศึกษาสองประเด็นคือ การถ่ายทอดการใช้ตัวอักษร และการถ่ายทอดการใช้เครื่องหมายวรรคตอน จากการศึกษาพบว่า ในการถ่ายทอดการใช้ตัวอักษร ผู้แปลถ่ายทอดแบบอักษร (Font Type) และลักษณะของตัวอักษร (Font Style) ค่อนข้างตรงตามแบบของต้นฉบับ ส่วนการถ่ายทอดการใช้เครื่องหมายวรรคตอน ผู้แปลใช้วิธีการสามวิธี ได้แก่ การใช้เครื่องหมายวรรคตอนตามต้นฉบับ การละเครื่องหมายวรรคตอน และการเพิ่มเครื่องหมายวรรคตอน

4036250 LCCD/M : MAJOR: LANGUAGE & CULTURE FOR COMMUNICATION & DEVELOPMENT; M.A. (LANGUAGE & CULTURE FOR COMMUNICATION & DEVELOPMENT)

KEY WORDS : COMIC TRANSLATION / CARTOON TRANSLATION LITERATURE/ ENGLISH TO THAI TRANSLATION

SIRIPEN PRASERTRATTANADECHO: A STUDY OF MEANING AND ADJUSTMENT IN TRANSLATION THE GARFIELD COMIC STRIPS. THESIS ADVISORS : SUJARITLAK DEEPADUNG, Ph.D., SUKHUMA-VADEE KHAMHIRAN, M.A., BOONJIRA THUNGSUK, M.A., 199 p. ISBN 974-04-1925-9

This research was a qualitative study aimed at investigating the translation methods and the techniques of adjustment which have been employed in translating the comic strips entitled "Garfield", from English into Thai. The researcher focused on examining the transfer of meaning and cartoon styles.

In terms of the transfer of meaning, the analysis focused on the content and the grammatical level in the translated versions. The researcher focused on six aspects of content: 1) words, 2) idioms, 3) figurative language, 4) connotative meaning, 5) meaning associated with the drawings, and 6) the dialogue. The results showed that the translator employed free translation and techniques of adjustment to maintain the naturalness of the target language and to convey the meaning communicated by the writer. A literal translation was rarely found. Moreover, pictures and context also influenced the translator to transfer non-equivalent meaning from the original text. On a grammatical level, the researcher focused on morphemes and syntactic structure. Three techniques of adjustment were found: addition, deletion, and sentence adjustment.

In terms of the transfer of cartoon styles, two aspects were focused upon: the use of font and the use of punctuation marks. The researcher found that the translator used almost the same font type and font style as those in the original. The punctuation marks could be transferred in three ways: keeping the original punctuation, deleting, and adding punctuation marks.

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ค
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญภาพ	ญ
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ที่มาและความสำคัญ	1
1.2 วัตถุประสงค์ในการวิจัย	5
1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	5
1.4 ขอบเขตของการศึกษา	6
1.5 ข้อจำกัดของการศึกษา	7
1.6 นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการศึกษา	7
1.7 อักษรย่อของตัวอย่างและสัญลักษณ์ที่ใช้ในการศึกษา	8
บทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรม	
2.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการแปล	9
2.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูน	26
2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	32

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 3	
 วิธีดำเนินการวิจัย	
3.1 รูปแบบการวิจัย	34
3.2 วิธีดำเนินการวิจัย	35
3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล	38
3.4 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	38
บทที่ 4	
 การถ่ายทอดความหมาย	
4.1 การถ่ายทอดความหมายระดับเนื้อหา	40
4.1.1 การถ่ายทอดความหมายของคำ	40
4.1.2 การถ่ายทอดความหมายของสำนวน	79
4.1.3 การถ่ายทอดความหมายของภาษาภาพพจน์	84
4.1.4 การถ่ายทอดความหมายนัยประหวัด	91
4.1.5 การถ่ายทอดความหมายที่สอดคล้องกับรูปภาพ	96
4.1.6 การถ่ายทอดลักษณะภาษาสนทนา	101
4.2 การถ่ายทอดความหมายระดับไวยากรณ์	109
4.2.1 การถ่ายทอดความหมายในระดับหน่วยคำ	109
4.2.2 การถ่ายทอดความหมายในระดับประโยค	114
บทที่ 5	
 การถ่ายทอดรูปแบบของการ์ตูน	
5.1 การถ่ายทอดการใช้ตัวอักษร	141
5.1.1 การถ่ายทอดแบบอักษร (Font Type)	144
5.1.2 การถ่ายทอดลักษณะของอักษร (Font Style)	148
5.2 การถ่ายทอดการใช้เครื่องหมายวรรคตอน	160
5.2.1 การใช้เครื่องหมายตามต้นฉบับ	162
5.2.2 การละเครื่องหมายวรรคตอนในฉบับแปล	167
5.2.3 การเพิ่มเครื่องหมายวรรคตอนในฉบับแปล	172

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 6 สรุป อภิปรายผล และเสนอแนะ	
6.1 บทสรุปเกี่ยวกับงานวิจัย	177
6.2 การอภิปรายผล	179
6.3 ข้อเสนอแนะ	181
บรรณานุกรม	183
ประวัติผู้วิจัย	188
EXECUTIVE SUMMARY	189

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 ตัวอย่างการใช้วิธีการแปลตรงตัวในการแปลคำนาม	42
ตารางที่ 2 ตัวอย่างการใช้วิธีการถ่ายทอดตัวอักษรในการแปลคำนาม	52
ตารางที่ 3 ตัวอย่างวิธีการถ่ายทอดคำเลียนที่เสียงธรรมชาติโดยการถ่ายทอดตัวอักษร	74
ตารางที่ 4 ตัวอย่างวิธีการถ่ายทอดคำเลียนธรรมชาติโดยใช้เสียงธรรมชาติอื่นที่เทียบเคียงกัน	74
ตารางที่ 5 ตัวอย่างการถ่ายทอดคำบรรยายที่ใช้แทนเสียงธรรมชาติโดยการแปลตรงตัว	76
ตารางที่ 6 ตัวอย่างแสดงการใช้เสียงธรรมชาติที่เทียบเคียงกันในการแปลคำบรรยายที่ใช้แทนเสียงธรรมชาติ	77

สารบัญญภาพ

	หน้า
รูปภาพที่ 1 แผนภูมิแสดงลำดับขั้นของลักษณะการแปลตามแนวคิด ลาร์สัน (Larson, 1984: 17)	2
รูปภาพที่ 2 ตัวอย่างลักษณะอักษรของการ์ตูนที่มีผลต่อความรู้สึกของ ผู้อ่านของบาร์เกอร์ (Barker, 1989: 11)	143
รูปภาพที่ 3 ตัวอย่างตัวอักษรและช่องคำพูดที่ใช้ในการ์ตูนช่องของริชาร์ดสัน (Richardson, 1977: 158)	144

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญ

การ์ตูนเป็นศิลปะของการเล่าเรื่องอย่างหนึ่ง แสดงออกโดยใช้ภาพ อาจมีอักษรบรรยาย หรือไม่มีก็ได้ เป็นการเล่าเรื่องราวความคิดของผู้เขียนการ์ตูน (cartoonist) มีเรื่องของจินตนาการ ความรู้สึก อารมณ์ และความคิดของบุคคล ดังที่สังเขต นาคไพจิตร (2530: 2) กล่าวว่า “การ์ตูนเป็นวรรณกรรมประเภทที่ถ่ายทอดความเข้าใจ ความรู้สึก ด้วยรูปภาพ” หรือที่ เจตนา นาควัชระ (2524: 59) กล่าวว่า “ศิลปะเป็นเรื่องของการแสดงออกของบุคคล เป็นการแสดงออกซึ่งความรู้สึก อารมณ์ และความคิดของบุคคล การแสดงออกนั้นอาจจะกระทำได้ด้วยสื่อหลายชนิด การ์ตูนเป็นศิลปกรรมที่แสดงออกด้วยเส้น แสง เงา (รวมเป็นภาพ) และภาษา หรือไม่มีภาษา เพื่อสามารถสื่อสารความคิด ความหมายออกมา”

มาณิษา พิศาลบุตร (2533: 2) กล่าวว่า “‘การ์ตูน’ นับเป็นวรรณกรรมอย่างหนึ่ง ที่นำมาใช้ในการสื่ออารมณ์ ความรู้สึกของผู้เขียนได้ดี โดยเฉพาะการนำภาพการ์ตูนมาใช้ในการสื่ออารมณ์ขัน เนื่องจากภาพการ์ตูนเป็นศิลปะที่ผู้อ่านเข้าใจได้ง่าย รวดเร็ว และสามารถทำให้เรื่องต่างๆ ที่เคร่งเครียด กลายเป็นเรื่องสนุกสนานได้ เพียงแต่ผู้เขียนนำภาพการ์ตูนมาประกอบเรื่องราวเหตุการณ์ที่สร้างขึ้นพร้อมทั้งสอดใส่อารมณ์ความรู้สึกของผู้เขียนลงไป ตลอดจนการสรรหาวิธีการต่างๆ ที่สามารถสร้างและถ่ายทอดความตลกขบขันไปยังผู้อ่านได้”

ดังนั้นการ์ตูนจึงเข้ามามีบทบาทเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของคนเรามากมาย โดยผ่านสื่อต่าง ๆ หลายแขนง ทั้งหนังสือพิมพ์ วารสาร ภาพยนตร์ โทรทัศน์ แบบเรียน หรือแม้แต่เครื่องมือเครื่องใช้ เครื่องอุปโภคบริโภคต่างๆ นอกจากการ์ตูนจะให้ความบันเทิงแล้วยังมีการใช้การ์ตูนในการเรียนการสอนอันเนื่องมาจากความสะอาดตาของภาพการ์ตูนทำให้เด็กมีความกระตือรือร้น การ์ตูนจึงเป็นสิ่งที่สังคมในปัจจุบันให้ความสนใจนำมาใช้เพื่อแสวงหาประโยชน์ในด้านต่างๆ เป็นอันมาก ทั้งในแง่สังคม จิตวิทยา เศรษฐกิจ การเมือง และศิลปะ

นอกจากนี้ ความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีด้านสื่อสารทำให้แต่ละประเทศสามารถติดต่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารได้อย่างสะดวกรวดเร็ว การ์ตูนจากต่างประเทศจึงเข้ามาในประเทศไทยเป็นจำนวนมาก โดยเริ่มแรกเผยแพร่ทางหนังสือพิมพ์ ต่อมาปรากฏในนิตยสาร โทรทัศน์ รวมทั้งอินเทอร์เน็ต และเนื่องจากการ์ตูนที่นำเสนอด้วยภาษาอื่น การแปลจึงเข้ามามีบทบาทสำคัญที่จะให้ผู้ที่ไม่รู้ภาษาต้นฉบับสามารถเข้าใจความหมายของภาษาที่ปรากฏในการ์ตูน โดยเฉพาะการ์ตูนแปลจากประเทศญี่ปุ่นที่เห็นกันเป็นจำนวนมากตามร้านหนังสือ ส่วนการ์ตูนแปลจากภาษาอังกฤษนั้นจะมีจำนวนน้อยกว่า ส่วนใหญ่จะเป็นการ์ตูนที่ได้รับความนิยมจากเด็กๆมาเป็นเวลานานแล้ว อาทิเช่น มิกกี้เมาส์ โดนัลด์คัก มนุษย์หินฟลินสโตน ซูเปอร์แมน ไอ้แมงมุม และการ์ฟิลด์ เป็นต้น ซึ่งมีทั้งการ์ตูนสั้นจบเป็นตอนๆ และการ์ตูนเรื่องยาว

ปัจจุบันพบว่าการ์ตูนกลายเป็นส่วนประกอบที่สำคัญส่วนหนึ่งของหนังสือพิมพ์ทั้งของไทยและต่างประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการ์ตูนการเมือง ซึ่งมุ่งล้อเลียน เสียดสี ประชดประชันเหตุการณ์และบุคคลในแวดวงการเมือง ภาพบุคคลที่ปรากฏในการ์ตูนการเมืองมักมีลักษณะเกินจริง แต่ผู้อ่านดูออกว่าเป็นใคร ทั้งนี้จะสังเกตได้ว่าไม่มีการแปลการ์ตูนการเมืองจากภาษาต่างประเทศเป็นภาษาไทย เพราะการ์ตูนการเมืองต้องอาศัยการตีความว่าผู้เขียนการ์ตูนต้องการนำเสนออะไร ผู้อ่านต้องต้องเข้าใจสังคมและการเมืองของสังคมนั้นๆ อีกทั้งต้องติดตามข่าวสารบ้านเมืองที่เกิดขึ้นในสังคมนั้นอย่างใกล้ชิดพอสมควร จึงจะเข้าใจความคิดของผู้เขียนการ์ตูนได้ ดังนั้นการแปลการ์ตูนการเมืองจึงเป็นเรื่องยากและไม่มีผู้สนใจที่จะแปลเพราะไม่ว่าผู้แปลจะแปลดีเพียงใด ผู้อ่านต่างวัฒนธรรมก็ไม่อาจเข้าถึงความหมายของการ์ตูนการเมืองนั้นๆ ได้ ภิญญา บัวทอง (2519: 36-38) กล่าวว่า

"การ์ตูนการเมืองมีหลายระดับ บางภาพก็ง่ายแก่การเข้าใจ แต่บางภาพก็ดูยาก ผู้มีความรู้ทางการเมืองอย่างแท้จริงดูแล้วถึงจะแปลความหมายออกได้" การดูการ์ตูนการเมืองให้เข้าใจ จึงต้องเข้าใจภูมิหลังของเหตุการณ์หรือบุคคลที่เกี่ยวข้องดีพอ

ในส่วนของการ์ตูนการ์ฟิลด์ก็เป็นการ์ตูนที่พบตามหนังสือพิมพ์รายวันเช่นกัน แต่มีจุดมุ่งหมายในการนำเสนอที่แตกต่างกัน กล่าวคือมุ่งสร้างความขบขันให้ผู้อ่านได้ผ่อนคลายความเครียด เนื้อเรื่องหลักเป็นเรื่องราวในชีวิตประจำวัน ระหว่างคนและสัตว์เลี้ยงที่มีพฤติกรรมเลียนแบบมนุษย์ ความหมายจากการ์ตูนเข้าใจได้ง่าย ทำให้การ์ตูนการ์ฟิลด์ได้รับความนิยมจนมีผู้นำมารวมเล่ม จุลศักดิ์ อมรเวช (2526: 30) ให้ความเห็นเกี่ยวกับการที่การ์ตูนกลายเป็นที่ชื่นชอบของบุคคลทั่วไปว่า "เป็นเพราะการ์ตูนตลกี่เส้นที่ระดับอยู่ในหน้าหนังสือนั้น สามารถบันดาลอารมณ์ขันขึ้นมาได้ในทันที แม้ว่าบางรูป บางมุขอาจไม่ทำให้อ่านหัวเราะก๊าก ได้แค่เพียงเสียง หึ-หึ หรือเพียงอาการอมยิ้มก็นับเป็นกุศลของคนเขียน และเป็นบุญของคนอ่านแล้ว"

การ์ตูนอีกประเภทหนึ่งที่มีการแปลจากภาษาต่างประเทศจำนวนมากคือการ์ตูนเรื่องยาว ที่นำเสนอเป็นเรื่องยาวที่มีความต่อเนื่องกันจนจบ มีคำบรรยายหรือบทสนทนาภายในภาพ มีภาพหลายๆ ช่อง จะต่างกับการ์ตูนช่องขนาดสั้นก็แต่เพียงจำนวนช่อง โดยการ์ตูนช่องขนาดสั้นจะดำเนินเรื่องสั้นๆ ภายในช่องเพียงไม่กี่ช่อง ส่วนพื้นฐานที่ใช้ในการวาดการ์ตูนนั้นมีลักษณะเหมือนกันคือ มีโครงเรื่อง ตัวละคร คำบรรยายประกอบภาพ ฉาก ซึ่งจะนำมาบรรจุลงในกรอบภาพ (Panel) ทวีศักดิ์ ไชยมาโย (2535: 19-25) กล่าวว่า ในการเขียนเนื้อหาในกรอบแต่ละกรอบนี้ ต้องคำนึงถึงความเหมาะสมของผู้อ่านแต่ละวัยด้วย และเนื้อหาในแต่ละกรอบภาพควรมีความสัมพันธ์กัน และข้อความบรรยายหรือคำพูดของตัวละครต้องไม่ซ้ำกันหรือเินยื้อ การแปลการ์ตูนทั้งการ์ตูนเรื่องยาว และการ์ตูนช่องขนาดสั้นนั้นจึงน่าจะมีวิธีการในการรักษารูปแบบของต้นฉบับแบบเดียวกัน

การ์ตูนการ์ฟิลด์เป็นการ์ตูนข้ามขั้นตอนสั้น ๆ ใช้ช่องการ์ตูนในการดำเนินเรื่อง 3-6 ช่อง จบภายในหน้าเดียว เป็นการ์ตูนที่เรียกว่า การ์ตูนช่อง (Comics Strip) สังเกต นาคไพจิตร (2530: 5) ให้ความหมายของ Comics ว่าหมายถึง ภาพขบขัน โดยมีภาพเป็นชุด ๆ มีถ้อยคำบรรยายประกอบตามเนื้อเรื่อง แต่เดิมเนื้อเรื่องเป็นเรื่องขบขันเป็นส่วนใหญ่ ปัจจุบันเนื้อเรื่องอาจเป็นเรื่องแนวใดก็ได้

เช่น อาชญากรรม สงคราม การผจญภัย ภาพและเนื้อเรื่องแต่ละช่องมีความสัมพันธ์กัน การ์ตูนช่อง (Comics Strips) ส่วนใหญ่ตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ เมื่อได้รับความนิยมจะมีการจัดพิมพ์รวมเล่มเป็นหนังสือการ์ตูน (เรียกว่า Comics Books หรือ Funnies) ส่วน David Manning White (1992: 370) กล่าวว่า ลักษณะพิเศษของการ์ตูนช่อง (Comics Strips) คือ การมีช่องที่มีคำพูด (balloons) ที่แสดงให้เห็นว่าตัวละครตัวใดเป็นผู้พูด

ผู้วิจัยเลือกการ์ตูนการ์ฟิลด์เป็นข้อมูลในการศึกษาเนื่องจากการ์ตูนการ์ฟิลด์เป็นการ์ตูนที่มีชื่อเสียงไปทั่วโลก เขียนโดย จิม เดวิส ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2521 ได้รับการแปลออกเป็นหลายภาษา เช่น ภาษาฝรั่งเศส ภาษาเยอรมัน ภาษาสเปน ภาษาเดนมาร์ก รวมทั้งภาษาไทย มีการผลิตของเล่นของใช้ที่มีสัญลักษณ์การ์ฟิลด์ออกจำหน่ายมากมาย การ์ตูนการ์ฟิลด์คุ้นตาคนไทยมานานแล้วตามหนังสือพิมพ์รายวันภาษาอังกฤษ จนกระทั่งมีการรวมเล่มและแปลเป็นภาษาไทย การ์ตูนเรื่องนี้ เป็นการ์ตูนช่อง เน้นความบันเทิง อ่านได้ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ โครงเรื่องเป็นเรื่องราวความสัมพันธ์ระหว่างคนและสัตว์ และเรื่องในชีวิตประจำวัน อ่านง่าย และมีมุขตลกจากทั้งภาพการ์ตูนและถ้อยคำที่ปรากฏ โดยมุขตลกที่เสนอออกมามักแสดงผ่านลักษณะนิสัยของแมวการ์ฟิลด์ ซึ่งมีนิสัยชอบแกล้งเจ้านายและคนรอบข้าง กินจุ ชอบนอนกลางวัน ดูทีวี ขี้เกียจ อยากลดความอ้วนแต่ออกกำลังกายด้วยการนอน เจ้าเล่ห์แต่แฝงด้วยความน่ารัก กล้าพูดหรือคิดในสิ่งที่คนอื่นอย่างเราอยากจะทำ แต่ด้วยลักษณะดังกล่าว อาจกล่าวได้ว่าการฟิลด์ก็เหมือนคนในร่างแมวนั่นเอง อารมณ์ข้ามันที่ได้จากเรื่องโดยส่วนใหญ่จึงมาจากลักษณะนิสัยของแมวการ์ฟิลด์ ทำให้กลายเป็นการ์ตูนที่มีชื่อเสียงไปทั่วโลกจนกระทั่งทุกวันนี้

นอกจากนี้ ผู้วิจัยเห็นว่าการศึกษาเกี่ยวกับการ์ตูนที่มีผู้ศึกษามาแล้วมักจะเป็นในแง่ประโยชน์ของการสื่อสาร ศิลปะ การสอน ผลกระทบทางสังคม พฤติกรรม และจริยธรรมต่อผู้อ่าน แต่การศึกษาเกี่ยวกับการแปลการ์ตูนจากภาษาอังกฤษยังไม่เห็นชัดเจน จึงควรศึกษาเพื่อเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจการแปลการ์ตูน ซึ่งนอกจากผู้แปลจะต้องใช้ทักษะทางด้านภาษาแล้ว ผู้แปลยังต้องแปลภาษาให้สัมพันธ์กับภาพสัญลักษณ์ของการ์ตูน เหมือนที่บาร์เกอร์ (Barker, 1989: 11) กล่าวว่าให้ผู้อ่าน “ได้ยินด้วยการอ่าน” การแปลการ์ตูนการ์ฟิลด์นี้ผู้แปลใช้การปรับบทแปลทั้งในระดับคำและระดับประโยค รวมทั้งมีการรักษารูปแบบของการ์ตูนที่ผู้เขียนกำหนดไว้ด้วย ทำให้โดย

ทั่วไปแล้วการรู้ต้นการแปลสามารถสื่อความหมายและได้รรถรสในการอ่านเท่ากับต้นฉบับ

ดังนั้นการรู้ต้นเรื่องนี้จึงมีลักษณะที่น่าสนใจถึงกลวิธีการแปลที่ปรากฏในการรู้ต้นฉบับแปลจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย กลวิธีการใช้ภาษาเพื่อถ่ายทอดความหมาย ตลอดจนวิธีการปรับบทแปลของฉบับภาษาไทยเพื่อให้งานแปลนั้นสมบูรณ์ เพื่อให้งานวิจัยชิ้นนี้สามารถเป็นแนวทางแก่ผู้ที่สนใจนำไปเป็นข้อมูลศึกษาต่อไปในอนาคต อันจะเป็นคุณประโยชน์ทั้งด้านวิชาการและด้านวิชาชีพ

1.2 วัตถุประสงค์ในการวิจัย

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีวัตถุประสงค์ที่จะศึกษากลวิธีการถ่ายทอดความหมายและการปรับบทแปลของการรู้ต้นการแปลฉบับภาษาไทย ในประเด็นต่อไปนี้

- 1.2.1 เพื่อศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการรู้ต้น เพื่อให้ทราบถึงความหมาย องค์ประกอบและลักษณะของการรู้ต้น เพื่อเป็นข้อมูลประกอบการศึกษาการถ่ายทอดความหมาย
- 1.2.2 เพื่อศึกษากลวิธีการแปลการรู้ต้นการแปลที่ปรากฏในฉบับแปลภาษาไทย
- 1.2.3 เพื่อศึกษากลวิธีการปรับบทแปลการรู้ต้นการแปลที่ปรากฏในฉบับแปลภาษาไทย

1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การศึกษากลวิธีการถ่ายทอดความหมายและการปรับบทแปลของการรู้ต้นการแปล” คาดว่าจะได้รับประโยชน์ ดังต่อไปนี้

- 1.3.1 ทำให้ทราบถึงกลวิธีการแปลการรู้ต้นของทั้งด้านการถ่ายทอดความหมาย การใช้ภาษาให้เหมาะสมกับบริบทและรูปแบบของการรู้ต้น รวมทั้งการปรับบทแปล เพื่อเป็นแนวทางสำหรับตนเอง นักแปลท่านอื่นๆ และบุคคลทั่วไปที่สนใจ

1.3.2 สามารถใช้ผลการศึกษาที่ได้เป็นแหล่งข้อมูลหรือแนวทางสำหรับผู้สนใจจะศึกษาการแปลการ์ตูนในแง่มุมอื่นต่อไป

1.4 ขอบเขตของการศึกษา

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ มีขอบเขตของการศึกษาดังนี้

1.4.1. ศึกษาบทแปลการ์ตูนการ์ฟิลด์ฉบับภาษาไทยที่แปลมาจากภาษาอังกฤษจากตอนต่างๆ ดังนี้

1. การ์ฟิลด์เล่มที่ 2 ชื่อชุด การ์ฟิลด์ Big Appetite
แปลจาก Garfield At Large (1st) และ Garfield Gains Weight (2nd)
2. การ์ฟิลด์เล่มที่ 4 ชื่อชุด การ์ฟิลด์ Bigger than Life
แปลจาก Garfield Bigger than Life (3rd)
3. การ์ฟิลด์เล่มที่ 7 ชื่อชุด การ์ฟิลด์ Takes the Cake
แปลจาก Garfield Takes the Cake (5th)
4. การ์ฟิลด์เล่มที่ 8 ชื่อชุด การ์ฟิลด์ Enjoys Lasagna
แปลจาก Garfield Takes the Cake (5th) และ Garfield Eats His Heart Out (6th)
5. การ์ฟิลด์เล่มที่ 10 ชื่อชุด การ์ฟิลด์ Sits Around the House
แปลจาก Garfield Sits around the House (7th)
6. การ์ฟิลด์เล่มที่ 13 ชื่อชุด การ์ฟิลด์ Loses His Feet
แปลจาก Garfield Loses His Feet (9th)

1.4.2 ศึกษาการถ่ายทอดความหมายและการปรับบทแปลของการ์ตูนการ์ฟิลด์ฉบับแปลเป็นภาษาไทย โดยใช้ข้อมูลจากการ์ตูนฉบับแปลเป็นภาษาไทยเป็นตัวตั้งและใช้ต้นฉบับการ์ตูนภาษาอังกฤษเป็นคู่เทียบ

ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบการศึกษาเฉพาะกลวิธีการแปลและการปรับบทแปลในการ์ตูนการ์ฟิลด์ฉบับแปลโดยศึกษาจากตัวภาษาเป็นหลัก ภาพของการ์ตูนจะเป็นองค์ประกอบหนึ่งของการวิเคราะห์แต่ไม่ใช่ประเด็นหลักของการศึกษา

1.5 ข้อจำกัดในการศึกษา

ข้อมูลที่นำมาศึกษาคือการ์ตูนการ์ฟิลด์แบบรวมเล่มเป็นชุด ทั้งหมด 12 ชุด โดยทั้งหมดได้รับการตีพิมพ์ในช่วง พ.ศ. 2536 ถึง พ.ศ. 2539 ผู้วิจัยได้ติดต่อไปยังบริษัท โปสการ์ดพับลิชชิง จำกัด ผู้ได้รับลิขสิทธิ์ในการจัดพิมพ์หนังสือการ์ตูนที่นำมาศึกษา เพื่อสอบถามว่าใครเป็นผู้แปลการ์ตูนเรื่องนี้ แต่ทางเจ้าหน้าที่แจ้งว่าแผนกแปลการ์ตูนนั้นได้ยกเลิกไปนานหลายปีแล้วและไม่สามารถให้ข้อมูลเกี่ยวกับผู้แปลได้ ทราบแต่เพียงว่าในการจัดทำมีคณะกรรมการควบคุม ผู้วิจัยจึงไม่อาจหาชื่อของผู้แปลได้

1.6 นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการศึกษา

1.6.1 การปรับบทแปล หมายถึง วิธีการที่ผู้แปลใช้เพื่อปรับให้ภาษาในฉบับแปลเป็นธรรมชาติ รื่นหู โดยมุ่งให้ภาษาในฉบับแปลสามารถสื่อความหมายที่เทียบเคียงได้กับความหมายในต้นฉบับ โดยไม่ยึดว่าจะต้องแปลทุกตัวอักษร

1.6.2 การ์ตูนช่อง (Comics Strips) หมายถึง ภาพวาดที่ใช้ตัวแทนหรือสัญลักษณ์สามารถถ่ายทอดความเข้าใจและความรู้สึก อาจมีคำบรรยายหรือไม่มีก็ได้ มีช่องหรือไม่มีช่องก็ได้ สามารถจบเนื้อหาภายในช่องเดียวหรือมากกว่า เช่น การ์ตูนการ์ฟิลด์แต่ละตอนมีเนื้อหาระหว่าง 3 ถึง 6 ช่อง และจบภายในหน้าเดียว โดยแต่ละช่องมีความสัมพันธ์กันทั้งตัวภาพและคำบรรยาย

1.6.3 รูปแบบของการ์ตูน (Style) หมายถึง ลักษณะการนำเสนอที่เห็นได้ทางกายภาพ เช่น จำนวนช่อง/กรอบ การใช้สัญลักษณ์ต่างๆ อาทิเช่น การเขียน / พิมพ์ตัวอักษร การใช้ / ไม่ใช่คำบรรยายภาพหรือบทสนทนา ลักษณะภาษาที่ใช้

1.6.4 กรอบ (Panel) หมายถึง กรอบที่นักเขียนการ์ตูนใช้นำเสนอเรื่องราวของการ์ตูนทีละช่องๆ ไปจนจบตอน บางครั้งอาจไม่ใช่กรอบก็ได้

1.6.6 ช่องคำพูด (Balloon) หมายถึง ลายเส้นที่นักเขียนการ์ตูนทำเป็นกรอบล้อมคำพูดเพื่อสื่อให้ผู้อ่านเข้าใจว่าตัวละครใดเป็นผู้พูดข้อความนั้น บางครั้งนักเขียนการ์ตูนอาจไม่ใช่ช่องคำพูดแต่จะใช้เส้นเพียงเส้นเดียวลากระหว่างคำพูดกับตัวละครแทน

1.6.7 บริบท หมายถึง ภาวะแวดล้อมของเนื้อเรื่อง อันได้แก่ สถานภาพของผู้พูดผู้ฟัง เหตุการณ์ ความรู้สึกอารมณ์และเจตนาของเรื่องและผู้เขียนต้องการสื่อ ในการศึกษาวิจัยนี้บริบทมีความหมายถึงภาพการ์ตูนหรือสัญลักษณ์ที่ปรากฏในขณะนั้น ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้แปลต้องคำนึงถึงในการแปล

1.7 อักษรย่อของตัวอย่างและสัญลักษณ์ที่ใช้ในการศึกษา

“T” หมายถึง การ์ตูนการ์ฟิลด์ฉบับแปลเป็นภาษาไทย

“E” หมายถึง การ์ตูนการ์ฟิลด์ฉบับภาษาอังกฤษ

ตัวเลขที่ตามหลัง T และ E หมายถึง “เล่มที่” และ “ตอนที่” ของการ์ตูน ตามลำดับ เช่น

T2, 11-12 หมายถึง การ์ตูนการ์ฟิลด์ฉบับภาษาไทยเล่มที่ 2 ตอนที่ 11-12

E7, 3-10 หมายถึง การ์ตูนการ์ฟิลด์ฉบับภาษาอังกฤษเล่มที่ 7 ตอนที่ 3-10

บทที่ 2

ทบทวนวรรณกรรม

ในการศึกษาและทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งการทบทวนวรรณกรรมออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการแปล แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูน และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการแปล

ทฤษฎีการแปลมีจุดมุ่งหมายไม่ต่างจากทฤษฎีของสาขาวิชาอื่นๆ คือ สร้างขึ้นมาเพื่อเป็นหลักการ หรือกระบวนการเพื่ออธิบายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นกับการแปล สามารถนำมาใช้เป็นหลักในการศึกษา ตลอดจนนำไปประยุกต์ใช้งานต่างๆ ทฤษฎีการแปลจึงถือเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้ผู้แปลหรือแม้กระทั่งผู้ที่ยังไม่เชี่ยวชาญงานแปลสามารถนำไปใช้สร้างงานแปลที่ดีได้ ในหัวข้อนี้จะแบ่งออกเป็น 4 หัวข้อย่อย ได้แก่ นิยามของการแปล การวิเคราะห์ความหมาย การถ่ายทอดความหมาย และการปรับบทแปล

2.1.1 นิยามของการแปล

ผู้เชี่ยวชาญที่มีชื่อเสียงด้านการแปลได้ให้คำจำกัดความของการแปล เพื่อสร้างความเข้าใจและเป็นแนวทางหรือหลักเกณฑ์เพื่อนำไปสู่วิธีปฏิบัติที่ถูกต้อง ดังนี้

ไนดา (Nida, 1964: 3) เห็นว่าการแปลเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์ที่ต้องใช้ควบคู่กันไป นั่นคือต้องมีทั้งความรู้ทางภาษาที่เป็นศาสตร์ ประกอบกับความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างงานแปลให้มีคุณภาพ ไนดายังกล่าวว่าการแปลคือการถ่ายทอดความหมายและรูปแบบของการเสนอความ

หมายของข้อความในภาษาหนึ่งเป็นอีกภาษาหนึ่ง เขายังมองว่าการแปลมิใช่เรื่องของความหมายเพียงอย่างเดียว แต่รวมไปถึงรูปแบบของการเสนอความหมาย อันได้แก่การใช้เสียง คำ วลี หรือประโยค ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่ผู้แปลต้องพิจารณาด้วย นอกจากนี้การจับความหมายที่เป็นเนื้อหาของต้นฉบับได้นั้นยังไม่เพียงพอ ผู้แปลจะต้องจับความหมายที่แฝงอยู่ในคำ ประโยค และความสัมพันธ์ระหว่างประโยคด้วย นักแปลต้องรู้วิธีการเขียนและลักษณะของภาษาที่ใช้ในสถานการณ์ต่างๆ เพราะสิ่งเหล่านี้เป็นเครื่องมือสำคัญที่ผู้เขียนต้นฉบับใช้ในการสร้างรสนชาติ บรรยากาศของงานเขียนของเขา

แคทฟอร์ด (Catford, 1965: 20) ได้นิยามการแปลไว้ว่า การแปลคือการแทนที่ภาษาหนึ่ง (source language) ด้วยอีกภาษาหนึ่ง (target language) ที่สามารถสื่อความหมายได้อย่างเท่าเทียมกัน เขามุ่งเน้นว่าทฤษฎีทางภาษาเป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสาร

นิวมาร์ค (Newmark, 1982: 7) กล่าวถึงการแปลว่าเป็นการพยายามแทนที่ภาษาเขียนหรือข้อความในภาษาหนึ่งด้วยภาษาเขียนหรือข้อความของอีกภาษาหนึ่ง ซึ่งอาจทำให้ความหมายบางส่วนขาดหายไป อันเนื่องมาจากปัจจัยหลายอย่าง เช่น การแปลเกินหรือการที่ผู้แปลเพิ่มเติมรายละเอียดเข้าไป (overtranslation) และการแปลขาดหรือการที่ผู้แปลรวบความมากเกินไป (undertranslation) เขายังกล่าวว่าผู้แปลต้องพยายามรักษารูปแบบการเสนอความคิดเดิมไว้เท่าที่จะเป็นไปได้ โดยมุ่งสร้างผลตอบสนองที่เทียบเท่ากับของต้นฉบับ (equivalent meaning)

ลาร์สัน (Larson, 1984: 3, 7) กล่าวว่า การแปลเป็นการถ่ายทอดความหมายจากภาษาต้นฉบับไปยังภาษาฉบับแปล ผู้แปลต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบของภาษา อันได้แก่ คำ วลี อนุประโยค ประโยค ย่อหน้า ของภาษาต้นฉบับไปใช้รูปแบบของภาษาฉบับแปลไม่ว่าจะเป็นส่วนหนึ่งของความหมาย โครงสร้างไวยากรณ์ มีความเหมาะสมกับบริบททางวัฒนธรรมของภาษาฉบับแปล ลาร์สันมองว่างานแปลที่ดีมีลักษณะดังนี้ 1) ใช้รูปแบบภาษาของภาษาฉบับแปล 2) ความหมายที่ได้จะต้องเทียบเคียงได้กับต้นฉบับและเกิดผลตอบสนองต่อผู้อ่านเช่นเดียวกับที่ผู้อ่านในภาษาต้นฉบับได้รับ

ตัณณวี สายบัว (2538: 2) กล่าวว่า การแปลคือการถ่ายทอดจากภาษาหนึ่งไปอีกภาษาหนึ่ง ถ่ายทอดทั้งความหมายและรูปแบบของการเสนอความหมาย มีความเกี่ยวข้องกับใกล้ชิดกับภาษาและการสื่อสาร จุดมุ่งหมายที่สำคัญที่สุดของงานแปลคือปฏิบัติกริยาของผู้อ่านงานแปลเทียบเท่ากับปฏิบัติกริยาของผู้ที่อ่านต้นฉบับ ความหมายจึงเป็นเป้าหมายสำคัญที่ผู้แปลต้องรักษาให้ได้

จะเห็นว่านักวิชาการทุกท่านให้ความสำคัญกับการแปลในเรื่องของความหมายและรูปแบบ นั่นคือสามารถถ่ายทอดความหมายจากภาษาหนึ่งไปยังอีกภาษาหนึ่ง ด้วยโครงสร้างภาษาที่เหมาะสมกับภาษาฉบับแปล ผู้แปลต้องรักษารูปแบบการนำเสนอของต้นฉบับไว้ นั่นคืองานแปลนั้นต้องได้ทั้งความหมาย รสชาติ ความรู้สึกและอารมณ์ เพื่อให้งานแปลนั้นสามารถตอบสนองผู้อ่านได้เท่าเทียมกับที่ผู้อ่านต้นฉบับได้รับ

2.1.2 การวิเคราะห์ความหมาย

จากนิยามที่ได้นำเสนอแล้วนั้นจะเห็นว่า การแปลเป็นเรื่องของการพยายามรักษา รูปแบบและความหมายให้ใกล้เคียงกับต้นฉบับมากที่สุด แต่ในความเป็นจริงนั้นเป็นเรื่องยาก ดังเช่น ลาร์สัน (Larson, 1984: 9) กล่าวถึงปัญหาที่ว่า ภาษาแต่ละภาษา มีความแตกต่างกัน แต่ละภาษามีรูปแบบและการนำเสนอความหมายที่แตกต่างกัน การแปลความหมายไปยังภาษาที่สองอาจต้องใช้รูปแบบที่ต่างจากต้นฉบับ หรือหากจะแปลเพื่อที่จะคงรูปแบบเดิมให้มากที่สุดความหมายอาจเปลี่ยนไปหรือกลายเป็นภาษาที่ไม่เป็นธรรมชาติของภาษาแปล

ดังนั้นนักแปลต้องวิเคราะห์หาความหมายของคำเหล่านี้ให้ได้ โดยทั่วไปคำจะประกอบด้วยความหมายแรก คือ ความหมายตรงตัวที่คนทั่วไปจะนึกถึงเมื่อคำๆ นั้นอยู่ตามลำพัง และความหมายที่สองซึ่งจะขึ้นอยู่กับบริบทที่มีการนำคำนั้นๆ ไปใช้ในการแปล นักแปลไม่สามารถแปลคำที่มีความหมายที่สองได้ด้วยคำไทยที่มีความหมายเท่าเทียมกับคำในภาษาต้นฉบับได้เช่นเดียวกับการแปลคำที่มีความหมายตรง

ลาร์สัน (1984) สรุปว่า การวิเคราะห์เพื่อหาคำให้มีความหมายเทียบเคียงกับอีกภาษาหนึ่งนั้น นักแปลจำเป็นต้องวิเคราะห์หาองค์ประกอบของความหมายเพื่อเลือกคำให้มีความ

หมายที่ใกล้เคียงกันให้มากที่สุด แต่ถ้าไม่สามารถทำได้ นักแปลอาจต้องอธิบายความหมายเพิ่มเติมของคำๆ นั้นแทน หรือถ้าความหมายของคำๆ นั้นไม่สำคัญ นักแปลอาจจะไม่แปลก็ได้ และสิ่งที่ควรตระหนักคือ ในการแปลนั้นนักแปลจะเพิ่มเติมข้อมูลได้ก็ต่อเมื่อต้องการสื่อความหมายของคำๆ นั้นๆ ให้ชัดเจนและถูกต้อง โดยเฉพาะเมื่อต้องการถ่ายทอดความหมายของคำที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมและสิ่งที่สำคัญที่สุดในการแปลคือ นักแปลต้องซื่อสัตย์ต่อต้นฉบับ โดยถ่ายทอดความหมายให้ชัดเจนในภาษาฉบับแปลทั้งในเรื่องข้อมูลและความรู้สึก

สัญญาวิ สายบัว (2538) ได้ให้แนวทางในการวิเคราะห์ต้นฉบับเพื่อจับความหมายอันได้แก่ 1) วิธีการทางไวยากรณ์ 2) การวิเคราะห์หัตถ์บทเพื่อจับความหมายทางไวยากรณ์ 3) การวิเคราะห์ความหมายของคำหรือสำนวน ซึ่งมีทั้งความหมายอ้างอิง ความหมายโดยอุปมา และความหมายแฝง วิธีการเหล่านี้เป็นส่วนหนึ่งในขั้นตอนแรกของกระบวนการแปล นั่นคือการศึกษาด้านฉบับ เพื่อนำไปสู่การจับความหมายของต้นฉบับในขั้นที่สอง แล้วเลือกวิธีการถ่ายทอดเป็นฉบับแปลต่อไป การวิเคราะห์ต้นฉบับเพื่อจับความหมายข้างต้นสรุปได้ดังนี้

1. วิธีการทางไวยากรณ์

วิธีการทางไวยากรณ์ของภาษาสามารถบ่งบอกความหมาย ผู้แปลไม่จำเป็นต้องมีความรู้ที่ทุกภาษามีวิธีการทางไวยากรณ์อย่างไร แต่จำเป็นต้องรู้วิธีการทางไวยากรณ์ของภาษาต้นฉบับและภาษาแปล วิธีการที่มีใช้ร่วมกันในหลายๆ ภาษา รวมทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ได้แก่

(1) การเรียงคำในประโยค การสื่อความหมายอย่างเดียวกันอาจใช้ระเบียบวิธีการเรียงคำที่ไม่เหมือนกัน เช่น ภาษาไทยจะวางส่วนขยายไว้หลังคำนาม ส่วนภาษาอังกฤษจะวางไว้หน้าคำนาม แต่มีความหมายเหมือนกัน เช่น เด็กเล็กๆ สามคน โดยมี “เด็ก” เป็นคำนาม และมีส่วนขยายคือ “เล็กๆ สามคน” ในภาษาอังกฤษจะใช้ว่า *Three little children* โดยมี “children” เป็นคำนาม และมีส่วนขยายคือ “Three little”

(2) การใช้ตัวเชื่อมเพื่อแสดงความสัมพันธ์ระหว่างคำและกลุ่มคำ

1) ตัวเชื่อมแสดงความสัมพันธ์ระหว่างคำ เช่น การใช้บุพบทเพื่อเชื่อมคำนามสองคำ เช่น “ใน” บอกสถานที่ “ก่อน” บอกเวลา “ของ” บอกความเป็นเจ้าของ “by” บอกที่อยู่ “of” บอกความเป็นเจ้าของ

2) ตัวเชื่อมแสดงความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มคำ เช่น การใช้ “คำสันธาน” เพื่อเชื่อมกลุ่มคำหรือประโยค ที่แสดงความสัมพันธ์ในแง่ คล้อยตาม เป็นเหตุผล มีเงื่อนไข หรือขัดแย้ง เช่น สิ้นค้าขึ้นราคาเพราะค่าขนส่งแพงขึ้น

3) คำเชื่อมแสดงความสัมพันธ์ระหว่างประพจน์หรือข้อความที่มีหลายๆ ประโยค คำเหล่านี้จะเตือนให้ผู้อ่านรู้ว่าข้อความที่กำลังอ่านเกี่ยวข้องกับข้อความในประโยคต้นๆ อย่างไร หรือเกี่ยวข้องกับข้อความที่ตามมาอย่างไร เช่น คำว่า “อย่างไรก็ตาม” แสดงความขัดแย้งของข้อความ หรือคำว่า “ยิ่งไปกว่านั้น” แสดงความเน้นย้ำ เป็นต้น

(3) การใช้เครื่องหมายวรรคตอน เช่น ภาษาอังกฤษใช้เครื่องหมาย . เพื่อบอกว่าคำต่างๆ ที่เรียงมาจนถึงเครื่องหมาย มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับหัวข้อเดียวกัน ส่วนในภาษาไทยจะไม่ใช้ . แต่จะใช้การเว้นที่ว่างไว้แทน หรือการใช้ ? ข้างหลังกลุ่มคำของภาษาอังกฤษเพื่อแสดงความหมายเพิ่มเติมว่าผู้เขียนมีความสงสัย แสดงลักษณะของคำถาม ผู้แปลต้องมีความรู้ภาษาต้นฉบับใช้เครื่องหมายวรรคตอนอะไรบ้างและใช้เพื่ออะไร แสดงความหมายว่าอย่างไร เพื่อสามารถตีความหมายของต้นฉบับได้ และผู้แปลต้องรู้ว่าความหมายที่แสดงออกมาจากต้นฉบับนั้นควรใช้อะไรในภาษาฉบับแปลมาเป็นที่จึ่งจะเทียบเคียงกับต้นฉบับได้

(4) การใช้เครื่องหมายอื่นๆ สื่อความหมายทางไวยากรณ์ เช่น ในภาษาอังกฤษ เมื่อมีการเปลี่ยนเสียงบางเสียงในคำแล้ว ทำให้ความหมายทางไวยากรณ์ของคำนั้นเปลี่ยนไป เช่น การเปลี่ยนเสียงสระหรือพยัญชนะ เช่น “he” เป็นประธานหรือผู้กระทำ “him” เป็นกรรมหรือผู้ถูกกระทำ “his” เป็นวิเศษณ์หรือส่วนขยายประธานหรือกรรม หรือการออกเสียงหนักเบาต่างกันก็ให้ความหมายต่างกัน ส่วนในภาษาไทยก็มีการเปลี่ยนความสั้นยาวของเสียงสระ และเปลี่ยนจังหวะการพูดที่ทำให้ความหมายทางไวยากรณ์เปลี่ยนไป

2. การวิเคราะห์ด้วยทเพื่อจับความหมายทางไวยากรณ์

การวิเคราะห์ด้วยทคือการนำความรู้ทางไวยากรณ์มาจับกลุ่มคำที่มีความสัมพันธ์กัน ทำได้สองขั้น คือ

ขั้นที่ 1 รวมคำเข้าเป็นกลุ่มตามความสัมพันธ์ใกล้ชิดในระดับต้น คือ ใครทำอะไร อย่างไร กลุ่มคำประเภทนี้ ไนดา (1974) เรียกว่า ประโยคพื้นฐาน (kernel sentence)

ขั้นที่ 2 การรวมประโยคพื้นฐานที่ได้ข้างต้นให้เป็นกลุ่มใหญ่ขึ้น โดยดูว่าประโยคไหนสัมพันธ์กับประโยคไหน และสัมพันธ์กันในแง่ใด วิธีการทางไวยากรณ์ที่จะช่วยแสดงความสัมพันธ์ระหว่างประโยคพื้นฐานคือตัวเชื่อมในระดับต่างๆ เครื่องหมายวรรคตอน หรือวิธีการเปลี่ยนรูปประโยคใหม่ด้วยกฎการเปลี่ยนรูป หรือ กฎการปริวรรต (transformation rule) เช่น The man is handsome \Rightarrow the handsome man

3. การวิเคราะห์ความหมายของคำหรือสำนวน

คำเป็นหน่วยสำคัญของภาษาเพื่อใช้ในการสื่อความหมาย สังคมที่เจริญและมีชีวิตความเป็นอยู่ที่ซับซ้อนย่อมต้องมีภาษาที่รวบคำศัพท์ทั้งนี้เพื่อความสะดวกในการสื่อสารระหว่างสมาชิกของสังคมนั้น คำทุกคำที่นำมาประกอบเป็นกลุ่มความคิดที่ใหญ่ขึ้น เช่น วลี หรือประโยค จะสามารถสื่อความหมายได้ 2 ประเภท คือ

1. ความหมายอ้างอิง (referential meaning) ความหมายที่คำคำนั้นอ้างถึงโดยตรง ผู้รับสารสามารถเข้าใจความหมายได้ทันที ไนดา (1974) กล่าวว่ามนุษย์ใช้คำเพื่ออ้างอิงถึงสิ่งต่างๆ 4 ประเภท คือ 1) สิ่งต่างๆ ที่เป็นรูปธรรม 2) กริยาอาการต่างๆ 3) ความรู้สึกต่างๆ ที่เป็นนามธรรม และ 4) ความสัมพันธ์ระหว่างประสบการณ์ต่างๆ เช่น แต่, ใน, when, if เป็นต้น ลักษณะพิเศษของความหมายอ้างอิงคือคำๆ เดียวสามารถอ้างอิงถึงความหมายได้มากกว่าหนึ่งอย่าง

2. ความหมายแฝง (connotative meaning) คือความหมายที่แฝงมากับความหมายอ้างอิง สามารถทำให้ผู้รับสารเกิดปฏิกิริยาตอบสนองได้ทางอารมณ์นอกเหนือจากการ

รับรู้ความหมายอ้างอิง เช่น “He is a chicken.” คำว่า “chicken” มีความหมายอ้างอิงถึงสัตว์ชนิดหนึ่ง แต่ในขณะที่เดียวกันยังทำให้ผู้ฟังอาจเกิดความรู้สึกไม่พอใจ หรือเป็นการพูดเพื่อเหยียดหยามได้ด้วย

ความหมายแฝงไม่ใช่ความหมายที่คงที่ตลอดไป สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามยุคตามสมัย และยังขึ้นอยู่กับตัวบุคคล เช่น คำบางคำอาจสร้างปฏิกิริยาที่ไม่ดีต่อผู้ฟังบางกลุ่ม ในขณะที่ไม่ได้สร้างความรู้สึกใดๆ เลยต่อผู้ฟังอีกกลุ่มขึ้นอยู่กับวัฒนธรรมและภูมิหลังของบุคคล

ในการวิเคราะห์หาความหมายเราสามารถหาความหมายได้จากพจนานุกรม แต่อย่างไรก็ตามบางครั้งอาจไม่เพียงพอที่จะทำให้ผู้แปลจับความหมายที่แท้จริงได้ เพราะคำจะมีความหมายต่างกันหากใช้ในตำแหน่งทางไวยากรณ์หรือสถานการณ์ที่ต่างกันได้ ดังนั้นสิ่งที่จะช่วยตีความหมายของคำคือบริบทนั้นคือสิ่งแวดล้อมของทั้งที่ใกล้ชิดและห่างออกไป การวิเคราะห์ความหมายจึงหมายถึงการวิเคราะห์บริบทไปด้วย ซึ่งจะช่วยให้ผู้แปลหาคำเทียบเคียงในภาษาฉบับแปลได้อีกด้วย

สัทญวี สายบัว (2538) ได้ให้แนวทางในการวิเคราะห์ความหมายอ้างอิง สรุปได้ดังต่อไปนี้

1. ใช้ไวยากรณ์กำหนดความหมาย เนื่องจากคำที่ทำหน้าที่ต่างกันนโยบายจะใช้อ้างอิงความหมายต่างกัน
2. ใช้ความหมายของบริบทเป็นเครื่องกำหนดความหมาย เช่น ความหมายของคำที่แวดล้อม
3. ใช้โครงสร้างของคำเป็นเครื่องกำหนดความหมาย หลายภาษาใช้คำที่มีอยู่แล้วมาเรียงเข้าด้วยกันเพื่อให้ได้คำใหม่ เรียกว่า “คำประสม” ผู้แปลต้องดูว่าโครงสร้างของกลุ่มคำนั้นคืออะไร และควรดูควบคู่ไปกับบริบทเพื่อจับความหมายที่ถูกต้อง

ส่วนการวิเคราะห์ความหมายแฝงของคำหรือสำนวน สามารถทำได้ 3 ด้านดังนี้

1. ด้านผู้ส่งสารและผู้รับสารของคำนั้น คือการวิเคราะห์ โดยวิเคราะห์ความสัมพันธ์ ระดับการศึกษา เพศ วัย สถานะทางสังคม สิ่งเหล่านี้เป็นส่วนในการกำหนดความหมายของคำ

2. ด้านกรณีแวดล้อมของคำ คำๆ เดียวกันหากใช้ในกรณีแวดล้อมที่ต่างกันอาจให้ความหมายแฝงคนละอย่าง เช่น คำว่า “กู” หากใช้กับผู้ที่ไม่สนิทสนมกัน จะให้ความหมายแฝงที่ไม่ดี
3. ด้านสิ่งแวดล้อมด้านภาษา โดยดูจากความหมายแฝงของคำอื่นๆ ที่แวดล้อมคำนั้น

ในส่วนของความหมายเชิงอุปมา (figurative meaning) พิชนีย์ สรรคนุราณูรักษ์ (2529: 18) กล่าวว่า “เป็นความหมายที่เกิดจากการเปรียบเทียบทั้ง การเปรียบเทียบแบบอุปมาซึ่งเป็นการเปรียบเทียบโดยใช้คำเชื่อม like, as, as if และการเปรียบเทียบแบบอุปลักษณ์คือการใช้คำหรือสำนวนคำพังเพย จะใช้คำนาม คำกริยา หรือคำคุณศัพท์ในประโยคนั้นๆ” ในความหมายเปรียบเทียบนั้น ผู้แปลวิเคราะห์โดยแบ่งองค์ประกอบของการเปรียบเทียบเป็น 3 ส่วน ดังนี้

1. สิ่งที่น่ามาเปรียบเทียบ (topic)
2. สิ่งที่ถูกเปรียบเทียบ (illustration)
3. ประเด็นของการเปรียบเทียบ (point of similarity)

ในการตีความหมายโดยอุปมานั้น ไม่ยากนักหากเป็นการเปรียบเทียบที่รู้จักกันดีอยู่แล้ว แต่การตีความหมายของอุปลักษณ์ผู้แปลต้องมีประสบการณ์ร่วมกับผู้เขียนต้นฉบับ รู้ภูมิหลังวัฒนธรรมของผู้ใช้คำๆ นั้น และเข้าใจบริบทของคำๆ นั้นจึงจะตีความหมายได้

เขวง จันทรเขตต์ (2528: 129) กล่าวว่า “คำบางคำเมื่อนำไปเรียงเรียงตามโครงสร้างของประโยคแบบหนึ่ง ความหมายของคำและประโยคจะเปลี่ยนไป แต่บางครั้งการเปลี่ยนโครงสร้างของประโยคเป็นแบบต่างๆ ไม่ได้ทำให้ความหมายของประโยคเปลี่ยนไปเลย ใจความปลีกย่อยอาจแตกต่างกันไปบ้าง แต่ไม่ได้ทำให้ใจความสำคัญเปลี่ยนไป”

เขวง จันทรเขตต์ ยังกล่าวอีกว่า ประโยคในภาษาอังกฤษแบ่งได้ดังนี้ ประโยคบอกเล่า ปฏิเสธ คำถาม หรือคำถามปฏิเสธ (negative question) แต่ประโยคเหล่านี้มีลักษณะที่สามารถแฝงความหมายเป็นอย่างอื่นไม่ตรงอย่างลักษณะที่เห็น เช่น

Why don't you sit down and have a rest for a while?

ประโยคนี้อาจเป็นประโยคคำถาม แต่ความหมายหรือเจตนาของผู้พูดเป็นการเสนอแนะหรือเชิญชวน ดังนั้นการวิเคราะห์ความหมายนั้น นอกจากต้องพิจารณาความหมายของคำแล้ว ยังต้องดูแบบการใช้คำนั้น หรือ ประโยคพื้นฐาน ร่วมไปกับบริบทด้วย

การแปลมีจุดมุ่งหมายเพื่อถ่ายทอดความหมายให้เทียบเท่ากับต้นฉบับ แต่เนื่องจากภาษามีลักษณะของภาษา ระบบคำศัพท์ โครงสร้างทางไวยากรณ์ของตนเอง ดังนั้นผู้แปลต้องมีความรู้ในเรื่องเหล่านี้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ยังต้องมีความรู้เรื่องการใช้ภาษาวัฒนธรรม ความเชื่อ ความแตกต่างทางภูมิศาสตร์ ที่อาจทำให้การถ่ายทอดความหมายผิดพลาดไปหากผู้แปลขาดความรู้ในเรื่องเหล่านี้ การถ่ายทอดความหมายนั้นผู้แปลต้องทราบจุดมุ่งหมายของต้นฉบับว่าต้องการให้สื่อออกไปในรูปแบบใด และเลือกวิธีการแปลที่จะทำให้งานแปลสามารถสร้างปฏิกิริยาตอบสนองได้เท่าเทียมกับต้นฉบับได้

2.1.3 การถ่ายทอดความหมาย

การถ่ายทอดความหมายในที่นี้ หมายถึง วิธีการแปลที่ผู้แปลทั่วไปใช้เพื่อถ่ายทอดความหมายจากภาษาหนึ่ง ไปยังอีกภาษาหนึ่ง นักวิชาการหลายท่านกล่าวถึงแนวคิดวิธีการแปล ดังนี้

ไนดา (Nida, 1964: 165) ได้แสดงวิธีการแปลให้มีความหมายเทียบเคียงไว้สองแบบ โดยใช้คำว่า formal equivalence นั่นคือการแปลตรงตัวโดยยึดรูปภาษาของต้นฉบับเดิมเป็นหลัก และ dynamic equivalence ซึ่งก็คือการแปลอิสระหรือเอาความที่มุ่งให้ผู้อ่านได้รับผลตอบสนองทัดเทียมกับต้นฉบับเดิม

ส่วนแคทพอร์ด (1965: 20) แบ่งการแปลโดยอาศัยเกณฑ์ที่แตกต่างกัน ดังนี้

1. ประเภทของการแปลพิจารณาในแง่ของต้นฉบับ (extent)

(1) Full translation คือ การแปลที่ภาษาฉบับแปลสามารถแทนที่ภาษาต้น

ฉบับได้อย่างครบถ้วน

(2) Partial translation คือ การแปลเพียงบางส่วน โดยละเนื้อหาบางส่วนที่แปลไม่ได้ อันอาจเนื่องมาจากผู้แปลไม่สามารถหาคำในภาษาฉบับแปลที่เทียบเคียงกับภาษาต้นฉบับได้ เพราะขัดต่อลักษณะธรรมชาติของภาษาฉบับแปล เช่น การเรียกชื่อของแต่ละท้องถิ่น

2. ประเภทของการแปลพิจารณาในแง่ของระดับภาษา (levels)

(1) Total translation คือ การแปลที่ภาษาฉบับแปลสามารถแทนที่ภาษาต้นฉบับได้อย่างเท่าเทียมกันในระดับไวยากรณ์และคำศัพท์ ส่วนในแง่ของระดับเสียงและตัวเขียนนั้น อาจจะไม่เทียบเท่ากับต้นฉบับหรือไม่ก็ได้

(2) Restricted translation คือ การแปลที่ภาษาฉบับแปลสามารถแทนที่ภาษาต้นฉบับได้เพียงระดับใดระดับหนึ่งเพียงระดับเดียวเท่านั้น คือ ในแง่ระบบเสียงหรือตัวเขียนในระดับไวยากรณ์หรือคำศัพท์

3. ประเภทของการแปลพิจารณาในแง่ของตำแหน่งของเสียง คำ และวลีในข้อความ (ranks)

(1) Word -for- word translation คือ การแปลแบบคำต่อคำ

(2) Literal translation คือ การแปลตามตัวอักษร ถือว่าเป็นการแปลในแบบที่อยู่กึ่งกลางระหว่างการแปลคำต่อคำ และการแปลแบบเอาความ คือ ใช้วิธีแปลคำต่อคำ แต่มีการเปลี่ยนแปลงทางด้าน โครงสร้างและการใช้คำบ้างเพื่อให้เป็นไปตามหลักการใช้ภาษาของฉบับแปล

(3) Free translation คือ การแปลแบบอิสระ โดยรักษาความหมายของต้นฉบับไว้ ใช้วิธีจับความหมายหรือใจความจากประโยค หรือบางครั้งจากหน่วยความหมายที่ใหญ่กว่าประโยค กลุ่มประโยคหรือย่อหน้า

ข้อคิดของแคทฟอร์ด (Catford อ้างถึงใน หอมหวล ชื่นจิตร, 2527: 7) ที่น่าสนใจประการหนึ่งคือ คือ การแปลไม่ได้ (untranslatability) คือ ไม่สามารถแปลข้อความใดเป็นอีกภาษาหนึ่งได้ ถ้ามีอาจสร้างสถานการณ์ในข้อความนั้นให้มีสภาพเดียวกันกับในภาษาต้นฉบับ การแปลไม่ได้นี้ก่อให้เกิดปัญหาในการแปล ซึ่งมีอยู่สองประเภท ประเภทแรกคือ แปลไม่ได้เพราะภาษา

(linguistic untranslatability) ประเภทที่สองคือ แปลไม่ได้เพราะวัฒนธรรม (cultural untranslatability) ตัวอย่างเช่น ในการที่ภาษาต้นฉบับเล่นคำ (pun) อาจจะไม่แปลเป็นภาษาเป้าหมายได้อย่างถูกต้องตามรูปแบบและไวยากรณ์ แต่องค์ประกอบทางสถานการณ์ หรือบริบทไม่ตรงตามฉบับเดิม เพราะองค์ประกอบทางสถานการณ์ของภาษาต้นฉบับไม่มีอยู่ในวัฒนธรรมของภาษาเป้าหมาย

ในขณะที่นิวมาร์ค (Newmark, 1982: 39) ก็แบ่งประเภทของการแปลออกเป็นสองแบบคือ

1. **Semantic translation** คือ การพยายามถ่ายทอดทั้งความหมายและโครงสร้างให้มากที่สุดเท่าที่ภาษาฉบับแปลจะทำได้ ซึ่งเชวง จันทระเชตต์ (2528: 139) กล่าวว่า เป็นวิธีแปลที่เน้นเรื่องสำนวน วิธีเขียน ความหมาย รูปแบบและความมุ่งหมายของผู้เขียนต้นฉบับเป็นใหญ่ ใช้ในงานแปลประเภทวรรณคดีเป็นส่วนมาก

2. **Communicative translation** คือการพยายามทำให้ผู้อ่านงานแปลได้รับปฏิกิริยาเท่าเทียมกับผู้อ่านต้นฉบับให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ เชวง จันทระเชตต์ (2528: 139) กล่าวว่า วิธีนี้เน้นเรื่องความเข้าใจและปฏิกิริยาของผู้รับสาร ใช้ในการแปลงานประเภทที่ไม่ใช่วรรณคดี เช่น งานทางด้านข่าวสาร ข้อเขียนทางวิชาการ เทคโนโลยี จดหมายโต้ตอบ ประกาศ โฆษณา และข้อเขียนที่มีลักษณะใช้ภาษาแบบธรรมดาหรือแบบมีพิธีรีตองหรือเป็นทางการต่างๆ ไป

เชวง จันทระเชตต์ (2528: 141) ยังกล่าวว่า การแปลที่นิยมและยอมรับกันส่วนใหญ่ในปัจจุบันมีสองแบบ คือ

1. การแปลแบบตรงตัว หมายถึง การแปลแบบถือตามตัวอักษร คือ การแปลที่พยายามรักษาสำนวน วิธีเขียน และรูปแบบของต้นฉบับเอาไว้ให้มากที่สุด ซึ่งหมายถึงการรักษารูปแบบของการเรียงคำ เป็นกลุ่มคำ เป็นประโยค และเป็นกลุ่มประโยค รวมทั้งเครื่องหมายวรรคตอนที่ใช้ในต้นฉบับด้วย

2. การแปลแบบเอาความ คือการแปลที่เน้นความเข้าใจในความหมายและปฏิกิริยาตอบสนองของผู้รับสารเป็นจุดสำคัญ ถือว่างานแปลต้องสื่อความหมายของต้นฉบับไปสู่ผู้

อ่านได้แน่นอน ไม่เข้าใจผิดพลาด การแปลแบบนี้อาจมีการลำดับวลี ประโยค หรือกลุ่มประโยค รวมทั้งลำดับความคิด แตกต่างไปจากต้นฉบับเดิมบ้างก็ได้

ส่วนสัญญาวิ สายบัว (2538: 23) ผู้ให้ทฤษฎีการแปล และได้แนวคิดด้านการแปล จากไนดาและนิวมาร์ค กล่าวถึงกระบวนการแปลที่ผู้แปลควรนำไปปฏิบัติเพื่อให้งานแปลของตน เป็นงานแปลที่ดี ดังนี้

ขั้นที่ 1 การศึกษาด้านฉบับและการวิเคราะห์ต้นฉบับ เพื่อให้ได้สารที่ผู้เขียน ต้องการถ่ายทอด “สาร” ในที่นี้หมายถึงเนื้อหา ความคิด ความหมายแฝงอื่นๆ จุดมุ่งหมายของผู้เขียน บรรยากาศของตัวบท และรสชาติ ซึ่งการวิเคราะห์จะแบ่งเป็นสองระดับคือ การวิเคราะห์ ความหมายทางไวยากรณ์ และการวิเคราะห์ความหมายของคำและความหมายของสำนวน

ขั้นที่ 2 การรับทอดความหมายจากต้นฉบับมาเป็นความหมายของผู้แปล ในขั้นนี้ เป็นเรื่องของสิ่งที่เกิดขึ้นในสมองของผู้แปล จึงอาจมีความบกพร่องทำให้ความหมายคลาดเคลื่อน ได้ไม่มากนักน้อย ผู้แปลจึงควรระมัดระวังไม่ให้เกิดความผิดพลาดในการรับทอดความหมาย

