

การศึกษาปัญหาในการแปลการเล่นคำในการ์ตูนขำขัน
ภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษ

A study of problems in translating puns
in Thai comic strips into English

ชรรมิกา นามนาคประเสริฐ*
dee_zign@hotmail.com

บทคัดย่อ

บทความนี้ มุ่งเน้นศึกษาปัญหา และการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นจากการลงมือปฏิบัติการแปลการเล่นคำโดยผู้วิจัย ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้สุ่มเลือกการ์ตูนขำขันประเภทการเล่นคำที่จบภายในหน้าเดียว โดยใช้เกณฑ์การแบ่งการเล่นคำของชลดา เรืองรักษ์ลิขิต ซึ่งมี 6 ชนิด คือ การเล่นคำที่มีความหมายสัมพันธ์กัน การเล่นคำที่มีเสียงสัมผัสกัน การเล่นคำพ้อง การเล่นคำโดยแปลความหมายตรงตามตัวอักษร การเล่นคำอุทานเสริมบท และการเล่นคำๆ เดียวกันแต่เรียงลำดับต่างกัน ผลการศึกษาพบว่า ผู้วิจัยประสบปัญหาในการแปลการเล่นคำ 6 ประการ คือ ปัญหาการรักษาวิธีการเล่นคำ ปัญหาการรักษาอารมณ์ขัน ปัญหาการถ่ายทอดทางวัฒนธรรม ปัญหาด้านข้อจำกัดของช่องการ์ตูน ปัญหาหลังการทดสอบบทแปล และปัญหาการแปลไม่ได้ นอกจากนี้ ผู้วิจัยใช้วิธีการแก้ไขปัญหาในการแปลการเล่นคำทั้งหมด 4 วิธี ได้แก่ การแปลแบบตรงตัว การแปลแบบเอาความ การแปลโดยปรับเปลี่ยนเนื้อเรื่อง และการแปลโดยการตัดการเล่นคำ ทั้งนี้ เพื่อให้บทแปลการเล่นคำสอดคล้องกับขอบเขตของประสบการณ์ของผู้อ่านฉบับแปลโดยการยึดภาพประกอบของการ์ตูนและวัฒนธรรมของฉบับแปลเป็นหลัก

คำสำคัญ: การแปล, การ์ตูนขำขัน, การเล่นคำ, “ขายหัวเราะ”, “มหาสนุก”

*นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาภาษาและวัฒนธรรมเพื่อการสื่อสารและการพัฒนา สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเอเชีย มหาวิทยาลัยมหิดล

Abstract

The objectives of this manuscript are to apply concepts and theories of literary translation in the researcher's actual translation processes of comic strips and to analyze pun-translating problems and solutions. One-paged story from comic strips have been selected at random. According to Cholada Ruengraklikhit's pun criteria, the comic strips include six types of puns; related-meaning puns, rhyme puns, homonym puns, pseudo-morphed puns, exclamation puns and rearranged-word puns. There are six problems that occur during the translation process, namely problems retaining the original pun, humor problems, cultural problems, speech bubble limitation problems, problems after testing the translation, and problems of untranslatability. Moreover, the solutions for these problems comprise the four strategies: literal translation, free translation, story adaptation, and pun omission. Those strategies are to adapt the pun translation consistently within the frame of the readers' experience, mainly based on the illustration and the culture of the target language.

Keywords: translation, comic strips, puns, “Kaihuaroh”, “Maha Sanook”

1. บทนำ

ไม่ว่าเด็กหรือผู้ใหญ่ก็สามารถได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความเครียดด้วยการอ่านการ์ตูนได้ นอกจากความบันเทิงที่ผู้อ่านจะได้รับจากการ์ตูนแล้ว การ์ตูนยังมีส่วนสร้างสรรค์ความสามารถเชิงสังเกต วิเคราะห์ และเชาว์ไหวพริบให้แก่ผู้อ่านได้ด้วย เนื่องจากการ์ตูนเป็นการเล่าเรื่องราวความคิดของผู้เขียนการ์ตูน ซึ่งมีเรื่องของจินตนาการ อารมณ์ความรู้สึก และความคิดของบุคคล และเมื่อเทคโนโลยีด้านการสื่อสารเจริญก้าวหน้ามากขึ้น การ์ตูนจากต่างประเทศจึงเริ่มเป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลายในประเทศไทย และมีบทบาทในชีวิตประจำวันของคนเรามากขึ้น ด้วยเหตุนี้ การแปลจึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการทำให้ผู้อ่านซึ่งไม่รู้ภาษาต้นฉบับของการ์ตูนต่างประเทศ สามารถเข้าใจความหมายที่ปรากฏในการ์ตูนได้เช่นเดียวกับผู้อ่านการ์ตูนในภาษาต้นฉบับ นอกจากนี้ การ์ตูนข้ามชั้น ก็นับได้ว่าเป็นการ์ตูนประเภทหนึ่งที่เป็นที่นิยมทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ ทว่า การแปลการ์ตูนข้ามชั้นจากภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษกลับไม่เป็นที่แพร่หลายเท่าที่ควร โดยเฉพาะการแปลมุกตลกประเภทการเล่นคำในการ์ตูนข้ามชั้นซึ่งเป็นประเด็นทางภาษาและวัฒนธรรม ลักษณะภาษาแสดงอารมณ์ขันประเภทการเล่นคำจึงเป็นประเด็นที่นักศึกษายังคง เนื่องจากการเล่นคำเป็นมุกตลกที่ต้องใช้ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับภาษาและวัฒนธรรมของต้นฉบับเป็นอย่างดี ทำให้ผู้แปลต้องใช้ปฏิภาณไหวพริบอย่างสูงในการถ่ายทอดบทแปลการเล่นคำให้สื่อได้เท่าเทียมกับต้นฉบับ

ทั้งนี้ นิตยสารการ์ตูนที่นำมาศึกษา เป็นนิตยสารการ์ตูนของบริษัทบันลือสาส์นที่มีชื่อเสียงในระดับแนวหน้าของประเทศไทยและอยู่ในวงการหนังสือการ์ตูนของประเทศไทยกว่าหกสิบปี ซึ่งได้แก่ นิตยสารการ์ตูนชายหัวเราะ และนิตยสารการ์ตูนมหาสนุก เนื่องจากนิตยสารการ์ตูนข้ามชั้นทั้งสองเล่มดังกล่าวได้รับความนิยมอย่างมากในประเทศไทย และใช้มุกตลกประเภทการเล่นคำเป็นส่วนใหญ่ (จิรสุภา ปล่องทอง, 2550) จึงมีข้อมูลด้านการเล่นคำเป็นจำนวนมาก ผู้วิจัยจึงเลือกนิตยสารการ์ตูนข้ามชั้นทั้งสองเล่มนี้มาศึกษาปฏิบัติแปล โดยมีวัตถุประสงค์ที่จะประมวลความรู้และทฤษฎีการแปลมาประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติแปลการเล่นคำในการ์ตูนข้ามชั้นของผู้วิจัย และศึกษาถึงปัญหาและการแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้นในการแปลการเล่นคำ ทั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกศึกษานิตยสารการ์ตูนที่จัดจำหน่ายในปี พ.ศ. 2552 ทั้งหมด เพื่อให้ได้ข้อมูลของการเล่นคำที่ใกล้เคียงปัจจุบันมากที่สุด โดยคัดเลือกเฉพาะการ์ตูนสั้นซึ่งจบภายในหน้าเดียวและมีการเล่นคำปรากฏอยู่ในบทพูดเท่านั้น ทั้งนี้ ผู้วิจัยใช้สูตรการประมาณค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสมในการคัดเลือกการ์ตูนข้ามชั้นประเภทการเล่นคำ ซึ่งได้จำนวนทั้งสิ้น 132 เรื่องมาลงมือปฏิบัติแปล โดยยึดหลักการแบ่งการเล่นคำของชลดา เรืองรักษ์ลิขิต (2528) เป็นเกณฑ์ประกอบการแบ่งประเภทการเล่นคำในการ์ตูนข้ามชั้นที่

นำมาใช้ในการศึกษาวิเคราะห์ เนื่องจากงานวิจัยของชลดาเป็นงานวิจัยเกี่ยวกับวิธีการเล่นคำของฮิวเมอริสต์ซึ่งวิธีการดังกล่าวใกล้เคียงกับการเล่นคำที่ใช้ในนิตยสารการ์ตูนที่เลือกมาศึกษามากที่สุด จึงถือได้ว่าแนวคิดนี้มีความเหมาะสมที่จะนำมาใช้ในการคัดแยกประเภทของการเล่นคำในต้นฉบับภาษาไทยของผู้วิจัย

ในการวิเคราะห์ข้อมูลนั้น ผู้วิจัยเลือกศึกษาเฉพาะการแปลการเล่นคำที่ปรากฏในบทพูด โดยมีภาพประกอบของการ์ตูนเป็นองค์ประกอบหลักในการช่วยถ่ายทอดอารมณ์ขันให้มีความสัมฤทธิ์ผลมากขึ้น รวมทั้งเน้นการศึกษาปัญหาและวิธีการแก้ไขปัญหาในการแปลการเล่นคำ โดยพยายามรักษาความหมายและวิธีการเล่นคำให้ได้ใกล้เคียงต้นฉบับมากที่สุด ผลการศึกษาพบว่า ผู้วิจัยประสบปัญหาในระหว่างกระบวนการแปลการเล่นคำทั้งหมด 6 ประการ คือ ปัญหาการรักษาวิธีการเล่นคำ ปัญหาการรักษาอารมณ์ขัน ปัญหาการถ่ายทอดทางวัฒนธรรม ปัญหาด้านข้อจำกัดของช่องการ์ตูน ปัญหาหลังการทดสอบบทแปล และปัญหาการแปลไม่ได้ ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการแก้ไขปัญหาในการแปลทั้งหมด 4 วิธีการ คือ การแปลแบบตรงตัว การแปลแบบเอาความ การแปลโดยปรับเปลี่ยนเนื้อเรื่อง และการแปลโดยการตัดการเล่นคำ

2. แนวคิดเกี่ยวกับการเล่นคำที่ช่วยแก้ปัญหการแปลการเล่นคำในการ์ตูนขำขัน

ผู้วิจัยนำแนวคิดเกี่ยวกับการเล่นคำที่ช่วยแก้ปัญหการแปลการเล่นคำในการ์ตูนขำขันของ ชลดา เรื่องรักษ์ลิขิต (2528) เเคเลีย ไชโร (Chairo, 1992) สอ เสถบุตร (อ้างถึงในกฤตยานาที, 2543) สัญญวิ สายบัว (2550) คาเทีย สเปนาคาคี (Spanakaki, 2007) และบุญจิรา ถึงสุข (2552) มาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล โดยผู้วิจัยแบ่งแนวคิดออกเป็น 2 ประเด็นหลัก คือ แนวคิดเกี่ยวกับการเล่นคำ และแนวคิดเกี่ยวกับการแปลการเล่นคำ ดังนี้

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับการเล่นคำ

การเล่นคำ คือ การใช้คำหรือกลุ่มคำที่มีความหมายอ้างอิงแตกต่างกันได้ 2-3 ความหมาย โดยบางครั้งสื่อความหมายที่หนึ่ง และบางครั้งสื่อถึงความหมายที่สอง ทั้งนี้ จุดมุ่งหมายของการเล่นคำส่วนใหญ่คือ การทำให้ผู้อ่านสนุกหรือเกิดอารมณ์ขัน (สัญญวิ สายบัว, 2550)

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำประเภทการเล่นคำในงานวิจัยเรื่อง *อักขรวิธีและการใช้ภาษาแนวอารมณ์ขันของฮิวเมอริสต์* ของชลดา เรื่องรักษ์ลิขิต (2528) มาใช้จัดแบ่งประเภทของการเล่นคำในต้นฉบับการ์ตูนขำขันของผู้วิจัย เนื่องจากงานวิจัยของชลดาเป็นงานวิจัยเกี่ยวกับการใช้ภาษาสื่ออารมณ์ขันของฮิวเมอริสต์ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการใช้ภาษาแสดงอารมณ์ขันภาษาไทย อีกทั้งวิธีการเล่นคำของฮิวเมอริสต์ยังใกล้เคียงกับการเล่นคำซึ่งใช้เป็นมุกตลกใน

นิตยสารการ์ตูนมหาสนุกและนิตยสารการ์ตูนชายหัวเราะในปัจจุบันมากที่สุด จึงถือได้ว่าแนวคิดนี้มีความเหมาะสมที่จะนำมาใช้ในการคัดแยกประเภทของการเล่นคำในต้นฉบับภาษาไทยของผู้วิจัย ทั้งนี้ การเล่นคำของชลดาแบ่งได้เป็น 6 ประเภท คือ การเล่นคำที่มีความหมายสัมพันธ์กัน การเล่นคำที่มีเสียงสัมผัสกัน การเล่นคำพ้อง การเล่นคำโดยแปลความหมายตรงตามตัวอักษร การเล่นคำอุทานเสริมบท และการเล่นคำๆ เดียวกันแต่เรียงลำดับต่างกัน

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการแปลการเล่นคำ

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดด้านการแปลการเล่นคำของ เฉลียว ไขโร (Chairo, 1992) สอ เสถบุตร (อ้างถึงในกฤตยา นาที, 2543) และสัญญาวิ สายบัว (2550) มาใช้ในการแก้ปัญหาการแปลการเล่นคำ ซึ่งทั้ง 3 ท่านได้กล่าวถึงวิธีแก้ปัญหาในการแปลการเล่นคำไว้ว่า ควรแปลให้เข้าใจความหมายมากกว่าการแปลไปตามตัวอักษร เพราะเมื่อลงมือแปลแล้ว จะพบว่า หากพยายามคงความหมายเดิมไว้ให้มากที่สุดและสื่อความหมายได้อย่างดีในงานแปล ผู้แปลอาจต้องเปลี่ยนรูปแบบของการเสนอความหมายไปบ้าง ซึ่งจะมากหรือน้อยนั้นก็ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมและกฎเกณฑ์ของภาษาที่ใช้จะบังคับให้เป็นไป กล่าวคือ ผู้แปลต้องคำนึงถึงบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของผู้อ่าน ความรู้รอบตัวของผู้อ่าน รวมทั้งความรู้ที่ผู้อ่านกับผู้เขียนมีร่วมกัน เพื่อให้การทำความเข้าใจในอารมณ์ขันของผู้อ่านฉบับแปลสัมฤทธิ์ผลได้ง่ายขึ้น

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้นำแนวคิดด้านการแปลการเล่นคำในการ์ตูนข้ามชั้นของ บุญจิรา ถึงสุข (2552) และวิธีการแก้ไขปัญหาในการแปลการเล่นคำในบทบรรยายภาพยนตร์ของ คาเทีย สเปนาคาคี (Spanakaki, 2007) มาใช้ในการแก้ปัญหาดังกล่าวร่วมด้วย ซึ่งผู้วิจัยมักใช้วิธีการของบุญจิราและคาเทียเป็นหลัก เนื่องจากทั้งสองได้กล่าวถึงการแปลการเล่นคำภายใต้ข้อจำกัดทั้งทางด้านเนื้อที่เขียนคำบรรยายและภาพประกอบ ซึ่งเป็นตัวกำหนดขอบเขตวิธีการแปลการเล่นคำในการ์ตูนข้ามชั้นของผู้วิจัย ทั้งนี้ บุญจิราได้แนะนำเรื่องการแปลการเล่นคำในการ์ตูนข้ามชั้นไว้ว่า ผู้วิจัยต้องตระหนักถึงภาพประกอบของการ์ตูนเป็นหลัก และอาศัยข้อความอื่นๆ ในบริบทเป็นตัวเสริมความหมาย แล้วเลือกถ้อยคำที่สามารถเทียบเคียงความหมายให้ได้อย่างเหมาะสม รวมทั้งคำนึงถึงวัฒนธรรมของภาษาฉบับแปลซึ่งเข้ากับสถานการณ์ที่ใช้ด้วย ดังนั้น ผู้วิจัยจึงต้องแปลโดยตีความจากความหมายของเนื้อหาและบริบท เลือกถ้อยคำที่วัฒนธรรมปลายทางใช้และคงวิธีการพูดให้ใกล้เคียงกับของวัฒนธรรมต้นทาง รวมถึงต้องตีความภาพประกอบของการ์ตูน และพิจารณาอารมณ์ของเรื่องและความหมายแฝงนัยให้เข้ากับภาพประกอบด้วย โดยอาศัยแนวทางการแปลการเล่นคำของคาเทีย ซึ่งมีทั้งหมด 8 ประการ คือ การแปลตรงตัวตามต้นฉบับ การแปลเอาความ โดยรักษาอารมณ์ของต้นฉบับไว้เพียงบางส่วน การแปลโดยใช้สำนวนโวหารหรือภาษาภาพพจน์ การละไม่แปล การใช้คำของต้นฉบับโดยไม่แปล การสร้างการเล่นคำขึ้นมาใหม่ การแปล