ขั้นที่ 3 การถ่ายทอดเป็นภาษาฉบับแปล มีขั้นตอนดังนี้

1. กำหนดจุดมุ่งหมายของงานแปลและเลือกรูปแบบของงานแปลว่าจะ เป็นลักษณะแปลตรงตัวหรือแปลเอาความ

(1) การแปลตรงตัว คือ การที่ผู้แปลพยายามรักษารูปแบบของการ เสนอความคิด (form) ของต้นฉบับไว้ในฉบับแปลให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ รูปแบบที่ว่านี้หมายถึง คำ ระเบียบวิธีการเรียงคำ ระเบียบวิธีการจัดกลุ่มความหมายเข้าเป็นประโยค และการเรียง ประโยคเข้าเป็นข้อความที่ใหญ่ขึ้นไปเป็นลำดับและรวมถึงการใช้เครื่องหมายวรรคตอนต่างๆ ด้วย

(2) การแปลแบบเอาความ มีลักษณะที่แตกต่างกับการแปลแบบตรง ตัวหลายประการ ประการแรกคือ รูปแบบอาจจะแตกต่างไปจากต้นฉบับ อีกประการหนึ่งคือ การ เรียงลำดับความคิดอาจจะไม่เหมือนกัน ประโยคหรือวลีใดที่กล่าวไว้เป็นอันดับต้นๆ ในต้นฉบับ อาจถูกจัดให้อยู่ในลำดับหลังๆ ในฉบับแปล เพื่อให้งานแปลสามารถสื่อความหมายได้อย่างชัดเจน แน่นอน ไม่ก่อให้เกิดความเข้าใจผิดหรืออ่านไม่เข้าใจ

2. ถ่ายทอดประโยคพื้นฐานที่ได้จากการวิเคราะห์ตัวบทต้นฉบับเป็นภาษาฉบับแปล

3. นำประโยคพื้นฐานที่ถ่ายทอดมาแล้วนั้นมาเขียนใหม่เพื่อครอบคลุมความหมายในด้านที่เป็นรสนชาติ และบรรยากาศของต้นฉบับ และเพื่อให้เป็นภาษาที่สละสลวยเป็นธรรมชาติ โดยใช้ลักษณะของภาษา และลีลาการเขียนที่เหมาะสมกับความมุ่งหมายของต้นฉบับและความมุ่งหมายของการแปล ส่วนรูปแบบของการเสนอความคิดจะเหมือนกับต้นฉบับหรือไม่ นั้นขึ้นอยู่กับความคิดสนใจในขั้นแรกรวมทั้งภาษาฉบับแปลที่จะอำนวยโอกาสให้

4. ตรวจสอบงานแปลเพื่อดูว่างานแปลนั้นก่อให้เกิดผลตอบสนองในตัวผู้อ่านได้เทียบเคียงกับต้นฉบับ

ขั้นที่ 4 การทดสอบงานแปล เพื่อดูว่างานแปลนั้นจะสร้างผลตอบสนองต่อผู้อ่านได้เทียบเคียงกับต้นฉบับหรือไม่ โดยคำนึงถึงความหมายว่าภาษาในฉบับแปลสื่อความหมายได้ครบถ้วนตามต้นฉบับหรือไม่ ผู้แปลใช้ภาษาที่ผู้อ่านอ่านแล้วเข้าใจหรือไม่ และลีลาการเขียนของฉบับแปลเทียบเคียงกับของต้นฉบับหรือไม่ การใช้ภาษาให้เหมาะสมกับบริบทนั้นสามารถเทียบเคียงกับต้นฉบับได้หรือไม่

ในการเลือกวิธีในการแปลนั้น ลาร์สัน (Larson, 1984: 15) เน้นว่าการแปลนั้นเกี่ยวข้องกับรูปแบบและความหมาย ผู้แปลจะไม่ใช้วิธีการแปลแบบใดแบบหนึ่งแต่จะผสมผสานวิธีการแปล เขาได้แบ่งประเภทของการแปลตามรูปแบบของภาษาและความหมายออกเป็นสองประเภทคือ

1. Form-based Translations หรือ Literal Translations นั่นคือ การแปลแบบตรงตัว ผู้แปลจะรักษารูปแบบของภาษาต้นฉบับไว้ในภาษาฉบับแปล การแปลลักษณะนี้จะทำให้ภาษาไม่เป็นธรรมชาติและเข้าใจยาก บางครั้งอาจไม่มีความหมายหรือสื่อความหมายผิดในภาษาฉบับแปล แต่การแปลประเภทนี้จะมีประโยชน์ต่อผู้ศึกษาโครงสร้างไวยากรณ์ของภาษาต้นฉบับ

2. Meaning-based Translations หรือ Idiomatic Translations หรือ การแปลอย่างมีสำนวน ผู้แปลจะพยายามสื่อความหมายจากต้นฉบับ ไปด้วยรูปแบบที่เป็นธรรมชาติของภาษาฉบับแปล

นอกจากนี้ ลาร์สัน ยังได้แบ่งลำดับขั้นของลักษณะการแปลออกเป็น 7 ระดับ ดังนี้

1. Very literal คือ การแปลแบบคำต่อคำจริงๆ แต่ภาษาที่ได้จะผิดธรรมชาติ
2. Literal คือ การแปลโดยใช้คำที่มีความหมายเหมือนกันเข้าแทนที่คำในภาษา

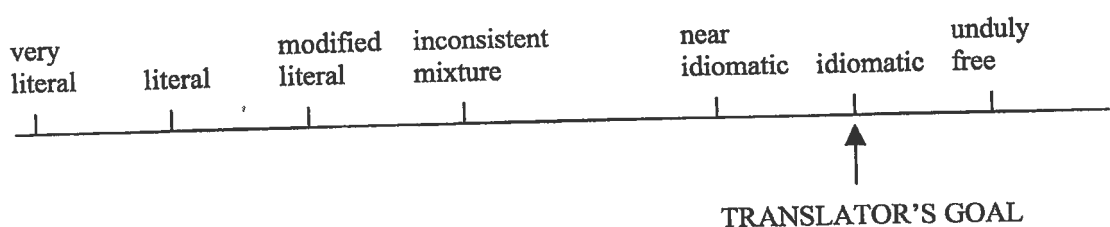
ต้นฉบับ

3. Modified literal คือ ผู้แปลมีการปรับโครงสร้างในภาษาฉบับแปลเพื่อหลีกเลี่ยงการสื่อความหมายผิดหรือการไม่สื่อความหมาย แต่ภาษาที่ได้จะยังไม่เป็นธรรมชาตินัก เนื่องจากผู้แปลยังแปลคำศัพท์แบบคำต่อคำ

กัน

4. Inconsistent mixture คือผู้แปลใช้รูปแบบการแปลระดับที่ 1, 2 และ 3 ผสมกัน
5. Near idiomatic คือ ผู้แปลใช้ภาษาแปลที่เป็นธรรมชาติมากขึ้น
6. Idiomatic translation คือใช้รูปแบบของภาษาฉบับแปลที่เป็นธรรมชาติทั้งในส่วนของไวยากรณ์และคำศัพท์ การแปลในระดับนี้จัดเป็นเป้าหมายของนักแปลที่พึงปฏิบัติให้ได้
7. Unduly free คือ รูปแบบที่ไม่ควรกระทำเพราะเป็นการแปลที่เป็นการเพิ่มเติมข้อมูลที่ไม่มีในต้นฉบับ ทำให้ความหมายเปลี่ยนไป หรือมีการบิดเบือนข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์หรือวัฒนธรรมของต้นฉบับ

ลำดับขั้นของลักษณะการแปลข้างต้นสามารถแสดงเป็นรูปประกอบได้ดังนี้



ถ้ารู้สึพบว่า นักแปลจะไม่แปลด้วยรูปแบบการแปลเพียงประเภทใดประเภทหนึ่ง โดยเฉพาะ นักแปลจะมีการผสมผสานรูปแบบของการแปลแบบคำต่อคำในส่วนของไวยากรณ์และแปลตามความหมายในส่วนของความหมาย

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า เนื่องจากภาษาหนึ่งสามารถสื่อสารด้วยอีกภาษาหนึ่งได้ เป้าหมายของการแปลภาษานั้นควรจะเน้นที่การรักษาความหมาย นักแปลจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนโครงสร้างของภาษาต้นฉบับหากจำเป็นเพื่อที่จะไม่ทำให้ความหมายในฉบับแปลผิดเพี้ยน การถ่ายทอดความหมายนั้นผู้แปลต้องทราบจุดมุ่งหมายของต้นฉบับว่าต้องการให้สื่อออกไปในรูปแบบของงานเขียนประเภทใด และเลือกวิธีการแปลที่จะทำให้งานแปลสามารถสร้างปฏิกริยาตอบสนองได้เท่าเทียมกับต้นฉบับได้

ส่วนสัญญาวิ สายบัว (2538: 56) ได้เสนอแนวคิดของนิวมาร์ค (1982) ซึ่งแนะนำว่าการแปลทั้งสองแบบคือ การแปลตรงตัวและแปลเอาความนั้นมิได้แยกจากกันโดยเด็ดขาด ควรพิจารณาว่างานที่จะแปลควรจะมีลักษณะก่อนไปในลักษณะใดมากกว่า โดยผู้แปลต้องยึดความมุ่งหมายที่สำคัญของการแปลเป็นหลัก และมุ่งสร้างผลตอบสนองที่เทียบเคียงกับของต้นฉบับ และพยายามรักษารูปแบบของการเสนอความคิดเดิมไว้เท่าที่จะเป็นไปได้

นอกจากนี้การตัดสินใจให้งานแปลมีลักษณะก่อนไปทางแปลตรงตัวหรือแปลแบบเอาความนั้น ผู้แปลต้องใช้ศิลปะในการตัดสินใจซึ่งได้มาจากประสบการณ์และการฝึก และในขณะเดียวกันต้องอาศัยหลักเกณฑ์อื่นๆ ประกอบการพิจารณา เช่น ความมุ่งหมายเดิมของต้นฉบับ วัตถุประสงค์ของผู้แปล และประเภทของงานเขียนต้นฉบับ สำหรับการเลือกใช้ประเภทของงานเขียนเป็นเกณฑ์ในการตัดสินใจ มีหลักเกณฑ์คร่าวๆ คือ ถ้าเป็นงานเขียนประเภททฤษฎี ผู้แปลควรแปลในลักษณะที่ค่อนข้างตรงตัว ถ้าเป็นงานเขียนประเภทบรรณสารและโฆษณาสารให้เลือกลักษณะวิธีการแปลเอาความ

2.1.4 แนวคิดเกี่ยวกับการปรับบทแปล

สิ่งที่ผู้แปลต้องเผชิญในการแปลจากภาษาหนึ่งไปยังอีกภาษาหนึ่งนั้น คือภาวะแทรกซ้อนของภาษาต้นฉบับ ที่สามารถปรากฏทั้งในระดับคำและระดับประโยค ดังนั้นการแปลเพื่อให้ภาษาเป็นธรรมชาติที่สุดในภาษาฉบับแปล ผู้แปลต้องทำการปรับบทแปลไม่ว่าจะเป็นการแปลแบบตรงตัวหรือการแปลแบบเอาความ

เชวง จันทรเขตต์ (2528: 167) กล่าวว่า การปรับแต่งนั้น มิได้หมายความถึงการเปลี่ยนแปลงแก้ไขฉบับแปลให้มีจุดมุ่งหมาย ความหมาย น้ำเสียง ท่วงทำนองลีลา หรือลักษณะเฉพาะบางประการผิดไปจากต้นฉบับ แต่เป็นการปรับแต่งที่อยู่ในขอบเขตจำกัด เพื่อให้ผู้รับสารสามารถรับสารได้โดยให้ผลตอบสนองเหมือนหรือใกล้เคียงกับต้นฉบับ

สัญญาวิ สายบัว (2538) กล่าวถึงขอบเขตของการปรับบทแปลว่า การปรับไม่ใช่การเปลี่ยนแปลงหรือแก้ไขบทแปลให้แตกต่างจากต้นฉบับตามความพอใจของผู้แปล ผู้แปลควรทำตามเจือใจต่อไปนี้

1. การปรับภาษาควรทำเมื่อต้องการให้บทแปลนั้นอ่านเข้าใจง่ายขึ้น ไม่ควรปรับเพราะเห็นว่าลีลาการเขียนและลักษณะของภาษาของต้นฉบับไม่ดี
2. ในการปรับภาษาที่ใช้ในบทแปล ต้องคำนึงถึงความมุ่งหมายของการแปลเป็นสำคัญ คือมุ่งให้ภาษาฉบับแปลสามารถสื่อความหมายได้เทียบเท่ากับต้นฉบับ หากการรักษารูปแบบการเสนอความคิดของต้นฉบับจะทำให้ความหมายถูกถ่ายทอดได้ไม่เต็มที่ ผู้แปลควรเลือกการรักษาความหมายไว้ โดยปรับรูปแบบอย่างเหมาะสม

การปรับบทแปลทำได้ 2 ระดับ คือ

ระดับที่ 1 ระดับคำ หมายถึง คำ คำนวน หรือโวหารที่จะใช้ในบทแปล

ระดับที่ 2 ระดับโครงสร้างของภาษา หมายถึง เสียง โครงสร้างของคำ โครงสร้างของประโยค และโครงสร้างของการเรียงลำดับกลุ่มประโยคเข้าเป็นหน่วยภาษาที่ใหญ่ขึ้น เช่น ย่อหน้า หรือบทความ เป็นต้น

การปรับระดับคำ

การปรับระดับนี้ทำเมื่อคำหรือสำนวนในต้นฉบับ ไม่มีคำหรือสำนวนที่มีความหมายอ้างอิงถึงสิ่งเดียวกันในภาษาฉบับแปล การปรับบทเพื่อแก้ปัญหาสิ่งเหล่านี้ทำได้โดย

1. การเติมคำอธิบาย
 - 1.1 การเติมคำอธิบายลงไปในเรื่อง เช่น การเติมลักษณะนามข้างหน้า เมื่อไม่มีคำเทียบเคียงในภาษาฉบับแปลเพื่อสร้างความชัดเจน เช่น “Conifer” แปลว่า ต้นสนคอนิเฟอร์ “Chipmunk” แปลว่า ตัวชิปมังก์ เป็นต้น
 - 1.2 การเติมข้อความสั้นๆ ด้วยการใส่ไว้ในวงเล็บ และแทรกไว้ข้างหลังคำที่ต้องการคำอธิบาย แต่ต้องระวังมิให้ข้อความนั้นยาวจนทำให้เสียบรรยากาศและรสชาติของต้นฉบับ
 - 1.3 การเติมคำอธิบายในรูปของเชิงอรรถหรือหมายเหตุไว้ท้ายหน้ากระดาษ
2. การใช้วลีหรือประโยคแทนคำ เพื่อบอกลักษณะของสิ่งที่ต้องการแปลเมื่อไม่มีคำศัพท์เทียบเคียงได้
3. การใช้คำที่มีความหมายอ้างอิงถึงสิ่งของหรือกิจกรรมในระดับที่กว้างกว่า ซึ่งสามารถครอบคลุมความหมายของคำที่เป็นปัญหาได้
4. การเติมตัวเชื่อมระหว่างประโยคหรือวลี เพื่อบอกความสัมพันธ์ให้ผู้อ่านเข้าใจความหมายได้ชัดเจนขึ้น
5. การละคำหรือข้อความนั้น โดยไม่ทำให้สาระสำคัญ รสชาติ และบรรยากาศของต้นฉบับเสียไป เช่น การละคำที่มีความหมายซ้ำซ้อน หรือคำที่แปลแล้วจะทำให้ภาษาฉบับแปลมีลักษณะไม่เป็นธรรมชาติ

การปรับโครงสร้างทางไวยากรณ์

การปรับระดับโครงสร้างทางไวยากรณ์ มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ลักษณะภาษาที่ใช้ในบทแปลเหมาะสมกับบริบท มีความสละสลวยและไม่ขัดกับธรรมชาติของภาษาฉบับแปล สามารถทำได้ 4 ระดับ คือ

1. ระดับเสียง โดยการใช้ตัวอักษรในภาษาฉบับแปลแทนที่เสียงให้ใกล้เคียงกับเสียงของคำในต้นฉบับ เรียกว่า การทับศัพท์
2. ระดับโครงสร้างของคำ โดยการเปลี่ยนโครงสร้างของคำใหม่ให้เหมาะสมและถูกต้องกับไวยากรณ์ของภาษาฉบับแปลและสื่อความหมายได้เทียบเคียงกับต้นฉบับ
3. ระดับประโยค โดยการปรับวิธีการเรียงคำในประโยคหรือวลี ซึ่งหมายถึงการปรับวิธีการเสนอลำดับความคิดก่อน-หลัง ไม่ว่าจะเป็นการเปลี่ยนประโยคเป็นวลี การเปลี่ยนวลีเป็นประโยค การปรับการใช้ปฏิเสธ การปรับการใช้กรรตุจากและกรรมวาทของกริยาในประโยค และการเพิ่มหรือละคำในประโยค
4. ระดับที่สูงกว่าประโยค (discourse) คือการปรับลีลาการเขียนซึ่งเป็นการเรียงลำดับกลุ่มความคิด เช่น การเรียงประโยค การสลับย่อหน้า การยุบรวมย่อหน้า การปรับระดับนี้พบในการแปลแบบเอาความมากกว่าแปลแบบตรงตัว ผู้แปลต้องพิจารณาแล้วว่า สาระสำคัญของต้นฉบับมิได้อยู่ที่ลักษณะโครงสร้างของประโยคและการเรียงลำดับประโยค แต่อยู่ที่เนื้อหามากกว่า มิฉะนั้นการปรับระดับนี้จะทำให้ความหมายของต้นฉบับหายไป

2.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูน

ในการทบทวนวรรณกรรมเพื่อศึกษาวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ นอกจากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการแปลแล้ว ผู้วิจัยยังทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูน เนื่องจากการ์ตูนมีลักษณะการสื่อสารที่มีได้มีภาษาเป็นสื่อในการสื่อสารเพียงอย่างเดียว การ์ตูนยังมีภาพเป็นองค์ประกอบในการสื่อความหมาย ซึ่งลักษณะของภาพ ไม่ว่าจะลายเส้น การใช้ตัวอักษร การแสดงสีหน้า ล้วนเป็นรูปแบบของการ์ตูนที่ต้องให้ความสำคัญในการถ่ายทอดความหมายให้ภาษาไปด้วยกันกับ

ภาพการ์ตูนที่ปรากฏ ในหัวข้อนี้จะแบ่งออกเป็นหัวข้อย่อยสองหัวข้อ ได้แก่ ความหมายของการ์ตูน และองค์ประกอบของการ์ตูน

2.2.1 ความหมายของการ์ตูน

ไวท์ (White, 1992: 370) ให้ความหมายของการ์ตูนว่า เป็นการเขียนภาพเป็นลายเส้นหรือสัญลักษณ์ที่มุ่งเหน็บแนมคนใดคนหนึ่ง เพื่อแสดงอารมณ์ขันและให้เกิดความขบขันเป็นสิ่งสำคัญ

ประยูร จรรย์วณิช (2513) ให้ความหมายของการ์ตูนว่า เป็นภาพที่ใช้แทนภาพจริง เป็นภาพมายาใช้เย้ยไม่เหมือนของจริง อาจเป็นภาพคน ภาพสัตว์ หรือสิ่งของซึ่งมีรูปลักษณะผิดธรรมดา ก่อให้เกิดความรู้สึกละเอียด ความสนใจของผู้ดู

สังเขต นาคไพจิตร (2530: 5) กล่าวว่า การ์ตูนในภาษาอังกฤษมีใช้สองคำ คือ Cartoon และ Comics ซึ่งให้คำนิยามไว้ต่างกันดังนี้ คำว่า Cartoon มาจากภาษาฝรั่งเศสว่า Carton หมายถึง รูปวาดบนกระดาษแข็งเพื่อความขบขัน เช่น ภาพล้อทางการเมือง ลักษณะการวาดอยู่ในกรอบ และแสดงเหตุการณ์ที่เข้าใจได้ชัดเจนโดยง่าย และมีคำบรรยายสั้นๆ ส่วนคำว่า Comics หมายถึง ภาพขบขัน โดยมีภาพเป็นชุดๆ มีถ้อยคำบรรยายประกอบตามเนื้อเรื่อง แต่เดิมเนื้อเรื่องเป็นเรื่องขบขันเป็นส่วนใหญ่ ปัจจุบันเนื้อเรื่องอาจเป็นเรื่องแนวใดก็ได้ เช่น อาชญากรรม สงคราม การผจญภัย ภาพและเนื้อเรื่องแต่ละช่องมีความสัมพันธ์กัน ภาพขบขันส่วนใหญ่ตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ จึงเรียกภาพขบขันลักษณะนี้ว่า Comic Strips หรือ การ์ตูนช่อง และเมื่อมีการรวบรวมจัดพิมพ์เย็บเล่มจะเรียกว่า Comics Books หรือ Funnies

Webster (อ้างถึงใน ธนพงศ์ เศรษฐวิวัฒน์: 2531) อธิบายว่า การ์ตูนเป็นภาพที่แสดงความคิดที่ต้องการเสียดสี เปรียบเทียบ ล้อเลียน เล่นสำนวน ขวนให้ตลกขบขัน อาจจะมีคำอธิบายสั้นๆ ประกอบภาพหรือไม่มีก็ได้ ภาพการ์ตูนแต่ละภาพถ้ามีคำพูดหรือคำสนทนาด้วย จะนิยมทำกรอบคำพูดไว้เพื่อให้ผู้ดูหรือผู้อ่านเข้าใจง่าย

สรุปได้ว่า การ์ตูนเป็นภาพวาดที่มีเรื่องราว มีวัตถุประสงค์เพื่อความจำขึ้น ล้อเลียน เลียดสี ประชาดประชาชน อาจมีคำบรรยายหรือไม่ก็ได้

2.2.2 องค์ประกอบของการ์ตูน

องค์ประกอบของการ์ตูน หมายถึง รูปแบบการนำเสนอส่วนประกอบต่างๆ ทางกายภาพที่สามารถสื่อความหมายและอารมณ์ของการ์ตูน องค์ประกอบดังกล่าวได้แก่ การใช้ลายเส้น และลักษณะตัวอักษร และลักษณะภาษาที่ใช้ในการ์ตูน

1. การใช้ลายเส้นและลักษณะตัวอักษร

ลิตธา พินิจภูวดล (2526) กล่าวถึงการใช้เส้นหรือสัญลักษณ์ต่างๆ ที่ประกอบภาพเพื่อสื่อสารเรื่องราวว่า เส้นหรือสัญลักษณ์ต่างๆ ที่ใช้ประกอบภาพนั้นมีลักษณะเป็นรหัสและสัญลักษณ์ เช่น รูปเส้นวนๆ แทนความมึนงง รูปหัวใจเล็กๆ แทนความรักความพอใจ รูปก้อนเมฆแทนความฝัน เป็นต้น

อีสนอร์ (Eisner: 1985 อ้างถึงใน สุครักษ์ จรรยาวัชย์, 2531: 151) ได้อธิบายถึงการประดิษฐ์ตัวอักษรที่ใช้เป็นบทสนทนาในการ์ตูนว่า ลักษณะตัวอักษรที่ประดิษฐ์ขึ้น จะสะท้อนให้เห็นธรรมชาติและอารมณ์ของผู้พูดในการ์ตูนนั้นๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งตัวอักษรจะแสดงให้เห็นถึง “ลีลา” ของนักเขียนการ์ตูน

ทอมสัน และเฮวิสตัน (วัลลภ แม่นยำ และเพ็ชรศิริ สุขสวัสดิ์, ผู้แปล, 2539: 82) กล่าวเช่นกันว่าเส้นต่างๆ เหล่านี้ยังสามารถบ่งถึงการเคลื่อนไหวไปข้างหลัง ข้างหน้า หรือขึ้นๆ ลงๆ เพื่อให้เห็นเป็นแนวของการเคลื่อนไหว เช่น หางสุนัขที่กำลังกระดิกอยู่จะเห็นว่ามีเส้นขนานข้างหางของมัน

วิทเทเกอร์ (Whitaker: 1994) อธิบายว่า ลักษณะตัวอักษรที่เหมาะสมกับการ์ตูนของคือ ตัวอักษรที่เป็นแบบลายมือเขียน (hand-lettering) ซึ่งลักษณะการใช้ตัวอักษรสรุปได้สองลักษณะ คือ

1. ตัวอักษรแบบลายมือเขียนธรรมดา อาจอยู่ในช่องคำพูดที่มีหางชี้ไปยังตัวละครผู้พูด หรือไม่อยู่ในช่องคำพูด แต่จะมีเส้นลากให้ผู้อ่านทราบว่าใครเป็นผู้พูด
2. ตัวอักษรแบบหนากว่าปกติหรือเป็นตัวเอียง จะใช้เพื่อวัตถุประสงค์สองประการ คือ

2.1 ใช้เน้นคำพูด เพื่อเน้นให้เกิดระดับของเสียงพูด เน้นความหมาย และเน้นให้เกิดความสวยงามไม่จำเจ (graphic variety)

2.2 ใช้แทนเสียง อันได้แก่ เสียงพูดที่แสดงอารมณ์ เช่น โกรธ ตกใจ เสียงร้องไห้ เป็นต้น และแทนเสียงดังตามธรรมชาติ เช่น เสียงฟ้าผ่า เสียงวัตถุหล่น เป็นต้น

ลักษณะการใช้ตัวอักษรนั้นมีส่วนช่วยในการสื่อความหมายของการ์ตูน นอกจากนี้ยังทำให้ผู้อ่านเข้าถึงอารมณ์ของตัวละครและเหตุการณ์ต่างๆ ได้เป็นอย่างดี จึงเป็นสิ่งที่ผู้แปลจำเป็นต้องให้ความสนใจเพื่อใช้เป็นองค์ประกอบในการแปลการ์ตูน

2. ลักษณะภาษาที่ใช้ในการ์ตูน

มาณิษา พิศาลบุตร (2533: 72) กล่าวว่า ภาษาที่ใช้ในการ์ตูนแบ่งได้สองประเภท คือ

1. ภาษาพูด

ภาษาพูด หรือภาษาปาก เป็นการใช้ภาษาในลักษณะไม่เป็นทางการ เป็นถ้อยคำตามสบาย มีการตัดพยางค์บางพยางค์ออกเพื่อสะดวกในการพูด ภาษาในระดับนี้มีตั้งแต่การใช้คำสุภาพ คำไม่สุภาพ บางครั้งอาจมีการเปลี่ยนเสียงของคำให้ความหมายของคำเหล่านั้นลดความรุนแรงลง หรือคำตามสมัยนิยม เป็นต้น

2. น้ำเสียง

น้ำเสียง คือ อารมณ์ความรู้สึก หรือเจตนาที่แฝงมากับข้อเขียนหรือบทประพันธ์ เป็นการสื่อความหมายอีกด้านหนึ่งนอกเหนือจากการเสนอทัศนคติของผู้เขียนที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

โดยมีอารมณ์ความรู้สึกสื่อผ่านผลงานมายังผู้อ่าน ซึ่งผู้อ่านจะรับสารนี้ได้ต้องพิจารณาอย่างละเอียดรอบคอบและต้องอาศัยบริบทแวดล้อมประกอบการตีความ จึงจะจับน้ำเสียงที่ผู้แต่งสื่อได้

สรุปได้ว่า ภาษาที่ใช้ในการ์ตูน คือ ภาษาพูดเป็นหลัก และจากแนวคิดของสมทรง นุรุษพัฒน์ (2537: 2) ได้กล่าวถึงความแตกต่างระหว่างภาษาพูดและภาษาเขียนว่า มีลักษณะดังต่อไปนี้

1. ภาษาพูดมีโครงสร้างที่สมบูรณ์น้อยกว่าภาษาเขียน เช่น มีประโยคที่มีโครงสร้างไม่สมบูรณ์เป็นจำนวนมาก มักจะเป็นวลีที่ติดต่อกัน จะมีการใช้ประโยคความรอง (subordination) น้อยกว่าภาษาเขียน

2. ภาษาเขียนมักมีการใช้คำหรือสำนวนที่แบ่งข้อความออกเป็นตอนๆ เช่น “อันดับแรก” “สิ่งที่สำคัญคือ” “สรุปว่า” เป็นต้น

3. ภาษาเขียนมักมีโครงสร้าง ประธาน และภาคแสดง (subject-predicate form) ในขณะที่ภาษาพูดมักจะเริ่มต้นด้วยโครงสร้างที่ประกอบด้วยหัวข้อและความเห็น (topic-comment structure) เช่น

กะทะนั้น	+	ต้องตั้งไฟให้ร้อนก่อน
topic	+	comment

4. ภาษาพูดจะเกี่ยวข้องกับสภาพแวดล้อมตอนที่พูดนั้น (immediate environment) เช่น คนสองคนกำลังเดินผ่านร้านก๋วยเตี๋ยวแห่งหนึ่ง แล้วคนหนึ่งพูดว่า “ร้านนี้ ก๋วยเตี๋ยวย่อย” การที่ผู้ฟังจะตีความว่า “ร้านนี้” คือร้านไหนขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมตอนที่พูดนั้น ในกรณีที่คนทั้งสองไม่ได้เดินผ่านร้านก๋วยเตี๋ยว แต่กำลังนั่งคุยกันอยู่ในบ้าน ถ้าคนคนหนึ่งพูดว่า “ร้านนี้ ก๋วยเตี๋ยวย่อยนะ” อีกคนก็จะตีความไม่ได้ว่า “ร้านนี้” คือร้านไหน

5. ภาษาพูดอาจมีการแก้ไขหรือเปลี่ยนข้อความที่พูดในขณะที่กำลังพูดได้ เช่น ฉันไม่ชอบเด็กชน, เด็กที่อยู่ไม่นิ่งนะ

6. ภาษาพูดมักจะมีคำแทรก (filter) เช่น “แบบว่า” “รู้ไหม” “ทีนี้”

ทอมสันและเฮวิสสัน (วัลลภ แม่นยำ และเพ็ชรศิริ สุขสวัสดิ์, ผู้แปล, 2539: 104) กล่าวว่า ภาษาที่ใช้ในการ์ตูนช่องควรมีความสนุกสนานในตัว เช่น คำว่า “เปรี้ยว” “โครม” “ฟิ้ว” “ฟ้าว” การใช้คำเหล่านี้จะช่วยเพิ่มสีสันให้กับการ์ตูน

ภาษาจึงเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการสื่อความหมายอย่างหนึ่งของการ์ตูน ดังนั้นการคำนึงถึงองค์ประกอบด้านลักษณะภาษาของการ์ตูนจึงมีความสำคัญ เพื่อผู้แปลจะได้เลือกใช้ระดับภาษาของฉบับแปลได้อย่างถูกต้อง สร้างรสชาติ สีสันให้กับการ์ตูนได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาคำนี้สามารถแบ่งได้เป็นสองประเภทคือ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการแปล และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูน

2.3.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการแปล

ผู้วิจัยไม่พบงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการแปลการ์ตูนโดยตรง แต่อย่างไรก็ตามมีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในแง่ของการแปลเรื่องแนวขบขันซึ่งมีการปรับบทแปลของภาษาต้นฉบับ ได้แก่

งานวิจัยเรื่อง การศึกษาบทแปลเรื่องสั้นแนวขบขันของเทศภักดิ์ นิยมเหตุ ของ เพ็ชรชลดดา ซึ่งจิตสิริโรจน์ (2544) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการใช้ภาษาในบทแปลเรื่องสั้นแนวขบขัน และศึกษาวิธีการแปลเฉพาะตัวของเทศภักดิ์ นิยมเหตุ จากบทแปลเรื่องสั้นแนวขบขันเรื่อง “หลายรักของโตบี้” ผลการศึกษาพบว่า ผู้แปลเลือกใช้ภาษาในระดับคำและสำนวนโดยคำนึงถึงความหมายที่ถูกต้อง รักษาลีลาท่วงทำนองบรรยากาศสอดคล้องกลมกลืนกับต้นฉบับ บางครั้งอาจมีการปรับเปลี่ยนความหมายหรือการไม่แปล ทั้งนี้เพื่อให้ผู้อ่านที่เป็นคนไทยที่มีความแตกต่างทางวัฒนธรรมสามารถเข้าใจ ถึงแม้ว่าเนื้อความบางส่วนอาจเปลี่ยนแปลงหรือขาดหายไป แต่สาระสำคัญของเรื่องยังคงอยู่

2.3.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนนี้ จะเกี่ยวข้องกับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ในแง่ของความหมายและองค์ประกอบของการ์ตูน ได้แก่

งานวิจัยเรื่อง การศึกษาการสื่อความหมายในนิตยสารการ์ตูนชายหัวเราะฉบับกระเป่า ของ มาณิษา พิศาลบุตร (2533) มีวัตถุประสงค์เพื่อทราบถึงวิธีการนำเสนอภาพการ์ตูนของ “ชายหัวเราะฉบับกระเป่า” ด้านรูปแบบ เนื้อหา โดยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพที่นำองค์ประกอบทางด้านวรรณกรรมเข้ามาเป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์รูปแบบ และในส่วนของเนื้อหาที่สะท้อนภาพสังคม ได้พิจารณาจากสาระสำคัญของเนื้อหาของการ์ตูนโดยรวมว่า ได้สะท้อนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมไทยอย่างไรบ้าง และยังวิเคราะห์ความขบขันที่ผู้อ่านได้รับจากการอ่านการ์ตูนโดยใช้ทฤษฎีที่เกี่ยวกับการสร้างอารมณ์ขัน

การศึกษาการ์ตูนการเมืองในหนังสือพิมพ์กรุงเทพธุรกิจของ ปิยะนันท์ บรรทม (2543) เรื่อง การ์ตูนการเมือง : ศึกษาเฉพาะหนังสือพิมพ์กรุงเทพธุรกิจ พ.ศ. 2540 มีวัตถุประสงค์เพื่อทราบปริมาณเนื้อหา รูปแบบและมุขการ์ตูนการเมืองของหนังสือพิมพ์ดังกล่าวว่ามีลักษณะเช่นใด โดยในการศึกษาครั้งนี้ผู้ศึกษาใช้วิธีการวิจัยเชิงปริมาณ โดยการสุ่มตัวอย่างการ์ตูนที่พบแล้วนำมาศึกษา ผนวกกับวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพโดยการสัมภาษณ์นักเขียนการ์ตูนการเมืองสองคน จากการวิจัยพบว่านักเขียนการ์ตูนให้ความสำคัญต่อประเด็นการเมืองสูงสุด ขณะเดียวกันพยายามให้ความสำคัญต่อประเด็นอื่น ๆ ซึ่งมีผลกระทบซึ่งกันและกันด้วย ประเด็นเหล่านั้นได้แก่ ประเด็นด้านสังคม และประเด็นด้านเศรษฐกิจ รูปแบบการใช้สัญลักษณ์เปรียบเทียบกับภายิมิตและสำนวน และการใช้สัญลักษณ์จากจินตนาการส่วนตัวของนักเขียน โดยใช้อักษรกำกับสัญลักษณ์เหล่านั้น ทำให้ผู้อ่านเข้าใจเนื้อหาตรงกับผู้เขียนมากขึ้น นอกจากนี้การศึกษานี้ยังพบว่ามี การสร้างอารมณ์ขันและความสะใจโดยล้อนินยัสและความโศคร้ายของตัวการ์ตูน เพื่อเป็นการระบายความตึงเครียดให้กับผู้อื่นให้สามารถสู้กับความจริงอันโหดร้ายได้ต่อไป นอกจากนี้แล้วนักเขียนการ์ตูนท่านหนึ่งยังกล่าวว่า มุขในการ์ตูน อาจจะไม่ใช่มุขตลกเพียงอย่างเดียวหากแต่เป็นมุขในการนำเสนอการ์ตูนให้น่าสนใจด้วย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในบทนี้ ผู้วิจัยนำเสนอวิธีการดำเนินการวิจัยซึ่งกล่าวถึง รูปแบบการวิจัย และวิธีดำเนินการวิจัย โดยมีรายละเอียด ดังนี้

3.1 รูปแบบการวิจัย

รูปแบบการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยเน้นการวิเคราะห์จากเนื้อหาเป็นหลัก ผู้วิจัยศึกษาเรื่องการถ่ายทอดความหมายและการปรับบทแปลการ์ตูน จากการ์ตูนการ์ฟิลด์ ฉบับรวมเล่มซึ่งเขียนโดย จิม เดวิส (Jim Davis) และฉบับแปล รวมทั้งสิ้น 6 เล่ม ดังต่อไปนี้

1. การ์ฟิลด์เล่มที่ 2 ชื่อชุด การ์ฟิลด์ Big Appetite
แปลจาก Garfield At Large (1st) และ Garfield Gains Weight (2nd)
2. การ์ฟิลด์เล่มที่ 4 ชื่อชุด การ์ฟิลด์ Bigger than Life
แปลจาก Garfield Bigger than Life (3rd)
3. การ์ฟิลด์เล่มที่ 7 ชื่อชุด การ์ฟิลด์ Takes the Cake
แปลจาก Garfield Takes the Cake (5th)
4. การ์ฟิลด์เล่มที่ 8 ชื่อชุด การ์ฟิลด์ Enjoys Lasagna
แปลจาก Garfield Takes the Cake (5th) และ Garfield Eats His Heart Out (6th)
5. การ์ฟิลด์เล่มที่ 10 ชื่อชุด การ์ฟิลด์ Sits Around the House.
แปลจาก Garfield Sits Around the House (7th)

6. การ์ตูนที่ 13 ชื่อชุด การ์ตูน Loses His Feet
แปลจาก Garfield Loses His Feet (9th)

การ์ตูนการ์ตูนที่รวมเล่มฉบับภาษาอังกฤษนั้นได้รับการตีพิมพ์และวางจำหน่ายอยู่ทั่วไปในประเทศไทย แต่เมื่อผู้วิจัยสำรวจแล้วพบว่า การ์ตูนการ์ตูนที่รวมเล่มฉบับภาษาอังกฤษหลายเล่มที่ตีพิมพ์นั้นไม่มีฉบับแปลเป็นภาษาไทย ดังนั้นผู้วิจัยจึงสุ่มเลือกการ์ตูนการ์ตูนที่รวมเล่มเป็นจำนวน 6 เล่มดังกล่าวข้างต้นจากจำนวนการ์ตูนการ์ตูนที่รวมเล่มจำนวน 12 เล่มที่ได้รับการตีพิมพ์ทั้งภาษาอังกฤษและภาษาไทย

3.2 วิธีดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัยแบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

3.2.1 การเลือกข้อมูล

เนื่องจากผู้วิจัยพบว่าการศึกษารื่องการ์ตูนที่มีผู้ศึกษามากแล้วมักเป็นประโยชน์ในแง่การสอน ผลกระทบทางพฤติกรรมและจริยธรรมต่อผู้อ่าน การสื่อความหมายด้วยการ์ตูน จนกระทั่งการใช้การ์ตูนในการบำบัดโรค แต่ยังไม่พบการศึกษาเกี่ยวกับการแปลการ์ตูนจากภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยจึงสนใจว่า การ์ตูนที่แปลจากภาษาอังกฤษใช้วิธีการถ่ายทอดความหมายและการปรับบทแปลอย่างไร โดยคาดว่าจะจะเป็นประโยชน์ต่อการศึกษางานแปลเฉพาะด้าน และเหตุผลที่เลือกศึกษการ์ตูนการ์ตูนที่รวมเล่มเนื่องจากเป็นการ์ตูนช่อง (Comics Strips) ที่มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักไปทั่วโลกแม้กระทั่งทุกวันนี้ก็ยังปรากฏอยู่ในหนังสือพิมพ์รายวันภาษาอังกฤษ และมีการถ่ายทอดเป็นภาษาไทยมากพอที่ผู้วิจัยสามารถนำมาใช้เป็นข้อมูลในการศึกษาได้

3.2.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บข้อมูลเอกสารที่เกี่ยวข้องมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.2.2.1 ศึกษาแนวคิดการแปล และการปรับบทแปล จากงานเขียนของนักวิชาการ ทั้งไทยและต่างประเทศ เช่น งานเขียนของ Eugene A. Nida J. C. Catford Mildred Larson Peter Newmark หอมหวาน ชื่นจิตร ลัญฉวี สายบัว เป็นต้น โดยสรุปผลที่ได้จากการศึกษางานเขียน เหล่านี้ไว้ใน บทที่ 2

3.2.2.2 ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน ในแง่ของความหมาย ประเภทของการ์ตูน และองค์ประกอบของการ์ตูนช่องขนาดสั้น (Comic Strips) ทั้งของนักวิชาการไทย และต่างประเทศ โดยสรุปผลที่ได้ไว้ในบทที่ 2

ข้อมูลในข้อ 3.2.2.1 และ 3.2.2.2 ดังกล่าวสามารถสืบค้นได้จาก หอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยมหิดล ศาลายา ห้องสมุดสถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเพื่อการสื่อสารและพัฒนา ชนบท มหาวิทยาลัยมหิดล ศาลายา สำนักวิทยบริการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ห้องสมุดคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และหอสมุดปริทัศน์ มงคลมัยมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ซึ่งข้อมูลดังกล่าวจะปรากฏในบรรณานุกรมท้ายเล่ม

3.2.2.3 ศึกษาต้นฉบับและฉบับแปลเพื่อเก็บข้อมูลสำหรับนำมาศึกษากลวิธีการ ถ่ายทอดความหมายและการปรับบทแปล โดยแบ่งข้อมูลเพื่อวิเคราะห์ออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1. การถ่ายทอดความหมาย

1.1 การถ่ายทอดความหมายระดับเนื้อหา

1.1.1 การถ่ายทอดความหมายของคำ

1.1.2 การถ่ายทอดความหมายของสำนวนทั่วไป

1.1.3 การถ่ายทอดความหมายของภาพพจน์

1.1.4 การถ่ายทอดความหมายนัยประหวัด

1.2 การถ่ายทอดความหมายทางไวยากรณ์

1.2.1 การถ่ายทอดความหมายในระดับหน่วยคำ

1.2.2 การถ่ายทอดความหมายในระดับประโยค

1.3 การถ่ายทอดความหมายของเสียงธรรมชาติ

1.3.1 การถ่ายทอดคำที่เลียนเสียงธรรมชาติ

1.3.2 การถ่ายทอดคำบรรยายที่ใช้แทนเสียงธรรมชาติ

1.4 การถ่ายทอดลักษณะของภาษาสนทนา

1.4.1 การใช้คำแสดง

1.4.2 การใช้คำเน้นเสียงเพื่อเน้นความหมาย

1.4.3 การเพิ่มคำลงท้าย

1.4.4 การใช้ภาษาปาก

2. การถ่ายทอดรูปแบบของการ์ตูน

2.1 การถ่ายทอดการใช้ตัวอักษร

2.1.1 การถ่ายทอดแบบอักษร

2.1.2 การถ่ายทอดลักษณะของตัวอักษร

2.2 การถ่ายทอดการใช้เครื่องหมายวรรคตอน

2.2.1 การใช้เครื่องหมายวรรคตอนตามต้นฉบับ

2.2.2 การละเครื่องหมายวรรคตอนในฉบับแปล

2.2.3 การเพิ่มเครื่องหมายวรรคตอนในฉบับแปล

3.2.2.4 หลังจากรวบรวมข้อมูลตามหัวข้อที่กล่าวมาแล้วข้างต้นแล้ว ผู้วิจัยนำข้อมูลเหล่านี้มาวิเคราะห์เปรียบเทียบเพื่อศึกษากลวิธีการถ่ายทอดความหมายและการปรับบทแปลที่พบในฉบับแปล

3.2.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลดังกล่าวมาดำเนินการศึกษาและเปรียบเทียบลักษณะการแปรของการ์ตูนการ์ฟิลด์จากฉบับแปลโดยใช้ต้นฉบับเป็นคู่เทียบ การวิเคราะห์จะยึดตามทฤษฎีของนักวิชาการต่าง ๆ ดังนี้

3.2.3.1 การถ่ายทอดความหมายที่ปรากฏในการ์ตูนฉบับแปล โดยใช้แนวคิดของนักวิชาการด้านการแปลหลายท่าน เช่น ไนคา (1964) แอทฟอร์ด (1965) นิวมาร์ค (1982) ลาร์สัน (1984) หอมหวล ชื่นจิตร (2527) เซวง จันทรเขตต์ (2528) สัจฉวี สายบัว (2538) เป็นต้น

3.2.3.2 การปรับบทแปล ใช้แนวคิดของ ไนคา (1964) และ สัจฉวี สายบัว (2538) ซึ่งจะแบ่งออกเป็น 2 ระดับคือ การปรับบทแปลในระดับคำ และ ในระดับโครงสร้าง

3.2.3.3 รูปแบบโดยทั่วไปของการ์ตูน ใช้แนวคิดของ ริชาร์ดสัน (1977) อีสเนอร์ (1985) บาร์เกอร์ (1989) วิทเทเกอร์ (1994) และทอมสันกับเฮวิสสัน (1996) เป็นต้น ซึ่งทำให้ทราบถึงรูปแบบและองค์ประกอบโดยทั่วไปของการ์ตูน

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลตามแนวคิดทั้งสามข้อข้างต้นนี้ควบคู่กันไป โดยใช้หลักทฤษฎีการ์ตูนเป็นส่วนเสริมในการวิเคราะห์

3.2.4 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยสรุปการศึกษาลักษณะของการแปรหรือการถ่ายทอดความหมายและการปรับบทแปลที่พบจากการ์ตูนแปลเรื่องการ์ฟิลด์ รวมทั้งอภิปรายผลการศึกษา

บทที่ 4

การถ่ายทอดความหมาย

การ์ตูนเป็นวรรณกรรมชนิดหนึ่งซึ่งเสนอภาพและตัวอักษรประกอบกัน โดยที่ทั้งภาพและตัวอักษรในการ์ตูนนั้นจะต้องมีความสอดคล้องกัน กล่าวคือทั้งสององค์ประกอบทำหน้าที่ร่วมกันในการนำเสนอเรื่องราวที่ผู้เขียนการ์ตูนต้องการสื่อ ดังที่ ไอส์เนอร์ (Eisner, 1985: 7-8 อ้างถึงใน สุครัก จรรรยาวัณ, 2531: 155) ได้กล่าวว่า “รูปแบบของการ์ตูนนั้นเป็นการผสมผสานระหว่างตัวอักษรและภาพ ซึ่งผู้อ่านจำเป็นต้องฝึกฝนทักษะในการตีความหมายของทั้งภาพและตัวอักษรไปด้วยกัน โดยที่ส่วนประกอบทางวรรณกรรม (เช่น คำโครงเรื่อง ประโยค) และส่วนประกอบของศิลปภาพการ์ตูน (เช่น ความหนักเบาของลายเส้น ความลึกของภาพ) นี้มีลักษณะซ้อนกันอยู่ ดังนั้นการอ่านการ์ตูนจึงเป็นการรับรู้ทั้งด้านสุนทรียภาพ (aesthetic) และภูมิปัญญา (intellectual) ไปพร้อมกัน” ด้วยเหตุนี้ ผู้แปลในฐานะตัวกลางในการถ่ายทอดความหมายของการ์ตูนจากภาษาต้นฉบับไปสู่ภาษาฉบับแปลจึงต้องคำนึงถึงความหมายที่ผู้เขียนต้องการสื่อออกมา และรูปแบบของการนำเสนอการ์ตูนนั้นๆ ด้วย

เนื่องจากตัวอย่างของการ์ตูนเรื่องการ์ฟิลด์ที่ใช้ในการศึกษานี้ ผู้แปลถ่ายทอดความหมายโดยนำเอาการปรับบทแปลมาใช้เพื่อให้ได้ภาษาแปลที่เป็นธรรมชาติโดยให้สอดคล้องทั้งในด้านความหมายและภาพของการ์ตูนที่ผู้เขียนต้องการสื่อในต้นฉบับ ดังนั้นในบทที่ 4 นี้ ผู้วิจัยจึงเสนอกลวิธีการถ่ายทอดความหมายในการแปลการ์ตูนเรื่องการ์ฟิลด์ควบคู่ไปกับการปรับบทแปล ส่วนการถ่ายทอดรูปแบบของการ์ตูนจะกล่าวไว้ในบทที่ 5 ต่อไป

ในกระบวนการสื่อความหมายจากต้นฉบับนั้น สัจฉวี สายบัว (2538: 25) ได้กล่าวถึงการวิเคราะห์ต้นฉบับของผู้แปลเพื่อจับความหมายว่า เป็นการวิเคราะห์สองระดับคือ การวิเคราะห์ความหมายระดับเนื้อหา และการวิเคราะห์ความหมายระดับไวยากรณ์ การวิเคราะห์ทั้งสองระดับนี้

จะนำไปสู่กระบวนการตีความหมายและถ่ายทอด และการปรับบทแปล เพื่อให้ผู้อ่านได้รับความหมายที่ตรงกันกับของต้นฉบับ

ดังนั้นแนวทางที่ผู้วิจัยใช้ในการวิเคราะห์การถ่ายทอดความหมายของการ์ตูนเรื่องการ์ฟิลด์ ในบทนี้จะแบ่งออกเป็นสองประเด็นคือ การถ่ายทอดความหมายระดับเนื้อหา และการถ่ายทอดความหมายระดับไวยากรณ์

ในหัวข้อการถ่ายทอดความหมายระดับเนื้อหา ผู้วิจัยศึกษาถึงกลวิธีที่ผู้แปลใช้ถ่ายทอดความหมายของคำ วลี และสำนวน โดยศึกษาว่าผู้แปลใช้การถ่ายทอดความหมายควบคู่กับการปรับบทแปลอย่างไร ส่วนในหัวข้อการถ่ายทอดความหมายระดับไวยากรณ์นั้น เนื่องจากไวยากรณ์ของภาษาต้นฉบับต่างจากไวยากรณ์ของภาษาแปล ผู้วิจัยจึงศึกษาถึงกลวิธีที่ผู้แปลใช้ถ่ายทอดความหมายของหน่วยคำที่ไม่ปรากฏในไวยากรณ์ภาษาแปล อันได้แก่ หน่วยคำบอกกาล และหน่วยคำบอกพจน์ อีกทั้งผู้วิจัยยังศึกษาถึงกลวิธีต่าง ๆ ที่ผู้แปลใช้ถ่ายทอดความหมายของประโยคที่มีโครงสร้างทางไวยากรณ์แตกต่างไปจากภาษาแปลอีกด้วย

4.1 การถ่ายทอดความหมายระดับเนื้อหา

ในหัวข้อการถ่ายทอดความหมายระดับเนื้อหานี้ เป็นการศึกษาถึงกลวิธีที่ผู้แปลใช้ในการถ่ายทอดความหมายของการ์ตูน หรือการแปลความหมายจากภาษาต้นฉบับไปเป็นภาษาฉบับแปล โดยแบ่งการวิเคราะห์ออกเป็นหกประเด็นหลัก ได้แก่ คำ สำนวน ภาษาภาพพจน์ ความหมายนัย ประหวัด ความหมายที่สอดคล้องกับรูปภาพ และการถ่ายทอดลักษณะภาษาสนทนา

4.1.1 การถ่ายทอดความหมายของคำ

ภาษาแต่ละภาษาเป็นสิ่งที่สะท้อนวัฒนธรรมของภาษานั้น ๆ รวมถึงวิธีการคิดรูปแบบการมองโลก เมื่อนำคำจากภาษาหนึ่งมาถ่ายทอดเป็นคำในอีกภาษาหนึ่งนั้น ผู้แปลจึงจำเป็นต้องสรรหาคำที่มีความหมายเหมาะสมหรือใช้คำที่มีความหมายใกล้เคียงกับวัฒนธรรมของภาษาฉบับแปลให้มากที่สุด เพื่อให้ผู้อ่านภาษาฉบับแปลได้รับความหมายที่เทียบเคียงกับต้นฉบับ ผู้

แปลจึงจำเป็นต้องอาศัยการปรับบทแปลเพื่อให้ได้ภาษาแปลที่เป็นธรรมชาติที่สุดไม่ว่าจะเป็นการแปลแบบตรงตัว หรือการแปลแบบเอาความ (ซึ่งในหัวข้อนี้ ได้แก่ กลวิธีการแปลโดยใช้การตีความ การใช้คำที่เทียบเคียงกัน หรือการใช้คำอ้างอิง เป็นต้น)

ในการถ่ายทอดความหมายระดับคำนั้น ผู้วิจัยสนใจศึกษากลวิธีที่ผู้แปลการ์ตูนใช้ในการถ่ายทอดความหมายของคำที่แสดงวัฒนธรรมอย่างเด่นชัด และจากตัวอย่างที่พบในการ์ตูนเรื่องการฟิลด์พบว่าคำดังกล่าวได้แก่ คำนาม คำอุทาน คำแสดงมาตราวัด และคำเลียนเสียงธรรมชาติ โดยคำนามในความหมายของพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 (ราชบัณฑิตยสถาน, 2539: 438) หมายถึง คำชนิดหนึ่งสำหรับเรียก คน สัตว์ สิ่งของ ดังนั้นผู้วิจัยจึงไม่จัดคำแสดงมาตราวัดไว้ในกลุ่มคำนาม แต่จะแยกหัวข้อไว้ต่างหาก จากการศึกษาข้อมูลผู้วิจัยพบว่า คำอุทานซึ่งเป็นเสียงหรือคำที่เปล่งออกมาเพื่อแสดงอารมณ์ และคำเลียนเสียงธรรมชาติ ต่างก็เป็นคำที่ภาษาต้นฉบับและภาษาฉบับแปลใช้ไม่เหมือนกัน ดังนั้นไม่ว่าคำนาม คำอุทาน คำแสดงมาตราวัด และคำเลียนเสียงธรรมชาติต่างก็เป็นคำที่แต่ละวัฒนธรรมใช้แตกต่างกัน ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาวิธีการในการแปลคำเหล่านี้ในการถ่ายทอดความหมายของการ์ตูนเรื่องการฟิลด์ในระดับคำ

1. การถ่ายทอดความหมายของคำนาม

เนื่องจากการ์ตูนเรื่องการฟิลด์แต่งขึ้น โดยนักเขียนชาวอเมริกัน ดังนั้นคำนามต่าง ๆ ที่ปรากฏจึงถือได้ว่าเป็นคำทางวัฒนธรรมประเภทหนึ่ง คำนามที่นำมาวิเคราะห์ในเนื้อหาส่วนนี้หมายรวมถึงคำนามทั่วไป คำนามเฉพาะ และนามวลี

จากการวิเคราะห์พบว่า การแปลคำนามจากการ์ตูนเรื่องการฟิลด์อื่น ได้แก่ ชื่อตัวละคร ชื่อต้นไม้ ชื่ออาหาร ชื่อสัตว์ ชื่อสิ่งของ ชื่อสถานที่ และคำนามอื่นๆ นั้น ผู้แปลใช้วิธีการถ่ายทอดความหมายหกวิธี ได้แก่ การแปลตรงตัว การแปลแบบตีความ การแปลโดยใช้คำที่เทียบเคียงกัน การทับศัพท์ การเติมคำนามทั่วไปไว้ข้างหน้าและการใช้คำอ้างอิงแทนคำเฉพาะดังนี้

(1) การแปลตรงตัว

ผู้แปลจะเลือกใช้วิธีการแปลคำแบบตรงตัวในกรณีที่สามารถหาคำในภาษาฉบับแปลที่มีความหมายเท่าเทียมกันกับคำในภาษาต้นฉบับ ซึ่งก็หมายความว่าของสิ่งนั้นเป็นที่รู้จักกันดีของคนทั้งสองวัฒนธรรม ดังตัวอย่างในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ตัวอย่างการใช้วิธีการแปลตรงตัวในการแปลคำนาม

ต้นฉบับ	ฉบับแปล
MEATBALL (E1, 1-10)	ลูกชิ้น (T2, 1-10)
COFFEE (E1, 1-16)	กาแฟ (T2, 1-16)
SCRAMBLED EGGS (E1, 11-22)	ไข่กวน (T2, 11-22)
RAISINS (E3, 10-27)	ลูกเกด (T4, 10-27)
RAISINS TOAST (E3, 11-23)	ขนมปังลูกเกด (T4, 11-23)
MASHED PATATOES (E3, 11-30)	มันบด (T4, 11-30)
REFRIGERATOR (E5, 11-10)	ตู้เย็น (T7, 11-10)
NEWSPAPER (E7, 1-14)	หนังสือพิมพ์ (T10, 1-14)
RAINBOW (E7, 2-5)	รุ้งกินน้ำ (T10, 2-5)
GARLIC CHEESE (E7, 2-15)	เนยแข็งรสกระเทียม (T10, 2-15)
ATTORNEY (E9, 8-5)	ทนายความ (T13, 8-5)
RESTAURANT (E9, 5-27)	ภัตตาคาร (T13, 5-27)
PETS (E3, 9-15)	สัตว์เลี้ยง (T4, 9-15)

จากตัวอย่างในตารางที่ 1 จะเห็นได้ว่า คำที่ผู้แปลสามารถแปลตรงตัวได้นั้นเป็นคำที่อ้างถึงสิ่งที่สามารถพบได้ในวัฒนธรรมของภาษาแปล โดยมีทั้งคำที่ใช้เรียกคน สัตว์ หรือสิ่งของที่พบได้ทั่วไปในทุกวัฒนธรรม (เช่น หนังสือพิมพ์ ตู้เย็น สัตว์เลี้ยง เป็นต้น)

และคำที่มาจากวัฒนธรรมของภาษาต้นฉบับ ซึ่งใช้เรียกสิ่งๆ ที่ผู้คนในวัฒนธรรมของภาษาแปลนั้น รู้จัก (เช่น ไก่กวน มันบด เป็นต้น)

(2) การแปลแบบตีความ

เนื่องจากบางครั้งการแปลค่านามแบบตรงตัวไม่สามารถสื่อความหมายให้ผู้อ่านในฉบับแปลเข้าใจได้อย่างชัดเจน หรืออาจทำให้ภาษาแปลไม่เป็นธรรมชาติ ผู้แปลจึงใช้กลวิธีการแปลแบบตีความค่านามในประโยคของต้นฉบับ เพื่อให้ความหมายที่ถ่ายทอดออกมาชัดเจนและได้อารมณ์มากยิ่งขึ้น ดังตัวอย่างต่อไปนี้

<p>ตัวอย่างที่ 1</p> <p>DINNER'S ON, GARFIELD. WE HAVE LASAGNA AND CHICKEN AND MASHED POTATOES (E3, 11-30)</p>	<p>การ์ฟิลด์..อาหารเย็นพร้อมแล้ว วันนี้มีลาซานย่า ไก่อบ แล้วยังมันบด (T4, 11-30)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>จากตัวอย่างที่ 2 ข้างต้นนี้ตัวละครพูดถึงอาหารเย็น ในต้นฉบับผู้เขียนใช้คำว่า “CHICKEN” ส่วนในฉบับแปลผู้แปลต้องการเจาะจงลงไปว่า ไก่ที่ตัวละครพูดถึงคืออาหารชนิดใด เนื่องจากอาหารที่ทำจากไก่ของชาวตะวันตกจะนำไปปรุงด้วยวิธี ทอด อบ ย่าง หรือใช้เป็น ส่วนประกอบในการทำซूपหรือสตูว์ ประกอบกับภาพไก่ในการ์ตูนนั้นเป็น ไก่ทั้งตัว ซึ่งไก่ทั้งตัว เหมาะกับการนำไปปรุงอาหารด้วยวิธีอบเท่านั้น ดังนั้นผู้แปลจึงตีความว่าเป็น “ไก่อบ” ซึ่งการตีความนี้ทำให้ผู้อ่านเห็นภาพชัดเจนและถูกต้องมากขึ้น เนื่องจากผู้อ่านซึ่งเป็นคนไทยอาจเข้าใจว่าเป็น ไก่ต้มได้เพราะคนไทยคุ้นเคยกับการนำไก่ทั้งตัวไปต้ม เช่น ไก่ต้มหัวเ้า หรือไก่ต้มสำหรับทำ ข้าวมันไก่</p>	

<p>ตัวอย่างที่ 2</p> <p>I LOVE LASAGNA FRESH FROM THE OVEN: THE TOMATO SAUCE, THE MEAT, THE MELTED CHEESE (E5, 3-28)</p>	<p>ชอบลาซานยาร์ร้อน ๆ จากเตาที่ซู้ด ซ้อสหอมกรุ่น เนื้อสับ (T7, 3-28)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>จากตัวอย่างที่ 3 ตัวละครพูดถึงลาซานยาซึ่งเป็นอาหารอิตาเลียน มีส่วนประกอบหลักตามที่ตัวละครบรรยายคือ ซอสมะเขือเทศ เนื้อ และชีส ซึ่งเนื้อที่นำมาประกอบอาหารประเภทนี้ต้องเป็นเนื้อสับเท่านั้น จะไม่ใช่เนื้อที่หั่นเป็นชิ้นมาปรุง ผู้แปลจึงตีความคำว่า “MEAT” เป็น “เนื้อสับ” นับว่าผู้แปลมีความรู้เกี่ยวกับอาหารชนิดนี้และสามารถถ่ายทอดออกมาได้อย่างถูกต้อง</p>	
<p>ตัวอย่างที่ 3</p> <p>CAFFEINE MAKES ME NERVOUS (E7, 1-18)</p>	<p>กาแฟทำให้ฉันตกใจง่าย (T10, 1-18)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>เป็นที่ทราบกันโดยทั่วไปอยู่แล้วว่า คาเฟอีนเป็นสารที่มีอยู่ในกาแฟ ดังนั้นในตัวอย่างที่ 4 นี้ผู้แปลจึงใช้วิธีการตีความว่าคาเฟอีนที่ตัวละครพูดถึงนี้คือกาแฟ ซึ่งทำให้บทแปลนั้นมีความชัดเจนและผู้อ่านไม่ต้องมาตีความอีกครั้ง นอกจากนี้การตีความในจุดนี้ไม่ได้ทำให้รสชาติของสำนวนในต้นฉบับและบทแปลแตกต่างกัน</p>	
<p>ตัวอย่างที่ 4</p> <p>THERAPEUTIC (E1, 1-20)</p>	<p>(ดีกว่า) ยากล่อมประสาท (T2, 1-20)</p>

คำอธิบาย

“THERAPEUTIC” หากแปลตรงตัวจะมีความหมายว่า การบำบัดโรค หรือสิ่งที่ช่วยทำให้จิตใจผ่อนคลาย เป็นสุขสบาย ในการ์ตูนเรื่องการ์ฟิลด์ในตัวอย่างที่ 5 นี้เป็นตอนที่จอมมองการ์ฟิลด์และโอคี้ที่กำลังกัดกันด้วยความรู้สึกระอาใจ แล้วพูดว่า “AND THEY SAY PETS ARE THERAPEUTIC” ซึ่งในบริบทนี้คำว่า “THERAPEUTIC” น่าจะมีความหมายว่า ‘สิ่งที่ทำให้จิตใจผ่อนคลาย’ แต่ผู้แปลใช้วิธีการตีความโดยแปลทั้งประโยคนี้นว่า “ไหนล่ะ ที่ว่ากันว่าสัตว์เลี้ยงดีกว่ายากล่อมประสาท” ผู้แปลตีความคำว่า “THERAPEUTIC” ด้วยวลีว่า “ดีกว่ายากล่อมประสาท” โดยตั้งอยู่บนพื้นฐานที่ว่า ‘สิ่งที่ทำให้จิตใจผ่อนคลาย’ ได้ย่อม “ดีกว่ายากล่อมประสาท”

จากตัวอย่างที่ 1 ถึงตัวอย่างที่ 4 พบว่า ผู้แปลตีความให้คำจากต้นฉบับมีความหมายที่ผู้อ่านสามารถเข้าใจได้ง่ายขึ้น หรือตีความโดยใส่คำอธิบายเพิ่มให้คำที่ถ่ายทอดออกมาสามารถทำให้ผู้อ่านเห็นภาพได้ตรงกับต้นฉบับเพื่อสื่อความหมายได้มากขึ้นแม้บางครั้งจะทำให้เนื้อความเปลี่ยนแปลงไปบ้าง แต่ก็ยังสามารถรักษารสชาติและบรรยากาศของต้นฉบับเอาไว้ได้ ดังนั้นการใช้การตีความควรจะกระทำต่อเมื่อการถ่ายทอดแบบตรงตัวไม่สามารถสื่อความหมายให้ผู้อ่านเข้าใจได้ และผู้แปลไม่ควรตีความหากทำให้อรรถรสและบรรยากาศของต้นฉบับเสียไปดังตัวอย่างที่ 5 ที่เป็นข้อบกพร่องในการแปล แสดงความเข้าใจผิดของผู้แปลในเรื่องวัฒนธรรมการกินของชาวตะวันตก

<p>ตัวอย่างที่ 5</p> <p>AND OCCASIONAL BOSTON FERN FOR DESSERT (E1, 11-15)</p>	<p>แล้วก็ต้นเฟิร์นเป็นสลัด (T2, 11-15)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>ในการ์ตูนจากตัวอย่างที่ 5 นี้การ์ฟิลด์พูดถึงลักษณะอาหารการกินของแมว เขากล่าวว่าแมวต้องได้รับอาหารที่ถูกหลักมีคุณค่าโภชนาการ เช่น เนื้อ นม ไข่ แต่ในกรอบสุดท้ายผู้เขียนตีความต้นฉบับที่ใช้คำว่า “DESSERT” เป็นคำว่า “สลัด” แทนที่จะแปลว่า ‘ของหวาน’ ทั้งนี้คงเป็นเพราะผู้แปลเห็นว่า “ต้นเฟิร์น” เป็นพืชซึ่งเทียบได้กับผักชนิดหนึ่ง</p>	