ต้นฉบับที่ไม่มีการเล่นคำให้มีการเล่นคำในฉบับแปล และการใช้เทคนิคอื่นๆ เช่น ทำเชิงอรรถ หรืออธิบายความหมายไว้ตอนท้ายเรื่อง เป็นต้น มาใช้ประกอบในการแก้ไขปัญหาในการแปลการเล่นคำในการ์ตูนซ้ำขึ้น

3. ปัญหาและการแก้ไขปัญหาในการแปลการเล่นคำในการ์ตูนซ้ำขึ้น

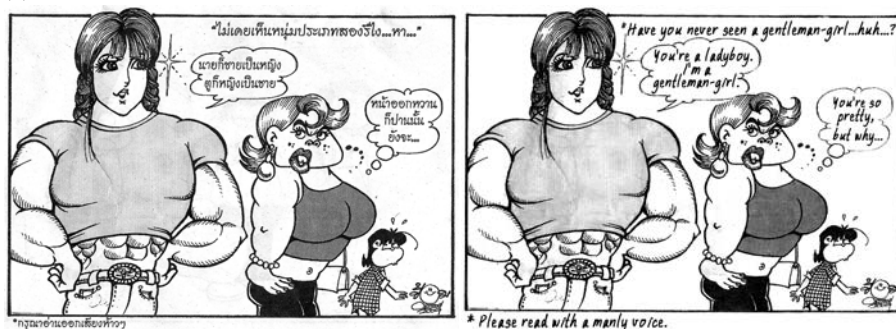
ผู้วิจัยได้นำเสนอปัญหาในการแปลการเล่นคำ พร้อมทั้งเสนอวิธีการแก้ไขปัญหาในการแปลการเล่นคำในการ์ตูนซ้ำขึ้นจำนวน 132 เรื่อง ซึ่งเป็นข้อมูลที่เกิดขึ้นระหว่างการแปลการเล่นคำ โดยผู้วิจัยจะนำเสนอประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้น พร้อมวิธีการแก้ไขปัญหามาร่วมในการเล่นคำซึ่งมีทั้งหมด 6 ประเภท ดังต่อไปนี้

3.1 ปัญหาการรักษาวิธีการเล่นคำ

ในการแปลการเล่นคำ ผู้วิจัยมักประสบปัญหาในการรักษาวิธีการเล่นคำโดยรักษาความหมายให้ได้ใกล้เคียงกับต้นฉบับ ในขณะที่เดียวกัน เมื่อสามารถหาคำมาเทียบเคียงที่รักษาความหมายและวิธีการเล่นคำได้ แต่กลับไม่สอดคล้องกับภาพประกอบ ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดของบุญจิรา ถึงสุข (2552) มาใช้แก้ปัญหาดังกล่าว โดยการใช้ความหมายแฝงนัยกับสถานการณ์เป็นตัวตั้ง แล้ววิเคราะห์คำที่ใช้ในการเล่นคำว่ามีความหมายนัยตรง หรือมีความหมายโดยนัย จากนั้น จึงแปลให้ให้ความรู้สึกตามต้นฉบับ โดยไม่ให้ภาษามีความเย็นเฉื่อ และแปลในลักษณะของการผล่อออกจากต้นฉบับ รวมทั้งพิจารณาอารมณ์ของเรื่อง และดูความหมายแฝงนัยให้เข้ากับภาพประกอบของการ์ตูน ยกตัวอย่างเช่น

(1) ต้นฉบับจาก ชายหัวเราะ น.1060 น.92

ฉบับแปล

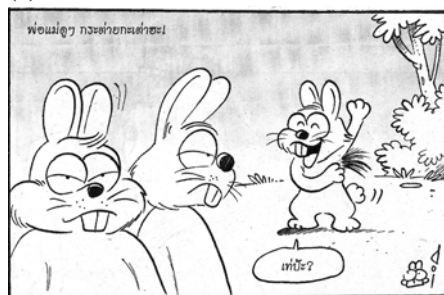


ในตัวอย่าง (1) ต้นฉบับเล่นคำ คำว่า “หนุ่มประเภทสอง” กับคำว่า “สาวประเภทสอง” ซึ่งเป็นคำที่ไม่ได้เอ่ยถึงในเนื้อเรื่อง แต่ผู้อ่านที่อยู่ในวัฒนธรรมของภาษาต้นฉบับจะเข้าใจได้ว่า คำที่ใช้เล่นคำในต้นฉบับหมายถึงคำที่คนในสังคมไทยใช้เรียกผู้หญิงที่ชอบแต่งตัวและมีกริยาท่าทางเหมือนผู้ชาย และเป็นคำที่ล้อเลียนคำว่า “สาวประเภทสอง” ซึ่งหมายถึง ผู้ชายที่แต่งตัวและทำกริยาท่าทางเหมือนผู้หญิง ทั้งนี้ ในวัฒนธรรมของภาษาฉบับแปลมีคำ

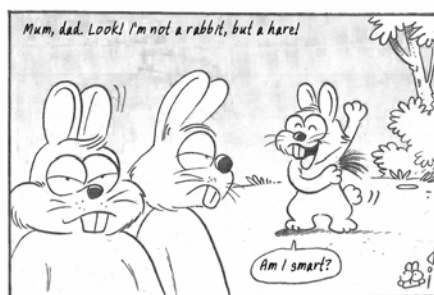
เทียบเคียงที่ใช้เรียกผู้หญิงที่ชอบแต่งตัวและมีกริยาทำทางเหมือนผู้ชายว่า “tomboy” และมีคำเรียกผู้ชายที่แต่งตัวและทำกริยาทำทางเหมือนผู้หญิงว่า “ladyboy” แต่เพื่อให้คำที่ใช้เล่นคำสามารถสื่อกันได้เช่นเดียวกับวิธีการที่ต้นฉบับใช้ ผู้วิจัยจึงเล่นคำโดยอิงคำว่า “ladyboy” เป็นหลัก แล้วแปลการเล่นคำคำว่า “หนุ่มประเภทสอง” ว่า “gentleman-girl” ซึ่งบทแปลการเล่นคำดังกล่าวยังสามารถสื่อถึงนัยถึงความหมายที่ต้นฉบับต้องการสื่อถึง *ผู้หญิงที่ชอบแต่งตัวและมีกริยาทำทางเหมือนผู้ชาย* ได้ อย่างไรก็ตาม ถึงแม้ว่าวัฒนธรรมของผู้อ่านฉบับแปลจะรู้จักผู้หญิงที่ชอบแต่งตัวและมีกริยาทำทางเหมือนผู้ชายว่า tomboy แต่คำว่า tom ไม่สามารถสื่อความหมายตรงข้ามกับคำว่า boy ได้เหมือนคำว่า “ladyboy” ดังนั้น เพื่อรักษาวิธีการเล่นคำและความหมายของคำให้ได้ครบถ้วนสมบูรณ์ที่สุด การแปล “สาวประเภทสอง” หรือ “ชายเป็นหญิง” และ “หนุ่มประเภทสอง” หรือ “หญิงเป็นชาย” ว่า “ladyboy” และ “gentleman-girl” ตามลำดับ จึงสามารถสื่อความได้ใกล้เคียงกับต้นฉบับมากที่สุด และทำให้ผู้อ่านฉบับแปลเห็นได้ชัดเจนขึ้นว่าผู้เขียนการ์ตูนต้องการสื่อถึงอารมณ์ขัน โดยใช้วิธีการเล่นคำที่มีความหมายสัมพันธ์กัน

อย่างไรก็ตาม หากผู้วิจัยไม่สามารถใช้วิธีการเล่นคำประเภทเดียวกับต้นฉบับได้ ผู้วิจัยจะเลือกใช้วิธีการเล่นคำประเภทอื่นแทน เพื่อคงวิธีการแสดงอารมณ์ขันโดยการเล่นคำไว้และเพื่อไม่ทำให้การเล่นอารมณ์ขันของฉบับแปลถูกตัดขาดจากต้นฉบับโดยสิ้นเชิง ยกตัวอย่างเช่น

(2) ต้นฉบับจาก *ชายหัวเราะ* น. 1058 น.79



ฉบับแปล



ในตัวอย่าง (2) ต้นฉบับต้องการเล่นคำว่า “เต้า” ที่สามารถสื่อได้สองความหมาย โดยความหมายนัยตรงหมายถึง สัตว์ชนิดหนึ่ง และความหมายนัยแฝงหมายถึง กลิ่นตัว แต่คำว่า “เต้า” ในภาษาฉบับแปลไม่มีความหมายแฝงนัยเช่นเดียวกับต้นฉบับ หากแปลตรงตัวตามความหมายที่ผู้เขียนการ์ตูนสื่อ ซึ่งเอามุกตลกมาจากชื่อนิทานเรื่อง *กระต่ายกับเต้า* ว่า *The Rabbit and the Turtle* ผู้อ่านจะไม่เกิดอารมณ์ขันและจะไม่เข้าใจเนื่องจากในภาพประกอบลูกกระต่ายขกรักแร้ที่มีขนยาวขึ้นมาให้พอกับแม่ของตนดู เพื่อสื่อถึงความหมายแฝงนัยของ

คำว่า *เต่า* ดังนั้น เพื่อให้เนื้อเรื่องสอดคล้องกับภาพประกอบและสามารถเล่นคำได้ ผู้วิจัยจึง
 แปลการเล่นคำดังกล่าวโดยเปลี่ยนจากการเล่นคำประเภทคำพ้องรูปมาเป็นการเล่นคำประเภท
 คำพ้องเสียงแทน โดยอิงคำว่า *hair* ในความหมายว่า *ขนรักแร้* ซึ่งเป็นส่วนประกอบหลักของ
 ภาพการ์ตูน และเล่นคำพ้องเสียงกับคำว่า “hare” ซึ่งหมายถึงกระต่ายที่มีหูยาวและมีเสียงอ่าน
 คล้ายกับคำว่า *hair* ทั้งนี้ การแปลการเล่นคำโดยเปลี่ยนวิธีการเล่นคำจะช่วยให้ผู้วิจัยสามารถ
 รักษาการเล่นคำและอารมณ์ขันไว้ได้

3.2 ปัญหาการรักษาอารมณ์ขัน

ผู้วิจัยใช้วิธีการแปลการ์ตูนที่แตกต่างกันไปในแต่ละเรื่องเพื่อรักษาอารมณ์ขันของ
 เรื่องให้ได้มากที่สุด ทั้งนี้ อารมณ์ขันของการ์ตูนที่ผู้วิจัยศึกษา มักเกิดจากอารมณ์ขันของการ
 เล่นคำเป็นส่วนใหญ่ ดังนั้น เพื่อรักษาอารมณ์ขันของเรื่องซึ่งเป็นเป้าหมายหลักของการ์ตูนขำ
 ขันไว้ ผู้วิจัยจึงพยายามรักษารูปแบบและความหมายของการเล่นคำให้ใกล้เคียงกับต้นฉบับ
 มากที่สุด รวมทั้งเลือกใช้ภาษาที่มีความเป็นธรรมชาติในวัฒนธรรมฉบับแปล เพื่อให้ผู้อ่าน
 ฉบับแปลอ่านแล้วรู้สึกขำขันกับเนื้อเรื่องได้ใกล้เคียงกับผู้อ่านต้นฉบับ

นอกจากนี้ เนื่องจากต้นฉบับและฉบับแปลมีความแตกต่างกันค่อนข้างมาก ทั้ง
 ทางด้านภาษา ทักษะคิด ความรู้ ระบบสังคม และวัฒนธรรม ดังนั้น ผู้วิจัยจึงปรับบทแปลให้
 สอดคล้องกับขอบเขตของประสบการณ์ของผู้อ่านฉบับแปลให้มากที่สุด โดยใช้แนวคิดของ
 เฉลียว ไขโร (Chairo, 1992) ซึ่งกล่าวว่า การเทียบเคียงความหมายในต้นฉบับเป็นแค่ปัจจัยรอง
 ผู้แปลจะต้องคำนึงถึงบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของผู้อ่าน ความรู้รอบตัวของผู้อ่าน
 รวมทั้งความรู้ที่ผู้อ่านกับผู้เขียนมีร่วมกัน เพื่อให้การทำความเข้าใจในอารมณ์ขันของผู้อ่าน
 ฉบับแปลสัมฤทธิ์ผลได้ง่ายขึ้น ยกตัวอย่างเช่น

(3) ต้นฉบับจาก *ชายหัวเราะ* น.1028 น. 40

ฉบับแปล



ในตัวอย่าง (3) ต้นฉบับเล่นคำว่า *ผลบุญ* ซึ่งมาจากคำว่า *กุศลผลบุญ* กับคำว่า *ผลกรรม* โดยต้นฉบับเล่นคำด้วยการผสมคำทั้งสองดังกล่าวเป็นคำว่า “กุศลผลกรรม” เพื่อเสียดสีตัวละครที่แม้ว่าจะสร้างบาปกรรมจากการดื่มสุราอย่างหนักเมื่อตอนเป็นมนุษย์ แต่กลับได้

ขึ้นสวรรค์ ทั้งนี้ การเล่นคำในวัฒนธรรมต้นฉบับได้นำความเชื่อทางพุทธศาสนาเรื่องบาปบุญคุณโทษมาใช้ กล่าวคือ ศาสนาพุทธเชื่อว่า หากทำกรรมดีจะได้ขึ้นสวรรค์ และหากทำกรรมชั่วจะต้องตกนรก ซึ่งตัวละครที่ได้ขึ้นสวรรค์นี้ได้ทำบาปด้วยการดื่มสุราซึ่งในศาสนาพุทธถือว่าผิดศีลห้า แต่เนื่องจากตัวละครยังมีบุญอยู่มากจึงได้ขึ้นสวรรค์

อย่างไรก็ตาม ต้นฉบับใช้คำที่ไม่มีคำเทียบเคียงในวัฒนธรรมฉบับแปล ผู้วิจัยจึงแก้ปัญหาการรักษารมณณ์ขึ้นดังกล่าวโดยการปรับบทแปลการเล่นคำให้สอดคล้องกับกรอบประสบการณ์ของผู้อ่านฉบับแปล โดยแปล “กุศลผลกรรม” ว่า “heart full of spirit” ทั้งนี้ การเล่นคำในต้นฉบับคือคำว่า *กรรม* กับคำว่า *บุญ* ซึ่งคำว่า *บุญ* เป็นคำเดิมที่ใช้จริงในบริบทของพระพุทธศาสนา แต่หากผู้วิจัยแปลการเล่นคำนี้ว่า *merit and retribution* ก็จะไม่สามารถรักษาวิธีการเล่นคำซึ่งเป็นอรณณณ์ขึ้นของเรื่องนี้ไว้ได้ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำคำว่า *spirit* มาเล่นคำแทน เนื่องจากคำดังกล่าวสามารถสื่อได้สองนัย นัยแรกหมายถึง *จิตวิญญาณ* ตามหลักทางศาสนา และนัยที่สองหมายถึง *สุรา* อย่างไรก็ดี แม้ว่าบทแปลการเล่นคำนี้ไม่ได้รักษาวิธีการเล่นคำและความหมายตามต้นฉบับอย่างครบถ้วนสมบูรณ์ แต่การปรับบทแปลโดยเปลี่ยนการเล่นคำที่มีความหมายสัมพันธ์กันเป็นการเล่นคำพ้องรูป สามารถช่วยรักษารมณณ์ขึ้นประเภทการเล่นคำของต้นฉบับไว้ได้ไม่มากนักน้อย อีกทั้งยังสอดคล้องกับภาพประกอบได้โดยไม่ทำให้อรณณณ์ขึ้นหายไป