ตัวอย่างนี้แสดงให้เห็นข้อบกพร่องในการตีความของผู้แปลที่ทำให้
 ธรรมชาติที่ได้ผิดเพี้ยนไปจากต้นฉบับ เนื่องจากหากผู้แปลแปล “DESSERT” ว่า “ของหวาน”
 นอกจากจะได้รับความตรงตามที่คุณเขียนต้องการถ่ายทอดแล้ว ยังน่าจะให้อารมณ์ขันมากกว่า เนื่องจาก
 ชาวตะวันตก จะรับประทานสลัดก่อนอาหารจานหลัก แต่ผู้เขียนกลับให้แมว (การ์ฟิลด์) มี
 วัฒนธรรมการกินผักเป็นของหวาน ต่างจากคนซึ่งกินขนมเป็นของหวาน

(3) การแปลโดยใช้คำที่เทียบเคียงกัน

กลวิธีการแปลโดยใช้คำที่เทียบเคียงกันนั้นจะใช้ในการแปลคำทาง
 วัฒนธรรมซึ่งผู้แปลไม่สามารถหาคำในภาษาฉบับแปลที่มีความหมายเท่าเทียมกับคำในต้นฉบับได้
 หากผู้แปลแปลคำนั้นตรงตัวผู้อ่านซึ่งอยู่ต่างวัฒนธรรมก็อาจจะไม่เข้าใจหรือไม่รู้จักของสิ่งนั้น
 ดังนั้นผู้แปลจึงเลือกคำซึ่งเป็นที่คุ้นเคยของคนในวัฒนธรรมของภาษาฉบับแปลที่มีความหมาย
 เทียบเคียงกัน ได้กับคำในต้นฉบับมากที่สุดโดยพิจารณาจากลักษณะร่วมบางประการเพื่อให้ผู้อ่าน
 ซึ่งอยู่ต่างวัฒนธรรมเข้าใจในสิ่งที่ผู้เขียนต้องการสื่อ

<p>ตัวอย่างที่ 6</p> <p>MILK DUD (E1, 12-15)</p>	<p>ตั้งเม (T2, 12-15)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>จากตัวอย่างที่ 6 คำว่า “MILK DUD” เป็นขนมหวานชนิดหนึ่ง ทำจากแป้งแล้วเคลือบ ด้วยนมผสมกับน้ำตาล แต่เนื่องจากผู้แปลเห็นว่าสังคมไทยไม่คุ้นเคยกับขนมชนิดนี้ จึงเลือกใช้คำว่า “ตั้งเม” ซึ่งมีลักษณะที่ใกล้เคียงกันแทน เนื่องจากการ์ตูนตอนนี้เป็นตอนที่จอนกินขนมแล้วไปจูบ การ์ฟิลด์ทำให้ขนของการ์ฟิลด์ติดปาก การเลือก “ตั้งเม” ที่มีลักษณะเหนียวหนึบจึงเหมาะสมกับเนื้อ เรื่องเป็นอย่างดี</p>	

<p>ตัวอย่างที่ 7</p> <p>PEANUT BUTTER AND JELLY SANDWISH (E3, 11-30)</p>	<p>ขนมปังทาเนยโรยน้ำตาล (T4, 11-30)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>ตัวอย่างที่ 7 นี้ วลี “PEANUT BUTTER AND JELLY SANDWICH” ในต้นฉบับคือ แชนวิชทาเนยถั่วและสอดไส้ด้วยเยลลี่ แต่เนื่องจากการแปลตรงตัวอาจทำให้ยาวจนเกินไป ผู้แปลจึงเลือกใช้คำที่เทียบเคียง โดยใช้ “ขนมปังทาเนยโรยน้ำตาล” แทน ซึ่งมีลักษณะเป็นขนมปังเหมือนกัน และเป็นอาหารที่คนไทยคุ้นเคยเป็นอย่างดี</p>	
<p>ตัวอย่างที่ 8</p> <p>FETTUCCINE (E5, 11-13)</p>	<p>เส้นหมี่ (T7, 11-13)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>FETTUCCINE เป็นอาหารที่ทำจากแป้ง นิยมนำมาเป็นส่วนประกอบหลักของอาหาร มีลักษณะเหมือนกับบะหมี่แบบเส้นแบนของจีน หากผู้แปลแปลด้วยการทับศัพท์อาจทำให้ผู้อ่านที่ไม่คุ้นเคยหรือไม่รู้จักเส้น FETTUCCINE ไม่เข้าใจว่าคำนี้หมายถึงอะไร สิ่งที่ผู้แปลแก้ปัญหาในการถ่ายทอดความหมายคือ การหาคำที่เทียบเคียงกันที่มีอยู่ในสังคมไทยและเป็นที่ยอมรับกันเป็นอย่างดี นั่นคือ “เส้นหมี่”</p>	
<p>ตัวอย่างที่ 9</p> <p>RAVIOLI (E5, 11-13)</p>	<p>เกี้ยว (T7, 11-13)</p>

คำอธิบาย

RAVIOLI เป็นอาหารอิตาลีทำจากแป้งผสมไข่แล้วนำมารีดเป็นแผ่นบาง จากนั้นนำมาตัดเป็นแผ่นเล็ก ๆ ประคบกันโดยใส่ไส้ไว้ข้างใน นำไปลวกให้สุก แล้วจึงนำไปเป็นส่วนประกอบของอาหารต่าง ๆ เทียบได้กับเกี้ยวของคนไทย การหาคำเทียบเคียงโดยใช้คำว่า “เกี้ยว” นั้นทำให้ผู้อ่านเข้าใจและมองเห็นภาพได้ชัดเจนเนื่องจากเกี้ยวเป็นส่วนประกอบในการทำอาหารที่คนไทยรู้จักกันดี

ตัวอย่างที่ 10

PICKLED HERRING (E3, 9-28)

ปลาร้า (T4, 9-28)

คำอธิบาย

เนื้อเรื่องตอนนี้เป็นตอนที่การ์ฟิลด์อ้าปากส่งเสียงร้องใส่จอนแต่กลืนปากของการ์ฟิลด์เหม็นมากจนกระทั่งจอนพูดว่า “...YOU WERE IN THE PICKLED HERRING AGAIN” คำว่า “PICKLED HERRING” น่าจะเป็นปลาแฮร์ริงหมัก ซึ่งเป็นที่เข้าใจกันดีอยู่แล้วว่าอาหารที่เป็นเนื้อหมักมักจะมึกลิ่นแรง ผู้แปลใช้อาหารไทยที่เทียบเคียงกันได้ นั่นคือ “ปลาร้า” ซึ่งทำจากปลาหมักเหมือนกัน

ตัวอย่างที่ 11

ROBIN (E7, 1-22)

นกกระจอก (T10, 1-22)

คำอธิบาย

“นกโรบิน” เป็นนกขนาดเล็กชนิดหนึ่ง มีสีน้ำตาล มีคอและหน้าอกสีแดง หากแต่ในตัวอย่างที่ 11 นี้ผู้แปลเลือกใช้ “นกกระจอก” แทนเนื่องจาก “นกกระจอก” มีลักษณะใกล้เคียงกันทั้งสี ขนาด และอุปนิสัยที่ชอบส่งเสียงร้องเจื้อยแจ้ว อีกทั้งเป็นที่รู้จักกันดีสำหรับคนไทย ในการเลือกใช้คำที่มีความหมายเท่าเทียมกัน โดยใช้คำที่มีอยู่ในวัฒนธรรมไทยนั้น ทำให้ผู้อ่านสามารถรับรู้และได้อรรถรสมากกว่าเพราะคุ้นเคยกับสิ่งนั้นอยู่แล้ว

ตัวอย่างที่ 12 PROTOPLASM (E9, 6-24)	เชื้อโรค (T13, 6-24)
คำอธิบาย เนื้อเรื่องตอนนี้การ์ฟิลด์นำผ้ามาคลุมตัวเองและเรียกตัวเองว่า “อะมีบาแมน” (หมายถึงสัตว์เซลล์เดียว) จากนั้นไปส่องกระจกแล้วชมตัวเองว่า เป็น “ONE GOOD-LOOKING HUNK OF PROTOPLASM” ผู้แปลแปลว่า “เชื้อโรคที่หน้าตาดีมาก” แต่คำว่า “PROTOPLASM” เป็นคำทางชีววิทยาหมายถึงสารผสมสีขาวค่อนข้างใสมีลักษณะคล้ายเยลลี่ซึ่งอยู่ในสัตว์และพืช แต่ไม่ได้อยู่ในกลุ่มเชื้อโรค เนื่องจากคำว่า “PROTOPLASM” ไม่มีคำแปลในภาษาไทย เป็นศัพท์เฉพาะกลุ่มทางชีววิทยา ผู้แปลจึงใช้การตีความในการถ่ายทอดความหมาย อย่างไรก็ตาม การที่ผู้แปลตีความว่า “เชื้อโรค” นั้น อาจจะเป็นไปได้ว่า ผู้แปลไม่สามารถหาคำที่มีความหมายเทียบเคียงกับคำคำนี้ได้ ผู้แปลจึงเลือกคำที่มีความหมายใกล้เคียงที่สุด และผู้อ่านฉบับแปลจะเกิดอารมณ์ขันเมื่อเห็นว่า การ์ฟิลด์เปรียบตัวเองเป็น “เชื้อโรค” แต่ขณะเดียวกันการ์ฟิลด์ก็ยังไม่ทิ้งลักษณะนิสัยหลงตัวเองที่ว่าตัวเองเป็น “เชื้อโรคที่หน้าตาดีมาก”	
ตัวอย่างที่ 13 CATNIP (E1, 1-9)	หญ้าแมว (T2, 1-9)
คำอธิบาย ตัวอย่างที่ 14 นี้ ผู้แปลแปลคำว่า “CATNIP” ว่า “หญ้าแมว” เนื่องจากคำว่า “CATNIP” หมายถึง พืชสมุนไพรชนิดหนึ่งตระกูลเดียวกับมินท์ซึ่งมีต้นกำเนิดในยุโรปและเอเชีย แต่มีการนำไปปลูกที่อเมริกา พืชชนิดนี้สามารถหาคำแปลที่มีความหมายเท่าเทียมกันได้ ในภาษาไทย คือ คำว่า “หญ้าแมว” นอกจากนี้ผู้แปลยังอธิบายความหมายของคำว่า “หญ้าแมว” ไว้ในเชิงอรรถอีกด้วย เพื่ออธิบายความหมาย เป็นที่น่าสังเกตว่าพบวิธีการใช้เชิงอรรถเพียงแห่งเดียวในฉบับแปล ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการอธิบายความเพิ่มเติมในลักษณะนี้ไม่เหมาะสมกับรูปแบบการนำเสนอการ์ตูน หากพบคำที่แปลออกมาแล้วต้องการคำอธิบายผู้แปลจะเลี่ยงไปใช้วิธีการอื่นในการแปลแทน เช่น การเลือกใช้คำที่เทียบเคียงกัน หรือ การตีความ เป็นต้น	

ผู้แปลจะใช้วิธีการใช้คำที่มีความหมายเทียบเคียงกันในกรณีที่คำานั้น เป็นชื่อเฉพาะที่มีอยู่ในวัฒนธรรมของภาษาต้นฉบับ เช่น ชื่ออาหาร สัตว์ หากผู้แปลแปลตรงตัวอาจไม่สื่อความหมายต่อผู้อ่านที่ไม่รู้จักคุ้นเคยกับคำ ๆ นั้น โดยผู้แปลจะใช้คำที่มีความหมายเทียบเคียงกับคำในต้นฉบับ โดยพิจารณาให้คำในฉบับแปลมีลักษณะร่วมกันเพื่อให้ฉบับแปลสามารถสื่ออารมณ์ความรู้สึกได้เทียบเท่ากับต้นฉบับ

จะเห็นว่า การเลือกใช้คำที่มีความหมายเท่าเทียมกัน โดยใช้คำที่มีอยู่ในวัฒนธรรมไทยนั้น ทำให้ผู้อ่านสามารถรับรู้และได้อรรถรสชัดเจนเพราะคุ้นเคยกับสิ่งนั้นอยู่แล้ว นอกจากนี้ ผู้วิจัยพบว่า ผู้แปลแปลคำทางวัฒนธรรม โดยใช้คำในวัฒนธรรมไทยที่มีความหมายเทียบเคียงกันในการ์ตูนเรื่องการ์ฟิลด์เพื่อให้ผู้อ่านเห็นภาพชัดเจนมากขึ้น

อย่างไรก็ตามผู้วิจัยยังพบข้อบกพร่องของผู้แปลในการใช้คำที่มีความหมายเท่าเทียมกันหลายแห่ง ดังตัวอย่างที่ 14

<p>ตัวอย่างที่ 14</p> <p>ETHEL BARRYMORE FILM FESTIVAL (E2, 1-24)</p>	<p>มหกรรมหนังลาวเงินล้าน (T2, 1-24)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>ETHEL BARRYMORE เป็นนักแสดงหญิงชาวอเมริกันซึ่งมีชื่อเสียงมากในช่วงปี ค.ศ. 1901 ถึง 1950 ได้รับรางวัลออสการ์จากเรื่อง "None but the Lonely Heart" ในปี ค.ศ. 1944 และยังได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลออสการ์อีกหลายครั้ง นับว่าเป็นดาราดาวเด่นที่มีชื่อเสียงมากคนหนึ่งยุคนั้น ในต้นฉบับจอและการ์ฟิลด์อดหลับอดนอนเนื่องจากดูมหกรรมภาพยนตร์หลายเรื่องของ ETHEL BARRYMORE ตลอดทั้งคืน แล้วจอพูดว่า "WE'VE GOTTA STOP WATCHING THE ALL-NIGHT MOVIES ON TELEVISION GARFIELD. BUT OF COURSE, LAST NIGHT WAS AN EXCEPTION" แล้วการ์ฟิลด์พูดเสริมว่า "WHO COULD POSSIBLY TURN OFF THE ETHEL BARRYMORE FILM FESTIVAL?" การที่ผู้แปลแปล "ETHEL BARRYMORE FILM</p>	

คำอธิบาย (ต่อ)

FESTIVAL” ซึ่งมีความหมายว่า ไม่มีใครที่จะทนไม่ดูหน้าที่ Ethel Barrymore แสดงได้ หรืออีกนัยหนึ่งคือ ตัวละครยกย่องหน้าที่ Ethel Barrymore แสดงว่าเป็นหน้าที่ที่คนอเมริกันแทบทุกคนจะต้องดูแต่ในฉบับแปลผู้แปลกลับแปลประโยคนี้ว่า “มหกรรมหนังลาวเงินล้าน” การแปลโดยใช้คำๆ นี้ให้ความรู้สึกดูถูกดูแคลนแฝงอยู่ซึ่งไม่ตรงกับต้นฉบับ กล่าวคือ คำว่า “ลาว” นั้นมีความหมายแฝงแสดงถึงความดูถูกดูแคลนอยู่ ผู้แปลควรจะแปลเพียงว่า ‘มหกรรมหนังเงินล้าน’ เท่านั้น ตัวอย่างนี้จึงแสดงให้เห็นข้อบกพร่องของผู้แปล

(4) การทับศัพท์ (Transliteration)

สัญญาวิ สายบัว (2538: 67) ได้เสนอวิธีการปรับบทแปลเพื่อแก้ปัญหาการแปลคำในภาษาต้นฉบับที่ไม่มีในสังคมของภาษาฉบับแปลไว้สองวิธี วิธีแรกคือ การให้คำนิยามหรืออธิบายลักษณะที่ตรงกับคำในต้นฉบับ วิธีที่สองคือ การทับศัพท์ ซึ่งหมายถึง การนำคำในภาษาหนึ่งมาเขียนด้วยตัวอักษรของอีกภาษาหนึ่ง โดยพยายามรักษา “เสียง” ของคำในภาษาเดิมให้ใกล้เคียงที่สุด สำหรับการแปลการ์ตูนนั้น การให้คำนิยามหรือการอธิบายอาจไม่เหมาะสมเนื่องจากการ์ตูนมีข้อจำกัดด้านเนื้อที่ เนื้อความต้องมีความกระชับ การแปลคำโดยการปรับให้เป็นคำอธิบายนอกจากเนื้อที่ที่ไม่เพียงพอแล้ว ที่สำคัญจะทำให้ภาษาที่ถ่ายทอดออกมานั้นเย็นเฉื่อยและไม่น่าติดตาม

จากการวิเคราะห์พบว่า ผู้แปลใช้วิธีการทับศัพท์ในการแปลชื่อตัวละครชื่ออาหาร ชื่อสถานที่ และชื่อค่านามอื่น ๆ ในบทแปลการ์ตูนเรื่องการ์ฟิลด์ ดังตัวอย่างในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ตัวอย่างการใช้วิธีการทับศัพท์ในการแปลคำนาม

ต้นฉบับ	ฉบับแปล
ชื่อตัวละคร	
GARFIELD (E1, 11-21)	การ์ฟิลด์ (T2, 11-21)
JON (E1, 11-12)	จอห์น (T2, 11-12)
ODIE (E1, 12-10)	โอดี้ (T2, 12-10)
ชื่อตัวละคร	
LYMAN (E1, 11-12)	ไลมัน (T2, 11-12)
POOKY (E1, 1-6)	ปูกี้
LYLE (E3, 8-31)	ไลล์ (T4, 8-31)
ARBUCKLE (E3, 10-3)	อาร์บัคเคิล (T4, 10-3)
EVELYN (E3, 10-10)	เอเวอลิน (T4, 10-10)
IRMA (E3, 10-19)	เออร์ม่า (T4, 10-19)
ชื่ออาหาร	
LASAGNA (E1, 11-14)	ลาซานย่า (T2, 11-14)
DONUT (E5, 3-24)	โดนัท (T7, 3-24)
PANCAKE (E7, 1-24)	แพนเค้ก (T10, 1-24)
SANDWICH (E7, 2-3)	แซนวิช (T10, 2-3)
PIZZA (E7, 3-2)	พิซซ่า (T10, 3-2)
STEAK (E7, 2-7)	สเต็ก (T10, 2-7)
PIE (E9, 3-30)	พาย (T13, 3-30)
SPAGHETTI (E9, 7-28)	สปาเก็ตตี้ (T13, 7-28)
COOKIE (E9, 6-29)	คุกกี้ (T13, 6-29)

ตารางที่ 2 ตัวอย่างการใช้วิธีการทับศัพท์ในการแปลคำนาม (ต่อ)

ต้นฉบับ	ฉบับแปล
VITAMINS (E3, 11-21) ชื่อสิ่งของ	วิตามิน (T4, 11-21)
PIANO (E1, 11-17)	เปียโน (T2, 11-17)
IODINE (E2, 2-4)	ไอโอดีน (T2, 2-4)
ALCOHOL	แอลกอฮอล์ (T2, 1-21)
FURNITURE (E3, 10-10)	เฟอร์นิเจอร์ (T4, 10-10)
ชื่อสถานที่	
L.A. (E3, 10-10)	แอลเอ (T4, 10-10)
CHICAGO (E6, 3-22)	ชิคาโก (T13, 3-22)
CLEVELAND (E6, 4-21)	คลีฟแลนด์ (T13, 4-21)
SPAIN (E6, 8-10)	สเปน (T8, 8-10)
MEXICO (E6, 8-10)	เม็กซิโก (T8, 8-10)
ชื่อคำนามอื่น ๆ	
CHRISTMAS (E1, 12-25)	คริสต์มาส (T2, 12-25)
PARTIES (E1, 12-29)	ปาร์ตี้ (T2, 12-29)
BUFFET (E1, 12-31)	บุฟเฟต์ (T2, 12-31)

จากตัวอย่างในตารางที่ 2 จะเห็นว่า ผู้แปลใช้วิธีการทับศัพท์ในการแปลคำนาม โดยใช้การทับศัพท์ให้ใกล้เคียงกับภาษาต้นฉบับมากที่สุด และใช้กลวิธีนี้เมื่อคำในภาษาต้นฉบับเป็นชื่อเฉพาะ เช่น ชื่อคน ชื่ออาหาร ชื่อสิ่งของ และสถานที่ เป็นคำที่ไม่มีในสังคมของภาษาฉบับแปล หากผู้แปลแปลออกมาเป็นภาษาไทยแล้วอาจทำให้ไม่สื่อความหมาย หรือคำ ๆ

นั้นเป็นคำที่สังคมของภาษาฉบับแปลรู้จักคุ้นเคยดีอยู่แล้ว การทับศัพท์เป็นกลวิธีการปรับบทที่เหมาะสม อย่างยิ่งในการแปลค่านามที่ไม่มีในวัฒนธรรมของภาษาฉบับแปล

อย่างไรก็ตาม จากตัวอย่างการทับศัพท์ชื่ออาหารพบว่า ผู้แปลไม่ค่อยคำนึงถึงหลักเกณฑ์การทับศัพท์ที่ราชบัณฑิตยสถานกำหนดไว้ เช่น คำว่า สเต็ก ควรใช้ว่า สเต็ก คำว่า แอปเปิ้ลพาย ควรเป็น แอปเปิลพาย คำว่า สปาเก็ตตี้ ควรเป็น สปาเกตตี และคำว่า คุกกี้ ควรเป็น คุกกี

นอกจากนี้ ในการแปลชื่อตัวละคร ผู้วิจัยพบว่ามีเพียงกรณีเดียวเท่านั้นที่ผู้แปลแปลชื่อตัวละครโดยเลือกใช้ชื่อของคนไทย คือ ชื่อ DOCTOR. LIZ (E3, 10-2) ซึ่งเป็นสัตวแพทย์ประจำของการ์ฟิลด์ โดยผู้แปลแปลว่า หมอตุ๊ก (T4, 10-2) ผู้วิจัยไม่ทราบเหตุผลที่ผู้แปลแปลชื่อชื่อนี้เช่นนี้ แต่คาดว่าช่วงที่การ์ตูนเรื่องการ์ฟิลด์ฉบับแปลเผยแพร่ นั้น หมอตุ๊กอาจจะกำลังเป็นที่รู้จักในฐานะแพทย์หรือสัตวแพทย์ก็เป็นได้ ผู้วิจัยไม่สามารถหาข้อมูลเพื่อมาสนับสนุนข้อสันนิษฐานนี้ได้ แต่ผู้วิจัยมีความเห็นว่า วิธีการแปลเช่นนี้ หากเวลาผ่านไปจะทำให้คนลืม หรือชื่อที่ผู้แปลเลือกมาใช้ไม่ได้มีชื่อเสียงอย่างแท้จริงก็อาจทำให้ผู้อ่านไม่เข้าใจถึงสิ่งที่ผู้แปลต้องการสื่อ นอกจากนี้สำหรับนักแปลแล้ว วิธีการแปลเช่นนี้ถือกันว่าเป็นการแปลมากกว่าการแปล

(5) การเติมคำนามทั่วไปไว้ข้างหน้า

วิธีนี้ผู้แปลจะถ่ายทอดความหมายในการแปลโดยใช้วิธีถ่ายทอดตัวอักษรแล้วเติมคำนามไว้ข้างหน้าเพื่อให้ผู้อ่านในฉบับแปลเข้าใจความหมายของคำนั้นมากขึ้น โดยวิธีนี้จะใช้ในกรณีที่ไม่มีคำในภาษาฉบับแปลที่สามารถเทียบเคียงกับคำในภาษาต้นฉบับได้ ซึ่งวิธีการเติมลักษณะนามข้างหน้านี้ถือกันว่าเป็นวิธีการปรับบทแปลโดยการเพิ่มคำอธิบาย ทำให้ความหมายของการยืมคำจากภาษาต้นฉบับมาใช้มีความหมายชัดเจนยิ่งขึ้น (สัญญาวิ สายบัว, 2538: 76) ผู้วิจัยพบว่า ผู้แปลใช้วิธีการเติมคำนามทั่วไปไว้ข้างหน้าในการแปลค่านามที่เป็นชื่อสัตว์ ชื่อต้นไม้ ชื่ออาหาร และชื่อสิ่งของ ดังตัวอย่างที่ 15 ถึงตัวอย่างที่ 20

<p>ตัวอย่างที่ 15</p> <p>PIRANHA (E1, 12-23)</p>	<p>ปลาปิรันย่า (T2, 12-23)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>คำว่า “PIRANHA” ในตัวอย่างที่ 15 นี้ เป็นชื่อของปลาชนิดหนึ่ง ผู้แปลจึงใช้คำนาม “ปลา” เติมไว้ข้างหน้าเพื่อเพิ่มความชัดเจนให้กับการถ่ายทอดความหมาย</p>	

<p>ตัวอย่างที่ 16</p> <p>CARP (E2, 3-8)</p>	<p>ปลาแคร์ป (T2, 3-8)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>ตัวอย่างที่ 16 นี้ มีลักษณะเช่นเดียวกับตัวอย่างที่ 15 ข้างต้น คือคำนามทั่วไปที่บอกประเภทของคำว่า “ปลา” ไว้ข้างหน้าเพื่อระบุคำๆ นี้เป็นชื่อเฉพาะของปลา</p>	

โดยทั่วไป การเรียกชื่อสัตว์ของไทย มักจะมีคำนามที่บอกประเภทของสัตว์ไว้ข้างหน้า แล้วตามด้วยชื่อเฉพาะของพันธุ์สัตว์นั้นๆ ดังตัวอย่างที่เสนอข้างต้นเป็นชื่อของปลา เมื่อผู้แปลต้องถ่ายทอดความหมายจึงใช้คำว่า “ปลา” นำหน้า แล้วจึงตามด้วยชื่อพันธุ์ของปลา เช่นเดียวกับกับการเรียกชื่อปลาของไทย เช่น ปลาดุก ปลาดะเพียน ปลาอินทรีฯ เป็นต้น กล่าวได้ว่าผู้แปลสามารถถ่ายทอดความหมายชื่อสัตว์ได้อย่างเหมาะสม

<p>ตัวอย่างที่ 17</p> <p>FERN (E3, 12-30)</p>	<p>ต้นเฟิร์น (T4, 12-30)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>จากตัวอย่างที่ 17 นี้ หากผู้แปลไม่ใส่ลักษณนาม “ต้น” ข้างหน้าคำว่า “เฟิร์น” ซึ่งถอดตัวอักษรมาจากคำว่า “FERN” ในภาษาอังกฤษแล้ว ผู้อ่านฉบับแปลจะไม่ทราบว่าคำคำนี้หมายถึงอะไร และไม่สื่อความหมายในภาษาไทย เนื่องจากโดยทั่วไปแล้วในภาษาไทยเมื่อพูดถึงชื่อต้นไม้ก็มักจะมีคำว่า “ต้น” นำหน้าเสมอ</p>	

ตัวอย่างที่ 18 PIE (E1, 11-26)	ขนมหพาย (T2, 11-26)
คำอธิบาย จากตัวอย่างที่ 18 นี้ ผู้แปลสามารถแปลคำว่า “PIE” ว่า “พาย” ได้ แต่เนื่องจากผู้แปลต้องการจะเน้นให้ผู้อ่านทราบว่า “พาย” ในที่นี้เป็นขนม ดังนั้นผู้แปลจึงเติมคำนาม “ขนม” ไว้ข้างหน้าคำว่าพาย	
ตัวอย่างที่ 19 SHIRT (E9, 4-6)	เสื้อเชิ้ต (T13, 4-6)
คำอธิบาย เสื้อเชิ้ตเป็นคำที่คนไทยใช้กันจนติดปากมานาน โดยใช้คำว่า “เสื้อ” บอกลักษณะหรือประเภทของคำไว้ข้างหน้า แล้วตามด้วยการทับศัพท์ ผู้แปลจึงใช้คำ ๆ นี้ในการถ่ายทอดความหมายของคำว่า “SHIRT” ในตัวอย่างที่ 19 นี้	
ตัวอย่างที่ 20 GAUZE (E2, 2-4)	ผ้ากอส (T2, 2-4)
คำอธิบาย จากตัวอย่างที่ 20 นี้ คำว่า “ผ้ากอส” ก็เช่นกัน เป็นคำที่คนไทยรู้จักและใช้กันมานานแล้ว การเติมคำนาม “ผ้า” ไว้ข้างหน้าเป็นการใช้ตามลักษณะของผ้ากอส ซึ่งเป็นใยผ้าบาง ๆ	

จากตัวอย่างที่ 15 ถึง ตัวอย่างที่ 20 จะเห็นได้ว่า ผู้แปลใช้การแปลโดยเติมคำนามไว้หน้าคำที่ยืมมาจากภาษาต้นฉบับ สาเหตุที่ผู้แปลจำเป็นต้องใช้คำยืมก็เพราะไม่สามารถหาคำไทยมาเทียบเคียงได้ คำที่ยืมมาดังกล่าวนี้มีทั้ง คำที่เป็นชื่อเฉพาะอย่างเช่น บิรินยา และคาร์ป เป็นต้น และคำที่ใช้ทับศัพท์ในภาษาแปล อย่างเช่น เชิ้ต (เสื้อเชิ้ต) และกอส (ผ้ากอส)

เป็นต้น นอกจากนี้ การเติมคำนามทั่วไปไว้ข้างหน้านั้นยังทำให้สามารถสื่อความหมายออกมาได้ชัดเจนอีกด้วย

(6) การใช้คำอ้างอิงแทนคำเฉพาะ

การใช้คำอ้างอิงในที่นี้หมายถึง การใช้คำที่อ้างอิงถึงความหมายที่กว้างขึ้นกว่าแทนคำที่อ้างอิงถึงสิ่งที่เฉพาะ เนื่องจากคำจากภาษาหนึ่งเมื่อต้องถ่ายทอดมาเป็นอีกภาษาหนึ่งแล้ว ผู้แปลอาจพบปัญหาที่ว่า คำ ๆ นั้นมีความหมายอ้างอิงถึงสิ่งของหรือกิจกรรมบางอย่างที่ไม่มีอยู่ในวัฒนธรรมของภาษาแปล สัทญวี่ สายบัว (2538: 80) ได้เสนอว่าวิธีหนึ่งในการแก้ไขปัญหาคือการถ่ายทอดความหมายคำนามเหล่านี้ คือการหาคำที่มีความหมายอ้างอิงถึงสิ่งของหรือกิจกรรมในระดับที่กว้าง ซึ่งสามารถครอบคลุมความหมายของคำ ๆ นั้นได้ ผู้แปลการ์ตูนเรื่องการ์ฟิลด์ใช้การถ่ายทอดคำนามโดยการใช้คำอ้างอิงถึงสิ่งที่กว้างกว่าแทนสิ่งที่เฉพาะกว่าดังกล่าวเพื่อการปรับบทแปลของการ์ตูนเรื่องการ์ฟิลด์ ดังตัวอย่างที่ 21 ถึง ตัวอย่างที่ 29

<p>ตัวอย่างที่ 21</p> <p>DOGGIE BISCUITS (E1, 11-18)</p>	<p>ขนมหมา (T2, 11-18)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>จากตัวอย่างที่ 21 นี้ “DOGGIE BISCUITS” แปลตรงตัวจะหมายถึง ขนมปังกรอบสำหรับสุนัข แต่เนื่องจากข้อจำกัดในด้านเนื้อที่ในการเขียนคำบรรยายและ ภาษาที่เหมาะสมกับการบรรยายการ์ตูนควรมีลักษณะเป็นภาษาพูด คำว่า ‘ขนมปังกรอบสำหรับสุนัข’ จึงมีความยาวเกินไปและเป็นทางการเกินไป ผู้แปลจึงเลือกใช้คำอ้างอิง คือคำว่า “ขนม” แทน เนื่องจากคำว่า ‘ขนม’ นั้นครอบคลุมความหมายถึงคำว่า ‘ขนมปังกรอบ’</p>	

<p>ตัวอย่างที่ 22</p> <p>DANISH (E1, 1-2)</p>	<p>ขนมเค้ก (T2, 1-2)</p>
--	--------------------------

คำอธิบาย

จากตัวอย่างที่ 22 คำว่า “DANISH” เป็นชื่อเรียกขนม หากผู้แปลใช้วิธีถ่ายถอดตัวอักษร อาจจะทำให้ผู้อ่านฉบับแปลไม่ทราบว่า “DANISH” คืออะไร ดังนั้นผู้แปลจึงเลือกใช้คำอ้างอิงว่า “ขนมเค้ก” แทน เนื่องจากสามารถครอบคลุมความหมายได้

ตัวอย่างที่ 23

WINE (E3, 10-25)

เครื่องดื่ม (T4, 10-25)

คำอธิบาย

เนื้อเรื่องจากตัวอย่างที่ 23 นี้เป็นตอนที่จอห์นพูดกับไลมันว่า “HE (GARFIELD) WANTS TO SEE A WINE LIST” ผู้แปลแปลว่า “เปล่า...การ์ฟิลด์จะขอดูรายการเครื่องดื่มนะ” ผู้แปลเลือกใช้คำว่า ‘เครื่องดื่ม’ แทนคำว่า ‘ไวน์’ เพื่อให้ภาษาดูเป็นธรรมชาติมากขึ้น แต่สารที่สื่อออกมาในฉบับแปลนั้นจะไม่เทียบเท่ากับของต้นฉบับ เพราะคำว่า “เครื่องดื่ม” นี้อาจหมายรวมถึง น้ำเปล่า น้ำอัดลม หรือเครื่องดื่มประเภทอื่น ๆ ได้

ตัวอย่างที่ 24

TOMATO SAUCE (E5, 3-28)

ซอส (T7, 3-28)

คำอธิบาย

จากตัวอย่างที่ 24 นี้ “TOMATO SAUCE” หากแปลตรงตัวจะแปลได้ว่า ‘ซอสมะเขือเทศ’ แต่การที่ผู้แปลแปลว่า “ซอส” นั้นก็เพียงพอแล้ว เนื่องจากคำคำนี้ก็สามารถสื่อความหมายได้แล้วและไม่ทำให้แก่นของเรื่องในฉบับแปลเสียไป

ตัวอย่างที่ 25

LETTUCE (E5, 2-18)

ผัก (T7, 2-18)

<p>คำอธิบาย</p> <p>ในการ์ตูนเรื่องการฟลัดจากตัวอย่างที่ 25 นี้ การ์์ฟลัดพูดว่า “I SHALL NOW ATTEMPT TO EAT A DIET LUNCH CONSISTING OF ONE LEAF OF LETTUCE” ซึ่งผู้แปลแปลว่า “ผมจะขอสาริตการหม่ำอาหารกลางวันเบา ๆ ด้วยการทานผักใบเดียว” หากผู้แปลแปลวลีที่ว่า “ONE LEAF OF LETTUCE” ว่า ‘ผักกาดหอมใบเดียว’ ภาษาดับเบิลจะดูเยิ่นเย้อ ดังนั้นผู้แปลจึงเลือกใช้คำว่า “ผัก” เป็นคำอ้างอิงแทน</p>
--

<p>ตัวอย่างที่ 26</p> <p>TROPICAL FISH (E5, 4-12)</p>	<p>ปลา (T8, 4-12)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>ตัวอย่างที่ 26 เป็นตอนที่จอห์นเข้าไปในร้านขายสัตว์เลี้ยง กำลังชื่นชมกับบรรดาสัตว์เลี้ยงที่มีหลายประเภท ซึ่งรวมทั้ง “TROPICAL FISH” ซึ่งหมายถึงปลาจากเขตร้อนที่มักจะมีสีสันสวยงาม แต่ผู้แปลจึงเลือกใช้คำอ้างอิงว่า “ปลา” แทนเนื่องจากเห็นว่าไม่ได้เจาะจงว่าเป็นปลาอะไร แต่อย่างไรก็ตามจากตัวอย่างนี้จะเห็นว่าความหมายไม่ครบถ้วนนัก</p>	

<p>ตัวอย่างที่ 27</p> <p>CANARIES (E5, 4-12)</p>	<p>นก (T8, 4-12)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>ตัวอย่างที่ 27 นี้เป็นตัวอย่างจากตอนเดียวกันของตัวอย่างข้างต้น ผู้แปลหลีกเลี่ยงการถ่ายทอดความหมายประเภทของนกโดยตรง แต่ใช้คำอ้างอิง “นก” แทน เพื่อความกระชับเหมาะสมกับเนื้อที่ในกรอบคำพูด</p>	

<p>ตัวอย่างที่ 28</p> <p>HAMSTERS (E5, 4-12)</p>	<p>หนู (T8, 4-12)</p>
---	-----------------------

คำอธิบาย

เช่นเดียวกับตัวอย่างที่ 26 และ 27 ข้างต้น ตัวอย่างที่ 28 นี้ผู้แปลไม่ต้องการใช้การทับศัพท์โดยตรง เนื่องจากการใช้คำอ้างอิง “หนู” แทน ก็สามารถทำให้ผู้อ่านเข้าใจความหมายหลักที่ผู้เขียนต้องการสื่อได้ โดยเนื้อความไม่เินยื้อ

ตัวอย่างที่ 29

DINNER (E5, 1-2)

อาหาร (T7, 1-2)

คำอธิบาย

จากตัวอย่างที่ 29 นี้ ผู้แปลเลือกถ่ายทอดความด้วยการใช้คำอ้างอิง “อาหาร” แทนว่า “DINNER” เนื่องจากเนื้อเรื่องตอนนี้เป็นตอนที่การ์ฟฟิลด์กินอาหารจนหมดคนเดียวรวมทั้งอาหารของจอนด้วย จอนจึงถามด้วยความแปลกใจว่า “WHERE’S YOUR DINNER?!! WHERE’S MY DINNER?!!” ผู้แปลแปลประโยคนี้นว่า “อาหารนาย อาหารฉันหายไปไหนโหม้ด!!” แสดงให้เห็นว่าสิ่งที่ต้องการเน้นในประโยคนี้คืออารมณ์แปลกใจของผู้พูด อีกทั้งด้วยข้อจำกัดของเนื้อหาทำให้ผู้แปลเลือกใช้คำอ้างอิงว่า “อาหาร” แทนที่จะเป็น “อาหารเย็น”

จากตัวอย่างที่ 21 ถึงตัวอย่างที่ 29 จะเห็นว่า วิธีที่ผู้แปลใช้ในการถ่ายทอดความหมายของคำนาม โดยการใช้คำที่อ้างอิงถึงความหมายที่กว้างกว่า จะสามารถครอบคลุมความหมายของคำนามในต้นฉบับได้ แม้ว่าในความเป็นจริงแล้ว วิธีการนี้จะทำให้รายละเอียดของการ์ตูนขาดหายไป เช่น การใช้คำว่า “เครื่องดื่ม” แทนคำว่า “WINE” หรือการใช้คำว่า “อาหาร” แทนคำว่า “DINNER”

แต่อย่างไรก็ตาม ในการแปลการ์ตูนนั้นผู้แปลจะต้องใช้เนื้อความที่กระชับเหมาะสมกับเนื้อที่ที่จำกัด ดังนั้นผู้วิจัยจึงเห็นว่าการ์ฟฟิลด์เลือกใช้วิธีใช้คำที่อ้างอิงถึงความหมายที่กว้างกว่าในการแปลคำนาม แม้จะทำให้รายละเอียดของเนื้อหาลดน้อยลงไป แต่รายละเอียดดังกล่าวไม่ใช่สาระสำคัญของการ์ตูน นอกจากนี้การ์ตูนยังมีภาพประกอบในการ

บรรยายเหตุการณ์ ผู้แปลจึงใช้วิธีการนี้เป็นการช่วยปรับบทแปลให้เหมาะสมกับเนื้อที่ และแก้ไข ปัญหาในการแปลคำที่ไม่มีในภาษาฉบับแปลได้ โดยที่ไม่ทำให้แก่นของการ์ตูนแต่ละตอนเสียไป อีกทั้งยังทำให้ความหมายของเนื้อหาการ์ตูนกระชับขึ้น เนื่องจากผู้แปลตัดเอาความหมายที่ไม่ จำเป็นออกไป

โดยสรุปแล้ว ผู้แปลถ่ายทอดความหมายของค่านาม โดยใช้กลวิธีการแปล หกวิธี ได้แก่ การแปลตรงตัว การแปลแบบตีความ การแปลโดยใช้คำที่เทียบเคียงกัน การทับศัพท์ การเติมค่านามทั่วไปไว้ข้างหน้า และการใช้คำอ้างอิงแทนคำเฉพาะ ในการเลือกใช้แต่ละวิธีนั้น ผู้ แปลคำหนึ่งถึงคำ ๆ นั้นว่าเป็นที่รู้จักมากน้อยเพียงไรในวัฒนธรรมของผู้อ่านฉบับแปล และมีความ สำคัญต่อเนื้อหาของการ์ตูนตอนนั้นมากน้อยเพียงใด กล่าวคือ (1) ผู้แปลจะใช้การแปลแบบ ตรงตัวหากคำ ๆ นั้นสามารถมีคำเทียบเคียงได้ในภาษาไทย (2) ผู้แปลตีความโดยการใช้อ้างอิงหรือ วลีที่ทำให้ผู้อ่านเข้าใจชัดเจน และเพิ่มคำอธิบายไว้ข้างหน้าคำเพื่อทำให้ผู้อ่านเห็นภาพและเข้าใจ ตรงกันกับต้นฉบับ (3) ผู้แปลสามารถแปลโดยใช้คำที่มีความหมายเทียบเคียงกันในวัฒนธรรมฉบับ แปลได้ เมื่อคำในภาษาต้นฉบับนั้น ไม่ได้เป็นที่รู้จักกันทั่วไปในวัฒนธรรมแปล การแปลโดยใช้คำ ในวัฒนธรรมฉบับแปลนั้นจะสื่อความหมายที่ชัดเจนและให้อรรถรสในการอ่านมากยิ่งขึ้น โดยคง ความหมายเดิมตามต้นฉบับไว้ (4) ผู้แปลใช้การทับศัพท์เมื่อคำ ๆ นั้นไม่มีคำเทียบเคียงในภาษาไทย แต่เป็นสิ่งที่คุ้นเคยกันดีอยู่แล้วในสังคมไทย (5) ผู้แปลจะเติมค่านามทั่วไปไว้ข้างหน้าคำขึ้นมา จาก ต้นฉบับเพื่ออธิบายถึงประเภทของคำให้ชัดเจนยิ่งขึ้น (6) ผู้แปลใช้อ้างอิงที่มีความหมายกว้างกว่า คำในภาษาต้นฉบับ และสามารถครอบคลุมความหมายของคำในภาษาต้นฉบับนั้นได้ ผู้แปลใช้ กลวิธีนี้เมื่อรายละเอียดเฉพาะเจาะจงของคำ ๆ นั้นไม่จำเป็นต่อเนื้อหาการ์ตูนที่สื่อในตอนนั้น และผู้ แปลต้องการคำที่สั้นกระชับเหมาะกับเนื้อที่ในช่องคำพูด

2. การถ่ายทอดความหมายของคำอุทาน

กำชัย ทองหล่อ (2525: 352) ให้ความหมายของคำอุทานว่า เป็นคำที่แสดง

ถึงเสียงที่เปล่งออกมาในเวลาดีใจ เสียใจ ตกใจ ประหลาดใจ หรือกริ่งใจ เป็นต้น กล่าวคือ คำอุทาน

คือ คำที่เปล่งออกมาเพื่อแสดงความรู้สึกของผู้พูด แบ่งออกได้สองประเภท ประเภทแรกคือ คำอุทานบอกอาการ ซึ่งเป็นคำที่เปล่งออกมาเมื่อมีความรู้สึกต่าง ๆ มีทั้งที่ใช้ทั่วไปในชีวิตประจำวัน เช่น “อู๊ย” “หา” “เอ” และที่ใช้ในคำประพันธ์ เช่น “เฮ” “ฮ่า” “นา” กรมวิชาการเรียกคำอุทานชนิดนี้ว่า คำอุทานโดยตรง และประเภทที่สอง คือ คำอุทานเสริมบท ซึ่งเป็นคำที่มีไว้เพื่อเพิ่มน้ำหนักของคำที่ถูกเสริม เพื่อเน้นให้ผู้ฟังเข้าใจความหมายได้ชัดเจนยิ่งขึ้น บางครั้งมีการนำคำที่มีความหมายคล้ายคลึงกันมาเป็นคำอุทาน ได้แก่ คำซ้อนต่าง ๆ เช่น อาน้ำอาบท่า สัมสูกลูกไม้ หยูกยา เป็นต้น

คำอุทานที่ปรากฏในต้นฉบับของการ์ตูนเรื่องการ์ฟิลด์เป็นคำอุทานบอกอาการ ซึ่งผู้เขียนการ์ตูนนิยมใช้เครื่องหมายอัศเจรีย์ (!) ตามหลังคำอุทาน ซึ่งตัวละครเปล่งออกเมื่อเกิดความรู้สึกต่าง ๆ ผู้แปลถ่ายทอดความหมายของคำอุทานสามวิธี คือ การใช้คำอุทานที่เทียบเคียงกัน การแปลโดยละคำอุทาน และการถอดคำอุทานตามตัวอักษร

(1) การแปลโดยใช้คำอุทานที่เทียบเคียงกัน

กฤตวิทย์ ดวงสร้อยทอง (2522: 54) กล่าวว่า คำอุทานเป็นเสียงที่มนุษย์เปล่งออกมาด้วยอารมณ์ เช่น ความตกใจ ความเจ็บปวด เสียงเหล่านี้เมื่อใช้กันเป็นเวลานานสมองของมนุษย์ก็คอยจดจำไว้ว่า เสียงใดเปล่งออกมาเมื่อเกิดความรู้สึกอย่างไร ในการ์ตูนเรื่องการ์ฟิลด์นั้น ผู้แปลมีการแปลโดยใช้คำอุทานที่เทียบเคียงกันในสังคมภาษาแปลมาแทนคำอุทานในต้นฉบับ ซึ่งเป็นคำอุทานที่มาจากอิวัณธรรมหนึ่ง ดังตัวอย่างต่อไปนี้

<p>ตัวอย่างที่ 30</p> <p>ARRRGH! (E9, 5-3)</p>	<p>จ๊ากก! (T13, 5-3)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>คำว่า “จ๊าก” เป็นคำที่คนไทยสามารถใช้เมื่อเกิดอารมณ์ตกใจหรือเจ็บปวด แต่ในที่นี้เป็นการ์ตูนตอนที่การ์ฟิลด์เดินมาเห็นว่าอาหารของตนมีแต่แครอทหัวเดียว การ์ฟิลด์จึงร้องออกมาด้วยความตกใจ</p>	



<p>ตัวอย่างที่ 31</p> <p>OH WELL, THEY TELL ME A CAT ALWAYS LANDS ON HIS FEET (E9, 4-2)</p>	<p>อีมม์ ใคร ๆ บอกว่าแมวกระโดดเอาเท้าลงเสมอ (T13, 4-2)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>ผู้แปลใช้คำว่า “อีมม์” แทนคำว่า “OH WELL” เนื่องจากในตอนนี้เป็นตอนที่การ์ฟิลด์กำลังใช้ความคิดพิจารณาเกี่ยวกับลักษณะธรรมชาติของแมว แสดงถึงการใช้ความคิดของตัวละครได้ชัดเจน</p>	
<p>ตัวอย่างที่ 32</p> <p>TAH-DAH! (E9, 4-6)</p>	<p>แән-แән! (T13, 4-6)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>คำอุทาน “แән-แән!” ผู้พูดมักใช้เมื่อต้องการให้ผู้ฟังเกิดความประหลาดใจด้วยการกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ผู้แปลใช้คำนี้ได้ตรงกับอารมณ์ของตัวละครในการ์ตูนตอนนี้ ซึ่งเป็นตอนที่จอนกำลังอวดเลื้อยลายดอกตัวใหม่ให้การ์ฟิลด์ดู</p>	

จากตัวอย่างที่ 30 ถึงตัวอย่างที่ 32 จะเห็นว่า ผู้แปลสามารถใช้คำอุทานได้เหมาะสมกับอารมณ์ของผู้พูดด้วยคำอุทานที่สังคมบับแปลใช้กันทั่วไป ทำให้ภาษาที่ได้เป็นธรรมชาติไม่ติดขัด นอกจากนี้ผู้แปลยังรักษารูปแบบการใช้เครื่องหมายอัศเจรีย์หลังคำอุทานช่วยทำให้สามารถเน้นด้านความรู้สึกของคำได้อย่างดี

(2) การแปลโดยละคำอุทาน

ถึงแม้ว่าการแปลคำอุทานเป็นส่วนหนึ่งที่จะทำให้ผู้อ่านฉบับแปลได้อารมณ์เทียบเท่ากับต้นฉบับ แต่ผู้แปลการ์ตูนมิได้ใช้วิธีการนี้ในการแปลคำอุทานอย่างสม่ำเสมอ นั่นคือ ผู้แปลยังมีการแปลโดยละคำอุทาน ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตัวอย่างที่ 33 WHEW! I COULDN'T EAT ANOTHER BITE (E3, 11-4)	อิมจนท้องจะแตกอยู่แล้ว (T4, 11-4)
---	-----------------------------------

ตัวอย่างที่ 34 OH, SHUT UP (E9, 3-25)	หุบปาก (T13, 3-25)
--	--------------------

ตัวอย่างที่ 35 OH NO! THEY'VE HAVE RAISED MY ELECTRIC BILL AGAIN! WHAT'LL I DO? (E5, 12-27)	ค่าไฟขึ้นอีกแล้ว! ทำไงดีละทีนี้ (T7, 12-27)
--	---

จากตัวอย่างที่ 33 ถึง 35 จะเห็นว่า การแปลโดยละคำอุทานนั้นทำให้อรรถรสของฉบับแปลขาดหายไป เหตุผลที่ผู้แปลไม่แปลคำอุทานอาจเป็นเพราะว่าผู้แปลเห็นว่าประโยคแวดล้อมประกอบด้วยคำกริยาที่มีภาพประกอบเสริมคำพูดของตัวละคร การละคำอุทานจึงไม่น่ากระทบกระเทือนความหมายหลักที่ผู้เขียนต้องการสื่อ อย่างไรก็ตาม หากผู้แปลถ่ายทอดคำอุทานให้ตรงตามต้นฉบับโดยตลอด ก็อาจจะทำให้ฉบับแปลมีความสมบูรณ์และได้อรรถรสตรงตามต้นฉบับมากยิ่งขึ้น ดังตัวอย่างเช่น การแปลคำอุทานในตัวอย่างที่ 33 หากผู้แปลแปลคำอุทานในประโยค “Whew! I couldn't eat another bite” ว่า “โอ๊ย! อิมจนท้องจะแตกอยู่แล้ว” ก็จะทำให้ภาษาในฉบับแปลนั้นมีอรรถรสมากขึ้น

(3) การถอดคำอุทานตามตัวอักษร

Copyright by Mahidol University
การแปลคำอุทาน ในบางครั้งผู้แปลใช้การถอดคำอุทานเหล่านั้น

ตามตัวอักษร ดังในตัวอย่างนี้

ตัวอย่างที่ 36 OH NO! POOKY'S BROKEN A STITCH! (E7, 4-8)	โอ โน! ภูเก็ตขาดเป็นรูโหว่! (T10, 4-8)
คำอธิบาย <p>จากตัวอย่างนี้แม้จะเป็นการใช้คำอุทานเลียนเสียงตามแบบภาษาอังกฤษ แต่ก็ก็เป็นคำที่ผู้คนในสังคมไทยคุ้นเคยกันอยู่บ้าง เป็นคำที่แสดงถึงความตกใจระคนเสียใจของการฟีลด์เมื่อเห็นว่าตุ๊กตาตัวโปรดของตนขาด</p>	

จากตัวอย่างนี้ จะเห็นได้ว่า หากคำอุทานในภาษาต้นฉบับเป็นคำที่ผู้คนในสังคมภาษาแปลคุ้นเคยแล้ว ผู้แปลอาจใช้การถอดคำอุทานเหล่านั้นตามตัวอักษร ซึ่งหากผู้แปลต้องการแปลโดยถอดคำอุทานตามตัวอักษร ผู้แปลต้องแน่ใจว่าการแปลเช่นนั้นจะไม่ทำให้ภาษาแปลไม่เป็นธรรมชาติ

3. การถ่ายทอดความหมายคำแสดงมาตราวัด

ระบบมาตราซึ่งดวงวัดที่ใช้กันตามมาตรฐานสากลมักแตกต่างกันไปในแต่ละประเทศ ผู้แปลผู้ซึ่งเป็นตัวกลางในการถ่ายทอดความหมายระหว่างสองวัฒนธรรมจึงจำเป็นต้องแปลงหน่วยมาตราซึ่งดวงวัดดังกล่าวให้ถูกต้องตามที่สังคมของฉบับแปลใช้อยู่

(1) การแปลโดยใช้มาตราสากลที่เทียบเคียงกัน

มาตราสากลเป็นมาตราวัดที่เป็นที่รู้จักกันทั่วไปในหลายประเทศ แต่อย่างไรก็ตาม ระบบมาตราสากลที่แต่ละประเทศใช้อาจแตกต่างกันไป จากตัวอย่างการ์ตูนเรื่องการ์ฟีลด์ที่ใช้ในงานวิจัย จะเห็นได้ว่า มาตราสากลที่ใช้กันในสังคมภาษาต้นฉบับแตกต่างจากมาตราสากลที่ใช้กันในสังคมภาษาแปล ดังนั้นผู้แปลจึงใช้มาตราสากลที่เทียบเคียงกัน จากตัวอย่าง

การคุ้นเรื่องการฟีลด์ ในการแปลมาตราวัด โดยใช้มาตราวัดสากลเทียบเคียงนั้นแบ่งออกเป็นหน่วยวัดปริมาตร และหน่วยวัดความยาว ดังตัวอย่างต่อไปนี้

หน่วยวัดปริมาตร

<p>ตัวอย่างที่ 37</p> <p>5 POUNDS 6 OUNCES AT BIRTH. ... (E5, 11-12)</p>	<p>...เข้าหน้าหนักตั้ง 2 โลครึ่งนะ... (T7, 11-12)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>หน่วยวัดน้ำหนักของไทยนิยมใช้ “กิโลกรัม” ดังนั้นเมื่อต้นฉบับใช้หน่วยปอนด์และออนซ์ ผู้แปลจึงแปลงให้เป็นกิโลกรัม โดยหนึ่งกิโลกรัมเท่ากับ 2.2 ปอนด์โดยประมาณ หนึ่งออนซ์เท่ากับ 28 กรัม โดยประมาณ ดังนั้น 5 ปอนด์ 6 ออนซ์ เมื่อแปลงเป็นกิโลกรัมก็จะได้ 2.5 กิโลกรัมได้โดยประมาณ</p>	
<p>ตัวอย่างที่ 38</p> <p>TWO POUNDS (E7, 4-10)</p>	<p>สองกิโล ! (T10, 4-10)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>จากตัวอย่างนี้ผู้แปลแปลงหน่วยวัดน้ำหนักจากปอนด์เป็นกิโลกรัมคลาดเคลื่อนเนื่องจาก 2 ปอนด์สามารถเทียบได้ประมาณ 1 กิโลกรัมเท่านั้น แม้ตามเนื้อเรื่องการฟีลด์ต้องการพูดเพียงว่าแค่คิดว่าจะกินอะไรหลังจากการลดน้ำหนักก็ทำให้น้ำหนักขึ้นแล้ว รายละเอียดของจำนวนน้ำหนักไม่ว่าจะเท่าไรจึงไม่ใช่ประเด็นที่ผู้เขียนต้องการสื่อ แต่อย่างไรก็ตามในฐานะผู้แปลควรจะรักษาความหมายเดิมของต้นฉบับให้ครบถ้วนจะดีกว่า</p>	

ตัวอย่างที่ 39 ACCORDING TO THIS, IF YOU WEIGH 200 POUNDS, YOU SHOULD BE 6' 4" (E3, 9-21)	ตามตารางนี้ คนที่หนัก 100 กิโลกรัมจะสูง 190 เซ็นต์ (T4, 9-21)
คำอธิบาย น้ำหนัก 200 ปอนด์หากแปลงเป็นกิโลกรัมแล้วจะได้ประมาณ 90 กิโลกรัม แสดงให้เห็นว่าผู้แปลแปลงหน่วยน้ำหนักโดยประมาณการเท่านั้น	

ตัวอย่างที่ 40 AFTER EATING FIVE POUNDS OF CARROTS! (E5, 5-14)	แต่ต้องหม่ำแครอท 10 กิโลซะก่อน (T8, 5-14)
คำอธิบาย จากตัวอย่างนี้พบว่า ผู้แปลแปลงหน่วยวัดน้ำหนักคลาดเคลื่อนอย่างมาก อาจเนื่องจากผู้แปลเห็นว่าในเนื้อเรื่องตอนนี้เป็นตอนที่จอมมาเสนอสูตรลดความอ้วนแบบใหม่ให้การฟิวด์โดยมีเงื่อนไขที่ว่าให้การฟิวด์กินแครอทที่นำมาให้ แต่เมื่อแปลงน้ำหนักแครอทจากต้นฉบับแล้วจะได้เพียง 2 กิโลกรัมโดยประมาณ แต่ผู้แปลกลับแปลงเป็น 10 กิโลกรัม โดยตามบริบทของภาพแล้วแครอทที่จอมถือมานั้นน่าจะมีน้ำหนักประมาณ 2 กิโลกรัมหรือ 5 ปอนด์เท่านั้น เข้าใจว่าผู้แปลคงต้องการเพิ่มน้ำหนักของแครอทให้ดูมาก นั่นคือทำให้ผู้อ่านเข้าใจว่าการฟิวด์ต้องกินแครอทในปริมาณที่เยอะมากนั่นเอง	

จากตัวอย่างที่ 37 ถึงตัวอย่างที่ 40 สามารถสังเกตได้ว่าผู้แปลใช้คำว่า “โล” หรือ “กิโล” โดยไม่ใช่คำเต็มว่า “กิโลกรัม” นั่นคือผู้แปลสามารถใช้ภาษาได้เหมาะสมกับภาษาพูดของคนไทยที่มักมีการร่อนคำ ส่วนเรื่องการคำนวณแปลงน้ำหนักจากปอนด์เป็นกิโลกรัมเห็นได้ชัดเจนว่าผู้แปลแปลงอย่างคร่าว ๆ เท่านั้นไม่ได้คำนึงถึงความถูกต้องนัก แต่อย่างไรก็ตามการแปลเช่นนี้ไม่ได้ทำให้เนื้อความหรือเนื้อเรื่องของแต่ละตอนเสียไป

หน่วยวัดความยาว

<p>ตัวอย่างที่ 41</p> <p>THAT MEANS IF YOU'RE UNDER 6'4" YOU'RE NOT OVERWEIGHT, YOU'RE UNDERTALL (E3, 9-21)</p>	<p>แต่ถ้าต่ำกว่า 190 (เซนติเมตร) ก็ไม่ได้แปลว่าจะหนักเกินไปหรอกนะ เพียงแต่สูงน้อยไปต่างหาก (T4, 9-21)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>จากตัวอย่างที่ 41 นี้ คนอเมริกันหน่วยวัดส่วนสูงด้วยหน่วยฟุตหรือนิ้ว ซึ่งเป็นมาตราวัดแบบเมตริกเช่นเดียวกับที่คนไทยใช้ แต่คนไทยใช้หน่วยเซนติเมตรและเมตร ส่วนสูง 6' 4" สามารถแปลงเป็นเซนติเมตร ได้ 193 เซนติเมตร ผู้แปลน่าจะต้องการปิดเศษจึงแปลงออกมาโดยประมาณได้ 190 เซนติเมตร</p>	
<p>ตัวอย่างที่ 42</p> <p>I REMEMBER WHEN I HAD TO WALK SIX MILES EVERY DAY JUST TO CHASE RATS (E5, 11-21)</p>	<p>สมัยปู่นะ ต้องเดินตั้ง 10 กว่าโล กว่าจะจับหนูได้ ตัวนี้ (T7, 11-21)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>0.62 ไมล์เท่ากับ 1 กิโลเมตร ดังนั้น 6ไมล์จึงเท่ากับ 10.2 กิโลเมตร เมื่อถ่ายทอดเป็นภาษาไทยผู้แปลจึงใช้คำว่า “10 กว่าโล” ซึ่งเป็นลักษณะการเรียกระยะทางแบบไม่เป็นทางการของไทย</p>	

จากตัวอย่างที่ 41 และตัวอย่างที่ 42 ผู้แปลมีการแปลงจาก “ไมล์” เป็น “กิโลเมตร” และ มีการแปลงส่วนสูงจาก “ฟุต” เป็น “เซนติเมตร” อย่างไรก็ตามผู้แปลไม่ได้ใช้คำเต็มว่า “กิโลเมตร” และ “เซนติเมตร” นั่นคือ ผู้แปลมีการกร่อนคำให้เป็นภาษาที่เหมาะสมกับภาษาพูดของคนไทย นอกจากนี้ เมื่อแปลงจากหน่วยวัดในภาษาต้นฉบับเป็นหน่วยวัดในภาษาแปล

ผู้แปลอาศัยหลักการคำนวณอย่างคร่าว ๆ แต่การแปลงหน่วยในลักษณะนี้ก็ไม่ได้ทำให้เนื้อความหรือเนื้อเรื่องของแต่ละตอนเสียไป

(2) การแปลโดยใช้มาตราวัดของไทยที่เทียบเคียงกัน

เนื่องจากบางมาตราที่ใช้ในบางประเทศอาจไม่ใช่มาตราสากล ดังนั้น บางครั้งการแปลมาตราวัดจากภาษาต้นฉบับเป็นภาษาแปล ผู้แปลอาจจำเป็นต้องใช้มาตราเฉพาะที่ใช้กันในสังคมภาษาแปลมาเทียบเคียง จากตัวอย่างการรู้ต้นเรื่องการ์ฟิลด์ ผู้แปลมีการใช้หน่วยมาตราวัดของไทยเทียบเคียงสำหรับหน่วยบอกเวลา และหน่วยเงิน ดังตัวอย่างต่อไปนี้

หน่วยบอกเวลา

<p>ตัวอย่างที่ 43</p> <p>SIX A.M. (E1, 11-20)</p>	<p>หกโมงเช้า (T2, 11-20)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>ผู้แปลแปล “SIX A.M.” ให้เหมาะสมกับการนับเวลาของไทย คือ “หกโมงเช้า” ซึ่งถือว่าเลือกใช้คำบอกเวลาได้เหมาะสมกับภาษาพูดที่ไม่ต้องการความเป็นทางการ นั่นคือ “SIX A.M.” สามารถแปลได้ว่า “หกนาฬิกา” หากใช้ในบริบทของภาษาที่เป็นทางการ</p>	

<p>ตัวอย่างที่ 44</p> <p>GREAT! SEE YOU AT EIGHT (E3, 10-6)</p>	<p>แจ๋ว! คืนนี้เจอกัน 2 ทุ่มนะครับ (T4, 10-6)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>ประโยคนี้มาจากตอนที่จอห์นชวนผู้หญิงซึ่งเป็นสัตวแพทย์ที่กำลังตรวจสุขภาพให้การ์ฟิลด์ให้ไปเที่ยวด้วยกัน แต่จากต้นฉบับทำให้ไม่สามารถแน่ใจว่า “EIGHT” ในที่นี้เป็นเวลาที่โมง เนื่องจากอาจเป็นเวลาแปดโมงเช้าของวันรุ่งขึ้นหรือเป็นเวลาสองทุ่มก็ได้ แต่การชวนไปเที่ยวครั้งนี้ของจอห์นน่าจะเป็นเวลาหลังเลิกงานมากกว่า ผู้แปลจึงเพิ่มคำว่า “คืนนี้” เพื่อเป็นการเน้นช่วงเวลาและใช้การบอกเวลาตามแบบของไทยคือ “2 ทุ่ม”</p>	

ตัวอย่างที่ 45 I HAVE A TEN O'CLOCK APPOINTMENT(E3, 11-2)	ผมมีนัดกับหมอตอนสิบโมงครึ่ง (T4, 11-2)
คำอธิบาย “TEN O'CLOCK” เป็นการเรียกเวลาตามระบบอเมริกันซึ่งเทียบเท่ากับ “สิบโมง” ของไทย	

จากตัวอย่างที่ 43 ถึง 45 ผู้แปลจะแปลการเรียกเวลาตามที่ตั้งคมไทยใช้อยู่ และยังคงเหมาะสมกับบริบทของการใช้ภาษาที่เป็นภาษาพูด นั่นคือ คนไทยจะใช้ท่อมโมงในการบอกเวลา

หน่วยเงิน

ตัวอย่างที่ 46 YOUR PICTURE 4 FOR 50 ¢ (E3, 12-15)	รูปค่าวน 4 รูป 12 บาท (T4, 12-15)
คำอธิบาย “50 ¢” เป็นหน่วยเงินอเมริกัน ผู้แปลแปลงหน่วยเงินมาเป็นบาทได้ 12 บาท เนื่องจากการตุ๋นตอนนี้ในช่วงก่อนที่เงินบาทลอยตัว เงิน 1 ดอลลาร์เท่ากับเงินไทยประมาณ 25 บาท ดังนั้น 50 เซนต์ จึงเท่ากับ 12 บาทโดยประมาณ	

ตัวอย่างที่ 47 WHAT DO YOU EXPECT FOR A LOUSY \$ 23.50? (E6, 8-20)	นายจะไปหาความอร่อยกับอาหารห่วย ๆ ราคา 580 ยังจี้ได้ไง! (T8, 8-20)
คำอธิบาย เช่นเดียวกับตัวอย่างที่ 46 เมื่อแปลงหน่วยเงินดอลลาร์จาก 23.50 ดอลลาร์ มาเป็นเงินบาท โดยอัตราแลกเปลี่ยนอยู่ที่ 25 บาทนั้นจะได้เท่ากับ 587.5 บาท แต่ผู้แปลปิดเศษเป็น 580 บาท	

จากตัวอย่างที่ 46 และตัวอย่างที่ 47 จะเห็นได้ว่า ผู้แปลแปลจากหน่วยเงินในภาษาต้นฉบับ โดยใช้หน่วยเงินที่ใช้กันในสังคมไทย คือ หน่วยเงินบาท เพื่อให้ผู้อ่านในสังคมภาษาแปลสามารถเข้าใจได้ทันทีโดยไม่ต้องคิดเทียบกับหน่วยเงินในสังคมภาษาต้นฉบับ