3.3 ปัญหาการถ่ายทอดทางวัฒนธรรม

ปัญหาการถ่ายทอดทางวัฒนธรรม ถือเป็นข้อจำกัดทางวัฒนธรรมซึ่งเป็นปัญหาใหญ่ในการแปลการเล่นคำของผู้วิจัย ความต่างทางวัฒนธรรมในการเล่นคำของภาษาต้นฉบับและภาษาฉบับแปลทำให้หาถ้อยคำที่เหมาะสมในการถ่ายทอดความหมายตามต้นฉบับได้ยาก หรืออาจกล่าวได้ว่าการเล่นคำบางคำไม่สามารถหาคำที่เทียบเคียงความหมายของต้นฉบับได้เลย ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงแก้ปัญหาทางวัฒนธรรมดังกล่าวโดยการแปลแบบเอาความและการแปลโดยเปลี่ยนเนื้อเรื่อง เพื่อให้การเล่นคำเป็นคำที่ผู้อ่านฉบับแปลเข้าใจได้ง่ายและเกิดอรณณณ์ขึ้นได้อย่างเป็นธรรมชาติ ทั้งนี้ ในการเปลี่ยนเนื้อเรื่อง ผู้วิจัยได้ยึดวัฒนธรรมของฉบับแปลเป็นหลักโดยใช้การปรับคำและแทนที่ด้วยคำที่ผู้อ่านฉบับแปลรู้จักและคุ้นเคยมากกว่า เพื่อให้ผู้อ่านฉบับแปลเข้าใจได้ง่ายขึ้น อย่างไรก็ดีตามผู้วิจัยไม่สามารถเปลี่ยนเนื้อเรื่องได้อย่างอิสระ เนื่องจากต้องเปลี่ยนให้สอดคล้องกับภาพประกอบเป็นหลัก โดยยังคงรักษาใจความโดยรวมให้ใกล้เคียงกับต้นฉบับมากที่สุด ยกตัวอย่างเช่น



ในตัวอย่าง (4) ด้นฉบับเล่นคำกับความหมายของ “น้ำ” ที่มาจากคำว่า “น้ำใจ” ซึ่ง ด้นฉบับนำคำว่า “น้ำ” มาเล่นในความหมายของ ของเหลว แต่เนื่องจากคำว่า “น้ำใจ” หรือ *kindness* ในภาษาฉบับแปล ไม่มีคำที่เกี่ยวกับน้ำ ผู้วิจัยจึงเปลี่ยนคำที่ใช้เล่นคำโดยเลือกคำว่า *heart* ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของคำว่า “น้ำใจ” ในภาษาต้นฉบับมาใช้แทน ทั้งนี้ ด้นฉบับได้ใช้ ฤดูกาลเป็นส่วนหนึ่งในมุกตลกด้วย ซึ่งก็คือ ฤดูร้อน ผู้วิจัยจึงเปลี่ยนมาใช้ฤดูหนาวแทน เนื่องจากคำว่า “แล้งน้ำใจ” ในต้นฉบับ มีความหมายใกล้เคียงกับคำว่า *cold-hearted* ผู้วิจัยจึงเลือกฤดูกาลดังกล่าวเพื่อให้เข้ากับคำในวัฒนธรรมฉบับแปลซึ่งมีคำว่า *cold* เป็น ส่วนประกอบ รวมทั้งสามารถคงความหมายได้ใกล้เคียงต้นฉบับและสอดคล้องกับ ภาพประกอบ

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าความแตกต่างทางวัฒนธรรมจะถือเป็นปัญหาหนึ่งในการแปลมุกตลก แต่เนื่องจากทุกวันนี้ประเทศไทยได้มีชาวต่างชาติที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาแม่เข้ามาท่องเที่ยวในช่วงวันหยุดหรือทำธุรกิจมากมาย อีกทั้งยังมีชาวต่างชาติหลายคนที่ใช้ชีวิตอยู่ใน ประเทศไทย ทำให้บุคคลเหล่านั้นมีความรู้ความเข้าใจในวัฒนธรรมไทย และวิถีชีวิตของคนไทย ดังนั้น ชาวต่างชาติเหล่านี้จะสามารถเข้าใจอารมณ์ขันในการดุนำขันของไทยได้ง่ายกว่าผู้อ่านในวัฒนธรรมฉบับแปลที่ไม่มีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับวัฒนธรรมต้นฉบับ ยกตัวอย่าง เช่น



ในตัวอย่าง (5) ต้นฉบับเล่นคำว่า “ควาย” ซึ่งมีความหมายที่สองเป็นคำสแลงที่ไม่สุภาพ หมายถึง คนโง่ ทั้งนี้ ผู้อ่านต้นฉบับสามารถเข้าใจและเกิดอารมณ์ขันกับมุกตลกนี้ได้ เนื่องจาก ตัวละครชายอ้วนเข้าใจผิดคิดว่า เด็กถูกสอนให้เรียกพ่อด้วยคำไม่สุภาพ แต่เรื่องหักมุมด้วยการเฉลยว่าเด็กคนดังกล่าวเป็นลูกของควาย ดังนั้น การเรียกพ่อควายของตนว่า “ควาย” จึงเป็นเรื่องปรกติ ดังนั้น มุกตลกของการเล่นคำพ้องนี้จึงทำให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์ขันกับความเข้าใจผิดของตัวละคร ทั้งนี้ ในการแปลการเล่นคำดังกล่าว หากผู้วิจัยแปลคำว่า “ควาย” แบบตรงตัวว่า “buffalo” ผู้อ่านฉบับแปลจะไม่เกิดอารมณ์ขัน เนื่องจาก “buffalo” ในวัฒนธรรมฉบับแปลหมายถึง สัตว์ชนิดหนึ่งเท่านั้น ไม่มีความหมายแฝงเช่นเดียวกับต้นฉบับ แต่หากเลือกใช้คำว่า *donkey* ซึ่งหมายถึงสัตว์ชนิดหนึ่งและมีความหมายแฝงว่า คนโง่ เช่นเดียวกับคำว่า “ควาย” จะสามารถทำให้ผู้อ่านในวัฒนธรรมฉบับแปลเข้าใจการเล่นคำดังกล่าวได้อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยไม่สามารถใช้คำว่า *donkey* ได้เนื่องจากภาพประกอบการ์ตูนซึ่งเป็นรูปควายเป็นตัวบังคับให้ต้องแปลคำดังกล่าวว่า “buffalo” เท่านั้น

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้สอบถามชาวต่างชาติซึ่งอยู่ในวัฒนธรรมฉบับแปลและอยู่ประเทศไทยมานานกว่า 10 ปี เกี่ยวกับความหมายแฝงของคำว่า “ควาย” ซึ่งชาวต่างชาติทราบว่า “ควาย” เป็นคำสแลงที่ไม่สุภาพในวัฒนธรรมไทย และมีความเห็นพ้องกับผู้วิจัยว่า หากต้องการให้คนต่างชาติเข้าใจอารมณ์ขันของต้นฉบับว่าสัตว์ในภาพประกอบมีความหมายแฝงเป็นคำสแลงหมายถึงคนโง่ได้จะต้องเปลี่ยนภาพประกอบเป็น *ลา* แทน เพื่อให้เข้ากับวัฒนธรรมฉบับแปล ด้วยเหตุนี้ การถ่ายทอดความหมายของการเล่นคำพ้องดังกล่าวว่า

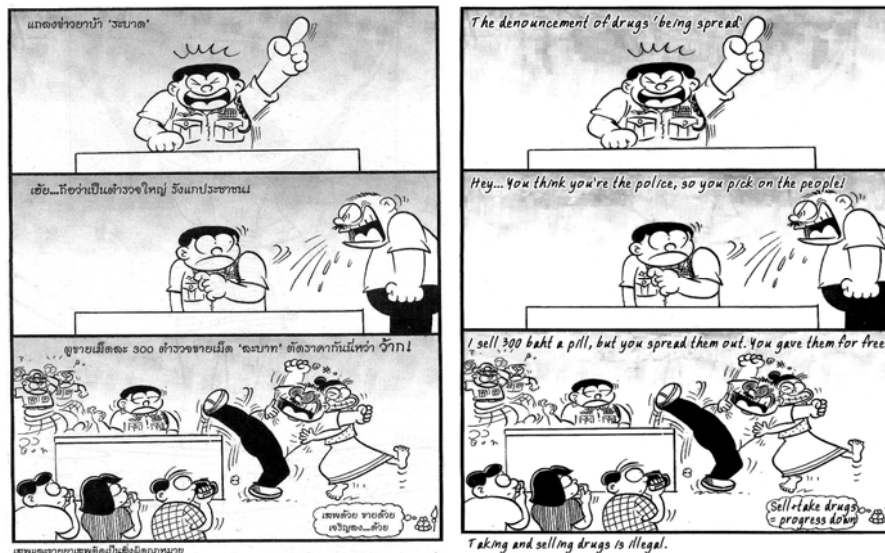
“buffalo” จึงไม่ทำให้ผู้อ่านในวัฒนธรรมฉบับแปลที่ไม่รู้จักวัฒนธรรมไทยเข้าใจบทแปลนี้ได้ และทำให้บทแปลการเล่นคำนี้ไม่สามารถสร้างอารมณ์ขันได้ตามเจตนาของต้นฉบับ

3.4 ปัญหาด้านข้อจำกัดของช่องการ์ตูน

เนื่องจากผู้วิจัยเน้นวิเคราะห์เฉพาะการแปลการเล่นคำ จึงแก้ไขปัญหาด้านข้อจำกัดของช่องการ์ตูน โดยการลดหรือตัดทอนเนื้อหาส่วนอื่นที่มีความสำคัญน้อยลง และเก็บใจความสำคัญที่มีการเล่นคำไว้เพื่อให้เนื้อหาสามารถอยู่ภายใต้ข้อจำกัดของช่องคำพูดได้ ยกตัวอย่างเช่น

(6) ต้นฉบับจาก ชายหัวเราะ จ. 1021 น. 41

ฉบับแปล



ในตัวอย่าง (6) เนื่องจากบทพูดต้นฉบับในช่องการ์ตูนสุดท้ายมีจำนวนคำน้อยกว่าบทแปล ทำให้ไม่สามารถใส่บทแปลลงในกรอบคำพูดได้ครบทุกคำ ผู้วิจัยจึงแก้ปัญหาด้านข้อจำกัดของช่องคำพูดด้วยการลดการใช้คำและตัดทอนเนื้อหาส่วนอื่นที่มีความสำคัญไม่มากนักลง ซึ่งผู้วิจัยตัดคำอุทาน “ว้าก!” ออก และลดการใช้คำโดยใช้เครื่องหมาย “+” และ “=” แทนการแสดงความหมายในประโยค “เสพด้วย ขายด้วย เจริญลง...ด้วย” ว่า “Sell+take drugs = progress down” ทั้งนี้เพื่อให้เนื้อหาสามารถอยู่ภายใต้ข้อจำกัดของช่องคำพูดได้

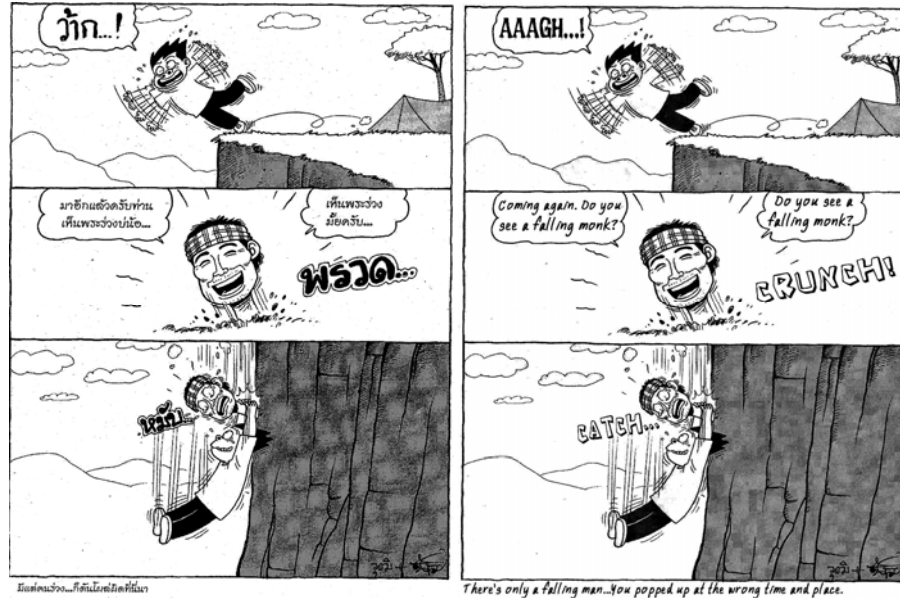
3.5 ปัญหาหลังการทดสอบบทแปล

เนื่องจากผู้วิจัยยังมีประสบการณ์ในการแปลการเล่นคำน้อย รวมถึงระยะเวลาที่จำกัด ทำให้บทแปลร่างแรกมีข้อผิดพลาดค่อนข้างมาก โดยเฉพาะในเรื่องของการถ่ายทอดอารมณ์ขันที่เกี่ยวกับความต่างทางวัฒนธรรม ทำให้ผู้วิจัยไม่สามารถถ่ายทอดอารมณ์ขันลงในบท

แปลการเล่นคำได้อย่างมีประสิทธิภาพเท่าที่ควร ผู้วิจัยจึงสอบถามเจ้าของภาษาถึงการเล่นคำที่มีความหมายใกล้เคียงกับต้นฉบับ และสามารถเล่นคำได้คล้ายกับต้นฉบับ โดยนำความคิดเห็นและคำแนะนำที่ได้มาใช้ในการปรับบทแปลและแก้ไขการเล่นคำในบทแปลร่างต่อไปให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น และเลือกคำที่เป็นที่คุ้นเคยในวัฒนธรรมฉบับแปลมาใช้ เพื่อให้ผู้อ่านฉบับแปลเข้าใจได้ง่าย และเมื่อปรับปรุงแก้ไขบทแปลการเล่นคำในขั้นแรกเสร็จสิ้น ผู้วิจัยจึงนำบทแปลดังกล่าวมาทดลองให้ผู้อ่านซึ่งเป็นเจ้าของภาษาท่านเดิมลองอ่านอีกครั้ง และให้เจ้าของภาษาที่ยังไม่เคยอ่านบทแปลการเล่นคำของผู้วิจัยอ่านด้วย เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของการใช้ภาษาอังกฤษ ความเป็นธรรมชาติของฉบับแปล และวิจารณ์บทแปลการเล่นคำของผู้วิจัย ทั้งนี้ เพื่อนำผลตอบรับดังกล่าวไปปรับปรุงแก้ไขในบทแปลการเล่นคำร่างสุดท้ายให้เป็นบทแปลที่มีประสิทธิภาพและสร้างอารมณ์ขันให้แก่ผู้อ่านฉบับแปลได้ใกล้เคียงกับผู้อ่านต้นฉบับมากที่สุด

3.6 ปัญหาการแปลไม่ได้

ในการแปลการเล่นคำในการ์ตูนซ้ำชิ้นนี้ ผู้วิจัยพบว่าการเล่นคำในบางเรื่องไม่สามารถถ่ายทอดเป็นภาษาฉบับแปลได้ เนื่องจากปัญหาด้านความต่างทางภาษาและทางวัฒนธรรม ทำให้เกิดปัญหาการแปลไม่ได้ (untranslatability) แม้ว่าจะหาคำมาเทียบเคียงความหมายในภาษาต้นฉบับได้ แต่ก็ไม่สามารถรักษาอารมณ์ขันหรือสร้างความเข้าใจให้แก่ผู้อ่านฉบับแปลได้ ทั้งนี้ วิธีการที่ผู้วิจัยใช้ในการแก้ปัญหาดังกล่าวคือ การแปลแบบตรงตัว และการแปลโดยเปลี่ยนเนื้อเรื่อง โดยยังคงรักษาความสอดคล้องกับภาพประกอบไว้เพื่อไม่ให้ละทิ้งวัฒนธรรมต้นฉบับโดยสิ้นเชิง อย่างไรก็ตาม เนื่องจากต้นฉบับและฉบับแปลมีความต่างทางภาษาและวัฒนธรรมค่อนข้างมาก ผู้วิจัยจึงไม่สามารถแก้ไขปัญหาการแปลไม่ได้ได้อย่างมีประสิทธิภาพเท่าที่ควร เพราะไม่ว่าผู้วิจัยจะแปลการเล่นคำได้ดีเพียงใด ก็ไม่สามารถทำให้ผู้อ่านฉบับแปลเข้าใจอารมณ์ขันได้เท่าเทียมเจตนาอารมณ์ของต้นฉบับ ยกตัวอย่างเช่น