จากตัวอย่างทั้งหมดในหัวข้อการถ่ายทอดความหมายของคำแสดงมาตราวัดนี้ จะเห็นได้ว่า ผู้แปลปรับให้มาตราวัดต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น ปริมาตร ระยะทาง ความยาว น้ำหนัก ส่วนสูง เวลา และหน่วยเงิน จากต้นฉบับให้เป็นไปตามมาตรฐานที่คนไทยใช้กันในปัจจุบัน โดยการปรับแปลงมาตราวัดต่าง ๆ มีความใกล้เคียงกับต้นฉบับให้มากที่สุด

มาตราวัดที่ได้รับการแปลงให้เป็นที่รู้จักตามวัฒนธรรมของผู้อ่านจะทำให้ผู้อ่านเห็นภาพชัดเจน เข้าใจสิ่งที่ผู้เขียนต้องการสื่อได้มากขึ้น หากผู้แปลไม่แปลงมาตราวัดแล้ว ผู้อ่านอาจจะจินตนาการไม่ออกว่า “6 ไมล์” เป็นระยะทางที่ไกลเพียงใด หรือ “6'4” มีความสูงมากน้อยเพียงใด

4. การถ่ายทอดความหมายของคำเลียนเสียงธรรมชาติ (Onomatopoeic Language)

รูปแบบสำคัญของการ์ตูนอีกอย่างหนึ่งคือ การใช้เสียงประกอบในการ์ตูน เสียงประกอบเหล่านี้มาจากการที่ผู้เขียนการ์ตูนเลียนเสียงที่ได้ยินจากชีวิตประจำวัน และมาจากการที่ผู้เขียนสร้างคำแทนเสียงขึ้นมาใหม่ กฤตวิทย์ ดวงสร้อยทอง (2522: 54) ได้พูดถึงต้นกำเนิดของภาษาอย่างหนึ่งคือการเลียนเสียงธรรมชาติ กฤตวิทย์ได้อ้างแนวคิดของ Mex Miller ที่ชื่อว่า Bow-Vow Theory ว่า คำเลียนเสียงธรรมชาติ ไม่จำเป็นต้องเลียนเสียงตรงกับเสียงจริง อาจเลียนเสียงเอามาเป็นประมาณก็ได้ ดังนั้นการเลียนเสียงของแต่ละภาษาจึงไม่ค่อยเหมือนกัน เช่น เสียงไก่งวงของไทยว่า “เอ๊ก อี้ เอ๊ก เอ๊ก” แต่เสียงไก่งวงของภาษาอังกฤษคือ “cock-a-doodle-doo” เป็นต้น ในการเลียนเสียงธรรมชาตินั้นสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ชนิด คือ

1. การเลียนเสียงสัตว์ เช่น เอ๊กอี้เอ๊กเอ๊ก
2. การเลียนเสียงวัตถุ เช่น ตึง ตัง ปึง โครม

3. การเลียนเสียงของธรรมชาติ เปรี๊ยะ ชู่ ซ่า แป๊ะ๊ะ

การถ่ายทอดความหมายทางเสียงที่พบในการ์ตูนเรื่องการ์ฟิลด์ จะแสดงให้เห็นการที่ผู้แปลถ่ายทอดความหมายของคำที่ใช้แทนเสียงที่เกิดขึ้นในการ์ตูน โดยเสียงต่างๆ เหล่านี้มาจากคำที่เปล่งออกมาจากตัวละคร เช่น การอุทาน การจาม การหัวเราะ เสียงที่เกิดจากสัตว์ชนิดต่าง ๆ และเสียงจากวัตถุอื่นๆ ที่ปรากฏอยู่ในการ์ตูน เช่น เสียงสิ่งของตกพื้น เสียงรถชน เสียงเหล่านี้เป็นองค์ประกอบหลักในการสร้างสีสันให้กับการ์ตูน หากถ่ายทอดให้เหมาะสมกับภาพการ์ตูนแล้วจะเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้การ์ตูนฉบับแปลมีรสชาติเทียบเท่ากับต้นฉบับ

เนลสัน (Nelson: 211) ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับเสียงประกอบในการ์ตูนว่า สิ่งที่นักเขียนการ์ตูนใช้กันทั่วไปคือ คำที่แทนเสียง (sound word) เป็นคำที่มักลงท้ายด้วยเครื่องหมายที่แสดงอารมณ์ และควรจะเป็นอักษรที่มีแสงเงาเป็นพิเศษเพื่อให้คำเด่นออกมา คำเหล่านี้อาจเป็นคำที่นักเขียนการ์ตูนสร้างขึ้นเอง เช่น ในการ์ตูนเรื่องการ์ฟิลด์ จะมีคำว่า “BURP” แทนเสียงร่อ หรือคำว่า “KOINK” แทนเสียงน้ำหมึกที่ถูกบีบออกมาจากขวด

ปรากฏการณ์อีกอย่างหนึ่งของการ์ตูนช่องก็คือ ผู้เขียนการ์ตูนจะใช้คำกริยาประกอบท่าทางของตัวละคร เพื่อแทนเสียงที่เกิดขึ้นขณะที่ตัวละครกำลังทำกิจวัตรนั้น ยกตัวอย่างเช่นในการ์ตูนเรื่องพินัทส์ ชาลส์ ชูลตส์ (Charles Schultz) ให้สุนัขบี๊พิมพ์ติด และใช้คำประกอบภาพว่า TYPE TYPE TYPE เป็นต้น คำบรรยายที่ใช้แทนเสียงเหล่านี้มักจะไม่มีความหมายใด ๆ ลงท้ายเหมือนกับคำเลียนเสียงธรรมชาติจริงๆ

จากตัวอย่างของการ์ตูนเรื่องการ์ฟิลด์พบว่า การถ่ายทอดความหมายของเสียงธรรมชาติสามารถแบ่งได้เป็นสองประเภทใหญ่ๆ คือ การถ่ายทอดคำเลียนเสียงธรรมชาติ และการถ่ายทอดคำบรรยายที่ใช้แทนเสียงธรรมชาติ

ก. การถ่ายทอดคำเลียนเสียงธรรมชาติ

คำเลียนเสียงธรรมชาติในที่นี้ หมายถึง คำแทนเสียงประกอบกิริยาอาการที่ตัวละครหรือวัตถุที่กำลังมีการเคลื่อนไหวอยู่ในขณะนั้น แต่ไม่มีความหมายทางภาษา เช่น เสียงโถ เสียงจาม เสียงกรน เสียงหัวเราะ เสียงสิ่งของกระทบกัน เสียงลูกโป่งแตก เป็นต้น

คำที่เป็นเสียงธรรมชาติของการ์ตูนเรื่องนี้มาจากการใช้คำที่แทนเสียงสมจริง คือ การที่ผู้เขียนการ์ตูนถอดเสียงที่เกิดจากคน หรือ สัตว์ หรือวัตถุที่มีการเคลื่อนไหวให้ใกล้เคียงกับธรรมชาติตามความเป็นจริงมากที่สุด และโดยส่วนมากแล้วเสียงตามธรรมชาติเหล่านี้จะคุ้นเคยแตกต่างกันไปตามแต่ละสังคม นั่นคือ ในสังคมหนึ่งใช้เสียงแบบหนึ่งแต่อีกสังคมหนึ่งจะใช้เสียงอีกแบบหนึ่งในสถานการณ์และความหมายเดียวกัน ดังนั้นผู้แปลจึงต้องถ่ายทอดเสียงสมจริงในการ์ตูนเหล่านี้ให้เหมาะสมและถูกต้องตามที่คนในสังคมไทยใช้กันอยู่จริง เช่น ชาวอเมริกันออกเสียงจามว่า wah-choo แต่คนไทยจะออกเสียงว่า ฮัดเซ๊ย เป็นต้น

จากการวิเคราะห์พบว่าวิธีที่ผู้แปลใช้ในการถ่ายทอดคำที่เลียนเสียงธรรมชาติมีสองวิธี คือ การทับศัพท์ และการใช้เสียงธรรมชาติอื่นที่เทียบเคียงกัน

(1) การทับศัพท์

ตามที่ได้คำอธิบายเกี่ยวกับการทับศัพท์ไว้แล้วในหัวข้อ 4.1.1 ว่า หมายถึง การนำคำในภาษาหนึ่งมาเขียนด้วยตัวอักษรของอีกภาษาหนึ่ง โดยคงเสียงของคำไว้ให้ใกล้เคียงกับคำในภาษาต้นฉบับมากที่สุด (สัญญาวิ สายบัว, 2538: 67) ผู้แปลได้นำกลวิธีการทับศัพท์มาใช้ ในการถ่ายทอดคำเลียนเสียงธรรมชาติ ดังตัวอย่างที่แสดงในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ตัวอย่างวิธีการถ่ายทอดคำเลียนที่เสียงธรรมชาติโดยการทับศัพท์

HO HO HO (E1, 12-24)	โฮ โฮ โฮ (T2, 12-24)
HEH-HEH (E1, 11-26)	ฮี้ฮี้ (T2, 11-26)
HA HA HA HA ... (E5, 11-23)	ฮา ฮา ฮา ฮา ... (T7, 11-23)
A A R R R G G (E5, 1-23)	อ๊..ว.ว.ว.ก ก (T7, 11-23)

ตารางที่ 3 ตัวอย่างวิธีการถ่ายทอดคำเลียนที่เสียงธรรมชาติโดยการทับศัพท์ (ต่อ)

CHIRP CHIRP (E5, 4-4)	จ๊ิบ จ๊ิบ (T8, 4-4)
OOOOH (E9, 6-23)	โอออ (T13, 6-23)
MEYOW (E3, 9-28)	เมี้ยว (T4, 9-28)
CLICK! (E7, 2-12)	คลิก (T10, 2-12)

จากตารางที่ 3 ผู้วิจัยพบว่า ผู้แปลถ่ายทอดคำเลียนเสียงธรรมชาติโดยการทับศัพท์ ซึ่งการแปลลักษณะนี้ต้องคำนึงถึงเสียงสมจริงซึ่งเป็นที่คุ้นเคยกันในชีวิตประจำวันของคนในสังคมไทย

(2) การถ่ายทอดโดยใช้เสียงธรรมชาติอื่นที่เทียบเคียงกัน

ในการแปลคำเลียนเสียงธรรมชาตินั้น ผู้แปลแปลโดยใช้เสียงธรรมชาติอื่นที่เทียบเคียงกันจากสังคมของฉบับแปลแทนที่เสียงธรรมชาติของต้นฉบับ เนื่องจากหากใช้วิธีถ่ายทอดตัวเสียงในการแปลอาจทำให้ผู้อ่านอ่านแล้วรู้สึกติดขัดและไม่คุ้นเคยกับเสียงของต้นฉบับได้ ผู้แปลจึงเลือกใช้เสียงที่เทียบเคียงกันในธรรมชาติของสังคมฉบับแปล ซึ่งทำให้ภาษาแปลที่อ่านแล้วเป็นธรรมชาติและรื่นหู ดังตัวอย่างที่แสดงในตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ตัวอย่างวิธีการถ่ายทอดคำเลียนธรรมชาติโดยใช้เสียงธรรมชาติอื่นที่เทียบเคียงกัน

ต้นฉบับ	ฉบับแปล	หมายเหตุ
ROWR! FFFT! ROWR! (E1, 11-19)	แฮ่! ฟ้อ! แฮ่! (T2, 11-19)	เสียงขู่ของหมาและแมว
MEYOWR! (E1, 11-19)	แจ้ว!! (T2, 11-19)	เสียงแมว
WAH-CHOO! (E1, 11-29)	ฮัด-เซ่ย! (T2, 11-29)	เสียงจาม
BURP! (E3, 11-3)	เอ๊ก! (T4, 11-3)	เสียงเรอ

ตารางที่ 4 ตัวอย่างวิธีการถ่ายทอดคำเลียนธรรมชาติโดยใช้เสียงธรรมชาติอื่นที่เทียบเคียงกัน (ต่อ)

ต้นฉบับ	ฉบับแปล	หมายเหตุ
OH DOE! I THIG I HAB A CODE. LOOG..EBEN MY THOUGHTS ARE STUFFED UB (T2, 11-27)	โอเย่และ! เป๊ะวี๊ด ดูดิแม่แต่ ความคิดอังกู้อึเออ (โอเย่แล้ว) (เป็นหวัด) (ดูดิแม่แต่ความคิดยัง อู้อึเออ) (E1, 11-27)	เสียงเลียนแบบคนเป็นหวัด คัดจมูก
Z Z Z (E3, 9-16)	ครอก (T4, 9-16)	เสียงกรน
WHUMP! (E1, 12-23)	ตึบ (T2, 12-23)	เสียงของหล่นลงพื้น
WHAM! WHAM! WHAM! WHAM! WHAM! (E2, 3-6)	ปัง! ปัง! ปัง! ปัง! ปัง! (T2, 3-6)	เสียงทุบสิ่งของ
KONG! (E3, 10-26)	เปรี้ยง! (T4, 10-26)	เสียงต๋อย
BONK! (E9, 6-21)	โป๊ก! (T13, 6-21)	เสียงเดินชน โตะ
KOINK KOINK KOINK (E5, 3-11)	พริ๊ด พริ๊ด พริ๊ด (T7, 3-11)	เสียงบีบขวดน้ำหมึก

จากตารางที่ 4 จะเห็นว่าผู้แปลเลือกใช้เสียงตามธรรมชาติที่คนไทยคุ้นเคยในฉบับแปล นอกจากจะทำให้มีความสมจริงแล้ว ยังมีความเป็นธรรมชาติสื่อความหมายได้ชัดเจนและตรงกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง

ข. การถ่ายทอดคำบรรยายที่ใช้แทนเสียง (descriptive word)

ดังที่กล่าวไว้ในตอนต้นแล้วว่าคำบรรยายที่ใช้แทนเสียง เป็นรูปแบบหนึ่งในการเสนองานของนักเขียนการ์ตูน คำเหล่านี้มักเป็นคำกริยาที่ผู้เขียนการ์ตูนใช้ประกอบการเคลื่อนไหวของคน สัตว์ และสิ่งของในขณะนั้น ทำให้ผู้อ่านอ่านแล้วเหมือนได้ยินเสียงประกอบที่อยู่ในการ์ตูน นอกจากนี้คำเหล่านี้ยังช่วยเสริมการกระทำอาการต่าง ๆ ของตัวละครให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น เหมือนเป็นการบรรยายพฤติกรรมของตัวละคร

ผู้แปลใช้วิธีถ่ายทอดคำบรรยายที่ใช้แทนเสียงด้วยวิธีการสองวิธี คือ การแปลตรงตัว และ การใช้เสียงธรรมชาติที่เทียบเคียงกัน

(1) การแปลตรงตัว

จากตัวอย่างในตารางที่ 5 จะพบว่า ผู้แปลใช้กลวิธีการแปลตรงตัวในการถ่ายทอดคำบรรยายที่ใช้แทนเสียงธรรมชาติ ซึ่งผู้วิจัยพบตัวอย่างลักษณะนี้น้อยมาก

ตารางที่ 5 ตัวอย่างการถ่ายทอดคำบรรยายที่ใช้แทนเสียงธรรมชาติโดยการแปลตรงตัว

ต้นฉบับ	ฉบับแปล	หมายเหตุ
PUSH (E1, 12-28)	ผลัก (T2, 12-28)	เสียงผลัก
FLIP! (E3, 10-30)	พลิก! (T4, 10-30)	เสียงพลิกหน้ากระดาน

จากตัวอย่างในตารางที่ 5 ทั้งสองตัวอย่างจะสังเกตได้ว่า คำที่ผู้แปลแปลจากต้นฉบับสามารถเป็นได้ทั้งเสียงและเป็นได้ทั้งคำบรรยายภาพ นั่นคือ คำว่า “ผลัก” และ “พลิก” สามารถใช้เป็นเสียงประกอบตามธรรมชาติได้และยังบรรยายภาพที่กำลังเคลื่อนไหวของการ์ตูนได้ด้วย

(2) การใช้เสียงธรรมชาติที่เทียบเคียงกัน

ผู้แปลจะใช้เสียงธรรมชาติที่คุ้นเคยกันในสังคมไทยเทียบเคียงกับเสียงสมจริงของต้นฉบับเมื่อตัวละครมีการเคลื่อนไหวหรือกำลังกระทำกริยาใดกริยาหนึ่ง เพื่อสร้างอารมณ์ให้เหมาะกับภาพการ์ตูน ดังตัวอย่างในตารางที่ 6 ซึ่งแสดงให้เห็นการเลือกใช้เสียงธรรมชาติเทียบเคียงกับเสียงธรรมชาติจากต้นฉบับ

ตารางที่ 6 ตัวอย่างแสดงการใช้เสียงธรรมชาติที่เทียบเคียงกันในการแปลคำบรรยายที่ใช้แทนเสียงธรรมชาติ

ต้นฉบับ	ฉบับแปล	หมายเหตุ
SNIFF HACK COUCH WHEEZE (E1, 11-28)	ฟืด ฟาด แค้ก หอบ (T2, 11-28)	เสียงไอ คัดจมูก
BARK! (E9, 6-20)	โห้ง! (T13, 6-20)	เสียงเห่า
SLURP! (E1, 12-9)	แผล่บ! (T2, 12-9)	เสียงเลีย
SQUEAK (E5, 3-11)	จืด (T7, 3-11)	เสียงหนู
RIP! (E9, 5-6)	แควก! (T13, 5-6)	เสียงฉีกกระดาษ
COUGH COUGH (E7, 2-27)	แถ้ก แถ้ก (T10, 2-27)	เสียงไอ
CRASH! (E1, 11-23)	เพล้ง! (T2, 11-23)	เสียงกระดาษต้นไม้แตก
BOOT (E9, 6-11)	ป้าบ (T13, 6-11)	เสียงเตะ
STOMP STOMP STOMP STOMP STOMP STOMP (E5, 11-3)	ตุ้ม ตุ้ม ตุ้ม ตุ้ม ตุ้ม ตุ้ม (T7, 11-3)	เสียงกระโดดกระทืบอย่างแรง
CRUNCH CRUNCH CRUNCH (E7, 3-2)	กร้วม กร้วม กร้วม (T10, 3-2)	เสียงเคี้ยวอาหาร
SMACK! (E2, 1-25)	พลัวะ! (T2, 1-25)	เสียงตบหัวอย่างแรง
KISS (E5, 1-4)	จู้บ (T7, 1-4)	เสียงจูบ

จะสังเกตได้ว่า คำบรรยายที่ใช้แทนเสียงธรรมชาติของต้นฉบับนั้นเป็นคำกริยาทุกคำ โดยคำบรรยายเหล่านี้เปรียบเสมือนคำบรรยายการกระทำของตัวละคร แต่ผู้แปลเลือกใช้วิธีการเทียบเสียงในการถ่ายทอดความหมายแทนที่จะแปลคำบรรยายโดยตรง เช่น คำว่า “CRUNCH” ผู้แปลใช้เสียงว่า “กร้วม” แทน แทนที่จะใช้คำว่า “เคี้ยว” เพื่อเป็นการบรรยายเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

เหมือนกับของต้นฉบับ หากผู้แปลแปลคำบรรยายโดยการแปลแบบตรงตัว ภาษานับแปลที่ได้อาจดูไม่มีลีลาเท่ากับการเลือกใช้เสียงเทียบเคียงตามธรรมชาติ นอกจากนี้หากผู้แปลใช้กลวิธีการแปลแบบตรงตัว ผู้อ่านอาจรู้สึกติดขัดก็ได้

จากการวิเคราะห์ที่สรุปได้ว่า ในการถ่ายทอดความหมายของเสียงธรรมชาตินั้น แบ่งได้เป็นสองประเภทคือ การถ่ายทอดคำที่เลียนเสียงธรรมชาติ และการถ่ายทอดคำบรรยายที่ใช้แทนเสียงธรรมชาติ การเลียนเสียงธรรมชาติของตัวละครในการ์ตูน หรือเสียงประกอบที่ปรากฏอยู่ในการ์ตูนนั้น ล้วนเป็นถ้อยคำแทนเสียงที่ผู้เขียนใช้ประกอบกิริยาอาการหรือการเคลื่อนไหวของตัวละคร ซึ่งเป็นองค์ประกอบหนึ่งสร้างลีลาและเพิ่มความมีชีวิตชีวาให้กับการ์ตูน เช่น เสียงเคี้ยวอาหาร เสียงการเคลื่อนไหว เสียงสิ่งของกระทบกัน เป็นต้น

การถ่ายทอดคำที่เลียนเสียงธรรมชาติ ผู้แปลใช้วิธีการแปลสองวิธี วิธีแรกคือ การทับศัพท์ โดยผู้แปลใช้วิธีการนี้เมื่อเสียงนั้น ๆ เป็นที่คุ้นเคยของคนไทยเป็นอย่างดี และวิธีที่สองคือ การใช้เสียงธรรมชาติที่เทียบเคียงกัน เป็นวิธีที่ผู้แปลนำมาใช้ในการแปลเมื่อเสียงธรรมชาติของต้นฉบับไม่เป็นที่คุ้นเคยของคนไทย ผู้แปลจึงต้องปรับ โดยการเลือกใช้เสียงที่เทียบเคียงกันของภาษานับแปลแทน

ส่วนการถ่ายทอดคำบรรยายที่ใช้แทนเสียงธรรมชาตินั้น ผู้แปลใช้วิธีการแปลสองวิธีวิธีแรกคือ การแปลตรงตัว ซึ่งเป็นการแปลความหมายแรกหรือนัยตรงของคำบรรยายนั้นๆ ซึ่งเป็นการบรรยายการเคลื่อนไหวหรือแสดงพฤติกรรมของตัวละคร และวิธีที่สองคือ การใช้เสียงธรรมชาติที่เทียบเคียงกัน โดยเสียงธรรมชาติที่ใช้เทียบเคียงกับคำบรรยายที่ใช้แทนเสียงธรรมชาติในภาษาดั้งฉบับนั้นเป็นเสียงที่ผู้อ่านในสังคมไทยคุ้นเคยเป็นอย่างดี การใช้เสียงธรรมชาติที่เทียบเคียงนั้นทำให้ภาพเหตุการณ์ของการ์ตูนในตอนนั้นๆ มีลีลาและสมจริงและมีชีวิตชีวายิ่งขึ้น

นับว่าการ์ตูนช่องสามารถแสดงให้เห็นการเลียนเสียงธรรมชาติได้อย่างดี นักเขียนการ์ตูนจำนวนมากมีการสร้างสรรค์คำที่ใช้แทนเสียงขึ้นมาใหม่ คำแทนเสียงที่สร้างขึ้นใหม่เหล่านี้มาจากจินตนาการของนักเขียนการ์ตูน ดังนั้นผู้แปลจึงต้องหาคำแทนเสียงที่เป็นที่นิยมของสังคมฉบับแปล และยังคงรักษาลูกเล่นและลีลาของคำเหล่านั้นไว้ให้ได้ เหมือนกับที่ทอมสันและเฮวิตสัน (วัลลภ

แมนย่า และเพ็ชรศิริ สุขสวัสดิ์, ผู้แปล, 2539: 104) กล่าวว่า ภาษาที่ใช้ในการ์ตูนช่องควรจะมีความสนุกสนานในตัว เช่น มีคำว่า เปรี้ยง โครม พิวฟ้าว ซึ่งคำเหล่านี้จะช่วยเพิ่มสีสันที่นักเขียนสร้างขึ้นมาในโลกของการ์ตูน ดังนั้นนักแปลต้องสามารถสรรหาคำที่จะมาแทนที่คำเหล่านี้โดยทำให้อรรถรสที่ได้จากฉบับแปลเทียบเท่ากับต้นฉบับ

โดยสรุปการถ่ายทอดความหมายของคำนั้น โดยมากผู้แปลมักจะใช้กลวิธีการปรับบทแปล โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้คำหรือสำนวนที่เทียบเคียงกับของต้นฉบับ เพื่อให้คำนาม คำอุทาน คำแสดงมาตราวัด และคำเลียนเสียงธรรมชาติ สามารถสื่อความหมายให้ผู้อ่านเข้าใจและได้อรรถรสเท่าเทียมกับต้นฉบับ

4.1.2 การถ่ายทอดความหมายของสำนวน

สำนวน หรือ idiom หมายถึง กลุ่มคำที่เมื่อนำมาใช้รวมกันแล้วจะมีความหมายพิเศษแตกต่างจากความหมายเดิมของคำแต่ละคำที่นำมารวมกัน เช่น คำว่า ‘nose’ ซึ่งปกติจะแปลว่า ‘จมูก’ หากแต่เมื่อนำมารวมกับคำอื่น ๆ แล้วจะกลายเป็นสำนวน ซึ่งสามารถแปลได้หลากหลาย เช่น สำนวนว่า ‘to pay through the nose’ แปลว่า ‘จ่ายเงินซื้อสินค้าในราคาสูงมาก’ สำนวนว่า ‘to do something with your nose in the air’ แปลว่า ‘โอ้อวดว่าทำสิ่งนั้น ๆ ได้ดีกว่าคนอื่น’ หรือ สำนวนว่า ‘to look down your nose at someone’ จะแปลว่า ‘ดูถูก’ เป็นต้น จะเห็นได้ว่าการถ่ายทอดความหมายของสำนวนนั้นไม่สามารถถ่ายทอดได้ด้วยการแปลตรงตัว เนื่องจากการถ่ายทอดความหมายของสำนวนโดยการแปลตรงตัวนั้นไม่สามารถสื่อความหมายให้เข้าใจได้ ดังนั้นในการแปลสำนวน หรือ idiom นี้ผู้แปลจึงยุ่งยากมากกว่าการแปลคำศัพท์ตามปกติ เนื่องจากผู้แปลจะต้องมีความรู้ภาษาอังกฤษเป็นอย่างดีจึงจะสามารถเข้าใจได้ว่า สำนวนในภาษาต้นฉบับมีความหมายว่าอย่างไร

จากการวิเคราะห์พบว่าผู้แปลถ่ายทอดความหมายของสำนวนโดยการแปลแบบตีความ และการแปลโดยใช้สำนวนไทยที่เทียบเคียงกันในการแปลสำนวนของภาษาต้นฉบับ

1. การแปลแบบตีความ

เนื่องจากสำนวนมีความหมายพิเศษแตกต่างไปจากความหมายดั้งเดิมของคำที่นำมารวมกัน และการแปลสำนวนจำเป็นต้องแปลให้เข้ากับบริบทของการ์ตูนในตอนนั้น ผู้แปลอาจจำเป็นต้องแปลแบบตีความเพื่อให้สื่อความหมายให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น ดังตัวอย่างต่อไปนี้

<p>ตัวอย่างที่ 48</p> <p>KEEP IN TOUCH (E5, 11-22)</p>	<p>ติดต่omanะ (T7, 11-22)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>สำนวน To keep in touch with someone จากตัวอย่างนี้การที่ผู้พูดเพื่ออำลาปู่ของตน มีความหมายให้ผู้ฟังติดต่อกลับมาโดยสม่ำเสมอ ผู้แปลใช้วิธีแปลตรงตัวโดยใช้วลีที่คนไทยนิยมพูดกันเมื่อมีการลาจาก</p>	
<p>ตัวอย่างที่ 49</p> <p>I'M GOING TO TAKE A DIP IN HERE, SO BEAT IT, BIRD, BEFORE I BREAK YOUR BEAK. (E9, 5-12)</p>	<p>ฉันจะแช่ตัวในนี้ ไปให้พินนะเจ้านก ไปซะ ก่อนที่ฉันจะฟาดปากนาย (T13, 5-12)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>เมื่อกล่าวสำนวน “BEAT IT” นั้นหมายความว่า ผู้พูดต้องการไล่ผู้ฟังให้ไปที่อื่น เนื่องจากผู้พูดรู้สึกรำคาญหรือเห็นว่าผู้ฟังไม่ควรที่จะอยู่บริเวณนั้น วลี “ไปให้พิน” จึงเป็นวลีที่ใช้แทนที่กันได้ อย่างเหมาะสมและตรงความหมาย ทั้งในแง่ของสถานการณ์และอารมณ์ของผู้พูด</p>	

<p>ตัวอย่างที่ 50</p> <p>I'D BETTER GET OUT (E9, 5-14)</p>	<p>ฉันก็ต้องเลิก (T13, 5-14)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>วลี get out สามารถแปลได้หลายความหมายขึ้นอยู่กับบริบท เช่น “ออกจากที่ใดที่หนึ่ง” “ถอนตัวจากองค์กรใดองค์กรหนึ่ง” “เผยแพร่เอกสาร” หรือ “หยุดหรือหลีกเลี่ยงการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่ง” เป็นต้น ในที่นี้ผู้แปลถ่ายทอดความหมายตรงตัวโดยเลือกใช้คำที่ถูกต้องกับเหตุการณ์ขณะนั้น และให้ประโยคมีความสัมพันธ์กันกับประโยคที่ตัวละครพูดมาก่อนหน้า โดยใช้คำว่า “เลิก” แทนวลี “GET OUT” นั่นคือ การพินิจกำลังนอนแช่อ่างน้ำแล้วพูดว่า “AS MUCH AS I HATE TO DO IT...” ในการตูนช่องแรก ช่องต่อมาการพินิจพูดว่า “ I'D BETTER GET OUT” ผู้แปลแปลว่า “ถึงจะไม่อยากเลิกแคไหน...” “ฉันก็ต้องเลิก”</p>	

จากตัวอย่างที่ 48 ถึงตัวอย่างที่ 50 จะเห็นได้ว่าผู้แปลแปลสำนวนในภาษาต้นฉบับโดยอาศัยการตีความ และถ่ายทอดออกมาโดยไม่คงสำนวนนั้น ๆ ไว้ การแปลเช่นนี้ทำให้ความหมายสื่อออกมาได้อย่างชัดเจน

2. การแปลโดยใช้สำนวนไทยที่เทียบเคียงกัน

ในกรณีที่ภาษาฉบับแปลมีสำนวนที่คุ้นเคยของผู้อ่านฉบับแปลและมีความหมายเทียบเคียงกันได้กับความหมายของต้นฉบับ ผู้แปลจะใช้สำนวนที่เป็นที่รู้จักกันดีนั้นมาใช้ในการแปล ดังตัวอย่างต่อไปนี้

<p>ตัวอย่างที่ 51</p> <p>PUT YOURSELF IN MY SHOES...(E5, 12-11)</p>	<p>ลองเอาใจคุณมาใส่ใจผมบ้างสิ...(T7, 12-11)</p>
--	---

คำอธิบาย

สำนวน being in someone's shoes หมายความว่า การเข้าใจหรือรู้สึกถึงความรู้สึกของผู้อื่นตลอดจนสถานการณ์ที่คนๆ นั้นกำลังเผชิญอยู่ ในการ์ตูนตอนนี้จอห์นมีความคิดที่จะถอดเสื้อคาร์ฟิลด์ออก เพื่อคาร์ฟิลด์จะได้ไม่ไปฝนเล็บตามโซฟาหรือผ้าม่าน คาร์ฟิลด์จึงรำพันให้เข้าใจความรู้สึกของตน ผู้แปลใช้สำนวนที่คนไทยนิยมพูดกันติดปากว่า “ลองเอาใจเขามาใส่ใจเรา” เป็นการเทียบเคียงสำนวนที่มีความหมายเท่าเทียมกันได้เป็นอย่างดี

ตัวอย่างที่ 52

NOTHING VENTURED , NOTHING

GAINED (E5, 4-5)

ไม่ลองไม่รู้ (T7, 4-5)

คำอธิบาย

คาร์ฟิลด์เดินมาเจอแสงแดดที่ส่องเข้ามาทางหน้าต่าง คาร์ฟิลด์คิดว่ามันไม่สามารถเดินข้ามผ่านแสงแดดนี้โดยที่ไม่พุบหลับไปก่อนได้ สุดท้ายคาร์ฟิลด์ตัดสินใจเดินผ่านแสงแดดแล้วพูดว่า “NOTHING VENTURED , NOTHING GAINED” ซึ่งหมายความว่าไม่มีอะไรได้มาโดยที่ไม่ลองเสี่ยงดู ผู้แปลเลือกสำนวนในภาษาที่มีความหมายตรงกัน ได้อย่างดี คือ “ไม่ลองไม่รู้”

ตัวอย่างที่ 53

YOU TAKE THAT BACK! (E9, 5-19)

ถอนคำพูดเดี๋ยวนี้นี้! (T13, 5-19)

คำอธิบาย

ในภาษาอังกฤษเมื่อเราไม่พอใจในสิ่งที่คู่สนทนาพูดออกมา เรามักใช้สำนวนว่า “YOU TAKE THAT BACK” เหมือนกับการ์ตูนตอนนี้ที่พี่ชายของจอห์นพูดกับจอห์น เนื่องจากไม่พอใจที่จอห์นบอกว่าพี่ชายของตนหน้าเหมือนพ่อ ในบริบทนี้ผู้แปลเลือกใช้วลีที่มีความหมายเทียบเท่ากันคือ “ถอนคำพูดเดี๋ยวนี้นี้” ซึ่งสื่อความรู้สึกและความหมายได้ตรงกับบริบท

<p>ตัวอย่างที่ 54</p> <p>THE LOST-YOUR-WILL-TO-LIVE PHASE OF THE DIET. HUH? (E6, 7-25)</p>	<p>อดอาหารแค่นี้ถึงกับหมดกำลังใจตายอยากในชีวิต เชียวหรือการ์ฟิลด์ (T8, 7-25)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>สำนวน “หมดกำลังใจตายอยาก” มีความหมายว่า หมดสิ้นเรี่ยวแรงไม่ยอมทำอะไรทั้งสิ้น ซึ่งตรงกับต้นฉบับที่ว่า “LOST-YOUR-WILL-TO-LIVE” ถือว่าผู้แปลเลือกใช้สำนวนที่เหมาะสมตรงกับต้นฉบับและสามารถถ่ายทอดความหมายได้ชัดเจน</p>	
<p>ตัวอย่างที่ 55</p> <p>ARE YOU READY, YOU FURRY SISSY? (E9, 7-3)</p>	<p>พร้อมหรือยังเจ้าไก่อ่อน (T13, 7-3)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>สำนวน “ไก่อ่อน” ในภาษาไทยเป็นการใช้เพื่อสบประมาทฝ่ายตรงข้าม การ์ตูนเรื่องการ์ฟิลด์ตอนนี้เป็นตอนที่เจอกับการ์ฟิลด์กำลังทำควลงัดข้อ จนเป็นฝ่ายพูดประโยค “ARE YOU READY, YOU FURRY SISSY?” โดยเรียกการ์ฟิลด์ว่า “FURRY SISSY” ซึ่งมีความหมายไปในเชิงดูถูกว่าอ่อนแอเหมือนผู้หญิง ซึ่งการที่ผู้แปลเลือกแปลวลีนี้โดยใช้สำนวนว่า “เจ้าไก่อ่อน” นับว่าตรงกับความหมายของต้นฉบับเป็นอย่างดี</p>	

จากตัวอย่างที่ 51 ถึงตัวอย่างที่ 55 จะเห็นได้ว่าผู้แปลแปลสำนวนในภาษาต้นฉบับโดยใช้สำนวนที่ใช้กันในสังคมภาษาแปลมาเทียบเคียง ซึ่งการแปลเช่นนี้ทำให้ผู้อ่านเข้าใจความหมายได้ง่ายขึ้น อีกทั้งยังคงอรรถรสในเนื้อความไว้ได้อย่างดี

สรุปได้ว่า ในการถ่ายทอดความหมายของสำนวน ผู้แปลใช้วิธีถ่ายทอดความหมายของสำนวนสองวิธี คือ การตีความสำนวนนั้นให้สื่อความหมายตรงตามทีผู้พูดต้องการ

และการใช้สำนวนในภาษาฉบับแปลที่มีความหมายเทียบเคียงกัน ทำให้สำนวนที่ผู้แปลถ่ายทอดออกมาสื่อความรู้สึกและความหมายได้ตรงตามต้นฉบับ

4.1.3 การถ่ายทอดความหมายของภาษาภาพพจน์

ภาษาภาพพจน์ (Figurative Language) หมายถึงการใช้ภาษาในงานเขียนที่มุ่งให้ผู้อ่านได้เห็นภาพได้ชัดเจนยิ่งขึ้น เมื่อก้าวถึงภาษาภาพพจน์เรามักคิดถึงภาษาที่พบในวรรณกรรมที่เป็นการพรรณนาหรือการบรรยายที่งดงาม แต่ในความเป็นจริงแล้ว เราสามารถพบการใช้ภาษาภาพพจน์ในบทสนทนาทั่ว ๆ ไป ดังนั้นจึงสามารถพบการใช้ภาษาภาพพจน์ในการ์ตูนได้เช่นกัน

สิทธา พินิจภูวดล (2529) กล่าวถึงลักษณะการใช้ภาษาภาพพจน์ว่าเกี่ยวข้องกับ วัฒนธรรม สะท้อนอุดมคติ ความเชื่อ วิธีการใช้เหตุผล ตลอดจนขนบธรรมเนียมของเจ้าของภาษาดังนั้นในการแปลภาษาภาพพจน์ ผู้แปลจึงต้องคำนึงถึงสิ่งเหล่านี้เพื่อทำความเข้าใจและถ่ายทอดสิ่งที่ต้นฉบับต้องการสื่อไปยังผู้อ่าน

ภาษาภาพพจน์ที่พบในการ์ตูนเรื่องการ์ฟิลด์ โดยวิธีการที่ผู้แปลใช้ในการถ่ายทอดภาษาภาพพจน์เหล่านี้สามารถวิเคราะห์ได้เป็นสามลักษณะคือ การแปลตรงตัว การแปลแบบตีความ และการแปลโดยใช้สำนวนไทย

1. การแปลตรงตัว

จากตัวอย่างในการ์ตูนเรื่องการ์ฟิลด์พบว่า ผู้แปลใช้วิธีการแปลแบบตรงตัว คือ การแปลความหมายของภาษาภาพพจน์ตรงตามความหมายของต้นฉบับ โดยผู้แปลใช้กลวิธีนี้ในการแปลภาษาภาพพจน์สองแบบ คือ อุปมา และบุคลาธิษฐาน ดังนี้

(1) การถ่ายทอดความหมายอุปมา (Simile)

การเปรียบเทียบแบบอุปมา คือการเปรียบเทียบระหว่างสองสิ่งซึ่ง

ตามธรรมชาติแล้วมีความแตกต่างกัน แต่อาจมีลักษณะบางอย่างร่วมกันหรือคล้ายกัน ใน

ภาษาอังกฤษมักใช้คำเชื่อมในการเปรียบเทียบกับคำว่า “LIKE” หรือ “AS” ส่วนในภาษาไทยมักใช้คำเชื่อมว่า “เหมือน” “คล้าย” หรือ “เท่า”

ผู้แปลใช้วิธีการแปลค่อนข้างตรงตัวในการถ่ายทอดการเปรียบเทียบแบบอุปมา การแปลค่อนข้างตรงตัวในที่นี้หมายถึงผู้แปลใช้สิ่งที่นำมาเปรียบเทียบกับตรงตามต้นฉบับ ไม่ได้มีการตีความใด ๆ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

<p>ตัวอย่างที่ 56</p> <p>LOOKS LIKE A MEATBALL IN TRACTION</p> <p>(E1, 1-10)</p>	<p>เหมือนลูกชิ้นเดินได้ไม่มีผิด (T2, 1-10)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>ข้อความจากตัวอย่างนี้เป็นตอนที่จอห์นพูดกลับหลังการฟัดว่าการ์ฟัดใส่เสื้อไหมพรมถักแล้วดูเหมือนลูกชิ้นเดินได้ จะเห็นว่าผู้แปลมีการปรับบทโดยเติมวลี “ไม่มีผิด” เพื่อเพิ่มน้ำหนักของคำว่า “เหมือน” และยังทำให้ประโยคฟังดูราบรื่นไม่ห้วนเกินไป</p>	
<p>ตัวอย่างที่ 57</p> <p>I'M GETTING OUT OF THIS TREE LIKE A MAN</p> <p>(E9, 4-1)</p>	<p>ฉันจะโคดจากต้นไม้แบบลูกผู้ชาย (T13, 4-1)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>ประโยคตัวอย่างนี้เป็นประโยคที่การ์ฟัดพูดออกมาเมื่อมันตัดสินใจกระโดดลงจากต้นไม้ทั้ง ๆ ที่ไม่กล้ากระโดด ผู้แปลแปล “LIKE A MAN” ด้วยสำนวน “แบบลูกผู้ชาย” ซึ่งเป็นสำนวนที่คนไทยใช้เมื่อผู้ชายจะกระทำการสิ่งใดสิ่งหนึ่งด้วยศักดิ์ศรีและความกล้าหาญ ดังนั้นผู้แปลจึงสามารถถ่ายทอดความหมายได้อย่างตรงตัวและสื่อความรู้สึกได้ตรงตามบริบท</p>	

<p>ตัวอย่างที่ 58</p> <p>HOW DID I GET INTO THIS FIX? ONE MINUTE I'M FREE AS A BIRD, THEN I'M IN THE CITY POUND. WHERE DID I GO WRONG? (E5, 1-25)</p>	<p>เอ้ เราเข้ามาอยู่ที่นี้ได้ยังไง เมื่อกี้ยังอิสระแบบนก เผลอเป็นเป็ดขมาอยู่ในคุกได้ไง (T7, 1-25)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>ผู้แปลใช้การเปรียบเทียบตรงตามต้นฉบับคือ “อิสระแบบนก” เนื่องจาก “นก” เป็นสัญลักษณ์สากลที่แทบทุกสังคมมีความเห็นตรงกันว่าเป็นสัญลักษณ์ของความอิสระเสรี ดังนั้นผู้แปลไม่มีความจำเป็นใด ๆ ที่ต้องปรับบทหรือหาสิ่งอื่นมาเปรียบเทียบแทนเพื่อให้คนไทยเข้าใจ</p>	
<p>ตัวอย่างที่ 59</p> <p>A CAT WITHOUT CLAWS IS LIKE A BEE WITHOUT A STINGER...(E5, 12-10)</p>	<p>แมวไร้เล็บก็เหมือนผึ้งไร้เหล็กไน (T7, 12-10)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>เนื้อเรื่องตอนนี้เป็นตอนที่การ์ฟิลด์รู้สึกไม่เห็นด้วยที่จอนจะพาการ์ฟิลด์ไปถอดเล็บ มันจึงเปรียบเทียบ เล็บของตัวเองกับเหล็กไนของผึ้ง ถ้าหากมันไม่มีเล็บแล้วก็ไม่ม้อารู่วิวป้องกันตัวหรือไว้กลั่นแกล้งคนอื่น บริบทในที่นี้การ์ฟิลด์ต้องการแสดงปรัชญาของตัวเองออกมา ดังนั้นจะเห็นว่าผู้แปลใช้คำกริยา “ไร้” แทนที่จะใช้ “ไม่มี” แสดงให้เห็นว่าผู้แปลมีการเลือกคำให้เหมาะสมกับบริบทดีกว่าจะแปลว่าแมวไม่มีเล็บก็เหมือนผึ้งไม่มีเหล็กไน</p>	
<p>ตัวอย่างที่ 60</p> <p>JUST WHAT IS LIFE? LIFE IS A LOT LIKE A HOT BATH. IT FEELS GOOD WHILE YOU'RE IN IT BUT THE LONGER YOU</p>	<p>ชีวิตคืออะไร ชีวิตก็ไม่ต่างกับฟองสบู่ในอ่างนี้ จะรู้สึกดีถ้าเข้าไปนอนแช่ แต่ถ้ายังอยู่นาน... ตื่นมาก็ยังเยอะ (T10, 5-11)</p>

<p>STAY...THE MORE WRINKLED YOU GET(E7, 5-11)</p>	
<p>คำอธิบาย</p> <p>จากตัวอย่างที่ 60 นี้จะเห็นว่าผู้แปลแปลไม่ตรงตามต้นฉบับคือ คำว่า “HOT BAHT” กลับใช้คำว่า “ฟองสบู่ในอ่างนี้” เหตุที่ผู้แปลตีความผิดเนื่องจากข้อความจากตัวอย่างนี้การ์ฟิลด์พูดขึ้นมาเพื่อแสดงแนวคิดของตนบางอย่าง โดยมีภาพประกอบคือกะละมังที่มีฟองสบู่อยู่เต็ม เข้าใจว่าผู้แปลคงอิงกับบริบทภาพเป็นหลัก และต้องการให้สิ่งที่ตัวละครพูดออกมาตรงกับภาพของการ์ตูน แต่อย่างไรก็ตามหากแปลตามต้นฉบับน่าจะให้ความหมายของการเปรียบเทียบที่ดีกว่า เพราะตามต้นฉบับการ์ฟิลด์เปรียบชีวิตมีหลายด้านเหมือนกับการอาบน้ำร้อน จะรู้สึกดีหากได้เข้าไปแช่ แต่ถ้าแช่นานเกินไปก็จะทำให้เกิดรอยเหี่ยวย่น เหมือนชีวิตเมื่ออยู่ไปนานคนเราก็ย่อมแก่ไปตามกาล และการเปรียบเทียบกับฟองสบู่จะทำให้ความรู้สึกถึงความล่องลอย เพื่อฝันมากกว่า</p>	

จากตัวอย่างที่ 56 ถึงตัวอย่างที่ 60 จะเห็นได้ว่า ผู้แปลสามารถภาษาภาพพจน์แบบอุปมาโดยการแปลแบบตรงตัวได้ เนื่องจากสิ่งนำมาเปรียบเทียบนั้นเป็นสิ่งที่พบเห็นได้ทั้งในวัฒนธรรมต้นฉบับ และในวัฒนธรรมฉบับแปล ไม่ได้เปรียบเทียบกับสิ่งที่พบเฉพาะในวัฒนธรรมต้นฉบับแต่อย่างใด ดังนั้น การแปลภาษาภาพพจน์แบบอุปมาดังกล่าวแบบตรงตัวก็สามารถสื่อความหมายให้ผู้อ่านในสังคมภาษาแปลเข้าใจได้

(2) การถ่ายทอดความหมายของภาษาภาพพจน์แบบบุคคลาธิฐาน (Personification)

ภาษาภาพพจน์แบบบุคคลาธิฐาน คือการให้สิ่งที่ไม่มีชีวิตทำกริยาอาการเหมือนกับสิ่งมีชีวิต ผู้แปลถ่ายทอดด้วยวิธีการตรงตัว ควบคู่ไปกับการเพิ่มข้อความเข้าไปเพื่อให้ภาษาภาพพจน์นั้นชัดเจนยิ่งขึ้น เมื่อถ่ายทอดความหมายบุคคลาธิฐาน ผู้แปลได้ใช้การแปลแบบตรงตัว ดังตัวอย่างต่อไปนี้

<p>ตัวอย่างที่ 61</p> <p>MOTHER NATURE CERTAINLY USES EVERY COLOR ON HER VAST PALETTE TO PAINT A DAWN. (E2, 1-28)</p>	<p>ธรรมชาติช่างแต่งแต้มสีสันอันงดงามในยามเช้า ราวกับจิตรกรเอก (T2, 1-28)</p>
<p>ตัวอย่างที่ 62</p> <p>COME ON, MONDAY! DO IT TO ME NOW! THE SUSPENSE IS KILLING ME! (E9, 3-21)</p>	<p>เอาเลย วันจันทร์! จัดการมันซะเดี๋ยวนี้เลย! ความ หวาดระแวงกำลังฆ่าฉัน! (T13, 3-21)</p>
<p>ตัวอย่างที่ 63</p> <p>CURIOSITY MANGLED THE CAT (E9, 3-27)</p>	<p>ความอยากรู้อยากเห็นฆ่าแมวมาเยอะแล้ว (T13, 3-27)</p>

จากตัวอย่างที่ 61 ถึงตัวอย่างที่ 63 จะเห็นได้ว่า ภาษาภาพพจน์แบบ
บุคลาธิษฐานในต้นฉบับนั้นล้วนกล่าวถึงสิ่งที่ผู้คนทั้งในสังคมวัฒนธรรมต้นฉบับและในสังคม
วัฒนธรรมแปลต่างก็รู้จัก ผู้แปลจึงสามารถทำการแปลแบบตรงตัวได้

เราอาจสรุปได้ว่า ผู้แปลสามารถใช้วิธีการแปลตรงตัวในการถ่ายทอด
ความหมายอุปมาอุปไมยและบุคลาธิษฐานได้เมื่อสิ่งที่ต้นฉบับกล่าวถึงนั้นสามารถสื่อให้อ่านฉบับ
แปลเข้าใจได้โดยตรง

2. การแปลแบบตีความ

การตีความเป็นอีกวิธีการหนึ่งที่ผู้แปลใช้ในการถ่ายทอดภาษาภาพพจน์
จากตัวอย่างที่พบในการ์ตูนเรื่องการ์ฟิลด์ ผู้แปลเลือกใช้การตีความภาษาภาพพจน์จากต้นฉบับโดย
การใช้การกล่าวอ้างอิงหรือทำความ (Allusion) คือการกล่าวอ้างถึงชื่อบุคคล หรือข้อความจาก

วรรณกรรมหรือประวัติศาสตร์ เป็นการกล่าวอ้างขึ้นมาโดยไม่มีการอธิบาย ผู้ฟังซึ่งอยู่ในวัฒนธรรมเดียวกันสามารถเข้าใจได้ถึงวัตถุประสงค์ที่ผู้พูดต้องการสื่อความจากการอ้างชื่อบุคคลหรือข้อความเหล่านั้นได้

จากการวิเคราะห์พบว่าในบางตัวละครจะมีการกล่าวอ้างถึงชื่อบุคคล ซึ่งบุคคลเหล่านั้นจัดว่าเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียง กล่าวคือ บุคคลที่ตัวละครพูดถึงเหล่านั้นจะเป็นที่รู้จักกันอย่างดีสำหรับผู้ที่อาศัยในวัฒนธรรมของภาษาต้นฉบับ แต่สำหรับบุคคลต่างวัฒนธรรมแล้ว อาจจะไม่รู้จักบรรดาบุคคลต่าง ๆ ที่ตัวละครกล่าวถึงเลยก็เป็นได้

ดังนั้นเพื่อให้ผู้อ่านฉบับแปลสามารถเข้าใจถึงความหมายโดยนัยหรือสาเหตุที่ตัวละครได้กล่าวถึงบุคคลเหล่านั้น ผู้แปลจึงจำเป็นต้องใช้วิธีตีความแสดงลักษณะเด่นของบุคคลผู้นั้นโดยไม่อ้างถึงชื่อของบุคคลดังกล่าวโดยตรง เพื่อให้ผู้อ่านฉบับแปลสามารถเข้าใจถึงความหมายที่แท้จริงที่ตัวละครต้องการสื่อออกมา และยังส่งผลให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจถึงอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครได้เทียบเท่ากับผู้อ่านต้นฉบับ ดังตัวอย่างที่ 63 ถึง 65

<p>ตัวอย่างที่ 64</p> <p>BEAU BRUMMEL LIVES (E2, 2-8)</p>	<p>รสนิยมเหลือเกิน (T2, 2-8)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>ในการ์ตูนตอนนี้เป็นตอนที่จอนกำลังลี้ภัยแล้วจะใส่เสื้อตัวไหนจึงจะเข้ากับกางเกงของตนที่สุด จอนจึงเรียกเพื่อนชื่อ ไลมันมาถาม แต่เมื่อเห็นการแต่งตัวแบบล้ำยุคของไลมันแล้วจอนจึงเปลี่ยนใจ ส่วนการฟิวด์ก็คิดในใจว่า “BEAU BRUMMEL LIVES” BEAU BRUMMEL เป็นลูกชายของขุนนางชั้นสูงของประเทศอังกฤษ มีชื่อเสียงในเรื่องของความเฉลียวฉลาดและความเป็นผู้นำแฟชั่นในยุคคริสต์ศตวรรษที่ 19 ตอนต้น การกล่าวอ้างถึงบุคคลไม่เป็นที่รู้จักในสังคมไทยโดยตรงนั้นทำให้ผู้อ่านไม่เข้าใจ ผู้แปลจึงแปลวลี “BEAU BRUMMEL LIVES” ด้วยการตีความว่า “รสนิยมเหลือเกิน” แทนโดยผู้แปลต้องไปค้นคว้าว่า BEAU BRUMMEL คือใครและเกี่ยวข้องกับการ์ตูนตอนนี้อย่างไรตัวละครจึงกล่าวอ้างชื่อนี้ออกมา</p>	

<p>ตัวอย่างที่ 65</p> <p>JON: HERE COMES DON JUAN</p> <p>GRAFIELD: AND HIS SIDEKICK, LAWRENCE OF BOXER SHORTS (E6, 8-18)</p>	<p>จอห์น: พระเอกมาแล้ว!</p> <p>การ์ฟีลด์: พร้อมด้วยพระรองที่ยอดเท! (T8, 8-18)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>ในการ์ตูนตอนนี้จอห์นอ้างว่าตัวเองเป็น DON JUAN ส่วนการ์ฟีลด์บอกว่าตัวเองเป็น LAWRENCE ซึ่งหากผู้แปลแปลชื่อทั้งสองชื่อออกมาโดยใช้วิธีการทับศัพท์แล้วผู้อ่านซึ่งอยู่ต่างวัฒนธรรมอาจจะไม่เข้าใจว่าผู้เขียนต้องการสื่อถึงอะไร ดังนั้นผู้แปลจึงใช้วิธีการตีความในการแปลชื่อตัวบุคคลทั้งสองคนในที่ตัวละครอ้างอิง</p>	

จากตัวอย่างที่ 64 และตัวอย่างที่ 65 จะเห็นได้ว่า ผู้แปลแปลโดยใช้การตีความจากการกล่าวอ้างอิงหรือเท่าความในภาษาต้นฉบับ ทั้งนี้เพื่อให้ผู้อ่านซึ่งอยู่ในสังคมวัฒนธรรมแปล ซึ่งอยู่ในวัฒนธรรมต่างกัน สามารถเข้าใจถึงความหมายที่แท้จริงในต้นฉบับได้

3. การแปลโดยใช้สำนวนไทยที่เทียบเคียงกัน

บางครั้งในการแปลภาษาภาพยนตร์ ผู้แปลอาจแปลโดยนำสำนวนไทยที่เทียบเคียงกันมาใช้ ดังเช่นในตัวอย่างต่อไปนี้ ซึ่งเป็นการถ่ายทอดความหมายของสำนวนเกินจริงในภาษาต้นฉบับ

<p>ตัวอย่างที่ 66</p> <p>I THINK I'M GONNA DIE! (E5, 2-17)</p>	<p>กางเหลืองแม่เรา! (T7, 2-17)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>จากตัวอย่างต้นฉบับ สิ่งที่การ์ฟีลด์พูดนั้น ไม่ได้หมายความว่าการ์ฟีลด์จะต้องตายจริง ๆ แต่เป็นการใช้สำนวนเกินจริงเพื่อให้เห็นภาพพจน์สร้างความรู้สึกหวาดหวั่นของผู้พูด คำว่า “กางเหลือง” ไม่ได้มีความหมายตรงตามคำที่นำมาประสมกัน แต่เป็นสำนวนของไทยที่หมายถึงภาวะจากการโดนรุมล้อมจนอาการสาหัส เป็นการเลือกใช้สำนวนได้เหมาะสมตรงกับความหมายของเรื่อง</p>	

จากตัวอย่างที่ 66 นี้ ผู้แปลสามารถใช้สำนวนไทยได้อย่างดี โดยยังคงความหมายเดิมตามต้นฉบับไว้ได้

โดยสรุปแล้ว การถ่ายทอดภาษาภาพพจน์พบว่า ผู้แปลใช้วิธีการสามวิธีหลักใหญ่ๆ คือ การแปลตรงตัว การแปลแบบตีความ และการแปลโดยใช้สำนวนไทยที่เทียบเคียงกัน ปัจจัยในการเลือกใช้แต่ละวิธีการขึ้นอยู่กับสิ่งที่ต้นฉบับกล่าวถึง หากสำนวนของต้นฉบับเกี่ยวข้องกับและสามารถเป็นที่เข้าใจสำหรับคนไทยอยู่แล้วผู้แปลจะใช้วิธีการแปลตรงตัว หรือหาสำนวนของไทยที่คล้ายคลึงหรือเทียบเท่ากับของต้นฉบับมาใช้แทนได้เลย ซึ่งจะสร้างความสละสลวยให้ภาษาแปลยิ่งขึ้น เช่น สำนวน “ถูกผู้ขาย” ในตัวอย่างที่ 56 แต่ถ้าสำนวนภาพพจน์ของต้นฉบับไม่สามารถเป็นที่เข้าใจได้สำหรับคนต่างวัฒนธรรมหากถ่ายทอดมาเป็นภาษาฉบับแปล ถือเป็นหน้าที่ของผู้แปลที่ต้องค้นคว้าหาข้อมูลแล้วตีความให้ตรงกับที่ต้นฉบับต้องการสื่อออกมา เพื่อให้ภาษาภาพพจน์สามารถสร้างสีสันและอรรถรสให้กับการ์ตูนฉบับแปลได้ดี แม้ว่าการ์ตูนจะเป็นภาษาพูดไม่ได้เน้นเรื่องความสละสลวยของภาษาแบบงานเขียนอื่น ๆ ก็ตาม

4.1.4 การถ่ายทอดความหมายนัยประหวัด

เดวิด เบอร์โล (Berlo: 1960) ซึ่งเป็นนักทฤษฎีด้านการสื่อสารได้แบ่งประเภทของความหมายของคำออกเป็น 4 ประเภทคือ ความหมายโดยตรง (Denotative meaning) หรือความหมายอ้างอิง (Referential meaning) ความหมายในเชิงโครงสร้าง (Structural meaning) ความหมายตามบริบท (Contextual meaning) และความหมายนัยประหวัด

เนื้อหาในส่วนนี้จะเป็นการวิเคราะห์การถ่ายทอดความหมายนัยประหวัด พรพิมล เสนะวงศ์ (2527: 50) ได้ให้คำจำกัดความของความหมายนัยประหวัดไว้ว่า เป็นปฏิกิริยาตอบสนองทางอารมณ์ที่เกิดขึ้นกับผู้รับสารเมื่อได้ยิน ได้ฟัง ได้อ่าน หรือได้เห็นคำๆ หนึ่ง โดยความหมายที่แฝงอยู่ในคำๆ หนึ่งจะผันเปลี่ยนไปตามตัวภูมิหลังของแต่ละบุคคล ตลอดจนพื้นฐานทางวัฒนธรรม

การ์ตูนเรื่องการ์ฟิลด์เป็นการ์ตูนที่แต่งขึ้นโดยนักเขียนชาวอเมริกัน ดังนั้นความหมายนัยประหวัดที่ซ่อนอยู่ในคำแต่ละคำจึงเป็นความหมายที่ยากที่คนไทยซึ่งอยู่ในอีก

วัฒนธรรมหนึ่งจะเข้าใจได้ นอกจากนี้ลักษณะภาษาในการ์ตูนเรื่องการ์ฟิลด์ยังเป็นบทสนทนา ระหว่างตัวละคร ซึ่งในองค์ประกอบของบทสนทนาจะต้องมีเรื่องของความหมายนัยประหวัดในแต่ละประโยคที่ตัวละครพูด (Conversational implicature) เข้ามาเกี่ยวข้องด้วย ผู้แปลในฐานะเป็นคนกลางซึ่งจะต้องถ่ายทอดความหมายของต้นฉบับไปสู่ความหมายในฉบับแปลให้ได้เท่าเทียมกันให้มากที่สุด จึงจำเป็นจะต้องคำนึงถึงบรรดาความหมายต่าง ๆ ที่แฝงอยู่ทั้งใน คำ และในประโยคที่ตัวละครพูดเป็นสำคัญ เพื่อให้งานแปลมีคุณภาพและสามารถสื่อความหมายได้เทียบเท่ากับต้นฉบับให้มากที่สุด

จากการวิเคราะห์พบว่า ผู้แปลเลือกใช้วิธีการในการถ่ายทอดความหมายนัยประหวัดทั้งหมดสองวิธี คือ การแปลตรงตัว และการแปลแบบตีความ

1. การแปลแบบตรงตัว

การถ่ายทอดความหมายนัยประหวัดด้วยการแปลตรงตัว หมายถึง ผู้แปลแปลตรงตามประโยคที่ผู้พูดหรือตัวละครพูดออกมาโดยตรง ไม่มีการตีความหรือเปลี่ยนเนื้อหาของประโยค โดยผู้แปลมีเจตนาจะให้ผู้อ่านอ่านแล้วตีความหมายที่แฝงอยู่ในประโยคนั้นเอง ดังตัวอย่างที่ 67 ถึงตัวอย่างที่ 69

<p>ตัวอย่างที่ 67</p> <p>I KIND OF LIKED THE LITTLE FELLER. THE WAY I LIKE INTESTINAL FLU(E3, 9-8)</p>	<p>ฉันก็ชอบเจ้าเปี้ยกนั้นนะ พอๆ กับชอบท้องเสีย ไง (T4, 9-8)</p>
--	---



คำอธิบาย

จากตัวอย่างนี้เป็นตอนที่จอห์นพาลูกแมวเนอร์มัด ซึ่งเป็นหลานของการ์ฟิวด์มาอาลา โดยส่วนตัวแล้วการ์ฟิวด์ไม่ค่อยชอบเนอร์มัดมากนัก พยายามหาทางกลั่นแกล้งอยู่หลายครั้ง เมื่ออาลากันเรียบร้อยแล้วการ์ฟิวด์พูดกับตัวเองว่า “ I KIND OF LIKED THE LITTLE FELLER” คือการ์ฟิวด์รู้สึกชอบเนอร์มัดเหมือนกัน แต่การ์ฟิวด์พูดปิดท้ายว่า “THE WAY I LIKE INTESTINAL FLU” ผู้แปลแปลตรงตัวว่า “พอ ๆ กับชอบท้องเสีย” ประโยคนี้เป็นประโยคหักมุมของเรื่องและมีความหมายแฝงซ่อนอยู่ นั่นคือ ไม่มีใครที่ชอบอาการท้องเสีย ซึ่งความหมายที่แฝงอยู่ในประโยคที่การ์ฟิวด์พูด คือ ไม่ชอบเนอร์มัดโดยการ์ฟิวด์เปรียบเทียบการชอบเนอร์มัดกับอาการท้องเสีย การที่ผู้แปลแปลตรงตัวเพื่อให้ผู้อ่านตีความและเข้าใจในสิ่งที่การ์ฟิวด์พูด และหากผู้อ่านอ่านการ์ตูนเรื่องการ์ฟิวด์อย่างต่อเนื่องก็จะทราบถึงความรู้สึกที่การ์ฟิวด์มีต่อเนอร์มัด ก็จะยิ่งทำให้ได้รับบรรยากาศจากความหมายที่แฝงอยู่มากยิ่งขึ้น

ตัวอย่างที่ 68

IT'S TIME FOR YOU TO EAT, YOUR MAJESTY? (E7, 1-31)

ได้เวลา'เหวยอาหารแล้วครับท่าน! (T10, 1-31)

คำอธิบาย

วลี “YOUR MAJESTY” เป็นคำที่ใช้กับพระบรมวงศานุวงศ์ แต่จอห์นใช้เรียกการ์ฟิวด์เพื่อประชดและรู้สึกหมั่นไส้การ์ฟิวด์ เนื่องจากการ์ฟิวด์เดินอย่างไร้ท่าขณะเดินเข้ามากินอาหาร ผู้แปลสามารถถ่ายทอดความรู้สึกของจอห์นที่พูดประโยคนี้ได้อย่างเท่าเทียมกัน ผู้แปลแปลคำว่า “YOUR MAJESTY” ว่า “ท่าน” ส่วนคำกริยาในประโยคก็ปรับเป็นคำราชาศัพท์ นั่นคือ คำว่า “EAT” เป็น “เหวย” เป็นการถ่ายทอดระดับภาษาพูดให้เท่าเทียมกับของต้นฉบับและแฝงความประชดประชันไว้ด้วย

<p>ตัวอย่างที่ 69</p> <p>JUST AS I SUSPECTED. THERE'S A TINY SIGN IN THERE SAYING, "SPACE FOR RENT" (E7, 3-15)</p>	<p>อย่างที่นึกเอาไว้ซะ ช้างในมีป้ายเล็ก ๆ เขียนว่าที่ว่างให้เช่า” (T2, 3-15)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>คำพูดนี้การ फिल्ดพูดขึ้นหลังจากเดินเข้าไปยกหูของ โอดีขึ้น แล้วส่องเข้าไปในหูของ โอดี ประโยคที่การ फिल्ดพูดมีความหมายโดยนัยว่าในสมองของโอดีนั้นว่างเปล่ามาก ไม่ว่าจะเกิดอะไรขึ้น โอดีไม่เคยรู้สึกเดือดร้อนใดๆ แม้กระทั่งตอนที่การ फिल्ดมายกหูแล้วเดินจากไป โอดีก็ยังนั่งนิ่งอยู่ท่าเดิม การ फिल्ดพูดเพื่อตอกย้ำความเฉื่อยชาของ โอดีระคนกับความสมเพช โอดีไปในคราวเดียวกัน</p>	

จากตัวอย่างที่ 67 ถึงตัวอย่างที่ 69 ผู้แปลใช้การแปลแบบตรงตัวตามต้นฉบับซึ่งเป็นคำที่มีความหมายแฝงอยู่ โดยการแปลตรงตัวลักษณะนี้ทำให้ผู้อ่านฉบับแปลได้ความหมายนัยประหวัดเช่นเดียวกับผู้อ่านต้นฉบับ

2. การแปลแบบตีความ

ศัญฉวี สายบัว (2538: 47) กล่าวว่าความหมายแฝงเป็นเรื่องที่ใช้กันเฉพาะคนกลุ่มเล็ก หรือคนที่อยู่ในสิ่งแวดล้อมเดียวกัน มีประสบการณ์คล้ายคลึงกัน เช่นเดียวกันกับที่ บาร์นเวลล์ และนิวมาร์ค (Barnwell: 1974 & Newmark: 1981, อ้างถึงใน พรพิมล เสนะวงษ์: 2527, 50) ได้กล่าวถึงความหมายแฝงว่าเป็นปฏิกิริยาตอบสนองทางอารมณ์ที่เกิดขึ้นกับผู้รับสารเมื่อ ได้ยิน ได้ฟัง ได้อ่าน หรือได้เห็น การตอบสนองที่เกิดขึ้นอาจเป็นในทางบวกหรือลบก็ได้ ขึ้นอยู่กับวัฒนธรรมของแต่ละภาษาและภูมิหลังของแต่ละบุคคล ดังนั้นจะเห็นว่า จากถ้อยคำที่ผู้พูดพูดออกมาสามารถตีความ ได้หลายอย่างตามสถานการณ์และบุคคลที่เกี่ยวข้อง

ในการถ่ายทอดความหมายแฝง ผู้แปลจึงใช้การตีความเพื่อจับความหมายของตัวบทต้นฉบับให้ได้ถูกต้อง และถ่ายทอดเป็นภาษาฉบับแปลที่แสดงความหมายได้ใกล้เคียงกับต้นฉบับ ดังตัวอย่างที่ 70 ถึงตัวอย่างที่ 72

<p>ตัวอย่างที่ 70</p> <p>HOW CAN YOU WIN AGAINST SOMEONE WHO DOESN'T EVEN KNOW THE RULES OF THE GAME? (E1, 12-9)</p>	<p>เล่นกับผู้ไม่รู้กติกาที่น่าเบื่อ ไม่รู้จะเอาชนะยังไง (T2, 12-9)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>เนื้อเรื่องตอนนี้เป็นตอนที่การ์ฟิลด์แอบอยู่แล้วคิดจะแกล้ง โอดี้เมื่อ โอดี้เดินเข้ามาหาตน แต่เมื่อ โอดี้เดินมาถึงการ์ฟิลด์แล้ว โอดี้กลับแลบลิ้นเลียการ์ฟิลด์ตามลักษณะนิสัยขี้ประจบของสุนัข ทำให้การ์ฟิลด์แกล้งโอดี้ไม่ได้ การ์ฟิลด์จึงนึกในใจว่า “HOW CAN YOU WIN AGAINST SOMEONE WHO DOESN'T EVEN KNOW THE RULES OF THE GAME?” ซึ่งประโยคนี้สะท้อนความคิดของการ์ฟิลด์ว่าเขาเบื่อที่โอดี้ช่างเป็นสุนัขที่ไม่รู้เรื่องอะไรเลย จนเขาไม่สามารถแกล้งโอดี้ได้ แต่ในภาษาฉบับแปลผู้แปลได้ตีความความหมายที่ซ่อนอยู่ในภาษาต้นฉบับออกมา โดยการเพิ่มวลีที่ว่า “ที่น่าเบื่อ” เข้าไปในประโยคเพื่อแสดงความรู้สึกของการ์ฟิลด์</p>	

<p>ตัวอย่างที่ 71</p> <p>OH, GREAT (E3, 8-19)</p>	<p>เอาอีกแล้ว (T4, 8-9)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>การ์ฟิลด์มาปลุกจอนแต่เช้าบนเตียงแล้วยิงฟันให้ดู ทำให้จอนทราบได้ทันทีว่าการ์ฟิลด์แอบกินยาตีฟันของจอนอีกแล้วจอนจึงพูดว่า “OH, GREAT” แต่ความรู้สึกที่แท้จริงของจอนคือจอนรู้สึกระอากับพฤติกรรมของการ์ฟิลด์ แต่ผู้แปลถ่ายทอดโดยตีความสิ่งที่จอนพูดออกมาคือ “เอาอีกแล้ว” การตีความของผู้แปลนี้ทำให้ผู้อ่านเข้าใจความรู้สึกของจอนโดยตรง</p>	

ตัวอย่างที่ 72 I KEEP MY AFFECTION IN THE CLOSET (E7, 3-20)	ไม่อยากให้ใครรู้ว่าเราก็มีความรู้สึกดี ๆ กับเค้า เหมือนกัน (T10, 3-20)
คำอธิบาย เนื้อเรื่องตอนนี้เป็นตอนที่การ์ฟิลด์เดินมาเห็น โอดี้กำลังหลับอยู่ เขาจึงพูดกับตัวเองว่า ตอนนี้ไม่มีใครเห็นเขา เขาจึงอุบหัว โอดี้ด้วยความรักใคร่เอ็นดู แล้วเขาก็พูดว่า “I KEEP MY AFFECTION IN THE CLOSET” ในภาษาฉบับแปลจะเห็นว่าผู้แปลตีความหมายของต้นฉบับออก คำอธิบาย (ต่อ) มาว่า การ์ฟิลด์จะไม่ยอมให้คนอื่นเห็นว่าจริง ๆ แล้วเขาเองก็มีความรู้สึกดี ๆ ให้กับโอดี้เช่นกัน ซึ่ง การตีความของผู้แปลนี้ทำให้ผู้อ่านเข้าใจในสิ่งการ์ฟิลด์พูดมากขึ้น	

จากตัวอย่างที่ 70 ถึงตัวอย่างที่ 72 จะเห็นได้ว่า ผู้แปลถ่ายทอดความหมาย
 นัยประหวัดโดยอาศัยการตีความ โดยการแปลลักษณะนี้ผู้แปลจะตีความความหมายที่ซ่อนอยู่ในคำ
 และถ่ายทอดเป็นภาษาแปลให้ผู้อ่านเข้าใจอารมณ์ของตัวละครได้ทันทีโดยไม่ต้องตีความใด ๆ อีก

4.1.5 การถ่ายทอดความหมายที่สอดคล้องกับรูปภาพ

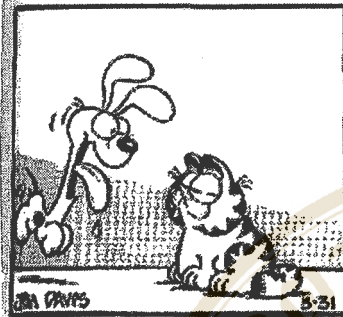
จุดมุ่งหมายของการแปลคือ การสื่อความหมายให้ตรงกับความหมายที่ผู้เขียน
 ต้องการสื่อไปยังผู้อ่านให้มากที่สุด การถ่ายทอดเนื้อหาของการ์ตูนนอกจากจะต้องสื่อความหมาย
 ตามตัวอักษรของผู้เขียนการ์ตูนแล้ว ผู้แปลยังต้องคำนึงถึงภาพประกอบของการ์ตูนด้วย ดังที่กล่าว
 ไว้ในบทนำแล้วว่าการ์ตูนเป็นการผสมผสานระหว่างภาพและตัวหนังสือ ดังนั้นหากผู้แปลคำนึงแต่
 ความหมายทางตัวอักษร โดยแปลให้ความหมายตรงกับต้นฉบับ แต่ความหมายที่ได้นั้นไม่ได้สื่อ
 ความหมายไปในทางเดียวกับภาพประกอบของการ์ตูน ก็จะทำให้งานแปลการ์ตูนนั้นไม่สามารถสื่อ
 ความหมายให้ผู้อ่านฉบับแปลได้ ดังนั้นบางครั้งผู้แปลจำเป็นต้องอาศัยข้อความอื่น ๆ ในบริบทเป็น
 ตัวเสริมความหมาย แล้วเลือกประโยคหรือคำที่สามารถเทียบเคียงได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ผู้

แปลต้องคำนึงถึงวัฒนธรรมของภาษาฉบับแปลให้มีความเหมาะสมกับสถานการณ์ที่ใช้ ผู้แปลจึงจำเป็นต้องแปลโดยตีความจากความหมายของเนื้อความและบริบท รวมถึงการตีความจากภาพประกอบของการ์ตูนด้วย

ดังนั้น ในการ์ตูนเรื่องการ์ฟิลด์บางตอน ผู้แปลจึงต้องใช้บริบทภาพประกอบเป็นปัจจัยหลักร่วมกับประโยคแวดล้อมในการแปล โดยหากพิจารณาแล้ว การแปลตรงตัวในการ์ตูนตอนนั้นๆ ไม่สามารถสื่อความหมายไปในทางเดียวกันกับภาพการ์ตูนได้ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตัวอย่างที่ 73	
ONE HAM ON RYE COMING UP (E7, 2-3)	แต่เป็นแซนวิชยักษ์ (T10, 2-3)
<p>คำอธิบาย</p> <p>การ์ตูนตอนนี้เป็นตอนที่การ์ฟิลด์เดินไปเปิดตู้เย็นเพื่อหาแซนวิชชิ้นหนึ่งมาเป็นอาหารว่าง สิ่งที่การ์ฟิลด์หยิบออกมาตรงกับที่การ์ฟิลด์พูดในต้นฉบับคือ “ONE HAM ON RYE COMING UP” นั่นคือขนมปังไรย์และหมูแฮม แต่ผู้เขียนการ์ตูนหักมุมด้วยภาพการ์ตูนที่เห็นคือการฟิลด์หยิบขนมปังทั้งแถวและหมูแฮมทั้งขา ผู้แปลเจตนายึดตามบริบทของภาพแล้วแปลว่า “แต่เป็นแซนวิชยักษ์” เพื่อเน้นการหักมุมของภาพจากการดำเนินเรื่องตอนที่ผู้อ่านคิดว่าการ์ฟิลด์เพียงแค่ว่าจะหยิบแซนวิชธรรมดาเพียงชิ้นเดียว</p>	

ตัวอย่างที่ 74



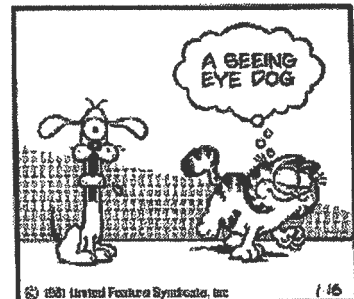
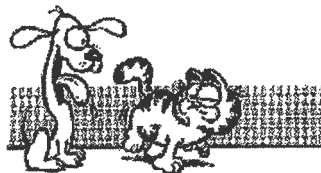
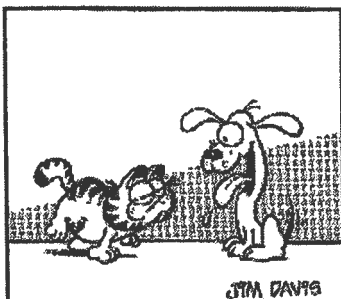
BONE BREATH! (E7, 3-31)

ปากเหม็น! (T10, 3-31)

คำอธิบาย

เนื้อเรื่องตอนนี้เป็นตอนที่โอดี้ซึ่งเป็นสุนัขที่มีนิสัยชอบอ้าปากและแลบลิ้นอยู่ตลอดเวลา เดินเข้ามาหาการ์ฟิลด์ การ์ฟิลด์ทนกลิ่นปากของโอดี้ไม่ได้ จึงพูดว่า “BONE BREATH!” นั่นหมายถึง ปากของโอดี้มีกลิ่นกระดูกที่โอดี้เพิ่งกินมา แต่ผู้แปลไม่แปลตรงตัวว่า “เหม็นกระดูก” โดยแปลว่า “ปากเหม็น!” แทน เนื่องจากคำว่า “ปากเหม็น” ให้อารมณ์ตรงกับภาพกำลังสื่อออกมาได้ดี และชัดเจนมากกว่า

ตัวอย่างที่ 75



A SEEING EYE DOG (E5, 1-16)

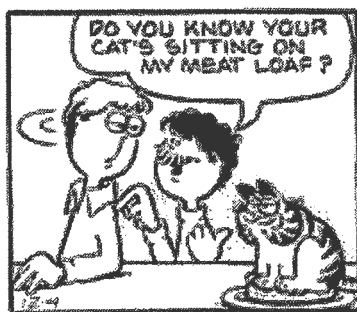
หมาตาไฟฉาย (T7, 1-16)

คำอธิบาย

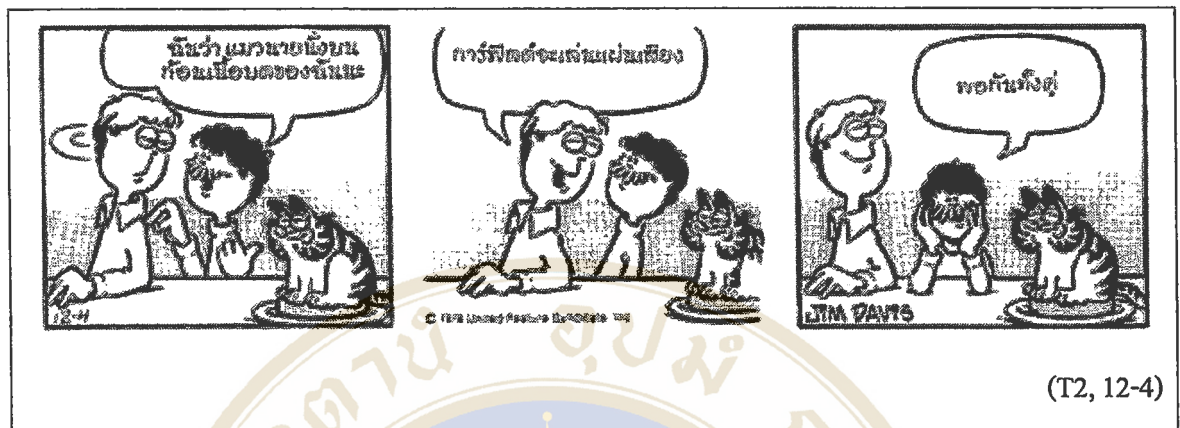
การ์ฟิลด์เดินมาพบโอดี้ โอดี้มองตามการ์ฟิลด์ตลอดเวลา แต่ผู้อ่านจะเห็น โอดี้จากด้านข้างเท่านั้น จนกระทั่ง โอดี้หันหน้ามาจึงสามารถเห็นได้ว่า โอดี้เหลือตาอยู่ข้างเดียวกลางหน้ามีลักษณะคล้ายไฟฉาย ผู้แปลจึงใช้บริบทจากภาพเป็นปัจจัยหลักในการแปลว่า “หมาตาไฟฉาย” เพราะจะสร้างความขบขันให้มากกว่าการแปลตรงตัว

จากตัวอย่างที่ 73 ถึงตัวอย่างที่ 75 ผู้แปลใช้การถ่ายทอดความหมายจากบริบทภาพ เนื่องจากหากแปลประโยคตรงตัวตามต้นฉบับความหมายที่ได้จะไม่ชัดเจน บางครั้งอาจทำให้ผู้อ่านฉงนและไม่เข้าใจและไม่ได้อารมณ์สเท่ากับผู้อ่านต้นฉบับ บริบทของภาพและเนื้อเรื่องจึงเป็นองค์ประกอบที่ผู้แปลคำนึงถึง เนื่องจากการแปลตรงตัวตามที่ผู้เขียนการ์ตูนเขียนไว้ไม่สามารถทำให้ผู้อ่านเข้าใจหรือรู้สึกขบขันกับการ์ตูนตอนนั้นๆ ได้ อย่างไรก็ตาม การถ่ายทอดความหมายโดยการอิงบริบทของการ์ตูนเรื่องการ์ฟิลด์พบว่า มีบางตัวอย่างที่น่าสนใจถึงเหตุผลที่ผู้แปลถ่ายทอดความหมายออกมา ดังตัวอย่างที่ 76 นี้

ตัวอย่างที่ 76



(E1, 12-4)



คำอธิบาย

จากตัวอย่างนี้จะเห็นว่าผู้แปลแปล ไม่ตรงกับสิ่งที่จอพูด แต่หากผู้อ่านอ่านแต่ฉบับแปล โดยไม่มีต้นฉบับมาเปรียบเทียบ การ์ตูนตอนนี้ก็สามารถสื่อความหมายหลักของเรื่อง ได้ตรงกับ ต้นฉบับคือ การที่ไลมันซึ่งเป็นเพื่อนของจอรู้สึกเอือมระอา กับทั้งแมวและเจ้าของแมว แต่หาก เที่ยงกับต้นฉบับแล้วพบว่า ผู้แปลถ่ายทอดความหมายไม่ตรงกับต้นฉบับ อันที่จริงแล้วในต้นฉบับ จอตอบอย่างกวนๆ ไปว่า จอไม่เห็นว่าการฟิลด์ทำอะไร ให้ไลมันร้องเพลงให้จอฟังแล้วจอ อาจจะแกล้งทำเป็นเห็นว่าการ์ฟิลด์กำลังนั่งทับบนอาหารของไลมัน เช่น “เหอ ฮัมเพลงให้ฟังหน่อย สิ ฉันอาจเห็นก็ได้” แต่ประโยคที่ผู้แปลแปลออกมานั้น ไม่ตรงความหมาย โดยสิ้นเชิง แต่ผู้แปลใช้ ภาพประกอบของเรื่องเป็นหลักในการสื่อความหมายในบทแปล

จากตัวอย่างที่ 73 ถึงตัวอย่างที่ 76 จะเห็นได้ว่า ผู้แปลถ่ายทอดความหมายโดย อาศัยการตีความจากบริบทและรูปภาพประกอบ โดยการแปลลักษณะนี้ช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจได้ ชัดเจนยิ่งขึ้นเนื่องจากคำแปลนั้นมีความสัมพันธ์กับรูปภาพ ซึ่งผู้แปลนั้นแปลโดยให้ความสำคัญกับ รูปภาพเช่นกัน

จะเห็นว่า การถ่ายทอดความหมายที่สอดคล้องกับรูปภาพนั้น บทแปลที่ได้นั้นจะ ไม่ตรงกับภาษาต้นฉบับ โดยสิ้นเชิง เนื่องจากหากแปลตรงตามความหมายของต้นฉบับแล้ว ความหมายที่ได้ อาจทำให้ผู้อ่านอ่านแล้วไม่เข้าใจ ดังนั้นผู้แปลจึงใช้ภาพการ์ตูนและประโยค แวดล้อมแทนตัวภาษาของต้นฉบับ

4.1.6 การถ่ายถอดลักษณะภาษาสนทนา

เนื่องจากภาษาที่พบในการ์ตูนต่างจากภาษาในวรรณกรรมประเภทอื่นๆ ภาษาของการ์ตูนนั้นมีลักษณะเป็นบทสนทนาซึ่งเป็นภาษาที่ผู้คนใช้ในสังคม ดังนั้นในการแปลการ์ตูนผู้แปลจึงต้องรักษารูปแบบของภาษา (ซึ่งมักเป็นระดับภาษาที่ไม่เป็นทางการ) โดยการทำให้ภาษาในฉบับแปลเป็นภาษาพูดที่เป็นธรรมชาติมากที่สุด การถ่ายถอดรูปแบบภาษาในฉบับแปลให้เป็นภาษาพูดนี้จึงจัดได้ว่าเป็นกระบวนการหนึ่งในขั้นตอนของการปรับบทแปล และเป็นวิธีการที่จะทำให้ภาษาในฉบับแปลมีความสมจริง

1. การใช้คำสแลง

การใช้คำสแลงเป็นการใช้ภาษาอย่างไม่เป็นทางการหรือภาษาสนทนาของการ์ตูนอย่างหนึ่ง โมนี ซึ่นตำราญ (2530: 54) ให้ความหมายของคำสแลงว่า เป็นคำที่ใช้ให้คลาดเคลื่อนไปจากปกติในด้านใดด้านหนึ่ง ซึ่งอาจจะเป็นทั้งด้านการเขียน ด้านเสียง หรือด้านความหมายที่เปลี่ยนไปจากเดิม โดยผู้ใช้มุ่งหวังทางด้านความพึงพอใจ หรือเพื่อให้เกิดอารมณ์ของผู้ฟัง คำเหล่านี้มักใช้ระหว่างเพื่อนสนิทผู้ใกล้ชิด หรือในงานเขียนที่ไม่ต้องการความประณีต ตัวอย่างการแปลโดยใช้คำสแลงมีดังต่อไปนี้

<p>ตัวอย่างที่ 77</p> <p>WHIMPER, LIMP, CRY, HURT, MOAN (E3, 9-11)</p>	<p>แห้ว ซึม เดียง โธ่ (T4, 9-11)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>การ์ตูนตอนนี้เป็นตอนที่การ์ฟิลด์กระโดดใส่จานอาหาร แต่พลาดหัวกระแทกพื้น ผู้เขียนให้การ์ฟิลด์พิมพ์คำว่า “WHIMPER, LIMP, CRY, HURT, MOAN” เพื่อแสดงอารมณ์ความรู้สึกและอาการกระปรกกระเปรี้ยวของการ์ฟิลด์ ผู้แปลเลือกใช้คำสแลง “แห้ว” แทนความเสียใจ และคำว่า “เดียง” แทนอาการกระโผลกกระผลกจากหัวกระแทกพื้น</p>	

<p>ตัวอย่างที่ 78</p> <p>YOU KNOW, GARFIELD, TO MAKE IT THROUGH THIS OLD LIFE, YOU HAVE TO BE A LITTLE CRAZY (E7, 1-26)</p>	<p>รู้มัย การ์ฟิลด์ ถ้าอย่างก็มีอายุยืนละก็ เธอจะต้องติงต๊องบ้าง ... (T10, 1-26)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>ผู้แปลใช้คำสแลงว่า “ติงต๊อง” แทน “LITTLE CRAZY” ได้อย่างเหมาะสมเนื่องจากผู้พูดคือคุณย่าของจอห์น ในการ์ตูนตอนนี้คุณย่าไม่ได้ต้องการสื่อความหมายว่า “บ้า” อย่างจริงจัง แต่ต้องการสื่อถึงการเล่นสนุกกับชีวิต</p>	
<p>ตัวอย่างที่ 79</p> <p>THAT'S EVEN LESS NICE (E9, 3-24)</p>	<p>รู้สึกจะแรงกว่าเดิม (T13, 3-24)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>การ์ตูนตอนนี้เป็นตอนที่จอห์นเดินมาเห็นการ์ฟิลด์กำลังทำหน้าล้อเลียน โอเคอยู่ แต่พอจอห์นตักเตือนว่าอย่าไปทำอย่างนั้นมันไม่ดี การ์ฟิลด์จึงหันมาเลียนแบบหน้าจอห์นแทน จอห์นจึงพูดว่า “รู้สึกจะแรงกว่าเดิม” ซึ่งมีความหมายว่า “แหย่ไปกว่าเดิม” การใช้คำสแลงว่า “แรง” จึงใช้ได้เหมาะสมกับสถานการณ์และสื่อความหมายได้ดี</p>	
<p>ตัวอย่างที่ 80</p> <p>I KNOW CATS ARE FAST, BUT THAT'S RIDICULOUS (E1, 12-19)</p>	<p>ฉันรู้ว่าแมววิ่งได้เร็วแต่นี้มันเวอร์ไปหน่อยนะ (T2, 12-19)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>คำว่า “เวอร์” เป็นคำที่มาจากภาษาอังกฤษว่า “over” เป็นคำสแลงที่คนไทยนิยมใช้ นับว่าเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง เพราะการ์ฟิลด์กำลังแสดงให้จอห์นเห็นว่าแมวสามารถวิ่งได้ แต่การ์ฟิลด์สามารถวิ่งได้แม้กระทั่งบนพาดาน การใช้คำว่า “เวอร์” แทนที่จะแปลคำว่า “RIDICULOUS” ว่า “น่าขัน” หรือ “ตลก” จึงสื่อความหมายได้ชัดเจนกว่า</p>	

ตัวอย่างที่ 81 I'D ENJOY IT EVEN MORE IF I COULD READ (E5, 4-28)	แต่ถ้าอ่านหนังสือออกคงเจ๋งกว่านี้ซัวร์ (T8, 4-28)
คำอธิบาย จากตัวอย่างนี้ ผู้แปลใช้คำสแลงว่า “เจ๋ง” แทนความหมายของคำว่า “ENJOY” แล้วใช้คำว่า “ซัวร์” ซึ่งเป็นคำสแลงที่มาจากคำภาษาต่างประเทศมาเป็นส่วนขยาย นับว่าการใช้คำสแลงทำให้บทแปลดูเป็นธรรมชาติ เหมาะสมกับตัวละครผู้พูดที่มักจะใช้ภาษาปากในระดับที่เป็นกันเอง และยังสื่อความหมายได้ตรงกับต้นฉบับอีกด้วย	

จากตัวอย่างที่ 77 ถึงตัวอย่างที่ 81 ผู้วิจัยพบว่า ผู้แปลใช้คำสแลงในบทแปล มีทั้งการใช้คำสแลงที่เป็นคำภาษาไทย และการใช้คำภาษาต่างประเทศที่เป็นคำสแลงของไทย คำสแลงเหล่านี้ทำให้บทแปลดูเป็นภาษาราชการ เป็นภาษาพูดของคนทั่วไปที่ไม่ต้องคำนึงถึงความถูกต้องหรือความเหมาะสมแต่สามารถสื่อความหมายได้อย่างดี นอกจากนี้ผู้แปลยังเลือกใช้คำสแลงที่อยู่ในยุคสมัยได้นาน กล่าวคือ เป็นคำสแลงที่มีการใช้มานานพอสมควรจนเป็นที่ยอมรับในภาษาไทย โดยไม่ได้ใช้คำสแลงที่เพิ่งใช้หรือใช้เฉพาะวงการ

2. การใช้คำเน้นเสียงเพื่อเน้นความหมาย

พระยาอนุมานราชธน (2516: 197) กล่าวว่า ภาษาไทยจะมีการซ้ำคำเพื่อจุดประสงค์สองประการ คือ (1) การซ้ำคำโดยการถ่วงเสียงเพื่อให้ออกเสียงได้สะดวกขึ้น เรียกว่าคำซ้ำชนิดอุจระฉนิลาส (euphonic couplet) เช่น กวาดแกวค ธิบริ เป็นตัน และ(2) การซ้ำคำเพื่อเปลี่ยนแปลงความหมายให้แรงขึ้นหรือมาลง หรือเรียกว่า การซ้ำคำโดยตรง

ในประโยคหนึ่ง ๆ เช่น “เด็กต้องนอนมาก” ถ้าพูดธรรมดาโดยไม่ซ้ำคำความหมายที่ได้จะปกติ คือเพื่อแสดงออกมาให้ทราบเท่านั้น แต่ถ้าซ้ำคำ “เด็กๆ ต้องนอนมาก” ความหมายจะเน้นเด่นขึ้นอีก แต่เมื่อไม่เพียงแต่ซ้ำคำเพียงอย่างเดียว ยังแปลงระดับเสียงหรือตก

เสียงให้ยาวขึ้น เช่น “เจ็บใจ เจ็บใจ” หรือ “เจ็บจ้าย เจ็บใจ” เมื่อแปลงเสียงแล้วก็ยังมีน้ำหนักของ
ความหมายมากขึ้นอีก

จากตัวอย่างในการ์ตูนเรื่องการ์ฟิลด์พบว่า ผู้แปลมีการใช้คำซ้ำเพื่อเน้น
ความหมาย คือ การที่ผู้แปลใช้วิธีการเลียนเสียงจากภาษาพูดที่มีการพูดกันจริง โดยการแปลงระดับ
เสียงเพื่อเน้นความหมายของคำให้มีความหมายรุนแรงขึ้นหรือเบาลง ดังตัวอย่างที่ 82 ถึง 83

<p>ตัวอย่างที่ 82</p> <p>TELL ME, ARLENE, HOW DOES IT FEEL TO HAVE A HUGE, UGLY, DISGUSTING GAP BETWEEN YOUR FRONT TEETH? (E5, 4-8)</p>	<p>เอนี่อาร์ลีน เวลาที่มีช่องว่างใหญ่ใหญ่ น่าเกลียด น่าเกลียดระหว่างฟันหน้านี้รู้สึกอย่างไรบ้างนะ (T8, 4-8)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>ผู้แปลใช้คำเน้นความหมายว่า “ใหญ่ใหญ่ น่าเกลียดน่าเกลียด” ในประโยคที่การ์ฟิลด์พูด กับอาร์ลีน ทำให้ผู้อ่านรู้สึกถึงการเหน็บแนมของการ์ฟิลด์ได้ชัดเจนมากขึ้น</p>	
<p>ตัวอย่างที่ 83</p> <p>SAY IT'S NOT SO! SAY IT'S NOT SO! I COULD JUST SHOOT MYSELF! (E3, 11- 16)</p>	<p>ไม่จริง! ไม่จริง! โธ่! เคียนอยากตาย! (T4, 11- 16)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>ผู้แปลใช้การซ้ำคำเพื่อเน้นความหมายว่า “ไม่จริง ไม่จริง” เป็นการเน้นความรู้สึกของผู้ พูดได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ทำให้ประโยคที่ได้มีอารมณ์สเทียบเท่ากับต้นฉบับ</p>	

จากตัวอย่างที่ 125 และตัวอย่างที่ 126 จะเห็นว่าผู้แปลใช้คำซ้ำเพื่อเน้น
ความหมายนอกจากจะทำให้ภาษาที่ได้เป็นภาษาพูดที่เป็นธรรมชาติแล้ว ยังทำให้น้ำหนักของ
ความหมายที่ได้มีความชัดเจนมากขึ้นอีกด้วย

3. การเพิ่มคำลงท้าย

คำลงท้าย (final particles) ในภาษาไทยมักใช้คำลงท้ายเมื่อสื่อสารด้วยภาษาพูด ทำให้คำพูดน่าฟัง ไม่ห้วนสั้นเกินไป ทั้งยังช่วยเน้นเจตนาของผู้พูดด้วยว่า ถาม ตั้ง ขู่ ขอร้อง หรืออ้อนวอน ขมโดย เพ็งพงศา (2537: 120) กล่าวว่า คำลงท้ายสามารถแสดงเจตนาของผู้พูดได้ทั้งสิ้นสามประเภทคือ คำลงท้ายเพื่อแสดงประโยคแข็งให้ทราบ คำลงท้ายเพื่อแสดงประโยคคำสั่ง และคำลงท้ายเพื่อแสดงประโยคคำถาม

ก. คำลงท้ายแสดงคำถาม

จากตัวอย่างที่ 84 ถึง 86 จะเป็นตัวอย่างที่แสดงให้เห็นว่าผู้แปลมีการใช้คำลงท้ายที่แสดงคำถาม ในตัวอย่างได้แก่คำว่า “ชะละ” “อี” และ “หรือ” คำเหล่านี้เมื่อมาอยู่ในประโยคจะเป็นตัวบ่งชี้ให้ทราบว่าประโยคนั้น ๆ เป็นประโยคคำถาม

ตัวอย่างที่ 84	
GARFIELD, WHERE'S YOUR WINDUP MOUSIE? (E5, 3-10)	การ์ฟิลด์ หนูไขลานของนายไปไหนชะละ (T7, 3-10)

ตัวอย่างที่ 85	
LET ME GUESS. YOU WERE IN THE PICKLED HERRING AGAIN (E3, 9-28)	ไปหม่ำปลาร้าที่ไหนมาอี (T4, 9-28)

ตัวอย่างที่ 86	
ARE YOU KIDDING? (E3, 10-20)	จริงหรือ (T4, 10-20)

ข. คำลงท้ายแสดงคำสั่ง

จากตัวอย่างที่ 130 ถึง 132 เป็นการใช้คำลงท้ายที่แสดงคำสั่งของผู้พูด จะเห็นว่าในภาษาต้นฉบับประโยคคำสั่งจะเป็นประโยคที่ขึ้นต้นด้วยคำกริยา ส่วนในภาษาฉบับแปลประโยคคำสั่งก็มักขึ้นต้นด้วยคำกริยาได้เหมือนกันแต่ภาษาฉบับแปลจะมีความพิเศษกว่าคือมีคำลงท้ายที่แสดงคำสั่ง ดังเช่น คำว่า “ชะดี ๆ” ในตัวอย่างที่ 130 หรือคำว่า “ชะะ” ในตัวอย่างที่ 132

<p>ตัวอย่างที่ 87</p> <p>GET AWAY FROM THE REFRIGERATOR, GARFIELD. YOU'RE ON A DIET (E6, 7-23)</p>	<p>ถอยออกมาจากตู้เย็นชะดี ๆ การ์ฟิลด์ นายลด ความอ้วนอยู่นะ (T8, 7-23)</p>
<p>ตัวอย่างที่ 88</p> <p>STAY AWAY FROM MY CHICKEN LEG, GARFIELD (E1, 2-7)</p>	<p>อย่ามายุ่งกับขาไก่ของฉันนะ การ์ฟิลด์ (T2, 2-7)</p>
<p>ตัวอย่างที่ 89</p> <p>EAT UP, GARFIELD (E3, 9-29)</p>	<p>กินชะะ การ์ฟิลด์ (T4, 9-29)</p>

ค. คำลงท้ายแสดงการแจ้งให้ทราบ

ผู้แปลใช้คำลงท้ายในการแสดงการแจ้งให้ทราบ คำลงท้ายเหล่านี้จะเสริมให้ประโยคให้ภาษาพูดมีความเป็นธรรมชาติมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้จะเห็นว่าผู้แปลยังเลือกใช้คำลงท้ายที่แสดงการแจ้งให้ทราบตามกาลเทศะ และสถานภาพของผู้พูด เช่น ในตัวอย่างที่ 133 จอนพูดกับตัวเองจึงเป็นคำลงท้ายว่า “ชะะ” เพื่อเป็นการบอกหรือคุยกับตัวเอง หรือตัวอย่างที่ 134 การ์ฟิลด์ก็พูดกับตัวเองเช่นกัน จึงใช้คำลงท้ายว่า “นะ” และตัวอย่างที่ 135 จอนพูดกับนางพยาบาลจึงต้องใช้คำลงท้ายที่แสดงความสุภาพว่า “ครับ”

<p>ตัวอย่างที่ 90</p> <p>SOMEHOW, THAT PSYCHOLOGY DOESN'T SEEM TO WORK ON GARFIELD (E5, 2-25)</p>	<p>จิตวิทยาแบบนี้รู้สึกจะใช้กับการ์ฟิลด์ไม่ได้เลย แฮะ (T7, 2-25)</p>
<p>ตัวอย่างที่ 91</p> <p>THAT MEANS IF YOU'RE UNDER 6'4" YOU'RE NOT OVERWEIGHT, YOU'RE UNDERTALL (E3, 9-21)</p>	<p>แต่ถ้าเตี้ยกว่า 190 ก็ไม่ได้แปลว่าจะหนักเกินไป หรอคะ เพียงแต่สูงน้อยไปต่างหาก (T4, 9-21)</p>
<p>ตัวอย่างที่ 92</p> <p>I HAVE A TEN O'CLOCK APPOINTMENT (E3, 11-2)</p>	<p>ผมมีนัดกับหมอตอนสิบโมงครึ่ง (T4, 11-2)</p>

จากตัวอย่างการใช้คำลงท้ายไม่ว่าจะเป็นการใช้คำลงท้ายเพื่อแสดง
ประโยคแข็งให้ทราบ คำลงท้ายเพื่อแสดงประโยคคำถาม และคำลงท้ายเพื่อแสดงประโยคคำสั่ง
ล้วนเป็นการใช้คำลงท้ายตามธรรมชาติของภาษาพูดของภาษาฉบับแปลที่ต้องมีคำลงท้ายเพื่อแสดง
ทั้งความสุภาพ เช่น ซี ค่ะ ครับ หรือคำลงท้ายที่แสดงความไม่สุภาพ เช่น วะ โวย หรือเป็นคำลงท้าย
เพื่อแสดงความรู้สึก เช่น นะจ๊ะ ดังนั้นในการ์ตูนเรื่องการ์ฟิลด์ฉบับแปลผู้แปลจึงใช้คำลงท้ายได้
เหมาะสมกับสถานการณ์ เหมาะสมกับความสัมพันธ์ระหว่างผู้พูดและผู้ฟังได้อย่างดี จะเห็นว่าผู้
แปลปรับภาษาในฉบับแปลให้ใกล้เคียงกับภาษาพูดที่คนไทยใช้กัน โดยทั่วไป เพื่อให้ภาษาใน
ฉบับแปลสิ้นไหลเป็นธรรมชาติ

โดยสรุปแล้ว การวิเคราะห์การถ่ายทอดความหมายในระดับเนื้อหาที่แบ่งออกเป็นหก
ประเด็นใหญ่ ๆ คือ การถ่ายทอดความหมายของคำ การถ่ายทอดความหมายของสำนวน การ

ถ่ายทอดความหมายของภาษาภาพพจน์ การถ่ายทอดความหมายนัยประหวัด การถ่ายทอดความหมายที่สอดคล้องกับรูปภาพ และการถ่ายทอดความหมายของคำเลียนเสียงธรรมชาติ

ในงานวิจัยนี้ได้กล่าวถึงการถ่ายทอดความหมายของคำ โดยแยกคำออกเป็นคำนาม คำอุทาน คำแสดงมาตราวัด และคำเลียนเสียงธรรมชาติ จากตัวอย่างที่พบในการแปลการ์ตูนเรื่องการ์ฟิลด์นั้น โดยทั่วไปผู้แปลใช้การแปลแบบตรงตัวและการแปลแบบตีความในการถ่ายทอดความหมายของคำนามเท่านั้น แต่การแปลโดยใช้คำที่เทียบเคียงกันนั้นใช้ในการถ่ายทอดความหมายของคำนาม คำอุทาน และคำแสดงมาตราวัด นอกจากนี้การถ่ายทอดความหมายของคำนามยังอาศัยกลวิธีการแปลแบบอื่น ได้แก่ การทับศัพท์ การเติมคำนามทั่วไปไว้ข้างหน้า และการใช้คำอ้างอิงแทนคำเฉพาะ ส่วนการถ่ายทอดคำอุทานนั้น ผู้แปลอาศัยกลวิธีอื่นในการแปลเช่นกัน ได้แก่ การแปลโดยละคำอุทาน และการถอดคำอุทานตามตัวอักษร

สำหรับตัวอย่างการถ่ายทอดความหมายของสำนวนทั่วไปที่พบในงานวิจัยนี้ จะเห็นว่าผู้แปลไม่สามารถแปลสำนวนด้วยกลวิธีการแปลแบบตรงตัวได้ ผู้แปลต้องใช้การแปลแบบตีความและการแปลโดยใช้สำนวนไทยที่เทียบเคียงกันเพื่อสื่อความหมายที่เข้าใจได้ง่าย ส่วนการถ่ายทอดความหมายของภาษาภาพพจน์นั้น ผู้แปลสามารถแปลแบบตรงตัวได้หากสิ่งทีกล่าวถึงในสำนวนดังกล่าวเป็นที่รู้จักทั้งในสังคมของวัฒนธรรมต้นฉบับและในสังคมของวัฒนธรรมแปล หรือผู้แปลอาจแปลภาษาภาพพจน์โดยอาศัยการแปลแบบตีความ หรือการแปลโดยใช้สำนวนไทยเทียบเคียงก็ได้ ทั้งนี้เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจความหมายของภาษาภาพพจน์นั้น ได้ชัดเจนขึ้น

จากตัวอย่างที่พบในงานวิจัยนี้ ในการถ่ายทอดความหมายนัยประหวัดนั้น ผู้แปลอาจแปลโดยใช้การแปลแบบตรงตัว และแบบตีความ ทั้งนี้ผู้แปลจะพิจารณาตามความเหมาะสมของความหมายนัยประหวัดนั้น หากการแปลตรงตัวสามารถสื่อความหมายได้ ผู้แปลอาจใช้กลวิธีนี้ในการแปล แต่หากว่าการแปลตรงตัวไม่สามารถสื่อความหมายได้ ผู้แปลอาจใช้กลวิธีการแปลแบบตีความเพื่อสื่อความหมายที่แฝงอยู่ในประโยคออกมาให้ชัดเจนยิ่งขึ้น

การแปลการดูยังจำเป็นต้องอาศัยการถ่ายทอดความหมายที่สอดคล้องกับรูปภาพ ผู้แปลอาจใช้การแปลแบบตีความตามสถานการณ์ ใช้ประโยคแวดล้อมและรูปภาพประกอบเพื่อสื่อความหมายที่ผู้เขียนต้องการสื่อ

นอกจากนี้ผู้แปลการดูคำนึงถึงลักษณะหรือรูปแบบของภาษาของต้นฉบับ กล่าวคือ การดูเรื่องการแปลต้นฉบับใช้ภาษาระดับสนทนา ผู้แปลก็ถ่ายทอดลักษณะของภาษาสนทนาในภาษาฉบับแปลด้วยการใช้คำแสดง การใช้คำเน้นเสียงเพื่อเน้นความหมาย การเพิ่มคำลงท้าย ซึ่งทำให้ภาษามีชีวิตชีวาได้ธรรมชาติตามแบบภาษาพูดของฉบับแปล

4.2 การถ่ายทอดความหมายระดับไวยากรณ์

ภาษาแต่ละภาษาจะมีระบบโครงสร้างทางไวยากรณ์แตกต่างกันไป เมื่อผู้แปลถ่ายทอดความหมายของคำจากต้นฉบับมาเป็นคำในภาษาฉบับแปล ผู้แปลอาจต้องปรับโครงสร้างทางไวยากรณ์บทแปลทั้งในระดับคำและระดับประโยคให้เหมาะสมและถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ของภาษาฉบับแปลและสื่อความหมายได้เทียบเคียงกับภาษาต้นฉบับ เพื่อให้มีลักษณะที่ไม่ขัดกับธรรมชาติของภาษาในฉบับแปล

ในงานวิจัยนี้ การถ่ายทอดความหมายระดับไวยากรณ์แบ่งออกเป็นสองระดับคือ การถ่ายทอดความหมายในระดับหน่วยคำ และการถ่ายทอดความหมายในระดับประโยค ดังต่อไปนี้

4.2.1 การถ่ายทอดความหมายในระดับหน่วยคำ

สัญญาวิ สายบัว (2538: 84) กล่าวว่า โครงสร้างของคำแต่ละภาษามีทั้งที่เหมือนและแตกต่างกัน ปัญหาที่ผู้แปลต้องประสบในการถ่ายทอดความหมายระดับโครงสร้างของคำอย่างหนึ่งคือ การทำงานของคำตามหน้าที่ทางไวยากรณ์ในภาษาอังกฤษที่มีหน่วยคำพิเศษมาประกอบเพื่อบอกพจน์ และกาลของประโยค ดังนั้นผู้แปลการดูอาจต้องเปลี่ยนโครงสร้างของคำเสียใหม่ให้เหมาะสมและถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ของภาษาไทยที่สื่อความหมายและเป็นธรรมชาติ โดยการถ่ายทอดความหมายในระดับหน่วยคำดังนี้

1. การถ่ายทอดความหมายของหน่วยคำบอกพจน์

ลักษณะทางไวยากรณ์ของคำในภาษาอังกฤษและภาษาไทยต่างกัน ภาษาอังกฤษใช้การบอกพจน์ด้วยการเติมปัจจัย ‘-S’ หรือ ‘-ES’ ไว้ข้างท้ายคำนาม เพื่อแสดงว่าคำนามนั้น มีจำนวนมากกว่าหนึ่ง ซึ่งแตกต่างกับลักษณะของภาษาไทย กล่าวคือ ภาษาไทยใช้การแสดงพจน์ด้วยการเติมวลีหรือคำขยายเพื่อบอกพจน์ของคำนามนั้น ๆ ตัวอย่างต่อไปนี้เป็นตัวอย่งของการเพิ่มคำหรือวลีเพื่อแสดงพจน์ในภาษาฉบับแปล

<p>ตัวอย่างที่ 93</p> <p>PETS HAVE A WAY OF LETTING YOU KNOW WHEN YOU’VE MISSED THEIR MEALTIME (E9, 5-8)</p>	<p>พวกหมาแมวมีวิธีทำให้คุณรู้ชะด้วยว่าคุณลืมให้อาหารพวกเค้า (T13, 5-8)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>ผู้แปลแสดงพจน์ของคำว่า “PETS” ในภาษาฉบับแปลด้วยการเติมคำว่า “พวก” ไว้หน้าคำว่า “หมาแมว” ซึ่งคำนี้เกิดจากการถ่ายทอดความหมายคำว่า “PETS”</p>	

<p>ตัวอย่างที่ 94</p> <p>CATS ARE SO UNPREDICTABLE (E9, 8-6)</p>	<p>พวกแมวนี่ไว้ใจไม่ได้จริง ๆ (T13, 8-6)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>ผู้แปลถ่ายทอด “CATS” ด้วยการเติมคำว่า “พวก” เพื่อทำหน้าที่ขยายคำนาม “แมว” ทำให้ทราบพจน์ของคำว่าแมวว่าไม่ใช่แค่แมวการ์ฟิลด์เพียงตัวเดียวแต่หมายถึงแมวโดยส่วนมากมีลักษณะนิสัยที่ไว้ใจไม่ได้และเดาใจไม่ได้เช่นกัน</p>	

จากตัวอย่างที่ 93 และตัวอย่างที่ 94 จะเห็นได้ว่าการเพิ่มคำบอกพจน์เข้าไปในฉบับแปลนั้นจะกระทำก็ต่อเมื่อต้องการแสดงให้เห็นว่าคำนามนั้น ๆ เป็นพหูพจน์ เนื่องจาก

คำนามที่เป็นเอกพจน์จะมีคำนำหน้านาม 'a' หรือ 'an' หรือคำบอกจำนวน 'one' นำหน้าเสมอ เช่น ประโยค "I OWN A CAT" (E1, 12-12) ในการแปลผู้แปลจะสามารถแปลคำนำหน้านาม "A" ว่า 'หนึ่ง' ได้ ซึ่งประโยคนี้ผู้แปลแปลว่า "ฉันเลี้ยงแมวไว้ตัวหนึ่ง" (T2, 12-12) ดังนั้นจึงไม่อาจพูดได้ว่า ผู้แปลเติมวลี "ตัวหนึ่ง" เข้าไปในภาษาฉบับแปล

อย่างไรก็ตาม ผู้แปลไม่ได้ใช้วิธีการเพิ่มคำเพื่อบอกพจน์ในทุกกรณี เนื่องจากตัวบริบทแวดล้อมจะเป็นตัวบ่งชี้ว่า คำนามนั้นเป็นเอกพจน์ หรือพหูพจน์ นอกจากนี้การเพิ่มคำหรือวลีเพื่อบอกพจน์ในภาษาไทยไม่สามารถใช้ได้กับทุกคำ เนื่องจากการเพิ่มคำหรือวลีดังกล่าวอาจทำให้ขัดกับธรรมชาติของภาษาไทย เช่น ประโยคต้นฉบับที่ว่า "MY LEGS ARE SHRINKING!" (E9, 8-8) หากผู้แปลแปลว่า 'ขาทั้งหลายของฉันหดละ!' ประโยคที่แปลออกมาจะไม่เป็นธรรมชาติ ดังนั้นเมื่อผู้แปลแปลประโยคดังกล่าวว่า "ขาฉันหดละ!" (T13, 8-8) ก็มีความเป็นธรรมชาติมากขึ้นและยังคงสื่อความหมายได้ชัดเจน เพราะหากมีเพียงขาข้างใดข้างหนึ่งที่หด ประโยคต้นฉบับคงจะเป็น 'My Right leg is shrinking.' ซึ่งสามารถแปลได้ว่า 'ขาข้างขวาของฉันหด'

ดังนั้นวิธีการเพิ่มคำเพื่อแสดงพจน์ในฉบับแปลจึงพบได้น้อยมาก โดยมากผู้แปลจะไม่แปลคำบอกพจน์ในบทแปลโดยตรง เนื่องจากความแตกต่างกันของลักษณะทางไวยากรณ์ของภาษา อีกทั้งภาพของการ์ตูนและเนื้อเรื่องของการ์ตูนที่จะเป็นตัวช่วยบอกอยู่แล้ว

2. การถ่ายทอดความหมายของหน่วยคำบอกกาล

เนื่องจากโครงสร้างทางไวยากรณ์ของภาษาอังกฤษและภาษาไทยนั้นแตกต่างกัน ดังนั้นคำที่ทำหน้าที่ต่าง ๆ ในประโยคจึงมีคุณสมบัติที่แตกต่างกันไปด้วย เช่น คำกริยาของภาษาไทยและภาษาอังกฤษจะมีคุณสมบัติและลักษณะการทำงานที่แตกต่างกัน กล่าวคือ คำกริยาในภาษาอังกฤษจะต้องผันรูปไปตามประธานของประโยค แต่ในภาษาไทยไม่มีลักษณะเช่นนั้น นอกเหนือจากการที่คำกริยาของภาษาอังกฤษจะต้องผันรูปไปตามประธานของประโยคแล้ว ยังจะต้องผันรูปแปรเปลี่ยนไปตามกาล เพื่อบอกเวลาที่กริยานั้นๆ เกิดขึ้น คุณสมบัตินี้เป็น

คุณสมบัติที่คำกริยาไทยไม่มี ดังนั้นในการแปลงานจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย ผู้แปลจึงจำเป็นต้องเพิ่มคำหรือวลีเข้าไปในประโยคเพื่อแสดงให้เห็นถึงกาลของคำกริยานั้น ๆ ในการแปลการ์ตูนการ์ฟิลด์ก็เช่นกัน ผู้แปลจำเป็นต้องพยายามรักษาความสัมพันธ์ของกริยากับเวลาที่กริยานั้นเกิดขึ้นเพื่อพยายามสื่อความหมายให้ได้เทียบเคียงกับต้นฉบับให้มากที่สุด จากการวิเคราะห์พบว่าผู้แปลใช้วิธีการเพิ่มวลีหรือคำเข้าไปในประโยคเพื่อแสดงช่วงเวลาที่เหมาะสมกระทำกริยา ดังตัวอย่างต่อไปนี้

<p>ตัวอย่างที่ 95</p> <p>I LOVE CATS. I WANTED A CAT ... SO WHAT DO I DO? I GO TO THE PET STORE AND ASK FOR A CAT. WHAT DO THEY GIVE ME? ... A LASAGNA WITH FUR AND FANGS (E1, 11-14)</p>	<p>ฉันชอบแมว ตอนฉันอยากเลี้ยงแมว ... ฉันทำยังไงนะเหรอ? ก็ไปร้านขายสัตว์เลี้ยงแล้วขอซื้อแมว แต่แทนที่เขาจะให้แมวมา เขากลับให้ลาซานย่าเคลื่อนที่ ขนยาว เขี้ยวยาว มาให้แทน (T2, 11-14)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>ตัวอย่างที่ 95 นี้ เป็นตอนที่จอแสดงความรู้สึกเอือมระอาพฤติกรรมของการ์ฟิลด์เนื่องจาก การ์ฟิลด์ได้กินลาซานย่าของจอหมดเพียงพริบตา จากตัวอย่างจะเห็นว่า กริยา “WANTED” ในประโยคที่ 2 ของต้นฉบับ เป็นกริยาที่มีรูปเป็นอดีต โดยสังเกตได้จากปัจจัย “-ED” ที่อยู่ท้ายกริยา ‘WANT’ ดังนั้นในฉบับแปล ผู้แปลจึงเพิ่มคำ คำว่า “ตอน” เข้าไปในประโยคเพื่อแสดงรูปอดีตของกริยา “อยากได้” ในฉบับแปล เพื่อให้ฉบับแปลมีความหมายเท่าเทียมกับต้นฉบับ</p>	
<p>ตัวอย่างที่ 96</p> <p>I CAUGHT THE MOUSE AND ATE IT (E7, 4-17)</p>	<p>ฉันจับหนูตัวนั้นกินไปแล้ว (T10, 4-17)</p>

คำอธิบาย

เช่นเดียวกับตัวอย่างที่ 95 ข้างต้น ในตัวอย่างที่ 96 นี้ ผู้แปลได้เพิ่มวลี “ไปแล้ว” เข้าไปในประโยคฉบับแปลเพื่อแสดงว่ากริยา “จับ” และ “กิน” นั้นได้เกิดขึ้นและเสร็จสิ้นไปแล้วในอดีต เพื่อให้สอดคล้องกับรูปกริยา “CAUGHT” และ “ATE” ในต้นฉบับ

ตัวอย่างที่ 97

IT'S STARTING TO MESS WITH MY
MIND (E9, 5-4)

ตอนนี้จิตใจฉันฟุ้งซ่านไปหมดแล้ว (T13, 5-4)

คำอธิบาย

จากตัวอย่างที่ 97 นี้ จะเห็นได้ว่ากริยา “START” ในต้นฉบับมีการเติมปัจจัย “-ING” ต่อท้าย เพื่อแสดงรูปกาลที่กริยานั้นเกิดขึ้นว่าประธานกำลังกระทำกริยานั้น ๆ อยู่ ดังนั้นผู้แปลจึงเพิ่มวลี “ตอนนี้” เข้าไปในฉบับแปลเพื่อบ่งชี้ว่าประธานของประโยคกำลัง “ฟุ้งซ่าน” อยู่

อย่างไรก็ตาม เนื่องจากลักษณะการนำเสนอการรู้ตุนั้นแตกต่างจากงานเขียนประเภทอื่น กล่าวคือ มีการใช้รูปภาพประกอบ ไม่มีบทบรรยาย และภาษาที่ใช้มีลักษณะเป็นบทสนทนา ดังนั้นรูปกาลของกริยาบางกริยาจึงไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงมากนัก เนื่องจากรูปภาพและบริบทอื่น ๆ จะเป็นตัวช่วยให้ผู้อ่านรู้ถึงช่วงเวลาที่เกิดกริยานั้น ๆ เกิดขึ้นได้

โดยสรุปแล้ว ในหัวข้อการถ่ายทอดความหมายทางไวยากรณ์ในระดับหน่วยคำ ผู้วิจัยพบว่า ผู้แปลมีการถ่ายทอดความหมายของหน่วยคำพิเศษ โดยใช้กลวิธีการเพิ่มคำขยาย ทั้งนี้เนื่องจากภาษาอังกฤษนั้นใช้การผันรูปคำในการแสดงพจน์และกาล ในขณะที่ภาษาไทยนั้นไม่มีการผันรูปคำ ดังนั้นในการบอกพจน์และกาล ผู้แปลจึงจำเป็นต้องเพิ่มคำหรือวลีเข้าไปในประโยคเพื่อแสดงพจน์และกาล

4.2.2 การถ่ายทอดความหมายในระดับประโยค

ในการถ่ายทอดความหมายในระดับประโยคจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย ผู้แปลควรคำนึงถึงความเหมาะสมและความถูกต้องตาม โครงสร้างประโยคของภาษาไทยเพื่อให้ลักษณะภาษาในบทแปลเหมาะสมกับบริบทไม่ขัดกับธรรมชาติของภาษาในฉบับแปล การปรับโครงสร้างของประโยคจึงเป็นสิ่งที่ผู้แปลต้องพบอยู่เสมอ ดังที่สัญญาวิ สายบัว (2538: 85) ได้กล่าวว่า หลักสำคัญในการปรับ โครงสร้างในระดับประโยคควรทำต่อเมื่อ โครงสร้างของประโยคในต้นฉบับไม่เป็นที่คุ้นเคยในหมู่ผู้อ่านงานแปล อันจะทำให้เกิดปัญหาในด้านไม่เข้าใจความหมาย และการปรับโครงสร้างควรจะทำให้ลักษณะภาษาสละสลวย อ่านแล้วรื่นหู

จากการวิเคราะห์พบว่า ผู้แปลถ่ายทอดความหมายทางไวยากรณ์ในระดับประโยคในการแปลการ์ตูนเรื่องการ์ฟิลด์ด้วยการปรับ โครงสร้างประโยคสามวิธีใหญ่ ๆ ด้วยกันคือ การเพิ่ม การละ และการปรับประโยค

1. การเพิ่ม

วิธีการปรับบทด้วยการเพิ่ม หมายถึง การปรับโครงสร้างของประโยคด้วยการเพิ่มคำในประโยคอันเนื่องมาจาก โครงสร้างของภาษาต้นฉบับแตกต่างจากโครงสร้างของฉบับแปล ผู้แปลการ์ตูนใช้การเพิ่มประธานในประโยค การเพิ่มคำเชื่อมประโยค และ การเพิ่มความในประโยคเพื่อทำให้ประโยคมีความเป็นธรรมชาติตามภาษาของฉบับแปล และยังช่วยให้ประโยคชัดเจนและสละสลวยยิ่งขึ้น ดังนี้

(1) การเพิ่มประธาน

จากการวิเคราะห์พบว่า ผู้แปลใช้วิธีการเพิ่มประธานในการแปลการ์ตูนเรื่องการ์ฟิลด์น้อยมาก เนื่องจากลักษณะภาษาของการ์ตูนเป็นบทสนทนา ดังนั้นจึงมีความชัดเจนอยู่แล้วว่าผู้ใดเป็นผู้พูด หรือผู้ใดเป็นผู้ฟัง

อย่างไรก็ตาม ในภาษาต้นฉบับอาจปรากฏแค่เพียงวลีเท่านั้น ดังนั้น ในบทแปลการ์ตูนเรื่องการ์ฟิลด์ จะเห็นได้ว่า บางครั้งผู้แปลต้องการปรับภาษาต้นฉบับจากวลีให้เป็นประโยค ผู้แปลจึงจำเป็นต้องเพิ่มประธานไว้ในประโยคของฉบับแปล เพื่อปรับประโยคให้สมบูรณ์และเพื่อให้ประโยคสื่อความหมายได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ดังตัวอย่างต่อไปนี้

<p>ตัวอย่างที่ 98</p> <p>OK GARFIELD, JUST ONE BITE OF LASAGNA AND THAT'S IT (E1, 11-25)</p>	<p>โอเค การ์ฟิลด์ ฉันให้กินแค่คำเดียวเท่านั้นนะ (T2, 11-25)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>จากตัวอย่างจะเห็นได้ว่า ผู้แปลปรับประโยคใหม่โดยไม่จำเป็นด้วยการเพิ่มประธาน เข้าไปในประโยคเพื่อให้รูปประโยคมีความสมบูรณ์ทางไวยากรณ์ยิ่งขึ้น และเน้นว่าใครคือผู้พูด แต่ผู้วิจัยเห็นว่าการทำงานเช่นนี้เป็นการแปลกเกิน อีกทั้งยังทำให้เสียอรรถรสของภาษาพูด</p>	
<p>ตัวอย่างที่ 99</p> <p>MANGLE FERNS BY THE CARLOAD AND TURN A SET OF CHINA INTO POWDER IN THE BLINK OF AN EYE (E9, 3-22)</p>	<p>ลู่ขยับรถขี้ตื้นเฟิร์น ทูบถ้วยชามแหลกละเอียด เป็นผุยผงภายในพริบตาเดียว (T13, 3-22)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>ข้อความนี้มาจากตอนที่การ์ฟิลด์กำลังเล่าเรื่องในอดีตเกี่ยวกับลู่ของตน เป็นข้อความในการ์ตูนช่องที่สองต่อเนื่องมาจากข้อความก่อนหน้านี้ซึ่งอยู่ในช่องแรก ดังนั้นผู้แปลจึงเพิ่มประธาน “ลู่” เข้ามาเพื่อเน้นประธานหรือผู้กระทำให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น</p>	

จากตัวอย่างที่ 98 และตัวอย่างที่ 99 จะเห็นได้ว่าผู้แปลได้เพิ่มประธานไว้ในประโยคภาษาแปลเพื่อเน้นบทบาทของตัวละครและเพิ่มความชัดเจนในภาษาแปล ซึ่ง

การเพิ่มประธานของผู้แปลบางครั้งเป็นการแปลเกินโดยไม่จำเป็น ทำให้ภาษาพูดเสียบรรยากาศ ดังตัวอย่างที่ 98

(2) การเพิ่มคำเชื่อมประโยค

สัญญาวิ สายบัว (2538: 80) กล่าวว่าวิธีการหนึ่งในการปรับโครงสร้างของประโยคให้เป็นธรรมชาติตามภาษาฉบับแปลคือ การเติมตัวเชื่อมระหว่างกลุ่มความคิดต่างๆ กล่าวคือ บางภาษาเช่น ภาษาอังกฤษ จะแสดงความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มความคิด (ประโยค หรือ วลี) ด้วยโครงสร้างของประโยคซึ่งไม่มีใช้ในภาษาไทย ดังนั้นวิธีการแสดงความหมายของความสัมพันธ์ของประโยคคือ การใช้คำหรือสำนวนที่บอกความสัมพันธ์นั้นๆ เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจความหมายได้ชัดเจน

จากการวิเคราะห์ผู้วิจัยพบว่า ผู้แปลเพิ่มคำเชื่อมเชื่อมประโยคในการแปลการ์ตูนเรื่องการ์ฟิลด์เพื่อสร้างความชัดเจนให้กับประโยค ตลอดจนแสดงให้เห็นความสัมพันธ์และความต่อเนื่องของประโยคจากรูปภาพหนึ่งไปสู่อีกรูปภาพหนึ่ง เพื่อสร้างความต่อเนื่องและความถี่ไหลให้กับภาษาในฉบับแปลได้ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

<p>ตัวอย่างที่ 100</p> <p>I WANTED A CAT...SO WHAT DO I DO? I GO TO THE PET STORE AND ASK FOR A CAT. WHAT DO THEY GIVE ME?...A LASAGNA WITH FUR AND FANGS (E1, 11-14)</p>	<p>ตอนฉันอยากเลี้ยงแมว...ฉันทำอย่างไรนะเหรอ? ก็ไปร้านขายสัตว์เลี้ยงแล้วขอซื้อแมว แต่แทนที่เขาจะให้แมวมา เขากลับให้ลาซานย่าเคลิออนที่ขนขาว เจี้ยวขาว มาให้แทน (T2, 11-14)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>ตัวอย่างที่ 100 นี้ เป็นตัวอย่างที่ตัวละครพูดอยู่ในกรอบรูปภาพเดียว ผู้แปลสร้างความต่อเนื่องให้กับประโยคที่แสดงความขัดแย้งกัน โดยเพิ่มคำเชื่อม “แต่แทนที่...กลับ...” ในประโยค</p>	

<p>ตัวอย่างที่ 101</p> <p>ONE MORE SOUND OUT OF YOU TWO, AND YOU'RE IN BIG TROUBLE! (E1, 11-19)</p>	<p>ถ้าได้ยินเสียงลวดจากปากนายสองตัวอีกละก็ เสร็จแน่ (T2, 11-19)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>ตัวเชื่อม “ถ้า...ละก็...” แสดงให้เห็นการเพิ่มตัวเชื่อมที่ทำให้ประโยคแสดงเงื่อนไขอย่างเป็นธรรมชาติมากขึ้น</p>	
<p>ตัวอย่างที่ 102</p> <p>DON'T WORRY , OLD BUDDY, I'LL SEW YOU BACK UP WHEN WE'RE DONE (E7, 2-7)</p>	<p>ไม่ต้องห่วงหรอกเจ้าเพื่อนยาก พอเสร็จงาน ฉัน ก็เย็บนายเหมือนเดิม (T10, 2-7)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>ผู้แปลเพิ่มตัวเชื่อม “พอ...ก็...” ภายในประโยคเพื่อแสดงลำดับเวลาในการกระทำสิ่งหนึ่งๆ ซึ่งทำให้ประโยคลื่นไหลและเป็นไปในทางเดียวกัน</p>	

จากตัวอย่างที่ 100 ถึงตัวอย่างที่ 102 จะเห็นว่า ผู้แปลมีการเพิ่มคำเชื่อมไว้ในประโยคฉบับแปลเพื่อแสดงความสัมพันธ์ของอนุประโยค ไม่ว่าจะเป็นความสัมพันธ์ที่แสดงความขัดแย้ง แสดงลำดับเวลา หรือแสดงความเป็นเหตุเป็นผล ซึ่งการเพิ่มคำเชื่อมนี้ทำให้ประโยคที่แปลมานั้นเป็นธรรมชาติมากยิ่งขึ้น

(3) การเพิ่มประโยค

การเพิ่มประโยค เป็นการปรับบทในกรณีที่หากผู้แปลแปลตรงตัวตามต้นฉบับแล้วสื่อความหมายและอารมณ์ของตัวละครได้ไม่สมบูรณ์ ผู้แปลจึงเพิ่มประโยคเพื่อเสริมเนื้อความให้สมบูรณ์ ได้ความหมายและอารมณ์ครบถ้วน

<p>ตัวอย่างที่ 103</p> <p>HANGING ON THE SCREEN DOOR WAS MORE DANGEROUS IN OLDEN TIMES WHEN PEOPLE THREW THEIR DISHWATER OUT (E6, 6-18)</p>	<p>สมัยก่อนเกาะมุ้งลวดยังงี้อันตรายเพราะคนชอบสาดน้ำล้างจานออกมา แต่เดี๋ยวนี้น้ำทิ้งแล้ว (T8, 6-18)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>จากตัวอย่างที่ 103 นี้เห็นได้อย่างชัดเจนว่าผู้แปลเพิ่มประโยคสั้นๆ “แต่เดี๋ยวนี้น้ำทิ้งแล้ว” เข้าไป เนื่องจากผู้แปลต้องการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างสองยุคสมัยคือ สมัยก่อนหากการฟีดไปเกาะมุ้งลวดตามประตูอาจถูกน้ำล้างจานที่เข้าของบ้านสาดทิ้งออกมาได้ แต่สมัยนี้มีท่อน้ำทิ้งแล้ว การเกาะมุ้งลวดของแมวจึงไม่มีอันตราย อย่งไรก็ตามถือว่าผู้แปลแปลเกิน แต่การแปลเช่นนี้ไม่ทำให้ความหมายผิดเพี้ยนไปจากความหมายในต้นฉบับ หากแต่ทำให้ความหมายชัดเจนและเข้าใจง่ายขึ้น</p>	