ในตัวอย่าง (7) ด้นฉบับมีเนื้อหาเกี่ยวกับการอ้างอิงทางวัฒนธรรม โดยใช้เนื้อเรื่องจากวรรณกรรมไทยเรื่อง พระร่วง มาใช้ในการเล่นอารมณ์ขันของการเล่นคำ ซึ่ง พระร่วง เป็นเรื่องของชาวมอญที่มีความสามารถในการดำดิ่งและออกตามหาพระสงฆ์ที่มีชื่อว่า “ร่วง” ทั้งนี้ มุกตลกในด้นฉบับนี้เป็นการผสมมุกตลกเกี่ยวกับการตามหาพระร่วงกับมุกตลกที่มีตัวละครตกหน้าผาในหลายรูปแบบ ซึ่งทั้งสองมุกตลกนี้เป็นมุกตลกที่มักใช้บ่อยครั้งในมหาสนุกและขายหัวเราะ และในด้นฉบับนี้ได้เพิ่มมุกตลกประเภทการเล่นคำเข้ามาด้วย โดยนำชื่อพระ “ร่วง” มาเล่นคำในความหมายตรงตามตัวอักษรคือ การร่วงหล่น และนำคำว่า “คน” มาเล่นคำโดยให้ความหมายสัมพันธ์กับคำว่า “พระ” ทั้งนี้ ผู้วิจัยไม่สามารถแปลการเล่นคำดังกล่าวแบบตรงตัวได้ เนื่องจากหากแปลการเล่นคำโดยถ่ายอักษรคำว่า “ร่วง” ใน “พระร่วง” ว่า *Monk Ruang* ผู้อ่านฉบับแปลซึ่งไม่รู้จักรักรรณกรรมเรื่อง พระร่วง จะไม่เข้าใจมุกตลกดังกล่าว และผู้วิจัยจะไม่สามารถรักษาวินัยการเล่นคำระหว่าง “พระร่วง” กับ “คนร่วง” ได้ตามด้นฉบับ

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงเปลี่ยนมาแปลการเล่นคำแบบเอาความแทน โดยแปล “พระร่วง” ว่า “a falling monk” และแปล “คนร่วง” ว่า “a falling man” ซึ่งวิธีการนี้ทำให้สามารถรักษาวินัยการเล่นคำได้ตามด้นฉบับ แต่อย่างไรก็ตาม ผู้อ่านฉบับแปลก็ยังไม่อาจเข้าใจมุกตลกในวรรณกรรมไทยได้ว่า ทำไมตัวละครต้องตามหาพระที่ร่วงตกหน้าผา อีกทั้ง การแปล

การดูซ้ำยังไม่ได้สามารถทำเชิงอรรถเพื่ออธิบายความหมายทางวัฒนธรรมให้ผู้อ่านฉบับแปลเข้าใจได้ จึงทำให้ความต่างทางวัฒนธรรมเช่นนี้ ตัดทอนอารมณ์ขันของการเล่นคำของต้นฉบับออกจากฉบับแปล

สรุปได้ว่า ผู้วิจัยประสบปัญหาในการแปลการดูซ้ำขึ้นประเภทการเล่นคำทั้งหมดหกประการ ซึ่งได้แก่ ปัญหาการรักษาวิธีการเล่นคำ ปัญหาการรักษาอารมณ์ขัน ปัญหาการถ่ายทอดทางวัฒนธรรม ปัญหาด้านข้อจำกัดของช่องการดูซ้ำ ปัญหาหลังการทดสอบบทแปล และปัญหาการแปลไม่ได้ โดยผู้วิจัยได้นำแนวคิดเกี่ยวกับการเล่นคำและการแปลการเล่นคำมาใช้ในการแก้ไขปัญหาลำนี้ เพื่อให้สามารถรักษาความหมาย วิธีการเล่นคำ และอรรถรสของต้นฉบับให้สามารถถ่ายทอดมาสู่บทแปลและมีผลตอบสนองต่อผู้อ่านฉบับแปลได้ใกล้เคียงกับต้นฉบับมากที่สุด

4. สรุปผลการศึกษา

งานแปลการดูซ้ำขึ้นประเภทการเล่นคำ นอกจากจะต้องใช้ความรู้ทางด้านภาษาแล้ว ผู้แปลจะต้องมีอารมณ์ขันและรู้จักใช้กลวิธีการแปลการเล่นคำ ตลอดจนการแก้ไขปัญหาในการแปลการเล่นคำที่แตกต่างกัน ทั้งนี้ เนื่องจากบทความนี้มุ่งเสนอปัญหาและการแก้ไขปัญหามาในการแปลการเล่นคำที่ปรากฏในบทพูด โดยมีภาพประกอบของการดูซ้ำเป็นองค์ประกอบหลักในการช่วยถ่ายทอดอารมณ์ขันให้มีความสัมฤทธิ์ผลมากขึ้น ดังนั้น ในกระบวนการแปลการเล่นคำ ผู้วิจัยจึงให้ความสำคัญกับภาพประกอบเป็นหลักใหญ่ โดยพยายามรักษาความหมายและวิธีการเล่นคำให้ได้ใกล้เคียงต้นฉบับมากที่สุด ทั้งนี้ ผู้วิจัยประสบปัญหาจากการแปลการเล่นคำในการดูซ้ำขึ้นทั้งหมด 6 ประการ ได้แก่ ปัญหาการรักษาวิธีการเล่นคำ ปัญหาการรักษาอารมณ์ขัน ปัญหาการถ่ายทอดทางวัฒนธรรม ปัญหาด้านข้อจำกัดของช่องการดูซ้ำ ปัญหาหลังการทดสอบบทแปล และปัญหาการแปลไม่ได้ ผู้วิจัยจึงใช้วิธีการแก้ไขปัญหามาในการแปลการเล่นคำทั้งหมดหกประการดังกล่าวด้วยการนำแนวคิดด้านการเล่นคำและการแปลการเล่นคำมาใช้ในการแก้ไขปัญหาลำนี้ รวมถึงการนำบทแปลการเล่นคำในการดูซ้ำขึ้นไปทดสอบกับผู้อ่านซึ่งอยู่ในวัฒนธรรมฉบับแปลเพื่อผลตอบสนองและนำผลลัพธ์ที่ได้จากการทดสอบมาปรับปรุงบทแปลให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น และเพื่อให้สามารถรักษาความหมาย วิธีการเล่นคำ และอรรถรสของต้นฉบับให้สามารถถ่ายทอดมาสู่บทแปลและมีผลตอบสนองต่อผู้อ่านฉบับแปลได้ใกล้เคียงกับต้นฉบับมากที่สุด

ทั้งนี้ สรุปได้ว่าผู้วิจัยใช้วิธีการแก้ไขปัญหามาในการแปลการเล่นคำในการดูซ้ำขึ้นทั้งสิ้น 4 วิธี ได้แก่ การแปลแบบตรงตัว การแปลแบบเอาความ การแปลโดยปรับเปลี่ยนเนื้อเรื่อง และการแปลโดยการตัดการเล่นคำ ซึ่งวิธีการแก้ไขปัญหามิที่ผู้วิจัยใช้มากที่สุดในการแปลการเล่นคำในการดูซ้ำขึ้นคือ การแปลแบบตรงตัวและการแปลแบบเอาความ เนื่องจาก

วิธีการแปลการเล่นคำดังกล่าวช่วยให้บทแปลอยู่ภายใต้ข้อจำกัดของช่องคำพูด รวมทั้งสามารถรักษาความหมายและวิธีการเล่นคำได้สอดคล้องกับภาพประกอบ

ในการแก้ไขปัญหาด้านการแปลการเล่นคำในการ์ตูนข้ามขั้นนี้ ผู้วิจัยพบว่าสิ่งสำคัญอันดับแรกของการแปลงานประเภทนี้คือ ภาพประกอบของการ์ตูน เนื่องจากไม่ว่าผู้วิจัยจะแปลการเล่นคำประเภทใดหรือใช้วิธีการแปลแบบใด ก็จำเป็นต้องพิจารณาอารมณ์ของเรื่อง และความหมายแฝงนัยให้เข้ากับภาพประกอบเสมอ ผู้วิจัยต้องยึดภาพประกอบเป็นหลักใหญ่ในการแปลการเล่นคำโดยอิงความหมายให้ตรงกัน พร้อมทั้งรักษาความหมายให้เทียบเคียงหรือใกล้เคียงกับต้นฉบับ เพื่อคงกลิ่นอาย สีสันการแสดงอารมณ์ขัน และวิธีการเล่นคำ ให้ผู้อ่านเกิดความเข้าใจและเพลิดเพลินจากการอ่านการ์ตูนฉบับแปลได้เท่าเทียมกับผู้อ่านภาษาต้นฉบับ ทั้งนี้ ภาพประกอบของการ์ตูนนั้นเปรียบเสมือนตัวบังคับให้ผู้วิจัยต้องแปลการเล่นคำให้มีความสอดคล้องและเชื่อมโยงกับภาพที่ปรากฏ และในขณะเดียวกันก็เป็นตัวช่วยในการแปลได้อย่างดีเยี่ยม เพราะการเล่นคำในบางเรื่องนั้นเข้าใจได้ยาก แต่ภาพประกอบจะเป็นเครื่องช่วยอธิบายความหมายของการเล่นคำเพิ่มเติม ทำให้อารมณ์ขันของเรื่องได้รับการเติมเต็มและมีความเป็นธรรมชาติในฉบับแปลมากขึ้น