<p>ตัวอย่างที่ 104</p> <p>IT'S AMAZING WHAT ONE CAN ACCOMPLISH WHEN ONE DOESN'T KNOW WHAT ONE CAN'T DO (E7, 1-19)</p>	<p>หมางอย่างโอดี้จะไปรู้อะไร แต่ก็แปลกดี เรามักจะกล้าทำในสิ่งที่ไม่รู้ว่าทำไม่ได้ แล้วก็สำเร็จซะด้วย! (T10, 1-19)</p>
--	---

คำอธิบาย

ในตอนนี้เป็นตอนที่โอดี้และการฝึกวิ่งเล่นและวิ่งขึ้นไปอยู่บนต้นไม้ด้วยกัน จนจึงบอกโอดี้ว่าทำไมไม่สามารถปีนต้นไม้ได้ การฝึกจึงพูดว่า “IT’S AMAZING WHAT ONE CAN ACCOMPLISH WHEN ONE DOESN’T KNOW WHAT ONE CAN’T DO” ซึ่งมีความหมายว่า ‘น่าประหลาดใจที่คนคนหนึ่งสามารถทำสิ่งหนึ่งได้สำเร็จทั้ง ๆ ที่ตัวเองก็ไม่ว่าสิ่งนั้นเป็นสิ่งที่เขาทำไม่ได้’ ซึ่งโดยเจตนาของการฝึกแล้วเขาต้องการว่าโอดี้ว่าเป็นหมาที่ไม่ฉลาด ดังนั้นเพื่อให้ความหมายที่แฝงอยู่นี้ชัดเจนยิ่งขึ้น ผู้แปลจึงเพิ่มประโยค “หมาโง่อย่างโอดี้จะไปรู้อะไร”

อย่างไรก็ตามหากพิจารณาความหมายของประโยคที่สองในฉบับแปลแล้ว จะเห็นได้ว่าผู้แปลถ่ายทอดความหมายออกมาแตกต่างจากต้นฉบับ กล่าวคือ ในต้นฉบับเมื่อตีความออกมาแล้วจะได้ว่า คนที่ถูกกล่าวถึง (โอดี้) นั้นทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้สำเร็จโดยที่ตัวเองไม่รู้ตัวเลยด้วยซ้ำว่าตนเองทำสิ่งนั้นไม่ได้ (ทำไปโดยไม่มีสติ) แต่ในฉบับแปล ความหมายกลับกลายเป็นว่า คนๆ นั้นกล้าที่จะทำในสิ่งที่เขาเองก็ไม่ว่าเขาทำไม่ได้ (มีสติสั่งการให้ทำ)

จากตัวอย่างที่ 103 และตัวอย่างที่ 104 ผู้แปลใช้กลวิธีการเพิ่มประโยคเพื่อให้ประโยคมีความหมายชัดเจนและทำให้ผู้อ่านเข้าใจมากยิ่งขึ้น

โดยสรุปแล้ว การถ่ายทอดความหมายทางไวยากรณ์ในระดับประโยคด้วยกลวิธีการเพิ่มนั้นมีข้อดีคือ สามารถทำให้ประโยคนั้นๆ ครอบคลุมทั้งความหมายและอารมณ์ที่สอดแทรกมาด้วย อย่างไรก็ตาม ผู้แปลควรระมัดระวังว่าการเพิ่มเติมนั้นจะไม่เป็นการแปลเกินจากต้นฉบับมากเกินไปจนความหมายเดิมไปเสีย

2. การละ

ผู้แปลละคำ วลี หรือประโยคในกรณีนี้ คำหรือวลีเหล่านั้นไม่ได้ส่งผลกระทบต่อใจความหลักที่ผู้เขียนการ์ตูนต้องการสื่อ และในบางกรณี หากผู้แปลไม่ละคำหรือวลีใน

ฉบับแปลอาจทำให้ภาษาฉบับแปลไม่เป็นธรรมชาติ จากการวิเคราะห์ ผู้วิจัยพบว่า ในการแปลบางตอนของการ์ตูนเรื่องการ์ฟิลด์นั้น ผู้แปลละประธาน ละคำคุณศัพท์ ละคุณศัพท์แสดงความเป็นเจ้าของ ละสรรพนามสะท้อน และละวลีและประโยค

(1) การละประธาน

โครงสร้างประโยคของภาษาอังกฤษและภาษาไทยแตกต่างกัน ในประโยคภาษาอังกฤษโดยทั่วไปนั้นจะต้องมีประธาน ซึ่งแตกต่างกับโครงสร้างประโยคภาษาไทยที่การละประธานเป็นเรื่องปกติ แม้ไม่มีประธานก็สามารถสื่อความหมายได้ นอกจากนี้ การถ่ายทอดความหมายในการ์ตูนนั้น บางครั้งรูปภาพและบทสนทนาของตัวละครจะเป็นตัวบ่งชี้อยู่แล้วว่า ตัวละครนั้นกำลังกล่าวถึงใคร ดังตัวอย่างต่อไปนี้

<p>ตัวอย่างที่ 105</p> <p>I THINK ODIE'S GETTING AN IDEA.</p> <p>ODIE'S NOT TOO BRIGHT (E7, 4-20)</p>	<p>ฉันว่าโอดี้คิดออกแล้ว แต่ยังไม่ค่อยฉลาดเท่าไทร์ (T10, 4-20)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>การ์ฟิลด์พูดว่า “I THINK ODIE'S GETTING AN IDEA” เมื่อเห็นท่าทางของโอดี้ดูเหมือนกำลังจะคิดอะไรบางอย่างได้ แต่หลังจากนั้นเมื่อเห็นเทียนไขปรากฏขึ้นบนศีรษะของโอดี้แทนที่จะเป็นหลอดไฟ(เป็นสัญลักษณ์อย่างหนึ่งของการ์ตูนเมื่อตัวละครคิดอะไรบางอย่างได้) ทำให้การ์ฟิลด์พูดว่า “ODIE'S NOT TOO BRIGHT” ผู้แปลละการแปลประธานและใส่คำเชื่อมที่แสดงความขัดแย้งกับข้อความแรกแทน เนื่องจากสามารถเข้าใจกันอยู่แล้วว่าหมายถึงใครและยังทำให้ประโยคเป็นธรรมชาติอีกด้วย</p>	

<p>ตัวอย่างที่ 106</p> <p>HEH-HEH, GARFIELD IS IN THE BEDROOM NOW, HE'S GOING THROUGH THE BATHROOM, NOW HE'S COMING DOWN THE HALL INTO THE LIVING ROOM (E1, 11-26)</p>	<p>ฮีสี่ ตอนนี้อยู่ในห้องนอน, เข้ามาในห้องน้ำแล้ว, กำลังเดินมาแถวนี้ (T2, 11-26)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>ผู้แปลละประธานเนื่องจากในการต้นตอนนี้อยู่ที่อ่านสามารถทราบว่าจะจบถึงการ์ฟิลด์ อยู่ ดังนั้นในบทแปลจึงไม่จำเป็นต้องใส่ประธาน</p>	
<p>ตัวอย่างที่ 107</p> <p>I HATE BLIND DEVOTION (E9, 7-2)</p>	<p>เกลียดนักพวกรักงานตาบอด (T13, 7-2)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>การ์ฟิลด์พูดกับตัวเองหลังจากการ์ฟิลด์ไล่โอดี้ให้ไปที่อื่นแต่โอดี้กลับวิ่งเข้าไปแล้วเสีย การ์ฟิลด์จันทัวตัว ผู้แปลละประธานของประโยคเนื่องจากธรรมชาติของภาษาไทยนิยมการละประธานอยู่แล้ว และในตัวอย่างนี้ไม่จำเป็นต้องมีประธานของประโยค ผู้อ่านก็สามารถเข้าใจได้ว่าประธานของประโยคคือใคร</p>	

จากตัวอย่างที่ 105 ถึงตัวอย่างที่ 107 จะเห็นได้ว่า ผู้แปลมีการละประธานในการแปล ทั้งนี้เนื่องจาก การละประธานในภาษาไทยนั้นเป็นการพูดที่เป็นธรรมชาติในสังคมไทย ดังนั้นกลวิธีการละประธานที่ผู้แปลใช้ในการแปลนี้เป็นกลวิธีที่ช่วยให้งานแปลนั้นเป็นธรรมชาติมากยิ่งขึ้น

(2) การละคำคุณศัพท์

คำคุณศัพท์ (adjective) คือ คำที่ใช้ประกอบ หรือขยายคำนามเพื่ออธิบายคุณสมบัติ สภาพ หรือบอกรายละเอียดให้ได้ความชัดเจนยิ่งขึ้น การที่ผู้แปลแปลโดยละคำคุณศัพท์ทำให้ได้ความหมายไม่ครบถ้วนตามต้นฉบับ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

<p>ตัวอย่างที่ 108</p> <p>IT'S MONDAY. NOTHING GOOD EVER HAPPENS TO ME ON MONDAYS SO I'M GOING TO STAY IN THE MIDDLE OF THIS BIG FIELD ALL DAY, WHERE I CAN'T GET HURT (E6, 6-15)</p>	<p>วันจันทร์อีกแล้ว ยังไม่เคยมีอะไรดี ๆ เกิดขึ้นกับเราตอนวันจันทร์เลย เราจะอยู่ตรงกลางสนาม Ø นี้ทั้งวันจะได้ไม่โดนพิษของวันจันทร์เล่นงาน (T8, 6-15)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>ตัวอย่างที่ 108 นี้ เป็นคำพูดของการ์ฟิวด์ตอนที่การ์ฟิวด์ออกมายืนกลางสนามหญ้า โดยประโยคนี้มีความหมายว่า การ์ฟิวด์คิดว่าหากเขามาขึ้นอยู่กลางสนามนี้จะไม่มีอันตรายอะไรเกิดขึ้นกับเขาได้ เนื่องจากการ์ฟิวด์มีความเชื่อฝังใจว่าจะต้องมีเหตุการณ์ร้าย ๆ เกิดขึ้นกับเขาในวันจันทร์ ดังนั้นเขาจึงเกลียดวันจันทร์มาก แต่หลังจากที่เขาพูดจบก็มีเปียโนหลังใหญ่ตกลงมาทับตัวเขา จะเห็นได้ว่า คำคุณศัพท์ “BIG” ในตัวอย่างนี้ เมื่อตัดออกไปแล้วก็ไม่ได้ทำให้ใจความสำคัญของคำพูดของการ์ฟิวด์เสียไป นอกจากนี้รูปภาพประกอบก็เป็นตัวบ่งชี้ได้อย่างชัดเจนอยู่แล้วว่าการ์ฟิวด์ยืนอยู่ในสนามหญ้าที่กว้างใหญ่ และหากผู้แปลแปลคำคุณศัพท์ “BIG” นี้ในบทแปล ภาษาที่ได้จะไม่เป็นธรรมชาติ</p>	

<p>ตัวอย่างที่ 109</p> <p>LOOK AT THAT BEAUTIFUL RAINBOW, GARFIELD (E7, 2-5)</p>	<p>ดูรุ้งกินน้ำ Ø ตรงโน้นสิการ์ฟิวด์ (T10, 2-5)</p>
---	--

คำอธิบาย

การตัดคำคุณศัพท์ “BEAUTIFUL” ในประโยคทำให้สาระสำคัญของประโยคหายไป เนื่องจากจอนต้องการให้การพีลด์ดูความสวยงามของรู้งิมน้ำ แต่เมื่อตัดคำขยายออกไปทำให้กลายเป็นว่าจอนเรียกให้การพีลด์รู้งิมน้ำเฉย ๆ อย่างไรก็ตาม การ์ตูนเป็นวรรณกรรมที่มีภาพเป็นส่วนประกอบและภาพการ์ตูนตอนนี้ก็แสดงให้เห็นว่า จอนกำลังชื่นชมและเคลิบเคลิ้มอยู่กับความสวยงามของรู้งิมน้ำ ดังนั้นภาพก็ช่วยสื่ออารมณ์บางอย่างทดแทนเนื้อความที่ขาดหายไป ในประโยค

จากตัวอย่างที่ 108 และตัวอย่างที่ 109 จะเห็นว่า ผู้แปลมีการละคำคุณศัพท์ในการแปลการ์ตูนเรื่องการ์พีลด์ อย่างไรก็ตาม จากตัวอย่าง การละคำคุณศัพท์ไม่ได้ทำให้ใจความหลักที่ผู้เขียนการ์ตูนต้องการสื่อเสียไปแต่อย่างใด ทั้งนี้เนื่องจากรูปภาพประกอบก็ช่วยสื่อความหมายที่ขาดหายไปไว้อยู่แล้ว

(3) การละคำคุณศัพท์แสดงความเป็นเจ้าของ

คำคุณศัพท์แสดงความเป็นเจ้าของ (possessive adjective) คือ คำที่ใช้แสดงความเป็นเจ้าของ เช่น “my” “our” “your” “his” เป็นต้น ถึงแม้ว่าในภาษาไทยมีคำที่แสดงความเป็นเจ้าของ คือ คำว่า “ของ” เช่น “ของฉัน” “ของเขา” “ของแก” เป็นต้น แต่บางครั้งการแปลคำประเภทนี้เป็นภาษาไทยก็อาจทำให้ประโยคของฉบับแปลขาดความเป็นธรรมชาติได้ ดังนั้นในบางครั้งผู้แปลจึงแปลโดยละคำคุณศัพท์แสดงความเป็นเจ้าของ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

<p>ตัวอย่างที่ 110</p> <p>WHEN MY FEET GET COLD (E1, 11-22)</p>	<p>จนเท้า ❌ เย็นไปหมด (T2, 11-22)</p>
--	---------------------------------------

<p>ตัวอย่างที่ 111</p> <p>CLOSE YOUR EYES AND OPEN YOUR MOUTH (E3, 10-31)</p>	<p>ปิดตา ๑ แล้วอ้าปาก ๑ ที (T4, 10-31)</p>
---	--

<p>ตัวอย่างที่ 112</p> <p>AND ONE OF THE FUZZY SUCKER'S BONES MIGHT GET CAUGHT IN MY THROAT (E5, 3-13)</p>	<p>อีกอย่างหมาไปกระดูกอาจติดคอ ๑ ก็ได้ (T7, 3-13)</p>
--	---

ตัวอย่างที่ 110 ถึงตัวอย่างที่ 112 เป็นตัวอย่างของการละคำคุณศัพท์ แสดงความเป็นเจ้าของที่ไม่ทำให้ความหมายของฉบับแปลคลาดเคลื่อนไปจากความหมายเดิมของต้นฉบับ เนื่องจากลักษณะของภาษาในการ์ตูนที่เป็นบทสนทนามีความชัดเจนอยู่แล้วว่าผู้ใดเป็นผู้พูดและผู้ฟัง ดังนั้นการใช้คำคุณศัพท์เพื่อแสดงความเป็นเจ้าของเพื่อเน้นความหมายนั้นจึงไม่จำเป็นเท่าใดนัก นอกจากนี้คำดังกล่าวไม่ใช่สาระสำคัญของประโยคเพราะเป็นสิ่งที่ผู้อ่านสามารถเข้าใจได้เองอยู่แล้วว่าหมายถึง “เท้าของใคร” “ตาของใคร” “ปากของใคร” หรือ “คอของใคร” หากผู้แปลเพิ่มวลี “ของเธอ” หรือ “ของฉัน” เข้าไปในภาษาฉบับแปลก็จะทำให้ภาษาไม่เป็นธรรมชาติและเยิ่นเย้อ หากผู้แปลแปลโดยละคำแสดงความเป็นเจ้าของโดยที่ไม่ทำให้ความหมายเปลี่ยนไป กลับจะช่วยให้อ่านประโยคมีความกระชับมากยิ่งขึ้น

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยพบว่า ในการแปลโดยละคำแสดงความเป็นเจ้าของนั้นอาจทำให้ความหมายคลาดเคลื่อนเล็กน้อย และไม่ถ่ายทอดอารมณ์ได้เท่ากับความหมายของต้นฉบับ ดังตัวอย่างที่ 113

<p>ตัวอย่างที่ 113</p> <p>I'M BASICALLY YOUR NEAT CAT (E1, 11-23)</p>	<p>ฉันเป็นแมว ๑ ที่มีระเบียบ (T2, 11-23)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>ตัวอย่างที่ 113 นี้ ผู้แปลแปลโดยละคำคุณศัพท์แสดงความเป็นเจ้าของ แต่ความหมายที่แปลได้นั้นอาจคลาดเคลื่อนเล็กน้อย เนื่องจากในต้นฉบับ การ์ฟิลด์ต้องการสื่อกับจอห์นว่า จอห์นควรภูมิใจที่มีแมวที่มีระเบียบเป็นสัตว์เลี้ยง แต่ในฉบับแปลไม่ได้อารมณ์เท่าที่ควรเพราะตัดคำแสดงความเป็นเจ้าของออกไป คือหากแปลว่า “ฉันเป็นแมวที่มีระเบียบของนาย” อาจจะสื่อได้ดีกว่า</p>	

จากตัวอย่างที่ 111 ถึงตัวอย่างที่ 113 ผู้วิจัยพบว่า ผู้แปลละคำคุณศัพท์แสดงความเป็นเจ้าของเพื่อทำให้ประโยคกระชับและเป็นธรรมชาติมากขึ้น แต่อย่างไรก็ตาม การแปลโดยการละคำประเภทนี้อาจทำให้ความหมายของประโยคคลาดเคลื่อนซึ่งอาจส่งผลให้สื่ออารมณ์ได้ไม่เท่าเทียมกับภาษาในต้นฉบับ ดังนั้นผู้แปลจึงต้องมีความระมัดระวังในการแปลโดยละคำคุณศัพท์แสดงความเป็นเจ้าของเพื่อจุดมุ่งหมายในการคงความหมายเดิมและอารมณ์ที่สื่อออกมาจากภาษาในต้นฉบับ

(3) การละสรรพนามสะท้อน

สรรพนามสะท้อน (reflexive pronoun) คือ คำสรรพนามที่ใช้เพื่อแสดงการเน้นย้ำให้เด่นชัดขึ้น บางครั้งอาจเรียกว่า “self-form pronoun” คำสรรพนามสะท้อน ได้แก่ “myself” “yourself” “himself” เป็นต้น บางครั้งหากผู้แปลแปลคำสรรพนามสะท้อนเหล่านี้เป็นภาษาไทยอาจทำให้ประโยคเยิ่นเย้อและไม่เป็นธรรมชาติ ดังนั้นในบางครั้งผู้แปลจึงไม่แปลคำสรรพนามจำพวกนี้ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

<p>ตัวอย่างที่ 114</p> <p>MAKE YOURSELF ANOTHER CAT (E1, 12-14)</p>	<p>ปั้นแมวอีกตัวสิ (T2, 12-14)</p>
<p>ตัวอย่างที่ 115</p> <p>WHAT DO YOU HAVE TO SAY FOR YOURSELF? (E9, 7-4)</p>	<p>มีอะไรจะแก้ตัวมัย (T13, 7-4)</p>
<p>ตัวอย่างที่ 116</p> <p>TAKE MY ADVICE SUN YOURSELF IN A POOL (E9, 5-13)</p>	<p>เชื่อกันสิ นอนอาบแดดในสระน้ำแบบเนี่ย (T13, 5-13)</p>

ตัวอย่างที่ 114 ถึงตัวอย่างที่ 116 เป็นตัวอย่างของการละสรรพนามสะท้อนในบทแปล ซึ่งการละดังกล่าวไม่ได้ทำให้ความหมายของฉบับแปลแตกต่างจากความหมายเดิม และการแปลสรรพนามสะท้อนเข้าไปในบทแปลอาจทำให้ประโยคไม่เป็นธรรมชาติในภาษาฉบับแปล หากผู้แปลแปลว่า “ปั้นแมวอีกตัวให้ตัวเองสิ” (จากตัวอย่างที่ 98) หรือแปลว่า “เชื่อกันสิ นอนอาบแดดตัวเองในสระน้ำแบบเนี่ย” (จากตัวอย่างที่ 100) ซึ่งเป็นประโยคที่คนไทยไม่พูดกัน จะทำให้บทแปลดูตลก ดังนั้นคำสรรพนามสะท้อนจึงไม่อาจแปลออกมาได้หากไม่ใช่ประเด็นที่สำคัญหรือจำเป็นต่อความหมายในประโยค

(4) การละวลีและประโยค

เมื่อวลีและประโยคนั้นๆ เป็นการกล่าวซ้ำและไม่ได้เป็นใจความหลักของสิ่งที่ผู้เขียนต้องการสื่อ ผู้แปลจึงแปลโดยการละวลีและประโยคในการถ่ายทอดความหมาย ดังตัวอย่างต่อไปนี้

<p>ตัวอย่างที่ 117</p> <p>THERE'S ONLY ONE SURE WAY TO IMPROVE THEIR RELATIONSHIP (E7, 2-25)</p>	<p>ได้สิ มีอยู่วิธีนี้ ๑ (T10, 2-25)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>จากตัวอย่างที่ 117 ผู้แปลตัดวลี “TO IMPROVE THEIR RELATIONSHIP” ออกเนื่องจากตามบริบทของเรื่องนั้นมีคนเขียนจดหมายถามการฟีดแบ็คถึงปัญหาสุนัขและแมวที่ชอบกั๊กกัน ว่า “HOW CAN I GET THEM ALONG?” ซึ่งผู้แปลแปลว่า “ช่วยหาวิธีแก้ปัญหาน้อยสิ” ดังนั้นในประโยคนี้ผู้แปลจึงตัดวลีดังกล่าวออกได้โดยไม่ทำให้ใจความหลักเสียไป และยังทำให้ประโยคของฉบับแปลที่ได้ตอบกันนั้นสั้นไหลไปด้วยกันได้</p>	
<p>ตัวอย่างที่ 118</p> <p>YOU WERE WALKING DOWN THE STREET MINDING YOUR OWN BUSINESS... (E5, 5-10)</p>	<p>นายเดินอยู่บนถนนดี ๆ ๑ ... (T8, 5-10)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>ผู้แปลตัดวลี “MINDING YOUR OWN BUSINESS” ออกแต่ยังสามารถสื่อความหมายได้ครบถ้วน นั่นคือ โดยความหมายจากต้นฉบับนั้น จะเห็นประโยคภาษาไทยที่ผู้แปลถ่ายทอดออกมาสามารถครอบคลุมความหมายทั้งหมดของต้นฉบับอยู่แล้ว เพราะวลีที่ว่า “เดินอยู่บนถนนดี ๆ” ก็สามารถทำให้ผู้อ่านเข้าใจว่าเดินคนเดียวไม่ได้ยุ่งเกี่ยวกับใคร</p>	

<p>ตัวอย่างที่ 119</p> <p>HMMM...ONE CANISTER IS DOGGIE BUSCUITS AND THE OTHER IS KITTY MUNCHIES, BUT I FORGET WHICH IS WHICH (E1, 11-18)</p>	<p>อืมมม...กระป๋องหนึ่งเป็นขนมหมา อีกกระป๋อง เป็นขนมแมว แต่ Ø อันไหนเป็นอันไหนนะ (T2, 11-18)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>การที่ผู้แปลตัดประโยค "I FORGET" ออกเนื่องจากประโยคแวดล้อมสามารถสื่อให้ ทราบอยู่แล้วว่าผู้พูดลืมว่ากระป๋องชิ้นไหนคืออะไร ดังนั้นจึงไม่ทำให้ใจความเสียไปและยังทำให้ ประโยคมีความกระชับไม่สิ้นเปลืองเนื้อที่ในการแปลอีกด้วย</p>	
<p>ตัวอย่างที่ 120</p> <p>I KNOW YOU'RE IN THERE SOMEWHERE, GARFIELD!...OUT (E1, 12- 3</p>	<p>Ø ออกมาเดี๋ยวนี้ละ! การ์ฟิลด์! (T2, 12-3</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>ในตอนนี้ออนรู้ดีว่าการ์ฟิลด์ซ่อนตัวอยู่ในเสื้อผ้าของตน วัตถุประสงค์หลักของจอห์นคือ การสั่งให้การ์ฟิลด์ออกมาจากที่ซ่อน ดังนั้นการตัดประโยค "I KNOW YOU'RE IN THERE SOMEWHERE" จึงไม่ทำให้วัตถุประสงค์หลักที่ต้องการสื่อเสียไป</p>	

จากตัวอย่างที่ 117 ถึงตัวอย่างที่ 120 ผู้วิจัยพบว่า ผู้แปลใช้การละวลี
และประโยคก็ต่อเมื่อเห็นว่าหากตัดทิ้งไม่แปลวลีหรือประโยคนั้นก็ไม่ทำให้ใจความหลักเสียไป
บางครั้งเพื่อสร้างความกระชับให้กับประโยคที่แปลออกมา บางครั้งเนื่องจากภาพการ์ตูนสามารถ
สื่อความหมายออกมาให้เห็นชัดเจน โดยที่ไม่ต้องแปลประโยคแบบคำต่อคำก็สามารถทำให้ผู้อ่าน
เข้าใจได้ อย่างไรก็ตามผู้แปลควรระมัดระวังและเลือกการละวลี หรือประโยคไม่ให้เกิดกระทบต่อ

สาระสำคัญหรือใจความหลักของประโยคที่บางครั้งอาจหายไป ทำให้เนื้อความไม่ครบถ้วนตามต้นฉบับ

โดยสรุปแล้ว ผู้แปลมีการถ่ายทอดความหมายทางไวยากรณ์ในระดับประโยคด้วยกลวิธีการละห้ำวิธี ได้แก่ การละประธาน การละคำคุณศัพท์ การละคำคุณศัพท์แสดงความเป็นเจ้าของ การละสรรพนามสะท้อน และการละวลีและประโยค ในการละนั้นช่วยทำให้ประโยคกระชับและทำให้ได้ภาษาแปลที่เป็นธรรมชาติมากขึ้น นอกจากนี้อาจเนื่องมาจากข้อจำกัดด้านเนื้อที่ของกรอบคำพูด ทำให้เป็นการยากที่ผู้แปลจะรักษาความหมายจากต้นฉบับให้ได้ครบถ้วนทั้งหมด ดังนั้นการที่ผู้แปลละส่วนประกอบบางอย่างในประโยค แต่สามารถคงความหมายหลักของประโยคในต้นฉบับได้ในเนื้อที่อันจำกัดดีกว่าการที่ผู้แปลพยายามรักษารายละเอียดทุกอย่างในต้นฉบับ แต่ทำให้ภาษาที่ได้ไม่เป็นธรรมชาติหรืออาจเินเยือกเกินไปจนไม่เหมาะกับช่องคำพูดของการ์ตูน

3. การปรับประโยค

ผู้แปลปรับโครงสร้างของประโยคเนื่องจากโครงสร้างประโยคในการ์ตูนต้นฉบับไม่เป็นที่คุ้นเคยของผู้อ่านฉบับแปล เมื่อแปลแล้วอาจทำให้ดูไม่เป็นธรรมชาติ หรือปรับประโยคเพื่อให้ภาษามีความสละสลวยมากยิ่งขึ้น ผู้อ่านฉบับแปลสามารถอ่านแล้วเข้าใจความหมายได้ชัดเจนมากขึ้น วิธีที่ผู้แปลใช้ในการปรับประโยค ได้แก่ การปรับรูปแบบของประโยค การปรับกรรมวาก และการปรับระเบียบวิธีเรียงลำดับความคิด

(1) การปรับรูปแบบประโยค

รูปแบบประโยคในที่นี้ หมายถึง ลักษณะหน้าที่ของประโยคในการสื่อสาร พรพิมล เสนะวงศ์ (2527: 27) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการวิเคราะห์หน้าที่ของประโยคว่า จะทำให้ผู้แปลสามารถทราบถึงจุดประสงค์ในการสื่อสารของผู้พูด พรพิมล ได้อ้างแนวคิดของบาร์นเวลล์ (1974) ที่ว่ารูปแบบทางไวยากรณ์ และหน้าที่ในการสื่อความหมายของประโยคอาจจะ

ไม่สอดคล้องกันเสมอไป เช่น ในการออกคำสั่ง ผู้พูดอาจทำได้โดยใช้รูปแบบของประโยคได้หลายแบบ ทั้งประโยคคำสั่ง ประโยคบอกเล่า หรือประโยคคำถาม

ประโยคที่นำมาวิเคราะห์ในส่วนนี้มี 3 ประเภท ได้แก่ ประโยคบอกเล่า ประโยคคำถาม และประโยคปฏิเสธ ผู้แปลใช้กลวิธีการเปลี่ยนรูปแบบประโยคเพื่อให้ประโยคมีความเป็นธรรมชาติและเหมาะสมตามรูปแบบประโยคของภาษาไทยที่ใช้กันทั่วไป โดยยังคงความหมายเดิมไว้ ตัวอย่างของการเปลี่ยนรูปแบบประโยคมีดังต่อไปนี้

1) การเปลี่ยนประโยคบอกเล่าเป็นประโยคปฏิเสธ

ผู้แปลมีการเปลี่ยนรูปแบบของประโยคจากประโยคบอกเล่าเป็นประโยคปฏิเสธ โดยการใส่คำแสดงปฏิเสธว่า “ไม่” เข้าไว้ในประโยค ซึ่งสามารถสื่อความหมายได้เท่าเทียมกับต้นฉบับ และบางครั้งสามารถสื่อความรู้สึกของผู้พูดได้ดีกว่าการใช้รูปแบบประโยคตามต้นฉบับ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

<p>ตัวอย่างที่ 121</p> <p>WE'RE STILL ON THE GROUND, GARFIELD (E9, 4-10)</p>	<p>เครื่องบินยังไม่ได้ขึ้นเลยการ์ฟิลด์ (T13, 4-10)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>ประโยคนี้เป็นตอนที่จอนพูดกับการ์ฟิลด์เพื่อบอกให้รู้ว่าเครื่องบินยังไม่ขึ้น ไม่ต้องตื่นตื่นจนเกินกว่าเหตุ ประโยคต้นฉบับเป็นประโยคบอกเล่า ที่มีความหมายโดยนัยให้ผู้ฟังตีความหมายเอาเองว่าสิ่งที่พูดนั้นหมายถึงอะไร แต่ผู้แปลถ่ายทอดความหมายนั้น ๆ ออกมาในรูปแบบของประโยคปฏิเสธ แต่มีความหมายเท่าเดิมคือ ต้องการบอกว่าไม่ต้องตื่นตื่นจนเกินไป</p>	

<p>ตัวอย่างที่ 122</p> <p>I LIKE TO KEEP MY WINDOWSILL TIDY</p> <p>(E1, 11-23)</p>	<p>ไม่ชอบให้ขอบหน้าต่างรกรุงรัง (T2, 11-23)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>จากตัวอย่างที่ 122 นี้ ผู้แปลถ่ายทอดความหมายจากต้นฉบับในทางตรงกันข้ามแล้วใส่คำว่า “ไม่” แต่ไม่ทำให้ความหมายเปลี่ยนไปจากต้นฉบับ เนื่องจากประโยคดังกล่าวในการ์ตูนตอนนี้ การ์ฟิลด์พูดในทำนองว่าตนเองเป็นคนรักความสะอาด การพูดเช่นนี้ก็เพื่อเป็นข้ออ้างในการเกลียดขีดกระถางต้นไม้ลงจากขอบหน้าต่าง</p>	

<p>ตัวอย่างที่ 123</p> <p>JON IS GOING OUT WITHOUT</p> <p>US TONIGHT, ODIE (E9, 5-31)</p>	<p>จอห์นไม่ยอมเอาเราไปกับเค้าคืนนี้โอดี้ (T13, 5-31)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>จากตัวอย่างนี้ การ์ฟิลด์พูดขึ้นมาไม่ได้มีเจตนาแค่เพื่อบอกโอดี้ว่าจอห์นออกไปข้างนอกเท่านั้น แต่จุดมุ่งหมายที่แท้จริงคือ การ์ฟิลด์ไม่พอใจที่จอห์นไม่เอาตนเองและโอดี้ไปด้วย ผู้แปลใช้รูปแบบของประโยคปฏิเสธที่สื่อให้ผู้ฟังเข้าใจความหมายได้เท่ากับต้นฉบับ โดยดึงวลี “WITHOUT US” มาเป็นความหมายหลักของประโยคว่าจอห์นไม่พาการ์ฟิลด์กับโอดี้ไปด้วย หากผู้แปลแปลตามรูปประโยคเดิม เช่น “จอห์นไปข้างนอก ไม่เอาเราไปด้วยละโอดี้” ประโยคนี้ฟังแล้วทำให้รู้สึกว่าคุณพูดมีความน้อยใจ แต่ความหมายของต้นฉบับการ์ฟิลด์ไม่ได้รู้สึกน้อยใจจอห์น แต่กำลังจะวางแผนแก้แค้นจอห์น ดังนั้นในการแปลโดยใช้ประโยคปฏิเสธแทนนั้นทำให้สื่ออารมณ์และความรู้สึกของตัวละครได้ดีกว่า</p>	

Copyright by Mahidol University

จากตัวอย่างที่ 121 ถึงตัวอย่างที่ 123 จะเห็นว่า ผู้แปลปรับประโยค โดยการเปลี่ยนจากประโยคบอกเล่าเป็นประโยคปฏิเสธ เพื่อสื่อเจตนาที่แท้จริงที่แฝงไว้ในตัวละคร

ที่พูดประโยคนั้นๆ ซึ่งการแปลโดยการปรับประโยคลักษณะนี้ทำให้ภาษาแปลที่ได้นั้นเป็นภาษาที่สื่ออารมณ์ความรู้สึกของตัวละครได้ดี

2) เปลี่ยนประโยคบอกเล่าเป็นประโยคคำถาม

ผู้แปลถ่ายทอดความหมายของต้นฉบับโดยการปรับประโยคต้นฉบับที่เป็นประโยคบอกเล่าให้เป็นประโยคคำถามดังตัวอย่าง

<p>ตัวอย่างที่ 124</p> <p>OH NO! JON GOT A ROCKING CHAIR! (E1, 11-16)</p>	<p>เก้าอี้โยกหรือ? แย่แล้ว! (T2, 11-16)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>การ์ฟิลด์พูดออกมาเป็นเชิงอุทานว่า จอนซื้อเก้าอี้โยกมาใหม่ แต่ผู้แปลปรับประโยคให้บทแปลเป็นประโยคคำถามโดยการเติมคำลงท้าย “หรือ” และเครื่องหมายอัศนี เพื่อแสดงอารมณ์ตกใจ เนื่องจากกลัวว่าเก้าอี้โยกจะมาทับทาง ประโยคฉบับแปลสามารถสื่ออารมณ์ของผู้พูดได้ชัดเจนมากกว่าการใช้รูปแบบประโยคบอกเล่าตามต้นฉบับ</p>	

<p>ตัวอย่างที่ 125</p> <p>I SEE... YOU LIVED ON MAIN STREET UNTIL YOU WERE TWO, THEN YOU MOVED TO ROSEWOOD WHERE YOU PRESENTLY RESIDE (E6, 6-17)</p>	<p>อ้อ ...เธออยู่บ้านบนถนนเมนจนสองขวบ แล้วก็ย้ายไปอยู่โรสวู้ดนั่นจนถึงทุกวันนี้เธอ (T8, 6-17)</p>
--	---



คำอธิบาย

จากตัวอย่างนี้ ผู้แปลปรับให้ประโยคต้นฉบับที่เป็นประโยคบอกเล่ากลายเป็นประโยคคำถามที่ไม่ต้องการคำตอบในฉบับแปล เนื่องจากการรู้จุดตอนนี้เป็นกรสนทนาทางโทรศัพท์ ผู้พูดพูดประโยคดังกล่าวออกมาเพื่อต้องการทวนสิ่งที่คู่สนทนาพูดไปแล้ว ดังนั้นลักษณะการพูดดังกล่าวจึงต้องทำให้อยู่ในรูปประโยคคำถามที่ไม่ต้องการคำตอบ ผู้แปลสามารถปรับประโยคได้เหมาะสมกับสถานการณ์ที่ใช้ได้เป็นอย่างดี

จากตัวอย่างที่ 108 และตัวอย่างที่ 109 ผู้วิจัยพบว่า ผู้แปลแปลโดยการปรับประโยคโดยเปลี่ยนจากประโยคบอกเล่าในภาษาต้นฉบับเป็นประโยคคำถามในภาษาแปล ผู้แปลปรับประโยคเพื่อให้เหมาะสมกับสถานการณ์ในตอนนั้นๆ ข้อสังเกตที่เห็นได้จากตัวอย่าง คือ ผู้แปลปรับประโยคในลักษณะนี้เมื่อตัวละครพูดประโยคนั้นๆ ออกมาในขณะที่กำลังรำพึงรำพันหรือคิดทบทวนบางสิ่งบางอย่าง ดังนั้นประโยคบอกเล่าที่มีการปรับให้เป็นประโยคคำถามนั้นจึงเป็นประโยคคำถามที่ไม่ต้องการคำตอบ

3) เปลี่ยนประโยคคำถามเป็นประโยคบอกเล่า

ผู้แปลแปลโดยการปรับประโยคจากต้นฉบับที่เป็นประโยคคำถามมาเป็นประโยคบอกเล่าในฉบับแปล อย่างไรก็ตาม รูปแบบประโยคเปลี่ยนไปแต่ความหมายที่ได้ความรู้สึกหรืออารมณ์ของผู้พูดไม่ได้เปลี่ยนแปลงตามไปด้วย ดังตัวอย่างต่อไปนี้

<p>ตัวอย่างที่ 126</p> <p style="text-align: center;">WHAT ABOUT A GOOD NIGHT KISS? (E5, 4-11)</p>	<p style="text-align: center;">งั้นมาจูบกันหน่อยสิจ๊ะ (T8, 4-11)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p style="text-align: center;">การฟิลด์พูดเพื่อจะขอจูบอำลากับบอรัลีน จะเห็นว่ารูปประโยคของฉบับแปลเปลี่ยนไปแต่ความหมายที่ได้ยังคงเดิม</p>	

<p>ตัวอย่างที่ 127</p> <p>WHY DON'T YOU BOYS GO FIGHT OR SOMETHING? (E1, 11-12)</p>	<p>ออกไปเล่นกันข้างนอกไป! (T2, 11-12)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>จนพูดประโยคเพื่อต้องการไต่ถามว่าทำไมไม่ออกไปเล่นข้างนอกบ้าน ประโยคฉบับแปลที่ผู้แปลใช้รูปประโยคบอกเล่า สามารถสื่ออารมณ์ของผู้พูดที่เต็มไปด้วยความหงุดหงิด รำคาญใจได้เท่าเทียมกับต้นฉบับ</p>	

จากตัวอย่างที่ 126 และตัวอย่างที่ 127 ผู้วิจัยพบว่า ผู้แปลปรับประโยคโดยเปลี่ยนจากประโยคคำถามในภาษาต้นฉบับเป็นประโยคบอกเล่าในภาษาแปล ทั้งนี้ ผู้แปลปรับประโยคเพื่อให้เหมาะสมกับสถานการณ์ในตอนนั้นๆ ข้อสังเกตที่เห็นได้จากตัวอย่าง คือ ผู้แปลปรับประโยคในลักษณะนี้เมื่อตัวละครพูดประโยคนั้นๆ ออกมาในลักษณะที่ต้องการให้ผู้ฟังตอบรับหรือปฏิบัติตามที่ผู้พูดคาดหวังไว้ในใจ

4) เปลี่ยนประโยคปฏิเสธเป็นประโยคคำถาม

การเปลี่ยนรูปแบบของประโยคจากประโยคปฏิเสธเป็นประโยคคำถาม เป็นอีกวิธีการหนึ่ง que ผู้แปลใช้ในการถ่ายทอดความหมาย ที่สามารถสื่อความหมายและอารมณ์ได้เท่ากับต้นฉบับ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

<p>ตัวอย่างที่ 128</p> <p>YOU PEOPLE DON'T GIVE US CATS ANY CREDIT! (E1, 1-1)</p>	<p>ทำไมดูถูกกันอย่างนี้ละ (T2, 1-1)</p>
--	---

<p>ตัวอย่างที่ 129</p> <p>YOU'RE NOT A SAIL PLANE, YOU KNOW (E9, 3-25)</p>	<p>นึกว่าตัวเองเป็นเครื่องร่อนหรือ (T13, 3-25)</p>
---	--

จากตัวอย่างที่ 128 และตัวอย่างที่ 129 จะเห็นว่าการปรับประโยคจากประโยคปฏิเสธของต้นฉบับมาเป็นประโยคคำถามในฉบับแปลนั้นยังคงสามารถรักษาอารมณ์ที่แฝงมากับคำพูดของตัวละครได้ชัดเจน เช่น ตัวอย่างที่ 112 ผู้พูดพูดด้วยอารมณ์โกรธปนน้อยใจ แต่ผู้แปลสามารถถ่ายทอดอารมณ์ของผู้พูดในขณะนั้นในรูปแบบของประโยคคำถาม ซึ่งยังคงถ่ายทอดอารมณ์ที่แฝงอยู่ได้เท่าเทียมกับของต้นฉบับ และเช่นเดียวกับตัวอย่างที่ 113 ซึ่งผู้แปลสามารถคงความรู้สึกเหน็บแนมของผู้พูดไว้ในบทแปลได้อย่างดี

โดยสรุปแล้ว ในการแปลโดยการปรับรูปแบบของประโยคนั้น รูปแบบประโยคแต่ละรูปแบบมีความเหมาะสมแตกต่างกันไปตามบริบททางสังคม (social context) และให้ความหมายแฝงที่แตกต่างกันด้วย ดังนั้นผู้แปลต้องคำนึงถึงหน้าที่ของประโยคและการใช้ประโยคให้เหมาะสม และยังคงพิจารณาว่าจะถ่ายทอดความหมายนั้นในรูปแบบประโยคชนิดใดที่จะทำให้สาระสำคัญของต้นฉบับยังคงอยู่ในบทแปล และไม่จำเป็นว่ารูปแบบของประโยคในภาษาต้นฉบับจะต้องตรงกันกับรูปแบบประโยคของภาษาฉบับแปล นั่นคือ ในการปรับบทแปลโดยการปรับรูปประโยคนั้นต้องอาศัยการตีความจากบริบททางสังคมเพื่อถ่ายทอดอารมณ์และเจตนาหรือความนัยที่แฝงอยู่ในประโยคของผู้พูด เพื่อรักษาความหมายและอารมณ์ได้เท่าเทียมกับของต้นฉบับ

(2) การปรับกรรมวาจก

ปริยา อุณรัตน์ (2531: 30) กล่าวถึงกริยาในรูปกรรมวาจกไว้ว่า การใช้กรรมวาจกในภาษาอังกฤษนั้นมุ่งบอกให้ทราบว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นหรือการกระทำต่าง ๆ ไม่เน้นที่ผู้กระทำแต่เน้นที่สิ่งที่ถูกกระทำหรือได้รับผลกระทบ ซึ่งน่าสนใจหรือดึงดูดความสนใจ

มากกว่า เช่นจะพูดว่า “My car was stolen” แทนที่จะพูดว่า “Someone stole my car” เนื่องจากผู้พูดเน้นที่ “My car” ซึ่งถูกขโมยมากกว่า ส่วนกรรมวากในภาษาไทยมักมีความหมายในแง่ลบซึ่งจะแสดงด้วยคำกริยา “ถูก”

จากการวิเคราะห์ตัวอย่างจากการ์ตูนเรื่องการ์ฟิลด์พบว่า ผู้แปลคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างการใช้วากของภาษาไทยและภาษาอังกฤษ กล่าวคือผู้แปลปรับการใช้กรรมวากของต้นฉบับในการถ่ายทอดความหมายรวมทั้งปรับบทและจัดเวลาสำนวนไปด้วยในคราวเดียวกัน โดยผู้แปลมักละคำว่า “ถูก” แม้ว่าจะเป็นความหมายในเชิงลบ แต่อย่างไรก็ตามบทแปลภาษาไทยที่ได้มีความเป็นธรรมชาติไม่ติด โครงสร้างวากของต้นฉบับ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

<p>ตัวอย่างที่ 130</p> <p>THEN, ONCE THE POTATO IS DUG UP, IT IS SLICED, DEEP-FRIED, SALTED AND BAGGED. (E7, 5-6)</p>	<p>พอขุดมันฝรั่งเสร็จ เอามาหั่นบางๆ เอาไปทอด ใส่เกลือ ใส่ซอ (T10, 5-6)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>ผู้แปลปรับประโยคให้เป็นประโยคกรรตุวากโดยการปรับประธาน “มันฝรั่ง” ให้เป็นกรรม แล้วละประธาน ‘เรา’ ของประโยค ดังนั้นหากแปลประโยคให้เต็มรูปแบบจะได้ ‘พอเราขุดมันฝรั่งเสร็จ เราเอามันฝรั่งมาหั่นบางๆ เราเอามันฝรั่งไปทอด เราใส่เกลือลงไป เราเอามันไปใส่ซอ’ แต่ผู้แปลละประธานและลดรูปเพื่อให้ประโยคสั้นกระชับ แต่อย่างไรก็ตามประโยคที่ได้ดูห้วนเนื่องจากขาดตัวเชื่อมระหว่างวลีทำให้ประโยคไม่ค่อยต่อเนื่อง</p>	

<p>ตัวอย่างที่ 131</p> <p>DO YOU KNOW HOW MANY TURKEYS WERE DESTROYED TO MAKE THAT SHIRT? (E9, 4-6)</p>	<p>เคยคิดบ้างมั๊ยว่ามีไก่วงกี่ตัวที่ต้องสังเวยชีวิตเพื่อเสื้อเชิ้ตตัวนี้ (T13, 4-6)</p>
--	---

คำอธิบาย

ประโยคย่อยที่ว่า “TURKEYS WERE DESTROYED” สามารถแปลได้ว่า ‘ไก่งวงถูกฆ่า’ หรือ ‘ไก่งวงถูกทำลาย’ ซึ่งเป็นประโยคกรรมวาจก โดยที่ประธาน “TURKEYS” เป็นผู้ถูกกระทำกริยา ‘DESTROY’ แต่ในภาษาฉบับแปลผู้แปลได้ปรับรูปแบบประโยคดังกล่าวเป็นประโยคกรรตุวาจกโดยให้ประธาน “ไก่งวง” เป็นผู้กระทำกริยา “สังเวชชีวิต” แทน

ตัวอย่างที่ 132

HEY! THIS PAPER IS ALL CHEWED UP
(E9, 7-12)

เฮ้! หนังสือพิมพ์ขาดหมดเลย! (T13, 7-12)

คำอธิบาย

จากตัวอย่างนี้ประโยค ‘PAPER IS CHEWED UP’ เป็นประโยคกรรมวาจก โดยที่ประธานของประโยคคือ “PAPER” ถูกกระทำกริยา “CHEW” ซึ่งสามารถแปลออกมาได้ว่า หนังสือพิมพ์ถูกขย้ำจนขาด หรือ ถูกกัดจนขาด แต่ในฉบับแปล ผู้แปลเปลี่ยนรูปแบบประโยค ให้เป็นประโยค กรรตุวาจกโดยให้ประธานของประโยคคือ “หนังสือพิมพ์” กระทำกริยา “ขาด” แทน

จากตัวอย่างที่ 130 ถึงตัวอย่างที่ 132 เป็นตัวอย่างการแปลโดยปรับประโยคจากประโยคกรรมวาจกในต้นฉบับเป็นประโยคกรรตุวาจกในฉบับแปล จากการวิเคราะห์ผู้วิจัยพบว่า ในการปรับประโยคกรรมวาจกในต้นฉบับเป็นประโยคกรรตุวาจกนั้น ผู้แปลละประธานผู้กระทำและปรับประโยคโดยให้สิ่งไม่มีชีวิตเป็นผู้กระทำกริยา อย่างไรก็ตาม การปรับบทแปลลักษณะนี้ไม่ได้ทำให้ภาษาแปลนั้นขัดธรรมชาติแต่อย่างใด หากแต่ทำให้ประโยคนั้นสั้นไหลมากขึ้น

(3) การปรับระเบียบวิธีการเรียงลำดับความคิด

การปรับระเบียบวิธีการเรียงลำดับความคิด เป็นการปรับตำแหน่ง การเรียงคำในประโยค เนื่องจากลักษณะการเรียงคำหรือประโยคของภาษาไทยและภาษาอังกฤษ แตกต่างกัน ผู้แปลจึงต้องปรับระเบียบการเรียงลำดับความคิดให้เหมาะสมกับโครงสร้างของ ภาษาไทย การปรับระเบียบวิธีการเรียงลำดับความคิดจากตัวอย่างที่พบมักจะพบกับประโยคที่แสดง ความเป็นเหตุเป็นผล โดยผู้แปลจะนำเหตุขึ้นหน้าแล้วตามด้วยผล ดังตัวอย่างต่อไปนี้

<p>ตัวอย่างที่ 133</p> <p>I DON'T KNOW WHAT I WOULD HAVE DONE WITHOUT MY CATS (E7, 1-28)</p>	<p>ไม่รู้เหมือนกันว่าถ้าขาดแมวแล้วชีวิตจะเป็น ยังไง (T10, 1-28)</p>
<p>ตัวอย่างที่ 134</p> <p>YOU WOULD BE TOO IF YOU HAD TO WASH YOURSELF WITH YOUR TONGUE (E5, 5-25)</p>	<p>ถ้านายต้องทำความสะอาดตัวเองด้วยลิ้น นายก็ ต้องกลัวเหมือนกันแหละ (T8, 5-25)</p>
<p>ตัวอย่างที่ 135</p> <p>MAYBE YOU'D BE MORE ATTRACTIVE TO THE LADIES IF YOU'D SUCK YOUR GUT IN (E5, 4-6)</p>	<p>ถ้าแหม่วพุ่งเข้าไปหน่อย คงจะหล่อเตะตาสาว ๆ มากกว่านี้แน่ (T8, 4-6)</p>

ตัวอย่างที่ 133 ถึง 135 นี้เป็นตัวอย่างการปรับระเบียบวิธีเรียงลำดับ ความคิดของผู้แปลการ์ตูนเรื่องการ์ฟิลด์ที่เป็นรูปแบบเดียวกันตลอดคือ กล่าวถึงสาเหตุแล้วจึงกล่าว ผลที่ตามมา เช่น “YOU WOULD BE TOO IF YOU HAD TO WASH YOURSELF WITH YOUR

TONGUE” จากตัวอย่างที่ 133 นั้นขึ้นต้นด้วยผลก่อนแล้วตามด้วยสาเหตุ แต่ในฉบับแปลนั้นผู้แปลแปลในทางตรงข้ามคือ กล่าวถึงเหตุแล้วตามด้วยผล คือ “ถ้านายต้องทำความสะอาดตัวเองด้วยลิ้น นายก็ต้องกลัวเหมือนกันแหละ” เป็นต้น

ในหัวข้อการถ่ายทอดความหมายระดับไวยากรณ์ในระดับประโยคนั้น ผู้แปลมีการปรับบทควบคู่กับการแปล โดยใช้กลวิธีการปรับโครงสร้างระดับประโยคสามวิธี คือ การเพิ่ม การละ และการปรับประโยค เนื่องจากกลวิธีการแปลทั้งสามวิธีนี้เป็นการปรับบทแปลที่ทำให้โครงสร้างของประโยคในภาษาไทยนั้นแตกต่างไปจากประโยคในภาษาอังกฤษ ผู้แปลจึงต้องพยายามรักษาความหมายไม่ว่าจะเป็นความหมายนัยตรง หรือความหมายแฝงของประโยคนั้นๆ รวมทั้งต้องพยายามรักษาอารมณ์ของตัวละครของการ์ตูนในตอนนั้นๆ ให้ได้มากที่สุดเพื่อทำให้บทแปลนั้นมีอรรถรสมากยิ่งขึ้น

โดยสรุปแล้ว ในหัวข้อการถ่ายทอดความหมายทางไวยากรณ์นั้นแบ่งออกเป็นสองลักษณะลักษณะแรกคือ การถ่ายทอดความหมายทางไวยากรณ์ในระดับหน่วยคำ (ได้แก่ การถ่ายทอดหน่วยคำบอกพจน์ และการถ่ายทอดหน่วยคำบอกกาล) ลักษณะที่สองคือ การถ่ายทอดความหมายทางไวยากรณ์ในระดับประโยค (ได้แก่ การเพิ่ม การละ และการปรับประโยค) จะเห็นว่า การถ่ายทอดความหมายจากภาษาหนึ่งไปยังอีกภาษาหนึ่งนั้น ผู้แปลต้องปรับรูปแบบของภาษาทั้งในระดับหน่วยคำและระดับประโยคให้เป็นไปตามรูปแบบของภาษาฉบับแปล และคงความหมายให้เหมือนกับของต้นฉบับ อย่างไรก็ตาม อย่างไรก็ดี สัทญควี สายบัว (2538: 74) กล่าวว่า หลักสำคัญในการปรับโครงสร้างในระดับประโยคนั้นควรทำต่อเมื่อโครงสร้างของประโยคในต้นฉบับ ไม่เป็นที่คุ้นเคยในหมู่ผู้อ่านงานแปลซึ่งจะทำให้เกิดปัญหาความไม่เข้าใจ และการปรับควรจะทำเพื่อให้ลักษณะของภาษาฉบับแปลสละสลวย อ่านแล้วรื่นหูเป็นธรรมชาติ และยังคงความหมายให้ใกล้เคียงกับต้นฉบับให้มากที่สุด จากตัวอย่างการ์ตูนเรื่องการ์ฟิลด์ผู้แปลใช้กลวิธีการปรับบทแปลควบคู่ไปกับการแปลด้วย โดยที่วัตถุประสงค์หลักในการปรับบทแปลในระดับเนื้อหานั้นเพื่อให้ผู้อ่านเกิดความเข้าใจในเนื้อหาที่อ่านให้มากที่สุด โดยไม่มีเรื่องของความแตกต่างทางวัฒนธรรมมาเป็นอุปสรรค แต่สำหรับ

วัตถุประสงค์หลักในการปรับบทแปลในระดับโครงสร้าง คือ เพื่อให้ภาษาที่แปลออกมามีความเป็นธรรมชาติมากที่สุด

จากการวิเคราะห์ในบทที่ 4 ผู้วิจัยพบว่า ในการถ่ายทอดความหมายระดับเนื้อหานั้น ผู้แปลใช้การแปลตรงตัวน้อยมากส่วนใหญ่ผู้แปลใช้วิธีการแปลแบบเอาความควบคู่กับการปรับบทแปลเป็นส่วนใหญ่ ถ่ายทอดความหมายโดยอิงความหมายหลักที่ผู้เขียนการ์ตูนต้องการสื่อ นั่นคือ ผู้แปลไม่แปลแบบตรงตัวเพราะอาจทำให้ความหมายที่ได้เ็นเยื่อและอาจทำให้คำแปลนั้นยาวจนเกินไปจนไม่เหมาะสมกับเนื้อที่ที่มีอยู่อย่างจำกัด นอกจากนี้ผู้แปลยังใช้ภาพการ์ตูนเป็นองค์ประกอบในการตีความและปรับบทแปล เพื่อให้บทแปลกับภาพการ์ตูนมีความหมายในทางเดียวกัน นอกจากนี้ในการถ่ายทอดความหมายระดับ ไวยากรณ์ ผู้แปลปรับ ไวยากรณ์ของต้นฉบับตามไวยากรณ์ในภาษาของฉบับแปล ทำให้ภาษาแปลมีความเป็นธรรมชาติ เช่นเดียวกับการถ่ายทอดความหมายของเสียงธรรมชาติ พบว่า ในการถ่ายทอดคำที่เลียนเสียงธรรมชาติ ผู้แปลใช้ถ่ายทอดตัวอักษร และการใช้เสียงธรรมชาติที่เทียบเคียงกัน ส่วนการถ่ายทอดคำบรรยายที่ใช้แทนเสียงธรรมชาติพบว่า ผู้แปลใช้เสียงธรรมชาติที่เทียบเคียงกันเป็นส่วนใหญ่ พบการแปลแบบตรงตัวน้อยมาก อย่างไรก็ตามรูปแบบของการ์ตูนยังส่งผลต่อการถ่ายทอดความหมายของผู้แปลซึ่งจะกล่าวต่อไปในบทที่ 5

บทที่ 5

การถ่ายทอดรูปแบบของการ์ตูน

ในบทที่ 4 ผู้วิจัยได้นำเสนอการถ่ายทอดความหมายในการแปลการ์ตูน โดยกล่าวไว้ในบทนำว่า การ์ตูนเป็นการผสมผสานระหว่างตัวภาษาและภาพ กล่าวคือผู้แปลไม่ได้ถ่ายทอดความหมายแต่เพียงตัวภาษาเท่านั้น แต่ผู้แปลต้องคำนึงถึงการรักษารูปแบบการนำเสนอของการ์ตูนต้นฉบับอีกด้วย เพราะลักษณะเด่นของการ์ตูนคือการนำเสนอด้วยภาพ สายเส้น และสัญลักษณ์ต่าง ๆ มาประกอบกันเพื่อสื่อสารเรื่องราวและสรรค์สร้างอารมณ์ตามเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น

ในบทนี้ ผู้วิจัยจะเสนอวิธีการที่ผู้แปลใช้ในการถ่ายทอดรูปแบบของการ์ตูน โดยแยกเนื้อหาเป็นสองประเด็น คือ การถ่ายทอดการใช้ตัวอักษรในการ์ตูนการ์ฟิลด์ฉบับแปล และการถ่ายทอดการใช้เครื่องหมายวรรคตอนในการ์ตูนการ์ฟิลด์ฉบับแปล

5.1 การถ่ายทอดการใช้ตัวอักษร

รูปแบบการใช้ตัวอักษรในที่นี้หมายถึง ลักษณะทางกายภาพของตัวอักษรที่ปรากฏในช่องคำพูดของการ์ตูนอัน ได้แก่ แบบอักษร ลักษณะของตัวอักษร ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้จะส่งผลต่อความหมายและอารมณ์ของตัวละครมากขึ้นน้อยแตกต่างกันไป ส่งผลให้ผู้แปลจำเป็นต้องนำองค์ประกอบเหล่านี้มาพิจารณาความหมายตลอดจนเหตุผลที่ผู้เขียนเลือกใช้อีกประกอบต่าง ๆ เหล่านี้ นอกจากเพื่อที่ผู้แปลจะสามารถแปลงานฉบับแปลออกมาได้เทียบเท่ากับความหมายที่สื่อในต้นฉบับแล้ว ยังเพื่อรักษารูปแบบของการ์ตูนต้นฉบับอีกด้วย

บาร์เกอร์ (Barker, 1989: 11) กล่าวว่ารูปแบบของการ์ตูนคือความสัมพันธ์ระหว่างภาพ (picturiness) และถ้อยคำในช่องคำพูด (verbalness) เขายังได้กล่าวถึงความสำคัญของช่องคำพูด (balloon) ว่า ไม่ใช่เพียงองค์ประกอบที่ใช้บรรจุถ้อยคำต่าง ๆ เท่านั้น แต่ยังเป็นสิ่งที่จะทำให้ผู้อ่านได้ยินจากการอ่านอีกด้วย



1.

2.

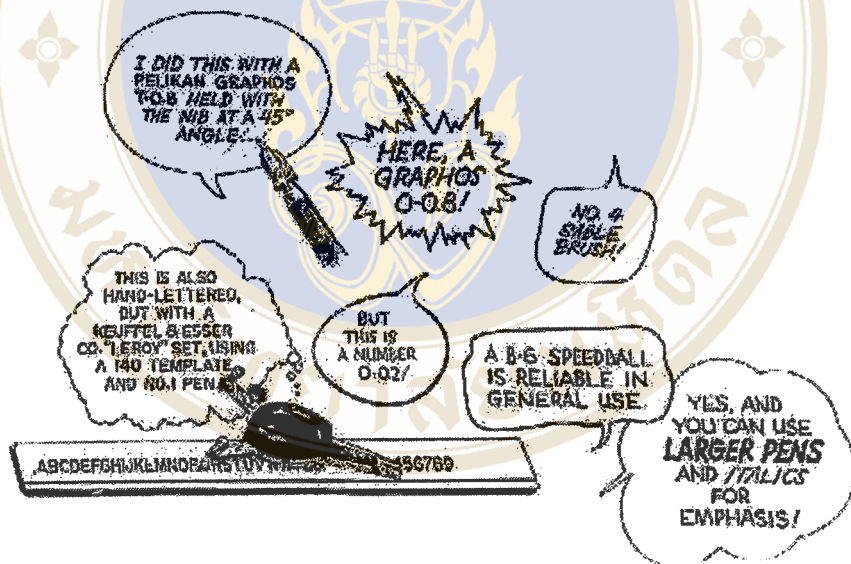
3.

รูปภาพที่ 2 ตัวอย่างลักษณะอักษรของการ์ตูนที่มีผลต่อความรู้สึกของผู้อ่านของบาร์เกอร์ (Barker, 1989: 11)

บาร์เกอร์ต้องการเสนอว่าผู้อ่านสามารถเข้าใจได้ว่าตัวละครตัวใดเป็นกำลังพูดหรือคิดจากทางที่ลากออกมาจากช่องคำพูด จากรูปภาพที่ 1 หมายเลข 2 แสดงให้เห็นว่าผู้พูดกำลังตะโกนเสียงดัง ในขณะที่รูปภาพหมายเลข 3 แสดงถึงเสียงกระซิบ นอกจากนี้ยังเขายังให้สังเกตว่าขนาดของช่องคำพูดและขนาดของตัวอักษรมีความสัมพันธ์กัน และมีผลต่อสายตาและความรู้สึกของผู้อ่าน ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่าขนาดของตัวอักษรในช่องคำพูดสามารถสื่อความหมายได้ถึงความรู้สึกและอารมณ์ของตัวละครในการ์ตูน ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้แปลต้องคำนึงถึงนอกเหนือไปจากการถ่ายทอดความหมายของเนื้อหาที่ผ่านออกมาทางภาษา

นอกจากนี้ทอมสันและเฮวีสัน (วัลลภ แม่นยำ และเพ็ชรศิริ สุขสวัสดิ์, ผู้แปล, 2539: 90, 104) กล่าวว่า เส้นล้อมรอบช่องคำพูดสามารถบ่งบอกถึงบางสิ่งบางอย่างว่าอะไรอยู่ในคำพูดนั้น เส้นรอบช่องคำพูดที่มีลักษณะขยุกขยิกอาจจะอธิบายถึงเสียงที่ออกมาจากวิหุหรือทีวี ช่องคำพูดที่มีลักษณะเส้นรอบคล้ายกับก้อนเมฆเล็ก ๆ จนถึงใหญ่คล้ายฟองสบู่ลอยขึ้นมาอาจหมายถึงความนึกคิดของตัวการ์ตูน ขนาดของกรอบก็มีความแตกต่างกันได้ ไม่จำเป็นต้องมีขนาดและรูปแบบเดียวกัน เราสามารถพบช่องคำพูดได้หลายรูปแบบในงานของการ์ตูนรวมทั้งในการ์ตูนการ์ฟิลด์ ซึ่งกล่าวได้ว่าลักษณะของตัวอักษรและช่องคำพูดมีความสัมพันธ์กันในการสื่อความหมายและอารมณ์ของการ์ตูน

คำบรรยายของการดูงานเขียนประเภทภาพเดียวจบมักอยู่บริเวณใต้ภาพ อาจเขียนด้วยมือหรือพิมพ์ไว้ใต้การ์ตูน ส่วนการ์ตูนช่องนั้นจะมีเรื่องของการจัดวางช่องคำพูดที่จะดึงสายตาผู้อ่านให้ต่อเนื่องกัน โดยตลอดจนกระทั่งจบ จึงเป็นเหตุผลว่าการ์ตูนช่องจะเริ่มจากช่องคำพูดแนวตั้งด้านซ้าย และบ่อยครั้งตัวการ์ตูนจะอยู่ด้านขวาซึ่งสามารถจะหยุดสายตาผู้อ่านไม่ให้วอกแวกและสามารถนำไปสู่ภาพที่สองได้อย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้การเลือกแบบของตัวอักษรและลักษณะของตัวอักษรในช่องคำพูดยังแสดงออกถึงเอกลักษณ์เฉพาะตัวของผู้เขียนด้วย นักเขียนบางคนเขียนช่องคำพูดด้วยเครื่องมือทำเส้นโค้งหรือด้วยเพดตวงกลม กรอบรอบ ๆ ช่องอาจใช้ไม้บรรทัดตีเส้น บางคนอาจไม่ใช่เครื่องมือใด ๆ เลยแต่ใช้มือเปล่าเขียนก็ย่อมทำได้



รูปภาพที่ 3 ตัวอย่างตัวอักษรและช่องคำพูดที่ใช้ในการ์ตูนช่องของริชาร์ดสัน

(Richardson, 1977: 158)

จากรูปภาพที่ 3 ริชาร์ดสันแสดงตัวอย่างของแบบอักษรและเครื่องมือในการเขียนตัวอักษรแบบต่าง ๆ ที่มาจากปากกาและเครื่องมือเฉพาะทางที่แตกต่างกันไป และจะเห็นว่าถ้อยคำของตัวละครต้องจัดให้มีความสมดุลกับขนาดของช่องคำพูด และลักษณะของช่องคำพูดสามารถสื่ออารมณ์และเอกลักษณ์ของผู้เขียนการ์ตูนได้อีกด้วย ดังนั้นลักษณะการใช้แบบอักษรและลักษณะ

ตัวอักษรจึงมีความสำคัญที่ผู้แปลต้องรักษาไว้ให้เนื่องจากเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสื่อถึงความมีชีวิตชีวาของตัวละคร

การถ่ายทอดการใช้ตัวอักษรของการ์ตูนการ์ฟิลด์ สามารถแบ่งออกได้สองหัวข้อใหญ่ คือ วิธีการถ่ายทอดแบบอักษร และ วิธีการถ่ายทอดลักษณะของตัวอักษร ดังนี้

5.1.1 การถ่ายทอดแบบอักษร

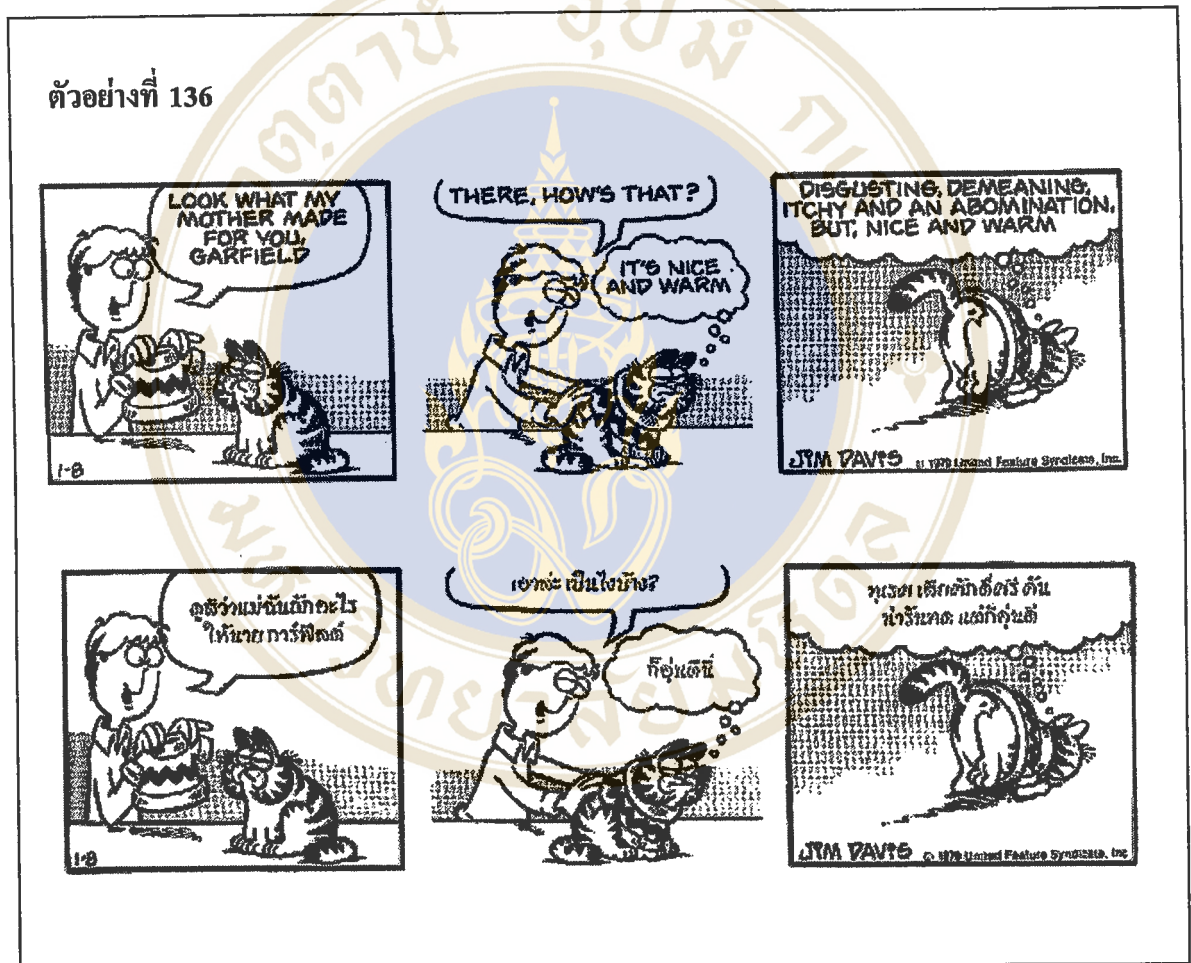
ริชาร์ดสัน (Richardson, 1977: 198) กล่าวว่า แบบของตัวอักษรของการ์ตูนต้อง ประณีตและอ่านออกได้ง่าย แต่ต้องไม่แข็งกระด้าง โดยทั่วไปแล้ว นักเขียนการ์ตูนจะทำให้แบบของตัวอักษรดูอ่านง่ายเหมือนลายมือเขียน นอกจากนี้ตัวอักษรที่ใช้ในการ์ตูนจะต้องเป็นตัวอักษรแบบไม่มีเส้นขวางที่ฐานของตัวอักษร ที่เรียกว่า Sans-serif แต่อย่างไรก็ตาม ยังคงต้องมีข้อยกเว้นสำหรับตัว I ที่สามารถใช้ได้ ภาษาที่ใช้ในการ์ตูนการ์ฟิลด์นี้ เป็นภาษาแบบบทสนทนา การใช้ภาษามีลักษณะเป็นภาษาที่พูดง่าย ๆ สั้น ๆ แบบอักษรที่ผู้เขียนใช้จึงคล้ายตัวอักษรที่เขียนด้วยลายมือ ซึ่งเป็นแบบอักษรที่ไม่ได้ใช้กันในงานพิมพ์ทางวิชาการ การใช้ลักษณะตัวอักษรเช่นนี้สามารถสร้างความรู้สึกที่ตัวละครกำลังสนทนากัน

นอกจากนี้ทอมสันและเฮวีสัน (วัลลภ แม่นยำ และเพชรศิริ สุขสวัสดิ์, ผู้แปล, 2539: 90) ยังกล่าวว่า การ์ตูนที่ต้องมีการใช้คำพูดในแบบอื่น ๆ ควรเขียนด้วยลายมือที่สะอาดอ่านง่ายและชัดเจน มีแบบอักษรที่สามารถเขียนตัวอักษรได้หลายแบบและสามารถใช้ในการสื่อความหมายต่าง ๆ กัน เช่น อาจใช้ตัวอักษรแบบตัวพิมพ์ใหญ่ธรรมดาสำหรับประตูกระจกห้องทำงานในลักษณะกลับด้าน เป็นต้น

การใช้แบบอักษรที่ปรากฏในการ์ตูนการ์ฟิลด์หมายถึง ชนิดของตัวอักษรที่ผู้เขียนการ์ตูนเลือกใช้ สามารถแบ่งออกได้สามแบบได้แก่ แบบอักษรที่ใช้เขียนคำพูดของตัวละคร แบบอักษรที่ใช้เขียนข้อความที่ตัวละครเขียน และ แบบอักษรที่ใช้เขียนป้ายประกาศและข้อความอื่น ๆ

1. แบบอักษรที่ใช้เขียนคำพูดของตัวละคร

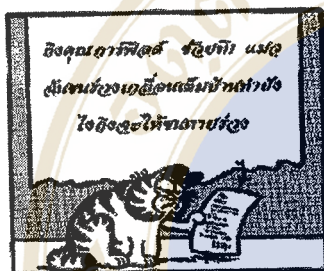
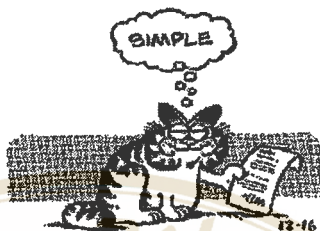
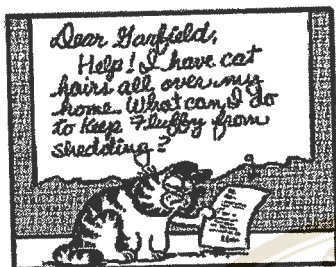
แบบอักษรที่ใช้เขียนคำพูดของตัวละครมีลักษณะเป็นอักษรที่เขียนด้วยลายมือ ซึ่งในฉบับแปลจะใช้แบบอักษรภาษาไทยลักษณะเดียวกัน เนื่องจากหากใช้แบบอักษรที่เป็นตัวพิมพ์จะทำให้การดูคุณธรรมต่างเป็นทางการเกินไป ดังตัวอย่างที่ 136



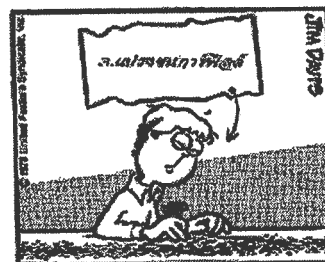
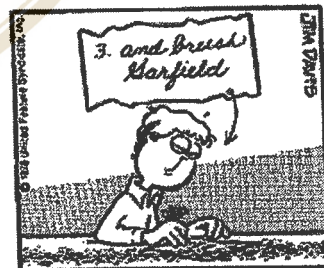
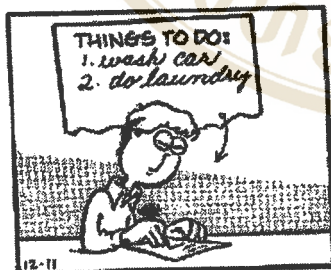
2. แบบอักษรที่ใช้เขียนข้อความที่ตัวละครเขียน

ในการ์ตูนการ์ฟิลด์บางตอน เป็นตอนที่ตัวละครมีการเขียนข้อความบางอย่าง เช่น จดหมาย หรือ บันทึกลง เป็นต้น ผู้เขียนการ์ตูนจะใช้แบบอักษรที่มีลักษณะเป็นลายมือเขียนเช่นกัน แต่จะเป็นแบบอักษรอีกลักษณะหนึ่ง ทั้งนี้เพื่อสร้างความแตกต่างกับแบบอักษรที่เป็นคำพูดของตัวละครในต้นฉบับใช้ภาษาอังกฤษแบบตัวพิมพ์ ซึ่งในฉบับแปลผู้แปลเลือกใช้แบบอักษรแบบคัดลายมือภาษาไทย ซึ่งที่มีความแตกต่างไปอีกลักษณะหนึ่งเช่นกัน ดังตัวอย่างที่ 137 และ 138

ตัวอย่างที่ 137

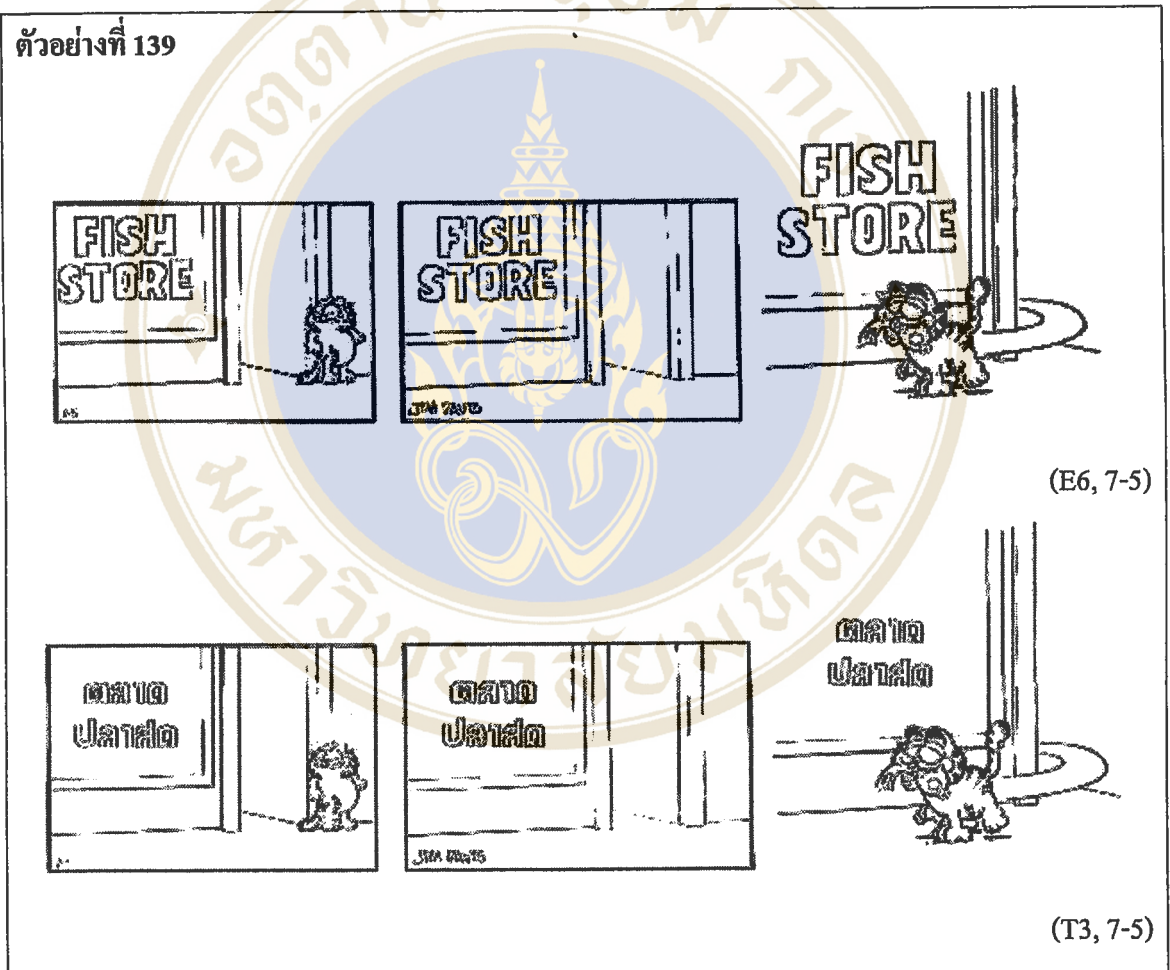


ตัวอย่างที่ 138



3. แบบอักษรที่ใช้เขียนป้ายประกาศ

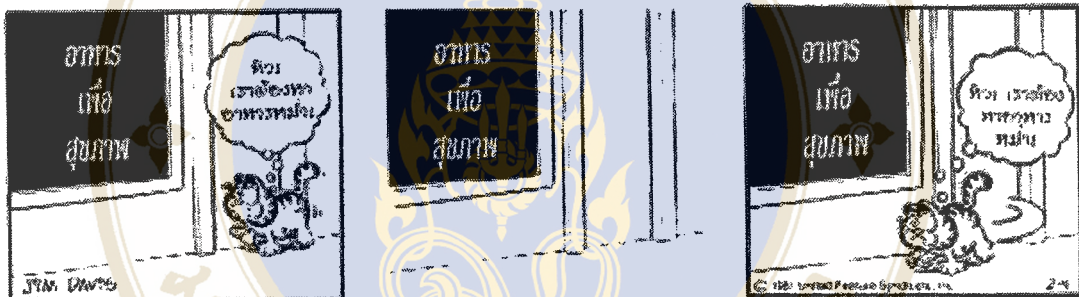
แบบอักษรที่ใช้บนป้ายประกาศหรือข้อความบนวัตถุใด ๆ ในการ์ตูนต้นฉบับเมื่อนำมาถ่ายทอดเป็นภาษาไทยพบว่าผู้แปลพยายามรักษารูปแบบของอักษรภาษาไทยที่ใช้ให้ใกล้เคียงกับของต้นฉบับให้มากที่สุด ดังตัวอย่างที่ 139 และ 140



ตัวอย่างที่ 140



(E5, 2-4)



(T7, 2-4)

จากตัวอย่างที่ 139 และตัวอย่างที่ 140 ผู้วิจัยพบว่า การถ่ายทอดแบบอักษร ไม่ว่าจะเป็นการถ่ายทอดแบบอักษรที่เป็นคำพูดของตัวละคร การถ่ายทอดแบบอักษรที่เป็นข้อความที่ตัวละครเขียน และการถ่ายทอดแบบอักษรบนป้ายประกาศหรือข้อความบนวัตถุนั้น ผู้แปลรักษาแบบอักษรให้เป็นแบบเดียวกันกับของต้นฉบับ ทำให้การ์ตูนฉบับแปลสามารถรักษารูปแบบอักษรที่อ่านดูง่ายและรู้สึกละเอียด เหมาะสมกับบทสนทนาและรูปแบบของการ์ตูน

5.1.2 การถ่ายทอดลักษณะของตัวอักษร

ลักษณะของตัวอักษร คือ ลักษณะตัวอักษรที่ผู้เขียนการ์ตูนกำหนดให้ใช้ เช่น ตัวหนา ตัวเอียง หรือ ตัวใหญ่ เป็นต้น เนื่องจากการ์ตูนเป็นวรรณกรรมที่ผู้อ่านได้อารมณ์และความรู้สึกจากการมองเห็นภาพของการ์ตูน การใช้เพียงแค่ภาพประกอบอย่างเดียวอาจจะไม่เพียงพอ กล่าวคือ

การตูนการ์ฟลิคต์ไม่มีการเขียนคำบรรยายประกอบ ผู้อ่านต้องจินตนาการอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครจากภาพประกอบและบทพูดของตัวละครเท่านั้น ดังนั้นผู้เขียนจึงมีการใช้ลักษณะของตัวอักษรประกอบเพื่อเป็นส่วนช่วยให้ผู้อ่านทราบถึงความรู้สึก ตลอดจนลักษณะน้ำเสียงการพูดจาของตัวละคร ตามแนวคิดของ วิทเทเกอร์ (Whitaker, 1994) ตัวอักษรแบบหนากว่าปกติหรือเป็นตัวเอียง จะใช้เพื่อวัตถุประสงค์สองประการ คือ

1. ใช้เน้นคำพูด เพื่อเน้นให้เกิดระดับของเสียงพูด เน้นความหมาย และเน้นให้เกิดความสวยงาม ไม่จำเจ (graphic variety)
2. ใช้แทนเสียง อันได้แก่ เสียงพูดที่แสดงอารมณ์ เช่น โกรธ ตกใจ เสียงร้องไห้ เป็นต้น และแทนเสียงดังตามธรรมชาติ เช่น เสียงฟ้าผ่า เสียงวัตถุหล่น เป็นต้น

เป้าหมายหลักของการใช้ลักษณะของตัวอักษรในการตูนการ์ฟลิคต์มีสามประการใหญ่ ๆ ด้วยกันคือ เพื่อเป็นการเน้นความหมาย เป็นสีสันทำให้มีลายเส้นแปลกตา และสื่ออารมณ์ของตัวละคร จากการศึกษาการใช้ตัวอักษร ผู้วิจัยสามารถแยกลักษณะของตัวอักษรที่ปรากฏในการตูนการ์ฟลิคต์ต้นฉบับได้ทั้งสิ้นสามประเภทคือ การใช้อักษรตัวหนา การใช้อักษรตัวใหญ่ และการใช้อักษรประดิษฐ์

1. วิธีการใช้อักษรตัวหนา

ผู้เขียนการ์ตูนใช้อักษรตัวหนาเพื่อเน้นข้อความหรือคำที่ตัวละครพูด โดยคำหรือข้อความที่เขียนด้วยตัวหนาจะสื่อถึงอารมณ์ของตัวละครในขณะนั้น เช่น อารมณ์โกรธ และอารมณ์ตกใจของตัวละคร เป็นต้น หรือในบางครั้งผู้เขียนอาจใช้ตัวหนาเพื่อเพิ่มสีสันเป็นลูกเล่นทางสายตาให้ผู้อ่าน

แต่ในฉบับแปลเนื่องจากผู้แปลใช้วิธีการปรับบทในการแปลเป็นส่วนใหญ่ ดังนั้นผู้แปลจึงไม่อาจรักษารูปแบบการใช้ตัวหนามากนัก อย่างไรก็ตามก็ตีพบว่าผู้แปลมีการถ่ายทอดลักษณะการใช้อักษรตัวหนาให้ตรงกับต้นฉบับได้ทั้งสิ้นสามแบบด้วยกันคือ การใช้อักษรตัวหนาตามต้นฉบับ การใช้อักษรตัวหนา และการเพิ่มการใช้อักษรตัวหนา

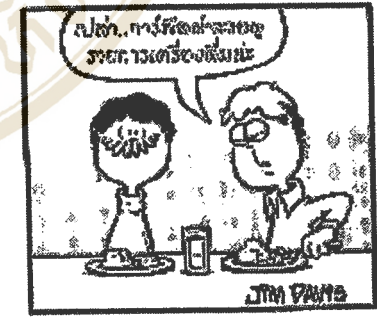
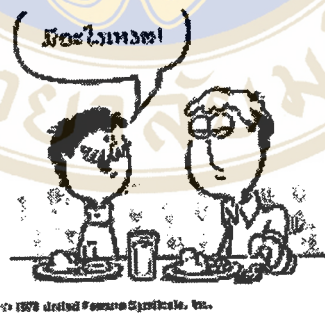
(1) การใช้อักษรตัวหนาตามต้นฉบับ

การถ่ายทอดรูปแบบการใช้ตัวอักษรตัวหนาที่ยึดตามต้นฉบับนี้จะใช้ในกรณีที่ผู้แปลถ่ายทอดความหมายประโยคที่ตัวละครพูดตรงตามต้นฉบับ โดยไม่มีการปรับเปลี่ยนคำพูดของตัวละครมากนัก จึงทำให้ผู้แปลสามารถรักษาการใช้อักษรตัวหนาในคำ วลี หรือประโยคได้ตรงตามต้นฉบับ

ตัวอย่างที่ 141



(E3, 10-25)

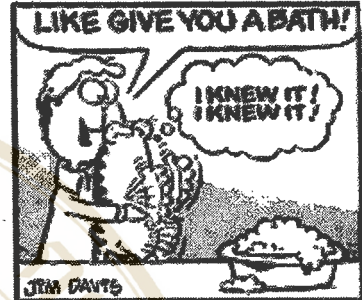
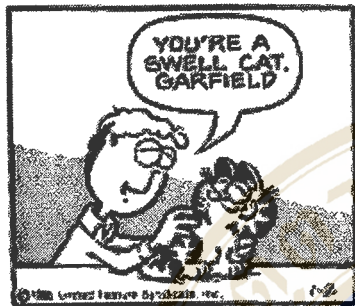


(T4, 10-25)

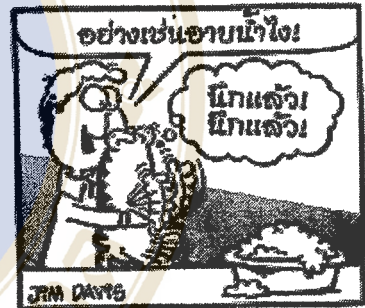
คำอธิบาย

จากตัวอย่างที่ 141 นี้ ผู้แปลแปลคำว่า “NO” เป็นวลีว่า “ไม่มีทาง” โดยที่ผู้แปลยังคงรักษาลักษณะการใช้อักษรตัวหนาตรงตามต้นฉบับ ทั้งนี้เพื่อสื่ออารมณ์ของตัวละครว่าต้องการเน้นและเพิ่มน้ำหนักคำพูดดังกล่าวให้หนักแน่นขึ้น ในการ์ตูนตอนนี้อาจพูดกับการฟิลด์อย่างไรก็ตาม จอนไม่มีทางให้การฟิลด์ดื่มเครื่องดื่ม (ไวน์) โดยเด็ดขาด การใช้ตัวหนาในวลีว่า “ไม่มีทาง” นี้ก็เพื่อเน้นความหมายให้ประโยคดูหนักแน่นยิ่งขึ้น ซึ่งตรงกับวัตถุประสงค์ที่ผู้เขียนการ์ตูนต้นฉบับใช้

ตัวอย่างที่ 142



(E3, 1-2)

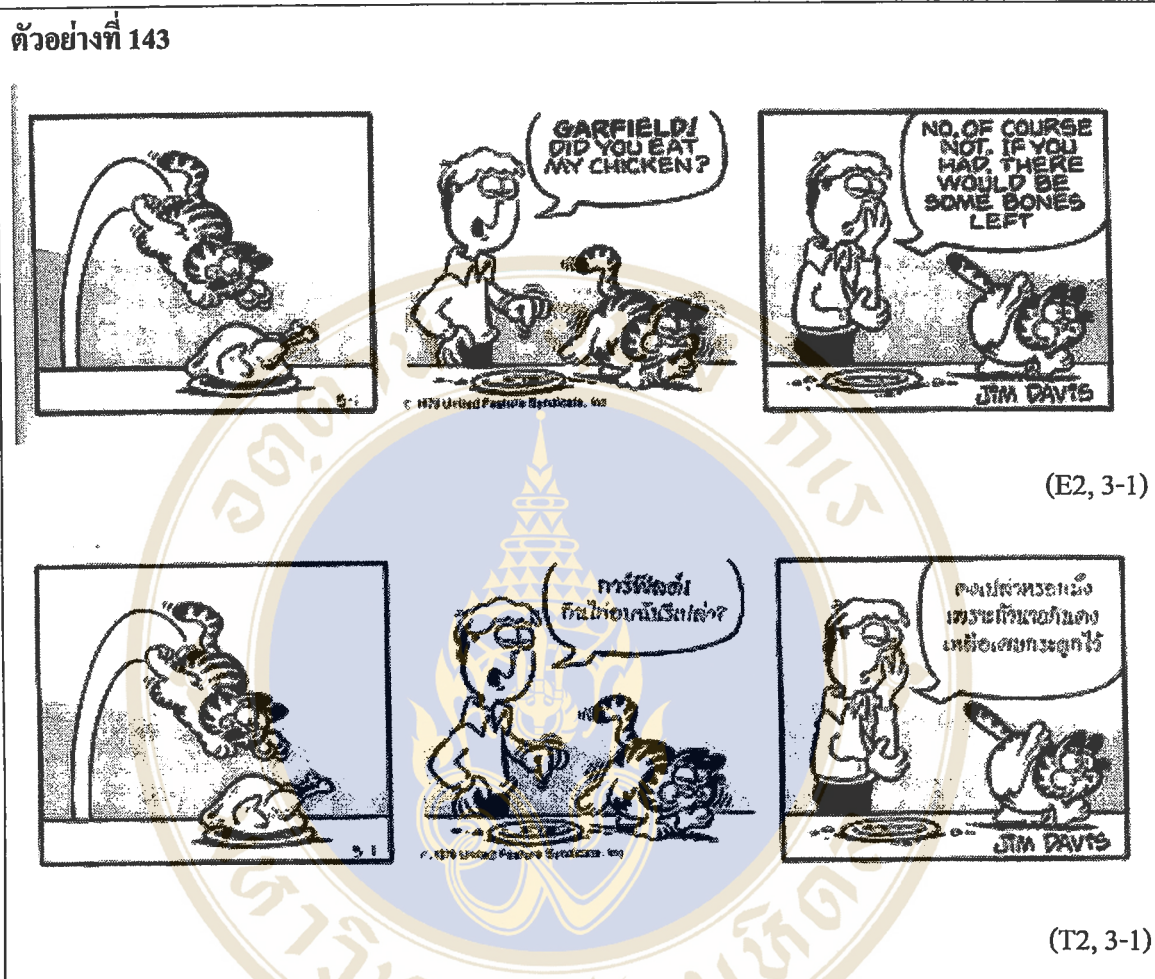


(T4, 1-2)

คำอธิบาย

เช่นเดียวกับตัวอย่างที่ 141 การใช้ตัวอักษรตัวหนาในตัวอย่างที่ 142 นี้ เป็นการใช้น้ำหนักคำพูดของตัวละคร

ในตัวอย่างตอนนี้เป็นตอนที่ จอนมาพูดชมการ์ฟิลด์ว่าเป็นแมวที่น่ารัก หากแต่จริง ๆ แล้วจอนชมการ์ฟิลด์เพื่อที่จะหลอกล่อให้การ์ฟิลด์ยอมอาบน้ำ เนื่องจากการฟิลด์ไม่ชอบอาบน้ำ ดังนั้นในช่องสุดท้าย การ์ฟิลด์จึงพูดว่า “นิกแล้ว! นิกแล้ว!” การที่ผู้เขียนใช้ตัวหนักก็เพื่อสื่ออารมณ์ของการฟิลด์ว่าเขาไม่อยากจะอาบน้ำจริง ๆ และกำลังโดนจอนบังคับให้ต้องอาบน้ำ ซึ่งในฉบับแปลก็สามารถถ่ายทอดอารมณ์ของการฟิลด์ออกมาได้เท่าเทียมกับต้นฉบับ



คำอธิบาย

การใช้อักษรตัวหนาในตัวอย่างที่ 143 นี้ เป็นการใช้เพื่อเน้นน้ำเสียงของตัวละครเพื่อแสดงอารมณ์ของตัวละคร

ในตัวอย่างนี้จอนเน้นเสียงเรียกชื่อการฟีลด์เพื่อคาดคั้นว่า การฟีลด์ได้กินไก่ของเขาไปใช่หรือไม่

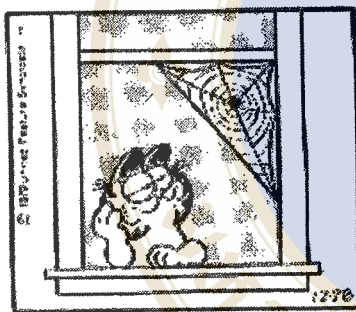
จากตัวอย่างที่ 141 ถึงตัวอย่างที่ 143 ผู้วิจัยพบว่า การใช้อักษรตัวหนาสามารถบอกแสดงน้ำเสียงของผู้พูด ดังนั้นการที่ผู้แปลรักษาลักษณะการใช้อักษรตัวหนาตามต้นฉบับจะทำให้ต้องการถ่ายทอดการใช้น้ำเสียงของตัวละครในประโยค ซึ่งทำให้ผู้อ่านได้รับอารมณ์สเทียมเท่ากับต้นฉบับ

Copyright by Mahidol University

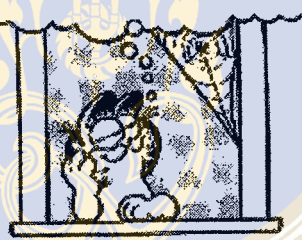
(2) การละการใช้อักษรตัวหนา

ในบางกรณีผู้แปลละการใช้อักษรตัวหนาตามต้นฉบับ เนื่องจากเหตุผลสองประการคือ ประการแรก เพื่อเน้นน้ำเสียงและอารมณ์ของตัวละคร ดังตัวอย่างที่ 194 ประการที่สอง เนื่องมาจากการใช้อักษรตัวหนาของต้นฉบับมิใช่เพื่อเป็นลีลาหรือลูกเล่นของผู้เขียนการ์ตูน เมื่อถ่ายทอดออกมาเป็นภาษาลบแปลแล้ว ผู้แปลอาจเห็นว่าไม่ใช่สาระสำคัญหรือเนื้อหาของการ์ตูน ตอนนั้น ดังตัวอย่างที่ 193 แต่อย่างไรก็ตามหากผู้แปลจะรักษาลูกเล่นนี้ไว้ก็สามารถทำได้โดยการทำให้ตัวอักษรบางตัวกลายเป็นตัวหนาตามแบบของต้นฉบับ

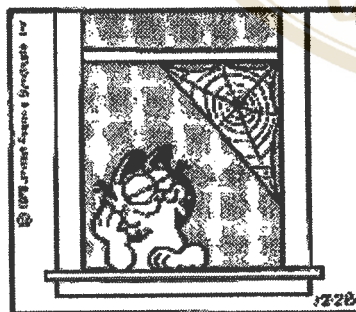
ตัวอย่างที่ 144



SPIDERS ARE CURIOUS
INSECTS TO SEE.
THEIR WEBS ARE REALLY NEAT.



(E3, 12-28)



แมงมุมที่เกาะ
ชักใยได้สวยสะอาดจริงๆ



(T4, 12-28)

คำอธิบาย

จากตัวอย่างที่ 144 จะเห็นว่าผู้แปลละการใช้ตัวหนาตามต้นฉบับ ซึ่งเห็นได้ชัดเจนว่าผู้เขียนการ์ตูนไม่ได้ใช้ตัวหนาเพื่อการเน้นน้ำเสียง การใช้ตัวหนาที่ตัวอักษรที่ขึ้นต้นประโยคเป็นวิธีการนำเสนอของผู้เขียนการ์ตูน ดังนั้นผู้แปลจึงไม่จำเป็นต้องถ่ายทอดการใช้อักษรตัวหนาเหมือนกับของต้นฉบับ เพราะไม่ใช่เนื้อหาหรือสาระของเรื่อง

ตัวอย่างที่ 145



(E7, 2-28)



(T10, 2-28)

คำอธิบาย

จากตัวอย่างที่ 145 นี้ ผู้แปลละไม่ได้ตัวหนาตามต้นฉบับ แต่จากตัวอย่างนี้การใช้ตัวหนาที่คำว่า “NOW” นั้น ผู้เขียนการ์ตูนใช้เพื่อเน้นความหมายหรือน้ำเสียงที่ตัวละครพูดออกมา ผู้แปลน่าจะใช้ตัวหนาที่คำว่า “ตอนนี้” เหมือนกับของต้นฉบับ ดังนั้นการละในส่วนนี้จึงทำให้อารมณ์ของเรื่องขาดหายไป

จากตัวอย่างที่ 144 และตัวอย่างที่ 145 ผู้แปลแปลโดยละการใช้อักษรตัวหนา เนื่องจากผู้แปลอาจเห็นว่า ตัวละครในการ์ตูนไม่ต้องการเน้นอารมณ์มากนัก ดังนั้นการใช้อักษรตัวหนักก็อาจไม่จำเป็น

(3) การเพิ่มการใช้อักษรตัวหนา

การเพิ่มการใช้อักษรตัวหนาในฉบับแปลพบได้น้อยมากแต่ก็พบอยู่บ้าง โดยผู้แปลจะเพิ่มการใช้อักษรตัวหนาในฉบับแปลเพื่อแสดงอารมณ์ของตัวละครให้ชัดเจนยิ่งขึ้น ดังตัวอย่างที่

195

ตัวอย่างที่ 146

(E1, 1-18)

(T2, 1-18)

คำอธิบาย

ตัวอย่างที่ 146 นี้ จะเห็นว่าน้ำเสียงของจอห์นในต้นฉบับนั้น เป็นการบอกให้การ์ฟิลด์ดูหนู ด้วยอารมณ์ขรึมๆ โดยจอห์นคิดว่าเมื่อการ์ฟิลด์เห็นหนูแล้วก็จะวิ่งไล่จับเหมือนกับแมวอื่น ๆ ไม่ได้ต้องการหลอกให้การ์ฟิลด์ตกใจ แต่ในฉบับแปลพบว่า ผู้แปลเน้นคำว่า “หนู” เหมือนกับจะสื่อว่า จอห์นต้องการให้การ์ฟิลด์ตกใจ การเพิ่มการใช้ตัวหนาหากใช้ถูกกับสถานการณ์ก็จะทำให้สื่ออารมณ์ของผู้พูดให้ชัดเจนขึ้น

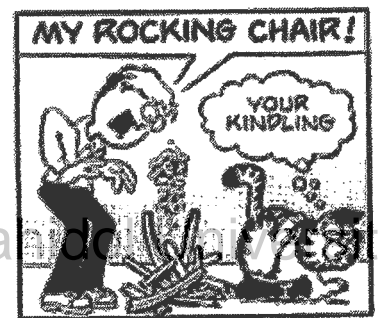
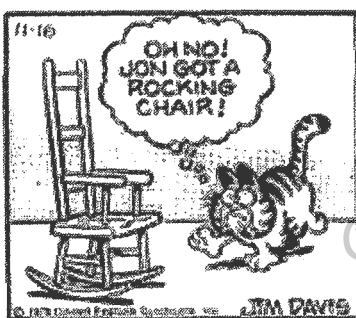
จากตัวอย่างที่ 146 ผู้วิจัยพบว่า ในการ์ตูนการ์ฟิลด์ฉบับแปลนั้น ผู้แปลจะให้ความสำคัญกับการใช้อักษรตัวหนาตามต้นฉบับเมื่อ บทแปลสามารถเน้นน้ำเสียงหรือความหมายที่คำ ๆ นั้น ได้ตรงกับต้นฉบับ แต่หากผู้แปลมีการปรับบทแปลจนลักษณะของคำที่ใช้ไม่เหมือนกับต้นฉบับ และอักษรตัวหนาเหล่านั้น ไม่ใช่สาระสำคัญของการ์ตูน ผู้แปลก็จะไม่ใช่ตัวหนาตามต้นฉบับ แต่อย่างไรก็ตามในตัวอย่างของการ์ตูนบางตอน การละไม่ใช้อักษรตัวหนาตามต้นฉบับทำให้ การ์ตูนฉบับแปลสื่ออารมณ์และความรู้สึกของตัวละครไปยังผู้อ่านได้ไม่ครบถ้วน

2. วิธีการใช้อักษรตัวใหญ่

ดังที่กล่าวมาแล้วว่าขนาดของตัวอักษรสามารถสื่อถึงอารมณ์ของตัวการ์ตูนได้เนื่องจากการ์ตูนไม่มีบทบรรยายดังนั้นสิ่งที่สื่อความรู้สึกของตัวละคร ได้คือ ลักษณะของลายเส้น ดังนั้นผู้เขียนการ์ตูนจึงใช้อักษรตัวใหญ่ในการเขียนข้อความเพื่อแสดงว่าตัวละครกำลังตะโกน หรือส่งเสียงดังอยู่ ดังตัวอย่างที่ 147 และ 148

จากต้นฉบับของตัวอย่างที่ 147 และ 148 ผู้เขียนการ์ตูนใช้ตัวอักษรขนาดใหญ่เพื่อสื่อให้ผู้อ่านทราบว่าผู้พูดกำลังตะโกนเสียงดัง เช่น ในตัวอย่างที่ 147 จอนกำลังตะโกนด้วยความตกใจเมื่อพบว่าแก้อ็โยกพังไปแล้ว ส่วนในตัวอย่างที่ 148 จอนตะโกนออกมาด้วยความดีใจเมื่อเข้าใจว่าการ์ฟิลด์สามารถเล่นเปียโนได้ ซึ่งในการ์ตูนฉบับแปลผู้แปลก็ใช้ขนาดตัวอักษรที่ใหญ่เช่นกัน ทำให้สื่ออารมณ์ของตัวละครได้เท่าเทียมกับต้นฉบับได้เป็นอย่างดี

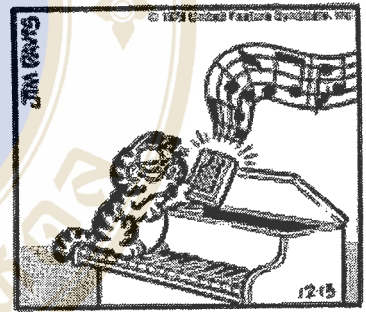
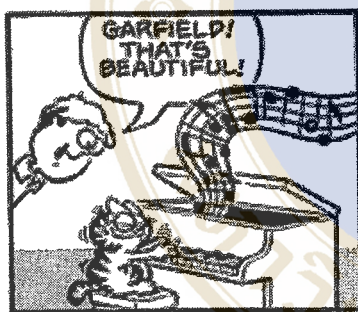
ตัวอย่างที่ 147



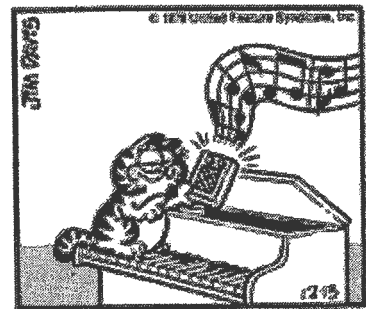
(E1, 11-16)

(T2, 11-16)

ตัวอย่างที่ 148



(E3, 12-13)



(T4, 12-13)

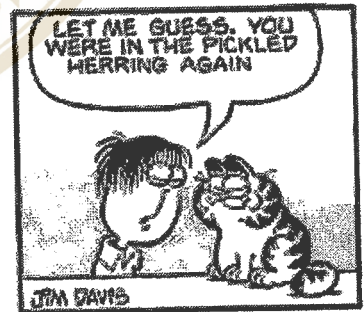
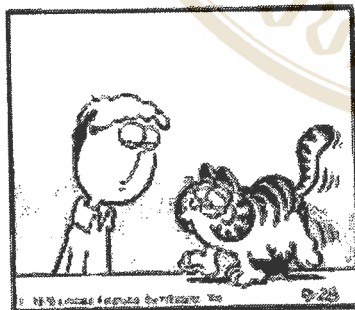
3. วิธีการใช้ตัวอักษรประดิษฐ์

ตัวอักษรประดิษฐ์ หมายถึงตัวอักษรที่ผู้เขียนการ์ตูนคิดประดิษฐ์ขึ้น มีรูปแบบแปลกตาไปกว่าตัวอักษรที่ใช้ในกรอบคำพูดของตัวละคร ทำให้การ์ตูนมีสีสัน มีชีวิตชีวาและทำให้ผู้อ่านได้อารมณ์จากการ์ตูนตอนนั้น ๆ มากขึ้นด้วย

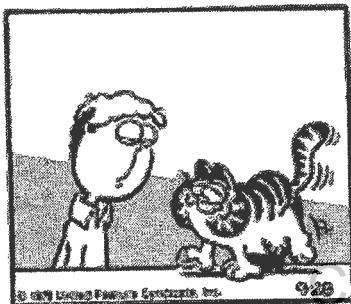
ริชาร์ดสัน (Richardson, 1977: 198) กล่าวว่านักเขียนการ์ตูนมีเครื่องมือในการประดิษฐ์ตัวอักษรได้มากมาย ไม่ว่าจะเป็นปากกาแบบต่าง ๆ พู่กัน หรือเครื่องมือในการประดิษฐ์ตัวอักษร เช่น แผ่นเทมเพลตที่เป็นแบบของอักษรต่าง ๆ แล้วใช้ปากกาวาดตามแบบ หรือใช้คนที่มีความชำนาญในการเขียนตัวอักษรประดิษฐ์อักษรแทน หรือแม้กระทั่งหาซื้ออักษรแบบต่าง ๆ จากบริษัทมืออาชีพ

จากการวิเคราะห์พบว่าผู้แปลมีการใช้ตัวอักษรประดิษฐ์ในคำ หรือวลี เช่นเดียวกับต้นฉบับ โดยจะพยายามรักษาลักษณะของอักษรประดิษฐ์ให้ใกล้เคียงกับของต้นฉบับมากที่สุด ตัวอย่างที่ 149 และ 150 เป็นตัวอย่างการถ่ายถอดลักษณะการใช้อักษรประดิษฐ์

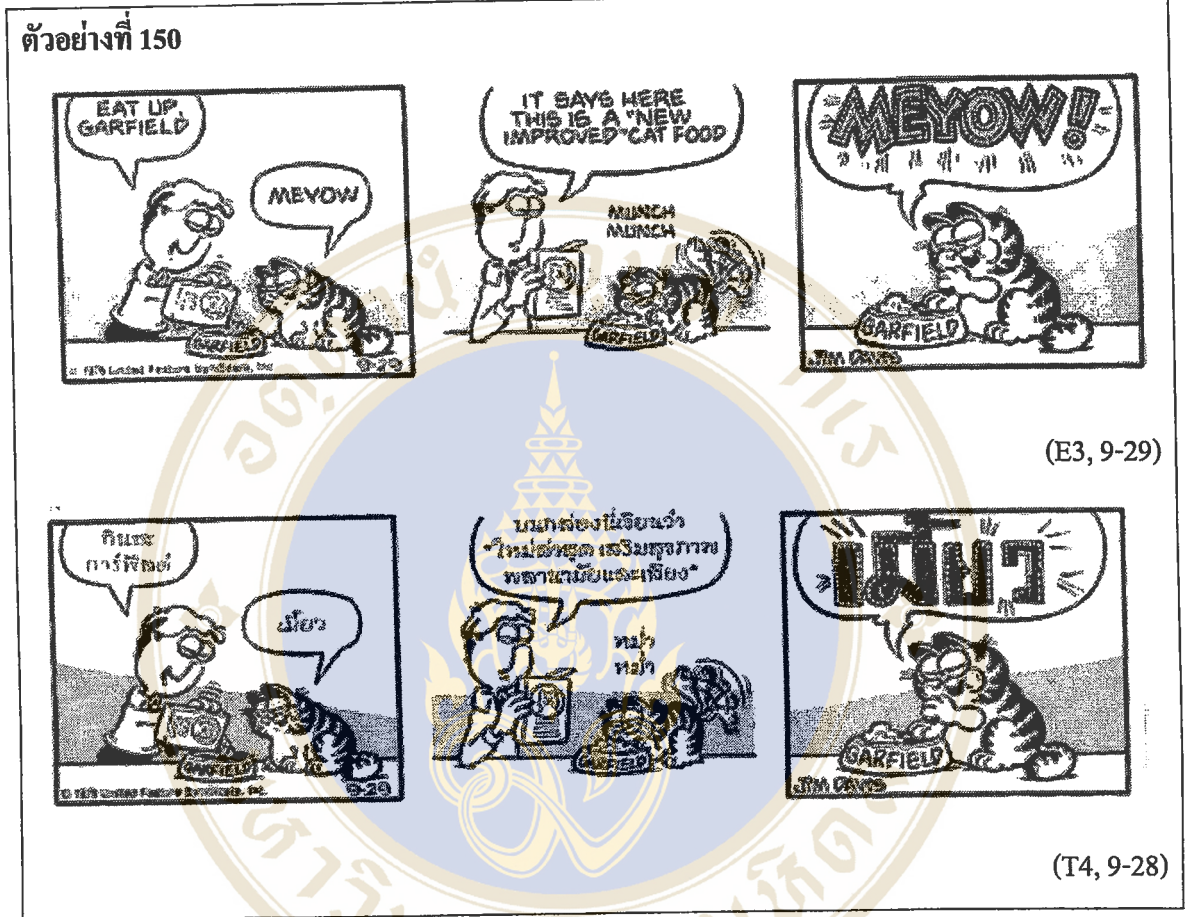
ตัวอย่างที่ 149



(E3, 9-28)



(T4,, 9-28)



จะเห็นว่า การใช้ตัวอักษรประดิษฐ์นั้นแสดงถึงความคิดสร้างสรรค์ของนักเขียนการ์ตูน ดังนั้นการถ่ายถอดการ์ตูนการ์ฟิลด์เป็นภาษาไทย ผู้แปลจึงต้องถ่ายถอดตัวอักษรประดิษฐ์นั้นให้อยู่ในรูปของภาษาไทย กล่าวคือ ผู้แปลถ่ายถอดรูปแบบของการ์ตูนให้เหมือนหรือใกล้เคียงกับต้นฉบับมากที่สุด ไม่ว่าจะเป็นการใช้ขนาด และลักษณะของลายเส้น ดังเช่นตัวอย่างที่ 198 ผู้แปลพยายามรักษาขนาดและลักษณะเส้นที่โค้งมน รวมทั้งการรักษาขนาด และลายเส้นที่มีลักษณะเหลี่ยมในการถ่ายถอดคำว่า “เหมียว” ซึ่งปรากฏอยู่ในการ์ตูนทั้งสองตัวอย่าง

โดยสรุปแล้วในการถ่ายถอดรูปแบบการใช้ตัวอักษรในการ์ตูนการ์ฟิลด์พบว่า ในการถ่ายถอดแบบอักษรสามารถแยกได้เป็นสามแบบคือ แบบอักษรที่ใช้เขียนคำพูดของตัวละคร แบบอักษรที่ใช้เขียนข้อความที่ตัวละครเขียน และแบบอักษรที่ใช้เขียนป้ายประกาศและข้อความอื่นๆ ในการถ่ายถอดรูปแบบอักษรดังกล่าวผู้แปลจะรักษารูปแบบให้แบบอักษรมีความใกล้เคียงกับ

ต้นฉบับ โดยเฉพาะอย่างยิ่งแบบอักษรที่ใช้เขียนคำพูดของตัวละครจะดูง่ายเหมือนลายมือเขียน ส่วนแบบอักษรที่ใช้เขียนข้อความที่ตัวละครเขียนและแบบอักษรที่ใช้เขียนป้ายประกาศและข้อความอื่น ผู้แปลจะเลือกใช้แบบอักษรในภาษาไทยที่แสดงความแตกต่างออกไปจากแบบอักษรที่เป็นคำพูดของตัวละคร เช่นเดียวกับของต้นฉบับ

ในส่วนของการถ่ายถอดลักษณะของตัวอักษรพบว่า ผู้แปลถ่ายถอดการใช้อักษรตัวหนาไม่สม่ำเสมอ เนื่องจากธรรมชาติของการแปลที่ต้องมีการปรับบททำให้การใช้อักษรตัวหนาทำได้ไม่ตรงกับต้นฉบับนัก ส่วนขนาดของตัวอักษรนั้นพบว่าบางครั้งผู้แปลไม่รักษาลักษณะขนาดของตัวอักษรทำให้อารมณ์หรือความหมายที่ได้ไม่เท่ากับต้นฉบับ แต่อย่างไรก็ตามผู้แปลไม่มองข้ามเรื่องของการใช้อักษรประดิษฐ์ตามต้นฉบับ กล่าวคือใช้รูปแบบของอักษรประดิษฐ์ในรูปของภาษาไทยในฉบับแปล

ผู้วิจัยมีความเห็นว่าโดยทั่วไปผู้แปลมีการรักษารูปแบบของตัวอักษรให้เป็นไปในแนวทางเดียวกับตัวต้นฉบับ ซึ่งทำให้ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการอย่างหนึ่งของนักเขียนการ์ตูนยังคงสามารถสื่อไปยังผู้อ่านฉบับแปลได้

5.2 การถ่ายถอดการใช้เครื่องหมายวรรคตอน (punctuation marks)

ในการเขียนการ์ตูนนั้น เครื่องหมายเป็นสิ่งที่นักเขียนการ์ตูนใช้กัน โดยทั่วไปเพื่อแสดงอารมณ์ของตัวละคร ซึ่งผู้เขียนการ์ตูนการ์ฟิลด์มักใช้เครื่องหมายที่แสดงอารมณ์เหล่านี้หลังคำ วลี หรือประโยคที่ตัวละครพูดออกมา เครื่องหมายต่าง ๆ เหล่านี้ ประเทือง คล้ายสุนทรภรณ์ (2529: 104) บอกว่าเป็นเครื่องช่วยในการเขียนอ่าน ทำให้การเขียนการอ่านได้ความหมายชัดเจน และสื่อสารกันได้ดียิ่งขึ้น เครื่องหมายที่ผู้เขียนการ์ตูนการ์ฟิลด์มักใช้ในการถ่ายถอดอารมณ์ของตัวละคร ได้แก่ เครื่องหมายจุด ไข่ปลา เครื่องหมายปรัศนี และเครื่องหมายอัศเจรีย์ เพื่อใช้ในความหมายต่อไปนี้

1. เครื่องหมายจุดไข่ปลา

ประทีอง คล้ายสุบรรณ (2529: 109) กล่าวว่า จุดไข่ปลา ใช้เพื่อแสดงข้อความซึ่งจะไปบางตอน หรือเว้นไปถึงความที่ต้องการ ในการ์ตูนการ์ฟิลด์การใช้จุดไข่ปลาระหว่างคำพูดในต้นฉบับผู้เขียนจะใช้เพื่อแสดงอาการหยุด เว้นช่วงการพูด เพื่อนึกถ้อยคำที่จะพูด เพื่อที่จะพูดต่อไป หรือเมื่อคำพูดของตัวละครยังไม่จบยังคงมีต่อในช่องคำพูดของการ์ตูนกรอบต่อไป

2. เครื่องหมายปรัศนี

เครื่องหมายปรัศนี หรือ เครื่องหมายคำถาม ประทีอง คล้ายสุบรรณ (2529: 109) ให้ความหมายว่าเป็นเครื่องหมายที่ใช้เขียนไว้หลังคำหรือข้อความที่เป็นคำถามโดยตรง เพื่อแสดงให้เห็นชัดเจนว่าเป็นคำถาม เช่นเดียวกับในการ์ตูนการ์ฟิลด์ผู้เขียนการ์ตูนจะใช้เครื่องหมายปรัศนีเมื่อประโยคสั้น ๆ เป็นประโยคที่แสดงคำถามทั้งคำถามโดยตรงหรือประโยคที่แสดงอาการสงสัย ไม้แน่ใจ

3. เครื่องหมายอัศเจรีย์

ประทีอง คล้ายสุบรรณ (2529: 109) กล่าวว่า เครื่องหมายอัศเจรีย์ หรือเครื่องหมายตกใจ ใช้เขียนหลังคำแสดงอาการตกใจ เช่น โอ้โฮ! แหม! ตายแล้ว! เป็นต้น

ในการ์ตูนการ์ฟิลด์ ผู้เขียนการ์ตูนจะใช้เครื่องหมายอัศเจรีย์หรือเครื่องหมายตกใจเพื่อสื่ออารมณ์ตื่นเต้นตกใจ และไม่จำเป็นต้องใส่เครื่องหมายไว้หลังคำที่แสดงอาการตกใจเท่านั้น แต่ยังใส่ไว้หลังประโยคเพื่อแสดงการเน้นอารมณ์ของตัวละครผู้พูดให้ชัดเจนมากขึ้น

จากตัวอย่างที่พบในการ์ตูนการ์ฟิลด์ ผู้แปลถ่ายทอดการใช้เครื่องหมายจุดไข่ปลา เครื่องหมายปรัศนี และเครื่องหมายอัศเจรีย์ ของต้นฉบับด้วยวิธีสามวิธี คือ การใช้เครื่องหมายตามต้นฉบับ การละเครื่องหมาย และการเพิ่มเครื่องหมายในฉบับแปล

5.2.1 การใช้เครื่องหมายตามต้นฉบับ

จากตัวอย่างผู้วิจัยพบว่า โดยมากแล้วผู้แปลจะใช้เครื่องหมายตามต้นฉบับ ไม่ว่าจะเป็นเครื่องหมายจุดไข่ปลา เครื่องหมายปรัศนี หรือเครื่องหมายอัศเจรีย์

1. การใช้เครื่องหมายจุดไข่ปลา

ตัวอย่างที่ 151 ถึงตัวอย่างที่ 154 เป็นตัวอย่างของการใช้จุดไข่ปลาเพื่อแสดงอาการหยุด เว้นช่วงการพูด นึกถ้อยคำที่จะพูด เพื่อที่จะพูดต่อไป ซึ่งในการแปลผู้แปลยังคงรักษารูปแบบการใช้จุดไข่ปลาตามต้นฉบับ ทำให้สามารถสื่ออารมณ์ของตัวละครได้อย่างชัดเจนตามต้นฉบับ

<p>ตัวอย่างที่ 151</p> <p>LET'S SEE ... THE PIANO, BOOK SHELVES, BENCH, FLOOR ... (E1, 11-17)</p>	<p>ไหนดูซิ ... เปียโน ตู้หนังสือ ม้านั่ง พื้น ... (T2, 11-17)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>จากตัวอย่างนี้จะแสดงให้เห็นถึงอารมณ์ของการฟีดแบ็กที่กำลังทบทวนใช้ความคิดว่าอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่อยู่ตรงหน้ามีอะไรบ้าง และจะกระโดดจากที่ไหนไปที่ไหนก่อน</p>	

<p>ตัวอย่างที่ 152</p> <p>HMMM ... ONE CANISTER IS DOGGIE BISCUITS AND THE OTHER IS KITTY MUNCHIES, BUT I FORGET WHICH IS WHICH (E1, 11-18)</p>	<p>อืมมม ... กระป๋องหนึ่งเป็นขนมหมาอีกกระป๋อง เป็นขนมแมว แต่อันไหนเป็นอันไหนนะ (T2, 11-18)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>การฟีดแบ็กกำลังใช้ความคิดและกำลังลังเลว่ากระป๋องขนมกระป๋องไหนเป็นของตน การ</p>	

**คำอธิบาย (ต่อ)**

ใส่จุดไข่ปลาไว้หลัง “อิมมม” ทำให้ผู้อ่านได้ความรู้สึกของการใช้ความคิดและความไม่แน่ใจของตัวละครตลอดจนได้ยินเสียงที่ตัวละครเปล่งออกมาในลักษณะลากเสียง

ตัวอย่างที่ 153

DOGS ARE ... SO ... SO (E6, 6-13)

เพราะหมา ... ชอบ ... ชอบ (T8, 6-13)

คำอธิบาย

การฟีดคำกลังนี้หาคำพูด จึงมีการใส่จุดไข่ปลาเพื่อเว้นช่วงคำพูดเพื่อนี้กคำพูดที่จะพูดต่อไปในกรอบการดูอันต่อไป

ตัวอย่างที่ 154

WHY, WATCHING DAYTIME

รายการทีวีตอนกลางวันนะดีจะตาย ดีกว่า ...

TELEVISION IS EVEN BETTER THAN ...