นอกจากนี้ การแปลการเล่นคำในการ์ตูนข้ามขั้นยังมีข้อจำกัดอื่นที่เป็นปัญหาต่อผู้แปลคือ ข้อจำกัดด้านเนื้อที่ในการเขียนบทแปลลงในกรอบคำพูด ทำให้ผู้วิจัยต้องเลือกคำที่มีความหมายที่ถูกต้องเหมาะสมและเป็นคำที่สั้น ไม่เยิ่นเย้อ เนื่องจากอาจทำให้บทแปลยาวจนล้นกรอบของช่องการ์ตูน จนทำให้บางครั้งผู้วิจัยต้องลดรายละเอียดของเนื้อหาส่วนอื่นลง และเลือกใช้คำที่มีความหมายกว้างกว่าต้นฉบับแทน ทั้งนี้ ผู้วิจัยใช้วิธีการลดรายละเอียดที่ไม่สำคัญต่อเนื้อหาโดยรวมมากนักออก ตามแนวทางการแปลบทบรรยายภาพยนตร์ซึ่งมีข้อจำกัดทางตัวอักษรและเนื้อที่คล้ายกับการแปลการ์ตูน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการแปลบทภาพยนตร์แนวตลกที่ใช้การเล่นคำในการแสดงอารมณ์ขัน ผู้วิจัยจึงเห็นว่า แนวทางการแปลการเล่นคำในบทบรรยายภาพยนตร์ของ คาเทีย สเปนาคาคี (Spanakaki, 2007) สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการแปลการ์ตูนข้ามขั้นประเภทการเล่นคำได้เช่นเดียวกัน ดังนั้น ในการแปลการเล่นคำในการ์ตูนข้ามขั้น ผู้แปลจะต้องใช้คำที่สั้น กระชับ สามารถถ่ายทอดความหมายและวิธีการเล่นคำให้ได้ใกล้เคียงกับต้นฉบับมากที่สุด เพื่อให้ผู้อ่านภาษาฉบับแปลมีผลตอบสนองใกล้เคียงกับผู้อ่านภาษาต้นฉบับ จึงจะถือได้ว่าบทแปลมีประสิทธิภาพอย่างแท้จริง

ด้วยเหตุนี้ การถ่ายทอดอารมณ์ขันของต้นฉบับมาสู่ฉบับแปล จึงเป็นสิ่งที่ต้องใช้ปฏิภาณไหวพริบและประสบการณ์ในการแปลของผู้แปลค่อนข้างมาก โดยเฉพาะในการแปลการเล่นคำนั้น การพิจารณาเลือกใช้วิธีการแปลการเล่นคำของผู้แปลแต่ละท่านอาจแตกต่างกันไปตามประสบการณ์และความเชี่ยวชาญในมุกตลกประเภทนั้นๆ ทั้งนี้ การหาถ้อยคำที่สามารถถ่ายทอดความหมาย วิธีการเล่นคำ และอารมณ์ขันโดยที่มีความสอดคล้อง

กับภาพประกอบของการ์ตูนได้ครบถ้วนสมบูรณ์นั้นถือว่าทำได้ยากยิ่ง ดังนั้น ในบางครั้งผู้แปลจึงจำเป็นต้องใช้วิธีการปรับบทแปลเพื่อถ่ายทอดความหมายและอารมณ์ขันของการ์ตูนให้ได้ใกล้เคียงต้นฉบับมากที่สุด และเพื่อให้ผู้อ่านฉบับแปลอ่านแล้วเกิดอารมณ์ขันได้เช่นเดียวกับต้นฉบับ หรืออย่างน้อยที่สุดคือ ผู้อ่านสามารถรู้สึกขำขันได้ใกล้เคียงกับการอ่านต้นฉบับ

เอกสารอ้างอิง

- กฤตยา นาที. (2543). การศึกษากลวิธีในการหลีกเลี่ยงภาวะแทรกซ้อนทางภาษาและวัฒนธรรมในการแปลบทภาพยนตร์จากภาษาอังกฤษแบบอเมริกันเป็นภาษาไทย: กรณีศึกษาบทบรรยายภาษาไทยของจิระนันท์ พิตรปรีชา. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาภาษาและวัฒนธรรมเพื่อการสื่อสารและการพัฒนาบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล.
- จิรศุภา ปล่องทอง. (2550). การศึกษาลักษณะภาษาสื่ออารมณ์ขันในมุขำขันของหนังสือการ์ตูนชายหัวเราะและมหาสนุก. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ชลดา เรืองรักษ์ลิขิต. (2528). อักษรวิธีและการใช้ภาษาของฮิวเมอริสต์. โครงการเผยแพร่ผลงานวิจัยฝ่ายวิชาการ. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญจิรา ถึงสุข. (2552). *Different Types of Verbal and Written Humor*. เอกสารประกอบการสอนรายวิชา วทสพ 632 สัมมนา: การแปล หลักสูตรปริญญาโท สาขาวิชาภาษาและวัฒนธรรมเพื่อการสื่อสารและการพัฒนา สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเอเซีย มหาวิทยาลัยมหิดล
- ประวัติความเป็นมา บจก. บันลือ พับลิเคชันส์. (ม.ป.ป.). สืบค้นเมื่อวันที่ 5 ธันวาคม 2552, จาก: <http://www.banluegroup.com>
- มาณิษา พิศาลบุตร. (2533). การสื่อความหมายในการ์ตูนชายหัวเราะฉบับกระเป๋. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, ภาควิชาสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิจิต อุตสาหจิต (บก.). (2552). *ชายหัวเราะ 24 (1021)*. (น.41). กรุงเทพฯ: บันลือสำนักผ่านฟ้า.
- วิจิต อุตสาหจิต (บก.). (2552). *ชายหัวเราะ 24 (1023)*. (น. 88). กรุงเทพฯ: บันลือสำนักผ่านฟ้า.

- วิจิต อุตสาหจิต (บก.). (2552). *ขายหัวเราะ 24 (1028)*. (น. 40). กรุงเทพฯ: บันลือสาส์น ผ่านฟ้า.
- วิจิต อุตสาหจิต (บก.). (2552). *ขายหัวเราะ 24 (1058)*. (น. 79). กรุงเทพฯ: บันลือสาส์น ผ่านฟ้า.
- วิจิต อุตสาหจิต (บก.). (2552). *ขายหัวเราะ 24 (1060)*. (น. 92). กรุงเทพฯ: บันลือสาส์น ผ่านฟ้า.
- วิจิต อุตสาหจิต (บก.). (2552). *มหาสนุก 21 (925)*. (น. 111). กรุงเทพฯ: บันลือสาส์น ผ่านฟ้า.
- วิจิต อุตสาหจิต (บก.). (2552). *มหาสนุก 21 (957)*. (น. 95). กรุงเทพฯ: บันลือสาส์น ผ่านฟ้า.
- สัญญาวิ ขวัญบัว. (2550). *หลักการแปล* (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- โตกิ สุขเกษม. (2548). *หนังสือเสริมการเรียนรู้ คลังคำพ้อง*. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- Chairo, D. (1992). *The Language of Jokes*. London: Routledge. *Herbie Popnecker Examples of Recurring Themes*. (2008). Retrieved January 10, 2010, from <http://perlypalms.com/herbie/pix.pl?sound-effect>
- Longman Dictionary of Contemporary English* (4th ed.). (2005). UK: Letterpart.
- Spanakaki, K. (2007). *Translating Humor for Subtitling*, (Vol.11, No.2). Retrieved October 8, 2009, from <http://www accurapid.com/journal/40humor.htm>