เอ่อ ... ดี ... กว่า ... (T10, 4-28)

UH ... BETTER ... THAN ... (E7, 4-28)

คำอธิบาย

จุดไข่ปลาในตอนนี้เป็นตัวบอกอารมณ์อ้างอิงของการฟีด เมื่อหาเหตุผลไม่ได้ว่ารายการทีวีตอนกลางวันมีข้อดีคืออะไร

จากตัวอย่างที่ 151 ถึงตัวอย่างที่ 154 เป็นตัวอย่างของการใส่จุดไข่ปลาเพื่อแสดงว่าตัวละครยังไม่จบบทสนทนาของเขา หากแต่ยังคงมีคำพูดของเขาต่อไปในการดูกรอบต่อไป ทั้งนี้เพื่อแสดงอารมณ์ความต่อเนื่องให้ผู้อ่านลากสายตาไปยังกรอบคำพูดต่อไปโดยไม่รู้รู้สึกสะดุด ซึ่งในฉบับแปลผู้แปลยังคงรักษารูปแบบนี้ไว้

<p>ตัวอย่างที่ 155</p> <p>JUST BEAR IN MIND, GARFIELD, EVEN THOUGH WE'RE LEAVING ON VACATION... AND EVEN THOUGH WE'RE GOING TO HAVE FUN ... (E9,4-9)</p>	<p>จำเอาไว้นะการ์ฟิลด์ ไม่ว่าเราจะไปเที่ยวไหน ... ไม่ว่าจะสนุกอย่างไร ... (T13, 4-9)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>จากตัวอย่างนี้ เป็นตอนที่จอห์นและการ์ฟิลด์กำลังจะเดินออกจากบ้านเพื่อไปเที่ยวพักผ่อน เครื่องหมายจุดไข่ปลาแสดงความต่อเนื่องของกรอบการ์ตูนที่มีความสัมพันธ์กันเนื่องจากตัวละครยัง พูดไม่จบ และยังได้รับความรู้สึกความทออารมณ์ของคำพูดของจอห์นที่กำลังให้ข้อคิดเตือนสติการ์ ฟิลด์เกี่ยวกับความสุขที่ได้อยู่บ้าน ได้อย่างดี และยังสื่อความรู้สึกขัดแย้งกับผลสรุปของเรื่องที่หักมุม ตอนท้ายให้ยิ่งขบขันมากยิ่งขึ้น คือ จอห์นเปิดก๊อกน้ำในครัวทิ้งไว้</p>	

<p>ตัวอย่างที่ 156</p> <p>LIGHTLY SEASONED WITH ... (E5, 2-18)</p>	<p>ปรุงรสนิดหน่อยด้วย ... (T7, 2-18)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>การ์ตูนตอนนี้ การ์ฟิลด์เว้นคำพูดไว้ในตอนท้ายของประโยคเพื่อจะพูดคำต่อไปในกรอบ สุดท้าย แต่ภาพที่ปรากฏไม่ใช่มาของเนสเพียงนิดหน่อยอย่างที่การ์ฟิลด์พูด แต่เป็นมาของเนสทั้งกระ ปุก</p>	

จากตัวอย่างที่ 155 และตัวอย่างที่ 156 ข้างต้น จะเห็นได้อย่างชัดเจนว่า หากผู้แปลละ
ไม่แปลเครื่องหมายจุดไข่ปลาตามต้นฉบับแล้วรสชาติและอารมณ์ของฉบับแปลจะขาดรสชาติไป
อย่างมาก เช่น ในตัวอย่างที่ 156 หากผู้แปลละจุดไข่ปลา จะได้ประโยคว่า “ปรุงรสนิดหน่อยด้วย”
จะเห็นว่าทำให้ประโยคดูห้วนกว่ามาก จุดไข่ปลาแสดงถึงการทอดน้ำเสียงของตัวละครเพื่อที่จะพูด

ประโยคต่อไป หากผู้แปลละจุดไข่ปลา ทำให้อารมณ์ขาดความต่อเนื่องและไม่เท่ากับอารมณ์ของต้นฉบับ

2. การใช้เครื่องหมายปริศนีย์

จากตัวอย่างที่ 206 ถึงตัวอย่างที่ 208 ต่อไปนี้ ผู้วิจัยพบว่า ผู้แปลจะใช้เครื่องหมายปริศนีย์หรือเครื่องหมายคำถามตามต้นฉบับ โดยประโยคนั้น ๆ จะเป็นประโยคคำถามที่อาจต้องการคำตอบหรือไม่ต้องการคำตอบก็ได้ ในบทแปลโดยส่วนมากแล้ว ผู้แปลจะใช้เครื่องหมายปริศนีย์ตามต้นฉบับ จะพบการเพิ่มเครื่องหมายปริศนีย์น้อยมาก

<p>ตัวอย่างที่ 157</p> <p>OKAY! WHO GREASED MY WIENER?!</p> <p>(E9, 6-3)</p>	<p>โอเค! ใครเอาน้ำมันทาเบอเกอร์ของฉัน?! (T13, 6-3)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>ประโยคนี้เป็นประโยคที่ผู้พูดคือจอห์นกำลังโมโหที่ตนถูกแกล้ง เป็นประโยคคำถามที่ไม่ต้องการคำตอบ ผู้แปลใช้เครื่องหมายปริศนีย์และอัศเจรีย์ ตามต้นฉบับ</p>	

<p>ตัวอย่างที่ 158</p> <p>YOU AND WHAT ARMY? (E2, 2-11)</p>	<p>แฉใจเรอะ? (T2, 2-11)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>ประโยคนี้เป็นประโยคคำถามที่ไม่ต้องการคำตอบที่ผู้แปลใช้เครื่องหมายปริศนีย์ตามต้นฉบับเช่นกัน โดยแฝงความไม่พอใจเล็กน้อย ผู้พูดคืออาร์ฟิลด์ซึ่งไม่พอใจที่จอห์นกำลังจะจับมันอาบน้ำ</p>	

<p>ตัวอย่างที่ 159</p> <p>WHAT'S A SIX-LETTER WORD FOR</p>	<p>คำที่แปลว่า “เจ็บ” ที่มี 6 ตัว มีอะไรมันการฟิลด์?</p>
---	--

“PAIN,” GARFIELD? (E2, 2-17)	(T2, 2-17)
คำอธิบาย ประโยคนี้เป็นประโยคที่จอนถามการ์ฟิลด์ เป็นประโยคคำถามแท้ จะเห็นว่าผู้แปลก็ใช้เครื่องหมายอัฒประกาศในฉบับแปลด้วยเช่นกัน	

3. การใช้เครื่องหมายอัศเจรีย์

โดยส่วนมากแล้วผู้แปลจะใช้เครื่องหมายอัศเจรีย์ตามต้นฉบับ เพื่อแสดงอารมณ์ตกใจ หรือตื่นเต้นของตัวละคร ดังตัวอย่างที่ 160 ถึงตัวอย่างที่ 162

ตัวอย่างที่ 160 GARFIELD! GET OFF THE PIANO! (E2, 2-15)	การ์ฟิลด์! ลงจากเปียโนเดี๋ยวนี้! (T2, 2-15)
คำอธิบาย การ์ตูนตอนนี้เป็นตอนที่จอนตกใจเมื่อเห็นการ์ฟิลด์กำลังเล่นบนคีย์เปียโน การใช้เครื่องหมายอัศเจรีย์ตามต้นฉบับทำให้สื่ออารมณ์ที่ชัดเจนของผู้พูดได้ชัดเจน	

ตัวอย่างที่ 161 I'M LATE! (E5, 12-26)	ไม่ทันแล้ว! (T7, 12-26)
คำอธิบาย การ์ตูนตอนนี้เป็นตอนที่การ์ฟิลด์กำลังรีบร้อน และอยู่ในอารมณ์ถูกล้อลน เพราะกำลังจะนอนกลางวันสายกว่าเวลาเดิม	

<p>ตัวอย่างที่ 162</p> <p>HEY, GARFIELD! LET'S HAVE SOME FUN! (E9, 6-12)</p>	<p>เฮ้ การ์ฟิลด์! ไปเที่ยวกันดีกว่า!</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>การ์ตูนตอนนี้เป็นตอนที่จอนตะ โจนชวนการ์ฟิลด์ให้ไปเที่ยวด้วยกัน ตัวอย่างนี้ผู้พูดมีอารมณ์ร่าเริงสดใส การใช้เครื่องหมายอัศเจรีย์ช่วยสร้างอารมณ์ของงานให้เท่ากับของต้นฉบับ</p>	

การที่ผู้แปลรักษารูปแบบการใช้เครื่องหมายตามต้นฉบับ ไม่ว่าจะเป็นเครื่องหมายจุดไข่ปลา เครื่องหมายปรัศนี และเครื่องหมายอัศเจรีย์ ทำให้ฉบับแปลสามารถสื่ออารมณ์และความหมายของประโยคได้ชัดเจนเทียบเท่ากับต้นฉบับ

5.2.2 การละเครื่องหมายวรรคตอนในฉบับแปล

จากการวิเคราะห์พบว่าผู้แปลไม่ได้รักษารูปแบบการใช้เครื่องหมายตามต้นฉบับทุกกรณี หากแต่ผู้แปลจะมีการละการใช้เครื่องหมายด้วย การละเครื่องหมายวรรคตอนในฉบับแปลนั้นจะพบว่า ผู้แปลจะละเครื่องหมายจุดไข่ปลา เครื่องหมายปรัศนี และเครื่องหมายอัศเจรีย์

1. การละเครื่องหมายจุดไข่ปลา

ตัวอย่างที่ 163 ถึง 165 นี้เป็นตัวอย่างของการละจุดไข่ปลาซึ่งถึงแสดงความต่อเนื่องของคำพูดของตัวละครจากกรอบหนึ่งไปสู่อีกกรอบหนึ่งถึง สาเหตุที่ผู้แปลละการใช้จุดไข่ปลานี้อาจสืบเนื่องมาจากผู้แปลเห็นว่ารูปภาพการ์ตูนสามารถสื่อความหมายแทนจุดไข่ปลาได้ กล่าวคือ เมื่อผู้อ่านเห็นรูปการ์ตูนก็สามารถทราบได้ว่าตัวละครตัวเดิมกำลังพูดประโยคอีกประโยคที่ต่อเนื่องจากภาพในกรอบก่อนหน้านั้น

ตัวอย่างที่ 163 LET'S SEE, I THINK I' LL HAVE ... (E3, 11-30)	ไทหนดูชิ กินอะ ไรดี (T4, 11-30)
คำอธิบาย ในตัวอย่างนี้ ในต้นฉบับจะมีจุดไข่ปลาหลังประโยคแสดงให้เห็นการหยุดเพื่อเว้นช่วงที่จะพูดต่อไป แต่ฉบับแปลไม่มีการใช้จุดไข่ปลา อาจเนื่องจากภาพการ์ตูนแสดงให้เห็นท่าทางของผู้พูดที่กำลังคิดว่าจะกินอะไร อีกทั้งความหมายของประโยคก็จบอยู่ในตัวของมันเอง ดังนั้นผู้แปลอาจคิดว่าการใช้จุดไข่ปลาไม่มีความจำเป็น	

ตัวอย่างที่ 164 WHY WOULD JON WANT TO HAVE ME DECLAWED? A CAT WITHOUT CLAWS IS LIKE A BEE WITHOUT A STINGER ... (E5, 12-10)	จอนจะจับฉันถอดเล็บทำไมนะ แมวไร้เล็บก็เหมือนผึ้งไร้เหล็กใน (T7, 12-10)
คำอธิบาย ในตัวอย่างที่ 164 การ์ฟیلด์กำลังกลัวใจที่จอนกำลังจะพาฉันไปถอดเล็บ การใช้จุดไข่ปลาหลังประโยคของต้นฉบับแสดงให้เห็นถึงการทอเสียงของการฟีด แต่ในฉบับแปลไม่มีการใช้จุดไข่ปลาอาจเนื่องจากผู้แปลเห็นว่าภาพการ์ตูนแสดงอารมณ์กลัวใจของการฟีดได้อย่างชัดเจนดีแล้วจึงไม่จำเป็นต้องใช้จุดไข่ปลาหลังประโยคในฉบับแปล	

ตัวอย่างที่ 165 AS LONG AS YOU DON'T MIND ... (E2, 2-13)	ถ้าเราไม่คิดถึงเรื่อง (T2, 2-13)
--	----------------------------------

คำอธิบาย

ตัวอย่างนี้เป็นตัวอย่างที่ชัดเจนที่แสดงให้เห็นว่าผู้แปลละครเรื่องหมาจูด ไข่ปลาแล้วทำให้เรื่องราวของเรื่องเสียไป หากผู้แปลใช้จุดไข่ปลาหลังประโยคที่ว่า “ถ้าเราไม่คิดถึงเรื่อง” ก็จะทำให้ประโยคต่อเนื่องไปยังช่องการ์ตูนช่องต่อไปที่ผู้พูดจะพูดว่า “ความแออัด” ได้ดีกว่า

ตัวอย่างที่ 166 และตัวอย่างที่ 167 ต่อไปนี้เป็นตัวอย่างของการละการใช้จุดไข่ปลาที่ผู้เขียนต้นฉบับใส่เพื่อแสดงการหยุดพูดชั่วขณะหนึ่งของตัวละครเพื่อคิดข้อความที่จะพูดต่อไป

<p>ตัวอย่างที่ 166</p> <p>I'M JUST A NUMBER HERE ... I'VE ALMOST FORGOTTEN WHAT IT'S LIKE ON THE OUTSIDE (E5, 1-25)</p>	<p>อยู่ในนี้เราก็มีแต่หมายเลขประจำตัว นี่เกือบลืมไปแล้วว่าข้างนอกมันเป็นยังไง (T7, 1-25)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>จากตัวอย่างนี้ การละไม่ใช้จุดไข่ปลาเหมือนกับของต้นฉบับทำให้อารมณ์หมดหวังและท้อแท้ของการ์ฟิวด์ที่กำลังอยู่ในห้องขังของสถานีดำรวจขาดหายไป</p>	

<p>ตัวอย่างที่ 167</p> <p>LOOG ... EBEN MY THOUGHTS ARE STUFFED UB (E1, 11-27)</p>	<p>ดูดิ แม้แต่ความคิดยังอู้อี้เลย (แม้แต่ความคิดยังอู้อี้เลย) (T2, 11-27)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>ในต้นฉบับจะใช้เครื่องหมายจุดไข่ปลาเพื่อแสดงการเว้นคำพูด แต่ผู้แปลละไม่ใช้ส่งผลต่อน้ำเสียงที่ผู้อ่านจะได้รับ คือผู้อ่านจะไม่ได้ยินน้ำเสียงที่ลากยาวแสดงความรู้สึกของตัวละคร</p>	

จากตัวอย่างที่ 166 และตัวอย่างที่ 167 จะเห็นได้ว่า ผู้แปลละการใช้
 เครื่องหมายจุดไข่ปลาที่แสดงการหยุดพูดชั่วขณะหนึ่งไว้ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากผู้แปลเห็นว่า การ
 หยุดพูดชั่วขณะหนึ่งของตัวละครไม่ได้สื่อความหมายสำคัญของเนื้อความ

2. การละเครื่องหมายปริศนีย์

จากตัวอย่างที่ 168 ถึงตัวอย่างที่ 170 ต่อไปนี้จะแสดงให้เห็นการที่ผู้แปล
 ละเครื่องหมายปริศนีย์เพื่อแสดงคำถามหรือความประหลาดใจของต้นฉบับ อย่างไรก็ตาม ถึงแม้ว่า
 ผู้อ่านสามารถเข้าใจรูปประโยคในฉบับแปลว่าเป็นประโยคคำถาม แต่เครื่องหมายปริศนีย์ที่ใช้ใน
 การ์ตูนเหมือนกับเป็นสัญลักษณ์อย่างหนึ่งที่จะช่วยสื่อให้ผู้อ่านเข้าใจถึงอารมณ์ของตัวละครได้
 ชัดเจนยิ่งขึ้น การละเครื่องหมายปริศนีย์จึงอาจทำให้บรรยากาศของการ์ตูนที่ผู้อ่านจะได้ไม่ครบถ้วนก็
 เป็นได้

ดังเช่นตัวอย่างที่ 217 ภาษาไทยไม่ค่อยนิยมใช้เครื่องหมายปริศนีย์หลัง
 ประโยคคำถาม หากแต่ผู้แปลใส่เครื่องหมายปริศนีย์ไว้ข้างหลังประโยคก็จะทำให้ประโยคดูมี
 น้ำหนักมากยิ่งขึ้น หรือดังตัวอย่างที่ 219 การใส่เครื่องหมายปริศนีย์จะทำให้ประโยคดูมีน้ำหนัก
 แสดงความสงสัยได้มากกว่า เช่น “มันทำอะไรนะ?” และ “อะไรนะ?” เป็นต้น

<p>ตัวอย่างที่ 168</p> <p>WOULD YOU MIND EXPLAINING YOURSELF, GARFIELD? (E5, 11-6)</p>	<p>ไหนลองอธิบายหน่อยซิว่ามันอะไรกัน (T7, 11-6)</p>
<p>ตัวอย่างที่ 169</p> <p>HEY, GARFIELD, HOW ARE YOU GOING TO GET OUT OF THE TREE? (E7, 1-21)</p>	<p>เฮ้ การ์ฟิลด์ นายจะลงจากต้นไม้ยังไงนะ (T10, 1-21)</p>

<p>ตัวอย่างที่ 170</p> <p>HE WHAT?</p> <p>PARDON? (E1, 12-2)</p>	<p>มันทำอะไรนะ</p> <p>อะไรนะ (T2, 12-2)</p>
---	---

จากตัวอย่างที่ 168 ถึงตัวอย่างที่ 170 จะเห็นได้ว่า การที่ผู้แปลละเครื่องหมายปริศนา อาจเนื่องจากประโยคในภาษาไทยไม่นิยมใช้เครื่องหมายวรรคตอนกำกับท้ายประโยค เพราะรูปประโยคแสดงความหมายชัดเจนอยู่แล้ว

3. การละเครื่องหมายอัศเจรีย์

ผู้แปลมีการตัดหรือละเครื่องหมายอัศเจรีย์ ที่มีไว้เพื่อแสดงอารมณ์ตกใจประหลาดใจของตัวละคร ซึ่งจะทำให้อารมณ์ที่ได้จากฉบับแปลไม่เท่ากับต้นฉบับ เช่น ตัวอย่างที่ 171 ที่จอห์น โคนเรียกชื่อการ์ฟิลด์ การใส่เครื่องหมายอัศเจรีย์ตามต้นฉบับจะทำให้อารมณ์ที่ผู้พูดกำลังตะโกนอยู่นั้นชัดเจนกว่า หรือในตัวอย่างที่ 172 แม้ว่าผู้แปลจะใช้เครื่องหมายอัศเจรีย์หลังคำอุทานแล้วก็ตาม หากผู้แปลใส่เครื่องหมายไว้หลังประโยค “ตื่นสายชะแล้วสิ” ก็จะไม่ถ่ายทอดอารมณ์ตกใจของผู้พูดได้ดียิ่งขึ้น

<p>ตัวอย่างที่ 171</p> <p>GARFIELD!! (E5, 1-3)</p>	<p>การ์ฟิลด์ (T7, 1-3)</p>
---	----------------------------

<p>ตัวอย่างที่ 172</p> <p>OH NO! I OVERSLEPT! (E5, 12-26)</p>	<p>เหวอ! ตื่นสายชะแล้วสิ (T7, 12-26)</p>
--	--

จากตัวอย่างที่ 171 และตัวอย่างที่ 172 ผู้แปลละเครื่องหมายอัศเจรีย์ในเนื้อความอาจเนื่องมาจากผู้แปลเห็นว่า เนื้อความในการ์ตูนนั้น ไม่ได้เน้นการแสดงอารมณ์ของตัว

ละคร เช่น อารมณ์ตกใจหรือตื่นเต้น ในตัวอย่างที่ 171 ผู้แปลอาจตีความว่า ข้อความ “การ์ฟิลด์” ในการ์ตูนตอนนี้เป็นเพียงการเรียกชื่อ มิได้สื่ออารมณ์ของตัวละครแต่อย่างใด ส่วนในตัวอย่างที่ 172 ผู้แปลเน้นการแสดงอารมณ์ของตัวละครที่คำว่า “เหวอ” ซึ่งแสดงถึงอารมณ์ตกใจ แต่เนื้อความที่ว่า “ตื่นสายชะแล้วสิ” นั้นผู้แปลอาจถือว่า เป็นเนื้อความที่ตัวละครรำพันกับตัวเอง

อย่างไรก็ตาม ในการละครเครื่องหมายวรรคตอนต่าง ๆ นั้น จะเห็นได้ชัดเจนว่าทำให้อรรถรสของเรื่องไม่เท่าเทียมกับต้นฉบับ แม้เนื้อหาที่ผู้แปลถ่ายทอดออกมาจะตรงหรือเทียบเท่ากับต้นฉบับแต่รายละเอียดเล็กน้อยของเครื่องหมายต่าง ๆ จะส่งผลกระทบต่อน้ำเสียงและอารมณ์ของตัวละคร ดังนั้นผู้วิจัยเห็นว่าผู้แปลน่าจะรักษารูปแบบการใช้เครื่องหมายเหล่านี้ไว้ให้มากที่สุด

5.2.3 การเพิ่มเครื่องหมายวรรคตอนในฉบับแปล

ดังที่กล่าวไว้แล้วตอนต้นว่า เครื่องหมายต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเครื่องหมายจุดไข่ปลา เครื่องหมายปรีศนี และเครื่องหมายอัศเจรีย์ ล้วนเป็นเครื่องหมายที่แสดงอารมณ์ของตัวละครในการ์ตูน ดังนั้นในบางครั้งพบว่าผู้แปลมีการเพิ่มเครื่องหมายเหล่านี้เข้าไปในบทแปลเพื่อสร้างหรือเน้นอารมณ์ของประโยคให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

1. การเพิ่มเครื่องหมายจุดไข่ปลา

นอกจากจะใช้จุดไข่ปลาตามต้นฉบับหรือละจุดไข่ปลาทิ้งแล้วผู้แปลยังใช้วิธีการเพิ่มจุดไข่ปลาเข้ามาในฉบับแปลอีกด้วย โดยสาเหตุที่ผู้แปลเพิ่มจุดไข่ปลาเข้ามานั้นมีอยู่สองประการด้วยกันคือ เพื่อแสดงถึงห้วงหยุดพูดชั่วขณะของตัวละคร และเพื่อแสดงความต่อเนื่องของคำพูดของตัวละครจากกรอบหนึ่งไปสู่อีกกรอบหนึ่ง ดังตัวอย่างที่ 173 ถึงตัวอย่างที่ 176

<p>ตัวอย่างที่ 173</p> <p>WELL, HELLO THERE, GARFIELD (E5, 11-30)</p> <p>30)</p>	<p>อ้อ .. หวัดดี การ์ฟิลด์ (T7, 11-30)</p>
--	--

คำอธิบาย

จากตัวอย่างนี้ ผู้แปลเพิ่มจุดไข่ปลาหลังคำว่า “อ้อ” แทนเครื่องหมายจุลภาค (,) ในต้นฉบับ เพื่อแสดงการเว้นช่วงพูดของตัวละคร ทำให้ผู้อ่านรู้สึกว่าคุณพูดมีการลากเสียงก่อนที่จะพูดประโยคต่อไป

<p>ตัวอย่างที่ 174</p> <p>FRIENDLY (E6, 6-13)</p>	<p>... ประจบ (T8, 6-13)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>เครื่องหมายจุดไข่ปลาที่ผู้แปลใส่เพิ่มเข้ามาเนื่องจากต้องการแสดงความต่อเนื่องกับประโยคที่อยู่ในกรอบก่อนหน้านี้ ที่ว่า “เพราะหมา...ชอบ...ชอบ”</p>	

<p>ตัวอย่างที่ 175</p> <p>A BANANA HAS TWO USES (E7, 2-4)</p>	<p>กล้วยมีประโยชน์อยู่สองอย่าง ... (T10, 2-4)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>ผู้แปลเพิ่มเครื่องหมายจุดไข่ปลาเพื่อแสดงการเว้นช่วงการพูดของผู้พูด เพื่อแสดงความต่อเนื่องของประโยคที่ตัวละครจะพูดต่อในช่องการ์ตูนถัดไป</p>	

<p>ตัวอย่างที่ 176</p> <p>GARFIELD! I'M (E5, 12-29)</p>	<p>การ์ฟิลด์! ฉัน (T7, 12-29)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>เครื่องหมายจุดไข่ปลาในที่นี้ ผู้แปลเพิ่มเข้ามาในบทแปลเพื่อจะเพิ่มความชัดเจนของการเว้นช่วงพูดของตัวละครเพื่อที่จะพูดต่อในกรอบต่อไปให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น</p>	

2. การเพิ่มเครื่องหมายปริศนา

ผู้แปลเพิ่มเครื่องหมายปริศนา ซึ่งมีไว้เพื่อแสดงลักษณะของคำถามในบทแปลดังตัวอย่างที่ 177 ต่อไปนี้

<p>ตัวอย่างที่ 177</p> <p>GARFIELD! ODIE! WHY DON'T YOU BOYS GO OUTSIDE TO FIGHT (E2, 2-14)</p>	<p>การ์ฟิลด์! โอดี! ไปพิกัดกันข้างนอกได้มั๊ย? (T2, 2-14)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>จากตัวอย่างนี้ จะเห็นว่าต้นฉบับเป็นประโยคในเชิงคำถามที่เป็นการออกคำสั่ง แต่ผู้เขียนการ์ตูนไม่ได้ใส่เครื่องหมายปริศนาไว้ท้ายประโยค ผู้วิจัยคิดว่าอาจเนื่องจากความหลงลืมหรือความผิดพลาดบางอย่างเพราะในการ์ตูนการ์ฟิลด์โดยมากแล้วประโยคที่เป็นประโยคเชิงคำถามทุกประโยคจะต่อท้ายด้วยเครื่องหมายปริศนา ดังนั้นผู้แปลจึงเพิ่มเครื่องหมายนี้เข้าไปในบทแปลเพื่อสร้างความชัดเจนของประโยคให้มากขึ้น</p>	

3. การเพิ่มเครื่องหมายอัศเจรีย์

จากการศึกษาพบว่า ผู้แปลมีการเพิ่มเครื่องหมายอัศเจรีย์เพื่อแสดงน้ำเสียงไม่พอใจของผู้พูดเข้าไปในบทแปล โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อนำอารมณ์ของผู้พูดให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ดังตัวอย่างที่ 178 ถึงตัวอย่างที่ 180 ต่อไปนี้

<p>ตัวอย่างที่ 178</p> <p>OKAY, WHO ATE MY SOCKS? (E5, 1-3)</p>	<p>เอาล่ะ!! ใครหม่าถูงเท้าฉันอี! (T7, 1-3)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>จากตัวอย่างที่ 227 จะเห็นว่า ประโยคต้นฉบับเป็นประโยคคำถาม แต่ผู้แปลใส่เครื่องหมายอัศเจรีย์เพิ่มเข้าไปอีก เนื่องจากประโยคนี้ผู้พูดรู้สึกหงุดหงิดเมื่อพบว่าถูงเท้าของตนเอง ถูกกัดขาด ดังนั้นการเพิ่มเครื่องหมายเข้าไปจึงทำให้อารมณ์ของผู้พูดชัดเจนมากยิ่งขึ้น</p>	

<p>ตัวอย่างที่ 179</p> <p>YOU HAD TO PAINT THE GATE TODAY (E7, 4-18)</p>	<p>นายต้องทำรั้วให้เสร็จวันนี้ละ! (T10, 4-18)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>จากตัวอย่างที่ 228 ประโยคต้นฉบับจะเป็นประโยคเชิงคำสั่ง ดังนั้นการที่ผู้แปลใส่เครื่องหมายอัศเจรีย์เพิ่มเข้าที่ท้ายประโยคทำให้ประโยคดูมีน้ำหนักมากยิ่งขึ้น</p>	

<p>ตัวอย่างที่ 180</p> <p>THAT'S IT! LET ME OUT (E7, 2-10)</p>	<p>เกินพอแล้ว! ปล่อยันลงเถอะ! (T10, 2-10)</p>
<p>คำอธิบาย</p> <p>จากตัวอย่างนี้ การใส่เครื่องหมายอัศเจรีย์ไว้หลังประโยค “ปล่อยันลงเถอะ” ทำให้สื่ออารมณ์กลัวของผู้พูดที่มากับประโยคได้ชัดเจน</p>	

ดังนั้นสรุปได้ว่าในบางครั้งผู้แปลมีการเพิ่มเครื่องหมายจุดไข่ปลา เครื่องหมายปรศนี และเครื่องหมายอัศเจรีย์ เพื่อสร้างหรือเน้นอารมณ์ของประโยคให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

โดยสรุป การถ่ายทอดการใช้ตัวอักษรที่พบในการ์ตูนการ์ฟิลด์ฉบับแปลศึกษาใน 2 ประเด็นคือ การถ่ายทอดการใช้ตัวอักษรในการ์ตูนการ์ฟิลด์ฉบับแปล และการถ่ายทอดการใช้เครื่องหมายวรรคตอนในการ์ตูนการ์ฟิลด์ฉบับแปล

ในการถ่ายทอดตัวอักษรนั้น วิเคราะห์ได้ว่าผู้แปลพยายามรักษารูปแบบของการใช้อักษรที่ผู้เขียนกำหนดไว้ในต้นฉบับไม่ว่าจะเป็นการใช้แบบอักษร และการใช้ลักษณะอักษรในฉบับแปลให้เป็นไปในแนวเดียวกับของต้นฉบับ ทำให้เป็นการรักษาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เขียนไว้ได้อย่างดี แต่เนื่องจากในกระบวนการแปลนั้น ผู้แปลต้องใช้เวลาในการปรับบทแปลอยู่ตลอดเวลาทำให้บางครั้งผู้แปลไม่สามารถคงรูปแบบของการใช้อักษรได้โดยตลอด

ส่วนถ่ายทอดการใช้เครื่องหมายวรรคตอนสรุปได้ว่า ผู้แปลมีการถ่ายทอดสามลักษณะ ได้แก่ การใช้เครื่องหมายวรรคตอนตามต้นฉบับ การละเครื่องหมายวรรคตอนในฉบับแปล และการเพิ่มเครื่องหมายวรรคตอนในฉบับแปลโดยผู้แปลเพิ่มเครื่องหมายต่าง ๆ เข้าไปในบทแปลเนื่องจากต้องการสื่อให้บทแปลนั้นมีความหมายชัดเจนมากขึ้น ส่วนการละนั้นอาจเนื่องมาจากการปรับบทแปลทำให้ผู้แปลเห็นว่าเครื่องหมายเหล่านี้ไม่จำเป็น ผู้อ่านสามารถเข้าใจความหมายได้จากองค์ประกอบอื่น ๆ อัน ได้แก่ ภาพของการ์ตูน หรือเนื้อหาของคำพูดของตัวละคร

อย่างไรก็ตาม ผู้แปล ไม่มีระบบที่ชัดเจนในการแปลเครื่องหมายต่างๆ อัน ได้แก่ จุดไข่ปลา ประศินิ และอัศเจรีย์ ที่เป็นเครื่องหมายที่มักใช้อยู่ทั่วไปในการ์ตูนต้นฉบับได้ บางครั้งผู้แปลถ่ายทอดเครื่องหมายต่าง ๆ ตรงตามต้นฉบับ กล่าวคือ ผู้อ่านได้รับสารจากเครื่องหมายต่าง ๆ ได้อย่างครบถ้วนซึ่งเป็นสิ่งที่เหมาะสมที่สุดสำหรับบทแปลนั้น บางครั้งผู้แปลเพิ่มเครื่องหมายเข้าไปในบทแปลเพื่อเพิ่มความชัดเจนให้กับบทแปลนั้นๆ แต่บางครั้งผู้แปลมีการละเครื่องหมายวรรคตอนด้วย ดังนั้นจะเห็นว่าผู้แปลใช้เครื่องหมายวรรคตอนไม่สม่ำเสมอ สันนิษฐานได้ว่าผู้แปลเห็นว่าการละเครื่องหมายดังกล่าวนี้ไม่ได้ทำให้ความหมายของบทแปลคลาดเคลื่อนไป หรืออาจเป็นไปได้ว่าในภาษาไทยไม่นิยมใช้เครื่องหมายเหล่านี้ ดังเช่นพลอากาศตรี หม่อมราชวงศ์สุขุม เกษมสันต์ (2515: 16) ได้ให้หลักในการใช้เครื่องหมายวรรคตอนในภาษาไทยไว้ว่า “ในภาษาไทยนั้น ไม่ต้องใส่ประศินิ ในข้อความที่มีใช้คำถามโดยตรง ส่วนอัศเจรีย์จะใส่ไว้หลังคำอุทานหรือคำที่แสดงอารมณ์แต่ก็ไม่ควรใช้ให้พร่าเพี้ยนนัก” เพราะลักษณะประโยคภาษาไทย สามารถแสดงอารมณ์ของประโยคได้อย่างชัดเจนแล้ว เช่นการใช้คำลงท้ายสามารถบอกอารมณ์ต่าง ๆ ของผู้พูด ดังนั้นผู้แปลจึงไม่ถ่ายทอดการใช้เครื่องหมายวรรคตอนตามต้นฉบับ หรืออีกกรณีหนึ่งคือการตัดสินใจในการเลือกที่จะละหรือรักษาเครื่องหมายวรรคตอนตามต้นฉบับอาจมาจากการตัดสินใจของบรรณาธิการก็เป็นไปได้

บทที่ 6

สรุปผล อภิปราย และเสนอแนะ

ในงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยศึกษาสองประเด็นใหญ่ ๆ ซึ่งเกี่ยวข้องกับกลวิธีการแปลและการปรับบทที่ผู้แปลใช้ในการแปลการ์ตูนการ์ฟิลด์ ประเด็นแรก คือ การถ่ายทอดความหมาย ซึ่งได้กล่าวไว้ในบทที่ 4 โดยแบ่งการวิจัยออกเป็นสองหัวข้อหลัก ได้แก่ การถ่ายทอดความหมายระดับเนื้อหา และการถ่ายทอดความหมายระดับไวยากรณ์ ส่วนประเด็นที่สองคือ การถ่ายทอดรูปแบบการ์ตูน ซึ่งกล่าวไว้ในบทที่ 5 โดยแบ่งการวิจัยออกเป็นสองหัวข้อสำคัญ ได้แก่ การถ่ายทอดการใช้ตัวอักษรในการ์ตูนการ์ฟิลด์ฉบับแปล และการถ่ายทอดการใช้เครื่องหมายวรรคตอนในการ์ตูนการ์ฟิลด์ฉบับแปล ในบทที่ 6 นี้ผู้วิจัยได้ให้บทสรุปเกี่ยวกับงานวิจัย การอภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ไว้ดังต่อไปนี้

6.1 บทสรุปเกี่ยวกับงานวิจัย

สิ่งที่พบในงานวิจัยฉบับนี้ ในหัวข้อการถ่ายทอดความหมาย กล่าวโดยสรุปได้ดังนี้

1. ในการถ่ายทอดความหมายระดับเนื้อหานั้น ผู้แปลใช้กลวิธีสำคัญในการถ่ายทอดความหมาย อันได้แก่ การแปลแบบเอาความและการแปลแบบตีความ จะพบการแปลโดยใช้คำหรือที่เทียบเคียงกันค่อนข้างมาก โดยสิ่งที่ผู้แปลคำนึงถึงในการเลือกใช้กลวิธีการแปลที่เหมาะสม ก็คือการแปลโดยสื่อความหมายให้ผู้อ่านในฉบับแปลสามารถเข้าใจได้ชัดเจน แต่คงความหมายสำคัญของเนื้อหาไว้เช่นเดิม

2. ในการถ่ายทอดความหมายของคำและสำนวน บางครั้งผู้แปลใช้กลวิธีอื่นนอกเหนือจากที่กล่าวไว้ในข้อ 1 ยกตัวอย่างเช่น การถ่ายทอดความหมายของคำนามโดยการเติมคำนามทั่วไปไว้ข้างหน้าหรือโดยการใช้คำอ้างอิงแทนคำเฉพาะ หรือในการถ่ายทอดความหมายของ

เสียงธรรมชาติ โดยส่วนมากแล้ว ผู้แปลใช้กลวิธีการแปลโดยใช้เสียงธรรมชาติที่เทียบเคียงกัน ไม่ว่าจะเป็นการแปลเสียงธรรมชาติจากภาษาต้นฉบับ หรือการแปลคำบรรยายที่ใช้แทนเสียงธรรมชาติ ทั้งนี้เพื่อให้ภาษาแปลมีความสมจริงและเป็นธรรมชาติยิ่งขึ้น ทั้งนี้ ผู้แปลยังคงคำนึงถึงการสื่อความหมายให้ผู้อ่านในฉบับแปลสามารถเข้าใจได้ชัดเจน

3. ในการถ่ายทอดความหมายระดับไวยากรณ์ในระดับหน่วยคำนั้น ผู้แปลใช้กลวิธีการปรับบทโดยการเพิ่มคำขยายเพื่อบอกพจน์และกาล โดยมีจุดประสงค์เพื่อให้ความหมายของเนื้อความชัดเจนยิ่งขึ้น แต่อย่างไรก็ตาม การเพิ่มคำขยายเพื่อบอกพจน์และกาลนั้นพบไม่มากนักในการ์ตูนฉบับภาษาแปล เนื่องจากลักษณะทางไวยากรณ์ของภาษาไทย มักไม่จำเป็นต้องมีคำบอกพจน์และกาลในทุกประโยค

4. ในการถ่ายทอดความหมายระดับไวยากรณ์ในระดับประโยคนั้น ผู้แปลใช้กลวิธีการปรับบท โดยการเพิ่มเนื้อความเพื่อให้ความหมายของประโยคนั้น ๆ ชัดเจนยิ่งขึ้น บางครั้งผู้แปลใช้การละเนื้อความเพื่อให้ภาษาแปลกระชับเหมาะสมกับพื้นที่ในช่องคำพูด และภาษาเป็นธรรมชาติยิ่งขึ้น และบางครั้งผู้แปลใช้การปรับประโยคเพื่อให้ภาษาเป็นธรรมชาติยิ่งขึ้น

5. ในการถ่ายทอดรูปแบบภาษา ผู้แปลใช้กลวิธีการแปลบทสนทนาในการ์ตูน โดยนำภาษาพูดในภาษาแปลมาใช้ ไม่ว่าจะเป็นการใช้คำสแลง การใช้คำเน้นเสียง การใช้คำลงท้าย หรือการใช้ภาษาปาก ทั้งนี้เพื่อให้ภาษาในบทแปลเป็นภาษาสนทนา และเพื่อให้ผู้อ่านได้อารมณ์จากบทสนทนามากยิ่งขึ้น

สิ่งที่พบในงานวิจัยฉบับนี้ ในหัวข้อการถ่ายทอดรูปแบบของการ์ตูน กล่าวโดยสรุปได้ดังนี้

1. ในการถ่ายทอดการใช้ตัวอักษรในการ์ตูน ผู้แปลพยายามรักษารูปแบบของการใช้ตัวอักษรในฉบับแปลให้เป็นไปในแนวเดียวกับรูปแบบในต้นฉบับ เพื่อคงความคิดสร้างสรรค์ของผู้เขียนการ์ตูนไว้เช่นเดิม แต่อย่างไรก็ตาม ในกระบวนการแปลจำเป็นต้องใช้การปรับบท บางครั้งผู้แปลจึงไม่สามารถคงรูปแบบเดิมของต้นฉบับได้มากนัก

2. ในการถ่ายทอดการใช้เครื่องหมายวรรคตอนในการ์ตูน บางครั้งผู้แปลแปลโดยคงเครื่องหมายวรรคตอนไว้เช่นเดิม ซึ่งทำให้ผู้อรรถมนต์ได้ทำเทียบกับต้นฉบับ บางครั้งผู้แปลแปลโดยละเครื่องหมายวรรคตอน ซึ่งทำให้ผู้อรรถมนต์ที่สื่อออกมาจากฉบับแปลไม่เท่ากับต้นฉบับ และบางครั้งผู้แปลแปลโดยเพิ่มเครื่องหมายวรรคตอน ซึ่งทำให้ผู้อรรถมนต์ในสื่อออกมาได้ชัดเจนยิ่งขึ้น จากการวิเคราะห์ในหัวข้อนี้ ผู้วิจัยเห็นว่า อาจเป็นไปได้ว่าผู้แปลเห็นว่าการใช้เครื่องหมายเหล่านี้ไม่ค่อยนิยมใช้ในภาษาไทย ผู้แปลจึงมีการละเครื่องหมายเหล่านี้ เนื่องจากตามรูปประโยคในภาษาไทยสามารถบอกอารมณ์ของผู้พูดได้ชัดเจนอยู่แล้ว เช่น อารมณ์ที่ถ่ายทอดผ่านคำลงท้ายประโยค หรืออีกทางหนึ่งผู้แปลอาจถ่ายทอดเครื่องหมายวรรคตอนตามความรู้สึกของผู้แปลเอง โดยไม่มีหลักเกณฑ์ใดที่แน่ชัด หากแต่ผู้แปลตีความตามอารมณ์และเจตนาของตัวละคร ยกตัวอย่างเช่น หากผู้แปลเห็นว่าเจตนาหรืออารมณ์ของตัวละครสัมพันธ์กับเครื่องหมายวรรคตอนในประโยคนั้น ผู้แปลก็จะคงเครื่องหมายวรรคตอนั้นๆ ไว้ หรือเพิ่มเครื่องหมายเพื่เน้นอารมณ์ของตัวละคร หรืออาจเป็นไปได้ว่าในการกระบวนการผลิตการ์ตูนเรื่องนี้ มีขั้นตอนการตรวจทานของบรรณาธิการ ที่อาจมีผลต่อการใช้หรือไม่ใช้เครื่องหมายวรรคตอนต่าง ๆ ก็เป็นไปได้

กล่าวโดยสรุป ก็คือ ในการแปลการ์ตูนการ์ฟิลด์ ผู้แปลแปลโดยยึดความหมายที่ถูกต้องตามต้นฉบับ แต่พยายามสื่อออกมาให้ผู้อ่านในสังคมภาษาแปลเข้าใจได้ชัดเจน โดยผ่านรูปแบบที่เหมาะสมและเป็นธรรมชาติในภาษาแปล อีกทั้งยังไม่ละเลยที่จะถ่ายทอดอารมณ์ของการ์ตูนออกมาด้วย

6.2 การอภิปรายผล

จากผลที่ได้ในงานวิจัยฉบับนี้ สามารถแบ่งประเด็นอภิปรายได้ออกเป็นประเด็นหลักๆ ดังต่อไปนี้

1. จากการวิเคราะห์การแปลทั้งหมดที่พบในงานวิจัยฉบับนี้ จะเห็นได้ว่า ผู้แปลใช้หลักการแปลโดยยึดเอาความหมายเป็นหลัก ซึ่งตรงกับประเภทของการแปลที่เรียกว่า Meaning-based Translations ตามทฤษฎีของลาร์สัน (Larson, 1984: 15) ซึ่งการแปลลักษณะนี้ ผู้แปลจะพยายามสื่อความหมายจากต้นฉบับ โดยใช้รูปแบบที่เป็นธรรมชาติของภาษาแปล และการแปลลักษณะนี้ถือเป็นเป้าหมายของนักแปล

2. จากการวิเคราะห์การแปลในงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยเห็นว่า นอกจากผู้แปลจะถ่ายทอดความหมายสำคัญของเนื้อความในการ์ตูนได้ใกล้เคียงกับต้นฉบับมากที่สุดแล้ว ผู้แปลยังคงให้ความสำคัญกับความซับซ้อนที่สื่อถึงผู้อ่านอย่างมากเช่นกัน ดังจะเห็นได้ว่า ผู้แปลใช้กลวิธีการแปลต่าง ๆ เช่น การใช้คำแสดงหรือภาษาปากของภาษาแปล เพื่อให้ถ่ายทอดอารมณ์ของตัวละครในการ์ตูนออกมาได้อย่างสมบูรณ์แบบที่สุด เพื่อให้ผู้อ่านภาษาแปลได้รับความเพลิดเพลินจากการอ่านการ์ตูนการ์ฟิลด์ได้เท่าเทียมกับผู้อ่านภาษาต้นฉบับ

3. เนื่องจากตัวอย่างที่เลือกมาเพื่อศึกษาวิธีการแปลและการปรับบทในงานวิจัยฉบับนี้ เป็นการแปลการ์ตูนภาพ ซึ่งมีเนื้อที่จำกัดสำหรับเนื้อความ ดังนั้น การแปลจึงมีข้อจำกัดบางอย่างที่ทำให้ผู้แปลต้องเลือกใช้กลวิธีการแปลที่อาจแตกต่างจากการแปลวรรณกรรมประเภทอื่นๆ เช่น นวนิยาย หรือเรื่องสั้น ที่ผู้แปลจะถ่ายทอดความหมายจากตัวภาษาของต้นฉบับเท่านั้น แต่การ์ตูนนั้นมีภาพเป็นองค์ประกอบในการสื่อความหมาย ทำให้บางครั้งผู้แปลอาจต้องผละตัวเองออกจากต้นฉบับโดยสิ้นเชิง ไม่อิงกับเนื้อหาของต้นฉบับ แล้วแปลให้บทแปลนั้นตรงกับภาพของการ์ตูน อย่างไรก็ตามกล่าวได้ว่าภาพประกอบของการ์ตูนมีส่วนช่วยให้ผู้แปลสามารถถ่ายทอดความหมายของเนื้อความในการ์ตูนได้ง่ายขึ้นและทำให้ความหมายดังกล่าวชัดเจนสำหรับผู้อ่านมากยิ่งขึ้น

4. เนื่องจากการ์ตูนการ์ฟิลด์ ซึ่งนำมาใช้ศึกษาวิธีการแปลในงานวิจัยฉบับนี้ ต้นฉบับมาจากวัฒนธรรมที่แตกต่างจากวัฒนธรรมในสังคมภาษาแปลมาก วัฒนธรรมที่แตกต่างกันของสองวัฒนธรรมดังกล่าวอาจเป็นปัจจัยหนึ่งที่เป็นปัญหาของการแปล ดังนั้นในการแปล ผู้แปลต้องพยายามสื่อความหมายและอารมณ์จากภาษาต้นฉบับสู่ภาษาแปลให้ได้มากที่สุด กลวิธีการปรับบทแปลจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ผู้แปลต้องใช้ในการถ่ายทอดความหมายของการ์ตูน ยกตัวอย่างเช่น การใช้คำ

ที่เทียบเคียงกันนั้น เป็นวิธีการปรับบทที่ผู้แปลการ์ตูนใช้มากในการถ่ายทอดความหมายของคำต่าง วัฒนธรรมที่ภาษาฉบับแปลไม่คุ้นเคย กล่าวคือ ผู้แปลต้องเลือกคำที่มีความหมายเทียบเคียงกันกับคำ ของต้นฉบับให้ได้มากที่สุดและเป็นคำที่คุ้นเคยและเข้าใจกัน โดยทั่วไปในวัฒนธรรมของภาษาฉบับ แปล หรือ การปรับมาตราวัดให้เป็นมาตราวัดที่ใช้จริงในสังคมฉบับแปลทำให้ผู้อ่านเห็นภาพและ เข้าใจสิ่งที่ต้นฉบับต้องการสื่อได้ง่ายดายขึ้น

5. การที่ผู้แปลละส่วนประกอบต่าง ๆ ในประโยค เนื่องจากการ์ตูนมีภาพที่จะช่วยบรรยาย เป็นเหตุผลส่วนหนึ่งแล้ว ผู้แปลยังละส่วนประกอบบางอย่างของประโยคเพื่อให้ประโยคมีความ กระชับและสื่อใจความหลักของคำพูดให้เหมาะสมกับเนื้อที่ของช่องคำพูดที่ผู้เขียนการ์ตูนกำหนด ไว้ ผู้วิจัยเห็นว่าการละเนื่องจากเหตุผลด้านข้อจำกัดของเนื้อที่นี้ มีลักษณะเหมือนกับการแปลบท ภาพยนตร์ที่มีข้อจำกัดด้านเนื้อที่ของจอภาพยนตร์และยังมีเรื่องของเวลาที่จำกัดอีกด้วย และยังเป็น บทแปลภาพยนตร์สำหรับการพากย์แล้ว จะพบข้อจำกัดด้านจำนวนคำของบทแปลที่ต้องกำหนดให้ ตรงกับจำนวนพยางค์ที่ตัวละครในเรื่องต้องเปล่งเสียงออกมาอีกด้วย ผู้แปลการ์ตูนจึงอาจใช้แนวทาง ในการแปลแบบเดียวกับการแปลบทภาพยนตร์

6. จากการอภิปรายในข้อที่ 4 และ 5 จะเห็นว่า การใช้คำที่เทียบเคียงกัน และการละ ส่วนประกอบต่าง ๆ ในประโยคของต้นฉบับเป็นแนวทางการปรับบทแปลที่เหมาะสมในการแปล การ์ตูน อย่างไรก็ตามผู้แปลยังมีข้อบกพร่องในเรื่องการทับศัพท์ที่มีได้คำนิ่งถึงหลักเกณฑ์ที่ ราชบัณฑิตยสถานกำหนดไว้ การตีความตามความรู้สึกของผู้แปลเองที่บางครั้งทำให้ความหมาย ผิดเพี้ยนไป และการแปลเกิน

6.2 ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะบางประการสำหรับผู้สนใจที่จะศึกษาการแปล การ์ตูน ดังต่อไปนี้

1. การ์ตูนการ์ฟิลด์เป็นตัวอย่างของการ์ตูนช่องแนวขบขัน ซึ่งในการแปล ผู้แปลอาจใช้กลวิธีการแปล การปรับบท และการใช้ภาษาที่แตกต่างจากการแปลการ์ตูนแนวอื่น ดังนั้น ผู้วิจัยที่สนใจอาจเลือกวิเคราะห์การแปลการ์ตูนแนวอื่น ๆ อาทิเช่น การ์ตูนล้อเลียนการเมือง การ์ตูนเพื่อการศึกษา หรือการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว เป็นต้น หรือการศึกษาการแปลการ์ตูนเรื่องยาว ซึ่งมีลักษณะและองค์ประกอบใกล้เคียงกับการ์ตูนช่องขนาดสั้น ว่ามีวิธีการแปลแตกต่างกันหรือไม่อย่างไร
2. ในการแปลนอกเหนือจากเนื้อความที่แสดงความหมายสำคัญในการ์ตูนแล้ว สิ่งหนึ่งที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการถ่ายทอดทางภาษาคือลักษณะเฉพาะทางวัฒนธรรมที่มากับภาษานั้น ๆ ซึ่งโดยมากมักมีความแตกต่างกันระหว่างวัฒนธรรมของสังคมภาษาต้นฉบับและวัฒนธรรมของสังคมภาษาแปล ดังนั้นผู้วิจัยที่สนใจอาจมุ่งเน้นการวิจัยไปที่การศึกษากลวิธีการแปลที่ใช้ในการถ่ายทอดความหมายของเนื้อความที่แสดงถึงลักษณะทางวัฒนธรรมเฉพาะที่พบในสังคมของภาษาต้นฉบับ แต่ไม่พบในวัฒนธรรมของสังคมภาษาฉบับแปล

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กระแสร มวลยาภรณ์. (2530). วรรณกรรมไทยปัจจุบัน. กรุงเทพฯ: โอ. เอส. พริ้นติ้งเฮาส์.
- กำจร สุนพงษ์ศรี, รศ. (2533). การ์ตูน. วารสารสีมาจารย์, 5(9), 82-86.
- กำชัย ทองหล่อ. (2530). หลักภาษาไทย. (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: บำรุงสาส์น.
- กฤตวิทย์ ดวงสร้อยทอง. (2522). หลักภาษาไทย. (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: รวมสาส์น.
- ขนิษฐา ดวงพัศตรา. (2534). การถ่ายทอดลักษณะภาษาอังกฤษในนวนิยายแปลภาษาไทย : การศึกษาระดับวากยสัมพันธ์. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- เจตนา นาควัชระ. (2524). ทางไปสู่วัฒนธรรมแห่งการวิจารณ์. กรุงเทพฯ: ดวงกมล.
- ชาติรี พนเจริญสวัสดิ์. (2529). วิเคราะห์การ์ตูนของชัย ราชวัตร ชุดผู้ใหญ่มาทับท่งหมาเมินช่วงปี พ.ศ. 2521-2523. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เชวง จันทร์เขตต์. (2528). การแปลเพื่อการสื่อสาร. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- เดวิส, จิม. (2535). การ์ฟิลด์เล่ม 2. (โพสคอมมิคส์, ผู้แปล). กรุงเทพฯ: บริษัทโพสท์พับลิชชิง จำกัด (มหาชน).
- _____ . (2536). การ์ฟิลด์เล่ม 4. (โพสคอมมิคส์, ผู้แปล). กรุงเทพฯ: บริษัทโพสท์พับลิชชิง จำกัด (มหาชน).
- _____ . (2536). การ์ฟิลด์เล่ม 5. (โพสคอมมิคส์, ผู้แปล). กรุงเทพฯ: บริษัทโพสท์พับลิชชิง จำกัด (มหาชน).
- _____ . (2536). การ์ฟิลด์เล่ม 6. (โพสคอมมิคส์, ผู้แปล). กรุงเทพฯ: บริษัทโพสท์พับลิชชิง จำกัด (มหาชน).
- _____ . (2536). การ์ฟิลด์เล่ม 7. (โพสคอมมิคส์, ผู้แปล). กรุงเทพฯ: บริษัทโพสท์พับลิชชิง จำกัด (มหาชน).
- _____ . (2536). การ์ฟิลด์เล่ม 8. (โพสคอมมิคส์, ผู้แปล). กรุงเทพฯ: บริษัทโพสท์พับลิชชิง จำกัด (มหาชน).
- _____ . (2536). การ์ฟิลด์เล่ม 9. (โพสคอมมิคส์, ผู้แปล). กรุงเทพฯ: บริษัทโพสท์พับลิชชิง จำกัด (มหาชน).

- _____ . (2537). การ์ฟิลด์เล่ม 10. (โพสต์คอมมิคส์, ผู้แปล). กรุงเทพฯ: บริษัทโพสต์พับลิชซิง จำกัด (มหาชน).
- _____ . (2537). การ์ฟิลด์เล่ม 11. (โพสต์คอมมิคส์, ผู้แปล). กรุงเทพฯ: บริษัทโพสต์พับลิชซิง จำกัด (มหาชน).
- _____ . (2537). การ์ฟิลด์เล่ม 12. (โพสต์คอมมิคส์, ผู้แปล). กรุงเทพฯ: บริษัทโพสต์พับลิชซิง จำกัด (มหาชน).
- _____ . (2537). การ์ฟิลด์เล่ม 13. (โพสต์คอมมิคส์, ผู้แปล). กรุงเทพฯ: บริษัทโพสต์พับลิชซิง จำกัด (มหาชน).
- _____ . (2537). การ์ฟิลด์เล่ม 14. (โพสต์คอมมิคส์, ผู้แปล). กรุงเทพฯ: บริษัทโพสต์พับลิชซิง จำกัด (มหาชน).
- _____ . (2537). การ์ฟิลด์เล่ม 15. (โพสต์คอมมิคส์, ผู้แปล). กรุงเทพฯ: บริษัทโพสต์พับลิชซิง จำกัด (มหาชน).
- _____ . (2537). การ์ฟิลด์เล่ม 16. (โพสต์คอมมิคส์, ผู้แปล). กรุงเทพฯ: บริษัทโพสต์พับลิชซิง จำกัด (มหาชน).
- _____ . (2538). การ์ฟิลด์เล่ม 17. (โพสต์คอมมิคส์, ผู้แปล). กรุงเทพฯ: บริษัทโพสต์พับลิชซิง จำกัด (มหาชน).
- _____ . (2538). การ์ฟิลด์เล่ม 18. (โพสต์คอมมิคส์, ผู้แปล). กรุงเทพฯ: บริษัทโพสต์พับลิชซิง จำกัด (มหาชน).
- ทวิศักดิ์ ไชยมาโย. (2535). หนังสือภาพการ์ตูนกับการพัฒนาการเรียนการสอน. ประชาศึกษา, 42 (9), 19-25.
- ชนพงศ์ เสนงฐวิวรรธน์. (2531). ผลของรูปแบบการ์ตูนที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. ปรียญานิพนธ์การศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น, มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- นันทวัน ผลฉาย. (2532). ลักษณะภาษาไทยในงานแปลทางวิชาการ. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- นิยะนันท์ บรรทม. (2543). การ์ตูนการเมือง : ศึกษาเฉพาะหนังสือพิมพ์กรุงเทพธุรกิจ พ.ศ. 2540. สารนิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาและวัฒนธรรมเพื่อการสื่อสารและการพัฒนา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ประเทือง คล้ายสุบรรณ. (2529). อ่านเขียนคำไทย. กรุงเทพฯ: ม.ป.ท.
- ประยูร จรรยาวงษ์. (2513). การบรรยายเรื่องการ์ตูน. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภา.

- ปรียา อุรรัตน์, รศ. (2537). การแปลอังกฤษเป็นไทย. กรุงเทพฯ: บริษัทศูนย์การพิมพ์ดวงกมล จำกัด.
- ปัญญา บริสุทธิ์. (2533). ทฤษฎีและวิธีปฏิบัติในการแปล. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.
- พรพิมล เสนะวงศ์. (2527). พื้นฐานการแปล. นครปฐม: ภาควิชาภาษาตะวันตก คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- พชนีัย สรรคบุรานุรักษ์. (2529). การแปลอังกฤษเป็นไทย. นครปฐม: ภาควิชาภาษาอังกฤษ คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์.
- เพชรลดดา ซึ่งจิตศิริโรจน์. (2544). การศึกษาบทบาทแปลเรื่องสั้นแนวขบขันของเทศก๊กดี นิยมเหตุ. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ภิญโญ บัวทอง. (2519). การ์ตูนการเมืองกับครุสอนสังคมศาสตร์. ครุปริทัศน์, (2519, มิ.ย.-ก.ย.), 136-137.
- ภูวคต สุวรรณดี. (2538). การ์ตูน อารมณ์ขันที่ไม่มีวันตาย. วารสารศิลปวัฒนธรรม, 16(9), 49-58.
- มาธิษา พิศาลบุตร. (2533). การสื่อความหมายในการ์ตูนชายหัวเราะฉบับกระเป๋. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, ภาควิชาสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- โมรี ชื่นสำราญ. (2530). เอกสารประกอบการสอนไทย 101 : ทักษะและความรู้ ทางภาษา. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ภาควิชาภาษาไทยและภาษาตะวันออก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ยมโดย เฟื่องพงศา. (2537). เอกสารประกอบการสอนวิชาไทย 413 : หลักภาษา. สงขลา: ภาควิชาภาษาไทยและภาษาตะวันออก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ภาคใต้.
- รอส ทอมสัน และบิล เฮวิสสัน. (2539). เทคนิคการวาดและขายการ์ตูนอย่างมืออาชีพ. แปลโดย วัลลภ แม่นยำ และเพชรศิริ สุขสวัสดิ์. กรุงเทพมหานคร: ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2538). พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525. (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- เรืองเดช ปันเขื่อนขันดี. (2541). ภาษาศาสตร์ภาษาไทย. กรุงเทพฯ: มหาจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วรรณาด วิมลเฉลา. (2539). คู่มือสอนแปล. (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมทรง บุรุษพัฒน์. (2537). วจนะวิเคราะห์. กรุงเทพฯ: สหธรรมิก.
- สังเขต นาคไพจิตร. (2530). การ์ตูน. มหาสารคาม: ปรีดาการพิมพ์.

- สัญญาวิ สายบัว. (2538). หลักการแปล. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สิทธา พิณีภูวดล. (2529). รายงานการวิจัยเรื่องสภาพการแปลปัจจุบันในประเทศไทยและแนวโน้มในอนาคต. ม.ป.ท.: ม.ป.พ.
- สิทธา พิณีภูวดล และ นิตยา กาญจนะวรรณ. (2520). ความรู้ทั่วไปทางวรรณกรรมไทย. กรุงเทพฯ : ดวงกมล.
- สุขยม เกษมสันต์, ม.ร.ว. (2515). คำแนะนำในการใช้เครื่องหมายวรรคตอนในภาษาไทย. กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยวิทยาศาสตร์ประยุกต์แห่งประเทศไทย.
- สุขุมาวดี จำหิรัญ. (2541). ภาษาศาสตร์เชิงสังคม. นครปฐม: สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาชนบท มหาวิทยาลัยมหิดล.
- สุดรัก จรรยาวัณย์. (2531). กลยุทธ์การสื่อสารของการ์ตูน “ขบวนการแก่นเงิน”. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทสาขาสถาปัตยกรรมมหาบัณฑิต, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- หอมหวล ชื่นจิตร, ผศ. (2527). การแปล : อาชีพสู่ปวงชน. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ยูไนเต็ดโปรดัคชั่น.
- อนุমানราชชน, พระยา. (2516). นิรุกติศาสตร์ ภาค 2. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: ม.ป.พ.

ภาษาอังกฤษ

- Barker, Martin. (1989). Comics : ideology, power, and the critics. New York: St. Martin's Place.
- Berlo, David Kenneth. (1960). The process of communication : An introduction to theory and practice. New York : Holt, Rinehart and Winston,
- Boonchote, Vararat. (2000). An analysis of the translation of “A child of the Northeast”. Master's thesis, faculty of Graduate Studies, Mahidol University.
- Catford, J.C. (1965). A linguistic theory of translation. Oxford: Oxford University Press.
- Harrison, Randall P. (1981). The Cartoon, Communication to The Quick. Beverly Hills, CA: SAGE Publication, Inc.
- Larson, Mildred L. (1984) Meaning-based translation : A guide to cross-language equivalence. New York: University press of America.
- Nelson, Roy Paul. (1975). Cartooning. Chicago, IL: Contemporary Books, Inc.

- Newmark, Peter. (1982). Approaches to translation. Oxford: Pergamon Press.
- Nida, Eugene A. (1964). Toward a science of translating. Oxford, Great Britain: Pergamon Press.
- Markow, Jack. (1976). Cartoonist's and Gag Writer's Handbook. Cincinnati: Writer's Digest.
- Richardson, John Adkins. (1977). The Complete Book of Cartoon Animals. New York: Prentice Hall Press.
- Snell-Hornby, Mary. (1995). Translation studies (Rev. ed.). Philadelphia: John Benjamins Publishing.
- Whitaker, Steve. (1994). The Encyclopedia of Cartooning Techniques. Philadelphia, PA: Running Press Book Publishers.
- White, David Manning. (1992). Comics. In Encyclopedia Americana International ed. (Vol. 7, pp. 370). Danbury CT: Grolier.

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	นางสาวศิริเพ็ญ ประเสริฐรัตนเดโช
วัน เดือน ปีเกิด	22 กรกฎาคม 2518
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย
ประวัติการศึกษา	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, พ.ศ. 2536-2539 ศิลปศาสตรบัณฑิต (สาขาวิชาประวัติศาสตร์) มหาวิทยาลัยมหิดล, พ.ศ. 2540-2545 ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (สาขาวิชาภาษาและ วัฒนธรรมเพื่อการสื่อสารและการพัฒนา)
ที่อยู่	1111/2 ซอยสุทธิพร ถนนประชาสงเคราะห์ แขวงดินแดง เขตดินแดง กรุงเทพฯ 10400

EXECUTIVE SUMMARY

A STUDY OF MEANING AND ADJUSTMENT IN TRANSLATION THE GARFIELD COMIC STRIPS

1. Background and Rationale of the Study

Cartoon is a drawing or series of drawings (comic strips) which tells stories in a humorous way. It reflects a cartoonist's imaginary thoughts or stories eliciting feelings and emotions. According to Narkpaijit (2530: 2), cartoon is a kind of literature which tells stories through pictures.

Nowadays, cartoons are getting more involved with our daily lives through such media as newspaper, magazines, or television. Apart from being designed for entertainment purposes, cartoons are also being used as a teaching mean. Cartoon has been become important as it is used for many purposes by many people such as teachers, columnists, academics, advertising agencies, psychologists, etc. Its characteristic magnetizes not only children but also adults.

Thanks to the advanced technology in communication which has encouraged rapid information exchanges. We can find a lot of foreign cartoons imported into Thailand from many countries. As we have seen lots of translated Japanese comic books found in bookstores. Surprisingly, not many translated English comic books are found in Thailand. Those comic books that have been well known among children for a long period of time are such as Walt Disney and Hanna-Barbara.

The popular cartoon characters from such mentioned cartoons are Mickey Mouse, Donald Duck, Superman and Spiderman.

Garfield is among cartoons which are widely known worldwide. Garfield comic books have been translated into many languages such as French, German, Spanish and Thai. Things and toys symbolizing Garfield are widely sold in many countries. All in all, as Garfield is a well-known Thai translated comic series among Thai adults and children, the researcher then chooses it for the analysis of the study.

Nowadays, cartoon is an imperative part of foreign and Thai newspaper especially politic cartoon which ironically focuses on politicians or political situations. Cartoonist tends to exaggerate but make the presentation evident who is who. Obviously, there is no translation of politic cartoon from foreign to Thai language because the politic cartoon needs the well understanding on social, cultural and political systems of both translator and reader in order to get its real meaning. Pinyo Buathong (2519: 36-38) states that the politic cartoon had different levels; some pictures were easy to understand whereas some were too difficult. Only politic knowledgeable person could know its meaning.

Garfield is a cartoon printed in the newspaper which focuses on humor and tries to make readers relax. The content of the story is about daily life between human and pets which copy human behavior. Its easy understanding makes it so popular that there is a collection or so called comic book available for sale. Chulasak Amornvej (2526 : 30) gave an opinion how cartoons become favorite that it was because those comic cartoons in the papers could induce humorous mood instantaneously. Though the mood was just a little laugh, hi hi, not a big laugh, it was good enough for the readers.

The other kind of foreign translated cartoon is a cartoon series which has conversation or illustration appearing in the panel. It has many panels. If it has only 3-6 panels, we call it comic strips. These cartoons have the same fundamental structure consisting of plot, actor, illustration and scene in each panel. Taveesak Chaimayo (2535: 19-25) comments that to write the content in each panel, the cartoonist must consider it appropriate to the age of the reader and must be relevant to each panel. The illustration or speech must not be repeated or redundant. Translation of cartoon series and comic strips should be strict to originality.

Garfield is a comic strips having 3-6 panels and finishes in one page. Sungket Narkpaijit (2530 : 5) gave the meaning of the comic as humorous illustrations in series. In the past, most of the contents were only humor, but at present the contents can be any styles such as crime, war and adventure. Picture and message in each panel is relevant. Most of comic strips are printed in the newspapers. When it is popular, it will be collected and printed as a comic book, the so called funny. David White (1992: 370) says that the characteristic of comic strips had balloons showing who were speaking.

2. Purposes of the Study

The purposes of this study are

2.1 To study meanings, components, and characteristics of cartoons in order to gain basic information for the study

2.2 To investigate techniques of transferring communicated meanings used in translating Garfield comic strips from English into Thai

2.3 To investigate techniques of adjustment used in translating Garfield comic strips from English into Thai

3. Benefits of the Study

3.1 The study provides us techniques used in translating comic strips both in terms of how to transfer the meanings and how to use the language properly. The study also provides us about how to use technique of adjustment for translation.

3.2 The results of the study are beneficial for those who are interested in studying the translation of cartoons in other aspects. It can be a source of information for them.

4. Scope of the study

The study investigates both the original English version and the translated Thai version of six Garfield comic books as the following.

1. The 2nd Garfield comic book, “Garfield Big Appetite” in Thai translated from “Garfield at Large” (1st) and “Garfield Gains Weight” (2nd)
2. The 4th Garfield comic book, “Garfield Bigger Than Life” in Thai translated from “Garfield Bigger Than Life” (3rd)
3. The 7th Garfield comic book, “Garfield Takes the Cake” in Thai translated from “Garfield Takes the Cake” (5th)
4. The 8th Garfield comic book, “Garfield Enjoys Lasagna” in Thai translated from “Garfield Takes the Cake” (5th) and “Garfield Eats His Heart Out” (6th)
5. The 10th Garfield comic book, “Garfield Sits Around the House” in Thai translated from “Garfield Sits Around the House” (7th)

6. The 13th Garfield comic book, “Garfield Loses His Feet” in Thai translated from “Garfield Loses His Feet” (9th)

The study investigates only techniques of translation and techniques of adjustment in translation by focusing on the meanings communicated through the texts. Pictures or drawings in the comic strips were also considered for the investigation but not as the main focus. However, in the study the researcher did not assess the quality of the translation work.

5. Methodology

5.1 Data selection

After having reviewed the literatures, the researcher found that many studies concern about the influence of cartoons on teaching, learning and human behaviors. However, not many studies were found to relate to the investigation of English cartoon translation. Therefore, the researcher found it is interesting to study what techniques a translator employs in translating cartoons from English into Thai.

The reason why Garfield comic strips were selected for the analysis in the study is that Garfield has been known worldwide. Garfield comic strips have been published in many daily English newspapers until now. Moreover, there are enough translated Garfield comic books found in Thailand. Thus, this provides good representatives for the study.

5.2 Data collection

By using qualitative approach research, the researcher collected the data from secondary source, i.e. 6 original English version and 6 translated Thai versions of Garfield comic books as mentioned in the scope of the study.

5.3 Data analysis

First, the researcher studied the concept of translation and adjustment in translation offered by many Thai and foreign theorists. Those Thai theorists include Homhuan Chuenjit (1984), Sunchawee Saibua (1995) and etc. Those foreign theorists include Eugene A. Nida(1964), J.C. Catford (1965), Peter Newmark (1982), Mildred L. Larson (1984) and etc.

The researcher then studied the concept of cartoons in terms of the meaning, classification, and components of comic strips offered by both Thai and foreign theorists.

The next step is to investigate original Garfield comic books and their translated versions in order to collect the data for the analysis. The analysis consists of two main parts. They are 1) transferring of the meanings communicated in the original comic strips, and 2) transferring of the styles used in the original comic strips.

Finally, the researcher analyzed the data by comparing the original version to the translated version in order to find out what techniques of translation used in transferring the meanings and what techniques of adjustment in translation found in the translated versions.

In order to investigate the techniques used in transferring the meanings, the analysis is based on the concepts suggested by Homhuan Chuenjit (1984), Chaweng

Jantarakhet (1985), Sunchawee Saibua (1995), Eugene A. Nida (1964), J.C. Catford (1965), Peter Newmark (1982), Mildred L. Larson (1984) and etc.

In order to investigate techniques of adjustment in translation, the analysis is based on the concepts suggested by Sunchawee Saibua (1995) and Eugene A. Nida (1964).

Moreover, in terms of analyzing styles used in comic strips, the researcher based on the concepts of Richardson (1977), Eisner (1985), Barker (1989), Whitaker (1994), Thomson & Hewison (1996), and, etc.

In analyzing the data, those concepts of translation techniques and comic styles are employed. In addition to the concepts stated, theories of cartoon are also used for data analysis.

6. The Results of the Study

In terms of techniques used in transferring the communicated meanings, the results from the analysis can be summarized as follows:

1. The techniques used in transferring the meanings mostly include modified literal translation, translation by interpretation and translation by using cultural substitute. What the translator considered as most important is to make the translation easily understood by readers of Thai society but still maintains the same meanings communicated.

2. Apart from the techniques stated above, the translator also used other techniques. For example, when translating a noun the translator sometimes used the technique of adding a generic term before a specific word and the technique of substituting a generic term for a specific word. In transferring the meanings of

onomatopoeic sounds, the translator tended to employ the technique of translation by using cultural substitutes. This was to make it sound most natural in the Thai language.

3. The study also showed the results relating to the meanings communicated through grammatical forms. As the Thai language and the English language are not equivalent in terms of grammatical structure, the translator needed to use the technique of adjustment in translation. The results showed that the translator sometimes added words to communicate the most accurate meanings but sometimes ignore the minor meanings communicated in the original text such as plurality and tense. However, the main purpose was to maintain the naturalness of Thai language.

4. Moreover, focusing on the language used in the translated comic strips, it was found that many times the translator employed Thai spoken language. For example, slang and emphasizing words were used so that the language of translation sounds like a conversation.

In terms of techniques used in transferring the styles used in the comic books, the results from the analysis were found in the use of font styles and in the use of punctuation marks. The results can be summarized as the following.

1. For the use of font styles, the translator attempted to maintain the same styles being used in the original version in order to maintain the cartoonist's creative ideas. However, it was still found that sometimes the translator could not maintain the same styles where the adjustment was needed.

2. For the use of punctuation marks, no rule was found in deciding whether to maintain or not to maintain those marks in the translation work. Sometimes, the translator maintained those marks. However, the translator sometimes ignored those

marks in the original work or added some marks in the translation work. According to the researcher's opinion, the translator may consider that the punctuation marks in the original text are rarely used in Thai language. Therefore, those marks are omitted. Besides, the use of punctuation marks sometime depended on what the translator interpreted a cartoon character's emotion and purpose then marks could be maintained in order to highlight the emotion and purpose of a cartoon character.

7. Discussion

The findings from this study could be discussed in various aspects as the followings :

From the analysis of the study, it was found that the translator's work could be categorized as meaning-based translation according to Larson's translation theory. The translator attempted to communicate the meanings of the original texts while maintaining the naturalness of the Thai language. The translation can maintain the original meanings and also maintain the amusement of the original texts. Moreover, such techniques as using slang was employed in translation so that Thai readers enjoy those comic strips as readers of the original work do.

As a comic series is different from other kinds of literature, the techniques used in translating Garfield comic strips may be different from those used with other kinds of literature. Many times, pictures in the comic strips can facilitate the translation and also make the translation be easily understood. Therefore, the translator sometimes does not transfer the meaning from the source language, but from pictures instead.

In addition, as Thai culture is very different from the culture reflected in the original texts, the translator may find it difficult to communicate the accurate meanings of the original texts and to create emotive atmosphere to Thai readers. Therefore, the translator may sometimes need to translate by using cultural substitutes. This is to make Thai readers understand the communicated meaning and enjoy those comic strips.

Apart from the clarity of pictures (pictures were clear enough for readers to understand the story), the limited space of balloon caused the translator to use technique of deletion in translation. Translators need to use few words to convey all meaning. This restriction of space could be compared to a film translation both in subtitle and script. Thus, comic translator might use similar techniques as film translator.

The use of equivalent terms and technique of deletion are proper techniques in adjustment for comics' translation. However, there were some imperfect points of the translator – the translator did not follow the transliteration rules of the Royal Institute and the translator used his own feeling to interpret meanings of the source language.

8. Recommendations

As Garfield is a kind of humorous comic series, which is different from other kinds of cartoon, the translator may use techniques of translation and techniques of adjustment differently. Researchers who are interested in translating comics may analyze the techniques employed in other kinds of cartoon of which purposes are different such as political caricature, educational comics, and cartoon animation.



Moreover, culture in a source language society and receptor language society are different. Therefore, in addition to considering meaning of the message sent from a source language, the future study may focus on translation techniques used for transferring meaning which reflects cultural aspects found in the source language, but not found in the translated version.

